(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2023-38391
(P2023-38391A)
(43)公開日　令和5年3月17日(2023.3.17)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３２０	２Ｃ３３３

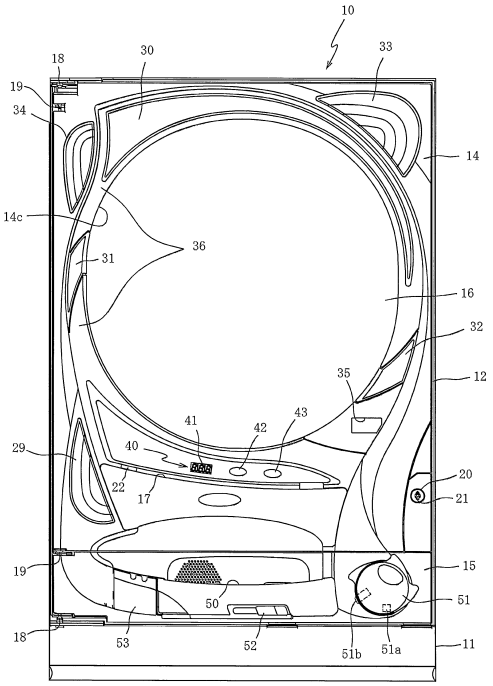
審査請求　未請求　請求項の数　3　ＯＬ　（全4543頁）

(21)出願番号　特願2021-142026(P2021-142026)
(22)出願日　令和3年8月31日(2021.8.31)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　110003409
弁理士法人トレスペクト
(74)代理人　100196151
弁理士　工藤 洋平
(72)発明者　益子 直人
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　石田 睦
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　佐藤 真也
最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技者の遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供すること。
【解決手段】識別情報の動的表示中に実行される第１特定演出において、第１特定演出が終了した後に実行される変動演出に反映される態様情報を操作手段の操作により遊技者が設定可能である。第１特定演出は識別情報の動的表示が終了した後の所定期間を含む演出期間で継続して表示され、第１特定演出において態様情報が設定された後に新たな識別情報の動的表示が開始されない場合には、設定された態様情報を反映させた態様で第２特定演出を実行し、第２特定演出が実行されている期間に新たな識別情報の動的表示が開始された場合には、設定された態様情報を反映させた態様で新たな識別情報の判別結果に対応する変動演出を実行することが可能である。これにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【選択図】図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球が入球可能な入球手段と、
その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて情報を取得することが可能な取得手段と、
その取得手段により取得された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、
その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、
前記識別情報の動的表示期間を設定することが可能な動的表示期間設定手段と、
前記識別情報が動的表示される場合に、該識別情報に対応する前記判別結果を前記識別情報が停止表示されるよりも前に遊技者に識別させることが可能な変動演出を実行することが可能な変動演出実行手段と、
前記動的表示手段より動的表示された前記識別情報が特定の前記判別結果を示すための特定表示態様で表示された場合に、特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、
前記識別情報の動的表示中に表示手段において前記変動演出とは異なる第１特定演出を表示することが可能な特定演出表示手段を有し、
前記第１特定演出は、前記第１特定演出が終了した後に実行される前記変動演出に反映される態様情報を前記操作手段の操作により遊技者に設定させるための演出であり、
前記特定演出表示手段は、前記識別情報の動的表示中に表示した前記第１特定演出を、前記識別情報の動的表示が終了した後の所定期間を含む演出期間で継続して表示可能であり、
前記遊技機は、
前記識別情報の動的表示が終了した後の前記識別情報が停止表示されている期間で実行されている前記第１特定演出において前記態様情報が設定された後に新たな前記識別情報の動的表示が開始されない場合には、設定された前記態様情報を反映させた態様で第２特定演出を実行することが可能であり、
その第２特定演出が実行されている期間に新たな前記識別情報の動的表示が開始された場合には、前記第１特定演出において設定された前記態様情報を反映させた態様で新たな前記識別情報の前記判別結果に対応する前記変動演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記遊技機は、新たな前記識別情報が動的表示されている期間に継続して表示されている前記第１特定演出において１の前記態様情報が選択された場合に、該第１特定演出の表示が終了した後の新たな前記識別情報の残りの動的表示期間で、選択された前記態様情報を反映させた態様で新たな前記識別情報の前記判別結果に対応する前記変動演出を実行することが可能であることを特徴とする請求項１記載の遊技機。
【請求項３】
前記遊技機は、特定の前記判別結果であることを示すための前記識別情報が動的表示されている期間で前記第１特定演出が表示された場合に、該識別情報が終了した後に実行される前記特典遊技の実行期間中に前記第１特定演出において選択された前記態様情報を反映させた態様の演出を実行可能であることを特徴とする請求項１または２記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機などの遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２０１０－２０７６１８号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかしながら、更なる遊技の興趣向上が求められていた。

【０００５】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記識別情報の動的表示期間を設定することが可能な動的表示期間設定手段と、前記識別情報が動的表示される場合に、該識別情報に対応する前記判別結果を前記識別情報が停止表示されるよりも前に遊技者に識別させることが可能な変動演出を実行することが可能な変動演出実行手段と、前記動的表示手段より動的表示された前記識別情報が特定の前記判別結果を示すための特定表示態様で表示された場合に、特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有し、前記識別情報の動的表示中に表示手段において前記変動演出とは異なる第１特定演出を表示することが可能な特定演出表示手段を有し、前記第１特定演出は、前記第１特定演出が終了した後に実行される前記変動演出に反映される態様情報を前記操作手段の操作により遊技者に設定させるための演出であり、前記特定演出表示手段は、前記識別情報の動的表示中に表示した前記第１特定演出を、前記識別情報の動的表示が終了した後の所定期間を含む演出期間で継続して表示可能であり、前記遊技機は、前記識別情報の動的表示が終了した後の前記識別情報が停止表示されている期間で実行されている前記第１特定演出において前記態様情報が設定された後に新たな前記識別情報の動的表示が開始されない場合には、設定された前記態様情報を反映させた態様で第２特定演出を実行することが可能であり、その第２特定演出が実行されている期間に新たな前記識別情報の動的表示が開始された場合には、前記第１特定演出において設定された前記態様情報を反映させた態様で新たな前記識別情報の前記判別結果に対応する前記変動演出を実行することが可能である。

【０００７】

請求項２記載の遊技機は、請求項１記載の遊技機において、前記遊技機は、新たな前記識別情報が動的表示されている期間に継続して表示されている前記第１特定演出において１の前記態様情報が選択された場合に、該第１特定演出の表示が終了した後の新たな前記識別情報の残りの動的表示期間で、選択された前記態様情報を反映させた態様で新たな前記識別情報の前記判別結果に対応する前記変動演出を実行することが可能である。

【０００８】

請求項３記載の遊技機は、請求項１または２記載の遊技機において、前記遊技機は、特定の前記判別結果であることを示すための前記識別情報が動的表示されている期間で前記第１特定演出が表示された場合に、該識別情報が終了した後に実行される前記特典遊技の実行期間中に前記第１特定演出において選択された前記態様情報を反映させた態様の演出を実行可能である。

【発明の効果】
【０００９】
請求項１記載の遊技機によれば、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記識別情報の動的表示期間を設定することが可能な動的表示期間設定手段と、前記識別情報が動的表示される場合に、該識別情報に対応する前記判別結果を前記識別情報が停止表示されるよりも前に遊技者に識別させることが可能な変動演出を実行することが可能な変動演出実行手段と、前記動的表示手段より動的表示された前記識別情報が特定の前記判別結果を示すための特定表示態様で表示された場合に、特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有し、前記識別情報の動的表示中に表示手段において前記変動演出とは異なる第１特定演出を表示することが可能な特定演出表示手段を有し、前記第１特定演出は、前記第１特定演出が終了した後に実行される前記変動演出に反映される態様情報を前記操作手段の操作により遊技者に設定させるための演出であり、前記特定演出表示手段は、前記識別情報の動的表示中に表示した前記第１特定演出を、前記識別情報の動的表示が終了した後の所定期間を含む演出期間で継続して表示可能であり、前記遊技機は、前記識別情報の動的表示が終了した後の前記識別情報が停止表示されている期間で実行されている前記第１特定演出において前記態様情報が設定された後に新たな前記識別情報の動的表示が開始されない場合には、設定された前記態様情報を反映させた態様で第２特定演出を実行することが可能であり、その第２特定演出が実行されている期間に新たな前記識別情報の動的表示が開始された場合には、前記第１特定演出において設定された前記態様情報を反映させた態様で新たな前記識別情報の前記判別結果に対応する前記変動演出を実行することが可能である。
【００１０】
これにより、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。
【００１１】
請求項２記載の遊技機によれば、請求項１記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機は、新たな前記識別情報が動的表示されている期間に継続して表示されている前記第１特定演出において１の前記態様情報が選択された場合に、該第１特定演出の表示が終了した後の新たな前記識別情報の残りの動的表示期間で、選択された前記態様情報を反映させた態様で新たな前記識別情報の前記判別結果に対応する前記変動演出を実行することが可能である。
【００１２】
これにより、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。
【００１３】
請求項３記載の遊技機によれば、請求項１または２記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機は、特定の前記判別結果であることを示すための前記識別情報が動的表示されている期間で前記第１特定演出が表示された場合に、該識別情報が終了した後に実行される前記特典遊技の実行期間中に前記第１特定演出において選択された前記態様情報を反映させた態様の演出を実行可能である。
【００１４】
これにより、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。
【図面の簡単な説明】
【００１５】
【図１】第１制御例におけるパチンコ機の正面図である。
【図２】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３】第１制御例におけるパチンコ機の背面図である。
【図４】第１制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図５】（ａ）は、第１制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面視下領域に設けられた

可変入賞装の構造を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１制御例における可変入賞装置に入賞した球の流下経路を模式的に示した模式図である。
【図６】（ａ）は、第１制御例における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１制御例における実際の表示画面を例示した図である。
【図７】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常状態中におけるリーチ成立時の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常状態中における普通図柄変動の実行中の表示態様の一例を示した図である。
【図８】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常状態中に普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）が実行された場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常状態中におけるチャンスゾーンが設定された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図９】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される特殊変動演出中において第３図柄が仮停止した場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される特図２保留球を獲得している状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１０】第１制御例において第３図柄表示装置で表示される特図２保留球を獲得していない状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１１】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間の表示態様の一例を示した図であり、（ｄ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間の表示態様の一例を示した図である。
【図１２】（ａ），（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスモード中に実行される遊技状態示唆演出の表示態様の一例を示した図である。
【図１３】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される演出モードとしてチャンスモードが設定されている状態であって、内部的に通常状態が設定されており、高速変動期間以外の期間中（通常変動期間中）の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される演出モードとしてチャンスモードが設定されている状態であって、内部的に通常状態が設定されており、高速変動期間以外の期間中（通常変動期間中）に枠ボタンを操作した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１４】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスモードのうち、高速変動期間中における操作演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスモードのうち、高速変動期間中における操作演出中に枠ボタンを操作した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１５】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される「スーパーチャンスモード」中に第１特別図柄変動が実行された場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される「スーパーチャンスモード」中に第２特別図柄変動が実行された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１６】（ａ）は、第１制御例における第３図柄の変動演出として、非リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における第３図柄の変動演出として、リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示したタイミングチャートである。
【図１７】（ａ）は、第１制御例における通常大当たりを対象としたエンディング期間の

演出の流れを示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における確変大当たりを対象としたエンディング期間の演出の流れを示したタイミングチャートあり、（ｃ）は、第１制御例における確変大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）を流下しなかった場合の流れを示したタイミングチャートである。
【図１８】（ａ），（ｂ）は、第１制御例における大当たり遊技終了後に設定される演出モードの流れを示したタイミングチャートである。
【図１９】（ａ），（ｂ）は、第１制御例における、チャンスモード中における操作演出の内容の流れを示したタイミングチャートである。
【図２０】第１制御例におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。
【図２１】第１制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２２】第１制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図２３】（ａ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２４】（ａ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２５】（ａ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２６】（ａ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２７】第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８】（ａ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２９】第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常中特図２演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３０】第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変中演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３１】（ａ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された連続予告実行選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたＶ報知実行選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３２】（ａ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたボタン操作時演出選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された時短状態選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３３】第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変状態選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３４】第１制御例における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３５】（ａ）～（ｃ）は、第１制御例における電源投入時画像を説明する説明図である。
【図３６】（ａ）は、第１制御例における背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、第１制御例における背面Ｂ～Ｄを説明する説明図である。

【図３７】第１制御例における表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３８】第１制御例における転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３９】第１制御例における描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図４０】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４１】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４２】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図４３】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図４４】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図４５】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４６】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図４７】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４８】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図４９】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図５０】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図５１】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５２】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図５３】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。
【図５４】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図５５】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図５６】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される異常処理を示すフローチャートである。
【図５７】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図５８】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５９】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図６０】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図６１】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。
【図６２】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図用入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。
【図６３】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連

処理を示すフローチャートである。
【図６４】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図６５】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。
【図６６】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図６７】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図６８】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図６９】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるチャンスモード中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図７０】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図７１】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７２】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。
【図７３】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示すフローチャートである。
【図７４】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図７５】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。
【図７６】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７７】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図７８】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される報知コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７９】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図８０】第１制御例における表示装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図８１】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図８２】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図８３】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。

【図８４】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図８５】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図８６】第２制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図８７】（ａ）は第２制御例における特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第２制御例における大当たり遊技のエンディング画面に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図８８】（ａ）は第２制御例におけるチャンスタイム中に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第２制御例におけるチャンスタイム終了時の演出画面の一例を示した図である。
【図８９】（ａ）は第２制御例における引き戻しゾーンの開始時に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第２制御例における引き戻しゾーン中に時短当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図９０】（ａ）は第２制御例におけるロング時短が設定された場合に実行される延長タイム中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第２制御例におけるロング時短中において実行された特別図柄変動の実行回数が９９００回に到達した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図９１】第２制御例におけるチャンスタイム終了後に時短状態中に実行される準備タイムの演出画面の一例を示した図である。
【図９２】（ａ）は第２制御例における引き戻しゾーン中に表示される背景種別と、各背景が示す内容との関係性を示す図であり、（ｂ）は第２制御例における引き戻しモード中の示唆態様の種別と、各示唆態様が示す示唆内容との関係性を示した図である。
【図９３】第２制御例におけるゲームフローを示した図である。
【図９４】第２制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示したブロック図である。
【図９５】第２制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図９６】（ａ）は第２制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第２制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９７】（ａ）は第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９８】（ａ）は第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第２制御例における特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第２制御例における特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９９】（ａ）は第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第２制御例における通常・第２確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１００】（ａ）は第２制御例における確変・時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０１】（ａ）は第２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０２】第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された引き戻しモード選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図１０３】第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された示唆態様選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図１０４】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１０５】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１０６】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図１０７】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１０８】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図１０９】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理を示すフローチャートである。
【図１１０】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１１１】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図１１２】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１１３】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１１４】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１１５】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図１１６】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１１７】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される引き戻しモード設定処理を示すフローチャートである。
【図１１８】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１１９】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２確変状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１２０】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１２１】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１２２】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるチャンスタイム中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１２３】（ａ）は第２制御例の第１変形例における通常状態において特図１抽選の抽選結果が大当たり当選、又は時短当選した場合の変動表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第２制御例の第１変形例における通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において第１特別図柄抽選（特図１抽選）の抽選結果が時短当選であった場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１２４】（ａ）は第２制御例の第１変形例における通常状態において特図１の変動時間として３０秒が設定された場合の時短状態中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第２制御例の第１変形例における時短状態が終了した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１２５】第２制御例の第１変形例における昇格チャンスゾーン中に特図２保留で時短

当選した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１２６】（ａ）は第２制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第２制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２７】第２制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図１２８】第２制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１２９】第２制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１３０】（ａ）は第２制御例の第２変形例における通常状態中の特図１抽選において第１時短状態が付与される大当たりに当選した場合に実行されるチャンスタイム獲得演出中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第２制御例の第２変形例における通常状態中の特図１抽選において第２時短状態が付与される時短当選した場合に実行されるチャンスタイム獲得演出中の表示画面の一例を示した図である。
【図１３１】第２制御例の第２変形例における大当たり当選した場合の変動パターンと時短当選した場合の変動パターンの一例を示した図である。
【図１３２】（ａ）は第２制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第２制御例の第２変形例における大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１３３】第２制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１３４】第２制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１３５】（ａ）は第３制御例における時短Ａが設定されている場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第３制御例における時短Ｂが設定されている場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１３６】（ａ）は第３制御例における時短状態中に時短当選し、時短残回数が増加した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第３制御例における時短状態中に時短当選し、時短残回数が減少した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１３７】第３制御例におけるゲームフローを示した図である。
【図１３８】（ａ）は第３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１３９】第３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４０】第３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４１】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図１４２】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１４３】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１４４】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモード別演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１４５】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｂ中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１４６】第４制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図１４７】第４制御例におけるパチンコ機の遊技盤の部分拡大図である。
【図１４８】第４制御例におけるＶ入賞装置の正面斜視図である。
【図１４９】第４制御例におけるＶ入賞装置の分解正面斜視図である。
【図１５０】第４制御例におけるＶ入賞装置を背面側から見た動作図である。
【図１５１】（ａ）は第４制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、（ｂ）は第４制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。
【図１５２】（ａ）は第４制御例における特図１の変動中に時短抽選結果示唆演出が実行される場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第４制御例における特図１の変動中に時短当選を示唆する場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１５３】（ａ）は第４制御例における特図１の変動中に時短非当選を示唆する場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第４制御例における重複当選した場合の大当たり当選報知画面の一例を示した図である。
【図１５４】（ａ）は第４制御例における時短抽選、大当たり抽選に重複当選した場合の報知パターンの一例を示したタイミングチャートであり、（ｂ）は第４制御例における時短当選、大当たり非当選であった場合の報知パターンの一例を示したタイミングチャートであり、（ｃ）はは第４制御例における時短非当選、大当たり当選した場合の報知パターンの一例を示したタイミングチャートである。
【図１５５】第４制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図１５６】（ａ）は第４制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第４制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５７】（ａ）は第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第４制御例における第１特別図柄乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第４制御例における第２特別図柄乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５８】（ａ）は第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第４制御例における特図１大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第４制御例における特図２大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５９】第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６０】（ａ）は第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第４制御例における通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６１】第４制御例における時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６２】（ａ）は第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６３】第４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１６４】第４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された抽選結果報知態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６５】第４制御例におけるゲームフローを示した図である。
【図１６６】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図１６７】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１６８】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図１６９】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１７０】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１７１】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図１７２】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。
【図１７３】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり用時短更新処理を示すフローチャートである。
【図１７４】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入口通過処理を示すフローチャートである。
【図１７５】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理を示すフローチャートである。
【図１７６】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１７７】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１７８】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１７９】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１８０】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１８１】パチンコ機１０が有する遊技盤１３の変形構成を示した図である。
【図１８２】第５制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。
【図１８３】第５制御例における主制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図１８４】第５制御例における主制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図１８５】（ａ）は、第５制御例における第１当たり乱数テーブルを模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第５制御例における第２当たり乱数テーブルを模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第５制御例における時短当たり乱数テーブルを模式的に示した模式図であり、（ｄ）は、第５制御例における小当たり乱数テーブルを模式的に示した模式図である。
【図１８６】（ａ）は、第５制御例における大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第５制御例における大当たり種別選択テーブルの一部である特図１大当たり用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１８７】第５制御例における大当たり種別選択テーブルの一部である特図２大当たり用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１８８】第５制御例における小当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１８９】第５制御例における変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１９０】第５制御例における変動パターンテーブルの一部である通常状態用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図１９１】第５制御例における変動パターンテーブルの一部である時短状態用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１９２】第５制御例における変動パターンテーブルの一部である時短当選変動状態用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１９３】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１９４】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１９５】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１９６】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１９７】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図１９８】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図１９９】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図２００】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２０１】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１強制停止処理を示すフローチャートである。
【図２０２】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理を示すフローチャートである。
【図２０３】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２０４】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図２０５】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図２０６】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり抽選処理を示すフローチャートである。
【図２０７】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２０８】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図２０９】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２１０】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２強制停止処理を示すフローチャートである。
【図２１１】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２小当たり停止処理を示すフローチャートである。
【図２１２】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図２１３】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図２１４】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短リミット更新処理を示すフローチャートである。
【図２１５】（ａ），（ｂ）は、第６制御例における第３図柄表示装置に表示される天井到達示唆演出画面の一例を示した図である。

【図２１６】（ａ）は、第６制御例における第３図柄表示装置に表示される天井到達変動演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例における第３図柄表示装置に表示される天井中演出画面の一例を示した図である。
【図２１７】第６制御例における第３図柄表示装置に表示される天井中上乗せ演出画面の一例を示した図である。
【図２１８】第６制御例における各遊技状態の移行の流れを示した遷移図である。
【図２１９】（ａ）は、第６制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第６制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２２０】（ａ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２２１】第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２２２】（ａ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第６制御例における時短当選用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第６制御例における天井用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２２３】（ａ）は、第６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２２４】第６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された天井到達示唆演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２２５】第６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された天井到達時演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２２６】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２２７】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図２２８】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される天井判定処理を示すフローチャートである。
【図２２９】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図２３０】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２３１】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理を示すフローチャートである。
【図２３２】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２３３】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図２３４】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２３５】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図２３６】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２３７】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表

示設定処理を示すフローチャートである。
【図２３８】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２３９】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常モード用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２４０】（ａ）は、第６制御例の第１変形例における第３図柄表示装置に表示される遊技状態示唆演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例の第１変形例において遊技状態示唆演出にて第１時短状態が設定されていることが報知された後の表示画面の一例を示した図である。
【図２４１】（ａ）は、第６制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第６制御例の第１変形例における時短当選用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２４２】（ａ）は、第６制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第６制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２４３】第６制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された遊技状態示唆演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２４４】第６制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図２４５】第６制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２４６】第６制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常モード用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２４７】第７制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。
【図２４８】（ａ）は、第７制御例において天井抽選回数に到達した場合に設定される時短状態Ｂの間の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７制御例において時短状態Ｂから時短状態Ａへと移行した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図２４９】第７制御例において時短状態Ｂの間に大当たりに当選した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図２５０】第７制御例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。
【図２５１】第７制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２５２】第７制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２５３】（ａ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第７制御例における特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第７制御例における特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２５４】（ａ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｃ）は、第７制御例における第１時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２５５】（ａ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２５６】（ａ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示

した図である。
【図２５７】第７制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２５８】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２５９】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２６０】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図２６１】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり抽選処理を示すフローチャートである。
【図２６２】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２６３】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される天井判定処理を示すフローチャートである。
【図２６４】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２６５】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図２６６】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２６７】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図２６８】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図２６９】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２７０】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２７１】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理を示すフローチャートである。
【図２７２】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図２７３】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２７４】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２７５】第８制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。
【図２７６】第８制御例におけるパチンコ機の遊技盤の部分拡大図である。
【図２７７】第８制御例におけるＶ入賞装置の正面斜視図である。
【図２７８】第８制御例におけるＶ入賞装置の分解正面斜視図である。
【図２７９】第８制御例におけるＶ入賞装置を背面側から見た動作図である。
【図２８０】（ａ）は第８制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、（ｂ）は第８制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。
【図２８１】（ａ）は、第８制御例における第３図柄表示装置に表示される大当たり遊技のエンディング期間に実行されるＶアイコン獲得演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８制御例における第３図柄表示装置に表示される大当たり遊技終了後、特図の４変動目でＶ保留が消化される場合のバトル演出画面の一例を示した図である。
【図２８２】（ａ）は、第８制御例における第３図柄表示装置に表示されるバトル演出中

にＶアイコンが発動された場合の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８制御例における第３図柄表示装置に表示される保留内にＶ保留が存在する場合のバトル演出の演出画面の一例を示した図である。
【図２８３】第８制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図２８４】（ａ）は、第８制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第８制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２８５】（ａ）は、第８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第８制御例における特別図柄１乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第８制御例における特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８６】（ａ）は、第８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第８制御例における特図１大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第８制御例における特図２大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８７】第８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８８】（ａ）は、第８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第８制御例における通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８９】第８制御例における時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２９０】（ａ）は、第８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２９１】（ａ）は、第８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２９２】（ａ）は、第８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された演出態様選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第８制御例における時短用演出態様設定Ａテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第８制御例における時短用演出態様設定Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２９３】第８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたＶアイコン獲得演出設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２９４】第８制御例におけるゲームフローを示した図である。
【図２９５】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図２９６】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり用時短更新処理を示すフローチャートである。
【図２９７】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２９８】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図２９９】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３００】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当た

り関連処理を示すフローチャートである。
【図３０１】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶアイコン獲得演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３０２】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。
【図３０３】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図３０４】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様選択処理を示すフローチャートである。
【図３０５】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短用演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図３０６】（ａ）は、第８制御例の第１変形例における第３図柄表示装置に表示されるＶアイコン獲得演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８制御例の第１変形例における第３図柄表示装置に表示される小当たりＡ当選の特図変動中にＶアイコンが発動される場合の演出画面の一例を示した図である。
【図３０７】（ａ）は、第８制御例の第１変形例における第３図柄表示装置に表示される小当たりＢ当選の特図変動中にＶアイコンが発動される場合の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８制御例の第１変形例における第３図柄表示装置に表示される小当たりＢ当選の特図変動中に新たにＶ保留を獲得した場合のＶアイコン発動キャンセル演出画面の一例を示した図である。
【図３０８】（ａ）は、第８制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第８制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３０９】第８制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたＶアイコン表示態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３１０】第８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶアイコン獲得演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３１１】第８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。
【図３１２】第８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短用演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図３１３】第９制御例におけるパチンコ機の正面図である。
【図３１４】第９制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３１５】第９制御例におけるパチンコ機の背面図である。
【図３１６】（ａ）は、第９制御例におけるパチンコ機の演出ボタンの正面図であり、（ｂ）は、第９制御例におけるパチンコ機１０の選択ボタンの正面図である。
【図３１７】（ａ）は、第９制御例におけるパチンコ機の装飾用可動役物が格納状態である場合を示した模式図であり、（ｂ）は、第９制御例におけるパチンコ機の装飾用可動役物が可動状態である場合を示した模式図である。
【図３１８】第９制御例におけるＶ入賞装置の分解正面斜視図である。
【図３１９】第９制御例におけるＶ入賞装置を背面側から見た動作図である。
【図３２０】（ａ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示される役物が格納された状態における特図変動中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示される役物が可動し、保留色を可変させる場合の表示画面１の一例を示した図である。
【図３２１】（ａ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示される役物が可動し、保留色を可変させる場合の表示画面２の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示される役物が可動し、保留色を可変させる場合の表示画面３の一例を示した図である。
【図３２２】（ａ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示される保留色の可変

後に役物が格納された時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示される役物が可動し、保留色の一部が隣の保留に移る場合の表示画面１の一例を示した図である。
【図３２３】（ａ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示される役物が可動し、保留色の一部が隣の保留に移る場合の表示画面２の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示される保留色を可変させた後に役物が格納された時の表示画面の一例を示した図である。
【図３２４】（ａ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示される役物が可動して保留図柄が単独で変化する場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示される保留色が単独で変化した後に役物が格納された時の表示画面の一例を示した図である。
【図３２５】（ａ）は、第９制御例における保留図柄の色と大当たり当選期待度との関係を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における保留図柄の色の可変パターンを模式的に示した図である。
【図３２６】（ａ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示されるデモ画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示される光量調整画面（役物あり）の一例を示した図である。
【図３２７】（ａ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示される決定ボタンを操作した場合の調整終了画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示される光量調整中に特図変動が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図３２８】第９制御例における第３図柄表示装置に表示される役物禁則中の光量調整画面の一例を示した図である。
【図３２９】（ａ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示されるシャッター閉鎖リーチ開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示されるシャッター閉鎖リーチ継続時の表示画面の一例を示した図である。
【図３３０】（ａ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示されるシャッター閉鎖リーチ５段階目の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示されるシャッター閉鎖リーチ６段階目の表示画面の一例を示した図である。
【図３３１】（ａ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示されるシャッター閉鎖リーチ３段階目でカプセルを獲得した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示されるシャッター閉鎖リーチ５段階目で獲得したカプセルが開放された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図３３２】（ａ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示されるリーチ演出中に分岐演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示される分岐演出中にボタン操作が実行された場合のスペシャルムービー終了時の表示画面の一例を示した図である。
【図３３３】第９制御例における第３図柄表示装置に表示される分岐演出中にボタン操作がされなかった場合のスペシャルムービー終了時の表示画面の一例を示した図である。
【図３３４】第９制御例におけるスペシャルムービーの演出時間と特図の変動時間の関係を模式的に示したタイミングチャートであり、（ａ）は、第９制御例における分岐演出中にボタン操作がされなかった場合のタイミングチャートであり、（ｂ）は、第９制御例における分岐演出中にボタン操作がされた場合のタイミングチャートである。
【図３３５】第９制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３３６】第９制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図３３７】（ａ）は、第９制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第９制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。

【図３３８】第９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３３９】（ａ）は、第９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３４０】（ａ）は、第９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第９制御例における大当たり用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第９制御例における外れ用（通常）変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第９制御例における外れ用（確変。時短）変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３４１】（ａ）は、第９制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第９制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３４２】（ａ）は、第９制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された保留変化演出抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第９制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された保留色選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３４３】第９制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された保留変化シナリオ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３４４】第９制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたシャッター閉鎖リーチ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３４５】第９制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３４６】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３４７】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図３４８】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図３４９】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図３５０】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図３５１】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図３５２】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図３５３】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図３５４】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図３５５】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図３５６】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３５７】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３５８】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図３５９】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。
【図３６０】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図３６１】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される報知処理を示すフローチャートである。
【図３６２】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図３６３】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される以上処理を示すフローチャートである。
【図３６４】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３６５】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３６６】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３６７】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図３６８】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。
【図３６９】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図用入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。
【図３７０】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３７１】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される複合保留変化演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３７２】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止コマンド処理を示すフローチャートである。
【図３７３】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図３７４】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。
【図３７５】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図３７６】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３７７】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。
【図３７８】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始時保留演出実行処理を示すフローチャートである。
【図３７９】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図３８０】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される決定ボタン操作処理を示すフローチャートである。
【図３８１】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出ボタン操作処理を示すフローチャートである。
【図３８２】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図３８３】（ａ）は、第１０制御例における第３図柄表示装置に表示されるノーマルモードが設定されている状態における変動演出後半期間中にチャンスアップモードへの変更

操作を実行した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示されるノーマルモードが設定されている状態における変動演出前半期間中にチャンスアップモードに変更した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図３８４】（ａ）は、第１０制御例における第３図柄表示装置に表示される外れ変動中にモードを選択している場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示される大当たり変動中にモードを選択している場合の表示画面の一例を示した図である。
【図３８５】（ａ）は、第１０制御例における外れ変動中の演出モード選択エリアの構成を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における大当たり変動中の演出モード選択エリアの構成を模式的に示した図である。
【図３８６】第１０制御例における第３図柄表示装置に表示される大当たり変動における変動演出後半期間中にチャンスアップモードに切り替えるための決定ボタンが操作された場合の演出例を示した図である。
【図３８７】（ａ）は、第１０制御例における第３図柄表示装置に表示される特図変動中に役物が可動した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例における第３図柄表示装置に表示される役物が完全閉鎖した場合の表示画面１の一例を示した図である。
【図３８８】第１０制御例における第３図柄表示装置に表示される役物が完全閉鎖した場合の表示画面２の一例を示した図である。
【図３８９】第１０制御例における特図変動中に演出カスタム選択操作を実行しない場合の特図変動中の変動演出を設定する流れを示したタイミングチャートである。
【図３９０】第１０制御例における特図変動中に演出カスタム選択操作を実行し、特図変動中に演出モードを変更した場合の特図変動中の変動演出を設定する流れと演出カスタム選択操作の関係を示したタイミングチャートである。
【図３９１】第１０制御例における特図変動中に演出カスタム選択操作を実行し、次変動から切り替わる場合の特図変動中の変動演出を設定する流れと演出カスタム選択操作の関係を示したタイミングチャートである。
【図３９２】第１０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図３９３】第１０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された演出カスタム情報テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３９４】第１０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された後半予告演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３９５】第１０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３９６】第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始時保留演出実行処理を示すフローチャートである。
【図３９７】第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される実行中保留変化演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３９８】第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図３９９】第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出カスタム選択処理を示すフローチャートである。
【図４００】第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される決定ボタン操作処理を示すフローチャートである。
【図４０１】第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出カスタム実行処理を示すフローチャートである。
【図４０２】第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図４０３】第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動

演出更新処理を示すフローチャートである。
【図４０４】第１１制御例におけるパチンコ機の背面図である。
【図４０５】（ａ）～（ｄ）は、第１１制御例において設定変更を行うための手順を模式的に示した模式図であり、（ｅ）～（ｇ）は、第１１制御例において設定確認を行うための手順を模式的に示した模式図である。
【図４０６】（ａ）は、第１１制御例において実行される特図の変動開始時に前回の停止図柄に対応するキャラクタが会話する場合の演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例において実行される特殊な組み合わせ（７リーチハズレ）で図柄が停止した後に次変動が開始された場合の設定示唆演出の一例を示した図である。
【図４０７】（ａ）は、第１１制御例において実行されるデモ演出中に停止図柄に対応するキャラクタが会話する場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例において実行されるデモ演出でボイス固定中にキャラクタが会話する場合の表示画面の一例を示した図である。
【図４０８】（ａ）は、第１１制御例において第３図柄表示装置に表示される保留色変化前兆表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第１１制御例において第３図柄表示装置に表示される保留色変化前兆表示画面（特図停止時）の一例を示した図であり、（ｃ）は、第１１制御例において第３図柄表示装置に表示される保留シフト時チャンス演出表示画面１（ジャンプ）の一例を示した図であり、（ｄ）は、第１１制御例において第３図柄表示装置に表示される保留シフト時チャンス演出表示画面２（高速）の一例を示した図である。
【図４０９】第１１制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４１０】第１１制御例におけるパチンコ機の音声出力装置の構成を示すブロック図である。
【図４１１】第１１制御例におけるパチンコ機の主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄大当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４１２】第１１制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図４１３】第１１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図４１４】第１１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたボイスコマンド選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４１５】第１１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された保留アクション選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４１６】第１１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図４１７】（ａ）は、第１１制御例におけるパチンコ機の音声出力装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例におけるパチンコ機の音声出力装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図４１８】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４１９】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値制御処理を示すフローチャートである。
【図４２０】第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４２１】第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される待機処理を示すフローチャートである。
【図４２２】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図４２３】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図４２４】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される停止図柄種別設定処理を示すフローチャートである。
【図４２５】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される停止コマンド処理を示すフローチャートである。
【図４２６】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始時保留演出実行処理を示すフローチャートである。
【図４２７】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される保留アクション決定処理を示すフローチャートである。
【図４２８】第１１制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４２９】第１１制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図４３０】第１１制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行される音声設定処理を示すフローチャートである。
【図４３１】（ａ）は、第１２制御例における第３図柄表示装置に表示される図柄ストックリーチ開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における第３図柄表示装置に表示される図柄ストック完了時の表示画面の一例を示した図である。
【図４３２】（ａ）は、第１２制御例における第３図柄表示装置に表示されるストックした図柄が一旦画面から消える場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における第３図柄表示装置に表示されるストックした図柄でリーチ図柄が切り替わった場合の表示画面の一例を示した図である。
【図４３３】（ａ）は、第１２制御例における第３図柄表示装置の液晶ディスプレイの構成を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における第３図柄表示装置の予備画層に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｃ）は、第１２制御例における第３図柄表示装置の主画層に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｄ）は、第１２制御例における第３図柄表示装置の副画層に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図４３４】（ａ）は、第１２制御例における第３図柄表示装置の主画層が通常表示であり、予備画層の透過率が１００％である場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における第３図柄表示装置の主画層が尺度Ａで表示され、予備画層の透過率が０％である場合の表示画面の一例を示した図である。
【図４３５】第１２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図４３６】第１２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された図柄ストックリーチ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４３７】第１２制御例におけるパチンコ機の表示制御装置内の電気的構成を示すブロック図である。
【図４３８】第１２制御例における描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図４３９】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。
【図４４０】第１２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図４４１】第１２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される加工コマンド処理を示すフローチャートである。
【図４４２】第１２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示すフローチャートである。
【図４４３】（ａ）は、第１２制御例における第３図柄表示装置に表示される図柄ストックリーチ開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における第３図柄表示装置に表示される図柄ストック完了時の表示画面の一例を示した図である。
【図４４４】（ａ）は、第１２制御例における第３図柄表示装置に表示されるストックし

た図柄が移動する場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における第３図柄表示装置に表示されるストックした図柄から新たなリーチラインが形成される場合の表示画面の一例を示した図である。
【図４４５】（ａ）は、第９制御例の変形例における大剣役物可動状態の遊技機を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示される光量調整中に特図変動が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図４４６】（ａ）は、第９制御例の変形例における第３表示装置に表示されるシャッター閉鎖リーチの変形例発展あおり時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例の変形例における第３図柄表示装置に表示されるシャッター閉鎖リーチの変形例発展時の表示画面の一例を示した図である。
【図４４７】（ａ）は、第９制御例の変形例における第３表示装置に表示されるシャッター閉鎖リーチの分岐演出時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例の変形例における第３図柄表示装置に表示されるシャッターが完全開放された時の表示画面の一例を示した図である。
【図４４８】（ａ）は、第１３制御例における第３図柄表示装置に表示されるバトル演出開始画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例における第３図柄表示装置に表示されるバトル演出の先制攻撃画面の一例を示した図である。
【図４４９】（ａ）は、第１３制御例における第３図柄表示装置に表示されるバトル演出ボタン押下指示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例における第３図柄表示装置に表示されるバトル演出ボタン連打中画面の一例を示した図である。
【図４５０】第１３制御例における第３図柄表示装置に表示されるバトル演出ボタン長押し中画面の一例を示した図である。
【図４５１】（ａ）及び（ｂ）は、第１３制御例において第３図柄表示装置に表示されるボタン連打操作時のゲージ減少の流れの一例を示した図である。
【図４５２】（ａ）～（ｄ）は、第１３制御例において第３図柄表示装置に表示されるボタン長押し時のゲージ減少の流れの一例を示した図である。
【図４５３】（ａ）は、第１３制御例における第３図柄表示装置に表示される討伐演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例における第３図柄表示装置に表示される１回目の開始画面の一例を示した図である。
【図４５４】（ａ）は、第１３制御例における第３図柄表示装置に表示される１回目の攻撃画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例における第３図柄表示装置に表示される２回目の開始画面の一例を示した図である。
【図４５５】（ａ）は、第１３制御例における第３図柄表示装置に表示される２回目の攻撃画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例における第３図柄表示装置に表示される３回目の開始画面の一例を示した図である。
【図４５６】第１３制御例における第３図柄表示装置に表示される３回目の攻撃画面の一例を示した図である。
【図４５７】第１３制御例における第３図柄表示装置に表示される通常変動中のチャンスアップ演出画面の一例を示した図である。
【図４５８】第１３制御例における特別図柄変動回数と実行されるチャンスアップ演出の内容を示した図である。
【図４５９】第１３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図４６０】第１３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図４６１】第１３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された長押し演出シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４６２】（ａ）は、第１３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された外れ時最終ＨＰ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された突入抽

選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４６３】第１３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された解除抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４６４】第１３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された追加減少値選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４６５】（ａ）は、第１３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたチャンス予告抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたチャンス態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４６６】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４６７】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。
【図４６８】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される確変状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。
【図４６９】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。
【図４７０】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される討伐リーチ演出決定処理を示すフローチャートである。
【図４７１】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるチャンスアップ演出決定処理を示すフローチャートである。
【図４７２】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出ボタン操作処理を示すフローチャートである。
【図４７３】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される長押し時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４７４】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図４７５】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される長押し中処理を示すフローチャートである。
【図４７６】第１４制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。
【図４７７】（ａ）及び（ｂ）は、第１４制御例における第３図柄表示装置に表示される大当たりのオープニング演出の一例を示した図である。
【図４７８】（ａ）は、第１４制御例における第３図柄表示装置に表示される大当たりのオープニング演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例における時短状態の間に第３図柄表示装置に表示される表示態様の一例を示した図である。
【図４７９】（ａ）及び（ｂ）は、第１４制御例における時短状態の間に残り時間上乗せ演出が実行されている場合の第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図４８０】（ａ）及び（ｂ）は、第１４制御例における時短状態の間に継続率上昇演出が実行されている場合の第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図４８１】（ａ）及び（ｂ）は、第１４制御例における時短状態の終了後にファイナルジャッジ演出が実行されている場合の第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図４８２】第１４制御例における大当たり当選後の演出態様の経時変化を示した図である。
【図４８３】（ａ）は、第１４制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１４制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図４８４】（ａ）は、第１４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図

であり、（ｃ）は、第１４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第１４制御例における直当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４８５】第１４制御例におけるＶ当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４８６】（ａ）は、第１４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１４制御例におけるＳランク用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４８７】（ａ）は、第１４制御例におけるＡランク用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例における時短終了後１変動時用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４８８】（ａ）は、第１４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常状態用変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、ランク毎のラッシュ性能を模式的に示した図である。
【図４８９】（ａ）は、第１４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図４９０】（ａ）は、第１４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたランクアップ演出テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたランクアップ判別テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４９１】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４９２】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図４９３】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図４９４】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図４９５】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４９６】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４９７】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図４９８】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり抽選処理を示すフローチャートである。
【図４９９】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図５００】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図５０１】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図５０２】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図５０３】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図５０４】第１４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図５０５】第１４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるファ

イナルジャッジ演出中処理を示すフローチャートである。
【図５０６】第１４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５０７】第１４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図５０８】第１４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図５０９】第１４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図５１０】第１５制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。
【図５１１】（ａ）は、第１５制御例における確変状態の間に第３図柄表示装置に表示される表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例における確変状態の間に特図１大当たり変動が開始された場合の第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図５１２】（ａ）は、第１５制御例において、確変状態の間に特図１大当たり変動が開始され、当該特図１大当たり変動の変動時間が経過した場合に第３図柄表示装置に表示される表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例において、確変状態の間に特図１大当たり変動が開始され、当該特図１大当たり変動の変動時間が経過するよりも前に特図２小当たり変動の変動時間が経過した場合に第３図柄表示装置に表示される表示態様の一例を示した図である。
【図５１３】（ａ）は、第１５制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１５制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５１４】（ａ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５１５】（ａ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１５制御例における確変・時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５１６】第１５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５１７】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５１８】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図５１９】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図５２０】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始時更新処理を示すフローチャートである。
【図５２１】（ａ）及び（ｂ）は、第１５制御例における時短回数の減算タイミングを示した図である。
【図５２２】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図５２３】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止時更新処理を示すフローチャートである。
【図５２４】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５２５】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄

判定処理を示すフローチャートである。
【図５２６】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図５２７】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図５２８】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図５２９】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図５３０】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図５３１】（ａ）は、第１６制御例において、確変状態で、且つ、確変割合超ＵＰゾーンが設定されている場合に第３図柄表示装置に表示される表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例において、確変割合超ＵＰゾーン中に特図２小当たり変動または特図２ハズレ変動が実行された場合に実行されてピンチ演出が実行された場合の第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図５３２】第１６制御例において、確変割合超ＵＰゾーン中に特図２小当たり変動が実行されたことに基づいて実行されたピンチ演出の終了時における第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図５３３】（ａ）は、第１６制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１６制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５３４】第１６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５３５】（ａ）は、第１６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１６制御例におけるゾーン用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１６制御例における確変・時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５３６】第１６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５３７】第１６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５３８】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図５３９】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図５４０】第１６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図５４１】第１６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図５４２】第１６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図５４３】（ａ）は、第１７制御例における確変状態の間に第３図柄表示装置に表示される表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例における時短状態の間に第３図柄表示装置に表示される表示態様の一例を示した図である。
【図５４４】（ａ）は、第１７制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１７制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５４５】第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図５４６】（ａ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１７制御例における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１７制御例における確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５４７】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図５４８】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始時更新処理を示すフローチャートである。
【図５４９】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止時更新処理を示すフローチャートである。
【図５５０】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図５５１】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図５５２】（ａ）は、第１４制御例の第１の変形例において、通常状態の間に時短図柄当選が発生したことに基づいて設定された時短状態における第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例の第１の変形例において、時短状態の間に時短図柄当選が発生したことに基づいて再設定された時短状態における第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図５５３】（ａ）及び（ｂ）は、第１４制御例の第２の変形例において、時短状態の間に時短図柄当選が発生した場合の第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図５５４】（ａ）及び（ｂ）は、第１４制御例の第２の変形例において、時短状態の間に時短図柄当選が発生したことに基づいて再設定された時短状態の間にランク報知演出が実行された場合の第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図５５５】第１４制御例の第２の変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５５６】第１４制御例の第２の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図５５７】第１４制御例の第２の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される秘匿中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５５８】第１４制御例の第２の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される非秘匿中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５５９】（ａ）は、第１３制御例の第１演出変形例における第３図柄表示装置に表示されるバトル演出開始画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例の第１演出変形例における第３図柄表示装置に表示されるバトル演出の先制攻撃画面の一例を示した図である。
【図５６０】（ａ）～（ｄ）は、第１３制御例の第１演出変形例におけるロングボタンの表示例を示した図である。
【図５６１】第１３制御例の第１演出変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。
【図５６２】（ａ）は、第１３制御例の第２演出変形例における第３図柄表示装置に表示される上乗せ演出開始画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例の第２演出変形例における第３図柄表示装置に表示される上乗せ演出の演出結果を示す画面の一例を示した図である。
【図５６３】（ａ）は、第１３制御例の第２演出変形例における第３図柄表示装置に表示される疑似ＭＡＸ大当たり演出開始画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例の第２演出変形例における第３図柄表示装置に表示される疑似ＭＡＸ大当たり演出の演出中画面の一例を示した図である。
【図５６４】（ａ）は、第１３制御例の第２演出変形例における第３図柄表示装置に表示される疑似保留連演出開始画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例の第２

演出変形例における第３図柄表示装置に表示される疑似保留連演出の演出中画面の一例を示した図である。
【図５６５】第１３制御例の第２演出変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５６６】第１３制御例の第２演出変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５６７】第１３制御例の第２演出変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図５６８】（ａ）は、第１８制御例における第３図柄表示装置に表示される確変状態中の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１８制御例における第３図柄表示装置に表示される確変状態中の大当たり演出画面の一例を示した図である。
【図５６９】第１８制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭが有する確変用変動パターンテーブルの構成を示したブロック図である。
【図５７０】第１８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５７１】第１８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される確変状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。
【図５７２】第１９制御例のパチンコ機の正面図である。
【図５７３】第１９制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図５７４】第１９制御例のパチンコ機の遊技盤の部分拡大図である。
【図５７５】第１９制御例のＶ入賞装置の正面斜視図である。
【図５７６】第１９制御例のＶ入賞装置の分解正面斜視図である。
【図５７７】第１９制御例のＶ入賞装置を背面側から見た動作図である。
【図５７８】（ａ）は、第１９制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、（ｂ）は、第１９制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。
【図５７９】（ａ）は、第１９制御例におけるパチンコ機の演出ボタンの正面図であり、（ｂ）は、第１９制御例におけるパチンコ機の選択ボタンの正面図である。
【図５８０】第１９制御例におけるパチンコ機の遊技盤の背面図である。
【図５８１】（ａ）は、第１９制御例における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１９制御例における実際の表示画面を例示した図である。
【図５８２】（ａ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される通常状態大当たり当選後の大当たり演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される敵討伐演出画面の一例を示した図である。
【図５８３】（ａ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される２ラウンド目終了後のインターバル中画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される６ラウンド（最終ラウンド）中の討伐成功画面の一例を示した図である。
【図５８４】（ａ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される３ラウンド目の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される図５８４（ａ）でボタンを押した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図５８５】（ａ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される図５８４（ａ）でボタンを押さなかった場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される６ラウンド（最終ラウンド）中の復活成功演出画面の一例を示した図である。
【図５８６】（ａ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される時短状態（ラッシュ中）の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される時短状態（ラッシュ中）の当たり画面の一例を示した図である

。
【図５８７】（ａ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される時短状態（ラッシュ中）の小当たり遊技画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示されるＶを狙え初回演出期間中にＶ入賞した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図５８８】第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される図５８７（ｂ）の後、Ｖを狙え初回演出期間経過後の表示画面の一例を示した図である。
【図５８９】（ａ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される時短状態（ラッシュ中）の最終変動（外れ）の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される時短状態終了後の引き戻し演出画面の一例を示した図である。
【図５９０】（ａ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される引き戻し演出終了画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示されるラッシュ結果表示画面の一例を示した図である。
【図５９１】（ａ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示されるＮＥＸＴ演出画面（ラッシュ中大当たり２ラウンド目）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示されるＮＥＸＴ演出結果画面（保留連、ラウンド昇格無し）の一例を示した図である。
【図５９２】（ａ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示されるＮＥＸＴ演出結果画面（ラウンド昇格あり）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示されるＮＥＸＴ演出結果画面（保留連あり）の一例を示した図である。
【図５９３】（ａ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される保留連状態中の小当たり遊技画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される保留連状態中のＮＥＸＴ演出画面（保留連あり）の一例を示した図である。
【図５９４】第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される連続保留連で表示ラウンド数がＭＡＸ（９ラウンド）を超えた場合の表示画面の一例を示した図である。
【図５９５】（ａ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される待機状態中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される演出モード選択画面の一例を示した図である。
【図５９６】（ａ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される特図変動中のステージ移行演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１９制御例において第３図柄表示装置で表示される特図変動中におけるステージ固定操作画面の一例を示した図である。
【図５９７】第１９制御例におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。
【図５９８】第１９制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図５９９】第１９制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図６００】（ａ）は、第１９制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１９制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図６０１】（ａ）は、第１９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄１乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６０２】（ａ）は、第１９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図６０３】第１９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６０４】（ａ）は、第１９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６０５】（ａ）は、第１９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特殊時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短最終変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６０６】第１９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６０７】（ａ）は、第１９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１９制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図６０８】（ａ）は、第１９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された討伐数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された討伐演出態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６０９】第１９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された追加減少値選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６１０】（ａ）は、第１９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された演出ステージデータテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された遊技環境データテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６１１】第１９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図６１２】第１９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図６１３】第１９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図６１４】第１９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図６１５】第１９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。
【図６１６】第１９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図６１７】第１９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。
【図６１８】第１９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図６１９】第１９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図６２０】第１９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図６２１】第１９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図６２２】第１９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入口通過処理を示すフローチャートである。

【図６２３】第１９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理を示すフローチャートである。
【図６２４】第１９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ処理を示すフローチャートである。
【図６２５】第１９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図６２６】第１９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６２７】第１９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図６２８】第１９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図６２９】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図６３０】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６３１】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図６３２】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留情報関連処理を示すフローチャートである。
【図６３３】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。
【図６３４】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図６３５】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図６３６】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド中演出処理を示すフローチャートである。
【図６３７】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される初回大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図６３８】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される討伐演出態様決定処理を示すフローチャートである。
【図６３９】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される初回大当たりラウンド中演出処理を示すフローチャートである。
【図６４０】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される初回インターバル中演出処理を示すフローチャートである。
【図６４１】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図６４２】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図６４３】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６４４】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６４５】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図６４６】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり遊技中更新処理を示すフローチャートである。
【図６４７】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図６４８】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される固定モード設定処理を示すフローチャートである。
【図６４９】第１９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出ボタン操作処理を示すフローチャートである。
【図６５０】（ａ）は、第２０制御例において第３図柄表示装置で表示される保留連中の小当たり遊技画面（特２保留０の場合）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２０制御例において第３図柄表示装置で表示される保留連中の小当たり遊技画面（特２保留獲得時）の一例を示した図である。
【図６５１】第２０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図６５２】第２０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図６５３】第２０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。
【図６５４】第２０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留情報関連処理を示すフローチャートである。
【図６５５】第２０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり中保留獲得処理を示すフローチャートである。
【図６５６】第２０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図６５７】第２０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり中案内態様設定処理を示すフローチャートである。
【図６５８】（ａ）は、第２１制御例において第３図柄表示装置で表示される特図１変動中に第３特図保留を獲得した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２１制御例において第３図柄表示装置で表示される第３特図保留図柄のみアクションがズレている表示画面の一例を示した図である。
【図６５９】（ａ）は、第２１制御例において第３図柄表示装置で表示される特図１停止表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２１制御例において第３図柄表示装置で表示される特図１次変動開始画面の一例を示した図である。
【図６６０】（ａ）は、第２１制御例において第３図柄表示装置で表示される保留変化アクション表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２１制御例において第３図柄表示装置で表示される保留変化時表示画面の一例を示した図であり、（ｃ）は、第２１制御例において第３図柄表示装置で表示される保留シフト時表示画面の一例を示した図である。
【図６６１】（ａ）は、第２１制御例において第３図柄表示装置で表示される保留図柄アクション同期時のステージ変更前表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２１制御例において第３図柄表示装置で表示される保留図柄アクション同期中のステージ変更後表示画面の一例を示した図である。
【図６６２】（ａ）は、第２１制御例において第３図柄表示装置で表示される保留図柄アクション非同期時のステージ変更前表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２１制御例において第３図柄表示装置で表示される保留図柄アクション非同期中のステージ変更中表示画面の一例を示した図であり、（ｃ）は、第２１制御例において第３図柄表示装置で表示される保留図柄アクション非同期中のステージ変更後表示画面の一例を示した図である。
【図６６３】第２１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図６６４】第２１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された保留アクションデータテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６６５】第２１制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。

【図６６６】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図６６７】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。
【図６６８】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６６９】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留態様決定処理を示すフローチャートである。
【図６７０】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図６７１】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留演出更新処理を示すフローチャートである。
【図６７２】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動中ステージ移行処理を示すフローチャートである。
【図６７３】第２１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊態様決定処理を示すフローチャートである。
【図６７４】第２２制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図６７５】第２２制御例におけるパチンコ機の遊技盤の部分拡大図である。
【図６７６】第２２制御例におけるＶ入賞装置の正面斜視図である。
【図６７７】第２２制御例におけるＶ入賞装置の分解正面斜視図である。
【図６７８】第２２制御例におけるＶ入賞装置を背面側から見た動作図である。
【図６７９】（ａ）は、第２２制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、（ｂ）は、第２２制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。
【図６８０】（ａ）は、第２２制御例における装飾用可動役物が収納位置にある状態を示した模式図であり、（ｂ）は、第２２制御例における装飾用可動役物が下降限にある状態を示した模式図である。
【図６８１】（ａ）は、第２２制御例における装飾用可動役物の右中間片落ち状態を示した模式図であり、（ｂ）は、第２２制御例における装飾用可動役物の右中間片落ち、左方落ち状態を示した模式図でる。
【図６８２】第２２制御例における装飾用可動役物の分解正面斜視図である。
【図６８３】第２２制御例における装飾用可動役物の分解背面斜視図である。
【図６８４】第２２制御例におけるバー役物の分解正面斜視図である。
【図６８５】第２２制御例におけるバー役物の分解背面斜視図である。
【図６８６】第２２制御例における回転体役物の分解正面斜視図である。
【図６８７】第２２制御例における回転体役物の分解背面斜視図である。
【図６８８】（ａ）は、第２２制御例における第３図柄列の構成を示した図であり、（ｂ）～（ｅ）は、第２２制御例における回転体役物の停止パターンを模式的に示した図である。
【図６８９】（ａ）は、第２２制御例において第３図柄表示装置で表示される特図仮停止時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２２制御例において第３図柄表示装置で表示される救済チャンス演出開始時の表示画面の一例を示した図である。
【図６９０】（ａ）は、第２２制御例において第３図柄表示装置で表示される救済チャンス演出成功の場合の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２２制御例において第３図柄表示装置で表示される救済チャンス演出失敗の場合の一例を示した図である。
【図６９１】第２２制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図６９２】（ａ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図６９３】（ａ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された

変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６９４】（ａ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された特殊時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された時短最終変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６９５】第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６９６】（ａ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオＡ（バー役物上下駆動）の規定内容を示した図であり、（ｂ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオＡ（回転体役物左右駆動、回転駆動）の規定内容を模式的に示した図である。
【図６９７】（ａ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオＢ（バー役物上下駆動）の規定内容を示した図であり、（ｂ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオＢ（回転体役物左右駆動、回転駆動）の規定内容を模式的に示した図である。
【図６９８】（ａ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオＣ（バー役物上下駆動）の規定内容を示した図であり、（ｂ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオＣ（回転体役物左右駆動、回転駆動）の規定内容を模式的に示した図である。
【図６９９】（ａ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオＤ（バー役物上下駆動）の規定内容を示した図であり、（ｂ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオＤ（回転体役物左右駆動、回転駆動）の規定内容を模式的に示した図である。
【図７００】（ａ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオＥ（バー役物上下駆動）の規定内容を示した図であり、（ｂ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオＥ（回転体役物左右駆動、回転駆動）の規定内容を模式的に示した図である。
【図７０１】（ａ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオＦ（バー役物上下駆動）の規定内容を示した図であり、（ｂ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオＦ（回転体役物左右駆動、回転駆動）の規定内容を模式的に示した図である。
【図７０２】（ａ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオＧ（バー役物上下駆動）の規定内容を示した図であり、（ｂ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオＧ（回転体役物左右駆動、回転駆動）の規定内容を模式的に示した図である。
【図７０３】（ａ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオＨ（バー役物上下駆動）の規定内容を示した図であり、（ｂ）は、第２２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオＨ（回転体役物左右駆動、回転駆動）の規定内容を模式的に示した図である。
【図７０４】第２２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７０５】第２２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図７０６】第２２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される図柄確定コマンド処理を示すフローチャートである。
【図７０７】第２２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動

表示設定処理を示すフローチャートである。
【図７０８】第２２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図７０９】第２２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメ液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図７１０】第２２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される救済チャンス演出開始処理を示すフローチャートである。
【図７１１】第２２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊シナリオ実行中処理を示すフローチャートである。
【図７１２】第２２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される救済チャンス演出実行中処理を示すフローチャートである。
【図７１３】（ａ）は、第２２制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される救済チャンス演出開始時表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２２制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される救済チャンス演出成功時の表示画面の一例を示した図である。
【図７１４】第２３制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図７１５】第２３制御例における装飾用可動役物動作ユニットの正面図である。
【図７１６】（ａ）は、第２３制御例におけるロゴ役物の動作ユニットの模式図であり、（ｂ）は、第２３制御例におけるア役物の動作ユニットの模式図である。
【図７１７】第２３制御例におけるシャッター役物の動作ユニットの模式図である。
【図７１８】第２３制御例におけるロゴ役物が下降限にある状態を示した図である。
【図７１９】第２３制御例におけるロゴ役物の右中間片落ち状態を示した図である。
【図７２０】第２３制御例におけるロゴ役物の右中間片落ち、左方落ち状態を示した図である。
【図７２１】第２３制御例におけるア役物が上昇限にある状態を示した図である。
【図７２２】第２３制御例におけるシャッター役物の閉鎖状態を示した図である。
【図７２３】第２３制御例における全装飾用可動役物が可動状態となった場合を示した図である。
【図７２４】第２３制御例におけるロゴ役物の分解正面斜視図である。
【図７２５】第２３制御例におけるロゴ役物の分解背面斜視図である。
【図７２６】第２３制御例におけるバー役物の分解正面斜視図である。
【図７２７】第２３制御例におけるバー役物の分解背面斜視図である。
【図７２８】第２３制御例における回転体役物の分解正面斜視図である。
【図７２９】第２３制御例における回転体役物の分解背面斜視図である。
【図７３０】第２３制御例におけるア役物の動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図７３１】第２３制御例におけるア役物の動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図７３２】第２３制御例における上昇役物の分解正面斜視図である。
【図７３３】第２３制御例における上昇役物の分解背面斜視図である。
【図７３４】第２３制御例におけるシャッター役物の動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図７３５】第２３制御例におけるシャッター役物の分解正面斜視図である。
【図７３６】第２３制御例におけるシャッター役物の分解背面斜視図である。
【図７３７】（ａ）は、第２３制御例において第３図柄表示装置で表示される通常パターンの複合演出開始から３秒経過後の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２３制御例において第３図柄表示装置で表示される通常パターンの複合演出開始から５秒経過後の表示画面の一例を示した図である。
【図７３８】（ａ）は、第２３制御例において第３図柄表示装置で表示される通常パターンの複合演出開始から７秒経過後の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２３制御例において第３図柄表示装置で表示されるリーチ演出中に複合演出が開始される場合の演出開始から３秒経過後の表示画面の一例を示した図である。

【図７３９】（ａ）は、第２３制御例において第３図柄表示装置で表示される代替パターン１の複合演出開始から５秒経過後の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２３制御例において第３図柄表示装置で表示される代替パターン１の複合演出開始から７秒経過後の表示画面の一例を示した図である。
【図７４０】（ａ）は、第２３制御例において第３図柄表示装置で表示される代替パターン２の複合演出開始から３秒経過後の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２３制御例において第３図柄表示装置で表示される代替パターン２の複合演出開始から５秒経過後の表示画面の一例を示した図である。
【図７４１】第２３制御例において第３図柄表示装置で表示される代替パターン２の複合演出開始から７秒経過後の表示画面の一例を示した図である。
【図７４２】第２３制御例におけるリーチ前演出期間に複合演出が実行される場合のタイミングチャートである。
【図７４３】第２３制御例におけるリーチ演出期間に代替パターン１の複合演出が実行される場合のタイミングチャートである。
【図７４４】第２３制御例におけるリーチ演出期間に代替パターン２の複合演出が実行される場合のタイミングチャートである。
【図７４５】第２３制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図７４６】（ａ）は、第２３制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２３制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図７４７】（ａ）は、第２３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７４８】（ａ）は、第２３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された特殊時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された時短最終変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７４９】（ａ）は、第２３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された複合演出動作シナリオテーブル（バー役物上下駆動）の規定内容を示した図であり、（ｂ）は、第２３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された複合演出動作シナリオテーブル（回転体役物左右駆動、回転駆動）の規定内容を模式的に示した図である。
【図７５０】（ａ）は、第２３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された複合演出動作シナリオテーブル（ア役物上下駆動）の規定内容を示した図であり、（ｂ）は、第２３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された複合演出動作シナリオテーブル（シャッター役物左右駆動）の規定内容を模式的に示した図である。
【図７５１】（ａ）は、第２３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第１代替動作シナリオテーブル（バー役物上下駆動）の規定内容を示した図であり、（ｂ）は、第２３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第１代替動作シナリオテーブル（回転体役物左右駆動、回転駆動）の規定内容を模式的に示した図である。
【図７５２】（ａ）は、第２３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第１代替演出動作シナリオテーブル（ア役物上下駆動）の規定内容を示した図であり、（ｂ）は、第２３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第１代替動作シナリオテーブル（シャッター役物左右駆動）の規定内容を模式的に示した図である。
【図７５３】（ａ）は、第２３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第２代替動作シナリオテーブル（バー役物上下駆動）の規定内容を示した図であり、（ｂ）は、第２３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第２代替動作シナリオテーブル（回転体役物左右駆動、回転駆動）の規定内容を模式的に示した図である。

【図７５４】（ａ）は、第２３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第２代替演出動作シナリオテーブル（ア役物上下駆動）の規定内容を示した図であり、（ｂ）は、第２３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第２代替動作シナリオテーブル（シャッター役物左右駆動）の規定内容を模式的に示した図である。
【図７５５】第２３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７５６】第２３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図７５７】第２３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図７５８】第２３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメ液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図７５９】第２３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される複合演出開始処理を示すフローチャートである。
【図７６０】第２３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第１動作処理を示すフローチャートである。
【図７６１】第２３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２動作処理を示すフローチャートである。
【図７６２】第２３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物可動中処理を示すフローチャートである。
【図７６３】（ａ）は、第２３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で実行されるゲキアツ演出とキャラクタ役物の複合演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示されるゲキアツ演出実行中の表示画面の一例を示した図である。
【図７６４】（ａ）は、第２３制御例の第１変形例におけるキャラクタ役物が可動中である場合を示した図であり、（ｂ）は、第２３制御例の第１変形例におけるキ役物が可動中である場合を示した図である。
【図７６５】（ａ）は、第２３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示されるキ役物よりも前面側にキャラクタ役物が配置された場合の複合演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２３制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示されるキ役物よりも背面側にキャラクタ役物が配置された場合の複合演出の一例を示した図である。
【図７６６】第２４制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図７６７】第２４制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図７６８】（ａ）は、第２４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン１テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７６９】（ａ）は、第２４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン２テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン３テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７７０】（ａ）は、第２４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターン１テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターン２テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７７１】第２４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターン３テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７７２】（ａ）は、第２４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された状態移行

テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された状態移行１テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された状態移行２テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第２４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された状態移行３テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図７７３】（ａ）は、第２４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された状態移行４テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された状態移行５テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された状態移行６テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図７７４】第２４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり移行設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図７７５】第２４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図７７６】第２４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別得柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図７７７】第２４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動回数減算処理を示すフローチャートである。

【図７７８】（ａ）は、第２５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用主変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図７７９】（ａ）は、第２５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用主変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用加算変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図７８０】第２５制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。

【図７８１】第２５制御例における主制御装置のＲＡＭに設定された変動時間カウンタの構成を示したブロック図である。

【図７８２】第２５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図７８３】第２５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図７８４】第２５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動時間更新処理を示すフローチャートである。

【図７８５】（ａ）は、第２６制御例において第３図柄表示装置で表示される第３図柄変動中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例において第３図柄表示装置で表示される遅れ演出開始時の表示画面の一例を示した図である。

【図７８６】（ａ）は、第２６制御例において第３図柄表示装置で表示される展開演出の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例において第３図柄表示装置で表示される横回転演出の表示画面の一例を示した図である。

【図７８７】第２６制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。

【図７８８】第２６制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたチャンス態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図７８９】第２６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図７９０】第２６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常用演出設定処理を示すフローチャートである。

【図７９１】第２６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。
【図７９２】第２６制御例において第３図柄表示装置で表示される箱図柄の構成を示した説明図である。
【図７９３】（ａ）は、第２６制御例における箱図柄と数字図柄との対応図であり、（ｂ）は、第２６制御例における数字図柄列表示パターンを示した図である。
【図７９４】（ａ）～（ｂ）は、第２６制御例における数字図柄列にセットされる図柄データの一例を示した図である。
【図７９５】（ａ）は、第２６制御例において第３図柄表示装置で表示されるハズレ図柄停止時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２６制御例において第３図柄表示装置で表示される横回転演出の表示画面の一例を示した図である。
【図７９６】第２６制御例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技のエンディング画面の一例を示した図である。
【図７９７】第２７制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図７９８】（ａ）は、第２７制御例における通常状態において時短図柄当選が発生した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２７制御例における第２時短状態に移行してから第１特別図柄の保留球を消化するまでの期間において実行されるチャンスタイム待機演出の演出態様の一例を示した図である。
【図７９９】（ａ）は、第２７制御例のチャンスタイム待機演出において時短回数１０回が報知された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２７制御例のチャンスタイム待機演出の実行期間中に第１特別図柄の保留球で大当たりに当選した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図８００】（ａ）は、第２７制御例におけるチャンスタイムの間に普図当たりＢに当選した場合の変動表示演出の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２７制御例におけるチャンスタイムの間に普図当たりＢに当選した場合の普図当たり遊技中に実行される第１示唆演出の演出態様の一例を示した図である。
【図８０１】（ａ）及び（ｂ）は、第２７制御例における第２特別図柄に対応する変動表示演出の演出態様の一例を示した図である。
【図８０２】（ａ）は、第２７制御例における第２特別図柄の小当たり遊技中に実行される第２示唆演出の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２７制御例におけるラッシュ状態中に設定される演出態様の一例を示した図である。
【図８０３】（ａ）及び（ｂ）は、第２７制御例においてラッシュ状態中にスルーゲートを通過した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図８０４】第２７制御例におけるチャンスタイムの前後における演出態様の推移を示した図である。
【図８０５】（ａ）及び（ｂ）は、第２７制御例におけるチャンスタイム中の特別図柄の状態、及び普通図柄の状態の対応関係を示した図である。
【図８０６】第２７制御例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。
【図８０７】（ａ）は、第２７制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２７制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８０８】（ａ）は、第２７制御例における特別図柄１乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２７制御例における特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８０９】（ａ）は、第２７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｃ）は、第２７制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図８１０】（ａ）は、第２７制御例における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２７制御例における時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８１１】（ａ）は、第２７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された普図当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８１２】（ａ）は、第２７制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２７制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８１３】第２７制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された待機演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８１４】第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図８１５】第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図８１６】第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される外れ時処理を示すフローチャートである。
【図８１７】第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図８１８】第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される外れ時種別決定処理を示すフローチャートである。
【図８１９】第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図８２０】第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図８２１】（ａ）は、第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図当たり時処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第２７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第３終了条件判定処理を示すフローチャートである。
【図８２２】第２７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図８２３】第２７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。
【図８２４】第２７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される待機演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８２５】第２７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図８２６】第２７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図８２７】第２７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図当たりコマンド処理を示すフローチャートである。
【図８２８】第２７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８２９】第２７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるチャンスタイム中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８３０】第２７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図８３１】第２８制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図８３２】（ａ）は、第２８制御例において初当たり後に時短状態Ａへと移行した場合

の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、時短状態Ａにおいて最初の第２特別図柄の変動表示が開始された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図８３３】（ａ）は、第２８制御例において初当たり後に時短状態Ａへと移行した後で第２特別図柄の保留球が規定個数貯まって時短終了条件が成立した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２８制御例において時短状態Ｂが設定された後、１回目に実行された第２特別図柄の変動表示中の演出態様の一例を示した図である。
【図８３４】（ａ）は、第２８制御例においてＭＡＸボーナスに当選した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２８制御例において時短状態Ｃの間に実行される疑似インターバル演出の演出態様の一例を示した図である。
【図８３５】第２８制御例における初当たり後の演出態様の推移と、第２特別図柄の状態との対応関係を示した図である。
【図８３６】第２８制御例においてＭＡＸボーナスモードに移行してから時短リミット回数に到達して通常モードＢへと移行するまでの間の演出態様の推移を示した図である。
【図８３７】第２８制御例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。
【図８３８】（ａ）は、第２８制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２８制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８３９】（ａ）は、第２８制御例における特別図柄１乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８制御例における特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８４０】（ａ）は、第２８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｃ）は、第２８制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８４１】（ａ）は、第２８制御例における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８制御例におけるＭＡＸボーナス用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８４２】（ａ）は、第２８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８４３】（ａ）は、第２８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された攻撃アイコン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８４４】第２８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８４５】第２８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図８４６】第２８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図８４７】第２８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図８４８】第２８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。
【図８４９】第２８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図８５０】第２８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される保留球数判別

処理を示すフローチャートである。
【図８５１】第２８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図８５２】第２８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理を示すフローチャートである。
【図８５３】第２８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図８５４】第２８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了時処理を示すフローチャートである。
【図８５５】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図８５６】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。
【図８５７】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図８５８】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図８５９】第２８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８６０】第２８制御例の第１の変形例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。
【図８６１】第２８制御例の第１の変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８６２】（ａ）は、第２８制御例の第１の変形例における特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８制御例の第１の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８６３】（ａ）は、第２８制御例の第１の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８６４】（ａ）及び（ｂ）は、第２８制御例の第２の変形例において初当たり後に時短状態Ａへと移行した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図８６５】（ａ）は、第２８制御例の第２の変形例において時短モードまたは引き戻しモードへと移行した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２８制御例の第２の変形例においてＭＡＸボーナスモードへと移行した後で、時短リミット回数に到達する直前の時短状態Ｃにおける当たり変動演出の演出態様の一例を示した図である。
【図８６６】第２８制御例の第２の変形例における時短状態中の普通図柄の変動表示、普通図柄の当たり遊技、および特別図柄の変動表示の対応関係を示した図である。
【図８６７】第２８制御例の第２の変形例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。
【図８６８】（ａ）は、第２８制御例の第２の変形例における特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８６９】第２８制御例の第２の変形例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８７０】（ａ）は、第２８制御例の第２の変形例における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８制御例の第２変形例におけるＭＡＸボーナス用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８７１】第２８制御例の第２の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図８７２】第２８制御例の第２の変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図８７３】第２８制御例の第２の変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図８７４】第２８制御例の第２の変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される外れ時処理を示すフローチャートである。
【図８７５】第２８制御例の第２の変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図８７６】第２８制御例の第２の変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される外れ時種別決定処理を示すフローチャートである。
【図８７７】第２８制御例の第２の変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図８７８】第２８制御例の第２の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８７９】第２８制御例の第２の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図８８０】（ａ）及び（ｂ）は、第２９制御例における初当たり以外の大当たり遊技において実行される残機ストック演出の演出態様の一例を示した図である。
【図８８１】（ａ）は、第２９制御例においてラッシュが開始された時点の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例におけるラッシュ中にリーチが発生した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図８８２】（ａ）は、第２９制御例におけるラッシュ中に非Ｖ小当たりに当選した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例におけるラッシュ中に全ての非Ｖ小当たりに対応する残機が０になった場合の演出態様の一例を示した図である。
【図８８３】（ａ）及び（ｂ）は、第２９制御例におけるラッシュ中に残機増加条件を満たした場合に実行される残機回復演出の演出態様の一例を示した図である。
【図８８４】（ａ）は、第２９制御例におけるラッシュ終了後の特図２の残保留を消化している間の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例における時短最終変動の開始後に当たり保留を獲得していた場合の演出態様の一例を示した図である。
【図８８５】第２９制御例における無敵モード中の演出態様の一例を示した図である。
【図８８６】第２９制御例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。
【図８８７】（ａ）は、第２９制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２９制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８８８】（ａ）は、第２９制御例における特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８８９】（ａ）は、第２９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２９制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８９０】（ａ）は、第２９制御例における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９制御例における時短最終変動用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８９１】第２９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８９２】第２９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８９３】第２９制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８９４】第２９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動

パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図８９５】第２９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図８９６】第２９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される天井判定処理を示すフローチャートである。
【図８９７】第２９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。
【図８９８】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８９９】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９００】第２９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される非Ｖ小当たり時処理を示すフローチャートである。
【図９０１】第３０制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図９０２】（ａ）は、第３０制御例において第３図柄表示装置で表示される有利モード中の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３０制御例において第３図柄表示装置で表示される不利モード中の演出画面の一例を示した図である。
【図９０３】（ａ）は、第３０制御例において第３図柄表示装置で表示される通常モード中に時短Ａ（微時短１０回）当選した場合の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３０制御例において第３図柄表示装置で表示される有利モード（残時短３０回）中に時短Ａ（微時短１０回）当選した場合の演出画面の一例を示した図である。
【図９０４】（ａ）は、第３０制御例において第３図柄表示装置で表示される通常モード中に時短Ｂ（時短）当選した場合の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３０制御例において第３図柄表示装置で表示される有利モード中に時短Ｂ（時短）当選した場合の演出画面の一例を示した図である。
【図９０５】（ａ）及び（ｂ）は、第３０制御例において第３図柄表示装置で表示される時短図柄停止後の残保留消化期間中の演出の一例を示した図である。
【図９０６】（ａ）は、第３０制御例において第３図柄表示装置で表示される時短中の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３０制御例において第３図柄表示装置で表示される時短中に小当たり当選した場合の演出画面の一例を示した図である。
【図９０７】（ａ）は、第３０制御例において第３図柄表示装置で表示される通常モード中における天井到達変動中の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３０制御例において第３図柄表示装置で表示される有利モード中における天井到達変動中の演出画面の一例を示した図である。
【図９０８】第３０制御例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。
【図９０９】（ａ）は、第３０制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３０制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９１０】（ａ）は、第３０制御例における特別図柄１乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３０制御例における特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３０制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９１１】（ａ）は、第３０制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３０制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９１２】第３０制御例における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９１３】第３０制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９１４】（ａ）は、第３０制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり

種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３０制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９１５】（ａ）は、第３０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９１６】第３０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された背景モード選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９１７】第３０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された演出図柄選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９１８】第３０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図９１９】第３０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図９２０】第３０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される外れ時処理を示すフローチャートである。
【図９２１】第３０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図９２２】第３０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される外れ時種別決定処理を示すフローチャートである。
【図９２３】第３０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図９２４】第３０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される天井更新処理を示すフローチャートである。
【図９２５】第３０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図９２６】第３０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。
【図９２７】第３０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される待機演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９２８】第３０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９２９】第３０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短図柄当選時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９３０】第３０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出用時短図柄決定処理を示すフローチャートである。
【図９３１】第３０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図９３２】第３１制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図９３３】（ａ）は、第３１制御例において第３図柄表示装置で表示される時短リミット非到達の時短中当たり変動画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３１制御例において第３図柄表示装置で表示される時短リミット到達の時短中当たり変動画面の一例を示した図である。
【図９３４】（ａ）は、第３１制御例において第３図柄表示装置で表示される擬似左打ち中の演出画面（特図２当たり変動中）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３１制御例において第３図柄表示装置で表示される擬似左打ち中に時短状態が終了したことを示す演出画面の一例を示した図である。
【図９３５】第３１制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図９３６】第３１制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である

。
【図９３７】第３１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図９３８】第３１制御例における通常状態用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９３９】第３１制御例における時短状態用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９４０】第３１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９４１】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図９４２】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図９４３】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図９４４】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図９４５】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図９４６】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図９４７】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図９４８】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図９４９】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１強制停止処理を示すフローチャートである。
【図９５０】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理を示すフローチャートである。
【図９５１】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図９５２】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図９５３】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり抽選処理を示すフローチャートである。
【図９５４】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図９５５】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図９５６】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図９５７】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２強制停止処理を示すフローチャートである。
【図９５８】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２小当たり停止処理を示すフローチャートである。
【図９５９】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図９６０】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図９６１】第３１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短リミット

更新処理を示すフローチャートである。
【図９６２】第３１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９６３】第３１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９６４】第３１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９６５】（ａ）は、第３２制御例において第３図柄表示装置で表示される通常モード中に時短Ａ１（微時短１回）当選した場合の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３２制御例において第３図柄表示装置で表示される高確モード中の演出画面（時短Ａ２当選時）の一例を示した図である。
【図９６６】（ａ）は、第３２制御例において第３図柄表示装置で表示される高確モード中の時短Ａ群当選時の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３２制御例において第３図柄表示装置で表示される高確モード終了時の演出画面（内部第２時短残２０回）の一例を示した図である。
【図９６７】第３２制御例において第３図柄表示装置で表示される通常モード中の外れ時における高確モード移行画面の一例を示した図である。
【図９６８】（ａ）～（ｈ）は、第３２制御例における遊技の流れと演出の流れを示した図である。
【図９６９】（ａ）は、第３２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９７０】第３２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第２演出図柄選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９７１】第３２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された天井情報選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９７２】第３２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図９７３】第３２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される確定コマンド処理を示すフローチャートである。
【図９７４】第３２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９７５】第３２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２演出図柄設定処理を示すフローチャートである。
【図９７６】第３２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される天井情報報知設定処理を示すフローチャートである。
【図９７７】第３３制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図９７８】（ａ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスゾーン中の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３３制御例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスゾーン中に左打ちでスルーに通した場合の演出画面の一例を示した図である。
【図９７９】（ａ）は、第３３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された残時短回数報知選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９８０】第３３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９８１】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図９８２】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留

情報関連処理を示すフローチャートである。
【図９８３】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される確定コマンド処理を示すフローチャートである。
【図９８４】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルー通過処理を示すフローチャートである。
【図９８５】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９８６】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される非時短リミット時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９８７】第３３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９８８】第３０制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された背景モード選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９８９】第３０制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短図柄当選時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９９０】第３０制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短図柄当選時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９９１】第３０制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される天井態様決定処理を示すフローチャートである。
【図９９２】（ａ）は、第３４制御例において第３図柄表示装置で表示されるファイナルカウントダウン演出の開始画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例において第３図柄表示装置で表示されるファイナルカウントダウン演出中に時短図柄当選した場合の表示画面（通常状態、時短図柄Ｂ当選）の一例を示した図である。
【図９９３】（ａ）は、第３４制御例において第３図柄表示装置で表示されるファイナルカウントダウン演出中の小当たり当選画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例において第３図柄表示装置で表示されるファイナルカウントダウン演出終了画面（残時短回数１８回）の一例を示した図である。
【図９９４】（ａ）は、第３４制御例において第３図柄表示装置で表示される上乗せ演出開始画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例において第３図柄表示装置で表示されるファイナルカウントダウン演出中に時短図柄当選した場合の表示画面（第１時短状態、時短図柄Ａ当選）の一例を示した図である。
【図９９５】（ａ）～（ｄ）は、第３４制御例における遊技状態の流れと実行される演出の流れを示した図である。
【図９９６】第３４制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。
【図９９７】（ａ）は、第３４制御例における特別図柄１乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例における特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９９８】第３４制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９９９】（ａ）は、第３４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０００】第３４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１００１】第３４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１００２】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。

【図１００３】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２時短状態移行処理を示すフローチャートである。
【図１００４】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１００５】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短図柄当選時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１００６】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１００７】第３４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１００８】（ａ）は、第３４制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示されるロングバトル演出の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３４制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示されるコンビバトル演出の表示画面の一例を示した図である。
【図１００９】第３４制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される背景チェンジ演出の表示画面の一例を示した図である。
【図１０１０】第３４制御例の第１変形例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０１１】第３４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１０１２】第３４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊背景設定処理を示すフローチャートである。
【図１０１３】第３４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１０１４】（ａ）は、追加例におけるスーパーリーチ演出の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、追加例における時短示唆演出の表示画面の一例を示した図である。
【図１０１５】追加例において第３図柄表示装置で表示される演出態様を切り替える際の表示画面の一例を示した図である。
【図１０１６】（ａ）～（ｄ）は、追加例における演出パターンを示した図である。
【図１０１７】第３５制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１０１８】（ａ）は、第３５制御例において確変状態Ａに設定されている場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例における確変状態Ａでリーチが発生した場合に実行されるピンチ演出の一例を示した図である。
【図１０１９】（ａ）は、第３５制御例における確変状態Ａで大当たりに当選した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例におけるチャレンジボーナスのオープニング期間中の演出態様の一例を示した図である。
【図１０２０】（ａ）は、第３５制御例におけるチャレンジボーナスのオープニング演出として、通常大当たりを報知するオープニング演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例における確変状態Ａで昇格チャンス演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１０２１】（ａ）は、第３５制御例における確変状態Ａで昇格チャンス演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例における確変状態Ａで、失敗を報知する昇格チャンス演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１０２２】（ａ）は、第３５制御例における確変状態Ａで、昇格成功を報知する昇格チャンス演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例において無敵モードに設定されている場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１０２３】（ａ）は、第３５制御例における無敵モードにおいて、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが重複して実行され、第１特別図柄の変動表示が通常大当たり変動である場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例に

おける無敵モードにおいて、第２特別図柄の変動停止中に第１特別図柄の通常大当たり変動が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１０２４】（ａ）は、第３５制御例における無敵モードで第２特別図柄の変動停止中に第１特別図柄の通常大当たり変動が実行された後で、第２特別図柄の始動入賞を検出した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例における無敵モードにおいて第２特別図柄の大当たり遊技の実行が確定した場合に実行されるブラックアウト演出の演出態様の一例を示した図である。
【図１０２５】第３５制御例においてプレミアムラッシュモードに設定されている場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１０２６】第３５制御例における各状態間の移行方法を示した図である。
【図１０２７】第３５制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１０２８】第３５制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０２９】（ａ）は、第３５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０３０】（ａ）は、第３５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｃ）は、第３５制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０３１】第３５制御例における時短・確変Ａ用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０３２】第３５制御例における確変Ｂ用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０３３】（ａ）は、第３５制御例における確変Ｃ用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例における昇格演出用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０３４】（ａ）は、第３５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０３５】第３５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１０３６】第３５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１０３７】第３５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１０３８】第３５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１０３９】第３５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図１０４０】第３５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１０４１】第３５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図１０４２】第３５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図１０４３】第３５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１０４４】第３５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１０４５】第３５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図１０４６】第３５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１０４７】第３５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図１０４８】第３５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１０４９】第３５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。
【図１０５０】第３５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１０５１】第３５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図１０５２】第３５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される異常処理を示すフローチャートである。
【図１０５３】第３５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１０５４】第３５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１０５５】（ａ）は、第３５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される無敵モード中演出設定処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第３５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるプレミアムラッシュ中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１０５６】第３５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１０５７】（ａ）は、第３５制御例の第１の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３５制御例の第１の変形例における確変Ｂ１用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０５８】第３５制御例の第１の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０５９】（ａ）は、第３６制御例におけるＭＡＸボーナスモードで４回目に当選した大当たりのエンディング期間中に実行されるＭＡＸボーナスモードのエンディング演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３６制御例におけるＭＡＸボーナスモードのエンディング演出においてＭＡＸラウンド突破演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１０６０】（ａ）及び（ｂ）は、第３６制御例においてＭＡＸラウンド突破演出が実行された後のＭＡＸボーナスモードにおいて当選した大当たりのエンディング期間で実行される継続ジャッジ演出の演出態様の一例を示した図である。
【図１０６１】（ａ）は、第３６制御例において初当たり後に時短状態Ａへと移行した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３６制御例における時短状態Ａにおいて最初の第２特別図柄の変動表示が開始された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１０６２】（ａ）は、第３６制御例における時短状態Ａにおいて最初の第２特別図柄の抽選結果が外れＡとなった場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３６

制御例における時短状態Ｂにおいて最初の第２特別図柄の抽選結果が外れＡとなった場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１０６３】（ａ）は、第３６制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０６４】（ａ）は、第３６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された外れ種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０６５】第３６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０６６】第３６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１０６７】第３６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される外れ時処理を示すフローチャートである。
【図１０６８】第３６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図１０６９】第３６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。
【図１０７０】第３６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１０７１】第３６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される攻撃アイコン選択処理を示すフローチャートである。
【図１０７２】第３６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１０７３】第３６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図１０７４】第３６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図１０７５】第３６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＭＡＸボーナス終了処理を示すフローチャートである。
【図１０７６】（ａ）及び（ｂ）は、第３５制御例の第２の変形例における確変状態Ａでレース演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１０７７】（ａ）は、第３５制御例の第２の変形例における確変状態Ａで、第１特別図柄の大当たりを報知するレース演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ａ）は、第３５制御例の第２の変形例における確変状態Ａで、第２特別図柄の大当たりを報知するレース演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１０７８】第１０実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１０７９】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１０８０】パチンコ機の背面図である。
【図１０８１】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１０８２】遊技盤及び動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図１０８３】遊技盤及び動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図１０８４】動作ユニットの正面図である。
【図１０８５】動作ユニットの正面図である。
【図１０８６】動作ユニットの正面図である。
【図１０８７】動作ユニットの正面図である。
【図１０８８】動作ユニットの正面図である。
【図１０８９】動作ユニットの正面図である。

【図１０９０】第１動作ユニットの正面斜視図である。
【図１０９１】第１動作ユニットの背面斜視図である。
【図１０９２】第１動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図１０９３】第１動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図１０９４】回転動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図１０９５】回転動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図１０９６】（ａ）及び（ｂ）は、回転動作ユニットの背面図である。
【図１０９７】（ａ）及び（ｂ）は、回転動作ユニットの背面図である。
【図１０９８】第１動作ユニットの正面図である。
【図１０９９】第１動作ユニットの正面図である。
【図１１００】第１動作ユニットの正面図である。
【図１１０１】第１動作ユニットの背面図である。
【図１１０２】第１動作ユニットの背面図である。
【図１１０３】第１動作ユニットの背面図である。
【図１１０４】第２動作ユニットの正面斜視図である。
【図１１０５】第２動作ユニットの背面斜視図である。
【図１１０６】第２動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図１１０７】第２動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図１１０８】回転動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図１１０９】回転動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図１１１０】（ａ）及び（ｂ）は、回転動作ユニットの背面図である。
【図１１１１】（ａ）及び（ｂ）は、回転動作ユニットの背面図である。
【図１１１２】第３動作ユニットの正面斜視図である。
【図１１１３】第３動作ユニットの背面斜視図である。
【図１１１４】第３動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図１１１５】第３動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図１１１６】開閉動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図１１１７】開閉動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図１１１８】第３動作ユニットの開閉動作ユニットの背面図である。
【図１１１９】第３動作ユニットの開閉動作ユニットの背面図である。
【図１１２０】導光板ユニットの分解正面斜視図である。
【図１１２１】導光板ユニットの分解背面斜視図である。
【図１１２２】補助導光板ユニットの分解正面斜視図である。
【図１１２３】補助導光板ユニットの分解背面斜視図である。
【図１１２４】補助導光板ユニットの背面図である。
【図１１２５】（ａ）は、図１１２４のＭＣＤＸＶＩａ－ＭＣＤＸＶＩａ線における補助導光板ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図１１２４のＭＣＤＸＶＩｂ－ＭＣＤＸＶＩｂ線における補助導光板ユニットの断面図である。
【図１１２６】（ａ）から（ｆ）は、補助導光板ユニットの模式正面図である。
【図１１２７】遊技盤の分解正面斜視図である。
【図１１２８】遊技盤の分解背面斜視図である。
【図１１２９】補助導光板ユニットの分解正面斜視図である。
【図１１３０】補助導光板ユニットの分解背面斜視図である。
【図１１３１】補助導光板ユニットの正面図である。
【図１１３２】図１１３１のＭＣＤＸＸＩＩＩ－ＭＣＤＸＸＩＩＩ線における補助導光板ユニットの断面図である。
【図１１３３】下流側案内部材の分解正面斜視図である。
【図１１３４】下流側案内部材の分解背面斜視図である。
【図１１３５】視認態様変化シートの構成を模式的に示す模式図である。
【図１１３６】（ａ）及び（ｂ）は、方向視の違いによる下流側案内部材の見え方の変化

を示す模式図である。
【図１１３７】第１１実施形態における第１動作ユニットの背面図である。
【図１１３８】第１２実施形態における第１動作ユニットの模式背面図である。
【図１１３９】第１動作ユニットの模式背面図である。
【図１１４０】第１動作ユニットの模式背面図である。
【図１１４１】（ａ）及び（ｂ）は、第１３実施形態における球案内ユニットの断面図である。
【図１１４２】（ａ）及び（ｂ）は、第１４実施形態における回転動作ユニットの背面図である。
【図１１４３】第１５実施形態における流路前側構成部材の断面図である。
【図１１４４】第１６実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図１１４５】基板ボックスの正面斜視図である。
【図１１４６】基板ボックスの背面斜視図である。
【図１１４７】基板ボックスの正面図である。
【図１１４８】（ａ）は、基板ボックスの背面図であり、（ｂ）は、図１１４８（ａ）の矢印ＭＣＤＸＸＸＩＸｂ方向視における基板ボックスの側面図である。
【図１１４９】（ａ）は、基板ボックスの部分正面斜視図であり、（ｂ）は、基板ボックスの部分背面斜視図である。
【図１１５０】（ａ）及び（ｂ）は、基板ボックスの部分正面図であり、（ｃ）及び（ｄ）は、基板ボックスの部分背面図である。
【図１１５１】（ａ）は、図１１５０（ｂ）のＭＣＤＸＬＩＩａ－ＭＣＤＸＬＩＩａ線における基板ボックスの部分断面図であり、（ｂ）は、図１１５０（ｂ）のＭＣＤＸＬＩＩｂ－ＭＣＤＸＬＩＩｂ線における基板ボックスの部分断面図である。
【図１１５２】（ａ）は、基板ボックスの部分正面図であり、（ｂ）は、基板ボックスの部分背面図である。
【図１１５３】図１１５２（ｂ）のＭＣＤＸＬＩＶ－ＭＣＤＸＬＩＶ線における基板ボックスの部分断面図である。
【図１１５４】（ａ）は、基板ボックスの部分正面図であり、（ｂ）は、基板ボックスの部分背面図である。
【図１１５５】（ａ）は、第１７実施形態における基板ボックスの部分背面図であり、（ｂ）は、図１１５５（ａ）のＭＣＤＸＬＶＩｂ－ＭＣＤＸＬＶＩｂ線における基板ボックスの部分断面図であり、（ｃ）は、第１８実施形態における保護カバーの部分断面図である。
【図１１５６】（ａ）は、第１９実施形態における基板ボックスの部分背面図であり、（ｂ）は、図１１５６（ａ）のＭＣＤＸＬＶＩＩｂ－ＭＣＤＸＬＶＩＩｂ線における基板ボックスの部分断面図であり、（ｃ）は、図１１５６（ａ）のＭＣＤＸＬＶＩＩｃ－ＭＣＤＸＬＶＩＩｃ線における基板ボックスの部分断面図であり、（ｄ）は、図１１５６（ａ）のＭＣＤＸＬＶＩＩｄ－ＭＣＤＸＬＶＩＩｄ線における基板ボックスの部分断面図である。
【図１１５７】（ａ）から（ｃ）は、第２０実施形態における基板ボックスの部分断面図であり、図１１５０（ｂ）のＭＣＤＸＬＶＩＩＩａ－ＭＣＤＸＬＶＩＩＩａ線における断面図に対応し、（ｄ）は、第２１実施形態における基板ボックスの部分断面図である。
【図１１５８】（ａ）は、第２２実施形態における基板ボックスの部分背面図であり、（ｂ）は、図１１５８（ａ）のＭＣＤＸＬＩＸｂ－ＭＣＤＸＬＩＸｂ線における基板ボックスの部分断面図である。
【図１１５９】（ａ）は、第２３実施形態における基板ボックスの部分断面図であり、（ｂ）は、第２４実施形態における基板ボックスの部分背面図であり、（ｃ）は、図１１５９（ｂ）のＭＣＤＬｃ－ＭＣＤＬｃ線における基板ボックスの部分断面図である。
【図１１６０】（ａ）は、第２５実施形態における基板ボックスの部分断面図であり、（ｂ）は、図１１６０（ａ）のＭＣＤＬＩｂ－ＭＣＤＬＩｂ線における基板ボックスの部分

断面図であり、（ｃ）は、基板ボックスの部分断面図である。
【図１１６１】（ａ）は、第２６実施形態における基板ボックスの保護カバーの正面図であり、（ｂ）は、図１１６１（ａ）の矢印ＭＣＤＬＩＩｂ方向視における保護カバーの側面図であり、（ｃ）は、図１１６１（ｂ）の矢印ＭＣＤＬＩＩｃ方向視における保護カバーの背面図である。
【図１１６２】（ａ）は、基板ボックスの背面図であり、（ｂ）は、図１１６２（ａ）の矢印ＭＣＤＬＩＩＩｂ方向視における基板ボックスの側面図であり、（ｃ）は、図１１６２（ｂ）のＭＣＤＬＩＩＩｃ－ＭＣＤＬＩＩＩｃ線における基板ボックスの部分断面図である。
【図１１６３】（ａ）は、第２７実施形態における基板ボックスの保護カバーの側面図であり、（ｂ）は、図１１５０（ｂ）のＭＣＤＸＬＩＩｂ－ＭＣＤＸＬＩＩｂ線における基板ボックスの部分断面図である。
【図１１６４】（ａ）は、第２８実施形態における基板ボックスの保護カバーの正面図であり、（ｂ）は、図１１６４（ａ）の矢印ＭＣＤＬＶｂ方向視における保護カバーの側面図であり、（ｃ）は、図１１５０（ｂ）のＭＣＤＸＬＩＩｂ－ＭＣＤＸＬＩＩｂ線における基板ボックスの部分断面図である。
【図１１６５】（ａ）は、第２９実施形態における基板ボックスの保護カバーの部分背面図であり、（ｂ）は、図１１５０（ｂ）のＭＣＤＸＬＩＩｂ－ＭＣＤＸＬＩＩｂ線における基板ボックスの部分断面図であり、（ｃ）は、第３０実施形態における保護カバーの部分背面図であり、（ｄ）は、図１１６５（ｃ）のＭＣＤＬＶＩｄ－ＭＣＤＬＶＩｄ線における保護カバーの部分断面図である。
【図１１６６】（ａ）は、第３１実施形態における保護カバーの部分背面図であり、（ｂ）は、図１１６６（ａ）のＭＣＤＬＶＩＩｂ－ＭＣＤＬＶＩＩｂ線における保護カバーの部分断面図であり、（ｃ）は、第３２実施形態における基板ボックスの部分背面図である。
【図１１６７】（ａ）は、第３３実施形態における基板ボックスの保護カバーの側面図であり、（ｂ）は、基板ボックスの側面図であり、（ｃ）は、図１１６７（ｂ）のＭＣＤＬＶＩＩＩｃ－ＭＣＤＬＶＩＩＩｃ線における基板ボックスの断面図である。
【図１１６８】（ａ）は、第３４実施形態における基板ボックスの部分背面図であり、（ｂ）は、図１１６８（ａ）の矢印ＭＣＤＬＩＸｂ方向視における基板ボックスの部分側面図であり、（ｃ）は、保護カバーの背面図である。
【図１１６９】（ａ）及び（ｃ）は、図１１６８（ａ）のＭＣＤＬＸａ部における基板ボックスの背面図であり、（ｂ）は、図１１６９（ａ）のＭＣＤＬＸｂ－ＭＣＤＬＸｂ線における基板ボックスの部分断面図であり、（ｄ）は、図１１６９（ｃ）のＭＣＤＬＸｄ－ＭＣＤＬＸｄ線における基板ボックスの部分断面図である。
【図１１７０】（ａ）は、図１１６８（ａ）のＭＣＤＬＸａ部における基板ボックスの背面図であり、（ｂ）は、図１１７０（ａ）のＭＣＤＬＸＩｂ－ＭＣＤＬＸＩｂ線における基板ボックスの部分断面図である。
【図１１７１】（ａ）は、第３５実施形態における基板ボックスの部分正面図であり、（ｂ）は、図１１７１（ａ）のＭＣＤＬＸＩＩｂ－ＭＣＤＬＸＩＩｂ線における基板ボックスの部分断面図であり、（ｃ）は、図１１７１（ａ）のＭＣＤＬＸＩＩｃ－ＭＣＤＬＸＩＩｃ線における基板ボックスの部分断面図である。
【図１１７２】（ａ）及び（ｃ）は、図１１７１（ａ）のＭＣＤＬＸＩＩｂ－ＭＣＤＬＸＩＩｂ線における基板ボックスの部分断面図であり、（ｂ）及び（ｄ）は、図１１７１（ａ）のＭＣＤＬＸＩＩｃ－ＭＣＤＬＸＩＩｃ線における基板ボックスの部分断面図である。
【図１１７３】（ａ）は、第３６実施形態における基板ボックスの部分背面図であり、（ｂ）は、図１１７３（ａ）のＭＣＤＬＸＩＶｂ－ＭＣＤＬＸＩＶｂ線における基板ボックスの部分断面図であり、（ｃ）は、図１１７３（ａ）のＭＣＤＬＸＩＶｃ－ＭＣＤＬＸＩＶｃ線における基板ボックスの部分断面図であり、（ｄ）は、保護カバーの背面図であり

、（ｅ）は、図１１７３（ｄ）のＸＣＶＩｅ－ＸＣＶＩｅ線における保護カバーの断面図である。
【図１１７４】（ａ）は、図１１７３（ａ）のＭＣＤＬＸＶａ部における基板ボックスの背面図であり、（ｂ）は、図１１７３（ａ）のＭＣＤＬＸＩＶｂ－ＭＣＤＬＸＩＶｂ線における基板ボックスの部分断面図であり、（ｃ）は、図１１７３（ａ）のＭＣＤＬＸＩＶｃ－ＭＣＤＬＸＩＶｃ線における基板ボックスの部分断面図である。
【図１１７５】（ａ）は、第３７実施形態における基板ボックスの部分正面図であり、（ｂ）は、図１１７５（ａ）のＭＣＤＬＸＶＩｂ－ＭＣＤＬＸＶＩｂ線における基板ボックスの部分断面図である。
【図１１７６】（ａ）は、第３８実施形態における基板ボックスの部分正面図であり、（ｂ）は、図１１７６（ａ）の矢印ＭＣＤＬＸＶＩＩｂ方向視における保護カバーの側面図であり、（ｃ）は、図１１７６（ａ）のＭＣＤＬＸＶＩＩｃ－ＭＣＤＬＸＶＩＩｃ線における基板ボックスの部分断面図である。
【図１１７７】（ａ）は、第３９実施形態における基板ボックスの部分背面図であり、（ｂ）は、図１１７７（ａ）のＭＣＤＬＸＶＩＩＩｂ－ＭＣＤＬＸＶＩＩＩｂ線における基板ボックスの部分断面図である。
【図１１７８】第４０実施形態における保護カバーの背面図である。
【図１１７９】（ａ）は、第４１実施形態における基板ボックスの部分背面図であり、（ｂ）は、図１１７９（ａ）のＭＣＤＬＸＸｂ－ＭＣＤＬＸＸｂ線における基板ボックスの部分断面図である。
【図１１８０】（ａ）は、第４２実施形態における基板ボックスの部分断面図であり、（ｂ）は、第４３実施形態における基板ボックスの部分断面図である。
【図１１８１】（ａ）は、第４４実施形態における基板ボックスの部分背面図であり、（ｂ）は、図１１８１（ａ）のＭＣＤＬＸＸＩＩｂ－ＭＣＤＬＸＸＩＩｂ線における基板ボックスの部分断面図である。
【図１１８２】第４５実施形態における基板ボックスの部分背面図である。
【図１１８３】（ａ）は、第４６実施形態における基板ボックスの部分背面図であり、（ｂ）は、図１１８３（ａ）のＭＣＤＬＸＸＩＶｂ－ＭＣＤＬＸＸＩＶｂ線における基板ボックスの部分断面図である。
【図１１８４】（ａ）は、第４７実施形態における基板ボックスの部分断面図であり、（ｂ）は、第４８実施形態における基板ボックスの部分断面図であり、（ｃ）は、第４９実施形態における基板ボックスの保護カバーの部分背面図である。
【図１１８５】第５０実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１１８６】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１１８７】パチンコ機の背面図である。
【図１１８８】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１１８９】経路構成装置の分解正面斜視図である。
【図１１９０】経路構成装置の部分拡大正面図である。
【図１１９１】（ａ）及び（ｂ）は、図１１９０のＭＣＤＬＸＸＸＩＩａ－ＭＣＤＬＸＸＸＩＩａ線における経路構成装置の部分断面図である。
【図１１９２】（ａ）及び（ｂ）は、図１１９０の範囲ＭＣＤＬＸＸＸＩＩＩａにおける経路構成装置の部分正面図である。
【図１１９３】（ａ）及び（ｂ）は、図１１９０の範囲ＭＣＤＬＸＸＸＩＩＩａにおける経路構成装置の部分正面図である。
【図１１９４】（ａ）及び（ｂ）は、図１１９０の範囲ＭＣＤＬＸＸＸＩＩＩａにおける経路構成装置の部分正面図である。
【図１１９５】（ａ）及び（ｂ）は、図１１９０の範囲ＭＣＤＬＸＸＸＩＩＩａにおける経路構成装置の部分正面図である。
【図１１９６】図１１８６の範囲ＭＣＤＬＸＸＸＶＩＩにおける遊技盤の部分正面図である。

【図１１９７】（ａ）は、主制御装置内のＲＯＭの電気的構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第１当たり種別カウンタと特別図柄における大当たり種別との対応関係を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第２当たり乱数カウンタと普通図柄における当たりとの対応関係を模式的に示した模式図である。
【図１１９８】（ａ）から（ｄ）は、普通入賞口（スルーゲート）における球の通過の検出と、電動役物の状態の計時変化の一例を示した図である。
【図１１９９】第５１実施形態における遊技盤の分解正面斜視図である。
【図１２００】（ａ）は、正面ユニットの正面図であり、（ｂ）は、正面ユニットの背面図である。
【図１２０１】正面ユニットの分解正面斜視図である。
【図１２０２】正面ユニットの分解背面斜視図である。
【図１２０３】（ａ）は、振分けユニットの正面図であり、（ｂ）は、振分けユニットの背面図である。
【図１２０４】（ａ）は、図１２０３（ａ）のＭＣＤＸＣＶａ－ＭＣＤＸＣＶａ線における振分けユニットの断面図であり、（ｂ）は、図１２０４（ａ）のＭＣＤＸＣＶｂ－ＭＣＤＸＣＶｂ線における振分けユニットの断面図である。
【図１２０５】（ａ）及び（ｂ）は、図１２０４（ａ）のＭＣＤＸＣＶｂ－ＭＣＤＸＣＶｂ線における振分けユニットの断面図である。
【図１２０６】（ａ）から（ｄ）は、検出装置における球の通過の検出と、羽部材の状態の計時変化の一例を示した図である。
【図１２０７】図１２００（ａ）のＭＣＤＸＣＶＩＩＩ－ＭＣＤＸＣＶＩＩＩ線における遊技盤の断面図である。
【図１２０８】（ａ）及び（ｂ）は、図１２０７のＭＣＤＸＣＩＸａ－ＭＣＤＸＣＩＸａ線における入賞口ユニット及び送球ユニットの部分断面図である。
【図１２０９】第５２実施形態における遊技盤の部分正面図である。
【図１２１０】第５３実施形態における遊技盤の部分正面図である。
【図１２１１】第５４実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１２１２】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１２１３】パチンコ機の背面図である。
【図１２１４】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１２１５】入賞ユニットの正面斜視図である。
【図１２１６】入賞ユニットの背面斜視図である。
【図１２１７】入賞ユニットの分解正面斜視図である。
【図１２１８】入賞ユニットの分解背面斜視図である。
【図１２１９】入賞ユニットの分解正面斜視図である。
【図１２２０】入賞ユニットの分解背面斜視図である。
【図１２２１】入賞ユニットの分解正面斜視図である。
【図１２２２】入賞ユニットの分解背面斜視図である。
【図１２２３】入賞ユニットの分解正面斜視図である。
【図１２２４】入賞ユニットの分解背面斜視図である。
【図１２２５】（ａ）は、入賞ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図１２２５（ａ）の矢印ＭＤＸＶＩｂ方向視における入賞ユニットの側面図であり、（ｃ）は、図１２２５（ａ）の矢印ＭＤＸＶＩｃ方向視における入賞ユニットの上面図である。
【図１２２６】（ａ）及び（ｂ）は、図１２２５（ｃ）のＭＤＸＶＩＩａ－ＭＤＸＶＩＩａ線における入賞ユニットの断面図である。
【図１２２７】図１２２５（ｃ）のＭＤＸＶＩＩＩ－ＭＤＸＶＩＩＩ線における入賞ユニットの断面図である。
【図１２２８】図１２２５（ｃ）のＭＤＸＩＸ－ＭＤＸＩＸ線における入賞ユニットの断面図である。
【図１２２９】図１２２５（ｃ）のＭＤＸＸ－ＭＤＸＸ線における入賞ユニットの断面図

である。
【図１２３０】図１２２５（ｃ）のＭＤＸＶＩＩＩ－ＭＤＸＶＩＩＩ線における入賞ユニットの断面図である。
【図１２３１】図１２２５（ｃ）のＭＤＸＩＸ－ＭＤＸＩＸ線における入賞ユニットの断面図である。
【図１２３２】図１２２５（ｃ）のＭＤＸＸ－ＭＤＸＸ線における入賞ユニットの断面図である。
【図１２３３】（ａ）及び（ｂ）は、図１２２５（ｃ）のＭＤＸＸＩＶａ－ＭＤＸＸＩＶａ線における入賞ユニットの断面図である。
【図１２３４】（ａ）から（ｄ）は、入賞ユニットの正面斜視図である。
【図１２３５】（ａ）から（ｄ）は、入賞ユニットの正面斜視図である。
【図１２３６】（ａ）から（ｄ）は、入賞ユニットの正面斜視図である。
【図１２３７】（ａ）から（ｄ）は、入賞ユニットの正面斜視図である。
【図１２３８】（ａ）及び（ｂ）は、入賞ユニットの正面斜視図である。
【図１２３９】（ａ）及び（ｂ）は、図１２２５（ｂ）のＭＤＸＸＸａ－ＭＤＸＸＸａ線における入賞ユニットの部分断面図である。
【図１２４０】（ａ）及び（ｂ）は、図１２２５（ｂ）のＭＤＸＸＸａ－ＭＤＸＸＸａ線における入賞ユニットの部分断面図である。
【図１２４１】（ａ）から（ｃ）は、電動役物の状態の計時変化の一例を示した図である。
【図１２４２】保留種別、遊技状態、特別図柄の種別および変動時間の関係を説明する図である。
【図１２４３】図１２３３（ａ）のＭＤＸＸＸＩＶ－ＭＤＸＸＸＩＶ線におけるスライド部材、傾倒部材及び伝達部材の断面図である。
【図１２４４】図１２３３（ａ）のＭＤＸＸＸＩＶ－ＭＤＸＸＸＩＶ線におけるスライド部材、傾倒部材及び伝達部材の断面図である。
【図１２４５】図１２３３（ａ）のＭＤＸＸＸＩＶ－ＭＤＸＸＸＩＶ線におけるスライド部材、傾倒部材及び伝達部材の断面図である。
【図１２４６】図１２２５（ｃ）のＭＤＸＩＸ－ＭＤＸＩＸ線における板部材、ベース板、スライド部材、傾倒部材及び伝達部材の断面図である。
【図１２４７】（ａ）及び（ｂ）は、図１２１２の範囲ＭＤＸＸＸＶＩＩＩａにおける上側可変入賞装置の拡大正面図である。
【図１２４８】（ａ）から（ｃ）は、図１２１２の範囲ＭＤＸＸＸＶＩＩＩａにおける上側可変入賞装置の拡大正面図である。
【図１２４９】（ａ）から（ｃ）は、図１２１２の範囲ＭＤＸＸＸＶＩＩＩａにおける上側可変入賞装置の拡大正面図である。
【図１２５０】（ａ）から（ｃ）は、図１２４７（ａ）のＭＤＸＬＩａ－ＭＤＸＬＩａ線における移動上蓋部材及び移動床部材の断面図である。
【図１２５１】（ａ）から（ｃ）は、図１２４７（ａ）のＭＤＸＬＩａ－ＭＤＸＬＩａ線における移動上蓋部材及び移動床部材の断面図である。
【図１２５２】（ａ）は、第１の特別作動パターンにおける第２特定入賞口の計時変化を示した図であり、（ｂ）は、第２の特別作動パターンにおける第２特定入賞口の計時変化を示した図であり、（ｃ）は、第３の特別作動パターンにおける第２特定入賞口の計時変化を示した図である。
【図１２５３】（ａ）は、主制御装置内のＲＯＭの電気的構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第１当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、特別図柄１乱数テーブルにおける第１当たり乱数カウンタと判定値との対応関係を模式的に示した模式図であり、（ｄ）は、特別図柄２乱数テーブルにおける第１当たり乱数カウンタと判定値との対応関係を模式的に示した模式図である。
【図１２５４】（ａ）は、第１当たり種別選択テーブルにおける第１当たり種別カウンタ

と特別図柄における大当たり種別との対応関係を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２当たり乱数テーブルにおける第２当たり乱数カウンタと普通図柄における当たりとの対応関係を模式的に示した模式図である。
【図１２５５】正面枠及び外枠の上面図である。
【図１２５６】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図１２５７】（ａ）は、大当たり演出の流れの一例を説明するための概略図であり、（ｂ）は、エンディング演出の流れの一例を説明するための概略図であり、（ｃ）、（ｄ）及び（ｅ）は、大当たり演出の一部であるエンディング演出において表示されるエンディング表示演出の表示画面を例示した図である。
【図１２５８】（ａ）は、エンディング演出において表示される社名表示演出の表示画面を例示した図であり、（ｂ）は、エンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。
【図１２５９】（ａ）は、エンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図であり、（ｂ）は、エンディング演出終了直後における表示画面を例示した図である。
【図１２６０】エンディング演出と特別図柄における大当たり種別との対応関係を模式的に示した模式図である。
【図１２６１】図１２２５（ｃ）のＭＤＸＩＸ－ＭＤＸＩＸ線における第５５実施形態における入賞ユニットの断面図である。
【図１２６２】図１２２５（ｃ）のＭＤＸＩＸ－ＭＤＸＩＸ線における入賞ユニットの断面図である。
【図１２６３】（ａ）は、第５６実施形態における入賞ユニットを模式的に示す模式図であり、（ｂ）は、入賞ユニットの別例を模式的に示す模式図である。
【図１２６４】（ａ）及び（ｂ）は、第５７実施形態における入賞ユニットを模式的に示す模式図である。
【図１２６５】（ａ）及び（ｂ）は、図１２１２の範囲ＭＤＸＸＸＶＩＩＩａにおける第５８実施形態における上側可変入賞装置の正面図である。
【図１２６６】（ａ）及び（ｂ）は、第５９実施形態におけるエンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。
【図１２６７】エンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。
【図１２６８】（ａ）及び（ｂ）は、エンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。
【図１２６９】（ａ）及び（ｂ）は、第６０実施形態におけるエンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。
【図１２７０】エンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。
【図１２７１】（ａ）及び（ｂ）は、第６１実施形態におけるエンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。
【図１２７２】エンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。
【図１２７３】カード忘れ防止表示演出における枠ボタン表示の計時変化、枠ボタンの操作の有効性の計時変化および枠ボタンの操作の一例を示した図である。
【図１２７４】第６２実施形態における遊技盤の正面図である。
【図１２７５】下側フレームの正面斜視図である。
【図１２７６】下側フレームの背面斜視図である。
【図１２７７】下側フレームの分解正面斜視図である。
【図１２７８】下側フレームの分解背面斜視図である。
【図１２７９】下側フレームの上面図である。

【図１２８０】下側フレームの正面図である。
【図１２８１】下側フレームの背面図である。
【図１２８２】（ａ）は、図１２８０の矢印ＭＤＬＸＸＩＩＩａ方向視における下側フレームの側面図であり、（ｂ）は、図１２８０の矢印ＭＤＬＸＸＩＩＩｂ方向視における下側フレームの側面図である。
【図１２８３】図１２７９のＭＤＬＸＸＩＶ－ＭＤＬＸＸＩＶ線における下側フレームの断面図である。
【図１２８４】図１２７９のＭＤＬＸＸＩＶ－ＭＤＬＸＸＩＶ線における下側フレームの断面図である。
【図１２８５】図１２８０のＭＤＬＸＸＶＩ－ＭＤＬＸＸＶＩ線における下側フレームの断面図である。
【図１２８６】（ａ）は、図１２８３のＭＤＬＸＸＶＩＩａ部における下側フレームの部分拡大断面図であり、（ｂ）は、図１２７９のＭＤＬＸＸＶＩＩｂ－ＭＤＬＸＸＶＩＩｂ線における下側フレームの部分拡大断面図である。
【図１２８７】振分部材による球の振り分け動作の遷移を示す下側フレームの部分拡大断面図であり、図１２７９のＭＤＬＸＸＩＶ－ＭＤＬＸＸＩＶ線における断面に対応する。
【図１２８８】振分部材による球の振り分け動作の遷移を示す下側フレームの部分拡大断面図であり、図１２７９のＭＤＬＸＸＩＶ－ＭＤＬＸＸＩＶ線における断面に対応する。
【図１２８９】振分部材による球の振り分け動作の遷移を示す下側フレームの部分拡大断面図であり、図１２７９のＭＤＬＸＸＩＶ－ＭＤＬＸＸＩＶ線における断面に対応する。
【図１２９０】第６３実施形態における下側フレームの正面斜視図である。
【図１２９１】下側フレームの背面斜視図である。
【図１２９２】下側フレームの分解正面斜視図である。
【図１２９３】下側フレームの分解背面斜視図である。
【図１２９４】下側フレームの上面図である。
【図１２９５】下側フレームの正面図である。
【図１２９６】下側フレームの背面図である。
【図１２９７】（ａ）は、図１２９５の矢印ＭＤＬＸＸＸＶＩＩＩａ方向視における下側フレームの側面図であり、（ｂ）は、図１２９５の矢印ＭＤＬＸＸＸＶＩＩＩｂ方向視における下側フレームの側面図である。
【図１２９８】図１２９４のＭＤＬＸＸＸＩＸ－ＭＤＬＸＸＸＩＸ線における下側フレームの断面図である。
【図１２９９】図１２９４のＭＤＬＸＸＸＩＸ－ＭＤＬＸＸＸＩＸ線における下側フレームの断面図である。
【図１３００】図１２９６のＭＤＸＣＩ－ＭＤＸＣＩ線における下側フレームの部分拡大断面図である。
【図１３０１】図１２９６のＭＤＸＣＩＩ－ＭＤＸＣＩＩ線における下側フレームの部分拡大断面図である。
【図１３０２】振分部材による球の振り分け動作の遷移を示す下側フレームの部分拡大断面図であり、図１２９４のＭＤＬＸＸＸＩＸ－ＭＤＬＸＸＸＩＸ線における断面に対応する。
【図１３０３】振分部材による球の振り分け動作の遷移を示す下側フレームの部分拡大断面図であり、図１２９４のＭＤＬＸＸＸＩＸ－ＭＤＬＸＸＸＩＸ線における断面に対応する。
【図１３０４】振分部材による球の振り分け動作の遷移を示す下側フレームの部分拡大断面図であり、図１２９４のＭＤＬＸＸＸＩＸ－ＭＤＬＸＸＸＩＸ線における断面に対応する。
【図１３０５】図１３０４（ｂ）のＭＤＸＣＶＩ－ＭＤＸＣＶＩ線における下側フレームの部分拡大断面図である。
【図１３０６】第６４実施形態における下側フレームの部分拡大断面図である。

【図１３０７】下側フレームの背面図である。
【図１３０８】第６４実施形態における下側フレームの部分拡大断面図である。
【図１３０９】下側フレームの背面図である。
【図１３１０】（ａ）は、第６５実施形態における皿部材の上面図であり、（ｂ）は、図１３１０（ａ）のＭＤＣＩｂ－ＭＤＣＩｂ線における皿部材の断面図であり、（ｃ）は、図１３１０（ａ）のＭＤＣＩｃ－ＭＤＣＩｃ線における皿部材の断面図である。
【図１３１１】（ａ）は、第６６実施形態における下側フレームの断面図であり、図１２９６のＭＤＸＣＩＩ－ＭＤＸＣＩＩ線における断面に対応し、（ｂ）は、第６７実施形態における下側フレームの断面図であり、図１２９６のＭＤＸＣＩＩ－ＭＤＸＣＩＩ線における断面に対応する。
【図１３１２】第６８実施形態における遊技盤の正面図である。
【図１３１３】下側フレームの正面斜視図である。
【図１３１４】下側フレームの背面斜視図である。
【図１３１５】下側フレームの分解正面斜視図である。
【図１３１６】下側フレームの分解背面斜視図である。
【図１３１７】下側フレームの上面図である。
【図１３１８】下側フレームの正面図である。
【図１３１９】下側フレームの背面図である。
【図１３２０】（ａ）は、図１３１８の矢印ＭＤＣＸＩａ方向視における下側フレームの側面図であり、（ｂ）は、図１３１８の矢印ＭＤＣＸＩｂ方向視における下側フレームの側面図である。
【図１３２１】（ａ）は、下側フレームの部分拡大断面図であり、図１３１７のＭＤＣＸＩＩａ－ＭＤＣＸＩＩａ線における断面に対応し、（ｂ）は、下側フレームの部分拡大背面図である。
【図１３２２】（ａ）は、下側フレームの部分拡大断面図であり、図１３１７のＭＤＣＸＩＩａ－ＭＤＣＸＩＩａ線における断面に対応し、（ｂ）は、下側フレームの部分拡大背面図である。
【図１３２３】（ａ）は、下側フレームの部分拡大断面図であり、図１３１７のＭＤＣＸＩＩａ－ＭＤＣＸＩＩａ線における断面に対応し、（ｂ）は、下側フレームの部分拡大背面図である。
【図１３２４】（ａ）は、図１３１７のＭＤＣＸＶａ－ＭＤＣＸＶａ線における下側フレームの部分拡大断面図であり、（ｂ）は、図１３１７のＭＤＣＸＶｂ－ＭＤＣＸＶｂ線における下側フレームの部分拡大断面図であり、（ｃ）は、図１３２１のＭＤＣＸＶｃ－ＭＤＣＸＶｃ線における下側フレームの部分拡大断面図である。
【図１３２５】（ａ）及び（ｂ）は、第６９実施形態における下側フレームの断面図である。
【図１３２６】（ａ）及び（ｂ）は、第７０実施形態における下側フレームの部分拡大断面図である。
【図１３２７】（ａ）及び（ｂ）は、第７１実施形態における下側フレームの部分拡大背面図である。
【図１３２８】第７２実施形態における下側フレームの部分拡大背面図である。
【図１３２９】第７３実施形態における下側フレームの分解正面斜視図である。
【図１３３０】下側フレームの分解背面斜視図である。
【図１３３１】下側フレームの正面図である。
【図１３３２】（ａ）及び（ｂ）は、下側フレームの部分拡大断面図であり、（ａ）は、図１３１７のＭＤＣＸＩＩａ－ＭＤＣＸＩＩａ線における断面に対応し、（ｂ）は、図１３２１のＭＤＣＸＶｃ－ＭＤＣＸＶｃ線における断面に対応する。
【図１３３３】（ａ）から（ｃ）は、第７４実施形態における下側フレームの部分拡大背面図である。
【図１３３４】（ａ）及び（ｂ）は、第７５実施形態における下側フレームの部分拡大断

面図である。
【図１３３５】（ａ）は、図１３３４（ａ）のＭＤＣＸＸＶＩａ－ＭＤＣＸＸＶＩａ線における下側フレームの部分拡大断面図であり、（ｂ）は、図１３３４（ｂ）のＭＤＣＸＸＶＩｂ－ＭＤＣＸＸＶＩｂ線における下側フレームの部分拡大断面図である。
【図１３３６】下側フレームの部分拡大断面図であり、図１３２１のＭＤＣＸＶｃ－ＭＤＣＸＶｃ線における断面に対応する。
【図１３３７】第７６実施形態における遊技盤の正面図である。
【図１３３８】下側フレームの正面斜視図である。
【図１３３９】下側フレームの背面斜視図である。
【図１３４０】下側フレームの分解正面斜視図である。
【図１３４１】下側フレームの分解背面斜視図である。
【図１３４２】下側フレームの上面図である。
【図１３４３】下側フレームの正面図である。
【図１３４４】下側フレームの背面図である。
【図１３４５】（ａ）は、図１３４３の矢印ＭＤＣＸＸＸＶＩａ方向視における下側フレームの側面図であり、（ｂ）は、図１３４３の矢印ＭＤＣＸＸＸＶＩｂ方向視における下側フレームの側面図であり、（ｃ）は、図１３４３のＭＤＣＸＸＸＶＩｃ－ＭＤＣＸＸＸＶＩｃ線における下側フレームの断面図である。
【図１３４６】（ａ）は、正面部材の図示が省略された状態における下側フレームの正面図であり、（ｂ）は、背面側カバー部材の図示が省略された状態における下側フレームの部分拡大背面図であり、（ｃ）は、下側フレームの上面図である。
【図１３４７】（ａ）は、図１３４６（ｃ）のＭＤＣＸＸＸＶＩＩＩａ－ＭＤＣＸＸＸＶＩＩＩａ線における下側フレームの断面図であり、（ｂ）は、図１３４７（ａ）のＭＤＣＸＸＸＶＩＩＩｂ－ＭＤＣＸＸＸＶＩＩＩｂ線における下側フレームの断面図であり、（ｃ）は、下側フレームの部分拡大下面図である。
【図１３４８】（ａ）は、正面部材の図示が省略された状態における下側フレームの正面図であり、（ｂ）は、背面側カバー部材の図示が省略された状態における下側フレームの部分拡大背面図であり、（ｃ）は、下側フレームの上面図である。
【図１３４９】（ａ）は、図１３４８（ｃ）のＭＤＣＸＬａ－ＭＤＣＸＬａ線における下側フレームの断面図であり、（ｂ）は、図１３４９（ａ）のＭＤＣＸＬｂ－ＭＤＣＸＬｂ線における下側フレームの断面図であり、（ｃ）は、下側フレームの部分拡大下面図である。
【図１３５０】第７７実施形態における下側フレームの部分拡大断面図であり、図１３４６のＭＤＣＸＸＸＶＩＩＩａ－ＭＤＣＸＸＸＶＩＩＩａ線における断面に対応する。
【図１３５１】（ａ）は、振分通路の正面斜視図であり、（ｂ）は、図１３５１（ａ）の矢印ＭＤＣＸＬＩＩｂ方向視における振分通路の正面図であり、（ｃ）は、図１３５１（ｂ）の矢印ＭＤＣＸＬＩＩｃ方向視における振分通路の下面図であり、（ｄ）は、図１３５１（ｂ）の矢印ＭＤＣＸＬＩＩｄ方向視における振分通路の側面図である。
【図１３５２】第７８実施形態における下側フレームの部分拡大断面図であり、図１３４６（ｃ）のＭＤＣＸＸＸＶＩＩＩａ－ＭＤＣＸＸＸＶＩＩＩａ線における断面に対応する。
【図１３５３】（ａ）は、第７９実施形態における下側フレームの正面図であり、（ｂ）は、下側フレームの背面図である。
【図１３５４】（ａ）は、第７９実施形態における下側フレームの正面図であり、（ｂ）は、下側フレームの背面図である。
【図１３５５】（ａ）は、第８０実施形態における下側フレームの正面図であり、（ｂ）は、下側フレームの背面図である。
【図１３５６】下側フレームの上面図である。
【図１３５７】（ａ）は、第８０実施形態における下側フレームの正面図であり、（ｂ）は、下側フレームの背面図である。

【図１３５８】下側フレームの上面図である。
【図１３５９】（ａ）は、第８１実施形態における下側フレームの部分拡大断面図であり、図１３４８（ｃ）のＭＤＣＸＬａ－ＭＤＣＸＬａ線における断面に対応し、（ｂ）は、第８２実施形態における下側フレームの部分拡大断面図であり、図１３４８（ｃ）のＭＤＣＸＬａ－ＭＤＣＸＬａ線における断面に対応し、（ｃ）は、第８３実施形態における下側フレームの部分拡大断面図であり、図１３４８（ｃ）のＭＤＣＸＬａ－ＭＤＣＸＬａ線における断面に対応する。
【図１３６０】（ａ）は、第８４実施形態における下側フレームの部分上面図であり、（ｂ）は、第８５実施形態における下側フレームの部分上面図である。
【図１３６１】（ａ）は、第７７実施形態における振分通路の正面斜視図であり、（ｂ）は、第８７実施形態における振分通路の振分通路に垂直な方向視の図であり、（ｃ）は、第８８実施形態における振分通路の振分通路に垂直な方向視の図であり、（ｄ）は、第８９実施形態における振分通路の部分拡大断面図であり、図１３４８（ｃ）のＭＤＣＸＬａ－ＭＤＣＸＬａ線における断面に対応し、（ｅ）は、第９０実施形態における振分通路の部分拡大断面図であり、図１３４８（ｃ）のＭＤＣＸＬａ－ＭＤＣＸＬａ線における断面に対応する。
【図１３６２】（ａ）は、第９１実施形態における下側フレームの部分拡大上面図であり、（ｂ）は、第９２実施形態における下側フレームの部分拡大上面図である。
【図１３６３】第９３実施形態における遊技盤の正面図である。
【図１３６４】下側フレームの正面斜視図である。
【図１３６５】下側フレームの背面斜視図である。
【図１３６６】下側フレームの分解正面斜視図である。
【図１３６７】下側フレームの分解背面斜視図である。
【図１３６８】（ａ）は、確定通路の分解正面斜視図であり、（ｂ）は、駆動手段の分解正面斜視図である。
【図１３６９】（ａ）は、確定通路の分解背面斜視図であり、（ｂ）は、駆動手段の分解背面斜視図である。
【図１３７０】下側フレームの上面図である。
【図１３７１】下側フレームの正面図である。
【図１３７２】下側フレームの背面図である。
【図１３７３】（ａ）は、図１３７１の矢印ＭＤＣＬＸＩＶａ方向視における下側フレームの側面図であり、（ｂ）は、図１３７１の矢印ＭＤＣＬＸＩＶｂ方向視における下側フレームの側面図であり、（ｃ）は、図１３７１のＭＤＣＬＸＩＶｃ－ＭＤＣＬＸＩＶｃ線における下側フレームの断面図である。
【図１３７４】（ａ）は、下側フレームの部分拡大正面図であり、（ｂ）は、下側フレームの部分拡大背面図である。
【図１３７５】（ａ）は、下側フレームの部分拡大正面図であり、（ｂ）は、下側フレームの部分拡大背面図である。
【図１３７６】変位部材の部分上面図である。
【図１３７７】下側フレームの正面図である。
【図１３７８】（ａ）は、下側フレームの背面図であり、（ｂ）は、図１３７８（ａ）の矢印ＭＤＣＬＸＩＸｂ方向視における下側フレームの側面図である。
【図１３７９】下側フレームの正面図である。
【図１３８０】（ａ）は、下側フレームの背面図であり、（ｂ）は、図１３８０（ａ）の矢印ＭＤＣＬＸＸＩｂ方向視における下側フレームの側面図である。
【図１３８１】（ａ）及び（ｃ）は、第９４実施形態における下側フレームの部分拡大正面図であり、（ｂ）及び（ｄ）は、下側フレームの部分拡大上面図である。
【図１３８２】（ａ）及び（ｂ）は、第９５実施形態における下側フレームの部分拡大背面図である。
【図１３８３】（ａ）は、第９６実施形態における下側フレームの上面図であり、（ｂ）

は、下側フレームの部分拡大正面図である。
【図１３８４】（ａ）は、下側フレームの上面図であり、（ｂ）は、下側フレームの部分拡大正面図である。
【図１３８５】第９７実施形態における遊技盤の正面図である。
【図１３８６】下側フレームの正面斜視図である。
【図１３８７】下側フレームの背面斜視図である。
【図１３８８】下側フレームの分解正面斜視図である。
【図１３８９】下側フレームの分解背面斜視図である。
【図１３９０】変位手段の分解正面斜視図である。
【図１３９１】変位手段の分解背面斜視図である。
【図１３９２】下側フレームの上面図である。
【図１３９３】下側フレームの正面図である。
【図１３９４】下側フレームの背面図である。
【図１３９５】（ａ）は、図１３９３の矢印ＭＤＣＬＸＸＸＶＩａ方向視における下側フレームの側面図であり、（ｂ）は、図１３９３の矢印ＭＤＣＬＸＸＸＶＩｂ方向視における下側フレームの側面図であり、（ｃ）は、図１３９３のＭＤＣＬＸＸＸＶＩｃ－ＭＤＣＬＸＸＸＶＩｃ線における下側フレームの断面図である。
【図１３９６】（ａ）は、下側フレームの正面図であり、（ｂ）は、下側フレームの背面図である。
【図１３９７】（ａ）は、下側フレームの正面図であり、（ｂ）は、下側フレームの背面図である。
【図１３９８】（ａ）は、下側フレームの正面図であり、（ｂ）は、下側フレームの背面図である。
【図１３９９】左側変位部材の部分上面図である。
【図１４００】第９８実施形態における遊技盤の正面図である。
【図１４０１】下側フレームの正面斜視図である。
【図１４０２】下側フレームの背面斜視図である。
【図１４０３】下側フレームの分解正面斜視図である。
【図１４０４】下側フレームの分解背面斜視図である。
【図１４０５】振分手段の分解正面斜視図である。
【図１４０６】振分手段の分解背面斜視図である。
【図１４０７】下側フレームの上面図である。
【図１４０８】下側フレームの正面図である。
【図１４０９】下側フレームの背面図である。
【図１４１０】（ａ）は、図１４０８の矢印ＭＤＣＣＩａ方向視における下側フレームの側面図であり、（ｂ）は、図１４０８の矢印ＭＤＣＣＩｂ方向視における下側フレームの側面図であり、（ｃ）は、図１４０８のＭＤＣＣＩｃ－ＭＤＣＣＩｃ線における下側フレームの断面図である。
【図１４１１】（ａ）は、図１４１０（ｃ）のＭＤＣＣＩＩａ－ＭＤＣＣＩＩａ線における下側フレームの部分拡大断面図であり、（ｂ）は、下側フレームの部分拡大背面図である。
【図１４１２】（ａ）は、図１４１０（ｃ）のＭＤＣＣＩＩａ－ＭＤＣＣＩＩａ線における下側フレームの部分拡大断面図であり、（ｂ）は、下側フレームの部分拡大背面図である。
【図１４１３】下側フレームの部分上面図である。
【図１４１４】下側フレームの部分上面図である。
【図１４１５】（ａ）は、第９９実施形態における下側フレームの断面図であり、（ｂ）は、下側フレームの背面図である。
【図１４１６】（ａ）は、下側フレームの断面図であり、（ｂ）は、下側フレームの背面図である。

【図１４１７】（ａ）、（ｃ）及び（ｅ）は、第６通路部材の第４通路部、中間通路部材の転動面、振分手段の変位通路部材および第２変位通路の第２変位通路部の上面模式図であり、（ｂ）、（ｄ）及び（ｆ）は、第６通路部材の第４通路部、中間通路部材の転動面、振分手段の変位通路部材および第２変位通路の第２変位通路部の正面模式図である。
【図１４１８】第１００実施形態における下側フレームの部分拡大上面図である。
【図１４１９】（ａ）は、第１０１実施形態における下側フレームの部分拡大上面図であり、（ｂ）は、下側フレームの部分拡大正面図である。
【図１４２０】（ａ）は、下側フレームの部分拡大上面図であり、（ｂ）は、下側フレームの部分拡大正面図である。
【図１４２１】（ａ）は、第１０２実施形態における下側フレームの部分拡大上面図であり、（ｂ）は、下側フレームの部分拡大正面図である。
【図１４２２】第１０３実施形態における下側フレームの背面斜視図である。
【図１４２３】下側フレームの部分拡大上面図である。
【図１４２４】第１０４実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１４２５】パチンコ機の背面図である。
【図１４２６】外枠に対して内枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図１４２７】外枠に対して内枠を開放した状態で裏パックを内枠に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図１４２８】外枠に対して内枠を閉鎖すると共に正面枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図１４２９】正面枠を取り外した状態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１４３０】遊技盤および内枠の分解正面斜視図である。
【図１４３１】正面枠の分解斜視正面図である。
【図１４３２】正面枠の分解斜視背面図である。
【図１４３３】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１４３４】第１０５実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１４３５】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１４３６】遊技盤及び動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図１４３７】遊技盤の分解正面斜視図である。
【図１４３８】入賞ユニットの分解正面斜視図である。
【図１４３９】入賞ユニットの分解背面斜視図である。
【図１４４０】図１４３５のＭＤＣＣＸＸＸＩ部における遊技盤の部分拡大正面図である。
【図１４４１】図１４４０のＭＤＣＣＸＸＸＩＩ－ＭＤＣＣＸＸＸＩＩ線における遊技盤の断面図である。
【図１４４２】入賞ユニットの斜視図である。
【図１４４３】入賞ユニットの斜視図である。
【図１４４４】入賞ユニットの斜視図である。
【図１４４５】入賞ユニットの斜視図である。
【図１４４６】遊技盤の背面斜視図である。
【図１４４７】遊技盤の分解背面斜視図である。
【図１４４８】動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図１４４９】動作ユニットの正面図である。
【図１４５０】動作ユニットの正面図である。
【図１４５１】動作ユニットの正面図である。
【図１４５２】動作ユニットの正面図である。
【図１４５３】動作ユニットの正面図である。
【図１４５４】動作ユニットの正面図である。
【図１４５５】動作ユニットの正面図である。

【図１４５６】前層側可動装置の正面分解斜視図である。
【図１４５７】前層側可動装置の背面分解斜視図である。
【図１４５８】第１可動装置の分解正面斜視図である。
【図１４５９】第１可動装置の分解背面斜視図である。
【図１４６０】昇降装置の分解正面斜視図である。
【図１４６１】昇降装置の分解背面斜視図である。
【図１４６２】長尺装置の分解正面斜視図である。
【図１４６３】長尺装置の分解背面斜視図である。
【図１４６４】移動装置の分解正面斜視図である。
【図１４６５】移動装置の分解背面斜視図である。
【図１４６６】（ａ）及び（ｂ）は、前層側可動装置の部分拡大正面図である。
【図１４６７】第１可動装置の部分拡大正面図である。
【図１４６８】第１可動装置の部分拡大正面図である。
【図１４６９】第１可動装置の部分拡大正面図である。
【図１４７０】第１可動装置の部分拡大正面図である。
【図１４７１】第１可動装置の部分拡大正面図である。
【図１４７２】第１可動装置の部分拡大正面図である。
【図１４７３】第１可動装置の部分拡大正面図である。
【図１４７４】第１可動装置の部分拡大正面図である。
【図１４７５】第１可動装置の部分拡大背面図である。
【図１４７６】第１可動装置の部分拡大背面図である。
【図１４７７】（ａ）、（ｂ）、（ｃ）及び（ｄ）は、第１可動装置の部分正面図である。
【図１４７８】第２可動装置の分解正面斜視図である。
【図１４７９】第２可動装置の分解背面斜視図である。
【図１４８０】（ａ）及び（ｂ）は、第２可動装置の正面図である。
【図１４８１】（ａ）及び（ｂ）は、第２可動装置の正面図である。
【図１４８２】（ａ）及び（ｂ）は、第２可動装置の正面図である。
【図１４８３】（ａ）、（ｂ）及び（ｃ）は、上下スライド部材、追従可能部材及び連動部材の模式正面図である。
【図１４８４】後層側可動装置の分解正面斜視図である。
【図１４８５】後層側可動装置の分解背面斜視図である。
【図１４８６】第３可動装置の分解正面斜視図である。
【図１４８７】第３可動装置の分解背面斜視図である。
【図１４８８】（ａ）、（ｂ）及び（ｃ）は、上後カバー部材、延設回転部材、基端側スライド部材及びピニオンの正面図である。
【図１４８９】後層側可動装置の部分拡大正面図である。
【図１４９０】後層側可動装置の正面図である。
【図１４９１】後層側可動装置の正面図である。
【図１４９２】後層側可動装置の正面図である。
【図１４９３】（ａ）から（ｆ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１４９４】（ａ）から（ｅ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１４９５】第１０６実施形態におけるベース板及び光照射装置の背面図である。
【図１４９６】ベース板及び光照射装置の背面斜視図である。
【図１４９７】ベース板及び光照射装置の分解背面斜視図である。
【図１４９８】ベース板及び光照射装置の分解正面斜視図である。
【図１４９９】図１４９５のＭＤＣＣＸＣ－ＭＤＣＣＸＣ線におけるベース板及び光照射装置の部分断面図である。
【図１５００】パチンコ機の模式正面図である。
【図１５０１】第１０７実施形態におけるベース板及び光照射装置の分解背面斜視図であ

る。
【図１５０２】ベース板及び光照射装置の分解正面斜視図である。
【図１５０３】図１４９５のＭＤＣＣＸＣ－ＭＤＣＣＸＣ線に対応する線におけるベース板及び光照射装置の部分断面図である。
【図１５０４】第１０８実施形態における動作ユニットの正面図である。
【図１５０５】（ａ）から（ｄ）は、移動装置の正面図である。
【図１５０６】前層側可動装置の第１可動装置の部分背面図である。
【図１５０７】前層側可動装置の第１可動装置の部分背面図である。
【図１５０８】（ａ）から（ｃ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１５０９】パチンコ機の模式正面図である。
【図１５１０】（ａ）及び（ｂ）は、パチンコ機の部分正面図である。
【図１５１１】図１４３５のＭＤＣＣＸＸＩ部に対応する範囲における遊技盤の部分拡大正面図である。
【図１５１２】（ａ）から（ｃ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１５１３】（ａ）から（ｃ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１５１４】（ａ）から（ｃ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１５１５】（ａ）から（ｃ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１５１６】（ａ）から（ｃ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１５１７】（ａ）から（ｃ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１５１８】（ａ）から（ｃ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１５１９】（ａ）から（ｃ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１５２０】（ａ）及び（ｂ）は、第２可動装置の正面図である。
【図１５２１】第２可動装置の正面図である。
【図１５２２】後層側可動装置の後側開閉部材の板状部、中側開閉部材の板状部及び前側開閉部材の板状部を模式的に示す正面模式図である。
【図１５２３】（ａ）は、第３図柄表示装置の表示領域の正面図であり、（ｂ）は、図１５２３（ａ）に図示される第３図柄表示装置の表示領域の正面側に配置された板状部の正面図である。
【図１５２４】（ａ）は、第３図柄表示装置の表示領域の正面図であり、（ｂ）は、図１５２４（ａ）に図示される第３図柄表示装置の表示領域の正面側に配置された板状部の正面図である。
【図１５２５】後層側可動装置の後側開閉部材の板状部、中側開閉部材の板状部及び前側開閉部材の板状部を模式的に示す正面模式図である。
【図１５２６】（ａ）から（ｃ）は、第３図柄表示装置及び後層側可動装置の板状部の上面図である。
【図１５２７】（ａ）から（ｉ）は、図１５０８（ａ）のＭＤＣＣＣＸＶＩＩＩ部におけるパチンコ機の部分拡大正面図である。
【図１５２８】（ａ）から（ｃ）は、図１５０８（ａ）のＭＤＣＣＣＸＶＩＩＩ部におけるパチンコ機の部分拡大正面図である。
【図１５２９】（ａ）及び（ｂ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１５３０】（ａ）から（ｃ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１５３１】（ａ）及び（ｂ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１５３２】第１０９実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１５３３】パチンコ機の正面図である。
【図１５３４】遊技盤の背面図である。
【図１５３５】図１５３４のＭＤＣＣＣＸＸＶＩ－ＭＤＣＣＣＸＸＶＩ線における遊技盤の部分断面図である。
【図１５３６】パチンコ機の正面図である。
【図１５３７】パチンコ機の正面図である。
【図１５３８】パチンコ機の正面図である。

【図１５３９】パチンコ機の正面図である。
【図１５４０】第１１０実施形態における遊技盤の正面図である。
【図１５４１】（ａ）は、図１５４０のＭＤＣＣＣＸＸＸＩＩａ部における遊技盤の部分拡大正面図であり、図１５４１（ｂ）は、図１５４１（ａ）の部分拡大正面図である。
【図１５４２】第３７制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１５４３】（ａ）は、第３７制御例における通常状態中の偶数図柄リーチ表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３７制御例におけるＳＰリーチ発展後の表示画面の一例を示した図である。
【図１５４４】（ａ）は、第３７制御例における確変状態中の偶数図柄リーチ表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３７制御例におけるＳＰリーチ発展後の表示画面の一例を示した図である。
【図１５４５】（ａ）は、第３７制御例におけるＳＰリーチ発展後の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３７制御例における図柄仮揃い時の表示画面の一例を示した図である。
【図１５４６】第３７制御例における図柄停止時の表示画面の一例を示した図である。
【図１５４７】第３７制御例におけるＳＰリーチ中表示画面の一例を示した図である。
【図１５４８】（ａ）は、第３７制御例における通常アングル表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３７制御例における左アングル表示画面の一例を示した図であり、（ｃ）は、第３７制御例における右アングル表示画面の一例を示した図である。
【図１５４９】（ａ）は、第３７制御例における左アングル表示中の特図変動停止時画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３７制御例における左アングル表示中の特図変動停止時画面（次変動リーチ時）の一例を示した図である。
【図１５５０】（ａ）は、第３７制御例における上アングル表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３７制御例における通常アングル表示画面（上アングル移行示唆画面）の一例を示した図である。
【図１５５１】（ａ）は、第３７制御例における通常状態における普図ロング当たり変動中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３７制御例における通常状態における普図ロング当たり変動停止直前の特図停止時表示画面の一例を示した図である。
【図１５５２】（ａ）は、第３７制御例における通常状態における普図ロング当たり変動停止時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３７制御例における天井到達時の表示画面の一例を示した図である。
【図１５５３】（ａ）は、第３７制御例における天井時短中の普図ロング当たり終了時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３７制御例における天井時短終了時の表示画面の一例を示した図である。
【図１５５４】第３７制御例における天井時短終了時に普図ロング当たり変動中の表示画面の一例を示した図である。
【図１５５５】（ａ）は、第３７制御例における２回連続で同一の図柄が停止した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３７制御例における２連続同一目の図柄が停止した次変動の表示画面の一例を示した図である。
【図１５５６】（ａ）は、第３７制御例における一発告知演出中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３７制御例における一発告知演出中にボタンを押下した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１５５７】（ａ）は、第３７制御例における当たり告知後の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３７制御例における一発告知演出で当たり告知されなかった場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１５５８】（ａ）は、第３７制御例における一発告知演出中の２段階目の告知画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３７制御例における一発告知演出の別表示画面（保留連）の一例を示した図である。
【図１５５９】（ａ）は、第３７制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３７制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロ

ック図である。
【図１５６０】（ａ）は、第３７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５６１】（ａ）は、第３７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３７制御例における特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３７制御例における特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５６２】（ａ）は、第３７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３７制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５６３】（ａ）は、第３７制御例における確変・第１時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３７制御例における第２時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５６４】（ａ）は、第３７制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３７制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５６５】第３７制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたリーチ態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５６６】第３７制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された加算時間態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５６７】第３７制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された一発告知態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５６８】第３７制御例における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１５６９】第３７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１５７０】第３７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１５７１】第３７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される天井判定処理を示すフローチャートである。
【図１５７２】第３７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図１５７３】第３７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される天井時短更新処理を示すフローチャートである。
【図１５７４】第３７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理を示すフローチャートである。
【図１５７５】第３７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１５７６】第３７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理（主制御装置）を示すフローチャートである。
【図１５７７】第３７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１５７８】第３７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理（音声ランプ制御装置）を示すフローチャートである。
【図１５７９】第３７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１５８０】第３７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状

態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図１５８１】第３７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５８２】第３７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１５８３】第３７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５８４】第３７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５８５】第３７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連処理を示すフローチャートである。
【図１５８６】第３７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１５８７】第３７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１５８８】第３７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５８９】第３７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される連続リーチ時態様決定処理を示すフローチャートである。
【図１５９０】第３７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される詳細態様決定処理を示すフローチャートである。
【図１５９１】第３７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１５９２】第３７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１５９３】第３７制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理（表示制御装置）を示すフローチャートである。
【図１５９４】第３７制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１５９５】（ａ）は、第３８制御例における大当たり遊技のオープニング画面（偶数図柄当たり）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３８制御例における大当たり遊技のオープニング画面表示中にボタンｐｕｓｈで楽曲変更した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１５９６】（ａ）～（ｄ）は、第３８制御例における背景チェンジ演出にて表示される表示画面を示した図である。
【図１５９７】（ａ），（ｂ）は、第３８制御例における背景チェンジ演出の流れを示した図である。
【図１５９８】（ａ）は、第３８制御例における変動開始時のフリーズ演出表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３８制御例における６秒間のフリーズ演出表示画面の一例を示した図である。
【図１５９９】第３８制御例におけるフリーズ演出の態様と当たり期待度の組み合わせを模式的に示した図である。
【図１６００】第３８制御例における特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６０１】（ａ）は、第３８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１６０２】（ａ）は、第３８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された昇格抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された背景変化抽選テ

ーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６０３】第３８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された加算時間用態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６０４】第３８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１６０５】第３８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される背景変化演出終了処理を示すフローチャートである。
【図１６０６】第３８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１６０７】第３８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニング演出処理を示すフローチャートである。
【図１６０８】第３８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１６０９】第３８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１６１０】第３８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される背景チェンジ演出決定処理を示すフローチャートである。
【図１６１１】第３８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される背景変化演出抽選処理を示すフローチャートである。
【図１６１２】第３８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１６１３】第３８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲選択処理を示すフローチャートである。
【図１６１４】（ａ）は、第３９制御例における飛行演出中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３９制御例における鳥ストック中の表示画面の一例を示した図である。
【図１６１５】（ａ）は、第３９制御例における飛行演出からの発展時表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３９制御例における飛行演出からの発展後表示画面の一例を示した図である。
【図１６１６】第３９制御例における鳥ストック中演出の遅れパターンの流れを示した図である。
【図１６１７】（ａ）は、第３９制御例におけるメロディーゾーン中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３９制御例におけるメロディーゾーン中楽曲切替時の表示画面の一例を示した図である。
【図１６１８】第３９制御例における曲履歴内に残っている楽曲が新たに再生された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１６１９】（ａ）は、第３９制御例における変動演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３９制御例におけるリーチ演出（前半）の表示画面の一例を示した図である。
【図１６２０】第３９制御例における変動演出中に実行される各予告の実行タイミングと種別を示した図である。
【図１６２１】第３９制御例における確変状態中に実行される変動演出の流れを模式的に示した図である。
【図１６２２】（ａ）は、第３９制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３９制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１６２３】（ａ）は、第３９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図１６２４】（ａ）は、第３９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３９制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３９制御例における第２確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６２５】第３９制御例における確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６２６】（ａ）は、第３９制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３９制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１６２７】第３９制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された予告態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６２８】第３９制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された予告態様シナリオ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６２９】第３９制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された楽曲選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６３０】第３９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１６３１】第３９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動実行判定処理を示すフローチャートである。
【図１６３２】第３９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１６３３】第３９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲切替処理を示すフローチャートである。
【図１６３４】第３９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１６３５】第３９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される確変中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１６３６】第３９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される予告態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１６３７】第３９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理（表示制御装置）を示すフローチャートである。
【図１６３８】第３９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される鳥停止コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１６３９】第４０制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１６４０】（ａ）は、第４０制御例における大当たり図柄停止時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４０制御例における大当たり遊技終了後の特図変動開始画面の一例を示した図である。
【図１６４１】（ａ）は、第４０制御例におけるリーチ変動中ボタン長押し操作時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４０制御例におけるボタン長押し操作チャンスＵＰパターンの表示画面の一例を示した図である。
【図１６４２】第４０制御例における図柄停止アクションと役物発光パターンの組合せを模式的に示した図である。
【図１６４３】第４０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１６４４】第４０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された演出パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６４５】第４０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される確変中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１６４６】第４０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される初回変動態様設定処理を示すフローチャートである。

【図１６４７】第４０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される詳細態様決定処理を示すフローチャートである。
【図１６４８】第４０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１６４９】（ａ）は、第４１制御例における第１時短状態中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４１制御例における第１時短状態中に時短図柄当選した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１６５０】（ａ）は、第４１制御例における第１時短状態終了変動の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４１制御例における第２時短状態開始時の表示画面の一例を示した図である。
【図１６５１】（ａ）は、第４１制御例における第１時短状態中の大当たりＣ５４変動中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４１制御例における第１時短状態中の大当たりＢ５４変動中の表示画面の一例を示した図である。
【図１６５２】第４１制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。
【図１６５３】（ａ）は、第４１制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４１制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１６５４】（ａ）は、第４１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６５５】（ａ）は、第４１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４１制御例における特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第４１制御例における特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６５６】第４１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１６５７】第４１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１６５８】第４１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図１６５９】第４１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理を示すフローチャートである。
【図１６６０】第４１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１６６１】第４１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１６６２】第４１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１６６３】第４１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第１時短状態終了時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１６６４】（ａ）は、第４１制御例の第１変形例における第１時短状態の残回数が特図２保留球数よりも少なくなった場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４１制御例の第１変形例における時短延長示唆モード中の表示画面の一例を示した図である。
【図１６６５】（ａ）は、第４１制御例の第１変形例における時短延長示唆モード中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４１制御例の第１変形例における時短延長示唆モード中の大当たり表示画面の一例を示した図である。
【図１６６６】第４１制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。

【図１６６７】第４１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１６６８】第４１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１６６９】（ａ）は、第４２制御例における確変状態中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４２制御例における確変状態中の小当たり変動表示画面の一例を示した図である。
【図１６７０】（ａ）は、第４２制御例における小当たり当選で第２確変状態が設定される場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４２制御例における小当たり当選で第３確変状態が設定される場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１６７１】（ａ）は、第４２制御例における小当たり当選で第３確変状態が設定され残時短回数が増加した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４２制御例における第２確変状態中の表示画面の一例を示した図である。
【図１６７２】第４２制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。
【図１６７３】第４２制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１６７４】第４２制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１６７５】（ａ）は、第４２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第４２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６７６】（ａ）は、第４２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４２制御例における特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第４２制御例における特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６７７】第４２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１６７８】第４２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１６７９】第４２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図１６８０】第４２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり抽選処理を示すフローチャートである。
【図１６８１】第４２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図１６８２】第４２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１６８３】第４２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１小当たり停止処理を示すフローチャートである。
【図１６８４】第４２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理を示すフローチャートである。
【図１６８５】第４２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される確変中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１６８６】第４２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１６８７】（ａ）は、第４２制御例の演出変形例における確変状態中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４２制御例の演出変形例における確変状態中の時短図柄当選画面の一例を示した図である。

【図１６８８】（ａ）は、第４２制御例の演出変形例における確変状態中の大当たり当選画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４２制御例の演出変形例における確変状態中の小当たり当選画面の一例を示した図である。
【図１６８９】（ａ）は、第４３制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４３制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１６９０】（ａ）は、第４３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４３制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６９１】第４３制御例における確変・第１時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６９２】第４３制御例における第２時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６９３】第４３制御例における第１時短状態中に時短図柄当選しなかった場合の遊技の流れを示した図である。
【図１６９４】第４３制御例における第１時短状態中に時短図柄当選した場合の遊技の流れを示した図である。
【図１６９５】第４３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１６９６】第４３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図１６９７】第４３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理を示すフローチャートである。
【図１６９８】第４３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図１６９９】第４３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理（主制御装置）を示すフローチャートである。
【図１７００】（ａ）は、第４４制御例における第１時短状態開始時の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４４制御例における味方キャラＬＶアップ時の表示画面の一例を示した図である。
【図１７０１】（ａ）は、第４４制御例における第１時短状態中の小当たり変動中画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４４制御例における回避失敗画面の一例を示した図である。
【図１７０２】（ａ）は、第４４制御例における回避失敗からの復活画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４４制御例における無敵画面の一例を示した図である。
【図１７０３】（ａ）は、第４４制御例における回避成功画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４４制御例における第２時短状態中の表示画面の一例を示した図である。
【図１７０４】第４４制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１７０５】（ａ）は、第４４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第４４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７０６】（ａ）は、第４４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１７０７】第４４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された小当たり当選時態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７０８】第４４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定さ

れた時短図柄当選時態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７０９】第４４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図１７１０】第４４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図１７１１】第４４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理を示すフローチャートである。
【図１７１２】第４４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７１３】第４４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７１４】第４４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第１時短状態終了時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７１５】（ａ）は、第４５制御例におけるサポ有り状態中に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４５制御例におけるサポ有り状態を終了させる小当たり当選時に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図１７１６】（ａ）は、第４５制御例における状態示唆演出として表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４５制御例におけるストック有りの期待度ＵＰ演出として表示される表示画面の一例を示した図である。
【図１７１７】（ａ）は、第４５制御例における普図低確サポ有り状態の期待度ＵＰ演出として表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４５制御例における普図低確サポ有り状態確定演出として表示される表示画面の一例を示した図である。
【図１７１８】第４５制御例における各状態間の状態移行を示した図である。
【図１７１９】第４５制御例における各状態間の状態移行を示した図である。
【図１７２０】第４５制御例における各状態間の状態移行を示した図である。
【図１７２１】（ａ）は、第４５制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４５制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１７２２】（ａ）は、第４５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第４５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７２３】第４５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７２４】（ａ）は、第４５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１７２５】第４５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された状態示唆演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７２６】第４５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図１７２７】第４５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図１７２８】第４５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。
【図１７２９】第４５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理を示すフローチャートである。
【図１７３０】第４５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図１７３１】第４５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７３２】第４５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される電サポ中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７３３】（ａ）は、第４１制御例の第２変形例における付与時短回数がストック時短回数より少ない短大当たり（２Ｒ）変動中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４１制御例の第２変形例における付与時短回数がストック時短回数と残時短回数の合算より多い短大当たり（２Ｒ）変動中の表示画面の一例を示した図である。
【図１７３４】（ａ）及び（ｂ）は、第４１制御例の第２変形例における時短大当たり変動中の表示画面の一例を示した図である。
【図１７３５】第４１制御例の第２変形例における時短大当たり変動中の表示画面の一例を示した図である。
【図１７３６】（ａ）は、第４１制御例の第２変形例における特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７３７】第４１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７３８】第４１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり当選時態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１７３９】（ａ）は、第４１制御例の第３変形例における第１時短（時短４回）中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４１制御例の第３変形例における第１時短（時短４回）の最終変動中表示画面の一例を示した図である。
【図１７４０】（ａ）は、第４１制御例の第３変形例における特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４１制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７４１】第４１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７４２】第４１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第１時短状態中設定処理を示すフローチャートである。
【図１７４３】第４１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第１時短状態終了時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７４４】第４１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１７４５】（ａ）は、第４１制御例の第４変形例における保留変化演出中に時短延長示唆モード突入した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４１制御例の第４変形例における時短延長示唆モード中の表示画面の一例を示した図である。
【図１７４６】第４１制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７４７】第４１制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留変化演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７４８】第４１制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７４９】（ａ）は、第４１制御例の第５変形例における第１時短状態中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４１制御例の第５変形例における第１時短状態中に小当たり当選した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１７５０】（ａ）は、第４１制御例の第５変形例における小当たり５回当選で第１時短終了した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４１制御例の第５変形例におけるストックされていた時短図柄Ａに基づく第２時短状態が設定された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１７５１】（ａ）は、第４１制御例の第５変形例における第２時短状態（時短図柄Ａ

）中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４１制御例の第５変形例における第２時短状態（時短図柄Ａ）の最終変動画面の一例を示した図である。
【図１７５２】第４１制御例の第５変形例における第２時短状態（時短図柄Ｂ）中の表示画面の一例を示した図である。
【図１７５３】（ａ）は、第４１制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４１制御例の第５変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１７５４】（ａ）は、第４１制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４１制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７５５】第４１制御例の第５変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１７５６】第４１制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図１７５７】第４１制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理を示すフローチャートである。
【図１７５８】第４１制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７５９】第４１制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第１時短状態終了時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７６０】（ａ）及び（ｂ）は、第４１制御例の第６変形例における第１時短状態の最終変動表示画面の一例を示した図である。
【図１７６１】第４３制御例の変形例における第１時短状態中に時短図柄当選した場合の流れを示した図である。
【図１７６２】（ａ）は、第４６制御例におけるキャラ先読み演出の開始画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４６制御例におけるキャラ先読み演出中の表示画面を示した図である。
【図１７６３】（ａ）および（ｂ）は、第４６制御例におけるキャラ先読み演出対象変動中の表示画面の一例を示した図である。
【図１７６４】（ａ）は、第４６制御例におけるキャラ先読み演出対象変動中のキャラあおり画面を示した図であり、（ｂ）は、第４６制御例におけるキャラ先読み演出対象変動中のキャラ気絶画面を示した図である。
【図１７６５】（ａ）は、第４６制御例におけるキャラ気絶からの復活後の咆哮画面を示した図であり、（ｂ）は、第４６制御例におけるキャラ咆哮後の表示画面を示した図である。
【図１７６６】（ａ）は、第４６制御例におけるキャラ先読み演出中のサイレントリーチ画面を示した図であり、（ｂ）は、第４６制御例におけるキャラ先読み演出中に当たり保留を獲得した場合の表示画面を示した図である。
【図１７６７】第４６制御例における当たり保留対象変動の表示画面を示した図である。
【図１７６８】（ａ）は、第４６制御例におけるルーレット演出（１回目）の表示画面（特図変動１回目）を示した図であり、（ｂ）は、第４６制御例におけるルーレット演出（１回目）のキャラ表示画面（特図変動２回目）を示した図である。
【図１７６９】（ａ）および（ｂ）は、第４６制御例におけるルーレット演出（１回目）の結果表示画面を示した図である。
【図１７７０】（ａ）は、第４６制御例におけるルーレット演出（２回目）の結果表示画面を示した図であり、（ｂ）は、第４６制御例におけるルーレット演出（２回目）の結果表示画面の一例を示した図である。
【図１７７１】（ａ）は、第４６制御例における勇者キャラ演出の表示画面を示した図であり、（ｂ）は、第４６制御例における特殊キャラ演出の表示画面を示した図である。

【図１７７２】第４６制御例における特殊キャラ登場後のルーレット表示画面の一例を示した図である。
【図１７７３】第４６制御例におけるルーレット演出と特図変動の流れを示した図である。
【図１７７４】第４６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１７７５】第４６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１７７６】第４６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたキャラ態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７７７】第４６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された音声種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７７８】第４６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたルーレットシナリオ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７７９】第４６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたルーレット態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７８０】第４６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７８１】第４６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み管理処理を示すフローチャートである。
【図１７８２】第４６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２先読み演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７８３】第４６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７８４】第４６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み演出用変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７８５】第４６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み演出中態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１７８６】（ａ）は、第４０制御例の演出変形例におけるリーチ変動中の操作演出の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第４０制御例の演出変形例における操作演出が実行された変動の次変動開始時の演出態様を示した図である。
【図１７８７】（ａ）は、第４０制御例の演出変形例における大当たり遊技中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４０制御例の演出変形例における大当たり遊技終了後の特図変動開始画面の一例を示した図である。
【図１７８８】第４０制御例の演出変形例における大当たり遊技終了後の特図変動中表示画面の一例を示した図である。
【図１７８９】（ａ）は、各制御例の演出別例の確変状態における接近モード中表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、各制御例の演出別例の確変状態における超接近モード中表示画面の一例を示した図である。
【図１７９０】（ａ）は、各制御例の演出別例における接近モード中のモード昇格演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、各制御例の演出別例におけるモード昇格時の外れ表示画面の一例を示した図である。
【図１７９１】第４７制御例における変動演出中に実行される各予告の実行タイミングと種別を示した図である。
【図１７９２】（ａ）は、第４７制御例における蝶ボタン演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４７制御例の蝶ボタン演出におけるボタン予告Ａ中の表示画面の一例を示した図である。
【図１７９３】（ａ）および（ｂ）は、第４７制御例におけるボタン予告Ａ中にボタン操作した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１７９４】（ａ）は、第４７制御例におけるボタン予告Ｂ中にボタン操作した場合の

表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４７制御例におけるボタン予告Ｂ中にボタン操作しなかった場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１７９５】（ａ）は、第４７制御例における一発告知演出中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４７制御例における異なる態様の花アイコンと蝶アイコンが表示された表示画面の一例を示した図である。
【図１７９６】（ａ）は、第４７制御例における大当たり遊技のオープニング画面（偶数図柄当たり）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４７制御例における大当たり遊技のオープニング画面表示中に選択ボタン操作で楽曲選択中の表示画面の一例を示した図である。
【図１７９７】（ａ）は、第４７制御例における大当たり遊技のオープニング画面（新楽曲出現時）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４７制御例における大当たり遊技のオープニング画面表示中にボタンｐｕｓｈで全曲開放した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１７９８】第４７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニング演出処理を示すフローチャートである。
【図１７９９】第４７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲選択処理を示すフローチャートである。
【図１８００】第４７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される詳細態様決定処理を示すフローチャートである。
【図１８０１】第４７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１８０２】第４８制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１８０３】（ａ）および（ｂ）は、第４８制御例における時短状態、確変状態突入時の演出態様の一例を示した図である。
【図１８０４】（ａ）は、第４８制御例における時短最終変動の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４８制御例における時短最終変動でラッシュモードへの移行が報知された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１８０５】（ａ）は、第４８制御例における時短最終変動で通常モードへの移行が報知された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４８制御例における時短最終変動で、当該最終変動又は残保留内に大当たりがあることが報知された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１８０６】（ａ）は、第４８制御例における時短最終変動で次回大当たりまで継続する確変状態が報知された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４８制御例における時短状態又は確変状態において、確変状態の期待度が高くなる示唆演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１８０７】第４８制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。
【図１８０８】第４８制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１８０９】第４８制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１８１０】（ａ）は、第４８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８１１】（ａ）は、第４８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４８制御例における時短・確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８１２】（ａ）は、第４８制御例における時短最終変動用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４８制御例における潜確用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図１８１３】（ａ）は、第４８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８１４】（ａ）は、第４８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたミニキャラ示唆選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８１５】第４８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１８１６】第４８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図１８１７】第４８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図１８１８】第４８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１８１９】第４８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１８２０】第４８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１８２１】第４８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１８２２】第４８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１ミニキャラ演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１８２３】第４８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１８２４】第４８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２ミニキャラ演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１８２５】（ａ）は、第４８制御例の第１の変形例における弱ラッシュモードでスルーゲートに対する初回の遊技球の通過を検出した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４８制御例の第１の変形例における弱ラッシュモードでスルーゲートを遊技球が通過せずに５回の第２特別図柄の抽選が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１８２６】（ａ）は、第４８制御例の第１の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択６１Ａテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４８制御例の第１の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン６１Ａテーブルの構成を示したブロック図である。
【図１８２７】第４８制御例の第１の変形例における弱ラッシュ用６１Ａテーブルの構成を示したブロック図である。
【図１８２８】第４８制御例の第１の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオ６１Ａテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８２９】第４８制御例の第２の変形例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。
【図１８３０】（ａ）は、第４８制御例の第２の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択６１Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４８制御例の第２の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数６１Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８３１】（ａ）は、第４８制御例の第２の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン６１Ｂテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４８制御例の第２の変形例における時短・確変用６１Ｂテーブルの規定内容を模式的に示し

た図であり、（ｃ）は、第４８制御例の第２の変形例における時短付与６１Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８３２】第４８制御例の第２の変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオ６１Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８３３】第４８制御例の第２の変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１８３４】第４８制御例の第２の変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１８３５】（ａ）および（ｂ）は、第４９制御例における初当たり後の演出態様の一例を示した図である。
【図１８３６】（ａ）および（ｂ）は、第４９制御例における初当たり後の演出態様の一例を示した図である。
【図１８３７】（ａ）および（ｂ）は、第４９制御例における時短モードの時短最終変動の１回前の変動表示演出の演出態様の一例を示した図である。
【図１８３８】（ａ）は、第４９制御例における時短モードの時短最終変動の１回前の変動表示演出の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４９制御例における時短モードの時短最終変動の演出態様の一例を示した図である。
【図１８３９】（ａ）は、第４９制御例におけるループボーナス当選時の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４９制御例におけるループボーナスモード中の継続ジャッジ演出の一例を示した図である。
【図１８４０】第４９制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。
【図１８４１】（ａ）は、第４９制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８４２】（ａ）は、第４９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８４３】第４９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された外れ種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８４４】第４９制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１８４５】第４９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１８４６】第４９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される外れ時処理を示すフローチャートである。
【図１８４７】第４９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。
【図１８４８】第４９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１８４９】第４９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるチャンスモード時処理を示すフローチャートである。
【図１８５０】第４９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短モード時処理を示すフローチャートである。
【図１８５１】第４９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１８５２】第４９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図１８５３】第４９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるループボーナス終了処理を示すフローチャートである。

【図１８５４】第４９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１８５５】第４９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短モード中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１８５６】（ａ）は、第５０制御例における可動役物が原点位置にある状態を示した図であり、（ｂ）は、第５０制御例における可動役物が作動位置にある状態を示した図である。
【図１８５７】第５０制御例における可動役物の構成を示した図である。
【図１８５８】（ａ）は、第５０制御例における可動役物が原点位置にある状態の遊技盤の縦断面図であり、（ｂ）は、第５０制御例における可動役物が下降している期間に作動位置センサがオフからオンに切り替わるタイミングの遊技盤の縦断面図であり、（ｃ）は、第５０制御例における可動役物が作動位置にある場合の遊技盤の縦断面図であり、（ｄ）は、第５０制御例における可動役物が振動下限位置にある場合の遊技盤の縦断面図である。
【図１８５９】第５０制御例における役物可動演出中の可動役物の動作の流れを示した図である。
【図１８６０】（ａ）は、第５０制御例における第１可動制御（進出シナリオ動作）の開始タイミングに可動役物が位置する場所を示す図であり、（ｂ）は、第５０制御例における第１可動制御（進出シナリオ動作）の終了タイミングに可動役物が位置する場所を示す図であり、（ｃ）は、第５０制御例における可動役物が振動下限位置まで下降したタイミングの可動役物が位置する場所を示す図であり、（ｄ）は、第５０制御例における可動役物が作動位置センサの検出範囲の下限まで上昇したタイミングの可動役物が位置する場所を示す図である。
【図１８６１】第５０制御例における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１８６２】（ａ）は、第５０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１８６３】（ａ）は、第５０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された進出シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された退避シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第５０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第１復帰対応シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第５０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第２復帰対応シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８６４】第５０制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８６５】（ａ）～（ｂ）は、第５０制御例におけるステッピングモータの制御についての説明図である。
【図１８６６】第５０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１８６７】第５０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力開始・演出処理を示すフローチャートである。
【図１８６８】第５０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される駆動タイマ監視処理を示すフローチャートである。
【図１８６９】第５０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１８７０】第５０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータシナリオ処理を示すフローチャートである。

【図１８７１】第５０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される進出シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図１８７２】第５０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される振動シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図１８７３】第５０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される退避シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図１８７４】第５０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される復帰対応シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図１８７５】第５０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータコマンド監視処理を示すフローチャートである。
【図１８７６】第５０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータ出力処理を示すフローチャートである。
【図１８７７】第５０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１８７８】第５１制御例のパチンコ機の正面図である。
【図１８７９】第５１制御例の遊技盤の正面図である。
【図１８８０】第５１制御例のパチンコ機の背面図である。
【図１８８１】（ａ）は、第５１制御例における枠ボタンの正面図であり、（ｂ）は、第５１制御例における選択ボタンの正面図である。
【図１８８２】第５１制御例における可変入賞装置の分解正面斜視図である。
【図１８８３】第５１制御例における可変入賞装置を背面側から見た動作図である。
【図１８８４】（ａ）は、第５１制御例における役物演出として可動役物が収納位置から作動位置へと進出させるための可動制御（進出制御）が実行されている可動役物準備期間中における第３図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図であり、（ｂ）は、第５１制御例における役物演出として可動役物が収納位置から作動位置へと進出させるための可動制御（進出制御）が終了した後の待機期間中の第３図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図である。
【図１８８５】（ａ）は、第５１制御例における可動役物第１演出が実行されている状態で遊技者が枠ボタンを押下し、終了条件を成立させた状態の第３図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図であり、（ｂ）は、第５１制御例における可動役物第１演出の終了条件が成立し、可動役物第２演出が実行された状態の第３図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図である。
【図１８８６】（ａ）は、第５１制御例における役物演出で可動した可動役物が収納位置へと戻っている状態の第３図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図であり、（ｂ）は、第５１制御例における可動役物第１演出の終了後に可動役物が収納位置へと移動している（退避している）状態の第３図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図である。
【図１８８７】（ａ）は、第５１制御例における可動役物第１演出の終了条件が成立した状態で可動役物が作動位置へと移動するまでの期間中に追加演出が実行された状態の第３図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図であり、（ｂ）は、第５１制御例における追加演出が実行された状態で可動役物が作動位置へと移動した状態の第３図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図である。
【図１８８８】（ａ）は、第５１制御例における追加演出の別例を示す図であり、（ｂ）は、第５１制御例における別例の追加演出が実行された状態で可動役物が作動位置へと移動した状態の第３図柄表示装置の表示面付近を示す図である。
【図１８８９】（ａ）は、第５１制御例におけるアップ演出が実行された状態の第３図柄表示装置の表示面付近を示す図である。
【図１８９０】第５１制御例における役物演出が実行され１周期目の振動動作中に終了条件が成立して落下動作が実行された場合の演出の流れを示す図である。
【図１８９１】第５１制御例における役物演出が実行され３周期目の振動動作中に終了条件が成立して上昇動作が実行された場合の演出の流れを示す図である。

【図１８９２】第５１制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１８９３】第５１制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図１８９４】（ａ）は、第５１制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５１制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１８９５】第５１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８９６】（ａ）は、第５１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８９７】（ａ）は、第５１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第５１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された外れ用（通常）変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第５１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された外れ用（確変・時短）変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８９８】第５１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１８９９】第５１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオテーブル群の構成を示したブロック図である。
【図１９００】（ａ）は、第５１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変動演出パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたミッション選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９０１】第５１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された追加演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９０２】第５１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第２制御実行選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９０３】第５１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第２期間表示選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９０４】第５１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された退避時態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９０５】（ａ）は、第５１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された進出シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された落下シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第５１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された上昇シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９０６】第５１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９０７】第５１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１９０８】（ａ）は、第５１制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された役物可動関連エリアの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５１制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された駆動状況格納エリアに格納される格納データのデータ種別を模式的に示した模式図である。
【図１９０９】第５１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割り込み処理を示すフローチャートである。

【図１９１０】第５１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１９１１】第５１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１９１２】第５１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１９１３】第５１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図１９１４】第５１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１９１５】第５１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図１９１６】第５１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１９１７】第５１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図１９１８】第５１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割り込み処理を示すフローチャートである。
【図１９１９】第５１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１９２０】第５１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１９２１】第５１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１９２２】第５１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。
【図１９２３】第５１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１９２４】第５１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される報知処理を示すフローチャートである。
【図１９２５】第５１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図１９２６】第５１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される異常処理を示すフローチャートである。
【図１９２７】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１９２８】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１９２９】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１９３０】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図１９３１】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１９３２】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図用入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１９３３】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１９３４】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図１９３５】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。
【図１９３６】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１９３７】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１９３８】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。
【図１９３９】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１９４０】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される追加演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１９４１】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される駆動タイマ監視処理を示すフローチャートである。
【図１９４２】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１９４３】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１９４４】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時間経過更新処理を示すフローチャートである。
【図１９４５】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータシナリオ処理を示すフローチャートである。
【図１９４６】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される進出シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図１９４７】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される振動シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図１９４８】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される振動シナリオ繰り返し処理を示すフローチャートである。
【図１９４９】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２動作シナリオ決定処理を示すフローチャートである。
【図１９５０】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２動作シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図１９５１】第５１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される退避シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図１９５２】（ａ）は、第５２制御例における役物演出が開始され、可動役物が作動位置に位置した状態の第３図柄表示装置の表示面付近を示す図であり、（ｂ）は、第５２制御例における役物演出中にボタンＰＵＳＨでトータルミッションを達成した状態の第３図柄表示装置の表示面付近を示す図である。
【図１９５３】（ａ）は、第５２制御例の役物スーパー４演出開始時における第３図柄表示装置の表示面付近を示す図であり、（ｂ）は、第５２制御例の役物スーパー４演出の５周期目における第３図柄表示装置の表示面付近を示す図である。
【図１９５４】第５２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１９５５】第５２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオテーブル群の構成を示したブロック図である。
【図１９５６】第５２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変動演出パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９５７】（ａ）は、第５２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された全体ミッション選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第１

期間示唆演出テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９５８】第５２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された経過演出態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９５９】第５２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第１振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９６０】第５２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第２振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９６１】第５２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第３振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９６２】第５２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１９６３】（ａ）は、第５２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭに設定された役物可動関連エリアの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５２制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された駆動状況格納エリアに格納される格納データのデータ種別を模式的に示した模式図である。
【図１９６４】第５２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。
【図１９６５】第５２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図１９６６】第５２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１９６７】第５２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される押下情報更新処理を示すフローチャートである。
【図１９６８】第５２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される追加演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１９６９】第５２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１９７０】第５２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される振動シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図１９７１】第５２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される振動シナリオ繰り返し処理を示すフローチャートである。
【図１９７２】（ａ）は、第５３制御例において演奏演出が開始された場合における演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第５３制御例において演奏演出の実行中における演出態様を示した図である。
【図１９７３】（ａ）は、第５３制御例の演奏演出においてリズムに合ったタイミングで遊技者が枠ボタンを操作した場合の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第５３制御例の演奏演出においてリズムからずれたタイミングで遊技者が枠ボタンを操作した場合の演出態様を示した図である。
【図１９７４】（ａ）は、第５３制御例の演奏演出においてリズムからずれたタイミングで枠ボタンが操作された場合に実行される変位抽選に当選していた場合の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第５３制御例の演奏演出においてリズムからずれたタイミングで枠ボタンが操作された場合に実行される変位抽選で非当選となった場合の演出態様を示した図である。
【図１９７５】（ａ）は、第５３制御例における演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第５３制御例における演奏演出で失敗に対応する演出結果となった場合の演出態様を示した図である。
【図１９７６】第５３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１９７７】（ａ）は、第５３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオテーブル群の構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第

５３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された当選時動作テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９７８】第５３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された押下期間種別テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９７９】（ａ）は、第５３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された成功抽選テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された期間Ａ用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第５３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された期間Ｂ用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第５３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された押下成功後用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９８０】第５３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された演出結果選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９８１】第５３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された発展先選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９８２】第５３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１９８３】第５３制御例における音声出力装置の構成を示すブロック図である。
【図１９８４】第５３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。
【図１９８５】第５３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１９８６】第５３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される駆動タイマ監視処理を示すフローチャートである。
【図１９８７】第５３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１９８８】第５３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演奏演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１９８９】第５３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物動作設定処理を示すフローチャートである。
【図１９９０】第５３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータシナリオ処理を示すフローチャートである。
【図１９９１】第５３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される進出シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図１９９２】第５３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当選動作シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図１９９３】（ａ）は、第５３制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第５３制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートである。
【図１９９４】第５３制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１９９５】第５３制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行される音声設定処理を示すフローチャートである。
【図１９９６】（ａ）は、第５４制御例における役物演出が開始され、可動役物が作動位置に位置した状態の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第５４制御例における役物演出の実行中に落下動作の実行が決定された後で落下動作の実行のキャンセルが決定された場合の演出態様を示した図である。
【図１９９７】（ａ）は、第５４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたキャンセル抽選テーブルの規定内容を模式的に示

した図である。
【図１９９８】第５４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１９９９】第５４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図２０００】第５４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される追加演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２００１】（ａ）は、第５５制御例における可動役物が原点位置に位置している状態を示す図であり、（ｂ）は、第５５制御例の役物攻撃演出において可動役物が最も下降した状態を示す図である。
【図２００２】（ａ）は、第５５制御例の役物攻撃演出の開始前（バトル準備演出）における演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第５５制御例の役物攻撃演出（攻撃１回目）において可動役物が最も下降した状態の演出態様を示した図である。
【図２００３】（ａ）は、第５５制御例の役物攻撃演出（攻撃５回目）において可動役物が最も下降した状態の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第５５制御例の役物攻撃演出（攻撃５回分）において終了条件が成立しなかった場合の演出態様（撃破演出）を示した図である。
【図２００４】（ａ）は、第５５制御例の役物攻撃演出（攻撃２回目～５回目）において終了条件が成立した場合の演出態様（攻撃失敗演出）を示した図であり、（ｂ）は、第５５制御例の役物攻撃演出（攻撃１回目）において終了条件が成立した場合の演出態様（自滅演出）を示した図である。
【図２００５】（ａ）は、第５５制御例の役物攻撃演出（攻撃５回目）において終了条件が成立しなかった場合の可動役物の動きの流れを示す図であり、（ｂ）は、第５５制御例の役物攻撃演出（攻撃３回目）において終了条件が成立した場合の可動役物の動きの流れを示す図である。
【図２００６】第５５制御例の役物攻撃演出（攻撃１回目）において終了条件が成立した場合の可動役物の動きの流れを示す図である。
【図２００７】第５５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２００８】第５５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された動作シナリオテーブル群の構成を示したブロック図である。
【図２００９】（ａ）は、第５５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第１落下シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第５５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された第２落下シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０１０】第５５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された振動シナリオ終了抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０１１】第５５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２０１２】第５５制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された役物可動関連６８エリアの構成を示したブロック図である。
【図２０１３】第５５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。
【図２０１４】第５５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図２０１５】第５５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される駆動タイマ監視処理を示すフローチャートである。
【図２０１６】第５５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演

出更新処理を示すフローチャートである。
【図２０１７】第５５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるバトル演出更新処理を示すフローチャートである。
【図２０１８】第５５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータシナリオ処理を示すフローチャートである。
【図２０１９】第５５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される振動シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図２０２０】第５５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される振動シナリオ繰り返し処理を示すフローチャートである。
【図２０２１】第５５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される振動シナリオ終了処理を示すフローチャートである。
【図２０２２】第５５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第１落下シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図２０２３】第５５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２落下シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図２０２４】第５５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される退避シナリオ処理を示すフローチャートである。
【図２０２５】第５６制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２０２６】（ａ）は、第５６制御例における可変入賞装置が閉鎖している状態を模式的に示した平面図であり、（ｂ）は、第５６制御例における可変入賞装置が開放している状態を模式的に示した平面図である。
【図２０２７】第５６制御例における可変入賞装置内の遊技球の流下パターンを示した図である。
【図２０２８】（ａ）は、第５６制御例における通常状態の演出態様（左打ち中）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例における通常状態の２ラウンド大当たり当選時の演出態様の一例を示した図である。
【図２０２９】（ａ）は、第５６制御例における通常状態の２ラウンド大当たり中の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例における通常状態の１０ラウンド大当たり（初当たり）当選時の演出態様の一例を示した図である。
【図２０３０】（ａ）は、第５６制御例における初当たり中の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例におけるチャンスモード中の演出態様の一例を示した図である。
【図２０３１】（ａ）は、第５６制御例におけるチャンスモードの最終大当たり中の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例におけるチャンスモード終了画面の一例を示した図である。
【図２０３２】（ａ）は、第５６制御例における引き戻しモード中の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例におけるビクトリーモード突入画面の一例を示した図である。
【図２０３３】（ａ）は、第５６制御例におけるビクトリーモード中の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例におけるビクトリーモード終了画面の一例を示した図である。
【図２０３４】第５６制御例における天国ゾーンが設定された演出態様の一例を示した図である。
【図２０３５】第５６制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。
【図２０３６】第５６制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。
【図２０３７】第５６制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。
【図２０３８】第５６制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２０３９】第５６制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。

【図２０４０】（ａ）は、第５６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図２０４１】（ａ）は、第５６制御例における特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例における特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０４２】（ａ）は、第５６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５６制御例における通常・第２確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第５６制御例における確変・時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０４３】（ａ）は、第５６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２０４４】第５６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された引き戻しモード態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０４５】第５６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された従賞球テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０４６】第５６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理（２ｍｓ毎）を示すフローチャートである。
【図２０４７】第５６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。
【図２０４８】第５６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図２０４９】第５６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図２０５０】第５６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図２０５１】第５６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図２０５２】第５６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２０５３】第５６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図２０５４】第５６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される引き戻し態様決定処理を示すフローチャートである。
【図２０５５】第５６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞種別処理を示すフローチャートである。
【図２０５６】第５６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図２０５７】第５６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される連チャン中大当たり開始処理を示すフローチャートである。
【図２０５８】第５６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。
【図２０５９】第５６制御例におけるパチンコ機が有する遊技盤の別例を示した正面図である。
【図２０６０】第５６制御例におけるチャンスモード終了画面の別例を示した図である。
【図２０６１】（ａ）は、第５６制御例の第１変形例におけるビクトリーモード中の賞球数上限到達時の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例の第１変形例における上限到達後の大当たり中演出態様の一例を示した図である。

【図２０６２】第５６制御例の第１変形例における上限到達後の引き戻しモード中の演出態様の一例を示した図である。
【図２０６３】第５６制御例の第１変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２０６４】（ａ）は、第５６制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５６制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２０６５】第５６制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された特典付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０６６】第５６制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。
【図２０６７】第５６制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるセット中賞球決定処理を示すフローチャートである。
【図２０６８】第５６制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図２０６９】第５６制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２０７０】第５６制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される上限関連処理を示すフローチャートである。
【図２０７１】第５６制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２０７２】（ａ）は、第５６制御例の第２変形例における上限到達前の引き戻しモード突入直後の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例の第２変形例におけるビクトリーモード中に上限到達した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図２０７３】（ａ）は、第５６制御例の第２変形例における上限到達後の大当たり中演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例の第２変形例における上限到達後のビクトリーモード終了演出態様の一例を示した図である。
【図２０７４】第５６制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２０７５】第５６制御例の第２変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２０７６】第５６制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０７７】第５６制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された確率情報選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０７８】（ａ）は、第５６制御例の第２変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５６制御例の第２変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２０７９】（ａ）は、第５６制御例の第２変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたキャラレベル選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例の第２変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたアイテム選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０８０】第５６制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるセット中賞球決定処理を示すフローチャートである。
【図２０８１】第５６制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２０８２】第５６制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。

【図２０８３】第５６制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される状態変更時処理を示すフローチャートである。
【図２０８４】第５６制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図２０８５】第５６制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される連チャン終了時処理を示すフローチャートである。
【図２０８６】第５６制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される引き戻し態様決定処理を示すフローチャートである。
【図２０８７】第５６制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される上限関連処理を示すフローチャートである。
【図２０８８】第５６制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される上限後コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２０８９】第５６制御例の第３変形例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２０９０】（ａ）は、第５６制御例の第３変形例における大当たり遊技のエンディング画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例の第３変形例における確変状態中の表示画面の一例を示した図である。
【図２０９１】（ａ）は、第５６制御例の第３変形例における特図１当たり変動開始後（特図２非変動）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例の第３変形例における大当たり変動中の擬似小当たり演出の一例を示した図である。
【図２０９２】（ａ）は、第５６制御例の第３変形例における擬似小当たり演出中画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例の第３変形例における特図１大当たり中画面（擬似ポイント表示が多かった場合）の一例を示した図である。
【図２０９３】（ａ）は、第５６制御例の第３変形例における特図１大当たり中画面（擬似ポイント表示が少なかった場合）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例の第３変形例における小当たり遊技の開始タイミング待機画面の一例を示した図である。
【図２０９４】（ａ）は、第５６制御例の第３変形例における小当たり遊技中の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例の第３変形例における特図１大当たりオープニング演出画面の一例を示した図である。
【図２０９５】第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図２０９６】第５６制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２０９７】（ａ）は、第５６制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０９８】第５６制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２０９９】第５６制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図２１００】第５６制御例の第３変形例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１０１】（ａ）は、第５６制御例の第３変形例における時短・確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例の第３変形例における第２確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１０２】第５６制御例の第３変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２１０３】（ａ）は、第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である

。
【図２１０４】（ａ）は、第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された擬似演出テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１０５】第５６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。
【図２１０６】第５６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２１０７】第５６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２１０８】第５６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２１０９】第５６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２１１０】第５６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図２１１１】第５６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図２１１２】第５６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２１１３】第５６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２１１４】第５６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２１１５】第５６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動処理を示すフローチャートである。
【図２１１６】第５６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２１１７】第５６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２１１８】第５６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図２１１９】第５６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２１２０】第５６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図２１２１】第５６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２１２２】第５６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図２１２３】第５６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２入賞処理を示すフローチャートである。
【図２１２４】第５６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２１２５】第５６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図２１２６】第５６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図２１２７】第５６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図２１２８】第５６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより

実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図２１２９】第５６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２１３０】第５６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される賞球態様減算処理を示すフローチャートである。
【図２１３１】第５６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される賞球態様加算処理を示すフローチャートである。
【図２１３２】第５６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図２１３３】第５６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２１３４】第５６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１用変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２１３５】第５６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２用変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２１３６】第５６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図２１３７】第５６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される擬似演出更新処理を示すフローチャートである。
【図２１３８】（ａ）は、第５６制御例の第４変形例における大当たり変動中画面（小当たり１回目）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例の第４変形例における大当たり変動中画面（小当たり２０回目）の一例を示した図である。
【図２１３９】（ａ）は、第５６制御例の第４変形例における大当たり図柄停止時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例の第４変形例における大当たり遊技開始画面の一例を示した図である。
【図２１４０】第５６制御例の第４変形例における大当たり遊技中の表示画面の一例を示した図である。
【図２１４１】第５６制御例の第４変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２１４２】第５６制御例の第４変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された賞球数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１４３】第５６制御例の第４変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２１４４】第５６制御例の第４変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２１４５】第５６制御例の第４変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された小当たり態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１４６】第５６制御例の第４変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２１４７】第５６制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。
【図２１４８】第５６制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される賞球決定処理を示すフローチャートである。
【図２１４９】第５６制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるセット中賞球決定処理を示すフローチャートである。
【図２１５０】第５６制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２１５１】第５６制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり中賞球数決定処理を示すフローチャートである。
【図２１５２】第５６制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行され

る大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図２１５３】第５６制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞種別処理を示すフローチャートである。
【図２１５４】第５６制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２１５５】第５６制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図２１５６】第５６制御例の第１演出別例におけるチャンスモード終了画面の一例を示した図である。
【図２１５７】第５６制御例の第１演出別例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。
【図２１５８】（ａ）は、第５６制御例の第２演出別例における上限到達後の大当たり中演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５６制御例の第２演出別例における解除後の大当たり中演出態様の一例を示した図である。
【図２１５９】第５６制御例の第２演出別例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるセット中賞球決定処理を示すフローチャートである。
【図２１６０】（ａ）は、第５６制御例の第２演出別例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ更新処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第５６制御例の第２演出別例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるその他コマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２１６１】第５７制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２１６２】（ａ）は、第５７制御例における第２確変状態の開始後の特図抽選回数が１００回以内の演出態様である無敵ＲＵＳＨ演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５７制御例における無敵ＲＵＳＨ演出中に大当たり変動が開始された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図２１６３】（ａ）は、第５７制御例における無敵ＲＵＳＨ演出中に第２特別図柄の大当たり変動が開始され、当該大当たり変動を第１特別図柄の小当たりで破棄できた場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２確変状態の開始後の特図抽選回数が１００回を超えて通常ＲＵＳＨ演出に切り替わった後の演出態様の一例を示した図である。
【図２１６４】（ａ）は、第５７制御例における通常ＲＵＳＨ演出中にリーチ演出が発生した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５７制御例における通常ＲＵＳＨ演出中に大当たりに当選した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図２１６５】第５７制御例におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図２１６６】（ａ）は、第５７制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１６７】（ａ）は、第５７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１６８】（ａ）は、第５７制御例における確変・時短・第２確変Ａ用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５７制御例における第２確変Ｂ用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１６９】（ａ）は、第５７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１７０】第５７制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。

【図２１７１】（ａ）は、第５７制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５７制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２１７２】第５７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２１７３】第５７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２１７４】第５７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ変動処理を示すフローチャートである。
【図２１７５】第５７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２１７６】第５７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図２１７７】第５７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２１７８】第５７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図２１７９】第５７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２１８０】第５７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２１８１】第５７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２１８２】第５７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２１８３】第５７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図２１８４】第５７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２１８５】第５７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２１８６】（ａ）は、第５７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第５７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図２１８７】第５７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１用変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２１８８】第５７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２用変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２１８９】第５７制御例の第１変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２１９０】（ａ）は、第５７制御例の第１変形例における第２確変状態の間に実行されるチャンスゾーン演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５７制御例の第１変形例におけるチャンスゾーン演出中に第１特別図柄のロング変動が開始された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図２１９１】（ａ）は、第５７制御例の第１変形例におけるチャージモード中演出の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５７制御例の第１変形例におけるチャージモード中演出において第１特別図柄の保留球が上限まで貯まった場合の演出態様の一例を示した図である。
【図２１９２】（ａ）は、第５７制御例の第１変形例におけるチャージモード中演出において第１特別図柄の保留球が上限まで貯まってボーナス状態への移行が報知された場合の

演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５７制御例の第１変形例におけるボーナス状態においてボーナス状態の表示上の保証期間が０となった後の演出態様の一例を示した図である。
【図２１９３】（ａ）は、第５７制御例の第１変形例におけるボーナス状態においてボーナス状態の終了を示す演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５７制御例の第１変形例におけるボーナス状態の保証期間経過後に保証期間の上乗せを報知する上乗せ演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図２１９４】（ａ）は、第５７制御例の第１変形例におけるボーナス状態の保証期間経過後にチャージモードへの移行を報知する終了演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５７制御例の第１変形例におけるボーナス状態の保証期間経過後に大当たり当選を報知する終了演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図２１９５】（ａ）は、第５７制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５７制御例の第１変形例における第２確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１９６】第５７制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２１９７】第５７制御例の第１変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２１９８】（ａ）は、第５７制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５７制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２１９９】第５７制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された初期秒数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２２００】第５７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２２０１】第５７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２２０２】第５７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図２２０３】第５７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２２０４】第５７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図２２０５】第５７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２２０６】第５７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図２２０７】第５７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図２２０８】第５７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるボーナス終了処理を示すフローチャートである。
【図２２０９】第５７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２２１０】第５７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２２１１】第５７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１用変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２２１２】第５７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより

実行される特図２用変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２２１３】第５７制御例の第２変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２２１４】（ａ）は、第５７制御例の第３変形例の通常状態における特図変動中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５７制御例の第３変形例における天井抽選回数到達時の演出態様の一例を示した図である。
【図２２１５】（ａ）および（ｂ）は、第５７制御例の第３変形例における天井到達回数まで５０回以下で大当たり当選した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図２２１６】第５７制御例の第３変形例における特図１大当たり変動中に特図２小当たりで大当たり変動を破棄した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図２２１７】第５７制御例の第３変形例における天井前用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２２１８】第５７制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２２１９】第５７制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図２２２０】（ａ）は、第５８制御例における昇降役物が下限位置に位置しており、傾倒役物が起立位置に位置している状態を示す図であり、（ｂ）は、第５８制御例における昇降役物が上限位置に位置しており、傾倒役物が起立位置に位置している状態を示す図であり、（ｃ）は、第５８制御例における昇降役物が下限位置に位置しており、傾倒役物が傾倒位置に位置している状態を示す図であり、（ｄ）は、第５８制御例における昇降役物が昇降中間位置に位置しており、傾倒役物が傾倒中間位置に位置している状態を示す図である。
【図２２２１】（ａ）は、第５８制御例における昇降役物の背面斜視図であり、（ｂ）は、第５８制御例における傾倒役物の背面斜視図である。
【図２２２２】（ａ）は、第５８制御例における役物演出の準備期間の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５８制御例における役物演出の枠ボタンの操作有効期間の演出態様の一例を示した図である。
【図２２２３】（ａ）は、第５８制御例における役物演出中に昇降役物と傾倒役物とが当接した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５８制御例における役物演出の撃退成功パターンの演出態様の一例を示した図である。
【図２２２４】第５８制御例における役物演出の撃退失敗パターンの演出態様の一例を示した図である。
【図２２２５】（ａ）は、第５８制御例における役物演出の撃退成功パターンの昇降役物と傾倒役物との動作の流れを示した図であり、（ｂ）は、第５８制御例における役物演出の撃退失敗パターンの昇降役物と傾倒役物との動作の流れを示した図である。
【図２２２６】（ａ）は、第５８制御例において昇降役物と傾倒役物とが当接していない場合の昇降モータの励磁状況を示すタイミングチャートであり、（ｂ）は、第５８制御例における役物演出の撃退成功パターンにおいて昇降役物と傾倒役物とが当接している場合の昇降モータの励磁状況を示すタイミングチャートであり、（ｃ）は、第５８制御例における役物演出の撃退失敗パターンにおいて昇降役物と傾倒役物とが当接している場合の昇降モータの励磁状況を示すタイミングチャートである。
【図２２２７】第５８制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２２２８】（ａ）から（ｂ）は、第５８制御例におけるステッピングモータの制御についての説明図である。
【図２２２９】第５８制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２２３０】（ａ）は、第５８制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された役物演出実行抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５８制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された役物演出結果抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図２２３１】（ａ）は、第５８制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された昇降役物駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５８制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された傾倒役物第１駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第５８制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された傾倒役物第２駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第５８制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された励磁中断テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２２３２】第５８制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２２３３】第５８制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された役物駆動関連エリアの構成を示したブロック図である。
【図２２３４】第５８制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された駆動状況格納エリアに格納される状況データのデータ種別を模式的に示した模式図である。
【図２２３５】第５８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２２３６】第５８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２２３７】第５８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２２３８】第５８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２２３９】第５８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図２２４０】第５８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作回数カウント処理を示すフローチャートである。
【図２２４１】第５８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図２２４２】第５８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。
【図２２４３】第５８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出成功パターン処理を示すフローチャートである。
【図２２４４】第５８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出失敗パターン処理を示すフローチャートである。
【図２２４５】第５８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出終了処理を示すフローチャートである。
【図２２４６】第５８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物駆動処理を示すフローチャートである。
【図２２４７】第５８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される昇降役物処理を示すフローチャートである。
【図２２４８】第５８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される傾倒役物処理を示すフローチャートである。
【図２２４９】第５８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータ出力処理を示すフローチャートである。
【図２２５０】第５８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される昇降モータ励磁切替処理を示すフローチャートである。
【図２２５１】第５８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される励磁中断処理を示すフローチャートである。
【図２２５２】第５８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される傾倒モータ励磁切替処理を示すフローチャートである。
【図２２５３】第５８制御例の第１変形例における箱形役物が退避位置に位置している場

合の遊技盤の拡大図である。
【図２２５４】第５８制御例の第１変形例における箱形役物が進出位置に位置している場合の遊技盤の拡大図である。
【図２２５５】（ａ）から（ｃ）は、第５８制御例の第１変形例における箱形役物に入球する遊技球の動作の流れを説明する説明図である。
【図２２５６】（ａ）は、第５８制御例の第１変形例における箱形役物の背面斜視図であり、（ｂ）は、第５８制御例の第１変形例における箱形役物を正面視右側から見た斜視図である。
【図２２５７】（ａ）は、第５８制御例の第１変形例における役物演出の箱形役物が下降している期間の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５８制御例の第１変形例における役物演出の箱形役物に遊技球が入球可能となる期間の演出態様の一例を示した図である。
【図２２５８】（ａ）は、第５８制御例の第１変形例における役物演出の開閉部材が開放位置まで変位した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５８制御例の第１変形例における役物演出中の箱形役物と開閉部材との動作の流れを示した図である。
【図２２５９】第５８制御例の第１変形例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２２６０】第５８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２２６１】（ａ）は、第５８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された上下駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された開閉駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第５８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された励磁中断テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２２６２】第５８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２２６３】（ａ）は、第５８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された役物駆動関連エリアの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された駆動状況格納エリアに格納される状況データのデータ種別を模式的に示した模式図である。
【図２２６４】第５８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２２６５】第５８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図２２６６】第５８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。
【図２２６７】第５８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出終了処理を示すフローチャートである。
【図２２６８】第５８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物駆動処理を示すフローチャートである。
【図２２６９】第５８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される駆動データ更新処理を示すフローチャートである。
【図２２７０】第５８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータ出力処理を示すフローチャートである。
【図２２７１】第５８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される上下モータ励磁切替処理を示すフローチャートである。
【図２２７２】第５８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される上下モータ励磁中断処理を示すフローチャートである。
【図２２７３】第５８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより

実行される開閉モータ励磁切替処理を示すフローチャートである。
【図２２７４】第５８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される開閉モータ励磁中断処理を示すフローチャートである。
【図２２７５】（ａ）は、第５８制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５８制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された中断シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２２７６】第５８制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された役物駆動関連エリアの構成を示したブロック図である。
【図２２７７】第５８制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される駆動データ更新処理を示すフローチャートである。
【図２２７８】第５８制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータ出力処理を示すフローチャートである。
【図２２７９】第５８制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される上下モータ励磁中断処理を示すフローチャートである。
【図２２８０】（ａ）は、第５８制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５８制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された励磁中断切替テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２２８１】第５８制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作回数カウント処理を示すフローチャートである。
【図２２８２】第５８制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物駆動処理を示すフローチャートである。
【図２２８３】（ａ）は、第５８制御例の第５変形例における昇降役物が下限位置に位置しており、傾倒役物が起立位置に位置している状態を示した図であり、（ｂ）は、第５８制御例の第５変形例における昇降役物の凹部と傾倒役物の凸部材とが当接した状態を示した図であり、（ｃ）は、第５８制御例の第５変形例における昇降役物の凹部と傾倒役物の凸部材とが当接したまま昇降役物５００が昇降中間位置まで可動した状態を示した図であり、（ｄ）は、第５８制御例の第５変形例における昇降役物の凹部と傾倒役物の凸部材とが当接したまま昇降役物５００が下限位置まで可動した状態を示した図であり、（ｅ）は、本第５８制御例の第５変形例における昇降役物の凹部と傾倒役物の凸部材とが当接しなかった状態を示した図である。
【図２２８４】第５８制御例の第５変形例における傾倒役物の背面斜視図である。
【図２２８５】第５９制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２２８６】第５９制御例におけるパチンコ機の背面図である。
【図２２８７】（ａ）は、第５９制御例における特図変動が仮停止した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例における特殊演出の導入演出開始時の表示画面の一例を示した図である。
【図２２８８】（ａ）は、第５９制御例における保留０の状態で特図が停止した場合の結果報知演出Ｇ開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例における結果報知演出Ｇ終了時の表示画面の一例を示した図である。
【図２２８９】（ａ）は、第５９制御例における特図停止中に入賞があった場合の長書き換え演出Ａ開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例における長書き換え演出Ａ終了時の表示画面の一例を示した図である。
【図２２９０】（ａ）は、第５９制御例における特図停止中に保留に基づく特図変動が実行される場合の結果報知演出Ａ開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例における結果報知演出Ａ終了後の通常演出開始時の表示画面の一例を示した図である。
【図２２９１】（ａ）は、第５９制御例における大当たりのＯＰ期間に特殊演出の結果報知演出が実行される場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例に

おける大当たりのＯＰ期間に特殊演出の結果報知演出が実行される場合の表示画面２の一例を示した図である。
【図２２９２】第５９制御例における特図停止後に新たな入賞がない場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。
【図２２９３】第５９制御例における特図停止時に保留が存在する場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。
【図２２９４】第５９制御例における特図停止中に入賞した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。
【図２２９５】第５９制御例における大当たりＯＰ期間と特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。
【図２２９６】第５９制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２２９７】第５９制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図２２９８】（ａ）は、第５９制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５９制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２２９９】（ａ）は、第５９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄大当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された普通図柄当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３００】第５９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３０１】（ａ）は、第５９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常中当たり用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第５９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常中外れ用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３０２】（ａ）は、第５９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短中当たり用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短中外れ用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３０３】（ａ）は、第５９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３０４】第５９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３０５】（ａ）は、第５９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５９制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２３０６】第５９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図２３０７】第５９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ａテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３０８】第５９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３０９】第５９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ｃテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３１０】第５９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３１１】（ａ）は、第５９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定され

た疑似変動更新時間設定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された結果報知演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３１２】第５９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された書き換え演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３１３】第５９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された疑似保留追加表示パターン設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３１４】第５９制御例における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図２３１５】（ａ）～（ｃ）は、第５９制御例における電源投入時画像を説明する説明図である。
【図２３１６】（ａ）は、第５９制御例における背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、第５９制御例における背面Ｂを説明する説明図である。
【図２３１７】（ａ）～（ｃ）は、第５９制御例における背面Ｃを説明する説明図である。
【図２３１８】第５９制御例における表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２３１９】第５９制御例における転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２３２０】第５９制御例における描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図２３２１】第５９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２３２２】第５９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２３２３】第５９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２３２４】第５９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２３２５】第５９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２３２６】第５９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図２３２７】第５９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される発射制御処理を示すフローチャートである。
【図２３２８】第５９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図２３２９】第５９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図２３３０】第５９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２３３１】第５９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図２３３２】第５９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図２３３３】第５９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２３３４】第５９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留個数表示更新処理を示すフローチャートである。
【図２３３５】第５９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。

【図２３３６】第５９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２３３７】第５９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似保留図柄表示開始処理を示すフローチャートである。
【図２３３８】第５９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動終了処理を示すフローチャートである。
【図２３３９】第５９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞頻度計測処理を示すフローチャートである。
【図２３４０】第５９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２３４１】第５９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２３４２】第５９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２３４３】第５９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊演出追加設定処理を示すフローチャートである。
【図２３４４】第５９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図２３４５】第５９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図２３４６】第５９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２３４７】第５９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される発射関連コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２３４８】第５９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止処理を示すフローチャートである。
【図２３４９】第５９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される結果報知演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２３５０】第５９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動回数更新処理を示すフローチャートである。
【図２３５１】第５９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２３５２】第５９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２３５３】第５９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。
【図２３５４】（ａ）は、第５９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第５９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示すフローチャートである。
【図２３５５】第５９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２３５６】（ａ）は、第５９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第５９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２３５７】第５９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２３５８】第５９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図２３５９】（ａ）は、第５９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行され

る背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第５９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示すフローチャートである。
【図２３６０】第５９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２３６１】第５９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示すフローチャートである。
【図２３６２】第５９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示すフローチャートである。
【図２３６３】第５９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示データ待機解除処理を示すフローチャートである。
【図２３６４】（ａ）は、第５９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第５９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示すフローチャートである。
【図２３６５】第５９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示すフローチャートである。
【図２３６６】第５９制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示すフローチャートである。
【図２３６７】第５９制御例の第１変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２３６８】（ａ）は、第５９制御例の第１変形例における特殊演出の導入演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第１変形例におけるホールド演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２３６９】（第５９制御例の第１変形例におけるホールド演出終了時の表示画面の一例を示した図である。
【図２３７０】第５９制御例の第１変形例における導入演出開始後に特図２保留を獲得した場合の特殊演出の流れを示したタイミングチャートである。
【図２３７１】第５９制御例の第１変形例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図２３７２】（ａ）は、第５９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２３７３】（ａ）は、第５９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常中当たり用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第５９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常中外れ用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３７４】（ａ）は、第５９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短中当たり用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短中外れ用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３７５】第５９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３７６】（ａ）は、第５９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３７７】第５９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３７８】（ａ）は、第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯ

Ｍの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２３７９】第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図２３８０】第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ａテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３８１】第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３８２】第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ｃテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３８３】第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３８４】（ａ）は、第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された疑似変動更新時間設定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された結果報知演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３８５】第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された書き換え演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３８６】第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された疑似保留表示パターン設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３８７】第５９制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２３８８】第５９制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２３８９】第５９制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２３９０】第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２３９１】第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図２３９２】第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２３９３】第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似保留図柄表示開始処理を示すフローチャートである。
【図２３９４】第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２３９５】第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２３９６】第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２３９７】第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊演出追加設定処理を示すフローチャートである。
【図２３９８】第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される書き換え演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２３９９】第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるホールド演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２４００】第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止処理を示すフローチャートである。
【図２４０１】第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される結果報知演出設定処理を示すフローチャートである。

【図２４０２】第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動ホールド演出終了処理を示すフローチャートである。
【図２４０３】第５９制御例の第１変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２４０４】（ａ）～（ｃ）は、第５９制御例の第２変形例における装飾用可動役物を説明する説明図である。
【図２４０５】第５９制御例の第２変形例における装飾用可動役物の正面図である。
【図２４０６】（ａ）は、第５９制御例の第２変形例における特殊演出の導入演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第２変形例における導入演出開始から４秒経過した時の遊技者から見た表示画面の一例を示した図である。
【図２４０７】（ａ）は、第５９制御例の第２変形例における導入演出開始から５秒経過した時の遊技者から見た表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第２変形例における導入演出開始から５秒経過した時の表示画面の一例を示した図である。
【図２４０８】（ａ）は、第５９制御例の第２変形例における導入演出開始から９秒経過した時の遊技者から見た表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第２変形例における特殊演出の実行中に当たりショートリーチ変動が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２４０９】第５９制御例の第２変形例における特図停止後に保留球が存在せず新たな入賞がない場合の特別図柄変動と装飾用可動役物の関係を示したタイミングチャートである。
【図２４１０】第５９制御例の第２変形例における特図停止後に保留球が存在する場合の特別図柄変動と装飾用可動役物の関係を示したタイミングチャートである。
【図２４１１】第５９制御例の第２変形例における特図停止後に新たな入賞があった場合の特別図柄変動と装飾用可動役物の関係を示したタイミングチャートである。
【図２４１２】第５９制御例の第２変形例における大当たり当選変動において特殊演出が実行される場合の特別図柄変動と装飾用可動役物の関係を示したタイミングチャートである。
【図２４１３】第５９制御例の第２変形例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２４１４】（ａ）は、第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２４１５】第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図２４１６】第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ａテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２４１７】第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２４１８】第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２４１９】第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された結果報知演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２４２０】（ａ）は、第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された報知なし変動用動作シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された報知あり変動用動作シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２４２１】第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された差し替え用動作シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２４２２】第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図２４２３】第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留図柄表示更新処理を示すフローチャートである。
【図２４２４】第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図２４２５】第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２４２６】第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図２４２７】第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される動作シナリオ差し替え処理を示すフローチャートである。
【図２４２８】第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２４２９】第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２４３０】第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２４３１】第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊演出追加設定処理を示すフローチャートである。
【図２４３２】第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止処理を示すフローチャートである。
【図２４３３】第５９制御例の第２変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２４３４】第５９制御例の第２変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２４３５】第５９制御例の第３変形例におけるパチンコ機の正面図である。
【図２４３６】（ａ）は、第５９制御例の第３変形例における演出ボタンの正面図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第３変形例における選択ボタンの正面図である。
【図２４３７】（ａ）は、第５９制御例の第３変形例におけるミッション選択演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第３変形例におけるミッション選択演出実行中の表示画面の一例を示した図である。
【図２４３８】（ａ）は、第５９制御例の第３変形例におけるミッション選択演出終了後のスタンバイ表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第３変形例における結果報知演出終了後の揺れ表示画面の一例を示した図である。
【図２４３９】（ａ）は、第５９制御例の第３変形例における書き換え演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第３変形例における当たり用ミッション選択演出の表示画面の一例を示した図である。
【図２４４０】第５９制御例の第３変形例における保留球が存在せず新たな入賞がない場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。
【図２４４１】第５９制御例の第３変形例における保留球が存在する場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。
【図２４４２】第５９制御例の第３変形例における保留球が存在せず新たな入賞がある場合Ａの特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。
【図２４４３】第５９制御例の第３変形例における保留球が存在せず新たな入賞がある場合Ｂの特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。
【図２４４４】第５９制御例の第３変形例における大当たり当選変動において特殊演出が実行される場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。
【図２４４５】第５９制御例の第３変形例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２４４６】（ａ）は、第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第３変形例における音声

ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２４４７】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図２４４８】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ａテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２４４９】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２４５０】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２４５１】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された疑似変動更新時間設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２４５２】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された結果報知演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２４５３】（ａ）は、第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された書き換え演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２４５４】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２４５５】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留個数表示更新処理を示すフローチャートである。
【図２４５６】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図２４５７】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図２４５８】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動開始設定処理を示すフローチャートである。
【図２４５９】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図２４６０】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるミッション選択処理を示すフローチャートである。
【図２４６１】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊演出シナリオ更新処理を示すフローチャートである。
【図２４６２】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される結果報知演出更新処理を示すフローチャートである。
【図２４６３】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される結果報知演出開始処理を示すフローチャートである。
【図２４６４】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される書き換え演出開始処理を示すフローチャートである。
【図２４６５】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２４６６】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２４６７】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２４６８】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊演出追加設定処理を示すフローチャートである。
【図２４６９】第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止処理を示すフローチャートである。
【図２４７０】第５９制御例の第３変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２４７１】第５９制御例の第３変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行さ

れる特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２４７２】（ａ）は、第５９制御例の第４変形例におけるミッション演出実行選択画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第４変形例におけるミッション演出の実行が選択された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２４７３】（ａ）は、第５９制御例の第４変形例におけるミッション演出の非実行が選択された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第４変形例における保０でミッション演出実行中の表示画面の一例を示した図である。
【図２４７４】（ａ）は、第５９制御例の第４変形例におけるミッション演出中に保留球を獲得し、ブラックアウト演出が発生した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第４変形例におけるブラックアウト演出が終了し、ロングリーチ演出に切り替わった場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２４７５】第５９制御例の第４変形例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２４７６】（ａ）は、第５９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２４７７】第５９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２４７８】第５９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図２４７９】第５９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるミッション演出実行選択中処理を示すフローチャートである。
【図２４８０】第５９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるミッション演出実行選択開始処理を示すフローチャートである。
【図２４８１】第５９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動中止処理を示すフローチャートである。
【図２４８２】第５９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図２４８３】第５９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動切替処理を示すフローチャートである。
【図２４８４】第５９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２４８５】（ａ）は、第５９制御例の第５変形例におけるミッション選択演出Ｂ開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第５変形例におけるミッション選択演出Ｂ実行中の表示画面の一例を示した図である。
【図２４８６】（ａ）は、第５９制御例の第６変形例における特図停止から５分経過した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第６変形例における特図停止から６分経過し、遊技者が遊技球の打ち出しを開始した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２４８７】（ａ）は、第５９制御例の第６変形例におけるミッション演出中に入賞があった場合の長書き換え演出Ａ開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第６変形例における長書き換え演出Ａ終了時の表示画面の一例を示した図である。
【図２４８８】（ａ）は、第５９制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２４８９】第５９制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２４９０】第５９制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ち演出処理を示すフローチャートである。

【図２４９１】（ａ）は、第５９制御例の第７変形例における保０で大当たりラウンドが実行される場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第７変形例におけるミッション演出中に入賞した保留球が当たり当選の場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２４９２】（ａ）は、第５９制御例の第７変形例におけるミッション演出中に入賞した保留球が当たり当選の場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第７変形例におけるミッション演出中に入賞した保留球が外れの場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２４９３】（ａ）は、第５９制御例の第８変形例における完全外れＡ変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第８変形例におけるスーパーリーチ変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合の仮停止タイミングの表示画面の一例を示した図である。
【図２４９４】第５９制御例の第８変形例におけるスーパーリーチ変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合の次変動開始時の表示画面の一例を示した図である。
【図２４９５】第５９制御例の第８変形例における仮停止準備期間前に実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。
【図２４９６】第５９制御例の第８変形例における仮停止準備期間後に実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。
【図２４９７】第５９制御例の第８変形例におけるスーパーリーチ変動中に実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。
【図２４９８】（ａ）は、第５９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２４９９】第５９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図２５００】第５９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ａテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２５０１】第５９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択Ｃテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２５０２】第５９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２５０３】第５９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２５０４】第５９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図２５０５】第５９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される仮停止設定処理を示すフローチャートである。
【図２５０６】第５９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される仮停止準備処理を示すフローチャートである。
【図２５０７】第５９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２５０８】第５９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２５０９】第５９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２５１０】第５９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止処理を示すフローチャートである。
【図２５１１】（ａ）は、第５９制御例の第９変形例におけるミッション演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第９変形例における疑似図柄がシフトした場合の表示画面の一例を示した図である。

【図２５１２】（ａ）は、第５９制御例の第９変形例における疑似図柄の変化演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第９変形例におけるミッションが成功した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２５１３】（ａ）は、第５９制御例の第９変形例における疑似変動中に普図当たり保留球が存在する場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第９変形例におけるミッションポイントが１０ポイント貯まった場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２５１４】（ａ）は、第５９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２５１５】第５９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された結果報知演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２５１６】第５９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された書き換え演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２５１７】第５９制御例の第９変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図２５１８】第５９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図２５１９】第５９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるミッションポイント付与処理を示すフローチャートである。
【図２５２０】第５９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図先読み処理を示すフローチャートである。
【図２５２１】第５９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２５２２】第５９制御例の第９変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２５２３】第５９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される示唆演出コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２５２４】第５９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図２５２５】第５９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される２次元コード表示コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２５２６】（ａ）は、第５９制御例の第１０変形例における装飾用可動役物と表示画面の位置関係を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第１０変形例における第１レイヤーの表示内容の一例を示した図であり、（ｃ）は、第５９制御例の第１０変形例における第２レイヤーの表示内容の一例を示した図であり、（ｄ）は、第５９制御例の第１０変形例における装飾用可動役物がスタンバイ状態である場合の表示画面を示した図である。
【図２５２７】（ａ）は、第５９制御例の第１１変形例における表示画面の構成を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第１１変形例における第１レイヤーの表示内容の一例を示した図であり、（ｃ）は、第５９制御例の第１１変形例における第２レイヤーの表示内容の一例を示した図であり、（ｄ）は、第５９制御例の第１１変形例における第３レイヤーの表示内容の一例を示した図である。
【図２５２８】（ａ）は、第５９制御例の第１１変形例における第３レイヤーの透過率が１００％である場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第１１変形例における第３レイヤーの透過率が０％である場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２５２９】（ａ）は、第５９制御例の第１１変形例におけるお楽しみモード中に当たり変動が実行された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第１１変形例におけるお楽しみモードが延長された場合の表示画面の一例を示した図であ

る。
【図２５３０】（ａ）は、第５９制御例の第１１変形例におけるお楽しみモードに切り替えた場合の演出と表示画面の関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２５３１】第５９制御例の第１１変形例におけるお楽しみモード中に当たり変動が開始された場合の演出と表示画面の関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２５３２】第５９制御例の第１１変形例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２５３３】（ａ）は、第５９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２５３４】第５９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図２５３５】第５９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２５３６】第５９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２５３７】第５９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図２５３８】第５９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２５３９】第５９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図２５４０】第５９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２５４１】第５９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２５４２】第５９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊演出追加設定処理を示すフローチャートである。
【図２５４３】第５９制御例の第１１変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２５４４】第５９制御例の第１１変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２５４５】第５９制御例の第１１変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される切替コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２５４６】（ａ）は、第６０制御例における落下役物が原点位置に位置している場合の第３図柄表示装置付近の態様を示した図であり、（ｂ）は、第６０制御例における落下役物が張出位置に位置している場合の第３図柄表示装置付近の態様を示した図である。
【図２５４７】（ａ）は、第６０制御例における落下役物が第１中間位置に位置している場合の第３図柄表示装置付近の態様を示した図であり、（ｂ）は、第６０制御例における落下役物が第２中間位置に位置している場合の第３図柄表示装置付近の態様を示した図である。
【図２５４８】第６０制御例における落下役物が上昇している場合の落下役物の可動に係る構成を示した図である。
【図２５４９】第６０制御例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物の可動に係る構成を示した図である。
【図２５５０】（ａ）は、第６０制御例における張出位置センサの検出方法を説明する説明図であり、（ｂ）は、第６０制御例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図である。
【図２５５１】（ａ）は、第６０制御例における落下役物が第１中間位置に位置している場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図であり、（ｂ）は、第６０制御例

における落下役物が第１当接部材と当接せず下降している場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図である。
【図２５５２】（ａ）は、第６０制御例における役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第６０制御例における役物演出の準備期間の演出態様を示した図である。
【図２５５３】（ａ）は、第６０制御例における役物演出の１回目の操作有効期間の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第６０制御例における役物演出の第１落下予告が発生した場合の演出態様を示した図である。
【図２５５４】（ａ）は、第６０制御例における役物演出の２回目の操作有効期間の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第６０制御例における役物演出の第２落下予告が発生した場合の演出態様を示した図である。
【図２５５５】第６０制御例における役物演出の最終落下予告が発生した場合の演出態様を示した図である。
【図２５５６】（ａ）は、第６０制御例における駆動ソレノイドの１回の動作が選択された場合の枠ボタンの押下状況と駆動ソレノイドの励磁状況とを示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第６０制御例における駆動ソレノイドの周期動作が選択された場合の枠ボタンの押下状況と駆動ソレノイドの励磁状況とを示したタイミングチャートである。
【図２５５７】（ａ）は、第６０制御例における第１落下予告と第２落下予告とが発生した場合の落下役物の動作の流れを示した図であり、（ｂ）は、第６０制御例における第１落下予告が発生し、第２落下予告が発生しなかった場合の落下役物の動作の流れを示した図であり、（ｃ）は、第６０制御例における第１落下予告が発生せず、第２落下予告が発生した場合の落下役物の動作の流れを示した図であり、（ｄ）は、第６０制御例における第１落下予告と第２落下予告とが発生しなかった場合の落下役物の動作の流れを示した図である。
【図２５５８】第６０制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２５５９】（ａ）から（ｂ）は、第６０制御例におけるステッピングモータの制御についての説明図である。
【図２５６０】（ａ）は、第６０制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第６０制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された役物演出実行抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２５６１】（ａ）は、第６０制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された予告有無抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第６０制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された前半予告選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２５６２】（ａ）は、第６０制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された後半予告選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第６０制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２５６３】第６０制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２５６４】第６０制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された役物駆動関連エリアの構成を示したブロック図である。
【図２５６５】第６０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２５６６】第６０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２５６７】第６０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２５６８】第６０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図２５６９】第６０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出押下処理を示すフローチャートである。
【図２５７０】第６０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出中処理を示すフローチャートである。
【図２５７１】第６０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図２５７２】第６０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。
【図２５７３】第６０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される落下予告設定処理を示すフローチャートである。
【図２５７４】第６０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出終了処理を示すフローチャートである。
【図２５７５】第６０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物駆動処理を示すフローチャートである。
【図２５７６】第６０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される駆動モータ回転処理を示すフローチャートである。
【図２５７７】第６０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるソレノイド駆動処理を示すフローチャートである。
【図２５７８】第６０制御例の第１変形例における落下役物が上昇している場合の落下役物の可動に係る構成を示した図である。
【図２５７９】（ａ）は、第６０制御例の第１変形例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図であり、（ｂ）は、第６０制御例の第１変形例における落下役物が第１中間位置に位置している場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図である。
【図２５８０】第６０制御例の第１変形例における落下役物の第２当接面と第１当接部材とが当接した場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図である。
【図２５８１】第６０制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２５８２】第６０制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出押下処理を示すフローチャートである。
【図２５８３】第６０制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。
【図２５８４】第６０制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される落下予告設定処理を示すフローチャートである。
【図２５８５】（ａ）は、第６０制御例の第２変形例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図であり、（ｂ）は、第６０制御例の第２変形例における落下役物が第１中間位置に位置している場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図である。
【図２５８６】第６０制御例の第２変形例における落下役物の第２当接面と第１当接部材とが当接した場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図である。
【図２５８７】（ａ）は、第６０制御例の第３変形例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図であり、（ｂ）は、第６０制御例の第３変形例における落下役物が第１中間位置に位置している場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図である。
【図２５８８】第６０制御例の第３変形例における落下役物と第１当接部材が当接し、落下役物が第１中間位置とは異なる停止位置に停止した場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図である。
【図２５８９】（ａ）は、第６０制御例の第４変形例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図であり、（ｂ）は、第６０制御例の第４変形例における落下役物が第１中間位置に位置している場合の落下役物と

第１当接部材との動作態様を示した図である。
【図２５９０】第６０制御例の第４変形例における落下役物の第２当接面と第１当接部材とが当接した場合の落下役物と第１当接部材との動作態様を示した図である。
【図２５９１】（ａ）は、第６０制御例の第５変形例における落下役物の当接面上部に第１当接部材が当接した状態を示した図であり、（ｂ）は、第６０制御例の第５変形例における落下役物の当接面下部に第１当接部材が当接した状態を示した図である。
【発明を実施するための形態】
【００１６】
＜第１制御例＞
以下、本発明の制御例について、添付図面を参照して説明する。まず、図１から図８５を参照し、第１制御例として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の一制御例について説明する。図１は、第１制御例におけるパチンコ機１０の正面図であり、図４はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図５はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視下領域に設けられた可変入賞装置６５の構造を模式的に示した模式図であり、図３はパチンコ機１０の後面図である。図１に示すように、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠１２には、多数の釘や球が入球可能な入球口６３，６４，６４０等を有する遊技盤１３（図４参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニット１１２ａ（図２１参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。尚、遊技盤１３に設けられた多数の入球口の内容については、図４を参照して後述する。内枠１２の正面側には、その正面上側を覆う正面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。正面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と正面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。
【００１７】
正面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。正面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の正面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が正面側へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図２１参照）へと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、第３図柄表示装置８１（図４参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。正面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して

、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠１４の正面視（図１参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【００１８】

また、右側の電飾部３２下側には、正面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３正面の貼着スペースＫ１（図４参照）に貼付される証紙等がパチンコ機１０の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設される。

【００１９】

操作ハンドル５１の内部には、球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。つまり、本制御例では、球を遊技盤１３に形成された遊技領域へと発射させるための発射手段と、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に基づいて発射強度を可変させる発射強度可変手段と、を有している。これにより、遊技者は、操作ハンドル５１を操作するだけで、発射手段を用いた球の発射行為と、球の発射強度を可変させる発射強度可変行為と、を実行することができる。よって、遊技盤１３に形成される遊技領域のうち、特定の遊技領域に向けて球を発射させる操作を片手で実行することができ、遊技者に過度な負担を強いること無く、遊技を実行させることができる。本制御例では、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に基づいて発射強度を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が発射強度を選択可能な発射強度選択ボタンを設け、その発射強度選択ボタンの操作結果（選択結果）に対応する発射強度で発射手段が球を発射するように構成しても良い。

【００２０】

下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレ

バー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。図４に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、可変入賞装置６５、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図１参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図４を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【００２１】

遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図２１参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図４の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図４の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。返しゴム６９の左上側には第１図柄表示装置３７が設けられている。この第１図柄表示装置３７は、透明の樹脂（例えば、ＡＢＳ）にて形成されている遊技盤１３の裏面（遊技領域を形成する面とは反対側の面）に覆われるように配設されており、発射された球が第１図柄表示装置３７に衝突しないように構成している。

【００２２】

この第１図柄表示装置３７には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、主制御装置１１０（図２１参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本制御例では、球が、第１入球口６４、或いは第２入球口６４０へ入球（入賞）した場合に第１図柄表示装置３７が作動し得るように構成されている。つまり、第１図柄表示装置３７は、第１入球口６４に球が入球した場合に実行される第１特別図柄抽選（特図１抽選）、及び、第２入球口６４０に球が入球した場合に実行される第２特別図柄抽選（特図２抽選）の抽選結果を示すための表示手段である。なお、本制御例では、特別図柄の種別を２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）有するパチンコ機１０を用いているため、第１図柄表示装置３７にて２種類の特別図柄抽選（特図抽選）の結果が表示されるが、例えば、特別図柄の種別を１種類（第１特別図柄）のみ有するパチンコ機１０であれば、第１図柄表示装置３７に１種類の特別図柄に応じた表示領域を設ければ良い。

【００２３】

また、第１図柄表示装置３７は、ＬＥＤにより、現在のパチンコ機１０の遊技状態（例えば、通常状態、時短状態、確変状態）が何れであるかを点灯状態により示したり、特別

図柄（第１図柄）が変動中（抽選結果を示すための図柄の組み合わせを停止表示させるための動的表示中）であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が遊技者に有利な大当たりに対応した図柄か不利な大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。また、特別図柄の変動を一時的に停止（中断）させている状態であることも点灯状態にて示すことが可能に構成している。複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。なお、本制御例では、発光手段（７セグメント表示装置）の発光色の組み合わせにより各種遊技状態を報知するように構成しているが、遊技者が各種遊技状態を識別可能な構成であれば良く、例えば、発光手段が点灯している期間と消灯している期間との長さ（点滅態様）を可変させることにより各種遊技状態を報知するように構成しても良い。尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４、或いは第２入球口６４０への入球（入賞）があったことを契機として抽選（特別図柄の抽選）が行われる。そして、その特別図柄の抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行う。ここで、大当たりに当選したと判定されたことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技状態となる大当たり遊技が実行される。

【００２４】

大当たり遊技が実行されると、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに球を容易に入賞させることが可能な開放状態となり、特定入賞口６５ａに球を入賞させることで多くの賞球を短期間で獲得可能な遊技が実行される。この大当たり遊技は、特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に（場合に）実行されるものであり、所定時間（例えば１秒）のオープニング期間（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに球を入球させ難い閉鎖状態が設定される期間）と、開放状態が設定されるラウンド遊技期間と、１のラウンド遊技期間が終了した後に、次のラウンド遊技が開始されるまでの所定期間（例えば、０．５秒）、閉鎖状態が設定されるインターバル期間と、最後のラウンド遊技期間が終了した後に、所定期間（例えば、２秒）の閉鎖状態が設定されるエンディング期間と、からなる大当たり遊技期間が設定される。なお、可変入賞装置６５は、遊技者が発射ハンドルを操作することで遊技球を発射し、特図始動口（第１入球口６４等）に遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合に可動制御される可動手段の別形態である。このように、大当たり当選を示す特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に、オープニング期間が設定することにより、大当たり遊技中において特定入賞口６５ａが開放状態となるタイミングに合わせて球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、大当たり遊技を円滑に行わせることができる。また、このオープニング期間を、今回の大当たり遊技の遊技内容を遊技者に報知する期間として用いることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。

【００２５】

また、大当たり遊技の最終期間としてエンディング期間を設定することにより、最後のラウンド遊技が終了した直後から、新たな特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができるため、大当たり遊技の終了後に実行される遊技に向けて、球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、遊技の切り替えを円滑に行わせることができる。なお、大当たり遊技のうち、可変入賞装置６５の可動制御が終了した後に設定されるエンディング期間中に実行される各種制御は、１の制御が終了した後に実行される制御である。詳細な説明は後述するが、本制御例では、複数種類の大当たり遊技を実行可能に構成しており、当選した大当たりの種別に応じて、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数（ラウンド数）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態と、が異なるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄の抽選による大当たり当選の有無だけでは無く、当選した大当たり種別や、当選時における遊技状態にも興味を持たせることができる。なお、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の各期間（オープニング期間、ラウンド期間、エンディング期間）の長さ

についても、大当たり当選した時点に設定されている遊技状態や、当選した大当たりの種別に応じて異なる長さを設定しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容として、大当たり当選時の遊技内容とは異なる遊技内容が設定される大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技のエンディング期間（例えば、１０秒）が、他の大当たり遊技のエンディング期間（例えば、２秒）よりも長くなるように設定しておき、そのエンディング期間中に遊技者に対して大当たり遊技終了後に実行される遊技内容を事前に案内する演出を実行可能に構成すると良い。これにより、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。

【００２６】

一方、大当たり当選時の遊技内容と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容とが同一となる大当たりに当選した場合には、その大当たりのエンディング期間（例えば、１秒）を、他の大当たり遊技のエンディング期間（例えば、２秒）よりも短くなるように設定するように構成すると良い。これにより、遊技者に対して効率良く遊技を行わせることができる。また、大当たり当選時の遊技内容と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容とを実際に判別する構成を用いること無く、例えば、当選した大当たりの種別と、大当たり当選した時点における遊技状態とに基づいて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予め規定しておき、その規定内容に応じて、各大当たり遊技のエンディング期間を予め設定しておけば良い。具体的な説明は後述するが、本制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たり当選する確率が異なる２つの状態（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）と、後述する普通図柄の抽選で当たり当選する確率が異なる２つの状態（普通図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）と、を組み合わせ、３種類の遊技状態を設定可能に構成している。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成している。特別図柄の抽選も、普通図柄の抽選も、高確率状態である場合のほうが、低確率状態である場合よりも当たり当選し易くなるように構成しているため、本制御例におけるパチンコ機１０にて設定可能な複数の遊技状態のうち、確変状態が、それ以外の遊技状態よりも特別図柄抽選で大当たりに当選し易い遊技状態となり、確変状態と時短状態が、それ以外の遊技状態よりも普通図柄抽選で当たりに当選し易い遊技状態となる。

【００２７】

また、普通図柄抽選で当たり当選した場合には、特別図柄抽選が実行され易くなる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるように構成している。具体的には、第２入球口６４０に付設されている電動役物６４０ａが開放し、第２入球口６４０に球を入球させ易い状態が提供される普図当たり遊技が実行されるように構成している。よって、確変状態と時短状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、それ以外の遊技状態よりも、特別図柄抽選を実行し易い遊技状態となる。さらに、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、特別図柄抽選が実行されてから、その抽選結果が停止表示されるまでの期間（動的表示期間）として、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、短い期間が設定され易くなるように構成している。よって、変状態と時短状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、それ以外の遊技状態よりも、特別図柄抽選を短期間で実行させることができるため、新たな特別図柄抽選を実行し易い遊技状態となる。詳細な説明は後述するが、本制御例では、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置６５内に、特定領域を設けており、大当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に限り、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能に構成している。そして、当選した大当たり種別に応じて、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し易い大当たり遊技（有利大当たり遊技）と、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し難い大当たり遊技（不利大当たり遊技）と、を実行可能に構成している。以後、有利大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し易い大当たり遊技のことを確変大当たり遊技と称し、確変大当たり遊技が実行される大当たりのことを確変大当たりと称す。また、不利大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し難い大当たり遊技のことを通常

大当たり遊技と称し、通常大当たり遊技が実行される大当たりのことを通常大当たりと称す。

【００２８】

なお、本制御例では、特別図柄の抽選で大当たりに当選しなかった場合は外れと判定され、遊技者に特典が付与されないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり抽選の抽選結果として上述した大当たりでは無い外れと判定された場合の一部において、上述した大当たりよりも遊技者に付与される特典が少ない（例えば、１ラウンドのみ可変入賞装置６５を開放させる特典）小当たり遊技が実行されるように構成しても良い。第１図柄表示装置３７には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否か（小当たりであるか否か）が示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。図４に戻り説明を続ける。遊技盤１３の表面に形成される遊技領域の左下方側には、球が入球することにより１０個の球が賞球として払い出される複数の左一般入球口６３ａが配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４、或いは第２入球口６４０への入球（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７にて実行される特別図柄の変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過をトリガとして普通図柄（第２図柄）を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【００２９】

第３図柄表示装置８１は、１５インチサイズの液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列（Ｚ１～Ｚ３）が表示される（図１１４（ａ）参照）。第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図柄（第１特別図柄（特図１）または第２特別図柄（特図２）の変動表示に対応して変動する装飾図柄）は、「１」から「９」の数字を模した識別情報が付された１０種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示（動的表示）されるようになっている。本制御例の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図２１参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。図６（ｂ）に示した通り、本制御例のパチンコ機１０では、主図柄ｓｚが数字を模した識別情報毎に異なる種類のキャラクタ（魚等）を用いて形成されている。このように、各識別情報に対応させたキャラクタを用いることで、遊技者に対して特別図柄の抽選結果を視覚的に報知することができるため分かり易い遊技を行わせることができる。また、本制御例のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たり遊技が発生するよう構成されている。つまり、第３図柄は、主制御装置１１０による特別図柄の抽選結果を示すための図柄として第３図柄表示装置８１に表示されるものである。主表示領域Ｄｍは、上・中・下のそれぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって左右方向へスクロールして変動表示が行われる。

【００３０】

具体的には、上図柄列Ｚ１は右から左に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から左へとスクロールして変動表示されるように構成されており、中図柄列Ｚ２と下図柄列Ｚ３は左から右に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から

左へとスクロールして変動表示されるように構成されている。さらに、各図柄列には、主図柄ｓｚの間に特別図柄の抽選結果を示さない副図柄（ブランク図柄）ｆｚも形成されている。図６（ｂ）では三角を模した図柄を用いてブランク図柄（副図柄）ｆｚを表示している。そして、図６（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍは、上下方向に形成される３つの有効ラインＬ１～Ｌ３、及び、斜め方向に形成される２つの有効ラインＬ４，Ｌ５を有しており、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示された状態で、第３図柄（主図柄ｓｚ）が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本制御例では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。図６（ａ）に示した通り、本制御例では、各有効ライン（Ｌ１～Ｌ５）が、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄表示位置を含むように形成されているため、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される各図柄列Ｚ１～Ｚ３の全てが停止表示されるまで、対応する特別図柄の抽選結果を分かり難くすることができる。よって、最後の図柄列（本制御例では、中図柄列Ｖ２）が停止表示されるまでの間、主表示領域Ｄｍにて実行される第３図柄の変動表示に興味を持たせることができる。なお、本制御例では、上述した３つの図柄列（Ｚ１～Ｚ３）のうち、特定の図柄列（図柄列Ｚ２）、即ち、複数の図柄列のうち変動表示が最後に停止表示される図柄列に対して、他の図柄列よりも主図柄の数が多くなるように構成している。具体的には、特定の数字（例えば、「４」の数字）が付された主図柄の数を、他の図柄列よりも多くしている。これにより、特定の数字を模した識別情報がリーチ状態となった場合には、他の識別情報でリーチ状態となった場合よりも、有効ライン上を通過する大当たり図柄（特定の数字を模した識別情報）の数を増やすことができるため、遊技者に対して大当たり当選の期待度が高いのではと視覚的に予測させることができる。

【００３１】

なお、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第３図柄表示装置８１にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第３図柄として構成してもよい。さらに、第３図柄が変動表示される領域を可変させる構成にしてもよく、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面上で特定の演出が実行される場合は、第３図柄の変動表示領域を小さくしたり、変動表示領域を遊技者が視認し難い位置（例えば、表示画面の隅部）へと移動させたりすることで、第３図柄が変動しているか否かを遊技者が分かり難くするようにしてもよい。また、特別図柄が変動している期間中に、第３図柄の変動を一旦停止（仮停止）させ、再度変動させるように構成してもよい。さらに、本制御例では、第１特別図柄の変動に対応した第３図柄の表示態様と、第２特別図柄の変動に対応した第３図柄の表示態様とが同一（遊技者が識別困難な程度の相違も含む）となるように構成しているが、変動している特別図柄の種別に対応するように第３図柄の表示態様や表示領域を異ならせても良い。なお、変動表示されている第３図柄とは異なる種別の図柄を追加表示（切替表示）することで、大当たり当選を示す情報とは異なる追加情報を遊技者に付与可能な場合において、追加情報が付与されることを煽る演出は、大当たりを示す組合せ以外が表示された場合に遊技者に有利な特典が付与されることを示唆する演出である。

【００３２】

次に、第３図柄表示装置８１に実際に表示される内容について図６（ｂ）を参照して説明をする。図６（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける正面視左上には小表示領域Ｄｍ１が形成され、正面視右上には小表示領域Ｄｍ２が形成されている。この小表示領域Ｄｍ１は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第４図柄）が表示される領域であって、第１特別図柄（特図１）の抽選状況を示すための第４図柄（特図１第４図柄）、或いは、第２特別図柄（特図２）の抽選状況を示すための第４図柄（特図２第４図柄）が小表示領域Ｄｍ１に表示されるように構成している。また、小表示領域Ｄｍ２は、普通図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報が表示される領域であって、普通図柄

（普図）の抽選状況を示すための第４図柄（普図第４図柄）が小表示領域Ｄｍ１に表示されるように構成している。このように小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２を設けることにより、特別図柄の抽選状況や普通図柄の抽選状況を遊技者に報知することができる。なお、詳細は後述するが、本制御例のパチンコ機１０では、第４図柄を、丸印とバツ印といった図形を模した表示態様で示しており、小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２にて第４図柄を変動表示させることで（図６（ｂ）の小表示領域Ｄｍ１参照）、特別図柄が変動している状況を示し、小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２にて第４図柄を停止表示させることで（図６（ｂ）の小表示領域Ｄｍ２参照）、特別図柄の抽選結果を示すように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第４図柄として数字を用いた表示態様や、複数の色を示す表示態様を用いて、数字や、色を可変させる表示態様によって特別図柄が変動していることを示し、特定の図柄や色を示す表示態様を停止表示させることで、特別図柄の抽選結果を示すように構成しても良い。

【００３３】

さらに、本制御例では、第４図柄を用いて、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄が抽選中（変動中）であるか否かのみを報知するように構成しても良い。また、図６（ｂ）に示した通り、本制御例では、特別図柄の抽選状況を示すための第４図柄が表示される第４図柄表示領域（小表示領域Ｄｍ１）を主表示領域Ｄｍの左上側に、普通図柄の抽選状況を示すための普図第４図柄が表示される普図第４図柄表示領域（小表示領域Ｄｍ２）を主表示領域Ｄｍの右上側に形成する例を示しているが、この第４図柄表示領域が形成される位置や、大きさを、主表示領域Ｄｍの中央部分で実行される変動演出の演出態様に応じて可変させるように構成しても良い。このように構成することで、第４図柄表示領域や普図第４図柄表示領域によって、変動演出が実行される領域が制限されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。なお、この場合、第４図柄表示領域や普図第４図柄表示領域を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍから削除し、可変表示装置ユニット８０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）を用いて第４図柄の変動表示を実行するように構成しても良い。図６（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍの下方には、副表示領域Ｄｓが形成される。この副表示領域Ｄｓには、獲得済みの特別図柄抽選の権利（保留記憶）の数に対応させた保留図柄が表示されるように構成している。上述した通り、本制御例のパチンコ機１０は、第１図柄表示装置３７において変動表示が行われている場合や、当たり遊技が実行されている場合、即ち、新たな特別図柄抽選を実行することができない状態で、球が第１入球口６４、或いは第２入球口６４０へ入球すると、その入球回数が各入球口に対して最大４回まで保留される。副表示領域Ｄｓに対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本実施形態では、第１入球口６４への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が４個、第２入球口６４０への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が４個に設定されているので、副表表示領域Ｄｓには、保留図柄が最大８個表示される。なお、保留図柄は第１入球口６４または第２入球口６４０に遊技球が入球したことに対応して表示される演出であり、第１入球口６４または第２入球口６４０への遊技球の入球に対応して規定の賞球が払い出される。つまり、保留図柄の表示が実行される場合には、遊技者に対して賞球が付与されることとなる。言い換えると、保留図柄の表示は、遊技者にとって付加価値のある演出である。

【００３４】

具体的には、図６（ｂ）に示した通り、副表示領域Ｄｓは、実行中領域Ｄｓ１ａと、待機中領域Ｄｓ１ｂに区画形成される。待機中領域Ｄｓ１ｂは、特別図柄の保留球数に対応させた数の保留図柄を表示するための領域であって、保留記憶可能な上限数（８個）に対応した８つの台座ｈｒ１～ｈｒ８が左から順に表示されている。そして、特別図柄の保留球を獲得した場合には、８つの台座ｈｒ１～ｈｒ８のうち、保留図柄が表示されていない最も若い番号の台座に対して保留図柄が表示される。図６（ｂ）に示した例では、第１特別図柄の保留球を４つ保留記憶している状態であって、待機中領域Ｄｓ１ｂには、第１特別図柄の保留球（特図１保留球）に対応した表示態様（白色の丸印）の保留図柄が４つ（

ｈｚ１～ｈｚ４）、第１台座ｈｒ１～第４台座ｈｒ４に表示されている。実行中領域Ｄｓ１ａは、現在実行中の特別図柄変動に対応して表示されていた保留図柄がシフトして表示される表示領域であって、実行中台座ｈｒ０に、実行中保留図柄ｈｚ０が表示される。つまり、新たな特別図柄変動が開始される場合には、待機中領域Ｄｓ１ｂの台座ｈｒ１に表示されていた保留図柄ｈｚ１が、実行中領域Ｄｓ１ａの台座ｈｒ０へとシフトして表示される。このように構成することにより、例えば、待機中領域Ｄｓ１ｂに表示されている保留図柄に対して大当たり当選の期待度を示す予告演出（例えば、保留図柄の表示態様を可変させる演出）を実行した場合に、その予告演出が実行された保留図柄に対応した特別図柄変動が実行されていることを遊技者に容易に判別させることができる。また、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄を表示可能とすることで、保留図柄の表示態様を可変させる演出を、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄に対しても実行することができるため、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄が表示されない場合よりも長い間、保留図柄の標示態様が可変されることを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、保留図柄の表示態様を可変させる保留変化演出の実行タイミングとしては、新たに保留球数図柄が表示される第１タイミングや、新たな特別図柄抽選が実行されることによって保留球数図柄の表示位置がシフトする第２タイミングや、実行される変動演出の演出パターンに応じて規定される第３タイミング等が考えられる。そして、保留変化演出の実行タイミングによっても大当たり当選や時短状態への期待度を異ならせることが可能となる。この場合、保留変化演出は、実行タイミングによって特典の内容や特典付与の期待度を切り替えて報知することが可能な演出である。

【００３５】

本制御例では、副表示領域Ｄｓの待機中領域Ｄｓ１ｂに表示される保留図柄の表示態様によって、表示されている保留図柄が第１特別図柄の保留球を示す保留図柄（特図１保留図柄）であるか、第２特別図柄の保留球を示す保留図柄（特図２保留図柄）であるかを遊技者が識別可能に構成しており、特図１保留図柄は白色の丸印（図６（ｂ）参照）で、特図２保留図柄は黒色の丸印（図８（ａ）参照）で表示される。これにより、遊技者に対して現在の保留球数を特別図柄の種別毎に把握させることができるため、保留図柄の表示内容に基づいて第１入球口６４へと球を入球させるための遊技を続行するか否かの判断を行わせ易くすることができる。なお、図６（ｂ）に示した通り、本制御例では、各特別図柄に対応する保留球数の個数に対応する数の保留図柄を表示し、若い番号の台座（最も若い番号の台座は台座ｈｒ１）に表示されている保留図柄に対応する保留球を用いて特別図柄抽選を実行するように構成している。つまり、特別図柄抽選に用いられる順に保留図柄を表示するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、保留球を獲得した順に保留図柄を表示し、各保留図柄に対して特別図柄抽選に用いられる順番を示すための消化順情報を付すように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで獲得した保留球がどの保留図柄に対応しているかを遊技者に分かり易く報知することができる。また、本制御例では、図６（ｂ）に示した通り、最大で８個の保留図柄を横並びで表示可能に構成しているが、これに限ること無く、特図１保留図柄の表示領域と、特図２保留図柄の表示領域と、を区分けして表示するように構成しても良い。この場合、例えば、特図２保留を獲得し難い遊技状態（通常状態）が設定されている場合は、特図１保留図柄の表示領域を特図２保留図柄の表示領域よりも目立たせて表示し、特図２保留を獲得し易い遊技状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合は、特図２保留図柄の表示領域を特図１保留図柄の表示領域よりも目立たせて表示するように構成しても良い。

【００３６】

なお、本第１制御例では、図２を参照して説明をした通り、パチンコ機１０の遊技盤１３が左右対象に構成されており、右打ち遊技を行った場合と、左打ち遊技を行った場合とで、同様の遊技結果が付与されるように構成しているため、表示されることが無いが、例えば、設定されている遊技状態に応じて、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる場合と、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる場合とを設定可能にしたパチンコ機１０であれば、第３図柄表示装置８１の表示画面に、遊技者

に対して球を発射させる方向（遊技方向）を案内するための案内表示態様が表示されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者は案内表示領域に表示されている案内表示態様を視認するだけで、遊技盤のどの領域に向けて球を発射すれば良いのかを容易に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技機を提供することができる。なお、図８（ａ）に示した通り、通常状態において第３図柄表示装置８１の表示面に表示される保留図柄は、後述する先読み処理の結果を示すように表示態様を可変表示可能に構成している。つまり、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される保留図柄は、獲得済みの特図保留数に対応する情報と、獲得した入賞情報（各種カウンタ値）に関する情報と、を表示する表示態様となるため、入球手段への遊技球の入球に基づいて獲得した複数種類の賞球に関する情報（合算賞球数）を表示する表示態様の別形態である。

【００３７】

より詳細に説明をすると、案内表示領域として、遊技者に対して右打ち遊技を行わせることを案内するための「右打ち」の表示態様と、遊技者に対して左打ち遊技を行わせることを案内するための「左打ち」の表示態様と、が表示されるように構成すると良く、「右打ち」の表示態様は、右打ち遊技が遊技者にとって有利となる遊技状態、例えば、確変状態、時短状態中及び、大当たり遊技中に表示され、「左打ち」の表示態様は、右打ち遊技が終了してから所定期間（例えば、１０秒間）表示されるように構成すれば良い。また、左打ち遊技が遊技者にとって有利となる遊技状態、即ち、通常状態中に、右打ち遊技が実行されていることを検知した場合にも、所定期間（例えば、１０秒間）「左打ち」の表示態様が表示されるように構成すると良い。また、上述した各制御例において説明をした第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種表示態様を適宜表示可能に構成しても良い。

【００３８】

＜第１制御例の演出内容について＞

次に、図７～図１５を参照して、本第１制御例のパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種演出内容のうち、特徴的な演出内容について説明をする。まず、図７（ａ）を参照して、通常状態中におけるリーチ成立時の表示画面について説明をする。図７（ａ）は、通常時（通常状態）にてリーチ状態となった場合に表示される表示画面の一例を示した模式図である。本制御例では、変動表示される第３図柄が、上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ２の順で停止表示され、有効ラインＬ１～Ｌ５（図６（ａ）参照）の何れかにて、大当たり当選を示す第３図柄の組合せの一部として上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ２が停止表示された場合にリーチ状態となり、大当たり当選を示す第３図柄の組合せの一部として上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ２が停止表示された有効ラインをリーチ有効ラインとして、中図柄列Ｚ２が変動表示されるように構成している。そして、リーチ状態となってからは、中図柄列Ｚ２が各識別情報（第３図柄）を遊技者が視認可能な低速度（主図柄（数字を模した第３図柄）が１つ移行するのに要する時間が約０．５秒の速度）で変動表示されるように構成している。上述した通り、本制御例では、中図柄列が主図柄を１０個（「１」～「３」，「５」～「９」の数字が付された主図柄が各１個、「４」の数字が付された主図柄が２個）有しているため、中図柄列Ｚ２が低速度で変動表示されている場合には、１周するまでに要する時間が５秒（０．５×１０）となる。そして、低速度で変動表示されている中図柄列Ｚ２が、そのまま停止表示される。或いは、特定の移行条件が成立したことに基づいて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成している。さらに、本制御例では、図７（ａ）に示した通り、どの第３図柄（図７（ａ）では、「９」を模した識別情報（カニを模した第３図柄））でリーチ状態となった場合であっても、リーチ中に変動表示される中図柄列Ｚ２（図６（ａ）参照）が数字の「１」を模した識別情報（タコを模した第３図柄）が最初に視認可能となるように低速変動表示が実行されるように構成している。

【００３９】

加えて、本制御例では、リーチ状態となってからの中図柄列Ｚ２の変動態様に応じて、変動演出の演出態様が可変するように構成しており、例えば、リーチ状態となってから中

図柄列Ｚ２が１周したタイミング（低速変動表示が実行されてから５秒経過後）や、２周したタイミング（低速変動表示が実行されてから１０秒経過後）に異なる演出態様（リーチ態様）へと可変し得るように構成している。よって、本制御例のように、リーチ状態となってから最初に視認可能となる中図柄列Ｚ２の識別情報を統一させることにより、遊技者に対して、どのタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するのかを分かり易くすることができる。

【００４０】

なお、本制御例では、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングをリーチ状態となってから中図柄列Ｚ２が１周したタイミングや、２周したタイミングとしているがこれに限ること無く、例えば、リーチ状態となってから大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインを通過するタイミングや、大当たりを示す組合せとなる識別情報から一つずれた識別情報がリーチ有効ラインを通過するタイミングにて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成してもよい。このように、リーチ停止されている識別情報の種別に対応した特定の識別情報がリーチ有効ラインを通過することに基づいて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成することで、遊技者に対して、大当たりとなる組合せで中図柄列Ｚ２が停止表示されるタイミングと、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングとに関係性を持たせることができる。具体的には、リーチ状態となってから大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインを通過するタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成した場合には、遊技者に対して、大当たりとなる組合せで中図柄列Ｚ２が停止表示されるタイミングと、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングとを重複させることができるため、大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインに接近する際に遊技者に大きな期待感を持たせながら変動演出を注視させることができる。なお、リーチ状態において変動表示される中図柄列Ｚ２の図柄（第３図柄）が大当たりを示す組合せとは異なる態様で停止表示（例えば、１コマズレ）した場合に、更なる変動演出へと発展する場合（擬似連）や、次に実行される特別図柄抽選の結果が当たり当選であることを示す場合（チャンス目）において、実行中のリーチ状態にて大当たりでは無く、擬似連やチャンス目の停止を示唆する演出を実行するように構成しても良い。この場合、擬似連やチャンス目の停止を示唆する演出は、大当たりを示す組合せ以外が表示された場合に遊技者に有利な特典が付与されることを示唆する演出である。

【００４１】

ここで、本制御例では、上述した通り、どの第３図柄でリーチ状態となった場合であっても、特定の識別状態（数字の「１」を模した第３図柄）が最初に視認可能となるように中図柄列Ｚ２が低速変動表示されるように構成しているため、例えば、最終的に停止表示させる第３図柄の組合せを大当たりとなる第３図柄の組合せに対して１種類ずらした組合せ（リーチ１コマ外れ）とする場合（最終停止表示態様を予め決定する場合）には、リーチ状態となってから全ての第３図柄が停止表示されるまで（最終停止表示態様が停止表示されるまで）の期間が、リーチ状態となる第３図柄の種別によって異なってしまうという新たな問題が発生する。具体的には、数字の「１」を模した第３図柄でリーチ状態となった場合には、中図柄列Ｚ２は数字の「１」を模した第３図柄を特定の図柄として低速変動表示するため、最終停止表示態様としてリーチ１コマ外れで中図柄列Ｚ２を停止表示させるには、リーチ状態となってから５．５秒（１周目）、１０．５秒（２周目）を要し、数字の「６」を模した第３図柄でリーチ状態となった場合には、中図柄列Ｚ２は数字の「１」を模した第３図柄を特定の図柄として低速変動表示するため、最終停止表示態様としてリーチ１コマ外れで中図柄列Ｚ２を停止表示させるには、リーチ状態となってから８秒（１周目）、１３秒（２周目）を要することになる。よって、同一の変動時間が設定される変動パターンにて、異なる種別の第３図柄でリーチ状態を成立させるためには、第３図柄の停止表示タイミングからリーチ状態となるタイミングを逆算して設定する処理を実行す

る必要があった。つまり、変動開始タイミングからリーチ状態となるまでの期間がリーチ状態となる第３図柄の種別に応じて可変する統一性の無いリーチ演出が実行されてしまい演出効果が低下してしまうという問題があった。

【００４２】

これに対して、本制御例では、特別図柄の抽選の実行に伴って、特別図柄の抽選結果を示すための第１図柄の変動時間を主制御装置１１０において抽選により決定し、その決定した変動時間を、変動パターンコマンドにより音声ランプ制御装置１１３に対して通知する構成としている。そして、音声ランプ制御装置１１３は、変動パターンコマンドにより通知された変動時間に適合する演出期間の変動表示演出を選択して、第１図柄の変動表示に同期させて、第３図柄の変動表示演出を実行する構成としている。そして、主制御装置１１０から出力される変動パターンコマンドは、基本の変動時間を示す基本時間コマンドと、加算される変動時間を示す加算時間コマンドとで構成されており、加算時間コマンドに含まれる変動時間の長さに基づいてリーチ状態となる第３図柄の種別を可変させるように構成している。より具体的には、３０秒の変動時間の変動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして３０秒に対応するコマンドが通知されると共に、加算時間として０秒に対応するコマンドが通知される。一方で、３７秒の変動時間の変動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして３０秒に対応するコマンドが通知されると共に、加算時間として７秒に対応するコマンドが通知される。つまり、加算時間コマンドの通知内容により、基本時間よりも７秒長い変動種別であることを音声ランプ制御装置１１３側で識別可能に構成されている。これにより、加算時間コマンドの内容を確認するだけで、リーチ状態とする第３図柄の種別を設定することができる。

【００４３】

次に、図７（ｂ）～図１０を参照して、通常状態が設定されている場合に実行される第２特別図柄変動（抽選）に関する演出内容について説明をする。まず、図７（ｂ）を参照して、通常状態において、当たり当選している普通図柄変動の実行中における第３図柄表示装置８１の表示内容について説明をする。図７（ｂ）は、通常状態において、当たり当選している普通図柄変動の実行中に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図７（ｂ）に示した通り、普通図柄変動が実行されると、小表示領域Ｄｍ２に、普通図柄変動が実行されていることを示す変動表示態様（図では矢印で表示）が表示される。そして、主表示領域Ｄｍの右下側に小表示領域Ｄｍ３が形成され、その中に普図当たり遊技にて開放動作される電動役物６４０ａを含む第２入球口６４０を模したアイコンが表示されると共に、小表示領域Ｄｍ３が形成されたことを遊技者に報知するための強調表示（図では、６本の線で表示）が実行される。なお、図７（ｂ）で示した状況は、当たり当選している普通図柄変動の実行中であるため、小表示領域Ｄｍ３に表示されるアイコンは、閉鎖状態の電動役物６４０ａを含む第２入球口６４０を模した表示態様となっている。このように構成することで、遊技者に対して、間もなく普図当たり遊技が実行されるのでは？と予測させることができ遊技の興趣を向上させることができる。

【００４４】

なお、図７（ｂ）では、当たり当選している普通図柄変動の実行中を一例に挙げて説明をしたが、抽選結果が外れである普通図柄変動の実行中の一部（例えば、外れ変動の１／１００の確率）で小表示領域Ｄｍ３を形成し、電動役物６４０ａを含む第２入球口６４０を模したアイコンを表示する演出（ガセ演出）を実行するように構成している。この場合、実行中の普通図柄変動（外れ変動）が停止表示するまでに、小表示領域Ｄｍ３が消滅する演出態様が設定される。このように構成することで、普通図柄抽選で当たり当選していない場合にも小表示領域Ｄｍ３が形成される演出表示が実行されることになるため、遊技者に対して普図当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。また、図７（ｂ）では、小表示領域Ｄｍ３にて電動役物６４０ａを含む第２入球口６４０を模したアイコンを表示させることで普図当たり遊技の開始を示唆する演出について例示したが、これに限ること無く、例えば、副表示領域Ｄｓや主表示領域Ｄｍの一部にて普図当たり遊技の開始を示唆するコメントを表示するように構成しても良い。また、主表

示領域Ｄｍにて実行中の第３図柄変動表示の表示態様を用いて普図当たり遊技の開始を示唆するように構成しても良い。この場合、普通図柄変動を実行させながら特別図柄変動も実行させている場合にのみ、普図当たり遊技が実行されることを示唆する演出が実行されることになるため、例えば、特別図柄抽選の実行契機となる第１入球口６４よりも球を入球させ易いスルーゲート６７に球を通過させ、普通図柄抽選のみを実行している遊技者に対しては普通図柄抽選の結果を予め示唆することが無くなる。よって、特別図柄変動も普通図柄変動も共に実行させる正常な遊技を行っている遊技者に対して特典（普通図柄抽選の結果を事前に示唆する演出の実行）を付与することができる。同様に、本制御例で用いられる小表示領域Ｄｍ３を用いた演出を、特別図柄変動が実行されていること、或いは、球を発射する遊技が継続して実行されていることを実行条件として設定しても良い。

【００４５】

加えて、実行されている遊技内容に応じて、普図当たり遊技の開始を示唆する示唆演出の期待度を異ならせるように構成しても良く、例えば、正常に遊技を行っている場合には、普図当たり遊技の開始を示唆する示唆演出が実行された場合に、ほぼ１００％の割合で普図当たり遊技が実行され、特別図柄抽選を実行させることなく普通図柄抽選のみを実行させる遊技（止め打ち遊技）を行っている場合、即ち、正常な遊技を行っていない場合には、普図当たり遊技の開始を示唆する示唆演出が実行されたとしても約１０％の割合でしか普図当たり遊技が実行されないように構成しても良い。このように構成することで、止め打ち遊技を実行している遊技者に対して、実行される示唆演出に基づいて普図当たり遊技の開始タイミングを把握され難くすることができ、ペナルティを科すことができる。詳細は後述するが、本制御例では、普通図柄の抽選権利も最大で４個保留可能に構成しており、新たな抽選権利（普図保留）を獲得した場合に、獲得した抽選権利を用いた普通図柄抽選の結果を事前判別可能に構成している。そして、その事前判別結果を示すコマンド（情報）を、音声ランプ制御装置１１３へと出力可能に構成している。よって、普図当たり遊技の実行を示唆する示唆演出を当たり当選している普通図柄変動が実行されるよりも前段階、即ち、事前判別結果が当たり当選である普図保留を獲得している段階から普図当たり遊技が間もなく実行されることを示唆する示唆演出を実行することができる。この場合、図７（ｂ）に示した示唆演出よりも、遊技者に分かり難い演出態様で示唆演出を実行するように構成すると良く、例えば、実行中の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果、或いは、獲得している特図保留に対する事前判別結果、を示唆する演出と同一の演出態様で示唆演出を実行するように構成し、実行された示唆演出によって、遊技者に有利な状況が間もなく訪れることのみを遊技者に報知するように構成しても良い。

【００４６】

このように、実際に普図当たり遊技が実行されるタイミングと、示唆演出の実行タイミングとが乖離するほど遊技者に普図当たり遊技が実行されることを示すための示唆演出の演出態様を分かり難く、ひいては、示唆演出の対象が普図当たり遊技であることを分かり難くすることにより、示唆演出が実行された場合における遊技の興趣を向上させることができる。次に、図８（ａ）を参照して、通常状態中に普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）が実行された場合の演出内容について説明をする。図８（ａ）は、通常時（通常状態中）において普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）が実行された場合に表示される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。本制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態中では、普通図柄抽選で当たり当選する確率が１／１００に設計されており、普通図柄の低確率状態で実行される普通図柄変動の変動時間が１０秒に設計されている。そして、図４を参照して上述した通り、右打ち遊技を実行した場合、左打ち遊技を実行した場合の何れにおいても発射した球の約１／２がスルーゲート６７を通過するように構成している。また、普通図柄の抽選権利（普図保留）を最大で４個記憶可能に構成している。つまり、通常状態にて遊技を継続している間は、継続して普通図柄抽選が実行され、約１０００秒に１回の割合で普図当たりに当選するように構成している。さらに、通常状態で普図当たり当選した場合には、電動役物６４０ａが５秒間開放される普図当たり遊技（ロング開放当たり）が実行されるように構成している。また、図４に示した

通り、電動役物６４０ａは第１入球口６４の下方に設けられているため、第１入球口６４を狙う遊技を継続するだけで発射された球が第２入球口６４０へと入球し得るように構成している。よって、低確率で発生する普通図柄の低確率状態中における普図当たり遊技にて遊技者が球を第２入球口６４０へと入球させることが出来ない事態が発生することを抑制している。

【００４７】

通常状態にて普通図柄抽選で当たり当選した場合には、図８（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ２にて、普通図柄抽選の結果が当たりであることを示す組合せ（図では２つの丸印）で、識別情報（図柄）が停止表示され、普図当たり遊技が実行される。そして、主表示領域Ｄｍの上側にて「電チューを狙ってね」のコメントが表示され、小表示領域Ｄｍ３には開状態の電チュー（電動役物６４０ａを含む第２入球口６４０）を模したアイコンが表示される。なお、普通図柄抽選と、特別図柄抽選とは並行して（重複して）実行可能に構成しているため、特別図柄変動に対応して実行される第３図柄の変動表示、及び、小表示領域Ｄｍ１にて実行される第４図柄の変動表示は普図当たり遊技中も継続して実行される。また、副表示領域Ｄｓの待機中領域Ｄｓ１ｂには、第２入球口６４０に球が入球したことに基づいて獲得した第２特別図柄の保留記憶（特図２保留球）の数を示す特図２保留図柄（図では、黒丸で表示）が、獲得している第１特別図柄の保留記憶（特図１保留球）の数を示す特図１保留図柄（図では、白丸で表示）よりも優先して（待機中領域Ｄｓ１ｂの左側に）表示される。つまり、図８（ａ）に示した状態では、普図当たり遊技中に第２入球口６４０に球を４個以上入球させた後の状態であって、特図２保留を上限数である４個獲得した後の状態を示したものである。本制御例では、第１特別図柄の抽選よりも、第２特別図柄の抽選を優先して実行するように構成しているため、後に獲得した特図２保留球のほうが先に獲得している特図１保留球よりも優先して特別図柄抽選が実行される。このように構成することで、通常状態中に普図当たり遊技が実行され、複数の特図２保留球を獲得した場合に、第２特別図柄抽選を優先的に連続して実行することが可能となるため、第２特別図柄の抽選が実行される１つの期間を遊技者に有利な有利期間（チャンスゾーン）として専用の演出を実行することができ、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【００４８】

なお、本制御例では、待機中領域Ｄｓ１ｂに、獲得した特図１保留球と特図２保留球とを横並びに表示（最大で８個表示）するように構成しているが、例えば、特図１保留球のみを表示する特図１保留球表示領域と、特図２保留球のみを表示する特図２保留球表示領域と、を用いる場合であれば、優先して特別図柄抽選が実行される第２特別図柄の保留球を獲得していない場合は、特図１保留球表示領域を特図２保留球表示領域よりも目立たせるように表示し、第２特別図柄の保留球を獲得した場合に、特図１保留球表示領域よりも特図２保留球表示領域を目立たせるように切替表示すると良い。このように構成することで、遊技者に対して次に第１特別図柄の抽選が実行されるのか、第２特別図柄の抽選が実行されるのかを分かり易く報知することができる。図８（ａ）に示した表示画面は、通常状態中における普図当たり遊技の終了タイミング、或いは、通常状態中における第２特別図柄変動の開始タイミングのうち何れかのタイミングとなるまで継続表示されるように構成している。つまり、普図当たり遊技中であっても、第２特別図柄変動が開始された場合には図８（ｂ）を参照して後述するチャンスゾーン演出が実行される。一方、普図当たり遊技の終了タイミングを迎えても第２特別図柄変動が開始されない場合、例えば、長時間の変動時間（例えば６０秒）が選択された第１特別図柄変動が実行されている間に普図当たり遊技（５秒）が実行された場合には、主表示領域Ｄｍの上側に『チャンスゾーン待機中』の文字を表示し、現在実行中の第１特別図柄変動が終了すると、第２特別図柄変動が開始されることを遊技者に報知する待機画面が表示される。

【００４９】

なお、本制御例では、図８（ａ）に示した通り、第１特別図柄変動中に普図当たり遊技が実行された場合、実行中の第１特別図柄変動に対応して主表示領域Ｄｍにて実行される

第３図柄変動演出（図では、３本の矢印で表示）を継続表示しながら、主表示領域Ｄｍの一部領域（図では右下に形成される小表示領域Ｄｍ３）にて普図当たり遊技中であることを報知しているが、この場合、実行中の第１特別図柄変動の抽選結果に基づいて普図当たり遊技が実行されたことを表示するために用いる表示領域の大きさを可変させるように構成すると良く、例えば、実行中の第１特別図柄変動が大当たり当選している場合は、小表示領域Ｄｍ３を図８（ａ）に示した例よりも小さく形成したり、小表示領域Ｄｍ３を形成しないように構成したりすると良い。このように構成することで、小表示領域Ｄｍ３が形成されることにより、大当たり当選を示す第３図柄変動演出の視認性が低下してしまうことを抑制することができる。また、小表示領域Ｄｍ３が形成されること無く普図当たり遊技が開始された場合に、実行中の特別図柄変動（第１特別図柄変動）が大当たり変動であることを遊技者に報知することができるため、小表示領域Ｄｍ３にて普図当たり遊技が実行されたことが報知されていない状態であっても、遊技者に対して電動役物６４０ａの作動状況を注視させることができる。このような構成を用いる場合には、実行中の特別図柄変動が大当たり変動で無い（外れ変動である）場合の一部においても、大当たり変動と同一の演出態様が実行されるように構成すると良い。一方、実行中の特別図柄変動（第１特別図柄変動）が外れ変動である場合や、特別図柄変動が実行されていない場合は、小表示領域Ｄｍ３を図８（ａ）に示した例よりも大きく形成したり、主表示領域Ｄｍの全面を用いて普図当たり遊技が実行されたことを表示するように構成しても良い。

【００５０】

つまり、第３図柄表示装置８１の表示領域という限られた領域内において、複数の情報（抽選結果や当たり遊技状況）を、重複して表示する必要がある場合に、遊技者に有利となる情報が優先して表示されるように構成していれば良く、その技術思想に基づいて様々な表示態様で表示すれば良い。この場合、遊技者によって有利となる情報が異なる場合があり、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す情報を有利な情報とする遊技者もいれば、特別図柄抽選の結果よりも、出現率の低い演出を有利な情報とする遊技者もいる。そこで、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作に基づいて第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種情報の有利度合いを遊技者が任意に選択可能な有利度合い選択手段と、を設け、有利度合い選択手段により選択された有利度合いに基づいて第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種情報に対応した表示態様を設定するように構成すると良い。これにより、遊技者に不快感を与え難い表示態様で各種情報を表示させることができる。次いで、通常状態中に第２特別図柄抽選（変動）が実行されるチャンスゾーン中の演出内容について、図８（ｂ）から図１０を参照して説明する。図８（ｂ）は、チャンスゾーンが設定された場合に実行される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。図８（ｂ）に示した通り、通常状態中に第２特別図柄抽選（変動）が実行されると、主表示領域Ｄｍの上側に「チャンスゾーン突入」のコメントが表示される。このチャンスゾーンは通常状態中に獲得した全ての特図２保留を消化するまでの期間に設定される有利期間であって、基本的に最初の第２特別図柄抽選（変動）が開始されてから最後の第２特別図柄抽選（変動）が終了するまでの期間、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して現在が有利期間であることを分かり易く報知することができる。

【００５１】

また、副表示領域Ｄｓには、チャンスゾーン中に大当たり当選した場合には、高確率で確変状態を獲得できることを示すための案内表示態様として「確変ＧＥＴ高確率中」の文字が表示される。詳細な説明は後述するが、本制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とで大当たり当選する確率は同一だが、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合のほうが、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され易くなるように構成している。よって、第１特別図柄抽選が主として実行される通常状態中において、第２特別図柄抽選が実行されるチャンスゾーンの期間は、通常状態におけるチャンスゾーン以外の期間よりも確変状態となる大当たり当選を獲得し易い期間となるため、図８（ｂ）に示したように、高確率で確変

状態を獲得できることを示すための案内表示態様として「確変ＧＥＴ高確率中」の文字が表示される。

【００５２】

なお、詳細な説明は後述するが、このチャンスゾーン中には、１回の特別図柄変動（第２特別図柄変動）中に、複数回の特別図柄変動が実行されたように見せる疑似変動演出を実行するように構成している。よって、副表示領域Ｄｓにて表示されていた特別図柄の保留記憶数を示す表示態様（図８（ａ）参照）が非表示となり、主表示領域Ｄｍの右上側に形成された小表示領域Ｄｓ１１にて特図１保留数（図では特図１保留数が２個であることを示す「２」）が、小表示領域Ｄｓ１２にて特図２保留数（図では、特図２保留数が３個であることを示す「３」）が表示される。つまり、本第１制御例では、通常状態中に特図保留を獲得した場合には、即座に保留図柄（図８（ａ）参照）を表示し、チャンスゾーン中では保留図柄を表示すること無く小表示領域Ｄｓ１１、または小表示領域Ｄｓ１２に保留数のみを表示するように構成している。そして、小表示領域Ｄｓ１１、または小表示領域Ｄｓ１２に保留数が表示されている状態で通常状態へと移行した場合には、小表示領域Ｄｓ１１、または小表示領域Ｄｓ１２に表示されている保留数に対応した保留図柄を表示するように構成している。つまり、小表示領域Ｄｓ１１、または小表示領域Ｄｓ１２に表示される保留球数は、保留図柄の表示が禁止される期間において、禁止期間が解除された後に保留図柄の表示が実行されることを事前報知する態様である。よって、本第１制御例における獲得した特別図柄の保留記憶（特図保留）に対する保留図柄を表示する処理は、小当たり遊技中に獲得した賞球数は即座に報知し、擬似小当たり演出中に獲得した賞球数は擬似小当たり演出が終了した後に報知する処理の別形態である。

【００５３】

図８（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２に表示される表示態様は、副表示領域Ｄｓの待機中領域Ｄｓ１ｂ（図８（ａ）参照）に表示される表示態様よりも遊技者が視認し難くなりように構成しているため、チャンスゾーン中は遊技者に特図保留数を把握させ難くすることができる。よって、チャンスゾーン中に疑似変動演出が実行された際に、実際に複数回の特別図柄抽選（変動）が実行されたのではと思わせることができ演出効果を高めることができる。なお、本制御例では、主表示領域Ｄｍの一部領域（小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２）を用いて、特図保留数を表示するように構成しているが、これに限ること無く、チャンスゾーン中は特図保留数を遊技者に報知しないように構成しても良いし、第３図柄表示装置８１の表示面以外の領域（例えば、可変表示ユニット８０に設けられたＬＥＤ）にて特図保留数を報知するように構成しても良い。さらに、遊技者に特図保留数を識別させ難く構成すれば良く、例えば、遊技者が容易に特図保留数を識別可能な数字を用いた表示態様から、各特図保留数に対応させて色を可変させる表示態様へと切替えても良い。このように構成した場合には、特図保留数を示すための表示態様を遊技者が容易に把握できたとしても、現在の特図保留数が容易に識別されてしまうことを抑制することができるため、本制御例と同様の効果を奏することができる。なお、本第１制御例における小表示領域Ｄｓ１１、及び小表示領域Ｄｓ１２に表示される表示態様は、獲得済みの特図保留数のみを表示し、獲得済みの特図保留に含まれる入賞情報に関する情報を表示しないものである。つまり、本第１制御例における小表示領域Ｄｓ１１、及び小表示領域Ｄｓ１２に表示される表示態様は、確変状態が設定されている期間において第１入球口６４、又は第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に取得される各種情報のうち、一部の情報に対応する表示態様であるため、大当たり遊技中（有利遊技期間中）に表示される賞球数の表示態様の別形態である。

【００５４】

また、図８（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの右下側には、現在が第２特別図柄の変動中であることを示すウサギを模したキャラクタ１８０１が表示される。上述した通り、特別図柄抽選（変動）と、普通図柄抽選（変動）とは並行して（重複）して実行されるため、普図当たり遊技が実行されている期間が、第１特別図柄の変動期間中と重複する場合（図８（ａ）参照）と、重複しない場合とがある。第１特別図柄の変動期間中と重複し

て普図当たり遊技が実行された場合には、実行中の第１特別図柄変動が終了した後に第２特別図柄抽選が実行され、第１特別図柄の変動期間中と重複していない場合には、普図当たり遊技中に球が第２入球口６４０へと入球した直後（普図当たり遊技中）に第２特別図柄抽選が実行される。つまり、普図当たり遊技が実行された際の第１特別図柄の変動状況に応じて、第２特別図柄抽選の実行タイミングが異なることになり、現在実行されている特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者が正確に判別し難くなるという問題は発生する。これに対して本制御例では、第２特別図柄変動が実行されると、主表示領域Ｄｍにてキャラクタ１８０１が表示されるように構成しているため、現在実行されている特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者に分かり易く報知することができる。次に、図９（ａ）、及び、図１０を参照して、チャンスゾーン中に実行される変動演出のうち、疑似変動演出（特殊変動演出）の演出内容について説明をする。図９（ａ）は、特殊変動演出中において第３図柄が仮停止した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図であって、図９（ｂ）は、特図２保留球を獲得している状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図であって、図１０は、特図２保留球を獲得していない状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図である。

【００５５】

ここで、特殊変動演出（疑似変動演出）の演出内容について説明をする。この特殊変動演出は、１回の第２特別図柄変動の変動期間中に第３図柄を停止表示（仮停止表示）させ、その後再始動させる変動演出であり、遊技者に対して複数回の特別図柄変動が実行されたと思わせる疑似的な変動演出である。まず、特殊変動演出の前半期間（約１０秒）を用いて、リーチ演出を実行し、前半期間の終了タイミングにて、図９（ａ）に示した通り、外れを示す組合せ（図では「３５３」で表示）で第３図柄を仮停止表示（図では、第３図柄に波線を付して表示）させる。このタイミング、即ち、特殊変動演出の前半期間の終了タイミングでは、副表示領域Ｄｓに特別図柄抽選の結果が外れであることを示唆する「残念」の文字が表示され、遊技者に対して、チャンスゾーン中に実行された１の第２特別図柄抽選が外れであったと思わせるように構成している。つまり、特殊変動演出の前半期間では、大当たり当選に期待を持たせたリーチ演出が外れを示す演出結果で停止表示（仮停止表示）される特殊前半演出が実行される。その後、特殊変動演出の後半期間（約３０秒）にて、仮停止していた第３図柄を再始動させる変動演出（特殊後半演出）が実行される。この特殊後半演出は、獲得済みの特図２保留数に応じてその演出態様を異ならせるように構成しており、例えば、特図２保留球を確保している状態では、図９（ｂ）に示した通り、チャンスゾーン中の第２特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行され、特図２保留球を確保していない状態では、図１０に示した通り、チャンスゾーンが終了した後に実行される第１特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行される。つまり、本制御例では、特殊変動演出として、実行中の第２特別図柄変動が終了した後に実行される特別図柄変動の種別を特図保留数に基づいて判別し、その判別結果に対応した演出態様で特殊後半演出の演出態様を設定している。よって、遊技者に対して、１回の第２特別図柄変動中に複数回の特別図柄変動が実行されたとより強く思わせることができる。

【００５６】

さらに、本制御例では、チャンスゾーン中の第２特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行される場合（図９（ｂ）参照）には、獲得済みの特図２保留数に対応させて後半期間中に第３図柄を仮停止させる回数を異ならせるように構成している。なお、詳細な説明は省略するが特殊変動演出が実行される際に、特図２保留球、及び特図１保留球の何れも確保していない場合は、図９（ａ）に示した第３図柄の仮停止表示を実行することなく、第２特別図柄変動の変動期間の全てを用いて１回の変動演出（第３図柄を一度も仮停止表示させることの無い変動演出）を実行するように構成している。これにより、特図保留数を確保している状態にのみ上述した特殊変動演出が実行されることになるた

め、１回の第２特別図柄変動中に複数回の特別図柄変動が実行されたとより強く思わせることができる。加えて、第２特別図柄抽選の結果が大当たりである場合にのみ、後半期間中に実行される第３図柄の仮停止回数を、獲得済みの特図２保留数と異ならせた演出態様が設定されるように構成している。よって、例えば、第３図柄が５回以上仮停止した場合には実行中の第２特別図柄変動が大当たり当選しているのではと遊技者に期待を持たせることができる。なお、上述した通り、本制御例では、第３図柄が仮停止表示された場合と、停止表示された場合とを遊技者が識別困難に構成しているため、仮停止回数を正確に判別し難い。よって、仮停止表示回数と停止表示回数とを混在させて５回以上仮停止表示したと思わせたり、仮停止表示の一部を停止表示と思い込み、実際には５回以上仮停止表示されたにも関わらず、仮停止表示回数が５回に到達していない状態と思わせたりすることができ、遊技者に演出結果を予測する楽しみを提供することができる。

【００５７】

なお、特殊変動演出の演出態様としてこれ以外の構成を用いても良く、例えば、１回の第２特別図柄変動中に仮停止表示された第３図柄の回数を遊技者に容易に把握させるための仮停止表示回数を示す表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成しても良いし、１回の第２特別図柄変動中に仮停止表示された第３図柄の回数に応じて特殊変動演出の演出態様の少なくとも一部（例えば、背景の色や、第３図柄のエフェクト等）が段階的に可変するように構成しても良い。また、仮停止している第３図柄を再表示させるタイミングにて一時的に仮停止表示された回数を示す表示態様（例えば、１回目、２回目）を表示するように構成しても良い。図１０に示した通り、特図２保留球を確保していない状態で特殊変動演出が実行された場合には、チャンスゾーンが終了したことを示す表示態様として「チャンスゾーン終了」の文字が副表示領域Ｄｓに表示され、主表示領域Ｄｍにて実行される第３図柄の変動表示が第１特別図柄変動に対応する変動表示（水平方向へと第３図柄が変動する変動表示）となる演出態様が特殊後半演出として実行されるため、遊技者に対してチャンスゾーンが終了したと思わせた後に、特殊変動演出の演出結果、即ち、第２特別図柄の抽選結果が停止表示されることになる。よって、遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。詳細な説明は後述するが、本制御例では、通常状態中における第２特別図柄変動のうち、一部において上述した特殊変動演出が実行され、それ以外は、１回の第２特別図柄変動に対して１回の変動演出が実行されるように構成している。よって、普図当たり遊技において複数個（最大で４個）の特図２保留球を獲得した場合に特殊変動演出が無用に長く実行されてしまうことを抑制することができる。

【００５８】

次に、図１１を参照して、本制御例における大当たりエンディング期間中実行される演出内容について説明をする。図１１（ａ）は、通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図１１（ｂ）は、確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図１１（ｃ）は、通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図１１（ｄ）は、確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図である。本制御例では、通常状態中に大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技が、遊技者にとって有利な遊技状態である確変状態が設定され易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）である場合は、遊技者にとって有利な遊技状態である確変状態が設定され難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）である場合よりも、大当たりエンディング期間が長く設定されるように構成している。具体的には、確変大当たり遊技では大当たりエンディング期間として１７秒が、通常大当たり遊技では大当たりエンディング期間として１５秒が設定されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技を介して遊技内容が大きく変わる（通常状態から確変状態へと移行する）ことをエンディング期間中（確変状態が設定されるよりも前）に、遊技者に分かり易く報知することができる。また、大当たり遊技終了後に実行すべき遊技の内容を長いエンディング期間を用いて遊技者に告知することができる。また、本制御例では、上述した

通り、確変大当たり遊技が実行された場合であっても、可変入賞装置６５に入賞した球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖ（図５参照）へと流下させないと確変状態が設定されないように構成している。よって、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと流下させることができなかった場合には、確変大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることなく、通常大当たり遊技と同様に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。

【００５９】

この場合、確変大当たり遊技のエンディング期間において確変状態が設定されることを示す報知演出が実行されてしまうと、報知演出の演出内容と実際に設定される遊技状態とが相違してしまい遊技者に不満感を与えてしまうという問題があった。さらに、確変大当たり遊技のエンディング期間（１７秒）において実行される報知演出の演出態様を、通常大当たり遊技のエンディング期間（１５秒）において実行される報知演出の演出態様へと切り替えた場合には、実際のエンディング期間の長さと報知演出の演出期間の長さが異なってしまい、遊技者に違和感のある報知演出を実行することになるという問題があった。そこで、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、さらに、後半期間の長さを大当たり遊技の種別に関わらず統一の期間（７秒間）とするように構成している。そして、後半期間に実行される報知演出の演出態様を大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に応じて決定するように構成している。具体的には、図１１に示した通り、通常大当たり遊技が実行される場合には、大当たりエンディング期間中に実行される報知演出として、前半期間（８秒）に対して、時短状態が設定されることを示唆する「チャンスモード１００回」の文字が表示され（図１１（ａ）参照）、その後、後半期間（７秒）に対して、時短状態中に大当たり当選すると（第２特別図柄抽選で大当たり当選すると）、確変状態が設定され易いことを示すための遊技案内態様として「チャンスモード中に当たりとスーパーチャンスＧＥＴ」の文字が表示される報知演出（図１１（ｃ）参照）を実行するように構成している。一方、確変大当たり遊技が実行される場合には、大当たりエンディング期間中に実行される報知演出として、前半期間（１０秒）に対して、確変状態が設定されることを示唆する「スーパーチャンスモード１００回」の文字が表示され（図１１（ｂ）参照）、その後、後半期間（７秒）に対して、遊技内容とは直接関係の無い注意喚起態様として「カードの取り忘れにご注意下さい」の文字が表示される報知演出（図１１（ｄ）参照）を実行するように構成している。

【００６０】

本制御例では、上述した大当たりエンディング期間中に実行される報知演出の演出態様が、大当たり遊技が実行されるタイミングにて予め設定されるように構成されている。これにより、様々な制御処理が実行される大当たり遊技中において、報知演出の演出態様を決定するための処理を毎回実行する必要が無くなるため、大当たり遊技中に実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。ここで、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球を流下させることができなかった場合について説明をする。この場合、図１１（ｂ）に示した表示態様のうち、「スーパー」の文字を非表示にさせる処理と、大当たりエンディング期間の後半期間（７秒）にて実行される報知演出を、通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間（７秒）にて実行される報知演出（図１１（ｃ）参照）へと切り替える処理とが実行される。より具体的には、図１１（ａ）に示した表示態様として「スーパー」の文字が表示される表示レイヤ（表示画層）と、「チャンスモード１００回」の文字が表示される表示レイヤ（表示画層）とを異ならせており、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができたか否かの判別結果に基づいて「スーパー」の文字が表示される表示レイヤ（表示画層）に対する表示指示の有無を切り替え可能に構成している。これにより、簡易的な制御処理によって、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができたか否かの判別結果に対応した報知演出を実行することが可能となる。さらに、大当たりエンディング期間の後半期間という同一の長さで設定される期間において、演出態様を切り替えるように構成しているため遊技者に違和感を与えること無く報知演出の演出態様を切り替えること

ができる。
【００６１】
なお、本制御例では、大当たり種別によって大当たりエンディング期間の長さを異ならせているが、これに限ること無く、全ての大当たり種別に対して大当たりエンディング期間の長さを統一しても良い。また、本制御例では、全ての大当たり種別に対して同一の長さとなる期間として大当たりエンディング期間の後半期間を設定しているが、これに限ること無く、大当たりエンディング期間の前半期間が全ての大当たり種別に対して同一の長さとなるように構成しても良い。さらに、大当たり種別が３以上ある場合には、その全ての大当たり種別に対して同一の期間を設定する必要は無く、例えば、大当たり種別Ａと大当たり種別Ｂとでは大当たりの前半期間が同一の長さとなり、大当たり種別Ｂと大当たり種別Ｃとでは大当たりの後半期間が同一の長さとなるように構成しても良い。また、本制御例では、当選した大当たり種別に応じて異なる長さのエンディング期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中の遊技結果に応じてエンディング期間の長さを異ならせるように構成しても良い。次に、図１２～図１４を参照して、チャンスモード中に実行される演出内容について説明をする。本制御例のパチンコ機１０は、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が１００回設定されるように構成している。さらに、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合には、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が５０回設定されるように構成している。さらに、詳細な説明は後述するが、大当たり遊技中の球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを報知するＶ報知演出を実行する場合と、Ｖ報知演出を実行しない場合とを設定可能に構成している。
【００６２】
そして、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行された場合は、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されたことを遊技者に報知するための演出モード（スペシャルチャンスモード）が設定され、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されなかった場合、即ち、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過しなかった場合、或いは、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したにも関わらずＶ報知演出が実行されなかった場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されているか否かを遊技者が把握困難な演出モード（チャンスモード）が設定されるように構成している。演出モードとしてチャンスモードが設定された場合には、主表示領域Ｄｍの上側に「チャンスモード中」の文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ２に普通図柄の高確率状態が終了するまでの期間を示すための残期間報知態様が表示される（図１２（ａ）参照）。図１２（ａ）に示した例は、チャンスモードが設定されてから２０回目の特別図柄変動が実行されている状態を示したものであり、残期間報知態様として、特別図柄変動があと８０回実行された場合にチャンスモードが終了することを示す「８０回」の文字が表示されている。このように、演出モードとしてチャンスモードが設定された場合には、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種表示態様から、現在の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者に把握させ難くすることができるため、現在の遊技状態が遊技者に有利な遊技状態（確変状態）であることを期待させながら遊技を行わせることができる。
【００６３】
また、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されなかった場合に限り、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合であっても演出モードとしてチャンスモードを設定可能に構成しているため、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したこと、即ち、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを報知したにも関わらず、大当たり遊技終了後にチャンスモードが設定されてしまい、遊技者が戸惑ってしまう事態が発生することを抑制することができる。加えて、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したこと報知するＶ報知演出が実行された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されていることを示すための演出モードとしてスーパーチャンスモードが設定されるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、

大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したにも関わらずＶ報知演出が実行されなかった場合には、大当たり遊技終了後の演出モードとしてチャンスモードが設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したにも関わらずＶ報知演出が実行されなかった場合の一部において、スーパーチャンスモードが設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、大当たり遊技のエンディング時（今回の大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球を通過させることが不可能（困難）となった後）に、今回の大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したかの判別と、Ｖ報知演出が実行されたかの判別を実行し、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したとの判別結果と、Ｖ報知演出が実行されていないとの判別結果と、を得た場合の一部（所定の抽選で特定の抽選結果となった場合）において、大当たり遊技のエンディング期間中に、確変状態が設定されることを示す表示態様（図１１（ｂ）、及び図１１（ｄ））を表示するように構成し、大当たり遊技終了後の演出モードとしてスーパーチャンスモードを設定するように構成すると良い。

【００６４】

このように構成することで、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されなかった場合であっても、スーパーチャンスモードが設定される可能性を残すことができるため、大当たり遊技が終了するまで遊技者に期待感を持たせて遊技を行わせることができる。以上、説明をした通り、本制御例では、大当たり遊技終了後に設定される演出モードとしてチャンスモードが設定された場合には、遊技状態として時短状態が設定されている場合と、確変状態が設定されている場合とが発生することになる。そして、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、普通図柄の高確率状態が継続する期間の残期間が表示される。つまり、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態として、通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態として、第１有利遊技状態（確変状態）と、第２有利遊技状態（時短状態）と、を設定可能に構成し、第１有利遊技状態は、所定の第１期間（大当たり遊技の終了後、特別図柄変動が５０回実行されるまでの期間）継続し、第２有利遊技状態は、上述した第１期間よりも長い第２期間（大当たり遊技の終了後、特別図柄変動が１００回実行されるまでの期間）継続するように構成し、大当たり遊技終了後に第１有利遊技状態が設定された後、第１期間が経過した場合には、第２期間を経過するまで第２有利遊技状態が設定されるように構成し、第２期間が経過した場合に通常状態が設定されるように構成した遊技機において、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されるか否かに関わらず、有利遊技状態が終了するまでの期間（第２期間）の残期間を示すための残期間報知を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態が継続する期間を分かり易く報知することができる。さらに、本制御例では、第２期間の残期間（チャンスモードの残期間）が設定されている状態において、現在の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者に示唆するための遊技状態示唆演出を、残期間報知の報知態様（表示態様）を用いて実行可能に構成している。

【００６５】

ここで、図１２（ｂ）を参照して、チャンスモード中に実行される遊技状態示唆演出の演出内容について説明をする。図１２（ｂ）は、チャンスモード中に実行される遊技状態示唆演出の表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図１２（ｂ）に示した通り、確変状態が設定されている状態でチャンスモードが設定された場合に所定の報知条件が成立すると、小表示領域Ｄｓ２に表示される残期間報知の表示態様が可変される遊技状態示唆演出（図１２（ｂ）では、白抜きの表示態様で表示）が実行される。そして、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ１には、「大当たり期待度ＵＰ」のコメントが表示される。このように構成することで、遊技者に有利な有利遊技状態が終了するまでの期間を遊技者に報知しながら、有利遊技状態のうち、どの遊技状態が設定されているのかを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。なお、詳細な説明は省略するが、本制御例では、図１２（ｂ）に示した表示態様と同一の表示態様を、実行中の特別図柄変動が大当たり変動である場合、或いは、獲得済みの特図２保留球に大当たり当選する情報が含まれている場合であって、チャンスモードのうち、確変状態が設定され得る期間内（大当たり遊技終了

後、特別図柄変動が５０回実行されるまでの期間内）において表示可能に構成している。このように構成することで、遊技者に有利な有利遊技状態が継続する期間示すチャンスモード中において、遊技者に対してより有利な様々な情報（確変状態が設定されていることを示す情報、大当たり当選に関する情報）を同一の表示態様を用いて表示することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。また、実際には時短状態が設定されている場合であっても、大当たり当選に基づいて確変状態が設定されている場合に表示され易い表示態様を表示することができるため、設計値よりも高い割合で確変状態が設定されていると遊技者に思わせることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができるという効果がある。

【００６６】

なお、上述した本制御例の技術思想とは別の技術思想を用いてチャンスモード中の演出を実行するように構成しても良く、例えば、確変状態中にチャンスモードが設定されている状態で、大当たり当選、或いは、獲得済みの特図２保留球に大当たり当選する情報が含まれている場合に、現在設定されている遊技状態が時短状態であることを示唆するための示唆演出（例えば、残期間報知の表示態様を、図１２（ａ），（ｂ）とは異なる表示態様（漢数字表示にする表示態様）で表示する演出）を実行するように構成しても良い。これにより、有利遊技状態において、確変状態よりも遊技者に不利となる時短状態中に大当たり当選したと遊技者に思わせることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、遊技履歴として確変状態が設定された割合を実際よりも低く見せることができるため、次の大当たり遊技で確変状態が設定されることをより期待させながら遊技を行わせることができる。以上、図１２（ａ），（ｂ）を参照して説明をした通り、本第１制御例では、チャンスモードが継続する期間（残期間）を示すための残期間報知態様の表示態様を可変させることにより、現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆可能に構成することで、チャンスモードの残期間を注意深く見ている遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出を把握させ易くすることができるように構成しているが、遊技状態示唆演出を、残期間報知態様以外を用いて実行しても良く、例えば、確変状態が設定されている場合のほうが、時短状態が設定されている場合よりも表示され易い第１表示態様（例えば、「チャンス」の文字）や、時短状態が設定されている場合のほうが、確変状態が設定されている場合よりも表示され易い第２表示態様（例えば、「ピンチ」の文字）を第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成しても良いし、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される第３図柄（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）の表示態様を可変させることにより遊技状態示唆演出を実行するように構成しても良い。

【００６７】

なお、本第１制御例では、特別図柄の高確率状態も、普通図柄の高確率状態も、特別図柄変動の実行回数が所定回数に到達した場合に終了するように構成しているため、図１２（ａ），（ｂ）に示した通り、チャンスモードが継続する残期間（特別図柄の高確率状態、或いは普通図柄の高確率状態が継続し得る残期間）を報知する残期間報知の表示態様を用いて、現在の遊技状態を示唆可能に構成しているが、例えば、特別図柄の高確率状態が、次に大当たり遊技が実行されるまで継続するように構成されたパチンコ機１０にて、上述したチャンスモードの構成を用いても良い。この場合、チャンスモードの継続期間として、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定された場合に、その普通図柄の高確率状態が終了するまでの残期間（時短状態が終了するまでの期間）を残期間報知によって報知するように構成し、その残期間報知によって報知された残期間を経過した場合において、時短状態が設定されている場合には、通常状態へと移行したことを報知する演出を実行し、確変状態が設定されている場合には、次に大当たり遊技が実行されるまで特別図柄の高確率状態が継続することを示す表示態様、即ち、確変状態が継続する残期間が次回大当たりまでの期間であることを示す表示態様として「おめでとう」の文字が表示される演出を実行可能とし、チャンスモードが設定されている期間中において、所定の報知条件が成立した場合に、「おめでとう」の文字を表示させるように構成しても良い。

【００６８】
つまり、特別図柄抽選が実行される毎に更新されるチャンスモードの残期間に対応させて随時更新される残期間報知態様（図１２（ａ）参照）に替えて、チャンスモードの残期間が存在していることを示すだけの表示態様、即ち、図１２（ａ）に示した残期間報知態様のように、チャンスモード中に実行可能な特別図柄の残抽選回数を示さない残期間報知態様を用いても良いし、チャンスモードの残期間の長さに対応させて表示態様を可変（例えば、表示色を可変）させることにより、大まかにチャンスモードの残期間の長さを報知可能な残期間報知態様を用いても良い。さらに、残期間報知態様を複数表示可能に構成し、表示された複数の残期間報知態様の表示態様を組み合わせることにより、遊技者がチャンスモードの残期間の長さを把握可能となるように構成しても良い。次に、図１３及び図１４を参照して、チャンスモード中において遊技者が操作手段を操作した場合に実行される演出内容について説明をする。本制御例では、遊技者が枠ボタン２２（図４参照）に対して所定の操作を実行すると、その操作内容と、操作タイミングとに基づいて様々な演出（操作演出）を実行可能に構成している。詳細な説明は省略するが、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される背景画像を変更する操作演出や、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにて実行される変動演出の一部として遊技者に枠ボタン２２を操作させるための案内報知を実行し、遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、遊技者が枠ボタン２２を操作しない場合とは異なる演出態様の演出を実行する操作演出や、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにて実行される変動演出を賑やかすための操作演出等が実行されるように構成している。これにより、遊技者に対して、球を発射させる行為以外の遊技を意欲的に行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【００６９】
ここで、上述した操作演出のうち、チャンスモード中に実行される各種操作演出の内容について説明をする。詳細は、図２７を参照して後述するが、本制御例では、有利遊技状態（時短状態、確変状態）が設定された場合に、有利遊技状態が設定されてからの特別図柄変動回数に応じて異なる変動時間が選択され得るように構成している。具体的には、有利遊技状態が設定されてから特別図柄変動回数が「１回目～２０回目」の期間が、短い変動時間（例えば、５秒）が選択され易い第１期間（高速変動期間）となり、「２１回目～４９回目」の期間が、第１期間よりも長い変動時間（例えば、１０～３０秒）が設定され易い第２期間となり、「５０回目」のみ、特定の変動時間（例えば、２０秒）が設定される特定期間となり、「５１回目～１００回目」の期間が、第２期間と同程度の変動時間（例えば、１０～３０秒）が設定され易い第３期間となるように構成している。つまり、チャンスモードが設定されてからの所定期間（第１期間）、即ち、大当たり遊技終了後の所定期間は、短い変動時間で特別図柄変動が実行され易くなるため、この第１期間中に大当たり当選した場合には、短い間隔で複数回の大当たり遊技を実行させ易くすることができる。これにより、前回実行された大当たり遊技の一環として次の大当たり遊技が実行されたのでは？と遊技者に思わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。そして、上述した第２期間や第３期間では、通常状態が設定されている場合よりは短い変動時間の特別図柄変動が実行され易く、第１期間よりは長い変動時間の特別図柄変動が実行され易くなるように構成している。これにより、チャンスモード中において、１回の特別図柄変動中に現在設定されている遊技状態が時短状態であるか確変状態であるかを示唆するための示唆演出を実行する期間を確保することができる。また、特定期間（有利遊技状態が設定されてから５０回目の特別図柄変動）では、必ず特定の変動時間（２０秒）の特別図柄変動が実行され、遊技者に対して確変状態が設定されていた（されている）状態であるか否かを示唆するための２０秒間の示唆演出が実行されるように構成している。

【００７０】
このように、特別図柄変動の実行回数に応じて異なる変動時間を選択可能に構成することで、各変動回数に応じた演出を適切な期間を用いて実行することができる。図１３（ａ）は、演出モードとしてチャンスモードが設定されている状態であって、内部的に通常状

態が設定されており、高速変動期間以外の期間中（通常変動期間中）に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図であって、図１３（ｂ）は、図１３（ａ）に表示された表示演出中に枠ボタン２２を操作した場合の演出態様を模式的に示した模式図である。本制御例では、チャンスモード中における通常変動期間では、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される背景画像を遊技者が任意に選択可能となり、枠ボタン２２を遊技者が押下（操作）することで、海背景（海モード）と山背景（山モード）とを交互に切替表示されるように構成している。図１３（ａ）に示した通り、背景画像を切替可能な場合には、主表示領域Ｄｍの右側下方に枠ボタン２２を模したアイコンＨＲ１０が、操作可能な状態であることを示す表示態様（図では、ボタン押下方向に向けて矢印表示）で表示され、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ１には、現在、海モードが設定されていることを示す「海モード」の文字が表示されている。この状態で遊技者が枠ボタン２２を操作すると、図１３（ｂ）に示した通り、「海モード」から「山モード」へと切替表示される。

【００７１】

次に、図１４を参照して、チャンスモードのうち、高速変動期間中における操作演出の内容について説明をする。本制御例では、高速変動期間（時短状態、確変状態が設定されてから２０回目の特別図柄変動が終了するまでの期間）中に枠ボタン２２を操作した場合に、背景画像が切替表示されない（難くなる）ように構成している。つまり、１回の特別図柄変動の変動時間として短い変動時間（５秒）が選択される高速変動期間において、背景画像を切替表示してしまうと、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様が頻繁に変化してしまい、特別図柄抽選の結果を遊技者が把握し難くなるため、背景画像が切替表示されない（難く）なるように構成している。しかしながら、高速変動期間中における枠ボタン２２に対する遊技者の操作を全て無効にしてしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、高速変動期間中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合には、背景画像の切替表示では無く、別の演出が実行されるように構成している。具体的には、図１４（ａ）に示した通り、チャンスモードにおける高速変動期間中は、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ１に「スペシャルモード」の文字が表示され、現在が高速変動期間中であることが遊技者に報知される。この「スペシャルモード」中は、特別図柄抽選の結果に関わらず、５秒の変動時間が設定された特別図柄変動が実行され、第３図柄の変動演出も「スペシャルモード」専用の変動演出が実行される。そして、「スペシャルモード」中も主表示領域Ｄｍの右側下方にアイコンＨＲ１０が表示され、遊技者が枠ボタン２２を押下すると、図１４（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｓ２に表示される残期間報知の表示態様が可変される遊技状態示唆演出が実行される。

【００７２】

このように、遊技者が同一の操作（枠ボタン２２の押下）をした場合であっても、その操作タイミングによって、実行される操作演出の演出内容を異ならせることにより、遊技者に対して様々なタイミングで枠ボタン２２を操作しようと意欲的に遊技を行わせることができる。また、本制御例では、図１３（ａ）、或いは図１４（ａ）に示した通り、遊技者に対して枠ボタン２２に対する操作（押下）を案内するための案内表示（アイコンＨＲ１０）を同一にし、遊技者が同一の操作（枠ボタン２２の押下）をした場合に、その操作タイミングによって、実行される操作演出の演出内容を異ならせている。よって、枠ボタン２２を実際に操作（押下）するまでは、どのような操作演出が実行されるのかを遊技者に分かり難くすることができるため、より意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。なお、詳細は図３２及び図３３を参照して後述するが、本制御例では、高速変動期間に枠ボタン２２を操作した場合に複数の操作演出を実行可能に構成しており、各操作演出が選択される割合を、設定されている遊技状態に応じて異ならせている。つまり、高速変動期間中に実行される各操作演出の出現割合によって、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを予測することができる。よって、高速変動期間中に同一の操作演出が繰り返し実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

【００７３】

さらに、本制御例では、高速変動期間中であっても所定条件が成立している場合にのみ、枠ボタン２２を押下した際に背景画像の切替表示が行われるように構成している。具体的には、高速変動期間中に獲得した第２特別図柄の保留球（特図２保留球）内に大当たり当選する情報が含まれている場合に、その大当たり当選する情報が含まれる特図２保留球に対応する大当たり特別図柄変動と、その大当たり特別図柄変動よりも前に実行される特別図柄変動（大当たり当選する情報が含まれている特図２保留球よりも前に獲得していた特図２保留球に対応する特別図柄変動）と、の変動時間を用いた特殊変動演出を実行可能に構成しており、その特殊変動演出を実行可能な条件を満たしている状態で遊技者が枠ボタン２２を押下すると、現在表示されている背景画像（例えば、海モード）から専用の特殊背景画像（例えば、宇宙モード）へと背景画像の切替表示が行われるように構成している。つまり、高速変動期間中において遊技者が枠ボタン２２を押下したことに基づいて背景画像の切替表示が実行された場合には、大当たり当選の期待度が高くなるやめ、遊技者に対して積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。加えて、高速変動期間中であっても、枠ボタン２２に対して特殊操作（長押し）を行うことで、背景画像の切替表示を実行可能に構成している。この特殊操作（長押し）は、遊技者が枠ボタン２２を２秒間継続して押下した場合に操作が実行されたと判別されるものであり、枠ボタン２２に対する通常操作（押下）よりも、操作が行われたと判別されるまでの期間を長くしている。よって、通常操作（押下）に比べて頻繁に実行し難い操作となるため、背景画像の切替表示を実行可能に構成しても、背景画像の切替表示が頻繁に行われてしまうことを抑制することができる。なお、本制御例では、通常操作よりも操作時間を長くした特殊操作として長押し操作を用いているが、これに限ること無く、例えば、操作手段として枠ボタン２２に加えて、複数の操作部を有する操作手段（例えば、十字キー）を設け、複数の操作部を所定の順序で操作することにより行われる特殊操作を規定しても良い。

【００７４】

次に、図１５を参照して、確変状態が設定されていることが遊技者に報知される「スーパーチャンスモード」中に実行される演出内容について説明をする。図１５（ａ）は、「スーパーチャンスモード」中に第１特別図柄変動が実行された場合の演出内容の一例を模式的に示した模式図であって、図１５（ｂ）は、「スーパーチャンスモード」中に第２特別図柄変動が実行された場合の演出内容の一例を模式的に示した模式図である。本制御例では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合には、第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。そして、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、高確率で確変状態が設定される（大当たり遊技中に特定ゲートへと容易に球を流下させることができる確変大当たり遊技が必ず実行される）ように構成している。そして、確変状態は特別図柄抽選が所定回数（５０回）実行されるまで継続するように構成している。つまり、一度確変状態が設定されると、所定回数（５０回）の特別図柄抽選が実行されるまでに第２特別図柄抽選で大当たり当選（特別図柄の高確率状態での大当たり確率は１／５０）に当選する限り、高確率で確変状態をループさせることができるように構成している。よって、確変状態中の遊技を実行している遊技者に対して、いち早く第２特別図柄抽選で大当たり当選するように意欲的に遊技を行わせることができる。

【００７５】

一方、確変状態が設定されている状態であっても、例えば、通常状態にて実行された第１特別図柄抽選で確変大当たりに当選し、その大当たり遊技終了後に確変状態が設定された直後、即ち、確変状態が設定された状態において、特図２保留球を獲得しておらず、且つ、特図１保留球を獲得している状態では、第１特別図柄抽選が実行される。本制御例では、上述した通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には１００％の割合で確変大当たり遊技が実行されるのに対して、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には５０％の割合で確変大当たり遊技が実行され、残りの５０％では通常大当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、確変状態が設定されている状態であっても、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、確変状態をループさせることが出来ない場合があ

る。このように確変状態中に第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、当選した大当たりが通常大当たり遊技が実行される大当たり種別（通常大当たり）であることを遊技者に早期に判別されてしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題が発生するため、本制御例では、確変状態中に実行される第１特別図柄変動に対応する変動演出として、確変大当たりに対応する第３図柄（奇数の数字が付された識別情報）と、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）と、が同時にリーチ状態となる変動演出であるダブルリーチ演出が実行され易くなるように構成している。より具体的には、確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で通常大当たりに当選した場合には、必ず上述したダブルリーチ演出が実行されるように構成している（図１５（ａ）参照）。これにより、確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で通常大当たりに当選した場合において、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）のみがリーチ状態となるリーチ演出が実行されることを防止することができ、特別図柄の変動期間中に通常大当たりに当選することを遊技者に事前に予測されることを抑制することができる。

【００７６】

また、図１５（ａ）に示した通り、本制御例では、「スーパーチャンスモード」中は、上述した「チャンスモード」中と同様に、小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２が形成され、遊技者に対して特図保留数が把握され難くなるように構成している。そして、主表示領域Ｄｍの上側には現在が確変状態中であることを遊技者に報知するための表示態様として「スーパーチャンスモード中」の文字が表示される。ここで、スーパーチャンスモード中において、図１５（ａ）に示したダブルリーチ（確変大当たりに対応する第３図柄（１の数字が付された識別情報）と、通常大当たりに対応する第３図柄（２の数字が付された識別情報）と、が同時にリーチ状態となる変動演出であるダブルリーチ演出）が実行された場合には、実行中の特別図柄変動が第１特別図柄変動であることを遊技者に容易に把握されてしまう虞があるため、本制御例では、第２特別図柄変動に対応させて実行される変動演出においても、図１５（ａ）に示したダブルリーチ演出を実行可能に構成している。即ち、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選に対応させた変動演出にて、通常当たりに対応する第３図柄を用いたダブルリーチ演出を実行可能に構成している。このように構成することで、図１１（ａ）に示したダブルリーチ演出が実行されたとしても、実行中の特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者に容易に判別させ難くすることができる。さらに、本制御例では、第２特別図柄抽選に対応させた変動演出としてダブルリーチ演出が実行された場合には、中図柄列Ｚ２が１周したタイミングでリーチ状態となる第３図柄の種別を図１５（ｂ）に示した通り、確変大当たりに対応する第３図柄（１の数字が付された識別情報と９の数字が付された識別情報）とに可変させる演出（確変ダブルリーチへの昇格演出）が実行されるように構成している。

【００７７】

このように構成することで、実行中の特別図柄抽選が大当たり当選している場合に、必ず確変大当たり遊技が実行されることを遊技者に事前に報知することができる。また、第１特別図柄抽選に対応させた変動演出としてダブルリーチ演出が実行された場合であっても、途中で確変ダブルリーチへと昇格するのではと遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、実行中のダブルリーチ演出を確変ダブルリーチ演出へと可変（昇格）させるための可変条件として、中図柄Ｚ２の変動態様が所定態様（１周経過）となった場合に成立する可変条件を設定しているが、これに限ることなく、例えば、中図柄列Ｚ２にて変動表示される第３図柄としてリーチ状態に対応する第３図柄（大当たりとなる組合せとなる第３図柄）がリーチ有効ラインを通過した場合に成立する可変条件を設定しても良いし、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）に対する操作結果が特定の操作結果である場合に成立する可変条件を設定するように構成しても良い。また、本制御例では、可変条件が成立した場合にリーチ状態となっている第３図柄の種別を可変するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、リーチ状態となる第３図

柄の数を増加させるように構成しても良い。より具体的には、図１５（ａ）に示したダブルリーチ状態から、ブランク図柄（図では三角印で表示）を消去し、上図柄列Ｚ１として左から順に「３．２．１」を表示させ、下図柄列Ｚ３として左から順に「１．２．３」を表示させた、トリプルリーチ演出を実行するように構成しても良い。このように構成した場合であっても、ダブルリーチ演出よりもトリプルリーチ演出のほうが、確変大当たりに対応した第３図柄のリーチ数を多くすることができるため、今回の特別図柄抽選にて確変大当たりに当選している可能性が高いことを遊技者に視覚的に報知することができる。

【００７８】

加えて、上述した技術思想を通常状態中に実行される変動演出に適用しても良く、例えば、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）のみがリーチ状態となる通常シングルリーチ演出中に可変条件が成立した場合に、リーチ状態である第３図柄の種別を確変大当たりに対応した第３図柄の種別へと切り替えても良いし、リーチ状態となる第３図柄の数を増加させるように構成しても良い。これにより、変動演出が終了するまで遊技者に対してより有利な演出結果が提供されることを期待させながら遊技を行わせることができる。次に、図１６を参照して、本制御例において選択される特別図柄の変動パターンと、実行される演出態様との関係について説明をする。図１６（ａ）は、第３図柄の変動演出として、非リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示した模式図であって、図１６（ｂ）は、第３図柄の変動演出として、リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示した模式図である。詳細な説明は、図２６を参照して後述するが、本制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動パターン（変動時間）として、基本時間と加算時間とを合算させた変動パターンを規定している。そして、基本時間に該当する期間を共通変動パターンとし、加算時間に該当する期間を特有変動パターンとするように構成している。つまり、本制御例では、特別図柄抽選の結果を示すために第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される第３図柄変動の演出態様として、リーチ状態が表示されてから第３図柄が停止表示されるまでの期間を、リーチ状態となる第３図柄の種別に応じて異ならせるように構成している。そして、加算時間として設定された時間に応じた第３図柄をリーチ状態となる第３図柄として設定するように構成している。このように構成することで、第３図柄が変動を開始してからの所定期間の間に実行される第３図柄変動演出（基本時間に対応させて実行される第３図柄変動演出）を共通化させることができる。

【００７９】

具体的には、図１６（ａ）に示した通り、非リーチ変動演出の場合は、加算時間が設定されないため、基本時間（８秒）に対応させた共通変動パターンが設定され、第３図柄変動演出が開始されてから所定期間が経過したタイミング（例えば、５秒経過タイミング）で上図柄列Ｚ１が停止表示され、その１秒後に下図柄列Ｚ３が有効ライン上にリーチ状態が発生しない停止表示態様で停止表示され、その２秒後に抽選結果が外れを示す停止表示態様で中図柄列Ｚ２が停止表示される。その後、１秒間の停止表示期間（確定時間）を経て、特別図柄抽選の抽選結果が確定表示される。図１６（ｂ）に示した通り、リーチ変動演出が実行される場合は、基本時間（３０秒）が設定され、３０秒間の共通変動パターンとして、リーチ状態となってから５秒が経過するまでの演出態様が設定される。つまり、リーチ状態となってから中図柄列Ｚ２が１周するまでの演出態様が共通変動パターンとして設定される。その後、加算時間に応じた演出態様（リーチパターン、停止図柄）が設定される。次に、図１７を参照して、大当たり遊技のエンディング期間中に実行されるエンディング演出の演出態様について説明をする。図１７（ａ）は、通常大当たり、図１７（ｂ）は、確変大当たりを対象としたエンディング期間の演出の流れを示したものであり、図１７（ｃ）は、確変大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）を流下しなかった場合の流れを示したものである。図１７に示した通り、本制御例では通常大当たりと確変大当たりとでエンディング期間（ＥＤ期間）を異ならせており、通常大当たりは１５秒、確変大当たりでは１７秒のＥＤ期間が設定されるように構成している。そして、それぞれ前半期間と後半期間とに区分けされたエンディング演出が実行されるように構成している（図

１１参照）。本制御例では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング期間における演出態様がセットされ、大当たり期間中にＶ入賞したか否か（特定ゲートへと球が流下したか否か）の判別をエンディング期間（ＥＤ期間）の開始タイミングで判別し、その判別結果に基づいてエンディング表示態様を切り替えるように構成している。

【００８０】

まず、図１７（ａ）を参照して、通常大当たり遊技が実行された場合における大当たり遊技のエンディング期間中の演出内容について説明をする。本制御例では、大当たり遊技中に実行される各種処理が煩雑化してしまい、大当たり遊技中における処理負荷が増大してしまうことを抑制するために、大当たり遊技中のラウンド遊技（賞球を獲得可能な遊技）が実行されるよりも前（大当たり遊技の開始前、或いは、大当たり遊技におけるオープニング期間中）に大当たり遊技のエンディング期間中に実行される演出（エンディング表示演出）の演出態様を決定するように構成している。通常大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技のオープニング期間が終了するまでに、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定される（時短状態が設定される）ことを遊技者に示すためのエンディング演出の表示態様（図１１（ａ），（ｃ）参照）を設定する。そして、通常大当たり遊技では、その大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過することが無いため、大当たり遊技のエンディング演出として、予め設定してあるエンディング演出が実行される。

【００８１】

次に、図１７（ｂ）、及び図１７（ｃ）を参照して、確変大当たり遊技が実行された場合における大当たり遊技のエンディング期間中の演出内容について説明をする。確変大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技のオープニング期間が終了するまでに、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを判定し、その判定結果に基づいてエンディング演出の演出態様を決定する。具体的には、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過し易いラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が実行される場合に、遊技者に対して特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させることを案内する案内報知と、実際に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを遊技者に報知するＶ通過報知と、が実行されるＶ報知演出を実行するか否かを判定し、Ｖ報知演出を実行すると判定した場合は、エンディング演出として、大当たり遊技の終了後に「スーパーチャンスモード」が設定される（確変状態が設定される）ことを遊技者に示すための表示態様（図１１（ｂ），（ｄ）参照）を設定する。一方、Ｖ報知演出を実行しないと判定した場合は、エンディング演出として、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されることを遊技者に示すための表示態様（図１１（ｂ）の表示態様に対して『スーパー』の表示を削除した表示態様と、図１１（ｃ）参照）を設定する。

【００８２】

Ｖ報知演出を実行する場合には、Ｖラウンド（１ラウンド目）遊技の開始に合わせて「Ｖを狙え」のコメント、及び、可変入賞装置６５内の特定領域（Ｖゲート）６５ｖの位置を模式的に示した模式図が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される案内報知が実行される。そして、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合に、「Ｖ獲得！！」のコメントが第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるＶ通過報知が実行される。一方で、案内報知が実行されたにも関わらず、所定期間の間（例えば、３秒間）、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過していない場合は、遊技者に対して特定領域（Ｖゲート）６５ｖへの球通過をより強調して案内する強調案内報知が実行される。そして、Ｖラウンド遊技が終了するまでに球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合には、上述したＶ通過報知が実行され、特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させること無くＶラウンド遊技が終了した場合には、「Ｖ獲得ならず、残念！」の文字が表示される。その後、大当たり遊技のエンディング期間が到来すると、実際のＶラウンド遊技の遊技結果に基づいて、予め設定してあるエンディング演出の表示態様を差し替えるか否かの判別が実行される。ここで、上述した通り、大当たり遊技開始時において、Ｖ報知演出を実行すると判定した場合には、エンディング演出として「スーパーチャンスモード」が設定されることを示す表

示態様（図１１（ｂ），（ｄ）参照）が予め設定されているため、Ｖラウンド遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖに通過させている場合は、エンディング演出の表示態様を切り替えることなく、エンディング演出が実行される。一方、Ｖラウンド遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖに通過させることができなかった場合は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることになるため、エンディング演出の表示態様を「チャンスモード」が設定されることを示すための表示態様へと切り替える処理（差替処理）を実行し、差し替え後の表示態様（図１１（ｂ）の表示態様に対して『スーパー』の表示を削除した表示態様と、図１１（ｃ）参照）でエンディング演出が実行される。

【００８３】

また、Ｖ報知演出を実行しない場合には、通常大当たり遊技と同様に、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されず、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種演出表示からは、Ｖラウンド遊技が実行されていること、及び、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを把握することができない大当たり遊技が実行される。そして、Ｖラウンド遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したか否かに関わらず、予め設定された表示態様でエンディング演出が実行される。これにより、実際には確変状態が設定されているにも関わらず、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定される状態を提供することができる。さらに、確変状態が設定されている状態で「チャンスモード」が設定される場合は、大当たり遊技中（確変大当たり遊技中）にＶ報知演出が実行されないため、大当たり遊技中の演出によって確変状態が設定されることを事前に把握され難くすることができる。なお、本制御例では、Ｖ報知演出が実行されない大当たり遊技において球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合に、実際には確変状態が設定されているにも関わらず、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｖ報知演出が実行されている状態で球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したにも関わらず、所定の割合でＶ通過報知を実行しないように構成し、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したにも関わらず、Ｖ通過報知が実行されなかった場合に、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されるように構成しても良い。また、この場合、通常大当たり遊技が実行される場合にも、Ｖ報知演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、Ｖ報知演出が実行されたにも関わらず、Ｖ通過報知が実行されない事象を現出させ易くすることができるため、Ｖ報知演出が実行された大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されることに対して遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

【００８４】

次に、図１８を参照して、大当たり遊技終了後に設定される演出モードの流れについて説明をする。上述した通り、本第１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技の終了後に普通図柄の高確率状態が予め定められた第１特定期間（特別図柄変動が１００回実行されるまでの期間）設定される。そして、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合には、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が予め定められた第２特定期間（特別図柄変動が５０回実行されるまでの期間）設定される。そして、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）である場合は、演出モードとして「チャンスモード」が設定される（図１８（ｂ）参照）。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）である場合は、大当たり遊技中の演出内容に応じて（Ｖ報知演出の有無に応じて）、大当たり遊技終了後に設定される演出モードを異ならせており、図１８（ａ）に示した通り、大当たり遊技中（大当たり遊技のエンディング期間中）に、確変状態が設定されることが報知された場合、即ち、エンディング演出として「スーパーチャンスモード」突入の表示態様（図１１（ｂ）参照）が表示された場合は、演出モードとして「スーパーチャンスモード」が設定され（図１８（ａ）の表示ａ参照）、大当たり遊技中（大当たり遊技のエンディング期間中）に、確変状態が設定されることが報知されなかった場合、即ち、エンディング演出として「チャンスモード」突入の表示態様（図１１（ａ）参照）が表示された場合は、演出モードとして「チャンスモード」

がされる（図１８（ａ）の表示ｂ参照）。
【００８５】
図１８（ａ）の表示ａに示した通り、大当たり遊技終了後に「スーパーチャンスモード」が設定された場合、その「スーパーチャンスモード」は、確変状態が終了するまで継続し、遊技状態が確変状態から時短状態へと移行する場合に、「チャンスモード」へと切替表示される。この場合、「スーパーチャンスモード」が設定されている間は、図１５（ａ）に示した通り、残期間態様として確変状態が終了するまでの期間（最大で５０回）が小表示領域Ｄｓ２に表示される。これにより、遊技者に最も有利な遊技状態が継続する期間を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、図１５（ａ）に示した表示内容に加え、確変状態が終了した後に、時短状態が５０回設定されることを遊技者に予め報知する事前報知演出を実行するように構成しても良く、例えば、小表示領域Ｄｓ２に表示されている確変状態の残期間を示す残期間態様（図１５（ａ）では、白抜きで「４９回」と表示）が、所定期間以下（例えば、「１０回」以下）となった場合に、後に設定される時短状態が継続する回数（５０回）を示す残期間態様を、確変状態の残期間を示す残期間態様とは異なる表示態様（例えば、黒抜きで「５０回」と表示）で表示させるように構成すると良い。これにより、確変状態が終了した後にも、通常状態よりも有利な遊技状態（時短状態）が設定されることを遊技者に事前に報知することができる。また、「スーパーチャンスモード」が設定された時点で、確変状態の残期間を示す残期間態様（５０回）と、時短状態の残期間を示す残期間態様（１００回）と、を表示し、特別図柄変動が実行される毎に、各残期間態様を１ずつ減算させるように構成しても良いし、確変状態の残期間を示す残期間態様（５０回）と、確変状態が終了した後に設定される時短状態の残期間を示す残期間態様（５０回）と、を表示し、先に確変状態の残期間を示す残期間態様を減算していき、確変状態の残期間が０となり、時短状態へと移行した場合に、時短状態の残期間を示す残期間態様を減算していくように構成しても良い。このように構成した場合であっても、確変状態中の遊技を行っている遊技者に対して、確変状態が終了した後に通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態が設定されることを事前に報知することができる。
【００８６】
次に、図１８（ａ）の表示ｂと、図１８（ｂ）とを用いて、チャンスモード中の演出について説明をする。本制御例では、確変状態が設定される場合の一部と、時短状態が設定される場合に、演出モードとしてチャンスモードが設定される。そして、チャンスモード中には、図１２を参照して上述した通り、残期間報知の報知態様を可変させる遊技状態示唆演出を実行される。この遊技状態示唆演出は、確変状態中のチャンスモードのほうが、時短状態中のチャンスモードよりも出現率が高くなるように設定されている。次に、図１９を参照して、チャンスモード中における操作演出の内容について説明をする。本制御例では、チャンスモード中に実行される操作演出（遊技者による枠ボタン２２（操作手段）への操作に基づいて実行される演出）の演出態様を、遊技者による枠ボタン２２（操作手段）の操作タイミング、操作方法、及び、設定されている遊技状態と、に応じて可変させるように構成している。具体的には、図１９（ａ）に示した通り、時短状態が設定されている場合におけるチャンスモード中は、操作方法としてボタンＰＵＳＨ「通常押し」を実行した場合には、特別図柄変動が２０回実行されるまでの高速変動期間中において、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第３図柄変動中に示唆する「リーチ示唆」、或いは、現在設定されている遊技状態を示唆する「状態示唆」の操作演出を実行可能に構成し、それ以降（特別図柄変動回数が２１回目以降）は、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成している。また、操作方法として、ボタン長押し「長押し」を実行した場合には、特別図柄変動が２０回実行されるまでの高速変動期間中に、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成し、特別図柄変動の回数が２１回～５０回までの期間（第２期間中）に、現在設定されている遊技状態を示唆する「状態示唆」の操作演出を実行可能に構成し、それ以降（特別図柄変動回数が５１回目以降）は、過去（「チャンスモード」が設定された時点（大当たり遊技終了後））に設定されていた遊技状態を示唆するため「過去状態示唆」の操作演出を実行可能

に構成している。
【００８７】
　また、図１９（ｂ）に示した通り、確変状態が設定されている場合におけるチャンスモード中は、操作方法としてボタンＰＵＳＨ「通常押し」を実行した場合には、特別図柄変動が２０回実行されるまでの高速変動期間中において、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第３図柄変動中に示唆する「リーチ示唆」、現在設定されている遊技状態を示唆する「状態示唆」、或いは、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成し、特別図柄変動の回数が２１回～５０回までの期間（第２期間中）に、「背景モード移行」、或いは「状態示唆」の操作演出を実行可能に構成し、それ以降（特別図柄変動回数が５１回目以降）は、「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成している。また、操作方法として、ボタン長押し「長押し」を実行した場合には、特別図柄変動の回数に関わらず、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成している。以上、説明をした通り、本制御例では、時短状態が設定される場合、或いは、確変状態が設定される場合の一部において、演出モードとして「チャンスモード」を設定可能に構成しており、そのチャンスモード中に実行される特別図柄変動の回数に応じて、チャンスモードの継続期間（時短１００回）を複数の期間に区分けし、設定されている遊技状態及び期間毎に、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作した場合に実行される操作演出の演出態様を異ならせるように構成している。これにより、チャンスモードが設定された場合において、操作演出により実行される操作演出の内容に基づいて現在設定されている遊技状態を遊技者に予測させることが可能となるため、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させる遊技を実行させることができる。
【００８８】
　以上、説明をした通り、本制御例では、大当たり遊技終了後の所定期間の間が高速変動期間となり、枠ボタン２２に対して「通常押し」の操作を実行したとしても「背景モード移行」の操作演出が、他の期間よりも実行され難くなるように構成しているが、高速変動期間（背景モード移行され難い期間）を、他のタイミングで設定しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に実行される１回の特別図柄変動が終了するまでの期間を、通常時短変動期間とし、大当たり遊技終了後の２回目の特別図柄変動が実行されてから２０回目の特別図柄変動が実行されるまでの期間が高速変動期間として設定されるように構成しても良い。このように構成することで、例えば、大当たり遊技終了後の１回目の特別図柄変動期間中において、高速変動期間が設定されることを予告する予告態様として、「次変動から背景モードを変更できないよ！今のうちに希望の背景を選択してね」のコメントを副表示領域Ｄｓに表示することで、遊技者に対して、背景モードを変更できない期間（高速変動期間）が急に設定されてしまい、所望する背景モードで遊技を実行することができず、遊技意欲が低下してしまう事態を抑制することができる。さらに、大当たり遊技終了後の１回の特別図柄変動期間を用いて、「チャンスモード」の遊技内容を遊技者に説明するための案内態様として、「チャンスモードは、確変状態の可能性もあるよ！諦めないで！」のコメントや「残回数の表示態様が変わるとチャンス！」のコメントも併せて表示するように構成しても良い。なお、本第１制御例のように、大当たり終了後の１回目の特別図柄変動から高速変動期間が設定される場合においては、高速変動期間が設定される前に実行された大当たり遊技の遊技期間中（例えば、大当たり遊技のエンディング期間中）に、「チャンスモード」中の背景モードを選択可能に構成すると共に、「チャンスモード」が設定されると、所定期間の間（高速変動期間中）、背景モードを変更できない旨を遊技者に報知するように構成すれば良い。
【００８９】
　図２に戻り、説明を続ける。第２図柄表示装置は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図

柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本制御例においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入球口６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態（開放状態）となる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるよう構成している。第２図柄の変動表示にかかる時間（普図変動時間）は、設定されている普通図柄の確率状態（低確率状態、高確率状態）に応じて異ならせており、普通図柄の低確率状態（通常状態）が設定されている場合は、普図変動時間として１０秒が、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合は、普図変動時間として３秒が設定されるように構成されている。これにより、普通図柄の低確率状態において普図当たり遊技が実行される頻度と、普通図柄の高確率状態において普図当たり遊技が実行される頻度とを大きく乖離させることが可能となる。つまり、普通図柄の低確率状態に対して普通図柄の高確率状態のほうが、普図変動時間を短くすることで単位時間当たりに実行され得る普通図柄抽選（普図抽選）の回数を増加させることができ、さらに、実行される普図抽選にて当たり当選し易くすることができる。よって、普通図柄の低確率状態が設定されている場合に普図当たり遊技を実行させ難くしながらも、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に普図当たり遊技を実行させ易くすることができる。

【００９０】

なお、本制御例では、普通図柄の低確率状態よりも、普通図柄の高確率状態のほうが、設定される普図変動時間も、当たり当選確率も遊技者に有利となるように構成しているが、これに限ること無く、何れか一方のみが遊技者に有利となるように構成してもよい。例えば、普通図柄の確率状態に関わらず、同一時間の普図変動時間（例えば、３秒）が設定されるように構成し、当たり当選確率のみに差を持たせても良い。これにより、例えば、普通図柄の低確率状態中（通常状態中）に普図当たり遊技が実行され難くするために、普通図柄の変動表示にかかる時間（普図変動時間）が時短状態中よりも通常状態中のほうが長くなるように構成したパチンコ機１０において、普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）が実行され難い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、普図当たり遊技が実行され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が移行する場合に、通常状態中に実行された長時間の普通図柄変動（時短状態中よりも遊技者に不利となる普図当たり遊技）の実行中に時短状態へと移行してしまい、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない期間が長時間設定されてしまうことを抑制することができる。

【００９１】

図２を参照して上述した通り、本制御例におけるパチンコ機１０は、遊技盤１３の遊技領域に各種装置が配設されており、可変表示ユニット８０の左側に形成される左側領域に球を流下させる遊技（左打ち遊技）を実行しても、右側領域に球を流下させる遊技（右打ち遊技）を実行しても、遊技者が得る遊技価値に差が生じ無い（生じ難い）ように遊技盤１３が構成されている。具体的には、図２に示した通り、遊技盤１３の中央部の垂線に対して左右対称に各種装置が配設されており、可変表示ユニット８０の下側領域に、球が入球することにより第１特別図柄の抽選契機となり得る第１入球口６４と、その第１入球口６４の下方位置に設けられ、球が入球することにより第２特別図柄の抽選契機となり得る第２入球口６４０と、その第２入球口６４０に付設され、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技にて開放動作される電動役物６４０ａと、その第２入球口６４０の下方位置に設けられ、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放動作される可変入賞装置６５と、が配設されている。なお、本第１制御例における可変入賞装置６５は、ソレノイド（図示なし）を駆動源として可動されるため、装飾用可動役物の別形態である。左打ち遊技によって発射された球は、左側領域を流下し１／２の割合で左側領域に設けられたスルーゲート６７を通過し、スルーゲート６７を通過した球も、スルーゲート６７を通過しなかった球も、遊技盤１３に植設された釘によって、下側領域に設けられた第１入球口６４に向けて流下する。ここで、釘の間から直下

方向へと流下した球は、２つの一般入球口６３へと入球する。なお、本制御例では、左側領域を流下する球の約１／５０が２つの一般入球口６３の何れかへと入球するように構成されており、一般入球口６３へと球が入球した場合には、１０個の賞球（特典）が付与されるように構成している。

【００９２】

第１入球口６４には、１５球に１球の割合で球が入球し得るように構成されており、球が入球した場合には、４個の球が賞球として払い出されるように構成している。第２入球口６４０は、電動役物６４０ａが閉鎖している状態（図２にて白色で示した状態）では、殆ど球が入球せず、電動役物６４０ａが開放している状態（図２にて黒色で示した状態）では、左打ち遊技にて発射され、左側領域を流下する球の約２球に１球の割合で球が入球するように構成されており、球が入球した場合には、１個の球が賞球として払い出されるように構成している。また、可変入賞装置６５は、大当たり遊技が実行されていない状態では、殆ど球が入球せず、大当たり遊技中には約３球に２球の割合で球が入球するように構成されており、球が入球した場合には、１５球の球が賞球として払い出されるように構成している。ここで、可変入賞装置６５について説明をする。この可変入賞装置６５は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放動作される可変入球手段であって、大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと入賞した球が可変入賞装置６５の内部領域に設けられた特定領域（Ｖゲート）を通過することによって、その大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定することができるように構成している。また、当選した大当たりの種別に応じて、可変入賞装置６５へと入賞した球が特定領域（Ｖゲート）を通過し易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）と、通過し難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）と、を実行可能に構成しており、本制御例では、可変入賞装置６５へと入賞した球が特定領域（Ｖゲート）を通過し易い大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に正常な遊技を行えば特定領域（Ｖゲート）へと球を容易に流下させることが可能な大当たり（遊技）を確変大当たり（遊技）、可変入賞装置６５へと入賞した球が特定ゲートを通過し難い大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に正常な遊技を行ったとしても特定領域（Ｖゲート）へと球を通過させることが困難な大当たり（遊技）を通常大当たり（遊技）と称して説明をする。なお、本制御例では、第１入球口６４へと遊技球が入球したことに基づいて最大で４個の第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を保持可能に構成している。つまり、特図１保留を４個保持している状況において新たに第１入球口６４へと遊技球が入球した場合（オーバーフロー入賞した場合）には、賞球を払い出す処理は実行され、新たな特図１保留を獲得する処理は実行されることが無い。つまり、第１入球口６４への遊技球の入球に基づいて取得した遊技情報の一部を破棄する処理である。

【００９３】

なお、上述した通り、確変大当たり遊技が実行されたとしても、その大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）へと球を通過させることができなかった場合は、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されることが無い。つまり、本制御例では、大当たり遊技が実行されたタイミングでは、その大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確定しないことになる。詳細な説明は後述するが、本制御例では、大当たり遊技の１ラウンド目に実行されるラウンド遊技にて、最も球を特定領域（Ｖゲート）へと通過させ易いラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が実行されるように構成している。よって、このＶラウンド遊技が終了するまで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を確定させることができない。このように大当たり遊技中の遊技結果によって大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確定するように構成することで、遊技者は大当たり遊技にて様々な特典（賞球、特別図柄の高確率状態）を獲得するための遊技を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。一方で、上述した構成を用いた場合、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するための報知演出の演出態様（例えば、大当たりエンディング期間の演出態様）を予め（例えば、大当たり遊技開始時に）設定しておくことが出来ず、出球に関する制御処理や表示に関する制御処理が密に実行される大当たり遊技中に報知演出の演出態様を設定しなければならず、パチンコ機１０の制御処理が煩雑に

なってしまうという問題があった。

【００９４】

これに対して、本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合には、予め（大当たり遊技開始時に）報知演出の演出態様として大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す演出態様を設定しておき、報知演出が実行される直前に（例えば、大当たりエンディング期間の開始時に）特定領域（Ｖゲート）への球の通過結果に基づいて報知演出の演出態様を切り替えるか否かの判別を実行し、特定領域（Ｖゲート）を球が通過している場合には、予め設定しておいた演出態様の報知演出を実行し、特定領域（Ｖゲート）を球が通過していない場合にのみ、報知演出の演出態様を切り替えるように構成している。このように、大当たり遊技中に正常な遊技を行った場合、大当たり遊技終了後に設定され易い遊技状態を想定して予め報知態様の演出態様を設定しておき、想定外の遊技状態が設定されると判別された場合にのみ、報知態様の演出態様を切り替えるようにすることで、大当たり遊技中に報知演出の演出態様を設定するための制御処理が実行される頻度を低減することができる。さらに、本制御例では、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たり遊技と通常大当たり遊技とで異ならせており、遊技者にとって有利となる確変大当たり遊技のほうが通常大当たり遊技よりも長いエンディング期間が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを、実際に確変状態が設定されるよりも前に（大当たり遊技中に）遊技者に分かり易く報知することができる。一方、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない場合には、その旨を長期間報知したとしても遊技者に不快感を与えてしまうだけであるため、エンディング期間が短くなるように構成している。

【００９５】

このように、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たり遊技と通常大当たり遊技とで異ならせてしまうと、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることができなかった場合に、大当たりエンディング期間の演出態様を単に通常当たり遊技のエンディング期間に実行される演出態様へと切り替える処理を実行するだけでは、エンディング期間の長さが異なるためエンディング期間中に違和感のある報知演出が実行されてしまうという問題があった。また、確変大当たり遊技において球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることができなかった場合にのみ設定される専用の演出態様を予め用意してしまうと、その演出態様に対する画像データ（演出データ）を予め表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させておく必要があり、記憶容量が増加してしまうという問題があった。これに対して、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さが大当たり種別（確変大当たり、通常大当たり）に関わらず共通の長さとなるように構成し、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることが出来なかった場合に、大当たりエンディング期間の後半期間に対応する演出態様のみ通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間に対して設定される演出態様へと切り替えるように構成している。これにより、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることが出来なかった場合にのみ用いられる専用の演出態様を設けること無く、且つ、遊技者に違和感を与えることの無い報知演出を実行することができる。

【００９６】

なお、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成することで、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることが出来なかった場合に実行される報知演出の演出態様を切替設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の最終ラウンド期間中から報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも長い期間実行される報知演出を実行可能に構成しても良いし、大当たりエンディング期間が設定されてから所定期間の間、大当たり遊技の最終ラウンド期間中に実行されるラウンド演出を継続して実行し、その後、報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも短い期間の報知演出を実行するように構成

しても良い。なお、本制御例では、図２に示した通り、パチンコ機１０の遊技盤１３の構成を左右対称に構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が獲得可能な特典量が左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで大きく乖離しないように構成すれば良く、例えば、左側領域に設けられる一般入球口６３の数を、右側領域に設けられる一般入球口６３の数よりも少なくし、且つ、第１入球口６４へと球が入球する割合を、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが高くなるように構成し、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも賞球を獲得し難いが第１特別図柄抽選を実行し易くし、右打ち遊技のほうが左打ち遊技よりも賞球を獲得し易いが第１特別図柄抽選を実行し難くするように構成しても良い。このように構成した場合には、通常状態中、即ち、第１入球口６４へと球を入球させる遊技を実行している間は、遊技者が任意の遊技方法で遊技を行うことができ、第２入球口６４０へと球を入球させる遊技（時短状態や確変状態中の遊技）においては、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技とすることができる。

【００９７】

図２に戻り、説明を続ける。普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示装置ユニット８０の左側の領域（左側領域）、及び、可変表示装置ユニット８０の右側の領域（右側領域）の何れにも組み付けられており、左側領域のスルーゲート６７は、遊技盤１３の左側領域を流下する球の１／２が通過可能に構成されている。また、右側領域のスルーゲート６７は、遊技盤１３の右側領域を流下する球の１／２が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。この第２図柄の当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大１回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４において表示される。第２図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の１つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。なお、第２図柄の変動表示は、本制御例のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過に対する最大保留球数は１回に限定されるものでなく、２回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の左方に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の右方でも良い。また、本制御例では、左打ち遊技によって遊技盤１３の左側領域を流下する球の殆どがスルーゲート６７を通過するように構成しているが、これに限ること無く、一部の球のみがスルーゲート６７を通過するように構成しても良い。

【００９８】

図２に戻り説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方（電動役物６４０ａの下方）には、左打ち遊技によって発射され左側領域を流下する球も、右打ち遊技によって発射され右側領域を流下する球も入賞し得るように、開口幅が約５０ミリの可変入賞装置６５が配設されている。このように、広い開口幅を有する可変入賞装置６５を設けることにより、左打ち遊技によって電動役物６４０ａの左側を流下した球も、右打ち遊技によって電動役物６４０ａの右側を流下した球も可変入賞装置６５へと入賞させることができる。ここで、図５を参照して、可変入賞装置６５の具体的な構成について説明をする。図５（ａ）は、可変入賞装置６５の構造を模式的に示した模式図であり、図５（ｂ）は、可変入賞装置６５に入賞した球の流下経路を模式的に示した模式図である。図５（ａ）に示した通り、可変入賞装置６５の内部には、案内部材６５ｄが設けられており、開状態である開閉扉６５ｂ上を流下し特定入賞口６５ａに入賞した球が左右方向へと流下するように構成されている。具体的には、左側領域を流下し、可変入賞装置６５の左側から特定入賞口６５

ａに入賞した球は、案内部材６５ｄの左側斜面上の左案内流路６５ｄ１を流下し、第１開口部６５ａ１へと誘導される。また、右側領域を流下し、可変入賞装置６５の右側から特定入賞口６５ａに入賞した球は、案内部材６５ｄの右側斜面上の右案内流路６５ｄ２を流下し、第２開口部６５ａ２へと誘導される。そして、第１開口部６５ａ１或いは第２開口部６５ａ２の下方には、可変入賞装置６５に入賞した球を検知するための球検知センサ（６５ｓ１，６５ｓ２）が設けられており、この球検知センサが球を検知した場合に、賞球として１５個の球を払い出すための払出制御が実行される。このように、左側領域を流下し可変入賞装置６５へと入賞した球が通過し得る開口部（第１開口部６５ａ１）と、右側領域を流下し可変入賞装置６５へと入賞した球が通過し得る開口部（第２開口部６５ｂ１）と、を設け、各開口部に対して球検知センサを設けることにより、遊技者が大当たり遊技中に左打ち遊技を行っても、右打ち遊技を行っても、差の無い遊技を実行させることができる。

【００９９】

次に、図５（ｂ）を参照して、特定入賞口６５ａに入賞した球の球流れについて説明する。図５（ｂ）に示した通り、第１開口部６５ａ１を通過した球は、第１球検知センサ６５ｓ１を通過し、誘導路６５ｅ上の第１流路６５ｅ１、第２流路６５ｅ２を流下し、切替弁６５ｙの切替状態に応じて第３流路６５ｅ３、或いは第４流路６５ｅ４の何れかを流下する。第３流路６５ｅ３の下流端には排出口６５ｈ１が設けられており、第３流路６５ｅ３を流下した球は、排出口６５ｈに入球し、パチンコ機１０の外部へと排出される。なお、図示はしていないが排出口６５ｈ１に入球した球が流下する排出路には球検知センサが設けられており、排出口６５ｈ１に入球した球数をカウント可能に構成されている。第４流路６５ｅ４には特定領域（Ｖゲート）６５ｖが設けられており、下流端には特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した球が入球する排出口６５ｈ２が設けられている。特定領域（Ｖゲート）には、通過した球を検知するための検知センサが設けられており、大当たり遊技中の所定期間内に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したことを検知した場合にその検知結果を記憶しておき、大当たり遊技が終了する場合に、記憶結果を参照して大当たり遊技終了後の遊技状態が設定されるように構成している。ここで、大当たり遊技中における切替弁６５ｙの動作内容について説明をする。切替弁６５ｙは図示しないＶソレノイド２０９ａ（図２１参照）を駆動源とする可変部材であって、Ｖソレノイド２０９ａが通電していない状態（オフ状態）では、第２流路６５ｅ２を流下した球を第３流路６５ｅ３へと流下させるための閉状態（図５（ｂ）参照）を維持し、Ｖソレノイド２０９ａが通電した状態（オン状態）では、第２流路６５ｅ２を流下した球を第４流路６５ｅ４へと流下させるための開状態を維持するように構成されている。

【０１００】

このＶソレノイド２０９ａは通常オフ状態であり、大当たり遊技中の所定期間のみオン状態となるように駆動制御されている。具体的には、大当たり遊技中に実行される複数回のラウンド遊技のうち、特定のラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）が開始された場合にオン状態となり、特定のラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）が終了した場合、或いは、特定のラウンド遊技の遊技時間が所定時間（例えば、２０秒）を経過した場合にオフ状態となるように駆動制御されている。つまり、大当たり遊技中に実行される大当たり制御の一環として切替弁６５ｙが切替動作されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技が実行されている場合（大当たり制御が実行されている場合）のみ、可変入賞装置６５に球を入賞させることができると共に、可変入賞装置６５へと入賞した球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと流下させることが可能となる。また、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したことに基づいて付与される特典（特別図柄の高確率状態の設定）は、大当たり遊技の終了タイミング（大当たり遊技の終了時に実行される処理）にて付与されるように構成しているため、大当たり遊技中以外のタイミングにおいて球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへ通過させる不正行為が行われたとしても、遊技者に特典が付与されることが無い。

【０１０１】

なお、本制御例では、大当たり遊技中に実行される大当たり制御処理において、特定のラウンド遊技が開始されたタイミングに基づいて予め定められた規則に沿って切替弁６５ｙを切り替えるための切替制御を実行するように構成しているが、それ以外の契機に基づいて切替制御を実行するように構成しても良く、例えば、大当たり遊技が開始されたことを切替制御の実行契機としても良いし、大当たり遊技のオープニング期間が終了したことを切替制御の実行契機としても良いし、大当たり遊技中に可変入賞装置６５に入賞した球数を計測し、その計測結果が特定数となったことを切替制御の実行契機としても良い。また、可変入賞装置６５に入賞した球数が特定数となったことを切替制御の実行契機とする場合には、大当たり遊技全体における球数を判別対象としても良いし、ラウンド遊技単位における球数を判別対象としても良い。このように構成することで、大当たり遊技中のどのタイミングで特定領域（Ｖゲート）へと球を通過させ易い状態が設定されるのかを遊技者に分かり難くすることができる。さらに、大当たり遊技が実行される場合に設定されるオープニング期間の長さや、開閉扉６５ｂの開閉パターンを大当たり種別毎に異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり種別に関わらず切替弁６５ｙに対して同一の切替制御を実行するように構成した場合であっても、特定領域（Ｖゲート）へと球を通過させ易い状態が設定される期間中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと到達させ易い大当たり遊技と、通過させ難い大当たり遊技と、を実行することができる。

【０１０２】

次に、図３を参照して、本制御例におけるパチンコ機１０の後面側の構成について説明をする。図３は、本第１制御例におけるパチンコ機１０の背面図である。図３に示すように、パチンコ機１０の後面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【０１０３】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最

下流部に設けられ、払出モータ２１６（図２１参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図２１参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【０１０４】

＜第１制御例におけるパチンコ機の遊技の流れについて＞

次に、図２０を参照して、本制御例における遊技の流れについて説明をする。図２０は、第１制御例のパチンコ機１０における遊技の流れを模式的に示した模式図である。本制御例のパチンコ機１０は、図２０に示した通り、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）との３種類の遊技状態を設定可能に構成しており、初期状態（パチンコ機１０の出荷時の状態、或いは、ＲＡＭ消去スイッチ１２２を操作（押下）した状態で電源を投入した後の状態）では、通常状態が設定されるように構成している。そして、通常状態中は、第１入球口６４に球を入球させることで実行される第１特別図柄抽選を主とした遊技が実行される。特別図柄の低確率状態が設定される通常状態では、特別図柄の大当たり確率が１／２００に設定されており、大当たり当選した場合には、大当たり種別として「大当たりＡ」（選択率１／２）と「大当たりＢ」（選択率１／２）との何れかが選択される。「大当たりＡ」が選択された場合には、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球を通過させ易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）が実行され、「大当たりＢ」が選択された場合には、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球を通過させ難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）が実行される。

【０１０５】

そして、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される。この確変状態は、特別図柄抽選（変動）の実行回数が５０回に到達した場合、或いは、大当たり当選した場合に終了条件が成立し、他の遊技状態へと移行する。具体的には、確変状態が設定されている状態で、特別図柄抽選の実行回数が５０回に到達した場合には、５１回目の特別図柄抽選が実行されるまでに、遊技状態が確変状態から時短状態へと移行される。なお、本制御例では、確変状態から時短状態へと遊技状態を移行させる処理を、５０回目の特別図柄抽選に対応する特別図柄変動が停止表示されたタイミングで実行するように構成しているが、５１回目の特別図柄抽選が特別図柄の高確率状態が設定されている状態で実行されなければ良く、例えば、５０回目の特別図柄抽選を実行した直後（５０回目の特別図柄変動の開始時）に遊技状態を移行させても良いし、５１回目の特別図柄抽選の実行直前（５１回目の特別図柄抽選の実行条件は成立しているが、特別図柄抽選が実行されていないタイミング）に遊技状態を移行させても良い。確変状態は普通図柄の高確率状態であるため、普通図柄の低確率状態である通常状態よりも普図当たり遊技により電動役物６４０ａが開状態となり易く、第２特別図柄抽選を主とした遊技が実行される。特別図柄の高確率状態が設定される確変状態では、特別図柄の大当たり確率が１／５０に設定されており、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として「大当たりＣ」（選択率３／１０）、「大当たりＤ」（選択率４／１０）、「大当たりＥ」（選択率３／１０）の何れかが選択される。「大当たりＣ」は、４ラウンドの確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であり、「大当たりＤ」は、７ラウンドの確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であり、「大当たり

Ｅ」は、１６ラウンドの確変大当たり遊技が実行される大当たり種別である。つまり、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず、確変大当たり遊技が実行される。よって、確変大当たり遊技の実行確率の点では、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な抽選となる。

【０１０６】

また、詳細は、図２５を参照して後述するが、本制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず７ラウンド遊技が実行され、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、平均で８．８ラウンド（４ラウンドが３０％、７ラウンドが４０％、１６ラウンドが３０％）のラウンド遊技が実行される。よって、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の平均値の点でも第２特別図柄抽選のほうが第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる。なお、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、４ラウンド遊技が実行される可能性があるため、大当たり遊技中に獲得し得る賞球数が最も少なくなり得るのは第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合となる。よって、大当たり遊技中に最低限獲得可能な賞球数の点では第１特別図柄抽選のほうが第２特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる。次に、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）について説明をする。通常状態中に実行された第１特別図柄抽選で「大当たりＢ」に当選した場合、確変状態中に実行された特別図柄抽選の回数が５０回を超えた場合、或いは、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと通過させることができなかった場合には、時短状態が設定される。この時短状態は、前回の大当たり遊技の終了後に実行された特別図柄抽選の回数が１００回に到達するまで、或いは、１００回に到達するまでに大当たり当選した場合に消滅するように構成している。つまり、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定された場合（大当たりＢに当選した場合）は、大当たり遊技終了後から特別図柄変動が１００回実行されるまでの期間、時短状態が設定される（時短回数１００回が設定される）。一方、確変状態に実行される特別図柄抽選の回数が５０回を超えた場合には、確変状態終了後に、時短回数が５０回設定される。

【０１０７】

この時短状態中は、上述した確変状態と同様に普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態であることから、電動役物６４０ａが開放されやすく、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技状態となる。また、時短状態中に実行される特別図柄抽選の抽選確率は、通常状態と同一である。よって、時短状態は、通常状態と比べて第２特別図柄抽選が実行され易く、通常状態と同一の大当たり確率で特別図柄抽選が実行される遊技状態となる。つまり、第２特別図柄抽選の実行のし易さの点から、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となる。一方、時短状態は、確変状態よりも低い大当たり確率で特別図柄抽選が実行され、第２特別図柄抽選の実行のし易さは確変状態と同一である。つまり、特別図柄抽選による大当たり当選確率の点から、時短状態は、確変状態よりも遊技者に不利な遊技状態となる。なお、本制御例では、確変状態と時短状態とで、第２特別図柄抽選の実行のし易さが同一となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、確変状態中に実行される第２特別図柄抽選の変動時間と、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の変動時間と、を異ならせ、例えば、確変状態中のほうが、通常状態中よりも短い変動時間で特別図柄変動を実行可能に構成しても良い。

【０１０８】

＜第１制御例における電気的構成について＞

次に、図２１を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装

置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図２２を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図２２は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【０１０９】

特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ（Ｃ３）と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と、普通図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図４０参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図５１参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第１球口６４への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第２入球口６４０への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納され、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂには、第２入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値が格納される。

【０１１０】

そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を有しているを特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。なお、本制御例では、特別図柄の種別が２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を１種類としても良い。そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成すれば良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機１０であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、

本制御例のように、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機１０であれば、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。

【０１１１】

また、本制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れのみとなるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。さらに、本実施形態のＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１エリア）からなるスルーゲート６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｂが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂには、スルーゲート６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタＣＳ２の各値がそれぞれ格納される。

【０１１２】

そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図２２を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～９９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９９の値を取り得るカウンタの場合は９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～３９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～３９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図４０参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる

乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

【０１１３】

ここで、図２４（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。図２４（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。具体的には、第１当たり乱数テーブル２０２ａには、大当たりと判定される判定値を遊技状態（特別図柄の確率状態）に応じて異ならせて規定している。図２４（ａ）に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「５～９９９」）が外れの判定値として規定されている。また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～１９」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「２０～９９９」）が外れの判定値として規定されている。つまり、第１当たり乱数テーブル２０２ａの更新範囲は「０～９９９」の１０００個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は１／２００（１０００個のうち５個）となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は１／５０（１０００個のうち２０個）となる。なお、本制御例では、２種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しても良いし、３種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。

【０１１４】

また、本制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の２種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第３の抽選結果として、「外れ」の１種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置６５を「大当たり」よりも短い期間（１ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の１種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第１当たり乱数テーブル２０２ａに「小当たり」に対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、１つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。

【０１１５】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタ

イミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。本制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図２５を参照して第１当たり種別選択テーブル２０２ｄの内容について説明をする。図２５（ａ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２５（ａ）に示した通り、この第１当たり種別選択テーブル２０２ｄは、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２と、を有している。まず、図２５（ｂ）を参照して、特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１の内容について説明をする。図２５（ｂ）は、特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１に規定されている内容を示した模式図である。上述した通り、この特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１は、第１特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。

【０１１６】

具体的には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「０～４９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｊａの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＡ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。また、図２５（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、通常大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｊａの値に「０」が設定される大当たり種別である。さらに、「大当たりＢ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１５秒」が設定されるように規定している。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【０１１７】

即ち、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る２個の大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖへの球の通過のさせ易さを異ならせており、「大当たりＡ」のほうが「大当たりＢ」よりも大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させ易い大当たり遊技が実行されるように構成している。よって、「大当たりＡ」は、「大当たりＢ」よりも有利な大当たり種別となる。次に、図２５（ｃ）を参照して、特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２に規定されている内容について説明をする。図２５（ｃ）は、特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２は、第２特別図

柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。図２５（ｃ）に示した通り、本第１制御例における特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２には、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、「大当たりＣ」～「大当たりＥ」の３個の大当たり種別が規定されている。具体的には、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＣ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。

【０１１８】

特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。また、図２５（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３０～６９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＤ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。また、図２５（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ」は、大当たりのラウンド数が１６ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＥ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。

【０１１９】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＥ」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。即ち、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る３個の大当たり種別（大当たりＣ、大当たりＤ、大当たりＥ）は、何れも確変大当たり遊技が実行されるが、大当たり遊技のラウンド数を異ならせており、最も多くのラウンド遊技が実行される「大当たりＥ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たりＡ」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。以上、説明をした通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず確変大当たり遊技が実行されるため、５０％の割合で確変大当たり遊技が実行される第１特別図柄抽選よりも、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、有利な大当たり種別となる。また、大当たり遊技中に実行されるラウンド

遊技の数、即ち、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の面では、獲得し得る最大数は第２特別図柄抽選のほうが多く、獲得し得る最低数も第２特別図柄抽選のほうが少なくなるように規定している。また、平均的に獲得可能な賞球数では、第２特別図柄抽選のほうが多くなるように規定している。よって、最低の条件において獲得可能な賞球数の面では、第１特別図柄抽選のほうが有利となり、それ以外の面では第２特別図柄抽選のほうが有利となる。なお、本制御例では、図２５に示した大当たり種別を規定しているが、これに限ること無く、上述した各制御例にて設定され得る各大当たり種別と同一の技術思想に基づいて様々な大当たり種別を設定可能に構成しても良い。

【０１２０】

なお、本制御例では、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、全ての大当たりで同一のラウンド数の大当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ることなく、選択された大当たり種別に応じて異なる数のラウンド遊技を実行可能に構成しても良い。また、本制御例では、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、全ての大当たりで大当たり遊技終了後に時短状態を同一期間（時短回数１００回）設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選の一部（設定される大当たり種別の一部）にて時短状態が設定されないように構成しても良いし、大当たり種別に応じて時短回数（時短終了条件）を異ならせるように構成しても良い。さらに、選択される大当たり種別に応じて大当たり遊技終了時に時短状態が設定される大当たり種別と、通常状態が設定される大当たり種別と、を設けても良い。図２２に戻り説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図５１参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図２６参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【０１２１】

ここで、図２６を参照して変動パターン選択テーブル２０２ｂの内容について説明をする。図２６（ａ）は変動パターン選択テーブル２０２ｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２６（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｂには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用テーブル２０２ｂ１と、確変状態、或いは時短状態を設定している状態で用いられる確変・時短用テーブル２０２ｂ２と、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。次に、変動パターン選択テーブル２０２ｂに規定されている各テーブルの詳細な内容について、図２６（ｂ）及び図２７を参照して説明をする。図２６（ｂ）は通常用テーブル２０２ｂ１に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常用テーブル２０２ｂ１は、遊技状態として通常状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定しており、抽選が実行された特別図柄の種別と、実行された特別図柄抽選の結果に応じて異なる変動パターンが規定されている。

【０１２２】

まず、図２６（ｂ）を参照して、通常用テーブル２０２ｂ１について説明する。図２６（ｂ）は、この通常用テーブル２０２ｂ１の規定内容を示した図である。この通常用テーブル２０２ｂ１には、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規

定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタＣＳ１の値が割り付けされている。具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３３秒～４２秒のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間、加算時間が３秒～１２秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。詳細な説明は省略するが、本制御例では、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて加算時間が０．５秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、例えば、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０」である場合には加算時間が「３秒」、「１」である場合には加算時間が「３．５秒」、「２」である場合には加算時間が「４秒」、「３」である場合には加算時間が「４．５秒」、「３」である場合には加算時間が「５秒」、「４」である場合には加算時間が「５．５秒」、「５」である場合には加算時間が「６秒」、「６」である場合には加算時間が「６．５秒」、「７」である場合には加算時間が「７秒」、「８」である場合には加算時間が「７．５秒」、「９～１１」である場合には加算時間が「８秒」、「１２」である場合には加算時間が「８．５秒」、「１３」である場合には加算時間が「９秒」、「１４」である場合には加算時間が「９．５秒」、「１５」である場合には加算時間が「１０秒」、「１６」である場合には加算時間が「１０．５秒」、「１７」である場合には加算時間が「１１秒」、「１８」である場合には加算時間が「１１．５秒」、「１９」である場合には加算時間が「１２秒」となるように規定されている。

【０１２３】

そして選択された基本時間（３０秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間を示すコマンド（加算コマンド）と、が音声ランプ制御装置１１３に対して通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（ノーマルリーチ）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいてリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成している。これにより、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Ｚ２の第３図柄の種別を、常に特定の第３図柄（本制御例では数字の１を付した第３図柄）となるように構成したとしても、変動演出が実行されてからリーチ状態となるまでの期間を可変させること無く、様々な第３図柄の種別でリーチ演出を実行することができる。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「２０～１６９」の場合は、変動パターンとして変動時間が４３秒～５２秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間、加算時間が１３秒～２２秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。本制御例では、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて加算時間が０．５秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、その内容は上述したノーマルのパターンと同一であるため詳細な説明を省略する。ここで、本制御例では、加算コマンドに含まれる情報（秒数）に応じて、リーチ演出の演出態様を可変可能に構成しており、具体的には、加算コマンドに含まれる秒数が「３秒～１２秒」の場合は、ノーマルリーチ演出（中図柄列Ｚ２が１周程度変動した後に停止表示される演出）が、「１３秒～２２秒」の場合は、スーパーリーチ演出（中図柄列Ｚ２が２周程度変動した後に停止表示される演出）が実行されるように構成している。

【０１２４】

このように構成することで、例えば、最初の所定期間中は同一の演出態様で変動演出が実行され、その後、演出態様が分岐する変動演出を実行する場合において、同一の演出態様が実行される期間を基本コマンド（基本時間を示す情報が含まれるコマンド）に基づいて設定し、分岐後の変動演出を加算コマンド（加算時間を示す情報が含まれるコマンド）に基づいて設定することが可能となる。よって、例えば、全体の変動時間が同一の場合であっても、その変動時間のうち、基本時間が占める割合、加算時間が示す割合を変更するだけで、音声ランプ制御装置１１３側で容易に異なる変動演出を設定することができる。なお、本制御例では、ノーマルリーチが実行される場合の基本時間（３０秒）と、スーパ

ーリーチが実行される場合の基本時間（３０秒）と、を同一にし、加算時間として設定された変動時間の長さに応じて、リーチ演出の演出態様を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、ノーマルリーチ用の基本時間を３０秒、スーパーリーチ用の基本時間を４０秒に規定し、第３図柄の種別を決定するためだけに加算時間を「３～１２秒」の範囲から選択するように構成しても良い。次いで、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が９０秒のＳＰ（リーチ）が規定されている。このＳＰが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が５５秒間、加算時間が３５秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、ＳＰが決定された場合には、一旦リーチ状態となった第３図柄の変動演出が別の変動演出へと切り替わる演出が実行されるため、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Ｚ２の第３図柄の種別を、常に特定の第３図柄（本制御例では数字の１を付した第３図柄）となるように構成したとしても、遊技者に違和感を与えること無く、変動の途中で中図柄列Ｚ２の第３図柄の表示順序を最終的に停止させる第３図柄に対応させて変更させることができるため、上述したノーマル、スーパーのように、加算時間を可変させてリーチ状態となる第３図柄の種別を設定する必要が無い。

【０１２５】

また、図柄種別が特図１で、当否判定結果が外れの場合についても同様に、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の場合は、変動パターンとして変動時間が８秒の外れが規定されている。この外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間８秒、加算時間０秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、外れが決定された場合には、第３図柄の変動演出として、リーチ状態にならずに外れを示す組合せで第３図柄が停止表示される変動演出が実行される。よって、加算時間を設定する必要が無い。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が３３秒～５２秒のリーチ外れが規定されている。このリーチ外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間、加算時間が３秒～２２秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。本制御例では、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて加算時間が０．５秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、その内容は上述したノーマルのパターンと同一であるため詳細な説明を省略する。つまり、抽選結果が外れである場合にも、抽選結果が当たりである場合と同様の変動パターンコマンドが設定されるように構成している。なお、抽選結果が外れである場合には、最終的に停止表示される第３図柄が大当たりとなる組合せ以外となるように停止表示される第３図柄の種別を設定する必要があるため、音声ランプ制御装置１１３側では、当たり当選している場合に参照される加算コマンドに基づく第３図柄種別の設定内容から１つずらした第３図柄が設定されるように補正処理が実行される。これにより、リーチ外れ演出が実行されると、大当たりの組合せとなる第３図柄の近辺で第３図柄が停止表示（外れ停止表示）される演出態様を容易に設定することができる。

【０１２６】

一方、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）である場合は、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の場合は、変動パターンとして変動時間が４０秒の特殊リーチが規定されている。この特殊リーチが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が１０秒間、加算時間が３０秒を示す組合せのコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１００～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が１０秒の特殊リーチが規定されている。この特殊リーチが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が１０秒間、加算時間が０秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、本制御例では、通常状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選が実行されると、図８（ｂ）から図１０を参照して上述したように、チャンスゾーン中の変動演出が実行されるように構成している。そして、音声ランプ制御装置１１３に対して基本時間（１０秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間（３０秒）を示すコマンド（加算コマンド）が通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（特殊変動）を設定し

、加算コマンドに含まれる情報に基づいて特殊リーチを設定するように構成している。より具体的には、通常状態が設定されている状態で第２特別図柄の変動パターンコマンドとして基本時間１０秒を示す基本コマンドが通知された場合には、図８（ｂ）に示した通り、上下方向に第３図柄が変動する特殊変動演出の演出態様が設定される。そして、基本時間の経過タイミングにて図９（ａ）に示したように第３図柄を停止表示（仮停止表示）させる演出態様が設定される。そして、加算時間０秒を示す加算コマンドを受信している場合は（変動パターンが特殊外れである場合は）、そのまま第３図柄を確定表示し変動演出を終了する。一方、加算時間３０秒を示す加算コマンドを受信している場合は（変動パターンが特殊リーチである場合は）、図９（ｂ）や図１０に示したように、仮停止している第３図柄が再始動する変動演出が設定される。

【０１２７】

次に、図２７を参照して、確変・時短用テーブル２０２ｂ２の内容について説明をする。図２７は、確変・時短用テーブル２０２ｂ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用テーブル２０２ｂ２は、確変状態、或いは時短状態が設定されている場合において変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の種別と、変動回数（大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数）と、特別図柄の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に応じて異なる変動パターンが選択されるように各変動パターンが規定されている。ここで、本制御例では、大当たり遊技終了後には必ず普通図柄の高確率状態（確変状態、又は時短状態）が設定されるように構成されている。そして、設定された普通図柄の高確率状態が、時短終了条件が成立するまで継続するように構成している。本制御例では、時短終了条件として、普通図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動の実行回数が１００回に到達した場合に成立する第１時短終了条件と、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行された特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に成立する第２時短終了条件と、を設けており、何れかの時短終了条件が成立した場合に、普通図柄の高確率状態から普通図柄の低確率状態へと移行するように構成している。この普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）中は、普通図柄の低確率状態（通常状態）よりも短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように設定されている。よって、単位時間当たりに実行され得る特別図柄抽選の回数を増加させることができるため、遊技者に対して効率の良い遊技（特別図柄の抽選遊技）を提供することができる。

【０１２８】

具体的には、図２７に示した通り、普通図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動回数が「１回～２０回」の期間は、特別図柄の種別、特別図柄抽選の結果、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「５秒」の変動パターン（短変動）が選択されるように規定している。つまり、普通図柄の高確率状態が設定されてからの所定期間（特別図柄変動が２０回実行されるまでの期間）は、他の期間よりも短い変動時間で特別図柄抽選が実行される高速変動期間（第１期間）となる。この高速変動期間を設定することで、大当たり遊技の終了後に短期間で次の大当たり遊技を実行させ易くすることができるため、遊技者に対して、一の大当たり遊技に関連して次の大当たり遊技が実行されたのではと思わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、この高速変動期間中は、変動時間が「５秒」の変動パターンが常に選択されるため、複数回の特別図柄抽選を跨ぐ演出（連続演出）の演出期間を設定し易くすることができる。加えて、通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了時点では第２特別図柄の保留球（特図２保留球）を獲得していない可能性が高いため、獲得済みの第１特別図柄の保留球（特図１保留球）を用いた特別図柄抽選（特図１抽選）が実行され易く、確変状態、或いは時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されている常態で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了時点にて、特図２保留球を獲得している可能性が高いため、特図２保留球を用いた特別図柄抽選（特図２抽選）が実行され易くなる。

【０１２９】
このように、普通図柄の高確率状態が設定された直後では、何れの図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）の特別図柄抽選も実行され得るため、図２７に示した通り、普通図柄の高確率状態が設定されてからの所定期間（特別図柄変動が２０回実行されるまでの期間）は、図柄種別に関わらず同一の変動パターンが選択されるように構成している。これにより、何れの図柄種別の特別図柄抽選が実行された場合であっても同一の特別図柄変動を実行することができ、複数回の特別図柄抽選を跨ぐ演出（連続演出）の演出期間を設定し易くすることができる。なお、本制御例は、図４を参照して上述した通り、左打ち遊技によって発射された球も、右打ち遊技によって発射された球も、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、第２入球口６４０へと２球に１球の割合で到達するように構成しているため、普通図柄の高確率状態中に球を発射させる遊技を継続して実行するだけで、特別図柄抽選を途切れること無く実行することができるように構成している。よって、普通図柄の高確率状態が設定された場合に、高速変動期間が終了するまでの期間、即ち、２０回目の特別図柄変動が終了するまでの期間（５秒×２０回）となる１００秒を高速変動期間として予め設定しておき、２０回の特別図柄抽選を跨ぐ連続演出として、１００秒間の連続演出を容易に実行することができる。この場合、高速変動期間中に大当たり当選した場合にのみ、既に設定されている連続演出の演出態様を切り替える切替処理を実行すれば良く、高速変動期間中における演出を実行するための処理を簡素化することができる。

【０１３０】
また、高速変動期間中において設定された１００秒間の連続演出を一時的に停止するか否かの判別を行う判別手段を設け、例えば、実行中の特別図柄変動が停止表示されてから、次の特別図柄変動が実行されるまでの期間が所定期間（例えば、１秒）以上であると判別した場合、即ち、特別図柄変動が途切れたと判別した場合には、実行中の連続演出を一時的に停止させる処理を実行するように構成しても良い。これにより、高速変動期間中に遊技者が離席した場合であっても連続演出のみ先に進行してしまうことを抑制することができる。加えて、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、枠ボタン２２）を設け、その操作手段に対して所定の操作を実行した場合に、実行中の連続演出を一時的に停止させる処理を実行するように構成しても良い。なお、本制御例では、高速変動期間中に選択される変動パターン（変動時間）として、同一の変動時間（５秒）が選択されるように構成しているが、これに限ること無く、５秒以外の変動時間が設定される変動パターンが選択されるように構成しても良い。この場合、特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合のほうが、大当たり当選していない場合よりも５秒以上の変動時間が設定され易くすると良い。このように構成することで、予め設定されていた１００秒間の連続演出の演出態様を切り替えてから大当たり当選を示す特別図柄が停止表示されるまでの期間を長くし易くすることができるため、遊技者が抽選結果を十分に把握可能な演出態様で大当たり当選を報知することができ、演出効果を高めることができる。また、高速変動期間として想定される時間（１００秒）に対して、一括で連続演出の演出態様を設定するのでは無く、高速変動期間（１００秒）を複数の期間に区分けし、例えば、第１高速変動期間（５０秒）中に実行する第１連続演出を高速変動期間（第１高速変動期間）の開始タイミングで設定し、第２高速変動期間（５０秒）中に実行する第２連続演出を、第２高速変動期間の開始タイミングで設定するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、高速変動期間の前半で大当たり当選した場合に実行されない演出態様（連続演出の後半期間の演出態様）を予め設定する事態が発生することを抑制することができる。

【０１３１】
さらに、高速変動期間の全期間に対して連続演出を実行する必要は無く、高速変動期間のうち特定の第１期間（例えば、高速変動期間中に実行される特別図柄変動（計２０回）のうち、１０回目から２０回目の変動期間）のみ連続演出を実行するように構成しても良い。図２７に戻り説明を続ける。特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「２１回～４９回

（第２期間）」であって、抽選結果（特別図柄の抽選結果）が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」、即ち、全範囲において、変動時間が「３０秒」の変動パターン（当たり）が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の範囲に対して変動時間が「３０秒」の変動パターン（長外れ）が選択され、「１８０～１９８」の範囲に対して変動時間が「５秒」の変動パターン（短外れ）が選択されるように規定している。本制御例では、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合には、主として第２特別図柄抽選が実行されるように構成されており、普通図柄の高確率状態が設定されてから２１回以上の特別図柄変動が実行されている第２期間中は、継続して遊技を行っている限り第２特別図柄抽選が実行され易く構成されている。しかしながら、図４にて上述した通り、本制御例のパチンコ機１０は、左打ち遊技を行っても、右打ち遊技を行っても第１入球口６４、及び第２入球口６４０へと球を入球させることが可能な遊技盤１３の構成を有しているため、例えば、確変状態、或いは時短状態中に遊技を中断した場合は、遊技再開後に第１特別図柄抽選が実行される場合がある。

【０１３２】

上述した通り、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合とは異なり、通常大当たり遊技が実行される可能性（大当たり当選の５０％）があり、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（確変状態、時短状態）にて、第１特別図柄抽選で通常大当たり遊技が実行される大当たりに当選した場合には、大当たり当選した中では遊技者に不利な抽選結果となる。また、本制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出（第３図柄を用いた変動演出）にて、大当たり当選の有無に加え、大当たり種別も遊技者に示唆可能に構成しており、例えば、奇数の数字が付されている主図柄ｓｚが大当たり当選を示す組合せで停止表示された場合には、確変大当たり遊技が実行される大当たり当選を示唆し、偶数の数字が付されている主図柄ｓｚが大当たり当選を示す組合せで停止表示された場合には、通常大当たり遊技が実行される大当たり当選を示唆するように構成している。よって、確変状態、或いは、時短状態中に実行される変動演出にて、偶数の数字が付されている主図柄ｓｚにてリーチ状態（通常大当たり遊技が実行される大当たり当選を示す組合せとなる主図柄ｓｚの一部が停止表示され、残りの図柄列が変動表示されている状態）が創出された場合には、特別図柄変動が停止表示されるよりも前の時点から不利な大当たりに当選したのではと遊技者に思わせてしまい、遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（確変状態、時短状態）にて、第１特別図柄抽選で通常大当たり遊技が実行される大当たりに当選した場合には、図１５（ａ）に示した通り、必ず、奇数の数字が付されている主図柄ｓｚと、偶数の数字が付されている主図柄ｓｚとの何れもがリーチ状態となる変動演出（ダブルリーチ演出）が実行されるように構成している。これにより、特別図柄変動が停止表示されるよりも前の時点から不利な大当たりに当選したのではと遊技者に思わせてしまうことを抑制することができる。

【０１３３】

このダブルリーチ演出を実行するために、第２期間中における第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、変動時間が「３０秒」の変動パターンが選択される。なお、確変状態、或いは、時短状態中に実行される変動演出として上述したダブルリーチ演出が、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合にのみ実行されてしまうと、ダブルリーチ演出が実行された時点で第１特別図柄の大当たり当選について遊技者に把握されてしまうため、本制御例では、第１特別図柄抽選で外れ当選した場合の一部（約８０％）と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部（約２５％）と、第２特別図柄抽選で外れ当選した場合の一部（約５％）とで、ダブルリーチ演出を実行するための変動パターン（３０秒の変動時間）が選択されるように構成している。このように構成することで、確変状態、或いは時短状態中にダブルリーチ演出が実行された場合に、該当する特別図柄抽選が第１特別図柄の抽選であるか第２特別図柄の抽選であるかを分かり難くすると共に、抽選結果が大当たりであるか否かも分かり難くすることができ、ダブルリーチ演出の演出結果が表示

されるまで遊技者に期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。さらに、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選に対しても、ダブルリーチ演出を実行するように構成しているため、ダブルリーチ演出全体に対して確変大当たり遊技が実行される大当たりに当選したことを示す演出結果（奇数の数字を付した主図柄ｓｚが大当たり当選を示す組合せで停止表示する演出結果）を、第１特別図柄抽選に対してのみダブルリーチ演出を実行する場合に比べて創出し易くすることができる。よって、ダブルリーチ演出が実行された場合における確変大当たり遊技に対する期待度を高めることができる。図２７に戻り、説明を続ける。特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「５０回（特定期間）」である場合には、抽選結果（特別図柄の抽選結果）、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「２０秒」の変動パターン（中変動）が選択されるように規定している。

【０１３４】

本制御例では、大当たり遊技中に球が可変入賞装置６５内の特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合に、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成しており、特別図柄の高確率状態を終了させるための確変終了条件として、特別図柄変動の実行回数が５０回に到達した場合に成立する第１確変終了条件と、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で特別図柄の大当たりに当選した場合に成立する第２確変終了条件と、を設けており、何れかの確変終了条件が成立した場合に、特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態へと移行するように構成している。つまり、大当たり遊技中の遊技結果に応じて、大当たり遊技終了後に、特別図柄変動の実行回数が５０回となるまで確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、その後、特別図柄の実行回数が５０回となるまで時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される場合と、大当たり遊技終了後に特別図柄変動の実行回数が１００回となるまで時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される場合と、がある。第３図柄表示装置８１の表示面では、現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆するための遊技状態示唆演出が実行されるように構成しており、例えば、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを報知するＶ報知演出が実行された場合には、現在の遊技状態が確変状態であることを遊技者に報知する報知演出（スーパーチャンスモード演出）が実行され、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合であってもＶ報知演出が実行されないように大当たり遊技中の演出態様が設定されている場合には、現在の遊技状態が確変状態であるかを分かり難くする共通演出（チャンスモード演出）が実行される。

【０１３５】

そして、スーパーチャンスモード演出が実行されている場合には、特別図柄変動の５０回目（特定期間）にて、確変状態が終了することになるため、特別図柄変動５０回目に設定される「２０秒」の変動時間を用いて、確変状態が終了し、次いでチャンスモード（時短）が設定されることを示す演出が実行される。また、チャンスモードが実行されている場合には、特定期間にて、確変状態が設定されていたか否かを示唆する演出が実行される。このように、特定期間における特別図柄の抽選結果を示すための特別図柄変動期間を用いて、特別図柄の抽選結果以外の情報（遊技状態が移行することを案内するための情報や、過去に設定されていた遊技状態を示唆するための情報）を遊技者に報知する情報報知演出を実行する場合に、選択される特別図柄変動の変動時間を固定することで、特別図柄の抽選結果以外の情報を遊技者に報知するための情報報知演出の演出態様（演出時間も含む）のバリエーションを少なくすることが可能となる。なお、本制御例では、確変状態が終了することとなる特別図柄変動（大当たり終了後５０回目の特別図柄変動）の実行期間を特定期間とし、特別図柄変動の変動時間を「２０秒」に固定しているが、これに限ること無く、確変状態が終了することとなる特別図柄変動の前後も含めて、例えば、大当たり終了後４５回目～５２回目の特別図柄変動の実行期間が特定期間（固定された変動時間が選択される期間）とし、その特定期間中に実行される特別図柄変動の変動時間を用いて、情

報報知演出を実行可能に構成しても良い。また、上述した特定期間中に実行される特別図柄抽選の結果に応じて、情報報知演出の演出態様を可変させても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には、確変状態が終了することを示す情報を報知しない演出態様へと可変させても良いし、実際に設定された遊技状態に関わらず、過去に設定された遊技状態（前回の大当たり遊技終了後に設定された遊技状態）が遊技者に不利な遊技状態（例えば、時短状態）であることを示す演出態様へと可変させても良い。

【０１３６】

加えて、特定期間中において情報報知演出が実行されるタイミングを、特別図柄抽選の結果に応じて可変させても良く、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選した場合のほうが、大当たり当選していない場合よりも、情報報知演出の実行タイミングが遅くなり易くすると良い。これにより、情報報知演出の演出内容だけで無く、実行タイミングについても遊技者に興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。また、上述した例のように、特定期間中において情報報知演出が実行されるタイミングを、特別図柄抽選の結果に応じて可変させる場合には、予め特定タイミングで情報報知演出が実行されるように設定しておき、特定期間中に実行される特別図柄抽選の結果が所定の結果（例えば、大当たり）である場合に、情報報知演出が実行されるタイミングを上述した特定タイミングから可変させるように構成しても良いし、情報報知演出が実行されるタイミングを予め設定すること無く、特定期間中に実行される特別図柄抽選の結果に応じて複数の実行タイミングの中から一の実行タイミングを決定するように構成しても良い。次に、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「５１回～１００回（第３期間）」であって、抽選結果（特別図柄の抽選結果）が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」、即ち、全範囲において、変動時間が「３０秒」の変動パターン（当たり）が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の範囲に対して変動時間が「３０秒」の変動パターン（長外れ）が選択され、「１８０～１９８」の範囲に対して変動時間が「６０秒」の変動パターン（第２超変動）が選択されるように規定している。

【０１３７】

この第３期間は、遊技状態が時短状態となる期間である。つまり、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されていた場合であっても、確変終了条件が成立し時短状態が設定される期間である。この第３期間中も、上述した第２期間と同様に、第２特別図柄抽選が主として実行される期間ではあるが、実行される遊技方法によっては第１特別図柄抽選が実行される。時短状態中は第２特別図柄抽選を実行させたほうが、第１特別図柄抽選を実行させる場合よりも遊技者に有利な遊技となるため、この第３期間中に実行される第１特別図柄抽選は長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成されている。これにより、万が一、時短状態の第３期間中に第１特別図柄抽選が実行された場合であっても、長い変動時間が設定される変動パターンで第１特別図柄変動が実行されるため、その間に、第２特別図柄の保留球を獲得し易くすることができる。よって、時短状態中に頻繁に第１特別図柄抽選が実行されてしまうことを抑制することができる。なお、この第３期間中も、上述した第２期間中と同様にダブルリーチ演出（図１５参照）が実行されるように構成しているため、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合、外れ当選の一部、及び第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部、外れ当選した場合の一部で、変動時間が「３０秒」の変動パターンが選択されるように規定している。次に、確変状態、或いは、時短状態が設定されている場合における第２特別図柄抽選に対して規定されている各種変動パターンの内容について説明をする。図２７に示した通り、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「１回～２０回（第１期間）」である場合には、抽選結果（特別図柄の抽選結果）、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「５秒」の変動パターン（短変動）が選択されるように規定している。即ち、第１期間中は、第１特別図柄抽選が実行された場合と、第２特別図柄抽選が実行された場合とで同一の変動パターン

（５秒変動）が選択される。

【０１３８】

次に、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「２１回～４９回（第２期間）」であって、抽選結果（特別図柄の抽選結果）が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が「１０秒」の変動パターン（第２短変動）が、「１５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が「３０秒」の変動パターン（長変動）が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９１」の範囲に対して変動時間が「１０秒」の変動パターン（第２短変動）が選択され、「１９２～１９８」の範囲に対して変動時間が「３０秒」の変動パターン（長変動）が選択されるように規定している。主として第２特別図柄抽選が実行される普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）である第２期間中は、上述したダブルリーチ演出が実行される変動パターン（３０秒の変動時間が設定される変動パターン）以外は、変動時間が「１０秒」の変動パターンが選択される。つまり、第２入球口６４０へと容易に球を入球可能な状態において第２特別図柄変動が短期間で終了するようにし、第２特別図柄抽選が効率良く実行されるように構成している。これにより、特図２保留球が上限まで記憶されている状態で第２入球口６４０へと多量の球が入球してしまう事態が発生することを抑制することができ、遊技者に気持ちの良い遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、短時間の変動時間として「１０秒」を規定しているが、この変動時間をさらに短く規定しても良く、この場合、遊技盤１３へと発射された球が第２入球口６４０へと到達し得る間隔（約１．２秒）よりも長い時間（例えば、３秒）を規定すると良い。このように構成することで、遊技者が継続して球を発射しているにも関わらず、特図２保留球が減少していき、第２特別図柄抽選よりも非優先に設定してある第１特別図柄抽選が実行されてしまう事態が発生することを抑制することができる。

【０１３９】

次に、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「５０回（特定期間）」である場合には、抽選結果（特別図柄の抽選結果）、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「２０秒」の変動パターン（中変動）が選択されるように規定している。この特定期間中に設定される変動パターンについては、上述した第１特別図柄抽選に対応して選択される変動パターンと同一であるため、その詳細な説明を省略する。次に、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「５１回～１００回（第３期間）」であって、抽選結果（特別図柄の抽選結果）が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が「１０秒」の変動パターン（第２短変動）が、「１５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が「３０秒」の変動パターン（長変動）が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９１」の範囲に対して変動時間が「５秒」の変動パターン（短変動）が選択され、「１９２～１９８」の範囲に対して変動時間が「３０秒」の変動パターン（長変動）が選択されるように規定している。以上、説明をした通り、本第１制御例では、変動パターン選択テーブル２０２ｂとして、通常用テーブル２０２ｂ１と、確変・時短用テーブル２０２ｂ２と、を有しており、設定されている遊技状態に応じて、変動パターンを選択する際に参照するデータテーブルを異ならせるように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じて選択される変動パターンの種類を異ならせることができ、遊技者に多様な変動パターンで特別図柄抽選の結果を示すことができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０１４０】

さらに、遊技状態として確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで同一のデータテーブル（確変・時短用テーブル２０２ｂ２）を参照して変動パターンを選択するように構成している。よって、時短状態が設定されているか確変状態が設定されているかを遊技者に分かり難くする演出モードである「チャンスモード」が設定さ

れている状態において、実行される特別図柄抽選に対応して選択される変動パターンの種類によって、設定されている遊技状態が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、本制御例では、確変状態中の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルと、時短状態中の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルと、を同一としているが、これに限ること無く、異なるデータテーブルを参照させるように構成しても良い。この場合、確変状態中の変動パターンを選択する際に参照される確変用データテーブルと、時短状態中の変動パターンを選択する際に参照される時短用データテーブルと、を設け、僅かな確率（例えば、５％）で選択される変動パターンの種別として、一方のデータテーブルにのみ規定されている特定変動パターンを設けると良い。これにより、特定変動パターンが選択された場合にのみ、選択された変動パターンの種別に基づいて現在設定されている遊技状態を遊技者が把握することができる。加えて、確変用データテーブルと、時短用データテーブルとで、各変動パターンが選択される割合を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、「チャンスモード」中に実行される特別図柄抽選に対して選択される変動パターンの偏りを分析することによって、遊技者に現在設定されている遊技状態を予測させる楽しみを提供することができる。

【０１４１】

なお、上述した通り、本制御例では、設定される遊技状態に応じて、変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルを異ならせるように構成しているが、遊技状態以外の条件によって参照するデータテーブルを選択するように構成しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合において、前回の大当たり当選時に設定されていた遊技状態や、前回の大当たり当選時に設定された大当たり種別（特別図柄の停止表示態様）や、第３図柄表示装置８１に停止表示された第３図柄の表示態様や、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５Ｖへと球が通過したか否か（Ｖ入賞したか否か）の結果等に基づいて、同一の時短状態中において変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルを異ならせるように構成しても良い。この場合、選択された変動パターンを示すコマンド（変動パターンコマンド）を設定する際に、参照されたデータテーブル（変動パターン選択テーブル）の種別を示す情報が含まれるコマンドを設定するように構成すると良い。これにより、音声ランプ制御装置１１３側で、変動パターンコマンドを受信した場合に、今回設定された変動パターンの種別に加え、現在の遊技状態が設定された経緯も判別することが可能となる。よって、受信した変動パターンコマンドに基づいて、例えば、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、球をＶ入賞させることが出来ず時短状態が設定されたことを判別し、専用の演出モード（例えば、「残念モード」）を設定することができる。図２２に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図４０参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納される。

【０１４２】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｃによって設定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｃによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たりと判定する。また、この第２当たり乱数テーブル２０２ｃは、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃに規定されている内容について、図２４（ｂ）を

参照して説明をする。図２４（ｂ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２４（ｂ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～１４９」の範囲に普図当たりが規定されている。つまり、本制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／１００）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行される本実施形態において、通常状態中に普図当たりに当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され第２入球口６４０内に球が入球する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／２）が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

【０１４３】

また、本制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも長い変動時間（例えば、１０秒）が設定されるように構成している。このように、普通図柄抽選で当たり当選する確率と、普通図柄変動の変動時間の長さと、を遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第２入球口６４０へと球を入球させ易い遊技状態（確変状態、時短状態）を容易に設定することができる。さらに、本制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行された普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、第２入球口６４０へと球を複数個入球させることが可能な動作態様（ロング開放）で電動役物６４０ａが開放動作される普図当たり遊技を実行可能に構成している。よって、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）であっても、一時的に第２入球口６４０へと球を入球させ易くすることができるため、どのような遊技状態が設定されている状態であっても、遊技者に対して第２特別図柄抽選が実行される可能性を残すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２９９）、タイマ割込処理（図４０参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【０１４４】

図２１に戻り説明を続ける。ＲＯＭ２０２は、図２２に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図２３（ａ）を参照して、本実施形態のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図２３（ａ）は、本実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図２３（ａ）に示した通り、本実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、変動パターン選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄを少なくとも有している。なお、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、変動パターン選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄについては、図２２に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。図２１に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図２２に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを

有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【０１４５】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図５１参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図５０参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４９参照）が即座に実行される。また、ＲＡＭ２０３は、図２３（ｂ）に示すように、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、確変カウンタ２０３ｉ、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋ、確変設定フラグ２０３ｍ、確変通過カウンタ２０３ｎ、入賞個数カウンタ２０３ｏ、残球タイマフラグ２０３ｐ、残球タイマ２０３ｑ、確変有効フラグ２０３ｒ、確変有効タイマ２０３ｓ、排出個数カウンタ２０３ｔ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、上限個数（本制御例では、４個）まで、第１入球口６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、上限個数（本制御例では、４個）まで、第２入球口６４０に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。

【０１４６】

特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、特別図柄の変動表示を開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、特別図柄が変動停止した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、或いは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに各種カウンタ値が記憶されている場合に、その各種カウンタ値がシフトして記憶される記憶エリアである。本制御例では、第１特別図柄抽選よりも優先して第２特別図柄抽選が実行されるように構成しているため、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの何れにも各種カウンタ値が記憶されている場合には、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されている各種カウンタ値が特別図柄保留球実行エリアへとシフトして記憶される。第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図２２参照）より取得した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の値がそれぞれ記憶される。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４０参照）の中で、球が第１入球口６４へ入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにそれぞれ格納する。また、球が第２入球口６４０へ入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ格納する。ＭＰＵ２０１は、特別図柄変動（抽選）の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示の設定等の処理を実行するために、上述した第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、一の始動入賞に

対応するデータを、この特別図柄保留球実行エリアへシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【０１４７】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｃはスルーゲート６７への球の通過（始動入賞）検出に伴ってカウンタ用バッファ（図２２参照）より取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値が記憶される記憶エリアである。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４０参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃは、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリアを有している。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには、スルーゲート６７へ通過（始動入賞）した順に保留球のデータが、データが空いている保留エリアの内、消化される順序の早い保留エリアから順に記憶される。また、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞に基づいて、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、各カウンタ値が格納され、普通図柄の当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示（変動パターン）の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。なお、ＭＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、当たり抽選や、第２図柄表示装置８３の表示の設定等の処理を実行するために、上述した普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（第２当たり乱数カウンタＣ４の値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この普通図柄保留球実行エリア（図示せず）へシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【０１４８】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４０参照）の中で検出される第１入球口６４への入賞に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５０のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値４まで１加算される。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。また、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（即ち、保留球数）は、第１入球口６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される第１特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第１特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４０参照）の中で検出される第２入球口６４０への入賞に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５０のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値４まで１加算される。一方、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。

【０１４９】

また、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（即ち、保留球数）は、第２入球口６４０に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される第２特別図柄保

留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第２特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。ＭＰＵ２０１は、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にカウンタ用バッファから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値がそれぞれ記憶された場合には、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されたデータを、特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ３０１参照）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第１図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示が行われる。また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、特図変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示演出が行われる。

【０１５０】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４０参照）の中で検出されるスルーゲート６７を球が通過（以下「始動入賞」と称す）したことに基づいて、第２図柄表示装置８３で行われる変動表示の保留球数（待機回数）を最大１回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、スルーゲート６７を球が通過したことに基づいて記憶される保留球数の合計を記憶するカウンタである。電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５０のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値まで１加算される（図４８のＳ９０４参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、普通図柄の変動表示が実行される毎に１減算される（図４７のＳ８０５参照）。遊技状態格納エリア２０３ｇは、現在設定されている遊技状態を一時的に格納するための記憶領域であって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短カウンタ２０３ｈの設定状況、確変カウンタ２０３ｉの設定状況）に対応した遊技状態が記憶される。具体的には、時短カウンタ２０３ｈの値が０で、且つ、確変カウンタ２０３ｉの値が０である場合に通常状態が記憶され、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい値で、確変カウンタ２０３ｉの値が０である場合に時短状態が記憶され、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい値で、確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きい値である場合に確変状態が記憶される。さらに、大当たり遊技が実行されている状態では、大当たり遊技が実行されている状態であることを示す当たり遊技状態（大当たり状態）と、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別を示す種別情報も記憶されるように構成されている。加えて、普図当たり遊技の実行中であることを示す普図当たり遊技中情報も記憶されるように構成されている。そして、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納（記憶）された情報に基づいて、状態コマンドが設定され、その状態コマンドが音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３では出力された状態コマンドを受信し、従状態設定エリア２２３ｇに一時的に記憶する。

【０１５１】

この遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶された情報は、パチンコ機１０の電源が断された場合であっても、その情報を保持可能に構成されており、パチンコ機１０の電源を入れた際に実行される立ち上げ処理（図５０参照）において、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する状態コマンドを設定するように構成している。これにより、停電等によりパチンコ機１０の電源が断された場合であっても、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３側が判別可能にすることができる。時短カウンタ２０３ｈは、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この時短カウンタ２０３ｈには、大当たり遊技終了後に、その当選した大当たり種別に対応した値が設定される（図５４のＳ２１０３参照）。そして、大当たり遊技に当選した場合に０にクリアされる。これに

より、大当たり遊技中は普通図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定されると、時短カウンタ２０３ｊの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、時短カウンタ２０３ｈの値が減算され、時短カウンタ２０３ｈの値が０となった場合に、普通図柄の高確率状態が終了し、普通図柄の低確率状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。この場合、時短カウンタ２０３ｈの値として、「１００００」を設定するように構成すれば良い。

【０１５２】

また、本実施形態では、普通図柄の高確率状態を終了させるための条件、時短カウンタ２０３ｈの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短カウンタ２０３ｈの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、時短カウンタ２０３ｈの値を減算させるように構成しても良い。加えて、本実施形態では、時短カウンタ２０３ｈの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短カウンタ２０３ｈの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の時短カウンタ２０３ｈの値に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、時短状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、時短状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０１５３】

確変カウンタ２０３ｉは、特別図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、特別図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この確変カウンタ２０３ｉには、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことに基づいて、その大当たり遊技終了後に値が設定される（図５４のＳ２１０２参照）。そして、大当たり遊技に当選した場合に０にクリアされる。これにより、大当たり遊技中は特別図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されると、確変カウンタ２０３ｉの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、確変カウンタ２０３ｉの値が減算され、確変カウンタ２０３ｉの値が０となった場合に、特別図柄の高確率状態が終了し、特別図柄の低確率状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は、特別図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。この場合、確変カウンタ２０３ｉの値として、「１００００」を設定するように構成すれば良い。また、本実施形態では、特別図柄の高確率状態を終了させるための条件、確変カウンタ２０３ｉの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて確変カウンタ２０３ｉの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、確変カウンタ２０３ｉの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図

柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、確変カウンタ２０３ｉの値を減算させるように構成しても良い。

【０１５４】

さらに、当選した大当たり種別と、特定領域（Ｖゲート）６５ｖへの球の通過状況とに基づいて確変カウンタ２０３ｉに設定される値を異ならせても良いし、上述した時短カウンタ２０３ｈの値を減算する内容と同様に、特別図柄の変動回数以外の条件によって確変カウンタ２０３ｉの値を減算可能に構成しても良いし、確変カウンタ２０３ｉの値を減算するための減算条件が成立した場合に、確変カウンタ２０３ｉの値を一度に複数個減算可能に構成しても良い。これにより、特別図柄の高確率状態がいつまで継続するのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、特別図柄の高確率状態中に実行される特別図柄抽選の結果を飽きること無く注視させることができる。また、本制御例では、確変状態を終了させるための条件、即ち、確変カウンタ２０３ｉの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて確変カウンタ２０３ｉの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、確変カウンタ２０３ｉの値を減算するように構成してもよい。具体的には、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、確変カウンタ２０３ｉの値を減算させるように構成しても良いし、球が特定の入球口（例えば、第１入球口６４、第２入球口６４０等）に入球したことに基づいて確変カウンタ２０３ｉの値を減算するように構成してもよい。加えて、本制御例では、確変カウンタ２０３ｉの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、確変カウンタ２０３ｉの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の確変カウンタ２０３ｉの値に関わらず、確変カウンタ２０３ｉの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、確変状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、確変状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【０１５５】

さらに、確変状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、確変状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであれば、大当たりを開始させるタイミングであることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりを示す変動表示の終了タイミングとなった場合にオンに設定される。また、大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりの開始を設定した場合にオフに設定される（図５２のＳ１９０３参照）。大当たり中フラグ２０３ｋは、大当たり遊技（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｋがオンであれば、大当たり中であることを意味し、オフであれば大当たり中でないことを意味する。大当たり中フラグ２０３ｋは、特別図柄の抽選により大当たりとなり、大当たり遊技（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図５２のＳ１９０３参照）。また、大当たり遊技（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図５４のＳ２１０５参照）。そして、特別図柄変動処理（図４１参照）では、この大当たり中フラグ２０３ｋが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図４１のＳ２０１参照）。

【０１５６】

確変設定フラグ２０３ｍは、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本パチンコ機１０では、遊技状態が確変状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖ（図５参照））に球が入球（流下）したか否かにより決定される。ここで、この特定領域（Ｖゲ

ート）６５ｖへと球が入球（流下）したこと（特定領域（Ｖゲート）６５ｖに設けられている確変スイッチの通過）を検出すると、確変設定フラグ２０３ｍがオンに設定される（図５５のＳ２２１５参照）。一方、この確変設定フラグ２０３ｍは、大当たり遊技の終了時にオフに設定される（図５４のＳ２１０５参照）。なお、この確変設定フラグ２０３ｍは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、パチンコ機１０が初期化された状態ではオフに設定される。なお、電源投入時に確変設定フラグ２０３ｍがオンに設定されている場合には、確変スイッチに電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ２０３ｍを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチを通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ２０３ｎが０より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ２０３ｍのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。

【０１５７】

確変通過カウンタ２０３ｎは、大当たり遊技中の１つのラウンド（本実施形態では、大当たりの１ラウンド）で確変スイッチを通過した（特定領域を流下した）球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ２０３ｎと後述する排出個数カウンタ２０３ｔとの合計により可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに入賞した球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ２０３ｎは、確変スイッチを球が通過した（特定領域を流下した）場合に１ずつ加算されて更新される。また、可変入賞装置６５に入賞した球の数と排出個数が一致するか否かの判定処理を実行した後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この確変通過カウンタ２０３ｎは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。入賞個数カウンタ２０３ｏは、大当たり遊技における１つのラウンドで可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに入賞した球の数をカウントするためのカウンタであり、特定入賞口６５ａへの入賞が検出されたことに基づいて、１ずつ加算されて更新される。一方、１つのラウンドが終了した場合に、可変入賞装置６５に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３ｏの値）と排出された個数（排出個数カウンタ２０３ｔと確変通過カウンタ２０３ｎとの合計値）とが一致しているか判別された後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この入賞個数カウンタ２０３ｏの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。残球タイマフラグ２０３ｐは、１のラウンドが終了し、特定入賞口６５ａが閉鎖した後の球はけ期間であるか否かを示すフラグである。この残球タイマフラグ２０３ｐがオンに設定されている場合は、球はけ期間であることを意味する。この残球タイマフラグ２０３ｐがオンに設定されている間は、後述する残球タイマ２０３ｑが１ずつ加算されて更新される。残球タイマ２０３ｑは、特定入賞口６５ａが閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、可変入賞装置６５内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

【０１５８】

残球タイマ２０３ｑは、予め設定されている１のラウンドが終了して可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａが閉鎖した場合に、可変入賞装置６５に入賞した球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本実施形態では、可変入賞装置６５に入賞した球が排出されるまでに必要な時間は０．５秒であり、本実施形態では、予め０．８秒に対応するカウンタ値が残球タイマ２０３ｑの上限値として設定されている。この残球タイマ２０３ｑの上限値（本実施形態では、０．８秒）となったことに基づいて、可変入賞装置６５への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、可変入賞装置６５内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチを遊技球が通過しても確変設定フラグ２０３ｍをオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変状態が

付与されることを抑制できる。確変有効フラグ２０３ｒは、切替弁６５ｙが球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと振り分け不可能な配置に切り替わった後に、遊技球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合に、その通過（入球）を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ２０３ｒがオンに設定されている場合には、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。確変有効タイマ２０３ｓは、上述した確変有効フラグ２０３ｒがオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ２０３ｓにより切替弁６５ｙが特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下不可能な配置に切り替わった後に、確変スイッチを正常に通過するのに必要な期間を判別することができる。本実施形態では、切替弁６５ｙに到達した遊技球が確変スイッチを通過するのに要する時間は０．３秒である。確変有効タイマ２０３ｓの上限値は０．５秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過しても不正と判別して通過と判別しない。

【０１５９】

これにより、不正に遊技球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖ（Ｖ領域）に入球させて確変スイッチを通過させたり、確変スイッチの下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。排出個数カウンタ２０３ｔは、１のラウンドで可変入賞装置６５から排出された遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ２０３ｔは、可変入賞装置６５に入賞した球の数と排出個数との一致が判別された後に、初期値である０にリセットされる。その他メモリエリア２０３ｚは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【０１６０】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。なお、本第１制御例における遊技球は、発射ソレノイドが励磁されることで動作することが可能なため、傾倒役物

６００の別形態である。音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【０１６１】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には、パチンコ機１０に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、後面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。

【０１６２】

また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図２８（ａ）に示すように、従変動パターン選択テーブル２２２ａと、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂと、確変中演出選択テーブル２２２ｃと、連続予告実行選択テーブル２２２ｄと、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅと、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆと、が少なくとも記憶されている。

【０１６３】

従変動パターン選択テーブル２２２ａは、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値

に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。なお、後述する各制御例において、同一の符号（２２２ａ）を付した要素の名称として変動パターン選択テーブルと称する場合があるが、その意味する所は同一である。なお、本制御例では、実行される特別図柄変動に対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が横スクロールで変動表示される変動演出（図７参照）が実行される。この変動演出では、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンが決定されるため、遊技者は、第３図柄表示装置８１にて実行される変動演出を視認することで今回の特別図柄変動が大当たり当選しているか否かを予測しながら遊技（特図遊技）を行うことができる。通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂは、通常状態が設定されている間に実行された第２特別図柄変動のうち、加算時間が３０秒の変動パターンが選択された場合の第３図柄の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、第２特別図柄抽選の抽選結果（当否判定結果）、特図２保留数、特図１保留数、演出カウンタ２２３ｆの値に対応させて異なる演出態様（演出内容）が規定されている。

【０１６４】

本制御例では、通常状態が設定されている状態において普通図柄抽選で当たり当選すると、電動役物６４０ａが５秒間開状態となる普図当たり遊技が実行される。そして、普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと球を入球させることで第２特別図柄抽選を実行させることが可能に構成している。つまり、第２特別図柄抽選が実行され難い遊技状態（通常状態）において、所定の実行条件が成立した場合に（普図当たり当選した場合に）、所定期間の間（普図当たり遊技期間の間）、第２特別図柄抽選の抽選契機（特図２保留球）を獲得し易く（第２入球口６４０へと球を入球させ易く）することができるように構成している。通常状態中に実行される第２特別図柄抽選では、通常用テーブル２０２ｂ１（図２６（ｂ）参照）に示した通り、変動時間が「１０秒」の変動パターンと、変動時間が「４０秒」の変動パターンとが選択可能に構成されており、変動時間が「４０秒」の変動パターンが設定されている第２特別図柄抽選が実行される場合に、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂを参照して変動演出の演出態様が設定される。ここで、図２９を参照して、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂの内容について説明をする。図２９は、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂの内容を模式的に示した図である。この通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂは、通常状態が設定されている間に実行された第２特別図柄変動のうち、加算時間が３０秒の変動パターンが選択された場合の第３図柄の変動演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、第２特別図柄抽選の抽選結果（当否判定結果）、特図２保留数、特図１保留数、演出カウンタ２２３ｆの値に対応させて異なる演出態様（演出内容）が規定されている。通常用テーブル２０２ｂ１（図２６（ｂ）参照）に示した通り、本制御例では、通常状態中に第２特別図柄変動が実行されると、基本時間（１０秒）に対応させて、共通の外れリーチ演出が実行され（図９（ａ）参照）、その後、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂを参照して選択された演出内容（演出態様）として疑似変動演出（図９（ｂ）～１２６参照）が加算時間（３０秒）の間に実行されるように構成している。

【０１６５】

具体的には、抽選結果が大当たりであって、特図２保留数が３の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に、変動パターンとして「疑似３演出」が、「８０～９９」の範囲に、変動パターンとして「特殊疑似２演出」が規定されており、特図２保留数が２の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出

カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似２演出」が、特図２保留数が１の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に、変動パターンとして「疑似１演出」が、「９０～９９」の範囲に、変動パターンとして「特殊疑似４演出」が規定されている。また、抽選結果が大当たりであって、特図２保留数が０の場合は、特図１保留数が１～４の場合に「特殊終了演出」が、特図１保留数が０の場合に「疑似無し演出」が設定される。抽選結果が外れである場合には、特図２保留数が３の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似３演出」が規定されており、特図２保留数が２の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似２演出」が、特図２保留数が１の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似１演出」が、特図２保留数が０の場合は、「疑似無し演出」が規定されている。以上、説明をした通り、本実施形態では、第２特別図柄の疑似変動演出の演出態様を設定する際に、特図２保留数及び特図１保留数の有無を判別し、次に実行される特別図柄抽選に対応する演出態様で疑似変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、１の特別図柄変動期間中に実行される疑似変動演出を、あたかも次の特別図柄変動に対応させた変動演出と思わせ易くすることができる。

【０１６６】

さらに、疑似変動演出にて実行される疑似変動回数（第３図柄の仮停止回数）が、獲得済みの特図２保留数に対応させた回数となるように構成しているため、通常状態中に実行された普図当たり遊技中に獲得した特図２保留が全て使用されたと思わせることができる。よって、大当たり当選している疑似変動演出が実行された場合は、通常状態中に実行された普図当たり遊技中に多くの特図２保留を獲得した結果として、大当たり当選したと遊技者に思わせることができる。また、外れ当選している疑似変動演出が実行された場合は、特図２保留を全て消化したと思わせた後に、次に特図２保留を用いた変動演出が実行されるため（チャンスゾーンが継続するため）、遊技者に以外性のある演出を提供することができる。また、本制御例では、大当たり当選した場合にのみ設定される疑似変動演出（特殊疑似２演出、疑似４演出）を設けているため、疑似変動演出にて実行される疑似変動回数と、特図２保留数とに対して遊技者に興味を持たせることができる。

【０１６７】

次に、図３０を参照して、確変中演出選択テーブル２２２ｃの内容について説明をする。図３０は、確変中演出選択テーブル２２２ｃの内容を模式的に示した模式図である。この確変中演出選択テーブル２２２ｃは、確変状態（時短状態）中、即ち、普通図柄の高確率状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンとして、基本時間が３０秒の変動パターンが選択された場合における変動演出を設定する際に参照されるデータテーブルである。この確変中演出選択テーブル２２２ｃは、実行される特別図柄変動に対する変動演出の演出態様を設定する際に参照されるものであり、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）にて実行される特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）にて、確変状態であることを遊技者に報知する演出モードである「スーパーチャンスモード」中であって（図６７のＳ５００５：Ｙｅｓ）、今回実行される変動パターンの変動時間（基本変動時間）が「３０秒」である場合（図６７のＳ５００７：Ｙｅｓ）、又は、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）にて実行される特図２演出態様設定処理（図６８のＳ４９０７参照）にて、確変状態であることを遊技者に報知する演出モードである「スーパーチャンスモード」中であって（図６８のＳ５１１２：Ｙｅｓ）、今回実行される変動パターンの変動時間（基本変動時間）が「３０秒」である場合（図６８のＳ５１１４：Ｙｅｓ）、に参照される。本制御例では、普通図柄の高確率状態において第１特別図柄抽選が実行された場合に、第１特別図柄抽選でのみ当選し得る大当たり（通常大当たり遊技が実行される大当たり）に当選したことが、第１特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるよりも前に遊技者が把握してしまう事態が発生することを抑制するために、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、通常大当たり遊技が実行される大当たり当選を示すための第

３図柄（偶数の数字が付された第３図柄）と、確変大当たり遊技が実行される大当たり当選を示すための第３図柄（奇数の数字が付された第３図柄）と、が何れもリーチ状態となるダブルリーチ演出を実行するように構成している。

【０１６８】

さらに、普通図柄の高確率状態である確変状態、或いは、時短状態において、上述したダブルリーチ演出が実行された場合に、実行中の特別図柄抽選が第１特別図柄抽選であることを遊技者に把握させ難くするために、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選に対応する変動演出においても、上述したダブルリーチ演出を実行するように構成している。また、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動とは、何れも変動時間が「３０秒」の変動パターンを選択可能に構成しており、この「３０秒」の変動パターンが選択された場合においてダブルリーチ演出が実行されるように構成している。このように、特別図柄の種別に関わらず、同一の変動時間（３０秒）を設定し、同一の変動演出となるダブルリーチ演出を実行するように構成しているため、実行される変動演出によって実行中の特別図柄変動の図柄種別を遊技者に把握されてしまうことを抑制することが出来ると共に、変動演出に用いられる演出データを共通化することにより、パチンコ機１０にて実行される各種演出に用いられる演出データの容量を抑えることができる。図３０に示した通り、確変中演出選択テーブル２２２ｃには、図柄種別（特別図柄の種別）と、抽選結果（特別図柄抽選の結果）と、演出カウンタ２２３ｆの値とに応じて異なる演出態様が規定されている。具体的には、図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、抽選結果が確変大当たり（大当たりＡ）である場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に「確変シングルリーチ」が、「５０～９９」の範囲に「ダブルリーチ」が規定され、通常大当たり（大当たりＢ）である場合は「ダブルリーチ」が、外れの場合は「非リーチ」が規定されている。また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、抽選結果が確変大当たりである場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に「特殊ダブルリーチ」が、「５０～９９」の範囲に「確変ダブルリーチ」が規定され、外れの場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に「ダブルリーチ」が、「５～１０」の範囲に「確変ダブルリーチ」が、「１１～９９」の範囲に「非リーチ」が規定されている。

【０１６９】

このように構成することで、確変状態において第１特別図柄抽選が実行される場合も、第２特別図柄抽選が実行される場合も「ダブルリーチ」（図１５（ａ）に示した、通常当たりに対応する第３図柄を含む２以上の第３図柄がリーチ状態となるリーチ演出）が実行されることになるため、遊技者に対して、「ダブルリーチ」が実行された場合に、何れの特別図柄抽選に対応する第３図柄変動演出が実行されているのかを分かり難くすることができる。さらに、「特殊ダブルリーチ」が設定されると、最初に「ダブルリーチ」の演出態様が設定され、その後、図１５（ｂ）に示した「確変ダブルリーチ」へと演出態様が可変するリーチ演出が実行される。よって、第１特別図柄抽選に対応して「ダブルリーチ」が実行された場合であっても、途中で「確変ダブルリーチ」へと昇格することを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、この「特殊ダブルリーチ」において、リーチ演出の演出態様が可変するタイミングは、中図柄列Ｚ２が１周、或いは２周したタイミングとしているが、これに限ること無く、遊技者が操作ボタン２２を操作したタイミングに基づいて演出態様を可変しても良い。なお、通常状態中に第２特別図柄変動が実行される場合において、変動時間が「１０秒（基本時間１０秒、加算時間０秒）」の変動パターン（特殊外れ）が選択された場合には、図９（ａ）に示した外れリーチ演出が実行された後、そのまま外れを示す表示態様で第３図柄が停止表示される。一方、変動時間が「１０秒（基本時間１０秒、加算時間０秒）」の変動パターン（特殊当たり）が選択された場合には、１０秒間の図柄変動の後、大当たり当選を示す表示態様（例えば、「７７７」）で第３図柄が停止表示される。このように、通常状態中に実行される第２特別図柄変動に対応する変動演出として、１回の特別図柄変動期間中に疑似的に複数回の変動演出を実行する特殊変動パターンと、１回の特別図柄変動期間中に１回の変動演出を実行する通常変動パ

ターンと、を設けることにより、どのタイミングで新たな第２特別図柄変動が実行されたのかを遊技者に分かり難くすることができるため、チャンスゾーンが継続することを期待しながら遊技を行わせることができる。

【０１７０】

また、チャンスゾーン中の実行される変動演出（疑似含む）の回数が多い程、大当たり当選の期待度を高めることができるため、チャンスゾーンが長時間継続することを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。加えて、本制御例では、１回の特別図柄変動期間中に疑似的に複数回の変動演出を実行する特殊変動パターンにて実行される１回の疑似変動時間（１０秒）と同一時間となるように通常変動パターンの変動時間（１０秒）が規定されているため、例えば、特殊変動パターンで実行された第２特別図柄変動の後に、通常変動パターンで実行された第２特別図柄変動が実行された場合に、第３図柄表示装置８１の表示面では、１０秒間の変動演出が繰り返し実行されることになる。よって、特殊変動パターンとして疑似変動演出が繰り返し実行されているのか、特殊変動パターンと通常変動パターンとが連続して実行されているのかを遊技者に分かり難くすることができる。よって、どのタイミングで新たな第２特別図柄変動が実行されたのかを遊技者に分かり難くすることができるため、チャンスゾーンが継続することを期待しながら遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、通常状態中の第２特別図柄変動として、変動時間が「４０」秒の変動パターンが選択された場合に、特殊変動パターンの変動演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、通常状態中に実行される第２特別図柄変動に対応する変動時間として「４０秒」以外の変動時間を選択可能に構成しても良い。また、本制御例では、特殊変動パターンの変動演出の一部である疑似変動時間を基本的に１０秒で固定し、大当たり期待度が高い場合に、１０秒以外の長さで疑似変動演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、１回の変動演出の実行期間が長くなることを、期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【０１７１】

図２８（ａ）に戻り、説明を続ける。連続予告実行選択テーブル２２２ｄは、主制御装置１１０側から受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報（大当たり当選の有無）に基づいて、複数の特別図柄変動の期間を跨いで実行される連続予告演出の実行条件を成立させるか否かを決定する際に参照されるデータテーブルである。ここで連続予告演出の実行条件が成立すると、枠ボタン２２への操作を有効に判別する特殊有効時間が設定される。そして、特殊有効時間内に枠ボタン２２が操作された場合に、連続予告演出が実行される。この連続予告演出が実行されると、通常の背景モード（海モード、山モード）とは異なる背景モード（空モード）へと移行し、実行条件の成立対象となった入賞情報に対応する特別図柄抽選の結果が表示されるまでの期間を用いた連続演出が実行される。詳細な説明は後述するが、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定されている期間のうち、高速変動期間（普通図柄の高確率状態が設定されてから、２０回目の特別図柄変動が実行されるまでの期間）中は、他の期間に比べて枠ボタン２２への操作に基づいて背景モードが移行し難くなるように構成している。そのような高速変動期間中であっても、枠ボタン２２を操作することにより背景モードを移行させることができるため、遊技者に対して意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。また、通常の背景モード移行とは異なり、大当たり当選の期待度を高めた背景モード移行を実行させることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、高速変動期間中は、他の期間に比べて特別図柄変動の変動時間が短くなり易いため、他の期間のように背景モードを移行させてしまうと、肝心な特別図柄抽選の結果を見逃してしまう虞があることから、背景モード移行し難くなるように構成している。しかしながら、連続予告演出が実行されることに基づいて背景モード移行する場合には、複数回の特別図柄変動の変動時間を用いた連続予告演出が実行されるため、背景モード移行後に即座に連続予告演出の演出結果が表示されることが無い。よって、背景モード移行を実行したとしても、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【０１７２】

さらに、本制御例では、高速変動期間中に枠ボタン２２を操作した場合に、背景モード移行以外の演出（操作演出）を実行可能にし、高速変動期間中であっても、遊技者に意欲的に枠ボタン２２を操作させることで遊技に早期に飽きてしまうことを抑制するように構成している。その中で、連続予告演出の実行条件が成立したことに基づいて背景モード移行が実行されることにより、遊技者に対して意外性のある演出を提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。ここで、図３１（ａ）を参照して、連続予告実行選択テーブル２２２ｄの内容について説明する。図３１（ａ）は、連続予告実行選択テーブル２２２ｄの内容を模式的に示した模式図である。図３１（ａ）に示した通り、連続予告実行選択テーブル２２２ｄには、受信した入賞情報に含まれる抽選結果（特別図柄の抽選結果）と、特図２保留数（第２特別図柄の保留球数）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に対応させて、連続予告演出の実行条件を成立させるか否かが規定されている。具体的には、抽選結果が「大当たり」で、特図２保留数が「３」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が、「８０～１９８」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が規定されている。また、特図２保留数が「４」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１４９」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が、「１５０～１９８」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が規定されている。一方、抽選結果が「外れ」で、特図２保留数が「３」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９４」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が、「１９５～１９８」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が規定されている。また、特図２保留数が「４」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１８９」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が、「１９０～１９８」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が規定されている。

【０１７３】

上述した通り、本制御例では、特図２保留数が多いほど、連続予告演出の実行条件が成立し易く、さらに、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも連続予告演出の実行条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して連続予告演出を実行させようと意欲的に遊技（第２入球口６４０へと球を入球させる遊技）を行わせることができ、パチンコ機１０の稼働を高めることができる。加えて、特図２保留数が多い程、連続予告演出の実行条件が成立した場合における大当たり期待度が高くなるように構成している。よって、大当たり期待度の高い連続予告演出を実行させるために、意欲的に遊技（第２入球口６４０へと球を入球させる遊技）を行わせることができ、パチンコ機１０の稼働を高めることができる。本制御例では、主制御装置１１０側から入賞情報コマンド（特別図柄に対する入賞情報コマンド）を受信した場合に、連続予告実行選択テーブル２２２ｄを参照して、連続予告演出の実行条件の成立の有無のみを判定（決定）するように構成しており、連続予告演出の実行条件が成立した場合であっても、その時点で連続予告演出が実行されず、実行条件が成立した後、特定の期間内にて枠ボタン２２を操作した場合に連続予告演出が実行されるように構成している。これにより、１回の特別図柄変動期間中に第２入球口６４０へと球が複数入球し、複数の入賞情報コマンドを受信した場合には、実行条件の成立対象となる入賞情報を遊技者に分かり難くすることができる。よって、連続予告演出が実行された場合に、その連続予告演出がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、連続予告演出の演出内容が単調になることを抑制することができる。

【０１７４】

なお、本制御例では、上述した通り、連続予告演出の実行条件が成立したことを遊技者に報知（示唆）しないように構成しているが、これに限ること無く、実行条件が成立したことを遊技者に報知（示唆）するための報知（示唆）演出を実行するように構成しても良く、例えば、副表示領域Ｄｓに「待機中」の文字を表示することで、連続予告演出の実行条件が成立したことを遊技者に報知（示唆）するように構成しても良い。このように構成

することで報知（示唆）演出が実行された場合に、連続予告演出を実行させようと意欲的に枠ボタン２２を操作させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、本制御例では、図１３（ａ）に示した通り、遊技者による枠ボタン２２への操作を有効に判別する有効期間が設定されていることを（有効期間中であることを）遊技者に報知可能な有効期間報知態様として、主表示領域Ｄｍの右側下方に枠ボタン２２を模したアイコンＨＲ１０を表示するように構成しているが、連続予告演出の実行条件が成立した場合に設定される特殊有効時間が設定されているのか、通常の有効時間が設定されているのかを、アイコンＨＲ１０の表示態様からは判別できない（し難い）ように構成している。このように構成することで、遊技者は、枠ボタン２２を操作するまで連続予告演出が実行されるのか、通常の操作演出が実行されるのかが分からないため、連続予告演出を実行させようと枠ボタン２２を意欲的に操作させることができる。

【０１７５】

なお、本制御例の構成とは異なり、アイコンＨＲ１０の表示態様によって、現在設定されている有効期間が特殊有効時間であるか、通常有効時間であるかを遊技者が判別可能となるように構成しても良いし、アイコンＨＲ１０が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示タイミングによって現在設定されている有効期間が特殊有効時間であるか、通常有効時間であるかを判別させるように構成しても良い。また、特殊有効時間が設定される期間を、通常有効時間が設定される期間（例えば、特別図柄変動が開始されてから３秒間）とは異ならせ、さらに、特殊有効時間が設定されていることを遊技者に報知（示唆）しないように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対してどのタイミングで枠ボタン２２を操作したら連続予告演出が実行されるのかを分かり難くすることができるため、遊技者に対して意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。同様に、特殊有効時間が設定されていることを遊技者に報知（示唆）しないように構成した場合において、連続予告演出の実行条件が成立していることを報知（示唆）する演出（例えば、副表示領域Ｄｓに「待機中」の文字を表示）のみ実行可能に構成しても良い。これにより、連続予告演出の実行条件が成立していない状態で無駄に枠ボタン２２を操作させてしまうことを抑制することができる。加えて、連続予告演出の実行条件が成立している状態であって、特殊有効時間外に枠ボタン２２を操作した場合に、現在が特殊有効時間外であることを遊技者に報知するための報知表示（例えば、副表示領域Ｄｓに「今じゃない」の表示）を実行しても良いし、特殊有効時間を案内するための案内表示（例えば、副表示領域Ｄｓに「２秒後にもう一度押してね」の表示）を実行しても良い。また、本制御例では、第２特別図柄に対する入賞情報が含まれる入賞情報コマンドを受信した場合に、連続予告演出テーブル２２２ｄを参照して、連続予告演出の実行条件を成立させるための処理を実行するが、これに限ること無く、第１特別図柄に対する入賞情報が含まれる入賞情報コマンドを受信した場合にも連続予告演出の実行条件が成立するように構成しても良い。

【０１７６】

図２８に戻り説明をする。Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅは、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを決定する際に参照されるデータテーブルである。本制御例では、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置６５内に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを設けており、可変入賞装置６５内に入賞した球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過すると、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されるように構成している。そして、実行される大当たり遊技の種別に応じて、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過し易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）と、その確変大当たり遊技よりも、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過し難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）と、を実行可能に構成している。具体的には、図５（ｂ）に示した通り、可変入賞装置６５内に切替弁６５ｙを設け、切替弁６５ｙの配置状況によって可変入賞装置６５内に流入した球が、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過不可能（困難）な第３流路６５ｅ３と、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過可能な第４流路６５ｅ４とに振り分けられるように構成している。この切替弁６５ｙは、確変大当たり遊技が実行された場合の１ラウンド目のラウンド遊技中にのみ球を第４流路６５ｅ４へと振り分け可能

な配置状況へと切り替わるように駆動制御される。Ｖ報知演出は、大当たり遊技を実行している遊技者に対して、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過可能な期間（Ｖ期間）、及び、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを狙うための遊技方法を案内するＶ案内演出と、現在がＶ期間であることを報知するＶ期間演出と、Ｖ期間中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを報知するＶ成功演出と、Ｖ期間中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過しなかったことを報知するＶ失敗演出と、を実行可能な演出である。このＶ報知演出を実行することにより、確変大当たり遊技が実行された場合において、特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させるための遊技を容易に行わせることができると共に、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したことが遊技者に報知されるため、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【０１７７】

ここで、本制御例では、通常大当たり遊技が実行された後には、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成しており、時短状態が設定された場合には、演出モードとして「チャンスモード」が設定されるように構成している（図１８参照）。さらに、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定される場合の一部においても「チャンスモード」が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定された場合であっても、内部的には確変状態が設定されている可能性を残すことができるため、遊技者に確変状態であることを期待させながら遊技を行わせることができる。しかしながら、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されてしまうと、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したか否かを大当たり遊技中に容易に把握できてしまうため、ひいては、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したにも関わらず、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定されてしまうと、確変状態が消滅したと不信感を持たれてしまうという問題があった。特に、本制御例のように確変状態を終了させるための確変終了条件として、特別図柄変動が５０回実行された場合に成立する確変終了条件を有するパチンコ機１０においては、特別図柄抽選で大当たり当選することなく確変状態が終了してしまうため、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したにも関わらず、確変状態が設定されなかったと強く思われてしまう虞があった。そこで、本制御例では、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを決定する処理を実行し、その処理結果に基づいて大当たり遊技中のＶ報知演出の有無を決定する。そして、Ｖ報知演出を実行しない大当たり遊技中にて、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合（大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合）に、その大当たり遊技終了後に「チャンスモード」を設定するように構成している。このように構成することで、内部的に確変状態が設定されているか否かを遊技者が判別することが困難となるため、「チャンスモード」を遊技している遊技者に対して不信感を与えること無く、確変状態が設定されていることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【０１７８】

ここで、図３１（ｂ）を参照して、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅの内容について説明をする。図３１（ｂ）は、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅに規定されている内容を模式的に示した模式図である。このＶ報知実行選択テーブル２２２ｅは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５８参照）にて実行される大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）において、確変大当たり遊技を開始するタイミングであると判別された場合に（図６４のＳ４７０１：Ｙｅｓ）、今回の大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを決定する際に参照される（図６４のＳ４７０４）。図３１（ｂ）に示した通り、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅには、今回実行される大当たり遊技に対応する大当たり種別（大当たり当選した大当たり種別）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させてＶ報知有無（Ｖ報知演出を実行するか否かの判定結果）が規定されている。具体的には、大当たり種別が「大当たりＡ」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１４９」の範囲には、Ｖ報知演出を実行することを示す「Ｖ報知有」が、「１５０～１９８」の範囲には、Ｖ報知演出を実行しないことを示す「Ｖ報知無」が規定されている。また、大当たり種別が「大当たりＣ，Ｄ，Ｅ」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値

が「０～１８９」の範囲には、「Ｖ報知有」が、「１９０～１９８」の範囲には、「Ｖ報知無」が規定されている。第１特別図柄抽選で大当たり当選し、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別「大当たりＡ」が設定された場合には、約７５％の割合でＶ報知演出が実行される。ここで、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、５０％が確変大当たり遊技（「大当たりＡ」）となり、残りの５０％が通常大当たり遊技（「大当たりＢ」）となるように構成されている。よって、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の約３７．５％の割合で大当たり遊技中にＶ報知演出が実行され、約６２．５％の割合で大当たり遊技中にＶ報知演出を実行報知演出が実行されないことになる。また、Ｖ報知演出が実行されなかった場合のうち、確変大当たり遊技が実行されている割合が約２０％となるように構成されている。

【０１７９】

一方、第２特別図柄抽選で大当たり当選し、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別「大当たりＣ，Ｄ，Ｅ」が設定された場合には、約９０％の割合でＶ報知演出が実行される。ここで、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、必ず確変大当たり遊技（「大当たりＣ，Ｄ，Ｅ」）となるように構成されている。よって、実際には第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の約１０％の割合でＶ報知演出が実行されない大当たり遊技が実行されることになる。このように、必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選による大当たり当選に対してもＶ報知演出を実行しない場合を設けることにより、Ｖ報知演出が実行されなった場合、即ち、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定された場合において、遊技状態が確変状態である割合を高めることができる。また、上述した通り、第１特別図柄抽選で確変大当たり遊技が実行される大当たり（「大当たりＡ」）に当選した場合と、第２特別図柄抽選で確変大当たり遊技が実行される大当たり（「大当たりＣ，Ｄ，Ｅ」）に当選した場合とで、Ｖ報知演出が実行される割合を異ならせている。具体的には、実際に確変大当たり遊技が実行され易い第２特別図柄抽選よりも、確変大当たり遊技が実行され難い第１特別図柄抽選のほうが、確変大当たり遊技が実行される場合において、Ｖ報知演出が実行され難くなるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄抽選で大当たりに当選した場合に、その大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されない頻度を高めることができるため、通常大当たり遊技が実行され得る第１特別図柄抽選に基づく大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定された場合にも遊技者に期待感を持たせ易くすることができる。

【０１８０】

なお、本制御例では、図３１（ｂ）に示した通り、Ｖ報知演出の実行割合を、大当たり種別に応じて異ならせているが、それ以外の要素に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせても良く、例えば、大当たり当選した時点における遊技状態に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせたり、通常状態へ移行すること無く大当たり当選した回数（所謂、連荘回数）に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせたり、遊技者が枠ボタン２２を操作した操作結果に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせても良い。このように様々な条件に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせることで、見た目上の確変割合（大当たり当選全体におけるＶ報知演出が実行される割合）を複数設定することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合、即ち、特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させることが可能な大当たり遊技が実行される場合にのみ、上述したＶ報知演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、通常大当たり遊技が実行される場合にもＶ報知演出を実行可能に構成しても良い。この場合、確変大当たり遊技にてＶ期間（特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させることが可能な期間）が設定されるタイミング（１ラウンド目のラウンド遊技が実行されるタイミング）に合わせてＶ報知演出を実行し、最終的にＶ期間中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過しなかったことを報知するＶ失敗演出を実行するように構成すれば良い。さらに、大当たり遊技中に正常に遊技を行ったにも関わらず、Ｖ失敗演出が実行されるように構成した場合には、例えば、確変大当たり遊技にて特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させたにも関わらずＶ失敗演出を実行し、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」を設定する

ように構成しても良い。また、本制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、確変大当たり遊技中にＶ報知演出を実行しないパターンを設定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には必ずＶ報知演出を実行するように構成しても良い。

【０１８１】

図２８（ａ）に戻り、説明を続ける。ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆは、演出モードとして「チャンスモード」が設定されている場合に、遊技者が操作手段である枠ボタン２２を操作したことに基づいて実行される操作演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５８参照）にて実行される枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）にて、チャンスモード中に枠ボタン２２に対して有効な操作が実行されたと判別された場合に（図７０のＳ５３１４：Ｙｅｓ）、参照される（図７０のＳ５３１５参照）。このように、遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に実行される操作演出の演出態様を、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆを参照して可変させることにより、遊技者に対してバリエーションに富んだ操作演出を提供することができる。ここで、図３２（ａ）を参照して、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆの内容について説明をする。図３２（ａ）は、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図３２（ａ）に示した通り、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆには、時短状態が設定されている場合に参照される時短状態選択テーブル２２２ｆ１と、確変状態が設定されている場合に参照される確変状態選択テーブル２２３ｆ２と、が規定されている。

【０１８２】

本制御例では、時短状態が設定される場合と、確変状態が設定される場合の一部において、演出モードとして「チャンスモード」が設定されるように構成されている。そして、設定されている遊技状態に関わらず、「チャンスモード」中は共通の変動演出が実行されるように構成されている。さらに、確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで、同一の変動パターンテーブル（確変・時短用テーブル２０２ｂ２）を参照して変動パターン（変動時間）が選択されるように構成されている。これにより、「チャンスモード」中に実行される特別図柄変動、及び、その特別図柄変動に対応して実行される第３図柄の変動演出からは、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを把握し難くすることができるため、遊技者に対して現在が確変状態であることを期待させながら遊技を行わせることができる。しかしながら、「チャンスモード」を遊技している遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を示唆可能な情報を提供しないと、「チャンスモード」中の遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。そこで、本制御例では、「チャンスモード」中に複数種類の操作演出を実行可能に構成し、設定されている遊技状態に応じて、各操作演出の実行割合を異ならせるように構成している。つまり、実行され得る操作演出の種類は同一だが、各操作演出が選択される割合を異ならせることにより、実際に実行される複数の操作演出に基づいて現在の遊技状態を予測することができるように構成している。これにより、遊技者に対して遊技状態を予測する楽しみを提供することができる。なお、通常状態が設定されている場合に実行される操作演出の演出態様や、確変状態が設定されていることを報知する演出モードである「スーパーチャンスモード」中に実行される操作演出の演出態様や、変動演出の一環として実行される操作演出の演出態様についても同様に複数種類の演出態様のうち、何れかの演出態様を決定して実行するように構成しているが、その詳細な説明は省略する。

【０１８３】

次に、図３２（ｂ）を参照して、操作時演出選択テーブル２２２ｆに規定されている時短状態選択テーブル２２３ｆ１の内容について説明をする。図３２（ｂ）は、時短状態選択テーブル２２３ｆ１の内容を模式的に示した模式図である。この時短状態選択テーブル２２３ｆ１は、時短状態が設定されている「チャンスモード」中における操作演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、枠ボタン２２が操作されたタイ

ミングと、遊技者が枠ボタン２２に対して実行した操作方法の種別と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに応じて異なる操作演出の演出態様が規定されている。具体的には、図３２（ｂ）に示した通り、操作タイミングが高速変動期間（第１期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１４９」の範囲には、操作演出が実行されないことを示す「無」が、「１５０～１８９」の範囲には、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第３図柄変動中に示唆する演出を示す「リーチ示唆」が、「１９０～１９８」の範囲には、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。ここで、本制御例では、遊技者が枠ボタン２２に対して実行可能な操作方法が複数設定されており、枠ボタン２２を押下した状態が２秒未満である場合に判定される「通常押し」と、枠ボタン２２を押下した状態が２秒以上継続した場合に判定される「長押し」と、が設定されている。そして、遊技者の操作方法に応じて異なる操作演出が実行されるように構成している。これにより、遊技者が任意に操作方法を選択することで様々な操作演出を実行することができる。よって、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することが出来る。

【０１８４】

なお、本制御例では、遊技者が操作可能な操作方法として、上述した２種類の操作方法を用いているが、これに限ること無く、例えば、パチンコ機１０に枠ボタン２２以外の操作手段（例えば、第２枠ボタン）を設け、遊技者が押下した枠ボタンの種類に応じて異なる操作演出が選択されるように構成しても良いし、所定期間（例えば、２秒間）の間に、複数の操作手段に対して実行された操作の順序に対応させて複数の操作方法を設定するように構成しても良い。さらに、遊技者が枠ボタン２２を押下した時点で「通常押し」と判定し、その後、その押下状態が所定期間（例えば、２秒）継続した場合に、「長押し」と追加判定することで、「長押し」専用の操作演出を実行するように構成しても良い。さらに、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下可能な枠ボタン２２の構成以外に、遊技者が上下左右方向に傾倒操作可能なレバー部材や、遊技者が回動操作可能な回動部材から成る操作手段を設けても良い。また、遊技者が部材を直接操作するのでは無く、所定の検知領域を有する近接センサを設け、その検知領域内に進入させた手を近接センサに検知させることで所定の操作を実行したと判定可能な操作手段（例えば、タッチセンサ等）を設けても良く、遊技者が任意に所定の操作を実行可能であって、その操作内容に応じて異なる操作方法を選択できるものであれば良い。また、本制御例では、「通常押し」と、「長押し」の２種類の操作方法を有する構成について説明をしたが、これに限ること無く、３種類以上の操作方法を設けても良いし、操作方法を１種類しか設けなくても良い。ここで、操作方法を１種類しか設けない場合には、当該操作が実行される間隔に応じて異なる操作演出が実行されるように構成しても良い。これにより、操作方法自体は１種類であっても、様々な操作演出を遊技者に選択させることが可能となる。

【０１８５】

図３２（ｂ）に戻り、時短状態選択テーブル２２３ｆ１の内容の説明を続ける。操作タイミングが通常時短変動期間（第２期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。そして、操作タイミングが特定期間（５０回目の特別図柄変動中）の場合、操作方法、及び取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず、操作演出が実行されないように構成されている。最後に、操作タイミングが通常時短変動期間（第３期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、過去（「チャン

スモード」が設定された時点（大当たり遊技終了後））に設定されていた遊技状態を示唆するための演出を示す「過去状態示唆」が規定されている。次に、図３３を参照して、操作時演出選択テーブル２２２ｆに規定されている確変状態選択テーブル２２３ｆ２の内容について説明をする。図３３は、確変状態選択テーブル２２３ｆ２の内容を模式的に示した模式図である。この確変状態選択テーブル２２３ｆ２は、確変状態が設定されている「チャンスモード」中における操作演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、枠ボタン２２が操作されたタイミングと、遊技者が枠ボタン２２に対して実行した操作方法の種別と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに応じて異なる操作演出の演出態様が規定されている。

【０１８６】

具体的には、図３３に示した通り、操作タイミングが高速変動期間（第１期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１１９」の範囲には、操作演出が実行されないことを示す「無」が、「１２０～１３９」の範囲には、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第３図柄変動中に示唆する演出を示す「リーチ示唆」が、「１４０～１８９」の範囲には、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」、「１９０～１９８」の範囲は、背景モードを移行することを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作タイミングが通常時短変動期間（第２期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１６９」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が、「１７０～１９８」の範囲には、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。そして、操作タイミングが特定期間（５０回目の特別図柄変動中）の場合、操作方法、及び取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず、操作演出が実行されないように構成されている。最後に、操作タイミングが通常時短変動期間（第３期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、過去（「チャンスモード」が設定された時点（大当たり遊技終了後））に設定されていた遊技状態を示唆するための演出を示す「過去状態示唆」が規定されている。

【０１８７】

以上、説明をした通り、大当たり遊技終了後の演出モードとして「チャンスモード」が設定された場合には、時短状態である場合と、確変状態である場合と、で異なるデータテーブルを参照して操作演出の演出態様が選択されるように構成しており、設定されている遊技状態に応じて各演出態様が選択される割合を異ならせている。よって、実行される操作演出の演出態様に基づいて現在設定されている遊技状態を遊技者に予測させることが可能となるため、遊技者に意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。また、特定の操作タイミングにおいて、演出モードとして「チャンスモード」が設定され得る複数の遊技状態（確変状態、時短状態）のうち、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）が設定されている場合に実行され易い演出態様（有利演出態様）として、例えば、「第１期間」中の「通常押し」により実行される「状態示唆」の操作演出を設けているため、「第１期間」中の「通常押し」により「状態示唆」の操作演出が実行された場合に、有利遊技状態が設定されているのでは？と期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。さらに、「第１期間」中に操作演出を複数回実行可能に構成しているため、「第１期間」中に上述した有利演出態様で操作演出が実行された回数が増加すればするほど、有利遊技状態が設定されている期待度を高めることができるため、遊技者により意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。加えて、特定の操作タイミングにおいて、演出モードとし

て「チャンスモード」が設定され得る複数の遊技状態（確変状態、時短状態）のうち、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）が設定されている場合にのみ実行される演出態様（確定演出態様）として、例えば、「第１期間」中の「通常押し」により実行される「背景モード移行」の操作演出を設けているため、「第１期間」中の「通常押し」により「背景モード移行」の操作演出が実行された場合に、有利遊技状態が設定されていることを把握することができる。

【０１８８】

また、上述した有利演出態様や、確定演出態様として、他の条件下（例えば、「第２期間」中の「通常押し」）において選択され得る演出態様を用いている。より詳細には、「状態示唆」の演出態様は、「第１期間」中の「通常押し」により実行された場合には、確変状態が設定されている期待度が高くなり、「第２期間」中の「通常押し」により実行された場合には、時短状態が設定されている期待度が高くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、「チャンスモード」が設定されているどの期間中にどの演出態様で操作演出が実行されたのかを分析しながら遊技を行わせる楽しみを提供することができる。以上、図３２、及び図３３を参照して、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作した場合に、選択され得る操作演出の演出態様の内容、及び、選択される際に参照されるデータテーブル（ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆ）の内容について説明をしたが、本第１制御例では、設定されている遊技状態に応じて異なるデータテーブルを参照するように構成している。そして、各データテーブルには、同一の演出態様が、選択割合を異ならせて規定されている。これにより、実行される操作演出の演出態様だけでは現在の遊技状態を遊技者に把握させ難くし、複数回の操作演出を実行することより、各演出態様の選択割合を把握することで現在の遊技状態を把握可能にすることができる。よって、遊技者に対して操作演出を複数回実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、設定されている遊技状態に応じて異なるデータテーブルを参照するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、現在設定されている遊技状態と、現在設定されている演出モードと、に基づいて、異なるデータテーブルを参照して操作演出の演出態様を選択するように構成しても良い。これにより、確変状態が設定されている場合において、演出モードとして「スーパーチャンスモード」が設定されている場合と、「チャンスモード」が設定されている場合とで、異なる操作演出を実行することができる。

【０１８９】

ここで、演出モードとして「スーパーチャンスモード」が設定されている場合には、例えば、現在の遊技状態が設定されていることを示唆する演出態様である「状態示唆」を実行する必要が無いため、代わりに、「リーチ示唆」の演出態様や、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報に特定の抽選結果（大当たり当選や、所定時間以上の変動時間が設定される変動パターン）を示す情報が含まれているか否かを示唆する「先読み示唆」の演出態様を規定すると良い。これにより、「スーパーチャンスモード」が設定されている状態においても、遊技者に操作演出を意欲的に実行させることができる。さらに、操作演出の演出態様を選択するためのデータテーブル（ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆ）の種別を、大当たり当選時の遊技状態や、大当たり種別（特別図柄の停止表示態様）、第３図柄表示装置８１の表示面に表示された第３図柄の停止表示態様、或いは、大当たり遊技中におけるＶ入賞の有無に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として時短状態が設定され、且つ、演出モードとして「チャンスモード」が設定される場合において、通常大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定される場合と、確変大当たり遊技中に球をＶ入賞させることができず、その大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定される場合と、で「チャンスモード」中に実行される操作演出の演出態様を異ならせることができる。具体的には、確変の大当たり遊技終了後に時短状態が設定された「チャンスモード」中には、前回の大当たり遊技が確変大当たり遊技であったことを示唆する「過去大当たり種別示唆」の演出態様を規定すると良い。これにより、実際には時短状態が設定されているにも関わらず、確変状態が設定されてい

るのではと遊技者に思わせることができる。また、前回の大当たり遊技が確変大当たり遊技であったにも関わらず、Ｖ入賞させることができなかったことを報知する「過去遊技履歴報知」の演出態様を規定しても良い。これにより、今後実行する遊技の内容を改め易くすることができる。

【０１９０】

次に、図２８（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図２８（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、コマンド記憶領域２２３ａ、入賞情報格納エリア２２３ｂ、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、特図変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅ、演出カウンタ２２３ｆ、従状態設定エリア２２３ｇ、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈ、特殊演出中フラグ２２３ｉ、Ｖ入賞フラグ２２３ｊ、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋ、Ｖ報知フラグ２２３ｍ、従時短カウンタ２２３ｎ、特殊連続予告フラグ２２３ｏ、演出モード記憶エリア２２３ｐ、連続予告実行中フラグ２２３ｑ、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒ、特殊有効時間カウンタ２２３ｓ、操作中カウンタ２２３ｔ、その他メモリエリア２２３ｚが少なくとも設けられている。コマンド記憶領域２２３ａは、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ出力された各種コマンドがそのコマンドに対する処理が実行されるまで一時的に記憶され領域である。詳細には、リングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ処理装置１１３のコマンド判定処理（図５９参照）が実行されると、コマンド記憶領域２２３ａに記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。入賞情報格納エリア２２３ｂは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１エリア～第４エリア）とを特別図柄に対して有しており、これらの各エリアには、主制御装置１１０から出力された入賞情報コマンドに含まれる入賞情報が第１エリアから順に格納される。この入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。

【０１９１】

本制御例では、第１特別図柄の保留球を最大で４個、第２特別図柄の保留球を最大で４個、それぞれ保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア２２３ｂには、第１特別図柄用の４つの保留エリアと、第２特別図柄用の４つの保留エリアとが形成される。なお、本制御例では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とは同時に実行されないように構成しており、第１特別図柄の保留球と、第２特別図柄の保留球とをともに有している状態で新たな特別図柄抽選を実行する場合には、第２特別図柄の保留エリアのうち、最古に記憶された入賞情報（第１エリアに記憶された入賞情報）が実行エリアへと移行するように構成されている。そして、第２エリア～第４エリアに格納されている各入賞情報が１つ若い番号の保留エリアへとシフトするように構成されている。即ち、本制御例のパチンコ機１０は、第２特別図柄抽選が第１特別図柄抽選よりも優先して実行されるように構成されている。なお、本制御例のパチンコ機１０とは異なり、例えば、特別図柄の種別に関わらず、保留球を獲得した順番に応じて特別図柄抽選が実行されるパチンコ機１０（所謂、入賞順消化のパチンコ機１０）であれば、入賞情報格納エリア２２３ｂに８つの保留エリアを設け、主制御装置１１０から出力された入賞情報コマンドに含まれる入賞情報が第１エリアから順に記憶されるように構成すれば良い。また、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選と、を同時に（重複して）実行可能なパチンコ機１０（所謂、同時変動タイプのパチンコ機１０）であれば、本制御例の構成に対して、１つの実行エリアに替えて、第１特別図柄用の第１実行エリアと、第２特別図柄用の第２実行エリアと、を設け、各特別図柄に対応した保留エリアの第１エリアに記憶されている入賞情報が各特別図柄に対応した実行エリアへと移行するように構成すれば良い。

【０１９２】

特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０から送信された保留球数コマンドに対応する値を計数するためのカウンタであって、第１特別図柄の保留球数を計数す

るための第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ１と、第２特別図柄の保留球数を計数するための第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ２と、を有している。即ち、特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて各特別図柄の保留球数をカウントし、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。具体的には、主制御装置１１０では、第１入球口６４への入球によって第１特別図柄の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において新たな第１特別図柄抽選を実行するために第１特別図柄の保留球数を減算した場合に、加算後または減算後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、第２入球口６４０への入球によって第２特別図柄の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において新たな第２特別図柄抽選を実行するために第２特別図柄の保留球数を減算した場合に、加算後または減算後の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンド（特図２保留球数コマンド）を、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。

【０１９３】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド、特図２保留球数コマンド）を受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、或いは、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を取得して、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ（第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ１、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ２）に格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅと同期させながら、その値を更新することができる。特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値は、保留図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納すると共に、格納後の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値分の保留球数を第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓ１（図６（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄の数も、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、特別図柄抽選の実行が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【０１９４】

特図変動開始フラグ２２３ｄは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特別図柄の変動パターンを通知する特図変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。なお、特図変動開始フラグ２２３ｄは、第１特別図柄に対応する第１特図変動開始フラグ２２３ｄ１と、第２特別図柄に対応する第２特図変動開始フラグ２２３ｄ２と、を有しており、主制御装置１１０から送信された特図変動パターンコマンドが示す特別図柄の種別に対応させてオン、オフの設定がされる。特図停止種別選択フラグ２２３ｅは、主制御装置１１０から出力される特別図柄の変動停止種別を通知す

る停止種別コマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。なお、この特図停止種別選択フラグ２２３ｅは、第１特別図柄に対応する第１特図停止種別選択フラグ２２３ｅ１と、第２特別図柄に対応する第２特図停止種別選択フラグ２２３ｅ２と、を有しており、主制御装置１１０から送信された停止種別コマンド（特図停止種別コマンド）に含まれる特別図柄の種別に対応させてオン、オフの設定がされる。

【０１９５】

演出カウンタ２２３ｆは、変動パターンの選択や、各種演出の選択等に使用されるカウンタであって、「０～１９８」の範囲で繰り返し更新される。なお、メイン処理が実行される毎に１ずつ加算されて更新される。なお、詳細な説明は省略するが、この演出カウンタ２２３ｆは、複数のカウンタから構成されており、それぞれ更新規則が異なるように規定されている。何れのカウンタも、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５８参照）が実行される毎にカウンタの更新処理が実行されるように構成している。そして、メイン処理の実行間隔内において変動パターンの選択や、各種演出の選択処理を複数種類実行する場合には、演出カウンタ２２３ｆが有する異なるカウンタの値を取得して処理を実行するように構成している。これにより、同一タイミング（メイン処理の同一周期内）において演出カウンタ２２３ｆの値を用いる処理が複数回実行された場合であっても、演出カウンタ２２３ｆの同一値を用いて各種演出等を選択することを抑制することができる。

【０１９６】

従状態設定エリア２２３ｇは、主制御装置１１０から出力される状態コマンドに対応したデータが設定される。従状態設定エリア２２３ｇに設定されるデータにより、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３でも判別することができる。なお、状態設定コマンドは、電源投入時にも主制御装置１１０より出力されて、バックアップされた遊技状態が音声ランプ制御装置１１３により判別可能に構成されている。さらに、従状態設定エリア２２３ｇには、現在設定されている遊技状態を記憶する現遊技状態記憶領域と、現在の遊技状態が設定される以前に設定されていた遊技状態を記憶する過去遊技状態記憶領域と、を有しており、現在の遊技状態がどのような過程を経て設定されたのかを算出可能に構成している。これにより、例えば、時短状態が設定されている場合において、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されたのか、それとも、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その後、確変終了条件が成立したことを契機に時短状態が設定されたのかを判別し、その判別結果に基づいた演出（過去の遊技状態を遊技者に示唆するための過去状態示唆演出）を実行することができる。また、従状態設定エリア２２３ｇは、通常状態、確変状態、時短状態の他に、大当たり遊技状態、普図当たり遊技状態、といった遊技状態も記憶することができるように構成している。普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈは、主制御装置１１０から送信された普図保留球数コマンドに対応する値を計数するためのカウンタであって、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３が有する普通図柄の保留球数を計数するための普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値と同期してその値が加算、減算されるものである。なお、詳細な内容は、上述した特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに対して、対象を特別図柄から普通図柄へと変更した点で相違するだけでありそれ以外は同一であるため省略する。

【０１９７】

特殊演出中フラグ２２３ｉは、通常状態中に第２特別図柄変動が実行されることを示すためのフラグであって、通常状態中に第２特別図柄変動が実行される条件が成立した場合にオンに設定される。具体的には、通常状態において第２特別図柄変動が実行される場合、或いは、第１特別図柄変動が実行されている状態で特図２保留を獲得した場合にオンに設定される。そして、特殊演出中フラグ２２３ｉがオンに設定されている状態で第１特別図柄変動が実行される場合、即ち、特図２保留が０の場合にオフに設定される。本制御例では、特殊演出中フラグ２２３ｉがオンに設定される期間を示すために、「チャンスゾーン」演出（図８（ｂ）参照）が実行される。Ｖ入賞フラグ２２３ｊは、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを示すためのフラグであって、球が特定

領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合にオンに設定される。具体的には、主制御装置１１０にてＶ入賞コマンドが設定された場合に（図５５のＳ２２１６参照）、そのＶ入賞コマンドが送信される。そして、音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）にて実行される入賞コマンド処理（図６１のＳ４２１２参照）においてＶ入賞コマンドを受信したと判別した場合に（図６１のＳ４４０７：Ｙｅｓ）、オンに設定される。このＶ入賞フラグ１１２ｊは、大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）において実行されるエンディング処理（図６５のＳ４７１５参照）にて参照され（図６５のＳ４８０１）、今回の大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したか（Ｖ入賞したか）が判別される。そして、エンディング処理（図６５のＳ４７１５参照）にてオンに設定されていると判別した場合に（図６５のＳ４８０１：Ｙｅｓ）、オフに設定される。

【０１９８】

本制御例では、大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖに通過させる（Ｖ入賞）ための演出としてＶ報知演出を実行可能に構成しており、Ｖ入賞の有無に応じて、Ｖ入賞時（Ｖラウンド終了時）と、大当たり遊技のエンディング時とに実行される演出の演出態様を可変させるように構成している。さらに、Ｖ報知演出が実行されているか否かに応じて、Ｖ入賞時の演出態様と、大当たり遊技のエンディング時の演出態様とを可変させるように構成している。このように、Ｖ入賞の有無に基づいて可変設定される演出を、Ｖ入賞時とは異なるタイミング（エンディング時）で実行可能とするために、Ｖ入賞の有無をＶ入賞フラグ１１２ｊの設定状況により判別可能に構成している。Ｖ演出実行フラグ２２３ｋは、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行することを示すためのフラグであって、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行すると決定した場合にオンに設定されるものである。具体的には、大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）において、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合（図６４のＳ４７０１：Ｙｅｓ）であって、今回の大当たりが確変大当たりである場合に（図６４のＳ４７０３：Ｎｏ）、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅを参照してＶ報知演出の実行の有無が決定される。そしてＶ報知演出を実行すると判別した場合に（図６４のＳ４７０５：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図６４のＳ４７０６参照）。そして、大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）において実行されるエンディング処理（図６５のＳ４７１５参照）にて、Ｖ入賞フラグ１１２ｊがオンに設定されていない場合、即ち、大当たり遊技中にＶ入賞が発生しなかった場合に参照され（図６５のＳ４８０２）、オンに設定されていると判別した場合には（図６５のＳ４８０２：Ｙｅｓ）、エンディング演出の演出態様を切り替えるための処理を実行し（図６５のＳ４８０４）、その後、オフに設定される（図６５のＳ１８０４）。

【０１９９】

本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合には、その大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを決定し、Ｖ報知演出の実行を決定した場合には、その時点でエンディング期間中の演出態様として、確変状態が設定されることを示すための演出態様（図１１（ｂ），（ｄ）参照）を設定するように構成している。つまり、確変大当たり遊技中にＶ報知演出を実行する場合には、Ｖ入賞した時点で遊技者に対してその旨が報知されるため、エンディング期間に実行されるエンディング演出においても、遊技者に確変状態が設定されることを示すための演出態様（図１１（ｂ），（ｄ）参照）が設定されるように構成している。よって、大当たり遊技中にＶ入賞しなかった場合には、エンディング演出の演出態様を、時短状態が設定されることを示すための演出態様（図１１（ａ），（ｃ）参照）へと切り替える処理を実行する。一方、確変大当たり遊技中にＶ報知演出を実行しない場合には、Ｖ入賞したとしてもその旨を遊技者に報知すること無く、エンディング演出の演出態様として、時短状態が設定されることを示すための演出態様（図１１（ａ），（ｃ）参照）が予め設定されるため、大当たり遊技中にＶ入賞しなかった場合であっても、エンディング演出の演出態様を切り替える処理を実行する必要が無い。従時短カウンタ２２３ｎは、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に（大当たり遊技終了後に）、予

め定められた値（本制御例では「１００」）が設定される。そして、従時短カウンタ２２３ｎの値が１以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が１減算され、従時短カウンタ２２３ｎの値が「０」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、従時短カウンタ２２３ｎの値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。なお、後述する各制御例において、同一の符号（２２３ｎ）を付した要素の名称として時短中カウンタと称する場合があるが、その意味する所は同一である。

【０２００】

特殊連続予告フラグ２２３ｏは、演出モードとして「チャンスモード」が設定されている高速変動期間（第１期間）中に連続予告演出の実行条件が成立したことを示すためのフラグであって、連続予告演出の実行条件が成立した場合にオンに設定される。この特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンに設定されると、操作手段に対する操作を有効に判別可能となる特殊有効期間が設定され、その特殊有効期間中に操作手段に対して特定の操作が行われた場合に、連続予告演出が実行される。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）の一部である入賞コマンド処理（図６１のＳ４２１２参照）にて、特図用入賞情報コマンド（特別図柄に対応する入賞情報コマンド）を受信した場合に実行される特図用入賞情報コマンド処理（図６２のＳ４４０６参照）において、現在が高速変動期間中である（従時短カウンタ２２３ｎの値が７５よりも大きい）と判別された場合に（図６２のＳ４５０２：Ｙｅｓ）、連続予告実行選択テーブル２２２ｄを参照して連続予告演出を実行すると判別した場合に（図６２のＳ４５０６：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図６２のＳ４５０７）。そして、第２特別図柄変動に対応する変動演出を選択するための特図２演出態様設定処理（図６８のＳ４９０７参照）にて、「チャンスモード」が設定されている場合に実行されるチャンスモード中演出設定処理（図６９のＳ５１１６参照）にて、特殊連続予告フラグ２２３ｏの設定状況が参照され（図６９のＳ５２１０）、オンに設定されている場合に、枠ボタン２２への操作を有効に判別可能な特殊有効期間として、特殊有効時間タイマ２２３ｓに３秒に対応する値が設定され（図６５のＳ５２１１）、その後、オフに設定される。

【０２０１】

このように、連続予告演出の実行条件が成立した場合にのみ、操作手段への操作が有効に判別される特殊有効期間を設定し、その特殊有効期間内に遊技者が操作手段に対して特定の操作を実行した場合にのみ、連続予告演出を実行可能とすることで、連続予告演出を実行しようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、連続予告演出を実行するための複数の情報（連続予告演出の実行条件が成立したか否かを示す情報や、特殊有効期間が設定される期間（設定されている期間）を示す情報や、連続予告演出を実行させために操作手段に対して行う操作内容を示す情報）を、遊技者に報知するための報知演出の報知態様を可変させることにより、連続予告演出の実行難易度を容易に可変調整することができる。なお、この場合、特別図柄抽選で大当たり当選した場合（する場合）に、連続予告演出の実行条件が成立し易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して連続予告演出を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。加えて、連続予告演出の実行条件が成立している状態において、特殊有効期間外に遊技者が操作手段に対して特定の操作を実行した場合に、特殊有効期間が設定されるタイミングを遊技者に案内する案内報知演出を実行するように構成すると良い。これにより、遊技者に対してより意欲的に操作手段を操作させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。演出モード記憶エリア２２３ｐは、普通図柄の高確率状態中に設定される各種演出モードが格納される記憶領域であって、従時短カウンタ２２３ｎの値に応じて異なる演出モードが記憶される。そして、現在の演出モードを判別する際に、格納されている演出モードが読み出される。具体的には、チャンスモード中演出設定処理（図６９のＳ５０１２参照）にて、従時短カウンタ２２３ｎの値が読み出され（図６９のＳ５２０１）、読み出した値に対応する演出モード（高速期間（高速変動期間）、通常第１期間（第１期間）、通常第２期間（第２期間））が設定され記憶される。そして、普通図柄の

高確率状態が低確率状態へと移行した場合に記憶されている情報がクリアされる。

【０２０２】

連続予告実行中フラグ２２３ｑは、第３図柄の変動演出として連続予告演出が設定されていることを示すためのフラグであって、連続予告演出が実行されている場合にオンに設定される。そして、チャンスモード中演出設定処理（図６９のＳ５０１２参照）にて、設定状況が判別され（図６９のＳ５２０８）、オンに設定されている場合には（図６９のＳ５２０８：Ｙｅｓ）、連続予告演出に対応する演出態様が決定される。そして、連続予告演出が終了した場合にオフに設定される。このように構成することで、連続予告演出中に実行される新たな変動演出において、連続予告演出に対応しない別の演出態様が設定されることを抑制することができる。ＳＷ有効時間タイマ２２３ｒは、第３図柄の変動表示期間内に設定される枠ボタン２２の操作を有効に判別する操作有効期間を計測するためのタイマであって、操作有効期間が設定される場合に、操作有効期間の長さに対応する値が設定され、時間の経過に伴って、値が減算されるように構成している。そして、操作有効期間中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、その値が０にクリアされる。このように、枠ボタン２２の操作を有効に判別する操作有効期間を設定することにより、操作手段（枠ボタン２２）を操作した場合に実行される演出（操作演出）が過剰に実行されることを抑制することができる。なお、本制御例では、遊技者が操作可能な操作手段として枠ボタン２２のみを設けているが、例えば、操作手段として、枠ボタン２２（第１操作手段）以外に、第２操作手段等の複数の操作手段を設ける場合には、各操作手段に対して異なる操作有効期間を設定する場合がある。その場合は、各操作手段に対してＳＷ有効時間タイマ２２３ｒを設けることで、各操作手段の操作有効期間を重複して設定することができる。

【０２０３】

特殊有効時間タイマ２２３ｓは、特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンに設定されている状態で、チャンスモード中演出設定処理（図６９のＳ５０１２参照）が実行された場合にのみ設定される、枠ボタン２２への操作を有効に判別する操作有効期間（特殊操作有効期間）を計測するためのタイマであって、特殊操作有効時間が設定される場合に、その特殊操作有効時間の長さに対応する値が設定され、時間の経過に伴って、値が減算されるように構成している。そして、枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）において、特殊操作有効期間内であるか否かが判別され（図７０のＳ５３０６）、有効時間内であると判別した場合に（図７０のＳ５３０６：Ｙｅｓ）、枠ボタン２２の操作が有効に取り扱われる。本制御例では、通常の操作有効期間（ＳＷ有効時間タイマ２２３ｒの値が０よりも大きい期間）内に枠ボタン２２を操作した場合と、特殊操作有効期間（特殊有効時間タイマ２２３ｓの値が０よりも大きい期間）内に枠ボタン２２を操作した場合とで異なる操作演出が実行されるように構成しており、具体的には、特殊操作有効期間内に枠ボタン２２を操作した場合には、次に実行される特別図柄変動から対象となる特別図柄変動が終了するまでの複数の特別図柄変動期間を跨いだ連続予告演出が実行されるように構成している。そして、その連続予告演出が実行された場合には、背景モードが専用の背景モード（天国モード）へと移行するように構成している。よって、通常の枠ボタン２２への操作により背景モード移行が抑制されている期間内においては、背景モード移行が実行されるだけで遊技者に対して大当たり当選の期待度を高めさせることができる。操作中カウンタ２２３ｔは、遊技者が枠ボタン２２を押下している期間を計測するためのカウンタであって、遊技者が枠ボタン２２を計測して押下している場合に、時間経過に伴ってカウンタの値が更新されるものである。この操作中カウンタ２２３ｔが計測した値に基づいて、遊技者が枠ボタン２２に対して実行した操作の種別が判別される（図７０のＳ５３１３参照）。

【０２０４】

その他メモリエリア２２３ｚは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域である。図２１に戻り説明を続ける。表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制

御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置１１４は、第３図柄表示装置８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置８１の表示と音声出力装置２２６からの音声出力とをあわせることができる。電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【０２０５】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。

【０２０６】

＜第１制御例における表示制御装置の電気的構成について＞

次に、図３４～図３９を参照して、本第１制御例における表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図３４は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。入力ポート２３８の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続され、入力ポート２３８の出力側には、ＭＰＵ２３１、ワークＲＡＭ２３３、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７がバスライン２４０を介して接続されている。画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されると共に、バスライン２４１を介して出力ポート２３９が接続されている。また、出力ポート２３９の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。なお、パチンコ機１０は、特別図柄の大当たりとなる抽選確率や、１回の特別図柄の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。以下では、先にＭＰＵ２３１、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ

２３７、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６について説明し、次いで、ワークＲＡＭ２３３について説明する。

【０２０７】

まず、ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置１１３から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。ＭＰＵ２３１は、命令ポインタ２３１ａを内蔵しており、命令ポインタ２３１ａで示されるアドレスに格納された命令コードを読み出してフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。ＭＰＵ２３１には、電源投入（停電からの復電を含む。以下、同じ。）直後に、電源装置１１５からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタ２３１ａは、ＭＰＵ２３１のハードウェアによって自動的に「００００Ｈ」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、命令ポインタ２３１ａは、その値が１ずつ加算される。また、ＭＰＵ２３１が命令ポインタの設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示されたポインタの値が命令ポインタ２３１ａにセットされる。なお、詳細については後述するが、本制御例において、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。詳細については後述するが、キャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【０２０８】

一方で、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、２ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の１ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、ＭＰＵ２３１が直接キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本制御例では、ＭＰＵ２３１のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクタＲＯＭ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶されている制御プログラムを、各種データの一時記憶用に設けたワークＲＡＭ２３３に転送して格納する。そして、ＭＰＵ２３１はワークＲＡＭ２３３に格納された制御プログラムに従って、各種処理を実行する。ワークＲＡＭ２３３は、後述するようにＤＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ　ＲＡＭ）によって構成され、高速でデータの読み書きが行われるので、ＭＰＵ２３１は遅滞なく制御プログラムを構成する命令の読み出しを行うことができる。よって、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【０２０９】

キャラクタＲＯＭ２３４は、ＭＰＵ２３１において実行される制御プログラムや、第３図柄表示装置８１に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、ＭＰＵ２３１とバスライン２４０を介して接続されている。ＭＰＵ２３１は、バスライン２４０を介してシステムリセット解除後にキャラクタＲＯＭ２３４に直接アクセスし、そのキャラクタＲＯ

ＭＰＵ２３４の後述する第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶された制御プログラムを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａへ転送する。また、バスライン２４０には画像コントローラ２３７も接続されており、画像コントローラ２３７はキャラクタＲＯＭ２３４の後述するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に格納された画像データを、画像コントローラ２３７に接続されている常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する。このキャラクタＲＯＭ２３４は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ、ＲＯＭコントローラ２３４ｂ、バッファＲＡＭ２３４ｃ、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄをモジュール化して構成されている。ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるメインの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムの大部分や第３図柄表示装置８１を駆動させるための固定値データを記憶する第２プログラム記憶エリア２３４ａ１と、第３図柄表示装置８１に表示させる画像（キャラクタ等）のデータを格納するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２とを少なくとも有する。ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、小さな面積で大きな記憶容量が得られる特徴を有しており、キャラクタＲＯＭ２３４を容易に大容量化することができる。これにより、本パチンコ機において、例えば２ギガバイトの容量を持つＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより、第３図柄表示装置８１に表示させる画像として、多くの画像をキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に記憶させることができる。よって、遊技者の興趣をより高めるために、第３図柄表示装置８１に表示される画像を多様化、複雑化することができる。

【０２１０】

また、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、多くの画像データをキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に記憶させた状態で、更に、制御プログラムや固定値データも第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させることができる。このように、制御プログラムや固定値データを、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させることなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させることができるので、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、キャラクタＲＯＭ２３４の動作を制御するためのコントローラであり、例えば、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７から伝達されたアドレスに基づいて、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ等から該当するデータを読み出し、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１又は画像コントローラ２３７へ出力する。ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、その性質上、データの書き込み時にエラービット（誤ったデータが書き込まれたビット）が比較的多く発生したり、データを書き込むことができない不良データブロックが発生したりする。そこで、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出したデータに対して公知の誤り訂正を施し、また、不良データブロックを避けてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａへのデータの読み書きが行われるように公知のデータアドレスの変換を実行する。このＲＯＭコントローラ２３４ｂにより、エラービットを含むＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出されたデータに対して誤り訂正が行われるので、キャラクタＲＯＭ２３４としてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いたとしても、誤ったデータに基づいてＭＰＵ２３１が処理を行ったり、画像コントローラ２３７が各種画像を生成したりすることを抑制することができる。

【０２１１】

また、ＲＯＭコントローラ２３４ｂによってＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７は、個々のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。バッファＲＡＭ２３４ｃは、ＮＡＮＤ型フラッシ

ュメモリ２３４ａから読み出したデータを一時的に記憶するバッファとして用いられるメモリである。ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７からバスライン２４０を介してキャラクタＲＯＭ２３４に割り振られたアドレスが指定されると、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、その指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分（例えば、２キロバイト）のデータがバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされているか否かを判断する。そして、セットされていなければ、その指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分（例えば、２キロバイト）のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ（またはＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄ）より読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃに一旦セットする。そして、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、公知の誤り訂正処理を施した上で、指定されたアドレスに対応するデータを、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７に出力する。

【０２１２】

このバッファＲＡＭ２３４ｃは、２バンクで構成されており、１バンク当たりＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分のデータがセットできるようになっている。これにより、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、例えば、一方のバンクにデータをセットした状態のまま他方のバンクを使用して、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａのデータを外部に出力したり、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７より指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから一方のバンクに転送してセットする処理と、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７によって指定されたアドレスに対応するデータを他方のバンクから読み出してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７に対して出力する処理とを、並列して処理したりすることができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４の読み出しにおける応答性を向上させることができる。ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを補完することを目的にそのＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａよりも極めて小容量（例えば、２キロバイト）に構成されている。このＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄには、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶される制御プログラムのうち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されていないプログラム、具体的には、ＭＰＵ２３１においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納する第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１が少なくとも設けられている。

【０２１３】

ブートプログラムは、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置１１４において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１は、このブートプログラムのうち、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分（即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、１ページの容量が２キロバイトであれば、１０２４ワード（１ワード＝２バイト）分の命令）を格納する。なお、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置１１４の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタ２３１ａの値を「０００００Ｈ」に設定すると共に、バスライン２４０に対して命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「０００００Ｈ」を指定するように構成されている。一方、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０にアドレス「０００００Ｈ」が指定されたことを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。

【０２１４】

ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、命令ポインタ２３１ａを１だけ加算し、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレスをバスライン２４０に対して指定する。そして、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０によって指定されたアドレスがＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄからバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファＲＡＭ２３４ｃより読み出して、ＭＰＵ２３１に対して出力する。ここで、本制御例において、制御プログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納するのは、次の理由による。即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、上述したように、最初の１ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というＮＡＮＤ型フラッシュメモリ特有の問題がある。

【０２１５】

このようなＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が最初に実行すべき命令コードをフェッチするためにＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定された場合、キャラクタＲＯＭ２３４はアドレス「００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならい。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要することになるので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してからアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。これに対し、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納することによって、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「０００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができ、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【０２１６】

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

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

【０２１７】

第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送すると、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第１の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、ＭＰＵ２３１によって第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送されると、命令ポインタ２３１ａがプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地に設定される。よって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち所定量のプログラムがプログラム格納エリア２３３ａに格納されると、ＭＰＵ２３１は、そのプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出して、各種処理を実行することができる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行することになる。後述するように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【０２１８】

ここで、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれている。一方、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに所定量だけ第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から転送される制御プログラムの中に、その残りのブートプログラムが含まれるようにプログラミングされていると共に、プログラム格納エリア２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを第１の所定番地として命令ポインタ２３１ａを設定するようにプログラミングされている。これにより、ＭＰＵ２３１は、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムによって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送した後、その転送した制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムを実行する。この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア２３３ａに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第２の所定番地に設定

する。具体的には、この第２の所定番地として、プログラム格納エリア２３３ａに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図７１のＳ６００１参照）の終了後に実行される初期設定処理（図７１のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

【０２１９】

ＭＰＵ２３１は、この残りのブートプログラムを実行することによって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムや固定値データが全てプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送される。そして、ブートプログラムがＭＰＵ２３１により最後まで実行されると、命令ポインタ２３１ａが第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを参照することなく、プログラム格納エリア２３３ａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送することで、ＭＰＵ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。また、上述したように、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。

【０２２０】

画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図３９参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本制御例では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称す）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる処理を実行する。このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴

って画像が展開されたりすることを防止することができる。
【０２２１】
画像コントローラ２３７は、また、ＭＰＵ２３１からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する処理も実行する。なお、画像の描画は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５および通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要となる画像データは、その描画が行われる前に、ＭＰＵ２３１からの指示に基づき、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される。ここで、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。
【０２２２】
特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０または表示制御装置１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。また、表示制御装置１１４は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して描画に必要な画像データを転送するように、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。また、通常用ビデオＲＡＭ２３６にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオＲＡＭ２３５を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。画像コントローラ２３７は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ブロック分の容量である１３２キロバイトのＳＲＡＭによって構成されたバッファＲＡＭ２３７ａを有している。
【０２２３】
ＭＰＵ２３１が、転送指示や描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ２３７に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、

転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。画像コントローラ２３７は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタＲＯＭ２３４の所定アドレスから１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時に、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐ＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオＲＡＭ２３５，２３６が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第３図柄表示装置８１への表示が間に合わないことを防止することができる。

【０２２４】

また、バッファＲＡＭ２３４ｃから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データへの転送は、画像コントローラ２３７によって行われるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が画像の描画処理や第３図柄表示装置８１への表示処理に未使用である期間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。常駐用ビデオＲＡＭ２３５は、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることがなく保持され続けるように用いられ、電源投入時主画像エリア２３５ａ、背面画像エリア２３５ｃ、キャラクタ図柄エリア２３５ｅ、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆが設けられているほか、電源投入時変動画像エリア２３５ｂ、第３図柄エリア２３５ｄが少なくとも設けられている。電源投入時主画像エリア２３５ａは、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に第３図柄表示装置８１に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア２３５ｂは、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、特図入球口６４への入球が検出された場合に、主制御装置１１０において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像データを格納する領域である。ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図７１のＳ６００３，Ｓ６００４参照）。ここで、図３５を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図３５は、表示制御装置１１４が電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

【０２２５】

表示制御装置１１４は、電源投入直後に、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送すると、続いて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて、図３５（ａ）に示す電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させる。このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置１１０からの変動パターンコマンドに基づき音声ラ

ンプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図３５（ｂ）に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時変動画像と、図３５（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は図３５（ｂ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は図３５（ｃ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。

【０２２６】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送されるまで、画像コントローラ２３７に対し、電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて電源投入時主画像の描画を行うよう指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。また、遊技者等は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５への画像データの転送が完了するまで待機することができる。また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、更に、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【０２２７】

また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、特図入球口６４に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、図３５（ｂ）及び（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示される段階で、すでに電源投入時変動演出画像に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐されているので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に特図入球口６４に入球が検出された場合は、対応する変動演出を第３図柄表示装置８１に即座に表示させることができる。図３４に戻って、説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図３６を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図３６は、４種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図３６（ａ）は、「街中ステージ」に対応する背面Ａに対して、図３６（ｂ）は、「森ステージ」、「川ステージ」、および「空ステージ」に対応する背面Ｂ～Ｄに対してそれぞれ示したものである。各背面Ａ～Ｄに対応する背面画像は、図３６に示すように、いず

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

【０２２８】

各背面Ａ～Ｄに用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称す。）は、いずれも位置ａおよび位置ｃのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置ｃから位置ｄの間の画像および位置ａから位置ａ’の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置ｃから位置ｄの間にある画像が表示領域として第３図柄表示装置８１に表示された後に、位置ａから位置ａ’の間にある画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示させると、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。背面種別選択テーブル（図示せず）に基づいて背面種別の変更が決定され、ステージが「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」、または「空ステージ」に変更されると、ＭＰＵ２３１は、対応する背面画像のまず位置ａから位置ａ’の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像コントローラ２３７を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御し、更に、表示領域が位置ｃから位置ｄの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置ａから位置ａ’の画像として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。よって、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。一方、背面Ｅにおける背面画像は、時間の経過とともに、（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→・・・の順で、第３図柄表示装置８１に表示される。具体的には、背面Ｅは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第３図柄表示装置８１に表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。

【０２２９】

ステージが「島ステージ」に変更されると、背面Ｅの初期背面画像として、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、朝やけ示す背面画像に戻る繰り返し背面画像が第３図柄表示装置８１に表示される。次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Ａは、図３６（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである「街中ステージ」を表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される「街中ステージ」に対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができる。よって、表示制御装置１１４にかかる処理負荷を軽減することができる。一方、「森ステージ」に対応する背面Ｂ、「川ステージ」に対応する背面Ｃ、および「空ステージ」に対応する背面Ｄは、図３６（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけが常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。また、島ステージに対応する背面Ｅに対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納され、常駐される。ここで、即座に背面画像を変更するためには、全

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

【０２３０】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておく構成としているので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、変動開始時の抽選によりステージの変更が決定された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂ～Ｄの初期位置を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂ～Ｄについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。また、背面Ｂ～Ｄは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置ｂ’から位置ｄの画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ＲＡＭ２３６へ転送完了できるように、その位置ａから位置ｂの範囲が設定されている。これにより、位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせる間に位置ｂ’から位置ｄの画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置ｂ’から位置ｄの範囲をスクロールさせて第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０２３１】

同様に、背面Ｅは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて画像を表示させている間に、残りの画像の画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ＲＡＭ２３６へ転送が完了できるように、画像データの範囲が設定されている。これにより、画像を表示させている間に残りの画像に対応する画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、残りの画像を時間経過とともに、順次、第３図柄表示装置８１に表示させることができる。なお、背面Ｂ～Ｅにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図３４参照）に設けられた背面画像専用のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。また、背面Ｂ～Ｄにおいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される画像データと、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データとでは、位置ｂ’から位置ｂの間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、ＭＰＵ２３１による画像コントローラ２３７の制御により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ｂまでの画像を第３図柄表示装置８１に表示させ、次いで、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて位置ｂ’からの画像を第３図柄表示装置８１に表示させることで、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【０２３２】

更に、ＭＰＵ２３１は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コント

ローラ２３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。これにより、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。図３４に戻って、説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「０」から「９」の数字を付した上述の１０種類の主図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、特図入球口６４、または第２入球口６４０への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【０２３３】

また、第３図柄エリア２３５ｄには、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな，風呂敷，ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データは、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第３図柄表示装置８１に表示されると、そのデモ演出において、第３図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第３図柄表示装置８１の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機１０がデモ状態にあることを容易に認識することができる。また、本制御例では、設定される背景モード（背面画像）に応じて表示態様が異なる第３図柄が表示されるように構成している。よって、第３図柄エリア２３５ｄには、背景モードが切り替わる毎に、切り替わり後の背景モードに対応する第３図柄の表示画像データが格納される。これにより、第３図柄エリア２３５ｄに全ての背景モードに対応する全ての第３図柄に対する画像データを格納する必要が無くなるため、記憶容量の削減を図ることができる。なお、本制御例では、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作することにより背景モードを切替可能に構成しているため、短期間の間に複数回の背景モード移行が実行される場合がある。そこで、本制御例では、背景モードを切り替えた後の所定期間（例えば、１０秒間）は、切替前の背景モードに対応する画像データを第３図柄エリア２３５ｄから消去しないように構成している。これにより、頻繁に背景モードを切り替える事象が発生したとしても、第３図柄エリア２３５ｄへと画像データを格納する処理が煩雑に実行されることを抑制することができる。また、第３図柄記憶エリア２３５ｄに対して、予め、複数の背景モード毎に対応させた複数の第３図柄の画像データを格納するように構成しても良い。

【０２３４】

キャラクタ図柄エリア２３５ｅは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、「少年」や「老人」、「少女」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア２３５ｅに常駐されることにより、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のキャラクタ図柄エリア２３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２

３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。エラーメッセージ画像エリア２３５ｆは、パチンコ機１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、例えば、遊技盤１３の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置１１３によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置１１３は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置１１４に通知する。また、音声ランプ制御装置１１３により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置１１３は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置１１４へ通知する。表示制御装置１１４では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。

【０２３５】

ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機１０では、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置１１４は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエラーメッセージ画像エリア２３５ｆに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。なお、各種エラーの発生を検出した場合にエラーメッセージ等のエラー報知を設定する制御は、特定の報知態様を設定するための制御であり、エラー報知の実行中に対応するエラーが解消された後で所定期間が経過した場合に実行されるエラー報知を終了させるための制御は、特定の報知態様を設定するための制御とは少なくとも異なる制御の別形態である。通常用ビデオＲＡＭ２３６は、データが随時上書きされ更新されるように用いられるもので、画像格納エリア２３６ａ、第１フレームバッファ２３６ｂ、第２フレームバッファ２３６ｃが少なくとも設けられている。画像格納エリア２３６ａは、第３図柄表示装置８１に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア２３６ａは、複数のサブエリアに分割されており、サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。

【０２３６】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示をする。これにより画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１により指示された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、バッファＲＡＭ２３７ａを介して、画像格納エリア２３６ａの指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。なお、画像データの転送指示は、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、ＭＰＵ２３１は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ２３７に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃは、第３図柄表示装置８１に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に従って描画した１フレーム分の画像を、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに１フレーム分の画

像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対してその画像情報を送信することによって、第３図柄表示装置８１に、その１フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

【０２３７】

このように、フレームバッファとして、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃの２つを設けることによって、画像コントローラ２３７は、一方のフレームバッファに描画した１フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像を読み出して、第３図柄表示装置８１にその読み出した１フレーム分の画像を表示させることができる。そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第３図柄表示装置８１に画像を表示させるために１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１によって、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかが交互に入れ替えて指定される。即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【０２３８】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。ワークＲＡＭ２３３は、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶された制御プログラムや固定値データを格納したり、ＭＰＵ２３１による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリであり、ＤＲＡＭによって構成される。このワークＲＡＭ２３３は、プログラム格納エリア２３３ａ、データテーブル格納エリア２３３ｂ、簡易画像表示フラグ２３３ｃ、表示データテーブルバッファ２３３ｄ、転送データテーブルバッファ２３３ｅ、ポインタ２３３ｆ、描画リストエリア２３３ｇ、計時カウンタ２３３ｈ、格納画像データ判別フラグ２３３ｉ、描画対象バッファフラグ２３３ｊ、背面画像変更フラグ２３３ｗ、背面画像判別フラグ２３３ｘ、デモ表示フラグ２３３ｙ、確定表示フラグ２３３ｚを少なくとも有している。

【０２３９】

プログラム格納エリア２３３ａは、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムを格納するためのエリアである。ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出してワークＲＡＭ２３３へ転送し、このプログラム格納エリア２３３ａに格納する。そして、全ての制御プログラムをプログラム格納エリア２３３ａに格納すると、以後、ＭＰＵ２３１はプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを用いて各種制御を実行する。上述したように、ワークＲＡ

ＭＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。データテーブル格納エリア２３３ｂは、主制御装置１１０からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第３図柄表示装置８１に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブルと、表示データテーブルにより表示される一の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブルとが格納される領域である。

【０２４０】

これらのデータテーブルは、通常、キャラクタＲＯＭ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに設けられた第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に固定値データの一種として記憶されており、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムに従って、これらのデータテーブルがキャラクタＲＯＭ２３４からワークＲＡＭ２３３へ転送され、このデータテーブル格納エリア２３３ｂに格納される。そして、全てのデータテーブルがデータテーブル格納エリア２３３ｂに格納されると、以後、ＭＰＵ２３１は、データテーブル格納エリア２３３ｂに格納されたデータテーブルを用いて第３図柄表示装置８１の表示を制御する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、各種データテーブルを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。ここで、各種データテーブルの詳細について説明する。まず、表示データテーブルは、主制御装置１１０からのコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１に表示される各演出の演出態様毎に１つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出、デモ演出に対応する表示データテーブルが用意されている。変動演出は、音声ランプ制御装置１１３からの表示用変動パターンコマンドを受信した場合に、第３図柄表示装置８１おいて開始される演出である。なお、表示用変動パターンコマンドが受信される場合には、変動演出の停止種別を示す表示用停止種別コマンドも受信される。例えば、変動演出が開始された場合に、その変動演出の停止種別が外れであれば、外れを示す停止図柄が最終的に停止表示される一方、その変動演出の停止種別が大当たりＡ、大当たりＢのいずれかであれば、それぞれの大当たり示す停止図柄が最終的に停止表示される。遊技者は、この変動演出における停止図柄を視認することで大当たり種別を認識でき、大当たり種別に応じて付与される遊技価値を容易に判断することができる。

【０２４１】

オープニング演出は、これからパチンコ機１０が特別遊技状態へ移行して、通常時には閉鎖されている大開放口が繰り返し開放されることを遊技者に報知するための演出であり、ラウンド演出は、これから開始されるラウンド数を遊技者に報知するための演出である。エンディング演出は、特別遊技状態の終了を遊技者に報知するための演出である。なお、デモ演出は、上述したように、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示される演出であり、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機１０において遊技が行われていないことを認識することができる。データテーブル格納エリア２３３ｂには、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出およびデモ演出に対応する表示データテーブルをそれぞれ１つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブルである変動表示データテーブルは、設定される変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに１テ

ーブル、合計で３２テーブルが用意される。ここで、図３７を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図３７は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本制御例では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。

【０２４２】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第３図柄表示装置８１上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が１００％より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。αブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のαブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。変動表示データテーブルでは、各アドレスに対応して規定される１フレーム分の描画内容として、１つの背面画像、９個の第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタといった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクトやキャラクタに関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、１つ又は複数規定される。

【０２４３】

ここで、背面画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動表示データテーブルでは、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面Ａ～Ｅのいずれかを表示させるか、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。ＭＰＵ２３１は、この背面種別によって、背面Ａ～Ｅのいずれかを表示させることが特定される場合は、背面Ａ～Ｅのうち抽選により決定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。なお、本制御例では、表示データテーブルにおいて、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される

初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。
【０２４４】
　また、位置情報は、この表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示用データベースに基づき画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示用データベースに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）は、表示すべき第３図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第３図柄に付された数字の差分を表す情報である。第３図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。
【０２４５】
　一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。なお、各第３図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第３図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第３図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第３図柄を特定することができる。また、図柄オフセット情報において、１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第３図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第３図柄が高速に変動表示されている間は、その第３図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第３図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。表示データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図３７の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。
【０２４６】
　ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用す

る表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納すると共に、ポインタ２３３ｆを初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ２３３ｆを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図３９参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｆの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、ＭＰＵ２３１により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができる。

【０２４７】

ここで、従来のパチンコ機のように、第３図柄表示装置８１に表示させる演出画像を変更する度にＭＰＵ２３１で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置１１４における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。これに対し、本パチンコ機１０では、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、このように各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機１０では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出が決定されるためである。これに対し、パチンコ機といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出態様に対応する表示データテーブルを持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機１０が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づき予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

【０２４８】

次いで、図３８を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図３８は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。なお、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア２３３ｂの容量増大を抑制することができる。転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「

転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図３８のアドレス「０００１Ｈ」及び「００９７Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図３８のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。

【０２４９】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図３８の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「０００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。そして、ポインタ２３３ｆの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図３９参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【０２５０】

例えば、図３８の例では、ポインタ２３３ｆが「０００１Ｈ」や「００９７Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｆが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブルのアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。そして、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。そして

、その画像格納エリア２３６ａに格納された画像データを用いて、表示データテーブルに基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

【０２５１】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。また、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されるので、その表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【０２５２】

また、転送データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有し、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されているので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルに基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６へ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができるので、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第３図柄表示装置８１に表示させることができる。簡易画像表示フラグ２３３ｃは、第３図柄表示装置８１に、図３５（ａ）～（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭの電源投入時主画像エリア２３５ａ又は電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された後に、ＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図７１参照）の中でオンに設定される（図７１のＳ６００５参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図８３（ｂ）のＳ７６０５参照）。

【０２５３】

この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図７３（ｂ）のＳ６３０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに応じて、種々の

画像が表示されるように、コマンド判定処理（図７４～図７９参照）および表示設定処理（図８０～図８２参照）が実行される。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、Ｖ割込処理の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理の中で参照され（図８３（ａ）のＳ７５０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図８３（ｂ）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図８４参照）を実行する。

【０２５４】

表示データテーブルバッファ２３３ｄは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、その音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３９参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３９参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【０２５５】

転送データテーブルバッファ２３３ｅは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。なお、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３９参照）に、その転送データ情報を追加する。

【０２５６】

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

理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【０２５７】

ポインタ２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｆを一旦０に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の表示設定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０３参照）の中で、ポインタ更新処理（図８２のＳ７２０５参照）が実行され、ポインタ２３３ｆの値が１ずつ加算される。ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｆの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図３９参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が第３図柄表示装置８１に表示される。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する表示データテーブルを変更するだけで、容易に第３図柄表示装置８１に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【０２５８】

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

テーブルに基づいて生成される、１フレーム分の画像の描画を画像コントローラ２３７に指示する描画リストを格納するためのエリアである。ここで、図３９を参照して、描画リストの詳細について説明する。図３９は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図３９に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【０２５９】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ２３７は、そのＲＡＭ種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ２３７は、各種ビデオＲＡＭより読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、描画対象バッファフラグ２３３ｊで指定される第１フレームバッファ２３６ｂ又は第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかに展開される。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、保留球数図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

【０２６０】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレスとは、表示データテーブルに規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。また、ＭＰＵ２３１は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブルに規定されるそれらの情報をそのままコピーする。また、ＭＰＵ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。

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

【０２６１】

また、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタＲＯＭ２３４における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。画像コントローラ２３７は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタＲＯＭ２３４の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。計時カウンタ２３３ｈは、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより第３図柄表示装置８１にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに一の表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに基づいて表示される演出の演出時間を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本制御例では、２０ミリ秒）で割った値である。そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７３（ｂ）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ２３３ｈが１ずつ減算される（図８０のＳ７２０７参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【０２６２】

格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。この格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図７１のＳ６００２参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。そして、格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図８４参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【０２６３】

また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照し、転送対象のスプライトの画像デー

タが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図８４のＳ７７１３参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図８４のＳ７７１４参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。描画対象バッファフラグ２３３ｊは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、１である場合は第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図８５のＳ７８０２参照）。

【０２６４】

これにより、画像コントローラ２３７は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ２３７は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対して、その画像情報を転送することで、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる表示処理を実行する。描画対象バッファフラグ２３３ｊは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｊの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の描画処理（図７３（ｂ）のＳ６３０６参照）が実行される度に行われる。即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【０２６５】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フ

レームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。背面画像変更フラグ２３３ｗは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像の種別を変更するか否かを判別するためのフラグである。この背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば、背面画像の種別を変更することを意味し、オフであれば変更を行わないことを意味する。背面画像変更フラグ２３３ｗは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合にオンに設定される（図７９（ａ）のＳ７００１参照）。また、この背面画像変更フラグ２３３ｗは、通常画像転送設定処理において参照され（図８４のＳ７７０９参照）、背面画像の変更処理が実行される際にオフに設定される（図８４のＳ７７１０参照）。これにより、音声ランプ制御装置１１３から受信した背面画像変更コマンドや演出モード変更コマンドに対応した背面画像を表示することができる。

【０２６６】

背面画像判別フラグ２３３ｘは、設定されている背面画像種別を示すフラグである。このフラグは、例えば１バイトで構成されており、各ビットに対して各背面種別が対応付けられている。この背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、いずれかのビットがオンであれば、そのオンのビットに対応する背面種別が現在の背面種別として設定されていることを意味する。例えば、背面画像判別フラグ２３３ｘの０ビット目がオンであれば、背面Ａが設定されていることを意味する。この背面画像判別フラグ２３３ｘは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合に、そのコマンドにより通知された背面画像に対応するビットがオンに設定される（図７９（ａ）のＳ７００２参照）。この際、他のビットは全てオフに設定される。この背面画像判別フラグ２３３ｘにより、容易に現在設定されている背面種別を特定することができる。デモ表示フラグ２３３ｙは、デモ演出中であるか否かを示すフラグである。このデモ表示フラグ２３３ｙがオンであればデモ演出中であることを意味し、オフであればデモ演出中でないことを意味する。このデモ表示フラグ２３３ｙは、表示設定処理（図８０参照）において、デモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定した場合にオンに設定され（図８０のＳ７２２１参照）、デモ用表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに対して設定された場合にオフに設定される（図７５（ａ）のＳ６５０５、図７６（ａ）のＳ６７０５、図７６（ｂ）のＳ６８０５、図７７のＳ６９０５参照）。このデモ表示フラグ２３３ｙにより、現在がデモ演出中であるか否かを容易に判別することができる。

【０２６７】

確定表示フラグ２３３ｚは、確定表示演出の実行中であるか否かを示すフラグである。ここで、確定表示演出とは、変動パターン後に停止図柄を所定期間（例えば、１秒）停止表示（確定表示）する演出を示す。この確定表示フラグ２３３ｚがオンであれば、確定表示演出中であることを意味し、オフであれば、確定表示演出中でないことを意味する。確定表示フラグ２３３ｚは、表示設定処理（図８０参照）の中で、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定した場合にオンに設定され（図８０のＳ７２１４）、確定表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに対して設定された場合にオフに設定される（図７５（ａ）のＳ６５０５、図７６（ａ）のＳ６７０５、図７６（ｂ）のＳ６８０５、図７７のＳ６９０５参照）。この確定表示フラグ２３３ｚにより、現在が確定表示演出中であるか否かを容易に判別することができる。

【０２６８】

＜第１制御例における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図４０から図５６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端

子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。本第１制御例では、上述した通り、第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）と、第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）と、を共に記憶している状態において、第２特別図柄の抽選を優先的に実行するように構成している。また、大当たり遊技が実行されている間に、可変入賞装置６５内に配設された特定領域（Ｖゲート）６５Ｖに球を通過させることにより、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成している。さらに、遊技者に有利な遊技状態である確変状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する終了条件以外に、特別図柄抽選が所定回数（例えば、５０回）実行された場合に成立する終了条件を設けるように構成している。図４０は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【０２６９】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、第２当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、第２当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、９９９，９９，９９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１，Ｃ２，Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０４）。その後、第１入球口６４への球の入球（始動入賞）や第２入球口６４０への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５）。尚、特別図柄変動処理、始動入賞処理の詳細は、図４１～図４６を参照して後述する。

【０２７０】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図４７および図４８を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、次いで、発射制御処理を実行し（Ｓ１０８）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０９）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。次に、図４１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を説明する。図４１は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）は、特別図柄を、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７に変動表示

を可能に制御したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄、第４図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）について説明する。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別する（Ｓ２０１）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｋがオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【０２７１】

Ｓ２０１の処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（Ｓ２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２：Ｎｏ）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）と、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ２０３）。次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ２０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。Ｓ２０６の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７）。Ｓ２０７の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、Ｓ２０８の処理へ移行する。

【０２７２】

一方、Ｓ２０４の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０である場合は（Ｓ２０４：Ｎｏ）、Ｓ２０３の処理で取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２１０）。Ｓ２１０の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ２１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２１０の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ２１０：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ２１１）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２１２）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。Ｓ２１２の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータを、Ｓ２０７の処理と同一の手法によりシフトして（Ｓ２１３）、処理をＳ２０８の処理へと移行する。Ｓ２０７、またはＳ２１３の処理後に実行されるＳ２０８の処理では、特別図柄大当たり判定処理を実行し（Ｓ２０８）、次いで、特別図柄

変動パターン選択処理を実行し（Ｓ２０９）、その後、本処理を終了する。この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）および特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）の詳細については図４２および図４３を参照して後述する。

【０２７３】

Ｓ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２１４）。変動時間が経過していなければ（Ｓ２１４：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２１５）、その後、本処理を終了する。Ｓ２１５の処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第１図柄表示装置８１の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、Ｓ２１５の処理を実行する毎に更新（減算）される。一方、Ｓ２１４の処理で変動時間が経過したと判別された場合は（Ｓ２１４：Ｙｅｓ）、即ち、Ｓ２１５の処理で更新された変動時間カウンタの値が０である場合は、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１６）。停止図柄の設定は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）によって予め行われる。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たりＡ～Ｅのいずれかが決定される。尚、本制御例では、大当たりＡになる場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢになる場合には赤色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＣとなる場合には、緑色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＤとなる場合には、青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤを点灯させる。また、外れである場合には赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【０２７４】

Ｓ２１６の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ２１７）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ２１７：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ２１８）、時短カウンタ２０３ｈ、確変カウンタ２０３ｉの値をクリア（０に設定）し（Ｓ２１９）、Ｓ２２０の処理へと移行する。Ｓ２１８の処理によって、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンに設定されると、主制御装置１１０にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理（図５１のＳ１８０４参照）が実行された場合に、Ｓ１９０１：Ｙｅｓへ分岐して、オープニングコマンドが設定される（Ｓ１９０２）。その結果、第３図柄表示装置８１において、大当たり演出が開始される。Ｓ２１７の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｓ２１７：Ｎｏ）、Ｓ２１８，Ｓ２１９の処理をスキップして、更新処理を実行し（Ｓ２２１）、その後、Ｓ２２０へと移行する。ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、状態コマンドに含まれる遊技状態を取得する。これにより、音声ランプ制御装置１１３の把握する状態を、実際のパチンコ機１０の状態に一致させることができる。Ｓ２２０の処理では、特図確定コマンドを設定し（Ｓ２２０）、本処理を終了する。次に、図４２を参照して、特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４）の一処理である特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）について説明する。図４２は、この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。

【０２７５】

特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ２０８）では、まず、特別図柄保留球実行エリ

ア（図示せず）に記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ３０１）。そして、第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２４（ａ）参照）に基づいて、Ｓ３０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（Ｓ３０２）。Ｓ３０２の処理を終えると、次に、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ３０３）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３０４）、取得した当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ３０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ３０３の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ３０３：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ３０６）、本処理を終了する。次に、図４３を参照して、特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）について説明する。図４３はこの特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ２０９）では、まず、特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ２０８）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ４０１）。Ｓ４０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図２５（ａ）～（ｃ）参照）と、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ４０２）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し（Ｓ４０３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、潜伏状態、確変状態）に対応した変動パターン選択テーブル２０２ｄを読み出す（Ｓ４０４）。

【０２７６】

そして、Ｓ４０３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ４０４の処理で読み出した変動パターン選択テーブル２０２ｄとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ４０５）、Ｓ４０５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４０６）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理（図５１のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ４０７）、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４０８）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ（図示せず）の値にセットし（Ｓ４０９）、本処理を終了する。Ｓ４０７の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理（図５１）の外部出力処理（図５１のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。一方、Ｓ４０１の処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ４０１：Ｎｏ）、Ｓ４０２の処理をスキップしてＳ４０３の処理へ移行する。次に、図４４を参照して、特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）にて実行される更新処理（Ｓ２２１）の内容について説明をする。図４４は、更新処理（Ｓ２２１）の内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ２２１）では、特別図柄変動の変動時間が経過した場合（変動停止時）に実行される処理であって、確変状態が継続して設定される期間の残期間を更新したり、時短状態が継続して設定される期間の残期間を更新したりするための処理が実行される。

【０２７７】

更新処理（Ｓ２２１）が実行されると、まず確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きい、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し（Ｓ５０１）、確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｉの値を１減算（更新）し（Ｓ５０２）、次いで、更新後の確変カウンタ２０３ｉの値が０であるかを判別し（Ｓ５０３）、０であると判別した場合は（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、

遊技状態格納エリア２０３ｇに時短状態を設定し（Ｓ５０４）、Ｓ５０５の処理へ移行する。また、Ｓ５０１の処理において確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合（Ｓ５０１：Ｎｏ）は、現在が特別図柄の高確率状態では無いため、確変カウンタ２０３ｉの値を更新するための上述したＳ５０２～Ｓ５０４の処理をスキップしてＳ５０５の処理へ移行する。また、Ｓ５０３の処理において、確変カウンタ２０３ｉの値が０では無い、即ち、確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きく、確変状態（特別図柄の高確率状態）が継続する場合も（Ｓ５０３：Ｎｏ）、Ｓ５０４の処理をスキップしてＳ５０５の処理へ移行する。Ｓ５０５の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別し、０よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は（Ｓ５０５：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ５０６）、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ５０７）。Ｓ５０７の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を設定し（Ｓ５０８）、確変カウンタ２０３ｉの値、時短カウンタ２０３ｈの値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ５０９）、本処理を終了する。また、Ｓ５０５の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合（Ｓ５０５：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５０７の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０では無いと判別した場合（Ｓ５０７：Ｎｏ）は、そのままＳ５０９の処理へ移行する。

【０２７８】

次に、図４５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４０）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０５）を説明する。図４５は、この始動入賞処理（Ｓ１０５）を示すフローチャートである。始動入賞処理（図４５のＳ１０５）は、第１入球口６４、第２入球口６４０のいずれかにに球が入球（始動入賞）したか判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（第１入球口６４、第２入球口６４０に最大４個）まで、取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ格納する処理である。なお、本第１制御例における始動入賞に基づいて取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ格納する処理は、入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて付与される特典（抽選権利）を記憶するものであるため、賞球情報を記憶するための処理の別形態である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ記憶されると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（図４５のＳ１０５）について説明する。始動入賞処理（図４５のＳ１０５）では、まず、球が第１始動口である第１入球口６４に入球（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ６０１）。ここでは、第１入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が第１入球口６４に入球した（始動入賞があった）と判別する（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ６０２）、その取得した値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ６０３）。

【０２７９】

つまり、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ６０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１加算し（Ｓ６０４）、音声ランプ制御装置１１３に対して第１入球口６４の保留個数（第１特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ６０５）。なお、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１加算する処理は、入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて付与される特典に関する情報（保留数）を記憶するものであるため、入賞数を記憶するための

処理の別形態である。そして、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球実行エリアの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）し（Ｓ６０６）、Ｓ６０７の処理へ移行する。また、Ｓ６０１の処理で球が第１入球口６４に入球していないと判別した場合（Ｓ６０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６０３の処理で、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値であると判別した場合（Ｓ６０３：Ｎｏ）は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を加算する処理をスキップして、Ｓ６０７の処理へ移行する。なお、本第１制御例では、第１入球口６４への入球があった場合に、現時点における第１入球口６４に対する保留個数が上限値であるかを判別し、上限値で無い場合は保留個数を加算し、上限値である場合は保留個数を加算しないため、本第１制御例における第１入球口６４へと遊技球が入球した場合における処理は、賞球数を払い出すための処理の別形態である。次に、Ｓ６０７～Ｓ６１２までの各処理については、Ｓ６０１～Ｓ６０６までの各処理で実行された第１始動口（第１入球口６４）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第２入球口６４０に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。

【０２８０】

Ｓ６０１～Ｓ６１２までの各処理を実行後、先読み処理を実行し（Ｓ６１３）、本処理を終了する。この先読み処理（Ｓ６１３）については、図４６を参照して後述するが、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本制御例では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。また、本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート６７を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

【０２８１】

上述した通り、本制御例では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）または第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた先読み処理（Ｓ６１３）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ６０３の処理で第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が上限数（４）であると判別した場合（Ｓ６０３：Ｎｏ）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に先読み処理（Ｓ６１３）を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図４６を参照して、始動入賞処理（図４５のＳ１０５）の一処理である先読み処理（Ｓ６１３）について説明する。図４６は、この先読み処理（Ｓ６１３）を示すフローチャートである。先読み処理（図４６のＳ６１３）では、まず、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された格納エリアから各種カウンタ値で

ある、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値を読み出す（Ｓ７０１）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（Ｓ７０２）。

【０２８２】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ７０３）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７０４）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ７０３の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ７０３：Ｎｏ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７０５）、その後、本処理を終了する。ここで、Ｓ７０４、或いはＳ７０５の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ７０１の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図５１参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１８０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。

【０２８３】

なお、本制御例では、特別図柄の確率状態が１つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。さらに、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【０２８４】

また、本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。次に、図４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１０６）について説明する。図４７は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｓ１０６）は、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。

【０２８５】

この普通図柄変動処理（図４７のＳ１０６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるかを判別する（Ｓ８０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合には（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別した場合には（Ｓ８０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ８０２）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｓ８０２：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ８０３）、その値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ８０４）。Ｓ８０４の処理で普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ８０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ８０５）。つまり、Ｓ８０４の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を１減算する。次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されたデータをシフトする（Ｓ８０６）。Ｓ８０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ８０７）。

【０２８６】

次に、時短カウンタ２０３ｈがオンであるか否か、即ち、現在が普通図柄の高確率状態（時短中）であるか否かを判別し（Ｓ８０８）、時短カウンタ２０３ｈがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８０８：Ｙｅｓ）、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図２４（ｂ）参照）の当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得し（Ｓ８０９）、Ｓ８１１の処理へ移行する。一方、時短カウンタ２０３ｈがオフであると判別した場合は（Ｓ８０８：Ｎｏ）、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図２４（ｂ）参照）の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（Ｓ８１０）、Ｓ８１１の処理へ移行する。Ｓ８１１の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（Ｓ８１１）、当たりであると判別した場合は（Ｓ８１１：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様を設定し（Ｓ８１２）、Ｓ８１４の処理へ移行する。一方、Ｓ８１１の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ８１１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し（Ｓ８１３）、Ｓ８１４の処理へ移行する。Ｓ８１４の処理では、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ８１４）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８１４：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を３秒に設定し（Ｓ８１５）、本処理を終了する。一方、Ｓ８１４の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ８１４：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を１０秒に設定し（Ｓ８１６）、本処理を終了する。

【０２８７】

なお、本制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として３秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本制御例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）と、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第２入球口６４０への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第２入球口６４０への球の入球具合を可変させるように構成することで、第２入球口６４０への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。一方、Ｓ８０２の処理において、普通図柄（第２図柄）が変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ８０２：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｓ８１７）、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ８１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０２８８】

一方、Ｓ８１７の処理において変動時間が経過していると判別した場合は（Ｓ８１７：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ８１８）。Ｓ８１８の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第２図柄表示装置８３には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第２図柄表示装置８３には「×」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したＳ８１２、或いはＳ８１３の処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。Ｓ８１８の処理により、停止表示を設定すると、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ８１２の処理、或いはＳ８１３の処理で設定された

表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（Ｓ８１９）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ８１９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（Ｓ８１９：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ８２０）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８２０：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間が１秒間×２回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ８２３）、Ｓ８２２の処理へ移行する。一方、Ｓ８２０の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ８２０：Ｎｏ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間が５秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ８２１）、Ｓ８２２の処理へ移行する。Ｓ８２２の処理では、Ｓ８２１、或いはＳ８２３の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物６４０ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ８２２）、本処理を終了する。

【０２８９】

次に、本制御例における電動役物６４０ａの開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本制御例のパチンコ機１０では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（Ｓ８０８～Ｓ８１１の処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（Ｓ８１７の処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。即ち、本制御例では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物６４０ａがロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物６４０ａを開放させることができる。

【０２９０】

なお、本制御例では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物６４０ａがロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普

通図柄変動処理（図４０のＳ１０６参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置１１０のメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（図５１のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、図４８を参照してスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）の内容について説明をする。図４８は、スルーゲート通過処理（Ｓ１６４参照）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）は、タイマ割込処理（図４０参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。また、取得した普通当たり乱数カウンタＣ５の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理（図４７のＳ１０６参照）にて当否判定（Ｓ８１１参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理である。

【０２９１】

スルーゲート通過処理（Ｓ１０７）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したか否かを判定する（Ｓ９０１）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したと判定されると（Ｓ９０１：Ｙｅｓ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ９０２）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（Ｓ９０３）。Ｓ９０３の処理で、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きい（上限値の４である）と判別した場合は（Ｓ９０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないと判別した場合は（Ｓ９０３：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）に１を加算し（Ｓ９０４）、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納し（Ｓ９０５）、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図２４（ｂ）参照）に基づいて抽選結果を事前に取得し（Ｓ９０６）、普通当たり判定結果（Ｓ９０６の処理にて取得した事前判別結果）を含む普図用入賞情報コマンドを設定し（Ｓ９０７）、本処理を終了する。Ｓ９０７の処理で設定された普図用入賞情報コマンドは、上述した各制御例にて設定される特別図柄の事前判別結果を示す入賞情報コマンドと同一の処理によって音声ランプ制御装置１１３へと通知される。このように構成することで、保留記憶されている普通図柄の抽選権利に対応する普通図柄抽選の抽選結果を事前に判別し、その事前判別結果に基づいた演出を実行することが可能となる。

【０２９２】

具体的には、チャンスゾーンが設定されている状態において、即ち、通常状態中に普図当たり遊技が実行されたことに基づいて第２特別図柄抽選が実行されている状態において受信した普図用入賞情報コマンドに普通図柄の当たり当選を示す情報が含まれている場合には、次に普図当たり遊技が実行されるまでチャンスゾーンを継続させる演出を実行することができる。この場合、次に普図当たり遊技が実行されるまでの間に、第２特別図柄抽選が全て終了し、第１特別図柄抽選が実行される場合であっても、その第１特別図柄抽選に対応して実行される変動演出の演出態様として、第１特別図柄抽選に対応した演出態様（例えば、図６（ｂ）に示した水平方向に第３図柄を変動させる演出態様）では無く、第２特別図柄抽選に対応した演出態様（例えば、図８（ｂ）に示した垂直方向に第３図柄を変動させる演出態様）が設定されるように構成すると良い。このように構成することで、通常状態において所定期間内に複数回の普図当たり遊技が実行される場合には、チャンスゾーンを長期間設定することができ演出効果を高めることができる。また、チャンスゾーンが設定されてから所定回数の第２特別図柄抽選が実行されたにも関わらず、チャンスゾーンが終了しない場合には、間もなく次の普図当たり遊技が実行されることを遊技者が把握することができるため、チャンスゾーン中に実行される第２特別図柄抽選の回数に対し

て遊技者に興味を持たせることができる。加えて、本制御例では、チャンスゾーン中に実行される第２特別図柄抽選に対応した変動演出として、第３図柄を複数回仮停止させる疑似変動演出を実行するように構成している。つまり、遊技者に対して第２特別図柄抽選の実行回数を分かり難くすることができる。よって、チャンスゾーンがいつ終了するのか、或いは、チャンスゾーンが延長されている期間であるか否かを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

【０２９３】

次に、図４９を参照して、ＮＭＩ割込処理について説明をする。図４９は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１６０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出発射制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。次に、図５０を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図５０は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図５０）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１７０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本制御例では１秒）を実行する（Ｓ１７０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１７０３）。

【０２９４】

その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ１７０４）、オンされていれば（Ｓ１７０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１７１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１７０５）、記憶されていなければ（Ｓ１７０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１７１２へ移行する。ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１７０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１７０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１７１２へ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。Ｓ１７１２の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１７１２）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する

場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。

【０２９５】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１７１３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１７１４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１７１０の処理へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１７０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１７０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１７０９）、Ｓ１７１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。次に、音声ランプ制御装置１１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｓ１７１０）。その後、割込みを許可し（Ｓ１７１１）、後述するメイン処理に移行する。次に、図５１を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図５１は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。

【０２９６】

メイン処理（図５１参照）においては、まず、タイマ割込処理（図４０参照）の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１８０１）。具体的には、タイマ割込処理（図４０参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図４１参照）や始動入賞処理（図４５参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（図５１のＳ１８０１）により、主制御装置１１０の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、第３図柄表示装置８１にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理（図４２参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１８０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１８０３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置１１３にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａを開放動作するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１８０４）。

【０２９７】

大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の詳細な内容については、図５２～図５６を参照して後述するが、この大当たり制御処理（Ｓ１８０４）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５ａ（以下、入賞口等と称す）を開放し、入賞口等（特定入賞口６５ａ）の最

大開放時間が経過したか、又は入賞口等（特定入賞口６５ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等（特定入賞口６５ａ）を閉鎖する。この入賞口等（特定入賞口６５ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本制御例では、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。次いで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１８０６）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８２２の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＳ８２１の処理、Ｓ８２３の処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。次に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１８０７）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ２０９）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて開始する。本制御例では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７ＢのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。

【０２９８】

なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ２０９）によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ２０９参照）のＳ４０７で設定された表示態様で、停止図柄を第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに停止表示（点灯表示）する。さらに、本制御例では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様（大当たり図柄）で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１８０８）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８１５の処理、Ｓ８１６の処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｓ１８０８）では、普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８１８の処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８１２の処理またはＳ８１３の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。

【０２９９】

その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１８０９）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１８０９：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本制御例では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１８１０）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１８１０：Ｙｅｓ）、処理をＳ１８０１へ移行し、上述したＳ１８０１以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処

理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１８１０：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１８１１，Ｓ１８１２）。まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１８１１）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９、９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１８１１の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１８１２）。なお、このＳ１８１２の処理では、変動種別カウンタＣＳ１の値と同様に普図変動種別カウンタＣＳ２の値も更新される。

【０３００】

ここで、Ｓ１８０１～Ｓ１８０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１、普図変動種別カウンタＣＳ２の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。また、Ｓ１８０９の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１８０９：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図４９のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１８１３以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１８１３）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１８１４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１８１５）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１８１６）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【０３０１】

なお、Ｓ１８０９の処理は、Ｓ１８０１～Ｓ１８０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１８１１とＳ１８１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１８０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１８０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図５０，Ｓ１７０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１８０１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。

次に、図５２を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の内容について説明をする。図５２は、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１８０４）は、主制御装置１１０のメイン処理（図５１参照）において、実行される処理であって、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に

、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。なお、特に大当たり変動中に電源が遮断され、電源投入時にＲＡＭクリアスイッチ１２２が押下されていたことによりパチンコ機１０の各種設定が全て初期化される動作（初期設定）が行われた場合には、初期化により大当たり当選に基づく開閉板６５ｂの開閉動作も行われなくなる（回避される）ため、この一連の動作は、所定の動作部材の動作を回避させるための制御の別形態である。

【０３０２】

大当たり制御処理（Ｓ１８０４）では、まず、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであるか否かを判別する（Ｓ１９０１）。大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであると判別した場合は（Ｓ１９０１：Ｙｅｓ）、大当たり用オープニングコマンドを設定し（Ｓ１９０２）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオフ、大当たり中フラグ２０３ｋをオンにそれぞれ設定し（Ｓ１９０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９０１の処理において、大当たり開始フラグ２０３ｊがオフであると判別した場合は（Ｓ１９０１：Ｎｏ）、次に、現在が特別図柄の大当たり中であるか（即ち、大当たり中フラグ２０３ｋがオンであるか）否かを判別する（Ｓ１９０４）。Ｓ１９０４の処理において、現在が大当たり中ではない（大当たり中フラグ２０３ｋがオフである）と判別した場合は（Ｓ１９０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１９０４の処理において、現在が大当たり中である（大当たり中フラグ２０３ｋがオンである）と判別した場合は（Ｓ１９０４：Ｙｅｓ）、次いで、新たなラウンドの開始タイミングであるか否かを判別する（Ｓ１９０５）。Ｓ１９０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０５：Ｙｅｓ）、ラウンド数に応じた特定入賞口６５ａの開閉動作を設定するための大当たり動作設定処理を実行し（Ｓ１９０６）、本処理を終了する。この大当たり動作設定処理の詳細については図５３を参照して後述する。

【０３０３】

一方、Ｓ１９０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１９０５：Ｎｏ）、次に、現在実行されているラウンドのエンディング期間の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１９０７）。ここで、本制御例では、大当たりの最終ラウンドが終了した場合に、エンディング期間の開始タイミングであると判別する。エンディング期間の開始タイミングであると判定した場合は（Ｓ１９０７：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１９０８）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。本第１制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図２５（ａ）参照）を用いて大当たり種別を決定する処理を実行し（図４３のＳ４０２）、決定された大当たり種別に対応するエンディング期間が設定されるように構成している。よって、Ｓ１９０８の処理では、大当たり種別に対応して決定されたエンディング期間の長さに対応した表示用エンディングコマンドが設定される。なお、本第１制御例のように、大当たり当選時にエンディング期間の長さを設定するのでは無く、大当たり遊技中におけるＶ入賞の有無（特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）への球の通過の有無）に応じて大当たり遊技のエンディング期間の長さを決定しても良い。

【０３０４】

具体的には、大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）において、エンディング期間の開始タイミング（最終ラウンドの終了タイミング）と判別した場合に、今回の大当たり遊技中にＶ入賞したか（確変設定フラグ２０３ｍがオンに設定されているか）を判別し、確変設定フラグ２０３ｍがオンに設定されていると判別した場合は、確変状態が設定されることを示す１７秒間のエンディング表示（図１１（ｂ），（ｄ）参照）を行うために

大当たり遊技のエンディング期間として１７秒を設定し、確変設定フラグ２０３ｍがオンに設定されていないと判別した場合は、時短状態が設定されることを示す１５秒間のエンディング表示（図１１（ａ），（ｃ）参照）を行うために大当たり遊技のエンディング期間として１５秒を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中の遊技結果に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせることが可能なパチンコ機１０において、実際に設定される遊技状態に応じたエンディング期間を設定することができる。また、このように大当たり遊技中の遊技結果に応じて大当たり遊技のエンディング期間を異ならせる構成を用いる場合には、大当たり遊技中の遊技結果が確定してからエンディング期間が開始するまでの間の何れかのタイミングにて大当たり遊技のエンディング期間を決定するように構成すれば良く、例えば、本第１制御例のパチンコ機１０であれば、１ラウンド目のラウンド遊技が終了した後に（球を特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと入賞させることが可能なラウンド遊技が終了した後に）、Ｖ入賞の有無を判別し、その判別結果に基づいて、２ラウンド目～最終ラウンド目のラウンド遊技が実行されている期間中に大当たり遊技のエンディング期間を設定するように構成しても良い。

【０３０５】

さらに、上述した例では、大当たり遊技中におけるＶ入賞の有無に基づいてエンディング期間の長さを設定するように構成しているが、これに替えて、例えば、本第１制御例のように当選した大当たり種別に基づいて、予め大当たり遊技のエンディング期間を設定しておき、具体的には、確変大当たりに当選した場合には１７秒、通常大当たりに当選した場合には１５秒のエンディング期間を予め設定しておき、大当たり遊技中の遊技結果に基づいてエンディング期間の長さを可変させる必要が生じた場合、即ち、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、大当たり遊技中にＶ入賞させることができなかった場合に、予め設定されているエンディング期間の長さを可変させるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中にエンディング期間の長さを設定する頻度を抑制することができる。一方、Ｓ１９０７の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１９０７：Ｎｏ）、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１９０９）。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。Ｓ１９０９の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０９：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（Ｓ１９１０）、本処理を終了する。この大当たり終了処理の詳細については図５４を参照して後述する。一方、Ｓ１９０９の処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ１９０９：Ｎｏ）、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための入賞処理を実行し（Ｓ１９１１）、特定入賞口６５ａに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行し（Ｓ１９１２）、その後、本処理を終了する。入賞処理および異常処理の詳細については図５５および図５６を参照して後述する。

【０３０６】

次に、図５３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり動作設定処理（Ｓ１９０６）の詳細について説明する。図５３は、この大当たり動作設定処理（Ｓ１９０６）を示すフローチャートである。この大当たり動作設定処理（Ｓ１９０６）は、大当たり制御処理の中で実行され、上述した通り、ラウンド数に応じた特定入賞口６５ａの開閉動作を設定するための処理である。この大当たり動作設定処理（図５３参照）が開始されると、まず、１ラウンドの開始タイミングであるかを判別する（Ｓ２００１）。Ｓ２００１の処理において、１ラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ２００１：Ｙｅｓ）、切替弁６５ｙ（Ｖソレノイド２０９ａ）の動作シナリオの開始を設定して（Ｓ２００２）、大当たり種別に対応する特定入賞口６５ａの開放パターンを設定する（Ｓ２００３）。ここで、詳細な説明は省略するが、本制御例では、１回の大当たり遊技中に複数回実行されるラウンド遊技のうち、特定のラウンド数（１ラウンド目）に実行されるラウンド遊技の内容を、大当たり種別に応じて異ならせ

ており、具体的には、特定の大当たり種別（確変大当たり）の場合のみ、１ラウンド目のラウンド遊技として、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと流下させ易くなるように切替弁６５ｙを動作させるラウンド遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定の期間のみ球を特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと流下させる確率を高めることができるため、遊技者が集中力を切らすこと無く大当たり遊技中の遊技を実行することができる。

【０３０７】

なお、本制御例では、確変大当たり遊技における１ラウンド目が実行される場合に、第３図柄表示装置８１の表示面にて遊技者に対して特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと球を流下させるチャンス期間であることを示すための案内報知態様として「Ｖを狙え」の文字が表示されるＶ報知演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと球を流下させ易い特定の期間を分かり易く報知することができる。さらに、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を流下したことを検知手段が検知したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面に球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を流下したことを案内するための案内報知態様として「ＶＧＥＴ」の文字が表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される条件を満たしたことを分かり易く報知することができる。なお、上述した案内報知の報知態様を、条件成立に応じて可変させても良く、例えば、特定ゲートへと球を流下させ易い特定期間の経過時間、或いは残時間に基づいて「Ｖを狙え」の文字色を可変させたり、表示領域の大きさを可変させたり、より強調した内容の文字（例えば「早くＶを狙うんだ」）に可変させたりすると良い。これにより、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと球を流下させ易い状況にて遊技者が球を発射しない事態が発生することを抑制することができる。

【０３０８】

また、本制御例では、可変入賞装置６５へと入賞した球の流路を切り替えるためのＶ役物として切替弁６５ｙを設け、その切替弁６５ｙの動作パターンを可変させることで球が特定ゲートへと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能としているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技開始時から共通の動作パターンで切替弁６５ｙを動作させるように構成し、特定入賞口６５ａが開放状態となるタイミングを大当たり種別によって可変させることにより、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能に構成しても良い。これにより、切替弁６５ｙの動作パターンを共通化することができるため、切替弁６５ｙの動作内容を把握されたとしても今回の大当たり遊技が球を特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと通過させ易い大当たり遊技であるか否かを遊技者に把握され難くすることができる。また、切替弁６５ｙの動作内容を統一化することができるため、Ｖソレノイド２０９ａに対する負荷を軽減することができ、Ｖ役物（切替弁６５ｙ）の故障を抑制することができる。一方、Ｓ２００１の処理において、今回のラウンドが１ラウンド目ではないと判別した場合は（Ｓ２００１：Ｎｏ）、Ｓ２００２，Ｓ２００３の処理をスキップして、通常の特定入賞口６５ａの開放を設定し（Ｓ２００４）、処理をＳ２００５へと移行する。Ｓ２００５の処理では、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定して（Ｓ２００５）、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、新たに開始されたラウンド数を第３図柄表示装置８１において表示するための表示用ラウンド数コマンドを設定する。これにより、大当たりのラウンド数に合わせて第３図柄表示装置８１の表示内容を更新することができる。

【０３０９】

この大当たり動作設定処理（図５３参照）を実行することにより、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口６５ａを開放することができると共に、１ラウンド目に特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を球が通過可能に設定することができる。これにより、大当たりＡ，Ｃ

～Ｅでは、１ラウンド目に遊技者が球を発射するだけで、ほぼ確実に球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過するので、大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定することができる。次に、図５４のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり終了処理（Ｓ１９１０）の詳細について説明する。図５４は、この大当たり終了処理（Ｓ１９１０）を示すフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ１９１０）は、大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）の中で実行され、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。この大当たり終了処理（Ｓ１９１０）では、まず、確変設定フラグ２０３ｍがオンであるかを判別する（Ｓ２１０１）。Ｓ２１０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｍがオンであると判別した場合は（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、大当たり中にＶゲート（特定領域）６５ｖを球が通過したことを意味するので、確変カウンタ２０３ｉの値に５０を設定し（Ｓ２１０２）、Ｓ２１０３の処理へ移行する。一方、Ｓ２１０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｍがオフであれば（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、Ｓ２１０２の処理をスキップして、Ｓ２１０３の処理へ移行する。

【０３１０】

Ｓ２１０３の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値に１００を設定し（Ｓ２１０３）、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値、確変カウンタ２０３ｉの値に基づいて、状態コマンドを設定する（Ｓ２１０４）。ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、その状態コマンドで通知された遊技状態に合わせて従状態設定エリア２２３ｇを更新する。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、パチンコ機１０の遊技状態を正確に把握することができる。次いで、大当たり中フラグ２０３ｋおよび確変設定フラグ２０３ｍを共にオフに設定して（Ｓ２１０５）、本処理を終了する。この大当たり終了処理（図５４参照）を実行することにより、大当たり遊技中にＶゲート（特定領域）６５ｖを球が通過したか否かに応じて大当たり終了後の遊技状態を正確に設定することができる。次に、図５５のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される入賞処理（Ｓ１９１１）の詳細について説明する。図５５は、この入賞処理（Ｓ１９１１）を示すフローチャートである。この入賞処理（Ｓ１９１１）は、大当たり制御処理（図５２参照）の中で実行され、上述した通り、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための処理である。この入賞処理（Ｓ１９１１）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別する（Ｓ２２０１）。ここで、ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口６５ａの開放状態からインターバル期間が終了するまでの期間である。Ｓ２２０１の処理において、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ２２０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０３１１】

一方、Ｓ２２０１の処理において、現在がラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ２２０１：Ｙｅｓ）、次いで、特定入賞口６５ａへの入賞を検出したかを判別し（Ｓ２２０２）、特定入賞口６５ａに対する入賞を検出していれば（Ｓ２２０２：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２０３ｏの値に１を加算して更新し（Ｓ２２０３）、特定入賞口６５ａへの入賞を検出したことを示す入賞コマンドを設定して（Ｓ２２０４）、Ｓ２２０５の処理へ移行する。これに対し、Ｓ２２０２の処理において、特定入賞口６５ａへの入賞を検出していなければ（Ｓ２２０２：Ｎｏ）、Ｓ２２０３，Ｓ２２０４の処理をスキップし、Ｓ２２０５の処理へ移行する。Ｓ２２０５の処理では、入賞個数カウンタ２０３ｏの値が１０以上であるかを判別し（Ｓ２２０５）、入賞個数カウンタ２０３ｏの値が１０以上であれば（Ｓ２２０５：Ｙｅｓ）、Ｓ２２０７の処理へ移行する。一方、Ｓ２２０５の処理において、入賞個数カウンタ２０３ｏの値が９以下であると判別した場合は（Ｓ２２０５：Ｎｏ）、ラウンド時間（３０秒）が経過したかを判別し（Ｓ２２０６）、ラウンド時間が経過していれば（Ｓ２２０６：Ｙｅｓ）、Ｓ２２０７の処理へと移行する。なお、このＳ

２２０６の処理では、今回の大当たりの各ラウンド遊技の開始から３０秒間が経過した場合にラウンド時間が経過したと判別する。なお、本制御例では、大当たり種別、ラウンド数に関わらず同一のラウンド時間経過及び個数入賞によってラウンド遊技の終了条件が成立するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じてラウンド遊技の終了条件を異ならせても良いし、実行されるラウンド数によってラウンド遊技の終了条件を異ならせてもよい。

【０３１２】

Ｓ２２０７の処理では、特定入賞口６５ａの閉鎖を設定し（Ｓ２２０７）、特定入賞口６５ａの閉鎖が設定されたことを示す閉鎖コマンドを設定する（Ｓ２２０８）。なお、本第１制御例における入賞個数カウンタ２０３ｏの値が１０以上である場合に、ラウンド時間（３０秒）が経過したかを判別する処理をスキップして特定入賞口６５ａの閉鎖を設定する処理は、駆動手段の励磁の中断を開始するタイミング（励磁時間）を可変させる処理の別形態である。次いで、今回の特定入賞口６５ａの閉鎖が１ラウンドの終了に基づく閉鎖であるかを判別し（Ｓ２２０９）、１ラウンドの終了に基づく閉鎖であると判別した場合は（Ｓ２２０９：Ｙｅｓ）、Ｖソレノイド２０９ａをオフに設定して（Ｓ２２１０）、処理をＳ２２１１へと移行する。一方、Ｓ２２０９の処理において、今回の特定入賞口６５ａの閉鎖が１ラウンド以外のラウンドが終了したことによる閉鎖であると判別した場合は（Ｓ２２０９：Ｎｏ）、流路ソレノイド（確変ソレノイド）２６６５ｋがオンに設定されていないので、Ｓ２２１０の処理をスキップして、処理をＳ２２１２へと移行する。Ｓ２２１１の処理では、残球タイマフラグ２０３ｐ、確変有効フラグ２０３ｒ、ラウンド終了フラグ２０３をオンに設定し（Ｓ２２１１）、処理をＳ２２１２へと移行する。また、Ｓ２２０５の処理において入賞個数カウンタ２０３ｏの値が９以下と判別され（Ｓ２２０５：Ｎｏ）、且つ、Ｓ２２０６の処理においてラウンド時間が経過していないと判別された場合には（Ｓ２２０６：Ｎｏ）、Ｓ２２０７～Ｓ２２１１の処理をスキップして、処理をＳ２２１２へと移行する。Ｓ２２１２の処理では、ラウンド終了フラグ２０３がオンであるかを判定し（Ｓ２２１２）、ラウンド終了フラグ２０３がオフであれば（Ｓ２２１２：Ｎｏ）、Ｓ２２１３の処理へ移行する。一方、Ｓ２２１２の処理においてラウンド終了フラグ２０３がオンであると判定した場合は（Ｓ２２１２：Ｙｅｓ）、次いで、確変有効フラグ２０３ｒがオンであるかを判別する（Ｓ２２１７）。Ｓ２２１７の処理において、確変有効フラグ２０３ｒがオフであれば（Ｓ２２１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０３１３】

一方、確変有効フラグ２０３ｒがオンであれば（Ｓ２２１７：Ｎｏ）、確変有効タイマ２０３ｓの値に１を加算し（Ｓ２２１８）、次いで、確変有効タイマ２０３ｓの値が上限値であるかを判別する（Ｓ２２１９）。そして、確変有効タイマ２０３ｓの値が上限値でなければ（Ｓ２２１９：Ｎｏ）、Ｓ２２１３の処理へ移行し、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）への球の通過を監視して確変設定フラグ２０３ｍを更新する処理を実行する。これにより、確変有効タイマ２０３ｓが上限値でないと、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）に球を通過させて確変状態が付与されることを抑制できる。一方、確変有効タイマ２０３ｓの値が上限値であれば（Ｓ２２１９：Ｙｅｓ）、確変有効フラグ２０３ｒ、ラウンド終了フラグ２０３をオフに設定し（Ｓ２２２０）、確変有効タイマ２０３ｓの値をリセットして（Ｓ２２２１）、本処理を終了する。また、Ｓ２２１３の処理では、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過したか否かを判別し（Ｓ２２１３）、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過していなければ（Ｓ２２１３：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過していれば（Ｓ２２１３：Ｙｅｓ）、確変通過カウンタ２０３ｎの値に１を加算し（Ｓ２２１４）、確変設定フラグ２０３ｍをオンに設定し（Ｓ２２１５）、Ｖ入賞コマンドを設定し（Ｓ２２１６）、本処理を終了する。次に、図５６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される異常処理（Ｓ１９１２）を

説明する。図５６は、この異常処理（Ｓ１９１２）を示すフローチャートである。この異常処理（Ｓ１９１２）は、大当たり制御処理（図５２参照）の中で実行される処理であり、上述した通り、特定入賞口６５ａに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための処理である。

【０３１４】

異常処理（Ｓ１９１２）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別し（Ｓ２３０１）、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ２３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、ラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ２３０１：Ｙｅｓ）、次いで、球が排出口６５ｈ１を通過したかを判別する（Ｓ２３０２）。このＳ２３０２の処理では、排出口６５ｈ１（図５（ｂ）参照）を通過した球を検知可能な球排出口スイッチ（図示せず）が球の通過を検知している否かで判別される。Ｓ２３０２の処理において、球が排出口６５ｈ１を通過したと判別した場合は（Ｓ２３０２：Ｙｅｓ）、排出個数カウンタ２０３ｔの値に１を加算し（Ｓ２３０３）、Ｓ２３０４の処理へ移行する。一方、Ｓ２３０２の処理において、球が排出口６５ｈ１を通過していなければ（Ｓ２３０２：Ｎｏ）、Ｓ２３０３の処理をスキップしＳ２３０４の処理へ移行する。Ｓ２３０４の処理では、残球タイマフラグ２０３ｐがオンであるかを判別する（Ｓ２３０４）。残球タイマフラグ２０３ｐがオフであると判別した場合は（Ｓ２３０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマフラグ２０３ｐがオンであれば（Ｓ２３０４：Ｙｅｓ）、球はけ期間中であるので、残球タイマ２０３ｑの値に１を加算して更新する（Ｓ２３０５）。次に、残球タイマ２０３ｑの値が上限値であるかを判別し（Ｓ２３０６）、残球タイマ２０３ｑの値が上限値でなければ（Ｓ２３０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマ２０３ｑの値が上限値であると判別した場合は（Ｓ２３０６：Ｙｅｓ）、次いで、排出個数（確変通過カウンタ２０３ｎの値と、排出個数カウンタ２０３ｔの値との合計値）が入賞個数（入賞個数カウンタ２０３ｏの値）と一致しているかを判別する（Ｓ２３０７）。

【０３１５】

Ｓ２３０７の処理において、排出個数と入賞個数とが一致していないと判別した場合は（Ｓ２３０７：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ２３０８）、Ｓ２３０９の処理へ移行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することにより、エラー表示（例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示）がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、第４流路６５ｅ４（図５（ｂ）参照）が閉鎖されている期間（切替弁６５ｙが閉状態となる期間）に、不正に球を第４流路６５ｅへと流入させて特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過させる不正行為を抑制できる。一方、Ｓ２３０７の処理において、排出個数と入賞個数とが一致したと判別した場合は（Ｓ２３０７：Ｙｅｓ）、Ｓ２３０８の処理をスキップし、Ｓ２３０９の処理へと移行する。Ｓ２３０９の処理では、残球タイマフラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ２３０９）、次いで、残球タイマ２０３ｑの値をリセットする（Ｓ２３１０）。その後、入賞個数カウンタ２０３ｏ、排出個数カウンタ２０３ｔ、確変通過カウンタ２０３ｎの値をそれぞれリセットし（Ｓ２３１１）、本処理を終了する。この異常処理（図５６参照）を実行することにより、可変入賞装置６５の内部で球詰まりが生じる等により、特定入賞口６５ａへと入球した球が正常に排出されなくなってしまう不具合の発生を早期に検出し、報知することができる。

【０３１６】

＜第１制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図５７から図７０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図５７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図５７は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ４００１）。具体的には、スタックポイン

タに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ４１１７の電源断処理（図５８参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ４００２）。図５８を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断の発生情報を受信すると（図５８のＳ４１１４参照）、Ｓ４１１７の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ４１１７の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ４００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ４００３）。

【０３１７】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ４００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ４００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ４１１７の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【０３１８】

Ｓ４００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ４００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ４００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ４００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ４００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ４００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２

６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【０３１９】

Ｓ４００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ４００８）。電源断フラグはＳ４１１７の電源断処理の実行時にオンされる（図４のＳ４１１６参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ４１１７の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ４００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ４０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ４０１１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ４００４からＳ４００６の処理を経由してＳ４００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ４００９をスキップして、処理をＳ４０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定する（Ｓ４０１０）。なお、Ｓ４００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ４００４からＳ４００６の処理を経由してＳ４００８の処理へ至った場合には、Ｓ４００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【０３２０】

次に、図５８を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図５８は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回Ｓ４１０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ４１０１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１の処理を行わずにＳ４１１２の処理へ移行する。Ｓ４１０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１が表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ４１１２のコマンド判定処理やＳ４１１３の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ４１１２の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ４１１２の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。Ｓ４１０１の処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ４１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ４１０３～Ｓ４１１３の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信するコマンド出力処理を実行する（Ｓ４１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ４１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ４１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ４１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い

。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ４１０５の処理へ移行する。

【０３２１】

Ｓ４１０５の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ４１０６）。客待ち演出では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ４１０７）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）の詳細については、図７０を参照して後述する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ４１０８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ４１０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。Ｓ４１０９の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ４１１０）、次に、演出更新処理を実行する（Ｓ４１１１）。Ｓ４１１１の処理を実行後、Ｓ４１１２の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ４１０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ４１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【０３２２】

Ｓ４１１１の処理後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理（Ｓ４１１２）が実行され、Ｓ４１１３の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）の詳細については、図５９を参照して後述する。Ｓ４１１３の処理では、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図６６を参照して後述する。Ｓ４１１３の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ４１１４）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ４１１４の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ４１１４：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ４１１６）、電源断処理を実行する（Ｓ４１１７）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ４１１８）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【０３２３】

一方、Ｓ４１１４の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ４１１４：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ４１１５）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ４１１５：Ｎｏ）、Ｓ４１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ４１１５：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実

行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。次に、図５９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１１２）について説明する。図５９は、このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５８参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理（Ｓ４１１２）の詳細を説明する。

【０３２４】

コマンド判定処理（Ｓ４１１２）が実行されるとまず、状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２０２）、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）は、現在の遊技状態を示す状態コマンドを受信し、その遊技状態に応じたモード演出態様を設定し、第３図柄表示装置８１の表示面にて対応する演出態様（例えば、背面画像）を表示するための表示用コマンドが設定される。例えば、確変状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図１５に示したスーパーチャンスモードに対応する表示用コマンドが設定され、時短状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図１２に示すチャンスモードに対応する表示用コマンドが設定される。なお、実際に設定される遊技状態と、実行されるモード演出における演出態様の切替制御の詳細については後述する。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）の詳細については図６０を参照して後述する。Ｓ４２０１の処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、次に、特図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０３）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、受信した特図変動パターンコマンドに対応する特図変動開始フラグ２２３ｄをオンに設定し（Ｓ４２０４）、受信したコマンドから変動パターンコマンドを抽出する（Ｓ４２０５）。そして、本処理を終了する。Ｓ４２０３の処理において特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、次に、特図停止種別コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０６）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０６：Ｙｅｓ）、受信した特図停止種別コマンドに対応する停止種別選択フラグ２２３ｅ（第１特図停止種別フラグ２２３ｅ１、第２特図停止種別フラグ２２３ｅ２）をオンに設定し（Ｓ４２０７）、受信したコマンドから停止種別を抽出する（Ｓ４２０８）。そして、本処理を終了する。

【０３２５】

Ｓ４２０６の処理において特図停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０６：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２０９）。ここで、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０９：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドから保留球数を抽出し、対応する値を特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈに格納する（Ｓ４２１０）。具体的には、特別図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（即ち、特別図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新する。また、普通図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（即ち、普通図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈの値を更新する。ここで、保留球数コマンドは、球が各種入球口（第１入球口６４、第２入球口６４０、スルーゲート６７）に入球（始動入賞）し、各種保留球数カウンタの値が加算された場合、或いは、各種変動開始処理を実行する際に、

各種保留球数カウンタの値が減算されたときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞時や変動表示設定時毎に、Ｓ４２１０の処理によって、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈの値を、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。

【０３２６】

よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３が有する特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が、主制御装置１１０の各種保留球数カウンタ２０３ｄ，２０３ｅ，２０３ｄの値とずれてしまっても、始動入賞時、変動表示設定時、即ち、各種保留球数変更されることに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の各種保留球数カウンタ第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ，普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。また、Ｓ４２０９の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０９：Ｎｏ）、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２１１）。Ｓ４２１１の処理において、入賞コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理を実行し（Ｓ４２１２）、本処理を終了する。この入賞コマンド処理（Ｓ４２１２）は、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対応する図柄種別（特別図柄、普通図柄）を解析し、その解析結果に対応する記憶領域（音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内の入賞情報格納エリア２２３ｂ）に格納（記憶）する処理と、受信した入賞情報に基づいた演出（先読み演出）を実行するための処理を行うものである。なお、入賞コマンド処理（Ｓ４２１２）の詳細な内容については、図６１を参照して後述する。Ｓ４２１１の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、次に、図柄確定コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１３）、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｙｅｓ）、第３図柄の停止表示を設定し（Ｓ４２１４）、本処理を終了する。停止コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｎｏ）、次いで、普図関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１５）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２１５：Ｙｅｓ）、普図関連処理を実行し（Ｓ４２１６）、その後、本処理を終了する。なお、普図関連処理を実行し（Ｓ４２１６）の詳細な説明は、図８を参照して後述する。

【０３２７】

Ｓ４２１５の処理において、普図関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１５：Ｎｏ）、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１７）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ４２１８）、その後、本処理を終了する。なお、大当たり関連処理（Ｓ４２１８）の詳細な説明は、図６４を参照して後述する。一方、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２１９）、本処理を終了する。次に、図６０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）について説明する。図６０は、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図５９参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）の詳細を説明する。状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する（Ｓ４３０１）。ここでは、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。Ｓ４３０１の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は（Ｓ４３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。遊技状態に変更があると判別した場合は（Ｓ４３０１：Ｙｅｓ）、変更後の遊技状態が通常状態であるかを判別する

（Ｓ４３０２）。Ｓ４３０２の処理において、変更後の遊技状態が通常状態であると判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドである場合）は（Ｓ４３０２：Ｙｅｓ）、通常モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０３）、Ｓ４３０４の処理へ移行する。

【０３２８】

Ｓ４３０２の処理において、変更後の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドでは無い場合）は（Ｓ４３０２：Ｎｏ）、次いで、変更後の遊技状態が時短状態であるかを判別し（Ｓ４３０６）、遊技状態が時短状態である（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである）と判別した場合は（Ｓ４３０６：Ｙｅｓ）、従時短カウンタ２２３ｎの値に１００を設定し（Ｓ４３０７）、チャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０８）、Ｓ４３０４の処理へ移行する。Ｓ４３０６の処理において、遊技状態が時短状態はないと判別した場合は（Ｓ４３０６：Ｎｏ）、次いで、Ｖ報知フラグ２２３ｍがオンであるか否かを判別する（Ｓ４３０９）。Ｖ報知フラグ２２３ｍがオフの場合は（Ｓ４３０９：Ｎｏ）、上述したＳ４３０８の処理へ移行する。Ｖ報知フラグ２２３ｍがオンである場合は（Ｓ４３０９：Ｙｅｓ）、Ｖ報知フラグ２２３ｍをオフに設定し（Ｓ４３１０）、スーパーチャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３１１）、Ｓ４３０４の処理へ移行する。Ｓ４３０４の処理では、従状態設定エリア２２３ｇの現状態エリアに設定されている遊技状態を過去状態エリアに設定し（Ｓ４３０４）、従状態設定エリア２２３ｇの現状態エリアに受信した状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態を設定し（Ｓ４３０５）、本処理を終了する。ここで、Ｓ４３０８およびＳ４３１１の処理で設定されたコマンドが表示制御装置１１４に通知されることにより通常状態中における変動演出表示が実行されることになる。このように、本制御例では、音声ランプ制御装置１１３にて、主制御装置１１０から出力された状態コマンドに基づいて第３図柄表示装置８１の表示領域にて表示される各種表示態様の種別（モード、背景）を設定し、その種別を示すコマンドを表示制御装置１１４へと出力するように構成している。

【０３２９】

このように構成することで、例えば、音声ランプ制御装置１１３側で設定されている遊技状態に対してそれぞれ変動演出表示の表示態様を設定する必要を無くすことが可能となる。つまり、現在設定されている遊技状態に対応する各種表示態様の種別を示すコマンド（種別コマンド）と、特別図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンド（共通コマンド）とを表示制御装置１１４に出力するだけで、表示制御装置１１４側で受信した種別コマンドと、共通コマンドとに基づいて、現在の遊技状態と受信した変動パターンとに対応した表示態様で第３図柄表示装置８１に表示させる表示データを設定することができる。よって、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減させることができる。なお、上述したように、音声ランプ制御装置１１３から受信した複数のコマンドを表示制御装置１１４側で組み合わせることにより第３図柄表示装置８１に表示させる表示データを設定するように構成した場合には、表示制御装置１１４側から音声ランプ制御装置１１３側へと設定後の表示データの内容を示す情報（確認情報）を出力するように構成し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した確認情報が適正であるかを判別する判別手段を設け、その判別結果が適正では無いと判別した場合に、適正な情報を示す簡易的な表示用変動パターンコマンドを設定し、既に設定されている表示データの内容を簡易的な表示データに書き換えるように構成すると良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３が主制御装置１１０から受信した各種コマンドに対して適正な表示データが設定されなかった場合に、適正な情報を示す簡易的な表示データを設定することができ、その簡易的な表示データに基づく変動演出表示を表示することができる。よって、実際の遊技結果（特別図柄の抽選結果）とは異なる内容の変動演出表示が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、上述した簡易的な表示データにとしては、例えば、どの遊技状態にも対応しない特殊モード（例えば、黒背景のモード）を表示する表示データや、第４図柄の変動表示を実行する表示データといった、通常の変動演出表

示にて用いる表示データよりもデータ量の少ない表示データを用いれば良い。
【０３３０】
なお、本制御例では、上述した構成を用いているがこれに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３側で、現在の遊技状態と、受信した変動パターンとに基づいた表示用変動パターンコマンドを設定するように構成しても良い。次に、図６１を参照して、コマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）にて実行される入賞コマンド処理（Ｓ４２１２参照）の内容を説明する。図６１は、入賞コマンド処理（Ｓ４２１２）の内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（Ｓ４２１２）は、主制御装置１１０から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド（入賞情報コマンド）や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート（確変スイッチ）を流下（通過）した場合に設定されるＶ入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。入賞コマンド処理（Ｓ４２１２）が実行されると、まず、受信した入賞コマンド（入賞情報コマンド）の情報を入賞情報格納エリア（入賞情報記憶エリア）２２３ｂの対応する領域に格納（設定）し（Ｓ４４０１）、今回受信したコマンドが普図用入賞情報コマンドであるかを判別し（Ｓ４４０２）、普図用入賞情報コマンドであると判別した場合は（Ｓ４４０２：Ｙｅｓ）、受信したコマンドの中に当たり情報（普図当たり当選している入賞情報）が含まれているかを判別し（Ｓ４４０３）当たり情報があると判別した場合は（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が普通図柄の高確率状態であるかを判別する（Ｓ４４０４）。
【０３３１】
ここで、現在が普通図柄の高確率状態では無い、即ち、通常状態であると判別した場合は（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した状態であって、チャンスゾーンが設定される可能性が高い場合であるため、電チューロング開放を示唆するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４０５）、Ｓ４４０６の処理へと移行する。Ｓ４４０５の処理で表示用コマンドが設定されると、他の音声ランプ制御装置での制御処理にて設定される各種表示用コマンドと同一の制御内容で表示制御装置１１４へと通知され、通常状態中に普図当たり遊技が実行され電動役物６４０ａがロング開放（５秒間開放）することを示唆する示唆演出（例えば、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍに小表示領域Ｄｍ３が形成されるか否かを煽る演出）が実行される。なお、本制御例では、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合にのみ上述した示唆演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、普図用入賞情報コマンドに特定の外れ当選を示す入賞情報が含まれていると判別した場合にも、上述した示唆演出が実行されるように構成すると良い。これにより、示唆演出が実行された場合に普図当たり遊技が実行される場合と、実行されない場合とを設定することができるため、遊技者に今後実行される遊技内容を予測させながら遊技を行わせることができる。さらに、本制御例では、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に、示唆演出が実行されるように構成しているが、この構成に加え、実行中の特別図柄抽選、或いは、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている特別図柄抽選の事前判別結果に基づいて、実際に普図当たり遊技が実行されるタイミング、即ち、普図当たり当選を示す普図用入賞情報コマンドに対応する普通図柄抽選が実行されるタイミング（普図当たり遊技が実行されるタイミング）の遊技状態が通常状態であるか否かを判別する事前遊技状態処理を実行し、通常状態であると判別した場合に、上述した示唆演出を実行するように構成しても良い。これにより、チャンスゾーンが設定されることをより的確に示唆することが可能となる。
【０３３２】
図６１に戻り説明を続ける。Ｓ４４０２の処理で、普図用入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ４４０２：Ｎｏ）、Ｓ４４０３の処理で当たり情報が無いと判別した場合（Ｓ４４０３：Ｎｏ）、Ｓ４４０４の処理で時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）もＳ４４０６の処理へ移行する。Ｓ４

４０６の処理では、特図用入賞情報コマンド処理を実行し（Ｓ４４０６）、Ｓ４４０７の処理へ移行する。この特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６）の詳細については図６２を参照して後述する。Ｓ４４０７の処理では、今回受信したコマンドがＶ入賞コマンド（入賞処理（図５５のＳ１９１１参照）にて確変スイッチ（特定ゲート）へと球が流下した場合に設定されるコマンド（Ｓ２２１６参照））であるかを判別し（Ｓ４４０７）、Ｖ入賞コマンドである場合は（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグ２２３ｊをオンに設定し（Ｓ４４０８）、Ｓ４４０９の処理へ移行する。また、Ｓ４４０７の処理において、Ｖ入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、Ｓ４４１３の処理へ移行する。Ｓ４４０９の処理では、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンであるか否かを判別する（Ｓ４４０９）。Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンである場合は（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋをオフに設定し（Ｓ４４１０）、Ｖ入賞を報知するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４１１）、Ｖ報知フラグ２２３ｍをオンに設定し（Ｓ４４１２）、Ｓ４４１３の処理へ移行する。また、Ｓ４４０９の処理において、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオフである場合も（Ｓ４４０９：Ｎｏ）、Ｓ４４１３の処理へ移行する。Ｓ４４１３の処理では、その他の処理を実行し（Ｓ４４１３）、本処理を終了する。次に、図６２を参照して、入賞コマンド処理（図６１のＳ４２１２）にて実行される特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６）の内容を説明する。図６２は、特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６）の内容を示したフローチャートである。

【０３３３】

特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６）が実行されると、まず、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている情報に基づいて現在の遊技状態を抽出し（Ｓ４５０１）、従時短カウンタ２２３ｎの値が７５より大きいか否かを判別する（Ｓ４５０２）。従時短カウンタ２２３ｎの値が７５より大きいと判別した場合は（Ｓ４５０２：Ｙｅｓ）、次いで、特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンであるか否かを判別する（Ｓ４５０３）。特殊連続予告フラグ２２３ｏがオフであると判別した場合は（Ｓ４５０３：Ｎｏ）、連続予告実行選択テーブル２２２ｄ（図３１（ａ））を用いて連続予告の有無を選択し（Ｓ４５０４）、次いで、連続予告の実行があるか否かを判別する（Ｓ４５０５）。連続予告の実行があると判別した場合は（Ｓ４５０５：Ｙｅｓ）、特殊連続予告フラグ２２３ｏをオンに設定し（Ｓ４５０６）、Ｓ４５０７の処理へ移行する。また、Ｓ４５０２の処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が７５以下であると判別した場合と（Ｓ４５０２：Ｎｏ）、Ｓ４５０３の処理において、特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンであると判別した場合と（Ｓ４５０３：Ｎｏ）、Ｓ４５０５の処理において、連続予告の実行がないと判別した場合も（Ｓ４５０５：Ｎｏ）、Ｓ４５０７の処理へ移行する。Ｓ４５０７の処理では、受信した特図用入賞情報コマンドに含まれる情報に基づいた表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０７）、本処理を終了する。次に、図６３を参照して、コマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）にて実行される普図関連処理（Ｓ４２１６）の内容を説明する。図６３は、普図関連処理（Ｓ４２１６）の内容を示したフローチャートである。この普図関連処理（Ｓ４２１６）は、主制御装置１１０から普通図柄抽選が実行されたことを示す普図変動パターンコマンドや、普図当たり遊技が開始されたことを示す普図当たり開始コマンドや、普図当たり遊技の終了を示す普図当たり終了コマンドを受信した場合に実行される処理である。

【０３３４】

普図関連処理（Ｓ４２１６）が実行されると、まず、普図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）、表示用普図変動開始コマンドを設定し（Ｓ４６０２）、次いで、従時短カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいか、即ち、普通図柄の高確率状態であるかを判別する（Ｓ４６０３）。従時短カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４６０３：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了し、０よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ４６０３：Ｎｏ）、今回受信した普図変動パターンコマンドが普図当たりに当選している普通図柄抽選に対応する普図変動パターンコマンドであるかを判別し（Ｓ４６０４）、普図当たりに当選

していないと判別した場合は（Ｓ４６０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方で、普図当たりに当選していると判別した場合は（Ｓ４６０４：Ｙｅｓ）、ロング開放当たりが実行される普図当たり変動であるため、ロング開放待機中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０５）、本処理を終了する。Ｓ４６０５の処理で表示用コマンドが設定されることで、図７（ｂ）に示した表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。これにより、遊技者に対して間もなくチャンスゾーンが設定される可能性が高い状態であることを容易に予測させることができる。なお、本制御例では、普通図柄変動が当たり変動であるか否かに基づいて図７（ｂ）に示した表示態様（小表示領域Ｄｍ３を形成する表示態様）を表示させる処理を用いているが、これに限ること無く、特定の普図外れ変動（例えば、普図当たり変動と同一の変動時間が設定される普図外れ変動の一部）にて図７（ｂ）に示した表示態様（小表示領域Ｄｍ３を形成する表示態様）を表示させるように構成しても良い。

【０３３５】

また、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出（第３図柄変動演出）の内容に応じて小表示領域Ｄｍ３の表示領域の大きさを可変させるように構成しても良く、例えば、第３図柄変動演出にて大当たり期待度の高い変動演出（例えば、リーチ演出）が実行されている場合は、大当たり期待度の高い変動演出（例えば、リーチ演出）が実行されていない場合よりも小表示領域Ｄｍ３の表示領域が小さくなるように表示内容を可変させるように構成すると良い。このように、独立して実行される特別図柄抽選の抽選結果を示唆する変動演出と普通図柄抽選の抽選結果を示唆する変動演出とに関係性を持たせて表示内容を可変制御することにより、遊技者に対して無駄に多くの遊技情報が提供されてしまい遊技者が混乱してしまうことを抑制し、分かり易い遊技を提供することができる。図６３に戻り、説明を続ける。Ｓ４６０１の処理にて普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、次に、普図当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６６）、普図当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４６０６：Ｙｅｓ）、次いで、従時短カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４６０７）、０よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ４６０７：Ｎｏ）、ロング開放中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０８）、本処理を終了する。Ｓ４６０８の処理で表示用コマンドが設定されることで、図８（ａ）に示した表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。これにより、遊技者に対してロング開放当たりが実行されていることを容易に把握させることができる。また、Ｓ４６０７の処理にて、従時短カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４６０７：Ｙｅｓ）、Ｓ４６０８の処理をスキップして本処理を終了する。

【０３３６】

Ｓ４６０６の処理で、普図当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０６：Ｎｏ）、普図当たり終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６０９）、受信したと判別した場合は（Ｓ４６０９：Ｙｅｓ）、従時短カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４６１０）、従時短カウンタ２２３ｎの値が０であると判別した場合は（Ｓ４６１０：Ｎｏ）、次いで、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈの値が１以上であるかを判別し（Ｓ４６１１）、１以上であると判別した場合は（Ｓ４６１１：Ｙｅｓ）、特殊演出中フラグ２２３ｉがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４６１２）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４６１２：Ｎｏ）、チャンスゾーン突入を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６１３）、特殊演出中フラグ２２３ｉをオフに設定し（Ｓ４６１４）、本処理を終了する。一方、Ｓ４６１０～Ｓ４６１２の処理において、上述した判別結果以外の判別結果であると判別した場合は、そのまま本処理を終了する。次に、図６４を参照して、大当たり関連処理（Ｓ４２１８）の内容について説明をする。図６４は、大当たり関連処理（Ｓ４２１８）の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理（Ｓ４２１８）では、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行

される。大当たり関連処理（Ｓ４２１８）では、まず、今回受信したコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別する（Ｓ４７０１）。大当たり開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定する（Ｓ４７０２）。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５８参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示する。

【０３３７】

次いで、今回の大当たり遊技が通常大当たり（遊技）であるかを判別し（Ｓ４７０３）、通常大当たりであると判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｙｅｓ）、チャンスモード突入（時短状態が設定される）ことを示すエンディング表示態様を設定し（Ｓ４７０８）、本処理を終了する。一方、通常大当たりでは無いと判別した場合（Ｓ４７０３：Ｎｏ）、即ち、確変大当たりであると判別した場合は、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅ（図３１（ｂ））を用いてＶ報知演出の実行有無を選択し（Ｓ４７０４）、次いで、Ｖ報知演出があるか否かを判別する（Ｓ４７０５）。Ｖ報知演出があると判別した場合は（Ｓ４７０５：Ｙｅｓ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋをオンに設定し（Ｓ４７０６）、スーパーチャンスモード突入（確変状態が設定される）ことを示すエンディング表示態様を設定し（Ｓ４７０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０５の処理において、Ｖ報知演出がないと判別した場合は（Ｓ４７０５：Ｎｏ）、上述したＳ４７０８の処理へ移行する。

【０３３８】

つまり、本制御例では、図２５を参照して上述した通り、設定される大当たり種別（通常大当たり、確変大当たり）に応じて異なる長さのエンディング期間が設定されており、大当たり遊技が開始されるタイミングにて今回実行される大当たり遊技のエンディング期間に対応させたエンディング表示態様（図１７参照）を予め設定するように構成している。このように構成することで、各種制御（大当たり遊技の進行状況に応じて可変表示させる大当たり遊技情報の可変表示制御（例えば、獲得した賞球数を示すための情報を表示させる制御や実行中のラウンド遊技数を示すための情報を表示させる制御）や、大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと入賞した球数に応じて賞球を払い出すための賞球払出制御）が頻繁に実行される大当たり遊技期間中にエンディング表示態様を設定するための表示制御を実行する必要が無くなるため、音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４の処理負荷を軽減させることができる。なお、本制御例では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング表示態様を設定する処理を実行しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が実行されることが確定している特別図柄の大当たり変動中にエンディング表示態様を設定しても良いし、大当たり遊技期間のうち、制御処理が少ない期間に実行される音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の残余期間を用いて設定するように構成しても良い。

【０３３９】

一方、Ｓ４７０１の処理にて、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０９）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｙｅｓ）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ４７１０）、今回のラウンド数が１ラウンド（Ｖラウンド）であるかを判別する（Ｓ４７１１）。１ラウンド（Ｖラウンド）であると判別した場合は（Ｓ４７１１：Ｙｅｓ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンであるか否かを判別する（Ｓ４７１２）。Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンであると判別した場合は（Ｓ４７１２：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞を案内する表示用コマンドを設定し（Ｓ４７１３）、本処理を終了する。また、Ｓ４７１１の処理で今回のラウンド数が１ラウンド（Ｖラウンド）では無い、即ち、１ラウンド目以外のラウンド遊技が開始されると判別した場合と（Ｓ４７１１：Ｎｏ）、Ｓ４７１２の処理において、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオフであると判別した場合も（Ｓ４７１２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ４７０９

の処理でラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｎｏ）、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７１４）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７１４：Ｙｅｓ）、エンディング処理を実行し（Ｓ４７１５）、本処理を終了する。また、Ｓ４７８６の処理にてエンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７１４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図６５を参照して、エンディング処理（Ｓ４７１５）の処理について説明をする。図６５は、エンディング処理（Ｓ４７１５）の内容を示したフローチャートである。このエンディング処理（Ｓ４７１５）は、上述した大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）にてエンディングコマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であって、エンディング期間中に実行されるエンディング表示態様を最終的に決定するための処理を実行するものである。

【０３４０】

エンディング処理（Ｓ４７１５）が実行されると、まず、Ｖ入賞フラグ２２３ｊがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４８０１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４８０１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ４８０５）、既に設定されているエンディング表示態様に対応するエンディング表示の実行を設定し（Ｓ４８０４）、本処理を終了する。また、Ｓ４８０１の処理においてＶ入賞フラグ２２３ｊがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４８０１：Ｎｏ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンであるかを判別し（Ｓ４８０２）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオフであると判別した場合は（Ｓ４８０２：Ｎｏ）、そのままＳ４８０４の処理へ移行する。一方、Ｓ４８０２の処理において、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンであると判別した場合は（Ｓ４８０２：Ｙｅｓ）、エンディング期間のうち、後半期間（７秒）の表示態様を切り替えるための表示切替コマンドを設定し（Ｓ４８０３）、Ｓ４８０４の処理へ移行する。Ｓ４８０３の処理において表示切替コマンドが設定されると、表示制御装置１１４へと通知され、予め確変状態が設定されることに対応して設定されていたエンディング期間の後半期間の表示態様（図１２０（ｄ）参照）を、時短状態が設定されることに対応する表示態様（図１２０（ｃ）参照）へと切り替える処理が実行される。本制御例では、この表示切替コマンドに基づいて切り替えられる表示態様の表示期間を一定（７秒）にしているため、容易に表示態様を切り替えることができる。次に、図６６を参照して、変動表示設定処理（Ｓ４１１３）の内容について説明をする。図１５０７は、変動表示設定処理（Ｓ４１１３）の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１１３）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５８参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

【０３４１】

変動表示設定処理（Ｓ４１１３）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ｄ１がオンかを判別する（Ｓ４９０１）。そして、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４９０５の処理へ移行する。一方、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１がオンであると判別した場合（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１をオフに設定し（Ｓ４９０２）、次いで、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための特図１演出態様設定処理を実行し（Ｓ４９０３）、入賞情報格納エリア２２３ｂのうち第１特別図柄に対応するデータをシフトし（Ｓ４９０４）、Ｓ４９０５の処理へ移行する。特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）の詳細については図６７を参照して後述する。Ｓ４９０５の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｄ２がオンかを判別する（Ｓ４９０５）。そして、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４９０５：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４９０９の処理へ移行する。一方、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２がオ

ンであると判別した場合（Ｓ４９０５：Ｙｅｓ）、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２をオフに設定し（Ｓ４９０６）、次いで、特図２演出態様設定処理を実行し（Ｓ４９０７）、入賞情報格納エリア２２３ｂのデータのうち第２特別図柄に対応するデータをシフトし（Ｓ４９０８）、Ｓ４９０９の処理へ移行する。特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）の詳細については図６８を参照して後述する。

【０３４２】

Ｓ４９０９の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２がオンかを判別する（Ｓ４９０９）。そして、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４９０９：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２がオンであると判別した場合（Ｓ４９０９：Ｙｅｓ）、オンに設定されている特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２をオフに設定し（Ｓ４９１０）、次いで、コマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用特図１または特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ４９１１）、その後、本処理を終了する。次に、図６７を参照して、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）の内容について説明をする。図６７は、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）の内容を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）は、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）にて、第１特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）が実行されると、まず、従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ５００１）。従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５００１：Ｙｅｓ）、従時短カウンタ２２３ｎの値を１減算し（Ｓ５００２）、減算後の従時短カウンタ２２３ｎの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５００３）、Ｓ５００４の処理へ移行する。Ｓ５００１の処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が０であると判別した場合は（Ｓ５００１：Ｎｏ）、Ｓ５００２およびＳ５００３の処理をスキップし、Ｓ５００４の処理へ移行する。

【０３４３】

Ｓ５００４の処理では、演出モード記憶エリア２２３ｐに記憶されている演出モードを読み出し（Ｓ５００４）、次いで、スーパーチャンスモードであるか否かを判別する（Ｓ５００５）。スーパーチャンスモードであると判別した場合は（Ｓ５００５：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間（基本時間）を抽出し（Ｓ５００６）、基本変動時間（基本時間）が３０秒であるかを判別する（Ｓ５００７）。基本変動時間が３０秒であると判別した場合には（Ｓ５００７：Ｙｅｓ）、確変中演出選択テーブル２２２ｃ（図３０参照）に基づいて演出態様（演出内容）を決定し（Ｓ５００８）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５００９）、本処理を終了する。一方、基本変動時間が３０秒では無いと判別した場合には（Ｓ５００７：Ｎｏ）、Ｓ５０１１の処理へ移行する。一方、Ｓ５００５の処理において、スーパーチャンスモードではないと判別した場合は（Ｓ５００５：Ｎｏ）、次いで、チャンスモードであるか否かを判別する（Ｓ５０１０）。チャンスモードではないと判別した場合は（Ｓ５０１０：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５０１１）、上述したＳ５００９の処理へ移行する。Ｓ５０１０の処理において、チャンスモードであると判別した場合は（Ｓ５０１０：Ｙｅｓ）、チャンスモード中演出設定処理を実行し（Ｓ５０１２）、Ｓ５００９の処理へ移行する。チャンスモード中演出設定処理（Ｓ５０１２）の詳細については図６９を参照して後述する。次に、図６８を参照して、特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）の内容について説明をする。図６８は特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）の内容を示したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）は、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）にて、第２特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状

態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。
【０３４４】
特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）が実行されると、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ５１０１）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、チャンスゾーン突入を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５１０２）、次いで、特殊演出中フラグ２２３ｉをオンに設定し（Ｓ５１０３）、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂ（図２９参照）に基づいて演出態様を決定し（Ｓ５１０４）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５１０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１０１の処理において、通常状態では無いと判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、次に、従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きいか否かを判別し（Ｓ５１０６）、従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５１０６：Ｙｅｓ）、従時短カウンタ２２３ｎの値を１減算し（Ｓ５１０７）、減算後の従時短カウンタ２２３ｎの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。Ｓ５１０６の処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が０であると判別した場合は（Ｓ５１０６：Ｎｏ）、Ｓ５１０７およびＳ５１０８の処理をスキップし、Ｓ５１０９の処理へ移行する。Ｓ５１０９の処理では、演出モード記憶エリア２２３ｐに記憶されている演出モードを読み出し（Ｓ５１０９）、次いで、スーパーチャンスモードであるか否かを判別する（Ｓ５１１０）。スーパーチャンスモードであると判別した場合は（Ｓ５１１０：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間（基本時間）を抽出し（Ｓ５１１１）、基本変動時間（基本時間）が３０秒であるかを判別する（Ｓ５１１２）。基本変動時間が３０秒であると判別した場合には（Ｓ５１１２：Ｙｅｓ）、確変中演出選択テーブル２２２ｃ（図３０参照）に基づいて演出態様（演出内容）を決定し（Ｓ５１１３）、上述したＳ５１０５の処理を実行し、本処理を終了する。一方、基本変動時間が３０秒では無いと判別した場合には（Ｓ５１１２：Ｎｏ）、Ｓ５１１５の処理へ移行する。
【０３４５】
一方、Ｓ５１１０の処理において、スーパーチャンスモードではないと判別した場合は（Ｓ５１１０：Ｎｏ）、チャンスモード中演出設定処理を実行し（Ｓ５１１４（Ｓ５０１２））、Ｓ５１１５の処理へ移行する。チャンスモード中演出設定処理（Ｓ５１１４（Ｓ５０１２））の詳細については図６９を参照して後述する。Ｓ５１１５の処理では、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５１１５）、上述したＳ５１０５の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図６９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるチャンスモード中演出設定処理（Ｓ５０１２（Ｓ５１１４））について説明する。図６９は、この特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）および特図２演出態様設定処理（図６８のＳ４９０７参照）にて実行されるチャンスモード中演出設定処理（Ｓ５０１２（Ｓ５１１４））を示したフローチャートである。
【０３４６】
チャンスモード中演出設定処理（Ｓ５０１２（Ｓ５１１４））では、まず、従時短カウンタ２２３ｎの値を読み出し（Ｓ５２０１）、読み出した従時短カウンタ２２３ｎの値が９９であるか否かを判別する（Ｓ５２０２）。従時短カウンタ２２３ｎの値が９９であると判別した場合は（Ｓ５２０２：Ｙｅｓ）、演出モード記憶エリア２２３ｐに高速期間を設定し（Ｓ５２０３）、Ｓ５２０８の処理へ移行する。Ｓ５２０２の処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が９９ではないと判別した場合は（Ｓ５２０２：Ｎｏ）、次いで、読み出した従時短カウンタ２２３ｎの値が７９であるか否かを判別する（Ｓ５２０４）。従時短カウンタ２２３ｎの値が７９であると判別した場合は（Ｓ５２０４：Ｙｅｓ）、演出モード記憶エリア２２３ｐに通常第１期間を設定し（Ｓ５２０５）、Ｓ５２０８の処理へ移行する。Ｓ５２０４の処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が７９ではないと判別した場合は（Ｓ５２０４：Ｎｏ）、次いで、読み出した従時短カウンタ２２３ｎの値が４９であるか否かを判別する（Ｓ５２０６）。従時短カウンタ２２３ｎの値が４９で

あると判別した場合は（Ｓ５２０６：Ｙｅｓ）、演出モード記憶エリア２２３ｐに通常第２期間を設定し（Ｓ５２０７）、Ｓ５２０８の処理へ移行する。Ｓ５２０６の処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が４９ではないと判別した場合は（Ｓ５２０６：Ｎｏ）、Ｓ５２０７の処理をスキップし、Ｓ５２０８の処理へ移行する。

【０３４７】

Ｓ５２０８の処理では、連続予告実行中フラグ２２３ｑがオンであるか否かを判別する（Ｓ５２０８）。連続予告実行中フラグ２２３ｑがオンであると判別した場合は（Ｓ５２０８：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する連続演出態様を決定し（Ｓ５２０９）、Ｓ５２１４の処理へ移行する。Ｓ５２０８の処理において、連続予告実行中フラグ２２３ｑがオフであると判別した場合は（Ｓ５２０８：Ｎｏ）、特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンであるか否かを判別する（Ｓ５２１０）。特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンであると判別した場合は（Ｓ５２１０：Ｙｅｓ）、特殊有効時間タイマに３秒に対応する値を設定し（Ｓ５２１１）、特殊連続予告フラグ２２３ｏをオフに設定し（Ｓ５２１２）、Ｓ５２１３の処理へ移行する。Ｓ５２１０の処理において、特殊連続予告フラグ２２３ｏがオフであると判別した場合にも（Ｓ５２１０：Ｎｏ）、Ｓ５２１３の処理へ移行する。Ｓ５２１３の処理では、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５２１３）、Ｓ５２１４の処理へ移行する。Ｓ５２１４の処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５２１４）、本処理を終了する。次に、図７０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）について説明する。図７０は、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５８参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において演出効果を高めるために遊技者の操作に応じた演出（操作演出）を実行させるために、枠ボタン２２の操作に基づいて表示用コマンドを生成し設定する。

【０３４８】

本制御例では、遊技者が複数の操作方法で枠ボタン２２を操作可能に構成しており、具体的には、枠ボタン２２を短時間（２秒未満）押下する「通常押し」と、枠ボタン２２を長時間（２秒以上）押下し続ける「長押し」と、を判別可能に構成している。そして、判別された操作内容に応じて異なる操作演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して様々な操作演出を実行しようと枠ボタン２２を様々な操作方法で操作させることができるため、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本制御例では、判別可能な操作方法として２種類の操作方法を用いているが、これに限ること無く、操作方法を１種類にしても良いし、３種類以上設けても良い。また、本制御例では、遊技者が操作可能な操作手段を枠ボタン２２の１種類としているが、これに限ること無く、遊技者が操作可能な操作手段を複数個設けても良い。そして、判別可能な操作方法を、個々の操作手段に対する操作だけで無く、複数の操作手段に対して実行された操作内容の組合せで判別するように構成しても良い。加えて、複数の操作手段を設けた場合には（例えば、第１操作手段と第２操作手段）、第１操作手段に対して第１操作を実行した場合と、第２操作手段に対して第２操作を実行した場合とで、同一の操作が実行されたと判別（同一の操作方法と判別）するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、第１操作手段の配置位置と、第２操作手段の配置位置とを離間させている場合において、遊技者が操作し易い操作手段を選択して操作を楽しむ行うことができる。

【０３４９】

枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７）では、まず、ＳＷ有効時間が０より大きいか、即ち、ＳＷ有効時間が設定されているか（ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒの値が０よりも大きいか）を判別する（Ｓ５３０１）。なお、このＳＷ有効時間は、枠ボタン２２を使用する変動パターンの演出が選択されている場合に各変動パターンに対応して設定されるものである。ＳＷ有効時間が設定されていると判別した場合には（Ｓ５３０１：Ｙｅｓ）、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒの値を経過に対応する値を減算し（Ｓ５３０

２）、Ｓ５３０３の処理へ移行する。一方、Ｓ５３０１の処理において、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３０１：Ｎｏ）、Ｓ５３０２の処理をスキップし、Ｓ５３０３の処理へ移行する。Ｓ５３０３の処理では、特殊有効時間タイマの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ５３０３）。特殊有効時間タイマの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、特殊有効時間タイマの値を減算し（Ｓ５３０４）、Ｓ５３０５の処理へ移行する。特殊有効時間タイマの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、Ｓ５３０４の処理をスキップし、Ｓ５３０５の処理へ移行する。Ｓ５３０５の処理では、操作中カウンタ２２３ｔの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ５３０５）。操作中カウンタ２２３ｔの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、次いで、有効時間内であるか否かを判別する（Ｓ５３０６）。有効時間内であると判別した場合は（Ｓ５３０６：Ｙｅｓ）、次いで、枠ボタン２２が押下されたか判別する（Ｓ５３０７）。枠ボタン２２が押下されたと判別された場合には（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、操作中カウンタ２２３ｔの値に２秒に対応する値を設定し（Ｓ５３０８）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。）。Ｓ５３０６の処理において、有効時間内ではないと判別した場合と（Ｓ５３０６：Ｎｏ）、Ｓ５３０７の処理において、枠ボタン２２が押下されていないと判別した場合には（Ｓ５３０７：Ｎｏ）、Ｓ５３０８の処理をスキップし、Ｓ５３０９の処理へ移行する。

【０３５０】

一方、Ｓ５３０５の処理において、操作中カウンタ２２３ｔの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、次いで、枠ボタン２２を押下中であるか否かを判別する（Ｓ５３１０）。枠ボタン２２を押下中であると判別した場合は（Ｓ５３１０：Ｙｅｓ）、操作中カウンタ２２３ｔの値を減算し（Ｓ５３１２）、減算した操作中カウンタ２２３ｔの値が０であるか否かを判別する（Ｓ５３１３）。減算した操作中カウンタ２２３ｔの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３１３：Ｙｅｓ）、Ｓ５３１４の処理へ移行する。減算した操作中カウンタ２２３ｔの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ５３１３：Ｎｏ）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。一方、Ｓ５３１０の処理において、枠ボタン２２を押下中ではないと判別した場合は（Ｓ５３１０：Ｎｏ）、操作中カウンタ２２３ｔの値をクリアし（Ｓ５３１１）、Ｓ５３１４の処理へ移行する。Ｓ５３１４の処理では、現在がチャンスモード中であるか否かを判別する（Ｓ５３１４）。現在がチャンスモード中であると判別した場合は（Ｓ５３１４：Ｙｅｓ）、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆ（図３２参照）を用いて実行する演出を選択し（Ｓ５３１５）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。Ｓ５３１４の処理において、現在がチャンスモード中ではないと判別した場合は（Ｓ５３１４：Ｎｏ）、今回の操作方法と、実行中の演出内容と、に対応したボタン演出を設定し（Ｓ５３１６）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。Ｓ５３０９の処理では、その他のボタン処理（背景変更等）が実行される。図７０を参照して上述した枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）では、省略したが、本制御例では、ＳＷ有効時間と特殊有効時間とは、枠ボタン２２の操作を受け付けた時点で残期間が０になるように構成している。即ち、各有効時間が設定されている期間中に実行される操作演出の回数が１回となるように構成している。これにより、操作演出が過剰に実行されることを抑制することができる。

【０３５１】

なお、ＳＷ有効時間と特殊有効時間の残期間に対する処理は、これに限ること無く、例えば、１０秒間の有効時間が設定された場合において、有効時間が設定されてから所定期間内（例えば、１秒以内）に、枠ボタン２２の操作を受け付けた場合（図７０のＳ５３１０：Ｎｏ，Ｓ５３１３：Ｙｅｓ）に、当該特別図柄変動期間中に、新たな有効時間を設定するように構成しても良い。このように構成することにより、遊技者が枠ボタン２２を操作するタイミングによって、１回の特別図柄変動期間中に実行される操作演出の回数を異ならせることができる。

【０３５２】

＜第１制御例における表示制御装置の制御処理について＞

次に、図７１から図８５を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行さ

れる各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。まず、図７１を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図７１は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源装置１１５から表示制御装置１１４に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、ＭＰＵ２３１は、そのハードウェア構成によって、ＭＰＵ２３１内に設けられた命令ポインタ２３１ａを「００００Ｈ」に設定すると共に、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「００００Ｈ」をバスライン２４０に対して指定する。キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０に指定されたアドレスが「００００Ｈ」であることを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。そして、ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

【０３５３】

ここで、仮にシステムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理されるブートプログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合、キャラクタＲＯＭ２３４は、バスライン２４０に指定されたアドレスが「００００Ｈ」であることを検知すると、アドレス「００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならない。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要するので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してからアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。これに対し、本制御例のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納されることにより、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができるので、ＭＰＵ２３１においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【０３５４】

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

可能となるように表示制御装置１１４を起動する。ここで、図７２を参照して、ブート処理（Ｓ６００１）について説明する。図７２は、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１において、メイン処理の中で実行されるブート処理（Ｓ６００１）を示すフローチャートである。上述したように、本制御例では、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。そしてキャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているため、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる一方、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。一方、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、ＭＰＵ２３１がＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理していては、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データを、ＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭ２３３に設けられたプログラム格納エリア２３３ａやデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送し格納する処理を実行する。

【０３５５】

具体的には、まず、上述のＭＰＵ２３１及びキャラクタＲＯＭ２３４のハードウェアによる動作に基づき、システムリセット解除後にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１より読み出されバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａへ転送する（Ｓ６１０１）。ここで転送される所定量の制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれる。そして、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地、即ち、プログラム格納エリア２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを設定する（Ｓ６１０２）。これにより、ＭＰＵ２３１は、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムの実行を開始する。また、Ｓ６１０２の処理により命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの所定番地に設定することで、ＭＰＵ２３１は、そのワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行することになる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【０３５６】

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

部の固定データを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納し、また、固定値データのうち上述の各種データテーブル（表示データテーブル、転送データテーブル）をデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する。そして、ブート処理に必要なその他の処理を実行（Ｓ６１０４）した後、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第２の所定番地、即ち、このブート処理（図７１のＳ６００１参照）の終了後に実行すべき初期化処理（図７１のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定することで（Ｓ６１０５）、ブートプログラムの実行を終え、本ブート処理を終了する。このように、ブート処理（Ｓ６００１）が実行されることによって、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データは、全てＤＲＡＭによって構成されたワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａ及びデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送され、格納される。そして、ブート処理の終了時に、命令ポインタ２３１ａが上述の第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを参照することなく、プログラム格納エリア２３３ａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

【０３５７】

よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムや固定値データをワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａ及びデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送することで、ＭＰＵ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラムや固定値データを読み出して各種制御を行うことができるので、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、補助演出部を用いて多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。一方、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。

【０３５８】

なお、図７２に示すブート処理では、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムに、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムは、Ｓ６１０２の処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、更に、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア２３３ａに格納された残り全てのブートプログラムによって、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行するようにしてもよい。また、Ｓ６１０１の処理によって転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムの一部を更に所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。また、この処理によってプログラム格納エリア２３３ａに格納された一部のブートプログラムは、更に残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによ

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

【０３５９】

これにより、ブートプログラムのプログラムサイズが大きく、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが一度にプログラム格納エリア２３３ａへ転送できなくても、ＭＰＵ２３１はプログラム格納エリア２３３ａに既に格納されたブートプログラムを使用して、所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。また、本制御例では、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に、ブートプログラムのうち、システムリセット解除時にまずＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムの一部を記憶させる場合について説明したが、全てのブートプログラムを第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶させてもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、ブート処理を開始すると、Ｓ６１０１及びＳ６１０２の処理を行わずに、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行してもよい。これにより、ブートプログラムをプログラム格納エリア２３３ａへ転送する処理が不要となるので、キャラクタＲＯＭ２３４かプログラム格納エリア２３３ａへのプログラムの転送処理回数が減るため、ブート処理の処理時間を減らすことができる。よって、ブート処理後に可能となるＭＰＵ２３１における補助演出部の制御の開始をより早く行うことができる。ここで、図７１の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（Ｓ６００２）。具体的には、スタックポインタの値をＭＰＵ２３１内に設定すると共に、ＭＰＵ２３１内のレジスタ群や、Ｉ／Ｏ装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。

【０３６０】

更に、初期設定処理では、画像コントローラ２３７の初期設定を行った後、第３図柄表示装置８１に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ２３７に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第３図柄表示装置８１には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第３図柄表示装置８１の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機１０が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。次いで、電源投入時主画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ６００３）。この転送指示には、電源投入時主画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時主画像エリア２３５ａの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時主画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａに転送される。

【０３６１】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。ＭＰＵ２３

１はこの転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。なお、画像コントローラ２３７は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ２３７の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、ＭＰＵ２３１は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ２３７による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。電源投入時主画像エリア２３５ａに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。Ｓ６００３の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主画像エリア２３５ａへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラに対して転送指示を送信する（Ｓ６００４）。この転送指示には、電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時変動画像エリア２３５ｂの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラは、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【０３６２】

Ｓ６００４の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオンする（Ｓ６００５）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの間は、後述する転送設定処理（図８３（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される（図８３（ａ）のＳ７５０２参照）。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）において、電源投入時画像（電源投入時主画像や電源投入時変動画像）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。

【０３６３】

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

に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【０３６４】

また、パチンコ機１０の表示制御装置１１４では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、特図入球口６４へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、電源投入時変動画像をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間は、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像が表示され続けるが、キャラクタＲＯＭ２３４は読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されており、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機１０では、電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された電源投入時変動画像を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。Ｓ６００５の処理の後、割込許可を設定し（Ｓ６００６）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、Ｓ６００６の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理およびＶ割込処理を実行する。次いで、図７３（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図７３（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【０３６５】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ６２０１）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理のコマンド判定処理または簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。次いで、図７３（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図７３（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け

取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【０３６６】

ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図７３（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ６３０１）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ６３０３）を実行する。コマンド判定処理（Ｓ６３０２）では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する。このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図７４～図７９を参照して後述する。

【０３６７】

表示設定処理（Ｓ６３０３）では、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図８０～図８２を参照して後述する。表示設定処理（Ｓ６３０３）が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ６３０４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ６３０３）もしくは簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）によって特定された、第３図柄表示装置８１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。次に、転送設定処理を実行する（Ｓ６３０５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置１１３から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更

後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図８３および図８４を参照して後述する。

【０３６８】

次いで、描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示とから、図３９に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。なお、描画処理の詳細については、図８５を参照して後述する。次いで、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（Ｓ６３０７）。そして、Ｖ割込処理を終了する。Ｓ６３０７の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ２３３に格納され、Ｖ割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（大当たりＡ、大当たりＢ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応する停止種別テーブルと停止種別カウンタとが比較され、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。一方、Ｓ６３０１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであると判別されると（Ｓ６３０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）を実行し、次いで、簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）を実行して、Ｓ６３０４の処理へ移行する。次いで、図７４～図７９を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ６３０２）の詳細について説明する。まず、図７４は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【０３６９】

このコマンド判定処理では、図７４に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ６３０３）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６４０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６４０３）。そして、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する（Ｓ６４０４）。そして、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ６４０４：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して（Ｓ６４０５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図７５（ａ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）の詳細について説明する。図７５（ａ）は、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６５０１）。

【０３７０】

ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用

変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６５０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。これに対し、本制御例のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｄに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。

【０３７１】

次いで、Ｓ６５０１で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する（Ｓ６５０２）。そして、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６５０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６５０４）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６５０５）、変動パターンコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、Ｓ６５０５の処理によって初期化されたポインタ２３３ｆを更新しながら、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、Ｓ６５０２の処理によって転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。また、表示設定処理では、Ｓ６５０３の処理によって時間データが設定された計時カウンタ２３３ｈを用いて、変動表示データテーブルで規定された変動演出の時間を計時し、変動表示データテーブルにおける変動演出が終了すると判断された場合、主制御装置１１０からの表示用停止種別コマンドに応じた停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、その停止表示の設定を制御する。

【０３７２】

ここで、図７４の説明に戻る。Ｓ６４０４の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０６）、表示用停止種別コマンドがあれば（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ６４０７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図７５（ｂ）を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）の詳細について説明する。図７５（ｂ）は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示

用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（大当たりＡ～Ｇ、小当たりＡ～Ｃ、リーチ外れ、完全外れ、のいずれか）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ６６０１）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ６６０２）。そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ６６０２の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンに設定し（Ｓ６６０３）、コマンド判定処理に戻る。

【０３７３】

ここで、上述したように、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定する種別情報として、Ｓ６６０２の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ６６０３によって設定された停止図柄判別フラグからＳ６６０２の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。そして、この特定された第３図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。第３図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納されている。なお、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６６０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が完全外れであると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、完全外れに対応する停止図柄がＳ６６０２の処理によって設定される。

【０３７４】

仮に、「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、「特別図柄の外れ」であった場合であっても、第３図柄表示装置８１には「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」となったと勘違いさせてしまい、パチンコ機１０の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本制御例のように、完全外れに対応する停止図柄が設定されることで、実際には、「特別図柄の大当たり」であれば、第３図柄表示装置８１に完全外れの停止図柄が表示されても、パチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」になるので、遊技者を喜ばせることができる。図７４に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０６の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０８）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ６４０８：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ６４０９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図７６（ａ）を参照して、オープニングコマンド処理（Ｓ６４０９）の詳細について説明する。図７６（ａ）は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したオープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。オープニングコマンド処理では、まず、オープニング表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６７０１）。その後、オープニング表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定し（Ｓ６７０２）、設定したオープニング表示データテーブルを基に、時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ６７０３）。その後、ポインタ２３３

ｆを０に初期化する（Ｓ６７０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６７０５）、オープニングコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０３７５】

図７４に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０８の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用ラウンド数コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０）、表示用ラウンド数コマンドがあれば（Ｓ６４１０：Ｙｅｓ）、ラウンド数コマンド処理を実行して（Ｓ６４１１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図７６（ｂ）を参照して、ラウンド数コマンド処理（Ｓ６４１１）の詳細について説明する。図７６（ｂ）は、ラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用ラウンド数コマンドに対応する処理を実行するものである。ラウンド数コマンド処理では、まず、表示用ラウンド数コマンドによって示されるラウンド数に対応したラウンド数表示データテーブルを決定し、その決定したラウンド数表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６８０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６８０２）。そして、Ｓ６８０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたラウンド数表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６８０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６８０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６８０５）、ラウンド数コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。図７４に戻って説明を続ける。Ｓ６４１０の処理において、表示用ラウンド数コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用エンディングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１２）、表示用エンディングコマンドがあれば（Ｓ６４１２：Ｙｅｓ）、エンディングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１３）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０３７６】

ここで、図７７を参照して、エンディングコマンド処理（Ｓ６４１３）の詳細について説明する。図７７は、エンディングコマンド処理を示すフローチャートである。このエンディングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。エンディングコマンド処理では、まず、表示用エンディングコマンドによって示されるエンディング演出の表示態様に対応したエンディング表示データテーブルを決定し、その決定したエンディング表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９０２）。次いで、Ｓ６９０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたエンディング表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９０５）、エンディングコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。図７４に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１２の処理において、表示用エンディングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動停止コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４）、表示用変動停止コマンドがあれば（Ｓ６４１４：Ｙｅｓ）、変動停止コマンド処理を実行して（Ｓ６４１５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図７８（ａ）を参照して、変動停止コマンド処理（Ｓ６４１５）の詳細について説明する。図７８（ａ）は、変動停止コマンド処理を示すフローチャートである。この変動停止コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動停止コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０３７７】

この表示用変動停止コマンドとは、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図６６のＳ４１１２参照）において設定された表示用変動パターンコマンドの終了タイミング、即ち、主制御装置１１０における各特別図柄の変動パターンを設定する処理にて設定された変動パターン（変動時間）の終了タイミング（主制御装置１１０が停止コマンドを設定するタイミング）にて、音声ランプ制御装置１１３から出力される表示用停止コマンド（正常停止コマンド）を示すものである。変動停止コマンド処理では、まず、表示用変動停止コマンドによって示される変動停止データテーブルを決定し、その決定した変動停止データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９３１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９３２）。次いで、Ｓ６９３１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動停止データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９３３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９３４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９３５）、変動停止コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。図７４に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１４の処理において、変動停止コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１６）、表示用報知コマンドがあれば（Ｓ６４１６：Ｙｅｓ）、報知コマンド処理を実行して（Ｓ６４１７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図７８（ｂ）を参照して、報知コマンド処理（Ｓ６４１７）の詳細について説明する。図７８（ｂ）は、報知コマンド処理を示すフローチャートである。この報知コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した（表示用）報知コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０３７８】

この報知コマンドは、主制御装置１１０にて設定された各種異常状態を示すためのコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信した場合に設定される各種報知コマンドのうち、表示制御装置１１４に出力された表示用報知コマンドを表示制御装置１１４が受信した場合に実行される処理である。報知コマンド処理では、まず、報知コマンドによって示される報知態様に対応した表示（報知）データテーブルを決定し、その決定した表示（報知）データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９５１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９５２）。次いで、Ｓ６９５１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示（報知）データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９５３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９５４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９５５）、報知コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。なお、本制御例では、音声ランプ制御装置１１３の設定した各種報知コマンドのうち、報知対象が第３図柄表示装置８１（表示装置）であることを示す表示用コマンドのみを表示制御装置１１４が判別するように構成しているが、これに限ること無く、表示用コマンド以外の発光用コマンドや、音声出力用コマンドや、役物駆動用コマンドといった関連コマンドも一旦受信し、表示制御装置１１４の処理にて設定されたデータ内容（表示態様）を示すための情報を追加した状態で、関連コマンドを対応する制御装置に出力するように構成しても良い。図７４に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１６の処理において、表示用報知コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１８）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１８：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０３７９】

ここで、図７９（ａ）を参照して、背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１９）の詳細について説明する。図７９（ａ）は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートであ

る。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）に通知する背面画像変更フラグ２３３ｗをオンに設定する（Ｓ７００１）。そして、背面画像種別（背面Ａ，Ｂ）毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘの各ビットのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応するビットをオンに設定すると共に、その他の背面画像種別に対応するビットをオフに設定して（Ｓ７００２）、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。通常画像転送設定処理では、Ｓ７００１の処理により設定される背面画像変更フラグ２３３ｗがオンされていることを検出すると、Ｓ７００２の処理によって設定される背面画像判別フラグ２３３ｘから、変更後の背面画像種別を特定する。また、タスク処理では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ，Ｂのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ７００２によって設定された背面画像判別フラグ２３３ｘから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【０３８０】

なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ７００２の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。ここで、図７４の説明に戻る。Ｓ６４１８の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４２０）、エラーコマンドがあれば（Ｓ６４２０：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ６４２１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図７９（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ６４２１）の詳細について説明する。図７９（ｂ）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【０３８１】

エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（Ｓ７１０１）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（Ｓ７１０２）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。表示設定処理では、Ｓ７１０１の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ７１０２の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。なお、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ７１０２に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に

対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。ここで、図７４の説明に戻る。Ｓ６４１６の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ６４２０：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４２２）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ６４０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、再びＳ６４０２～Ｓ６４２２の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ６４０１～Ｓ６４２２の処理が繰り返し実行され、Ｓ６４０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

【０３８２】

なお、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理（図７５（ａ）参照）および停止種別コマンド処理（図７５（ｂ）参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図７５（ａ）参照）では、Ｓ６５０１の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ６５０２の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｅにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。次いで、図８０～図８２を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ６３０３）の詳細について説明する。図８０は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【０３８３】

この表示設定処理では、図８０に示すように、まず、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ７２０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ７２０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ７２０２～Ｓ７２０４の処理をスキップし、Ｓ７２０５の処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば（Ｓ７２０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ７２０２）、Ｓ７２０３～Ｓ７２０４の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。Ｓ７２０３の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２０３）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ７２０３：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ７２０４）。ここで、図８１を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図８１は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ７３０１）。タスク処理（Ｓ６３０４）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。そして、警告画像設定処理では、Ｓ７３０１の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ７３０２）、表示設定処理に戻る。ここで、図８０の説明に戻る。警告画像設定処理（Ｓ７２０４）の後、又は、Ｓ７２０３の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別

されると（Ｓ７２０３：Ｎｏ）、次いで、Ｓ７２０５の処理へ移行する。
【０３８４】
Ｓ７２０５では、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ７２０５）。ここで、図８２を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図８２は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｆの更新を行う処理である。このポインタ更新処理では、まず、ポインタ２３３ｆに１を加算する（Ｓ７４０１）。即ち、ポインタ２３３ｆは、原則、Ｖ割込処理が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「００００Ｈ」には、Ｓｔａｒｔ情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｆの値が０に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が１に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。Ｓ７４０１の処理によって、ポインタ２３３ｆの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報であるか否かを判別する（Ｓ７４０２）。その結果、Ｅｎｄ情報であれば（Ｓ７４０２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｆが更新されたことを意味する。
【０３８５】
そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して（Ｓ７４０３）、デモ用表示データテーブルであれば（Ｓ７４０３：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７４０４）、ポインタ２３３ｆを１に設定して初期化し（Ｓ７４０５）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。一方、Ｓ７４０３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は（Ｓ７４０３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｆの値を１だけ減算して（Ｓ７４０６）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ２３３ｄにデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、Ｅｎｄ情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、Ｓ７４０２の処理において、更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報でなければ（Ｓ７４０２：Ｎｏ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。ここで、図８０に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスの描画内容を取得する（Ｓ７２０６）。タスク処理（Ｓ６３０４）では、先に展開された警告画像などと共に、Ｓ７２０６の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【０３８６】
次いで、計時カウンタ２３３ｈの値を１だけ減算し（Ｓ７２０７）、減算後の計時カウンタ２３３ｈの値が０以下であるか否かを判別する（Ｓ７２０８）。そして、計時カウン

タ２３３ｈの値が１以上である場合は（Ｓ７２０８：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下である場合は（Ｓ７２０８：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ７２０９）。その結果、確定表示フラグがオフであれば（Ｓ７２０９：Ｎｏ）、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ７２１０）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１１）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７２１２）、更に、ポインタ２３３ｆの値を０に初期化する（Ｓ７２１３）。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後（Ｓ７２１４）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ７２１５）、Ｖ割込処理に戻る。

【０３８７】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合などにおいて、その演出の終了に合わせて、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定される表示データテーブルを確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、ＭＰＵ２３１に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。なお、Ｓ７２１５の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ７２１５によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【０３８８】

一方、Ｓ７２０９の処理において、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ７２０９：Ｙｅｓ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２１６）。そして、デモ表示フラグがオフであれば（Ｓ７２１６：Ｎｏ）、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ２３３ｈの値が０以下になったことを意味するので、確定表示演出の終了から一定時間経過後に、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示させるための処理を行う。まず、デモ表示データテーブルを取得して表示データテーブルバッファ２３３ｄへ設定し（Ｓ７２１７）、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１８）。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ７２１９）。そして、ポインタ２３３ｆを０に初期化し（Ｓ７２２０）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ７２２１）、本処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。これにより、確定表示演出が終了した後に、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドを受信

しなかった場合には、自動的に、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。Ｓ７２１６の処理において、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ７２１６：Ｙｅｓ）、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０３８９】

なお、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する処理が行われる。次いで、図８３及び図８４を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ６３０５）の詳細について説明する。まず、図８３（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンか否かを判別する（Ｓ７５０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであれば、（Ｓ７５０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ７５０２）、転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図８３（ｂ）を参照して後述する。一方、Ｓ７５０１の処理の結果、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ７５０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ７５０３）、転送設定処理を終了して、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図８４を参照して後述する。

【０３９０】

次いで、図８３（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）について説明する。図８３（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）を示すフローチャートである。この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ７６０１）、転送指示を送信していれば（Ｓ７６０１：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ７６０２）。このＳ７６０２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７６０２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｙｅｓ）、Ｓ７６０３の処理へ移行する。また、Ｓ７６０１の処理の結果、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ７６０１：Ｎｏ）、Ｓ７６０３の処理へ移行する。Ｓ７６０３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐

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

【０３９１】

これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送することができる。なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）、及び転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納した後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の未使用期間中に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。Ｓ７６０３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ７６０３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオフに設定して（Ｓ７６０５）、本処理を終了する。これにより、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０９参照）ではなく、コマンド判定処理（図７４～図７９参照）および表示設定処理（図８０～図８２参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図８４参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図８３（ａ）のＳ７５０１：Ｎｏ参照）。

【０３９２】

ＭＰＵ２３１は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の中で転送されている電源投入時主画像および電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送することができる。そして、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されることになる。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後、表示制御装置１１４は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、背面画像や、第３図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４などによって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。次いで、図８４を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）について説明する。図８４は、この通常

画像転送設定処理（Ｓ７５０３）を示すフローチャートである。

【０３９３】

この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（Ｓ６３０３）のポインタ更新処理（Ｓ７２０５）によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ７７０１）。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ７７０２）、転送データ情報であれば（Ｓ７７０２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ７７０３）、更に、ワークＲＡＭ２３３に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ７７０４）、Ｓ７７０５の処理へ移行する。また、Ｓ７７０２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ７７０２：Ｎｏ）、Ｓ７７０３及びＳ７７０４の処理をスキップして、Ｓ７７０５の処理へ移行する。Ｓ７７０５の処理では、画像コントローラ２３７に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ７７０５）、転送指示を設定していれば（Ｓ７７０５：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する（Ｓ７７０６）。

【０３９４】

このＳ７７０６の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７７０６の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７７０６：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７７０６：Ｙｅｓ）、Ｓ７７０７の処理へ移行する。また、Ｓ７７０５の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ７７０５：Ｎｏ）、Ｓ７７０７の処理へ移行する。Ｓ７７０７の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ７７０７）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ７７０７：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ７７０８）、Ｓ７７０３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、Ｓ７７１３の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０７：Ｎｏ）、次いで、背面画像変更フラグ２３３ｗはオンか否かを判別する（Ｓ７７０９）。そして、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０９：Ｎｏ）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

【０３９５】

一方、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば（Ｓ７７０９：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグ２３３ｗをオフに設定した後（Ｓ７７１０）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する（Ｓ７７１１）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを取得し（Ｓ７７１２）、Ｓ７７１３の処理へ移行する。Ｓ７７１３の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に既に格納されているか否かを判別する（Ｓ７７１３）。このＳ７７１３の処理における判別では、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照することによって行われる。即ち

、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ２３３ｉより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていないと判断する。そして、Ｓ７７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていれば（Ｓ７７１３：Ｙｅｓ）、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【０３９６】

一方、Ｓ７７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていなければ（Ｓ７７１３：Ｎｏ）、その転送対象画像データの転送指示を設定する（Ｓ７７１４）。これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオＲＡＭ２３６）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭ（ここでは、通常用ビデオＲＡＭ２３６）の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。Ｓ７７１４の処理の後、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを更新し（Ｓ７７１５）、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【０３９７】

このように、この通常用画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で、表示用停止種別コマンドに対応する処理が実行され、その結果、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報が大当たりの停止種別であると判別された場合は、ファンファーレ演出において使用する画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。また、本制御例では、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される。そして、ＭＰＵ２３１は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルのポインタ２３３ｆで示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ２３７に対し転送対象画像データの転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表

示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【０３９８】

ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。次いで、図８５を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の描画処理（Ｓ６３０６）の詳細について説明する。図８５は、この描画処理を示すフローチャートである。

【０３９９】

描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示から、描画リスト（図３９）を生成する（Ｓ７８０１）。即ち、Ｓ７８０１の処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理（Ｓ６３０５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを追記する。なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【０４００】
描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｊによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ７８０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｊが１である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納した後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

【０４０１】
なお、画像コントローラ２３７は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第３図柄表示装置８１に送信する。これにより、第３図柄表示装置８１に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。描画処理は、Ｓ７８０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｊを更新する（Ｓ７８０３）。そして、描画処理を終了して、Ｖ割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｊの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７３（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【０４０２】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出され

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

【０４０３】

以上、説明をした通り、本第１制御例では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが重複して（並行して）実行されることが無いように構成しており、第２特別図柄の抽選のほうが、第１特別図柄の抽選よりも優先して実行されるように構成している。そして、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが遊技者に有利となる抽選が実行されるように構成している。さらに、設定されている遊技状態に応じて第２特別図柄の抽選の実行し易さを異ならせるように構成している。具体的には、普通図柄の低確率状態が設定されている場合（通常状態）よりも、普通図柄の高確率状態が設定されている場合（時短状態、確変状態）が設定されている場合のほうが、第２特別図柄の抽選権利を取得し易くなるように、普通図柄の当たり当選時に実行される当たり遊技（普図当たり遊技）にて開放動作される電動役物６４０ａが付随する入球口（第２入球口６４０）に球が入球した場合に、第２特別図柄の抽選権利を取得し得るように構成している。つまり、初期の遊技状態である通常状態にて遊技を行う場合には、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選のほうが実行され易く構成し、第１特別図柄の抽選にて大当たり当選したことを契機に、普通図柄の高確率状態を設定可能にし、普通図柄の高確率状態が設定された場合に、第１特別図柄の抽選よりも有利となる第２特別図柄の抽選を実行するように構成している。このように構成することで、設定される遊技状態に応じて遊技者への有利度合いを大きく異ならせることができるため、遊技者に対して有利度合いの高い遊技状態が設定されることを期待しながら意欲的に遊技を行わせることができる。また、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行される普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、電動役物６４０ａが５秒間開放される普図当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に不利な遊技状態である通常状態であっても、一時的に第２特別図柄抽選を実行させ易い期間を提供することが可能となるため、通常状態を遊技している遊技者に対して、特別図柄抽選大当たり当選を目指す遊技と、普通図柄抽選で当たり当選を目指す遊技と、を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【０４０４】

さらに、本制御例では、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選に対応して第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特図２変動演出の演出態様を、記憶している第２特別図柄の抽選権利数、即ち、特図２保留数に基づいて可変させるように構成している。具体的には、第２特別図柄抽選の結果が大当たりである場合に実行される特図２変動演出の演出態様として、変動演出の前半期間に抽選結果が外れであることを示す疑似外れ変動演出を実行し、後半期間において、疑似外れ変動演出にて停止（仮停止）された第３図柄を再始動させて抽選結果が大当たりであることを示す疑似当たり変動演出を実行するように構成し、その疑似当たり変動演出にて第３図柄が一時的に停止（仮停止）する回数を、特図２保留数に対応させて可変させるように構成している。このように構成することで、第２特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示す組合せで第３図柄が停止表示（確定表示）されるまでに、第３図柄を複数回疑似停止させる変動演出を実行することが可能となる。つまり、複数回の第２特別図柄抽選を経て大当たり当選したと思わせることができる。これにより、普図当たり遊技中に獲得した複数の特図２保留のうち、最初に実行される第２特別図柄抽選に用いられた特図２保留で大当たり当選した場合であっても、遊技者に対して、複数の特図２保留を普図当たり遊技中に獲得したため大当たり当選したと思わせ

ることができるため、普図当たり遊技中により意欲的に特図２保留を獲得するための遊技を行わせることができる。

【０４０５】

また、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合における特図２保留数が０の場合は、上述した疑似当たり変動演出として、第１特別図柄抽選が実行される場合に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出（第１特別図柄抽選に対応して第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特図１変動演出の演出態様）を模した変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、特図２保留を獲得していない状況で疑似的に特図２変動演出が繰り返されることを抑制することができるため、遊技者に対して疑似的な変動演出が実行されていることを識別させ難くすることができる。また、特図１変動演出を模した疑似的な変動演出が実行された後に、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す組合せで第３図柄が停止表示（確定表示）されるため、遊技者に対して意外性のある変動演出を実行することが可能となる。本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合には、予め（大当たり遊技開始時に）報知演出の演出態様として大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す演出態様を設定しておき、報知演出が実行される直前に（例えば、大当たりエンディング期間の開始時に）特定ゲートへの球の流下結果に基づいて報知演出の演出態様を切り替えるか否かの判別を実行し、特定ゲートを球が流下している場合には、予め設定しておいた演出態様の報知演出を実行し、特定ゲートを球が流下していない場合にのみ、報知演出の演出態様を切り替えるように構成している。さらに、本制御例では、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせており、遊技者にとって有利となる確変大当たりのほうが通常大当たりよりも長いエンディング期間が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを、実際に確変状態が設定されるよりも前に遊技者に分かり易く報知することができる。一方、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない場合には、その旨を長期間報知したとしても遊技者に不快感を与えてしまうだけであるため、エンディング期間が短くなるように構成している。

【０４０６】

このように、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせている場合において、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合には、大当たりエンディング期間の演出態様を単に通常当たり遊技のエンディング期間に実行される演出態様へと切り替える処理を実行するだけではエンディング期間の長さが異なるためエンディング期間中に違和感のある報知演出が実行されてしまうという問題があった。また、確変大当たり遊技において球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合にのみ設定される専用の演出態様を予め容易してしまうと、その演出態様に対する画像データ（演出データ）を予め表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させておく必要があり、記憶容量が増加してしまうという問題があった。これに対して、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成し、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に、大当たりエンディング期間の後半期間に対応する演出態様のみ通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間に対して設定される演出態様へと切り替えるように構成している。これにより、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合にのみ用いられる専用の演出態様を設けること無く、且つ、遊技者に違和感を与えることの無い報知演出を実行することができる。

【０４０７】

なお、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成することで、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に実行される報知演出の演出態様を切替設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の最終ラウンド期間中から報知演出を実行することで、実際の大当たりエン

ディング期間よりも長い期間実行される報知演出を実行可能に構成しても良いし、大当たりエンディング期間が設定されてから所定期間の間、大当たり遊技の最終ラウンド期間中に実行されるラウンド演出を継続して実行し、その後、報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも短い期間の報知演出を実行するように構成しても良い。この場合、大当たり遊技の最終ラウンド期間を、実行済のラウンド数を加算した加算ラウンド数で判別するのでは無く、大当たり遊技の残ラウンド数を用いて判別するものであれば、カウンタの残回数を用いて実行される演出と言える。以上、説明をした通り、本制御例では、設定されている遊技状態に関わらず、ひいては大当たり遊技が実行されているか否かに関わらず、遊技者が右打ち遊技を実行しても左打ち遊技を実行しても同様の特典が付与されるように構成している。よって、遊技者は自分の気分に合わせて任意の遊技方法で遊技を行うことができる。

【０４０８】

なお、本制御例では、図１１４に示した通り、パチンコ機１０の遊技盤１３の構成を左右対称に構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が獲得可能な特典量が左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで大きく乖離しないように構成すれば良く、例えば、左側領域に設けられる一般入球口６３の数を、右側領域に設けられる一般入球口６３の数よりも少なくし、且つ、第１入球口６４へと球が入球する割合を、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが高くなるように構成し、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも賞球を獲得し難いが第１特別図柄抽選を実行し易くし、右打ち遊技のほうが左打ち遊技よりも賞球を獲得し易いが第１特別図柄抽選を実行し難くするように構成しても良い。このように構成した場合には、通常状態中、即ち、第１入球口６４へと球を入球させる遊技を実行している間は、遊技者が任意の遊技方法で遊技を行うことができ、第２入球口６４０へと球を入球させる遊技（時短状態や確変状態中の遊技）においては、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技とすることができる。上記各制御例では、主制御装置１１０において第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ）が更新される度（即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ）に、保留球数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０において第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ）が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された変動パターンコマンドを受信すると、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値を１減らすように構成する。これにより、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置１１３が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置１１０および音声ランプ制御装置１１３の制御的負担を軽減することができる。

【０４０９】

上記各制御例においては、第１入球口６４への入賞は最大４回まで、スルーゲート６７の通過は最大１回まで保留されるように構成したが、最大保留球数はこれに限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１入球口６４への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第１図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。また、上記各制御例に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。また、特別図柄の抽選結果を示すため

の第３図柄の動的表示の表示態様と、普通図柄の抽選結果を示すための装飾図柄の動的表示の表示態様と、を遊技者が識別困難となるように、例えば、表示制御装置１１４が有する共通の画像データを用いて各表示態様を設定するように構成しても良い。上述した各制御例では、遊技者に各図柄の抽選結果を示すための第３図柄表示を１つの表示手段（第３図柄表示装置８１）にて実行しているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、第３図柄のうち、遊技者に強調して表示される主図柄を表示する表示手段と、従図柄を表示する表示手段とで異なる表示手段を設けてもよい。また、表示手段の構成として、液晶ディスプレイ以外の構成を用いても良い。

【０４１０】

上述した各制御例では、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）の場合と、その時短状態よりも遊技者に不利となる遊技状態（通常状態）の場合とで、遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、遊技状態に応じて異なる遊技盤１３の狙う領域を異ならせるように構成しても良く、例えば、通常状態の場合は遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行され、時短状態の場合は遊技盤１３の右側領域を狙う右打ち遊技が実行されるように構成しても良い、また、時短状態中に左打ち遊技を実行させ、通常状態中に右打ち遊技を実行させてもよい。さらに、上述した各制御例では、何れの遊技状態が設定されている場合も、大当たり遊技が設定されている場合も、遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、時短状態が設定されている場合と、大当たり遊技中は右打ち遊技を実行させ、通常状態中のみ左打ち遊技を実行させるように構成しても良い。このように構成することで、実行させる遊技方法（右打ち遊技、左打ち遊技）に応じて遊技者に有利な状態であるか否かを遊技者に分かり易く理解させることができる。

【０４１１】

上述した各制御例では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下動作することにより、操作手段が操作されたことが判別される枠ボタン２２を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、遊技者が左右または前後に傾倒させることで操作されたことを判別可能なレバー状に構成された操作手段や、遊技者が接触または近接したで操作されたことを判別可能なタッチセンサ式の操作手段や、所定の電波を発信することで操作されたことを判別可能な無線式の操作手段等を用いても良い。また、枠ボタン２２を音声ランプ制御装置１１３に対して電気的に接続させており、枠ボタン２２を、パチンコ機１０にて実行される演出の演出態様を、遊技者の操作に基づいて可変させるための演出用操作手段として用いているが、枠ボタン２２に対する遊技者の操作に基づいてパチンコ機１０で実行される各種演出の演出態様を可変させることができれば良く、例えば、枠ボタン２２を表示制御装置１１４に対して電気的に接続させても良いし、操作手段（枠ボタン２２）からの出力信号を入力可能にし、表示制御装置１１４、音声ランプ制御装置１１３、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７へと出力可能な演出設定信号を生成可能な制御装置を設けても良い。このように構成することで、演出用操作手段を複数設けた場合であっても、複数の演出用操作手段から出力される出力信号（操作信号）を集中管理することができるため、演出用操作手段への遊技者の操作に対する演出態様を円滑に設定することができる。さらに、上述した第１制御例では、大当たり遊技終了後に有利遊技状態（確変状態、時短状態）が設定された場合に、所定期間の間（特別図柄変動が２０回実行されるまでの間）、短時間の変動時間が選択される高速変動期間を設定可能に構成し、その高速変動期間中は、枠ボタン２２を操作した場合に背景モード移行演出が実行されない（され難い）ように構成している。これにより、短時間の変動時間が選択され易い期間中に、操作演出として背景モード移行演出が実行されてしまい、特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄の停止表示態様を遊技者が把握し難くなる事態が発生することを抑制することができる。

【０４１２】

また、第１制御例では、高速変動期間中に枠ボタン２２に対して第１操作、即ち、通常状態が設定されている状態においては、背景モード移行演出が実行される操作（「通常押

し」）を行った場合に、背景モード移行演出とは異なる演出態様の操作演出が実行されるように構成している。これにより、高速変動期間中においても遊技者に対して意欲的に枠ボタン２２を操作させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。加えて、本第１制御例では、高速変動期間中であっても、上述した第１操作（「通常押し」）以外の第２操作（「長押し」）を実行することで、背景モード移行演出を実行可能に構成している。このように構成することで、第３図柄の停止表示態様が把握し難くなることを承知した上で背景モード移行演出を実行させようとする遊技者に対して背景モード移行演出を提供することができる。本第１制御例では、第１操作が実行されたと判別するのに要する期間よりも第２操作が実行されたと判別するのに要する期間のほうが長くなるように構成している。これにより、背景モード移行演出が実行される頻度を抑えることができるため、過剰に第３図柄の停止表示態様が把握し難くなることを抑制することができる。なお、本実施形態のように、所定条件が成立していない場合において、操作手段に対して第１操作を行うことで実行される第１操作処理を、所定条件が成立した場合においては、操作手段に対して第１操作を行ったとしても実行されないようにする（され難くする）技術思想を他の技術に用いても良く、例えば、パチンコ機１０にて出力される音声の大きさ（音量）を調整する音量調整処理や、第３図柄表示装置８１として液晶ディスプレイを用いた場合に、その液晶ディスプレイの輝度を調整する輝度調整処理を上述した第１操作処理として適用し、所定条件が成立していない場合（例えば、特別図柄変動が実行されていない場合）には第１操作処理を実行可能にし、所定条件が成立している場合（例えば、特別図柄変動が実行されている場合）には第１操作処理を実行困難にするように構成しても良い。

【０４１３】

また、上述した所定条件として、特別図柄変動の有無だけでは無く、パチンコ機１０において異常が発生した場合に成立する条件や、大当たり遊技中に成立する条件を設定可能に構成しても良い。さらに、このように構成されたパチンコ機１０において、所定条件が成立している場合に、上述した第１操作を実行した場合に、第１操作処理とは異なる第２操作処理（例えば、第１操作処理が実行されないことを報知する処理）を実行するように構成すると良い。これにより、第１操作処理が実行されないことを遊技者が容易に把握することができる。なお、これに限ること無く、第１操作処理とは関連しない別の操作演出を実行するように構成しても良い。加えて、上述した所定条件が成立している場合においても、本制御例と同様に第１操作とは異なる第２操作を実行することにより、上述した第１操作処理が実行されるように構成すると良い。また、本第１制御例では、１の操作手段（枠ボタン２２）に対する操作方法を異ならせることで第１操作と第２操作とを実行可能に構成しているが、これに限ること無く、複数の操作手段をパチンコ機１０に設け、第１操作手段（例えば、枠ボタン２２）を操作することで第１操作を実行可能にし、第２操作手段（例えば、枠ボタン２２以外に設けられた枠ボタン）を操作することで第２操作を実行可能にするように構成しても良い。また、この場合、第１操作よりも第２操作のほうが実行し難くなるように構成すると良く、例えば、第１操作手段を遊技者が常時操作可能なパチンコ機１０の前面側に配置し、第２操作手段を遊技者が操作困難なパチンコ機１０の背面側（図３参照）に配置するように構成すると良い。

【０４１４】

さらに、上述した第１操作手段と第２操作手段と、を設けた場合には、第１操作手段に対する操作を有効に判別する第１操作有効判別期間と、第２操作手段に対する操作を有効に判別する第２操作有効判別期間と、を統一して設定しても良いし、異なる期間を設定しても良い。各操作有効判別期間を統一した場合には、有効期間の判別処理を簡素化することができる。また、異なる期間を設定した場合には、操作する操作手段の種別に応じて、その操作を有効と判別する期間が異なるため、様々な操作手段を様々なタイミングで操作しようと意欲的に遊技を行わせることができる。以上、説明をした第１制御例では、通常状態と、その通常状態よりも遊技者に有利となる複数の有利遊技状態（確変状態、時短状態）を設定可能に構成し、有利遊技状態のうち、何れかの遊技状態が設定された場合において、設定された遊技状態が終了するまでの期間では無く、次に通常状態が設定されるま

での期間（残期間）を、遊技者に報知可能に構成している。ここで、従来より、遊技者にとって有利となる有利遊技状態（例えば、確変状態や時短状態）が設定された場合に、その有利遊技状態が継続する期間（特別図柄変動回数）を遊技者に報知するものがある。具体的には、有利遊技状態が継続する期間を示す残期間表示態様として「１００回」を表示し、特別図柄抽選が実行される毎に、残期間表示態様の値を１減算表示するものがある。これにより、現在設定されている有利遊技状態中にあと何回の特別図柄抽選を実行することができるのかを遊技者に容易に把握させることができるものであった。また、近年の遊技機では、遊技者にとって有利となる有利遊技状態として複数の状態種別を設定可能なものがあり、有利遊技状態として、通常有利遊技状態（例えば、時短状態）と、その第１有利遊技状態よりもさらに有利な最有利遊技状態（例えば、確変状態）と、を設定可能なものがある。

【０４１５】

このように構成されたパチンコ機１０では、遊技状態が、最有利遊技状態から通常有利遊技状態へと移行する場合において、最有利遊技状態が継続する期間を示すための残期間表示態様を遊技者に報知し、その後、通常有利遊技状態が設定されると、通常有利遊技状態が継続する期間を示すための残期間表示態様を用いて遊技者に報知するものであった。つまり、最有利遊技状態が設定されている状態において、最有利遊技状態が継続する期間（残期間）を遊技者に把握させることは可能であるが、最有利遊技状態が終了した後に設定される遊技状態がどのような遊技状態であるか、また、最有利遊技状態が終了した後に設定される遊技状態が継続する期間がどの程度であるかを遊技者が把握することができないものであった。よって、遊技者は最有利遊技状態が終了した場合に、最有利遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されるのか、それとも最有利遊技状態よりも遊技者に不利となる遊技状態（例えば、通常状態）が設定されるのかを把握することができず、最有利遊技状態中において、何を目指して遊技を行えば良いのかを分かり難くしてしまうという問題があった。これに対して、本制御例では、上述した通り、複数種類の有利遊技状態が連続して設定される場合において、その複数種類の有利遊技状態が終了するまでの期間、即ち、次に通常状態が設定されるまでの期間を対象として有利遊技状態残期間表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、異なる種別の有利遊技状態が連続して設定される場合には、連続して設定される有利遊技状態を跨ぐように有利状態残期間表示態様が表示されるため、遊技者に対して安心して遊技を行わせることができる。さらに、本第１制御例では、連続して設定される複数の有利遊技状態（確変状態、時短状態）を跨いだ一つの有利遊技状態期間の残期間を報知している場合に、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者が識別困難な演出を実行可能に構成している。よって、有利遊技状態期間中において設定されている遊技状態を分かり難くすることができるため、遊技者により有利な遊技状態が設定されていることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【０４１６】

本第１制御例では、連続して設定される複数の有利遊技状態（確変状態、時短状態）を跨いだ一つの有利遊技状態期間の残期間を報知している場合に、現在設定されている遊技状態や、過去に設定されていた遊技状態を示唆可能な示唆演出を実行可能に構成している。これにより、遊技状態期間中に実行される示唆演出の内容に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、第１制御例では、有利遊技状態期間に中に複数種類の演出態様で操作演出を実行可能に構成しており、設定されている遊技状態に応じて各演出態様の選択割合を異ならせている。よって、有利遊技状態期間中に実行される操作演出の演出態様に基づいて現在の遊技状態を遊技者に予測させることができるため演出効果を高めることができる。また、設定されている遊技状態に応じて各演出態様の選択割合を異ならせているだけであるため、有利遊技状態期間中に実行される操作演出の回数を増加させるほど予測精度を高めることができる。よって、遊技者に対して意欲的に操作手段（枠ボタン２２）を操作させることができる。なお、本制御例では、図３３を参照して上述した通り「チャンスモード」中に枠ボタン２２が操作された場合であって、操作演出の演出態様とし

て「リーチ示唆」が選択された場合には、実行中の特別図柄変動がリーチ状態となるか否か、リーチ状態となる場合にはそのリーチラインやリーチ図柄を遊技者に示唆する「リーチ示唆」演出が実行されるように構成していたが、これに限ること無く、例えば、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている第２特別図柄に関する入賞情報の中にリーチ状態となる入賞情報があるかを判別し、その判別結果に基づいてリーチ状態となる第２特別図柄変動が実行される旨を当該第２特別図柄変動が実行されるよりも前に遊技者に報知するように構成しても良い。このように、操作演出の演出対象を、実行中の特別図柄変動だけでは無く、保留記憶されている特別図柄変動（今後実行される特別図柄変動）にまで広げることにより、より演出効果を高めることができる。

【０４１７】

また、上述した第１制御例では、枠ボタン２２を遊技者が操作することにより、背景モード移行や特別図柄抽選の結果を示すための演出が実行されるように構成していたが、遊技者が操作手段を操作することにより実行可能な機能として、例えば、パチンコ機１０の音声出力装置２２６（図２１参照）から出力される音量を調整する音量調整機能や、液晶ディスプレイで形成される第３図柄表示装置８１の表示面における輝度を調整する輝度調整機能を用いても良い。この、音量調整機能や、輝度調整機能についても、上述した背景モード移行と同様に、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される第３図柄の変動演出を見え難くする虞があるため、所定条件が成立した場合、具体的には、特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が選択され易い期間（高速変動期間）が設定された場合に、それ以外の期間が設定されている場合よりも実行され難くなるように構成しても良い。また、上述した第１制御例では、ループカウンタで構成される当たり乱数カウンタＣ１等の各種カウンタ値を、遊技機の状態によらず、電源が投入されている間、定期的に更新可能に構成していた。つまり、更新タイミングとなる毎に、値を１ずつ更新し、カウンタが一周したら新たな初期値に設定する構成としているが、この各種カウンタ値を更新する制御は、カウンタ値に所定の初期値を設定する第１制御手段と、カウンタ値を所定の更新規則に従って更新する第２制御手段と、の別形態である。

【０４１８】

上述した第１制御例では、高速変動期間が設定されている間も、背景モード移行を実行し得る構成としているが、これに限ること無く、完全に背景モード移行が実行されないように構成しても良い。また、上述した第１制御例では、操作手段を操作することにより実行される操作演出として特定の演出態様（背景モード移行）が実行され易い第１期間と、その第１期間よりも実行され難い第２期間と、を設けているが、特定の演出態様で操作演出が実行される割合を異ならせた期間を３つ以上設定可能に構成しても良い。また、上述した第１制御例では、第２特別図柄の大当たりの平均ラウンド数の方が、第１特別図柄の大当たりの平均ラウンド数よりも多くなっているので、大当たりが開始されてから終了するまでの期間が、確変状態中の大当たりの方が通常状態中の大当たりよりも長くなり易くなっていた。これに対し、大当たり変動の変動時間を変形することで、大当たりに当選した場合に、大当たり変動が開始されてから大当たりが終了するまでの期間（特図抽選が実行されてから新たな抽選が可能となるまでの期間）の長さを、通常状態中よりも確変状態中に大当たりに当選した場合の方が長くなり易く構成してもよい。この変形例における通常状態および確変状態は、遊技者が有利となる有利期間が設定されることが確定してからその有利期間が終了するまでの長さを現在の遊技状態に応じて異ならせる構成の別形態である。

【０４１９】

＜大当たり遊技中に実行される切替弁の切替制御について＞

上述した各制御例では、大当たり動作設定処理（図５３のＳ１９０６参照）や、Ｖラウンド処理（図１０３のＳ２２５１参照）を用いて説明をした通り、特定のラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が開始されたと判別された場合に、切替弁６５ｙ（図５（ｂ）、或いは、図９７（ｂ）参照）に対する制御処理を実行するように構成していた。つまり、実行される大当たり遊技が確変大当たり遊技である場合にのみ、特定のラウンド遊技（Ｖラウン

ド遊技）が実行されるように構成し、通常大当たり遊技である場合には、特定のラウンド（Ｖラウンド遊技）が実行されないように構成していた。このように構成することで通常大当たり遊技中に球がＶ入賞（特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと通過）することを抑制することができるものであったが、実行される大当たり遊技の種別に応じて、切替弁６５ｙに対する制御処理の内容を可変させる必要があるため、大当たり遊技中の処理負荷を増大させてしまうという問題があった。そこで、上述した各制御例にて用いられた切替弁６５ｙに対する制御処理内容以外の制御処理を用いても良く、例えば、通常大当たり遊技においてもＶラウンド遊技が実行されるが、そのＶラウンド遊技を終了させる条件を確変大当たり遊技と異ならせ、Ｖラウンド遊技中に球が可変入賞装置６５へと入賞し得ないように構成しても良い。また、Ｖラウンド遊技が実行されてからの球の入賞数に基づいて切替弁６５ｙを切替制御する場合には、通常大当たり遊技においては、切替弁６５ｙを切替制御するための球の入賞数を、Ｖラウンド遊技を終了させるための入賞数（例えば、１０個）よりも多い数に設定することで切替弁６５ｙの切替制御が実行されないように構成しても良い。また、切替弁６５ｙの制御内容（切替条件）を、確変大当たり遊技と、通常大当たり遊技とで同一に設定し、通常大当たり遊技の実行中に球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過したとしても、その通過を有効に処理しないように構成しても良い。つまり、通常大当たり遊技中に球が特定領域を通過したとしても、その大当たり遊技中に特別図柄の高確率状態が設定されないように構成しても良い。

【０４２０】

さらに、大当たり遊技の種別に関わらず、大当たり遊技が開始されてから（大当たり遊技のオープニング期間が設定されてから）、所定期間経過した場合に切替弁６５ｙが所定期間の間、開状態となるように切替制御を実行し、大当たり遊技における開閉扉６５ｂの開放パターンを大当たり遊技の種別に応じて異ならせるように構成することで、大当たり遊技種別毎のＶ入賞確率を異ならせるように構成しても良い。以上、説明をした通り、上述した第１制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、その通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態として、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、の２種類の有利遊技状態を設定可能に構成している。さらに、確変状態が終了した後に時短状態が設定されるように構成している。そして、有利遊技状態が設定された場合には、次に、通常状態が設定されるまでの期間、例えば、確変状態が設定された場合には、確変状態の終了後に設定される時短状態が終了し、通常状態が設定されるまでの期間を有利遊技状態の継続期間として遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、現在設定されている遊技状態が終了するまでの期間では無く、遊技者に有利となる有利遊技状態が終了するまでの期間を遊技者に報知することができるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。加えて、複数の有利遊技状態が連続して継続する期間を１の有利遊技状態の継続期間として報知する場合において、第３図柄表示装置８１にて実行される各種演出の内容及び実行頻度によって、現在設定されている詳細な遊技状態を遊技者に把握させることができるように構成している。このように構成することで、通常状態が設定されるまでの期間を把握しながらも、現在の遊技状態を予測しながら遊技を行わせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４２１】

また、上述した第１制御例では、複数の有利遊技状態のうち、遊技者により有利となる最有利遊技状態（確変状態）が先に設定され、その後、最有利遊技状態（確変状態）よりも不利となる通常有利遊技状態（時短状態）が設定されるように構成しているが、複数の有利遊技状態が連続して設定され得る構成であれば良く、例えば、遊技状態として、通常状態と、確変状態と、時短状態と、に加え、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）も設定であって、確変状態よりも潜確状態のほうが遊技者に有利となるように構成したパチンコ機１０では、特別図柄、或いは、普通図柄が高確率状態である遊技状態（確変状態、時短状態、潜確状態）が、遊技者に有利な有利遊技状態となる。そして、特別図柄の高確率状態が継続する期間を示す確変カウンタ２０３ｉの値のほうが、普通

図柄の高確率状態が継続する期間を示す時短カウンタ２０３ｈの値よりも大きくなるように設定可能に構成する。なお、潜確状態を確変状態よりも有利にする方法としては、例えば、特別図柄として第１特別図柄と第２特別図柄とを設け、第２特別図柄の抽選で高確率で小当たりに当選し得る構成とし、小当たりに当選した場合に所定の入賞口が所定期間開放される構成としてもよい。そして、潜確状態においては、第２特別図柄の変動時間が通常状態よりも短くなると共に小当たりに当選した場合に所定の入賞口へと遊技球が入球し易くなり、確変状態では第２特別図柄の変動時間は短くなるが所定の入賞口へと遊技球が入球し難くなることで、潜確状態の方が所定の入賞口への入球に基づく賞球の払い出しを頻繁に受けることができる分有利となるように構成してもよい。

【０４２２】

このように構成されたパチンコ機１０にて、例えば、大当たり遊技終了後に確変状態として、確変カウンタ２０３ｉの値として「１００」を、時短カウンタ２０３ｈの値として「５０」を設定可能に構成することで、大当たり遊技終了後には、有利遊技状態として確変状態が設定され、その後、潜確状態が設定されることになる。このような場合であっても、上述した第１制御例のように、複数の有利遊技状態が連続して継続する期間、即ち、確変状態の後に設定される潜確状態が終了するまでの期間を１の有利遊技状態の継続期間として報知すると良い。また、この場合、有利遊技状態の継続期間中に、現在設定されている遊技状態が他の遊技状態へと移行する可能性があるか否かを遊技者に示唆可能な移行示唆演出を実行可能に構成すると良い。これにより、有利遊技状態中に他の遊技状態へと移行する可能性があることのみを遊技者に把握させることができるため、有利遊技状態中に実行される遊技の内容を、予測させる楽しみを提供することができる。さらに、有利遊技状態の継続期間中に、現在設定されている遊技状態が他の遊技状態へと移行する可能性がある場合において、移行後の遊技状態が遊技者により有利となる遊技状態であるか否かを示唆可能な有利移行示唆演出を実行可能に構成しても良い。さらに、有利遊技状態中に遊技状態が移行するタイミングを示唆する示唆演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、通常状態が設定されるまでの期間を把握しながらも、その期間内における遊技を楽しませることができる。

【０４２３】

また、上述した第１制御例では、有利遊技状態中に大当たり当選した場合には、有利遊技状態が終了するように構成しているが、複数の有利遊技状態のうち、遊技者により有利となる最有利遊技状態（確変状態）が先に設定され、その後、最有利遊技状態（確変状態）よりも不利となる通常有利遊技状態（時短状態）が設定されるように構成しているため、有利遊技状態中に大当たり当選することにより遊技者に不利とならないが、例えば、複数の有利遊技状態のうち、遊技者により有利となる通常有利遊技状態（確変状態）が先に設定され、その後、通常有利遊技状態（確変状態）よりも遊技者に有利となる最有利遊技状態（潜確状態状態）が設定されるように構成したパチンコ機１０では、通常有利遊技状態中に大当たり当選するよりも、大当たり当選すること無く、最有利遊技状態が設定される場合のほうが、遊技者に有利となり得る場合がある。

【０４２４】

よって、有利遊技状態中に実行される特別図柄抽選の結果として大当たり当選することが遊技者に有利となる期間と、不利となる期間とを遊技者が識別可能な期間演出を実行するように構成すると良い。これにより、期間演出によって識別した内容に基づいて特別図柄抽選の結果を注視することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別として、通常有利遊技状態中に設定されると遊技者に不利となる大当たり種別と、通常有利遊技状態中に設定されたとしても遊技者に不利とならない大当たり種別と、を有するパチンコ機１０であれば、上述した期間演出の演出内容と、大当たり当選時に設定される大当たり種別とに基づいて、遊技者に有利な大当たり当選であるか否かを示唆する演出を実行するように構成しても良い。これにより、特別図柄抽選で大当たり当選を目指すだけの遊技では無く、大当たり当選するタイミングと、大当たり当選時に設定される大当たり種別と、に対しても遊

技者に興味を持たせることができる。なお、この、最有利遊技状態として潜確状態を設ける変形例において確変状態から潜確状態に移行させる制御採用した変形例では、時短制御が設定される上に、第２特別図柄の変動時間が短くなることで第２特別図柄の抽選が実行され易い確変状態において、時短カウンタ２０３ｈの値が０になるか潜確状態に直接移行する種別の大当たりに当選して潜確状態の設定条件が成立すると、時短制御のみがクリアされて第２特別図柄の変動時間が短い状態は維持されるため、本構成は、判別手段の判別を実行させ易くするための第１制御と第２制御とが設定される第１遊技状態において特定条件が成立することで第２制御が維持されたまま判別手段の判別を実行させ難くする制御に切り替える構成である。上述した第１制御例では、大当たり遊技終了後に複数種類（２種類）の有利遊技状態（確変状態、時短状態）の何れかが設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技終了後に通常状態が設定され得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に有利遊技状態が設定されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【０４２５】

また、上述した第１制御例では、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出結果に応じて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されたことを報知する演出モード（スーパーチャンスモード）と、大当たり遊技終了後に通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態、或いは時短状態）が設定されたことを報知する演出モード（チャンスモード）と、を設定するように構成している。これにより、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出において、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを報知したにも関わらず、大当たり遊技終了後にチャンスモードが設定されるという無意味な演出が実行されることを抑制することができる。このように構成された第１制御例の技術に対して、例えば、大当たり遊技終了後に設定される演出モードを遊技者が任意に選択可能な演出モード選択手段を設け、予め、演出モード選択手段により任意の演出モードを選択可能にしておくことで、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出態様、及び、大当たり遊技終了後に設定される演出モードを、演出モード選択手段により選択された内容に対応させて設定するように構成しても良い。具体的には、演出モード選択手段により、大当たり遊技終了後に設定される演出モードとして、実際に設定される遊技状態を報知する「完全告知モード」と、有利遊技状態が設定されていることのみを報知する「チャンス告知モード」と、を選択可能に構成し、パチンコ機１０にて特別図柄抽選が実行されていない期間において、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作することで何れかの演出モードを選択可能に構成する。

【０４２６】

遊技者により選択された演出モードを一時的に記憶する記憶手段を設け、その記憶手段に記憶された演出モードを識別可能な情報を第３図柄表示装置８１の表示面の一部（例えば、副表示領域Ｄｓ）に表示しておき、現在設定されている演出モードを常に遊技者が識別可能に構成する。そして、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、記憶手段に記憶されている演出モードを読み出す。例えば、記憶手段に「完全告知モード」が記憶されている場合には、大当たり遊技演出として、大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖに通過させる（Ｖ入賞）ことを案内する演出としてＶ報知演出を実行し、実際に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す表示態様でエンディング画面を表示し（図１１（ｂ），（ｄ）参照）、通過しなかった場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを示す表示態様でエンディング画面を表示する（図１１（ａ），（ｃ）参照）そして、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合には、現在の遊技状態が確変状態であることを示す「スーパーチャンスモード」（図１５（ａ）参照）が設定され、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合には、現在の遊技状態が時短状態であることを示す「チャンスモード」（図１２（ａ）参照）が設定される。このように構成することで、設定される遊技状態、及び、遊技状態を決定するための契機となるＶ入賞の有無を遊技者に確実に報知することができる。

【０４２７】
一方、記憶手段に「チャンス告知モード」が記憶されている場合には、大当たり遊技演出として上述したＶ報知演出を実行しないようにし、大当たり遊技終了後には、設定される遊技状態に関わらず「チャンスモード」が設定される。このように構成することで、設定される遊技状態、及び、遊技状態を決定するための契機となるＶ入賞の有無を遊技者に報知すること無く、遊技を行わせることができる。なお、演出モード選択手段による演出モードの選択がされていない場合は、パチンコ機１０の初期状態と同様に、記憶手段には「初期モード」が記憶されており、上述した第１制御例と同様に、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを抽選で決定し、その抽選結果に基づいた大当たり遊技演出を実行し、その大当たり遊技演出の演出結果に基づいて、大当たり遊技終了後の演出モードが設定される。このように構成することで、遊技者が所望する任意の演出モードを違和感無く提供することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、パチンコ機１０にて実行される各種演出を選択可能な手段として、チャンスモードが選択されている場合に実行される操作演出に対して選択される各種演出態様（図３２参照）の選択割合を遊技者が任意に選択可能な演出頻度選択手段を設けても良い。具体的には、確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで、選択される各種演出態様の選択割合を大きく乖離させたり、選択割合の相違を小さくさせたりすることができるように選択割合を遊技者が選択可能にする演出頻度選択手段を設けると良い。このような構成を用いた場合であっても、遊技者が所望する任意の演出モードを違和感無く提供することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【０４２８】
以上、説明をした第１制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を球が通過することで、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されるように構成されたパチンコ機１０について説明をしたが、このように、遊技者に有利となる特典遊技が実行されている状態で球が特定領域を通過したことに基づいて特典遊技とは異なる特別遊技を遊技者に提供可能な構成として、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選とは異なる抽選結果である小当たりに当選した場合に、特典遊技（大当たり遊技）とは異なる第２特典遊技（小当たり遊技）を実行可能にし、その第２特典遊技中に開放動作される可変入球手段（可変入賞装置６５でも良いし、それ以外の入賞装置を別途設けても良い）に入球した球が通過し得る特定領域を設け、第２特典遊技中に球が特定領域を通過した場合に、第２特典遊技（小当たり遊技）の終了後に特典遊技（大当たり遊技）を実行可能な構成を用いても良い。なお、第１制御例では、通常状態よりも確変状態の方が大当たり当選が発生し易くなるため、大当たり遊技は、有利な所定の遊技状態において実行され易くなる有利遊技の別形態である。なお、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の構成として、何れの遊技状態が設定されている状態であっても、左打ち遊技を実行することで第１特別図柄抽選の実行契機となり得る第１入球口６４へと遊技球を入球可能とし、右打ち遊技を実行することで第２特別図柄抽選の実行契機となり得る第２入球口６４０へと遊技球を入球可能とするように構成しても良い。なお、第１制御例では、時短状態が設定された場合に、１００回の特別図柄の抽選が実行されるか大当たりとなるまで時短状態が継続するが、大当たりになったとしても確変状態か時短状態のどちらかに移行するため、最初に時短状態が設定されてから少なくとも１００回の抽選が実行されるまでは通常状態に移行することがなく、時短状態は設定された後で少なくとも規定回数以上の抽選が実行されるまでは、たとえ途中で大当たり遊技が実行されたとしても不利な状態に移行しない状態の別形態である。

【０４２９】
＜第２制御例＞
次に、図８６から図１２２を参照して、第２制御例について説明をする。本第２制御例は、上述した第１制御例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０

２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。上述した第１制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることを可能に構成していた。また、上述した大当たり遊技の終了後、及び、他の終了条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件）が成立した場合に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を高確率状態から低確率状態へと移行させることを可能に構成していた。つまり、特別図柄抽選によって大当たり当選しない限り、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させる契機が成立しないように構成していた。このように構成された第１制御例では、遊技者に対して、多くの賞球を付与可能な大当たり遊技と、遊技者に有利な抽選が実行され易い高確率状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）の設定と、が何れも特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行されるため、特別図柄抽選で大当たり当選した遊技者に対して多様な特典を付与することができ、遊技者に対して特別図柄抽選で大当たり当選することを目指して意欲的に遊技を行わせることができるものであった。

【０４３０】

しかしながら、上述した第１制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合にのみ、各図柄の確率状態を高確率状態へと移行可能に構成していることから、特別図柄抽選で大当たり当選していない遊技者は特典が付与されず、長時間に渡って大当たり当選していない遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第２制御例では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させるための契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の契機を設け、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選とは異なる抽選結果（外れ）の一部において、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立するように構成している。つまり、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった遊技者に対しても、大当たり遊技とは異なる特典を付与可能に構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選において、大当たり遊技が実行される抽選結果と、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される抽選結果とを遊技者に別々に提供することができるため、遊技者に対して有利となる抽選結果の種別の多様化を図りやすくすることができる。さらに、本第２制御例では、設定されている遊技状態に応じて、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立のし易さを異ならせており、具体的には、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無に加え、時短当選（普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立の有無）の有無を判定可能に構成し、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無のみを判定可能に構成している。

【０４３１】

このように構成することで、通常状態が設定されている状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に成立し得る契機と、特別図柄抽選で時短当選した場合に成立し得る契機と、が設定され、通常状態以外の遊技状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に成立し得る契機が設定されることになる。即ち、時短当選の有無を判定可能となる通常状態のほうが、通常状態以外の遊技状態よりも、普通図柄の高確率状態を設定するために多くの契機が設定されるように構成している。よって、各図柄（特別図柄、普通図柄）が低確率状態に設定されており、各図柄抽選において最も当たり

当選し難い遊技状態（遊技者に不利となる遊技状態）である通常状態のほうが、他の遊技状態よりも普通図柄の高確率状態を設定させ易くすることができ、通常状態中の遊技を実行している遊技者の遊技意欲を高めることができる。加えて、本第２制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（確変状態、時短状態）のほうが、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第２確変状態）よりも第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成しており、且つ、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を、所定数（４個）を上限に記憶可能（保留記憶可能）に構成している。そして、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが時短当選し易くなるように構成している。つまり、普通図柄の高確率状態が設定されている何れかの遊技状態（確変状態、時短状態）から通常状態へと遊技状態が移行した場合（遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合）において、移行後の通常状態中に、移行前の普通図柄の高確率状態中にて保留記憶された第２特別図柄抽選の実行権利に基づく第２特別図柄抽選が実行された場合に時短当選し易くなるように構成している。

【０４３２】

このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合にも所定期間の間、遊技者に有利な遊技状態へと復帰し易い特別図柄抽選を遊技者に実行させることができるため、遊技者に不利となる遊技状態である通常状態が設定された場合に遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。また、通常状態中により多くの第２特別図柄抽選を実行させるために、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を上限数（４個）獲得した状態で普通図柄の高確率状態を終了させようと、普通図柄の高確率状態が終了する最後の瞬間まで特図２保留を獲得するための遊技を意欲的に行わせることができる。上述した第１制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいてのみ普通図柄の高確率状態を設定可能に構成していた。具体的には、大当たり遊技終了後に、遊技者に有利な有利遊技状態として、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）或いは、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成していた。そして、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合には、特別図柄抽選が５０回実行されるまで確変状態が継続し、その後、５０回の特別図柄抽選が実行されるまで、即ち、大当たり遊技終了後からの特別図柄抽選回数が１００回に到達するまで、時短状態が設定されるように構成していた。一方、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合には、特別図柄が１００回実行されるまで時短状態が継続するように構成していた。これに対して、本第２制御例では、上述した通り、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に加え、特別図柄抽選で時短当選した場合にも普通図柄の高確率状態を設定可能に構成しており、大当たり当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第１時短）と、時短当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第２時短）とで、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件の成立のし易さを異ならせている。

【０４３３】

具体的には、第１時短の終了条件として設定される時短回数よりも第２時短の終了条件として設定される時短回数のほうが多くなり易くなるように構成している。このように、普通図柄の高確率状態が設定された場合において、その設定契機（普通図柄の高確率状態を設定するための成立契機）に応じて有利度合いを異ならせた普通図柄の高確率状態を設定可能とすることにより、普通図柄の高確率状態が設定されるか否かだけで無く、どのような契機で普通図柄の高確率状態が設定されるのかという遊技の過程についても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者に継続して遊技を行わせ易くすることができる。なお、本第２制御例では、普通図柄の高確率状態において遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせるために、時短終了条件の成立のし易さ（時短回数）を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、第１時短が設定された場合と、第２時短が設定された場合とで、第２特別図柄抽選の保留記憶の獲得のし易さ（電動役物６４０ａの開放パターン）を異ならせたり、普通図柄の高確率状態中に特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の有利度合い（例えば、大当たり遊技中に付与される賞球数や、大当た

り遊技終了後に設定される遊技状態の種別）を異ならせたりするように構成しても良い。
まず、図８６を参照して、本第２制御例におけるパチンコ機１０の構成について説明をする。図８６は、本第２制御例のパチンコ機１０における遊技盤１３の正面図である。図８６に示した通り、本第２制御例のパチンコ機１０における遊技盤１３は、上述した第１制御例のパチンコ機１０における遊技盤１３（図４参照）に対して、遊技盤１３の左側領域（可変表示ユニット８０の左側の領域）に設けられていたスルーゲート６７を削除した点と、電動役物６４０ａが付設された第２入球口６４０、少なくとも大当たり遊技が実行された場合に遊技球を入賞させることが可能となる可変入賞装置６５の配設位置を異ならせた点と、で大きく相違している。また、可変入賞装置６５の内部構成を変更している点で相違している。それ以外の内容は上述した第１制御例と同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【０４３４】

図８６に示した通り、本第２制御例のパチンコ機１０では、普通図柄の抽選実行契機を成立させるための入球口であるスルーゲート６７を、可変表示ユニット８０の右側に形成された右側領域のみに配設している。このように構成することで、可変表示ユニット８０の左側に形成された左側領域に向けて遊技球を発射させ、第１入球口（入賞口）６４へと遊技球を入球させる左打ち遊技を行っている間は、普通図柄抽選を実行させ難くすることができる。第１入球口６４は、可変表示ユニット８０の下方に配置されている。可変表示ユニット８０が遊技盤１３上の遊技領域を左右に区画するように配置されており、可変表示ユニット８０の左側には遊技球が流下可能な左側流路（左側領域）が形成され、可変表示ユニット８０の右側には遊技球が流下可能な右側流路（右側領域）が形成されている。そして、左側流路（領域）を流下した遊技球は、右側流路（領域）を流下すること無く、右側流路（領域）を流下した遊技球は、左側流路（領域）を流下しないように構成されている。可変表示ユニット８０の下側には、左側流路（領域）を流下した遊技球も、右側流路（領域）を流下した遊技球も流下可能な下側領域（共通領域）が形成され、下側領域の最流下部（遊技盤１３の最下部）にはアウト口６６が設けられている。第１入球口６４は、左側流路を流下した遊技球も、右側流路を流下した遊技球も入球可能な位置に配置されている。なお、本第２制御例の構成とは異ならせ、左側流路を流下する遊技球のみが第１入球口６４へと入球可能となるように構成しても良い。このように構成することで、右側領域へと遊技球を流下させる右打ち遊技を実行する場合、例えば、右打ち遊技によって第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技を実行する場合において、第１入球口６４へと遊技球が入球し、第１特別図柄抽選が実行される事態が発生することを抑制することができる。

【０４３５】

第２入球口６４０は、右側流路を流下した遊技球が、左側流路を流下した遊技球よりも入球し易い位置に配置されている。第２入球口６４０は、遊技盤１３に横長矩形状の開口部が形成されており、その開口部に遊技球が流下することが可能な流路が形成されており、開口部に入球した遊技球を検知するフォトセンサが設けられている。開口部の前面側には開口部を塞ぐことが可能な横長矩形状の開閉板として電動役物６４０ａが付随して設けられており、その開閉板の可変を軸として正面側に開閉駆動するための開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。なお、本第２制御例における電動役物６４０ａは、開放口ソレノイドによって可動するため、装飾用可動役物の別形態である。第２入球口６４０の開口部は、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。普通図柄（第２図柄）の当たりの際には開放口ソレノイドを駆動して電動役物６４０ａを正面下側に傾倒し、球が第２入球口６４０の開口部に入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と通常時の閉鎖状態との状態を遊技状態により定められた所定回数繰り返すように作動する。尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へ入賞があったことを契機として抽選（特別図柄抽選）が行われる。パチンコ機１０は、その特別図柄抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）と、普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定（時短抽選）とを行うと共に、大当たりと判定

した場合（大当たり当選した場合）はその大当たり種別の判定を行い、時短当選した場合はその時短種別の判定を行うように構成している。本第２制御例では、第１入球口６４に遊技球が入球した場合に抽選契機が成立する第１特別図柄と、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合に抽選契機が成立する第２特別図柄と、で異なる大当たり種別が規定されており、第１特別図柄に対しては１６Ｒ確変大当たり（大当たりＡ５）、６Ｒ確変大当たり（大当たりＢ５）が規定されている。また、第２特別図柄に対しては１６Ｒ確変大当たり（大当たりＡ５）、６Ｒ確変大当たり（大当たりＣ５）、６Ｒ確変大当たり（大当たりＤ５）が規定されている。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【０４３６】

ここで、「１６Ｒ確変大当たり（大当たりＡ５）」とは、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。本第２制御例では、特別図柄の高確率状態が継続する期間（特図高確期間）と、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）として、異なる期間を設定可能に構成しており、大当たりＡ５は、特図高確期間として特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が６０回変動されて、６０回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定され、普図高確期間として特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が６０回変動されて、６０回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定される。つまり、大当たりＡ５に対しては、特図高確期間と、普図高確期間として同一条件（６０回目の特別図柄変動停止）が規定されている。よって、大当たり種別として大当たりＡ５が設定された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、その確変状態中における６０回目の特別図柄変動が停止表示された場合に特図高確期間と普図高確期間とが共に終了し通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される。このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態から直接通常状態へと遊技状態が移行することになるため、普通図柄の高確率状態中に獲得した第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）に基づく第２特別図柄抽選を、通常状態において実行し易くすることができる。「６Ｒ確変大当たり（大当たりＢ５）」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。この大当たりＢ５が、特図高確期間、及び普図高確期間を終了させるための終了条件として、上述した大当たりＡ５と同一の終了条件（６０回目の特別図柄変動が停止表示された場合に成立する条件）が規定されている。つまり、大当たりＢ５は、大当たりＡ５に対して、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数（ラウンド数）のみを異ならせた大当たり種別となる。

【０４３７】

上述したとおり、本第２制御例では、普通図柄の低確率状態である通常状態においては、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難となるように構成していることから、通常状態中は左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させ、第１特別図柄抽選を実行させる左打ち遊技が実行されるように構成している。そして、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として大当たりＡ、或いは大当たりＢの何れかが設定されるように構成している。つまり、通常状態において主として実行される第１特別図柄抽選において大当たり当選した場合には、設定された大当たり種別に応じた異なるラウンド数の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に終了条件が同一の確変状態が設定されるように構成している。このように構成することで、何れの大当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技が終了した後には同一条件の遊技を遊技者に行わせることができる。なお、本第２制御例では、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に、大当たり遊技のラウンド数のみを異ならせた大当たり種別を設定可能に構成しているが、これに限ること無く、設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別を異ならせたり、同一の遊技状態に対して終了条件を異な

らせたりするように構成しても良い。また、大当たり遊技の内容（ラウンド数等）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の内容（遊技状態種別、終了条件）と、を異ならせて設定可能に構成しても良い。

【０４３８】

この場合、特別図柄の大当たり当選に基づいて遊技者に付与される第１特典（大当たり遊技）と、第２特典（普通図柄の高確率状態）と、の種別として、第１特典及び第２特典が最も遊技者に有利となる組合せに対応した大当たり種別から、第１特典及び第２特典が最も遊技者に不利となる組合せに対応した大当たり種別まで予め規定しておき、大当たり当選時にいずれかの大当たり種別が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選した後に付与され得る特典の有利度合いを、設定される大当たり種別に基づいて大きく異ならせることができるため、遊技者に対して設定される大当たり種別に対して興味を持たせることができる。なお、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて付与される特典の有利度合いを大きく異ならせないようにするためには、例えば、有利度合いの低い第１特典と、有利度合いの高い第２特典と、を組み合わせた大当たり種別や、有利度合いの高い第１特典と、有利度合いの低い第２特典と、を組み合わせた大当たり種別、即ち、大当たり種別に対して規定されている第１特典と第２特典との有利度合いが共に高い、或いは共に低い大当たり種別以外の大当たり種別のみが予め規定されるように構成し、規定されている複数の大当たり種別の中かから何れか１の大当たり種別を設定するように構成すれば良い。「６Ｒ確変大当たり（大当たりＣ５）」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。そして、本第２制御例では、特別図柄の高確率状態が継続する期間（特図高確期間）と、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）として、異なる期間を設定可能に構成しており、大当たりＣ５は、特図高確期間として特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が６０回変動されて、６０回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定され、普図高確期間として特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が５６回変動されて、５６回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定される。

【０４３９】

つまり、大当たりＣ５は、特図高確期間を終了させるための終了条件（確変終了条件）と、普図高確期間を終了させるための終了条件（時短終了条件）とを異ならせて規定しており、確変終了条件が成立するよりも前に時短終了条件が成立するように構成されている。よって、大当たり種別として大当たりＣ５が設定された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その確変状態中における５６回目の特別図柄変動が停止表示された場合に、特図高確期間よりも先に普図高確期間が終了し、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される。そして、第２確変状態が設定されてから４回目（大当たり遊技が終了してから合計で６０回目）の特別図柄変動が停止表示された場合に時短終了条件が成立し、通常状態が設定されるように遊技状態が遷移する。ここで、確変状態が設定されている期間は、普通図柄の高確率状態が設定されていることから、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得し易い遊技状態であり、遊技者に対して右打ち遊技を行わせる遊技期間となるのに対して、第２確変状態が設定されている期間は、普通図柄の低確率状態が設定されていることから、通常状態と同様に特図２保留を獲得し難い遊技状態となる。よって、遊技者に対して左打ち遊技を行わせる遊技期間となる。つまり、確変状態から第２確変状態へと移行した場合には、確変状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が、第２確変状態中に実行されることになる。そして、本第２制御例では、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が優先して実行され、且つ、特図２保留を最大で４個まで記憶可能に構成していることから、特図２保留を上限数（４個）獲得した状態で確変状態から第２確変状態へと移行したとしても、第２確変状態が終了するまで（特図高確期間が終了するまで）の間に、４回の第２特別図柄抽選が実行されるため、第２確変状態から通常状態へと遊技状態が移行した時点において記憶されている特図２保留の数が０個となる。

【０４４０】
つまり、大当たり種別として大当たりＣが設定された場合には、大当たり遊技終了後に主として第２特別図柄抽選が実行される普図高確期間（確変状態）が設定されるが、普図高確期間中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を、通常状態にて実行させ難い遊技が実行されることになる。よって、同一内容の大当たり遊技が実行され、且つ、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される点で同一の大当たり種別である大当たりＢよりも、特図高確期間及び普図高確期間が終了し、通常状態が設定された状態における第２特別図柄抽選の実行のし易さの点で大当たりＢよりも不利な大当たり種別となる。なお、詳細な説明は後述するが、本第２制御例では、確変状態が終了し第２確変状態が設定された場合と、確変状態が終了し通常状態が設定された場合と、で同一の演出態様（引き戻しモード）が設定されるように構成している。つまり、確変状態が終了した後に、第２確変状態、或いは通常状態の何れの遊技状態が設定されているのかを遊技者に把握させ難くするように構成している。このように構成することで、普図高確期間が終了した後に実行される第２特別図柄抽選が通常状態中に実行されたものであるか、第２確変状態中に実行されたものであるかを遊技者に分かり難くすることができるため、実行された第２特別図柄抽選によって時短当選し得るか否か（時短抽選が実行されているか否か）を分かり難くすることができる。よって、第２確変状態が設定されている場合であっても、時短当選を期待させながら遊技を行わせることができる。

【０４４１】
なお、本第２制御例では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されてから特図高確期間（特別図柄の高確率状態が継続する期間）よりも先に普図高確期間（普通図柄の高確率状態が継続する期間）が終了し、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）するように各終了条件が規定されている大当たり種別として大当たりＣ５を有しており、具体的には、大当たりＣ５には、確変状態中に獲得した特図２保留が第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）の間に、全て消費されるよう普図高確期間が終了してから特図高確期間が終了するまでの期間（第２確変状態が継続する期間）として、特別図柄変動が４回実行されるまでの期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、確変状態の後に設定される遊技状態（通常状態、第２確変状態等）に応じて、獲得済みの特図２保留に基づく特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が実行される遊技状態を異ならせる構成。即ち、獲得済みの特図保留に基づいて特別図柄抽選が実行される遊技状態として、遊技者に有利となる有利遊技状態（通常状態）で実行され得る特別図柄抽選の実行回数を異ならせることが可能な構成を用いても良い。例えば、確変状態中に獲得した特図２保留の一部が第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）の間に消費され、残りの特図２保留が通常状態中に消費されるよう、例えば、普図高確期間の終了条件として特別図柄変動５８回、特図高確期間の終了条件として特別図柄変動６０回が規定される大当たり種別を設けても良い。この場合、確変状態中に上限数の特図２保留を獲得した状態で普図高確期間が終了し第２確変状態へと移行すると、第２確変状態中に特図２保留を２個消化し、残りの２個の特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を通常状態において実行させることができる。このように、確変状態が設定されて特図高確期間よりも先に普図高確期間が終了するように各終了条件を規定する場合には、各終了条件の差分を異ならせるだけで通常状態にて実行され得る第２特別図柄抽選の回数を異ならせることができる。

【０４４２】
また、本第２制御例では、第１特別図柄の保留記憶（特図１保留）と、第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）と、を共に有している場合において、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が優先して実行されるように構成しているため、上述した通り、確変状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が、特図１保留の有無（特図２保留よりも先に獲得している特図１保留の有無）に関わらず優先して実行され、特図２保留を獲得し易い遊技状態（普通図柄の高確率状態）が終了した場合、即ち、特図２保留を獲得し難い遊技状態（普通図柄の低確率状態）が設定された直後から特図２保留数が減少してい

くが、これに限ること無く、特図１保留に基づく第１特別図柄抽選と、特図２保留に基づく第２特別図柄抽選とを、各特図保留を獲得した順に応じて実行可能に構成しても良い。「６Ｒ確変大当たり（大当たりＤ５）」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。そして、本第２制御例では、特別図柄の高確率状態が継続する期間（特図高確期間）と、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）として、異なる期間を設定可能に構成しており、大当たりＤ５は、特図高確期間として特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が６０回変動されて、６０回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定され、普図高確期間として特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が６５回変動されて、６５回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定される。

【０４４３】

つまり、大当たりＤ５は、特図高確期間を終了させるための終了条件（確変終了条件）と、普図高確期間を終了させるための終了条件（時短終了条件）とを異ならせて規定しており、時短終了条件が成立するよりも前に確変終了条件が成立するように構成されている。よって、大当たり種別として大当たりＤ５が設定された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その確変状態中における６０回目の特別図柄変動が停止表示された場合に、普図高確期間よりも先に特図高確期間が終了し、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。そして、時短状態が設定されてから５回目（大当たり遊技が終了してから合計で６５回目）の特別図柄変動が停止表示された場合に時短終了条件が成立し、通常状態が設定されるように遊技状態が遷移する。ここで、時短状態が設定されている期間は、確変状態と同様に、普通図柄の高確率状態が設定されていることから、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得し易い遊技状態であり、遊技者に対して右打ち遊技を行わせる遊技期間となる。つまり、確変状態から時短状態へと移行した場合には、遊技者に対して継続して右打ち遊技を実行させ特図２保留を獲得する遊技を行わせることになる。そして、本第２制御例では、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が優先して実行され、且つ、特図２保留を最大で４個まで記憶可能に構成していることから、特図２保留を上限数（４個）獲得した状態で時短状態から通常状態へと移行した時点において記憶されている特図２保留の数が４個となる。つまり、大当たり種別として大当たりＤ５が設定された場合には、大当たり遊技終了後に主として第２特別図柄抽選が実行される普図高確期間（確変状態）が設定され、大当たりＢ５と同様に普図高確期間中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を、通常状態にて実行させ易い遊技が実行されることになる。よって、同一内容の大当たり遊技が実行され、且つ、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その後、特図高確期間及び普図高確期間が終了し、通常状態が設定された状態における第２特別図柄抽選の実行のし易さの点で大当たりＢ５と同等の有利度合いとなる。

【０４４４】

ここで、時短状態は、確変状態と比べて特別図柄抽選で大当たり当選する確率が低確率（１／３００）に設定されることから、時短状態は確変状態よりも特別図柄抽選で大当たり当選し難い遊技状態となる。よって、確変状態から通常状態へと移行する大当たりＢ５では、確変状態中に実行される特別図柄の最終変動期間中に、当該変動にて大当たり当選しているか否かを示すための演出（変動演出）と、確変状態中に特図２保留を上限数まで獲得させることを促すための案内報知（報知演出）と、を重複して実行する必要があり、異なる主旨の演出が重複して実行されることから遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうという問題があった。これに対して、大当たりＤ５のように、確変状態から時短状態へと移行し、その後、時短状態から通常状態へと移行するように特図高確期間の終了条件と普図高確期間の終了条件とを規定した場合には、確変状態中に実行される特別図柄の最終変動期間中は、当該変動にて大当たり当選しているか否かを示すための演出（変動演出）のみを実行することが可能となるため、遊技者に対して、特別図柄の高確率状態中（特図高確期間中）に実行される特別図柄抽選、即ち、大当たり当選の期待度が高い特別図柄

抽選の抽選結果を示すための変動演出に遊技者を注視させ易くすることができる。そして、時短状態の最終変動において、特図２保留を上限数まで獲得させることを促すための案内報知（報知演出）を実行することで、大当たり当選の期待度が高い特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出が実行される期間と、普図高確期間中に特図２保留を上限数まで獲得させることを促すための報知演出が実行される期間とが重複し難くすることができる。よって、大当たりＤ５は、大当たりＢ５に対して、実行される演出の分かり易さの点で有利な大当たり種別となる。

【０４４５】

普通図柄の高確率状態中（普図高確期間中）は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間も変更され、通常状態中（普通図柄の低確率状態）と比して長い時間が設定される。電動役物６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態となる。本第２制御例における普通図柄の高確率状態中（普図高確期間中）に電動役物６４０ａを開放する時間として通常状態中（普通図柄の低確率状態）と比して長い時間を設定する制御は、駆動手段の励磁時間を可変させる制御の別形態である。よって、時短状態中は、第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態となり、特別図柄抽選が行われる回数を増やすことができる。なお、時短状態中において、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物６４０ａが開放する回数を通常状態中よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、時短状態中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、時短状態中において、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであってもよい。遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口（入球口）６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示ユニット８０が配設されている。可変表示ユニット８０には、第１入球口６４及び第２入球口６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【０４４６】

第３図柄表示装置８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図９４参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本制御例の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図９４参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。第２図柄表示装置８３は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置８３において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。

また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本制御例においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入球６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【０４４７】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選（第２図柄の変動表示回数）を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入球口６４０の電動役物６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。なお、第２入球口６４０に球が入球することで、賞球として遊技者に４個の球が上皿１７に払い出されるので第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態となることで、遊技者の持ち球が減少することを抑制しながら遊技を行うことができ、追加で球を貸し出す為の投資を抑制させることができながら、特別図柄の抽選を時短期間中行わせることができる。なお、時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、時短中に第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示ユニット８０の右側流路の領域において遊技盤に組み付けられ、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤の左側を流下する球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【０４４８】

球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。なお、第２図柄の変動表示は、本制御例のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示ユニット８０の右方に限定されるものではなく、例えば、可変表示ユニット８０の左方でも良い。また、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示ユニット８０の下方には、球が入賞し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ球が入賞すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図９４参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ａで示される。なお、本制御例では、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を遊技球が通過した場

合には、賞球は払いだされない構成としたが、それに限らず、例えば、１球等の所定数の賞球を払い出すように構成してもよい。

【０４４９】

また、第１入球口６４および第２入球口６４０は、それぞれ、球が入賞すると４個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本制御例においては、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成してもよい。第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物６４０ａが閉鎖状態となって、球が第２入球口６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物６４０ａが開放状態となり、球が第２入球口６４０へ入賞しやすい状態となる。上述した通り、時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、時短中は、通常時と比して、第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【０４５０】

ここで、第１入球口６４に球が入賞した場合と第２入球口６４０へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は、低確率状態であっても高確率状態でも同一である。しかしながら、第２入球口６４０へと遊技球が入球することで実行される第２特別図柄抽選では、特定の遊技状態（通常状態）において、大当たり当選以外の特典として時短状態を付与可能に構成している。つまり、第２特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選以外（外れ）である場合の一部において、特別図柄変動が停止表示された後に、時短状態を設定する特典を付与可能に構成している。よって、第１入球口６４へと遊技球が入球したことを契機に実行される第１特別図柄抽選よりも、第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な特別図柄抽選を実行することになる。つまり、第２特別図柄抽選を実行させ易くすることが可能となる普通図柄の高確率状態が設定されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。次に、図８７から図９１を参照して、本第２制御例のパチンコ機１０において第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第２制御例では、上述した第１制御例に対して、特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選以外に時短当選を設けている点で大きく相違しており、ここでは、時短当選に関わる演出について主に説明をする。なお、上述した第１制御例と同一内容の要素（表示態様）については、その詳細な説明を省略する。

【０４５１】

図８７（ａ）は、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。図８７（ａ）に示した通り、大当たり遊技が実行されると、主表示領域Ｄｍにはウサギを模したキャラクタ８０１が表示され、遊技者に特典（大当たり遊技）が付与されていることを祝福する演出が実行される。大当たり遊技中は、主表示領域Ｄｍの右上に形成された小表示領域Ｄｍ１にて大当たり当選したことを示す第３図柄が継続して停止表示されており、図８７（ａ）に示した例では、「７７７」の表示態様で第３図柄が停止表示されている。この小表示領域Ｄｍ１は、第１特別図柄に対応して変動表示される第３図柄が表示される領域であって、第１特別図柄が変動表示されている間は、第１特別図柄が変動表示されていることを示す表示態様で第３図柄が変動表示される。また、主表示領域Ｄｍ１の左側には、大当たり遊技中における遊技方法を遊技者に案内するための案内報知態様が表示される小表示領域Ｄｍ４と、現在

のラウンド数（ラウンド遊技数）を遊技者に報知するためのラウンド数報知態様が表示される小表示領域Ｄｍ５と、通常状態を介さずに連続して実行された遊技において獲得した賞球数に対応する値を示すための獲得情報が表示される小表示領域Ｄｍ６と、が形成され、図８７（ａ）に示した例では、小表示領域Ｄｍ４に「右打ち」、小表示領域Ｄｍ５に「２ラウンド」、小表示領域Ｄｍ６に「１４０Ｐ」の文字が表示されている。つまり、大当たり遊技中は右打ち遊技を実行することを遊技者に案内し、現在大当たり遊技の２ラウンド目が実行されていることを報知し、今回の大当たり遊技にて獲得した賞球数が１４０個であることを示している。このように、大当たり遊技中であること、及び、大当たり遊技中の遊技方法や、獲得した特典に関する情報を表示可能に構成することで、遊技者に対して、分かり易い遊技を提供することができる。

【０４５２】

そして、大当たり遊技中のラウンド遊技が全て終了し、大当たり遊技のエンディング期間が設定されると、図８７（ｂ）に示した通り、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を事前に遊技者に示唆するためのエンディング画面が表示される。図８７（ｂ）は、大当たり遊技のエンディング画面に表示される表示画面の一例を示した図である。図８７（ｂ）に示した例では、大当たり遊技終了後に確変状態に対応した演出（チャンスタイム）が設定されることと、そのチャンスタイムの期間が５６回（特別図柄変動５６回）であることが遊技者に報知される表示画面を示している。そして、主表示領域Ｄｍ１の中央部では、チャンスタイム中に実行される演出内容を事前に遊技者に報知するための表示態様として、左方向から右方向へとキャラクタ８０１が走り続ける表示態様が表示される。このように、実際に確変状態が設定されるよりも前（大当たり遊技中）の一部期間を用いて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されること、設定された確変状態の継続期間、確変状態中に実行される演出内容の説明を遊技者に報知することにより、今後実行される遊技の内容を遊技者に事前に把握させることが可能となるため、遊技者に理解し易い遊技を提供することができる。次に、確変状態中に実行されるチャンスタイム演出の演出内容について、図８８を参照して説明をする。図８８（ａ）は、チャンスタイム中に表示される表示画面の一例を示した図であり、図８８（ｂ）は、チャンスタイムの最終変動中に表示される表示画面の一例を示した図である。チャンスタイム中は、主表示領域Ｄｍ１にてキャラクタ８０１が走り続け、画面に表示されるＶアイコ８０１ｖをゲットすることで大当たり当選が報知される演出が実行される。上述した通り、確変状態中は、普通図柄の高確率状態が設定されるため、右打ち遊技によって第２入球口６４０へと遊技球を入球させ第２特別図柄抽選を実行させる遊技（右打ち遊技）が遊技者に有利な遊技方法となる。

【０４５３】

よって、小表示領域Ｄｍ４には、右打ち遊技を案内するための「右打ち」が表示される。そして、チャンスタイムが終了するまでの期間を示すための残期間報知態様が小表示領域Ｄｍ７に表示される。図８８（ａ）では、チャンスタイムが終了するまでに実行可能な特別図柄変動の回数が残り５０回であることを示すための表示態様として「残り５０回」の文字が表示されている。ここで、チャンスタイムは確変状態に対応して実行される演出であり、チャンスタイムの終了タイミングは、確変状態が終了するタイミングのことである。ここで、本第２制御例では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たりの種別によって、確変状態が終了した後に、通常状態が設定される場合（大当たりＡ５，Ｂ５）と、第２確変状態が設定される場合（大当たりＣ５）と、時短状態が設定される場合（大当たりＤ５）と、がある。何れの大当たり種別が設定された場合であっても、確変状態が終了する特別図柄変動（確変状態における特別図柄最終変動）中は、図８８（ｂ）に示したチャンスタイム終了時の演出画面が表示される。図８８（ｂ）に示した例は、確変状態が終了した後に第２確変状態、或いは通常状態、即ち、確変状態の終了に伴い、普通図柄の高確率状態から低確率状態へと移行する場合におけるチャンスタイム終了時の演出画面の一例を示したものであって、主表示領域Ｄｍ１には、普通図柄の低確率状態が設定されることを示すための「チャンスタイム終了後は引き戻しモード突入」のコメントが表示される。そして、普通図柄の高確率状態が継続している期間、即ち、特図２保留を

獲得し易い期間中に特図２保留を上限まで獲得することを促す遊技案内態様として、副表示領域Ｄｓに「右打ちして保留を貯めてね」のコメントが表示されると共に、主表示領域Ｄｍの右下側に獲得済みの特図２保留数を示すため小表示領域Ｄｍ９が形成される。

【０４５４】

小表示領域Ｄｍ９には、獲得可能な特図２保留の上限数と、獲得済みの特図２保留数と、を遊技者に報知可能な保留アイコンが表示され、１個目の特図２保留に対応して第１保留アイコンｈ１、２個目の特図２保留に対応して第２保留アイコンｈ２、３個目の特図２保留に対応して第３保留アイコンｈ３、４個目の特図２保留に対応して第４保留アイコンｈ４が表示される。図８８（ｂ）では、特図２保留を３個獲得している状態であるため、第１保留アイコンｈ１、第２保留アイコンｈ２、第３保留アイコンｈ３が獲得済みを示すための表示態様（図では黒色）で表示され、第４保留アイコンｈ４は未獲得であることを示すための表示態様（図では白色）で表示されている。これにより、特図２保留を上限まで獲得できたか否かを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、詳細な説明は省略するが、小表示領域Ｄｍ９に表示される４つの保留アイコンが全て獲得済みとなった場合、即ち、確変状態における特別図柄最終変動中に上限数（４個）の特図２保留を獲得した場合には、これ以上右打ち遊技を継続しても新たな特図２保留を獲得できない点と、確変状態における特別図柄最終変動であることから、確変状態中に特図２保留が消化されない点と、から、これ以上右打ち遊技を継続しても遊技者に有利となる特典を付与することが出来ない状況となるため、小表示領域Ｄｍ９には、特図２保留を上限数獲得したことを示すための表示態様（例えば、「ＭＡＸ」）が表示されると共に、小表示領域Ｄｍ４に表示されている「右打ち」の文字を特図２保留を上限数獲得するよりも前の表示態様と異ならせ、右打ち遊技の必要性が低い表示態様（例えば、文字の大きさを小さくする）を表示するように構成している。これにより、遊技者に対して、無駄に右打ち遊技を継続させ難くすることができる。

【０４５５】

引き戻しモードとは、普通図柄の低確率状態（通常状態、第２確変状態）において第２特別図柄抽選が実行される期間に対応して設定される演出である。本第２制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において実行される第２特別図柄抽選にて時短当選し得るように構成している。つまり、引き戻しモード中は、大当たり当選だけで無く、時短当選の可能性がある特別図柄抽選が実行されるため、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される可能性を高めることができる。次に、図８９を参照して、引き戻しモード中に実行される演出の内容について説明をする。図８９（ａ）は、引き戻しモードの開始時に表示される表示画面の一例を示した図であり、図８９（ｂ）は、引き戻しモード中に時短当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。引き戻しモードが設定されると、図８９（ａ）に示した通り、獲得している特図２保留数に対応した数の宝箱８１０ａ～宝箱８１０ｄが表示され、第２特別図柄変動に合わせて宝箱を開放する演出が実行される。そして、対応する第２特別図柄の抽選結果を示すための表示態様が宝箱の中から出現する演出が実行される。引き戻しモードの開始時には、副表示領域Ｄｓに引き戻しモード中の演出内容を説明するための案内態様として「宝箱から「Ｖ」が出たら大当たり、「時」が出たら時短ゲット」のコメントと、「宝箱を開けろ」のコメントが表示される。

【０４５６】

なお、本第２制御例では、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄変動の変動時間が、引き戻しモード中に実行された第２特別図柄変動回数に関わらず決定されるように構成されており、１回の第２特別図柄変動の変動期間に対して、１個の宝箱を開放する演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、引き戻しモード中に実行される全ての第２特別図柄変動の変動時間を用いて１個の宝箱を開放する演出を実行可能に構成し、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄変動にて１個でも抽選結果が大当たりまたは時短当選している場合に、その抽選結果を示すための演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、引き戻しモード中に実行される第２特別

図柄変動の変動回数を遊技者に分かり難くすることができる。また、本第２制御例では、実際に時短抽選が実行される通常状態と、時短抽選が実行されない第２確変状態と、の何れの遊技状態が設定された場合にも、即ち、確変状態から普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態（通常状態、第２確変状態）へと移行した場合に、引き戻しモードが設定されるように構成している。つまり、第２確変状態が設定されている場合の引き戻しモードでは、演出結果として宝箱から「時」が出現することが無い演出が実行されることになる。このように、時短抽選を実行可能な遊技状態と、時短抽選を実行不可能（し難い）遊技状態とで、同一の演出（引き戻しモード）を実行するように構成することで、引き戻しモードの演出結果として、時短当選を示す演出結果が表示され易い引き戻しモードと、表示されにくい引き戻しモードと、を予め設定することができる。この場合、今回設定された引き戻しモードが時短当選を示す演出結果が表示されやすい引き戻しモード（有利引き戻しモード）であるか、時短当選を示す演出結果が表示され難い引き戻しモード（不利引き戻しモード）であるかを、遊技者に示唆することが可能となる。

【０４５７】

本第２制御例では、引き戻しモード中に表示される背景の種別に応じて、今回実行される引き戻しモードが有利引き戻しモードであるか否かを遊技者に示唆可能に構成しており、図８９（ａ）に示した表示画面には、有利引き戻しモードの可能性が高いことを示唆するための背景種別として「天国」を模した背景画像が表示されている。つまり、本第２制御例では、既に獲得済みの特図２保留に対応する特別図柄抽選の結果を先読みすること無く（事前判定すること無く）、設定されている遊技状態に応じて引き戻しモードの背景種別を決定可能に構成している。このように構成することで、どの背景種別の背景画像が表示されたとしても、時短当選、或いは、大当たり当選の可能性を残し易くすることができるため遊技者の遊技意欲を高めることができる。そして、引き戻しモード中に時短当選した場合には、図８９（ｂ）に示した演出が実行される。図８９（ｂ）は、引き戻しモード中における３回目の第２特別図柄抽選にて時短当選した場合に表示される表示内容の一例を示した図であり、既に２回の第２特別図柄変動が実行されたことを示すための履歴表示態様としてバツ印が付された宝箱８１０ａと、宝箱８１０ｂとが表示され、実行中の第２特別図柄変動（３回目の第２特別図柄変動）の抽選結果が時短当選であることを示す表示態様が宝箱８１０ｃの中から出現する演出が実行され、抽選結果が時短当選であり、付与される時短回数が「１００００回」、即ち、実質、次回大当たり当選するまで時短状態（普通図柄の高確率状態）が付与されることを示すための表示態様として「「時」×１００００」が表示される。また、主表示領域Ｄｍの右下側には、実行中の第２特別図柄変動も含めて、引き戻しモード中に実行されえる第２特別図柄抽選の残回数を分かり易く報知することができる。

【０４５８】

次に、引き戻しモード中に実行された第２特別図柄抽選で時短当選した場合に実行される演出の内容について説明をする。本第２制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合のほうが、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて確変状態が設定される場合に比べて普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）が長く設定され易く（普図高確期間が終了し難く）なるように構成している。具体的には、時短当選した場合の一部において、特別図柄変動の実行回数が大当たり当選すること無く１００００回に到達するまで普図高確期間が継続する時短状態（ロング時短）を設定可能に構成している。そして、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄抽選で時短当選し、ロング時短が設定された場合には、図９０（ａ）に示した演出画面が表示される。図９０（ａ）は、ロング時短が設定された場合に実行される延長タイム中の表示画面の一例を示した図である。ロング時短が設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が１００００回に到達するよりも前に、特別図柄抽選で大当たり当選することが殆どであるため、図９０（ａ）に示した通り、ロング時短が設定された場合には、普通図柄の高確率状態が継続する普図高確期間の残期間を示すための残期間報知態様として「無限（図では記号で表示）」が小表示領域Ｄｍ７に表示される。このように構成することで、遊技者に対して、普図高確期間の残期間を

気にすること無く時短状態中の遊技を行わせることができると共に、小表示領域Ｄｍ７の表示領域として５桁の数字を表示可能な領域を設ける必要が無くなるなり、小表示領域Ｄｍ７を小さくすることができるため、主表示領域Ｄｍの表示領域を他の演出に有効に活用することができる。そして、副表示領域Ｄｓには、実質、次回の大当たり当選まで時短状態（普図高確期間）が継続することを遊技者に案内するための案内態様として「次の大当たりまで右打ちでサクサク消化だ」のコメントが表示される。

【０４５９】

ここで、ロング時短が設定された場合は、確率的に実質次回大当たり当選まで時短状態が継続するまで時短状態が継続することが殆どであるが、万が一、ロング時短が設定されてから大当たり当選すること無く特別図柄変動の回数が１００００回を超えた場合には、普図高確期間が終了してしまい、表示画面にて表示された内容と、実際の遊技内容とが異なり、遊技者に不信感を与えてしまうことになるため、ロング時短が設定されてから実行された特別図柄変動の実行回数が所定回数（例えば、９８５０回）を超えた場合には、ロング時短中の表示画面を異ならせるように構成している。図９０（ｂ）は、ロング時短中において実行された特別図柄変動の実行回数が９９００回に到達した場合の表示画面の一例を示した図である。図９０（ｂ）に示した通り、ロング時短が設定されてからの特別図柄変動回数が所定回数を超えた場合には、小表示領域Ｄｍ７に普図高確期間の残期間を示すための残期間報知態様として「残り１００回」が表示され、主表示領域Ｄｍには、キャラクタ８０１が疲れた表情で走る演出態様が表示される。このように構成することで、実質次回大当たりまで時短状態が継続し得る普図高確期間が設定された場合であっても、実際に普図高確期間が終了し得る状況が発生した場合には、具体的な残期間を遊技者に報知することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。次に、図９１を参照して、チャンスタイム終了後に時短状態が設定される場合の演出内容について説明をする。図９１は、チャンスタイム終了後に時短状態中に実行される準備タイムの演出画面の一例を示した図である。上述した通り、確変大当たりの種別として、大当たりＤ５が設定された場合には、確変状態から時短状態へと移行し、時短状態から通常状態へと遊技状態が移行する。そして、時短状態中は準備タイム演出が実行される。この準備タイムは、時短状態が設定されている期間、実行される演出であって、時短状態における特別図柄最終変動の期間中には、上述した図８８（ｂ）に示した確変状態における特別図柄最終変動と同様に特図２保留を上限まで獲得することを促す態様が表示される。

【０４６０】

次に、引き戻しモード中に表示される背景種別の内容について、図９２（ａ）を参照して説明をする。図９２（ａ）は、引き戻しモード中に表示される背景種別と、各背景が示す内容との関係性を示す図である。図９２（ａ）に示した通り、本第２制御例では、引き戻しモード中の背景種別として４つの背景（天国、夜、夕、昼）を表示可能に構成している。そして、表示された背景の種別に応じて今回の引き戻しモード中における特典（大当たり、時短当選）の期待度を遊技者に示唆可能に構成している。詳細な説明は図１０２を参照して後述するが、本第２制御例では、引き戻しモードを設定する場合（確変状態から第２確変状態、或いは通常状態へと移行する場合）に、獲得済みの特図２保留数と、移行後の遊技状態の種別と、保留内の大当たり当選、時短当選の有無と、に基づいて４つのモード種別の中から１のモード種別を決定可能に構成し、決定されたモード種別に対応させた背景種別を引き戻しモード中の背景として表示可能に構成している。

【０４６１】

引き戻しモード中のモード種別は、特典付与の期待度が異なるように規定されており、遊技者に最も有利なモードＡから、遊技者に最も不利なモードＤまでの４つのモード種別を有している。「モードＡ」は、引き戻しモード中に大当たり当選または時短当選の可能性が極めて高いモードであって、対応する背景種別として「天国」が規定されている。つまり、引き戻しモード中の背景として、天国を模した背景が表示された場合には、引き戻しモードが終了するまでに、何らかの特典が付与される可能性が高い状態であることを遊技者に理解させ易くすることができる。次いで、「モードＢ」は、引き戻しモード中に大

当たり当選または時短当選の可能性が２番目に高いモードであって、対応する背景種別として「夜」が規定されている。つまり、引き戻しモード中の背景として、夜を模した背景が表示された場合には、引き戻しモードが終了するまでに、何らかの特典が付与される可能性が２番目に高い状態であることを遊技者に理解させ易くすることができる。「モードＣ」は、引き戻しモード中に大当たり当選または時短当選の可能性が３番目に高いモードであって、対応する背景種別として「夕」が規定されている。つまり、引き戻しモード中の背景として、夕方を模した背景が表示された場合には、引き戻しモードが終了するまでに、何らかの特典が付与される可能性が若干高い状態であることを遊技者に理解させ易くすることができる。最後に「モードＤ」は、引き戻しモード中に大当たり当選または時短当選の可能性が低いモードであって、対応する背景種別として「昼」が規定されている。つまり、引き戻しモード中の背景として、昼を模した背景が表示された場合には、引き戻しモードが終了するまでに、何らかの特典が付与される可能性が低い状態であることを遊技者に理解させ易くすることができる。

【０４６２】

なお、本第２制御例では、引き戻しモード突入時における特図２保留数が上限数では無い場合には、高モードのモード種別が選択されないように構成している。さらに、引き戻しモード突入時における特図２保留数が上限数では無い場合には、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄抽選にて時短抽選が実行されるか否かを判別すること無くモード種別を決定するように構成している。つまり、引き戻しモードのモード種別を予測し易くするためには、特図２保留数を上限数獲得した状態で引き戻しモードへと移行する必要がある。このように構成することで、確変状態、或いは時短状態が設定されている状態において特図２保留を上限数まで獲得しようと意欲的に遊技を行わせることができる。次に、図９２（ｂ）を参照して、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄変動の抽選結果を示すための示唆態様について説明をする。図９２（ｂ）は、引き戻しモード中の示唆態様の種別と、各示唆態様が示す示唆内容との関係性を示した図である、図９２（ｂ）に示した通り、引き戻しモード中の示唆態様としては、後述する示唆態様選択テーブル２２２ｄｂ（図１０３参照）を参照して、宝箱（図８９参照）の表示態様を可変させたり、宝箱を開放するまでの間にキャラクタ８０１の表示態様を可変させたりする示唆態様（示唆Ａ～示唆Ｄ）が設定される。具体的には、当該変動における大当たり当選、或いは時短当選の期待度に応じて示唆種別として「示唆Ａ」，「示唆Ｂ」を設定可能に構成され、設定されている遊技状態に応じて示唆種別として「示唆Ｃ」，「示唆Ｄ」を設定可能に構成されている。

【０４６３】

「示唆Ａ」が選択された場合には、引き戻しモード中（図８９（ｂ）参照）において表示される宝箱８１０ｃの表示態様として、通常とは異なる色（金色）の宝箱が表示される。この「示唆Ａ」に対応する金色の宝箱が表示された場合は、当該変動で大当たり当選、又は時短当選している可能性が高いことを遊技者に示唆することになる。「示唆Ｂ」が選択された場合には、引き戻しモード中（図８９（ｂ）参照）において表示される宝箱８１０ｃの表示態様として、通常よりも大きな宝箱が表示される。この「示唆Ｂ」に対応する金色の宝箱が表示された場合は、当該変動で大当たり当選、又は時短当選している可能性が高いことを遊技者に示唆することになる。なお、「示唆Ａ」が選択されたほうが「示唆Ｂ」が選択された場合よりも大当たり又は時短当選している可能性が高くなるように構成している。「示唆Ｃ」、及び「示唆Ｄ」が選択された場合には、引き戻しモード中（図８９（ｂ）参照）において表示されるキャラクタ８０１が装飾品を備えた表示態様が表示され、通常とは異なる態様でキャラクタ８０１が表示される。そして表示される装飾品の種別に応じて現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆される。「示唆Ｃ」が選択された場合には、図８９（ｂ）に示した通り、キャラクタ８０１に天使の輪を模した装飾品８０１ｗが表示され、現在設定されている遊技状態が通常状態である可能性が高いことを遊技者に示唆し、「示唆Ｄ」が選択された場合には、キャラクタ８０１の頭上にチャンスの文字を模したアイコンが表示されることで遊技状態が通常状態である可能性が高いことを遊

技者に示唆する。なお、「示唆Ｃ」が選択されたほうが「示唆Ｄ」が選択された場合よりも通常状態が設定されている可能性が高くなるように構成している。

【０４６４】

このように、本第２制御例では、引き戻しモードが設定される時点における遊技状況に応じて引き戻しモードのモード種別が決定され、且つ、引き戻しモード中に実行される特別図柄変動に対して示唆態様が決定されるように構成している。そしてモード種別と示唆態様の種別とを複合的に判別することにより現在の遊技状況を遊技者により正確に予測させることが可能となる。よって、遊技者に対して実行されている様々な演出の態様に興味を持たせることができる。

【０４６５】

＜第２制御例におけるゲームフローについて＞

次に、図９３を参照して、本第２制御例におけるゲームフローについて説明をする。図９３は、本第２制御例におけるゲームフロー、即ち、遊技状態の移行の流れを模式的に示した図である。図９３に示した通り、本第２制御例では、遊技状態として、通常状態（特図１通常、特図２通常）、時短状態（第１時短、第２時短）、確変状態、第２確変状態の遊技状態を設定可能に構成しており、特別図柄抽選における大当たり判定の結果、及び、時短当選判定の結果に応じて様々な遊技状態を設定可能に構成している。

【０４６６】

＜第２制御例における電気的構成について＞

次に、図９４から図１０３を参照して、本第２制御例における電気的構成について説明をする。図９４は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。なお、本第２制御例における電気的構成のうち、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成（図２１参照）と同一の内容については、その説明を一部省略する。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【０４６７】

主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図９５を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図９５は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ（Ｃ３）と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、時短当選時における時短種

別を選択するために使用する時短種別選択カウンタＣＣ１が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と、普通図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。

【０４６８】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図４０参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図５１参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第１球口６４への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第２入球口６４０への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１時短種別選択カウンタＣＣ１の各値がそれぞれ格納され、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂには、第２入球口６４０への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１、時短種別選択カウンタＣＣ１の各値が格納される。そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を有している各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。

【０４６９】

なお、本制御例では、特別図柄の種別が２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を１種類としても良い。そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成すれば良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機１０であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本制御例のように、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機１０であれば、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。また、本第２制御例では、特別図柄の抽選結果として、大当たり当選しなかった場合に時短当選し得るように、大当たり当選の判定値と、時短当選の判定値と、を異ならせているが、これに限ること無く、大当たり当選の判定値と時短当選の判定値との少なくとも一部を重複させるように構成しても良い。このように構成することで、取得した判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）によって、大当たり当選のみ、時短当選のみ、大当たり当選と時短当選の重複当選の抽選結果を遊技者に提供することができる。この場合、重複当選した場合のほうが、何れか一方に当選した場合よりも遊技者に有利な特典が付与されるように構成すると良く、例えば、重複当選したことに基づいて設定される時短状態を、他の当選に基づいて設定される時短状態よりも終了させ難くするように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して重複当選することを期待させながら遊技を行わせることができる。

【０４７０】

また、本制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れに加え、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、当たり遊技を実行すること無く時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。また、１の特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選、小当たり当選、時短当選、外れの４つの抽選結果に当選可能に構成しても良いし、特別図柄種別に応じて、特別図柄抽選で当選し得る特典を異ならせるように構成しても良い。

【０４７１】

この場合、例えば、第１特別図柄抽選が実行された場合に付与され得る特典として、大当たり当選と、時短当選と、を規定し、第２特別図柄抽選が実行された場合に付与され得る特典として、大当たり当選と、小当たり当選と、を規定するように構成し、且つ、同一の遊技状態が設定されている場合に、遊技者が遊技球を発射させる方向を選択することで（左打ち遊技、右打ち遊技を選択することで）、実行される特別図柄抽選の種別を選択可能に構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、大当たり当選以外の特典（付加特典）の種別を選択させることが可能となる。さらに、本制御例のＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１エリア）からなるスルーゲート６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｂが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂには、スルーゲート６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタＣＳ２の各値がそれぞれ格納される。そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図９５を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～８９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～８９９の値を取り得るカウンタの場合は８９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。

【０４７２】

また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～８９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～８９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、主制御装置１１０のタイマ割込処理の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球

が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ｄａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ｄａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、特別図柄抽選で時短当選となる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、時短当たり乱数テーブル２０２ｄａによって設定された時短当選となる乱数の値と一致する場合に、時短当選と判定する。ここで、図９７（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ｄａについて説明する。図９７（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ｄａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ｄａは、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。

【０４７３】

具体的には、第１当たり乱数テーブル２０２ｄａには、大当たりと判定される判定値を遊技状態（特別図柄の確率状態）に応じて異ならせて規定している。図９７（ａ）に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～２」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「３～８９９」）が外れの判定値として規定されている。また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～１４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「１５～８９９」）が外れの判定値として規定されている。つまり、第１当たり乱数テーブル２０２ｄａの更新範囲は「０～８９９」の９００個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は１／３００（９００個のうち３個）となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は１／６０（９００個のうち１５個）となる。なお、本制御例では、２種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しても良いし、３種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。また、本制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の２種類の抽選結果に加え「時短当選」が判定されるように構成している。ここで、図９７（ｃ）を参照して、時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅについて説明する。図９７（ａ）は、時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅは、特別図柄の抽選において、時短当選と判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。

【０４７４】

具体的には、時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅには、時短当選と判定される判定値を特別図柄種別、及び遊技状態に応じて異ならせて規定している。図９７（ａ）に示した通り、特別図柄種別として第１特別図柄に対しては、時短当選に対応する判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）が規定されていない。また、特別図柄種別として第２特別図柄に対しては、遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）である場合のみ時短当選に対応する判定値が規定されており、それ以外の遊技状態（確変状態、第２確変状態、時短状態）である場合には、時短当選に対応する判定値が規定されていない。遊技状態として通常状態が設定されている場合に実行される第２特別図柄抽選に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「５１～２００」が時短当選判定値として規定されており、それ以外の値（「３～５０，２０１～８９９」）が外れの判定値とし

て規定されている。なお、詳細な説明は後述するが、この時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅは、第１当たり乱数テーブル２０２ｄａを参照して実行された大当たり判定の結果が「外れ」であった場合に参照されるものであるため、通常状態において実行される第２特別図柄抽選の抽選結果が大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（「０～２」）以外の値を取得している場合に参照されることになる。よって、第１当たり乱数テーブル２０２ｄａの更新範囲は「０～８９９」の９００個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は１／３００（９００個のうち３個）となり、時短当選と判定される確率は１／６（９００個のうち１５０個）となる。つまり、通常状態において実行される第２特別図柄抽選は、大当たり当選する確率が３／９００、時短当選する確率が１５０／９００、外れ確率が７４７／９００となり、通常状態において実行される第１特別図柄抽選（外れ確率８９７／９００）に対して、外れ当選し難い（特典が付与され易い）特別図柄抽選となる。

【０４７５】

なお、本制御例では、特定の遊技状態（通常状態）であり、且つ、特定の特別図柄種別（第２特別図柄）の特別図柄抽選でのみ時短当選の判定を実行するように構成しているが、これに限ること無く、何れの特別図柄種別に対しても時短当選の判定を実行可能に構成しても良い。さらに、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合でも時短当選の判定を実行可能に構成しても良く、例えば、普通図柄の低確率状態（第２確変状態）が設定されている状態で実行される第２特別図柄抽選においても時短当選の判定を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、引き戻しモード（図８９参照）中に実行される第２特別図柄抽選では必ず時短当選の判定（時短抽選）を実行させることができる。この場合、通常状態中に実行される時短抽選と、第２確変状態中に実行される時短抽選と、で時短当選と判定される確率（時短当選確率）を異ならせると良く、例えば、通常状態が設定されている場合のほうが、第２確変状態が設定されている場合よりも時短当選し易くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が第２確変状態（特別図柄の高確率状態）よりも低い通常状態（特別図柄の低確率状態）において、時短当選確率を高めることができるため、遊技者に過剰に不利な遊技を実行させてしまうことを抑制することができる。なお、これに限ること無く、通常状態よりも第２確変状態のほうが、時短当選確率を高めるように構成しても良い。この場合、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高確率に設定されている遊技状態（特別図柄の高確率状態）において、時短当選する確率も高めることができるため、確変状態中に実行される特別図柄抽選よりも、第２確変状態中に実行される特別図柄抽選のほうが、何らかの特典（大当たり、時短）が付与される抽選結果となる確率（外れに当選しない確率）を高めることができる。

【０４７６】

さらに、本第２制御例では、特定の遊技状態であり、且つ、特定の特別図柄抽選が実行される場合にのみ時短抽選を実行可能に構成しているため、時短当選確率は常に固定されているが、異なる条件下（特別図柄種別、遊技状態）において時短抽選が実行されるように構成した場合には、時短抽選の成立契機に合わせて時短当選確率を異ならせるように構成しても良い。また、時短抽選の成立契機だけでは無く、例えば、遊技状態が可変されること無く実行された特別図柄変動の変動回数が所定回数を超えた場合に、時短当選確率を高めるように構成しても良い。これに加えて、第３の抽選結果として、「外れ」の１種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置６５０を「大当たり５」よりも短い期間（１ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の１種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技

者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。
【０４７７】
　また、本制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」と「時短当選」の３種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第４の抽選結果として、「外れ」の１種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置６５０を「大当たり」よりも短い期間（１ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の１種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第１当たり乱数テーブル２０２ａに「小当たり」に対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、１つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。
【０４７８】
　第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。本制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄｃを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図９８（ａ）を参照して大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄの内容について説明をする。図９８（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図９８（ａ）に示した通り、この大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄは、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図１大当たり用テーブル２０２ｄｄ１と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図２大当たり用テーブル２０２ｄｄ２と、を有している。まず、図９８（ｂ）を参照して、特図１大当たり用テーブル２０２ｄｄ１の内容について説明をする。図９８（ｂ）は、特図１大当たり用テーブル２０２ｄｄ１に規定されている内容を示した模式図である。上述した通り、この特図１大当たり用テーブル２０２ｄｄ１は、第１特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。なお、各データテーブルに規定されている詳細な内容については上述したため省略する。
【０４７９】
　図９５に戻り説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変

動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図５１参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｄｂ（図９９参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。ここで、図９９を参照して変動パターン選択テーブル２０２ｄｂの内容について説明をする。図９９（ａ）は変動パターン選択テーブル２０２ｄｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図９９（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｄｂには、遊技状態として通常状態、或いは第２確変状態を設定している状態で用いられる通常・第２確変用テーブル２０２ｄｂ１と、確変状態、或いは時短状態を設定している状態で用いられる確変・時短用テーブル２０２ｄｂ２と、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。

【０４８０】

次に、変動パターン選択テーブル２０２ｄｂに規定されている各テーブルの詳細な内容について、図９９（ｂ）及び図１００（ａ）を参照して説明をする。図９９（ｂ）は通常・第２確変用テーブル２０２ｄｂ１に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常・第２確変用テーブル２０２ｄｂ１は、遊技状態として通常状態、或いは第２確変状態、即ち、普通図柄の低確率状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定しており、抽選が実行された特別図柄の種別と、実行された特別図柄抽選の結果に応じて異なる変動パターンが規定されている。また、特別図柄の抽選結果が時短当選（外れの一部）である場合には、特別図柄の抽選結果が外れ（時短当選以外）である場合よりも、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合と同一の変動時間が選択され易くなるように規定している。

【０４８１】

まず、図９９（ｂ）を参照して、通常・第２確変用テーブル２０２ｄｂ１について説明する。図９９（ｂ）は、この通常・第２確変用テーブル２０２ｄｂ１の規定内容を示した図である。この通常・第２確変用テーブル２０２ｄｂ１には、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタＣＳ１の値が割り付けされている。具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「２０～１６９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒のスーパー（リーチ）が規定されている。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が５５秒のＳＰ（リーチ）が規定されている。つまり、変動時間が３０秒と同一であっても、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に応じて、異なる変動パターンを選択可能に構成している。このように主制御装置１１０にて同一の変動時間に対して異なる変動パターンを選択可能に構成することで、変動パターンを示すコマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３側にて変動演出を決定するための処理を簡略化することができる。

【０４８２】

なお、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて基本時間に加え、加算時間を付加可能に構成しても良く、加算時間を付加可能に構成した場合には、基本時間と加算時間とを合算した合算時間を変動時間として設定し、その基本時間を示すコマンドと、加算時間を示すコマンドと、を出力するように構成する。この場合、付加される加算時間を決定す

る際に、変動種別選択カウンタＣＳ１の値を用いても良いし、加算時間を選択するために用いる専用のカウンタの値を取得するように構成しても良い。そして選択された基本時間（例えば、３０秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間を示すコマンド（加算コマンド）と、が音声ランプ制御装置１１３に対して通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（ノーマルリーチ）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいてリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成すると良い。これにより、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Ｚ２の第３図柄の種別を、常に特定の第３図柄（本制御例では数字の１を付した第３図柄）となるように構成したとしても、変動演出が実行されてからリーチ状態となるまでの期間を可変させること無く、様々な第３図柄の種別でリーチ演出を実行することができる。また、図柄種別が特図１で、当否判定結果が外れの場合についても同様に、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の場合は、変動パターンとして変動時間が８秒の外れが規定されており、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒のリーチ外れが規定されている。一方、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）である場合は、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が５５秒のＳＰ（リーチ）が規定されている。

【０４８３】

当否判定結果が外れ（時短）、即ち、当否判定結果が時短当選であって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１６９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が５５秒のＳＰ（リーチ）が規定されている。当否判定結果が外れであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒のリーチ外れが規定されている。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「２０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が８秒の外れが規定されている。次に、図１００（ａ）を参照して、確変・時短用テーブル２０２ｄｂ２の内容について説明をする。図１００（ａ）は、確変・時短用テーブル２０２ｄｂ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用テーブル２０２ｄｂ２は、確変状態、或いは時短状態が設定されている場合において変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、設定されている遊技状態と、特別図柄の種別と、変動回数（大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数）と、特別図柄の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に応じて異なる変動パターンが選択されるように各変動パターンが規定されている。ここで、本第２制御例では、大当たり遊技終了後には必ず普通図柄の高確率状態（確変状態）が設定されるように構成されている。そして、設定された普通図柄の高確率状態が、時短終了条件が成立するまで継続するように構成している。本第２制御例では、時短終了条件として、普通図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する第１時短終了条件と、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行された特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に成立する第２時短終了条件と、を設けており、何れかの時短終了条件が成立した場合に、普通図柄の高確率状態から普通図柄の低確率状態へと移行するように構成している。

【０４８４】

そして、大当たり種別に応じて第１時短終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数（時短回数）を異ならせており、例えば、大当たり種別として大当たりＡ５、Ｂ５が設定された場合には特別図柄変動の実行回数が６０回に到達した場合に第１時短終了条件が成立し（時短回数６０回）、大当たりＣ５が設定された場合には特別図柄変動の実行回

数が５６回に到達した場合に第１時短終了条件が成立し（時短回数５６回）、大当たりＤ５が設定された場合には特別図柄変動の実行回数が６５回に到達した場合に第１時短終了条件が成立（時短回数６５回）するように構成している。加えて、本第２制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合（外れの場合）の一部において、時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能（時短当選可能）に構成しており、時短当選した場合に設定される時短種別によって、第１時短終了条件を異ならせている。例えば、時短種別として時短Ａが設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が１００００回に到達した場合に第１時短終了条件が成立（時短回数１００００回）し、時短Ｂが設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が１００回に到達した場合に第１時短終了条件が成立（時短回数１００回）するように構成している。そして、普通図柄の高確率状態が設定されている場合であっても、遊技状態、及び、時短種別に応じて異なる変動パターンが選択されるように構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態や時短種別に対応させた変動演出を実行させ易くすることができる。

【０４８５】

具体的には、図１００（ａ）に示した通り、時短種別が「大当たり後時短」、即ち、大当たり当選に基づいて普通図柄の高確率状態が設定された場合は、特別図柄変動回数が「１回～６０回」の期間は、特別図柄の種別に関わらず、抽選結果（当否判定結果）が当たりに対して、変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず変動時間が「１５秒」の変動パターン（ミドル変動）が選択されるように規定している。また、抽選結果（当否判定結果）が外れに対しては、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対して、変動時間が「５秒」の変動パターン（ショート変動）が、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動時間が「１５秒」の変動パターン（ミドル変動）が規定されている。さらに、特別図柄変動回数が「６１回～６５回」の期間は、特別図柄の種別、抽選結果、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「５秒」の変動パターン（特殊変動）が規定されている。ここで、特別図柄変動回数が「６１回～６５回」の期間が参照される場合は、大当たり種別として大当たりＤ５が設定された場合、即ち、確変状態が終了した後に５回転の時短状態が設定される場合である。この時短状態中は、準備タイム（図９１参照）の演出が実行される期間であり、当否判定結果に関わらず常に一定の変動時間（５秒）が設定される。よって、準備タイム全体の期間を固定することができるため、引き戻しモードが設定されるまでの残期間を遊技者に把握させ易くすることができる。なお、図９１を参照して準備タイム中の表示画面について上述したが、図９１に示した表示態様に加え、準備タイムの残期間（秒数）を報知可能に構成しても良く、例えば、獲得済みの特図２保留数が、準備タイム（時短状態）を終了させる条件を満たした場合に、時短状態中に実行可能な特別図柄の残変動回数に５秒を加えた時間を表示画面に表示するように構成すると良い。このように構成することで、準備タイムが終了し引き戻しモードが設定されるタイミングを遊技者により分かり易く報知することができる。

【０４８６】

さらに、準備タイムの残期間を報知可能に構成した場合には、報知されている残期間のうち、時短状態中における特別図柄最終変動に対応する期間、即ち、獲得した特図２保留が時短状態中に新たに消費されないことが確定している期間に該当する範囲を遊技者に予め示唆可能な演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、準備タイム中における特別図柄の最終変動が実行される期間を遊技者に分かりする報知することができる。一方、設定されている時短種別が「時短Ａ」で、図柄種別（特別図柄種別）が特図１（第１特別図柄）の場合は、変動回数（特別図柄変動回数）、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「２０秒」の変動パターン（ロング変動）が規定され、図柄種別が特図２（第２特別図柄）の場合は、特別図柄変動回数が「１回～９９回」の期間は、抽選結果（当否判定結果）が当たりに対して、変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず変動時間が「１５秒」の変動パターン（ミドル変動）が選択されるように規定している。また、抽選結果（当否判定結果）が外れに対しては、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対し

て、変動時間が「５秒」の変動パターン（ショート変動）が、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動時間が「１５秒」の変動パターン（ミドル変動）が規定されている。そして、特別図柄変動回数が「１００回」に対しては、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「１０秒」の変動パターン（特殊変動）が規定されている。さらに、特別図柄変動回数が「１０１回～２００回」に対しては、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「２秒」の変動パターン（超短変動）が規定され、特別図柄変動回数が「２０１回～１００００回」に対しては、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「０．５秒」の変動パターン（特殊短変動）が規定されている。

【０４８７】

また、設定されている時短種別が「時短Ｂ」で、図柄種別（特別図柄種別）が特図１（第１特別図柄）の場合は、変動回数（特別図柄変動回数）、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「２０秒」の変動パターン（ロング変動）が規定され、図柄種別が特図２（第２特別図柄）の場合は、特別図柄変動回数が「１回～９９回」の期間は、抽選結果（当否判定結果）が当たりに対して、変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず変動時間が「１５秒」の変動パターン（ミドル変動）が選択されるように規定している。また、抽選結果（当否判定結果）が外れに対しては、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対して、変動時間が「５秒」の変動パターン（ショート変動）が、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動時間が「１５秒」の変動パターン（ミドル変動）が規定されている。そして、特別図柄変動回数が「１００回」に対しては、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「１０秒」の変動パターン（特殊変動）が規定されている。上述した通り、本第２制御例では、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて時短状態が設定された場合（大当たり遊技を介さずに時短状態が設定された場合）には、設定される時短種別に関わらず、特別図柄変動が１００回実行されるまで共通の内容で変動パターンが選択されるように構成している。よって、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンに基づいて設定されている時短種別を遊技者に把握され難くすることができる。さらに、１００回目の特別図柄変動に対しては、特別図柄抽選の結果に関わらず、変動時間が１０秒の変動パターンが選択されるように構成している。ここで、本第２制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合に、時短種別として時短Ａ、或いは時短Ｂを設定可能に構成しており、時短Ａが設定された場合には時短回数１００００回が設定され、時短Ｂが設定された場合には時短回数１００回が設定されるように構成している。

【０４８８】

そして、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて時短状態が設定された場合には、１００回目の特別図柄変動の変動期間を用いて、時短状態が終了するか否か（時短種別が時短Ａであるか時短Ｂであるか）を示唆するための演出（継続演出）を実行するように構成している。つまり、何れの時短種別が設定されている場合であっても、且つ、当該変動の抽選結果が何れであっても、固定秒数（１０秒）の変動パターンが選択されるため、継続演出を実行し易くすることができる。また、時短Ａが設定された場合には、最大で１００００回の特別図柄抽選が実行されるまで時短状態が継続することになるが、時短状態中は特別図柄の低確率状態が設定されているため特別図柄抽選で大当たり当選する確率は通常状態と同一である。よって、通常状態よりも特別図柄抽選を実行させ易い時短状態において、大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が実行され続ける場合がある。この場合、時短状態中は右打ち遊技によって第２入球口６４０へと頻繁に遊技球を入球させて賞球を獲得することが出来るため、遊技者の持ち玉が大きく減少する事態は発生し難いが、次に大当たり当選するまでの期間が間延びしてしまい遊技時間に制限のある遊技者が時短状態中に遊技を断念せざるを得ない事態が発生してしまう虞があった。そこで、本第２制御例では、時短状態中に実行された特別図柄抽選の実行回数が増加するほど、短い変動時間

の変動パターンが選択され易くなるように構成している。このように構成することで、時短状態中において大当たり当選すること無く多くの特別図柄抽選が実行される場合における遊技の時間効率を高めることができる。また、時短状態が設定されてから所定回数（１００回）の特別図柄抽選が実行されるまでの期間は、短縮変動時間が選択され難くなるように構成しているため、複数回の大当たり遊技が短時間で実行されてしまい、短時間で遊技者に過剰に多くの賞球が提供されてしまうことを抑制することができる。

【０４８９】

図９５に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本制御例ではタイマ割込処理（図４０参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されるなお、第２当たり乱数テーブル２０２ｃの構成については、上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。時短種別選択カウンタＣＣ１は、特別図柄抽選で時短当選した場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。時短種別選択カウンタＣＣ１の値は、例えば、定期的に（本制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。本制御例のパチンコ機１０における時短種別選択カウンタＣＣ１の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値を用いて、時短種別選択テーブル２０２ｄｆを参照して時短当選した場合の時短種別を選択するように構成している。ここで、図１００（ｂ）を参照して時短種別選択テーブル２０２ｄｆの内容について説明をする。

【０４９０】

図１００（ｂ）は、時短種別選択テーブル２０２ｄｆに規定されている内容を示した図である。この時短種別選択テーブル２０２ｄｆには、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対して異なる時短種別が規定されている。具体的には、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値が「０～８９」の範囲に対して時短種別「時短Ａ」が規定されており、「９０～９９」の範囲に対して時短種別「時短Ｂ」が規定されている。ここで、時短種別として「時短Ａ」が設定された場合には、時短カウンタ２０３ｈの値に１００００が設定され、「時短Ｂ」が設定された場合には、時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定される。つまり、時短Ａは時短回数１００００回の時短状態となり、時短Ｂは時短回数１００回の時短状態となる。図９４に戻り説明を続ける。ＲＯＭ２０２は、図９５に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図９６（ａ）を参照して、本第２制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図９６（ａ）は、本制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図９６（ａ）に示した通り、本制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数テーブル２０２ｄａ、変動パターン選択テーブル２０２ｄｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｄｃ、大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄ、時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅ、時短種別選択テーブル２０２ｄｆを少なくとも有している。なお、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、変動パターン選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、大当たり種別選択テーブル２０２ｄ、時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅ、時短種別選択テーブル２０２ｄｆについては、図９５に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。

【０４９１】
図９４に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図９５に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図５１参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図５０参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４９参照）が即座に実行される。また、ＲＡＭ２０３は、図９６（ｂ）に示すように、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、確変カウンタ２０３ｉ、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。なお、上述した各格納エリア、及び各カウンタ、各フラグの内容は、上述した第１制御例と同一であるため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【０４９２】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には、パチンコ機１０に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、後面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。

【０４９３】

また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２は、上述した第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２（図２８（ａ）参照）に対して、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂと、確変中演出選択テーブル２２２ｃと、連続予告実行選択テーブル２２２ｄと、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅと、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆを削除し、引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａと、示唆態様選択テーブル２２２ｄｂと、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素に対しては同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【０４９４】

引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａは、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態で普通図柄の高確率状態を終了させる終了条件（時短終了条件）が成立した場合に設定される遊技状態（通常状態、第２確変状態）に対応させて実行される演出モードである引き戻しモードにおけるモード種別を選択する際に参照されるデータテーブルであって、確変状態において時短終了条件が成立した場合の特図２保留数（第２特別図柄の保留記憶数）と、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値と、保留内（特図２保留内）大当たりの有無、保留内（特図２保留内）時短当選の有無、演出カウンタ２２３ｆの値に対応させて４種類のモード種別（背景）が規定されている。具体的には、特図２保留数が「４」、即ち、上限数の特図２保留を獲得しており、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値が「４」、保留内大当たりが「有」の場合は、保留内時短当選の有無に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して「モードＡ」が、「５０～９９」の範囲に対して「モードＢ」が規定されている。また、保留内大当たりが「無」で、保留内時短当選が「有」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して「モードＢ」が、「８０～９９」の範囲に対して「モードＡ」が規定され、保留内時短当選が「無」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して「モードＢ」が、「２０～５９」の範囲に対して「モードＣ」が、「６０～９９」の範囲に対して「モードＤ」が規定されている。また、特図２保留数が「４」、即ち、上限数の特図２保留を獲得しており、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値が「０」、保留内大当たりが「有」の場合は、保留内時短当選の有無に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～５９」の範囲に対して「モードＢ」が、「６０～９９」の範囲に対して「モードＣ」が規定されており、保留内大当たりが「無」の場合は、保留内時短当選の有無に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して「モードＣ」が、「８０～９９」の範囲に対して「モードＢ」が規定されている。

【０４９５】

一方で、特図２保留数が「１～３」、即ち、上限数の特図２保留を獲得していない状態では、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値に関わらず、保留内大当たりが「有」の場合は、保留内時短当選の有無に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して「モードＢ」が、「２０～５９」の範囲に対して「モードＣ」が、「６０～９９」の範囲に対して「モードＤ」が規定されており、保留内大当たりが「無」の場合は、保留内時短当選が「有」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４

９」の範囲に対して「モードＢ」が、「５０～９９」の範囲に対して「モードＤ」が規定されており、保留内時短当選が「無」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して「モードＢ」が、「２０～９９」の範囲に対して「モードＤ」が規定されている。詳細な内容は、図９２（ｂ）を参照して上述したため、その説明を省略するが、引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａを参照して選択される４種類のモード種別（モードＡ～モードＤ）は、遊技者への特典付与期待度を異ならせるように規定されており、モードＡが最も遊技者に有利なモード種別（引き戻しモード中に特典（大当たり、時短当選）が付与される期待度が最も高い）となり、モードＢが次に有利なモード種別となり、次いで、モードＣ、モードＤの順で特典付与期待度が低くなるように各モード種別が選択されるよう、引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａの内容が規定されている。さらに、確変状態が終了するタイミングにおける特図２保留数に応じて、選択されるモード種別を大きく異ならせるように構成しており、確変状態が終了するタイミングにおける特図２保留数が上限数では無い場合には、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値や、特図２保留内の先読み結果（大当たり、時短当選の有無）に関わらず、最も遊技者に有利となるモード種別（モードＡ）が選択されない（され難くなる）ように構成している。このように構成することで、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄抽選の抽選結果を予測しようと、遊技者に対して特図２保留数が上限数となるように積極的に右打ち遊技を実行させることができる。

【０４９６】

示唆態様選択テーブル２２２ｄｂは、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄変動に対応する変動演出において表示される示唆態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、設定されているモード種別と、当該変動の抽選結果と、演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させて異なる種別の示唆態様が規定されている。次に、図１０１（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図１０１（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、コマンド記憶領域２２３ａ、入賞情報格納エリア２２３ｂ、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、特図変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅ、演出カウンタ２２３ｆ、従状態設定エリア２２３ｇ、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈ、時短中カウンタ２２３ｄａ、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂ、モード種別格納エリア２２３ｄｃ、ロング時短中フラグ２２３ｄｄ、初回設定フラグ２２３ｄｅ、その他メモリエリア２２３ｚが少なくとも設けられている。なお、コマンド記憶領域２２３ａ、入賞情報格納エリア２２３ｂ、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、特図変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅ、演出カウンタ２２３ｆ、従状態設定エリア２２３ｇ、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈの内容については、上述した第１制御例の内容と同一であるためその詳細な説明を省略する。時短中カウンタ２２３ｄａは、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に（大当たり遊技終了後、或いは、時短当選した特別図柄変動の停止表示後に）、予め定められた値が設定される。そして、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が１減算され、時短中カウンタ２２３ｄａの値が「０」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、時短中カウンタ２２３ｄａの値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。

【０４９７】

時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂは、普通図柄の低確率状態（通常状態、第２確変状態）中に実行される第２特別図柄抽選のうち、通常状態中に実行され得る第２特別図柄抽選の回数、即ち、時短当選し得る第２特別図柄抽選の実行回数を計測するためのカウンタであって、普通図柄の確率状態が高確率状態から低確率状態へと移行する際に獲得している特図２保留数と、普通図柄の高確率状態から低確率状態へと移行した場合に設定される遊技状態（通常状態、第２確変状態）とに基づいて値が設定される。具体的には、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）から通常状態へと移行したことを示す状態コマンド

を受信した場合（図１１６のＳ９１０２：Ｎｏ）、或いは、確変状態から第２確変状態へと移行したことを示す状態コマンドを受信した場合（図１１９のＳ９４０２：Ｙｅｓ）に実行される引き戻しモード設定処理（図１１７のＳ９１０４参照）において、獲得済みの特図２保留に基づいて通常状態中に実行される（され得る）第２特別図柄抽選の回数が特定され、特定した回数を示す値が時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値に設定される。そして、引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａを参照して、引き戻しモードのモード種別を選択する際に参照される。また、引き戻しモード中において第２特別図柄抽選が実行される場合において、時短抽選カウンタ２２３ｄｂの値が読み出され、１よりも大きい値が設定されていると判別された場合には、第２特別図柄抽選が実行される毎にその値が１減算される（図１２１のＳ９６０７参照）。

【０４９８】

つまり、本第２制御例では、普通図柄の高確率状態中に獲得した特図２保留を普通図柄の低確率状態が設定された後に実行する場合に、設定されている遊技状態に関わらず同一態様の演出を実行するように構成している。つまり、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態として、時短当選し得る特別図柄抽選が実行される通常状態と、時短当選し得ない特別図柄抽選が実行される第２確変状態とで、同一の態様（引き戻しモード）の演出が実行されるように構成し、実行中の第２特別図柄抽選の抽選結果として時短当選が表示され得る遊技状態であるか否かを遊技者に容易に判別させ難くするように構成している。このように構成することで、時短当選し得ない特別図柄抽選が実行される第２確変状態が設定されている場合であっても、遊技者に対して、時短当選に期待しながら遊技を行わせることができる。さらに、実際に時短当選し得る特別図柄抽選の実行回数を判別し、その判別結果に基づいて引き戻しモードのモード種別を選択可能に構成している。このように構成することで、時短当選し得る特別図柄抽選が実行される通常状態と、時短当選し得ない特別図柄抽選が実行される第２確変状態とで、同一の態様（引き戻しモード）の演出が実行されながらも、何れの遊技状態が設定されているかを遊技者に予測させるための要素（モード種別）を提供することができるため、現在設定されている遊技状態が時短当選の可能性がある遊技状態であるかをいち早く判別したい遊技者に対して、実行中の演出の内容を注視させることができるため、演出効果を高めることができる。モード種別格納エリア２２３ｄｃは、引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａを参照して選択されたモード種別を格納するための格納エリアである。このモード種別格納エリア２２３ｄｃに格納された情報（モード種別）は、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定する際に読み出される。そして、引き戻しモードが終了した場合に、格納されている情報がクリアされる。

【０４９９】

ロング時短中フラグ２２３ｄｄは、長期間（特別図柄変動１００００回）の時短状態が設定されたことを示すためのフラグであって、長期間の時短状態（時短種別「時短Ａ」）が設定された場合にオンに設定され、時短状態が終了した場合にオフに設定される。このロング時短中フラグ２２３ｄｄの設定状況は、残時短回数（普通図柄の高確率状態の残期間）を示すための表示態様を決定する際に参照される。具体的には、時短状態中に実行される第２特別図柄変動に対応する特図２演出態様を決定する場合において（図１２１のＳ９６１３：Ｙｅｓ）、ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンに設定されているかを判別し（図１２１のＳ９６１５）、ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンに設定されていない場合は（図１２１のＳ９６１５：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１の表示画面の小表示領域Ｄｍ７に表示されている残回数を減算表示するための表示用コマンドを設定する（図１２１のＳ９６１４）。一方、ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンに設定されている場合は（図１２１のＳ９６１５：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１５０未満であるかを判別し（図１２１のＳ９６１６）、１５０未満では無いと判別した場合は（図１２１のＳ９６１６：Ｎｏ）、図９０（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ７に「無限」が表示されている状態であるため、残時短回数を減算表示する処理をスキップし、１５０未満であると判別した場合は（図１２１のＳ９６１６：Ｙｅｓ）、小表示領域Ｄｍ７の表示態様を

「無限」から「１４９」へと切り替えるための演出態様を決定する（図１２１のＳ９６１７）。初回設定フラグ２２３ｄｅは、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄抽選のうち、初回の第２特別図柄抽選が実行済であることを示すためのフラグであって、引き戻しモード中に実行される初回の第２特別図柄変動に対応する特図２演出態様を決定した後にオンに設定される（図１２１のＳ９６０５参照）。そして、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄変動に対応する特図２演出態様を設定する際に参照され、初回設定フラグ２２３ｄｅがオンに設定されていると判別した場合は（図１２１のＳ９６０２：Ｙｅｓ）、初回の特図２演出態様を設定するための処理（図１２１のＳ９６０３，Ｓ９６０４）がスキップされる。

【０５００】

＜第２制御例のパチンコ機１０における制御処理内容について＞

次に、図１０４から図１２２を参照して、本第２制御例のパチンコ機１０における各種制御処理の内容について説明をする。本第２制御例では、上述した第１制御例のパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。まず、図１０４から図１１３を参照して、本第２制御例における主制御装置１１０にて実行される制御処理について説明をする。本第２制御例では、上述した第１制御例に対して、特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）に代えて、特別図柄変動処理（図１０４のＳ１０４）を、特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ２０８）に代えて特別図柄判定処理（図１０５のＳ２５１参照）を、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ２０９）に代えて特別図柄変動パターン選択処理（図１０７のＳ２５２）を、更新処理（図４４のＳ２２１）に代えて更新処理（時２５６のＳ２５３）を、始動入賞処理（図４５のＳ１０５）に代えて始動入賞処理（図１１０のＳ１９５）を。先読み処理（図４６のＳ６１３）に代えて先読み処理（図１１１のＳ６５３）を、大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４）に代えて大当たり制御処理（図１１２のＳ１８９４参照）を、大当たり終了処理（図５４のＳ１９１０参照）に代えて大当たり終了処理（図１１３のＳ８４０３参照）を、実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図１０４を参照して、特別図柄変動処理（図１０４のＳ１０４）の処理内容について説明をする。図１０４は、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）では、上述した特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）に対して、特別図柄変動を開始させる際に実行する処理の一部と、特別図柄変動の変動時間が経過した場合に実行する処理の一部を変更した点で相違している。

【０５０１】

具体的には、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）が実行されると、上述した特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）と同一のＳ２０１～Ｓ２０７，Ｓ２１０～Ｓ２１３の処理を実行する。そして、Ｓ２０７の処理、或いは、Ｓ２１３の処理を終えると、特別図柄判定処理（Ｓ２５１）を実行し、その後、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５２）を実行し、本処理を終了する。また、特別図柄変動の変動時間が経過したと判別した場合は（Ｓ２１４：Ｙｅｓ）、上述した特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）と同一のＳ２１６～Ｓ２２０の処理を実行し本処理を終了すると共に、Ｓ２１７の処理において、今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合に（Ｓ２１７：Ｎｏ）、更新処理を実行し（Ｓ２５３）、その後、時短設定処理を実行し（Ｓ２５４）、Ｓ２２０の処理へと移行する。次に、図１０５を参照して、特別図柄判定処理（Ｓ２５１）の処理内容について説明をする。図１０５は、特別図柄判定処理（Ｓ２５１）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理（Ｓ２５１）は、上述した第１制御例の特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ２０８）に代えて実行されるものであり、特別図柄抽選における大当たり判定に加え、時短当選の判定（時短抽選処理）が実行される。特別図柄判定処理（Ｓ２５１）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得

し（Ｓ８００１）、第１当たり乱数テーブル２０２ｄａに基づいて抽選結果を取得し（Ｓ８００２）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Ｓ８００３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ８００４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ８００５）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ８００３：Ｎｏ）、時短抽選処理を実行し（Ｓ８００６）、本処理を終了する。

【０５０２】

ここで、時短抽選処理（Ｓ８００６）は、今回の特別図柄抽選における時短当選の判定を実行するための処理である。つまり、本第２制御例では、特別図柄抽選において、まず、大当たり当選の判定を実行し（Ｓ８００３）、大当たり当選した場合には、時短当選の判定を実行することなく特別図柄抽選を終了し、大当たり当選していない場合にのみ時短当選の判定を実行するように構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選において、複数の特典（特別図柄の大当たり当選、時短当選）を遊技者に付与することが無いため、遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。次に、図１０６を参照して、時短抽選処理（Ｓ８００６）の処理内容について説明をする。図１０６は、時短抽選処理（Ｓ８００６）の内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（Ｓ８００６）では、現在の遊技状況が時短抽選（時短当選判定）を実行可能な遊技状況であるかを判別し、実行可能であると判別した場合に時短当選判定を実行する処理が行われる。時短抽選処理（Ｓ８００６）が実行されるとまず、今回の対象（抽選対象）が特図２（第２特別図柄）であるかを判別し（Ｓ８１０１）、特図２であると判別した場合は（Ｓ８１０１；Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリアに格納されている現在の遊技状態を読み出し（Ｓ８１０２）、読み出した遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ８１０３）。Ｓ８１０３の処理において、通常状態であると判別した場合に（Ｓ８１０３：Ｙｅｓ）、時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅに基づいて抽選結果（時短当選判定結果）を取得し（Ｓ８１０４）、時短当選しているかを判別し（Ｓ８１０５）、時短当選していると判別した場合は（Ｓ８１０５：Ｙｅｓ）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄をセットし（Ｓ８１０６）、本処理を終了する。

【０５０３】

一方、Ｓ８１０１の処理において、今回の対象が特図２では無い（第１特別図柄である）と判別した場合（Ｓ８１０１：Ｎｏ）、Ｓ８１０３の処理において、現在の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合（Ｓ８１０３：Ｎｏ）、或いは、Ｓ８１０５の処理において時短当選していない（Ｓ８１０５：Ｎｏ）と判別した場合は、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ８１０７）、本処理を終了する。つまり、本第２制御例では、特別図柄抽選において時短当選判定を実行するための実行条件として、当該特別図柄抽選で大当たり当選していないこと、第２特別図柄抽選であること、通常状態が設定されていることが規定されている。このように、時短当選判定を実行可能な条件を設けることにより、特別図柄抽選の実行状況に応じて、大当たり判定のみを実行する場合と、大当たり判定と時短当選判定とを実行する場合とを創出することができる。よって、状況に応じて１回の特別図柄抽選において遊技者に特典（大当たり、又は時短）が付与される確率を異ならせることができる。また、本第２制御例では、確変状態、時短状態、といった通常状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が、特別図柄抽選の実行回数が所定回数（例えば６０回）を超えた場合に終了し通常状態へと移行するように構成している。つまり、大当たり当選すること無く特別図柄抽選が所定回数実行された場合において、時短当選判定の実行条件が成立し易くすることができる、よって、特別図柄抽選が大当たり当選すること無く所定回数実行された場合には、所定回数実行される前よりも１回の特別図柄抽選において遊技者に特典（大当たり、又は時短）が付与される確率を高めることができる。このように構成することで、所定期間大当たり当選していない遊技者に対して遊技意欲

が極端に低下してしまうことを抑制することができる。
【０５０４】
次に、図１０７を参照して、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５２）について説明をする。図１０７は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５２）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５２）では、まず、特別図柄判定処理（図１０５のＳ２５１）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ８２０１）。Ｓ８２０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ８２０１：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄと、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ８２０２）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し（Ｓ８２０３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、第２確変状態、確変状態）に対応した変動パターン選択テーブル２０２ｄｂを読み出す（Ｓ８２０４）。そして、Ｓ８２０３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ８２０４の処理で読み出した変動パターン選択テーブル２０２ｄｂとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ８２０５）、Ｓ８２０５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ８２０６）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ８２０７）、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ８２０８）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ（図示せず）の値にセットし（Ｓ８２０９）、本処理を終了する。Ｓ８２０７の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。
【０５０５】
一方、Ｓ８２０１の処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ８２０１：Ｎｏ）、次に、時短抽選結果（時短当選判定結果）が時短当選であるかを判別し（Ｓ８２０９）、時短当選であると判別した場合は（Ｓ８２０９：Ｙｅｓ）、時短種別選択テーブル２０２ｄｆを参照して時短種別を決定し（Ｓ８２１０）、Ｓ８２０３の処理へ移行する。また、Ｓ８２０９の処理において時短当選していないと判別した場合は（Ｓ８２０９：Ｎｏ）、Ｓ８２１０の処理をスキップしてＳ８２０３の処理へ移行する。次に、図１０８を参照して、更新処理（Ｓ２５３）の処理内容について説明をする。図１０８は、更新処理（Ｓ２５３）の処理内容を示したフローチャートである。この、更新処理（Ｓ２５３）では、上述した、更新処理（図４４のＳ２２１参照）と同様の処理が実行されるため、その詳細な説明を省略する。次に、図１０９を参照して、時短設定処理（Ｓ２５４）の処理内容について説明をする。図１０９は、時短設定処理（Ｓ２５４）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（Ｓ２５４）では、時短当選判定により時短当選した場合に時短状態を設定するための処理が実行される。時短設定処理（Ｓ２５４）が実行されると、まず、今回の抽選結果が時短当選であるかを判別し（Ｓ８３５１）、時短当選であると判別した場合に（Ｓ８３５１：Ｙｅｓ）、決定された時短種別に対応する値を時短カウンタ２０３ｈに設定し（Ｓ８３５２）、遊技状態格納エリアに時短状態を設定し（Ｓ８３５３）、時短カウンタ２０３ｈの値、時短種別遊技状態（時短状態を示す情報と、設定された時短種別を示す情報）を示す状態コマンドを設定し（Ｓ８３５４）、本処理を終了する。一方、Ｓ８３５１の処理において、時短当選していないと判別した場合は（Ｓ８３５１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０５０６】
つまり、本第２制御例では、時短当選契機に応じて、異なるタイミングで時短状態が設定されるように構成しており、特別図柄抽選で時短当選した場合には、当該特別図柄変動

の停止タイミングにて時短状態が設定され、特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて時短状態が設定される場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技終了タイミングで時短状態が設定される。このように構成することで、時短状態が設定されるタイミングを異ならせることができるため、遊技者に対して飽き難い遊技を提供することができる。次に、図１１０を参照して始動入賞処理（Ｓ１９５）の処理内容について説明をする。図１１０は、始動入賞処理（Ｓ１９５）の処理内容を示したフローチャートである。この始動入賞処理（Ｓ１９５）では、上述した始動入賞処理（図４５のＳ１０５参照）に対して、各特別図柄保留球格納エリアに格納するカウンタ値の種別に時短種別選択カウンタＣＣ１の値を追加した点（Ｓ６５１，Ｓ６５２）と、先読み処理（Ｓ６５３）を実行する点で相違しているだけであり、それ以外の処理内容は同一であるため、その詳細な説明を省略する。次いで、図１１１を参照して先読み処理（Ｓ６５３）の処理内容について説明をする。図１１１は、先読み処理（Ｓ６５３）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み処理（Ｓ６５３）が実行されると、まず、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１、時短種別選択カウンタＣＣ１の各値を読み出す（Ｓ７５０）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（Ｓ７０２）。

【０５０７】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ７０３）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７５１）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ７０３の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ７０３：Ｎｏ）、次いで、時短当選かを判別し（Ｓ７５２）、時短当選していないと判別した場合は（Ｓ７５２：Ｎｏ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７０５）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ７５２の処理において時短当選と判別した場合は（Ｓ７５２：Ｙｅｓ）、当該保留変動時が通常状態であるかを判別し（Ｓ７５３）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ７５３：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、時短当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７５４）、本処理を終了する。

【０５０８】

ここで、Ｓ７０４、Ｓ７０５、或いはＳ７５４の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ７０１の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図５１参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１８０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果（大当たり当否、時短当選当否）を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。なお、本制御例では、特別

図柄の確率状態が１つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりや時短当選であることを事前判別した場合のみ大当たりや時短当選を示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

【０５０９】

さらに、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。また、本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。

【０５１０】

次に、図１１２を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１８９４）の処理内容について説明する。図１１２は、大当たり制御処理（Ｓ１８９４）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１８９４）では、上述した大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）に対して、新たなラウンドの開始タイミングと判別した場合（Ｓ１９０５：Ｙｅｓ）に実行する処理を、特定入賞口の開放を設定し（Ｓ８４０１）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する（Ｓ８４０２）点と、大当たりの終了タイミングであると判別した場合（Ｓ１９０９：Ｙｅｓ）に、大当たり終了処理（Ｓ８４０３）を実行する点で相違し、それ以外は同一であるため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。次に、図１１３を参照して、大当たり制御処理（図１１２のＳ１８９４参照）にて実行される大当たり終了処理（Ｓ８４０３）の処理内容について説明する。図１１３は、大当たり終了処理（Ｓ８４０３）の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ８４０３）が実行されると、現在実行中お大当たり種別を特定し（Ｓ８５０１）、特定した大当たり種別に対応する値（時短終了条件）を、確変カウ

ンタ２０３ｉ、時短カウンタ２０３ｈに設定し（Ｓ８５０２）、確変カウンタ２０３ｉ、時短カウンタ２０３ｈの値に対応する遊技状態を遊技状態格納エリアに設定し（Ｓ８５０３）、設定した確変カウンタ２０３ｉの値、時短カウンタ２０３ｈの値、遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ８５０４）、大当たり中フラグをオフに設定し（Ｓ８５０５）、本処理を終了する。

【０５１１】

次に、図１１４から図１２２を参照して、本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理内容について説明をする。本第２制御例では、上述した第１制御例に対して、コマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）に代えてコマンド判定処理（図１１４のＳ４１８２）を、状態コマンド受信処理（図６０のＳ４２０２参照）に代えて、状態コマンド受信処理（図１１５のＳ４２８２）を、特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）に代えて、特図１演出態様設定処理（図１２０のＳ４９８３）を、特図２演出態様設定処理（図６８のＳ４９０７参照）に代えて、特図２演出態様設定処理（図１２１のＳ４９８７参照）を実行する点で相違しており、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。図１１４は、コマンド判定処理（図１１４のＳ４１８２）を示したフローチャートである。図１１４に示した通り、コマンド判定処理（図１１４のＳ４１８２）では、上述したコマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）に対して、状態コマンド受信処理を状態コマンド受信処理（Ｓ４２８２）に代えている点で相違し、それ以外は同一である。図１１５は、状態コマンド受信処理（Ｓ４２８２）を示したフローチャートである。図１１５に示した通り、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２８２）では、主制御装置１１０から受信した状態コマンドに基づいて、新たに設定された遊技状態を判別し、その判別結果に基づいた各種演出を設定するための処理が実行される。状態コマンド受信処理（Ｓ４２８２）では、まず、遊技状態に変更があるか判別する（Ｓ９００１）。遊技状態に変更がないと判別した場合には（Ｓ９００１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ９００１の処理において、遊技状態に変更があると判別した場合には（Ｓ９００１：Ｙｅｓ）、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている情報をシフトし、今回主制御装置１１０より受信したコマンドに対応する遊技状態を従状態設定エリア２２３ｇに設定する（Ｓ９００２）。

【０５１２】

次に、今回受信したコマンドが通常状態への変更を示すコマンドであるか判別する（Ｓ９００３）。今回受信したコマンドが通常状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ９００３：Ｙｅｓ）、通常状態演出設定処理を実行し（Ｓ９００４）、本処理を終了する。通常状態演出設定処理（Ｓ９００４）の詳細な説明については、図１１６を参照し、後述する。一方、Ｓ９００３の処理において、今回受信したコマンドが通常状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ９００３：Ｎｏ）、Ｓ９００５の処理に移行する。Ｓ９００５の処理では、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドであるか判別する（Ｓ９００５）。今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ９００５：Ｙｅｓ）、時短状態演出設定処理を実行し（Ｓ９０６）、本処理を終了する。時短状態演出設定処理（Ｓ９００６）の詳細な説明については、図１１８を参照して後述する。一方、Ｓ９００５の処理において、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ９００５：Ｎｏ）、Ｓ９００７の処理に移行する。Ｓ９００７の処理では、今回受信したコマンドが第２確変状態への変更を示すコマンドであるか判別する（Ｓ９００７）。今回受信したコマンドが第２確変状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ９００７：Ｙｅｓ）、第２確変状態演出設定処理を実行し（Ｓ９００８）、本処理を終了する。第２確変状態演出設定処理（Ｓ９００８）の詳細な説明については、図１１９を参照し後述する。一方、Ｓ９００７の処理において、今回受信したコマンドが第２確変状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ９００７：Ｎｏ）、Ｓ９００９の処理に移行する。

【０５１３】

Ｓ９００９の処理では、今回受信したコマンドが確変状態への変更を示すコマンドであるか判別する（Ｓ９００９）。確変状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ９００９：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ２０３ｄａの値に設定し（Ｓ９０１０）、本処理を終了する。一方、Ｓ９００９の処理において、今回受信したコマンドが確変状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ９００９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。図１１６は、通常状態演出設定処理（Ｓ９００４）を示したフローチャートである。この通常状態演出設定処理（Ｓ９００４）は、状態コマンド受信処理（図１１５のＳ４２８２参照）において、通常状態を示す状態コマンドを受信した場合に実行される処理である。この通常状態演出設定処理（Ｓ９００４）では、図１１６に示した通り、通常状態が設定される前の遊技状態が第２確変状態であるか否かに応じて、異なる演出態様が設定されるものであり、第２確変状態では無い場合、即ち、確変状態、或いは時短状態から通常状態へと移行したと判別した場合は、引き戻しモード（引き戻しゾーン）に対応する演出態様を設定するための、引き戻しモード設定処理を実行する。通常状態演出設定処理（Ｓ９００４）では、まず、従状態設定エリア２２３ｇから変更前の遊技状態の読み出しを実行する（Ｓ９１０１）。次に、Ｓ９１０１の処理で読み出した変更前の遊技状態は、第２確変状態であるか判別する（Ｓ９１０２）。変更前の遊技状態が第２確変状態であると判別した場合には（Ｓ９１０２：Ｙｅｓ）、第１通常モードに対応する演出モード用の表示コマンドを設定し（Ｓ９１０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ９１０２の処理において、読み出した変更前の遊技状態が第２確変状態ではないと判別した場合には（Ｓ９１０４：Ｎｏ）、引き戻しモード設定処理を実行し（Ｓ９１０４）、本処理を終了する。引き戻しモード設定処理（Ｓ９１０４）の詳細な説明については、図１１７を参照し、後述する。

【０５１４】

図１１７は、引き戻しモード設定処理（Ｓ９１０４）を示したフローチャートである。この引き戻しモード設定処理（Ｓ９１０４）では、図１１７に示した通り、図８９に示した演出画面に関わる表示態様（演出態様）を示すための表示用コマンドを設定するための様々な処理が実行される。引き戻しモード設定処理（Ｓ９１０４）では、まず、従状態設定エリア２２３ｇから変更前の遊技状態の読み出しを実行する（Ｓ９２０１）。次に、第２特別図柄に保留球があるか判別する（Ｓ９２０２）。第２特別図柄に保留球があると判別した場合には（Ｓ９２０２：Ｙｅｓ）、通常状態中に実行される第２特別図柄の抽選回数を特定する（Ｓ９２０３）。次に、Ｓ９２０３の処理において特定した通常状態中に実行される第２特別図柄の抽選回数の値を時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂに設定する（Ｓ９２０４）。次に、第２特別図柄の保留数と、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値と、特図２保留情報とを用いて、引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａ（図１０２参照）を参照して、モード種別を決定し（Ｓ９２０５）、Ｓ９２０５の処理において決定したモード種別を、モード種別格納エリア２２３ｄｃに格納し（Ｓ９２０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ９２０２の処理において、第２特別図柄に保留球がないと判別した場合には（Ｓ９２０２：Ｎｏ）、第１通常モードに対応する演出モード用表示コマンドを設定し（Ｓ９２０７）、本処理を終了する。図１１８は、時短状態演出設定処理（Ｓ９００６）を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（Ｓ９００６）は、状態コマンド受信処理（図１１５のＳ４２８２参照）において、時短状態を示す状態コマンドを受信した場合に実行される処理である。この時短状態演出設定処理（Ｓ９００６）では、図１１８に示した通り、時短状態が設定される前の遊技状態が確変状態である場合は準備タイム（図９１参照）に対応する表示態様（演出態様）を設定するための処理を実行し、通常状態である場合は、時短状態に突入したことを示すための表示態様や、ロング時短に対応する延長タイム（図９０参照）に対応する表示態様（演出態様）を設定するための処理を実行する。

【０５１５】

時短状態演出設定処理（Ｓ９００６）では、まず、従状態設定エリア２２３ｇから変更前の遊技状態を実行する（Ｓ９３０１）。次に、Ｓ９３０１の処理において読み出した変

更前の遊技状態は確変状態であるか判別する（Ｓ９３０２）。変更前の遊技状態は確変状態であると判別した場合には（Ｓ９３０２：Ｙｅｓ）、準備タイム中に対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９３０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ９３０１の処理において読み出した変更前の遊技状態は、確変状態ではないと判別した場合には（Ｓ９３０２：Ｎｏ）、変更前の遊技状態は通常状態であるか判別する（Ｓ９３０４）。変更前の遊技状態は通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ９３０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、変更前の遊技状態は通常状態であると判別した場合には（Ｓ９３０４：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ２２３ｄａの値に設定し（Ｓ９３０５）、今回設定される時短種別は、時短Ａであるか判別する（Ｓ９３０６）。Ｓ９３０６の処理において、今回設定される時短種別は時短Ａであると判別した場合には（Ｓ９３０６：Ｙｅｓ）、ロング時短中フラグ２２３ｄｄをオンに設定し（Ｓ９３０７）、延長タイムに対応する演出態様を示すためのコマンドを設定し（Ｓ９３０８）、本処理を終了する。一方、今回設定される時短種別は時短Ａではないと判別した場合には（Ｓ９３０６：Ｎｏ）、本処理を終了する。図１１９は、第２確変状態演出設定処理（Ｓ９００８）を示したフローチャートである。この第２確変状態演出設定処理（Ｓ９００８）は、状態コマンド受信処理（図１１５のＳ４２８２参照）において、第２確変状態を示す状態コマンドを受信した場合に実行される処理である。この第２確変状態演出設定処理（Ｓ９００８）では、図１１９に示した通り、第２確変状態が設定される前の遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、異なる演出態様が設定されるものであり、確変状態である場合は、引き戻しモード（引き戻しゾーン）に対応する演出態様を設定するための、引き戻しモード設定処理を実行する。

【０５１６】

第２確変状態演出設定処理（Ｓ９００８）では、まず、従状態設定エリア２２３ｇから変更前の遊技状態の読み出しを実行する（Ｓ９４０１）。次に、Ｓ９４０１の処理において読み出した変更前の遊技状態は確変状態であるか判別する（Ｓ９４０２）。変更前の遊技状態は確変状態であると判別した場合には（Ｓ９４０２：Ｙｅｓ）、引き戻しモード設定処理（図１１７のＳ９１０４参照）を実行し（Ｓ９４０３）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ９４０２の処理において、変更前の遊技状態は確変状態ではないと判別した場合には（Ｓ９４０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。図１２０は、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９８３）を示すためのフローチャートである。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９８３）では、実行される第１特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。特図１演出態様設定処理（Ｓ４９８３）では、まず、時短中カウンタ２２３ｄａの値が０より大きいか判別する（Ｓ９５０１）。時短中カウンタ２２３ｄａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ９５０１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値を１減算し（Ｓ９５０２）、減算後の時短中カウンタ２２３ｄａの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９５０３）、Ｓ９５０４の処理に移行する。一方、Ｓ９５０１の処理において、時短中カウンタ２２３ｄａの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ９５０１：Ｎｏ）Ｓ９５０２～Ｓ９５０３の処理をスキップし、Ｓ９５０４の処理に移行する。Ｓ９５０４の処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ９５０４）、本処理を終了する。図１２１は、特図２演出態様設定処理（Ｓ４９８７）を示すためのフローチャートである。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９８７）では、図１２１に示した通り、第２特別図柄抽選が実行される遊技状態に応じて、様々な演出態様を設定するための処理が実行される。

【０５１７】

特図２演出態様設定処理（Ｓ４９８７）では、まず、現在の遊技状態が通常状態、又は、第２確変状態であるか判別する（Ｓ９６０１）。現在の遊技状態が通常状態、又は、第２確変状態であると判別した場合には（Ｓ９６０１：Ｙｅｓ）、初回設定フラグ２２３ｄｅはオンであるか判別する（Ｓ９６０２）。初回設定フラグ２２３ｄｅはオンではないと判別した場合には（Ｓ９６０２：Ｎｏ）、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値に基づいて、引き戻しゾーン中に実行される第２特別図柄の抽選回数を決定し（Ｓ９６０３）、決

定した第２特別図柄の抽選回数に対応する演出態様を決定する（Ｓ９６０４）。次に、初回設定フラグ２２３ｄｅをオンに設定し（Ｓ９６０５）、Ｓ９６０６の処理に移行する。一方、Ｓ９６０２の処理において、初回設定フラグ２２３ｄｅがオンであると判別した場合には（Ｓ９６０２：Ｙｅｓ）、Ｓ９６０３～Ｓ９６０５の処理をスキップしてＳ９６０６の処理に移行する。Ｓ９６０６の処理では、示唆態様選択テーブル２２２ｄｂ（図１０３参照）を参照して、示唆態様を決定する（Ｓ９６０６）。次に、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値を１減算し（Ｓ９６０７）、減算後の時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値が０であるか判別する（Ｓ９６０８）。減算後の時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値が０であると判別した場合には（Ｓ９６０８：Ｙｅｓ）、引き戻しゾーン最終変動に対応する演出態様を決定し（Ｓ９６０９）、初回設定フラグ２２３ｄｅをオフに設定する（Ｓ９６１０）。そして、決定した演出態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ９６１１）、本処理を終了する。一方、Ｓ９６０８の処理において、減算後の時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ９６０８：Ｎｏ）、Ｓ９６０９～Ｓ９６１０の処理をスキップし、上述したＳ９６１１の処理を実行し、本処理を終了する。

【０５１８】

一方、Ｓ９６０１の処理において、通常状態、又は、第２確変状態ではないと判別した場合には（Ｓ９６０１：Ｎｏ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値を１減算する（Ｓ９６１２）。次に、現在の遊技状態が時短状態であるか判別する（Ｓ９６１３）。現在の遊技状態が時短状態ではないと判別した場合、即ち、確変状態であると判別した場合には（Ｓ９６１３：Ｙｅｓ）、減算後の時短中カウンタ２２３ｄａの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９６１４）、チャンスタイム中演出設定処理を実行し（Ｓ９６１９）、上述したＳ９６１１の処理を実行し、本処理を終了する。チャンスタイム中演出設定処理（Ｓ９６１９）の詳細な説明については、図１２２を参照して後述する。一方、Ｓ９６１３の処理において、時短状態であると判別した場合には（Ｓ９６１３：Ｙｅｓ）、ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンであるか判別する（Ｓ９６１５）。ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンではないと判別した場合には（Ｓ９６１５：Ｎｏ）、上述したＳ９６１４の処理に移行する。一方、ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンであると判別した場合には（Ｓ９６１５：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１５０より少ない値であるか否かを判別する（Ｓ９６１６）。Ｓ９６１６の処理において、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１５０より少ない値であると判別した場合には（Ｓ９６１６：Ｙｅｓ）、残時短回数を示すための演出態様を決定し（Ｓ９６１７）、上述したＳ９６１４の処理に移行する。一方、Ｓ９６１６の処理において、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１５０より少ない値ではないと判別した場合には（Ｓ９６１６：Ｎｏ）次回大当たり当選まで時短状態が継続することを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ９６１８）、チャンスタイム中演出設定処理（Ｓ９６１９）に移行する。図１２２は、チャンスタイム中演出設定処理（Ｓ９６１９）を示すためのフローチャートである。この、チャンスタイム中演出設定処理（Ｓ９６１９）は、特図２演出態様設定処理（図１２１のＳ４９８７参照）において、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に実行される変動演出の演出態様を設定するための処理であって、図１２２に示した通り、残期間表示の表示態様を更新するための処理が実行される。

【０５１９】

チャンスタイム中演出設定処理（Ｓ９６１９）では、まず、特図２演出態様設定処理（図１２１のＳ４９８７参照）のＳ９６１２の処理において減算した時短中カウンタ２２３ｄａの値が０であるか判別する（Ｓ９７０１）。減算後の時短中カウンタ２２３ｄａの値が０であると判別した場合には（Ｓ９７０１：Ｙｅｓ）、特図２保留を貯めさせるための案内態様を含む演出態様を決定し（Ｓ９７０２）、次に、ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンであるか判別する（Ｓ９７０３）。Ｓ９７０３の処理において、ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンであると判別した場合には（Ｓ９７０３：Ｙｅｓ）、ロング時短中フラグ２２３ｄｄをオフに設定し（Ｓ９７０４）、変動パターンコマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ９７０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ９７０１の処理において、減算

後の時短中カウンタ２２３ｄａの値が０ではない（Ｓ９７０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ９７０３の処理において、ロング時短中フラグ２２３ｄｂがオンではないと判別した場合には（Ｓ９７０３：Ｎｏ）、上述したＳ９７０５の処理を実行し、本処理を終了する。

【０５２０】

＜第２制御例の第１変形例＞

次に、図１２３から図１２９を参照して、上述した第２制御例の第１変形例について説明をする。上述した第２制御例では、通常状態が設定されている場合に実行される第２特別図柄抽選でのみ時短当選し得るように構成していた。これに対して、本第１変形例では、通常状態が設定されている場合に実行される第１特別図柄抽選でも時短当選し得るように構成している点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。上述した第２制御例では、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている状態で第２特別図柄抽選を実行する遊技を行わせ、普通図柄の高確率状態中に第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得可能に構成していた。そして、普通図柄の高確率状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態において実行した場合に、大当たり抽選に加え、時短抽選も実行されるように構成することで、遊技者に有利となる普通図柄の高確率状態中の遊技（有利遊技）を体験した遊技者に対して、有利遊技が終了した後に、通常時よりも高確率で有利遊技へと復帰し易い遊技（引き戻し遊技）を実行させることができるものであった。しかしながら、上述した第２制御例では、通常状態において実行される特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）にて大当たり当選し、普通図柄の高確率状態が設定された遊技（有利遊技）を実行しない限り、時短抽選の恩恵を受けることが出来ないため、時短抽選の恩恵を受けること無く遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。これに対して、本第１変形例では、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選においても時短当選し得るように構成しているため、遊技者に対して時短抽選の恩恵を受け易くすることができる。

【０５２１】

さらに、上述した第２制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）よりも、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（時短状態）のほうが、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）が長くなり易くなるように構成していた。つまり、特別図柄抽選で時短当選した場合に、次の大当たり当選まで普図高確期間を継続させ易くするという特典を遊技者に付与可能に構成していた。これに対して、本第１変形例では、第１特別図柄抽選で時短当選した場合には、短期間（例えば、時短回数１回）の時短状態を設定可能に構成し、その短期間の時短状態が設定される期間（普図高確期間）において、第２特別図柄抽選の実行権利を獲得させる遊技を実行可能に構成している。つまり、本第１変形例では、上述した第２制御例における引き戻し遊技を、大当たり当選すること無く実行させ得るように構成している。このように構成することで、通常状態において実行される第１特別図柄抽選にて大当たり当選すること無く、通常状態中に第２特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。さらに、詳細な説明は省略するが、本第１変形例では、時短状態中に実行される第１特別図柄抽選の変動パターンとして、複数の変動時間を選択可能に構成している。本第１変形例では、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選にて時短当選すると、所定の変動時間の変動を経て時短当選を示すための表示態様（時短図柄）で第１特別図柄が停止表示された後に時短状態（時短回数１回）が設定され、次に実行される特別図柄変動が停止表示されるまでの間、時短状態が継続するように構成している。つまり、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間に対応して時短状態が継続する期間の長さが決定することになる。よって、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間が長ければ長い程、時短状態中に多くの特図２保留を獲得し易くなるため遊技者に有利な時短状態とすることができる。

【０５２２】

＜第２制御例の第１変形例の演出内容について＞

図１２３～図１２５を参照して、第２制御例の第１変形例のパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。まず、上述した第２制御例では、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が継続する期間（特図高確期間）と普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）が所定期間（例えば、特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が６０回変動されて、６０回目の特別図柄変動が停止するまでの期間）設定され、普図高確期間中には第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）を獲得可能であり、特図高確期間および普図高確期間が終了し通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定された場合に、普図高確期間中に獲得した特図２保留に基づいて実行される第２特別図柄抽選（特図２抽選）の抽選結果が大当たり当選でなかった場合にのみ時短判定が実行され、時短判定によって時短当選した場合に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される構成であった。なお、特図２保留とは、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合に、既に特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が変動中である場合に、第２特別図柄の抽選権利が保留されることであり、その抽選権利は最大４個まで保留（保留記憶）される。第２制御例では、通常状態が設定されている場合には、普通図柄の当たり確率が低確率であるため、時短状態に比べて普通図柄抽選（普図抽選）において当たり当選し難く、電動役物６４０ａが開放状態となる普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）が実行され難いことから、第２入球口６４０に遊技球を入球させることが困難に構成されており、通常状態において特図２抽選が実行されるのは、上述のように、大当たり遊技終了後に設定される普図高確期間中に特図２保留を獲得し、特図高確期間および普図高確期間終了後に通常状態が設定された場合に、特図２保留が存在する場合のみであった。

【０５２３】

したがって、通常状態よりも有利な状態（例えば、時短状態）が設定されるためには、少なくとも１度は大当たりに当選しなければならず、第１入球口６４に遊技球が入球したことに基づいて実行される第１特別図柄抽選（特図１抽選）において大当たり当選できない遊技者は、不利な遊技状態である通常状態の遊技を長期間行うこととなるため、遊技意欲が低下してしまう虞があった。これに対して、第２制御例の第１変形例では、通常状態において、特図１抽選の抽選結果が大当たり当選でなかった場合においても時短判定が実行され、時短当選であった場合に、時短状態が所定期間（例えば、特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が１回変動されて、その特別図柄の変動が停止するまでの期間）設定され、時短状態中に特図２保留を獲得可能である、つまり、大当たり当選しなくても特図２保留を獲得可能に構成している点で、第２制御例と相違する。具体的には、特図１抽選の抽選結果が大当たり当選でなかった場合に時短判定を実行し、この場合の時短当選確率を第２特別図柄の時短当選確率よりも低確率（例えば、第２特別図柄の時短当選確率を１／６、第１特別図柄の時短当選確率を１／２００）とする。また、第１特別図柄で時短当選した場合に付与される時短回数（時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が継続する期間）を第２特別図柄で時短当選した場合よりも少ない回数（例えば、第２特別図柄の時短当選時は特別図柄が１００００回変動されて、１００００回目の特別図柄変動が停止するまでの期間、第１特別図柄の時短当選時は特別図柄が１回変動されて、その特別図柄の変動が停止するまでの期間）とする。

【０５２４】

ここで、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中の第２特別図柄抽選（特図２抽選）における時短当選確率を、例えば、１／２００とした場合、普図高確期間中に第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）を上限数（実施例では、最大４個）まで獲得したとしても、４回の特図２抽選で少なくとも１回時短当選する確率は約２％であり、特図高確期間および普図高確期間が終了し、通常状態が設定された場合に、特図２保留に基づく特図２抽選において時短当選することで有利状態が再度設定されることを遊技者はほとんど期待しないため、遊技者に通常状態中の特図２抽選を特別な期間であると思わせることが難しく、遊技者が普図高確期間が終了する最後の瞬間まで特図２保留を獲得しようと意欲的に遊技をしない虞がある。したがって、通常状態中の特図２抽選における時

短当選確率は、普図高確期間中に特図２保留を上限数（本実施例では、最大４個）まで獲得した場合に、その獲得した特図２保留に基づく特図２抽選で時短当選が十分に期待できる確率（例えば、１／６）とするのが望ましく、このように構成することで、４回の特図２抽選で少なくとも１回時短当選する確率は約５０％となり、特図高確期間および普図高確期間が終了し、通常状態が設定されても、特図２保留に基づく特図２抽選において時短当選することで有利状態が再度設定されることを遊技者に期待させることが可能となり、通常状態中の特図２抽選が特別な期間であると思わせることで、普図高確期間が終了する最後の瞬間まで多くの特図２保留を獲得しようと意欲的に遊技をさせることができる。これに対して、通常状態中の第１特別図柄抽選（特図１抽選）における時短当選確率を、通常状態中の特図２抽選における時短当選確率と同確率または特図２抽選における時短当選確率よりも高確率とした場合、通常状態において頻繁に時短当選し、時短状態が設定され易くなることで、過度に遊技者に有利となってしまう虞がある。したがって、本実施例においては、通常状態中の特図１抽選における時短当選確率を、通常状態中の特図２抽選における時短当選確率よりも低く設定している。

【０５２５】

また、詳細は後述するが、本実施例においては、特図１抽選において時短当選した場合に時短回数１回、つまり、特別図柄が１回変動されて、その特別図柄の変動が停止するまでの期間、時短状態が設定される構成としている。例えば、時短回数が２回以上付与される場合、遊技者が正しく遊技していれば、特図２保留を上限まで獲得可能であるが、このような構成の場合、特図１抽選において時短当選した場合には毎回特図２保留を上限数まで獲得し得ることにより、時短当選のし易さは常に一定となり、特図１抽選において時短当選したことに基づいて設定される時短状態中の遊技が、単に特図２保留を上限数まで獲得するだけの単調な遊技になってしまう虞があった。これに対して、第１特別図柄抽選（特図１抽選）において時短当選した場合に付与される時短回数が１回の場合、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合の特別図柄の変動時間、普通図柄の変動時間、或いは普通図柄抽選の当たり当選による特典として開放状態となる電動役物６４０ａの開放パターン、の組み合わせによって、遊技者が時短状態中に獲得可能な第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）の個数を異ならせることが可能となり、獲得し得る特図２保留数によって時短当選確率を可変させずに時短当選のし易さを異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。このように、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中の特図１抽選においても時短判定が実行され、時短当選した場合には、特図２保留を獲得可能な時短状態が設定されることで、長期間に渡って遊技者が大当たりに当選できない場合にも、特図２保留を獲得できる機会を得られるため、遊技者に不利な通常状態が長期間続くことによって遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。以上のように、第２制御例の第１変形例では、通常状態中の特図１抽選においても時短判定が実行されるため、時短当選後に遊技状態を可変させることに伴い、遊技者の遊技方法も変わることから、遊技者に時短当選したことを分かり易く報知する必要がある。

【０５２６】

また、通常状態中の特図１抽選で時短当選した場合に設定される時短状態と、通常状態中の第２特別図柄抽選（特図２抽選）で時短当選した場合に設定される時短状態と、で遊技の内容が異なる（特図１抽選における時短当選によって設定される時短状態では、特図２保留を多く獲得し、獲得した特図２保留に基づき実行される通常状態中の特図２抽選で時短当選を目指す遊技、特図２抽選で時短当選した場合に設定される時短状態では、特別図柄抽選の大当たり当選を目指す遊技）ため、遊技者が混乱しないように時短状態中の表示態様を異なる表示態様とし、どちらの特図抽選における時短当選に基づいて設定されている時短状態であるかを遊技者に分かり易くする必要がある。以上を踏まえて、図１２３～図１２５を参照して、本第２制御例の第１変形例における演出例について説明する。図１２３（ａ）は、通常状態において特図１抽選の抽選結果が大当たり当選、又は時短当選した場合の変動表示画面の一例である。図１２３（ａ）に示したように、通常状態におい

て特図１抽選の抽選結果が大当たり当選、又は時短当選である場合には、主表示領域Ｄｍにうさぎのキャラクタ８０１と宝箱８１０ｅが表示され、副表示領域Ｄｓに「宝箱から「Ｖ」が出たら大当たり！！「時」が出たら時短ＧＥＴ！！宝箱を開けろ」と表示される。つまり、図１２３（ａ）が表示された時点では、大当たり、又は時短の何れに当選したのかが遊技者に分からないように構成している。このように構成することで、宝箱８１０ｅが表示された場合に、大当たり当選と時短当選のどちらかに当選したことを遊技者に期待させることが可能となり、宝箱８１０ｅが開くまでの期間、遊技者に大当たり当選と時短当選のどちらに当選したのかを予測させることで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０５２７】

図１２３（ｂ）は、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において第１特別図柄抽選（特図１抽選）の抽選結果が時短当選であった場合の表示画面の一例である。主表示領域Ｄｍには、図１２３（ａ）で表示された宝箱８１０ｅが開き、中から「時×１」と記載された玉ｔｍ１が出現する演出が実行され、副表示領域Ｄｓには「時短１回ＧＥＴ」と表示されることで、遊技者に時短当選したことを報知する構成としている。なお、特図１抽選の抽選結果が大当たり当選であった場合には、図１２３（ｂ）の主表示領域Ｄｍにおいて宝箱８１０ｅが開き、中から「Ｖ」と記載された玉が出現する演出が実行され、副表示領域において「おめでとう！大当たり！」と表示され、遊技者に大当たり当選したことを報知する。このように構成することで、変動中の第１特別図柄が停止した後に設定される遊技状態が大当たり遊技状態なのか時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）なのかを遊技者に分かり易くすることができる。なお、実施例では、大当たり当選、又は時短当選した場合に図１２３（ａ）および（ｂ）の演出が実行される構成としたが、特図１抽選の抽選結果が何れの判定においても外れであった場合の一部で図１２３（ａ）および（ｂ）の演出を実行しても良く、この場合、図１２３（ｂ）において外れであることを示す表示態様（例えば、宝箱８１０ｅの中身が空で副表示領域Ｄｓに「残念」と表示される）が表示される構成とする。なお、この場合、図１２３（ａ）で表示される宝箱８１０ｅの表示態様を可変させることで大当たり当選、又は時短当選の期待度を示唆しても良い（例えば、青色の宝箱８１０ｅが表示された場合には外れ当選である可能性が高く、金色の宝箱８１０ｅが表示された場合には何れかに当選している可能性が高いことを示す）。このように構成することで、長期間特図１抽選の抽選結果が何れの判定においても外れである状況が続き、演出が実行されないことで遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【０５２８】

なお、詳細は後述するが、小表示領域Ｄｍ１０は獲得した第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）の個数を表示するための表示領域であり、図１２３（ｂ）では、保留ｈ５および保留ｈ６が黒く表示され、保留ｈ７および保留ｈ８が白く表示され、黒く表示されている保留数に対応する特図１保留が存在していることを示している（図１２３（ｂ）の場合は、特図１保留が２つ存在している状態を示す）。すなわち、実施例は、特図１保留が存在する場合に、通常状態中の特図１抽選において時短当選した場合に実行される演出例である。ここで、有利状態（例えば、時短状態）が設定されている場合においては第１特別図柄よりも第２特別図柄の方が短い変動時間が設定され易い構成の遊技機が一般的である。このように構成することで、有利状態（例えば、時短状態）が設定されている場合には第２特別図柄抽選（特図２抽選）が主として実行されるため、抽選結果が外れであった場合の特別図柄の変動時間を短くすることで有利状態における遊技が間延びすることを抑制し、遊技者が快適に遊技を行うことができる。しかしながら、本第２制御例の第１変形例において、特図１保留が存在しない状況で、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中の第１特別図柄抽選（特図１抽選）において時短当選した場合に、図１２３（ｂ）のように時短当選したことを報知すると、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されていることから遊技者は遊技機の盤面右側領域にある第２入球口６４０に向けて遊技球を発射する遊技（右打ち遊技）を開始し、第２入球口６

４０に遊技球が入球したことに基づいて、第２特別図柄の変動が開始される。つまり、時短状態が設定されている状態で第１特別図柄よりも短い変動時間が設定され易い第２特別図柄が変動を開始することとなり、その第２特別図柄の変動が停止すると時短状態が終了するため、遊技者は第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）を上限数まで獲得できない可能性が高くなり、遊技者に不利な状況となってしまう。

【０５２９】

また、時短状態において第１特別図柄よりも第２特別図柄の方が長い変動時間が設定され易い構成である場合、特図１抽選で時短当選したことに基づいて時短状態が設定されている場合に、第２特別図柄を変動させることで特図２保留を上限数まで獲得し易くなるため、通常状態における遊技中に第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）を獲得しないよう遊技球を１球ずつ発射させる不正な遊技を行う遊技者が現れる虞がある。したがって、特図１保留が存在しない状況で特図１抽選において時短当選した場合には、時短当選した第１特別図柄の変動を停止しても時短当選したことを報知せず（例えば、宝箱８１０ｅの中身が空である表示がされる）、次に第１入球口６４或いは、大２入球口６４０に遊技球が入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始された場合に、時短状態中の演出（図１２４（ａ）参照）を実行する構成としても良い。このように構成することで、特図１保留が存在しない状況では特図１抽選において時短当選しても、遊技者は時短当選したか否かが分からず、第１入球口６４に遊技球を入球させる遊技（左打ち遊技）を継続するため、特図１抽選で時短当選したことに基づいて設定される時短状態中に、第１特別図柄による変動を実行させ易くすることができる。なお、特図１抽選における時短当選に基づいて設定される時短状態中に、第１特別図柄を変動させるために、遊技機の盤面右側領域にある第２入球口６４０よりも上部に第１特別図柄を変動させることが可能な始動口を設ける構成としても良い。図１２４（ａ）および（ｂ）を参照して、通常状態中に特図１抽選において時短当選したことに基づいて時短状態が設定されている場合に実行される演出について説明する。詳細は後述するが、第２制御例の第１変形例では、通常状態中に特図１抽選において時短当選した場合には、時短当選した第１特別図柄の変動が停止してから次に実行される１の特別図柄の変動が終了するまでの期間、時短状態が設定される。

【０５３０】

なお、上述したように、時短状態が設定されると、普通図柄の当たり確率がアップし、通常状態に比べて電動役物６４０ａが開放状態となる普図当たり遊技が実行され易いことから、第２入球口６４０へ遊技球が入球し易くなり、遊技者は特図２保留を獲得することが可能となる。そして、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中に遊技者が獲得し得る特図２保留数は、特別図柄の変動時間、普通図柄の変動時間、普図当たり遊技による電動役物６４０ａの開放パターンの組み合わせによって可変させることが可能である。例えば、時短状態が設定されている場合の第１特別図柄の変動時間として３０秒が設定され、普通図柄の変動時間３秒、普図当たり遊技として電動役物６４０ａが１秒×２回開放状態となる場合には、最大で１２回電動役物６４０ａが開放状態となるため、遊技者は保留記憶可能な上限数（実施例では、４回）まで第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）を獲得することが可能となる。一方、時短状態が設定されている場合の第１特別図柄の変動時間として５秒が設定され、普通図柄の変動時間４秒、普図当たり遊技として電動役物６４０ａが１秒×１回開放状態となる場合には、最大で１回しか第２入球口６４０へ遊技球を入球させることができないため、遊技者は特図２保留を１個しか獲得できない。そして、特別図柄の変動が停止し時短状態が終了すると、時短状態中に遊技者が獲得した特図２保留に基づいて、第２特別図柄抽選（特図２抽選）が実行される。なお、実施例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における第２特別図柄の時短当選確率は第１特別図柄の時短当選確率よりも高く（実施例では、１／６）、時短当選時に付与される時短回数も多く（実施例では、１００００回）構成されている。即ち、時短中に獲得した特図２保留が多いほど、特図２抽選を多く受けることができるため、時短状態が設定されている場合の特別図柄の変動時間が長いほど、遊技者に有利となる。

【０５３１】
なお、時短状態が設定されている場合の特別図柄の変動時間、普通図柄の変動時間、或いは普図当たり遊技による電動役物６４０ａの開放パターンの何れかを固定値とする構成としても良い。図１２４（ａ）は、通常状態において時短当選した第１特別図柄が停止し、次に実行される第１特別図柄の変動時間として３０秒、普通図柄の変動時間として２秒、電動役物６４０ａの開放パターンとして１秒×１回が設定されている場合の時短状態中の表示画面である。小表示領域Ｄｍ１には第１特別図柄が変動表示されており、小表示領域Ｄｍ８には第２特別図柄が変動表示していないことを示す表示がされ、どちらの特別図柄が変動しているかを遊技者に分かり易くしている。小表示領域Ｄｍ４には時短状態が設定されていることに対応して、遊技者に遊技機の盤面右側領域にある第２入球口６４０へ向けて遊技球を発射させることを促す「右打ち」という表示がされ、副表示領域Ｄｓには「右打ちして保留を貯めてね！」と表示されることで、初めて遊技する遊技者でも遊技状態に適した遊技方法で遊技できるように構成している。主表示領域Ｄｍでは、中央部に「チャージ中制限時間内にカプセルを集めろ！」と表示され、うさぎのキャラクタ８０１がカプセルを獲得する演出（チャージ演出）が実行される。なお、カプセルは第２入球口６４０に遊技球が入球したことを報知するための表示であり、第２入球口６４０に遊技球が入球し、小表示領域Ｄｍ９の保留図柄が黒く点灯したことに合わせて、カプセルが１つ表示される。ここで、小表示領域Ｄｍ９は、遊技者が第２入球口６４０に遊技球を入球させたことによって獲得した特図２保留数を示すための表示領域であり、第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）が存在しない場合には保留ｈ１～保留ｈ４が白く表示され、遊技者が特図２保留を獲得した場合には、保留ｈ１から若い順に黒く点灯し、保留記憶が上限数まで貯まると保留ｈ１～保留ｈ４の全てが黒く点灯される。

【０５３２】
また、小表示領域Ｄｍ１０は、遊技者が第１入球口６４に遊技球を入球させたことによって獲得した第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）の個数を示すための表示領域であり、特図１保留が存在しない場合には、保留ｈ５～保留ｈ８が白く表示され、遊技者が特図１保留を獲得した場合には、保留ｈ５から若い順に黒く点灯し、特図１保留を上限数（実施例では、４回）まで獲得すると保留ｈ５～ｈ８の全てが黒く点灯する。つまり、図１２４（ａ）に示す例では、特図１保留を１個と特図２保留を１個獲得した状態であることを示している。このように構成することで、それぞれの特別図柄の保留の上限数と現在の特別図柄の保留獲得状況が遊技者に分かり易くなり、それぞれの特別図柄の保留数を上限数まで獲得した場合には遊技球が第１入球口６４、又は第２入球口６４０に入球してもそれぞれの特別図柄の抽選権利は保留されないため、保留獲得状況に応じて遊技者に第１入球口６４、又は第２入球口６４０へと遊技球を入球させるための遊技を続行するか否かの判断を行わせ易くすることができる。なお、小表示領域Ｄｍ９において保留ｈ１～保留ｈ３が黒く表示されている状態で第２入球口６４０に遊技球が入球したことに基づいて保留ｈ４が黒く表示された場合、つまり、特図２保留が上限数である４個記憶された場合には、主表示領域Ｄｍにおいて「ＭＡＸ獲得完了！」の表示がされることにより、遊技者に特図２保留を上限数まで獲得したことを報知する。このように構成することで、特図２保留を上限数まで獲得したことが遊技者に分かり易くなり、遊技者を安心させることができる。なお、主表示領域Ｄｍにおいて「ＭＡＸ獲得完了！」が表示された場合、即ち、特図２保留が上限数となったことに基づいて演出抽選を実行し、演出抽選の結果に応じて遊技者に有利となる特典演出を実行するように構成しても良い。この場合、演出抽選の結果に応じて特典演出を実行する処理は、大当たり当選を経由すること無く遊技者に特典を付与する処理である。

【０５３３】
小表示領域Ｄｍ５には、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が終了するまでの残時間、つまり、変動中の特別図柄の残変動時間が表示され、小表示領域Ｄｍ１１には「カプセル上限獲得期待度ＭＡＸ」と表示されている。小表示領域Ｄｍ１１に表示される内容は、時短状態中に獲得し得る特図２保留数に対応しており、図１２４（

ａ）に示す例では、第１特別図柄の変動時間として３０秒、普通図柄の変動時間として２秒、電動役物６４０ａの開放パターンとして１秒×１回が設定されているため、上述の通り、特図２保留を上限数の４個まで獲得し得ることから「カプセル上限獲得期待度ＭＡＸ」と表示される。これに対して、第１特別図柄の変動時間として５秒、普通図柄の変動時間として３秒、電動役物６４０ａの開放パターンとして１秒×２回が設定された場合には、特図２保留を最大で１個しか獲得できないため、「カプセル上限獲得期待度低」の表示がされる。このように構成することで、小表示領域Ｄｍ１１の表示内容から遊技者が時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中に獲得し得る特図２保留数を予測する楽しみを付与できるとともに、特別図柄の変動時間として短い変動時間が設定された場合に、遊技者に急いで遊技球を発射させることが可能となり、時短状態が設定されているにも関わらず、遊技球の発射が遅れたために遊技者が時短状態の遊技をし損なうという不具合を抑制することができる。なお、カプセル上限期待度の表示は高低が分かるものであれば良く、例えば、星の数で期待度を示唆しても良い。なお、実施例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中に第１特別図柄抽選（特図１抽選）において時短当選した場合に、第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）が存在し、時短状態中にその特図１保留に基づいて第１特別図柄の変動が実行される場合を例として説明したが、時短当選した時点で特図１保留が存在しない場合には、チャージ演出は、次に第１入球口６４、又は第２入球口６４０に遊技球が入球し、第１特別図柄、又は第２特別図柄の何れかの変動が開始された時点で開始される。なお、時短状態は特図１保留が存在するか否かに関わらず、時短当選した第１特別図柄の変動が停止した時点で設定される。

【０５３４】

図１２４（ｂ）は、特別図柄の変動が停止し、時短状態が終了した場合に表示される表示画面の一例である。小表示領域Ｄｍ１には、第１特別図柄が停止表示されており、小表示領域Ｄｍ５においては、「残り０秒」と表示され、時短状態が設定されている期間が終了したことを報知している。小表示領域Ｄｍ９においては保留ｈ１～保留ｈ４が黒く点灯し、主表示領域Ｄｍの中央部に「Ｔｏｔａｌ４ＧＥＴ」という文字とカプセルｃｐ１～ｃｐ４が表示されることで、第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）を４個獲得したことが遊技者に報知される。カプセルｃｐ１～カプセルｃｐ４はそれぞれ保留１～保留４に対応しており、例えば、保留ｈ２（チャージ演出中に２番目に獲得した特図２保留）の保留情報を事前に判別した結果（先読み結果）、時短当選の期待度が高い場合には、カプセルｃｐ２が他のカプセルとは異なる表示態様（黒色のカプセル）で表示される。これにより、遊技者に特図２保留内に時短当選する可能性が高い保留が存在するという期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、主表示領域Ｄｍの中央部に「チャージ終了昇格チャンスゾーン突入！」と表示され、副表示領域Ｄｓには、「昇格チャンスゾーン中に「時」ＧＥＴのチャンス！」と表示されることで、時短状態が終了した後に第２特別図柄抽選（特図２抽選）が実行されることを示している。なお、上述のチャージ演出中にカプセルを獲得できなかった場合、即ち、特図２保留を１個も獲得できなかった場合には、チャージ演出終了後に昇格チャンスゾーンには突入せずに通常モードに移行する。なお、実施例では、小表示領域Ｄｍ９および小表示領域Ｄｍ１０において、特図１保留または特図２保留が存在しない場合にも保留ｈ１～保留ｈ８が白く表示されることで、それぞれ最大４個まで保留が可能であることを示す構成としたが、これに限ることなく、特図１保留または特図２保留が存在しない場合には、小表示領域Ｄｍ９または小表示領域Ｄｍ１０に何も表示せず、特別図柄の保留を獲得した場合に保留図柄が表示される構成としても良い。

【０５３５】

このように構成することで、遊技者にそれぞれの特別図柄の抽選権利を何個まで保留できるかが分かり難くなり、保留を上限数まで獲得した場合にも保留を上限数まで獲得したことに気付かせずに遊技球の発射を継続させることが可能となる。なお、実施例では、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている特別図柄の変動が停止した場合に、図１２４（ｂ）の表示画面が表示されている構成としているが、こ

れに限らず、特別図柄の変動が停止するまでの残変動時間が残っている状態で第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）を上限数まで獲得した場合に、図１２４（ｂ）の表示画面を表示する構成としても良い。なお、このように構成する場合、第２入球口６４０に遊技球が入球するとカプセルの表示態様が可変し、特図２保留の大当たり当選期待度、或いは時短当選期待度が示唆される構成としても良い。このように構成することで、まだ特別図柄の変動時間が多く残っている状態で特図２保留を上限数まで獲得した遊技者に対して、第２入球口６４０に遊技球を入球させればカプセルの表示態様が可変するかもしれないと期待させることによって、特別図柄が変動を停止する最後の瞬間まで第２入球口６４０に遊技球を入球させる遊技を継続させることが可能となる。なお、実施例では、保留ｈ１～保留ｈ４にそれぞれ対応するカプセルｃｐ１～カプセルｃｐ４を表示する構成としたが、これに限ることなく、特図２保留を１個獲得しても４個獲得しても１個のカプセルしか表示されない構成としても良い。つまり、後述する昇格チャンスゾーンにおいて、保留１～保留４に基づく第２特別図柄抽選（特図２抽選）の抽選結果を１回のカプセル開放によって報知する。このように構成することで、チャージ演出中に特図２保留を何個獲得したかが遊技者に分かり難くなり、遊技者は獲得した特図２保留数を気にせずに昇格チャンスゾーン演出を楽しむことができる。

【０５３６】

なお、このように構成する場合、チャージ演出において、特図２保留を獲得した場合に、特図２保留を獲得したことを遊技者に分からないようにすることが望ましく、例えば、特図２保留を獲得した場合にカプセルは表示せず、小表示領域Ｄｍ９を表示しないことで特図２保留の獲得状況を分からないようにし、特図２保留を上限数まで獲得した場合にのみ、主表示領域Ｄｍに「ＭＡＸ獲得完了」の表示をする構成としても良い。このように構成することで、特図２保留の獲得状況が分かり難くなるため、チャージ演出中に特図２保留が思うように獲得できないことで遊技者が不満に思うことを抑制することができる。図１２５は昇格チャンスゾーン中に特図２保留に基づく特図２抽選で時短当選した場合に表示される表示画面の一例である。小表示領域Ｄｍ１では第１特別図柄が変動表示していないことを示す表示がされ、小表示領域Ｄｍ８では第２特別図柄が時短当選したことを示す表示態様が表示されている。また、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されているため、遊技者に第１入球口６４に向けて遊技球を発射することを促す「左打ち」という表示がされ、遊技者が誤った遊技方法で遊戯しないようにしている。主表示領域Ｄｍの中央部には、既に開放された状態であることを示す「済」と記載されたカプセルｃｐ１と、第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）に基づく特図２抽選の結果が時短当選であったことを示す「時×１００００」と記載されたダイヤｄｙ１と開放されたカプセルｃｐ２と、まだ開放されていない状態のカプセルｃｐ３およびｃｐ４が表示されている。図１２５の例では、チャージ演出中に獲得した４つの特図２保留の内、最初に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選（特図２抽選）では大当たりおよび時短に当選せず、２番目に獲得した特図２保留に基づく特図２抽選で時短に当選したことを示している。

【０５３７】

なお、小表示領域Ｄｍ５には「あと３回」と表示され、特図２保留に基づく第２特別図柄の変動回数が残り３回であることを示しており、残り回数の表示は第２特別図柄の変動表示が開始された場合に更新される。例えば、１つめの特図２保留に基づく第２特別図柄の変動表示が開始された時点では、「あと４回」と表示され、２つめの特図２保留に基づく変動表示が開始された時点で「あと３回」と表示される。また、小表示領域Ｄｍ９の表示は、特図２保留に基づいて新たに第２特別図柄の変動が開始された場合に、保留ｈ１に表示されていた保留表示が黒い表示から白い表示へと可変し、保留ｈ２が黒い表示である場合、つまり、特図２保留が他にも存在する場合には、保留ｈ１にシフトして表示され保留ｈ１が黒い表示となり、保留ｈ２が白い表示となる。その際、保留ｈ３、保留ｈ４が黒い表示である場合には、それぞれ、保留ｈ２と保留ｈ３にシフトして表示される。図１２５に示す例では、特図２保留に基づく第２特別図柄の変動が２回実行されたため、２つの

保留ｈ３および保留ｈ４が白く表示されている。このように構成することで、特図２保留に基づく第２特別図柄の変動があと何回実行されるのかを遊技者に分かり易くすることができる。なお、図１２５では、特図２保留に基づく特図２抽選で時短当選した場合の演出例について説明したが、特図２保留に基づく特図２抽選で大当たり当選した場合には、カプセルの中身を異なる表示態様（例えば、「Ｖ」と記載された玉）として表示することで遊技者に大当たり当選を報知する構成としても良いし、カプセル自体を異なる表示態様（例えば、赤色のカプセル）で表示する構成としても良い。また、特図２保留に基づく特図２抽選の結果が何れの判定においても外れであった場合には、カプセルが開放された場合に中身が空である構成としても良いし、カプセルの中から外れを示す表示態様（例えば、「残念」と書かれた紙）を表示する構成としても良い。また、実施例では、特図２保留の保留情報を事前に判別した結果（先読み結果）、時短当選する可能性が高い場合には、時短当選する可能性が高い特図２保留に対応するカプセルを異なる表示態様で表示する構成としたが、これに限るものではない。

【０５３８】

例えば、３番目に獲得した特図２保留の保留情報を先読みした結果、時短当選する可能性が高い場合に、２番目に獲得した特図２保留に基づくカプセル開放演出において、カプセルの中から「次回大チャンス！」と書かれた紙を出現させることで、次の第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）（つまり、３番目に獲得した特図２保留）に基づく特図２抽選において大当たり当選または時短当選する可能性が高いことを遊技者に示唆する構成としても良いし、或いは、２番目に獲得した特図２保留に基づくカプセル開放演出が終了した後に表示される「済」と書かれたカプセルの表示態様を異なる表示態様（例えば、「次回大チャンス」と書かれたカプセル）としても良い。このように構成することで、昇格チャンスゾーンにおいて表示態様が異なるカプセルが表示されている場合に、そのカプセルに対応する特図２保留の前に実行される特図２保留に基づく第２特別図柄の変動において、次に実行される特図２保留に関する情報が表示されるのではないかと期待させることが可能となり、通常の表示態様で表示されるカプセルの開放演出にも興味を持たせることができる。なお、昇格チャンスゾーンにおいて、特図２保留は獲得した順（ｈ１から若い順）に消化されていき、消化される特図２保留に対応するカプセルが順（カプセルｃｐ１から若い順）に開放される構成としたが、これに限ることなく、消化される特図２保留と開放されるカプセルが対応しない構成としても良い。例えば、最初に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選（特図２抽選）の抽選結果が時短当選であった場合に、カプセルｃｐ１ではなくカプセルｃｐ４が選択される場合には時短当選する可能性が高いことを示す構成とすることで、遊技者にカプセルの表示態様だけでなくカプセルの開放順にも興味を持たせることが可能となり、更に遊技の興趣を向上させることができる。

【０５３９】

＜第２制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図１２６を参照して、本第１変形例における電気的構成について説明をする。本第１変形例では、上述した第２制御例に対して、第１特別図柄抽選において時短当選し得る点と、第１特別図柄抽選にて時短当選した場合に設定される時短種別を第２特別図柄抽選で時短当選した場合に設定される時短種別とは異ならせている点で相違している。また、時短状態中に実行される第１特別図柄変動の変動時間を異ならせている点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図１２６（ａ）は、時短当たり乱数テーブル２０２ｄａｅに規定されている内容を示した図である。図１２６（ａ）に示した通り、時短当たり乱数テーブル２０２ｄａｅは、上述した第２制御例の時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅに対して、第１特別図柄に対しても、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）時において時短当選の判定値を規定している点で相違し、それ以外は同一である。具体的には、特別図柄種別が第１特別図柄であって、設定されている遊技状態が特別図柄及び普通図柄の低確率状態（通常状態）である場合に、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１が「５１～５４」の範囲に時短当選する当たり判定値が規定されている。つまり、第１当たり乱数カ

ウンタＣ１の値が取り得る範囲が９００個であるため、通常状態において実行される第１特別図柄抽選において、４／９００の確率で時短当選するように構成している。次に、図１２６（ｂ）を参照して、時短種別選択テーブル２０２ｄａｆの内容について説明をする。図１２６（ｂ）は、時短種別選択テーブル２０２ｄａｆに規定されている内容を示した図である。時短種別選択テーブル２０２ｄａｆは、上述した第２制御例の時短種別選択テーブル２０２ｄｆに対して、第１特別図柄抽選で時短当選した場合に設定される時短種別を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【０５４０】

具体的には、特別図柄種別（特図種別）が第１特別図柄で有る場合は、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に関わらず、時短種別「時短Ｃ」が規定されている。この時短Ｃが設定された場合には、時短カウンタ２０３ｈの値に１が設定される。つまり、時短回数１回の時短状態が設定される。

【０５４１】

＜第２制御例の第１変形例における制御処理について＞

次に、図１２７から図１２９を参照して、本第１変形例における制御処理の処理内容について説明をする。本第１変形例では、上述した第２制御例に対して、主制御装置１１０にて実行される処理内容の一部と、音声ランプ制御装置１１３にて実行される処理内容の一部と、を変更している点で相違し、それ以外は同一である。ここでは、上述した第２制御例との相違点について説明をする。図１２７は、時短抽選処理（Ｓ８０２１）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（Ｓ８０２１）では、上述した第２制御例の時短抽選処理（Ｓ８００１）に対して、時短抽選（時短当選判定）を実行するための条件を異ならせている。つまり、上述した第２制御例では、実行されている特別図柄抽選の種別が第２特別図柄である場合のみ時短当否判定を実行する条件が成立し得るように制御処理を実行していた（Ｓ８１０１参照）のに対して、本第１変形例では、特別図柄種別に関わらず時短当否判定を実行する条件が成立し得るように構成している。即ち、上述した第２制御例の時短抽選処理（Ｓ８００１）に対して、Ｓ８１０１の処理を削除している点で相違している。それ以外の処理内容は同一である。このように構成することで、第１特別図柄抽選においても時短当否判定を実行することが可能となる。図１２８は、時短状態演出設定処理（Ｓ９０２６）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（Ｓ９０２６）は、上述した第２制御例の時短状態演出設定処理（図１１８のＳ９００６参照）に対して、第１特別図柄抽選にて時短当選した場合に設定される時短種別（時短Ｃ）が設定された場合における処理内容（Ｓ９３２１，Ｓ９３２２）を追加した点で相違し、それ以外は同一であるため説明を省略する。

【０５４２】

時短状態演出設定処理（Ｓ９０２６）が実行されると、上述した第２制御例の時短状態演出設定処理（図１１８のＳ９００６参照）と同一のＳ９３０１～Ｓ９３０８の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ９３０６の処理において、時短種別が時短Ａでは無いと判別した場合は（Ｓ９３０６：Ｎｏ）、次に、時短種別が時短Ｃであるかを判別し（Ｓ９３２１）、時短Ｃであると判別した場合は（Ｓ９３２１：Ｙｅｓ）、チャージタイム（図１２４参照）に対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９３２２）、本処理を終了する。図１２９は、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９９３）の処理内容を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９９３）では、上述した第２制御例における特図１演出態様設定処理（図１２０のＳ４９８３）に対して、第１特別図柄抽選で時短当選した場合における演出態様を設定するための処理と、時短状態中に実行される第１特別図柄変動の演出態様を設定するための処理を異ならせている点で相違している。特図１演出態様設定処理（Ｓ４９９３）が実行されると、まず、時短中カウンタ２２３ｄａの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ９５０１）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ９５０１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値を１減算し（Ｓ９５０２）、従状態設定エリア２２３ｇから時短種別を読み出し（Ｓ９５２１）、読み出した

時短種別が時短Ｃであるかを判別し（Ｓ９５２２）、時短Ｃである場合は、今回の特別図柄の残変動時間に対応する時短演出態様を決定し（Ｓ９５２３）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ９５２４）、本処理を終了する。つまり、Ｓ９５２３にて決定された時短演出態様によって、図１２４（ａ）に示した小表示領域Ｄｍ５に表示される時短残期間を案内する表示態様が表示される。これにより、遊技者に対して時短状態が継続する残時間を分かり易く報知することができる。

【０５４３】

また、Ｓ９５２２の処理において時短Ｃでは無いと判別した場合は（Ｓ９５２２：Ｎｏ）、他の時短種別が設定されている状態で第１特別図柄変動が実行される場合であるため、減算後の時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９５２５）、Ｓ９５２４の処理へ移行する。一方、Ｓ９５０１の処理において、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値が０であると判別した場合、即ち、現在が時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ９５０１：Ｎｏ）、次いで、時短当選変動であるかを判別し（Ｓ９５２６）、時短当選変動であると判別した場合に（Ｓ９５２６：Ｙｅｓ）、時短当選を示すための演出態様を決定し（Ｓ９５２７）、Ｓ９５２４の処理へ移行する。ここで、Ｓ９５２７の処理において決定された演出態様によって、図１２３（ｂ）に示した時短当選変動の変動演出が実行される。

【０５４４】

＜第２制御例の第２変形例＞

図１３０から図１３４を参照して、第２制御例の第２変形例について説明をする。上述した第２制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態（第１時短）を設定可能にし、且つ、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態（第２時短）を設定可能に構成していた。これにより、複数の契機で普通図柄の高確率状態を設定可能にすることができ、遊技のバリエーションを増加させることで遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるものであった。本第２変形例では、更なる興趣向上を目指すために、普通図柄の高確率状態が設定されている状態において実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の内容を、普通図柄の高確率状態が設定された契機（第１時短又は第２時短）に応じて異ならせるように構成している。つまり、第１時短中に大当たり当選した場合と、第２時短中に大当たり当選した場合とで、同一の大当たり種別が設定された場合に付与される特典の内容を異ならせている。このように構成することで、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定された場合において、どの契機で時短状態が設定されたのかについても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。さらに、本第２変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技として、ラウンド数が少なく、且つ、１回のラウンド遊技の遊技時間が短い大当たり遊技（２Ｒ大当たり）を実行可能に構成し、その２Ｒ大当たり遊技が実行された後に、時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて時短状態が設定される場合、即ち、第１時短が設定される場合と、大当たり遊技が実行されること無く時短状態が設定される場合、即ち、第２時短が設定される場合とで、実行される遊技の内容の相違を遊技者に気付かれ難くすることができる。

【０５４５】

加えて、本第２変形例では、第１時短が設定される過程において実行される変動演出と、第２時短が設定される過程において実行される変動演出と、を同様の演出態様で実行可能に構成している。具体的には、第１時短が設定される大当たり当選（２Ｒ大当たり当選）したことを示すための特別図柄変動が開始されてから、その特別図柄変動が停止表示され、その後、２Ｒ大当たり遊技が終了するまでの第１期間と、第２時短が設定される時短当選したことを示すための特別図柄変動の変動時間である第２期間と、が略同期間となるように設定し、その期間を用いて共通の演出態様で演出を実行するように構成している。このように構成することで、第１時短が設定される場合と、第２時短が設定される場合とで、特別図柄変動が開始されてから、時短状態が設定されるまでの期間において共通の演

出態様の演出を実行させることができるため、何れの契機で時短状態が設定されたのかを遊技者により分かり難くすることができる。

【０５４６】

＜第２制御例の第２変形例における演出内容について＞

図１３０および図１３１を参照して、第２制御例の第２変形例のパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。上述した第２制御例では、大当たり遊技終了後に付与される時短回数（普通図柄の高確率状態中に実行可能な特別図柄抽選の回数）と、時短当選によって付与される時短回数に違いはあるものの、大当たり当選に基づいて設定されている時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中に特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、時短当選に基づいて設定されている時短状態中に特別図柄抽選で大当たり当選した場合とで、大当たり種別が同一であれば付与される特典（例えば、大当たり遊技終了後に付与される時短回数）も同一である構成であった。したがって、大当たり当選と時短当選のどちらを契機に時短状態が設定されたとしても、時短状態中に大当たり当選した場合の大当たり種別の割合や同一の大当たり種別であっても付与される特典に差がなく、単調な遊技となってしまう虞があった。これに対して、第２制御例の第２変形例では、大当たり当選に基づいて設定されている時短状態中に大当たり当選した場合と、時短当選に基づいて設定されている時短状態中に大当たり当選した場合とで、大当たり種別の割合や同一の大当たり種別であっても付与される特典が異なる構成としている点で第２制御例と相違する。このように構成することで、時短状態が設定されることとなった契機によって、遊技者に有利な特典が付与される大当たり種別（例えば、大当たり遊技のラウンド数が多い大当たり）の割合を可変させたり、同一の大当たり種別でも付与される特典を異ならせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５４７】

具体的には、第２制御例の第２変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において第１特別図柄抽選（特図１抽選）および第２特別図柄抽選（特図２抽選）において大当たり判定と時短判定が実行される構成であり、大当たり当選したことに基づいて第１時短状態を設定し、時短当選に基づいて第２時短状態を設定することが可能である。そして、例えば、第１時短状態が設定されている状態で大当たりＡに当選した場合には、大当たり遊技終了後に最大で１００回の時短回数が付与されるが、第２時短状態が設定されている状態で大当たりＡに当選した場合には、大当たり遊技終了後に最大で１００００回の時短回数が付与される。このように、大当たり当選した場合に設定されている遊技状態が第１時短状態か第２時短状態かによって、大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典が異なり、第２時短状態が設定されている場合の方が、第１時短状態が設定されている場合よりも大当たり当選したことに基づいて有利な特典（例えば、大当たり遊技終了後に付与される時短回数が多い）が付与され易く構成されているため、遊技者は第１時短状態よりも第２時短状態が設定されることを期待しながら遊技を行うこととなる。なお、後述するが、第２制御例の第２変形例では、大当たり遊技中に賞球を獲得可能であり、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される１６Ｒ確変大当たりと、大当たり遊技中に賞球の獲得が困難であり、大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定される２Ｒ時短大当たりが用意されている。このため、大当たり当選した場合に選択された大当たり種別が２Ｒ時短大当たりであった場合に、大当たり当選したにも関わらず賞球を得ることができず、更に第２時短状態に比べて不利な第１時短状態が設定されることから、２Ｒ大当たりに当選した遊技者の遊技意欲を低下させる虞がある。したがって、第２制御例の第２変形例においては、第１時短状態が設定される２Ｒ時短大当たりに当選した場合と、第２時短状態が設定される時短当選した場合とで実行される演出を同一にし、２Ｒ時短大当たり当選か時短当選かを遊技者が判別し難くなるように構成している。

【０５４８】

このように構成することで、１６Ｒ確変大当たりに比べて不利な２Ｒ時短大当たりに当

選した場合であっても、時短当選ではないかと遊技者に期待させることが可能となり、２Ｒ時短大当たりに当選した場合の遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。図１３０（ａ）は、通常状態中の第１特別図柄抽選（特図１抽選）において第１時短状態が付与される大当たりに当選した場合に実行されるチャンスタイム獲得演出の一例である。主表示領域Ｄｍの中央部には、数字の「２」が２つ表示され、その間に「チャンスタイム」と記載された図柄が表示され、副表示領域Ｄｓには、「チャンスタイムＧＥＴ！！」と表示されており、この後にチャンスタイムに移行することを報知している。ここで、チャンスタイムとは、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されてから、時短状態が終了するまでの期間に表示される演出モードのことを示している。なお、第１時短状態と第２時短状態のどちらの時短状態が設定されている場合であっても、表示される演出モードはチャンスタイムとなる。したがって、表示される演出モードから現在設定されている時短状態が何れの時短状態かを遊技者が判別することができない構成としている。なお、チャンスタイム中に実行される演出を用いて、設定されている時短状態を示唆する構成としても良く、例えば、チャンスタイム中に表示される背景画像を複数用意し、第２時短状態が設定されている場合には第１時短状態が設定されている場合に比べて、特定の背景画像が設定され易い構成としても良い。このように構成することで、時短状態の種別を推測しようと遊技者にチャンスタイム中の表示態様に注目させることが可能となり、チャンスタイム中の遊技の興趣を向上させることができる。

【０５４９】

小表示領域Ｄｍ１には、第１特別図柄が２Ｒ時短大当たりに当選したことを示す表示態様が示されている。ここで、図１３０（ａ）においては、小表示領域Ｄｍ１における表示を遊技者が視認可能な大きさとしているが、遊技者が視認できないように構成（例えば、小表示領域Ｄｍ１を表示しない）することが望ましく、遊技者が視認できないように構成することで２Ｒ時短大当たり当選か時短当選かを遊技者が更に判別し難くすることができる。そして、第１特別図柄が２Ｒ時短大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が実行されるため、小表示領域Ｄｍ４には、遊技者に遊技機の盤面右側領域にある特定入賞口６５ａに向けて遊技球を発射する大当たり遊技中であることを報知するために「右打ち」と表示される。ここで、２Ｒ時短大当たりに当選した場合は、大当たり遊技における大当たり期間中に開閉板６５ｂが高速で開閉動作を２回行う。一方、時短当選した場合は大当たり遊技が実行されないため開閉板６５ｂが閉鎖状態のままとなる。つまり、遊技者は開閉板６５ｂの動作状況を確認することで２Ｒ時短大当たり当選か時短当選かが判別できてしまう。よって、本実施例では、これを抑制するためにチャンスタイム獲得演出においては画面を激しく発光させることで、遊技者が第３図柄表示装置８１に注目することで開閉板６５ｂに注目しないように構成している。なお、実施例では、画面を激しく発光させることで、遊技者が開閉板６５ｂに注目させない構成としているが、これに限るものではなく、ボタンを操作させる演出を実行することで遊技者をボタンに注目させる構成としても良いし、２Ｒ時短大当たり当選に基づく大当たり遊技が実行される場合にのみ作動する小さな可変入賞装置を可変入賞装置６５よりも目立たない位置に設置する構成としても良い。図１３０（ｂ）は、通常状態の第１特別図柄において時短当選した場合に実行されるチャンスタイム獲得演出の一例である。２Ｒ時短大当たりに当選した場合と異なるのは、小表示領域Ｄｍ１において、時短当選したことを示すための表示態様が表示されている点であり、その他の表示は２Ｒ時短大当たりに当選した場合に表示される表示画面と同一である。

【０５５０】

なお、時短当選した第１特別図柄の変動が停止した場合にも、小表示領域Ｄｍ４において「右打ち」と表示されるが、これは時短状態が設定されているため、遊技者に遊技機の盤面右側領域にある第２入球口６４０へ向けて遊技球を発射させる遊技を行うよう促すための表示である。このように、２Ｒ時短大当たりに当選した場合と時短当選した場合のチャンスタイム獲得演出を同一の表示態様とし、どちらに当選したのかを遊技者が判別し難くすることで、２Ｒ大時短当たりに当選した場合にも、時短当選ではないかと遊技者に期

待させることが可能となり、特別図柄抽選の抽選結果が２Ｒ時短大当たりであった場合に遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。ここで、２Ｒ時短大当たりに当選した場合にはチャンスタイム獲得演出中に大当たり遊技が実行されるが、時短当選した場合には大当たり遊技が実行されないため、同じタイミングで特別図柄の変動が停止した場合に、２Ｒ時短大当たりに当選した場合の方が時短当選した場合よりも大当たり遊技が実行される期間分、チャンスタイム獲得演出の表示からチャンスタイムが開始されるまでの期間が長くなり、チャンスタイム獲得演出の表示時間の長短で２Ｒ時短大当たりに当選したのか時短当選したのかを遊技者が判別できてしまう虞がある。そこで、第２制御例の第２変形例では、２Ｒ時短大当たりに当選した場合と時短当選した場合とでチャンスタイム獲得演出が開始されてから実際に特別図柄が変動を停止するまでの期間（確定期間）が異なる構成としている。図１３１を参照して、大当たり当選時の特別図柄の変動パターンと時短当選時の変動パターンについて説明する。図１３１（ａ）と（ｂ）に示すように、特別図柄の変動開始からチャンスタイム獲得演出が終了するまでの演出態様は同一である。しかし、図１３１（ａ）では、チャンスタイム獲得演出が開始されてから１秒後に特別図柄の変動が停止し、４秒間の大当たり遊技が実行されているのに対して、図１３１（ｂ）においては、チャンスタイム獲得演出が開始されてから約５秒後に特別図柄の変動が停止している。

【０５５１】

このように、２Ｒ時短大当たりに当選した場合よりも時短当選した場合のチャンスタイム獲得演出が開始されてから実際に特別図柄が変動を停止するまでの期間（確定期間）を長く設定する構成とすることによって、チャンスタイム獲得演出が表示されている間に大当たり遊技が実行された場合と、チャンスタイム獲得演出が表示されている間に大当たり遊技が実行されない場合とで、チャンスタイム獲得演出の表示時間が変わらないため、チャンスタイム獲得演出の表示時間の長短で遊技者が２Ｒ時短大当たり当選したのか時短当選したのかを判別し難くしている。なお、実施例では、２Ｒ時短大当たりに当選した場合と、時短当選した場合とで、異なる確定期間を設定する構成とし、チャンスタイム獲得演出の表示時間を同一とする構成としたが、これに限るものではない。例えば、２Ｒ時短大当たりに当選した場合と、時短当選した場合とで、確定期間は同一とし、時短当選した場合には特別図柄の変動が停止してから、次の特別図柄の変動が一定期間開始されない待機期間を設けることでチャンスタイム獲得演出の表示時間を同一とする構成としても良い。なお、実施例では、２Ｒ時短大当たりに当選した場合と時短当選した場合とが遊技者に判別し難く構成したが、これに限られるものではない。例えば、時短当選した特別図柄が変動している場合に、第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）が存在し、その特図１保留の保留情報に基づいて事前に判定した結果（先読み結果）が大当たり当選であった場合には、変動中の特別図柄において実行されるチャンスタイム獲得演出の表示態様を特殊な表示態様（例えば、「チャンスタイム」図柄を虹色で表示する）とし、遊技者に時短当選した後に大当たり当選することを示唆する構成としても良い。

【０５５２】

＜第２制御例の第２変形例における電気的構成について＞

次に、図１３２、図１３３を参照して第２制御例の第２変形例における電気的構成について説明をする。図１３２（ａ）は、時短当たり乱数テーブル２０２ｄｂｅの内容を示した図である。図１３２（ａ）に示した通り、時短当たり乱数テーブル２０２ｄｂｅは、上述した第２制御例の時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅに対して、第１特別図柄抽選においても時短当選と判定される規定値を設定している点で相違し、それ以外は同一である。図１３２（ｂ）は、大当たり用テーブル２０２ｄｂｄ１の内容を示した図である。図１３２（ｂ）に示した通り、大当たり用テーブル２０２ｄｂｄ１は、上述した第２制御例の大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄの内容を第１特別図柄と第２特別図柄とで共通して参照されるように規定したものであり、大当たり当選時の遊技状態と、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、に応じて、大当たり種別と、各大当たり種別に対応する時短カウンタ２０３ｈの値と確変カウンタ２０３ｉの値とが規定されている。本第２変形例では

、上述した通り、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態（第１時短）を設定可能にし、且つ、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態（第２時短）を設定可能に構成しており、図１３２（ｂ）に示した通り、大当たり用テーブル２０２ｄｂｄ１には、普通図柄の高確率状態の種別として第１時短が設定されている場合と、第２時短が設定されている場合とで、大当たり遊技終了後に設定される時短回数（時短カウンタ２０３ｈに設定する値）を異ならせている。また、図１３２（ｂ）に示した通り、本第２変形例では、大当たり当選した場合に選択される大当たり種別として、大当たり遊技が２ラウンドで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が時短状態となる大当たりＢ５ｂを選択可能に構成している。ここで、大当たり種別として大当たりＢ５ｂが選択された場合に、図１３０、及び図１３１を参照して上述した演出、即ち、第１時短が設定されたか第２時短が設定されたかを遊技者に分かり難くする特定演出が実行される。

【０５５３】

つまり、第２時短が設定された場合と同一の遊技状態（時短状態）を設定可能とし、且つ、大当たり遊技期間が短い大当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、第１時短が設定されたか第２時短が設定されたかを遊技者に分かり難くすることができる。図１３３は、時短種別選択テーブル２０２ｄｂｆの内容を示した図である。時短種別選択テーブル２０２ｄｂｆは、上述した第２制御例における時短種別選択テーブル２０２ｄｆに対して、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対応させて規定している時短種別を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。図１３３に示した通り、本第２変形例では、第２時短が設定された場合の時短終了条件（時短カウンタ２０３ｈに設定する値）が、第１時短が設定された場合の時短終了条件（図１３２（ｂ）参照）と同一となるように構成している。具体的には、時短カウンタ２０３ｈの値に「５０」，「２００」，「１００００」のいずれかが設定される時短種別が選択されるように構成している。このように構成することで、例えば、特定演出が実行された後に、普通図柄の高確率状態が設定され、特別図柄変動回数が５０回に到達し普通図柄の高確率状態（時短状態）が低確率状態（通常状態）へと移行した場合において、先程まで第１時短が設定されていたか、第２時短が設定されていたかを遊技者に分かり難くすることができる。

【０５５４】

＜第２制御例の第２変形例における制御処理について＞

次に、図１３４を参照して本第２変形例のパチンコ機１０において実行される制御処理内容について説明をする。図１３４は、時短状態演出設定処理（Ｓ９０５６）の内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（Ｓ９０５６）では、上述した第２制御例における時短状態演出設定処理（図１１８のＳ９００６参照）に対して、通常状態から時短状態へと遊技状態が移行したと判別した場合において実行される制御処理内容を異ならせている点で相違しており、具体的には、時短当選したと判別した時点において特図２保留内に大当たり当選があるかを先読み判別し（Ｓ９３５２）、大当たり当選を含む特図２保留があると判別した場合に特殊時短モードが実行されるように構成している。時短状態演出設定処理（Ｓ９０５６）では、まず、従状態設定エリア２２３ｇから変更前の遊技状態の読み出しを実行する（Ｓ９３０１）。次に、Ｓ９３０１の処理において読み出した変更前の遊技状態は確変状態であるか判別する（Ｓ９３０２）。変更前の遊技状態が確変状態であると判別した場合には（Ｓ９３０２：Ｙｅｓ）、準備タイム中に対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９３０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ９３０２の処理において、変更前の遊技状態は確変状態ではないと判別した場合には（Ｓ９３０２：Ｎｏ）、次に、変更前の遊技状態は通常状態であるか判別する（Ｓ９３０３）。変更前の遊技状態は通常状態であると判別した場合には（Ｓ９３０４：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ２２３ｄａの値に設定する（Ｓ９３０５）。そして、今回設定された時短状態が時短当選を契機に設定された時短状態であるかを判別する（Ｓ９３５１）。

【０５５５】

Ｓ９３５１の処理において、時短当選を契機に設定された時短状態であると判別した場合には（Ｓ９３５１：Ｙｅｓ）、次に、第２特別図柄の保留内に大当たりに当選する保留があるか判別する（Ｓ９３５２）。大当たりに当選する保留があると判別した場合には（Ｓ９３５２：Ｙｅｓ）特殊時短モードに対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９３５３）、本処理を終了する。一方、Ｓ９３５１の処理において、今回の抽選で時短当選していないと判別した場合（Ｓ９３５１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ９３５２の処理において、第２特別図柄の保留内に大当たりに当選する保留がないと判別した場合には（Ｓ９３５２：Ｎｏ）、時短モードに対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９３５４）、本処理を終了する。

【０５５６】

＜第３制御例＞

次に、図１３５から図１４５を参照して、第３制御例について説明をする。上述した第２制御例、及び各変形例では、通常状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選において時短当選し得るように構成していた。これに対して、本第３制御例では、通常状態以外の遊技状態が設定されている状態においても特別図柄抽選で時短当選し得るように構成している点で大きく相違している。このように構成することで、例えば、時短状態が設定されている状態において、新たに時短当選した場合に、時短状態が継続する残期間を更新可能とすることができる。よって、時短状態がいつまで継続するかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、時短状態が継続する残期間を更新させる場合において、現状の残期間よりも時短状態が継続する期間が長くなるように更新（有利更新）される場合と、短くなるように更新（不利更新）される場合とが発生するように構成している。つまり、時短抽選において時短当選するタイミングと、時短当選した場合に設定される時短回数（時短期間）とによって、時短当選が遊技者に有利な特典となる場合と、不利な特典となる場合が発生するように構成している。このように構成することで、時短当選を期待する遊技性と、時短当選を期待しない遊技性と、を備える斬新な遊技性を提供することができる。さらに、本第３制御例では、大当たり当選すること無く、連続して時短当選すればするほど遊技者に有利な時短状態が設定され易くなるように構成している。具体的には、遊技者の有利度合いを異ならせた時短種別が複数規定されており、時短状態中に時短当選する程、有利な時短種別が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、大当たり当選しない期間が長くなればなるほど、遊技者に有利な特典を付与し易くすることができる。

【０５５７】

加えて、遊技者に最も有利な時短種別が設定されている場合には、その時短種別よりも不利な時短種別が設定されている場合よりも、遊技者に不利な時短種別へと移行し易くなるように構成している。つまり、有利度合いを異ならせた複数段階の時短種別を有し、時短当選に基づいて徐々に有利度合いの高い時短種別が設定されていき、最高段階の時短種別に到達した場合には、最低段階の時短種別へと転落し易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に有利な時短種別が過剰に長時間継続してしまうことを抑制することができる。

【０５５８】

＜第３制御例の演出内容について＞

ここで、図１３５、及び図１３６を参照して、本第３制御例における特徴的な演出内容について説明をする。図１３５（ａ）は、通常状態において時短当選し、時短種別として時短Ａが設定された場合の表示画面を示した図であり、図１３５（ｂ）は、時短Ａが設定されている状態で時短当選し、時短Ｂが設定された場合の表示画面を示した図である。また、図１３６（ａ）は、時短状態中に時短当選し、残時短回数（残時短期間）が増加する場合の表示画面の一例を示した図であり、図１３６（ｂ）は、時短状態中に時短当選し、残時短回数（残時短期間）が減少する場合の表示画面の一例を示した図である。図１３５に示した通り、本第３制御例では、時短状態中に実行される特別図柄抽選においても、時短当選判定を実行可能に構成しているため、時短状態中における特別図柄抽選の結果を示

すための演出（袋８６３の中から抽選結果を示すアイコンが出現する演出）が実行される。この場合、例えば、時短状態中における現在の残時短回数と、新たに当選した時短種別とを判別し、新たに当選した時短種別に対応して設定される時短回数が現在の残時短回数（Ｄｍ７参照）よりも多い場合は、図１３６（ａ）に示した通り、時短状態の残時短回数が増加することを示す演出が実行され、新たに当選した時短種別に対応して設定される時短回数が現在の残時短回数（Ｄｍ７参照）よりも少ない場合は、図１３６（ｂ）に示した通り、時短状態の残時短回数が減少することを示す演出が実行される。なお、本第３制御例では、時短状態中に時短当選した場合には、時短終了条件が成立し難い時短状態（時短Ｂ）が設定され易く（通常状態にて時短当選した場合よりも設定され易く）なるように構成している。そして、時短Ｂが設定されている状態で更に時短当選した場合には、次回大当たり当選まで時短状態が継続する（時短回数１００００回が設定される）有利時短が付与され易くなるように構成している。そして、時短Ｂが設定されている場合は、図１３５（ｂ）に示した通り、時短Ａが設定されている状態とは異なる表示態様で時短状態が設定されていることを遊技者に報知可能な表示態様が表示される。

【０５５９】

＜第３制御例におけるゲームフローについて＞

次に、図１３７を参照して、本第３制御例におけるゲームフローについて説明をする。図１３７は、本第３制御例におけるゲームフローを示した図である。図１３７に示した通り、上述した第２制御例に対して、通常状態以外の遊技状態において、時短当選の判定を実行可能にしている点と、時短当選の判定が実行される遊技状態に応じて、時短当選確率を異ならせている点と、時短状態として、大当たり当選時の特典の有利度合いを異ならせた複数の時短種別（時短Ａ、時短Ｂ）を設けている点とで相違している。

【０５６０】

＜第３制御例における電気的構成について＞

図１３８（ａ）は、時短当たり乱数テーブル２０２ｅｅの内容を示した図である。図１３８（ａ）に示した通り、時短当たり乱数テーブル２０２ｅｅは、上述した第２制御例の時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅに対して、第１特別図柄抽選においても時短当選と判定される判定値を規定している点と、通常状態以外の遊技状態においても時短当選の判定値を規定している点と、遊技状態に応じて時短当選と判定される範囲（時短当選確率）を異ならせている点で相違している。このように構成することで、設定されている遊技状態と、実行される特別図柄抽選の種別に応じて時短当選確率を異ならせることができる。図１３８（ｂ）は、時短種別選択テーブル２０２ｅｆの内容を示した図である。図１３８（ｂ）に示した通り、時短種別選択テーブル２０２ｅｆは、上述した時短種別選択テーブル２０２ｄｆに対して、当選時の遊技状態に応じて各時短種別に対して設定される時短カウンタ２０３ｈの値、即ち、時短回数が異なるように規定している。このように構成することで、どの遊技状態が設定されているかについて遊技者に興味を持たせることができる。

【０５６１】

図１３９は、大当たり用テーブル２０２ｅｄの内容を示した図である。図１３９に示した通り、大当たり用テーブル２０２ｅｄでは上述した大当たり用テーブル２０２ｄｄに対して、大当たり当選時における遊技状態に応じて、各時短種別に対して設定される時短カウンタ２０３ｈの値、即ち、時短回数が異なるように規定している。具体的には、同一の遊技状態（時短状態）である時短Ｂが設定されている場合と、時短Ａが設定されている場合と、で大当たり遊技終了後に設定される時短回数を異ならせており、時短Ｂが設定されている場合、即ち、時短状態中に時短当選した場合に設定され易い時短状態が設定されている場合のほうが、時短回数が多い時短状態が設定されやすくなるように構成している。なお、本第３制御例では、大当たり当選時における遊技状態に応じて、各時短種別に対して設定される時短カウンタ２０３ｈの値、即ち、時短回数が異なるように規定しているが、これに限ること無く、実行される大当たり遊技のラウンド数を、大当たり当選時における遊技状態に応じて異ならせるように構成しても良い。図１４０は、本第３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成を示した図である。図１４０に示した

通り、本第３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、時短モード格納エリア２２３ｅａを追加した点で、第２制御例と相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については、その詳細な説明を省略する。時短モード格納エリア２２３ｅａは、設定された時短モードを格納するための記憶領域であって、時短状態演出設定処理（図１４２のＳ９０７６参照）において設定された時短モードが記憶される（図１４２のＳ９３７２）。そして、時短状態中に実行される特別図柄変動の演出態様を設定する際に参照され、読み出された時短モードに対応する演出態様で変動演出が実行される。

【０５６２】

＜第３制御例における制御処理内容について＞

次に、図１４１から図１４５を参照して、本第３制御例にて実行される制御処理内容について説明をする。図１４１は、時短抽選処理（Ｓ８０５６）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（Ｓ８０５６）は、上述した時短抽選処理（Ｓ８０１６）に対して、時短抽選（時短当選判定）の実行条件が成立するか否かの判別を行うための処理を変更した点で相違している。つまり、図１４１に示した通り、実行される特別図柄抽選の殆どにおいて時短当否当選が実行されている。時短抽選処理（Ｓ８０５６）では、まず、時短当たり乱数テーブル２０２ｅｅ（図１３８（ａ）参照）に基づいて抽選結果を取得する（Ｓ８１５４）。次に取得した抽選結果は時短当選であるか判別する（Ｓ８１０５）。次に取得した抽選結果は時短当選であると判別した場合には（Ｓ８１０５：Ｙｅｓ）、取得した時短種別カウンタＣＣ１の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄をセットし（Ｓ８１０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ８１０５の処理において、取得した抽選結果が時短当選ではないと判別した場合には（Ｓ８１０５：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ８１０７）、本処理を終了する。次に、図１４２は、時短状態演出設定処理（Ｓ９０７６）の内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（Ｓ９０７６）では、上述した第２制御例における時短状態演出設定処理（図１３４のＳ９０５６）に対して、今回受信した状態コマンドに含まれる時短種別を時短モード格納エリア２２３ｅａに格納するための処理を実行する点で相違し、それ以外は同一であるため、詳細な説明を省略する。次に、図１４３は、特図２演出態様設定処理（Ｓ４９９７）の内容を示したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９９７）は、第２特別図柄変動に対応させた変動演出の演出態様を設定するための処理であり、上述した第２制御例における特図２演出態様設定処理（図１２１のＳ４９８７参照）に対して、時短状態中における演出態様を決定するためのモード別演出設定処理（Ｓ９６５１）を実行する点で相違し、それ以外は同一であるため、詳細な説明を省略する。

【０５６３】

ここで、図１４４を参照して、モード別演出設定処理（Ｓ９６５１）の内容について説明をする。図１４４はモード別演出設定処理（Ｓ９６５１）の処理内容を示したフローチャートである。このモード別演出設定処理（Ｓ９６５１）では、図１３５及び図１３６を参照して上述した各種演出の演出態様を決定するための処理が実行される。モード別演出設定処理（Ｓ９６５１）では、まず、時短モード格納エリア２２３ｅａから現在の時短モードの読み出しを実行する（Ｓ９８０１）。次に、時短モード格納エリア２２３ｅａから読み出した現在の時短モードは、時短Ａであるか判別する（Ｓ９８０２）。現在の時短モードは、時短Ａであると判別した場合には（Ｓ９８０２：Ｙｅｓ）、今回の抽選が時短に当選する抽選か判別する（Ｓ９８０３）。時短に当選する抽選であると判別した場合には（Ｓ９８０３：Ｙｅｓ）、今回の抽選に基づいて付与される時短回数と、時短中カウンタ２２３ｄａの値とに基づいて、差分を算出する（Ｓ９８０４）。次に、算出した差分に基づいて残時短回数が減少するか判別する（Ｓ９８０５）。時短回数が減少しない、即ち、時短回数が増加すると判別した場合には（Ｓ９８０５：Ｎｏ）、残時短回数が増加することを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９８０６）、Ｓ９８０９の処理に移行する。一方、Ｓ９８０５の処理において、差分に基づいて残時短回数が減少すると判別した場合には（Ｓ９８０５：Ｙｅｓ）、残時短回数が減少することを示すための表示用コマンドを

設定し（Ｓ９８０７）、Ｓ９８０９の処理に移行する。一方、Ｓ９８０３の処理において、今回の抽選は時短当選する抽選ではないと判別した場合には（Ｓ９８０３：Ｎｏ）、Ｓ９８０４～Ｓ９８０７の処理をスキップし、Ｓ９８０９の処理に移行する。

【０５６４】

一方、Ｓ９８０２の処理において、読み出した現在の時短モードが時短Ａではないと判別した場合には（Ｓ９８０２：Ｎｏ）、時短Ｂ中演出設定処理を実行する（Ｓ９８０８）。時短Ｂ中演出設定処理（Ｓ９８０８）の詳細な説明については、図１４５を参照して後述する。次に、読み出した現在の時短モードと、抽選結果に基づいて設定される遊技状態との比較を実行し（Ｓ９８０９）、時短モードの切り替えがあるか判別する（Ｓ９８１０）。時短モードの切り替えがあると判別した場合には（Ｓ９８１０：Ｙｅｓ）、時短モードの切り替えに対応する演出態様を決定し（Ｓ９８１１）、本処理を終了する。一方、Ｓ９８１０の処理において、時短モードの切り替えがないと判別した場合には（Ｓ９８１０：Ｎｏ）、Ｓ９８１１の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。次に、図１４５を参照して、時短Ｂ中演出設定処理（Ｓ９８０８）の処理内容について説明をする。図１４５は、時短Ｂ中演出設定処理（Ｓ９８０８）の内容を示したフローチャートである。図１４５に示した通り、時短Ｂ中演出設定処理（Ｓ９８０８）では、時短Ｂ中において時短当選した際に設定される時短種別を判別し、時短Ｂ以外、即ち、時短Ａが設定された場合において、直ぐに時短状態が終了することを示すための演出態様を設定するための処理が実行される（Ｓ９８５３）。時短Ｂ中演出設定処理（Ｓ９８０８）では、まず、今回の抽選が時短当選する抽選であるか判別する（Ｓ９８５１）。時短当選する抽選であると判別した場合には（Ｓ９８５１：Ｙｅｓ）、時短Ｂに当選する抽選であるか判別する（Ｓ９８５２）。時短Ｂに当選する抽選ではないと判別した場合には（Ｓ９８５２：Ｎｏ）、時短終了を示唆するための演出態様を決定し（Ｓ９８５３）、本処理を終了する。一方、時短Ｂに当選する抽選であると判別した場合には（Ｓ９８５２：Ｙｅｓ）、次回大当たりまでの時短継続に対応する演出態様を決定し（Ｓ９８５５）、本処理を終了する。

【０５６５】

一方、Ｓ９８５１の処理において、今回の抽選は時短当選する抽選ではないと判別した場合には（Ｓ９８５１：Ｎｏ）、大当たりに当選する抽選であるか判別する（Ｓ９８５４）。大当たりに当選する抽選であると判別した場合には（Ｓ９８５４：Ｙｅｓ）、上述したＳ９８５５の処理を実行し、本処理を終了する。一方、大当たりに当選する抽選ではないと判別した場合には（Ｓ９８５４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０５６６】

＜第４制御例＞

次に、図１４６から図１８０を参照して、第４制御例の内容について説明をする。本第４制御例は、上述した第２制御例に対して、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選では無い（外れである）場合の一部において、小当たり当選し得るように構成し、小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させることで大当たり遊技を実行可能に構成している点で相違している。加えて、上述した第２制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選していない場合にのみ時短当選の判定を実行するように構成していたのに対して、本第４制御例では、１回の特別図柄抽選で大当たり当選と、時短当選と、を重複して判定可能に構成している点で相違している。さらに、上述した第２制御例では、大当たり当選の判定を実行した後に、時短当選の判定を実行するように構成し、時短当選した場合には、時短当選した特別図柄変動が停止表示されたタイミングにて時短状態を設定するように構成していたのに対して、本第４制御例では、大当たり当選の判定が実行される前に時短当選の判定を実行するように構成し、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選にて大当たり当選の判定が実行されるよりも前に時短状態を設定し、時短状態が設定されている状態で当該特別図柄抽選における大当たり当選の判定を実行し、当該特別図柄抽選の抽選結果を示すための特別図柄変動が実行されるタイミングにて時短状態を終了させることが可能に構成している。

【０５６７】

具体的には、通常状態における第１特別図柄抽選で時短当選した場合において、上述した通り、当該特別図柄抽選にて大当たり判定が実行されるタイミングを含む短期間の間、時短状態となるように構成している。つまり、上述した第２制御例では、次の大当たり当選に向けて遊技者に有利な遊技（特別図柄抽選を実行させ易い遊技）を、大当たり遊技を介すること無く所定期間（最大で１００００回）実行させるために特別図柄抽選にて時短当選可能な機能（時短期間設定機能）を設けていたのに対して、本第４制御例では、上述した時短期間設定機能に加え、通常状態において、特別図柄抽選を実行させ易くすること無く、特別図柄抽選による大当たり判定が実行されるタイミングが時短状態となるように構成することで通常状態にて実行される遊技（左打ち遊技）の最中に時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行可能にする機能（特殊抽選機能）を設けている。このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄抽選で時短当選したことを把握され難くしながら時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行することができるため、特別図柄抽選の結果として意外性のある抽選結果を報知することが可能となる。また、本第４制御例では、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に付与される特典を、通常状態にて大当たり当選した場合と、時短状態にて大当たり当選した場合とで、異ならせており、通常状態よりも時短状態で大当たり当選した場合のほうが、遊技者に有利な特典（例えば、ラウンド数の多い大当たり遊技）が付与されるように構成している。つまり、通常状態において実行される第１特別図柄抽選において、時短当選と大当たり当選とに重複当選した場合のほうが、大当たりのみ当選した場合よりも有利な特典が付与されることになる。加えて、本第４制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、大当たり当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、を設定可能に構成している。

【０５６８】

つまり、実行される変動演出の演出態様を把握することで実行中の特別図柄抽選に対して実行された大当たり判定の結果と、時短当選判定の結果と、を遊技者に予測させることが可能に構成している。さらに、変動演出として、時短当選の有無を報知するタイミングと、大当たり当選の有無を報知するタイミングを異ならせるように構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選に対して異なる複数の特典を付与するための判定を実行可能なパチンコ機１０において、少なくとも１の判定結果を把握（予測）した状態で、他の判定結果を示唆するための示唆態様を把握させることができる。また、本第４制御例では、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様を含む演出（時短演出）の演出結果が、時短非当選を示唆する示唆態様を含む演出結果であった場合のほうが、時短演出が実行されない場合よりも大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように、付与判定を異ならせた複数の特典を１回の特別図柄抽選にて付与可能な構成を用いたパチンコ機１０において、１の特典に対する付与判定の結果を示唆可能な判定結果示唆演出が実行された場合に、その判定結果示唆演出の演出結果が１の特典が付与されないことを示唆する演出結果であることで、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて他の特典が付与される期待度が高くなるように構成することで、判定結果示唆演出が実行された時点で、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて、何れかの特典が付与され易い状態であることを遊技者に報知することができる。以下、本第４制御例のパチンコ機１０について説明をするが、上述した各制御例と同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。まず、図１４６から図１５１を参照して、第４制御例におけるパチンコ機１０の構造について説明する。図１４６は第４制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図１４７は第４制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視右下領域を拡大した拡大図であり、図１４８～図１５１は第４制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３に設けられたＶ入賞装置６５０の構造を模式的に示した模式図である。

【０５６９】

図１４６に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０、普通図

柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図１参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図２を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【０５７０】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図９４参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図１４６の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図１４６の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視右側上部（図１４６の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、主制御装置１１０（図９４参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。第４制御例では、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、球が、第１入球口６４へ入賞したか、第２入球口６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入球口６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７ａが作動し、一方で、球が、第２入球口６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７ｂが作動するように構成されている。また、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機１０が時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が時短大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態が設定される大当たり）に対応した図柄か普通大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として通常状態が設定される大当たり）に対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【０５７１】

尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、大当たり遊技のラウンド数が１５ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される１５Ｒ時短大当たり（１５Ｒ時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される５Ｒ時短大当たり（５Ｒ時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が５Ｒで大当たり終了後に時短状態が付与されない５Ｒ通常大当たり（５Ｒ時短無大当たり）が用意さ

れている。また、大当たり抽選の抽選結果として上述した大当たりでは無い外れと判定された場合の一部において、上述した大当たりよりも遊技者に付与される特典が少ない（例えば、１ラウンドのみＶ入賞装置６５０を開放させる特典）小当たりが用意されている。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否か（小当たりであるか否か）が示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「１５Ｒ時短大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことであり、「５Ｒ時短大当たり」とは、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことである。また、「５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりの後に時短状態へと移行せずに通常状態へと移行する大当たりのことである。

【０５７２】

つまり、本パチンコ機１０では、特別図柄の大当たりに当選した場合に提供される大当たり遊技として、遊技者に最も多くの特典を付与可能な「１５Ｒ時短大当たり」と、その次に多い特典を付与可能な「５Ｒ時短大当たり」と、大当たり遊技のうち最も遊技者に付与される特典が少ない「５Ｒ通常大当たり」と、のうち、何れかの大当たり遊技が提供されるように構成されている。これにより、特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合であっても付与され得る特典が異なる大当たり遊技のうち、最も多くの特典が付与される大当たり遊技が提供されることを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、第４制御例では、大当たり遊技のラウンド数（大当たり遊技中に獲得可能な賞球数）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の内容と、に応じて遊技者に付与される特典の大小を定義しているが、これに限ること無く、上述した条件以外を用いて遊技者に付与される特典の大小を定義しても良いし、特典に大小を定義付けることなく、異なる特典が付与されるように大当たり遊技の内容を異ならせるだけでも良い。また、「時短状態」とは、大当たり終了後に遊技者に付与される付加価値（特典）として、大当たり確率は通常状態と同じであるが、第２入球口６４０へ球が入球し易い遊技状態である。この第２入球口６４０へ球が入球し易い状態とするために、第４制御例では、第２図柄の変動時間を通常状態よりも短くし、且つ、第２図柄の抽選結果が当たりの場合に動作させる電動役物６４０ａの動作態様を通常状態よりも第２入球口６４０へ球が入球し易い期間が長くなるように設定している。なお、第２入球口６４０へ球が入球し易い遊技状態を設定するためにそれ以外の構成を用いても良く、上述した設定内容の一部のみを用いても良いし、上述した内容以外にも、第２図柄の当たり確率を通常状態よりも高く設定するように構成しても良い。

【０５７３】

加えて、本第４制御例では、第１入球口６４へと遊技球が入球した場合に実行契機が成立し得る第１特別図柄抽選、及び、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に実行契機が成立し得る第２特別図柄抽選において、上述した大当たり当選、小当たり当選以外に時短当選し得るように構成している。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で実行される特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）において、時短当選の判定が実行されるように構成している。ここで、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選において大当たり判定が実行されるよりも前に時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定され、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が開始されるタイミングにて、時短状態を終了させるか否かを判定する処理（更新処理）が実行される。例えば、時短回数１（時短カウンタ２０３ｈの値が１）に設定される時短状態の場合は、時短当選した当該特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が開始されるタイミングで実行される更新処理において、残時短回数（時短カウンタ２０３ｈの値）が更新（減算）され、時短終了条件が成立し、時短状態を終了させると判定される。一方、時短回数として複数回（例えば、１００回）の値が設定される時短状態の場合は、更新処理によって実行される残時短回数の更新の結果に基づいて時短終了条件が成立するまで時短状態が継続する。つまり、本第４制御例にて用いられる時短状態の設

定タイミングと、時短状態の終了タイミングと、を用いることにより、設定される時短回数に応じて、特別図柄抽選の大当たり判定タイミングのみ（特別図柄変動期間を除外して）時短状態を設定したり、特別図柄変動期間を含めて時短状態を設定したりすることが可能となる。

【０５７４】

なお、同様の効果を奏する手法として、別の処理タイミングを設定しても良く、例えば、上述した第２制御例と同様に時短当選した当該特別図柄変動の停止タイミングに時短状態を設定し、次に実行される特別図柄変動が開始されるよりも前に時短状態の更新処理（時短状態を終了させるか否かを判定する処理）を実行可能に構成しても良い。このように構成した場合も、設定される時短回数を異ならせることで特別図柄変動期間が含まれるように時短状態を設定したり、特別図柄変動期間が含まれないように時短状態を設定したりすることが可能となる。なお、この場合、時短状態が設定された特別図柄変動が停止表示され、時短状態が設定された状態で次の特別図柄抽選が開始されない場合は、時短終了条件が成立し得ないため時短状態が継続することになる。よって、この場合、時短当選した特別図柄変動が停止表示されるまでに（時短状態が設定されるまでに）、次に実行される特別図柄抽選の実行権利（特図保留）を獲得しているかを判別し、特図保留を獲得していると判別した場合、即ち、時短状態が設定された後、ただちに次の特別図柄変動が開始され、時短状態が終了し得る場合のみ、時短当選したことを遊技者に報知するように構成すると良い。このように構成することで、時短当選したことを把握した遊技者が、第１特別図柄抽選を実行させること無く、右打ち遊技を行い、第２特別図柄抽選を実行させる行為を抑制することができる。

【０５７５】

さらに、詳細は後述するが、第４制御例では「時短状態」が終了する条件として、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて付与される時短状態に対しては、第１特別図柄および第２特別図柄の変動回数（合計変動回数）が第１所定回数（１００回）に到達した場合（第１終了条件）、或いは、特別図柄の抽選において小当たりに当選した（小当たり遊技が実行された）回数が第２所定回数（例えば、１回）に到達した場合（第２終了条件）の何れかの終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行するように構成している。このように、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行させるための終了条件を複数用意し、その複数の終了条件のうち何れかの終了条件が成立した場合に時短状態から通常状態へと移行させることで、時短状態が終了するタイミングを複数設定することが可能となり、遊技者に対して、通常状態よりも遊技者に有利な時短状態がいつまで継続するのかドキドキさせながら遊技を行わせることができる。さらに、第４制御例では特別図柄の抽選（第２特別図柄抽選）において当選し得る小当たりとして、複数の小当たり種別（例えば、小当たりＡ，Ｂ）が用意されており、各小当たり種別に対してそれぞれ第２終了条件が成立する回数が異ならせて設定されている。このように構成することで、時短状態中に当選した小当たり回数だけで時短状態が終了するか否かを予測することが困難となるため、遊技者に対して常に緊張感を持たせて時短遊技を行わせることができる。一方で、本第４制御例では、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて時短状態（第２時短）が設定された場合には、大当たり当選に基づいて時短状態（第１時短）が設定された場合とは異なる終了条件が設定されるように構成しており、具体的には、時短回数「１」が設定されるように構成している。つまり、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される第１時短は、特別図柄抽選の大当たり判定のみ時短状態で実行させるための特殊抽選機能として時短状態が利用される。

【０５７６】

また、第４制御例では、小当たり遊技中に開放されるＶ入賞装置６５０内に特定領域を設け、小当たり遊技中に球が特定領域を通過することで（特定領域である特別排出流路６５０ｅ２に設けられたＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知することで）大当たり（所謂、２種当たり）となるように構成されている（図１５０参照）。加えて、詳細は後述するが、当選した小当たりの小当たり種別に応じて小当たり遊技中に球が特定領域を通過する期待

度（Ｖ入賞期待度）が異なるように構成している。そして、各小当たり種別に対して設定される第２終了条件が成立する回数（小当たり回数）を、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技が実行される小当たり種別の方が少なくなるように構成している。このように構成することで、時短遊技中において小当たりに当選した場合に２種当たりを獲得するためのＶ入賞期待度と、時短状態が終了するかもしれない不安感とを関連付けることができ、遊技者により意欲的に遊技を行わせることができる。なお、第４制御例では、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動回数に対して、上述した通り第１所定回数（１００回）を終了条件（第１終了条件）として設定しているが、特別図柄の変動回数に対してそれ以外の終了条件を設定しても良く、例えば、第１特別図柄のみの変動回数が第３所定回数（例えば、５０回）となった場合や、第２特別図柄のみの変動回数が第４所定回数（例えば、８０回）となった場合に時短状態の終了条件が成立するように構成しても良い。また、上述した多数の終了条件の一部のみを用いても良いし、それぞれを適宜組み合わせても良い。

【０５７７】

遊技領域には、球が入賞することにより１０個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４及び第２入球口６４０への球の入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。第３図柄表示装置８１は１５インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図９４参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される（図６参照）。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。第４制御例の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図９４参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。つまり、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて第１図柄が可変表示（変動表示）されている期間（動的表示期間）に対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が可変表示（変動表示）され、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて特別図柄の抽選結果を示す表示態様で第１図柄が停止表示されるタイミングに対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が特別図柄の抽選結果に応じた表示態様で停止表示される。

【０５７８】

即ち、判別条件（第１入球口６４或いは第２入球口６４０への球の入賞）が成立することに基づいて判別手段による判別が実行され（特別図柄の抽選が実行され）、所定の動的表示期間が経過するまで識別情報（第３図柄）が動的表示（変動表示）された後に、判別手段の判別結果（特別図柄の抽選結果）を示した表示態様（図柄の組み合わせ）で、識別情報（第３図柄）が停止表示される。これにより、遊技者は第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄を把握することで特別図柄の抽選結果を把握することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。なお、第３図柄表示装置８１に停止表示される第３図柄は、特別図柄の抽選結果に応じた表示態様であれば良く、特別図柄の抽選結果の一部（例えば、大当たり或いは外れ、時短当選といった当否判定結果のみ）に対応した表示態様でも良いし、特別図柄の抽選結果の詳細（例えば、当選した大当たりの種別）に対応した表示態様でも良い。また、特別図柄の抽選結果として、４種類の抽選結果（例えば、大当たり、小当たり、外れ、時短）を有する場合には、第３図柄の表示態様として、特別図柄の抽選結果が上述した３種類の抽選結果のうち特定の２種類（例えば、大

当たり或いは小当たり）の何れかであることを示す表示態様を用いても良い。また、重複して当選可能な判定（例えば、大当たり安定、時短判定）にて重複して当選した場合には、重複当選を示すための表示態様を用いても良いし、重複当選したことに基づいて実行される遊技の内容が、大当たり当選のみに基づいて実行される遊技の内容と同一である場合には、同一の表示態様を用いても良い。また、第４制御例で用いられる表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良いし、パチンコ機１０に複数の表示装置を設けても良い。本第４制御例では時短状態中に第２図柄（普通図柄）の当たりに当選した場合には、通常状態中に第２図柄（普通図柄）の当たりに当選した場合よりも電動役物６４０ａを作動させる期間（電動役物６４０ａを突出させて球が第２入球口６４０に入球し易くする期間）が長くなるように構成している。これにより、時短状態中を第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態とすることができる。

【０５７９】

なお、時短状態中を第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態とするための構成は上述した内容に限られる物では無く、例えば、第２図柄の当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を増やすといった構成を用いても良い。また、電動役物６４０ａの作動パターンを異ならせることにより時短状態を第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。さらに、設定される遊技状態に応じて第２図柄の変動表示にかかる時間を可変させ、且つ、電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を可変させる場合において、第２図柄の変動表示が開始される時点にて設定されている遊技状態に応じて第２図柄の変動表示時間を決定し、第２図柄の変動表示が停止し、当たりを示す第２図柄が表示されたタイミング（第２図柄の当たり遊技、即ち、電動役物６４０ａを作動させるタイミング）において設定されている遊技状態に応じて電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を決定するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、時短状態中に変動が開始された第２図柄が通常状態中に当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、通常状態中に対応する電動役物６４０ａの作動パターンで作動させることができる。よって、設定されている遊技状態と実行される電動役物の作動パターンとをより正確に対応付けることができる。なお、遊技状態と第２図柄の変動時間および電動役物６４０ａの作動パターンの関係は上述した内容以外を規定しても良く、例えば、第２図柄の変動開始タイミングと、電動役物６４０ａの作動開始タイミングとの何れか一方のタイミングにおいて遊技状態として時短状態が設定されていると判別した場合には、電動役物６４０ａの作動パターンとして遊技者に有利な作動パターン（時短状態中に実行される作動パターン）を設定するように構成しても良い。

【０５８０】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図９４参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７ａで示される。図１４６に示した通り、第１入球口６４は可変表示装置ユニット８０の左側を球が流下するように行われる遊技（所謂、左打ち遊技）の方が、可変表示装置ユニット８０の右側を球が流下するように行われる遊技（所謂、右打ち遊技）よりも球が入球し易くなるように遊技盤１３上に釘が植設されている。よって、第２入球口６４０に球が入球し難い遊技状態（通常状態）が設定されている場合には、第１入球口６４に球を入球させるために左打ち遊技が実行される。一方、第１入球口６４の正面視右方には、球が入球し得る第２入球口６４０が配設されている。この第２入球口６４０へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図９４参照）で大当たり

の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７ｂで示される。また、第１入球口６４および第２入球口６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、第４制御例においては、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成してもよい。

【０５８１】

加えて、第４制御例では特別図柄の抽選契機（大当たりの抽選契機）となる球を検知するスイッチ（第１入球口スイッチ、第２入球口スイッチ）を入球口内に設けているため、特別図柄の抽選契機を獲得すると共に、賞球を獲得できる構成としているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、球が通過可能な領域（ゲート）を設け、その領域（ゲート）を通過する球を検知するスイッチ（検知手段）が球の通過を検知した場合に、特別図柄の抽選契機を獲得し得るように構成しても良い。なお、この場合、特別図柄の抽選契機となり得る領域（ゲート）を通過した球の少なくとも一部が入球可能となり、球が入球した場合に所定数（例えば５個）の賞球が払い出される入球口を設けると良い。このように構成することで、特別図柄の抽選契機の獲得回数と、賞球獲得回数とを異ならせることができるため、多様な遊技性を提供することができる。第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは遊技盤１３から手前側（図１４６の視点で手前側）に突出した突出状態（許容状態）と、遊技盤１３側に待避した待避状態（規制状態）と、に可変可能に構成されており、通常（第２図柄の当たりに当選していない場合）は電動役物６４０ａが待避状態（規制状態）となって、球が第２入球口６４０へ入球し難い状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、即ち、第２図柄の抽選において当たりに当選した場合は、電動役物６４０ａが突出状態（許容状態）となり、球が第２入球口６４０へ入球し易い状態となる。

【０５８２】

ここで、第４制御例のパチンコ機１０に設けられた第２入球口６４０への球流れについて説明をする。第４制御例では図１４６に示した通り、遊技盤１３の遊技領域の略中央位置に可変表示装置ユニット８０を配設し、遊技領域を可変表示装置ユニット８０の左方側（左打ち領域）と右方側（右打ち領域）とに区画しており、遊技者が操作ハンドル５１の操作量を調整することで発射された球の行き先を右打ち領域或いは左打ち領域へと打ち分けることが可能に構成している。以下、遊技者が操作ハンドル５１を操作して遊技領域のうち左打ち領域へと球を発射させる遊技を左打ち遊技、右打ち領域へと球を発射させる遊技を右打ち遊技と称す。第４制御例では、図１４６に示した通り、第２入球口６４０と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａ、及び、電動役物６４０ａを動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７が右打ち領域に配設されており、遊技状態として時短状態が設定されている場合には右打ち遊技が行われるように構成している。左打ち遊技により発射された球が第２入球口６４０に入球することが無いように可変表示装置ユニット８０の下方には釘が植設されており、左打ち遊技中に第２入球口６４０に球が入球することが無いように構成している。このように構成することで、左打ち遊技では第１特別図柄を変動させるために球を第１入球口６４へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第２特別図柄を変動させるために球を第２入球口６４０へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。第４制御例のパチンコ機１０では、図１４６に示した通り、右打ち領域には、その上面が左下方向（図１４６の正面視で左下方向）に向けて下り傾斜しているＶ入賞装置６５０が配設され、そのＶ入賞装置６５０の上面を流下した球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過し、電動役物６４０ａに向けて流下するように各機構が配設されている。

【０５８３】
そして、電動役物６４０ａが待避状態に位置している場合は、待機状態の電動役物６４０ａを通過し可変入賞装置６５に向けて球が流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態に位置している場合は、電動役物６４０ａに到達した球が右下方向（図２の正面視で右下方向）に向けて流下する。そして、電動役物６４０ａの右端まで到達した球は第２入球口６４０へ入球し、電動役物６４０ａの右端に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合は、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球するように構成している。さらに、本パチンコ機１０は上述した電動役物６４０ａ、第２入球口６４０、一般入賞口６３を覆うように透過性のカバー部材６５５を設けている。このカバー部材６５５は入射する光を乱反射させるためのカット加工が表面に施されている。このカバー部材６５５を設けることで、遊技中はパチンコ機１０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）や第３図柄表示装置８１から発せられる様々な光によってカバー部材６５５の内部を遊技者に視認させ難くすることができる。よって、電動役物６４０ａの動作タイミングを図って右打ち遊技を行う行為を抑制することができる。また、遊技が行われていない状態（遊技機の電源がオフになっている状態）では、カバー部材への入射光が抑えられるため、カバー部材６５５の内部を容易に視認することができ、パチンコ機１０のメンテナンスを容易に行うことができる。なお、このようにカバー部材６５５を用いて内部の視認性を可変させる構成を用いる場合には、上述したように装飾用に発光する発光手段を利用可能に構成することで発光手段を共有することができ、パチンコ機１０を構成する部品点数を削減することができるが、カバー部材６５５の内部を視認困難とするための発光手段を専用に設けても良い。

【０５８４】
また、電動役物６４０ａの動作が行われる期間を含む所定期間の間カバー部材６５５の内部を視認困難にすればよく、例えば、電動役物６４０ａの動作が実行されると判別した場合（即ち、普通図柄の抽選により当たりに当選した場合）に、カバー部材６５５の表面に電動役物６４０ａが動作する旨を報知する文字（例えば、「オープン」）が表示されるように発光手段を制御し、その表示された文字により、カバー部材６５５の内部を視認困難にするように構成しても良い。これにより、電動役物６４０ａが動作することを遊技者に把握させるとともに、その詳細な動作タイミングを把握させ難くすることができる。ここで、図１４７を参照して、本パチンコ機１０の右打ち領域の構成について説明をする。図１４７に示した通り、右打ち遊技により発射された球のうち、スルーゲート６７を通過した球は、電動役物６４０ａが配設されている領域に向けて流下する。具体的に説明をすると、電動役物６４０ａは、５０ｍｍの長さを有し、その上面を球が流下可能な板状部材で構成され、右下方向（図１４７の正面視で右下方向）に向けて下り傾斜となるように遊技盤１３に配設されている。そして、スルーゲート６７を通過した球は電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍの範囲に該当する領域ａ（図１４７参照）に流下する。領域ａに到達した球は、電動役物６４０ａが待避状態に位置している場合は電動役物６４０ａを通過し可変入賞装置６５に向けて流下する。一方、電動役物６４０ａが突出位置に位置している場合は電動役物６４０ａの上面を右端位置に向けて球が流下する。そして、領域ｂ（電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍから４０ｍｍが該当する領域）に球が到達した状態で電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合には、電動役物６４０ａの下方に設けられた一般入賞口６３に向けて球が流下するように構成されている。最後に、領域ｃ（電動役物６４０ａの右端から２０ｍｍが該当する領域）に球が到達すると、その球は第２入球口６４０へ入球するように構成されている。

【０５８５】
なお、本第４制御例では、遊技状態（普通図柄の確率状態）において電動役物６４０ａが連続して動作する期間が異なる様に構成されており、遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で電動役物６４０ａが動作する場合には、突出状態に位置する電動役物６４０ａ上を流下する球が領域ｂ（図１４７参照）に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変し、時短状態が設定されている状態では、電動役

物６４０ａ上を流下する球が領域ｃ（図１４７参照）に到達するのに十分な期間の間、電動役物６４０ａが突出位置に位置するように構成されている。具体的には、電動役物６４０ａの動作期間（継続して突出状態に位置される期間）が、時短状態中は２秒、通常状態中は０．２秒となるように構成している。そして、電動役物６４０ａは図１４７に示した領域（領域ａから領域ｃまでの範囲）を球が流下するための流下期間が０．２秒よりも長く、且つ２秒よりも短くなるように構成されている（第４制御例では、０．８秒）。このように構成することで、通常状態中に右打ち遊技を行い、普通図柄の当たりに当選し、動作中の電動役物６４０ａの上面を球が流下する状態になった場合であっても、電動役物６４０ａの上面を流下する球が第２入球口６４０に到達するまでに電動役物６４０ａの動作が終了するため、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行されることを確実に防止することができる。また、時短状態中においては、電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．４秒）よりも長い期間電動役物６４０ａを動作させるため、誘導状態（突出状態）である電動役物６４０ａの上面を流下した球が第２入球口６４０へ到達し易くし、第２特別図柄の抽選を実行され易くすることができる。

【０５８６】

さらに、時短状態中において、例えば、電動役物６４０ａが作動してから１．５秒後に電動役物６４０ａに到達した球は電動役物６４０ａの上面を流下し、領域ｂに到達したタイミングで電動役物６４０ａの作動が終了する（電動役物６４０ａが作動してから２秒経過する）ことになる。このような球は図３に示した通り、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球し、１０個の球が賞球として払い出される。このように、時短状態中において右打ち遊技をした場合には、電動役物６４０ａの作動タイミングと、電動役物６４０ａへの球の到達タイミングとによって、異なる入球口（第２入球口６４０或いは一般入賞口６３）へと球を誘導することができるように構成することで、遊技者に対して時短状態中に継続して右打ち遊技を行わせることができる。上述したように、一般入賞口６３への入球に応じた賞球数が１０個で、第２入球口６４０への入球に応じた賞球数が５個となるように構成しているため、第２特別図柄（特図２）の抽選を実行し得る状態であれば、第２入球口６４０へ球が入球するほうが一般入賞口６３に球が入球するよりも遊技者に有利な特典（即ち、特図２の抽選および５個の賞球）を付与することができ、第２特別図柄（特図２）の抽選を実行し得ない状態（特別図柄変動中）であれば、第２入球口６４０よりも一般入賞口６３に球が入球するほうが遊技者に有利な特典（即ち、１０個の賞球）を付与することができるように構成している。これにより、遊技の状況（特別図柄の変動の有無）に応じて、遊技者が入球を所望する入球口（多くの特典を獲得可能な入球口）が可変させることができるため、時短状態中における右打ち遊技を遊技者に楽しませることができる。また、電動役物６４０ａの一回の動作中に第２入球口６４０と、一般入賞口６３との両方に球を入球させるためには、右打ち遊技を継続して実行する必要があるため遊技の稼働を高めることができる。

【０５８７】

尚、第４制御例では時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間を電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと到達する期間（０．８秒）よりも十分に長い期間（２秒）を設定し、電動役物６４０ａが動作した場合に第２入球口６４０へ球を確実に入球させるように構成しているが、それ以外に、例えば、時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間を電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．８秒）よりも若干長い期間（例えば、０．９秒）となるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中においてスルーゲート６７に球を通過させた後、球の打ち出しを止め、電動役物６４０ａが動作したことを確認した後に再度球の打ち出しを開始する行為（所謂、止め打ち）を抑制することができるため、時短状態中において右打ち遊技を継続して行わせ遊技の稼働を向上させることができる。図１４６に戻り説明を続ける。図１４７を参照して上述した通り、右打ち遊技により発射された球は、まずＶ入賞装置６５０に到達する。次に、Ｖ入賞装置６５０の構成について説明をする。Ｖ入賞装置６５０は、球が入賞可能な開放状態と入賞困難な閉鎖状態とに可変可能に構成

されているものであり、第２特別図柄の抽選結果が「小当たり」である場合にＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が動作し特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに球が入賞可能な開放状態へと可変するように構成されている。なお、特別図柄の「大当たり」に当選したうちの一部において、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を、上述した「小当たり」に当選した場合と同様に動作させるように構成してもよい。これにより、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が動作した場合に特別図柄の「大当たり」に当選したのか「小当たり」に当選したのかを把握し難くすることができる。

【０５８８】

ここで、図１４７～図１５１を参照してＶ入賞装置６５０の構成について詳細に説明をする。まず、図１４７に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面を球が流下可能に構成されており、Ｖ入賞装置６５０が閉鎖状態中にＶ入賞装置６５０に到達した球は、開閉扉６５０ｆ１上を左下側（図１４７の正面視で左下側）に向けて流下し、スルーゲート６７に向けて流出される。一方、Ｖ入賞装置６５０が開放状態（即ち、小当たり遊技中）である場合は、球がＶ入賞装置６５０内へと入賞する。第４制御例では、小当たり遊技中におけるＶ入賞装置６５０の開放期間が０．１秒×１２回となるように構成されており、Ｖ入賞装置６５０が開放するタイミングにおいて開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が、Ｖ入賞装置６５０へと入賞する。Ｖ入賞装置６５０に入賞した球は、第１規制部材６５１或いは第２規制部材６５２上を流下しながら検出口６５０ａ１（図１５０（ａ）参照）に向けて整列して流下するように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が開閉扉６５０ｆ１のどの位置からＶ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。なお、第４制御例ではＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が継続して開放される期間を０．１秒に設定しているが、開閉扉６５０ｆ１の開放期間中に開閉扉６５０ｆ１上を流下している球がＶ入賞装置６５０へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、第４制御例では１回の小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を開放する回数を１２回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

【０５８９】

詳細は後述するが、第４制御例では小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を１回開放させてから次に開放させるまでの期間（開放間インターバル期間）として、小当たり遊技中の５回目と１０回目の開放動作後には５秒が設定され、それ以外のタイミングでは０．５秒が設定されている。これは、小当たり遊技が行われている期間中にＶ入賞装置６５０へ球を入賞させ易くさせるためのものである。具体的には、小当たり遊技中において５回目の開放動作が終了した時点でＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合には、５回目の開放動作終了後の開放間インターバル期間中に、遊技者に右打ち遊技を強調して促す遊技案内表示を第３図柄表示装置８１に表示するように構成している。そして、第３図柄表示装置８１に表示された遊技案内表示を把握することで右打ち遊技を開始した場合にも、Ｖ入賞装置６５０へ球を入球させることができるように、開放間インターバル期間を通常よりも長く設定している。また、小当たり遊技中の１０回目の開放動作が終了した時点でＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合にも同様の制御処理が実行される。このように構成することで、小当たり遊技中に適切な遊技をしていない遊技者（右打ち遊技をしていない遊技者）に対しても適切な遊技を実行させ易くすることができる。このように、複数回の開放動作が実行される特定遊技（小当たり遊技）中において、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行っていないと判別した場合に、適正な遊技内容を促すための遊技案内表示を表示可能とすることで、誤った遊技を行っている遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。

【０５９０】

第４制御例では、小当たり遊技中の５回目と１０回目の開放動作後に他よりも長い特別

開放間インターバル期間を設定している。このように１回の小当たり遊技中に遊技者に遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設けることで、遊技者に適切な遊技をより行わせ易くすることができる。なお、遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設ける場合では少なくとも２回目移行の報知タイミングを、正常に遊技を行っている遊技者が到達し得ないタイミングに設定するとよい。即ち、詳細は後述するが、第４制御例では小当たり遊技中に継続して右打ち遊技を行うことにより、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１の１回の開放動作において少なくとも１個の球が入球し得るように構成されているため、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っていれば、１０回目の開放動作中に小当たり遊技の終了条件となる入賞個数（１０個）に到達し、小当たり遊技が終了されることになる。つまり、小当たり遊技中の開放動作１０回目以降に実行される開放間インターバル期間は正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っている場合には到達し得ないタイミングとなる。よって、このタイミングを利用して遊技案内表示を表示させるタイミングを設定することで、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っている遊技者に対して無用に長い特別開放間インターバル期間が実行されることが無くなり、小当たり遊技を円滑に実行することができる。

【０５９１】

なお、第４制御例のように１回目の特別開放間インターバル期間を、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っても到達するタイミング（５回目の開放動作終了後）に設定する場合は、１回目の特別開放間インターバル期間が開始されるタイミング（５回目の開放動作終了タイミング）、或いは、１回目の特別開放間インターバル期間が開始されてから所定期間経過したタイミング（５回目の開放動作中に入球した球がＶ入賞装置６５０から排出されるまでに要する期間を経過したタイミング）においてＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知しているかを判別し、Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知していると判別した場合は、１回目の特別開放間インターバル期間中にその旨を報知する報知演出を表示し、Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合は、上述したように遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に設定した特別開放間インターバル期間を遊技内容に応じて有効に用いることができる。さらに、２回目の特別開放間インターバル期間においては、既にＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知している場合にも遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に所定個数（１０個）の球をＶ入賞装置６５０へ入賞させることなく小当たり遊技が終了してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【０５９２】

次に、図１４８を参照してＶ入賞装置６５０の構造について詳細に説明をする。図１４８は、このＶ入賞装置６５０の分解斜視図である。Ｖ入賞装置６５０は、図１４８に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材６５０ｂ、その開口部形成部材６５０ｂの背面側に組み合わされて、Ｖ入賞装置６５０を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材６５０ｃと、そのベース部材６５０ｃの背面側に配置されてベース部材６５０ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板６５０ｄと、そのＬＥＤ基板６５０ｄをベース部材６５０ｃと狭持する裏カバー体６５０ｅと、開口部形成部材６５０ｂに形成されている特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開閉するための開閉扉６５０ｆ１を有した開閉ユニット６５０ｆと、裏カバー体６５０ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体６５０ｇと、裏カバー体６５０ｅと流路カバー体６５０ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材６５０ｈと、その切替部材６５０ｈと係止されるリンク部材６５０ｉと、流路カバー体６５０ｇの背面側に配置される背面カバー体６５０ｊと、その背面カバー体６５０ｊの背面側に固定されて、リンク部材６５０ｉを作動させる流路ソレノイド６５０ｋと、その流路ソレノイド６５０ｋを背面側から覆って背面カバー体６５０ｊにビスにより固定するための固定用カバー体６５０ｍとで構成されている。

【０５９３】

図１４９は、Ｖ入賞装置６５０の断面図である。図１４９（ｃ）はＶ入賞装置６５０の

上面図であり、図１４９（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図１４９（ｂ）に示すように、Ｖ入賞装置６５０には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが形成されている。特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図１４９（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１で構成された検出口６５０ａ１が配置されている。この検出口６５０ａ１を通過した遊技球は、図１４９（ａ）で示す裏カバー体６５０ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図１４９（ｂ）に示すように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５０ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉６５０ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５０ｆ１は、ベース部材６５０ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内から退避されるように構成されている。なお、シャッター機構で構成された特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開閉可能な開閉扉６５０ｆ１は、閉鎖動作中において、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開口面に進入している遊技球の位置に応じて遊技球の異なる位置に対して接触可能に構成されている。つまり、開閉扉６５０ｆ１が開放状態から閉鎖状態に可動している期間において、衝突した遊技球の位置によって開放状態からの可動幅が異なる状況を創出するものであるので、開閉扉６５０ｆ１と遊技球とが接触する状況は、当接した移動部材の当接位置に応じて変位幅が可変する可変状況と言える。このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開閉扉６５０ｆ１の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面をＶ入賞装置６５０の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

【０５９４】

図１４９（ａ）は、図１４９（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図１４９（ａ）に示すように検出口６５０ａ１を有する磁気センサ６５０ｃ１は、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路側へと検出口６５０ａ１が傾くようにベース部材６５０ｃに固定されている。次に、図１５０を参照して、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路６５０ｅ１と特別排出流路６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。図１５０（ａ）は、遊技球が特別排出流路６５０ｅ２に振り分けられるように切替部材６５０ｈが作動された状態を示す裏カバー体６５０ｅの背面図である。図１５０（ａ）に示すように、切替部材６５０ｈは、リンク部材６５０ｉの突部が挿入される係止穴６５０ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５０ｈ２とを有しており、流路カバー体６５０ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５０ｇには、この誘導片６５０ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５０ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５０ｈを回動可能に配置することが可能に構成されている。図１５０（ａ）に示すように、検出口６５０ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５０ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路６５０ｅ２に誘導される。特別排出流路６５０ｅ２を通過した遊技球は特別排出流路６５０ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成されたＶスイッチ６５０ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【０５９５】

ここで、詳細については後述するが、第４制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技中に上記したＶスイッチ６５０ｅ３を遊技球が通過することにより、小当たり遊技後に大当たり遊技が設定される。即ち、Ｖスイッチ６５０ｅ３は、大当たり遊技を開始さ

せるためのトリガとして構成されている。また、切替部材６５０ｈは、小当たり中にＶ入賞装置６５０に入賞した球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過可能な流路（特別排出流路６５０ｅ２）、或いはＶスイッチ６５０ｅ３を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路６５０ｅ１）の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定することでＶ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下するように流路を切り替える（図１５０（ｂ）参照）ように構成している。第４制御例で用いられるパチンコ機１０は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド６５０ｋがオフに設定されており、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、図１５６を参照して後述する開放シナリオテーブル２０２ｆｇに規定されている内容に従って流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定し、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド６５０ｋをオフに設定している場合に、パチンコ機１０において長期間維持される状態、即ち、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように切替部材６５０ｈを維持する状態（図１５０（ａ）参照）を提供するように構成することで、パチンコ機１０の使用電力を抑えることが出来る。

【０５９６】

このように、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、Ｖ入賞装置６５０の開口（特定入賞口）から特別排出流路６５０ｅ２の入り口（切替部材６５０ｈの誘導片６５０ｈ２により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないにも関わらず開閉扉６５０ｆ１が開放されたことを検知してから切替部材６５０ｈにより球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路６５０ｅ２を流下する事態を抑制することができる。また、通常排出流路６５０ｅ１の端部には球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ６５０ｅ４が設けられている。これにより、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ６５０ｅ４とＶスイッチ６５０ｅ３との合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング（小当たり遊技の終了条件（Ｖ入賞装置６５０に所定数（１０個）の入賞があった場合、或いは、Ｖ入賞装置６５０の開放シナリオが終了した場合）が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング）において、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、Ｖ入賞装置６５０内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機１０の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい２次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

【０５９７】

このように、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した遊技球が磁気センサ６５０ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（第４制御例では１球入賞に対して１０個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、Ｖスイッチ６５０ｅ３に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用の入賞口（特定領域）をＶ入賞装置６５０とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。さらに、第４制御例では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）に応じて、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過する期待度（Ｖ入賞期待度）を異ならせることができる。よって、遊技者は小当たりに当選することだけではなく、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技

が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。次に、図１５１を参照して、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉する開閉扉６５０ｆ１の球流下面の構造について説明をする。図１５１（ａ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉扉６５０ｆ１が閉鎖している状態を平面視した模式図である。第４制御例の開閉扉６５０ｆ１は、図１５１（ａ）に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の上面に到達した球は、Ｖ入賞装置６５０上面の傾斜（図１４６参照）に沿って、Ｖ入賞装置６５０の右側上面６５０ｙ１から開閉扉６５０ｆ１の上面を介して左側上面６５０ｙ２を流下し、可変入賞装置６５に向けて流出するように構成されている。

【０５９８】

そして、開閉扉６５０ｆ１の上面には、球の流下を遅延させるための遅延部材として第１遅延部材６５０ｆａ、第２遅延部材６５０ｆｂ、第３遅延部材６５０ｆｃが設けられており、球が開閉扉６５０ｆ１上面を流下する流下期間が０．６秒となるように構成している。この流下期間（０．６秒）は、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔（閉鎖期間（０．５秒））よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が、小当たり遊技により特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放された場合に確実に入賞するように構成している。図１５１（ａ）に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉６５０ｆ１が開放状態に可変すると、図１５１（ｂ）に示した状態へと移行する。図１５１（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａが開放している状態を平面視した模式図である。図１５１（ｂ）に示した通り、開閉扉６５０ｆ１は開放状態になると、遊技盤１３の内部に待避するように可動し、右側上面６５０ｙ１を流下した球が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞可能となるように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放状態となる。また、開閉扉６５０ｆ１上を流下中の球も、開閉扉６５０ｆ１が待避位置に位置することで、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａへ入賞する。なお、開閉扉６５０ｆ１は、開放状態から閉鎖状態になる場合において、開閉扉６５０ｆ１の先端に当たった遊技球を特定入賞口６５０ａ外へと移動させる場合と特定入賞口６５０ａ内へと移動させる場合とが発生し得るように構成されているので、開閉扉６５０ｆ１が開放状態から閉鎖状態へと可動する期間中における開閉扉６５０ｆ１と遊技球との接触状況は、所定方向へと変位する手段と移動する物体とが接触した場合に、該物体が異なる方向へ移動し得る状況と言える。

【０５９９】

また、Ｖ入賞装置６５０には、開閉扉６５０ｆ１上を流下していた球がどの位置から特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第１規制部材６５１と、第２規制部材６５２が設けられており（図１４６参照）、開閉扉６５０ｆ１上面上流側で特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した球は第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を介して一列に整列させてから、球１個分の通路幅である検出口６５０ａ１に向けて流下するように構成されている。このように第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を設けることで、第１規制部材の下方位置に検出口６５０ａ１を設けたとしても、開閉扉６５０ｆ１から勢いよく入賞した球が直接検出口６５０ａ１に衝突することを防止することができるため、検出口６５０ａ１に設けられた球検知スイッチ６５０ｃ１が故障することを抑制することができる。加えて、球１個分の通路幅の検出口６５０ａ１を球が通過するまでに球を整列させるための流路（第１規制部材６５１、第２規制部材６５２上を流下する流路）を確保することができるため、Ｖ入賞装置６５０内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。以上、説明をしたように、第４制御例では判別手段の判別結果（特別図柄の抽選の結果）が所定の判別結果（小当たり）である場合に付与される特典遊技（小当たり遊技）において作動する可変部材（開閉扉６５０ｆ１）の開放間インターバル期間（０．５秒）よりも、その可変部材（開閉扉６５０ｆ１）上を球が流下するのに要する流下期間（０．６秒）が長くなるように構成しているため、小当たり遊技中の開放間インターバル（開閉扉６５０ｆ１が閉鎖状態のタイミング）中に可変部材上を流下する球を確実に次の開放タイミングでＶ入

賞装置６５０へ入賞させることができる。
【０６００】
　また、可変部材上を流下中の球のみを小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へ入賞させるだけでも小当たり遊技中に所定個数（１０個）を入賞させることができるように、１回の小当たり遊技における開放動作回数（１２回）を、小当たり遊技の終了条件入賞個数（１０個）よりも多く設定しているため、１回の開放期間（０．１秒）を短く設定したとしても、充分の入賞個数を確保することができる。加えて、１回の開放期間を長く設定しまうことにより、小当たり遊技中に過剰な個数の球をＶ入賞装置６５０へ入賞させてしまうという事態が発生することを抑制することができる。
【０６０１】
　＜第４制御例のパチンコ機１０における演出内容について＞
　図１５２～図１５４を参照して、第４制御例のパチンコ機１０にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。上述した第２制御例では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へ遊技球が入球したことを契機として実行される抽選（特別図柄抽選）における大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）において外れであった場合に、普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定（時短抽選）が実行される構成であったため、大当たり当選した場合には時短当選することがない構成であった。これに対して、第４制御例では、特別図柄抽選において大当たり当選と時短当選が重複可能な構成としている点で第２制御例と相違する。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における第１特別図柄抽選において大当たり抽選が実行される前に時短抽選を実行し、時短当選した場合には時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、時短状態が設定されている期間中に大当たり抽選が実行され、その大当たり抽選が終了し第１特別図柄の変動が開始された時点で時短状態が終了する構成としている。つまり、時短当選により時短状態が設定されている期間は大当たり抽選が実行される期間のみとなる。そして、通常状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合と、で大当たり当選した場合に決定される大当たり種別の割合が異なる構成としており、例えば、通常状態が設定されている期間で大当たり当選した場合に１５Ｒ大当たり（最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たり）が決定される割合は１０％であるのに対して、時短状態が設定されている期間で大当たり当選した場合に１５Ｒ大当たりが決定される割合は５０％となる。つまり、時短当選したことに基づいて時短状態が設定されている期間に大当たり当選すると、通常状態が設定されている期間に大当たり当選した場合よりも１５Ｒ大当たりが決定される可能性が高くなるため、時短当選と大当たり当選が重複した場合には遊技者に有利となる。
【０６０２】
　なお、本実施例では、時短当選した場合に設定される時短状態では、時短当選してから次に第１特別図柄の変動が開始されるまでの僅かな期間しか時短状態が継続しないため、遊技者は第２入球口６４０に遊技球を入球させる遊技（右打ち遊技）を行うことはできないが、大当たり当選に基づいて設定される時短状態では、右打ち遊技を行うことが可能である。ここで、大当たり当選していない場合に遊技者に時短当選したことを報知した場合、遊技者に対して変動中の特別図柄が停止した後に設定される遊技状態が通常状態なのか時短状態なのか遊技者が混乱してしまい、時短状態が設定されていると誤認した遊技者が誤って右打ち遊技を行ってしまう虞がある。一方で、時短当選と大当たり当選が重複した場合は、時短当選したことを報知したことによって、変動中の特別図柄が停止した後に設定されるのが通常状態か時短状態か遊技者が混乱したとしても、大当たり当選したことが報知されることにより、遊技者に特別図柄停止後には大当たり遊技が実行されると認識させることができる。したがって、第４制御例においては、特別図柄抽選において時短当選と大当たり当選が重複した場合には時短当選したことを報知或いは示唆するが、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合には、時短当選したことを遊技者に報知或いは示唆しない構成としている。このように構成することで、時短当選と大当たり当選が重複した場合には、どの遊技状態が設定されている場合の大当たり当選であったかを遊技者が判

別することが可能となる一方で、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合には、変動中の特別図柄が停止した後に設定される遊技状態を遊技者が誤認し、遊技者に誤った遊技方法で遊技させてしまうことを抑制することができる。図１５２および図１５３を参照して、第１特別図柄の変動中に時短抽選結果を示唆する場合の表示画面について説明する。

【０６０３】

図１５２（ａ）は、第１特別図柄の変動中に時短抽選結果示唆演出（時短抽選の結果を示唆するための演出）が実行される場合に表示される表示画面の一例である。本実施例では、特別図柄抽選において実行された時短抽選の抽選結果を遊技者に報知する場合には、「おみくじタイム演出」を実行する。おみくじタイム演出は、主表示領域Ｄｍに表示されるカプセルｃｐ５の中身によって時短当選か時短非当選かを遊技者に示唆する演出である。主表示領域Ｄｍには、閉じたカプセルｃｐ５とともに「この変動は時短当選かな？」と表示されることで、おみくじタイム演出が変動中の第１特別図柄が時短当選したか否かをカプセルｃｐ５の中身によって示唆する演出であることを遊技者に認識させることができる。ここで、おみくじタイム演出は第１特別図柄の変動毎に実行されるものではなく、時短当選した場合であってもおみくじタイム演出が実行されない場合もある構成としている。つまり、おみくじタイム演出が実行されなかった場合には、変動中の第１特別図柄が時短当選したのか否かを遊技者が認識できず、おみくじタイム演出が実行された場合には、変動中の第１特別図柄が時短当選したのか時短非当選であったのかを遊技者が認識できるように構成している。図１５２（ｂ）は、第１特別図柄の変動中に時短当選したことを示唆する場合の表示画面の一例である。主表示領域Ｄｍでは、カプセルｃｐ５が開放され、中から「○」と書かれた紙ｋ１が出現する演出が実行される。紙ｋ１は変動中の第１特別図柄が時短当選したことを示すための表示態様であり、これにより遊技者は時短当選したことを認識することができる。

【０６０４】

なお、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における第１特別図柄の変動中に時短当選したことが遊技者に示唆されるのは、時短当選と大当たり当選が重複した場合のみとしており、大当たり抽選（特別図柄抽選において実行される大当たりか否かの当否判定）の結果が外れであった場合には時短当選した場合であっても遊技者に時短当選したことが示唆されない（つまり、おみくじタイム演出が実行されない）。したがって、おみくじタイム演出において時短当選したことを示唆する紙ｋ１が表示された場合には、大当たり当選したことを示す表示態様の第３図柄が表示される前に遊技者は大当たり当選したことを認識可能となる。なお、後述するが、本実施例では、通常状態が設定されている場合と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合と、で大当たりに当選した場合の大当たり種別の割合が異なり、通常状態中に大当たり当選した場合に１５Ｒ大当たり（最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たり）が決定される割合は１０％であるのに対して、時短状態中に大当たり当選した場合に１５Ｒ大当たりが決定される割合は５０％となる。したがって、実施例では、おみくじタイム演出において時短当選したことを示唆する紙ｋ１が表示された場合には、主表示領域Ｄｍに「スーパーチャンス到来！この変動で当たれば１５Ｒ大当たりの大チャンス！」と表示される「スーパーチャンス到来演出」が実行されることで、変動中の第１特別図柄が１５Ｒ大当たりに当選している可能性が高いことを遊技者に示唆し、おみくじタイム演出が終了してから大当たり抽選の結果が報知されるまでの期間で遊技者に１５Ｒ大当たりに当選していることを期待させることで遊技の興趣を向上させることができる。図１５３（ａ）は、第１特別図柄の変動中に時短非当選であったことを示唆する場合の表示画面の一例である。時短当選した場合と異なり、おみくじタイム演出においてカプセルｃｐ５の中から「×」と書かれた紙ｋ２が出現する演出が実行される。紙ｋ２は変動中の第１特別図柄が時短非当選であったことを示すための表示態様であり、これにより遊技者は時短非当選であったことを認識することができる。

【０６０５】

なお、後述するが、本実施例では、時短非当選であったことが遊技者に示唆されるのは、大当たりＡ（１５Ｒ時短有大当たり）に当選した場合と大当たり抽選が外れであった場合のみとしている。ここで、本実施例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における第１特別図柄の大当たり種別として３つの大当たり種別が規定されており、「大当たりＡ」は大当たりのラウンド数が１５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別であって、「大当たりＢ」は大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であって、「大当たりＣ」は大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別である。つまり、大当たりＡは大当たりＢ，Ｃよりも遊技者に付与される大当たり遊技のラウンド数が多く、大当たりＣと異なり大当たり遊技終了後には通常状態よりも有利な時短状態が設定されることから、最も有利な大当たり種別である。したがって、おみくじタイム演出において、時短非当選であったことを示唆する紙ｋ２が表示された場合には、主表示領域Ｄｍに「一か八か！大当たりＡ？ｏｒハズレ？」と表示される「一か八か演出」が実行されることで、最も有利な大当たりＡに当選している可能性が高いことを遊技者に示唆し、おみくじタイム演出が終了してから大当たり抽選（特別図柄抽選において実行される大当たりか否かの当否判定）の結果が報知されるまでの期間で遊技者に大当たりＡに当選していることを期待させることで遊技の興趣を向上させることができる。

【０６０６】

図１５３（ｂ）は、時短当選と大当たり当選が重複している場合の大当たり当選報知画面の一例である。小表示領域Ｄｍ１では第１特別図柄が大当たりに当選したことを示す表示態様で停止表示され、主表示領域Ｄｍでは、うさぎのキャラクタ８０１によって宝箱８１０ｆを開放され、宝箱８１０ｆの中から「Ｖ」と書かれた玉ｔｍ２が出現する演出が実行される。玉ｔｍ２は、第１特別図柄が大当たりに当選したことを遊技者に報知するための表示態様であり、玉ｔｍ２が表示されることで遊技者は大当たりに当選したことを認識することができる。また、主表示領域Ｄｍには、図１５２（ｂ）で示した「スーパーチャンス到来！この変動で当たれば１５Ｒ大当たりの大チャンス！」と表示されるスーパーチャンス到来演出が大当たり抽選の結果が報知される時にも継続して表示される。なお、時短非当選であったものの大当たりＢまたはＣに当選した場合には、図１５３（ｂ）の主表示領域Ｄｍにスーパーチャンス到来演出および一か八か演出のどちらも表示されていない状態でうさぎのキャラクタ８０１が宝箱８１０ｆを開放して玉ｔｍ２が出現する演出が実行される。一方、時短非当選であったが大当たりＡに当選し、上述したおみくじタイム演出中に一か八か演出が実行されている場合には、図１５３（ｂ）の大当たり当選報知画面においても、主表示領域Ｄｍには一か八か演出が継続して表示され、玉ｔｍ２が表示されたことで大当たりＡに当選したことを遊技者が認識することができる。なお、図１５３（ｂ）の大当たり当選報知画面が表示された後に、決定された大当たり種別を報知する演出を実行する（図示しない）。なお、変動中の第１特別図柄が時短非当選且つ大当たり非当選であった場合に、おみくじタイム演出が実行され、おみくじタイム演出において主表示領域Ｄｍに「一か八か！大当たりＡ？ｏｒハズレ？」と表示される一か八か演出が実行された場合には、図１５３（ｂ）においても主表示領域Ｄｍに一か八か演出が継続して表示される。この場合、宝箱８１０ｆの中から「残念」と書かれた玉が出現する演出が実行されることで、大当たり非当選であったことが遊技者に報知される。

【０６０７】

なお、実施例では、おみくじタイム演出によって時短抽選（特別図柄抽選において実行される普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定）の結果を示唆する構成としたが、これに限るものではなく、特定のキャラクタや背景画像を表示させることで時短抽選結果を遊技者が認識できる構成としても良い。また、例えば、図１５２（ａ）に示すスーパーチャンス到来演出において、主表示領域Ｄｍに「スーパーチャンス到来！スーパーチャンス表示中に大当たり図柄が停止すれば、１５Ｒ大当たりの大チャンス！」と表示される構成とし、大当たり当選報知画面までスーパーチャンス到来演出が継続して表示さ

れていれば、１５Ｒ大当たりが確定し、大当たり当選報知画面が表示される前にスーパーチャンス到来演出が終了した場合、つまり、図１５３（ｂ）においてスーパーチャンス到来演出が表示されていない場合には、１５Ｒ大当たりの可能性が低いことを遊技者に示唆する構成としても良い。このように構成することで、スーパーチャンス到来演出が実行されてから大当たり当選報知画面が表示されるまでの期間、遊技者にスーパーチャンス到来演出が継続して表示されることを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるとともに、スーパーチャンス到来演出が表示された状態で大当たり当選が報知されたにも関わらず、大当たり種別が１５Ｒ大当たりでなかった場合に、遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。なお、図１５３（ｂ）において、玉ｔｍ２の表示態様によって大当たり種別を報知する構成としても良く、例えば、玉ｔｍ２の色が虹色であれば大当たりＡ（１５Ｒ時短有大当たり）、青色であれば大当たりＣ（５Ｒ時短無大当たり）であることを示す構成としても良い。次に、図１５４を参照して、時短抽選および大当たり抽選に当選した場合の報知パターンについて説明する。図１５４は、時短抽選（特別図柄抽選において実行される普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定）または大当たり抽選（特別図柄抽選において実行される大当たりか否かの当否判定）に当選した場合の報知パターンの一例を示すタイミングチャートである。

【０６０８】

図１５４（ａ）は、時短当選と大当たり当選が重複した場合の報知パターンの一例であり、リーチ前演出期間において、おみくじタイム演出（図１５２（ａ）参照）が実行され、時短当選したことを示唆するための表示態様である紙ｋ１（図１５２（ｂ）参照）および「スーパーチャンス到来演出」（図１５２（ｂ）参照）が表示されることで時短当選したことが遊技者に示唆され、リーチ演出期間を経て大当たり当選報知画面が表示されることで、大当たり当選したことが遊技者に報知される。したがって、時短当選と大当たり当選が重複した場合には、時短当選と大当たり当選が重複したことを遊技者が認識できることとなる。図１５４（ｂ）は時短当選したものの大当たり当選しなかった場合の報知パターンの一例であり、この場合には、図１５４（ａ）の場合とは異なり、リーチ前演出期間においておみくじタイム演出（図１５２（ａ）参照）は実行されないため時短抽選の結果を遊技者が知ることはできず、リーチ演出後に第３図柄が大当たり非当選であることを示すための表示態様で表示されることで大当たり当選しなかったことが遊技者に報知される。したがって、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合には、遊技者は時短抽選の結果を知ることはできず、大当たり非当選であったことのみ認識することができる。図１５４（ｃ）は、時短非当選であったものの、大当たり当選した場合の報知パターンであり、上述した通り、大当たりＡに当選した場合の一部を除き、リーチ前演出期間においておみくじタイム演出（図１５２（ａ））は実行されないため、３０２（ｂ）と同様に時短抽選の結果を遊技者が知ることはできず、リーチ演出後に第３図柄が大当たり当選したことを示すための表示態様で表示されることで大当たり当選したことのみが報知される。したがって、大当たり当選したものの時短非当選であった場合には、遊技者は時短抽選の結果を知ることはできず、大当たり当選したことのみ認識することができる。

【０６０９】

このように構成することで、時短当選と大当たり当選が重複した場合には、どの遊技状態が設定されている場合の大当たり当選であったかを遊技者が判別することが可能となる一方で、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合には、変動中の特別図柄が停止した後に設定される遊技状態を遊技者が誤認し、遊技者に誤った遊技方法で遊技させてしまうことを抑制することができる。なお、実施例では、時短当選を示唆する演出をリーチ前演出期間で実行する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、リーチ演出期間で時短当選示唆演出（時短当選したことを示唆するための演出）を実行しても良いし、大当たり当選報知画面が表示される期間において時短当選示唆演出を実行しても良い。このように構成することで、リーチ前演出期間で時短当選示唆演出が発生しなくても、大当たり当選したことが報知される画面においても時短当選示唆演出が実行される可能性がある

ため、リーチ前演出期間で時短当選示唆演出が出なかったとしても遊技者を落胆させることなく時短当選を期待させながら第１特別図柄の変動表示を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、実施例では、時短当選しても大当たり当選しなかった場合には、時短当選を報知しない構成としたが、これに限るものではなく、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合であっても、時短当選を報知する構成としても良い。例えば、実施例では、スーパーチャンス到来演出（図１５２（ｂ）参照）が実行されるのは、時短当選と大当たり当選が重複した場合のみであったため、スーパーチャンス到来演出（図１５２（ｂ）参照）が発生することで、遊技者は大当たり当選が報知される前に大当たり当選であることを知ることとなるが、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合の一部でスーパーチャンス到来演出（図１５２（ｂ））を実行する構成とすることで、スーパーチャンス到来演出（図１５２（ｂ）参照）が発生しても大当たり当選が確定せず、大当たり抽選の結果が報知される最後の瞬間まで大当たり抽選の結果を予測させる楽しみを遊技者に付与することが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６１０】

＜第４制御例のパチンコ機１０における電気的構成について＞

次に、図１５５を参照して、本第４制御例のパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有する各カウンタについて説明する。なお、上述した各制御例にて用いられた各カウンタについては、カウンタの更新範囲を一部異ならせている点で相違しているが、基本的な構成は同一であるため、その詳細な説明を省略する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～９９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９９の値を取り得るカウンタの場合は９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～９９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～９９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図１６６参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１７７参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第４制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａや、特別図柄保留球実行エリアに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ｆａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ｆａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

【０６１１】

また、この第１当たり乱数テーブル２０２ｆａには、第１特別図柄用の第１特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ１と、第２特別図柄用の第２特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ２との２種類が設けられており、大当たりとなる乱数の個数は同一であるが、小当たりとなる乱数の個数を異ならせて設定している（図１５７参照）。このように、小当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで、遊技者への特典（大当たり又は小当たり）付与に対する期待度を異ならせることができる。この第１特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ１と、第２特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ２とは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。ここで、図１５７を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ｆａについて説明する。図１５７（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ｆａに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図１５７（ｂ）は、第１特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ１に規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図１５７（ｃ）は、第２特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ２に規定さ

れている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ｆａは、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選において、大当たりと判定される乱数値（判定値）と小当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。具体的には、第１特別図柄の抽選を実行する場合には第１特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ１が参照される。図１５７（ｂ）に示した通り、第１特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ１は、乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値が大当たり以外（即ち、外れ）の判定値として規定されている。そして、第１特別図柄の抽選において第１当たり乱数カウンタＣ１の値が判別され、その値が「０～４」のいずれかである場合に大当たりであると判別される。

【０６１２】

第２特別図柄の抽選を実行する場合には第２特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ２が参照される。図１５７（ｃ）に示した通り、第２特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ２は、乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、「５～１４４」が小当たり判定値として規定されており、「１４５～９９９」がそれ以外（即ち、外れ）の判定値として規定されている。そして、第２特別図柄の抽選において第１当たり乱数カウンタＣ１の値が判別され、その値が「０～４」のいずれかである場合に大当たりと判別され、「５～１４４」のいずれかである場合に小当たりと判別される。第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第４制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納される。また、特別図柄の抽選（変動）を実行可能な状態（即ち、特別図柄の変動中及び大当たり遊技、小当たり遊技中以外の状態）では球が第１入球口６４或いは第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄保留球実行エリアに格納される。ここで、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは特別図柄保留球実行エリアに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりや小当たりであると判別される乱数でなければ、即ち、特別図柄の外れであると判別される乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の外れ時のものとなる。

【０６１３】

一方で、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは特別図柄保留球実行エリアに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の具体的な表示態様は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは特別図柄保留球実行エリアに格納されている第１当たり種別カウンタＣ２の値が示す表示態様となる。第４制御例のパチンコ機１０における第１当たり乱数カウンタＣ１は、０～９９９の範囲の２バイトのループカウンタとして構成されている。この第１当たり乱数カウンタＣ１において、第１特別図柄、第２特別図柄の抽選時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は５個あり、その乱数値である「０～４」は、前述したように第１当たり乱数テーブル２０２ｆａの第１特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ１、第２特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ２に格納されている。このように第４制御例のパチンコ機１０では乱数値の総数が１０００ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が５なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／２００」となる。第４制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。第４制御例では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図１５８を参照して大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂの内容について説明をする。

【０６１４】

図１５８（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１５８（ａ）に示した通り、第４制御例では、第１特別図柄（特図１）の抽選時に、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を判定する際に用いられる特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ１と、第２特別図柄（特図２）の抽選時に、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を判定する際に用いられる特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ２と、を有している。これにより、特図１の抽選により大当たりに当選した場合の大当たり種別と、特図２の抽選により大当たりに当選した場合の大当たり種別とを異ならせる、或いは、複数種類の大当たり種別のそれぞれが選択される割合を異ならせることができるため、第１特別図柄（特図１）を用いた遊技と、第２特別図柄（特図２）を用いた遊技とで異なる遊技性を遊技者に提供することができ遊技の興趣を向上することができる。次に、図１５８（ｂ）を参照して第１特別図柄（特図１）の抽選時に用いられる特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ１について説明をする。図１５８（ｂ）は特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ１に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１５８（ｂ）に示した通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合に、第１当たり種別カウンタＣ２において、乱数値が「０～９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＡ」となり、「１０～４９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＢ」となり、「５０～９９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＣ」となる。遊技状態として時短状態が設定されている場合に、第１当たり種別カウンタＣ２において、乱数値が「０～９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＤ」となり、「１０～４９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＡ」となり、「５０～９９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＢ」となる。

【０６１５】

「大当たりＡ」は、大当たり遊技としてラウンド数が１５ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数が多い上に、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりＡ」は、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＡ」が選択される乱数値が１０個なので、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ」が選択される割合は１０％である。「大当たりＢ」は、大当たり遊技としてラウンド数が５ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数は上述した「大当たりＡ」よりも少ないが、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりＢ」は、遊技者にとって有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＢ」が選択される乱数値が４０個なので、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ」が選択される割合は４０％である。「大当たりＣ」は、大当たり遊技としてラウンド数が５ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が通常状態（非時短状態）に設定される大当たり種別である。ラウンド数も少なく、大当たり後に通常状態が設定されるので、「大当たりＣ」は、遊技者にとって不利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＣ」が選択される乱数値が５０個なので、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ」が選択される割合は５０％である。

【０６１６】

「大当たりＤ」は、大当たり遊技としてラウンド数が１５ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数が多い上に、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりＤ」は、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。さらに、「大当たりＤ」は、上述した「大当たりＡ」に対して、終了し難い時短状態が設定されるように構成している。よって、同一内容の大当たり遊技が実行され、且つ、大当たり遊技終了後に同一の遊技状態が設定される「大当たりＡ」よりも、遊技者に有利な大当たり種別となる。以上、説明をしたよ

うに、第４制御例のパチンコ機１０では、通常状態が設定されている第１特別図柄（特図１）の抽選において大当たりに当選した場合の１０％の割合で１５ラウンドの大当たり遊技が選択され、９０％の割合で５ラウンドの大当たり遊技が選択される。また、５０％の割合で大当たり遊技終了後の遊技状態が時短状態へと移行する大当たりが選択される。一方、時短状態が設定されている状態で実行された第１特別図柄（特図１）の抽選において大当たりに当選した場合の５０％の割合で１５ラウンドの大当たり遊技が選択され、５０％の割合で５ラウンドの大当たり遊技が選択される。また、時短状態中に特図１抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に必ず時短状態が設定される。つまり、通常状態で大当たり当選するよりも時短状態で大当たり当選したほうが、大当たり遊技の内容、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の点で遊技者に有利となる。よって、大当たり当選時点の遊技状態としては、通常状態よりも時短状態のほうが遊技者に有利となる。

【０６１７】

次に、図１５８（ｃ）を参照して、第２特別図柄（特図２）の抽選時に用いられる特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ２について説明をする。図１５８（ｃ）は特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１５８（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２において、乱数値が「０～９９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＤ」となる。即ち、第２特別図柄（特図２）の抽選において大当たりに当選した場合は、大当たり種別として遊技者にとって最も有利な「大当たりＤ」が必ず選択されるように構成している。第４制御例では、大当たりの種類は４種類としたが、それに限らず、１種類でもよいし、５種類以上設けるように構成してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とで、同じ第１当たり種別カウンタＣ２の値であっても、異なる大当たり種別が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、例えば、第２特別図柄で大当たりした場合に、よりラウンド数が多く実行される大当たり種別を設定しておくことで、第２特別図柄での当たりをより遊技者に期待させることができる。よって、高確率遊技状態での当たりをより遊技者に有利にすることができ、高確率状態中における遊技の趣向性を向上させることができる。従って、高確率状態へ移行させたいと遊技者に強く思わせることができ、より長く遊技を行わせることができる。また、第１特別図柄と第２特別図柄とで選択される大当たり種別の種類と、各大当たり種別の選択率（振分率）を同一にし、各大当たり種別に対応させる第１当たり種別カウンタＣ２の範囲のみを異ならせるように構成しても良い。これにより特定のカウンタ値を狙って第１当たり種別カウンタＣ２の値を取得する不正行為が第１特別図柄と第２特別図柄との両方で実行されることを抑制することができる。

【０６１８】

小当たり種別カウンタＣ５は、特別図柄の小当たりとなった場合に、小当たり種別を決定して、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣ５の値は、例えば、定期的に（第４制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納され、特別図柄の抽選（変動）を実行可能な状態（即ち、特別図柄の変動中及び大当たり遊技、小当たり遊技中以外の状態）において球が第１入球口６４或いは第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄保留球実行エリアに格納される。第４制御例のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣ５の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、第２特別図柄に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合に、実行される小当たりの種別を決定するための小当たり種別選択テーブル２０２ｆｆ（図１５９参照）が主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設定されている。ここで、図１５９を参照して小当たり種別選択テーブル２０２ｆｆの内容について説明をする。図１５９は小当たり種別選択テーブル２０２ｆｆに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１５９に示した通り、小当たり種別選択テーブル２０２ｆ

ｆには第２特別図柄の小当たり種別として小当たりＡ，Ｂの２種類が小当たり種別カウンタＣ５の値により選択されるように規定されている。具体的には、取得している小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～８９」である場合の小当たり種別は、「小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＡ）」となり、「９０～９９」のいずれかであった場合の小当たり種別は、「小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＢ）」となる。

【０６１９】

ここで、各小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）には、それぞれ小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０内のＶスイッチ６５０ｅ３を球が通過した場合に、その小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技の種別が設定されている。小当たりＡの場合には、大当たりＡ（１５Ｒ時短有大当たり）が設定されており、小当たりＡの実行後に、可変入賞装置６５が１５Ｒ開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態（特別図柄の変動が１００回或いは、小当たりＡに１当選、或いは、小当たりＢに３回当選するまでの期間）が設定されるように構成されている。また、小当たりＢの場合には、大当たりＢ（５Ｒ時短有大当たり）が設定されており、小当たりＢの実行後に、可変入賞装置６５が５Ｒ開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態（特別図柄の変動が１００回或いは、小当たりＡに１当選、或いは、小当たりＢに３回当選するまでの期間）が設定されるように構成されている。このように、選択される小当たり種別によって、小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技の内容およびその大当たり遊技後に設定される遊技状態を異ならせることができる。具体的には、小当たりＡは、大当たり遊技において実行されるラウンド数が多く（１５Ｒ）、且つ、大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる時短状態が設定されるため、遊技者にとって最も有利な小当たりとして設定されており、小当たりＢは、大当たり遊技において実行されるラウンド数は少なく（５Ｒ）、上述した小当たりＡよりも不利に設定されているが、大当たり遊技後に時短状態が設定される。

【０６２０】

なお、詳細な説明は後述するが、第４制御例では、時短状態の終了条件として、第２特別図柄抽選の抽選結果に基づいて成立する時短終了条件（小当たりＡ当選の回数、或いは小当たりＢ当選の回数等）、或いは、特別図柄（第１特別図柄および第２特別図柄）の変動回数に基づいて成立する時短終了条件を設定可能に構成している。このように構成することで、第１特別図柄の保留球数が１以上ある状態で大当たりに当選し、大当たり終了後に時短状態が設定された場合において、大当たり終了後に第１特別図柄（特図１）の変動が実行されたとしても時短状態が終了することが無い。また、第２特別図柄（特図２）の変動が実行され、大当たり遊技を実行させることが可能な小当たり（小当たりＡ、小当たりＢ）に当選した場合には、特別図柄の変動回数に基づいて時短終了条件が成立するよりも前に時短終了条件が成立し時短状態を終了させることができるため、時短状態中に有利な小当たり（小当たりＡ）に当選するまで小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと通過させない遊技を第２終了条件が成立するまで繰り返し実行されることを抑制することができる。次に、図１６０（ａ）を参照して変動パターンテーブル２０２ｆｄの内容について説明をする。図１６０（ａ）は変動パターンテーブル２０２ｆｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１６０（ａ）に示した通り、変動パターンテーブル２０２ｆｄには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターンテーブル２０２ｆｄ１と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ２とが規定されている。詳細については後述するが、第４制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。図１６０（ｂ）は、変動パターンテーブル２０２ｆｄに設けられる通常用変動パターンテーブル２０２ｆｄ１に規定された内容を模式的に示した模式図である。図１６０（ｂ）に示した通り、通常用変動パターンテーブル２０２ｆｄ１には、図柄種別、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。

【０６２１】

具体的には、図１６０（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「外れ」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に変動時間が７秒の短外れが対応付けて規定され、「１４０～１４９」の範囲に変動時間が２０秒のガセ外れが対応付けて規定され、「１５０～１７９」の範囲に変動時間が４０秒のノーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「１８０～１９８」の範囲に変動時間が８０秒のスーパーリーチａが対応付けて規定されている。また、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「大当たり」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に変動時間が４０秒のノーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「３０～１８９」の範囲に変動時間が８０秒のスーパーリーチが対応付けて規定され、「１９０～１９８」の範囲に変動時間が１４０秒のスペシャルリーチ各種が対応付けて規定されている。次に、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１８０秒のロング外れが規定され、抽選結果が「大当たり、または小当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１８０秒のロング外れが規定されている。このように、特別図柄の抽選結果に応じて、変動時間が７秒～１８０秒の変動パターンのうち何れかの変動パターンが設定され、この変動パターンを示すコマンドを音声ランプ制御装置１１３へと送信することで、変動時間に対応する変動演出が第３図柄表示装置８１にて実行される。

【０６２２】

ここで、第４制御例では、上述した通り、遊技状態として通常状態が設定されている状態において右打ち遊技を実行した場合には第２入球口６４０に球が入球しないように構成されていることから、通常状態中は第１入球口６４に球を入球させる遊技、即ち、第１特別図柄の抽選を実行する遊技が行われるように構成されている。このように構成されている通常状態中において第２特別図柄の抽選が実行される場合としては、遊技者が不正に球を第２入球口６４０に入球させた場合であるため、通常状態における第２特別図柄の変動は長い変動時間を有する変動パターンが選択される。これにより、短期間の間に不正に第２特別図柄の抽選が行われる事態を抑制することができる。なお、通常状態中に第２特別図柄の抽選（変動）が実行されたと判別した場合は、その抽選結果が表示されるまでの期間（１８０秒間）を用いて、不正に第２特別図柄の抽選（変動）が実行されたことを外部に報知するように構成しても良い。また、不正に第２特別図柄の抽選（変動）が実行された場合には、その不正に実行された第２特別図柄の抽選（変動）結果として、外れの抽選（変動）結果を強制的に創出し、表示するように構成しても良い。図１６０（ｂ）に示した通り、通常用変動パターンテーブル２０２ｆｄ１にて選択される変動パターン（変動時間）は、図柄種別が特図１で抽選結果が外れの場合には７秒（選択割合が約７０％）、４０秒（選択割合が約１５％）、８０秒（選択割合が約１０％）、２０秒（選択割合が約５％）の順で選択され易くなるように規定されている。また、抽選結果が大当たりの場合には８０秒（選択割合が約８０％）、４０秒（選択割合が約１５％）、１４０秒（選択割合が約５％）の順で選択され易くなるように規定されている。

【０６２３】

このように、特別図柄の抽選結果と選択される変動パターン（変動時間）には関連性があり、特別図柄の抽選結果が大当たりの場合に選択される変動時間（変動パターン）の割合と、特別図柄の抽選結果が外れの場合に選択される変動時間（変動パターン）の割合とによって、特定の変動時間（変動パターン）が選択された場合における大当たり期待度を示唆することができるように構成している。このように構成することで、選択される変動時間（変動パターン）によって大当たりに当選しているか否かを遊技者に予測させることができる。なお、第４制御例では当選した大当たり種別に関わらず、同一の変動パターンテーブルを用いる構成としているが、これに限ること無く、大当たり種別が遊技者に有利となる大当たり（例えば、大当たりＡ）を示す大当たり種別である場合と、それ以外の大当たり（大当たりＢ、大当たりＣ）を示す大当たり種別である場合とで、異なる変動パターンテーブルを用いる構成としても良い。この場合、例えば、有利大当たり（大当たりＡ

）を示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルよりも、それ以外の大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルのほうが短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成すると良い。これにより、実行される変動パターンに設定される変動時間が長ければ長いほど遊技者に有利となる遊技結果に期待することができるため、遊技者に対して特別図柄の変動時間に興味を持たせることができる。また、確変大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルよりも、通常大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルのほうが長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成しても良い、これにより、短い変動時間で大当たりに当選した場合に、遊技者に意外性のある遊技結果を提供することができ、短い変動時間が選択された場合であっても、最後まで期待を持たせることができる。

【０６２４】

次に、図１６１を参照して変動パターンテーブル２０２ｆｄに設けられた時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ２の内容について説明をする。図１６１は時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ２に規定された内容を模式的に示した模式図である。図１６１に示した通り、時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ２には、図柄種別、変動回数、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。具体的には、図１６１に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、変動回数が１～４回、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２秒の短外れが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２秒の短当たりが規定されている。図柄種別が第１特別図柄（特図１）、変動回数が５回以上、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２０秒の外れが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２０秒の当たりが規定されている。また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、変動回数が１回以上、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が３０秒の中外れが規定され、抽選結果が「小当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１６０」の範囲に変動時間が１０秒の短小当たりが規定され、「１６１～１９８」の範囲に変動時間が３０秒の中小当たりが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動時間が３０秒の中大当たりが規定されている。

【０６２５】

図１５５に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、第４制御例ではタイマ割込処理（図１６６参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の第２図柄保留球実行エリアに格納される。そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃによって設定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たりと判定する。なお、第４制御例では、普通図柄の当たりに当選する確率がパチンコ機１０の遊技状態に関わらず常に一定となるように構成しているが、それ以外の構成を用いても良い。例えば、第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃとして、普通図柄の低確率時（普通図柄の通常状態である期間）用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時（普通図柄の時短状態である期間）用との２種類を設けても良い。この場合、それぞれに含まれる当たりとなる乱数の個数が異なるように設定する。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせる

ことにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率を変更することができる。球が普通始動口６７を通過すると、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、現在の遊技状態が時短状態であるかを判別し、遊技状態が時短状態であれば第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３秒間実行される。一方、遊技状態が時短状態では無ければ第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３０秒間実行される。

【０６２６】

取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲であれば当選と判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。そして、第２図柄が停止表示（確定表示）された時点における遊技状態が時短状態であるかを判別し、第２図柄が停止表示（確定表示）された時点が時短状態であって、且つ、第２図柄の変動開始時点も時短状態である場合には第２入球口６４０が「２秒間×２回」開放されるように電動役物６４０ａを動作制御（ロング開放制御）する。一方、それ以外の場合は、第２入球口６４０が「０．２秒間×１回」だけ開放されるように電動役物６４０ａを動作制御（ショート開放制御）する。尚、第２入球口６４０開放時間や回数は任意に設定すれば良い。このように、普通図柄の変動時間、及び、当たり当選時における電動役物６４０ａの動作内容（第２入球口６４０の開放期間、開放回数）は、設定されている遊技状態によって可変されように構成されており、普通図柄の変動開始時における遊技状態が時短状態の場合は、通常状態の場合と比較して、変動表示の時間が「３０秒→３秒」と非常に短くなり、更に、時短状態が設定されている期間中に変動を開始した第２図柄の抽選結果が当たりであって電動役物６４０ａが動作を開始する時点も時短状態が設定されている場合は、それ以外の場合と比較して、第２入球口６４０の開放期間が「０．２秒×１回→２秒間×２回」と非常に長くなるので、第２入球口６４０へ球が入球し易い状態となる。尚、第２当たり乱数カウンタＣ４の値（乱数値）から、普通図柄の当たりか否かを判定する乱数値を格納したテーブル（図示せず）は、ＲＯＭ２０２内に設けられている。

【０６２７】

尚、第４制御例では、普通図柄（第２図柄）の変動開始時における遊技状態と、普通図柄の当たり当選に基づいて実行される電動役物６４０ａの動作開始タイミングにおける遊技状態とに応じて、第２図柄の変動時間、及び電動役物６４０ａの動作内容を異ならせて設定するように構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、普通図柄（第２図柄）の変動開始タイミングから電動役物６４０ａの動作開始タイミングまでの間、継続して時短状態が設定されていることを判別する判別手段を設け、その判別手段の判別結果を用いて第２図柄の変動時間、及び電動役物６４０ａの動作内容を設定するように構成しても良い。上述したように、第４制御例では電動役物６４０ａの動作として遊技者に有利となる動作（ロング開放）を実行するためには、普通図柄変動開始時、及び電動役物６４０ａの動作開始時の何れタイミングにおいても時短状態が設定されている必要がある。このように構成することで、例えば、通常状態が設定されているタイミングで変動を開始した第２図柄が、時短状態が設定されているタイミングにて当たりを示す識別情報で停止表示した場合、或いは、時短状態が設定されているタイミングで変動を開始した第２図柄が、通常状態が設定されているタイミングにて当たりを示す識別情報で停止表示した場合といった、一つの第２図柄の抽選に基づいて実行される第２図柄の変動及び電動役物６４０ａの動作が複数の遊技状態を跨ぐ場合において、遊技者に有利となる電動役物６４０ａの動作制御（ロング開放）が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に対して過剰に有利な状態を提供することを防止することができる。第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２３９）、タイマ割込処理（図１６６参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１７７参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０６２８】

このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０

では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。次に、図１５６（ａ）を参照して、第４制御例のパチンコ機１０に設けられる主制御装置１１０ＲＯＭ２０２の内容について、説明する。図１５６（ａ）に示した通り、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、固定値データの一部として、第１当たり乱数テーブル２０２ｆａ、大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃ、および変動パターンテーブル２０２ｆｄ、時短付与テーブル２０２ｆｅ、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｆ、開放シナリオテーブル２０２ｆｇ、時短当たり乱数テーブル２０２ｆｈ、時短種別選択テーブル２０２ｆｉが少なくとも記憶されている。尚、ＲＯＭ２０２に記憶されている固定値データのうち、第１当たり乱数テーブル２０２ｆａ、大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃ、変動パターンテーブル２０２ｆｄ、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｆについては、既にその詳細な内容について説明をしているため説明を省略する。時短付与テーブル２０２ｆｅは、時短状態を終了させる複数の時短終了条件を、当選した大当たりの大当たり種別毎に異ならせて設定する際に参照されるデータテーブルであり、大当たり遊技が終了（大当たり遊技のエンディング期間が終了）した場合に（図１７８のＳ１６１２：Ｙｅｓ）参照され、大当たり種別に応じて異なる時短回数（時短終了条件）が設定される。

【０６２９】

ここで、図１５８（ｄ）を参照して時短付与テーブル２０２ｆｅに規定されている内容について説明をする。図１５８（ｄ）は時短付与テーブル２０２ｆｅに規定されている内容を模式的に示した模式図である。第４制御例では大当たり終了後に時短状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ，Ｂ，Ｄ）と、大当たり終了後に時短状態が設定されない（通常状態が設定される）大当たり種別（大当たりＣ）とを有しており、図１５８（ｄ）に示した通り、各大当たり種別に対応させて複数の時短終了条件が規定されている。第４制御例では特別図柄の変動回数に応じて成立する第１時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たりＡに当選した回数に応じて成立する第２時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たりＢに当選した回数に応じて成立する第３時短終了条件と、を有している。図１５８（ｄ）に示した通り、時短付与テーブル２０２ｆｅには複数の時短終了条件のそれぞれに対応した各種カウンタに設定する値が規定されており、上述した第１時短終了条件として設定する値は時短中カウンタ２０３ｈにセットされ、第２時短終了条件として設定する値は小当たりＡカウンタ２０３ｆｇにセットされ、第３時短終了条件として設定する値は小当たりＢカウンタ２０３ｆｈにセットされる。具体的には、大当たり種別が大当たりＡ及びＢの場合には、時短終了条件として、時短中カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「１００」、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇに「１」、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈに「３」の値をセットするように規定され、大当たりＤの場合には、時短終了条件として、時短中カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「１００」、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇに「２」、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈに「１０」の値をセットするように規定されている。

【０６３０】

なお、上述した通り、第４制御例では、大当たり種別が大当たりＣの場合では、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されないため、時短付与テーブル２０２ｆｅの大当たりＣには上述した各種カウンタに対して設定する値が規定されていない。このように、当選した大当たり種別毎に大当たり遊技終了後に設定される時短状態の終了条件を異ならせることで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される旨を事前に報知したとしても、具体的な時短内容を把握させ難くすることができるため、最後まで（時短状態が終了するまで）遊技意欲を高めた状態で遊技を行うことができる。なお、第４制御例では時短付与テーブル２０２ｆｅを用いて設定される時短終了状態以外にも特別図柄の大当たりに当選した場合にも時短状態が終了するように構成しているが、この大当たり当選に基づいて成立する時短終了条件は、設定される大当たり種別に応じて異なるものでは無いため、時短付与

テーブル２０２ｆｅからは省略しているが、上述した時短終了条件（特図の大当たり当選に基づいて成立する時短終了条件）についても時短付与テーブル２０２ｆｅに値を規定するように構成しても良い。さらに、本第４制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合にも時短状態（第２時短）を設定するように構成しているが、第２時短に対して設定される時短終了条件については、後述する時短種別選択テーブル２０２ｆｉを参照して説明をする。なお、本第４制御例では、時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第２時短）に対する時短終了条件を、時短付与テーブル２０２ｆｅでは無く、時短種別選択テーブル２０２ｆｉを参照して設定するように構成しているが、これに限ること無く、時短付与テーブル２０２ｆｅに第２時短に対応する時短終了条件を規定するように構成しても良い。

【０６３１】

また、第４制御例では複数の時短終了条件として、上述した第１時短終了条件～第３時短終了条件を有する構成を用いているが、それ以外の条件を時短終了条件として設定しても良く、例えば、第１特別図柄の変動回数が所定回数（例えば５０回）となった場合に成立する時短終了条件や、第２特別図柄の変動回数が所定回数（例えば８０回）となった場合に成立する時短終了条件や、小当たりに当選しＶ入賞装置が作動した回数（小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値を合算した回数）が所定回数（例えば、１０回）となった場合に成立する時短終了条件を設定しても良い。さらに、特別図柄の変動回数や抽選結果に基づかず、別の要因によって成立する時短終了条件を設定しても良く、例えば、普通図柄の変動回数や普通図柄の当たり当選回数（電動役物６４０ａの作動回数）が所定回数となった場合に成立する時短終了条件や、特定の入球口（例えば、一般入賞口６３）に入球した球数が所定個数（例えば、５０個）となった場合に成立する時短終了条件等を予め設定するように構成しても良い。上述したように、遊技者に有利な遊技状態である時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定し、その時短終了条件の何れかが設定した場合に時短状態が終了するように構成することで、時短状態がどれくらいの期間継続するのかを遊技者が事前に把握することが困難となるため単調な遊技が行われることを抑制することができる。さらに、第４制御例では複数の時短終了条件のうち何れかの時短終了条件が成立した場合に時短状態を終了させる制御を用いているが、これ以外にも例えば、複数の時短終了条件が所定数（例えば２つ）成立した場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。この場合、成立した時短終了条件の数を判別する成立数判別手段と、成立数判別手段により判別された成立数が所定数（例えば２つ）に到達したかを判別する条件到達判別手段と、を設け、条件到達判別手段により成立数が所定数（例えば２つ）に到達したと判別された場合に時短状態を終了（通常状態を設定）するように構成すると良い。

【０６３２】

また、最初に成立した時短終了条件の内容を判別する内容判別手段を設け、その内容判別手段の判別結果に基づいて、条件到達判別手段の判別基準となる所定数（例えば２つ）を可変させる判別基準数可変手段を設けても良い。これにより、最初に成立した時短終了条件の種類に応じて、終了し易い時短状態や、終了し難い時短状態を設定することができるため、時短状態が設定された後でも遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。上述した内容に加え、時短状態が設定されてからの所定期間（例えば、特別図柄の変動回数が１０回に到達するまで）を計測する所定期間計測手段と、その所定期間計測手段の計測結果を判別する結果判別手段とを設け、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別した場合には、上述した時短終了条件が成立したとしても所定期間が経過するまでは時短状態の終了を遅延させる時短終了遅延手段を設けても良いし、結果判別手段により現在が所定期間内であると判別した場合に成立した時短終了条件を無効にする終了条件無効手段を設けても良い。また、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別している間は時短終了条件の成立の有無判別や、各時短終了条件に対応して設定された各種カウンタの値を更新（減算）する処理を実行しないようにしても良い。このように構成することで、時短状態が設定された直後に時短状態が終了してしまう事態を確実に防止すること

が出来ると共に、時短状態の終了タイミングを複雑に設定することができる。また、上述したように複数の時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態を終了させる処理を用いる場合においては、複数の時短終了条件を、優先時短終了条件（例えば、特別図柄の変動回数が１００回に到達した場合に成立する時短終了条件）と、非優先時短終了条件（例えば、小当たり回数が３回に到達した場合に成立する時短終了条件）とを設定しておき、優先時短終了条件が成立した場合は直ちに時短状態を終了させ、非優先時短終了条件のみ複数成立した場合に時短状態を終了させるように構成すると良い。このように優先時短終了条件を設けることで、遊技者に対して過剰に時短状態を提供してしまうことを抑制することができる。

【０６３３】

開放シナリオテーブル２０２ｆｇは、特別図柄の抽選によって大当たり或いは小当たりに当選した場合に実行される当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）において、可変入賞装置６５、或いは、Ｖ入賞装置６５０の開放パターン（各入賞装置に設けられた各種ソレノイドを動作させるパターン）をシナリオ化した開放シナリオが記憶されるデータテーブルであって、当選した大当たりに設定されている大当たり種別、或いは、当選した小当たりに設定されている小当たり種別に対応させて開放シナリオの内容が規定されている。このように、当選結果（大当たり或いは小当たり）および当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に応じて開放動作される入賞装置（可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０）や開放動作内容（開放シナリオ）を異ならせることで、特典遊技の有利度合を複数段階設定することができるため、大当たり又は小当たりに当選した後も、遊技者に対してどの種別の当たりに当選したのかを楽しませることができる。開放シナリオテーブル２０２ｆｇには、当選した当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に対応して当たり遊技中の開始インターバル期間（当たり遊技が開始されてから最初に入賞装置が開放動作するまでの期間）と、入賞装置の開放動作態様（開放動作される入賞装置の種別、１回の開放動作（ラウンド遊技）の秒数、総開放動作回数（ラウンド数））と、ラウンド間インターバル期間（ラウンド遊技間に設定される入賞装置が閉鎖される期間）と、終了インターバル期間（全てのラウンド遊技が終了してから、当たり遊技が終了するまでの期間（新たな特別図柄変動の開始を許容するまでの期間））と、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が通常排出流路６５０ｅ１あるいは特別排出流路６５０ｅ２を流下するように流路を切り替えるための流路ソレノイド６５０ｋのオンオフ切替動作態様が、それぞれ規定されている。

【０６３４】

具体的には、当選した当たり種別が大当たりＡに対応して、開始インターバル期間として「２秒」が、入賞装置の開放動作態様として「可変入賞装置６５」を「１５ラウンド」、１回のラウンド遊技として「継続して２９秒」開放する開放動作態様が、ラウンド間インターバル期間として「１秒」が、終了インターバル期間として「４秒」が規定されている。よって、大当たり種別が大当たりＡの大当たりに当選した場合は、可変入賞装置６５が１５ラウンド分開放される大当たり遊技が実行されることになり、遊技者に多くの賞球が払い出される大当たり遊技となる。さらに、大当たり種別が大当たりＡの場合には、大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定される大当たりであるため、大当たりＡは遊技者にとって最も有利となる特典が付与される大当たりである。次に、当たり種別が大当たりＢ，Ｃに対応して、開始インターバル期間として「２秒」が、入賞装置の開放動作態様として「可変入賞装置６５」を「５ラウンド」、１回のラウンド遊技として「継続して２９秒」開放する開放動作態様が、ラウンド間インターバル期間として「１秒」が、終了インターバル期間として「４秒」が規定されている。よって、大当たり種別が大当たりＢ，Ｃの大当たりに当選した場合は、可変入賞装置６５が５ラウンド分開放される大当たり遊技が実行されることになり、遊技者に対して大当たりＡに対応する大当たり遊技の約１／３の賞球が払い出される大当たり遊技となる。また、大当たり種別が大当たりＢの場合には、大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定され、大当たりＣの場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されないように構成されているため、大当たりＢは大当たりＡよりも不利で大当たりＣより

も有利な特典が付与される大当たりとなる。

【０６３５】

当たり種別が大当たりＤに対応して、開始インターバル期間として「１秒」が、入賞装置の開放動作態様として「Ｖ入賞装置６５０」を「１ラウンド目」に開放動作し、「可変入賞装置６５」を「２～１５ラウンド目」に開放動作し、１回のラウンド遊技として、１ラウンド目は「０．１秒開放を０．５秒間の開放間インターバルを設けて１２回」開放し、２～１５ラウンド目は「２９秒間継続開放」する開放動作態様が、ラウンド間インターバル期間として、１ラウンド目終了後は「１０秒」、それ以外は「１秒」が、終了インターバル期間として「４秒」が規定されている。つまり、大当たりＤの開始インターバル期間と２ラウンド目が実行されるまでの期間（１ラウンド目のラウンド遊技内容（開閉動作態様）、及び、１ラウンド目終了後のラウンド間インターバル期間）に規定されている内容が、後述する小当たり遊技に規定されている内容と同一となるように構成している。このように構成することで、今回実行されている当たり遊技が大当たり遊技であるか小当たり遊技であるかを、１ラウンド目が終了するタイミングまで（小当たり遊技であればその小当たり遊技が終了するタイミングまで）遊技者に把握させ難くすることができる。これにより、小当たりに当選して小当たり遊技が実行されていると認識していた遊技者に対して意外性のある当たり遊技を提供することができる。なお、第４制御例では、大当たりＤは第２特別図柄によって大当たりに当選した場合に必ず選択される大当たり種別であり、且つ、第２特別図柄の抽選では殆どが小当たりに当選するように設定されている（図１５７（ｃ）参照）。よって、遊技状態として時短状態が設定され、第２特別図柄の変動を主に行う期間中は、特別図柄の変動が停止表示された後に何らかの当たり遊技が開始される。この場合において、大当たりに当選した場合も、小当たりに当選した場合も、同一の開放動作から開始される当たり遊技を実行するため、遊技者により何れの当たり（大当たり又は小当たり）に当選したのかを把握させ難くすることができる。

【０６３６】

加えて、第２特別図柄の抽選においては、大当たりに当選する確率の方が小当たりに当選する場合よりも低くなるように設定されており、又、大当たりＤに対応する大当たり遊技の終了後には時短状態が付与されるように設定されている。よって、大当たりに当選した遊技者に対して、小当たりに当選した場合よりも不利な特典が提供されることが無いため、意外性のある遊技（大当たりＤに対応した大当たり遊技）を、遊技者に有利な遊技とすることができるため、遊技者をより興奮させることができる。なお、大当たりＤに当選した場合と、各種小当たりに当選した場合とでは、第３図柄表示装置８１にて表示される変動表示（変動演出）として同一の演出態様が実行されるようにし、且つ、特別図柄の抽選結果を示す第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様により遊技者に抽選結果を識別され難くするために、特別図柄の停止表示タイミングと、第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄の停止表示タイミングを異ならせたり、特別図柄の停止表示タイミングと第３図柄の停止表示タイミングは同期させるが、その停止表示タイミング或いはその前後の期間において、第３図柄の表示をそれ以外の期間よりも遊技者が識別し難くするために、表示態様や表示領域を可変させたり、特別図柄の停止表示タイミングにおいて、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される演出用の図柄を第３図柄から普通図柄の変動表示に対応させた演出用普通図柄に切り替えたりすると良い。加えて、当たり遊技が実行された場合に開放動作する入賞装置（Ｖ入賞装置６５０）と第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂを離れて配設し、特別図柄の停止表示タイミング（何れかの当たりに当選したことを遊技者に報知するタイミング）に第３図柄表示装置８１にてＶ入賞装置６５０を遊技者に注目させる演出表示を実行したり、第４制御例のように第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示領域を第３図柄表示装置８１の表示領域よりも小さくし、第３図柄よりも第１図柄が視認し難くなるように構成すると良い。これにより、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであるか小当たりであるかを第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの停止表示態様により識別され難くすることができ、当たり遊技中も継続して大当たりに当選したことを期待させることができる。

【０６３７】
当たり種別が小当たりＡ，Ｂに対応して規定される内容には、小当たり遊技（１ラウンド遊技）に加え、その小当たり遊技中にＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知することにより、小当たり遊技終了後に継続して実行される大当たり遊技（２～１５ラウンド遊技）の開放シナリオも併せて規定されている。これにより、当選した小当たり種別の小当たり遊技内容と、その小当たり遊技終了後に実行し得る大当たり遊技内容とを確実に対応付けすることができるため、適正な遊技を提供することができる。具体的には、当たり種別が小当たりＡに対して、小当たり遊技として、開始インターバル期間「１秒」が、入賞装置の開放動作態様「Ｖ入賞装置６５０」を「１ラウンド」開放が、１回のラウンド遊技「０．１秒開放を１２回」、開放間インターバル期間「５回目と１０回目の開放終了後以外に０．５秒（開放間インターバル１）、５回目と１０回目の開放終了後に５秒（開放間インターバル２）」が規定されている。そして、小当たり遊技終了後に実行され得る大当たり遊技として「可変入賞装置６５」が、「２～１５ラウンド目」に開放動作し、１回のラウンド遊技「２９秒間継続開放」が、ラウンド間インターバル期間として、１ラウンド目終了後は「１０秒」、それ以外は「１秒」が、開始インターバル「２秒」、終了インターバル期間「８秒」が規定されている。また、当たり種別が小当たりＢに対して、小当たり遊技として、開始インターバル期間「１秒」が、入賞装置の開放動作態様「Ｖ入賞装置６５０」を「１ラウンド」開放が、１回のラウンド遊技「０．１秒開放を１２回」、開放間インターバル期間「５回目と１０回目の開放終了後以外に０．５秒（開放間インターバル１）、５回目と１０回目の開放終了後に５秒（開放間インターバル２）」が規定されている。そして、小当たり遊技終了後に実行され得る大当たり遊技として「可変入賞装置６５」が、「２～５ラウンド目」に開放動作し、１回のラウンド遊技「２９秒間継続開放」が、ラウンド間インターバル期間として、１ラウンド目終了後は「１０秒」、それ以外は「１秒」が、開始インターバル「２秒」、終了インターバル期間「８秒」が規定されている。

【０６３８】
つまり、小当たりＢに対応する小当たり遊技終了後に実行され得る大当たり遊技は、上述した小当たりＡに対応する大当たり遊技よりもラウンド遊技数が少なくなるように設定されている。また、小当たり種別が小当たりＢの場合には、対応する大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定されるように構成されているため、小当たりＢは小当たりＡよりも不利な特典が付与される小当たりとなる。時短当たり乱数テーブル２０２ｆｈは、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選において、時短当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（判定値）が遊技状態に対応させて規定されているデータテーブルである。ここで、図１６２（ａ）を参照して、時短当たり乱数テーブル２０２ｆｈの内容について説明をする。図１６２（ａ）は、時短当たり乱数テーブル２０２ｆｈに規定されている内容を示した図である。具体的には、特別図柄種別に関わらず、遊技状態が通常状態（特別図柄及び普通図柄の低確率状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３，４，１４０～２８７」の範囲に時短当選の判定値として規定されており、それ以外の遊技状態に対しては、時短当選の判定値を設けないように構成されている。

【０６３９】
ここで、本第４制御例では、１回の特別図柄抽選において大当たり当選の判定と時短当選の判定とを重複して実行可能に構成している。また、小当たり当選の判定と時短当選の判定とを重複して実行可能に構成している。よって、例えば、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３，４」である場合には、第１当たり乱数テーブル２０２ｆａ（図１５７（ａ）参照）を用いて実行される大当たり判定において大当たりと判定され、且つ、時短当たり乱数テーブル２０２ｆｈ（図１６２（ａ）参照）を用いて実行される時短当選判定において時短当選と判定されるため、大当たりと時短とに重複当選することになる。同様に、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「１４０～１４４」である場合には、特別図柄２乱数テーブル２０２ｆａ２（図１５７（ｃ）参照）を用いて実行される小当たり判定において小当たりと判定され、且つ、時短当たり乱数テーブル２０２ｆｈ（図１

６２（ａ）参照）を用いて実行される時短当選判定において時短当選と判定されるため、小当たりと時短とに重複当選することになる。上述した通り、本第４制御例では、時短当選の判定を実行した後に、大当たり（小当たり）判定を実行するように構成しているため、重複当選した場合には、時短状態において大当たり（小当たり）当選したことになる。よって、時短当選すること無く大当たり（小当たり）当選した場合に比べて遊技者に有利な特典を付与することができる。なお、本第４制御例では、１回の特別図柄抽選において取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて、大当たり（小当たり）の判定と、時短当選の判定を実行するように構成し、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、何れの判定においても当選判定値である場合に重複当選し得るように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄抽選の実行権利を獲得した際に、大当たり（小当たり）判定用の乱数カウンタの値と、時短当選用の乱数カウンタの値と、を別々に取得し、取得した各値を用いて大当たり（小当たり）判定と、時短当選判定を実行するように構成しても良い。

【０６４０】

時短種別選択テーブル２０２ｆｉは、特別図柄抽選で時短当選した場合に設定される時短状態（第２時短）に対する時短終了条件を設定する際に参照されるデータテーブルであって、時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対応させて時短種別が規定されている。ここで、図１６２（ｂ）を参照して、時短種別選択テーブル２０２ｆｉの内容について説明をする。図１６２（ｂ）は、時短種別選択テーブル２０２ｆｉに規定されている内容を示した図である。図１６２（ｂ）に示した通り、時短種別選択テーブル２０２ｆｉには、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対応させて時短種別が規定されており、規定されている時短種別に対応する時短終了条件が規定されている。具体的には、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の全範囲（「０～９９」）に対して時短種別として時短Ａが規定されている。そして、時短Ａに対応する時短終了条件として時短カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「１」が設定される時短終了条件が規定されている。つまり、特別図柄時短カウンタ２０３ｈの値を更新する処理が１回実行された時点で時短状態が終了する時短終了条件が設定される。よって、特別図柄抽選で時短当選した場合には、時短当選した時点で時短状態が設定され、その後当該特別図柄抽選における大当たり判定が実行され、当該特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が開始されるまでの間、時短状態が設定されることになる。つまり、特別図柄抽選で時短当選した場合には、特別図柄抽選における大当たり判定を時短状態中に実行させる（特殊抽選を実行させる）ためだけの時短状態を設定することができる。よって、特別図柄抽選で時短当選した場合には、遊技者に時短当選したことを気付かれること無く大当たり判定のみ時短状態中に実行することが可能となるため、大当たり当選した場合に遊技者に意外性のある特典（大当たり遊技内容、大当たり遊技終了後の時短状態）を付与することができる。

【０６４１】

なお、図１６２（ｂ）に示した通り、本第４制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合に時短種別として時短Ａが必ず設定されるように構成しているがこれに限ること無く、例えば、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に応じて時短Ａとは異なる時短種別を選択可能に構成しても良い。この場合、例えば、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値が「０～９４」の範囲に対して時短種別として時短Ａを規定し、「９５～９９」の範囲に対して時短種別として時短Ａとは異なる時短Ｚを規定するように構成し、時短Ｚに対応する時短終了条件として時短カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「１００」が設定される時短終了条件を規定すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で時短当選した場合の一部において、特殊抽選を実行させるための時短状態では無く、第２特別図柄抽選を継続して実行させるための時短状態を設定することが可能となるため、遊技者に対してより意外性のある遊技を提供することができる。次に、図１５６（ｂ）を参照して、本第４制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図１５６（ｂ）は、第４制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図１５６（ｂ）に示すように

、本第４制御例におけるＲＡＭ２０３は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋ、小当たり種別格納エリア２０３ｆａ、小当たり開始フラグ２０３ｆｂ、小当たり中フラグ２０３ｆｃ、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄ、Ｖフラグ２０３ｆｅ、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆ、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。

【０６４２】

つまり、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３（図９６（ｂ）参照）に対して、小当たり種別格納エリア２０３ｆａ、小当たり開始フラグ２０３ｆｂ、小当たり中フラグ２０３ｆｃ、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄ、Ｖフラグ２０３ｆｅ、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆ、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。小当たり種別格納エリア２０３ｆａは、当選した小当たりに設定される小当たり種別を一時的に格納するための記憶領域であって、小当たりに当選したと判別した場合に（図１６９のＳ１０３０６：Ｙｅｓ）、取得した小当たり種別が一時的に格納される（図１６９のＳ１０３１０）。そして、小当たり遊技中においてＶ入賞装置６５０の開放数が所定数に到達し（図１７９のＳ１１７０７：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンに設定されていないと判別した場合（図１７９のＳ１１７０８：Ｎｏ）に、格納されている小当たり種別が参照され（図１７９のＳ１１７０９）、参照した小当たり種別に対応した指示コマンドが設定される。なお、詳細な説明は省略するが、小当たり種別格納エリア２０３ｆａに格納された情報（小当たり種別を示すための情報）は、小当たり遊技終了時にクリアされるように構成されている。小当たり開始フラグ２０３ｆｂは、小当たり遊技の開始タイミングであることを示すフラグである。判定結果が小当たりである特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図１７２のＳ１０４０４）。小当たり開始フラグ２０３ｆｂがオンであることが判別されて、小当たり遊技の開始タイミングであると識別されるとオフに設定される（図１７９のＳ１１７０３）。この小当たり開始フラグ２０３ｆｂは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

【０６４３】

小当たり中フラグ２０３ｆｃは、小当たり遊技中であることを示すフラグである。判定結果が小当たりである特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図１７２のＳ１０４０４）。一方、小当たりの終了タイミングであると判別された場合（設定されている小当たりのラウンド数の遊技が終了したと判別した場合）に、オフに設定される（図１７９のＳ１１７２０）。この小当たり中フラグ２０３ｆｃは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄは、小当たり遊技が実行されている場合に、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球がＶスイッチ６５０ｅ３により検知された場合に設定される大当たり種別を判別するためのデータが記憶される記憶エリアである。Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄは、判定結果が小当たりとなる特別図柄の変動が停止する場合に、判定されている小当たり種別に対応した大当たり種別に対応するデータ値が記憶される（図１７２のＳ１０４０２）。Ｖ入賞装置６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を球が流下し、Ｖスイッチ６５０ｅ３により球を検知すると、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄに記憶されているデータ値に対応する大当たり種別に対応するＶフラグ２０３ｆｅがオンに設定されるように構成されている。小当たり遊技の終了時に、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄに記憶されているデータ値がクリアされるように構成されている。このＶ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定

されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

【０６４４】

Ｖフラグ２０３ｆｅは、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を球が流下し、Ｖスイッチ６５０ｅ３により球が検知された場合に、実行している小当たり遊技の種別に対応した大当たり種別に対応したフラグがオンに設定されるものである。小当たり遊技の終了時に、このＶフラグ２０３ｆｅがオンであるかを判別し（図１７９のＳ１１７１６）、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンであると判別した場合に（図１７９のＳ１１７１６：Ｙｅｓ）、オンに設定されているフラグより実行される大当たり種別が判別されて対応する大当たり遊技の開始が設定される（図１７９のＳ１１７１８）。このＶフラグ２０３ｆｅは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。Ｖ通過フラグ２０３ｆｆは、小当たり遊技中において、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンに設定されている状態を判別するために用いられるフラグであって、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンに設定されている場合にオンに設定される。第４制御例では、小当たり遊技中においてＶ入賞装置６５０に入賞した球の殆どが特別排出流路６５０ｅ２を流下するように構成されており、特別排出流路６５０ｅ２に最初に入賞した球に対応したＶ通過処理（図１７５参照）においてオンに設定される（図１７５のＳ１１２０７）。そして、Ｖ通過処理（図１７５参照）では、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆがオンに設定しているか判別し（図１７５のＳ１１２０１）、オンに設定していると判別した場合は（図１７５のＳ１１２０１：Ｙｅｓ）、Ｖ通過処理（図１７５参照）のうちＳ１１２０２～Ｓ１１２０８の処理をスキップするように構成している。これにより、１回の小当たり遊技中にＶスイッチ６５０ｅ３が複数の球を検知した場合であっても、最初に検知した球に対応したＶ通過処理のみが実行されることになる。よって、小当たり遊技中に実行される処理を簡素化することが出来ると共に、音声ランプ制御装置１１３へＶ通過コマンドを複数回送信してしまい、音声ランプ制御装置１１３側でのＶ通過管理は煩雑になることを抑制することができる。

【０６４５】

時短カウンタ２０３ｈは、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの特別図柄の変動回数を計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理（図１７８のＳ１１５０４）において、エンディング演出の終了タイミング（大当たりの終了タイミング）であると判別された場合に（図１７８のＳ１１６１２：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２ｆｅに規定されている値（１００）が設定される（図１７８のＳ１１６１４）。そして、特別図柄変動処理（図１６７のＳ１０１０４）にて実行される更新処理（図１７１のＳ８２５３）においてカウンタの値が参照され（図１７１のＳ１０６０１）、カウンタの値が０よりも大きいと判別した場合に（図１７１のＳ１０６０１：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の時短中カウンタ２０３ｋの値が０であると判別すると（図１７１のＳ１０６０４：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図１７１のＳ１０６０５）。なお、第４制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、カウンタの値が０に設定（リセット）される（図１７３のＳ１０５０５）。このように、複数の時短終了条件のうち、時短カウンタ２０３ｈの値を参照した時短終了条件（第１時短終了条件）以外の時短終了条件が成立した場合であっても、時短カウンタ２０３ｈの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず時短カウンタ２０３ｈの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

【０６４６】
小当たりＡカウンタ２０３ｆｇは、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの小当たり種別として小当たりＡが設定された小当たりの当選回数の計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理（図１７８のＳ１１５０４）において、エンディング演出の終了タイミング（大当たりの終了タイミング）であると判別された場合に（図１７８のＳ１１６１２：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２ｆｅに規定されている値（１）が設定される（図１７８のＳ１１６１４）。そして、特別図柄変動処理（図１６７のＳ１０１０４）の小当たり開始設定処理（図１７２のＳ１０２２３）にて実行される小当たり用時短更新処理（図１７３のＳ１０４０５）に今回当選した小当たりの小当たり種別が小当たりＡであると判別した場合に（図１７３のＳ１０５０２：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の小当たりＡカウンタ２０３ｆｇの値が０であると判別すると（図１７３のＳ１０５０４：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図１７３のＳ１０５０７）。なお、第４制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、カウンタの値が０に設定（リセット）される（図１７１のＳ１０６０６）。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりＡカウンタ２０３ｍの値を参照した時短終了条件（第２時短終了条件）以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりＡカウンタ２０３ｍの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりＡカウンタ２０３ｍの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

【０６４７】
小当たりＢカウンタ２０３ｆｈは、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの小当たり種別として小当たりＢが設定された小当たりの当選回数の計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理（図１７８のＳ１１５０４）において、エンディング演出の終了タイミング（大当たりの終了タイミング）であると判別された場合に（図１７８のＳ１１６１２：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２ｆｅに規定されている値（３）が設定される（図１７８のＳ１１６１４）。そして、特別図柄変動処理（図１６７のＳ１０１０４）の小当たり開始設定処理（図１７２のＳ１０２２３）にて実行される小当たり用時短更新処理（図１７３のＳ１０４０５）に今回当選した小当たりの小当たり種別が小当たりＢであると判別した場合に（図１７３のＳ１０５１０：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値が０であると判別すると（図１７３のＳ１０５１２：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図１７３のＳ１０５０７）。なお、第４制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、カウンタの値が０に設定（リセット）される（図１７１のＳ１０６０６）。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値を参照した時短終了条件（第３時短終了条件）以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

【０６４８】
次に、図１６３（ａ）を参照して、本第４制御例のパチンコ機１０における音声ランプ

制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２について説明する。図１６３（ａ）は、本第４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成を示した図である。図１６３（ａ）に示した通り、本第４制御例のＲＯＭ２２２は、上述した第２制御例のＲＯＭ２２２（図１０１（ａ）参照）に対して、引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａと、示唆態様選択テーブル２２２ｄｂとを削除し、抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａを追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａは、特別図柄変動の変動時間に対応して実行される変動演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、特別図柄抽選の結果（大当たり判定の判定結果と、時短当選判定の判定結果）を示唆（報知）するための態様として複数の態様の中から１の態様が選択される。この抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａは、第１特別図柄抽選の結果を示すための変動演出（特図１変動演出）の演出態様を設定するための特図１演出態様設定処理（図１８０のＳ１４８９３参照）において参照される（図１８０のＳ１９５０２参照）。ここで、図１６４を参照して、抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａに規定されている内容について説明をする。図１６４は、抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａに規定されている内容を模式的に示した図である。図１６４に示した通り、抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａには、大当たり判定時の遊技状態と、大当たり判定結果と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させて異なる抽選結果報知態様が規定されており、選択された報知態様を用いて特別図柄抽選の結果を示すための演出態様が設定される。

【０６４９】

具体的には、大当たり判定時の遊技状態が通常状態、即ち、当該特別図柄抽選における時短当選判定において時短当選しなかった場合であって、大当たり判定結果が「大当たりＡ（１５Ｒ大当たり）」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６４」の範囲に対して「時短当選示唆＋大当たり当選報知」が規定されており、「６５～７９」の範囲に対して「時短非当選示唆＋大当たり非当選報知」が規定されており、「８０～９９」の範囲に対して「大当たり当選報知」が規定されている。また、大当たり判定結果が「大当たりＢ，Ｃ（５Ｒ大当たり）」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に対して「時短当選示唆＋大当たり当選報知」が規定されており、「５～９９」の範囲に対して「大当たり当選報知」が規定されている。大当たり判定結果が「外れ」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９８」の範囲に対して「大当たり非当選報知」が規定されており、「９９」の値に対して「時短非当選示唆＋大当たり非当選報知」が規定されている。一方、大当たり判定時の遊技状態が時短状態、即ち、当該特別図柄抽選における時短当選判定において時短当選した場合であって、大当たり判定結果が「大当たりＡ，Ｄ（１５Ｒ大当たり）」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して「時短当選示唆＋大当たり当選報知」が規定されており、「９０～９９」の範囲に対して「大当たり当選報知」が規定されている。また、大当たり判定結果が「大当たりＢ，Ｃ（５Ｒ大当たり）」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して「時短当選示唆＋大当たり当選報知」が規定されており、「８０～９９」の範囲に対して「大当たり当選報知」が規定されている。大当たり判定結果が「外れ」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲に対して「時短当選示唆＋大当たり非当選報知」が規定されており、「１０～９９」の値に対して「大当たり非当選報知」が規定されている。

【０６５０】

次に、図１６３（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図１６３（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、入賞情報格納エリア２２３ａ、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、変動開始フラグ２２３ｃ、停止種別選択フラグ２２３ｄ、演出カウンタ２２３ｅ、遊技状態格納エリア２２３ｆ、時短情報更新エリア２２３ｇ、仮当たり判定フラグ２２３ｈ、仮時短情報更新エリア２２３ｉ、仮時短終了フラグ２２３ｊ、時短下限フラグ２２３ｋ、

準終了条件フラグ２２３ｍ、時短終了前変動フラグ２２３ｎ、状態演出カウンタ２２３ｏ、その他メモリエリア２２３ｚ、が少なくとも設けられている。入賞情報格納エリア２２３ａは、１つの実行エリアと、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。この入賞情報格納エリア２２３ａには、音声ランプ制御装置１１３の入賞コマンド処理（図６１のＳ４２１２参照）が実行される場合に、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンドに基づいた入賞情報が第１エリアから順に格納されていく、なお、主制御装置１１０から送信される入賞情報コマンドは、主制御装置１１０の先読み処理（図１１１のＳ６５３）が実行された場合に設定され、主制御装置１１０のメイン処理（図１７７参照）にて実行される外部出力処理（図１７７のＳ１１５０１）によって音声ランプ制御装置１１３へと送信される。この入賞情報格納エリア２２３ａの第１エリア～第４エリアに格納された各入賞情報は、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）が実行される毎に、１つずつシフト（第２エリアに格納されていた入賞情報を第１エリアに移行）される（図６６のＳ４９０４，Ｓ４９０８参照）。これにより、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が何時実行されるのかを、音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握することができる。

【０６５１】

また、入賞情報コマンドによって送信された入賞情報（特別図柄の先読み情報）を実行エリア（現在実行中の特別図柄変動に対応するエリア）までシフトさせることを可能に構成しているため、例えば、入賞情報コマンドを受信したことに基づいて、次に実行される特別図柄変動の開始タイミングから当該入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が終了するまでのタイミングまでの期間を用いた演出（所謂、先読み連続演出）を実行する際に、当該入賞情報コマンドに対応する入賞情報を上述した先読み連続演出が終了するまでの間、保持することができる。なお、第４制御例では入賞情報（第１入球口６４に球が入球した場合に取得し得る情報）を４つまで保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア２２３ａが実行エリア以外に、第１エリア～第４エリアを有するように構成しているが、例えば、第２入球口６４０に球が入球した場合に取得し得る入賞情報（第２特別図柄に関わる入賞情報）も４つまで保留記憶可能に構成した場合には、入賞情報格納エリア２２３ａに、実行エリア以外に、第１特別図柄用の４つのエリア（保留情報エリア）と、第２特別図柄用の４つのエリア（保留情報エリア）を設けるように構成すれば良い。第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。即ち、第１特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂにて、その第１特別図柄の保留球数を管理するようになっている。

【０６５２】

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

０３ｄの値を取得して、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納する（図１１４のＳ４１８２参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同期させながら、その値を更新することができる。第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値は、第３図柄表示装置８１における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納すると共に、格納後の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値分の保留球数図柄を第３図柄表示装置８１の小領域Ｄｓ１に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ａの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【０６５３】

なお、主制御装置から送信される保留球数コマンドに含まれる情報としては、実際の保留球数、即ち、特別図柄保留球数カウンタ２０３ａの値を示す情報でも良いし、特別図柄保留球数カウンタ２０３ａの値が１加算、或いは１減算されたことを示す情報でも良い。なお、保留球数コマンドとして特別図柄保留球数カウンタ２０３ａの値が１加算、或いは１減算されたことを示す情報を送信する場合には、音声ランプ制御装置１１３に受信した保留球数コマンドに含まれる情報に基づいて現在の保留球数を演算管理する演算手段を設ければ良い。変動開始フラグ２２３ｃは、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図１１４のＳ４２０４参照）、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図６６のＳ４９０２，Ｓ４９０６参照）。変動開始フラグ２２３ｃがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１７７参照）の外部出力処理（図１７７のＳ１１５０１）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。停止種別選択フラグ２２３ｄは、主制御装置１１０から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図１１４のＳ４２０７参照）、第３図柄表示装置８１における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図６６のＳ４９１０参照）。停止種別選択フラグ２２３ｄがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、表示用停止種別が設定される（図６６のＳ４９１１）。

【０６５４】

演出カウンタ２２３ｅは、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用されるカウンタであって、図示は省略したが、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理（図１７７参照）が実行される毎に更新される。第４制御例では、演出カウンタ２２３ｅとして複数のループカウンタ（例えば、０～９９の範囲で繰り返し更新されるカウンタ）を有しており、各カウンタの値が同期すること無く更新するように構成されている。具体的には、例えば、メイン処理（図１７７参照）が実行される毎に更新される値が異なるカウンタを複数設け、各カウンタ

の更新後の値が同期しないように構成している。さらに、各カウンタの値を演算することで別の値を算出し、その算出した値を用いて各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用する値として用いても良い。遊技状態格納エリア２２３ｆは、主制御装置１１０から遊技状態に関する状態コマンドを受信した場合に、その状態コマンドに対応する遊技状態を格納するための領域である。この遊技状態格納エリア２２３ｆに格納された情報（遊技状態）を参照することで、音声ランプ制御装置１１３側で現在の遊技状態を識別可能に構成している。なお、第４制御例では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、パチンコ機１０の電源が遮断された場合にデータが消去されるため、停電等の発生による電源遮断時には遊技状態格納エリア２２３ｆに格納されている現在の遊技状態を示す情報も消去されることとなる。しかしながら、第４制御例では電源投入後に実行される主制御装置１１０の立ち上げ処理（主制御装置）７（図１７６参照）にて状態コマンドが設定されるため（図１７６のＳ１１４１２）、電源復旧後、直ちに遊技状態格納エリア２２３ｆに電源遮断前に設定されていた遊技状態を示す情報が格納されることになる。よって、パチンコ機１０に電源が投入されている状態では音声ランプ制御装置１１３側で常に遊技状態を識別することができる。また、主制御装置１１０において遊技状態を可変設定する場合にも、可変設定された後の遊技状態を示す状態コマンドが設定される（図１７３のＳ１０５０９、図１７１のＳ１０６０７、図１７８のＳ１１６１６等）。

【０６５５】

時短情報更新エリア２２３ｇは、時短状態の終了条件と、各終了条件に対する進捗状況（終了条件の対象となる事象（例えば、特別図柄の変動や小当たり、大当たりの当選）が実行された回数）とを格納するためのデータ領域である。この時短情報更新エリア２２３ａに格納される情報（時短状態の終了条件及び進捗状況）に基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される状態（状況）表示態様Ｄｍ３ａが選択される。この時短情報更新エリア２２３ｇは、主制御装置１１０から時短設定情報を含む時短関連コマンド、即ち、主制御装置１１０の大当たり制御処理（図１７８のＳ１１５０４）にてエンディング演出の終了タイミングと判別し（図１７８のＳ１１６１２）、時短状態の終了条件を設定した場合に（図１７８のＳ１１６１４）設定される時短設定情報コマンドを受信した場合に、今回の時短状態を終了させるための終了条件が設定される。そして、音声ランプ制御装置１１３の時短更新処理において、時短情報を更新させるための更新情報（特別図柄変動が実行されたことを示すための変動情報や、小当たりに当選したことを示すための小当たり情報）を受信したと判別した場合に、受信した更新情報に対応させて現在の時短状況が更新される。この時短情報更新エリア２２３ｇ内のデータ領域について具体的に説明をすると、時短情報更新エリア２２３ｇには、時短状態の終了条件になり得る各項目（例えば、第１特別図柄の変動回数、第２特別図柄の変動回数、第１特別図柄の変動回数と第２特別図柄の変動回数とを合算した合算変動回数、小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）毎の当選回数（Ｖ入賞装置６００の動作を開始した回数）、小当たり当選回数（各小当たり種別の当選回数を合算した合算当選回数）等）に対応して情報を一時的に格納できるように形成されており、各項目に対して、時短設定情報（時短状態の終了条件が成立する回数）と、時短状態が継続して設定されている期間中における各項目の更新情報（実際に実行された回数を示す情報）と、がそれぞれ格納されるように構成されている。

【０６５６】

第４制御例では、この時短情報更新エリア２２３ｇに格納されている情報を用いて、複数の終了条件の中から他の終了条件よりも成立し易い終了条件を判別したり、各終了条件が成立するまでの残実行回数を判別したりするように構成している。さらに、時短情報更新エリア２２３ｇに格納されている時短設定情報や更新情報を用いて、例えば、時短設定情報に含まれる各項目の終了条件を示す値に対する更新情報が示す値の割合を算出し、時短進行度合いを数値（例えばパーセント）で表示するように構成しても良い。また、第４制御例では、時短情報更新エリア２２３ｇに格納される情報として、更新情報（既に実行された回数（変動回数、当選回数）を示す情報）を格納するように構成しているが、これに限ること無く、時短状態の終了条件が成立するまでの残回数を算出し、算出した残回数

を示す情報を時短情報更新エリア２２３ｇに格納するように構成しても良い。上述した通り、第４制御例では、時短設定情報と、更新情報と、を区分けして記憶（格納）するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短設定情報として記憶した情報を直接更新するように構成しても良い。このように構成することで、時短情報更新エリア２２３ｇの容量を削減することができる。

【０６５７】

仮当たり判定フラグ２２３ｈは、特別図柄の抽選（変動）が実行される前の入賞情報（保留記憶されている入賞情報）に大当たりに当選する入賞情報が含まれていることを示すためのフラグであって、オンに設定されることで保留記憶されている入賞情報に大当たりに当選する入賞情報が含まれていることを示すものである。この仮当たり判定フラグ２２３ｈは、主制御装置１１０の先読み処理にて取得された入賞情報コマンドを、音声ランプ制御装置１１３側で受信した場合に実行される入賞情報関連処理において、主制御装置１１０から受信した入賞情報コマンドの入賞情報に当たり情報があると判別した場合に、オンに設定される。そして、入賞情報関連処理において参照され、オンに設定されていると判別した場合は、以降に受信した入賞情報コマンドに対する各種判別処理をスキップするように構成している。また、変動表示設定処理にて実行される演出設定処理においても参照され、オンに設定されていると判別した場合は、状態表示態様を示す表示用状態表示コマンドを設定するための処理をスキップするように構成している。以上、説明をしたように、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報や、大当たり終了時点において保留記憶されている入賞情報の中に、大当たりに当選する入賞情報が含まれている場合には、それ以降に新たに受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対して大当たりに当選する入賞情報が含まれているかの判別や、現在設定されている遊技状態の終了条件が成立するか否かの判別を実行しないように構成している。つまり、大当たりに当選したことにより時短状態が終了すると判別された場合は、それ以降に獲得した入賞情報に基づいて、現在設定している時短状態が終了するか否かの判別が不要となるため、その不要な処理をスキップするように構成している。よって、音声ランプ制御装置１１３が実行する処理の処理負荷を軽減させることができる。

【０６５８】

なお、第４制御例では、新たな入賞情報コマンドを受信した場合と、大当たり遊技の終了した場合とで入賞情報の内容を判別する処理を実行するように構成しているが、それ以外のタイミングとして、例えば、停電等でパチンコ機１０の電源がオフとなった後に、主制御装置１１０の立ち上げ処理（主制御装置）７（図１７６参照）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されている各入賞情報を示すための復帰時入賞情報コマンドを設定し、全て音声ランプ制御装置１１３へと送信するように構成し、音声ランプ制御装置１１３側で上述した復帰時入賞情報コマンドを受信した場合に、上述した入賞情報の内容を判別する処理を実行するように構成しても良い。また、第４制御例では、新たな入賞情報コマンドを受信した場合や、大当たり遊技が終了した場合に、必ず入賞情報の内容を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、所定の禁止条件が成立している場合には入賞情報の内容を判別しないように構成しても良い。この場合、所定の禁止条件としては、例えば、パチンコ機１０が複数の演出モードを有しており、そのうちの１の演出モードが設定されている場合に成立する演出モード禁止条件や、特別図柄の抽選結果として大当たり以外（外れ）が所定回数（例えば、５００回）連続した場合に成立するハマリ中禁止条件や、入賞情報に含まれる大当たり抽選結果（当否判定結果）に基づいて複数の特別図柄変動に跨がって実行される連続演出が実行されている間に成立する連続演出中禁止条件や、その連続演出が終了してからの所定期間（例えば、特別図柄の変動が２回実行されるまでの期間）の間に成立する多発禁止条件等を設けると良い。

【０６５９】

このように構成することで、入賞情報に基づいて事前に判別された内容に応じた演出（所謂、先読み演出）を実行可能な期間と、実行不能な期間とを設定することができるため

、遊技者に対して先読み演出が実行されなかった場合であっても大当たりへの期待感を維持することができる。なお、上述した禁止条件が成立している場合に、入賞情報の内容を判別する頻度を低くするように構成しても良いし、禁止条件が成立していない場合に、必ず入賞情報の内容を判別するのでは無く、入賞情報の内容を判別する頻度を高くするように構成しても良い。さらに、上述した禁止条件が成立しているか否かは遊技者に把握されないように構成すると良い。仮時短情報更新エリア２２３ｉは、入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に応じて事前に更新させた時短情報（仮時短情報）を一時的に格納するためのデータ領域である。第４制御例では、この仮時短情報更新エリア２２３ｉに格納されている仮時短情報を参照して、時短状態が終了するタイミングを事前に判別可能に構成している。以上、説明をしたように、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報によって、時短終了条件が成立する場合には、それ以降に新たに受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対して大当たりに当選する入賞情報が含まれているかの判別や、現在設定されている遊技状態の終了条件が成立するか否かの判別を実行しないように構成している。つまり、大当たりに当選したことにより時短状態が終了すると判別された場合は、それ以降に獲得した入賞情報に基づいて、現在設定している時短状態が終了するか否かの判別が不要となるため、その不要な処理をスキップするように構成している。よって、音声ランプ制御装置１１３が実行する処理の処理負荷を軽減させることができる。時短下限フラグ２２３ｋは、特別図柄の変動回数に基づいて成立する終了条件に対して、特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、時短状態中の特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのものである。

【０６６０】

このように、時短終了条件が成立するまでの進行具合に応じてオンに設定されるフラグを設け、そのフラグの設定状況に応じて演出態様を可変させるように構成することで、遊技者に対して、時短終了条件が成立するタイミングを予測させることが可能となる。よって、時短状態の終了タイミングを示唆する演出の演出効果を高めることができる。なお、第４制御例では、時短終了条件が成立するまでの進行具合を２段階で判別するように構成しているが、より多くの段階を設けても良い。この場合、例えば、時短状態が設定されている状態において特別図柄の変動が１０回実行される毎にその状態を識別可能なフラグ（カウンタ）を設け、そのフラグ（カウンタ）に応じて演出態様を可変するように構成すれば良い。準終了条件フラグ２２３ｍは、特別図柄の抽選によって小当たりに当選したこと基づいて成立する終了条件に対して、特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、時短状態中の特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのものである。時短終了前変動フラグ２２３ｎは、時短状態が終了する（時短終了条件が成立する）前の変動が実行されることを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、時短状態が終了する１つ前の変動が実行されることを示すものである。具体的には、複数設定される時短状態の終了条件のうち、特別図柄の変動回数に基づいて設定される時短終了条件が成立するまでの期間（変動回数）が残り１回となった場合にオンに設定される。この時短終了前変動フラグ２２３ｎがオンに設定されている状態で変動表示設定処理（図６６参照）を実行することで、当該変動が時短状態の最終変動と判別することが可能となり、時短状態の最終変動に対応した演出を実行することができる。

【０６６１】

なお、第４制御例では、時短が終了する前の変動が完了した（実行された）ことを判別するために、時短終了前変動フラグ２２３ｎを設定するようにしているが、それ以外にも、例えば、第２特別図柄の入賞情報を保留記憶可能な構成を設け、保留記憶されている入賞情報に対しても先読み処理（図１１１参照）を実行するように構成し、その先読み処理の結果を示す入賞コマンドを受信するように構成し、受信した入賞コマンドに基づいて、小当たり当選する第２特別図柄の入賞情報を事前に判別するように構成する。そして、事前判別の結果に基づいて、時短状態の終了条件が成立する小当たり当選が実行される特別図柄変動の前の変動が実行される場合に、時短終了前変動フラグ２２３ｎがオンになるよ

うな構成を追加しても良い。これにより、複数の時短終了条件を有する遊技機において、確実に時短終了条件が成立する１つ前の特別図柄変動を判別することができる。状態演出カウンタ２２３ｏは、音声ランプ制御装置１１３によって実行される各種演出の演出態様を設定する際に用いられる各種抽選に使用されるカウンタであって、図示は省略したが、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理が実行される毎に１ずつ更新される。状態演出カウンタ２２３ｏは、上述した演出カウンタ２２３ｅと同一のループカウンタで構成されている。なお、詳細な構成については、上述した演出カウンタ２２３ｅと同一であるため省略する。このように、特定の規則性（当否判定結果、各種フラグの設定状況）に応じて特定の表示態様を選択する場合において、ランダムに更新される値（状態演出カウンタ２２３ｏの値）に基づいて選択される表示態様を更に詳細に区分けするように構成することで、表示態様の多様化を図るとともに、選択される表示態様（第３図柄表示装置８１に表示される表示態様）によって現在の遊技状態（時短状態の更新状況）を遊技者に容易に把握されてしまうことを抑制することができる。その他メモリエリア２２３ｚは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域である。

【０６６２】

次に図１６５を参照して、第４制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れについて説明をする。図１６５は、第４制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れを模式的に示した模式図である。図１６５に示した通り、第４制御例におけるパチンコ機１０は、上述したように通常状態中（通常状態中）は、左打ち遊技が行われ第１入球口６４を狙う特１（特図１）遊技が実行される。ここで、第１入球口６４へと遊技球が入球し、第１特別図柄抽選が実行されると、まず、時短当選の判定が行われる。そして、時短当選の判定にて時短当選しないと判定された場合は、遊技状態が通常状態のまま第１特別図柄抽選の大当たり判定が実行される。そして、通常状態において第１特別図柄の大当たりに当選すると、当選した大当たり種別によって大当たり終了後に異なる遊技状態へと移行する。具体的には、当選した大当たりの大当たり種別が大当たりＣ（全体の５０％）である場合は、大当たり終了後に再度通常状態が設定され、大当たり種別が大当たりＡまたは大当たりＢである場合は、大当たり終了後に通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態である時短遊技状態（時短状態）へと移行する。なお、通常状態中において第２入球口６４０に球を入球させて第２特別図柄の抽選を実行し、大当たりに当選した場合はその大当たり終了後に遊技状態として、通常状態が設定されるように構成している。これは、図１４７を参照して上述した通り、第４制御例のパチンコ機１０は通常状態中（通常遊技中）に右打ち遊技を行ったとしても第２入球口６４０に球が入球しない（し難い）ように構成していることから、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行される行為を不正行為とみなし、不正行為を行った遊技者に対して有利な遊技を行わせないための対策である。後述するように、第４制御例では時短状態中では第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が遊技者に有利な抽選（遊技）を行わせることができるように構成しているため、不正行為を行って第２特別図柄の抽選を行われる虞があった。そこで、上述した対策を施すことにより、不正行為により第２特別図柄の抽選が行わせることを抑制することができる。

【０６６３】

さらに、第４制御例では、第２特別図柄の入賞情報（第２入球口６４０に球が入球した場合に取得される入賞情報）を保留記憶する構成を有していないため、例えば、時短状態中（電動役物６４０ａが突出位置に動作され易い状態中）に第２特別図柄の入賞情報を保留記憶し、その保留記憶された入賞情報に基づいて通常状態中の第２特別図柄の抽選（変動）が実行されてしまうことが無い。これにより、正常な遊技を行っている場合に、遊技状態として通常状態が設定されている状態において、第２特別図柄の抽選（変動）が実行されることを確実に防止することができる。一方で、通常状態が設定されている状態で実行される第１特別図柄抽選において時短当選した場合（時短当選の判定で時短当選したと判定された場合）は、時短状態にて大当たり判定が実行される。この状態にて実行された

大当たり判定にて大当たり当選した場合は、その大当たり遊技終了後に、１００％の割合で時短状態が設定される。また、第１特別図柄抽選において実行される時短当選の判定で時短当選した場合には、当該第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動が開始されるタイミングで時短状態が終了し、通常状態が設定されるように構成しているため、引き続き通常状態の遊技（左打ち遊技）が実行される。特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて時短状態が設定された場合には、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放動作（突出動作）により第２入球口６４０に容易に球を入球させることが可能な期間時短状態が継続するように時短状態が設定されるため、右打ち遊技が行われ第２入球口６４０を狙う特２遊技が実行される。

【０６６４】

ここで、第２特別図柄の抽選によって、小当たりに当選（当選確率１４０／１０００）した場合は、小当たり遊技としてＶ入賞装置６５０が開放動作され、Ｖ入賞装置６５０内のＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知することで（球が特定領域を通過することで）、大当たり遊技が開始される。第４制御例では、小当たり遊技経由で大当たり遊技が設定（実行）された場合には、その大当たり遊技終了後に、遊技状態として必ず時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技経由の大当たりを獲得した遊技者に対して不快感を与えることを無くすことができる。なお、第４制御例では第２特別図柄の抽選によって、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）によって、その小当たり遊技中に球が特定領域を通過する可能性（Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知する可能性）が異なる小当たり遊技が実行されるように構成されている。加えて、第４制御例では、大当たり当選に基づいて設定された時短状態を終了させる終了条件（時短終了条件）として、特別図柄（第１特別図柄或いは第２特別図柄）の変動回数（抽選回数）が規定変動回数（１００回）に到達した場合に成立する変動回数終了条件（第１時短終了条件）と、特別図柄（第２特別図柄）の抽選の結果、小当たりに当選した当選回数（小当たり当選に基づいて動作されるＶ入賞装置６５０の動作回数）が規定動作回数に到達した場合に成立する動作回数終了条件（第２時短終了条件）と、が設定されている。また、第２時短終了条件は、更に、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（実行される小当たり遊技）に応じてそれぞれ設定されるように構成している。そして、時短状態が設定されている状態（状況）において、上述した第１時短終了条件、或いは、第２時短終了条件が成立するよりも前に、特別図柄の大当たり抽選に当選（１種当たりに当選）、或いは、特別図柄の抽選にて小当たりに当選し、当選した小当たりに応じた小当たり遊技（小当たり種別に応じた小当たり遊技）中に、球を特定領域に通過させ大当たりを獲得（２種当たりを獲得）した場合には、時短状態が繰り返し設定される。

【０６６５】

一方、時短状態が設定されている状態（状況）において、１種当たり、或いは２種当たりを獲得する前に上述した第１時短終了条件（特別図柄の変動回数に応じた終了条件）或いは第２時短終了条件（小当たり当選（Ｖ入賞装置６５０の動作）に応じた終了条件）の何れかが成立した場合には、遊技状態が時短状態から通常状態へと移行（設定）される。このように構成された第４制御例のパチンコ機１０は、時短状態が設定されている場合に実行される第２特別図柄の抽選において小当たりに当選した場合に、時短状態を終了させる可能性（第２時短終了条件が成立する可能性）と、２種当たりを獲得する可能性の両方を遊技者に提供することができる。よって、時短状態中に実行される遊技（第２特別図柄の抽選）に対する遊技者の興味を高め、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、第４制御例では図１６５に示した通り、時短状態が設定されている場合に第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、遊技状態として通常状態が設定されている状態、即ち、左打ち遊技が行われている状態であって、第１特別図柄の保留球数（保留記憶数）が上限数（４個）である場合に大当たりに当選し、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合に実行され得る「時短状態中における第１特別図柄変動（抽選）」において、大当たりに当選したとしても、遊技者に不利となる結果を遊技者

に提供することを抑制することができる。
【０６６６】
＜第４制御例における主制御装置１１０により実行される制御処理について＞
次に、図１６６から図１７９のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（第４制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理（主制御装置）７とメイン処理とを説明する。なお、本第４制御例における主制御装置１１０により実行される制御処理のうち、上述した第２制御例と同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図１６６は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第４制御例では９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第４制御例では２３９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。
【０６６７】
更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４、小当たり種別カウンタＣ５、時短種別選択カウンタＣＣ１の値（図示せず）の更新を実行する（Ｓ１０１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣ５、時短種別選択カウンタＣＣ１の値（図示せず）をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第４制御例ではそれぞれ、９９９，９９，９９，２３９，９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ５，ＣＣ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０１０４）。その後、第１入球口６４への入賞（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０１０５）。尚、特別図柄変動処理の詳細は、図１６７を参照して後述する。始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置８３において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０１０６）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０１０７）。尚、始動入賞処理（Ｓ１０１０５）、普通図柄変動処理（Ｓ１０１０６）、及び、スルーゲート通過処理（Ｓ１０１０７）の詳細な内容については、上述した第２制御例における始動入賞処理、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理と同一であるため、その詳細な説明を省略する。スルーゲート通過処理（Ｓ１０１０７）を実行した後は、Ｖ入賞装置６５０への入球に伴うＶ入口通過処理を実行する（Ｓ１０１０８）。その後、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３への入賞に伴うＶ通過処理を実行する（Ｓ１０１０９）。尚、Ｖ入口通過処理及びＶ通過処理の詳細は、図１７４及び図１７５を参照して後述する。
【０６６８】
次いで、発射制御処理を実行し（Ｓ１０１１０）、更に、定期的に実行すべきその他の

処理を実行して（Ｓ１０１１１）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。次に、図１６７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１０１０４）について説明する。図１６７は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０１０４）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０１０４）は、タイマ割込処理（図１６６参照）の中で実行され、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。この特別図柄変動処理（Ｓ１０１０４）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する（Ｓ１０２０１）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている期間が含まれるものであり、大当たり遊技の開始を示す期間（オープニング期間）と、大当たり遊技中の期間（ラウンド遊技期間）と、ラウンド遊技期間が終了し、次に新たな特別図柄の抽選（変動）が開始されるまでの猶予期間（エンディング期間）と、が含まれる。ここで、現在が大当たり中であるか否かの判別をするために、具体的には、大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されているかを判別している。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されている）と判別した場合は（Ｓ１０２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【０６６９】

特別図柄の大当たり中でなければ、即ち、大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ１０２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ１０２０２）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中でなければ（Ｓ１０２０２：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）と第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を取得する（Ｓ１０２０３）。そして、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０より大きいか判別する（Ｓ１０２０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ１０２０４：Ｙｅｓ）、即ち、変動（抽選）を開始させる第２特別図柄の保留球を確保している状態であれば、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を減算し（Ｓ１０２０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を示す保留球数コマンド（特図２保留球数コマンド）を設定する（Ｓ１０２０６）。Ｓ１０２０６の処理により特図２保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ１０２０７）。その後、時短抽選処理（Ｓ１０２０８）、特別図柄判定処理（Ｓ１０２０９）、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１０２１０）の処理を実行し、本処理を終了する。一方、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０であると判別された場合には（Ｓ１０２０４：Ｎｏ）、現時点において変動（抽選）を開始させる第２特別図柄の保留球を確保していない状態であるため、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きいか判別する（Ｓ１０２１１）。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別された場合には（Ｓ１０２１１：Ｎｏ）、現時点において変動（抽選）を開始させる第１特別図柄の保留球を確保していない状態であるため、特別図柄変動を実行するための本処理を終了する。

【０６７０】

一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０でなければ（Ｓ１０２１１：Ｙｅｓ）、即ち、変動（抽選）を開始させる第１特別図柄の保留球を確保している状態であれば、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を減算し（Ｓ１０２１２）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を設定する（Ｓ１０２１３）。Ｓ１０２

１３の処理により特図１保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータをシフトする（Ｓ１０２１４）。その後、時短抽選処理（Ｓ１０２０８）、特別図柄判定処理（Ｓ１０２０９）、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１０２１０）の処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ１０２０２の処理において、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中であれば（Ｓ１０２０２：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ１０２１１）。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（Ｓ１０２１５：Ｎｏ）、即ち、現在が特別図柄の変動期間中であれば、第１図柄表示装置の表示を更新し（Ｓ１０２１６）、本処理を終了する。一方、Ｓ１０２１５の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ１０２１５：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの停止図柄に対応した表示態様（停止表示）を設定する（Ｓ１０２１７）。停止表示の設定は、図１７０を参照して後述する特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１０２５２）によって予め行われる。詳細な説明は省略するが、第４制御例では、Ｓ１０２１７の処理において設定された停止表示を所定期間（０．５秒）第１図柄表示装置に表示するように構成している。このように停止図柄の表示態様（停止表示）を所定期間継続して表示させることにより、変動中の図柄が一瞬表示された場合とは異なり、遊技者に対して確実に停止表示された第１図柄の内容を認識させることができる。

【０６７１】

上述した第１図柄の停止態様を表示する所定期間（確定期間）として、第４制御例では０．５秒を設定しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第１図柄が変動中であることを示すために点灯状態と消去状態とを繰り返す点滅表示を行う場合であれば、その点滅表示を行う際の１回の点灯表示期間（例えば、０．２秒）よりも長い期間を上述した確定期間として設定すれば良い。このように構成することで、第１図柄が変動中であるか停止中（確定中）であるかを遊技者に容易に判別させることができる。Ｓ１０２１７の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行中の特別図柄の変動表示が開始された際に、特別図柄判定処理（図１６９のＳ１０２０９参照）によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の判別結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判別する（Ｓ１０２１８）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであると判別した場合は（Ｓ１０２１８：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｊと大当たり中フラグ２０３ｋとをオンに設定し（Ｓ１０２１９）、時短カウンタ２０３ｈを０に設定して（Ｓ１０２２０）、Ｓ１０２２１の処理へ移行する。Ｓ１０２２１の処理では、特図確定コマンドを設定し（Ｓ１０２２１）、本処理を終了する。

【０６７２】

つまり、第４制御例では、Ｓ１０２２０の処理にて説明をした通り、特別図柄の大当たりに当選した場合には、その特別図柄の変動が終了（第１図柄の確定表示が終了）してから、大当たり遊技が開始されるまでのタイミングで時短状態が終了するように構成している。なお、特別図柄の大当たりに当選したことに基づいて時短状態を終了させるタイミングについては、予め定められているタイミングで有れば良く、上述した第４制御例のように、特別図柄（第１図柄）の確定表示後以外にも、例えば、大当たりに当選した特別図柄の変動開始タイミングで時短状態を終了しても良いし、特別図柄が停止表示されたタイミング（確定表示が開始されるタイミング）で時短状態を終了しても良い。また、当選した大当たりに対応した大当たり遊技を開始するタイミングや大当たり遊技が開始されてから所定期間後（例えば、可変入賞装置６５が開放されるラウンド遊技開始タイミング）に時短状態を終了しても良いし、大当たり遊技が終了したタイミングで時短状態を終了しても良い。さらに、特別図柄の大当たりに当選したことに基づいて時短状態を終了させる終了タイミング（特別図柄の大当たりに当選した場合に成立する時短終了条件を成立させるタイミング）を、上述した複数のタイミングの中から１つだけ予め設定するように構成して

も良いし、当選した大当たりの大当たり種別に応じて異なるタイミングで時短状態が終了するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、特別図柄の変動開始タイミングで時短状態を終了させた場合には、遊技者に対して、時短状態が終了し（例えば、特別図柄の変動回数が規定回数（１００回）に到達し）通常状態が設定されたのか、それとも、時短状態中に大当たりに当選したことにより時短状態が終了したのかを分かり難くすることができる。よって、時短状態が終了した際に実行される特別図柄変動に対応する第３図柄の演出表示（変動表示）の内容を遊技者に注視させることができ、演出効果を高めることができる。

【０６７３】

また、複数の大当たり種別毎に時短終了条件が成立するタイミング（大当たりに当選した場合に時短状態を終了させるタイミング）を異ならせるように設定することで、時短状態の終了タイミングに基づいて特別図柄の抽選結果（判別結果）が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、複数の大当たり種別毎に設定される時短終了条件が成立するタイミングの一部に、時短状態が終了したタイミングを遊技者が識別した場合に、今回の特別図柄の抽選結果（判別結果）が大当たりであることを遊技者に報知できるタイミング、即ち、大当たりに当選したことにより成立する時短終了条件が成立した場合にのみ時短状態が終了する大当たり専用の時短終了タイミングを設けても良い。このように構成することで、時短状態が終了するタイミングを把握することで、大当たりに当選したことをいち早く知ることができ、優越感に浸る期間を長くすることができる。また、このような効果をより奏するために、上述した大当たり専用の時短終了タイミングを、特別図柄変動が実行されてから特別図柄変動が終了するまでの変動期間のうち、前半期間に設定するように構成すると良い。一方、Ｓ１０２１８の処理において、今回の抽選結果が大当たりでないと判別された場合は（Ｓ１０２１８：Ｎｏ）、今回の抽選結果が小当たりであるか否かを判別する（Ｓ１０２２２）。Ｓ１０２２２の処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別された場合は（Ｓ１０２２２：Ｙｅｓ）、小当たり開始設定処理を実行し（Ｓ１０２２３）、本処理を終了する。一方、Ｓ１０２２２の処理において、今回の抽選結果が小当たりでないと判別された場合は（Ｓ１０２２２：Ｎｏ）、小当たり開始設定処理（Ｓ１０２２３）をスキップして、本処理を終了する。

【０６７４】

以上、説明をしたように、第４制御例の特別図柄変動処理（図１６７のＳ１０１０４）では、第１特別図柄の抽選（変動）条件の成立の有無よりも優先して（先に）、第２特別図柄の抽選（変動）条件の成立の有無を判別するように構成している（図１６７のＳ１０２０４の処理）。これは、遊技者にとって有利な特別図柄である第２特別図柄は遊技状態として時短状態が設定されている場合に変動可能（変動容易）となり、通常状態が設定されている場合は、変動不能（変動困難）となる第２特別図柄のほうが、第１特別図柄よりも変動（抽選）を実行し難い特別図柄となるように構成されているためである。このように構成されたパチンコ機１０において、万が一、第１特別図柄の抽選（変動）条件と、第２特別図柄の抽選（変動）条件が同時（主制御装置１１０のタイマ割込処理（図１６６参照）の処理期間である２ミリ秒分の誤差は含む）に成立した場合に、変動（抽選）が実行され難い第２特別図柄よりも優先して第１特別図柄の変動が開始されてしまうと、遊技者に対して不快感を与えてしまうことになる。さらに、第４制御例では第１特別図柄の抽選（変動）よりも第２特別図柄の抽選（変動）のほうが遊技者に有利となる抽選結果に当選し易くなるように（小当たりに当選し易くなるように）構成しているため、第１特別図柄の抽選（変動）条件と、第２特別図柄の抽選（変動）条件が同時（主制御装置１１０のタイマ割込処理（図１６６参照）の処理期間である２ミリ秒分の誤差は含む）に成立した場合に、変動（抽選）が実行され難い第２特別図柄よりも優先して第１特別図柄の変動が開始されてしまうと、より不快感を与えてしまうという問題があった。これに対して、第４制御例では、第１特別図柄、或いは第２特別図柄の変動を開始させる処理を実行する場合に、遊技者にとって付加価値の高い（小当たりの当選確率が第１特別図柄よりも高い、実際に抽選（変動）が実行され難い）特別図柄（第４制御例では第２特別図柄）の抽選（変

動）条件を優先して（最初に）判別するように構成しているため、上述した問題が発生することを抑制することができる。

【０６７５】

次に、図１６８を参照して、時短抽選処理（Ｓ１０２０８）の処理内容について説明をする。図１６８は、時短抽選処理（Ｓ１０２０８）の処理内容を示したフローチャートである。図１６８に示した通り、時短抽選処理（Ｓ１０２０８）は、上述した第２制御例における時短抽選処理（図１０６のＳ８００６参照）に対して、時短抽選を実行するための条件と、時短抽選の抽選結果（時短当選の有無）を判定する際に参照されるデータテーブルを異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。時短抽選処理（Ｓ１０２０８）が実行されると、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ１８１０３）、通常状態では無い（時短状態である）と判別した場合は（Ｓ１８１０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、通常状態であると判別した場合は（Ｓ１８１０３：Ｙｅｓ）、時短当たり乱数テーブル２０２ｆｈに基づいて抽選結果（時短当選の判定結果）を取得し（Ｓ１８１０４）、時短当選したかを判別し（Ｓ１８１０５）、時短当選したと判別した場合は（Ｓ１８１０５：Ｙｅｓ）、時短種別選択テーブル２０２ｆｉに規定されている内容に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値に１を設定し（Ｓ１８１０６）、本処理を終了する。また、Ｓ１８１０５の処理において時短当選していないと判別した場合は（Ｓ１８１０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第４制御例では、特別図柄種別に関わらず、特別図柄抽選が通常状態にて実行される場合を時短当選判定の実行条件としている。そして、本第４制御例におけるパチンコ機１０は、遊技状態として、通常状態と時短状態との２種類を設定可能に構成している。つまり、第４制御例では、時短状態が設定されていない状態で実行される特別図柄抽選の全てにおいて、時短当選の判定が実行されるように構成している。よって、遊技者に対して常に時短状態が設定される可能性を持たせたまま遊技を行わせることができる。

【０６７６】

なお、上述した通り、本第４制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合には、その時短当選に基づいて設定される時短状態が、当該特別図柄抽選にて大当たり判定が実行される期間のみ設定されるように構成していることから、大当たり当選しない限り時短当選したか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。次に、特別図柄判定処理（Ｓ１０２０９）の処理内容について、図１６９を参照して説明をする。図１６９は、特別図柄判定処理（Ｓ１０２０９）の処理内容を示したフローチャートである。特別図柄判定処理（Ｓ１０２０９）は、上述した特別図柄変動処理（図１６７のＳ１０１０４参照）において、時短抽選処理（図１６８のＳ１０２０８参照）が実行された後に実行される処理であって、特別図柄抽選における大当たり判定（小当たり判定）を行うための処理が実行される。図１６９に示した通り、この特別図柄判定処理（Ｓ１０２０９）は、上述した第２制御例における特別図柄判定処理（図１０５のＳ２５１参照）に対して、小当たり判定された場合に実行される処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。なお、図１６９では、上述した特別図柄判定処理（図１０５のＳ２５１参照）と同一の処理内容に対して、説明の便宜上、異なる符号を付しているが記載内容が同一の処理についてはその処理内容は同一である。特別図柄判定処理（Ｓ１０２０９）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｓ１０３０１）、第１当たり乱数テーブル２０２ｆｈに基づいて抽選結果（大当たり（小当たり）判定結果）を取得し（Ｓ１０３０２）、取得した抽選結果が大当たり当選であるかを判別する（Ｓ１０３０３）。大当たり当選であると判別した場合は（Ｓ１０３０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ１０３０４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ１０３０５）、本処理を終了する。

【０６７７】

一方、Ｓ１０３０３の処理において大当たり当選していないと判別した場合は（Ｓ１０３０３：Ｎｏ）、次いで、小当たり当選しているかを判別し（Ｓ１０３０６）、小当たり当選していると判別した場合は（Ｓ１０３０６：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ１０３０７）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｓ１０３０８）、本処理を終了する。なお、詳細な図示は省略しているが、Ｓ１０３０５の処理、及びＳ１０３０８の処理では、当該特別図柄抽選にて時短当選した場合と、時短当選していない場合とで異なる当たり図柄をセットするように構成している。つまり、第１図柄表示装置３７には、特別図柄抽選の抽選結果を示すための特別図柄の表示態様として、時短当選の有無と当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）の有無とを複合した表示態様を設定可能に構成している。次に、図１７０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１０２１０）について説明する。図１７０は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１０２１０）の内容を示したフローチャートである。図１７０に示した通り、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１０２１０）では、特別図柄変動の開始を設定する前に更新処理（Ｓ８２５３）を実行するように構成している。このように構成することで、特別図柄変動が開始されるよりも前に時短状態を終了させることができる。さらに、本第４制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンが選択されてから、実際に特別図柄変動が開始されるまでの間に、更新処理（Ｓ８２５３）を実行するように構成している。よって、特別図柄抽選が実行された時点における遊技状態に対応させて特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンを選択することができるため、遊技者に対して、更新処理（Ｓ８２５３）が実行されたことにより遊技状態が切り替わった場合であっても、実行される特別図柄変動の変動パターンによって現在の遊技状態を予測させ難くすることができる。

【０６７８】

また、時短状態が終了した後に実行される特別図柄変動であっても、その特別図柄変動に対応する特別図柄抽選が時短状態中に実行された場合であれば、特別図柄変動の変動パターンを時短状態中に参照されるデータテーブルを用いて決定することができるため、例えば、時短状態中に実行される特別図柄抽選に基づいてのみ付与可能な特典を有しているパチンコ機１０において、その特典が付与されることを示すための専用演出を時短状態中に選択される特別図柄変動の変動パターンに対応して規定しておくだけで円滑に専用演出を実行することができる。なお、これに限ること無く、例えば、図１７０のＳ８２５２の処理が実行されるよりも前に更新処理（Ｓ８２５３）を実行するように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄変動の変動パターンを選択するよりも前に時短状態を終了させることが可能となるため、例えば、通常状態と時短状態とで異なる変動パターンを選択可能に構成されたパチンコ機１０において、選択された変動パターンに基づいて、時短状態中に特別図柄抽選の大当たり判定が実行されたか否かを判別されてしまうことを抑制することができる。特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１０２１０）が実行されると、まず、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ８２０１）。Ｓ８２０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ８２０１：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ（図１５８（ａ）参照）を参照して大当たり種別を決定し（Ｓ８２５１）、Ｓ８２０３の処理に移行する。一方、Ｓ８２０１の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ８２０１：Ｎｏ）、特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否か、即ち、特別図柄の小当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ８２０９）。Ｓ８２０９の処理において特別図柄の小当たりが設定されていると判別した場合には（Ｓ８２０９：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｆ（図１５９参照）を参照して小当たり種別を決定し（Ｓ８２５４）、Ｓ８２０３の処理に移行する。

【０６７９】

また、Ｓ８２０９の処理において、特別図柄の小当たりが設定されていない、即ち、特別図柄の外れが設定されていると判別した場合には（Ｓ８２０９）、Ｓ８２５４の処理をスキップし、Ｓ８２０３の処理に移行する。Ｓ８２０３の処理では、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得する（Ｓ８２０３）。次に、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に基づいて現在の遊技状態（通常状態、時短状態）を特定し、特定した遊技状態に対応したデータテーブルを変動パターン選択テーブル２０２ｆｄから読み出す（Ｓ８２５２）。そして、Ｓ８２０３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ８２５２の処理で読み出した変動パターン選択テーブル２０２ｆｄ（図１６０（ａ）参照）が有するデータテーブルとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ８２０５）、Ｓ８２０５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ８２０６）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ８２０７）、更新処理を実行する（Ｓ８２５３）。更新処理（Ｓ８２５３）の詳細な説明については、図１７１を参照して後述する。そして、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ８２０８）、本処理を終了する。Ｓ８２０７の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【０６８０】

次に、図１７１を参照して、特別図柄変動パターン選択処理（図１７０のＳ１０２１０参照）にて実行される更新処理（Ｓ８２５３）の処理内容について説明をする。図１７１は、更新処理（Ｓ８２５３）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ８２５３）では、上述した第２制御例における更新処理（図１０８のＳ２５３参照）と同様に、遊技状態（時短状態）を終了させるための終了条件に関する情報を更新するための処理と、更新後の情報が終了条件を満たしているかを判別するための処理と、終了条件を満たしていると判別した場合に遊技状態（時短状態）を終了させる処理と、が実行される。図１７１に示した通り、本第４制御例では、遊技状態として通常状態と、時短状態と、を設定可能に構成しているため、更新処理（Ｓ８２５３）では、時短状態を終了させるための時短終了条件に関する情報を更新し、更新後の情報に基づいた処理を実行するように構成している。つまり、時短カウンタ２０３ｈの値を減算し、時短終了条件が成立したかを判別し、その判別結果に基づいて時短状態を終了させる処理（時短終了条件が成立したか否かの判別を実行する際に参照される各種カウンタの値をクリアする処理）が実行される。この更新処理（Ｓ８２５３）は、タイマ割込処理（図１６６参照）の特別図柄変動処理（図１６７参照）の中で実行される処理であり、時短回数を更新し、遊技状態を通常状態に設定するための処理である。更新処理（Ｓ８２５３）が実行されると、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が時短中であるかを判別する（Ｓ１０６０１）。Ｓ１０６０１の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い（０である）、即ち、時短中ではないと判別した場合は（Ｓ１０６０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい、即ち、時短中であると判別した場合は（Ｓ１０６０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ１０６０２）、Ｓ１０６０３の処理へ移行する。

【０６８１】

Ｓ１０６０３の処理では、演算により変更された（１減算された）時短カウンタ２０３ｈの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ１０６０３）。ここで設定された残時短回数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理（図１７７参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。その後、時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ１０６０４）。時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（

Ｓ１０６０４：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ１０６０５）、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇおよび小当たりＢカウンタ２０３ｆｈを０に設定する（Ｓ１０６０６）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ１０６０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ１０６０４の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ１０６０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了し、特別図柄変動処理（図１６７参照）へ戻る。以上、説明をしたとおり、第４制御例では、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件（変動回数終了条件）の成立の有無は、更新処理（図１７１参照）により判別され、特別図柄の小当たり当選の当選回数に基づいて成立する時短終了条件（当選回数終了条件）の成立の有無は、小当たり用時短更新処理（図１７３参照）により判別されるように構成している。そして、何れかの処理において、複数設定される時短終了条件のうち、何れかの時短終了条件が成立した場合には、他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すための各種カウンタの値を全て時短終了条件が成立した状態を示すための値（０）に設定するように構成している。よって、何れの時短終了条件が成立した場合においても、時短状態を終了させるための処理内容を統一することができる。

【０６８２】

なお、第４制御例では、各時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すために、時短状態が設定されたタイミングで各種カウンタに、各時短終了条件を示す値を設定し、各時短終了条件に対応する時短情報を判別した場合に、各種カウンタの値を減算し、減算した値が０となった場合に、対応する時短終了条件が成立したと判別する構成を用いているが、それ以外にも、時短状態が設定された時点で各種カウンタの値を０にセットし、対応する時短情報を判別した場合に、カウンタの値を１加算し、加算後のカウンタの値が時短終了条件を示す値であると判別した場合に時短状態を終了するように構成しても良い。つまり、時短終了条件の成立の有無を判別する手段と、時短状態が設定されている状態において、各種時短終了条件に対応する時短情報（特別図柄の変動回数や小当たり当選回数等）を更新する更新手段と、を設ける構成であれば良い。次に、図１７２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開始設定処理（Ｓ１０２２３）について説明する。図１７２は、小当たり開始設定処理（Ｓ１０２２３）を示したフローチャートである。この小当たり開始設定処理（Ｓ１０２２３）は、タイマ割込処理（図１６６参照）の特別図柄変動処理（図１６７参照）の中で実行される処理であり、小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）に基づいて、小当たり遊技の開始を設定し、当選した小当たりに応じて時短情報を更新するための処理（当選回数終了条件に対する更新処理）が実行される。ここで、本パチンコ機１０は、小当たり遊技が開始されるとＶ入賞装置６５０を球が入賞可能（容易）な開放状態に可変し、そのＶ入賞装置６５０に入賞した球が特定領域（Ｖ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３）を通過することで、その小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行（設定）されるよう構成されている。

【０６８３】

即ち、小当たり遊技が実行される遊技状態は、Ｖ入賞装置６５０に球が入賞可能となる（賞球を得ることが出来る）有利状態、且つ、通常遊技状態に比べて大当たり遊技が実行される可能性が高くなる有利状態となるよう構成されている。なお、詳細は後述するが第４制御例では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）に対応して異なる小当たり遊技が実行されるように構成されており、各小当たり種別に応じて、小当たり遊技中に球が特定領域を通過する可能性が異なるようにしている。このように構成することで、実行される小当たり遊技によって大当たり遊技（２種当たり）が実行（設定）される可能性（期待度）を可変させることができるため、遊技者に対して小当たりに当選するか否かだけでは無く、当選した小当たりの種別に対しても興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。小当たり開始設定処理（Ｓ１０２２３）が実行されると、まず、小当たり種別と対応した開放シナリオを設定する（Ｓ１０４０１）。その後、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄに小当たり種別に応じた大当たり種別を設定する（Ｓ１０４０２）。より具体的には、小当たり種別と小当たり種

別選択テーブル２０２ｆｆに基づいて、Ｖ通過大当たり種別（小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に設定（実行）される大当たり遊技）を判別する。上述したように、小当たり種別がＡであれば、大当たりＡ（１５ラウンド時短有大当たり）であると判別し、小当たり種別がＢであれば、大当たりＢ（５ラウンド時短有大当たり）であると判別する（図１５９参照）。つまり、第４制御例では、小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に設定（実行）される大当たり（２種当たり）の大当たり遊技の内容と、特別図柄の抽選によって大当たり（１種当たり）に当選した場合に実行される大当たり遊技とで同一の大当たり遊技が実行されるように、２種当たりを獲得した場合に（特定領域を球が通過した場合に）、１種当たりにおいて設定される大当たり種別（大当たりＡ或いはＢ）が実行された小当たりの種別に応じて設定されるように構成されている。

【０６８４】

このように、２種当たりを獲得した場合に、大当たり種別を設定し、設定された大当たり種別に基づいて大当たり遊技を開始させる処理を実行することで、１種当たりに当選した場合と、２種当たりを獲得した場合とで、大当たり遊技に関する処理を共通化することができ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。なお、第４制御例の構成に限ること無く、１種当たりに当選した場合のみ、或いは、２種当たりに当選した場合のみ、実行され得る大当たり遊技を設定可能に構成しても良いし、１種当たりと２種当たりとで異なる大当たり遊技処理を実行するように構成しても良い。図１７２に戻り、説明を続ける。Ｓ１０４０２の処理を終えると、次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し（Ｓ１０４０３）、小当たり開始フラグ２０３ｆｂと小当たり中フラグ２０３ｆｃをオンに設定する（Ｓ１０４０４）。その後、小当たり用時短更新処理を実行し（Ｓ１０４０５）、本処理を終了する。この小当たり用時短更新処理（Ｓ１０４０５）は、小当たりに当選した場合に成立し得る時短状態の終了条件である当選回数終了条件に対応する時短情報を更新するための処理と、時短情報を更新したことにより当選回数終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行させるための処理と、を実行するためのものであって、その詳細は図１７３を参照して後述する。ここで、図１７３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短更新処理（Ｓ１０４０５）について説明する。図１７３は、小当たり用時短更新処理（Ｓ１０４０５）の内容を示したフローチャートである。この小当たり用時短更新処理（Ｓ１０４０５）は、タイマ割込処理（図１６６参照）の特別図柄変動処理（図１６７参照）の小当たり開始設定処理（図１７２参照）の中で実行される処理であり、当選した小当たりに基づいて時短情報を更新し、時短終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと更新するための処理である。

【０６８５】

小当たり用時短更新処理（Ｓ１０４０５）では、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ１０５０１）。即ち、現在が時短状態であるかを判別する。Ｓ１０５０１の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ１０５０１：Ｎｏ）、時短状態以外の遊技状態において小当たりに当選した状態であるため、時短情報を更新するために本処理を全てスキップし、本処理を終了する。なお、第４制御例では、時短状態が設定されている状態以外では小当たりに当選することが無いように（第２特別図柄の抽選（変動）が実行されないように）構成しているため、Ｓ１０５０１の処理にて時短状態が設定されていない状態であると判別した場合に、エラー報知（異常報知）を実行するためのエラーコマンドを設定するように構成しても良い。一方、Ｓ１０５０１の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい、即ち、時短状態が設定されている状態であると判別した場合は（Ｓ１０５０１：Ｙｅｓ）、次に、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たりＡ」であるかを判別する（Ｓ１０５０２）。ここで、Ｓ１０５０２の処理では、特別図柄判定処理（図１６９参照）のＳ１０３１０の処理において小当たり種別格納エリア２０３ｆａに格納された小当たり種別を読み出して判別を実行する。Ｓ１０５０２の処理において、今回の小当たり種別が「小当たりＡ」であると判別した場合は（Ｓ１０５０２：Ｙｅｓ）、小当たり

Ａカウンタ２０３ｆｇの値を１減算し（Ｓ１０５０３）、減算後の小当たりＡカウンタ２０３ｆｇの値が０であるかを判別し（Ｓ１０５０４）、０であると判別した場合は（Ｓ１０５０４：Ｙｅｓ）、今回の小当たり当選で時短終了条件（小当たりＡに対応する当選回数終了条件）が成立した場合であるため、変動回数終了条件が成立するまでの期間を計測していた時短カウンタ２０３ｈの値を０に設定し（Ｓ１０５０５）、各種当選回数終了条件を計測していた小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈのそれぞれの値を０に設定し（Ｓ１０５０６）、遊技状態として通常状態を設定する（Ｓ１０５０７）。

【０６８６】

上述したＳ１０５０５～Ｓ１０５０７の処理を実行することにより、複数設定される時短終了条件のうち、１つの時短終了条件が成立した場合に、他の時短終了条件が成立するまでの期間を計測するためのカウンタの値をそれぞれ時短終了条件が成立したことを示す値に設定することができるため、時短終了条件が成立した後に（遊技状態として通常状態が設定された後に）、時短情報を更新するための処理（小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈ、時短カウンタ２０３ｈの値を更新するための処理）が実行されることを確実に防止することができる。よって、不必要な処理が実行されることを抑制できるため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。なお、第４制御例では、複数の時短終了条件のうち、何れかの終了条件が成立した場合に、複数の時短終了条件のそれぞれに対応する時短情報を更新するための各種カウンタの値を０（時短終了条件が成立したことを示す値）に設定するように構成するだけであるため、時短状態が終了した後に、前回の時短状態がどの時短終了条件が成立して終了したのかを判別することができないが、例えば、成立した時短終了条件を記憶可能な記憶手段を設け、過去に成立した時短終了条件の種別や成立回数を判別可能に構成しても良い。このように構成することで、例えば、成立し易い時短終了条件を、設計値から算出した算出結果と、実際の成立回数とに基づいて決定し、その決定した内容に基づいて遊技者に成立し易い時短終了条件を示唆（報知）するように構成することができる。さらに、１の時短終了条件が成立した場合における他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況（例えば、時短カウンタ２０３ｈの値が０になった時点における小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの各値）を記憶可能に構成し、最も成立し難い時短終了条件、即ち、複数の時短終了条件のうち、１の時短終了条件が成立した時点において、最も大きな値の時短情報を有する時短終了条件を判別するように構成しても良い。

【０６８７】

Ｓ１０５０７の処理を終えると、次に、減算された各小当たりカウンタの値に対応する残時短回数コマンドを設定し（Ｓ１０５０８）、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１０５０９）、本処理を終了する。ここで、Ｓ１０５０８及びＳ１０５０９で設定されたコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理（図１７７参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、受信した残時短回数コマンドに基づいて時短情報を管理し、時短状況（時短状態が終了するまでの期間）を示唆（報知）するための状態表示態様を設定する。また、受信した状態コマンドに基づいて現在の遊技状態を把握する。一方、Ｓ１０５０４の処理において、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ１０５０４：Ｎｏ）、今回の小当たり当選によって時短状態が終了しないため、時短状態を終了するためのＳ１０５０５～Ｓ１０５０７の処理をスキップしてＳ１０５０８の処理へ移行する。上述したＳ１０５０２の処理に戻り説明を続ける。Ｓ１０５０２の処理において、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たりＡ」では無い（「小当たりＢ」である）と判別した場合は（Ｓ１０５０２：Ｎｏ）、次に、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たりＢ」であるかを判別し（Ｓ１０５１０）、「小当たりＢ」であると判別した場合は（Ｓ１０５１０：Ｙｅｓ）、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値を１減算し（Ｓ１０５１１）、その後、減算した小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値が０であるかを判別する（Ｓ１０５１２）。Ｓ

１０５１２の処理において、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ１０５１２：Ｙｅｓ）、今回の小当たり当選で時短終了条件（小当たりＢに対応する当選回数終了条件）が成立した場合であるため、上述したＳ１０５０５の処理へ移行し、時短状態を終了させるための処理を実行する。

【０６８８】

一方、Ｓ１０５１２の処理において、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値が０では無い（１以上である）と判別した場合は（Ｓ１０５１２：Ｎｏ）、今回の小当たり当選によって時短状態が終了しないため、時短状態を終了するためのＳ１０５０５～Ｓ１０５０７の処理をスキップしてＳ１０５０８の処理へ移行する。Ｓ１０５１０の処理において、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たりＢ」では無い場合は（Ｓ１０５１０：Ｎｏ）、今回の小当たり当選によって時短状態が終了しないため、時短状態を終了するためのＳ１０５０５～Ｓ１０５０７の処理をスキップしてＳ１０５０８の処理へ移行する。以上説明をした通り、第４制御例では小当たりに当選した特別図柄の変動時間が経過した場合に、その小当たり当選に対応するカウンタの値を減算し、小当たり当選に基づいて成立する時短終了条件（当選回数終了条件）の成立の有無を判別するように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行される前に当選回数終了条件により時短状態を終了させることが可能となる。よって、変動回数終了条件、当選回数終了条件の何れの時短終了条件が成立した場合であっても、時短状態を終了させるタイミングに大きな差が発生することを防止することができる。具体的には、第４制御例では、変動回数終了条件、即ち、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件が成立した場合には、特別図柄（第１図柄）の確定表示が終了したタイミングで時短状態が終了するように構成され、当選回数終了条件、即ち、特別図柄の抽選で小当たりに当選した当選回数に基づいて成立する時短終了条件が成立した場合には、特別図柄（第１図柄）の確定表示後の、小当たり遊技の開始設定タイミングで時短状態が終了するように構成されている。

【０６８９】

つまり、何れの時短終了条件が成立した場合であっても、対応する特別図柄の変動が停止した直後に時短状態が終了するように構成している。これにより、今回設定された時短状態がどの時短終了条件が成立して終了したのかを遊技者に分かり難くすることができる。なお、時短状態が終了したか否かを遊技者が判別するためには、例えば、普通図柄（第２図柄）の変動時間の長短や、電動役物６４０ａの開放パターンを識別する必要があるが、例えば、第４制御例のように小当たり開始設定時（小当たり遊技が開始される直前）に時短状態を終了するように設定することで、小当たり遊技が開始された直後には時短状態が終了したか否かを判別し難くすることができる。なお、第４制御例では、複数の時短終了条件のうち、変動回数終了条件と当選回数終了条件との何れの終了条件が成立した場合にも、略同一のタイミング（遊技者が判別困難な程度の時間差を含む概念）で時短状態を終了させるように構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、変動回数終了条件が成立した場合には特別図柄（第１図柄）の確定表示直後に時短状態を終了させ、当選回数終了条件が成立した場合には特別図柄（第１図柄）の確定表示後に実行される小当たり遊技終了後に時短状態を終了させるように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技が実行されている期間中を時短状態とすることができる。よって、小当たり遊技中は今回の小当たり当選によって時短状態が終了したのか否かを遊技者が判別することができず、小当たり遊技が終了するまで（２種当たりを獲得したか否かの遊技結果が報知されるまで）、時短状態が終了したのか否かを分かり難くすることができる。さらに、第４制御例のように、小当たり遊技中に２種当たりを獲得可能な遊技性を有するパチンコ機１０では、小当たり遊技終了後に時短状態が終了したか否かを遊技者に報知するように構成することで、今回の小当たり遊技が時短状態を終了させる小当たり当選に基づくものでは？と予測しながらの遊技を行うことになるため、時短状態中に実行される小当たり遊技に対して常に意欲的に２種当たりを狙わせることができる。

【０６９０】

次に、図１７４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ入

口通過処理（Ｓ１０１０８）について説明する。図１７４は、タイマ割込処理（図１６６参照）の中で実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１０１０８）を示すフローチャートである。Ｖ入口通過処理（Ｓ１０１０８）では、まず球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１がオンであるか否かを判定する（Ｓ１１１０１）。Ｓ１１１０１の処理において、球通過センサ６５０ｃ１がオンでないと判別された場合は（Ｓ１１１０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１１０１の処理において、球通過センサ６５０ｃ１がオンであると判別された場合（Ｓ１１１０１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中であるか否かを判別する（Ｓ１１１０２）。Ｓ１１１０２の処理において、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中であると判別された場合（Ｓ１１１０２：Ｙｅｓ）、Ｖ入口通過コマンドを設定し（Ｓ１１１０３）、本処理を終了する。ここで設定されたＶ入口通過コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１７７参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３では、Ｖ入口通過コマンドを受信すると、Ｖ入口を通過した球をカウントすると共に、表示制御装置１１４へＶ入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、Ｖ入賞装置６５０への入球に基づく小当たり遊技中の演出を実行することができる（図１６５参照）。一方、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中でないと判別された場合は（Ｓ１１１０２：Ｎｏ）、小当たり遊技でないにも関わらず、Ｖ入賞装置６５０へ球が入球した場合であるので、エラーコマンドを設定する（Ｓ１１１０４）。その後、流路ソレノイド２０９ａをオンに設定し（Ｓ１１１０５）、本処理を終了する。

【０６９１】

次に、図１７５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ通過処理（Ｓ１０１０９）について説明する。図１７５は、Ｖ通過処理（Ｓ１０１０９）を示すフローチャートである。このＶ通過処理（Ｓ１０１０９）は、タイマ割込処理（図１６６参照）の中で実行される処理である。Ｖ通過処理では、まず、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆがオンであるか否かを判別する（Ｓ１１２０１）。Ｓ１１２０１の処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆがオンであると判別された場合は（Ｓ１１２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１２０１の処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆがオンでないと判別された場合は（Ｓ１１２０１：Ｎｏ）、Ｖ通過ありか否かを判別する（Ｓ１１２０２）。即ち、遊技球がＶ入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過したか否かを判別する。Ｓ１１２０２の処理において、Ｖ通過なしと判別された場合は（Ｓ１１２０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ１１２０２の処理において、Ｖ通過ありと判別された場合は（Ｓ１１２０２：Ｙｅｓ）、Ｖ通過有効期間中であるか否かを判別する（Ｓ１１２０３）。Ｖ通過有効期間中であると判別された場合は（Ｓ１１２０３：Ｙｅｓ）、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄに格納されているＶ通過時大当たり種別値を取得し（Ｓ１１２０４）、取得したＶ通過大当たり種別を示すＶフラグ２０３ｆｅをオンに設定する（Ｓ１１２０５）。そして、Ｖ通過コマンドを設定する（Ｓ１１２０６）。次いで、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆをオンに設定し（Ｓ１１２０７）する。その後、時短カウンタ２０３ｈを０に設定して（Ｓ１１２０８）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１２０３の処理において、Ｖ通過有効期間中でないと判別された場合は（Ｓ１１２０３：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１１２０９）、本処理を終了する。Ｖ通過有効期間中でない場合に、遊技球がＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過した場合は、不正にＶ入賞スイッチ６５０ｅ３へ球が入賞された場合であると考えられる。この場合、Ｓ１１２０９の処理においてエラーコマンドが設定されることにより、エラーの出力が実行され、不正行為を発見することができる。

【０６９２】

次に、図１７６を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理（主制御装置）７について説明する。図１７６は、この立ち上げ処理（主制御装置）７を示すフローチャートである。この立ち上げ処理（主制御装置）７は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理で

は、まず、電源投入に伴う初期設定を実行する（Ｓ１１４０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（第４制御例では１秒）を実行する（Ｓ１１４０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１１４０３）。その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ１１４０４）、オンされていれば（Ｓ１１４０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１１４１５へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ１１４０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１１４０５）、記憶されていなければ（Ｓ１１４０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１１４１５へ移行する。ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１４０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１１４０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１１４０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１４１５へ移行する。なお、図１７７のＳ１１５１５の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【０６９３】

Ｓ１１４１５の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１１４１５）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１４１６，Ｓ１１４１７）を実行する。上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１４１６，Ｓ１１４１７）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１４１６，Ｓ１１４１７）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１４１６，Ｓ１１４１７）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１１４１６）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１１４１７）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１１４１０の処理へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ１１４０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１１４０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１１４０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１１４０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１１４０９）、Ｓ１１４１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【０６９４】

Ｓ１１４１０の処理では、演出許可コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信し、音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４に対して各種演出の実行を許可する。次いで、時短カウンタ２０３ｈの値を読み出し（Ｓ１１４１１）、読み出した値に基づく状態コマンドを設定する（Ｓ１１４１２）。そして、流路ソレノイド２０９ａをオフに設定する（Ｓ１１４１３）。その後、割込みを許可して（Ｓ１１４１４）、後述するメイン処理に移行する。次に、図１７７を参照して、上記した立ち上げ処理（主制御装置）７後

に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図１７７は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、４ｍ秒周期の定期処理としてＳ１１５０１～Ｓ１１５０８の各処理が実行され、その残余時間でＳ１１５１１，Ｓ１１５１２のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。メイン処理（図１７７参照）においては、まず、タイマ割込処理（図１６６参照）の実行中に、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１１５０１）。具体的には、タイマ割込処理（図１６６参照）におけるＳ１０１０１のスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図１６７参照）や始動入賞処理（図４５参照）で設定された特図１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（Ｓ１１５０１）により、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止種別コマンド等を音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、大当たり制御処理（図１７８，Ｓ１１５０４）で設定されたオープニングコマンド（Ｓ１１６０２）、ラウンド数コマンド（Ｓ１１６０７）、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する（Ｓ１１６１１）。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。

【０６９５】

次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１１５０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第４制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタＣＳ１の更新（Ｓ１１５０２）が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１１５０３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口（大開放口）６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１１５０４）。大当たり制御処理（Ｓ１１５０４）では、大当たり状態のラウンド毎に対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放し、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の最大開放時間が経過したか、又は対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を閉鎖する。この対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、第４制御例では、大当たり制御処理（Ｓ１１５０４）をメイン処理（図１７７参照）において実行しているが、タイマ割込処理（図１６６参照）において実行しても良い。

【０６９６】

次に、特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための小当たり制御処理を実行する（Ｓ１１５０５）。小当たり制御処理（Ｓ１１５０５）では、開放シナリオに基づいて対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放し、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の最大開放時間が経過したか、又は対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を閉鎖する

。尚、第４制御例では、小当たり制御処理（Ｓ１１５０５）をメイン処理（図１７７参照）において実行しているが、タイマ割込処理（図１６６参照）において実行しても良い。次に、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１１５０６）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８２２の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＳ８２１の処理またはＳ８２３の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで継続される。

【０６９７】

次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ（図２参照）の表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１１５０７）。第１図柄表示更新処理（Ｓ１１５０７）では、特別図柄変動パターン選択処理（図１７０参照）のＳ８２０６の処理によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて開始する。第４制御例では、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。なお、メイン処理（図１７７参照）は４ｍ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。また、第１図柄表示更新処理（Ｓ１１５０７）では、特別図柄変動パターン選択処理（図１７０参照）のＳ８２０６の処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ（図１４６参照）において実行されている変動表示を終了し、特別図柄判定処理（図１６９参照）のＳ１０３０５、またはＳ１０３０８の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第１図柄）を第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに停止表示（点灯表示）する。

【０６９８】

次に、第２図柄表示装置８３の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１１５０８）。第２図柄表示更新処理（Ｓ１１５０８）では、普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８１５の処理またはＳ８１６の処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置８３において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置８３では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｓ１１５０８）では、普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８１８の処理によって第２図柄表示装置８３の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置８３において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８１２の処理またはＳ８１３の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）する。その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１１５０９）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１５０９：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（第４制御例では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１１５１０）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１１５１０：Ｙｅｓ）、処理をＳ１１５０１へ移行し、上述したＳ１１５０１以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１１５１０：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において

、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１１５１１，Ｓ１１５１２）。

【０６９９】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１１５１１）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、各カウンタ値が最大値（第４制御例では９９９、２３９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１１５０２の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１１５１２）。ここで、Ｓ１１５０１～Ｓ１１５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより（Ｓ１１５１１）、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。また、Ｓ１１５０９の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１５０９：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図４９のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１１５１３以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１１５１３）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１１５１４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１１５１５）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１１５１６）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【０７００】

なお、Ｓ１１５０９の処理は、Ｓ１１５０１～Ｓ１１５０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１１５１１とＳ１１５１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理（主制御装置）７の終了後、処理をＳ１１５０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理（主制御装置）７において初期化された場合と同様に、処理をＳ１１５０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１１４０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１１５０１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。次に、図１７８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ１１５０４）を説明する。図１７８は、この大当たり制御処理（Ｓ１１５０４）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１１５０４）は、メイン処理（図１７７参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口（大開放口）６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための処理である。

【０７０１】

大当たり制御処理（図１７８，Ｓ１１５０４）では、まず、特別図柄の大当たり開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１１６０１）。具体的には、大当たり開始フラグ２０３

ｊの設定状況を解析することにより判別する。この大当たり開始フラグ２０３ｊは、特別図柄変動処理（図１６７参照）のＳ１０２１５の処理により大当たりの開始を設定した場合に、オンに設定される（Ｓ１０２１６）。Ｓ１１６０１の処理において、大当たりの開始タイミングであると判別した場合（大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであると判別した場合）は（Ｓ１１６０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定し（Ｓ１１６０２）、次いで、大当たり開始フラグ２０３ｊをオフに設定して（Ｓ１１６０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１６０１の処理において、特別図柄の大当たりの開始タイミングでは無い（大当たり開始フラグ２０３ｊがオフに設定されている）と判別した場合には（Ｓ１１６０１：Ｎｏ）、次に、現在が大当たり中であるかを判別する（Ｓ１１６０４）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれるものであり、上述した大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されている期間が該当する。Ｓ１１６０４の処理において、特別図柄の大当たり中では無い（大当たり中フラグ２０３ｋがオフである）と判別した場合（Ｓ１１６０４：Ｎｏ）は、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１６０４の処理において、特別図柄の大当たり中である（大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されている）と判別した場合には（Ｓ１１６０４：Ｙｅｓ）、大当たり中における複数タイミングで実行される各種処理を実行するタイミングであるかを判別するための判別処理（Ｓ１１６０５～Ｓ１１６１２）が実行される。

【０７０２】

Ｓ１１６０４の処理において、現在が大当たり中であると判別した場合は（Ｓ１１６０４：Ｙｅｓ）、次に、現在が新たなラウンドの開始タイミングであるか判別する（Ｓ１１６０５）。このＳ１１６０５の処理では、今回の大当たり遊技に対応して設定される開放シナリオに基づいて現在のタイミングが新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別する。Ｓ１１６０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１１６０５：Ｙｅｓ）、開放シナリオテーブル２０２ｆｇに基づき、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放し（Ｓ１１６０６）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する（Ｓ１１６０７）。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１７７参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、ラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出が開始される。

【０７０３】

なお、詳細な説明は省略するが、大当たりが継続して（例えば、複数の大当たり遊技が実行される間の特別図柄変動回数（抽選回数）が５０回未満の場合や、大当たり遊技中を挟んで時短状態が繰り返し設定されている期間中に）実行される場合には、音声ランプ制御装置１１３側にて継続して実行される大当たり遊技のラウンド数を累積して表示するように構成している。つまり、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から送信される状態コマンドや変動パターンコマンドに基づいて大当たりが継続して実行されていると判別する期間（連チャン期間）を設定する期間設定手段と、その期間設定手段によって設定された期間中に新たな大当たり遊技が実行された場合に、前に実行された大当たり遊技におけるラウンド遊技数（ラウンド数）に新たな大当たり遊技のラウンド遊技数（ラウンド数）を加算するラウンド数累積手段と、そのラウンド数累積手段により累積されたラウンド累積数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置１１４に送信し、大当たり遊技中の第３図柄表示装置８１に表示するラウンド累積数表示制御手段と、を有している。これにより、大当たりが長く継続していることを遊技者に認識させることができるの

で、遊技者の興趣を向上させることができる。なお、この場合の、累積して表示されるラウンド数も、特典をまとめた表示態様である。一方、Ｓ１１６０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１１６０５：Ｎｏ）、次に、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ１１６０８）。具体的には、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放した後に所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合、または、可変入賞装置６５又はＶ入賞装置６５０に球が所定数（例えば、合計１０個）入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判別する。

【０７０４】

Ｓ１１６０８の処理において、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立したと判別した場合は（Ｓ１１６０８：Ｙｅｓ）、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を閉鎖して（Ｓ１１６０９）、本処理を終了する。一方、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ１１６０８：Ｎｏ）、次に、現在がエンディング演出の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１１６１０）。エンディング演出の開始タイミングは、１５ラウンド（今回の大当たり遊技において予め設定される最終ラウンド遊技）が終了して開閉扉６５０ｆ１が閉状態にされ、球はけ時間である待機時間（第４制御例では、３秒）が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングとして判別する。Ｓ１１６１０の処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１６１０：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１１６１１）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１７７参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてエンディング演出が開始される。一方、Ｓ１１６１０の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１１６１０：Ｎｏ）、Ｓ１１６１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１１６１２）。Ｓ１１６１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１１６１２：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【０７０５】

Ｓ１１６１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１６１２：Ｙｅｓ）、次に、実行中の大当たり種別が大当たりＡ～大当たりＤの何れであるかを判別する（Ｓ１１６１３）。このＳ１１６１３の処理では設定される大当たり種別を一時的に格納する格納エリア（図示しない）に格納されている大当たり種別が読み出される。次に、読み出した大当たり種別に基づいて、時短付与テーブル２０２ｆｅを用いて対応する時短終了条件を設定する（Ｓ１１６１４）。具体的には、大当たり種別が大当たりＡ（１５Ｒ時短有大当たり）または大当たりＢ（５Ｒ時短有り大当たり）の場合は、時短カウンタ２０３ｈに１００を、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇに１を、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈに３を、それぞれ設定する。また、大当たり種別が大当たりＤ（１５Ｒ時短有大当たり）の場合は、時短カウンタ２０３ｈに１００を、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇに２を、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈに１０を、それぞれ設定する。なお、大当たり種別が大当たりＣ（５Ｒ時短無大当たり）の場合は、大当たり終了後に時短状態が設定されない大当たり種別であるため、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈ、のそれぞれに値（時短終了条件）が設定されない用に構成している。上述したＳ１１６１４の処理を終えると、次に、Ｓ１１６１４の処理にて設定した時短終了条件を示す各種カウンタの値に対応した情報を示すための

時短設定情報コマンドを設定する（Ｓ１１６１５）。
【０７０６】
ここで設定された時短設定情報コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１７７参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、時短設定情報コマンドを受信すると、時短情報更新エリア２２３ｇおよび仮時短情報更新エリア２２３ｉに今回の時短状態の時短終了条件を示す時短情報を設定する。ここで設定された時短情報と、特別図柄の変動（抽選）に基づいて更新される時短状態の更新情報に基づいて、時短状態の残回数（残条件）を判別し、その残回数に基づいて様々な演出態様が第３図柄表示装置８１にて表示される。Ｓ１１６１５の処理を終えると、次に、大当たり後に設定される遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｓ１１６１６）、大当たりの終了を設定し（Ｓ１１６１７）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１１６１８）、本処理を終了する。以上、説明をした通り、第４制御例では、大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、時短状態の終了条件を異ならせて設定することができるように構成している。さらに、第４制御例では、第１特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合に比べて、第２特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合のほうが、時短状態の終了条件（時短終了条件）として成立し難い時短終了条件が設定されるように構成している。このように構成することで、時短状態が設定されている間の右打ち遊技中に、２種当たりでは無く１種当たりに当選した際の付加価値を遊技者に提供することができる。なお、第４制御例では、第１特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別（大当たりＡ、Ｂ）では、同一の時短終了条件が設定されるように構成しているが、それに限ること無く、例えば、大当たり種別が大当たりＡの場合のほうが成立し難い時短終了条件を設定するように構成しても良い。また、複数の時短終了条件の一部を大当たりＡのほうが成立し易くし、他を大当たりＢの方が成立し易くなるように設定しても良い。
【０７０７】
さらに、図１５８（ｄ）に示した通り、第４制御例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄の変動回数に関する変動回数終了条件（時短カウンタ２０３ｈの値に基づいた終了条件）と、特別図柄の抽選の結果、小当たりに当選した当選回数に関する当選回数終了条件（各小当たりカウンタの値に基づいた終了条件）と、を設定するように構成している。加えて、当選回数終了条件として、小当たり当選時に設定される複数の小当たり種別に対応させた終了条件を設定するように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄の変動回数が所定回数（１００回）に到達するまでの間に、どの小当たり種別に対応する小当たり遊技が実行され、あとどれくらいで時短状態が終了するのかを分かり難くすることができる。なお、第４制御例では、変動回数終了条件として特別図柄（第１特別図柄と第２特別図柄）の変動回数「１００回」のみを設定するように構成しているが、大当たり種別に応じて異なる変動回数終了条件を設定しても良い。また、変動回数終了条件として、第１特別図柄の変動回数のみを計測する第１特別図柄変動計測手段を設け、その第１特別図柄変動計測手段の計測結果が所定結果となった場合に成立する第１特別図柄変動終了条件や、第２特別図柄の変動回数のみを計測する第２特別図柄変動計測手段を設け、その第２特別図柄変動計測手段の計測結果が所定結果となった場合に成立する第２特別図柄変動終了条件を設けても良い。さらに、第４制御例では、当選回数終了条件として各小当たり種別に対応させたカウンタ（小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈ）の計測結果に基づく終了条件を設定するように構成しているが、これに限ること無く、単に小当たりに当選した回数を合算した値に基づいて成立する時短終了条件を設定しても良いし、複数（３以上）の小当たり種別のうち、所定数（２つ）の小当たり種別が設定された小当たり遊技が実行された回数を合算して計測する手段を設け、その手段の計測結果に基づく終了条件を設定するように構成しても良い。
【０７０８】

また、第４制御例では、小当たり当選時に設定され得る小当たり種別の全てに対して、時短終了条件を設定するように構成しているが、これに限ることなく、小当たり当選時に何回設定されたとしても時短終了条件が成立し得ない小当たり種別として小当たり種別Ｚを設定可能に構成しても良い。これにより、時短状態中に小当たりに当選したことを遊技者が把握したとしても、今回の小当たりによって時短状態が終了に近づいているのかを判別し難くすることができる。加えて、上述した小当たり種別Ｚを設ける場合には、当選回数終了条件が設定されている小当たり遊技と同一内容の小当たり遊技を実行するように構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に実行される小当たり遊技の遊技内容を識別したとしても、今回の小当たり遊技によって時短状態が終了に近づいているのかを判別し難くすることができる。このように、小当たりに当選したことを判別したり、或いは、小当たりに当選したことに基づいて実行される小当たり遊技の遊技内容を判別したりすることで、つまり、パチンコ機１０の遊技内容を判別することで、時短状態の進捗（終了に近づいているか否か）を把握困難とすることにより、時短状態の進捗（終了に近づいているか否か）を示唆（報知）する演出に対して、遊技者に強い興味を持たせることができる。なお、第４制御例において第３図柄表示装置８１で実行される演出の制御内容については、後述する音声ランプ制御装置１１３の制御処理説明の中で詳細に説明をする。次に、図１７９のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり制御処理（Ｓ１１５０５）を説明する。図１７９は、この小当たり制御処理（Ｓ１１５０５）を示すフローチャートである。この小当たり制御処理（Ｓ１１５０５）は、メイン処理（図１７７参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための処理である。

【０７０９】

小当たり制御処理（図１７９，Ｓ１１５０５）では、まず、特別図柄の小当たりが開始されるかを判定する（Ｓ１１７０１）。具体的には、小当たり開始設定処理（図１７２参照）のＳ１０４０４の処理により小当たり開始フラグ２０３ｆｂがオンに設定されていれば、特別図柄の小当たりが開始されると判定する。Ｓ１１７０１の処理において、特別図柄の小当たりが開始される場合には（Ｓ１１７０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定する（Ｓ１１７０２）。そして、小当たり開始フラグ２０３ｆｂをオフに設定して（Ｓ１１７０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１７０１の処理において、特別図柄の小当たりが開始されない場合には（Ｓ１１７０１：Ｎｏ）、特別図柄の小当たり中であるかを判別する（Ｓ１１７０４）。特別図柄の小当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の小当たり（特別図柄の小当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の小当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ１１７０４の判別は小当たり中フラグ３０３ｆｃがオンに設定されているかを解析することで判別する。Ｓ１１７０４の処理において、特別図柄の小当たり中では無いと判別した場合は（Ｓ１１７０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１７０４の処理において、特別図柄の小当たり中であると判別した場合には（Ｓ１１７０４：Ｙｅｓ）、Ｓ１１７０５の処理を実行する。Ｓ１１７０５の処理では、Ｖ入賞口開放タイミングであるか判別する（Ｓ１１７０５）。Ｓ１１７０５の処理において、Ｖ入賞口開放タイミングであると判別した場合には（Ｓ１１７０５：Ｙｅｓ）、開放シナリオテーブル２０２ｆｇに基づき、対応する入賞口（Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放し（Ｓ１１７０６）、今回が５回目又は１０回目の開放タイミングであるかを判別する（Ｓ１１７０７）。

【０７１０】

Ｓ１１７０７の処理において、今回が５回目又は１０回目の開放タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１１７０７：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１７０７の処理で今回が５回目又は１０回目の開放タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１７０７：Ｙｅｓ）、次に、Ｓ１１７０８の処理において、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１１７０８）、オンではない（オフである）と判別した場合には（Ｓ

１１７０８：Ｎｏ）、小当たり種別格納エリア２０３ｆａに格納されている小当たり種別を読み出し（Ｓ１１７０９）、次いで、読み出した小当たり種別に対応する指示コマンドを設定する（Ｓ１１７１０）。Ｓ１１７１０の処理において設定される指示コマンドとしては、例えば、小当たり種別として小当たり遊技中に球が特定領域を通過し易い小当たり（例えば、小当たりＡ）と、小当たり遊技中に球が特定領域を通過し難い小当たり（例えば、小当たりＢ）と、によって第３図柄表示装置８１に表示する表示態様を異ならせるための指示コマンドが設定される。図１７９に戻り、説明を続ける。Ｓ１１７０５の処理において、Ｖ入賞口６５０ａの開放タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１１７０５：Ｎｏ）、Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖条件が成立したか、即ち、Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖タイミングであるか判別する（Ｓ１１７１１）。Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖タイミングであると判別した場合には（Ｓ１１７１１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａを閉鎖し（Ｓ１１７１２）、本処理を終了する。

【０７１１】

一方、Ｓ１１７１１の処理において、現在がＶ入賞口６５０ａの閉鎖タイミングでは無いと判別した場合には（Ｓ１１７１１：Ｎｏ）、次に、エンディング演出の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１１７１３）。Ｓ１１７１３の処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１７１３：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１１７１４）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１７７参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてエンディング演出が開始される。一方、Ｓ１１７１３の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１１７１３：Ｎｏ）、Ｓ１１７１５の処理において、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１１７１５）。Ｓ１１７１５の処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１１７１５：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ１１７１５の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１７１５：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１１７１６）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１１７１６：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｆｅの内容に対応する大当たり種別に基づく開放シナリオを設定し（Ｓ１１７１７）、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋをオンに設定し（Ｓ１１７１８）、Ｖフラグ２０３ｆｅをオフに設定し（Ｓ１１７１９）、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆをオフに設定し（Ｓ１１７２０）、小当たり中フラグ２０３ｆｃをオフに設定し（Ｓ１１７２１）、本処理を終了する。

【０７１２】

次に、図１８０を参照して、本第４制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理内容について説明をする。図１８０は、特図１演出態様設定処理（Ｓ１４９８３）の処理内容を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理（Ｓ１４９８３）では、時短状態中における第１特別図柄抽選に対応する変動演出の演出態様を設定するために、抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａを参照して決定した演出態様を用いる処理（Ｓ１９５０２参照）を実行する。特図１演出態様設定処理（Ｓ１４９８３）が実行されると、まず、現在の遊技状態が時短状態であるか判別する（Ｓ１９５０１）。現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合には（Ｓ１９５０１：Ｙｅｓ）、抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａ（図１６４参照）を参照して、報知態様を決定する（Ｓ１９５０２）。そして、Ｓ１９５０２の処理において決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１９５０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９５０１の処理において、現在の遊技状態が時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ１９５０１：Ｎｏ）、Ｓ１９５０２の処理をスキップし、上述したＳ１９５０３

の処理を実行し、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第４制御例では、１回の特別図柄抽選において、大当たり当選の判定と、時短当選の判定とを何れも実行可能に構成し、大当たりと、時短とに重複して当選した場合において、遊技者に有利となる特典を付与可能に構成している点で、他の制御例とは異なる技術思想を有しているが、この第４制御例特有の技術思想を他の制御例に記載されているパチンコ機１０に適用しても良い。また、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合においても時短当選の判定を実行可能に構成しても良い。

【０７１３】

また、本第４制御例では、特別図柄抽選に関する処理が実行された場合に、大当たり当選を判定する処理よりも前に時短当選を判定する処理を実行可能に構成し、時短当選した場合には、大当たり当選の判定が実行されるよりも前に時短状態を設定し、大当たり当選の判定が実行されてから、その判定結果を示すための特別図柄変動が開始されるまでの間に時短状態を終了させるように構成している。つまり、特別図柄抽選における大当たり当選の判定が実行される際の遊技状態を変更させる目的のみで時短状態を設定可能に構成している。このように構成することで、従来型のパチンコ機１０のように、特別図柄抽選を実行させ易くすることを目的として時短状態を設定する場合とは異なる目的で時短状態を用いることができるため、遊技者に対して多彩な遊技を提供することができる。なお、特別図柄抽選における大当たり当選の判定が実行される際の遊技状態を変更させる目的のみで時短状態を設定可能にする構成として、本第４制御例に記載されている構成以外の構成を用いても良く、例えば、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が停止表示されるタイミングにおいて時短状態を設定し、次の特別図柄抽選において大当たり当選の判定が実行された後に時短状態を終了させるように構成しても良い。この場合、特別図柄抽選の実行権利（特図保留）を獲得している場合には、時短状態が設定される期間が一瞬となるため、本第４制御例と同様に、特別図柄抽選における大当たり当選の判定が実行される際の遊技状態を変更させる目的で時短状態を設定することが可能となる。一方、特図保留を獲得していない場合は、次の特別図柄抽選が実行されるまでの間、時短状態が継続することになるため、特別図柄抽選を実行させ易い期間を設定することが可能となる。よって、特別図柄抽選を円滑に実行することができない遊技者に対してのみ、次の特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。

【０７１４】

また、本第４制御例では、１回の特別図柄抽選にて大当たり当選と、時短当選とに重複当選可能に構成し、重複当選した場合に、重複当選していない場合よりも遊技者に有利な特典を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、重複当選した場合に、重複当選しなかった場合よりも遊技者に不利となる特典を付与可能に構成しても良い。また、重複当選し得る判定として、大当たり当選の判定、時短当選の判定、だけで無く、時短終了条件成立の判定や、転落抽選当選の判定を用いても良い。つまり、特定の実行契機が成立したことに基づいて複数種類の判定を実行可能に構成し、その複数種類の判定結果の組合せが所定の組合せとなった場合に、所定の組合せとは異なる組合せとなった場合とは異なる特典を付与可能に構成すれば良い。なお、本第４制御例では、時短遊技状態において左打ちを行うと小当たり当選が発生しないため時短状態が長く継続し易くなる一方で、右打ちを行うと高確率で小当たり当選が発生して時短終了条件が比較的短い期間で成立し易くなるため、本第４制御例における左打ち遊技および右打ち遊技は、それぞれ有利な所定の遊技状態が長く継続し易い遊技方法、および有利な所定の遊技状態が長く継続し難い遊技方法の別形態である。

【０７１５】

＜パチンコ機１０の遊技盤構成の変形例＞

次に、図１８１を参照して、パチンコ機１０の遊技盤１３の変形例について説明をする。上述した第２制御例から第４制御例においては、通常状態において第１入球口６４へと遊技球を入球させるための左打ち遊技を実行し、時短状態が設定された場合に入球し易くなる第２入球口６４０へと遊技球を入球させるための右打ち遊技を実行可能な遊技盤１３

を有していた。つまり、遊技状態に応じて第１特別図柄抽選を実行させる遊技と、第２特別図柄抽選を実行させる遊技とを切り替える遊技性を有したパチンコ機１０について説明をした。これに対して本変形例では、図１８１に示した通り、通常状態において、左打ち遊技を実行することで第１入球口６４へと遊技球を入球させて第１特別図柄抽選を実行可能にし、右打ち遊技を実行することで第２入球口１６４１へと遊技球を入球させて第２特別図柄抽選を実行可能に構成している。このように構成することで、同一の遊技状態が設定されている状態において遊技者が遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を選択することで（操作ハンドル２１を操作して発射強度を調整することで）、任意の特別図柄種別の特別図柄抽選を実行させることができるため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。次に、図１８１に示した遊技盤１３を用いた斬新な遊技性について説明をする。

【０７１６】

＜遊技性１＞

上述した第４制御例にて用いた遊技性を有するパチンコ機１０において、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とで、同一の選択割合で大当たり当選するように構成し、加えて、第１特別図柄抽選において、大当たり当選に加えて時短当選の判定も実行可能に構成し、第２特別図柄抽選において、大当たり当選に加えて小当たり当選の判定も実行可能に構成する。そして、時短当選したことに基づいて時短状態が設定された場合には、第２入球口１６４０へと遊技球が入球し易くなり、右打ち遊技を実行させ、小当たり当選によって大当たり遊技を狙わせる遊技を実行可能に構成する。このように構成することで、通常状態において、左打ち遊技によって、第１特別図柄の大当たり当選を経由して時短状態が設定されることを目指す、或いは、第１特別図柄の時短当選を経由して時短状態が設定されることを目指す遊技（第１遊技）と、右打ち遊技によって、第２特別図柄の大当たり当選を経由して時短状態が設定されることを目指す、或いは、第２特別図柄の小当たり当選を経由して時短状態が設定されることを目指す遊技（第２遊技）と、を遊技者に選択させることが可能となる。この場合、例えば、時短当選した場合に設定される時短状態（第２時短）は時短終了条件が成立し易くし、第２時短が設定された場合の約５０％の割合で、第２時短中に小当たり当選を経由して大当たり遊技が実行されるように構成し、第１特別図柄抽選で時短当選する確率を、第２特別図柄抽選で小当たり当選する確率よりも高くするように構成すると良い。このように構成することで、第２特別図柄抽選の小当たり当選を経由して大当たり遊技が実行される遊技過程を実行するために第１遊技を実行するか第２遊技を実行するかを遊技者の趣向に合わせて選択させることができる。なお、この場合、通常状態において左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで、規定数の遊技球を発射した場合における獲得賞球数の割合が均等となるように、各入球口への遊技球の入球割合や、時短当選確率や、小当たり当選確率や、小当たり当選時における大当たり遊技の実行確率を規定すると良い。これにより、何れの遊技を実行した場合であっても、遊技者に公平な遊技を提供することができる。

【０７１７】

さらに、この場合、規定数の遊技球を発射した場合における獲得賞球数の割合が均等となるのに要する期間を第１遊技と第２遊技とで異ならせたり、獲得賞球数の偏差を異ならせたりするように構成すると良い。このように構成することで、遊技者の趣向に合った遊技を提供することができる。

【０７１８】

＜その他の遊技性：時短種別によって通常状態よりも不利な時短状態と有利な時短状態とを設定可能＞

上述した第２制御例のように、通常状態において実行される特別図柄抽選において大当たり当選経由で設定される時短状態（第１時短）と、時短当選経由で設定される時短状態（第２時短）とを設定可能に構成し、第２時短に当選した場合に設定される時短種別として遊技者に有利な第２時短Ａと、不利な第２時短Ｂと、を設定可能に構成する。第２時短Ａが設定された場合には、上述した第２制御例と同様に、特別図柄抽選を通常状態よりも実行され易くなるように電動役物６４０ａが開放動作する時短状態が設定される。一方で

、第２時短Ｂが設定された場合には、通常状態と同程度の入球割合でしか第２入球口６４０へと遊技球が入球し得ない開放動作で電動役物６４０ａが開放動作制御される。そして、第２時短Ｂが設定された場合、即ち、通常状態以外の遊技状態では、時短当選判定が実行されないように構成する。このように構成することで、通常状態が設定された場合は、特別図柄抽選において大当たり当選判定と時短当選判定と、が実行される遊技となり、第２時短Ｂが設定された場合は、特別図柄抽選において大当たり当選判定のみが実行される遊技となる。つまり、通常状態に対して時短当選判定が実行されない分、第２時短Ｂのほうが遊技者に不利な遊技が実行されることになる。そして、第２時短Ｂに対して時短終了条件として異なる回数の特別図柄抽選回数（例えば、１０回、５０回、１００回）を設定可能に構成する。さらに、通常状態で実行される特別図柄抽選における抽選結果の選択割合として、大当たり当選する確率が１／２００とし、時短当選する確率が１９９／２００とする。そして、時短当選した場合に第２時短Ａが選択される割合を１０％、第２時短Ｂが選択される割合を９０％に設定する。つまり、通常状態において特別図柄抽選が実行された場合には、その抽選結果が大当たり当選以外である場合に、必ず時短当選するように構成する。

【０７１９】

このように構成することで、通常状態において特別図柄抽選が実行されるタイミングが、大当たり当選終了後第２時短Ｂの時短終了条件が成立し、通常状態が設定された場合における特別図柄抽選、即ち、特定周期において実行される特別図柄抽選のみとなる。これにより、遊技者に有利な特別図柄抽選（通常状態における特別図柄抽選）を、周期的に（第２時短Ｂの終了条件が成立する毎に）実行させることができる。また、第２時短Ｂの時短終了条件として異なる特別図柄抽選回数を設定可能に構成することで、遊技者に有利な特別図柄抽選が実行される周期を可変させることができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。なお、この場合、図１８１を参照して上述した遊技盤１３の構成のように、通常状態において第１特別図柄抽選も第２特別図柄抽選も実行可能とするパチンコ機１０を用いた場合には、通常状態における第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とで、時短当選確率を異ならせたり、時短当選時に設定される時短種別の選択割合を異ならせたり、第２時短Ｂが設定された場合の時短終了条件の内容を異ならせたりするように構成すると良い。このように構成することで、周期的に実行される遊技者に有利な特別図柄抽選（通常状態における特別図柄抽選）が何れの種別の特別図柄で実行されるかに応じて、遊技者に有利な第２時短Ａが設定される確率を異ならせることができる。また、第２時短Ｂの時短終了条件として、特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立する時短終了条件では無く、特別図柄抽選の結果が特定の判別結果（例えば、小当たり）である場合に成立する時短終了条件を設定可能に構成し、特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり、時短当選とは異なる小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、第２時短Ｂが設定された場合に、いち早く第２時短Ｂを終了させて通常状態における特別図柄抽選を実行させようと、小当たり当選を目指すという斬新な遊技性を提供することができる。

【０７２０】

＜遊技性２：同時変動仕様の遊技機と、時短当選の組合せ＞

第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成し、両方の特別図柄が大当たりに当選した場合には、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）された側の特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技を実行し、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）した時点で大当たり種別によっては、他方の特別図柄変動を抽選結果が外れであることを示す表示態様で強制的に停止表示するように構成している遊技機において、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成する。そして、上述した第２制御例と同様に各特別図柄変動開始前に時短抽選（時短当選判定）を実行し、時短当選した場合には、特別図柄変動停止タイミングにて時短状態を設定する。この場合、第１特別図柄抽選で時短当選した場合は、第１特典となる時短状態が設定され、第２特別図柄抽選で時短当選した場合は、第１特典とは

異なる第２特典となる時短状態が設定される。さらに、時短当選している第１特別図柄変動中に実行された第２特別図柄抽選において、時短当選した場合には、第１特典及び第２特典よりも有利な第３特典が付与される時短状態を設定可能に構成する。このように構成することで、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成したパチンコ機１０において、各特別図柄抽選で時短当選するタイミングに応じて異なる特典が付与される時短状態を設定することが可能となる。付与される特典については、例えば、第１特典又は第２特典よりも時短終了条件が成立し難い第３特典としても良いし、第１特典又は第２特典よりも特別図柄抽選が実行され易い第３特典としても良い。

【０７２１】

さらに、第３特典の時短状態が設定されるタイミングは、並行して実行されている各特別図柄変動のうち、先に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、停止表示タイミングの前後に関わらず、先に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、特定の特別図柄種別が停止表示されたタイミングでも良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別の抽選を同時に（並行して）実行可能なパチンコ機１０において各特別図柄の抽選で大当たりに当選してしまい、遊技者に対して同時に過剰な特典（大当たり遊技）が付与されてしまう事態の発生を抑制することができる。さらに、一方の特別図柄抽選で遊技者に不利となる大当たりに当選したとしても、その当選結果が停止表示（確定表示）されるまでに、他方の特別図柄抽選で遊技者に有利となる大当たりに当選させることが可能となる。この場合、特別図柄の抽選結果が停止表示されるまでの変動時間を用いて、遊技者に不利当たりに当選したことを示唆する変動演出を実行すると良い。これにより、遊技者に対して不利当たりに当選したのではと思わせることができるため、その変動時間中に他方の特別図柄抽選を意欲的に実行させることができる。加えて、遊技者に不利となる大当たりに当選した場合よりも、遊技者に有利となる大当たりに当選したほうが、短い変動時間が設定され易くなるように構成しても良い。これにより、不利当たりに当選した一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄抽選で有利当たりに当選させ、その当選結果を不利当たりの当選結果よりも先に停止表示（確定表示）させることができる。

【０７２２】

＜時短回数（普通図柄の高確率状態中に実行可能な特別図柄抽選の回数）無限を設定可能な遊技機について＞

上述した第１制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、その大当たり遊技終了後に特別図柄抽選が１００回実行されるまでの期間、普通図柄の高確率状態（時短状態）を設定可能に構成していたが、時短状態が継続する期間を特別図柄抽選が１００回実行されるまでに限らずに１００回以上の特別図柄抽選が実行されるまでとしても良く、無限（次回大当たりに当選するまで）としても良い。例えば、上述した第１制御例において、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が終了する終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第１変動回数と、その第１変動回数とは異なる第２変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から１の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、第１変動回数を１００回、第２変動回数を２００回、第３変動回数を３００回、第４変動回数を５００回、第５変動回数を１００００回（実質次回大当たり当選まで）とする。第３図柄表示装置８１に表示される演出態様としては、時短状態が設定された時点では何れの終了条件が設定されていても「残り１００回」と表示され、１００回以上の変動回数（例えば、第４変動回数）が設定されている場合には、所定のタイミングで表示されている残り変動回数の値に所定回数を上乗せする演出（例えば、「＋３０回」）を実行する。なお、この上乗せする演出は、大当たりを経由すること無く付与特典を加算する演出である。また、残時短回数を増加させるための演出の実行条件として遊技者による枠ボタン２２への所定の操作を実行条件としても良い。

【０７２３】

このように構成することで、大当たり遊技終了後にスーパーチャンスモード（特別図柄抽選が５０回実行されるまでの期間限定の特別図柄の高確率状態（確変状態））が設定されなかった場合であっても、時短状態が継続する期間として１００００回の特別図柄変動が実行されるまでの期間が設定された場合には、確変状態が設定された場合よりも第２入賞口６４０へ球が入球し易い状態が長期間継続することにより、特別図柄の大当たり確率は低確率であるものの、獲得した遊技球数を維持したまま、より多くの特別図柄の大当たり抽選を実行させることが可能となり、大当たりに当選する可能性が高くなるため、大当たり遊技終了後にチャンスモード（時短状態）が設定されても、遊技者に長期間の時短状態が設定されることを期待させることで遊技意欲が低下することを抑制し、時短状態がいつまで継続するのかにも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過することで確変状態が設定され、通過しなかった場合には時短状態が設定される構成であるため、特別図柄の高確率状態となるが普通図柄の高確率状態が継続する期間である時短回数が１００回の確変状態での遊技と、特別図柄の低確率状態が設定されるが普通図柄の高確率状態が継続する期間である時短回数が最大で１００００回付与される可能性がある時短状態での遊技と、の何れの遊技状態で遊技するかを遊技者に選択させることができる。

【０７２４】

＜大当たり遊技終了後、終了条件が成立するまでの間、特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定される構成（所謂、ＳＴ仕様）を有する遊技機について＞

特別図柄抽選において大当たり当選した場合に、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定し、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数が特定回数（例えば、１００回）に到達した場合に確変状態の終了条件が成立する構成（所謂、ＳＴ仕様）の遊技機において、終了条件を複数規定し、その中から１つの終了条件を設定する構成としても良い。例えば、大当たり遊技終了後に設定される確変状態が終了する終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第１変動回数と、その第１変動回数とは異なる第２変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から１の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、第１変動回数を１００回、第２変動回数を２００回、第３変動回数を３００回、第４変動回数を５００回、第５変動回数を１００００回（実質次回大当たり当選まで）とする。そして、第３図柄表示装置８１に表示される演出態様としては、確変状態が設定された時点では何れの終了条件が設定されていても「残り１００回」と表示され、終了条件として１００回以上の変動回数（例えば、第４変動回数）が設定されている場合には、所定のタイミングで表示されている残り変動回数の値に所定回数を上乗せする演出（例えば、「＋３０回」）を実行する。このように構成することで、確変状態が継続する残り期間が遊技者に分かり難くなるため、表示されている確変状態が終了するまでの残り期間（特別図柄の残変動回数）が少ない場合でも、遊技者に上乗せ演出が発生することを期待させることが可能となり、確変状態が終了する最後の瞬間まで確変状態が継続するかもしれないという期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。なお、上述した構成を特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、または特定領域へと遊技球が入球した場合に大当たりが付与される仕様の遊技機（所謂１種２種混合機）に適用しても良い。

【０７２５】

＜高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける機能（リミット機能）を有する遊技機について＞

なお、上述した時短回数無限を設定可能な構成を高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける機能（リミット機能）を有する遊技機に適用しても良い。ここで、リミット機能とは、大当たり遊技終了後に特別図柄または普通図柄の高確率状態（高確状態）が設定され得る大当たり種別の大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に特別図柄または普通図柄の低確率状態（低確状態）を設定させるための処理を実行させる閾値を指す。例えば、低確状態において大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定される種別の大当たり（確変大当たり）に当選し、確変リミット回数とし

て３回がセットされた場合、確変状態が設定されてから３回連続で確変大当たりに当選した場合には、３回目の確変大当たり当選で確変リミットに到達し、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確状態が設定される。なお、確変リミット回数とは、特別図柄の低確状態において大当たり当選し、その大当たりに基づいて実行された大当たり遊技の終了後に確変状態が設定される場合にセットされる値である。確変状態において、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たりに当選し、その大当たり当選に基づいて実行された大当たり遊技の終了時に値が更新され、更新後の値を用いて確変リミットに到達したか否かの判別が実行される。従来の確変リミットを有する遊技機では、例えば、特別図柄の大当たりに当選した場合の大当たり種別の振分が、確変大当たり９０％、通常大当たり１０％であり、確変リミット回数３回とした場合に、低確状態において確変大当たりに当選し、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された後、３回連続で確変大当たりに当選した場合には、３回目の確変大当たりで確変リミットに到達し、３回目の大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が１００回実行されるまで）の時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、特別図柄の大当たりに当選しないまま所定期間が経過すると、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）に移行する。

【０７２６】

また、確変リミットに到達する前に通常大当たりに当選した場合にも、大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が１００回実行されるまで）の時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、特別図柄の大当たりに当選しないまま所定期間が経過すると、通常状態に移行する。なお、時短状態において確変大当たりに当選すると、新たに確変リミット回数３回がセットされる。つまり、従来の確変リミットを有する遊技機では、通常大当たりに当選した場合に確変リミット回数が解除されるものの、限られた期間内（例えば、特別図柄抽選が１００回実行されるまでの期間）に特別図柄の低確率状態で特別図柄の大当たりに当選しなければ通常状態に移行するため、遊技者にとっては、通常大当たりは確変大当たりよりも不利な大当たりであり、確変状態が設定された後に確変大当たりが２回連続した場合、次回当選する大当たりが確変大当たりと通常大当たりの何れの大当たりであっても、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態は同じであるため、確変リミット到達までの残回数が１回の場合の確変状態において遊技者の遊技意欲が低下する虞があった。これに対して、時短回数無限（次回大当たりに当選するまで）が付与される通常大当たりを設定することで、確変状態が設定された後に通常大当たりに当選することによって、確変リミット回数が解除される特別図柄の低確率状態が設定されるものの、時短状態が次回大当たりまで継続するため、確変リミット到達までの残回数が１回の場合の確変状態においては、確変大当たりに当選するよりも通常大当たりに当選する方が遊技者に有利となり、確変リミット到達までの残回数が１回の場合の確変状態においても遊技者に通常大当たりに当選することを期待させることで遊技意欲が低下することを防ぎ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、この場合、同一の確変状態が設定されている場合であっても、確変リミット到達までの残回数が多い確変状態と確変リミット到達までの残回数が少ない確変状態とで大当たり遊技終了後に設定される確変状態の有利度合いを異ならせている状態となる。また、確変リミット到達までの残回数が１回の場合は、確変状態が規制されている状態である。

【０７２７】

なお、時短回数無限が付与される通常大当たりに当選する場合には、確変大当たりに当選した場合と異なる特殊演出（例えば、表示されている確変リミット到達までの残回数が巻き戻される演出等）を実行しても良い。

【０７２８】

＜第１特別図柄の抽選に基づく変動表示と、第２特別図柄の抽選に基づく変動表示とを同時に（並列して）実行可能な構成（所謂、同時変動方式）を有しない遊技機における大当たり２回ループが実行可能な構成について＞

第１特別図柄の抽選に基づく変動表示と、第２特別図柄の抽選に基づく変動表示とを同

時に（並列して）実行可能な構成（所謂、同時変動方式）を有しない遊技機において、大当たり遊技終了後に特別図柄および普通図柄の高確率状態（確変状態）が次回大当たりに当選するまで設定される確変大当たりと、大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が１００回実行されるまで）特別図柄の低確率状態且つ普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定される通常大当たりの２つの大当たり種別を有する遊技機（所謂、確変ループ機。）が一般に知られている。従来の確変ループ機では、確変大当たりに当選した場合、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、あと１回の大当たり当選が確約されることとなるが、確変大当たりに当選した後に通常大当たりに当選すると、所定期間設定される時短状態に大当たり当選しなければ、通常状態が設定されるため、確変大当たりの割合を変えることなく、あと２回の大当たり当選を確約することはできなかった。しかし、上述した時短回数無限回（次回大当たりに当選するまで）を設定可能な構成とすることで、確変大当たりの割合を変えずに確変大当たりに当選した場合にあと２回の大当たり当選を確約することが可能となる。具体的には、確変状態が設定されている場合に通常大当たりに当選した場合には、時短回数無限（次回大当たりに当選するまで）の時短状態が設定され、通常状態または時短状態が設定されている場合に通常大当たりに当選した場合には時短回数無限よりも少ない期間（例えば、特別図柄抽選が２０回実行されるまで）の時短状態が設定される構成とする。

【０７２９】

このように構成することで、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合には、次回当選した大当たりが何れの大当たり種別であってもさらにもう１回の大当たりが確約されるため、１度確変大当たりに当選することであと２回の大当たりが確約されることとなる。したがって、確変大当たりに当選することで遊技者は多くの賞球を得ることが可能となるため、確変大当たりに当選することを期待して意欲的に遊技を行わせることができる。

【０７３０】

＜時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されている場合に、大当たり当選しても時短状態をリセットしない構成について＞

従来の遊技機において、大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が１００回実行されるまで）時短状態を設定し、時短状態中に大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が開始された場合に設定されていた時短状態を終了し、その大当たり遊技終了後に新たに所定期間の時短状態を設定する（時短状態をリセットする）構成が一般的である。このような構成の遊技機に対して、更なる興趣向上を目指すために、時短状態が設定されている場合に、大当たり当選しても時短状態をリセットしない構成とすることで、所定期間内に如何に多くの大当たりに当選できるかを遊技者に楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において大当たりに当選した場合（初当たり）の大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、時短状態が終了する終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第１変動回数と、その第１変動回数とは異なる第２変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から１の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、第１変動回数を１００回、第２変動回数を３００回、第３変動回数を５００回、第４変動回数を１００００回（実質次回大当たり当選まで）とする。そして、例えば、終了条件として第３変動回数が設定されている場合に、２０回目に実行された特別図柄変動で大当たりに当選した場合、大当たり遊技開始時に時短状態を終了させない（リセットしない）ため、大当たり遊技終了後の時短状態の終了条件成立までの残変動回数は４８０回となる。このように、初当たりに基づいて設定されている時短状態が、時短状態中に大当たりに当選したことによって終了せず、初当たりに基づく大当たり遊技の終了後に設定された時短状態が新たに実行された大当たり遊技終了後にも引き継がれるため、初当たりに基づく大当たり遊技終了後に設定された時短状態の終了条件である変動回数が何回であるかによって遊技者が時短状態中に獲得し得る大当たり当選回数を異ならせることが可能となり、斬新な遊技を提供することができる。

【０７３１】
なお、時短状態を終了させる条件として、終了条件として設定された変動回数が０回になった場合（つまり、時短状態中に所定回数の特別図柄変動が実行された場合）と時短状態中の大当たり当選回数が特定回数に到達した場合、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、時短状態が設定されてから３回目の大当たりに当選した場合に、大当たり遊技開始時に時短状態を終了させ、その大当たり遊技終了後に新たに時短状態を設定する構成としても良い。このように構成することで、通常状態よりも有利な状態（例えば、時短状態）を継続させるために連チャンを目指すという斬新な遊技を提供することができ、更に遊技の興趣を向上させることができる。
【０７３２】
＜第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）よりも第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されているほうが遊技者に有利となる構成の遊技機について＞
遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、第１確変状態、第２確変状態の少なくとも４つの遊技状態が設定可能であり、各遊技状態の遊技者の有利度合いとして、第１確変状態よりも、少なくとも、第２確変状態のほうが遊技者に有利な構成の遊技機にて、上述した特別図柄抽選において時短抽選（特別図柄抽選における時短状態を設定するか否かの判定）を実行する構成としても良い。具体的には、特別図柄の低確率状態と高確率状態での大当たり当選確率の差を少なく設定し（例えば、特別図柄の低確率状態での大当たり当選確率を１／５０．１、高確率状態での大当たり当選確率を１／５０）、第１特別図柄で大当たり当選した場合に第１確変大当たり（大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される大当たり種別）が決定される割合を９５％、時短大当たり（大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別）が決定される割合を５％とし、大当たり遊技中には賞球を得ることができない構成とする。なお、通常状態、時短状態、第１確変状態においては第１特別図柄抽選が主として実行され、第２確変状態においてのみ第２特別図柄抽選が実行される構成とする。そして、第２特別図柄抽選において大当たり当選しなかった場合にのみ、小当たり抽選（特別図柄抽選における小当たり当選か否かの判定）が実行され、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技によって遊技者は賞球を得ることができる。なお、通常状態における特別図柄抽選において大当たり当選しなかった場合には時短抽選を実行し、時短当選すると所定期間（例えば、特別図柄変動が２０回実行されるまでの期間）時短状態が設定される。
【０７３３】
また、通常状態において第１確変大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される。ここで、第１確変状態では特別図柄の高確率状態は次回大当たりに当選するまで継続するが、普通図柄の高確率状態は終了条件が成立すると低確率状態が設定される構成とし、終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第１変動回数と、その第１変動回数とは異なる第２変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から１の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、例えば、第１変動回数を１回、第２変動回数を５０回、第３変動回数を１００回、第４変動回数を２００回、第５変動回数を３００回とする。このように構成することで、第１確変状態において普通図柄の高確率状態の終了条件が成立した場合に、特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態、つまり、遊技者に有利な第２確変状態が設定されることとなるため、第１確変状態においては大当たり当選せずに普通図柄の高確率状態が終了することを目指す斬新な遊技を遊技者に提供することができる。なお、第２特別図柄で大当たり当選した場合に第２確変大当たり（大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される大当たり）が決定される割合を９５％、時短大当たりが決定される割合を５％とする。なお、時短状態が設定されている場合に第１特別図柄が大当たり当選した場合には１００％第２確変状態が設定される構成とする。なお、普通図柄の高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける（時短リミット）構成としても良く、例えば、時短リミット回数を１０回とし、第１確変大当たりに１０回

当選することで１０回目の大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される。このように構成することで、大当たりを連チャンさせることで更に有利な遊技状態が設定されるという斬新な遊技を提供することが可能となり、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

【０７３４】

なお、第１特別図柄抽選においても小当たり抽選を実行する構成としても良く、小当たり当選した場合に、少なくとも小当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される小当たり種別を含む複数の小当たり種別の中から小当たり種別が決定される構成としても良い。このように構成することで、第２確変状態へ移行する契機が増えるため、更に遊技の興趣を向上させることができる。なお、第１確変状態が設定されている場合に、設定されている普通図柄の高確率状態の終了条件が成立するまでの特別図柄の残変動回数を遊技者に示唆する演出を実行しても良い。例えば、終了条件として第５変動回数（変動回数３００回）が設定されている場合に、第３図柄表示装置８１において「３００ポイント貯めろ」と表示され、特別図柄の１変動毎に１ポイント貯まり、３００ポイント貯まった場合に、第２確変状態が設定される構成としても良い。この場合、第１確変状態において大当たり当選した場合には、獲得したポイントがリセット（つまり、０に戻る）される構成とする。なお、終了条件として、例えば、第１変動回数（変動回数１回）が設定されている場合にも、第３図柄表示装置８１において「３００ポイント貯めろ」と表示され、特別図柄の１変動が終了したら３００ポイント獲得できる構成としても良く、設定されている終了条件の変動回数に応じて特別図柄の１変動で付与されるポイント数を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、普通図柄の高確率状態の終了条件としてどの変動回数が設定されているのかを遊技者が分かり難くなるため、付与されるポイント数からどの変動回数が設定されているかを予測する楽しみを提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７３５】

＜技術思想まとめ＞

次に、上述した各制御例に記載された各技術思想について簡単に説明をする。まず、時短中に獲得した特図２保留を用いた特図２抽選の実行回数が所定回数を超えると、特図２抽選により有利特典が付与される確率が高くなる技術思想について、上述した第２制御例のパチンコ機１０によれば、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合には、第２特別図柄抽選の実行権利を取得する手段を有し（情報を取得することが可能な取得手段）と、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を上限数（４個）まで保留記憶可能な手段を有する（取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段）。そして、保留記憶されている第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）に基づいて、第２特別図柄抽選が実行される（記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段）。そして、第２特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選（第１判別結果）であることに基づいて大当たり遊技（特定遊技）が実行される。そして、大当たり遊技が終了した後には、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなる普通図柄の高確率状態（特定設定）が、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）が成立するまでの間継続する。また、第２特別図柄抽選では、大当たり当選の判定とは別に時短当選判定を実行可能に構成しており、時短当選判定において時短当選したと判別された場合は（第２判別結果であると判別された場合は）、大当たり遊技を実行すること無く、普通図柄の高確率状態（特定設定）を設定可能である。さらに、上述した第２制御例では、複数の遊技状態を設定可能に構成しているが、その中で、通常状態（特定期間）が設定されている状態においてのみ、時短当選判定を実行可能である。

【０７３６】

このように構成することで、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技の終了タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定され、第２特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止

タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定される。よって、普通図柄の高確率状態を設定されるタイミングを時短状態の設定契機に応じて異ならせることができる。また、時短当選判定を実行可能な期間（通常状態が設定されている期間）と、実行不可能な期間（通常状態が設定されていない期間）と、を設けることができるため、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。なお、上述した第２制御例では、通常状態でのみ時短当選判定を実行するように構成しているが、時短当選判定を実行可能な期間と、実行しない期間と、を設ければ良く、例えば、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第２確変状態）において時短当選判定を実行可能とし、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（時短状態、確変状態）において時短当選判定を実行しないように構成しても良い。さらに、時短当否判定の実行の有無を設定されている遊技状態に応じて切り替えるのでは無く、時短当否判定において時短当選する確率を遊技状態に応じて異ならせても良く、例えば、通常状態が設定されている場合における時短当否判定では１／６の確率で時短当選し、それ以外の遊技状態においては、１／２００の確率で時短当選するように構成しても良い。このように構成することで、時短当選し易い遊技状態と、時短当選し難い遊技状態と、を設定することができるため、上述した技術思想と同様に効果、即ち、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。

【０７３７】

さらに、上述した第２制御例では、遊技球が入球することにより、第１特別図柄抽選の実行契機となり得る第１入球口６４（遊技球が入球可能な第１入球手段）と、第２特別図柄抽選の実行契機となり得る第２入球口６４０（その第１入球手段とは異なる第２入球手段）と、を設けており、時短当選判定は、第２特別図柄抽選でのみ実行可能に構成している。つまり、第１特別図柄抽選では、何れの遊技状態が設定されていても時短当選判定が実行されず、第２特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能としている。このように構成することで、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とで、ひいては、第１入球口６４への遊技球の入球と、第２入球口６４０への遊技球の入球とで、後に遊技者へと付与される価値の量を大きく異ならせることができる。なお、上述した第２制御例では、第１特別図柄抽選では時短当選判定を実行せずに、第２特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、第１特定期間（通常状態）においては第２特別図柄抽選のみ時短当選判定を実行し、第１特定期間とは異なる第２特定期間（第２確変状態）においては、第１特別図柄抽選のみが時短当選判定を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、設定されている期間によって、第１入球口６４への遊技球の入球が、第２入球口６４０への遊技球の入球より遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、第１入球口６４への遊技球の入球よりも、第２入球口６４０への遊技球の入球が遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、を創出することが可能となる。よって、遊技者に対してより有利な価値が付与され易い遊技を実行しようと意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、この場合、図１８１に示した変形例のように、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、第１入球口６４への遊技球の入球度合いと、第２入球口６４０への遊技球の入球度合いとが同様となるようにパチンコ機１０の遊技盤１３を構成すると良い。このように構成することで、遊技者の判断によって、何れの入球口へと遊技球を入球させるかを選択することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７３８】

さらに、各制御例に記載した通り、大当たり当選に基づいて設定される時短状態（第１時短）よりも、時短当選判定により時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第２時短）のほうが、遊技者に有利な時短状態、即ち、時短終了条件が成立し難い時短状態が設定され易くなるように構成している。つまり、時短状態の設定契機に応じて、設定された時短状態の有利度合いを異ならせるように構成している。これにより、時短状態（特定設定）が設定される期間（時短終了条件）を判別された判別結果（設定契機）により可変させることが可能となるので、遊技を多様にすることができ興趣をより向上できるとい

う効果がある。この場合、時短状態が設定される前の遊技状態に応じて、第１時短よりも第２時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、第２時短よりも第１時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、を設けると良い。このように構成することで、どの状況で時短状態が設定されたかについても遊技者に興味を持たせることができる。より具体的には、例えば、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が所定数を超えた場合のほうが、超えていない場合よりも、有利な時短状態となり易くなるように構成しても良い。次に、上述した第４制御例では、１回の特別図柄抽選において、大当たり当選と、時短当選とに重複して当選可能に構成している（図１６７参照）。これにより、大当たり当選（第１判別結果）と時短当選（第２判別結果）とを重複して判別することが可能に構成されているので、１回の特別図柄抽選において、大当たり当選、時短当選、大当たりと時短との両方に当選と、様々な抽選結果を期待することができる。さらに、第４制御例では、時短当選と大当たり当選とが重複した場合に、重複して当選しなかった場合よりも遊技者に有利な大当たり遊技が実行されるように構成している（図１５８（ｂ）参照）。よって、重複して判別されることで遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にすることができるという効果がある。

【０７３９】

なお、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、遊技者に有利な特典を付与する構成として、上述した第４制御例の構成以外を用いても良く、例えば、大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態が、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、有利な遊技状態（例えば、確変状態、時短状態等）を設定可能に構成しても良い。また、上述した第４制御例では、時短当選の判定（第２判別結果であるか否かの判別）を実行した後に、大当たり判定（第１判別結果であるか否かの判別）を実行するように構成しており、１の特別図柄抽選において、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選における大当たり判定を時短状態で実行することができるように構成している。このように構成することで、重複当選した場合に実行される特典遊技の有利度合いと、重複当選しなかった場合に実行される特典遊技の有利度合いと、を異ならせることができる。次に、上述した第２制御例の第２変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第１時短）と、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第２時短）と、で普通図柄の高確率状態が設定されている状態で大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典の種別（大当たり遊技終了後に付与される時短回数）を異ならせている（図１３２（ｂ）参照）。よって、設定種別（第１時短、第２時短）に応じて特典遊技の種別における選択割合（大当たり遊技の内容と、付与される時短回数）が可変されるので、同じ普通図柄の高確率状態（第２遊技状態）であっても遊技者へと付与される特典を異なるものとすることができ、遊技状態を多数設定しなくとも遊技を多様にして遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。なお、上述した第２制御例の第２変形例では、設定種別（第１時短と第２時短）とに応じて、付与される時短回数に差を設けているが、これに限ること無く、実行される大当たり遊技の内容（例えば、ラウンド遊技数）を異ならせるように構成しても良い。

【０７４０】

さらに、上述した第２制御例の第２変形例では、第１時短よりも第２時短が設定された場合、即ち、大当たり遊技が実行されること無く普通図柄の高確率状態が設定された場合のほうが、終了条件が成立し難い普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成している。つまり、大当たり遊技中に賞球を獲得すること無く、普通図柄の高確率状態が設定された場合、即ち、第１時短よりも普通図柄の高確率状態が設定されるまでに付与される特典が少ない第２時短のほうが、普通図柄の高確率状態を長くすることができるため、遊技者に対して公平に特典を付与することができるという効果がある。さらに、上述した第２制御例の第２変形例では、上述した第２制御例や第２制御例の第１変形例と同様に、通常状態でのみ時短当選判定（第２判別結果の判別）を実行可能に構成している。換言す

れば、通常状態以外では、時短当選判定が実行されることを規制している。よって、遊技状態に応じて時短当選判定が実行されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。加えて、上述した第２制御例の第２変形例では、第１時短が設定されたか第２時短が設定されたかを、遊技者に判別させ難くするように、特別図柄抽選の結果を示すための演出態様を設定可能に構成している（図１３０、及び図１３１参照）。つまり、第１時短が設定される場合には、特別図柄変動時間と、その後の大当たり遊技期間とを合算した第１期間に対して特定演出（図１３０（ａ）参照）を実行し、第２時短が設定される場合には、特別図柄変動時間（確定時間含む）である第２期間に対して特定演出（図１３０（ｂ）参照）を実行するように構成している。

【０７４１】

より具体的には、上述した第１期間と第２期間とが略同一期間となるように、各特別図柄抽選結果に対応させて変動時間や、大当たり遊技期間を予め規定しておき、特定演出の演出期間が同一となるように構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される演出として、演出期間、及び、演出態様が同一の特定演出が実行された後に、普通図柄の高確率状態を示す演出が実行されることになる。よって、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される演出を注視している遊技者に対して、何れの設定契機で普通図柄の高確率状態が設定されたのかを判別させ難くすることができる。次に、上述した第３制御例では、時短状態（第２遊技状態）中においても時短当選判定を実行可能に構成しており、時短状態（第２遊技状態）中に時短当選した場合には、時短終了条件が成立し難い（時短回数が多い、又は、時短当選確率が高い）時短種別の時短状態（第２遊技状態）を設定可能に構成している。これにより、時短状態が設定されている期間が長くなるほど、時短終了条件が成立し難い時短種別の時短状態が設定され易くなるため、特典遊技が実行され易くすることができる。なお、上述した第３制御例では、図１３８（ａ）に示した通り、設定されている遊技状態に応じて、時短当選確率を異ならせているが、時短当選確率を同一に規定しても良い。また、遊技状態に応じて時短当選確率を異ならせているが、それ以外に例えば、前回の大当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数に応じて時短当選確率を異ならせても良い。この場合、前回の大当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数が所定回数（例えば、２００回）を超えた場合に、時短当選確率が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で長時間大当たり当選していない遊技者に対して、大当たり遊技とは異なる時短当選という特典を付与し易くすることができる。なお、本技術思想は、他の制御例にも適用可能であることは言うまでも無い。

【０７４２】

図１８１を参照して説明をした遊技機では、第１判別を実行可能な第１判別手段（第１特別図柄抽選）と、その第１判別手段により実行される第１判別の結果が、第１判別結果（大当たり当選）であることに基づいて第１特典（大当たり遊技）を付与可能であり、第１判別の結果が、第１判別結果とは異なる第２判別結果（時短当選）であることに基づいて第２特典（普通図柄の高確率状態）を付与可能な第１特典付与手段と、第１判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段（第２特別図柄抽選）と、第２判別手段により実行される第２判別の結果が、第３判別結果（大当たり当選）であることに基づいて第１特典を付与可能であり、第２判別の結果が第３判別結果とは異なる第４判別結果（小当たり当選）であることに基づいて、第１特典及び第２特典とは異なる第３特典（小当たり遊技）を付与可能な第２特典付与手段と、を有し、第１判別手段により実行される第１判別に基づいて第３特典が付与されることが無く、且つ、第２判別手段により実行される第２判別に基づいて第２特典が付与されることが無いように構成されている。これにより、第１判別が実行された場合と、第２判別が実行された場合とで、異なる特典を付与可能に構成しているため、遊技者に対して、異なる判別を実行させようと意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技が単調となることを抑制できるという効果がある。

【０７４３】

上述した＜遊技性２＞に係る遊技機では、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成し、両方の特別図柄が大当たりに当選した場合には、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）された側の特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技を実行し、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）した時点で大当たり種別によっては、他方の特別図柄変動を抽選結果が外れであることを示す表示態様で強制的に停止表示するように構成している遊技機において、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成する。そして第１判別手段により第１条件が成立した（時短当選した）と判別されてから第１状態設定手段により第１有利状態（第１特典の時短状態）が設定されるまでの間に、第２判別手段により第２条件が成立した（時短当選した）と判別されたことに基づいて、第１有利状態、及び第２有利状態よりも遊技者に有利となる第３有利状態（第３特典の時短状態）を設定可能である。よって、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成したパチンコ機１０において、各特別図柄抽選で時短当選するタイミングに応じて異なる特典が付与される時短状態を設定することが可能となる。

【０７４４】

上述した＜その他の遊技性＞では、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、遊技状態設定手段は、第１遊技状態（通常状態）が設定されている状態において実行された判別手段（特別図柄抽選）による判別の結果が第１判別結果とは異なる第２判別結果（第２時短Ｂ当選）であることに基づいて第２遊技状態（第２時短Ｂ）を設定可能であり、第２遊技状態が設定されている状態において終了条件（時短終了条件）が成立したことに基づいて第１遊技状態を設定可能であり、第１遊技状態が設定されている状態において実行された判別手段による判別の結果が第１判別結果及び第２判別結果とは異なる第３判別結果（第２時短Ａ当選）であることに基づいて、第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態（第２時短Ａ）を設定可能である。また、判別手段は、判別の結果が第２判別結果となる確率（選択割合９０％）よりも第３判別結果となる確率（選択割合１０％）のほうが低くなるように判別を実行可能である。さらに、終了条件（第２時短Ｂの時短終了条件）として、第２遊技状態が設定されている状態において実行される判別手段による判別の回数（特別図柄抽選回数）が所定回数に到達したことに基づいて成立可能な第１終了条件を少なくとも設定可能である。加えて、判別手段による判別の結果が特定判別結果（小当たり当選）であることに基づいて成立可能な第２終了条件を設定可能である。

【０７４５】

この場合、遊技状態設定手段により第２遊技状態を設定するための設定種別として、特典遊技実行手段の終了後に第２遊技状態を設定可能な第１設定（通常の時短状態）と、判別手段により実行される判別の結果が第１判別結果とは異なる第２判別結果（第２時短Ｂ当選）であることに基づいて特典遊技を実行すること無く、第２遊技状態（時短状態）を設定可能な第２設定と、を少なくとも設定可能な種別設定手段を有し、遊技状態設定手段は、種別設定手段により設定された設定種別（時短種別）に応じて、第１遊技状態（通常状態）よりも有利となる有利第２遊技状態（通常の時短状態）と、第１遊技状態よりも不利となる不利第２遊技状態（第２時短Ｂ）と、を設定可能である。なお、上述した各種技術思想、及び遊技性に記載されている各種構成については、後述する各制御例に用いても良く、後述する各制御例に記載されている新たな課題を解決するための手法として適宜採用すれば良い。

【０７４６】

＜第５制御例＞

次に、図１８２～図２１４を参照して、第５制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した各制御例では、第１特別図柄と第２特別図柄の一方が変動表示されてい

る期間は、他方の特別図柄の大当たり抽選が実行されない構成であった。これに対して、本第５制御例は、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能に構成（所謂、同時変動仕様）している点で相違している。このように構成することで、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。また、本第５制御例では、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選の両方で時短抽選を実行可能に構成し、第１特別図柄または第２特別図柄の一方のみが時短当選した場合よりも、一方の特別図柄が時短当選し、その特別図柄の変動表示が停止するまでの期間で、他方の特別図柄でも時短当選した場合に遊技者に有利な特典が付与されるように構成している点で相違している。詳細は後述するが、本第５制御例では、通常状態において第１特別図柄または第２特別図柄が時短当選した場合に時短Ａ状態が設定される。一方、通常状態において第１特別図柄が時短当選した場合には、長時間（３００秒）の変動時間が設定され（時短当選変動状態）、第１特別図柄の変動が終了するまで（つまり、時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示されるまで）の期間で第２特別図柄が時短当選した場合には、時短Ａ状態よりも遊技者に有利な時短Ｂ状態が設定される。このように構成することで、一方の特別図柄が時短当選した場合に、他方の特別図柄でも時短当選することで遊技者に有利な特典が付与されるため、一方の特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す特別図柄の変動中に、他方の特別図柄でも時短当選したいと遊技者に思わせることで、意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７４７】

加えて、大当たり遊技終了後に時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定され得る大当たり種別の大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に通常状態（普通図柄の低確率状態）を設定させるための処理を実行する構成としている。このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が長時間に渡って継続することで遊技者が過剰に有利になることを抑制し、遊技者の射幸心の向上を抑制することができる。また、同時変動仕様の遊技機において、一方の特別図柄抽選において大当たり（または小当たり）に当選した場合に、他方の特別図柄の変動表示を強制的に停止させる（破棄させる）か、或いは、仮停止させる（中断させる）かの一方のみを実行する仕様であることが一般的であるが、本第５制御例では、大当たり種別（または小当たり種別）によって、他方の特別図柄の変動表示を強制停止させるか、仮停止させるかを決定する構成としている。つまり、他方の特別図柄の変動を強制停止させる（破棄させる）大当たり種別と、他方の特別図柄の変動表示を仮停止させる（中断させる）大当たり種別が規定されている。このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態が設定されている状態において、一方の特別図柄が停止表示されることにより遊技者に不利な遊技状態が設定され得る場合に、他の特別図柄の変動を破棄することができる大当たり種別の大当たりに当選した場合には不利な遊技状態が設定されることを防ぐことができるが、他の特別図柄を中断させる大当たり種別の大当たりに当選した場合には不利な遊技状態が設定され得る状況が継続するので、大当たり当選した場合に、遊技者に他の特別図柄の変動を破棄できたか否かに興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。ここで、本第５制御例のパチンコ機１０の概要について説明する。本第５制御例のパチンコ機１０の大当たり確率は１／５０であり、第１特別図柄と第２特別図柄で共通である。また、時短当選確率は１／５０であり、第１特別図柄と第２特別図柄で共通である。また、小当たり確率は１／５０であるが、小当たり抽選は第２特別図柄のみで実行される。

【０７４８】

詳細は後述するが、大当たりに当選した場合に決定される大当たり種別は、第１特別図柄と第２特別図柄とで異なるテーブル（図１８６、図１８７参照）によって決定され、第１特別図柄で大当たり当選した場合には、遊技状態に関わらず、１００％大当たりＡ（５Ｒ時短Ａ大当たり）が決定される。一方、第２特別図柄で大当たり当選した場合、図１８７に示す通り、遊技状態に応じて大当たり種別が決定される。図１８７に示す通り、通常

状態において第２特別図柄が大当たりに当選した場合には、１００％大当たりＡが設定される。つまり、通常状態においては、第１特別図柄と第２特別図柄とで大当たり当選した場合に決定される大当たり種別は同一である。なお、第２特別図柄では小当たり抽選も実行され、小当たり当選し、小当たり遊技において特定領域１６５０に遊技球が入球すると大当たりＡよりも有利な大当たりＢまたはＣとなるため、第１特別図柄よりも第２特別図柄の方が遊技者に有利な特別図柄であると言える。本第５制御例のパチンコ機１０では、通常状態（普通図柄の低確率状態）と時短状態（普通図柄の高確率状態）とで、第１特別図柄の変動時間と第２特別図柄の変動時間が異なり、通常状態では、第２特別図柄の変動時間よりも第１特別図柄の変動時間の方が短く設定されるため、第１特別図柄の方が先に停止し易い。時短状態では、第１特別図柄の変動時間よりも第２特別図柄の変動時間の方が短く設定されるため、第２特別図柄の方が先に停止し易い。このように構成することで、通常状態では第２特別図柄抽選の実行回数を抑制し、遊技者が過剰に有利になることを抑制し、時短状態では第２特別図柄よりも先に第１特別図柄が停止することで遊技者に比較的不利な遊技状態が設定されることを抑制することができ、メリハリのある遊技を提供することが可能となる。なお、通常状態では、第１特別図柄の変動時間よりも第２特別図柄の変動時間の方が短く設定され、時短状態では、第２特別図柄の変動時間よりも第１特別図柄の変動時間の方が短く設定される構成としても良い。

【０７４９】

ここで、本第５制御例のパチンコ機１０において設定される遊技状態について説明する。本第５制御例では、遊技状態として、通常状態（普通図柄の低確率状態）と、時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能である。時短状態には、時短状態が設定されてからの特別図柄の変動が５回実行されると終了する時短Ａ状態と、時短状態が設定されてからの特別図柄の変動が１００００回実行されると終了する時短Ｂ状態の２つの時短種別があり、時短Ａ状態が設定された場合に、５回の特別図柄抽選で大当たり（大当たり当選確率：１／５０）または小当たり（小当たり当選確率１／５０）に当選する確率は約１８％と低く、時短Ｂ状態が設定された場合には、ほぼ１００％大当たりまたは小当たりに当選可能であるため、時短Ａ状態よりも時短Ｂ状態の方が遊技者に有利な時短種別である。本第５制御例のパチンコ機１０では、通常状態において第１特別図柄または第２特別図柄が大当たり当選した場合の大当たり遊技終了後に設定される遊技状態は時短Ａ状態のみである。また、第１特別図柄または第２特別図柄の一方のみが時短当選した場合に設定される遊技状態は時短Ａ状態のみであり、時短Ｂ状態は設定されない。ここで、本第５制御例では、図１９０に示す通り、通常状態において第１特別図柄が時短当選した場合に、第１特別図柄の変動時間として長時間（３００秒）が設定される構成としている。そして、図１９２に示す通り、第１特別図柄の長時間変動中（時短当選変動状態）は、第２特別図柄の変動時間として極めて短い変動時間（０．５秒）が設定される。これにより、時短当選変動状態では、通常状態に比べて第２特別図柄抽選を多く実行可能となる。そして、図１８７に示す通り、時短当選変動状態中に第２特別図柄が大当たり当選した場合には、１００％大当たりＢ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が決定され、大当たり遊技終了後に時短Ｂ状態が設定される。また、時短当選変動状態中に第２特別図柄が時短当選すると時短Ｂ状態が設定される。

【０７５０】

このように構成することで、第１特別図柄が時短当選した場合に、その第１特別図柄が停止表示されるまでの期間で可能な限り多くの第２特別図柄抽選を実行させ、時短Ｂ状態を設定させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、詳細は後述するが、時短当選変動状態において、第２特別図柄の大当たり（又は小当たり）当選、或いは時短当選により時短Ｂ状態が設定された場合に、時短当選した第１特別図柄の変動表示が継続して実行され、その第１特別図柄が停止表示された場合には、設定されている時短Ｂ状態が破棄され、新たに時短Ａ状態が設定される。つまり、時短Ｂ状態は第１特別図柄が停止表示されるまでの期間しか継続しないこととなる。一方、時短当選した第１特別図柄の変動表示を破棄することができれば、後述

する時短リミット到達まで時短Ｂ状態での遊技を実行することが可能となり、大量の賞球を得ることができる。なお、時短リミットとは、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され得る大当たり種別の大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に非時短状態を設定させるための処理を実行させる閾値を指す。このように、本第５制御例のパチンコ機１０では、同じ時短Ｂ状態であっても、第１特別図柄の破棄を目指す遊技と、時短リミット到達まで連チャンさせることで大量の賞球を得ることを目指す遊技の異なる遊技性を遊技者に提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第５制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄が時短当選した場合に時短当選変動状態を設定する構成としたが、これに限るものではなく、第２特別図柄が時短当選した場合にも時短当選変動状態を設定する構成としても良い。この場合、特別図柄種別によって時短当選変動の変動時間を異ならせる構成とすることで、特別図柄種別によって遊技者に比較的有利な時短当選変動状態と比較的不利な時短当選変動状態とを設けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７５１】

なお、本第５制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄と第２特別図柄の一方のみが時短当選した場合に設定される時短種別を時短Ａ状態としたが、これに限るものではなく、第１特別図柄のみが時短当選した場合と、第２特別図柄のみが時短当選した場合と、で異なる時短種別の時短状態を設定する構成としても良く、例えば、第２特別図柄が時短当選した場合には、時短Ａ状態よりも遊技者に有利であるが、時短Ｂ状態よりも遊技者に不利な時短Ｃ状態（例えば、時短回数が１００回）を設定する構成としても良い。次に、図１８２を参照して、本第５制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。図１８２は、本第５制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。まず、図１８２を参照して、遊技盤１３の右側領域の構成について説明をする。本第５制御例では、遊技盤１３の右側領域に第２特別図柄抽選を実行させるための入球口（始動入球口）として、第２入球口１６４０と、右第２入球口１６４１と、を配設している。

【０７５２】

第２入球口１６４０には、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される当たり遊技（普図当たり遊技）にて開閉作動する電動役物１６４０ａが付随しており、設定されている遊技状態に応じて遊技球を入球させ易い状態（普通図柄の高確率状態）と、遊技球を入球させ難い状態（普通図柄の低確率状態）と、を創出可能に構成している。なお、普通図柄抽選の内容や、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される当たり遊技（普図当たり遊技）において開閉作動される電動役物１６４０ａの動作制御内容等については、上述した各制御例において説明をした電動役物制御の内容と同一であるため、その詳細な説明を省略する。一方、右第２入球口１６４１は、設定されている遊技状態に関わらず、右打ち遊技によって発射された遊技球が一定の割合で入球し得るように配設されており、本第５制御例では、左打ち遊技によって発射された遊技球が第１入球口６４へと入球する割合と、同程度の入球割合となるように右第２入球口１６４１が配設されている。このように構成することで、通常状態において左打ち遊技によって実行される第１特別図柄抽選と、右打ち遊技によって実行される第２特別図柄抽選と、を同程度の頻度で実行させることができるため、遊技者が何れの遊技方法を選択した場合であっても、違和感無く遊技を行わせることができる。また、時短状態が設定された場合には、右打ち遊技を実行することにより、第２入球口１６４０へと遊技球を入球させ易くすることができるように普通図柄の高確率状態に基づく普通図柄抽選、及び、電動役物１６４０ａを開閉動作させる普図当たり遊技が実行されるため、時短状態中は右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる。なお、普通図柄の高確率状態に基づく普通図柄抽選、及び、電動役物１６４０ａを開閉動作させる普図当たり遊技の内容については、上述した第４制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【０７５３】

さらに、遊技盤１３の右側領域下方には、小当たり遊技中に開放動作されるＶ入賞装置

１６５０と、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置１０６５が配設されている。このＶ入賞装置１６５０は、上述した第４制御例における第２可変入賞装置６５０（図１４６参照）と同一内容であり、可変入賞装置１０５０は、上述した第４制御例における可変入賞装置６５（図１４６参照）と同一内容であるため、その詳細な説明については省略する。

【０７５４】

＜第５制御例における電気的構成について＞

次に、図１８３から図１９２を参照して、本第５制御例における電気的構成について説明をする。本第５制御例では、上述した第４制御例に対して、主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成の一部を変更している点で相違する。それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図１８３に示す通り、本第５制御例における主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２は、上述した第４制御例における主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２の構成（図１５６（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ｆａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ｋａを、大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂに代えて、大当たり種別選択テーブル２０２ｋｂを、第２当たり乱数テーブル２０２ｆｃに代えて、第２当たり乱数テーブル２０２ｋｃを、変動パターンテーブル２０２ｆｄに代えて、変動パターンテーブル２０２ｋｄを、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｆに代えて、小当たり種別選択テーブル２０２ｋｆを、時短当たり乱数テーブル２０２ｆｈに代えて、時短当たり乱数テーブル２０２ｋｈを、時短種別選択テーブル２０２ｆｉに代えて、時短種別選択テーブル２０２ｋｉを用いている点と、小当たり乱数テーブル２０２ｋｅを追加した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。次に、ＲＡＭ２０３の詳細について、図１８４を参照して説明する。図１８４は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。本第５制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第４制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図１５６（ｂ）参照）対して、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａと、特図１変動時間タイマ２０３ｋａと、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂと、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃと、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄと、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅと、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆと、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇと、時短リミット到達フラグ２０３ｋｈと、を追加して点で相違する。それ以外の構成については、上述した第４制御例と同一であるため、その詳細な説明は省略する。

【０７５５】

時短リミット回数カウンタ２０３ｊａは、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数を計測するためのカウンタである。ここで、本第５制御例におけるパチンコ機１０は、大当たり遊技中を除いて、普通図柄の低確率状態が設定されること無く、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数（普通連続設定回数）を計測可能に構成しており、その普通連続設定回数が所定数（１０回）に到達した場合（時短リミットに到達した場合）に、普通図柄の高確率状態を設定可能な条件が成立している場合であっても、普通図柄の低確率状態を強制的に設定する処理（時短リミット処理）を実行可能に構成し、遊技者に対して有利な遊技状態（第１確変状態）が過剰に連続して設定されてしまうことを抑制している。この時短リミット回数カウンタ２０３ｊａには、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で大当たり終了後に普通図柄の高確率状態が設定される種別の大当たり遊技が実行された場合に、当該大当たり遊技の終了時に初期値として「１０」がセットされる（図２１４のＹ３００５参照）。そして、普通連続設定回数が更新される毎にカウンタの値が減算され（図２１４のＹ３００２参照）、時短リミットに到達したか否かの判別処理にて減算後のカウンタ値が参照される（図２１４のＹ３００３参照）。そして、時短リミットに到達した場合に時短リミット到達フラグ２０３ｋｈがオンに設定されることで、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される（図２１３のＹ２７０３）。この時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値を示す情報は、大当たり終了処理において、音声ランプ制御装置１１３へと出力するために状態コマンドとして設定される。

【０７５６】
なお、本第５制御例では、上述した通り、普通連続設定回数を計測するための時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値に、時短リミットに到達するまでの普通連続設定回数をセットし、普通連続設定回数が減算される毎に、カウンタ値を減算するように構成しているが、これに限ること無く、普通図柄の高確率状態が設定された場合に時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値に「１」をセットし、以降、普通連続設定回数が更新される毎に、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値を１加算するように構成し、加算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が時短リミットに到達したことを示す値（例えば、１０）であるかを判別し、その判別の結果が時短リミットに到達したことを示す判別結果である場合に、時短リミット処理を実行するように構成しても良い。このように構成した場合、例えば、普通図柄の高確率状態が連続して設定されている期間内において第２特別条件（例えば、特定の大当たり種別の大当たりに当選）が成立した場合に、時短リミットの成立条件（到達条件）を変更させるように構成した場合であっても、変更後の成立条件（到達条件）と、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値とを比較するだけで、時短リミットに到達したか否かを判別することが可能となる。なお、上述した例示内容における特別条件が成立した場合に、時短リミットの成立条件を、変更前よりも成立し難くするように変更しても良いし、変更前よりも成立し易くするように変更しても良い。また、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合に、現時点における時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が時短リミットの成立条件（到達条件）を満たしているか否かを即座に判別するように構成しても良いし、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合であっても、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの成立条件（到達条件）を満たしているか否かの判別は大当たり遊技終了時に実行するように構成しても良い。特に、後者の場合は、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合において直ちに普図図柄の高確率状態が終了してしまうことを抑制すると共に、普通図柄の高確率状態が設定されている期間中に特別図柄抽選の大当たり当選が最低限（１回分）保証されることになるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。
【０７５７】
特図１変動時間タイマ２０３ｋａ、および特図２変動時間タイマ２０３ｋｂは、それぞれ第１特別図柄、および第２特別図柄の変動時間を計時するためのタイマであり、第１特別図柄、および第２特別図柄の変動パターンが選択された場合に、選択された変動パターンに対応する変動時間が設定される。この特図１変動時間タイマ２０３ｋａ、および特図２変動時間タイマ２０３ｋｂの計時結果によって各特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される（図２００のＹ７０１、図２０９のＹ９０１参照）。特図１仮停止フラグ２０３０ｋｃは、特図１の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。この特図１仮停止フラグ２０３ｋｃは、抽選結果が大当たりＤ以外の大当たりである第２特別図柄（特図２）の変動を停止する際にオンに設定され（図２０９のＹ９０３）、第１特別図柄変動実行中処理（図８７参照）および第１特別図柄変動停止処理（図２００、Ｙ７０８参照）において参照される。参照した結果、オンに設定されている場合には、特図１に対応する第１図柄表示装置の表示を変動中と同様に更新する処理が実行される。つまり、特図１仮停止フラグ２０３０ｂｃがオンに設定されている間は、変動時間の更新（減算）は停止しているが、第１図柄表示装置は変動表示が継続して実行される状態となる。これにより、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定されたことにより、特図１の変動が強制停止されていないことを報知することができる。そして、第１特別図柄変動実行中処理（図１９９参照）においてオンに設定されていると判別された場合に（図１９９のＹ２８０１：Ｙｅｓ）、オフに設定される（図１９９のＹ２８０３）。なお、詳細な説明および図示は省略するが、この特図１仮停止フラグ２０３ｋｃは、第２特別図柄（特図２）の抽選結果が小当たりである場合にも大当たりである場合と同一の処理が実行されオンに設定される。

【０７５８】
特図２仮停止フラグ２０３ｋｄは、特図２の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。この特図２仮停止フラグ２０３ｋｄは、抽選結果が大当たりである第１特別図柄（特図１）の変動を停止する際にオンに設定され（図２００のＹ７０３）、第２特別図柄変動実行中処理（図２０８参照）および第２特別図柄変動停止処理（図２０９参照）において参照される。なお、本処理において参照される内容については、上述した特図１仮停止フラグ２０３ｋｃと同一であるため、その説明を省略する。そして、第２特別図柄変動実行中処理（図２０８参照）においてオンに設定されていると判別された場合に（図２０８のＹ２９０１：Ｙｅｓ）、オフに設定される（図２０８のＹ２９０３）。特図１変動停止フラグ２０３ｋｅは、変動中の第１特別図柄を強制停止するタイミングであることを示すフラグである。この特図１変動停止フラグ２０３ｋｅは、第２特別図柄に対して、大当たりＤまたは小当たりＢの変動が停止される場合にオンに設定される（図２０９のＹ９０５、図２１１のＹ９３２参照）。一方、第１特別図柄の変動中に、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオンであると判別された場合にオフに設定される（図２０１のＹ７２２参照）。これにより、第２特別図柄の大当たりＤまたは小当たりＢの変動が先に停止するタイミングに合わせて、第１特別図柄を強制的に停止させることができる。特図２変動停止フラグ２０３ｋｆは、変動中の第２特別図柄を強制停止するタイミングであることを示すフラグである。この特図２変動停止フラグ２０３ｋｆは、第１特別図柄が時短当選し、変動表示が開始される場合にオンに設定される（図１９７のＹ４０５）。一方、第２特別図柄の変動中に、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンであると判別された場合にオフに設定される（図２１０のＹ６３２）。これにより、第１特別図柄が時短当選し、変動が開始されたタイミングに合わせて、第２特別図柄を強制的に停止させることができる。

【０７５９】
時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇは、時短当選した第１特別図柄が変動表示中であること（即ち、時短当選変動状態であること）を示すフラグである。この時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇは、第１特別図柄抽選の結果が時短当選であった場合に、オンに設定される（図１９７のＹ４０３参照）。一方、時短当選した第１特別図柄が停止表示され、時短Ａ状態が設定される場合（図２０２のＹ８３５２参照）と、第２特別図柄が大当たりＤまたは小当たりＢに当選し、第１特別図柄の変動が破棄された場合（図２０１のＹ７２６参照）にオフに設定される。これにより、第１特別図柄が時短当選し、その第１特別図柄の変動が終了するまでの期間で時短当選変動状態を設定することができる。時短リミット到達フラグ２０３ｋｈは、普通図柄の高確率状態が連続して設定された回数（普図連続設定回数）が上限値に到達したことを示すためのフラグであり、普図連続設定回数が上限値に到達し、普通図柄の高確率状態を強制的に低確率状態へと変更する状態となった場合にオンに設定されるものである。次に、図１８５（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ｋａに規定されている内容について説明をする。図１８５（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ｋａに規定に規定されている内容を模式的に示した図である。本第５制御例は、図１８５（ａ）に示す通り、第１特別図柄と第２特別図柄で大当たり当選確率は同一であり、１８／９００（即ち、１／５０）の確率で大当たりに当選する。なお、本第５制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄と第２特別図柄とで大当たり確率を同一の確率としたが、これに限るものではなく、第１特別図柄と第２特別図柄とで異なる大当たり確率となるように構成しても良い。なお、本第５制御例のパチンコ機１０では、何れの遊技状態においても大当たり確率が可変しない構成としたが、これに限るものではなく、特定の大当たり種別が決定された場合に、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（所謂、確変状態）を設定する構成としても良い。

【０７６０】
次に、図１８５（ｂ）を参照して、ＲＯＭ２０２に規定されている、第２当たり乱数テ

ーブル２０２ｋｃの内容について説明をする。図１８５（ｂ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｋｃの内容を模式的に示した図である。第２当たり乱数テーブル２０２ｋｃは、普通図柄の当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。具体的には、普通図柄の通常状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「０～２」が規定されている。また、普通図柄の高確率状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「０～１４９」が規定されている。本第５制御例のパチンコ機１０では、普通入賞口６７を球が通過することに基づいて取得される第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、第２当たり乱数テーブル２０２ｋｃとを参照し、普通図柄の当たりであるか否かを判定している。ここで、図１８２を参照して、本第５制御例のパチンコ機１０では、普通図柄抽選で当たり当選した場合に、遊技盤１３の右側領域に配設されている電動役物１６４０ａが開放動作し、右第２入球口１６４０に入球可能となるように構成している。従って、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されると、電動役物１６４０ａが開放動作し易くなり、右第２入球口１６４０へと遊技球が入球し易くなるため、通常状態に比べて第２特別図柄抽選が実行され易くなる。次に、図１８５（ｃ）を参照して、時短当たり乱数テーブル２０２ｋｈの内容について説明をする。図１８５（ｃ）は、時短当たり乱数テーブル２０２ｋｈの内容を模式的に示した図である。図１８５（ｃ）に示す通り、本第５制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の両方で時短抽選が実行される。各特別図柄での時短当選確率は共通であり、１８／９００（１／５０）である。なお、時短抽選は通常状態でのみ実行され、時短状態では時短抽選が実行されない構成としている。なお、本第５制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄と第２特別図柄とで、時短当選確率を同一とする構成としたが、これに限るものではなく、第１特別図柄のよりも第２特別図柄の方が時短当選確率が高くなるように構成としても良いし、低くなるように構成しても良い。

【０７６１】

なお、本第５制御例のパチンコ機１０では、通常状態でのみ時短抽選が実行される構成としたが、これに限るものではなく、時短状態においても時短抽選が実行される構成としても良い。次に、４０９（ｄ）を参照して、小当たり乱数テーブル２０２ｋｅの内容について説明する。図１８５（ｄ）は、小当たり乱数テーブル２０２ｋｅの内容を模式的に示した図である。図１８５（ｄ）に示す通り、本第５制御例のパチンコ機１０では、第２特別図柄のみ小当たり抽選が実行される。小当たり当選確率は１８／９００（１／５０）である。なお、本第５制御例のパチンコ機１０では、第２特別図柄の小当たり抽選を実行する構成としたが、これに限るものではなく、第１特別図柄でも小当たり抽選を実行する構成としても良い。なお、本第５制御例のパチンコ機１０では、大当たり当選確率、時短当選確率、小当たり当選確率の何れも１／５０であるが、これに限るものではなく、大当たり当選確率、時短当選確率、小当たり当選確率を全て異なる確率で構成しても良い。例えば、大当たり当選確率を１／３００、時短当選確率を１／３０、小当たり当選確率を１／１００としても良い。次に、図１８６（ａ）を参照して、大当たり種別選択テーブル２０２ｋｂの内容について説明をする。図１８６（ａ）は、図１８６（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｋｂの内容を模式的に示した図である。大当たり種別選択テーブル２０２ｋｂには、特図１大当たり用テーブル２０２ｋｂ１と特図２用大当たり用テーブル２０２ｋｂ２が規定されている。図１８６（ｂ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｋｂに規定されている特図１大当たり用テーブル２０２ｋｂ１の内容を模式的に示した図である。図１８６（ｂ）に示す通り、本第５制御例のパチンコ機１０において、第１特別図柄が大当たり当選した場合には、１００％大当たりＡが選択される。大当たりＡは、５ラウンドの大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に時短Ａ状態が設定される大当たり種別である。なお、大当たりＡの大当たり遊技終了後には、時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値として５回がセットされる。

【０７６２】

なお、本第５制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄の大当たり種別は１種類としたが、これに限るものではなく、複数種類の大当たり種別を設定しても良い。また、遊技

状態に応じて選択される大当たり種別が異なる構成としても良い。図１８７は大当たり種別選択テーブル２０２ｋｂに規定されている特図２大当たり用テーブル２０２ｋｂ２の内容を模式的に示した図である。第２特別図柄で大当たり当選した場合には、大当たり当選時に設定されている遊技状態と、遊技状態が変更されてからの第２特別図柄の変動回数と、第１当たり種別カウンタＣＳ２の値に応じて大当たり種別を選択する。なお、変動回数のカウントは、例えば、時短Ｂ状態において大当たりに当選し、大当たり遊技終了後に再度時短Ｂ状態が設定される場合にもリセットされる。まず、遊技状態が通常状態の場合には、非時短当選変動状態と時短当選変動状態とがあり、非時短当選変動状態とは、時短当選変動状態フラグ２０ｋｇがオフである状態、即ち、時短当選した第１特別図柄が変動表示されていない状態である。時短当選変動状態は、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンである状態、即ち、時短当選した第１特別図柄が変動表示中である状態である。通常状態の非時短当選変動状態では、第２特別図柄の変動回数に関わらず、１００％大当たりＡ（５Ｒ時短Ａ大当たり）が選択され、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値に５がセットされる。通常状態の時短当選変動状態では、第２特別図柄の変動回数に関わらず、１００％大当たりＢ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択され、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値に１００００がセットされる。このように、通常状態においては、大当たり当選時に時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンであるか否かで遊技者に付与される特典が異なるように構成することで、第２特別図柄抽選のみを実行させる遊技を行う遊技者が過剰に有利になることを抑制している。

【０７６３】

なお、本第５制御例のパチンコ機１０では、通常状態においては第２特別図柄の変動回数に関わらず、１００％大当たりＡ（または大当たりＢ）が選択される構成としたが、これに限るものではなく、複数の大当たり種別の中から変動回数に応じて大当たり種別が選択される構成としても良い。例えば、通常状態の非時短当選変動状態において、大当たりＡ、大当たりＢの何れかを選択可能に構成し、０～５０回転目までは大当たりＢよりも大当たりＡが選択され易く、５１回転目以降は大当たりＡよりも大当たりＢが選択され易い構成としても良い。このように構成することで、通常状態において外れ当選が続いた場合であっても、遊技者に有利な大当たり種別が選択され易くなるので、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。また、０～５０回転目までは大当たりＢよりも大当たりＡが選択され易く、５１～１００回転目までは大当たりＡよりも大当たりＢが選択され易く、１０１～１５０回転目までは大当たりＢよりも大当たりＡが選択され易い、といったような特定の期間で選択され易い大当たり種別が可変する構成としても良い。このように構成することで、周期的に遊技者に有利な期間が発生し、遊技者に第２特別図柄の変動回数にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７６４】

次に、時短状態には、時短Ａ状態と時短Ｂ状態とがあり、時短Ａ状態においては第２特別図柄の変動回数に関わらず５０％で大当たりＢ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択され、５０％で大当たりＣ（５Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択される。時短Ｂ状態においては、第２特別図柄の変動回数に応じて選択される大当たり種別が可変し、０～５０回転目までは１００％大当たり（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択され、５１回転目以降は５０％で大当たりＢ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択され、５０％で大当たりＤ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択される。大当たりＢと大当たりＤは、ともに１０ラウンドの大当たり遊技と、大当たり遊技終了後に時短Ｂ状態が設定される大当たり種別であるが、大当たりＢに当選した場合には変動中の第１特別図柄を仮停止させる（中断させる）処理を実行し、大当たりＤに当選した場合には変動中の第１特別図柄を強制的に停止させる（破棄させる）処理を実行する点で異なる大当たり種別となっている。つまり、第２特別図柄の外れ当選が特定回数まで続いた場合には、第１特別図柄の変動表示を破棄させ易くなる。このように構成することで、時短当選した第１特別図柄が変動表示されている状態で第２特別図柄の外れ当選が続き、第１特別図柄の変動時間が残り少なくなった場合でも、第１特別図柄の変動を破棄できる可能性が高くなるので、第２特別図柄の外れ当選が続いた場合に遊技者の遊

技意欲を向上させることができる。なお、本第５制御例のパチンコ機１０では、時短Ｂ状態の場合のみ、第２特別図柄の変動回数に応じて選択され易い大当たり種別を可変させる構成としたが、これに限るものではなく、時短Ａ状態においても第２特別図柄の変動回数に応じて選択され易い大当たり種別を可変させる構成としても良い。

【０７６５】

なお、本第５制御例のパチンコ機１０では、０～５０回転目までは１００％大当たりＢが選択される構成としたが、これに限るものではなく、０～５０回転目であっても異なる大当たり種別に当選可能な構成としても良く、例えば、８０％で大当たりＢが選択され、２０％で大当たりＤが選択される構成としても良い。このように構成することで、時短Ｂ状態が設定されたばかりの期間においても遊技者に大当たりＤに当選し、第１特別図柄の変動表示を破棄できるかもしれないと期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第５制御例のパチンコ機１０では、「０～５０回転目まで」と「５１回転目以降」とで、選択され易い大当たり種別を切り替える構成としたが、これに限るものではなく、例えば、０～５０回転目までは大当たりＤよりも大当たりＢが選択され易く、５１～１００回転目までは大当たりＢよりも大当たりＤが選択され易く、１０１～１５０回転目までは大当たりＤよりも大当たりＢが選択され易い、といったような特定の期間で選択され易い大当たり種別を可変させる構成としても良い。このように構成することで、周期的に遊技者に有利な期間が発生し、遊技者に第２特別図柄の変動回数にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図１８８を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２ｋｆの内容について説明をする。図１８８は、小当たり種別選択テーブル２０２ｋｆの内容を模式的に示した図である。図１８８に示す通り、本第５制御例のパチンコ機１０では、２種類の小当たり種別が規定されている。なお、上述したように、本第５制御例のパチンコ機１０では、第２特別図柄のみ小当たり抽選が実行される構成である。

【０７６６】

小当たりＡは、小当たり当選時の８０％で選択される小当たり種別であり、小当たり遊技において特定領域１６５０ａを通過（Ｖ通過）した場合に、大当たりＣ（５Ｒ時短Ｂ大当たり）が付与される。詳細は後述するが、本第５制御例のパチンコ機１０では、小当たり種別によって、実行中の第１特別図柄の変動表示を強制的に停止させる（破棄する）場合と、仮停止させる（中断させる）場合とがあり、小当たりＡが実行される場合には、実行中の第１特別図柄の変動を仮停止させる（中断させる）処理を行う。一方、小当たりＢは、小当たり当選時の２０％で選択される小当たり種別であり、小当たり遊技においてＶ通過した場合に、大当たりＢ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が付与される。小当たりＢが実行される場合には、実行中の第１特別図柄の変動を強制的に停止させる（破棄する）処理を実行する。なお、本第５制御例のパチンコ機１０における小当たり種別は２種類としたが、これに限るものではなく、３種類以上の小当たり種別を設けても良い。次に、図１８９を参照して、変動パターンテーブル２０２ｋｄの内容について説明をする。図１８９は、変動パターンテーブル２０２ｋｄの内容を模式的に示した図である。変動パターンテーブル２０２ｋｄには、通常状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ１、時短状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ２、時短当選変動状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ３が規定されており、それぞれの変動パターンテーブルは遊技状態に応じて参照される。図１９０は、変動パターンテーブル２０２ｋｄに規定されている、通常状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ１の内容を模式的に示した図である。通常状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ１では、特別図柄の図柄種別と、抽選結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値と、に基づいて変動パターンが設定される。

【０７６７】

具体的には、図柄種別が「第１特別図柄」では、当否判定結果が「外れ」の場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に、変動時間が７秒（７０００ミリ秒）の「短外れ」が規定されており、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１４０～１４９」の範囲に、変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）の「ガセ外れ」が規定さ

れており、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１７９」の範囲に、変動時間が４０秒（４００００ミリ秒）の「ノーマルリーチ各種」が規定されており、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１８０～１８９」の範囲に、変動時間が８０秒（８０００００ミリ秒）の「スーパーリーチ」が規定されている。また、当否判定結果が「当たり」の場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に、変動時間が４０秒（４００００ミリ秒）の「ノーマルリーチ」が規定されており、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「３０～１８９」の範囲に、変動時間が８０秒（８００００ミリ秒）の「スーパーリーチ」が規定されており、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９８」の範囲に、変動時間が１４０秒（１４０００ミリ秒）の「スペシャルリーチ」が規定されている。また、当否判定結果が「時短当選」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が３００秒の「ロング時短当たり」が規定されている。一方、図柄種別が「第２特別図柄」では、当否判定結果が「外れ」の場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が６００秒（６０００００ミリ秒）の「ロング外れ」が規定されており、当否判定結果が「時短当選」の場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が６００秒（６０００００ミリ秒）の「時短当たり」が規定されており、当否判定結果が「大当たり、小当たり」の場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が６００秒（６０００００ミリ秒）の「ロング当たり」が規定されている。

【０７６８】

このように、本第５制御例のパチンコ機１０では、通常状態においては第２特別図柄よりも第１特別図柄の方が短い変動時間が設定され易い構成としている。これは、第２特別図柄のみ小当たり抽選を実行する構成であり、小当たり当選した場合には、遊技者に最も有利な時短Ｂ状態が設定されることから、第２特別図柄の変動時間を長くすることで遊技効率を悪くし、第２特別図柄抽選のみを実行させる遊技を行う遊技者が過剰に有利になることを抑制するためである。また、第１特別図柄の抽選結果が「時短当選」である場合には、「ロング時短当たり」が設定される。ロング時短当たり変動中は、時短当選変動状態となり、ロング時短当たりが設定された第１特別図柄が停止表示される（或いは、破棄される）までは、時短当選変動状態用パターンテーブル２０２ｋｄ３が参照され、第２特別図柄の変動が短変動（０．５秒）となるため、複数回の第２特別図柄抽選が実行可能となる。なお、ロング時短当たり変動中（時短当選変動状態中）に大当たり（または、小当たり）当選、時短当選に基づいて時短状態が設定された場合にもロング時短当たり変動が継続している期間は、時短当選変動状態用パターンテーブル２０２ｋｄ３が参照される。なお、本第５制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄が時短当選した場合には、１００％「ロング時短当たり」が設定される構成であったが、これに限るものではなく、複数の変動パターンの中から変動種別カウンターＣＳ１の値に基づいて選択する構成としても良い。例えば、５０％で変動時間３００秒の「ロング時短当たり」が選択され、３０％で変動時間が２００秒の「ショート時短当たり」が選択され、２０％で変動時間が５００秒の「スーパー時短当たり」が選択される構成としても良い。このように構成することで、選択された第１特別図柄の変動時間によって、時短当選変動状態における遊技者の有利不利を可変させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７６９】

なお、本第５制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄が時短当選した場合にのみ時短当選変動状態となる構成としたが、これに限るものではなく、第２特別図柄で時短当選した場合にも時短当選変動状態が設定可能な構成としても良く、この場合、特別図柄の図柄種別によって時短当選した場合の変動時間を異ならせる（例えば、第１特別図柄の場合は変動時間３００秒、第２特別図柄の場合は変動時間６００秒）構成とすることで、どちらの特別図柄で時短当選したかによって遊技者に有利な時短当選変動状態と、遊技者に比較的不利な時短当選変動状態を設定可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

図１９１は、変動パターンテーブル２０２ｋｄに規定されている、時短状態用変動パター

ンテーブル２０２ｋｄ２の内容を模式的に示した図である。時短状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ２では、特別図柄の図柄種別と、抽選結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値と、に基づいて変動パターンが設定される。時短状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ２は、遊技状態として時短状態が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルであり、時短Ａ状態と時短Ｂ状態で共通である。なお、上述したように、第１特別図柄のロング時短当たり変動が実行されている場合には、時短状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ２ではなく、時短当選変動状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ３が参照される。図１９１に示す通り、時短状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ２では、第１特別図柄が長変動（６００秒）となり、第２特別図柄が短変動（３～５秒）となる。上述したように、時短Ｂ状態が設定されている状態で第１特別図柄が大当たり当選した場合には、時短Ｂ状態よりも遊技者に不利な時短Ａ状態が設定されるため、第２特別図柄の変動が先に停止表示され易く構成することで、遊技者に有利な時短Ｂ状態が継続して設定され易くなるようにしている。

【０７７０】

図１９２は変動パターンテーブル２０２ｋｄに規定されている、時短当選変動状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ３の内容を模式的に示した図である。時短当選変動状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ３では、特別図柄の図柄種別と、抽選結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値と、に基づいて変動パターンが設定される。図１９２に示す通り、本第５制御例のパチンコ機１０では、時短当選変動状態が設定されている場合には、第２特別図柄の抽選結果が何れの判定であっても短変動（０．５秒）が設定される。時短当選変動状態では、時短当選した第１特別図柄が停止表示されると終了してしまうため、時短当選変動状態における遊技効率を高めるために、第２特別図柄の変動時間が短くし、多くの第２特別図柄抽選を実行可能に構成している。なお、時短当選変動状態では第１特別図柄が既に変動中であり、第１特別図柄の変動が終了すると時短当選変動状態も終了するため、時短当選変動状態において第１特別図柄の変動パターンが設定されることはない。従って、時短当選変動状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ３では第２特別図柄の変動パターンのみを選択する構成としている。なお、上述したように、遊技状態が通常状態または時短状態であっても、第１特別図柄のロング時短当たり変動中（時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンに設定されている場合）には、変動パターン選択時には、時短当選変動状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ３が参照される。

【０７７１】

＜第５制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１９２～図２１３を参照して、第５制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明を行う。本第５制御例における主制御装置１１０の制御処理は、上述した第２制御例における主制御装置１１０の制御処理に対して、特別図柄変動処理（図１０４参照）に代えて特別図柄変動処理（図１９２参照）、更新処理（図１０８参照）に代えて遊技状態更新処理（図１９８参照）、大当たり制御処理（図１１２参照）に代えて大当たり制御処理（図２１１参照）を実行する点で相違し、その他は同一の処理が実行される。なお、同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。上述したように、本第５制御例では、上述した第２制御例に対して、特別図柄（以下、特図と称す）である第１特別図柄（以下、特図１と称す）と、第２特別図柄（以下、特図２と称す）とが同時に（並行して）変動表示を実行可能に構成している点で大きく相違している。まず、図１９３を参照して、本第５制御例における特別図柄変動処理（Ｙ１０４）の内容について説明をする。図１９２は特別図柄変動処理（Ｙ１０４）の内容を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（Ｙ１０４）が実行されると、まず、現在が大当たり又は小当たり中であるかを判別し、（Ｙ２３１）。大当たり中又は小当たり中であると判別した場合は（Ｙ２３１：Ｙｅｓ）、次に、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃまたは特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されているかを判別する（Ｙ２３２）。このＹ２３２の処理では、一方の特図が当たりを示す図柄で停止表示されたことにより、変動中の他方の特図変動時間の減算を中断している状態かを判別してい

る。Ｙ２３２の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃまたは特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｙ２３２：Ｙｅｓ）、仮停止されている特図に対応する第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｙ２３３）、即ち、変動時間の減算が中断されている特図に対して、第１図柄表示装置３７の変動表示を継続させる処理を実行して、本処理を終了する。これにより、特図変動を強制停止していないことを遊技者に報知することができる。

【０７７２】

一方、Ｙ２３１の処理において、現在が大当たり又は小当たり中であると判別した場合は（Ｙ２３１：Ｎｏ）、特図１変動時間タイマ２０３ｋａの値が０よりも大きいか（即ち、特図１が変動中であるか）を判別し（Ｙ２３４）、特図１変動時間タイマ２０３ｋａの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｙ２３４：Ｎｏ）、第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２３７）と同一の処理を実行し、その後、特図２に関する変動処理を実行するＹ２３８に移行する。Ｙ２３４の処理において、特図１変動時間タイマ２０３ｋａの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｙ２３４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）を実行する。この第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）は、特図１変動中の処理を実行するものであり、図１９８を参照してその詳細な説明を後述する。第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）を終えると、次に、第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２３６）を実行し、その後、Ｙ２３８へ移行する。Ｙ２３８～Ｙ２４１の処理では、特図１に対して実行したＹ２３４～Ｙ２３７と同一の処理が実行される。Ｙ２３８の処理が実行されると、まず、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂの値が０よりも大きいか（即ち、特図２が変動中であるか）を判別し（Ｙ２３８）、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｙ２３８：Ｎｏ）、第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２３９）を実行し、その後、本処理を終了する。一方、Ｙ２３８の処理において、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｙ２３８：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）を実行する。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）は、特図２変動中の処理を実行するものであり、図２０７を参照してその詳細な説明を後述する。第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）を終えると、次に、第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２４１）を実行し、本処理を終了する。

【０７７３】

次に、図１９４を参照して、特別図柄変動処理（図１９３、Ｙ１０４）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２３７）について説明する。図８９は、この第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２３７）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動開始処理（図１９３、Ｙ２３７）では、まず、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンであるか判別する（Ｙ３０１）。Ｙ３０１の処理において、特図１仮停止フラグがオンであると判別した場合には（Ｙ３０１：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、Ｙ３０１の処理において、特図１仮停止フラグがオンでないと判別した場合には（Ｙ３０１：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｙ３０２）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ１）が０より大きい値であるか判別する（Ｙ３０３）。Ｙ３０３の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｙ３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算して（Ｙ３０４）、減算後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｙ３０５）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図４参照）の外部出力処理（Ｙ２００１）において、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２３０の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値と同期させながら、その値を更新することができる。

【０７７４】

Ｙ３０５の処理が終了すると、次に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａのデータを一つ前のデータにシフトする（Ｙ３０６）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。Ｙ３０６の処理が終了すると、次いで、第１特別図柄判定処理を実行する（Ｙ３０７）。この第１特別図柄判定処理（図１９４、Ｙ３０７）については、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアにシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行するための処理である。なお、遊技状態更新処理（Ｙ３０９）をＹ３０７の処理の前に実行しても良く、このように構成することで、遊技状態が更新された後に特別図柄抽選が実行されることとなる。Ｙ３０７の処理が終了すると、次に、第１特別図柄変動パターン選択処理を実行する（図１９６、Ｙ３０８）。詳細については後述するが、この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０８）は、第１特別図柄の当否判定結果、および第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０８）が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行する（Ｙ３０９）。この遊技状態更新処理（図１９７、Ｙ３０９）は、詳細については後述するが、パチンコ機１０の状態を示す各種カウンタ（時短カウンタ２０３ｈ）の値を更新することにより、パチンコ機１０の状態を更新するための処理である。Ｙ３０９の処理が終了すると、特図１待受フラグ２０３０ｉをオフに設定すると共に、オフを示す特図１待機コマンドを設定して（Ｙ３１０）、本処理を終了する。

【０７７５】

一方、Ｙ３０３の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｙ３０３：Ｎｏ）、特図１待受フラグ２０３０ｉがオンであるか否か判別し（Ｙ３１１）、オンであると判別した場合は（Ｙ３１１：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｙ３１１の処理において、オフである（即ち、オンでない）と判別した場合は（Ｙ３１１：Ｎｏ）、特図１待受フラグ２０３０ｉをオンに設定し（Ｙ３１２）、オンを示す特図１待機コマンドを設定（Ｙ３１３）した後、本処理を終了する。次に、図１９５を参照して、第１特別図柄判定処理（Ｙ３０７）の処理内容について説明をする。図１９５は、第１特別図柄判定処理（Ｙ３０７）の処理内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄判定処理（Ｙ３０７）は、上述した第２制御例の特別図柄判定処理（図１０５のＳ２５１）に代えて実行されるものであり、特別図柄抽選における大当たり判定に加え、時短当選の判定（特図１時短抽選処理）が実行される。第１特別図柄判定処理（Ｙ３０７）が実行されると、まず、第１特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｙ８００１）、第１当たり乱数テーブル２０２ｋａに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８００２）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Ｙ８００３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｙ８００４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｙ８００５）、現在の遊技状態を示す値を当選時状態格納エリアに格納し（Ｙ８００６）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｙ８００３：Ｎｏ）、特図１時短抽選処理を実行し（Ｙ８００７）、本処理を終了する。

【０７７６】

ここで、特図１時短抽選処理（Ｙ８００７）は、今回の特別図柄抽選における時短当選の判定を実行するための処理である。つまり、本第５制御例では、第１特別図柄抽選において、まず、大当たり当選の判定を実行し（Ｙ８００３）、大当たり当選した場合には、時短当選の判定を実行することなく特別図柄抽選を終了し、大当たり当選していない場合

にのみ時短当選の判定を実行するように構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選において、複数の特典（特別図柄の大当たり当選、時短当選）を遊技者に付与することが無いため、遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。次に、図１９６を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図１９４、Ｙ２３７）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０８）について説明する。図１９６はこの第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０８）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動パターン選択処理（図１９６、Ｙ３０８）では、まず、第１特別図柄判定処理（図１９５、Ｙ３０７）において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか、即ち、第１特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｙ５０１）。Ｙ５０１の処理において、第１特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｙ５０１：Ｙｅｓ）、上述した第１特別図柄判定処理（図１９５参照）におけるＹ８００５の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、特図１大当たり用テーブル２０２ｋｂ（図１８６（ｂ）参照）より大当たり種別を決定し（Ｙ５０２）、Ｙ５０３の処理へ移行する。一方、Ｙ５０１の処理において、第１特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｙ５０１：Ｎｏ）、Ｙ５０２の処理をスキップして、Ｙ５０３の処理へ移行する。

【０７７７】

Ｙ５０３の処理では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得する（Ｙ５０３）。次いで、遊技状態に応じた変動パターン選択テーブル（図１８９～図１９２参照）を読み出して（Ｙ５０４）、Ｙ５０５の処理へ移行する。なお、遊技状態は、時短当選変動フラグの値と、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に基づいて判別される。Ｙ５０５の処理では、読み出した変動パターン選択テーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｙ５０５）、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｙ５０６）。Ｙ５０６の処理が終了すると、停止図柄を示す特図１停止種別コマンドを設定する（Ｙ５０７）。次いで、第１図柄表示装置３７で第１特別図柄の変動開始を設定し（Ｙ５０８）、本処理を終了する。次に、図１９７を参照して、特図１時短抽選処理（Ｙ８００７）の処理内容について説明をする。図１９７は、特図１時短抽選処理（Ｙ８００７）の内容を示したフローチャートである。特図１時短抽選処理（Ｙ８００７）が実行されると、まず、時短当たり乱数テーブル２０２ｋｈに基づいて抽選結果（時短当選判定結果）を取得し（Ｙ４０１）、時短当選しているかを判別し（Ｙ４０２）、時短当選していると判別した場合は（Ｙ４０２：Ｙｅｓ）、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇをオンに設定し（Ｙ４０３）、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄として時短Ａをセットし（Ｙ４０４）、特図２変動停止フラグｋｆをオンに設定し（Ｙ８１０５）、本処理を終了する。一方、Ｙ４０２の処理において時短当選していない（Ｙ４０２：Ｎｏ）と判別した場合は、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｙ４０６）、本処理を終了する。次に、図１９８を参照して、遊技状態更新処理（Ｙ３０９）の内容について説明をする。図１９８は、遊技状態更新処理（Ｙ３０９）の内容を示すフローチャートである。

【０７７８】

遊技状態更新処理（Ｙ３０９）が実行されると、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるかが判別され（Ｙ６０１）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別された場合には（Ｙ６０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｙ６０２）、時短カウンタ２０３ｈの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｙ６０３）。次に、時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別し（Ｙ６０４）、０であると判別した場合には（Ｙ６０４：Ｙｅｓ）、時短遊技が付与されていない状態（即ち、通常状態）であるため、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｙ６０５）、本処理を終了する。一方、Ｙ６０４の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合（Ｙ６０４：Ｎｏ）は、Ｙ６０５の処理をスキップして、そのまま本処理を終

了する。次に、図１９９を参照して、特別図柄変動処理（図１９３のＹ１０４参照）において実行される第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）の内容について説明をする。図１９９は、第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）の内容を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）では、特図１の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。

【０７７９】

第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）が実行されると、まず、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定されているかを判別する（Ｙ２８０１）。ここで、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定されている状態で本処理が実行される場合について簡単に説明をする。特図１仮停止フラグ２０３ｋｃは、特図１が変動中において、特図２が特定の当たり（大当たりＡ～Ｃ、又は小当りＡ）を示す図柄で停止表示される場合にオンに設定されるものである。そして、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定されると、その処理内で大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されるため、主制御装置１１０にて２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理がループし、次回（特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定された２ミリ秒後）の特別図柄変動処理（図１９３）が実行される際には、Ｙ２３１の処理において大当たり中であると判別されるため、第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）が実行されることがない。そして、大当たり遊技（又は小当り遊技）が終了し、Ｙ２３１の処理において大当たり中（又は小当り中）では無いと判別されることで、第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）が実行されることになる。このように構成することで、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定されている状態で第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）が実行される状態が、大当たり（又は小当り）遊技が終了し、変動時間の減算を中断していた特図変動の変動時間の減算を再開するタイミングとなるように構成している。図１９９に戻り説明を続ける。Ｙ２８０１の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定されていると判別した場合は（Ｙ２８０１：Ｙｅｓ）、次に、特図１変動再開コマンドを設定し（Ｙ２８０２）、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃをオフに設定し（Ｙ２８０３）、Ｙ２８０４へ移行する。一方、Ｙ２８０１の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｙ２８０１：Ｎｏ）、Ｙ２８０２，Ｙ２８０３の処理をスキップしてＹ２８０４の処理へ移行する。Ｙ２８０４の処理では特図１変動時間タイマ２０３ｋａを１減算して更新し（Ｙ２８０４）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｙ２８０５）、本処理を終了する。

【０７８０】

次に、図２００を参照して、特別図柄変動処理（図１９３、Ｙ１０４）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２３６）について説明する。図２００はこの第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２３６）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動停止処理（図２００、Ｙ２３６）では、まず、実行中の第１特別図柄に基づく変動の終了タイミングであるか否かを判別する（Ｙ７０１）。Ｙ７０１の処理において、実行中の第１特別図柄に基づく変動の終了タイミングであると判別した場合には（Ｙ７０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄（特図１）の大当たりが設定されているか判別する（Ｙ７０２）。第１特別図柄の大当たりが設定されていると判別した場合には（Ｙ７０２：Ｙｅｓ）、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄをオンに設定する（Ｙ７０３）。図示は省略したが、Ｙ７０３の処理が実行されると、特図２変動停止フラグ２０３ｋｄがオンになったことを示す特図２変動停止コマンドが設定される。Ｙ７０３の処理を終えると、設定されている停止種別を示す特図１停止種別コマンドを設定する（Ｙ７０４）。そして、選択されている大当たり種別に基づいた大当たりシナリオが設定される（Ｙ７０５）。その後、第１特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して指示するための特図１確定コマンドを設定する（Ｙ７０６）。そして、第１特別図柄表示装置３７で変動表示している第１特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し（Ｙ７０７）、本処理を終了する。一方、Ｙ７０２の処理において、第１特別図柄の大当たりが設定されていなければ（Ｙ７０２：Ｎｏ）、第１特別図柄の時短当選が設定されているかを判別する（Ｙ７１０）。Ｙ７１０の処理において、

時短当選が設定されていると判別した場合（Ｙ７１０：Ｙｅｓ）には、時短設定処理（Ｙ７１１）を実行し、Ｙ７０６の処理に移行する。この時短設定処理（Ｙ７１１）では、当選した時短種別に対応した時短状態の設定に関する処理が実行される。なお、この時短設定処理（Ｙ７１１）については、図２０２を参照して詳細について後述する。

【０７８１】

一方、Ｙ７０１の処理において、実行中の第１特別図柄に基づく変動の終了タイミングでないと判別した場合には（Ｙ７０１：Ｎｏ）、次いで、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃまたは特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオンであるか否かを判別する（Ｙ７０８）。Ｙ７０８の処理において特図１仮停止フラグ２０３ｋｃまたは特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオフであると判別された場合は（Ｙ７０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ７０８の処理において特図１仮停止フラグ２０３ｋｃまたは特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオンであると判別した場合は（Ｙ７０８：Ｙｅｓ）、第２特別図柄が大当たりまたは小当たりで停止された場合であるので、実行中の第１特別図柄に基づく変動を停止（仮停止）させるために、特図１強制停止処理を実行する（Ｙ７０９）。尚、この特図１強制停止処理の詳細については、図２０１を参照して後述する。このように、第１特別図柄停止処理（Ｙ２３６）では、変動表示中の第１特別図柄の規定の変動時間が経過した場合に（Ｙ７０１：Ｙｅｓ）、第１抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理（Ｙ７０３からＹ７０７またはＹ７１１）が実行される。また、第２特別図柄が大当たり（または小当たり）を示す図柄で変動停止され、第２抽選遊技の大当たり遊技（または小当たり遊技）が実行される場合に（Ｙ７０８：Ｙｅｓ）、変動表示中の第１特別図柄を強制的に停止する処理（Ｙ７０９）が実行される。なお、第１特別図柄が大当たり（または小当たり）を示す図柄で変動停止された場合には（Ｙ７０２：Ｙｅｓ）、変動表示中の第２特別図柄の変動を中断（仮停止）するように構成してもよい。次に、図２０１を参照して、第１特別図柄変動停止処理（図２００、Ｙ２３６）の一処理である特図１強制停止処理（Ｙ７０９）について説明する。図２０１は、この特図１強制停止処理（Ｙ７０９）を示すフローチャートである。

【０７８２】

特図１強制停止処理（図２０１、Ｙ７０９）では、まず、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオンであるかを判別する（Ｙ７２１）。特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオンであると判別した場合（Ｙ７２１：Ｙｅｓ）には、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅをオフに設定し（Ｙ７２２）、次に、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅのオフを示す特図１変動停止コマンドを設定する（Ｙ７２３）。そして、第１特別図柄の変動種別を外れに設定し（Ｙ７２４）、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇはオンであるかを判別する（Ｙ７２５）。なお、図示しないが、Ｙ７２５の処理の前に第１図柄表示装置３７の第１特別図柄を外れ図柄で変動停止させ、第１特別図柄の特図１確定コマンドを設定する。Ｙ７２５の処理において、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンである（即ち、第１特別図柄抽選の結果が時短当選であった場合）と判別した場合（Ｙ７２５：Ｙｅｓ）には、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇをオフに設定し（Ｙ７２６）、本処理を終了する。一方、Ｙ７２５の処理において、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンでない（即ち、第１特別図柄抽選の結果が時短当選ではなかった場合）には（Ｙ７２５：Ｎｏ）、Ｙ７２６をスキップし、本処理を終了する。なお、第１特別図柄の変動を破棄することが可能な大当たりＤに当選可能なのは時短Ｂ状態が設定されている場合のみであるため、通常状態において第２特別図柄の大当たり当選に基づいて時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオフに設定されることはない構成としているが、これに限るものではなく、例えば、通常状態において大当たりＤに当選可能な構成としても良い。その場合、Ｙ７２５の処理の後に、通常状態において大当たりＤに当選した場合にスペシャルフラグをオンに設定する処理を設けて、時短Ｂ状態よりも有利な遊技状態（例えば、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態））が設定される構成としても良い。このように構成することで、通常状態の時短当選変動状態において大当たりＤに当選した場合と、時短状態の時短当選変動状態において大当たりＤに当選した場合とで、異なる遊技状態が設定され、遊技の興趣を向上

させることが可能となる。

【０７８３】

一方、Ｙ７２１の処理において、特図１変動時間フラグ２０３ｋｅがオンでないと判別された場合（Ｙ７２１：Ｎｏ）は、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンである場合であるため、第１特別図柄の変動を仮停止（中断）させるコマンドを設定し（Ｙ７２９）、本処理を終了する。このように、本第５制御例では、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃまたは特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオンにされる（第２特別図柄で大当たりまたは小当たりとなる変動が停止するタイミング）と、第１特別図柄の変動時間が未経過であっても強制的に変動を中断、或いは外れの判定結果として強制停止される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄で同時に抽選結果が変動表示されていても、一方の抽選結果のみ対する小当たりや大当たりを実行すればよく、射幸性を抑制することができる。さらに、遊技の効率を上げることができる。また、本第５制御例では、第２特別図柄の大当たりまたは小当たりの種別によって第１特別図柄の変動を強制的に外れとして停止させる場合と、仮停止（中断）させる場合と、を設ける構成としている。上述したように本第５制御例では、時短状態の種別として、時短Ａと時短Ｂを設定可能である。そして、時短Ａは時短回数が５回（図１８７参照）であり、時短回数５回で第２特別図柄が大当たり（当選確率１／５０）または小当たり（当選確率１／５０）に当選する確率は約１８％と低確率であるため、時短Ａ状態中の第２特別図柄での大当たりまたは小当たり当選はほとんど期待できない。一方、時短Ｂは時短回数が１００００回（図１８７参照）であるため、時短Ｂが設定されると高確率で次回の大当たりまたは小当たり当選が期待できる。したがって、時短Ａ状態よりも時短Ｂ状態の方が遊技者に有利な時短状態であると言える。

【０７８４】

ここで、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示されるまでの期間（即ち、時短当選変動状態が設定されている場合）に、第２特別図柄が大当たり当選、小当たり当選、或いは時短当選したことによって時短Ｂ状態が設定された場合に、第１特別図柄の変動を強制的に外れ図柄として停止させることができずに時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示された場合には、設定されている時短Ｂ状態が破棄され、新たに時短Ａ状態が設定される。つまり、この場合、時短Ｂ状態が継続するのは、時短当選した第１特別図柄の変動時間（本第５制御例では、３００秒）が経過するまでの期間のみとなり、時短リミットに到達する前に時短状態が終了してしまう可能性が高くなる。一方、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示されるまでの期間（即ち、時短当選変動状態が設定されている場合）に、第２特別図柄が大当たり当選、小当たり当選、或いは時短当選したことによって時短Ｂ状態が設定された場合に、特定の大当たり（大当たりＤ）または小当たり（小当たりＢ）に当選し、第１特別図柄の変動を強制的に外れ図柄として停止させることができた場合には、時短リミット到達まで時短Ｂ状態を継続させることが可能となり、遊技者は大量の賞球を獲得可能となる。このように、本第５制御例では、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示されるまでの期間（即ち、時短当選変動状態が設定されている場合）に、第２特別図柄が大当たり当選、小当たり当選、或いは時短当選したことによって時短Ｂ状態が設定された場合に、変動表示されている第１特別図柄を強制的に外れとして停止（破棄）し、有利な時短状態を継続させることができるかという新たな遊技性を遊技者に提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７８５】

次に、図２０２を参照して、時短設定処理（Ｙ７１１）の処理内容について説明をする。図２０２は、時短設定処理（Ｙ７１１）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（Ｙ７１１）では、時短当選判定により時短当選した場合に時短状態を設定するための処理が実行される。時短設定処理（Ｙ７１１）が実行されると、まず、今回の時短種別が時短Ａであるかを判別し（Ｙ８３５１）、時短Ａであると判別した場合に（Ｙ８３５１：Ｙｅｓ）、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇをオフに設定する（Ｙ８３５２）し、決定された時短種別に対応する値を時短カウンタ２０３ｈに設定し（Ｙ８３５３

）、遊技状態格納エリアに時短状態を設定し（Ｙ８３５４）、時短カウンタ２０３ｈの値、時短種別遊技状態（時短状態を示す情報と、設定された時短種別を示す情報）を示す状態コマンドを設定し（Ｙ８３５５）、本処理を終了する。一方、Ｙ８３５１の処理において、時短Ａではないと判別した場合（即ち、時短Ｂである場合）は（Ｙ８３５１：Ｎｏ）、Ｙ８３５２の処理をスキップし、Ｙ８３５３の処理を行う。なお、図示しないが、Ｙ８３５３の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値をクリアした後、決定された時短種別に対応する値を新たに設定する。したがって、時短当選に基づいて時短Ａ状態が設定される場合に、既に時短カウンタ２０３ｈに時短Ｂに対応する値（例えば、１００００回）が設定されている場合には、時短Ｂに対応する値を破棄し、時短Ａに対応する値（５回）を設定する。このように、本第５制御例では、時短当選契機に応じて、異なるタイミングで時短状態が設定されるように構成しており、特別図柄抽選で時短当選した場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングにて時短状態が設定され、特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて時短状態が設定される場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技終了タイミングで時短状態が設定される。このように構成することで、時短状態が設定されるタイミングを異ならせることができるため、遊技者に対して飽き難い遊技を提供することができる。

【０７８６】

次に、図２０３を参照して、特別図柄変動処理（図１９３、Ｙ１０４）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２３９）について説明する。図９１は、この第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２３９）を示すフローチャートである。第２特別図柄変動開始処理（図２０３、Ｙ２３９）では、まず、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンであるか判別する（Ｙ８３１）。Ｙ８３１の処理において、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンであると判別した場合には（Ｙ８３１：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、Ｙ８３１の処理において、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンでないと判別した場合には（Ｙ８３１：Ｎｏ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）を取得し（Ｙ８３２）、取得した第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０より大きい値であるか判別する（Ｙ８３３）。Ｙ８３３の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｙ８３３：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）を１減算して（Ｙ８３４）、減算後の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｙ８３５）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理において、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２３０の第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値と同期させながら、その値を更新することができる。

【０７８７】

Ｙ８３５の処理が終了すると、次に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂのデータを一つ前のデータにシフトする（Ｙ８３６）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。Ｙ８３６の処理が終了すると、次いで、第２特別図柄判定処理を実行する（Ｙ８３７）。この第２特別図柄判定処理（図２０４、Ｙ８３７）については、詳しく後述するが、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアにシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行するための処理である。Ｙ８３７の処理が終了すると、次に、第２特別図柄変動パターン選択処理を実行する（

図２０７、Ｙ８３８）。詳細については後述するが、この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８３８）は、第２特別図柄の当否判定結果、および第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８３８）が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行する（Ｙ８３９（Ｙ３０９））。この遊技状態更新処理（図１９７、Ｙ８３９（Ｙ３０９））は、第１特別図柄において実行されるものと同一の処理が実行され、細部は図１９８を参照して説明しているため、詳細な説明は省略する。Ｙ８３９の処理が終了すると、特図２待受フラグをオフに設定すると共に、オフを示す特図１待機コマンドを設定して（Ｙ８４０）、本処理を終了する。なお、遊技状態更新処理（Ｙ８３９）をＹ８３７の処理の前に実行しても良く、このように構成することで、遊技状態が更新された後に特別図柄抽選が実行されることとなる。

【０７８８】

一方、Ｙ８３３の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｙ８３３：Ｎｏ）、特図２待受フラグがオンであるか否か判別し（Ｙ８４１）、オンであると判別した場合は（Ｙ８４１：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｙ８４１の処理において、オフである（即ち、オンでない）と判別した場合は（Ｙ８４１：Ｎｏ）、特図２待受フラグをオンに設定し（Ｙ８４２）、オンを示す特図２待機コマンドを設定（Ｙ８４３）した後、本処理を終了する。次に、図２０４を参照して、第２特別図柄判定処理（Ｙ８３７）の処理内容について説明をする。図２０４は、第２特別図柄判定処理（Ｙ８３７）の処理内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄判定処理（Ｙ８３７）では、上述した第１特別図柄判定処理（図１９５のＹ３０７）とは異なり、特別図柄抽選における大当たり判定において外れであると判定された場合に、時短当選の判定（特図２時短抽選処理）に加えて小当たり当選の判定（小当たり抽選処理）が実行される。第２特別図柄判定処理（Ｙ８３７）が実行されると、まず、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアのデータを取得し（Ｙ８１０１）、第１当たり乱数テーブル２０２ｋａに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８１０２）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Ｙ８１０３：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｙ８１０４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｙ８１０５）、現在の遊技状態を示す値を当選時状態格納エリアに格納し（Ｙ８１０７）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｙ８１０３：Ｎｏ）、特図２時短抽選処理を実行し（Ｙ８１０６）、本処理を終了する。

【０７８９】

このように、本第５制御例では、第２特別図柄の大当たり抽選において大当たり判定でなかった場合には、時短抽選と小当たり抽選が実行される構成となっているため、第１特別図柄に比べて遊技者に有利な状態（時短状態）となる契機が多く設定されており、第２特別図柄は第１特別図柄よりも有利な特別図柄であるといえる。なお、上述したように、通常状態における第２特別図柄の変動時間は長時間（６００秒）が設定され、通常状態で第２特別図柄抽選のみを実行しようとする遊技者の遊技効率が悪くなるように構成している。また、細部については後述するが、特図２時短抽選処理（Ｙ８１０６）では、特図１時短抽選処理（図１９７のＹ８００７）と異なり、時短当選した場合に、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンであるか否かによって設定する時短種別を決定する。具体的には、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンである場合にのみ時短Ｂ状態が設定される。つまり、時短当選したことを示す第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄が時短当選した場合にのみ時短Ｂ状態が設定され、それ以外の場合には時短Ａ状態が設定される構成としている。このように構成することで、時短当選変動状態でない場合に第２特別図柄が時短当選しても遊技者に有利な時短状態である時短Ｂ状態は設定されないため、第１特別図柄を変動させない状態で第２特別図柄抽選のみを実行する遊技者が過剰に有利になることを抑制することができる。次に、図２０５を参照して、特図２時短抽選処理（Ｙ８１０７）の処理内容について説明をする。図２０５は、特図２時短抽選処理（Ｙ８１０７）の

内容を示したフローチャートである。特図２時短抽選処理（Ｙ８１０７）が実行されると、まず、時短当たり乱数テーブル２０２ｋｈに基づいて抽選結果（時短当選判定結果）を取得し（Ｙ８２０１）、時短当選しているかを判別し（Ｙ８２０２）、時短当選していると判別した場合は（Ｙ８２０２：Ｙｅｓ）、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンであるかを判別し（Ｙ８２０３）、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンであると判別された場合（Ｙ８２０３：Ｙｅｓ）には、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄として時短Ｂをセットし（Ｙ８２０５）、本処理を終了する。

【０７９０】

Ｙ８２０２の処理において時短当選していない（Ｙ８２０２：Ｎｏ）と判別した場合は、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｙ８２０６）、本処理を終了する。Ｙ８２０３の処理において、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオフであると判別された場合（Ｙ８２０３：Ｎｏ）には、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄として時短Ａをセットし（Ｙ８２０４）、本処理を終了する。このように本第５制御例では、時短当選変動状態フラグｋｇがオンの場合（即ち、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄の変動表示が実行中である場合）のみ、第２特別図柄が時短当選した場合に時短Ｂ状態が設定される構成としている。このように構成することで、時短当選変動状態でない場合に第２特別図柄が時短当選しても遊技者に有利な時短状態である時短Ｂ状態は設定されないため、第１特別図柄を変動させない状態で第２特別図柄抽選のみを実行する遊技者が過剰に有利になることを抑制することができる。また、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示されるまでの期間内で、第２特別図柄の時短当選を目指すという新たな遊技性を遊技者に提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図２０６を参照して、第２特別図柄判定処理（図２０４、Ｙ８３７）の一処理である小当たり抽選処理（Ｙ８１０８）について説明する。図２０６はこの小当たり抽選処理（Ｙ８１０８）を示すフローチャートである。小当たり抽選処理（図２０６、Ｙ８１０８）では、まず、第２特別図柄の抽選結果が時短当選と判定されたか、即ち、第２特別図柄の時短当選が設定されているか否かを判別する（Ｙ８３０１）。Ｙ８３０１の処理において、第２特別図柄の時短当選が設定されていると判別された場合には、（Ｙ８３０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【０７９１】

一方、Ｙ８３０１の処理において、第２特別図柄の時短当選が設定されていないと判別された場合には、（Ｙ８３０１：Ｎｏ）、小当たり乱数テーブルに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８３０２）、小当たり当選であると判別された場合には（Ｙ８３０４：Ｙｅｓ）、小当たり種別カウンタＣ５の値を取得し、小当たり種別選択テーブル２０２ｋｆから小当たり種別を選択し、第１図柄表示装置に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットする（Ｙ８３０５）。一方、Ｙ８３０４の処理において、小当たり当選ではないと判別された場合には（Ｙ８３０４：Ｎｏ）、Ｙ８３０５の処理をスキップし、本処理を終了する。このように、本第５制御例では、１度の第２特別図柄抽選において大当たり当選、時短当選、小当たり当選が重複しないことで、遊技者に複数の特典が付与されることを抑制し、遊技者が過剰に有利にならないように構成している。なお、大当たり当選または小当たり当選と、時短当選が重複する構成としても良く、この場合、例えば、大当たり当選と時短当選が重複した場合には、大当たり当選のみした場合よりも大当たり遊技終了後に有利な時短状態が設定される構成とすることで、同種の大当たり種別の大当たりに当選した場合でも、時短当選したか否かで、大当たり遊技終了後の遊技状態に多様性を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図２０７を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図２０３、Ｙ２３９）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８３８）について説明する。図２０７はこの第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８３８）を示すフローチャートである。第２特別図柄変動パターン選択処理（図２０７、Ｙ８３８）では、まず、第２特別図柄判定処理（図２０４、Ｙ８１０３）において、

第１特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか、即ち、第２特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｙ９２１）。

【０７９２】

Ｙ９２１の処理において、第２特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｙ９２１：Ｙｅｓ）、上述した第２特別図柄判定処理（図２０４参照）におけるＹ８１０５の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、特図２大当たり用テーブル２０２ｋｂ２（図１８７参照）より大当たり種別を決定し（Ｙ９２２）、Ｙ９２３の処理へ移行する。一方、Ｙ９２１の処理において、第２特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｙ９２１：Ｎｏ）、Ｙ９２２の処理をスキップして、Ｙ９２３の処理へ移行する。Ｙ９２３の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得する（Ｙ９２３）。次いで、遊技状態に応じた変動パターンテーブル（図１８９～図１９２参照）を読み出して（Ｙ９２４）、Ｙ９２５の処理へ移行する。なお、遊技状態は、時短当選変動フラグの値と、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に基づいて判別される。Ｙ９２５の処理では、読み出した変動パターンテーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｙ９２５）、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図２変動パターンコマンドを設定する（Ｙ９２６）。Ｙ９２６の処理が終了すると、停止図柄を示す特図２停止種別コマンドを設定する（Ｙ９２７）。次いで、第１図柄表示装置３７で第２特別図柄の変動開始を設定し（Ｙ９２８）、本処理を終了する。次に、図２０８を参照して、特別図柄変動処理（図１９３のＹ１０４参照）において実行される第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）の内容について説明をする。図２０８は、第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）では、第２特別図柄の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。

【０７９３】

第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）が実行されると、まず、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されているかを判別する（Ｙ２９０１）。ここで、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されている状態で本処理が実行される場合について簡単に説明をする。上述したように特図２仮停止フラグ２０３ｋｄは、特図２が変動中において、特図１が当たり（大当たり）を示す図柄で停止表示される場合にオンに設定されるものである。そして、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されると、その処理内で大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されるため、主制御装置１１０にて２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理がループし、次回（特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定された２ミリ秒後）の特別図柄変動処理（図１９３、Ｙ１０４）が実行される際には、Ｙ２３１の処理において大当たり中であると判別されるため、第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）が実行されることがない。そして、大当たり遊技が終了し、Ｙ２３１の処理において大当たり中では無いと判別されることで、第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）が実行されることになる。このように構成することで、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されている状態で第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）が実行される状態が、大当たり遊技が終了し、変動時間の減算を中断していた特図変動の変動時間の減算を再開するタイミングとなるように構成している。図２０８に戻り説明を続ける。Ｙ２９０１の処理において、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｙ２９０１：Ｙｅｓ）、次に、特図２変動再開コマンドを設定し（Ｙ２９０２）、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄをオフに設定し（Ｙ２９０３）、Ｙ２９０４へ移行する。一方、Ｙ２９０１の処理において、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｙ２９０１：Ｎｏ）、Ｙ２９０２，Ｙ２９０３の処理をスキップしてＹ２９０４の処理へ移行する。Ｙ２９０４の処理では特図２変動時間タイマ２０３ｋｂを１減算して更新し（Ｙ２９０４）、第１図柄表示装置の表示を更新し（Ｙ２９０５）、本処理を終了する。

【０７９４】

次に、図２０９を参照して、第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２４１）の内容について説明をする。図２０９は、第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２４１）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２４１）は、特図２の変動を停止する際の処理を実行するものであって、上述した第１特別図柄変動停止処理（図２００参照）に対して、特図２の抽選結果が大当たりであった場合において、特図１の変動を中断させる（変動時間の減算を中断させる）構成に加えて、特図２の抽選結果が特定の大当たり種別（大当たりＤ）であった場合には、特図１の変動を強制停止する構成を設けた点と、特図２の抽選結果が小当たりの場合に実行される処理を追加した点で相違している。第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２４１）が実行されると、まず、第２特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される（Ｙ９０１）。第２特別図柄の変動時間が終了したか否かは、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂのカウンタ値が０であるか否かによって判別される。Ｙ９０１の処理において変動時間が終了したと判別された場合には（Ｙ９０１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄（特図２）の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｙ９０２）、大当たりではない（外れである）と判別した場合は（Ｙ９０２：Ｎｏ）、次いで、特図２の抽選結果が小当たりであるかを判別する（Ｙ９１２）。Ｙ９１０の処理において、小当たりではないと判別した場合は（Ｙ９１２：Ｎｏ）、次いで、特図２の抽選結果が時短当選であるかを判別する（Ｙ９１４）。時短当選ではないと判別した場合は、第２特別図柄の確定コマンドをセットし（Ｙ９０８）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の変動を停止し（Ｙ９０９）、本処理を終了する。Ｙ９１４の処理において、時短当選であると判別された場合には（Ｙ９１４：Ｙｅｓ）、時短設定処理が実行され（Ｙ９１５）、その後、Ｙ９０８の処理を行う。なお、時短設定処理は、上述した第１特別図柄変動停止処理（図２００、Ｙ２３６）の一処理として実行される時短設定処理（Ｙ７１１）と同一の処理であるため、詳細な説明は省略する。

【０７９５】

Ｙ９１２の処理において、小当たり当選であると判別された場合には（Ｙ９１２：Ｙｅｓ）、特図２小当たり停止処理を実行し（Ｙ９１３）、その後、Ｙ９０８の処理を行う。特図２小当たり停止処理（Ｙ９１３）は、当選した小当たりの小当たり種別によって、第１特別図柄の変動表示を強制的に停止させる（破棄させる）か、仮停止させる（中断させる）か、を設定する処理を実行するものであり、詳細な説明は図２１１を参照して後述する。Ｙ９０２の処理において、大当たりであると判別した場合には（Ｙ９０２：Ｙｅｓ）、大当たり種別が大当たりＤであるかを判別し（Ｙ９０３）、大当たりＤではないと判別された場合（Ｙ９０３：Ｎｏ）には、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃをオンに設定し（Ｙ９０４）、設定されている停止種別を示す特図２停止種別コマンドを設定し（Ｙ９０６）、大当たりシナリオを設定し（Ｙ９０７）し、その後、Ｙ９０８、Ｙ９０９の処理を行う。一方、Ｙ９０３の処理において、大当たりＤであると判別された場合には、特図１変動停止フラグｋｅをオンに設定し（Ｙ９０５）、Ｙ９０６～Ｙ９０９の処理を実行する。このように本第５制御例のパチンコ機１０では、大当たり種別が大当たりＤである場合には、特図１変動停止フラグｋｅをオンに設定し、それ以外の大当たり種別の場合には、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃをオンに設定することで、大当たり種別によって第１特別図柄の変動が強制的に停止される（破棄される）場合と、仮停止される（中断される）場合とを可変させることができる。なお、図１８７に示す通り、第２特別図柄が大当たりした場合に決定される大当たり種別は、実行された第２特別図柄の変動回数によって異なり、大当たりＤは５１回転目以降に大当たり当選した場合に、決定され易い構成としている。このように構成することで、第２特別図柄で大当たり当選できずに外れ当選が続いた場合（所謂、ハマった場合）であっても、遊技者に有利な大当たり種別が決定され易くなるため、ハマった場合の遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

【０７９６】

Ｙ９０１の処理において、実行中の第２特別図柄に基づく変動の終了タイミングでないと判別した場合には（Ｙ９０１：Ｎｏ）、次いで、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄまたは特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンであるか否かを判別する（Ｙ９１０）。Ｙ９１０

の処理において特図２仮停止フラグ２０３ｋｄまたは特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオフであると判別された場合は（Ｙ９１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ９１０の処理において特図２仮停止フラグ２０３ｋｄまたは特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンであると判別した場合は（Ｙ９１０：Ｙｅｓ）、第１特別図柄が大当たりで停止された場合または時短当選した場合であるので、実行中の第２特別図柄に基づく変動を停止（仮停止）させるために、特図２強制停止処理を実行する（Ｙ９１１）。尚、この特図２強制停止処理の詳細については、図２１０を参照して後述する。このように、第２特別図柄停止処理（Ｙ２４１）では、変動表示中の第２特別図柄の規定の変動時間が経過した場合に（Ｙ９０１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。また、第１特別図柄が大当たりを示す図柄で変動停止され、第１特別図柄の大当たり遊技が実行される場合、または第１特別図柄が時短当選し、時短当選変動状態が設定される場合に（Ｙ９１０：Ｙｅｓ）、変動表示中の第２特別図柄を強制的に停止する処理（Ｙ９１１）が実行される。次に、図２１０を参照して、第２特別図柄変動停止処理（図２０９、Ｙ２４１）の一処理である特図２強制停止処理（Ｙ９１１）について説明する。図２１０は、この特図２強制停止処理（Ｙ９１１）を示すフローチャートである。

【０７９７】

特図２強制停止処理（図２１０、Ｙ９１１）では、まず、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンであるかを判別する（Ｙ６３１）。特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンであると判別した場合（Ｙ６３１：Ｙｅｓ）には、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆをオフに設定し（Ｙ６３２）、次に、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆのオフを示す特図２変動停止コマンドを設定する（Ｙ６３３）。そして、第２特別図柄の変動種別を外れに設定する（Ｙ６３４）。なお、図示しないが、Ｙ６３４の処理の後に第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で変動停止させ、第２特別図柄の特図２確定コマンドを設定する。一方、Ｙ６３１の処理において、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンでないと判別された場合（Ｙ６３１：Ｎｏ）は、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンである場合であるため、第２特別図柄の変動を仮停止（中断）させるコマンドを設定し（Ｙ６３５）、本処理を終了する。このように、本第５制御例では、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンにされる（第１特別図柄で大当たりとなる変動が停止するタイミング）と、第２特別図柄の変動時間が未経過であっても強制的に変動を中断して強制停止される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄で同時に抽選結果が変動表示されていても、一方の抽選結果のみに対する大当たり遊技を実行すればよく、射幸性を抑制することができる。さらに、遊技の効率を上げることができる。また、本第５制御例では、第１特別図柄が時短当選した場合の第１特別図柄の変動開始時に、第２特別図柄の変動停止フラグｋｆをオンにする構成としている。本第５制御例では、上述したように、通常状態においては第２特別図柄の変動時間は長時間（６００秒）が設定されるため、第１特別図柄が時短当選した時点で既に第２特別図柄の変動表示が開始されている場合に、そのまま第２特別図柄の変動が継続されると、設定された時短当選変動状態が変動中の第２特別図柄の停止表示前に終了してしまい、遊技者が時短当選変動状態で第２特別図柄の抽選を実行することができないという不具合が生起し得る。

【０７９８】

ここで、第１特別図柄が時短当選した場合の第１特別図柄の変動開始時に、第２特別図柄の変動停止フラグｋｆをオンにする構成とすることで、時短当選した第１特別図柄の変動が開始された場合に、変動中の第２特別図柄の変動が破棄されるため、時短当選変動状態で新たに第２特別図柄の抽選を受けることができ、遊技者が時短当選変動状態で第２特別図柄の抽選を実行することができないという不具合を防ぐことができる。次に、図２１１を参照して、第２特別図柄変動停止処理（図２０９、ｙ２４１）の一処理である特図２小当たり停止処理（Ｙ９１３）について説明をする。図２１１は特図２小当たり停止処理（Ｙ９１３）の内容を示すフローチャートである。特図２小当たり停止処理（図２１１、Ｙ９１３）では、まず、小当たり種別が小当たりＢであるか判別し（Ｙ９３１）、小当た

りＢであると判別された場合（Ｙ９３１：Ｙｅｓ）には、特図１変動停止フラグｋｅをオンに設定し（Ｙ９３２）、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅのオンを示す特図１変動停止コマンドを設定する（Ｙ９３３）。そして、選択されている小当たり種別に対応する小当たりシナリオを設定し（Ｙ９３４）、本処理を終了する。一方、Ｙ９３１の処理において、小当たりＢでないと判別された場合（Ｙ９３１：Ｎｏ）には、特図１仮停止フラグｋｃをオンに設定し、（Ｙ９３７）、特図１仮停止フラグｋｃのオンを示す特図１仮停止コマンドを設定し（Ｙ９３８）、Ｙ９３４の処理を行う。このように、本第５制御例では、特定の大当たり種別だけでなく、特定の小当たり種別によっても、変動中の第１特別図柄を破棄させることが可能に構成されている。これにより、遊技者に小当たり種別にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第５制御例のパチンコ機１０では、小当たりＢ当選を示す第２特別図柄の変動停止時に特図１変動停止フラグをオンに設定する構成としたが、これに限るものではなく、小当たりＢに当選した第２特別図柄の変動開始時に特図１変動停止フラグをオンに設定する構成としても良い。また、小当たり遊技の開始時に第１特別図柄を破棄する構成としても良いし、小当たり遊技の終了時に破棄する構成としても良い。

【０７９９】

次に、図２１２を参照して、メイン処理において実行される大当たり制御処理（Ｙ１００４）の内容について説明をする。図２１２は大当たり制御処理（Ｙ１００４）の内容を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｙ１００４）は、上述した各制御例における大当たり制御処理に対して、エンディング演出の終了タイミングにて大当たり終了処理（Ｓ１１６１３）を実行する点で相違し、それ以外は同一であるため、その詳細な説明については省略する。次に、図２１３を参照して、大当たり終了処理（Ｙ１１６１３）の内容について説明する。図２１３は大当たり終了処理（Ｙ１１６１３）の内容を示すフローチャートである。大当たり終了処理が実行されると、まず、時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）が実行される。時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）の詳細な説明については、図２１４を参照して後述するが、連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な上限値を時短リミット回数カウンタ２０３ｊａにセットしたり、設定済の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値を更新（減算）したりするための処理を実行する。ここで、図２１４を参照して、大当たり終了処理（図２１３のＹ１１６１３参照）内の一処理である時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）の詳細について説明する。図２１４は、時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）の内容を示したフローチャートである。この時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）では、連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な上限値を設定したり、設定済の上限値に対する残回数数を更新するための処理が実行される。時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）では、まず、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０より大きい値であるか判別する（Ｙ３００１）。時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０より大きい値ではない、即ち、大当たり当選時における普通図柄の確率状態が低確率状態であると判別した場合には（Ｙ３００１：Ｎｏ）、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値に連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な値が設定されていないため、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値に１０を設定し（Ｙ３００５）、時短フラグをオンに設定する（Ｙ３００６）。そして、本処理を終了する。

【０８００】

一方、Ｙ３００１の処理において、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ３００１：Ｙｅｓ）、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値を１減算し（Ｙ３００２）、次に、減算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０であるか否かを判別する（Ｙ３００３）。減算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０であると判別した場合には（Ｙ３００３：Ｙｅｓ）、連続して普通図柄の高確率状態が設定できる上限値に達したため、時短リミット到達フラグ２０３ｋｈをオンに設定し（Ｙ３００４）、本処理を終了する。一方、Ｙ３００４の処理において、減算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０ではないと判別した場合には（Ｙ３００４：Ｎｏ）、本処理を終了する。なお、本制御例では、時短リミット回数とし

て１０回が設定されるよう構成したが、これに限ることなく、２０回や３０回など、複数の設定回数の中から決定するよう構成してもよい。図２１３に戻り説明を続ける。時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）を実行した後、時短リミット到達フラグ２０３ｋｈはオンであるかを判別し（Ｙ２７０２）、時短リミット到達フラグ２０３ｋｈがオンであると判別された場合（Ｙ２７０２：Ｙｅｓ）には、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）を示す情報を遊技状態格納エリア２０３ｇに格納し（Ｙ２７０３）、大当たり遊技終了後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｙ２７０７）し、本処理を終了する。一方、Ｙ２７０２の処理において、時短リミット到達フラグ２０３ｋｈがオンではないと判別された場合（Ｙ２７０２：Ｎｏ）には、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として時短状態（普通図柄の高確率状態）を示す情報を遊技状態格納エリア２０３ｇに格納し、（Ｙ２７０４）、図１８６および図１８７に示す大当たり種別選択テーブル２０２ｋｂに基づき、実行中の大当たり種別に対応する時短回数を時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値に設定し（Ｙ２７０５）、設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定し（Ｙ２７０６）、Ｙ２７０７の処理を行う。

【０８０１】

このように、本第５制御例のパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に連続して時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能な上限値を定め、遊技者に有利な状態が連続して設定される回数を制限することで、過剰に賞球を得ることにより遊技者の射幸心を煽ることを抑制することができる。なお、本第５制御例のパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されない構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される構成としても良い。なお、図示しないが、本第５制御例のパチンコ機１０における第３図柄表示装置８１において実行される演出の内容について説明する。従来のパチンコ機では、特定の結果を示すための特別図柄（例えば、大当たり図柄）が停止表示されたことを契機に、対応する遊技状態が設定されるものが一般的である。例えば、特別図柄が大当たり当選した場合に、大当たり当選したことを示す特別図柄の変動表示中の演出によって、遊技者は大当たり当選ではないかと予測し、特別図柄が停止表示され、大当たり当選であることを示す表示態様が表示されることで遊技者は大当たり当選したことを認識することができる。この場合、特別図柄の停止表示後に異なる遊技状態が設定されることを遊技者が事前に予測することができるため、円滑に遊技状態の変化に対応することができる。一方、本第５制御例のパチンコ機１０では、上述したように、第１特別図柄が時短当選し、その第１特別図柄の変動が開始された場合に、時短当選変動状態が設定される。図１８２に示す通り、本第５制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選の始動契機となる第１入球口６４は、遊技球が盤面の左側領域を流下した場合と、右側領域を流下した場合の何れであっても入球可能な位置に配置されているが、第２特別図柄の始動契機となる第２入球口１６４１は、遊技球が盤面の右側領域を流下した場合のみ入球可能な位置に配置されている。

【０８０２】

これにより、例えば、遊技球の盤面の左側領域を流下させて第１入球口６４へ入球させる遊技（所謂、左打ち遊技）を行っている遊技者が時短当選した場合に、時短当選変動状態が設定されているにも関わらず左打ち遊技を継続して行うと、第２特別図柄抽選を実行しないまま時短当選変動状態が終了してしまうという不具合が生起し得る。従って、本第５制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄が時短当選した場合に、その第１特別図柄が停止表示される前に時短当選し、時短当選変動状態中であることを報知する演出を実行する。具体的には、第１特別図柄が時短当選した場合に、その第１特別図柄の変動表示が開始されると、所定時間経過した時点（例えば、１０秒経過後）で疑似図柄が停止し、時短当選変動状態が設定されたことを示す表示態様が表示され（例えば、「時短当選変動ゾーン突入」）、遊技者に第２入球口１６４１を狙って遊技球を発射させるために「右打ち」と表示される。このように表示されることで、遊技者は時短当選変動状態が設定されたことを認識し、遊技状態に適した遊技方法で遊技を行うことができる。なお、併せて、時短当選変動状態中に第２特別図柄で大当たり（または小当たり）当選または時短当選する

ことで時短Ｂ状態が設定されることを遊技者に報知する表示を行うと良い。また、通常状態において保留されている第１特別図柄の入賞情報（特図１保留）の中に時短当選する入賞情報が存在することを、その入賞情報を先読みした結果判別した場合には、時短当選する第１特別図柄の変動の直前に実行された第１特別図柄の停止表示画面で、次の第１特別図柄の変動において時短当選変動状態が設定されることを報知する構成を加えても良い。つまり、特図１保留が存在する場合には、時短当選変動状態が設定される直前の第１特別図柄の変動において次の変動が時短当選変動状態であることを報知し、特図１保留が存在しない場合には、時短当選変動状態が設定される第１特別図柄の変動の開始から所定時間経過後に時短当選変動状態が設定されていることを報知する構成とする。

【０８０３】

このように、特図１保留が存在しない場合には、時短当選変動が開始されてから時短当選変動状態であることが報知されるまでの変動時間のロスがあるが、特図１保留が存在する場合には、事前に時短当選変動状態が設定されることが報知されるので、時短当選変動が開始されてから時短当選変動状態であることが報知されるまでの変動時間のロスが無くなる。よって、遊技者は、時短当選変動状態における変動時間のロスを無くすために、常に保留を貯めた状態を維持させようと思わせることで、意欲的に遊技を行わせることができる。なお、時短当選変動状態における第１特別図柄の変動時間を遊技者に分かり易く報知する構成としても良い。以上、説明したように、本第５制御例は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成し、両方の特別図柄が大当たりに当選した場合には、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）された側の特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技を実行し、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）した時点で大当たり種別によっては、他方の特別図柄変動を抽選結果が外れであることを示す表示態様で強制的に停止表示するように構成している遊技機において、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成している。そして、上述した第２制御例と同様に各特別図柄変動開始前に時短抽選（時短当選判定）を実行し、時短当選した場合には、特別図柄変動停止タイミングにて時短状態を設定する。この場合、第１特別図柄または第２特別図柄の一方のみが時短当選した場合には、第１特典となる時短状態が設定される。なお、第１特別図柄抽選で時短当選した場合は、第１特典となる時短状態（時短Ａ状態）が設定され、第２特別図柄抽選で時短当選した場合は、第１特典とは異なる第２特典となる時短状態（時短Ｃ）が設定される構成としても良い。

【０８０４】

さらに、時短当選している第１特別図柄変動中に実行された第２特別図柄抽選において、時短当選した場合には、第１特典及び第２特典よりも有利な第３特典が付与される時短状態（時短Ｂ状態）を設定可能に構成している。このように構成することで、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成したパチンコ機１０において、各特別図柄抽選で時短当選するタイミングに応じて異なる特典が付与される時短状態を設定することが可能となる。付与される特典については、例えば、第１特典又は第２特典よりも時短終了条件が成立し難い第３特典としても良いし、第１特典又は第２特典よりも特別図柄抽選が実行され易い第３特典としても良い。さらに、第３特典の時短状態が設定されるタイミングは、並行して実行されている各特別図柄変動のうち、先に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、停止表示タイミングの前後に関わらず、先に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、特定の特別図柄種別が停止表示されたタイミングでも良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別の抽選を同時に（並行して）実行可能なパチンコ機１０において各特別図柄の抽選で大当たりに当選してしまい、遊技者に対して同時に過剰な特典（大当たり遊技）が付与されてしまう事態の発生を抑制することができる。さらに、一方の特別図柄抽選で遊技者に不利となる大当たりに当選したとしても、その当選結果が停止表示（確定表示）されるまでに、他方の特別図柄抽選で遊技

者に有利となる大当たりに当選させることが可能となる。この場合、特別図柄の抽選結果が停止表示されるまでの変動時間を用いて、遊技者に不利当たりに当選したことを示唆する変動演出を実行すると良い。これにより、遊技者に対して不利当たりに当選したのではと思わせることができるため、その変動時間中に他方の特別図柄抽選を意欲的に実行させることができる。

【０８０５】

加えて、遊技者に不利となる大当たりに当選した場合よりも、遊技者に有利となる大当たりに当選したほうが、短い変動時間が設定され易くなるように構成しても良い。これにより、不利当たりに当選した一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄抽選で有利当たりに当選させ、その当選結果を不利当たりの当選結果よりも先に停止表示（確定表示）させることができる。なお、本第５制御例では、時短当選した特別図柄を長変動させ、時短当選変動状態を設定する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、大当たり当選した特別図柄を長変動させて、大当たり当選変動状態を設定し、大当たり当選変動状態中は他方の特別図柄が短変動となる構成とすることで、小当たり遊技による賞球の獲得を可能としても良い。

【０８０６】

＜第６制御例＞

次に、図２１５から図２３９を参照して、第６制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第６制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。上述した第２制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることを可能に構成していた。また、上述した大当たり遊技の終了後、及び、他の終了条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件）が成立した場合に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を高確率状態から低確率状態へと移行させることを可能に構成していた。さらに、上述した第２制御例では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させるための契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の契機を設け、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選とは異なる抽選結果（外れ）の一部において、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立するように構成していた。

【０８０７】

つまり、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった遊技者に対しても、普通図柄の高確率状態が設定される特典を付与可能に構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選において、大当たり遊技が実行される抽選結果と、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される抽選結果とを遊技者に別々に提供することができるため、遊技者に対して有利となる抽選結果種別の多様化を図りやすくすることができるものであった。しかしながら、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０においても、実行される特別図柄抽選の抽選結果に基づいて特典が付与される性質上、特別図柄抽選が複数回実行されたにも関わらず、何れの特典も付与されないという事態が長時間継続し得るものであり、実行される特別図柄抽選の結果によっては、遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。これに対して、本第６制御例におけるパチンコ機１０は、特別図柄抽選が実行された回数（特別図柄抽選回数）が所定条件を満たした場合に、遊技者に有利となる特

典を付与可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選を実行させる遊技を長時間実行した遊技者に対して、特別図柄抽選の結果に関わらず特典を付与することができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。ここで、特別図柄抽選が実行された回数（特別図柄抽選回数）が所定条件を満たした場合に付与される特典（天井特典）とは、抽選結果が大当たり当選以外（外れ）となる特別図柄抽選が連続して所定回数（例えば、５００回）実行された場合に付与される特典であって、特別図柄抽選を比較的実行させ易くする遊技状態（第３時短状態）が設定されるように構成している。つまり、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における特別図柄抽選において、５００回連続で大当たり当選しなかった場合（ハマリ回数が５００回に到達した場合）に、天井特典が付与され、遊技者に有利となる遊技状態（第３時短状態）が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選において大当たり当選しない遊技が長時間継続している遊技者に対して、遊技を継続させ易くすることができ、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。

【０８０８】

また、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選回数が多いパチンコ機１０（所謂、ハマリ台）であっても、天井特典が付与されることを目的としている新たな遊技者により遊技が実行されるため、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。特に、大当たり当選確率が異なる複数段階の設定値を設定可能に構成されているパチンコ機１０において、大当たり当選確率が比較的低い設定値（低設定）のパチンコ機１０であっても、天井特典が付与されることを目的としている遊技者が継続して遊技を実行し得るため、低設定のパチンコ機１０を設置することによりパチンコ機１０の稼働が著しく低下してしまうことを抑制することができる。また、本第６制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合の一部、具体的には、時短抽選に当選したことに基づいて設定される時短状態が設定されている場合（第１時短状態）と、で略同一内容の遊技が実行されるように構成しており、現在設定されている遊技状態が通常状態であるのか第１時短状態であるのかを遊技者に把握させ難くするように構成している。そして、天井特典が付与される（第３時短状態が設定される）条件が成立した時点における遊技状態（ハマリ回数が５００回に到達した時点における遊技状態）に応じて、天井特典として付与される特典の内容を異ならせている。具体的には、通常状態が設定されている状態で天井特典が付与されるよりも、第１時短状態が設定されている状態で天井特典が付与される場合のほうが、遊技者に有利な特典（終了し難い第３時短状態）が付与されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して設定されている遊技状態を予測する楽しみを提供することができる。

【０８０９】

さらに、本第６制御例におけるパチンコ機１０は、特別図柄抽選が実行される場合において高確率（１／２）で時短当選するように構成されており、時短当選した場合の殆どで、短期間（特別図柄変動１回分）の第１時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、天井特典が付与されるまでの間に、遊技状態として、通常状態と、第１時短状態とが頻繁に切り替わることになる。よって、天井特典が付与される条件が成立した時点における遊技状態を遊技者に予測させ難くすることができる。また、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選が実行された場合において、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選の回数が更新される遊技状態（有効遊技状態）と、更新されない遊技状態（無効遊技状態）と、を設定可能に構成している。具体的には、本第６制御例におけるパチンコ機１０は、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能に構成しており、第２確変状態が設定されている場合には、通常状態、及び、第１時短状態と同様の遊技（左打ち遊技）が実行されるように構成している。つまり、遊技者に対して、設定されている遊技状態が通常状態であるか、第１時短状態であるか、第２確変状態であるかを判別させ難くするように構成している。そして、第２確変状態が設定されている状態が無効遊技状態となり、第２確変状態中に特別図柄抽選が実

行された場合には、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選の回数が更新されないように構成している。

【０８１０】

このように構成することで、左打ち遊技を実行している遊技者（通常状態、第１時短状態、第２確変状態の何れかの遊技を実行している遊技者）に対して、現在が有効遊技状態であるか無効遊技状態であるかを判別させ難くすることができるため、天井特典が付与されるまでに必要となる特別図柄抽選の回数を遊技者に予測させ難くすることができる。また、第２確変状態が設定される期間の長さに応じて、天井特典が付与される条件を満たす特別図柄抽選回数（前回の大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄抽選回数）を異ならせることができるため、天井特典が付与される特別図柄抽選回数として同一の回数（例えば、５００回）のみを規定した場合であっても、多様なタイミングで天井特典を付与させることができ、天井特典が付与されることを目指す遊技者に対して、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選回数を予測させる楽しみを提供することができる。また、上述した第２制御例では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることにより、特別図柄抽選が比較的実行され易い遊技（右打ち遊技）を実行可能に構成していたが、本第６制御例では、上述した第２制御例にて用いた構成に加え、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させること無く、特別図柄抽選が比較的実行され易い遊技（右打ち遊技）を実行されることが可能に構成している。具体的には、天井特典として付与される第３時短状態では、普通図柄の低確率状態を設定したまま、普通図柄の変動時間のみを可変させることにより、特別図柄抽選が比較的実行され易い遊技（右打ち遊技）を実行可能に構成している。つまり、本第６制御例では、通常状態よりも特別図柄抽選が実行され易い遊技状態として、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（第２時短状態）と、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（第３時短状態）と、を設定可能に構成している。

【０８１１】

このように構成することで、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行するための契機（例えば、大当たり当選）が成立していない状況においても、特別図柄抽選の実行のされ易さを異ならせる（特別図柄抽選が比較的実行され難い状態から、特別図柄抽選が比較的実行され易い状態へと移行させる）ことが可能となるため、遊技者に対して多様なタイミングで特別図柄抽選の実行のされ易さを異ならせた遊技を提供することができる。なお、上述した第２制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合よりも、特別図柄抽選が実行され易い遊技状態として、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（時短状態、確変状態）のみを設定可能に構成していたため、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態を、特別図柄抽選が実行され易い遊技状態（時短状態、右打ち遊技状態）と称していたが、本第６制御例では、上述した通り、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態の一部（第１時短状態）において、特別図柄抽選の実行のされ易さが通常状態と同一となるように構成し、且つ、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態の一部（第２時短状態）において、通常状態よりも特別図柄抽選を実行させ易くなるように構成している。よって、実際に設定されている各図柄の確率状態を説明するのでは無く、単に特別図柄抽選の実行のし易さを説明する際には、普通図柄の確率状態に関わらず、特別図柄抽選の実行のし易さが通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と同一（同程度）となる遊技状態（第１時短状態、第２確変状態）を通常状態、或いは、左打ち遊技状態と称し、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）よりも特別図柄抽選が実行され易い遊技状態（第２時短状態、第３時短状態）を時短状態、或いは、右打ち遊技状態と称して説明をする。

【０８１２】

また、本第６制御例では、左打ち遊技状態（通常状態、第１時短状態、第２確変状態）中に実行される特別図柄抽選の結果に基づいて、天井特典と同様の特典を付与可能に構成している。具体的には、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した

場合の一部において、他の大当たり当選よりも大当たり遊技が実行される期間（ラウンド遊技数）が短く、且つ、大当たり遊技終了後に、天井特典として付与可能な第３時短状態と同一の時短終了条件（時短回数）が設定される第２時短状態を設定可能に構成している。更に、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選で時短当選した場合の一部において、第２時短状態を設定可能に構成し、時短当選に基づいて第２時短状態が設定された場合に、天井特典として付与可能な第３時短状態と同一の時短終了条件（時短回数）を設定可能に構成している。このように構成することで、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、天井特典の付与条件が成立するよりも前に、天井特典と同等の特典を付与することが可能となるため、天井特典の付与条件を把握させ難くすることができる。また、特別図柄抽選で大当たり当選、或いは、時短当選したことに基づいて第２時短状態が設定される事象を、天井特典の付与条件が成立し第３時短状態が設定されたと遊技者に思わせることができるため、天井特典の付与条件として、少ない特別図柄抽選回数が設定される場合があると思い込んでいる遊技者に対して、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数が、天井特典の付与条件が成立する特別図柄抽選の回数と乖離している状態であっても、天井特典が付与されることを目指して意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働を向上させることができる。また、詳細な説明は後述するが、本第６制御例では、左打ち遊技中において、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間（残特別図柄抽選回数）を遊技者に示唆するための示唆演出（天井到達示唆演出）を実行可能に構成している。このように構成することで、天井到達示唆演出の演出結果に基づいて天井特典の付与条件が成立し易い（間もなく成立する）状況であるか否かを遊技者に予測させることが可能となるため、天井特典が付与されることを期待しながら長時間の遊技を行わせ易くすることができる。

【０８１３】

なお、この天井到達示唆演出の演出態様を決定する際には、天井特典の付与条件が成立するまでの情報に加え、上述した天井特典として付与され得る第３時短状態と同様の第２時短状態が設定される条件の成立の有無に関する情報も加味して演出態様が決定されるように構成している。このように構成することで、天井特典として付与され得る第３時短状態と同様の第２時短状態が設定される条件を満たした場合には、天井到達示唆演出として、天井特典の付与条件が成立する可能性が高い状況である場合と同一の演出態様が決定されることになる。よって、特別図柄抽選で大当たり当選、或いは、時短当選したことに基づいて天井特典と同様の第２時短状態が設定される事象を、天井特典の付与条件が成立し第３時短状態が設定されたと遊技者に思わせ易くすることができる。

【０８１４】

＜第６制御例の演出内容について＞

まず、図２１５から図２１７を参照して、本第６制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第６制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０に対して、特別図柄抽選の実行回数に基づいて遊技者に有利な遊技状態（右打ち遊技状態）を設定可能に構成している。具体的には、特別図柄抽選の実行回数が所定回数（５００回）に到達したと判別された場合に、その特別図柄抽選（５００回目の特別図柄抽選）の抽選結果を示すための特別図柄変動が停止表示された後に、救済措置として天井特典を付与可能に構成している。本第６制御例では、天井特典として、左打ち遊技状態よりも特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）を実行させ易くすることが可能な右打ち遊技状態（第３時短状態）が設定される特典を付与するように構成している。そして、左打ち遊技状態（例えば、通常状態や第１時短状態）中において、特別図柄抽選が実行された場合に、天井特典が付与されるまでの期間（特別図柄抽選回数）を遊技者に予測させるための演出として、天井到達示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、天井到達示唆演出の演出態様を把握することにより、天井特典が付与されるまでの期間（特別図柄抽選回数）を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。また、実際に天井特典が付与されるよりも前に、間もなく天井特典が付与されることを（付与される可能性が高いことを）、遊技者に把

握させることができるため、何の前触れも無く天井特典が付与されてしまい、遊技者が天井特典の恩恵を受け難くなる事態が発生してしまうことを抑制することができる。

【０８１５】

本第６制御例では、天井到達示唆演出の演出態様として、天井特典が付与される期待度が高い「示唆強」の演出態様と、その「示唆強」の演出態様よりも、天井特典が付与される期待度が低い「示唆弱」の演出態様と、を少なくとも設定可能に構成しており、後述する天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａ（図２２４参照）を用いて、演出態様が選択されるように構成している。具体的な説明は、図２２４を参照して後述するが、本第６制御例では、天井到達示唆演出の演出態様を選択する際に、前回の大当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選回数、即ち、抽選結果が大当たり以外（外れ）となる特別図柄抽選が連続して実行された回数（ハマリ回数）と、天井到達示唆演出が実行される変動演出の対象となる特別図柄抽選の結果と、に基づいて演出態様を選択するように構成している。このように、ハマリ回数に基づいて演出態様を選択するように構成することで、天井特典が付与されるまでの実際の期間（残ハマリ回数）に基づいて天井到達示唆演出の演出態様を選択することができるため、遊技者に対して信頼度の高い演出を実行することができる。また、本第６制御例では、特別図柄抽選の結果に基づいて（大当たり抽選、時短抽選の結果に基づいて）天井特典と同様の特典を付与可能に構成しており、天井到達示唆演出の対象となる特別図柄抽選の結果が天井特典と同様の特典を付与する可能性がある場合にも、天井特典が付与される期待度が高い「示唆強」の演出態様が選択され易くなるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に基づいて（大当たり抽選、時短抽選の結果に基づいて）天井特典と同様の特典が付与される場合においても遊技者に対して、天井特典が付与されたと思わせ易くすることができる。よって、予め定められている天井特典の付与条件（特別図柄抽選回数）が成立するタイミングよりも多くのタイミングにて天井特典が付与されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【０８１６】

天井到達示唆演出では、図２１５に示した通り、天井到達後の演出モード（天井中モード）にて表示されるキャラクタが表示画面に表示される演出が実行されるように構成しており、図２１５（ａ）は、天井到達示唆演出の演出態様として、天井特典が付与されるまでの期間が短い場合よりも、長い場合のほうが選択され易い演出態様である「示唆弱」が設定された場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図２１５（ｂ）は、天井到達示唆演出の演出態様として、天井特典が付与されるまでの期間が長い場合よりも、短い場合のほうが選択され易い演出態様である「示唆強」が設定された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。「示唆弱」の演出態様が設定された天井到達示唆演出が実行されると、図２１５（ａ）に示した通り、天使を模したキャラクタ８０９が第３図柄表示装置８１の表示画面上を横切る演出が実行される。そして、副表示領域Ｄｓには、天井到達示唆演出が実行されたことを遊技者に案内するための案内態様として「天使発見！天井？・・・」のコメントが表示される。ここで、上述した通り、図２１５（ａ）に示した演出態様「示唆弱」は、天井到達示唆演出として設定される演出態様としては天井到達の期待度が低い演出態様であるが、本第６制御例では、天井到達示唆演出が実行される頻度が、天井特典が付与されるまで（天井到達するまで）の期間が短くなるほど高くなるように構成している。よって、図２１５（ａ）に示した演出態様「示唆弱」であっても、天井到達示唆演出が実行されただけで天井特典が付与されるまでの期間が短いことを遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。図２１５（ａ）に示した表示画面は、前回の大当たり遊技終了後から２５０回目の特別図柄抽選の抽選結果を示すための特別図柄変動中の表示画面であって、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数を示すためのハマリ回数報知態様として小表示領域Ｄｍ７に「２５０回」が表示されている。つまり、本第６制御例では、左打ち遊技状態が継続している期間における特別図柄抽選回数の累積値（ハマリ回数）を遊技者に把握させ易くするために、ハマリ回数を示す表示態様を表示可能に構成している。

【０８１７】
このように構成することで、実行される天井到達示唆演出の演出態様と、小表示領域Ｄｍ７に表示されているハマリ回数と、に基づいて天井特典が付与されるまでの期間（天井到達までの期間）を遊技者に予測させ易くすることができる。また、図２１５（ａ）に示した通り、左打ち遊技状態において、主として実行される第１特別図柄抽選の保留記憶（特図１保留）に対応させた保留アイコンｈｒ１～ｈｒ４が小表示領域Ｄｍ９に表示されるように構成しており、図２１５（ａ）に示した例では、特図１保留を３個獲得している状態（小表示領域Ｄｍ１ａ参照）であるため、小表示領域Ｄｍ９には３個の保留アイコンｈｒ１～ｈｒ３が表示されている。一方、天井到達示唆演出の演出態様として「示唆強」が設定された場合には、図２１５（ｂ）に示した通り、「示唆演出弱」よりも遊技者に対して天井到達示唆演出が実行される期待度が高いことを示すための演出が実行される。図２１５（ｂ）は、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数が４９９回目となる特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動中の表示画面であって、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数を示すためのハマリ回数報知態様として小表示領域Ｄｍ７に「４９９回」が表示されている。そして、今回実行されている天井到達示唆演出が「示唆強」であることを示すための表示態様として、「示唆弱」のキャラクタ８０９（図２１５（ａ）参照）よりも、豪華なキャラクタ８０９ｚが表示される。このように、天井到達示唆演出の演出態様として、天井特典が付与され易い（されるまでの期間が短い）場合に設定され易い演出態様「示唆強」のほうが、他の演出態様「示唆弱」よりも、見た目上で豪華なキャラクタを表示するように構成することで、天井到達示唆演出が実行された場合に表示されるキャラクタの態様によって、天井特典が付与され易い（されるまでの期間が短い）状況であるか否かを視覚的に判別させ易くすることができる。

【０８１８】
加えて、副表示領域Ｄｓには、今回実行された天井到達示唆演出が「示唆強」であることを遊技者に案内するための案内態様として「大天使だ！天井までもうすぐ」のコメントが表示される。このように構成することにより、天井特典が付与され易い（されるまでの期間が短い）状況であるか否かを遊技者に判別させ易くすることができる。また、図２１５（ｂ）に示した表示画面では、特図１保留を２個獲得している状態（小表示領域Ｄｍ１ａ参照）であるため、小表示領域Ｄｍ９には２個の保留アイコンｈｒ１，ｈｒ２が表示されている。なお、天井特典が付与されるタイミングが近付いていることを、表示画面の主表示領域Ｄｍにて実行される天井到達示唆演出にて実行するのでは無く、小表示領域Ｄｍ９に表示される保留アイコンの表示態様を可変させることで示唆可能に構成しても良く、例えば、獲得済みの特図１保留のうち、左打ち遊技状態中に消化される特図１保留の範囲を特定する特定手段を設け、その特定手段によって特定された範囲と、それ以外の範囲とで、保留アイコンの表示態様を異ならせたり、表示される保留アイコンの大きさを異ならせたり、表示される領域を異ならせたりするように構成しても良い。また、保留アイコンを用いて実行される先読み演出として、大当たり当選する期待度が高い表示態様が、天井特典が付与されるよりも前に実行される第１特別図柄抽選に対応する特図１保留の保留アイコンに設定される場合と、天井特典が付与された後に実行される第１特別図柄抽選に対応する特図１保留の保留アイコンに設定される場合と、で異なる表示態様を設定可能に構成しても良い。さらに、天井特典が付与される前に大当たり当選する場合と、天井特典が付与された後に大当たり当選する場合とで、大当たり当選に基づいて付与される特典の内容を異ならせるように構成されたパチンコ機１０であれば、大当たり当選に基づいて付与される特典の内容を示唆可能な表示態様で保留アイコンを表示するように構成すると良い。このように構成することで、保留アイコンを用いた先読み演出によって、大当たり当選期待度と、天井特典付与の期待度と、を組合せた情報を遊技者に提供することができる。

【０８１９】
加えて、先読み演出として、天井特典が付与されるタイミングを示唆するための第１示唆態様と、大当たり当選を示唆するための第２示唆態様と、時短抽選による時短当選を示

唆するための第３示唆態様と、をそれぞれ保留アイコンの表示態様として設定可能に構成して場合において、１の保留アイコンの表示態様として、上述した２つ以上の示唆態様を組み合わせた組合せ表示態様を表示可能に構成すると良い。また、この場合、異なる組合せに対応する組合せ表示態様として同一（遊技者が識別困難な程度の相違も含む概念）の表示態様を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、先読み演出として表示された保留アイコンの表示態様に基づいて、後の遊技状況を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。また、他の表示画面に表示されている各種情報（例えば、スタート回数等）を含めて複合的に遊技状況を判別することにより、先読み演出として表示された保留アイコンの表示態様が示す後の遊技状況を予測する精度を高めることができる。次に、天井特典が付与される場合に実行される演出の演出内容について説明をする。図２１６（ａ）は、実行中の特別図柄変動が停止表示した後に天井特典（右打ち遊技状態）が設定される特別図柄変動（天井到達変動）中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図２１６（ｂ）は、天井特典として付与された右打ち遊技状態中（天井中モード）に表示される表示画面の一例を示した図である。ここで、本第６制御例では、左打ち遊技状態（通常状態、第１時短状態）中に大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が所定回数（例えば、５００回）実行された場合に、天井特典（右打ち遊技状態）を設定可能に構成している。また、天井特典が設定される場合において設定されている遊技状態（通常状態、又は第１時短状態）に応じて、天井特典の内容（遊技者への有利度合い）を異ならせるように構成している。

【０８２０】

そして、天井特典が付与されることを報知するための天井到達変動演出の演出態様によって、今回付与される天井特典の内容の少なくとも一部を遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、天井特典が付与される時点で遊技者に対して天井特典が付与されることを報知するだけで無く、その内容も報知することができるため、分かり易い遊技を提供することができる。具体的には、図２１６（ａ）に示した通り、天井到達変動演出が実行されると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの背景画像として天井中モードに対応する天国背景が表示され、小表示領域Ｄｍ７には天井に到達した（する）ことを示すための表示態様として「天井！？」の文字が表示される。そして、天井到達示唆演出にて表示されたキャラクタ８０９が、天井特典が付与されることを祝福する演出態様で天井到達変動演出が実行される。また、今回の天井特典の内容を報知するための情報「１００」を含む表示態様で宝箱８１０の中身８１０ａが表示される。さらに、主表示領域Ｄｍの右下側には、天井特典として右打ち遊技状態（第３時短状態）が設定された後の遊技方法を遊技者に案内するための案内態様として「右打ちしてね」のコメントが表示される。また、副表示領域Ｄｓには、天井特典が付与されることを示唆するための報知態様として、「天井到達！！時短１００ＧＥＴ！！」のコメントが表示される。図２１６（ａ）に示した通り、天井特典の付与条件が成立した特別図柄変動の変動期間中に実行される天井到達変動演出では、小表示領域Ｄｍ７に前回の大当たり遊技終了後からの特別図柄抽選回数を示す情報（図２１５（ａ）の小表示領域Ｄｍ７に表示される情報）が表示されないように構成している。このように構成することで、天井到達変動演出が実行された特別図柄抽選回数を遊技者が容易に判別し難くすることができる。よって、天井特典が付与される条件が成立し得る特別図柄抽選回数を把握するためには、天井到達変動演出が実行されるよりも前の特別図柄抽選回数を常に把握する必要があり、遊技者に対して、左打ち遊技状態中においても第３図柄表示装置８１に表示される表示態様に常に興味を持たせ易くすることができる。

【０８２１】

また、上述した天井到達変動演出は、前回の大当たり遊技終了後から実行された特別図柄抽選の抽選回数が天井特典の付与条件が成立する回数（５００回）となった場合だけで無く、天井特典と同様の特典（右打ち遊技状態）が付与される大当たりに当選した場合や、天井特典と同様の特典（右打ち遊技状態）が付与される特定の時短に当選した場合にも実行されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、今回付与

される特典が天井特典であるか否かを判別させ難くすることができる。なお、複数の特典付与過程にて図２１６（ａ）に示した天井到達変動演出を実行することで、遊技者に対して、実際に付与される特典の種別を判別させ難くする場合には、特典の種別に応じて実行される天井到達変動演出の演出態様の少なくとも一部を変更するように構成すると良い。このように構成することで実行される天井到達変動演出の演出態様の若干の違いを識別可能な遊技者に対してのみ今回付与される特典の種別を判別させることが可能となる。

【０８２２】

また、実行される天井到達変動演出の演出態様を変えること無く、天井到達変動演出が実行される演出期間、即ち、天井到達変動演出が実行される特別図柄変動の変動時間を異ならせるように構成しても良く、例えば、天井特典が付与されることとなる特別図柄変動の変動時間（外れ当選した特別図柄変動の変動時間）を基本時間（例えば、１０秒）とした場合において、大当たり当選に基づいて天井到達変動演出が実行される場合の特別図柄変動の変動時間（特定の大当たり当選に対応する特別図柄変動の変動時間）が１１秒、時短当選に基づいて天井到達変動演出が実行される場合の特別図柄の変動時間（特定の時短当選に対応する特別図柄変動の変動時間）が１２秒となるように構成しても良い。このように構成することで、同一の演出態様で天井到達変動演出を実行させながら、天井到達変動演出の演出期間を付与される特典の種別に応じて異ならせることができる。よって、天井到達変動演出を実行するための演出データの増加を抑制しながらも、付与される特典の種別に応じて異なる態様の天井到達変動演出を実行させることが可能となるため、実行される天井到達変動演出の若干の違い（演出期間の違い）を識別可能な遊技者に対してのみ今回付与される特典の種別を判別させることが可能となる。なお、詳細な説明は省略するが、本第６制御例では、図２１６（ａ）に示した天井到達変動演出を、天井特典が付与されない場合においても実行可能に構成している。この場合に実行される天井到達変動演出（ガセ天井到達演出）では、図２１６（ａ）に示した表示画面と同様に、天井中モードの背景画像（天国画像）が表示され、キャラクタ８０９が登場し、宝箱８１０を開放しようとする演出が実行される。そして、宝箱８１０の中から天井特典が付与されないことを示す表示態様（「残念」の文字が付された中身８１０ａ）が表示された後、背景画像が通常の背景画像へと切り替わる演出が実行される。

【０８２３】

このガセ天井到達演出の実行期間のうち、天井特典が付与される場合に実行される天井特典演出と同一の演出態様を用いて演出が実行されている間は、副表示領域Ｄｓにて天井特典が付与される可能性が高いことを示す態様として「天井到達！？」のコメントが表示され、ガセ天井到達演出の演出結果を示す演出が実行されると、副表示領域Ｄｓにて天井特典が付与されないことを示す態様として「残念！！」のコメントが表示される。このように、実際に天井特典が付与されることの無い状況にてガセ天井到達演出を実行可能に構成することで、天井到達演出の演出結果として天井特典が付与されないことを示す演出結果を一時的に表示した後に、天井特典が付与されない演出が実行される演出態様（復活演出）が実行される場合において、実行中の天井到達演出が、実際に天井特典が付与されることの無いことを示すガセ天井到達演出であると思わせ易くすることができる。上述した通り、本第６制御例では、天井到達演出（ガセ天井到達演出を含む）が実行された場合であっても、天井特典が付与されることを報知するものでは無く、天井特典が付与される可能性があることを遊技者に示すだけである。よって、図２１６（ａ）に示した第３図柄表示装置８１の表示画面の小表示領域Ｄｍ７には「天井！？」の表示態様、即ち、天井特典が付与される可能性があることを示す表示態様が表示される。換言すれば、図２１６（ａ）に示した第３図柄表示装置８１の表示画面の小表示領域Ｄｍ７に表示される「天井！？」の文字のうち「！？」の文字は、天井特典が付与されることを確定報知するものでは無いことを示す表示態様となる。なお、本制御例、及び、他の制御例においても、表示画面に表示される文字として「！？」が表示される場合には、その文字が付随する対象が確定している状態では無いことを示すものとして用いている。

【０８２４】

また、本第６制御例では、図２１５（ａ）、及び図２１５（ｂ）に示した通り、左打ち遊技状態中は、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄変動回数（スタート回数）を表示するように構成し、天井特典が付与されるまで（天井特典の付与条件が成立するまで）に必要となる特別図柄変動回数（残変動回数）を表示しないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、天井特典が付与されるまでの残変動回数を報知可能に構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されるまでに必要とされる特別図柄変動回数を把握した上で、遊技を継続するか否かを遊技者に選択させることができる。また、天井特典が付与されるまでに必要とされる特別図柄変動回数（残変動回数）に対応した情報（例えば、残り回数）を遊技者に報知可能に構成した場合には、実際の残変動回数とは異なる値に対応した演出用情報（例えば、残り回数よりも多い回数）を表示画面に表示するように構成し、実際に天井特典が付与される時点で表示画面に表示されている演出用情報が、天井特典が付与されるまでに必要とされる残変動回数が０であることを示す演出用情報となるように構成しても良い。この場合、例えば、天井特典が付与されるまでの残変動回数が２００回である場合において、表示画面に表示される演出用情報として「残り３００回」の表示態様を表示する。つまり、実際の残変動回数よりも大きい残り回数を演出用情報として表示する。そして、実行される特別図柄変動の変動時間が長い場合や、大当たり当選の期待度が高い演出態様で変動演出が実行された場合や、遊技者が操作手段を操作可能な操作演出が実行され、その操作演出中に遊技者が操作手段を操作した場合といった更新条件が成立したことに基づいて、表示画面に表示されている演出用情報が示す値が、実際の残変動回数に近付くように更新（減算）されるように構成すると良い。

【０８２５】

このように構成することで、演出用情報として表示されている残り回数を、特別図柄抽選の実行回数よりも大きく減算させることが可能となるため、遊技者に対して、実行される演出の演出結果によって、天井特典が付与され易くなった（天井特典が付与されるまでの残変動回数が短縮された）と思わせることが可能となり、演出効果を高めることができる。また、演出用情報として表示されている残り回数を、特別図柄抽選の実行回数よりも大きく減算させることが可能に構成することで、天井特典が付与されるよりも前に、特別図柄抽選の結果が、天井特典と同等の特典（第２時短状態）を付与可能な抽選結果（大当たりＣ１３当選、或いは、第２時短状態が設定される時短当選）となる場合に、その特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄が停止表示されるまでに、演出用情報として表示されている残り回数を、天井特典が付与されるまでに必要とされる残変動回数が０であることを示す演出用情報へと大幅に更新（減算）する演出を遊技者に違和感を与えること無く実行させ易くすることができる。このように構成することで、天井特典と同等の特典（第２時短状態）が付与される場合に実行される演出の内容と、天井特典が付与される場合に実行される演出の内容とが乖離してしまうことを抑制することがでるため、遊技者に対して、何れの特典が付与されたのかを分かり難くすることができる。よって、様々なタイミング（ハマり回数）で天井特典が付与されると思わせながら遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。次に、天井特典（第３時短状態が設定される右打ち遊技状態）が付与されている期間を示すための天井中モードでは、図２１６（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにてウサギを模したキャラクタ８０１が、天国を飛び回る演出が実行され、現在が天井中モードであることを示すための「天井中」の文字が表示される。そして、遊技者に対して遊技方法を案内するための案内表示態様として、小表示領域Ｄｍ４には「右打ち」の文字が表示され、天井特典が終了するまでの残期間を報知するための残期間表示態様として、小表示領域Ｄｍ７に「ラスト９０回」の文字が表示されている。

【０８２６】

図２１６（ｂ）に示した表示画面は、天井到達変動演出にて天井特典の内容として、時短回数１００回が付与されることを示す「１００」が表示された（図２１６（ａ）参照）後、特別図柄抽選が１０回実行された時点の表示画面であるため、天井特典が付与された時点にて遊技者に報知された天井特典の内容を示す「１００」の値が、特別図柄抽選が実

行される毎に減算されていき「９０」が表示されている。このように、天井特典が終了するまでの期間（天井中モードが継続する期間）を遊技者に報知することで、天井特典が急に終了してしまうことを抑制することができる。また、本第６制御例では、左打ち遊技状態が設定されている場合よりも、右打ち遊技状態が設定されている場合の方が、大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典（大当たり遊技内容や大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）として、遊技者に有利となる有利特典が付与され易くなるように構成している。よって、副表示領域Ｄｓには「今大当たりするといいことあるよ！」のコメントが表示される。詳細な説明は後述するが、本第６制御例では、通常状態や第１時短状態が設定されている左打ち遊技状態と、第３時短状態が設定されている右打ち遊技状態と、では、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が同一（５／１０００）となるように構成しており、通常状態や第１時短状態が設定されている左打ち遊技状態にて、大当たり当選しない特別図柄抽選を連続で５００回実行した場合に天井特典の付与条件が成立し、天井特典として第３時短状態（右打ち遊技状態）が設定されるように構成している。そして、左打ち遊技状態よりも右打ち遊技状態の方が、大当たり当選時に遊技者に有利となる特典を付与し易くなるように構成している。

【０８２７】

つまり、上述した右打ち遊技状態中において、天井特典が付与されるまでの残期間（残特別図柄抽選回数）が少なくなった場合には、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選にて大当たり当選することを期待するのでは無く、特別図柄抽選で大当たり当選しないことを期待しながら遊技を行わせ、右打ち遊技状態が設定された後に特別図柄抽選で大当たり当選することを期待させるという斬新な遊技性を提供することができる。ここで、従来型のパチンコ機１０では、設定されている遊技状態に応じて大当たり当選に基づいて付与される特典に対して有利度合いを異ならせるものはあるが、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、特別図柄抽選で大当たり当選する場合の方が、大当たり当選しない場合よりも特典が付与される点で遊技者に有利となるように構成しているため、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、遊技者に対して特別図柄抽選で大当たり当選を目指すという単調な遊技性を有するものであった。これに対して、本第６制御例におけるパチンコ機１０は、特別図柄抽選の抽選結果では無く、抽選回数に基づいて特典を付与可能に構成している。具体的には、通常状態、或いは第１時短状態が設定されている左打ち遊技状態中に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選すること無く５００回実行された場合に右打ち遊技状態（第３時短状態）が設定されるように構成している。そして、通常状態、或いは、第１時短状態が設定されている場合よりも、第３時短状態が設定されている状態で大当たり当選した場合のほうが、ラウンド遊技数が多い大当たり遊技が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、通常状態、或いは第１時短状態が設定されている左打ち遊技状態中に実行された特別図柄抽選の回数が５００回に近付いた場合に、実行される特別図柄抽選にて大当たり当選しないことを期待するという斬新な遊技性を提供することができる。つまり、遊技者が特別図柄抽選を実行する遊技期間の一部を、大当たり当選を期待しない特殊期間として設定することが可能となるように構成している。

【０８２８】

よって、遊技者に対して、特別図柄抽選で大当たり当選することを期待する遊技期間と、特別図柄抽選で大当たり当選しない（外れ当選する）ことを期待する遊技期間（特殊期間）と、を提供することができるため、常に大当たり当選を目指す従来型のパチンコ機１０よりも遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。次に、図２１７を参照して、天井中モードの残期間が上乗せされる場合の演出（上乗せ演出）について説明をする。図２１７は、天井中モードの残期間を示すための情報（残回数）表示が加算（上乗せ）される上乗せ演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。本第６制御例では、天井特典が付与される場合に実行される天井到達変動演出（図２１６（ａ）参照）において、今回付与される特典の内容（時短回数）を遊技者に報知可能に構成しているが、天井到達変動演出にて報知される特典の内容（時短回数）は、内部的に設定される

時短回数を上限に、専用の選択テーブル（天井到達時演出選択テーブル２２２ｌｂ）を参照して決定するように構成している。そして、天井到達変動演出にて報知される特典の内容（時短回数）と、内部的に設定されている時短回数とに差が生じた場合には、天井中モード中に、天井中モードの残期間（図２１６（ｂ）の小表示領域Ｄｍ７に表示される残回数）を増加（上乗せ）する上乗せ演出を実行するように構成している。このように構成することで、天井中モードが設定された遊技者に対して、天井中モードが継続する最低限の期間を把握させた状態で安心して遊技を行わせることができると共に、天井中モードが継続する期間が延長されることを期待しながら遊技を行わせることができる。

【０８２９】

さらに、本第６制御例では、天井特典が付与される時点において設定されている遊技状態に応じて天井特典として付与される特典の内容を異ならせるように構成しており、具体的には、特別図柄変動の開始時における天井特典の付与判定処理が実行されるタイミングにおいて設定されている遊技状態が通常状態である場合には、天井特典として時短回数が１００回の右打ち遊技状態（第３時短状態）が設定され、特別図柄変動の開始時における天井特典の付与判定処理が実行されるタイミングにおいて設定されている遊技状態が第１時短状態である場合には、天井特典として時短回数が３００回の右打ち遊技状態（第３時短状態）が設定されるように構成している。つまり、通常状態にて天井特典が付与されるよりも、第１時短状態にて天井特典が付与される場合の方が、遊技者に有利な天井特典が付与されるように構成している。そして、天井到達変動演出にて報知される天井特典の内容（時短回数）として、時短回数が３００回の天井特典が付与された場合において、遊技者に不利となる天井特典の内容（時短回数１００回）を報知可能に構成している。このように構成することで、天井到達変動演出が実行された時点において、今回付与された天井特典が遊技者に有利な天井特典（時短回数３００回）であるか、遊技者に不利な天井特典（時短回数１００回）であるかを遊技者に把握させ難くすることができる。なお、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、天井到達変動演出にて報知される天井特典の内容が、実際に設定される天井特典の内容の範囲内となるように構成し、遊技者に対して報知された内容に従って安心して遊技を行わせることを可能にしているが、これに限ること無く、天井到達変動演出にて報知される天井特典の内容（時短回数）を、天井中モードが設定されている期間において減算する減算演出を実行するように構成しても良い。

【０８３０】

例えば、遊技者に不利な天井特典（時短回数１００回）が設定された場合において、天井到達変動演出にて遊技者に有利な天井特典（時短回数３００回）が付与されたことを示すための情報を報知し（小表示領域Ｄｍ７に「３００回」と表示し）、天井中モードにて、小表示領域Ｄｍ７に表示されている情報（残時短回数）を、特別図柄抽選の実行回数よりも多く減算させるように構成しても良い。このように構成することで、何れの天井特典が付与される場合であっても、天井到達変動演出にて遊技者に有利な天井特典（時短回数３００回）が設定された可能性があることを遊技者に把握させることができるため、実際に有利な天井特典が付与されていることに期待しながら遊技者に遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、本第６制御例におけるパチンコ機１０は、通常状態が設定されている場合と、第１時短状態が設定されている場合とで、同一内容の遊技（左打ち遊技）が実行されるように構成しており、左打ち遊技が実行される左打ち遊技状態中は、同一内容の変動演出が実行されるように構成している。つまり、左打ち遊技状態中において設定されている遊技状態を遊技者が識別することが困難となるように構成している。よって、左打ち遊技状態中に天井特典の付与条件が成立した場合には、天井特典として付与される特典の内容（時短回数）が何れであるのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、天井到達変動演出にて報知される天井特典の内容に興味を持たせることができる。また、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態、及び、第１時短状態が設定されている場合において実行される特別図柄抽選において大当たり当選しなかった場合に、時短当選の判定（時短抽選）を実行するように構成しており、その時短当選の判定（時短抽選）の結果が当たりである場合には、時短当選した特別図柄抽選の結果を示すための特

別図柄変動が停止表示された後に、大当たり遊技を介すること無く時短状態（第１時短状態、第２時短状態）を設定可能に構成している。

【０８３１】

そして、時短抽選の結果に基づいて第１時短状態が設定された場合には、第１時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄変動が１回実行された場合に成立する時短終了条件が設定されるように構成している。つまり、本第６制御例におけるパチンコ機１０は、左打ち遊技状態中において、遊技状態が通常状態と第１時短状態とに頻繁に切り替わるように構成している。このように構成することで、天井特典の付与条件（特別図柄抽選５００回）が成立する時点において設定されている遊技状態を異ならせ易くすることができるため、天井特典として付与される特典の内容（時短回数）を遊技者により分かり難くすることができる。図２１７に示した表示画面は、天井特典として遊技者に有利な天井特典（時短回数３００回）が設定された状態で、天井到達変動演出にて遊技者に不利な天井特典（時短回数１００回）に対応する特典の内容を示す表示態様が表示され（図２１６（ａ）参照）、天井中モードにて１００回の特別図柄抽選が実行された（小表示領域Ｄｍ７に表示される残時短回数が１回（ラスト））時点における表示画面であって、小表示領域Ｄｍ７には、天井中モードの最終期間であることを示すための「ラスト」が表示されている。そして、天井中モードの残期間を上乗せさせるための上乗せ演出として、キャラクタ８０９が天井中モードの残期間を延長させるため上乗せ態様８０９ａが表示される演出が実行される。図２１７では、上乗せ態様８０９ａとして、天井中モードの残期間が特別図柄抽選２００回分延長されることを示すための「＋２００」が表示されている。そして、上乗せ態様８０９ａが小表示領域Ｄｍ７に向かって移動し、小表示領域Ｄｍ７に表示される残期間が「ラスト２００回」へと可変される上乗せ演出が実行される。そして、副表示領域Ｄｓには、天井中モードが延長することを案内する案内態様と、延長内容を示すための案内態様として「天井延長！！プラス２００回！！」の文字が表示される。

【０８３２】

なお、図２１７に示した例では、天井中モードの最終期間（小表示領域Ｄｍ７に「ラスト」が表示される特別図柄変動期間）において上乗せ演出が実行された場合における表示画面を示しているが、上乗せ演出を天井中モードの最終期間以外に実行しても良く、例えば、天井中モードの残期間として所定期間（例えば、残り時短回数９０回）を示す情報が小表示領域Ｄｍ７に表示されている状態（図２１６（ｂ）参照）にて上乗せ演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで上乗せ演出が実行されるかを遊技者に予測させ難くすることができるため、天井中モード中に実行される演出に対して継続して興味を持たせることができる。また、図２１７に示した通り、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、上乗せ演出として専用の演出が実行されるように構成しているが、上乗せ演出の一部演出態様が他の演出の演出態様と同一となるように構成しても良く、例えば、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出において対象となる特別図柄抽選の結果が外れである場合に、特別図柄抽選の結果が外れであることを示すと共に、天井中モードの残期間が延長されることを示すための情報を含む表示態様を表示させるように構成しても良い。このように構成することで、天井中モード中に実行される各種演出（変動演出等）にて天井中モードの残期間が延長されることを示す演出結果が表示される可能性を残すことができるため、天井中モード中に実行される各種演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【０８３３】

さらに、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、天井中モード期間中に天井中モードの残期間を延長させるための上乗せ演出を実行するように構成しているが、天井中モードの終了を示す表示態様が表示された後に、天井中モードが再度設定される復活演出を実行可能に構成しても良い。この場合、例えば、図２１７に示した天井中モードの最終変動演出にて上乗せ演出を実行せずに、一旦、天井中モードの終了を示す終了画面を表示し、左打ち遊技状態が設定されることを示唆する演出（例えば、「左打ちに戻してください」との案内報知が設定された場合に実行される演出の一部演出）を実行した後に、天井中モ

ードが終了していないことを示す演出（「天井中モード突入！！右打ち遊技を継続してください」との案内報知を含む演出）を実行し、天井中モードの残期間を示すための表示態様として小表示領域Ｄｍ７に「残り２００回」を表示するように構成すると良い。このように構成することで、天井中モードが単に継続したのでは無く、１の天井中モードが終了した後に、新たな天井中モードが設定されたと遊技者に思わせることができるため、遊技者に対して天井中モードが設定される条件（第３時短状態の付与条件）を分かり難くすることができる。よって、左打ち遊技状態の遊技を実行している遊技者に対して、第３時短状態（右打ち遊技状態）が設定されることを期待させながら継続して遊技を行わせることができる。

【０８３４】

＜第６制御例における遊技状態の遷移について＞

次に、図２１８を参照して、本第６制御例における遊技状態の遷移内容について説明をする。図２１８は、本第６制御例のパチンコ機１０における遊技状態の遷移内容を示した図である。図２１８に示した通り、本第６制御例におけるパチンコ機１０は、第１特別図柄抽選の実行契機となる第１入球口６４（図８６参照）へと遊技球を入球させることを目指して遊技盤１３に形成される遊技領域のうち、左側領域（可変表示ユニット８０よりも左側）に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる左打ち遊技状態と、第２特別図柄抽選の実行契機となる第２入球口６４０（図８６参照）へと遊技球を入球させることを目指して遊技盤１３に形成される遊技領域のうち、右側領域（可変表示ユニット８０よりも右側）に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる右打ち遊技状態と、を設定可能に構成している。より具体的には、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は左打ち遊技状態となり、第２時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、第３時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は右打ち遊技状態となるように構成している。ここで、第１時短状態と、第２時短状態とは、共に、特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態であるが、普通図柄変動の変動時間（普図変動時間）として異なる長さの普図変動時間が設定されるように構成しており、第１時短状態が設定された場合には、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも高確率で普通図柄抽選にて当たり当選するが、当たり当選に基づいて実行される普図当たり遊技中に遊技球が第２入球口６４０へと入球し難くなるように普図変動時間が規定されている。よって、第１時短状態が設定されている状態では、普通図柄の高確率状態が設定されているにも関わらず、右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が遊技者に有利な遊技方法となる。

【０８３５】

また、第３時短状態とは、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態であるが、普通図柄変動の変動時間として専用の変動時間を設定可能に構成することで、左打ち遊技によって発射された遊技球が第１入球口６４へと入球する割合よりも、右打ち遊技によって発射された遊技球が第２入球口６４０へと入球する割合の方が高くなる遊技状態である。よって、第３時短状態が設定されている状態では、普通図柄の低確率状態が設定されているにも関わらず、左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が遊技者に有利な遊技方法となる。まず、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中における遊技内容について説明をする。通常状態は、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させることで第１特別図柄抽選を主として実行させる遊技（特図１遊技）が行われる遊技状態である。通常状態中に第１特別図柄抽選が実行されると、１／２００の確率で大当たり当選し、大当たり当選しなかった場合において１／２の確率で時短当選する特別図柄抽選が実行される。通常状態にて実行される第１特別図柄抽選において大当たり当選した場合には、４種類の大当たり種別（大当たりＡ１３、大当たりＢ１３、大当たりＣ１３、大当たりＤ１３）のうち、何れかの大当たり種別が設定されるように構成しており、大当たり種別の選択割合として、大当たりＡ１３が２０％、大当たりＢ１３が

３０％、大当たりＣ１３が３０％、大当たりＤ１３が２０％の選択割合となるように規定されている。大当たり種別として、大当たりＡ１３が設定された場合には、ラウンド遊技数が１０ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。大当たりＢ１３が設定された場合には、ラウンド数が１０ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に第２時短状態が設定される。大当たりＣ１３が設定された場合には、ラウンド数が２ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に第２時短状態が設定される。大当たりＤ１３が設定された場合には、ラウンド数が１０ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される。

【０８３６】

一方、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選において大当たり当選すること無く、時短当選した場合には、その第１特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が停止表示された後に時短状態が設定される。本第６制御例では、特別図柄抽選において時短当選した場合には、２種類の時短種別のうち何れかの時短種別が設定されるように構成しており、第１時短状態が設定される時短種別の選択割合が９９％、第２時短状態が設定される時短種別の選択割合が１％となるように構成している。なお、図２１８に示した図では、遊技状態の主な遷移の流れを示しているため、時短当選した場合には第１時短状態へと移行する流れのみを示しているが、実際には、時短当選時の１％にて第２時短状態へと移行する。次に、時短当選した場合において設定される第１時短状態について説明をする。第１時短状態は、上述した通り、特別図柄抽選の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態ではあるが普通図柄の変動時間として、後述する第２時短状態よりも短い変動時間（０．１秒）が設定される変動時間短縮（変短）状態が設定されることにより、右打ち遊技を実行したとしても第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難となるように構成している。よって、通常状態と同様に左打ち遊技が右打ち遊技よりも遊技者に有利な遊技状態となる。なお、本第６制御例では、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態であることから、遊技状態を示す用語としては第１時短状態と称すが、実際には、通常状態と同一の遊技が実行される遊技状態であることから、遊技内容を示すための用語として、通常状態を第１通常モード、第１時短状態を第２通常モードと称す場合もある。この第１時短状態は、特別図柄抽選で時短当選した場合にのみ設定される遊技状態であって、時短当選にて第１時短状態が設定された場合には、第１時短状態を終了させるための時短終了条件として「時短回数１回」が設定される。なお、第１時短状態中に特別図柄抽選が実行された場合にも、通常状態と同一の時短抽選（時短当選の判定）が実行されるように構成しており、第１時短状態中に時短当選した場合にも、上述した通常状態と同一の選択割合、同一の内容で時短種別が選択されるように構成している。

【０８３７】

つまり、第１時短状態中に実行される１回目の特別図柄抽選の抽選結果が大当たり、時短の何れにも当選しなかった場合には、その抽選結果を示すための特別図柄変動が停止表示された後に時短終了条件が成立し、通常状態が設定される。一方、第１時短状態中に実行される１回目の特別図柄抽選の抽選結果が時短当選である場合には、特別図柄変動が停止表示されたタイミングで新たな第１時短状態が設定されるため、第１時短状態が繰り替えし設定されることになる。よって、第１時短状態が設定されると、特別図柄抽選にて時短当選する限り、第１時短状態における特別図柄抽選が継続し、特別図柄抽選にて時短当選しなかった場合に、通常状態における特別図柄抽選が実行されるように構成している。このように構成することで、左打ち遊技状態中において、通常状態と、第１時短状態と、を頻繁に切り替えることが可能となる。また、左打ち遊技が実行される通常状態（第１通常モード）と、第１時短状態（第２通常モード）では、第３図柄表示装置８１を用いて実行される変動演出も同一の演出態様が設定されるように構成している。よって、通常状態と第１時短状態の何れが設定されているかを遊技者に把握させ難くすることができる。さらに、本第６制御例では、通常状態、或いは第１時短状態にて抽選結果が外れとなる特別図柄抽選が連続して実行された回数（ハマリ回数）が５００回に到達した場合に、天井特

典として第３時短状態が設定されるように構成している。詳細は後述するが、第３時短状態が設定された場合には、上述した第２時短状態と同様に、第２入球口６４０へと遊技球を入球させる右打ち遊技を行った方が、第１入球口６４へと遊技球を入球させる左打ち遊技を行うよりも遊技者に有利となる右打ち遊技状態となるように構成している。加えて、左打ち遊技状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が、天井特典が付与される回数に到達した時点で設定されている遊技状態に応じて、天井特典の内容を異ならせるように構成しており、通常状態が設定されている場合よりも、第１時短状態が設定されている場合の方が遊技者に有利となる天井特典が付与されるように構成している。

【０８３８】

つまり、本第６制御例のパチンコ機１０では、左打ち遊技状態中に通常状態と第１時短状態とが頻繁に切り替わり、且つ、通常状態と第１時短状態の何れが設定されているかを遊技者に把握させ難く構成しているため、天井特典として第３時短状態が設定される場合において、何れの遊技状態（通常状態、第１時短状態）から第３時短状態へと移行したのかを遊技者に把握させ難くすることができる。図２１８に戻り、説明を続ける。第１時短状態中に第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合には、上述した通常状態中に第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と同一の４種類の大当たり種別（大当たりＡ１３、大当たりＢ１３、大当たりＣ１３、大当たりＤ１３）のうち、何れかの大当たり種別が設定されるように構成している。そして、通常状態にて大当たり当選した場合とは異なる選択割合で各大当たり種別が選択されるように構成しており、大当たり種別の選択割合として、大当たりＡ１３が５０％、大当たりＢ１３が２０％、大当たりＣ１３が１０％、大当たりＤ１３が２０％の選択割合となるように規定している。本第６制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり当選した場合に設定されている遊技状態と、設定された大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成しており、第１時短状態中に大当たり当選し、大当たり種別として、大当たりＡ１３が設定された場合には、大当たり遊技終了後に通常状態が設定され、大当たりＢ１３、及び大当たりＣ１３が設定された場合には、大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定され、大当たりＤ１３が設定された場合には、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定されるように構成している。つまり、第１時短状態で大当たり当選した場合は、５０％の割合で大当たり遊技終了後に通常状態が設定され、３０％の割合で大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定され、２０％の割合で大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定されることになる。よって、通常状態で大当たり当選した場合よりも、第１時短状態で大当たり当選した場合の方が、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面で遊技者に不利な特典が付与されることになる。

【０８３９】

以上、説明をした通り、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態、或いは、第１時短状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選のハマリ回数（外れ当選した特別図柄抽選が連続して実行される回数）が特定回数（５００回）に到達した場合に、天井特典として、左打ち遊技状態（通常状態、第１時短状態）よりも遊技者に有利となる右打ち遊技状態（第３時短状態）を設定可能に構成しており、天井特典が付与される場合に設定されている遊技状態が通常状態である場合よりも、第１時短状態である場合の方が、遊技者に有利となる天井特典（時短終了条件が成立し難い第３時短状態）を設定可能に構成している。一方で、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典（大当たり特典）としては、第１時短状態が設定されている場合よりも、通常状態が設定されている場合の方が、遊技者に有利となる大当たり特典（大当たり遊技終了後に右打ち遊技状態が設定され易い特典）が付与され易くなるように構成している。よって、左打ち遊技状態中において設定される遊技状態として、通常状態の方が第１時短状態よりも遊技者に有利となる期間（天井特典が付与されるハマリ回数に到達するまでの期間）と、第１時短状態の方が通常状態よりも遊技者に有利となる期間（天井特典が付与されるハマリ回数に到達した期間）と、が創出されるため、単に何れか一方の遊技状態が設定されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせる場合に比べて、遊技状況

に応じて設定されることを期待する遊技状態の種別を異ならせることができる分、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８４０】

次に、通常状態にて実行された特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別として大当たりＢ１３，Ｃ１３の何れかが設定された場合には、その大当たり遊技の終了後に第２時短状態が設定される。この第２時短状態は、上述した第２制御例のパチンコ機１０において設定される時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と同様に、普通図柄抽選の当たり確率が、普通図柄の低確率状態（通常状態、第２確変状態等）よりも高く設定され、継続して右打ち遊技を実行した場合において、普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと遊技球を容易に入球させることが可能となるように普図変動時間が設定される。この第２時短状態は、特別図柄抽選で大当たり当選し、特定の大当たり種別（大当たりＢ１３，Ｃ１３）が設定された場合、或いは、図２１８では図示を省略したが時短抽選にて時短当選した場合の一部（１％）において設定される遊技状態である。なお、本第６制御例では、第２時短状態が設定されている場合に時短抽選が実行されないように構成している。よって、遊技者に有利となる第２時短状態中に実行される時短抽選にて時短当選し、第２時短状態よりも遊技者に不利となる第１時短状態が設定されてしまうことを抑制することができる。本第６制御例では、第２時短状態の設定契機に応じて、第２時短状態を終了させるための時短終了条件の内容を異ならせて設定可能に構成しており、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に大当たりＢ１３が設定された場合には、時短終了条件として時短１００回が、大当たりＣ１３が設定された場合には、時短終了条件として時短３００回が設定されるように構成している。また、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて第２時短状態が設定される場合には、時短終了条件として時短３００回が設定されるように構成している。このように第２時短状態の設定契機に応じて、第２時短状態を終了させるための時短終了条件の内容を異ならせることで、第２時短状態が設定された場合に、いつまで第２時短状態が継続するのかを遊技者に分かり難くすることができる。

【０８４１】

通常状態、或いは、第１時短状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選のハマリ回数（外れ当選した特別図柄抽選が連続して実行される回数）が特定回数（５００回）に到達すると、第３時短状態が設定される。第３時短状態は天井特典として設定される遊技状態であって、特別図柄抽選の結果に基づいて設定されることの無い特殊遊技状態である。第３時短状態は、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態であるが、右打ち遊技をした場合における第２入球口６４０への遊技球の入球割合が上述した第２時短状態と同一になるように構成している。具体的には、本第６制御例のパチンコ機１０は、普通図柄の低確率状態時における当たり当選確率が、普通図柄の高確率状態時における当たり当選確率に比べて若干低確率となる程度にしか差を設けておらず、且つ、第３時短状態が設定されている状態と、第２時短状態が設定されている状態とで、普通図柄変動の変動時間や、普図当たり遊技中に実行される電動役物の開放動作パターンとが同一に設定されている。よって、第２時短状態が設定されている場合と、第３時短状態が設定されている場合とでは、遊技者に対して同一の遊技（右打ち遊技）が実行されることになる。このように構成することで、右打ち遊技を実行している遊技者に、現在設定されている遊技状態が第２時短状態であるのか第３時短状態であるのかを把握させ難くすることができる。上述した通り、本第６制御例では、通常状態、或いは、第１時短状態において実行された特別図柄抽選において連続して大当たり当選しなかった回数（ハマリ回数）が規定回数（５００回）に到達したことを契機に第３時短状態（右打ち遊技状態）が設定される特典（天井特典）を付与可能に構成している。

【０８４２】

さらに、通常状態、或いは、第１時短状態において実行された特別図柄抽選において大当たり当選した場合の一部（大当たりＣ１３が設定される大当たり当選）にて、他の大当たり当選に比べて少ないラウンド数の大当たり遊技（２ラウンド大当たり）を実行し、その大当たり遊技終了後に第３時短状態と同様の遊技（右打ち遊技）を遊技者に行わせる第

２時短状態（右打ち遊技状態）が設定されるように構成している。加えて、通常状態、或いは、第１時短状態にて実行された特別図柄抽選において時短当選した場合の一部（第２時短状態が設定される時短当選）にて、時短当選したことを示すための特別図柄変動が停止表示された後に第３時短状態と同様の遊技（右打ち遊技）を遊技者に行わせる第２時短状態（右打ち遊技状態）が設定されるように構成している。つまり、左打ち遊技状態中における特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）が天井特典の付与条件を満たした場合、或いは、左打ち遊技状態にて実行される特別図柄抽選の結果（大当たり当選の有無、時短当選の有無）が特定の抽選結果である場合に遊技者に有利となる右打ち遊技状態を設定可能に構成している。そして、右打ち遊技状態が設定されることを示すための演出として、上述した何れの契機が成立した場合であっても同一内容の演出を実行することで遊技者に対して右打ち遊技状態が設定される契機を把握させ難くすることができるように構成している。このように構成することで、右打ち遊技状態を設定するための成立契機に応じて有利度合いの異なる右打ち遊技状態を設定可能に構成したパチンコ機１０において、設定される右打ち遊技状態が遊技者に有利な遊技状態であるかを事前に判別させ難くすることができる。

【０８４３】

＜第６制御例における電気的構成について＞

次に、図２１９から図２２５を参照して、本第６制御例における電気的構成について説明をする。本第６制御例では、上述した第２制御例のパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部、ＲＡＭ２０３の構成の一部、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。まず、図２１９から図２２２を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図２１９（ａ）は、本第６制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図２１９（ａ）に示した通り、本第６制御例におけるＲＯＭ２０２の構成は、上述した第２制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図９６（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ｄａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ｌａを、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｌｃを、大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｌｄを、時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅに代えて時短当たり乱数テーブル２０２ｌｅを、時短種別選択テーブル２０２ｄｆに代えて時短種別選択テーブル２０２ｌｆを設けている点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。なお、詳細な説明は省略するが、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、変動パターン選択テーブル２０２ｄｂに規定されている変動パターン（変動時間）の一部を、上述した第２制御例と異ならせており、第２制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｂが有する通常・第２確変用テーブル２０２ｄｂ１に代えて、左打ち遊技状態用テーブル（図示せず）を設けている。そして、左打ち遊技状態用テーブルには、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合、時短当選である場合、大当たりにも時短にも当選していない場合の何れにおいても変動時間が１５秒の特殊変動パターンが選択され得るように変動パターンが規定されている。

【０８４４】

つまり、特別図柄抽選の結果に関わらず、同一の変動時間（１５秒）の変動パターンが選択されるように構成している。このように構成することで、特別図柄が停止表示されるよりも前に設定されている特別図柄変動の変動パターンを特定することにより特別図柄抽選の結果を遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。本第６制御例では、特別図柄変動の変動パターンとして特殊変動パターン（変動時間１５秒）が選択され、選択された変動パターンを示すための情報を含む変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置１１３側が受信した場合に、演出期間が１５秒の天井到達示唆演出を実行するように構成している。つまり、天井到達示唆演出は特別図柄変動の変動パターンとして特殊変動パ

ターンが選択された場合に実行される演出となる。このように主制御装置１１０から出力された変動パターン種別に対応させた変動演出（天井到達示唆演出）を実行可能とすることで、音声ランプ制御装置１１３側において受信した変動パターンに対応した変動演出を決定するための処理を軽減させることが可能となる。また、天井到達示唆演出が実行される特別図柄変動の変動時間を１５秒に固定することができるため、天井到達示唆演出の演出期間を特別図柄抽選の抽選結果に関わらず１５秒に固定することができる。よって、天井到達示唆演出の演出態様に対応する演出データの量を削減し易くすることができる。次に、図２２０（ａ）を参照して、本第６制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ｌａについて説明する。図２２０（ａ）は、本第６制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ｌａの規定内容を示した図である。

【０８４５】

図２２０（ａ）に示した通り、第１当たり乱数テーブル２０２ｌａは、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ｄａ（図９７（ａ）参照）に対して、大当たり当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲を異ならせている点で相違している。また、本第６制御例では、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲を異ならせている。具体的には、上述した第２制御例では、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲を「０～８９９」の９００個に規定しているが、本第６制御例では、「０～９９９」の１０００個に規定している。このように構成することで、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を参照して決定される各種判定において、より低確率な判定結果を規定することができる。なお、本第６制御例では、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲を異ならせているだけであり、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を更新するための処理や、更新後の値を格納する構成については同一であるためその詳細な説明を省略する。具体的には、特別図柄の確率状態が「低確率状態」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～４」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「５～９９９」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されており、「高確率状態」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～１９」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「２０～９９９」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されている。つまり、特別図柄の確率状態が「低確率状態」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値が１０００個に対して、大当たりと判定される値が５個であるため、大当たり当選確率が５／１０００（１／２００）となる。一方、特別図柄の確率状態が「高確率状態」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値が１０００個に対して、大当たりと判定される値が２０個であるため、大当たり当選確率が２０／１０００（１／５０）となる。

【０８４６】

次に、図２２０（ｂ）を参照して、本第６制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｌｃについて説明する。図２２０（ｂ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｌｃの規定内容を示した図である。この第２当たり乱数テーブル２０２ｌｃは、上述した第２当たり乱数テーブル２０２ｃと同様に、普通図柄抽選の抽選結果を決定する際に参照されるデータテーブルであって、第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る値の範囲（０～２９９）に対して、普通図柄の確率状態毎に当たりと判定される値が規定されている。具体的には、図２２０（ｂ）に示した通り、普通図柄の確率状態が「低確率状態」である場合には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～２９８」の範囲に対して抽選結果「当たり」が、「２９９」の値に対して抽選結果「外れ」が規定されており、「高確率状態」である場合には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～２９９」の範囲、即ち、全範囲に対して抽選結果「当たり」が規定されている。つまり、本第６制御例では、普通図柄の確率状態に関わらず、普通図柄抽選が実行された場合には、その殆どで当たり当選するように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の結果に応じて（普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の実行有無に応じて）、現在設定されている普通図柄の確率状態が「低確率状態」であるか「高確率状態」であるかを判別させ難くすることができる。なお、本第６制御例では、普通図柄の確率状態に関わらず、普通図柄抽選で当たり当選する確率を高く設定することにより、現在設定されている普通図柄の確

率状態が「低確率状態」であるか「高確率状態」であるかを判別させ難くしているが、これに限ること無く、普通図柄の「低確率状態」と、「高確率状態」とで、当たりと判定される第２当たり乱数カウンタＣ４の値の範囲がほぼ同一となるように規定すれば良い。

【０８４７】

また、詳細な説明は省略するが、図２２０（ｂ）に示した通り、本第６制御例では、普通図柄の「高確率状態」が設定されている場合には、普通図柄抽選で外れ当選すること無く、普通図柄の「低確率状態」が設定されている場合には、普通図柄抽選にて低確率（１／３００）で外れ当選するように構成している。よって、普通図柄抽選にて外れ当選したことを把握することにより、普通図柄の「低確率状態」が設定されていることを把握することが可能となる。このように構成することで、普通図柄抽選の抽選結果が外れとなるか否かについて遊技者に興味を持たせることができる。なお、この場合、普通図柄変動の変動パターンとして、普通図柄抽選の結果が外れである場合に設定される変動パターンとして、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に設定される変動パターンよりも、変動時間（普通図柄変動時間）が長い変動パターンが設定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技が実行されない期間が長くなるほど、普通図柄の低確率状態が設定されている可能性が高くなるため、普通図柄の確率状態を把握しようとしている遊技者に対して、普図当たり遊技の実行頻度について興味を持たせることができる。次に、図２２０（ｃ）を参照して、時短当たり乱数テーブル２０２ｌｅについて説明をする。この時短当たり乱数テーブル２０２ｌｅは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外（外れ）である場合に実行される時短判定（時短抽選）にて参照されるデータテーブルであって、上述した時短当たり乱数テーブル２０２ｄｅ（図９７（ｃ）参照）に対して、時短当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（範囲）が規定されている条件（特別図柄種別、遊技状態）を異ならせている点で相違している。具体的には、特別図柄種別は「共通」で、遊技状態として、通常状態、或いは、第１時短状態である場合には、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「５００～９９９」の範囲が時短当選の判定値として規定されている。また、遊技状態が通常状態、第１時短状態以外である場合には、時短当選の判定値が規定されていない（図では「－」で表示）。

【０８４８】

ここで、本第６制御例では、特別図柄抽選において時短当選の判定（時短抽選）が、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合、即ち、大当たり抽選で外れ当選した場合に実行されるように構成しており、通常状態、或いは、第１時短状態で特別図柄抽選が実行された場合には、１／２の確率で時短当選するように構成している。つまり、本第６制御例では、特別図柄の確率状態として低確率状態が設定される遊技状態（通常状態、第１時短状態、第２時短状態、第３時短状態）のうち、一部の遊技状態において時短抽選にて時短当選し得るように構成している。また、普通図柄の確率状態として高確率状態が設定される遊技状態（第１時短状態、第２時短状態）のうち、一部の遊技状態において時短抽選にて時短当選し得るように構成している。このように、各図柄（特別図柄、普通図柄）に対して設定される確率状態に応じて時短抽選にて時短当選し得るか否かを規定するのでは無く、設定されている遊技状態に応じて時短抽選にて時短当選し得るか否かを規定しているため、遊技者に対して、時短当選し得る特別図柄抽選が実行されているか否かを判別させ難くすることができる。さらに、本第６制御例では、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技が主な遊技となる左打ち遊技状態（通常状態、第１時短状態、第２確変状態）のうち、一部の左打ち遊技状態（通常状態、第１時短状態）において時短抽選にて時短当選し得るように構成している。そして、左打ち遊技状態のうち第２確変状態が設定されている場合には、時短当選し得ないように構成している。そして、左打ち遊技状態が設定されている場合には、遊技者に対して実際に設定されている遊技状態が判別され難くなるように構成している。よって、左打ち遊技状態中の遊技を実行している遊技者に対して、常に時短抽選が実行されていると思わせ易くすることができる。

【０８４９】

なお、詳細な説明は後述するが、本第６制御例では、時短抽選にて時短当選し得る遊技状態以外の遊技状態が設定されている場合には、時短抽選（時短当選の判定）が実行されないようにすることで確実に時短当選し得ないように構成しているが、これに限ること無く、何れの遊技状態が実行される場合であっても時短抽選が実行されるように構成し、時短当選し得ない遊技状態に対して、時短抽選の結果として時短当選と判定される判定値を設定しないように構成しても良い。次に、図２２１を参照して、本第６制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｌｄについて説明する。図２２１は、大当たり種別選択テーブル２０２ｌｄの規定内容を示した図である。図２２１に示した通り、大当たり種別選択テーブル２０２ｌｄには、第１特別図柄、第２特別図柄に対して共通の大当たり種別が規定されている。つまり、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、共通のデータテーブルを参照して大当たり種別が選択される。本第６制御例では、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別として大当たりＡ１３、大当たりＢ１３、大当たりＣ１３、大当たりＤ１３、大当たりＥ１３の５種類の大当たり種別が設けられており、大当たり当選した時点で設定されている遊技状態に応じて、各大当たり種別の選択割合を異ならせている。また、大当たり当選時の遊技状態に応じて、同一の大当たり種別が設定された場合における時短カウンタ２０３ｈの値、及び、時短状態の種別を異ならせている。具体的には、図２２１に示した通り、大当たり当選時の遊技状態が「通常状態」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９」の範囲には、「大当たりＡ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＡ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として通常状態が設定される大当たり種別（１０ラウンド通常大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ１３」となるカウンタ値は２０個なので、通常状態における特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【０８５０】

大当たり当選時の遊技状態が「通常状態」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０～４９」の範囲には、「大当たりＢ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＢ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２時短状態（時短１００回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ１３」となるカウンタ値は３０個なので、通常状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ１３」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～７９」の範囲には、「大当たりＣ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＣ１３」は、ラウンド数が２ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２時短状態（時短３００回）が設定される大当たり種別（２ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ１３」となるカウンタ値は３０個なので、通常状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ１３」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。そして、大当たり当選時の遊技状態が「通常状態」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲には、「大当たりＤ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＤ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２確変状態（確変３０回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド確変大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ１３」となるカウンタ値は２０個なので、通常状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【０８５１】

つまり、通常状態における特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態（通常状態、第２確変状態）が設定される割合が４０％、右打ち遊技状態（第２時短状態）が設定される割合が６０％となる。また、大当たり遊技終了後に

左打ち遊技状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ１３、大当たりＤ１３）は、何れも同一内容の大当たり遊技（１０ラウンド大当たり遊技）が実行されるため、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態が設定された場合に、通常状態、第２確変状態の何れが設定されているのかを分かり難くすることができる。また、大当たりＣ１３が決定された場合には、他の大当たり種別に対応する大当たり遊技よりも少ないラウンド数（２ラウンド）の大当たり遊技が実行され、遊技者に対して大当たり遊技が実行される（されている）ことを把握させ難くなるように構成している。詳細な説明は省略するが、大当たりＣ１３が設定される大当たりに当選した場合には、他の大当たり種別が設定される大当たりに当選した場合に比べて、大当たり当選したことを遊技者に把握させ難い演出態様で変動演出が実行されるように構成している。具体的には、天井特典が付与される際に実行される天井到達示唆演出が実行されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部、即ち、大当たり種別として大当たりＣ１３が設定される大当たりに当選した場合には、大当たり当選したのでは無く、天井特典が付与される遊技状況であると遊技者に思わせ易くすることができる。よって、大当たりＣ１３が設定される大当たりに当選することで、予め定められている天井特典の付与条件（ハマリ回数５００回）を成立させること無く、天井特典と同等の特典（時短３００回）を遊技者に付与することができるため、遊技者に対して、天井特典が付与されるタイミングを予測させ難くすることができる。これにより、左打ち遊技状態中において、天井特典が付与される付与条件として、異なるハマリ回数が設定され得ると思わせることが可能となり、天井特典が付与されることを期待させながら継続して遊技を行わせることができる。

【０８５２】

また、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定された場合には、第２確変状態が終了し、通常状態へと移行するまでの間（確変カウンタ２０３ｉの値が０になるまでの間）、時短抽選が実行されず、且つ、特別図柄抽選が実行されたとしても、天井特典を付与させるためのハマリ回数が加算されないように構成している。つまり、第２確変状態が設定される場合は、大当たり遊技終了後に５３０回の特別図柄抽選が実行された時点でハマり回数が５００回に到達し、天井特典が付与されることになるため、天井特典付与の観点からは、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合よりも遊技者に不利となる。また、第２確変状態が設定されている期間は、時短当選の判定（時短抽選）が実行されないため、時短抽選が実行される通常状態が設定されている期間に対して、時短当選した場合の一部（０．１％）にて第２時短状態（時短３００回）が設定されることを目指す遊技が実行されない分、第２時短状態設定の観点からは遊技者に不利な遊技状態となる。一方で、第２確変状態中は特別図柄の高確率状態が設定されるため、第２確変状態中に実行される特別図柄抽選は１／５０の確率で大当たり当選することになる。よって、第２確変状態が設定されている期間は、通常状態が設定されている場合よりも特別図柄抽選で大当たり当選を目指す観点では遊技者に有利な遊技状態となる。次に、図２２１に示した通り、大当たり当選時の遊技状態が「第１時短状態（第２通常モード）」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲には、「大当たりＡ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＡ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として通常状態が設定される大当たり種別（１０ラウンド通常大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ１３」となるカウンタ値は５０個なので、第１時短状態における特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ１３」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【０８５３】

大当たり当選時の遊技状態が「第１時短状態（第２通常モード）」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～６９」の範囲には、「大当たりＢ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＢ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第１時短状態（時短１００回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１０

０個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ１３」となるカウンタ値は２０個なので、第１時短状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～７９」の範囲には、「大当たりＣ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＣ１３」は、ラウンド数が２ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第１時短状態（時短３００回）が設定される大当たり種別（２ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ１３」となるカウンタ値は１０個なので、第１時短状態（第２通常モード）における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ１３」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。そして、大当たり当選時の遊技状態が「第１時短状態（第２通常モード）」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲には、「大当たりＤ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＤ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２確変状態（確変３０回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド確変大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ１３」となるカウンタ値は２０個なので、第１時短状態（第２通常モード）における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【０８５４】

つまり、第１時短状態（第２通常モード）における特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態（通常状態、第１時短状態、第２確変状態）が設定される割合が１００％となる。よって、第１時短状態（第２通常モード）中は、大当たり当選した場合であっても、その大当たり遊技終了後に、特別図柄抽選を左打ち遊技状態よりも実行させ易い右打ち遊技状態が設定されないため、通常状態よりも遊技者に不利な遊技状態となる。また、上述した通り、通常状態では、大当たりＣ１３が設定される大当たりに当選した場合に第２時短状態が設定されるため、天井特典の付与条件が成立していない状況であっても、天井特典と同等の特典（時短３００回の第２時短状態）を遊技者に付与可能であったのに対して、第１時短状態では、大当たりＣ１３が設定される大当たりに当選した場合であっても、第２時短状態では無く、第１時短状態が設定されるため、大当たり当選に基づいて天井特典と同等の特典（時短３００回の第２時短状態）を遊技者に付与することができない。次に、大当たり当選時の遊技状態が「第２時短状態（時短モード）」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲には、「大当たりＡ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＡ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として通常状態が設定される大当たり種別（１０ラウンド通常大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ１３」となるカウンタ値は１０個なので、第２時短状態における特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ１３」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。

【０８５５】

大当たり当選時の遊技状態が「第２時短状態（時短モード）」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～５９」の範囲には、「大当たりＢ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＢ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２時短状態（時短１００回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ１３」となるカウンタ値は５０個なので、第２時短状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ１３」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０～７９」の範囲には、「大当たりＣ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＣ１３」は、ラウンド数が２ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２時短状態（時短３００回）が設定される大当たり種別（２ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ１

３」となるカウンタ値は２０個なので、第２時短状態（時短モード）における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。そして、大当たり当選時の遊技状態が「第２時短状態（時短モード）」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲には、「大当たりＤ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＤ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２確変状態（確変３０回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド確変大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ１３」となるカウンタ値は２０個なので、第２時短状態（時短モード）における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【０８５６】

つまり、第２時短状態中に実行された特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態（通常状態、第２確変状態）が設定される割合が３０％、右打ち遊技状態（第２時短状態）が設定される割合が７０％となる。また、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定される場合には、第１時短状態（特別図柄抽選の実行のし易さが通常状態と同程度の時短状態）では無く、第２時短状態（特別図柄抽選の実行のし易さが通常状態よりも高い時短状態）が必ず設定される。よって、第２時短状態は、上述した通常状態、及び、第１時短状態よりも、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に遊技者に有利な特典が付与され易い遊技状態となる。次に、大当たり当選時の遊技状態が「第２確変状態」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２９」の範囲には、「大当たりＡ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＡ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として通常状態が設定される大当たり種別（１０ラウンド通常大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ１３」となるカウンタ値は３０個なので、第２確変状態における特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ１３」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。大当たり当選時の遊技状態が「第２確変状態」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３０～４９」の範囲には、「大当たりＢ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＢ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２時短状態（時短１００回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ１３」となるカウンタ値は２０個なので、第２確変状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【０８５７】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～７９」の範囲には、「大当たりＣ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＣ１３」は、ラウンド数が２ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２時短状態（時短３００回）が設定される大当たり種別（２ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ１３」となるカウンタ値は３０個なので、第２確変状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ１３」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。そして、大当たり当選時の遊技状態が「第２確変状態」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～８９」の範囲には、「大当たりＤ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＤ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２確変状態（確変３０回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド確変大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ１３」となるカウンタ値は１０個なので、第２確変状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ１３」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。さらに、大当たり当選時の遊技状態が「第２確変状態」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値

が「９０～９９」の範囲には、「大当たりＥ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＥ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２確変状態（確変１００回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド確変大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＥ１３」となるカウンタ値は１０個なので、第２確変状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ１３」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。

【０８５８】

上述した通り、第２確変状態が設定されている場合に大当たり当選した場合に、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される大当たり種別を複数選択可能に構成されており、選択された大当たり種別に応じて、確変回数（第２確変状態が継続する期間の長さ）を異ならせるように構成している。上述した通り、第２確変状態中に実行された特別図柄抽選の回数は、天井特典を付与させるためのハマリ回数の値に加算されないため、第２確変状態が継続する期間の長さに応じて、前回の大当たり遊技終了後から天井特典が付与されるまでの期間（特別図柄抽選回数）を異ならせることができる。よって、遊技者に対して、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選の残期間を容易に把握させ難くすることができる。なお、図２２１に示した通り、本第６制御例では、第２確変状態が設定されている場合にのみ、確変回数（確変カウンタ２０３ｉに設定される値）を異ならせた第２確変状態が設定される大当たり（大当たりＤ１３、大当たりＥ１３）に当選し得るように構成しているが、これに限ること無く、他の遊技状態が設定されている状態で大当たり当選した場合においても、異なる確変回数が設定される大当たり種別を設定可能に構成しても良い。また、本第６制御例では、第２確変状態中に実行された特別図柄抽選の回数は、天井特典を付与させるためのハマリ回数の値に加算されないように構成しているが、実行された特別図柄抽選の回数が、天井特典を付与させるためのハマリ回数の値に加算されない遊技状態として他の遊技状態を設定可能に構成しても良く、例えば、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数がハマリ回数の値に加算されないように構成しても良い。

【０８５９】

このように構成することで、大当たり当選すること無く実行される複数回の特別図柄抽選にて時短当選し第１時短状態が設定されるほど、天井特典の付与条件を成立させ難くすることができる。また、本第６制御例では、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（第２確変状態）中に実行される特別図柄抽選の回数が天井特典を付与させるためのハマリ回数の値に加算されないように構成しているため、予め定められている第２確変状態が継続する期間（確変カウンタ２０３ｉの値が０になるまでの期間）分、天井特典が付与されるタイミングを遅らせることが可能となるが、予め定められた期間（第２確変状態が継続する期間）しか天井特典が付与されるタイミングを遅らせることが出来ないため、長時間パチンコ機１０を遊技している遊技者に対して、天井特典が付与されるタイミングを予測され易くなるという問題があった。これに対して、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数がハマリ回数の値に加算されないように構成した場合には、通常状態、或いは、第１時短状態中に実行された時短抽選の結果に応じて、大当たり遊技が終了してから天井特典の付与条件が成立するハマリ回数に到達するまでの間に、第１時短状態が設定される期間の長さを異ならせることができるため、ハマリ回数の値に更新されない特別図柄抽選の実行回数が予め定められた回数では無く、時短抽選の結果に応じて可変させることが可能となる。よって、天井特典が付与されるタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。次に、図２２２（ａ）を参照して、時短種別選択テーブル２０２ｌｆの内容について説明をする。図２２２（ａ）は、時短種別選択テーブル２０２ｌｆに規定されている内容を示した図である。この時短種別選択テーブル２０２ｌｆは、大当たり当選に基づくこと無く時短状態が設定される場合、具体的には、時短抽選にて時短当選した場合や、天井特典の付与条件が成立した場合において、設定される時短状態の種別（第１時短状態～第３時短状態）の決定する際に参照されるデータテーブルであって、時短当選した場合における時短種別を決定する際に参照される時短当選用テーブル２０２ｌｆ１と、天井用

テーブル２０２ｌｆ２とが規定されている。
【０８６０】
ここで、時短当選時に参照される時短当選用テーブル２０２ｌｆ１に規定されている内容について、図２２２（ｂ）を参照して説明をする。図２２２（ｂ）は、時短当選用テーブル２０２ｌｆ１に規定されている内容を示すための図である。図２２２（ｂ）に示した通り、時短当選用テーブル２０２ｌｆ１には、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対して異なる時短種別が規定されている。具体的には、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値が「０～９９８」の範囲に対して時短種別「第１時短」が規定されており、「９９９」の範囲に対して時短種別「第２時短」が規定されている。そして、「第１時短」が選択された場合には第１時短状態が設定され、その第１時短状態の時短終了条件として、時短カウンタ２０３ｈの値に「１」が設定される時短終了条件が規定されている。また、「第２時短」が選択された場合には第２時短状態が設定され、その第２時短状態の時短終了条件として、時短カウンタ２０３ｈの値に「３００」が設定される時短終了条件が規定されている。つまり、時短当選した場合に第１時短状態が設定される割合が９９．９％となり、時短当選した場合に第２時短状態が設定される割合が０．１％となるように構成している。そして、時短当選に基づいて、第１時短状態が設定された場合には、特別図柄抽選が１回実行された時点で時短終了条件が成立する。ここで、本第６制御例では、第１時短状態中も時短抽選を実行可能に構成しているため、第１時短状態が設定された状態で実行される特別図柄抽選にて時短当選した場合には、新たな時短状態が設定されることになる。よって、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選にて時短当選し、時短種別として「第１時短」が設定された場合には、特別図柄変動が停止表示した後に第１時短状態が設定されるため、時短終了条件として時短１回（時短カウンタ２０３ｈの値が「１」）が設定される第１時短状態にて連続して特別図柄抽選が実行される。一方、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選にて時短当選しなかった場合には、その特別図柄変動が停止表示した時点で第１時短状態が終了し、通常状態が設定されることになる。よって、次の特別図柄抽選が通常状態にて実行されることになる。
【０８６１】
このように構成することで、大当たり当選すること無く特別図柄抽選を連続して実行する左打ち遊技期間（ハマリ期間）において、通常状態と第１時短状態とを頻繁に切り替えながら遊技者に遊技を行わせることができる。また、１回の時短抽選の結果だけで無く、連続して実行される複数回（２回）の時短抽選の結果に応じて、特別図柄抽選が実行される遊技状態が切り替わるように構成しているため、連続して実行される複数回の特別図柄抽選に興味を持たせることができる。次に、図２２２（ｃ）を参照して、天井特典が付与される際（第３時短状態が設定される際）における時短種別を決定する際に参照される天井用テーブル２０２ｌｆ２の内容について説明をする。図２２２（ｃ）は、天井用テーブル２０２ｌｆ２に規定されている内容を示した図である。この天井用テーブル２０２ｌｆ２は、時短種別選択テーブル２０２ｌｆが有するデータテーブルであって、天井特典の付与条件が成立した場合に、今回設定される時短種別（時短回数）を決定するために参照される。図２２２（ｃ）に示した通り、天井用テーブル２０２ｌｆ２には、天井到達時（天井特典の付与条件成立時）における遊技状態に応じて異なる内容の天井特典（時短回数）が規定されており、具体的には、天井到達時の遊技状態が通常状態である場合には、時短カウンタ２０３ｈの値として「１００」が、天井到達時の遊技状態が第１時短状態である場合には、時短カウンタ２０３ｈの値として「３００」がそれぞれ規定されている。なお、天井特典の付与条件が成立した場合には、普通図柄の高確率状態が設定されること無く普通図柄の低確率状態が設定されたまま右打ち遊技状態となる第３時短状態が設定される。つまり、特別図柄抽選の実行回数に基づいて左打ち遊技状態よりも遊技者に特別図柄抽選を実行させ易くする右打ち遊技状態を設定する場合には、各種図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を可変させること無く右打ち遊技状態を設定することができる。よって、特別図柄抽選の結果（大当たり抽選の結果、時短抽選の結果）に基づくこと無く各種図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を可変させる処理を実行するための処理負荷を軽減す

ることができる。
【０８６２】
なお、本第６制御例では、上述した通り、天井特典の付与条件が成立した場合には、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を可変させること無く、遊技者に特典を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、天井特典の付与条件が成立したことに基づいて各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を可変させる（遊技者に不利な確率状態から遊技者に有利な確率状態へと可変させる）特典を付与するように構成しても良い。この場合、天井特典の付与条件が成立した場合に、第３時短状態では無く、第２時短状態が設定されるように構成すると良い。これにより、右打ち遊技状態中に設定される遊技状態を第２時短状態のみとすることができるため、遊技状態を管理するための処理を簡素化することができる。次に、図２１９（ｂ）を参照して、本第６制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図２１９（ｂ）は、本第６制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を示した図である。図２１９（ｂ）に示した通り、上述した第２制御例におけるＲＡＭ２０３（図９６（ｂ）参照）に対して、特図抽選カウンタ２０３ｌａ、第１天井待機フラグ２０３ｌｂ、第２天井待機フラグ２０３ｌｃを追加した点で相違している。それ以外は同一であり、同一の内容には同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。特図抽選カウンタ２０３ｌａは、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）を計測するためのカウンタであって、天井特典特別図柄抽選の実行回数が天井特典の付与条件を満たしているか否かを判別する際にカウンタ値が参照される。
【０８６３】
具体的には、特別図柄変動処理（図２２６のＳ３０１０４参照）の特別図柄判定処理（図２２７のＳ３０２５１参照）にて実行される天井判定処理（図２２８のＳ３８０５１参照）にて特別図柄の低確率状態が設定されていると判別された場合（図２２８のＳ３８１０２：Ｙｅｓ）、即ち、特別図柄の低確率状態中に特別図柄抽選（特別図柄変動）が開始される場合に、カウンタの値が１加算される（図２２８のＳ３８１０３）。そして、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示すための態様で特別図柄が停止表示される場合（図２２６のＳ２１７：Ｙｅｓ）、或いは、天井特典が付与される場合（図２３１のＳ３８３５１：Ｙｅｓ、或いは、図２３１のＳ３８３５８：Ｙｅｓ）に、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が０にクリアされる。本第６制御例では、天井特典の付与条件が成立したか否かを判別する際に、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）を参照するように構成しており、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が５００回に到達した場合に天井特典が付与されるように構成している。特図抽選カウンタ２０３ｌａの値は、上述した通り、実行された特別図柄抽選の回数と同期するのでは無く、ハマリ回数と同期してカウンタの値が加算されるように構成している。
【０８６４】
なお、本第６制御例では、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数をハマリ回数として加算するように構成しているが、天井特典の付与条件として既定されるハマリ回数を加算させる条件を異ならせても良く、例えば、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）のうち、特定の特別図柄種別（第１特別図柄）に対する特別図柄抽選が実行される場合にのみ特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を加算（ハマリ回数を加算）させるように構成しても良いし、特定の遊技状態（例えば、通常状態）が設定されている状態で特別図柄抽選が実行された場合の方が、他の遊技状態（例えば、第１時短状態）が設定されている状態で特別図柄抽選が実行された場合よりも、１の特別図柄抽選が実行されることに基づいて加算される特図抽選カウンタ２０３ｌａの値（ハマリ回数）が多くなるように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されるまでに必要となる特別図柄抽選の残実行回数（残ハマリ回数）を遊技者により把握させ難くすることができる。さらに、本第６制御例では、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を加算させる条件のみを規定しており、大当たり当選した場合（天井特典の付与条件がクリアされた場

合）、天井特典が付与された場合に、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を０にクリアするように構成している。よって、ハマリ回数が５００回に到達し、天井特典として第３時短状態（時短１００回、又は３００回）が設定される際に、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が０にクリアされ、その後、第３時短状態にて特別図柄抽選が実行される毎に、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が加算されるように構成している。よって、天井特典として第３時短状態が設定されてから、再度、ハマリ回数が５００回に到達した場合、即ち、前回の大当たり遊技が終了してからのハマリ回数が１０００回に到達した場合には、２回目の天井特典が付与されるように構成している。

【０８６５】

このように構成することで、天井特典として付与された第３時短状態が設定されている期間においても大当たり当選しなかった遊技者に対して、再度、天井特典を付与可能とすることができる。また、本第６制御例では、天井特典が付与されるタイミングにて特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が０にクリアされるため、時短回数１００回の第３時短状態が設定された場合には、その第３時短状態が終了した時点で特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が１００となり、時短回数３００回の第３時短状態が設定された場合には、その第３時短状態が終了した時点で特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が３００となる。よって、２回目の天井特典を目指す遊技を行う場合には、１回目の天井特典を目指す遊技よりも左打ち遊技状態にて実行させる特別図柄抽選の回数を少なくし易くすることができる。なお、本第６制御例では、天井特典が付与されるハマリ回数を５００回に規定しており、２回目以降の天井特典に対してもハマリ回数が５００回に到達した場合に天井特典の付与条件が成立するように構成しているが、これに限ること無く、ハマリ回数が５００回に到達した場合に１回目の天井特典が付与され、次に、１回目の天井特典が付与されてからのハマリ回数が３００回に到達した場合、即ち、前回の大当たり遊技が終了してからのハマリ回数が８００回に到達した場合に、２回目の天井特典が付与されるように構成しても良い。このように構成することで、例えば、１回目の天井特典として時短回数３００回の第３時短状態が設定された場合には、その第３時短状態の終了条件（３００回の特別図柄抽選）が成立した直後に２回目の天井特典を付与することが可能となり、継続して第３時短状態を設定することができ、遊技者に継続して遊技を行わせ易くすることができる。また、本第６制御例では、特別図柄抽選が実行された場合に、設定されている遊技状態に応じて、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を加算する、或いは加算しない処理が実行されるように構成しているが、これに加えて、実行される特別図柄抽選が特定条件を満たした場合に、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を減算する処理を実行可能に構成しても良い。

【０８６６】

第１天井待機フラグ２０３ｌｂは、通常状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立したことを示すためのフラグであって、天井特典の付与条件が成立した場合（特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が５００に到達した場合）にオンに設定される。そして、特別図柄変動を停止表示する際に実行される時短設定処理（図２３１のＳ３０２５４）において、第１天井待機フラグ２０３ｌｂの設定状況が判別され（図２３１のＳ３８３５１）、オンに設定されていると判別した場合は（図２３１のＳ３８３５１：Ｙｅｓ）、天井特典の内容として、天井特典の付与条件が成立した時点の遊技状態が通常状態である場合に対応する特典（時短１００回）が付与され（図２３１のＳ３８３５２）、その後、第１天井待機フラグ２０３ｌｂがオフに設定される。第２天井待機フラグ２０３ｌｃは、第１時短状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立したことを示すためのフラグであって、天井特典の付与条件が成立した場合（特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が５００に到達した場合）にオンに設定される。そして、特別図柄変動を停止表示する際に実行される時短設定処理（図２３１のＳ３０２５４）において、第２天井待機フラグ２０３ｌｃの設定状況が判別され（図２３１のＳ３８３５８）、オンに設定されていると判別した場合は（図２３１のＳ３８３５８：Ｙｅｓ）、天井特典の内容として、天井特典の付与条件が成立した時点の遊技状態が第１時短状態である場合に対応する特典（時短３００回）が付与され（図２３１のＳ３８３５９）、その後、第２天井待機フラグ２０３ｌｃがオフ

に設定される。本第６制御例では、天井特典の付与条件が成立したか否かを判別する処理（天井判定処理）を、特別図柄変動の開始タイミングにて実行し、実際に天井特典を付与する処理（時短設定処理）を、特別図柄変動の停止タイミングにて実行するように構成している。そして、特別図柄変動の開始タイミングにて実行された天井判定処理の結果を、第１天井待機フラグ２０３ｌｂ、或いは第２天井待機フラグ２０３ｌｃの設定状況に基づいて、特別図柄変動の停止タイミングにて実行される時短設定処理にて判別可能に構成している。

【０８６７】

このように構成することで、例えば、特別図柄変動の実行期間中に遊技状態が切り替わる遊技性を有するパチンコ機１０や、天井判定処理が実行されてから特別図柄変動が開始されるまでの間に遊技状態が切り替わる遊技性を有するパチンコ機１０や、特別図柄変動が停止表示されてから時短設定処理が実行されるまでの間に遊技状態が切り替わる遊技性を有するパチンコ機１０を用いた場合であったとしても、適正な天井特典を付与することができる。次に、図２２３から図２２５を参照して、本第６制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有する電気的構成の内容について、上述した第２制御例と相違する点を中心に説明する。なお、上述した第２制御例と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。まず、図２２３（ａ）を参照して、本第６制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図２２３（ａ）は、本第６制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている構成を模式的に示した図である。図２２３（ａ）に示した通り、本第６制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第２制御例におけるＲＯＭ２２２（図１０１（ａ）参照）に対して、天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａと、天井到達時演出選択テーブル２２２ｌｂを追加した点で相違している。天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａは、左打ち遊技状態中の特別図柄変動に対応する変動演出として天井到達示唆演出が実行される場合において、その天井到達示唆演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルである。本第６制御例では、天井特典が付与されるハマリ回数に到達するまでの期間において、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に示唆するための天井到達示唆演出を実行可能に構成している。

【０８６８】

このように天井到達示唆演出を実行することにより、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、天井特典が付与されるまでの残期間を予測させることが可能となり、天井特典が付与されることを期待させながら遊技を行わせることができる。また、本第６制御例では、天井到達示唆演出として、天井特典が付与されるまでの残期間だけでは無く、特別図柄抽選の結果に基づいて天井特典と同等の特典（第２時短状態）が設定されることも示唆可能に構成している。これにより、遊技者にとって想定外のタイミング（例えば、大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数が２０回程度のタイミング）にて天井特典が付与される可能性が高いことを示す天井到達示唆演出が実行され、その天井到達示唆演出が実行された後に、第２時短状態が設定されるという意外性のある遊技を提供することができる。このように構成することで、遊技者に対して、天井特典が付与されるハマリ回数として、少ないハマリ回数が設定される場合があるのではと思わせることができ、遊技者に対して意欲的に左打ち遊技を実行させることができる。さらに、天井特典（第３時短状態）は、特別図柄抽選の実行回数に基づいて付与（設定）されることから、天井特典が付与されるまでの残期間が特定され易いのに対して、天井特典と同等の特典（第２時短状態）は、特別図柄の抽選結果に基づいて付与（設定）されることから、その付与タイミングが第３時短状態よりもランダムになり易い性質を持つ。よって、遊技者に対して、天井特典（第３時短状態）、或いは天井特典と同等の特典（第２時短状態）が設定される右打ち遊技状態へとどのタイミングで移行するのかを分かり難くすることができるため、右打ち遊技状態へと移行するタイミングをいち早く把握しようと、実行される天井到達示唆演出の演出態様に興味を持たせることができる。

【０８６９】

ここで、図２２４を参照して天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａの詳細な内容について説明をする。図２２４は、天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａに規定されている内容を模式的に示した図である。図２２４に示した通り、天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａには、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値と、獲得している特図保留（特別図柄の保留記憶）に対応する先読み結果（事前判別結果）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に対応付けて天井到達示唆演出の演出態様として２種類の演出態様がそれぞれ規定されている。具体的には、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「０～２００」であって、先読み結果に「大当たりＣ１３」の大当たり当選を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「８０～９９」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「大当たりＣ１３」の大当たり当選を示す情報が含まれていない場合（それ以外）には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されている。

【０８７０】

また、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「２０１～４６０」であって、先読み結果に「大当たりＣ１３」の大当たり当選を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「８０～９９」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「時短当選」を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「２０～３９」の範囲に対して「示唆態様（弱）」が、「４０～９９」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「大当たりＣ１３」の大当たり当選、及び「時短当選」を示す情報が含まれていない場合（それ以外）には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に対して「天井示唆（弱）」が、「５～９９」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されている。さらに、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「４６１～４９５」であって、先読み結果に「大当たりＣ１３」の大当たり当選を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「２０～９９」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「時短当選」を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３９」の範囲に対して「天井示唆（弱）」が、「４０～９９」の範囲に対して「示唆態様（強）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「大当たりＣ１３」の大当たり当選、及び「時短当選」を示す情報が含まれていない場合（それ以外）には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して「天井示唆（弱）」が、「５０～６９」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「７０～９９」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されている。

【０８７１】

最後に、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「４９６～５００」の場合には、先読み結果に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が、「１０～３９」の範囲に対して「天井示唆（弱）」が、「４０～９９」の範囲に対して「天井示唆（強）」が天井到達示唆演出の演出態様として規定されている。つまり、天井特典が付与されるハマリ回数までの残期間が少ないほど、つまり、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が大きいほど、天井示唆態様が設定され易く、且つ、示唆態様として残期間が少ないことを強調して示唆するための「天井示唆（強）」が設定され易くなるように天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａの内容が規定されている。また、天井特典と同等の特典（第２時短状態）が設定される「大当たりＣ１３」に当選する特図保留を有している場合には、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃ

の値に関わらず「天井示唆（強）」が選択され易くなるように規定されている。よって、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて右打ち遊技状態（第２時短状態）が設定される場合であっても、大当たり当選する特別図柄変動が実行されるよりも前に、その旨を遊技者に示唆することが可能となる。さらに、先読み結果として時短当選を示す情報が含まれている場合には、時短当選に基づいて第２時短状態が設定される可能性が若干ではあるが残されているため、先読み結果として時短当選を示す情報が含まれていない場合よりも、天井示唆態様が設定され易くなるように構成している。なお、本第６制御例では、時短抽選で時短当選した場合の一部（０．０１％）にて第２時短状態（右打ち遊技状態）を設定可能に構成している。そして、天井到達示唆演出の演出態様を選択する際に用いる情報として、時短抽選によって第２時短状態が設定される時短に当選したか否かの情報を用いるのでは無く、単に時短当選したか否かの情報を用いるように構成している。

【０８７２】

このように構成することで、第２時短状態（右打ち遊技状態）が設定されることの無い時短に当選した場合と、第２時短状態（右打ち遊技状態）が設定される時短に当選した場合とで、同一の選択割合で天井到達示唆演出の演出態様（示唆態様）が選択されることになる。よって、右打ち遊技状態が設定されない場合であっても、適度な割合で天井示唆態様を含む天井到達示唆演出（所謂、ガセ演出）を実行することができる。なお、本第６制御例の内容に限定されること無く、例えば、第２時短状態が設定される時短に当選することを示す先読み結果を有している場合に、第２時短状態が設定される時短に当選することを示す先読み結果を有していない場合によりも、天井示唆態様が設定され易くなるように構成しても良い。天井到達時演出選択テーブル２２２ｌｂは、天井特典を付与する条件が成立した特別図柄変動にて実行される天井到達時演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、今回付与される天井特典の内容（時短回数）と、天井特典を付与する条件が成立した特別図柄変動が示す特別図柄抽選の結果（大当たり、外れ）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に基づいて異なる演出態様が規定されている。天井到達時演出が実行されると、図２１６（ａ）に示した通り、天井特典が付与されることを示す態様と、天井特典の内容（時短回数）を示す態様と、を含んだ演出態様で天井到達時演出が実行される。これにより、遊技者に対して天井特典が付与されること（第３時短状態が設定されること）を、実際に天井特典が付与されるよりも前に把握させることができる。また、天井特典の付与条件が成立する特別図柄変動にて大当たり当選した場合、即ち、天井特典が付与されること無く大当たり遊技が開始される場合には、天井到達時演出の演出態様として、天井特典が付与されないことを示すための演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、天井特典（例えば、時短３００回）が付与されることを報知した直後に、右打ち遊技を行うこと無く大当たり遊技が実行されてしまい、遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。

【０８７３】

なお、本第６制御例では、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が天井特典の付与条件を満たした場合（５００に到達した場合）に天井到達時演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、特図抽選カウンタ２２３ｌｃの値が所定値（例えば、１００の倍数）となった場合に、天井到達時演出を実行するように構成し、実際に天井特典の付与条件が成立していない場合には、天井特典が付与されないことを示すための演出態様が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されないことを示すための演出態様で天井到達時演出が実行された場合に、大当たり当選している可能性を残すことができるため、演出効果を高めることができる。ここで、図２２５を参照して、天井到達時演出選択テーブル２２２ｌｂに規定されている内容について説明をする。図２２５は、天井到達時演出選択テーブル２２２ｌｂに規定されている内容を示した図である。図２２５に示した通り、天井到達時演出選択テーブル２２２ｌｂには、天井特典（時短回数）と、対象となる特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に対応付けて演出態様（演出Ａ～演出Ｃ）が規定されており、各演出態様に対応させて、天井時短カウンタ２２３ｌａに設定する値と、後乗せフラグ２２３ｌｂの設定内容

とが規定されている。具体的には、付与される天井特典の内容が「時短１００」である場合、即ち、通常状態中に天井特典の付与条件が成立した場合であって、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「演出Ａ」が規定されている。この場合は、天井到達時演出として天井特典が付与されないことを示す天井未到態様が設定される。そして、天井時短カウンタ２２３ｌａには値がセットされず、後乗せフラグ２２３ｌｂがオフに設定される（オンに設定されない）。

【０８７４】

詳細な説明は後述するが、天井時短カウンタ２２３ｌａは、遊技者に予め報知されている天井特典の内容（時短回数）に関する値を計測するためのカウンタであって、天井到達時演出の演出態様が設定された場合に値がセットされる。そして、特別図柄変動が実行される毎に値が減算され、減算後の値が０となった際に、天井特典として付与された第３時短状態の残時短回数が判別され、残時短回数が存在する場合に、その残時短回数に対応した演出（上乗せ演出）が実行される。後乗せフラグ２２３ｌｂは、天井到達時演出にて設定された天井時短カウンタ２２３ｌａの値が、天井特典として付与された第３時短状態の時短回数を示す値では無いことを示すためのフラグであって、天井特典として付与された第３時短状態の時短回数を示す値以外の値（第３時短状態の時短回数よりも少ない回数に対応する値）が天井時短カウンタ２２３ｌａの値にセットされた場合にオンに設定されるものである。つまり、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、天井特典として付与される第３時短状態による遊技を実行することができない状態であるため、天井到達時演出の演出態様として、天井特典が付与されないことを示す「演出Ａ」の演出態様が設定され、天井時短カウンタ２２３ｌａの値がセットされること無く、後乗せフラグ２２３ｌｂがオフのままとなる。一方、天井特典の内容が「時短１００」で特別図柄抽選の結果が「外れ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、演出態様「演出Ａ」が設定され、天井時短カウンタ２２３ｌａの値に「１」がセットされ、後乗せフラグ２２３ｌｂがオンに設定されるように規定されている。

【０８７５】

この場合、実際には、天井特典として第３時短状態（時短１００回）が付与される状態であるが、天井到達時演出として、天井特典が付与されないことを示す演出が実行され、天井到達時演出の終了後に、時短１００回を上乗せ報知する上乗せ演出（図２１７参照）が実行される。このように、実際に天井特典が付与される場合であっても天井到達時演出にて天井特典が付与されないことを示す「演出Ａ」の演出態様を設定可能に構成することで、天井特典の付与条件が成立する特別図柄抽選の抽選結果が、天井特典が付与され無くなる抽選結果（大当たり当選）である場合以外でも、天井特典が付与されないことを示す天井到達時演出を実行することが可能となるため、「演出Ａ」の演出態様が設定された天井到達時演出の実行頻度を高めることができる。また、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「２０～９９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｂ」が設定される。この演出態様「演出Ｂ」は、天井到達時演出として、天井特典が付与されることを示す態様と、天井特典として付与される特典の内容が「時短１００回」であることを示す態様と、を含む演出が実行される演出態様である。この場合、天井特典として付与される特典の内容（時短１００回）と、天井到達時演出にて遊技者に報知される特典の内容（時短１００回）と、一致することから、上乗せ演出が実行されることが無いため、天井時短カウンタ２２３ｌａの値に「１０１」がセットされ、後乗せフラグ２２３ｌｂがオフに設定される。次に、付与される天井特典の内容が「時短３００」である場合、即ち、第１時短状態中に天井特典の付与条件が成立した場合であって、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「演出Ａ」が規定されている。この場合は、天井到達時演出として天井特典が付与されないことを示す天井未到態様が設定される。そして、天井時短カウンタ２２３ｌａには値がセットされず、後乗せフラグ２２３ｌｂがオフに設定される（オンに設定されない）。

【０８７６】

また、特別図柄抽選の結果が「外れ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、演出態様「演出Ａ」が設定され、天井時短カウンタ２２３ｌａの値に「１」がセットされ、後乗せフラグ２２３ｌｂがオンに設定されるように規定されている。この場合、実際には、天井特典として第３時短状態（時短３００回）が付与される状態であるが、天井到達時演出として、天井特典が付与されないことを示す演出が実行され、天井到達時演出の終了後に、時短３００回を上乗せ報知する上乗せ演出（図２１７参照）が実行される。このように、実際に天井特典が付与される場合であっても天井到達時演出にて天井特典が付与されないことを示す「演出Ａ」の演出態様を設定可能に構成することで、天井特典の付与条件が成立する特別図柄抽選の抽選結果が、天井特典が付与され無くなる抽選結果（大当たり当選）である場合以外でも、天井特典が付与されないことを示す天井到達時演出を実行することが可能となるため、「演出Ａ」の演出態様が設定された天井到達時演出の実行頻度を高めることができる。また、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「２０～４９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｂ」が設定される。この演出態様「演出Ｂ」は、天井到達時演出として、天井特典が付与されることを示す態様と、天井特典として付与される特典の内容が「時短１００回」であることを示す態様と、を含む演出が実行される演出態様である。この場合、天井特典として付与される特典の内容（時短３００回）と、天井到達時演出にて遊技者に報知される特典の内容（時短１００回）とが一致しておらず、天井到達時演出にて報知された時短期間に対応する天井中モード演出（図２１６（ｂ）参照）の終了時に、時短回数２００回を上乗せする上乗せ演出が実行されるため、天井時短カウンタ２２３ｌａの値に「１０１」がセットされ、後乗せフラグ２２３ｌｂにオンが設定される。

【０８７７】

さらに、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～９９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｃ」が設定される。この演出態様「演出Ｃ」は、天井到達時演出として、天井特典が付与されることを示す態様と、天井特典として付与される特典の内容が「時短３００回」であることを示す態様と、を含む演出が実行される演出態様である。この場合、天井特典として付与される特典の内容（時短３００回）と、天井到達時演出にて遊技者に報知される特典の内容（時短３００回）とが、一致することから、上乗せ演出が実行されることが無いため、天井時短カウンタ２２３ｌａの値に「３０１」がセットされ、後乗せフラグ２２３ｌｂがオフに設定される。次に、図２２３（ｂ）を参照して、本第６制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図２２３（ｂ）は、本第６制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を示した図である。図２２３（ｂ）に示した通り、本第６制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、上述した第２制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３（図１０１（ｂ）参照）に対して、天井時短カウンタ２２３ｌａ、後乗せフラグ２２３ｌｂ、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃを追加した点で相違している。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。天井時短カウンタ２２３ｌａは、遊技者に予め報知されている天井特典の内容（時短回数）に関する値を計測するためのカウンタであって、天井到達時演出の演出態様が設定された場合に値がセットされる。そして、特別図柄変動が実行される毎に値が減算され、減算後の値が１となった際に、天井特典として付与された第３時短状態の残時短回数が判別され、残時短回数が存在する場合に、その残時短回数に対応した演出（上乗せ演出）が実行される。

【０８７８】

天井時短カウンタ２２３ｌａは、天井到達時演出（第３時短状態が設定される直前の特別図柄変動に対応する演出）が実行される際に値がセットされるため、第３時短状態の時短回数として天井到達時演出にて報知する値に１を加算した値がセットされ（図２３９のＳ３４５０３参照）、天井時短カウンタ２２３ｌａの値がセットされている状態で特別図柄変動に対応する変動演出を設定する毎にその値が１減算される（図２３８のＳ３４４０

８参照）。これにより、天井到達時演出にて遊技者に報知された第３時短状態の残時短回数が１回（ラスト）となる特別図柄変動の変動演出が設定されるタイミングを、天井時短カウンタ２２３ｌａの値を用いて判別することができる（図２３８のＳ３４４１０参照）。後乗せフラグ２２３ｌｂは、天井到達時演出にて設定された天井時短カウンタ２２３ｌａの値が、天井特典として付与された第３時短状態の時短回数を示す値では無いことを示すためのフラグであって、天井特典として付与された第３時短状態の時短回数を示す値以外の値（第３時短状態の時短回数よりも少ない回数に対応する値）が天井時短カウンタ２２３ｌａの値にセットされた場合にオンに設定されるものである。この後乗せフラグ２２３ｌｂは、実際に設定される天井特典の内容（時短回数）と、天井到達時演出の演出態様とに対応させて、オンに設定され（図２３９のＳ３４５０４）、天井時短カウンタ２２３ｌａの値が１となった場合に（図２３８のＳ３４４１０：Ｙｅｓ）、フラグの設定状況が判別される（図２３８のＳ３４４１１）。これにより、天井到達時演出にて遊技者に報知された第３時短状態の時短回数（天井時短カウンタ２２３ｌａの値）が、実際に設定された第３時短状態の時短回数と一致しているか否かの判別をすることができ、一致していない場合（後乗せフラグ２２３ｌｂがオンに設定されている場合）には、上乗せ演出が実行される。

【０８７９】

特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃは、天井特典の付与条件を成立させるための特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）を計測するためのカウンタであって、主制御装置１１０にて計測される特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を示すためのコマンドを受信した場合に（図２３５のＳ９０９３：Ｙｅｓ）、受信したコマンドが示す値が設定される（図２３５のＳ９０９４参照）。そして、天井到達示唆演出の演出態様を決定する際に参照される（図２３９のＳ３４５０８参照）。

【０８８０】

＜第６制御例における主制御装置１１０により実行される制御処理について＞

次に、図２２６～図２３３を参照して、第６制御例における主制御装置１１０の制御処理内容のうち、上述した第２制御例とは異なる点を中心に説明をする。本第６制御例のパチンコ機１０は、上述した第２制御例のパチンコ機１０に対して、特別図柄抽選の実行回数に基づいて天井特典を付与するか否かを決定する処理と、天井特典を付与するための処理とを追加した点と、時短抽選を実行可能な遊技状態を異ならせた点と、普通図柄抽選に基づく処理の内容を詳細に説明している点で相違している。具体的には、特別図柄変動処理（図１０４のＳ１０４参照）に代えて特別図柄変動処理（図２２６のＳ３０１０４参照）と、普通図柄変動処理（図２３２のＳ３０１０６参照）、及び、立ち上げ処理（図２３３参照）を図示した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図２２６を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ３０１０４）の内容について説明をする。図２２６は、特別図柄変動処理（Ｓ３０１０４）の処理内容を示したフローチャートである。図２２６に示した通り、特別図柄変動処理（Ｓ３０１０４）は、上述した特別図柄変動処理（図１０４のＳ１０４参照）に対して、特別図柄判定処理（図１０４のＳ２５１）に代えて、特別図柄判定処理（Ｓ３０２５１）を、特別図柄変動パターン選択処理（図１０４のＳ２５２参照）に代えて、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０２５２）を、時短設定処理（図１０４のＳ２５４）に代えて、時短設定処理（Ｓ３０２５４）を、実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【０８８１】

次に、図２２７を参照して、特別図柄判定処理（Ｓ３０２５１）の処理内容について説明をする。図２２７は、特別図柄判定処理（Ｓ３０２５１）の処理内容を示したフローチャートである。図２２７に示した通り、特別図柄判定処理（Ｓ３０２５１）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｓ８００１）、第１当たり乱数テーブル２０２ｌａに基づいて抽選結果（大当たり）判定結果）を取得し（Ｓ８００２）、取得した抽選結果が大当たり当選であるかを判別する（Ｓ８００３）。大

当たり当選であると判別した場合は（Ｓ８００３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ８００４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ８００５）、本処理を終了する。一方、Ｓ８００３の処理において大当たり当選していないと判別した場合は（Ｓ８００３：Ｎｏ）、次いで、天井判定処理を実行し（Ｓ３８０５１）、その後、時短抽選処理を実行し（Ｓ３８００６）、本処理を終了する。つまり、本第６制御例にて実行される特別図柄判定処理（Ｓ３０２５１）は、上述した第２制御例にて実行される特別図柄判定処理（図１０５のＳ２５１参照）に対して、天井判定処理（Ｓ３８０５１）を追加し、時短抽選処理（図１０５のＳ８００６）に代えて時短抽選処理（Ｓ３８００６）を設けた点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。次に、図２２８を参照して、天井判定処理（Ｓ３８０５１）の内容について説明をする。図２２８は、天井判定処理（Ｓ３８０５１）の処理内容を示したフローチャートである。この天井判定処理（Ｓ３８０５１）では、今回実行される特別図柄抽選が、天井特典を付与するための付与条件（ハマリ回数）を更新可能な特別図柄抽選であるかを判別し、判別結果に基づいて付与条件（ハマリ回数）を更新するための処理と、更新後のハマリ回数によって天井特典の付与条件が成立したかを判別するための処理と、天井特典の付与条件が成立したことを示すための情報を天井特典の設定条件が成立するまで保持するための処理とが実行される。

【０８８２】

天井判定処理（Ｓ３８０５１）が実行されると、まず、遊技状態格納エリア２０３ｇから現在の遊技状態を読み出し（Ｓ３８１０１）、現在の遊技状態が特別図柄の低確率状態であるかを判別する（Ｓ３８１０２）。特別図柄の低確率状態であると判別した場合は（Ｓ３８１０２：Ｙｅｓ）、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値の１を加算し（Ｓ３８１０３）、加算後の特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が５００に到達したかを判別する（Ｓ３８１０４）。Ｓ３８１０４の処理において、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が５００に到達していないと判別した場合は（Ｓ３８１０４：Ｎｏ）、現在の特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を示す情報を含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８１０５）、本処理を終了する。Ｓ３８１０５の処理によって設定された状態コマンドは、上述した第２制御例にて設定される他の状態コマンドと同様に音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３側では、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を示す状態コマンドを受信した場合に、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が更新される。これにより、音声ランプ制御装置１１３側においても、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値、即ち、ハマリ回数を判別可能となる。一方、Ｓ３８１０４の処理において、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が５００であると判別した場合、即ち、天井特典の付与条件が成立したと判別した場合は（Ｓ３８１０４：Ｙｅｓ）、次に、現在の遊技状態、即ち、天井特典の付与条件が成立した時点における遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ３８１０６）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ３８１０６：Ｙｅｓ）、第１天井待機フラグ２０３ｌｂをオンに設定し（Ｓ３８１０７）、天井待機中を示す情報と、天井種別（第１天井）を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８１０８）、本処理を終了する。

【０８８３】

また、Ｓ３８１０６の処理において、現在が通常状態では無い、即ち、第１時短状態、第２時短状態であると判別した場合は（Ｓ３８１０６：Ｎｏ）、第２天井待機フラグ２０３ｌｃをオンに設定し（Ｓ３８１０９）、Ｓ３８１０８の処理へ移行する。一方で、Ｓ３８１０２の処理において、特別図柄の低確率状態では無いと判別した場合、即ち、ハマリ回数の更新条件を満たしていないと判別した場合は（Ｓ３８１０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第６制御例では、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）が規定値（５００回）に到達した場合に、天井特典の付与条件を成立させるように構成し、実行される特別図柄抽選の全てに対応させてハマリ回数を更新（加算）するのでは無く、ハマリ回数の更新条件を満たす特別図柄抽選が実行された場合に（図２２８のＳ３８１０２：Ｙｅｓに相当）、ハマ

り回数（特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値）を更新（加算）するように構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選回数と、ハマり回数とを異ならせることができるため、天井特典の付与条件が成立するハマり回数として特定回数（５００回）を規定している場合であっても、ハマり回数が特定回数となるまでに実行される特別図柄抽選回数を異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して、どのタイミング（特別図柄抽選回数）で天井特典が付与されるのかを予測させ難くすることができる。

【０８８４】

なお、本第６制御例では、図２２８に示した通り、特別図柄の低確率状態中に特別図柄抽選が実行された場合にはハマり回数が更新され、特別図柄の高確率状態中に特別図柄抽選が実行された場合にはハマり回数が更新されないように構成している。つまり、ハマり回数の更新条件として、特別図柄の低確率状態が設定されていることが更新条件となるように構成しているが、ハマり回数の更新条件はこれに限ること無く、例えば、特定の遊技状態（第１時短状態）が設定されている場合にはハマり回数の更新条件が成立しないように構成しても良いし、特定の特別図柄種別（第２特別図柄）の特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が実行される場合にはハマり回数の更新条件が成立しないように構成しても良いし、特別図柄抽選の抽選結果が、特定の抽選結果となった場合に、それ以降の所定期間（特別図柄抽選が１０回実行されるまでの期間）は、ハマり回数の更新条件が成立しないように構成しても良い。このように構成することで、ハマり回数が特定回数となるまでに実行される特別図柄抽選回数を異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して、どのタイミング（特別図柄抽選回数）で天井特典が付与されるのかを予測させ難くすることができる。また、本第６制御例では、図２２８に示した通り、ハマり回数の更新条件が成立した場合には、特別図柄抽選が１回実行される毎に、ハマり回数を１回更新（加算）するように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄抽選１回に対して、ハマり回数を２回以上、或いは、１回未満（０．５回）更新するように構成しても良いし、特別図柄抽選１回に対して、ハマり回数を減算するように構成しても良い。このように構成した場合も、どのタイミング（特別図柄抽選回数）で天井特典が付与されるのかを予測させ難くすることができる。

【０８８５】

次に、図２２９を参照して、時短抽選処理（Ｓ３８００６）の処理内容について説明をする。図２２９は、時短抽選処理（Ｓ３８００６）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（Ｓ３８００６）は、上述した第２制御例にて実行される時短抽選処理（図１０６のＳ８００６参照）に代えて実行されるものであって、時短抽選（時短当選の判定）を実行するための条件を遊技仕様に対応させて変更している点で相違している。具体的には、時短抽選処理（Ｓ３８００６）が実行されると、遊技状態格納エリア２０３ｇから現在の遊技状態を読み出し（Ｓ８１０２）、現在の遊技状態が通常状態、又は第１時短状態であるかを判別する（Ｓ３８１５１）。そして、現在の遊技状態が通常状態、又は第１時短状態であると判別した場合は（Ｓ３８１５１：Ｙｅｓ）、時短抽選の実行条件が成立しているため、時短当たり乱数テーブル２０２ｌｅに基づいて時短抽選の抽選結果を取得し（Ｓ３８１５２）、その後、上述した時短抽選処理（図１０６のＳ８１０１参照）と同一のＳ８１０５，Ｓ８１０６の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ３８１５１の処理において、現在の遊技状態が通常状態、又は第１時短状態では無い、即ち、時短抽選の実行条件が成立していない遊技状態であると判別した場合は（Ｓ３８１５１：Ｎｏ）、時短抽選を実行すること無く、本処理を終了する。

【０８８６】

次に、図２３０を参照して、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０２５２）の処理内容について説明をする。図２３０は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０２５２）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０２５２）は、上述した第２制御例にて実行される特別図柄変動パターン選択処理（図１０７のＳ２５２参照）に対して、大当たり当選時において大当たり種別を決定するために参照

するデータテーブルを、大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄ（図９８参照）から大当たり種別選択テーブル２０２ｌｄに変更した処理を実行する点（Ｓ３８２５１）と、時短当選時において時短種別を決定するために参照するデータテーブルを、時短種別選択テーブル２０２ｄｆ（図１００（ｂ）参照）から時短種別選択テーブル２０２ｌｆに変更した処理を実行する点（Ｓ３８２５３）と、特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルを、変動パターン選択テーブル２０２ｄｂ（図９９参照）から変動パターン選択テーブル２０２ｄｂに変更した処理を実行する点（Ｓ３８２５２参照）とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。次に、図２３１を参照して、時短設定処理（Ｓ３０２５４）の内容について説明をする。図２３１は、時短設定処理（Ｓ３０２５４）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（Ｓ３０２５４）では、上述した時短設定処理（図１０９のＳ２５４参照）に対して、天井判定処理（図２２８のＳ３８０５１参照）にて天井特典の付与条件が成立していることを示す情報が設定された場合（第１天井待機フラグ２０３ｌｂ、又は、第２天井待機フラグ２０３ｌｃがオンに設定された場合）において時短状態（第３時短状態）を設定するための処理を追加している点で相違している。

【０８８７】

また、１の特別図柄抽選の実行に基づいて、天井判定処理（図２２８のＳ３８０５１参照）による天井特典の付与条件の成立と、時短抽選による時短当選とが、重複した場合には、天井特典の付与条件の成立に基づく時短状態の設定が優先して処理され、時短当選に関わる情報を破棄するための処理が実行されるように、複数の時短状態の設定に対して予め優先順位を設けている点で相違している。時短設定処理（Ｓ３０２５４）が実行されると、まず、第１天井待機フラグ２０３ｌｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３８３５１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３８３５１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値に１００を設定し（Ｓ３８３５２）、第１天井待機フラグ２０３ｌｂをオフに設定し（Ｓ３８３５３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに第３時短状態を設定し（Ｓ３８３５４）、今回の時短抽選に関する情報をクリアし（Ｓ３８３５５）、第３時短状態を示す情報と、時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８３５６）、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値をクリアし（Ｓ３８３５７）、本処理を終了する。Ｓ３８３５１の処理において、第１天井待機フラグ２０３ｌｂがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３８３５１：Ｎｏ）、次に、第２天井待機フラグ２０３ｌｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３８３５８）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３８３５８：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値に３００を設定し（Ｓ３８３５９）、第２天井待機フラグ２０３ｌｃをオフに設定し（Ｓ３８３６０）、遊技状態格納エリア２０３ｇに第３時短状態を設定し（Ｓ３８３５４）、今回の時短抽選に関する情報をクリアし（Ｓ３８３５５）、第３時短状態を示す情報と、時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８３５６）、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値をクリアし（Ｓ３８３５７）、本処理を終了する。

【０８８８】

そして、Ｓ３８３５８の処理において、第２天井待機フラグ２０３ｌｃがオンに設定されていないと判別した場合、即ち、今回実行された特別図柄抽選に基づいて、天井特典の付与条件が成立していないと判別した場合は（Ｓ３８３５８：Ｎｏ）、上述した第２制御例における時短設定処理（図１０９のＳ２５４参照）と同一のＳ８３５１～Ｓ８３５４の処理を実行し、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第６制御例では、特別図柄変動が停止表示される場合に実行される制御処理（時短設定処理（Ｓ３０２５４））にて時短状態の設定条件が成立しているか（時短状態が設定可能な抽選結果であるか、或いは、各種天井待機フラグの何れかがオンに設定されているか）を判別し、設定条件が成立していると判別した場合に、時短状態を設定するように構成しているが、時短状態を設定するタイミングとして別のタイミングを採用しても良く、例えば、特別図柄変動が開始されるタイミング（特別図柄変動を開始させるための処理を実行するタイミング）にて時短状態の設定条件が成立しているかを判別し、設定条件が成立していると判別した場合に、時

短状態を設定するように構成しても良い。また、時短状態の設定条件が成立してから、次の特別図柄抽選が実行されるまでの間に時短状態が設定されれば良く、例えば、時短状態の設定条件が成立した際に時間経過を計測可能な計測手段（タイマ）に対して所定の値をセットし、計測手段にセットされた値に対応した時間が経過した場合に時短状態を設定可能に構成しても良いし、時短状態の設定条件が成立している場合（各種天井待機フラグの何れかがオンに設定されている場合）に、定期的に設定抽選（例えば、主制御装置１１０にて定期的に実行されるメイン処理にて実行される抽選）を実行可能に構成し、その設定抽選に当選したタイミングで時短状態を設定するように構成しても良い。このように、時短状態の設定条件が成立してから、次の特別図柄抽選が実行されるまでの期間の範囲内において様々なタイミングで時短状態を設定可能に構成することで、遊技者に対して時短状態が設定されるタイミングを把握させ難くすることができる。

【０８８９】

また、本第６制御例では、時短状態を設定させるための時短設定条件を複数設定可能に構成しており、１回の特別図柄抽選に基づいて、複数の時短設定条件が重複して成立し得るように構成している。具体的には、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて成立する抽選結果時短設定条件と、特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立する抽選回数時短設定条件と、を設定可能に構成している。そして、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され易い時短設定条件（抽選回数時短設定条件）の成立有無を優先して判別可能に構成し、抽選回数時短設定条件が成立していると判別した場合に、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され難い抽選結果時短設定条件の成立有無に関わらず抽選回数時短設定条件の成立に基づく時短状態を設定可能に構成している。このように構成することで、複数の時短設定条件が重複して成立した場合であっても遊技者に有利となる時短状態を優先して設定し易くすることができるため、遊技者に対して、不利な遊技が実行され易くなることを抑制することができる。なお、複数の時短設定条件が重複して成立し得るように構成されたパチンコ機１０において、上述した本第６制御例とは異なる時短状態の設定方法を採用しても良く、例えば、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され難い時短設定条件（抽選結果時短設定条件）の成立有無を優先して判別可能に構成し、抽選結果時短設定条件が成立していないと判別した場合に、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され易い抽選回数時短設定条件の成立有無を判別可能に構成し、抽選回数時短設定条件が成立していると判別した場合に抽選回数時短設定条件の成立に基づく時短状態を設定可能に構成してもよい。

【０８９０】

つまり、複数の時短設定条件が重複して成立した場合には、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され難い時短設定条件（抽選結果時短設定条件）の成立に基づく時短状態が設定され、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され易い時短設定条件（抽選回数時短設定条件）のみが成立している場合に、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され易い時短設定条件（抽選回数時短設定条件）の成立に基づく時短状態が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、複数の時短設定条件が重複して成立する場合よりも、特定の時短設定条件のみが成立する場合の方が、遊技者に有利な時短状態を設定し易くすることができる。つまり、特定の時短設定条件が成立することとなる特別図柄抽選に基づいて、他の時短設定条件が成立しないことを遊技者に期待させるという斬新な遊技性を提供することができる。この場合、例えば、特定の時短設定条件（抽選回数時短設定条件）が成立する特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出（天井到達演出）と、特定の時短設定条件（抽選回数時短設定条件）が成立しない特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出（通常演出）と、で、他の時短設定条件（抽選結果時短設定条件）が成立するか否か（例えば、時短抽選で時短当選するか否か）の結果を示すための演出態様を異ならせると良く、天井到達演出では、時短当選しない方が、時短当選した場合よりも結果的に有利な時短状態が設定され易くなるため、時短抽選の結果が外れ当選である場合の方が、時短抽選の結果が時短当選である場合よりも、遊技者を祝福する演出態様が設定され易く、通常演出では、

時短当選した方が、時短当選しない場合よりも時短状態が設定され易くなるため、時短抽選の結果が時短当選である場合の方が、時短抽選の結果が外れ当選である場合よりも、遊技者を祝福する演出態様が設定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対しては、自身に有利な遊技状況が設定され易いか否かを実行される演出の内容を把握することで容易に把握させることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。

【０８９１】

また、複数の時短設定条件が重複して成立した場合にのみ特殊時短状態（第４時短条件）を設定可能に構成しても良い。次に、図２３２を参照して、普通図柄変動処理（Ｓ３０１０６）の内容について説明をする。図２３２は、普通図柄変動処理（Ｓ３０１０６）の処理内容を示したフローチャートである。この普通図柄変動処理（Ｓ３０１０６）は、上述した各制御例において図示を省略していた処理内容を図示したものである。本第６制御例を含む各制御例において、普通図柄の高確率状態が設定されている状態において、普図当たり遊技中に遊技球を第２入球口６４０へと入球させ易い遊技状態（本制御例では、第２時短状態）と、普図当たり遊技中に遊技球を第２入球口６４０へと入球させ難い遊技状態（本制御例では、第１時短状態）と、を設定可能に構成している。具体的には、時短抽選によって時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第１時短状態）と、大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第２時短状態）と、で異なる長さの普通図柄変動時間が設定されるように構成している。そして、第１時短状態が設定された場合は、図２３２のＳ３０８０７に示した通り、非常に短時間（０．１秒）の普通図柄変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の実行契機となるスルーゲート６７を遊技球が通過してから、その通過した遊技球が電動役物６４０ａへと到達するまでに、普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）を終了させることが可能となり、遊技球が第２入球口６４０へと入球し難い時短状態となる。一方で、第２時短状態が設定された場合は、図２３２のＳ３０８０５に示した通り、短時間（１秒）の普通図柄変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の実行契機となるスルーゲート６７を遊技球が通過してから、その通過した遊技球が電動役物６４０ａへと到達するタイミングが、普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）中とさせることが可能となり、遊技球が第２入球口６４０へと入球し易い時短状態となる。

【０８９２】

さらに、本第６制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態において、第２入球口６４０へと遊技球を上述した第２時短状態と同程度入球させることが可能な第３時短状態を設定可能に構成している。具体的には、第３時短状態が設定されている場合は、図２３２のＳ３０８０５に示した通り、短時間（１秒）の普通図柄変動時間が設定されるように構成している。そして、普通図柄抽選の当たり確率が、普通図柄の低確率状態（２９９／３００）、普通図柄の高確率状態（２９９／３００）となるように構成している。よって、普通図柄の低確率状態が設定されている場合であっても、普通図柄の変動時間として、第２時短状態と同一の長さとすることにより、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い遊技状態（右打ち遊技状態）を設定することが可能となる。なお、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態や第２確変状態においては、図２３２のＳ３０８０８に示した通り、他の遊技状態よりも長い変動時間（６０秒）が普通図柄変動時間として設定されるため、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ難くなり、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させた方が特別図柄抽選を実行させ易い遊技状態（左打ち遊技状態）となる。また、図２３２のＳ３０８０９、及びＳ３０８１０に示した通り、普通図柄の高確率状態が設定されている場合の方が、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、普図当たり遊技において電動役物６４０ａが開放状態となる時間が長くなるように構成しているが、何れの場合であっても、普通図柄変動時間として１秒が設定される場合には、第２入球口６４０へと遊技球が入球可能となるため、第２時短状態と、第３時短状態とでは、同程度の遊技球を第２入球口６４０へと入球させることができる。

【０８９３】
次に、図２３３を参照して、本第６制御例における主制御装置１１０の立ち上げ処理について説明をする。図２３３は、本第６制御例における主制御装置１１０の立ち上げ処理の処理内容を示したフローチャートである。図２３３に示した通り、本第６制御例における主制御装置１１０の立ち上げ処理では、パチンコ機１０が正常に立ち上がったと判別した場合に（Ｓ１７０７：Ｙｅｓ）、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を示す情報を含む状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３へと送信する処理（Ｓ３１７０１）と、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納されている情報を含む状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３へと送信する処理（Ｓ３１７０２）と、を実行する点で、上述した各制御例における立ち上げ処理と相違している。それ以外は同一である。このように構成することで、パチンコ機１０の電源供給が断たれた場合であっても、電源供給が復帰した時点で、パチンコ機１０の遊技状況を示す情報を音声ランプ制御装置１１３へと送信することが可能となる。よって、パチンコ機１０の遊技状況に基づいて実行される演出を適正に設定し易くすることができる。
【０８９４】
＜第６制御例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞
次に、図２３４から図２３９を参照して、本第６制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理の内容について説明をする。本第６制御例では、上述した第２制御例に対して、コマンド判定処理（図２３４のＳ３４１８２参照）と、変動表示設定処理（図２３７のＳ３４１１３参照）と、を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図２３４を参照して、コマンド判定処理（Ｓ３４１８２）の処理内容について説明をする。図２３４は、コマンド判定処理（Ｓ３４１８２）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ３４１８２）では、上述した第２制御例のコマンド判定処理（図１１４のＳ４１８２参照）に対して、状態コマンド受信処理（Ｓ４２８２）に代えて状態コマンド受信処理（図２３５のＳ３４２５１参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。次に、図２３５を参照して、状態コマンド受信処理（Ｓ３４２５１）の処理内容について説明をする。図２３５は、状態コマンド受信処理（Ｓ３４２５１）の処理内容を示したフローチャートである。図２３５に示した通り、状態コマンド受信処理（Ｓ３４２５１）では、上述した第２制御例における状態コマンド受信処理（図１１５のＳ４２８２参照）に対して、主制御装置１１０から受信した状態コマンドに含まれる情報に基づいて遊技状態が時短状態へと変更されたと判別した場合（Ｓ９００５：Ｙｅｓ）に実行される処理内容を変更した点と、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を示す情報を含む状態コマンドを受信した場合の処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であるためその詳細な説明を省略する。
【０８９５】
状態コマンド受信処理（Ｓ３４２５１）が実行されると、上述した第２制御例における状態コマンド受信処理（図１１７のＳ４２８２参照）と同一のＳ９００１，Ｓ９００２の処理が実行される。その後、Ｓ９００５の処理が実行され、遊技状態が時短状態へと変更されたと判別した場合（Ｓ９００５：Ｙｅｓ）は、時短状態演出設定処理を実行し（Ｓ９０９１）、その後、Ｓ９０９３の処理へ移行する。時短状態演出設定処理（Ｓ９０９１）の内容については、図２３６を参照して後述する。また、Ｓ９００５の処理において、時短状態に変更していないと判別した場合は（Ｓ９００５：Ｎｏ）、変更後の遊技状態に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ９０９２）、Ｓ９０９３の処理へ移行する。Ｓ９０９３の処理では、今回受信した状態コマンドに、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を示す情報、即ち、ハマリ回数を示す情報が含まれているかを判別し（Ｓ９０９３）、含まれていると判別した場合は（Ｓ９０９３：Ｙｅｓ）、受信した値に対応する値を特図抽選カウンタ２０３ｌａの値に設定し（Ｓ９０９４）、本処理を終了する。一方、Ｓ９０９３の処理において、ハマリ回数を示す情報が含まれていないと

判別した場合は（Ｓ９０９３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図２３６を参照して、状態コマンド受信処理（図２３５のＳ３４２５１参照）にて実行される時短状態演出設定処理（Ｓ９０９１）の処理内容について説明をする。図２３６は、時短状態演出設定処理（Ｓ９０９１）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（Ｓ９０９１）は、上述した時短状態演出設定処理（図１１８のＳ９００６参照）に対して、通常状態から時短状態へと移行した場合における処理内容を変更している点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【０８９６】

時短状態演出設定処理（Ｓ９０９１）が実行されると、まず、従状態設定エリア２２３ｇから、変更前の遊技状態を読み出し（Ｓ３４３０１）、変更前の遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ３４３０２）。Ｓ３４３０２の処理において、通常状態であると判別した場合は（Ｓ３４３０２：Ｙｅｓ）、今回受信したコマンドに含まれる時短種別を示す情報が、第１時短状態を示す情報であるかを判別し（Ｓ３４３０３）、第１時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ３４３０３：Ｎｏ）、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ２２３ｄａの値に設定し（Ｓ３４３０４）、その後、今回設定された時短状態の時短種別が第３時短状態であるかを判別し（Ｓ３４３０５）、第３時短状態であると判別した場合は（Ｓ３４３０５：Ｙｅｓ）、天井モードに対応する背面種別（図２１６（ｂ）参照）を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ３４３０６）、本処理を終了する。また、Ｓ３４３０５の処理において、今回設定された時短状態の時短種別が第３時短状態では無いと判別した場合（Ｓ３４３０５：Ｎｏ）は、次に、今回設定された時短状態の時短種別が大当たりＣ１３に基づく大当たり遊技終了後に設定された第２時短状態であるかを判別し（Ｓ３４３０７）、大当たりＣ１３に基づく大当たり遊技終了後に設定された第２時短状態であると判別した場合は（Ｓ３４３０７：Ｙｅｓ）、上述したＳ３４３０６の処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ３４３０７の処理において、大当たりＣ１３に基づく大当たり遊技終了後に設定された第２時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ３４３０７：Ｎｏ）、次に、時短当選後に設定された第２時短状態であるかを判別し（Ｓ３４３０８）、時短当選後に設定された第２時短状態であると判別した場合は（Ｓ３４３０８：Ｙｅｓ）、上述したＳ３４３０６の処理を実行し、本処理を終了する。そして、Ｓ３４３０８の処理において、時短当選後に設定された第２時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ３４３０８：Ｎｏ）、設定された時短種別に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ３４３０９）、本処理を終了する。

【０８９７】

このように構成することで、天井特典が付与され第３時短状態が設定された場合に実行される天井中モードの背面画像を、大当たり種別「大当たりＣ１３」に基づく大当たり遊技終了後に設定される第２時短状態、及び、時短抽選にて時短当選した場合の一部（０．１％）にて設定される第２時短状態が設定された場合にも表示することが可能となる。これにより、遊技者に対して、天井特典の付与条件が成立することなく設定される上述した第２時短状態が設定された場合であっても、天井特典の付与条件が成立したと思わせることができるため、天井特典が様々なタイミングで付与されることに期待しながら遊技を行わせることができる。次に、図２３７を参照して、変動表示設定処理（Ｓ３４１１３）の内容について説明をする。図２３７は、変動表示設定処理（Ｓ３４１１３）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ３４１１３）は、上述した変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）に対して、変動演出の演出態様を設定するために、特図１演出態様設定処理（図６６のＳ４９０３）、及び特図２演出態様設定処理（図６６のＳ４９０７）に代えて、演出態様設定処理（図２３７のＳ４９９１）を実行するように構成した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、本第６制御例では、第１特別図柄の変動演出の演出態様を設定する処理と、第２特別図柄の変動演出の演出態様を設定する処理とが同一処理となるため、何れの特別図柄の変動演出の演出態様を設定する場合にも、演出態様設

定処理（図２３７のＳ４９９１参照）が実行される。
【０８９８】
次に、図２３８を参照して、演出態様設定処理（Ｓ４９９１）の内容について説明をする。図２３８は、演出態様設定処理（Ｓ４９９１）の処理内容を示したフローチャートである。この演出態様設定処理（Ｓ４９９１）は、特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理が実行されるものであって、演出態様を設定する対象となる特別図柄抽選の結果や、設定されている遊技状態に応じて、様々な演出態様を設定するための処理が実行される。また、第３図柄表示装置８１の表示面にて特別図柄抽選の実行回数を示すための表示態様や、特定の遊技状態（例えば、第３時短状態）が継続し得る残期間（残時短回数）を示すための表示態様が表示されている場合において、その表示態様が示す値を更新するための処理が実行される。演出態様設定処理（Ｓ４９９１）が実行されると、まず、時短中カウンタ２２３ｄａの値が０よりも大きいか、即ち、現在が第２時短状態、或いは、第３時短状態であるかを判別し（Ｓ３４４０１）、０よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ３４４０１：Ｎｏ）、通常モード用演出設定処理を実行し（Ｓ３４４０２）、その後、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ３４４０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ３４４０１の処理において、時短中カウンタ２２３ｄａの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ３４４０１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値を１減算し（Ｓ３４４０３）、次に、天井時短カウンタ２２３ｌａの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ３４４０４）。天井時短カウンタ２２３ｌａの値が０よりも大きく無い、即ち、天井中モードが設定されていない右打ち遊技状態（第２時短状態）であると判別した場合は（Ｓ３４４０４：Ｎｏ）、減算後の時短中カウンタ２２３ｄａの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４４０５）、各種カウンタの値に対応する演出態様を決定し（Ｓ３４４０６）、上述したＳ３４４０７の処理へ移行し、本処理を終了する。
【０８９９】
Ｓ３４４０４の処理において、天井時短カウンタ２２３ｌａの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ３４４０４：Ｙｅｓ）、天井時短カウンタ２２３ｌａの値を１減算し（Ｓ３４４０８）、減算後の天井時短カウンタ２２３ｌａの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４４０９）、減算後の天井時短カウンタ２２３ｌａの値が１であるかを判別する（Ｓ３４４１０）。Ｓ３４４１０の処理において、天井時短カウンタ２２３ｌａの値が１では無い、即ち、天井中モードの最終変動では無いと判別した場合は（Ｓ３４４１０：Ｎｏ）、上述したＳ３４４０６，Ｓ３４４０７の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ３４４１０の処理において、天井時短カウンタ２２３ｌａの値が１である（即ち、天井中モードの最終変動である）と判別した場合は（Ｓ３４４１０：Ｙｅｓ）、次に、後乗せフラグ２２３ｌｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３４４１１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３４４１１：Ｙｅｓ）、後乗せフラグ２２３ｌｂをオフに設定し（Ｓ３４４１２）、時短中カウンタ２２３ｄａの値に対応した値を天井時短カウンタ２２３ｌａの値に加算し（Ｓ３４４１３）、残時短回数表示が増加する後乗せ演出（上乗せ演出）の演出態様を決定し（Ｓ３４４１４）、上述したＳ３４４０７の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ３４４１１の処理において、後乗せフラグ２２３ｌｂがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３４４１１：Ｎｏ）、天井中モードが設定されている第３時短状態、第２時短状態が終了する特別図柄変動に対応する変動演出となるため、天井中モード（天井モード）が終了することを示す演出態様を決定し（Ｓ３４４１５）、上述したＳ３４４０７の処理を実行し、本処理を終了する。
【０９００】
次に、図２３９を参照して、通常モード用演出設定処理（Ｓ３４４０２）の内容について説明をする。図２３９は、通常モード用演出設定処理（Ｓ３４４０２）の処理内容を示したフローチャートである。この通常モード用演出設定処理（Ｓ３４４０２）では、特別図柄変動が停止表示された際に、天井中モード（天井モード）が設定されることを示すための天井到達時演出の演出態様を決定する処理と、左打ち遊技状態が設定されている状態

にて実行される特別図柄変動に対応して実行される変動演出として、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に示唆することが可能な天井到達示唆演出の演出態様を決定するための処理が実行される。通常モード用演出設定処理（Ｓ３４４０２）が実行されると、まず、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が５００であるか、即ち、今回実行される特別図柄抽選によって、天井特典の付与条件が成立するかを判別する（Ｓ３４５０１）。Ｓ３４５０１の処理において、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が５００であると判別した場合は（Ｓ３４５０１：Ｙｅｓ）、天井到達時演出選択テーブル２２２ｌｂを参照して、天井到達時演出の演出態様を決定し（Ｓ３４５０２）、決定した演出態様に対応した値を、天井時短カウンタ２２３ｌａの値に設定し（Ｓ３４５０３）、決定した演出態様に対応させた後乗せフラグ２２３ｌｂの設定状況を決定し（Ｓ３４５０４）、本処理を終了する。また、Ｓ３４５０１の処理において、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が５００では無い、即ち、天井特典の付与条件が成立しないと判別した場合には（Ｓ３４５０１：Ｎｏ）、次に、今回の特別図柄変動が、大当たりＣ１３に当選する特別図柄変動であるかを判別し（Ｓ３４５０５）、大当たりＣ１３に当選する特別図柄変動であると判別した場合は（Ｓ３４５０５：Ｙｅｓ）、特別図柄変動の停止表示後に疑似的に天井モード（天井中モード）となる第２時短状態が設定されるため、上述したＳ３４５０２～Ｓ３４５０４の処理を実行し、本処理を終了する。

【０９０１】

また、Ｓ３４５０５の処理において、大当たりＣ１３に当選する特別図柄変動では無いと判別した場合は（Ｓ３４５０５：Ｎｏ）、次に、今回の特別図柄変動が、第２時短状態が設定される時短当選変動であるかを判別し（Ｓ３４５０６）、第２時短状態が設定される時短当選変動であると判別した場合は（Ｓ３４５０６：Ｙｅｓ）、特別図柄変動の停止表示後に疑似的に天井モード（天井中モード）となる第２時短状態が設定されるため、上述したＳ３４５０２～Ｓ３４５０４の処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ３４５０６の処理において、第２時短状態が設定される時短当選変動では無いと判別した場合、即ち、今回の特別図柄変動が停止表示された後に、天井中モード（天井モード）が設定されることの無い特別図柄変動であると判別した場合は（Ｓ３４５０６：Ｎｏ）、次に、今回の特別図柄変動が特殊変動（１５秒変動）であるかを判別し（Ｓ３４５０７）、特殊変動（１５秒変動）であると判別した場合は（Ｓ３４５０７：Ｙｅｓ）、天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａを参照して、示唆演出の演出態様を決定し（Ｓ３４５０８）、本処理を終了する。また、Ｓ３４５０７の処理において特殊変動（１５秒変動）では無いと判別した場合は（Ｓ３４５０７：Ｎｏ）、受信した変動パターンに対応した演出態様を決定し（Ｓ３４５０９）、本処理を終了する。なお、上述した第６制御例の構成では、通常状態において大当たりに当選する場合は、天井直前で大当たりになるよりも天井が遠い間に大当たりに当選する方が遊技者にとって望ましい。つまり、通常状態において、天井直前という状況で時短状態を終了させ得る大当たり当選が発生するよりも、天井までの残回数が多い状況で大当たり当選が発生した方が、有利度合いが高くなり易い構成となっている。つまり、特定の遊技状態において第１の状況で特定条件が成立するか、第２の状況で特定条件が成立するかに応じて有利度合いが可変する構成である。

【０９０２】

＜第６制御例における第１変形例について＞

次に、図２４０から図２４６を参照して、上述した第６制御例の第１変形例について説明をする。上述した第６制御例では、遊技状態が通常状態、或いは、第１時短状態の場合に時短抽選を実行可能に構成し、時短抽選で時短当選し、第１時短状態が設定された場合には、時短回数１回の第１時短状態が設定されるように構成していた。そして、通常状態又は第１時短状態が設定されている間に、大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が５００回実行されることで天井特典の付与条件が成立し、天井特典として第３時短状態が設定されるように構成していた。加えて、天井特典の付与条件が成立した場合に設定されている遊技状態に応じて、天井特典として付与される特典の内容を異ならせるように構成し、通常状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立した場合には、時短１００

回の第３時短状態が設定され、第１時短状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立した場合には、時短３００回の第３時短状態が設定されるように構成していた。つまり、上述した第６制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選を目指す従来型の遊技性に加え、大当たり当選しない期間が長時間継続した場合に、特別図柄抽選の実行回数に基づいて付与される天井特典を目指す遊技を遊技者に実行させることができるものであった。さらに、時短抽選の結果に基づいて、通常状態と、第１時短状態と、を頻繁に切り替えることで、天井特典として付与される特典の内容（時短回数）が、遊技者に有利な有利特典（時短３００回）となるか、有利特典よりは不利となる不利特典（時短１００回）となるかを遊技者に予測させ難くすることができるものであった。これに対して、本第１変形例では、時短抽選で時短当選する確率を低確率（１／５００）に設定し、通常状態のみ時短抽選を実行可能に構成し、時短当選した場合には、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）よりも多い時短回数の第１時短状態が設定されるように構成している。

【０９０３】

つまり、本第１変形例では、通常状態にて時短当選し、第１時短状態が設定された場合には、大当たり当選しない限り、天井特典の付与条件が成立するまで第１時短状態が継続するように構成している。このように構成することで、時短抽選に当選したことによる付加価値として、天井特典で有利特典が付与されるため遊技者に対して、天井特典を目指した遊技を意欲的に実行させることができる。さらに、本第１変形例では、左打ち遊技状態が実行されている期間において、現在設定されている遊技状態が通常状態であるか、第１時短状態であるかを遊技者に予測させるための遊技状態示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選すること無く、左打ち遊技状態を長時間遊技している遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を予測させ易くすることができるため、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間と、現在の遊技状態とを鑑みて、遊技を続行するか否かを選択させることができる。また、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間が長い状況であっても、第１時短状態が設定されている可能性が高いことを示す演出態様で遊技状態示唆演出が実行された場合には、有利特典を目指した遊技を遊技者に行わせ易くすることができるため、左打ち遊技状態が実行されている期間において、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出が実行されない場合に比べて、パチンコ機１０の稼働を向上させ易くすることができる。

【０９０４】

＜第６制御例の第１変形例にて実行される演出内容について＞

まず、図２４０を参照して、本第６制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第６制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０に対して、左打ち遊技状態にて実行される時短抽選の結果に基づいて第１時短状態が設定されている間は時短抽選が実行されず、且つ、第１時短状態として天井特典が付与されるハマリ回数（５００回）よりも多い１０００回の時短回数が設定されるように構成している。よって、左打ち遊技状態にて実行される時短抽選の結果に基づいて第１時短状態が設定されると、その時点で、天井特典として有利特典（時短３００回の第３時短状態）が設定されることが確定する。そこで、本第１変形例では、左打ち遊技状態中において、第１時短状態が設定されているか否かを遊技者に予測させるための遊技状態示唆演出を実行可能に構成している。図２４０（ａ）は、遊技状態示唆演出の演出画面の一例を示した図であって、図２４０（ｂ）は、左打ち遊技状態において、第１時短状態が設定されている可能性が高いことを遊技者に示唆するための示唆演出中における表示画面の一例を示した図である。図２４０（ａ）に示した通り、遊技状態示唆演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの中央部に複数の領域が形成されたルーレット８６１が回転表示され、指標８６３に対応する位置に停止した領域が演出結果となる遊技状態示唆演出が実行される。ルーレット８６１には、第１時短状態が設定されていることを示す「準備」の表示態様が表示されている第１領域８６２ａ、第１時短状態が設定されている可能性を示唆する「チャンス」の表示態様

が表示されている第２領域８６２ｂ、大当たり当選を示す「Ｖ」の表示態様が表示されている第３領域８６２ｃ、何れの情報も示唆することのない「？」の表示態様が表示されている第４領域８６２ｄの４つの領域が占有範囲を異ならせて形成されている。

【０９０５】

そして、主表示領域Ｄｍには、遊技状態示唆演出が実行されていることを示すための「状態示唆チャンス」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓには、遊技状態示唆演出の演出内容を遊技者に説明するための説明態様として「どこで止まるかな？「準備」で止まれば「天井準備」へ、「Ｖ」で止まれば「大当たり！」」のコメントが表示されている。ここで、本第１変形例では、天井特典が付与されるまでの残期間の長さや、実行される特別図柄抽選の結果に基づいて、遊技状態示唆演出の実行頻度や、演出態様を異ならせるように構成しており、天井特典が付与されるまでの残期間が短くなるほど、又は、特定回数目（例えば、５０の倍数）の特別図柄抽選であるほど、実際に設定されている遊技状態を把握し易い演出態様で遊技状態示唆演出が実行されるように構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態を把握しようとする遊技者に対して、次の特定回数目の特別図柄抽選が実行されるまで遊技を行わせ易くすることができるため、パチンコ機１０の稼働を向上させ易くすることができる。また、図２４０（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍに形成される小表示領域Ｄｍ７には、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数が表示されるように構成しており、図２４０（ａ）に示した図では、２５０回目の特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動期間中を示している。

【０９０６】

そして、遊技状態示唆演出にて第１領域８６２ａが、指標８６３に対応する位置に停止表示された場合には、図２４０（ｂ）に示した通り、天井準備モードが設定される。この天井準備モードは、第１時短状態が設定されていることを示すための演出モードであって、小表示領域Ｄｍ７には、前回の大当たり遊技終了後から実行された特別図柄抽選の回数では無く、天井特典が付与されるまでの残期間（残特別図柄変動回数）が表示され、天井モード（天井中モード）中に出現するキャラクタ８０９が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、天井準備モードの演出内容を説明するための説明態様として、「あと９０回ハマったら、時短３００回ＧＥＴ」の文字が表示される。このように構成することで、遊技状態示唆演出にて、現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆するだけで無く、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に報知することが可能となるため、天井特典の付与を目指した遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【０９０７】

＜第６制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図２４１～図２４３を参照して、本第１変形例における電気的構成について説明をする。本第６制御例の第１変形例は、上述した第６制御例に対して、時短抽選の当選確率を低確率に変更した点と、時短当選時に設定される時短回数を異ならせた点と、で主制御装置１１０の電気的構成を異ならせており、遊技状態示唆演出の演出態様を決定するためのデータテーブルを追加した点と、天井準備モードが設定されている状態を示すためのフラグを追加した点で、音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を異ならせている。それ以外の要素については同一であり、同一の内容については、その説明を省略する。まず、図２４１（ａ）を参照して、時短当たり乱数テーブル２０２ｌａｅの内容について説明をする。図２４１（ａ）は、時短当たり乱数テーブル２０２ｌａｅに規定されている内容を示した図である。この時短当たり乱数テーブル２０２ｌａｅは、上述した時短当たり乱数テーブル２０２ｌｅ（図２２０（ｃ）参照）に対して、時短抽選で当り当選する判定値の数を異ならせている点で相違している。具体的には、特別図柄種別は「共通」で、遊技状態として、通常状態である場合には、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「９９８，９９９」の範囲が時短当選の判定値として規定されている。また、遊技状態が通常状態以外である場合には、時短当選の判定値が規定されていない（図では「－」で表示）。このように構成することで、時短抽選で時短当選し得る遊技状態が通常状態のみとなり、さらに、時短抽選で時短当選させ難くすることができる。よって、時短抽選で時短当選し

たことによる付加価値として遊技者に有利な有利特典（時短３００回の第３時短状態）を付与可能に構成したとしても、遊技者に対して過剰に有利特典が付与されてしまうことを抑制することができる。

【０９０８】

次に、図２４１（ｂ）を参照して、時短当選用テーブル２０２ｌａｆ１の内容について説明をする。図２４１（ｂ）は、時短当選用テーブル２０２ｌａｆ１に規定されている内容を示した図である。図２４１（ｂ）に示した通り、時短当選用テーブル２０２ｌａｆ１は、上述した第６制御例の時短当選用テーブル２０２ｌｆ１に対して、各時短種別に対して設定される時短回数（時短カウンタ２０３ｈにセットする値）を異ならせており、それ以外は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。具体的には、時短種別として第１時短状態が設定された場合には、時短回数として「１０００回」が設定される点で相違している。このように構成することで、時短当選して第１時短状態が設定された場合に、ハマリ回数を超えるまで継続して第１時短状態を設定することができる。次に、図２４２（ａ）を参照して、本第１変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。本第１変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２は、上述した第６制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２（図２２３（ａ）参照）に対して、天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａに代えて、遊技状態示唆演出選択テーブル２２２ｌａａを設けた点で相違し、それ以外は同一である。遊技状態示唆演出選択テーブル２２２ｌａａは、遊技状態示唆演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、通常モード（通常状態、第１時短状態、第２確変状態）中において、特殊変動（１５秒変動）の変動パターンが選択された場合に参照される（図２４６のＳ３４５３２参照）。

【０９０９】

ここで、図２４３を参照して、遊技状態示唆演出選択テーブル２２２ｌａａに規定されている内容について説明をする。図２４３は、遊技状態示唆演出選択テーブル２２２ｌａａに規定されている内容を示した図である。図２４３に示した通り、遊技状態示唆演出選択テーブル２２２ｌａａには、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値と、設定されている遊技状態と、当該変動に対応する特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値に対応させて異なる示唆態様（演出態様）が規定されている。この遊技状態示唆演出選択テーブル２２２ｌａａを参照して決定された演出態様で遊技状態示唆演出の演出態様、即ち、図２４０（ａ）を参照して説明をした遊技状態示唆演出にて、最終的に指標８６３に対応して停止表示される領域８６２ａ～８６２ｄが決定される。具体的には、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「１～２００までの５０の倍数以外」であって、第１通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して、演出態様「Ｖ」が、「８０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して、演出態様「？」が、「９０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。また、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「１～２００までの５０の倍数以外」であって、第２通常モード（第１時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して、演出態様「Ｖ」が、「８０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、演出態様「？」が、「５０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。

【０９１０】

次に、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「５０，１００，１５０，２００」であって、第１通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が

「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「Ｖ」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３９」の範囲に対して、演出態様「？」が、「４０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。また、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「５０，１００，１５０，２００」であって、第２通常モード（第１時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「Ｖ」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、演出態様「？」が、「２０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「２０１～４９０までの５０の倍数以外」であって、第１通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して、演出態様「Ｖ」が、「９０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対して、演出態様「？」が、「７０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。

【０９１１】

また、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「２０１～４９０までの５０の倍数以外」であって、第２通常モード（第１時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して、演出態様「Ｖ」が、「９０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、演出態様「？」が、「２０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。次に、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「２５０，３００，３５０，４００，４５０」であって、第１通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「Ｖ」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、演出態様「？」が、「５０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。また、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「２５０，３００，３５０，４００，４５０」であって、第２通常モード（第１時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「Ｖ」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が、「５０～９９」の範囲に対して、演出態様「準備」が規定されている。

【０９１２】

そして、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「４９１～５００」であって、第１通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対して、演出態様「Ｖ」が、「７０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。また、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「４９１～５００」であって、第２通常モード（第１時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して、演出態様「Ｖ」が、「８０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの

値が「０～９８」の範囲に対して、演出態様「準備」が規定されており、「９９」の値に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。ここで、演出態様「Ｖ」が決定された場合は、図２４０（ａ）に示した遊技状態示唆演出として、最終的に指標８６３に対応する位置に、Ｖが表示されている領域８６２ｃが停止表示される演出が実行され、演出態様「チャンス」が決定された場合は、図２４０（ａ）に示した遊技状態示唆演出として、最終的に指標８６３に対応する位置に、チャンスが表示されている領域８６２ｂが停止表示される演出が実行され、演出態様「？」が決定された場合は、図２４０（ａ）に示した遊技状態示唆演出として、最終的に指標８６３に対応する位置に、「？」が表示されている領域８６２ｄが停止表示される演出が実行され、演出態様「準備」が決定された場合は、図２４０（ａ）に示した遊技状態示唆演出として、最終的に指標８６３に対応する位置に、準備が表示されている領域８６２ａが停止表示される演出が実行される。

【０９１３】

以上、説明をした通り、遊技状態示唆演出では、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が大きいほど、つまり、天井特典が付与されるまでの残期間が少ないほど、現在設定されている遊技状態に対応した示唆態様が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、左打ち遊技状態を長時間遊技している遊技者に対して、徐々に現在設定されている遊技状態の予測精度を高めさせることができるため、継続して遊技を行わせ易くすることができる。また、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が特定の値（５０の倍数）のタイミングで遊技状態示唆演出の実行条件が成立した場合には、他のタイミングで遊技状態示唆演出が実行される場合よりも、現在設定されている遊技状態を把握し易い演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、現在設定されている遊技状態を把握しようとする遊技者に対して、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が特定の値となるまで特別図柄抽選を実行させようと継続して遊技を行わせ易くすることができる。次に、図２４２（ｂ）を参照して、本第１変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。本第１変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、上述した第６制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３（図２２３（ｂ）参照）に対して、報知済フラグ２２３ｌａａを追加した点で相違している。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【０９１４】

報知済フラグ２２３ｌａａは、遊技状態示唆演出において、第１時短状態が設定されていることを示す報知が実行されたことを示すためのフラグであって、遊技状態示唆演出の演出結果として天井準備モード（図２４０（ｂ）参照）が設定される場合にオンに設定される（図２４６のＳ３４５３４参照）。そして、報知済フラグ２２３ｌａａの設定状況は、遊技状態示唆演出を実行するか否かを決定する際に参照され（図２４６のＳ３４５３１参照）、報知済フラグ２２３ｌａａがオンに設定されている場合には（図２４６のＳ３４５３１：Ｙｅｓ）、新たな遊技状態示唆演出が実行されないように構成している。このように構成することで、既に、第１時短状態が設定されていることを報知している状態において、無用に遊技状態示唆演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【０９１５】

＜第６制御例の第１変形例における主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図２４４を参照して、本第１変形例における主制御装置１１０にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第１変形例は、上述した第６制御例に対して、時短抽選の実行条件を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。ここで、図２４４を参照して、時短抽選処理（Ｓ３８００６ａ）の内容を説明する。図２４４は、本第１変形例における時短抽選処理（Ｓ３８００６ａ）の処理内容を示したフローチャートである。図２４４に示した通り、時短抽選処理（Ｓ３８００６ａ）は、上述した第６制御例の時短抽選処理（Ｓ３８００６）に対して、遊技状態が通常状態である場合にのみ時短抽選の実行条件が成立する点（Ｓ３８

１５１ａ：Ｙｅｓ）と、時短抽選時に参照されるデータテーブルを、時短当たり乱数テーブル２２２ｉａｅとしている点（Ｓ３８１５２ａ）で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。

【０９１６】

＜第６制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図２４５および図２４６を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理内容について説明をする。本第１変形例では、上述した第６制御例に対して、時短状態演出設定処理（図２３６のＳ９０９１参照）に代えて、時短状態演出設定処理（図２４５のＳ９０９１ａ参照）を実行する点と、通常モード用演出設定処理（図２３９のＳ３４４０２参照）に代えて、通常モード用演出設定処理（図２４６のＳ３４４０２ａ参照）を実行する点と、で相違している。それ以外は同一であるため、その説明を省略する。まず、図２４５を参照して、時短状態演出設定処理（Ｓ９０９１ａ）の処理内容について説明をする。図２４５は、時短状態演出設定処理（Ｓ９０９１ａ）の処理内容を示したフローチャートである。図２４５に示した通り、時短状態演出設定処理（Ｓ９０９１ａ）が実行されると、上述した時短状態演出設定処理（図２３６のＳ９０９１参照）と同一のＳ３４３０１～Ｓ３４３０４の処理が実行される。そして、Ｓ３４３０５の処理において、第３時短状態と判別した場合（Ｓ３４３０５：Ｙｅｓ）、Ｓ３４３０７の処理において、大当たりＣ１３後の第２時短状態と判別した場合（Ｓ３４３０７：Ｙｅｓ）、時短当選後の第２時短状態と判別した場合（Ｓ３４３０８：Ｙｅｓ）に、報知済フラグ２２３ｌａａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３４３３１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３４３３１：Ｙｅｓ）、報知済フラグ２２３ｌａａをオフに設定し（Ｓ３４３３２）、上述した時短状態演出設定処理（図２３６のＳ９０９１参照）と同一のＳ３４３０６の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ３４３３１の処理において、報知済フラグ２２３ｌａａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３４３３１：Ｎｏ）、Ｓ３４３３２の処理をスキップして、上述した時短状態演出設定処理（図２３６のＳ９０９１参照）と同一のＳ３４３０６の処理を実行し、本処理を終了する。このように構成することで、報知済フラグ２２３ｌａａを確実にオフに設定することができる。

【０９１７】

次に、図２４６を参照して、通常モード用演出設定処理（Ｓ３４４０２ａ）の処理内容について説明をする。図２４６は、通常モード用演出設定処理（Ｓ３４４０２ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この通常モード用演出設定処理（Ｓ３４４０２ａ）は、上述した第６制御例における通常モード用演出設定処理（図２３９のＳ３４４０２参照）に対して、通常モードにおいて特殊変動（１５秒変動）が実行される場合に演出態様を設定するための処理内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。通常モード用演出設定処理（Ｓ３４４０２ａ）が実行されると、まず、上述した第６制御例における通常モード用演出設定処理（図２３９のＳ３４４０２参照）と同一のＳ３４５０１～Ｓ３４５０７の処理を実行し、Ｓ３４５０７の処理にて１５秒変動（特殊変動）であると判別した場合に（Ｓ３４５０７：Ｙｅｓ）、報知済フラグ２２３ｌａａがオンに設定されているかを判別する（Ｓ３４５３１）。Ｓ３４５３１の処理において、報知済フラグ２２３ｌａａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３４５３１：Ｎｏ）、第１時短状態が設定されていることを遊技者に報知するための天井準備モードが設定されていない状態であるため、遊技状態示唆演出選択テーブル２２２ｌａａを参照して、示唆演出（遊技状態示唆演出）の演出態様を決定し（Ｓ３４５３２）、その後、今回決定した演出態様が天井準備態様であるかを判別し（Ｓ３４５３３）、天井準備態様であると判別した場合は（Ｓ３４５３３：Ｙｅｓ）、報知済フラグ２２３ｌａａをオンに設定する（Ｓ３４５３４）。そして、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値を読み出し（Ｓ３４５３５）、読み出した値が５００になるまでの残回数、即ち、天井特典の付与条件が成立するまでのハマリ回数の残回数を算出し（Ｓ３４５３６）、算出した残回数を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３

４５３７）、本処理を終了する。Ｓ３４５３７の処理によって設定された表示用コマンドを表示制御装置１１４側で受信することにより、図２４０（ｂ）に示した表示画面にて小表示領域Ｄｍ７に表示される天井到達までの残回数が表示される。

【０９１８】

なお、詳細な説明は省略するが、Ｓ３４５３６の処理によって算出された残回数は、専用のカウンタ（残回数カウンタ）に設定され、特別図柄抽選が実行される毎に、設定された値が１減算され、減算後の値を示すための表示用コマンドが表示制御装置１１４へと出力されるように構成している。これにより、天井準備モードが設定された場合には、特別図柄抽選が実行される毎に、天井までの残回数を示す値が、徐々に減算表示されるため、遊技者に対して、天井特典が付与されるタイミングが近付いていることを容易に把握させることができる。また、Ｓ３４５３１の処理において、報知済フラグ２２３ｌａａがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ３４５３１：Ｙｅｓ）は、すでに天井準備モードが設定されている状態であるため、遊技状態示唆演出を実行するための処理をスキップして、Ｓ３４５３５の処理へ移行する。また、Ｓ３４５３３の処理において、天井準備態様以外の演出態様を決定したと判別した場合は（Ｓ３４５３３：Ｎｏ）、新たな遊技状態示唆演出を実行可能な状態であるため、Ｓ３４５３４の処理をスキップして、Ｓ３４５３５の処理へ移行する。以上、説明をした通り、本第６制御例の第１変形例では、時短抽選で時短当選する確率を低確率（１／５００）に設定し、通常状態のみ時短抽選を実行可能に構成し、時短当選した場合には、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）よりも多い時短回数の第１時短状態が設定されるように構成し、通常状態にて時短当選し、第１時短状態が設定された場合には、大当たり当選しない限り、天井特典の付与条件が成立するまで第１時短状態が継続するように構成している。このように構成することで、時短抽選に当選したことによる付加価値として、天井特典で有利特典が付与されるため遊技者に対して、天井特典を目指した遊技を意欲的に実行させることができる。

【０９１９】

なお、本第６制御例の第１変形例では、第１時短状態中には時短抽選を実行しないように構成しているが、第１時短状態中においても、時短抽選を実行可能に構成し、第１時短状態中に時短当選した場合には、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）よりも多い時短回数の第１時短状態が新たに設定されるように構成し、天井特典の付与条件が成立するまでに時短当選した回数に応じて、天井特典として付与される特典の内容（時短回数）を異ならせるように構成しても良い。この場合、時短当選回数が多い程、天井特典として付与される時短回数が多くなるように構成すると良い。このように構成することで、時短抽選に当選したことによる付加価値をより高めることができる。また、天井特典として付与される時短回数が少なくなるように構成しても良い。さらに、本第６制御例の第１変形例では、上述した第６制御例と同様に、通常状態と第１時短状態とが切り替わった場合でも、ハマり回数は継続して更新（加算）されるように構成しているが、これに限ること無く、通常状態から第１時短状態へと遊技状態が切り替わる場合や、第１時短状態から通常状態へと遊技状態が切り替わる場合には、ハマり回数をリセットするように構成しても良い。このように構成した場合であっても、本第６制御例の第１変形例では、通常状態にて時短当選した場合に、天井特典が付与される特別図柄抽選回数（ハマリ回数５００回）よりも大きな値の時短回数の第１時短状態が設定されるため、確実に天井特典を付与することができる。なお、本第６制御例の第１変形例では、通常状態にて時短当選した場合に、天井特典が付与される特別図柄抽選回数（ハマリ回数５００回）よりも大きな値の時短回数を有する第１時短状態が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、通常状態にて時短当選した場合の一部において、天井特典が付与される特別図柄抽選回数（ハマリ回数５００回）よりも小さな値の時短回数（例えば、１００回、１５０回等）を有する第１時短状態を設定可能に構成しても良い。

【０９２０】

このように構成することで、通常状態にて時短当選したタイミング（時短当選時のハマり回数）や、時短当選に基づいて設定される時短状態種別によって、第１時短状態が設定

される時点において、第１時短状態中に天井特典が付与されることが確定するか否かを決定することができる。そして、この場合、通常状態にて実行される演出として、時短当選時に第１時短状態が設定される各時短状態種別の選択割合に基づいて、時短当選時に設定される第１時短状態が天井到達時まで継続し得る期待度を示唆可能な示唆演出と、時短当選時において、今回設定される第１時短状態が天井到達時まで継続し得る期待度を示唆可能な示唆演出と、を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、通常状態において実行される時短抽選に対して、その時短抽選結果が遊技者に有利となるか否かを遊技者に予測させながら遊技を行わせることができる。また、本第１変形例では、左打ち遊技状態が実行されている期間において、現在設定されている遊技状態が通常状態であるか、第１時短状態であるかを遊技者に予測させるための遊技状態示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選すること無く、左打ち遊技状態を長時間遊技している遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を予測させ易くすることができるため、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間と、現在の遊技状態とを鑑みて、遊技を続行するか否かを選択させることができる。また、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間が長い状況であっても、第１時短状態が設定されている可能性が高いことを示す演出態様で遊技状態示唆演出が実行された場合には、有利特典を目指した遊技を遊技者に行わせ易くすることができるため、左打ち遊技状態が実行されている期間において、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出が実行されない場合に比べて、パチンコ機１０の稼働を向上させ易くすることができる。

【０９２１】

＜第６制御例の第１変形例における演出変形例について＞

次に、図２４０（ａ）を参照して説明をした第６制御例の第１変形例にて実行される演出の変形例について説明をする。上述した第６制御例の第１変形例では、左打ち遊技状態において、現在設定されている遊技状態が通常状態であるか第１時短状態であるかを遊技者に示唆するための遊技状態示唆演出を実行可能に構成していた。そして、遊技状態示唆演出として、図２４０（ａ）に示した表示画面が表示される演出を実行可能に構成していた。上述した通り、第６制御例の第１変形例にて実行される遊技状態示唆演出では、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選回数（ハマり回数）が近付く程、現在設定されている遊技状態を遊技者が把握し易い態様で遊技状態示唆演出が実行されるように構成することで、遊技者に対して継続して遊技を行わせ易くするものであったが、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選回数（ハマり回数）が遠い状態では、遊技状態示唆演出の演出結果として、何れの遊技状態が設定されているのかを遊技者が把握困難な演出結果（指標８６３に対応する位置に「？」が付された領域８６２ｄが停止する演出結果）が実行され易くなり、演出効果が低下してしまうという問題があった。また、遊技状態示唆演出の演出結果として、何れの遊技状態が設定されているのかを遊技者が把握困難な演出結果（指標８６３に対応する位置に「？」が付された領域８６２ｄが停止する演出結果）となる遊技状態示唆演出が連続して複数回実行される場合であっても、同様の演出が繰り返し実行されるだけであり、実行される演出が単調となるという問題があった。これに対して、本演出変形例では、遊技状態示唆演出の演出態様の一部（ルーレット８６１の態様）を上述した第６制御例の第１変形例とは異ならせている。具体的には、上述した第６制御例の第１変形例において「？」が付された領域８６２ｄに対して、本演出変形例では、「インジケータ」が設けられている。このインジケータには１０個の目盛りが付されていて、領域８６２ｄの一端側（領域８６２ｃと隣接する側）から順に、１目盛り単位で値が上昇するように表示態様が可変されるように構成している。

【０９２２】

そして、遊技状態示唆演出の演出結果として「？」が選択された場合には、指標８６３に対応する位置に「インジケータ」が付された領域８６２ｄが位置した場合（表示された場合）に、領域８６２ｄに付された「インジケータ」が１目盛り毎上昇し、「インジケータ」の可変後の表示態様が、領域８６２ｄの他端側（領域８６２ｄに隣接する側）に設けられた最大値まで上昇した場合に、「準備」が付された領域８６２ａが指標８６３に対応

する位置に位置した（表示された）場合と同一の演出結果となるように構成している。つまり、特定期間（天井特典が付与されるまでの期間）中に実行された特定演出（遊技状態示唆演出）の演出結果として、特定の演出結果（「？」が表示される演出結果）となる（なった）回数を記憶する記憶手段を設け、その記憶手段に記憶されている情報（特定の演出結果となった演出回数）に基づいて、特定演出（遊技状態示唆演出）の演出態様を可変可能に構成している。よって、同一の演出態様が繰り返し実行されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、記憶手段に記憶されている回数が所定回数を満たした場合には、特定の演出結果を示すための表示領域を、特定の演出結果よりも遊技者に有利となる他の演出結果（「準備」）を示すための表示領域へと可変させることができるため、特定の演出結果となる遊技状態示唆演出が連続して実行される程、他の演出結果となる遊技状態示唆演出の実行頻度を高くすることができ、遊技者に対して遊技状態示唆演出が繰り返し実行されることを期待させることができる。なお、本演出変形例では、「インジケータ」が最大値まで上昇した場合に、「インジケータ」が付された領域８６２ｄが示す遊技状態示唆演出の演出結果を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、「インジケータ」が付された領域８６２ｄのうち、既に値が上昇している領域の範囲を、他の演出結果を示すための領域として表示するように構成しても良い。この場合、「インジケータ」が示す値が上昇する毎に、他の演出結果を示す領域が徐々に拡大していくため、遊技者に対して遊技状態示唆演出が繰り返し実行されることを期待させることができる。

【０９２３】

また、上述した第６制御例の第１変形例、及び、本演出変形例では、遊技状態示唆演出中に最初に表示されるルーレット９６１の表示態様として１種類の表示態様（図２４０（ａ）参照）を示しているが、これに限ること無く、遊技状態示唆演出が最初に実行された時点におけるハマり回数（天井特典が付与されるまでの残特別図柄変動回数）に基づいて、遊技状態示唆演出中に最初に表示されるルーレット９６１の表示態様を異ならせても良い。このように構成することで、遊技状態示唆演出の演出結果が表示されるよりも前に、表示されているルーレット９６１の表示態様に基づいて、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に予測させることが可能となる。

【０９２４】

＜第６制御例に関する別技術思想について＞

上述した第６制御例、及び、第６制御例の第１変形例では、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異なる天井特典として、時短回数の異なる第３時短状態を設定可能に構成しているが、遊技者に付与される天井特典の内容として別の特典を付与可能に構成しても良く、例えば、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて、時短状態中に実行され易い特別図柄抽選の種別を異ならせるように構成しても良く、例えば、通常状態にて天井特典が付与される場合には、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選の方が実行され易くなる時短状態が設定され、第１時短状態にて天井特典が付与される場合には、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が実行され易くなる時短状態が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて、天井特典が付与されている期間中に実行される特別図柄抽選の回数を異ならせるのでは無く、天井特典が付与されている期間中に実行される特別図柄抽選の結果を異ならせることができる。また、他の天井特典として、電動役物１６４０が開放する期間の長さを、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、時短状態中における普通図柄抽選の当たり確率を天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異ならせて設定したり、時短状態中における普通図柄変動の変動時間を天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異ならせて設定したり、時短状態中における普図当たり遊技にて、電動役物１６４０が開放状態となる期間の長さを天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異ならせて設定したりすると良い。このように構成することで、天井特典の内容によって、天井特典中に払

い出される賞球数の数を異ならせることができる。さらに、この場合、天井特典として付与される特典の一部において、天井特典中に発射した遊技球の個数よりも、天井特典中に払い出された賞球の個数の方が多くなる時短状態を設定可能に構成しても良い。

【０９２５】

また、天井特典中に発射した遊技球の個数よりも、天井特典中に払い出された賞球の個数の方が多くなる時短状態を天井特典として付与可能に構成した場合には、その遊技球の増加割合を、天井特典が付与されるまでのハマリ回数に応じて決定すれば良く、天井特典が付与されるまでのハマり回数が多い程、天井特典が付与されるまでに多くの遊技球を使用しているため、天井特典中に、天井特典が付与されるまでに使用した遊技球の３割程度が持ち玉として増加し得るように構成すると良い。このように構成することで、天井特典を目指した遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。また、天井特典を設けていることから、同一の遊技状態でもハマり回数が多くなるほど有利度合いが高くなるため、示唆弱の天井到達示唆演出、および示唆強の天井到達示唆演出は、それぞれ特定の遊技状態において実行される第１演出と、その第１演出よりも高い有利度合いを示唆可能な第２演出と、の別形態である。さらに、上述した第６制御例、及び、第６制御例の第１変形例では、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異なる天井特典として、主制御装置１１０の制御処理内容を異ならせる特典（異なる時短回数を設定する特典）を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３の制御処理範囲において付与可能な特典を天井特典として設けても良く、例えば、特別図柄抽選の結果を示すために実行される変動演出として、天井特典が付与されている場合の方が、付与されていない場合よりも実行され易い出現頻度の低いプレミア演出を実行させ易くするように構成しても良いし、異なる大当たり確率を複数段階に設定可能な設定機能を有しているパチンコ機１０においては、設定されている設定値を遊技者に示唆可能な設定示唆演出を、天井特典が付与されている場合の方が、付与されていない場合よりも実行させ易くするように構成しても良い。このように構成した場合であっても、天井特典が付与されているパチンコ機１０にて遊技を行おうと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【０９２６】

また、上述した第６制御例では、天井特典が付与されるまでの間、通常状態と、第１時短状態とが頻繁に切り替わるように構成しているため、上述した第６制御例の第１変形例のように、天井特典が付与されるまでの期間において、設定されている遊技状態を遊技者に示唆（報知）可能な演出（遊技状態示唆演出）を実行しないように構成しているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態を遊技者に示唆（報知）可能な演出（遊技状態示唆演出）を実行するように構成しても良い。この場合、所定期間の間、継続して同一の遊技状態が設定されていることを判別した場合に、その旨を報知可能に構成すると良い。このように構成することで、例えば、天井特典として遊技者に有利な特典が付与される第１時短状態が終了しないように不正な遊技を行っている遊技者を特定し易くすることができる。なお、本第６制御例における第２時短状態で小表示領域Ｄｍ９に表示される保留アイコンの個数は、保留球を貯める余地があるか否かを遊技者が認識可能な演出態様の別形態である。

【０９２７】

＜第７制御例＞

次に、図２４７から図２７４を参照して、第７制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第５制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成した上で、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成している。また、上述した第５制御例では、時短状態として有利度合い（時短回数）が異なる複数の時短状態（時短Ａ、時短Ｂ）を設ける構成とすることで、遊技者の興趣向上を図っていた。これに対して本第７制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態として、有利度合いが低い第１特別図柄の抽選が実行され易い時短状態（第２時短状態Ａ、第３時短状態Ａ）と、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選が実行され易い時短状態（第２時短状態Ｂ、第３時短状

態Ｂ）と、を設ける構成とし、大当たりに当選せずに規定回数の特別図柄の抽選が実行された（天井抽選回数に到達した）場合は、まず第３時短状態Ｂが設定されるように構成する一方で、通常状態において大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の時短状態が高い割合で有利度合いの低い第２時短状態Ａに設定されるように構成した。このように構成することで、大当たりに当選するよりも、天井抽選回数に到達することをより強く期待して遊技を行わせることができる。また、本第７制御例では、時短状態中に時短図柄に当選した場合に、当選した時短図柄に対応する時短回数が上乗せされるように構成している。そして、第２特別図柄の抽選では、第１特別図柄の抽選よりも高確率（例えば、９０％の割合）で時短図柄に当選するように構成している。また、第２時短状態Ｂまたは第３時短状態Ｂに移行した場合、特定回数（例えば、１０回）の特別図柄の抽選が実行されることで第２時短状態Ａまたは第３時短状態Ａに移行する構成としている。つまり、第２時短状態Ｂまたは第３時短状態Ｂの間は、第２特別図柄の抽選が実行される毎に高確率で時短図柄に当選して時短回数が上乗せされていくため、特定回数の特別図柄の抽選が経過した後に移行する第２時短状態Ａまたは第３時短状態Ａの継続回数を可変させることができるという斬新な遊技性を実現している。

【０９２８】

この第７制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、パチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第５制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第５制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図２４７を参照して、本第７制御例におけるパチンコ機１０の盤面構成について説明する。図２４７は、本第７制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。図２４７に示した通り、本第７制御例における遊技盤１３では、第５制御例における遊技盤１３（図１８２参照）に対して、第１入球口６４の直下に小当たり用可変入賞装置２６５０が設けられている点で相違している。この小当たり用可変入賞装置２６５０の上方は第１入球口６４および釘によって塞がれており、遊技球が入球困難に配置されている。この小当たり用可変入賞装置２６５０は、第１特別図柄の抽選が小当たりとなった場合に開放される可変入賞装置である。つまり、第１特別図柄の抽選結果が小当たりになったとしても、遊技球を小当たり用可変入賞装置２６５０へと入球させることが困難となるため、本第７制御例における第１特別図柄の小当たりは、ほぼ、一般的な遊技機における外れと同様の価値となる。本第７制御例において第１特別図柄の小当たりを設けている意義は、第２特別図柄のロング変動を強制的に外れで停止させる機能にある。

【０９２９】

ここで、本第７制御例では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを並列して実行可能に構成した上で、両方の特別図柄が変動中に一方の特別図柄が大当たり若しくは小当たりとなった場合に、実行中の他方の特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制的に停止表示させる仕様を採用している。そして、第１特別図柄の抽選では高確率（４９／５０）で小当たりに当選する構成としている。このように構成することで、通常状態において右打ちを行って第２特別図柄の抽選が実行され、６００秒間のロング変動が設定されたとしても、第１特別図柄の抽選を実行することにより、６００秒間を待つこと無く、第２特別図柄のロング変動を外れ図柄で強制停止させることができる。よって、第２特別図柄の抽選が延々と実行され続けてしまう不具合を抑制することができる。また、本第７制御例における遊技盤１３は、第５制御例における遊技盤１３に対して、可変入賞装置１０

６５が削除され、Ｖ入賞装置１６５０に可変入賞装置１０６５の役割（大当たりの各ラウンドで所定期間開放される大入賞口としての役割）も兼ねさせている点でも相違している。これにより、遊技盤１３の盤面構成をシンプルにすることができる。更に、本第７制御例における遊技盤１３は、上述した第５制御例における右側第２入球口１６４０と右側第２入球口１６４０を開閉する電動役物１６４０ａとに代えて、右側第１入球口６４ｒと右側第１入球口６４ｒを開閉する電動役物６４ｒａと、が設けられている点でも相違する。この右側第１入球口６４ｒは、第１入球口６４と同様に、第１特別図柄の抽選契機となる始動入賞口の一種として構成される。また、電動役物６４ｒａは、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に、遊技状態に応じた開放パターンで開閉制御される。

【０９３０】

次に、図２４８、および図２４９を参照して、本第７制御例における特徴的な演出態様について説明する。ここで、上述した通り、本第７制御例では、主として有利度合いが低い（ほぼ時短図柄に当選しない）第１特別図柄の抽選が実行される時短状態Ａ（第２時短状態Ａ、第３時短状態Ａ）と、主として有利度合いが高い（高確率で時短図柄に当選する上に、小当たりに当選した場合に実質的に大当たりも確定する）第２特別図柄の抽選が実行される時短状態Ｂ（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）と、の２種類の時短状態が設けられている。そして、本第７制御例では、時短状態において時短図柄に当選した場合に、当該当選した時短図柄に対応する時短回数を上乗せする制御を採用すると共に、時短状態Ｂにおいて特定回数（例えば、１１回）の特別図柄の抽選が実行されることで時短状態Ａに移行する構成としている。つまり、時短図柄に当選し易い時短状態Ｂにおいて時短図柄当選によって多くの時短回数が上乗せされるほど、その後（特定回数経過後）に移行する時短状態Ａの時短回数が多くなるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現する構成としている。つまり、時短状態Ｂは、実質的な大当たりの当選確率が高い（小当たりに当選した場合も実質的に大当たりが確定する）第２特別図柄の抽選が主として実行される極めて有利度合いが高い状態であることに加え、その後に移行する時短状態Ａの継続回数を決定するための状態でもある。この時短状態Ｂにおける演出態様について、図２４８、および図２４９を参照して説明する。図２４８（ａ）は、天井抽選回数（本第７制御例では１５０回）に渡って大当たりとは異なる抽選結果（即ち、小当たり含む外れ）となり、第３時短状態へと移行した後において第３図柄表示装置８１で実行される演出態様の一例を示した図である。上述した通り、第３時短状態に移行すると、まず、主として第２特別図柄の抽選が実行される第３時短状態Ｂが設定され、第３時短状態Ｂにおいて特定回数の特別図柄の変動表示が実行されることで第３時短状態Ａに移行する。図２４８（ａ）は、第３時短状態Ｂの間の表示態様を示した図である。

【０９３１】

図２４８（ａ）に示した通り、第３時短状態Ｂにおいては、主表示領域Ｄｍの上方に「～上乗せＲＵＳＨ～」という文字が表示されると共に、第２特別図柄の抽選が実行される毎に、ウサギを模したキャラクタ８０１が天使を模したキャラクタ８０９から宝箱８１０の中に入っている特典を付与される演出が実行される。図２４８（ａ）では、宝箱８１０の中から時短回数５回が上乗せされた（時短回数が５回の時短図柄に当選した）ことを示す、「５」という数字が付された図柄を含む中身８１０ａがキャラクタ８０１に付与された場合を例示している。また、図２４８（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける左上には、「右打ち」という文字が付された小表示領域Ｄｍ４と、その小表示領域Ｄｍ４の下方に、「ラスト８回」という文字が付された小表示領域Ｄｍ７と、その小表示領域Ｄｍ７の下方に、「ストック５０＋１０回」という文字が付された小表示領域Ｄｍ１３と、が形成される。小表示領域Ｄｍ７は、時短状態Ｂが終了される（時短状態Ａに移行する）までの残りの第２特別図柄の抽選回数を示す表示内容が表示され、時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選が実行される毎に値が１ずつ減算表示される。また、小表示領域Ｄｍ１３は、時短状態Ａに移行後の時短回数を示す表示内容が表示され、左側には時短状態Ｂに移行した時点で確定している時短回数が、右側には時短状態Ｂにおいて時短図柄当選により獲得（上乗せ）した時短回数が、それぞれ表示される。つまり、図２４８（ａ）の例では

、天井抽選回数に到達した（第３時短状態Ｂに移行した）時点で、５０回の時短状態Ａが保証されており、更に、第２特別図柄の抽選で時短図柄に当選することにより１０回分の時短回数の獲得（上乗せ）に成功したという状況を例示している。なお、本第７制御例では、天井抽選回数到達に係る第３時短状態の時短回数は一律６１回に設定される。このうち１１回が第３時短状態Ｂに設定され、５０回が第３時短状態Ａに設定される。

【０９３２】

また、副表示領域Ｄｓには、「チャンスタイム回数を増やせ！」という文字が表示される。これらの表示内容により、第２特別図柄の抽選が実行される毎にチャンスタイム（時短状態Ａ）の時短回数が上乗せ（ストック）されていくということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第７制御例では、時短状態において、右打ちにより第１入球口６４ｒにも第２入球口１６４１にも頻繁に遊技球が入球するように構成されている。このため、第３時短状態Ｂに移行した後で右打ちを行うと、第２特別図柄の抽選だけでなく、第１特別図柄の抽選もほぼ確実に実行される。ここで、本第７制御例では、第１特別図柄と第２特別図柄とを同時に変動表示させることが可能な同時変動仕様を採用しており、第２特別図柄の変動表示中に第１特別図柄の変動表示を開始させることおよび第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の変動表示を開始させることの両方が許容されている。また、時短状態Ｂにおいては、第１特別図柄に対して比較的長い変動時間（例えば、１２０秒）が設定されるように構成している。このため、第１特別図柄の変動表示が１回実行されている間に、第２特別図柄による抽選遊技を時短状態Ａへと移行するまでの残り回数分実行させることができる。時短状態Ｂの継続回数を１１回という中途半端な回数にしているのは、第１特別図柄の抽選１回分と、第２特別図柄の抽選１０回分とを合算していることによる。これにより、時短状態Ａへと移行するまでの間の第２特別図柄の抽選回数を、きりの良い回数である１０回に設定することができる。

【０９３３】

図２４８（ｂ）は、本第７制御例における第３時短状態Ｂで、１１回目の変動表示が終了した後における演出態様を示した図である。第３時短状態Ｂにおいて１１回目の変動表示が終了すると、その後に移行する第３時短状態Ａの時短回数を報知する演出が実行される。具体的には、図２４８（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける中央部分に、時短回数を示す文字が表示される。図２４８（ｂ）の例では、「ＴＯＴＡＬ１１０回」という文字が表示された場合を例示しており、時短状態Ｂの開始時から確定していた５０回の時短回数に加え、時短状態Ｂの間に６０回の時短回数を上乗せした状況が例示されている。また、副表示領域Ｄｓに対して、「チャンスタイム突入」という文字が表示される。これらの表示内容により、第３時短状態Ａの時短回数を遊技者に対して容易に理解させることができる。次に、図２４９を参照して、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）の間に大当たりまたは小当たりに当選した場合の演出態様について説明する。本第７制御例では、時短状態Ｂの間に大当たりに当選するか、小当たり当選後にＶ入賞が発生して大当たりに当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態に設定される。この第２時短状態では、天井抽選回数到達に基づく第３時短状態と同様に、まず、１１回の時短状態Ｂが設定された後で、時短状態Ａへと移行する。よって、遊技者の視点で見ると、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）の間に大当たりに当選すると、大当たり後に時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）が再度開始されるかのような動きとなる。更に、第２特別図柄の大当たり後における時短回数は８６回が設定されるように構成されているため、時短状態Ｂで消化する１１回を除くと、時短状態Ｂの後で移行する時短状態Ａの時短回数として７５回が保証されている状態で時短状態Ｂが最初から再開される。よって、天井抽選回数到達に伴う第３時短状態よりも多い時短回数が設定されるため、時短状態Ｂの間に大当たりになることを期待させることができる。

【０９３４】

図２４９に示した通り、時短状態Ｂの間に大当たりまたは小当たりに当選すると、宝箱８１０から「ＲＵＳＨ」という文字が付された図柄を含む中身８１０ａが出現して、キャラクタ８０１に付与される演出が実行される。また、小表示領域Ｄｍ１３に表示される時

短回数を示す表示が「ストック７５回」という表示内容に変更される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「上乗せＲＵＳＨ再セット確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、７５回の時短回数を獲得した上で、上乗せＲＵＳＨを最初からやり直すことができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図２５０を参照して、本第７制御例における遊技状態間の移行方法について説明する。図２５０に示した通り、本第７制御例では、遊技状態として通常状態、第２時短状態Ａ、第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ａ、および第３時短状態Ｂの５種類の遊技状態が設けられている。通常状態は、普通図柄の低確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動しない遊技状態で構成されている。つまり、左打ちにより有利度合いが低い第１特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行させる必要がある遊技者にとって不利な遊技状態で構成されている。

【０９３５】

また、第２時短状態Ａは、普通図柄の高確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されるため、右打ちにより右側第１入球口６４ｒにも第２入球口１６４１にも遊技球が頻繁に入球するが、第２特別図柄の変動時間として極めて長い変動時間（例えば、６００秒）が設定されるため、右側第１入球口６４ｒへの入球に基づく第１特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態で構成される。また、第２時短状態Ｂは、第２時短状態Ａと同様に普通図柄の高確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されるが、第２時短状態Ａとは異なり、第１特別図柄の変動時間が長くなると共に第２特別図柄の変動時間が大幅に短くなるため、第２入球口１６４１への入球に基づく第２特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態で構成される。ここで、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が有利度合いが高いため、第２時短状態Ａよりも、第２時短状態Ｂの方が有利度合いが高い遊技状態となる。また、第３時短状態Ａは、特別図柄の低確率状態、および普通図柄の低確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されている。また、第２時短状態Ａと同様に、右打ちにより右側第１入球口６４ｒにも第２入球口１６４１にも遊技球が頻繁に入球するが、第２特別図柄の変動時間として極めて長い変動時間（例えば、６００秒）が設定されるため、右側第１入球口６４ｒへの入球に基づく第１特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態で構成される。つまり、第２時短状態Ａに対して、普通図柄の当たり確率が低い分、有利度合いが低くなるが、通常状態よりは有利度合いが高い遊技状態で構成される。ここで、本第７制御例では、普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が１個しか異ならないように構成している。このため、有利度合いの差（第２時短状態Ａに対して第３時短状態Ａの有利度合いが低いこと）を遊技者が体感困難にすることができる。よって、第３時短状態Ａに移行した場合に、第２時短状態Ａに移行した場合と同等の価値を得たかのように遊技者に思わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０９３６】

更に、第３時短状態Ｂは、第３時短状態Ａと同様に普通図柄の低確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されるが、第３時短状態Ａとは異なり、第１特別図柄の変動時間が長くなると共に第２特別図柄の変動時間が大幅に短くなるため、第２入球口１６４１への入球に基づく第２特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態で構成される。よって、第３時短状態Ｂは、第３時短状態Ａよりも有利度合いが高い遊技状態となる。まず、図２５０の上部を参照して、通常状態から他の遊技状態への移行方法について説明する。図２５０の上部に示した通り、通常状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合、および大当たりに当選することなく天井抽選回数に到達した場合に移行する可能性がある。具体的には、図２５０の上部に示した通り、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に９０％の割合で決定される大当たりＡ１７に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態Ａに設定される。また、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に１０％の割合で決定される大当たりＢ１７に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態Ａよりも有利度合いが高

い第２時短状態Ｂに設定される。更に、通常状態において大当たりに当選することなく天井抽選回数（１５０回）に到達した場合は、第３時短状態Ｂに設定される。第２時短状態Ｂと第３時短状態Ｂとは有利度合いがほぼ同等であり、第２時短状態Ａは第２時短状態Ｂや第３時短状態Ｂよりも有利度合いが明確に低い遊技状態で構成されるため、通常状態においては、有利度合いが低い第２時短状態Ａに移行する可能性が高い大当たり当選よりも、大当たりに当選せずに天井抽選回数に到達することをより強く期待して遊技を行わせることができる。つまり、大当たりに当選しないことをより強く期待しながら遊技を行う斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０９３７】

次に、図２５０の中段左側を参照して、第２時短状態Ａから他の遊技状態への移行方法について説明する。図２５０の中段左側に示した通り、第２時短状態Ａから他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合、大当たりに当選することなく時短回数が経過した場合、および大当たりに当選することなく天井抽選回数に到達した場合に移行する可能性がある。具体的には、図２５０に示した通り、第２時短状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に１０％の割合で決定される大当たりＢ１７に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態Ｂに設定される。また、第２時短状態Ａにおいて時短回数が経過した場合は、遊技者に不利な通常状態に設定される。更に、第２時短状態Ａにおいて大当たりに当選することなく天井抽選回数（１５０回）に到達した場合は、第２時短状態Ｂに設定される。なお、時短状態Ａのまま天井抽選回数に到達するためには、一旦第２時短状態Ｂへと移行し、当該第２時短状態Ｂにおいて天井抽選回数を超える抽選回数分の時短回数を上乗せした状態で時短状態Ａへと移行し、更に、大当たりに当選することなく天井抽選回数に到達する必要がある。第２時短状態Ｂへと移行する場合に大当たり終了時に付与される時短回数は６１回又は８６回であるため、天井抽選回数を超える時短回数を上乗せするためには、第２時短状態Ｂの間に最低でも６４回以上の上乗せを発生させる必要がある。しかしながら、１の第２特別図柄の抽選で上乗せされる時短回数は８０％が５回であり、１０回以上の時短回数が上乗せされる割合は２０％しかないため、そもそも天井抽選回数を超える時短回数を上乗せすることが困難となる。更に、大当たりに当選せずに天井抽選回数まで到達するという事象もそもそも比較的起り難い事象であるため、第２時短状態Ａを維持したまま天井抽選回数（大当たり終了後１５０回）に到達するケースは極めて希であるといえる。

【０９３８】

これらに対し、第２時短状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に９０％の割合で決定される大当たりＡ１７に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が再度、第２時短状態Ａに設定される（第２時短状態Ａをループする）。よって、第２時短状態Ａにおいては、基本的に大当たりに当選すること、および大当たりに当選した場合に低い割合（１０％の割合）で決定される大当たりＢ１７が決定されることを期待して遊技を行う遊技性となる。

【０９３９】

次に、図２５０の下段左側を参照して、第２時短状態Ｂから他の遊技状態への移行方法について説明する。図２５０の下段左側に示した通り、第２時短状態Ｂから他の遊技状態へは、大当たりにも小当たりにも当選することなく特定回数（６回又は１１回）の特別図柄の抽選が実行された場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図２５０の下段左側に示した通り、第２時短状態Ｂにおいて特定回数（６回又は１１回）の特別図柄の抽選が終了すると、第２時短状態Ｂよりも有利度合いが低い第２時短状態Ａへと移行する。これに対し、第２時短状態Ｂにおいて特定回数の特別図柄の抽選が実行されるよりも前に第２特別図柄の抽選で大当たりに当選するか、または実質的に大当たりが確定する小当たりとなって大当たりに当選すると、大当たり終了後の遊技状態が再度、第２時短状態Ｂに設定される（最も有利な第２時短状態Ｂをループする）。よって、第２時短状態Ｂにおいては、特定回数の特別図柄の抽選が終了するまでに大当たりまたは小当たりに当選すること

を期待して遊技を行う遊技性となる。なお、第２特別図柄の抽選で大当たりと小当たりとのどちらかとなる確率は１／１０であり、特定回数の特別図柄の抽選が終了するまでにおける第２特別図柄の抽選回数は基本的に５回又は１０回となるので、第２時短状態Ｂをループする可能性は、第２特別図柄の抽選回数が５回の場合におよそ４１％、第２特別図柄の抽選回数が１０回の場合におよそ６５％となる。なお、上述した通り、第２時短状態Ｂの間に大当たりにも小当たりにも当選しなかったとしても、第２時短状態Ｂにおいては第２特別図柄の抽選毎に高確率で時短回数を５回以上獲得（上乗せ）することができるので、特定回数の特別図柄の抽選が終了した後で設定される第２時短状態Ａの有利度合い（継続回数）を、通常（大当たりＡ１７に当選したことに基づいて設定された第２時短状態Ａ）よりも高くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０９４０】

次に、図２５０の中段右側を参照して、第３時短状態Ｂから他の遊技状態への移行方法について説明する。図２５０の中段右側に示した通り、第３遊技状態Ｂから他の遊技状態へは、大当たりまたは小当たりに当選した場合、および大当たりにも小当たりにも当選することなく特定回数（１１回）の特別図柄の抽選が実行された場合に移行する可能性がある。具体的には、図２５０の中段右側に示した通り、第３時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選するか、または実質的に大当たりが確定する小当たりとなって大当たりに当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態Ｂに設定される。また、第３時短状態Ｂにおいて特定回数（１１回）の特別図柄の抽選が終了すると、第３時短状態Ｂよりも有利度合いが低い第３時短状態Ａへと移行する。よって、第３時短状態Ｂにおいては、特定回数（１１回）以内の特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりのどちらかに当選することを強く期待して遊技を行わせることができる。なお、上述した第２時短状態Ｂと同様に、第３時短状態Ｂにおいては第２特別図柄の抽選毎に高確率で時短回数を５回以上獲得（上乗せ）することができるので、特定回数の特別図柄の抽選が終了した後で設定される第３時短状態Ａの有利度合い（継続回数）を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、第３時短状態Ｂにおいて変動パターンテーブルを切り替えることにより第２特別図柄の変動時間を異ならせて（第２特別図柄の遊技効率を異ならせて）第３時短状態Ａに設定する制御は、特定の遊技状態において特定条件が成立した場合に、特定の遊技状態を異なる有利度合いに設定する設定手段の別形態である。

【０９４１】

次に、図２５０の下段右側を参照して、第３時短状態Ａから他の遊技状態への移行方法について説明する。図２５０の下段右側に示した通り、第３時短状態Ａから他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合、大当たりに当選することなく時短回数が経過した場合、および大当たりに当選することなく天井抽選回数に到達した場合に移行する可能性がある。具体的には、図２５０に示した通り、第３時短状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に９０％の割合で決定される大当たりＡ１７に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態Ａに設定される。また、第３時短状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に１０％の割合で決定される大当たりＢ１７に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態Ｂに設定される。また、第３時短状態Ａにおいて時短回数が経過した場合は、遊技者に不利な通常状態に設定される。更に、第３時短状態Ａにおいて大当たりに当選することなく天井抽選回数（１５０回）に到達した場合は、第３時短状態Ｂに設定される。なお、第２時短状態Ａと同様に、第３時短状態Ａにおいて天井抽選回数に到達するのは極めて希なケース（第３時短状態Ｂにおいて６５回以上の時短回数の上乗せを発生させた上で、天井抽選回数までハマらなければ起き得ない事象）である。このため、第３時短状態Ａにおいては、第２時短状態Ａと同様に、基本的に大当たりに当選すること、および大当たりに当選した場合に低い割合（１０％の割合）で決定される大当たりＢ１７が決定されることを期待して遊技を行う遊技性となる。このように、本第７制御例では、５種類の遊技状態を互いに行き来する遊技性となる上に

、同じ時短状態であっても、時短状態Ａ（第２時短状態Ａ、第３時短状態Ａ）と時短状態Ｂ（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）とで大幅に有利度合いおよび遊技性を異ならせる構成としているので、遊技にメリハリをつけることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０９４２】

＜第７制御例における電気的構成＞

次に、図２５１を参照して、本第７制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図２５１は、本第７制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図２５１に示した通り、本第７制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第５制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図１８３参照）に対して、大当たり種別選択テーブル２０２ｋｂに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｑｂが設けられている点、第２当たり乱数テーブル２０２ｋｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｑｃが設けられている点、変動パターンテーブル２０２ｋｄに代えて変動パターンテーブル２０２ｑｄが設けられている点、小当たり乱数テーブル２０２ｋｅに代えて小当たり乱数テーブル２０２ｑｅが設けられている点、小当たり種別選択テーブル２０２ｋｆに代えて小当たり種別選択テーブル２０２ｑｆが設けられている点、時短当たり乱数テーブル２０２ｋｈに代えて時短当たり乱数テーブル２０２ｑｈが設けられている点、時短当たり種別選択テーブル２０２ｑｉが追加されている点、および変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊが追加されている点である。その他の構成については上述した第５制御例におけるＲＯＭ２０２と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

まず、図２５３（ａ）を参照して、本第７制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｑｂの詳細について説明する。図２５３（ａ）は、本第７制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｑｂの構成を示したブロック図である。図２５３（ａ）に示した通り、本第７制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｑｂは、第１特別図柄の大当たり種別を選択するために参照される特図１大当たり用テーブル２０２ｑｂ１と、第２特別図柄の大当たり種別を選択するために参照される特図２大当たり用テーブル２０２ｑｂ２と、で少なくとも構成されている。

【０９４３】

図２５３（ｂ）は、特図１大当たり用テーブル２０２ｑｂ１の規定内容を示した図である。図２５３（ｂ）に示した通り、本第７制御例における特図１大当たり用テーブル２０２ｑｂ１には、第１特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＡ１７」と、「大当たりＢ１７」と、の２種類が規定されている。即ち、特図１大当たり用テーブル２０２ｑｂ１において、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～８９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ１７」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ１７」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ１７」は、大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短回数５１回の第２時短状態Ａ（主として第１特別図柄の抽選が実行される時短状態）に設定される種別の大当たりである。また、「大当たりＢ１７」は、大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短回数５６回の第２時短状態Ｂ（主として第２特別図柄の抽選が実行される時短状態）に設定される種別の大当たりである。なお、第２時短状態Ｂにおいて１１回の特別図柄の抽選が実行されると、第２時短状態Ａへと移行し、以降は基本的に、時短回数が経過（終了）するか大当たりに当選するまでの間、第２時短状態Ａが維持される。上述した通り、第２時短状態Ａよりも第２時短状態Ｂの方が遊技者にとって有利度合いが高いため、「大当たりＢ１７」の方が「大当たりＡ１７」よりも有利度合いが高い大当たり種別となる。なお、「大当たりＡ１７」には第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち９０個の乱数値が対応付けられている一方で、「大当たりＢ１７」には１０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けられているので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、９０％の割合で「大当たりＡ１７」となり、１０％の割合で「大当たりＢ１７」となる。

【０９４４】
次に、図２５３（ｃ）を参照して、上述した特図２大当たり用テーブル２０２ｑｂ２の詳細について説明する。図２５３（ｃ）は、この特図２大当たり用テーブル２０２ｑｂ２の規定内容を示した図である。図２５３（ｃ）に示した通り、本第７制御例における特図２大当たり用テーブル２０２ｑｂ２には、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＣ１７」と、「大当たりＤ１７」と、「大当たりＥ１７」と、の３種類が規定されている。即ち、特図２大当たり用テーブル２０２ｑｂ２において、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～８４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ１７」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８５～８９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ１７」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ１７」が対応付けて規定されている。図２５３（ｃ）に示した通り、「大当たりＣ１７」と、「大当たりＤ１７」と、「大当たりＥ１７」とは、それぞれ大当たりのラウンド数が１５ラウンド、８ラウンド、４ラウンドと異なっているが、大当たり終了後の遊技状態としては時短回数８６回の第２時短状態Ｂが共通して設定される。よって、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、１００％の割合で有利度合いが高い第２時短状態Ｂが設定されるので、第２特別図柄の抽選の方が第２特別図柄の抽選よりも有利度合いが高くなる。なお、「大当たりＣ１７」には第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち８５個の乱数値が対応付けられ、「大当たりＤ１７」には５個の乱数値（カウンタ値）が対応付けられ、「大当たりＥ１７」には１０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けられているので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、８５％の割合で「大当たりＣ１７」となり、５％の割合で「大当たりＤ１７」となり、１０％の割合で「大当たりＥ１７」となる。

【０９４５】
このように、本第７制御例では、第１特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、有利な第２時短状態Ｂへと１０％の割合でしか移行しないのに対し、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、必ず有利な第２時短状態Ｂが設定されるように構成されているので、第２特別図柄の抽選が実行された場合により強く大当たりに当選することを期待させることができる。よって、遊技にメリハリをつけることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図２５４（ａ）を参照して、本第７制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｑｃの詳細について説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２ｑｃは、上述した第５制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｋｃと同様に、普通図柄の抽選を行う際に参照され、普通図柄の当たりとなる乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ２のカウンタ値）が規定されたデータテーブルである。より具体的には、図２５４（ａ）に示した通り、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２９８」の２９９個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている一方で、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２９９」の３００個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第２当たり乱数カウンタＣ４は「０～２９９」の範囲の値を取り得るので、普通図柄の低確率状態で普通図柄の当たりとなる確率は２９９／３００であり、普通図柄の高確率状態で普通図柄の当たりとなる確率は１（３００／３００）である。つまり、本第７制御例では、普通図柄の低確率状態であっても、ほぼ毎回の普通図柄の抽選で当たりと判定されるように構成されている。これは、第２時短状態と第３時短状態との有利度合いの差をほぼ無くす目的である。このように構成することで、天井抽選回数に到達して第３時短状態に移行した場合における有利度合いを第２時短状態とほぼ同等にすることができるので、天井抽選回数に到達することをより強く期待して遊技を行わせることができる。

【０９４６】
なお、通常状態においても右打ちによりスルーゲート６７を通過させて普通図柄の抽選を実行させることにより高確率で普通図柄の当たりとなるが、通常状態では普通図柄の変

動短縮機能が作動しない上に、電動役物６４ｒａの開放期間も短くなる（例えば、０．１秒間になる）ため、右打ちを行い続けたとしても右側第１入球口６４ｒへと遊技球を入球させることはほとんどできない。つまり、左打ちにより第１入球口６４を狙って遊技球を発射し続けるよりも遊技効率が悪くなるので、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。次に、図２５４（ｂ）を参照して、本第７制御例における変動パターンテーブル２０２ｑｄの詳細について説明する。この変動パターンテーブル２０２ｑｄは、上述した第５制御例における変動パターンテーブル２０２ｋｄと同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、当該抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図２５４（ｂ）は、本第７制御例における変動パターンテーブル２０２ｑｄの構成を示したブロック図である。

【０９４７】

図２５４（ｂ）に示した通り、本第７制御例における変動パターンテーブル２０２ｑｄは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される通常用テーブル２０２ｑｄ１と、第１特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Ａ（第２時短状態Ａ、第３時短状態Ａ）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される特１時短用テーブル２０２ｑｄ２と、第２特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Ｂ（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される特２時短用テーブル２０２ｑｄ３と、で少なくとも構成されている。ここで、通常用テーブル２０２ｑｄ１に関しては、上述した第５制御例における通常状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ１（図１９０参照）と同等の規定内容となるため、ここではその詳細な説明については省略する。なお、本第７制御例では、第１特別図柄の抽選で時短図柄に当選する可能性が無い点、特別図柄の抽選で高確率で小当たりを伴う外れとなる点で第５制御例と相違している。このため、本第７制御例の通常用テーブル２０２ｑｄ１の第１特別図柄の小当たりに係る規定内容は、第５制御例の通常状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ１における第１特別図柄の外れに係る規定内容と同一になる。次に、図２５４（ｃ）を参照して、上述した変動パターンテーブル２０２ｑｄを構成する特１時短用テーブル２０２ｑｄ２の詳細について説明する。図２５４（ｃ）は、この特１時短用テーブル２０２ｑｄ２の規定内容を示した図である。図２５４（ｃ）に示した通り、第１特別図柄の抽選結果が外れ（小当たり）に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲（０～１９８）に対して、変動パターンとして変動時間が３秒間の短外れが対応付けて規定されている。また、第１特別図柄の抽選結果が大当たりに対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒間の短当たりが対応付けて規定されている。

【０９４８】

これに対して、図２５４（ｃ）に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が時短当選に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲（０～１９８）に対して、変動パターンとして変動時間が６００秒間のロング外れが対応付けて規定されている。また、第２特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりに対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が６００秒間のロング当たりが対応付けて規定されている。このため、特１時短用テーブル２０２ｑｄ１が参照される第２時短状態Ａおよび第３時短状態Ａでは、右打ちにより第１特別図柄の抽選が実行される毎に、５秒以下の短い変動時間が設定される一方で、第２特別図柄の抽選が実行されると抽選結果によらず極めて長い６００秒間の変動時間が設定されるため、第１特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態を形成することができる。なお、上述した通り、本第７制御例では、時短状態において右打ちを行うと、右側第１入球口６４ｒと第２入球口１６４１との両方に頻繁に遊技球が入球し、且つ、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを並列して実行可能に構成されているので、時短状態Ａでは第２特別図柄がロング変動している間に第１特別図柄の抽選を複数回実行することができる。つまり、主として第１特別図柄の抽選により遊技を進行する遊技状態として構成されている。

【０９４９】
なお、特２時短用テーブル２０２ｑｄ３に関しては、上述した第５制御例の時短状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ２（図１９１参照）に対して、第１特別図柄の変動時間が抽選結果によらず１２０秒間となっている点で相違するのみであるため、ここではその詳細な説明については省略する。この特２時短用テーブル２０２ｑｄ３が参照される遊技状態（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）では、第１特別図柄のロング変動（１２０秒）が行われている間に第２特別図柄の５秒以下の変動を連続して実行させることができるため、主として第２特別図柄の抽選により遊技を進行する遊技状態を形成する。なお、第１特別図柄の変動時間を第５制御例における６００秒間から１２０秒間に変更しているのは、時短状態Ｂにおいて当たりとならずに時短状態Ａへと移行した場合に、第１特別図柄の抽選が長い時間残ってしまい、第１特別図柄の抽選を実行することができない期間が長く継続してしまうことを回避する趣旨である。一方で、第１特別図柄の抽選時間を短くしすぎると、第２時短状態Ｂや第３時短状態Ｂにおいて第１特別図柄の抽選が複数回実行されてしまい、第２特別図柄の抽選回数が減ってしまう可能性があるため、ある程度長い１２０秒という期間を設定している。次に、図２５５（ａ）を参照して、小当たり乱数テーブル２０２ｑｅの詳細について説明する。この小当たり乱数テーブル２０２ｑｅは、上述した第５制御例における小当たり乱数テーブル２０２ｋｅ（図１８５（ｄ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が規定されているデータテーブルである。図２５５（ａ）は、本第７制御例における小当たり乱数テーブル２０２ｑｅの規定内容を示した図である。図２５５（ａ）に示した通り、本第７制御例では、第１特別図柄と第２特別図柄とで、対応付けられている乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）を異ならせている。つまり、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とで、小当たりに当選する確率を異ならせている。

【０９５０】
より具体的には、図２５５（ａ）に示した通り、第１特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「１８～８９９」が規定されている一方で、第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「１８～８９」が規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～８９９」の９００個の乱数値（カウンタ値）のうち、第１特別図柄の抽選および第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）はそれぞれ８８２個、および７２個であるので、第１特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は４９／５０（８８２／９００）であり、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は２／２５（７２／９００）である。特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が１／５０であることを加味すると、第１特別図柄の抽選では、大当たり若しくは小当たりのどちらかに当選する。また、第２特別図柄の抽選では、１／１０（２／２５＋１／１０）の確率で大当たり若しくは小当たりに当選する。ここで、詳細については後述するが、第１特別図柄の小当たりは、大当たりに当選し得ない（Ｖ入賞が発生し得ない）不利な小当たり種別のみが選択されるため、他の制御例における外れと実質的に同一である。一方で、第２特別図柄の小当たりは、小当たり遊技中に右打ちを行うことでほぼ確実にＶ入賞が発生して大当たりに当選する有利な小当たり種別のみが選択される。よって、第１特別図柄の大当たり確率は、小当たりの影響を受けないため、１／５０となるに対し、第２特別図柄の大当たり確率は、実質的に大当たりと小当たりとの合算の確率となるため、１／１０となる。よって、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が遊技者に有利となる。

【０９５１】
次に、図２５５（ｂ）を参照して、本第７制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｑｆの詳細について説明する。この小当たり種別選択テーブル２０２ｑｆは、上述した第５制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｋｆと同様に、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、小当たりの種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図２５５（ｂ）は、この小当たり種別選択テーブル２０２ｑｆの規定内容を示した図である。図２５５（ｂ）に示した通り、本第７制御例における小当たり種別選択テー

ブル２０２ｑｆには、第１特別図柄の小当たり種別として、「小当たりＡ１７」の一種類のみが規定されている一方で、第２特別図柄の小当たり種別として、「小当たりＢ１７」～「小当たりＤ１７」の３種類が規定されている。「小当たりＡ１７」は、小当たり用入賞装置２６５０が開閉される小当たりである。つまり、大当たりの当選契機となる特定領域１６５０ａが設けられているＶ入賞装置１６５０が開放されない小当たりであるため、大当たりに当選する（Ｖ入賞が発生する）可能性がない小当たり種別である。また、「小当たりＢ１７」～「小当たりＤ１７」は、いずれもＶ入賞装置１６５０が開放される種別の小当たりであり、右打ちにより特定領域１６５０ａへと容易に遊技球を入球させることができるため、実質的に大当たり当選が確定する小当たり種別である。また、「大当たりＢ１７」は、Ｖ入賞が発生した場合に大当たりＣ１７（１５ラウンド特図２時短大当たり）が実行され、「大当たりＣ１７」は、Ｖ入賞が発生した場合に大当たりＤ１７（８ラウンド特図２時短大当たり）が実行され、「大当たりＤ１７」は、Ｖ入賞が発生した場合に大当たりＥ１７（４ラウンド特図２時短大当たり）が実行される。このため、第２特別図柄の小当たりの中では、「小当たりＢ１７」が最も有利度合いが高く、「小当たりＤ１７」が最も有利度合いが低くなる。

【０９５２】

図２５５（ｂ）に示した通り、「小当たりＡ１７」には、小当たり種別カウンタＣ５の取り得る全範囲（０～９９）の値が対応付けられている。よって、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、必ずＶ入賞が発生し得ない「小当たりＡ１７」が決定される。よって、第１特別図柄の小当たりは、実質的に他の制御例における外れと同等の抽選結果となる。また、図２５５（ｂ）に示した通り、第２特別図柄に対する規定内容として、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４９」の範囲に対して、「小当たりＢ１７」が対応付けて規定され、小当たり種別カウンタＣ５の値が「５０～６９」の範囲に対して、「小当たりＣ１７」が対応付けて規定され、小当たり種別カウンタＣ５の値が「７０～９９」の範囲に対して、「小当たりＤ１７」が対応付けて規定されている。このため、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＢ１７」が決定される割合は５０％であり、「小当たりＣ１７」が決定される割合は２０％であり、「小当たりＤ１７」が決定される割合は３０％である。第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、最も有利な「大当たりＡ１７」の振り分けが８５％に設定されていた（図２５３（ｃ）参照）ことを鑑みると、第２特別図柄の抽選で大当たりになった方が、小当たりに当選してＶ入賞を発生させた場合よりも有利度合いが高くなり易く設定されているといえる。よって、時短状態Ｂにおいては、確率の高い（２／２５の）小当たりよりも、確率の低い（１／５０の）大当たりに当選することをより強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０９５３】

次に、図２５５（ｃ）を参照して、本第７制御例における時短当たり乱数テーブル２０２ｑｈの詳細について説明する。この時短当たり乱数テーブル２０２ｑｈは、上述した第５制御例における時短当たり乱数テーブル２０２ｋｈと同様に、特別図柄の抽選で時短図柄当選と判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が規定されているデータテーブルである。図２６５（ｃ）は、この時短当たり乱数テーブル２０２ｑｈの規定内容を示した図である。図２５５（ｃ）に示した通り、本第７制御例では、第２特別図柄の抽選で時短当選と判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）として、「９０～８９９」の８１０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～８９９」の９００個の乱数値（カウンタ値）のうち、時短当選と判定される乱数値（カウンタ値）の個数が８１０個であるため、第７制御例において第２特別図柄の抽選が実行された場合に時短当選と判定される確率は９／１０（８１０／９００）である。一方で、図２５５（ｃ）に示した通り、第１特別図柄に対しては、時短当選と判定される乱数値（カウンタ値）が対応付けられていないため、第１特別図柄の抽選で時短当選と判定される可能性は０である。このように、本第７制御例では、第２特別図柄の抽選が実行された場合に高確率（９／１０の確率）で時短図柄に当選

する構成としている。このように構成することで、主として第２特別図柄の抽選が実行される時短状態Ｂにおいて、限られた抽選回数において、ほぼ毎変動で時短図柄に当選して時短回数を上乗せすることができる。よって、時短状態Ａにおける有利度合いを、時短状態Ａよりも前に設定される時短状態Ｂにおける抽選内容に応じて決定することができるという、極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０９５４】

次に、図２５６（ａ）を参照して、本第７制御例におけるＲＯＭ２０２に追加されている時短当たり種別選択テーブル２０２ｑｉの詳細について説明する。この時短当たり種別選択テーブル２０２ｑｉは、時短図柄に当選した場合に、時短図柄の種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図２５６（ａ）に示した通り、この時短当たり種別選択テーブル２０２ｑｉには、時短図柄の種別（時短当たり種別）と、第１当たり種別カウンタＣ２の値と、が対応付けて規定されている。具体的には、図２５６（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値「０」に対して、時短当たり種別として時短回数が５０回の「時短図柄Ａ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１～１９」の範囲に対して、時短当たり種別として時短回数が１０回の「時短図柄Ｂ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０～９９」の範囲に対して、時短当たり種別として時短回数が５回の「時短図柄Ｃ」が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄Ａ」、「時短図柄Ｂ」、および「時短図柄Ｃ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）はそれぞれ１個、１９個、および８０個であるので、第２特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄Ａ」が決定される割合は１％であり、「時短図柄Ｂ」が決定される割合は１９％であり、「時短図柄Ｃ」が決定される割合は８０％である。よって、第２特別図柄の抽選が実行される時短状態Ｂ（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）においては、時短図柄に当選した場合に１％の割合で時短回数が５０回上乗せされ（時短図柄Ａが決定され）、１９％の割合で時短回数が１０回上乗せされ（時短図柄Ｂが決定され）、８０％の割合で時短回数が５回上乗せされる（時短図柄Ｃが決定される）。これにより、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨの実行中）に上乗せされる時短回数にバリエーションを設けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０９５５】

次に、図２５６（ｂ）を参照して、本第７制御例におけるＲＯＭ２０２に追加されている変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊは、前回の大当たり種別、現在設定されている遊技状態、および大当たり終了後における特別図柄の抽選回数に応じて、参照される変動パターンテーブルの種別（通常用テーブル２０２ｑｄ１、特１時短用テーブル２０２ｑｄ２、特２時短用テーブル２０２ｑｄ３のいずれか）が規定されているデータテーブルである。特別図柄の抽選が実行されると、この変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊを用いて、変動パターン（変動時間）を選択するために参照される変動パターンテーブルの種別を決定し、その決定した変動パターンテーブルを参照して変動パターンが選択される。図２５６（ｂ）は、この変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊの規定内容を示した図である。図２５６（ｂ）に示した通り、この変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊには、前回の大当たり種別、現在設定されている遊技状態、および大当たり終了後における特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）の組み合わせ毎に、参照する変動パターンテーブルの種別が対応付けて規定されている。具体的には、前回の大当たり種別が「大当たりＡ１７」、現在の遊技状態が通常状態という状況において、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が５２～１５０の範囲、および２１２～３００の範囲に対して、通常用テーブル２０２ｑｄ１が対応付けて規定されている。よって、これらの抽選回数の範囲内で特別図柄の抽選が実行された場合は、通常用テーブル２０２ｑｄ１が参照されて変動パターン（変動時間）が選択される。一方、その他の範囲には変動パターンテーブルが対応付けられていない。これは、大当たりＡ１７の終了後１回～５１回の範囲は

、必ず第２時短状態に設定される（大当たりＡ１７の終了時に時短カウンタ２０３ｈの値に５１が設定される）し、大当たりＡ１７の終了後１５１回～２１１回の範囲は、必ず天井抽選回数到達に基づいて第３時短状態に設定されるので、通常状態で特別図柄の抽選が実行される可能性がないためである。

【０９５６】

なお、本第７制御例では、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が３００に到達した場合（当たりに当選せずに特別図柄の抽選回数が３００回に到達した場合）に、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値を１５０に更新する構成としている。つまり、天井抽選回数に到達した後で、更に１又は複数回天井抽選回数に到達した場合についても、天井抽選回数に到達する毎に第３時短状態Ｂを設定することができる。よって、所謂大ハマりが発生したとしても、遊技者にとって過剰に不利となることを抑制することができる。また、変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊに対して、３００回を超える特図抽選回数のシナリオを規定する必要がなくなるため、変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊのデータ量を低減することができる。よって、ＲＯＭ２０２の容量を削減することができる。図２５６（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が「大当たりＡ１７」、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１～５１の範囲、および１６３～３００の範囲に対して、特１時短用テーブル２０２ｑｄ２が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１５１～１６２の範囲に対して、特２時短用テーブル２０２ｑｄ３が対応付けて規定されている。よって、大当たりＡ１７の終了後５１回以内の抽選回数、および１６３回以上では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特１時短用テーブル２０２ｑｄ２が参照されるため、第１特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Ａを形成する。また、大当たりＡ１７の終了後１５１回～１６２回の抽選回数では、特２時短用テーブル２０２ｑｄ３が参照されるため、時短状態Ｂを形成する。よって、主として第２特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。

【０９５７】

また、図２５６（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が「大当たりＢ１７」、現在の遊技状態が通常状態という状況においては、前回の大当たり種別が「大当たりＡ１７」である場合と同一の変動パターンシナリオが規定されている。つまり、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が５２～１５０の範囲、および２１２～３００の範囲に対して、通常用テーブル２０２ｑｄ１が対応付けて規定されている。よって、これらの抽選回数の範囲内で特別図柄の抽選が実行された場合は、通常用テーブル２０２ｑｄ１が参照されて変動パターン（変動時間）が選択される。これに対し、大当たり種別が「大当たりＢ１７」、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が７～１５０の範囲、および１６３～３００の範囲に対して、特１時短用テーブル２０２ｑｄ２が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１～６の範囲、および１５１～１６２の範囲に対して、特２時短用テーブル２０２ｑｄ３が対応付けて規定されている。よって、大当たりＢ１７の終了後７回～１５０回の抽選回数、および１６３回以上の抽選回数では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特図１時短用テーブル２０２ｑｄ２が参照されるため、第１特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Ａを形成する。また、大当たりＢ１７の終了後１回～６回、および１５１回～１６２回の抽選回数では、特図２時短用テーブル２０２ｑｄ３が参照されるため、時短状態Ｂを形成する。よって、主として第２特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。なお、「大当たりＡ１７」と異なり、抽選回数が５２回～１５０回の範囲でも時短状態が継続する可能性があるのは、大当たり終了直後の第２時短状態Ｂにおいて上乗せされる時短回数次第で天井抽選回数を超える時短回数を上乗せする可能性があるためである。

【０９５８】

また、図２５６（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が「大当たりＣ１７」～「大当たりＥ１７」のいずれか、現在の遊技状態が通常状態という状況においては、前回の大

当たり種別が「大当たりＡ１７」や「大当たりＢ１７」である場合と同一の変動パターンシナリオが規定されている。つまり、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が５２～１５０の範囲、および２１２～３００の範囲に対して、通常用テーブル２０２ｑｄ１が対応付けて規定されている。よって、これらの抽選回数の範囲内で特別図柄の抽選が実行された場合は、通常用テーブル２０２ｑｄ１が参照されて変動パターン（変動時間）が選択される。これに対し、大当たり種別が「大当たりＣ１７」～「大当たりＥ１７」のいずれか、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１２～１５０の範囲、および１６３～３００の範囲に対して、特１時短用テーブル２０２ｑｄ２が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１～１１の範囲、および１５１～１６２の範囲に対して、特２時短用テーブル２０２ｑｄ３が対応付けて規定されている。よって、大当たりＣ１７～大当たりＥ１７の終了後１２回～１５０回の抽選回数、および１６３回以上の抽選回数では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特図１時短用テーブル２０２ｑｄ２が参照されるため、第１特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Ａを形成する。また、大当たりＣ１７～大当たりＥ１７の終了後１回～１１回、および１５１回～１６２回の抽選回数では、特図２時短用テーブル２０２ｑｄ３が参照されるため、時短状態Ｂを形成する。よって、主として第２特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。なお、「大当たりＢ１７」と同様に、「大当たりＣ１７」～「大当たりＥ１７」においても、大当たり終了直後の第２時短状態Ｂが設定されるため、当該第２時短状態Ｂにおいて上乗せされる時短回数次第で天井抽選回数を超える時短回数を上乗せする可能性がある。

【０９５９】

また、図２５６（ｂ）に示した通り、大当たりに未当選の状況（パチンコ機１０を初期化した後、大当たりに１回も当選していない状況）で、現在の遊技状態が通常状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１～１５０の範囲、および２１２～３００の範囲に対して、通常用テーブル２０２ｑｄ１が対応付けて規定されている。よって、これらの抽選回数の範囲内で特別図柄の抽選が実行された場合は、通常用テーブル２０２ｑｄ１が参照されて変動パターン（変動時間）が選択される。これに対し、大当たりに未当選で、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１６３～３００の範囲に対して、特１時短用テーブル２０２ｑｄ２が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１５１～１６２の範囲に対して、特２時短用テーブル２０２ｑｄ３が対応付けて規定されている。よって、パチンコ機１０の初期化後１６３回以上の抽選回数では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特図１時短用テーブル２０２ｑｄ２が参照されるため、第１特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Ａを形成する。また、パチンコ機１０の初期化後１５１回～１６２回の抽選回数では、特図２時短用テーブル２０２ｑｄ３が参照されるため、時短状態Ｂを形成する。よって、主として第２特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。このように、本第７制御例では、変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊによって変動パターンシナリオを規定し、前回の大当たり種別、現在の遊技状態、および特別図柄の抽選回数に応じた変動パターンテーブルを選択する構成としているので、比較的複雑な遊技状態の移行方式を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０９６０】

次に、図２５２を参照して、本第７制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図２５２は、本第７制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図２５２に示した通り、本第７制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第５制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図１８４参照）に対して、特図抽選カウンタ２０３ｑａと、大当たりフラグ２０３ｑｂと、特図１小当たりフラグ２０３ｑｃと、特図２小当たりフラグ２０３ｑｄと、が追加されている点で相違

している。また、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈが削除されている点でも相違している。特図抽選カウンタ２０３ｑａは、大当たり終了後（若しくはパチンコ機１０の初期化後）に実行された特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタである。この特図抽選カウンタ２０３ｑａは、特別図柄の変動表示の開始を設定するタイミングで値が１ずつ加算して更新される（図２６３のＳ３８１０３参照）。この特図抽選カウンタ２０３ｑａの値を参照して、天井抽選回数への到達有無を判別したり、変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊから抽選回数に対応する変動パターンテーブルの選択処理が実行される。

【０９６１】

大当たりフラグ２０３ｑｂは、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にオンに設定されるフラグである（図２６０のＹ８０１１、図２６７のＹ８１１１参照）。この大当たりフラグ２０３ｑｂは、大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図２６４のＹ７２７、図２７０のＹ９２５参照）。この大当たりフラグ２０３ｑｂは、第１特別図柄用の大当たりフラグと、第２特別図柄用の大当たりフラグとが設けられており、第１特別図柄用の大当たりフラグがオンの状態で、且つ、第２特別図柄の変動表示が実行中の場合に第１特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図２６４のＹ７２６参照）。また、第２特別図柄用の大当たりフラグがオンの状態で、且つ、第１特別図柄の変動表示が実行中の場合に第２特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図２７０のＹ９２４参照）。これにより、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選との一方が大当たりとなり、他方が大当たりまたは小当たりとなった場合に、大当たりと大当たり、若しくは大当たりと小当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。特図１小当たりフラグ２０３ｑｃは、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合にオンに設定されるフラグである（図２６１のＹ８０５５参照）。この特図１小当たりフラグ２０３ｑｃは、第１特別図柄の小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図２６５のＹ７５９参照）。特図１小当たりフラグ２０３ｑｄがオンの状態で、且つ、第２特別図柄の変動表示が実行中の場合に第１特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図２６５のＹ７５３参照）。これにより、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選との一方が小当たりとなり、他方が大当たりまたは小当たりとなった場合に、小当たりと大当たり、若しくは小当たりと小当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。

【０９６２】

特図２小当たりフラグ２０３ｑｄは、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合にオンに設定されるフラグである（図２６１のＹ８０５５参照）。この特図２小当たりフラグ２０３ｑｄは、第２特別図柄の小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図２６５のＹ７５９参照）。特図１小当たりフラグ２０３ｑｄがオンの状態で、且つ、第２特別図柄の変動表示が実行中の場合に第１特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図２７２のＹ９５９参照）。これにより、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選との一方が小当たりとなり、他方が大当たりまたは小当たりとなった場合に、小当たりと大当たり、若しくは小当たりと小当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。次に、図２５７を参照して、本第７制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図２５７は、本第７制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図２５７に示した通り、本第７制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第５制御例（および第２制御例）におけるＲＡＭ２２３の構成（図１０１（ｂ）参照）に対して、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃ、上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａ、ベース回数カウンタ２２３ｑｂ、上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃが追加されている点で相違する。また、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂ、モード種別格納エリア２２３ｄｃ、ロング時短中フラグ２２３ｄｄ、初回設定フラグ２２３ｄｅが削除さ

れている点でも相違する。特図抽選カウンタ２２３ｌｃは、上述した第６制御例等の特図抽選カウンタ２２３ｌｃと同一の機能を有するカウンタである。即ち、主制御装置１１０内のＲＡＭ２２３に設けられている特図抽選カウンタ２０３ｑａの値に同期して更新されるカウンタであり、主制御装置１１０から状態コマンドによって特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が通知される毎に値が更新される。この特図抽選カウンタ２２３ｌｃによって、主制御装置１１０側で把握する大当たり終了後の特別図柄の抽選回数と、音声ランプ制御装置１１３側で把握する大当たり終了後の特別図柄の抽選回数とを常に一致させることができる。

【０９６３】

上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａは、上乗せＲＵＳＨ（時短状態Ｂ）が終了するまでの残り回数を示すカウンタである。この上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａは、初期値が０に設定されており、時短状態Ｂ（第２時短状態、第３時短状態のどちらか）が設定されると、設定契機に応じたカウンタ値（時短状態Ａへと移行するまでの特別図柄の抽選回数に応じた値）が設定される。即ち、天井抽選回数（１５０回）到達に基づく時短状態Ｂへの移行、または、大当たりＣ１７～Ｅ１７に当選したことに基づく時短状態Ｂへの移行の場合は、時短状態Ｂの抽選回数が１１回に設定されるので、上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａに対して１１が設定される（図２７３のＳ９３１４Ａ参照）。また、大当たりＢ１７に当選したことに基づく時短状態Ｂへの移行の場合は、時短状態Ｂの抽選回数が６回に設定されるので、上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａに対して６が設定される（図２７３のＳ９３１７Ａ参照）。また、上乗せＲＵＳＨにおいて特別図柄の抽選が１回時実行される毎に、値が１ずつ減算して更新される。この上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａの値に応じて、上乗せＲＵＳＨ終了までの残り回数の表示が設定される。

【０９６４】

ベース回数カウンタ２２３ｑｂは、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）が終了した後で移行する時短状態Ａの時短回数のうち、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）に突入した時点で既に確定している（保証されている）時短回数（ベースの時短回数）を示すカウンタである。このベース回数カウンタ２２３ｑｂは、初期値が０に設定されており、時短状態Ｂへと移行した場合に、当該移行に伴って設定される時短回数から時短状態Ｂの間の特別図柄の抽選回数を減じた値が設定される。より具体的には、大当たりＣ１７～Ｅ１７のいずれかに当選したことに基づいて時短状態Ｂが設定された場合は、このベース回数カウンタ２２３ｑｂに対して７５が設定される（図２７３のＳ９３１６Ａ参照）。また、大当たりＢ１７に当選したことに基づいて時短状態Ｂが設定された場合、および天井抽選回数に到達したことに基づいて時短状態Ｂが設定された場合は、このベース回数カウンタ２２３ｑｂに対して５０が設定される（図２７３のＳ９３１８Ａ参照）。このベース回数カウンタ２２３ｑｂに設定された値が、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）の間、小表示領域Ｄｍ１３における左側に表示され続ける。上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃは、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）において上乗せされた時短回数をカウントするためのカウンタである。この上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃは、初期値が０に設定されており、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）において第２特別図柄の抽選で時短図柄に当選し、時短回数が上乗せされる（時短カウンタ２０３ｈに対して当選した時短図柄に応じた時短回数が加算される）毎に、当該上乗せされた時短回数に応じたカウンタ値が加算して更新される（図２７４のＳ９６２９Ａ参照）。この上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃに設定された値が、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）の間、小表示領域Ｄｍ１３における右側に表示され続ける。

【０９６５】

＜第７制御例における主制御装置の制御処理について＞

次いで、図２５８～図２７２を参照して、第７制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種処理について説明する。具体的には、本第７制御例では、第５制御例における特別図柄変動処理（図１９３参照）に代えて特別図柄変動処理（図２５８参照）を実行する点で相違する。その他の構成については、第５制御例と同一であるので、その詳細な説明は省略する。なお、特別図柄変動処理（図１９３参照）から特別図

柄変動処理（図２５８参照）への変更は、主として、一方の特別図柄の変動表示中に他方の特別図柄が大当たりまたは小当たり図柄で停止表示された場合に、変動表示中の一方の特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させる仕様への変更に伴うものである。まず、図２５８を参照して、本第７制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｙ１１１）について説明する。図２５８は、この特別図柄変動処理（Ｙ１１１）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｙ１１１）のうち、Ｙ２３１、Ｙ２３４およびＹ２３８の各処理では、それぞれ第５制御例における特別図柄変動処理（図１９３参照）の、Ｙ２３１、Ｙ２３４およびＹ２３８の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特別図柄変動処理（Ｙ１１１）では、Ｙ２３４の処理において、特図１変動時間タイマ２０３ｋａが０より大きい値ではない（即ち０である）と判別した場合には（Ｙ２３４：Ｎｏ）、第５制御例における第１特別図柄変動開始処理（図１９４参照）に代えて第１特別図柄変動開始処理を実行し（Ｙ２５１）、処理をＹ２３８へと移行する。この第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２５１）の詳細については、図２５９を参照して後述する。

【０９６６】

一方、Ｙ２３４の処理において、特図１変動時間タイマ２０３ｋａが０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ２３４：Ｙｅｓ）、特図１変動時間タイマ２０３ｋａを減算して更新し（Ｙ２５２）、第１図柄表示装置の第１特別図柄の表示を更新し（Ｙ２５３）、次いで、上述した第５制御例における第１特別図柄変動停止処理（図２００参照）に代えて第１特別図柄変動停止処理を実行し（Ｙ２５４）、処理をＹ２３８へと移行する。この第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２５４）の詳細については、図２６３を参照して後述する。また、本第７制御例における特別図柄変動処理（図２５８参照）では、Ｙ２３８の処理において、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂは０より大きい値ではない（即ち０である）と判別した場合には（Ｙ２３８：Ｎｏ）、上述した第５制御例における第２特別図柄変動開始処理（図２０３参照）に代えて第２特別図柄変動開始処理を実行し（Ｙ２５５）、本処理を終了する。この第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２５５）の詳細については、図２６６を参照して後述する。一方、Ｙ２３８の処理において、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂが０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ２３８：Ｙｅｓ）、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂを減算して更新し（Ｙ２５６）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の表示を更新し（Ｙ２５７）、上述した第５制御例における第２特別図柄変動停止処理（図２０９参照）に代えて第２特別図柄変動停止処理を実行し（Ｙ２５８）、本処理を終了する。第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２５８）の詳細については、図２７０を参照して後述する。次いで、図２５９を参照して、本第７制御例における特別図柄変動処理（図２５８）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２５１）について説明する。図２５９は、この第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２５１）の内容を示したフローチャートである。

【０９６７】

この第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２５１）のうち、Ｙ３０２～Ｙ３０６およびＹ３０９の各処理では、それぞれ第５制御例における第１特別図柄変動開始処理（図１９４参照）のＹ３０２～Ｙ３０６およびＹ３０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７制御例における第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２５１）では、第５制御例における第１特別図柄変動開始処理（図１９４参照）のＹ３０１の処理が削除されている。また、本第７制御例における第１特別図柄変動開始処理（図２５９参照）では、Ｙ３０６の処理を実行した後、第５制御例における第１特別図柄判定処理（図１９５参照）に代えて、第１特別図柄判定処理を実行し（Ｙ３２１）、第５制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図１９６参照）に代えて第１特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｙ３２２）、処理をＹ３０９へと移行する。更に、本第７制御例における第１特別図柄変動開始処理（図２５９参照）では、Ｙ３０９の処理が終了すると、次いで、天井抽選回数に到達したか否かを判定して、天井抽選回数に到達した場合に第３時短状態を設定するための天井判定処理を実行し（Ｙ３２３）、本処理を終了する。第１特別図柄判定処理（Ｙ３２１）、第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３２２）、天井判定処理（Ｙ３２３）の詳細に

ついては、図２６０、図２６２、および図２６３を参照して後述する。次いで、図２６０を参照して、本第７制御例における第１特別図柄変動開始処理（図２５９参照）の一処理である第１特別図柄判定処理（Ｙ３２１）について説明する。図２６０は、この第１特別図柄判定処理（Ｙ３２１）の内容を示したフローチャートである。

【０９６８】

この第１特別図柄判定処理（Ｙ３２１）のうち、Ｙ８００１～Ｙ８００６の各処理では、それぞれ第５制御例における第１特別図柄判定処理（図１９５参照）のＹ８００１～Ｙ８００６の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第１特別図柄判定処理（Ｙ３２１）では、Ｙ８００３において、抽選結果が大当たりであると判別した場合には、（Ｙ８００３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂをオンに設定し（Ｙ８０１１）、処理をＹ８００４へと移行する。一方、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には、（Ｙ８００３：Ｎｏ）、小当たり抽選処理を実行し（Ｙ８０１２）、本処理を終了する。次いで、図２６１を参照して、本第７制御例における第１特別図柄判定処理（図２６０）の一処理である小当たり抽選処理（Ｙ８０１２）について説明する。図２６１は、この小当たり抽選処理（Ｙ８０１２）の内容を示したフローチャートである。この小当たり抽選処理（Ｙ８０１２）では、まず、今回の特別図柄の抽選結果が時短当選であるか否かを判別する（Ｙ８０５１）。Ｙ８０５１の処理において、抽選結果が時短当選であると判別した場合には（Ｙ８０５１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短当選ではないと判別した場合には（Ｙ８０５１：Ｎｏ）、小当たり乱数テーブル２０２ｑｅに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８０５２）、抽選結果が小当たり当選であるか否かを判別し（Ｙ８０５３）、抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には（Ｙ８０５３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、抽選結果が小当たり当選であると判別した場合には（Ｙ８０５３：Ｙｅｓ）、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に基づいて、小当たり種別選択テーブル２０２ｑｆから小当たり種別を選択し、第１図柄表示装置に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｙ８０５４）、今回小当たりに当選した特別図柄に対応する小当たりフラグをオンに設定し（Ｙ８０５５）、本処理を終了する。一方、Ｙ５０５３の処理において、抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には（Ｙ８０５３：Ｎｏ）、Ｙ８０５４およびＹ８０５５の処理をスキップし、本処理を終了する。

【０９６９】

次いで、図２６２を参照して、本第７制御例における第１特別図柄変動開始処理（図２５９参照）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３２２）について説明する。図２６２は、この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３２２）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３２２）のうち、Ｙ５０１～Ｙ５０３およびＹ５０５～Ｙ５０８の各処理では、それぞれ第５制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図１９６参照）のＹ５０１～Ｙ５０３およびＹ５０５～Ｙ５０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３２２）では、Ｙ５０３の処理を実行した後、変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊを参照して現在の特図抽選カウンタ２０３ｑａの値に対応する変動パターン選択テーブルを特定し（Ｙ５１１）、特定した変動パターン選択テーブルを読み出し（Ｙ５１２）、処理をＹ５０５へと移行する。次いで、図２６３を参照して、本第７制御例における第１特別図柄変動開始処理（図２５９参照）の一処理である天井判定処理（Ｙ３２３）について説明する。図２６３は、この天井判定処理（Ｙ３２３）の内容を示したフローチャートである。この天井判定処理（Ｙ３２３）では、まず、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値に１を加算し（Ｓ３８１０３）、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が３００であるか否かを判別し（Ｓ３８１２１Ａ）、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が３００であると判別した場合には（Ｓ３８１２１Ａ：Ｙｅｓ）、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値を１５０に更新し（Ｓ３８１２２Ａ）、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値を示す情報を含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８１０５）、本処理を終了する。一方で、Ｓ３８１２１Ａの処理において、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が３００ではないと判別した場合に

は（Ｓ３８１２１Ａ：Ｎｏ）、次いで、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が１５１であるか否かを判別し（Ｓ３８１２３Ａ）、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が１５１ではないと判別した場合には（Ｓ３８１２３Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ３８１０５へ移行する。

【０９７０】

これに対し、Ｓ３８１２３Ａの処理において、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が１５１であると判別した場合には（Ｓ３８１２３Ａ：Ｙｅｓ）、天井抽選回数に到達したことを意味するため、時短カウンタ２０３ｈに６１を加算することで第３時短状態を設定し（Ｓ３８１２４Ａ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに第３時短状態を示す情報を設定する（Ｓ３８１１２Ａ）。次に、今回の時短抽選に関する情報をクリアし（Ｓ３８１１３Ａ）、第３時短状態を示す情報と時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８１１４Ａ）、本処理を終了する。次いで、図２６４を参照して、本第７制御例における特別図柄変動処理（図２５８）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２５４）について説明する。図２６４は、この第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２５４）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２５４）のうち、Ｙ７０１およびＹ７０４～Ｙ７０７の各処理では、それぞれ第５制御例における第１特別図柄変動停止処理（図２００参照）のＹ７０１およびＹ７０４～Ｙ７０７の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２５４）では、Ｙ７０１の処理において、変動時間が終了していないと判別した場合は（Ｙ７０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ７０１の処理において、変動時間が終了したと判別した場合は（Ｙ７０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の大当たりフラグ２０３ｑｂがオンであるか否かを判別し（Ｙ７２１）、第１特別図柄の大当たりフラグ２０３ｑｂがオンではないと判別した場合には（Ｙ７２１：Ｎｏ）、今回の第１特別図柄の抽選結果が大当たりではないことを意味するため、特図１外れ停止処理を実行し（Ｙ７２２）、本処理を終了する。なお、特図１外れ停止処理（Ｙ７２２）の詳細については、図２６５を参照して後述する。

【０９７１】

一方、Ｙ７２１の処理において、第１特別図柄の大当たりフラグ２０３ｑｂがオンであると判別した場合には（Ｙ７２１：Ｙｅｓ）、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂが０より大きい値であるか否かを判別し（Ｙ７２３）、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂが０より大きい値である（つまり、第２特別図柄の変動表示中である）と判別した場合には（Ｙ７２３：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆをオンに設定し（Ｙ７２４）、特図２の変動停止を示す特図２変動停止コマンドを設定し（Ｙ７２５）、第１図柄表示装置の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｙ７２６）、処理をＹ７２７へと移行する。一方、Ｙ７２３の処理において、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂが０である（つまり、第２特別図柄の変動表示中ではない）と判別した場合には（Ｙ７２３：Ｎｏ）、Ｙ７２４～Ｙ７２６の処理をスキップし、処理をＹ７２７へと移行する。次に、第１特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂをオフに設定し（Ｙ７２７）、処理をＹ７０４へと移行する。次いで、図２６５を参照して、本第７制御例における第１特別図柄変動停止処理（図２６４）の一処理である特図１外れ停止処理（Ｙ７２２）について説明する。図２６５は、この特図１外れ停止処理（Ｙ７２２）の内容を示したフローチャートである。

【０９７２】

この特図１外れ停止処理（Ｙ７２２）では、まず、特図１小当たりフラグ２０３ｑｃがオンであるか否かを判別し（Ｙ７５１）、特図１小当たりフラグ２０３ｑｃがオンであると判別した場合には（Ｙ７５１：Ｙｅｓ）、特図２変動停止コマンドを設定し（Ｙ７５２）、第１図柄表示装置の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｙ７５３）、小当たりシナリオを設定する（Ｙ７５４）。次いで、小当たり開始フラグ２０３ｆｂをオンに設定し（Ｙ７５５）、小当たり中フラグ２０３ｆｃをオンに設定し（Ｙ７５６）、特図１確定コマンドをセットする（Ｙ７５７）。次いで、第１図柄表示装置の第１特別図柄を小当たり図柄で変動停止し（Ｙ７５８）、特図１小当たりフラグ２０３ｑｃをオフに設定し（Ｙ７５９）、本処理を終了する。一方、Ｙ７５１の処理において、特図１小当たりフラグ２０３ｑｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ７５１：Ｎｏ）、特

図１確定コマンドをセットし（Ｙ７６０）、第１図柄表示装置の第１特別図柄を外れ図柄で変動停止し（Ｙ７６１）、本処理を終了する。次いで、図２６６を参照して、本第７制御例における特別図柄変動処理（図２５８）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２５５）について説明する。図２６６は、この第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２５５）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２５５）のうち、Ｙ８３２～Ｙ８３６およびＹ８３９（Ｙ３０９）の各処理では、それぞれ第５制御例における第２特別図柄変動開始処理（図２０３参照）のＹ８３２～Ｙ８３６およびＹ８３９（Ｙ３０９）の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２５５）では、まず、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンであるか否かを判別し（Ｙ８５１）、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンであると判別した場合には（Ｙ８５１：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆをオフに設定し（Ｙ８５２）、本処理を終了する。一方、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ８５１：Ｎｏ）、処理をＹ８３２へと移行する。

【０９７３】

また、Ｙ８３６の処理を実行した後、第２特別図柄判定処理を実行し（Ｙ８５３）、第２特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｙ８５４）、次いで、Ｙ８３９（Ｙ３０９）を実行し、天井判定処理を実行し（Ｙ８５５（Ｙ３２３））、本処理を終了する。なお、第２特別図柄判定処理（Ｙ８５３）および第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８５４）の詳細については、図２６７および図２６９を参照して後述する。また、天井判定処理（Ｙ８５５（Ｙ３２３））は、上述した図２６３と同一の内容のため、その説明を省略する。次いで、図２６７を参照して、本第７制御例における第２特別図柄変動開始処理（図２６６）の一処理である第２特別図柄判定処理（Ｙ８５３）について説明する。図２６７は、この第２特別図柄判定処理（Ｙ８５３）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄判定処理（Ｙ８５３）のうち、Ｙ８１０１～Ｙ８１０６の各処理では、それぞれ第５制御例における第２特別図柄判定処理（図２０４参照）のＹ８１０１～Ｙ８１０６の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第２特別図柄判定処理（Ｙ８５３）では、Ｙ８１０３の処理において、抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｙ８１０３：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂをオンに設定し（Ｙ８１１１）、処理をＹ８１０４へと移行する。一方、Ｙ８１０３の処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｙ８１０３：Ｎｏ）、特図２時短抽選処理を実行し（Ｙ８１１２）、小当たり抽選処理を実行し（Ｙ８１１３（Ｙ８０１２））、本処理を終了する。なお、特図２時短抽選処理（Ｙ８１１２）の詳細については、図２６８を参照して後述する。また、小当たり抽選処理（Ｙ８１１３（Ｙ８０１２））は、上述した図２６１と同一の内容のため、その詳細な説明については省略する。次いで、図２６８を参照して、本第７制御例における第２特別図柄判定処理（図２６７）の一処理である特図２時短抽選処理（Ｙ８１１２）について説明する。図２６８は、この特図２時短抽選処理（Ｙ８１１２）の内容を示したフローチャートである。

【０９７４】

この特図２時短抽選処理（Ｙ８１１２）のうち、Ｙ８２０２およびＹ８２０６の各処理では、それぞれ第５制御例における特図２時短抽選処理（図２０５参照）のＹ８２０２およびＹ８２０６の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特図２時短抽選処理（Ｙ８１１２）では、まず、時短当たり乱数テーブル２０２ｑｈに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８２１１）、処理をＹ８２０２へと移行する。また、本第７制御例における特図２時短抽選処理（図２６８参照）では、Ｙ８２０２の処理において、抽選結果が時短当選であると判別した場合には（Ｙ８２０２：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置に表示する特別図柄として時短図柄をセットし（Ｙ８２１２）、本処理を終了する。次いで、図２６９を参照して、本第７制御例における第２特別図柄変動開始処理（図２６６）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８５４）について説明する。図２６９、この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８５４）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８５４）のうち、Ｙ９２１～Ｙ９２８の各処理で

は、それぞれ第５制御例における第２特別図柄変動パターン選択処理（図２０７参照）のＹ９２１～Ｙ９２８の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８５４）では、Ｙ９２３の処理を実行した後、変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊ（図２５６（ｂ）参照）を参照して現在の特図抽選カウンタ２０３ｑａの値と現在の遊技状態と前回の大当たり種別とに対応する変動パターン選択テーブルを特定し（Ｙ９３１）、特定した変動パターン選択テーブルを読み出し（Ｙ９３２）、処理をＹ９２４へと移行する。次いで、図２７０を参照して、本第７制御例における特別図柄変動処理（図２５８）の一処理である第２特別図柄変動停止処理（Ｙ５２８）について説明する。図２７０、この第２特別図柄変動停止処理（Ｙ５２８）の内容を示したフローチャートである。

【０９７５】

この第２特別図柄変動停止処理（Ｙ５２８）のうち、Ｙ９０１、Ｙ９０６～Ｙ９０９、およびＹ９１４の各処理では、それぞれ第５制御例における第２特別図柄変動停止処理（図２０９参照）のＹ９０１、Ｙ９０６～Ｙ９０９、およびＹ９１４の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７制御例における第２特別図柄変動停止処理（Ｙ５２８）では、Ｙ９０１の処理において、変動時間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｙ９０１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂがオンであるか否かを判別し（Ｙ９２１）、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂがオンであると判別した場合には（Ｙ９２１：Ｙｅｓ）、次いで、特図１変動時間タイマ２０３ｋａが０より大きい値であるか否かを判別する（Ｙ９２２）。特図１変動時間タイマ２０３ｋａが０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ９２２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の大当たり図柄の停止表示タイミングになったことを意味するため、実行中の第１特別図柄の変動を停止表示させるべく、特図１の変動停止を示す特図１変動停止コマンドを設定し（Ｙ９２３）、第１図柄表示装置の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｙ９２４）、次いで、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂをオフに設定し（Ｙ９２５）、処理をＹ９０６へと移行する。一方、Ｙ９２２の処理において、特図１変動時間タイマ２０３ｋａが０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｙ９２２：Ｎｏ）、Ｙ９２３，Ｙ９２４の処理をスキップし、処理をＹ９２５へと移行する。

【０９７６】

一方、Ｙ９２１の処理において、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ９２１：Ｎｏ）、Ｙ９１４の処理を実行し、Ｙ９１４の処理において、第２特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合には（Ｙ９１４：Ｙｅｓ）、第５制御例における時短設定処理（図２０２参照）に代えて時短設定処理を実行し（Ｙ９２６）、処理をＹ９０８へと移行する。一方、第２特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合には（Ｙ９１４：Ｎｏ）、特図２外れ停止処理を実行し（Ｙ９２７）、本処理を終了する。なお、時短設定処理（Ｙ９２６）および特図２外れ停止処理（Ｙ９２７）の詳細については、図２７１および図２７２を参照して後述する。次いで、図２７１を参照して、本第７制御例における第２特別図柄変動停止処理（図２７０）の一処理である時短設定処理（Ｙ９２６）について説明する。図２７１、この時短設定処理（Ｙ９２６）の内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（Ｙ９２６）は、上述した第５制御例における時短設定処理（図２０２参照）と同様に、特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に、時短図柄に対応する時短状態の設定を行うための処理である。この第７制御例における時短設定処理（図２７１参照）のうち、Ｙ８３５４，Ｙ８４５５の各処理では、それぞれ第５制御例における時短設定処理（図２０２参照）のＹ８３５４，Ｙ８４５５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７制御例における時短設定処理（図２７１参照）では、まず、今回当選した時短図柄に対応する値を時短カウンタ２０３ｈに加算し（Ｙ８３６１）、処理をＹ８３５４へと移行する。このように、本第７制御例では、時短図柄に当選する毎に、時短図柄に対応する時短回数を時短カウンタ２０３ｈに加算していくことができるので、９０％の割

合で時短当選する第２特別図柄の抽選が実行され易い時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選が実行される毎に、ほぼ毎回時短回数が上乗せされていく斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０９７７】

次いで、図２７２を参照して、本第７制御例における第２特別図柄変動停止処理（図２７０）の一処理である特図２外れ停止処理（Ｙ９２７）について説明する。この特図２外れ停止処理（Ｙ９２７）は、第２特別図柄の外れ（小当たり含む）図柄の停止表示を設定するための処理である。図２７２は、この特図２外れ停止処理（Ｙ９２７）の内容を示したフローチャートである。この特図２外れ停止処理（Ｙ９２７）では、まず、特図２小当たりフラグ２０３ｑｄがオンであるか否かを判別し（Ｙ９５１）、特図２小当たりフラグ２０３ｑｄがオンであると判別した場合には（Ｙ９５１：Ｙｅｓ）、特図１変動停止コマンドを設定し（Ｙ９５２）、第１図柄表示装置の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｙ９５３）、小当たりシナリオを設定する（Ｙ９５４）。次に、小当たり開始フラグ２０３ｆｂをオンに設定し（Ｙ９５５）、小当たり中フラグ２０３ｆｃをオンに設定し（Ｙ９５６）、特図２確定コマンドをセットする（Ｙ９５７）。そして、第１図柄表示装置の第２特別図柄を小当たり図柄で変動停止し（Ｙ９５８）、特図２小当たりフラグ２０３ｑｄをオフに設定し（Ｙ９５９）、本処理を終了する。一方、Ｙ９５１の処理において、特図２小当たりフラグ２０３ｑｄがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ９５１：Ｎｏ）、特図２確定コマンドをセットし（Ｙ９６０）、第１図柄表示装置の第２特別図柄を外れ図柄で変動停止し（Ｙ９６１）、本処理を終了する。この特図２外れ停止処理（図２７２参照）を実行することにより、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選して、当該小当たり当選に基づく小当たり図柄を停止表示させる際に、第１特別図柄の変動表示を外れ図柄で停止表示させることができる。これにより、第１特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりである場合に、大当たりと小当たり、若しくは小当たりと小当たりとが重複して実行されてしまうことを抑制することができる。

【０９７８】

＜第７制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図２７３から図２７４を参照して、本第７制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第７制御例では、上述した第５制御例（および第２制御例）に対して、状態コマンド受信処理（図１１５参照）の１処理である時短状態演出設定処理（Ｓ９０１１Ａ）の内容が変更された点、特図２演出態様設定処理（図１２１参照）の内容が変更された点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした内容と同一の要素について詳細な説明を省略している箇所については、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした内容が適応されるものである。また、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした技術思想については、本第７制御例にも当然適用されるものであり、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした変形例や追加例についても本第７制御例に当然適用されるものである。まず、図２７３を参照して、本第７制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される時短状態演出設定処理（Ｓ９０１１Ａ）について説明をする。図２７３は、この時短状態演出設定処理（Ｓ９０１１Ａ）の内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（Ｓ９０１１Ａ）では、まず、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ２２３ｄａの値に設定し（Ｓ９３１１Ａ）、次いで、時短状態Ｂに変更したか否かを判別し（Ｓ９３１２Ａ）、時短状態Ｂに変更していないと判別した場合には（Ｓ９３１２Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０９７９】

一方、Ｓ９３１２Ａの処理において、時短状態Ｂに変更したと判別した場合には（Ｓ９３１２Ａ：Ｙｅｓ）、大当たりＢ１７を契機とする時短状態であるか否かを判別し（Ｓ９３１３Ａ）、大当たりＢ１７を契機とする時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ９３１３Ａ：Ｎｏ）、上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａに１１を設定し（Ｓ９３１４Ａ）

、天井到達を契機とする時短状態であるか否かを判別する（Ｓ９３１５Ａ）。天井到達を契機とする時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ９３１５Ａ：Ｎｏ）、ベース回数カウンタ２２３ｑｂに７５を設定し（Ｓ９３１６Ａ）、処理をＳ９３１９Ａへと移行する。一方、Ｓ９３１３Ａにおいて、大当たりＢ１７を契機とする時短状態であると判別した場合には（Ｓ９３１３Ａ：Ｙｅｓ）、上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａに６を設定し（Ｓ９３１７Ａ）、ベース回数カウンタ２２３ｑｂに５０を設定し（Ｓ９３１８Ａ）、処理をＳ９３１９Ａへと移行する。また、Ｓ９３１５Ａの処理において、天井到達を契機とする時短状態であると判別した場合は（Ｓ９３１５Ａ：Ｙｅｓ）、処理をＳ９３１８Ａへと移行する。次に、各カウンタ値に応じて上乗せＲＵＳＨの残り回数および初期ストック回数の表示を設定し（Ｓ９３１９Ａ）、本処理を終了する。次に、図２７４を参照して、本第７制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２演出態様設定処理（Ｓ４９９１Ａ）について説明をする。図２７４は、この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９９１Ａ）の内容を示したフローチャートである。

【０９８０】

この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９９１Ａ）のうち、Ｓ９６１１の処理では、第５制御例における特図２演出態様設定処理（図１２１参照）のＳ９６１１の処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特図２演出態様設定処理（Ｓ４９９１Ａ）では、まず、時短状態であるか否かを判別し（Ｓ９６２１Ａ）、時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ９６２１Ａ：Ｎｏ）、受信した変動パターンに対応した演出態様を決定し（Ｓ６９２２Ａ）、Ｓ９６１１の処理を実行し、本処理を終了する。一方、時短状態であると判別した場合には（Ｓ９６２１Ａ：Ｙｅｓ）、時短状態Ａであるか否かを判別し（Ｓ９６２３Ａ）、時短状態Ａであると判別した場合には（Ｓ９６２３Ａ：Ｙｅｓ）、上乗せＲＵＳＨ終了後１回目の特図２変動であるかを判別し（Ｓ９６２４Ａ）、上乗せＲＵＳＨ終了後１回目の特図２変動であると判別した場合には（Ｓ９６２４Ａ：Ｙｅｓ）、特図１の残変動時間の終了まで継続するチャンスタイム突入表示（図２４８（ｂ）参照）を設定し（Ｓ９６２５Ａ）、ＴＯＴＡＬ回数として、ベース回数カウンタ２２３ｑｂの値と上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃの値とを加算した値の表示を設定し（Ｓ９６２６Ａ）、処理をＳ９６２２Ａへと移行する。一方、Ｓ９６２４Ａの処理において、上乗せＲＵＳＨ終了後１回目の特図２変動ではないと判別した場合には（Ｓ９６２４Ａ：Ｎｏ）、Ｓ９６２５ＡおよびＳ９６２６Ａの処理をスキップし、処理をＳ９６２２Ａへと移行する。

【０９８１】

一方、Ｓ９６２３Ａの処理において、時短状態Ａではないと判別した場合には（Ｓ９６２３Ａ：Ｎｏ）、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し（Ｓ９６２７Ａ）、時短図柄当選であると判別した場合には（Ｓ９６２７Ａ：Ｙｅｓ）、当選した時短図柄に応じた上乗せ回数を報知する変動表示態様（図２４８（ａ）参照）を決定し（Ｓ９６２８Ａ）、当選した時短図柄に対応する時短回数を時短中カウンタ２２３ｄａおよび上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃに加算し（Ｓ９６２９Ａ）、処理をＳ９６１１へと移行する。一方、Ｓ９６２７Ａの処理において、時短当選ではない（即ち、大当たりまたは実質的に大当たりが確定する小当たりである）と判別した場合には（Ｓ９６２７Ａ：Ｎｏ）、上乗せＲＵＳＨの再セットを報知する変動表示態様（図２４９参照）を決定し（Ｓ９６３０Ａ）、上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃの値を０クリアし（Ｓ９６３１Ａ）、処理をＳ９６１１へと移行する。この特図２演出態様設定処理（図２７４参照）を実行することにより、時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選が実行されて時短図柄に当選する毎に、時短図柄に対応する時短回数の上乗せを報知することができる。よって、ほぼ毎変動で時短図柄が上乗せされるという極めて斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。以上説明した通り、本第７制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態として、有利度合いが低い第１特別図柄の抽選が実行され易い時短状態（第２時短状態Ａ、第３時短状態Ａ）と、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選が実行され易い時短状態（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）と、を設ける構成とし、天井抽選回数に到達した場合は、まず第３時短状態Ｂが設定されるように構成する一

方で、通常状態において大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の時短状態が高い割合で有利度合いの低い第２時短状態Ａに設定されるように構成した。このように構成することで、大当たりに当選するよりも、天井抽選回数に到達することをより強く期待して遊技を行わせることができる。

【０９８２】

また、本第７制御例では、時短状態中に時短図柄に当選した場合に、当選した時短図柄に対応する時短回数が上乗せされるように構成している。そして、第２特別図柄の抽選では、第１特別図柄の抽選よりも高確率（例えば、９０％の割合）で時短図柄に当選するように構成している。また、第２時短状態Ｂまたは第３時短状態Ｂに移行した場合、特定回数（例えば、１０回）の特別図柄の抽選が実行されることで第２時短状態Ａまたは第３時短状態Ａに移行する構成としている。つまり、第２時短状態Ｂまたは第３時短状態Ｂの間は、第２特別図柄の抽選が実行される毎に高確率で時短図柄に当選して時短回数が上乗せされていくため、特定回数の特別図柄の抽選が経過した後に移行する第２時短状態Ａまたは第３時短状態Ａの継続回数を時短状態Ｂの間に実行される特別図柄の抽選結果に応じて可変させることができるという斬新な遊技性を実現している。なお、本第７制御例では、第１特別図柄の小当たりとして、Ｖ入賞が発生し得ない「小当たりＡ１７」のみを設ける構成としていたが、第１特別図柄の小当たりでも、一部はＶ入賞が発生し得るように構成してもよい。そして、天井間際（例えば、天井抽選回数に到達するまでの抽選回数が残り５回以内）にＶ入賞が発生し得る第１特別図柄の小当たりの抽選結果がある場合は、小当たりにおいてＶ入賞を発生させないように促す演出を実行する構成としてもよい。つまり、特に、Ｖ入賞を発生させることで第２時短状態Ａが設定される「大当たりＡ１７」に当選する種別の小当たりとなった場合、Ｖ入賞を発生させて第２時短状態Ａに移行するよりも、天井抽選回数に到達して第３時短状態Ｂへと移行した方が有利になる可能性が高くなるので、係る場合には、Ｖ入賞を避けるように遊技者に促す斬新な演出を実行してもよい。このように構成することで、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０９８３】

本第７制御例では、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）において第２特別図柄の抽選で時短図柄に当選する毎に、当選した時短図柄に対応する時短回数を上乗せする演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態Ｂにおいて途中まで（例えば、９回目の第２特別図柄の抽選が実行されるまで）は時短回数の上乗せ回数を報知せずに秘匿し、所定の報知タイミング（例えば、時短状態Ｂにおける最後の第２特別図柄の変動表示に係る変動表示演出）で上乗せ回数をまとめて報知する構成としてもよい。このように構成することで、どれだけの時短回数が上乗せされているかを所定の報知タイミングまで遊技者に予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、この場合において、特別図柄の抽選が実行される毎に、上乗せされた時短回数を示唆する演出を実行してもよいし、時短回数に関する情報を一切示唆しない構成としてもよい。前者の場合は、時短回数の上乗せ状況を予測し易くすることができるし、後者の場合は、報知タイミングとなるまで、第２特別図柄の抽選で大当たりとなるか否かに注目して遊技を行わせることができる。

【０９８４】

本第７制御例では、第２特別図柄の抽選で１／１０の確率で大当たり又は小当たりに当選し、９／１０の確率で時短図柄に当選する構成としていたが、これに限られるものではない。所定の確率（例えば、１／２の確率）で時短図柄に当選するように構成してもよい。つまり、本第７制御例では、単なる外れの抽選結果を設けていなかったが、外れを設ける構成としてもよい。このように構成することで、時短状態Ｂにおいて時短図柄に当選するだけで遊技者を喜ばせることができるので、時短状態Ｂにおける遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第７制御例では、第３時短状態Ａであるか、第３時短状態Ｂであるかに応じて、参照する変動パターンテーブルを異ならせることで有利な第２特別図柄抽選の実行され易さを異ならせて有利度合いを異ならせていたが、同一の

遊技状態で参照する変動パターンテーブルを異ならせることで実質的な有利度合いを異ならせる方法はこれに限られない。例えば、第３時短状態Ａと第３時短状態Ｂとで、共に同一の特別図柄（例えば、第１特別図柄）の抽選が実行され易くなるように構成し、遊技効率を異ならせて有利度合いを異ならせてもよい。本第７制御例では、天井抽選回数に到達した場合に第３時短状態へと移行させる構成としていたが、天井抽選回数に到達した場合に設定される遊技状態は第３時短状態に限られるものではなく、任意の遊技状態に設定することができる。具体的には、例えば、第３時短状態よりも有利な第２時短状態へと移行させる構成としてもよいし、より有利な第２確変状態へと移行させる構成としてもよい。このように構成することで、天井抽選回数到達時の有利度合いを可変させることができるので、設計の自由度を高めることができる。

【０９８５】

本第７制御例では、固定の天井抽選回数に到達した場合に有利な遊技状態（第３時短状態）へと移行する構成としていたが、天井抽選回数を固定化しなくてもよい。例えば、天井抽選回数として設定され得る回数を複数（例えば、５０回、３００回、５００回、１０００回等）設ける構成とし、パチンコ機１０が初期化された（ＲＡＭクリアスイッチ１２２をオンにした状態で電源が投入された）場合や大当たり終了時に、天井抽選回数を抽選により決定する構成としてもよい。このように構成することで、天井抽選回数として少ない抽選回数が選択されることを期待して遊技を行わせる遊技性を付加することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。この場合において、パチンコ機１０が初期化された場合（例えば、初期化後１回目の変動表示演出中）や大当たり終了時（例えば、エンディング演出中や終了後１回目の変動表示演出中）に、天井抽選回数を示唆する演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、天井抽選回数を示唆する演出から天井抽選回数を予測する遊技性を更に付加することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、大当たりの種別毎に、大当たり終了後の天井抽選回数を異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、大当たりの種別により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、ラウンド数および大当たり終了後の遊技状態が共通で、大当たり終了後の天井抽選回数が異なる大当たり種別を設けてもよい。具体的には、例えば、４ラウンド時短大当たりとして、天井抽選回数が１００回の種別と１０００回の種別とを設けたり、８ラウンド時短大当たりとして天井抽選回数が４００回の種別と６００回の種別とを設けたりしてもよい。このように構成することで、４ラウンド時短大当たりとなった場合に、天井抽選回数が少ない可能性があるので、遊技者の興趣を向上させることができる。また、８ラウンド時短大当たりとなった場合に、１０００回という極めて多い天井抽選回数が設定される可能性が無くなるため、安心して遊技を行わせることができる。

【０９８６】

本第７制御例では、パチンコ機１０が初期化された場合にＲＡＭ２０３も初期化されることに伴って、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値がリセットされるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、パチンコ機１０が初期化された場合でも、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値がリセットされないように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が初期化された可能性が高い（例えば、大当たりや第２確変状態の間にパチンコ機１０が設置されているホールの閉店時間となってしまった場合等）パチンコ機１０での遊技を避けることを抑制することができるので、初期化された可能性の有無によらず、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【０９８７】

＜第８制御例＞

次に、図２７５から図３０５を参照して、第８制御例の内容について説明をする。本第８制御例は、上述した第４制御例に対して、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂを有し、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合に既に特別図柄の変動表示中であれば、第２特別図柄の入賞情報（特図２保留）を所定数（本第８制御例では、上限４個まで）格納

（保留記憶）可能に構成している点で相違している。加えて、本第８制御例では、大当たり遊技の実行中に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留の抽選結果を事前に判別（先読み）した結果、小当たり当選である保留（Ｖ保留）が存在する場合には、Ｖ保留が存在することを報知するための演出を実行可能に構成している点で相違している。具体的には、大当たり遊技が開始された場合に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留の抽選結果を先読みした結果、Ｖ保留が存在する場合には、Ｖ保留が存在することを示す報知態様である「Ｖアイコン」を獲得する演出（Ｖアイコン獲得演出）が実行される。獲得したＶアイコンはＶ保留に基づく特別図柄の変動表示開始まで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて縮小して表示され、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示中に拡大表示される（以下、Ｖアイコンの発動と言う。）ことによって、遊技者にこの変動で小当たり当選することを報知する。このように構成することで、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に実行される特別図柄の抽選において小当たり当選することが事前に報知されるため、大当たり遊技終了後に小当たり当選することなく規定変動回数に到達し時短状態が終了するのではないかという遊技者の不安を抑制することができる。

【０９８８】

ここで、大当たり遊技の実行中に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留保留記憶）されている特図２保留の抽選結果を先読みした結果、Ｖ保留が存在する場合には必ずＶアイコン獲得演出が実行される構成とすると、Ｖアイコン獲得演出が実行されなかった場合には、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留の中にＶ保留は存在しない（即ち、全て外れである）ことが明かとなり、遊技者を落胆させてしまう虞がある。このため、本第８制御例では、大当たり遊技の実行中に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留の抽選結果を先読みした結果、Ｖ保留が存在する場合の一部でＶアイコン獲得演出を実行する構成としている。このように構成することで、大当たり遊技の実行中にＶアイコン獲得演出が実行されなかった場合であっても、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留に基づく特別図柄の変動表示が終了するまでは、遊技者に小当たり当選するかもしれないという期待を持たせることができる。また、本第８制御例では、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、その特別図柄の変動表示においてＶアイコンの発動を実行するか否かを決定することが可能な構成としている。具体的には、Ｖ保留（小当たり当選する保留）に基づく特別図柄の変動表示を開始する場合に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留の中に他にもＶ保留があるか否かを判別し、Ｖ保留が存在する場合には、Ｖアイコンの発動（Ｖアイコンを拡大表示し、小当たり当選であることを報知すること）を実行せずに、後に消化されるＶ保留に基づく特別図柄の変動表示開始までＶアイコンの縮小表示を継続可能に構成している。このように構成することで、Ｖアイコンを獲得した状態において特別図柄の変動表示中にＶアイコンの発動が実行されなかった場合であっても小当たりに当選する可能性があるため、特別図柄の変動表示終了までＶアイコンが発動されない場合であっても、小当たり当選するかもしれないという期待を遊技者に持たせることができる。

【０９８９】

また、このように構成することで、例えば、大当たり遊技中にはＶ保留が１個しか存在しなかったが、大当たり遊技終了後からＶ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間で新たに第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにＶ保留が格納（保留記憶）された場合に、Ｖアイコンの発動対象をその新たなＶ保留に切り替えることが可能となる。これにより、Ｖアイコン獲得演出が実行された時点で先読みされている特図２保留の最後尾の保留がＶ保留である場合であっても、そのＶ保留に基づく特別図柄の変動表示中にＶアイコンが発動されるとは限らず、Ｖアイコンが発動されないことで連チャン（小当たり当選が連続すること）することが確定するため、遊技者にＶアイコンが発動されないことを期待させることによって遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、本第８制

御例では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに複数のＶ保留が格納（保留記憶）されており、Ｖアイコンが表示されている場合に、先に消化されるＶ保留をＶアイコンの発動対象とするか、後に消化されるＶ保留をＶアイコンの発動対象とするか、を先に消化されるＶ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に決定する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、予め、先に消化されるＶ保留でＶアイコンの発動が実行され易い設定とするか、後に消化されるＶ保留でＶアイコンの発動が実行され易い設定とするか、を遊技者の好みに合わせてボタン操作によって選択することが可能な構成としても良い。加えて、本第８制御例では、Ｖアイコン獲得演出が実行される割合が、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留の数と、Ｖ保留の位置に応じて異なる構成としている。

【０９９０】

具体的には、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留の先頭の特図２保留（第１保留）がＶ保留である場合に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留の数が少ないほどＶアイコン獲得演出が実行され易い。また、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留が４個格納（保留記憶）されている場合には、先に消化される特図２保留がＶ保留である場合よりも、後に消化される特図２保留がＶ保留である場合の方が、Ｖアイコン獲得演出の実行される割合を高く構成している。このように構成することで、Ｖアイコンの発動が実行された場合に、そのＶアイコンを獲得したＶアイコン獲得演出の実行時点では先読みされていない特図２保留が多く残り易くなるため、Ｖアイコンの発動後に残っている特図２保留の抽選結果を予測させ難くすることができる。なお、本第８制御例では、第１保留がＶ保留（小当たり当選する保留）である場合に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留の数が少ないほどＶアイコン獲得演出が実行され易い構成としたが、これに限るものではなく、特図２保留の数が多いほどＶアイコン獲得演出が実行され易い構成としても良い。なお、本第８制御例では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留が４個格納（保留記憶）されている場合には、先に消化される特図２保留がＶ保留である場合よりも、後に消化される特図２保留がＶ保留である場合の方が、Ｖアイコン獲得演出の実行される割合を高く構成したが、これに限るものではなく、後に消化される特図２保留がＶ保留である場合よりも、先に消化される特図２保留がＶ保留である場合の方が、Ｖアイコン獲得演出の実行される割合を高く構成しても良い。なお、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されているＶ保留の数が多いほどＶアイコン獲得演出が実行され易い構成としても良い。

【０９９１】

加えて、本第８制御例では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに複数のＶ保留が格納（保留記憶）されている場合に、先に消化されるＶ保留においてＶアイコンの発動を実行するか否かを、変動パターンに応じて決定する構成としている。具体的には、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに複数のＶ保留が格納（保留記憶）されている場合に、先に消化されるＶ保留において、特定の変動パターンが設定されなかった場合にはＶアイコンの発動を実行する構成とし、Ｖアイコンの発動が実行されない場合に参照される演出態様設定テーブルとは特定演出態様の設定割合が異なる特定演出態様設定テーブルが参照される。なお、特定演出態様とは、例えば、大当たりまたは小当たり当選の場合のみ実行される演出（所謂、プレミア演出）や、抽選結果が外れであることを示す表示態様を表示した後に大当たりまたは小当たり当選を示す表示態様に可変させる演出（所謂、復活演出）を指す。このように構成することで、実行される演出態様からＶアイコンが発動されるか否かを遊技者が予測し易くなるため、遊技者に対して実行される演出に興味を持たせることが可能となり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【０９９２】

なお、本第８制御例では、Ｖアイコンの発動が実行される場合には、プレミア演出や復活演出が実行され難い構成としたが、これに限るものではなく、プレミア演出や復活演出

が実行され易い構成としても良い。また、例えば、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに複数のＶ保留（小当たり当選する保留）が格納（保留記憶）されている場合の一部で、後に消化されるＶ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間はＶアイコンの発動を禁止する期間を設定可能に構成しても良く、この場合、Ｖアイコンの発動が禁止されていることを示すための表示態様（例えば、Ｖアイコンに鎖を巻いてロックする表示態様）を表示する構成としても良い。このように構成することで、Ｖアイコンの発動が禁止されている期間に小当たり当選の期待度が高い演出が実行された場合に、Ｖアイコンの発動が実行されない小当たり当選への期待度を高めることができるため、遊技者にＶアイコンの発動が禁止されている期間における演出に対する興味を持たせることが可能となる。なお、１の特別図柄の変動表示中に、Ｖアイコンの発動が実行され易いタイミングと、Ｖアイコンの発動が実行され難いタイミングと、を有する構成としても良く、例えば、特別図柄の変動表示中にリーチ演出が実行される場合に、特別図柄の変動表示開始からリーチ演出開始までの期間の方が、リーチ演出開始から特別図柄の停止表示までの期間よりもＶアイコンの発動が実行され易い構成とすることで、リーチ演出開始までにＶアイコンの発動が実行されなければ遊技者に連チャンへの期待を持たせることが可能となるため、特別図柄の変動表示が開始した直後にＶアイコンが発動されなかった場合であっても、遊技者にリーチになるか否かに興味を持たせることができる。

【０９９３】

なお、本第８制御例では、大当たり遊技中にＶアイコン獲得演出を実行するか否かを、保留記憶されている特図２保留を先読みした結果、Ｖ保留が存在するか否かによって決定する構成としたが、これに限るものではない。大当たり遊技中にＶアイコン獲得演出を実行するか否かを、保留記憶されている特図１保留（第１特別図柄の入賞情報）の先読み結果に基づいて決定する構成としても良いし、特図２保留と特図１保留の両方の先読み結果によって決定する構成としても良い。また、特図２保留の中にＶ保留が存在する場合と、特図１保留の中にＶ保留が存在する場合と、で表示されるＶアイコンの表示態様を異ならせる構成としても良い。以下、本第８制御例のパチンコ機１０について説明をするが、上述した各制御例と同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【０９９４】

＜第８制御例におけるパチンコ機１０の盤面構成について＞

まず、図２７５から図２８０を参照して、第８制御例におけるパチンコ機１０の構造について説明する。図２７５は第８制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図２７６は第８制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視右下領域を拡大した拡大図であり、図２７７～図２８０は第８制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３に設けられたＶ入賞装置６５０の構造を模式的に示した模式図である。図２７５に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図１参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図２７５を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【０９９５】

遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技

盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図９４参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２７５の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２７５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視右側上部（図２７５の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、主制御装置１１０（図９４参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。第８制御例では、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、球が、第１入球口６４へ入賞したか、第２入球口６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入球口６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７ａが作動し、一方で、球が、第２入球口６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７ｂが作動するように構成されている。

【０９９６】

また、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機１０が時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動表示中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が時短大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態が設定される大当たり）に対応した図柄か普通大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として通常状態が設定される大当たり）に対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、大当たり遊技のラウンド数が１６ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される１６Ｒ時短大当たり（１６Ｒ時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される１０Ｒ時短大当たり（１０Ｒ時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が７ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される７Ｒ時短大当たり（７Ｒ時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が７Ｒで大当たり終了後に時短状態が付与されない７Ｒ通常大当たり（７Ｒ時短無大当たり）が用意されている。また、大当たり抽選の抽選結果として上述した大当たりでは無い外れと判定された場合の一部において、上述した大当たりよりも遊技者に付与される特典が少ない（例えば、１ラウンドのみＶ入賞装置６５０を開放させる特典）小当たりが用意されている。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂには、変動表示終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否か（小当たりであるか否か）が示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【０９９７】

ここで、「１６Ｒ時短有大当たり」とは、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことであり、「１０Ｒ時短有大当たり」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことであり、「７Ｒ時短有大当たり」とは、最大ラウンド数が７ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移

行する大当たりのことであり。また、「７Ｒ時短無大当たり」は、最大ラウンド数が７ラウンドの大当たりの後に時短状態へと移行せずに通常状態へと移行する大当たりのことである。つまり、本パチンコ機１０では、特別図柄の大当たりに当選した場合に提供される大当たり遊技として、遊技者に最も多くの特典を付与可能な「１６Ｒ時短有大当たり」と、その次に多い特典を付与可能な「１０Ｒ時短有大当たり」と、その次に多い特典を付与可能な「７Ｒ時短有大当たり」と、大当たり遊技のうち最も遊技者に付与される特典が少ない「７Ｒ時短無大当たり」と、のうち、何れかの大当たり遊技が提供されるように構成されている。これにより、特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合であっても付与され得る特典が異なる大当たり遊技のうち、最も多くの特典が付与される大当たり遊技が提供されることを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、第８制御例では、大当たり遊技のラウンド数（大当たり遊技中に獲得可能な賞球数）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の内容と、に応じて遊技者に付与される特典の大小を定義しているが、これに限ること無く、上述した条件以外を用いて遊技者に付与される特典の大小を定義しても良いし、特典に大小を定義付けることなく、異なる特典が付与されるように大当たり遊技の内容を異ならせるだけでも良い。

【０９９８】

また、「時短状態」とは、大当たり終了後に遊技者に付与される付加価値（特典）として、大当たり確率は通常状態と同じであるが、第２入球口６４０へ球が入球し易い遊技状態である。この第２入球口６４０へ球が入球し易い状態とするために、第８制御例では、第２図柄の変動時間を通常状態よりも短くし、且つ、第２図柄の抽選結果が当たりの場合に動作させる電動役物６４０ａの動作態様を通常状態よりも第２入球口６４０へ球が入球し易い期間が長くなるように設定している。なお、第２入球口６４０へ球が入球し易い遊技状態を設定するためにそれ以外の構成を用いても良く、上述した設定内容の一部のみを用いても良いし、上述した内容以外にも、第２図柄の当たり確率を通常状態よりも高く設定するように構成しても良い。加えて、本第８制御例では、第１入球口６４へと遊技球が入球した場合に実行契機が成立し得る第１特別図柄抽選、及び、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に実行契機が成立し得る第２特別図柄抽選において、上述した大当たり当選、小当たり当選以外に時短当選し得るように構成している。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で実行される特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）において、時短当選の判定が実行されるように構成している。ここで、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選において大当たり判定が実行されるよりも前に時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定され、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄の変動表示が開始されるタイミングにて、時短状態を終了させるか否かを判定する処理（更新処理）が実行される。例えば、時短回数１（時短カウンタ２０３ｈの値が１）に設定される時短状態の場合は、時短当選した当該特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで実行される更新処理において、残時短回数（時短カウンタ２０３ｈの値）が更新（減算）され、時短終了条件が成立し、時短状態を終了させると判定される。一方、時短回数として複数回（例えば、１００回）の値が設定される時短状態の場合は、更新処理によって実行される残時短回数の更新の結果に基づいて時短終了条件が成立するまで時短状態が継続する。

【０９９９】

つまり、本第８制御例にて用いられる時短状態の設定タイミングと、時短状態の終了タイミングと、を用いることにより、設定される時短回数に応じて、特別図柄抽選の大当たり判定タイミングのみ（特別図柄変動期間を除外して）時短状態を設定したり、特別図柄変動期間を含めて時短状態を設定したりすることが可能となる。なお、同様の効果を奏する手法として、別の処理タイミングを設定しても良く、例えば、上述した第２制御例と同様に時短当選した当該特別図柄変動の停止タイミングに時短状態を設定し、次に実行される特別図柄変動が開始されるよりも前に時短状態の更新処理（時短状態を終了させるか否かを判定する処理）を実行可能に構成しても良い。このように構成した場合も、設定される時短回数を異ならせることで特別図柄変動期間が含まれるように時短状態を設定したり

、特別図柄変動期間が含まれないように時短状態を設定したりすることが可能となる。なお、この場合、時短状態が設定された特別図柄変動が停止表示され、時短状態が設定された状態で次の特別図柄抽選が開始されない場合は、時短終了条件が成立し得ないため時短状態が継続することになる。よって、この場合、時短当選した特別図柄変動が停止表示されるまでに（時短状態が設定されるまでに）、次に実行される特別図柄抽選の実行権利（特図保留）を獲得しているかを判別し、特図保留を獲得していると判別した場合、即ち、時短状態が設定された後、ただちに次の特別図柄変動が開始され、時短状態が終了し得る場合のみ、時短当選したことを遊技者に報知するように構成すると良い。このように構成することで、時短当選したことを把握した遊技者が、第１特別図柄抽選を実行させること無く、右打ち遊技を行い、第２特別図柄抽選を実行させる行為を抑制することができる。

【１０００】

さらに、詳細は後述するが、第８制御例では「時短状態」が終了する条件として、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて付与される時短状態に対しては、第１特別図柄および第２特別図柄の変動回数（合計変動回数）が第１所定回数（例えば、１００回）に到達した場合（第１終了条件）、或いは、特別図柄の抽選において小当たりに当選した（小当たり遊技が実行された）回数が第２所定回数（例えば、１回）に到達した場合（第２終了条件）の何れかの終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行するように構成している。このように、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行させるための終了条件を複数用意し、その複数の終了条件のうち何れかの終了条件が成立した場合に時短状態から通常状態へと移行させることで、時短状態が終了するタイミングを複数設定することが可能となり、遊技者に対して、通常状態よりも遊技者に有利な時短状態がいつまで継続するのかドキドキさせながら遊技を行わせることができる。さらに、第８制御例では特別図柄の抽選（第２特別図柄抽選）において当選し得る小当たりとして、複数の小当たり種別（例えば、小当たりＡ，Ｂ、Ｃ）が用意されており、各小当たり種別に対してそれぞれ第２終了条件が成立する回数が異ならせて設定されている。このように構成することで、時短状態中に当選した小当たり回数だけで時短状態が終了するか否かを予測することが困難となるため、遊技者に対して常に緊張感を持たせて時短遊技を行わせることができる。一方で、本第８制御例では、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて時短状態（第２時短）が設定された場合には、大当たり当選に基づいて時短状態（第１時短）が設定された場合とは異なる終了条件が設定されるように構成しており、具体的には、時短回数「１」が設定されるように構成している。つまり、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される第１時短は、特別図柄抽選の大当たり判定のみ時短状態で実行させるための特殊抽選機能として時短状態が利用される。

【１００１】

また、第８制御例では、小当たり遊技中に開放されるＶ入賞装置６５０内に特定領域を設け、小当たり遊技中に球が特定領域を通過することで（特定領域である特別排出流路６５０ｅ２に設けられたＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知することで）大当たり（所謂、２種当たり）となるように構成されている（図２７９参照）。加えて、詳細は後述するが、当選した小当たりの小当たり種別に応じて小当たり遊技中に球が特定領域を通過する期待度（Ｖ入賞期待度）が異なるように構成している。そして、各小当たり種別に対して設定される第２終了条件が成立する回数（小当たり回数）を、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技が実行される小当たり種別の方が少なくなるように構成している。このように構成することで、時短遊技中において小当たりに当選した場合に２種当たりを獲得するためのＶ入賞期待度と、時短状態が終了するかもしれない不安感とを関連付けることができ、遊技者により意欲的に遊技を行わせることができる。なお、第８制御例では、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動回数に対して、上述した通り第１所定回数（例えば、１００回）を終了条件（第１終了条件）として設定しているが、特別図柄の変動回数に対してそれ以外の終了条件を設定しても良く、例えば、第１特別図柄のみの変動回数が第３所定回数（例えば、５０回）となった場合や、第２特別図柄のみの変動回数が第４所定回数（例えば、８０回）となった場合に時短状態の終了条件が成立するように構成しても良い。

また、上述した多数の終了条件の一部のみを用いても良いし、それぞれを適宜組み合わせても良い。

【１００２】

遊技領域には、球が入賞することにより１０個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４及び第２入球口６４０への球の入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。第３図柄表示装置８１は１５インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図９４参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される（図６参照）。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。第８制御例の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図９４参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。つまり、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて第１図柄が可変表示（変動表示）されている期間（動的表示期間）に対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が可変表示（変動表示）され、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて特別図柄の抽選結果を示す表示態様で第１図柄が停止表示されるタイミングに対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が特別図柄の抽選結果に応じた表示態様で停止表示される。

【１００３】

即ち、判別条件（第１入球口６４或いは第２入球口６４０への球の入賞）が成立することに基づいて判別手段による判別が実行され（特別図柄の抽選が実行され）、所定の動的表示期間が経過するまで識別情報（第３図柄）が動的表示（変動表示）された後に、判別手段の判別結果（特別図柄の抽選結果）を示した表示態様（図柄の組み合わせ）で、識別情報（第３図柄）が停止表示される。これにより、遊技者は第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄を把握することで特別図柄の抽選結果を把握することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。なお、第３図柄表示装置８１に停止表示される第３図柄は、特別図柄の抽選結果に応じた表示態様であれば良く、特別図柄の抽選結果の一部（例えば、大当たり或いは外れ、時短当選といった当否判定結果のみ）に対応した表示態様でも良いし、特別図柄の抽選結果の詳細（例えば、当選した大当たりの種別）に対応した表示態様でも良い。また、特別図柄の抽選結果として、４種類の抽選結果（例えば、大当たり、小当たり、外れ、時短）を有する場合には、第３図柄の表示態様として、特別図柄の抽選結果が上述した３種類の抽選結果のうち特定の２種類（例えば、大当たり或いは小当たり）の何れかであることを示す表示態様を用いても良い。また、重複して当選可能な判定（例えば、大当たり判定、時短判定）にて重複して当選した場合には、重複当選を示すための表示態様を用いても良いし、重複当選したことに基づいて実行される遊技の内容が、大当たり当選のみに基づいて実行される遊技の内容と同一である場合には、同一の表示態様を用いても良い。また、第８制御例で用いられる表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良いし、パチンコ機１０に複数の表示装置を設けても良い。本第８制御例では時短状態中に第２図柄（普通図柄）の当たりに当選した場合には、通常状態中に第２図柄（普通図柄）の当たりに当選した場合よりも電動役物６４０ａを作動させる期間（電動役物６４０ａを突出させて球が第２入球口６４０に入球し易くする期間）が長くなるように構成している。これにより、時短状態中を第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態とすることができる。

【１００４】
なお、時短状態中を第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態とするための構成は上述した内容に限られる物では無く、例えば、第２図柄の当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を増やすといった構成を用いても良い。また、電動役物６４０ａの作動パターンを異ならせることにより時短状態を第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。さらに、設定される遊技状態に応じて第２図柄の変動表示にかかる時間を可変させ、且つ、電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を可変させる場合において、第２図柄の変動表示が開始される時点にて設定されている遊技状態に応じて第２図柄の変動表示時間を決定し、第２図柄の変動表示が停止し、当たりを示す第２図柄が表示されたタイミング（第２図柄の当たり遊技、即ち、電動役物６４０ａを作動させるタイミング）において設定されている遊技状態に応じて電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を決定するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、時短状態中に変動が開始された第２図柄が通常状態中に当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、通常状態中に対応する電動役物６４０ａの作動パターンで作動させることができる。よって、設定されている遊技状態と実行される電動役物の作動パターンとをより正確に対応付けることができる。なお、遊技状態と第２図柄の変動時間および電動役物６４０ａの作動パターンの関係は上述した内容以外を規定しても良く、例えば、第２図柄の変動開始タイミングと、電動役物６４０ａの作動開始タイミングとの何れか一方のタイミングにおいて遊技状態として時短状態が設定されていると判別した場合には、電動役物６４０ａの作動パターンとして遊技者に有利な作動パターン（時短状態中に実行される作動パターン）を設定するように構成しても良い。
【１００５】
可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図９４参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７ａで示される。図２７５に示した通り、第１入球口６４は可変表示装置ユニット８０の左側を球が流下するように行われる遊技（所謂、左打ち遊技）の方が、可変表示装置ユニット８０の右側を球が流下するように行われる遊技（所謂、右打ち遊技）よりも球が入球し易くなるように遊技盤１３上に釘が植設されている。よって、第２入球口６４０に球が入球し難い遊技状態（通常状態）が設定されている場合には、第１入球口６４に球を入球させるために左打ち遊技が実行される。一方、第１入球口６４の正面視右方には、球が入球し得る第２入球口６４０が配設されている。この第２入球口６４０へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図９４参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７ｂで示される。また、第１入球口６４および第２入球口６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、第８制御例においては、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成してもよい。
【１００６】
加えて、第８制御例では特別図柄の抽選契機（大当たりの抽選契機）となる球を検知するスイッチ（第１入球口スイッチ、第２入球口スイッチ）を入球口内に設けているため、

特別図柄の抽選契機を獲得すると共に、賞球を獲得できる構成としているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、球が通過可能な領域（ゲート）を設け、その領域（ゲート）を通過する球を検知するスイッチ（検知手段）が球の通過を検知した場合に、特別図柄の抽選契機を獲得し得るように構成しても良い。なお、この場合、特別図柄の抽選契機となり得る領域（ゲート）を通過した球の少なくとも一部が入球可能となり、球が入球した場合に所定数（例えば５個）の賞球が払い出される入球口を設けると良い。このように構成することで、特別図柄の抽選契機の獲得回数と、賞球獲得回数とを異ならせることができるため、多様な遊技性を提供することができる。第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは遊技盤１３から手前側（図２７５の視点で手前側）に突出した突出状態（許容状態）と、遊技盤１３側に待避した待避状態（規制状態）と、に可変可能に構成されており、通常（第２図柄の当たりに当選していない場合）は電動役物６４０ａが待避状態（規制状態）となって、球が第２入球口６４０へ入球し難い状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、即ち、第２図柄の抽選において当たりに当選した場合は、電動役物６４０ａが突出状態（許容状態）となり、球が第２入球口６４０へ入球し易い状態となる。

【１００７】

ここで、第８制御例のパチンコ機１０に設けられた第２入球口６４０への球流れについて説明をする。第８制御例では図２７５に示した通り、遊技盤１３の遊技領域の略中央位置に可変表示装置ユニット８０を配設し、遊技領域を可変表示装置ユニット８０の左方側（左打ち領域）と右方側（右打ち領域）とに区画しており、遊技者が操作ハンドル５１の操作量を調整することで発射された球の行き先を右打ち領域或いは左打ち領域へと打ち分けることが可能に構成している。以下、遊技者が操作ハンドル５１を操作して遊技領域のうち左打ち領域へと球を発射させる遊技を左打ち遊技、右打ち領域へと球を発射させる遊技を右打ち遊技と称す。第８制御例では、図２７５に示した通り、第２入球口６４０と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａ、及び、電動役物６４０ａを動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７が右打ち領域に配設されており、遊技状態として時短状態が設定されている場合には右打ち遊技が行われるように構成している。左打ち遊技により発射された球が第２入球口６４０に入球することが無いように可変表示装置ユニット８０の下方には釘が植設されており、左打ち遊技中に第２入球口６４０に球が入球することが無いように構成している。このように構成することで、左打ち遊技では第１特別図柄を変動させるために球を第１入球口６４へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第２特別図柄を変動させるために球を第２入球口６４０へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。第８制御例のパチンコ機１０では、図２７５に示した通り、右打ち領域には、その上面が左下方向（図２７５の正面視で左下方向）に向けて下り傾斜しているＶ入賞装置６５０が配設され、そのＶ入賞装置６５０の上面を流下した球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過し、電動役物６４０ａに向けて流下するように各機構が配設されている。

【１００８】

そして、電動役物６４０ａが待避状態に位置している場合は、待機状態の電動役物６４０ａを通過し可変入賞装置６５に向けて球が流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態に位置している場合は、電動役物６４０ａに到達した球が右下方向（図２７５の正面視で右下方向）に向けて流下する。そして、電動役物６４０ａの右端まで到達した球は第２入球口６４０へ入球し、電動役物６４０ａの右端に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合は、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球するように構成している。さらに、本パチンコ機１０は上述した電動役物６４０ａ、第２入球口６４０、一般入賞口６３を覆うように透過性のカバー部材６５５を設けている。このカバー部材６５５は入射する光を乱反射させるためのカット加工が表面に施されている。このカバー部材６５５を設けることで、遊技中はパチンコ機１０に設けられた発光手段

（ＬＥＤ等）や第３図柄表示装置８１から発せられる様々な光によってカバー部材６５５の内部を遊技者に視認させ難くすることができる。よって、電動役物６４０ａの動作タイミングを図って右打ち遊技を行う行為を抑制することができる。また、遊技が行われていない状態（遊技機の電源がオフになっている状態）では、カバー部材への入射光が抑えられるため、カバー部材６５５の内部を容易に視認することができ、パチンコ機１０のメンテナンスを容易に行うことができる。なお、このようにカバー部材６５５を用いて内部の視認性を可変させる構成を用いる場合には、上述したように装飾用に発光する発光手段を利用可能に構成することで発光手段を共有することができ、パチンコ機１０を構成する部品点数を削減することができるが、カバー部材６５５の内部を視認困難とするための発光手段を専用に設けても良い。

【１００９】

また、電動役物６４０ａの動作が行われる期間を含む所定期間の間カバー部材６５５の内部を視認困難にすればよく、例えば、電動役物６４０ａの動作が実行されると判別した場合（即ち、普通図柄の抽選により当たりに当選した場合）に、カバー部材６５５の表面に電動役物６４０ａが動作する旨を報知する文字（例えば、「オープン」）が表示されるように発光手段を制御し、その表示された文字により、カバー部材６５５の内部を視認困難にするように構成しても良い。これにより、電動役物６４０ａが動作することを遊技者に把握させるとともに、その詳細な動作タイミングを把握させ難くすることができる。ここで、図２７６を参照して、本パチンコ機１０の右打ち領域の構成について説明をする。図２７６に示した通り、右打ち遊技により発射された球のうち、スルーゲート６７を通過した球は、電動役物６４０ａが配設されている領域に向けて流下する。具体的に説明をすると、電動役物６４０ａは、５０ｍｍの長さを有し、その上面を球が流下可能な板状部材で構成され、右下方向（図２７６の正面視で右下方向）に向けて下り傾斜となるように遊技盤１３に配設されている。そして、スルーゲート６７を通過した球は電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍの範囲に該当する領域ａ（図２７６参照）に流下する。領域ａに到達した球は、電動役物６４０ａが待避状態に位置している場合は電動役物６４０ａを通過し可変入賞装置６５に向けて流下する。一方、電動役物６４０ａが突出位置に位置している場合は電動役物６４０ａの上面を右端位置に向けて球が流下する。そして、領域ｂ（電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍから４０ｍｍが該当する領域）に球が到達した状態で電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合には、電動役物６４０ａの下方に設けられた一般入賞口６３に向けて球が流下するように構成されている。最後に、領域ｃ（電動役物６４０ａの右端から２０ｍｍが該当する領域）に球が到達すると、その球は第２入球口６４０へ入球するように構成されている。

【１０１０】

なお、本第８制御例では、遊技状態（普通図柄の確率状態）において電動役物６４０ａが連続して動作する期間が異なる様に構成されており、遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で電動役物６４０ａが動作する場合には、突出状態に位置する電動役物６４０ａ上を流下する球が領域ｂ（図２７６参照）に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変し、時短状態が設定されている状態では、電動役物６４０ａ上を流下する球が領域ｃ（図２７６参照）に到達するのに十分な期間の間、電動役物６４０ａが突出位置に位置するように構成されている。具体的には、電動役物６４０ａの動作期間（継続して突出状態に位置される期間）が、時短状態中は２秒、通常状態中は０．２秒となるように構成している。そして、電動役物６４０ａは図２７６に示した領域（領域ａから領域ｃまでの範囲）を球が流下するための流下期間が０．２秒よりも長く、且つ２秒よりも短くなるように構成されている（第８制御例では、０．８秒）。このように構成することで、通常状態中に右打ち遊技を行い、普通図柄の当たりに当選し、動作中の電動役物６４０ａの上面を球が流下する状態になった場合であっても、電動役物６４０ａの上面を流下する球が第２入球口６４０に到達するまでに電動役物６４０ａの動作が終了するため、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行されることを確実に防止することができる。また、時短状態中においては、電動役物６４０ａの上面を球が流下し第

２入球口６４０へと球が到達する期間（０．４秒）よりも長い期間電動役物６４０ａを動作させるため、誘導状態（突出状態）である電動役物６４０ａの上面を流下した球が第２入球口６４０へ到達し易くし、第２特別図柄の抽選を実行され易くすることができる。

【１０１１】

さらに、時短状態中において、例えば、電動役物６４０ａが作動してから１．５秒後に電動役物６４０ａに到達した球は電動役物６４０ａの上面を流下し、領域ｂに到達したタイミングで電動役物６４０ａの作動が終了する（電動役物６４０ａが作動してから２秒経過する）ことになる。このような球は図２７６に示した通り、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球し、１０個の球が賞球として払い出される。このように、時短状態中において右打ち遊技をした場合には、電動役物６４０ａの作動タイミングと、電動役物６４０ａへの球の到達タイミングとによって、異なる入球口（第２入球口６４０或いは一般入賞口６３）へと球を誘導することができるように構成することで、遊技者に対して時短状態中に継続して右打ち遊技を行わせることができる。上述したように、一般入賞口６３への入球に応じた賞球数が１０個で、第２入球口６４０への入球に応じた賞球数が５個となるように構成しているため、第２特別図柄（特図２）の抽選を実行し得る状態であれば、第２入球口６４０へ球が入球するほうが一般入賞口６３に球が入球するよりも遊技者に有利な特典（即ち、特図２の抽選および５個の賞球）を付与することができ、第２特別図柄（特図２）の抽選を実行し得ない状態（特別図柄変動中）であれば、第２入球口６４０よりも一般入賞口６３に球が入球するほうが遊技者に有利な特典（即ち、１０個の賞球）を付与することができるように構成している。これにより、遊技の状況（特別図柄の変動の有無）に応じて、遊技者が入球を所望する入球口（多くの特典を獲得可能な入球口）を可変させることができるため、時短状態中における右打ち遊技を遊技者に楽しませることができる。また、電動役物６４０ａの一回の動作中に第２入球口６４０と、一般入賞口６３との両方に球を入球させるためには、右打ち遊技を継続して実行する必要があるため遊技の稼働を高めることができる。

【１０１２】

尚、第８制御例では時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間を電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと到達する期間（０．８秒）よりも十分に長い期間（２秒）を設定し、電動役物６４０ａが動作した場合に第２入球口６４０へ球を確実に入球させるように構成しているが、それ以外に、例えば、時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間を電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．８秒）よりも若干長い期間（例えば、０．９秒）となるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中においてスルーゲート６７に球を通過させた後、球の打ち出しを止め、電動役物６４０ａが動作したことを確認した後に再度球の打ち出しを開始する行為（所謂、止め打ち）を抑制することができるため、時短状態中において右打ち遊技を継続して行わせ遊技の稼働を向上させることができる。図２７５に戻り説明を続ける。図２７６を参照して上述した通り、右打ち遊技により発射された球は、まずＶ入賞装置６５０に到達する。次に、Ｖ入賞装置６５０の構成について説明をする。Ｖ入賞装置６５０は、球が入賞可能な開放状態と入賞困難な閉鎖状態とに可変可能に構成されているものであり、第２特別図柄の抽選結果が「小当たり」である場合にＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が動作し特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに球が入賞可能な開放状態へと可変するように構成されている。なお、特別図柄の「大当たり」に当選したうちの一部において、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を、上述した「小当たり」に当選した場合と同様に動作させるように構成してもよい。これにより、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が動作した場合に特別図柄の「大当たり」に当選したのか「小当たり」に当選したのかを把握し難くすることができる。

【１０１３】

ここで、図２７６～図２７７を参照してＶ入賞装置６５０の構成について詳細に説明をする。まず、図２７６に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉６５

０ｆ１の上面を球が流下可能に構成されており、Ｖ入賞装置６５０が閉鎖状態中にＶ入賞装置６５０に到達した球は、開閉扉６５０ｆ１上を左下側（図２７６の正面視で左下側）に向けて流下し、スルーゲート６７に向けて流出される。一方、Ｖ入賞装置６５０が開放状態（即ち、小当たり遊技中）である場合は、球がＶ入賞装置６５０内へと入賞する。第８制御例では、小当たり遊技中におけるＶ入賞装置６５０の開放期間が０．１秒×１２回となるように構成されており、Ｖ入賞装置６５０が開放するタイミングにおいて開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が、Ｖ入賞装置６５０へと入賞する。Ｖ入賞装置６５０に入賞した球は、第１規制部材６５１或いは第２規制部材６５２上を流下しながら検出口６５０ａ１（図２７９（ａ）参照）に向けて整列して流下するように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が開閉扉６５０ｆ１のどの位置からＶ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。なお、第８制御例ではＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が継続して開放される期間を０．１秒に設定しているが、開閉扉６５０ｆ１の開放期間中に開閉扉６５０ｆ１上を流下している球がＶ入賞装置６５０へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、第８制御例では１回の小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を開放する回数を１２回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

【１０１４】

上述した第４制御例と同様に、第８制御例では小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を１回開放させてから次に開放させるまでの期間（開放間インターバル期間）として、小当たり遊技中の５回目と１０回目の開放動作後には５秒が設定され、それ以外のタイミングでは０．５秒が設定されている。これは、小当たり遊技が行われている期間中にＶ入賞装置６５０へ球を入賞させ易くさせるためのものである。具体的には、小当たり遊技中において５回目の開放動作が終了した時点でＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合には、５回目の開放動作終了後の開放間インターバル期間中に、遊技者に右打ち遊技を強調して促す遊技案内表示を第３図柄表示装置８１に表示するように構成している。そして、第３図柄表示装置８１に表示された遊技案内表示を把握することで右打ち遊技を開始した場合にも、Ｖ入賞装置６５０へ球を入球させることができるように、開放間インターバル期間を通常よりも長く設定している。また、小当たり遊技中の１０回目の開放動作が終了した時点でＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合にも同様の制御処理が実行される。このように構成することで、小当たり遊技中に適切な遊技をしていない遊技者（右打ち遊技をしていない遊技者）に対しても適切な遊技を実行させ易くすることができる。このように、複数回の開放動作が実行される特定遊技（小当たり遊技）中において、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行っていないと判別した場合に、適正な遊技内容を促すための遊技案内表示を表示可能とすることで、誤った遊技を行っている遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。

【１０１５】

第８制御例では、上述した第４制御例と同様に、小当たり遊技中の５回目と１０回目の開放動作後に他よりも長い特別開放間インターバル期間を設定している。このように１回の小当たり遊技中に遊技者に遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設けることで、遊技者に適切な遊技をより行わせ易くすることができる。なお、遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設ける場合では少なくとも２回目移行の報知タイミングを、正常に遊技を行っている遊技者が到達し得ないタイミングに設定するとよい。即ち、上述した第４制御例と同様に、第８制御例では小当たり遊技中に継続して右打ち遊技を行うことにより、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１の１回の開放動作において少なくとも１個の球が入球し得るように構成されているため、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っていれば、１０回目の開放動作中に小当たり遊技の終了条件となる入賞個数（１０個）に到達し、小当たり遊技が終了されることになる。つまり、小当たり遊技中の開放動作１０回目以降に実行される開放間インターバル期間は正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っ

ている場合には到達し得ないタイミングとなる。よって、このタイミングを利用して遊技案内表示を表示させるタイミングを設定することで、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っている遊技者に対して無用に長い特別開放間インターバル期間が実行されることが無くなり、小当たり遊技を円滑に実行することができる。

【１０１６】

なお、第８制御例のように１回目の特別開放間インターバル期間を、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っても到達するタイミング（５回目の開放動作終了後）に設定する場合は、１回目の特別開放間インターバル期間が開始されるタイミング（５回目の開放動作終了タイミング）、或いは、１回目の特別開放間インターバル期間が開始されてから所定期間経過したタイミング（５回目の開放動作中に入球した球がＶ入賞装置６５０から排出されるまでに要する期間を経過したタイミング）においてＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知しているかを判別し、Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知していると判別した場合は、１回目の特別開放間インターバル期間中にその旨を報知する報知演出を表示し、Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合は、上述したように遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に設定した特別開放間インターバル期間を遊技内容に応じて有効に用いることができる。さらに、２回目の特別開放間インターバル期間においては、既にＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知している場合にも遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に所定個数（１０個）の球をＶ入賞装置６５０へ入賞させることなく小当たり遊技が終了してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【１０１７】

次に、図２７７を参照してＶ入賞装置６５０の構造について詳細に説明をする。図２７７は、このＶ入賞装置６５０の分解斜視図である。Ｖ入賞装置６５０は、図２７７に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材６５０ｂ、その開口部形成部材６５０ｂの背面側に組み合わされて、Ｖ入賞装置６５０を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材６５０ｃと、そのベース部材６５０ｃの背面側に配置されてベース部材６５０ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板６５０ｄと、そのＬＥＤ基板６５０ｄをベース部材６５０ｃと狭持する裏カバー体６５０ｅと、開口部形成部材６５０ｂに形成されている特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開閉するための開閉扉６５０ｆ１を有した開閉ユニット６５０ｆと、裏カバー体６５０ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体６５０ｇと、裏カバー体６５０ｅと流路カバー体６５０ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材６５０ｈと、その切替部材６５０ｈと係止されるリンク部材６５０ｉと、流路カバー体６５０ｇの背面側に配置される背面カバー体６５０ｊと、その背面カバー体６５０ｊの背面側に固定されて、リンク部材６５０ｉを作動させる流路ソレノイド６５０ｋと、その流路ソレノイド６５０ｋを背面側から覆って背面カバー体６５０ｊにビスにより固定するための固定用カバー体６５０ｍとで構成されている。

【１０１８】

図２７８は、Ｖ入賞装置６５０の断面図である。図２７８（ｃ）はＶ入賞装置６５０の上面図であり、図２７８（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図２７８（ｂ）に示すように、Ｖ入賞装置６５０には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが形成されている。特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図２７８（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１で構成された検出口６５０ａ１が配置されている。この検出口６５０ａ１を通過した遊技球は、図２７８（ａ）で示す裏カバー体６５０ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図２７８（ｂ）に示すように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５０ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状

態では、開口が完全に開閉扉６５０ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５０ｆ１は、ベース部材６５０ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内から退避されるように構成されている。このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開閉扉６５０ｆ１の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面をＶ入賞装置６５０の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

【１０１９】

図２７８（ａ）は、図２７８（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図２７８（ａ）に示すように検出口６５０ａ１を有する磁気センサ６５０ｃ１は、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路側へと検出口６５０ａ１が傾くようにベース部材６５０ｃに固定されている。次に、図２７９を参照して、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路６５０ｅ１と特別排出流路６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。図２７９（ａ）は、遊技球が特別排出流路６５０ｅ２に振り分けられるように切替部材６５０ｈが作動された状態を示す裏カバー体６５０ｅの背面図である。図２７９（ａ）に示すように、切替部材６５０ｈは、リンク部材６５０ｉの突部が挿入される係止穴６５０ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５０ｈ２とを有しており、流路カバー体６５０ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５０ｇには、この誘導片６５０ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５０ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５０ｈを回動可能に配置することが可能に構成されている。図２７９（ａ）に示すように、検出口６５０ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５０ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路６５０ｅ２に誘導される。特別排出流路６５０ｅ２を通過した遊技球は特別排出流路６５０ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成されたＶスイッチ６５０ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【１０２０】

ここで、上述した第４制御例と同様に、第８制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技中に上記したＶスイッチ６５０ｅ３を遊技球が通過することにより、小当たり遊技後に大当たり遊技が設定される。即ち、Ｖスイッチ６５０ｅ３は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材６５０ｈは、小当たり中にＶ入賞装置６５０に入賞した球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過可能な流路（特別排出流路６５０ｅ２）、或いはＶスイッチ６５０ｅ３を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路６５０ｅ１）の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定することでＶ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下するように流路を切り替える（図２７９（ｂ）参照）ように構成している。第８制御例で用いられるパチンコ機１０は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド６５０ｋがオフに設定されており、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、上述した開放シナリオテーブル２０２ｇに規定されている内容に従って流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定し、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド６５０ｋをオフに設定している場合に、パチンコ機１０において長期間維持される状態、即ち、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように切替部材６５０ｈを維持する状態（図２７９（ａ）参照）を提供するように構成することで、パチンコ機１０の使用電力を抑えることが出来る。

【１０２１】

このように、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興

趣を向上させることができる。なお、Ｖ入賞装置６５０の開口（特定入賞口）から特別排出流路６５０ｅ２の入り口（切替部材６５０ｈの誘導片６５０ｈ２により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないにも関わらず開閉扉６５０ｆ１が開放されたことを検知してから切替部材６５０ｈにより球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路６５０ｅ２を流下する事態を抑制することができる。また、通常排出流路６５０ｅ１の端部には球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ６５０ｅ４が設けられている。これにより、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ６５０ｅ４とＶスイッチ６５０ｅ３との合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング（小当たり遊技の終了条件（Ｖ入賞装置６５０に所定数（１０個）の入賞があった場合、或いは、Ｖ入賞装置６５０の開放シナリオが終了した場合）が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング）において、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、Ｖ入賞装置６５０内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機１０の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい２次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

【１０２２】

このように、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した遊技球が磁気センサ６５０ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（第８制御例では１球入賞に対して１０個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、Ｖスイッチ６５０ｅ３に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用の入賞口（特定領域）をＶ入賞装置６５０とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。さらに、第８制御例では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ，Ｃ）に応じて、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過する期待度（Ｖ入賞期待度）を異ならせることができる。よって、遊技者は小当たりに当選することだけではなく、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。次に、図２８０を参照して、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉する開閉扉６５０ｆ１の球流下面の構造について説明をする。図２８０（ａ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉扉６５０ｆ１が閉鎖している状態を平面視した模式図である。第８制御例の開閉扉６５０ｆ１は、図２８０（ａ）に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の上面に到達した球は、Ｖ入賞装置６５０上面の傾斜（図２７５参照）に沿って、Ｖ入賞装置６５０の右側上面６５０ｙ１から開閉扉６５０ｆ１の上面を介して左側上面６５０ｙ２を流下し、可変入賞装置６５に向けて流出するように構成されている。

【１０２３】

そして、開閉扉６５０ｆ１の上面には、球の流下を遅延させるための遅延部材として第１遅延部材６５０ｆａ、第２遅延部材６５０ｆｂ、第３遅延部材６５０ｆｃが設けられており、球が開閉扉６５０ｆ１上面を流下する流下期間が０．６秒となるように構成している。この流下期間（０．６秒）は、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔（閉鎖期間（０．５秒））よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が、小当たり遊技により特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放された場合に確実に入賞するように構成している。図２８０（ａ）に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉６５０ｆ１が開放状態に可変すると、図２８０（ｂ）に示した状態へと移行する。図２８０（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａが開放している状態を平面

視した模式図である。図２８０（ｂ）に示した通り、開閉扉６５０ｆ１は開放状態になると、遊技盤１３の内部に待避するように可動し、右側上面６５０ｙ１を流下した球が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞可能となるように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放状態となる。また、開閉扉６５０ｆ１上を流下中の球も、開閉扉６５０ｆ１が待避位置に位置することで、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａへ入賞する。

【１０２４】

また、Ｖ入賞装置６５０には、開閉扉６５０ｆ１上を流下していた球がどの位置から特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第１規制部材６５１と、第２規制部材６５２が設けられており（図２７５参照）、開閉扉６５０ｆ１上面上流側で特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した球は第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を介して一列に整列させてから、球１個分の通路幅である検出口６５０ａ１に向けて流下するように構成されている。このように第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を設けることで、第１規制部材の下方位置に検出口６５０ａ１を設けたとしても、開閉扉６５０ｆ１から勢いよく入賞した球が直接検出口６５０ａ１に衝突することを防止することができるため、検出口６５０ａ１に設けられた球検知スイッチ６５０ｃ１が故障することを抑制することができる。加えて、球１個分の通路幅の検出口６５０ａ１を球が通過するまでに球を整列させるための流路（第１規制部材６５１、第２規制部材６５２上を流下する流路）を確保することができるため、Ｖ入賞装置６５０内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。以上、説明をしたように、第８制御例では判別手段の判別結果（特別図柄の抽選の結果）が所定の判別結果（小当たり）である場合に付与される特典遊技（小当たり遊技）において作動する可変部材（開閉扉６５０ｆ１）の開放間インターバル期間（０．５秒）よりも、その可変部材（開閉扉６５０ｆ１）上を球が流下するのに要する流下期間（０．６秒）が長くなるように構成しているため、小当たり遊技中の開放間インターバル（開閉扉６５０ｆ１が閉鎖状態のタイミング）中に可変部材上を流下する球を確実に次の開放タイミングでＶ入賞装置６５０へ入賞させることができる。

【１０２５】

また、可変部材上を流下中の球のみを小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へ入賞させるだけでも小当たり遊技中に所定個数（１０個）を入賞させることができるように、１回の小当たり遊技における開放動作回数（１２回）を、小当たり遊技の終了条件入賞個数（１０個）よりも多く設定しているため、１回の開放期間（０．１秒）を短く設定したとしても、充分の入賞個数を確保することができる。加えて、１回の開放期間を長く設定しまうことにより、小当たり遊技中に過剰な個数の球をＶ入賞装置６５０へ入賞させてしまうという事態が発生することを抑制することができる。

【１０２６】

＜第８制御例のパチンコ機１０における演出内容について＞

図２８１～図２８２を参照して、第８制御例のパチンコ機１０にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。上述した第４制御例では、第２特別図柄の入賞情報（第２入球口６４０に球が入球した場合に取得される入賞情報）を保留記憶しない構成であった。これに対して、第８制御例では、第２特別図柄の入賞情報（以下、特図２保留）を保留記憶することが可能に構成し、大当たり遊技開始までに保留記憶されている特図２保留の抽選結果を事前に判別（先読み）し、小当たり当選する保留（Ｖ保留）が存在する場合には、Ｖ保留が存在することを報知するための演出を大当たり遊技中に実行することが可能に構成している点で第４制御例と相違する。具体的には、時短状態（普通図柄の高確率状態）において特図２保留を所定個数（本第８制御例では、上限４個）まで第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに保留記憶可能に構成し、特別図柄が大当たり当選または小当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が開始される場合に、保留記憶されている特図２保留の抽選結果を先読みし、その中にＶ保留が存在する場合には、Ｖ保留が存在することを示すＶアイコンを獲得する演出（Ｖアイコン獲得演出）が実行される。そして、獲得したＶアイコンは、Ｖ保留が消化されるまで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに縮小

表示され、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示中にＶアイコンが拡大表示される（以下、Ｖアイコンの発動と言う。）ことによって、変動表示中の特別図柄が小当たりに当選していることを特別図柄が停止表示される前に遊技者に報知する。したがって、Ｖアイコンが縮小表示されている期間は、保留記憶されている特図２保留の何れかで小当たりに当選することが保証されており、大当たりまたは小当たりに当選することなく規定変動回数に到達し時短状態が終了することがないため、遊技者は安心して時短状態の遊技を楽しむことができる。

【１０２７】

ここで、本第８制御例における時短状態（普通図柄の高確率状態）において実行される演出の概要について説明する。本第８制御例では、時短状態が設定されると、勇者を模したキャラクタ８０２がダンジョン内を進む演出が実行され、恐竜を模した敵キャラクタ８０４に遭遇するとリーチとなり、バトル演出が開始される。このバトル演出において、キャラクタ８０２が敵キャラクタ８０４に勝利すれば大当たり当選または小当たり当選したことが報知される。図２８１（ａ）を参照して、本第８制御例における大当たり遊技中に実行されるＶアイコン獲得演出の表示画面について説明する。図２８１（ａ）は、大当たり遊技中にＶアイコン獲得演出が実行される場合の表示画面の一例である。本第８制御例では、Ｖアイコン獲得演出の実行が設定された場合に、大当たり遊技のエンディング期間において、通常のエンディング演出に代えてＶアイコン獲得演出が実行される構成としている。このようにエンディング期間でＶアイコン獲得演出が実行されることにより、大当たり遊技の最終ラウンドが終了してから最初の特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間が間延びしていると感じさせ難くすることができる。小表示領域Ｄｍ８には特別図柄が大当たり当選したことを示す表示態様が表示されており、特別図柄の大当たりに当選したことを遊技者が認識できるように構成している。また、小表示領域Ｄｍ４には「右打ち」と表示されることで、大当たり遊技における遊技方法を遊技者に分かり易く案内する構成としている。小表示領域Ｄｍ１４には、通常状態（普通図柄の低確率状態）において大当たり当選してから現在までの大当たり当選回数が表示されることで、連チャン（大当たり当選が連続すること）すればするほど大当たり当選回数が多く表示されるため、遊技者に優越感を与えることができる。小表示領域Ｄｍ１５には、実行中の大当たり遊技のラウンド数が表示される。図２８１（ａ）では、エンディング期間であることを示す「ＥＤ」と表示され、遊技者に対してエンディング期間であることを分かり易く報知している。

【１０２８】

小表示領域Ｄｍ９には、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに保留記憶されている特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）に対応する保留図柄が表示される。図２８１（ａ）では、第１保留図柄ｈｒ１、第２保留図柄ｈｒ２、第３保留図柄ｈｒ３、がそれぞれ白色の保留図柄で表示され、第４保留図柄ｈｒ４が黒色の保留図柄で表示されている。本第８制御例では、白色の保留図柄よりも黒色の保留図柄の方が大当たり当選または小当たり当選している可能性が高いことを示す構成としている。したがって、図２８１（ａ）では、第１保留図柄ｈｒ１～第３保留図柄ｈｒ３よりも、第４保留図柄ｈｒ４の方が大当たり当選または小当たり当選している可能性が高い状態を示している。なお、大当たり遊技終了後、特別図柄の変動表示が開始される場合に、第１保留図柄ｈｒ１から若い順に保留図柄が消化され、第１保留図柄ｈｒ１が消化されると、第２保留図柄ｈｒ２が第１保留図柄ｈｒ１の位置にシフトして表示され、第２保留図柄ｈｒ２がシフトしたことで空いたスペースに第３保留図柄ｈｒ３がシフトして表示される。同様に、第４保留図柄ｈｒ４も第３保留図柄ｈｒ３の空いたスペースにシフトして表示される。第４保留図柄ｈｒ４がシフトしたことで空いたスペースは、新たな特図２保留が記憶されるまでは空白となり、新たな特図２保留が記憶された場合に、対応する保留図柄が表示される。Ｖアイコン獲得演出が設定されると、大当たり遊技のエンディング期間において主表示領域Ｄｍでキャラクタ８０２が宝箱８１０を発見する演出が開始され、宝箱８１０の中から「Ｖ」と表示されたＶ剣８０３が出現する演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓでは、「Ｖアイコン獲得」と表示されることで、Ｖアイコン獲得演出が実行されたことを遊技者に分かり易く報知す

る構成としている。このＶ剣８０３は、保留記憶されている特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）の中にＶ保留（小当たり当選する保留）が存在することを遊技者に報知するためのＶアイコンであり、大当たり遊技終了後の特別図柄の変動表示が実行される期間も主表示領域Ｄｍに縮小表示される。

【１０２９】

なお、本第８制御例では、Ｖアイコン獲得演出が設定された場合のみ、図２８１（ａ）に示す宝箱８１０を発見する演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、通常のエンディング演出においても宝箱８１０を発見する構成としても良い。この場合、宝箱８１０の中からＶと表示されていない剣が出現する構成としても良い。また、剣の表示態様によって、保留内での大当たり当選または小当たり当選の期待度を示す構成としても良い。また、本第８制御例では、大当たり遊技のエンディング期間においてＶアイコン獲得演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技のオープニング期間で実行しても良いし、大当たり遊技の特定ラウンドで実行する構成としても良い。このように、複数のタイミングでＶアイコン獲得演出が実行される構成とすることで、大当たり遊技期間における遊技が単調になることを抑制することができる。なお、大当たり遊技の特定ラウンドで図２８１（ａ）に示すキャラクタ８０２が宝箱８１０を発見する演出を実行する構成としても良く、この場合、宝箱８１０の中からＶ剣８０３が出現するパターンと、ラウンド数が追加されることを示す表示態様（例えば、追加されるラウンド数が表示された玉）が出現するパターンと、を設けても良い。このように構成することで、Ｖアイコン獲得演出が実行される条件が成立していない場合であっても宝箱８１０を発見する演出が実行されることで、遊技者にＶアイコンの獲得を期待させることができるとともに、Ｖアイコンが獲得できなかった場合にはラウンド数が追加されるため、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。次に、図２８１（ｂ）を参照して、大当たり遊技終了後、４回目の特別図柄の変動表示でＶ保留（小当たり当選する保留）が消化される場合のバトル演出の表示画面の一例である。小表示領域Ｄｍ６には、Ｖアイコン獲得演出において獲得したＶ剣８０３が縮小表示されており、「Ｖ獲得中」と表示されることで、保留記憶されている特図２保留の中にＶ保留が存在していることを遊技者に報知している。

【１０３０】

主表示領域Ｄｍでは、キャラクタ８０２が敵キャラクタ８０４に遭遇するバトル演出が開始され、副表示領域Ｄｓに「敵を倒せば大当たり？」と表示され、キャラクタ８０２が敵キャラクタ８０４に勝利すれば大当たり当選または小当たり当選であると遊技者が容易に認識することができる構成としている。図２８２（ａ）は、バトル演出中にＶアイコンの発動が実行された場合の表示画面の一例である。本第８制御例では、Ｖアイコンの発動が実行されると、小表示領域Ｄｍ６に縮小表示されていたＶ剣８０３が主表示領域Ｄｍに拡大表示され、キャラクタ８０２がＶ剣８０３を使って敵キャラクタ８０４に勝利する演出が実行される。この場合、副表示領域Ｄｓに、「Ｖアイコン発動」と表示され、Ｖアイコンの発動が実行されたことを遊技者に分かり易く報知している。このように、Ｖアイコンの発動が実行される（Ｖ剣８０３が拡大表示される）と、その特別図柄は必ず小当たり当選を示す表示態様で停止表示される。したがって、Ｖアイコンが発動された場合、遊技者は特別図柄が停止表示されるより前にその特別図柄の変動表示が小当たり当選することを認識することができる。図２８２（ｂ）は、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、残りの特図２保留の中に他のＶ保留が存在する場合の、バトル演出の表示画面の一例である。この場合、図２８２（ａ）とは異なり、キャラクタ８０２が敵キャラクタ８０４に一度敗北した後、復活して勝利する復活演出が実行される。復活演出が実行される場合は、図２８２（ｂ）に示す通り、Ｖ剣８０３とは異なるノーマル剣８０５を使ってキャラクタ８０２がキャラクタ８０４に勝利する。したがって、Ｖ剣８０３はそのまま小表示領域Ｄｍ６に継続して縮小表示され、この特別図柄が小当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技終了後も、継続して縮小表示される。このように、Ｖ保留（小当たり当選する保留）が消化される場合に、残りの特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）の中に他のＶ保留が存在する場合にはＶアイコンの発動が実行されないことで、遊

技者に残りの特図２保留で連チャン（小当たり当選が連続すること）することを報知することができる。

【１０３１】

また、図２８１（ａ）のように、Ｖアイコン獲得演出が実行された時点で保留記憶されていた特図２保留の最後尾の特図２保留（図２８１（ａ）の第４保留図柄ｈｒ４）のみがＶ保留である場合には、第４保留図柄ｈｒ４に対応する特図２保留の特別図柄の変動表示が開始されるまでＶアイコンが発動しないことにより、第４保留図柄ｈｒ４に対応する特図２保留で小当たり当選することが遊技者にとって明らかであり、その特別図柄の変動表示においてどのような演出が実行されても小当たり当選することに変わりはないため、実行される演出に対する遊技者の興味が薄れる虞があるが、本第８制御例のように、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、保留記憶されている特図２保留の中にＶ保留があれば、Ｖアイコンを発動しないことが可能な構成とし、Ｖアイコンの発動対象をＶアイコン獲得演出が実行された時点では存在していなかった特図２保留に切り替えることで、第４保留図柄ｈｒ４の特別図柄の変動表示中にＶアイコンの発動が実行されないことを遊技者に期待させることが可能となり、その変動表示において実行される演出に対する興味を持たせることができる。なお、本第８制御例では、保留記憶されている特図２保留の中に複数のＶ保留が存在する場合であっても、Ｖアイコンを１つだけ表示する構成としたが、これに限るものではなく、Ｖ保留の数に対応する複数のＶアイコンを表示する構成としても良い。または、複数のＶ保留が存在する場合に、先に消化されるＶ保留に基づく特別図柄の変動表示においてＶアイコンの発動が実行された後に、そのＶアイコンが小表示領域Ｄｍ６に再び縮小表示される構成としても良い。或いは、図２８２（ａ）において、保留記憶されている特図２保留の中にＶ保留が存在する場合には、保留内のＶ保留が消化されるまでの期間、キャラクタ８０２がＶ剣８０３を持った状態を継続させても良い。

【１０３２】

このように、１のＶ保留消化に基づいて発動されたＶアイコンが、次のＶ保留が消化されるまで継続表示されることが可能な構成することで、Ｖアイコンが発動されたＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技中に新たにＶアイコン獲得演出が実行されない場合であっても、発動されたＶアイコンが継続して表示されるのではないかと遊技者に期待させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、キャラクタ８０２が使用する武器の種類（色や形状が異なる剣）や、敵キャラクタの種類（角の数や大きさが異なる敵キャラクタ）によって、Ｖアイコンが発動される期待度を示唆する構成としても良い。このように構成することで、Ｖアイコンが発動されるか否かを遊技者が予測し易くなるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第８制御例では、剣を模したＶアイコンを表示する構成としたが、これに限るものではなく、保留内にＶ保留が存在することを遊技者が認識できる表示態様であれば良い。なお、保留内にＶ保留が１個しか存在しない場合と、複数のＶ保留が存在する場合と、でＶアイコン獲得演出において表示されるＶ剣８０３や宝箱８１０の表示態様を異ならせる構成としても良い。或いは、複数種類のＶアイコン獲得演出の演出態様の中から、保留内に存在するＶ保留の数に基づいて演出態様を決定する構成としても良い。このように構成することで、Ｖアイコン獲得演出が単調になることを抑制することができる。

【１０３３】

＜第８制御例のパチンコ機１０における電気的構成について＞

次に、図２８３を参照して、本第８制御例のパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有する各カウンタについて説明する。なお、上述した各制御例にて用いられた各カウンタに対して、カウンタの更新範囲を一部異ならせている点で相違しているが、基本的な構成は同一であるため、その詳細な説明を省略する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～９９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９９の値を取り得るカウンタの場合は９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当

該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～９９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～９９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図１６６参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１７７参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第８制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａや、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、特別図柄保留球実行エリアに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ｒａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ｒａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

【１０３４】

また、この第１当たり乱数テーブル２０２ｒａには、第１特別図柄用の特別図柄１乱数テーブル２０２ｒａ１と、第２特別図柄用の特別図柄２乱数テーブル２０２ｒａ２との２種類が設けられており、大当たりとなる乱数の個数は同一であるが、小当たりとなる乱数の個数を異ならせて設定している（図２８５参照）。このように、小当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで、遊技者への特典（大当たり又は小当たり）付与に対する期待度を異ならせることができる。この特別図柄１乱数テーブル２０２ｒａ１と、特別図柄２乱数テーブル２０２ｒａ２とは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。ここで、図２８５を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ｒａについて説明する。図２８５（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ｒａに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図２８５（ｂ）は、特別図柄１乱数テーブル２０２ｒａ１に規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図２８５（ｃ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２ｒａ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ｒａは、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選において、大当たりと判定される乱数値（判定値）と小当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。具体的には、第１特別図柄の抽選を実行する場合には特別図柄１乱数テーブル２０２ｒａ１が参照される。図２８５（ｂ）に示した通り、特別図柄１乱数テーブル２０２ｒａ１は、乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値が大当たり以外（即ち、外れ）の判定値として規定されている。そして、第１特別図柄の抽選において第１当たり乱数カウンタＣ１の値が判別され、その値が「０～４」のいずれかである場合に大当たりであると判別される。

【１０３５】

第２特別図柄の抽選を実行する場合には特別図柄２乱数テーブル２０２ｒａ２が参照される。図２８５（ｃ）に示した通り、特別図柄２乱数テーブル２０２ｒａ２は、乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、「５～１４４」が小当たり判定値として規定されており、「１４５～９９９」がそれ以外（即ち、外れ）の判定値として規定されている。そして、第２特別図柄の抽選において第１当たり乱数カウンタＣ１の値が判別され、その値が「０～４」のいずれかである場合に大当たりと判別され、「５～１４４」のいずれかである場合に小当たりと判別される。第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第８制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納される。また、特別図柄の抽選（変動

）を実行可能な状態（即ち、特別図柄の変動中及び大当たり遊技、小当たり遊技中以外の状態）では球が第１入球口６４或いは第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄保留球実行エリアに格納される。ここで、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは特別図柄保留球実行エリアに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりや小当たりであると判別される乱数でなければ、即ち、特別図柄の外れであると判別される乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の外れ時のものとなる。

【１０３６】

一方で、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは特別図柄保留球実行エリアに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の具体的な表示態様は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは特別図柄保留球実行エリアに格納されている第１当たり種別カウンタＣ２の値が示す表示態様となる。第８制御例のパチンコ機１０における第１当たり乱数カウンタＣ１は、０～９９９の範囲の２バイトのループカウンタとして構成されている。この第１当たり乱数カウンタＣ１において、第１特別図柄、第２特別図柄の抽選時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は５個あり、その乱数値である「０～４」は、前述したように第１当たり乱数テーブル２０２ｒａの特別図柄１乱数テーブル２０２ｒａ１、特別図柄２乱数テーブル２０２ｒａ２に格納されている。このように第８制御例のパチンコ機１０では乱数値の総数が１０００ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が５なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／２００」となる。第８制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。第８制御例では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、大当たり種別選択テーブル２０２ｒｂを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図２８６を参照して大当たり種別選択テーブル２０２ｒｂの内容について説明をする。

【１０３７】

図２８６（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｒｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２８６（ａ）に示した通り、第８制御例では、第１特別図柄（特図１）の抽選時に、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を判定する際に用いられる特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｒｂ１と、第２特別図柄（特図２）の抽選時に、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を判定する際に用いられる特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｒｂ２と、を有している。これにより、特図１の抽選により大当たりに当選した場合の大当たり種別と、特図２の抽選により大当たりに当選した場合の大当たり種別とを異ならせる、或いは、複数種類の大当たり種別のそれぞれが選択される割合を異ならせることができるため、第１特別図柄（特図１）を用いた遊技と、第２特別図柄（特図２）を用いた遊技とで異なる遊技性を遊技者に提供することができ遊技の興趣を向上することができる。次に、図２８６（ｂ）を参照して第１特別図柄（特図１）の抽選時に用いられる特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｒｂ１について説明をする。図２８６（ｂ）は特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｒｂ１に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２８６（ｂ）に示した通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合に、第１当たり種別カウンタＣ２において、乱数値が「０～９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＡ」となり、「１０～４９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＢ」となり、「５０～９９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＣ」となる。遊技状態として時短状態が設定されている場合に、第１当たり種別カウンタＣ２において、乱数値が「０～９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＤ」となり、「１０～４９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＡ」となり、「５０～９９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＢ」となる。

【１０３８】

「大当たりＡ」は、大当たり遊技としてラウンド数が１６ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数が多い上に、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりＡ」は、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＡ」が選択される乱数値が１０個なので、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ」が選択される割合は１０％である。「大当たりＢ」は、大当たり遊技としてラウンド数が７ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数は上述した「大当たりＡ」よりも少ないが、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりＢ」は、遊技者にとって有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＢ」が選択される乱数値が４０個なので、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ」が選択される割合は４０％である。「大当たりＣ」は、大当たり遊技としてラウンド数が７ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が通常状態（非時短状態）に設定される大当たり種別である。ラウンド数も少なく、大当たり後に通常状態が設定されるので、「大当たりＣ」は、遊技者にとって不利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＣ」が選択される乱数値が５０個なので、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ」が選択される割合は５０％である。

【１０３９】

「大当たりＤ」は、大当たり遊技としてラウンド数が１６ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数が多い上に、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりＤ」は、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。さらに、「大当たりＤ」は、上述した「大当たりＡ」に対して、終了し難い時短状態が設定されるように構成している。よって、同一内容の大当たり遊技が実行され、且つ、大当たり遊技終了後に同一の遊技状態が設定される「大当たりＡ」よりも、遊技者に有利な大当たり種別となる。以上、説明をしたように、第８制御例のパチンコ機１０では、通常状態が設定されている第１特別図柄（特図１）の抽選において大当たりに当選した場合の１０％の割合で１６ラウンドの大当たり遊技が選択され、９０％の割合で７ラウンドの大当たり遊技が選択される。また、５０％の割合で大当たり遊技終了後の遊技状態が時短状態へと移行する大当たりが選択される。一方、時短状態が設定されている状態で実行された第１特別図柄（特図１）の抽選において大当たりに当選した場合の５０％の割合で１６ラウンドの大当たり遊技が選択され、５０％の割合で７ラウンドの大当たり遊技が選択される。また、時短状態中に特図１抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に必ず時短状態が設定される。つまり、通常状態で大当たり当選するよりも時短状態で大当たり当選したほうが、大当たり遊技の内容、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の点で遊技者に有利となる。よって、大当たり当選時点の遊技状態としては、通常状態よりも時短状態のほうが遊技者に有利となる。

【１０４０】

次に、図２８６（ｃ）を参照して、第２特別図柄（特図２）の抽選時に用いられる特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｒｂ２について説明をする。図２８６（ｃ）は特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｒｂ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２８６（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２において、乱数値が「０～９９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＥ」となる。「大当たりＥ」は、大当たり遊技としてラウンド数が１０ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数は上述した「大当たりＡ」よりも少ないが、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりＥ」は、遊技者にとって有利な大当たり種別である。即ち、第２特別図柄（特図２）の抽選において大当たりに当選した場合は、大当たり種別として遊技者にとって有利

な「大当たりＥ」が必ず選択されるように構成している。第８制御例では、大当たりの種類は５種類としたが、それに限らず、４種類以下でもよいし、６種類以上設けるように構成してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とで、同じ第１当たり種別カウンタＣ２の値であっても、異なる大当たり種別が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、例えば、第２特別図柄で大当たりした場合に、よりラウンド数が多く実行される大当たり種別を設定しておくことで、第２特別図柄での当たりをより遊技者に期待させることができる。よって、高確率遊技状態での当たりをより遊技者に有利にすることができ、高確率状態中における遊技の趣向性を向上させることができる。従って、高確率状態へ移行させたいと遊技者に強く思わせることができ、より長く遊技を行わせることができる。また、第１特別図柄と第２特別図柄とで選択される大当たり種別の種類と、各大当たり種別の選択率（振分率）を同一にし、各大当たり種別に対応させる第１当たり種別カウンタＣ２の範囲のみを異ならせるように構成しても良い。これにより特定のカウンタ値を狙って第１当たり種別カウンタＣ２の値を取得する不正行為が第１特別図柄と第２特別図柄との両方で実行されることを抑制することができる。

【１０４１】

小当たり種別カウンタＣ５は、特別図柄の小当たりとなった場合に、小当たり種別を決定して、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣ５の値は、例えば、定期的に（第８制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納され、特別図柄の抽選（変動）を実行可能な状態（即ち、特別図柄の変動中及び大当たり遊技、小当たり遊技中以外の状態）において球が第１入球口６４或いは第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄保留球実行エリアに格納される。第８制御例のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣ５の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、第２特別図柄に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合に、実行される小当たりの種別を決定するための小当たり種別選択テーブル２０２ｒｆ（図２８７参照）が主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設定されている。ここで、図２８７を参照して小当たり種別選択テーブル２０２ｒｆの内容について説明をする。図２８７は小当たり種別選択テーブル２０２ｒｆに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２８７に示した通り、小当たり種別選択テーブル２０２ｒｆには第２特別図柄の小当たり種別として小当たりＡ，Ｂ，Ｃの３種類が小当たり種別カウンタＣ５の値により選択されるように規定されている。具体的には、取得している小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４９」である場合の小当たり種別は、「小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＡ）」となり、「５０～７９」のいずれかであった場合の小当たり種別は、「小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＢ）」となり、「８０～９９」のいずれかであった場合の小当たり種別は、「小当たりＣ（Ｖ通過時大当たりＥ）」となる。

【１０４２】

ここで、各小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ，Ｃ）には、それぞれ小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０内のＶスイッチ６５０ｅ３を球が通過した場合に、その小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技の種別が設定されている。小当たりＡの場合には、大当たりＡ（１６Ｒ時短有大当たり）が設定されており、小当たりＡの実行後に、可変入賞装置６５が１６Ｒ開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態（特別図柄の変動が７回或いは、小当たりＡに２回当選、小当たりＢに５回当選、或いは、小当たりＣに３回当選するまでの期間）が設定されるように構成されている。また、小当たりＢの場合には、大当たりＢ（７Ｒ時短有大当たり）が設定されており、小当たりＢの実行後に、可変入賞装置６５が７Ｒ開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態（特別図柄の変動が７回或いは、小当たりＡに２回当選、小当たりＢに５回当選、或いは、小当たりＣに３回当選するまでの期間）が設定されるように構成されている。また、小当たりＣの場合には、大当たりＥ（１０Ｒ時短有大当たり）が設定されており、小当たりＣ

の実行後に、可変入賞装置６５が１０Ｒ開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態（特別図柄の変動が７回或いは、小当たりＡに２回当選、小当たりＢに５回当選、或いは、小当たりＣに３回当選するまでの期間）が設定されるように構成されている。このように、選択される小当たり種別によって、小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技の内容を異ならせることができる。具体的には、小当たりＡは、大当たり遊技において実行されるラウンド数が多い（１６Ｒ）ため、遊技者にとって最も有利な小当たりとして設定されており、小当たりＢは、大当たり遊技において実行されるラウンド数は少なく（７Ｒ）、上述した小当たりＡよりも不利に設定されている。なお、本第８制御例では、各小当たり種別によって、小当たり遊技を経由した大当たり遊技の終了後に設定される時短状態の時短終了条件を同一としたが、これに限るものではなく、小当たり種別によって、設定される時短状態の時短終了条件を異ならせる構成としても良い。

【１０４３】

なお、詳細な説明は後述するが、第８制御例では、時短状態の終了条件として、第２特別図柄抽選の抽選結果に基づいて成立する時短終了条件（小当たりＡ当選の回数、小当たりＢ当選の回数、或いは小当たりＣ当選の回数等）、或いは、特別図柄（第１特別図柄および第２特別図柄）の変動回数に基づいて成立する時短終了条件を設定可能に構成している。このように構成することで、第１特別図柄の保留球数が１以上ある状態で大当たりに当選し、大当たり終了後に時短状態が設定された場合において、大当たり終了後に第１特別図柄（特図１）の変動が実行されたとしても時短状態が終了することが無い。また、第２特別図柄（特図２）の変動が実行され、大当たり遊技を実行させることが可能な小当たり（小当たりＡ、小当たりＢ、小当たりＣ）に当選した場合には、特別図柄の変動回数に基づいて時短終了条件が成立するよりも前に時短終了条件が成立し時短状態を終了させることができるため、時短状態中に有利な小当たり（小当たりＡ）に当選するまで小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと通過させない遊技を第２終了条件が成立するまで繰り返し実行されることを抑制することができる。次に、図２８８（ａ）を参照して変動パターン選択テーブル２０２ｒｄの内容について説明をする。図２８８（ａ）は変動パターン選択テーブル２０２ｒｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２８８（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｒｄには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターン選択テーブル２０２ｒｄ１と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターン選択テーブル２０２ｒｄ２とが規定されている。詳細については後述するが、第８制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。

【１０４４】

図２８８（ｂ）は、変動パターン選択テーブル２０２ｒｄに設けられる通常用変動パターン選択テーブル２０２ｒｄ１に規定された内容を模式的に示した模式図である。図２８８（ｂ）に示した通り、通常用変動パターン選択テーブル２０２ｒｄ１には、図柄種別、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。具体的には、図２８８（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「外れ」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に変動時間が７秒の短外れが対応付けて規定され、「１４０～１４９」の範囲に変動時間が２０秒のガセ外れが対応付けて規定され、「１５０～１７９」の範囲に変動時間が４０秒のノーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「１８０～１９８」の範囲に変動時間が８０秒のスーパーリーチが対応付けて規定されている。また、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「大当たり」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に変動時間が４０秒のノーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「３０～１８９」の範囲に変動時間が８０秒のスーパーリーチが対応付けて規定され、「１９０～１９８」の範囲に変動時間が１４０秒のスペシャルリーチ各種が対応付けて規定されている。次に、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１８０秒の

ロング外れが規定され、抽選結果が「大当たり、または小当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１８０秒のロング当たりが規定されている。このように、特別図柄の抽選結果に応じて、変動時間が７秒～１８０秒の変動パターンのうち何れかの変動パターンが設定され、この変動パターンを示すコマンドを音声ランプ制御装置１１３へと送信することで、変動時間に対応する変動演出が第３図柄表示装置８１にて実行される。

【１０４５】

図２８８（ｂ）に示した通り、通常用変動パターン選択テーブル２０２ｒｄ１にて選択される変動パターン（変動時間）は、図柄種別が特図１で抽選結果が外れの場合には７秒（選択割合が約７０％）、４０秒（選択割合が約１５％）、８０秒（選択割合が約１０％）、２０秒（選択割合が約５％）の順で選択され易くなるように規定されている。また、抽選結果が大当たりの場合には８０秒（選択割合が約８０％）、４０秒（選択割合が約１５％）、１４０秒（選択割合が約５％）の順で選択され易くなるように規定されている。このように、特別図柄の抽選結果と選択される変動パターン（変動時間）には関連性があり、特別図柄の抽選結果が大当たりの場合に選択される変動時間（変動パターン）の割合と、特別図柄の抽選結果が外れの場合に選択される変動時間（変動パターン）の割合とによって、特定の変動時間（変動パターン）が選択された場合における大当たり期待度を示唆することができるように構成している。このように構成することで、選択される変動時間（変動パターン）によって大当たりに当選しているか否かを遊技者に予測させることができる。なお、第８制御例では当選した大当たり種別に関わらず、同一の変動パターンテーブルを用いる構成としているが、これに限ること無く、大当たり種別が遊技者に有利となる大当たり（例えば、大当たりＡ）を示す大当たり種別である場合と、それ以外の大当たり（大当たりＢ、大当たりＣ）を示す大当たり種別である場合とで、異なる変動パターンテーブルを用いる構成としても良い。この場合、例えば、有利大当たり（大当たりＡ）を示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルよりも、それ以外の大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルのほうが短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成すると良い。これにより、実行される変動パターンに設定される変動時間が長ければ長いほど遊技者に有利となる遊技結果に期待することができるため、遊技者に対して特別図柄の変動時間に興味を持たせることができる。

【１０４６】

また、確変大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルよりも、通常大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルのほうが長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成しても良く、これにより、短い変動時間で大当たりに当選した場合に、遊技者に意外性のある遊技結果を提供することができ、短い変動時間が選択された場合であっても、最後まで期待を持たせることができる。なお、本第８制御例において、設定されている遊技状態に応じて、大当たり当選してから大当たり遊技が実行されるまでの期間の長さを異ならせる技術は、所定の遊技状態を設定するための条件が成立してから実際に設定されるまでの期間の長さを現在の遊技状態に応じて異ならせる技術の別形態である。次に、図２８９を参照して変動パターン選択テーブル２０２ｒｄに設けられた時短用変動パターン選択テーブル２０２ｒｄ２の内容について説明をする。図２８９は時短用変動パターン選択テーブル２０２ｒｄ２に規定された内容を模式的に示した模式図である。図２８９に示した通り、時短用変動パターン選択テーブル２０２ｒｄ２には、図柄種別、変動回数、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。

【１０４７】

具体的には、図２８９に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、変動回数が１～４回、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２秒の短外れが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に

変動時間が２秒の短大当たりが規定されている。図柄種別が第１特別図柄（特図１）、変動回数が５回以上、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１０秒の外れが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１０秒の当たりが規定されている。また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、変動回数が１回以上、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１０秒の外れが規定され、抽選結果が「小当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１６０」の範囲に変動時間が１０秒の短小当たりが規定され、「１６１～１９８」の範囲に変動時間が３０秒の長小当たりが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動時間が３０秒の長大当たりが規定されている。図２８３に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、第８制御例ではタイマ割込処理（図１６６参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の第２図柄保留球実行エリアに格納される。

【１０４８】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｒｃによって設定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｒｃによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たりと判定する。なお、第８制御例では、普通図柄の当たりに当選する確率がパチンコ機１０の遊技状態に関わらず常に一定となるように構成しているが、それ以外の構成を用いても良い。例えば、第２当たり乱数テーブル２０２ｒｃとして、普通図柄の低確率時（普通図柄の通常状態である期間）用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時（普通図柄の時短状態である期間）用との２種類を設けても良い。この場合、それぞれに含まれる当たりとなる乱数の個数が異なるように設定する。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率を変更することができる。球が普通始動口６７を通過すると、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、現在の遊技状態が時短状態であるかを判別し、遊技状態が時短状態であれば第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３秒間実行される。一方、遊技状態が時短状態では無ければ第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３０秒間実行される。取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲であれば当選と判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。そして、第２図柄が停止表示（確定表示）された時点における遊技状態が時短状態であるかを判別し、第２図柄が停止表示（確定表示）された時点が時短状態であって、且つ、第２図柄の変動開始時点も時短状態である場合には第２入球口６４０が「２秒間×２回」開放されるように電動役物６４０ａを動作制御（ロング開放制御）する。一方、それ以外の場合は、第２入球口６４０が「０．２秒間×１回」だけ開放されるように電動役物６４０ａを動作制御（ショート開放制御）する。尚、第２入球口６４０開放時間や回数は任意に設定すれば良い。

【１０４９】

このように、普通図柄の変動時間、及び、当たり当選時における電動役物６４０ａの動作内容（第２入球口６４０の開放期間、開放回数）は、設定されている遊技状態によって可変されように構成されており、普通図柄の変動開始時における遊技状態が時短状態の場合は、通常状態の場合と比較して、変動表示の時間が「３０秒→３秒」と非常に短くなり、更に、時短状態が設定されている期間中に変動を開始した第２図柄の抽選結果が当たりであって電動役物６４０ａが動作を開始する時点も時短状態が設定されている場合は、そ

れ以外の場合と比較して、第２入球口６４０の開放期間が「０．２秒×１回→２秒間×２回」と非常に長くなるので、第２入球口６４０へ球が入球し易い状態となる。尚、第２当たり乱数カウンタＣ４の値（乱数値）から、普通図柄の当たりか否かを判定する乱数値を格納したテーブル（図示せず）は、ＲＯＭ２０２内に設けられている。尚、第８制御例では、普通図柄（第２図柄）の変動開始時における遊技状態と、普通図柄の当たり当選に基づいて実行される電動役物６４０ａの動作開始タイミングにおける遊技状態とに応じて、第２図柄の変動時間、及び電動役物６４０ａの動作内容を異ならせて設定するように構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、普通図柄（第２図柄）の変動開始タイミングから電動役物６４０ａの動作開始タイミングまでの間、継続して時短状態が設定されていることを判別する判別手段を設け、その判別手段の判別結果を用いて第２図柄の変動時間、及び電動役物６４０ａの動作内容を設定するように構成しても良い。

【１０５０】

上述したように、第８制御例では電動役物６４０ａの動作として遊技者に有利となる動作（ロング開放）を実行するためには、普通図柄変動開始時、及び電動役物６４０ａの動作開始時の何れタイミングにおいても時短状態が設定されている必要がある。このように構成することで、例えば、通常状態が設定されているタイミングで変動を開始した第２図柄が、時短状態が設定されているタイミングにて当たりを示す識別情報で停止表示した場合、或いは、時短状態が設定されているタイミングで変動を開始した第２図柄が、通常状態が設定されているタイミングにて当たりを示す識別情報で停止表示した場合といった、一つの第２図柄の抽選に基づいて実行される第２図柄の変動及び電動役物６４０ａの動作が複数の遊技状態を跨ぐ場合において、遊技者に有利となる電動役物６４０ａの動作制御（ロング開放）が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に対して過剰に有利な状態を提供することを防止することができる。第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２３９）、タイマ割込処理（図１６６参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１７７参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【１０５１】

次に、図２８４（ａ）を参照して、第８制御例のパチンコ機１０に設けられる主制御装置１１０ＲＯＭ２０２の内容について、説明する。図２８４（ａ）に示した通り、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、固定値データの一部として、第１当たり乱数テーブル２０２ｒａ、大当たり種別選択テーブル２０２ｒｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｒｃ、および変動パターン選択テーブル２０２ｒｄ、時短付与テーブル２０２ｒｅ、小当たり種別選択テーブル２０２ｒｆ、開放シナリオテーブル２０２ｆｇ、時短当たり乱数テーブル２０２ｒｈ、時短種別選択テーブル２０２ｒｉが少なくとも記憶されている。尚、ＲＯＭ２０２に記憶されている固定値データのうち、第１当たり乱数テーブル２０２ｒａ、大当たり種別選択テーブル２０２ｒｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｒｃ、変動パターン選択テーブル２０２ｒｄ、小当たり種別選択テーブル２０２ｒｆについては、既にその詳細な内容について説明をしているため説明を省略する。時短付与テーブル２０２ｒｅは、時短状態を終了させる複数の時短終了条件を、当選した大当たりの大当たり種別毎に異ならせて設定する際に参照されるデータテーブルであり、大当たり遊技が終了（大当たり遊技のエンディング期間が終了）した場合に（図１７８のＳ１６１２：Ｙｅｓ）参照され、大当たり種別に応じて異なる時短回数（時短終了条件）が設定される。ここで、図２８６（ｄ）を参照して時短付与テーブル２０２ｒｅに規定されている内容について説明をする。図２８６（ｄ）は時短付与テーブル２０２ｒｅに規定されている内容を模式的に示した模式図である。第８制御例では大当たり終了後に時短状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ，Ｂ，Ｄ，Ｅ）と、大当たり終了後に時短状態が設定されない（通常状態が設定さ

れる）大当たり種別（大当たりＣ）とを有しており、図２８６（ｄ）に示した通り、各大当たり種別に対応させて複数の時短終了条件が規定されている。

【１０５２】

第８制御例では特別図柄の変動回数に応じて成立する第１時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たりＡに当選した回数に応じて成立する第２時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たりＢに当選した回数に応じて成立する第３時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たりＣに当選した回数に応じて成立する第４時短終了条件と、を有している。具体的には、大当たり種別が大当たりＡ，Ｂ及びＥの場合には、時短終了条件として、時短中カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「７」、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇに「２」、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈに「５」、小当たりＣカウンタ２０３ｒａに「３」の値をセットするように規定され、大当たりＤの場合には、時短終了条件として、時短中カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「１００」、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇに「４」、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈに「１０」、小当たりＣカウンタ２０３ｒａに「７」の値をセットするように規定されている。なお、上述した通り、第８制御例では、大当たり種別が大当たりＣの場合では、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されないため、時短付与テーブル２０２ｒｅの大当たりＣには上述した各種カウンタに対して設定する値が規定されていない。このように、当選した大当たり種別毎に大当たり遊技終了後に設定される時短状態の終了条件を異ならせることで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される旨を事前に報知したとしても、具体的な時短内容を把握させ難くすることができるため、最後まで（時短状態が終了するまで）遊技意欲を高めた状態で遊技を行うことができる。なお、第８制御例では時短付与テーブル２０２ｒｅを用いて設定される時短終了状態以外にも特別図柄の大当たりに当選した場合にも時短状態が終了するように構成しているが、この大当たり当選に基づいて成立する時短終了条件は、設定される大当たり種別に応じて異なるものでは無いため、時短付与テーブル２０２ｒｅからは省略しているが、上述した時短終了条件（特図の大当たり当選に基づいて成立する時短終了条件）についても時短付与テーブル２０２ｒｅに値を規定するように構成しても良い。

【１０５３】

さらに、本第８制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合にも時短状態（第２時短）を設定するように構成しているが、第２時短に対して設定される時短終了条件については、後述する時短種別選択テーブル２０２ｒｉを参照して説明をする。なお、本第８制御例では、時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第２時短）に対する時短終了条件を、時短付与テーブル２０２ｒｅでは無く、時短種別選択テーブル２０２ｒｉを参照して設定するように構成しているが、これに限ること無く、時短付与テーブル２０２ｒｅに第２時短に対応する時短終了条件を規定するように構成しても良い。また、第８制御例では複数の時短終了条件として、上述した第１時短終了条件～第４時短終了条件を有する構成を用いているが、それ以外の条件を時短終了条件として設定しても良く、例えば、第１特別図柄の変動回数が所定回数（例えば５０回）となった場合に成立する時短終了条件や、第２特別図柄の変動回数が所定回数（例えば８０回）となった場合に成立する時短終了条件や、小当たりに当選しＶ入賞装置が作動した回数（小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値、小当たりＣカウンタ２０３ｒａの値を合算した回数）が所定回数（例えば、１０回）となった場合に成立する時短終了条件を設定しても良い。さらに、特別図柄の変動回数や抽選結果に基づかず、別の要因によって成立する時短終了条件を設定しても良く、例えば、普通図柄の変動回数や普通図柄の当たり当選回数（電動役物６４０ａの作動回数）が所定回数となった場合に成立する時短終了条件や、特定の入球口（例えば、一般入賞口６３）に入球した球数が所定個数（例えば、５０個）となった場合に成立する時短終了条件等を予め設定するように構成しても良い。上述したように、遊技者に有利な遊技状態である時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定し、その時短終了条件の何れかが設定した場合に時短状態が終了するように構成することで、時短状態がどれくらいの期間継続するのかを遊技者が事前に把握することが困難となるため単調な遊技が行われることを抑制することができる。

【１０５４】
さらに、第８制御例では複数の時短終了条件のうち何れかの時短終了条件が成立した場合に時短状態を終了させる制御を用いているが、これ以外にも例えば、複数の時短終了条件が所定数（例えば２つ）成立した場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。この場合、成立した時短終了条件の数を判別する成立数判別手段と、成立数判別手段により判別された成立数が所定数（例えば２つ）に到達したかを判別する条件到達判別手段と、を設け、条件到達判別手段により成立数が所定数（例えば２つ）に到達したと判別された場合に時短状態を終了（通常状態を設定）するように構成すると良い。また、最初に成立した時短終了条件の内容を判別する内容判別手段を設け、その内容判別手段の判別結果に基づいて、条件到達判別手段の判別基準となる所定数（例えば２つ）を可変させる判別基準数可変手段を設けても良い。これにより、最初に成立した時短終了条件の種類に応じて、終了し易い時短状態や、終了し難い時短状態を設定することができるため、時短状態が設定された後でも遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。上述した内容に加え、時短状態が設定されてからの所定期間（例えば、特別図柄の変動回数が１０回に到達するまで）を計測する所定期間計測手段と、その所定期間計測手段の計測結果を判別する結果判別手段とを設け、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別した場合には、上述した時短終了条件が成立したとしても所定期間が経過するまでは時短状態の終了を遅延させる時短終了遅延手段を設けても良いし、結果判別手段により現在が所定期間内であると判別した場合に成立した時短終了条件を無効にする終了条件無効手段を設けても良い。また、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別している間は時短終了条件の成立の有無判別や、各時短終了条件に対応して設定された各種カウンタの値を更新（減算）する処理を実行しないようにしても良い。

【１０５５】
このように構成することで、時短状態が設定された直後に時短状態が終了してしまう事態を確実に防止することが出来ると共に、時短状態の終了タイミングを複雑に設定することができる。また、上述したように複数の時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態を終了させる処理を用いる場合においては、複数の時短終了条件を、優先時短終了条件（例えば、特別図柄の変動回数が１００回に到達した場合に成立する時短終了条件）と、非優先時短終了条件（例えば、小当たり回数が３回に到達した場合に成立する時短終了条件）とを設定しておき、優先時短終了条件が成立した場合は直ちに時短状態を終了させ、非優先時短終了条件のみ複数成立した場合に時短状態を終了させるように構成すると良い。このように優先時短終了条件を設けることで、遊技者に対して過剰に時短状態を提供してしまうことを抑制することができる。開放シナリオテーブル２０２ｆｇは、上述した第４制御例の開放シナリオテーブル２０２ｆｇと同一であるため、その詳細な説明は省略する。時短当たり乱数テーブル２０２ｒｈは、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選において、時短当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（判定値）が遊技状態に対応させて規定されているデータテーブルである。ここで、図２９０（ａ）を参照して、時短当たり乱数テーブル２０２ｒｈの内容について説明をする。図２９０（ａ）は、時短当たり乱数テーブル２０２ｒｈに規定されている内容を示した図である。具体的には、特別図柄種別に関わらず、遊技状態が通常状態（特別図柄及び普通図柄の低確率状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３，４，１４０～２８７」の範囲に時短当選の判定値として規定されており、それ以外の遊技状態に対しては、時短当選の判定値を設けないように構成されている。

【１０５６】
ここで、本第８制御例では、１回の特別図柄抽選において大当たり当選の判定と時短当選の判定とを重複して実行可能に構成している。また、小当たり当選の判定と時短当選の判定とを重複して実行可能に構成している。よって、例えば、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３，４」である場合には、第１当たり乱数テーブル２０２ｒａ（図２８５（ａ）参照）を用いて実行される大当たり判定において大当たりと判定され、且つ、時短当たり乱数テーブル２０２ｒｈ（図２９０（ａ）参照）を用いて実行される時短当選

判定において時短当選と判定されるため、大当たりと時短とに重複当選することになる。同様に、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「１４０～１４４」である場合には、特別図柄２乱数テーブル２０２ｒａ２（図２８５（ｃ）参照）を用いて実行される小当たり判定において小当たりと判定され、且つ、時短当たり乱数テーブル２０２ｒｈ（図２９０（ａ）参照）を用いて実行される時短当選判定において時短当選と判定されるため、小当たりと時短とに重複当選することになる。上述した通り、本第８制御例では、時短当選の判定を実行した後に、大当たり（小当たり）判定を実行するように構成しているため、重複当選した場合には、時短状態において大当たり（小当たり）当選したことになる。よって、時短当選すること無く大当たり（小当たり）当選した場合に比べて遊技者に有利な特典を付与することができる。なお、本第８制御例では、１回の特別図柄抽選において取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて、大当たり（小当たり）の判定と、時短当選の判定を実行するように構成し、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、何れの判定においても当選判定値である場合に重複当選し得るように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄抽選の実行権利を獲得した際に、大当たり（小当たり）判定用の乱数カウンタの値と、時短当選用の乱数カウンタの値と、を別々に取得し、取得した各値を用いて大当たり（小当たり）判定と、時短当選判定を実行するように構成しても良い。

【１０５７】

時短種別選択テーブル２０２ｒｉは、特別図柄抽選で時短当選した場合に設定される時短状態（第２時短）に対する時短終了条件を設定する際に参照されるデータテーブルであって、時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対応させて時短種別が規定されている。ここで、図２９０（ｂ）を参照して、時短種別選択テーブル２０２ｒｉの内容について説明をする。図２９０（ｂ）は、時短種別選択テーブル２０２ｒｉに規定されている内容を示した図である。図２９０（ｂ）に示した通り、時短種別選択テーブル２０２ｒｉには、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対応させて時短種別が規定されており、規定されている時短種別に対応する時短終了条件が規定されている。具体的には、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の全範囲（「０～９９」）に対して時短種別として時短Ａが規定されている。そして、時短Ａに対応する時短終了条件として時短カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「１」が設定される時短終了条件が規定されている。つまり、時短カウンタ２０３ｈの値を更新する処理が１回実行された時点で時短状態が終了する時短終了条件が設定される。よって、特別図柄抽選で時短当選した場合には、時短当選した時点で時短状態が設定され、その後当該特別図柄抽選における大当たり判定が実行され、当該特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が開始されるまでの間、時短状態が設定されることになる。つまり、特別図柄抽選で時短当選した場合には、特別図柄抽選における大当たり判定を時短状態中に実行させる（特殊抽選を実行させる）ためだけの時短状態を設定することができる。よって、特別図柄抽選で時短当選した場合には、遊技者に時短当選したことを気付かれること無く大当たり判定のみ時短状態中に実行することが可能となるため、大当たり当選した場合に遊技者に意外性のある特典（大当たり遊技内容、大当たり遊技終了後の時短状態）を付与することができる。

【１０５８】

なお、図２９０（ｂ）に示した通り、本第８制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合に時短種別として時短Ａが必ず設定されるように構成しているがこれに限ること無く、例えば、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に応じて時短Ａとは異なる時短種別を選択可能に構成しても良い。この場合、例えば、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値が「０～９４」の範囲に対して時短種別として時短Ａを規定し、「９５～９９」の範囲に対して時短種別として時短Ａとは異なる時短Ｚを規定するように構成し、時短Ｚに対応する時短終了条件として時短カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「１００」が設定される時短終了条件を規定すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で時短当選した場合の一部において、特殊抽選を実行させるための時短状態では無く、第２特別図柄抽選を継続して実行させるための時短状態を設定することが可能となるため、遊技

者に対してより意外性のある遊技を提供することができる。次に、図２８４（ｂ）を参照して、本第８制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図２８４（ｂ）は、第８制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図２８４（ｂ）に示すように、本第８制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第４制御例に対して、小当たりＣカウンタ２０３ｒａを追加して点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。小当たりＣカウンタ２０３ｒａは、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの小当たり種別として小当たりＣが設定された小当たりの当選回数を計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理（図１７８のＳ１１５０４）において、エンディング演出の終了タイミング（大当たりの終了タイミング）であると判別された場合に（図１７８のＳ１１６１２：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２ｒｅに規定されている値（１）が設定される（図１７８のＳ１１６１４）。

【１０５９】

そして、特別図柄変動処理（図１６７のＳ１０１０４）の小当たり開始設定処理（図１７２のＳ１０２２３）にて実行される小当たり用時短更新処理（図１７３のＳ１０４０５）に代えて実行される小当たり用時短更新処理（図２９６のＳ４０４０５）において今回当選した小当たりの小当たり種別が小当たりＢではないと判別した場合に（図２９６のＳ４０５１０：Ｎｏ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の小当たりＣカウンタ２０３ｒａの値が０であると判別すると（図２９６のＳ４０５１４：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図２９６のＳ４０５０７）。なお、第８制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、カウンタの値が０に設定（リセット）される（図２９５のＳ４０６０６）。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりＣカウンタ２０３ｒａの値を参照した時短終了条件（第４時短終了条件）以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりＣカウンタ２０３ｆｒａの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりＣカウンタ２０３ｒａの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

【１０６０】

次に、図２９１（ａ）を参照して、本第８制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２について説明する。図２９１（ａ）は、本第８制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成を示した図である。図２９１（ａ）に示した通り、本第８制御例のＲＯＭ２２２は、上述した第４制御例のＲＯＭ２２２（図１６３（ａ）参照）に対して、演出態様選択テーブル２２２ｒａと、Ｖアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂと、を追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。ここで、図２９２（ａ）を参照して、演出態様選択テーブル２２２ｒａに規定されている内容について説明をする。図２９２（ａ）は、演出態様選択テーブル２２２ｒａに規定されている内容を模式的に示した図である。図２９２（ａ）に示した通り、演出態様選択テーブル２２２ｒａには、通常用演出態様設定テーブル２２２ｒａ１と、時短用演出態様設定Ａテーブル２２２ｒａ２と、時短用演出態様設定Ｂテーブル２２２ｒａ３と、が規定されている。通常用演出態様設定２２２ｒａ１（図示しない）は、通常状態（普通図柄の低確率状態）において特別図柄の変動表示が実行される場合に参照されるテーブルである。主制御装置１１０において設定された変動パターン種別と、演出カウンタＣＳ１の値とに基づいて演出態様を設定するものである。図２９２（ｂ）は、時短用演出態様設定Ａテーブル２２２ｒａ２の内容を示した図である。時短用演出態様設定Ａテーブル２２２ｒａ２

は、時短状態（普通図柄の高確率状態）において特別図柄の変動表示が実行される場合に、参照されるテーブルである。主制御装置１１０において設定された変動パターン種別と、演出カウンタＣＳ１の値と、に基づいて演出態様を設定する。

【１０６１】

図２９２（ｃ）、時短用演出態様設定Ｂテーブル２２２ｒａ３の内容を示した図である。時短用演出態様設定Ｂテーブル２２２ｒａ３は、時短状態（普通図柄の高確率状態）において特別図柄の変動表示が実行される場合に、参照されるテーブルである。主制御装置１１０において設定された変動パターン種別と、演出カウンタＣＳ１の値と、に基づいて演出態様を設定する。詳細は後述するが、本第８制御例では、時短状態において、上述したＶアイコンの発動（小当たり当選する保留（Ｖ保留）が存在することを報知するＶアイコンが拡大表示されることにより、実行中の特別図柄の変動表示において小当たり当選することを遊技者に報知すること）が実行される場合には時短用演出態様設定Ｂテーブル２２２ｒａ３を参照し、それ以外の場合には、時短用演出態様設定Ａテーブル２２２ｒａ２を参照する構成としている。例えば、時短状態において、変動パターン種別として「長小当たり」が設定された場合に、時短用演出態様設定Ａテーブル２２２ｒａ３では「勝利」が選択される確率が１５０／１９９（約７５％）、「復活勝利」が選択される確率が４０／１９９（約２０％）、「プレミア演出」が選択される確率が９／１９９（約５％）である。一方、時短用演出態様設定Ｂテーブル２２２ｒａ３では、「勝利」が選択される確率が１９０／１９９（約９５％）、「復活勝利」が選択される確率が９／１９９（約５％）であり、プレミア演出は選択されない。このように構成することで、演出態様によってＶアイコンが発動されるか否かを遊技者が予測し易くなり、演出態様に興味を持たせることが可能となる。なお、本第８制御例では、Ｖアイコンの発動が実行される場合と、Ｖアイコンの発動が実行されない場合と、で選択される演出態様の割合を異ならせる構成としたが、これに限るものではなく、Ｖアイコンの発動が実行される場合にのみ選択可能な演出態様を設けても良い。

【１０６２】

次に、図２９３を参照して、Ｖアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂについて説明する。Ｖアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂは、大当たり遊技が開始された場合に、保留記憶されている特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）の中に小当たり当選する保留（Ｖ保留）が存在する場合に、大当たり遊技のエンディング期間においてＶアイコン獲得演出を実行するか否か決定するために参照されるテーブルである。図２９３に示す通り、Ｖ保留の位置と、保留数と、演出カウンタＣＳ１の値と、に基づいて、Ｖアイコン獲得演出を実行するか否かが決定される。Ｖ保留の位置は、Ｖ保留が入賞情報格納エリア２２３ａの第１エリア～第４エリアのどのエリアに格納されているかによって決まり、例えば、第４エリアに格納されている特図２保留がＶ保留である場合には、保留４の欄が参照される。なお、本第８制御例では、Ｖ保留が第４エリアに格納されている場合に最もＶアイコン獲得演出が実行され易く、次いで第３エリア、第２エリア、第１エリアの順に実行され易く構成している。このように構成することで、Ｖ保留が消化されるまでに新たに特図２保留を獲得する期間を遊技者に付与できるため、Ｖアイコンが発動された時点で、そのＶアイコンを獲得したＶアイコン獲得演出の実行時点では先読みされていない特図２保留を多く残し易くなるため、Ｖアイコンが発動された後の特図２保留の抽選結果を遊技者が予測し難くさせることができる。また、Ｖ保留が第１エリアに格納されている場合には、保留数によってＶアイコン獲得演出の実行され易さが可変し、保留数が１の場合の方が、保留数が４の場合よりもＶアイコン獲得演出が実行され易く構成している。このように構成することで、Ｖアイコン獲得演出によって獲得したＶアイコンが、大当たり遊技終了後の特別図柄の変動表示中に発動された場合に、Ｖアイコンが発動された時点で残っている特図２保留の内、そのＶアイコンを獲得したＶアイコン獲得演出の実行時点では先読みされていない特図２保留を多く残し易くなるため、Ｖアイコンが発動された後の特図２保留の抽選結果を遊技者が予測し難くさせることができる。

【１０６３】

なお、これに限るものではなく、Ｖ保留が第１エリアに格納されている場合に最もＶアイコン獲得演出が実行され易く、次いで第２エリア、第３エリア、第４エリアの順に実行され易く構成しても良い。また、Ｖ保留が第１エリアに格納されている場合に、保留数が１の場合の方が、保留数が４の場合よりもＶアイコン獲得演出が実行され難く構成しても良い。次に、図２９１（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図２９１（ｂ）に示すように、本第８制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、上述した第４制御例に対して、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｒａと、Ｖアイコン獲得演出実行フラグ２２３ｒｂと、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃと、を追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。Ｖアイコン獲得演出実行フラグ２２３ｒｂは、細部は後述するが、Ｖアイコン獲得演出設定処理（図３０１参照）でオンに設定され、エンディング処理（図３０２参照）においてオフに設定される。Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃは、エンディング処理（図３０２参照）においてＶアイコン獲得演出が実行される場合にオンに設定され、オンに設定されている期間は、大当たり遊技が終了してもＶアイコンが縮小表示され、時短用演出態様設定処理（図３０５参照）においてＶアイコンの発動が実行される場合にオフに設定される。

【１０６４】

次に図２９４を参照して、第８制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れについて説明をする。図２９４は、第８制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れを模式的に示した模式図である。図２９４に示した通り、第８制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第４制御例に対して、第２特別図柄の入賞情報を第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに保留記憶することが可能な構成であるため、時短状態（普通図柄の高確率状態）で特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）を獲得した状態で、時短終了条件が成立した場合に、通常遊技状態（普通図柄の低確率状態）において特図２保留での大当たり当選、または小当たり当選が可能となる。したがって、このような場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される点と、小当たりＣが追加された点で第４制御例とは相違しており、その他の遊技の流れは同一であるため、その詳細な説明は省略する。

【１０６５】

＜第８制御例における主制御装置１１０により実行される制御処理について＞

次に、図２９５から図３０５のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。なお、上述した第４制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理内容と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。また、上述した第４制御例における主制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理内容と同一の内容である制御処理のうち、一部の制御処理に対して、説明の便宜上、異なる符号を付している箇所があるが、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図２９５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される更新処理（Ｓ４８２５３）について説明する。図２９５は、この更新処理（Ｓ４８２５３）を示すフローチャートである。この更新処理（Ｓ４８２５３）は、上述した第４制御例の特別図柄変動パターン選択処理（図１７０のＳ１０２１０）において実行される更新処理（Ｓ８２５３）に代えて実行される処理であり、更新処理（図１７１のＳ８２５３）に対して、小当たりＣに関連する構成を追加した点で相違しており、その他の処理は同一である。具体的には、図２９５のＳ４０６０５の処理（第４制御例における図１７１のＳ１０６０５の処理に相当）を実行した後に、小当たりＡカウンタ、小当たりＢカウンタ、小当たりＣカウンタを０に設定する（Ｓ４０６０６）構成を追加している。次に、図２９６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短更新処理（Ｓ４０４０５）について説明する。図２９６は、この小当たり用時短更新処理（Ｓ４０４０５）を示すフローチャートである。この小当たり用時短更新処理（Ｓ４０４０５）は、上述した第４制御例の小当たり開始設定処理（図１７２のＳ１０２２３）において実行される小当たり用時短更新処理（Ｓ１０４０５）に代えて実行される処理であり、小当たり用時短更新処理（図１７３のＳ１０４０５）に対して、小当た

りＣに関連する処理を追加した点で相違しており、その他の処理は同一である。
【１０６６】
　具体的には、Ｓ４０５０５の処理（第４制御例における図１７３のＳ１０５０５の処理に相当）を実行した後、小当たりＡカウンタ、小当たりＢカウンタ、小当たりＣカウンタを０に設定する（Ｓ４０５０６）構成を追加している。また、Ｓ４０５１０の処理（第４制御例における図１７３のＳ１０５１０の処理に相当）において、小当たりＢではないと判別された場合（Ｓ４０５１０：Ｎｏ）に、小当たりＣカウンタ２０３ｒａの値を１減算し（Ｓ４０５１３）、小当たりＣカウンタ２０３ｒａが０であるかを判別する（Ｓ４０５１４）。Ｓ４０５１４の処理において、小当たりＣカウンタ２０３ｒａの値が０であると判別された場合には（Ｓ４０５１４：Ｙｅｓ）、Ｓ４０５０５の処理へ移行し、Ｓ４０５１４の処理において、小当たりカウンタ２０３ｒａの値が０ではないと判別された場合には（Ｓ４０５１４：Ｎｏ）、Ｓ４０５０８の処理へ移行する構成を追加している。次に、図２９７を参照して始動入賞処理（Ｓ４０１０５）の処理内容について説明をする。図２９７は、始動入賞処理（Ｓ４０１０５）の処理内容を示したフローチャートである。この始動入賞処理（Ｓ４０１０５）では、上述した始動入賞処理（図１１０のＳ１９５参照）に対して、遊技球が第２入球口６４０に入球した場合に、小当たり種別カウンタＣ５の値を第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納する点（Ｓ４０７１２）と、先読み処理（Ｓ６５３）に代えて先読み処理（Ｓ４０７１３）を実行する点で相違しているだけであり、それ以外の処理内容は同一であるため、その詳細な説明を省略する。
【１０６７】
　次いで、図２９８を参照して先読み処理（Ｓ４０７１３）の処理内容について説明をする。図２９８は、先読み処理（Ｓ４０７１３）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み処理（Ｓ４０７１３）が実行されると、まず、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣ５の各値を読み出す（Ｓ４０８０１）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（Ｓ４０８０２）。次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ４０８０３）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ４０８０３：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ４０８０４）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ４０８０３の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ４０８０３：Ｎｏ）、次いで、小当たり当選かを判別し（Ｓ４０８０５）、小当たり当選していないと判別した場合は（Ｓ４０８０５：Ｎｏ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ４０８０７）、その後、本処理を終了する。
【１０６８】
　一方、Ｓ４０８０５の処理において小当たり当選と判別した場合は（Ｓ４０８０５：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、小当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ４０８０６）、本処理を終了する。ここで、Ｓ４０８０４、Ｓ４０８０６、或いはＳ４０８０７の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせ

る情報）に加え、共通情報として、Ｓ４０８０１の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図１７７参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１１５０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果（大当たり当否、小当たり当選当否）を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。なお、本制御例では、特別図柄の確率状態が１つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。

【１０６９】

このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりや時短当選であることを事前判別した場合のみ大当たりや時短当選を示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。さらに、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。また、本第８制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。

【１０７０】

このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。次に、図２９９から図３０５を参照して、本第８制御例における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理内容について説明をする。本第８制御例では、上述した第４制御例に対して、コマンド判定処理（図２９９参照）と、大当たり関連処理（図３００参照）と、変動表示設定処理（図３０３参照）と、を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、

その詳細な説明を省略する。図２９９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４４１１２）について説明する。図２９９は、このコマンド判定処理（Ｓ４４１１２）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４４１１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５８参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定するための処理である。

【１０７１】

コマンド判定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４４３０１）。Ｓ４４３０１の処理において、変動パターンコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４４３０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｃをオンし（Ｓ４４３０２）、また、受信した変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（Ｓ４４３０３）、本処理を終了する。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動表示設定処理（図３０３参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用変動パターンコマンドを設定するために用いられる。一方、Ｓ４４３０１の処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４４３０１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４４３０４）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｓ４４３０４：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｄをオンに設定し（Ｓ４４３０５）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｓ４４３０６）、本処理を終了する。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動表示設定処理（図３０３参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

【１０７２】

一方、Ｓ４４３０４の処理において、停止種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４４３０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４４３０７）。そして、保留球数コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４４３０７：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｂの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）、または第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｒａの値（第２特別図柄に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄ、または第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｅに格納する（Ｓ４４３０８）。また、Ｓ４４３０８の処理では、更新された特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｒａの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する。Ｓ４４３０８の処理の終了後は、本処理を終了する。

【１０７３】

ここで、保留球数コマンドは、遊技球が第１入球口６４、若しくは第２入球口６４０に入賞（始動入賞）したとき、または特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｓ４４３０８の処理によって音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、および特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｒａの値を主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、および特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｒａの値が主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、および特別図柄２保

留球数カウンタ２２３ｒａの値を修正し、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値に合わせることができる。尚、Ｓ４４３０８の処理が実行されると、更新された特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、および特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｒａの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置１１４では、保留球数に応じた保留球数図柄が第３図柄表示装置８１に表示される。一方、Ｓ４４３０７の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４４３０７：Ｎｏ）、次いで、入賞情報コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４４３１１）。Ｓ４４３１１の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４４３１１：Ｙｅｓ）、受信した入賞情報コマンドにより通知された情報（新たな始動入賞を検出した入球口の種別、および抽選結果を示す情報）を、入賞情報格納エリア２２３ａの対応する記憶領域に格納して（Ｓ４４３１２）、本処理を終了する。

【１０７４】

Ｓ４４３１１の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４３１１：Ｎｏ）、次いで、大当たりに関連するコマンド（大当たり開始コマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドのいずれか）を受信したか否かを判定する（Ｓ４４３１３）。そして、大当たりに関連するコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４４３１３：Ｙｅｓ）、大当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための大当たり関連処理を実行して（Ｓ４４３１４）、本処理を終了する。この大当たり関連処理（Ｓ４４３１４）の詳細については、図３００を参照して後述する。一方、Ｓ４４３１３の処理において、大当たりに関連するコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４４３１３：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４４３１５）、本処理を終了する。Ｓ４４３１５の処理では、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行うものである。次に、図３００を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり関連処理（Ｓ４４３１４）について説明する。図３００は、この大当たり関連処理（Ｓ４４３１４）を示したフローチャートである。大当たり関連処理では、まず、大当たり開始コマンドを受信したか否かを判定し（Ｓ４２１０１）、大当たり開始コマンドを受信していれば（Ｓ４２１０１：Ｙｅｓ）、オープニング演出を開始させるための表示用オープニングコマンドを設定する（Ｓ４２１０６）。Ｓ４２１０６の処理で設定された表示用オープニングコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５８参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１１２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用オープニングコマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において大当たりの開始を報知するためのオープニング演出を開始する。

【１０７５】

Ｓ４２１０６の処理の後、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンであるか否かが判別される（Ｓ４２１０７）。Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンであると判別された場合には（Ｓ４２１０７：Ｙｅｓ）、Ｓ４２１０８の処理をスキップし、本処理を終了する。なお、細部は後述するが、本第８制御例では、Ｖ保留（小当たり当選する保留）に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、残りの特図２保留の中にＶ保留が存在する場合には、獲得したＶアイコンを発動させずに小当たり当選を報知可能に構成している。したがって、大当たり遊技の開始時点でＶアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンである場合というのは、以前に実行された大当たり遊技においてＶアイコンを獲得し、そのＶアイコンが発動されずに小当たり当選した場合であり、Ｖアイコンが発動されなかったことで遊技者は連チャン（小当たり当選が連続すること）することを既に認識しているため、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンの場合には、Ｖアイコン獲得演出（図２８１（ａ）参照）を実行しない構成としている。なお、本第８制御例では、大当たり遊技の開始時点で

既にＶアイコンが表示されている場合には、その大当たり遊技中にＶアイコン獲得演出を実行しない構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技の開始時点で既にＶアイコンが表示されている場合であってもＶアイコン獲得演出（図２８１（ａ）参照）を実行する構成としても良い。例えば、大当たり遊技の開始時点で既にＶアイコンが表示されており、かつ、残りの特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）の中に複数のＶ保留が存在する場合には、新たにＶアイコン獲得演出を実行し、Ｖアイコンが追加される構成としても良い。Ｓ４２１０７の処理において、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンではないと判別された場合には（Ｓ４２１０７：Ｎｏ）、Ｖアイコン獲得演出設定処理を実行する（Ｓ４２１０８）。Ｖアイコン獲得演出設定処理の細部は、図３０１を参照して後述する。

【１０７６】

一方、Ｓ４２１０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４２１０１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０よりラウンド数コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４２１０２）。そして、ラウンド数コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４２１０２：Ｙｅｓ）、受信したラウンド数コマンドからラウンド数を抽出し、その抽出したラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを設定する（Ｓ４２１０４）。ここで設定された表示用ラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５８参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用ラウンド数コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出を開始する。Ｓ４２１０４の処理後は、本処理を終了する。一方、Ｓ４２１０２の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４２１０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０よりエンディングコマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４２１０３）。そして、エンディングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４２１０３：Ｙｅｓ）、エンディング演出の演出態様を設定するためのエンディング処理を実行し（Ｓ４２１０５）、本処理を終了する。エンディング処理（Ｓ４２１０５）の細部については、図３０２を参照して後述する。一方、Ｓ４２１０３の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４２１０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。この大当たり関連処理（図３００参照）を実行することにより、大当たりに関連する各種のコマンドに応じて適切な制御を実行することができる。

【１０７７】

なお、本第８制御例では、大当たり遊技開始コマンドを受信した場合にＶアイコン獲得演出設定処理（Ｓ４２１０８）が実行される構成としたが、これに限るものではなく、ラウンド数コマンドを受信した場合に実行する構成としても良いし、エンディングコマンドを受信した場合に実行する構成としても良い。このように構成することで、大当たり遊技の実行中に獲得した特図２保留の抽選結果も先読み可能となる。次に、図３０１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるＶアイコン獲得演出設定処理（Ｓ４２１０８）について説明する。図３０１は、Ｖアイコン獲得演出設定処理（Ｓ４２１０８）を示したフローチャートである。このＶアイコン獲得演出設定処理（Ｓ４２１０８）は、大当たり関連処理（図３００参照）において実行される処理であり、大当たり遊技のエンディング期間においてＶアイコン獲得演出を実行するか否かを決定するための処理である。Ｖアイコン獲得演出設定処理が実行されると、まず、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている第２特別図柄の入賞情報が取得される（Ｓ４２２０１）。ここで、入賞情報格納エリア２２３ａは、１つの実行エリアと、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。この入賞情報格納エリア２２３ａには、音声ランプ制御装置１１３の入賞コマンド処理（図６１のＳ４２１２参照）が実行される場合に、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンドに基づいた入賞情報が

第１エリアから順に格納されていく。なお、主制御装置１１０から送信される入賞情報コマンドは、主制御装置１１０の先読み処理（図２９８のＳ４０７１３）が実行された場合に設定され、主制御装置１１０のメイン処理（図１７７参照）にて実行される外部出力処理（図１７７のＳ１１５０１）によって音声ランプ制御装置１１３へと送信される。

【１０７８】

この入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。この入賞情報格納エリア２２３ａの第１エリア～第４エリアに格納された各入賞情報は、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）が実行される毎に、１つずつシフト（第２エリアに格納されていた入賞情報を第１エリアに移行）される（図６６のＳ４９０４，Ｓ４９０８参照）。これにより、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が何時実行されるのかを、音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握することができる。Ｓ４２２０１において入賞情報を取得すると、次に第４エリアに格納されている入賞情報（保留４）が小当たり当選であるか否かを判別する（Ｓ４２２０２）。保留４が小当たり当選ではない場合、或いは、保留４がない場合（即ち、第４エリアに入賞情報が格納されていない場合）には（Ｓ４２２０２：Ｎｏ）、第３エリアに格納されている入賞情報（保留３）が小当たり当選しているか否かを判別する（Ｓ４２２０６）。保留３が小当たり当選ではない場合、或いは、保留３がない場合（即ち、第３エリアに入賞情報が格納されていない場合）には（Ｓ４２２０６：Ｎｏ）、第２エリアに格納されている入賞情報（保留２）が小当たり当選しているか否かを判別する（Ｓ４２２０７）。保留２が小当たり当選ではない場合、或いは、保留２がない場合（即ち、第２エリアに入賞情報が格納されていない場合）には（Ｓ４２２０７：Ｎｏ）、第１エリアに格納されている入賞情報（保留１）が小当たり当選しているか否かを判別する（Ｓ４２２０８）。保留１が小当たり当選ではない場合、或いは、保留１がない場合（即ち、第１エリアに入賞情報が格納されていない場合）には（Ｓ４２２０８：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【１０７９】

一方、Ｓ４２２０２の処理において、保留４が小当たり当選であると判別された場合には（Ｓ４２２０２：Ｙｅｓ）、上述したＶアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂ（図２９３参照）を参照し、エンディング期間にＶアイコン獲得演出を実行するか否かを決定する。保留４が小当たり当選であると判別された場合は、Ｖアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂ（図２９３参照）の保留４の欄を参照して、演出カウンタＣＳ１の値と保留数に基づいて、Ｖアイコン獲得演出の有無を決定する。また、Ｓ４２２０６の処理において、保留３が小当たり当選であると判別された場合には（Ｓ４２２０６：Ｙｅｓ）、上述したＶアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂ（図２９３参照）を参照し、エンディング期間にＶアイコン獲得演出を実行するか否かを決定する。保留３が小当たり当選であると判別された場合は、Ｖアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂ（図２９３参照）の保留３の欄を参照して、演出カウンタＣＳ１の値と保留数に基づいて、Ｖアイコン獲得演出の有無を決定する。また、Ｓ４２２０７の処理において、保留２が小当たり当選であると判別された場合には（Ｓ４２２０７：Ｙｅｓ）、上述したＶアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂ（図２９３参照）を参照し、エンディング期間にＶアイコン獲得演出を実行するか否かを決定する。保留３が小当たり当選であると判別された場合は、Ｖアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂ（図２９３参照）の保留２の欄を参照して、演出カウンタＣＳ１の値と保留数に基づいて、Ｖアイコン獲得演出の有無を決定する。また、Ｓ４２２０８の処理において、保留１が小当たり当選であると判別された場合には（Ｓ４２２０８：Ｙｅｓ）、上述したＶアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂ（図２９３参照）を参照し、エンディング期間にＶアイコン獲得演出を実行するか否かを決定する。保留１が小当たり当選であると判別された場合は、Ｖアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂ（図２９３参照）の保留１の欄を参照して、演出カウンタＣＳ１の値と保留数に基づいて、Ｖアイコン獲得演出の有無を決定する。

【１０８０】

このように、本第８制御例では、大当たり遊技終了後に最も後に消化される特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）から順に抽選結果を事前に判別（先読み）し、Ｖ保留があればその時点でＶアイコン獲得演出を実行するか否かを決定する構成としている。例えば、保留２と保留４にＶ保留が存在する場合には、保留４が小当たりであると判別された時点で、Ｖアイコン獲得演出を設定するか否かが決定される。この場合に、Ｖアイコン獲得演出を実行しないと決定された場合には、保留２がＶ保留であっても、新たにＶアイコン獲得演出を実行するか否かの判別を実行しない構成としている。なお、本第８制御例では、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、獲得したＶアイコンを発動させるか否かを決定する構成としているため、例えば、保留４がＶ保留であることに基づいてＶアイコン獲得演出が実行された場合であっても、保留２のＶ保留が消化される場合に、Ｖアイコンを発動させることが可能である。なお、本第８制御例では、大当たり遊技終了後に最も後に消化される特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）から順に抽選結果を判別する構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技終了後に最も先に消化される特図２保留から順に抽選結果を判別する構成としても良い。また、１つでもＶ保留が存在すれば、その後の特図２保留の抽選結果は判別しない構成としたが、判別する構成としても良い。Ｓ４２２０３の処理が終了すると、Ｓ４２２０４の処理が実行される。Ｓ４２２０４の処理では、Ｓ４２２０３の処理において決定されたエンディング期間に実行される演出態様がＶアイコン獲得演出ありであるか否かが判別され、Ｖアイコン獲得演出ありではない場合には（Ｓ４２２０４：Ｎｏ）、Ｓ４２２０５の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ４２２０４の処理において、Ｖアイコン獲得演出ありと判別された場合には（Ｓ４２２０４：Ｙｅｓ）、Ｖアイコン獲得演出実行フラグ２２３ｒｂをオンに設定し（Ｓ４２２０５）、本処理を終了する。

【１０８１】

次に、図３０２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるエンディング処理（Ｓ４２１０５）について説明する。図３０２は、エンディング処理（Ｓ４２１０５）を示したフローチャートである。このエンディング処理（Ｓ４２１０５）は、大当たり関連処理（図３００参照）において実行される処理であり、大当たり遊技のエンディング期間における演出を実行するための処理である。エンディング処理（Ｓ４２１０５）が実行されると、まず、Ｖアイコン獲得演出実行フラグ２２３ｒｂはオンか否かが判別される（Ｓ４２３０１）。Ｖアイコン獲得演出実行フラグ２２３ｒｂがオンではないと判別された場合には（Ｓ４２３０１：Ｎｏ）、通常の表示用エンディング演出実行コマンドを設定（Ｓ４２３０５）し、本処理を終了する。一方、Ｓ４２３０１の処理において、Ｖアイコン獲得演出実行フラグ２２３ｒｂがオンであると判別された場合には（Ｓ４２３０１：Ｙｅｓ）、表示用Ｖアイコン獲得演出実行コマンドを設定し（Ｓ４２３０２）、Ｖアイコン獲得演出実行フラグ２２３ｒｂをオフに設定し（Ｓ４２３０３）、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃをオンに設定し（Ｓ４２３０４）、本処理を終了する。なお、本第８制御例では、大当たり遊技のエンディング期間においてＶアイコン獲得演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、小当たり遊技において遊技球がＶスイッチ６５０ｅ３（図２７９（ａ）参照）を通過した場合に実行しても良いし、大当たり遊技のエンディング期間以外の期間で実行する構成としても良い。或いは、特別図柄の変動表示中にＶアイコン獲得演出を実行する構成としても良い。また、Ｖアイコン獲得演出の実行タイミングを複数設定し、どのタイミングで実行するかをランダムに設定可能な構成としても良い。このように構成することで、どのタイミングでＶアイコン獲得演出が実行されるかを遊技者が予測できないので、遊技が単調になることを抑制することができる。

【１０８２】

次に、図３０３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ４４１１３）について説明する。図３０３は、変動表示設定処理（Ｓ４４１１３）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４４１１３）は、メイン処理（図５８参照）において実行される処理であり、第３図柄表示装置８

１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。変動表示設定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｃがオンか否かを判別する（Ｓ４２４０１）。そして、変動開始フラグ２２３ｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合は（Ｓ４２４０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４２４０７の処理へ移行する。一方、Ｓ４２４０１の処理において、変動開始フラグ２２３ｃがオンであると判別された場合は（Ｓ４２４０１：Ｙｅｓ）、変動開始フラグ２２３ｃをオフし（Ｓ４２４０２）、次いで、コマンド判定処理（図２９９参照）のＳ４４３０３の処理において、変動パターンコマンドから抽出した変動演出における変動パターン種別を、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ４２４０３）。そして、第３図柄表示装置８１において実行される演出の演出態様を設定するための演出態様選択処理（Ｓ４２４０４）を実行する。この演出態様選択処理（Ｓ４２４０４）の細部については、図３０４を参照して後述する。そして、Ｓ４２４０４において設定された演出態様に基づいて、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置１１４へ送信するために設定する（Ｓ４２４０５）。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【１０８３】

次いで、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されたデータをシフトして（Ｓ４２４０６）、処理をＳ４２４０７へと移行する。Ｓ４２４０６の処理では、入賞情報格納エリア２２３ａの第１エリア～第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第１エリア→実行エリア、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。Ｓ４２４０６の処理では、ＲＡＭ２３３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｄがオンか否かを判別する（Ｓ４２４０７）。そして、停止種別選択フラグ２２３ｄがオンではない（即ち、オフである）と判別された場合（Ｓ４２４０７：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動表示設定処理（図３０３参照）を終了し、メイン処理に戻る。一方、停止種別選択フラグ２２３ｄがオンであると判別された場合（Ｓ４２４０７：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｄをオフに設定し（Ｓ４２４０８）、次いで、コマンド判定処理（図２９９参照）のＳ４４３０６の処理において、停止種別コマンドから抽出された変動演出における停止種別を、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ４２４０９）。次に、Ｓ４２４０９の処理で取得した停止種別に基づいて、表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ４２４１０）、本処理を終了する。表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドを受信することによって、この表示用停止種別コマンドによって示される停止種別で、第３図柄表示装置８１において第３図柄の停止表示が行われるように制御される。次に、図３０４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出態様選択処理（Ｓ４２４０４）について説明する。図３０４は、演出態様選択１８（Ｓ４２４０４）を示したフローチャートである。この演出態様選択処理（Ｓ４２４０４）は、変動表示設定処理（図３０３参照）において実行される処理であり、第３図柄表示装置８１において実行される演出の演出態様を設定するための処理である。

【１０８４】

演出態様選択処理（Ｓ４２４０４）が実行されると、まず、遊技状態が時短状態（普通図柄の高確率状態）であるか否かが判別される（Ｓ４２５０１）。現在の遊技状態は、遊技状態格納エリア２２３ｆに格納されている情報に基づいて判別され、遊技状態が時短状態ではない（即ち、通常状態（普通図柄の低確率状態））と判別された場合には（Ｓ４２５０１：Ｎｏ）、変動表示設定処理（図３０３参照）のＳ４２４０３の処理において抽出した変動パターンに基づいて、演出態様選択テーブル２２２ｒａに規定されている通常用

演出態様設定テーブル２２２ｒａ１（図示しない）を参照して演出態様を設定し（Ｓ４２５０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２５０１の処理において、時短状態であると判別された場合には（Ｓ４２５０１：Ｙｅｓ）、時短用演出態様設定処理を実行し（Ｓ４２５０２）、本処理を終了する。次に、図３０５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される時短用演出態様設定処理（Ｓ４２５０２）について説明する。図３０５は、時短用演出態様設定処理（Ｓ４２５０２）を示したフローチャートである。この時短用演出態様設定処理（Ｓ４２５０２）は、演出態様選択処理（図３０４参照）において実行される処理であり、時短状態が設定されている場合に、第３図柄表示装置８１において実行される演出の演出態様を設定するための処理である。時短用演出態様設定処理（Ｓ４２５０２）が実行されると、まず、これから開始される特別図柄の抽選結果は小当たりか否かが判別される（Ｓ４２６０１）。小当たりではないと判別された場合には（Ｓ４２６０１：Ｎｏ）、変動表示設定処理（図３０３参照）のＳ４２４０３の処理において抽出された変動パターンと、演出カウンタＣＳ１の値と、に基づき時短用演出態様設定Ａテーブル２２２ｒａ２から演出態様を決定し（Ｓ４２６０９），本処理を終了する。

【１０８５】

一方、Ｓ４２６０１の処理において、小当たりであると判別された場合には（Ｓ４２６０１：Ｙｅｓ）、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンであるか否かが判別される（Ｓ４２６０２）。Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンではない（即ち、オフである）と判別された場合には、Ｓ４２６０９の処理へ移行する。なお、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオフである状態というのは、Ｖアイコンを獲得していない状態である。Ｓ４２６０２の処理において、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンであると判別された場合には（Ｓ４２６０２：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ａの入賞情報を取得し（Ｓ４２６０３）、取得した入賞情報の中に小当たり当選する保留（Ｖ保留）があるか否かを判別する（Ｓ４２６０４）。Ｖ保留がない場合には（Ｓ４２６０４：Ｎｏ）、Ｖアイコンの発動演出（図２８２（ａ）参照）の実行を設定し（Ｓ４２６０５）、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃをオフに設定し（Ｓ４２６０６）、変動表示設定処理（図３０３参照）のＳ４２４０３の処理において抽出された変動パターンと、演出カウンタＣＳ１の値と、に基づき時短用演出態様設定Ｂテーブル２２２ｒａ３から演出態様を決定し（Ｓ４２６０７），本処理を終了する。一方、Ｓ４２６０４の処理において、Ｖ保留があると判別された場合には（Ｓ４２６０４：Ｙｅｓ）、変動表示設定処理（図３０３参照）のＳ４２４０３の処理において抽出された変動パターンが長小当たりの変動パターンであるか否かを判別し（Ｓ４２６０８）、長小当たりの変動パターンではない場合には（Ｓ４２６０８：Ｎｏ）、Ｓ４２６０５の処理へ移行する。Ｓ４２６０８の処理において、長小当たりの変動パターンであると判別された場合には（Ｓ４２６０８：Ｙｅｓ）、Ｓ４２６０９の処理へ移行する。

【１０８６】

このように、本第８制御例では、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、残りの特図２保留の中にＶ保留があるか否か、また、Ｖ保留が存在する場合には、これから実行される特別図柄の変動の変動パターンが特定の変動パターンであるかを判別し、Ｖアイコンを発動させるか否かを決定する構成とし、Ｖアイコンが発動される場合と、Ｖアイコンが発動されない場合と、で異なる演出態様設定テーブルを参照する構成としている。このように、Ｖアイコンを獲得している状態でＶ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、Ｖアイコンを発動させるか否かを決定可能な構成としているため、そのＶアイコンを獲得したＶアイコン獲得演出の実行時点では存在していなかった特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）をＶアイコンの発動対象とすることが可能となる。ここで、例えば、Ｖアイコン獲得演出の実行時点で先読みされている特図２保留の中で最も後に消化される特図２保留（例えば、保留４）のみがＶ保留であった場合に、その特図２保留の消化までＶアイコンは発動されないことから、Ｖアイコンが発動されなくても保留４の特図２保留に基づく特別図柄の変動開始時点で、遊技者はこの変動が小当たり当選であ

ることを認識し、どのような演出が実行されても小当たり当選であることに変わりはないため、その変動中に実行される演出に興味を持たない虞がある。しかし、本第８制御例のように、Ｖアイコンを獲得したＶアイコン獲得演出の実行時点では存在していなかった特図２保留をＶアイコンの発動対象とすることが可能な構成とすることで、上述のようなＶアイコンが発動されるか否かに関わらず小当たり当選であることが判明している場合の特別図柄の変動表示においても、Ｖアイコンが発動されなければ、新たに獲得した残りの特図２保留の中にＶ保留が存在していることが判明する（即ち、連チャン（小当たり当選が連続すること）することが確定する）ため、遊技者にＶアイコンが発動されるか否かに興味を持たせることが可能となり、その変動中に実行される演出に注目させることができる。

【１０８７】

また、本第８制御例では、Ｖアイコンが発動される場合と、Ｖアイコンが発動されない場合と、で参照される演出態様設定テーブルが異なる構成としている。具体的には、Ｖアイコンが発動される場合に参照される時短用演出態様設定Ｂテーブル２２２ｒａ３では、Ｖアイコンが発動されない場合に参照される時短用演出態様設定Ａテーブル２２２ｒａ２に比べて、長小当たりにおいて復活演出が選択される割合が低く設定され、プレミア当たりが選択されない構成としている。このように構成することで、実行された演出態様によってＶアイコンが発動されるか否かを遊技者が予測し易くなり、Ｖアイコンを獲得した状態においても特別図柄の変動表示中に実行される演出に興味を持たせることで、遊技が単調になることを抑制することができる。以上、説明をした通り、本第８制御例では、大当たり遊技の実行中に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（記憶）されている特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）の抽選結果を事前に判別（先読み）した結果、小当たり当選である保留（Ｖ保留）が存在する場合には、Ｖ保留が存在することを報知するための演出を実行可能に構成している点で、他の制御例とは異なる技術思想を有しているが、この第８制御例特有の技術思想を他の制御例に記載されているパチンコ機１０に適用しても良い。なお、本第８制御例では、保留記憶されている特図２保留の抽選結果を先読みした結果に基づいてＶアイコン獲得演出を設定する構成としたが、これに限るものではなく、保留記憶されている第１特別図柄の入賞情報（特図１保留）を先読みした結果に基づいてＶアイコン獲得演出を設定する構成としても良いし、特図１保留と特図２保留の両方を先読みした結果に基づいてＶアイコン獲得演出を設定する構成としても良い。

【１０８８】

なお、本第８制御例では、Ｖアイコン獲得演出を大当たり遊技中に実行する構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技が実行されている期間ではない期間に実行可能な構成としても良い。例えば、特別図柄の変動表示中にＶアイコン獲得演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、抽選結果が外れであることを示すための特別図柄の変動表示においてＶアイコン獲得演出が実行された場合に、外れであることを示すための特別図柄が停止表示されても、遊技者の遊技意欲を低下させることを抑制することができる。また、小当たり遊技が実行されている期間にＶアイコン獲得演出を実行する構成としても良い。なお、本第８制御例では、Ｖ保留を小当たり当選する保留としたが、これに限るものではなく、大当たり当選する保留をＶ保留としても良い。または、Ｖ保留を時短当選する保留としても良い。なお、本第８制御例では、保留記憶されている特図２保留の中にＶ保留が存在することを示すための報知態様として「Ｖアイコン」を表示する構成としたが、これに限るものではなく、キャラクタを用いて報知する構成としても良いし、背景を可変させることで報知する構成としても良く、遊技者に対してＶ保留が存在することを報知することができる表示態様であれば良い。

【１０８９】

なお、本第１変形例では、保留記憶されている特図２保留の中にＶ保留がある場合に、Ｖアイコンを表示する構成、即ち、遊技者に有利な情報を報知するための報知態様を表示する構成としたが、これに限るものではなく、遊技者に不利な情報を報知するための報知態様を表示する構成としても良い。例えば、第１特別図柄よりも第２特別図柄が優先して

消化される構成で、第１特別図柄における大当たり当選と、第２特別図柄における大当たり当選と、で遊技者に有利な遊技状態（例えば、確変状態（特別図柄の高確率状態））が設定される割合が異なる遊技機（所謂、Ｖ確変機）において、通常状態（特別図柄の低確率状態）で第１特別図柄の確変大当たり（大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別）に当選した場合に、保留記憶されている第１特別図柄の中に通常大当たり（大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別）に当選する保留が存在する場合には、通常大当たりに当選する保留が存在することを報知するための報知態様（例えば、「危険」と表示されたアイコン等）を表示する構成としても良い。このように構成することで、第１特別図柄の保留を消化すると不利になることを遊技者に認識させることが可能となり、第２特別図柄の保留を途切れさせないように遊技を行わせることができる。また、保留内で第２時短終了条件～第４時短終了条件の何れかが成立することを事前に報知する報知態様を表示可能な構成としても良い。このように構成することで、時短終了条件が成立した後に特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）が残っていれば、その残り保留での小当たり当選が期待できるため、保留内で時短終了条件が成立することを遊技者が事前に認識できることにより、時短終了条件が成立する特別図柄の変動表示が終了するまでに、遊技者に特図２保留を上限まで貯めようと思わせることができる。

【１０９０】

なお、特別図柄抽選において外れ当選が所定回数連続した場合に遊技者に有利な特典（例えば、時短状態が設定される）が付与される（所謂、天井）遊技機において、天井に到達する所定回数前に有利な特典が付与されることを予告するアイコン（例えば、時短アイコン）を表示する構成としても良い。この場合、天井到達前に時短当選し、天井到達によって付与される時短状態と同等の時短状態が設定された場合には、時短アイコンを発動させることなく時短状態を設定し、時短当選によって付与された時短状態が終了した後に、時短アイコンを発動させる時短状態を設定可能に構成しても良い。なお、時短当選によって、天井のカウントがリセットされる仕様の遊技機では、天井到達の所定回数前であることに基づいて表示された時短アイコンを、時短当選の特別図柄の変動表示において発動させても良い。なお、Ｖアイコン獲得演出の導入部分の演出（図２８１（ａ）に示す、キャラクタ８０２が宝箱８１０を発見する演出）と、ラウンド数追加演出の導入部分の演出を同一の演出とし、Ｖアイコン獲得演出と、ラウンド数追加演出と、に分岐可能な演出（例えば、宝箱８１０の中身からＶアイコン、または追加されるラウンド数を示すアイコンの何れかが出現する演出）を実行する構成としても良い。このように構成することで、保留内にＶ保留が存在しない場合であっても、遊技者にＶアイコンの獲得を期待させることができるとともに、Ｖアイコンが獲得できなかった場合であっても、大当たり遊技のラウンド数が追加されるので、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。なお、宝箱の中からＶアイコンと追加されるラウンド数を示すアイコンの両方が出現する演出パターンを設けても良い。

【１０９１】

なお、上述した導入部分の演出は、これに限るものではなく、例えば、遊技者にボタン操作を促す演出を実行し、遊技者がボタンを操作した場合に、Ｖアイコン、または追加されるラウンド数を示すアイコンの何れかを獲得する構成としても良い。なお、本第８制御例では、小当たり当選する特図保留（Ｖ保留）が存在している場合にＶ獲得演出を実行し、小当たり当選する特別図柄変動中（小当たり変動中）に獲得したＶアイコンを用いたＶ発動演出を実行するように構成しているが、これに加えて、小当たり当選した後に実行される小当たり遊技中に特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、Ｖアイコンを用いた大当たり演出（Ｖ大当たり演出）を実行し、小当たり遊技中に特定領域を遊技球が通過しなかった場合には、Ｖアイコンを用いた大当たり消滅演出（Ｖ消滅演出）を実行するように構成しても良いく、この場合におけるＶアイコンを用いて大当たり演出を実行する処理と、Ｖ消滅演出を実行する処理とは、特典がストックされていることを示す態様を用いた演出を実行する処理の別形態である。

【１０９２】

＜第８制御例の第１変形例＞

次に、図３０６から図３１２を参照して、第８制御例の第１変形例について説明をする。上述した第８制御例では、大当たり遊技中に第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されている第２特別図柄の入賞情報（特図２保留）の抽選結果を事前に判別（先読み）した結果、小当たり当選する保留（Ｖ保留）が存在する場合に、Ｖアイコン獲得演出を実行する構成であった。これに対して、本第１変形例では、大当たり遊技中に第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されている特図２保留を先読みした結果、Ｖ保留が存在し、かつ、そのＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が特定ラウンド数（本第１変形例では１６ラウンド）以上である場合に、Ｖアイコン獲得演出を実行する構成としている。具体的には、大当たり遊技中に保留記憶されている特図２保留を先読みした結果、小当たりＡ（遊技球がＶスイッチ６５０ｅ３（図２７９参照）を通過（Ｖ通過）すると大当たりＡ（１６Ｒ時短有大当たり）、図２８７参照）に当選するＶ保留が少なくとも１個存在する場合には、Ｖアイコン獲得演出を実行する。また、小当たりＡに当選するＶ保留が存在しない場合であっても、小当たりＢ（Ｖ通過で大当たりＢ（７Ｒ時短有大当たり）、図２８７参照）に当選するＶ保留が存在し、かつ、小当たりＣ（Ｖ通過で大当たりＥ（１０Ｒ時短有大当たり）、図２８７参照）に当選するＶ保留も存在する場合には、Ｖアイコン獲得演出が実行される。つまり、Ｖアイコン獲得演出が実行された場合には、保留記憶されている特図２保留において、少なくとも１６ラウンド分の大当たり遊技の実行が保証される。このように構成することで、Ｖアイコンが発動されたＶ保留の抽選結果が遊技者にとって最も有利な小当たりＡ当選ではなかった場合には、連チャン（小当たり当選が連続すること）が保証され、少なくとも１７ラウンド以上の大当たり遊技の実行が確定するため、遊技者を落胆させず、遊技意欲の低下を抑制することが可能となる。

【１０９３】

＜第８制御例の第１変形例の演出内容について＞

図３０６～図３０７を参照して、本第１変形例において実行される特徴的な演出内容について説明する。図３０６（ａ）は、本第１変形例において実行されるＶアイコン獲得演出の表示画面の一例である。上述した第８制御例におけるＶアイコン獲得演出とは異なり、うさぎを模したキャラクタ８０１が花を模したＶアイコンである花８０６を獲得する演出が実行される。小表示領域Ｄｍ９には、黒色の第１保留図柄ｈｒ１と、白色の第２保留図柄ｈｒ２、第３保留図柄ｈｒ３、第４保留図柄ｈｒ４が表示されている。上述したように、本第１変形例では、大当たり遊技中に第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されている特図２保留を先読みした結果、Ｖ保留が存在し、かつ、そのＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が特定ラウンド数（本第１変形例では１６ラウンド）以上である場合に、Ｖアイコン獲得演出が実行される。図３０６（ａ）は、第１保留図柄ｈｒ１が小当たりＡに当選するＶ保留であり、その他の保留は外れの場合を示している。なお、図３０６（ａ）では、説明の便宜上、特図２保留の抽選結果や、小当たり種別に対応して保留図柄を異なる表示態様としたが、これに限るものではない。ここで、本第１変形例におけるＶアイコンについて説明する。本第１変形例におけるＶアイコンは花を模した表示態様となっており、花８０６を４枚の花びら８０６ａ～８０６ｄが囲む表示態様で構成されている。この４枚の花びら８０６ａ～８０６ｄは、Ｖ保留に基づいて特別図柄の変動表示が実行される場合に、当選した小当たり種別に対応して消化され、全ての花びらが消化された場合に花８０６本体も消える（即ち、連チャンの保証がなくなる。）。

【１０９４】

図３０６（ｂ）を参照して、具体的なＶアイコン発動の流れを説明する。図３０６（ｂ）は、小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＡ（１６Ｒ時短有大当たり）、図２８７参照）に当選する場合の特別図柄の変動表示中にＶアイコンが発動された場合の表示画面の一例である。図３０６（ｂ）では、小当たりＡに当選するため、花８０６に付随する花びら８０６ａ～８０６ｄの全てが消化される（散る）演出が実行される。即ち、本第１変形例におい

ては、Ｖアイコンである花８０６本体ではなく、付随する花びら８０６ａ～８０６ｄが消化される（散る）ことでＶアイコンが発動されたことを遊技者に報知する構成としている。したがって、図３０７（ａ）に示すように、Ｖ保留によって当選した小当たり種別が小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＢ（７Ｒ時短有大当たり）、図２８７参照）である場合には、花びら８０６ａのみが消化され、花びら８０６ｂ～８０６ｄは継続して花８０６に付随した状態となる。この場合、小当たりＢ当選のＶ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始された時点において、残りの特図２保留の中に他のＶ保留が存在していることが保証される。なお、図３０７（ａ）の小表示領域Ｄｍ９に表示されている第２保留図柄ｈｒ２の表示態様は小当たりＣ（Ｖ通過時大当たりＥ（１０Ｒ時短有大当たり）、図２８７参照）当選のＶ保留を示し、第４保留図柄ｈｒ４には特図２保留が存在していないことを示す表示がされている。したがって、図３０７（ａ）の場合、花８０６が表示されている期間で、７ラウンドの大当たりと１０ラウンドの大当たりが実行され、その合計ラウンド数は１７ラウンドとなる。つまり、遊技者に最も有利な大当たりＡが実行される場合よりも、実行される合計ラウンド数が多くなるため、花８０６が表示されている場合には、遊技者に対して当選する小当たり種別にも興味を持たせることが可能となる。

【１０９５】

図３０７（ｂ）は、Ｖアイコンの発動後にそのＶアイコンの発動をキャンセルする演出が実行される場合の表示画面の一例である。細部は後述するが、図３０７（ａ）と同様に、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示中に、花びら８０６ａが消化された場合に、残りの特図２保留の中にＶ保留が存在し、そのＶ保留の合計ラウンド数が１６ラウンド以上である場合には、花びら８０６ａが花８０６に戻る演出（巻き戻し演出）が実行される。これにより、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始された直後にＶアイコンが発動された場合においても、巻き戻し演出が発生することを遊技者に期待させることで、その特別図柄の変動表示が終了するまで演出に注目させることが可能となる。なお、本第１変形例では、Ｖアイコンを花の表示態様としたが、これに限るものではなく、保証されるラウンド数を遊技者に報知できる表示態様であれば良く、例えば、インジケータを用いる構成としても良い。また、本第１変形例では、保留記憶されている特図２保留の中にＶ保留が存在し、そのＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技のラウンド数が１６ラウンド以上である場合には、巻き戻し演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、Ｖアイコンの発動が実行されない構成としても良い。また、例えば、新たにＶ保留を獲得した場合には、花びらが新たに追加される構成としても良い。なお、本第８制御例では、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示が実行されている期間にのみ花びら８０６ａ～８０６ｄが消化される構成としたが、これに限るものではない。例えば、Ｖ保留が消化されたことに基づいて実行される大当たり遊技中に花びらが消化される構成とし、大当たり遊技中に花びらが全て消化されなければ連チャンが確定する構成としても良い。このように構成することで、遊技者に花びらが消化されないことを期待させながら大当たり遊技を実行させることが可能となり、大当たり遊技が単調になることを抑制することができる。

【１０９６】

なお、本第８制御例では、保留内にＶ保留が存在することをＶアイコンによって報知する構成としたが、これに限るものではなく、保留内にＶ保留が存在する期待度が高いことを報知する構成としても良い。例えば、「Ｖ？」と表示された花が表示され、その花が表示されている期間にリーチ演出が実行されると小当たり当選が確定する構成とし、花に付随する花びらが所定のタイミング（例えば、外れを示す表示態様が表示された場合）で消化される演出が実行され、付随する花びらが全て消化されると花も消化される構成とすることで、花が表示されている期間中にリーチ演出が発生することを遊技者に期待させ、Ｖ保留ではない保留に基づく特別図柄の変動表示に対しても興味を持たせることが可能となる。

【１０９７】

＜第８制御例の第１変形例の電気的構成について＞

次に、図３０８～図３０９を参照して、本第１変形例における電気的構成について説明

をする。本第１変形例では、上述した第８制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３が有するＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。まず、図３０８を参照して、本第１変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図３０８（ａ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容を模式的に示した図である。図３０８（ａ）に示した通り、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２は、上述した第８制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に対して、演出態様選択テーブル２２２ｒａに代えて演出態様選択テーブル２２２ｒｄを設けた点と、Ｖアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂを削除した点と、Ｖアイコン表示態様設定テーブル２２２ｒｃを追加した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。演出態様選択テーブル２２２ｒｄ（図示しない）は、特別図柄の変動表示が実行される場合に参照されるテーブルである。主制御装置１１０において設定された変動パターン種別と、演出カウンタＣＳ１の値とに基づいて演出態様を設定する。

【１０９８】

図３０９は、Ｖアイコン表示態様設定テーブル２２２ｒｃに規定されている内容を模した図である。詳細な説明は、図３１２を参照して後述するが、Ｖ保留（小当たり当選する保留）に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、後述するＶアイコン表示終了カウンタの値と、その変動表示において当選する小当たり種別と、に基づいてＶアイコンの表示態様を可変させるために参照されるテーブルである。例えば、Ｖアイコン獲得演出が実行された大当たり遊技の終了後に、小当たりＢ当選のＶ保留が消化された場合には、Ｖアイコン表示終了カウンタ値（本第１変形例では、最大１６）から実行されるラウンド数に対応した値である７が減算され、Ｖアイコン表示終了カウンタ値が９となる。したがって、この場合には、Ｖアイコンの表示態様として、花びらが１枚消化される演出が実行される。なお、Ｖアイコン表示終了カウンタ値が０になった場合には、表示されている花８０６（図３０６（ａ）参照）に付随する花びら８０６ａ～８０６ｄが何枚残っていても全ての花びらが消化され、花８０６も非表示となる。次に、図３０８（ｂ）を参照して、本第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３が有するＲＡＭ２２３に規定されている内容について説明をする。図３０８（ｂ）は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に規定されている内容を模式的に示した図である。図３０８（ｂ）に示した通り、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、上述した第８制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に対して、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄを追加した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄは、エンディング処理（図３１１参照）においてＶアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンに設定された場合にカウンタ値が設定され、時短用演出態様設定処理（図３１２参照）において、Ｖ保留に基づいて小当たり当選した場合にカウンタ値が更新されていき、カウンタ値が０になるとＶアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオフに設定される。

【１０９９】

＜第８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図３１０～図３１２を参照して、本第１変形例における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。本第１変形例では、上述した第８制御例に対し、Ｖアイコン獲得演出設定処理に代えてＶアイコン獲得演出設定処理（図３１０参照）と、エンディング処理に代えてエンディング処理（図３１１参照）と、時短用演出態様設定処理に代えて時短用演出態様設定処理（図３１２参照）と、を実行する点で相違し、その他の処理は同一である。同一の部分には同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。まず、図３１０を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１

３内のＭＰＵ２２１により実行されるＶアイコン獲得演出設定処理（Ｓ４２１１０）について説明する。図３１０は、Ｖアイコン獲得演出設定処理（Ｓ４２１１０）の内容を示したフローチャートである。Ｖアイコン獲得演出設定処理（Ｓ４２１１０）は、上述した第８制御例におけるＶアイコン獲得演出設定処理（図３０１のＳ４２１０８参照）に代えて実行される処理であり、大当たり遊技中に、保留記憶されている第２特別図柄の入賞情報（特図２保留）を事前に判別（先読み）した結果、小当たり当選する保留（Ｖ保留）が存在し、かつ、そのＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が特定のラウンド数以上であれば、大当たり遊技のエンディング期間においてＶアイコン獲得演出を実行するための処理を実行する。

【１１００】

Ｖアイコン獲得演出設定処理（Ｓ４２１１０）が実行されると、まず、入賞情報格納エリア２２３ａの第２特別図柄の入賞情報が取得される（Ｓ４３６０１）。ここで、入賞情報格納エリア２２３ａは、１つの実行エリアと、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。この入賞情報格納エリア２２３ａの第１エリア～第４エリアに格納された各入賞情報は、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）が実行される毎に、１つずつシフト（第２エリアに格納されていた入賞情報を第１エリアに移行）される（図６６のＳ４９０４，Ｓ４９０８参照）。これにより、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が何時実行されるのかを、音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握することができる。Ｓ４３６０１の処理において入賞情報を取得した後、その入賞情報の中に小当たり当選する保留（Ｖ保留）があるか否かを判別する（Ｓ４３６０２）。Ｖ保留がないと判別された場合には（Ｓ４３６０２：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｖ保留があると判別された場合には（Ｓ４３６０２：Ｙｅｓ）、Ｖ保留の中に小当たりＡに当選するＶ保留があるか否かが判別される（Ｓ４３６０３）。小当たりＡに当選するＶ保留があると判別された場合には（Ｓ４３６０３：Ｙｅｓ）、Ｖアイコン獲得演出実行フラグ２２３ｒｂをオンに設定し（Ｓ４３６０７）、本処理を終了する。なお、上述したように、本第１変形例では、保留記憶されている特図２保留内のＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が１６ラウンド以上であれば、Ｖアイコン獲得演出が実行される。したがって、小当たりＡに当選する場合には、小当たり遊技中にＶ通過（遊技球がＶスイッチ６５０ｅ３（図２７９参照）を通過すること）することで大当たりＡ（１６Ｒ時短有大当たり、図２８７参照）が実行されるため、小当たりＡに当選するＶ保留があれば、Ｖアイコン獲得演出が実行されることとなる。

【１１０１】

一方、Ｓ４３６０３の処理において、小当たりＡに当選するＶ保留がないと判別された場合には（Ｓ４３６０３：Ｎｏ）、小当たりＣに当選するＶ保留があるか否かが判別される（Ｓ４３６０４）。小当たりＣに当選するＶ保留があると判別された場合には（Ｓ４３６０４：Ｙｅｓ）、Ｖ保留が少なくとも２個あるか否かが判別される（Ｓ４３６０６）。Ｖ保留が２個以上あると判別された場合には（Ｓ４３６０６：Ｙｅｓ）、Ｓ４３６０７の処理へ移行する。上述したように、本第１変形例では、保留記憶されている特図２保留内のＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が１６ラウンド以上であれば、Ｖアイコン獲得演出が実行される。小当たりＣに当選する場合には、小当たり遊技中にＶ通過することで大当たりＥ（１０Ｒ時短有大当たり、図２８７参照）が実行され、本第１変形例では、最も大当たり遊技のラウンド数が少ない大当たり種別であっても７ラウンドの大当たり遊技が実行されるため、小当たりＣ当選のＶ保留を含めて２個以上のＶ保留があれば、合計ラウンド数は１６ラウンド以上となる。一方、Ｓ４３６０４の処理において、小当たりＣ当選のＶ保留がないと判別された場合には（Ｓ４３６０４：Ｎｏ）、小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＢ（７Ｒ時短有大当たり）、図２８７参照）当選のＶ保留のみが存在することになるため、Ｖ保留数が少なくとも３個以上存在するか否かが判別され

る（Ｓ４３６０５）。Ｖ保留数が３個以上であると判別された場合には（Ｓ４３６０５：Ｙｅｓ）、Ｓ４３６０７の処理が実行される。一方、Ｖ保留数が３個以上ではない（即ち、３個未満である）と判別された場合には（Ｓ４３６０５：Ｎｏ）、本処理を終了する。上述したように、本第１変形例では、保留記憶されている特図２保留内のＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が１６ラウンド以上であれば、Ｖアイコン獲得演出が実行される。小当たりＢに当選する場合には、小当たり遊技中にＶ通過することで大当たりＢ（７Ｒ時短有大当たり、図２８７参照）が実行されるため、小当たりＢ当選のＶ保留が３個以上あれば、合計ラウンド数は１６ラウンド以上となる。

【１１０２】

このように、本第１変形例では、保留記憶されている特図２保留内のＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が１６ラウンド以上であれば、Ｖアイコン獲得演出が実行される構成としている。これにより、Ｖアイコン獲得演出が実行された場合に保留内の特図２保留で最低１６ラウンドの大当たり遊技が遊技者に保証される。ここで、例えば、大当たり遊技終了後に最初に消化されるＶ保留が小当たりＡに当選するＶ保留であった場合には、そのＶ保留の消化に基づいて１６ラウンドの大当たり遊技が実行されるため、連チャン（小当たり当選が連続すること）は保証されない。一方、大当たり遊技終了後に最初に消化されるＶ保留が小当たりＣに当選するＶ保留であった場合には、そのＶ保留の消化に基づいて１０ラウンドの大当たり遊技が実行されても、１６ラウンドには達しないため連チャンが保証される。この場合、次のＶ保留が遊技者にとって比較的不利な小当たりＢに当選するＶ保留であっても、合計ラウンド数は１７ラウンドとなり、遊技者にとって最も有利な小当たりＡに当選した場合よりも、多くの大当たり遊技ラウンドが実行されることとなる。更に、大当たり遊技終了後に最初に消化されるＶ保留が小当たりＢに当選するＶ保留であった場合には、そのＶ保留の消化に基づいて７ラウンドの大当たり遊技が実行されても、１６ラウンドには達しないため連チャンが保証され、次のＶ保留でも小当たりＢに当選した場合には、そのＶ保留の消化に基づいて７ラウンドの大当たり遊技が実行されても、合計ラウンド数が１６ラウンドには達しないため更に連チャンが保証される。この場合、３回連続で小当たりＢに当選した場合であっても合計ラウンド数は２１ラウンドとなる。このように、本第１変形例においては、Ｖアイコンが表示されている状態で最も有利な小当たり種別に当選するよりも、比較的不利な小当たり種別に当選する場合の方が、連チャンへの期待度が高くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１０３】

なお、本第１変形例では、合計ラウンド数が１６ラウンド以上の場合にＶアイコン獲得演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、合計ラウンド数を１５ラウンド以下、或いは、１７ラウンド以上のラウンド数で設定しても良い。或いは、特定の小当たり種別の組み合わせとなる場合、例えば、小当たりＡ当選のＶ保留と、小当たりＢ当選のＶ保留と、小当たりＣ当選のＶ保留と、がそれぞれ１個ずつ存在する場合に、Ｖアイコン獲得演出が実行される構成としても良い。なお、本第１変形例では、特図２保留の中に存在するＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が特定ラウンド数以上の場合には、必ずＶアイコン獲得演出が実行される構成としたが、これに限るものではなく、合計ラウンド数が特定ラウンド数以上である場合にＶアイコン獲得演出を実行するか否かを決定するための抽選を実行し、合計ラウンド数が特定ラウンド数以上である場合の一部ではＶアイコン獲得演出を実行しない構成としても良い。このように構成することで、大当たり遊技中にＶアイコン獲得演出が実行されない場合であっても、大当たり遊技終了後の特別図柄の変動表示において、遊技者に小当たりＡ当選への期待を持たせることができる。次に、図３１１を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるエンディング処理（Ｓ４２１０９）について説明する。図３１１は、エンディング処理（Ｓ４２１０９）の内容を示したフローチャートである。エンディング処理（Ｓ４２１０９）は、上述した第８制御例におけるエンディング処理（図３０２のＳ４２１０５参照）に対し、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンに設定された場合にＶアイコン表示終了カウンタの値を設定する点で相違する。その他の処理につ

いては同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。
【１１０４】
エンディング処理（Ｓ４２１０９）では、Ｓ４２３０４の処理が終了した後に、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄに「１６」を設定する（Ｓ４２３０６）。この「１６」は、最低限保証されるラウンド数に対応する値であり、大当たり遊技終了後の遊技において、Ｖ保留が消化されるとＶアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄのカウンタ値が減算され、カウンタ値が「０」以下になった場合に、Ｖアイコン（本第１変形例では、花８０６（図３０６（ａ）参照））の表示が終了する。なお、本第１変形例では、エンディング処理においてＶアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄに最初に設定するカウンタ値を「１６」で固定としたが、これに限るものではなく、特図２保留の中に存在するＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数に対応する値を設定する構成としても良い。例えば、小当たりＣ（Ｖ通過時、大当たりＥ（１０Ｒ時短有大当たり）、図２８７参照）と小当たりＢ（Ｖ通過時、大当たりＢ（１７Ｒ時短有大当たり）、図２８７参照）に当選するＶ保留がそれぞれ１個ずつ存在する場合には、カウンタ値として「１７」を設定する構成としても良い。次に、図３１２を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される時短用演出態様設定処理（Ｓ４２５０４）について説明する。図３１２は、時短用演出態様設定処理（Ｓ４２５０４）の内容を示したフローチャートである。この時短用演出態様設定処理（Ｓ４２５０４）は、上述した第８制御例における時短用演出態様設定処理（図３０５参照）に代えて実行される処理である。上述した第８制御例では、Ｖアイコンが表示されている期間において、Ｖアイコンの発動は一度しか実行されない構成であった。これに対して、本第１変形例では、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値が「０」以下になるまでは複数回Ｖアイコンの発動が実行可能に構成されている。
【１１０５】
時短用演出態様設定処理（Ｓ４２５０４）が実行されると、まず、これから開始される特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かが判別される（Ｓ４２６０１）。小当たりではないと判別された場合には（Ｓ４２６０１：Ｎｏ）、演出態様選択テーブルを参照して変動表示設定処理（図３０３参照）のＳ４２４０３において取得した変動パターン種別に対応する演出態様を設定する（Ｓ４２６１０）。一方、Ｓ４２６０１の処理において、小当たりであると判別された場合には（Ｓ４２６０１：Ｙｅｓ）、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンに設定されているか否かが判別される（Ｓ４２６０２）。Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンではないと判別された場合には（Ｓ４２６０２：Ｎｏ）、Ｓ４２６１０の処理へ移行する。Ｓ４２６０２の処理において、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンであると判別された場合には（Ｓ４２６０２：Ｙｅｓ）、小当たりＡであるか否かが判別される（Ｓ４２６１１）。小当たりＡであると判別された場合には（Ｓ４２６１１：Ｙｅｓ）、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値を１６減算する（Ｓ４２６１２）。その後、減算した後のＶアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値が０以上であるか否かが判別され（Ｓ４２６１３）、０以上ではないと判別された場合には（Ｓ４２６１３：Ｎｏ）、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃをオフに設定し（Ｓ４２６１４）、Ｖアイコン表示態様設定テーブル２２２ｒｃ（図３０９参照）を参照し、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値に対応するＶアイコンの表示態様を設定する（Ｓ４２６１５）。一方、Ｓ４２６１３の処理において、０以上であると判別された場合には（Ｓ４２６１３：Ｙｅｓ）、Ｓ４２６１４の処理をスキップし、Ｓ４２６１５の処理へ移行する。Ｓ４２６１１の処理において、小当たりＡではないと判別された場合には（Ｓ４２６１１：Ｎｏ）、入賞情報格納エリア２２３ａの入賞情報を取得し（Ｓ４２６１６）、残りの特図２保留内における合計ラウンド数が１６ラウンド以上であるか否かが判別される（Ｓ４２６１７）。１６ラウンド以上であると判別された場合には（Ｓ４２６１７：Ｙｅｓ）、Ｖアイコンの巻き戻し演出態様を設定し（Ｓ４２６２１）、Ｓ４２６１０の処理へ移行する。
【１１０６】
一方、Ｓ４２６１７の処理において、１６ラウンド以上ではないと判別された場合には

（Ｓ４２６１７：Ｎｏ）、これから開始される特別図柄の抽選結果は小当たりＢ当選であるか否かが判別される（Ｓ４２６１８）。小当たりＢであると判別された場合には（Ｓ４２６１８：Ｙｅｓ）、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値を７減算し（Ｓ４２６２０）、Ｓ４２６１３の処理へ移行する。Ｓ４２６１８の処理において、小当たりＢ当選ではないと判別された場合（即ち、小当たりＣ当選である場合）には（Ｓ４２６１８：Ｎｏ）、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値を１０減算し（Ｓ４２６１９）、Ｓ４２６１３の処理へ移行する。このように、本第１変形例では、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、当選する小当たり種別によってＶアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値を減算し、減算された後のＶアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値に対応するＶアイコンの可変表示態様を設定する構成としている。また、本第１変形例では、小当たりＡに当選する場合にはＶアイコンの巻き戻し演出が実行されず、小当たりＢまたはＣに当選する場合にはＶアイコンの巻き戻し演出が実行され得る構成としている。このように構成することで、Ｖアイコンを獲得した状態で遊技者にとって最も有利な小当たりＡに当選した場合には必ずＶアイコンの表示を終了させることができる。一方で、Ｖアイコンを獲得した状態で遊技者に比較的不利な小当たりＢまたは小当たりＣに当選した場合には、小当たりＡに当選した場合よりもＶアイコンが継続して表示される期間を長くすることができる。これにより、Ｖアイコンによって、１回の小当たり当選しか保証されない小当たり種別と、複数回の小当たり当選が保証される小当たり種別と、を設定することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第１変形例では、当選した小当たり種別が小当たりＡである場合には、巻き戻し演出が実行されない構成としたが、これに限るものではなく、Ｓ４２６１１の処理の前にＳ４２６１６とＳ４２６１７の処理を実行し、Ｖアイコンの巻き戻し演出を実行可能に構成しても良い。

【１１０７】

なお、本第１変形例では、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、残りの特図２保留でＶアイコン獲得演出の実行条件が成立している場合には、必ずＶアイコンの巻き戻し演出が実行される構成としたが、これに限るものではなく、残りの特図２保留でＶアイコン獲得演出の実行条件が成立している場合の一部でＶアイコンの巻き戻し演出が実行される構成としても良い。また、これから変動表示される特別図柄の小当たり種別によって、Ｖアイコンの巻き戻し演出が実行される割合を可変させる構成としても良く、例えば、小当たりＡ当選のＶ保留に基づいて特別図柄の変動表示が実行される場合よりも、小当たりＢ当選のＶ保留に基づいて特別図柄の変動表示が実行される場合の方がＶアイコンの巻き戻し演出を設定し易く構成しても良い。また、本第１変形例では、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される時点でＶアイコンの巻き戻し演出を設定する構成としたが、これに限るものではない。例えば、特別図柄の変動表示中にＶアイコンの発動演出が実行された後、その変動表示が停止するまでの間に、新たにＶ保留を獲得し、Ｖアイコンの巻き戻し演出を実行する条件が成立した場合にＶアイコンの巻き戻し演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、Ｖアイコンが発動された特別図柄の変動表示中においても、遊技者に保留を貯めようと思わせることが可能になり、遊技効率を向上させることができる。また、本第１変形例では、Ｖアイコンを獲得している状態で新たにＶ保留を獲得した場合であってもＶアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値が加算されない構成としたが、これに限るものではなく、新たにＶ保留を獲得した場合に、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値を加算する構成としても良い。例えば、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値が「９」である場合に、小当たりＢ当選のＶ保留を新たに獲得した場合には、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値に「７」加算し、「１６」としても良い。この場合、表示されているＶアイコンの表示態様を加算された後のＶアイコン表示終了カウンタの値に対応するＶアイコンの表示態様に可変させる演出（例えば、花びらを追加する演出）を実行する構成としても良い。

【１１０８】

また、Ｓ４２６１７の処理において、表示されているＶアイコンの表示態様に対応するカウンタの値と、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値と、に差が生じている場合

に、巻き戻し演出を設定する構成としても良い。例えば、表示されているＶアイコンの表示態様として花びらが３枚消化されている状態（小当たりＢに２回当選し、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値が「２」の状態）で、新たに小当たりＢに当選するＶ保留を獲得したことに基づいてＶアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値に「７」が加算され、表示終了カウンタ２２３ｒｄの値が「９」となった場合に、先に消化されるＶ保留に基づく特別図柄の変動表示においてＶアイコンの巻き戻し演出を設定する構成としても良い。或いは、先に消化されるＶ保留に基づく特別図柄の変動表示においては、Ｖアイコンの発動演出を実行しない構成としても良い。以上、説明をした通り、本第８制御例の第１変形例では、大当たり遊技の実行中に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（記憶）されている特図２保留の抽選結果を事前に判別（先読み）した結果、保留内の小当たり当選保留（Ｖ保留）に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が特定のラウンド数である場合に、その特定ラウンド数の大当たり遊技が保証されることを遊技者に報知するように構成している点で、他の制御例とは異なる技術思想を有しているが、この第８制御例の第１変形例特有の技術思想を他の制御例に記載されているパチンコ機１０に適用しても良い。なお、本第１変形例では、保留記憶されている特図２保留の抽選結果を先読みした結果に基づいてＶアイコン獲得演出を設定する構成としたが、これに限るものではなく、保留記憶されている第１特別図柄の入賞情報（特図１保留）を先読みした結果に基づいてＶアイコン獲得演出を設定する構成としても良い。また、特図１保留と特図２保留の両方を先読みした結果に基づいて、Ｖアイコン獲得演出を設定する構成としても良い。

【１１０９】

なお、本第１変形例では、Ｖアイコン獲得演出を大当たり遊技中に実行する構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技が実行されている期間ではない期間に実行可能な構成としても良い。例えば、特別図柄の変動表示中にＶアイコン獲得演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、抽選結果が外れであることを示すための特別図柄の変動表示においてＶアイコン獲得演出が実行された場合に、外れであることを示すための特別図柄が停止表示されても、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。なお、本第１変形例では、Ｖ保留を小当たり当選する保留としたが、これに限るものではなく、大当たり当選する保留をＶ保留としても良い。または、Ｖ保留を時短当選する保留としても良い。なお、本第１変形例では、保留記憶されている特図２保留の中にＶ保留が存在することを示すための報知態様として「Ｖアイコン」を表示する構成としたが、これに限るものではなく、Ｖアイコンの代わりにキャラクタを用いて報知する構成としても良いし、背景を可変させる構成としても良く、最低限保証されている大当たりラウンド数を遊技者が認識できる表示態様であれば良い。なお、本第１変形例では、保留記憶されている特図２保留の中にＶ保留がある場合に、Ｖアイコンを表示する構成、即ち、遊技者に有利な情報を報知するための報知態様を表示する構成としたが、これに限るものではなく、遊技者に不利な情報を報知するための報知態様を表示する構成としても良い。例えば、本第１変形例では、時短状態中に小当たりＡに２回当選した場合、または、小当たりＣに３回当選した場合に時短状態が終了するため、保留内に小当たりＡに当選するＶ保留が２個存在する場合、または小当たりＣに当選するＶ保留が３個存在する場合には、保留内で時短終了条件が成立することを予告するアイコン（例えば、ドクロマークのアイコン）を表示する構成としても良い。

【１１１０】

このように構成することで、時短終了条件が成立した後に特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）が残っていれば、その残り保留での小当たり当選が期待できるため、保留内で時短終了条件が成立することを遊技者が事前に認識できることにより、時短終了条件が成立する特別図柄の変動表示が終了するまでに、遊技者に特図２保留を上限まで貯めようと思わせることができる。なお、保留内に存在するＶ保留の小当たり種別によって、Ｖアイコンの表示態様を異ならせる構成としても良い。例えば、小当たりＡ当選のＶ保留が存在する場合よりも、小当たりＢまたはＣ当選のＶ保留が存在する場合の方が、花８０６に付

随する花びらの数が多くなり易い構成としても良い。或いは、花びらの色によって、連チャン（小当たり当選が連続すること）期待度を示唆する構成としても良い。

【１１１１】

＜第９制御例＞

次に、図３１３から図３８２を参照し、第９制御例におけるパチンコ機１０について説明する。従来より、遊技者が選択ボタン（操作手段）を操作することにより、パチンコ機１０の光量（ＬＥＤの輝度や、液晶ディスプレイのバックライトの明るさ）を調整可能な光量調整機能を有するものがある。この光量調整機能を用いることにより、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出や、大当たり当選時に実行される大当たり遊技中の大当たり遊技演出や、設定されている遊技状態を示すための状態演出の明るさ（装飾用ＬＥＤの輝度や、第３図柄表示装置８１として用いられる液晶ディスプレイのバックライトの明るさ）を、遊技者が任意の明るさに調整することができるため、遊技者が所望する快適な演出を提供することができるものであった。しかしながら、従来型のパチンコ機１０では、待機期間（特別図柄抽選が実行されておらず、且つ、当たり遊技が実行されていない期間）中において光量を調整可能とするものが一般的であり、光量調整機能を用いて光量を調整する時点において発光している装飾用ＬＥＤの輝度や、待機画面が表示されている液晶ディスプレイのバックライトの明るさの可変度合いを目視確認しながら所望する光量へと調整するものであった。ここで、近年、遊技者が遊技を実行していない待機画面（デモ画面）表示中は、パチンコ機１０全体の光量を抑えることで、パチンコ機１０の省エネ化を図るものがある。また、遊技者の遊技中であっても、実行される演出に対する大当たり期待度に対応させて、パチンコ機１０全体の光量を可変させることにより、遊技者に対してメリハリのある演出を実行可能とすると共に、実行中の演出の内容に遊技者を注視させるタイミング（例えば、大当たり当選の有無を報知するタイミングや、当たり遊技の内容を報知するタイミング）においてはパチンコ機１０全体の光量を高めることにより遊技者が演出を見逃してしまうことを抑制可能に構成しているものがある。

【１１１２】

このように構成された従来型のパチンコ機１０では、待機画面中であるパチンコ機１０の光量、即ち、遊技中とは異なる（遊技中よりも低く設定されている）光量を基準に光量調整操作を行うことになるため、実際に遊技を実行した場合に、所望する光量と設定した光量とが乖離していることに気付き、再度、遊技者に光量調整操作を行わせてしまうという問題があった。これに対して、本第９制御例では、待機画面中に実行される光量調整操作時に、比較的高輝度なＬＥＤが設けられた装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）を光量調整位置へと可動させ、装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）のＬＥＤを発光させた状態で光量調整可能に構成している。つまり、遊技が実行されていない状態であっても、変動演出に用いられる装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）を用いて光量調整可能に構成している。このように構成することで、遊技者の所望する光量へと適切に調整し易くすることができる。なお、本第９制御例における光量調整の結果に応じたランプデータに基づいて制御される装飾用ＬＥＤや液晶ディスプレイのバックライトは、所定の制御データに基づいて可動制御される装飾用可動役物の別形態である。また、本第９制御例では、実際の変動演出にて可変される可変位置（第３図柄表示装置８１の表示面を覆う位置）へと装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）を可変させた状態を環境調整位置とし、環境調整位置に位置する装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）に備えられている発光手段（ＬＥＤ）を発光させるように構成している。従来型のパチンコ機１０では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、大当たり当選の有無を報知するタイミングや、大当たり当選の期待度が高い演出態様へと変動演出の内容が切り替わるか否かを報知するタイミングにおいて、装飾用可動役物を可動させることで遊技者に実行中の変動演出を注視させるものがある。この場合、パチンコ機１０に設けられた装飾用の発光手段（ＬＥＤ）の光量を高めた発光演出を併せて実行するのが一般的である。

【１１１３】

つまり、本第９制御例によれば、実際の変動演出にて装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）

を可動させた状態と同様の状態を疑似的に再現し、その状態において光量調整操作を実行可能に構成している。このように構成することで、眩しすぎる演出が実行されることを抑制するために、光量調整操作を実行し、光量を下げようとする遊技者に対して、比較的光量の高い演出を基準に光量調整を行わせることが可能となるため、遊技者の所望する光量へと適切に調整し易くすることができる。また、本第９制御例では、待機画面中だけで無く、特別図柄変動が実行されている最中や、大当たり遊技が実行されている最中、即ち、遊技者が遊技を実行している遊技期間内においても光量調整操作を実行可能に構成しており、遊技期間中において光量調整操作を実行した場合には、装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）を環境調整位置へと可動させること無く、光量調整が実行されるように構成している。このように構成することで、遊技期間中に実行される光量調整操作に基づいて装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）が可動してしまい、変動演出の一環として装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）が可動したと遊技者に誤解を与えてしまうことを抑制することができる。ここで、遊技者が待機画面表示中に光量調整操作を実行している状態、即ち、装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）が環境調整位置に位置している状態で操作ハンドル２１を操作し、第１入球口６４へと遊技球を入球させた場合には、光量調整操作中に第１特別図柄変動が開始し、第３図柄表示装置８１の表示画面では、実行された第１特別図柄変動に対応する変動演出が実行される事象が発生することになる。

【１１１４】

この場合、装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）を環境調整位置に位置させた状態を、光量調整操作が終了するまで継続させてしまうと、環境調整位置に位置している装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）が、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行されている変動演出と重なってしまい、遊技者に分かり難い演出を提供してしまうという問題があった。また、変動演出の一環として装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）が可動し得る位置を環境調整位置としているため、光量調整操作に基づいて環境調整位置に位置している装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）が、変動演出として可動していると遊技者に誤解を与えてしまうという問題があった。そこで、本第９制御例では、装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）が環境調整位置に位置している状態で特別図柄変動が開始された場合（遊技が実行された場合）には、光量調整操作を継続させながら、装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）を環境調整位置から初期位置（格納位置）へと可動させるように構成している。このように構成することで、待機画面中に光量調整操作を実行している最中に特別図柄変動が開始された場合であっても、違和感の無い演出を遊技者に提供することができる。より具体的に説明をすると、特別図柄変動が実行されることに基づいて装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）を環境調整位置から初期位置（格納位置）へと可動させる場合には、装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）を可動させる前に、光量確認用として発光させていた装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）の発光手段（ＬＥＤ）を消灯させる消灯制御を実行し、ＬＥＤが全消灯している状態で装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）を初期位置へと可動させる可動制御を実行するように構成している。

【１１１５】

このように構成することで、装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）を環境調整位置から初期位置へと可動させている間は、装飾用可動役物の発光手段（ＬＥＤ）が点灯していない状態とすることができるため、変動演出の一環として装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）が可動していないことを遊技者に分かり易く把握させることができる。なお、装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）に対して、可動制御の実行を決定している状態（待機状態）にて所定の異常状態が発生した場合には、待機されている可動制御の実行をキャンセル可能に構成しても良い、この場合、待機されている可動制御の実行をキャンセルする処理が、所定条件が成立した場合であっても、可動制御を実行しない場合の処理の別形態である。また、本第９制御例では、装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）が環境調整位置に位置している状態で実行された光量調整操作が完了し、装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）が初期位置（格納位置）へと格納された場合には、その後１０秒間の間、剣役物Ｙｍ３が可動されない期間を設定可能に構成している。具体的には、待機画面中における光量調整操作が完了した直後

に、再度、光量調整操作を実行した場合には、装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）が可動すること無く、光量調整操作画面が表示される態様の光量調整操作が実行されることになる。また、装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）が環境調整位置に位置している状態で特別図柄変動が開始された場合（遊技が実行された場合）には、その特別図柄変動に対応する変動演出の演出パターンとして、装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）が可動されることの無い演出パターンが決定されるように構成している。このように構成することで、短期間の間に装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）に対する可動制御が実行されてしまうことを抑制することができるため、剣役物Ｙｍ３が頻繁に可動してしまい、剣役物Ｙｍ３が故障してしまう事態が発生することを抑制することができる。加えて、剣役物Ｙｍ３が可動可能な状態となるよりも前に次の剣役物Ｙｍ３に対する可動制御が実行され、剣役物Ｙｍ３の可動期間にズレが発生したり、正常な可動動作が実行されなかったりする事態が発生することを抑制することができる。

【１１１６】

次に、上述した各制御例では、獲得した保留球数を示す保留図柄を液晶画面に表示させ、その保留球の抽選結果を先読み（事前判別）した結果に基づいてその保留球に対応する保留図柄の表示態様を変化させることで、遊技者に対して先読みの結果を報知する演出（保留変化演出）を第３図柄表示装置８１のみで行う構成であった。これに対して、本第９制御例のパチンコ機１０では、この保留変化演出が実行される場合に、役物を用いて第３図柄表示装置８１に表示されている変化対象の保留図柄以外の保留図柄を覆い隠す構成としている。このように構成することで、どの保留図柄が変化対象なのかを遊技者に対して明確にすることができる。より具体的に説明すると、本第９制御例における保留変化演出では、２つの装飾用可動役物（左チェンジ役物Ｙｍ１と右チェンジ役物Ｙｍ２、図３２０（ｂ）参照）によって、表示装置において保留図柄が表示されている表示領域を覆い隠すことが可能に構成しており、この装飾用可動役物（チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２）の可変位置によって、保留図柄の表示領域を、遊技者が視認可能な部分と視認困難な部分に分けることが可能である。これにより、変化対象の保留図柄が表示された表示領域のみを遊技者に視認可能な状態とし、変化対象の保留図柄を遊技者に分かり易くすることができる。

【１１１７】

ここで、従来より、派手なエフェクトを用いた保留変化演出を実行し、遊技者を保留変化演出に注目させるものがある。例えば、変化対象の保留図柄を激しく発光させた後、保留図柄の表示態様を変化させる演出である。このような保留変化演出において、変化対象の保留図柄の他に保留図柄が表示されている場合に、保留変化演出のエフェクトが変化対象の保留図柄に隣接して表示されている保留図柄に重なって表示されることで、遊技者に変化対象の保留図柄を勘違いさせてしまう虞がある。もし、表示されている複数の保留図柄の内、変化対象の保留図柄に隣接する保留図柄が変化した方が遊技者にとって望ましい状態（例えば、変化対象の保留図柄が白色の保留図柄（通常保留図柄）で、隣接する保留図柄が緑色の保留図柄（変化すると最も大当たり期待度が高い赤色の保留図柄になる保留図柄））である場合に、このような勘違いが生起することで、遊技者をぬか喜びさせることになり、遊技者の遊技意欲低下に繋がる虞があった。これに対して、本第９制御例のパチンコ機１０では、保留変化演出においてチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いて、第３図柄表示装置８１に表示されている変化対象以外の保留図柄を覆い隠す構成とすることで、どの保留図柄が変化対象なのかを遊技者に明確にし、遊技者が変化対象の保留図柄を勘違いすることを抑制することができる。また、本第９制御例では、保留変化演出が開始されるまでは装飾用可動役物（チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２）を第３図柄表示装置８１と重ならない位置である初期位置（図３１７（ａ）参照）とし、保留変化演出が開始されると、初期位置から装飾用可動役物（チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２）の動作シナリオに応じた動作位置に動作をする構成としている。具体的には、装飾用可動役物（チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２）は初期位置から直接、変化対象以外の保留図柄が表示されている表示領域を視認困難な状態とするのではなく、段階的に視認可能な保留図柄を、４個から２個、そして２個から１個へと狭めていく動作を行う構成としている。

【１１１８】
このように構成することで、保留変化演出の開始から保留変化演出の終了までの期間で遊技者にどの保留図柄が変化するのか段階的に予測させる楽しみを提供することが可能となり、遊技者に装飾用可動役物（チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２）がどのように動くのかに興味を持たせることで、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、本第９制御例では、保留図柄が複数表示されている場合に、隣接する保留図柄の表示態様が、変化対象の保留図柄の表示態様に反映される構成としている。より具体的に説明すると、本第９制御例では、１つの保留図柄に対して全７色（白、青、黄、紫、緑、赤、虹）の中から１色が付与され、付与された色がその保留図柄の保留色となる。本第９制御例における保留変化演出では、変化対象の保留図柄の保留色を、隣接する保留図柄の保留色から移植させることによって可変させることが可能であり、例えば、変化対象の保留図柄が「青」であり、１つ前に表示されている保留図柄が「黄」である場合には、変化対象の保留図柄に１つ前の保留図柄から「黄」が移植されることによって、変化対象の保留図柄が「緑」に可変し、１つ前の保留図柄は「白」に可変する。なお、この場合、保留色「緑」は、保留色「青」と「白」よりも大当たり当選の期待度が高い場合に表示され易い保留色であるため、「緑」は「青」と「白」よりも上位の保留色となる。一方、変化対象の保留図柄が「青」であり、１つ前の保留図柄が「白」である場合には、保留色が移植されても上位の保留色に変化し得ないが、変化対象の保留図柄の次に表示される保留図柄の保留色が「黄」であれば、変化対象の保留図柄に次の保留図柄から「黄」が移植されることによって、変化対象の保留図柄を「緑」とすることが可能な構成としている。このように構成することで、表示されている保留図柄の保留色が大当たり当選の期待度の低い保留色であっても、新たに保留図柄を獲得することにより、上位の保留色に可変させることができるかもしれないと遊技者に思わせることが可能となり、保留図柄を獲得するために意欲的に遊技を行わせることができる。

【１１１９】
＜第９制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について＞
図３１３は、第９制御例におけるパチンコ機１０の正面図であり、図３１４はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図３１５はパチンコ機１０の背面図である。図３１３に示すように、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図３１３参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠１２には、多数の釘や入賞口６３，６４等を有する遊技盤１３（図３１４参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の正面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図３３５参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、本第９制御例における発射レールは、遊技球が発射レールに沿って移動するように案内することができるので、移動する物体を所定の軌跡で移動させるための手段と言える。内枠１２の正面側には、その正面上側を覆う正面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。正面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図３１３参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と正面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。正面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。正面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の正面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。

【１１２０】
正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図３１３参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上面には、演出ボタン２２（図３１６（ａ）参照）と選択スイッチ６００（図３１６（ｂ）参照）が設けられている。この演出ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図３１４参照）で表示される演出や背景などを可変させる場合などに、遊技者により操作される。選択スイッチ６００は、図３１６（ｂ）に示すように、演出等の選択を決定する決定スイッチ６００ａ、上方向の選択を指示するための上スイッチ６００ｂ、右方向の選択を指示するための右スイッチ６００ｃ、下方向の選択を指示するための下スイッチ６００ｄ、左方向の選択を指示するための左スイッチ６００ｅで構成されている。正面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠１４の正面視（図３１３参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【１１２１】
また、右側の電飾部３２下側には、正面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３正面の貼着スペースＫ１（図３１４参照）に貼付される証紙等がパチンコ機１０の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その左側部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設される。

【１１２２】
操作ハンドル５１の内部には、球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操

作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿（図示せず）が取り付けられている。

【１１２３】

図３１４に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（可動部材３１０を図示し、その他は図示せず）の他、レール６１，６２、一般入賞口６３、第１入賞口６４、第２入賞口６４０、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置（図示せず）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図３１３参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口６３、第１入賞口６４、第２入賞口６４０、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置（図示せず）、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図３１３参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図３１４を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図３１３参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１１２４】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図３３５参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図３１４の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図３１４の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視左側下部（図３１４の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、主制御装置１１０（図３３５参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本第９制御例では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、球が、第１入賞口６４へ入賞したか、第２入賞口６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７Ｂが作動するように構成されている。また、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機１０が確変中か時短中か通常中であるかを

点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１１２５】

尚、本パチンコ機１０では、第１入賞口６４及び第２入賞口６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「１０Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりの後に特別図柄の高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「３Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりの後に特別図柄の高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「３Ｒ時短大当たり」は、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりの後に、特別図柄の低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口６４０へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口６４０へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。

【１１２６】

確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。なお、確変中や時短中において、第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物６４０ａが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、確変中や時短中において、第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであってもよい。遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入賞口６４及び第２入賞口６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を

行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【１１２７】

第３図柄表示装置８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図３３５参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図３３５参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。第２図柄表示装置は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【１１２８】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口６４０の電動役物６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入賞口６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第２入賞口６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示装置ユニット８０の下側の領域における右方において遊技盤に組み付けられ、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤の右方を流下する球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。

【１１２９】

なお、第２図柄の変動表示は、本第９制御例のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の右方に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方でも良い。また、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口６４が配設されている。この第１入賞口６４へ球が入賞すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図３３５参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ａで示される。一方、第１入賞口６４の正面視右方には、球が入賞し得る第２入賞口６４０が配設されている。この第２入賞口６４０へ球が入賞すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図３３５参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ｂで示される。

【１１３０】

また、第１入賞口６４および第２入賞口６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本第９制御例においては、第１入賞口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成してもよい。第２入賞口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物６４０ａが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入賞口６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物６４０ａが開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口６４０へ入賞しやすい状態となる。上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。ここで、第１入賞口６４に球が入賞した場合と第２入賞口６４０へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は、低確率状態であっても高確率状態でも同一である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大当たりとなる確率は、第２入賞口６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第１入賞口６４は、第２入賞口６４０にあるような電動役物は有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。

【１１３１】

よって、通常中においては、第２入賞口６４０に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口６４０に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口６４へ向けて、可変表示装置ユニット８０の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入賞口６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなるこ

とを狙った方が、遊技者にとって有利となる。一方、確変中や時短中は、普通図柄始動口（スルーゲート）６７に球を通過させることで、第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口６４０へ向けて、可変表示装置８０の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口６４０への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。このように、本第９制御例のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。

【１１３２】

第１入賞口６４の下方右側には第１可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口）６５ａが設けられている。パチンコ機１０においては、第１入賞口６４又は第２入賞口６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７Ａ又は第１図柄表示装置３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。なお、ラウンド遊技が３０秒経過した場合に成立する終了条件と、ラウンド遊技中に１０個入賞した場合に成立する終了条件とは、それぞれ、ラウンド遊技中の可動制御を終了させるための終了条件、即ち、可動手段に対する制御を終了させるための異なる条件である。この特定入賞口６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。第１可変入賞装置６５は、具体的には、特定入賞口６５ａを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。特定入賞口６５ａは、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大開放口ソレノイドを駆動して開閉板を正面下側に傾倒し、球が特定入賞口６５ａに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。なお、本第９制御例における第１可変入賞装置６５の開閉板は、大開放口ソレノイドが駆動されることで閉鎖位置と開放位置とに可動可能であるため、駆動手段が電気的に作動されることで異なる位置へと移動可能な手段と言える。

【１１３３】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５ａの開放中に、球が特定入賞口６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口６４の下方右側や、第１入賞口６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方でも良い。遊技盤１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠１４の小窓３５（図３１３参照）を通じて視認することができる。遊技盤１３には、第１アウト口７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入

賞口６３，６４，６５ａ，６４０にも入賞しなかった球は、第１アウト口７１を通って図示しない球排出路へと案内される。第１アウト口７１は、第１入賞口６４の下方に配設される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。本実施形態においては、風車の内の一つ（可動部材３１０と称す）が遊技盤１３の正面視左側上方に配設され、図３１４において図示されている。図３１５に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【１１３４】

裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【１１３５】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図３３５参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図３３５参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。次に、図３１７を参照して、本第９制御例における装飾用可動役物について説明する。本第９制御例では、装飾用可動役物として、左チェンジ役物Ｙｍ１、右チェンジ役物Ｙｍ２、剣役物Ｙｍ３を有している。チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２は、本第９制御例における保留変化演出において使用される装飾用可動役物であり、保留変化演出が実行されていない場合

は格納状態となり、図３１７（ａ）に示す通り、第３図柄表示装置８１の下方に格納されているため（初期位置）、遊技者が第３図柄表示装置８１において実行される変動演出を視認し易く構成している。

【１１３６】

一方、保留変化演出が実行される場合には、図３１７（ｂ）に示す通り、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が第３図柄表示装置８１の表示領域と一部重なる状態となる。本第９制御例では、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が第３図柄表示装置８１の表示領域と一部重なることで、重なる表示領域に表示されている保留図柄を覆い隠し、視認困難な状態とすることが可能となる。なお、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の詳細な動作パターンについては、図３４５を参照して後述する。剣役物Ｙｍ３は、特別図柄の変動演出の一部として使用されるだけでなく、デモ演出中に遊技者が光量調整を実行する場合に調整用役物として可動され、それ以外の場合は格納状態となり、格納状態である場合には、図３１７（ａ）に示す通り、第３図柄表示装置８１の右側に格納されているため（初期位置）、遊技者が第３図柄表示装置８１において実行される変動演出を視認し易く構成している。一方、剣役物Ｙｍ３が可動状態となった場合には、図３１７（ｂ）に示す通り、初期位置から第３図柄表示装置８１の表示領域に一部重なる位置（環境調整位置）に出現し、遊技者は剣役物Ｙｍ３を視認可能となり、第３図柄表示装置８１の剣役物Ｙｍ３が重なっている表示領域を視認困難になる。なお、本第９制御例における剣役物Ｙｍ３を使用した変動演出態様は、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合に設定され易く構成しており、変動演出中に剣役物Ｙｍ３が可動状態となることで、第３図柄表示装置８１のみで実行される演出よりも迫力のある演出を提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１３７】

図３１８は、第１可変入賞装置６５の断面図である。図３１８（ｃ）は第１可変入賞装置６５の上面図であり、図３１８（ｂ）は、第１可変入賞装置６５のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図３１８（ｂ）に示すように、第１可変入賞装置６５には、遊技球が入球可能な開口部である第１特定入賞口６５ａが形成されている。第１特定入賞口６５ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図３１８（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサで構成された検出口６５ａ１が配置されている。この検出口６５ａ１を通過した遊技球は、図３１９（ｂ）で示す裏カバー体６５ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図３１８（ｂ）に示すように第１特定入賞口６５ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉６５ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５ｆ１は、ベース部材６５ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより第１特定入賞口６５ａ内から退避されるように構成されている。このように構成することで、第１可変入賞装置６５の開口が閉鎖されている場合には、遊技球が第１可変入賞装置６５の上面を転動して、第２入球口６４０側へと誘導されるように構成されている。よって、時短遊技中（確変遊技中含む）にも、右打ちした状態のまま、第２始動口６４０へと遊技球を入球させることが可能となり、大当たり遊技後に直ちに左打ちへと遊技方法を変更させる手間を軽減できる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面を第１可変入賞装置６５の開口として構成できるので、より多くの遊技球が効率よく第１特定入賞口６５ａ内に入賞できる。よって、大当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

【１１３８】

図３１８（ａ）は、図３１８（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図３１８（ａ）に示すように検出口６５ａ１を有する検出スイッチ６５ｃ１は、裏カバー体６５ｅの振り分け流路側へと検出口６５ａ１が傾くようにベース部材６５ｃに固定されている。図３１９を参照して、裏カバー体６５ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出口

６５ｅ１と特別排出口６５ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。図３１９（ａ）は、遊技球が特別排出口６５ｅ２に振り分けられるように切替部材６５ｈが作動された状態を示す裏カバー体６５ｅの背面図である。図３１９（ａ）に示すように、切替部材６５ｈは、リンク部材６５ｉの突部が挿入される係止穴６５ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５ｈ２とを有しており、流路カバー体６５ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５ｇには、この誘導片６５ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５ｈ２を回動可能に配置することが可能に構成されている。図３１９（ａ）に示すように、検出口６５ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５ｈ２の上面に誘導されて特別排出口６５ｅ２に誘導される。特別排出口６５ｅ２を通過した遊技球は特別排出口６５ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された確変スイッチ６５ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。ここで、詳細については後述するが、本第９制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に上記した確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過することにより、大当たり遊技後の遊技状態が高確率遊技状態（確変遊技状態）に設定される。即ち、確変スイッチ６５ｅ３は、確変遊技状態を付与するための入賞口として構成されている。また、切替部材６５ｈは、大当たり後の遊技状態を低確率遊技状態（通常遊技状態ＳＴ１）か確変遊技状態かに振り分けるための構成となる。

【１１３９】

このように、大当たり遊技中に第１特定入賞口６５ａに入賞した遊技球の流下ルートにより大当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、大当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、第１可変入賞装置６５の開口から特別排出口６５ｅ２の入り口（切替部材６５ｈの誘導片６５ｈ２により閉鎖さる開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。切替部材６５ｈの作動は、大当たり種別により作動タイミングと作動時間が設定されている。本第９制御例では、大当たりＡ、大当たりＣ、大当たりＤに当選した場合には、１４ラウンド目の開始における第１可変入賞装置６５の開放タイミングに合わせて切替部材６５ｈが５秒間作動されるように構成されている。また、大当たりＢ、大当たりＥに当選した場合には、１４ラウンド目の開始における第１可変入賞装置６５の開放タイミングに合わせて切替部材６５ｈが０．５秒間作動されるように構成されている。よって、大当たりＡでは、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過することが可能に構成されているが、大当たりＢでは、確変スイッチ６５ｅ３を通過することが不可能に構成されている。よって、大当たり種別により確変付与割合を制御することができ、過剰に有利不利が発生してしまわないように構成できる。図３１９（ｂ）を参照して、通常排出口６５ｅ１に遊技球が誘導される場合について説明する。図３１９（ｂ）は、流路ソレノイド６５ｋが非作動であり、特別排出口６５ｅ２の入り口の開口面を切替部材６５ｈの誘導片６５ｈ２が塞いでいる状態を示す図である。

【１１４０】

検出口６５ａ１より振り分け流路に誘導された遊技球は、切替部材６５ｈの誘導片６５ｈ２の上面に誘導されて通常排出口６５ｅ１に誘導される。この通常排出口６５ｅ１の端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された球排出口スイッチ６５ｅ４が設けられている。これにより、第１可変入賞装置６５内に入球した遊技球が全て排出されたかを球排出口スイッチ６５ｅ４と確変スイッチ６５ｅ３との合計により判別できる。よって、１４ラウンド前に入賞した遊技球が排出されていない状態で１４ラウンド目に入賞して、大当たりＢであっても確変スイッチ６５ｅ３に入賞する不具合を抑制できる。このように、第１可変入賞装置６５内に第１特定入賞口６５ａに入賞した遊技球が検出スイッチ６５ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（本実施形態では１球入賞に対して１５個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、確変スイッチ６５ｅ３に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、確変遊技状態を付与するか否かの抽選も実行することができる。よって、確変遊技状態

を付与するための専用の入賞口を第１可変入賞装置６５とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。

【１１４１】

＜第９制御例における演出内容について＞

ここで、図３２０から図３３４を参照して、本第９制御例におけるパチンコ機１０で実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。まず、図３２０～図３２５を参照して、装飾用可動役物（チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２）を用いた保留変化演出の内容について説明する。上述したように、本第９制御例では、保留変化演出が実行される場合に、変化対象の保留図柄以外の保留図柄をチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２によって隠すことによって、どの保留図柄が変化対象であるのかを遊技者に分かり易くする構成としている。そして、保留変化演出において、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が段階的に変化対象以外の保留図柄を隠すように動作することで、遊技者に変化対象がどの保留図柄であるのか予測させる楽しみを提供することができる。以下、本第９制御例にて実行される保留変化演出の具体的な内容について説明する。図３２０（ａ）は、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が格納された状態における特別図柄変動中の表示画面の一例である。図３２０（ａ）に示す通り、主表示領域Ｄｍにおける正面視右上には小表示領域Ｄｍ１が形成されている。この小表示領域Ｄｍ１は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第４図柄）が表示される領域であって、特別図柄（特図）の抽選状況を示すための第４図柄（特図１第４図柄）が小表示領域Ｄｍ１に表示されるように構成している。

【１１４２】

このように小表示領域Ｄｍ１を設けることにより、特別図柄の抽選状況を遊技者に報知することができる。なお、詳細は後述するが、本第９制御例のパチンコ機１０では、第４図柄を数字を用いた表示態様で示しており、小表示領域Ｄｍ１にて第４図柄を変動表示させることで（図３２０（ａ）の小表示領域Ｄｍ１参照）、特別図柄が変動している状況を示し、小表示領域Ｄｍ１にて第４図柄を停止表示させることで（図３２６（ａ）の小表示領域Ｄｍ１参照）、特別図柄の抽選結果を示すように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第４図柄として丸印とバツ印といった図形を模した表示態様や、複数の色を示す表示態様を用いて、数字や、色を可変させる表示態様によって特別図柄が変動していることを示し、特定の図柄や色を示す表示態様を停止表示させることで、特別図柄の抽選結果を示すように構成しても良い。さらに、本第９制御例では、第４図柄を用いて、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄が抽選中（変動中）であるか否かのみを報知するように構成しても良い。また、図３２０（ａ）に示した通り、本第９制御例では、特別図柄の抽選状況を示すための第４図柄が表示される第４図柄表示領域（小表示領域Ｄｍ１）を主表示領域Ｄｍの右上側に形成する例を示しているが、この第４図柄表示領域が形成される位置や、大きさを、主表示領域Ｄｍの中央部分で実行される変動演出の演出態様に応じて可変させるように構成しても良い。このように構成することで、第４図柄表示領域によって、変動演出が実行される領域が制限されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。なお、この場合、小表示領域Ｄｍ１を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍから削除し、可変表示装置ユニット８０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）を用いて第４図柄の変動表示を実行するように構成しても良い。

【１１４３】

また、主表示領域Ｄｍの左上側には、現在設定されている遊技状態における遊技方法を遊技者に案内するための案内報知態様が表示される小表示領域Ｄｍ４が形成され、図３２０（ａ）に示した例では、設定されている遊技状態が通常遊技状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）であることから、遊技者に第１特別図柄抽選を実行させるための遊技（左打ち遊技）を案内するために、小表示領域Ｄｍ４に「左打ち」の文字が表示されている。このように、通常遊技状態中の遊技方法を表示可能に構成することで、遊技者に対して、分かり易い遊技を提供することができる。なお、確変遊技状態（特別図柄の

高確率状態、普通図柄の高確率状態）又は時短遊技状態（特別得柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）である場合には、遊技者に第２特別図柄抽選を実行させるための遊技（右打ち遊技）を案内するために、小表示領域Ｄｍ４に「右打ち」の文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍの中央上側では、第４図柄の変動表示に対応して装飾的な表示を行うものである第３図柄が変動表示される。このように第３図柄が主表示領域Ｄｍの中央上側に表示されることで、遊技者は、小表示領域Ｄｍ１に表示される第４図柄を見ることなく、主表示領域Ｄｍにおいて実行される変動演出と、第３図柄によって示される特別図柄の抽選状況を同時に見ながら遊技を行うことができる。次に、主表示領域Ｄｍの中央下側は、現在実行中の特別図柄に対応する保留図柄が表示される領域である表示領域ＨＲ１が形成される。表示領域ＨＲ１には、実行中の保留図柄が表示される領域であることを示す「ＮＯＷ」という文字が表示される。これにより、表示領域ＨＲ１は、実行中の保留図柄が表示される領域であることを遊技者に分かり易く認識させることができる。また、実行中保留図柄ｈｒ０が表示されることで、遊技者が実行中保留図柄ｈｒ０の表示態様から実行中の特別図柄の抽選結果を予測し易くなり、実行中保留図柄ｈｒ０が表示されていない場合には特別図柄抽選遊技が実行されていないことを遊技者に分かり易くすることができる。

【１１４４】

なお、本第９制御例では、実行中保留図柄ｈｒ０とその他の保留図柄を異なる表示領域で表示する構成としたが、遊技者が実行中保留図柄ｈ０を識別できる構成であれば良く、例えば、同じ表示領域に表示し、実行中保留図柄ｈｒ０とその他の保留図柄の大きさを異ならせることで遊技者が識別可能な構成としても良い。表示領域ＨＲ１の下側には、獲得中の保留球の個数に対応した保留図柄が表示される領域である表示領域ＨＲ２が形成される。この表示領域ＨＲ２には、左から順に１～４の数字が表示されており、どの保留図柄から順番に消化されるのかを遊技者に分かり易く報知している。表示領域ＨＲ２には第１保留図柄ｈｒ１～第４保留図柄ｈｒ４が表示されており、それぞれ異なる色が付与されている。第１保留図柄ｈｒ１～第４保留図柄ｈｒ４は、それぞれ第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｖａ（第２特別図柄保留球格納エリアｖｂ）の保留エリア１～保留エリア４に格納されている保留球に対応しており、遊技者が保留球を獲得した場合には第１保留図柄ｈｒ１から若い順に保留図柄が表示され、保留球の個数が減少すると（保留球が消化されると）、それに合わせて保留図柄の表示位置が可変する。具体的には、実行中保留図柄ｈｒ０に対応する特別図柄変動が終了すると、第１保留図柄ｈｒ１の位置に表示されていた保留図柄は実行中保留図柄ｈｒ０が表示されていた位置にシフトし、第２保留図柄ｈｒ２の位置に表示されていた保留図柄は第１保留図柄ｈｒ１が表示されていた位置にシフトする。そして、第３保留図柄ｈｒ３の位置に表示されていた保留図柄は第２保留図柄ｈｒ２が表示されていた位置に、第４保留図柄ｈｒ４の位置に表示されていた保留図柄は第３保留図柄ｈｒ３が表示されていた位置にそれぞれシフトする。

【１１４５】

ここで、図３２５（ａ）を参照して、本第９制御例における保留図柄の表示態様について説明する。図３２５（ａ）は、保留図柄の色と大当たり当選期待度との関係を示した図である。図３２５（ａ）に示す通り、「虹」が最も大当たり当選期待が高く、次に「赤」、「緑」の順に期待度が高くなり、「白」、「青」、「黄」、「紫」は同程度の期待度となっている。なお、後述する保留演出設定処理（図３７０，Ｆ２５０４参照）において保留変化演出を実行しないと決定された場合には、保留色「白」が設定される構成としており、保留色「白」は標準の保留色である。図３２５（ｂ）は、保留図柄の色の可変パターンの一例を示したものである。図３２５（ｂ）に示す通り、保留色「虹」は、「白」を除く３種類以上の異なる保留色の要素を合成すると可変する保留色である。保留色「赤」は、「紫」から「紫」を構成する要素の１つである「青」を他の保留図柄に移植することで可変する保留色である。保留色「緑」は、保留色「青」の要素と「黄」の要素を合成することで可変する保留色である。このように、複数の保留図柄の色を合成してより上位の表示態様（色）に可変可能な構成とすることで、現在表示されている保留図柄がいずれも大

当たり当選期待度の低い保留図柄であっても、それらを構成する要素が組み合わさることでより上位の保留図柄に可変することを遊技者に期待させることができるため、表示されている保留図柄の表示態様から可変可能な保留図柄の表示態様を遊技者に予測させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。上述したように、本第９制御例では、隣接する保留図柄の色の要素が合成される構成である。従って、例えば、第１保留図柄ｈｒ１が「紫」、第２保留図柄ｈｒ２が「青」である場合に、次に表示される保留図柄（この場合、第３保留図柄ｈｒ３）の色が「白」、「紫」、「青」以外であれば「虹」への可変が可能であり、「黄」であれば「緑」への可変も可能であることから、遊技者に対して次に表示される保留図柄の色は何色かにも興味を持たせることが可能となり、保留球を獲得するために意欲的に遊技を行わせることができる。

【１１４６】

図３２０（ａ）に戻り説明を続ける。上述したように、「白」、「青」、「黄」、「紫」は同程度の期待度であるため、図３２０（ａ）に示す例では、どの保留図柄も大当たり当選の期待度が変わらない状態である。なお、図３２０（ａ）に示す例では、第１保留図柄ｈｒ１～第４保留図柄ｈｒ４それぞれが異なる表示態様（色）で表示されているが、本第９制御例では、保留図柄の表示態様（色）を特別図柄抽選の結果に基づいてランダムで決定しているため、例えば、「白」「白」「白」「白」のように、同じ色が連続する場合もある。図３２０（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の下方には、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が格納されている（初期位置）。チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２は、表示領域ＨＲ２の大きさと同じ大きさの役物、或いは、表示領域ＨＲ２の大きさよりも大きな役物で構成し、少なくともチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２と重なる表示領域ＨＲ２に表示されている保留図柄が遊技者に視認困難な状態となるように構成する。このチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２は、本第９制御例において、保留変化演出が実行される場合に可動状態となるため、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が可動状態となった場合には、遊技者に保留変化演出が実行されることを報知することができる。チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作パターンについて、図３２０（ｂ）～図３２２（ａ）を参照して説明する。図３２０（ｂ）は、保留変化演出が開始され、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が可動を開始した場合の表示画面の一例である。図３２０（ｂ）に示すように、左チェンジ役物Ｙｍ１は左にスライドした後、第１保留図柄ｈｒ１を隠す位置に、右チェンジ役物Ｙｍ２は右にスライドした後、第４保留図柄ｈｒ４を隠す位置に、それぞれ移動する（第１動作）。第１動作が終了した時点では、第２保留図柄ｈｒ２と第３保留図柄ｈｒ３のどちらが変化対象の保留図柄なのか遊技者には分からない状態となる。従って、遊技者にどちらの保留図柄が変化対象なのかを予測する楽しみを提供することができる。

【１１４７】

図３２１（ａ）は、第１動作が終了してから第２動作が実行された場合の表示画面の一例である。第２動作では、右チェンジ役物Ｙｍ２が正面視左方向にスライドし、第３保留図柄ｈｒ３を隠す動作が実行される。そして、主表示領域Ｄｍでは、右チェンジ役物Ｙｍ２の動作と連動して、表示領域ＨＲ２から第３保留図柄ｈｒ３の保留色「青」が第２保留図柄ｈｒ２に移植されたように見せる演出が実行され、図３２１（ｂ）に示すように、第２保留図柄ｈｒ２の「黄」に第３保留図柄ｈｒ３の「青」が移植され、「緑」に可変する演出が実行される。このように、表示領域ＨＲ２に表示されている変化対象以外の保留図柄がチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２によって隠されることで、変化対象の保留図柄を遊技者に分かり易くすることができる。その後、左チェンジ役物Ｙｍ１は下降した後に正面視右方向にスライドし、右チェンジ役物Ｙｍ２はそのまま下降して格納状態（初期位置）に戻る（第３動作）。図３２２（ａ）は、図３２１（ｂ）の状態からチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が初期位置に戻った時の表示画面の一例である。図３２０（ａ）の状態と異なり、表示領域ＨＲ２に表示されている第２保留図柄ｈｒ２が「黄」から「緑」に、第３保留図柄ｈｒ３が「青」から「白」に可変している。これにより、表示領域ＨＲ２に表示されている保留図柄の内、第２保留図柄ｈｒ２に対応する保留球が大当たり当選の期待度が高いことを遊技者は予測できる。

【１１４８】
ここで、例えば、第２保留図柄ｈｒ２の保留変化シナリオとして保留変化シナリオ８（図３４３参照）が設定され、第１保留図柄ｈｒ１の保留色が「黄」、第２保留図柄ｈｒ２の保留色が「青」、第３保留図柄ｈｒ３の保留色が「赤」で表示されている場合に、第１保留図柄ｈｒ１と第３保留図柄ｈｒ３の保留色を構成する要素を第２保留図柄ｈｒ２に移植し、保留色を「虹」に可変する保留変化演出が実行された後に、第１保留図柄ｈｒ１と第３保留図柄ｈｒ３の保留色をそのまま（即ち、第１保留図柄ｈｒ１は「黄」、第３保留図柄ｈｒ３は「赤」のまま）とした場合、実際には、第２保留図柄ｈｒ２のみが大当たり当選であるにも関わらず、遊技者に第２保留図柄ｈｒ２と第３保留図柄ｈｒ３が大当たり当選する期待度が高いと誤解を与えてしまう。これを防ぐために、本第９制御例では、保留図柄の色を構成する要素が移植された場合には、移植されたことに対応する色に可変して表示する構成としている。図３２２（ｂ）は、保留図柄の保留色の一部が隣の保留図柄に移植される場合の表示画面の一例である。第１動作が終了した時点では、表示領域ＨＲ２には第２保留図柄ｈｒ２が「紫」の表示態様で、第３保留図柄ｈｒ３が「白」の表示態様で表示されている。その後、第２動作が開始されると、左チェンジ役物Ｙｍ１が正面視右方向にスライドし、第２保留図柄ｈｒ２を隠す動作を行う。この時に、主表示領域Ｄｍでは、図３２３（ａ）に示すように、第２保留図柄ｈｒ２の「紫」から「紫」を構成する成分の一つである「青」が第３保留図柄ｒ３に移植される演出が実行される。そして、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が初期位置に戻ると、第２保留図柄ｈｒ２が「赤」、第３保留図柄ｈｒ３が「青」に可変した状態となる。従って、この場合は、チェンジ役物Ｙｍ１によって隠された第２保留図柄ｈｒ２の方が、他の保留図柄よりも大当たり当選の期待度が高い状態となる。

【１１４９】
なお、本第９制御例では、保留図柄を構成する色のみを移植する構成としたが、これに限るものではなく、保留図柄そのものを移植する構成としても良い。具体的には、図３２１（ａ）の状態で、第３保留図柄ｈｒ３の位置に表示されていた保留図柄が第２保留図柄ｈｒ２に移植される演出が実行され、保留変化演出終了後の表示領域ＨＲ２の第３保留図柄ｈｒ３の位置には、元々第４保留図柄ｈｒ４の位置に表示されていた保留図柄を表示させ、第４保留図柄ｈｒ４の位置を空白（何の保留図柄も表示されていない状態）とし、第２保留図柄ｈｒ２に対応する保留球に基づく特別図柄変動が実行される場合に、第２保留図柄ｈｒ２に対応する保留球の抽選結果と第３保留図柄ｈｒ３に対応する保留球の抽選結果をまとめて報知する構成としても良い。このように構成することで、遊技者に対して外れ当選であることが報知される回数を減らすことができるので、遊技者に実際の大当たり当選確率よりも高い確率で大当たり当選しているかのように思わせることができる。なお、図３２３（ａ）の状態で、第２保留図柄ｈｒ２から移植される移植色ｈｒ２ａを「赤」とするパターンも設定しており、この場合は、第３保留図柄ｈｒ３が他の保留図柄よりも大当たり当選の期待度が高い保留図柄となる。このように構成することで、遊技者にチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動きだけでなく、第３図柄表示装置８１で行われる演出にも興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。図３２４（ａ）は、図３２２（ｂ）の状態から、第２動作が実行されても、隠された方の保留図柄が移植されずに、変化対象の保留図柄が単独で変化する場合の表示画面の一例である。第２保留図柄ｈｒ２が隠されたにも関わらず、色が移植されず、第３保留図柄ｈｒ３が「緑」に可変している。このように、保留変化のパターンを多様に設定することで、保留変化演出が単調にならず遊技者が早期に飽きることを抑制することができる。

【１１５０】
上述したように、本第９制御例では、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いて変化対象以外の保留図柄を隠すことにより、変化対象の保留図柄を遊技者に明確にすることができるものである。このように、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２によって第３図柄表示装置８１の保留図柄表示領域の一部分を隠すため、第３図柄表示装置８１で発光等のエフェクトを用いた保留変化演出が実行される場合に、変化対象の保留図柄に対するエフェクトがその他

の保留図柄に重なる場合であっても、その他の保留図柄がチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２によって隠されることで、遊技者にどの保留図柄が変化対象なのかを明確にすることができる。なお、本第９制御例では、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２によって隠す構成としたが、これに限るものではなく、例えば、第３図柄表示装置８１においてシャッターを模した表示によって、変化対象以外の保留図柄を隠す構成としても良いし、第３図柄を拡大表示させることで変化対象以外の保留図柄を隠す構成としても良い。また、本第９制御例では、第２保留図柄ｈｒ２の色を第３保留図柄ｈｒ３に移植するパターンと、第３保留図柄ｈｒ３の色を第２保留図柄ｈｒ２に移植するパターンのみを説明したが、これに限るものではなく、例えば、第２保留図柄ｈｒ２の色を第１保留図柄ｈｒ１に移植するパターンを設定しても良いし、第３保留図柄ｈｒ３の色を第４保留図柄ｈｒ４に移植するパターンを設定しても良い。なお、本第９制御例では、変化対象の保留図柄と隣接する保留図柄の色を合成する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、第４保留図柄ｈｒ４の色を第１保留図柄ｈｒ１に移植するパターンを設ける構成としても良い。

【１１５１】

なお、本第９制御例では、保留図柄の色をランダムに付与する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、保留球数に応じて色を付与する構成としても良い。具体的には、保留球数が２個の場合には、第１保留図柄ｈｒ１に「白」、第２保留図柄ｈｒ２に「紫」を表示し、保留球が１個消化され、保留球数が１個になると、第２保留図柄ｈｒ２に表示されていた「紫」保留図柄が、第１保留図柄ｈｒ１にシフトする場合に「白」保留図柄に可変する。保留球数が４個の場合には、第１保留図柄ｈｒ１に「白」、第２保留図柄ｈｒ２に「紫」、第３保留図柄ｈｒ３に「黄」を表示し、第４保留図柄ｈｒ４に「青」を表示する。この場合、第１保留図柄ｈｒ１と第２保留図柄ｈｒ２の位置で保留変化演出が実行される場合には、遊技者にいずれかの保留図柄が「赤」への変化を期待させることが可能であり、第３保留図柄ｈｒ３の位置で保留変化演出が実行される場合には、遊技者に「虹」、又は、「緑」への変化を期待させることが可能であり、第４保留図柄ｈｒ４の位置で保留変化演出が実行される場合には、遊技者に「緑」への変化を期待させることができる。このように、通常は表示領域ＨＲ２のそれぞれの保留図柄が表示される位置に対応して色が付与される構成とすることで、変化対象の保留図柄が変化する時の位置によって可変する保留色が異なるため、遊技者に保留変化演出が実行される位置にも興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上することができる。次に、図３２６～図３２８を参照して、本第９制御例で実行される光量調整機能の内容について説明する。本第９制御例では、パチンコ機１０の遊技環境（音量・光量）を遊技者が調整できる環境調整機能を有しており、待機画面中（デモ演出中）に光量調整を実行する場合には、装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）を環境調整位置（図３２６（ｂ）参照）に可変させることにより、実際の変動演出にて装飾用可動役物を可動させた状態と同様の状態を疑似的に再現し、その状態において光量調整操作を実行可能に構成している。

【１１５２】

図３２６（ａ）は、特別図柄の変動が実行されていない待機期間において表示されるデモ画面（デモ画面）の一例である。主表示領域Ｄｍの正面視右下側には、選択ボタン６００を模した表示用選択ボタンＳｗ１～Ｓｗ５が表示される小表示領域Ｄｍ３が形成される。この小表示領域Ｄｍ３には、遊技環境を調整するための操作方法を遊技者に案内するための案内態様として「ボタンを押すと調整できるよ」という文字が表示され、表示用上ボタンＳｗ１には「＋」、表示用下ボタンＳｗ３には「－」が表示され、表示用上ボタンＳｗ１の上側に「音量」と表示されることにより、上ボタン６００ｂと下ボタン６００ｄを操作することで音量を調整できることを遊技者に分かり易く報知できる。また、表示用右ボタンＳｗ２には「＋」、表示用左ボタンＳｗ４には「－」が表示され、表示用右ボタンＳｗ２の右側に「光量」と表示されることで、右ボタン６００ｃと左ボタン６００ｅを操作することで光量を調整できることが遊技者に分かり易く報知できる。主表示領域Ｄｍの正面視左下側には、現在設定中の音量と光量を遊技者に示すための環境情報報知態様である音量ゲージ小ｇａ１と光量ゲージ小ｇａ２が表示されている。この音量ゲージ小ｇａ１

と、光量ゲージ小ｇａ２は、５段階で構成されており、それぞれのゲージの左側には「ＭＩＮ」、右側には「ＭＡＸ」と表示され、遊技者が選択ボタン６００を操作した場合に、環境設定値ｇａ１ａ，ｇａ２ａが連動して可変することで、遊技者の好みの遊技環境と現在の遊技環境との差を分かり易くすることができる。なお、本第９制御例における選択ボタン６００が操作された場合に、音量を調整する処理、及び光量を調整する制御は、音声出力装置２２６、及びランプ表示装置２２７の消費電力を可変させることが可能なため、第５８制御例における昇降役物５００に対して傾倒役物６００を当接させる制御の別形態である。なお、環境情報調整画面において遊技者によって調整された環境情報は、その後に新たな変動表示が実行されないことにより実行されるデモ演出にも反映される。つまり、デモ演出は、複数の演出態様から１の演出態様を遊技者に設定させるための第１の演出において決定された演出態様を反映した態様の演出である。主表意領域Ｄｍの下方に形成される副表示領域Ｄｓには、遊技情報を表示するための遊技情報表示態様である「デモ演出中」という文字が表示されることで、現在特別図柄の変動が実行されていない待機期間中であることを遊技者に分かり易く報知している。

【１１５３】

図３２６（ｂ）は、遊技者が待機期間中に光量調整を行うためのボタン操作をした場合の光量調整画面の一例である。図３２６（ｂ）に示す例は、遊技者が左ボタン６００ｅを操作したことに基づいて、調整用役物（剣役物Ｙｍ３）が環境調整位置に可変した状態である。遊技者の左ボタン６００ｅの操作に連動して光量ゲージ小ｇａ２の光量設定値ｇａ２ａが１段階減少する。なお、剣役物Ｙｍ３に付随するＬＥＤのＬＥＤ設定値Ｙｍ３ａも５段階で可変する構成であり、光量ゲージ小ｇａ２と連動して可変する。このように構成することで、遊技が実行されていない状態であっても、変動演出に用いられる装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）を用いて光量調整可能であるため、遊技者の所望する光量へと適切に調整し易くすることができる。主表示領域Ｄｍの正面視右上側には、剣役物Ｙｍ３が環境調整位置に可変される場合に、光量調整用の模擬可動であることを報知するための報知態様を表示する表示領域ＨＲ３が形成される。表示領域ＨＲ３には「光量調整用役物可動中」という文字が表示されることで、今回の剣役物Ｙｍ３の可動は変動演出に関連するものではないことを遊技者に分かり易く報知し、遊技者に誤解を与えない構成としている。図３２７（ａ）は、光量調整が終了し、遊技者が決定ボタン６００ａを操作した場合の調整終了画面の一例である。遊技者が決定ボタン６００ａを操作すると、光量ゲージ小ｇａ２の上側に、環境調整が終了したことを示すための案内態様である環境調整終了表示ｃｍ１が表示される。これにより、遊技者は現在表示されている光量設定値ｇａ２ａの値が設定されたことを認識することができる。また、遊技者が決定ボタン６００ａを操作したことに基づいて、剣役物Ｙｍ３は環境調整位置から初期位置（図３１７（ａ）参照）に可変する。ここで、光量調整終了前に特別図柄の変動が開始された場合、剣役物Ｙｍ３が環境調整位置にある状態では、剣役物Ｙｍ３が第３図柄表示装置８１と重なってしまい、遊技者が第３図柄表示装置８１において実行される変動演出を視認し難いという不具合が生じる。

【１１５４】

これに対して、本第９制御例では、光量調整中に特別図柄の変動が開始された場合には、光量調整を継続して実行しつつも、剣役物Ｙｍ３を環境調整位置から初期位置へと可変させる構成としている。具体的には、図３２７（ｂ）に示すように、特別図柄の変動開始に合わせて、剣役物Ｙｍ３が環境調整位置から初期位置へと可変し、光量ゲージ小ｇａ２が光量ゲージ大ｇａ３に切り替わる。なお、光量ゲージ大ｇａ３は、遊技者が光量を調整し易いように、特別図柄の変動表示に対応して実行される変動演出よりも前面側で表示される構成である。この光量ゲージ大ｇａ３の光量レベルを可変させると、それに対応して実行中の変動演出の光量も可変する。つまり、この光量ゲージ大ｇａ３に表示される音量レベルと光量レベルの表示は、実行中の変動演出の演出態様に関連する演出情報を付与する態様である。このように光量ゲージ大ｇａ３に切り替わることで、剣役物Ｙｍ３が初期位置へと可変しても光量調整が継続していることを遊技者に認識させることができる。ま

た、剣役物Ｙｍ３が初期位置へと可変する動作が変動演出中に実行されると、遊技者に今回の剣役物Ｙｍ３の動作が変動演出の一環であるという誤解を与える虞がある。従って、本第９制御例では、特別図柄の変動開始に基づいて剣役物Ｙｍ３が可変した場合には、決定ボタン６００ａの操作によって剣役物Ｙｍ３が可変した場合と異なり、剣役物Ｙｍ３に付随するＬＥＤを全消灯させた後に初期位置へと可変させる構成としている。このように構成することで、変動演出の一環として剣役物Ｙｍ３可動していないことを遊技者に分かり易く把握させることができる。図３２８は、剣役物Ｙｍ３の可動が制限されている場合の光量調整画面の一例である。本第９制御例では、剣役物Ｙｍ３が環境調整位置から初期位置へと可変した場合に、一定期間（１０秒間）は剣役物Ｙｍ３の可動を制限する構成としている。このように構成することで、変動演出の一環として剣役物Ｙｍ３を可動させる演出態様が設定された場合に、環境調整位置から初期位置へと可変している期間に演出の実行タイミングとなってしまい、剣役物Ｙｍ３が不自然な動作を行ったり、剣役物Ｙｍ３に負荷がかかり故障したりすることを抑制することができる。待機期間中に剣役物Ｙｍ３の可動が制限されている場合、即ち、光量調整を終了した遊技者が再度光量調整を実行した場合には、主表示領域Ｄｍの中央上側に剣役物Ｙｍ３が作動制限中であることを示すための案内態様を表示する表示領域ＨＲ４が形成される。表示領域ＨＲ４には、「役物作動制限中」という文字が表示されることにより、遊技者に対して剣役物Ｙｍ３が可動しないのは故障のためではないということを分かり易く報知できる。

【１１５５】

次に、図３２９～図３３１を参照して、本第９制御例にて実行されるリーチ演出の一つであるシャッター閉鎖リーチ演出の内容について説明する。シャッター閉鎖リーチ演出は、１つのリーチ演出を６段階に区切り、最終段階（６段階目）まで到達することができれば（即ち、所定回数シャッターが開閉すれば）、大当たり当選であることが報知されるリーチ演出である。以下、シャッター閉鎖リーチ演出の具体的な内容について説明する。まず、図３２９～図３３０を参照して、シャッター閉鎖リーチ演出の基本パターンについて説明する。図３２９（ａ）は、シャッター閉鎖リーチ演出開始時の表示画面の一例である。主表示領域Ｄｍの正面視左側と正面視右側には、次の段階に進むことができるか否かを煽るためのシャッターＳｔ１，Ｓｔ２が表示され、主表示領域Ｄｍの中央上側には、演出の進捗度合いを報知するための案内態様が表示される表示領域ＨＲ４が形成される。また、副表示領域Ｄｓには、演出の成功条件を報知するための遊技情報報知態様が表示される。表示領域ＨＲ４に「シャッター閉鎖で継続１／６」という文字が表示され、副表示領域Ｄｓに「完走できれば大当たり」と言う文字が表示されることにより、主表示領域Ｄｍに表示されているシャッターＳｔ１，Ｓｔ２が閉鎖することで段階が進み、表示領域ＨＲ４の表示が「６／６」になれば大当たりであることを遊技者に分かり易く報知できる。また、主表示領域Ｄｍの中央部には第３図柄として「３」図柄が２つと、第３図柄が変動中であることを示す下向きの矢印が表示されており、「３」図柄のリーチ状態であることを示している。図３２９（ａ）に示すように、シャッター閉鎖リーチ演出では、シャッターＳｔ１，Ｓｔ２がガタガタと振動している状態が、次の段階に進むか否かの分岐演出であり、次の段階に進む場合には、図３２９（ｂ）に示すように、シャッターＳｔ１とＳｔ２が閉鎖することにより、シャッターＳｔ１に表示されていた「継」の文字Ｓｔ１ａと、シャッターＳｔ２に表示されていた「続」の文字Ｓｔ２ａが合体することで「継続」となり、演出が継続することを遊技者に分かり易く報知する構成としている。

【１１５６】

また、シャッターＳｔ１，Ｓｔ２の閉鎖に合わせて表示領域ＨＲ４に表示される演出の進捗度合いが「１／６」から「２／６」に可変することにより、シャッターＳｔ１，Ｓｔ２が閉鎖したことで次の段階に進んだことを遊技者が認識できる。一方、図示しないが、分岐演出において次の段階に進まない場合には、シャッターＳｔ１，Ｓｔ２が閉鎖されることなく振動が止まり、演出の終了を示す終了態様（例えば、「失敗」の文字）が表示される。このように構成することで、リーチ演出が終了したことを遊技者に分かり易く報知することができる。図３３０（ａ）は、シャッター閉鎖リーチ演出の５段階目まで到達し

た場合の表示画面の一例である。図３２９（ａ）の状態とは異なり、主表示領域Ｄｍの中央部には、第３図柄として「７」図柄がリーチ状態で表示され、シャッターＳｔ１に表示される「継」の文字Ｓｔ１ａが「祝」の文字Ｓｔ１ｂに、シャッターＳｔ２に表示される「続」の文字Ｓｔ２ａが「福」の文字Ｓｔ２ｂにそれぞれ可変している。このように、シャッターＳｔ１，Ｓｔ２の文字が次の段階に進むことを示す「継続」から大当たり当選であることを示す「祝福」に可変することで、次にシャッターＳｔ１，Ｓｔ２が閉鎖すると大当たりであることを遊技者に分かり易く報知している。ここで、本第９制御例のシャッター閉鎖リーチ演出では、シャッターＳｔ１，Ｓｔ２が閉鎖する毎に、主表示領域Ｄｍに停止表示されている第３図柄の数字が１ずつ加算されていく構成としている。従って、図３３０（ａ）に示す例では、図３２９（ａ）の状態からシャッターＳｔ１，Ｓｔ２が４回閉鎖しているため、「３」図柄に４加算され「７」図柄に可変している。従って、５段階目でシャッターＳｔ１，Ｓｔ２が閉鎖した場合には、主表示領域Ｄｍに停止表示されている第３図柄の数字は「８」図柄となり、図３３０（ｂ）に示すように、シャッターＳｔ１，Ｓｔ２が完全開放され、２つの「８」図柄の間に大当たり当選であることを示す報知態様ｎｚ１が表示されることで大当たり当選が報知される。

【１１５７】

本第９制御例では、シャッター閉鎖リーチの１段階目で停止表示されている第３図柄の数字は、特別図柄の当否判定結果に基づいてランダムに決定する構成であり、例えば、シャッター閉鎖リーチ演出の１段階目で停止表示されている第３図柄の数字が「２」図柄であれば、最終段階（６段階目）到達時に「７」図柄が表示されることになる。なお、後述するが、本第９制御例では、停止表示されている第３図柄の数字によって遊技者が大当たり種別を予測できる構成としており、「７」図柄は、大当たり遊技のラウンド数が最も多く、大当たり遊技終了後に確変遊技状態が設定される大当たり種別である「大当たりＡ」に当選した場合のみ表示される第３図柄種別であり、それ以外の図柄は、大当たりＡよりも大当たり遊技のラウンド数が少ない大当たり種別である「大当たりＢ」と、大当たりＡよりも大当たり遊技のラウンド数が少なく、大当たり遊技終了後に確変遊技状態が設定されない「大当たりＣ」に当選したことを示している。このように、１段階目で停止表示されている第３図柄の数字から、遊技者は最終段階到達時に表示される第３図柄の数字を予測することができるため、シャッター閉鎖リーチの１段階目で停止表示されている第３図柄の数字に興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。以上、シャッター閉鎖リーチ演出の基本パターンについて説明した。上述したように、シャッター閉鎖リーチ演出の基本パターンは、遊技者に対して最終段階まで到達できるか否かを楽しませるものである。しかしながら、単に分岐演出においてシャッターＳｔ１，Ｓｔ２が閉鎖するか否かを見せるだけでは、単調な演出となってしまい、遊技者が早期に演出に飽きてしまうという問題があった。この問題に対して、本第９制御例では、最終段階に到達するまでの過程で実行される演出の態様によって、最終段階で実行される演出の態様が可変する構成を加えている。図３３１を参照して、シャッター閉鎖リーチ演出の特殊パターンの一例について説明する。

【１１５８】

図３３１（ａ）は、シャッター閉鎖リーチ演出の３段階目でカプセル獲得演出が発生した場合の表示画面の一例である。シャッター閉鎖リーチの２段階目の分岐演出においてシャッターＳｔ１，Ｓｔ２が閉鎖した後、シャッター閉鎖リーチの３段階目が開始されるとカプセルＣｐ１を獲得する演出が実行される場合がある。このカプセルＣｐ１は３段階目の時点では中身が何か分からない態様で表示される。カプセルＣｐ１を獲得すると、主表示領域Ｄｍの正面視右下側にカプセル保有数を報知するための遊技情報報知態様を表示する表示領域ＨＲ４が形成される（図３３１（ｂ）参照）。そして、図３３１（ｂ）に示すように、５段階目の分岐演出において、表示領域ＨＲ４に表示されているカプセルＣｐ１が開放され、カプセルＣｐ１の中からＨＯＬＤ券Ｃｐ１ａが飛び出し、主表示領域Ｄｍに停止表示されている第３図柄の数字に貼り付く演出が実行される。このＨＯＬＤ券Ｃｐ１ａは、現在表示されている図柄の数字を、シャッターＳｔ１，Ｓｔ２が閉鎖しても更新さ

せないことができるものであり、この場合、５段階目の分岐演出が成功すると、６段階目で「７」図柄によって大当たり当選が報知される。なお、カプセルＣｐ１の中身は、ＨＯＬＤ券Ｃｐ１ａだけでなく、他にも「カギ」を模した表示態様が選択されるパターンを規定している。このカギが選択された場合には、カギの使用が成功した段階でシャッターＳｔ１，Ｓｔ２が完全開放され、その時点で表示されている図柄の数字によって大当たり当選であることが報知される。なお、カプセルＣｐ１からＨＯＬＤ券Ｃｐ１ａ等のアイテムが出現した場合であっても、大当たり当選が報知されない場合（即ち、外れ当選である場合）もあるため、遊技者に対してカプセルＣｐ１を獲得できるか、カプセルＣｐ１の中身は何か、アイテムの使用は成功するかといった興味を持たせることが可能となり、遊技者がシャッター閉鎖リーチに早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１１５９】

このように、本第９制御例では、シャッター閉鎖リーチ演出の演出態様を可変させるための演出可変態様であるカプセルＣｐ１を獲得可能な構成を加えることで、シャッター閉鎖リーチ演出の１段階目では表示される図柄の数字、３段階目ではカプセル獲得演出の有無、４段階目と５段階目ではカプセルＣｐ１の中身にそれぞれ興味を持たせることが可能であるため、シャッター閉鎖リーチ演出の開始から終了まで遊技者の演出に対する注目を持続させることができる。次に、図３３２～図３３４を参照して、本第９制御例にて実行されるリーチ演出の一つであるムービー実行リーチ演出について説明する。このムービー実行リーチ演出は、前半部分と後半部分に分かれており、リーチ演出の前半部分終了時に後半部分の演出に移行するか否かの分岐演出が実行される。この分岐演出が成功すると、リーチ演出の後半部分であるスペシャルムービーが開始される。そして、スペシャルムービーが終了すると大当たり当選であることが報知される。図３３２（ａ）は、ムービー実行リーチ演出の分岐演出が実行された場合の表示画面である。主表示領域Ｄｍの中央部に演出ボタン２２を模した表示用演出ボタンＳｗ６が表示され、その下にＳＷ有効期間を示すための報知態様である有効期間ゲージｇａ４が表示される。この有効期間ゲージｇａ４は、残有効期間を示すための残有効期間ｇａ４ａと、経過時間を示すための経過時間ｇａ４ｂで構成され、時間の経過に合わせて残有効期間ｇａ４ａの表示部分が減少し、経過時間ｇａ４ｂの表示部分が増加することで、遊技者に演出ボタン２２の操作が有効となる残り期間を報知ずる構成としている。また、副表示領域Ｄｓには、ムービー実行リーチ演出の成功条件となる遊技情報を示すための案内態様である「ボタンＰＵＳＨでスペシャルムービー開始？」という文字が表示される。主表示領域Ｄｍの中央に表示される表示用演出ボタンＳｗ６と、その上に遊技者に演出ボタンの操作を促すための示唆態様である下向きの矢印が表示されることに加えて、副表示領域Ｄｓの案内態様が表示されることで、遊技者に演出ボタン２２を操作すると演出が発展する可能性があることを分かり易く報知している。

【１１６０】

図３３２（ｂ）は、分岐演出中に演出ボタン２２が操作された場合のスペシャルムービー終了時の表示画面の一例である。主表示領域Ｄｍの中央上側には、スペシャルムービーが終了したことを示す報知態様を表示するための表示領域ＨＲ４が形成される。この表示領域ＨＲ４に「スペシャルムービー終了」と表示されることで、遊技者はスペシャルムービーが終了したことを容易に認識することができる。なお、本第９制御例では、スペシャルムービーが終了した場合に表示領域ＨＲ４において報知態様を表示する構成としたが、これに限るものではなく、遊技者にスペシャルムービーが終了したことを認識させることができる態様であれば良い。ここで、本第９制御例におけるムービー実行リーチ演出のスペシャルムービーは、遊技者がＳＷ有効期間中に演出ボタン２２を操作しなかった場合を想定してムービーの再生時間を設定している。このように構成することで、遊技者が演出ボタン２２を操作しなかった場合にスペシャルムービーが特別図柄の変動時間内で終了しないという不具合が生じない。一方で、ＳＷ有効期間中に遊技者が演出ボタン２２を操作した場合には、遊技者が演出ボタン２２を操作した時点からスペシャルムービーが開始されるため、スペシャルムービー終了時に特別図柄の変動時間が終了していない状態となる

。このため、本第９制御例では、スペシャルムービー終了時に特別図柄の変動が終了していない場合には、スペシャルムービー終了時から特別図柄の変動停止までの間、仮停止した図柄を揺れ待機させる構成としている。従って、遊技者がＳＷ有効期間中に演出ボタン２２を操作しなかった場合には、図３３３に示すように、スペシャルムービー終了に合わせて、小表示領域Ｄｍ１に表示されている第４図柄も大当たり当選を示す表示態様で停止し、第３図柄も大当たり当選を示す表示態様で停止して、副表示領域Ｄｓに大当たり当選を示すための報知態様が表示されることで、遊技者に大当たり当選であることが報知される。

【１１６１】

一方、ＳＷ有効期間中に遊技者が演出ボタン２２を操作した場合には、図３３２（ｂ）に示すように、小表示領域Ｄｍ１では第４図柄が変動中であっても、スペシャルムービー終了に合わせて第３図柄が大当たり当選を示す表示態様で仮停止し、副表示領域Ｄｓには大当たり当選を示すための報知態様が表示される。このように、ムービー実行リーチ演出では、ＳＷ有効期間中に演出ボタン２２を操作した遊技者に、特別図柄の変動停止前に大当たり当選であることが報知される。図３３４は、スペシャルムービーの演出時間と特別図柄の変動時間との関係を示したタイミングチャートである。上述したように、分岐演出中に演出ボタン２２が操作された場合にはスペシャルムービー終了から変動停止までの期間に図柄揺れ期間が設定され、大当たり報知が変動停止よりも前に実行されることが示されている。

【１１６２】

＜第９制御例における電気的構成について＞

次に、図３３５を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図３３５は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図３３６を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図３３６は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【１１６３】

特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ（Ｃ３）と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使

用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と、普通図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図３４６参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図３５７参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第１球口６４への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｓａと、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第２入球口６４０への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｓｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｓａには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納され、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｓｂには、第２入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値が格納される。

【１１６４】

そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｓａの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｓｂの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。なお、本第９制御例では、特別図柄の種別が２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を１種類としても良い。そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成すれば良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機１０であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本第９制御例のように、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機１０であれば、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｓａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｓｂ）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。

【１１６５】

また、本第９制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れのみとなるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した

場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。さらに、本第９制御例のＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１エリア）からなるスルーゲート６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｖｃが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｖｃには、スルーゲート６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタＣＳ２の各値がそれぞれ格納される。

【１１６６】

そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｖｃの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図３３６を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～９９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９９の値を取り得るカウンタの場合は９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～３９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～３９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図３４６参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３５７参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本第９制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｓａに、第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｓｂに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ｖａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ｖａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

【１１６７】

ここで、図３３８を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ｖａについて説明する。図３３８は、第１当たり乱数テーブル２０２ｖａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ｖａは、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。具体的には、第１当たり乱数テーブル２０２ｖａには、大当たりと判定される判定値を遊技状態（特別図柄の確率状態）に応じて異ならせて規定している。図３３８に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「５～９９９」）が外れの判定値として規定されている。また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～１９」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「２０～９９９」）が外れの判定値として規定されている。つまり、第１当たり乱数テーブル２０２ａの更新範囲は「０～９９９」の１０００個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は１／２００（１０００個のうち５個）となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は１／５０（１０００個のうち２０個）となる。なお、本第９制御例では、２種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しても良いし、３種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。こ

の場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。

【１１６８】

また、本第９制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の２種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第３の抽選結果として、「外れ」の１種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置６５を「大当たり」よりも短い期間（１ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の１種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第１当たり乱数テーブル２０２ｖａに「小当たり」に対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、１つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。

【１１６９】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本第９制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｓａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｓｂに格納される。本第９制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本実施形態では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１当たり種別選択テーブル２０２ｓｃを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図３３９（ａ）を参照して大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂの内容について説明をする。図３３９（ａ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｖｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。上述した通り、この第１当たり種別選択テーブル２０２ｖｂは、第１特別図柄の抽選または第２特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。

【１１７０】

具体的には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「０」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｓｈの値に「１２０」が、確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合

は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は１％（１／１００）である。第１当たり種別カウンタＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「１」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たりのラウンド数が３ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｓｈの値に「１２０」が、確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は１％（１／１００）である。

【１１７１】

また、図３３９（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、大当たりのラウンド数が３ラウンドであり、通常大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短中カウンタ２０３ｖｔの値に「１００」が、確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「０」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が９８個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は９８％（９８／１００）である。即ち、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る２個の大当たり種別（大当たりＢ、大当たりＣ）は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖへの球の通過させ易さを異ならせており、「大当たりＢ」のほうが「大当たりＣ」よりも大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させ易い大当たり遊技が実行されるように構成している。よって、「大当たりＢ」は、「大当たりＣ」よりも有利な大当たり種別となる。次に、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｓｈの値に「１２０」が、確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「０」が設定される。

【１１７２】

特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は２５％（２５／１００）である。また、図３３９（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２５～４１」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たりのラウンド数が３ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短中カウンタ２０３ｖｔの値に「１２０」が、確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウン

タＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１２個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は１２％（１２／１００）である。また、図３３９（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「４２～５１」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ」は、大当たりのラウンド数が２ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短中カウンタ２０３ｖｔの値に「１２０」が、確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「０」が設定される。

【１１７３】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＤ」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。また、図３３９（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５２～６８」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短中カウンタ２０３ｖｔの値に「１２０」が、確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１７個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＥ」が決定される割合は１７％（１７／１００）である。また、図３３９（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６９～８２」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＦ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ」は、大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短中カウンタ２０３ｖｔの値に「１２０」が、確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「０」が設定される。

【１１７４】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１４個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＦ」が決定される割合は１４％（１４／１００）である。また、図３３９（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８３～９０」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＧ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＧ」は、大当たりのラウンド数が６ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短中カウンタ２０３ｖｔの値に「１２０」が、確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＧ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が８個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＧ」が決定される割合は８％（８／１００）である。また、図３３９（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９１～９７」の範囲に対し

て、大当たり種別として「大当たりＨ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＨ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短中カウンタ２０３ｖｔの値に「１２０」が、確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「０」が設定される。

【１１７５】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＨ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が７個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＨ」が決定される割合は７％（７／１００）である。また、図３３９（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９８」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＩ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＩ」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短中カウンタ２０３ｖｔの値に「１２０」が、確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＩ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＩ」が決定される割合は１％（１／１００）である。また、図３３９（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＪ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＪ」は、大当たりのラウンド数が９ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短中カウンタ２０３ｖｔの値に「１２０」が、確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ２０３ｖｕの値に「０」が設定される。

【１１７６】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＪ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＪ」が決定される割合は１％（１／１００）である。即ち、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る９個の大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ、大当たりＤ、大当たりＥ、大当たりＦ、大当たりＧ、大当たりＨ、大当たりＩ大当たりＪ）は、何れも確変大当たり遊技が実行されるが、大当たり遊技のラウンド数を異ならせており、最も多くのラウンド遊技が実行される「大当たりＡ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たりＤ」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。以上、説明をした通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず確変大当たり遊技が実行されるため、２％の割合で確変大当たり遊技が実行される第１特別図柄抽選よりも、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、有利な大当たり種別となる。図３３６に戻り説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図３５７参照）

が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｖｃ（図３４０参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【１１７７】

ここで、図３４０を参照して、変動パターンテーブル２０２ｓｃについて説明する。この変動パターンテーブル２０２ｓｃは、図３４０（ａ）に示すように、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｖｃ１（図３４０（ｂ）参照）と、外れ（通常）用変動パターンテーブル２０２ｓｃ２（図３４０（ｃ）参照）と、外れ（確変・時短）用変動パターンテーブル２０２ｓｃ３（図３４０（ｄ）参照）とが少なくとも規定されている。まず、図３４０（ｂ）を参照して、大当たり用テーブル２０２ｓｃ１について説明する。図３４０（ｂ）は、この大当たり用変動パターンテーブル２０２ｖｃ１の内容を模式的に示した模式図である。大当たり用変動パターンテーブル２０２ｖｃ１は、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。大当たりの変動パターンとしては、ノーマルリーチ各種（３０秒）、スーパーリーチ各種（６０秒）、スペシャルリーチ（９０秒）がそれぞれ規定されている。大当たり用変動パターンテーブル２０２ｖｃ１には、変動種別カウンタＣＳ１の値毎に、各変動パターンが対応付けられている。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１の値の判定値として「０～５０」の範囲にはノーマルリーチ各種（３０秒）の変動パターンが対応付けられ、「５１～１７９」の範囲にはスーパーリーチ各種（６０秒）の変動パターンが対応付けられ、「１８０～１９８」の範囲にはスペシャルリーチ各種（９０秒）の変動パターンが対応付けられている。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、特別図柄の抽選結果が大当たりとなる場合の変動パターンを選択する場合に、取得している変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する判定値が設定されている変動パターンを大当たり用変動パターンテーブル２０２ｖｃ１より選択する。

【１１７８】

図３４０（ｃ）は、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｖｃ２の内容を模式的に示した模式図である。外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｖｃ２は、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の抽選結果が外れであった場合に選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。特別図柄の抽選結果が外れである場合には、上述したように、図示しない停止種別選択テーブルより停止種別が完全外れ（非リーチ）であるか、リーチ外れ（リーチ共通）であるかが停止種別選択カウンタＣ３の値によって決定される。具体的には、例えば、特別図柄の低確率状態において停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～７９」の範囲にあれば完全外れを設定し、「８０～９９」の範囲にあれば外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）を設定する。ここで、変動パターン種別が、完全外れである場合には、変動時間が比較的短い短外れ（７秒）と、変動時間が比較的長い長外れ（１０秒）のいずれかが設定される。短外れ（７秒）に対しては、「０～９８」が、長外れ（１０秒）に対しては、「９９～１９８」が変動種別カウンタＣＳ１の判定値として設定されている。また、外れリーチに対しては、変動種別カウンタＣＳ１の判定値が「０～１４９」の範囲には外れのノーマルリーチ各種（３０秒）が、「１５０～１９７」の範囲には外れのスーパーリーチ各種（６０秒）が、「１９８」には外れのスペシャルリーチ各種（９０秒）がそれぞれ設定されている。このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、通常遊技状態時に特別図柄の抽選結果が外れである場合には、停止種別が決定され、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｖｃ２より取得している変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｖｃ２より変動パターンを選択する。

【１１７９】

図３４０（ｄ）は、外れ用（確変・時短）変動パターンテーブル２０２ｓｃ３の内容を模式的に示した模式図である。この外れ用（確変・時短）変動パターンテーブル２０２ｓｃ３は、特別図柄の確変状態において、特別図柄の抽選が外れとなった場合に選択される

変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。この外れ用（確変・時短）変動パターンテーブル２０２ｓｃ３では、設定されている変動種別カウンタＣＳ１の値が、上述した外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｖｃ２とは異なっている。なお、上述したように、遊技状態が確変遊技状態である場合には、図示しない停止種別選択テーブルにより停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～８９」の範囲にあれば、完全外れが決定され、「９０～９９」の範囲にあれば外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）が決定される。このように、通常遊技状態よりも確変遊技状態、または、時短遊技状態である場合には、外れである場合にリーチとなる確率が低く設定されている。よって、確変時に外れの変動時間が長くなってしまい、大当たりとなるまでの期間が長くなってしまうことを抑制できる。よって、大当たりし易い確変遊技状態時に遊技が間延びしてしまい、遊技者が退屈に感じる不具合を抑制できる。図３３６に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図３４６参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｖｃに格納される。

【１１８０】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｖｄによって設定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｖｄによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たりと判定する。また、この第２当たり乱数テーブル２０２ｖｄは、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。この第２当たり乱数テーブル２０２ｖｄに規定されている内容について、図３３９（ｂ）を参照して説明をする。図３３９（ｂ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｖｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図３３９（ｂ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～１４９」の範囲に普図当たりが規定されている。つまり、本第９制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／１００）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行される本実施形態において、通常状態中に普図当たりに当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され第２入球口６４０内に球が入球する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／２）が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

【１１８１】

また、本第９制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも長い変動時間（例えば、１０秒）が設定されるように構成している。このように、普通図柄抽選で当たり当選する確率と、普通図柄変動の変動時間の長さと、を遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第２入球口６４０へと球を入球させ易い遊技状態（確変状態、時短状態）を容易に設定すること

ができる。さらに、本第９制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行された普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、第２入球口６４０へと球を複数個入球させることが可能な動作態様（ロング開放）で電動役物６４０ａが開放動作される普図当たり遊技を実行可能に構成している。よって、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）であっても、一時的に第２入球口６４０へと球を入球させ易くすることができるため、どのような遊技状態が設定されている状態であっても、遊技者に対して第２特別図柄抽選が実行される可能性を残すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２９９）、タイマ割込処理（図３４６参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３５７参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【１１８２】

図３３５に戻り説明を続ける。ＲＯＭ２０２は、図３３６に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図３３７（ａ）を参照して、本第９制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図３３７（ａ）は、本第９制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図３３７（ａ）に示した通り、本第９制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数テーブル２０２ｖａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｖｂ、変動パターン選択テーブル２０２ｖｃ、第２当たり乱数テーブル２０２ｖｄを少なくとも有している。なお、第１当たり乱数テーブル２０２ｖａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｖｂ、変動パターン選択テーブル２０２ｖｃ、第２当たり乱数テーブル２０２ｖｄについては、図３３６に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。図３３５に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図３３６に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【１１８３】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図５１参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図５０参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３５５参照）が即座に実行される。また、ＲＡＭ２０３は、図３３７（ｃ）に示すように、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｖａ、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｖｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｖｃ、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｖｄ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｖｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｖｆ、確変フラグ２０３ｖｇ、確変設定フラグ２０３ｖｈ、確変通過カウンタ２０３ｖｉ、入賞個数カウンタ２０３ｖｊ、動作カウンタ２０３ｖｋ、報知カウンタ２０３ｖｍ、残球タイマフラグ２０３ｖｎ、残球タイマ２０３ｖｏ、確変有効フラグ２０３ｖｐ、確変有効タイマ

２０３ｖｒ、排出個数カウンタ２０３ｖｓ、時短中カウンタ２０３ｖｔ、確変中カウンタ２０３ｖｕ、その他メモリエリア２０３ｖｚを少なくとも有している。特別図柄１保留球格納エリア２０３ｖａは、図３３６に示すように１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、第１入賞口６４に入賞したことに基づいて取得された第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２の各値がそれぞれ格納される。

【１１８４】

より具体的には、球が第１入賞口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ３の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本実施形態では、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア（第２保留エリア～第４保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。特別図柄２保留球格納エリア２０３ｖｂは、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｖａに対して、第２入賞口６４０への入賞に対して取得されたカウンタ値がそれぞれ記憶される点で異なるのみで、その他の構成については、同一であるので、詳細な説明については省略する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｖｃは、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｖａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｖｂと同様に、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有している。これらの各エリアには、第２当たり乱数カウンタＣ４が格納される。

【１１８５】

より具体的には、球が左右何れかの普通始動口６７を通過したタイミングで、カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｖａと同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア２０３ｖｃの保留第１エリアに記憶されているカウンタＣ４の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶されたカウンタＣ４の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｖａの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｖｄは、第１入賞口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｖｄは、初期値がゼロに設定されており、第１入賞口６４へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図３５１のＦ６

０４参照）。一方、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｖｄは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図３４７のＦ２１１参照）。

【１１８６】

この特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｖｄの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）は、特別図柄１保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図３４７のＦ２１２、図３５１のＦ６０５参照）。特別図柄１保留球数コマンドは、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｖｄの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。音声ランプ制御装置１１３は、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｖｄの値が変更される度に、主制御装置１１０より送信される特別図柄１保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｖｂによって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置１１０に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。なお、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１の保留球数図柄（保留図柄）を表示する。特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｖｅは、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｖｄに対して、第２入賞口６４０に入賞して、保留された保留球の数が格納される点で相違する点で異なるので、その詳細な説明については省略する。なお、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｖｅの値が変更されると、特別図柄２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に対して通知される。

【１１８７】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｖｆは、普通始動口６７における球の通過に基づいて第２図柄表示装置８３で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｖｆは、初期値がゼロに設定されており、球が普通始動口６７を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図３５４のＦ９０４参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｖｆは、新たに普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される毎に、１減算される（図３５３のＦ８０５参照）。球が左右何れかの普通始動口６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｖｆの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）が４未満であれば、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア２０３ｖｃに記憶される（図３５４のＦ９０５）。一方、球が左右いずれかの普通始動口６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｖｆの値が４であれば、普通図柄保留球格納エリア２０３ｖｃには新たに何も記憶されない（図３５４のＦ９０３：Ｎｏ）。確変フラグ２０３ｖｇは、現在の遊技状態が確変遊技状態（確変遊技状態）であるか否かを示すフラグである。確変フラグ２０３ｖｇがオンに設定されていると、遊技状態が確変遊技状態であることを示し、オフであると低確率遊技状態（時短遊技状態含む）であることを示している。本第９制御例では、大当たり遊技終了時に後述する確変設定フラグ２０３ｖｈがオンに設定されている場合に確変フラグ２０３ｖｇがオンに設定される（図３６０のＦ１３０４参照）。一方、大当たり遊技が開始される場合にオフに設定される。なお、初期化された状態では、オフに設定され、通常の電源断が発生した場合には、電源断直前の状態がバックアップされるように構成されている。

【１１８８】

確変設定フラグ２０３ｖｈは、大当たり遊技後に遊技状態を確変遊技状態に移行させるか否かを示すフラグである。本パチンコ機１０では、遊技状態が確変遊技状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中に確変スイッチ６５ｅ３（図３１９（ａ）参照）に遊技球が通過したか否かにより決定される。ここで、この確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が通過す

ると確変設定フラグ２０３ｖｈがオンに設定される（図３６２のＦ１２４２）。一方、この確変設定フラグ２０３ｖｈは、確変フラグ２０３ｖｇがオンに設定される（図３６０のＦ１３０６）のに基づいて、オフに設定される。なお、この確変設定フラグ２０３ｖｈは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、初期化された状態ではオフに設定される。なお、電源投入時に確変設定フラグ２０３ｖｈがオンに設定されている場合には、確変スイッチ６５ｅ３に電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ２０３ｖｈを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチ６５ｅ３を通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ２０３ｖｉが０より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ２０３ｖｈのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。

【１１８９】

確変通過カウンタ２０３ｖｉは、大当たり遊技中の１つのラウンド（本第９制御例では、大当たりＡ，Ｂ、Ｄ～Ｊでの２ラウンド）で確変スイッチ６５ｅ３を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ２０３ｖｉと後述する排出個数カウンタ２０３ｖｓとの合計により第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ２０３ｖｉは、確変スイッチ６５ｅ３を通過した場合に１ずつ加算されて更新される（図３６２のＦ１２４１）。また、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球の数と排出個数が一致するかの処理を実行した後に、初期値である「０」にリセットされる（図３６３のＦ１２７１）。なお、この確変通過カウンタ２０３ｖｉは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。入賞個数カウンタ２０３ｖｊは、大当たり遊技における１つのラウンドで第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに入賞した遊技球の数（即ち、第１可変入賞装置６５に入球した遊技球の数）をカウントするためのカウンタである。具体的には、第１可変入賞装置６５に設けられた検出口６５ａ１（図３１９参照）を遊技球が通過したと検出されることに基づいて、１ずつ加算されて更新される（図３６２のＦ１２３３）。一方、１つのラウンドが終了した場合に、第１可変入賞装置６５に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３ｖｊの値）と排出された個数（排出個数カウンタ２０３ｖｓと確変通過カウンタ２０３ｖｉとの合計値）とが一致しているか判別（図３６３のＦ１２６７）された後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この入賞個数カウンタ２０３ｖｊの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【１１９０】

動作カウンタ２０３ｖｋは、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋがオン（励磁）に設定される時間を計時（カウント）するためのカウンタである。本パチンコ機１０では、大当たりＡでは、２ラウンドの開始に基づいて流路ソレノイド６５ｋが５秒間オンに設定され、大当たりＣでは２ラウンドの開始に基づいて流路ソレノイド６５ｋが０．５秒間オンに設定される。動作カウンタ２０３ｖｋには、大当たりＡでは、２ラウンドの開始データとして５秒に対応するカウンタ値が設定され、大当たりＣでは０．５秒に対応するカウンタ値が設定される（図３５９のＦ１２０２）。一方、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１１の実行する入賞処理（図３６２、Ｆ１１１５）のＦ１２３９の処理において１ずつ減算されて更新される。また、この動作カウンタ２０３ｖｋの値が０と判別されること（図３６２のＦ１２４３：Ｙｅｓ）に基づいて、流路ソレノイド６５ｋがオフに設定される。なお、この動作カウンタ２０３ｖｋは、電源断時にはバックアップされ、初期化された状態では、初期値である０が設定される。このように、動作カウンタ２０３ｖｋを設定して流路ソレノイド６５ｋを制御することで、確変スイッチ６５ｅ３への入賞を大当たり種別により制御できる。報知カウンタ２０３ｖｍは、遊技者の注意を惹きつけるための報知演出（本第９制御例では、「液晶を見て」という音声）を出力するタイミングを判別するためのカウンタである。本第９制御例では２ラウンド目の終了タイミング（第１可変入賞装

置６５に１０球入賞か３０秒が経過）に１秒間に対応する報知カウンタ２０３ｖｍが設定される。この報知カウンタ２０３ｖｍは、主制御装置１１０の報知処理（図３６１、Ｆ１１１４）のＦ１２２４の処理により１ずつ減算されて更新される。報知カウンタ２０３ｖｍが０となることに基づいて、音声ランプ制御装置１１３に対して出力される報知コマンドが設定される。音声ランプ制御装置１１３では、このコマンドを受信すると上記した音声を出力する為の処理が実行される。

【１１９１】

このように構成することで、流路ソレノイド６５ｋが動作される２ラウンド目の開始前に「液晶を見て」という音声が出力されるので、遊技者は、液晶に相当する第３図柄表示装置８１を注視する。２ラウンド目には、流路ソレノイド６５ｋが作動するので、その作動を遊技者に注視されると、実行されている大当たり種別を流路ソレノイド６５ｋの動作期間により判別されてしまう。遊技者には大当たり遊技の終了まで確変遊技状態が付与されることへの期待を持ち続けさせるために、切替部材６５ｈ（図３１９（ａ）参照）の動きを遊技者が見え難くするような報知演出が実行されている。しかしながら、２ラウンド目が終了した場合に、インターバル表示中に切替部材６５ｈを遊技者が見てしまう虞があるので、そのインターバル期間中に、音声により第３図柄表示装置８１を注視するように報知する報知演出が実行される。これにより、インターバル演出が実行された後に、表示される表示内容に遊技者の注意を惹きつけることができ、切替部材６５ｈの動作から遊技者の注意をそらすことができる。なお、本第９制御例では、第３図柄表示装置８１を見せるように報知することで、切替部材６５ｈから遊技者の注意をそらすように構成したが、それに限らず、２ラウンド開始前に、第１可変入賞装置６５に遊技者の手をかざすように報知することで、切替部材６５ｈの動きを遊技者の手によって隠れるように報知してもよい。また、第３図柄表示装置８１に限らず、装飾ランプ３４等を遊技者に見るように報知することで、遊技者の注意をそらすように構成してもよい。さらに、２ラウンド中に、３次元コード等を表示させて、携帯電話で読み取るように促す報知をすることで、遊技者の注意をそらすように構成してもよい。本第９制御例では、注意をそらす演出は、切替部材６５ｈの動作が終了するまでの最長時間（２ラウンド開始から５秒間）が設定される。これにより、報知時間により大当たりＡであるか大当たりＢであるかが判別される不具合を抑制できる。

【１１９２】

残球タイマフラグ２０３ｖｎは、１のラウンドで第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が閉鎖したことを示すフラグである。この残球タイマフラグ２０３ｖｎがオンに設定されていると、１のラウンドで第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が開放状態から閉鎖状態に設定されたことを示している。この残球タイマフラグ２０３ｖｎがオンに設定されることで、後述する残球タイマ２０３ｖｏが１ずつ加算されて更新される（図３６３のＦ１２６４参照）。残球タイマ２０３ｖｏは、開閉扉６５ｆ１が閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、第１可変入賞装置６５内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。残球タイマ２０３ｖｏは、予め設定されている１のラウンドが終了して第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が閉鎖した場合に、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本第９制御例では、第１可変入賞装置８１に入賞した遊技球が排出されるまでに必要な時間は２秒であり、本第９制御例では、予め３秒に対応するカウンタ値が残球タイマ２０３ｖｏの上限値として設定されている。この残球タイマ２０３ｖｏの上限値（本第９制御例では、３秒）となったことに基づいて、第１可変入賞装置６５への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される（図３６３のＦ１２６７）。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、第１可変入賞装置６５内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。よって、不正に第１可変入賞装置６５内に遊技球を残存させておき、２ラウンドの開始タイミングで衝撃等を与えて、実際よりも早く切替部材６５ｈまで遊技球を到達させて、大当たりＢであっても確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させる不正を抑

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

【１１９３】

確変有効フラグ２０３ｖｐは、流路ソレノイド６５ｋがオフに設定された後に、遊技球が確変スイッチ６５ｅ３に通過した場合に、その通過を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ２０３ｖｐがオンに設定されている場合には、流路ソレノイド６５ｋがオンであることに基づいて、特別排出口６５ｅ２（図３１９（ａ）参照）に流入した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過するのに必要な時間以下であることを示している。即ち、確変有効フラグ２０３ｖｐがオンである期間は、確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。確変有効タイマ２０３ｖｒは、上述した確変有効フラグ２０３ｖｐがオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ２０３ｖｒにより流路ソレノイド６５ｋがオフとなった後に、確変スイッチ６５ｅ３を正常に通過するのに必要な期間を判別（計測）することができる。本第９制御例では、特別排出口６５ｅ２に入球した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過するのに要する時間は１秒である。確変有効タイマ２０３ｖｒの上限値は１．２秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に確変スイッチ６５ｅ３を通過しても不正と判別して通過と判別しない。これにより、切替部材６５ｈが特別排出口６５ｅ２に誘導しない状態で、不正に特別排出口６５ｅ２に入球させて確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させたり、確変スイッチ６５ｅ３の下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサーを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。排出個数カウンタ２０３ｖｓは、１のラウンドで排出確認スイッチ６５ｅ４（図３１９（ａ）参照）を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ２０３ｖｓは、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球の数と排出個数とが判別された後に初期値である０にリセットされる（図３６３のＦ１２７１）。

【１１９４】

時短中カウンタ２０３ｖｔは、時短遊技状態における残りの特別図柄の変動回数をカウントするためのカウンタである。この時短中カウンタ２０３ｖｔは、大当たり遊技終了時に確変設定フラグがオフである場合に、１００が設定される。即ち、本第９制御例では、大当たり遊技後に確変遊技状態に設定されない場合には、１００回の時短遊技状態に移行する。確変中カウンタ２０３ｖｕは、確変遊技状態における残りの特別図柄の変動回数をカウントするためのカウンタである。この確変中カウンタ２０３ｖｕは、大当たり遊技終了時に確変設定フラグがオンである場合に、１２０が設定される。即ち、本第９制御例では、大当たり遊技終了後に確変遊技状態が設定される場合には、１２０回の確変遊技状態に移行する。その他メモリエリア２０３ｖｚは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。図３３５に戻って説明を続ける。払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入

力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。
【１１９５】
　払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。なお、本第９制御例における発射ソレノイドを駆動させる制御は、操作ハンドル５１の操作に基づいて実行される制御であって、遊技球を移動させることが可能な発射ソレノイドを駆動させる制御であるので、移動する物体を移動させることが可能なソレノイドを、遊技者による所定の操作に基づいて駆動させる制御と言える。音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（スピーカ３０８など）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。
【１１９６】
　図３３５に示す通り、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２Ａ（演出ボタン２２、選択ボタン６００）、駆動モータ群が接続されている。この駆動モータ群には剣役物用モータ７７１と、チェンジ役物用モータ７７３，７７４と、その他モータが含まれている。上述した各モータはステッピングモータとモータドライバとにより構成されており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１から各モータドライバに対して動作内容を設定する動作コマンド（動作（回転）速度（ｐｐｓ）、動作ステップ数と、および動作（回転）方向を指定可能なコマン）が出力される。この音声ランプ制御装置１１３から出力されるモータ動作コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に格納される動作シナリオテーブル２２２ｖｆに規定される内容を参照して設定される。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２Ａからの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２Ａが操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、後面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信される

コマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。
【１１９７】
なお、遊技者によって枠ボタン２２Ａが操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン２２Ａへの操作内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン２２Ａへの操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本第９制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図３４１（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ｖａと、保留変化演出抽選テーブル２２２ｖｂと、保留色選択テーブル２２２ｖｃと、保留変化シナリオ選択テーブル２２２ｖｄと、シャッター閉鎖リーチ選択テーブル２２２ｖｅと、動作シナリオテーブル２２２ｖｆと、が少なくとも記憶されている。
【１１９８】
変動パターン選択テーブル２２２ｖａは、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。変動パターン選択テーブル２２２ｖａは、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。保留変化演出抽選テーブル２２２ｖｂは、第１演出カウンタ２２３ｖｆのカウンタ値に保留変化演出の態様（実行しない、単独保留変化演出、複合保留変化演出）がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より特図用の入賞コマンドを受信した場合に、この保留変化演出抽選テーブル２２２ｖｂに基づいて、その入賞情報に対応する保留図柄に対して保留変化演出を実行するか否かを決定する。
【１１９９】
ここで、図３４２（ａ）を参照して、保留変化演出抽選テーブル２２２ｖｂの内容について説明する。図３４２（ａ）は、保留変化演出抽選テーブル２２２ｖｂの内容を模式的に示した模式図である。図３４２（ａ）に示す通り、本第９制御例では、第１演出カウンタ２２３ｖｆのカウンタ値に基づいて、主制御装置１１０から受信した特図用の入賞コマンドに対応する保留図柄に対して保留変化演出を実行するか否かを決定する。第１演出カ

ウンタ２２３ｖｆの値が「０～２９」の範囲に対して「保留変化演出を実行しない」が対応付けて規定され、「３０～８９」の範囲に対して「単独保留変化演出」が対応付けて規定され、「９０～９８」の範囲に対して「複合保留変化演出」が対応付けて規定されている。ここで、単独保留変化演出とは、主制御装置１１０から特図用の入賞コマンドを受信した場合に、保留図柄の表示開始時の保留色を、保留色選択テーブル２２２ｖｃから決定された保留色で表示する演出である。なお、保留変化演出が実行されない場合には、保留色として「白」が設定される。また、複合保留変化演出とは、複数の保留図柄を用いた保留変化演出であり、予め設定された保留変化シナリオに基づいて、特別図柄の変動開始時に表示されている複数の保留図柄の保留色を可変させる演出である。図３４１（ａ）に戻り説明を続ける。保留色選択テーブル２２２ｖｃは、第２演出カウンタ２２３ｖｇのカウンタ値に保留色がそれぞれ設定されている。この保留色選択テーブル２２２ｖｃは、単独保留変化演出が実行される場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の色を決定するために参照されるテーブルである（図３７０のＦ２５５９参照）。ここで、図３４２（ｂ）を参照して、保留色選択テーブル２２２ｖｃの内容について説明する。図３４２（ｂ）は保留色選択テーブル２２２ｖｃの内容を模式的に示した模式図である。図３４２（ｂ）に示す通り、本第９制御例では、当否判定の結果と、第２演出カウンタ２２３ｖｇのカウンタ値に基づいて、保留図柄の保留色が決定される。

【１２００】

当否判定結果が「当たり」である場合、第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～２９」の範囲に対して保留色「白」が対応付けて規定され、「３０～５９」の範囲に対して保留色「青」が対応付けて規定され、「６０～８９」の範囲に対して保留色「黄色」が対応付けて規定され、「９０～１１９」の範囲に対して保留色「紫」が対応付けて規定され、「１２０～１７９」の範囲に対して保留色「緑」が対応付けて規定され、「１８０～１９４」の範囲に対して保留色「赤」が対応付けて規定され、「１９５～１９８」の範囲に対して保留色「虹」が対応付けて規定されている。当否判定結果が「当たり」である場合には、いずれの保留色が選択されても保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオンに設定され、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌに「当たり保留」であることを示す情報が格納される。保留演出情報格納エリア２２３ｖｌは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられており、保留図柄に対して保留変化演出を実行するための保留演出情報を格納するものである。保留演出制限中フラグ２２３ｖｍは、保留変化演出の対象となる保留図柄が表示されている期間に、他の保留図柄を対象とする保留変化演出が新たに設定されないようにするためのフラグである。上述したように、本第９制御例では、対象保留図柄の保留色と、前後の保留図柄の保留色を組み合わせる保留変化演出を実行する（図３２０～図３２５参照）。この保留変化演出では、予め定められた保留変化シナリオに対応する動作シナリオで左チェンジ役物Ｙｍ１と、右チェンジ役物Ｙｍ２が可動するため、例えば、保留変化演出の対象である保留図柄の次の保留図柄にも異なる保留変化シナリオが設定された場合に、保留変化演出の実行タイミングが重なってしまい、遊技者に誤った遊技情報を与えてしまう虞があるため、これを防ぐために、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオンである期間は、新たに保留変化演出が実行されない構成としている。

【１２０１】

一方、当否判定結果が「外れ」である場合、第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～４９」の範囲に対して保留色「白」が対応付けて規定され、「５０～１４９」の範囲に対して保留色「青」が対応付けて規定され、「１５０～１７４」の範囲に対して保留色「黄」が対応付けて規定され、「１７５～１９４」の範囲に対して保留色「紫」が対応付けて規定され、「１９５～１９７」の範囲に対して保留色「緑」が対応付けて規定され、「１９８」の範囲に対して保留色「赤」が対応付けて規定されている。当否判定結果が「外れ」である場合には、いずれの保留色が選択されても、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍはオフに設定され、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには選択された保留色に対応する保留色情報が格納される。図３４２（ｂ）に示す通り、当否判定結果が「当たり」である場合には、当否判定結果が「外れ」である場合よりも保留色「緑」および「赤」が選択され

る範囲が多く、また、「虹」が選択可能な構成となっている。このように、当否判定結果が「当たり」の場合と、「外れ」の場合とで選択され易い保留色を設定することで、表示される保留図柄の保留色に基づいて、遊技者が当否判定結果を予測することができる。なお、本第９制御例では、保留色を７色としたが、これに限るものではなく、６色以下でも良いし、８色以上でも良い。図３４１（ａ）に戻り、説明を続ける。保留変化シナリオ選択テーブル２２２ｖｄは、複合保留変化演出が実行される場合に、当否判定結果と、１つ前の保留色と、第２演出カウンタ２２３ｖｇの値に基づいて、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色や、保留変化シナリオ等の保留演出情報を決定するために参照されるテーブルである。

【１２０２】

ここで、図３４３を参照して、保留変化シナリオ選択テーブル２２２ｖｄの内容について説明する。図３４３は、保留変化シナリオ選択テーブル２２２ｖｄの内容を模式的に示した模式図である。図３４３に示す通り、保留変化シナリオ選択テーブル２２２ｖｄは、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる当否判定結果と、１つ前の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色と、第２演出カウンタ２２３ｖｇの値に基づいて、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色を決定し、保留変化演出制限中フラグ２２３ｓｍと、後保留設定フラグ２２３ｖｎをオンにするか否かを設定する。また、保留変化シナリオを設定し、その保留図柄に基づく特別図柄の変動が開始されるまでの期間中の所定のタイミングで保留色が変化する演出を実行するための情報を保留演出情報格納エリア２２３ｖｌに格納する。なお、後保留設定フラグ２２３ｖｎは、音声ランプ制御装置１１３に設けられており、複合保留変化演出の保留変化シナリオが設定された場合に、次に受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色を強制的に決定するためのフラグである。複合保留変化演出設定処理（図３７１のＦ２５１７参照）において特定の保留変化シナリオが決定された場合にオンされ（図３７１のＦ２６０５参照）、次に受信した入賞コマンドの保留色を決定した場合にオフされる（図３７０のＦ２５５３参照）。

【１２０３】

図３４３に戻り説明を続ける。当否判定結果が「当たり」であり、１つ前の保留図柄の保留色が「白」である場合に第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～４９」の範囲であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「紫」が決定され、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには、保留色として「紫」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ１」が格納される。保留変化シナリオ１は、対象保留図柄の保留色「紫」の１つ前の保留図柄の保留色が「白」であるため、左チェンジ役物Ｙｍ１によって、１つ前の保留図柄が隠された場合に、何の色も移植されず、保留図柄の保留色が変わらないシナリオである。なお、この場合、次に受信した入賞コマンドに対する保留色の指定はされないため、後保留設定フラグ２２３ｖｎはオフの状態が維持される。本第９制御例では、「白」保留図柄を隠した場合に、保留図柄の保留色が変わらない構成としたが、これに限るものではなく、変化対象の保留図柄単独で保留変化演出を実行する構成としても良い。当否判定結果が「当たり」であり、１つ前の保留図柄の保留色が「白」である場合に第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「５０～８９」の範囲であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「紫」が決定され、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには、保留色として「紫」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ２」が格納される。保留変化シナリオ２は、対象保留図柄の保留色「紫」の１つ前の保留図柄の保留色が「白」であるため、右チェンジ役物Ｙｍ１によって、対象保留図柄が隠された場合に、対象保留図柄「紫」から「青」が１つ前の保留図柄に移植され、対象保留図柄が「赤」に、１つ前の保留図柄が「青」に可変するシナリオである。つまり、保留変化シナリオ２が設定された保留演出は新たな入賞情報によって既に実行されている演出を変容させる演出である。なお、この場合、次に受信した入賞コマンドに対する保留色の指定はされないため、後保留設定フラグ２２３ｖｎはオフの状態が維持される。このように、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２によって隠された方の保留図柄が大当た

り当選期待度の高い表示態様に可変可能な構成であるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。

【１２０４】

当否判定結果が「当たり」であり、１つ前の保留図柄の保留色が「白」である場合に第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「９０～１９８」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「青」が決定され、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには、保留色として「青」、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「黄」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ３」が格納される。保留変化シナリオ３は、対象保留図柄の保留色「青」に、次の保留図柄の保留色である「黄」が移植され、対象保留図柄は「緑」に可変し、次の保留図柄の保留色が「黄」から「白」に可変するシナリオである。この場合、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が「黄」に指定されているため、後保留設定フラグ２２３ｖｎをオンに設定する。当否判定結果が「当たり」であり、１つ前の保留図柄の保留色が「青」である場合に第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～６９」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「黄」が決定され、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには、保留色として「黄」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ４」が格納される。保留変化シナリオ４は、対象保留図柄の保留色「黄」に、１つ前の保留図柄の保留色である「青」を移植し、１つ前の保留図柄は「白」に可変し、対象保留図柄の保留色が「黄」から「緑」に可変するシナリオである。この場合、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ２２３ｖｎはオフの状態が維持される。

【１２０５】

当否判定結果が「当たり」であり、１つ前の保留図柄の保留色が「青」である場合に第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「７０～１４９」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「白」が決定され、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには、保留色として「白」、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「紫」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ５」が格納される。保留変化シナリオ５は、対象保留図柄の保留色「白」に、次の保留図柄の保留色である「紫」から「赤」が移植され、対象保留図柄は「赤」に可変し、次の保留図柄の保留色が「紫」から「青」に可変するシナリオである。この場合、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が「紫」に指定されているため、後保留設定フラグ２２３ｖｎをオンに設定する。当否判定結果が「当たり」であり、１つ前の保留図柄の保留色が「青」である場合に第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「１５０～１９８」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「黄」が決定され、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには、保留色として「黄」、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「赤」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ６」が格納される。保留変化シナリオ６は、対象保留図柄の保留色「黄」に、１つ前の保留図柄の保留色である「青」と、次の保留図柄の保留色である「赤」が移植され、対象保留図柄は「虹」に可変し、１つ前の保留図柄の保留色が「青」から「白」、次の保留図柄の保留色が「赤」から「白」に可変するシナリオである。この場合、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が「赤」に指定されているため、後保留設定フラグ２２３ｖｎをオンに設定する。

【１２０６】

このように、大当たり当選期待度の高い表示態様の保留図柄（赤保留図柄）が表示されても、別の保留図柄に移植されることで、更に大当たり当選期待度の高い表示態様の保留図柄（虹保留図柄）となることが可能な構成であり、最初に大当たり当選期待度の高い表示態様の保留図柄が表示されても、どの保留図柄に移植されるか保留変化演出が実行されるまで分からないため、大当たり当選期待度の高い表示態様の保留柄以前に獲得している保留球に基づく抽選遊技が消化試合になることを抑制することができる。当否判定結果が

「当たり」であり、１つ前の保留図柄の保留色が「黄」である場合に第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～１４９」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「青」が決定され、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには、保留色として「青」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ７」が格納される。保留変化シナリオ７は、対象保留図柄の保留色「青」に、１つ前の保留図柄の保留色である「黄」を移植し、１つ前の保留図柄は「白」に可変し、対象保留図柄の保留色が「緑」に可変するシナリオである。この場合、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ２２３ｖｎはオフの状態が維持される。当否判定結果が「当たり」であり、１つ前の保留図柄の保留色が「黄」である場合に第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「１５０～１９８」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「青」が決定され、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには、保留色として「青」、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「赤」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ８」が格納される。保留変化シナリオ８は、対象保留図柄の保留色「青」に、次の保留図柄の保留色である「赤」を移植し、対象保留図柄は「紫」に可変し、次の保留図柄の保留色が「白」に可変するシナリオである。この場合、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が「赤」に指定されているため、後保留設定フラグ２２３ｖｎをオンに設定する。

【１２０７】

なお、上述したように、本第９制御例では、保留色「紫」よりも保留色「赤」の方が大当たり当選期待度の高い表示態様であり、保留図柄の表示態様が下位の表示態様に可変した後に外れが報知されると遊技者の遊技意欲を激しく低下させてしまう虞があるが、本第９制御例では、大当たり当選の場合のみ、下位の表示態様に可変可能な構成としている。このように構成することで、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。当否判定結果が「当たり」であり、１つ前の保留図柄の保留色が「紫」である場合に第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「白」が決定され、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには、保留色として「白」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ９」が格納される。保留変化シナリオ９は、対象保留図柄の保留色「白」に、１つ前の保留図柄の保留色「紫」から「赤」が移植され、対象保留図柄の保留色が「赤」に、１つ前の保留図柄の保留色が「青」に可変するシナリオである。なお、この場合、次に受信した入賞コマンドに対する保留色の指定はされないため、後保留設定フラグ２２３ｖｎはオフの状態が維持される。当否判定結果が「当たり」であり、１つ前の保留図柄の保留色が「紫」である場合に第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「１００～１４９」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「白」が決定され、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには、保留色として「白」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ１０」が格納される。保留変化シナリオ１０は、対象保留図柄の保留色「白」が単独で「緑」に可変するシナリオである。なお、この場合、次に受信した入賞コマンドに対する保留色の指定はされないため、後保留設定フラグ２２３ｖｎはオフの状態が維持される。

【１２０８】

当否判定結果が「当たり」であり、１つ前の保留図柄の保留色が「紫」である場合に第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「１５０～１９８」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「緑」が決定され、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオフに設定される。また、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには、保留色として「緑」が格納される。なお、この場合、保留変化シナリオは設定されず、また、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ２２３ｖｎはオフの状態が維持される。当否判定結果が「当たり」であり、１つ前の保留図柄の保留色が「青」である場合に第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～１９８」であれば、受信

した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「黄」が決定され、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには、保留色として「黄」、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「青」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ１１」が格納される。保留変化シナリオ１１は、対象保留図柄の保留色「黄」に、１つ前の保留図柄の保留色である「赤」と、次の保留図柄の保留色である「青」が移植され、対象保留図柄は「虹」に可変し、１つ前の保留図柄の保留色が「赤」から「白」、次の保留図柄の保留色が「青」から「白」に可変するシナリオである。この場合、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が「青」に指定されているため、後保留設定フラグ２２３ｖｎをオンに設定する。当否判定結果が「外れ」であり、１つ前の保留図柄の保留色が「白」である場合に第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～１４９」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「白」が決定され、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオフに設定される。また、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには、保留色として「白」が格納される。なお、この場合、保留変化シナリオは設定されず、また、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ２２３ｖｎはオフの状態が維持される。

【１２０９】

当否判定結果が「外れ」であり、１つ前の保留図柄の保留色が「白」である場合に第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「１５０～１９８」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「青」が決定され、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには、保留色として「青」、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「黄」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ３」が格納される。この場合、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が「黄」に指定されているため、後保留設定フラグ２２３ｖｎをオンに設定する。当否判定結果が「外れ」であり、１つ前の保留図柄の保留色が「青」である場合に第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～１６９」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「白」が決定され、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオフに設定される。また、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには、保留色として「白」が格納される。なお、この場合、保留変化シナリオは設定されず、また、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ２２３ｖｎはオフの状態が維持される。当否判定結果が「外れ」であり、１つ前の保留図柄の保留色が「青」である場合に第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「１７０～１９８」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「黄」が決定され、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには、保留色として「黄」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ４」が格納される。また、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ２２３ｖｎはオフの状態が維持される。

【１２１０】

当否判定結果が「外れ」であり、１つ前の保留図柄の保留色が「黄」である場合に第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～１６９」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「白」が決定され、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオフに設定される。また、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには、保留色として「白」が格納される。なお、この場合、保留変化シナリオは設定されず、また、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ２２３ｖｎはオフの状態が維持される。当否判定結果が「外れ」であり、１つ前の保留図柄の保留色が「黄」である場合に第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「１７０～１９８」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「青」が決定され、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには、保留色として「青」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ７」が格納される。また、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ２２３ｖｎはオフの状態が維持される。当否判定結果が「外れ」であり、１つ前の保留

図柄の保留色が「紫」である場合に第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～１２９」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「白」が決定され、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオフに設定される。また、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには、保留色として「白」が格納される。なお、この場合、保留変化シナリオは設定されず、また、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ２２３ｖｎはオフの状態が維持される。

【１２１１】

当否判定結果が「外れ」であり、１つ前の保留図柄の保留色が「紫」である場合に第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「１３０～１９８」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「白」が決定され、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには、保留色として「白」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ９」が格納される。また、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ２２３ｖｎはオフの状態が維持される。当否判定結果が「外れ」であり、１つ前の保留図柄の保留色が「白、青、黄、紫」以外である場合に第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～１９８」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「白」が決定され、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオフに設定される。また、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌには、保留色として「白」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ８」が格納される。また、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ２２３ｖｎはオフの状態が維持される。このように、本第９制御例では、保留変化演出の保留変化シナリオが設定された後に獲得された保留図柄も保留変化演出の一部として組み込むことが可能に構成されており、次の保留図柄を獲得したことによって対象保留図柄の保留色が可変するパターンも存在するため、遊技者に保留色が可変することを期待させることで、保留図柄を獲得しようと思わせることができる。図３４１（ａ）に戻り説明を続ける。シャッター閉鎖リーチ選択テーブル２２２ｖｅは、本第９制御例において特別図柄の変動演出の一つとして実行される「シャッター閉鎖リーチ」の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。なお、シャッター閉鎖リーチの内容は上述の通りである。

【１２１２】

ここで、図３４４を参照して、シャッター閉鎖リーチ選択テーブル２２２ｖｅの内容について説明をする。図３４４は、シャッター閉鎖リーチ選択テーブル２２２ｖｅの規定内容を模式的に示した模式図である。このシャッター閉鎖リーチ選択テーブル２２２ｖｅは、その変動における特別図柄の当否判定結果と、当たり種別と、第１演出カウンタ２２３ｖｆの値に基づいて演出態様を決定する。当否判定結果が「当たり」であり、当たり種別が「大当たりＡ」である場合に、第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～１４９」であれば、「閉鎖リーチ１」が決定される。閉鎖リーチ１は初期図柄として「２」図柄が設定され、シャッターが閉鎖される毎に図柄が１ずつ大きくなる。従って、最終段階（６段階目）に到達した場合には、「７」図柄が３つ揃った状態で表示される。一方、当否判定結果が「当たり」であり、当たり種別が「大当たりＢ、Ｃ」である場合に、第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～１４９」であれば、「閉鎖リーチ４」が決定される。閉鎖リーチ４は初期図柄として「３」図柄が設定され、シャッターが閉鎖される毎に図柄が１ずつ大きくなる。従って、最終段階（６段階目）に到達した場合には、「８」図柄が３つ揃った状態で表示される。なお、本第９制御例では、当たり種別が大当たりＡである場合のみ「７」図柄が３つ揃った状態で表示され、当たり種別が大当たりＢ、Ｃである場合には「７」図柄以外の図柄が３つ揃った状態で表示される構成としている。本第９制御例では、大当たりＡの方が大当たりＢ、Ｃよりも大当たり遊技のラウンド数が多いため、遊技者にとってはシャッター閉鎖リーチにおいて「７」図柄が３つ揃った状態となった方が、それ以外の図柄が表示されるよりも有利となる。このように、シャッター閉鎖リーチでは、初期図柄として設定された図柄の種別によって、遊技者が当たり種別を予測することが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２１３】
当否判定結果が「当たり」であり、当たり種別が「大当たりＡ」である場合に、第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「１５０～１７４」であれば、「閉鎖リーチ２」が決定される。閉鎖リーチ２は初期図柄として「３」図柄が設定され、シャッターが閉鎖される毎に図柄が１ずつ大きくなる。従って、最終段階（６段階目）に到達した場合には、「８」図柄が３つ揃った状態で表示される。しかしながら、閉鎖リーチ２では、３段階目到達時に「ＨＯＬＤ」カプセルが付与される。この「ＨＯＬＤ」カプセルは、上述したように５段階目到達時に使用され、５段階目到達時点で表示されている図柄（この場合は「７」図柄）が６段階目到達時まで維持される。従って、閉鎖リーチ２では、初期図柄として「３」図柄が設定されたものの、最終段階に到達した場合に「７」図柄が３つ揃った状態となる。また、当否判定結果が「当たり」であり、当たり種別が「大当たりＡ」である場合に、第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「１７５～１９８」であれば、「閉鎖リーチ３」が決定される。閉鎖リーチ３は初期図柄として「３」図柄が設定され、シャッターが閉鎖される毎に図柄が１ずつ大きくなる。従って、最終段階（６段階目）に到達した場合には、「８」図柄が３つ揃った状態で表示される。しかしながら、閉鎖リーチ３では、３段階目到達時に「カギ」カプセルが付与される。この「カギ」カプセルが付与された場合は、５段階目でシャッターを完全開放させる演出が実行される。従って、５段階目到達時点で表示されている図柄（この場合は「７」図柄）が３つ揃った状態で表示される。従って、閉鎖リーチ３では、初期図柄として「３」図柄が設定されたものの、「７」図柄が３つ揃った状態となる。また、当否判定結果が「当たり」であり、当たり種別が「大当たりＢ、Ｃ」である場合に、第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「１５０～１７４」であれば、「閉鎖リーチ５」が決定される。閉鎖リーチ５は初期図柄として「２」図柄が設定されるものの、４段階目到達時から６段階目到達時まで「５」図柄のまま図柄が可変しない態様となっている。従って、６段階目到達時に「５」図柄が３つ揃った状態が表示される。
【１２１４】
当否判定結果が「当たり」であり、当たり種別が「大当たりＢ、Ｃ」である場合に、第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「１７５～１９８」であれば、「閉鎖リーチ６」が決定される。閉鎖リーチ６では、初期図柄として「２」図柄が設定され、シャッターが閉鎖される毎に図柄が１ずつ大きくなる。従って、最終段階（６段階目）に到達した場合には、「７」図柄が３つ揃った状態で表示されるが、閉鎖リーチ３と同様に、３段階目到達時に「カギ」カプセルが付与され、５段階目でシャッターを完全開放させる演出が実行される。従って、５段階目到達時点で表示されている図柄（この場合は「６」図柄）が３つ揃った状態で表示される。従って、閉鎖リーチ６では、初期図柄として「２」図柄が設定されたものの、「６」図柄が３つ揃った状態となる。なお、閉鎖リーチ２，３及び６で付与されるカプセルの中身は、５段階目到達時まで遊技者に分からないように構成している。当否判定結果が「外れ」であり、第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～９９」であれば、「閉鎖リーチ７」が決定される。閉鎖リーチ７は、初期図柄として「２」図柄、または、「３」図柄が設定され、シャッター閉鎖時に図柄が大きくなる。しかしながら、２段階目から３段階目に移行する時に失敗を示す表示態様が表示され、演出が終了する。当否判定結果が「外れ」であり、第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「１００～１５９」であれば、「閉鎖リーチ８」が決定される。閉鎖リーチ８は、初期図柄として「２」図柄、または、「３」図柄が設定され、シャッター閉鎖時に図柄が大きくなる。しかしながら、３段階目から４段階目に移行する時に失敗を示す表示態様が表示され、演出が終了する。また、３段階目到達時にカプセル付与失敗の演出が実行される。当否判定結果が「外れ」であり、第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「１６０～１６９」であれば、「閉鎖リーチ９」が決定される。閉鎖リーチ９は、初期図柄として「２」図柄、または、「３」図柄が設定され、シャッター閉鎖時に図柄が大きくなる。しかしながら、４段階目から５段階目に移行する時に失敗を示す表示態様が表示され、演出が終了する。
【１２１５】
当否判定結果が「外れ」であり、第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「１７０～１７９

」であれば、「閉鎖リーチ１０」が決定される。閉鎖リーチ１０は、初期図柄として「２」図柄、または、「３」図柄が設定され、シャッター閉鎖時に図柄が大きくなる。しかしながら、５段階目から６段階目に移行する時に失敗を示す表示態様が表示され、演出が終了する。当否判定結果が「外れ」であり、第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「１８０～１８９」であれば、「閉鎖リーチ１１」が決定される。閉鎖リーチ１１は、初期図柄として「２」図柄が設定され、シャッター閉鎖時に図柄が大きくなる。しかしながら、５段階目から６段階目に移行する時に失敗を示す表示態様が表示され、演出が終了する。また、４段階目から５段階目に移行する場合に、「５」図柄が更新されない。当否判定結果が「外れ」であり、第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「１９０～１９４」であれば、「閉鎖リーチ１２」が決定される。閉鎖リーチ１２は、初期図柄として「３」図柄が設定され、シャッター閉鎖時に図柄が大きくなる。しかしながら、５段階目から６段階目に移行する時に失敗を示す表示態様が表示され、演出が終了する。また、３段階目到達時に「ＨＯＬＤ」カプセルが付与され、５段階目において使用されるものの、６段階目に到達しないため、大当たり当選を報知する表示態様が表示されない。当否判定結果が「外れ」であり、第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「１９５～１９８」であれば、「閉鎖リーチ１３」が決定される。閉鎖リーチ１３は、初期図柄として「２」図柄が設定され、シャッター閉鎖時に図柄が大きくなる。しかしながら、５段階目から６段階目に移行する時に失敗を示す表示態様が表示され、演出が終了する。また、３段階目到達時に「カギ」カプセルが付与され、５段階目において使用されるものの、カギが合わない演出が実行され、シャッターを完全開放させる演出が実行されないため、大当たり当選を報知する表示態様が表示されない。

【１２１６】

このように、本第９制御例におけるシャッター閉鎖リーチでは、遊技者に対して、単に最終段階まで到達できるかどうかだけでなく、シャッター閉鎖リーチ開始時の初期図柄の種別や、３段階目でカプセルが付与されるか否かや、段階が進んでも図柄が更新されない状態とならないかに興味を持たせることで、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。図３４１（ａ）に戻り説明を続ける。動作シナリオテーブル２２２ｖｆは、左チェンジ役物Ｙｍ１と右チェンジ役物Ｙｍ２の動作シナリオを設定するためのテーブルである。動作シナリオ種別は、後述する変動開始時保留演出実行処理（図３７８のＦ３１０９参照）において、複合保留変化演出が実行される場合に設定されている保留変化シナリオに対応する動作シナリオが設定される。ここで、図３４５を参照して、動作シナリオテーブル２２２ｖｆの内容について説明をする。図３４５は、動作シナリオテーブル２２２ｖｆの規定内容を模式的に示した模式図である。この動作シナリオテーブル２２２ｖｆには、動作シナリオ種別毎に動作パターンが規定されている。動作シナリオ１は、第２保留ｈｒ２（図３２０（ａ）参照）を変化対象とした保留変化演出が実行される場合に使用される動作シナリオである。第１動作として、左チェンジ役物Ｙｍ１が初期位置から上昇することで第１保留ｈｒ１を隠し、右チェンジ役物Ｙｍ２が初期位置から上昇することによって第４保留ｈｒ４を隠し、第２保留ｈｒ２と第３保留ｈｒ３のみが表示される位置となる（図３２０（ｂ）参照）。その後、第２動作として、右チェンジ役物Ｙｍ２が左方向に可動することで第３保留ｈｒ３を隠す（図３２１（ａ）参照）。なお、この時に、第３図柄表示装置８１の表示領域ＨＲ２では、保留変化シナリオに基づいて第３保留ｈｒ３の保留色が第２保留ｈｒ２に移植される演出が実行される。その後、第３動作として、左チェンジ役物Ｙｍ１と右チェンジ役物Ｙｍ２は、第２動作位置から下降し、初期位置に戻る。

【１２１７】

動作シナリオ２は、第３保留ｈｒ３（図３２０（ａ）参照）を変化対象とした保留変化演出が実行される場合に使用される動作シナリオである。第１動作として、左チェンジ役物Ｙｍ１が初期位置から上昇することで第１保留ｈｒ１を隠し、右チェンジ役物Ｙｍ２が初期位置から上昇することによって第４保留ｈｒ４を隠し、第２保留ｈｒ２と第３保留ｈｒ３のみが表示される位置となる（図３２０（ｂ）参照）。その後、第２動作として、左

チェンジ役物Ｙｍ１が右方向に可動することで第２保留ｈｒ２を隠す（図３２３（ａ）参照）。なお、この時に、第３図柄表示装置８１の表示領域ＨＲ２では、保留変化シナリオに基づいて第２保留ｈｒ２の保留色が第３保留ｈｒ３に移植される演出が実行される。その後、第３動作として、左チェンジ役物Ｙｍ１と右チェンジ役物Ｙｍ２は、第２動作位置から下降し、初期位置に戻る。動作シナリオ３は、第２保留ｈｒ２（図３２０（ａ）参照）を変化対象とした保留変化演出が実行される場合に使用される動作シナリオである。第１動作として、左チェンジ役物Ｙｍ１が初期位置から上昇し、右チェンジ役物Ｙｍ２が初期位置から上昇することによって第４保留ｈｒ４を隠し、第１保留ｈｒ１と第２保留ｈｒ２と第３保留ｈｒ３が表示される位置となる（図示しない）。その後、第２動作として、左チェンジ役物Ｙｍ１が右方向に可動することで第１保留ｈｒ１を隠し、右チェンジ役物Ｙｍ２が左方向に可動することで第３保留ｈｒ３を隠す（図示しない）。なお、この時に、第３図柄表示装置８１の表示領域ＨＲ２では、保留変化シナリオに基づいて第１保留ｈｒ１と第３保留ｈｒ３の保留色が第２保留ｈｒ２に移植される演出が実行される。その後、第３動作として、左チェンジ役物Ｙｍ１と右チェンジ役物Ｙｍ２は、第２動作位置から下降し、初期位置に戻る。

【１２１８】

このように、本第９制御例では、保留変化シナリオに対応する動作パターンで左チェンジ役物Ｙｍ１と右チェンジ役物Ｙｍ２を可動させることにより、第３図柄表示装置８１と左チェンジ役物Ｙｍ１と右チェンジ役物Ｙｍ２が連動した保留変化演出を実行可能に構成している。保留変化演出が実行される場合に、左チェンジ役物Ｙｍ１と右チェンジ役物Ｙｍ２の動作パターンによって変化する保留図柄が変わるため、遊技者に左チェンジ役物Ｙｍ１と右チェンジ役物Ｙｍ２の動作パターンに興味を持たせることが可能となる。次に、図３３５（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図３３５（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、入賞情報格納エリア２２３ｖａ、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｖｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｖｃ、変動開始フラグ２２３ｖｄ、停止種別選択フラグ２２３ｖｅ、第１演出カウンタ２２３ｖｆ、第２演出カウンタ２２３ｖｇ、従状態格納エリア２２３ｖｈ、調整用役物可動中フラグ２２３ｖｉ、制限タイマ２２３ｖｊ、環境情報格納エリア２２３ｖｋ、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌ、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍ、後保留設定フラグ２２３ｖｎ、演出用ＳＷ有効時間記憶エリア２２３ｖｐ、時短中カウンタ２２３ｖｑ、確変中カウンタ２２３ｓｒ、Ｖ演出実行フラグ２２３ｖｓ、Ｖ入賞フラグ２２３ｖｔ、Ｖ報知フラグ２２３ｖｕ、ムービー中フラグ２２３ｖｖ、揺れ待機フラグ２２３ｖｗ、調整期間中フラグ２２３ｖｘ、経過タイマ２２３ｖｙ、その他メモリエリア２２３ｖｚが少なくとも設けられている。以下に、本第９制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の詳細について説明する。入賞情報格納エリア２２３ｖａは、１つの実行エリアと、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。

【１２１９】

特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｖｂは、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｖｄと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。即ち、第１特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｖｄの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｖｂにて、その第１特別図柄の保留球数を管理するよ

うになっている。具体的には、主制御装置１１０では、第１入賞口６４への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｖｄの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｖｄの値を取得して、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｖｂに格納する（図３６６のＦ２２１０参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｖｂの値を更新するので、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｖｄと同期させながら、その値を更新することができる。

【１２２０】

特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｖｂの値は、第３図柄表示装置８１における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｖｂに格納すると共に、格納後の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｖｂの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｖｂの値分の保留球数図柄を第３図柄表示装置８１の表示領域ＨＲ４に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｖｂは、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｓａと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｓａの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｖｃは、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｖｂに対して、第２特別図柄に対応する保留球の数が主制御装置１１０から出力される保留球数コマンドに基づいて記憶される点で異なるのみであるので、その詳細な説明については省略する。変動開始フラグ２２３ｖｄは、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図３６６のＦ２２０４参照）、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図３７６のＦ２９０７参照）。変動開始フラグ２２３ｖｄがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。

【１２２１】

ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３６５参照）のコマンド出力処理（Ｆ２１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。停止種別選択フラグ２２３ｖｅは、主制御装置１１０から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図３６６のＦ２２０７参照）、第３図柄表示装置８１における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図３７６のＦ２９１２参照）。停止種別選択フラグ２２３ｖｅがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別がそのまま設定される。第１演出カウンタ２２３ｖｆは、予告演出や、各種抽選に使用されるカウンタである。０～１９８の範囲で繰り返し更新される。図示は省略したが、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理（図３６５参照）が実行される毎に１ずつ更新される。第２演出カウンタ２２３ｖｇは、本第９制御例の保留変化演出における保留図柄の色

（保留色）を設定するために使用されるカウンタである。０～１９８の範囲で繰り返し更新される。図示は省略したが、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理（図３６５参照）が実行される毎に１ずつ更新される。従状態格納エリア２２３ｖｈは、主制御装置１１０から送信される状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態が格納される現状態エリアと、１つ前に現状態エリアに格納されていた遊技状態を格納する前状態エリアとを有する。この現状態エリアに格納されている遊技状態により、現在設定されている遊技状態を音声ランプ制御装置１１３により判別できる。

【１２２２】

調整用役物可動中フラグ２２３ｖｉは、剣役物Ｙｍ３（調整用役物）が環境調整位置へと可変される場合にオンされ（図３８０のＦ３３０８参照）、特別図柄の変動表示が開始される場合にオフされる（図３７６のＦ２９０３参照）。この調整用役物可動中フラグ２２３ｖｉがオンに設定されることで、音声ランプ制御装置１１３により剣役物Ｙｍ３が環境調整位置にあることを判別することができる。これにより、剣役物Ｙｍ３が環境調整位置にある状態で特別図柄の変動が開始された場合には、剣役物Ｙｍ３を初期位置に可変させる処理が実行され、第３図柄表示装置８１において実行される特別図柄の変動表示が環境調整位置にある剣役物Ｙｍ３によって視認困難な状態になることを防ぐことができる。制限タイマ２２３ｖｊは、剣役物Ｙｍ３（調整用役物）が環境調整位置から初期位置へと可変された場合に、剣役物Ｙｍ３の可動を一定時間（本第９制御例では、１０秒間）制限するためのタイマである。剣役物Ｙｍ３を初期位置へと可動させるための動作シナリオを設定した場合にタイマの値が設定され（図３７５のＦ２９０６、図３８２のＦ３５０７参照）、タイマの値は音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理（図３６５参照）が実行される毎に１ずつ更新される。この制限タイマ２２３ｖｊの値が０秒以上である場合には、特別図柄の変動演出を設定する際に決定可能な演出態様の候補から剣役物Ｙｍ３を動作させる演出態様が排除される（図３７６のＦ３００９参照）。このように、剣役物Ｙｍ３が環境調整位置から初期位置へと可変された場合に、剣役物Ｙｍ３の可動を一定時間制限することで、剣役物Ｙｍ３が頻繁に可動することで生じる負荷を軽減することができる。環境情報格納エリア２２３ｖｋは、遊技者による音量調整ボタン、または、光量調整ボタンの操作によって調整された環境情報を格納するためのエリアである。この環境情報格納エリア２２３ｖｋに格納されている環境情報は、遊技者のボタン操作内容に対応して更新されるため（図３７９のＦ３３１１参照）、遊技者の好みに合わせた遊技環境を提供することができる。

【１２２３】

保留演出情報格納エリア２２３ｖｌは、保留演出における各保留図柄の色、保留変化シナリオに関する情報を格納するためのエリアである。主制御装置１１０からの入賞コマンドを受信した場合に、その入賞コマンドに対応する保留演出情報を決定し、この保留演出情報格納エリア２２３ｖｌに格納される。保留演出情報格納エリア２２３ｖｌは、上述の通り、保留図柄に対して保留変化演出を実行するための保留演出情報を格納するものである。保留演出制限中フラグ２２３ｖｍは、保留変化演出の対象となる保留図柄が表示されている期間に、他の保留図柄を対象とする保留変化演出が新たに設定されないようにするためのフラグである。上述したように、本第９制御例では、対象保留図柄の保留色と、前後の保留図柄の保留色を組み合わせる保留変化演出を実行する（図３２０～図３２５参照）。この保留変化演出では、予め定められた保留変化シナリオに対応する動作シナリオで左チェンジ役物Ｙｍ１と、右チェンジ役物Ｙｍ２が可動するため、例えば、保留変化演出の対象である保留図柄の次の保留図柄にも異なる保留変化シナリオが設定された場合に、保留変化演出の実行タイミングが重なってしまい、遊技者に誤った遊技情報を与えてしまう虞があるため、これを防ぐために、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオンである期間は、新たに保留変化演出が実行されない構成としている。後保留設定フラグ２２３ｖｎは、上述の通り、複合保留変化演出の保留変化シナリオが設定された場合に、次に受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色を強制的に決定するためのフラグである。複合保留変化演出設定処理（図３７１のＦ２５１７参照）において特定の保留変化シナリオが

決定された場合にオンされ（図３７１のＦ２６０５参照）、次に受信した入賞コマンドの保留色を決定した場合にオフされる（図３７０のＦ２５５３参照）。

【１２２４】

演出用ＳＷ有効時間記憶エリア２２３ｖｐは、演出ボタン２２が有効として判別される期間が記憶される記憶される記憶エリアである。本第９制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための演出態様が設定された場合に、演出パターンに対応した操作有効期間の設定情報をこの演出用ＳＷ有効時間記憶エリア２２３ｖｐに格納する（図３７７のＦ３１０６参照）。時短中カウンタ２２３ｖｑは、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に（大当たり遊技終了後に）、予め定められた値（本第９制御例では「１００」、又は、「１２０」）が設定される。そして、時短中カウンタ２２３ｖｑの値が１以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が１減算され、時短中カウンタ２２３ｖｑの値が「０」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、時短中カウンタ２２３ｖｑの値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。確変中カウンタ２２３ｓｒは、確変状態が継続する期間を計測するためのカウンタであって、状態コマンド受信処理（図３６７のＦ２２０２参照）において、遊技状態が確変状態へと移行したと判別された場合に（図３６７のＦ２３０８：Ｙｅｓ）、カウンタ値として「１２０」が設定される（図３６７のＦ６７３参照）。そして、確変中カウンタ２２３ｓｒの値が１以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が１減算され、確変中カウンタ２２３ｓｒの値が「０」となった場合に、特別図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、確変中カウンタ２２３ｓｒの値に基づいて、特別図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。

【１２２５】

Ｖ演出実行フラグ２２３ｖｓは、主制御装置１１０から大当たり開始コマンドを受信した場合に、その大当たり開始コマンドに含まれる大当たり種別情報が大当たりＡである場合にオンされ（図３７３のＦ２７０６参照）、Ｖ入賞コマンドを受信した場合にオフにされる（図３６８のＦ２４０６参照）。このＶ演出実行フラグ２２３ｖｓがオンの場合には、大当たり遊技中の特定ラウンド（本第９制御例では、２ラウンド目）においてＶ演出が実行される。なお、Ｖ入賞コマンドとは、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下したことを通知するためのコマンドである。Ｖ入賞フラグ２２３ｖｔは、主制御装置１１０からＶ入賞コマンドを受信した場合にオンされ（図３６８のＦ２４０４参照）、エンディング処理においてオフされる（図３７４のＦ２８０２参照）。このＶ入賞フラグ２２３ｖｔは、可変入賞装置６５内に配設された特定領域（Ｖゲート）６５Ｖを遊技球が通過したことを音声ランプ制御装置１１３により判別するためのフラグであり、Ｖ演出の実行中に（Ｖゲート）６５Ｖを遊技球が通過した場合と、通過しなかった場合とでエンディング演出の後半期間の表示態様を切り替えることができる。Ｖ報知フラグ２２３ｖｕは、主制御装置１１０からＶ入賞コマンドを受信した場合に、Ｖ入賞を報知するための表示用コマンドを設定した場合にオンされ（図３６８のＦ２４０８参照）、主制御装置１１０から遊技状態を確変状態に変更する状態コマンドを受信した場合にオフされる（図３６７のＦ２３１１参照）。ムービー中フラグ２２３ｖｖは、ムービー実行リーチにおける演出用ＳＷ有効期間中に演出ボタン２２が操作された場合にオンされる（図３８１のＦ３４０４参照）。このムービー中フラグ２２３ｖｖがムービー終了時にオンである場合には、特別図柄の変動時間がまだ経過していないことを示しており、その場合にはムービー終了時の表示態様が、特別図柄の変動時間が経過するまでの間、揺れ表示態様に設定される（図３８２のＦ３５１２参照）。

【１２２６】

揺れ待機フラグ２２３ｖｗは、ムービー実行リーチにおいてムービー終了から特別図柄の変動時間が経過するまでの間、揺れ表示態様が設定された場合にオンされ（図３８２のＦ３５１３）、主制御装置１１０から停止コマンドを受信した場合にオフされる（図３７２のＦ２６５３参照）。この揺れ待機フラグ２２３ｖｗがオンである場合に、音声ランプ

制御装置１１３が主制御装置１１０から停止コマンドを受信すると、大当たり当選を示す表示態様を示すための表示用コマンドが設定される（図３７２のＦ２６５２参照）。調整期間中フラグ２２３ｖｘは、環境情報調整画面が表示される場合にオンされる（図３７９のＦ３３０４参照）。この調整期間中フラグ２２３ｖｘは、遊技者が音量調整、または、光量調整を実行中であることを示すためのフラグである。経過タイマ２２３ｖｙは、調整情報調整画面が表示を開始してから一定時間（本第９制御例では１０秒）経過した場合に環境調整終了を示す表示態様を表示するために設定されるタイマである。この経過タイマ２２３ｖｙのタイマ値は、演出ボタン２２、又は、選択ボタン６００が操作された場合に対応するタイマ値が設定され、演出更新処理が実行される毎に「１」ずつ更新される。その他メモリエリア２２３ｖｚは、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。なお、コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。

【１２２７】

図３３５に戻り説明を続ける。表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置１１４は、第３図柄表示装置８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置８１の表示と音声出力装置２２６からの音声出力とをあわせることができる。電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３１５参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【１２２８】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３１５参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。

【１２２９】

＜第９制御例における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図３４６から図３６３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。本第９制御例では、上述した通り、第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）と、第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）と、を共に記憶している状態において、第２特別図柄の抽選を優先的に実行するように構成している。また、大当たり遊技が実行されている間に、可変入賞装置６５内に配設された特定領域（Ｖゲート）６５Ｖに球を通過させることにより、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成している。さらに、遊技者に有利な遊技状態である確変状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する終了条件以外に、特別図柄抽選が所定回数（例えば、１００回）実行された場合に成立する終了条件を設けるように構成している。図３４６は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｆ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【１２３０】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｆ１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、第２当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する（Ｆ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、第２当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、９９９，９９，９９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１，Ｃ２，Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｆ１０４）。その後、第１入球口６４への球の入球（始動入賞）や第２入球口６４０への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｆ１０５）。尚、特別図柄変動処理、始動入賞処理の詳細は、図３４７～図３５２を参照して後述する。

【１２３１】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｆ１０６）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｆ１０７）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図３５３および図３５４を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、次いで、発射制御処理を実行し（Ｆ１０８）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｆ１０９）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。次に

、図３４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（Ｆ１０４）を説明する。図３４７は、この特別図柄変動処理（Ｆ１０４）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（図３４７のＦ１０４参照）は、特別図柄を、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７に変動表示を可能に制御したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄、第４図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図３４７のＦ１０４参照）について説明する。この特別図柄変動処理（Ｆ１０４）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別する（Ｆ２０１）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｖｖがオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（Ｆ２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【１２３２】

Ｆ２０１の処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（Ｆ２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｆ２０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｆ２０２：Ｎｏ）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｓｄの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）と、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｓｅの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｆ２０３）。次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｓｅの値（Ｎ２）が０よりも大きいかを判別する（Ｆ２０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｓｅの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｆ２０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｓｅの値（Ｎ２）を１減算し（Ｆ２０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｓｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｆ２０６）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｓｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｓｃに格納する。Ｆ２０６の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｓｂに格納されたデータをシフトする（Ｆ２０７）。Ｆ２０７の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｓｂの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、Ｆ２０８の処理へ移行する。

【１２３３】

一方、Ｆ２０４の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｓｅの値（Ｎ２）が０である場合は（Ｆ２０４：Ｎｏ）、Ｆ２０３の処理で取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｓｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいかを判別する（Ｆ２１０）。Ｆ２１０の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｓｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｆ２１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｆ２１０の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｓｄの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｆ２１０：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｓｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｆ２１１）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｓｄの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｆ２１２）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数

コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｓｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｓｃに格納する。Ｆ２１２の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｓａに格納されたデータを、Ｆ２０７の処理と同一の手法によりシフトして（Ｆ２１３）、処理をＦ２０８の処理へと移行する。Ｆ２０７、またはＦ２１３の処理後に実行されるＦ２０８の処理では、特別図柄大当たり判定処理を実行し（Ｆ２０８）、次いで、特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｆ２０９）、その後、本処理を終了する。この特別図柄大当たり判定処理（Ｆ２０８）および特別図柄変動パターン選択処理（Ｆ２０９）の詳細については図３４８および図３４９を参照して後述する。

【１２３４】

Ｆ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｆ２０２：Ｙｅｓ）、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する（Ｆ２１４）。変動時間が経過していなければ（Ｆ２１４：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｆ２１５）、その後、本処理を終了する。Ｆ２１５の処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第１図柄表示装置８１の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動パターン選択処理（Ｆ２０９）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、Ｆ２１５の処理を実行する毎に更新（減算）される。一方、Ｆ２１４の処理で変動時間が経過したと判別された場合は（Ｆ２１４：Ｙｅｓ）、即ち、Ｆ２１５の処理で更新された変動時間カウンタの値が０である場合は、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｆ２１６）。停止図柄の設定は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｆ２０９）によって予め行われる。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｆ２０９）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たりＡ～Ｅのいずれかが決定される。尚、本第９制御例では、大当たりＡになる場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢになる場合には赤色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＣとなる場合には、緑色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＤとなる場合には、青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤを点灯させる。また、外れである場合には赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【１２３５】

Ｆ２１６の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｆ２１７）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｆ２１７：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｖｗをオンに設定し（Ｆ２１８）、時短カウンタ２０３ｓｈ、確変カウンタ２０３ｓｉの値をクリア（０に設定）し（Ｆ２１９）、Ｆ２２０の処理へと移行する。Ｓ２２０の処理によって、大当たり開始フラグ２０３ｖｗがオンに設定されると、主制御装置１１０にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理（図３５８のＦ１００４参照）が実行された場合に、Ｆ１１０１：Ｙｅｓへ分岐して、オープニングコマンドが設定される（Ｆ１１０２）。その結果、第３図柄表示装置８１において、大当たり演出が開始される。Ｆ２１７の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｆ２１７：Ｎｏ）、Ｆ２１８，Ｆ２１９の処理をスキップして、更新処理を実行し（Ｆ２２１）、その後、Ｆ２２０へと移行する。ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（Ｆ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、状態コマンドに含まれる遊技状態を取得する。これにより、音声ランプ制御装置１１３の把握する状態を、実際のパチンコ機１０の状態

に一致させることができる。Ｓ２２０の処理では、特図確定コマンドを設定し（Ｆ２２０）、本処理を終了する。次に、図３４８を参照して、特別図柄変動処理（図３４７のＦ１０４）の一処理である特別図柄大当たり判定処理（Ｆ２０８）について説明する。図３４８は、この特別図柄大当たり判定処理（Ｆ２０８）を示すフローチャートである。

【１２３６】

特別図柄大当たり判定処理（図３４８のＦ２０８）では、まず、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｆ３０１）。そして、第１当たり乱数テーブル２０２ｖａ（図３３８参照）に基づいて、Ｆ３０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（Ｆ３０２）。Ｆ３０２の処理を終えると、次に、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｆ３０３）、大当たりであると判別した場合は（Ｆ３０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｆ３０４）、取得した当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｆ３０５）、本処理を終了する。一方、Ｆ３０３の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｆ３０３：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｆ３０６）、本処理を終了する。次に、図３４９を参照して、特別図柄変動処理（図３４７のＦ１０４）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（Ｆ２０９）について説明する。図３４９はこの特別図柄変動パターン選択処理（Ｆ２０９）を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理（図３４９のＦ２０９）では、まず、特別図柄大当たり判定処理（図３４８のＦ２０８）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｆ４０１）。Ｆ４０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｆ４０１：Ｙｅｓ）、第１当たり種別選択テーブル２０２ｖｂ（図３３９参照）と、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｆ４０２）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し（Ｆ４０３）、遊技状態格納エリア２０３ｓｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、潜伏状態、確変状態）に対応した変動パターン選択テーブル２０２ｖｃを読み出す（Ｆ４０４）。

【１２３７】

そして、Ｆ４０３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｆ４０４の処理で読み出した変動パターン選択テーブル２０２ｖｃとに基づいて変動パターンを選択し（Ｆ４０５）、Ｆ４０５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｆ４０６）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理（図３５７のＦ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｆ４０７）、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｆ４０８）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ（図示せず）の値にセットし（Ｆ４０９）、本処理を終了する。Ｆ４０７の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理（図３５７）の外部出力処理（図３５７のＦ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。一方、Ｆ４０１の処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｆ４０１：Ｎｏ）、Ｆ４０２の処理をスキップしてＦ４０３の処理へ移行する。次に、図３５０を参照して、特別図柄変動処理（図３４７のＦ１０４参照）にて実行される更新処理（Ｆ２２１）の内容について説明をする。図３５０は、更新処理（Ｆ２２１）の内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｆ２２１）では、特別図柄変動の変動時間が経過した場合（変動停止時）に実行される処理であって、確変状態が継続して設定される期間の残期間を更新したり、時短状態が継続して設定される期間の残期間を更新したりするための処理が実行される。

【１２３８】
更新処理（Ｆ２２１）が実行されると、まず確変カウンタ２０３ｓｉの値が０よりも大きい、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し（Ｆ５０１）、確変カウンタ２０３ｓｉの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｆ５０１：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｓｉの値を１減算（更新）し（Ｆ５０２）、次いで、更新後の確変カウンタ２０３ｓｉの値が０であるかを判別し（Ｆ５０３）、０であると判別した場合は（Ｆ５０３：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｓｇに時短状態を設定し（Ｆ５０４）、Ｆ５０５の処理へ移行する。また、Ｆ５０１の処理において確変カウンタ２０３ｓｉの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合（Ｆ５０１：Ｎｏ）は、現在が特別図柄の高確率状態では無いため、確変カウンタ２０３ｓｉの値を更新するための上述したＦ５０２～Ｆ５０４の処理をスキップしてＦ５０５の処理へ移行する。また、Ｆ５０３の処理において、確変カウンタ２０３ｓｉの値が０では無い、即ち、確変カウンタ２０３ｓｉの値が０よりも大きく、確変状態（特別図柄の高確率状態）が継続する場合も（Ｆ５０３：Ｎｏ）、Ｆ５０４の処理をスキップしてＦ５０５の処理へ移行する。Ｆ５０５の処理では、時短カウンタ２０３ｓｈの値が０よりも大きいかを判別し、０よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は（Ｆ５０５：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｓｈの値を１減算し（Ｆ５０６）、減算後の時短カウンタ２０３ｓｈの値が０であるかを判別する（Ｆ５０７）。Ｆ５０７の処理において時短カウンタ２０３ｓｈの値が０であると判別した場合は、遊技状態格納エリア２０３ｓｇに通常状態を設定し（Ｆ５０８）、確変カウンタ２０３ｓｉの値、時短カウンタ２０３ｓｈの値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｆ５０９）、本処理を終了する。また、Ｆ５０５の処理において時短カウンタ２０３ｓｈの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合（Ｆ５０５：Ｎｏ）、或いは、Ｆ５０７の処理において時短カウンタ２０３ｓｈの値が０では無いと判別した場合（Ｆ５０７：Ｎｏ）は、そのままＦ５０９の処理へ移行する。
【１２３９】
次に、図３５１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３４６）の一処理である始動入賞処理（Ｆ１０５）を説明する。図３５１は、この始動入賞処理（Ｆ１０５）を示すフローチャートである。始動入賞処理（図３５１のＦ１０５）は、第１入球口６４、第２入球口６４０のいずれかにに球が入球（始動入賞）したか判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（第１入球口６４、第２入球口６４０に最大４個）まで、取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｓａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｓｂにそれぞれ格納する処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｓａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｓｂにそれぞれ記憶されると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｓａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｓｂのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（図３５１のＦ１０５）について説明する。始動入賞処理（図３５１のＦ１０５）では、まず、球が第１始動口である第１入球口６４に入球（始動入賞）したか否かを判別する（Ｆ６０１）。ここでは、第１入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が第１入球口６４に入球した（始動入賞があった）と判別する（Ｆ６０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｓｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｆ６０２）、その取得した値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｆ６０３）。つまり、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｆ６０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｓｄの値（Ｎ１）を１加算し（Ｆ６０４）、音声ランプ制御装置１１３に対して第１入球口６４の保留個数（第１特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｆ６０５）。
【１２４０】

そして、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球実行エリアの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）し（Ｆ６０６）、Ｆ６０７の処理へ移行する。また、Ｆ６０１の処理で球が第１入球口６４に入球していないと判別した場合（Ｆ６０１：Ｎｏ）、或いは、Ｆ６０３の処理で、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値であると判別した場合（Ｆ６０３：Ｎｏ）は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を加算する処理をスキップして、Ｆ６０７の処理へ移行する。次に、Ｆ６０７～Ｆ６１２までの各処理については、Ｆ６０１～Ｆ６０６までの各処理で実行された第１始動口（第１入球口６４）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第２入球口６４０に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。Ｆ６０１～Ｆ６１２までの各処理を実行後、先読み処理を実行し（Ｆ６１３）、本処理を終了する。この先読み処理（Ｆ６１３）については、図３５２を参照して後述するが、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本制御例では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｓａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｓｂに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。

【１２４１】

また、本第９制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｓａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｓｂに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート６７を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。上述した通り、本第９制御例では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｓｄの値（Ｎ１）または第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｓｅの値（Ｎ２）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた先読み処理（Ｆ６１３）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｆ６０３の処理で第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｓｄの値（Ｎ１）が上限数（４）であると判別した場合（Ｆ６０３：Ｎｏ）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に先読み処理（Ｆ６１３）を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図３５２を参照して、始動入賞処理（図３５２のＦ１０５）の一処理である先読み処理（Ｆ６１３）について説明する。図３５２は、この先読み処理（Ｆ６１３）を示すフローチャートである。

【１２４２】

先読み処理（図３５２のＦ６１３）では、まず、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｓａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｓｂに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値を読み出す（Ｆ７０１）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（Ｆ７０２）。次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の

当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｓａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｓｂに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｆ７０３）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｆ７０３：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｆ７０４）、その後、本処理を終了する。一方、Ｆ７０３の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｆ７０３：Ｎｏ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｆ７０５）、その後、本処理を終了する。

【１２４３】

ここで、Ｆ７０４、或いはＦ７０５の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｆ７０１の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図３５７参照）にて実行される外部出力処理（Ｆ１８０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。なお、本第９制御例では、特別図柄の確率状態が１つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

【１２４４】

さらに、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｓａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｓｂに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。また、本第９制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｓａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｓｂに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｓａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｓｂに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した

入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。

【１２４５】

次に、図３５３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（Ｆ１０６）について説明する。図３５３は、この普通図柄変動処理（Ｆ１０６）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｆ１０６）は、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。この普通図柄変動処理（図３５３のＦ１０６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるかを判別する（Ｆ８０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合には（Ｆ８０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別した場合には（Ｆ８０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｆ８０２）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｆ８０２：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｖｆの値（Ｍ）を取得し（Ｆ８０３）、その値が０よりも大きいかを判別する（Ｆ８０４）。

【１２４６】

Ｆ８０４の処理で普通図柄保留球数カウンタ２０３ｖｆの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｆ８０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｖｆの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｆ８０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｖｆの値（Ｍ）を１減算する（Ｆ８０５）。つまり、Ｆ８０４の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｖｆの値を１減算する。次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｖｃに格納されたデータをシフトする（Ｆ８０６）。Ｆ８０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｖｃの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｆ８０７）。次に、時短カウンタ２０３ｓｈがオンであるか否か、即ち、現在が普通図柄の高確率状態（時短中）であるか否かを判別し（Ｆ８０８）、時短カウンタ２０３ｓｈがオンに設定されていると判別した場合は（Ｆ８０８：Ｙｅｓ）、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｓｃ（図３３９（ｂ）参照）の当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得し（Ｆ８０９）、Ｆ８１１の処理へ移行する。一方、時短カウンタ２０３ｓｈがオフであると判別した場合は（Ｆ８０８：Ｎｏ）、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｓｃ（図３３９（ｂ）参照）の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（

Ｆ８１０）、Ｆ８１１の処理へ移行する。
【１２４７】
Ｆ８１１の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（Ｆ８１１）、当たりであると判別した場合は（Ｆ８１１：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様を設定し（Ｆ８１２）、Ｆ８１４の処理へ移行する。一方、Ｆ８１１の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｆ８１１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し（Ｆ８１３）、Ｆ８１４の処理へ移行する。Ｆ８１４の処理では、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｓｈの値を参照して判別し（Ｆ８１４）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｆ８１４：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を３秒に設定し（Ｆ８１５）、本処理を終了する。一方、Ｆ８１４の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｆ８１４：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を１０秒に設定し（Ｆ８１６）、本処理を終了する。なお、本第９制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として３秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。
【１２４８】
なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本制御例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）と、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｖｆの値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第２入球口６４０への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第２入球口６４０への球の入球具合を可変させるように構成することで、第２入球口６４０への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。一方、Ｆ８０２の処理において、普通図柄（第２図柄）が変動表示中ではないと判別した場合には（Ｆ８０２：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｆ８１７）、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｆ８１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｆ８１７の処理において変動時間が経過していると判別した場合は（Ｆ８１７：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｆ８１８）。Ｆ８１８の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第２図柄表示装置８３には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第２図柄表示装置８３には「×」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したＦ８１２、或いはＦ８１３の処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。Ｆ８１８の処理により、停止表示を設定すると、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｆ８１２の処理、或いはＦ８１３の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。
【１２４９】
次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（Ｆ８１９）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｆ８１９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（Ｆ８１９：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるか

を時短カウンタ２０３ｓｈの値を参照して判別し（Ｆ８２０）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｆ８２０：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間が１秒間×２回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｆ８２３）、Ｆ８２２の処理へ移行する。一方、Ｆ８２０の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｆ８２０：Ｎｏ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間が５秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｆ８２１）、Ｆ８２２の処理へ移行する。Ｆ８２２の処理では、Ｆ８２１、或いはＦ８２３の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物６４０ａの開閉制御開始を設定し（Ｆ８２２）、本処理を終了する。次に、本第９制御例における電動役物６４０ａの開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本第９制御例のパチンコ機１０では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（Ｆ８０８～Ｆ８１１の処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（Ｆ８１７の処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。

【１２５０】

即ち、本第９制御例では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物６４０ａがロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。そこで、本第９制御例では、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物６４０ａを開放させることができる。

【１２５１】

なお、本第９制御例では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物６４０ａがロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（図３５３のＦ１０６参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置１１０のメイン処理（図３５７参照）の外部出力処理（図３５７のＦ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、図３５４を参照してスルーゲート通過処理（Ｆ１０７）の内容について説明をする

。図３５４は、スルーゲート通過処理（Ｆ６６０参照）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｆ１０７）は、タイマ割込処理（図３４６参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。また、取得した普通当たり乱数カウンタＣ５の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理（図３５３のＦ１０６参照）にて当否判定（Ｆ８１１参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理である。

【１２５２】

スルーゲート通過処理（Ｆ１０７）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したか否かを判定する（Ｆ９０１）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したと判定されると（Ｆ９０１：Ｙｅｓ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｖｆの値（Ｍ）を取得し（Ｆ９０２）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ２０３ｖｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（Ｆ９０３）。Ｆ９０３の処理で、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｖｆの値（Ｍ）が４よりも大きい（上限値の４である）と判別した場合は（Ｆ９０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｖｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないと判別した場合は（Ｆ９０３：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｖｆの値（Ｍ）に１を加算し（Ｆ９０４）、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を普通図柄保留球格納エリア２０３ｖｃに格納し（Ｆ９０５）、本処理を終了する。次に、図３５５を参照して、ＮＭＩ割込処理について説明をする。図３５５は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｆ１６０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【１２５３】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出発射制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。次に、図３５６を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図３５６は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図３５６）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｆ１７０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本制御例では１秒）を実行する（Ｆ１７０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｆ１７０３）。その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３１５参照）がオンされているか否かを判別し（Ｆ１７０４）、オンされていれば（Ｆ１７０４：Ｙｅｓ）、処理をＦ１７１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｆ１７０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｆ１７０５）、記憶されていなければ（Ｆ１７０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかっ

た可能性があるので、この場合も、処理をＦ１７１２へ移行する。
【１２５４】
ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｆ１７０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｆ１７０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｆ１７０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＦ１７１２へ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。Ｆ１７１２の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｆ１７１２）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｆ１７１３、Ｆ１７１４）を実行する。上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｆ１７１３、Ｆ１７１４）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｆ１７１３、Ｆ１７１４）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｆ１７１３、Ｆ１７１４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｆ１７１３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｆ１７１４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｆ１７１０の処理へ移行する。
【１２５５】
一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｆ１７０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｆ１７０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｆ１７０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｆ１７０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｆ１７０９）、Ｆ１７１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。次に、音声ランプ制御装置１１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｆ１７１０）。その後、割込みを許可し（Ｆ１７１１）、後述するメイン処理に移行する。次に、図３５７を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図３５７は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。
【１２５６】
メイン処理（図３５７参照）においては、まず、タイマ割込処理（図３４６参照）の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｆ１８０１）。具体的には、タイマ割込処理（図３４６参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図３４７参照）や始動入賞処理（図３５１参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（図３５７のＦ１８０１）により、主制御装置１１０の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、第３図柄表示装置８１にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定す

るための情報とする。また、大当たり制御処理（図３５８参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｆ１８０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本第９制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｆ１８０３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置１１３にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａを開放動作するための大当たり制御処理を実行する（Ｆ１８０４）。なお、大当たり演出は、可変入賞装置６５の開閉板が可動される特別図柄の大当たり状態である場合にのみ実行される演出であるので、変位する手段が変位する際に成立する条件の成立に対応して実行される演出と言える。

【１２５７】

大当たり制御処理（Ｆ１８０４）の詳細な内容については、図３５８～図３６３を参照して後述するが、この大当たり制御処理（Ｆ１８０４）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５ａ（以下、入賞口等と称す）を開放し、入賞口等（特定入賞口６５ａ）の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等（特定入賞口６５ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等（特定入賞口６５ａ）を閉鎖する。この入賞口等（特定入賞口６５ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本制御例では、大当たり制御処理（Ｆ１８０４）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。次いで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｆ１８０６）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図３５３参照）のＦ８２２の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＦ８２１の処理、Ｆ８２３の処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。次に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｆ１８０７）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図３４９のＦ２０９）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて開始する。本第９制御例では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７ＢのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。

【１２５８】

なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図３４９のＦ２０９）によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動パターン選択処理（図３４９のＦ２０９参照）のＦ４０７で設定された表示態様で、停止図柄を第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに停止表示（点灯表示）する。さらに、本第９制御例では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様（大当たり図柄）で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れ

を示す表示態様（外れ図柄）で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｆ１８０８）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図３５３参照）のＦ８１５の処理、Ｆ８１６の処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｆ１８０８）では、普通図柄変動処理（図３５３参照）のＦ８１８の処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図３５３参照）のＦ８１２の処理またはＦ８１３の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。

【１２５９】

その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｆ１８０９）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｆ１８０９：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本制御例では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｆ１８１０）、既に所定時間が経過していれば（Ｆ１８１０：Ｙｅｓ）、処理をＦ１８０１へ移行し、上述したＦ１８０１以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｆ１８１０：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｆ１８１１，Ｆ１８１２）。まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｆ１８１１）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９、９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｆ１８１１の処理と同一の方法によって実行する（Ｆ１８１２）。なお、このＦ１８１２の処理では、変動種別カウンタＣＳ１の値と同様に普図変動種別カウンタＣＳ２の値も更新される。

【１２６０】

ここで、Ｆ１８０１～Ｆ１８０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１、普図変動種別カウンタＣＳ２の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。また、Ｆ１８０９の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｆ１８０９：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図４９のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｆ１８１３以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｆ１８１３）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｆ１８１４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｆ１８１５）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｆ１８１６）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続

する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【１２６１】

なお、Ｆ１８０９の処理は、Ｆ１８０１～Ｆ１８０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＦ１８１１とＦ１８１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＦ１８０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＦ１８０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図３５６，Ｆ１７０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｆ１８０１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。次に、図３５８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｆ１８０４）を説明する。図３５８は、この大当たり制御処理（Ｆ１８０４）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｆ１８０４）は、メイン処理（図３５７参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口（大開放口）６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。大当たり制御処理（図３５８，Ｆ１８０４）では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるかを判定する（Ｆ１１０１）。具体的には、特別図柄変動処理（図３４７参照）のＦ２１８またはＦ２２０の処理が実行され、特別図柄の大当たりの開始が設定されていれば、特別図柄の大当たりが開始されると判定する。Ｆ１１０１の処理において、特別図柄の大当たりが開始される場合には（Ｆ１１０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定し（Ｆ１１０２）、大当たり開始フラグ２０３ｖｗをオフに設定し、大当たり中フラグ２０３ｖｖをオンに設定して（Ｆ１１０３）、本処理を終了する。

【１２６２】

一方、Ｆ１１０１の処理において、特別図柄の大当たりが開始されない場合には（Ｆ１１０１：Ｎｏ）、特別図柄の大当たり中であるかを判定する（Ｆ１１０４）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。Ｆ１１０３の処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（Ｆ１１０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｆ１１０４の処理において、特別図柄の大当たり中であると判別した場合には（Ｆ１１０４：Ｙｅｓ）、Ｆ１１０５の処理を実行する。Ｆ１１０５の処理では、新たなラウンドの開始タイミングであるか判別する（Ｆ１１０５）。Ｆ１１０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｆ１１０５：Ｙｅｓ）、大当たり動作設定処理を実行する（Ｆ１１０６）。ここで、図３５９を参照して、大当たり動作設定処理について説明する（Ｆ１１０６）。図３５９は、この大当たり動作設定処理（Ｆ１１０６）の内容を示したフローチャートである。大当たり動作設定処理（図３５９、Ｆ１１０６）では、まず、開始する大当たりのラウンド数に対応した開放動作を設定されている開放シナリオから読み込む（Ｆ１２０１）。流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋの開放動作をＦ１２０１で読み込んだデータに基づいて設定する（Ｆ１２０２）。第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１の開放動作をＦ１２０１の処理で読み込んだデータにより設定する。その後、この処理を終了する。なお、Ｆ１２０２の処理では、１ラウンド毎の流路ソレノイド６５ｋの動作、開閉扉６５ｆ１の動作が設定される。このように、各ラウンドの開始毎に、第１可変入賞装置６５の各動作が設定されるので、予期せぬ電源断が大当たり遊技中に発生しても、大当たり遊技が途中で終了してしまうような不具合を抑

制できる。
【１２６３】
図３５８に戻って説明を続ける。Ｆ１１０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでないと判別した場合には（Ｆ１１０５：Ｎｏ）、開閉扉６５ｆ１、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋの動作タイミングであるか判別する（Ｆ１１０７）。動作タイミングであると判別した場合には（Ｆ１１０７：Ｙｅｓ）、開放ソレノイド６５ｆ２をオンに設定する（Ｆ１１０８）。その後、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋをオンに設定する（Ｆ１１０９）。その後、この処理を終了する。一方、Ｆ１１０６の処理において、開放動作のタイミングでないと判別した場合には（Ｆ１１０７：Ｎｏ）、エンディング演出の開始タイミングであるか判別する（Ｆ１１１０）。エンディング演出の開始タイミングは、特別図柄変動パターン選択処理（図３４９参照）のＦ４０２で決定された大当たり種別に対応する最終ラウンドが終了して開閉扉６５ｆ１が閉状態にされ、球はけ時間である待機時間（本実施形態では、３秒）が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングとして判別する。エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合には（Ｆ１１１０：Ｙｅｓ）エンディングコマンドを設定して（Ｆ１１１１）、この処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。
【１２６４】
一方、Ｆ１１１０の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｆ１１１０：Ｎｏ）、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（Ｆ１１１２）。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。Ｆ１１１２の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｆ１１１２：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（Ｆ１１１３）、本処理を終了する。この大当たり終了処理の詳細については図３６０を参照して後述する。一方、Ｆ１１１２の処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（Ｆ１１１２：Ｎｏ）、報知処理を実行する（Ｆ１１１４）。報知処理の詳細については図３６１を参照して後述する。報知処理（図３６１、Ｆ１１１４）が実行されると、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための入賞処理を実行し（Ｆ１１１５）、特定入賞口６５ａに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行し（Ｆ１１１６）、その後、本処理を終了する。入賞処理および異常処理の詳細については図３６２および図３６３を参照して後述する。次に、図３５９のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり動作設定処理（Ｆ１１０６）の詳細について説明する。図３５９は、この大当たり動作設定処理（Ｆ１１０６）を示すフローチャートである。この大当たり動作設定処理（Ｆ１１０６）は、大当たり制御処理の中で実行され、上述した通り、ラウンド数に応じた特定入賞口６５ａの開閉動作を設定するための処理である。この大当たり動作設定処理（図３５９参照）が開始されると、まず、ラウンド数に対応した開放動作を読み込み（Ｆ１２０１）、確変ソレノイドの開放動作を設定して（Ｆ１２０２）、可変入賞装置６５の大開放口６５ｃの開放動作を設定し（Ｆ１２０３）、本処理を終了する。なお、図示しないが、Ｆ１２０１の処理では、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する。
【１２６５】
ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装

置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、新たに開始されたラウンド数を第３図柄表示装置８１において表示するための表示用ラウンド数コマンドを設定する。これにより、大当たりのラウンド数に合わせて第３図柄表示装置８１の表示内容を更新することができる。ここで、詳細な説明は省略するが、本制御例では、１回の大当たり遊技中に複数回実行されるラウンド遊技のうち、特定のラウンド数（２ラウンド目）に実行されるラウンド遊技の内容を、大当たり種別に応じて異ならせており、具体的には、特定の大当たり種別（確変大当たり）の場合のみ、２ラウンド目のラウンド遊技として、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと流下させ易くなるように切替弁６５ｙを動作させるラウンド遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定の期間のみ球を特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと流下させる確率を高めることができるため、遊技者が集中力を切らすこと無く大当たり遊技中の遊技を実行することができる。

【１２６６】

なお、本第９制御例では、大当たりＡに当選した場合の大当たり遊技における２ラウンド目が実行される場合に、第３図柄表示装置８１の表示面にて遊技者に対して特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと球を流下させるチャンス期間であることを示すための案内報知態様として「Ｖを狙え」の文字が表示されるＶ報知演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと球を流下させ易い特定の期間を分かり易く報知することができる。さらに、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を流下したことを検知手段が検知したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面に球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を流下したことを案内するための案内報知態様として「ＶＧＥＴ」の文字が表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される条件を満たしたことを分かり易く報知することができる。なお、上述した案内報知の報知態様を、条件成立に応じて可変させても良く、例えば、特定ゲートへと球を流下させ易い特定期間の経過時間、或いは残時間に基づいて「Ｖを狙え」の文字色を可変させたり、表示領域の大きさを可変させたり、より強調した内容の文字（例えば「早くＶを狙うんだ」）に可変させたりすると良い。これにより、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと球を流下させ易い状況にて遊技者が球を発射しない事態が発生することを抑制することができる。

【１２６７】

また、本第９制御例では、可変入賞装置６５へと入賞した球の流路を切り替えるためのＶ役物として切替弁６５ｙを設け、その切替弁６５ｙの動作パターンを可変させることで球が特定ゲートへと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能としているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技開始時から共通の動作パターンで切替弁６５ｙを動作させるように構成し、特定入賞口６５ａが開放状態となるタイミングを大当たり種別によって可変させることにより、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能に構成しても良い。これにより、切替弁６５ｙの動作パターンを共通化することができるため、切替弁６５ｙの動作内容を把握されたとしても今回の大当たり遊技が球を特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと通過させ易い大当たり遊技であるか否かを遊技者に把握され難くすることができる。また、切替弁６５ｙの動作内容を統一化することができるため、Ｖソレノイド２０９ａに対する負荷を軽減することができ、Ｖ役物（切替弁６５ｙ）の故障を抑制することができる。この大当たり動作設定処理（図３５９参照）を実行することにより、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口６５ａを開放することができると共に、２ラウンド目に特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を球が通過可能に設定することができる。これにより、大当たりＡ，Ｃ～Ｅでは、２ラウンド目に遊技者が球を発射するだけで、ほぼ確実に球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過するので、大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定することができる。次に、図３６０のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり終了処理（Ｆ１１１３）の詳細について説明する。図３６０は、この大当たり終了処理（Ｆ１１１３）を示すフローチャートである。この大当たり

終了処理（Ｆ１１１３）は、大当たり制御処理（図３５８のＦ１８０４参照）の中で実行され、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。

【１２６８】

この大当たり終了処理（Ｆ１１１３）では、まず、確変設定フラグ２０３ｓｍがオンであるかを判別する（Ｆ１３０１）。Ｆ１３０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｓｍがオンであると判別した場合は（Ｆ１３０１：Ｙｅｓ）、大当たり中にＶゲート（特定領域）６５ｖを球が通過したことを意味するので、確変中カウンタ２０３ｖｕの値に１２０を設定し（Ｆ１３０２）、時短中カウンタ２０３ｖｔの値に１２０を設定し（Ｆ１３０３）、確変フラグ２０３ｖｇをオンに設定して（Ｆ１３０４）、Ｆ１３０５の処理へ移行する。一方、Ｆ１３０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｓｍがオフであれば（Ｆ１３０１：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｖｔの値に１００を設定し、Ｓ２１０５の処理へ移行する。Ｓ２１０５の処理では、時短中カウンタ２０３ｖｔの値、確変中カウンタ２０３ｖｕの値に基づいて、状態コマンドを設定する（Ｆ１３０５）。ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理（Ｆ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、その状態コマンドで通知された遊技状態に合わせて従状態設定エリア２２３ｓｈを更新する。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、パチンコ機１０の遊技状態を正確に把握することができる。次いで、大当たり中フラグ２０３ｖｖおよび確変設定フラグ２０３ｖｈを共にオフに設定して（Ｆ１３０６）、本処理を終了する。この大当たり終了処理（図３６０参照）を実行することにより、大当たり遊技中にＶゲート（特定領域）６５ｖを球が通過したか否かに応じて大当たり終了後の遊技状態を正確に設定することができる。

【１２６９】

報知処理（Ｆ１１１４）では、まず、報知カウンタ２０３ｖｍの値が０より大きい値であるか判別する（Ｆ１２２１）。報知カウンタ２０３ｖｍの値が０であると判別した場合には（Ｆ１２２１：Ｎｏ）、２ラウンド目の終了タイミングであるか判別する（Ｆ１２２２）。２ラウンド目の終了タイミングの判別は、２ラウンド目において、１０球入賞したことを検知した場合または３０秒が経過したと判別した場合によって判別を行う。２ラウンド目の終了タイミングであると判別した場合には（Ｆ１２２２：Ｙｅｓ）、報知カウンタ２０３ｖｍに２秒に対応するカウンタ値を設定する。その後、この処理を終了する。一方、Ｆ１２２２の処理において、２ラウンド目の終了タイミングでないと判別した場合には（Ｆ１２２２：Ｎｏ）、この処理を終了する。ここで、Ｆ１２２３で２秒のカウンタが設定されることで、２ラウンドが終了した後の球はけ時間であるインターバル時間の３秒間中に報知カウンタ２０３ｖｍが０となり、液晶を見てという音声が出力される。よって、２ラウンド目に流路ソレノイド６５ｋが動作するが、遊技者は２ラウンド終了後のインターバル時間より液晶に注意が惹きつけられるので、第１可変入賞装置６５の切替部材６５ｈの動きを識別されて、大当たり種別を遊技者に識別されてしまうことを抑制できる。よって、遊技者は、大当たり遊技の終了まで、確変遊技状態が付与されることを期待して遊技を行うことができる。なお、本第９制御例では、報知カウンタ２０３ｖｍを設けることにより、インターバル時間の終了１秒前より２ラウンド目に跨って液晶に注意を惹きつける演出を行うようにしたがそれに限らず、２ラウンド目より継続的に実行してもよい。一方、Ｆ１２２１の処理において、報知カウンタ２０３ｖｍの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｆ１２２１：Ｙｅｓ）、報知カウンタ２０３ｖｍの値を－１して更新する（Ｆ１２２４）。更新後の報知カウンタ２０３ｖｍの値が０であるか判別する（Ｆ１２２５）。報知カウンタ２０３ｖｍの値が０であると判別した場合には（Ｆ１２２５：Ｙｅｓ）、報知コマンドを設定する（Ｆ１２２６）。その後、この処理を終了する。この報知コマンドにより音声ランプ制御装置１１３により、「液晶を見て」という音声の出力の設定が実行される。

【１２７０】

次に、図３６２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される入賞処理（Ｆ１１１５）の詳細について説明する。図３６２は、この入賞処理（Ｆ１１１５）を示すフローチャートである。この入賞処理（Ｆ１１１５）は、大当たり制御処理（図３５８参照）の中で実行され、上述した通り、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための処理である。入賞処理（図３６２、Ｆ１１１５）では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する（Ｆ１２３１）。ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、開放扉６５ｆ１の開放状態からインターバル期間（３秒）が終了するまでの期間である。ラウンド有効期間外であると判別した場合には（Ｆ１２３１：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には（Ｆ１２３１：Ｙｅｓ）、特定入賞口６５ａの検出スイッチ６５ｃ１を通過したか判別される。特定入賞口６５ａの検出スイッチ６５ｃ１を通過したと判別した場合には（Ｆ１２３２：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２０３ｖｊを１加算して更新する（Ｆ１２３３）。その後、Ｆ１２３４の処理を実行する。一方、検出スイッチ６５ｃ１を通過していないと判別した場合には（Ｆ１２３２：Ｎｏ）、Ｆ１２３４の処理を実行する。Ｆ１２３４の処理では、入賞個数カウンタ２０３ｖｊの値が１０以上であるか判別する（Ｆ１２３４）。入賞個数カウンタ２０３ｖｊの値が１０以上であると判別した場合には（Ｆ１２３４：Ｙｅｓ）、特定入賞口６５ａの開閉扉６５ｆ１の閉鎖を設定する（Ｆ１２３６）。その後、残球タイマフラグ２０３ｖｎをオンに設定する（Ｆ１２３７）。その後、Ｆ１２３８の処理を実行する。この残球タイマフラグ２０３ｖｎがオンに設定されることで、開閉扉２０３ｎが閉鎖されてから球はけ時間中であることが判別できる。

【１２７１】

一方、Ｆ１２３４の処理において、入賞個数カウンタ２０３ｖｊの値が１０未満であると判別した場合には、ラウンド時間（本実施形態では、３０秒）が経過したか判別する（Ｆ１２３５）。ラウンド時間が経過したと判別した場合には（Ｆ１２３５：Ｙｅｓ）、Ｆ１２３６の処理を実行する。一方、ラウンド時間が経過していないと判別した場合には（Ｆ１２３５：Ｎｏ）、Ｆ１２３８の処理を実行する。Ｆ１２３８の処理では、動作カウンタ２０３ｖｋの値が０より大きい値であるか判別する（Ｆ１２３８）。動作カウンタ２０３ｖｋの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｆ１２３８：Ｙｅｓ）、動作カウンタ２０３ｖｋの値を－１して更新する（Ｆ１２３９）。確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したか判別する（Ｆ１２４０）。確変通過スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したと判別した場合には（Ｆ１２４０：Ｙｅｓ）、確変通過カウンタ２０３ｖｉの値に１加算して更新する（Ｆ１２４１）。確変設定フラグ２０３ｖｈをオンに設定し（Ｆ１２４２）、Ｖ入賞コマンドを設定し（Ｆ１２４３）、その後、Ｆ１２４４の処理を実行する。一方、Ｆ１２４０の処理において、確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過していないと判別した場合には（Ｆ１２４０：Ｎｏ）、Ｆ１２４４の処理を実行する。Ｆ１２４４の処理では、動作カウンタ２０３ｖｋが０であるか判別する（Ｆ１２４４）。動作カウンタ２０３ｖｋが０であると判別した場合には、流路ソレノイド６５ｋをオフに設定する（Ｆ１２４５）。確変有効フラグ２０３ｖｐをオンに設定する（Ｆ１２４６）。その後、この処理を終了する。ここで、確変有効フラグ２０３ｖｐがオンに設定されることで、切替部材６５ｈが切り替えられた後も、特別流路６５ｅ２に残存している遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過した場合には、確変遊技が設定されるように制御できる。

【１２７２】

一方、Ｆ１２３８の処理において、動作カウンタ２０３ｖｋが０であると判別した場合には（Ｆ１２３８：Ｎｏ）、確変有効フラグ２０３ｖｐがオンであるか判別する（Ｆ１２４７）。確変有効フラグ２０３ｖｐがオフである場合には（Ｆ１２４７：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、確変有効フラグ２０３ｖｐがオンであると判別した場合には（Ｆ１２４７：Ｙｅｓ）、確変有効タイマ２０３ｖｒに１加算して更新する（Ｆ１２４８）。確変有効タイマの値が上限値（本実施形態では、１．２ｓ）であるか判別する（Ｆ１２４９）。確変有効タイマ２０３ｖｒが上限値であると判別した場合には（Ｆ１２４９：Ｙｅｓ）、確変有効フラグ２０３ｖｐをオフに設定する（Ｆ１２５０）。確変有効タイマ２０３

ｖｒを初期値である０にリセットする（Ｆ１２５１）。その後、この処理を終了する。一方、Ｆ１２４９の処理において、確変有効タイマ２０３ｖｒが上限値でないと判別した場合には（Ｆ１２４９：Ｎｏ）、Ｆ１２４０の処理を実行する。これにより、確変有効タイマ２０３ｖｒが上限値でないと、確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変遊技状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させて確変遊技状態が付与されることを抑制できる。次に、図３６３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される異常処理（Ｆ１１１６）を説明する。図３６３は、この異常処理（Ｆ１１１６）の内容を示したフローチャートである。異常処理（Ｆ１１１６）では、不正に確変スイッチ６５ｅ３を通過させられていないかを監視する処理を実行する。

【１２７３】

異常処理（図３６３、Ｆ１１１６）では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する（Ｆ１２６１）。ラウンド有効期間外である場合には（Ｆ１２６１：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には（Ｆ１２６１：Ｙｅｓ）、球排出口スイッチ６５ｅ４を遊技球が通過したか判別する（Ｆ１２６２）。球排出口スイッチ６５ｅ４を遊技球が通過したと判別した場合には（Ｆ１２６２：Ｙｅｓ）、球排個数カウンタ２０３ｓの値を１加算して更新する（Ｆ１２６３）。その後、Ｆ１２６４の処理を実行する。一方、球排出口スイッチ６５ｅ４を遊技球が通過していないと判別した場合には（Ｆ１２６２：Ｎｏ）、Ｆ１２６４の処理を実行する。Ｆ１２６４の処理では、残球タイマフラグ２０３ｎがオンであるか判別する（Ｆ１２６４）。残球タイマフラグ２０３ｖｎがオフであると判別した場合には（Ｆ１２６４：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、残球タイマフラグ２０３ｖｎがオンであると判別した場合には（Ｆ１２６４：Ｙｅｓ）、球はけ時間の期間中であるので、残球タイマ２０３ｖｏを１加算して更新する（Ｆ１２６５）。残球タイマ２０３ｖｏは上限値（本第９制御例では、３秒）が経過したか判別する（Ｆ１２６６）。上限値でないと判別した場合には（Ｆ１２６６：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、上限値であると判別した場合には（Ｆ１２６６：Ｙｅｓ）、排出個数（確変通過カウンタ２０３ｖｉと排出個数カウンタ２０３ｖｓとの合計値）と入賞個数（入賞個数カウンタ２０３ｖｊの値）とが一致するか判別する（Ｆ１２６７）。一致すると判別した場合には（Ｆ１２６７：Ｙｅｓ）、Ｆ１２６９の処理を実行する。一方、一致しないと判別した場合には（Ｆ１２６７：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定する（Ｆ１２６８）。その後、Ｆ１２６９の処理を実行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することにより、エラー表示（例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示）がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、第１可変入賞装置６５内に不正に遊技球を残存させて、大当たりＣであっても確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させる不正を抑制できる。

【１２７４】

Ｆ１２６９の処理では、残球タイマフラグ２０３ｖｎをオフに設定し（Ｆ１２６９）、残球タイマ２０３ｖｏを初期値である０にリセットする（Ｆ１２７０）。その後、入賞個数カウンタ２０３ｖｊ、排出個数カウンタ２０３ｖｓ、確変通過カウンタ２０３ｖｉが初期値にそれぞれリセットされ（Ｆ１２７１）、その後、この処理を終了する。

【１２７５】

＜第９制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図３６４から図３８２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図３６４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図３６４は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｆ２００１）。具体的には、スタッ

クポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｆ２１１７の電源断処理（図３６５参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｆ２００２）。図３６５を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると（図３６５のＦ２１１４参照）、Ｆ２１１７の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｆ２１１７の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば（Ｆ２００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＦ２１１７の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｆ２００３）。

【１２７６】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｆ２００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｆ２００３：Ｙｅｓ）、Ｆ２００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｆ２００３：Ｎｏ）、Ｆ２００８へ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｆ２００３：Ｙｅｓ）、Ｆ２００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＦ２１１７の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｆ２００３：Ｎｏ）、Ｆ２００８へ移行する。電源断処理中フラグがオンであれば（Ｆ２００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｆ２１１７の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１４０４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【１２７７】

Ｓ２００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｆ２００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｆ２００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｆ２００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｆ２００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｆ２００７）、電源が遮断されるまで無限ループす

る。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【１２７８】

Ｆ２００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｆ２００８）。電源断フラグはＦ２１１７の電源断処理の実行時にオンされる（図３６５のＦ２１１６参照）。つまり、電源断フラグは、Ｆ２１１７の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＦ２００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＦ２１１７の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｆ２００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｆ２００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｆ２０１０）、割込み許可を設定して（Ｆ２０１１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグがオフされた状態でＦ２００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＦ２００４からＦ２００６の処理を経由してＦ２００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｆ２００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＦ２００９をスキップして、処理をＦ２０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｆ２０１０）、割込み許可を設定して（Ｆ２０１１）、メイン処理へ移行する。なお、Ｆ２００９のクリア処理をスキップするのは、Ｆ２００４からＦ２００６の処理を経由してＦ２００８の処理へ至った場合には、Ｆ２００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【１２７９】

次に、図３６５を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図３６５は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、今回のＦ２１０１の処理が実行されてから１ｍ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｆ２１０１）、１ｍ秒以上経過していなければ（Ｆ２１０１：Ｎｏ）、Ｆ２１０２～Ｆ２１１１の処理を行わずにＦ２１１２の処理へ移行する。Ｆ２１０１の処理で、１ｍ秒経過したか否かを判別するのは、Ｆ２１０２～Ｆ２１１１が主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｆ２１１２のコマンド判定処理や、Ｆ２１１３の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｆ２１１２の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｆ２１１３の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。Ｆ２１０１の処理で１ｍ秒以上経過していれば（Ｆ２１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｆ２１０３～Ｆ２１１３の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｆ２１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＦ２１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｆ２１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｆ２１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマ

ンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＦ２１０５の処理へ移行する。

【１２８０】

Ｆ２１０５の処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｆ２１０６）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。また、この客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、消費電力を削減するために装飾用ＬＥＤや液晶ディスプレイのバックライトの光量（輝度）を減少（低下）させる処理が実行される。本第９制御例におけるパチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、装飾用ＬＥＤや液晶ディスプレイのバックライトの光量（輝度）を減少（低下）させる処理は、駆動モータを制御する制御データを可変して設定する処理の別形態である。保留個数表示更新処理では、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｖｂの値に応じて保留ランプ（図示せず）を点灯させる処理が行われる。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｆ２１０７）。この枠ボタン入力監視・演出処理は、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２Ａが押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２Ａの入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２Ａの遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２Ａの操作に対応する表示用コマンドを設定する。尚、この枠ボタン入力監視・演出処理の詳細については、図３７９を参照して後述する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｆ２１０８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｆ２１０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。Ｆ２１０９の処理後、液晶演出実行管理処理が実行される（Ｆ２１１０）。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＦ２００８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｆ２００９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【１２８１】

液晶演出実行管理処理の後に、演出更新処理が実行される（Ｆ２１１１）。演出更新処理では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の各種カウンタ、及び、各種タイマの値を更新するための処理が実行される。なお、演出更新処理の詳細については、図３８２を参照して後述する。演出更新処理の後に、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う（Ｆ２１１２）。このコマンド判定処理の詳細については、図３６６を参照して後述する。次に、Ｆ２１１３の処理へ移行する。Ｆ２１１３の処理では、変動表示設定処理が実行される（Ｆ２１１３）。変動表示設定処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装置１１４に送信される。尚、この変動表示設定処理の詳細については、図３６６を参照して後述する。そして、変動表示設定処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｆ２１１４）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｆ２１１４の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｆ２１１４：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｆ２１１６）、電源断処理を実行する（Ｆ２１１７）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｆ２１１８）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止

すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【１２８２】

一方、Ｆ２１１４の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｆ２１１４：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｆ２１１５）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｆ２１１５：Ｎｏ）、Ｆ２１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｆ２１１５：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。次に、図３６６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｆ２１１２）について説明する。図３６６は、このコマンド判定処理（Ｆ２１１２）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｆ２１１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３６５参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。コマンド判定処理（図３６６，Ｆ２１１２）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（Ｆ２２０１）。状態コマンドを受信した場合には（Ｆ２２０１：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（Ｆ２２０２）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｆ２２１７）、メイン処理に戻る。この状態コマンド受信処理（Ｆ２２０２）は、主制御装置１１０において遊技状態が変更された場合に、第３表示制御装置８１に変更された遊技状態に対応する表示モードを設定するための処理である。なお、状態コマンド受信処理の詳細は、図３６７を参照して後述する。

【１２８３】

また、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行うものである。一方、状態コマンドを受信していない場合には（Ｆ２２０３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（Ｆ２２０３）。そして、変動パターンコマンドを受信した場合には（Ｆ２２０３：Ｙｅｓ）、変動開始フラグ２２３ｖｄをオンに設定し（Ｆ２２０４）、受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出して（Ｆ２２０５）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｆ２２１７）、メイン処理に戻る。一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には（Ｆ２２０３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する（Ｆ２２０６）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｆ２２０６：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｖｅをオンに設定し（Ｆ２２０７）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｆ２２０８）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｆ２２１７）、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動表示設定処理（図３７５参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

【１２８４】

一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（Ｆ２２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する（Ｆ２２０９）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（Ｆ２２０９：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドが特図１保留球数コマンドであるか、特図２保留球数コマンドであるかを判別して

、そのコマンドに含まれている値、即ち、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｖｄの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）、または、主制御装置１１０の特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｖｅの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ２）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｖｂ、または、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｖｃに格納する（Ｆ２２１０）。また、Ｆ２２１０の処理では、更新された特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｖｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｖｃの値をそれぞれ表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する。Ｆ２２１０の処理の終了後は、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｆ２２１７）、メイン処理に戻る。

【１２８５】

ここで、特図１保留球数コマンド又は特図２保留球数コマンドは、球が第１入賞口６４又は第２入賞口６４０に入賞（始動入賞）したとき、又は、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｆ２２１０の処理によって音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｖｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｖｃの値を主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｖｄ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｖｅの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｖｂまたは特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｖｃの値が主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｖｄまたは特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｖｅの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｖｂまたは特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｖｃの値を修正し、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｖｄまたは特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｖｅの値に合わせることができる。尚、Ｆ２２１０の処理が実行されると、更新された特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｖｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｖｃの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置１１４では、保留球数に応じた保留球数図柄が第３図柄表示装置８１に表示される。

【１２８６】

Ｆ２２０９の処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（Ｆ２２０９：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したか判別する（Ｆ２２１１）。入賞コマンドを受信したと判別した場合には（Ｆ２２１１：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理を実行し（Ｆ２２１２）、その他のコマンドに応じた処理を実行して（Ｆ２２１７）、メイン処理に戻る。この入賞コマンド処理は、主制御装置１１０から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド（入賞情報コマンド）や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート（確変スイッチ）を流下（通過）した場合に設定されるＶ入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。なお、入賞コマンド処理の詳細は、図３６８を参照して後述する。次に、Ｆ２２１１の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｆ２２１１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止コマンドを受信したか判別する（Ｆ２２１３）。停止コマンドを受信したと判別した場合には（Ｆ２２１３：Ｙｅｓ）、停止コマンド処理を実行し、その他のコマンドに応じた処理を実行して（Ｆ２２１７）、メイン処理に戻る。この停止コマンド処理は、主制御装置１１０から停止コマンドを受信した場合、即ち、特別図柄の停止タイミングにおける各種処理を実行するものである。なお、停止コマンド処理の詳細は、図３７２を参照して後述する。一方、Ｆ２２１３の処理において、停止コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｆ２２１３：Ｎｏ）、大当たり関連コマンドを受信したか判別する（Ｆ２２１５）。大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｆ２２１５：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｆ２２１６）、その他のコマンドに応じた処理を実行して（Ｆ２２１７）、メイン処理に戻る。この大当たり関連処理は、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当

たりに当選した場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。なお、大当たり関連処理の詳細は、図３７３を参照して後述する。

【１２８７】

次に、図３６７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド受信処理（Ｆ２２０２）について説明する。図３６７は、この状態コマンド受信処理（Ｆ２２０２）を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｆ２２０２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図３６６参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド受信処理（Ｆ２２０２）の詳細を説明する。状態コマンド受信処理（Ｆ２２０２）が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する（Ｆ２３０１）。ここでは、従状態格納エリア２２３ｖｈに設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。Ｆ２３０１の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は（Ｆ２３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。遊技状態に変更があると判別した場合は（Ｆ２３０１：Ｙｅｓ）、変更後の遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｆ２３０２）。Ｆ２３０２の処理において、変更後の遊技状態が通常状態であると判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドである場合）は（Ｆ２３０２：Ｙｅｓ）、通常モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｆ２３０３）、Ｆ２３０４の処理へ移行する。Ｆ２３０２の処理において、変更後の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドでは無い場合）は（Ｆ２３０２：Ｎｏ）、次いで、変更後の遊技状態が時短状態であるかを判別し（Ｆ２３０５）、遊技状態が時短状態である（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである）と判別した場合は（Ｆ２３０５：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｖｑの値に１００を設定し（Ｆ２３０６）、チャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｆ２３０７）、Ｆ２３０４の処理へ移行する。

【１２８８】

Ｆ２３０５の処理において、遊技状態が時短状態はないと判別した場合は（Ｆ２３０５：Ｎｏ）、次いで、変更後の遊技状態が確変状態であるかを判別し（Ｆ２３０８）、遊技状態が確変状態である（今回受信した状態コマンドが確変状態を示すコマンドである）と判別した場合は（Ｆ２３０８：Ｙｅｓ）、確変中カウンタ２２３ｓｒの値に１２０を設定し（Ｆ２３０９）、Ｖ報知フラグ２２３ｖｕがオンであるか否かを判別する（Ｆ２３１０）。Ｖ報知フラグ２２３ｖｕがオフの場合は（Ｆ２３１０：Ｎｏ）、上述したＦ２３０６の処理へ移行する。Ｖ報知フラグ２２３ｖｕがオンである場合は（Ｆ２３１０：Ｙｅｓ）、Ｖ報知フラグ２２３ｖｕをオフに設定し（Ｆ２３１１）、スーパーチャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｆ２３１２）、Ｆ２３０４の処理へ移行する。Ｆ２３０４の処理では、従状態設定エリア２２３ｓｈの現状態エリアに設定されている遊技状態を過去状態エリアに設定し（Ｆ２３０４）、従状態設定エリア２２３ｓｈの現状態エリアに受信した状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態を設定し（Ｆ２３０４）、本処理を終了する。ここで、Ｆ２３０３、Ｆ２３０７およびＦ２３１２の処理で設定されたコマンドが表示制御装置１１４に通知されることにより遊技状態に対応した変動演出表示が実行されることになる。このように、本第９制御例では、音声ランプ制御装置１１３にて、主制御装置１１０から出力された状態コマンドに基づいて第３図柄表示装置８１の表示領域にて表示される各種表示態様の種別（モード、背景）を設定し、その種別を示すコマンドを表示制御装置１１４へと出力するように構成している。

【１２８９】

このように構成することで、例えば、音声ランプ制御装置１１３側で設定されている遊技状態に対してそれぞれ変動演出表示の表示態様を設定する必要を無くすことが可能となる。つまり、現在設定されている遊技状態に対応する各種表示態様の種別を示すコマンド（種別コマンド）と、特別図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンド（共通コマン

ド）とを表示制御装置１１４に出力するだけで、表示制御装置１１４側で受信した種別コマンドと、共通コマンドとに基づいて、現在の遊技状態と受信した変動パターンとに対応した表示態様で第３図柄表示装置８１に表示させる表示データを設定することができる。よって、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減させることができる。なお、上述したように、音声ランプ制御装置１１３から受信した複数のコマンドを表示制御装置１１４側で組み合わせることにより第３図柄表示装置８１に表示させる表示データを設定するように構成した場合には、表示制御装置１１４側から音声ランプ制御装置１１３側へと設定後の表示データの内容を示す情報（確認情報）を出力するように構成し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した確認情報が適正であるかを判別する判別手段を設け、その判別結果が適正では無いと判別した場合に、適正な情報を示す簡易的な表示用変動パターンコマンドを設定し、既に設定されている表示データの内容を簡易的な表示データに書き換えるように構成すると良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３が主制御装置１１０から受信した各種コマンドに対して適正な表示データが設定されなかった場合に、適正な情報を示す簡易的な表示データを設定することができ、その簡易的な表示データに基づく変動演出表示を表示することができる。よって、実際の遊技結果（特別図柄の抽選結果）とは異なる内容の変動演出表示が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、上述した簡易的な表示データにとしては、例えば、どの遊技状態にも対応しない特殊モード（例えば、黒背景のモード）を表示する表示データや、第４図柄の変動表示を実行する表示データといった、通常の変動演出表示にて用いる表示データよりもデータ量の少ない表示データを用いれば良い。

【１２９０】

なお、本第９制御例では、上述した構成を用いているがこれに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３側で、現在の遊技状態と、受信した変動パターンとに基づいた表示用変動パターンコマンドを設定するように構成しても良い。次に、図３６８を参照して、コマンド判定処理（図３６６のＦ２１１２参照）にて実行される入賞コマンド処理（Ｆ２２１２参照）の内容を説明する。図３６８は、入賞コマンド処理（Ｆ２２１２）の内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（Ｆ２２１２）は、主制御装置１１０から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド（入賞情報コマンド）や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート（確変スイッチ）を流下（通過）した場合に設定されるＶ入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。入賞コマンド処理（Ｆ２２１２）が実行されると、まず、今回受信した入賞コマンド（入賞情報コマンド）の情報を入賞情報格納エリア（入賞情報記憶エリア）２２３ｂの対応する領域に格納（設定）し（Ｆ２４０１）、特図用入賞情報コマンド処理を実行する（Ｆ２４０２）。なお、特図用入賞情報コマンド処理の詳細は、図３６９を参照して後述する。特図用入賞情報コマンド処理が終わると、次いで、今回受信したコマンドはＶ入賞コマンド（入賞処理（図３６２のＦ１１１５参照）にて確変スイッチ（特定ゲート）へと球が流下した場合に設定されるコマンド（Ｆ１２４３参照））であるかを判別する（Ｆ２４０３）。受信したコマンドがＶ入賞コマンドである場合には（Ｆ２４０３：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグ２２３ｖｔをオンに設定し（Ｆ２４０６）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｖｓがオンであるか判別する（Ｆ２４０５）。Ｖ演出実行フラグ２２３ｖｓがオンである場合には（Ｆ２４０７：Ｙｅｓ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｖｓをオフに設定し（Ｆ２４０６）、Ｖ入賞を報知するための表示用コマンドを設定する（Ｆ２４０７）。そして、Ｖ報知フラグ２２３ｖｕをオンに設定し（Ｆ２４０８）、その他の処理を実行して（Ｆ２４０９）、本処理を終了する。

【１２９１】

一方、Ｆ２４０３の処理において、受信したコマンドはＶ入賞コマンドではない場合には（Ｆ２４０３：Ｎｏ）、Ｆ２４０５～Ｆ２４０８の処理をスキップし、Ｆ２４０９の処理へ移行する。また、Ｆ２４０５の処理において、Ｖ演出実行フラグ２２３ｖｓがオンでない場合には（Ｆ２４０５：Ｎｏ）、Ｆ２４０６～Ｆ２４０８の処理をスキップし、Ｆ２４０９の処理へ移行する。Ｆ２４０９の処理では、その他の処理を実行し（Ｓ４４１３）

、本処理を終了する。次に、図３６９を参照して、入賞コマンド処理（図３６８のＦ２２１２）にて実行される特図用入賞情報コマンド処理（Ｆ２４０２）の内容を説明する。図３６９は、特図用入賞情報コマンド処理（Ｆ２４０２）の内容を示したフローチャートである。特図用入賞情報コマンド処理（Ｆ２４０２）が実行されると、まず、今回受信した入賞コマンドは特図用の入賞コマンドであるか判別する（Ｆ２５０１）。受信したコマンドが特図用入賞コマンドである場合には（Ｆ２５０１：Ｙｅｓ）、従状態設定エリア２２３ｓｈに設定されている情報に基づいて現在の遊技状態を抽出し（Ｆ２５０２）、通常遊技状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）を示す情報であるか判別する（Ｆ２５０３）。通常遊技状態である場合には（Ｆ２５０３：Ｙｅｓ）、保留演出設定処理を実行し（Ｆ２５０４）、Ｆ２５０５の処理へ移行する。この保留演出設定処理は、上述した保留変化演出の演出内容を設定するための処理である。保留演出設定処理の詳細は、図３７０を参照して後述する。一方、通常遊技状態でない場合には（Ｆ２５０３：Ｎｏ）、Ｆ２５０４の処理をスキップし、Ｆ２５０５の処理へ移行する。なお、本第９制御例では、遊技状態として通常遊技状態が設定されている場合に保留変化演出を実行可能な構成としているが、これに限るものではなく、確変状態及び時短状態においても保留演出を実行可能な構成としても良い。Ｆ２５０５の処理では、受信した特図用入賞情報コマンドに含まれる情報に基づいた表示用コマンドを設定し（Ｆ２５０５）、本処理を終了する。

【１２９２】

次に、図３７０を参照して、特図用入賞コマンド処理（図３６９のＦ２４０２）にて実行される保留演出設定処理（Ｆ２５０４）の内容を説明する。図３７０は、保留演出設定処理（Ｆ２５０４）の内容を示したフローチャートである。保留演出設定処理（Ｆ２５０４）が実行されると、まず、後保留設定フラグ２２３ｖｎがオンであるか判別する（Ｆ２５５１）。上述したように、後保留設定フラグ２２３ｖｎは複合保留変化演出の保留変化シナリオが設定され、変化対象の保留球の次に獲得した保留球の保留図柄の色が指定されている場合にオンに設定される。従って、後保留設定フラグ２２３ｖｎがオンである場合には（Ｆ２５５１：Ｙｅｓ）、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌに格納されている保留演出情報に基づいて、対応する保留図柄の色を決定し（Ｆ２５５２）、後保留フラグ２２３ｓｎをオフに設定して（Ｆ２５５３）、決定した保留図柄の表示態様（色）を示すための表示用コマンドを設定し、Ｆ２５５５の処理へ移行する。一方、Ｆ２５５１の処理において、後保留設定フラグ２２３ｖｎがオンでない場合には（Ｆ２５５１：Ｎｏ）、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍはオンであるか判別する（Ｆ２５５６）。保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオンである場合には（Ｆ２５５６：Ｙｅｓ）、保留変化演出を新たに設定することが制限されている期間であるため、保留変化演出の設定に関連する処理をスキップし、Ｆ２５５５の処理へ移行する。

【１２９３】

Ｆ２５５６の処理において、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍがオンでない場合には（Ｆ２５５６：Ｎｏ）、保留変化演出抽選テーブル２２２ｖｂ（図３４２（ａ）参照）を参照して、保留変化演出実行の有無を決定する（Ｆ２５５７）。そして、Ｆ２５５７の処理において、単独保留変化演出の実行が決定されたかを判別し（Ｆ２５５８）、単独保留変化演出の実行が決定された場合には（Ｆ２５５８：Ｙｅｓ）、保留色選択テーブル２２２ｖｃ（図３４２（ｂ）参照）を参照して、今回の入賞コマンドに対応する保留図柄の色を決定し（Ｆ２５５９）、決定した保留演出情報を保留演出情報格納エリア２２３ｖｌに格納する（Ｆ２５６０）。その後、決定した内容に対応させて保留演出制限中フラグ２２３ｖｍを設定し（Ｆ２５６１）、Ｆ２５５４の処理へ移行する。一方、Ｆ２５５８の処理において、単独保留変化演出は実行されないと判別した場合には（Ｆ２５５８：Ｎｏ）、Ｆ２５５７の処理において複合保留変化演出の実行が決定されたかを判別する（Ｆ２５６２）。複合保留変化演出の実行が決定された場合には（Ｆ２５６２：Ｙｅｓ）、複合保留変化演出設定処理を実行し（Ｆ２５６３）、Ｆ２５５４の処理に移行する。ここで、図３７１を参照して、複合保留変化演出設定処理について説明する。図３７１は、複合保留変化演出設定処理の内容を示したフローチャートである。複合保留変化演出設定処理（Ｆ２５

１７）が実行されると、まず、保留変化シナリオ選択テーブル２２２ｖｄ（図３４３参照）を参照して保留変化シナリオを決定し（Ｆ２６０１）、Ｆ２６０１の処理で決定した内容に対応する保留図柄の色を決定する（Ｆ２６０２）。そして、Ｆ２６０１の処理で決定した内容用を示す保留演出情報を保留演出情報格納エリア２２３ｖｌに格納する（Ｆ２６０３）。その後、Ｆ２６０１の処理で決定した内容に対応させて、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍを設定し（Ｆ２６０４）、Ｆ２６０１の処理で決定した内容に対応させて後保留設定フラグ２２３ｖｎを設定して（Ｆ２６０５）、保留演出設定処理（図３７０参照）に戻る。

【１２９４】

図３７０に戻り説明を続ける。Ｆ２５６２の処理において、複合保留変化演出は実行されないと判別した場合には（Ｆ２５６２：Ｎｏ）、Ｆ２５５５の処理に移行する。Ｆ２５５５の処理では、今回受信した特図用入賞情報コマンドに含まれる情報に基づいた表示用コマンドを設定し（Ｆ２５５５）、Ｆ２５５５の処理終了後、特図用入賞情報コマンド処理に戻る。次に、図３７２を参照して、コマンド判定処理（図３６６のＦ２１１２参照）にて実行される停止コマンド処理（Ｆ２２１４）の内容について説明する。図３７２は、停止コマンド処理（Ｆ２２１４）の内容を示したフローチャートである。主制御装置１１０から停止コマンドを受信した場合、即ち、特別図柄の停止タイミングにおける各種処理を実行するものである。停止コマンド処理（Ｆ２２１４）が実行されると、まず、揺れ待機フラグ２２３ｖｗはオンであるか判別する（Ｆ２６５１）。揺れ待機フラグ２２３ｖｗがオンである場合には（Ｆ２６５２：Ｙｅｓ）、大当たり当選を示す表示態様（本第９制御例では、「祝福」の表示）を示すための表示用コマンドを設定し（Ｆ２６５２）、揺れ待機フラグ２２３ｖｗをオフに設定して（Ｆ２６５３）、Ｆ２６５４の処理へ移行する。一方、Ｆ２６５１の処理において、揺れ待機フラグ２２３ｖｗがオンでない場合には（Ｆ２６５１：Ｎｏ）、Ｆ２６５２、Ｆ２６５３の処理をスキップし、Ｆ２６５４の処理を実行する。Ｆ２６５４の処理では、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌに格納されている保留演出情報を読み出し（Ｆ２６５４）、変動実行中の特別図柄に対応する保留図柄を変化対象とする保留変化シナリオはあるか判別し（Ｆ２６５５）、変動実行中の特別図柄に対応する保留図柄を変化対象とする保留変化シナリオがある場合には（Ｆ２６５５：Ｙｅｓ）、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍをオフに設定し（Ｆ２６５６）、第３図柄の停止表示を決定して（Ｆ２６５７）、本処理を終了する。一方、Ｆ２６５５の処理において、変動実行中の特別図柄に対応する保留図柄を変化対象とする保留変化シナリオがない場合には（Ｆ２６５５：Ｎｏ）、Ｆ２６５６の処理をスキップし、Ｆ２６５７の処理へ移行する。

【１２９５】

次に、図３７４を参照して、大当たり関連処理（Ｆ２２１６）の内容について説明をする。図３７４は、大当たり関連処理（Ｆ２２１６）の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理（Ｆ２２１６）では、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。大当たり関連処理（Ｆ２２１６）では、まず、今回受信したコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別する（Ｆ２７０１）。大当たり開始コマンドであると判別した場合には（Ｆ２７０１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定する（Ｆ２７０２）。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３６５参照）のコマンド出力処理（Ｆ２１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示する。次いで、今回の大当たり種別が大当たりＣ（３Ｒ時短大当たり）であるかを判別し（Ｆ２７０３）、大当たりＣであると判別した場合は（Ｆ２７０３：Ｙｅｓ）、チャンスモード突入ことを示すエンディング表示態様を設定し（Ｆ２７０４）、本処理を終了する。一方、大当たり

Ｃでは無いと判別した場合（Ｆ２７０３：Ｎｏ）、今回の大当たり種別が大当たりＡ（１０Ｒ確変大当たり）であるかを判別し（Ｆ２５０５）、大当たりＡではないと判別した場合（Ｆ２７０５：Ｎｏ）、即ち、大当たりＢ（３Ｒ確変大当たり）である場合には、Ｆ２７０４の処理へ移行する。

【１２９６】

ここで、本第９制御例におけるチャンスモードは、設定されている遊技状態が確変遊技状態か、時短遊技状態かを遊技者が識別できないモードとして構成しており、このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される表示モードがスーパーチャンスモード（確変遊技状態が設定されている場合のみ設定される表示モード）ではなくても、確変状態が設定されていることを期待させることで遊技者の遊技意欲低下を抑制することができるものである。しかしながら、確変大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技中にＶ演出（遊技者に特定領域（Ｖゲート）６５ｖに向けて遊技球の発射を促すための演出）が実行されることで、遊技者は確変大当たりに当選したことを認識できるため、Ｖ演出が実行されなかった大当たり遊技終了後に設定されるチャンスモードは確変遊技状態ではないと分かってしまう虞があった。このため、本第９制御例では、確変大当たりである大当たりＢに当選した場合には、その大当たり遊技実行中にＶ演出を実行しない構成としている。このように構成することで、遊技者に今回のチャンスモードは確変遊技状態か、時短遊技状態かを分かり難くし、確変状態が設定されていることを期待させることで遊技者の遊技意欲低下を抑制することができる。一方で、Ｆ２７０５の処理において、大当たりＡであると判別した場合には（Ｆ２７０５：Ｙｅｓ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｖｓオンに設定し（Ｆ２７０６）、スーパーチャンスモード突入（確変状態が設定される）ことを示すエンディング表示態様を設定し（Ｆ２７０７）、本処理を終了する。

【１２９７】

このように、本第９制御例では、図３７３を参照して上述した通り、設定される大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ、大当たりＣ）に応じて異なるエンディング表示態様が設定されており、大当たり遊技が開始されるタイミングにて今回実行される大当たり遊技のエンディング期間に対応させたエンディング表示態様を予め設定するように構成している。このように構成することで、各種制御（大当たり遊技の進行状況に応じて可変表示させる大当たり遊技情報の可変表示制御（例えば、獲得した賞球数を示すための情報を表示させる制御や実行中のラウンド遊技数を示すための情報を表示させる制御）や、大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと入賞した球数に応じて賞球を払い出すための賞球払出制御）が頻繁に実行される大当たり遊技期間中にエンディング表示態様を設定するための表示制御を実行する必要が無くなるため、音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４の処理負荷を軽減させることができる。なお、本第９制御例では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング表示態様を設定する処理を実行しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が実行されることが確定している特別図柄の大当たり変動中にエンディング表示態様を設定しても良いし、大当たり遊技期間のうち、制御処理が少ない期間に実行される音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の残余期間を用いて設定するように構成しても良い。

【１２９８】

一方、Ｆ２７０１の処理にて、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｆ２７０１：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｆ２７０８）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｆ２７０８：Ｙｅｓ）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｆ２７１０）、今回のラウンド数が２ラウンド（Ｖラウンド）であるかを判別する（Ｆ２７１０）。２ラウンド（Ｖラウンド）であると判別した場合は（Ｆ２７１０：Ｙｅｓ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｖｓがオンであるか否かを判別する（Ｆ２７１１）。Ｖ演出実行フラグ２２３ｖｓがオンであると判別した場合は（Ｆ２７１１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞を案内する表示用コマンドを設定し（Ｆ２７１２）、本処理を終了する。また、Ｆ２７１０の処理で今回のラウンド数が２ラウンド（Ｖラウンド）では無い、即ち、２ラウンド目以外のラウンド遊技が開始されると判別した

場合と（Ｆ２７１０：Ｎｏ）、Ｆ２７１１の処理において、Ｖ演出実行フラグ２２３ｖｓがオフであると判別した場合も（Ｆ２７１１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｆ２７０８の処理でラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｆ２７０８：Ｎｏ）、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｆ２７１３）、受信したと判別した場合は（Ｆ２７１３：Ｙｅｓ）、エンディング処理を実行し（Ｆ２７１４）、本処理を終了する。また、Ｆ２７１３の処理にてエンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｆ２７１３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図３７５を参照して、エンディング処理（Ｆ２７１４）の処理について説明をする。図３７５は、エンディング処理（Ｆ２７１４）の内容を示したフローチャートである。このエンディング処理（Ｆ２７１４）は、上述した大当たり関連処理（図３７３のＦ２２１６参照）にてエンディングコマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であって、エンディング期間中に実行されるエンディング表示態様を最終的に決定するための処理を実行するものである。

【１２９９】

エンディング処理（Ｆ２７１４）が実行されると、まず、Ｖ入賞フラグ２２３ｖｔがオンに設定されているかを判別し（Ｆ２８０１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｆ２８０１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグ２２３ｖｔをオフに設定し（Ｆ２８０２）、既に設定されているエンディング表示態様に対応するエンディング表示の実行を設定し（Ｆ２８０５）、本処理を終了する。また、Ｆ２８０１の処理においてＶ入賞フラグ２２３ｖｔがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｆ２８０１：Ｎｏ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｖｓがオンであるかを判別し（Ｆ２８０３）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｖｓがオフであると判別した場合は（Ｆ２８０３：Ｎｏ）、そのままＦ２８０４の処理へ移行する。一方、Ｆ２８０３の処理において、Ｖ演出実行フラグ２２３ｖｓがオンであると判別した場合は（Ｆ２８０３：Ｙｅｓ）、エンディング期間のうち、後半期間（７秒）の表示態様を切り替えるための表示切替コマンドを設定し（Ｆ２８０４）、Ｆ２８０５の処理へ移行する。Ｆ２８０４の処理において表示切替コマンドが設定されると、表示制御装置１１４へと通知され、予めスーパーチャンスモードが設定されることに対応して設定されていたエンディング期間の後半期間の表示態様を、チャンスモードが設定されることに対応する表示態様へと切り替える処理が実行される。本第９制御例では、この表示切替コマンドに基づいて切り替えられる表示態様の表示期間を一定（７秒）にしているため、容易に表示態様を切り替えることができる。次に、図３７６を参照して、変動表示設定処理（Ｆ２１１３）の内容について説明をする。図３７５は、変動表示設定処理（Ｆ２１１３）の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｆ２１１３）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３６５参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

【１３００】

変動表示設定処理（Ｆ２１１３）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｖｄがオンかを判別する（Ｆ２９０１）。そして、変動開始フラグ２２３ｖｄがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｆ２９０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｆ２９１１の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ２２３ｖｄがオンであると判別した場合（Ｆ２９０１：Ｙｅｓ）、次に、調整用役物可動中フラグ２２３ｖｉはオンであるか判別する（Ｆ２９０２）。調整用役物可動中フラグ２２３ｖｉがオンである場合（Ｆ２９０２：Ｙｅｓ）、調整用可動役物（剣役物Ｙｍ３）が調整位置にある状態（図３２６（ｂ）参照）であるので、調整用役物可動中フラグ２２３ｖｉをオフに設定し（Ｆ２９０３）、調整用役物（剣役物Ｙｍ３）に付随するＬＥＤを全消灯させるためのランプ制御用コマンドを設定する（Ｆ２９０４）。その後、調整用役物（剣役物Ｙｍ３）を初期位置（図３１７（ａ）参照）へと可動させるための役物動作シナリオを設定し（Ｆ２９０５）、制限タイマ２２３ｖｊに１

０秒に対応する値を設定して（Ｆ２９０６）、Ｆ２９０７の処理へ移行する。このように、本第９制御例では、特別図柄の変動表示が実行されていない待機期間中に遊技者が剣役物Ｙｍ３を用いた光量調整を実行している場合に、特別図柄の変動表示が開始されると、遊技者が変動演出を視認し易いように剣役物Ｙｍ３を格納させるための処理を実行する構成としている。また、この際に、剣役物Ｙｍ３が発光した状態で調整位置から初期位置へと戻る動作を行うと、その動作が変動演出における演出の一部であると遊技者に誤解を与える虞があるため、それを抑制するために、剣役物Ｙｍ３が調整位置から初期位置へと戻る動作をする前に、剣役物Ｙｍ３に付随するＬＥＤを全消灯することにより、今回の剣役物Ｙｍ３の動作は変動演出とは関係がないことを遊技者に分かり易くすることができる。なお、剣役物Ｙｍ３が調整位置にある状態で開始された特別図柄の抽選結果が大当たり当選であった場合には、剣役物Ｙｍ３に付随するＬＥＤを全消灯させるのではなく、例えば、虹色に発光させてから初期位置へと戻す構成としても良い。

【１３０１】

一方、Ｆ２９０２の処理において、調整用役物可動中フラグ２２３ｖｉがオンでない場合には（Ｆ２９０２：Ｎｏ）、Ｆ２９０３～Ｆ２９０６の処理をスキップし、Ｆ２９０７の処理に移行する。Ｆ２９０７の処理では、変動開始フラグ２２３ｖｄをオフに設定し（Ｆ２９０７）、次いで、コマンド判定処理（図３６６のＦ２２０３参照）のＦ２２０５の処理で抽出した変動パターンを取得する（Ｆ２９０８）。そして、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための変動演出設定処理を実行し（Ｆ２９０９）、表示用変動パターンコマンドを設定して（Ｆ２９１０）、Ｆ２９１１の処理へ移行する。変動演出設定処理（Ｆ２９０９）の詳細については図３７６を参照して後述する。Ｆ２９１１の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｖｅがオンかを判別する（Ｆ２９１１）。そして、停止種別選択フラグ２２３ｖｅがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｆ２９１１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、停止種別選択フラグ２２３ｖｅがオンであると判別した場合（Ｆ２９１１：Ｙｅｓ）、オンに設定されている停止種別選択フラグ２２３ｖｅをオフに設定し（Ｆ２９１２）、次いで、コマンド判定処理（図３６６のＳ２１１２参照）のＳ２２０８の処理において抽出した停止種別を取得し（Ｆ２９１３）、抽出した停止種別をそのまま設定する（Ｆ２９１４）。その後、表示用停止種別コマンドを設定して（Ｆ２９１５）、本処理を終了する。次に、図３７６を参照して、変動表示設定処理（図３７５のＦ２１１３参照）にて実行される変動演出設定処理（Ｆ２９０９）の内容について説明する。図３７６は、変動演出設定処理（Ｆ２９０９）の内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（Ｆ２９０９）は、変動表示設定処理（図３７５のＦ２１１３参照）にて、特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

【１３０２】

変動演出設定処理（Ｆ２９０９）が実行されると、まず、時短中カウンタ２２３ｖｑの値が０以上であるか判別する（Ｆ３００１）。時短中カウンタｓｑの値が０以上ではない場合（Ｆ３００１：Ｎｏ）、即ち、表示モードとしてチャンスモードが設定されている場合にはＦ３００２、Ｆ３００３の処理をスキップし、Ｆ３００４の処理に移行する。一方、時短中カウンタ２２３ｖｑの値が０以上である場合（Ｆ３００１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｖｑの値を１減算し（Ｆ３００２）、減算後の時短中カウンタ２２３ｖｑの値を示すための表示用コマンドを設定して（Ｆ３００３）、Ｆ３００４の処理に移行する。Ｆ３００４の処理では、確変中カウンタ２２３ｓｒの値が０以上であるか判別する（Ｆ３００４）。確変中カウンタ２２３ｓｒの値が０以上ではない場合（Ｆ３００４：Ｎｏ）、即ち、確変遊技状態が設定されてない場合には、Ｆ３００５～Ｆ３００７の処理をスキップし、Ｆ３００８の処理に移行する。一方、Ｆ３００４の処理において、確変中カウンタ２２３ｓｒの値が０以上である場合には（Ｆ３００４：Ｙｅｓ）、確変中カウンタ２２３ｓｒの値を１減算し（Ｆ３００５）、次いで、表示モードとしてスーパーチャンスモー

ドが設定されているか判別する（Ｆ３００６）。スーパーチャンスモードが設定されている場合には（Ｆ３００６：Ｙｅｓ）、減算後の確変中カウンタ２２３ｓｒの値を示すための表示用コマンドを設定する。一方、Ｆ３００６の処理において、スーパーチャンスモードが設定されていない場合には（Ｆ３００６：Ｎｏ）、Ｆ３００７の処理をスキップし、Ｆ３００８の処理へ移行する。Ｆ３００８の処理では、制限タイマ２２３ｖｊの値が０以上であるか判別する（Ｆ３００８）。制限タイマ２２３ｖｊの値が０以上である場合（Ｆ３００８：Ｙｅｓ）、即ち、剣役物Ｙｍ３が調整位置から初期位置に戻ってから１０秒経過していない場合には、決定可能な演出態様の候補から剣役物Ｙｍ３の動作を含む演出態様の排除を決定する（Ｆ３００９）。一方、制限タイマ２２３ｖｊの値が０以上ではない場合（Ｆ３００８：Ｎｏ）、Ｆ３００９の処理をスキップし、Ｆ３０１０に移行する。

【１３０３】

このように、本第９制御例では、剣役物Ｙｍ３が可動した後、一定期間（１０秒）経過するまでは、剣役物Ｙｍ３を可動させる演出態様が選択されない構成としている。このように構成することで、短期間の間に剣役物Ｙｍ３に対する可動制御が実行されてしまうことを抑制することができるため、剣役物Ｙｍ３が頻繁に可動してしまい、剣役物Ｙｍ３が故障してしまう事態が発生することを抑制することができる。加えて、剣役物Ｙｍ３が可動可能な状態となるよりも前に次の剣役物Ｙｍ３に対する可動制御が実行され、剣役物Ｙｍ３の可動期間にズレが発生したり、正常な可動動作が実行されなかったりする事態が発生することを抑制することができる。Ｆ３０１０の処理では、従状態格納エリア２２３ｖｈに格納されている遊技状態を読み出し（Ｆ３０１０）、遊技状態が時短遊技状態であるか判別する（Ｆ３０１１）。時短遊技状態である場合には（Ｆ３０１１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｖｑの値が１であるか判別し（Ｆ３０１２）、１である場合には（Ｆ３０１２：Ｙｅｓ）、演出結果がチャンスモード終了となる時短終了示唆演出の演出態様を決定して（Ｆ３０１３）、Ｆ３０１４の処理に移行する。一方、時短中カウンタ２２３ｖｑの値が１ではないと判別した場合には（Ｆ３０１２：Ｎｏ）、Ｆ３０１３の処理をスキップし、Ｆ３０１４の処理へ移行する。Ｆ３０１４の処理では、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し、Ｆ３０１９の処理へ移行する。Ｆ３０１１の処理において、時短遊技状態ではないと判別した場合には（Ｆ３０１１：Ｎｏ）、確変遊技状態であるか判別する（Ｆ３０１３）。確変状態であると判別した場合には（Ｆ３０１５：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｖｑの値が１であるか判別して（Ｆ３０１６）、１である場合には（Ｆ３０１６：Ｙｅｓ）、演出結果がスーパーチャンスモード昇格となる時短終了示唆演出の演出態様を決定し（Ｆ３０１７）、Ｆ３０１４の処理へ移行する。

【１３０４】

このように、本第９制御例では、大当たりＢ（３Ｒ確変大当たり）に当選したことに基づいて確変遊技状態が設定された場合には、大当たり遊技終了後にチャンスモードが設定されても、所定回数（１００回）の特別図柄の変動表示が実行されると、スーパーチャンスモードに昇格する構成としている。このように構成することで、チャンスモードの最終変動においてスーパーチャンスモードに昇格するかもしれないと遊技者に思わせることが可能となり、チャンスモードの残回数が０回となった場合に遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。Ｆ３０１５の処理において、確変遊技状態ではないと判別された場合には（Ｆ３０１５：Ｎｏ）、通常遊技状態が設定されているため、通常状態演出態様決定処理が実行される（Ｆ３０１８）。ここで、図３７７を参照して、通常状態演出態様決定処理（Ｆ３０１８）の内容について説明する。図３７７は、通常状態演出態様決定処理（Ｆ３０１８）の内容を示したフローチャートである。通常状態演出態様決定処理（Ｆ３０１８）が実行されると、まず、変動表示設定処理（図３７５のＦ２１１３）のＦ２９０８の処理において取得した変動パターンに基づいて、変動パターン選択テーブル（図示しない）を参照して、変動演出種別を決定する（Ｆ３１０１）。そして、決定された変動演出態様はシャッター閉鎖リーチであるか判別する（Ｆ３１０２）。シャッター閉鎖リーチが決定された場合には（Ｆ３１０２：Ｙｅｓ）、特別図柄抽選の結果と第１演出

カウンタ２２３ｖｆの値に基づいて、シャッター閉鎖リーチ選択テーブル２２２ｖｅ（図３４４参照）を参照して、演出態様を決定し（Ｆ３１０３）、Ｆ３１０８の処理へ移行する。一方、Ｆ３１０２の処理において、シャッター閉鎖リーチではないと判別した場合には（Ｆ３１０２：Ｎｏ）、ムービー実行リーチであるか判別する（Ｆ３１０４）。ムービー実行リーチであると判別した場合には（Ｆ３１０４：Ｙｅｓ）、特別図柄抽選の結果を示すための演出態様を決定し（Ｆ３１０５）、演出パターンに対応した操作有効期間の設定情報を演出用ＳＷ有効時間記憶エリア２２３ｖｐに格納して（Ｆ３１０６）、Ｆ３１０８の処理へ移行する。

【１３０５】

Ｆ３１０４の処理において、ムービー実行リーチではないと判別した場合には（Ｆ３１０４：Ｎｏ）、その他、決定された変動演出種別に対応する演出態様を決定し（Ｆ３１０７）、Ｆ３１０８の処理へ移行する。Ｆ３１０８の処理では、変動開始時保留演出実行処理（Ｆ３１０８）を実行する。なお、変動開始時保留演出実行処理の内容は、図３７８を参照して後述する。その後、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し、本処理を終了する。このように、本第９制御例では、通常遊技状態において、確変遊技状態及び時短遊技状態よりも多様なリーチ演出を実行可能に構成しているため、確変遊技状態及び時短遊技状態よりも遊技者に不利な通常遊技状態での遊技に遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。次に、図３７８を参照して、変動開始時保留演出実行処理の内容について説明する。図３７８は、変動開始時保留演出実行処理の内容を示したフローチャートである。この変動開始時保留演出実行処理（Ｆ３１０９）は、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌに格納されている保留変化シナリオに基づいて複合保留変化演出を実行するための処理である。変動開始時保留演出設定処理（Ｆ３１０９）が実行されると、まず、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌに格納されている保留演出情報を読み出し（Ｆ３２０１）、保留変化シナリオ情報があるか判別する（Ｆ３２０２）。保留変化シナリオがない場合には（Ｆ３２０２：Ｎｏ）、複合保留変化演出が設定されていないため、本処理を終了する。一方、保留変化シナリオ情報がある場合には（Ｆ３２０２：Ｙｅｓ）、今回の特別図柄の変動時間は１０秒以上であるか判別する（Ｆ３２０３）。変動時間が１０秒以上ではない場合には（Ｆ３２０３：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【１３０６】

このように、本第９制御例では、変動時間が１０秒以上である場合のみ保留変化シナリオに対応する複合保留変化演出を実行する構成としている。これは、本第９制御例で実行される保留変化演出では、左チェンジ役物Ｙｍ１と右チェンジ役物Ｙｍ２を動作させた演出であることから、保留変化演出が実行され、左チェンジ役物Ｙｍ１と右チェンジ役物Ｙｍ２が可動してから格納状態となるまでの期間に特別図柄の変動が終了し、左チェンジ役物Ｙｍ１と右チェンジ役物Ｙｍ２が可動状態のまま次の変動が開始されることを防ぐためである。Ｆ３２０３の処理において、変動時間が１０秒以上である場合には（Ｆ３２０３：Ｙｅｓ）、格納されている保留変化シナリオは１，４，７，９のいずれかであるか判別する（Ｆ３２０４）。保留変化シナリオが１，４，７，９のいずれかである場合には（Ｆ３２０４：Ｙｅｓ）、保留変化の対象保留図柄は第３保留図柄ｈｒ３（図３２０参照）であるかを判別し（Ｆ３２０５）、第３保留図柄ｈｒ３である場合には（Ｆ３２０５：Ｙｅｓ）、役物動作シナリオ２（図３４５参照）を決定し（Ｆ３２０６）、Ｆ３２０７の処理へ移行する。一方、保留変化の対象保留図柄が第３保留図柄ｈｒ３ではない場合には、本処理を終了する。なお、保留変化シナリオ１，４，７，９はいずれも、保留変化の対象保留図柄の色に、その１つ前の保留図柄の色を移植するシナリオであるため、保留変化の対象保留図柄の１つ前の保留図柄を左チェンジ役物Ｙｍ１によって隠す動作が行われる。なお、保留変化シナリオ２は、保留変化の対象保留をチェンジ役物Ｙｍ２で隠すことにより、対象保留の色を可変する特殊なシナリオである。

【１３０７】

Ｆ３２０４の処理において、保留変化シナリオは１，２，４，７，９のいずれでもない場合には（Ｆ３２０４：Ｎｏ）、保留変化の対象保留図柄は第２保留図柄ｈｒ２（図３２

０参照）であるか判別する（Ｆ３２１０）。第２保留図柄ｈｒ２ではない場合には（Ｆ３２１０：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、第２保留図柄ｈｒ２であると判別した場合には（Ｆ３２１０：Ｙｅｓ）、後保留設定フラグ２２３ｖｎがオンであるか判別する（Ｆ３２１１）。後保留設定フラグ２２３ｖｎがオンである場合（Ｆ３２１１：Ｙｅｓ）、即ち、保留変化の対象保留図柄に対応する保留球を獲得してから次の保留球を獲得していない状態である場合には、後保留設定フラグ２２３ｖｎをオフに設定し（Ｆ３２１５）、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌに格納されている保留変化シナリオをクリアして（Ｆ３２１６）、本処理を終了する。このように、後保留設定フラグ２２３ｖｎがオンである場合には、複合保留変化演出を実行しない構成とするのは、保留変化シナリオ１，４，７，９以外の保留変化シナリオがいずれも保留変化の対象保留図柄の後に獲得した保留図柄の色に、保留変化の対象保留図柄の色を移植するシナリオであるためであり、このように構成することで、遊技者に対して不自然な演出が実行されることを抑制することができる。Ｆ３２１１の処理において、後保留設定フラグ２２３ｖｎがオンではない場合には（Ｆ３２１１：Ｎｏ）、次に、格納されている保留変化シナリオが５，９のいずれかであるか判別する（Ｆ３２１２）。保留変化シナリオが６，１１のいずれかではないと判別した場合には（Ｆ３２１２：Ｎｏ）、役物動作シナリオ１を決定し（Ｆ３２１３）、Ｆ３２０７の処理に移行する。上述したように、保留変化シナリオ３，５，８，１０はいずれも保留変化の対象保留図柄の後に獲得した保留図柄の色を、保留変化の対象保留図柄の色に移植するシナリオであるため、右チェンジ役物Ｙｍ２によって保留変化の対象保留図柄を隠す動作が行われる。

【１３０８】

一方、Ｆ３２１２の処理において、保留変化シナリオ６，１１のいずれかであると判別した場合には（Ｆ３２１４：Ｙｅｓ）、役物動作シナリオ３（図３４５参照）を決定し（Ｆ３２１４）、Ｆ３２０７の処理に移行する。なお、保留変化シナリオ６，１１はいずれも、保留変化の対象保留図柄の前後の保留図柄の色を対象保留図柄に移植するシナリオであるため、役物動作シナリオ３では第１保留図柄ｈｒ１を左チェンジ役物Ｙｍ１で隠し、第３保留図柄ｈｒ３を右チェンジ役物Ｙｍ２で隠す動作を行う。Ｆ３２０７の処理では、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌに格納されている保留変化シナリオに対応する演出態様を決定し（Ｆ３２０７）、決定した演出態様を示す表示用パターンコマンドを設定する（Ｆ３２０８）。そして、決定した役物動作シナリオを示す役物動作用コマンドを設定し（Ｆ３２０９）、保留演出制限中フラグ２２３ｖｍをオフに設定して（Ｆ３２１７）、本処理を終了する。このように、本第９制御例では、予め設定されている保留変化シナリオに基づいて、その変動において保留変化シナリオに対応する保留変化演出の実行可否を判別し、実行可能であれば保留変化演出を実行する構成としている。このように構成することで、保留変化演出の実行中に特別図柄の変動が終了することによって生じる不具合や、遊技者に対して不自然な演出が実行されることを抑制することができる。次に、図３７９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｆ２１０７）について説明する。図３７９は、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｆ２１０７）を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｆ２１０７）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３６５参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において演出効果を高めるために遊技者の操作に応じた演出を実行させるために、枠ボタン２２Ａの操作に基づいて表示用コマンドを生成し設定する。

【１３０９】

枠ボタン入力監視・演出処理（図３７９，Ｆ２１０７）では、まず、音量調整ボタン（上ボタン６００ｂ、又は、下ボタン６００ｄ）又は、光量調整ボタン（右ボタン６００ｃ、又は、左ボタン６００ｅ）への操作があったか判別する（Ｆ３３０１）。操作があった場合には（Ｆ３３０１：Ｙｅｓ）、調整期間中フラグ２２３ｖｘがオンであるか判別し（Ｆ３３０２）、オンでない場合には（Ｆ３３０２：Ｎｏ）、環境情報調整画面の表示を決定し（Ｆ３３０３）、調整期間中フラグ２２３ｖｘをオンに設定して（Ｆ３３０４）、経

過タイマ２２３ｖｙに１０秒に対応する値をセットする（Ｆ３３０５）。その後、待機期間中であるか判別し（Ｆ３３０６）、待機期間中であると判別した場合には（Ｆ３３０６：Ｙｅｓ）、調整用役物（剣役物Ｙｍ３）を環境調整位置（図３２６（ｂ）参照）へと可変させるための動作シナリオを設定し（Ｆ３３０７）、調整用役物可動中フラグ２２３ｖｉをオンに設定する（Ｆ３３０８）。そして、調整用役物可動中であることを示すための態様（図３２６の表示領域ＨＲ３の表示）を決定し（Ｆ３３０９）、Ｆ３３１０の処理へ移行する。一方、Ｆ３３０６の処理において、待機期間中ではないと判別した場合には（Ｆ３３０６：Ｎｏ）、即ち、特別図柄の変動表示中、或いは、大当たり遊技中であるため、Ｆ３３０７～Ｆ３３０９の処理をスキップし、Ｆ３３１０の処理へ移行する。このように、本第９制御例では、待機期間以外の期間に選択ボタン６００が操作された場合には、調整用役物（剣役物Ｙｍ３）を環境調整位置に可変させない構成とすることで、変動演出に調整用役物（剣役物Ｙｍ３）が重なって遊技者が変動演出を視認できないという不具合が生起しない構成としている。なお、本第９制御例では、待機期間以外の期間で選択ボタン６００が操作された場合には、調整用役物（剣役物Ｙｍ３）を環境調整位置に可変させない構成としたが、これに限るものではなく、例えば、調整用役物Ｙｍ３を環境調整位置に可変させ、特別図柄の変動演出を調整用役物（剣役物Ｙｍ３）と重ならない位置に縮小表示させる構成としても良い。

【１３１０】

Ｆ３３０２の処理において、調整期間中フラグ２２３ｖｘがオンである場合には（Ｆ３３０２：Ｙｅｓ）、既に環境情報調整画面の表示がされている状態であるため、環境情報格納エリア２２３ｖｋに格納されている環境情報をボタン操作内容に対応させて更新し（Ｆ３３１１）、更新後の環境情報に対応する態様を決定する（Ｆ３３１２）。そして、経過タイマ２２３ｖｙに１０秒に対応する値を再セットし（Ｆ３３１３）、Ｆ３３１０の処理へ移行する。Ｆ３３０１の処理において、音量調整ボタン（上ボタン６００ｂ、又は、下ボタン６００ｄ）又は、光量調整ボタン（右ボタン６００ｃ、又は、左ボタン６００ｅ）への操作がなかった場合には（Ｆ３３０１：Ｎｏ）、決定ボタン６００ａの操作があったか判別する（Ｆ３３１４）。決定ボタン６００ａの操作があった場合には（Ｆ３３１４：Ｙｅｓ）、決定ボタン操作処理（Ｆ３３１５）を実行し、Ｆ３３１０の処理へ移行する。なお、決定ボタン操作処理の内容は、図３８０を参照して後述する。なお、音量調整ボタン、又は光量調整ボタンを操作することにより、遊技者が環境情報を選択可能な環境情報調整画面の表示は、複数の演出態様から１の演出態様を遊技者に決定させるための第１の演出である。一方、Ｆ３３１４の処理において、決定ボタンの操作がなかった場合には（Ｆ３３１４：Ｎｏ）、演出ボタン操作処理を実行し（Ｆ３３１６）、Ｆ３３１０の処理を実行する。Ｆ３３１０の処理では、決定した態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｆ３３１０）、本処理を終了する。なお、演出ボタン操作処理の内容は、図３８１を参照して後述する。なお、環境情報調整画面は、特別図柄の変動表示中に第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示され、特別図柄の変動表示終了後も経過タイマ２２３ｖｋの値が０になるまでは継続して表示される構成であり、主表示領域Ｄｍに表示される変動演出に重ねて表示されるため、主表示領域Ｄｍの変動演出が表示される表示領域の一部分が隠された状況を創出する演出である。次に、図３８０を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（図３７９のＦ２１０７参照）にて実行される決定ボタン操作処理（Ｆ３３１５）の内容について説明する。図３８０は、決定ボタン操作処理の内容を示したフローチャートである。決定ボタン操作処理（Ｆ３３１５）が実行されると、まず、調整期間中フラグ２２３ｖｘがオンであるか判別する（Ｆ３３５１）。調整期間中フラグ２２３ｖｘがオンでないと判別した場合には（Ｆ３３５１：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、調整期間中フラグ２２３ｖｘがオンである場合には（Ｆ３３５１：Ｙｅｓ）、経過タイマの値を１にセットし（Ｆ３３５２）、調整用役物可動中フラグ２２３ｖｉがオンであるか判別する（Ｆ３３５３）。調整用役物可動中フラグ２２３ｖｉがオンでない場合には（Ｆ３３５３：Ｎｏ）、本処理を終了する。なお、本第９制御例における決定ボタン６００ａの操作があった場合に、環境情報調整画面が表示されてから１０秒経過する前に環境情報調整画面を非

表示とするための処理は、主表示領域Ｄｍの表示領域の一部分が隠された状況を復旧する処理である。

【１３１１】

一方、調整用役物可動中フラグ２２３ｖｉがオンである場合には（Ｆ３３５２：Ｙｅｓ）、調整用役物（剣役物Ｙｍ３）が環境調整位置にある状態であるため、調整用役物（剣役物Ｙｍ３）を初期位置へと可変させるための動作シナリオを設定し（Ｆ３３５４）、環境調整の終了を示す表示態様（図３２７（ａ）の環境調整終了表示ｃｍ１）を決定する（Ｆ３３５５）。そして、調整用役物可動中フラグ２２３ｖｉをオフに設定し（Ｆ３３５６）、制限タイマ２２３ｖｊに１０秒に対応する値をセットして（Ｆ３３５７）、本処理を終了する。なお、調整用役物（剣役物Ｙｍ３）が環境調整位置にある場合に、特別図柄の変動表示が開始された場合には、調整用役物Ｙｍ３に付随するＬＥＤを全消灯させる処理（図３７５のＦ２９０４参照）を実行したが、決定ボタンが操作されたことに対応して調整用役物（剣役物Ｙｍ３）を環境調整位置から初期位置へと可変させる場合には、まだ特別図柄の変動演出が実行されていない状態であり、遊技者に対して調整用役物（剣役物Ｙｍ３）の動作が変動演出の一部であると誤解させる虞がないため、調整用役物（剣役物Ｙｍ３）に付随するＬＥＤを全消灯させずに初期位置へと可変させる。また、決定ボタン操作処理において、経過タイマ２２３ｖｙの値を１に設定することで、次の演出更新処理（図３８２のＦ２１１１参照）が実行された時に経過タイマ２２３ｖｙの値を０にすることができるため、調整期間中フラグ２２３ｖｘをオフに設定する処理を統一することができる。次に、図３８１を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（図３７９のＦ２１０７参照）にて実行される演出ボタン操作処理（Ｆ３３１９）の内容について説明する。図３８１は、演出ボタン操作処理（Ｆ３３１９）の内容を示したフローチャートである。

【１３１２】

演出ボタン操作処理（Ｆ３３１９）が実行されると、まず、演出ボタン２２の操作があったか判別する（Ｆ３４０１）。演出ボタン２２の操作がなかった場合には（Ｆ３４０１：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、演出ボタン２２の操作があった場合には（Ｆ３４０１：Ｙｅｓ）、演出用ＳＷ有効期間中であるか判別する（Ｆ３４０２。）演出用ＳＷ有効期間は、演出用ＳＷ有効時間記憶エリア２２３ｖｐに記憶されている情報に基づいて設定される。演出用ＳＷ有効期間中であると判別した場合には（Ｆ３４２：Ｙｅｓ）、ムービー再生態様を決定し（Ｆ３４０３）、ムービー中フラグ２２３ｖｖをオンに設定する（Ｆ３４０４）。その後、その他演出ボタン押下に対応する演出態様を決定し（Ｆ３４０５）、本処理を終了する。Ｆ３４０２の処理において、演出用ＳＷ有効期間中ではないと判別した場合には（Ｆ３４０２：Ｎｏ）、Ｆ３４０５の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図３８２を参照して、演出更新処理（Ｆ２１１１）の内容について説明する。図３８２は、演出更新処理（Ｆ２１１１）の内容を示したフローチャートである。演出更新処理（Ｆ２１１１）が実行されると、まず、経過タイマ２２３ｖｙの値が０以上であるか判別する（Ｆ３５０１）。経過タイマ２２３ｖｙの値が０以上である場合には（Ｆ３５０１：Ｙｅｓ）、経過タイマ２２３ｖｙの値を更新し（Ｆ３５０２）、更新した経過タイマ２２３ｖｙの値が０であるか判別する（Ｆ３５０３）。経過タイマ２２３ｖｙの値が０でない場合には（Ｆ３５０３：Ｎｏ）、Ｆ３５１０の処理へ移行する。

【１３１３】

一方、経過タイマ２２３ｖｙの値が０である場合には（Ｆ３５０３：Ｙｅｓ）、環境調整終了を示す表示態様（図３２７の環境調整終了表示ｃｍ１）を設定し（Ｆ３５０４）、調整期間中フラグ２２３ｖｘをオフに設定する（Ｆ３５０５）。そして、調整用役物可動中フラグ２２３ｖｉがオンであるか判別する（Ｆ３５０６）。調整用役物可動中フラグ２２３ｖｉがオンでない場合には（Ｆ３５０６：Ｎｏ）、Ｆ３５１０の処理に移行する。調整用役物可動中フラグ２２３ｖｉがオンである場合には（Ｆ３５０６：Ｙｅｓ）、調整用役物（剣役物Ｙｍ３）を初期位置へと可動させるための動作シナリオを設定し（Ｆ３５０７）、調整用役物可動中フラグ２２３ｖｉをオフに設定して（Ｆ３５０８）、制限タイマ２２３ｖｊに１０秒に対応する値をセットし（Ｆ３５０９）、Ｆ３５１０の処理に移行す

る。Ｆ３５０１の処理において、経過タイマ２２３ｖｙの値が０以上でない場合（Ｆ３５０１：Ｎｏ）、即ち、環境情報調整画面が表示されていない状態である場合には、Ｆ３５０２～Ｆ３５０９の処理をスキップし、Ｆ３５１０の処理へ移行する。Ｆ３５１０の処理では、制限タイマ２２３ｖｊの値が０以上であるか判別し（Ｆ３５１０）、制限タイマ２２３ｖｊの値が０以上である場合には（Ｆ３５１１：Ｙｅｓ）、制限タイマ２２３ｖｊの値を更新し（Ｆ３５１１）、Ｆ３５１２の処理に移行する。一方、Ｆ３５１０の処理において、制限タイマ２２３ｖｊの値が０以上ではない場合（Ｆ３５１０）、即ち、制限タイマ２２３ｖｊに値が設定されていない状態である場合には、Ｆ３５１２の処理に移行する。Ｆ３５１２の処理では、ムービー実行リーチにおいてムービーの実行が終了したか判別する（Ｆ３５１２）。ムービーの実行が終了していない場合には（Ｆ３５１２：Ｎｏ）、Ｆ３５１７の処理に移行する。一方、ムービーの実行が終了した場合には（Ｆ３５１２：Ｙｅｓ）、ムービー中フラグ２２３ｖｖがオンであるか判別する（Ｆ３５１３）。ムービー中フラグ２２３ｖｖがオンでない場合には（Ｆ３５１３：Ｎｏ）、ムービー実行リーチが実行されていない場合であるので、Ｆ３５１４～Ｆ３５１６の処理をスキップし、Ｆ３５１７の処理に移行する。

【１３１４】

Ｆ３５１３の処理において、ムービー中フラグ２２３ｖｖがオンである場合には（Ｆ３５１３：Ｙｅ数）、揺れ表示態様（図３３２（ｂ）に示す、第３図柄が揺れている表示態様）を設定し（Ｆ３５１４）、揺れ待機フラグ２２３ｖｗをオンに設定し（Ｆ３５１５）、ムービー中フラグ２２３ｖｖをオフに設定して（Ｆ３５１６）、Ｆ３５１７の処理に移行する。Ｆ３５１７の処理では、その他各種カウンタ、及び各種タイマの更新処理を実行し（Ｆ３５１７）、本処理を終了する。以上説明した通り、本第９制御例におけるパチンコ機１０では、獲得した保留球に対応する保留図柄の表示態様を可変する演出（保留変化演出）が実行される場合に、変化対象以外の保留図柄を装飾用可動役物（チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２）によって隠す構成とした。このように構成することで、遊技者に変化対象である保留図柄がどれであるかを明確にすることできる。また、装飾用可動役物（装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２）が変化対象以外の保留図柄を隠す動作を行う場合に、段階的に変化対象以外の保留図柄を隠す動作を行う構成としている。このように構成することで、保留変化演出の開始から保留変化演出が終了するまでの期間で、遊技者に対してどの保留図柄が変化対象となるのかを予測する楽しみを提供することができる。なお、本第９制御例では、装飾用可動役物によって変化対象以外の保留図柄を隠す構成としたが、これに限るものではなく、第３図柄表示装置８１において変化対象以外の保留図柄が表示されている表示領域を視認できなくするための遮断態様（例えば、シャッターを模した表示態様等）を表示する構成としても良い。或いは、第３図柄を利用して、変化対象以外の保留図柄を隠す構成としても良い。

【１３１５】

＜第９制御例の変形例＞

次に、図４４５を参照して、上述した第９制御例の変形例について説明する。上述した第９制御例では、パチンコ機１０の光量調整機能を有し、待機期間中に実行される光量調整に際して、特別図柄の変動演出で使用される装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）を環境調整位置に可変させて、装飾用可動役物（剣役物Ｙｍ３）に付随するＬＥＤによって光量調整が可能な構成であった。これに対して、第９制御例の変形例では、剣役物Ｙｍ３の代わりに大剣役物Ｙｍ４を用いて光量調整を行う点で相違している。ここで、近年、第３図柄表意装置８１の表示領域の大部分を隠す大きさの装飾用可動役物を搭載したパチンコ機１０が知られている。このようなパチンコ機１０において、待機期間中に実行されるデモ演出に合わせて装飾用可動役物を可動させるものがある。このように構成することで、装飾用可動役物をデモ演出において可動させることで、遊技者に対して遊技中に実行される変動演出のイメージを抱き易くし、この装飾用可動役物を用いた変動演出を見てみたいと思わせることにより、遊技者の遊技意欲を向上させることができるものであった。しかしながら、かかるパチンコ機１０では、デモ演出の実行中に光量調整を行おうとした場合に、

装飾用可動役物が動作シナリオに沿って可動するため、液晶ディスプレイに表示される光量調整用のインジケータが視認し難くなり、光量調整の妨げとなってしまうという問題があった。このような問題に対して、本第９制御例の変形例について、図４４５を参照して説明する。図４４５（ａ）は、デモ演出中に装飾用可動役物（大剣役物Ｙｍ４）が可動した状態のパチンコ機１０の一例である。図４４５（ａ）に示すように、大剣役物Ｙｍ４が可動状態となると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの大部分が視認困難となる。遊技者が選択ボタン６００を操作していない状態では、この大剣役物Ｙｍ４が設定された動作シナリオに沿って動作を行う。この動作シナリオは、第９制御例の客待ち演出処理において設定される（図３６５，Ｆ２１０５参照）。

【１３１６】

一方、遊技者が選択ボタン６００を操作すると、操作した時の大剣役物Ｙｍ４の動作パターンと大剣役物Ｙｍ４の位置に対応した光量調整が実行される構成としている。より具体的には、第９制御例の枠ボタン入力監視・演出処理（図３７９，Ｆ２１０７参照）のＦ３３０６の処理において、待機期間中であると判別された場合に（Ｆ３３０６：Ｙｅｓ）、大剣役物Ｙｍ４の位置が初期位置（第３図柄表示装置８１と重ならない格納状態の位置）であるかを判別する。初期位置である場合には、大剣役物Ｙｍ４を環境調整位置ａ（図３９９（ａ）に示す位置）に可変させずに、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに光量ゲージ大ｇａ３（図３２７（ｂ）参照）を表示させる処理を行う。一方、初期位置ではない場合には、大剣役物Ｙｍ４が環境調整位置ａであるか判別する。大剣役物Ｙｍ４が環境調整位置ａである場合には、大剣役物Ｙｍ４を環境調整位置で停止させた状態とし、大剣役物Ｙｍ４に付随するＬＥＤを用いた光量調整を行うための処理を行う。本第９制御例の変形例では、大剣役物Ｙｍ４が環境調整位置ａではない場合には、大剣役物Ｙｍ４が動作中であることから、大剣役物Ｙｍ４を初期位置、又は、環境調整位置ａに可変させるまでの間、光量調整の開始を待機（遅延）させるため、遊技者に待機（遅延）中であることを報知するための報知態様（例えば、大剣役物Ｙｍ４と重なっていない第３図柄表示装置８１の表示領域に「光量調整準備中」という文字を表示）を表示させるための処理を行う。

【１３１７】

次に、大剣役物Ｙｍ４の動作パターンが初期位置から環境調整位置ａに可変する動作パターン（動作パターンＡ）であるかを判別する。動作パターンＡである場合には、大剣役物Ｙｍ４を環境調整位置ａにて停止させ、設定されている動作シナリオを破棄（又は、中断）する処理を行い、遊技者に待機（遅延）中であることを報知するための報知態様を非表示とする処理を行う。一方、大剣役物Ｙｍ４の動作パターンが動作パターンＡではない場合、即ち、環境調整位置ａから初期位置へ可変する動作パターン（動作パターンＢ）である場合には、大剣役物Ｙｍ４が初期位置にて停止させ、主表示領域Ｄｍに光量ゲージｇａ３を表示させる処理を行い、遊技者に待機（遅延）中であることを報知するための報知態様を非表示とする処理を行う。このように構成することで、動作シナリオに沿った動作パターンで動作している大剣役物Ｙｍ４に対して、異なる動作パターンを設定し直す処理を省くことができる。なお、大剣役物Ｙｍ４の動作中の位置に応じて初期位置に可変させるか、環境調整位置ａに可変させるかを決定する構成としても良い。例えば、動作パターンＡが設定されている場合であっても、現在の大剣役物Ｙｍ４の位置が環境調整位置ａよりも初期位置に近い場合には、初期位置に可変させることで、光量調整開始を待機させる期間を短縮することができる。図４４５（ｂ）は、光量調整中に特別図柄の変動が開始された場合の表示画面の一例である。上述した本第９制御例では、装飾用可動役物が環境調整位置にある状態で特別図柄の変動が開始された場合には、装飾用可動役物を環境調整位置から初期位置へと可変させる構成であった。これに対して、第９制御例の変形例では、図４４５（ｂ）に示すように、光量調整が終了するまでの期間は、大剣役物Ｙｍ４を環境調整位置ｂ（図４４５（ｂ）の位置）に可変させ、特別図柄の変動を主表示領域Ｄｍの正面視左側の表示領域ＨＲ７で縮小表示する構成としている。そして、遊技者が決定ボタン６００ａを操作し、光量調整が終了した場合に大剣役物Ｙｍ４を格納状態（第３図柄表示

装置８１の液晶ディスプレイに重ならない位置）に可変させる。
【１３１８】
なお、大剣役物Ｙｍ４が環境調整位置ｂにある場合（即ち、特別図柄の変動中に光量調整が実行されている場合）で、例えば、特別図柄の変動演出の態様として大当たり当選期待度の高い大剣役物Ｙｍ４を使用する変動演出態様が選択された場合、或いは、大当たり当選期待度の高いリーチ演出（スペシャルリーチ等）が実行される変動パターンが選択された場合には、光量調整が終了する前（即ち、遊技者の決定ボタン６００ａの操作によらず）に大剣役物Ｙｍ４を格納状態に可変させ、特別図柄の変動演出が表示される表示領域ＨＲ７を拡大表示させる構成としても良い。このように構成することで、遊技者が大当たり当選期待度の高い演出を見逃すことを抑制することができる。また、光量調整中の大剣役物Ｙｍ４の動作にも興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図４４６、図４４７を参照して、本第９制御例にて実行するシャッター閉鎖リーチ演出の変形例について説明する。上述したシャッター閉鎖リーチ演出（図３２９～図３３１参照）では、シャッターが閉鎖することで次の段階に進み、最終段階に到達した場合、或いは、途中の段階で入手したアイテムによってシャッターが完全開放された場合に、大当たり当選であることが報知される構成であった。これに対して、シャッター閉鎖リーチ演出の変形例では、最終段階に到達した場合に大当たり当選であることが報知されるとは限らず、どの段階においても大当たり当選であることが報知され得る構成としている点で大きく相違している。また、シャッターの色によってリーチ状態における変動中の中図柄が停止する時の図柄種別を示唆し、シャッターが閉鎖する回数で最終的に停止表示される第３図柄種別を示唆する構成としている。より具体的には、図４４６、図４４７を参照して説明する。
【１３１９】
図４４６（ａ）は、リーチ状態となった場合に、シャッター閉鎖リーチ演出変形例の発展煽りが発生した場合の表示画面の一例である。主表示領域Ｄｍの中央には、３つの図柄列の内、２つの図柄列に第３図柄が「１１」で停止表示されている状態で残り１つの図柄列では第３図柄（最終停止図柄）が変動表示されているリーチ状態が表示され、主表示領域Ｄｍの中央上側には、リーチ状態であることを遊技者に報知するための案内態様が表示される表示領域ＨＲ４が形成される。このように構成することで、リーチ状態であることを遊技者に分かり易くすることができる。また、主表示領域Ｄｍの左右端には、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４がガタガタと振動した態様で表示され、副表示領域Ｄｓには、遊技者に演出に関連する遊技情報を報知するための報知態様である「シャッターが閉まればシャッター閉鎖リーチに発展」という文字が表示される。このように構成することで、主表示領域Ｄｍに表示されているシャッターＳｔ３，Ｓｔ４が閉鎖すると上位のリーチ演出（シャッター閉鎖リーチ演出）に発展することを遊技者に分かり易くすることができる。なお、図４４６（ａ）に示す例では、主表示領域Ｄｍの中央部の２つの図柄列に第３図柄が「１１」で停止表示されているが、本第９制御例では、「１」～「８」の数字の中から特別図柄の抽選結果に基づいて数字を設定する構成としている。図４４６（ｂ）は、シャッター閉鎖リーチ演出へと発展した場合の表示画面の一例である。図４４６（ｂ）に示すように、主表示領域Ｄｍでは、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４が第１表示態様であることを示すための「青」という文字Ｓｔ３ａ，Ｓｔ４ａが表示されたシャッターＳｔ３，Ｓｔ４が閉鎖する演出が実行され、副表示領域Ｄｓには、遊技者に演出に関連する遊技情報を報知するための報知態様である「シャッター閉鎖リーチ開始、偶数図柄がチャンス」という文字が表示される。
【１３２０】
ここで、シャッター閉鎖リーチ演出の変形例では、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４の表示態様として、「青」という文字が表示された第１表示態様と、「赤」という文字が表示された第２表示態様のいずれかを設定する構成としている。第１表示態様が表示された場合には最終停止図柄が偶数の数字図柄で停止することを示唆し、第２表示態様が表示された場合には最終停止図柄が奇数の数字図柄で停止することを示唆する。図４４６（ｂ）に示す

例では、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４に「青」という文字Ｓｔ３ａ，Ｓｔ４ａが表示されている（即ち、第１表示態様である）ため、副表示領域Ｄｓには「偶数図柄がチャンス」という報知態様が表示される。一方、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４に「赤」という文字が表示されている場合（即ち、第２表示態様である場合）、副表示領域Ｄｓには「奇数図柄がチャンス」という報知態様が表示される。また、シャッター閉鎖リーチ演出の変形例では、シャッターが完全開放された時点で最終停止図柄が停止表示される構成としており、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４が第１表示態様で表示されている場合には、最終停止図柄として「２，４，６，８」のいずれかの数字が停止表示され、第２表示態様で表示されている場合には、最終停止図柄として「１，３，７，９」のいずれかの数字が停止表示される。なお、シャッター閉鎖リーチ演出の変形例では、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４の表示態様を２種類としたが、これに限るものではなく、３種類以上としても良い。例えば、「虹」という文字が表示されたシャッターＳｔ３，Ｓｔ４の第３表示態様を設定可能に構成しても良く、第３表示態様が表示された場合は、偶数回、奇数回何れの回でシャッターＳｔ３，Ｓｔ４が完全開放しても大当たり当選であることが報知される。また、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４の表示態様として、「青」（または、「赤」）という文字Ｓｔ３ａ，Ｓｔ４ａを表示せずに、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４の色を青色（または、赤色）にすることで遊技者がどの表示態様であるか識別可能な構成としても良い。

【１３２１】

一方、シャッター閉鎖リーチ演出変形例の発展煽り（図４４７（ａ）参照）が失敗した場合には、外れ当選であることを示す組み合わせとなる最終停止図柄が停止表示され、シャッター閉鎖リーチ演出への発展が失敗したことを示すための報知態様（例えば、「失敗」の文字）が表示される。図４４７（ａ）は、図４４６（ｂ）の状態から、シャッター閉鎖リーチ演出変形例における分岐演出が実行されている場合の表示画面の一例である。主表示領域Ｄｍでは、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４が閉鎖した状態（図４４６（ｂ）参照）から、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４が半開の状態となり、ガタガタと振動することによって再度閉鎖するか否かを煽る演出が実行される。また、主表示領域Ｄｍの中央部には、３つの図柄列の内、２つの図柄列に第３図柄が「２２」で停止表示されている状態で残り１つの図柄列では第３図柄（最終停止図柄）が変動表示されているリーチ状態が表示される。また、主表示領域Ｄｍの中央上側には、現在到達している段階と、最終段階を示すための案内態様が表示される表示領域ＨＲ４には、「シャッターが閉鎖すれば継続２／６」と表示される。このように構成することで、現在がシャッター閉鎖リーチ演出の２段階目であり、今回のシャッター閉鎖リーチ演出が最大で６段階目まであることを遊技者に分かり易くすることができる。なお、シャッター閉鎖リーチ演出変形例では、最終段階が６段階目のパターンと、最終段階が５段階目のパターンの内のいずれかを設定可能に構成している。ここで、シャッター閉鎖リーチ演出では、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４が閉鎖されると、次の段階に進むとともに、主表示領域Ｄｍの中央部に停止表示されている第３図柄の数字に１加算される。図４４７（ａ）に示す例では、図４４６（ａ）の状態からシャッターＳｔ３，Ｓｔ４が１回閉鎖されたため、図４４６（ａ）の主表示領域Ｄｍの中央部で停止表示していた第３図柄「１」に１が加算され、図４４７（ａ）に示すように「２」となる。

【１３２２】

図４４７（ａ）に示す例では、６段階目が最終段階であるため、６段階目到達までにシャッターＳｔ３，Ｓｔ４の閉鎖が５回実行される。従って、最終段階まで到達した場合には、主表示領域Ｄｍの中央部に停止表示されている第３図柄が「６６」となる。そして、上述したように、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４が第１表示態様で表示されている場合には最終停止図柄が偶数数字であるため、最終段階に到達した場合には大当たり当選であることが報知される可能性が高いことを遊技者に示唆している。一方、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４の表示態様が第２表示態様で表示されている場合には最終停止図柄が奇数数字であるため、最終段階まで到達した場合には大当たり当選であることが報知される可能性が低いことを遊技者に示唆している。従って、この場合は、最終段階に到達する前の奇数段階でシャッターＳｔ３，Ｓｔ４が完全開放された場合に、大当たり当選であることが報知される

可能性が高いことを遊技者に示唆している。図４４７（ｂ）は、４段階目でシャッターが完全開放された時の表示画面の一例である。図４４７（ｂ）に示す例では、表示領域ＨＲ４に現在の段階が４段階目であることを遊技者に報知するための案内態様として「４／６」という文字が表示され、主表示領域Ｄｍでは、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４が閉鎖状態（図４４６（ｂ）参照）から完全に開放される演出が実行される。そして、主表示領域Ｄｍに表示される第３図柄が大当たり当選であることを報知するための表示態様である「４４４」で表示され、副表示領域Ｄｓには大当たり当選したことを示すための報知態様である「大当たり」という文字が表示されることで、遊技者に４段階目でシャッターＳｔ３，Ｓｔ４が完全開放される演出が実行され、大当たり当選となったことを分かり易く報知している。なお、上述したように、特別図柄の抽選結果が大当たり当選ではない場合には、シャッターが完全開放された時に、主表示領域Ｄｍに表示される第３図柄が外れ当選であることを報知するための表示態様（例えば、「４５４」）で表示され、副表示領域Ｄｓには外れ当選であることを報知するための報知態様（例えば、「残念」の文字）が表示される。

【１３２３】

以上説明したように、シャッター閉鎖リーチの変形例では、シャッター閉鎖リーチ演出の開始時に主表示領域Ｄｍの中央部に停止表示される第３図柄の種類という情報と、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４の表示態様の種類という情報と、表示領域ＨＲ４に表示される最終段階のパターンという情報を段階的に表示することで、遊技者にそれらの情報を組み合わせて停止表示される第３図柄を予測する楽しみを提供することができる。シャッターＳｔ３，Ｓｔ４の表示態様によって遊技者にとって有利な段階と不利な段階が示唆されており、有利な段階ではシャッターが完全開放することを期待させ、不利な段階ではシャッターが閉鎖することを期待させることで、遊技者に対して最後まで飽きること無くリーチ変動演出を実行させることができる。なお、図４４７（ａ）に示す例では、表示領域ＨＲ４にて、現在到達している段階と、最終段階を示すための案内態様が表示される構成としたが、これに限るものではなく、現在のシャッター閉鎖回数に対応する数字と最大で閉鎖され得る回数を表示する構成としても良い。また、図３３１を参照して説明したカプセルＣｐ１を獲得する演出を実行する構成としても良い。例えば、図３３１（ｂ）に示すＨＯＬＤ券Ｃｐ１ａが使用された場合には、主表示領域Ｄｍにて現在停止表示されている第３図柄の数字が次の段階に進んでも維持されることになるため、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４の表示態様に対応する第３図柄が表示されている場合（例えば、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４が第１表示態様である場合に停止表示されている第３図柄が偶数数字である場合）にＨＯＬＤ券Ｃｐ１ａが使用されることで大当たり当選である可能性が高くなる。一方で、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４の表示態様に対応していない第３図柄が表示されている場合（例えば、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４が第１表示態様である場合に停止表示されている第３図柄が奇数数字である場合）にＨＯＬＤ券Ｃｐ１ａが使用されると、大当たり当選である可能性が低くなる。このように、ＨＯＬＤ券Ｃｐ１ａの使用タイミングによっても、遊技者の有利不利を可変させることができるため、更に遊技の興趣を向上させることができる。

【１３２４】

なお、例えば、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４の表示態様として第２表示態様が設定され（即ち、奇数数字の第３図柄がチャンスとなる場合）、５段階目到達時点で主表示領域Ｄｍに「５５」の第３図柄が停止表示されている場合には、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４が閉鎖された時点でリーチ状態の第３図柄は「６６」で、最終停止図柄が奇数数字となることを遊技者が認識しているため、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４が完全開放される前に外れ当選であると分かってしまい、シャッター閉鎖リーチの最後まで遊技者の期待感を持続させることができない虞がある。一方で、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４の表示態様は、最終停止図柄の種別（偶数・奇数）を示唆するものであるため、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４が第２表示態様である場合に最終停止図柄として偶数数字の第３図柄を停止表示させると、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４の表示態様によって示唆される情報の信憑性が損なわれてしまう。このため、シャッターＳｔ３，Ｓｔ４の表示態様が示す情報と、大当たり当選であることを報

知するための表示態様が対応していない場合には、図３３０（ｂ）に示す「大当たり」という文字が表示された中図柄ｎｚ１を最終停止図柄として停止表示することで、遊技者に違和感を与えることなく、意外性のある抽選結果報知を行うことが可能となるため、遊技者にシャッター閉鎖リーチの最後まで遊技者の期待感を持続させることができる。

【１３２５】

＜第１０制御例＞

次に、図３８３から図４０３を参照して、第１０制御例について説明をする。本第１０制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０に対して、実行される変動演出に対する大当たり当選の期待度が異なる演出モードを遊技者が任意に選択可能（演出カスタム可能）に構成している点と、実行中の特別図柄変動が大当たり当選している期待度を高めるための変動演出として、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を可動させる実行中保留変化演出を実行可能に構成している点と、で相違している。それ以外の内容については同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。従来より、実行される変動演出の各演出態様が示す大当たり当選の期待度を異ならせるための選択操作（演出カスタム操作）を実行可能なパチンコ機１０がある。ここで、大当たり当選の期待度とは、対象となる演出態様が設定された変動演出が実行された場合における大当たり当選の期待度を示すものであって、対象となる演出態様が大当たり当選した場合に実行される変動演出（大当たり変動演出）の演出態様として設定される割合と、外れ当選した場合に実行される変動演出（外れ変動演出）の演出態様として設定される割合と、に基づいて特定されるものであり、大当たり変動演出中に設定される割合が高い程、又は、外れ変動演出中に設定される割合が低い程、大当たり当選の期待度が高い演出態様となるものである。一方で、大当たり変動演出中に設定される割合が低い程、又は、外れ変動演出中に設定される割合が高い程、大当たり当選の期待度が低い演出態様となるものである。つまり、大当たり変動演出の演出態様として特定演出態様が選択される割合を高める、或いは、外れ変動演出の演出態様として特定演出態様が選択される割合を低くすることによって、特定演出態様に対する大当たり当選期待度が高くなる。よって、大当たり当選期待度が高く設定される演出態様は、大当たり当選していない場合には設定され難くすることが可能となる。一方、大当たり当選期待度が低く設定される演出態様は、大当たり当選している場合には設定され難くすることが可能となる。

【１３２６】

本第１０制御例では、上述した各制御例と同様に、特別図柄抽選にて大当たり当選する確率よりも、大当たり当選しない確率（外れ当選する確率）の方が高くなるように構成している。よって、大当たり当選の期待度を高く設定する場合よりも、大当たり当選の期待度を低く設定した場合のほうが外れ変動演出として実行され易くなる分、実行頻度を高くすることができる。このように演出カスタム操作を実行可能に構成することで、特定の演出態様（例えば、チャンス予告）が設定された場合における大当たり当選の期待度を設定されている演出モードによって異ならせることが可能となるため、例えば、大当たり当選の有無に関わらず、特定の演出態様が設定される変動演出を体験したい遊技者は、各演出態様に対する大当たり当選の期待度を下げるように演出カスタム操作を実行することで、様々な演出態様が設定される変動演出の実行頻度を高めることができる。一方で、大当たり当選の有無に注視している遊技者は、特定の演出態様（例えば、チャンス予告）が設定される変動演出の大当たり当選の期待度を高めるように演出カスタム操作を実行することで、大当たり当選している可能性が高いことを実行される演出の内容によって事前に把握することができる。ここで、従来型のパチンコ機１０では、特別図柄変動中において上述した演出カスタム操作を実行した場合には、実行中の特別図柄変動の変動演出が停止表示された後に、実行した演出カスタム操作に対応する演出モードを設定可能とするものが一般的である。つまり、従来型のパチンコ機１０では、特別図柄変動の開始タイミングにおいて当該特別図柄変動期間中に実行される変動演出の演出態様を決定し、決定した演出態様に基づいた変動演出を実行するように構成しているため、実行中の変動演出に対して途中で演出態様を切り替えることが出来ず、次の特別図柄変動に対応する変動演出から設定

された演出モードに対応した演出態様を設定するものが一般的であった。この場合、遊技者が演出カスタム操作を実行するタイミングと、演出カスタム操作の実行に基づいて演出モードを切り替えるタイミングとが乖離してしまい、遊技者の所望する変動演出が実行され難くなるという問題があった。

【１３２７】

これに対して、本第１０制御例では、特別図柄変動が実行されている期間中に演出カスタム操作を実行した場合において、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を、演出カスタム操作に基づいて新たに設定された演出モードに対応させることが可能に構成している。このように構成することで、遊技者が演出カスタム操作を実行するタイミングと、演出カスタム操作の実行に基づいて演出モードを切り替えるタイミングとが乖離してしまうという従来の問題を解決することができる。さらに、本第１０制御例では、演出カスタム操作にて選択可能な演出モードの種類を、演出カスタム操作が実行されるタイミングに応じて異ならせるように構成している。具体的には、大当たり変動中に演出カスタム操作が実行された場合に選択可能となる特殊演出モード（プレミアムモード）を搭載している。このように構成することで、演出カスタム操作を実行することによって大当たり当選の有無を遊技者に把握させることが可能となるため、大当たり当選の有無をいち早く把握しようとする遊技者に対して演出カスタム操作を意欲的に行わせることができる。さらに、本第１０制御例では、演出カスタム操作によって新たな演出モードを決定する際の決定操作（決定ボタン６００ａの押下）を実行したことに基づいて、実行中の特別図柄変動が大当たり変動であることを遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成している。つまり、本第１０制御例では、演出カスタム操作にて演出モードを選択する操作を実行した場合（右ボタン６００ｃ、左ボタン６００ｅを操作した場合）に、大当たり変動中であることを遊技者に報知可能とする第１報知演出と、演出カスタム操作にて演出モードを決定する操作を実行した場合（決定ボタン６００ａを押下した場合）に、大当たり変動中であることを遊技者に報知可能とする第２報知演出と、を実行可能に構成している。

【１３２８】

このように構成することで、第１報知演出が実行された場合には、実行中の特別図柄変動（大当たり当選する特別図柄変動）に対して、演出モードとして特殊演出モード（プレミアムモード）を選択し、通常では見ることの出来ない演出を見るか、敢えて、特殊演出モード（プレミアムモード）を選択せず、通常実行される変動演出を安心しながら見るかを選択させることが可能となり、遊技者の趣向に合った演出を提供し易くすることができる。また、第２報知演出は、演出カスタム操作の決定操作に基づいて実行されるため、演出モードを切り替えようと決定操作を実行した遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。そして、本第１０制御例では、第１報知演出と第２報知演出とを組み合わせて実行可能に構成しているため、特別図柄変動中に演出カスタム操作を実行する遊技者に対して、演出モードの選択操作段階にて大当たり変動であるか否かを報知可能にし、さらに、演出モードの選択操作段階にて大当たり変動であることを示す第１報知演出が実行されなかった場合であっても、演出モードの決定操作段階にて第２報知演出を実行可能としている。このように構成することで、特別図柄変動中に演出カスタム操作を実行することで、様々なタイミングにて大当たり変動中であることを報知することができるため演出効果を高めることができる。さらに、本第１０制御例では、演出カスタム操作によって特定の演出態様が設定された場合における大当たり当選期待度が他の演出モード（通常モード）よりも高くなる演出モード（チャンスアップモード）を決定した場合の方が、他の演出モード（通常モード）を決定した場合よりも第２報知演出が実行され易くなるように構成している。つまり、いち早く大当たり当選の有無を把握（予測）したい遊技者が所望する演出モード種別が決定された場合に、第２報知演出が比較的実行され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者の趣向に合った演出をより実行させ易くすることができる。

【１３２９】

次に、本第１０制御例では、上述した通り、実行中の変動演出の演出パターン（リーチ

態様）が、大当たり当選期待度の高い演出パターンへと進行した場合（発展した場合）に、保留図柄表示を非表示にするように構成している。つまり、第３図柄表示装置８１の表示面において実行されている演出が、実行中の特別図柄変動の結果を示すための変動演出であることを遊技者に分かり易く報知するために、保留図柄表示を非表示とするように構成している。そして、保留図柄を非表示にする演出態様として、上述した第９制御例において保留変化演出が実行される場合と同様にチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を可動させる演出態様を設定し、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が可動した直後には、保留図柄の表示態様を変化させるための保留変化演出が実行されたのか、保留図柄を非表示にする演出が実行されたのかを遊技者に把握させ難くするように構成している。このように構成することで、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が可動した場合に、演出の対象が何れであるかを予測する楽しみを遊技者に提供することができる。さらに、本第１０制御例では、変動演出として保留図柄を非表示にするためにチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を可動させる演出態様が設定される際に、保留図柄表示として３色以上の表示態様で保留図柄が表示されている場合であり、且つ、実行される変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合に、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が全ての保留図柄表示を隠すと共に、実行中の特別図柄変動に対応する実行保留図柄（実行中保留図柄）の表示態様を、大当たり当選を示す表示態様（虹色）へと可変させる演出を実行可能に構成している。このように構成することで、単に保留図柄表示を非表示にするための演出（チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を可動させる演出）に対して、実行中の特別図柄変動の抽選結果を報知する機能を持たせることができるため、遊技者に対して意外性のある演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。

【１３３０】

＜第１０制御例における演出内容について＞

ここで、図３８３から図３８８を参照して、本第１０制御例におけるパチンコ機１０で実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。本第１０制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０に対して、実行される変動演出に対する大当たり当選期待度を異ならせることが可能な演出モード選択機能（演出カスタム機能）を有しており、演出モードを選択するための演出カスタム操作に基づいた演出を実行可能に構成している点と、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出として、保留図柄表示を非表示にする演出を実行可能に構成している点と、で相違している。まず、図３８３から図３８６を参照して、演出カスタム操作に基づいて実行される演出内容について説明をする。詳細な説明は、図３８５を参照して後述するが、本第１０制御例では、演出カスタム操作によって選択可能な演出モードとして、４種類の演出モード（ノーマルモード、チャンスアップモード、確変告知モード、プレミアムモード）を選択可能に構成しており、特別図柄変動が実行されていない状態、或いは、特別図柄変動が実行されている状態において演出モードを選択するための演出カスタム操作を実行可能に構成している。図３８３（ａ）は、遊技状態として通常状態が設定されており、且つ、演出モードとしてノーマルモードが設定されている状態であって、特別図柄変動に対応する変動演出の後半期間中（リーチ成立後）に演出カスタム操作によってチャンスアップモードを決定した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図３８３（ａ）に示した通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合には、上述した第９制御例と同様に、遊技者が有利となる遊技方法を案内するための遊技方法案内態様として、第３図柄表示装置８１の表示画面の左上側に形成される小表示領域Ｄｍ４に「左打ち」の文字が表示されており、通常状態中は左打ち遊技、即ち、可変表示ユニット８０（図３１４参照）の左側に形成された遊技領域（左側領域）に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法であることを遊技者に報知している。

【１３３１】

詳細な説明は省略するが、本第１０制御例では設定される遊技状態や大当たり遊技の有無に関わらず、遊技方法案内態様が表示される小表示領域Ｄｍ４は常に表示画面の同一位置（左上位置）に形成されるように構成している。このように構成することで、パチンコ

機１０の遊技に不慣れな遊技者に対して、常に同じ位置で遊技方法の案内を表示することができるため、分かり易い遊技を提供することができる。なお、本第１０制御例では、上述した第９制御例と同様に、遊技者が有利となる遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を示すための遊技方法案内態様（左打ち、右打ち）を常に小表示領域Ｄｍ４に表示するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、左打ち遊技が実行されることを通常遊技とし、小表示領域Ｄｍ４に遊技方法案内態様が表示されていない状態を通常遊技（左打ち遊技）が遊技者に有利となる遊技状態とし、通常遊技とは異なる遊技方法（右打ち遊技）が遊技者に有利となった場合に、小表示領域Ｄｍ４にて「右打ち」の文字を表示するように構成しても良い。このように構成することで、通常遊技（左打ち遊技）が遊技者に有利となる遊技状態では、遊技方法案内態様（左打ち）を表示する必要が無くなるため、第３図柄表示装置８１の表示面の表示領域を他の用途（例えば、変動演出）に用いることができる。

【１３３２】

また、小表示領域Ｄｍ４に遊技方法案内態様を常時表示させるのでは無く、遊技者に有利となる遊技方法を遊技者が把握したい場合にのみ小表示領域Ｄｍ４に遊技方法案内態様を表示するように構成しても良く、例えば、操作手段（枠ボタン２２）に対して所定の操作（長押し）を実行した場合に、小表示領域Ｄｍ４に遊技方法案内態様が表示されるように構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０の遊技に不慣れな遊技者に対しては、小表示領域Ｄｍ４に遊技方法案内態様が表示させることで分かり易く遊技を行わせると共に、熟練の遊技者に対しては、遊技方法案内態様が表示され得る表示領域も利用した迫力のある演出（小表示領域Ｄｍ４が形成されている場合よりも実行領域が大きい演出）を実行させることで演出効果を高めることができる。なお、この場合、操作手段への操作に基づいて、小表示領域Ｄｍ４の表示、非表示を切り替えるのでは無く、小表示領域Ｄｍ４の大きさを可変させるように構成しても良い。図３８３（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ４の下方には、小表示領域Ｄｍ１５が形成され、現在設定されている演出モードを示すための設定中モード表示態様として「ノーマルモード設定中」の文字が表示されている。図３８３（ａ）は、演出モードとしてノーマルモードが設定されている状態における表示画面を示しているため、小表示領域Ｄｍ１５には、ノーマルモードが設定されていることを示す「ノーマルモード設定中」の文字が表示されている。なお、チャンスアップモードが設定されている場合には、小表示領域Ｄｍ１５に「チャンスアップモード設定中」の文字が、確変告知モードが設定されている場合には、小表示領域Ｄｍ１５に「確変告知モード設定中」の文字が、プレミアムモードが設定されている場合には、小表示領域Ｄｍ１５に「プレミアムモード設定中」の文字が表示される。このように構成することで、現在設定されている演出モードを遊技者が一目で把握することができる。

【１３３３】

主表示領域Ｄｍの右下側には、演出カスタム操作に関連する各種態様が表示されている。本第１０制御例では、光量調整操作や音量調整操作を実行していない状態で中ボタン６００ａを押下することで、演出モードを選択操作可能な演出カスタム状態が設定され、演出カスタム状態中に右ボタン６００ｃ、或いは、左ボタン６００ｅを押下することで、演出モードを選択可能に構成している。そして、所望する演出モードを選択した状態で中ボタン６００ａを操作（押下）することで、選択している演出モードを設定可能に構成している。演出カスタム状態が設定されると、図３８３（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ６が形成され選択中の演出モードが表示される。そして、表示領域ＨＲ６の上側には、小表示領域Ｄｍ１６が形成され、演出カスタム状態中における操作方法、即ち、演出モードを選択するための操作方法を示すための案内態様として「左右ボタン＋中ボタンでモードを切り替えるよ」の文字が表示される。なお、詳細な図示は省略するが、演出カスタム状態が設定されるまでの間、即ち、演出モードを選択するために中ボタン６００ａを押下するまでの間は、小表示領域Ｄｍ１５の下側に、演出カスタム状態を設定するための操作方法を遊技者に案内するための案内態様として「中ボタンを押下すると、演出モード選択画面が表示されるよ」の文字が表示されるように構成している。つまり、現在設定されている

演出モードを示すための小表示領域Ｄｍ１５の近傍に、演出モードを変更するための操作方法が表示されるように構成している。このように構成することで、現在設定されている演出モードを把握した遊技者に対して、演出モードを変更可能な機能を有している点と、演出モードを変更させるための操作方法とを分かり易く報知することができる。

【１３３４】

演出カスタム状態が設定されると、表示領域ＨＲ６には現在設定されている演出モードを示すための表示態様が表示される。そして、表示領域ＨＲ６の左方には左矢印ＬＹが表示され、表示領域ＨＲ６の右方には右矢印ＲＹが表示される。この左矢印ＬＹ、及び右矢印ＲＹは、表示領域ＨＲ６に表示されている演出モードを他の演出モードへと切り替えるための切替操作を案内するための表示態様であり、遊技者が右ボタン６００ｃを操作した場合に、右矢印ＲＹが発光表示され、左ボタン６００ｅを操作した場合に、左矢印ＬＹが発光表示される。右ボタン６００ｃ、或いは、左ボタン６００ｅを操作することで、現在設定されている演出モードとは異なる演出モードが表示領域ＨＲ６に表示されるように構成している。図３８３（ａ）に示した通り、本第１０制御例では、表示領域ＨＲ６には１つの演出モードしか表示されないように構成しており、次に、右ボタン６００ｃを操作した場合に、何れの演出モードを示す表示態様が表示領域ＨＲ６に表示されるのかを遊技者に把握させないように構成している。ここで、本第１０制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり変動中に演出モードを変更するための演出カスタム操作が実行された場合において、特殊演出モード（プレミアムモード）を選択可能に構成している。よって、今回の演出カスタム操作において選択され得る演出モードの種類が遊技者に容易に把握されないようにするために、演出モードの選択操作を実行するまでは表示領域ＨＲ６に次の演出モードを表示しないように構成している。このように構成することで、特殊演出モード（プレミアムモード）を選択可能な状態であるか否かを把握するために遊技者に対して意欲的に演出モードの選択操作を実行させることができる。なお、演出カスタム状態が設定されている状態における表示領域ＨＲ６の表示内容はこれに限ること無く、例えば、現在選択している演出モードを示す表示態様に加え、左ボタン６００ｅを操作した場合に選択される演出モードを示す表示態様の少なくとも一部と、右ボタン６００ｃを操作した場合に選択される演出モードを示す表示態様の少なくとも一部と、が表示領域ＨＲ６に表示されるように構成しても良い。

【１３３５】

このように構成することで、任意の演出モードを選択しようとする遊技者に対して、効率良く演出カスタム操作を実行させることができる。そして、演出カスタム操作によって、所望する演出モードを示すための表示態様が表示領域ＨＲ６に表示された状態で再度中ボタン６００ａを押下することで、演出モードの切り替え操作が完了する。図３８３（ａ）は、演出カスタム操作によって異なる演出モードが決定された時点において即座に演出モードを切り替えることができないことを示すための表示画面を示しており、予備表示領域ＨＲ６ａには、演出モードの切り替え操作を正常に受け付けた状態であって、演出モードが切り替わっていないことを示すための待機態様として「スタンバイ中」の文字が表示されている。この待機態様「スタンバイ中」を表示することにより、遊技者に対して演出モードの切り替え操作が正常に行われたことを報知することができるため、演出モードの切り替え操作を実行したにも関わらず、小表示領域Ｄｍ１５に表示される演出モードが切り替わらない状況に対して、パチンコ機１０が故障しているのではと誤解を与えてしまうことを抑制することができる。なお、図３８３（ａ）では、表示領域ＨＲ６の近傍に予備表示領域ＨＲ６ａを形成することで、表示領域ＨＲ６の表示内容を把握しながら演出モードの切り替え操作を実行した遊技者に対して、「スタンバイ中」であることを把握させ易くするように構成しているが、予備表示領域ＨＲ６ａの形成位置を、小表示領域Ｄｍ１５の近傍、或いは、小表示領域Ｄｍ１５と表示位置を重複させるように形成しても良い。このように構成することで、演出モードの切り替え操作を実行したことに基づいて、演出モードが切り替わったか否かを把握するために小表示領域Ｄｍ１５の表示内容を確認しようとする遊技者に対して、「スタンバイ中」であることを把握させ易くすることができる。

【１３３６】
一方で、演出モードの切り替え操作を実行したタイミングにおいて、即座に演出モードを切り替え可能な場合には、図３８３（ｂ）に示した表示画面が表示される。図３８３（ｂ）は、遊技状態として通常状態が設定されており、且つ、演出モードとしてノーマルモードが設定されている状態であって、特別図柄変動に対応する変動演出の前半期間中（リーチ成立前）に演出カスタム操作によってチャンスアップモードを決定した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図３８３（ｂ）に示した通り、演出モード切り替え操作を実行したことに基づいて、即座に演出モードが切り替わる場合には、予備表示領域ＨＲ６ａには、演出モードが切り替わったことを示すための案内態様として「セット完了」の文字が表示され、小表示領域Ｄｍ１５には、切り替わった演出モードを示す「チャンスアップモード設定中」の文字が表示される。詳細な説明は後述するが、本第１０制御例では、特別図柄変動が実行されている状態で演出カスタム操作を実行した場合に、実行中の変動演出の経過状況に応じて演出モードを切り替えるタイミングを異ならせるように構成している。また、選択した演出モードの種別に応じて演出モードを切り替えるタイミングを異ならせるように構成している。加えて、後に実行される変動演出の内容に応じて演出モードを切り替えるタイミングを異ならせるように構成している。このように特別図柄変動中に演出カスタム操作を実行した場合において、様々な要因によって演出モードを切り替えるタイミングを異ならせることで、遊技者に対して、演出モードが切り替わるタイミングと、実行中の変動演出の内容とを複合して実行中の変動演出の結果を予測させるという斬新な遊技性を提供することができる。次に、図３８４を参照して、演出カスタム状態における演出モードの選択操作中に表示される表示内容について説明をする。図３８４（ａ）は、特別図柄抽選の結果が外れであることを示すための外れ変動中に演出モードを選択する場合に表示される表示画面の一例を示した図である。
【１３３７】
図３８４（ａ）に示した表示例は、演出モードとして「チャンスアップモード」が設定されている状態であって、演出カスタム操作によって「確変告知モード」を選択している状態から、さらに左ボタン６００ｅを操作して「ノーマルモード」を選択する状態を示した表示例である。従って、図３８４（ａ）では、小表示領域Ｄｍ１５に「チャンスアップモード設定中」の文字が表示されている。そして、左ボタン６００ｅが操作されたことを示す態様で左矢印ＬＹが表示されると共に、表示領域ＨＲ６には、選択している演出モードが「確変告知モード」から「ノーマルモード」へと切り替わったことを示す表示態様として、「確変告知モード」を示す表示態様の一部（図では「告知モード」の表示）と、「ノーマルモード」を示す表示態様の一部（図では「ノーマル」の表示）とが表示されている。図３８４（ａ）に示した状態は、左ボタン６００ｅを操作したことにより、表示領域ＨＲ６に表示されている表示態様が左方向へとスクロール移動している最中の表示態様を示しており、表示領域ＨＲ６に「ノーマルモード」が表示されるまでスクロール表示される。なお、図３８４（ａ）では、演出カスタム状態中に、左ボタン６００ｅを操作することで表示領域ＨＲ６に表示されている表示態様を左方向へとスクロール移動させている場合の表示例を示しているが、右ボタン６００ｃを操作することで演出モードを選択する場合には、右ボタン６００ｃが操作されたことを示すための表示態様で右矢印ＲＹが表示されると共に、表示領域ＨＲ６の表示態様が右方向へとスクロール移動する表示が実行される。また、本第１０制御例では、図３８３（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ６には選択中の演出モードを示すための表示態様のみが表示されるように構成しており、遊技者が操作手段（右ボタン６００ｃ、左ボタン６００ｅ）を操作し、表示領域ＨＲ６に表示されている表示態様をスクロール移動させない限り、今回の演出カスタム状態において選択可能である全ての演出モードを把握できないように構成している。そして、詳細な説明は、図３８５を参照して後述するが、本第１０制御例では、演出カスタム状態を設定するタイミングに応じて、選択可能な演出モードの種類を異ならせるように構成している。
【１３３８】
よって、様々な演出モードでの遊技を所望する遊技者に対して、演出カスタム状態を設

定するための操作（中ボタン６００ａの操作）を、様々なタイミングで実行させ易くすることができる。よって、遊技者を、操作手段を操作させる遊技に積極的に参加させ易くすることができる。さらに、本第１０制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり変動中に演出カスタム状態を設定した場合の一部において、大当たり変動が実行されていない場合には選択することが出来ない（選択し難い）専用の演出モード（プレミアムモード）を選択可能に構成している。このように構成することで、演出モードを選択するための選択操作を実行したことに基づいて、特別図柄抽選の結果を、特別図柄変動が停止表示されるよりも前に遊技者に報知することが可能となるため、特別図柄抽選の結果をいち早く把握したい遊技者に対して、積極的に演出カスタム状態を設定させることができる。加えて、本第１０制御例では、演出カスタム状態が設定された場合において、選択中の演出モード以外の演出モードを示すための表示態様が表示領域ＨＲ６に表示されないように構成している。このように構成することで、演出カスタム状態を設定しただけでは他に設定可能な演出モードを把握することが出来ないため、遊技者に対して演出カスタム状態を設定するための操作（中ボタン６００ａの操作）を実行させるだけで無く、演出モードを選択するための操作（右ボタン６００ｃ、左ボタン６００ｅの操作）を実行させ易くすることができる。よって、遊技者を、操作手段を操作させる遊技に積極的に参加させ易くすることができる。

【１３３９】

なお、本第１０制御例では、上述した通り、１の演出モードを示すための表示態様のみを表示領域ＨＲ６に表示させるように構成しているが、これに限ること無く、選択中の演出モードを示すための表示態様に加え、右ボタン６００ｃを操作した場合に選択される演出モードや、左ボタン６００ｅを操作した場合に選択される演出モードを、遊技者が右ボタン６００ｃ、左ボタン６００ｅを操作する前に遊技者が把握できるように表示領域ＨＲ６に対応する表示態様の少なくとも一部を表示させるように構成しても良い。このように構成することで、所望する演出モードを遊技者に選択させ易くすることができる。次に、図３８４（ｂ）を参照して、「プレミアムモード」を選択可能な状態において演出カスタム操作を実行した場合の演出内容について説明をする。図３８４（ｂ）は、特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示すための大当たり変動中に演出モードを選択する場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第１０制御例では、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態である確変状態が設定される大当たり種別である「大当たりＡ」に当選している大当たり変動中において、演出カスタム操作を実行した場合に、大当たり変動中以外では選択することができない演出モード「プレミアムモード」を選択可能に構成している。よって、「プレミアムモード」を選択可能な状態で演出カスタム操作（演出カスタム状態中における右ボタン６００ｃ、左ボタン６００ｅ操作）が実行された場合には、表示領域ＨＲ６に「プレミアムモード」に対応する表示態様が表示される。上述した通り、本第１０制御例では、表示領域ＨＲ６には選択中の演出モードを示すための表示態様しか表示されないため、演出カスタム状態において遊技者が操作手段（右ボタン６００ｃ、左ボタン６００ｅ）を操作した場合に、初めて、「プレミアムモード」に対応する表示態様が表示領域ＨＲ６に表示されることになる。

【１３４０】

このように構成することで、単に演出モードを変更することを目的として演出カスタム操作を実行している遊技者に対して、実行中の特別図柄変動の結果を報知することが可能となるため、意外性のある演出を提供することができる。また、実行中の特別図柄変動の変動結果（特別図柄抽選の抽選結果）を、いち早く把握しようとする遊技者に対して、積極的に演出カスタム操作を行わせることができる。さらに、本第１０制御例では、演出カスタム状態を設定しただけでは「プレミアムモード」を選択可能な状態であるか否かを遊技者が把握できないように構成しているため、例えば、遊技中に遊技者が誤って中ボタン６００ａを操作してしまい、意図すること無く演出カスタム状態が設定された場合であっても、演出カスタム状態が設定されたことに基づいて表示される表示態様（表示領域ＨＲ６に表示される表示態様）によって、実行中の特別図柄変動の変動結果を遊技者に報知し

てしまうことを抑制することができる。なお、図３８４（ｂ）に示した表示例では、表示領域ＨＲ６に表示される演出モードに対応する表示態様として、対応する演出モードを示すための識別情報（演出モードを示すための文字）を異ならせているだけであり、それ以外は同一の表示態様を示しているが、これに限ること無く、遊技者に有利となる演出モード（例えば、「プレミアムモード」）に対応する表示態様を、他の演出モードに対応する表示態様よりも遊技者が注視し易くするために装飾を施した表示態様としても良い。このように構成することで、遊技者にとって有利となる演出モードを選択可能な状態であることを遊技者に視覚的に報知可能となり、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。ここで、図３８５を参照して、演出カスタム操作によって選択可能となる演出モードの選択範囲について説明をする。図３８５（ａ）は、特別図柄抽選の結果が外れであることを示すための外れ変動中に設定される演出モードの選択範囲を模式的に示した図であって、図３８５（ｂ）は、特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示すための大当たり変動中に設定され得る演出モードの選択範囲を模式的に示した図である。

【１３４１】

図３８５（ａ）に示した通り、外れ変動中は、演出モードとして、「ノーマルモード」、「チャンスアップモード」、「確変告知モード」の３種類を選択可能な通常選択範囲（通常演出モード選択エリア）が設定され、図３８５（ｂ）に示した通り、大当たり変動中は、演出モードとして、「ノーマルモード」、「チャンスアップモード」、「確変告知モード」、「プレミアムモード」の４種類を選択可能な特殊選択範囲（特殊演出モード選択エリア）が設定され得るように構成している。詳細な説明は後述するが、本第１０制御例のパチンコ機１０が有する音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、演出カスタム情報テーブル２２２ｗａが設けられており、この演出カスタム情報テーブル２２２ｗａには、各演出モードに対応する演出規定情報と、遊技者が演出カスタム操作を実行した場合に選択される演出モードの選択順序を示す情報とが規定されている。図３８５に示した演出モード選択エリアは、この演出カスタム情報テーブル２２２ｗａに規定されている演出モードの選択順序を模式的に示したものである。本第１０制御例では、遊技者が中ボタン（決定ボタン）６００ａを押下し、演出カスタム状態が設定されたタイミングにおける遊技状況（大当たり変動中であるか否か）に基づいて、選択可能な演出モードの種別を決定するように構成しており、遊技者が中ボタン（決定ボタン）６００ａを押下し、演出カスタム状態が設定されたタイミングが遊技者に最も有利な特典が付与される大当たり（大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドで、大当たり遊技終了後の遊技状態が確変状態となる大当たりＡ）に当選する特別図柄変動中であって、且つ、「プレミアムモード」を選択可能にするか否かを決定するための抽選に当選した場合に、演出モードとして「プレミアムモード」が選択可能となる。

【１３４２】

そして、演出カスタム操作によって選択可能な演出モードが決定されると、その選択範囲内において、演出カスタム情報テーブル２２２ｗａに規定されている選択順序に従って、演出モードを選択可能になる。よって、特別図柄抽選の結果が外れ当選であることを示すための特別図柄変動期間中に演出カスタム操作として右ボタン６００ｃを操作した場合には、「確変告知モード」、「チャンスアップモード」、「ノーマルモード」の順に演出モードが選択される。そして、「ノーマルモード」が選択されている状態で、さらに、右ボタン６００ｃを操作した場合には、ロータリー式に「確変告知モード」が選択される。このように構成することで、演出カスタム状態において、右ボタン６００ｃ、或いは、左ボタン６００ｅの何れかのみを操作した場合であっても、確実に選択可能な選出モードを全て選択することができるため、演出カスタム状態中に複数の操作手段（右ボタン６００ｃ、左ボタン６００ｅ）を操作することが煩わしいと感じる遊技者に対しても、演出カスタム操作を確実に実行させることができる。なお、本第１０制御例では、演出カスタム状態が設定されると、現在設定している演出モードを示すための表示態様が表示領域ＨＲ６に最初に表示されるように構成している。よって、例えば、「チャンスアップモード」が設定されている外れ変動中に演出カスタム状態を設定した場合には、表示領域ＨＲ６には

「チャンスアップモード」の表示態様が表示されることになる。そして、右ボタン６００ｃ、左ボタン６００ｅの操作内容に応じて、図３８５（ａ）に示した順序に従って、演出モードが選択され、選択された演出モードに対応する表示態様が表示領域ＨＲ６に表示される。このように構成することで、演出モードを変更するための操作を、表示領域ＨＲ６に表示される表示態様に基づいて実行することができるため、遊技者に分かり易く演出カスタム操作を行わせることができる。

【１３４３】

また、「プレミアムモード」を選択可能な状態で、演出カスタム操作として左ボタン６００ｅを操作した場合には、「ノーマルモード」、「チャンスアップモード」、「確変告知モード」、「プレミアムモード」の順に演出モードが選択される。そして、「プレミアムモード」が選択されている状態で、さらに、左ボタン６００ｅを操作した場合には、ロータリー式に「ノーマルモード」が選択される。このように構成することで、演出カスタム状態において、右ボタン６００ｃ、或いは、左ボタン６００ｅの何れかのみを操作した場合であっても、確実に選択可能な選出モードを全て選択することができるため、演出カスタム状態中に複数の操作手段（右ボタン６００ｃ、左ボタン６００ｅ）を操作することが煩わしいと感じる遊技者に対しても、演出カスタム操作を確実に実行させることができる。なお、本第１０制御例では、図３８５に示した通り、複数の演出モードを予め定められた選択順序に基づいて遊技者に選択させるように構成しているが、これに限ること無く、演出モードを選択するための操作を実行した場合に、選択可能な複数の演出モードの中からランダム（順不同）で１の演出モードを選択可能に構成しても良い。このように構成することで、現在選択可能な演出モードの種別を遊技者に把握させ難くすることができるため、「プレミアムモード」が選択可能であるか否かを把握させるために遊技者に操作手段をより多く操作させ易くすることができる。次に、図３８６を参照して、演出モードの切り替え操作（演出カスタム操作）を実行した場合（決定ボタン６００ａを操作した場合）に実行される演出内容について説明をする。図３８６は、演出モードの切り替え操作を実行した際に、大当たり当選を報知する報知演出（第２報知演出）が実行される例を示した図である。

【１３４４】

図３８３（ａ）を参照して上述した通り、通常であれば、変動演出の後半期間において、演出カスタム操作を実行した場合には、実行中の変動演出が終了するまで（実行中の特別図柄変動が停止表示されるまで）、演出モードが切り替わること無く、予備表示領域ＨＲ６ａに「スタンバイ中」が表示されるように構成しているが、変動演出の後半期間において実行される演出カスタム操作が所定条件を満たしている場合には、図３８６に示した通り、変動演出が実行されている最中に演出モードを切り替え可能に構成している。具体的には、大当たり変動に対応する変動演出の後半期間であって、演出カスタム操作によって切り替え後の演出モードとして「チャンスアップモード」を決定した場合に、所定条件が成立し、変動演出が実行されている最中に演出モードを切り替え可能に構成している。そして、この場合、演出モードが切り替わったことを示すための表示態様として予備表示領域ＨＲ６ａに「セット完了」が表示されると共に、音声出力装置２２６に接続されるスピーカー部３０８から大当たり当選を示すための「おめでとう」の音声Ｋｅ１が出力されるように構成している。このように、特別図柄変動中に実行される演出カスタム操作によって大当たり変動であることを報知可能に構成することで、演出カスタム操作を実行するタイミングに応じて、演出モードを切り替える以外の特典を付与することが可能となるため、遊技者に対して様々なタイミングで演出カスタム操作を実行させることが可能となる。なお、本第１０制御例では、大当たり変動に対応する変動演出の後半期間であって、演出カスタム操作によって切り替え後の演出モードとして「チャンスアップモード」を決定した場合に、遊技者に特典を付与するための所定条件が成立し、「おめでとう」の音声が出力されることで大当たり当選を報知する特典が遊技者に付与されるように構成しているが、大当たり当選を報知する態様は、これに限ること無く、例えば、演出カスタム操作に用いられる操作手段（決定ボタン６００ａ等）に発光手段（ＬＥＤ等）を設け、所定条件

が成立した場合に操作手段を特定態様（例えば、虹色）で発光させるように構成しても良い。

【１３４５】

さらに、演出カスタム操作が実行されることによって所定条件が成立した場合に付与される特典として大当たり当選を報知する特典以外の特典を付与可能に構成しても良く、例えば、現在設定されている遊技状態を報知する特典を付与したり、異なる大当たり確率を設定可能な設定機能（詳細は、後述する第１１制御例参照）を有するパチンコ機１０であれば現在設定されている設定値を示唆するための特典を付与したりするように構成しても良い。このように構成することにより、本第１０制御例では、大当たり変動中のみ所定条件が成立し得るものであったが、それ以外の場合であっても所定条件を成立させることが可能となり、様々なタイミングにおいて演出カスタム操作に基づいて特典を付与することが可能となる。以上、説明をした通り、本第１０制御例では、様々な演出モードを遊技者に選択させることが可能に構成している。このように構成することで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第１０制御例では、選択した演出モードに応じて、同一の演出態様で演出（予告演出）が実行された場合における当たり当選の期待度を異ならせるように構成している。このように構成することで、遊技者が所望する遊技内容に応じた遊技を実行させ易くすることができる。さらに、本第１０制御例では、大当たり変動中において演出モードを切り替えるための操作（演出カスタム操作）を実行した場合に、大当たり変動中以外において演出モードを切り替えるための操作（演出カスタム操作）を実行した場合には選択することができない演出モードを選択可能に構成している。つまり、演出カスタム操作を実行するタイミングが所定条件を満たしている場合には、所定条件を満たしていない場合では選択することが出来ない演出モードを選択可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、様々なタイミングで演出カスタム操作を実行させ易くすることができ、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１３４６】

なお、本第１０制御例では、演出カスタム操作によって選択可能な演出モードを異ならせるための所定条件として、大当たり変動中であるか否かに関する情報を用いているが、これに限ること無く、特別図柄変動が実行されている状態と、特別図柄変動が実行されていない状態とで、演出カスタム操作によって選択可能な演出モードの種別を異ならせても良いし、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選回数が所定回数（例えば、５００回）を超えた場合と、超えていない場合とで、演出カスタム操作によって選択可能な演出モードの種別を異ならせても良いし、設定されている遊技状態に応じて、演出カスタム操作によって選択可能な演出モードの種別を異ならせても良い。また、過去に設定していた演出モードの履歴に応じて選択可能な演出モードの種別を異ならせても良い。この場合、例えば、初期状態としては、演出モードＡ、演出モードＢ、演出モードＣを選択可能に構成し、その状態で演出モードＡを選択した場合には、次に選択可能な演出モードとして、演出モードＡ１、演出モードＡ２、演出モードＡ３を選択可能に構成すると良い。このように構成することで、演出モードを選択した履歴に応じて、選択可能な演出モードを異ならせることができるため、全ての演出モードで遊技を実行したい遊技者に対して、様々な演出モードを設定させることができる。次に、図３８７、図３８８を参照して、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出であって、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いて保留図柄表示を非表示にし、実行中保留図柄のみを表示させる実行中保留演出の演出内容について説明をする。図３８７（ａ）は、実行中保留演出が開始され、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が第３図柄表示装置８１の表示画面の一部を隠すように可動している状態を示す図であって、図３８７（ｂ）は、実行中保留演出として、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が保留図柄の表示領域（表示領域ＨＲ２）を全て隠すように可動している状態を示す図である。

【１３４７】

本第１０制御例では、上述した通り、実行中の変動演出の演出パターン（リーチ態様）

が、大当たり当選期待度の高い演出パターンへと進行した場合（発展した場合）に、保留図柄表示を非表示にするように構成している。つまり、第３図柄表示装置８１の表示面において実行されている演出が、実行中の特別図柄変動の結果を示すための変動演出であることを遊技者に分かり易く報知するために、保留図柄表示を非表示とするように構成している。そして、保留図柄を非表示にする演出態様として、上述した第９制御例において保留変化演出が実行される場合と同様にチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を可動させる演出態様を設定し、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が可動した直後には、保留図柄の表示態様を変化させるための保留変化演出が実行されたのか、保留図柄を非表示にする演出が実行されたのかを遊技者に把握させ難くするように構成している。このように構成することで、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が可動した場合に、演出の対象が何れであるかを予測する楽しみを遊技者に提供することができる。さらに、本第１０制御例では、変動演出として保留図柄を非表示にするためにチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を可動させる演出態様が設定される際に、保留図柄表示として３色以上の表示態様で保留図柄が表示されている場合であり、且つ、実行される変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合に、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が全ての保留図柄表示を隠すと共に、実行中の特別図柄変動に対応する実行保留図柄（実行中保留図柄）の表示態様を、大当たり当選を示す表示態様（虹色）へと可変させる演出を実行可能に構成している。このように構成することで、単に保留図柄表示を非表示にするための演出（チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を可動させる演出）に対して、実行中の特別図柄変動の抽選結果を報知する機能を持たせることができるため、遊技者に対して意外性のある演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。

【１３４８】

実行中保留演出が開始されると、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が格納位置から第３図柄表示装置８１の表示面の一部を覆う可動位置へと可動する可動動作が実行される。この実行中保留演出は、実行中の変動演出の演出態様が大当たり当選期待度の低い第１演出態様（例えば、ノーマルリーチ態様）から、その第１演出態様よりも大当たり当選期待度の高い第２演出態様（例えば、スーパーリーチ態様）へと切り替わるタイミングに併せて実行されるものである。つまり、実行中保留演出によってチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が可動することにより、実行中の変動演出の演出態様が切り替わることを遊技者に分かり易く報知することができる。実行中保留演出では、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が上述した第９制御例における保留変化演出と同様に、保留図柄が表示されている表示領域ＨＲ２の一部を覆うように可動し、図３８７（ａ）に示した状態となる。このように構成することで、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の可動契機が保留変化演出なのか実行中保留演出なのかを遊技者に判別させ難くすることができる。このチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の可動態様は、表示領域ＨＲ２に表示されている保留図柄の数や、表示態様に応じて異ならせることができるように構成しており、図３８７（ａ）に示した表示例では、表示領域ＨＲ２に４つの保留図柄が表示されている状態であって、且つ、第１保留図柄ｈｒ１が「黄」、第２保留図柄ｈｒ２が「青」、第３保留図柄ｈｒ３が「緑」、第４保留図柄ｈｒ４が「赤」の表示態様で表示されている状態、即ち、第１保留図柄ｈｒ１～第３保留図柄ｈｒ３が異なる３色で表示されている状態であり、第４保留図柄ｈｒ４のみがチェンジ役物Ｙｍ２によって隠されている場合の例を示している。

【１３４９】

そして、実行中保留演出が進行すると、図３８７（ｂ）に示した通り、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が表示領域ＨＲ２を全て覆う第２可動位置へと可動する可動動作を実行すると共に、第３図柄表示装置８１の表示面に対して、第２可動位置へとチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が可動したことに対応する装飾表示（図では黒色の暗転表示）を実行する。そして、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が可動位置から第２可動位置へと可動したことにより隠された複数の保留図柄（第１保留図柄ｈｒ１～第３保留図柄ｈｒ３）の表示態様に関する表示要素（各保留図柄の色を示す要素）に対応する付加図柄が表示領域ＨＲ１に表示されている実行中保留ｈｒ０に向かって放出される演出が実行される。図３８７（ｂ）では、

表示領域ＨＲ２に表示されていた第１保留図柄ｈｒ１，第２保留図柄ｈｒ２，第４保留図柄ｈｒ４が表示領域ＨＲ２から放出され、実行中保留図柄ｈｒ０に吸収される演出例を示している。なお、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が第２可動位置へと可動したことに基づいて表示領域ＨＲ２から放出される付加図柄の表示態様として、図３８７（ｂ）に示した通り、表示領域ＨＲ２に表示されていた保留図柄の表示態様をそのまま用いても良いし、保留図柄の表示態様を構成する特定の要素（色情報）のみを示した表示態様を用いても良い。図３８７（ｂ）に示した通り、実行中保留図柄ｈｒ０が表示される表示領域ＨＲ１は、表示領域ＨＲ２の中央部上方に形成されており、且つ、左チェンジ役物Ｙｍ１と、右チェンジ役物Ｙｍ２とが第２可動位置へと可動した場合に当接する位置の上方に設けられている。よって、実行中保留演出が実行され、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が第２可動位置へと可動する演出と、表示領域ＨＲ２に表示されていた保留図柄（第１保留図柄ｈｒ１～第４保留図柄ｈｒ４）が放出され、表示領域ＨＲ１に表示されている実行中保留図柄ｈｒ０に吸収される演出とに関連性があることを遊技者に把握させ易くすることができる。

【１３５０】

そして、表示領域ＨＲ２に表示されていた第１保留図柄ｈｒ１，第２保留図柄ｈｒ２，第４保留図柄ｈｒ４が実行中保留図柄ｈｒ０に吸収されることで、図３８８に示した通り、実行中保留図柄ｈｒ０の表示態様が「白」から「虹」へと変化し、実行中保留演出が終了する。実行中保留図柄ｈｒ０の表示態様が「虹」へと変化することにより、実行中の特別図柄変動が大当たり当選していることを遊技者に報知することができる。また、実行中保留演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果となった場合には、第３図柄表示装置８１の表示面において、その演出結果に対応する装飾態様（図３８８では、星の表示態様）が表示される。実行中保留演出は、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出が演出結果を報知するよりも前の時点（実行中の変動演出の演出態様が大当たり当選期待度の低い第１演出態様（例えば、ノーマルリーチ態様）から、その第１演出態様よりも大当たり当選期待度の高い第２演出態様（例えば、スーパーリーチ態様）へと切り替わるタイミング）に併せて実行されるものであるため、図３８８では、実行中保留演出の演出結果に関わらず、予め設定されていた変動演出が継続して実行されており、副表示領域Ｄｓには、ノーマルリーチからＳＰリーチ（スーパーリーチ）へと演出態様が切り替わったことを報知するための表示態様である「ＳＰリーチ」が表示されている。つまり、実行中保留演出の演出結果として、遊技者に有利な演出結果（実行中保留図柄ｈｒ０が虹色に変化する演出結果）が表示された場合には、変動演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果となることを事前に把握した状態で変動演出を見ることができるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。また、変動演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果となることを事前に把握することができるため、変動演出の演出態様として、なるべく大当たり期待度の低い演出態様が設定され、頻繁に体験することができない演出結果が報知（表示）されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【１３５１】

図３８８に示した実行中保留演出が終了すると、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が初期位置へと可動し、表示領域ＨＲ２が遊技者に視認可能な状態となる。この場合には、実行中保留演出が実行される前に表示されていた保留図柄（第１保留図柄ｈｒ１～第４保留図柄ｈｒ４）の表示態様（色）が、全てデフォルトの表示態様（白）で表示される。このように構成することで、各保留図柄に対して実行された保留変化演出によって付された表示態様（色）が、実行中保留演出に用いられたと遊技者に思わせ易くすることができるため、各保留図柄に対する保留変化演出と、実行中保留演出とに関連性を持たせ易くすることができる。また、図３８８に示した通り、実行中保留演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果である場合には、大当たり当選を示す第３図柄が停止表示されるまで実行中保留演出が継続し、第３図柄が大当たり当選を示す表示態様で停止表示された場合に、実行中保留演出が終了するように構成している。よって、大当たり遊技終了後に実行される特別図柄抽選に用いられる保留情報に対応する保留図柄の表示態様を、一旦、デフォルト（白）の表示態様をすることができるため、例えば、大当たり遊技終了前と、終了後とで、特

別図柄抽選の結果が変更される場合（特別図柄の確率状態が切り替わる場合）であっても、大当たり遊技前に実行された保留変化演出によって設定された表示態様が大当たり遊技終了後も継続して表示されてしまい、遊技者に分かり難い予告演出が実行されてしまうことを抑制することができる。次に、図３８９から図３９１を参照して、本第１０制御例における演出カスタム操作の実行タイミングのうち、特別図柄変動期間中における演出カスタム操作の実行タイミングと、演出カスタム操作が実行された特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定する流れについて説明をする。上述した通り、本第１０制御例では、特別図柄変動期間中に演出カスタム操作を実行可能に構成しており、演出カスタム操作の実行タイミングに応じて、特別図柄変動期間中であっても演出モードを切り替え可能に構成している。ここでは、特別図柄変動期間中において演出モードを切り替え可能な場合と、切り替え出来ない場合と、の違いについて説明をする。

【１３５２】

まず、図３８９を参照して、特別図柄変動期間に対応して実行される変動演出の演出態様を決定する流れについて説明をする。図３８９は、特図変動中に変動演出を設定する流れを示した図である。図３８９では、変動演出の演出態様を決定する基本的な流れを説明するために、特図変動中に演出カスタム操作を実行しない場合の流れを示している。よって、図３８９（ａ）に示した通り、対応する特図変動期間中は常に演出モードとして「ノーマルモード」が設定されている。図３８９（ｂ）に示した通り、変動時間が３０秒の特別図柄変動の開始タイミングにおいて、対応する変動演出の演出態様として、全体の演出パターン（演出Ａ）と、前半期間（１０秒間）にて実行されるチャンスアップ演出（前半予告態様）の種別（青）が決定され、特別図柄変動の開始に対応させて変動演出が実行される。そして、図３８９（ｃ）に示した通り、変動演出（演出Ａ）が開始されてから６秒が経過すると、２秒間の前半予告が実行され、前半予告が終了してから２秒経過後（前半期間の経過タイミング）、即ち、特別図柄変動が開始されてから１０秒が経過したタイミングにて、後半期間（２０秒間）にて実行されるチャンスアップ演出（後半予告態様）の種別（青）が決定される。つまり、本第１０制御例では、１の特別図柄変動に対応した変動演出の演出態様を、複数のタイミングで決定するように構成している。このように構成することで、１の変動演出が実行されている変動演出期間中に成立した要件に応じて、実行中の変動演出の少なくとも一部の演出態様を決定することが可能となるため、要件の成立に対応させた演出態様を遅滞無く決定させ易くすることができる。なお、本第１０制御例では、１の変動演出を前半期間と、後半期間との２つの演出期間に区分けし、各演出期間において実行される予告演出の態様（予告態様）を異なるタイミングで決定するように構成しているが、１の変動演出を３つ以上の演出期間に区分けするように構成しても良い。このように、変動演出を複数の演出期間に区分けする程、１の演出期間の長さを短くし易くすることができるため、変動演出中に成立した要件に応じた予告態様を遅滞無く決定させ易くすることができる。

【１３５３】

また、本第１０制御例では、１の変動演出が実行されるタイミングにおいて、１の変動演出期間全体に渡って実行される変動演出の演出パターン（演出態様）を決定しておき、変動演出期間のうち特定期間（変動演出が開始されてから６秒経過した後の２秒間である第１予告期間と、変動演出が開始されてから２８秒が経過した後の２秒間である第２予告期間）にて実行される予告演出の態様（予告態様）を、異なるタイミングで決定可能に構成している。このように構成することで、１の変動演出期間全体に渡って実行される演出パターン（演出態様）を継続して実行しながらも、予告演出の態様（予告態様）を異なるタイミングで設定することができるため、遊技者に違和感の無い演出を実行することができる。なお、本第１０制御例では、１の特別図柄変動に対応して実行される変動演出の演出期間に対して、その演出期間全体に渡って実行される演出パターン（演出態様）を予め（変動演出の開始タイミングで）設定し、その演出期間のうち、特定期間内で実行される予告演出の演出態様（予告態様）を、異なるタイミングで適宜決定するように構成しているが、これに限ること無く、複数の特別図柄変動に対応して実行される変動演出の演出期

間に対して、その演出期間全体に渡って実行される演出パターン（演出態様）を予め（変動演出の開始タイミングで）設定し、その演出期間のうち、特定期間内で実行される予告演出の演出態様（予告態様）を、異なるタイミングで適宜決定するように構成しても良いし、複数の特別図柄変動が実行され得る演出期間（例えば、設定している遊技状態を示すための状態演出が実行される演出期間）に対して、その演出期間全体に渡って実行される演出パターン（例えば、背景演出）を予め（遊技状態が設定されるタイミングで）設定し、その演出期間のうち、特定期間内で実行される演出の演出態様（例えば、変動演出の演出態様）を、異なるタイミングで適宜決定するように構成しても良い。

【１３５４】

次に、図３９０を参照して、特図変動中に変動演出を設定する流れと、変動演出の前半期間において演出カスタム操作を実行した場合の演出モードの移行について説明をする。図３９０は、特図変動中に変動演出を設定する流れと、変動演出の前半期間において演出カスタム操作を実行した場合の演出モード移行の流れと、を示した図である。上述した図３８９に対して、図３９０では、変動演出の前半期間中に演出カスタム操作が実行され、変動演出期間中に演出モードが切り替わる点で相違している。具体的には、図３９０（ａ）に示した通り、対応する特図変動が実行される時点では演出モードとして「ノーマルモード」が設定されている。そして、図３９０（ｂ）に示した通り、変動時間が３０秒の特別図柄変動の開始タイミングにおいて、対応する変動演出の演出態様として、全体の演出パターン（演出Ａ）と、前半期間（１０秒間）にて実行されるチャンスアップ演出（前半予告態様）の種別（青）が決定される。そして、図３９０（ｃ）に示した通り、変動演出（演出Ａ）が開始されてから６秒が経過すると、２秒間の前半予告が実行される。そして、変動演出の前半期間中に演出カスタム操作を実行し、「チャンスアップモード」を選択した場合には、前半期間が経過するよりも前に、後半期間に実行される予告演出（後半予告態様）を決定する処理が実行される。図３９０（ｂ）では、演出カスタム操作を実行したタイミングにて後半予告態様として（赤）が決定された例を示している。この後半予告態様（赤）は、「チャンスアップモード」を設定した場合に実行可能な演出態様であるため、図３９０（ａ）に示した通り、演出カスタム操作を実行したタイミングで演出モードが「ノーマルモード」から「チャンスアップモード」へと切り替わったことを示すための表示態様が表示される。

【１３５５】

一方、図３９０の流れに対して、変動演出の前半期間中に演出カスタム操作を実行し、「チャンスアップモード」を選択した場合に、実行された後半期間に実行される予告演出（後半予告態様）を決定する処理によって、後半予告態様として（青）が決定された場合には、この後半予告態様（青）は、「チャンスアップモード」を設定した場合に実行不可能な演出態様であるため、図３９１（ａ）に示した通り、演出カスタム操作を実行したタイミングでは、「ノーマルモード」が継続して表示され、次変動から「チャンスアップモード」へと切り替わることを示すための表示態様が表示される。つまり、本第１０制御例では、変動演出が実行されている期間中に演出カスタム操作を実行した場合に、残りの残期間中に実行される変動演出の演出態様に応じて演出カスタム操作に基づいて演出モードが切り替わったことを報知するタイミングを異ならせている。具体的には、演出カスタム操作を実行した場合に、残りの残期間中に実行される変動演出の演出態様が変更後の演出モードに適合する演出態様である場合には、即座に演出モードが切り替わったことを報知し、残りの残期間中に実行される変動演出の演出態様が変更後の演出モードに適合しない演出態様である場合、或いは、設定される演出モードに関わらず共通して実行され易い演出態様である場合には、残期間経過後に演出モードが切り替わったことを報知するように構成している。このように構成することで、変動演出中に演出カスタム操作を実行した場合において、その演出カスタム操作に基づいてどのタイミングで演出モードが切り替わるのかについて遊技者に興味を持たせることができる。また、本第１０制御例では、演出カスタム操作を実行した後に実行される予告演出の演出態様に応じて、演出カスタム操作によって演出モードが切り替わったことを報知するタイミングを異ならせているため、例え

ば、演出カスタム操作によって、予告演出が実行されるだけで大当たり当選期待度が高いことを報知可能な演出モードである「チャンスアップモード」を設定した場合において、変動演出期間中に演出モードが切り替わったことが報知されるだけで、実行中の変動演出が大当たり当選を示す演出結果である可能性が高いと遊技者に予測させ易くすることができる。

【１３５６】

＜第１０制御例における電気的構成について＞

次に、図３９２から図３９５を参照して、本第１０制御例における電気的構成について説明をする。本第１０制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部と、を変更している点で相違しており、それ以外の構成は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。まず、図３９２を参照して、本第１０制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図３９２は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図３９２に示した通り、本第１０制御例では、上述した第９制御例に対して、演出カスタム情報テーブル２２２ｗａと、後半予告演出選択テーブル２２２ｗｂと、を追加した点で相違しており、それ以外の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。演出カスタム情報テーブル２２２ｗａは、遊技者が選択可能な各演出モードに対応する情報が規定されているデータテーブルであって、演出カスタム操作によって演出モードが決定（設定）された場合に、決定（設定）された演出モードに対応する情報を読み出す際に参照される。ここで読み出された情報は、後述するカスタム情報格納エリア２２３ｗｂに格納され、変動演出の演出態様を決定する際に参照される。ここで、図３９３を参照して、演出カスタム情報テーブル２２２ｗａに規定されている内容について説明をする。図３９３は、演出カスタム情報テーブル２２２ｗａに規定されている内容を示すための図である。図３９３に示した通り、演出カスタム情報テーブル２２２ｗａには、遊技者が選択可能な４種類のカスタム種別（演出モード種別）に対して、演出カスタム操作によって選択可能となる選択条件と、選択された場合における演出態様の設定内容（規定内容）とが規定されている。

【１３５７】

本第１０制御例では、演出カスタム操作を実行することで最大で４種類の演出モード種別（カスタム種別）を選択可能に構成しており、選択された演出モード種別（カスタム種別）に応じて、実行される演出（先読み演出、予告演出等）の実行頻度や、当たり当選に対する期待度を異ならせることができるように構成している。より具体的には、演出モード種別（カスタム種別）に応じて、保留変化演出の実行頻度、確変報知演出の実行頻度、後半予告演出の実行頻度が異なるように各演出モード種別（カスタム種別）に対して、演出態様の設定条件が規定されている。図３９３に示した通り、カスタム種別（演出モード種別）「ノーマルモード」に対しては、選択条件として「常時」が規定されている。つまり、「ノーマルモード」は、演出カスタム操作によって常に選択可能なカスタム種別（演出モード種別）として規定されている。そして、保留変化演出の実行頻度「中」、確変報知の実行頻度「中」、後半予告演出の実行頻度「中」が規定されている。つまり、「ノーマルモード」が選択されている場合には、通常頻度で各種演出が実行されるように構成している。そして、カスタム種別（演出モード種別）「チャンスアップモード」に対しては、選択条件として「常時」が規定されている。つまり、「チャンスアップモード」は、演出カスタム操作によって常に選択可能なカスタム種別（演出モード種別）として規定されている。そして、保留変化演出の実行頻度「低」、確変報知の実行頻度「中」、後半予告演出の実行頻度「低」が規定されている。つまり、「チャンスアップモード」が選択されている場合には、「ノーマルモード」が選択されている場合よりも、保留変化演出や後半予告演出の実行頻度が低くなるように構成している。

【１３５８】

本第１０制御例では、各種演出の実行頻度が低く設定されているほど、実行された場合における大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。つまり、大当たり当選時における演出態様を選択する選択割合を変更すること無く、外れ当選時における演出態様の選択割合を変更することで各種演出の実行頻度を変更するように構成している。よって、「ノーマルモード」に対して「チャンスアップモード」が選択されている場合には、保留変化演出や後半予告演出が実行された場合における大当たり当選の期待度を高めることができる。次に、カスタム種別（演出モード種別）「確変告知モード」に対しては、選択条件として「常時」が規定されている。つまり、「確変告知モード」は、演出カスタム操作によって常に選択可能なカスタム種別（演出モード種別）として規定されている。そして、保留変化演出の実行頻度「中」、確変報知の実行頻度「高」、後半予告演出の実行頻度「中」が規定されている。つまり、「確変告知モード」が選択されている場合には、「ノーマルモード」と同一頻度で保留変化演出や後半予告演出が実行され、確変報知の実行頻度が高くなるように構成している。最後に、カスタム種別（演出モード種別）「プレミアムモード」に対しては、選択条件として「大当たり変動中の一部」が規定されている。つまり、「プレミアムモード」は、演出カスタム操作が大当たり変動中の一において実行された場合に選択可能なカスタム種別（演出モード種別）として規定されている。

【１３５９】

この「プレミアムモード」が選択された場合には、実行中の変動演出の残期間や、既に設定されている演出態様の内容に関わらず、大当たり変動が停止表示されるまでの期間を用いて特別な専用演出（祝福演出）が実行されるように構成している。よって、保留変化演出、及び、後半予告演出が実行されることが無く、保留変化演出の実行頻度「－」、後半予告演出の実行頻度「－」が規定されている。また、「プレミアムモード」は、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別「大当たりＡ」が設定されている場合のみ選択可能となるように構成しているため、「プレミアムモード」が選択された場合に実行される特別な専用演出（祝福演出）が、確変状態が設定されることを示すための確変報知の機能を有することになるため、確変報知として「確定報知」が規定されている。

【１３６０】

なお、本第１０制御例では、上述した４種類の演出モードを選択可能に構成しているが、遊技者が選択可能な演出モードとして５種類以上の演出モードを選択可能に構成しても良い。この場合、選択可能とする演出モードとして、例えば、大当たり当選の期待度を示唆するための演出（予告演出）が実行されない（実行され難い）演出モード（サイレントモード）を設定可能に構成しても良い。このような演出モードを設けることにより、大当たり当選するか否かを遊技者に事前に判別させ難くすることができるため、常に大当たり当選を期待しながら遊技を行わせることができる。また、特定の識別情報の表示態様を段階的に可変させることで大当たり期待度を段階的に示唆可能な演出を実行可能なパチンコ機１０であれば、大当たり期待度を段階的に示すための表示態様を入れ替えた演出モード（ハプニングモード）を設定可能に構成しても良い。例えば、大当たり当選期待度を、保留図柄の色を段階的に変化させることで遊技者に示唆可能な保留変化演出を実行可能なパチンコ機１０において、通常であれば、保留図柄の色が「青→緑→赤→虹」の順で大当たり当選期待度が高くなるのに対して、上述したハプニングモードが設定されることで、「虹→赤→緑→青」の順で大当たり当選期待度が高くなるように構成すると良い。なお、所定条件（大当たり変動中）が成立している場合において、選択可能な演出モードを限定するように構成し、大当たり祝福モードのみを選択可能にしても良い。この構成は、所定条件が成立した場合に通常とは異なる演出態様が表示される構成である。このように構成することで、設定される演出モードに応じて、識別情報の表示態様と、大当たり期待度と、の関係性を異ならせることができるため、通常であれば、外れ当選し易い演出が大当たり当選し易い演出となり、通常であれば、大当たり当選し易い演出が外れ当選し易い演出となる。よって、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１３６１】

後半予告演出選択テーブル２２２ｗｂは、変動演出の後半期間にて実行される後半予告

の演出態様（予告態様）を決定する際に参照されるデータテーブルであって、対象となる変動演出の演出パターンに対応させて異なる予告態様が規定されており、演出更新処理（図４０２のＦ２１６１参照）において実行される変動演出更新処理（図４０３のＦ３５５１参照）にて、変動演出の前半期間終了タイミングであると判別した場合（図４０３のＦ３９０２：Ｙｅｓ）に、後半予告演出の演出態様を決定するために参照される。また、変動演出の前半期間中において演出カスタム操作を実行し、演出モードを切り替えた場合（図４００のＦ３７０９：Ｙｅｓ）にも、後半予告演出の演出態様を決定するために参照される。ここで、図３９４を参照して、後半予告演出選択テーブル２２２ｗｂに規定されている内容について説明をする。図３９４は、後半予告演出選択テーブル２２２ｗｂに規定されている内容を示した図である。図３９４に示した通り、後半予告演出選択テーブル２２２ｗｂには、現在設定されているカスタム種別（演出モード種別）と、当否判定結果（対象となる変動演出に対応する特別図柄抽選の抽選結果）と、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値と、実行演出（対象となる変動演出の演出パターン）とに対応付けて異なる後半予告演出の演出態様（予告態様）が規定されている。図３９４に示した通り、変動演出として実行される演出パターンには「演出Ａ」と「演出Ｂ」があり、実行される変動演出の演出パターンに応じて、変動演出期間の後半期間にて実行される予告演出の回数を異ならせている。具体的には、演出パターンとして「演出Ａ」が設定された場合には、後半期間に予告演出が１回、「演出Ｂ」が設定された場合には、後半期間に予告演出が２回実行可能となるように構成している。このように構成することで、実行される変動演出の演出パターンに応じて後半期間に実行される予告演出の実行回数を異ならせることができ、演出効果を高めることができる。

【１３６２】

具体的には、カスタム種別（演出モード種別）として「ノーマルモード」、或いは、「確変告知モード」が設定されている場合、即ち、後半予告演出の実行頻度「中」であるカスタム種別（演出モード種別）が設定されている場合であって、当否判定結果が「当たり」の場合は、実行中の変動演出の演出パターンが「演出Ａ」であれば、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～３９」の範囲に対して、後半第１予告「青」が、「４０～６９」の範囲に対して、後半第１予告「緑」が、「７０～９８」の範囲に対して、後半第１予告「赤」が、規定されており、実行中の変動演出の演出パターンが「演出Ｂ」であれば、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～３９」の範囲に対して、後半第１予告「青」、後半第２予告「赤」が、「４０～６９」の範囲に対して、後半第１予告「緑」、後半第２予告「緑」が、「７０～９８」の範囲に対して、後半第１予告「緑」、後半第２予告「赤」が規定されている。また、当否判定結果が「外れ」の場合は、実行中の変動演出の演出パターンが「演出Ａ」であれば、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～３９」の範囲に対して、後半第１予告「青」が、「４０～６９」の範囲に対して、後半第１予告「緑」が、「７０～９８」の範囲に対して、後半第１予告「赤」が、規定されており、実行中の変動演出の演出パターンが「演出Ｂ」であれば、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～３９」の範囲に対して、後半第１予告「青」、後半第２予告「赤」が、「４０～６９」の範囲に対して、後半第１予告「緑」、後半第２予告「緑」が、「７０～９８」の範囲に対して、後半第１予告「緑」、後半第２予告「赤」が規定されている。ここで、後半予告演出選択テーブル２２２ｗｂに規定されている各予告態様の種別について説明をする。図３９４に示した通り、本第１０制御例では、各予告態様の種別に応じて大当たり（当たり）当選の期待度が異なるように構成しており、「青」、「緑」、「赤」の順に当たり当選の期待度が高くなるように構成している。

【１３６３】

具体的には、演出パターンとして「演出Ａ」が実行されている場合における後半第１予告では、予告態様「青」は、当否判定結果が「当たり」の場合の４０／９０の割合で選択され、「外れ」の場合の３０／９９で選択され、予告態様「緑」は、当否判定結果が「当たり」の場合の３０／９０の割合で選択され、「外れ」の場合の９／９９で選択され、予告態様「赤」は、当否判定結果が「当たり」の場合の２９／９０の割合で選択され、「外

れ」の場合には選択されないように構成している。つまり、当たり当選している場合における各予告態様の選択比率に対して、外れ当選している場合における各予告態様の選択比率を大きく異ならせることにより、各予告態様が設定された場合における当たり当選の期待度を異ならせるように構成しており、予告態様「青」が最も当たり当選期待度が低く、次いで、予告態様「緑」、予告態様「赤」の順に当たり当選期待度が高くなるように構成している。そして、予告態様「青」や「緑」に対して、予告態様「赤」は、当たり当選している場合にのみ選択されるように構成している。このように構成することで、演出モード種別として「ノーマルモード」や「確変告知モード」が設定されている場合には、当否判定結果が「当たり」である場合も、「外れ」である場合も、様々な予告態様の後半予告演出が実行され易く、遊技者が遊技に早期に飽きることの無い演出を提供することができる。

【１３６４】

一方で、カスタム種別（演出モード種別）として「チャンスアップモード」が設定されている場合、即ち、後半予告演出の実行頻度「低」であるカスタム種別（演出モード種別）が設定されている場合であって、当否判定結果が「当たり」の場合は、実行中の変動演出の演出パターンが「演出Ａ」であれば、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～５９」の範囲に対して、後半第１予告「無」が、「６０～９８」の範囲に対して、後半第１予告「赤」が規定されており、実行中の変動演出の演出パターンが「演出Ｂ」であれば、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～５９」の範囲に対して、後半第１予告「無」、後半第２予告「無」が、「６０～７９」の範囲に対して、後半第１予告「無」、後半第２予告「赤」が、「８０～９８」の範囲に対して、後半第１予告「赤」、後半第２予告「赤」が規定されている。また、当否判定結果が「外れ」の場合は、実行中の変動演出の演出パターンが「演出Ａ」であれば、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～９４」の範囲に対して、後半第１予告「無」が、「９５～９８」の範囲に対して、後半第１予告「赤」が規定されており、実行中の変動演出の演出パターンが「演出Ｂ」であれば、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～９４」の範囲に対して、後半第１予告「無」、後半第２予告「無」が、「９５～９８」の範囲に対して、後半第１予告「無」、後半第２予告「赤」が規定されている。つまり、「チャンスアップモード」が設定されている場合には、「ノーマルモード」や「確変告知モード」が設定されている場合よりも後半予告演出が実行され難く（予告態様が設定され難く）、後半予告演出が実行された（予告態様が設定された）時点において、当たり当選の期待度を高めることが可能となる。よって、いち早く大当たり当選の有無を遊技者に予測させ易くすることができる。

【１３６５】

なお、本第１０制御例では、図３９４を参照して上述した通り、様々な予告態様で後半予告演出が実行される「ノーマルモード」、「確変告知モード」では当たり当選している場合のみ予告態様「赤」が設定され、特定の予告態様のみで後半予告演出が実行される「チャンスアップモード」では当たり当選していない場合にも予告態様「赤」が設定されるように構成している。つまり、「ノーマルモード」、「確変告知モード」が設定されている場合には、後半予告演出が実行される（予告態様が設定される）だけでは当たり当選の期待度が低く、特定の予告態様「赤」が設定された場合に当たり当選の期待度が高くなるのに対して、「チャンスアップモード」が設定されている場合には、後半予告演出が実行される（予告態様が設定される）だけで当たり当選の期待度が高くなる一方、外れ当選している場合の一部において特定の予告態様「赤」が設定されるように構成している。このように構成することで、設定している演出モード種別（カスタム種別）に応じて、後半予告演出に関する注視ポイントを異ならせることができるため、遊技者に対して様々な演出モード種別（カスタム種別）で遊技を行わせ易くすることができる。次に、カスタム種別（演出モード種別）として「プレミアムモード」が設定されている場合、即ち、大当たり変動中である場合は、実行中の変動演出の演出パターンが「演出Ａ」、「演出Ｂ」の何れであっても、実行され得る後半予告演出に対して、予告態様「虹」が必ず設定されるよう

に構成している。つまり、上述した通り、「プレミアムモード」は、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別「大当たりＡ」が設定される大当たり変動中のみ選択可能なカスタム種別（演出モード種別）であることから、「プレミアムモード」を選択した時点で、遊技者に大当たり変動中であることが報知されているため、「プレミアムモード」が設定された以降に後半予告演出を設定する場合には、大当たり当選していることを示すための特殊予告態様「虹」が必ず設定されるように構成している。

【１３６６】

このように構成することで、「プレミアムモード」が設定されたことにより、大当たり当選することを把握している遊技者に対して、大当たり当選期待度の高低を示す予告態様（例えば、「青」、「緑」）で後半予告演出が実行されてしまい、大当たり当選していないのでは？と困惑させてしまうことを抑制することができる。次に、図３９５を参照して、本第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図３９５は、本第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を示した図である。図３９５に示した通り、本第１０制御例では、上述した第９制御例に対して、演出カスタム中フラグ２２３ｗａ、カスタム情報格納エリア２２３ｗｂ、モード変更待機フラグ２２３ｗｃ、後半予告設定済フラグ２２３ｗｄ、後半予告情報格納エリア２２３ｗｅを追加している点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。演出カスタム中フラグ２２３ｗａは、遊技者が演出モード種別を変更するための演出カスタム操作を実行している状態であることを示すためのフラグであって、演出カスタム操作を実行している間、オンに設定される。この演出カスタム中フラグ２２３ｗａは、遊技者が音量調整操作や光量調整操作（環境調整操作）を実行していない状態で決定ボタン（中ボタン）６００ａを操作（押下）し、演出モード種別を選択可能な状態（演出カスタム状態）が設定された場合（図４０１のＦ３８０６参照）にオンに設定され、演出カスタム状態中において、演出モード種別を決定するための決定ボタン（中ボタン）６００ａが操作された場合にオフに設定される（図４００のＦ３７０７参照）。

【１３６７】

このように、演出カスタム状態であることを判別可能な演出カスタム中フラグ２２３ｗａを設けることにより、右ボタン６００ｃ、左ボタン６００ｅを操作した場合における制御処理の内容を、演出カスタム中フラグ２２３ｗａの設定状況に応じて異ならせることができる。具体的には、演出カスタム中フラグ２２３ｗａがオンに設定されている状態、即ち、演出カスタム状態である場合には、右ボタン６００ｃ、或いは、左ボタン６００ｅが操作されたことに基づいて、演出モード種別を選択可能な選択制御を実行し、演出カスタム中フラグ２２３ｗａがオフに設定されている状態、即ち、演出カスタム状態では無い場合には、右ボタン６００ｃ、或いは、左ボタン６００ｅが操作されたことに基づいて、光量レベルを選択可能な選択制御を実行することができる。このように構成することで、同一の操作手段（右ボタン６００ｃ、左ボタン６００ｅ）を用いて、異なる選択制御を実行することが可能となるため、様々な遊技環境（光量レベル、音量レベル、演出モード等）を変更するための操作を遊技者に実行させることが可能なパチンコ機１０において、各変更操作に対応させて専用の操作手段を設ける場合よりも、操作手段の種類を削減することができる。よって、操作手段を設けるための領域を確保し易くすることができる。また、同一の領域に対して備えられる操作手段の種類を削減することにより、１つの操作手段（押下ボタン）を大きく設計することが可能となるため、遊技者が操作し易い操作手段を提供し易くすることができる。さらに、本第１０制御例では、各遊技環境を変更するための変更状態（光量調整操作状態、演出カスタム状態）を、遊技者が決定ボタン（中ボタン）６００ａを操作することにより終了させることができるように構成している。つまり、遊技者が任意の遊技環境を決定した段階で、各変更状態を終了させることができるように構成している。よって、各変更状態が設定された場合において、経過時間に基づいて設定された変更状態が終了する制御を実行する場合に比べて、変更状態が設定されている期間を

短くすることができるため、短時間の間に複数種類の遊技環境を変更させ易くすることができる。

【１３６８】

カスタム情報格納エリア２２３ｗｂは、演出カスタム操作によって選択された演出モード種別（カスタム種別）を示すための情報が一時的に記憶される記憶領域であって、演出カスタム状態中において遊技者が左右ボタン（６００ｃ，６００ｅ）を操作し、遊技モードを選択する毎に、選択された遊技モードを示すための情報が記憶される。カスタム情報格納エリア２２３ｗｂに格納された情報（選択された演出モードを示すための情報）は、変動演出の演出態様を決定する際に参照される。このカスタム情報格納エリア２２３ｗｂに記憶されている情報は、パチンコ機１０への電源供給が停止されることに基づいてクリアされ、電源供給が開始された場合に実行される立ち上げ処理によって「ノーマルモード」に対応する初期情報が記憶されるように構成している。よって、パチンコ機１０への電源供給が開始された初期状態では、演出モード種別として「ノーマルモード」が設定されることになる。このように構成することで、演出モードを変更することに興味の無い遊技者に対しては、各種演出が均等に実行される演出モードを用いてパチンコ機１０の遊技を実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。モード変更待機フラグ２２３ｗｃは、演出カスタム状態中において演出カスタム操作を実行し、現状とは異なる演出モードを決定してから、実際に演出モードが切り替わったことを示す表示態様が表示されるまでの期間を示すためのフラグであって、現状とは異なる演出モードを決定したタイミングでオンに設定され、実際に演出モードが切り替わったことを示すための表示態様が表示されるまでオン状態が継続するように構成している。本第１０制御例では、モード変更待機フラグ２２３ｗｃがオンに設定されたことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面には、演出モードの変更条件が成立していることを待機している「待機中」の画像が表示されるように構成している。このように構成することで、演出カスタム操作を正常に実行したにも関わらず、演出モードが切り替わっていない状況であるか、そもそも演出カスタム操作が正常に実行されず、演出モードが切り替わっていないのかを遊技者に容易に把握させることができる。

【１３６９】

後半予告設定済フラグ２２３ｗｄは、変動演出の後半期間に実行される後半予告演出の演出態様が決定されていることを示すためのフラグであって、変動演出の実行中であって、変動演出の前半期間が経過するまでに、演出カスタム操作の実行に基づいて後半予告演出の演出態様が決定された場合にオンに設定される。そして、変動演出の前半期間において設定状況が判別され、オンに設定されていないと判別した場合は変動演出の前半期間経過時に後半予告演出の演出態様が決定される。一方、オンに設定されていると判別した場合は、変動演出の前半期間経過時における後半予告演出の演出態様を決定する処理がスキップされる。本第１０制御例では、１の変動演出（１の特別図柄変動に対応して設定される変動演出）として設定される複数の演出態様を、１のタイミング（例えば、変動演出の開始タイミング）で全て決定するのでは無く、一部の演出態様を変動演出が実行された以降に決定可能に構成している。具体的には、１の変動演出の実行期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間に実行される予告演出（後半予告演出）の演出態様を、前半期間経過時に決定するように構成している。このように構成することで、変動演出の前半期間において発生した各種事象（例えば、演出モードの変更操作や、新たな特図保留の獲得等）に対応させた演出態様を後半予告演出の演出態様として決定することが可能となるため、１の変動演出として設定される複数の演出態様を、変動演出の開始タイミングにおいて全て決定する場合に比べて、変動演出中に各種事象（例えば、演出モードの変更操作や、新たな特図保留の獲得等）が発生した場合において、発生した事象に対応する演出態様をいち早く（変動演出実行期間中に）決定し易くすることができる。

【１３７０】

さらに、変動演出期間の前半期間が経過するよりも前に、演出カスタム操作を実行することで演出モードを変更した場合には、その時点で変更後の演出モードに基づいて後半予

告演出の演出態様を決定可能に構成している。そして、後半予告演出の演出態様が変更後の演出モードの内容と合致していると判別した場合には、演出カスタム操作を実行した時点で演出モードが切り替わったことを示すための表示態様（「セット完了」）を表示し、後半予告演出の演出態様が変更後の演出モードの内容と合致していないと判別した場合には、演出モードの切り替えを待機していることを示す表示態様（「待機中」）を表示するように構成している。このように構成することで、変動演出期間中において演出カスタム操作を実行した遊技者に対して、演出モードが切り替わるのを実行中の変動演出が終了するまで待機させること無く、即座に演出モードの切り替え表示を実行することができる。さらに、演出モードの切り替え表示が実行された直後に、切り替わった（変更した）演出モードに対応する演出態様で予告演出（後半予告演出）が実行されるため、演出モードが切り替わったことを遊技者に実感させ易くすることができる。なお、本第１０制御例では、変動演出の前半期間中において演出カスタム操作を実行した場合に、変動演出期間中に実行される予告演出のうち、演出態様（予告態様）が決定されていない予告演出（後半予告演出）に対して、変更後の演出モードに基づいて演出態様を決定する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、変動演出の開始タイミングにおいて、変動演出期間中に実行される各種予告演出の演出態様（予告態様）を決定しておき、演出カスタム操作によって演出モードを切り替えるための操作を実行した時点において、まだ実行されていない予告演出に対して設定済の演出態様（予告態様）の内容を判別し、判別された演出態様（予告態様）の内容が、変更後の演出モードと合致する場合には、演出モードの切り替え表示を実行し、合致しない場合は、演出モード切り替えの待機表示を実行するように構成しても良い。

【１３７１】

つまり、予め設定されている予告演出の演出態様が、演出カスタム操作に基づいて設定される演出モードの内容と合致している場合のみ、演出モード変更を受け付けた表示を実行するように構成すると良い。このように構成することで、演出モードの切り替え表示が実行された直後に、切り替わった（変更した）演出モードに対応する演出態様で予告演出（後半予告演出）が実行されるため、演出モードが切り替わったことを遊技者に実感させ易くすることができる。後半予告情報格納エリア２２３ｗｅは、変動演出期間の前半期間中に決定された後半予告演出の演出態様を示すための情報を一時的に記憶するための記憶領域であって、前半期間中に演出カスタム操作が実行され、前半期間が経過するよりも前に後半予告演出の演出態様（予告態様）が決定された場合に、その決定された演出態様（予告態様）を示すための情報が格納される（図４００のＦ３７１１参照）。そして、変動演出期間の前半期間が経過し、後半予告演出の演出態様（予告態様）を設定されるタイミングにおいて、すでに後半予告演出の演出態様（予告態様）が決定されていると判別した場合（図４０３のＦ３９０３：Ｙｅｓ）に、後半予告情報格納エリア２２３ｗｅに格納されている情報が読み出され、読み出された情報に基づいた演出態様（予告態様）が設定される（図４０３のＦ３９０５）。

【１３７２】

＜第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図３９６から図４０３を参照して、本第１０制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御処理のうち、上述した第９制御例と相違する制御処理の内容について説明をする。本第１０制御例では、上述した通り、実行される予告演出に対する当たり当選期待度を異ならせた複数の演出モードを選択可能に構成している点と、保留図柄を非表示にする演出（実行中保留演出）を実行可能に構成している点と、で上述した第９制御例と相違しており、その相違点に関する制御処理が音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される点で、上述した第９制御例と相違している。具体的には、変動開始時保留演出実行処理（図３７８のＦ３１０９参照）に代えて変動開始時保留演出実行処理（図３９６のＦ３１５９参照）を、枠ボタン入力監視・演出処理（図３７９のＦ２１０７参照）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図３９８のＦ２１３７参照）を、決定ボタン操作処理（図３８０のＦ３３１５参照）に代えて決定ボ

タン操作処理（図３９９のＦ３３３２参照）を、演出更新処理（図３８２のＦ２１１１参照）に代えて演出更新処理（図４０２のＦ２１６１参照）を、実行する点で相違しており、それ以外の制御処理内容は同一である。同一の制御内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。まず、図３９６を参照して、変動開始時保留演出実行処理（Ｆ３１５９）について説明をする。図３９６は、変動開始時保留演出実行処理（Ｆ３１５９）の処理内容を示したフローチャートである。図３９６に示した通り、本第１０制御例では、上述した第９制御例の変動開始時保留演出実行処理（図３７８のＦ３１９０９参照）に対して、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌに保留変化シナリオを示す情報が無いと判別した場合に（Ｆ３２０１：Ｎｏ）、実行中保留図柄（図３８７の表示領域ＨＲ１に表示される実行保留ｈｒ０）の表示態様を変化させる実行中保留変化演出を設定するための実行中保留変化演出設定処理（Ｆ３２５１）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１３７３】

ここで、図３９７を参照して、実行中保留変化演出設定処理（Ｆ３２５１）の処理内容について説明をする。図３９７は、実行中保留変化演出設定処理（Ｆ３２５１）の処理内容を示したフローチャートである。この実行中保留変化演出設定処理（Ｆ３２５１）では、実行中保留演出の演出態様を設定するための処理が実行される。実行中保留変化演出設定処理（Ｆ３２５１）が実行されると、まず、今回の変動演出の演出パターンが、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を可動させる可動演出であるかを判別し（Ｆ３６０１）、可動演出であると判別した場合は（Ｆ３６０１：Ｙｅｓ）、保留演出情報格納エリア２２３ｖｌに格納されている情報を読み出し（Ｆ３６０２）、読み出した情報の中に、保留変化シナリオを示す情報があるか、即ち、獲得済みの保留図柄の中に保留変化演出の実行契機となる保留図柄が存在するかを判別する（Ｆ３６０３）。Ｆ３６０３の処理において、保留変化シナリオを示す情報が無いと判別した場合は（Ｆ３６０３：Ｎｏ）、次に、獲得済の保留図柄（第１保留図柄ｈｒ１～第４保留図柄ｈｒ４）が３色以上の表示態様で表示されているかを判別する（Ｆ３６０４）。Ｆ３６０４の処理では、保留情報格納エリア２２３ｖｌに格納されている各保留図柄の表示態様を示す情報（保留色情報）に基づいて、表示されている保留図柄の表示態様（色）が判別される。Ｆ３６０４の処理において、３色以上の保留図柄が表示されていると判別した場合は（Ｆ３６０４：Ｙｅｓ）、次に、今回の変動演出に対応する特別図柄変動が大当たり変動であるかを判別し（Ｆ３６０５）、大当たり変動であると判別した場合は（Ｆ３６０５：Ｙｅｓ）、実行中保留変化演出を示すための表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｆ３６０６）、役物動作シナリオ４を決定し（Ｆ３６０７）、決定した役物動作シナリオを示す役物動作用コマンドを設定し（Ｆ３６０８）、本処理を終了する。

【１３７４】

ここで、Ｆ３６０５の処理では、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに含まれる情報に基づいて今回の変動演出が大当たり変動に対応する変動演出である否かが判別される。つまり、主制御装置１１０から出力される変動パターンコマンドは、今回の特別図柄変動の変動パターンとして、特別図柄変動の変動時間を示すための情報と、特別図柄抽選の結果を示すための情報と、を少なくとも含む情報が設定されている。なお、本第１０制御例では、上述した第９制御例と同様に、特別図柄抽選の結果が大当たり当選しているか否かを、特別図柄変動の変動時間によって遊技者に把握されてしまうことを抑制するために、特別図柄抽選の結果に関わらず同一長さの変動時間（変動パターン）を設定可能に構成しているため、変動パターンコマンドには、今回設定された変動パターン（変動時間）を示す情報とは別に、特別図柄抽選の結果を示すための情報を含ませるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、設定された変動パターン（変動時間）の長さに基づいて、特別図柄抽選の結果を音声ランプ制御装置１１３側で判別可能な場合、即ち、特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、外れ当選した場合とで異なる長さの変動時間を設定するように構成している場合は、特別図柄抽選の結果を示すための情報を別途

設定する必要は無く、特別図柄変動の変動時間の長さ（変動パターン）を示す情報のみを変動パターンコマンドに含ませるように構成すれば良い。なお、この場合、特別図柄抽選の結果に基づいて設定される長さの異なる変動時間（変動パターン）として、大当たり当選時に設定される各種変動パターンに対して、外れ当選時に設定される各種変動パターンの長さを若干（遊技者が違いを判別困難な程度）異ならせるように構成すると良く、例えば、大当たり当選時に設定可能となる変動パターンとして変動時間が６０秒の変動パターンを有している場合には、外れ当選時に設定可能となる変動パターンとして変動時間が６０．５秒の変動パターンを有するように構成すると良い。

【１３７５】

このように構成することで、変動パターンコマンドには設定された変動パターン（変動時間）を示すための情報を含ませるだけで、今回設定される変動演出が、大当たり当選している特別図柄変動に対応させて実行される変動演出であるか、大当たり当選していない（外れ当選している）特別図柄変動に対応させて実行される変動演出であるかを、音声ランプ制御装置１１３側にて容易に判別可能とすることができると共に、設定された変動パターンの相違（変動時間の相違）を、遊技者に気付かれ難くすることができる。また、大当たり変動と外れ変動とで略同一の長さの変動時間を設定可能に構成しているため、大当たり変動中に実行される変動演出と、外れ変動中に実行される変動演出と、で演出結果のみを異ならせ、それ以外は同一の変動演出を実行させ易くすることができる。ここで、図３９７にて説明をした実行中保留変化演出設定処理（Ｆ３２５１）にて設定される役物動作シナリオ（役物動作シナリオ４）の内容について説明をする。この役物動作シナリオは、上述した第９制御例と同様に、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を所定態様で動作させるためのシナリオであって、動作シナリオテーブル２２２ｗｆに予め規定されているものである。なお、動作シナリオテーブル２２２ｗｆには、上述した第９制御例と同一内容の役物動作シナリオ１～役物動作シナリオ３に加え、実行中保留変化演出中に選択され得る役物動作シナリオ４に対応する情報が規定されており、役物動作シナリオ４が設定された場合には、まず、表示領域ＨＲ２に表示される複数（最大で４個）の保留図柄のうち、特定の３つの保留図柄（３色の保留図柄）以外を隠した第１特定位置へとチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が可動し（図３８７（ａ）参照）、その後、表示領域ＨＲ２に表示されている保留図柄（第１保留図柄～第４保留図柄）を全て隠す第２特定位置までチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を可動させ（図３８７（ｂ）参照）、その後、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を初期位置（格納位置）へと可動するようにチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が可動制御される。

【１３７６】

そして、実行中保留演出が実行された場合には、上述した役物動作シナリオ４に対応するチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の可動状況に対応させて第３図柄表示装置８１の表示面にて保留図柄を非表示にし、実行中保留図柄の表示態様を可変させる演出（図３８７、図３８８参照）が実行される。なお、本第１０制御例では、保留図柄の表示領域ＨＲ２が視認困難となる位置までチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を可動させる可動演出を実行し、表示領域ＨＲ２に表示されていた保留図柄がチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２によって視認困難となるタイミングに合わせて、表示領域ＨＲ２に表示されていた保留図柄の表示態様を用いて、実行中保留図柄の表示態様を可変させる演出を実行することにより、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の可動によって、単に保留図柄が見え難くなってしまうのでは無く、実行中保留図柄を変化させるためにチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を可動させたように遊技者に思わせることができるため、演出効果を高めることができる。ここで、本第１０制御例では、保留図柄の表示領域ＨＲ２が視認困難となる位置までチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を可動させる例を示しているが、これに限ること無く、例えば、第３図柄表示装置８１の表示面で実行される第３図柄の変動表示位置までチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を可動させることにより、遊技者に対して、実行中の特別図柄が当たり当選している期待度が高いことを示唆するように構成しても良い。この場合、保留図柄が表示される表示領域ＨＲ２に加え、実行中保留図柄ｈｒ０が表示される表示領域ＨＲ１も可動したチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２によって視認困難となってしまい、実行中保留図柄の表示態様も含めて、実行中の特別

図柄抽選の結果を遊技者に予測させ難くなるという問題があった。
【１３７７】
この場合、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の可動演出が実行されることに対応させて、実行中保留図柄の表示位置（表示領域ＨＲ１が形成される位置）を可変させると良く、例えば、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の可動領域以外に表示領域ＨＲ１を形成するように構成すると良い。これにより、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が可動した状態であっても、実行中保留図柄を確実に視認させることができるため、遊技者に対して、実行中の特別図柄抽選の結果を予測させ易くすることができる。しかしながら、上述した構成を用いた場合、つまり、実行中保留図柄が表示されている状態で、実行中保留図柄が表示される表示領域ＨＲ１の形成位置を変更した場合には、変更後の表示領域ＨＲ１に表示される保留図柄が、実行中保留図柄であるか、実行前の保留図柄であるかを遊技者が判別し難くなるという問題があった。つまり、実行中保留図柄ｈｒ０が「白」の表示態様で表示されており、且つ、第１保留図柄ｈｒ１も「白」の表示態様で表示されている状態において、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が可動し、第１保留図柄ｈｒ１が表示されている表示領域ＨＲ２と、実行中保留図柄ｈｒ０が表示されている表示領域ＨＲ１と、がチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２に覆われた場合に、表示領域ＨＲ２を非表示にし、表示領域ＨＲ１を別の表示位置（可動中のチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２と重複しない表示位置）に形成し、実行中保留図柄ｈｒ０を「白」の表示態様で表示した場合には、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の可動に併せて第１保留図柄ｈｒ１が非表示となることから、表示されている「白」の表示態様の保留図柄が、実行中保留図柄ｈｒ０であるか第１保留図柄ｈｒ１であるかを遊技者が即座に判別することが出来ないという問題があった。
【１３７８】
よって、この場合は、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が表示領域ＨＲ２を覆うタイミングに対応させて、表示領域ＨＲ２に表示されている保留図柄（第１保留図柄ｈｒ１～第４保留図柄ｈｒ４）が非表示となることを示す演出態様を設定し、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が表示領域ＨＲ１を覆うタイミングに対応させて表示領域ＨＲ１の位置が移動することを示す演出態様を設定するように構成すると良い。このように構成することで、保留図柄の表示位置を移動させた後でも、表示されている保留図柄が実行中保留図柄であるか、実行前の保留図柄であるかを遊技者に把握させ易くすることができる。次に、図３９８を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｆ２１３７）の処理内容について説明をする。図３９８は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｆ２１３７）の処理内容を示したフローチャートである。図３９８に示した通り、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｆ２１３７）では、上述した第９制御例の、枠ボタン入力監視・演出処理（図３７９のＦ２１０７参照）に対して、演出モードを選択するための演出カスタム操作（演出カスタム選択）に関する処理を追加した点と、決定ボタン（中ボタン）６００ａを押下した場合に実行される決定ボタン操作処理（Ｆ３３１５）に代えて、決定ボタン操作処理（Ｆ３３３２）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｆ２１３７）が実行されると、まず、演出カスタム選択処理を実行し（Ｆ３３３１）、Ｆ３３３１の処理を終えると、次いで、上述した枠ボタン入力監視・演出処理（図３７９のＦ２１０７参照）と同一のＦ３３０１～Ｆ３３１４の処理を実行する。そして、Ｆ３３１４の処理において、決定ボタン（中ボタン）６００ａを操作したと判別した場合は（Ｆ３３１４：Ｙｅｓ）、決定ボタン操作処理を実行し（Ｆ３３３２）、Ｆ３３１０を実行し、本処理を終了する。
【１３７９】
また、Ｆ３３１４の処理において、決定ボタン（中ボタン）６００ａが操作されていないと判別した場合は（Ｆ３３１４：Ｎｏ）、上述した第９制御例の枠ボタン入力監視・演出処理（図３７９のＦ２１０７参照）と同一のＦ３３１６の処理（演出ボタン操作処理）を実行し、その後、Ｆ３３１０の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図３９９を参照して、演出カスタム選択処理（Ｆ３３３１）の処理内容について説明をする。図３９９

は、演出カスタム選択処理（Ｆ３３３１）の処理内容を示したフローチャートである。この演出カスタム選択処理（Ｆ３３３１）では、演出カスタム状態中における操作手段（中ボタン６００ａ、右ボタン６００ｃ、左ボタン６００ｅ）への操作内容に基づいて演出モードを選択するための処理が実行される。演出カスタム選択処理（Ｆ３３３１）が実行されると、まず、演出カスタム中フラグ２２３ｗａがオンに設定されているかを判別し（Ｆ３７０１）、オンに設定されていないと判別した場合、即ち、演出カスタム状態では無いと判別した場合は（Ｆ３７０１：Ｎｏ）、操作手段（中ボタン６００ａ、右ボタン６００ｃ、左ボタン６００ｅ）の操作によって、演出モードの選択制御では無く、他の選択制御（例えば、光量調整）を実行させるため、演出カスタム選択処理（Ｆ３３３１）の全処理をスキップして本処理を終了する。一方、Ｆ３７０１の処理において、演出カスタム中フラグ２２３ｗａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｆ３７０１：Ｙｅｓ）、次に、右ボタン６００ｃ、或いは、左ボタン６００ｅへの操作があったかを判別し（Ｆ３７０２）、操作があったと判別した場合は（Ｆ３７０２：Ｙｅｓ）、判別された操作内容に対応させて選択中の演出モードを更新し（Ｆ３７０３）、更新した演出モードを示すための情報をカスタム情報格納エリア２２３ｗｂに格納し（Ｆ３７０４）、更新した演出モードを示すための表示用コマンドを設定し（Ｆ３７０５）、Ｆ３７０６の処理へ移行する。

【１３８０】

Ｆ３７０５の処理において設定された表示用コマンドに対応させて、第３図柄表示領域８１の表示面に形成される表示領域ＨＲ６（図３８３（ａ）参照）に表示される表示態様（選択中の演出モードを示すための表示態様）が決定される。なお、この状態は、演出モードの変更候補が表示領域ＨＲ６に表示されているだけであり、演出カスタム操作によって変更後の演出モードが決定されていない状態である。この状態において、遊技者が決定ボタン（中ボタン）６００ａを押下することにより、表示領域ＨＲ６に表示されている表示態様に対応する演出モードを決定するための決定処理が実行される。一方、Ｆ３７０２の処理において、右ボタン６００ｃ、或いは、左ボタン６００ｅへの操作が無いと判別した場合は（Ｆ３７０２：Ｎｏ）、次に、決定ボタン（中ボタン）６００ａへの操作があるかを判別し（Ｆ３７０６）、決定ボタン（中ボタン）６００ａへの操作があったと判別した場合、即ち、演出カスタム状態にて変更後の演出モードを決定するための操作が実行された場合は（Ｆ３７０６：Ｙｅｓ）、演出カスタム中フラグ２２３ｗａをオフに設定し（Ｆ３７０７）、現在が特図変動中（特別図柄変動中）であるかを判別し（Ｆ３７０８）、特図変動中であると判別した場合は（Ｆ３７０８：Ｙｅｓ）、現在が変動前半期間（変動演出の前半期間）であるかを判別する（Ｆ３７０９）。Ｆ３７０９の処理において、変動前半期間であると判別した場合は（Ｆ３７０９：Ｙｅｓ）、カスタム情報格納エリア２２３ｗｂに格納されている情報に対応する演出モード（表示領域ＨＲ６に表示されている演出モード）に基づいて、後半予告演出選択テーブル２２２ｗｂを参照して後半予告演出の演出態様を決定し（Ｆ３７１０）、後半予告情報格納エリア２２３ｗｅに、決定した演出態様を示すための情報を格納する（Ｆ３７１１）。

【１３８１】

なお、図３９４を参照して説明をした通り、後半予告演出選択テーブル２２２ｗｂには、後半予告演出を実行しないことを示す内容（図では「無し」と記載）も規定されており、「無し」が決定された場合には、後半予告演出が実行されないように構成している。よって、Ｆ３７１０の処理では、後半予告演出の実行の有無、及び、実行する場合における演出態様（予告態様）を決定する処理を実行している。そして、Ｆ３７１１の処理では、Ｆ３７１０の処理結果、即ち、後半予告演出の実行の有無、及び、後半予告演出として設定される演出態様を示す情報が後半予告情報格納エリア２２３ｗｅに格納される。つまり、Ｆ３７１１の処理では、後半予告演出を実行しないことを示す情報も格納されることになる。Ｆ３７１１の処理を終えると、次に、後半予告設定済フラグ２２３ｗｄをオンに設定し（Ｆ３７１２）、Ｆ３７１０の処理において決定された後半予告演出の演出態様と、更新後の演出モードの種別とが適合しているかを判別し（Ｆ３７１３）、適合していると判別した場合は（Ｆ３７１３：Ｙｅｓ）、演出モードが変更されることを示すための表示

用コマンドを設定し（Ｆ３７１９）、本処理を終了する。また、Ｆ３７１３の処理において、適合していないと判別した場合は（Ｆ３７１３：Ｎｏ）、次変動から（実行中の特別図柄変動が停止表示された後から）演出モードが変更されることを示すための表示用コマンドを設定し（Ｆ３７１４）、モード変更待機フラグ２２３ｗｃをオンに設定し（Ｆ３７１５）、本処理を終了する。一方、Ｆ３７０９の処理において、現在が変動前半期間では無い、即ち、特図変動中における変動後半期間であると判別した場合は（Ｆ３７０９：Ｎｏ）、実行中の特別図柄変動が、大当たりＡが設定される大当たり変動であるかを判別し（Ｆ３７１６）、大当たりＡ変動であると判別した場合は（Ｆ３７１６：Ｙｅｓ）、演出モードが変更されることを示すための表示用コマンドを設定し（Ｆ３７１７）、大当たり当選を示す音声用コマンドを設定し（Ｆ３７１８）、本処理を終了する。最後に、Ｆ３７０６の処理において、決定ボタン（中ボタン）６００ａへの操作が無いと判別した場合は（Ｆ３７０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１３８２】

次に、図４００を参照して、決定ボタン操作処理（Ｆ３３３２）の処理内容について説明をする。図４００は、決定ボタン操作処理（Ｆ３３３２）の処理内容を示したフローチャートである。この決定ボタン操作処理（Ｆ３３３２）は、遊技者が決定ボタン（中ボタン）６００ａを操作（押下）したことに基づく処理が実行されるものであって、上述した決定ボタン操作処理（図３８０のＦ３３１５参照）に対して、調整期間中フラグ２２３ｓｘがオンに設定されていない状態、即ち、光量調整や音量調整が実行されていない状態で決定ボタン（中ボタン）６００ａを操作した場合に実行される処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。決定ボタン操作処理（Ｆ３３３２）が実行されると、まず、期間調整中フラグ２２３ｖｘがオンに設定されているかを判別し（Ｆ３３５１）、オンに設定されていないと判別した場合、即ち、光量調整や音量調整が実行されていない状態で遊技者が決定ボタン（中ボタン）６００ａを操作（押下）したと判別した場合は（Ｆ３３５１：Ｎｏ）、演出カスタム実行処理を実行し（Ｆ３３７１）、その後、本処理を終了する。一方、Ｆ３３５１の処理において、期間調整中フラグ２２３ｖｘがオンに設定されていると判別した場合は（Ｆ３３５１；Ｙｅｓ）、上述した第９制御例の決定ボタン操作処理（図３８０のＦ３３１５参照）と同一のＦ３３５２～Ｆ３３５７の処理を実行し、本処理を終了する。ここで、図４０１を参照して、演出カスタム実行処理（Ｆ３３７１）の処理内容について説明をする。図４０１は、演出カスタム実行処理（Ｆ３３７１）の処理内容を示したフローチャートである。この演出カスタム実行処理（Ｆ３３７１）では、演出カスタム状態、即ち、演出モードの選択操作を実行可能な状態を設定するための処理が実行される。

【１３８３】

演出カスタム実行処理（Ｆ３３７１）が実行されると、まず、現在が大当たりＡ変動中であるかを判別し（Ｆ３８０１）、大当たりＡ変動中であると判別した場合は（Ｆ３８０１：Ｙｅｓ）、プレミアムモードを選択可能にするか否かの抽選を実行し（Ｆ３８０２）、Ｆ３８０２の抽選で当選したかを判別する（Ｆ３８０３）。Ｆ３８０３の処理で当選したと判別した場合は（Ｆ３８０３：Ｙｅｓ）、演出カスタム操作で選択可能な対象である演出カスタム選択対象「プレミアムモード有り」（図３８６（ｂ）参照）を決定し（Ｆ３８０４）、Ｆ３８０６の処理へ移行する。一方、Ｆ３８０３の処理で非当選と判別した場合は（Ｆ３８０３：Ｎｏ）、演出カスタム選択対象「通常」（図３８６（ａ）参照）を決定し（Ｆ３８０５）、Ｆ３８０６の処理へ移行する。なお、Ｆ３８０１の処理において、大当たりＡ変動中では無い、即ち、演出モードとして「プレミアムモード」を選択可能とする条件を満たしていないと判別した場合は（Ｆ３８０１：Ｎｏ）、そのまま、Ｆ３８０５の処理へ移行し、演出カスタム選択対象「通常」（図３８６（ａ）参照）が決定される。次に、Ｆ３８０６の処理では、演出カスタム中フラグ２２３ｗａをオンに設定し（Ｆ３８０６）、演出カスタム中を示すための表示用コマンドを設定し（Ｆ３８０７）、本処理を終了する。次に、図４０２を参照して、演出更新処理（Ｆ２１６１）の処理内容について説明をする。図４０２は、演出更新処理（Ｆ２１６１）の処理内容を示したフローチャ

ートである。この演出更新処理（Ｆ２１６１）は、上述した第９制御例にて実行される演出更新処理（図３８２のＦ２１１１参照）に対して、変動演出に関する更新処理（変動演出更新処理）を実行する点で相違しており、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。演出更新処理（Ｆ２１６１）が実行されると、まず、上述した演出更新処理（図３８２のＦ２１１１参照）と同一のＦ３５０１～Ｆ３５１６の処理を実行し、次に、変動演出更新処理を実行し（Ｆ３５５１）、その後、Ｆ３５１７の処理を実行し、本処理を終了する。

【１３８４】

ここで、図４０３を参照して、変動演出更新処理（Ｆ３５５１）の処理内容について説明をする。図４０３は、変動演出更新処理（Ｆ３５５１）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出更新処理（Ｆ３５５１）では、変動演出が実行されてからの経過時間に基づく処理が実行される。本第１０制御例では、変動演出の演出態様の一部（後半期間に実行される予告演出の演出態様）を、変動演出の実行後（前半期間の経過時点）に設定可能に構成している。このように構成することで、変動演出が実行された後に、演出態様の決定条件の一部（演出モード種別）が変更されたとしても、実行中の変動演出に設定される演出態様の一部を、変更された決定条件に対応させて設定することが可能となる。よって、変更された決定条件に対応した変動演出を即座に実行することができるため、演出モードを選択する操作（演出カスタム操作）を実行したにも関わらず、変更後の演出モードに対応した演出態様が決定されるまでに時間を要してしまい、遊技者の演出モードを変更しようとする意欲が低下してしまうことを抑制することができる。変動演出更新処理（Ｆ３５５１）が実行されると、まず、実行中の変動演出の演出パターンが「演出Ａ」、或いは「演出Ｂ」であるかを判別する（Ｆ３９０１）。ここで、演出パターン「演出Ａ」、「演出Ｂ」は、変動演出の後半期間における予告演出の演出態様を前半期間経過時に決定することが予め規定されている演出パターンである。Ｆ３９０１の処理において、演出パターン「演出Ａ」、「演出Ｂ」であると判別した場合は（Ｆ３９０１：Ｙｅｓ）、次に、前半期間終了のタイミングであるかを判別し（Ｆ３９０２）、前半期間終了のタイミングであると判別した場合は（Ｆ３９０２：Ｙｅｓ）、後半予告設定済フラグ２２３ｗｄがオンに設定されているかを判別する（Ｆ３９０３）。

【１３８５】

Ｆ３９０３の処理において、後半予告設定済フラグ２２３ｗｄがオンに設定されていると判別した場合、即ち、前半期間中において、演出モードの変更操作（演出カスタム操作）が実行され、その実行タイミングにおいて既に後半予告演出の演出態様（予告態様）が決定されていると判別した場合は（Ｆ３９０３：Ｙｅｓ）、後半予告設定済フラグ２２３ｗｄをオフに設定し（Ｆ３９０７）、後半予告情報格納エリア２２３ｗｅに格納されている後半予告演出の演出態様を示す情報を読み出し（Ｆ３９０８）、後半予告演出の演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｆ３９０６）、本処理を終了する。一方、Ｆ３９０３の処理において、後半予告設定済フラグ２２３ｗｄがオンに設定されていないと判別した場合、即ち、前半期間中において、演出モードの変更操作（演出カスタム操作）が実行されていないと判別した場合は（Ｆ３９０３：Ｎｏ）、カスタム情報格納エリア２２３ｗｂから現在のカスタム情報（演出モード）を特定し（Ｆ３９０４）、特定したカスタム情報（演出モード）に基づいて、後半予告演出選択テーブル２２２ｗｂを参照して後半予告演出の演出態様を決定し（Ｆ３９０５）、後半予告演出の演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｆ３９０６）、本処理を終了する。また、Ｆ３９０１の処理において、演出パターン「演出Ａ」、「演出Ｂ」では無いと判別した場合、即ち、実行中の変動演出の演出パターンが、変動演出中に新たな演出態様を決定可能な演出パターンでは無いと判別した場合（Ｆ３９０１：Ｎｏ）、或いは、現在が、前半期間終了のタイミングでは無いと判別した場合（Ｆ３９０２：Ｎｏ）は、後半予告演出に関する演出態様を設定すること無く、本処理を終了する。

【１３８６】

＜第１１制御例＞

次に、図４０４から図４３０を参照して、第１１制御例について説明をする。本第１１制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０に対して、同一の確率状態（低確率状態、或いは、高確率状態）において特別図柄抽選で大当たり当選する確率を異ならせて設定可能な設定変更機能を有している点と、音声出力装置２２６に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種キャラクタに対応したボイスデータを予め記憶させておき、音声ランプ制御装置１１３から出力されるボイスコマンドに基づいて、パチンコ機１０から出力される音声（ボイス）の種別を切り替え可能に構成している点と、で大きく相違している。さらに、実行される演出に関しては、設定変更機能によって設定された設定値を遊技者に示唆可能な設定示唆演出と、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される保留図柄（表示領域ＨＲ２に表示される第１保留図柄ｈｒ１～第４保留図柄ｈｒ４）の表示位置がシフトされる際に対象となる保留情報に大当たり情報が含まれているか否かを示唆可能な保留シフト演出と、を実行可能に構成している点で相違している。従来より、パチンコ機１０の遊技には様々なキャラクタが用いられており、その中で特定のキャラクタの音声（ボイス）を用いて、遊技状況を案内したり、賑やかしの音声を出力したりすることで、演出効果を高めているものがある。しかしながら、常に特定のキャラクタの音声（ボイス）が出力されるだけでは、長時間遊技を行っている遊技者は出力されるボイスの種別に馴れてしまい、演出効果が低下してしまうという問題があった。また、出力される音声の内容（セリフ）が同一の場合、その音声が示す遊技に対する意味合いが常に同一であるため、音声の内容（セリフ）についても、長時間遊技をしている遊技者は飽きてしまい、演出効果が低下してしまうという問題があった。

【１３８７】

これに対して、本第１１制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄が停止表示された場合に、その停止表示された第３図柄の組合せに基づいて、異なる種別のボイスで音声を出力可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に基づいて様々な種別のボイスを出力することが可能となるため、長時間遊技を実行している遊技者に対しても演出効果が低下することを抑制することができる。さらに、本第１１制御例では、停止表示された第３図柄の組合せに基づいて出力される音声の内容（セリフ）を決定可能に構成している。具体的には、大当たり当選した場合に停止表示される第３図柄の組合せ（ぞろ目）や、リーチハズレで停止表示される第３図柄の組合せや、リーチ状態になること無く停止表示される第３図柄の組合せ（バラケ目）によって、異なる内容の音声を出力可能に構成している。このように構成することで、出力される音声の内容（セリフ）が単調になることを抑制することができる。加えて、特別図柄抽選の結果が遊技者に不利となる抽選結果（外れ）である場合において、遊技者に特典（設定示唆）を付与可能な音声（セリフ）を出力可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が遊技者に不利となる抽選結果（外れ）であったとしても、遊技者に有利な特典を付与することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、大当たり当選期待度の高い演出（例えば、特定図柄（７図柄）でのリーチ演出）が実行されたにも関わらず、大当たり当選していなかった場合、つまり、遊技者に対して大当たり当選している可能性が極めて高い演出が実行されたにも関わらず、演出結果が外れとなった場合において、遊技者により有利となる特典（例えば、設定報知）を付与可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が遊技者に不利となる抽選結果（外れ）であったとしても、遊技者に有利な特典を付与することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１３８８】

また、本第１１制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報（数字アイコン）と、キャラクタとで１つの第３図柄が形成されるように構成しており、その組合せを切り替え可能に構成している。つまり、特定の数字アイコン（例えば、７）に付随するキャラクタの種別を異ならせることが可能に構成している。そして、音声として出力されるセリフの内容として、第３図柄に付随するキャラクタを示唆するセリフを出力可能に構成している。このように構成することで、同一のキャラクタを示唆するセリフが出力された場

合であっても、そのキャラクタに付随する数字アイコンの種別を異ならせることにより、そのセリフの意味合いを大きく異ならせることができる。よって、長時間遊技を行っている遊技者に対して、同一内容のセリフが出力された場合において、そのセリフが示唆するキャラクタが有利なキャラクタであるか否かを予測する楽しみを提供することができる。加えて、本第１１制御例では、第３図柄の停止表示態様に対応させてボイス種別が決定されるように構成し、特定の停止表示態様（大当たり当選を示す第３図柄の停止表示態様）に基づいてボイス種別が決定された場合には、そのボイス種別に基づく音声出力を特定期間継続させるか否かを遊技者に選択させることが可能に構成している。このように構成することで、遊技者がお気に入りのキャラクタが付された第３図柄が大当たり当選を示す表示態様で停止表示された場合には、お気に入りのキャラクタのボイス種別に基づく音声出力を長時間実行させることが可能となる。

【１３８９】

まず、図４０４を参照して、本第１１制御例におけるパチンコ機１０の背面側の構造について説明をする。図４０４は、第１１制御例のパチンコ機１０の背面側の構成を模式的に示した背面図である。図４０４に示した通り、本第１１制御例のパチンコ機１０は、上述した第９制御例のパチンコ機に対して、設定値を表示させることが可能な設定値表示装置１１０ａと、設定変更動作（および設定確認動作）を受け付ける状態と、受け付けない状態（通常遊技状態）とを切り替えることが可能な設定キー１１０ｂと、設定変更動作を受け付ける状態（設定変更状態）において操作者（例えば、パチンコ機１０を設置しているホールの店員）の操作に応じてパチンコ機１０の設定値を変更することが可能な設定スイッチ１１０ｃと、で少なくとも構成されている設定変更機構を主制御装置１１０に設けている点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。ここで、図４０５を参照して、設定変更機構を用いた設定変更の方法、および設定確認の方法について、詳細に説明をする。まず、図４０５（ａ）～（ｄ）を参照して、設定変更機構を用いたパチンコ機１０の設定変更手順について説明する。図４０５（ａ）～（ｄ）に示した通り、パチンコ機１０の設定を変更するためには、まず、パチンコ機１０の電源が遮断された状態において、設定キー１１０ｂを時計回りに回動することによりＯＮ位置へと回動させる（図４０５（ａ）参照）。つまり、設定変更を行うためには、まず、パチンコ機１０の電源を遮断しておく必要がある。次に、設定キー１１０ｂをＯＮ側に回動させた状態でＲＡＭクリアスイッチ１２２をオンにしてパチンコ機１０の電源を投入する（図４０５（ｂ）参照）。これにより、電源投入後のパチンコ機１０の状態が設定変更中であることを示す設定変更状態に設定される。設定変更状態になると、４桁の７セグメントディスプレイで構成された設定値表示装置１１０ａの各桁に対して、「－」が表示される。この表示内容により、設定変更状態に正常に遷移したということを操作者（例えば、ホールの店員）に対して容易に理解させることができる。

【１３９０】

設定変更状態に移行すると、設定スイッチ１１０ｃを押下する毎に、設定値が１ずつ切り替わる（図４０５（ｃ）参照）。なお、本第１１制御例では、設定１～３の３種類の設定値が設けられており、数値が大きくなる程大当たり確率が高くなるように構成されている。即ち、設定１の大当たり確率が最も低く（例えば、低確率状態で１／２６２、高確率（確変）状態で１／６５）、設定３の大当たり確率が最も高くなる（例えば、低確率状態で１／２１８、高確率状態で１／５５）ように構成されている。設定変更状態では、設定スイッチ１１０ｃを押下する毎に、設定が１→２→３→１・・・といった具合に変更されていく。また、設定値が３の状態で設定スイッチ１１０ｃが押下された場合は、設定値が１に戻るようにロータリー式で構成されている。また、設定スイッチ１１０ｃが押下される毎に、設定値表示装置１１０ａに対して現在の設定値を示す数字が表示される。なお、図４０５（ｃ）は、設定値が「３」に設定されている状態における表示態様を示した図である。図４０５（ｃ）に示した通り、設定スイッチ１１０ｃに対する押下操作によって設定値が３に切り替えられると、設定値表示装置１１０ａにおける下１桁に対して、設定３

を示す「３」という数字が表示される。操作者が所望の設定値への切り替え動作を完了した後は、設定キー１１０ｂを反時計回りに回動させて設定キー１１０ｂをＯＦＦ位置に配置させることにより、設定変更状態が終了する（図４０５（ｄ）参照）。なお、設定キー１１０ｂは、鍵型のキー部と、キー部に合致する鍵穴形状の鍵穴部と、で構成されており、キー部を取り外すことができる。これにより、操作者（例えば、ホールの店員）が設定変更動作を行う際にのみキー部を鍵穴部に挿入し、設定変更動作を終了した際にはキー部を取り外して保管しておくことができる。これにより、不正遊技者等が営業中にパチンコ機１０の設定を不正に変更することを抑制することができるので、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを防止することができる。

【１３９１】

そして、設定変更動作が終了することで、主制御装置１１０の初期設定処理が再開される。再開後の初期設定処理では、設定変更動作が完了したことを示す設定変更完了コマンドや、設定変更動作によって決定した設定値を示す設定値コマンドを音声ランプ制御装置１１３へと送信するための処理が実行される。また、設定変更動作が終了するまで待機される音声ランプ制御装置１１３の初期設定処理を再開させるためのコマンド（初期化コマンド）を送信するための処理が実行される。次に、図４０５（ｅ）～（ｇ）を参照して、設定確認を行うための手順（設定確認動作）について説明する。設定確認を行うためには、まず、設定変更動作と同様に、パチンコ機１０の電源が遮断された状態において、設定キー１１０ｂをＯＮ位置に回動させる（図４０５（ｅ）参照）。そして、ＲＡＭクリアスイッチ１２２をオンにせずに（即ち、オフの状態のままで）パチンコ機１０の電源を投入することにより、設定確認状態に設定される（図４０５（ｆ）参照）。設定確認状態に移行すると、設定値表示装置１１０ａに対して現在設定されている設定値が表示される。図４０５（ｆ）の例では、設定値として「３」が設定されている状態を示している。操作者による設定の確認が終了すると、設定キー１１０ｂをＯＮ側に回動することで設定確認状態が終了されて通常遊技が可能な状態に移行される（図４０５（ｇ）参照）。なお、本第１１制御例では、設定キー１１０ｂと設定スイッチ１１０ｃとを別々に設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、設定スイッチ１１０ｃを削除して、設定キー１１０ｂの回動量に応じて設定を変更することができるように構成してもよい。より具体的には、設定キー１１０ｂを６０度回動させる毎に、設定が１→２→３→１・・・設定キー１１０ｂのキー部を鍵穴部から引き抜くことで通常遊技が可能な状態に戻すように構成してもよい。このように構成することで、設定変更機構の構成を簡素化することができるので、部品点数の削減を図ることができる。よって、パチンコ機１０の原価率を低減させることができる。

【１３９２】

本第１１制御例では、図４０５に示した通り、パチンコ機１０の背面側、即ち、遊技中の遊技者が視認し得ない位置に設定変更機構を設けている。よって、遊技中に設定変更機構が操作されてしまうことを確実に抑制することができる。また、実際に設定変更動作を行う場合には、パチンコ機１０の背面側に設けられている設定キー１１０ｂや設定スイッチ１１０ｃを操作するために内枠１２および正面枠１４を開放する必要があるが、これらが開放した状態においては、内枠１２および外枠１４が開閉軸のみによって支持された比較的不安定な状態となる。このような状況にてパチンコ機１０の電源を投入し、パチンコ機１０に設けられた装飾用の役物の復帰動作が実行してしまうと、開閉軸等に過剰な負荷が掛ってしまい破損を招来してしまう可能性がある。これに対して、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３の初期設定処理が待機される待機処理が終了した後に、役物の復帰動作が実行されるように構成している。つまり、設定変更動作中に役物の復帰動作が実行されることが無いように構成している。このように構成することで、設定変更動作中に役物の復帰動作が実行されてしまい、パチンコ機１０が破損してしまう事態が発生することを抑制することができる。また、操作者が設定スイッチ１１０ｃを操作している最中に役物の復帰動作が実行される場合に比べて、設定変更動作中にパチンコ機１０が振動し難くすることができるため、設定スイッチ１１０ｃの誤操作が発生し難くすることができる

。本実施形態では設定変更動作を実行する場合に、必ずＲＡＭクリアスイッチ１２２をオンに設定するように構成しているため、例えば、遊技者に有利な確変状態が設定されている状態を維持したまま設定変更動作を行うことができない。つまり、設定変更操作が実行された後に設定される遊技状態が初期状態（通常状態）となる。よって、設定変更動作が行われた後に実行される遊技に対して、設定値に基づく大当たり確率の相違以外の遊技条件を統一することができるため、遊技者に対して公平な遊技を提供し易くすることができる。

【１３９３】

＜第１１制御例における演出内容について＞

次に、図４０６から図４０８を参照して、本第１１制御例のパチンコ機１０において実行される各種演出のうち特徴的な演出内容について説明をする。本第１１制御例のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１に停止表示された複数の第３図柄の表示態様の組合せに基づいて、異なるボイス種別で音声出力が実行されるボイス演出を実行可能に構成している。また、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される保留図柄（表示領域ＨＲ２に表示される第１保留図柄ｈｒ１～第４保留図柄ｈｒ４）の表示位置がシフトされる際に対象となる保留情報に大当たり情報が含まれているか否かを示唆可能な保留シフト演出と、を実行可能に構成している。まず、図４０６（ａ）を参照して、特別図柄変動の開始タイミングにおける演出例について説明をする。図４０６（ａ）は、特別図柄変動の開始タイミングにおける第３図柄と、スピーカー部３０８から出力される音声を示した図である。図４０６（ａ）に示した通り、本第１１制御例では、変動演出に用いられる第３図柄の表示態様が、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報である「数字部（数字アイコン）」と、装飾用のキャラクタ部（キャラアイコン）とから形成されるように構成しており、基本パターンとして、各数字部に対応させて異なるキャラアイコンが付された基本第３図柄が形成され、基本第３図柄を用いた変動演出が実行される。基本第３図柄の表示態様を具体的に説明すると、数字アイコン「１」には、タコを模したキャラアイコンが付された第３図柄Ｄ１が基本第３図柄として形成され、数字アイコン「４」には、サメを模したキャラアイコンが付された第３図柄Ｄ４が基本第３図柄として形成される。なお、基本第３図柄の表示データは、表示制御装置１１４が有するキャラクタＲＯＭ２３４に予め格納されており、基本第３図柄以外の表示態様である特殊第３図柄を用いるための専用コマンドが出力されない限り、基本第３図柄の表示態様を用いた変動演出が実行されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、変動表示されるキャラアイコンを把握するだけで特別図柄抽選の結果を把握させ易くすることができるため遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【１３９４】

ここで、本第１１制御例では、基本第３図柄に代えて、数字アイコンの種別と、キャラアイコンの種別との組合せを異ならせた特殊第３図柄を変動表示可能に構成している。具体的には、図４０６（ａ）に示した通り、数字アイコン「３」に、タコを模したキャラアイコンが付された特殊第３図柄を表示可能に構成している。このように構成することで、変動表示される第３図柄に付されたキャラアイコンを確認するだけでは数字アイコンの種別（特別図柄抽選の結果を示すための識別情報）を把握することができない事象を発生させることができるため、遊技者に意外性のある変動演出結果を提供することができる。さらに、本第１１制御例では、表示画面上に表示されている第３図柄（基本第３図柄、特殊第３図柄）に付されているキャラアイコンの種別（キャラ種別）に対応させた音声を出力可能に構成しており、その音声を用いて、次変動にて停止表示される第３図柄に付されたキャラクタ種別を遊技者に示唆可能に構成している。加えて、特殊第３図柄が用いられる変動表示が実行される場合には、図４０６（ａ）に示した通り、その特殊第３図柄の表示態様を一旦遊技者に報知してから、変動演出を開始させるように構成している。このように構成することで、音声によって実行される示唆演出の演出結果を遊技者に予測させ易くすることができる。具体的には、図４０６（ａ）に示した通り、特別図柄変動の開始に対応して変動演出が実行される場合には、前回の特別図柄変動に対応した第３図柄が停止表

示されている状態から、変動演出が開始される。この場合に、特殊第３図柄を用いた変動演出が実行される場合には、第３図柄Ｄ３に示した通り、数字アイコン「３」にカメを模したキャラアイコンを付した特殊第３図柄を表示させた状態で変動演出が実行される。そして、スピーカー部３０８からは、今回実行される変動演出の演出結果を示すための第３図柄の停止表示態様を示唆するための示唆演出として「タコ君次は当たるかなー、カメ君いくよ」の音声が出力される。

【１３９５】

この示唆演出によって、今回実行される変動演出の演出結果を示すための第３図柄の停止表示態様として、タコのキャラアイコン、又はカメのキャラアイコンが付された第３図柄が停止表示される可能性が高いことが遊技者に示唆される。遊技者は示唆演出として出力された音声の内容を把握することにより、大当たり当選を示す第３図柄が停止表示される可能性を算出しながら（予測しながら）遊技を行うことが可能となる。ここで、上述した通り、本第１１制御例では、特殊第３図柄を表示可能に構成しているため、上述した示唆演出により遊技者に提供される内容（停止表示され得るキャラアイコン種別）に基づいて予想し得る第３図柄の停止表示パターンを増加させることが可能となり、遊技者に今後の遊技内容（演出結果）を予測する楽しみを増大させることができる。さらに、特殊第３図柄が用いられる場合には、図４０６（ａ）に示した通り、変動演出が開始される前に、特殊第３図柄が用いられることを遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成している。そして、報知演出として、実際に用いられる特殊第３図柄の表示態様の少なくとも一部を遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、特殊第３図柄の表示態様も含めて、示唆演出により遊技者に提供される内容（停止表示され得るキャラアイコン種別）に基づいて第３図柄の停止表示パターンを予測することが可能となるため、予測精度を高め易くすることができる。なお、図４０６（ａ）に示した図では、特殊第３図柄が用いられることを示すために、実際に用いられる特殊第３図柄の表示態様を表示可能に構成しているが、これに限ること無く、基本第３図柄とは異なる組合せの特殊第３図柄が用いられた変動演出が実行されることを示すだけの報知演出（例えば、キャラシャッフル中の文字表示）を実行するように構成しても良い。さらに、図４０６（ａ）に示した図では、特殊第３図柄が１種類表示される例を示しているが、１の変動演出において用いられる特殊第３図柄の種類を２種類以上としても良い。この場合、１の変動演出において用いられる特殊第３図柄の表示態様を、変動演出が開始されるよりも前に全て遊技者に報知可能に構成しても良いし、少なくとも一部のみを遊技者に報知可能に構成しても良い。

【１３９６】

また、本第１１制御例では、パチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３が有するＭＰＵ２２１により実行される処理によって、特殊第３図柄を用いるか否か、或いは、用いられる特殊第３図柄の表示態様を決定するように構成しているが、これに限ること無く、遊技者が任意の組合せで特殊第３図柄を生成することができるように構成しても良い。次に、図４０６（ｂ）を参照して、音声出力を用いる別の演出内容について説明をする。図４０６（ｂ）は、前回の変動演出の結果を示す第３図柄の停止表示態様が、特定の停止表示態様（７リーチハズレ）であった場合における、次変動中に実行される音声演出を示した図である。上述した通り、本第１１制御例では、前回の変動演出の結果として停止表示された第３図柄に付されたキャラアイコン種別（キャラ種別）に応じた音声を用いた音声演出を、前回の変動演出が終了した後に実行可能に構成している。さらに、前回の変動演出の結果として停止表示された第３図柄の組合せに応じた特典を音声演出によって遊技者に付与可能に構成している。具体的には、図４０６（ｂ）は、前回実行された変動演出の結果が「７リーチ外れ」であるため、後述するボイスコマンド選択テーブル２２２ｘａを参照して選択されたキャラボイス（７リーチキャラ）が設定されている状態であるため、変動演出が実行されている間、表示領域ＨＲ３０に、現在設定されている音声データ（キャラボイス）を示すための案内態様として「キャラボイス７キャラ」が表示されている。そして、スピーカー部３０８からは、「７リーチ外れ」に対応する音声演出として遊技者に付与される特典である設定示唆演出「今日の運勢は大吉だよ」の音声が出力される。この

ように構成することで、次の変動演出が実行されたことにより、前回の変動演出にて停止表示された第３図柄の停止表示態様を視認できなくなったとしても、音声出力されているキャラボイスがどのキャラアイコンに対応したものであるかを遊技者に把握させ易くすることができる。

【１３９７】

次に、特別図柄変動に対応させて実行される変動演出の演出結果を示すための第３図柄が停止表示された状態が継続する状態、即ち、次の特別図柄抽選が実行されない状態（待機状態））における音声演出の内容について、図４０７（ａ）を参照して説明をする。図４０７（ａ）は、待機状態中（デモ演出中）に実行される音声演出の内容を示した図である。図４０７（ａ）に示した通り、前回の変動演出の演出結果として数字アイコン「１」にタコを模したキャラアイコンが付された第３図柄Ｄ１と、数字アイコン「４」にサメを模したキャラアイコンが付された第３図柄Ｄ４と、数字アイコン「３」にカメを模したキャラアイコンが付された第３図柄Ｄ３と、が停止表示された状態で待機状態が設定されると、通常であれば、停止表示されている３つの第３図柄のうち、左側の図柄列（最初に停止表示される図柄列）に停止表示された第３図柄Ｄ１に付されたキャラ種別に対応するキャラボイス（ボイスデータ）で待機状態中における音声演出が実行される。このように、待機状態中に出力される音声のボイスデータを、停止表示されている第３図柄（前回の変動演出の演出結果を示すために停止表示された第３図柄）の種別に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して多彩な演出（音声演出）を実行することができ、演出効果を高めることができる。本第１１制御例では、上述した通り、実行される音声演出に用いられるボイスデータの種別を、停止表示された第３図柄に付されたキャラクタ種別に応じて異ならせることができるように構成している。そして、第３図柄が停止表示される毎にボイスデータの種別が切り替わってしまうことを抑制するために、音声出力に用いられるボイスデータを所定条件が成立するまで固定可能に構成している。具体的には、大当たり当選を示す表示態様で第３図柄が停止表示された場合には、その第３図柄に対応するキャラ種別のボイスデータを用いた音声出力を、次に大当たり図柄が停止表示されるまでの間、継続して実行可能に構成している。つまり、大当たり当選を示す表示態様で第３図柄が停止表示された場合には、大当たり当選以外を示す表示態様で第３図柄が停止表示された場合とは異なる特典として、同一のボイスデータを継続して出力可能とする特典を付与可能に構成している。

【１３９８】

このように構成することで、遊技者が所望するお気に入りのキャラクタ種別が付された第３図柄で大当たりすることを遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。また、特別図柄抽選が実行される毎にボイスデータが切り替わってしまい、統一性の無い音声演出が実行され演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。図４０７（ｂ）に示した通り、ボイスデータが固定されている場合には、主表示領域Ｄｍの右側の表示領域ＨＲ３０に現在設定されているボイスデータを示すための表示態様として「キャラボイス７キャラ」が表示されると共に、その上方に形成される表示領域ＨＲ３１に、ボイスデータが固定されている状態であることを示すための「ボイス固定中」の表示態様が表示される。これにより、現在が「７キャラ」に対応するボイスデータが固定されていることを遊技者に分かり易く把握させることができる。さらに、表示領域ＨＲ３２には、ボイスデータが固定されている状態を解除するための遊技方法（操作方法）を案内するための表示態様として、演出ボタン２２を模したボタンアイコンを表示し、「ボタン押下でボイス固定解除出来るよ」の文字が表示される。これにより、現在固定されているボイスデータに基づく音声出力を解除可能であることを遊技者に分かり易く報知することができる。図４０７（ｂ）に示した例では、７キャラに対応する第３図柄で大当たり当選し、「７キャラ」のボイスデータが固定されているため、大当たり遊技終了後に複数回特別図柄抽選を実行し、前回の変動演出の演出結果として数字アイコン「１」にタコを模したキャラアイコンが付された第３図柄Ｄ１と、数字アイコン「４」にサメを模したキャラアイコンが付された第３図柄Ｄ４と、数字アイコン「３」にカメを模したキャラアイコンが付された第

３図柄Ｄ３と、が停止表示された状態で待機状態が設定された場合であっても、その待機状態中に「７キャラ」のボイスデータを用いた音声演出が実行される。

【１３９９】

詳細は後述するが、本制御例では、「７キャラボイス」を用いた音声演出が実行される場合には、特典としてパチンコ機１０に設定されている設定値を示唆可能な設定示唆演出を実行可能に構成しているため、待機状態中実行される音声演出の一部において設定示唆演出が実行される場合がある。設定示唆演出が実行された場合には、図４０７（ｂ）に示した通り、図４０６（ｂ）に示した例と同様にスピーカー部３０８から「今日の運勢は大吉だよ」という音声が出力され、設定値が遊技者に有利な設定値であることを報知している。このように、本第１１制御例では、第３図柄の停止表示態様に応じて異なるボイスデータで音声演出を実行するだけで無く、第３図柄の停止表示態様の種別に応じ専用の特典を付与することができるため、停止表示される第３図柄の表示態様に応じた演出を実行可能となり、演出効果を高めることができる。次に、図４０８を参照して、本第１１制御例における保留図柄を用いた演出（先読み演出）のうち、保留図柄の表示位置が移行（シフト）する際に実行される保留シフト時チャンス演出の演出内容について説明をする。図４０８（ａ）は、保留変化演出の実行対象となる保留図柄が表示領域ＨＲ２に表示されている画面（保留変化前兆表示画面）であって、特別図柄変動が実行されている状態に表示される表示画面の一例を示した図であって、図４０８（ｂ）は、保留変化演出の実行対象となる保留図柄が表示領域ＨＲ２に表示されている画面（保留変化前兆表示画面）であって、特別図柄変動が実行されていない状態（特別図柄が停止表示されている状態）に表示される表示画面の一例を示した図であって、図４０８（ｃ）は、保留変化演出の実行対象となる保留図柄が表示位置をシフトする場合に実行される保留シフト時チャンス演出の一例を示した図であって、図４０８（ｄ）は、保留変化演出の実行対象となる保留図柄が表示位置をシフトする場合に実行される保留シフト時チャンス演出の一例を示した図である。

【１４００】

上述した第９制御例では、保留変化演出が実行されるまで、保留変化演出の対象となる保留図柄を遊技者が把握し難くなるように、保留変化演出が実行されるまでは、保留図柄の表示態様を保留変化演出の対象とならない保留図柄の表示態様と同一の表示態様を用いていた。これに対して、本第１１制御例では、保留変化演出の対象となる保留図柄を、保留変化演出が実行されるよりも前に、遊技者が識別可能となるように専用の表示態様（前兆表示態様）を設定可能に構成している。具体的には、図４０８（ａ）に示した通り、上述した第９制御例と同様に、通常の保留図柄は、色付きの表示態様（第１保留図柄ｈｒ１、第２保留図柄ｈｒ２、第４保留図柄ｈｒ４）で表示されるが、保留変化演出の対象となる保留図柄に対しては、通常の表示態様とは異なる表示態様として、第３保留図柄ｈｒ３に示したとおり、渦巻き状の表示態様（前兆表示態様）で表示されるように構成している。このように構成することで、保留変化演出が実行されるよりも前に、保留変化演出が実行される可能性があることを遊技者に示唆することができるため、演出効果を高めることができる。さらに、図４０８（ａ）に示した通り、前兆表示態様は、特別図柄変動が実行されている最中、即ち、保留図柄の表示位置が移行（シフト）しない間、右回りに回転表示されるように構成している。このように前兆表示態様を動的表示（回転表示）させることにより、静的表示（停止表示）されている通常の保留図柄との違いを遊技者に分かり易くすることができる。そして、図４０８（ｂ）に示した通り、実行中の特別図柄変動が停止表示され、新たな特別図柄変動（第１保留図柄ｈｒ１に対応する保留情報（入賞情報）を用いた特別図柄変動）が実行される場合には、上述した第９制御例と同様に、各保留図柄の表示位置をシフトする（第１保留図柄ｈｒ１が、実行中保留図柄が表示される表示領域ＨＲ１（図３２０参照）へとシフト移動し、次いで、表示領域ＨＲ２に表示される各保留図柄の表示位置が一つ左にシフト移動する）演出が実行される。なお、保留図柄の表示位置をシフト移動させる演出を実行する制御は、所定の図柄を所定方向へ動的表示させる制御とも言える。

【１４０１】

ここで、特別図柄変動の変動時間は、特別図柄抽選の結果に応じて様々な変動時間が設定されるように構成しているため、特別図柄変動が停止表示されるタイミングにおける前兆保留図柄の表示態様が異なってしまう事象が発生する。具体的には、前兆表示態様が第１態様から第２態様を経て第１態様へと動的表示される表示態様を繰り返し実行するものであれば、特別図柄変動が停止表示されるタイミングにおいて、前兆保留図柄が第１態様で表示されている場合もあれば、第２態様で表示されている場合もある。本第１１制御例では、動的（回転）表示される前兆表示態様が付された前兆保留図柄を、特別図柄変動の停止表示タイミングで静的（停止）表示させるように構成している。具体的には、動的表示されている前兆表示態様を、所定の初期停止態様（第１態様）で表示させるように構成している。そして、保留図柄をシフト移行させる演出を実行する場合には、前兆表示態様の保留図柄に対して、初期停止態様（第１態様）の状態から様々な動作演出が実行される演出パターンを設定可能に構成している。このように構成することで、保留図柄のシフト演出を実行する場合に設定される演出パターンを、初期停止態様から開始される演出パターンのみとすることができるため、保留図柄のシフト移行時における前兆表示態様の動的位置（動作位置）に対応させて演出パターンを設ける場合に比べて、少なくすることができる。詳細な説明は後述するが、本第１１制御例では、前兆保留図柄がシフト移行する際に保留シフト時チャンス演出を実行可能に構成しており、保留シフト時チャンス演出として設定される演出態様の種別に応じて、大当たり当選の期待度や、設定値を遊技者に示唆可能に構成している。つまり、動的表示されている前兆保留図柄を停止表示させるタイミングよりも、前兆保留図柄がシフト移行するタイミングの方が、遊技者が前兆保留図柄を注視することになる。よって、特別図柄変動が停止表示されるタイミングにおいて前兆保留図柄がどの態様で表示されているかに関わらず強制的に初期停止態様（第１態様）で停止表示させたとしても、遊技者に違和感を与え難くすることができる。

【１４０２】

なお、本第１１制御例では、特別図柄変動が停止表示されるタイミングにおける前兆保留図柄の表示態様に関わらず、特別図柄変動が停止表示されると、前兆保留図柄を強制的に初期停止態様で停止表示させるように構成し、前兆保留図柄がシフト移行する際には、初期停止態様から開始される演出パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、初期停止態様として少なくとも２種類の停止態様（第１初期停止態様、第２初期停止態様）を設定可能に構成し、特別図柄変動が停止表示されるタイミングにおける前兆保留図柄の表示態様に基づいて、何れかの初期停止態様を設定するように構成し、前兆保留図柄がシフト移行する際に実行される演出パターンとして、第１初期停止態様から開始される演出パターンと、第２初期停止態様から開始される演出パターンと、を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、動的表示している前兆保留図柄を停止表示させる際にも遊技者に違和感を与え難くすることができる。さらに、特別図柄変動が停止表示される直前から、前兆保留図柄がシフト移行されるまでの間の期間（例えば、特別図柄の確定表示期間）において、動的表示中の前兆保留図柄が初期停止態様に対応する第１態様で表示されたと判別した場合に、前兆保留図柄を停止表示させるように構成しても良い。つまり、特別図柄変動の停止表示タイミングと前兆保留図柄の停止表示タイミングとをズラすことで、違和感無く前兆保留図柄の動的表示を終了させるように構成しても良い。この場合、特別図柄の確定表示期間よりも、前兆保留図柄の動的表示期間（第１態様から動的表示され、再度第１態様となるまでの期間）の方が短くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄が確定表示されている期間内において、前兆保留図柄を第１態様で違和感無く停止表示させることができる。

【１４０３】

図４０８（ｃ）は、保留シフト時チャンス演出の演出態様として「ジャンプ」が設定された場合における表示領域ＨＲ２付近の表示画面の一例を示した図である。図４０８（ｃ）に示した通り、保留シフト時チャンス演出が実行されると、前兆保留図柄のみ、他の保留図柄とは異なる演出態様（動的表示態様）でシフト移行する。図４０８（ｃ）では、前兆保留図柄である第３保留図柄ｈｒ３が、表示領域ＨＲ２の上方へ飛び出した後、シフト

先の表示位置へと移動する演出態様を示している。つまり、前兆保留図柄のみ、他の保留図柄よりも移動距離が長くなる演出態様を示している。よって、保留シフト時チャンス演出の演出態様として「ジャンプ」が設定された場合には、前兆保留図柄が表示領域ＨＲ２の外部を移動している間に、他の保留図柄がシフト先の表示位置（表示領域）への移行が完了し、次いで、前兆保留図柄がシフト先の表示位置（表示領域）へと移行する演出が実行される。このように構成することで、通常の保留図柄と、前兆保留図柄とで、表示位置（表示領域）のシフト移行が完了するタイミングを異ならせることができるため、遊技者に対して、前兆保留図柄の演出態様をより注視させることができる。また、通常の保留図柄よりも、前兆保留図柄の方が、表示位置（表示領域）のシフト移行が完了するタイミングを遅らせている。即ち、前兆保留図柄がシフト移行するのに要する期間を、通常の保留図柄がシフト移行するのに要する期間よりも長くなるように構成しているため、保留シフト時チャンス演出の演出期間をより長くすることができる。

【１４０４】

次に、図４０８（ｄ）は、保留シフト時チャンス演出の演出態様として「高速」が設定された場合における表示領域ＨＲ２付近の表示画面の一例を示した図である。図４０８（ｄ）に示した通り、保留シフト時チャンス演出が実行されると、前兆保留図柄のみ、他の保留図柄とは異なる演出態様（動的表示態様）でシフト移行する。図４０８（ｄ）では、前兆保留図柄である第３保留図柄ｈｒ３が、他の通常保留図柄よりも早く、シフト先の表示位置へと移動する演出態様を示している。よって、保留シフト時チャンス演出の演出態様として「高速」が設定された場合には、他の保留図柄がシフト先の表示位置（表示領域）への移行が完了するよりも前に、前兆保留図柄がシフト先の表示位置（表示領域）へと移行するため、同一の表示位置（表示領域）に、複数（２つ）の保留図柄（の少なくとも一部）が一時的に表示されることになる。このように構成することで、遊技者に対して、違和感を与えることができ、演出効果を高めることができる。なお、本第１１制御例における前兆保留図柄の表示態様を、上述した第９制御例において適用しても良い。このように構成することで、保留変化演出の対象となる保留図柄を遊技者に分かり易く報知することができる。また、本第１１制御例において、上述した第９制御例と同様に前兆保留図柄を用いること無く、シフト時チャンス演出の実行タイミングにおいて、対象となる保留図柄のみシフト移行時の演出態様として、図４０８（ｃ）、図４０８（ｄ）に示した演出態様を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。また、本第１１制御例では、前兆保留図柄のみシフト時チャンス演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、前兆保留図柄にてシフト時チャンス演出が実行される場合に、同一の演出態様を用いて、他の保留図柄もシフト移行するように構成しても良い。このように構成することで、表示領域ＨＲ２に表示されている複数の保留図柄に対して通常とは異なる演出態様（「ジャンプ」、「高速」）を設定することができるため、遊技者に対してシフト時チャンス演出が実行されたことを分かり易く報知することができる。

【１４０５】

＜第１１制御例における電気的構成について＞

次に、図４０９を参照して、本第１１制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図４０９は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。図４０９に示した通り、本第１１制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成は、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成（図３３５参照）に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にバスライン２０４を介して接続されている入出力ポート２０５に、設定値表示装置１１０ａ、設定スイッチ１１０ｃ、設定キー１１０ｂが接続され、ＭＰＵ２０１は設定キー１１０ｂや設定スイッチ１１０ｃへの操作に応じて出力される信号に基づいて設定値を変更する処理や、設定値を表示する処理を実行する点で相違している。なお、設定キー１１０ｂや設定スイッチ１１０ｃを用いた各種操作の内容や、設定値表示装置１１０ａに表示される表示内容については、図４０５を参照して上述したため、その説明を省略する。次に、図４１０を参照して、本第１１制御例のパチンコ機１０における音

声出力装置２２６の電気的構成について説明をする。図４１０は、音声出力装置２２６の電気的構成を簡易的に示したブロック図である。図４１０に示した通り、音声出力装置２２６は、音声ランプ制御装置１１３とデータの送受信が可能に接続されている。図４１０に示した通り、音声出力装置２２６は、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ３０１が搭載されている。ＭＰＵ３０１には、当該ＭＰＵ３０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データ（ボイスデータ）を記憶したＲＯＭ３０２と、そのＲＯＭ３０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３とが内蔵されている。

【１４０６】

音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１は、入出力ポート３０５、および音声合成部３０６と電気的に接続されている。音声ランプ制御装置１１３から音声出力装置２２６に対して、音声データを指定するコマンドを受信した場合には、そのコマンドが入出力ポート３０５を介してＭＰＵ３０１へ入力される。また、音声ランプ制御装置１１３によって指定された音声データは、ＲＯＭ３０２から読み出されて、音声合成部３０６の、音声種別に対応するチャンネルに対して出力される。音声合成部３０６は、各チャンネルに入力された音声データを合成して、合成音声データとしてアンプ部３０７へと出力する公知の音声合成ＬＳＩで構成されている。合成音声データは、アンプ部３０７によって増幅され、スピーカー部３０８に入力される。これにより、スピーカー部３０８から、音声ランプ制御装置１１３によって指定された各種音声を出力することができる。なお、本第１１制御例では、音声合成部３０６によって生成された合成音声データを、アンプ部３０７だけでなく、公知のＡＣ－ＤＣコンバータで構成されたＡＤＣ３０９に対しても入力する構成としている。このＡＤＣ３０９は、アナログデータである合成音声データを、デジタルデータに変換してＭＰＵ３０１に対して出力可能に構成されている。より具体的には、ＡＤＣ３０９は、比較器３０９ａ１～３０９ａ１５と、デコード部３０９ｂとを少なくとも有している。各比較器３０９ａ１～３０９ａ１５は、それぞれ受信したアナログデータの振幅（電圧）が、各比較器３０９ａ１～３０９ａ１５に対応する電圧よりも大きいか否かを判別することができる。なお、各比較器３０９ａ１～３０９ａ１５に対応する電圧としては、７ボルトから－７ボルトまでの範囲で１ボルトずつ設定されている。各比較器３０９ａ１～３０９ａ１５は、対応する電圧値よりも合成音声データの電圧値の方が大きい場合に、Ｌを出力し、合成音声データの方が小さければＨを出力する構成となっている。

【１４０７】

デコード部３０９ｂは、各比較器３０９ａ１～３０９ａ１５の出力の組み合わせから、今回の合成音声データの電圧値の範囲を特定して、４ビットのデジタル値に変換する。即ち、電圧が低い範囲の順に、「００００Ｂ」から「１１１１Ｂ」までのデジタル値に変換する。具体的には、例えば、合成音声データの電圧値が７ボルトよりも大きい場合には、デジタル値として「１１１１Ｂ」が出力される。また、例えば、合成音声データの電圧値が３ボルトより大きく、４ボルト以下である場合には、デジタル値として「１０１１Ｂ」が出力される。ＭＰＵ３０１では、ＡＤＣ３０９から出力された合成後の音声データを所定期間（例えば、０．１秒間）に渡ってサンプリングして、その平均値（平均の振幅）を音声ランプ制御装置１１３に対して出力する構成としている。音声ランプ制御装置１１３は、受信した平均の振幅から、対応する振動強度（ＤＵＴＹ比）を特定する。そして、その特定した振動強度（ＤＵＴＹ比）で音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５に接続されている駆動モータ７７０のうち、振動付与用モータ（図示せず）を駆動させるための動作コマンドをモータ制御用ＩＣに対して設定する。これにより、スピーカー部３０８から出力される音声に合わせて、振動強度を可変させることができるので、臨場感のある演出を提供することができる。なお、本第１１制御例では、ＡＤＣ３０９から出力されたデジタル値をＭＰＵ３０１に出力する構成としているが、直接入出力ポート３０５に対して出力することで、デジタル値をそのまま音声ランプ制御装置１１３に対して出力する構成としてもよい。そして、振動演出を伴う変動演出を実行する場合には、音声ランプ制御装置１１３側において、デジタル値を所定期間（例えば、０．１秒間）に渡ってサンプ

リングすることで平均の振幅を算出する構成としてもよい。そして、算出した平均の振幅に応じた振動強度（ＤＵＴＹ比）をモータ制御用ＩＣに対して動作コマンドで通知する構成としてもよい。これにより、ＭＰＵ３０１の処理負荷を軽減することができる。

【１４０８】

本第１１制御例では、合成音声データを、振幅の絶対値の平均値に変換して、その平均値に基づいて振動強度（ＤＵＴＹ比）を特定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、サンプリングを行う所定期間（例えば、０．１秒間）における絶対値の最大値を、音声出力装置２２６から音声ランプ制御装置１１３に対して出力する構成としてもよいし、実効値（振幅の最大値を２の平方根で除算した値）を算出して音声出力装置２２６から音声ランプ制御装置１１３に対して出力する構成としてもよい。また、音声ランプ制御装置１１３から出力されるボイスコマンドに対応させて、振動付与用モータを駆動させるための動作コマンドの種別を可変設定するように構成しても良く、例えば、高い音域のボイスデータを指定するためのボイスコマンドが設定された場合には、短い振幅に応じた振動強度を動作コマンドとして設定し、低い音域のボイスデータを指定するためのボイスコマンドが設定された場合には、長い振幅に応じた振動強度を動作コマンドとして設定するように構成しても良い。このように構成することで、ボイスデータの種別を異ならせたことにより実行される音声出力に対して、より明確な差を設けることができる。次に、図４１１を参照して、本第１１制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成のうち、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｘａの内容について説明をする。本第１１制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２は、上述した第９制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２に対して、特別図柄抽選の当否判定（大当たり判定）を決定する際に参照されるデータテーブルを異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。

【１４０９】

ここで、図４１１を参照して、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｘａに規定されている内容について説明をする。この特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｘａは、特別図柄の抽選を実行する際に参照されるデータテーブルであり、大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲が、特別図柄の状態、および設定値毎に規定されている。図４１１は、この特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図４１１に示した通り、特別図柄の低確率状態において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、設定値「１」に対して「０～２４９」の２５０個が設定され、設定値「２」に対して「０～２７４」の２７５個が設定され、設定値「３」に対して、「０～２９９」の３００個が設定されている。一方、図４１１に示した通り、確変遊技状態（特別遊技状態）において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）としては、設定値「１」に対して「０～９９９」の１０００個が設定され、設定値「２」に対して「０～１０９９」の１１００個が設定され、設定値「３」に対して「０～１１９９」の１２００個が設定されている。本第１１制御例では、第１当たり乱数カウンタの取り得る値が「０～６５５３５」の６５５３６通りであることから、設定「１」が設定されている場合であって、特別図柄の低確率状態では大当たり当選する確率（大当たり確率）が約１／２６２となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約１／６５となる。また、設定「２」が設定されている場合であって、特別図柄の低確率状態では大当たり確率が約１／２３８となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約１／６０となる。また、設定「３」が設定されている場合であって、特別図柄の低確率状態では大当たり確率が約１／２１８となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約１／５５となる。

【１４１０】

よって、設定「１」が最も大当たり当選し難い設定値（不利設定値）となり、設定「３」が最も大当たり当選し易い設定値（有利設定値）となる。そして、上述した通り、本第１１制御例では、何れの設定値が設定されている場合であっても、特別図柄の低確率状態における大当たり確率に対して特別図柄の高確率状態における大当たり確率が４倍となる

ように構成している。つまり、何れの設定値が設定されている場合であっても、特別図柄の低確率状態から特別図柄の高確率状態へと移行した場合に、同一の特典（大当たり当選し易くするための特典）を遊技者に提供するように構成している。このように構成することで、複数段階の設定値を設定可能に構成したパチンコ機１０において、特別図柄の確率状態が切り替わる際に付与される特典を設定値に関わらず均一にすることができるため、設定値に応じて遊技内容が過剰に異なってしまうことを抑制することができる。なお、設定値に応じて、特別図柄の低確率状態から特別図柄の高確率状態へと移行した場合に付与される特典内容を異ならせても良く、例えば、設定「１」よりも設定「３」のほうが、特別図柄の低確率状態から特別図柄の高確率状態へと移行した場合における大当たり確率の可変度合いが大きくなるように構成しても良く、設定「１」の場合は、特別図柄の低確率状態における大当たり確率に対して特別図柄の高確率状態における大当たり確率が４倍となり、設定「３」の場合は、特別図柄の低確率状態における大当たり確率に対して特別図柄の高確率状態における大当たり確率が６倍となるように構成しても良い。このように構成することで、不利設定である設定「１」に対する有利設定である設定「３」の有利度合いをより大きくすることができるため、遊技者に対して、有利な設定値が設定されているパチンコ機１０にて遊技を行おうと意欲的に遊技を行わせることができる。

【１４１１】

本第１１制御例では、パチンコ機１０に設けられた設定値を３段階としているが、これに限ること無く、設定値を２段階にしても良いし、４段階以上（例えば、６段階）にしても良い。さらに、本第１１制御例では、特別図柄の大当たり確率に設定差を設けているが、これに限ること無く、例えば、大当たり確率や小当たり確率や確変状態の設定確率や確変状態が継続する期間や、大当たり遊技の遊技内容といった遊技の有利度合いを可変可能な各種要素に対して設定差を設けるように構成しても良い。このような場合であっても、設定される設定値に応じて遊技者に異なる有利度合いを提供することができるため、遊技者に対して、有利な設定値が設定されているパチンコ機１０にて遊技を行おうと意欲的に遊技を行わせることができる。次に、図４１２を参照して、本第１１制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図４１２は、ＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図４１２に示した通り、本第１１制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第９制御例におけるＲＡＭ２０３（図３３７（ｂ）参照）に対して、設定値格納エリア２０３ｘａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１４１２】

設定値格納エリア２０３ｘａは、パチンコ機１０の設定値に対応するデータを格納しておくための記憶領域である。より具体的には、設定値格納エリア２０３ｘａにデータとして「００Ｈ」が格納されていれば、設定値「１」が設定されていることを示し、データとして「０１Ｈ」が格納されていれば、設定値「２」が設定されていることを示し、データとして「０２Ｈ」が格納されていれば、設定値「３」が設定されていることを示す。特別図柄の抽選を実行する際は、この設定値格納エリア２０３ｘａのデータを読み出して、その読み出したデータが示す設定値に対応する抽選確率で特別図柄の抽選（大当たり抽選）を実行する。即ち、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｘａ（図４１１参照）のうち、設定値格納エリア２０３ｘａのデータが示す設定値に対応する乱数値の範囲と、実行エリアに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１の値とを比較することにより特別図柄の抽選を実行する。なお、設定値格納エリア２０３ｘａの値は、初期値が「００Ｈ」に設定されており、設定変更状態において設定スイッチ１１０ｃが押下（操作）される毎に、「０１Ｈ」→「０２Ｈ」と「０１Ｈ」ずつ値が更新され、データが「０２Ｈ」の状態で更に設定スイッチ１１０ｃが押下されると、データが「０１Ｈ」に更新される。なお、ＲＡＭクリアスイッチ１２２の押下を伴って電源が投入されると、ＲＡＭ２０３のデータは全て初期値にリセット（クリア）される。よって、単にＲＡＭクリア操作のみを行った場合、設定値格納エリア２０３ｇの値も初期値である「００Ｈ」にリセットされる。即ち、設定

変更動作を実行せずに、単にＲＡＭクリア動作のみを行ったとしても、設定１には変更することができる。これにより、ホールの利便性を向上させることができる。

【１４１３】

次に、図４１３を参照して、本第１１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図４１３は、本第１１制御例における音声ランプ制御装置１１３が有するＲＯＭ２２２の構成を示した図である。図４１３に示した通り、本第１１制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３が有するＲＯＭ２２２は、上述した第９制御例の音声ランプ制御装置１１３が有するＲＯＭ２２２（図３４１（ａ）参照）に対して、ボイスコマンド選択テーブル２２２ｘａと、保留アクション選択テーブル２２２ｘｂと、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。ボイスコマンド選択テーブル２２２ｘａは、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図柄のキャラクタに対応したボイス種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。本第１１制御例では、第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄の種別として、特別図柄抽選の結果に対応した「１」～「７」の７つの数字アイコンの何れかと、７種類のキャラクタ（「１キャラ」～「７キャラ」）との何れかが組み合わさった第３図柄が停止表示されるように構成している。基本的には、数字アイコン「１」と、キャラクタ「１キャラ」とが組み合わさって「第１第３図柄」が、数字アイコン「２」と、キャラクタ「２キャラ」とが組み合わさって「第２第３図柄」が、数字アイコン「３」と、キャラクタ「３キャラ」とが組み合わさって「第３第３図柄」が、数字アイコン「４」と、キャラクタ「４キャラ」とが組み合わさって「第４第３図柄」が、数字アイコン「５」と、キャラクタ「５キャラ」とが組み合わさって「第５第３図柄」が、数字アイコン「６」と、キャラクタ「６キャラ」とが組み合わさって「第６第３図柄」が、数字アイコン「７」と、キャラクタ「７キャラ」とが組み合わさって「第７第３図柄」が、それぞれ形成されるように構成している。

【１４１４】

さらに、第３図柄の組合せ変更条件（例えば、特別図柄変動回数が所定回数（５００回）に到達した場合に成立する変更条件や、大当たり当選回数が所定回数（５回）に到達した場合に成立する変更条件等）が成立した場合には、第３図柄を形成する数字アイコンに対して異なる種別のキャラクタが組み合わされる特殊第３図柄を形成可能に構成している。そして、本第１１制御例では、停止表示した第３図柄の数字アイコンの種別に関わらず、キャラクタ種別に応じたボイスデータを音声出力装置２２６から出力される音声に用いることが可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選が実行される毎に（遊技を実行する毎に）、異なる種別のボイスデータを用いた音声がパチンコ機１０から出力されるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第１１制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面に停止表示された第３図柄の組合せ（キャラクタ種別の組合せ）に応じて、専用の特典を付与可能に構成している。具体的には、大当たり当選を示す第３図柄が停止表示された場合には、その第３図柄に付随しているキャラクタ種別に対応するボイスデータに基づく音声出力を継続させて遊技を行うか否かを遊技者が選択可能な特典を付与可能とし、第３図柄表示装置８１の表示面に特定の組合せ（例えば、リーチハズレ）で第３図柄が停止表示した場合には、そのリーチ状態となっている第３図柄に付随しているキャラクタ種別に対応するボイスデータに基づく音声によって、パチンコ機１０に設定されている設定値（「１」～「３」）を示唆可能なセリフが発せられる設定示唆特典を付与可能に構成している。なお、所定条件（大当たり変動中）が成立している場合には、全キャラクタ種別を選択可能にし、それ以外の状況では特定のキャラクタ種別のみを選択可能に構成しても良い、この構成は、所定条件が成立した場合に通常とは異なる演出態様が表示される構成と言える。

【１４１５】

このように構成することで、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることにのみ注視していた遊技者に対して、当たり当選以外の特典が付与されることを期待しながら特別図

柄抽選の結果（第３図柄表示装置８１の表示面に停止表示される第３図柄の停止表示態様）を注視させることが可能となる。よって、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。加えて、本第１１制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される第３図柄として、数字アイコンの種別と、キャラクタ種別とを通常とは異ならせた特殊第３図柄を停止表示可能に構成している。さらに、第３図柄表示装置８１の表示面に停止表示される第３図柄に付随するキャラクタを示唆可能なセリフを音声出力可能に構成している。つまり、音声出力されたセリフに基づいて次に停止表示される第３図柄種別を遊技者に予測させることが可能に構成しながらも、第３図柄として数字アイコンの種別と、キャラクタ種別とを通常とは異ならせた特殊第３図柄を表示可能に構成しているため、例えば、「１キャラ」が数字アイコン「１」に対応する第３図柄と、数字アイコン「３」に対応する第３図柄とに付随している状態では、「１キャラ」が停止表示されることを示唆するセリフが音声出力された場合において、遊技者に対して、数字アイコン「１」に対応する第３図柄が停止表示するのか数字アイコン「３」に対応する第３図柄が停止表示するのかを予測させる楽しみを提供することができる。ここで、図４１４を参照して、本第１１制御例においてボイスデータを決定する際に参照されるデータテーブルであるボイスコマンド選択テーブル２２２ｘａの内容について説明をする。図４１４はボイスコマンド選択テーブル２２２ｘａに規定されている内容を示した図である。

【１４１６】

ボイスコマンド選択テーブル２２２ｘａは、第３図柄が停止表示された場合に実行される停止コマンド処理（図４２５のＦ２２７３参照）において、停止表示されている第３図柄の停止表示態様に基づいて対応するボイスコマンドを決定する際に参照される（図４２５のＦ２６７２参照）。図４１４に示した通り、停止表示された第３図柄に付随されているキャラクタ種別に応じて、各キャラクタ種別に対応するボイスデータを特定するためのボイスコマンドが規定されている。また、停止表示された第３図柄に付随されているキャラクタ種別の組合せに応じた特典も規定されている。ボイスコマンド選択テーブル２２２ｘａを参照してボイスコマンドを決定すると、決定したボイスコマンドに対応する音声用ボイスコマンドが音声出力装置２２６に対して出力される。そして、音声出力装置２２６では、受信したボイスコマンドに基づいて、対応するボイスデータを特定し、特定したボイスデータを用いて遊技用の共通音声が出力される。つまり、パチンコ機１０から常時出力される内容の音声のボイスデータのみを変更させることが可能となる。さらに、音声出力装置２２６が受信したボイスコマンドに特定のセリフ出力を示す情報が含まれている場合には、対応するセリフデータを読み出して、受信したボイスデータを用いて受信したセリフを出力することが可能に構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面に停止表示される第３図柄の停止表示態様（キャラクタ種別）によって、パチンコ機１０から出力される音声のボイスデータを異ならせるだけで無く、専用のセリフを出力することも可能となるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。加えて、本第１１制御例では、特定のボイスコマンド専用のセリフとして、遊技者に有利な情報（例えば、設定値情報）を示唆可能なセリフも含んでいるため、様々なボイスデータで音声が出力されることによる演出効果の向上に加え、遊技者に有利な特典を付与可能となるため、遊技者に対してボイスデータが変更されることに興味を持たせることができる。

【１４１７】

次に、ボイスコマンド選択テーブル２２２ｘａに規定されている内容について図４１４を参照して詳細に説明をする。図４１４に示した通り、ボイスコマンド選択テーブル２２２ｘａには、停止表示された第３図柄種別として、大当たり当選を示す第３図柄種別と、リーチハズレを示す第３図柄種別と、完全外れ（バラケ目）を示す第３図柄種別と、が大別され、大別された第３図柄種別毎に異なる特典を付与可能に構成している。そして、大別された第３図柄種別のそれぞれに対して、実際に停止表示された第３図柄種別（キャラクタ種別）に対応するボイスが規定されている。具体的には、第３図柄種別が「大当たり」、即ち、同一の数字アイコンが３つ並んで停止表示された場合は、停止表示されている

第３図柄に付されているキャラクタが「１キャラ」に対して、選択ボイス「１キャラ」を特定するためのボイスコマンド「コマンド１」が規定されており、停止表示されている第３図柄に付されているキャラクタが「２キャラ」に対して、選択ボイス「２キャラ」を特定するためのボイスコマンド「コマンド２」が規定されており、停止表示されている第３図柄に付されているキャラクタが「３キャラ」に対して、選択ボイス「３キャラ」を特定するためのボイスコマンド「コマンド３」が規定されており、停止表示されている第３図柄に付されているキャラクタが「４キャラ」に対して、選択ボイス「４キャラ」を特定するためのボイスコマンド「コマンド４」が規定されており、停止表示されている第３図柄に付されているキャラクタが「５キャラ」に対して、選択ボイス「５キャラ」を特定するためのボイスコマンド「コマンド５」が規定されており、停止表示されている第３図柄に付されているキャラクタが「６キャラ」に対して、選択ボイス「６キャラ」を特定するためのボイスコマンド「コマンド６」が規定されており、停止表示されている第３図柄に付されているキャラクタが「７キャラ」に対して、選択ボイス「７キャラ」を特定するためのボイスコマンド「コマンド７」が規定されている。

【１４１８】

そして、第３図柄種別が「大当たり」である場合には、付与される特殊特典として、設定されたボイスデータを継続設定可能な特殊特典が規定されている。つまり、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり図柄に付されているキャラクタに対応したボイスデータで後の遊技（大当たり中の遊技や、大当たり遊技終了後の遊技）に関する音声出力が実行されるように構成している。本第１１制御例では、次に大当たり当選するまでの期間、同一のボイスデータを用いた音声出力が継続されるように構成している。このように構成することで、お気に入りのキャラクタに対応するボイスデータが特定されたにも関わらず、即座に別のボイスデータが特定されてしまうことを抑制することができる。また、本第１１制御例では、特定のボイスデータに対応する音声出力を継続させる特典を、大当たり当選した場合に付与可能に構成しているため、様々な遊技音声をお気に入りのキャラクタに対応するボイスデータで出力させることを希望する遊技者に対して、特定のキャラクタ種別が付された第３図柄で大当たり表示されることを期待しながら継続して遊技を行わせることができる。なお、本第１１制御例では、大当たり当選（大当たり図柄の停止表示）に基づいて特定されたボイスデータを用いた音声出力を次の大当たり当選まで継続するように構成しているが、これに限ること無く、遊技者が操作手段（例えば、演出ボタン２２）を操作することによって、大当たり当選したことに基づいて付与される特殊特典をクリアするように構成しても良い。このように構成することで、遊技者が所望しないボイスデータが特定されるキャラクタが付された第３図柄が大当たり当選を示す表示態様で停止表示された場合であっても、そのボイスデータに基づく音声出力が長時間継続してしまうことを抑制することができる。

【１４１９】

さらに、本第１１制御例では、大当たり当選（大当たり図柄の停止表示）に基づいて特定されたボイスデータを用いた音声出力を次の大当たり当選まで継続するように構成することで、お気に入りのキャラクタに対応するボイスデータが特定されるまで遊技者に継続して遊技を行わせ易くするものであるが、これに限ること無く、例えば、大当たり当選した回数や、遊技時間（特別図柄抽選回数）に基づいて、大当たり当選する場合に停止表示される第３図柄に付されるキャラクタ種別を遊技者が任意に選択可能に構成しても良い。このように構成することで、長時間遊技を行い、何回も大当たり当選したにも関わらず、お気に入りのキャラクタが付された第３図柄が大当たり当選を示す表示態様で停止表示されず、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、第３図柄種別として「リーチハズレ」、即ち、第３図柄表示装置８１の表示面に停止表示される複数の第３図柄のうち、一部の第３図柄が大当たり当選を示す組合せで停止表示された状態（リーチ状態）が表示された後、残りの第３図柄が大当たり当選を示す組合せとは異なる表示態様で停止表示された場合は、リーチ状態で表示されている第３図柄に付されているキャラクタが「７キャラ」に対して、選択ボイス「リーチキャラ（７キャラ）」を特定す

るためのボイスコマンド「コマンド８」が規定されており、リーチ状態で表示されている第３図柄に付されているキャラクタが「７を除く奇数キャラ（１キャラ、３キャラ、５キャラ）」に対して、選択ボイス「リーチキャラ（１キャラ、３キャラ、５キャラ）」を特定するためのボイスコマンド「コマンド９」～「コマンド１１」が規定されており、リーチ状態で表示されている第３図柄に付されているキャラクタが「偶数キャラ（２キャラ、４キャラ、６キャラ）」に対して、選択ボイス「リーチキャラ（２キャラ、４キャラ、６キャラ）」を特定するためのボイスコマンド「コマンド１２」～「コマンド１４」が規定されている。

【１４２０】

そして、第３図柄種別が「リーチハズレ」である場合には、パチンコ機１０に設定されている設定値を示唆可能なセリフ出力（会話セリフ）を特殊特典として付与可能な情報が規定されている。ここで、詳細な説明は省略するが、本第１１制御例では、リーチ状態となった第３図柄の種別に応じて、大当たり当選の期待度を異ならせており、数字アイコン「７」が付された第３図柄がリーチ状態となる「７リーチ」が成立した場合には、他の第３図柄がリーチ状態となる場合よりも大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。具体的には、「７リーチ」が成立した場合の約９０％が大当たり当選するように構成している。このように構成することで、リーチ状態となった第３図柄の種別に応じて、全ての第３図柄が停止表示されるよりも前に大当たり当選の期待度を遊技者に予測させることができる。また、同一の演出態様の変動演出（リーチ演出）が実行された場合であっても、リーチ状態となった第３図柄の種別によって大当たり当選の期待度を異ならせることが可能となる。よって、大当たり期待度の異なる変動演出を、同一の演出態様を用いて提供することができるため、変動演出に用いられる画像データ（リーチ映像データ）の量を削減することができる。このように構成されたパチンコ機１０では、大当たり当選の期待度が高い第３図柄の種別でリーチ状態（７リーチ状態）が表示された後、外れ当選を示す表示態様で第３図柄が停止表示された場合、即ち、大当たり当選の期待度が高い変動演出が実行されたにも関わらず、外れ当選した場合に、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。これに対して、本第１１制御例では、大当たり当選の期待度が高いにも関わらず、外れ当選した場合に停止表示される第３図柄の組合せ（７リーチハズレ）で第３図柄が停止表示された場合に、大当たり当選とは異なる特典（設定示唆）を遊技者に提供可能に構成している。このように構成することで遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【１４２１】

また、本第１１制御例では、大当たり当選を示す組合せで第３図柄が停止表示された場合における第３図柄の種別に応じて、設定される大当たり種別（通常（時短）大当たり、確変大当たり）を遊技者に示唆可能に構成しており、停止表示された第３図柄の種別が数字アイコン「奇数（１，３，５，７）」である場合の方が、数字アイコン「偶数（２，４，６）」である場合よりも遊技者に有利な大当たり（確変大当たり）に当選した可能性が高くなるように構成している。よって、第３図柄表示装置８１にリーチハズレを示す組合せで第３図柄が停止表示される場合において、数字アイコン「奇数」のリーチ状態がリーチハズレになった場合と、数字アイコン「偶数」のリーチ状態がリーチハズレになった場合とで、遊技者の遊技意欲の低下度合いが異なるものであった。ここで、本第１１制御例では、停止表示された第３図柄種別が「リーチハズレ」である場合に付与される特殊特典の内容を、「リーチハズレ」となった第３図柄の種別に応じて異ならせるように構成しており、「リーチハズレ」の表示態様で第３図柄が停止表示された場合における遊技者の遊技意欲の低下度合いが高い程、即ち、大当たり当選の期待度が高いリーチ状態で外れ当選したり、大当たり当選時に遊技者に有利な特典が付与され易い第３図柄のリーチ状態で外れ当選したりする方が、遊技者に有利となる特殊特典が付与されるように構成している。より具体的には、図４１４に示した通り、「リーチハズレ」の対象が「７リーチ」である場合には、パチンコ機１０に設定されている設定値を分かり易く報知する「設定示唆強」の音声出力（図４０６（ｂ）参照）を実行可能な特殊特典が規定されており、「リーチハ

ズレ」の対象が「７以外の奇数リーチ」である場合には、パチンコ機１０に設定されている設定値を示唆可能な「設定示唆弱」の音声出力を実行可能な特殊特典が規定されており、「リーチハズレ」の対象が「偶数リーチ」である場合には、パチンコ機１０に設定されている設定値が示唆されることの無い賑やかし用の音声出力を実行可能な特殊特典が規定されている。

【１４２２】

このように構成することで、遊技者に対して、第３図柄表示装置８１の表示面に停止表示された第３図柄が大当たり当選を示す表示態様であるか否かだけで無く、どの第３図柄種別で停止表示されたかについても興味を持たせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、遊技者に有利な特殊特典を付与可能な第３図柄の停止表示態様として「リーチハズレ」を規定しているため、例えば、第３図柄の停止表示態様に関わらず、第３図柄が全て停止表示したタイミングにおいて、所定の確率で特殊特典（設定示唆）を付与可能に構成する場合に対して、特殊特典が付与される可能があることを特殊特典が付与されるよりも前（リーチ状態が成立した時点）に遊技者に把握させることができるため、特殊特典が急に付与されてしまい、特殊特典として付与された情報を遊技者が把握し損なう事態が発生することを抑制することができる。また、遊技者に有利な特殊特典を付与可能な第３図柄の停止表示態様として「リーチハズレ」を規定しているため、第３図柄の変動演出として、大当たり当選の期待度が高くなる程、大当たり当選していなかった場合（外れ当選した場合）に特殊特典を付与し易くすることが可能となる。よって、遊技者の遊技意欲が過剰に低下してしまう事態が発生することを抑制することができる。なお、本第１１制御例では、第３図柄種別の大別として「リーチハズレ」を規定し、リーチ状態となった第３図柄の種別（リーチ種別）に応じて付与される特殊特典の内容を異ならせるように構成しているが、この構成に加え、「リーチハズレ」となった場合における最終停止第３図柄の種別に応じて、更に第３図柄種別を細分化し、付与される特殊特典の内容を異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、同一種別のリーチ状態（例えば、「５リーチ」）であって、最終停止第３図柄が、リーチ状態である第３図柄「５」に近い（例えば、「４」や「６」）である場合の方が、リーチ状態である第３図柄「５」に近くない（例えば、「１」や「２」）場合よりも遊技者に有利な特殊特典が付与され易くなるように構成すると良い。

【１４２３】

つまり、近年のパチンコ機１０では、変動表示中の第３図柄がリーチ状態となった場合に実行されるリーチ演出において、大当たり当選期待度が高いリーチ演出（高リーチ演出）が実行された場合は、大当たり当選するか否かの演出結果が表示される直前において、大当たり当選に対応する第３図柄の組合せ（「５５５」）が停止表示されるか否かを遊技者に煽るために、リーチ状態である第３図柄「５」と、その前後に表示される第３図柄「４」や「６」との何れが停止表示されるかを分かり難くする演出が実行されるように構成し、大当たり当選期待度が低いリーチ演出（低リーチ演出）が実行された場合は、遊技者に過度に大当たり当選を期待させることを抑制するために、リーチハズレ時における最終停止第３図柄を、リーチ状態である第３図柄とは大きく異ならせるように構成するものが一般的である。よって、第３図柄種別として規定される「リーチハズレ」を、「リーチハズレ（１コマズレ）」と、「リーチハズレ（それ以外）」と細分化して規定することにより、大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行されたにも関わらず、外れ当選した場合に特殊特典を付与させ易くすることができる。また、本第１１制御例では、設定されている遊技状態に関わらず、図４１４に示したボイスコマンド選択テーブル２２２ｘａを参照してボイスコマンドを決定するように構成しているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に応じて異なるボイスコマンドが決定されるようにボイスコマンド選択テーブル２２２ｘａの内容を規定しても良い。この場合、例えば、設定されている遊技状態に応じて、リーチ状態が成立する確率を異ならせているパチンコ機１０であれば、リーチ状態が成立し難い遊技状態が設定されている場合の方が、リーチ状態が成立し易い遊技状態が設定されている場合よりも、「リーチハズレ」において特殊特典が付与され易くなる

ように規定したり、設定されている遊技状態が遊技者に有利な遊技状態（例えば、確変状態）である場合には、設定されている遊技状態が遊技者に不利な遊技状態（例えば、通常状態）である場合よりも、全体的に特殊特典が付与され難くなるように規定したりしても良い。

【１４２４】

図４１４に戻り説明を続ける。第３図柄種別として「バラケ目」、即ち、リーチ状態が成立すること無く外れ当選を示すための組合せで第３図柄が停止表示された場合には、左停止図柄（図４０６（ａ）の図柄Ｄ１参照）に表示されているキャラクタ種別（図４０６（ａ）では「タコ」）に対応するボイスデータが特定され、停止表示されている第３図柄のキャラクタ種別の組合せ（図４０６（ａ）では「タコ、サメ、カメ」の組合せ）に対応させたセリフを音声出力可能な特殊特典が付与されるボイスコマンド（コマンド１５・・・）が規定されている。なお、本第１１制御例では、第３図柄種別として「バラケ目」が停止表示された場合に付与可能な特殊特典として、賑やかし用のセリフが音声出力される特殊特典と、次変動にて停止表示されるキャラクタ種別を示唆するためのセリフが音声出力される特殊特典と、を付与可能に構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面に停止表示される第３図柄が「バラケ目」が停止表示された場合であっても、その停止表示態様（左停止図柄）に対応したボイスデータを用いた音声出力や、停止表示態様の組合せに対応した会話セリフの音声出力を実行することが可能となるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、「バラケ目」に基づいて音声出力される会話セリフの一部において、次変動における停止図柄種別（停止表示される第３図柄のキャラクタ種別）を示唆するための特殊特典が付与されるため、特別図柄抽選の結果をいち早く把握しようとする遊技者に対して、音声出力される会話セリフの内容に興味を持たせることができる。さらに、本第１１制御例では、数字アイコンとキャラクタ種別とを通常とは異ならせた特殊第３図柄を表示可能に構成しているため、変動における停止図柄種別（停止表示される第３図柄のキャラクタ種別）を示唆するための特殊特典が付与された場合において、停止表示される第３図柄のキャラクタ種別に基づいて、停止表示される第３図柄の種別（数字アイコンの種別）を、予測する楽しみを提供することができる。

【１４２５】

保留アクション選択テーブル２２２ｘｂは、表示領域ＨＲ２に表示される保留図柄、即ち、獲得済みの特別図柄抽選の実行権利数を示すための表示態様を移動させる際の動作パターンを決定する際に参照されるデータテーブルであって、新たな特別図柄変動の開始に基づいて、保留図柄の表示領域をシフトさせる場合における動作態様（アクション）を決定する際に参照される（図４２７のＦ４１０１参照）。ここで、上述した第９制御例では、特別図柄抽選の実行権利を含む保留情報を、各特別図柄種別に対して最大で４個記憶（保留記憶）可能に構成し、その記憶されている保留情報の数を遊技者に示すための保留図柄を第３図柄表示装置８１の表示面に形成される表示領域ＨＲ２に表示可能に構成している。そして、新たな特別図柄抽選が実行される際には、保留記憶されている保留情報に含まれる情報に基づいて特別図柄抽選が実行されるように構成している。つまり、保留情報には、後に実行される特別図柄抽選において大当たり判定を行う際に参照される情報（取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値）が既に格納された状態で保留記憶されている。よって、上述した第９制御例では、特別図柄抽選が実行されていない保留情報（第３図柄表示装置８１の表示面に形成された表示領域ＨＲ２に表示される保留図柄に対応する保留情報）に含まれている情報を事前に判別し、大当たり当選する可能性を示唆するための保留変化演出（図３２０～図３２４参照）を実行可能に構成している。しかしながら、表示領域ＨＲ２に表示される保留図柄は、新たな特別図柄変動が実行される毎に、保留図柄の表示位置がシフトしていくため、上述した第９制御例のように保留図柄の表示位置を固定させた状態でチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を可動させる保留変化演出を実行する場合には、所定期間（１０秒）以上の変動パターンで特別図柄変動が実行される場合、即ち、所定期間（１０秒）の間、保留図柄の表示位置が変わらないという条件が成立した場合にのみ

保留変化演出が実行可能となり、その条件が成立していない場合には、保留変化演出を実行することができないという問題があった。

【１４２６】

これに対して、例えば、上述した第９制御例に用いられた保留変化演出、即ち、チェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を可動させることによって、保留変化し得る保留図柄を特定する保留変化演出を、保留図柄の表示位置がシフトする場合も継続して実行可能に構成するには、実行される特別図柄変動の変動時間に基づいて保留図柄の表示位置がシフトするタイミングを特定し、その特定したタイミングに合わせてチェンジ役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の可動位置を制御する必要があり、保留変化演出を実行するための制御処理内容が莫大になるという問題があった。また、短時間の特別図柄変動が連続して実行された場合には、保留変化演出が実行されている際中に、保留変化演出の対象となる保留図柄に対応する保留情報を用いた特別図柄抽選が実行されてしまうという問題があった。これに対して、本第１１制御例では、保留図柄の表示態様を可変させるための保留変化演出の実行条件が成立している状態であって、且つ、実行される（実行中の）特別図柄変動の変動時間として短時間（例えば、５秒）が設定される（された）場合に、保留図柄の表示位置をシフト移動させる動作の動作パターン（アクション）を異ならせる保留アクション演出を実行することにより、保留変化演出の対象となる保留図柄の大当たり当選期待度を遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、保留図柄が特定の表示位置に所定期間（例えば、１０秒）維持されない状況（特別図柄の短時間変動が実行される状況）が発生した場合であっても、遊技者に対して保留情報に対する事前判別結果を分かり易く報知することができる。

【１４２７】

さらに、本第１１制御例では、保留アクション演出として実行される保留アクションの態様と、対象となる保留情報に基づく特別図柄抽選の結果とに基づいて、パチンコ機１０に設定されている設定値を示唆可能に構成している。具体的には、大当たり当選の期待度が高い保留アクション態様（例えば、ジャンプ態様）が実行されたにも関わらず、その保留アクション演出の対象となる保留情報に基づく特別図柄抽選の結果が外れ当選である場合には、遊技者に有利となる設定値（設定「３」）が設定されている可能性が高いことを遊技者に示唆可能に構成している。このように構成することで、保留図柄の表示位置がシフト移動する場合に実行される保留アクション態様に対してより興味を持たせることができる。ここで、図４１５を参照して、保留アクション選択テーブル２２２ｘｂに規定されている内容について説明をする。図４１５は、保留アクション選択テーブル２２２ｘｂに規定されている内容を示した図である。図４１５に示した通り、保留アクション選択テーブル２２２ｘｂには、保留アクション演出の対象となる保留図柄のシフト移動時に実行されるアクション態様として複数種類のアクション態様（通常、高速、ジャンプ）が、対象保留先読み結果（対象となる保留情報に対する事前判別結果）、保留変化シナリオ設定の有無、設定値と、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値とに対応付けて規定されている。

【１４２８】

具体的には、保留アクション演出の対象となる保留図柄に対応する保留情報（入賞情報）の先読み結果（事前判別結果）が、大当たり当選であり、当該保留図柄に対して保留変化演出を実行するための情報（保留シナリオ情報）が設定されている状態で、設定値「１」が設定されている場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～５９」の範囲に対して保留アクション「ジャンプ」が、「６０～８９」の範囲に対して保留アクション「高速」が、「９０～９８」の範囲に対して保留アクション「ジャンプ」が規定されている。また、設定値「２」が設定されている場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～５９」の範囲に対して保留アクション「高速」が、「６０～８９」の範囲に対して保留アクション「ジャンプ」が、「９０～９８」の範囲に対して保留アクション「ジャンプ」が規定されている。また、設定値「３」が設定されている場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～５９」の範囲に対して保留アクション

「ジャンプ」が、「６０～８９」の範囲に対して保留アクション「高速」が、「９０～９８」の範囲に対して保留アクション「高速」が規定されている。

【１４２９】

一方、保留アクション演出の対象となる保留図柄に対応する保留情報（入賞情報）の先読み結果（事前判別結果）が、大当たり当選であり、当該保留図柄に対して保留変化演出を実行するための情報（保留シナリオ情報）が設定されていない状態で、設定値「１」が設定されている場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～５９」の範囲に対して保留アクション「通常」が、「６０～８９」の範囲に対して保留アクション「通常」が、「９０～９８」の範囲に対して保留アクション「高速」が規定されている。また、設定値「２」が設定されている場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～５９」の範囲に対して保留アクション「通常」が、「６０～８９」の範囲に対して保留アクション「通常」が、「９０～９８」の範囲に対して保留アクション「ジャンプ」が規定されている。また、設定値「３」が設定されている場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～５９」の範囲に対して保留アクション「ジャンプ」が、「６０～８９」の範囲に対して保留アクション「高速」が、「９０～９８」の範囲に対して保留アクション「通常」が規定されている。

【１４３０】

さらに、保留アクション演出の対象となる保留図柄に対応する保留情報（入賞情報）の先読み結果（事前判別結果）が、外れ当選であり、当該保留図柄に対して保留変化演出を実行するための情報（保留シナリオ情報）が設定されている状態で、設定値「１」が設定されている場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～５９」の範囲に対して保留アクション「高速」が、「６０～８９」の範囲に対して保留アクション「通常」が、「９０～９８」の範囲に対して保留アクション「通常」が規定されている。また、設定値「２」が設定されている場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～５９」の範囲に対して保留アクション「高速」が、「６０～８９」の範囲に対して保留アクション「通常」が、「９０～９８」の範囲に対して保留アクション「ジャンプ」が規定されている。また、設定値「３」が設定されている場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～５９」の範囲に対して保留アクション「高速」が、「６０～８９」の範囲に対して保留アクション「ジャンプ」が、「９０～９８」の範囲に対して保留アクション「通常」が規定されている。

【１４３１】

一方、保留アクション演出の対象となる保留図柄に対応する保留情報（入賞情報）の先読み結果（事前判別結果）が、外れ当選であり、当該保留図柄に対して保留変化演出を実行するための情報（保留シナリオ情報）が設定されていない状態で、設定値「１」が設定されている場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～５９」の範囲に対して保留アクション「通常」が、「６０～８９」の範囲に対して保留アクション「通常」が、「９０～９８」の範囲に対して保留アクション「高速」が規定されている。また、設定値「２」が設定されている場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～５９」の範囲に対して保留アクション「通常」が、「６０～８９」の範囲に対して保留アクション「高速」が、「９０～９８」の範囲に対して保留アクション「通常」が規定されている。また、設定値「３」が設定されている場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～５９」の範囲に対して保留アクション「通常」が、「６０～８９」の範囲に対して保留アクション「高速」が、「９０～９８」の範囲に対して保留アクション「ジャンプ」が規定されている。次に、図４１６を参照して、本第１１制御例における音声ランプ制御装置１１３が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図４１６は、本第１１制御例における音声ランプ制御装置１１３が有するＲＡＭ２２３の構成を示した図である。図４１６に示した通り、本第１１制御例における音声ランプ制御装置１１３が有するＲＡＭ２２３は、上述した第９制御例における音声ランプ制御装置１１３が有するＲＡＭ２２３（図３４１（ｂ）参照）に対して、設定値格納エリア２２３ｘａと、設定変更中フラグ２２３ｘｂと、ボイス固定フラグ２２３ｘｃと、を追加している点で相違

し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１４３２】

設定値格納エリア２２３ｘａは、主制御装置１１０から出力される設定値に関する情報を受信した場合に、その情報に基づいた設定値を格納するための記憶領域である。具体的には、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図４１８参照）にて設定値に関する情報を含む状態コマンドが設定され（図４１８のＳ１７５３参照）、その状態コマンドを受信した場合に、受信した状態コマンドに含まれる情報に基づいて設定値を特定し、特定した設定値を示す情報が設定値格納エリア２２３ｘａに格納される。そして、設定値格納エリア２２３ｘａに格納された情報が、設定示唆演出の演出態様を決定する際に参照される。詳細な説明は後述するが、本制御例では、設定値を変更するための設定変更操作を実行する場合に、必ずパチンコ機１０の電源を投入する動作を必要とするように構成し、且つ、設定変更操作が完了した後に、設定値に関する情報を含む状態コマンドが設定されるように構成している。さらに、パチンコ機１０に電源が投入される毎に（主制御装置１１０の立ち上げ処理（図４１８参照）が実行される毎に）、設定値に関する情報を含む状態コマンドが主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へと出力されるように構成している。このように構成することで、電源投入時という限定されたタイミングでのみ設定値に関する情報を主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へと出力するように構成したとしても、音声ランプ制御装置１１３側で現在の設定値を確実に把握させることができる。

【１４３３】

また、設定値に関する情報が出力される機会を最小限に抑えることにより、設定値に関する情報を不正に取得する行為が行われることを抑制することができる。さらに、本実施形態では、パチンコ機１０に設定される設定値を示す信号を直接外部に出力するのでは無く、設定値に関する情報を出力するように構成しているため、万が一、不正に取得されたとしても、その情報が示す設定値を特定し難くなるため、設定値に関する情報を不正に取得する行為が行われることを抑制することができる。加えて、本実施形態では、遊技状態を示すための状態コマンドの一部（例えば、状態コマンドを生成するための８ビットのうち空きビットとなり易い上位ビット）を用いて設定値に関する情報を設定するように構成しているため、設定値に関する情報を単独で出力する場合よりも、出力された情報が示す設定値を特定し難くなるため、設定値に関する情報を不正に取得する行為が行われることを抑制することができる。さらに、設定値を示す値では無く、設定値を示すための情報を、設定値格納エリア２２３ｘａに格納するように構成しているため、設定値格納エリア２２３ｘａに格納されている情報を不正に取得された場合であっても、出力された情報が示す設定値を特定し難くなるため、設定値に関する情報を不正に取得する行為が行われることを抑制することができる。なお、本制御例では、設定値に関する情報（設定値を示すための情報）を格納するための記憶領域として設定値格納エリア２２３ｘａという専用の記憶領域を設けているが、これに限ること無く、他の記憶エリアの一部（空き領域）を用いて設定値を示すための情報を記憶するように構成し、設定値に関する情報（設定値を示すための情報）が格納されている記憶領域を示すアドレスを特定の領域に記憶させるように構成しても良く、この場合、定期的、或いは不規則に設定値に関する情報（設定値を示すための情報）を記憶する領域を変更させるように構成すると良い。

【１４３４】

また、設定値に関する情報（設定値を示すための情報）を記憶する記憶領域の仕様に対応させて予め定められた規則に従って設定値に関する情報を加工するように構成すると良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に記憶されている情報に基づいて設定値を不正に取得されてしまう事態が発生し難くすることができる。設定変更中フラグ２２３ｘｂは、現在が設定変更中であることを示すためのフラグであって、設定変更中であることを示す変更中コマンドが主制御装置１１０から出力された場合に、オンに設定される（図４２１のＦ２０７２参照）。そして、設定変更が完了したことを示す変更完了コマンドを受信したと判別した場合にオフに設定される（図４２１のＦ

２０７４参照）。この設定変更中フラグ２２３ｘｂを設けることにより、主制御装置１１０にて実行される設定変更操作の操作状況を音声ランプ制御装置１１３側で把握することが可能となるため、設定変更操作が完了するまでの間実行される待機処理（図４２１のＦ２０５１参照）の処理を設定変更操作の操作状況に応じて切り替えることができる。よって、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。ボイス固定フラグ２２３ｘｃは、音声出力されるボイスデータが変更されない期間を示すためのフラグであって、音声出力されるボイスデータが変更されない期間が設定された場合にオンに設定されるものである。本第１１制御例では、第３図柄が停止表示された場合に、その停止表示されている第３図柄に付されているキャラクタ種別に対応するボイスデータを用いてパチンコ機１０から出力される音声の種別を決定可能に構成している。そして、大当たり当選したことを示すための第３図柄が停止表示された場合には、次に大当たり当選するまでの間、大当たり当選したことを示すための第３図柄に付されたキャラクタ種別に対応するボイスデータを用いた音声出力を継続して実行可能に構成している。

【１４３５】

ボイス固定フラグ２２３ｘｃは、第３図柄を停止表示させるための停止コマンドを受信した場合に実行される停止コマンド処理（図４２５のＦ２２７３参照）において、停止表示させる第３図柄が大当たり当選を示す第３図柄（大当たり当選変動に対応する第３図柄）であると判別した場合にオンに設定され（図４２５のＦ２６７５）、その設定状況が停止コマンドを受信する毎に判別される（図４２５のＦ２６７１参照）。ここで、ボイス固定フラグ２２３ｘｃがオンに設定されていると判別された場合は（図４２５のＦ２６７１：Ｙｅｓ）、今回の第３図柄停止表示に対して新たなボイスコマンドを特定するための処理がスキップされる。そして、大当たり当選変動に対応する停止種別を設定する際にオフに設定される（図４２４のＦ４００３参照）。なお、詳細な説明は省略するが、本第１１制御例では、遊技者が操作手段（演出ボタン２２）を操作することにより、オンに設定されているボイス固定フラグ２２３ｘｃをオフに設定することが可能に構成している。このように構成することで、遊技者が意図しないキャラクタ種別が付された第３図柄で大当たり当選した場合に、長時間の間、意図しないキャラクタ種別に対応したボイスデータを用いた音声出力が継続してしまうことを抑制することができる。次に、図４１７を参照して、本第１１制御例における音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１に設けられたＲＯＭ３０２の構成について説明する。図４１７（ａ）は、ＲＯＭ３０２の構成を示したブロック図である。図４１７（ａ）に示した通り、ＲＯＭ３０２には、音声ファイル記憶エリア３０２ｘａが少なくとも設けられている。音声ファイル記憶エリア３０２ｘａには、パチンコ機１０で実行される各種演出において楽曲や効果音等を出力するために用いる音声ファイル（音声データ）に加え、キャラクタ種別に対応するボイスデータが記憶されている記憶領域である。各種演出の実行が音声ランプ制御装置１１３により通知された場合には、この音声ファイル記憶エリア３０２ｘａから演出に対応する音声ファイルが読み出され、音声合成部３０６の対応するチャンネルに出力される。

【１４３６】

また、ボイスデータの種別を示すための音声用ボイスコマンドが音声ランプ制御装置１１３により通知された場合には、この音声ファイル記憶エリア３０２ｘａから、ボイスコマンドに対応するボイスデータが読み出され、音声合成部３０６の対応するチャンネルに出力される。さらに、音声ファイル記憶エリア３０２ｘａには、音声用ボイスコマンドが音声ランプ制御装置１１３により通知された場合において出力される専用の音声ファイルが記憶されており、ボイスデータの種別を示すための音声用ボイスコマンドが音声ランプ制御装置１１３により通知された場合には、この音声ファイル記憶エリア３０２ｘａから、ボイスコマンドに対応する専用の音声ファイルが読み出され、音声合成部３０６の対応するチャンネルに出力される。次に、図４１７（ｂ）を参照して、音出力装置１３２に設けられたＲＡＭ３０３の構成について説明する。図４１７（ｂ）は、ＲＡＭ３０３の構成を示したブロック図である。図４１７（ｂ）に示した通り、ＲＡＭ３０３は、コマンド記

憶領域３０３ｘａと、選択中ボイス格納エリア３０３ｘｂと、が少なくとも設けられている。コマンド記憶領域３０３ａは、音声ランプ制御装置１１３から音声出力装置２２６へ出力された各種コマンドがそのコマンドに対する処理が実行されるまで一時的に記憶され領域である。詳細には、リングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声出力装置２２６のコマンド判定処理（図４２９のＦ６００２参照）が実行されると、コマンド記憶領域３０３ａに記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【１４３７】

選択中ボイス格納エリア３０３ｘｂは、音声ランプ制御装置１１３から通知された音声用ボイスコマンドに対応して、音声ファイル記憶エリア３０２ｘａから読み出されたボイスデータの種別を記憶するための記憶領域である。音声ランプ制御装置１１３から音声用ボイスコマンドが出力された場合には、音声ファイル記憶エリア３０２ｘａから受信した音声用ボイスコマンドに対応するボイスデータの種別が記憶され、その後、音声出力装置２２６にて新たな音声を出力する処理を実行する際には、選択中ボイス格納エリア３０３ｘｂに格納されているボイスデータの種別を示す情報に基づいて出力させる音声のボイスデータが形成される。

【１４３８】

＜第１１制御例における主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図４１８を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図４１８は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｆ１７０１）。初期設定処理（Ｆ１７０１）では、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（Ｆ１７０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｆ１７０３）。次に、設定キー１１０ｂがオン位置に配置されているか否かを判別する（Ｆ１７５１）。Ｆ１７５１の処理において、設定キー１１０ｂがオン位置に配置されていると判別した場合は（Ｆ１７５１：Ｙｅｓ）、設定変更状態、若しくは設定確認状態に設定されていることを意味するため、これらの状態に対応する制御を行うための設定値制御処理を実行し（Ｆ１７５２）、後述するＦ１７１０の処理へ移行する。この設定値制御処理（Ｆ１７５２）の詳細については、図４１９を参照して後述する。一方、Ｆ１７５１の処理において、設定キー１１０ｂがオン位置ではないと判別した場合には（Ｆ１７５１：Ｎｏ）、Ｆ１７０４の処理に移行する。Ｆ１７０４の処理では、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図４０４参照）がオンされているか否かを判別し（Ｆ１７０４）、オンされていれば（Ｆ１７０４：Ｙｅｓ）、処理をＦ１７１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｆ１７０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｆ１７０５）、電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｆ１７０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＦ１７１２へ移行する。

【１４３９】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｆ１７０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｆ１７０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｆ１７０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＦ１７１２へ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断す

るようにしても良い。Ｆ１７１２の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｆ１７１２）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｆ１７１３，Ｆ１７１４）を実行する。上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｆ１７１３，Ｆ１７１４）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｆ１７１３，Ｆ１７１４）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｆ１７１３，Ｆ１７１４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｆ１７１３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｆ１７１４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｆ１７１０の処理へ移行する。

【１４４０】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｆ１７０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｆ１７０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｆ１７０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｆ１７０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｆ１７０９）、Ｆ１７１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。Ｆ１７１０の処理では、演出許可を示す初期化コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信し、音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４に対して各種演出の実行を許可する。次いで、現在の遊技状態を示す情報と、現在の設定値に関する情報と、を含む状態コマンドを設定し（Ｆ１７５３）、割込み許可を設定し（Ｆ１７１２）、メイン処理に移行する。次に、図４１９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理（図４１８参照）の中の一処理である設定値制御処理（Ｆ１７５２）の内容について説明をする。図４１９は、設定値制御処理（Ｆ１７５２）の詳細な内容を示したフローチャートである。

【１４４１】

図４１９に示した通り、設定値制御処理（Ｆ１７５２）では、まず、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図４０４参照）がオンされているか否かを判別し（Ｆ１９０１）、オンされていれば（Ｆ１９０１：Ｙｅｓ）、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｆ１９０２）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｆ１９０３、Ｆ１９０４）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｆ１９０３、Ｆ１９０４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域をクリアし（Ｆ１９０３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｆ１９０４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、設定変更中を示す変更中コマンドを送信し（Ｆ１９０５）、処理をＦ１９０６へと移行する。Ｆ１９０６の処理では、設定スイッチ１１０ｃがオンさたか（押下されたか）否かを判別する（Ｆ１９０６）。Ｆ１９０６の処理において、設定スイッチ１１０ｃがオンされた（押下された）と判別した場合は（Ｆ１９０６：Ｙｅｓ）、設定値格納エリア２０３ｘａのデータを１加算することにより更新し（Ｆ１９０７）、Ｆ１９０８の処理へ移行する。一方、Ｆ１９０６の処理において、設定スイッチがオフであると判別した場合は（Ｆ１９０６：Ｎｏ）、Ｆ１９０７の処理をスキップし、Ｆ１９０８の処理へ移行する。Ｆ１９０８の処理では、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されているか否かを判別し（Ｆ１９０８）。

設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されていると判別した場合は（Ｆ１９０８：Ｙｅｓ）、設定変更完了を示す変更完了コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し（Ｆ１９０９）、本処理を終了する。即ち、設定変更状態を終了して、立ち上げ処理（図４１８参照）へと戻る。これにより、通常の遊技が可能な遊技可能状態に移行させることができる。

【１４４２】

一方、Ｆ１９０８の処理において、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されていないと判別した場合は（Ｆ１９０８：Ｎｏ）、Ｆ１９０６の処理へと戻る。つまり、Ｆ１９０８の処理において設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されたと判別されるまで、Ｆ１９０６～Ｆ１９０８の各処理が繰り返される。また、Ｆ１９０１の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていないと判別した場合は（Ｆ１９０１：Ｎｏ）、まず、払出制御装置１１１へ払出復帰コマンドを送信し（Ｆ１９１０）、次いで、設定値格納エリア２０３ｘａのデータを読み出す（Ｆ１９１１）。Ｆ１９１１の処理が終了すると、次に、読み出したデータに対応する設定値を設定値表示装置１１０ａに表示させ（Ｆ１９１２）、設定確認状態を示す状態コマンドを設定して（Ｆ１９１３）、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されているか否かを判別する（Ｆ１９１４）。Ｆ１９１４の処理において、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されていると判別した場合には（Ｆ１９１４：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。つまり、遊技可能状態に移行させる。一方、Ｆ１９１４の処理において、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されていないと判別した場合は（Ｆ１９１４：Ｎｏ）、Ｆ１９１４の処理を繰り返し実行する。つまり、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されるまで、設定確認状態を継続させる。この設定値制御処理（Ｆ１７５２：図４１９参照）を実行することにより、設定変更状態において設定スイッチ１１０ｃに対する操作に応じて設定値を可変させることができる。また、設定確認状態において、設定スイッチ１１０ｂがオフ位置に配置されるまで、設定値表示装置１１０ａに対して設定値を表示させ続けることができる。

【１４４３】

＜第１１制御例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図４２０から図４２７を参照して、本第１１制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第１１制御例では、上述した第９制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理の内容に対して、立ち上げ処理（図３６４参照）に代えて立ち上げ処理（図４２０参照）を実行する点、コマンド判定処理（図３６６のＦ２１１２参照）に代えて、コマンド判定処理（図４２２のＦ２１７２参照）を実行する点、状態コマンド受信処理（図３６７のＦ２２０２参照）に代えて状態コマンド受信処理（図４２３のＦ２２７１参照）を、実行する点と、主制御装置１１０から停止種別コマンドを受信した場合に停止図柄種別設定処理（図４２４のＦ２２７２参照）を実行する点と、で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。まず、図４２０を参照して、立ち上げ処理の処理内容について説明をする。図４２０は立ち上げ処理の処理内容を示したフローチャートである。図４２０に示した通り、立ち上げ処理は、上述した第９制御例にて実行される立ち上げ処理（図３６４参照）に対して、ＲＡＭの初期値設定を実行するＦ２０１０の処理を実行する前に待機処理（Ｆ２０５１）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。ここで、立ち上げ処理（図４２０参照）にて実行される待機処理（Ｆ２０５１）の処理内容について、図４２１を参照して説明をする。図４２１は、待機処理（Ｆ２０５１）の処理内容を示したフローチャートである。この待機処理（Ｆ２０５１）では、設定変更操作が実行されている場合において、設定変更操作が完了するまでの間、音声ランプ制御装置１１３による立ち上げ処理の進行を待機させるための処理が実行される。

【１４４４】

待機処理（Ｆ２０５１）が実行されると、まず、変更中コマンドを受信したかを判別し（Ｆ２０７１）、受信したと判別した場合は（Ｆ２０７１：Ｙｅｓ）、設定変更中フラグ

２２３ｘｂをオンに設定し（Ｆ２０７２）、次いで、変更完了コマンドを受信したかを判別する（Ｆ２０７３）。Ｆ２０７３の処理において、変更完了コマンドを受信したと判別した場合、即ち、設定変更操作が完了したことを示すコマンドを受信したと判別した場合は（Ｆ２０７３：Ｙｅｓ）、設定変更中フラグ２２３ｘｂをオフに設定し（Ｆ２０７４）、立ち上げ処理へ移行する。一方で、Ｆ２０７３の処理において変更完了コマンドを受信していないと判別した場合、即ち、設定変更操作が完了したことを示すコマンドを受信していない場合は（Ｆ２０７３：Ｎｏ）、変更完了コマンドを受信するまで、Ｆ２０７３の処理をループさせる。このように構成することで、設定変更操作中に音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理（図４２０参照）が終了してしまうことを抑制することができる。また、Ｆ２０７１の処理において、変更中コマンドを受信していないと判別した場合、即ち、設定変更操作が実行されていない場合は（Ｆ２０７１）、Ｆ２０７２～Ｆ２０７４の処理をスキップして、立ち上げ処理へ移行する。このように構成することで、パチンコ機１０の電源投入時に設定変更操作を実行していない場合は、無用に音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理を待機させることが無くなるため、パチンコ機１０の電源投入時に実行される各種処理（各制御装置における立ち上げ処理）を迅速に完了させ易くすることができる。

【１４４５】

次に、図４２２を参照して、本第１１制御例におけるコマンド判定処理（Ｆ２１７２）の処理内容について説明をする。図４２２は、コマンド判定処理（Ｆ２１７２）の処理内容を示したフローチャートである。図４２２に示した通り、コマンド判定処理（Ｆ２１７２）は、上述した第９制御例におけるコマンド判定処理（図３６６のＦ２１１２参照）に対して、状態コマンドを受信した場合に実行される処理を、状態コマンド受信処理（図３６７のＦ２２０２参照）から状態コマンド受信処理（図４２３のＦ２２７１）に変更した点と、停止種別コマンドを受信した場合に、停止図柄種別決定処理（図４２４のＦ２２７２参照）を実行する点と、停止コマンドを受信した場合に実行される処理を、停止コマンド処理（図３７２のＦ２２１４参照）から停止コマンド処理（図４２５のＦ２２７３参照）に変更した点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。次に、図４２３を参照して、状態コマンド受信処理（Ｆ２２７１）の処理内容について説明をする。図４２３は、状態コマンド受信処理（Ｆ２２７１）の処理内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｆ２２７１）は、上述した第９制御例におけるコマンド判定処理（図３６６のＦ２１１２参照）に対して、設定値情報を受信したと判別した場合に実行される処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。コマンド判定処理（図３６６のＦ２１１２参照）が実行されると、まず、設定値情報を受信したかを判別し（Ｆ２３７１）、設定値情報を受信したと判別した場合に（Ｆ２３７１：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに含まれる設定値情報を設定値格納エリア２２３ｘａに格納し（Ｆ２３７２）、Ｆ２３０１の処理へ移行する。Ｆ２３７１の処理において、設定値情報を受信していないと判別した場合（Ｆ２３７１：Ｎｏ）、或いは、Ｆ２３７２の処理を終えると、上述した第９制御例におけるコマンド判定処理（図３６６のＦ２１１２参照）と同一のＦ２３０１～Ｆ２３１２の処理を実行し、本処理を終了する。

【１４４６】

上述した通り、Ｆ２３７２の処理によって、設定値情報を設定値格納エリア２２３ｘａに格納することで、設定されている設定値を示唆するための設定示唆演出を設定する際に、現在設定されている設定値に基づく演出態様を確実に設定することができる。次に、図４２４を参照して、停止図柄種別設定処理（Ｆ２２７２）の処理内容について説明をする。図４２４は、停止図柄種別設定処理（Ｆ２２７２）の処理内容を示したフローチャートである。この停止図柄種別設定処理（Ｆ２２７２）では、主制御装置１１０から受信した停止種別コマンド（大当たり、リーチ外れ、バラケ目）に基づいて、今回停止表示させる第３図柄の種別を設定するための処理が実行される。停止図柄種別設定処理（Ｆ２２７２

）が実行されると、まず、停止種別選択フラグをオンに設定し（Ｆ４００１）、今回の停止図柄種別が「大当たり」であるかを判別し（Ｆ４００２）、「大当たり」であると判別した場合は（Ｆ４００２：Ｙｅｓ）、ボイス固定フラグ２２３ｘｃをオンに設定する。つまり、大当たり当選時に付与される特典を設定する（Ｆ４００３）。次に、大当たり種別が「大当たりＡ」、即ち、遊技者に有利となる大当たりであるかを判別し（Ｆ４００４）、「大当たりＡ」であると判別した場合は（Ｆ４００４；Ｙｅｓ）、第３図柄の種別を決定する抽選によって、奇数の数字を示す数字アイコンが付された第３図柄（奇数当たり図柄）を決定し、決定した第３図柄種別に対応する停止種別を設定し（Ｆ４００５）、その後、Ｆ４０１０の処理へ移行する。一方、Ｆ４００４の処理において、大当たり種別が「大当たりＡ」では無いと判別した場合は（Ｆ４００４：Ｎｏ）、第３図柄の種別を決定する抽選によって、偶数の数字を示す数字アイコンが付された第３図柄（偶数当たり図柄）を決定し、決定した第３図柄種別に対応する停止種別を設定し（Ｆ４００５）、その後、Ｆ４０１０の処理へ移行する。

【１４４７】

また、Ｆ４００２の処理において、今回の停止図柄種別が「大当たり」では無いと判別した場合は（Ｆ４００２：Ｎｏ）、受信した停止種別が「リーチ外れ」であるかを判別し（Ｆ４００７）、「リーチ外れ」であると判別した場合は（Ｆ４００７：Ｙｅｓ）、第３図柄の種別を決定する抽選によって、リーチハズレに対応する停止種別を設定し（Ｆ４００８）、その後、Ｆ４０１０の処理へ移行する。Ｆ４００７の処理において「リーチ外れ」ではないと判別した場合は（Ｆ４００７：Ｎｏ）、変動種別に対応したはずれ図柄の停止種別を設定し（Ｆ４００９）、Ｆ４０１０の処理へ移行する。つまり、本第１１制御例では、「大当たりＡ」に当選した場合のみ、奇数図柄が付された第３図柄が大当たり当選を示すための表示態様で停止表示されるように構成している。よって、第３図柄に付される複数の数字（数字アイコン）は、大当たり当選時における大当たり種別を示唆可能な識別情報となる。そして、偶数の数字が付された第３図柄よりも、奇数の数字が付された第３図柄の方が、遊技者に有利となる大当たり当選に対応づけられていることから、遊技者に有利な第３図柄となる。Ｆ４０１０の処理では、キャラ変更抽選が実行され（Ｆ４０１０）、次に、キャラ変更抽選に当選したかを判別し（Ｆ４０１１）、当選したと判別した場合は（Ｆ４０１１：Ｙｅｓ）、当選内容に対応させた特殊第３図柄の表示を決定し（Ｆ４０１２）、決定した内容に対応する表示用コマンドを設定し（Ｆ４０１３）、本処理を終了する。一方、Ｆ４０１１の処理において、当選していないと判別した場合は（Ｆ４０１１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１４４８】

なお、本第１１制御例では、特殊第３図柄（基本第３図柄に対して、数字アイコンの種別と、キャラクタ種別とを異ならせて表示される第３図柄）の表示決定を、抽選によって実行するように構成しているが、これに限ること無く、遊技者が任意に選択可能に構成しても良い。この場合、特殊第３図柄の表示決定の有無を遊技者に選択可能に構成しても良いし、特殊第３図柄の組合せ（特定の数字アイコンに対して付されるキャラクタ種別の決定や、特定のキャラクタ種別に対して付される数字アイコン種別の決定）も遊技者が選択可能に構成しても良い。さらに、遊技者が特殊第３図柄の組合せを選択（決定）可能に構成する場合には、遊技者が選択（決定）した特殊第３図柄の表示態様を、変動表示される第３図柄とは別に表示可能に構成し、遊技者が任意に特殊第３図柄の表示態様を確認できるように構成すると良い。次に、図４２５を参照して、停止コマンド処理（Ｆ２２７３）の処理内容について説明をする。図４２５は、停止コマンド処理（Ｆ２２７３）の処理内容を示したフローチャートである。図４２５に示した通り、停止コマンド処理（Ｆ２２７３）は、上述した第９制御例における停止コマンド処理（図３７２のＦ２２１４参照）に対して、ボイスデータの設定に関する処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１４４９】

停止コマンド処理（Ｆ２２７３）が実行されると、まず、上述した第９制御例の停止コ

マンド処理（図３７２のＦ２２１４参照）と同一のＦ２６５１～Ｆ２６５６の処理を実行する。そして、Ｆ２６５６の処理を終えると、ボイス固定フラグ２２３ｘｃがオンに設定されているかを判別し（Ｆ２６７１）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｆ２６７１：Ｎｏ）、ボイスコマンド選択テーブル２２２ｘａを参照してボイスコマンドを決定し（Ｆ２６７２）、決定したボイスコマンドを示すための音声用ボイスコマンドを設定し（Ｆ２６７３）、Ｆ２６７４の処理へ移行する。一方、Ｆ２６７１の処理において、ボイス固定フラグ２２３ｘｃがオンに設定されていると判別した場合は（Ｆ２６７１：Ｙｅｓ）、今回の停止表示に基づいて新たなボイスデータを決定する必要が無いため、Ｆ２６７２，Ｆ２６７３の処理をスキップしてＦ２６７４の処理へ移行する。Ｆ２６７４の処理では、今回停止表示される第３図柄が大当たり停止であるか（大当たり当選した特別図柄に対応する第３図柄停止であるか）を判別し（Ｆ２６７４）、大当たり当選であると判別した場合は（Ｆ２６７４：Ｙｅｓ）、ボイス固定フラグ２２３ｘｃをオンに設定し（Ｆ２６７５）、Ｆ２６５７の処理を実行し、本処理を終了する。Ｆ２６７４の処理において大当たり当選では無いと判別した場合は（Ｆ２６７４：Ｎｏ）、Ｆ２６７５の処理をスキップしてＦ２６５７の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図４２６を参照して、変動開始時保留演出実行処理（Ｆ３１７９）の処理内容について説明をする。図４２６は、変動開始時保留演出実行処理（Ｆ３１７９）の処理内容を示したフローチャートである。図４２６に示した通り、変動開始時保留演出実行処理（Ｆ３１７９）は、上述した第９制御例における変動開始時保留演出実行処理（Ｆ３１０９）に対して、変動時間が１０秒未満であると判別した場合（Ｆ３２０３：Ｎｏ）において保留アクション決定処理（Ｆ３２７１）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１４５０】

ここで、図４２７を参照して、保留アクション決定処理（Ｆ３２７１）の処理内容について説明をする。図４２７は、保留アクション決定処理（Ｆ３２７１）の処理内容を示したフローチャートである。この保留アクション決定処理（Ｆ３２７１）では、実行される特別図柄変動の変動時間が短く（１０秒未満）、保留図柄を同一の表示領域に維持させた状態で保留変化演出（第９制御例参照）を実行することが困難な場合において、シフト時チャンス演出を設定するための処理が行われる。図４２７に示した通り、保留アクション決定処理（Ｆ３２７１）が実行されると、まず、保留アクション選択テーブル２２２ｘｂを参照して保留アクションを決定し（Ｆ４１０１）、決定した保留アクションに対応する演出態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｆ４１０２）、本処理を終了する。

【１４５１】

＜音声出力装置２２６における制御処理について＞

次に、図４２８から図４３０を参照して、本第１１制御例における音声出力装置２２６にて実行される制御処理の内容について説明をする。まず、図４２８（ａ）を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるメイン処理について説明する。図４２８（ａ）は、このメイン処理の内容を示したフローチャートである。この音声出力装置２２６のメイン処理が実行されると、まず、コマンド判定処理（Ｆ６００２）の中で合成音声データを所定期間（０．１秒間）サンプリングすることで得られた平均の振幅に基づいて生成される合成音声コマンドを音声ランプ制御装置１１３に対して送信するためのコマンド出力処理を実行する（Ｆ６００１）。次に、音声ランプ制御装置１１３や、ＡＤＣ３０９から受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を実行する（Ｆ６００２）。このコマンド判定処理（Ｆ６００２）の詳細については、図４２９を参照して後述する。Ｆ６００２の処理後、演出に応じた音声データ（音声ファイル）を再生する音声設定処理を実行する（Ｆ６００３）。この音声設定処理（Ｆ６００３）の詳細については、図４３０を参照して後述する。Ｆ６００３の処理が終わると、ワークＲＡＭ３０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｆ６００４）。Ｆ６００４の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｆ６００４：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｆ６００６）、電源断処理を実行する（Ｆ６００７）。電源

断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｆ６００８）、その後、処理を無限ループする。一方、Ｆ６００４の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｆ６００４：Ｎｏ）、ＲＡＭ３０３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ３０３が破壊されているか否かが判別され（Ｆ６００５）、ＲＡＭ３０３が破壊されていなければ（Ｆ６００５：Ｎｏ）、Ｆ６００１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ３０３が破壊されていれば（Ｆ６００５：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【１４５２】

次に、図４２８（ｂ）を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるコマンド割込処理について説明する。図４２８（ｂ）は、このコマンド割込処理の内容を示したフローチャートである。このコマンド割込処理（図４２８（ｂ）参照）は、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信する毎に実行する処理である。このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ＲＡＭ３０３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｆ６５０１）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。次に、図４２９を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるメイン処理（図４２８参照）内の一処理であるコマンド判定処理（Ｆ６００２）について説明する。図４２９は、このコマンド判定処理（Ｆ６００２）の内容を示したフローチャートである。コマンド判定処理（Ｆ６００２）では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｆ６１０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｆ６１０１：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してメイン処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｆ６１０１：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを示す新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｆ６１０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｆ６１０３）。そして、未処理のコマンドの中に、まず、音声用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する（Ｆ６１０４）。この音声用変動パターンコマンドは、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図３７５のＦ２１１３参照）の中で、変動パターンの詳細な表示態様を選択したタイミング（図３７５のＦ２９１０参照）で、あわせて、その表示態様に対応して再生すべき音声の種別および出力タイミングを通知するために設定される。

【１４５３】

Ｆ６１０４の処理において、未処理のコマンドの中に音声用変動パターンコマンドがあると判別されると（Ｆ６１０４：Ｙｅｓ）、通知された変動パターンコマンドの実行中に用いる楽曲、効果音を特定し（Ｆ６１０５）、特定した楽曲、効果音の出力チャンネル、出力タイミングを設定して（Ｆ６１０６）、Ｆ６１０１の処理へ戻る。Ｆ６１０４の処理において、音声用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｆ６１０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、ボイスコマンド（音声用ボイスコマンド）があるか否かを判別する（Ｆ６１０７）。この音声用ボイスコマンドは、音声ランプ制御装置１１３の停止コマンド処理（図４２５参照）の中で、停止表示された第３図柄に付されているキャラクタ種別に基づくボイスデータを決定する処理（図４２５のＦ２６７２参照）に応じて生成され、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図３６５参照）のコマンド出力処理（Ｆ２１０２）によって音声出力装置２２６に対して出力される。Ｆ６１０７の処理において、未処理のコマンドの中に音声用ボイスコマンドがあると判別した場合は（Ｆ６１０７：Ｙｅｓ）、通知されたボイス種別に対応するボイスデータを特定（取得）し（Ｆ６１０８）、特定したボイスデータを選択中ボイス格納エリア３０３ｘｂに格納し（Ｆ６１０９）、今回受信した音声用ボイスコマンドに特殊特典を付与するための情報が含まれているかを判別する（Ｆ６１１０）。特殊特典ありと判別した場合は（Ｆ６１１０：Ｙｅｓ）、対応する特典音声を音声ファイル記憶エリア３０２ｘａから読み出し、特典音声の出力タイミングを設定し（Ｆ６１１１）、Ｓ６１０１の処理へ戻る。次に、図４３０を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるメイン処理（図４２８参照）内

の一処理である音声設定処理（Ｆ６００３）の詳細について説明する。図４３０は、この音声設定処理（Ｆ６００３）の内容を示したフローチャートである。

【１４５４】

音声設定処理（Ｆ６００３）では、まず、楽曲の出力（再生）タイミングであるか判別する（Ｆ６２０１）。Ｆ６２０１の処理において、楽曲の出力タイミングであると判別した場合は（Ｆ６２０１：Ｙｅｓ）、今回の楽曲に対応する音声ファイルを読み出し（Ｆ６２０２）、読み出した音声ファイルを、対応するチャンネルに出力し（Ｆ６２０３）、楽曲出力中フラグをオンに設定して（Ｆ６２０４）、Ｆ６２０５の処理へ移行する。なお、音声ファイルを出力するチャンネルは、ファイル毎に予め定められており、例えば、変動演出に用いる楽曲の音声ファイルは、チャンネル１に対して出力することが予め設定されている。一方、Ｆ６２０１の処理において、楽曲の出力タイミングでないと判別した場合は（Ｆ６２０１：Ｎｏ）、Ｆ６２０２からＦ６２０４の処理をスキップして、Ｆ６２０５の処理へ移行する。Ｆ６２０５の処理では、効果音の出力タイミングであるか否かを判別する（Ｆ６２０５）。効果音の出力タイミングでなければ（Ｆ６２０５：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、効果音の出力タイミングであれば（Ｆ６２０５：Ｙｅｓ）、今回の効果音に対応する音声ファイルを読み出し（Ｆ６２０６）、読み出した音声ファイルを対応するチャンネルに出力して（Ｆ６２０７）、特典音声の出力タイミングであるか判別する（Ｆ６２０８）。Ｆ６２０８の処理において、特典音声の出力タイミングでは無いと判別した場合は（Ｆ６２０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｆ６２０８の処理において、特典音声の出力タイミングであると判別した場合は（Ｆ６２０８：Ｙｅｓ）、今回の特典音声に対応する音声ファイルを読み出し（Ｆ６２０９）、読み出した音声ファイルを対応するチャンネルに出力し（Ｆ６２１０）、本処理を終了する。

【１４５５】

＜第１２制御例＞

次に、図４３１から図４４２を参照して、第１２制御例について説明をする。従来より、複数（３個）の第３図柄を特定の組合せ（同一図柄）で停止表示させることで大当たり当選したことを示す変動演出であって、複数の第３図柄の一部（例えば、３個の第３図柄のうち２個）が大当たり当選を示す特定の組合せの一部を示す態様で停止表示され、残りの第３図柄（例えば、３個の第３図柄のうち残りの１個）を変動表示されている状態（所謂、リーチ状態）にて、残りの第３図柄が何れの態様で停止表示されるかを遊技者に煽るための変動演出（リーチ変動演出）を実行するものが知られている。そして、リーチ変動演出として、停止表示され得る第３図柄の種別数を変動表示される第３図柄の種別数よりも限定した範囲で遊技者に対して報知し、その報知された第３図柄種別の中から１の第３図柄を停止表示させるリーチ変動演出を実行するものがある。このように構成することで、リーチ変動演出中において変動表示されている第３図柄（最終停止図柄）が停止表示されるよりも前に、停止表示される第３図柄の種別を遊技者に予測させ易くすることができるため、例えば、報知された内容が、大当たり当選したことを示す組合せで最終停止図柄が停止表示される可能性が高いことを示すものであった場合（最終停止図柄として停止表示され得る第３図柄の種別として報知された第３図柄種別のうち、大当たり当選を示す第３図柄種別の占有率が高い場合）には、大当たり当選への期待感を高めながら遊技者にリーチ変動演出を注視させることができ、演出効果を高めることができるものであった。

【１４５６】

加えて、リーチ変動演出中に停止表示され得る第３図柄の種別数を変動表示される第３図柄の種別が同一の態様が複数報知されるように構成しているものも知られている。具体的には、例えば、「１１１」の組合せで第３図柄が停止表示した場合に大当たり当選を示すものであって、２個の第３図柄が「１１」で停止表示されている状態で残り１個の第３図柄（最終停止図柄）が変動表示されているリーチ状態において、最終停止図柄の停止表示態様候補として、大当たり当選を示す「１」が２個、外れ当選を示す「２」が３個の計５個の候補を最終停止図柄が停止表示されるよりも前に報知可能なものが知られている。このように構成することで、最終停止図柄の停止表示態様候補全体に対して、当たり当選

を示す停止表示態様が占める割合を容易に異ならせることができるため、実行中の変動演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果であるか、外れ当選を示す演出結果であるかを遊技者に対して事前に予測させ易くすることができるものであった。しかしながら、上述したリーチ変動演出では、演出結果が大当たり当選を示す演出結果となる場合には、事前に報知される最終停止図柄の停止表示態様として、大当たり当選を示す停止表示態様が占める割合を高くすることで、遊技者の大当たり当選への期待度を徐々に高める演出を提供することができる一方で、演出結果が大当たり当選では無い場合には、事前に報知される最終停止図柄の停止表示態様として、大当たり当選を示す停止表示態様が占める割合が低くなってしまい、リーチ変動演出の演出結果が停止表示（最終停止図柄が停止表示）されるよりも前に遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。これに対して、本第１２制御例では、特定のリーチ状態において、最終停止図柄の停止表示態様候補を報知した後に、リーチ状態として表示されている第３図柄の種別を可変可能に構成している。具体的には、「２２」のリーチ状態中に報知される最終停止図柄の停止表示態様候補として「１，１，１，２，２」が報知された後に、リーチ状態の態様を「２２」から「１１」へと切り替え可能に構成している。

【１４５７】

つまり、特定のリーチ状態では外れ当選を示す最終停止図柄の停止表示態様が、当たり当選を示す最終停止図柄の停止表示態様となるようにリーチ状態中の第３図柄種別を異ならせるように構成している。このように構成することで、最終停止図柄の停止表示態様候補が報知された時点で当たり当選を示す停止表示態様が占める割合が低い場合であっても、リーチ状態の第３図柄種別が切り替わり、当たり当選を示す停止表示態様が占める割合が増加する可能性を残すことが可能となるため、遊技者に対して最後まで飽きること無くリーチ変動演出を実行させることができる。さらに、本第１２制御例では、特定のリーチ状態において、最終停止図柄の停止表示態様候補を報知した後に、リーチ状態として表示されている第３図柄の種別を増加可能に構成している。具体的には、「２２」のリーチ状態中に報知される最終停止図柄の停止表示態様候補として「１，１，１，２，３」が報知された後に、リーチ状態の態様を「２２」（シングルリーチ）から「１１」と「２２」（ダブルリーチ）へと切り替え可能に構成している。このように構成することで、最終停止図柄の停止表示態様候補が報知された時点で当たり当選を示す停止表示態様が占める割合が低い場合であっても、リーチ状態となる第３図柄種別数を増加させ、当たり当選を示す停止表示態様が占める割合が増加する可能性を残すことが可能となるため、遊技者に対して最後まで飽きること無くリーチ変動演出を実行させることができる。なお、変動表示されている全ての第３図柄の種別を最終停止図柄の停止表示態様へと切り替える構成を用いても良く、この場合、変動表示されている全ての第３図柄の種別を最終停止図柄の停止表示態様へと切り替える構成は、所定条件が成立した場合に通常とは異なる演出態様が表示される構成と言える。

【１４５８】

従来より、特別図柄抽選の抽選結果を示すための識別情報（特別図柄）が変動表示されている期間中に、液晶ディスプレイで構成された表示画面（第３図柄表示装置）にて、特別図柄に対応させた第３図柄を変動表示させる変動演出を実行するパチンコ機１０がある。この従来型のパチンコ機１０では、実行される変動演出の内容によって特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な抽選結果（大当たり当選）であるか、遊技者に不利な抽選結果（外れ当選）であるかを、抽選結果が報知されるよりも前に遊技者に予測させるものが一般的であり、対応する特別図柄抽選の結果に基づいて異なる演出態様の変動演出を実行可能にすることで、大当たり当選している場合の方が、大当たり当選していない場合（外れ当選している場合）よりも実行され易い変動演出（有利変動演出）と、大当たり当選している場合よりも、大当たり当選していない場合（外れ当選している場合）の方が実行され易い変動演出（不利変動演出）と、を実行可能にするものが知られている。さらに、パチンコ機１０では、大当たり当選した場合において、遊技者に有利な特典が付与される遊技特性上、特別図柄抽選において大当たり当選する確率が、外れ当選する確率よりも低く設定さ

れていることが一般的であり、特別図柄抽選の結果が外れ当選となる遊技を遊技者が長時間継続して実行した場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制するために、不利変動演出の演出態様として多種多様な演出態様を設定可能に構成し、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制しているものがある。このように構成された、従来型のパチンコ機１０によれば、変動演出の演出態様としてより多くの演出態様を決定可能に構成するほど、遊技者が遊技に飽き難くすることができるが、設定される演出態様が増加する分、変動演出を実行するために必要となる表示データの容量が増加してしまい、製造コストが増加してしまうという問題があった。

【１４５９】

これに対して、本第１２制御例では、変動演出の演出態様として設定される表示データを変えること無く、表示領域の縮尺を可変させることで遊技者に対して異なる変動演出を提供可能に構成している。具体的には、表示制御装置１１４に対して、表示領域の縮尺を変更させるための縮尺コマンドを送信することで、第３図柄表示装置８１の表示画面に全体に表示されていた表示画像が縮小され、表示画面の一部領域に表示されたり、第３図柄表示装置８１の表示画面の一部領域に表示されていた表示画像が表示画面全体を占めるように拡大表示されたりすることができるように構成している。また、表示画像の縮尺を変更するだけで無く、表示画像にひねりを加えたり、奥行き方向への立体バランスを可変させたりすることができるように構成している。このように構成することで、変動演出の表示データを増加させること無く、遊技者に対して多くの表示態様で変動演出を体験させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことの無いパチンコ機１０を提供することができる。加えて、本第１２制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示画像を形成するために複数の画層（レイヤ）を有しており、上述した表示領域の縮尺設定を、各画層に対して設定可能に構成している。このように構成することで、例えば、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種画像のうち、実行中の変動演出に対応する表示画像が表示される画層と、遊技に関する情報（例えば、保留図柄数を示す保留情報や、時短回数を示す時短情報等）に対応する表示画像が表示される画層と、を異ならせて形成し、変動演出に対応する表示画像が表示される画層のみに対して、縮尺設定を実行することができる。よって、表示画像の縮尺を異ならせることで遊技者に対して斬新な演出を提供しながらも、遊技者に報知すべき情報（遊技情報）に対応する表示画像（例えば、時短回数表示や、保留図柄表示）を縮尺させること無く継続して表示させることができるため、遊技者に多彩な演出を提供しながらも、遊技に関する情報を分かり易く報知することができる。

【１４６０】

さらに、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、変動演出に対応する画層（変動表示用画層）として、複数の画層を有しており、例えば、少なくとも第３図柄が変動表示される主画層と、その主画層よりも背面側に形成され、変動演出の背景画像が表示される副画層と、を有している。そして、主画層が正常の尺度で縮尺設定されている場合は、副画層に表示される表示態様を遊技者が視認し難くなるように構成している。そして、主画層に対して表示領域を縮小させるための縮尺設定が実行された場合には、第３図柄表示装置８１の表示面である表示領域よりも小さい領域で、主画層に表示される表示画像が表示されるため、第３図柄表示装置８１の表示面である表示領域のうち、縮小された主画層に表示される表示画像が表示されていない領域（空き表示領域）から、副画層に表示されている表示画像を遊技者が視認可能となるように構成している。このように構成することで、表示画像を単に縮尺するだけで無く、新たな表示態様（副画層に表示されている表示態様）を、遊技者に視認させることができるため、より演出効果を高めることができる。また、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、実行されている変動演出に対して、様々なタイミングで表示画像の尺度を変更するための縮尺設定を実行可能に構成している。このように構成することで、どのタイミングで、表示画像を縮尺させる縮尺演出が実行されるかを遊技者に把握させ難くすることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第１２制御例では、実行中の変動演出が大当

たり当選している場合の方が、大当たり当選していない場合よりも、上述した縮尺演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、縮尺演出が実行されることを遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。

【１４６１】

なお、この場合、縮尺演出が実行される場合において、表示領域が縮小される画層（主画層）よりも背面側に形成される画層（副画層）のうち、縮小された主画層と重複しない表示領域、即ち、主画層の表示領域が縮小された場合に遊技者が視認することができる表示領域に、縮尺演出が実行されていることを遊技者に報知するための表示態様（例えば、「縮尺演出実行中」の表示）や、大当たり当選している期待度が高いことを示すための表示態様（例えば、「チャンス」の表示）が表示されるように、副画層に対して表示態様を予め設定しておくように構成すると良い。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている表示画像の尺度を異ならせる演出（縮尺演出）が実行された場合に、パチンコ機１０が故障したと遊技者に思われることを抑制することができる。また、縮尺演出が実行された場合に、視認可能となる情報として、遊技者に有利となる情報を遊技者に提供することができるため、縮尺演出が実行されることを遊技者により期待させながら遊技を行わせることができる。ここで、本第１２制御例のように、第３図柄表示装置８１の表示面に表示させる表示画像を構成する表示データを変更すること無く、表示画像が表示される表示領域を縮尺する設定を実行可能に構成した場合、設定された尺度に対応して表示画像に表示される表示態様（例えば、第３図柄を示す数字アイコン）の尺度も変更されるため、縮尺前と、縮尺後で縦横比を異ならせた場合には、表示される表示態様の縦横比も変更することになる。この場合、大当たり当選の有無を遊技者に示唆するための変動演出として数字アイコン（第３図柄）が表示されている最中に縮尺演出が実行された場合には、第３図柄として表示されている数字が変形し、遊技者が誤認してしまうという問題があった。また、複数の第３図柄がリーチ状態で停止表示され、残りの第３図柄が変動表示している状態のうち、残りの第３図柄（変動表示している第３図柄）がコマ送り（リーチ成立ライン上で各第３図柄が仮停止しながら変動する態様）で変動表示している状態において縮尺演出が実行された場合に、リーチ成立ライン上に仮停止している第３図柄の種別（数字の種類）を遊技者が誤認してしまうという問題があった。

【１４６２】

加えて、変動演出として、変動演出期間中に第３図柄を外れを示す組合せで仮停止させ、その後、第３図柄を再度変動表示させることで大当たり期待度の高い演出（発展演出）を実行させる変動演出を実行可能なパチンコ機１０において、第３図柄が仮停止している状態で縮尺演出を実行された場合には、仮停止している第３図柄が変形することで、遊技者が第３図柄の種別（数字の種類）を誤認してしまうという問題があった。上述したように、遊技者が第３図柄の種別（数字の種類）を誤認する事態が発生した場合には、外れを示す第３図柄の組合せが表示されている場合であっても、あたかも第３図柄が大当たり当選を示す組合せで表示されていると誤認してしまい、大当たり遊技が実行されないことに対して不信感を与えてしまうという問題が発生する虞があった。具体的には、数字の「９」に対応する第３図柄がリーチ状態となり、残りの第３図柄がリーチ成立ライン上に「８」を仮停止している状態で縮尺演出が実行された場合に、変形した「９」の表示態様と、「８」の表示態様が判別し難くなり、同一種別の第３図柄が成立ライン上に停止表示されている（大当たり当選を示す組み合わせで第３図柄が停止表示されている）と遊技者に誤認を与えてしまうという問題が発生する虞があった。このような問題に対して、本第１２制御例では、全ての第３図柄が成立ライン上に停止表示（仮停止表示含む）されている状態、或いは、全ての第３図柄が成立ライン上に停止表示（仮停止表示含む）される直前の状態にて縮尺演出が実行される場合には、少なくとも最後に停止表示される第３図柄（最終第３図柄）を遊技者が視認困難となる表示制御を実行可能に構成している。

【１４６３】

具体的には、第３図柄が表示される主画層（レイヤ）の前面側に、常に透過率１００％の予備画層を設けておき、縮尺演出が実行される場合において、主画層と予備画層とに対

して同一の縮尺設定を実行可能に構成している。そして、縮尺演出が実行される場合において主画層にて実行されている変動演出の演出パターンを判別し、実行されている変動演出の演出パターンが、上述した問題が発生し得る演出パターンであると判別した場合には、予備画層の表示領域のうち、主画層における最終第３図柄の表示領域と重複する表示領域の超過率を低下させ、最終第３図柄を遊技者が視認困難となるように構成している。このように構成することで、縮尺演出が実行された状態で最終第３図柄の表示態様を遊技者が視認し難くなるため、成立ライン上に停止表示（仮停止表示含む）されている第３図柄の組合せを遊技者が誤認してしまうという問題が発生してしまうことを抑制することができる。このように、主画層と予備画層とに対して同一の尺度で表示領域を縮尺させるように構成することで、どのような尺度で縮尺演出が実行されたとしても、予備画層に表示される表示態様を用いて、主画層の任意の箇所を非表示（視認し難い状態）にすることができる。さらに、本第１２制御例では、予備画層の表示領域のうち、少なくとも主画層における最終第３図柄の表示領域と重複する表示領域に、大当たり当選の期待度が高いことを遊技者に示すための表示態様（例えば、「チャンス」の文字）が表示される表示制御を予め実行しておき、縮尺演出が実行されることに基づいて予備画層の一部領域の透過率を低下させた場合に、予備画層に表示されている大当たり当選の期待度が高いことを遊技者に示すための表示態様（例えば、「チャンス」の文字）が遊技者に視認可能な態様で表示されるように構成している。

【１４６４】

＜第１２制御例における演出内容について＞

次に、図４３１から図４３５を参照して、本第１２制御例のパチンコ機１０にて実行される特徴的な演出の内容について説明をする。本第１２制御例では、リーチ状態が表示された後に、最終的に停止表示される第３図柄（最終停止第３図柄）の種別を示唆するための図柄アイコンを複数表示し、その表示された複数の図柄アイコンのうち、何れか１つの図柄アイコンに対応する第３図柄を最終的に停止表示させる図柄ストックリーチ演出を実行可能に構成している。このように構成することで、リーチ状態が成立した後に、最終停止第３図柄として停止表示され得る候補を遊技者に報知することができるため、今回の変動演出の演出結果を遊技者に予測させ易くすることができる。ここで、図４３１から図４３２を参照して、図柄ストックリーチ演出の演出内容について説明をする。図４３１（ａ）は、図柄ストックリーチ演出が開始された直後に表示される表示画面の一例を示した図であって、図４３１（ｂ）は、図柄ストックリーチ演出にて複数の図柄アイコンをストックした時点において表示される表示画面の一例を示した図であって、図４３２（ａ）は、ストックされた複数の図柄アイコンが、一旦、表示画面上から非表示となる場合の表示画面の一例を示した図であって、図４３２（ｂ）は、図柄ストックリーチ演出の演出結果を示した表示画面の一例を示した図である。図４３１（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの上方に、現在がリーチ状態あることを示すための表示態様「２↓２」の表示態様で第３図柄が変動表示し、リーチ状態を示す表示態様で表示されている第３図柄の近傍に形成された表示領域ＨＲ３に、リーチ状態であることを示すための案内態様である「リーチ」の文字が表示されている状態で、図柄ストックリーチ演出が開始されると、副表示領域Ｄｓには、図柄ストックリーチ演出の演出内容を案内するための案内態様として「図柄をストックしろ」のコメントが表示されると共に、主表示領域Ｄｍの下方にて、キャラクタ８０１が図柄アイコンを貯める演出が実行される。

【１４６５】

図４３１（ａ）に示した例では、既に１個の図柄アイコン（第１図柄アイコン８０２ａ）を獲得している（貯めている）状態を示している。図柄アイコンには、対応する第３図柄の種別を遊技者が認識可能な表示態様が付されており、図４３１（ａ）に示した第１図柄アイコン８０２ａは、「１」の第３図柄に対応していることを示すための表示態様「１」が付されている。本第１２制御例では、最終停止第３図柄の表示態様を示唆するための表示態様として、図柄アイコンを表示可能に構成しており、図柄アイコンの表示態様は、対応する第３図柄の種別を遊技者に把握させることが可能であり、且つ、図柄アイコンが

第３図柄では無いことを遊技者に把握させることが可能となる表示態様で形成される。具体的には、図柄アイコン（第１図柄アイコン８０２ａ）は、丸いボール－を模した球体の中に対応する第３図柄の種別（数字）を示すマークを付した表示態様で形成されている。このように構成することで、第３図柄がリーチ状態中に図柄アイコン（第１図柄アイコン８０２ａ）が表示された場合に、図柄アイコン（第１図柄アイコン８０２ａ）事態が最終停止第３図柄であると遊技者に誤解を与えてしまうことを抑制することができる。また、図４３１（ａ）に示した通り、第３図柄の変動表示領域とは大きく異なる箇所に図柄アイコンを表示するように構成している。このように構成することで、変動演出が実行されている際中に、図柄アイコンが１つ（例えば、第１図柄アイコン８０２ａ）表示された場合において、リーチ状態である第３図柄（２個）と、図柄アイコン（１個）を組み合わせて大当たり当選を示す組合せで第３図柄が停止表示されたと遊技者に誤解を与えてしまうことを抑制することができる。

【１４６６】

次に、図柄ストックリーチ演出において、複数の図柄アイコンを獲得（ストック）すると、図４３１（ｂ）に示した通り、複数の図柄アイコン（第１図柄アイコン８０２ａ～第４図柄アイコン８０２ｄ）が表示される。本第１２制御例では、図柄アイコンの最大ストック数が４個であるため、図４３１（ｂ）に示した状態が図柄アイコンを最大数ストックした状態となる。よって、副表示領域Ｄｓには、最大数の図柄アイコンを獲得（ストック）したことを案内するための案内態様として「ストック完了」のコメントが表示される。このように構成することで、図柄ストックリーチ演出中において、ストックした図柄アイコンの数が最大数であるか否かを遊技者に分かり易く報知することができるため、図柄アイコンのストック数がこれ以上増えることの無い状態においても、更に図柄アイコンがストックされることを無用に期待してしまう事態が発生することを抑制することができる。なお、図柄ストックリーチ演出の実行中は副表示領域Ｄｓにおいてコメントが表示されることから、保留球を獲得した場合であっても、保留球を獲得したことに対応して実行される特殊演出である保留図柄の表示が実行されない。つまり、図柄ストックリーチ演出の実行中は、保留図柄の表示が禁止された状態である。そして、図柄ストックリーチ演出が終了した後に、特殊演出の実行禁止が解除された場合に実行される特殊演出に対応する事後演出として、所有している保留球数に対応する保留図柄の表示が実行される。また、第１図柄アイコン８０２ａと第２図柄アイコン８０２ｂとの間にキャラクタ８０１を位置させることにより、３つの図柄アイコンが横並びに表示されることが無いように構成している。このように構成することで、同一の第３図柄種別（例えば「１」）に対応する図柄アイコンが他の表示態様を挟むこと無く横並びに表示されてしまい、大当たり当選を示す第３図柄が停止表示していると遊技者に誤解を与えてしまうことを抑制することができる。なお、図４３１（ｂ）に示した例では、４個の図柄アイコンが直線上に表示されているため、例えば、キャラクタ８０１の右側に表示されている第１図柄アイコン８０２ａと、第４図柄アイコン８０２ｄと、が同一の第３図柄種別を示すための表示態様で表示されている合には、第１図柄アイコン８０２ａと、第４図柄アイコン８０２ｄとで、新たなリーチ成立ラインが成立したのではと遊技者に誤解を与えてしまうという問題があった。

【１４６７】

そこで、図４３１（ｂ）に示したように、複数の図柄アイコン（第１図柄アイコン８０２ａ～第４図柄アイコン８０２ｄ）が表示された場合には、各図柄アイコンが直線上に位置しないように、各図柄アイコンの表示位置を決定すると良い。このように構成することで、表示画面上に複数の図柄アイコンが表示されたとしても、新たなリーチ成立ラインが成立したと遊技者に誤解を与え難くすることができる。また、これ以外にも、各図柄アイコンの表示態様を異ならせたり、大きさを異ならせたりするように構成しても良い。このような構成を用いた場合であっても、新たなリーチ成立ラインが成立したと遊技者に誤解を与え難くすることができる。その後、図柄ストックリーチ演出にてストック（獲得）を上限数獲得した場合には、図４３２（ａ）に示した通り、獲得した図柄アイコンが上昇し、一旦表示領域から外れる演出が実行される。そして、その後、獲得した図柄アイコンを

再度表示画面上に表示させるアクションをキャラクタ８０１が実行すると共に、ストックされた図柄アイコンの何れかに対応する第３図柄が最終停止第３図柄として停止表示される。ここで、上述した図柄ストックリーチ演出では、演出結果が大当たり当選を示す演出結果となる場合には、事前に表示される図柄アイコンの種別として、大当たり当選を示す第３図柄に対応する図柄アイコンが占める割合を高くすることで、遊技者の大当たり当選への期待度を徐々に高める演出を提供することができる一方で、演出結果が大当たり当選では無い場合には、事前に表示される図柄アイコンの種別として、大当たり当選を示す第３図柄に対応する図柄アイコンが占める割合が低くなってしまい、図柄ストックリーチ演出の演出結果が停止表示（最終停止第３図柄が停止表示）されるよりも前に遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。

【１４６８】

これに対して、本第１２制御例では、ストックされた図柄アイコンを用いて、リーチ状態が成立している第３図柄の種別も変更可能に構成している。この場合、図４３２（ｂ）にでは、図４３２（ａ）に示した状態では、「２↓２」のリーチ状態が表示されていたが、図柄アイコンによって、「１↓１」のリーチ状態へと切り替わり、最終停止第３図柄として「１」が停止表示され、遊技者に対して大当たり当選したことを示すための組合せで第３図柄を停止表示している。つまり、図柄ストックリーチ演出の前半期間においては、外れ当選を示す最終停止第３図柄に対応する図柄アイコンが、当たり当選を示す最終停止第３図柄に対応する図柄アイコンへと切り替わるように構成している。このように構成することで、図柄ストックリーチ演出にて図柄アイコンが全て表示された時点で当たり当選を示す図柄アイコンが占める割合が低い場合であっても、リーチ状態の第３図柄種別が切り替わり、当たり当選を示す図柄アイコンが占める割合が増加する可能性を残すことが可能となるため、遊技者に対して最後まで飽きること無く図柄ストックリーチ演出を実行させることができる。なお、図示は省略しているが、本第１２制御例では、図柄ストックリーチ演出として、図柄アイコンを全て表示した後に、リーチ状態として表示されている第３図柄の種別を増加させる演出態様を設定可能に構成している。具体的には、図４３２（ａ）に示した「２↓２」のリーチ状態から、図柄アイコンを用いて、リーチ状態の態様を「１１」と「２２」（ダブルリーチ）へと切り替え可能に構成している。このように構成することで、最終停止第３図柄の停止表示態様候補である図柄アイコンが全て表示された時点で当たり当選を示す図柄アイコンが占める割合が低い場合であっても、リーチ状態となる第３図柄種別数を増加させることで、当たり当選を示す図柄アイコンが占める割合を増加させる可能性を残すことが可能となるため、遊技者に対して最後まで飽きること無く図柄ストックリーチ演出を実行させることができる。

【１４６９】

次に、図４３３、及び、図４３４を参照して、本第１２制御例における画面プレス演出の演出内容について説明をする。本第１２制御例では、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示画像を作成した後、その表示画像を加工する加工処理を実行可能に構成している。そして、その加工処理を、表示画像全体では無く、表示画像に表示される各種スプライトを、複数の画層単位に区分けし、各画層に対応させて加工処理を実行可能に構成している。具体的には、図４３３（ａ）に示した通り、表示画像を形成する画層として、後面側から副画層ｆｒ、主画層ｓｒ、予備画層ｙｒ、本画層ｈｒを少なくとも設けている。通常第３図柄表示装置８１に表示され、遊技者が視認可能となる表示画像は、第３図柄の変動演出等の主演出が表示される主画層ｓｒと、遊技結果に関わる第４図柄が表示される本画層ｈｒとに生成される表示画像によって形成される。副画層ｆｒは、常に、主画層ｓｒに表示される表示画像によって、遊技者からは視認困難となるように構成されており、例えば、主画層ｓｒに対して表示領域を縮小させる加工処理が施された場合にのみ、遊技者に視認可能となる。また、予備画層ｙｒは、通常時は透過率１００％が設定されており、予備画層ｙｒに表示されている表示画像を遊技者が視認できないように構成している。この予備画層ｙｒは、主画層ｓｒとセットで加工処理が実行されるように規定されている。つまり、主画層ｓｒに対して縮小率Ａ％の加工処理を実行した場合には、予備画層

ｙｒに対しても縮小率Ａ％の加工処理が実行されるように構成している。よって、主画層ｓｒに表示される表示画像と、予備画層ｙｒに表示される表示画像とは、加工処理の処理内容に関わらず、常に表示位置が同期するように構成している。そして、予備画層ｙｒに対しては、加工処理として透過率を可変させる加工処理が実行されるように構成している。このように構成することで、例えば、縦横比を異ならせるための加工処理を、主画層ｓｒに対して実行した場合に、主画層ｓｒに表示される第３図柄の表示態様が変形し、遊技者が停止表示されている第３図柄の種別を誤認してしまう虞がある場合には、予備画層ｙｒの透過率を下げる（０％）にすることで、変形した第３図柄を隠すことが可能となる。

【１４７０】

次に、図４３３（ｂ）を参照して、予備画層ｙｒの表示画像について説明をする。図４３３（ｂ）に示した通り、予備画層ｙｒは、主画層ｓｒに表示される第３図柄の表示領域（少なくとも第３図柄のうち、最終停止される第３図柄が表示される表示領域）と表示位置が重複する領域に目隠し用の表示画像が表示される画層である。本第１２制御例では、予備画層ｙｒに対して、常に表示処理が実行され、透過率１００％が設定されている。そして、大当たり当選期待度が高い変動演出として、主画層ｓｒの縦横比が変形する画面プレス演出が実行された場合に、透過率を１００％から０％へと可変させる加工処理が施される。よって、図４３３（ｂ）に示した通り、目隠し用の表示画像として、遊技者に対して大当たり当選の期待度が高いことを示すための表示態様として「チャンス」の文字を付した表示画像が表示されている。次に、主画層ｓｒには、上述した各制御例にて実行される様々な変動演出に対応する表示画像が表示される（図４３３（ｃ）参照）。そして、副画層ｆｒには、図４３３（ｂ）に示した通り、大当たり当選期待度が高い変動演出として、主画層ｓｒの縦横比が変形する画面プレス演出が実行された場合に対応する表示画像が常に表示されている。なお、図示は省略しているが、本画層ｈｒには、遊技結果に関わる遊技情報（特別図柄抽選の結果を示す情報や、エラー表示）が表示される。この本画層ｈｒが、表示画像に対する加工処理が一切施されることの無い画層である。このように構成することで、表示画像の尺度を変更させる加工処理を実行した場合であっても、遊技に関わる重要な情報を常に同一態様で報知することができる。ここで、図４３４を参照して、画面プレス演出の内容について説明をする。図４３４（ａ）は、画面プレス演出が開始される直前における通常表示画面を示した図であって、図４３４（ｂ）は、画面プレス演出中の表示画面の一例を示した図である。図４３４（ａ）に示した図は、何れの画層に対しても加工処理が実行されていない状態である。よって、副画層ｆｒの表示画像を視認することができず、且つ、予備画層ｙｒの表示画像も視認できない状態である。なお、この状態であっても、副画層ｆｒ、予備画層ｙｒに対しては表示処理が実行されている。

【１４７１】

そして、画面プレス演出が実行されると、主画層ｓｒ、及び、予備画層ｙｒに対して、尺度Ａ（通常縦横比が１：２に対して、１：８とする尺度）の加工処理が施され、主画層ｓｒの表示領域（表示画像）が通常時に対して、上下方向につぶれた変動演出が実行される。この場合、主画層ｓｒに表示されている第３図柄「９」や「８」が見た目上、「０」に近い表示態様となるため、図４３４（ａ）に示した第３図柄の表示態様のまま、プレス演出が実行されてしまうと、「０」が付された第３図柄が大当たり当選を示す表示態様で停止表示したと誤解してしまう虞がある。よって、図４３４（ｂ）に示した通り、主画層ｓｒ、及び、予備画層ｙｒに対して、尺度Ａ（通常縦横比が１：２に対して、１：８とする尺度）の加工処理には、予備画層ｙｒの透過率を０％にする加工情報が含まれており、中図柄「８」に対応する位置に予備画層ｙｒの表示画像が表示される。これにより、「０」が付された第３図柄が大当たり当選を示す表示態様で停止表示したと遊技者が誤認してしまうことを抑制している。さらに、予備画層ｙｒの表示画像として「チャンス」の文字が付された表示画像を遊技者に視認させるようにしているため、単に第３図柄を目隠しするだけでなく、大当たり当選の期待度が高いことを示すための表示態様としても用いることができる。そして、主画層ｓｒに対して加工処理が施されことにより生じた空き表示領域には、副画層ｆｒの表示画像が遊技者に視認可能な状態で表示される。副画層ｆｒには

、主画層ｓｒが潰されたことに対する演出効果を高めるための表示画像（矢印）が表示されている。また、「画面プレス演出発生」の文字が表示されている。このように構成することで、主画層ｓｒの表示領域が急に変形した場合において、パチンコ機１０が故障したと遊技者が誤解してしまうことを抑制することができる。

【１４７２】

＜第１２制御例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について＞

次に、図４３５を参照して、本第１２制御例の音声ランプ制御装置１１３が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図４３５は、本第１２制御例の音声ランプ制御装置１１３が有するＲＯＭ２２２の構成を示した図である。図４３５に示した通り、本第１２制御例の音声ランプ制御装置１１３が有するＲＯＭ２２２は、上述した第９制御例の音声ランプ制御装置１１３が有するＲＯＭ２２２（図３４１（ａ）参照）に対して、図柄ストックリーチ選択テーブル２２２ｙａを追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。図柄ストックリーチ選択テーブル２２２ｙａは、図柄ストックリーチ演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、遊技状態として通常状態が設定されている場合における特別図柄変動に対応する変動演出を設定するための通常状態演出態様決定処理（図４３９のＦ３０９８参照）において、変動演出種別が図柄ストックリーチであると判別された場合（図４３９のＦ３１９１：Ｙｅｓ）に、参照される。ここで、図４３６を参照して、図柄ストックリーチ選択テーブル２２２ｙａの内容について説明をする。図４３６は、図柄ストックリーチ選択テーブル２２２ｙａに規定されている内容を示した図である。図４３６に示した通り、当否判定結果や、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値に応じて、異なる演出パターンが規定されている。ここで、本第１２制御例では、奇数図柄の方が、偶数図柄よりも遊技者に有利な大当たりに当選していることを報知し易く構成している。よって、図柄ストックリーチの演出態様として、奇数図柄「１．１」のリーチ状態から「２．２」のリーチ状態へと切り替わることが無いように各演出パターンを規定している。このように構成することで、変動演出が進行する過程で遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【１４７３】

＜第１２制御例における表示制御装置１１４の電気的構成について＞

次に、図４３７を参照して、本第１２制御例における表示制御装置１１４の電気的構成について説明をする。本第１２制御例における表示制御装置１１４は、上述した第１制御例における表示制御装置１１４に対して、キャラクタＲＯＭ２３４が有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに画像加工データ記憶エリア２３４ａ３を設けた点と、ワークＲＡＭ２３３に加工情報格納エリア２３３ａａを設けた点と、で相違している。画像加工データ記憶エリア２３４ａ３は、描画リストに基づいて第１フレームバッファ２３６ｂ、或いは第２フレームバッファ２３６ｃに格納された描画情報に基づいて表示処理される表示画像、即ち、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示画像全体に対して、その表示画像の尺度や傾きを変更するための加工情報（画像加工データ）が記憶されている記憶領域である。本第１２制御例では、表示制御装置１１４が有する画像コントローラ２３７によって生成される表示画像に対して、画像加工データ記憶エリア２３４ａ３から読み出した加工情報に基づく加工処理を実行可能に構成している。このように構成することで、同一の描画処理によって生成された表示画像の見た目を容易に異ならせることが可能となる。よって、描画処理の処理負荷を増加させること無く、表示態様を異ならせた表示画像を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させることができる。加工情報格納エリア２３３ａａは、画像加工データ記憶エリア２３４ａ３から読み出された加工情報を一時的に記憶するための記憶領域である。表示制御装置１１４が表示処理を実行する場合には、第１フレームバッファ２３６ｂ、或いは第２フレームバッファ２３６ｃの何れかに対して、描画リストに基づいて描画情報を格納する処理と並行して、他方のフレームバッファに既に格納されている描画情報と、加工情報格納エリア２３３ａａに格納されている加工データとに基づいた表示処理が実行される。次に、図４３８を参照して、本第１２制御例における

表示制御装置１１４にて生成される描画リストの内容について説明をする。図４３８は、本第１２制御例における描画リストを模式的に示した図である。

【１４７４】

図４３８に示した通り、本第１２制御例では、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替え、レイヤ種別を大別させた状態で描画リストを作成している点で上述した第１制御例と異ならせている。つまり、上述した第１制御例と同様に、ＭＰＵ２３１により描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述するように構成しており、そのスプライト順に対して、レイヤ種別を規定するように構成している。そして、レイヤ種別単位で画像加工処理を実行可能に構成している。具体的には、図４３８に示した通り、レイヤ種別として、背面側から順に、副画層ｆｒ、主画層ｓｒ、予備画層ｙｒ、本画層ｈｒが規定されている。

【１４７５】

＜第１２制御例における音声ランプ制御装置１１３の処理内容について＞

次に、本第１２制御例における音声ランプ制御装置１１３の処理内容について説明をする。本第１２制御例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理は、上述した第９制御例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理に対して、通常状態演出態様決定処理（図３７６のＦ３０１８参照）に代えて、通常状態演出態様決定処理（図４３９のＦ３０９８参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。ここで、図４３９を参照して、通常状態演出態様決定処理（Ｆ３０９８）の処理内容について説明をする。図４３９は、通常状態演出態様決定処理（Ｆ３０９８）の処理内容を示したフローチャートである。この通常状態演出態様決定処理（Ｆ３０９８）では、変動演出種別として、図柄ストックリーチが決定された場合と、加工リーチが決定された場合とで、実行される制御処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。通常状態演出態様決定処理（Ｆ３０９８）が実行されると、まず、上述した通常状態演出態様決定処理（図３７７のＦ３０１８参照）と同一のＦ３１０１～Ｆ３１０６の処理を実行する。そして、Ｆ３１０４の処理において、ムービー実行リーチでは無いと判別した場合（Ｆ３１０４：Ｎｏ）は、次に、今回の変動演出種別が図柄ストックリーチであるかを判別し（Ｆ３１９１）、図柄ストックリーチであると判別した場合は（Ｆ３１９１：Ｙｅｓ）、図柄ストックリーチ選択テーブル２２２ｙａを参照して演出態様を決定し（Ｆ３１９２）、Ｆ３１０８の処理へ移行する。

【１４７６】

また、Ｆ３１９１の処理において、図柄ストックリーチでは無いと判別した場合は（Ｆ３１９１：Ｎｏ）、次に、今回の変動演出種別が加工リーチであるかを判別し（Ｆ３１９３）、加工リーチであると判別した場合は（Ｆ３１９３：Ｙｅｓ）、対応する加工コマンド（画像加工情報及び、画像を加工する演出期間を示す情報を含むコマンド）を設定し（Ｆ３１９４）、Ｆ３１０８の処理へ移行する。一方、Ｆ３１９４の処理において、加工リーチでは無いと判別した場合は（Ｆ３１９４：Ｎｏ）、上述した通常状態演出態様決定処理（図３７７のＦ３０１８参照）と同一のＦ３１０７～Ｆ３１０８の処理を実行し本処理を終了する。Ｆ３１９４の処理において設定された加工コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図３６５参照）にて実行されるコマンド出力処理（図３６５のＦ２１０２参照）によって、表示制御装置１１４へと出力される。表示制御装置１１４側では、加工コマンドを受信した場合に、受信した加工コマンドに含まれる情報から表示画像を加工するための加工情報と、表示画像が加工される演出期間を示す期間情報と、を特定し、特定した加工情報に対応する加工データを、画像加工データ記憶エリアから読み出し、読み出した加工データ及び、期間情報を加工情報格納エリア２３３ａａに格納する。そして、表示処理を実行する際に加工情報格納エリア２３３ａａに格納されている各種情報に

基づいて画層種別（レイヤ種別）単位で画像加工処理を施し、表示画面に表示画像を表示する。このように構成することで、表示画像を形成する複数の画層のうち、一部の画層（例えば、主画層ｓｒ）のみ縮小加工を施すことにより、主画層ｓｒよりも背面側に形成される副画層ｆｒに表示される表示画像を遊技者に視認させることが可能となる。このように構成することで、同一の描画リストを用いて形成される表示画像を用いて異なる表示態様を表示させることが可能となるため、演出効果を高めることができる。

【１４７７】

次に、図４４０から図４４２を参照して、本第１２制御例における表示制御装置１１４にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第１２制御例では、上述した第１制御例における表示制御装置１１４の制御処理内容に対して、コマンド判定処理（図７４のＳ６３０２）に代えてコマンド判定処理（図４４０のＦ６３０２参照）を実行する点と、描画処理に代えて描画処理（図４４２のＦ６３０６参照）を実行する点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。まず、図４４０を参照して、コマンド判定処理（Ｆ６３０２）の処理内容について説明をする。図４４０は、コマンド判定処理（Ｆ６３０２）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｆ６３０２）は、上述した第１制御例におけるコマンド判定処理（図７４のＳ６３０２参照）に対して、加工コマンドを受信した場合に実行する処理を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。なお、図４４０に示したコマンド判定処理（Ｆ６３０２）では、上述したコマンド判定処理（図７４のＳ６３０２）に対して、説明の便宜上、各処理内容に対して付している符号のうちアルファベットを「Ｓ」から「Ｆ」へと変更しているが、数字が同一の制御処理は同一の内容であるため、その詳細な説明を省略している。図４４０に示した通り、コマンド判定処理（Ｆ６３０２）が実行されると、まず、上述したコマンド判定処理（図７４のＳ６３０２）と同一のＦ６４０１～Ｆ６４１７の処理を実行する。そして、Ｆ６４１６の処理において、表示用報知コマンドが無いと判別した場合は（Ｆ６４１６：Ｎｏ）、次に、未処理のコマンドの中に加工コマンドがあるかを判別し（Ｆ６４５１）、加工コマンドがあると判別した場合は（Ｆ６４５１：Ｙｅｓ）、加工コマンド処理を実行し（Ｆ６４５２）、その後、Ｆ６４０１へと移行する。一方、Ｆ６４５１の処理において、加工コマンドが無いと判別した場合は（Ｆ６４５１：Ｎｏ）、上述したコマンド判定処理（図７４のＳ６３０２）と同一のＦ６４２０～Ｆ６４２２の処理を実行し、その後、Ｆ６４０１へと移行する。

【１４７８】

次に、コマンド判定処理（Ｆ６３０２）において実行される加工コマンド処理（Ｆ６４５２）の処理内容について、図４４１を参照して説明をする。図４４１は、加工コマンド処理（Ｆ６４５２）の処理内容を示したフローチャートである。この加工コマンド処理（Ｆ６４５２）では、音声ランプ制御装置１１３から出力された加工コマンド（表示画像を形成する各画層（副画層ｆｒ、主画層ｓｒ、予備画層ｙｒ、本画層ｈｒ）単位で設定される加工情報と、各画層を加工する演出期間を示す情報を含むコマンド）に基づいて、表示画像を加工する際に用いる加工情報を設定するための処理が実行される。加工コマンド処理（Ｆ６４５２）が実行されると、まず。今回受信した加工コマンドに対応した加工情報を、画像加工データ記憶エリア２３４ａ３より読み出し（Ｆ６９０１）、読み出した情報に含まれる加工情報と、その実行期間（演出期間）とを、加工情報格納エリア２３３ａａに設定し（Ｆ６９０２）、本処理を終了する。本処理を実行することにより、表示処理を実行する際に、表示画像を形成する各画層に対して、各画層単位で加工（縮尺変更や傾き変更や透過率変更等）を施すことが可能となる。次に、図４４２を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である描画処理（Ｆ６３０６）の詳細について説明する。図４４２は、この描画処理（Ｆ６３０６）を示すフローチャートである。この描画処理（Ｆ６３０６）は、上述した第１制御例における描画処理（図８５のＳ６３０６参照）に対して、加工情報に基づく表示処理を実行する点で相違し、それ以外は同一である。なお、図４４２に示した描画処理（Ｆ６３０６）では、上述した描画

処理（図８５のＳ６３０６参照）に対して、説明の便宜上、各処理内容に対して付している符号のうちアルファベットを「Ｓ」から「Ｆ」へと変更しているが、数字が同一の制御処理は同一の内容であるため、その詳細な説明を省略している。

【１４７９】

描画処理（Ｆ６３０６）が実行されると、まず、上述した第１制御例における描画処理（図８５のＳ６３０６参照）におけるＳ７８０１～Ｓ７８０３と同一のＦ７８０１～Ｆ７８０３の処理を実行する。その後、加工情報格納エリア２３３ａａに表示画像を加工するための情報が格納されているかを判別し（Ｆ７８５１）、情報があると判別した場合は（Ｆ７８５１：Ｙｅｓ）、本処理において描画リストに基づいて画像の描画処理が実行されたフレームバッファとは異なる側のフレームバッファに展開されている画像情報に対して、加工処理を実行し（Ｆ７８５２）、第３図柄表示装置８１に表示し（Ｆ７８５３）、本処理を終了する。一方、Ｆ７８５１の処理において、加工情報格納エリア２３３ａａに情報が無いと判別した場合は、本処理において描画リストに基づいて画像の描画処理が実行されたフレームバッファとは異なる側のフレームバッファに展開されている画像情報をそのまま第３図柄表示装置８１に表示させる表示処理を実行し（Ｆ７８５４）、本処理を終了する。このように構成することで、同一の描画リストに基づいてフレームバッファに展開した画像情報を用いて、加工情報に基づく加工処理を実行することにより、多彩な表示態様を第３図柄表示装置８１に表示させることが可能となる。よって、演出効果を高めることができる。また、本第１２制御例では、表示画像全体に対してでは無く、レイヤ種別（画層種別）単位で加工処理を実行可能に構成しているため、特定の画層（主画層ｓｒ）に対して表示領域が縮小する加工処理を実行することで、特定の画層（主画層ｓｒ）よりも背面側に形成される画層（副画層ｆｒ）の表示態様を遊技者に視認させることが可能となる。よって、同一の描画リストに基づいてフレームバッファに展開した画像情報を用いて、表示態様を大きく異ならせた表示画像を表示させることが可能となる。

【１４８０】

さらに、装飾用の第３図柄（数字アイコン）が表示される主画層ｓｒの表示画像に対して縦横比を異ならせる加工処理を実行した場合には、主画層ｓｒに表示される第３図柄（数字アイコン）の縦横比も変形し、遊技者が識別困難な第３図柄が表示されてしまう虞があるが、本第１２制御例では、主画層ｓｒの全面側に、主画層ｓｒと同一の加工処理が施される予備画層ｙｒを設けており、主画層ｓｒに対して、縦横比を変形させる加工処理が施された場合に、予備画層ｙｒの表示態様を用いて、縦横比が変形した第３図柄を遊技者が視認困難となるように構成している。このように構成することで、外れ当選していることを示すための第３図柄が停止表示しているにも関わらず、大当たり当選していることを示すための第３図柄が停止表示していると遊技者に誤解を与えてしまうことを抑制することができる。加えて、本第１２制御例では、予備画層ｙｒの表示領域のうち、主画層ｓｒにて第３図柄（最終停止第３図柄）が停止表示される表示位置と重複する位置に対して、第３図柄を見えにくくするための表示態様を配置しておき、常時、予備画層ｙｒの透過率を１００％とすることで、通常であれば、予備画層ｙｒに表示されている表示態様を遊技者が視認できないように構成し、主画層ｓｒに対して、縦横比を変形させる加工処理が施された場合に、予備画層ｙｒの透過率を０％にすることで、変形した最終停止第３図柄を遊技者が視認できないように構成している。このように構成することで、変形した最終停止第３図柄を隠すための表示態様についても予め描画リストに基づいて展開しておくことが可能となるため、加工処理の有無に基づいて異なる描画リストを生成する手間を省略することができる。

【１４８１】

＜第１２制御例の第１変形例について＞

次に、図４４３、及び図４４４を参照して、上述した第１２制御例の第１変形例について説明をする。本第１２制御例の第１変形例では、上述した第１２制御例において実行された図柄ストックリーチ演出の演出態様を異ならせている点で相違している。それ以外の内容は同一であるため、その詳細な説明を省略する。上述した第１２制御例では、図４３

１、及び図４３２を参照して上述した通り、図柄ストックリーチ演出として、リーチ状態中に最終停止第３図柄の停止表示態様候補となる複数の図柄アイコン（第１図柄アイコン８０２ａ～第４図柄アイコン８０２ｄ）を表示させ（図４３１（ｂ）参照）、その複数の図柄アイコンを一旦表示領域外へと持ち上げる演出（図４３２（ａ）参照）を実行した後に、キャラクタ８０１のアクション（剣を振り下ろす動作）に併せて、複数の図柄アイコン（第１図柄アイコン８０２ａ～第４図柄アイコン８０２ｄ）のうち、何れかの図柄アイコンが示す第３図柄の表示態様で最終停止第３図柄を停止表示させる演出を実行するように構成していた。また、キャラクタ８０１のアクション（剣を振り下ろす動作）に併せて、複数の図柄アイコン（第１図柄アイコン８０２ａ～第４図柄アイコン８０２ｄ）によって、リーチ状態である第３図柄の表示態様まで切り替える演出（図４３２（ｂ）参照）を実行するように構成していた。つまり、上述した第１２制御例における図柄ストックリーチ演出では、獲得（ストック）した複数の図柄アイコンの内容を遊技者に把握させた後に、一旦非表示にし、再度表示させる状態において、最終停止第３図柄のみをストックされた図柄アイコンの何れかに対応させて停止表示させる演出、或いは、リーチ状態の第３図柄も含めてストックされた図柄アイコンの何れかに対応させて停止表示させる演出の何れかを実行するものであった。このように、ストックした全ての図柄アイコンを遊技者に把握させた後に、一旦、非表示とすることで、図柄アイコンを用いてどのような演出結果が表示されるのかを分かり難くすることができ、意外性のある演出結果を提供し易くすることができるものであった。

【１４８２】

よって、例えば、図柄ストックリーチ演出が実行され、獲得（ストック）した複数の図柄アイコンとして、現在のリーチ状態において大当たり当選となる第３図柄に対応する表示態様の図柄アイコンを数多く獲得している場合には、図柄ストックリーチ演出として、最終停止第３図柄のみがストックされた図柄アイコンに対応した停止表示態様となる演出が実行されることを遊技者に期待させ、現在のリーチ状態において大当たり当選とはならない第３図柄に対応する表示態様の図柄アイコンを数多く獲得している場合であっても、図柄ストックリーチ演出として、リーチ状態を示す第３図柄の表示態様も含めてストックされた図柄アイコンに対応した停止表示態様となる演出が実行されることを期待させることができるため、図柄ストックリーチ演出の演出結果が停止表示されるまで、大当たり当選を期待させながら演出を楽しませることができるものであった。しかしながら、上述した第１２制御例にて実行される図柄ストックリーチ演出では、最終停止第３図柄のみが図柄アイコンに対応した表示態様で停止表示されるタイミングと、リーチ状態である第３図柄の種別が図柄アイコンに対応した種別（表示態様）へと切り替え表示されるタイミングと、が何れも、一旦、図柄アイコンを非表示にした後であるため、図柄ストックリーチ演出の進行に併せて段階的に大当たり期待度を異ならせ難いという問題があった。これに対して、本第１２制御例の第１変形例における図柄ストックリーチ演出では、複数の図柄アイコンを表示した状態から、その複数の図柄アイコンを一旦表示領域外へと持ち上げる演出において、表示画面に表示されている複数の図柄アイコンのうち一部を表示画面に残表示させ、残表示させた図柄アイコンを用いて、リーチ状態を示す第３図柄の種別を増加させる演出を実行可能に構成している。

【１４８３】

このように構成することで、図柄ストックリーチ演出が実行された場合において、獲得（ストック）した図柄アイコンの種別に対して、まず遊技者に興味を持たせ、次に、図柄アイコンを持ち上げる演出（表示されている図柄アイコンを非表示にする演出）の演出態様に興味を持たせ、最後に、図柄ストックリーチ演出の演出結果に興味を持たせることができる。よって、図柄ストックリーチ演出が実行される演出期間において、様々なタイミングで遊技者が演出内容に注視するタイミングを設定することが可能となり、遊技者に対して継続して興味を持たせる演出を実行することができ演出効果を高めることができる。本第１２制御例の第１変形例では、図柄ストックリーチ演出が実行されると、上述した第１２制御例における図柄ストックリーチ演出と同様に、リーチ状態中の第３図柄表示とは

別に、第１図柄アイコン８０２ａが表示される。図４４３に示した例では、第３図柄種別「９」に対応した表示態様「９」で第１図柄アイコン８０２ａが表示されている。つまり、図４４３に示した例では、リーチ状態を示す第３図柄の種別が「１」であるため、第１図柄アイコン８０２ａの表示態様が示す「９」に対応する第３図柄が最終停止第３図柄として停止表示された場合には外れ当選を示す第３図柄の組合せとなる。このように、本変形例では、図柄ストックリーチ演出が実行された場合において、最初に表示される図柄アイコンの種別が、リーチ状態である第３図柄に対して外れ当選となる第３図柄の種別に対応した種別となるように構成している。このように構成することで、図柄ストックリーチ演出において１個目の図柄アイコンが停止表示された場合（図４４３（ａ）に示した状態）において、表示画面に表示されているリーチ状態である第３図柄（２つ）と、図柄アイコン（１つ）と、の合計３つの図柄に付される表示態様が同一の表示態様となり、遊技者に大当たり当選したのではと誤解を与えてしまうことを抑制することができる。

【１４８４】

＜第１３制御例＞

次に、図４４８から図４７５を参照して、本第１３制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０に対して、遊技状態として通常状態が設定されている状態において実行される変動演出として新たな変動演出を追加した点と、時短状態が設定されている状態において実行される変動演出として新たな変動演出を追加している点で相違している。ここで、本第１３制御例におけるパチンコ機１０において実行される変動演出のうち、上述した第９制御例とは異なる変動演出について簡単に説明をする。従来より、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２等）への操作内容に基づいた操作演出を実行可能なパチンコ機１０がある。また、操作演出の演出態様として、例えば、敵キャラの体力値を減少させる演出態様（以下、ゲージ減少演出）がある。このゲージ減少演出を操作演出の演出態様として実行する場合には、所定の操作有効期間中に、遊技者に操作手段（枠ボタン２２等）を操作させることで、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されている体力値（ＨＰゲージ）を徐々に減少させていく演出が実行され、実行される操作演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果（例えば、大当たり当選を示す演出結果）である場合には、敵キャラの体力値（ＨＰゲージ）が０となり敵キャラを討伐する演出が実行される一方、実行される操作演出の演出結果が遊技者に不利な演出結果（例えば、外れ当選を示す演出結果）である場合には、敵キャラの体力値（ＨＰゲージ）が残った状態で敵キャラから反撃される演出が実行されるように構成される。

【１４８５】

つまり、上述したゲージ減少演出が実行された場合には、操作有効期間中におけるＨＰゲージの減少度合いに興味を持たせるものであった。しかしながら、上述した通り、従来型のゲージ減少演出では、演出結果に応じて、最終的に減少させることが可能な体力値が決定されるため、遊技者は操作手段への操作に基づいて体力値の減少度合いのみに注視することとなり、ゲージ減少演出中に体力値の減少が途中で停止してしまうと、今回の演出結果が遊技者に不利な演出結果であることを演出結果が表示されるよりも前に容易に予測されてしまい、演出効果を高めることができないという問題があった。これに対して、本第１３制御例では、ゲージ減少演出が実行されている操作有効期間の一部期間において、演出結果に関わらず、体力値が減少されない非減少期間を設定可能に構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出中に体力値の減少が途中で停止された場合であっても、遊技者に有利となる演出結果となる可能性を残すことができるため、遊技者に対してゲージ減少演出を最後まで楽しませることができる。具体的には、操作手段への操作に基づいて体力値を減少させる毎に、非減少期間を設定するか否かの突入抽選を実行し、突入抽選に当選した場合に非減少期間を設定するように構成している。そして、非減少期間が設定された場合には、所定時間の経過、或いは、非減少期間を解除するか否かの解除抽選に当選するまで、体力値を減少させることが無い演出が実行されるように構成している。このように、ゲージ減少演出が実行されている間にも体力値の減少度合いを可変させる

ための処理を追加するように構成することで、遊技者が操作手段に対して同一の操作を行った場合であっても、ゲージ減少演出における体力値の減少パターンをゲージ減少演出実行時に予め定めた演出パターンにのみ基づいて設定する場合に比べて増加させ易くすることができるため演出効果を高めることができる。

【１４８６】

また、本第１３制御例では、解除抽選の当選確率を、非減少期間が設定された時点における残体力値と、実行中のゲージ減少演出の演出結果とに基づいて異ならせるように構成しており、残体力値が大きい程、解除抽選の当選確率が高くなるように構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出の序盤で非減少期間が設定された場合には、ゲージ減少演出の終盤で非減少期間が設定された場合よりも解除抽選に当選し易くすることができるため、ゲージ減少演出が実行されたにも関わらず、即座に設定された非減少期間が長時間継続してしまい、今回のゲージ減少演出にて減少させることが可能な値まで体力値を減少させることができない事態が頻繁に発生することを抑制することができる。さらに、実行中のゲージ減少演出の演出結果が有利な演出結果となる場合の方が、演出結果が不利な演出結果となる場合よりも解除抽選の当選確率が高くなるように構成している。ここで、本第１３制御例では、ゲージ減少演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果となる場合の方が、遊技者に不利となる演出結果となる場合よりも、ゲージ減少演出にて体力値を大きく減少させる（残体力値を０にする）演出が実行され易くなるように構成している。つまり、今回のゲージ減少演出にて減少させることが可能な体力値が大きい程、解除抽選の当選確率が高くなるように構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出の演出結果が有利な演出結果となるゲージ減少演出にて非減少期間が設定された場合には、ゲージ減少演出の演出結果が不利な演出結果となるゲージ減少演出にて非減少期間が設定された場合よりも解除抽選に当選し易くすることができるため、体力値を大きく減少させることができるゲージ減少演出が実行されたにも関わらず、非減少期間が長時間継続してしまい、今回のゲージ減少演出にて減少させることが可能な値まで体力値を減少させることができない事態が頻繁に発生することを抑制することができる。

【１４８７】

加えて、本第１３制御例では、非減少期間が継続する期間に上限（リミット）を設け、解除抽選に当選すること無く非減少期間が上限に到達した場合には強制的に非減少期間を解除するように構成している。このように構成することで、非減少期間が解除されるタイミングをランダムにするために解除抽選を用いた場合であっても、解除抽選に当選すること無くゲージ減少演出が終了するまで非減少期間が継続してしまい、ゲージ減少演出の演出効果が著しく低下してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。さらに、本第１３制御例では、非減少期間が解除され、体力値を減少させることが可能な減少期間が設定された場合に、設定されていた非減少期間の長さに応じて体力値を減少させる追加減少演出を実行可能に構成している。具体的には、今回のゲージ減少演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果にて非減少期間が設定されたり、ゲージ減少演出の序盤にて非減少期間が設定されたりした場合、即ち、解除抽選の当選確率が高く設定された場合において非減少期間が長時間継続した場合には、非減少期間が解除された場合に実行される追加減少演出にて体力値を大きく減少させることが可能となるように構成している。このように構成することで、非減少期間が長時間継続した場合であっても、追加減少演出によって体力値を大きく減少させることが可能となるため、非減少期間が長時間継続している遊技者に対しても、実行中のゲージ減少演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果となることを期待させながら遊技を行わせることができる。また、今回のゲージ減少演出にて減少させることが可能な値まで体力値を減少させることができない事態が頻繁に発生することを抑制することができる。

【１４８８】

加えて、本第１３制御例では、ゲージ減少演出中における遊技者の操作手段への操作方法に応じて、体力値を減少させるための演出パターンを異ならせるように構成している。具体的には、ゲージ減少演出における操作有効期間中に遊技者が操作手段を継続して押下

した場合（所謂、長押し操作を実行した場合）と、操作手段を連続して押下した場合（所謂、連打操作を実行した場合）と、で体力値を減少させる演出を実行可能に構成しており、長押し操作を実行した場合には、上述した非減少期間を設定可能な演出パターンが決定され、連打操作を実行した場合には、上述した非減少期間が設定されることの無い（突入抽選を実行しない）演出パターンが決定されるように構成している。このように構成することで、同一の演出結果を示すためのゲージ減少演出における体力値の減少過程を、操作手段の操作方法に応じて異ならせることが可能となる。よって、様々な演出パターンでゲージ減少演出を実行させたい遊技者に対して異なる操作方法で操作手段を操作させ易くすることができるため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第１３制御例では、操作手段への長押し操作を中止することによっても、非減少期間を強制的に解除可能に構成している。つまり、遊技者に対して、操作手段を操作（押下）させることを促すゲージ減少演出中において、操作手段への操作を中止させる選択肢を遊技者に提供可能に構成している。このように構成することで、操作手段に対する操作方法の選択肢を増加させることができる。なお、本第１３制御例では、ゲージ減少演出に長押し操作を実行した場合には、長押し操作の継続時間に応じて体力値を減少させる演出シナリオが進展するように構成しており、継続時間が長くなる程、体力値が減少し易くなる演出シナリオが設定され易くなるように構成している。そして、途中で実行中の長押し操作を中止した場合には、押下継続時間の更新が中断され、再度長押し操作を実行した場合には、中断中の押下継続時間を引き継いで更新可能に構成している。よって、途中で長押し操作を中断した場合であっても、継続して操作手段を操作させ易くすることができる。

【１４８９】

また、上述した通り、操作手段への長押し操作を中止することによっても、非減少期間を強制的に解除可能に構成し、且つ、途中で実行中の長押し操作を中止した場合には、押下継続時間の更新が中断され、再度長押し操作を実行した場合には、中断中の押下継続時間を引き継いで更新可能に構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出中に長押し操作を実行している遊技者に対して、長押し操作を継続して実行する場合よりも、途中で一旦長押し操作を中断し、再度、長押し操作を実行した場合の方が、非減少期間が短くなり、ゲージ減少演出において体力値を大きく減少させることが可能となり得る状況を提供することが可能となる。また、従来より、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出を、様々な演出態様で実行することにより、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選以外（外れ）の抽選結果となる期間が長時間継続した場合であっても、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制しているパチンコ機１０がある。このような従来型のパチンコ機１０では、特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合に選択される割合と、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合に選択される割合と、の比率を示す大当たり当選期待度を異ならせた様々な演出態様を決定可能に構成し、変動演出に対応する特別図柄抽選の結果と、変動演出の演出態様を決定するための演出抽選結果と、に基づいて演出態様を決定可能に構成することで、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選以外（外れ）の抽選結果となる遊技が複数回連続した場合であっても、遊技者に対して、大当たり期待度を異ならせた様々な変動演出を実行させることができるため、遊技者に対して適度に大当たりへと期待感を持たせながら遊技を行わせることができるものであった。しかしながら、従来型のパチンコ機１０では、特別図柄抽選の抽選結果が外れであることを示すための変動演出の演出態様を抽選（演出抽選）で決定しているため、場合によっては、長時間の間、大当たり当選期待度が低い変動演出しか実行されず遊技者が遊技に飽きてしまい易くなるという問題があった。また、大当たり当選期待度が高くなるように選択割合が規定されている演出態様を短期間で複数回選択してしまい、遊技者に不信感を与えてしまうという問題があった。

【１４９０】

これに対して、本第１３制御例では、過去に実行された変動演出の演出態様に関する情報（演出履歴情報）と、特別図柄抽選の抽選結果が外れであることを示すための変動演出

（外れ変動演出）が連続して実行された回数（連続外れ回数）に関する情報と、に基づいて、変動演出の演出態様を決定可能に構成している。具体的には、連続外れ回数の増加に基づいて特定のカウンタ値（実行演出カウンタの値）を加算し、実行演出カウンタの値が特定値（例えば、５０）に到達した場合には、変動演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルとして、通常時に参照されるデータテーブル（通常時演出態様選択テーブル）とは異なる特殊演出態様選択テーブルを参照するように構成し、大当たり期待度が高い演出態様を、通常時よりも決定し易くするように構成している。このように構成することで、定期的に大当たり期待度が高い演出態様の変動演出を実行させることができるため、大当たり当選期待度が低い変動演出しか実行されず遊技者が遊技に飽きてしまう事態を発生させ難くすることができる。さらに本第１３制御例では、上述した実行演出カウンタの値を減算する処理を実行可能に構成しており、例えば、外れ変動演出の演出態様として、大当たり当選期待度が高い演出態様が決定された場合には、決定された演出態様に応じて実行演出カウンタの値を減算するように構成している。具体的には、大当たり当選期待度が比較的高い演出態様を外れ変動演出の演出態様として決定した場合には、実行演出カウンタの値を３０減算するように構成している。このように構成することで、大当たり当選期待度が高い演出態様で外れ変動演出が実行された直後に、特殊演出態様選択テーブルを参照して演出態様が決定される外れ変動演出が実行されてしまうことを抑制することができるため、大当たり当選期待度が高い演出態様で外れ変動演出が連続して実行されてしまい、遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。

【１４９１】

また、本第１３制御例では、上述した実行演出カウンタの値を特別図柄変動の実行回数以上の加算する処理を実行可能に構成しており、例えば、外れ変動演出の演出態様として、遊技者の遊技意欲が低下し得る演出態様、例えば、段階的に当たり期待度が上昇していくチャンスアップ演出の演出態様として、最も当たり期待度が低い段階の演出態様が設定された場合（チャンスアップ演出が実行されたにも関わらず、チャンスアップ演出が実行されなかった場合のほうが当たり期待度が高くなる場合）には、通常の特別図柄変動が実行された場合に加算される「１」の値よりも大きな「２」の値が実行演出カウンタに加算されるように構成している。このように構成することで、チャンスアップ演出が実行されること無く淡々と特別図柄変動が実行され続ける場合よりも、大当たり期待度の低い（チャンスアップ演出が実行されない場合よりも低い）チャンスアップ演出が実行された場合の方が、短い間隔で大当たり当選期待度が高い演出態様で外れ変動演出を実行させ易くすることができる。加えて、本第１３制御例では、特殊演出態様選択テーブルを参照して演出態様を決定する際に、過去に実行された外れ変動演出の演出態様に関する情報に基づいて決定される演出態様の種別を異ならせるように構成している。具体的には、通常時に参照される通常時演出態様選択テーブルを参照して決定された大当たり当選期待度の高い演出態様を、特殊演出態様選択テーブルを参照して決定させ難くなるように構成している。このように構成することで、外れ変動演出に対して同一の演出態様を決定させ難くすることができるため、通常の大当たり当選期待度が規定されている通常時演出態様選択テーブルとは異なる内容で各種演出態様が規定されている特殊演出態様選択テーブルを参照して演出態様を決定可能に構成したとしても、特定の演出態様に対する大当たり当選期待度が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【１４９２】

＜第１３制御例にて実行される演出内容について＞

次に、図４４８から図４５７を参照して、本第１３制御例におけるパチンコ機１０において実行される特徴的な演出の内容について説明をする。まず、図４４８から図４５４を参照して、時短状態中に実行されるバトル演出の内容について説明をする。このバトル演出は、１の特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動期間中に実行される変動演出であって、味方キャラと敵キャラとのバトルが行われ、最終的に敵キャラの体力値（ＨＰ値）が０まで減少した場合（敵キャラを倒した場合）に、大当たり当選を示す演出態様（勝利態様）の演出結果が表示され、最終的に敵キャラの体力値（ＨＰ値）が１以上である場

合に、外れ当選を示す演出態様（敗北態様）の演出結果が表示される演出である。このバトル演出では、味方キャラの仲間が敵キャラを攻撃する先制攻撃演出（第１パート演出）と、味方キャラが直接敵キャラを攻撃する攻撃演出（第２パート演出）とを実行可能に構成されており、バトル演出が実行される場合には、上述した第２パート演出は必ず実行され、上述した第１パート演出は、決定されたバトル演出の演出パターンに応じて実行の有無が決定されるように構成している。そして、第１パート演出が実行されるバトル演出（第１パート演出と、第２パート演出が実行されるバトル演出）の方が、第１パート演出が実行されないバトル演出（第２パート演出のみが実行されるバトル演出）よりも、特別図柄抽選で大当たり当選している場合に選択され易くなるように構成している。このように構成することで、バトル演出中に第１パート演出が実行されることを期待させながら遊技者にバトル演出を注視させることができる。さらに、第１パート演出が実行されるバトル演出が実行された場合には、第１パート演出にて敵キャラのＨＰ値を減少させる程、大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように構成することで、バトル演出として第１パート演出が実行された場合、即ち、第１パート演出が実行されることの無いバトル演出よりも大当たり期待度が高いバトル演出が実行された場合において、次に、第１パート演出にて敵キャラに与えるダメージ量（減少させるＨＰ値）に興味を持たせることができる。

【１４９３】

ここで、バトル演出が実行された場合に第３図柄表示装置８１に表示される表示内容について説明をする。図４４８（ａ）は、バトル演出が開始された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図４４８（ｂ）は、バトル演出にて味方キャラの仲間が先制攻撃を行った場合（第１パート演出が実行された場合）に表示される表示内容の一例を示した図である。図４４８（ａ）に示した通り、バトル演出が開始されると、第３図柄表示装置８１の表示画面に形成される主表示領域Ｄｍに、勇者を模した味方キャラ８０１ａが表示され、その次に怪獣を模した敵キャラ８８０ａが表示されることで味方キャラ８０１ａと、敵キャラ８８０ａとが対峙している表示画面が表示される。そして、表示された敵キャラ８８０ａに対応した体力値（ＨＰ値）を示すための表示態様としてＨＰゲージ８９０が表示され、そのＨＰゲージ８９０の上方には、バトル演出の演出内容を案内するための案内態様として「敵を倒せ！！」の文字が表示される。この表示によって、実行中の演出（バトル演出）が敵キャラ８８０ａを倒すことを目的とした演出であることを遊技者に分かり易く報知することができる。そして、主表示領域Ｄｍの下方に形成される副表示領域Ｄｓには、バトル演出の演出内容をより詳細に説明するための詳細案内態様として「敵のＨＰゲージを０まで削れば大当たり」の文字が表示される。本第１３制御例では、上述した各制御例と同様に、第３図柄表示装置８１の表示面を、変動演出（バトル演出）が実行される表示領域（主表示領域Ｄｍ）と、変動演出（バトル演出）が実行されない表示領域（副表示領域Ｄｓ）と、に区画し、実行中の演出の内容を文字で詳細に説明する詳細案内態様を、変動演出（バトル演出）が実行されない表示領域（副表示領域Ｄｓ）に表示するように構成している。このように構成することで、動画像（アニメーション）を用いて実行される変動演出の実行領域と、静止画像（文字）を用いて実行される案内報知と、を遊技者に選択して注視させ易くすることができる。

【１４９４】

図４４８（ａ）に示した通り、ＨＰゲージ８９０の右端上部には、敵キャラ８８０ａのＨＰの上限値を示す「ＭＡＸ」が表示され、ＨＰゲージ８９０の左端上部には、敵キャラ８８０ａのＨＰの下限値を示す「０」が表示されており、敵キャラ８８０ａへの攻撃が実行されていない状態では、敵キャラ８８０ａのＨＰが上限値であるため、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値８９０ａがＨＰゲージ８９０の全領域を占める状態で表示されている。なお、本第１３制御例では、図４４８（ａ）に示した通り、現状のＨＰ値を示すための指標として、ＨＰ値が上限であることを示す「ＭＡＸ」の指標と、ＨＰ値が下限であることを示す「０」の指標のみを表示しているが、これに限ること無く、例えば、ＨＰゲージ８９０の中間地点にＨＰ値が上限の半分であることを示すための指標として「５０％」の指標を

表示するように構成しても良いし、より細分化した指標を表示するように構成しても良い。このように構成することで、バトル演出中に減少する敵キャラ８８０ａのＨＰ値をより明確に把握させることが可能となる。また、ＨＰ値の上限値、及び下限値だけで無く、その間の値を示す指標を表示することにより、ＨＰゲージ８９０が示す残ＨＰ値の減少度合いを把握させ易くすることができる。具体的には、ＨＰゲージ８９０の中間位置に、ＨＰ値が上限値の半分であることを示す「５０％」の指標が表示されている場合には、ＨＰゲージ８９０の全領域が、減少したＨＰ値に対して均等に減少するものであることを遊技者に予測させ易くすることができる。本第１３制御例では、バトル演出にて対峙する敵キャラ８８０ａを異なる種別から決定可能に構成しており、選択された敵キャラ８８０ａの種別に応じて、ＨＰ値の上限を異ならせるように構成している。よって、バトル演出が実行された場合には、先に同一のキャラが登場する味方キャラ８０１ａを先に表示させた状態で、敵キャラ８８０ａを登場させるように構成している。このように構成することで、バトル演出が開始されてから、今回のバトル演出にて対峙する敵キャラ８８０ａの種別を報知するまでの期間を長くすることができるため、遊技者が実行される演出に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１４９５】

また、本第１３制御例では、敵キャラ８８０ａのＨＰ値を示すためのＨＰゲージ８９０を用いて敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を報知する際に、ＨＰ値の上限値を１００とした百分率（％）で表示するように構成している。よって、ＨＰ値の上限値が異なる敵キャラ８８０ａが表示された場合であっても、ＨＰゲージ８９０の表示態様を変更すること無くバトル演出を実行することができる。しかしながら、この場合、異なる種別の敵キャラ８８０ａが登場したとしても、ＨＰゲージ８９０の表示態様を見ただけではＨＰ値の上限値が高い敵キャラ８８０ａなのか低い敵キャラ８８０ａなのかを遊技者が容易に判別することが出来ないという問題が発生するため、敵キャラ８８０ａの種別としてＨＰ値の上限値が高い敵キャラ８８０ａが表示された場合には、表示される敵キャラ８８０ａの近傍に、ＨＰ値の上限値が他よりも高い敵キャラ８８０ａであることを報知するための報知態様として「強敵出現」の文字を表示すると良い。一方、ＨＰ値の上限値が他の敵キャラ８８０ａよりも低い敵キャラ８８０ａが表示された場合には、表示される敵キャラ８８０ａの近傍に、ＨＰ値の上限値が他よりも低い敵キャラ８８０ａであることを報知するための報知態様として「弱小出現」の文字を表示すると良い。このように構成することで、バトル演出中において敵キャラ８８０ａが表示された時点で今回のバトル演出の演出結果を予測させ易くすることができる。さらに、同様の効果を奏するための別の手法として、ＨＰゲージ８９０に表示される「ＭＡＸ」に付随させて、登場した敵キャラ８８０ａのＨＰ値の上限値を示す数値を表示するように構成しても良いし、バトル演出にて出現し得る敵キャラ８８０ａの全種別に対して、倒し易さランク（大当たり当選時に選択され易いランク）を付して表示するように構成しても良い。また、ＨＰ値の上限値に応じてＨＰゲージ８９０の表示態様（長さ）を異ならせるように構成しても良い。

【１４９６】

バトル演出にて第１パート演出（仲間が敵に対して先制攻撃を実行する演出）が実行されると、図４４８（ｂ）に示した通り、ネコを模した仲間キャラ８０１ｃが敵キャラ８８０ａに襲いかかる演出が実行され、仲間キャラ８０１ｃの攻撃によって敵キャラ８８０ａに与えたダメージに応じてＨＰゲージ８９０に表示される残ＨＰ値が減少表示される。具体的には、図４４８を用いて表示された敵キャラ８８０ａはＨＰ値の上限が「１００」であり、仲間キャラ８０１ｃによる先制攻撃によって「４０」のダメージを与えたため、残ＨＰ値８９０ａが占める表示領域が、ＨＰゲージ８９０全体の６０％まで減少表示される。そして、ＨＰゲージ８９０の表示領域のうち、残ＨＰ値８９０ａが表示されていない表示領域には、減少した敵キャラ８８０ａのＨＰ値を示すダメージ量８９０ｂが表示される。つまり、ＨＰゲージ８９０の表示領域は、常に、残ＨＰ値８９０ａと、ダメージ量８９０ｂとの何れかの表示領域となるように構成している。このように構成することで、敵キャラ８８０ａに対して既に与えたダメージ量と、残りのＨＰ値とを遊技者に比較させるこ

とができるため、残りのＨＰ値を全て削るために必要な攻撃内容（演出内容）を予測させ易くすることができる。そして、副表示領域Ｄｓには、今回のバトル演出において第１パート演出が実行されたことを遊技者に示すための案内報知態様として「先制攻撃！！敵にダメージを与えた！！」の文字が表示される。なお、本第１３制御例では、ダメージ量８９０ｂを継続して表示するように構成することで、残ＨＰ値が減少した状態において、ＨＰ値が上限値である場合と比してどの程度ＨＰ値が減少しているのかを遊技者に分かり易く報知するように構成しているが、これに限ること無く、既に与えたダメージ量８９０ｂを表示しないように構成しても良い。この場合、表示画面に残ＨＰ値に対応する表示態様のみを表示すれば良いため、既に与えたダメージ量を累積して管理する処理を省くことが出来る分、バトル演出における敵キャラ８８０ａのＨＰ値に関する情報を表示するための制御処理を簡素化することができる。

【１４９７】

また、本第１３制御例では、図４４８（ｂ）に示した通り、敵キャラ８８０ａを攻撃したことにより減少させた敵キャラ８８０ａのＨＰ値（ダメージ量）を数値で表示すること無く、ＨＰゲージ８９０の減少度合いで遊技者にダメージ量（残ＨＰ値）を報知するように構成することで、具体的な数値を表示するための表示制御や、具体的な数値を算出するための処理を簡素化しているが、これに限ること無く、敵キャラ８８０ａを攻撃したことにより減少させた敵キャラ８８０ａのＨＰ値（ダメージ量）を数値で表示するように構成しても良い。そして、第１パート演出が終了すると、次に、味方キャラ８０１ａが直接敵キャラ８８０ａを攻撃する第２パート演出が実行される。この第２パート演出では、遊技者による演出ボタン２２への操作に基づいて敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値８９０ａを減少させる演出が実行される。次に、図４４９及び図４５０を参照して、バトル演出における第２パート演出中に表示される表示内容について説明をする。図４４９（ａ）は、バトル演出における第２パート演出が開始された時点において表示される表示画面の一例を示した図であり、図４４９（ｂ）は、バトル演出における第２パート演出中に演出ボタン２２に対して連打操作が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図４５０は、バトル演出における第２パート演出中に演出ボタン２２に対して長押し操作が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図４４９（ａ）に示した通り、第２パート演出が実行されると、味方キャラ８０１ａが直接敵キャラ８８０ａと戦う演出が主表示領域Ｄｍにて実行される。この第２パート演出は、図４４８を参照して上述した第１パート演出が終了した後に実行される演出であるため、ＨＰゲージ８９０に表示される残ＨＰ値８９０ａは、図４４８（ｂ）に示した値が継続して表示されている。

【１４９８】

そして、表示領域Ｄｍの左側には、遊技者に演出ボタン２２を操作させる操作演出が開始されることを示唆するための示唆態様として、演出ボタン２２を模した表示用演出ボタンＳｗ６と、操作演出の有効期間（操作有効期間）を示すための有効期間ゲージｇａ４が表示される。さらに、操作演出中の操作内容を案内するための案内態様として「連打準備」の文字が表示される。つまり、図４４９（ａ）に示した示唆態様を、実際に操作演出が開始されるよりも前に表示することにより、遊技者に対して、演出ボタン２２を連打操作する必要がある操作演出が間も無く開始されることを遊技者に分かり易く報知することができるため、操作演出が開始されるよりも前に連打操作に対する準備を行わせることができる。よって、急に操作演出が開始されてしまい、有効期間の初期段階において演出ボタン２２を操作できない事態が発生することを抑制することができる。なお、本第１３制御例では、図４４９（ａ）に示した通り、操作演出が開始されることを示唆するための示唆態様を表示可能に構成しているが、これに加えて、操作演出が開始されるタイミングを示すためのカウントダウン表示を実行しても良い。このように構成することで、遊技者に対して操作演出が開始されるタイミングをより分かり易く報知することができる。さらに、実際に操作演出における有効期間（操作有効期間）が設定されるよりも前の所定期間（例えば、０．５秒間）を含んだ態様で有効期間ゲージの減算を開始させる（操作演出を開始する）ように構成しても良い。つまり、操作演出が開始されたことを即座に把握した遊技

者が最初に演出ボタン２２を押下するまでの反応時間分、実際に有効期間が設定されるタイミングよりも前倒しで操作演出を開始させる（有効期間ゲージの減算を開始させる）ように構成しても良い。このように構成することで、有効期間が設定された直後から遊技者に演出ボタン２２を押下させ易くすることができるため、操作演出を最大限楽しませることができる。

【１４９９】

ここで、図４４９（ａ）に示した通り、本第１３制御例では、演出ボタン２２を連打操作させる操作演出を実行するように構成している。ここで、近年のパチンコ機１０では、操作手段（演出ボタン２２）を連打操作する代わりに、長押し操作した場合であっても、内部的に連打操作と同様の押下制御を実行可能なものがある。このように構成することで、操作手段を短期間で複数回操作する必要がある連打操作を実行することが困難な遊技者に対しても、操作手段を継続して押下し続けるだけで連打操作した場合と同様の演出を提供することができるため演出効果を高めることができるものであった。しかしながら、連打操作の代わりに長押し操作を実行した場合には、長押し操作が継続している期間において常に遊技者が高速連打操作（例えば、０．５秒に１回の間隔で演出ボタン２２を押下する連打操作）している状況と同一の押下制御が実行されるため、所定の有効期間（例えば、１０秒）の間に実行された演出ボタン２２の押下回数（連打回数）に基づいて障害物を徐々に破壊していく操作演出において、通常の連打操作を実行する場合に比べて、長押し操作を実行した場合の方が短期間で押下回数（連打回数）が増加していき、操作演出の演出結果（今回の操作演出における障害物の最終破壊態様）が早期に表示され易くなり、有効期間を存分に用いた操作演出を提供することができない事態が発生してしまうという問題があった。また、長押し操作時の押下制御として、演出ボタン２２が押下された場合と同一の押下制御が実行される間隔を広げてしまうと、有効期間内において操作演出の演出結果を表示させることができない（今回の操作演出における障害物の最終破壊態様を表示させるために必要とされる回数分の押下制御を実行することができない）という問題が発生してしまう虞があった。

【１５００】

一方で、長押し操作が実行された場合に実行される押下制御（高速連打操作時の押下制御）の内容を基準に連打操作演出における障害物の破壊態様を決定してしまうと、通常の連打操作（例えば、１秒に１回の間隔で演出ボタン２２を押下する連打操作）を実行している遊技者に対して、操作演出の演出結果を表示させることができない（今回の操作演出における障害物の最終破壊態様を表示させるために必要とされる回数分の押下制御を実行することができない）という問題が発生してしまう虞があった。つまり、演出ボタン２２を連打操作させる連打操作演出を実行可能であって、演出ボタン２２への連打操作に加え、演出ボタン２２への長押し操作を実行した場合にも連打操作演出を進展させることが可能な機能を有しているパチンコ機１０において、演出ボタン２２を連打操作した場合と、演出ボタン２２を長押し操作した場合とで同様の押下制御を実行してしまうと、連打操作演出中に演出ボタン２２を連打操作する遊技者と、長押し操作する遊技者の両者に対して好適な演出（連打操作演出）を提供することが困難になるという問題があった。これに対して、本第１３制御例では、連打操作演出中に演出ボタン２２を長押し操作した場合には、長押し操作が継続している期間の長さに応じて、決定された演出シナリオに沿って、所定間隔（例えば、０．５秒間隔）で演出態様（ＨＰゲージ）を可変（減少）させていく演出が実行されると共に、演出態様を可変させない非可変期間（非減少期間）を設定可能に構成している。このように構成することで、連打操作を実行する場合よりも、短い期間で演出態様を可変させ易い長押し操作を実行した場合において、遊技者による演出ボタン２２への操作（押下）を有効に判別可能な有効期間（操作有効期間）中に、演出態様が可変することの無い期間を設けることができる。よって、長押し操作を実行した場合であっても、今回の操作演出の演出結果が多くの残期間を残した状態で表示されてしまい操作演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

【１５０１】

本第１３制御例では、図４４９（ｂ）に示した通り、バトル演出における第２パート演出にて連打操作を実行した場合には、選択ボタン２２への押下操作に応じて敵キャラ８８０ａの体力値を減少させる（ＨＰゲージ８９０の残ＨＰ値８９０ａの表示領域が徐々に短くなる）演出が実行される。具体的には、本第１３制御例では、第２パート演出が実行される期間中に遊技者による演出ボタン２２の操作（押下）が有効に判別される期間として３秒の有効期間が設定されるように構成しており、有効期間がセットされると（遊技者が演出ボタン２２を操作可能な期間に突入すると）、有効期間がセットされる前段階であることを示す「連打準備」（図４４９（ａ）参照）に代えて、「連打！！」の文字が表示される。さらに、表示用演出ボタンＳｗ６の下方に表示されている有効期間ゲージｇａ４が時間経過に合わせて可変表示される。図４４９（ｂ）に示した通り、有効期間ゲージｇａ４は、全ての表示領域の大きさ（長さ）を用いて、今回の有効期間の長さを示しており、有効期間がセットされた直後、残有効期間が減少していない状態では、残有効期間ｇａ４ａが有効期間ゲージｇａ４の全領域を占めるように表示され（例えば、図４４９（ａ）参照）、その後、時間経過に応じて有効期間ゲージｇａ４の右端から左端に向けて残有効期間ｇａ４ａの表示領域が徐々に小さく（短く）なるように有効期間ゲージｇａ４の表示態様が可変表示される。そして、有効期間ゲージｇａ４の表示領域のうち、残有効期間ｇａ４ａが表示されていない表示領域には有効期間がセットされてからの経過時間を示す経過時間ｇａ４ｂが表示される。つまり、有効期間がセットされてからの経過時間が長くなればなるほど（有効期間の残期間が短く）、有効期間ゲージｇａ４の表示領域のうち、残有効期間ｇａ４ａが占める割合が小さく（短く）なり、経過時間ｇａ４ｂが占める割合が大きく（長く）なるように有効期間ｇａ４ａの表示態様が可変表示されるように構成している。

【１５０２】

このように構成することで、遊技者は有効期間ｇａ４の表示の表示態様を確認するだけで、今回の操作演出における有効期間の残時間を容易に把握することができる。さらに、今回セットされた有効期間の長さに対応する情報（有効期間ゲージｇａ４の表示態様）と、既に経過した時間を示す情報（経過時間ｇａ４ｂの表示態様）と、が合わせて表示されるため、遊技者は、有効期間がセットされてからの経過時間の長さに基づいて、有効期間の残時間の長さをより詳細に把握することができる。本第１３制御例では、図４４９（ｂ）に示した通り、有効期間の残期間の長さに対応する情報（残有効期間ｇａ４ａの表示態様）と、今回セットされた有効期間の長さに対応する情報（有効期間ゲージｇａ４の表示態様）と、既に経過した時間を示す情報（経過時間ｇａ４ｂの表示態様）と、を有効期間中において継続して表示することで遊技者に対して有効期間の残時間を把握させ易くするように構成しているが、これに限ること無く、有効期間の残時間のみを示す情報（残有効期間ｇａ４ａの表示態様）のみを可変表示するように構成しても良い。なお、バトル演出の第２パート演出において連打操作を実行した場合におけるＨＰゲージ８９０の残ＨＰ値８９０ａを減少表示させる流れについては、図４５０（ａ）を参照して後述する。次に、図４５０を参照して、バトル演出の第２パート演出において長押し操作を実行した場合における表示画面の一例について説明をする。図４５０に示した通り、第２パート演出において長押し操作を実行した場合には、連打操作を実行した場合と同一の演出画面が表示される。なお、表示用演出ボタンＳｗ６の表示態様のみ連打操作時と異ならせており、現在が長押し操作中であることを示すために、表示用演出ボタンＳｗ６の表示態様として継続して押下されている状態を示す表示態様が表示され、上方には、現在が長押し操作中（長押し操作判定がされている状態）であることを示す「連打（長押し中）」の文字が表示される。

【１５０３】

このように構成することで、連打操作演出である第２パート演出において、正常に長押し操作が判定されていることを遊技者に分かり易く報知することができる。よって、第２パート演出中に演出ボタン２２を長押し操作したにも関わらず一定期間ＨＰゲージ８９０の表示態様が可変しない事態、即ち、残ＨＰ値８９０ａを減少させる抽選に連続して当選

しなかった場合であっても、長押し操作が無効と判定されていないことを分かり易く理解させることができる。さらに、本第１３制御例では、長押し操作中であると判定された場合には、残ＨＰ値８９０ａを減少させる抽選の結果に関わらず、味方キャラ８０１ａと敵キャラ８８０ａとが戦う動画像（アニメーション）を主表示領域Ｄｍの右側にて表示するように構成している。このように連打操作演出中において遊技者が演出ボタン２２を適正に操作（連打操作、或いは、長押し操作）していることを報知可能に構成することにより、演出ボタン２２を適正に操作していない遊技者には提供されることの無い特典映像を提供することができるため、ＨＰゲージ８９０の残ＨＰ値８９０ａを減少させる（０にする）以外の目的で遊技者に操作手段（演出ボタン２２）を操作させ易くすることができる。よって、例えば、今回のバトル演出の演出結果が敵キャラ８８０ａに敗北する演出結果、即ち、残ＨＰ値８９０ａが０にならない演出結果であったとしても、操作手段（演出ボタン２２）を操作することにより、特典映像を提供することができるため、遊技者の操作手段を操作する意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【１５０４】

また、特典映像に含まれる情報として、パチンコ機１０の遊技に関する情報を提供可能に構成すると良く、例えば、特別図柄抽選によって大当たり当選する確率を複数の設定値から設定可能な設定機能を有している場合には、再生される特典映像に現在設定されている設定値に対応する情報を含ませるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して貴重な映像を提供するだけで無く、遊技に役に立つ情報を獲得させることが可能となるため、特典映像を見ようと意欲的に操作手段を操作させることができる。なお、この特典映像が表示されている間は、設定値を推測し得る状態であり、遊技者にとって特典映像が表示されていない状態よりも喜ばしい（有利度合いが高い）状態であると言えるため、特典映像を表示させる制御は、第１の有利度合いに設定された特定の遊技状態の有利度合いを第１の有利度合いとは異なる第２の遊技状態に設定する設定手段の別形態と言える。次に、図４５１、及び図４５２を参照して、バトル演出におけるＨＰゲージ８９０の表示態様変化の流れについて説明をする。図４５１は、演出ボタン２２を連打操作した場合におけるＨＰゲージ８９０の表示態様変化の流れを示したものである。図４５１（ａ）に示した状態で演出ボタン２２への操作（押下）が判別されると、減少抽選が実行され、減少抽選の結果、減少値「Ａ」が決定された場合には、ＨＰゲージ８９０の残ＨＰ値８９０ａの表示領域を小さく（残ＨＰ値が減少値「Ａ」分減少したことを示す表示態様）するための可変表示が実行される。そして、残ＨＰ値８９０ａの表示領域が小さくなった箇所には、ダメージ量８９０ｂが表示される。このように構成することで、遊技者に対して、敵キャラ８８０ａにどの程度ダメージを与えたのかを分かり易く報知することができる。

【１５０５】

一方、演出ボタン２２に対して長押し操作を実行した場合には、図４５２に示した通り、非減少期間が設定されるように構成されている。図４５２（ａ）に示した状態で長押し操作が実行され、減少値「Ａ」及び、非減少期間が設定されると、ＨＰゲージ８９０の残ＨＰ値８９０ａの表示領域を小さく（残ＨＰ値が減少値「Ａ」分減少したことを示す表示態様）するための可変表示が実行される。そして、残ＨＰ値８９０ａの表示領域が小さくなった領域に、非減少期間が設定されていることを示す非減少期間８９０ｃが表示される（図４５２（ｂ）参照）。非減少期間は、解除抽選による解除当選、上限期間の経過、長押し操作のキャンセルの何れかの終了条件を満たした場合に解除されるように構成しており、非減少期間が上限期間（２秒）に到達するまでの残期間を示すように、非減少期間８９０ｃの表示領域が小さくなる演出が実行される。そして、非減少期間が解除されるタイミングでは、ＨＰゲージ８９０の表示領域が残ＨＰ値８９０ａ、及び、ダメージ量８９０ｂによって表示される。非減少期間８９０ｃの表示領域は、非減少期間が上限期間（２秒）に到達するまでの残期間に対応させて均等に減少するように構成している。よって、非減少期間８９０ｃの表示態様の可変状況に基づいて非減少期間が継続し得る最大の残期間を遊技者に予測させることができる。また、上限期間の経過以外の終了条件が成立した場

合には、非減少期間８９０ｃの表示態様（表示領域の大きさ）に関わらず、０．１秒で非減少期間８９０ｃの表示領域が非表示となる消去演出が実行され、非減少期間８９０ｃが表示されていた領域がダメージ量８９０ｂの表示領域へと切り替わる。このように構成することで、非減少期間が解除されたことを遊技者に分かり易く報知することができる。

【１５０６】

そして、非減少期間を解除させるための複数の終了条件のうち、特定の終了条件（解除抽選に当選、上限期間の経過）が成立した場合には、演出ボタン２２への操作に基づくこと無く、残ＨＰ値を減少させるための追加減少演出が実行される。ここで、追加減少演出として減少値「Ｂ」が決定された場合には、図４５２（ｄ）に示した通り、非減少期間８９０ｃが非表示となり、ＨＰゲージ８９０の残ＨＰ値８９０ａの表示領域を小さく（残ＨＰ値が減少値「Ｂ」分減少したことを示す表示態様）するための可変表示が実行される。なお、本第１３制御例では、非減少期間８９０ｃが表示されている状態におけるバトル演出として、非減少期間８９０ｃが設定されたタイミングにおける攻撃内容に対応したバトル演出を継続して実行するように構成しているが、これに限ること無く、非減少期間８９０ｃが解除されるまでの残時間や、解除条件が成立したか否かの判別結果を示すための演出態様で非減少期間８９０ｃ中のバトル演出の演出態様を決定しても良い。つまり、非減少期間の解除条件として、解除抽選で当選した場合には、解除抽選で当選したことを示すための演出態様（例えば、一旦、キャラ同士が対峙する間隔を広げて、次の攻撃に備える演出態様）と、解除抽選で当選しなかったことを示すための演出態様（例えば、キャラ同士が膠着している演出態様）と、を決定可能に構成すると良い。このように構成することで、主表示領域Ｄｍにて実行されるバトル演出の内容を把握することでも非減少期間が終了し易い状態であるか否かを遊技者に予測させることが可能となる。

【１５０７】

次に、図４５３から図４５６を参照して、討伐リーチ演出の演出内容について説明をする。図４５３（ａ）は、討伐リーチ演出の開始時に表示される表示内容の一例を示した図であって、図４５３（ｂ）は、討伐リーチ演出における１回目の攻撃を開始する際に表示される表示内容の一例を示した図であって、図４５４（ａ）は、討伐リーチ演出における１回目の攻撃中に表示される表示内容の一例を示した図であって、図４５４（ｂ）は、討伐リーチ演出における２回目の攻撃を開始する際に表示される表示内容の一例を示した図であって、図４５５（ａ）は、討伐リーチ演出における２回目の攻撃中に表示される表示内容の一例を示した図であって、図４５５（ｂ）は、討伐リーチ演出における３回目の攻撃を開始する際に表示される表示内容の一例を示した図であって、図４５６は、討伐リーチ演出における３回目の攻撃中に表示される表示内容の一例を示した図である。討伐リーチが実行されると、主表示領域Ｄｍに表示領域ＨＲ５０が形成され、討伐リーチ中に実行される３回の攻撃演出の履歴を示すための表示態様が表示される。図４５３（ａ）は、１回目の攻撃演出が実行されるよりも前の段階を示す表示画面であるため、１回目の攻撃演出履歴を示す１回目履歴ＨＲ５０ａ、２回目の攻撃演出履歴を示す２回目履歴ＨＲ５０ｂ、３回目の攻撃演出履歴を示す３回目履歴ＨＲ５０ｃの何れにも履歴を示す表示態様が表示されていない。また、討伐リーチでは、３体の敵キャラ８８０ａ～８８０ｃを討伐する演出が実行され、各敵キャラ８８０ａ～８８０ｃの体力値（ＨＰ値）を示すＨＰゲージ８８１ａ～８８１ｃが各敵キャラ８８０ａ～８８０ｃに近接して表示される。そして、今回の攻撃演出にて攻撃を行う味方キャラクタを決定するための演出として、第１味方キャラ８０１ａと、第２味方キャラ８０１ｂとが、交互に拡大される味方キャラ決定演出が表示されている。討伐リーチ演出として、様々な種別の味方キャラ８０１ａが敵キャラ８８０ａ～８８０ｃを３回攻撃する演出が実行される。

【１５０８】

味方キャラ８０１ａの種別としては、１体の敵キャラに対して大きなダメージを与え易い勇者を模した第１味方キャラ８０１ａと、複数体の敵キャラに対してダメージを与え易いウサギを模した第２味方キャラ８０１ｂと、を選択可能に構成している。このように攻撃を実行する味方キャラの種別に対応させて実行し易い攻撃内容を異ならせるように構成

することで、討伐リーチ演出中に既に実行された攻撃の内容（各敵キャラの残ＨＰ値）に基づいて、攻撃を実行する味方キャラの種別に対する期待度を異ならせることができる。つまり、討伐リーチ演出における１回目、及び、２回目の攻撃を味方キャラ８０１ｂが実行した場合には、敵キャラ８８０ａ～８８０ｃのそれぞれが残ＨＰ値の低い状態となり易く、その場合、３回目（最後）の攻撃を実行する味方キャラの種別が味方キャラ８０１ｂである場合の方が、味方キャラ８０１ａである場合よりも討伐リーチ演出の演出結果として、敵キャラ８８０ａ～８８０ｃを全て討伐する演出結果とし易くすることができる。また、１回目、及び、２回目の攻撃を味方キャラ８０１ａが実行した場合には、敵キャラ８８０ａ～８８０ｃのうち、２体の敵キャラが討伐されている状態で３回目の攻撃を実行し易くすることができるため、３回目の攻撃を実行する味方キャラの種別が味方キャラ８０１ａである場合の方が、味方キャラ８０１ｂである場合よりも討伐リーチ演出の演出結果として、敵キャラ８８０ａ～８８０ｃを全て討伐する演出結果とし易くすることができる。図４５３（ｂ）は、１回目の攻撃演出として、第１味方キャラが決定された後に、攻撃内容を決定するための攻撃内容決定演出が実行されている表示画面である。図４５３（ｂ）に示した通り、第１味方キャラ８０１ａが決定された場合には、攻撃内容決定演出として、先に攻撃数を示す情報が表示され、次に、ダメージ量を示す情報が表示されるように構成している。図４５３（ｂ）では、表示領域ＨＲ５１に形成される攻撃数ルーレットＨＲ５１ａが「１」で停止表示され、ダメージ量ルーレットＨＲ５１ｂが「変動中」の状態を示している。

【１５０９】

図４５３（ｂ）に示した状態から所定時間が経過すると、ダメージ量ルーレットＨＲ５１ｂが今回の攻撃演出で実行される攻撃に対応するダメージ量を示す表示態様（例えば、大、中、小等）で停止表示され、攻撃内容演出が終了する。攻撃内容演出が終了すると、次に、図４５４（ａ）に示した攻撃演出が実行される。この攻撃演出では、主表示領域Ｄｍの中央付近で、攻撃内容演出の演出結果に対応した攻撃が実行される。図４５４（ａ）では、表示領域ＨＲ５１に形成される攻撃数ルーレットＨＲ５１ａが「１」で停止表示され、ダメージ量ルーレットＨＲ５１ｂが「大」で停止表示された場合であるため、敵キャラ８８０ａ一体に対して、大ダメージを与える攻撃演出が表示される。そして、今回の攻撃内容を案内するため案内態様として副表示領域Ｄｓには「怪獣Ａに大ダメージ」の文字が表示される。２回目、３回目の攻撃演出を実行する場合にも、同様の演出表示が実行されるように構成しており、図４５４（ｂ）では、２回目の攻撃演出として、第２味方キャラ８０１ｂが決定されている状態を示している。第２味方キャラ８０１ｂが決定された場合には、攻撃内容決定演出として、後に攻撃数を示す情報が表示され、先に、ダメージ量を示す情報が表示されるように構成している。つまり、攻撃を行う味方キャラの種別に応じて、攻撃内容演出にて遊技者に報知される情報の順序を異ならせている。図４５４（ｂ）では、表示領域ＨＲ５１に形成される攻撃数ルーレットＨＲ５１ａが「変動中」の状態で、ダメージ量ルーレットＨＲ５１ｂが「中」で停止表示している。２回目の攻撃内容演出が終了すると、次に、図４５５（ａ）に示した攻撃演出が実行される。この攻撃演出では、主表示領域Ｄｍの中央付近で、攻撃内容演出の演出結果に対応した攻撃が実行される。図４５５（ａ）では、表示領域ＨＲ５１に形成される攻撃数ルーレットＨＲ５１ａが「３」で停止表示され、ダメージ量ルーレットＨＲ５１ｂが「中」で停止表示された場合であるため、敵キャラ８８０ａ～８８０ｃに対して、中ダメージを与える攻撃演出が表示される。そして、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値が０になったため、副表示領域Ｄｓには「１体撃破残り２体」の文字が表示される。

【１５１０】

さらに、本第１３制御例では、１回目の攻撃キャラと、２回目の攻撃キャラが異なる場合にのみ、３回目の攻撃演出として、複数の味方キャラが攻撃を行うダブル攻撃演出を実行可能に構成している。図４５５（ｂ）は、ダブル攻撃演出が実行される場合における攻撃内容演出を示している。このダブル攻撃演出は、他の攻撃演出よりも多くの敵キャラに大ダメージを与え易い演出であって、対応する特別図柄抽選の結果が大当たりである場合

の方が、外れである場合よりも選択され易くなるように構成している。図４５５（ｂ）に示した通り、味方キャラ決定演出が終了するよりも前に、攻撃内容演出の演出結果が表示され、そのまま、図４５６に示した通り、複数の味方キャラによって攻撃が実行される。このように構成することで、攻撃演出が実行されるまでの演出（味方キャラ決定演出、攻撃内容演出）において、攻撃演出に用いられる情報がどのような順序で表示されるのかについて遊技者に興味を持たせることが出来るため、演出効果を高めることができる。なお、上述した通り、決定した味方キャラに対応させて攻撃内容演出の表示順序を規定する場合には、通常とは異なる表示順序で攻撃内容演出が表示される演出パターンが一部実行されるように構成すると良い。このように構成することで、攻撃演出に用いられる各種演出要素（味方キャラ種別、攻撃数、ダメージ量）を遊技者に予測させ難くすることができる。また、通常とは異なる表示順序で攻撃内容演出が表示される演出パターンは、対応する特別図柄抽選の結果が大当たりである場合の方が、外れである場合よりも選択され易くなるように構成すると良い。これにより、通常とは異なる演出態様で攻撃演出が実行されたことに気付いた遊技者に、大当たり当選への期待感を持たせながら討伐リーチ演出を楽しませることができる。

【１５１１】

なお、この討伐リーチ演出では、攻撃を実行する味方キャラの種別に応じて異なる内容の攻撃を実行可能に構成しており、上述した通り、味方キャラ８０１ａが選択された場合には、攻撃対象となる敵キャラの数（攻撃数）として、「１」が他の数よりも選択され易く、攻撃対象に対して与えるダメージの量として、「大ダメージ」が他のダメージ量（中ダメージ、小ダメージ等）よりも選択され易くなるように構成している。よって、攻撃を実行する味方キャラの種別として味方キャラ８０１ａが選択された場合には、遊技者は、攻撃数よりも、ダメージ量に注視することになる。そこで、図４５３（ｂ）に示した通り、味方キャラ８０１ａが選択された場合には、今回の攻撃の内容を順に示すための示唆態様の表示順として「攻撃数」、「ダメージ量」の表示順序が決定される。一方、味方キャラ８０１ｂが選択された場合には、攻撃対象となる敵キャラの数（攻撃数）として、複数の数が単数よりも選択され易く、攻撃対象に対して与えるダメージの量として、「中ダメージ」が他のダメージ量（大ダメージ、小ダメージ）よりも選択され易くなるように構成している。よって、攻撃を実行する味方キャラの種別として味方キャラ８０１ｂが選択された場合には、遊技者は、ダメージ量よりも攻撃数に注視することになる。そこで、図４５４（ｂ）に示した通り、味方キャラ８０１ｂが選択された場合には、今回の攻撃の内容を順に示すための示唆態様の表示順として「ダメージ量」、「攻撃数」の表示順序が決定される。上述した通り、本第１３制御例にて実行される討伐リーチ演出では、攻撃を実行する味方キャラの種別として、異なる攻撃内容が選択され易い味方キャラの種別を決定可能に構成し、決定された味方キャラの種別に応じて、攻撃内容を示すための示唆態様の表示順序を異ならせるように構成している。具体的には、攻撃内容を決定する複数の要素（攻撃数、ダメージ量）のそれぞれを示唆態様として表示可能であって、表示される複数の示唆態様の表示順序として、決定された味方キャラの種別が得意とする要素が、それ以外の要素よりも後に表示される表示順序が決定されるように構成している。

【１５１２】

このように構成することで、何れの味方キャラの種別が決定された場合であっても、遊技者が注視する示唆態様が表示されるタイミングを遅らせることができるため、遊技者に対して長期間の間、討伐リーチ演出を楽しませることができる。なお、本第１３制御例では、決定された味方キャラの種別に応じて、示唆態様の表示順序を決定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、攻撃内容を示す複数の要素（攻撃数、ダメージ量）のうち、遊技者に有利な内容が決定された要素に対応する示唆態様の表示順序を、それ以外の要素よりも後にする表示順序を決定したり、攻撃内容を示す複数の要素（攻撃数、ダメージ量）のうち、遊技者に有利な内容が決定された要素に対応する示唆態様の表示順序を、それ以外の要素よりも先にする表示順序を決定したりするように構成しても良い。このように構成することで、先に表示された示唆態様の内容に基づいて、次に表示され

る示唆態様の内容を予測させる楽しみを提供することができる。次に、図４５７を参照して、本第１３制御例において実行されるチャンス予告演出の内容について説明をする。図４５７は、チャンス予告演出の対象態様の一例を示す図である。本第１３制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出に用いられる対象態様の表示態様を可変させることで、大当たり当選の期待度を示唆するためのチャンス予告演出を実行可能に構成している。例えば、図４５７に示した通り、様々なコメントが表示されるコメント表示部ＨＲ５２の表示態様（コメント表示態様Ｃｈ１）を可変させるチャンス予告演出や、実行中の保留図柄ｈｒ０の表示態様（実行中保留表示態様Ｃｈ２）を可変させるチャンス予告演出や、変動表示に用いられるキャラ８０１の表示態様（キャラ表示態様Ｃｈ３）を可変させるチャンス予告演出等を実行可能に構成している。

【１５１３】

各対象態様の表示態様を初期態様（デフォルト）を含め４段階に可変表示可能に構成しており、初期態様が「ＬＶ１」となり、「ＬＶ２」，「ＬＶ３」，「ＬＶ４」とレベルが上昇する毎に大当たり期待度が高くなるように構成している。例えば、チャンス予告演出の対象態様であるコメント表示態様Ｃｈ１（図４５７参照）は、設定される段階レベルに応じて、コメント表示部ＨＲ５２の背景色を可変表示させるチャンス予告演出が実行されるように構成しており、「ＬＶ１」は背景色「白色」、「ＬＶ２」は背景色「黄色」、「ＬＶ３」は背景色「赤色」、「ＬＶ４」は背景色「虹色」が表示されるように構成している。さらに、本第１３制御例では、チャンス予告演出が実行されない期間が所定期間継続した場合に、強制的にチャンス予告演出を実行可能に構成している。ここで、図４５８を参照して、強制的にチャンス予告演出を実行する流れについて説明をする。図４５８は、特別図柄変動回数と、実行されるチャンスアップ演出の流れを示した図である。特別図柄変動の実行に応じて、変動演出の演出態様を設定する際にチャンス予告演出を実行するか否かの抽選が実行される。そして、チャンス予告演出の実行抽選に当選しなかった場合は、演出実行カウンタ２２３ａａｈに１が加算される（図４５８（ａ），（ｂ）参照）。そして、加算後の演出実行カウンタ２２３ａａｈの値が５０に到達した場合には、強制的にチャンス予告演出が実行される。また、チャンス予告演出の実行抽選に当選し、決定されたチャンス予告演出の演出態様が、大当たり期待度の低い態様（ＬＶ２）である場合には、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値に、通常の「１」に加え、低期待度態様「１」が加算される。つまり、１回の特別図柄変動で演出実行カウンタ２２３ａａｈの値に「２」が加算される（図４５８（ｂ）参照）。このように構成することで、特別図柄変動の変動回数と、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値との更新内容を異ならせることができるため、強制的にチャンス予告演出が実行されたのか、チャンス予告演出抽選に当選したことに基づいてチャンス予告演出が実行されたのかを分かり難くすることができる。

【１５１４】

さらに、図４５８（ｃ）に示した通り、チャンス予告演出抽選に当選したことに基づいてチャンス予告演出が実行された場合であって、外れ変動演出に対して大当たり期待度の高い態様（ＬＶ４）が設定された場合には、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を減算（３０減算）するように構成している。このように構成することで、外れ変動演出にて過剰に期待度の高いチャンス予告演出が実行されてしまうことを抑制することができる。なお、本第１３制御例では、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を、特別図柄抽選が実行される毎に加算するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、設定された特別図柄変動の変動パターン（変動時間）を管理する管理手段を設け、特別図柄変動が所定時間（例えば、１０秒）実行される毎に、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を加算するように構成しても良い。このように構成することで、実行される特別図柄変動の変動パターン（変動時間）の内容に応じて、特別図柄抽選１回に対する演出実行カウンタ２２３ａａｈの加算回数を異ならせることができるため、強制的にチャンス予告演出が実行されたのか、チャンス予告演出抽選に当選したことに基づいてチャンス予告演出が実行されたのかを分かり難くすることができる。また、特別図柄抽選の実行回数に関わらず、所定間隔（特別図柄変動が実行されている遊技時間に対して所定間隔）でチャンス予告演出を強制的に

実行することができるため、チャンス予告演出が実行されない遊技時間が長時間継続してしまうことを抑制することができる。

【１５１５】

さらに、設定されている遊技状態に応じて、決定される特別図柄変動の変動パターンを異ならせ、例えば、通常状態が設定されている場合よりも、時短状態が設定されている場合の方が、短い変動時間が設定され易くなるように構成し、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値に基づいて強制的にチャンス予告演出を実行可能に構成することで、設定されている遊技状態に応じて、強制的にチャンス予告演出が実行される頻度を異ならせることができる。この場合、遊技者に有利となる遊技状態が設定されている場合の方が、遊技者に不利となる遊技状態が設定されている場合よりも、短い変動時間の変動パターンが設定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に不利な遊技状態が設定されている場合の方が、少ない特別図柄抽選の実行回数で強制的にチャンス予告演出を実行させ易くすることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、特別図柄抽選の実行権利（特図保留）を記憶可能なパチンコ機１０であって、記憶されている特図保留の数が少ない場合の方が、多い場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易く構成し、多くの特図保留を獲得できていない場合の方が、多くの特図保留を獲得するように遊技を行った場合よりも、少ない特別図柄抽選の実行回数で強制的にチャンス予告演出を実行させ易くするように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選が頻繁に実行されないことによって、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、特別図柄変動に対応させて実行される変動演出の演出内容に応じて、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値の更新内容を異ならせても良く、例えば、１の特別図柄変動中に、特別図柄変動に対応して変動表示される第３図柄を一旦仮停止させた後に、再始動させる疑似変動演出を実行可能なパチンコ機１０であれば、実際の特別図柄変動回数では無く、第３図柄の変動回数（再始動含む）に基づいて演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を更新（加算）するように構成しても良い。このように構成することで、実行される変動演出の演出内容に応じて、強制的にチャンス予告演出が実行される頻度を異ならせることができる。

【１５１６】

さらに、本第１３制御例では、特別図柄抽選が実行される毎に（演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を更新（加算）させるための更新条件が成立する毎に）、カウンタの値を「１」加算するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、所定条件が成立した場合において、所定条件が成立していない場合に比べて、更新条件が成立した場合に更新される演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を異ならせても良く、通常状態が設定されている場合には、更新条件が成立した場合に演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を「１」加算し、時短状態が設定されている場合には、更新条件が成立した場合に演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を「２」加算するように構成しても良い。また、遊技者に最も有利な遊技状態である確変状態が設定されている場合には、更新条件が成立した場合に演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を「１」減算するように構成しても良い。このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて、強制的にチャンス予告演出が実行される頻度を異ならせることができる。また、短時間で大当たり当選し易い確変状態が設定されている場合には、強制的にチャンス予告演出が実行され難く構成することができ、遊技者に対して無用にチャンス予告演出を実行してしまうことを抑制することができる。なお、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を更新するための更新条件が成立した場合において更新させる値を異ならせる条件として、設定されている遊技状態以外の条件を設けても良く、例えば、同一遊技状態において切り替え設定可能な演出モードを複数有し、１の演出モードが設定されている場合と、１の演出モードとは異なる他の演出モードが設定されている場合とで、更新条件が成立した場合における演出実行カウンタ２２３ａａｈ更新内容を異ならせても良い。このように構成することで、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値として大きい値が加算される演出モードが設定されている場合には、他の演出モードが設定されている

場合よりも、チャンス予告演出が実行され易くなる。よって、演出モードが切り替わったことにより、遊技者に提供される演出の内容を異ならせ易くすることができるため、演出効果を高めることができる。

【１５１７】

また、本第１３制御例では、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を更新するための更新条件が成立した場合に、予め規定されている値を加算（減算）するように構成しているが、これに限ること無く、更新条件が成立した場合に、今回の更新内容（演出実行カウンタ２２３ａａｈの加算値、減算値）を決定する処理を実行するように構成しても良い。このように構成することで、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を遊技者に予測させ難くすることができるため、チャンス予告演出が実行された場合に、強制的にチャンス予告演出が実行されたのか、チャンス予告演出抽選に当選したことに基づいてチャンス予告演出が実行されたのかを分かり難くすることができる。一方、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を遊技者に示唆可能な示唆演出を実行可能に構成しても良い。この場合、現在の演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を示唆する第１示唆演出、或いは、チャンス予告演出の実行条件が成立する（演出実行カウンタ２２３ａａｈの値が５０に到達する）までの残数を示唆する第２示唆演出、或いは、強制的にチャンス予告演出が実行されるまでの残情報を示唆する第３示唆演出の何れか、又は、全てを実行可能に構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、強制的にチャンス予告演出が実行されるタイミングを予測させることが可能となるため、チャンス予告演出が実行された場合に、強制的にチャンス予告演出が実行されたのか、チャンス予告演出抽選に当選したことに基づいてチャンス予告演出が実行されたのかを予測させ易くすることができるため、例えば、強制的にチャンス予告演出が実行されると予測したタイミングとは異なるタイミングでチャンス予告演出が実行された場合に、チャンス予告演出抽選に当選したことに基づいてチャンス予告演出が実行されたことを予測し易くすることができるため、チャンス予告演出が実行されるタイミングについて遊技者に興味を持たせることができる。

【１５１８】

なお、この場合、上述した第１示唆演出から第３示唆演出を、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値に基づいて強制的に実行される全てのチャンス予告演出に対してでは無く、一部に対して実行するように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、何れの契機で実行されたチャンス予告演出であるかを把握し易いチャンス予告演出と、把握し難いチャンス予告演出とを混在させ易くすることができるため、予測する楽しみを増加させることができる。

【１５１９】

＜第１３制御例における電気的構成について＞

次に、図４５９を参照して、本第１３制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成のうち、上述した第９制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２と異なる内容について説明をする。長押し演出シナリオテーブル２２２ａａａは、バトル演出の第２パート演出（連打操作演出）中に遊技者が長押し操作をした場合におけるＨＰゲージ８９０の残ＨＰ値８９０ａの減少シナリオが複数規定されているデータテーブルであって、第２パート演出中における操作有効期間中に長押し操作が実行されたと判別した場合に減少シナリオ決定するために参照される。本第１３制御例では、連打操作演出における遊技者による操作手段（演出ボタン２２）への操作内容に応じて、異なる態様で残ＨＰ値８９０ａが減少するように構成しており、連打操作演出中に長押し操作をした場合には、長押し判定されている期間の長さに応じて残ＨＰ値８９０ａが減少するように構成している。一方、連打操作演出中に連打操作を実行した場合には、操作手段（演出ボタン２２）が押下されたと判定される毎に残ＨＰ値８９０ａを減少させるか否かを決定する抽選を実行し、その抽選に当選した場合に残ＨＰ値８９０ａを減少させるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、連打操作演出の演出結果が表示されるまでの過程を、連打操作演出に遊技者が実行した操作手段への操作方法に応じて異ならせることが可能となる。よって、様々な過程を楽し

みたい遊技者に対して異なる操作方法で操作手段を操作させることができるため、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。ここで、図４６１を参照して、長押し演出シナリオテーブル２２２ａａａに規定されている内容について説明をする。図４６１は、長押し演出シナリオテーブル２２２ａａａに規定されている規定内容を模式的に示した図である。図４６１に示した通り、長押し演出シナリオテーブル２２２ａａａには、当否判定結果と、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値と、に対応させて異なるシナリオ種別が規定されている。

【１５２０】

各シナリオ種別には、長押し期間の経過に応じて、ＨＰ値を減少させる傾向を異ならせたシナリオが規定されている。そして、残ＨＰ値と、最終ＨＰ値と、に基づいて各タイミングにおけるＨＰ値の減少値が決定される。具体的には、今回のバトル演出が実行される変動演出に対応する特別図柄抽選の結果（当否判定結果）が、「当たり」であって、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～１９」の範囲に対しては「当たりシナリオ１」が、「２０～６９」の範囲に対しては「当たりシナリオ２」が、「７０～９８」の範囲に対しては「当たりシナリオ３」が、規定されており、今回のバトル演出が実行される変動演出に対応する特別図柄抽選の結果（当否判定結果）が、「外れ」であって、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～１９」の範囲に対しては「外れシナリオ１」が、「２０～６９」の範囲に対しては「外れシナリオ２」が、「７０～９８」の範囲に対しては「外れシナリオ３」が、規定されている。ここで、長押し演出シナリオテーブル２２２ａａａに規定されている各種シナリオ（演出シナリオ）の詳細な内容について説明をする。「当たりシナリオ１」、及び「外れシナリオ１」は、長押し操作が継続して実行されている経過時間中において、前半期間の方が、後半期間よりも残ＨＰを大きく減少させ易くなるようにシナリオ内容（先行型）が規定されており、長押し継続期間が０．５秒に到達した時点では「減少：中」、長押し継続期間が１秒に到達した時点では「減少：中」、長押し継続期間が１．５秒に到達した時点では「減少：大」、長押し継続期間が２秒に到達した時点では「上限」が規定されている。つまり、操作有効期間中に長押し継続期間を最大で３秒とすることができるにも関わらず、長押し継続期間が２秒に到達した時点で、残ＨＰ値を上限まで減少させるシナリオ内容が規定されている。

【１５２１】

このように構成することで、操作有効期間の残時間を残した状態で、長押し操作を継続しているにも関わらず、残ＨＰ値を減少させることができない期間を形成することができるため、上述した非減少期間が設定された場合に、遊技者に対して、非減少期間が設定されたのか、残ＨＰ値が上限値に到達したのかを遊技者に分かり難くすることができる。よって、残ＨＰ値が上限値に到達した場合であっても、再度残ＨＰ値が減少される可能性に期待しながら継続して演出ボタン２２（操作手段）を操作させることができる。「当たりシナリオ２」、及び「外れシナリオ２」は、長押し操作が継続して実行されている経過時間中において、平均的に残ＨＰを減少させ易くなるようにシナリオ内容（バランス型）が規定されており、長押し継続期間が０．５秒に到達した時点では「減少：中」、長押し継続期間が１秒に到達した時点では「減少：中」、長押し継続期間が１．５秒に到達した時点では「減少：中」、長押し継続期間が２秒に到達した時点では「減少：中」、長押し継続期間が２．５秒に到達した時点では「減少：中」、長押し継続期間が３秒に到達した時点では「上限」が規定されている。つまり、長押し継続期間の長さに応じて、徐々に残ＨＰ値が減少する演出が実行される。このように構成することで、操作有効期間が設定されてから即座に長押し操作を実行しない限り、残ＨＰ値を上限まで減少させ難くすることができるため、遊技者に当否判定結果を予測させ難くすることができる。「当たりシナリオ３」、及び「外れシナリオ３」は、長押し操作が継続して実行されている経過時間中において、前半期間よりも後半期間の方が残ＨＰを大きく減少させ易くなるようにシナリオ内容（後半型）が規定されており、長押し継続期間が０．５秒に到達した時点では「減少：小」、長押し継続期間が１秒に到達した時点では「減少：小」、長押し継続期間が１．５秒に到達した時点では「減少：小」、長押し継続期間が２秒に到達した時点では「減少：

小」、長押し継続期間が２．５秒に到達した時点では「減少：大」、長押し継続期間が３秒に到達した時点では「上限」が規定されている。つまり、長押し継続期間の長さに応じて、徐々に残ＨＰ値が大きく減少される演出が実行される。

【１５２２】

以上、説明をした通り、本第１３制御例では、バトル演出中の操作有効期間内において、長押し操作を実行した場合には、長押し操作が実行されたと判別した際に、長押し演出シナリオテーブル２２２ａａを参照して演出シナリオを決定し、決定されたシナリオを参照して長押し継続期間に応じて残ＨＰ値を減少させる演出が実行されるように構成している。このように構成することで、バトル演出中の操作有効期間内にて連打操作を実行した場合とは異なる演出パターンで残ＨＰ値を減少させる演出を実行させ易くすることができるため、遊技者に対して、演出ボタン２２（操作手段）に対する操作方法を選択させる楽しみを提供し易くすることができる。図４５９に戻り、説明を続ける。外れ時最終ＨＰ選択テーブル２２２ａａｂは、バトル演出の演出結果として、敵キャラ８８０ａのＨＰゲージ８９０の最終表示態様（減少させることが可能なＨＰ値の上限値）を決定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、バトル演出は、上述した通り、敵キャラ８８０ａのＨＰ値を徐々に減少させていく演出であって、対応する特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には、当たり演出結果として敵キャラ８８０ａを倒す（ＨＰ値を０まで減少させる）演出結果が決定され、対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合には、外れ演出結果として敵キャラ８８０ａを倒すことができない（ＨＰ値を０まで減少させることができない）演出結果が決定されるように構成している。さらに、本第１３制御例では、外れ演出結果が表示される場合において、減少させることが可能となる敵キャラ８８０ａのＨＰ値として複数の値の中から１の値を決定可能に構成している。このように構成することで、外れ演出結果となるバトル演出が実行された場合であっても、減少させることが可能なＨＰ値を異ならせることができる。

【１５２３】

加えて、本第１３制御例では、長押し操作を実行した場合において所定期間（最大で２秒）の間、敵キャラ８８０ａのＨＰ値を減少させることが出来ない非減少期間を設定可能に構成している。よって、バトル演出の最中において操作手段を操作しているにも関わらず、敵キャラ８８０ａのＨＰ値が減少しない事態が発生した場合に、実行中のバトル演出の演出結果が外れ演出結果であって、これ以上ＨＰ値を減少させることが出来ない状況であるのか、非減少期間が設定されているためＨＰ値８９０ａを減少させることが出来ない状況であるのかを遊技者に分かり難くすることができる。よって、有効期間が経過する最後まで、遊技者に対して操作手段を意欲的に操作させることが可能となる。ここで、図４６２（ａ）を参照して、外れ時最終ＨＰ選択テーブル２２２ａａｂの内容について説明をする。図４６２（ａ）は、外れ時最終ＨＰ選択テーブル２２２ａａｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図４６２（ａ）に示した通り、外れ時最終ＨＰ選択テーブル２２２ａａｂには、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値に対応させて様々な最終ＨＰ値が規定されている。具体的には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～４」の範囲に対しては、最終ＨＰ値として「５０」が、「５～１４」の範囲に対しては、最終ＨＰ値として「３０」が、「１５～２４」の範囲に対しては、最終ＨＰ値として「２０」が、「２５～４４」の範囲に対しては、最終ＨＰ値として「１０」が、「４５～９８」の範囲に対しては、最終ＨＰ値として「５」がそれぞれ規定されている。例えば、最終ＨＰ値として「５０」が選択された場合には、バトル演出の第２パート演出中に演出ボタン２２を操作したとしても、残ＨＰ値が５０を下回ることが無いため、残ＨＰ値８９０ａが５０を示す表示態様（０とＭＡＸの中間位置までを占める表示態様）から可変表示（減少表示）されることが無い演出が実行されることになる。よって、選択された最終ＨＰ値に応じて、第２パート演出中において演出ボタン２２を操作しているにも関わらずＨＰ値を減少させることが出来ない状況を様々なタイミング（異なる残ＨＰ値）で発生させることが可能となる。

【１５２４】

よって、バトル演出の最終ＨＰ値として小さいＨＰ値が選択された場合には、最終ＨＰ値として大きいＨＰ値が選択された場合よりも、ＨＰゲージ８９０の残ＨＰ値８９０ａの表示領域を小さく（短く）する演出を進行させることが可能となるため、実行中のバトル演出の演出結果が大当たり当選に対応する演出結果（ＨＰ値が０になる演出結果）となることを期待させ易くすることができる。ここで、バトル演出の演出結果が大当たり当選以外（外れ当選）であることを示す演出結果、即ち、最終ＨＰ値として「０」以外が選択されたバトル演出が実行された場合であっても、大当たり当選に対応する演出結果（ＨＰ値が０になる演出結果）が表示されることを期待させるために、最終的に減少させることが可能なＨＰ値（最終ＨＰ値）を異ならせて設定可能にすることが考えられる。つまり、バトル演出の演出結果が外れ当選である場合において、ＨＰ値を「０」近くまで減少させることが可能なバトル演出（最終ＨＰ値として小さな値（「５」等）が設定されたバトル演出）と、ＨＰ値を「０」近くまで減少させることが出来ないバトル演出（最終ＨＰ値として大きな値（「５０」等）が設定されたバトル演出）と、を実行可能にすることで、外れ当選である場合に常に一定のＨＰ値（例えば、「５」）までＨＰ値を減少させることが可能なバトル演出が実行される場合と比べて、所定のＨＰ値（例えば、「５」）まで減少させることが出来ないバトル演出が実行される分、バトル演出にて所定のＨＰ値（例えば、「５」）までＨＰ値が減少した場合における大当たり当選の期待度を高めることができる。このように構成することで、遊技者に対してＨＰ値が「０」となるか否かだけでなく、ＨＰ値の減少過程についても興味を持たせることができるため、バトル演出が実行される長期間の間、実行される演出の内容に対して遊技者を注視させることができる。

【１５２５】

なお、上述した通り、最終的に減少させることが可能なＨＰ値（最終ＨＰ値）を異ならせて設定可能に構成した場合には、少なくとも、他の演出結果よりも最終ＨＰ値として大きな値（例えば、「５０」等）が設定されるバトル演出を実行させる必要がある。そして、最終ＨＰ値として大きなＨＰ値が設定されたバトル演出が実行された場合には、他のバトル演出よりも早い段階でＨＰ値が最終ＨＰ値に到達してしまうことで、遊技者に対して、実行中のバトル演出の演出結果が外れ演出結果であることを早期に把握されてしまうという問題があった。これに対して本第１３制御例では、操作手段への操作に基づいてＨＰ値を減少させることが可能な操作演出期間中に、操作手段を操作したにも関わらず、且つ、最終ＨＰ値に到達していないにも関わらず、ＨＰ値を減少させることが出来ない（困難となる）期間として、非減少期間を設定可能に構成している。このように非減少期間を設定可能に構成することにより、最終ＨＰ値に到達していない状態であっても非減少期間が設定されている間、ＨＰ値の減少を止めることができるため、バトル演出中において、操作手段を操作したにも関わらずＨＰ値が減少しない事態が生じたとしても、最終ＨＰ値に到達したのか、非減少期間が設定されたのかを遊技者に把握させ難くすることができる。よって、バトル演出中にＨＰ値が再度減少される（非減少期間が解除される）ことを期待させることができ、演出効果を高めることができる。図４６２（ａ）に示した通り、本第１３制御例では、特別図柄抽選の結果が外れ当選であることを示すバトル演出（外れバトル演出）の最終ＨＰ値として、「５」，「１０」，「２０」，「３０」，「５０」の５種類を決定可能に構成し、最終ＨＰ値として小さい値の方が、大きい値よりも選択され易くなるように構成しており、外れバトル演出が実行された場合の約５％で最終ＨＰ値「５０」が、約１０％で最終ＨＰ値「３０」が、約１０％で最終ＨＰ値「２０」が、約２０％で最終ＨＰ値「１０」が、約５５％で最終ＨＰ値「５」が、選択されるように構成している。

【１５２６】

よって、バトル演出が実行された場合には、ＨＰ値「５０」，「３０」，「２０」，「１０」，「５」の何れかまでＨＰ値が減少する毎に、その段階でＨＰ値の減少が終了してしまうか否か（最終ＨＰ値であるか否か）に興味を持たせることができると共に、ＨＰ値の減少が継続した場合において大当たり当選の期待度を高めさせることができる。突入抽選テーブル２２２ａａｃは、遊技者による操作手段（演出ボタン２２）への操作に基づい

て演出態様を可変させる（ＨＰ値を減少させる）ことが可能な操作演出（バトル演出）における操作有効期間（有効期間）中に、演出態様が可変されることの無い非可変期間（非減少期間）を設定するか否かを決定するための突入抽選を実行する際に参照されるデータテーブルであって、バトル演出の第２パート演出中に遊技者による操作手段への操作に基づいて敵キャラ８８０ａのＨＰ値を減少させることを決定した場合に参照される。突入抽選テーブル２２２ａａｃを参照して実行される突入抽選に当選した場合には、非減少期間が設定される。この非減少期間中は、遊技者が操作手段を操作したとしてもその操作に基づいてＨＰ値が減少されないように構成している。非減少期間が設定されている間は、非減少期間を解除するか否かを決定するための解除抽選が所定間隔（０．５秒間隔）で実行されるように構成しており、解除抽選に当選した場合、或いは、予め定められている非減少期間の上限期間（３秒）が経過した場合に、非減少期間が解除されるように構成している。ここで、図４６２（ｂ）を参照して、突入抽選テーブル２２２ａａｃの詳細な内容について説明をする。図４６２（ｂ）は、突入抽選テーブル２２２ａａｃに規定されている内容を模式的に示した図である。図４６２（ｂ）に示した通り、突入抽選テーブル２２２ａａｃには、当否判定結果（特別図柄抽選結果）と、現時点における残ＨＰ値と、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値とに対応させて、突入抽選の結果（当選、非当選）が規定されている。

【１５２７】

具体的には、当否判定結果が「当たり」で、残ＨＰ値が「１００」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値の取り得る全範囲「０～９８」に対して、突入抽選「非当選」が規定されている。つまり、残ＨＰ値が「１００」、即ち、敵キャラ８８０ａのＨＰ値が減少していない状態では非減少期間が設定されることが無いように構成している。このように構成することで、バトル演出が実行されたにも関わらず、操作手段への操作に基づいてＨＰ値を減少させること無くバトル演出が終了してしまい、遊技者の操作手段を操作しようとする操作意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、残ＨＰ値が「９９～７０」の範囲である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～７９」の範囲に対して「非当選」が、「８０～９８」の範囲に対して「当選」が規定されており、残ＨＰ値が「６９～４０」の範囲である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～５４」の範囲に対して「非当選」が、「５５～９８」の範囲に対して「当選」が規定されており、残ＨＰ値が「３９～２０」の範囲である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～３４」の範囲に対して「非当選」が、「３５～９８」の範囲に対して「当選」が規定されており、残ＨＰ値が「１９～１」の範囲である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値の取り得る全範囲「０～９８」に対して、突入抽選「当選」が規定されている。

【１５２８】

同様に、当否判定結果が「外れ」で、残ＨＰ値が「１００」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値の取り得る全範囲「０～９８」に対して、突入抽選「非当選」が規定されており、残ＨＰ値が「９９～７０」の範囲である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～９４」の範囲に対して「非当選」が、「９５～９８」の範囲に対して「当選」が規定されており、残ＨＰ値が「６９～４０」の範囲である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～７９」の範囲に対して「非当選」が、「８０～９８」の範囲に対して「当選」が規定されており、残ＨＰ値が「３９～２０」の範囲である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～５４」の範囲に対して「非当選」が、「５５～９８」の範囲に対して「当選」が規定されており、残ＨＰ値が「１９～１」の範囲である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～９４」の範囲に対して「非当選」が、「９５～９８」の範囲に対して「当選」が規定されている。つまり、本第１３制御例では、残ＨＰ値が小さくなるほど突入抽選の当選確率が高くなるように構成している。このように構成することで、バトル演出が実行されたにも関わらず、ＨＰ値をあまり減少させていない状態で非減少期間が設定されてしまうことを抑制することができる。また、特別図柄抽選の結果が大当たり当選してい

る場合の方が、外れ当選している場合よりも、突入抽選の当選確率が高くなるように構成している。つまり、最終ＨＰ値として「０」が設定されるバトル演出（当たりバトル演出）が実行される場合の方が、最終ＨＰ値として「０」以外の値が設定されるバトル演出（外れバトル演出）が実行される場合よりも、非減少期間が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、何れの演出結果が設定されるバトル演出であっても、ＨＰ値が「０」となるよりも前の所定タイミングにて、ＨＰ値が減少しない期間（非減少期間が設定される期間、最終ＨＰ値に到達した以降の期間）を設定し易くすることができる。よって、ＨＰ値が減少しない期間が設定された時点で実行中のバトル演出の演出結果を予測させ難くすることができる。

【１５２９】

さらに、ＨＰ値が減少しない期間が設定された場合であっても、再度、ＨＰ値を減少させる期間が設定される可能性を残すことができるため、ＨＰ値が減少しない期間が設定された後も、再度ＨＰ値が減少することを期待しながらバトル演出を続行（操作手段への操作を続行）させることができる。また、詳細な説明は後述するが、本第１３制御例では、１回の操作有効期間（有効期間）に対して、非減少期間を１回のみ設定可能に構成している。つまり、操作有効期間中であって、１度も非減少期間が設定されていない状態においてのみ突入抽選を実行可能に構成している。よって、１回の操作有効期間内で非減少期間が複数回設定されてしまい、ＨＰ値を減少させることが可能な期間が殆ど設定されること無く操作有効期間が経過してしまうことを抑制することができる。解除抽選テーブル２２２ａａｄは、設定されている非減少期間を解除するための解除抽選を実行する際に参照されるデータテーブルである。解除抽選は非減少期間が設定されている間、所定間隔（０．５秒間隔）で実行されるものであって、非減少期間中の経過時間が長くなる程（残操作有効期間が短くなる程）、解除抽選の当選確率が高くなるように構成している。このように構成することで、非減少期間が無用に長く継続してしまうことを抑制することができる。なお、本第１３制御例では、非減少期間が継続する期間に操作有効期間（５秒）よりも短い期間で上限を設けており、非減少期間が３秒継続した場合に、非減少期間の上限に到達し非減少期間が終了するように構成している。つまり、非減少期間を解除するための解除抽選に当選すること無く、繰り返し解除抽選が実行される事態が発生した場合であっても、時間経過に基づいて非減少期間を終了させることができるように構成している。このように構成することで、非減少期間が無用に長く継続してしまうことを抑制することができる。また、非減少期間が設定された時点における残ＨＰ値の値が大きい場合の方が、残ＨＰ値の値が小さい場合よりも、解除抽選の当選確率が高くなるように構成している。このように構成することで、残ＨＰ値が大きい状態で非減少期間が設定された場合の方が、非減少期間が長時間継続し難くすることができる。

【１５３０】

追加減少値選択テーブル２２２ａａｅは、非減少期間が解除された場合に付与されるＨＰ値の減少値を決定する際に参照されるデータテーブルであって、非減少期間を終了させるための終了条件（解除抽選の当選、時間経過）が成立した場合に参照される。本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、残ＨＰ値が最終ＨＰ値に到達していない状態であっても、操作手段への操作に基づいてＨＰ値が減少されることの無い非減少期間を設定可能に構成しており、バトル演出中の操作有効期間内において操作手段を操作したにも関わらず残ＨＰ値が減少しない事態が発生した場合であっても、残ＨＰ値が最終ＨＰ値に到達したか否かを遊技者に把握させ難くするように構成している。そして、操作有効期間内に非減少期間が設定された場合、即ち、操作手段への操作に基づいて残ＨＰ値を減少させることが可能な期間が短くなった場合であっても、操作有効期間内に残ＨＰ値が最終ＨＰ値に到達し易くするために、非減少期間が終了した時点において、操作手段への操作に基づくこと無く、残ＨＰ値を減少させる追加減少演出を実行可能に構成している。このように構成することで、非減少期間が設定された場合であっても、操作有効期間に残ＨＰ値を最終ＨＰ値へと到達させ易くすることができるため、最終ＨＰ値が「０」に設定される演出結果を表示可能なバトル演出、即ち、大当たり当選を示すバトル演出が実行されたにも関わら

ず、操作有効期間内に残ＨＰ値を「０」まで減少させることが出来ず、遊技者の操作手段をしようとする意欲が低下してしまうことを抑制することができる。ここで、追加減少演出にて減少させるＨＰ値を決定する際に参照される追加減少値選択テーブル２２２ａａｅに規定されている詳細な内容について、図４６４を参照して説明をする。図４６４は、追加減少値選択テーブル２２２ａａｅの規定内容を模式的に示した図である。図４６４に示した通り、追加減少値選択テーブル２２２ａａｅには、実行中のバトル演出の演出結果に対応する特別図柄抽選の当否判定結果、残ＨＰ値と、最終ＨＰ値との差分を示す差分ＨＰ値、非減少期間が継続した期間の長さを示すための非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値、及び、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値に対応させて、異なる減少値が規定されている。

【１５３１】

具体的には、当否判定結果が「当たり」で、差分ＨＰ値が「１～１９」の範囲内であり、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「１～５００」の場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～１７９」の範囲に対して減少値「０」が、「１８０～１９８」の範囲に対して減少値「５」が規定されている。また、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「５０１～１５００」の場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」の範囲に対して減少値「０」が、「１００～１９８」の範囲に対して減少値「５」が規定されており、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「１５０１～２９９９」の場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」の範囲に対して減少値「０」が、「１００～１７９」の範囲に対して減少値「５」が、「１８０～１９８」の範囲に対して減少値「差分ＨＰ全て」が規定されている。そして、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「３０００」、即ち、上限に到達した場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値に関わらず、減少値「差分ＨＰ全て」が規定されている。ここで、減少値「差分ＨＰ全て」とは、算出された差分ＨＰ値と同一の値を示すものである。つまり、追加減少演出にて減少させるＨＰ値として「差分ＨＰ全て」が選択された場合には、追加減少演出にて減少させることが可能な全ＨＰ値を減少させる演出が実行されることになる。例えば、最終ＨＰ値が「０」に設定される当たりバトル演出において、追加減少演出にて減少させるＨＰ値として「差分ＨＰ全て」が選択された場合には、追加減少演出によって敵キャラ８８０ａが倒れる演出（残ＨＰ値を０まで減少する演出）が実行される。このように、ＨＰ値を減少させることが出来ない非減少期間が設定された場合であっても、非減少期間が解除された場合に実行される追加減少演出の演出態様によっては、非減少期間が設定されない場合よりも非減少期間が設定された場合の方がバトル演出の演出結果を遊技者に早期に報知可能となるように構成することで、非減少期間が設定されたことによって遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【１５３２】

一方、最終ＨＰ値が「０」以外に設定される外れバトル演出において、追加減少演出にて減少させるＨＰ値として「差分ＨＰ全て」が選択された場合には、追加減少演出によって敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を最終ＨＰ値まで減少させる演出が実行される。このように構成することで、追加減少演出にてＨＰ値を大きく減少させることができるため、残り期間で残ＨＰ値を「０」まで減少させることができるのではと思わせ、意欲的に操作手段を操作させることができる。また、非減少期間が解除されたタイミングで「差分ＨＰ全て」を減少値とした追加減少演出が実行されることで、残ＨＰ値が最終ＨＰ値へと減少されるため、追加減少演出が実行される前の期間（非減少期間）と、追加減少演出が実行された後の期間（残ＨＰ値が最終ＨＰ値に到達した後の期間）と、を共に、ＨＰ値を減少させることが出来ない期間とすることができる。このように構成することで、遊技者に対して、操作手段への操作に基づいてＨＰ値を減少させることが出来ない期間が継続している状態において、途中でＨＰ値を減少させる演出が割り込む可能性があると思わせることができる。よって、残ＨＰ値が最終ＨＰ値に到達してしまい、操作手段を操作したとしても残ＨＰ値を減少させることが出来ない状況が継続する事態が発生した場合であっても、遊技者に対して、残ＨＰ値が減少する可能性を持たせながらバトル演出を注視させることがで

きる。つまり、本第１３制御例では、差分ＨＰ値が同一の範囲内である場合には、非減少期間が長くなる程、非減少期間が解除された場合に実行される追加減少演出にて減少されるＨＰ値が大きくなり易くなるように構成している。このように構成することで、非減少期間が長く設定されたことによりバトル演出にてＨＰ値を最終ＨＰ値へと減少させることが出来ない事態が発生してしまうことを抑制することができる。

【１５３３】

また、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が上限に到達した場合、即ち、非減少期間中に実行される解除抽選に当選すること無く、非減少期間の上限期間に到達してしまった場合には、途中で解除抽選に当選した場合よりも、ＨＰ値を大きく減少させる追加減少演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、非減少期間が設定された場合において、いち早く非減少期間が解除されることを所望する遊技と、非減少期間が上限まで継続することを所望する遊技と、を遊技者に行わせることができる。図４６４に戻り、追加減少値選択テーブル２２２ａａｅに規定されている内容について引き続き説明をする。当否判定結果が「当たり」で、差分ＨＰ値が「２０～６９」の範囲内であり、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「１～５００」の場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」の範囲に対して減少値「０」が、「１００～１７９」の範囲に対して減少値「５」が、「１８０～１９８」の範囲に対して減少値「１０」が規定されている。また、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「５０１～１５００」の場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」の範囲に対して減少値「１０」が、「１００～１７９」の範囲に対して減少値「０」が、「１８０～１９８」の範囲に対して減少値「１５」が規定されており、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「１５０１～２９９９」の場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」の範囲に対して減少値「１５」が、「１００～１７９」の範囲に対して減少値「１０」が、「１８０～１９８」の範囲に対して減少値「差分ＨＰ全て」が規定されている。そして、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「３０００」、即ち、上限に到達した場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」の範囲に対して減少値「差分ＨＰ全て」が、「１００～１７９」の範囲に対して減少値「１５」が、「１８０～１９８」の範囲に対して減少値「１０」が規定されている。

【１５３４】

当否判定結果が「当たり」で、差分ＨＰ値が「７０～９９」の範囲内であり、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「１～５００」の場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～１７９」の範囲に対して減少値「０」が、「１８０～１９８」の範囲に対して減少値「１０」が規定されている。また、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「５０１～１５００」の場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」の範囲に対して減少値「１５」が、「１００～１７９」の範囲に対して減少値「０」が、「１８０～１９８」の範囲に対して減少値「１０」が規定されており、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「１５０１～２９９９」の場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」の範囲に対して減少値「１５」が、「１００～１７９」の範囲に対して減少値「２０」が、「１８０～１９８」の範囲に対して減少値「差分ＨＰ全て」が規定されている。そして、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「３０００」、即ち、上限に到達した場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」の範囲に対して減少値「２５」が、「１００～１７９」の範囲に対して減少値「差分ＨＰ全て」が、「１８０～１９８」の範囲に対して減少値「２０」が規定されている。以上、説明をした通り、追加減少値選択テーブル２２２ａａｅには、対応する特別図柄抽選の結果（当否判定結果）が同一である場合であって、且つ、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が同一の範囲内である場合には、追加減少演出が実行される時点における差分ＨＰ値が大きくなる程、追加減少演出にて減少させることが可能なＨＰ値として大きな値が選択され易くなるように構成している。このように構成することで、バトル演出の操作有効期間において、ＨＰ値を殆ど減少させていない状態で非減少期間が設定された場合には、ＨＰ値を減少させた状態で非減少期間が設定された場合よりも、追加減少演出にてＨＰ値を

大きく減少させることができるため、操作有効期間中に非減少期間が設定されたとしても、遊技者に違和感を与えること無く、非減少期間が解除された以降も演出ボタン２２への操作を継続させ易くすることができる。

【１５３５】

また、差分ＨＰ値が大きい場合よりも小さい場合の方が追加減少演出にて減少させるＨＰ値（減少値）として差分ＨＰ値が選択される割合が高くなるように構成している。このように構成することで、差分ＨＰ値が大きい状態、即ち、バトル演出が実行されてからＨＰ値が減少されていない状態において非減少期間が設定された場合には、非減少期間が解除された場合に実行される追加減少演出にて、最終ＨＰ値までＨＰ値が減少され難くすることができる。よって、バトル演出中に遊技者が演出ボタン２２を操作したことに基づいてＨＰ値を減少させる機会を無用に排除してしまうことを抑制することができる。一方、当否判定結果が「外れ」で、差分ＨＰ値が「１～１９」の範囲内であり、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「１～５００」の場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値に関わらず、即ち、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～１９８」の全範囲に対して減少値「０」が規定されている。また、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「５０１～１５００」の場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～１７９」の範囲に対して減少値「０」が、「１８０～１９８」の範囲に対して減少値「５」が規定されており、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「１５０１～２９９９」の場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」の範囲に対して減少値「０」が、「１００～１７９」の範囲に対して減少値「５」が、「１８０～１９８」の範囲に対して減少値「３」が規定されている。そして、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「３０００」、即ち、上限に到達した場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」の範囲に対して減少値「０」が、「１００～１７９」の範囲に対して減少値「１５」が、「１８０～１９８」の範囲に対して減少値「差分ＨＰ全て」が規定されている。

【１５３６】

また、当否判定結果が「外れ」で、差分ＨＰ値が「２０～６９」の範囲内であり、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「１～５００」の場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」の範囲に対して減少値「０」が、「１００～１９８」の範囲に対して減少値「５」が規定されている。また、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「５０１～１５００」の場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」の範囲に対して減少値「０」が、「１００～１７９」の範囲に対して減少値「１０」が、「１８０～１９８」の範囲に対して減少値「１５」が規定されており、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「１５０１～２９９９」の場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」の範囲に対して減少値「０」が、「１００～１７９」の範囲に対して減少値「１５」が、「１８０～１９８」の範囲に対して減少値「１０」が規定されている。そして、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「３０００」、即ち、上限に到達した場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」の範囲に対して減少値「０」が、「１００～１７９」の範囲に対して減少値「差分ＨＰ全て」が、「１８０～１９８」の範囲に対して減少値「１５」が規定されている。

【１５３７】

当否判定結果が「外れ」で、差分ＨＰ値が「７０～９９」の範囲内であり、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「１～５００」の場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～１７９」の範囲に対して減少値「０」が、「１８０～１９８」の範囲に対して減少値「１０」が規定されている。また、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「５０１～１５００」の場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」の範囲に対して減少値「０」が、「１００～１７９」の範囲に対して減少値「１０」が、「１８０～１９８」の範囲に対して減少値「１５」が規定されており、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「１５０１～２９９９」の場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」の範囲に対して減少値「０」が、「１００～１７９」の範囲

に対して減少値「１５」が、「１８０～１９８」の範囲に対して減少値「差分ＨＰ全て」が規定されている。そして、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「３０００」、即ち、上限に到達した場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」の範囲に対して減少値「０」が、「１００～１９８」の範囲に対して減少値「差分ＨＰ全て」が規定されている。以上、説明をした通り、実行中のバトル演出が外れバトル演出である場合には、当たりバトル演出である場合よりも、ＨＰ値を減少させる追加減少演出が実行され難くなるように構成している。このように構成することで、当たりバトル演出よりも大きな値が最終ＨＰ値として設定される外れバトル演出において、追加減少演出によってＨＰ値が減少してしまい、バトル演出中に遊技者が演出ボタン２２を操作したことに基づいてＨＰ値を減少させる機会を無用に排除してしまうことを抑制することができる。

【１５３８】

なお、本第１３制御例では、図４６４に示した通り、追加減少演出にて減少させるＨＰ値（減少値）として「０」を選択可能に構成している。減少値「０」が選択された場合には、非減少期間が解除されたことを示す演出のみが実行され、味方キャラ８０１ａが敵キャラ８８０ａのＨＰ値を減少させる演出が実行されない演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、減少値「０」が選択された場合であっても、遊技者に対して非減少期間が解除されたことを分かり易く報知することができる。なお、減少値「０」が設定された場合に実行される追加減少演出の演出態様として、別の演出態様を設定するように構成しても良く、例えば、味方キャラ８０１ａが敵キャラ８８０ａに向かって攻撃を仕掛けるが、敵キャラ８８０ａが攻撃を避けることでＨＰ値が減少しないことを示す演出態様を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、追加減少演出が実行される場合において、選択された減少値に関わらず、味方キャラ８０１ａが敵キャラ８８０ａを攻撃する演出が実行されるため、減少値「０」が選択されたことを気付かれ難くすることができる。また、この場合、演出ボタン２２への操作に基づいて敵キャラ８８０ａのＨＰ値を減少させる演出の一部においても、敵キャラ８８０ａが味方キャラ８０１ａの攻撃を避ける演出態様が設定されるように構成すると良い。このように構成することで、追加減少演出以外の演出においても減少値「０」に対応した演出を実行することができるため、追加減少演出にて減少値「０」に対応した演出が実行された場合であっても、遊技者に違和感を与え難くすることができる。チャンス予告抽選テーブル２２２ａａｆは、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出において、大当たり当選の期待度を高めるためのチャンスアップ演出を実行するか否かを決定する際に参照されるデータテーブルである。本第１３制御例では、上述した各制御例と同様に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へと特別図柄抽選の結果を示すための変動パターンコマンドが出力されると、音声ランプ制御装置１１３において、受信した変動パターンコマンドに対応する表示用変動パターン（変動演出の演出パターン）を設定する処理が実行される。

【１５３９】

この表示用変動パターンの種別は、主制御装置１１０にて設定された変動パターンコマンドに含まれる情報に基づいて決定されるものであり、設定される種別に応じて、大当たり当選期待度が異なるものである。具体的には、主制御装置１１０のタイマ割込処理（図３４６参照）にて実行される特図別図柄変動パターン選択処理（図３４９のＦ２０９参照）において、変動パターン選択テーブル２０２ｖｃ（図３４０参照）を参照して変動パターンを選択（決定）する処理（図３４９のＦ４０３～Ｆ４０５参照）を実行し、選択された変動パターンを示すための特図変動パターンコマンドが設定される（図３４９のＦ４０６参照）。変動パターン選択テーブル２０２ｖｃ（図３４０参照）には、特別図柄抽選の結果や、設定されている遊技状態に対応させて異なるデータテーブルが規定されており、各条件に応じて異なる変動パターン（変動時間）を選択するように構成されている。より具体的には、同一の遊技状態（例えば、通常状態）においては、変動パターンとして変動時間が長い（９０秒）変動パターンは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れ当選である場合よりも選択され易くなるように規定されており、一方、変動時間が短い（７秒）変動パターンは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合よりも

、外れ当選である場合の方が選択され易くなるように規定されている。つまり、選択された変動パターン（変動時間）によって、大当たり当選の期待度を異なるように構成している。

【１５４０】

ここで、主制御装置１１０から出力される変動パターンコマンド（特図変動パターンコマンド）を受信した場合に音声ランプ制御装置１１３にて設定される表示用変動パターン（変動演出の演出パターン）は、少なくとも、特別図柄変動の変動時間の長さに対応した演出パターンが設定されるように構成している。つまり、変動時間が９０秒の変動パターンを示す変動パターンコマンドを受信した場合には、９０秒間の変動演出が実行される演出態様に対応する演出パターン（変動パターン）が決定され、決定された演出パターンに対応する表示用変動パターンコマンドが設定されるように構成している。よって、音声ランプ制御装置１１３にて設定される変動パターン（演出パターン）の種別に応じて大当たり当選の期待度が異なる。チャンス予告抽選テーブル２２２ａａｆには、チャンス予告抽選の当選確率が、音声ランプ制御装置１１３にて設定される変動パターン種別毎に異ならせるように規定しており、大当たり当選期待度が高い変動パターン（長時間の特図変動に対応する演出パターン）の方が、大当たり当選期待度が低い変動パターン（短時間の特図変動に対応する演出パターン）よりもチャンス予告抽選の当選確率が高くなるように構成している。このように構成することで、チャンス予告が実行された場合における大当たり当選期待度を高めることが可能となるため、チャンス予告演出は大当たり当選する期待度が高いことを示すための演出態様となる。ここで、図４６５（ａ）を参照して、チャンス予告抽選テーブル２２２ａａｆの詳細な内容について説明をする。図４６５（ａ）は、チャンス予告抽選テーブル２２２ａａｆに規定されている内容を模式的に示した図である。図４６５（ａ）に示した通り、チャンス予告抽選テーブル２２２ａａｆには、今回の変動演出に対応する当否判定結果（特別図柄抽選の抽選結果）と、今回の変動演出の変動パターン種別（演出パターンの種別）と、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値とに基づいてチャンス予告抽選の当否が規定されている。

【１５４１】

具体的には、当否判定結果が「当たり」であって、選択されている変動パターン種別が「変動パターン１」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～９８」の全範囲に対して、チャンス予告抽選「当選」が規定されている。また、変動パターン種別が「変動パターン２」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～９４」の範囲に対して、チャンス予告抽選「当選」が、「９５～９８」の範囲に対して、チャンス予告抽選「非当選」が規定されている。そして、選択されている変動パターン種別が、変動パターン種別「変動パターンｎ」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～９４」の範囲に対して、チャンス予告抽選「非当選」が、「９５～９８」の範囲に対して、チャンス予告抽選「当選」が規定されている。一方、当否判定結果が「外れ」であって、選択されている変動パターン種別が「変動パターン２」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～９４」の範囲に対して、チャンス予告抽選「当選」が、「９５～９８」の範囲に対して、チャンス予告抽選「非当選」が規定されている。そして、選択されている変動パターン種別が、変動パターン種別「変動パターンｎ＋１」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～９８」の全範囲に対して、チャンス予告抽選「非当選」が規定されている。ここで、音声ランプ制御装置１１３にて選択可能な変動パターン（演出パターン）の種別は、主制御装置１１０から出力される変動パターンコマンドに含まれる情報（変動種別を示す情報）に基づいて決定されるものであり、決定された変動パターン（演出パターン）に応じた変動演出が第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されるものである。

【１５４２】

また、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制するために、近年では、音声ランプ制御装置１１３にて決定される変動パターン（演出パターン）の種別を多く設けるものが主流となっている。この場合、主制御装置１１０から特定変動パターンコマンドが出力

されると、その特定変動パターンコマンドに含まれる特定情報と、音声ランプ制御装置１１３にてランダムに更新される演出乱数値と、に基づいて異なる種別の変動パターン（演出パターン）を選択可能に構成すると良い。このように構成することで、主制御装置１１０にて設定される変動パターンの種類よりも、音声ランプ制御装置１１３にて設定される変動パターン（演出パターン）の種類を多くし易くすることができる。よって、容量に制限のある主制御装置１１０にて選択される変動種別の種類を増加させること無く、実行される変動演出の種類を増加させることができる。図４６５（ａ）に示したチャンス予告抽選テーブル２２２ａａｆでは、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合の方が、特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも、選択され易い順で各変動パターン種別が規定されている。具体的には、「変動パターン１」が、最も大当たり当選時に選択される割合が高い（大当たり当選時のみ選択される）変動パターンであって、「変動パターンｎ＋１」が最も大当たり当選時に選択される割合が低い（外れ当選時のみ選択される）変動パターンである。ここで、本第１３制御例では、音声ランプ制御装置１１３にて選択される変動パターン種別の中に、大当たり当選した場合にのみ選択される変動パターン（変動パターン１）と、大当たり当選していない場合にのみ選択される変動パターン（変動パターンｎ＋１）を、有している。つまり、大当たり当選した特別図柄抽選に対応する変動パターン種別は、「変動パターン１」～「変動パターンｎ」までの範囲から選択され、外れ当選した特別図柄抽選に対応する変動パターン種別は、「変動パターン２」～「変動パターンｎ＋１」までの範囲から選択されるように構成している。

【１５４３】

そして、「変動パターン２」～「変動パターンｎ」は、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合も、外れ当選である場合も、選択され得る変動パターン種別となり、「変動パターン２」から昇順で大当たり期待度が高くなるように構成されている。このように構成することで、選択される変動パターン種別として、大当たり確定の変動パターンと、外れ確定の変動パターンと、を設けることができるため、大当たり、外れ何れもあり得る変動パターンのみを設けた場合に比べて、変動パターン（演出パターン）を選択する際の振り分けが偏ってしまい、予め規定されている変動パターン種別に対する大当たり当選期待度とは異なる頻度で変動演出が実行され難くすることができる。チャンス態様選択テーブル２２２ａａｇは、チャンス予告抽選に当選した場合に実行されるチャンス予告の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルである。本第１３制御例では、１の変動演出において、複数のチャンス予告を実行可能に構成しており、例えば、図４５７を参照して上述した通り、様々なコメントが表示されるコメント表示部ＨＲ５２の表示態様（コメント表示態様ｃｈ１）を可変させるチャンス予告演出や、実行中の保留図柄ｈｒ０の表示態様（実行中保留表示態様）を可変させるチャンス予告演出や、変動表示に用いられるキャラ８０１の表示態様（キャラ表示態様ｃｈ３）を可変させるチャンス予告演出等を実行可能に構成している。そして、チャンス態様選択テーブル２２２ａａｇには、実行される変動演出に対応する特別図柄抽選の結果と、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値とに対応させて、何れの表示態様をどの程度可変させるかを示す情報（可変後のレベル情報）を含む態様変化シナリオ（変化シナリオ）が規定されている。加えて、強制的にチャンス予告演出を実行すると判定された変動演出に対して、実行される変動演出に対応する特別図柄抽選の結果と、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値とに対応させて、特殊変化シナリオが規定されている。

【１５４４】

ここで、本第１３制御例では、大当たり当選すること無く実行される複数回の特別図柄変動（外れ変動）に対応する変動演出（外れ変動演出）の実行回数や、実行内容に応じて、強制的にチャンス予告演出を実行可能に構成している。例えば、大当たり当選すること無く、外れ変動演出が５０回連続で実行される場合であって、且つ、その５０回の外れ変動演出の演出態様として、チャンス予告演出が一度も実行されなかった場合には、次に実行される外れ変動演出の演出態様として、チャンス予告演出を含む演出態様が強制的に選択されるように構成している。このように構成することで、チャンス予告演出が実行され

ない外れ変動演出が連続して実行されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。加えて、本第１３制御例では、過去に実行された変動演出に用いられたチャンス予告演出の演出態様に関する情報を記憶可能な記憶手段を有しており、強制的にチャンス予告演出を実行すると決定された変動演出に用いられるチャンス予告演出の演出態様を、記憶手段が記憶している情報に基づいて選択可能に構成している。例えば、大当たり当選する確率が高い（大当たり期待度が高い）チャンス予告演出の演出態様（チャンス態様）が外れ変動演出の演出態様として選択されたことを示す情報が記憶手段に記憶されている状態で、強制的にチャンス予告演出を選択する際には、強制的にチャンス予告演出が実行される変動演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果となる（当たり変動演出である）場合には、記憶手段に記憶されている情報に含まれる演出態様をチャンス予告演出の演出態様として選択可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選する確率が高い（大当たり期待度が高い）チャンス予告演出の演出態様（チャンス態様）が連続した外れ変動演出の演出態様として設定されてしまい、遊技者に不信感を与えてしまう事態が発生すること抑制することができる。

【１５４５】

一方、強制的にチャンス予告演出実行される変動演出の演出結果が外れを示す演出結果となる（外れ変動演出である）場合には、記憶手段に記憶されている情報に含まれる演出態様以外の演出態様をチャンス予告演出の演出態様として選択可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選する確率が高い（大当たり期待度が高い）チャンス予告演出の演出態様（チャンス態様）が連続した外れ変動演出の演出態様として設定されてしまい、遊技者に不信感を与えてしまう事態が発生することを抑制することができる。さらに、本第１３制御例では、記憶手段に記憶されている情報に基づいて、前回の当たり変動演出にて用いられたチャンス予告演出の演出態様を読み出し、読み出した演出態様を、強制的にチャンス予告演出が実行される外れ変動演出の演出態様として設定可能に構成している。このように構成することで、チャンス予告演出の演出態様のうち、一部の演出態様が当たり変動演出の演出態様としてのみ偏って選択され続けてしまうことを抑制することができるため、チャンス予告演出の演出態様として選択可能な複数の演出態様のそれぞれに対する大当たり当選への期待度を適正に維持することができる。なお、前回の当たり変動演出にて設定されたチャンス予告演出の演出態様を、強制的にチャンス予告演出が実行される外れ変動演出の演出態様として設定可能な構成を用いた場合であって、例えば、前回の当たり変動演出にて設定されたチャンス予告演出の演出態様が当たり変動演出に対してのみ選択可能に規定されている場合には、その演出態様を特殊仕様として外れ変動演出に用いても良い。このように構成することで、予め定められている規定内容とは異なる変動演出を実行することが可能となるため、実行される変動演出のバリエーションを増加させることができる。また、前回の当たり変動演出にて設定されたチャンス予告演出の演出態様が当たり変動演出に対してのみ選択可能に規定されている場合には、前々回の当たり変動演出にて設定されたチャンス予告演出の演出態様を、強制的にチャンス予告演出が実行される外れ変動演出の演出態様として設定可能とするために、記憶手段に複数の情報を記憶させることができるように構成しても良い。

【１５４６】

ここで、図４６５（ｂ）を参照して、チャンス態様選択テーブル２２２ａａｇの詳細な内容について説明をする。図４６５（ｂ）は、チャンス態様選択テーブル２２２ａａｇに規定されている内容を模式的に示した図である。図４６５（ｂ）に示した通り、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）が「当たり（通常）」であって、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」の範囲に対しては「変化シナリオ１」が、「１００～１５９」の範囲に対しては「変化シナリオ２」が、「１６０～１８９」の範囲に対しては「変化シナリオ３」が、「１９０～１９６」の範囲に対しては「変化シナリオ４」が、「１９７，１９８」の範囲に対しては「変化シナリオ５」が、それぞれ規定されている。また、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）が「外れ（通常）」であって、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」の範囲に対しては「変化シナリオ６」が、「１００

～１５９」の範囲に対しては「変化シナリオ７」が、「１６０～１８９」の範囲に対しては「変化シナリオ８」が、「１９０～１９５」の範囲に対しては「変化シナリオ９」が、「１９６，１９７」の範囲に対しては「変化シナリオ１０」が、「１９８」の値に対しては「変化シナリオ１１」がそれぞれ規定されている。ここで、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）の「当たり（通常）」、及び「外れ（通常）」とは、チャンス予告抽選テーブル２２２ａａｆを参照して実行されるチャンス予告抽選に当選したことに基づいてチャンス予告演出が実行される通常パターンを示すものであって、チャンス予告抽選に当選した場合においてチャンス予告演出の演出態様を選択する場合には、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）の「当たり（通常）」、及び「外れ（通常）」の何れかから演出態様が選択される。

【１５４７】

次に、チャンス態様選択テーブル２２２ａａｇに規定されている各態様変化シナリオのうち、チャンス予告演出が通常パターンで実行される場合に選択される態様変化シナリオ（「変化シナリオ１」～「変化シナリオ１１」）の内容について説明をする。この態様変化シナリオは、変動演出中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される複数の態様のうち、チャンス予告演出の対象となる対象態様（コメント表示部ＨＲ５２、実行中保留図柄ｈｒ０、キャラ８１０）の表示態様（コメント表示態様Ｃｈ１、実行中保留表示態様Ｃｈ２、キャラ表示態様Ｃｈ３）を可変させるための情報のうち、少なくとも、可変させることが可能な段階レベルの上限値が規定されているものである。本第１３制御例では、各対象態様の表示態様を初期態様（デフォルト）を含め４段階に可変表示可能に構成しており、初期態様が「ＬＶ１」となり、「ＬＶ２」，「ＬＶ３」，「ＬＶ４」とレベルが上昇する毎に大当たり期待度が高くなるように構成している。例えば、チャンス予告演出の対象態様であるコメント表示態様Ｃｈ１（図４５７参照）は、設定される段階レベルに応じて、コメント表示部ＨＲ５２の背景色を可変表示させるチャンス予告演出が実行されるように構成しており、「ＬＶ１」は背景色「白色」、「ＬＶ２」は背景色「黄色」、「ＬＶ３」は背景色「赤色」、「ＬＶ４」は背景色「虹色」が表示されるように構成している。なお、図４６５（ｂ）に示したチャンス態様選択テーブル２２２ａａｇには、態様変化シナリオに含まれる情報として、可変させることが可能な段階レベルの上限値を記載しているが、それ以外にも、例えば、初期態様「ＬＶ１」から上限値の段階レベル（例えば「ＬＶ３」）へと可変させるための過程（「ＬＶ１」から「ＬＶ３」へと直接可変させる過程、又は、「ＬＶ１」、「ＬＶ２」、「ＬＶ３」の順に可変させる過程、又は、初期態様「ＬＶ１」を表示させること無く「ＬＶ３」を表示させる過程等）を示す情報や、段階レベルを可変させるタイミング（例えば、対象態様が表示された直後や、表示されてから所定期間経過後等）を示す情報も含まれている。これにより、設定された変化シナリオを参照することで各対象態様の表示態様を適正に可変表示させることができる。

【１５４８】

具体的には、チャンス態様選択テーブル２２２ａａｇは、図４６５（ｂ）に示した通り、チャンス予告演出抽選に当選した場合に参照される通常データテーブルと、強制的にチャンス予告演出を実行する実行条件が成立した場合に参照される強制データテーブルと、を有しており、当否判定結果と、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値とに対応させて異なる態様変化シナリオが規定されている。図４６５（ｂ）に示した通り、段階レベル「ＬＶ４」は、大当たり当選している場合にのみ決定される段階レベルとなっており、他の段階レベルに対して選択され難く構成している。このように構成することで、段階レベル「ＬＶ４」のチャンス予告演出が実行された場合には、特別図柄変動が停止表示されるよりも前に、大当たり当選していることを遊技者に把握させることができる。また、特別図柄変動期間中において、時系列的に実行されるチャンス予告演出の対象態様（ｃｈ１～ｃｈ３）のうち、先に実行される対象態様（コメント表示態様ｃｈ１）よりも、後に実行される対象態様（キャラ表示態様ｃｈ３）の方が、段階レベル「ＬＶ４」が決定され易くなるように構成している。このように構成することで、特別図柄変動が実行された直後に、段階レベル「ＬＶ４」のチャンス予告演出が実行されてしまい、遊技者が実行中の変動

演出に興味を持たない事態が発生することを抑制することができる。次に、チャンス態様選択テーブル２２２ａａｇが有する強制データテーブルの内容について説明をする。当否判定結果が「当たり」である場合には、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～１９８」、即ち、全範囲に対して、態様変化シナリオとして「特殊変化シナリオ１」が規定されている。また、当否判定結果が「外れ」であって、取得した第２演出カウンタ２２３ｖｇの値が「０～９９」の範囲には、態様変化シナリオとして「特殊変化シナリオ２」が規定され、「１００～１５９」の範囲には、態様変化シナリオとして「特殊変化シナリオ３」が規定され、「１６０～１９８」の範囲には、態様変化シナリオとして「特殊変化シナリオ４」が規定されている。

【１５４９】

ここで、「特殊変化シナリオ１」が設定された場合、即ち、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値が５０に到達した特別図柄抽選が当たり当選である場合には、チャンス態様情報格納エリア２２３ａａｇに格納されている前回外れ高レベル対象態様と同一の高レベル対象態様が規定されている変化シナリオが決定される。つまり、強制的にチャンス予告演出が実行される大当たり変動では、段階レベルが高レバル（「ＬＶ３」）であるにも関わらず、当否判定結果が外れである場合のチャンス予告演出に用いられた対象態様が強制的に実行される。このように構成することで、パチンコ機１０で実行されるチャンス予告演出の段階レベルが高くなる程、大当たり当選の可能性が高くなり易くすることができる。なお、「特殊変化シナリオ１」が設定された場合において参照されるチャンス態様情報格納エリア２２３ａａｇに格納されている情報として、前回用いられた高レベル対象態様がチャンス予告演出抽選に当選して実行されたもので無く、強制的に実行されるチャンス予告演出にて実行されたものを参照するように構成すると良い。つまり、上述した通り、チャンス予告演出抽選に当選した場合には、上述した通常データテーブルを参照して各対象態様の段階レベルが決定されるため、多少の偏りは発生し得るが、基本的には、段階レベルが高くなる程、大当たり当選の可能性が高くなるように規定されている。しかしながら、強制的にチャンス予告演出を実行する場合には、特別図柄抽選の結果が外れであった場合でも、強制的に高い段階レベルが決定されるため、パチンコ機１０全体において、対象態様の段階レベルと、大当たり当選の期待度とのバランスを崩し易くなる。よって、「特殊変化シナリオ１」が設定された場合に、前回、強制的に実行されるチャンス予告演出にて実行された対象態様を採用するように構成することで、パチンコ機１０で実行されるチャンス予告演出の段階レベルが高くなる程、大当たり当選の可能性が高くなり易くすることができる。

【１５５０】

「特殊変化シナリオ２」が設定された場合には、高レベル（「ＬＶ３」）の段階レベルが含まれる「変化シナリオ８」～「変化シナリオ１１」の何れかが抽選で決定される。このように構成することで、強制的にチャンス予告演出が実行される場合であっても、チャンス予告演出抽選に当選した場合に決定される変化シナリオと同一内容のチャンス予告演出を実行することができるため、遊技者に対して、チャンス予告演出の実行契機を把握させ難くすることができる。「特殊変化シナリオ３」が設定された場合には、チャンス態様情報格納エリア２２３ａａｇに格納されている前回外れ高レベル対象態様とは異なる対象態様の段階レベルが高レベル（ＬＶ３）に規定されている変化シナリオが決定される。このように構成することで、同一の対象態様のみ強制的に高い段階レベルとする外れチャンス予告演出が実行されてしまい、対象態様の段階レベルと、大当たり当選の可能性とのバランスが大きく崩れてしまう事態が発生することを抑制することができる。「特殊変化シナリオ４」が設定された場合には、チャンス態様情報格納エリア２２３ａａｇに格納されている前回当たり高レベル対象態様と同一の対象態様の段階レベルが高レベル（ＬＶ３）に規定されている変化シナリオが決定される。このように構成することで、同一の対象態様のみ強制的に高い段階レベルとする当たりチャンス予告演出が頻繁に実行されてしまい、対象態様の段階レベルと、大当たり当選の可能性とのバランスが大きく崩れてしまう事態が発生することを抑制することができる。なお、本第１３制御例では、「特殊変化シナ

リオ１，３，４」が設定された場合に、チャンス態様情報格納エリア２２３ａａｇに格納されている前回のチャンス予告演出に用いられた情報を参照して変化シナリオを決定するように構成しているが、これに限ること無く、チャンス態様情報格納エリア２２３ａａｇに格納されている前回のチャンス予告演出に用いられた高レベル対象態様のみを参照し、個々の対象態様に対して、段階レベルを決定するように構成しても良い。

【１５５１】

また、チャンス態様情報格納エリア２２３ａａｇに過去複数回のチャンス予告演出の情報を格納させ、前回では無く、２回以上前に実行されたチャンス予告演出に関する情報に基づいて演出態様を決定可能に構成しても良いし、チャンス態様情報格納エリア２２３ａａｇに、設定されている遊技状態や演出モードに関する遊技情報を対応付けて記憶させておき、特殊変化シナリオが決定された時点における遊技状態や演出モードと同一条件にて過去に実行されたチャンス予告演出に関する情報に基づいて演出態様を決定可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技状態や演出モードに応じて、チャンス予告演出の期待度や、対象態様の種類を異ならせた場合であっても、遊技状態や演出モードに対応させて強制的にチャンス予告演出を実行させ易くすることができる。さらに、チャンス態様情報格納エリア２２３ａａｇに記憶されている履歴情報を、所定時間経過（１時間経過）や、待機画面が表示されたことを条件に消去可能に構成しても良い。このように構成することで、異なる遊技者の遊技履歴に影響された演出態様で強制的にチャンス予告演出が実行されてしまうことを抑制することができる。また、この場合、「特殊変化シナリオ」が決定された場合には、通常データテーブルを参照して、演出態様を決定するように構成すれば良い。さらに、本第１３制御例では、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値が所定値に到達し、強制的にチャンス予告演出を実行する場合に、強制データテーブルを参照するように構成しているが、これに限ること無く、チャンス予告演出抽選に当選する毎に、異なる内容が規定されている複数のチャンス態様選択テーブル２２２ａａｇの何れかを決定し、決定された種類のチャンス態様選択テーブル２２２ａａｇを参照して、チャンス予告演出の演出態様を決定するように構成し、複数のチャンス態様選択テーブル２２２ａａｇに対して、抽選で演出態様を決定するデータテーブル（通常データテーブル）と、強制的に特定の演出態様を決定するデータテーブル（強制データテーブル）と、の比率を異ならせて規定しても良い。

【１５５２】

このように構成することで、演出実行カウンタ２２３ａａｈの構成を用いること無く、チャンス予告演出が所定回数実行された場合に、いずれかのチャンス予告演出の演出態様を、強制データテーブルを参照して決定することができるため、段階レベルの高い演出態様でチャンス予告演出が実行されない期間が長時間継続してしまう事態が発生することを抑制することができる。また、本第１３制御例では、段階レベルの高い演出態様のチャンス予告演出を、定期的に実行させる技術思想を用いているが、これに限ること無く、段階レベルの低い演出態様のチャンス予告演出を、定期的に実行させる技術思想に適用しても良い。このように構成することで、段階レベルの低い演出態様のチャンス予告演出が実行される回数を増加させ易くすることができるため、結果として、対象態様の段階レベルと、大当たり当選の可能性とのバランスが大きく崩れてしまう事態が発生することを抑制することができる。次に、図４６０を参照して、本第１３制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。本第１３制御例のパチンコ機１０のＲＡＭ２２３は、上述した第９制御例のパチンコ機１０におけるＲＡＭ２２３に対して、バトル演出中における各種演出を実行するための情報を管理するために、非減少期間中フラグ２２３ａａａ、非減少期間カウンタ２２３ａａｂ、非減少期間設定済フラグ２２３ａａｃ、残ＨＰ記憶エリア２２３ａａｄ、長押し中フラグ２２３ａａｅ、長押しカウンタ２２３ａａｆ、長押しシナリオ格納エリア２２３ｉを追加した点と、強制的にチャンス予告演出を実行させるための情報を管理するために、チャンス態様情報格納エリア２２３ａａｇ、演出実行カウンタ２２３ａａｈを追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の内容については同一の符号を付し

て、その詳細な説明を省略する。
【１５５３】
非減少期間中フラグ２２３ａａａは、バトル演出における操作有効期間中に非減少期間が設定されていることを示すためのフラグであって、非減少期間が設定された場合にオンにセットされる。この非減少期間中フラグ２２３ａａａがオンに設定されている間は、長押し操作を継続して実行していたとしても、その操作期間が無効とする処理が実行される。つまり、操作有効期間中であっても、非減少期間が設定されている間は、長押し操作に基づいて敵キャラ８８０ａのＨＰ値が減算されることが無い。非減少期間は、終了条件（所定期間の経過、解除抽選の当選、長押し操作の中止）の何れかが成立した場合に終了するように構成されており、非減少期間が終了した場合に非減少期間中フラグ２２３ａａａがオフに設定される。非減少期間カウンタ２２３ａａｂは、非減少期間が継続している期間を計測するためのカウンタであって、非減少期間が設定された場合にカウンタ値として「１」がセットされる。そして、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値が「１」以上である場合には、１ミリ秒毎に実行される音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図３６５参照）にて実行される演出更新処理（図４７４のＦ２１７１参照）が実行される毎に、カウンタ値に「１」が加算される（図４７５のＦ４７１３参照）。この非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値は、非減少期間が継続する長さが上限値（３秒）に到達したか否かを判定する際に参照される。また、非減少期間が終了（解除）された際に実行される追加減少演出におけるＨＰ値の減少値を決定する際に参照される。非減少期間設定済フラグ２２３ａａｃは、１回のバトル演出において、既に非減少期間が設定されたことを示すためのフラグであって、設定された非減少期間が終了（解除）された場合にオンに設定される。そして、バトル演出における操作有効期間中に遊技者が長押し操作を実行し、非減少期間の突入抽選を実行するか否かを判定する際に参照される。
【１５５４】
本第１３制御例では、１回のバトル演出において、非減少期間が２回以上設定されることが無いように構成している。つまり、非減少期間の突入抽選を実行するか否かを判定する際に非減少期間設定済フラグ２２３ａａｃがオンに設定されているかを判定し、オンに設定されていると判定された場合には突入抽選が実行されないように構成している（図４７５のＦ４７０７：Ｎｏの処理）。このように構成することで、１回のバトル演出において非減少期間が複数回設定されてしまい、操作手段（演出ボタン２２）への操作に基づいて敵キャラ８８０ａのＨＰ値を減少させる機会を減少させてしまい、遊技者の操作手段を操作する操作意欲が低下してしまうことを抑制することができる。加えて、本第１３制御例では、遊技者が長押し操作を終了させる（演出ボタン２２から手を離す）ことで非減少期間を解除可能に構成しているため、非減少期間が設定された場合において、遊技者に長押し操作を終了させて早期に非減少期間を終了（解除）させることで、操作手段への操作に基づいて敵のＨＰ値を減少させることを目指す遊技、或いは、長押し操作を継続することで別の終了条件（解除抽選の当選、上限期間の経過）が成立するまで非減少期間を継続させることで追加減少演出を実行させることを目指す遊技、を選択させることが可能となる。このように構成することで、長押し操作が有効となる操作演出（バトル演出の操作有効期間中）において、遊技者に長押し操作を継続するか、一旦中断し、再度長押し操作を実行するかを選択させることができるという斬新な遊技性を提供することができる。また、操作手段への操作に基づいて演出態様（敵キャラ８８０ａのＨＰ値）を可変させるという視点では、長押し操作を中断した場合の方が、非減少期間を早期に終了させ易いため遊技者に有利な遊技となる。
【１５５５】
なお、本第１３制御例では、１回のバトル演出において非減少期間が設定される回数の上限を１回としているが、これに限ること無く、非減少期間を２回以上設定可能に構成しても良い。この場合、１回目の非減少期間と、２回目の非減少期間とで、突入条件や解除条件を異ならせると良く、例えば、バトル演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果（当たり当選を示す演出結果）となる場合の方が、不利な演出結果（外れを示す演出結果）と

なる場合よりも、２回目の非減少期間が設定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、バトル演出の操作有効期間中において、敵キャラ８８０ａのＨＰ値が減少しない期間が複数回設定されることを遊技者に期待させる。即ち、従来であれば、操作手段を操作することにより、演出態様（ＨＰ値）がより多く可変（減少）することを遊技者に期待させる操作演出において、操作手段への操作に基づいて演出態様（ＨＰ値）が減少しないことにも期待させるという斬新な遊技性を提供することができる。残ＨＰ記憶エリア２２３ａａｄは、バトル演出における敵キャラ８８０ａのＨＰ値を記憶するための記憶領域であって、バトル演出の演出態様（敵キャラ種別）を決定した際に、決定した演出態様（敵キャラ種別）に対応するＨＰ値（ＭＡＸ値）を示すための情報が記憶される（図４６７のＦ４２０７参照）。さらに、実行されるバトル演出の最終結果、即ち、減少させることが可能となる敵キャラの最終ＨＰ値を示すための情報が記憶される（図４６７のＦ４２１０参照）。加えて、遊技者が操作手段を操作（連打操作、長押し操作）したことに基づいて決定されたＨＰ値の減少値に関する情報や、追加減少演出にて決定されたＨＰ値の減少値に関する情報も記憶される。この残ＨＰ記憶エリア２２３ａａｄに記憶されている各情報を読み出すことにより、現時点における敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値や、ＨＰ差分値（残ＨＰ値と最終ＨＰ値との差分値）を算出可能となる。

【１５５６】

長押し中フラグ２２３ａａｅは、長押し操作が実行されていることを示すためのフラグであって、遊技者が操作手段（演出ボタン２２）を操作した際に出力される情報（演出ボタン２２が押下されたことを検知可能な検知手段が、押下を検知した際に出力する出力信号等）に基づいて、長押し操作が実行されていると判定した場合にオンに設定される。なお、演出ボタン２２に対する遊技者の操作が、押下操作であるか長押し操作であるかの判定は、演出ボタン２２が継続して押下状態となる期間の長さに基づいて判定するように構成しており、詳細な内容については、上述した制御例にて説明をしているため省略する。なお、上述した制御例に記載されている内容以外の手法であっても、周知公用の技術を用いて異なる操作方法を判別可能に構成しても良い。長押しカウンタ２２３ａａｆは、長押し操作の継続期間を計測するためのカウンタであって、長押し操作の実行が判定された場合（長押し中フラグ２２３ａａｅがオンに設定された場合）にカウンタ値として「１」がセットされる。そして、長押しカウンタ２２３ａａｆの値が「１」以上である場合には、１ミリ秒毎に実行される音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図３６５参照）にて実行される演出更新処理（図４７４のＦ２１７１参照）において、カウンタ値に「１」が加算される（図４７５のＦ４７０３参照）。この長押しカウンタ２２３ａａｆの値は、長押し操作中における敵キャラ８８０ａのＨＰ値を減少させる演出シナリオを更新させるために用いられる。そして、操作有効期間が終了した場合に０にクリアされる。本第１３制御例では、長押し中フラグ２２３ａａｅがオンに設定されている状態（長押し操作が継続している状態）であっても、非減少期間が設定されている間は、長押しカウンタ２２３ａａｆの値が更新されることが無いように構成している（図４７５のＦ４７０１：Ｙｅｓ）。また、一旦長押し操作を中断しても、操作有効期間が終了するまでは、長押しカウンタ２２３ａａｆの値がクリアされないように構成している。

【１５５７】

よって、遊技者が長押し操作中に誤って手を離してしまっても、再度、演出ボタン２２を長押し操作することで、演出シナリオの更新に基づいて実行される演出を継続して実行させることが可能となる。なお、この場合、再度、演出ボタン２２への操作に対して、再度長押し判定を実行する必要があるため、演出ボタン２２を押下した全期間に対する演出シナリオの更新期間（長押し操作が判定されている期間）が、一度も長押し操作を中断しなかった場合に比べて若干短くなるが、遊技者が長押し操作中に誤って手を離した場合に、長押しカウンタ２２３ａａｆの値が０にクリアされてしまう仕様よりは確実に、演出シナリオを更新させ易くすることができる。長押しシナリオ格納エリア２２３ａａｉは、バトル演出の操作有効期間中における遊技者の操作手段への操作方法が、長押し操作であると判定した場合に決定される演出シナリオを格納するための記憶領域である。長押し操作

が実行されている間は、この長押しシナリオ格納エリア２２３ａａｉに格納されている演出シナリオに基づいて演出態様（敵キャラ８８０ａのＨＰ値）の可変表示が実行される。なお、本第１３制御例では、長押し操作中における演出態様（ＨＰ値）を、長押し操作が実行されている期間の時間経過（長押しカウンタ２２３ａａｆの値）に基づいて可変させるように構成しているが、これに限ること無く、別の手法を用いて長押し操作中における演出態様（ＨＰ値）を可変させるように構成しても良い。例えば、長押し操作が実行されている期間の長さに対応して、演出ボタン２２が疑似的に押下された回数（疑似押下回数）を決定し、その疑似押下回数に基づいて長押し操作中における演出態様（ＨＰ値）の可変態様を決定するように構成しても良い。

【１５５８】

チャンス態様情報格納エリア２２３ａａｇは、変動演出の演出態様としてチャンス予告演出を実行する場合において決定されたチャンス予告演出の演出態様（チャンス態様）を示すための情報（チャンス態様情報）を記憶するための記憶領域であって、変動演出に対応するチャンス態様情報が記憶されるものである。このチャンス態様は、変動演出の演出態様を設定する処理（通常状態演出態様決定処理（図４６９のＦ３０５３参照））において実行されるチャンスアップ演出決定処理（図４７１のＦ３１５３参照）にて決定され、チャンス態様選択テーブル２２２ａａｇに格納される。チャンス態様選択テーブル２２２ａａｇに格納されたチャンス態様情報は、変動演出の実行中に読み出され、対象態様の可変タイミングが到来した場合に、対象態様の表示態様を可変させるための表示用コマンドが設定される。このチャンス態様情報格納エリア２２３ａａｇには、過去に設定されたチャンス態様情報を複数個（３個）記憶可能な過去情報領域を有しており、実行中の変動演出に対応するチャンス態様情報に加え、過去に実行された変動演出に対応するチャンス態様情報も所定期間記憶可能に構成している。そして、本第１３制御例では、チャンス態様を決定する際に特定条件を満たしている場合には、チャンス態様情報格納エリア２２３ａａｇに記憶されている過去情報を参照してチャンス態様を決定可能に構成している。このように構成することで、同一のチャンス態様が連続して決定されてしまい、バリエーションに乏しいチャンス予告演出が実行されてしまい演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。演出実行カウンタ２２３ａａｈは、強制的にチャンス予告演出を実行させるための実行条件が成立したか否かを判別する際に参照されるカウンタであって、変動演出が実行される毎にカウンタ値が「１」されるものである。さらに、実行される変動演出の演出態様に応じて、カウンタ値を加算、或いは減算する更新処理が実行され、カウンタ値が「５０」に到達した場合に、強制的にチャンス予告演出を実行させるための実行条件が成立したと判定される。そして、強制的にチャンス予告演出を実行させるための演出態様を決定した場合に「０」にクリアされる。

【１５５９】

＜第１３制御例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理内容について＞

次に、図４６６から図４７５を参照して、本第１３制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御処理の内容について、上述した第９制御例と相違する点を中心に説明をする。なお、上述した第９制御例と同一の処理内容については、その説明を省略する。まず、図４６６を参照して、変動演出設定処理（Ｆ２９５９）の処理内容について説明をする。図４６６は、変動演出設定処理（Ｆ２９５９）の処理内容を示したフローチャートである。図４６６に示した通り、変動演出設定処理（Ｆ２９５９）では、上述した第９制御例における変動演出設定処理（図３７６のＦ２９０９参照）に対して、各遊技状態において実行される処理内容（Ｆ３０５１～Ｆ３０５３）を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。変動演出設定処理（Ｆ２９５９）が実行されると、まず、上述した変動演出設定処理（図３７６のＦ２９０９参照）と同一のＦ３００１～Ｆ３０１１の処理を実行する。そして、Ｆ３０１１の処理において、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合は（Ｆ３０１１：Ｙｅｓ）、時短状態中に実行される変動演出の演出態様を決定するための時短状態演出態様決定処理を実行し（Ｆ３０５１）、その後、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｆ３

０１９）、本処理を終了する。尚、時短状態演出態様決定処理（Ｆ３０５１）の詳細な内容については、図４６７を参照して後述する。一方、Ｆ３０１１の処理において、時短状態では無いと判別した場合は（Ｆ３０１１：Ｎｏ）、次に、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別し（Ｆ３０１５）、確変状態であると判別した場合は（Ｆ３０１５：Ｙｅｓ）、確変状態中に実行される変動演出の演出態様を決定するための確変状態演出態様決定処理を実行し（Ｆ３０５２）、その後、上述したＦ３０１９の処理を実行し、本処理を終了する。尚、確変状態演出態様決定処理（Ｆ３０５２）の詳細な内容については、図４６８を参照して後述する。

【１５６０】

また、Ｆ３０１５の処理において、確変状態では無いと判別した場合は（Ｆ３０１５：Ｎｏ）、現在の遊技状態が時短状態では無く、且つ、確変状態では無い場合、即ち、通常状態が設定されている場合であるため、通常状態中に実行される変動演出の演出態様を決定するための通常状態演出態様決定処理を実行し（Ｆ３０５３）、その後、上述したＦ３０１９の処理を実行し、本処理を終了する。尚、通常状態演出態様決定処理（Ｆ３０５３）の詳細な内容については、図４６９を参照して後述する。本第１３制御例では、パチンコ機１０に設定され得る遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）の３種類の遊技状態を設定可能に構成している。そして、新たな特別図柄抽選を実行可能な状態においては、上述した３種類の遊技状態のうち、何れかの遊技状態が必ず設定されているように構成している。従って、音声ランプ制御装置１１３が特別図柄抽選の実行を示す変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動演出設定処理（Ｆ２９５９）において、現在の遊技状態が時短状態でも確変状態でも無いと判別した場合（Ｆ３０１５：Ｎｏ）は通常状態が設定されていることになるため、通常状態演出態様決定処理（Ｆ３０５３）が実行される。なお、本第１３制御例のパチンコ機１０にて実行される処理内容に代えて、現在の遊技状態が時短状態でも確変状態でも無いと判別した場合（Ｆ３０１５：Ｎｏ）に、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別する処理を実行するように構成し、通常状態であると判別した場合に通常状態演出態様決定処理（Ｆ３０５３）を実行するように構成しても良い。そして、この場合、現在の遊技状態が、時短状態でも確変状態でも通常状態でも無いと判別した場合は、現在の遊技状態を正常に判別できなかったことを示すエラーコマンドを設定するように構成し、エラーコマンドが設定された場合は、特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定すること無く、特別図柄変動が実行されていることを示す表示態様と、正常に変動演出の演出態様が設定されなかったことを示す表示態様と、を表示するように構成すると良い。

【１５６１】

このように構成することで、現在の遊技状態を正常に判別できなかった場合において、設定されている遊技状態とは異なる遊技状態にて実行される変動演出の演出態様が設定されてしまい、遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。次に、図４６７を参照して、変動演出設定処理（Ｆ２９５９）において、時短状態が設定されている場合の変動演出を設定する際に実行される時短状態演出態様決定処理（Ｆ３０５１）の処理内容について説明をする。図４６７は、時短状態演出態様決定処理（Ｆ３０５１）の処理内容を示したフローチャートである。本第１３制御例では、時短状態中において、バトル演出リーチ（図４４８から図４５０参照）を実行可能に構成している点で上述した第９制御例と相違しており、図４６７に示した通り、時短状態演出態様決定処理（Ｆ３０５１）では、バトル演出リーチの演出態様を決定する処理が実行される。具体的には、時短状態演出態様決定処理（Ｆ３０５１）が実行されると、まず、時短中カウンタ２２３ｖｐの値が１であるかを判別し（Ｆ４２０１）、時短中カウンタ２２３ｖｐの値が１であると判別した場合は（Ｆ４２０１：Ｙｅｓ）、変動演出の演出結果がチャンスモード終了となる時短終了示唆演出の演出態様を決定し（Ｆ４２０２）、本処理を終了する。

【１５６２】

ここで、本第１３制御例では、上述した第９制御例と同様に、時短状態が設定されている間は、設定されている遊技状態を示唆するためのモード演出として「チャンスモード」が設定されるように構成している。この「チャンスモード」は、確変状態が設定されている場合の一部においても設定されるように構成している。そして、時短状態にて実行される最後の特別図柄変動（時短最終変動）に対応する変動演出（時短状態が設定されてから１００回目の特別図柄変動に対応する変動演出）では、時短状態の終了に対応させて「チャンスモード」が終了することを示す演出態様の時短終了示唆演出が実行されるように構成している。一方で、確変状態として「チャンスモード」が設定されている場合には、確変状態が設定されてから１００回目の特別図柄変動に対応する変動演出、即ち、時短状態が設定されている状態であれば時短最終変動に対応する変動演出として、「チャンスモード」が「スーパーチャンスモード」へと昇格することを示す演出態様の時短終了示唆演出が実行されるように構成している。具体的には、時短終了示唆演出の序盤では、実行中の変動演出が終了することにより「チャンスモード」が終了することを遊技者に案内するための案内態様（「チャンスモード終了」の文字）と、「チャンスモード」が終了した後のモード演出として通常状態に対応するモード演出（通常モード）、或いは、確変状態に対応するモード演出（スーパーチャンスモード）の何れかが設定されることを示唆するための示唆態様（「コインを投げて、表が出ればスーパーチャンスモード突入！裏が出れば残念通常モード」の文字と、コインを投げるアニメーション）とが、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される。

【１５６３】

その後、時短状態が設定されている場合には、時短状態演出態様決定処理（図４６７のＦ３０５１参照）のＦ４２０２にて決定された演出態様によって、投げたコインが裏となるアニメーションが実行され、「チャンスモード」から「通常モード」へと移行することを示す変動演出が実行される。一方、確変状態が設定されている場合には、後述する確変状態演出態様決定処理（図４６８のＦ３０５２参照）のＦ４３０２にて決定された演出態様によって、投げたコインが表となるアニメーションが実行され、「チャンスモード」から「スーパーチャンスモード」へと移行することを示す変動演出が実行される。このように構成することで、時短最終変動、或いは、時短最終変動に対応する特別図柄変動が実行された場合において、同一の演出態様で時短終了示唆演出を開始することができるため、「チャンスモード」における特別図柄の最終変動が開始されたとしても、遊技者に対して現在設定されている遊技状態が時短状態であるか確変状態であるかを把握させ難くすることができる。なお、本第１３制御例における「チャンスモード」中に実行される演出も遊技状態を示唆する演出である。

【１５６４】

なお、本第１３制御例では、時短終了示唆演出を、「チャンスモード」における特別図柄の最終変動が実行される期間を用いて実行するように構成しているが、これに限ること無く、少なくとも特別図柄の最終変動を含む複数の特別図柄変動期間を用いて時短終了示唆演出を実行するように構成しても良い。この場合、例えば、「チャンスモード」における残り３回分の特別図柄変動の変動期間を用いて時短終了示唆演出を実行するように構成すると良い。即ち、「チャンスモード」中に主として特別図柄変動が実行される第２特別図柄の保留記憶の上限数よりも少ない特別図柄変動数を、時短終了示唆演出が実行される演出期間として規定し、時短終了示唆演出が開始され得る第２特別図柄変動が実行される時点において獲得済みの第２特別図柄の保留記憶数が「チャンスモード」が終了するまでに要する特別図柄変動回数よりも多いと判別した場合に、時短終了示唆演出を実行するように構成すると良い。なお、この時短終了示唆演出は、時短状態中において異なる態様の演出態様へとモードが切り替わることを示唆するためのモード演出の別形態である。このように構成することで、時短終了示唆演出が開始されてから「チャンスモード」が終了するまでの間、連続して複数回の第２特別図柄変動が実行されることが確定している場合において時短終了示唆演出を実行可能に構成することができるため、時短終了示唆演出が実行されている最中に特別図柄変動が実行されない事態が発生してしまい、時短終了示唆演

出が間延びしてしまうことを抑制することができる。また、時短終了示唆演出が開始される特別図柄変動の変動パターン（変動時間）と、獲得済みの第２特別図柄保留に含まれる入賞情報を先読みすることで特定した特別図柄変動の変動パターン（変動時間）と、に基づいて、時短終了示唆演出の演出期間を確定することができるため、「チャンスモード」が終了するタイミング、即ち、「チャンスモード」が終了することとなる特別図柄変動が停止表示するタイミングに対応させて時短終了示唆演出の演出結果を遊技者に報知しやすくすることができる。

【１５６５】

なお、「チャンスモード」が終了する特別図柄変動を少なくとも含む複数回の特別図柄変動（例えば、チャンスモードが終了する特別図柄変動が実行されるまでの残回数が０～３回となる特別図柄変動）において、特別図柄抽選の結果が大当たり以外である場合には、同一の変動時間（例えば、１０秒）が設定されるように構成することで、獲得済みの第２特別図柄保留に含まれる入賞情報に基づいて後に実行される特別図柄変動の変動パターン（変動時間）を先読みしなくても時短終了示唆演出の演出期間を決定可能に構成しても良い。また、時短終了示唆演出が実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合には、時短終了示唆演出の演出結果として「チャンスモード」から「大当たり遊技」へと移行することを遊技者に示す特殊演出態様を決定可能に構成し、特殊演出態様が決定された場合には、現在設定されている遊技状態が時短状態であるか確変状態であるかを遊技者に把握させ難くするように構成しても良いし、確変状態が設定されている場合であっても、時短状態中に大当たり当選したと思わせる演出態様を決定可能に構成しても良い。このように構成することで、特別図柄の低確率状態が設定される時短状態において大当たり当選したと思わせることができる。図４６７に戻り説明を続ける。Ｆ４２０１の処理において、時短中カウンタ２２３ｖｐの値が１では無いと判別した場合、即ち、時短中カウンタ２２３ｖｐの値が１よりも大きいと判別した場合は（Ｆ４２０１：Ｎｏ）、取得した変動パターンに基づいて変動パターン選択テーブル２２２ｖａを参照して、変動演出種別を決定する（Ｆ４２０３）。なお、Ｆ４２０３にて実行される具体的な処理内容、即ち、主制御装置１１０から出力された変動パターンコマンドに基づいて、変動演出の種別（例えば、リーチ種別等）を決定するための処理内容については上述した各制御例と同一であるため、その説明を省略する。

【１５６６】

次に、Ｆ４２０３の処理において決定された変動演出種別がバトル演出リーチであるかを判別し（Ｆ４２０４）、変動演出種別がバトル演出リーチでは無いと判別した場合は（Ｆ４２０４：Ｎｏ）、Ｆ４２０３の処理において決定された変動演出種別に対応する演出態様を決定し（Ｆ４２０５）、本処理を終了する。一方、Ｆ４２０４の処理において、変動演出種別がバトル演出リーチであると判別した場合は（Ｆ４２０４：Ｙｅｓ）、バトル演出の演出態様を抽選で決定する（Ｆ４２０６）。Ｆ４２０６の処理では、バトル演出における味方キャラ８０１ａの種別、敵キャラ８８０ａの種別、第１パート演出（図４４８（ｂ）参照）の有無、が抽選にて決定される。ここで、Ｆ４２０６の処理によって決定される演出態様の詳細について説明をする。本第１３制御例では、バトル演出リーチの演出態様として、対応する特別図柄抽選の結果に基づいて「当たりバトル演出リーチ」と、「外れバトル演出リーチ」と、を決定可能に構成している。「当たりバトル演出リーチ」が決定された場合には、演出結果として、敵キャラ８８０ａ（図４４８参照）のＨＰゲージ８９０が「０」となる演出結果（勝利演出）が実行され、「外れバトル演出リーチ」が決定された場合には、演出結果として、敵キャラ８８０ａのＨＰゲージ８９０が「０」とならない演出結果（敗北演出）が実行されるように構成している。

【１５６７】

さらに、バトル演出リーチが実行されてから、演出結果が表示されるまでの間の期間において表示される各種表示態様を、対応する特別図柄抽選の結果に応じて異ならせて決定可能に構成している。具体的には、「当たりバトル演出リーチ」の方が、「外れバトル演出リーチ」よりも、味方キャラ８０１ａとして勇者を模したキャラクタが選択され易く、

且つ、第１パート演出が実行され易く、且つ、ＨＰ値の少ない敵キャラ８８０ａが選択され易くなるように構成している。このように構成することで、バトル演出リーチが実行された場合において、実行されるバトル演出リーチの演出内容を把握することにより、今回の演出結果が勝利演出であるか敗北演出であるかを遊技者に予測させることができるため、バトル演出が実行されている演出期間において、勝利演出が実行される当たりバトル演出リーチにて選択され易い表示態様が表示されることを期待させながらバトル演出リーチに注視させることができる。加えて、このバトル演出リーチでは、対応する特別図柄抽選の結果に応じて決定される各種表示態様が同時に表示されるのでは無く、表示タイミングをズラして表示されるように構成している。具体的には、バトル演出リーチが開始された後、最初に味方キャラ８０１ａが表示された後に、敵キャラ８８０ａが表示される。その後、第１パート演出が実行される。このように、特別図柄抽選の結果に応じて表示される態様の選択割合を異ならせた表示態様を、タイミングをズラして表示させるように構成することで、同時に表示させる場合に比べて長時間の間、バトル演出リーチの演出内容に興味を持たせ易くすることができる。

【１５６８】

なお、本第１３制御例では、対応する特別図柄抽選の結果に応じて異なる態様を表示可能な表示態様のそれぞれに対して、当たりバトル演出リーチである場合の方が、外れバトル演出リーチである場合よりも選択され易い態様を規定しているが、これに限ること無く、特別図柄抽選の結果に応じて各種表示態様の組合せの選択割合を異ならせるように構成しても良く、当たりバトル演出リーチである場合の方が、外れバトル演出リーチである場合よりも選択され易い各種表示態様の組合せとして、最初に表示される表示態様（味方キャラ８０１ａ）の種別として、単体の表示態様としては、外れバトル演出リーチである場合の方が、当たりバトル演出リーチである場合よりも選択され易い表示態様の種別を含む組合せを規定すると良い。このように構成することで、バトル演出リーチが開始されてから最初に表示される味方キャラ８０１ａの種別が何れの種別であったとしても、当たりバトル演出リーチであることに対して継続して期待させることができる。次に、Ｆ４２０６の処理によって決定される各種表示態様の具体的な内容について説明をする。まず、味方キャラ８０１ａ（図４４８参照）の種別について説明をする。バトル演出リーチでは、味方キャラ８０１ａとして、勇者を模した第１味方キャラ（図４４８（ａ）参照）と、ウサギを模した第２味方キャラ（図示せず）と、の何れかが表示されるように構成しており、第１味方キャラの方が、第２味方キャラよりも、当たりバトル演出リーチの演出態様として選択され易くなるように構成している。一方で、第２味方キャラの方が、第１味方キャラよりも、外れバトル演出リーチの演出態様として選択され易くなるように構成している。よって、バトル演出リーチが開始された場合には、最初に味方キャラ８０１ａの種別として何れのキャラが表示されるかに興味を持たせることができる。

【１５６９】

ここで、味方キャラ８０１ａの種別として勇者を模した第１味方キャラが選択された場合は、ウサギを模した第２味方キャラよりも１回の攻撃で敵キャラ８８０ａのＨＰ値を大きく減少させることが可能に構成している。つまり、当たりバトル演出リーチである場合に選択され易い第１味方キャラの方が、敵キャラ８８０ａのＨＰ値を大きく減少させる攻撃を実行し易くなるように構成している。このように構成することで、バトル演出リーチにおける敵キャラ８８０ａのＨＰゲージ８９０（残ＨＰ値８９０ａ）が減少するほど当たりバトル演出リーチである可能性を高くすることができるため、バトル演出リーチを見ている遊技者に対して、選択された味方キャラ８０１ａの種別が遊技者に有利となる（当たりバトル演出リーチであることを示唆する）種別であることを把握させ易くすることができる。なお、本第１３制御例では、第１味方キャラ、第２味方キャラの何れもバトル演出リーチの種別（当たりバトル演出リーチ、外れバトル演出リーチ）に関わらず選択されるように構成し、その選択割合を異ならせるように構成しているが、これに加え、例えば、当たりバトル演出リーチのみ選択され得る第３味方キャラや、外れバトル演出リーチのみ選択され得る第４味方キャラを選択可能に構成しても良い。このように構成することで、

バトル演出リーチが開始されてから直ぐに、演出結果（勝利演出、敗北演出）を遊技者に把握させることが可能となるため、バトル演出リーチが実行される毎に当たりバトル演出リーチであることを過度に期待させてしまうことを抑制することができる。また、実行中のバトル演出リーチの演出結果を遊技者が把握するタイミングを、実行されるバトル演出リーチの演出態様に応じて異ならせることができるため、実行中のバトル演出リーチの演出結果をいち早く把握したい遊技者に対して、実行されるバトル演出リーチの演出内容をより注視させることができる。

【１５７０】

次に、敵キャラ８８０ａ（図４４８（ａ）参照）の種別について説明をする。バトル演出リーチでは、敵キャラ８８０ａとして、ＨＰ値が最も低い敵キャラＡ（図４４８（ａ）参照）、ＨＰ値が敵キャラＡよりも高い敵キャラＢ（図示せず）、ＨＰ値が最も高い敵キャラＣ（図示せず）の何れかが表示されるように構成しており、当たりバトル演出リーチである場合の方が、外れバトル演出リーチである場合よりも、敵キャラＡが選択され易く、敵キャラＣが選択され難くなるように構成している。次に、表示される敵キャラ８８０ａの種別に対応させたＨＰゲージ８９０の表示態様について説明をする。本第１３制御例にて実行されるバトル演出リーチでは、図４４８（ａ）に示した通り、表示している敵キャラ８８０ａのＨＰ値の数値を具体的に表示するのでは無く、ＨＰ値「０」とＨＰ値「ＭＡＸ」を示す指標のみを付したＨＰゲージ８９０を表示するように構成している。そして、ＨＰ値が異なる敵キャラ８８０ａが表示された場合であっても、同一の長さのＨＰゲージ８９０が表示され、ＨＰ値が減少していない状態（「ＭＡＸ」状態）では、残ＨＰ値８９０ａがＨＰゲージ８９０全体を占める表示態様（図４４８（ａ）参照）が表示されるように構成している。つまり、例えば、敵キャラＡのＨＰ値が「５０」で、敵キャラＣのＨＰ値が「１５０」である場合には、何れの種別の敵キャラ８８０ａが表示された場合であっても、同一の長さでＨＰゲージ８９０が表示される。そして、味方キャラ８０１ａが攻撃を行い敵キャラ８８０ａに「２５」のダメージを与えると、敵キャラＡが選択されている場合には、残ＨＰ値が「２５（５０－２５）」となるため、ＨＰゲージ８９０の１／２の位置まで残ＨＰ値８９０ａが減少する演出が実行され、敵キャラＣが選択されている場合には、残ＨＰ値が「１２５（１５０－２５）」となるため、ＨＰゲージ８９０の５／６の位置までしか残ＨＰ値８９０ａが減少しない演出が実行されることとなる。

【１５７１】

このように構成することで、バトル演出リーチを初めて体験する遊技者に対して、敵キャラ８８０ａの種別によって設定されるＨＰ値が異なっていることを気付かせ難くすることができると共に、味方キャラ８０１ａが攻撃を行った場合におけるＨＰゲージ８９０に表示される残ＨＰ値８９０ａの減少度合いを異ならせることができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。また、バトル演出リーチを何回も経験している遊技者に対しては、敵キャラ８８０ａの種別が表示された時点でＨＰ値を把握させることができるため、今回のバトル演出リーチが当たりバトル演出リーチである可能性が高いか否かをいち早く予測させることができる。次に、第１パート演出（図４４８（ｂ）参照）に関する決定内容について説明をする。Ｆ４２０６の処理では、上述した味方キャラ８０１ａ、及び、敵キャラ８８０ａの表示態様種別に加え、第１パート演出の実行の有無についても決定可能に構成している。具体的には、抽選で決定された味方キャラ８０１ａの種別と、敵キャラ８８０ａの種別と、対応する特別図柄抽選の結果と、に基づいて第１パート演出の実行の有無が決定されるように構成しており、例えば、当たりバトル演出リーチの演出態様において、味方キャラ８０１ａとして第２味方キャラ（敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値８９０ａを減少させ難い種別）、敵キャラ８８０ａとして敵キャラＣ（ＨＰ値が高い種別）が選択された場合、即ち、バトル演出リーチ中において敵キャラ８８０ａのＨＰ値を「０」にすることが、他の組合せよりも困難となる組合せとなった場合に、第１パート演出の実行を決定するように構成している。このように構成することで、味方キャラ８０１ａの種別と、敵キャラ８８０ａの種別とを、個々に選択した場合であっても、遊技者に違和感を与えること無くバトル演出リーチを実行することが可能となる。

【１５７２】
より具体的には、第２味方キャラが選択された場合には、バトル演出中に最大でＨＰ値を「１００」減少可能な演出が実行されるように構成し、第１味方キャラが選択された場合にはバトル演出中に最大でＨＰ値を「１５０」減少可能な演出が実行されるように構成する。つまり、第１味方キャラが選択された場合には、敵キャラ８８０ａの種別として何れの種別（敵キャラＡ（ＨＰ値「５０」）～敵キャラＣ（ＨＰ値「１５０」））が選択された場合であっても敵キャラ８８０ａのＨＰ値を「０」まで減少させることが可能となり、第２味方キャラが選択された場合には、敵キャラ８８０ａの種別として敵キャラＡ、又は敵キャラＢが選択された場合には、敵キャラ８８０ａのＨＰ値を「０」まで減少させることが可能となり、敵キャラＣが選択された場合には、第２味方キャラの攻撃のみでＨＰ値を「０」まで減少させることができない（困難となる）ように構成している。そして、味方キャラ８０１ａの種別と、敵キャラ８８０ａの種別と、を決定し、味方キャラ８０１ａの攻撃によって減少させるＨＰ値を決定（攻撃態様を決定）した後に、減少後のＨＰ値（残ＨＰ値）の値を算出し、算出した残ＨＰ値が演出結果（当たりｏｒ外れ）と示しているかを判別し、演出結果を示している（当たりバトル演出リーチであれば残ＨＰ値「０」、外れバトル演出リーチであれば残ＨＰ値「０」以外）と判別した場合には、第１パート演出を実行せず、演出結果を示していない（当たりバトル演出リーチであるにも関わらず、算出された残ＨＰ値が「０」以外である）場合には、算出した残ＨＰ値が「０」となるように敵キャラ８８０ａのＨＰ値を減少させる第１パート演出の実行を決定するように構成している。また、例えば、外れバトル演出リーチであるにも関わらず、算出した残ＨＰ値が「０」となる場合には、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を上昇させる回復演出や、味方キャラ８０１ａによって減少させるＨＰ値を小さくする補正演出を実行することで、外れバトル演出リーチが実行された場合において敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値が「０」とならないように構成している。

【１５７３】
このように構成することで、味方キャラ８０１ａの種別と、敵キャラ８８０ａの種別とをランダムに決定可能に構成し、且つ、味方キャラ８０１ａの攻撃によって減少させる敵キャラ８８０ａのＨＰ値を決定された各種キャラの種別に基づいて決定することにより実行されるバトル演出リーチの演出結果と対応しない状況が発生した場合であっても、遊技者に違和感を与えること無く演出結果を報知することができる。ここで、バトル演出リーチの演出結果に基づいて味方キャラ８０１ａの攻撃によって減少させる敵キャラ８８０ａのＨＰ値を決定するように構成した場合には、味方キャラ８０１ａが実行する攻撃演出のみでバトル演出リーチの演出結果を確実に報知することが可能となるため、第１パート演出や回復演出や補正演出を実行する必要が無くなり、演出態様を決定するための処理を軽減することができるが、この場合、味方キャラ８０１ａの攻撃によって減少させるＨＰ値がバトル演出リーチの演出結果に応じて異なってしまうため、同一の攻撃態様が選択された場合において減少させるＨＰ値が異なってしまうことから、選択された攻撃態様を把握することで減少するＨＰ値を遊技者に予測させ難くなってしまう。よって、バトル演出リーチの演出態様（攻撃態様）に対して遊技者が興味を持たなくなってしまい演出効果が低下してしまうという問題が発生する。これに対して、本第１３制御例では、味方キャラ８０１ａの攻撃では、選択された攻撃態様に対応した分のＨＰ値のみが減少するように構成し、減少後のＨＰ値（残ＨＰ値）と、演出結果を示す残ＨＰ値とが乖離する場合には、別の演出（第１パート演出、回復演出）を実行するように構成している。よって、バトル演出リーチの演出内容（攻撃態様）に基づいて、ＨＰゲージ８９０に表示される残ＨＰ値８９０ａが減少するよりも前に減少後の残ＨＰ値８９０ａを予測させ易くすることができる。よって、バトル演出リーチの演出結果をいち早く察知しようとする遊技者に対して、実行中のバトル演出リーチの演出内容を注視させ易くすることができる。

【１５７４】
以上、説明をした通り、本第１３制御例では、バトル演出リーチとして、実際に敵キャラ８８０ａのＨＰ値を減少させる演出が実行されるよりも前の時点で表示される味方キャ

ラ８０１ａ、敵キャラ８８０ａの種別に応じて、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を「０」にし易い組合せであるか否かを遊技者に予測させることが可能となるように構成している。このように構成することで、どのような組合せでバトル演出リーチが進行するのかについて遊技者に興味を持たせることができる。なお、本第１３制御例では、上述した通り、選択された味方キャラ８０１ａの種別（勇者、又はウサギ）によって、味方キャラ８０１ａの攻撃によって減少させることが可能となる敵キャラ８８０ａのＨＰ値の最大値を異ならせ、選択された敵キャラ８８０ａの種別（敵キャラＡ～敵キャラＣ）によって、ＨＰ値の上限（ＭＡＸ値）を異ならせることで、表示された各キャラの種別に基づいて敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を「０」にし易い組合せであるか否かを遊技者に予測させることが可能となるように構成しているが、これに限ること無く、味方キャラ８０１ａの攻撃によって減少させることが可能となる敵キャラ８８０ａのＨＰ値の最小値を異ならせたり、１回のバトル演出中に実行される攻撃回数（敵キャラ８８０ａのＨＰ値を減少させる回数）を異ならせたり、選択された敵キャラ８８０ａの種別（敵キャラＡ～敵キャラＣ）によってＨＰ値の減少度合い（防御力）を異ならせたりするように構成しても良い。このように構成した場合であっても、バトル演出リーチとして、実際に敵キャラ８８０ａのＨＰ値を減少させる演出が実行されるよりも前の時点で表示される味方キャラ８０１ａ、敵キャラ８８０ａの種別に応じて、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を「０」にし易い組合せであるか否かを遊技者に予測させることが可能となるように構成している。このように構成することで、どのような組合せでバトル演出リーチが進行するのかについて遊技者に興味を持たせることができる。

【１５７５】

加えて、バトル演出リーチの演出態様として、決定された各キャラ種別が遊技者に有利となる種別（当たりバトル演出リーチの方が、外れバトル演出リーチよりも選択され易い種別）であったり、決定された各キャラ種別の組合せが遊技者に有利となる組合せ（当たりバトル演出リーチの方が、外れバトル演出リーチよりも選択され易い組合せ）であったりした場合において、有利な演出態様が決定されたことを示すための案内態様として「チャンスアップ」の文字を第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成すると良い。これにより、今回のバトル演出リーチの演出態様が遊技者に有利な演出態様であることを分かり易く報知することができる。また、案内態様を表示するタイミングとしては、遊技者に有利な演出態様が表示されると同時のタイミングでも良いし、それ以外にも、遊技者に有利な演出態様が表示された後に案内態様を表示するように構成しても良い。この場合、表示された演出態様を確認するだけで有利な演出態様であることを把握可能な遊技者に対して、案内態様が表示されたことによって有利な演出態様であることを把握する遊技者よりも早い段階で今回実行された演出が遊技者に有利な演出であることを気付かせることができる。一方、有利な演出態様が決定されたことを示すための案内態様である「チャンスアップ」の文字を、対応する演出態様が表示されるよりも前の時点で表示するように構成しても良い。このように構成することで、有利な演出態様が表示されることを事前に遊技者に把握させた状態で有利な演出態様を表示させることができる。よって、有利な演出態様としてどのような演出態様が表示されるのかについて遊技者に興味を持たせることができる。さらに、有利度合いを異ならせた複数の演出態様を決定可能に構成されているパチンコ機１０であれば、より有利度合いの高い演出態様が表示されることを期待しながら進行する演出を注視させることができる。

【１５７６】

図４６７に戻り説明を続ける。Ｆ４２０６の処理にて決定された各種演出態様のうち、決定された敵キャラ８８０ａの種別に対応したＨＰ値（ＭＡＸ値）を残ＨＰ記憶エリア２２３ａａｄに格納する（Ｆ４２０７）。つまり、Ｆ４２０６の処理において敵キャラ８８０ａの種別として、「敵キャラＡ」を決定した場合には、残ＨＰ記憶エリア２２３ａａｄにＨＰ値「５０」に対応する情報を、「敵キャラＢ」を決定した場合には、残ＨＰ記憶エリア２２３ａａｄにＨＰ値「１００」に対応する情報を、「敵キャラＣ」を決定した場合には、残ＨＰ記憶エリア２２３ａａｄにＨＰ値「１５０」に対応する情報を格納する。次

いで、今回のバトル演出における最終ＨＰ値を決定するために、まず、今回の変動演出が当たり変動演出であるかを判別し（Ｆ４２０８）、当たり変動演出であると判別した場合は（Ｆ４２０８：Ｙｅｓ）、最終ＨＰ値として「０」を決定し（Ｆ４２１１）、決定した最終ＨＰ値を残ＨＰ記憶エリア２２３ａａｄに格納する（Ｆ４２１０）。一方、Ｆ４２０８の処理において、今回の変動演出が当たり変動演出では無い（外れ変動演出である）と判別した場合は（Ｆ４２０８：Ｎｏ）、外れ時最終ＨＰ選択テーブル２２２ａａｄを参照して最終ＨＰ値を決定し（Ｆ４２０９）、Ｆ４２１０の処理へ移行する。上述した通り、本第１３制御例では、バトル演出の演出態様を決定する際において、敵キャラ８８０ａのＨＰ値の上限値（ＭＡＸ値）と、下限値（最終ＨＰ値）と、を異なる抽選で決定するように構成している。このように構成することで、敵キャラ８８０ａのＨＰ値の上限値（ＭＡＸ値）と、下限値（最終ＨＰ値）と、を１の抽選で決定する場合に比べて、各抽選結果を組み合わせて演出パターンを生成することが出来る分、同数の演出パターンを実行可能とする場合において、予め記憶させておく演出パターンのデータ量を削減することができる。

【１５７７】

加えて、本第１３制御例におけるバトル演出では、差分ＨＰ値（残ＨＰ値と最終ＨＰ値との差分値）に基づいて演出態様を決定可能に構成しているため、例えば、ＨＰの上限値が同一となる敵キャラ８８０ａが選択された場合であって、残ＨＰが同一の状況であっても、最終ＨＰ値が異なっていれば差分ＨＰ値も異なるため、実行される演出の態様を異ならせることができる。よって、見た目上同一条件である場合に実行される演出のバリエーションを増加させ易くすることができる。Ｆ４２１０の処理を終えると、次に、演出パターンに対応した操作有効期間の設定情報を演出用ＳＷ有効時間記憶エリア２２３ｖｐに格納し（Ｆ４２１２）、本処理を終了する。ここで、演出用ＳＷ有効時間記憶エリア２２３ｖｐの内容について説明をする。この演出用ＳＷ有効時間記憶エリア２２３ｖｐには、操作有効期間が設定され得る演出種別毎に操作有効期間が設定される期間（開始タイミングと終了タイミング）を示すための設定情報と、操作有効期間が設定される期間の２秒前を示す準備情報と、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される有効期間ゲージｇａ４（図４４９（ａ）参照）や、表示用演出ボタンＳｗ６（図４４９（ａ）参照）の表示態様に関する表示情報と、を記憶可能に構成している。そして、演出用ＳＷ有効時間記憶エリア２２３ｖｐに記憶されている準備情報に基づいて、実際に操作有効期間が設定されるよりも前に準備画面（図４４９（ａ）参照）を表示する。この準備画面（図４４９（ａ）参照）に表示される表示態様は、演出用ＳＷ有効時間記憶エリア２２３ｖｐに格納されている表示情報に基づいて設定される。

【１５７８】

ここで、本第１３制御例では、バトル演出中に設定される操作有効期間の長さを、バトル演出の演出結果に基づいて決定可能に構成しており、例えば、バトル演出の演出結果が当たり当選に対応する演出結果（当たりバトル演出）となる場合の方が、長い操作有効期間が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、最終ＨＰ値として「０」が設定される当たりバトル演出の方が、最終ＨＰ値として「０」よりも大きな値が設定される外れバトル演出よりも、操作有効期間の長さを長くすることができるため、操作手段への操作に基づいてＨＰ値を減少させる演出を実行させ易くすることができる。また、本第１３制御例では、実際に設定される操作有効期間の長さと、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様（有効期間ゲージｇａ４（図４４９（ａ）参照）や、表示用演出ボタンＳｗ６（図４４９（ａ）参照）の表示態様）を異ならせることが可能に構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様に基づいて遊技者に演出結果を早期に判別されてしまうことを抑制することができる。次に、図４６８を参照して、変動演出設定処理（Ｆ２９５９）において、確変状態が設定されている場合の変動演出を設定する際に実行される確変状態演出態様決定処理（Ｆ３０５２）の処理内容について説明をする。図４６８は、確変状態演出態様決定処理（Ｆ３０５２）の処理内容を示したフローチャートである。本第１３制御例では、大当たり

遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成している。この確変状態は、特別図柄の低確率状態が設定される通常状態、及び、時短状態よりも、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選となる確率が高確率に設定されるため、１回の特別図柄抽選が実行された場合における大当たり当選の期待度の点で他の遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態となる。また、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態よりも、特別図柄抽選を実行させ易くなるため、特別図柄抽選の実行のし易さの点で通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となる。よって、本第１３制御例では、確変状態が最も遊技者に有利な遊技状態となる。

【１５７９】

本第１３制御例では、確変状態が設定されている状態で大当たり当選した場合、或いは、特定数（１２０回）の特別図柄抽選が実行された場合に、確変状態が終了するように構成している。そして、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合には、設定されている遊技状態を示唆するためのモード演出として、確変状態が設定されていることを示唆（報知）可能な「スーパーチャンスモード演出」、或いは、時短状態又は確変状態が設定されていることを示唆（報知）可能な「チャンスモード演出」が実行されるように構成している。具体的には、大当たり当選する特別図柄変動が開始されてから大当たり遊技が終了するまでの間に、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることが報知された場合、即ち、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを遊技者に把握させるための演出（確変昇格演出や、確変状態が設定される大当たり（確変大当たり）に対応する第３図柄（例えば、７７７）の停止表示等）が実行された場合には、大当たり遊技終了後に「スーパーチャンスモード演出」が実行される。一方、大当たり当選する特別図柄変動が開始されてから大当たり遊技が終了するまでの間に、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確変状態であることを遊技者に把握させるための演出が実行されず、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者が把握困難な場合の少なくとも一部において、大当たり遊技終了後に「チャンスモード演出」が実行される。このように構成することで、確変状態が設定されることが事前に報知された場合には、現在設定されている遊技状態が確変状態であることを遊技者に分かり易く報知することで安心して遊技を行わせることができると共に、確変状態が設定されることが事前に報知されなかった場合には、確変状態が設定されているか否かを把握させ難くする演出（時短状態、又は、確変状態が設定されていることを報知する演出）ことで、時短状態が設定されている場合であっても、確変状態が設定されていることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【１５８０】

ここで、本第１３制御例では、時短状態が継続する最大期間として特別図柄変動１００回が規定されており、確変状態が継続する最大期間として特別図柄変動１２０回が規定されている。よって、時短状態が設定されているか確変状態が設定されているかを分かり難くする「チャンスモード演出」が実行された場合には、「チャンスモード演出」の最終期間（１００回目の特別図柄変動期間）において、「チャンスモード演出」が終了することを遊技者に案内するための時短終了示唆演出を実行し、その時短終了示唆演出の演出結果として、確変状態に対応する「スーパーチャンスモード演出」へとモード演出が移行（昇格）することを示す演出結果が実行される。つまり、本第１３制御例では、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確変状態である場合に設定されるモード演出の種別によって、確変状態が設定されていることを遊技者に報知するタイミングを異ならせるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されたことを様々なタイミングで遊技者に報知することが可能となるため、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されたことを期待させながら遊技者に継続して遊技を行わせることができる。なお、本第１３制御例では、大当たり遊技終了後に設定されるモード演出の種別に応じて確変状態が設定されていることを遊技者に報知するタイミングを異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、確変状態が設定されている状態で「チャンスモード演出」が実行されている場合において、特別図柄抽選が実行される毎に確変状態

であることを報知するための報知演出を実行するか否かを決定する報知抽選を実行し、報知抽選に当選した場合に確変状態が設定されていることを報知する報知演出を実行するように構成しても良いし、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２等）に対して所定の操作が行われたと判別した場合に上述した報知演出を実行するように構成しても良い。この場合であっても、確変状態が設定されていることを報知するための報知演出を実行させる実行条件を様々なタイミングで成立させることが可能となる。

【１５８１】

さらに、本第１３制御例では、確変状態中に実行可能な特別図柄変動回数（抽選回数）の残回数が２０回以下となる期間、即ち、確変状態が設定されてから１００回の特別図柄変動（抽選）が実行されてからの期間（確変後半期間）と、確変状態が設定されてから１００回の特別図柄変動（抽選）が実行されるまでの期間（確変前半期間）と、で特別図柄抽選の結果を遊技者に報知するための報知態様を異ならせており、確変前半期間では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出を１の特別図柄抽選が実行される毎に実行し、確変後半期間では、複数回の特別図柄抽選の結果を示すためのモード変動演出を、複数の特別図柄変動を跨いで実行するように構成している。つまり、１の変動演出の演出結果が１の特別図柄抽選の抽選結果に基づいて決定される第１状況と、１の変動演出の演出結果が複数の特別図柄抽選の抽選結果に基づいて決定される第２状況と、を創出可能に構成している。このように構成することで、第１状況では、変動演出の実行回数と特別図柄抽選の実行回数とを同期させることができるため、遊技者に対して特別図柄抽選の実行回数を容易に把握させることができる。一方で、第２状況では、変動演出の実行回数よりも多くの特別図柄抽選を実行させることができるため、遊技者に対して特別図柄抽選の実行回数を把握させ難くすることができる。また、１の変動演出の演出結果を用いて複数回の特別図柄抽選の結果を報知することができるため、特別図柄抽選の結果が大当たり以外（外れ）であることを遊技者に報知する回数を、特別図柄抽選が実行される毎に特別図柄抽選の結果を報知する場合に比べて減少させることができる。図４６８に示した通り、確変状態演出態様決定処理（Ｆ３０５２）では、時短状態であるか確変状態であるのかを遊技者に分かり難くするためのモード演出であるチャンスモードの最終変動が実行される場合、即ち、時短中カウンタ２２３ｖｑの値が１であると判別した場合（Ｆ４３０１：Ｙｅｓ）において、変動演出の演出結果がスーパーチャンスモード昇格となる時短終了示唆演出の演出態様を決定し（Ｆ４３０２）、Ｆ４３１１の処理へ移行する点では、上述した第９制御例と同一の処理が実行される。

【１５８２】

確変状態演出態様決定処理（Ｆ３０５２）では、上述した第９制御例における確変状態中の演出態様を決定する処理に対して、確変状態の残期間（確変中カウンタ２２３ｖｒの値）に応じて、異なるモード演出を実行する点で相違している。本第１３制御例では、大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されると、その後、特別図柄抽選が１２０回実行される、或いは、特別図柄抽選が１２０回実行されるよりも前に大当たり当選するまで確変状態が継続するように構成している。具体的には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合には、確変中カウンタ２２３ｖｒの値に「１２０」をセットする。そして、確変中カウンタ２２３ｖｒの値が「１」以上である状態で特別図柄変動が実行されたことに基づいて確変中カウンタ２２３ｖｒの値が１減算される。これにより、確変中カウンタ２２３ｖｒの値を読み出すことで確変状態の残期間（残確変回数）を判別可能に構成している。そして、本第１３制御例では、残確変回数が２０回を下回ると、複数回の特別図柄抽選結果を１の期間演出の演出結果を用いて遊技者に報知するモード演出が実行されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が外れであることを示す変動演出が実行され難くなり、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、複数回の特別図柄抽選が実行される期間を跨いで１の期間演出を実行可能に構成しているため、確変状態中に実行可能な特別図柄抽選の残回数を遊技者に把握させ難くすることができる。具体的には、図４６８に示した通り、時短中カウンタ２２３ｖｐの値が「１」では無いと判別した場

合は（Ｆ４３０１：Ｎｏ）、次に、確変中カウンタ２２３ｖｒの値が「２０」であるかを判別し（Ｆ４３０３）、「２０」であると判別した場合は（Ｆ４３０３：Ｙｅｓ）、第１モード変動演出の演出態様を決定し（Ｆ４３０４）、その後、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｆ４３１１）、本処理を終了する。

【１５８３】

また、Ｆ４３０３の処理において、確変中カウンタ２２３ｖｒの値が「２０」では無いと判別した場合は（Ｆ４３０３：Ｎｏ）、次に、確変中カウンタ２２３ｖｒの値が「１４」であるかを判別し（Ｆ４３０５）、「１４」であると判別した場合は（Ｆ４３０５：Ｙｅｓ）、第２モード変動演出の演出態様を決定し（Ｆ４３０６）、上述したＦ４３１１の処理を実行し、その後、本処理を終了する。一方、Ｆ４３０５の処理において、確変中カウンタ２２３ｖｒの値が「１４」では無いと判別した場合は（Ｆ４３０５：Ｎｏ）、次に、確変中カウンタ２２３ｖｒの値が「７」であるかを判別し（Ｆ４３０７）、「７」であると判別した場合は（Ｆ４３０７：Ｙｅｓ）、第３モード変動演出の演出態様を決定し（Ｆ４３０８）、その後、上述したＦ４３１１の処理を実行し、本処理を終了する。Ｆ４３０７の処理において、確変中カウンタ２２３ｖｒの値が「７」では無いと判別した場合は（Ｆ４３０７：Ｎｏ）、次に、確変中カウンタ２２３ｖｒの値が「１」であるかを判別し（Ｆ４３０９）、「１」であると判別した場合は（Ｆ４３０９：Ｙｅｓ）、確変終了を示すための演出態様を決定し（Ｆ４３１０）、その後、Ｆ４３１１の処理を実行して本処理を終了する。また、Ｆ４３０９の処理において、確変中カウンタ２２３ｖｒの値が「１」では無いと判別した場合、即ち、確変中カウンタ２２３ｖｒの値が「１」以上であって、且つ、「１」，「７」，「１４」，「２０」の何れでも無いと判別した場合は（Ｆ４３０９：Ｎｏ）、新たなモード変動演出（モード演出）を決定する状況では無いため、各種モード変動演出の演出態様を決定するための各種処理をスキップしてＦ４３１１の処理を実行し、本処理を終了する。

【１５８４】

本第１３制御例では、図４６８のＦ４３０３～Ｆ４３１０の処理が実行されることにより、残確変回数が２０回～１５回までの６回の特別図柄抽選の結果を示す特別図柄変動期間を用いて期間演出として第１モード演出が実行され、残確変回数が１４回～８回までの７回の特別図柄抽選の結果を示す特別図柄変動期間を用いて期間演出として第２モード演出が実行され、残確変回数が７回～１回までの７回の特別図柄抽選の結果を示す特別図柄変動期間を用いて期間演出として第３モード演出が実行されるように構成している。加えて、本第１３制御例では、各モード演出の演出態様（演出結果）を、既にモード演出が実行されている状態において新たに獲得した情報（保留記憶した入賞情報）に基づいて決定可能に構成している。より具体的には、第１モード演出が実行される最終変動（残確変回数が１５回となる特図変動）が開始される際に、入賞情報格納エリア２２３ｖａに格納されている情報（保留記憶情報）を読み出し、格納されている保留記憶情報に基づいて特別図柄抽選の結果を事前に判別する（先読みする）。そして、事前判別の結果、大当たり当選に対応する保留記憶情報を獲得していると判別した場合には、第１モード演出の演出結果を、大当たり当選を示す演出結果に書き換え、第１モード演出を、大当たり当選する特別図柄変動が停止表示されるまで延長して実行するように構成している。このように、第１モード演出（期間演出）を実行した後に獲得した情報に基づいて、第１モード演出（期間演出）の対象となる特別図柄抽選回数を可変可能に構成することで、確変状態中に実行可能な特別図柄抽選の残回数を遊技者に把握させ難くすることができる。

【１５８５】

なお、本第１３制御例では、先読み結果に基づいて１の期間演出が実行される期間を可変可能に構成しているがこれに限ること無く、ランダムに期間を決定するように構成しても良いし、遊技者が任意の期間を選択可能に構成しても良い。また、先読み（事前判別）を実行するタイミングを、予め定められているモード演出の対象期間における最後の特別図柄変動が開始されるタイミングでは無く、それよりも前の特別図柄変動が開始されるタイミングにしても良いし、最後の特別図柄変動が開始されてから所定期間経過後（演出結

果が遊技者に報知されるよりも前の特定タイミング）としても良い。さらに、事前判別を実行する際において、獲得済みの保留記憶情報の全てを事前判別しても良いし、特定の範囲のみ（例えば、入賞情報格納エリア２２３ｖａに格納された順が古い２個）事前判別を実行するように構成しても良い。加えて、事前判別の結果、大当たり当選に対応する保留記憶情報を獲得していると判別した場合に、期間演出を延長させるか否かの抽選を実行し、その抽選結果に基づいて、期間演出の演出結果を書き換えるか否かを決定したり、期間演出を延長させるか否かを決定したりするように構成しても良い。次に、図４６９を参照して、通常状態が設定されている状態で実行される変動演出の演出態様を決定するための通常状態演出態様決定処理（Ｆ３０５３）の詳細について説明をする。図４６９は、通常状態演出態様決定処理（Ｆ３０５３）の処理内容を示したフローチャートである。この通常状態演出態様決定処理（Ｆ３０５３）は、上述した通常状態演出態様決定処理（図３７７のＦ３０１８参照）に対して、決定された変動演出種別が討伐リーチ（図４５３参照）である場合に実行される討伐リーチ演出決定処理（Ｆ３１５２）を追加した点と、大当たり当選の期待度が比較的高い状態であることを遊技者に示唆するためのチャンスアップ演出の演出態様を決定するためのチャンスアップ演出決定処理（Ｆ３１５３）を追加した点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１５８６】

通常状態演出態様決定処理（Ｆ３０５３）が実行されると、まず、上述した通常状態演出態様決定処理（図３７７のＦ３０１８参照）と同一のＦ３１０１～Ｆ３１０６の処理を実行する。そして、Ｆ３１０４の処理において、今回決定された変動演出種別がムービー実行リーチでは無いと判別した場合は（Ｆ３１０４：Ｎｏ）、次に、今回決定された変動演出種別が討伐リーチであるかを判別し（Ｆ３１５１）、討伐リーチであると判別した場合は（Ｆ３１５１：Ｙｅｓ）、討伐リーチ演出決定処理を実行し（Ｆ３１５２）、Ｆ３１５３の処理へ移行する。なお、討伐リーチ演出決定処理（Ｆ３１５２）の詳細な内容については、図４７０を参照して後述する。一方、Ｆ３１５１の処理において、今回決定された変動演出種別が討伐リーチでは無いと判別した場合は（Ｆ３１５１：Ｎｏ）、その他、決定された変動演出種別に対応する演出態様を決定し（Ｆ３１０７）、その後、チャンスアップ演出決定処理を実行し（Ｆ３１５３）、各処理によって決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｆ３１０９）、本処理を終了する。なお、チャンスアップ演出決定処理（Ｆ３１５３）の詳細な内容については、図４７１を参照して後述するため、ここでは詳細な説明を省略するが、チャンスアップ演出決定処理（Ｆ３１５３）は、同一の変動演出種別が決定された場合に設定される同一の演出態様に対して、遊技者に大当たり当選の期待度を予測させるための追加情報を付与するための処理を実行するものであって、例えば、演出態様に含まれる１の表示要素の色を可変させることによって大当たり当選の期待度を報知可能な場合であれば、可変させる色の種別を決定するための処理が行われる。また、変動演出種別に対応して設定される演出態様に対して、追加情報を含む新たな演出態様を追加表示することによって大当たり当選の期待度を高めたチャンスアップ演出を実行するための処理が行われる。

【１５８７】

このように構成することで、見た目上は殆ど同じ演出態様の変動演出が実行された場合であっても、その変動演出を構成する複数の表示要素の一部のみを可変したり、その変動演出を構成する複数の表示要素に新たな表示要素を追加したりすることで遊技者に当たり当選の期待度を予測させることが可能となる。よって、遊技者に対して、実行中の変動演出を構成する複数の表示要素に対して、何らかの変化が無いかを注視させることができるため変動演出の演出効果を高めることができる。次に、図４７０を参照して、討伐リーチ演出決定処理（Ｆ３１５２）の処理内容について説明をする。図４７０は、討伐リーチ演出決定処理（Ｆ３１５２）の処理内容を示したフローチャートである。この討伐リーチ演出決定処理（Ｆ３１５２）では、討伐リーチ演出の演出態様を決定するための処理が実行される。討伐リーチ演出決定処理（Ｆ３１５２）が実行されると、まず、対応する特別図

柄の抽選結果と、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値とに基づいて、討伐リーチ演出における各回の演出態様（攻撃キャラ、攻撃内容）と、討伐リーチ演出の演出結果を決定し（Ｆ４４０１）、決定した内容（演出態様）に基づいて、示唆態様の表示順を決定し（Ｆ４４０２）、決定した態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｆ４４０３）、本処理を終了する。ここで、討伐リーチ演出決定処理（Ｆ３１５２）の各種処理にて決定される内容について具体的に説明をする。まずは、Ｆ４４０１の処理によって決定される各種内容について説明をする。本第１３制御例では、図４５３（ａ）を参照して上述した通り、討伐リーチ演出として、様々な種別の味方キャラ８０１ａが敵キャラ８８０ａ～８８０ｃを３回攻撃する演出が実行される。

【１５８８】

味方キャラ８０１ａの種別としては、１体の敵キャラに対して大きなダメージを与え易い勇者を模した味方キャラ８０１ａと、複数体の敵キャラに対してダメージを与え易いウサギを模した味方キャラ８０１ｂと、を選択可能に構成している。このように攻撃を実行する味方キャラの種別に対応させて実行し易い攻撃内容を異ならせるように構成することで、討伐リーチ演出中に既に実行された攻撃の内容（各敵キャラの残ＨＰ値）に基づいて、攻撃を実行する味方キャラの種別に対する期待度を異ならせることができる。つまり、討伐リーチ演出における１回目、及び、２回目の攻撃を味方キャラ８０１ｂが実行した場合には、敵キャラ８８０ａ～８８０ｃのそれぞれが残ＨＰ値の低い状態となり易く、その場合、３回目（最後）の攻撃を実行する味方キャラの種別が味方キャラ８０１ｂである場合の方が、味方キャラ８０１ａである場合よりも討伐リーチ演出の演出結果として、敵キャラ８８０ａ～８８０ｃを全て討伐する演出結果とし易くすることができる。また、１回目、及び、２回目の攻撃を味方キャラ８０１ａが実行した場合には、敵キャラ８８０ａ～８８０ｃのうち、２体の敵キャラが討伐されている状態で３回目の攻撃を実行し易くすることができるため、３回目の攻撃を実行する味方キャラの種別が味方キャラ８０１ａである場合の方が、味方キャラ８０１ｂである場合よりも討伐リーチ演出の演出結果として、敵キャラ８８０ａ～８８０ｃを全て討伐する演出結果とし易くすることができる。

【１５８９】

なお、この討伐リーチ演出では、攻撃を実行する味方キャラの種別に応じて異なる内容の攻撃を実行可能に構成しており、上述した通り、味方キャラ８０１ａが選択された場合には、攻撃対象となる敵キャラの数（攻撃数）として、「１」が他の数よりも選択され易く、攻撃対象に対して与えるダメージの量として、「大ダメージ」が他のダメージ量（中ダメージ、小ダメージ等）よりも選択され易くなるように構成している。よって、攻撃を実行する味方キャラの種別として味方キャラ８０１ａが選択された場合には、遊技者は、攻撃数よりも、ダメージ量に注視することになる。そこで、図４５３（ｂ）に示した通り、味方キャラ８０１ａが選択された場合には、今回の攻撃の内容を順に示すための示唆態様の表示順として「攻撃数」、「ダメージ量」の表示順序が決定される。一方、味方キャラ８０１ｂが選択された場合には、攻撃対象となる敵キャラの数（攻撃数）として、複数の数が単数よりも選択され易く、攻撃対象に対して与えるダメージの量として、「中ダメージ」が他のダメージ量（大ダメージ、小ダメージ）よりも選択され易くなるように構成している。よって、攻撃を実行する味方キャラの種別として味方キャラ８０１ｂが選択された場合には、遊技者は、ダメージ量よりも攻撃数に注視することになる。そこで、図４５４（ｂ）に示した通り、味方キャラ８０１ｂが選択された場合には、今回の攻撃の内容を順に示すための示唆態様の表示順として「ダメージ量」、「攻撃数」の表示順序が決定される。上述した通り、本第１３制御例にて実行される討伐リーチ演出では、攻撃を実行する味方キャラの種別として、異なる攻撃内容が選択され易い味方キャラの種別を決定可能に構成し、決定された味方キャラの種別に応じて、攻撃内容を示すための示唆態様の表示順序を異ならせるように構成している。具体的には、攻撃内容を決定する複数の要素（攻撃数、ダメージ量）のそれぞれを示唆態様として表示可能であって、表示される複数の示唆態様の表示順序として、決定された味方キャラの種別が得意とする要素が、それ以外の要素よりも後に表示される表示順序が決定されるように構成している。

【１５９０】
このように構成することで、何れの味方キャラの種別が決定された場合であっても、遊技者が注視する示唆態様が表示されるタイミングを遅らせることができるため、遊技者に対して長期間の間、討伐リーチ演出を楽しませることができる。なお、本第１３制御例では、決定された味方キャラの種別に応じて、示唆態様の表示順序を決定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、攻撃内容を示す複数の要素（攻撃数、ダメージ量）のうち、遊技者に有利な内容が決定された要素に対応する示唆態様の表示順序を、それ以外の要素よりも後にする表示順序を決定したり、攻撃内容を示す複数の要素（攻撃数、ダメージ量）のうち、遊技者に有利な内容が決定された要素に対応する示唆態様の表示順序を、それ以外の要素よりも先にする表示順序を決定したりするように構成しても良い。このように構成することで、先に表示された示唆態様の内容に基づいて、次に表示される示唆態様の内容を予測させる楽しみを提供することができる。次に、図４７１を参照して、チャンスアップ演出決定処理（Ｆ３１５３）の処理内容について説明をする。図４７１は、チャンスアップ演出決定処理（Ｆ３１５３）の処理内容を示したフローチャートである。このチャンスアップ演出決定処理（Ｆ３１５３）では、チャンス予告演出を実行するか否かを決定する処理と、実行する場合における演出態様を決定する処理と、が実行される。チャンスアップ演出決定処理（Ｆ３１５３）が実行されると、まず、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値が「５０」であるかを判別し（Ｆ４５０１）、「５０」であると判別した場合は（Ｆ４５０１：Ｙｅｓ）、強制的にチャンス予告演出を実行するための実行条件が成立した場合であるため、チャンス態様選択テーブル２２２ａａｇに含まれる強制パターンのデータテーブルを参照して、チャンス予告演出の演出態様を決定し（Ｆ４５０２）、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を「０」にクリアする（Ｆ４５０３）。その後、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｆ４５１０）、本処理を終了する。
【１５９１】
また、Ｆ４５０１の処理において、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値が「５０」では無いと判別した場合は（Ｆ４５０１：Ｎｏ）、次に、チャンス予告抽選テーブル２２２ａａｆを参照してチャンス予告抽選を実行し（Ｆ４５０４）、Ｆ４５０４の処理にて実行されたチャンス予告抽選に当選したかを判別する（Ｆ４５０５）。Ｆ４５０５の処理においてチャンス予告抽選に当選しなかったと判別した場合は（Ｆ４５０５：Ｎｏ）、実行される変動演出にてチャンス予告演出が実行されないため、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を１更新（加算）し（Ｆ４５０６）、上述したＦ４５１０の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｆ４５０５の処理において、チャンス予告抽選に当選したと判別した場合は（Ｆ４５０５：Ｙｅｓ）、チャンス態様選択テーブル２２２ａａｇに含まれる通常パターンのデータテーブルを参照して、チャンス予告演出の演出態様を決定し（Ｆ４５０７）、決定した演出態様を示す情報をチャンス態様情報格納エリア２２３ａａｇに格納し（Ｆ４５０８）、決定されたチャンス予告演出の演出態様に対応させて演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を更新し（Ｆ４５０９）、上述したＦ４５１０の処理を実行し、本処理を終了する。ここで、Ｆ４５０９にて実行される処理内容について、詳細に説明をする。本第１３制御例では、変動演出が実行される毎に、チャンス予告演出を実行するか否かを決定するチャンス予告抽選を実行し、チャンス予告抽選に当選した場合に成立する通常実行条件、或いは、連続して実行される変動演出の演出態様に基づいて演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を更新し、更新した演出実行カウンタ２２３ａａｈの値が所定値（「５０」）に到達した場合に成立する強制実行条件の何れかが成立した場合に、チャンス予告演出を実行可能に構成している。
【１５９２】
そして、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値は、通常であれば、変動演出の演出態様を決定する毎に「１」加算されるように構成している。つまり、変動演出の実行回数に基づいて強制実行条件が成立し、チャンス予告演出が実行されるように構成している。しかしながら、変動演出が実行される毎に演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を「１」加算する

だけでは、強制実行条件が成立する演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を「５０」に規定している場合であれば、変動演出が５０回実行される毎に強制的にチャンス予告演出が実行されることとなり、遊技者に対して、今回実行されたチャンス予告演出が、強制的に実行されたものであることを容易に把握されてしまうという問題があった。これに対して、本第１３制御例では、変動演出の演出態様として設定された内容に基づいて、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を更新する内容を異ならせるように構成している。具体的には、チャンス予告演出の演出態様として、大当たり期待度の低い演出態様（ＬＶ１，ＬＶ２）が設定された場合には、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を「２」加算するように構成し、チャンス予告演出の演出態様として、大当たり期待度の高い演出態様（ＬＶ４）が設定された場合には、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を「３０」減算するように構成している。このように、実行される変動演出の演出態様に応じて、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を不規則に増減させるように構成することで、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値が「５０」に到達するまでに要する変動演出の実行回数を、遊技者に把握させ難くすることができる。よって、チャンス予告演出が実行された場合に、その実行契機がチャンス予告抽選に当選したことに基づくもの、即ち、特別図柄抽選の結果に基づいて成立したものであるか、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値が所定値に到達したことに基づくもの、即ち、変動演出の実行履歴に基づいて成立したものであるかを遊技者に分かり難くすることで、強制的に実行されたチャンス予告演出として大当たり期待度の高い演出態様が設定された場合であっても、チャンス予告抽選に当選して実行されたチャンス予告演出であると思わせることで演出効果を高めることができる。

【１５９３】

なお、本第１３制御例では、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値が「５０」に到達した場合に強制実行条件が成立し、チャンス予告演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、強制実行条件が成立する演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を可変可能に構成しても良く、例えば、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値が０にクリアされた場合に、次に強制実行条件が成立する値を複数の値（「１０」，「３０」，「５０」）の中から決定するように構成しても良い。このように構成することで、強制実行条件が成立するタイミングを遊技者により把握させ難くすることができる。また、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値が所定値（例えば、１０の倍数）に到達した場合に、強制実行条件を成立させるか否かを決定する抽選を実行し、その抽選に当選した場合に強制実行条件を成立させるように構成しても良い。このように構成した場合であっても、強制実行条件が成立するタイミングを遊技者により把握させ難くすることができる。また、本第１３制御例では、変動演出の実行回数、及び、実行されたチャンス予告演出の演出態様に応じて、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を更新させる内容を異ならせるように構成しているが、それ以外の要因に基づいて演出実行カウンタ２２３ａａｈの更新内容を異ならせるように構成しても良く、例えば、変動演出の演出態様や、特別図柄変動期間に応じて、演出実行カウンタ２２３ａａｈの更新内容を異ならせても良い。さらに、変動演出に実行回数では無く、強制実行条件が成立してからの経過時間に基づいて次の強制実行条件を成立させるタイミングを決定可能に構成しても良い。本第１３制御例では、強制実行条件が成立した場合に、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を０にクリアするように構成しているが、これに限ること無く、強制実行条件が成立した場合に、演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を所定数減算させる減算処理を実行可能に構成し、減算処理にて減算される演出実行カウンタ２２３ａａｈの値を複数の中から決定可能に構成しても良い。このような構成を用いた場合であっても、強制実行条件が成立する間隔を異ならせ易くすることができる。

【１５９４】

次に、図４７２を参照して、演出ボタン操作処理（Ｆ３３７９）の処理内容について説明をする。図４７２は、演出ボタン操作処理（Ｆ３３７９）の処理内容を示したフローチャートである。この演出ボタン操作処理（Ｆ３３７９）では、遊技者が演出ボタン２２を操作したことに基づく各種処理が実行され、上述した第９制御例の演出ボタン操作処理（図３８１のＦ３３１９参照）に対して、バトル演出中に設定される操作有効期間中に演出

ボタン２２を操作した際に実行される処理内容を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容に対しては同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。演出ボタン操作処理（Ｆ３３７９）が実行されると、まず、演出ボタン２２への操作があるかを判別する（Ｆ３４５１）。このＦ３４５１の処理では、演出ボタン２２が押下されている状態であるかが判別される。Ｆ３４５１の処理において、演出ボタン２２が操作されていない（押下されていない）状態であると判別した場合は（Ｆ３４５１：Ｎｏ）、次に、非減少期間中フラグ２２３ａａａがオンに設定されているかを判別し（Ｆ３４５２）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｆ３４５２：Ｙｅｓ）、非減少期間中フラグ２２３ａａａをオフに設定し、非減少期間カウンタ２２３ａａｂの値を「０」にクリアし（Ｆ３４５３）、非減少期間設定済フラグ２２３ａａｃをオンに設定し（Ｆ３４５４）、その後、上述した演出ボタン操作処理（図３８１のＦ３３１９参照）と同一のＦ３４０５の処理を実行し、本処理を終了する。ここで、Ｆ３４５２からＦ３４５４の処理内容について詳細に説明をする。本第１３制御例では、バトル演出リーチにおいて味方キャラ８０１ａが敵キャラ８８０ａを攻撃する際に、遊技者に演出ボタン２２を操作させる操作演出が実行されるように構成している（図４４９（ｂ）参照）。そして、この操作演出中は、遊技者が演出ボタン２２を操作したことが有効に判別される操作有効期間が設定され、操作有効期間が設定されている状態で遊技者が演出ボタン２２を操作することによって、敵キャラ８８０ａのＨＰ値を減少させるゲージ減少演出が実行される。

【１５９５】

本第１３制御例では、バトル演出リーチ中の操作有効期間内にて、遊技者が演出ボタン２２を連打操作した場合も、長押し操作した場合も、敵キャラ８８０ａのＨＰ値を減少させるゲージ減少演出を実行可能に構成しており、操作有効期間中に実行される演出ボタン２２への操作内容に基づいてゲージ減少演出の演出態様を異ならせるように構成している。具体的には、操作有効期間中の演出ボタン２２に対して長押し操作を実行した場合には、長押し操作の経過時間に対応させて敵キャラ８８０ａのＨＰ値が減少するゲージ減少演出シナリオが決定されると共に、ＨＰ値が減少する毎に、ＨＰ値の減少を所定期間中断させる非減少期間を設定するか否かの抽選が実行される。そして、非減少期間が設定された場合には、非減少期間中フラグ２２３ａａａがオンに設定され、所定期間が経過した場合、非減少期間を解除するための解除抽選に当選した場合、長押し操作を終了した場合の何れかによって非減少期間が終了するように構成している。Ｆ３４５２の処理では、演出ボタン２２が操作されていない状態（Ｆ３４５１：Ｎｏ）にて、非減少期間中フラグ２２３ａａａがオンに設定されているかを判別していることから、非減少期間が設定されている状態において、遊技者が長押し操作を終了した（演出ボタン２２から手を離した）かを判別していることになる。よって、Ｆ３４５２の処理において、非減少期間中フラグ２２３ａａａがオンに設定されていると判別した場合、即ち、非減少期間が設定されている状態で遊技者が演出ボタン２２から手を離した場合には、非減少期間を解除するための処理（Ｆ３４５３）が実行される。このように構成することで、演出ボタン２２を長押し操作したことに基づいて非減少期間が設定された場合において、遊技者に長押し操作を継続するか否かを選択させるという斬新な遊技性を提供することができる。

【１５９６】

また、本第１３制御例では、非減少期間が解除された場合に、非減少期間設定済フラグ２２３ａａｃをオンに設定することで、１回の操作有効期間中に非減少期間が複数回設定されることが無いように構成している。このように構成することで、バトル演出リーチ中に設定される操作有効期間中に非減少期間が複数回設定されてしまい、演出ボタン２２に対して長押し操作を実行した遊技者に対して、敵キャラ８８０ａのＨＰ値が殆ど減少すること無くバトル演出リーチが終了してしまう事態を発生させ難くすることができる。なお、本第１３制御例では、１の操作有効期間内にて設定され得る非減少期間の回数に対して制限を設けることで、１の操作有効期間内における非減少期間の占有割合が過剰に高くなってしまうことを抑制しているが、同一の効果を奏するために別の手法を用いても良く、例えば、非減少期間が設定されている期間の長さを計測可能な計測手段を設け、１の操作

有効期間内において、所定期間以上の非減少期間が設定されてしまうことを抑制するために計測手段によって計測された期間の長さ（既に設定されている非減少期間の長さ）に基づいて非減少期間の設定の有無を決定可能に構成しても良い。また、本第１３制御例では、操作有効期間中に非減少期間が設定され得る第１操作（長押し操作）と、非減少期間が設定されない第２操作（連打操作）と、を実行可能に構成し、何れの操作を実行した場合であっても、敵キャラ８８０のＨＰ値を減少させることが可能に構成しているが、これに限ること無く、第１操作を実行した場合と、第２操作を実行した場合とで、非減少期間が設定される確率を異ならせるように構成しても良い。さらに、連打操作に基づいて非減少期間を設定可能に構成する場合には、例えば、操作有効期間中における演出ボタン２２に対する押下回数や押下間隔に基づいて非減少期間が設定される確率を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、操作有効期間中に連打操作を実行する場合において、非減少期間が設定され易い状況と、され難い状況とを、演出ボタン２２を押下する間隔や回数に応じて創出することができるため、遊技者に対して連打操作の操作内容にも興味を持たせることができる。

【１５９７】

また、この場合、非減少期間が設定され易い状況や、設定され難い状況を遊技者に報知可能な報知手段を設けると良い。このように構成することで、遊技者の所望する操作演出（バトルリーチの操作有効期間中の演出）を実行させ易くすることができる。図４７２に戻り説明を続ける。Ｆ３４５１の処理において、演出ボタン２２が操作されていないと判別した場合は（Ｆ３４２１：Ｎｏ）、次に、ムービー演出用ＳＷ有効期間中であるかを判別し（Ｆ３４５５）、ムービー演出用ＳＷ有効期間中に演出ボタン２２が操作されたと判別した場合（Ｆ３４５５：Ｙｅｓ）は、ムービーの再生態様を決定し（Ｆ３４０３）、ムービー中フラグをオンに設定する（図４７２のＦ３４０４参照）。一方、Ｆ３４５５の処理において、ムービー演出用ＳＷ有効期間では無いと判別した場合（Ｆ３４５５：Ｎｏ）は、次に、バトル演出用ＳＷ有効期間中であるかを判別し（Ｆ３４５６）、バトル演出用ＳＷ有効期間中であると判別した場合は（Ｆ３４５６：Ｙｅｓ）、次に、長押し中フラグ２２３ａａｅがオンに設定されているかを判別し（Ｆ３４５８）、長押し中フラグ２２３ａａｅがオンに設定されていると判別した場合は（Ｆ３４５７：Ｙｅｓ）、長押し操作を継続して実行している状態であるため、そのままＦ３４０５の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｆ３４５７の処理において、長押し中フラグ２２３ａａｅがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｆ３４５７：Ｎｏ）、演出ボタン２２に対して実行した操作内容を示す情報に基づいてボタン操作態様を決定し（Ｆ３４５８）、次に、Ｆ３４５８の処理にて決定されたボタン操作態様が長押し操作であるかを判定し（Ｆ３４５９）、長押し操作であると判定した場合は（Ｆ３４５９：Ｙｅｓ）、長押し操作中における演出態様を設定するための長押し時演出設定処理を実行し（Ｆ３４６３）、上述したＦ３４０５の処理を実行し、本処理を終了する。

【１５９８】

また、Ｆ３４５９の処理において、ボタン操作態様が長押し操作では無いと判定した場合、即ち、連打操作であると判定された場合は（Ｆ３４５９：Ｎｏ）、今回のボタン押下によって減少されるＨＰ値を決定するための減少抽選を実行し（Ｆ３４６０）、Ｆ３４６０の処理にて実行された減少抽選の結果に基づいて残ＨＰ値を算出し、算出した値を残ＨＰ記憶エリア２２３ａａｄに格納し（Ｆ３４６１）、減少抽選の抽選結果に対応した演出態様を決定し（Ｆ３４６２）、Ｆ３４０５の処理を実行し、本処理を終了する。ここで、バトル演出リーチ中に設定されるＳＷ有効期間（操作有効期間）中に連打操作を実行した場合における敵キャラ８８０ａのＨＰ値を減少させる流れについて、実行される処理内容に沿って詳細に説明をする。バトル演出リーチ中に設定されるＳＷ有効期間（操作有効期間）中に連打操作を実行したと判定された場合、即ち、演出ボタン２２を連続して押下している期間が、長押し操作と判定される判定期間よりも短いと判別された場合は（Ｆ３４５９：Ｎｏ）、敵キャラ８８０ａのＨＰ値を減少させるための減少抽選を実行する。この減少抽選は、減少させるＨＰ値（減少ＨＰ値）として「０」～「５」の何れかの値を決定

するための抽選が実行されるものであって、図示しない減少値抽選テーブルに基づいて減少ＨＰ値が決定される。減少値抽選テーブルには、取得した第１演出カウンタ２２３ｖｆの値と、ＳＷ有効期間の残期間の長さと、残ＨＰ値と、に対応させて異なる減少ＨＰ値が規定されている。

【１５９９】

具体的には、残ＨＰ値が大きい方が、残ＨＰ値が少ない場合よりも減少ＨＰ値として大きな値が設定され易くなるように各種減少ＨＰ値が規定されている。このように構成することで、連打操作に基づいて減少する敵キャラ８８０ａのＨＰ値の傾向を把握することにより、残ＨＰ値を遊技者に予測させることが可能となる。上述した通り、本第１３制御例では、対応する特別図柄抽選の結果に基づいて、バトル演出リーチにおける敵キャラ８８０ａの最終ＨＰ値を決定するように構成しており、対応する特別図柄抽選の結果が当たり当選している場合の方が、特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも、最終ＨＰ値として小さい値が決定されるように構成しているため、大当たり当選した場合には、残ＨＰ値（現在のＨＰ値と、最終ＨＰ値との差分値）が大きくなり易くなる。つまり、連打操作に基づいて減少する敵キャラ８８０ａのＨＰ値の傾向を把握し、残ＨＰ値を遊技者に予測することで、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かまでも予測することが可能となる。よって、遊技者に対して残ＨＰ値を意欲的に予測させることで、バトル演出リーチの演出内容に遊技者を注視させることができ、演出効果を高めることができる。さらに、減少値抽選テーブルは、バトル演出リーチにおけるＳＷ有効期間の残期間が短い方が、残期間が長い場合に比べて、残ＨＰ値が同一である場合において、減少ＨＰ値として大きな値が決定され易くなるように規定している。このように構成することで、ＳＷ有効期間内に遊技者が連打操作を実行した場合において、連打操作によって敵キャラ８８０ａのＨＰ値が最終ＨＰ値まで減少すること無くＳＷ有効期間が経過してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【１６００】

加えて、減少値抽選テーブルは、バトル演出リーチにおけるＳＷ有効期間の残期間が長い方が、残期間が短い場合に比べて、減少ＨＰ値として小さな値が決定され易くなるように規定している。このように構成することで、ＳＷ有効期間の残期間が十分に残っている状態で、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値が最終ＨＰ値に到達してしまい（即ち、これ以上残ＨＰ値を減少させることができない状態に比較的早い段階で到達したことにより、遊技者に連打操作を促す演出が長時間実行されてしまい）、遊技者の演出ボタン２２を操作する操作意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第１３制御例では、バトル演出リーチにおける連打操作時に決定される減少ＨＰ値を、減少値抽選テーブルを参照して決定するように構成しているが、この構成以外の制御処理を実行して減少ＨＰ値を決定可能に構成しても良い。例えば、敵キャラ８８０ａのＨＰ値（例えば、１００）と、最終ＨＰ値（例えば、０）との間に含まれる所定の指標ＨＰ値（例えば、５０）を少なくとも１つ決定し、残ＨＰ値が指標ＨＰ値よりも小さくならないように制限（規制）される規制期間を設定可能に構成しても良い。より具体的には、ＳＷ有効期間として３秒が設定される場合に、最初の２秒を規制期間として設定することで、ＳＷ有効期間が設定されてから懸命に連打操作を実行した場合であっても、ＳＷ有効期間が設定されてから２秒が経過するまでは、残ＨＰ値が指標ＨＰ値よりも小さくならないように構成しても良い。このように構成することで、ＳＷ有効期間の残期間を十分に残した状態で残ＨＰ値が最終ＨＰ値に到達してしまうことを抑制することができる。また、規制期間が経過するまでに残ＨＰ値が指標ＨＰ値に到達した場合には、規制期間が経過するまでの間、残ＨＰ値が減少せず、規制期間が経過した後に、残ＨＰ値が指標ＨＰ値から最終ＨＰ値に向けて減少される演出が実行されることから、遊技者に対して、所定期間残ＨＰ値が減少しない期間が継続した場合であっても、その後、再度、残ＨＰ値が減少し得る状況を創出することができるため、連打操作に基づいて残ＨＰ値が減少しない状況が所定期間継続した場合であっても、遊技者に対して継続して連打操作を実行させ易くすることができる。

【１６０１】

なお、この場合、例えば、指標ＨＰ値に到達し、規制期間が経過するまでの間、残ＨＰ値が減少しない状況が発生している状態で遊技者が連打操作を中断した場合には、規制期間が経過した後、または、規制期間が経過する直前において、遊技者に対して連打操作を促す演出を実行するように構成すると良い。つまり、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値が減少しなくなった（残ＨＰ値が指標ＨＰ値に到達するよりも前の状況に対して、連打操作に基づいて残ＨＰ値が減少し難くなった）状態から、連打操作に基づいて残ＨＰ値を比較的減少させ易い状態へと移行したことを遊技者に報知可能に構成すると良い。このように構成することで、規制期間が経過するまでに残ＨＰ値が指標ＨＰ値に到達した後も継続して連打操作を実行している遊技者だけで無く、規制期間が経過するまでに残ＨＰ値が指標ＨＰ値に到達したことにより連打操作を中断した遊技者に対しても、規制期間が経過した後に、残ＨＰ値を最終ＨＰ値に向けて減少させる演出を実行させ易くすることができる。上述した例では、指標ＨＰ値として１の値が決定される例を示しているが、これに限ること無く、指標ＨＰ値として２以上の値を決定するように構成しても良い。また、指標ＨＰ値として２以上の値を決定可能に構成した場合には、決定された指標ＨＰ値の各値に対して、異なる規制期間を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、ＳＷ有効期間中の連打操作を意欲的に実行する遊技者に対して、ＳＷ有効期間の残範囲を用いて、残ＨＰ値を段階的に減少させながら最終ＨＰ値に到達させ易くすることが可能となる。

【１６０２】

また、指標ＨＰ値を決定し、決定された指標ＨＰ値に対応させて規制期間を設定可能に構成した場合であっても、遊技者の連打操作の操作速度が、ＳＷ有効期間中に規制期間の間に指標ＨＰ値まで到達し得ない（し難い）操作速度（比較的遅い操作速度）である場合には、規制期間の間に指標ＨＰ値に到達することなく、ＳＷ有効期間の全体に渡って、残ＨＰ値が最終ＨＰ値となるまで継続的に敵キャラ８８０ａのＨＰ値が減少していく演出態様となる。よって、遊技者の連打操作の操作速度に応じて、規制期間内に指標ＨＰ値まで到達し得る操作速度（例えば、操作間隔が０．５秒以下の比較的高速な操作速度）であるか、到達し得ない（し難い）操作速度であるかに応じて、敵キャラ８８０ａのＨＰ値が減少していく際のＨＰ値の推移を異ならせることができるので、操作速度によって好みのＨＰ値の推移の態様を遊技者自身に選択させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、決定された指標ＨＰ値の値や、設定された規制期間の長さに基づいて、対応する特別図柄抽選の結果や、現在設定されている遊技状態といった、遊技者に有利となる特典情報を報知可能に構成すると良い。このように構成することで、いち早く残ＨＰ値が指標ＨＰ値へと減少するように遊技者に対して意欲的に連打操作を実行させることが可能となる。また、この場合、指標ＨＰ値の値として、対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合に決定され得る最終ＨＰ値の値と同一の値を決定可能に構成すると良い。このように構成することで、連打操作しているにも関わらず残ＨＰ値が減少しない（し難い）状態が発生した場合において、現在のＨＰ値が、指標ＨＰ値であるか最終ＨＰ値であるかを遊技者に把握させ難くすることができる。

【１６０３】

また、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れ当選である場合よりも、規制期間として長い期間が設定され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、残ＨＰ値が指標ＨＰ値に到達してから規制期間が経過するまでの期間が長いほど、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選している可能性を高くすることができる。よって、残ＨＰ値が最終ＨＰ値に到達してしまい、これ以上残ＨＰ値を減少させることができない状態となった遊技者に対しても、長い規制期間が設定されているのではと思わせることができるため、バトル演出リーチの演出結果を遊技者に早期に把握されてしまうことを抑制することができる。一方で、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れ当選である場合よりも、規制期間として短い期間が設定され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、バトル演出リーチのＳＷ有効期間全体における規制期間が占める割合を少なくすることができるため、連打操作に

よって残ＨＰ値を減少させ易くすることができる。また、本第１３制御例では、バトル演出リーチ中に連打操作を行った場合に、各押下タイミングで敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を減少させるための減少抽選を実行するように構成しているが、これに限ること無く、連打操作によって演出ボタン２２を押下した回数をカウントする押下回数計測手段を設け、押下回数計測手段によって計測された押下回数が特定回数（例えば、５の倍数に対応する回数）に到達したと判別された場合に、減少抽選を実行するように構成しても良い。このように構成することで、連打操作において、残ＨＰ値を減少させることが可能な第１押下操作と、残ＨＰ値を減少させることが困難な第２押下操作と、を設けることができるため、連打操作中に演出ボタン２２をより多く押下した遊技者の方が、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を最終ＨＰ値へと到達させ易くすることができる。

【１６０４】

さらに、バトル演出リーチ中に連打操作を行った場合における敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値の減少過程を、予め定められた押下シナリオに基づいて決定するように構成しても良い。この場合、バトル演出リーチの実行を決定したタイミングにて、複数種別の押下シナリオの中から１の種別の押下シナリオを決定し、決定された押下シナリオに規定されている内容に応じて、押下回数計測手段によって計測された押下回数を参照して減少ＨＰ値を決定するように構成しても良い。このように構成することで、ＳＷ有効期間の全体を用いて残ＨＰ値を最終ＨＰ値に到達させ易くすることができる。加えて、複数種別の押下シナリオとして、例えば、演出ボタン２２の押下回数が少ない期間（ＳＷ有効期間の序盤）の方が、押下回数が多い期間（ＳＷ有効期間の終盤）よりも大きな減少ＨＰ値が規定されている第１押下シナリオと、演出ボタン２２の押下回数が少ない期間（ＳＷ有効期間の序盤）よりも、押下回数が多い期間（ＳＷ有効期間の終盤）の方が大きな減少ＨＰ値が規定されている第２押下シナリオと、を少なくとも含む複数の押下シナリオの中から１の押下シナリオを決定可能に構成すると良い。このように構成することで、決定された押下シナリオの種別によって、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値の減少過程が明らかに異なるバトル演出リーチを実行させ易くすることができるため、遊技者がバトル演出リーチに早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、上述した例では、バトル演出リーチ中に演出ボタン２２を連打操作した場合における敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値の減少過程を決定するための押下シナリオとして、演出ボタン２２の押下回数（連打回数）に対応付けて減少ＨＰ値が規定されている押下シナリオ（第１押下シナリオ、第２押下シナリオ）を設けているが、これに加えて、或いは、これに代えて、バトル演出リーチのＳＷ有効期間の残期間に対応付けて減少ＨＰ値が規定されている押下シナリオ（第３押下シナリオ）を設けても良い。

【１６０５】

そして、第３押下シナリオには、ＳＷ有効期間の残期間に対して、０．０５秒単位で減少ＨＰ値を規定しておき、演出ボタン２２を押下操作したと判別（押下判定）された時点におけるＳＷ有効期間の残期間に対応する減少ＨＰ値を決定するように構成すると良い。このように構成することで、減少ＨＰ値が規定されている各期間にて演出ボタン２２の押下判定がされた場合に、減少ＨＰ値をより多く減少させることが可能となるため、意欲的に連打操作を実行する遊技者（短い間隔で演出ボタン２２を押下する遊技者）の方が、残ＨＰ値を減少させ易くすることができる。さらに、この場合、各減少ＨＰ値が規定される残期間の単位が、演出ボタン２２を押下判定可能な間隔よりも短くなり得るように第３押下シナリオを規定すると良い。即ち、ＳＷ有効期間中に演出ボタン２２を最速で連打操作した場合であっても、第３押下シナリオに規定されている全ての減少ＨＰ値が決定されることが無いように構成すると良い。このように構成することで、バトル演出リーチ中に演出ボタン２２を意欲的に連打操作する遊技者であっても、その連打操作による演出ボタン２２の押下タイミングに応じて、異なる減少ＨＰ値が決定されるため、バトル演出リーチの演出態様（残ＨＰ値の減少過程）を異ならせることができる。よって、バトル演出リーチの演出態様が単調となってしまい、遊技者の演出ボタン２２を操作する意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図４７２のＦ３４６２の処理では、図４４９

（ｂ）に示したＨＰゲージ８９０の残ＨＰ値８９０ａを可変（減少）させる演出態様に加え、残ＨＰ値に応じて敵キャラ８８０ａの表示態様を可変させるダメージ演出態様や、１回の減少抽選にて決定された減少ＨＰ値が通常よりも大きな値（例えば、「５」）であることを遊技者に報知するための大ダメージ報知演出態様や、残ＨＰ値が特定値（例えば、「３３」，「７７」といったぞろ目）となり、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示すための大当たり報知演出態様等が設定される。

【１６０６】

具体的には、ダメージ演出態様としては、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値がＭＡＸ値の１／２以下になったことを示すための第１ダメージ演出態様と、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値がＭＡＸ値の１／４以下になったことを示すための第２ダメージ演出態様とを設定可能に構成しており、第１ダメージ演出態様が設定された場合には、図４４９（ｂ）に示した通り、敵キャラ８８０ａの表示態様として、「ツノが折れた」表示態様が表示される。また、図示はしないが、第２ダメージ演出態様が設定された場合には、敵キャラ８８０ａの表示態様として、「全身が傷付いた」表示態様が表示される。このように構成することで、ＨＰゲージ８９０の可変度合いだけで無く、敵キャラ８８０ａの表示態様によっても残ＨＰ値を遊技者に予測させることが可能となる。また、この場合、バトル演出リーチにおける１回の攻撃によって、ＨＰゲージ８９０の表示態様が可変するタイミングと、敵キャラ８８０ａの表示態様が可変するタイミングとを、異ならせるように構成すると良く、この場合、ＨＰゲージ８９０の表示態様が可変するよりも前に、敵キャラ８８０ａの表示態様が可変するように構成すると良い。つまり、遊技者に対して敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を分かり易く示すためのＨＰゲージ８９０の表示態様よりも、それ以外の表示態様の可変内容を把握した方が、いち早く敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値が特定の値となったことを遊技者に把握させることができるように構成すると良い。このように構成することで、ＨＰゲージ８９０の表示態様を確認することで敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を把握する遊技者よりも、敵キャラ８８０ａの表示態様と、残ＨＰ値との関係を把握し、敵キャラ８８０ａの表示態様が可変したことに基づいて残ＨＰ値を把握可能な遊技者の方が、攻撃された後の敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を早く把握することが可能となるため、敵キャラ８８０ａの表示態様と、残ＨＰ値との関係を把握しようとバトル演出リーチの演出内容に注視させることができる。

【１６０７】

また、大ダメージ報知演出態様として、減少抽選によって残ＨＰ値を減少させる減少ＨＰ値として「５」が決定された場合に第３図柄表示装置８１の表示面に、減少ＨＰ値として大きな値が決定されたことを示すための「クリティカルヒット」の文字が表示される。このように大ダメージ報知演出態様を表示することで、今回の攻撃で通常よりも大きなダメージを敵キャラ８８０ａに与えたことを遊技者に報知することができる。よって、初めてパチンコ機１０を遊技する遊技者、即ち、バトル演出リーチの体験回数が少なく、１回の攻撃で減少させる敵キャラ８８０ａのＨＰ値を相対的に判別困難な遊技者に対しても、今回の攻撃が特別であることを分かり易く報知することができる。次に、大当たり報知演出態様について説明をする。本第１３制御例では、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりも、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値が特定値（例えば、「３３」，「７７」といったぞろ目）となり易くなるように構成している。そして、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値が特定値となった場合において、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の少なくとも一部において、その時点で大当たり当選していることを遊技者に報知するための大当たり報知演出態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示可能に構成している。具体的には、大当たり報知演出態様を実行するための実行条件が成立した場合には、味方キャラ８０１ａ（図４４９（ａ）参照）の表示態様として、通常とは異なる特殊態様（例えば、虹色のエフェクトを纏った表示態様）が表示され、特殊態様の味方キャラ８０１ａによって敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値が「０」になる攻撃演出が実行されるように構成している。つまり、大当たり報知演出態様の実行条件が成立した場合には、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値が「０」となるよりも前に、敵キャラ８

８０ａの残ＨＰ値が「０」となることを報知可能に構成している。
【１６０８】
　このように構成することで、バトル演出リーチにおいて、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値が「０」になることを目指す遊技に加え、特定値（例えば、「３３」，「７７」といったぞろ目）となることを目指す遊技を遊技者に行わせることができるため、演出効果を高めることができる。また、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値が「０」になる前に大当たり当選していることを把握することが可能となるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。なお、大当たり報知演出態様の実行条件が成立してから、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を「０」にするまでの間に実行される味方キャラ８０１ａの攻撃として、大当たり報知演出態様の実行条件が成立しなかった場合と同様に、減少抽選に基づく攻撃を引き続き実行するように構成しても良い。この場合、敵キャラ８８０ａの最終ＨＰ値が「０」であることを把握している状態で、遊技者に連打操作を継続させることができるため、安心して演出ボタン２２を操作させることができる。また、大当たり報知演出態様の実行条件が成立したことを契機に、ＳＷ有効期間を破棄し、演出ボタン２２への操作に関わらず特殊攻撃が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり報知演出態様の実行条件が成立してから、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を「０」にするまでの一連の演出を特殊演出として実行することが可能となるため、分かり易い演出を遊技者に提供することができる。以上、説明をした通り、本第１３制御例では、バトル演出中の操作有効期間中における演出ボタン２２への操作内容に基づいて、連打操作（押下操作）が実行されたのか、長押し操作が実行されているのかを判別する処理を実行し、判別結果に基づいて、バトル演出の演出態様を可変させるための異なる処理が実行されるように構成している。ここで、連打操作が実行されていると判定した場合は、押下判定される毎にＨＰ値の減少値を決定するための減少抽選を実行する。
【１６０９】
　そして、減少抽選の抽選結果に対応する減少値を残ＨＰ値から減算し、減算結果を残ＨＰ値として残ＨＰ記憶エリア２２３ａａｄに格納すると共に、敵キャラ８８０ａのＨＰ値を減算するための演出態様と、ＨＰゲージ８９０の表示態様を可変させるための演出態様と、を少なくとも含む演出態様を示すための表示用コマンドを設定する。次に、図４７３を参照して、演出ボタン操作処理（図４７２のＦ３３７９参照）にて実行される長押し時演出設定処理（Ｆ３４６３）の処理内容について説明をする。図４７３は、長押し時演出設定処理（Ｆ３４６３）の処理内容を示したフローチャートである。この長押し時演出設定処理（Ｆ３４６３）では、長押し操作に基づいてＨＰ値を減少させるための演出シナリオを決定するための処理と、長押し操作期間を計測するための各種処理が実行される。本第１３制御例では、バトル演出リーチのＳＷ有効期間中における演出ボタン２２への操作方法に応じて、異なる制御を用いて敵キャラ８８０ａのＨＰ値を減少させるように構成している。そして、演出ボタン２２への操作方法として、連打操作と長押し操作とを有効に判別可能に構成している。具体的には、連打操作を実行した場合には、上述した通り、連打操作として演出ボタン２２を押下した場合に実行される減少抽選の抽選結果に基づいて減少ＨＰ値を決定し、決定された減少ＨＰ値に対応させて敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を減少させる演出が実行される。一方で、長押し操作を実行した場合には、バトル演出リーチのＳＷ有効期間中に長押し操作が実行されていると判別した場合に、長押し操作時における敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値の減少過程が規定されているシナリオ（演出シナリオ）を決定し、長押し操作が継続している間、決定した演出シナリオに規定されている内容を参照して敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を減少させる演出が実行される。つまり、バトル演出リーチのＳＷ有効期間中にどの操作方法で演出ボタン２２を操作するかを遊技者に選択させることで、異なる演出態様のバトル演出リーチを実行させることが可能となる。このように構成することで、遊技者に対して異なる演出態様でバトル演出リーチを実行させ易くすることができるため、演出効果を高めることができる。
【１６１０】
　さらに、本第１３制御例では、バトル演出リーチの演出態様として、長押し操作時に実

行される演出態様を決定する演出シナリオを、バトル演出リーチを実行するタイミングでは無く、長押し操作が実行されるタイミングで決定可能に構成している。つまり、バトル演出リーチ中に連打操作を行った場合には、長押し操作時における演出シナリオを決定すること無く、バトル演出リーチが進展するように構成している。このように構成することで、実際の演出に用いられることの無い演出データ（長押し操作時の演出シナリオ）を予め決定する処理を実行する必要が無くなるため、バトル演出リーチを実行するための処理負荷を軽減することができる。長押し時演出設定処理（Ｆ３４６３）が実行されると、まず、長押し演出シナリオテーブル２２２ａａａを参照して、長押し時の演出シナリオを決定し（Ｆ４６０１）、決定した演出シナリオを長押しシナリオ格納エリア２２３ａａｉに格納する（Ｆ４６０２）。そして、長押し中フラグ２２３ａａｅをオンに設定し（Ｆ４６０３）、長押しカウンタ２２３ａａｆの値に「１」をセットし（Ｆ４６０４）、本処理を終了する。以上、説明をした通り、演出ボタン操作処理（図４７２のＦ３３７９参照）において、バトル演出リーチ中に設定される操作有効期間（バトル演出用ＳＷ有効期間）にて長押し操作が実行されていると判定された場合（Ｆ３４５９：Ｙｅｓ）に実行される長押し時演出設定処理（Ｆ３４６３）にて、長押し操作時の演出シナリオ（敵キャラ８８０ａのＨＰ値を減少させるシナリオ）を決定するように構成しているため、バトル演出リーチ中における操作有効期間中に遊技者が連打操作を行った場合には、長押し操作時の演出シナリオ（敵キャラ８８０ａのＨＰ値を減少させるシナリオ）が設定されることが無い。

【１６１１】

このように構成することで、１の操作有効期間において、連打操作と長押し操作とを判別可能であって、判別された操作内容に応じて異なる態様の演出を実行可能に構成されたパチンコ機１０において、遊技者が連打操作を行った場合に参照する演出データと、遊技者が長押し操作を行った場合に参照する演出データと、を遊技者が実際に実行する操作内容に関わらず、操作有効期間が設定されたタイミングで決定する場合に比べて、不要となり得る演出データ（長押し操作用の演出データ）を決定する処理を省くことができる分、処理負荷を軽減することができる。なお、本第１３制御例では、長押し操作を実行した場合に参照される演出シナリオを、操作有効期間が設定されたことを契機に決定するのでは無く、操作有効期間中に長押し操作が実際に実行されたことを契機に決定するように構成することで、不要な演出シナリオを決定する手間を省略しているが、これに限ること無く、例えば、操作有効期間が設定されたことを契機に、長押し操作時に参照される演出シナリオを決定する処理を実行し、操作有効期間中に連打操作が実際に実行されたことを契機に連打操作を実行した場合に参照される演出シナリオを決定可能に構成しても良い。また、操作有効期間が設定されたことを契機には何れの演出シナリオも決定すること無く、各操作が実際に実行された場合に、実行された各操作に用いられる演出シナリオを決定するように構成しても良い。また、本第１３制御例では、長押し操作を実行した場合に参照される演出シナリオを、長押し操作を実行した場合に決定する処理を行い、その操作有効期間が経過するまでは、途中で長押し操作を中断したとしても、同一の演出シナリオが参照されるように構成している。そして、長押し操作を中断した場合には、演出シナリオを更新させるためのカウンタ値の更新も中断し、再度、長押し操作を実行した場合には、中断しているカウンタ値の更新を再開するように構成している。このように構成することで、操作手段（演出ボタン２２）の操作を誤ってしまい、一旦手を離してしまったとしても、再度長押し操作を実行することで、操作演出を継続させることが可能となる。

【１６１２】

更に、本第１３制御例では、バトル演出リーチのＳＷ有効期間中に長押し操作を実行し、決定された演出シナリオを参照して敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を減少させている最中に、長押し操作を中断し、連打操作へと切り替えた場合に、長押し操作時に減少させた敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値に基づいて、減少抽選によって減少ＨＰ値を決定可能に構成している。また、バトル演出リーチのＳＷ有効期間中に連打操作を実行し、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を減少させた後に、長押し操作を実行した場合には、長押し操作の実行時に決定された演出シナリオの内容と、残ＨＰ値とに基づいて、減少ＨＰ値を決定可能に構成

している。つまり、ＳＷ有効期間中に遊技者が演出ボタン２２への操作方法を切り替えた場合であっても、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を継続して減少させることが可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、ＳＷ有効期間中に実行する演出ボタン２２の操作方法を選択させるだけで無く、ＳＷ有効期間中に演出ボタン２２の操作方法を切り替える操作を行わせることで、バトル演出リーチ中の演出態様を大きく異ならせることができるため、遊技者に演出ボタン２２を意欲的に操作させることが可能となる。

【１６１３】

なお、本第１３制御例では、上述した通り、ＳＷ有効期間中に選択ボタン２２への操作方法を異ならせた場合であっても、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を継続して減少させることが可能となるように構成しているが、これに限ること無く、ＳＷ有効期間中に選択ボタン２２への操作方法を異ならせた場合には、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値をＭＡＸ値まで復活させて、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を減少させる演出を最初から実行させるように構成しても良い。このように構成することで、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を「０」にさせるために、同一の操作方法で演出ボタン２２を遊技者に操作させ易くすることができる。また、実行中のバトル演出リーチの演出態様に不満を持った遊技者に対して、別の演出態様でバトル演出リーチをやり直させることが可能となる。この場合、ＳＷ有効期間の残期間も初期値に戻すように構成しても良いし、操作方法を切り替えた時点における残期間よりも所定期間長くなるように構成しても良い。このように構成することで、切り替えた後の操作方法に基づくバトル演出リーチを遊技者に楽しませ易くすることができる。図４７５に示した通り、本第１３制御例では、長押し操作時に参照される演出シナリオとして、複数の演出シナリオから１の演出シナリオを決定可能に構成し、定期的に更新される長押しカウンタ２２３ａａｆの値に基づいて決定された演出シナリオを参照して敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を減少させるように構成しているが、これに限ること無く、長押しカウンタ２２３ａａｆの値を更新する頻度を異ならせても良い。

【１６１４】

具体的には、長押しカウンタ２２３ａａｆの値を更新する頻度として、通常である第１頻度と、通常よりも早く値が更新される第２頻度と、通常よりも遅く値が更新される第３頻度と、を含む複数の頻度の中から１の頻度を決定可能に構成し、決定された頻度に基づいて長押しカウンタ２２３ａａｆの値を更新するように構成しても良い、この場合、図４７３のＦ４６０４の処理を終えた後に、長押しカウンタ２２３ａａｆの更新頻度を決定するための処理を実行し、決定後の更新頻度を一時的に記憶手段に記憶させ、後述する長押し中処理（図４７５のＦ３５５１参照）にて加算される値を、記憶手段に記憶させている更新頻度に基づいて異ならせるように構成すると良く、例えば、更新頻度として第１頻度が記憶されている場合には、長押しカウンタ２２３ａａｆの値に「２」を、更新頻度として第２頻度が記憶されている場合には、長押しカウンタ２２３ａａｆの値に「３」を、更新頻度として第３頻度が記憶されている場合には、長押しカウンタ２２３ａａｆの値に「１」を加算する処理を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、定期的に実行される長押しカウンタ２２３ａａｆの値を更新（加算）する処理にて更新（加算）する値を異ならせるだけで、異なる頻度で長押しカウンタ２２３ａａｆの値を更新することが可能となるため、同一の演出シナリオが決定された場合であっても、バトル演出リーチの演出態様を異ならせることができる。また、演出シナリオを決定する処理と、長押しカウンタ２２３ａａｆの更新頻度を決定する処理を別々に実行するのでは無く、各演出シナリオに対して、長押しカウンタ２２３ａａｆの更新頻度を規定しておき、決定された演出シナリオに応じて更新頻度を決定するように構成しても良い。次に、図４７４を参照して、演出更新処理（Ｆ２１７１）の処理内容について説明をする。図４７４は、演出更新処理（Ｆ２１７１）の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｆ２１７１）では、上述した第９制御例に対して、長押し中に関する処理を追加した点で相違している。

【１６１５】

ここで、演出更新処理（Ｆ２１７１）において実行される長押し中処理（Ｆ３５５１）

の処理内容について、図４７５を参照して説明をする。図４７５は、長押し中処理（Ｆ３５５１）の処理内容を示したフローチャートである。この長押し中処理（Ｆ３５５１）では、長押し操作を継続して実行している期間を更新する処理と、長押し操作中に非減少期間を設定するか否かを決定するための処理と、非減少期間が終了した際に実行される追加減少演出の演出態様を決定するための処理と、が実行される。以上、説明をした通り、本第１３制御例では、ゲージ減少演出（バトル演出）が実行されている操作有効期間の一部期間において、演出結果に関わらず、体力値が減少されない非減少期間を設定可能に構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出（バトル演出）中に体力値の減少が途中で停止された場合であっても、遊技者に有利となる演出結果となる可能性を残すことができるため、遊技者に対してゲージ減少演出を最後まで楽しませることができる。具体的には、操作手段への操作に基づいて体力値を減少させる毎に、非減少期間を設定するか否かの突入抽選を実行し、突入抽選に当選した場合に非減少期間を設定するように構成している。そして、非減少期間が設定された場合には、所定時間の経過、或いは、非減少期間を解除するか否かの解除抽選に当選するまで、体力値を減少させることが無い演出が実行されるように構成している。このように、ゲージ減少演出が実行されている間にも体力値の減少度合いを可変させるための処理を追加するように構成することで、遊技者が操作手段に対して同一の操作を行った場合であっても、ゲージ減少演出における体力値の減少パターンをゲージ減少演出実行時に予め定めた演出パターンにのみ基づいて設定する場合に比べて増加させ易くすることができるため演出効果を高めることができる。

【１６１６】

また、本第１３制御例では、解除抽選の当選確率を、非減少期間が設定された時点における残体力値と、実行中のゲージ減少演出の演出結果とに基づいて異ならせるように構成しており、残体力値が大きい程、解除抽選の当選確率が高くなるように構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出の序盤で非減少期間が設定された場合には、ゲージ減少演出の終盤で非減少期間が設定された場合よりも解除抽選に当選し易くすることができるため、ゲージ減少演出が実行されたにも関わらず、即座に設定された非減少期間が長時間継続してしまい、今回のゲージ減少演出にて減少させることが可能な値まで体力値を減少させることができない事態が頻繁に発生することを抑制することができる。さらに、実行中のゲージ減少演出の演出結果が有利な演出結果となる場合の方が、演出結果が不利な演出結果となる場合よりも解除抽選の当選確率が高くなるように構成している。ここで、本第１３制御例では、ゲージ減少演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果となる場合の方が、遊技者に不利となる演出結果となる場合よりも、ゲージ減少演出にて体力値を大きく減少させる（残体力値を０にする）演出が実行され易くなるように構成している。つまり、今回のゲージ減少演出にて減少させることが可能な体力値が大きい程、解除抽選の当選確率が高くなるように構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出の演出結果が有利な演出結果となるゲージ減少演出にて非減少期間が設定された場合には、ゲージ減少演出の演出結果が不利な演出結果となるゲージ減少演出にて非減少期間が設定された場合よりも解除抽選に当選し易くすることができるため、体力値を大きく減少させることができるゲージ減少演出が実行されたにも関わらず、非減少期間が長時間継続してしまい、今回のゲージ減少演出にて減少させることが可能な値まで体力値を減少させることができない事態が頻繁に発生することを抑制することができる。

【１６１７】

加えて、本第１３制御例では、非減少期間が継続する期間に上限（リミット）を設け、解除抽選に当選すること無く非減少期間が上限に到達した場合には強制的に非減少期間を解除するように構成している。このように構成することで、非減少期間が解除されるタイミングをランダムにするために解除抽選を用いた場合であっても、解除抽選に当選すること無くゲージ減少演出が終了するまで非減少期間が継続してしまい、ゲージ減少演出の演出効果が著しく低下してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。さらに、本第１３制御例では、非減少期間が解除され、体力値を減少させることが可能な減少期間が設定された場合に、設定されていた非減少期間の長さに応じて体力値を減少させる

追加減少演出を実行可能に構成している。具体的には、今回のゲージ減少演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果にて非減少期間が設定されたり、ゲージ減少演出の序盤にて非減少期間が設定されたりした場合、即ち、解除抽選の当選確率が高く設定された場合において非減少期間が長時間継続した場合には、非減少期間が解除された場合に実行される追加減少演出にて体力値を大きく減少させることが可能となるように構成している。このように構成することで、非減少期間が長時間継続した場合であっても、追加減少演出によって体力値を大きく減少させることが可能となるため、非減少期間が長時間継続している遊技者に対しても、実行中のゲージ減少演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果となることを期待させながら遊技を行わせることができる。また、今回のゲージ減少演出にて減少させることが可能な値まで体力値を減少させることができない事態が頻繁に発生することを抑制することができる。

【１６１８】

加えて、本第１３制御例では、ゲージ減少演出中における遊技者の操作手段への操作方法に応じて、体力値を減少させるための演出パターンを異ならせるように構成している。具体的には、ゲージ減少演出における操作有効期間中に遊技者が操作手段を継続して押下した場合（所謂、長押し操作を実行した場合）と、操作手段を連続して押下した場合（所謂、連打操作を実行した場合）と、で体力値を減少させる演出を実行可能に構成しており、長押し操作を実行した場合には、上述した非減少期間を設定可能な演出パターンが決定され、連打操作を実行した場合には、上述した非減少期間が設定されることの無い（突入抽選を実行しない）演出パターンが決定されるように構成している。このように構成することで、同一の演出結果を示すためのゲージ減少演出における体力値の減少過程を、操作手段の操作方法に応じて異ならせることが可能となる。よって、様々な演出パターンでゲージ減少演出を実行させたい遊技者に対して異なる操作方法で操作手段を操作させ易くすることができるため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、本第１３制御例では、体力値が減少されない非減少期間の長さに応じてゲージ減少演出の演出結果を示唆可能に構成している。具体的には、非減少期間中に味方キャラが力を貯める演出（チャージ演出）が実行され、非減少期間の長さが長くなるほど、チャージ演出にて貯まる力が大きくなり易くなるように構成している。そして、チャージ演出中に貯めた力が大きいほど、非減少期間の経過後に体力値を大きく減少させる演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出期間中に非減少期間を設定した場合であっても、遊技者が実行されているゲージ減少演出に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１６１９】

加えて、本第１３制御例では、演出結果が遊技者に不利となる演出結果となるゲージ減少演出において、チャージ演出を終了させること無く、ゲージ減少演出を終了させることが可能に構成している。つまり、チャージ演出にて力を貯めたにも関わらず、その力を利用して敵キャラを攻撃すること無くゲージ減少演出の演出結果が表示される演出パターンを設定可能に構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出の演出結果が遊技者に不利となる場合であっても、チャージ演出を実行させ易くすることができるため、演出効果を高めることができる。また、本第１３制御例では、操作手段への長押し操作を中止することによっても、非減少期間を強制的に解除可能に構成している。つまり、遊技者に対して、操作手段を操作（押下）させることを促すゲージ減少演出中において、操作手段への操作を中止させる選択肢を遊技者に提供可能に構成している。このように構成することで、操作手段に対する操作方法の選択肢を増加させることができる。なお、本第１３制御例では、ゲージ減少演出に長押し操作を実行した場合には、長押し操作の継続時間に応じて体力値を減少させる演出シナリオが進展するように構成しており、継続時間が長くなる程、体力値が減少し易くなる演出シナリオが設定され易くなるように構成している。そして、途中で実行中の長押し操作を中止した場合には、押下継続時間の更新が中断され、再度長押し操作を実行した場合には、中断中の押下継続時間を引き継いで更新可能に構成している。よって、途中で長押し操作を中断した場合であっても、継続して操作手段

を操作させ易くすることができる。
【１６２０】
　また、上述した通り、操作手段への長押し操作を中止することによっても、非減少期間を強制的に解除可能に構成し、且つ、途中で実行中の長押し操作を中止した場合には、押下継続時間の更新が中断され、再度長押し操作を実行した場合には、中断中の押下継続時間を引き継いで更新可能に構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出中に長押し操作を実行している遊技者に対して、長押し操作を継続して実行する場合よりも、途中で一旦長押し操作を中断し、再度、長押し操作を実行した場合の方が、非減少期間が短くなり、ゲージ減少演出において体力値を大きく減少させることが可能となり得る状況を提供することが可能となる。さらに、本第１３制御例では、ゲージ減少演出の実行期間中において、遊技者による操作手段への操作が有効に判別される有効期間（操作有効期間）を表示するように構成している。そして、表示される操作有効期間の長さを異ならせるように構成している。具体的には、ゲージ減少演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果である場合の方が、遊技者に不利となる演出結果よりも長い操作有効期間を示す表示が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出にて敵キャラの体力値を減少させるよりも前（操作有効期間を示す表示態様が表示された時点）に、今回の演出結果を遊技者に予測させ易くすることができる。また、操作手段への操作（長押し操作）に基づいて敵キャラの体力値を減少させる演出にて体力値の減少度合い（経過時間と減少値との関係性）だけで無く、体力値を減少させることが可能な残時間（残操作有効期間）の長さも考慮して演出結果を予測させることになるため、演出結果を遊技者に予測させるための要素を増加させる分、演出結果を予測させ難くすることができ、実行される演出（ゲージ減少演出）の演出効果を高めることができる。さらに、本第１３制御例では、ゲージ減少演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果である場合と、遊技者に不利となる演出結果である場合と、で同一の演出シナリオ（操作手段への操作時間に応じた体力値の減少値）を設定可能に構成し、設定される操作有効時間の長さに応じて、最終的に表示可能な体力値を異ならせるように構成している。
【１６２１】
　このように構成することで、同一の演出シナリオを用いて、異なる演出結果を創出することができるため、ゲージ減少演出を実行する際に用いられる演出データ（演出シナリオ）として、遊技者に有利となる演出結果専用の演出シナリオと、遊技者に不利となる演出結果専用の演出シナリオと、のみを用いた場合よりも、ゲージ減少演出に関する演出データ（演出シナリオ）の量を削減することができる。また、従来より、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出を、様々な演出態様で実行することにより、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選以外（外れ）の抽選結果となる期間が長時間継続した場合であっても、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制しているパチンコ機１０がある。このような従来型のパチンコ機１０では、特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合に選択される割合と、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合に選択される割合と、の比率を示す大当たり当選期待度を異ならせた様々な演出態様を決定可能に構成し、変動演出に対応する特別図柄抽選の結果と、変動演出の演出態様を決定するための演出抽選結果と、に基づいて演出態様を決定可能に構成することで、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選以外（外れ）の抽選結果となる遊技が複数回連続した場合であっても、遊技者に対して、大当たり期待度を異ならせた様々な変動演出を実行させることができるため、遊技者に対して適度に大当たりへと期待感を持たせながら遊技を行わせることができるものであった。しかしながら、従来型のパチンコ機１０では、特別図柄抽選の抽選結果が外れであることを示すための変動演出の演出態様を抽選（演出抽選）で決定しているため、場合によっては、長時間の間、大当たり当選期待度が低い変動演出しか実行されず遊技者が遊技に飽きてしまい易くなるという問題があった。また、大当たり当選期待度が高くなるように選択割合が規定されている演出態様を短期間で複数回選択してしまい、遊技者に不信感を与えてしまうという問題があった。
【１６２２】

これに対して、本第１３制御例では、過去に実行された変動演出の演出態様に関する情報（演出履歴情報）と、特別図柄抽選の抽選結果が外れであることを示すための変動演出（外れ変動演出）が連続して実行された回数（連続外れ回数）に関する情報と、に基づいて、変動演出の演出態様を決定可能に構成している。具体的には、連続外れ回数の増加に基づいて特定のカウンタ値（実行演出カウンタの値）を加算し、実行演出カウンタの値が特定値（例えば、１００）に到達した場合には、変動演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルとして、通常時に参照されるデータテーブル（通常時演出態様選択テーブル）とは異なる特殊演出態様選択テーブルを参照するように構成し、大当たり期待度が高い演出態様を、通常時よりも決定し易くするように構成している。このように構成することで、定期的に大当たり期待度が高い演出態様の変動演出を実行させることができるため、大当たり当選期待度が低い変動演出しか実行されず遊技者が遊技に飽きてしまう事態を発生させ難くすることができる。さらに本第１３制御例では、上述した実行演出カウンタの値を減算する処理を実行可能に構成しており、例えば、外れ変動演出の演出態様として、大当たり当選期待度が高い演出態様が決定された場合には、決定された演出態様に応じて実行演出カウンタの値を減算するように構成している。具体的には、大当たり当選期待度が比較的高い演出態様を外れ変動演出の演出態様として決定した場合には、実行演出カウンタの値を３０減算するように構成している。このように構成することで、大当たり当選期待度が高い演出態様で外れ変動演出が実行された直後に、特殊演出態様選択テーブルを参照して演出態様が決定される外れ変動演出が実行されてしまうことを抑制することができるため、大当たり当選期待度が高い演出態様で外れ変動演出が連続して実行されてしまい、遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。

【１６２３】

加えて、本第１３制御例では、特殊演出態様選択テーブルを参照して演出態様を決定する際に、過去に実行された外れ変動演出の演出態様に関する情報に基づいて決定される演出態様の種別を異ならせるように構成している。具体的には、通常時に参照される通常時演出態様選択テーブルを参照して決定された大当たり当選期待度の高い演出態様を、特殊演出態様選択テーブルを参照して決定させ難くなるように構成している。このように構成することで、外れ変動演出に対して同一の演出態様を決定させ難くすることができるため、通常の大当たり当選期待度が規定されている通常時演出態様選択テーブルとは異なる内容で各種演出態様が規定されている特殊演出態様選択テーブルを参照して演出態様を決定可能に構成したとしても、特定の演出態様に対する大当たり当選期待度が著しく低下してしまうことを抑制することができる。従来より、１の演出を実行する前に、その演出にて用いられる複数の情報（演出要素）を遊技者に順に報知することで、後に実行される演出の内容を遊技者に予測させる報知演出を実行するものがある。具体的には、敵キャラを攻撃するバトル演出を実行する場合において、バトル演出に用いられる味方キャラの種別を示す情報を報知し、次いで、味方キャラがバトル演出にて用いる武器の種別を示す情報を報知する報知演出を実行し、その報知演出にて報知された演出要素を用いたバトル演出を実行するものがある。このように構成することで、後に実行されるバトル演出の内容を徐々に遊技者に報知することができるため、何の前ぶれも無くバトル演出を実行する場合に比べて、遊技者が後に実行されるバトル演出の内容を予測可能な期間（報知演出期間）を設けた分、実行される演出に興味を持たせる期間を長くすることができ、演出効果を高めることができるものであった。しかしながら、従来型のパチンコ機１０では、報知演出によって演出要素が報知される順序が固定されているため、例えば、先に報知される演出要素の内容が遊技者に不利となる演出結果となる場合の方が、遊技者に有利となる演出結果となる場合よりも選択され易い演出要素である場合に、その時点で後に実行されるバトル演出への期待感が大幅に減少してしまい、遊技意欲が早期に低下してしまうという問題があった。

【１６２４】

これに対して、本第１３制御例では、討伐リーチ演出における報知演出にて遊技者に報知する複数の情報の報知順序を異ならせることが可能となるように構成している。具体的

には、報知演出にて報知可能な複数の情報のうち、後に実行される攻撃演出の演出結果を遊技者に予測させ易い情報の方が、攻撃演出の演出結果を遊技者に予測させ難い情報よりも後に報知され易くなるように構成している。具体的には、攻撃演出に用いられる味方キャラの種別として、少なくとも、第１味方キャラと第２味方キャラとを決定可能に構成し、第１味方キャラは第１演出要素よりも第２演出要素の方がバトル演出の演出結果を予測させ易い情報となり、第２味方キャラは第２演出要素よりも第１演出要素の方がバトル演出の演出結果を予測させ易い情報となるように構成し、第１味方キャラが決定された場合には、第１演出要素に関する情報を報知した後に第２演出要素に関する情報を報知し、第２味方キャラが決定された場合には、第２演出要素に関する情報を報知した後に第１演出要素に関する情報を報知するように構成している。このように構成することで、報知演出の途中段階で後に実行されるバトル演出への期待感が大幅に減少してしまい、遊技意欲が早期に低下してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【１６２５】

従来より、特定期間（例えば、特別図柄抽選が１０回実行される期間）中に実行される複数回の特別図柄抽選の結果を、１のモード演出を用いて報知可能に構成したパチンコ機１０として、第１特定期間（例えば、特別図柄抽選１回目～５回目）にて第１モード演出を実行し、第２特定期間（例えば、特別図柄抽選６回目～１０回目）にて第２モード演出を実行するものがある。このような従来型のパチンコ機１０では、１のモード演出によって複数回の特別図柄抽選の結果を報知することができるため、１のモード演出の対象となる複数回の特別図柄抽選に遊技者に有利となる抽選結果（例えば、大当たり当選）が含まれていれば、モード演出の演出結果として遊技者に有利となる演出結果を表示することが可能となる。よって、実行される特別図柄抽選毎にその抽選結果を示すための演出を実行する場合に比べて、特別図柄抽選の結果が遊技者に不利となる抽選結果（例えば、外れ当選）を示す演出（外れ演出）が実行される回数を削減することができるため、遊技者に不利となる抽選結果を示す演出（外れ演出）が多く実行されることにより遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるものであった。しかしながら、従来型のパチンコ機１０では、各モード演出にて抽選結果が示唆される特別図柄抽選の回数が固定されているため、各モード演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果となる確率が常に固定されるものであった。よって、各モード演出のうち、演出結果に影響を与える特別図柄抽選の回数が多いモード演出は、演出結果に影響を与える特別図柄抽選の回数が少ないモード演出よりも、遊技者に有利となる演出結果が表示され易くなってしまい、様々なモード演出において遊技者に有利となる演出結果が表示されることを期待する遊技者に対して、偏った演出を提供し易くなり演出効果が低下してしまうという問題があった。

【１６２６】

これに対して、本第１３制御例では、残確変回数が２０回を下回ると、複数回の特別図柄抽選結果を１の期間演出の演出結果を用いて遊技者に報知するモード演出が実行されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が外れであることを示す変動演出が実行され難くなり、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、複数回の特別図柄抽選が実行される期間を跨いで１の期間演出を実行可能に構成しているため、確変状態中に実行可能な特別図柄抽選の残回数を遊技者に把握させ難くすることができる。具体的には、本第１３制御例では、図４６８のＦ４３０３～Ｆ４３１０の処理が実行されることにより、残確変回数が２０回～１５回までの６回の特別図柄抽選の結果を示す特別図柄変動期間を用いて期間演出として第１モード演出が実行され、残確変回数が１４回～８回までの７回の特別図柄抽選の結果を示す特別図柄変動期間を用いて期間演出として第２モード演出が実行され、残確変回数が７回～１回までの７回の特別図柄抽選の結果を示す特別図柄変動期間を用いて期間演出として第３モード演出が実行されるように構成している。加えて、本第１３制御例では、各モード演出の演出態様（演出結果）を、既にモード演出が実行されている状態において新たに獲得した情報（保留記憶した入賞情報）に基づいて決定可能に構成している。より具体的には、第１モード演出が実行される最終変動（残確変回数が１５回となる特図変動）が開始される際に

、入賞情報格納エリア２２３ｖａに格納されている情報（保留記憶情報）を読み出し、格納されている保留記憶情報に基づいて特別図柄抽選の結果を事前に判別する（先読みする）。そして、事前判別の結果、大当たり当選に対応する保留記憶情報を獲得していると判別した場合には、第１モード演出の演出結果を、大当たり当選を示す演出結果に書き換え、第１モード演出を、大当たり当選する特別図柄変動が停止表示されるまで延長して実行するように構成している。

【１６２７】

このように、第１モード演出（期間演出）を実行した後に獲得した情報に基づいて、第１モード演出（期間演出）の対象となる特別図柄抽選回数を可変可能に構成することで、確変状態中に実行可能な特別図柄抽選の残回数を遊技者に把握させ難くすることができる。なお、本第１３制御例では、先読み結果に基づいて１の期間演出が実行される期間を可変可能に構成しているがこれに限ること無く、ランダムに期間を決定するように構成しても良いし、遊技者が任意の期間を選択可能に構成しても良い。また、先読み（事前判別）を実行するタイミングを、予め定められているモード演出の対象期間における最後の特別図柄変動が開始されるタイミングでは無く、それよりも前の特別図柄変動が開始されるタイミングにしても良いし、最後の特別図柄変動が開始されてから所定期間経過後（演出結果が遊技者に報知されるよりも前の特定タイミング）としても良い。さらに、事前判別を実行する際において、獲得済みの保留記憶情報の全てを事前判別しても良いし、特定の範囲のみ（例えば、入賞情報格納エリア２２３ｖａに格納された順が古い２個）事前判別を実行するように構成しても良い。加えて、事前判別の結果、大当たり当選に対応する保留記憶情報を獲得していると判別した場合に、期間演出を延長させるか否かの抽選を実行し、その抽選結果に基づいて、期間演出の演出結果を書き換えるか否かを決定したり、期間演出を延長させるか否かを決定したりするように構成しても良い。従来より、遊技者に操作手段（演出ボタン２２）を操作させるための操作演出を実行可能に構成し、操作演出が実行される場合において、操作手段への操作が有効に判別される期間（有効期間）を遊技者に報知可能に構成したものがある。このように構成することで、遊技者に対して、有効期間の残期間を把握させ易くすることができ、操作演出の演出態様と、有効期間の残期間とに基づいて、操作演出の演出結果を予測させることができるものであった。

【１６２８】

しかしながら、従来型のパチンコ機１０では、操作演出の演出結果に関わらず、操作手段への操作が有効に判別される期間（有効期間）として同一の長さの有効期間が設定されるため、設定されている有効期間を報知してしまうと、有効期間の残期間を把握させ易くすることができ、操作演出の演出態様と、有効期間の残期間とに基づいて、今回の演出結果が遊技者に不利となる演出結果であることが早期に判別されてしまい、遊技者の操作手段を操作する意欲を低下させてしまうという問題があった。これに対して、本第１３制御例では、操作演出の演出結果に応じて、設定される有効期間の長さを異ならせることができるように構成している。そして、遊技者に報知する報知期間の長さとして、実際に設定される有効期間よりも短い期間を報知可能に構成している。なお、上述した第１３制御例では、バトル演出中における非減少期間の設定方法として、残ＨＰ値を減少させる条件が成立した場合に、非減少期間を決定するか否かの抽選を実行するように構成しているが、これに限ること無く、減少される残ＨＰ値の量に基づいて、非減少期間を決定するか否かを決定可能に構成しても良い。この場合、例えば、１回の攻撃で残ＨＰ値を大きく減少させる演出（強攻撃演出）が決定された場合の方が、１回の攻撃で残ＨＰ値を小さく減少させる演出（弱攻撃演出）が決定された場合よりも、非減少期間が設定され易くなるように構成しても良い。また、バトル演出中における非減少期間の設定方法として、残ＨＰ値を減少させる条件が成立した場合に、毎回、非減少期間を設定するように構成し、設定される非減少期間の長さを異ならせるように構成しても良い。本第１３制御例では、特典映像により設定値を示唆可能に構成していたが、特典映像に含まれる情報は、これに限られるものではない。例えば、パチンコ機１０の演出で登場するキャラクタのレアな（通常の演出では滅多にまたは一切表示されない）映像など、表示されることで遊技者が喜び得る映

像であれば、特典映像として採用することができる。
【１６２９】
加えて、操作有効期間の開始タイミングに合わせて非減少期間を設定し、非減少期間が解除されない限り、ＨＰ値が減少しないように構成しても良い。この場合、対応する特別図柄抽選の結果に基づいて、非減少期間が解除されるタイミング（解除されやすいタイミング）を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、どのタイミングから残ＨＰ値の減少が開始されたのかについて遊技者に興味を持たせることができる。また、残ＨＰ値を減少させる条件の成立の有無に関わらず、操作有効期間における特定タイミングにて非減少期間が所定期間設定されるように構成しても良い。また、１の操作有効期間に対して、非減少期間を２回以上設定可能に構成しても良い。
【１６３０】
＜第１４制御例＞
次いで、図４７６から図５０９を参照して、第１４制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第７制御例では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能に構成（所謂、同時変動仕様）した上で、時短状態の種別に応じて、抽選が実行され易い特別図柄の種別を異ならせる構成としていた。即ち、第２時短状態Ａ、第３時短状態Ａにおいては、有利度合いが低い第１特別図柄の抽選が実行され易い時短状態を形成する一方で、第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂにおいては、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選が実行され易い時短状態を形成する構成としていた。これに対して本第１４制御例では、時短状態の設定契機（大当たり種別）に応じて第１特別図柄の抽選頻度（選択される変動時間の傾向）を異ならせることにより、時短状態の終了までに実行される第２特別図柄の抽選回数を異ならせる構成とした。より具体的には、時短終了条件として、第１特別図柄の抽選が第１回数（例えば、５０回）実行されることで成立する第１終了条件と、または第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選が合計で第１回数よりも多い第２回数（例えば、１００回）実行されることで成立する第２終了条件と、を設ける構成とし、基本的に第１終了条件により時短状態が終了するように構成した。つまり、基本的に、時短状態が設定されてから第１特別図柄の抽選が第１回数終了するまでの間が時短状態となるように構成した。そして、時短状態の設定契機に応じて時短状態中の第１特別図柄の平均変動時間を異ならせる構成とすることにより、有利な第２特別図柄の抽選が実行される回数の異なる複数の時短状態を形成する構成とし、実質的に、有利度合い（時短状態の間に大当たりに当選する可能性）の異なる複数の時短状態を形成している。これにより、時短状態が設定された場合に、更に、いずれの種別の時短状態が設定されたのかに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【１６３１】
また、本第１４制御例では、第２特別図柄の抽選でのみ小当たりに当選し得るように構成し、上述した第７制御例等と同様に、小当たりに当選し、小当たり遊技の実行中に右打ちを行いつづけることにより、ほぼ、Ｖ入賞を発生させて大当たり遊技を実行させることが可能に構成している。つまり、第２特別図柄の抽選では、大当たりに当選した場合だけでなく、小当たりに当選した場合も実質的に大当たりが確定する構成としている。そして、本第１４制御例では、通常状態において、基本的に第２特別図柄の抽選が実行された場合に極めて長い変動時間（例えば、１０分間）が設定されるように構成することで第２特別図柄の抽選が実行され難く構成しておく一方で、時短状態終了後の特定回数の第２特別図柄の抽選に限り、変動時間が短くなるように構成した。これにより、時短状態終了後において特定回数分の第２特別図柄の抽選機会を確保することができる。
【１６３２】
ここで、従来より、有利度合いが異なる複数の特別図柄（第１特別図柄、および第１特別図柄よりも有利度合いが高い第２特別図柄）を設け、不利な遊技状態の間は不利な第１特別図柄の抽選が実行され易くなる（第２特別図柄の始動入賞が発生し難くなる）一方で、有利な遊技状態へと移行した場合は有利な第２特別図柄の抽選が実行され易くなる（第

２特別図柄の始動入賞が発生し易くなる）制御を採用している遊技機が広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機の中には、有利状態な遊技状態における最後の変動表示の実行中に有利度合いが高い第２特別図柄の始動入賞を発生させることを促す演出を実行することで第２特別図柄の保留球を貯めさせて、有利な遊技状態における最後の第２特別図柄の抽選の抽選結果および第２特別図柄の保留球の抽選結果の中に当たりに対応する抽選結果が含まれているか否かを報知する演出を実行するものも存在する。しかしながら、本第１４制御例のように、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能な同時変動仕様を採用した場合、有利な遊技状態において第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の抽選が複数回実行される可能性も、第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の抽選が全く実行されない可能性もあるため、例えば、第２特別図柄の抽選開始時に時短回数が残り１回の状態となった場合に、有利な遊技状態における最後の第２特別図柄の変動表示の可能性が高いと判断して第２特別図柄の保留球を貯めさせる演出を実行したにもかかわらず、第２特別図柄の変動表示中に第１特別図柄の抽選が実行されずに時短状態が次の第２特別図柄の抽選まで継続してしまったり、逆に、例えば、第２特別図柄の抽選開始時に時短回数が比較的多く残っていた（例えば、８回等）ため、保留球を貯めさせる演出を実行しなかったにもかかわらず、第２特別図柄の変動表示中に第１特別図柄の変動が頻繁に実行されて第２特別図柄の変動表示が終了するよりも前に有利な遊技状態が終了してしまったりする可能性があり、第２特別図柄の保留球を貯めさせる演出を適正なタイミングで実行することが困難になってしまう可能性がある。

【１６３３】

これに対して本第１４制御例では、第２特別図柄の抽選契機となる始動入賞口としての第２入球口６４０を、遊技状態によらず、右打ちをするだけで容易に遊技球が入球可能となる始動入賞口として構成した上で、通常状態では基本的に第２特別図柄の変動時間が極めて長い時間に設定されるように制御することで通常状態において有利な第２特別図柄の抽選が実行されることを抑制しつつ、有利な時短状態が終了した後の特定回数の第２特別図柄の抽選のみ、変動時間を短くすることにより、時短状態の終了直後に実行された第２特別図柄の変動表示において保留球を貯めさせる演出を実行可能に構成している。このように構成することで、保留球を貯めさせる演出を確実に実行できると共に、実行中および保留されている第２特別図柄の抽選の中に当たりがあるか否かを示す一連の演出もより確実に実行することができるので、演出態様を好適に設定することができる。この第１４制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第７制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、パチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第７制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第７制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１６３４】

まず、図４７６を参照して、本第１４制御例におけるパチンコ機１０の盤面構成について説明する。図４７６は、本第１４制御例における遊技盤１３の正面図である。図４７６に示した通り、本第１４制御例における遊技盤１３では、第７制御例における遊技盤１３（図２４７参照）に対して、第７制御例における第１入球口６４の直下に設けられていた小当たり用可変入賞装置２６５０が削除されている点で相違している。また、図４７６に示した通り、可変表示装置ユニット８０の正面視右側に形成されている流路において、上流側に普通図柄の抽選契機となるスルーゲート６７が配置され、スルーゲート６７の下流

に電動役物６４ｒａによって開閉される右第１入球口６４ｒが設けられている。この右第１入球口６４ｒは、第１入球口６４と同様に、第１特別図柄の抽選契機となる始動入賞口の１つとして構成されている。電動役物６４ｒａは、通常時は右第１入球口６４ｒへと遊技球が入球し難い閉鎖位置に維持されており、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に所定期間、右第１入球口６４ｒへと遊技球が入球可能となる開放位置に変位（可変）するように構成されている。

【１６３５】

このため、普通図柄の当たりが発生し易い（通常状態に比較して普通図柄の当たり確率が高くなり、普通図柄の変動時間が短くなり、普通図柄の当たり時の電動役物６４ｒａの開放時間が長くなる）時短状態においては、継続して右打ちを行い続けることにより頻繁に右第１入球口６４ｒへと遊技球が入球する。更に、図４７６に示した通り、右第１入球口６４ｒの直下には、遊技球が入球可能な第２入球口６４０が設けられている。この第２入球口６４０は、第２特別図柄の抽選契機となる始動入賞口として構成されている。右第１入球口６４ｒと異なり、第２入球口６４０は、入球を妨げるものが何ら存在しないため、電動役物６４ｒａが開放され難い通常状態であっても、右打ちを行うことで容易に入球させることが可能となっている。なお、時短状態では、普通図柄の当たりとなる毎に上流側の第１入球口６４ａへと遊技球が入球し易い状態を形成するため、通常状態に比較すると遊技球が第２入球口６４０へと入球し難くなるが、時短状態における第２特別図柄の変動時間（本第１４制御例では１０秒間固定）の間に５個前後の遊技球が入球する設計となっているため、時短状態において継続的に右打ちを行っている場合に、第２特別図柄の保留球が０になるという事象はほぼ発生しない。よって、本第１４制御例では、時短状態の間に右第１入球口６４ｒにも第２入球口６４０にも頻繁に遊技球が入球するため、第１特別図柄の抽選も第２特別図柄の抽選も頻繁に実行される状態を形成する。なお、本第１４制御例では、特別図柄の大当たり確率が１／２００に設定され、第２特別図柄の小当たり確率が１／２０に設定されている。このため、小当たり当選し得ない第１特別図柄の抽選が実行されても１／２００の確率でしか大当たりに当選しないのに対し、特別図柄の抽選で大当たりおよび実質的に大当たりが確定する小当たりのいずれにも当選し得る第２特別図柄の抽選が実行された場合は、実質的に１１／２００の確率で大当たりに当選する。このため、時短状態においてより多く第２特別図柄の抽選が実行されるほど、大当たりに当選する可能性が高くなる。よって、第２特別図柄の抽選がより多く実行されることを遊技者に期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１６３６】

また、図４７６に示した通り、本第１４制御例では、Ｖ入賞装置６５０の下流側に対して、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置１０６５が配設されている。この可変入賞装置１０６５は、上述した第５制御例等に設けられていた可変入賞装置１０６５（図１８２参照）と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１６３７】

次に、図４７７から図４８１を参照して、本第１４制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図４７７および図４７８（ａ）を参照して、本第１４制御例における大当たり遊技の実行中における演出態様について説明する。ここで、上述した通り、本第１４制御例では、時短状態の終了までに実行される第２特別図柄の抽選回数の平均値が異なる複数の時短状態を設ける構成としている。より具体的には、第１特別図柄の変動時間が平均１．４秒程度に設定されるため、時短状態に移行してから平均６６．８秒程度で第１の時短終了条件（第１特別図柄の抽選５０回）が成立して時短状態が終了される時短状態（Ｅランクラッシュ）と、第１特別図柄の変動時間が平均２秒程度に設定されるため、時短状態に移行してから平均９９．４秒程度で第１の時短終了条件（第１特別図柄の抽選５０回）が成立して時短状態が終了される時短状態（Ｄランクラッシュ）と、第１特別図柄の変動時間が平均３．２秒程度に設定されるため、時短状態に移行してから平均１５５．３秒程度で第１の時短終了条件（第１特別図柄の抽選５０回）が成立して時短状態

が終了される時短状態（Ｃランクラッシュ）と、第１特別図柄の変動時間が平均３．８秒程度に設定されるため、時短状態に移行してから平均１８６．２秒程度で第１の時短終了条件（第１特別図柄の抽選５０回）が成立して時短状態が終了される時短状態（Ｂランクラッシュ）と、第１特別図柄の変動時間が平均６．２秒程度に設定されるため、時短状態に移行してから平均３０２．３秒程度で第１の時短終了条件（第１特別図柄の抽選５０回）が成立して時短状態が終了される時短状態（Ａランクラッシュ）と、時短状態中の第１特別図柄の変動時間が必ずロング変動（２５０秒）となるため、時短中にほぼ第２特別図柄の抽選ばかりを実行させることができる時短状態（Ｓランクラッシュ）と、の６つの時短状態（ラッシュのランク）が設けられている。上でも少し触れたが、本第１４制御例では、第２特別図柄の変動時間が１０秒間に固定化されるため、時短状態における第２特別図柄の抽選回数は、第１の時短終了条件が成立するまでの期間が長いほど多くなる。つまり、第１の時短終了条件が成立するまでの期間が長いほど大当たり期待度が高くなる。なお、第１特別図柄の大当たり、第２特別図柄の大当たり、および第２特別図柄の小当たりを全て加味すると、時短状態が開始されてから時短状態終了後、特定回数（５回）の第２特別図柄の抽選が終了するまでの間に大当たりに当選する割合は、Ｅランクラッシュで約５９．８％、Ｄランクラッシュで約６６．６％、Ｃランクラッシュで約７５．６％、Ｂランクラッシュで約７９．５％、Ａランクラッシュで約８９．４％、Ｓランクラッシュで約９９．７％である。このため、大当たり終了後によりランクの高いラッシュが付与されることを一つの目的として遊技を行わせることができる。本第１４制御例では、この大当たり後に付与される時短状態（ラッシュ）のランクを予め報知する演出（ランクアップ演出）を大当たりのオープニング期間の間に実行する構成としている。

【１６３８】

図４７７（ａ）は、大当たりのオープニング演出として実行されるランクアップ演出の演出態様を示した図である。このランクアップ演出が実行されると、図４７７（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの小表示領域Ｄｍ１に対して、今回の大当たりを報知する際に停止表示された第３図柄が縮小表示される。図４７７（ａ）では、「４」の数字を模した第３図柄揃いによって大当たりが報知された場合を例示している。また、小表示領域Ｄｍ２に対して、大当たり遊技の実行中における遊技方法を示す「右打ち」という文字が表示される。更に、主表示領域Ｄｍにおいて、大量の敵が生息する洞窟ＤＧから１のザコ敵のキャラクタＺＥが１体出現して、その出現したザコ敵のキャラクタＺＥと冒険者のキャラクタ８０１とが戦う演出が実行される。また、図４７７（ａ）に示した通り、ザコ敵のキャラクタＺＥを冒険者のキャラクタ８０１が倒すことができた場合は、討伐したザコ敵のキャラクタＺＥが「ＲＡＮＫ　ＵＰ」という文字が付されたランクアップ画像（ランクアップアイコン）ＲＧをドロップする演出が実行される。また、主表示領域Ｄｍの情報に形成された表示領域ＨＲ３に対して、これまでに獲得したランクアップ画像ＲＧの個数を示す画像が表示される。図４７７（ａ）では、今回討伐したザコ敵のキャラクタＺＥがドロップしたランクアップ画像ＲＧによって２個目のランクアップ画像ＲＧを獲得した場合を例示している。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「敵を倒す毎にランクアップをストック！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、ザコ敵のキャラクタＺＥを討伐するほどランクアップ画像ＲＧを多く獲得できる（ストックできる）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１６３９】

図４７７（ｂ）は、ザコ敵のキャラクタＺＥと戦う演出が終了した後で実行される、ストックしたランクアップ画像ＲＧを消費してランクを上げる演出の演出態様の一例を示した図である。ここで、本第１４制御例では、ランクアップ画像ＲＧを用いてランクを上げる対象として、ボーナスランクとラッシュランクとの２種類が設けられている。ボーナスランクは大当たりのラウンド数にリンクしており、ランクがＡ～Ｄの４種類設けられている。ボーナスランクのＡランクは１２ラウンドに対応し、Ｂランクは８ラウンドに対応し、Ｃランクは６ラウンドに対応し、Ｄランクは４ラウンドに対応している。また、上述した通り、ラッシュランクはＳ～Ｅの６種類が設けられている。図４７７（ｂ）に示した通

り、ランクアップ画像ＲＧを消費してランクを上げる演出が実行されると、表示領域ＨＲ３に表示されていたランクアップ画像ＲＧの個数が１個減らされると共に、主表示領域Ｄｍにおいてランクアップ画像ＲＧが真っ二つに割れてボーナスランク若しくはラッシュランクを示す画像が出現する演出が実行される。図４７７（ｂ）では、真っ二つに割れたランクアップ画像ＲＧから「ＢＯＮＵＳ　ＲＡＮＫ」との文字が付されたボーナスランク画像ＢＲＧが出現した場合を例示している。この場合、ボーナスランクが１ランク（段階）以上上昇することを意味する。また、主表示領域Ｄｍの右側には、現在のボーナスランクおよびラッシュランクを示す情報を表示するための表示領域ＨＲ３３が形成される。図４７７（ｂ）の例では、今回獲得したボーナスランク画像ＢＲＧによってボーナスランクがＣランクに上昇（ランクアップ）し、ラッシュランクはＥランクのままとなっている状態を例示している。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「ストックを消費してボーナスランク、ラッシュランクを上げろ！」との文字が表示される。これらの表示内容により、ボーナスランクおよびラッシュランクのどちらかが１ランク以上上昇する演出が、ストックされたランクアップ画像ＲＧの個数分実行されるということを容易に理解させることができる。

【１６４０】

なお、ランクアップの回数や各ランクがいずれのランクまでランクアップするかについては、大当たり種別によって予め定められている。例えば、大当たりのラウンド数が６ラウンドで、大当たり終了後にＡランクラッシュに移行する大当たり種別（大当たりＫ２８）の場合、オープニング演出の前半において５個のランクアップ画像を獲得し、後半においてボーナスランクが１ランク上昇してＣランクとなり、ラッシュランクが４ランク上昇してＡランクとなる演出が設定される。ただし、各ランクアップ画像ＲＧを消費した場合にいずれのランクを上昇させるかについては、演出毎に抽選により決定される。例えば、ボーナスランクもラッシュランクも今回の大当たり種別に対応するランクまで上昇しきっていないうちは、ランクアップ画像ＲＧを消費する演出の実行時に５０％の割合でボーナスランクに振り分けられ、５０％の割合でラッシュランクに振り分けられるように抽選される。これに対し、一方のランクが上限値まで上昇しきったあとは、上限値に未到達のランクに必ず振り分けられる。これにより、ランクアップにランダム性を持たせることができるので、いずれのランクが上昇するのかに注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、１の大当たりでより多くの賞球を獲得したいと考える遊技者に対しては、ラッシュランクよりもボーナスランクにより多くのランクアップ画像ＲＧが消費されて欲しいと願いながら遊技を行わせることができる一方で、大当たりの連チャンが発生する可能性が高くなる方がよいと考える遊技者に対しては、ボーナスランクよりもラッシュランクにより多くのランクアップ画像ＲＧが消費されて欲しいと願いながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の好みによって、ランクアップを期待する対象が全く真逆となる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１６４１】

図４７８（ａ）は、ストックしたランクアップ画像ＲＧを全て消費した後における演出態様の一例を示した図である。図４７８（ａ）に示した通り、ランクアップ画像ＲＧを消費し終わる（ボーナスランク、ラッシュランクのランクアップが終了する）と、主表示領域Ｄｍにおいて冒険者のキャラクタ８０１が剣を掲げる演出が実行されると共に、表示領域ＨＲ３に対して、「ランクアップ終了」という文字が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、今回報知されたボーナスランクに対応する大当たりのラウンド数、およびラッシュランクに対応するラッシュの継続率（時短終了後５回の第２特別図柄の抽選が終了するまでに大当たりとなる割合）を示す情報が表示される。図４７８（ａ）では、ボーナスランクとして６ラウンド大当たりに対応するＣランクが報知され、ラッシュランクとして継続率７９．５％に対応するＢランクが報知された場合を例示しており、副表示領域Ｄｓに対して、「ボーナス６ラウンドｏｖｅｒ、ラッシュ継続率７９％ｏｖｅｒ確定！」という文字が表示される。これらの表示内容により、ボーナスランク、およびラッシュランクを

遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１６４２】

なお、本第１４制御例ではボーナスランクとして、単に今回の大当たりのラウンド数にリンクしたランクを報知する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、保留内に大当たりが存在する場合に、保留内の大当たりのラウンド数も加味したランクを報知する構成としてもよい。より具体的には、例えば、今回の大当たりおよび保留球を加味して、トータルのラウンド数が４ラウンドであればＥランクを報知し、トータルのラウンド数が６ラウンドであればＤランクを報知し、トータルのラウンド数が８ラウンドであればＣランクを報知し、トータルのラウンド数が１０ラウンドであればＢランクを報知し、トータルのラウンド数が１２ラウンドであればＡランクを報知し、１４ラウンド以上であればＳランクを報知するように構成してもよい。また、例えば、単に保留内に大当たりが存在する場合はボーナスランクとしてＳランクを報知する構成としてもよい。このように構成することで、保留内大当たりの有無も加味した演出態様を実行することができるので、演出態様を多様化することができる。また、保留内大当たりが確定する演出態様が実行された場合に、遊技者の遊技に対する興趣を大きく向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。本第１４制御例では、１のザコ敵のキャラクタＺＥを討伐する演出が実行される毎に１のランクアップ画像ＲＧを獲得する構成としていたが、これに限られるものではなく、１のザコ敵のキャラクタＺＥを討伐した場合に複数のランクアップ画像ＲＧを獲得する演出パターンを設けてもよい。また、この場合に、討伐した場合に複数のランクアップ画像ＲＧを獲得する期待度が高い種別の敵や、討伐および複数のランクアップ画像ＲＧの獲得が確定する種別の敵等を設けてもよい。このように構成することで、冒険者のキャラクタ８０１が敵を討伐できるか否かだけでなく、出現する敵の種別にも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１６４３】

次に、図４７８（ｂ）、図４７９、および図４８０を参照して、本第１４制御例における時短状態（ラッシュ）中の特徴的な演出態様について説明する。図４７８（ｂ）は、時短状態中の表示態様の一例を示した図である。図４７８（ｂ）に示した通り、時短状態中は、主表示領域Ｄｍにおける小表示領域Ｄｍ２に対して、大当たり遊技の実行中と同様に、「右打ち」という文字が表示される。これにより、遊技者に対して有利な遊技方法である右打ちをより確実に実行させることができるので、時短状態において遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。また、主表示領域Ｄｍにおける比較的広い領域（画面中央部分）において、第２特別図柄の抽選結果を示す第３図柄（右図柄ＲＤ、中図柄ＣＤ、および左図柄ＬＤ）の変動表示演出を実行する。また、主表示領域Ｄｍにおける右下部分に形成された横長略長方形形状の小表示領域Ｄｍ３に対して、今回設定されているラッシュのランクを示す情報が表示される。図４７８（ｂ）では、ラッシュランクとして「Ｂランク」が設定されている場合を例示している。また、小表示領域Ｄｍの左側には、第１特別図柄の抽選結果を示す第３図柄の変動表示演出を実行するための小表示領域Ｄｍ８ａが形成される。図４７８（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ８ａは、第２特別図柄に対応する変動表示演出を実行するための表示領域に対して著しく小さい（遊技者が視認し難い）表示領域で構成される。これは、当たりの期待度（有利度合い）が低い第１特別図柄に対応する変動表示演出よりも、当たりの期待度（有利度合い）が高い第２特別図柄に対応する変動表示演出の方を確認したいと考える遊技者が大多数であると考えられるからである。なお、図示については省略したが、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合のみ、第１特別図柄に対応する第３図柄を第２特別図柄に対応する第３図柄よりも大きな表示領域にて表示させる構成としている。より具体的には、例えば、第１特別図柄の当たり変動の変動停止前１秒のタイミングで第１特別図柄に対応する第３図柄が拡大表示されると共に第２特別図柄に対応する第３図柄が縮小表示されて、第１特別図柄の大当たりが第２特別図柄よりも目立つ態様で報知される。このように構成することで、時短状態の間に当たり期待度が低い第１特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、大当たりが

発生したことを遊技者に対して確実に理解させることができる。
【１６４４】
　また、図４７８（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｍは、実行中の第２特別図柄の変動表示に対応する保留図柄Ｄｓａ、および第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ２の保留第１～第４エリアに保留されている保留球に対応する保留図柄Ｄｓｂ１～Ｄｓｂ４を表示させるための小表示領域Ｄｓ１と、今回のラッシュに関する情報（継続率情報）を表示させるための小表示領域Ｄｓ２と、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ１の保留第１～第４エリアに保留されている保留球に対応する保留図柄Ｄｓｃ１～Ｄｓｃ４を表示させるための小表示領域Ｄｓ３と、に区分けされている。図４７８（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｓ１の方が、小表示領域Ｄｓ３よりも広い表示領域として構成されている。これは、当たりの期待度（有利度合い）が低い第１特別図柄に対応する保留図柄よりも、当たりの期待度（有利度合い）が高い第２特別図柄に対応する保留図柄の方を確認したいと考える遊技者が大多数であると考えられるからである。更に、主表示領域Ｄｍにおける小表示領域Ｄｍ２に対しては、時短状態が終了するまでの残り時間の目安を示す情報（秒数のカウントダウン表示）が表示される。図４７８（ｂ）では、４７秒が経過することで時短状態が終了する可能性がある状況下となり、小表示領域Ｄｍ１に対して「ファイナルジャッジまで４７：００」という文字が表示された場合を例示している。ここで、ファイナルジャッジとは、時短状態が終了してから最初に実行される第２特別図柄の変動表示演出の実行中（およびその後の第２特別図柄の保留消化期間中）に実行される演出であり、右打ちによって第２特別図柄の保留球を貯めることを促した後で、実行中の第２特別図柄の変動表示の抽選結果および保留されている第２特別図柄の抽選結果の中に当たり（大当たり又は小当たり）が含まれているか否かを報知する演出のことを指している。
【１６４５】
　上述した通り、本第１４制御例では、基本的に、第１特別図柄の抽選が第１回数（５０回）実行されることで時短終了条件が成立して時短状態が終了される。このため、本第１４制御例では、時短状態が開始された後、最初に第１特別図柄の抽選が実行されたことを契機として、時短状態が終了するまでの残り時間の目安として、第１特別図柄の変動時間のうち最も短い時間（１秒間）×４９回（第１回数－１回）を小表示領域Ｄｍ１に対して表示させ（つまり、「ファイナルジャッジまで４９：００」という文字を表示させ）、時間の経過に伴って残り時間を更新して表示させる構成としている。言い換えれば、時短状態として最低限保証される時間（保証時間）を表示させておく構成としている。そして、第１特別図柄の変動時間の選択状況から保証時間（小表示領域Ｄｍ１に対して表示させている残り時間）に対するずれを計測（積算）しておき、ずれが所定以上積算された場合に、所定契機で残り時間を上乗せする演出（残り時間上乗せ演出）を実行する構成としている。この残り時間上乗せ演出の詳細について、図４７９を参照して説明する。図４７９（ａ）および図４７９（ｂ）は、残り時間上乗せ演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。図４７９（ａ）に示した通り、残り時間上乗せ演出の実行が決定されると、主表示領域Ｄｍの中央部分において、中図柄ＵＧとして「上乗せ」という文字が付された特殊な第３図柄（上乗せ図柄）が停止表示される演出態様の変動表示演出が実行される。また、変動停止時に、表示領域ＨＲ３に対して、「上乗せ発生」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して時短状態が終了するまでの残り時間が上乗せされたことを容易に理解させることができる。
【１６４６】
　上乗せ図柄が停止表示された後は、図４７９（ｂ）に示した通り、停止された上乗せ図柄が真っ二つに割れて上乗せされる秒数を示す画像（アイコン）が出現する演出が実行される。図４７９（ｂ）の例では、２０秒の上乗せを報知するための「＋２０」という文字が付された上乗せ秒数アイコンが出現した場合を例示している。また、上乗せ秒数アイコンが出現すると、その上乗せ秒数アイコンが示す秒数と同じ秒数が、小表示領域Ｄｍ１において表示されている時短状態終了まで（ファイナルジャッジまで）の残り秒数に加算される演出が実行される。これらの表示内容によって、時短状態が終了するまでの残り時間

が上乗せされ、有利な第２特別図柄の抽選を実行する機会が多くなったことを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図４８０を参照して、本第１４制御例における継続率上昇演出について説明する。この継続率上昇演出は、特に、第１特別図柄の抽選において低確率で選択される極めて長い変動時間が選択された場合に実行される可能性がある演出であり、ラッシュのランク（継続率）が上昇することを報知する演出で構成される。ここで、上述した通り、本第１４制御例では、第１特別図柄の変動時間の平均値によって各ランクの継続率（時短状態中に小表示領域Ｄｓに表示される継続率）が設定されている。よって、第１特別図柄の変動時間として平均値よりも大幅に長い変動時間が選択されると、平均値から算出される継続率に対して、実質的な継続率がアップする。よって、本第１４制御例では、第１特別図柄の変動時間として長い変動時間が選択され、現在設定されているラッシュの種別（ランク）に対応する継続率よりも高いランクに対応する継続率となった場合に、ラッシュのランクを上昇させる演出（継続率上昇演出）を実行する構成としている。このように構成することで、時短状態（ラッシュ）中の状況の変化に合わせて実質的な継続率を更新して報知することができるので、遊技者に対してより正確な情報（継続率）を提供することができる。

【１６４７】

図４８０（ａ）に示した通り、継続率上昇演出の実行が決定されると、主表示領域Ｄｍの中央部分において、中図柄ＵＧとして「ＲＡＮＫ　ＵＰ」という文字が付された特殊な第３図柄（ランクアップ図柄）が停止表示される演出態様の変動表示演出が実行される。また、変動停止時に、表示領域ＨＲ３に対して、「ランクアップ発生」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対してラッシュのランクが上昇した（ラッシュの継続率が上昇した）ことを容易に理解させることができる。ランクアップ図柄が停止表示された後は、図４８０（ｂ）に示した通り、停止されたランクアップ図柄が真っ二つに割れてランクアップするランク数（段階数）を示す画像（アイコン）が出現する演出が実行される。図４８０（ｂ）の例では、１段階のランクアップを報知するための「＋１ＲＡＮＫ」という文字が付されたランクアップアイコンＲＲＧが出現した場合を例示している。また、ランクアップアイコンが出現すると、そのランクアップアイコンＲＲＧが示す段階数と同じ段階数のランクアップが、小表示領域Ｄｍ３に表示されているラッシュランクに対して発生する演出が実行される。これらの表示内容によって、時短状態の継続率が上昇し、ラッシュ中に再度当たりが発生する可能性が高くなったことを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、本第１４制御例では、残り時間上乗せ演出や継続率上昇演出を、第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示演出の変動表示期間に同期させて実行する構成としていたが、これに限られるものではなく、第１特別図柄の変動表示期間に同期させて実行する構成としてもよい。この場合、第１特別図柄の抽選で当たりになった場合と同様に、一時的に、第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示演出を、第２特別図柄に対応する変動表示演出よりも目立つ表示態様（広い表示領域）で実行するように構成してもよい。このように構成することで、残り時間上乗せ演出が発生したことを遊技者に対して確実に認識させることができる。

【１６４８】

次に、図４８１を参照して、本第１４制御例におけるファイナルジャッジ演出の詳細について説明する。このファイナルジャッジ演出は、上述した通り、時短状態が終了た後で実行される特定回数（５回）の第２特別図柄の変動表示期間に渡って実行される演出であり、第２特別図柄の保留球を貯めさせるために右打ちを遊技者に促す演出を実行した後で、実行中の変動表示に対応する第２特別図柄の抽選結果および第２特別図柄の保留球に対応する第２特別図柄の抽選結果の中に当たり（大当たりまたは小当たり）が少なくとも１つ含まれているか否かを報知する演出である。

【１６４９】

図４８１（ａ）に示した通り、時短状態が終了して（即ち、小表示領域Ｄｍ１に表示さ

れていたファイナルジャッジまでの残り秒数が０となって）ファイナルジャッジ演出が実行されると、冒険者のキャラクタ８０１の右側に、５つの表示領域ＨＲ３４～ＨＲ３８が形成される。これら５つの表示領域のうち、表示領域ＨＲ３４は、実行中の第２特別図柄の変動表示の抽選結果に対応する態様の鍵の画像が表示される表示領域であり、表示領域ＨＲ３５～ＨＲ３８には、それぞれ第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１～第４エリアの抽選結果に対応する態様の鍵の画像が表示される表示領域である。図４８１（ａ）では、第２特別図柄の保留球が２個貯まっている状態でファイナルジャッジ演出が開始された状況を例示しており、表示領域ＨＲ３４～ＨＲ３６には鍵の画像が表示されている一方で、保留データが格納されていない保留第３エリアおよび保留第４エリアに対応する表示領域ＨＲ３７およびＨＲ３８には鍵画像が未表示の状態となっている。このファイナルジャッジ演出において、遊技者が右打ちを行って第２入球口６４０へと遊技球が入球して保留球が増加する毎に、当該保留球に応じた態様の鍵の画像が追加して表示されていく。また、図４８１（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ３に対して、「右打ちで鍵を貯めるんだ！！」との文字が表示される。これらの表示態様により、遊技者に対して右打ちを行うことで表示領域ＨＲ３４～ＨＲ３８に対して鍵が貯まっていくということを容易に理解させることができる。なお、図４８１（ａ）に示した通り、ファイナルジャッジ演出の実行中は、時短状態中に「右打ち」という文字が表示されていた小表示領域Ｄｍ２が消去される。これにより、時短状態が終了して右打ちを行った場合の有利度合いが低い通常状態に移行（転落）したということを遊技者に対して示唆することができる。

【１６５０】

ここで、表示領域ＨＲ３４～ＨＲ３８に表示される鍵の画像には、複数の態様が設けられている。本第２７実施形態では、鍵の態様により、当たりとなる期待度を遊技者に示唆可能に構成している。より具体的には、図４８１（ａ）における表示領域ＨＲ３４，ＨＲ３５に示した態様（通常の態様）の鍵や、表示領域ＨＲ３６に示した輝きを放つ態様が設けられている。また、図示については省略したが、通常の態様よりも大きい鍵の態様や、通常の態様よりもボロボロの態様等が設けられている。当たりとなる期待度としては、ボロボロの態様が最も期待度が低く、次いで通常の態様の期待度が低く、輝きを放つ態様は通常の態様よりも期待度が高くなり、大きい鍵の態様が最も期待度が高くなるように構成されている。これらの鍵の表示態様に応じて、遊技者に対してファイナルジャッジ演出によって当たりが報知されるか否かを予測させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。鍵を集める演出が終了すると、図４８１（ｂ）に示した通り、冒険者のキャラクタ８０１が扉ＴＧを発見する演出が実行される。また、表示領域ＨＲ３に対して、「ストックした鍵で扉を突破できれば継続確定！？」との文字が表示される。これらの表示態様により、ストックした鍵のいずれかによって扉を開くことができれば大当たり又は小当たりとなってラッシュが継続するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１６５１】

なお、本第１４制御例では、抽選結果によらず、時短状態終了後、１回目の第２特別図柄の抽選に係る変動時間が３０秒に設定され、２回目～５回目の第２特別図柄の抽選に係る変動時間が１０秒間に設定されるように構成している。そして、１回目の第２特別図柄の変動表示が開始されてから１０秒間が経過するまでの間、鍵を集める演出を実行することにより遊技者に対して第２特別図柄の保留球を貯めさせて、１０秒経過時以降の変動時間で、扉ＴＧを発見し、１個目の鍵（表示領域ＨＲ３４に表示されていた鍵）を使用して扉ＴＧを突破しようとする演出が実行される。１回目の第２特別図柄の抽選結果が外れの場合は、１個目の鍵で扉ＴＧの突破に失敗する演出が実行され、以降は、第２特別図柄の保留球に基づく変動表示が実行される毎に、変動時間の１０秒間の間に、対応する鍵を用いて扉ＴＧの突破に挑戦する演出を実行する。そして、いずれかの第２特別図柄の抽選で当たり（大当たり又は小当たり）に当選していた場合は、対応する鍵を用いて扉ＴＧを突破する演出が実行され、当たりが報知される。

【１６５２】

このように、本第１４制御例では、不利な通常状態においても、右打ちを行うことで有利な第２特別図柄の抽選契機となる始動入賞口としての第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能な盤面構成を前提として、通常状態においては基本的に第２特別図柄の変動時間を極めて長い変動時間に設定しておき、時短状態終了後の特定回数の第２特別図柄の抽選に限り、第２特別図柄の変動時間として比較的短い時間（３０秒又は１０秒）を設定する構成としている。そして、時短状態終了後の１回目の第２特別図柄の変動表示演出の前半１０秒間において右打ちにより第２特別図柄の保留球を貯めることを促す演出を実行し、１回目の第２特別図柄の変動表示演出の後半および時短状態終了後２回目～５回目の第２特別図柄の変動表示演出において当否を報知する演出を実行する構成としている。つまり、一般的に、右打ちを行うことで不利となる遊技状態で構成される通常状態において、右打ちを促して第２特別図柄の保留球を貯めさせるという極めて特殊な演出態様の演出を実行することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、時短状態終了後に、特定回数の第２特別図柄の抽選をほぼ確実に（右打ちを促されているにもかかわらず右打ちを行わない等の特殊な遊技方法を遊技者が故意に採用しない限り）保証することができる。

【１６５３】

ここで、従来より、有利度合いが異なる複数の特別図柄（第１特別図柄、および第１特別図柄よりも有利度合いが高い第２特別図柄）を設け、不利な遊技状態の間は不利な第１特別図柄の抽選が実行され易くなる（第２特別図柄の始動入賞が発生し難くなる）一方で、有利な遊技状態へと移行した場合は有利な第２特別図柄の抽選が実行され易くなる（第２特別図柄の始動入賞が発生し易くなる）制御を採用している遊技機が広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機の中には、有利状態な遊技状態における最後の変動表示の実行中に有利度合いが高い第２特別図柄の始動入賞を発生させることを促す演出を実行することで第２特別図柄の保留球を貯めさせて、有利な遊技状態における最後の第２特別図柄の抽選の抽選結果および第２特別図柄の保留球の抽選結果の中に当たりに対応する抽選結果が含まれているか否かを報知する演出を実行するものも存在する。しかしながら、本第１４制御例のように、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能な同時変動仕様を採用した場合、有利な遊技状態において第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の抽選が複数回実行される可能性も、第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の抽選が全く実行されない可能性もあるため、例えば、第２特別図柄の抽選開始時に時短回数が残り１回の状態となった場合に、有利な遊技状態における最後の第２特別図柄の変動表示の可能性が高いと判断して第２特別図柄の保留球を貯めさせる演出を実行したにもかかわらず、第２特別図柄の変動表示中に第１特別図柄の抽選が実行されずに時短状態が次の第２特別図柄の抽選まで継続してしまったり、逆に、例えば、第２特別図柄の抽選開始時に時短回数が比較的多く残っていた（例えば、８回等）ため、保留球を貯めさせる演出を実行しなかったにもかかわらず、第２特別図柄の変動表示中に第１特別図柄の変動が頻繁に実行されて第２特別図柄の変動表示が終了するよりも前に有利な遊技状態が終了してしまったりする可能性があり、第２特別図柄の保留球を貯めさせる演出を適正なタイミングで実行することが困難になってしまう可能性がある。

【１６５４】

これに対して本第１４制御例では、時短状態終了後、１回目の第２特別図柄の抽選に係る変動時間を固定化しているので、時短状態終了後第２特別図柄の保留球を貯めさせる期間を確保することができる。よって、遊技者が演出内容に従って遊技を行うことにより、確実に、第２特別図柄の保留球を上限個数分（４個）貯めさせることができるので、ファイナルジャッジ演出を好適に実行することができる。なお、本第１４制御例では、時短状態の終了後（即ち、通常状態への移行直後）、５回の第２特別図柄の変動表示期間に渡ってファイナルジャッジ演出の実行を設定し、１回目の第２特別図柄の変動表示期間の間に右打ちにより第２特別図柄の保留球を貯めることを示唆する演出を実行する構成としていたが、ファイナルジャッジ演出の開始タイミング、および実行期間（第２特別図柄の変動

回数）は、これに限られるものではなく、任意に定めることができる。具体的には、例えば、より少ない期間（例えば、時短状態終了後、４回や２回の第２特別図柄の変動表示期間の間）でファイナルジャッジ演出を実行する構成とする構成としてもよいし、多い期間でファイナルジャッジ演出を実行する構成としてもよい。言い換えれば、時短終了後１変動時用テーブル２０２ｄｗ８（図４８７（ｂ）参照）や時短終了後２～５変動時用テーブル２０２ｄｗ９を参照する第２特別図柄の抽選回数を変更する（通常用変動パターンシナリオテーブル２０２ｗａの規定内容を変更する）ことで、通常状態において第２特別図柄の変動時間が短くなる範囲（期間）を任意に変更してもよい。期間を少なくすることで、時短状態が終了した後で有利な第２特別図柄の抽選で当たり（大当たり又は小当たり）に当選する可能性を低くすることができるし、多い期間とすることで、第２特別図柄の抽選で当たり（大当たり又は小当たり）に当選する可能性を高くすることができるので、ラッシュのランク毎の継続率（ファイナルジャッジ演出が終了するまでに大当たりとなる可能性）を調節することができる。

【１６５５】

また、本第１４制御例では、大当たり終了後、１回目の第２特別図柄の抽選に基づく変動表示演出の実行中に、右打ちにより第２特別図柄の保留球を貯めることを遊技者に示唆する演出を実行する構成としていたが、時短状態が終了する前から、右打ちにより第２特別図柄の保留球を貯めさせる演出を実行してもよい。具体的には、例えば、時短状態の残りの抽選回数が１０回以内となった後で実行された第２特別図柄の抽選から、時短状態が終了するまでの間、毎回の第２特別図柄の変動表示（つまり、時短回数内の複数の第２特別図柄の変動表示）において第２特別図柄の保留を貯めるように促す演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、時短状態の終了タイミングによらず、時短状態において最後に実行された第２特別図柄の変動表示演出の実行中に第２特別図柄の保留球を貯めさせる演出を実行することができる。また、この具体例のように複数回の第２特別図柄の変動表示に渡って遊技者に対して右打ちを促す同系統の演出を実行する場合は、保留球が上限個数の状態をキープすることを促す演出内容としてもよい。このように構成することで、遊技者に対して保留が常に上限個数（４個）となるように注意して遊技を行わせることができるので、ファイナルジャッジ演出の演出期間の途中で保留球が０になってしまうことを抑制することができる。

【１６５６】

次に、図４８２を参照して、本第１４制御例における大当たり当選からラッシュ終了までに渡る演出態様の経時変化について説明する。図４８２は、大当たり当選後の演出態様の経時変化を示したタイムチャートである。図４８２に示した通り、大当たり遊技の開始に伴って大当たりのオープニング期間が開始されると、オープニング演出としてランクアップ演出（図４７７、図４７８（ａ）参照）が実行される。ランクアップ演出によりボーナスランク（大当たりのラウンド数）およびラッシュランク（大当たり終了後の時短状態の継続率）を報知し終わってオープニング期間が終了すると、大当たりの１ラウンド目が開始されると共に大当たり演出が実行される。そして、大当たりが終了して時短状態の開始タイミングになると、大当たり演出が終了されると共にラッシュ中演出（図４７８（ｂ）参照）が開始される。時短状態（ラッシュ）においては、第１特別図柄の変動時間の選択状況に応じて、残り時間上乗せ演出（図４７９参照）や、継続率上昇演出（図４８０参照）等が発生する可能性がある。そして、時短状態中に当たり（大当たり又は小当たり）に当選せずに時短状態の終了条件（第１特別図柄の５０回目の抽選が実行された場合に成立する第１の終了条件と、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが合計で１００回実行された場合に成立する第２の終了条件と、のいずれか）が成立し、その成立時点で実行されていた（若しくは終了条件の成立契機となった）第２特別図柄の変動表示が終了すると、時短状態が終了されることに伴ってラッシュ中演出が終了され、ファイナルジャッジ演出（図４８１参照）が開始される。ファイナルジャッジ演出の演出期間の間に実行される５回の第２特別図柄の抽選において当たりに当選しなかった場合は、全ての鍵を用いても扉ＴＧを突破することができない演出が実行される。そして、時短状態終了後、５回

の第２特別図柄の抽選が終了してファイナルジャッジ演出の演出期間が終了すると、通常状態用の演出態様に切り替わる。

【１６５７】

なお、本第１４制御例では、大当たりのラウンド数（ボーナスランク）および大当たり終了後の時短状態の有利度合い（ラッシュランク）を報知するランクアップ演出を、大当たりのオープニング期間において実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりのラウンド遊技の実行中に実行してもよいし、インターバル期間中に実行してもよい。また、ボーナスランクの報知とラッシュランクの報知とは必ずしも１のランクアップ演出でまとめて報知する必要はなく、別々の演出で報知する構成としてもよい。より具体的には、例えば、ボーナスランク（大当たりのラウンド数）は大当たりの４ラウンド目までの間の任意のタイミングで報知する構成とし、ラッシュランク（時短状態の継続率）は大当たりのエンディング期間や時短状態（ラッシュ）移行後の特定回数（例えば、１回目や５回目）の第２特別図柄の抽選に係る変動表示演出中に報知する構成としてもよい。

【１６５８】

本第１４制御例では、ランクアップ演出によって大当たり図柄に対応するボーナスランクおよびラッシュランクを必ず報知する構成としていたが、所定の割合で実際よりも低いランクを報知する構成としてもよい。そして、ランクアップ演出において実際よりも低いランクを報知した場合は、予め定められた報知タイミングで実際のランクにランクアップする演出を実行する構成としてもよい。予め定められた報知タイミングとしては、例えば、ランクアップ演出においてボーナスランクを低めに報知した場合は、報知されたランクに対応する最終ラウンド（Ｂランクであれば８ラウンド目、Ｃランクであれば６ラウンド目、Ｄランクであれば４ラウンド目）に実際のランクにランクアップする演出を発生させる構成としてもよい。また、例えば、ランクアップ演出においてラッシュランクを低めに報知した場合は、大当たりの最終ラウンドや、大当たりのエンディング期間、大当たり終了後特定回数目（例えば、１回目）の第２特別図柄の変動表示期間中等に実際のランクにランクアップする演出を発生させる構成としてもよい。このように構成することで、ランクアップ演出において低いランクが報知されたとしても、その後に更にランクアップが発生することを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができると共に、演出態様を多様化させることができる。

【１６５９】

本第１４制御例では、継続率上昇演出（図４８０参照）において、ランクアップの発生を報知する際に、１の第２特別図柄の変動表示演出において対応するランクまでのランクアップを報知する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、複数段階のランクアップを報知する場合は、複数の第２特別図柄の変動表示演出に渡って段階的に（例えば、１変動で１段階ずつ）ランクアップを報知する構成としてもよい。このように構成することで、複数の変動表示に渡ってより高いランクへと上昇する期待感を持続的に抱かせ続けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、段階的に報知する場合は、必ずしも複数変動に渡ってランクを報知する必要はなく１変動内でランクを段階的に上昇させる演出を実行する構成としてもよい。具体的には、例えば、ランクアップ画像ＲＧが真っ二つに割れて本来のランクよりも低いランクへのランクアップを示すランクアップアイコンＲＲＧが出現する演出を実行した後で、当該ランクアップアイコンＲＲＧが真っ二つに割れて、より高いランクを示すランクアップアイコンＲＲＧが出現する演出を実行する。そして、以降は、実際のランクへのランクアップが報知されるまで、直前に出現したランクアップアイコンＲＲＧによって示されるランクよりも高いランクを示すランクアップアイコンＲＲＧが、直前に出現したランクアップアイコンＲＲＧの中から出現する演出を繰り返すことにより、段階的にランクを報知する構成としてもよい。このように構成することで、より高いランクへと上昇する期待感を持続的に抱かせ続けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１６６０】
本第１４制御例では、継続率上昇演出（図４８０参照）において、ランクアップ画像ＲＧが真っ二つに割れて出現するランクアップアイコンＲＲＧの種別（記載されている文字）によってランクの上昇数（ランクアップ数）を報知する構成としていたが、これに限られるものではない。これに代えて、または加えて、ランクアップ画像ＲＧの表示態様（例えば、色や大きさ等）、ランクアップ画像ＲＧの割れ方等によって、出現するランクアップアイコンＲＲＧの種別を示唆可能に構成してもよい。より具体的には、例えば、ランクアップ画像ＲＧの種別として、白色のランクアップ画像ＲＧ、赤色のランクアップ画像、および通常よりも大きいサイズの赤色のランクアップ画像を設ける構成とし、赤色のランクアップ画像が停止表示された場合は、白色のランクアップ画像ＲＧが停止表示された場合よりも、複数段階のランクアップが報知される可能性が高くなるように構成してもよい。また、通常よりも大きいサイズの赤色のランクアップ画像は、複数段階のランクアップが報知される場合にのみ、選択され得るように構成してもよい。また、ランクアップ画像ＲＧの割れ方として、真っ二つに割れる割れ方の他に、４つに割れる割れ方や、粉々に砕け散る割れ方を設ける構成とし、４つに割れる割れ方の場合は真っ二つに割れる割れ方よりも複数段階のランクアップが報知される可能性が高くなるように構成してもよい。また、粉々に砕け散る割れ方の場合はＡランク以上へのランクアップが確定するように構成してもよい。このように構成することで、ランクアップアイコンＲＲＧの種別のみならず、ランクアップアイコンＲＲＧが出現する前の演出態様にも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【１６６１】
＜第１４制御例における電気的構成＞
次に、図４８３（ａ）を参照して、本第１４制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図４８３（ａ）に示した通り、本第１４制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第７制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図２５１参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ｋａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ａｗが設けられている点、大当たり種別選択テーブル２０２ｑｂに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｂｗが設けられている点、第２当たり乱数テーブル２０２ｑｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｃｗが設けられている点、小当たり乱数テーブル２０２ｑｅに代えて小当たり乱数テーブル２０２ｅｗが設けられている点、変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊに代えて通常状態用変動パターンシナリオテーブル２０２ｗａが設けられている点で相違している。また、第７制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｑｆ、開放シナリオテーブル２０２ｆｇ、時短当たり乱数テーブル２０２ｑｈ、時短当たり種別選択テーブル２０２ｑｉが削除されている点でも相違している。なお、その他の構成については、上述した第７制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。
【１６６２】
まず、図４８４（ａ）を参照して、本第１４制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａｗの詳細について説明する。この第１当たり乱数テーブル２０２ａｗは、上述した第７制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ｋａ等と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）が規定されているデータテーブルである。図４８４（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ａｗの規定内容を示した図である。図４８４（ａ）に示した通り、本第１４制御例では、特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）として、特別図柄の種別によらず、「０～４」の５個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。本第１４制御例における第１当たり乱数カウンタＣ１は、「０～９９９」の１０００個の値を取り得るループカウンタで構成されているので、本第１４制御例において特別図柄の抽選が実行された場合に直接大当たりに当選する確率は、第１特別図柄の抽選でも第２特別図柄の抽選でも１／２００（５／１０００）である。次に、図４８４（ｂ）を参照して、本第１４制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃｗの詳細につい

て説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃｗは、上述した第７制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｑｃ等と同様に、普通図柄の抽選が実行された場合に普通図柄の当たりと判定される乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４の値）が規定されているデータテーブルである。

【１６６３】

図４８４（ｂ）に示した通り、本第１４制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃｗには、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）として「０」１個のみが対応付けて規定されている。第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る「０～２９９」の３００個の乱数値（カウンタ値）のうち、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が１個なので、普通図柄の低確率状態で普通図柄の当たりとなる確率は１／３００である。また、図４８４（ｂ）に示した通り、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）として「０～２９８」の２９９個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る「０～２９９」の３００個の乱数値（カウンタ値）のうち、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が２９９個なので、普通図柄の高確率状態で普通図柄の当たりとなる確率は２９９／３００である。このように、本第１４制御例では、普通図柄の低確率状態に設定される通常状態ではほとんど普通図柄の当たりに当選しない一方で、普通図柄の高確率状態に設定される時短状態では、ほぼ普通図柄の抽選が実行される毎に普通図柄の当たりに当選するので、時短状態における優位性を高めることができる。

【１６６４】

次に、図４８４（ｃ）を参照して、本第１４制御例における小当たり乱数テーブル２０２ｅｗの詳細について説明する。この小当たり乱数テーブル２０２ｅｗは、上述した第７制御例における小当たり乱数テーブル２０２ｑｅ等と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に小当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）が規定されているデータテーブルである。図４８４（ｃ）に示した通り、本第１４制御例では、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が第２特別図柄に対してのみ対応付けられており、その値の範囲は「５～５４」である。第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が「５～５４」の５０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は１／２０（５０／１０００）である。次に、図４８４（ｄ）および図４８５を参照して、本第１４制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｗの詳細について説明する。図示については省略したが、本第１４制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｗは、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に大当たり種別を特定するために参照される直当たり用テーブル２０２ｂｗ１と、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生したことで大当たりに当選した場合に大当たり種別を特定するために参照されるＶ当たり用テーブル２０２ｂｗ２と、で少なくとも構成されている。まず、図４８４（ｄ）を参照して、直当たり用テーブル２０２ｂｗ１の詳細について説明する。

【１６６５】

図４８４（ｄ）は、本第１４制御例における直当たり用テーブル２０２ｂｗ１の規定内容を示した図である。図４８４（ｄ）に示した通り、この直当たり用テーブル２０２ｂｗ１には、特別図柄の種別毎に、選択され得る大当たり種別と、第１当たり種別カウンタＣ２の値の範囲と、が対応付けて規定されている。より具体的には、図４８４（ｄ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対して「大当たりＡ２７」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～９９」の範囲に対して「大当たりＢ２７」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ２７」は、ラウンド数が１２ラウンドに設定され、大当たり終了後の時短状態としてＳランクの時短状態（ラッシュ）が設定される大当たり（１２ラウンド継続率Ｓランク大当たり）である。また、「大当たりＢ２７」は、ラウンド数が４ラウンドに設

定され、大当たり終了後の時短状態としてＥランクの時短状態が設定される大当たり（４ラウンド継続率Ｅランク大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値のうち、「大当たりＡ２７」、「大当たりＢ２７」に対応付けられている乱数値はそれぞれ５個および９５個であるため、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＡ２７」が決定される割合は５％（５／１００）となり、「大当たりＢ２７」が決定される割合は９５％（９５／１００）となる。つまり、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、ほぼ、ラウンド数が最も少なく、継続率（ラッシュランク）が最も低い大当たり種別（大当たりＢ２７）が決定されるため、第１特別図柄の抽選は遊技者にとって有利度合いが低い抽選である。

【１６６６】

また、図４８４（ｄ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、「大当たりＣ２７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ２７」は、大当たりのラウンド数が１２ラウンドに設定され、大当たり終了後の時短状態としてＳランクの時短状態（ラッシュ）が設定される大当たり（１２ラウンド継続率Ｓランク大当たり）である。つまり、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、ラウンド数が最も多く、継続率が最も高い大当たり種別が必ず決定されるため、第２特別図柄の抽選は遊技者にとって有利度合いが高い抽選である。次に、図４８５を参照して、上述したＶ当たり用テーブル２０２ｂｗ２の詳細について説明する。図４８５は、このＶ当たり用テーブル２０２ｂｗの規定内容を示した図である。図４８５に示した通り、このＶ当たり用テーブル２０２ｂｗには、「大当たりＤ２７」～「大当たりＰ２７」の１３種類の大当たり種別に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が対応付けて規定されている。

【１６６７】

より具体的には、図４８５に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値「０」に対して、「大当たりＤ２７」（１２ラウンド継続率Ｓランク大当たり）が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１～３９」の範囲に対して、「大当たりＥ２７」（１２ラウンド継続率Ａランク大当たり）が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「４０～４２」の範囲に対して、「大当たりＦ２７」（１２ラウンド継続率Ｂランク大当たり）が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「４３，４４」の範囲に対して、「大当たりＧ２７」（１２ラウンド継続率Ｃランク大当たり）が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「４５～４９」の範囲に対して、「大当たりＨ２７」（１２ラウンド継続率Ｄランク大当たり）が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～５２」の範囲に対して、「大当たりＩ２７」（８ラウンド継続率Ａランク大当たり）が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５３，５４」の範囲に対して、「大当たりＪ２７」（８ラウンド継続率Ｂランク大当たり）が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５５～５７」の範囲に対して、「大当たりＫ２７」（６ラウンド継続率Ａランク大当たり）が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５８，５９」の範囲に対して、「大当たりＬ２７」（６ラウンド継続率Ｂランク大当たり）が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０～６４」の範囲に対して、「大当たりＭ２７」（４ラウンド継続率Ａランク大当たり）が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～６９」の範囲に対して、「大当たりＮ２７」（４ラウンド継続率Ｂランク大当たり）が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～７９」の範囲に対して、「大当たりＯ２７」（４ラウンド継続率Ｃランク大当たり）が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲に対して、「大当たりＰ２７」（４ラウンド継続率Ｄランク大当たり）が対応付けて規定されている。

【１６６８】

つまり、第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値のうち、「大当たりＤ２７」に対応付けられている乱数値が１個であり、「大当たりＥ２７」に対応付けられている乱数値が３９個であり、「大当たりＦ２７」に対応付けられている乱数値が３個で

あり、「大当たりＧ２７」に対応付けられている乱数値が２個であり、「大当たりＨ２７」に対応付けられている乱数値が５個であり、「大当たりＩ２７」に対応付けられている乱数値が３個であり、「大当たりＪ２７」に対応付けられている乱数値が２個であり、「大当たりＫ２７」に対応付けられている乱数値が３個であり、「大当たりＬ２７」に対応付けられている乱数値が２個であり、「大当たりＭ２７」に対応付けられている乱数値が５個であり、「大当たりＮ２７」に対応付けられている乱数値が５個であり、「大当たりＯ２７」に対応付けられている乱数値が１０個であり、「大当たりＰ２７」に対応付けられている乱数値が２０個である。よって、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選してＶ入賞が発生した場合に大当たり種別として「大当たりＤ２７」が決定される割合は１％であり、「大当たりＥ２７」が決定される割合は３９％であり、「大当たりＦ２７」が決定される割合は３％であり、「大当たりＧ２７」が決定される割合は２％であり、「大当たりＨ２７」が決定される割合は５％であり、「大当たりＩ２７」が決定される割合は３％であり、「大当たりＪ２７」が決定される割合は２％であり、「大当たりＫ２７」が決定される割合は３％であり、「大当たりＬ２７」が決定される割合は２％であり、「大当たりＭ２７」が決定される割合は５％であり、「大当たりＮ２７」が決定される割合は５％であり、「大当たりＯ２７」が決定される割合は１０％であり、「大当たりＰ２７」が決定される割合は２０である。

【１６６９】

このように、本第１４制御例では、小当たり遊技においてＶ入賞が発生した場合に決定される大当たり種別として、１３種類の大当たり種別が設けられ、ラウンド数とラッシュ継続率との組み合わせが多岐に渡っているので、時短状態において第２特別図柄の抽選で小当たりに当選してＶ入賞が発生した場合に、ランクアップ演出によって報知される大当たり種別をランクアップ画像ＲＧの獲得個数等から予測し難くすることができる。よって、ランクアップ画像ＲＧを消費する演出が実行される毎に、ボーナスランクとラッシュランクのうちいずれのランクが上昇するのかについてより注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１６７０】

次に、図４８６（ａ）を参照して、本第１４制御例における変動パターンテーブル２０２ｄｗの詳細について説明する。図４８６（ａ）は、本第１４制御例における変動パターンテーブル２０２ｄｗの構成を示したブロック図である。図４８６（ａ）に示した通り、本第１４制御例における変動パターンテーブル２０２ｄｗは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される通常用テーブル２０２ｄｗ１と、Ｓランクのラッシュ（時短状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるＳランク用テーブル２０２ｄｗ２と、Ａランクのラッシュ（時短状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるＡランク用テーブル２０２ｄｗ３と、Ｂランクのラッシュ（時短状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるＢランク用テーブル２０２ｄｗ４と、Ｃランクのラッシュ（時短状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるＳランク用テーブル２０２ｄｗ５と、Ｄランクのラッシュ（時短状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるＳランク用テーブル２０２ｄｗ６と、Ｅランクのラッシュ（時短状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるＳランク用テーブル２０２ｄｗ７と、通常状態で、且つ、時短終了後１回目の第２特別図柄の抽選が実行されるまでの間に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される時短終了後１変動時用テーブル２０２ｄｗ８と、通常状態で、且つ、時短終了後１回目の第２特別図柄の抽選が終了してから時短終了後５回目の第２特別図柄の抽選が実行されるまでの間に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される時短終了後２～５変動時用テーブル２０２ｄｗ９と、の９種類のデータテーブルで構成されている。このうち、通常用テーブル２０２ｄｗ１については、上述した

第７制御例（および第５制御例）における通常状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ１（図１９０参照）と同一の規定内容（第１特別図柄の抽選では抽選結果に応じて７秒～１４０秒の範囲の変動時間が選択される一方で、第２特別図柄の抽選では６００秒の変動時間が必ず選択される規定内容）となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１６７１】

まず、図４８６（ｂ）を参照して、Ｓランク用テーブル２０２ｄｗ２の詳細について説明する。図４８６（ｂ）は、Ｓランク用テーブル２０２ｄｗ２の規定内容を示した図である。図４８６（ｂ）に示した通り、Ｓランク用テーブル２０２ｄｗ２には、第１特別図柄に対しても、第２特別図柄に対しても、抽選結果によらず固定の変動時間が対応付けて規定されている。具体的には、第１特別図柄に関して、抽選結果が外れの場合も大当たりの場合も、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（「０～９９９」の範囲）に対して、変動時間が２５００００ｍｓ（２５０秒）の変動パターン（外れロング変動、当たりロング変動）が対応付けて規定されている。また、第２特別図柄に関して、抽選結果が外れの場合も大当たりの場合も、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（「０～９９９」の範囲）に対して、変動時間が１００００ｍｓ（１０秒）の変動パターン（外れショート変動、当たりショート変動）が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、Ｓランクのラッシュ（大当たりＡ２７，Ｃ２７，Ｄ２７の終了後に設定される時短状態）では、不利な（実質的な当たり確率が低い）第１特別図柄の抽選が実行される毎に２５０秒間という極めて長い変動時間が選択される一方で、有利な第２特別図柄の抽選が実行される毎に１０秒間という２５０秒に比較して短い変動時間が設定されるため、第１特別図柄の長い変動時間の間に有利な（実質的な当たり確率が高い）第２特別図柄の抽選を複数回（２５回前後）実行させることができる。つまり、時短状態における第２特別図柄の抽選回数を極めて多くすることができるので、時短状態および時短状態終了後、特定回数の第２特別図柄の抽選が実行されるまでの間における大当たり期待度が極めて高くなる状態を形成する。具体的には、Ｓランクのラッシュで当たり（大当たり又は実質的に大当たり確定の小当たり）に当選する割合（継続率）は９９．７％である。よって、Ｓランクのラッシュが選択された場合には、ほぼ次の大当たりが確定しているに等しい状況となるため、Ｓランクの時短状態が設定された場合に、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６７２】

次に、図４８７（ａ）を参照して、本第１４制御例におけるＡランク用テーブル２０２ｄｗ３の詳細について説明する。このＡランク用テーブル２０２ｄｗ３は、上述した通り、Ａランクの時短状態（ラッシュ）において特別図柄の抽選が実行された場合に参照されるデータテーブルである。図４８７（ａ）に示した通り、Ａランク用テーブル２０２ｄｗ３には、第１特別図柄の外れ時の変動パターンとして、外れ時短用変動Ａ～Ｅ、外れロング変動の６種類の変動パターンが規定されている。具体的には、第１特別図柄の外れ時の変動パターンとして、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に対して、変動時間が１０００ｍｓ（１秒間）の外れ時短用変動Ａが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１４０～３１０」の範囲に対して、変動時間が３０００ｍｓ（３秒間）の外れ時短用変動Ｂが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「３１１～４８１」の範囲に対して、変動時間が５０００ｍｓ（５秒間）の外れ時短用変動Ｃが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「４８２～７４２」の範囲に対して、変動時間が７０００ｍｓ（７秒間）の外れ時短用変動Ｄが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「７４３～９９８」の範囲に対して、変動時間が１００００ｍｓ（１０秒間）の外れ時短用変動Ｅが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値「９９９」に対して、変動時間が２５００００ｍｓ（２５０秒間）の外れロング変動が対応付けて規定されている。一方で、第１特別図柄の当たり時の変動パターンとしては、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全範囲（「０～９９９」の範囲）に対して、変動パターンとして変動時間が１００００ｍｓ（１０秒間）の当たり時短用変動Ｅが対応付けて規定

されている。また、第２特別図柄の変動時間に関しては、Ｓランク用テーブル２０２ｄｗ２と共通しており、抽選結果によらず１０秒間が設定される。

【１６７３】

これらの規定内容により、Ａランクのラッシュにおいて第１特別図柄の抽選が実行され、１９９／２００の確率の外れとなった場合に、１４．０％（１４０／１０００）の割合で変動時間が１秒間に設定され、１７．１％（１７１／１０００）の割合で変動時間が３秒間に設定され、１７．１％（１７１／１０００）の割合で変動時間が５秒間に設定され、２６．１％（２６１／１０００）の割合で変動時間が７秒間に設定され、２５．６％（２５６／１０００）の割合で変動時間が１０秒間に設定され、０．１％（１／１００００）の割合で変動時間が２５０秒間に設定される。一方、第１特別図柄の抽選が実行され、１／２００の確率の大当たりとなった場合は、必ず１０秒間の変動時間に設定される。これらを合算すると、第１特別図柄の変動時間の平均値は６．１７秒となり、第１の終了条件が成立する（時短状態が開始されてから５０回目の第１特別図柄の抽選が実行される）までの平均時間は３０２．３秒となる。このため、時短状態の間に第２特別図柄の変動表示を平均３０．２回実行させることができるため、ファイナルジャッジ演出用の５回分の第２特別図柄の抽選も加味すると、３５．２回の第２特別図柄の抽選を実行させることができる。なお、Ｂランク用テーブル２０２ｄｗ４～Ｅランク用テーブル２０２ｄｗ７に関しては、Ａランク用テーブル２０２ｄｗ３に対して外れ時短用変動Ａ～外れ時短用変動Ｅの振り分けが異なっている点で相違しているのみであるため、その詳細な規定内容の説明については省略し、ランク毎の変動時間の振り分けや第１特別図柄の平均変動時間、継続率等を表した図４８８（ｂ）を参照して、各ランクの性能のみについてまとめて説明する。

【１６７４】

図４８８（ｂ）は、各ランクのラッシュ性能を示した図である。図４８８（ｂ）に示した通り、Ｓランク用テーブル２０２ｄｗ２が参照されるＳランクラッシュにおいては、第１特別図柄の抽選が実行された場合に、１００％の割合で２５０秒間の変動時間が設定されるため、基本的に、第２の終了条件（第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが合計で１００回実行される条件）の成立によって時短状態が終了される。Ｓランクのラッシュでは、第１特別図柄の変動時間が２５０秒、第２特別図柄の変動時間が１０秒間で固定化されているので、時短状態終了（第２の終了条件成立）までの各特別図柄の変動回数は、ほぼ、第１特別図柄が４回、第２特別図柄が９６回となる。このため、ファイナルジャッジ演出中に実行可能な５回分の第２特別図柄の抽選も加味すると、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに１０１回の第２特別図柄の抽選を実行させることができる。よって、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに再度大当たりが発生する割合は、第１特別図柄が２．０％（４回以内に１／２００の大当たりに当選する割合）、第２特別図柄が９９．７％（１０１回以内に合算１１／２００の大当たりまたは小当たりに当選する割合）となり、第１特別図柄と第２特別図柄を合算すると、９９．７％の割合で何らかの当たりに当選する。

【１６７５】

また、図４８８（ｂ）に示した通り、Ａランク用テーブル２０２ｄｗ３が参照されるＡランクラッシュにおいては、第１特別図柄の抽選が実行された場合に１３．９％の割合で１秒間の変動時間が選択され、１７％の割合で３秒間の変動時間が選択され、１７％の割合で５秒間の変動時間が選択され、２６％の割合で７秒間の変動時間が選択され、２６％の割合で１０秒間の変動時間が選択され、０．１％の割合で２５０秒間の変動時間が選択されるようにＡランク用テーブル２０２ｄｗ３が構成されているので、第１特別図柄の平均変動時間が６．１７秒となり、第１特別図柄の５０回目の抽選が実行されるまで（第１特別図柄の４９回の変動表示が終了するまで）の平均時間（即ち、第１の終了条件が成立するまでの平均時間）が３０２．３秒間（６．１７秒×４９回）となる。よって、ファイナルジャッジ演出中に実行可能な５回分の第２特別図柄の抽選も加味すると、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに平均で３５．２回（３０２．３秒／１０秒＋５回）の第２

特別図柄の抽選を実行させることができるので、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに再度大当たりが発生する割合は、第１特別図柄が２２．２％（５０回以内に１／２００の大当たりに当選する割合）、第２特別図柄が８６．４％（３５．２回以内に合算１１／２００の大当たりまたは小当たりに当選する割合）となり、第１特別図柄と第２特別図柄を合算すると、８９．４％の割合で何らかの当たりに当選する。

【１６７６】

また、図４８８（ｂ）に示した通り、Ｂランク用テーブル２０２ｄｗ４が参照されるＢランクラッシュにおいては、第１特別図柄の抽選が実行された場合に５３．９％の割合で１秒間の変動時間が選択され、１０％の割合で３秒間の変動時間が選択され、１０％の割合で５秒間の変動時間が選択され、１３％の割合で７秒間の変動時間が選択され、１３％の割合で１０秒間の変動時間が選択され、０．１％の割合で２５０秒間の変動時間が選択されるようにＢランク用テーブル２０２ｄｗ４が構成されているので、第１特別図柄の平均変動時間が３．８秒となり、第１特別図柄の５０回目の抽選が実行されるまで（第１特別図柄の４９回の変動表示が終了するまで）の平均時間（即ち、第１の終了条件が成立するまでの平均時間）が１８６．２秒間（３．８秒×４９回）となる。よって、ファイナルジャッジ演出中に実行可能な５回分の第２特別図柄の抽選も加味すると、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに平均で２３．６回（１８６．２秒／１０秒＋５回）の第２特別図柄の抽選を実行させることができるので、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに再度大当たりが発生する割合は、第１特別図柄が２２．２％（５０回以内に１／２００の大当たりに当選する割合）、第２特別図柄が７３．７％（２３．６回以内に合算１１／２００の大当たりまたは小当たりに当選する割合）となり、第１特別図柄と第２特別図柄を合算すると、７９．５％の割合で何らかの当たりに当選する。

【１６７７】

また、図４８８（ｂ）に示した通り、Ｃランク用テーブル２０２ｄｗ５が参照されるＣランクラッシュにおいては、第１特別図柄の抽選が実行された場合に６５．９％の割合で１秒間の変動時間が選択され、７％の割合で３秒間の変動時間が選択され、７％の割合で５秒間の変動時間が選択され、１０％の割合で７秒間の変動時間が選択され、１０％の割合で１０秒間の変動時間が選択され、０．１％の割合で２５０秒間の変動時間が選択されるようにＣランク用テーブル２０２ｄｗ５が構成されているので、第１特別図柄の平均変動時間が３．１７秒となり、第１特別図柄の５０回目の抽選が実行されるまで（第１特別図柄の４９回の変動表示が終了するまで）の平均時間（即ち、第１の終了条件が成立するまでの平均時間）が１５５．３秒間（３．１７秒×４９回）となる。よって、ファイナルジャッジ演出中に実行可能な５回分の第２特別図柄の抽選も加味すると、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに平均で２０．５回（１５５．３秒／１０秒＋５回）の第２特別図柄の抽選を実行させることができるので、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに再度大当たりが発生する割合は、第１特別図柄が２２．２％（５０回以内に１／２００の大当たりに当選する割合）、第２特別図柄が６８．７％（２０．５回以内に合算１１／２００の大当たりまたは小当たりに当選する割合）となり、第１特別図柄と第２特別図柄を合算すると、７５．６％の割合で何らかの当たりに当選する。

【１６７８】

また、図４８８（ｂ）に示した通り、Ｄランク用テーブル２０２ｄｗ６が参照されるＤランクラッシュにおいては、第１特別図柄の抽選が実行された場合に８５．９％の割合で１秒間の変動時間が選択され、３％の割合で３秒間の変動時間が選択され、３％の割合で５秒間の変動時間が選択され、４％の割合で７秒間の変動時間が選択され、４％の割合で１０秒間の変動時間が選択され、０．１％の割合で２５０秒間の変動時間が選択されるようにＤランク用テーブル２０２ｄｗ６が構成されているので、第１特別図柄の平均変動時間が２．０３秒となり、第１特別図柄の５０回目の抽選が実行されるまで（第１特別図柄の４９回の変動表示が終了するまで）の平均時間（即ち、第１の終了条件が成立するまでの平均時間）が９９．４秒間（２．０３秒×４９回）となる。よって、ファイナルジャッジ演出中に実行可能な５回分の第２特別図柄の抽選も加味すると、ファイナルジャッジ演

出が終了するまでに平均で１４．９回（９９．４秒／１０秒＋５回）の第２特別図柄の抽選を実行させることができるので、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに再度大当たりが発生する割合は、第１特別図柄が２２．２％（５０回以内に１／２００の大当たりに当選する割合）、第２特別図柄が５７．１％（１４．９回以内に合算１１／２００の大当たりまたは小当たりに当選する割合）となり、第１特別図柄と第２特別図柄を合算すると、６６．６％の割合で何らかの当たりに当選する。

【１６７９】

更に、図４８８（ｂ）に示した通り、Ｅランク用テーブル２０２ｄｗ７が参照されるＥランクラッシュにおいては、第１特別図柄の抽選が実行された場合に９８．９％の割合で１秒間の変動時間が選択され、０．５％の割合で３秒間の変動時間が選択され、０．５％の割合で５秒間の変動時間が選択され、０．５％の割合で７秒間の変動時間が選択され、０．５％の割合で１０秒間の変動時間が選択され、０．１％の割合で２５０秒間の変動時間が選択されるようにＥランク用テーブル２０２ｄｗ７が構成されているので、第１特別図柄の平均変動時間が１．３６秒となり、第１特別図柄の５０回目の抽選が実行されるまで（第１特別図柄の４９回の変動表示が終了するまで）の平均時間（即ち、第１の終了条件が成立するまでの平均時間）が６６．８秒間（１．３６秒×４９回）となる。よって、ファイナルジャッジ演出中に実行可能な５回分の第２特別図柄の抽選も加味すると、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに平均で１１．７回（６６．８秒／１０秒＋５回）の第２特別図柄の抽選を実行させることができるので、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに再度大当たりが発生する割合は、第１特別図柄が２２．２％（５０回以内に１／２００の大当たりに当選する割合）、第２特別図柄が４８．４％（１１．７回以内に合算１１／２００の大当たりまたは小当たりに当選する割合）となり、第１特別図柄と第２特別図柄を合算すると、５９．８％の割合で何らかの当たりに当選する。

【１６８０】

このように、本第１４制御例では、ラッシュ（時短状態）の種別（時短状態の設定契機となった大当たり種別）毎に、時短状態中に参照する変動パターンテーブルを異ならせることで、第１特別図柄の外れ時における各変動時間の選択割合を異ならせ、時短状態が終了するまでの平均時間をラッシュ種別毎に異ならせる構成としている。つまり、ラッシュ（時短状態）の終了までに実行可能な第２特別図柄の抽選回数の平均値をラッシュ種別毎に異ならせることで、ファイナルジャッジ演出が終了するまでの間に再度何らかの当たり（大当たり又は小当たり）に当選する割合（ラッシュ継続率）をラッシュの種別毎に異ならせる構成としている。これにより、性能の異なる複数のラッシュを実現することができるので、ラッシュの種別に応じて遊技性を異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、図４８８（ｂ）に示したランク毎のラッシュ終了までに何らかの当たりに当選する割合（ランク毎の大当たり発生期待度）は、時短状態において右打ちを行い続けることを前提とした割合であり、左打ち行った場合には、図４８８（ｂ）に示した割合から著しく低下することを付言しておく。即ち、左打ちを行い続けた場合は、右第１入球口６４ｒにも第２入球口６４０にも遊技球が入球不可能（困難）となり、特別図柄の抽選は、ほぼ、第１入球口６４への入球に基づく第１特別図柄の抽選となる。このため、時短状態が第１の終了条件の成立に基づいて終了されるので、大当たりとなる期待度はランクによらず２２．２％（５０回以内に１／２００の大当たりに当選する割合）となる。即ち、右打ちを行う場合に比較して、極めて低い割合でしか大当たりに当選できない不利な遊技方法となる。

【１６８１】

図４８７に戻って変動パターンテーブル２０２ｄｗの説明を続ける。図４８７（ｂ）は、時短終了後１変動時用テーブル２０２ｄｗ８の規定内容を示した図である。この時短終了後１変動時用テーブル２０２ｄｗ８は、上述した通り、通常状態で、且つ、時短終了後１回目の第２特別図柄の抽選が実行されるまでの間参照されるデータテーブルである。図４８７（ｂ）に示した通り、この時短終了後１変動時用テーブル２０２ｄｗ８が参照された場合、特別図柄の種別および抽選結果によらず、変動時間が３０秒間に固定化されるよ

うにデータが規定されている。即ち、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選で外れとなった場合は、必ず変動時間が３０秒間の外れミドル変動が選択され、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、必ず変動時間が３０秒間の当たりミドル変動が選択されるように構成されている。これにより、時短状態終了後１回目の第２特別図柄の抽選が実行された場合に、必ず３０秒間の変動時間を設定することができるので、遊技者に対して右打ちを促す演出（図４８１（ａ）参照）を実行するための演出期間、および扉ＴＧを発見して１つ目の鍵を使用する演出（図４８１（ｂ）参照）を実行するための演出期間を確実に確保することができる。なお、図示については省略したが、通常状態で、且つ、時短終了後１回目の第２特別図柄の抽選が終了してから時短終了後５回目の第２特別図柄の抽選が実行されるまでの間に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される時短終了後２～５変動時用テーブル２０２ｄｗ９には、第１特別図柄の変動時間が３０秒間固定となり、第２特別図柄の変動時間が１０秒間固定となるようにデータが規定されている。これにより、第２特別図柄の保留球が消化される毎に、扉ＴＧを突破できるか否かを示す演出を確実に実行できるだけの演出期間を確保することができる。

【１６８２】

次に、図４８８（ａ）を参照して、本第１４制御例における通常状態用変動パターンシナリオテーブル２０２ｗａの詳細について説明する。この通常状態用変動パターンシナリオテーブル２０２ｗａは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に参照する変動パターンテーブルを、通常状態が設定された後における第２特別図柄の変動回数毎に規定したデータテーブルである。図４８８（ａ）は、この通常状態用変動パターンシナリオテーブル２０２ｗａの規定内容を示した図である。図４８８（ａ）に示した通り、通常状態用変動パターンシナリオテーブル２０２ｗａには、大当たりＡ２７～Ｐ２７のいずれかが終了し、且つ、時短状態が終了した後における変動パターンシナリオとして、通常状態へと移行した後の第２特別図柄の抽選回数が１回までの期間に対して、時短終了後１変動時用テーブル２０２ｄｗ８が対応付けて規定され、第２特別図柄の抽選回数が２回～５回の期間に対して、時短終了後２～５変動時用テーブル２０２ｄｗ９が対応付けて規定され、第２特別図柄の抽選回数が６回以上の範囲に対して、通常用テーブル２０２ｄｗ１が対応付けて規定されている。これに対し、図４８８（ａ）に示した通り、パチンコ機１０が初期化された（ＲＡＭクリアスイッチ１２２に対する押下を伴う電源投入が行われた）ことに基づいて設定された通常状態（当たりに当選していない状態）では、抽選回数によらず、通常用テーブル２０２ｄｗ１が対応付けて規定されているシナリオが設定されている。この通常状態用変動パターンシナリオテーブル２０２ｗａを参照して変動パターンを選択することにより、時短状態終了後１回目～５回目の第２特別図柄の抽選に限り、変動時間を通常（６００秒間）よりも短くすることができるので、時短状態終了直後に第２特別図柄の抽選が実行され易い期間を形成し、ファイナルジャッジ演出を実行することができる。よって、時短状態が終了したとしても、期待度が高い第２特別図柄の抽選が複数回実行される有利な状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６８３】

次に、図４８３（ｂ）を参照して、本第１４制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図４８３（ｂ）は、本第１４制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図４８３（ｂ）に示した通り、本第１４制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第７制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図２５２参照）に対して、ラッシュ種別格納エリア２０３ｗａと、特図１変動回数カウンタ２０３ｗｂと、特図２変動回数カウンタ２０３ｗｃと、小当たりフラグ２０３ｗｅと、当選時状態格納エリア２０３ｗｆと、が追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第７制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。ラッシュ種別格納エリア２０３ｗａは、ラッシュの種別を示す情報を格納しておくための記憶領域である。このラッシュ種別格納エリア２０３ｗａは、初期値が「００Ｈ」に設定されており、大当たり終了時（ラッシュ移行時）に今回の大当たり種別に対

応するラッシュ種別を示すデータが格納される（図５０３のＹ１１６３１参照）。より具体的には、今回のラッシュがＳランクラッシュであれば、このラッシュ種別格納エリア２０３ｗａに対して「０１Ｈ」が格納され、Ａランクラッシュであれば「０２Ｈ」が格納され、Ｂランクラッシュであれば「０３Ｈ」が格納され、Ｃランクラッシュであれば「０４Ｈ」が格納され、Ｄランクラッシュであれば「０５Ｈ」が格納され、Ｅランクラッシュであれば「０６Ｈ」が格納される。一方で、ラッシュ以外の状態（通常状態や大当たり遊技の実行中）においては、格納データが「００Ｈ」に設定される。このラッシュ種別格納エリア２０３ｗａに格納されているデータによって、ラッシュ種別（時短状態の種別）を判別して、時短状態中に第１特別図柄の抽選条件が成立する毎に、ラッシュ種別（時短種別）に対応する変動パターンを読み出して変動時間（変動パターン）を選択することができる。よって、継続率の異なる複数の時短状態を確実に形成することができる。

【１６８４】

特図１変動回数カウンタ２０３ｗｂは、通常状態若しくは時短状態が設定された後において実行された第１特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタであり、第２変動回数カウンタ２０３ｗｃは、通常状態若しくは時短状態が設定された後において実行された第１特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタである。通常状態においては、この特図１変動回数カウンタ２０３ｗｂ、特図２変動回数カウンタ２０３ｗｃの値を参照して、通常状態用変動パターンシナリオテーブル２０２ｗａから１の変動パターンテーブルが特定される。小当たりフラグ２０３ｗｅは、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合にオンに設定されるフラグである（図４９８のＹ８０６１参照）。この小当たりフラグ２０３ｗｅは、第２特別図柄の小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図５０２のＹ９７１参照）。この小当たりフラグ２０３ｗｅがオンの状態で、且つ、第１特別図柄の変動表示が実行中の場合に第２特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図５０２のＹ９５８参照）。これにより、第１特別図柄の抽選が大当たりとなり、第２特別図柄の抽選が小当たりとなった場合に、小当たりと大当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。また、当選時状態格納エリア２０３ｗｆは、大当たり当選時の遊技状態を示すデータを格納しておくための記憶領域である。次に、図４８９（ａ）を参照して、本第１４制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図４８９（ａ）は、本第１４制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図４８９（ａ）に示した通り、本第１４制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第７制御例（および第４制御例）におけるＲＯＭ２２２の構成（図１６３（ａ）参照）に対して、抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａが削除され、ランクアップ演出テーブル２２２ｗａと、ランクアップ判別テーブル２２２ｗｂと、が追加されている点でのみ相違している。その他の構成については、上述した第７制御例（および第４制御例）と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１６８５】

図４９０（ａ）は、上述したランクアップ演出テーブル２２２ｗａの規定内容を示した図である。このランクアップ演出テーブル２２２ｗａは、ランクアップ演出においてランクアップ画像ＲＧを獲得する演出が発生する回数を大当たり種別毎に規定したデータテーブルである。具体的には、図４９０（ａ）に示した通り、大当たりＡ２７（１２ラウンド継続率Ｓランク大当たり）に対して、ランクアップ画像ＲＧの獲得回数５回が対応付けて規定され、大当たりＢ２７（４ラウンド継続率Ｅランク大当たり）に対して、獲得回数０回が対応付けて規定され、大当たりＣ２７，Ｄ２７（１２ラウンド継続率Ｓランク大当たり）、大当たりＥ２７（１２ラウンド継続率Ａランク大当たり）、大当たりＦ２７（１２ラウンド継続率Ｂランク大当たり）、大当たりＧ２７（１２ラウンド継続率Ｃランク大当たり）に対して、獲得回数５回が対応付けて規定され、大当たりＨ２７（１２ラウンド継続率Ｄランク大当たり）に対して、獲得回数４回が対応付けて規定され、大当たりＩ２７（８ラウンド継続率Ａランク大当たり）、大当たりＪ２７（８ラウンド継続率Ｂランク大当たり）、大当たりＫ２７（６ラウンド継続率Ａランク大当たり）に対して、獲得回数５

回が対応付けて規定され、大当たりＬ２７（６ラウンド継続率Ｂランク大当たり）、大当たりＭ２７（４ラウンド継続率Ａランク大当たり）に対して、獲得回数４回が対応付けて規定され、大当たりＮ２７（４ラウンド継続率Ｂランク大当たり）に対して、獲得回数３回が対応付けて規定され、大当たりＯ２７（４ラウンド継続率Ｃランク大当たり）に対して、獲得回数２回が対応付けて規定され、大当たりＰ２７（４ラウンド継続率Ｄランク大当たり）に対して、獲得回数１回が対応付けて規定されている。

【１６８６】

このように、大当たり種別に応じてランクアップ画像ＲＧの獲得回数にバリエーションを設けることにより、演出態様を多様化することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、ランクアップ演出によって５ランクを上回るランク数の大当たり種別が存在する（例えば、大当たりＡ２７，Ｃ２７，Ｄ２７は８ランク上昇し、大当たりＥ２７は７ランク上昇し、大当たりＦ２７は６ランク上昇する）にもかかわらず、ランクアップ画像ＲＧの獲得回数の上限を５回とすることにより、ランクアップ画像ＲＧの獲得回数では大当たり種別を特定することが不可能に構成し、ランクアップ演出において各ランクがどのランクまで上昇するのかについて、より注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図４９０（ｂ）を参照して、ランクアップ判別テーブル２２２ｗｂの詳細について説明する。このランクアップ判別テーブル２２２ｗｂは、時短状態（ラッシュ）において、ランクアップ演出（図４８０参照）の実行可否を判別する際に参照されるデータテーブルである。図４９０（ｂ）は、ランクアップ判別テーブル２２２ｗｂの規定内容を示した図である。図４９０（ｂ）に示した通り、ランクアップ判別テーブル２２２ｗｂには、表示上の残時間（保証時間タイマ２２３ｗｃのタイマ値が示す時間）と、最低保証時間に対する余剰時間（余剰時間格納エリア２２３ｗｄのデータが示す時間）との和（Ｔ）の値の範囲毎に、対応するランクが対応付けて規定されている。具体的には、図６９４（ｂ）に示した通り、Ｔが８５０秒以上の範囲に対してＳランクが対応付けて規定され、Ｔが３０２．３秒以上、８５０秒未満の範囲に対してＡランクが対応付けて規定され、Ｔが１８６．２秒以上、３０２．３秒未満の範囲に対してＢランクが対応付けて規定され、Ｔが１５５．３秒以上、１８６．２秒未満の範囲に対してＣランクが対応付けて規定され、Ｔが９９．４秒以上、１５５．３秒未満の範囲に対してＤランクが対応付けて規定され、Ｔが９９．４秒未満の範囲に対してＥランクが対応付けて規定されている。

【１６８７】

本第１４制御例では、時短状態において第２特別図柄の抽選が実行される毎に、保証時間タイマ２２３ｗｃの値と余剰時間格納エリア２２３ｗｄのデータが示す時間との和（Ｔ）を算出して、その算出した時間Ｔに対応するランクを、ランクアップ判別テーブル２２２ｗｂを参照して特定する構成としている。そして、特定したランクが現在設定されているランクよりも高い場合には、ランクアップ演出（図４８０参照）を実行する構成としている。つまり、第１特別図柄の抽選で長い変動時間が運良く選択され続けた場合等、実際に設定されている時短状態のランクよりも高いランクに相当する余剰時間が生じている状況下となった場合に、当該高いランクにランクアップする演出を実行する構成としている。このように構成することで、遊技者の遊技の状況（変動時間の選択状況）に合わせてラッシュのランクを好適に更新していくことができるので、演出態様を好適に設定することができる。また、低いランクが報知されたとしても、ランクアップ演出（図４８０参照）が発生することを期待させることができるので、大当たりにおいて低いランクが報知されたとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを過度に低下させてしまうことを抑制することができる。次に、図４８９（ｂ）を参照して、本第１４制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図４８９（ｂ）は、本第１４制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図４８９（ｂ）に示した通り、本第１４制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第７制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図２５７参照）に対して、当たり種別格納エリア２２３ｗａと、ランクアップ回数カウンタ２２３ｗｂと、保証時間タイマ２２３ｗｃと、余剰時間格

納エリア２２３ｗｄと、が追加されている点で相違している。また、上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａと、ベース回数カウンタ２２３ｑｂと、上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃと、が削除されている点でも相違している。

【１６８８】

当たり種別格納エリア２２３ｗａは、大当たり種別を示す情報を格納しておくための記憶領域である。この当たり種別格納エリア２２３ｗａに格納されているデータに応じて、大当たりおよびラッシュ中の各種情報が表示される。例えば、ランクアップ演出において最終的に報知されるボーナスランク、ラッシュランクとして、この当たり種別格納エリア２２３ｗａに格納されているデータに対応するランクがそれぞれ報知される。また、時短状態に移行した後は、この当たり種別格納エリア２２３ｗａに格納されているデータに対応するラッシュランクが表示される。ランクアップ回数カウンタ２２３ｗｂは、ランクアップ演出においてランクアップが発生する残回数を示すカウンタ値が設定されるカウンタである。このランクアップ回数カウンタ２２３ｗｂは、初期値が０に設定されており、大当たり開始時に、大当たり種別に対応するランクアップ回数がランクアップ演出テーブル２２２ｗａから特定されて、その特定されたランクアップ回数が設定される（図５０７のＳ４７６１）。また、ランクアップ演出においてランクアップする演出を設定する毎に値が１ずつ減算して更新される（図５０４のＳ５４２２参照）。このランクアップ回数カウンタ２２３ｗｂによってランクアップ回数を管理することにより、大当たり種別に対応する回数のランクアップを確実に発生させることができる。保障時間タイマ２２３ｗｃは、時短状態が終了するまでの期間として最低限保証される期間（表示上の期間）が設定されるタイマである。この保障時間タイマ２２３ｗｃには、時短状態において最初の第１特別図柄の抽選が実行された場合に４９秒（第１特別図柄の最短の変動時間１秒×４９回）に対応するタイマ値が設定され（図５０８のＳ９７０３Ａ参照）、時間の経過に応じてタイマ値が減算される（図５０６のＳ２１０４３参照）。また、残り時間上乗せ演出（図４７９参照）が実行された場合には、その残り時間上乗せ演出により報知された秒数に対応するタイマ値が加算される。

【１６８９】

余剰時間格納エリア２２３ｗｄは、保証時間に対するずれを示すデータを格納しておくための記憶領域である。ここで、上述した通り、時短状態突入後、最初に表示される保証時間は、第１特別図柄の抽選が全て最短の変動時間である１秒間に設定されたと仮定した場合の時間（４９秒間）が設定される。このため、第１特別図柄の変動時間として１秒よりも長い変動時間が選択されると、保証時間に対して実際の時短状態の終了タイミングがずれる（伸びる）ことになる。本第１４制御例では、第１特別図柄の抽選が実行される毎に、最短の変動時間である１秒間に対するずれ時間をこの余剰時間格納エリア２２３ｗｄに対して積算しておき（図５０８のＳ９７０４Ａ参照）、ずれが所定以上積算された場合に、所定契機で残り時間を上乗せする演出（残り時間上乗せ演出）を実行する構成としている。これにより、時短状態がいつまで続くか分からない斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６９０】

＜第１４制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図４９１から図５０３を参照して、本第１４制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図４９１を参照して、本第１４制御例における第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２６１）の詳細について説明する。図４９１は、本第１４制御例における第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２６１）を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２６１）は、上述した第７制御例における第１特別図柄変動開始処理（図２５９参照）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄変動開始処理（図２５９参照）と同様に、第１特別図柄の抽選を実行すると共に、抽選結果に応じた変動表示を開始させるための処理である。この第１４制御例における第１特別図柄変動開始処理（図４９１参照）のうち、Ｙ３０２～Ｙ３０６の各処理では、それぞれ第７制御例における第１特別図柄変動開始処理（図２５９参照）のＹ３

０２～Ｙ３０６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１４制御例における第１特別図柄変動開始処理（図４９１参照）では、Ｓ３０６の処理が終了すると、第７制御例における第１特別図柄判定処理（図２６０参照）に代えて第１特別図柄判定処理（Ｙ３４１）を実行し、次いで、第７制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図２６２参照）に代えて第１特別図柄変動パターン選択処理を実行する（Ｙ３４２）。次いで、第７制御例（および第５制御例）における遊技状態更新処理（図１９８参照）に代えて第１特別図柄遊技状態更新処理を実行して（Ｙ３４３）、本処理を終了する。これらの第１特別図柄判定処理（Ｙ３４１）、第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３４２）、および第１特別図柄遊技状態更新処理（Ｙ３４３）の詳細については、それぞれ図４９２、図４９３、および図４９４を参照して後述する。

【１６９１】

次に、図４９２を参照して、上述した第１特別図柄判定処理（Ｙ３４１）の詳細について説明する。図４９２は、この第１特別図柄判定処理（Ｙ３４１）を示したフローチャートである。この第１特別図柄判定処理（Ｙ３４１）は、上述した第７制御例における第１特別図柄判定処理（図２６０参照）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄判定処理（図２６０参照）と同様に、第１特別図柄の大当たり判定を実行するための処理である。この第１４制御例における第１特別図柄判定処理（図４９２参照）のうち、Ｙ８００１～Ｙ８００６、およびＹ８０１１の各処理では、それぞれ第７制御例における第１特別図柄判定処理（図２６０参照）のＹ８００１～Ｙ８００６、およびＹ８０１１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１４制御例における第１特別図柄判定処理（図４９２参照）では、Ｙ８００３の処理において、今回の第１特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合（Ｙ８００３：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に対して第１特別図柄の外れ図柄をセットして（Ｙ８０２１）、本処理を終了する。次に、図４９３を参照して、上述した第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３４２）の詳細について説明する。図４９３は、この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３４２）を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３４２）は、上述した第７制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図２６２参照）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄変動パターン選択処理（図２６２参照）と同様に、第１特別図柄の抽選結果に応じた第１特別図柄の変動パターン（変動時間）を選択するための処理である。

【１６９２】

この第１４制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図４９３参照）のうち、Ｙ５０１～Ｙ５０３，Ｙ５０５～Ｙ５０８、およびＹ５１２の各処理では、それぞれ第７制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図２６２参照）のＹ５０１～Ｙ５０３，Ｙ５０５～Ｙ５０８、およびＹ５１２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１４制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図４９３参照）では、Ｙ５０３の処理が終了すると、次いで、時短中第１カウンタ２０３ｈ１のカウンタ値が０より大きい値（１以上の値）であるか否かを判別し（Ｙ５３１）、０より大きい値（１以上の値）であると判別した場合は（Ｙ５３１：Ｙｅｓ）、ラッシュ種別格納エリア２０３ｗａに格納されているデータが示すラッシュ種別（ラッシュランク）に対応する変動パターンテーブルを特定して（Ｙ５３２）、処理をＹ５１２へと移行する。一方、Ｙ５３１の処理において、時短中第１カウンタ２０３ｈ１のカウンタ値が０であると判別した場合は（Ｙ５３１：Ｎｏ）、通常状態用変動パターンシナリオテーブル２０２ｗａと、特図１変動回数カウンタ２０３ｗｂの値と、に対応する変動パターンテーブルを特定して（Ｙ５３３）、処理をＹ５１２へと移行する。次に、図４９４を参照して、上述した特図１遊技状態更新処理（Ｙ３４３）の詳細について説明する。図４９４は、この特図１遊技状態更新処理（Ｙ３４３）を示すフローチャートである。この特図１遊技状態更新処理（Ｙ３４３）は、第７制御例（および第５制御例）における遊技状態更新処理（図１９８参照）に代えて実行される処理であり、遊技状態更新処理（図１９８参照）と同様に、時短状態の終了条件が成立したか判別して、終了条件が成立した場合に通常状態へと移行させるための処理である。

【１６９３】
この特図１遊技状態更新処理（図４９４参照）では、まず、特図１変動回数カウンタ２０３ｗｂの値に１を加算して更新し（Ｙ６１１）、次いで、時短中第１カウンタ２０３ｈ１のカウンタ値が０より大きい値（１以上の値）であるか否かを判別する（Ｙ６１２）。Ｙ６１２の処理において、時短中第１カウンタ２０３ｈ１の値が０であると判別した場合は（Ｙ６１２：Ｎｏ）、時短状態ではない（通常状態である）ことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ６１２の処理において、時短中第１カウンタ２０３ｈ１の値が０より大きい値（１以上の値）であると判別した場合は（Ｙ６１２：Ｙｅｓ）、現在が時短状態であることを意味するため、次いで、時短中第１カウンタ２０３ｈ１、および時短中第２カウンタ２０３ｈ２の値をそれぞれ１減算して更新し（Ｙ６１３）、更新後の時短中第１カウンタ２０３ｈ１、および時短中第２カウンタ２０３ｈ２の値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｙ６１４）。Ｙ６１４の処理が終了すると、次いで、Ｙ６１３の処理によって少なくとも一方のカウンタ値が０に更新されたか否かを判別し（Ｙ６１５）、０に更新されていないと判別した場合は（Ｙ６１５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｙ６１５の処理において少なくとも一方のカウンタ値が０に更新されたと判別した場合は（Ｙ６１５：Ｙｅｓ）、通常状態への移行を示す状態コマンドを設定し（Ｙ６１６）、時短中第１カウンタ２０３ｈ１、時短中第２カウンタ２０３ｈ２、およびラッシュ種別格納エリア２０３ｗａのデータを全て０クリアする（Ｙ６１７）。次いで、特図１変動回数カウンタ２０３ｗｂ、および特図２変動回数カウンタ２０３ｗｃの値を１にリセットして（Ｙ６１８）、本処理を終了する。次に、図４９５を参照して、本第１４制御例における第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２６２）の詳細について説明する。この第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２６２）は、上述した第７制御例における第１特別図柄変動停止処理（図２６４参照）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄変動停止処理（図２６４参照）と同様に、第１特別図柄の変動時間が経過した場合に第１特別図柄の停止表示を設定するための処理である。

【１６９４】
この第１４制御例における第１特別図柄変動停止処理（図４９５参照）のうち、Ｙ７０１，Ｙ７０４～Ｙ７０７，Ｙ７２１、およびＹ７２３～Ｙ７２６の各処理では、それぞれ第７制御例における第１特別図柄変動停止処理（図２６４参照）のＹ７０１，Ｙ７０４～Ｙ７０７，Ｙ７２１、およびＹ７２３～Ｙ７２６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１４制御例における第１特別図柄変動停止処理（図４９５参照）では、Ｙ７２１の処理において第１特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｇｂがオンではないと判別した場合に（Ｙ７２１：Ｎｏ）、特図１確定コマンドをセットし（Ｙ７３２）、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄を外れ図柄で変動停止させて（Ｙ７３３）、本処理を終了する。また、本第１４制御例における第１特別図柄変動停止処理（図４９５参照）では、Ｙ７２７の処理に代えて、第１特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｇｂ、時短中第１カウンタ２０３ｈ１、および時短中第２カウンタ２０３ｈ２を全て初期値にリセットする処理を実行して（Ｙ７３１）、処理をＹ７０４へと移行する。次に、図４９６を参照して、本第１４制御例における第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２６３）の詳細について説明する。この第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２６３）は、上述した第７制御例における第２特別図柄変動開始処理（図２６６参照）に代えて実行される処理であり、第２特別図柄変動開始処理（図２６６参照）と同様に、第２特別図柄の抽選を実行すると共に、抽選結果に応じた変動表示を開始させるための処理である。

【１６９５】
この第１４制御例における第２特別図柄変動開始処理（図４９６参照）のうち、Ｙ８３２～Ｙ８３６，Ｙ８５１、およびＹ８５２の各処理では、それぞれ第７制御例における第２特別図柄変動開始処理（図２６６参照）のＹ８３２～Ｙ８３６，Ｙ８５１、およびＹ８５２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１４制御例における第２特別図柄変動開始処理（図４９６参照）では、Ｓ８３６の処理が終了すると、第７制御例における第２特別図柄判定処理（図２６７参照）に代えて第２特別図柄判定処理（Ｙ８６１）を実行

し、次いで、第７制御例における第２特別図柄変動パターン選択処理（図２６９参照）に代えて第２特別図柄変動パターン選択処理を実行する（Ｙ８６２）。次いで、第７制御例（および第５制御例）における遊技状態更新処理（図１９８参照）に代えて特図２遊技状態更新処理を実行して（Ｙ８６３）、本処理を終了する。これらの第２特別図柄判定処理（Ｙ８６１）、第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８６２）、および特図２遊技状態更新処理（Ｙ８６３）の詳細については、それぞれ図４９７、図４９９、および図５００を参照して後述する。次に、図４９７を参照して、本第１４制御例における第２特別図柄判定処理（Ｙ８６１）の詳細について説明する。図４９７は、この第２特別図柄判定処理（Ｙ８６１）を示したフローチャートである。この第２特別図柄判定処理（Ｙ８６１）は、上述した第７制御例における第２特別図柄判定処理（図２６７参照）に代えて実行される処理であり、第２特別図柄判定処理（図２６７参照）と同様に、第２特別図柄の大当たり判定を実行するための処理である。

【１６９６】

この第１４制御例における第２特別図柄判定処理（図４９７参照）のうち、Ｙ８１０１～Ｙ８１０６、およびＹ８１１１の各処理では、それぞれ第７制御例における第２特別図柄判定処理（図２６７参照）のＹ８１０１～Ｙ８１０６、およびＹ８１１１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１４制御例における第２特別図柄判定処理（図４９７参照）では、Ｙ８１０３の処理において、今回の第２特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合（Ｙ８１０３：Ｎｏ）、小当たり当選の有無を抽選するための小当たり抽選処理を実行して（Ｙ８１２１）、本処理を終了する。この小当たり抽選処理の詳細について、図４９８を参照して説明する。図４９８は、本第１４制御例における小当たり抽選処理（Ｙ８１２１）を示したフローチャートである。この小当たり抽選処理（Ｙ８１２１）では、まず、今回の第２特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｙ８０５３）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｙ８０５３：Ｙｅｓ）、小当たりフラグ２０３ｗｅをオンに設定する（Ｙ８０６１）。Ｙ８０６１の処理が終了すると、次いで、第２特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｙ８０６２）、第１図柄表示装置３７に表示する第２特別図柄の小当たり図柄をセットして（Ｙ８０６３）、本処理を終了する。一方で、Ｙ８０５３の処理において、今回の第２特別図柄の抽選結果が小当たりではない（完全外れである）と判別した場合は（Ｙ８０５３：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第２特別図柄の外れ図柄をセットして（Ｙ８０６４）、本処理を終了する。次に、図４９９を参照して、上述した第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８６２）の詳細について説明する。図４９９は、この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８６２）を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８６２）は、上述した第７制御例における第２特別図柄変動パターン選択処理（図２６９参照）に代えて実行される処理であり、第２特別図柄変動パターン選択処理（図２６９参照）と同様に、第２特別図柄の抽選結果に応じた第２特別図柄の変動パターン（変動時間）を選択するための処理である。

【１６９７】

この第１４制御例における第２特別図柄変動パターン選択処理（図４９９参照）のうち、Ｙ９２１～Ｙ９２３、およびＹ９２５～Ｙ９２８の各処理では、それぞれ第７制御例における第２特別図柄変動パターン選択処理（図２６９のＹ８５４参照）のＹ９２１～Ｙ９２３、およびＹ９２５～Ｙ９２８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１４制御例における第２特別図柄変動パターン選択処理（図４９９参照）では、Ｙ９２３の処理が終了すると、次いで、時短中第２カウンタ２０３ｈ２のカウンタ値が０より大きい値（１以上の値）であるか否かを判別し（Ｙ９４１）、０より大きい値（１以上の値）であると判別した場合は（Ｙ９４１：Ｙｅｓ）、ラッシュ種別格納エリア２０３ｗａに格納されているデータが示すラッシュ種別（ラッシュランク）に対応する変動パターンテーブルを特定して（Ｙ９４２）、処理をＹ９４４へと移行する。一方、Ｙ９４１の処理において、時短中第２カウンタ２０３ｈ２のカウンタ値が０であると判別した場合は（Ｙ９４１：Ｎｏ）、通常状態用変動パターンシナリオテーブル２０２ｗａと、特図２変動回数カウンタ

２０３ｗｃの値と、に対応する変動パターンテーブルを特定して（Ｙ９４３）、処理をＹ９４４へと移行する。Ｙ９４４の処理では、Ｙ９４２、またはＹ９４３の処理で特定した変動パターンテーブルを読み出して（Ｙ９４４）、処理をＹ９２５へと移行する。次に、図５００を参照して、上述した特図２遊技状態更新処理（Ｙ８６３）の詳細について説明する。図５００は、この特図２遊技状態更新処理（Ｙ８６３）を示すフローチャートである。この特図２遊技状態更新処理（Ｙ８６３）は、第７制御例（および第５制御例）における遊技状態更新処理（図１９８参照）に代えて実行される処理であり、遊技状態更新処理（図１９８参照）と同様に、時短状態の終了条件が成立したか判別して、終了条件が成立した場合に通常状態へと移行させるための処理である。

【１６９８】

この特図２遊技状態更新処理（図５００参照）では、まず、特図２変動回数カウンタ２０３ｗｃの値に１を加算して更新し（Ｙ６２１）、次いで、時短中第２カウンタ２０３ｈ１のカウンタ値が０より大きい値（１以上の値）であるか否かを判別する（Ｙ６２２）。Ｙ６２２の処理において、時短中第２カウンタ２０３ｈ２の値が０であると判別した場合は（Ｙ６２２：Ｎｏ）、時短状態ではない（通常状態である）ことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ６２２の処理において、時短中第２カウンタ２０３ｈ２の値が０より大きい値（１以上の値）であると判別した場合は（Ｙ６２２：Ｙｅｓ）、現在が時短状態であることを意味するため、次いで、時短中第２カウンタ２０３ｈ２の値を１減算して更新し（Ｙ６２３）、更新後の時短中第２カウンタ２０３ｈ２の値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｙ６２４）。Ｙ６２４の処理が終了すると、次いで、Ｙ６２３の処理によって少なくとも一方のカウンタ値が０に更新されたか否かを判別し（Ｙ６２５）、０に更新されていないと判別した場合は（Ｙ６２５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｙ６２５の処理において少なくとも一方のカウンタ値が０に更新されたと判別した場合は（Ｙ６２５：Ｙｅｓ）、通常状態への移行を示す状態コマンドを設定し（Ｙ６２６）、時短中第１カウンタ２０３ｈ１、時短中第２カウンタ２０３ｈ２、およびラッシュ種別格納エリア２０３ｗａのデータを全て０クリアする（Ｙ６２７）。次いで、特図１変動回数カウンタ２０３ｗｂ、および特図２変動回数カウンタ２０３ｗｃの値を１にリセットして（Ｙ６２８）、本処理を終了する。次に、図５０１を参照して、本第１４制御例における第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２６４）の詳細について説明する。この第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２６４）は、上述した第７制御例における第２特別図柄変動停止処理（図２７０参照）に代えて実行される処理であり、第２特別図柄変動停止処理（図２７０参照）と同様に、第２特別図柄の変動時間が経過した場合に第１特別図柄の停止表示を設定するための処理である。

【１６９９】

この第１４制御例における第２特別図柄変動停止処理（図５０１参照）のうち、Ｙ１１０１，Ｙ１１０２，Ｙ１１０４，Ｙ１１０５，Ｙ１１０６，Ｙ１１０８，Ｙ１１０９，Ｙ１１１０、およびＹ１１１１の各処理では、それぞれ第７制御例における第２特別図柄変動停止処理（図２７０参照）のＹ９０１，Ｙ９２１，Ｙ９２２，Ｙ９２３，Ｙ９２４，Ｙ９２５，Ｙ９０６，Ｙ９０８、およびＹ９０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１４制御例における第２特別図柄変動停止処理（図５０１参照）では、Ｙ１１０２の処理において第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｇｂがオンではないと判別した場合に（Ｙ１１０２：Ｎｏ）、第２特別図柄の外れ図柄を停止表示させるための特図２外れ停止処理を実行して（Ｙ１１０３）、本処理を終了する。この特図２外れ停止処理（Ｙ１１０３）の詳細については、図５０２を参照して後述する。また、本第１４制御例における第２特別図柄変動停止処理（図５０１参照）では、Ｙ９２５の処理に代えて、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｇｂ、時短中第１カウンタ２０３ｈ１、および時短中第２カウンタ２０３ｈ２を全て初期値にリセットする処理を実行して（Ｙ１１０７）、処理をＹ１１０８へと移行する。次いで、図５０２を参照して、本第１４制御例における特図２外れ停止処理（Ｙ１１０３）の詳細について説明する。図５０２は、この特図２外れ停止処理（Ｙ１１０３）を示すフローチャートである。この特図２外れ停止処理

（Ｙ１１０３）は、上述した第７制御例における特図２外れ停止処理（図２７２参照）と同様に、第２特別図柄の抽選結果が外れ（完全外れまたは小当たり）となった場合に、停止図柄を設定するための処理である。

【１７００】

この第１４制御例における特図２外れ停止処理（図５０２参照）のうち、Ｙ９５２～Ｙ９５８，Ｙ９６０、およびＹ９６１の各処理では、それぞれ第７制御例における特図２外れ停止処理（図２７２参照）のＹ９５２～Ｙ９５８，Ｙ９６０、およびＹ９６１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１４制御例における特図２外れ停止処理（図５０２参照）が開始されると、まず、小当たりフラグ２０３ｗｅがオンであるか否かを判別して（Ｙ９７１）、オンであると判別した場合は（Ｙ９７１）、Ｙ９５２の処理へと移行する一方で、オフであると判別した場合は（Ｙ９７１：Ｎｏ）、Ｙ９６０の処理へと移行する。また、本第１４制御例における特図２外れ停止処理（図５０２参照）では、Ｙ９５８の処理が終了すると、小当たりフラグ２０３ｗｅをオフに設定して（Ｙ９７２）、本処理を終了する。次に、図５０３を参照して、本第１４制御例における大当たり制御処理（Ｙ１０１１）の詳細について説明する。図５０３は、本第１４制御例における大当たり制御処理（Ｙ１０１１）を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｙ１０１１）は、上述した第７制御例（および第５制御例）における大当たり制御処理（図２１２参照）と同様に、大当たり遊技の実行中における各種制御を実行するための処理である。

【１７０１】

この第１４制御例における大当たり制御処理（図５０３参照）のうち、Ｙ１１６０１～Ｙ１１６１２の各処理では、それぞれ第７制御例（および第５制御例）における大当たり制御処理（図２１２参照）のＹ１１６０１～Ｙ１１６１２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１４制御例における大当たり制御処理（図５０３参照）では、Ｙ１１６１２の処理においてエンディング演出の終了タイミングになったと判別した場合に（Ｙ１１６１２：Ｙｅｓ）、次いで、今回の大当たり種別に対応するラッシュ種別（ラッシュランク）を示すデータをラッシュ種別格納エリア２０３ｗａに格納する（Ｙ１１６３１）。このＹ１１６３１の処理では、今回の大当たりがＳランクラッシュに対応する大当たり種別であれば「０１Ｈ」が格納され、Ａランクラッシュに対応する大当たり種別であれば「０２Ｈ」が格納され、Ｂランクラッシュに対応する大当たり種別であれば「０３Ｈ」が格納され、Ｃランクラッシュに対応する大当たり種別であれば「０４Ｈ」が格納され、Ｄランクラッシュに対応する大当たり種別であれば「０５Ｈ」が格納され、Ｅランクラッシュに対応する大当たり種別であれば「０６Ｈ」が格納される。Ｙ１１６３１の処理が終了すると、次いで、時短中第１カウンタ２０３ｈ１のカウンタ値に５０を設定すると共に、時短中第２カウンタ２０３ｈ２のカウンタ値に１００を設定することで、時短状態の終了条件として第１の終了条件（第１特別図柄の抽選が５０回実行された場合に成立する終了条件）および第２の終了条件（第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが合計１００回実行された場合に成立する終了条件）を設定する（Ｙ１１６３２）。次いで、設定した遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｙ１１６３３）、大当たりの終了を設定し（Ｙ１１６３４）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定して（Ｙ１１６３５）、本処理を終了する。

【１７０２】

＜第１４制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図５０４から図５０９を参照して、本第１４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図５０４を参照して、本第１４制御例における演出更新処理（Ｓ４１６１）の詳細について説明する。この演出更新処理（Ｓ４１６１）は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５８参照）の中で第７制御例（および第１制御例）における演出更新処理（Ｓ４１１１）に代えて実行される処理であり、実行中の各種演出態様を定期的（メイン処理の実行間隔毎）に更新するための処理である。図５０４に示した通り、演出更新処理（図５０４）が実行されると、ランクアップ回数カウンタ２２３ｗｂの値が０より大きい値であるか否か

（即ち、ランクアップ演出の実行中であるか否か）を判別し（Ｓ５４１１）、０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ５４１１：Ｎｏ）、ランクアップ演出の実行中ではないことを意味するため、次いで、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判別する（Ｓ５４１２）。Ｓ５４１２の処理において、遊技状態が時短状態でない（通常状態である）と判別した場合は（Ｓ５４１２：Ｎｏ）、ファイナルジャッジ演出の実行中である場合に演出態様を更新するためのファイナルジャッジ演出中処理を実行して（Ｓ５４１３）、本処理を終了する。このファイナルジャッジ演出中処理（Ｓ５４１３）の詳細については、図５０５を参照して後述する。これに対し、Ｓ５４１２の処理において、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合は（Ｓ５４１２：Ｙｅｓ）、時短状態中の演出を更新するための時短中演出設定処理を実行して（Ｓ５４１４）、本処理を終了する。この時短中演出設定処理（Ｓ５４１４）の詳細については、図５０６を参照して後述する。

【１７０３】

また、Ｓ５４１１の処理において、ランクアップ回数カウンタ２２３ｗｂのカウンタ値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ５４１１：Ｙｅｓ）、ランクアップ画像ＲＧを消費する演出（図４７７（ｂ）参照）の発生タイミングであるか否かを判別し（Ｓ５４１５）、ランクアップ画像ＲＧを消費する演出（図４７７（ｂ）参照）の発生タイミングではないと判別した場合は（Ｓ５４１５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ５４１５の処理において、ランクアップ画像ＲＧを消費する演出（図４７７（ｂ）参照）の発生タイミングであると判別した場合は（Ｓ５４１５：Ｙｅｓ）、次いで、ランクアップ回数カウンタ２２３ｗｂの値が１である（即ち、ストックされている最後のランクアップ画像ＲＧを消費するタイミングである）か否かを判別し（Ｓ５４１６）、ランクアップ回数カウンタ２２３ｗｂの値が１であると判別した場合は（Ｓ５４１６：Ｙｅｓ）、今回の大当たり種別に対応するボーナスランク、ラッシュランクまでランクアップする演出態様の演出を設定し（Ｓ５４１７）、処理をＳ５４２２へと移行する。

【１７０４】

一方、Ｓ５４１６の処理において、ランクアップ回数カウンタ２２３ｗｂの値が１ではないと判別した場合は（Ｓ５４１６：Ｎｏ）、ボーナスランクとラッシュランクのうち一方のランクが今回の当たり種別に対応する上限値まで既にランクアップしているか否かを判別し（Ｓ５４１８）、既に一方のランクが上限値に到達していると判別した場合は（Ｓ５４１８：Ｙｅｓ）、上限値に到達していない側のランクを１ランク上昇させる演出態様を設定して（Ｓ５４１９）、処理をＳ５４２２へと移行する。一方、Ｓ５４１８の処理において、ボーナスランクもラッシュランクも上限値に到達していないと判別した場合は（Ｓ５４１８：Ｎｏ）、今回ランクアップさせる対象のランクをボーナスランク、ラッシュランクのいずれとするかを抽選により決定する（Ｓ５４２０）。この抽選は、ボーナスランクに決定される割合、およびラッシュランクに決定される割合が共に５０％となるように構成されている。これにより、ランクアップ画像ＲＧを消費する演出が実行された場合に実際にランクアップするランクの種別にランダム性を持たせることができるので、いずれのランクが上昇するか分からないドキドキ感を遊技者に対して抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。Ｓ５４２０の処理が終了すると、Ｓ５４２０の処理により決定された種別のランクを１ランク上昇させる演出態様を設定して（Ｓ５４２１）、処理をＳ５４２２へと移行する。Ｓ５４１７，Ｓ５４１９，Ｓ５４２１のいずれかが終了した後で実行されるＳ５４２２の処理では、ランクアップ回数カウンタ２２３ｗｂの値を１減算して更新し（Ｓ５４２２）、本処理を終了する。

【１７０５】

次に、図５０５を参照して、上述したファイナルジャッジ演出中処理（Ｓ５４１３）の詳細について説明する。このファイナルジャッジ演出中処理（Ｓ５４１３）が実行されると、まず、ファイナルジャッジ演出の実行中であるか否かを判別し（Ｓ２１０３１）、ファイナルジャッジ演出の実行中ではないと判別した場合は（Ｓ２１０３１）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２１０３１の処理において、ファイナルジャッジ演出の実行中

であると判別した場合は（Ｓ２１０３１：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄の入賞情報コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ２１０３２）、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ２１０３２：Ｙｅｓ）、次いでファイナルジャッジ演出における１回目の第２特別図柄の変動表示が開始されてからの経過時間が１０秒未満であるか否かを判別する（Ｓ２１０３３）。Ｓ２１０３３の処理において、１回目の第２特別図柄の変動開始からの経過時間が１０秒未満であると判別した場合は（Ｓ２１０３３：Ｙｅｓ）、入賞情報コマンドが示す先読み結果に応じた態様の鍵をストックする演出を設定して（Ｓ２１０３４）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ２１０３３の処理において、１回目の第２特別図柄の変動開始からの経過時間が１０秒未満でない（１０秒以上経過している）と判別した場合は（Ｓ２１０３３：Ｎｏ）、処理をＳ２１０３５へと移行する。これに対し、Ｓ２１０３２の処理において、第２特別図柄の入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２１０３２：Ｎｏ）、次いで、１回目の第２特別図柄の変動開始から１０秒が経過したタイミングであるか否かを判別し（Ｓ２１０３５）、１０秒が経過したタイミングであると判別した場合は（Ｓ２１０３５：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ｂのデータが示す今回実行中の変動表示の抽選結果に基づいて、残変動時間の演出態様（扉ＴＧの突破に成功する演出を実行するか失敗する演出を実行するか）を決定し（Ｓ２１０３６）、本処理を終了する。

【１７０６】

次に、図５０６を参照して、上述した時短中演出設定処理（Ｓ５４１４）の詳細について説明する。図５０６は、この時短中演出設定処理（Ｓ５４１４）を示すフローチャートである。この時短中演出設定処理（Ｓ５４１４）が実行されると、まず、保証時間タイマ２２３ｗｃのタイマ値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ２１０４１）、０より大きい値でない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ２１０４１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２１０４１の処理において、保証時間タイマ２２３ｗｃの値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ２１０４１：Ｙｅｓ）、次いで、第１特別図柄の変動が停止されている無変動の状態を形成しているか否かを判別する（Ｓ２１０４２）。Ｓ２１０４２の処理において、第１特別図柄が無変動の状態を形成していると判別した場合は（Ｓ２１０４２：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ２１４０２の処理において、第２特別図柄が無変動の状態を形成していないと判別した場合は（Ｓ２１０４２：Ｎｏ）、保証時間タイマ２２３ｗｃの値を更新し（Ｓ２１０４３）、更新後のタイマ値に応じて第３図柄表示装置８１に表示しているファイナルジャッジ演出までの残り時間表示を更新して（Ｓ２１０４４）、更新後の保証時間タイマ２２３ｗｃのタイマ値が０となったか否かを判別する（Ｓ２１０４５）。Ｓ２１０４５の処理において、保証時間タイマ２２３ｗｃのタイマ値が０になっていないと判別した場合は（Ｓ２１０４５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１７０７】

一方、Ｓ２１０４５の処理において、保証時間タイマ２２３ｗｃのタイマ値が０に更新されたと判別した場合は（Ｓ２１０４５：Ｙｅｓ）、次いで、余剰時間格納エリア２２３ｗｄのデータが０より多い秒数を示すデータであるか否かを判別する（Ｓ２１０４６）。Ｓ２１０４６の処理において、余剰時間格納エリア２２３ｗｄに０より多い秒数を示すデータが格納されていると判別した場合は（Ｓ２１０４６：Ｙｅｓ）、保証時間タイマ２２３ｗｄの値に余剰時間格納エリア２２３ｗｃのデータが示す余剰時間を加算して更新し（Ｓ２１０４７）、加算された余剰時間がファイナルジャッジ演出までの残り時間の表示に対して加算される演出態様を設定して（Ｓ２１０４８）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ２１０４６の処理において、余剰時間格納エリア２２３ｗｄのデータが０秒を示すデータであると判別した場合は（Ｓ２１０４６：Ｎｏ）、時短状態が終了することを意味するため、ファイナルジャッジ演出の開始を設定して（Ｓ２１０４９）、本処理を終了する。次に、図５０７を参照して、本第１４制御例における大当たり関連処理（Ｓ４４３２１）の詳細について説明する。この大当たり関連処理（Ｓ４４３２１）は、上述した第７制御例（および第１制御例）における大当たり関連処理（図６４参照）に代えて実行される

処理であり、大当たり関連処理（図６４参照）と同様に、大当たり関連のコマンドを主制御装置１１０から受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。

【１７０８】

この第１４制御例における大当たり関連処理（図５０７参照）のうち、Ｓ４７０１，Ｓ４７０９，Ｓ４７１０、およびＳ４７１４の各処理では、それぞれ第７制御例（および第１制御例）における大当たり関連処理（図６４参照）のＳ４７０１，Ｓ４７０９，Ｓ４７１０、およびＳ４７１４の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１４制御例における大当たり関連処理（図５０７参照）では、Ｓ４７０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、次いで、今回の大当たり種別に対応するランクアップ回数を、ランクアップ演出テーブル２２２ｗａを参照して特定し（Ｓ４７６１）、特定したランクアップ回数をランクアップ回数カウンタ２２３ｗｂの値として設定する（Ｓ４７６２）。次に、設定したカウンタ値分のランクアップ画像を獲得する演出態様のランクアップ演出（図４７７（ａ）参照）を設定し（Ｓ４７６３）、ランクアップ画像ＲＧを消費する演出の発生タイミングを、Ｓ４７６２の処理で設定したカウンタ値に応じた回数分設定して（Ｓ４７６４）、本処理を終了する。また、本第１４制御例における大当たり関連処理（図５０７参照）では、Ｓ４７１４の処理において、エンディングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４７１４：Ｙｅｓ）、表示用エンディングコマンドを設定して（Ｓ４７６５）、本処理を終了する。次に、図５０８を参照して、本第１４制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ５１０１Ａ）の詳細について説明する。図５０８は、特図１演出態様設定処理（Ｓ５１０１Ａ）を示すフローチャートである。この第１４制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ５１０１Ａ）は、第７制御例（および第１制御例）における特図１演出態様設定処理（図６７参照）に代えて実行される処理であり、特図１演出態様設定処理（図６７参照）と同様に、第１特別図柄の変動パターンコマンドを主制御装置１１０から受信した場合に、変動パターンコマンドが示す変動パターンに応じた変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。

【１７０９】

図５０８に示した通り、特図１演出態様設定処理（図５０８参照）が実行されると、まず、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判別し（Ｓ９７０１Ａ）、時短状態であると判別した場合は（Ｓ９７０１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、時短状態における１回目の第１特別図柄の変動表示であるか否かを判別する（Ｓ９７０２Ａ）。Ｓ９７０２Ａの処理において、１回目の第１特別図柄の変動表示であると判別した場合は（Ｓ９７０２Ａ：Ｙｅｓ）、保証時間タイマ２２３ｗｃに対して４９秒に対応するタイマ値を設定し（Ｓ９７０３Ａ）、処理をＳ９７０４Ａへと移行する。これに対し、Ｓ９７０２Ａの処理において、１回目の第１特別図柄の変動表示ではないと判別した場合は（Ｓ９７０２Ａ：Ｎｏ）、Ｓ９７０３Ａの処理をスキップして、処理をＳ９７０４Ａへと移行する。Ｓ９７０４Ａの処理では、今回の変動時間から１秒間を減算した時間を余剰時間格納エリア２２３ｗｄのデータに加算して更新し（Ｓ９７０４Ａ）、処理をＳ９７０５Ａへと移行する。一方、Ｓ９７０１Ａの処理において、今回の遊技状態が時短状態ではない（通常状態である）と判別した場合は（Ｓ９７０１Ａ：Ｎｏ）、Ｓ９７０２Ａ～Ｓ９７０４Ａの処理をスキップして、処理をＳ９７０５Ａへと移行する。Ｓ９７０５Ａの処理では、受信した変動パターンコマンドに応じた演出態様を決定し（Ｓ９７０５Ａ）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定して（Ｓ９７０６Ａ）、本処理を終了する。次いで、図５０９を参照して、本第１４制御例における特図２演出態様設定処理（Ｓ５２０１Ａ）の詳細について説明する。図５０９は、特図２演出態様設定処理（Ｓ５２０１Ａ）を示すフローチャートである。この特図２演出態様設定処理（Ｓ５２０１Ａ）は、上述した第７制御例（および第１制御例）における特図２演出態様設定処理（図６８参照）に代えて実行される処理であり、特図２演出態様設定処理（図６８参照）と同様に、第２特別図柄の変動パターンコマンドを主制御装置１１０から受信した場合に、変動パターンコマンドが示す変動パターンに応じた変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。

【１７１０】
この特図２演出態様設定処理（図５０９参照）が実行されると、まず、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判別し（Ｓ９６２１Ａ）、時短状態であると判別した場合は（Ｓ９６２１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、今回の第２特別図柄の抽選結果が完全外れである（大当たりにも小当たりにも当選していない）か否かを判別する（Ｓ９６４１Ａ）。Ｓ９６２１Ａの処理において、現在の遊技状態が時短状態ではない（通常状態である）と判別した場合（Ｓ９６２１Ａ：Ｎｏ）、およびＳ９６４１Ａの処理において第２特別図柄の抽選結果が完全外れではない（大当たり又は小当たりである）と判別した場合（Ｓ９６４１Ａ：Ｎｏ）は、受信した変動パターンコマンドに応じた演出態様を決定して（Ｓ９６２２Ａ）、処理をＳ９６１１へと移行する。一方で、Ｓ９６４１Ａの処理において、第２特別図柄の抽選結果が完全外れであると判別した場合は（Ｓ９６４１Ａ：Ｙｅｓ）、ランクアップ判別テーブル２２２ｗｂ（図４９０（ｂ）参照）に規定されているデータを参照して、現在の保証時間タイマ２２３ｗｃのタイマ値が示す時間と余剰時間格納エリア２２３ｗｄに格納されているデータが示す時間との和（Ｔ）に対応するランクを特定する（Ｓ９６４２Ａ）。次いで、Ｓ９６４２Ａの処理で特定されたランクが、現在設定されているランクよりも高いランクであるか否かを判別し（Ｓ９６４３Ａ）、現在設定されているランクよりも高いランクが特定されたと判別した場合は（Ｓ９６４３Ａ：Ｙｅｓ）、特定したランクへのランクアップ演出を伴う演出態様を決定して（Ｓ９６４４Ａ）、処理をＳ９６１１へと移行する。

【１７１１】
これに対し、Ｓ９６４３Ａの処理において、現在のランク以下のランクが特定されたと判別した場合は（Ｓ９６４３Ａ：Ｎｏ）、余剰時間格納エリア２２３ｗｄに１０秒以上の余剰時間を示すデータが格納されているか否かを判別する（Ｓ９６４５Ａ）。Ｓ９６４５Ａの処理において、１０秒以上の余剰時間を示すデータが格納されていると判別した場合は（Ｓ９６４５Ａ：Ｙｅｓ）、残り時間上乗せ演出により上乗せを行う時間を抽選により決定し（Ｓ９６４６Ａ）、決定結果に応じた演出態様を決定し（Ｓ９６４７Ａ）、上乗せした時間を保証時間タイマ２２３ｗｃに加算すると共に余剰時間格納エリア２２３ｗｄから減算して（Ｓ９６４８Ａ）、処理をＳ９６１１へと移行する。Ｓ９６４６Ａの処理では、残り時間上乗せ演出を実行しないと決定する（上乗せ時間を０秒に決定する）割合が７５％に設定され、残りの２５％に対して、余剰時間以下の範囲の１０の倍数の秒が均等に割り振られる。例えば、余剰時間が４５秒であれば、７５％の割合で残り時間上乗せ演出を実行せず、６．２５％の割合で１０秒の上乗せが決定され、６．２５％の割合で２０秒の上乗せが決定され、６．２５％の割合で３０秒の上乗せが決定され、６．２５％の割合で４０秒の上乗せが決定されるように制御される。一方、Ｓ９６４５Ａの処理において、余剰時間格納エリア２２３ｗｄに１０秒未満の余剰時間を示すデータが格納されていると判別した場合は（Ｓ９６４５Ａ：Ｎｏ）、Ｓ９６４６Ａ～Ｓ９６４８Ａの各処理をスキップして、処理をＳ９６１１へと移行する。Ｓ９６１１の処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定して（Ｓ９６１１）、本処理を終了する。

【１７１２】
以上説明した通り、第１４制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態の設定契機（大当たり種別）に応じて第１特別図柄の抽選頻度（選択される変動時間の傾向）を異ならせることにより、時短状態の終了までに実行される第２特別図柄の抽選回数を異ならせる構成とした。より具体的には、ラッシュ（時短状態）の種別（時短状態の設定契機となった大当たり種別）毎に、時短状態中に参照する変動パターンテーブルを異ならせることで、第１特別図柄の外れ時における各変動時間の選択割合を異ならせ、時短状態が終了する（第１特別図柄の抽選が５０回実行されることで成立する第１終了条件が成立する）までの平均時間をラッシュ種別毎に異ならせる構成としている。つまり、ラッシュ（時短状態）の終了までに実行可能な第２特別図柄の抽選回数の平均値をラッシュ種別毎に異ならせることで、ファイナルジャッジ演出が終了するまでの間に再度何らかの当たり（大当たり又は小当たり）に当選する割合（ラッシュ継続率）をラッシュの種別毎に異ならせる構成

としている。これにより、性能の異なる複数のラッシュを実現することができるので、ラッシュの種別に応じて遊技性を異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第１４制御例では、第２特別図柄の抽選でのみ小当たりに当選し得るように構成し、上述した第７制御例等と同様に、小当たりに当選し、小当たり遊技の実行中に右打ちを行いつづけることにより、ほぼ、Ｖ入賞を発生させて大当たり遊技を実行させることが可能に構成している。つまり、第２特別図柄の抽選では、大当たりに当選した場合だけでなく、小当たりに当選した場合も実質的に大当たりが確定する構成としている。そして、本第１４制御例では、通常状態において、基本的に第２特別図柄の抽選が実行された場合に極めて長い変動時間（例えば、１０分間）が設定されるように構成することで第２特別図柄の抽選が実行され難く構成しておく一方で、時短状態終了後の特定回数の第２特別図柄の抽選に限り、変動時間が短くなるように構成した。これにより、時短状態終了後において特定回数分の第２特別図柄の抽選機会を確保することができる。

【１７１３】

ここで、従来より、有利度合いが異なる複数の特別図柄（第１特別図柄、および第１特別図柄よりも有利度合いが高い第２特別図柄）を設け、不利な遊技状態の間は不利な第１特別図柄の抽選が実行され易くなる（第２特別図柄の始動入賞が発生し難くなる）一方で、有利な遊技状態へと移行した場合は有利な第２特別図柄の抽選が実行され易くなる（第２特別図柄の始動入賞が発生し易くなる）制御を採用している遊技機が広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機の中には、有利状態な遊技状態における最後の変動表示の実行中に有利度合いが高い第２特別図柄の始動入賞を発生させることを促す演出を実行することで第２特別図柄の保留球を貯めさせて、有利な遊技状態における最後の第２特別図柄の抽選の抽選結果および第２特別図柄の保留球の抽選結果の中に当たりに対応する抽選結果が含まれているか否かを報知する演出を実行するものも存在する。しかしながら、本第１４制御例のように、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能な同時変動仕様を採用した場合、有利な遊技状態において第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の抽選が複数回実行される可能性も、第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の抽選が全く実行されない可能性もあるため、例えば、第２特別図柄の抽選開始時に時短回数が残り１回の状態となった場合に、有利な遊技状態における最後の第２特別図柄の変動表示の可能性が高いと判断して第２特別図柄の保留球を貯めさせる演出を実行したにもかかわらず、第２特別図柄の変動表示中に第１特別図柄の抽選が実行されずに時短状態が次の第２特別図柄の抽選まで継続してしまったり、逆に、例えば、第２特別図柄の抽選開始時に時短回数が比較的多く残っていた（例えば、８回等）ため、保留球を貯めさせる演出を実行しなかったにもかかわらず、第２特別図柄の変動表示中に第１特別図柄の変動が頻繁に実行されて第２特別図柄の変動表示が終了するよりも前に有利な遊技状態が終了してしまったりする可能性があり、第２特別図柄の保留球を貯めさせる演出を適正なタイミングで実行することが困難になってしまう可能性がある。

【１７１４】

これに対して本第１４制御例では、第２特別図柄の抽選契機となる始動入賞口としての第２入球口６４０を、遊技状態によらず、右打ちをするだけで容易に遊技球が入球可能となる始動入賞口として構成した上で、通常状態では基本的に第２特別図柄の変動時間が極めて長い時間に設定されるように制御することで通常状態において有利な第２特別図柄の抽選が実行されることを抑制しつつ、有利な時短状態が終了した後の特定回数の第２特別図柄の抽選のみ、変動時間を短くすることにより、時短状態の終了直後に実行された第２特別図柄の変動表示において保留球を貯めさせる演出を実行可能に構成している。このように構成することで、保留球を貯めさせる演出を確実に実行できると共に、実行中および保留されている第２特別図柄の抽選の中に当たりがあるか否かを示す一連の演出もより確実に実行することができるので、演出態様を好適に設定することができる。また、本第１４制御例では、時短状態において運良く長い変動時間が多く選択された場合等、設定され

ているラッシュの種別（ランク）に対応する時短終了までの平均時間に対して大きく余裕が生じた状況下において、ラッシュのランクを上昇させるランクアップ演出を実行可能に構成している。これにより、低いラッシュランクが報知されたとしても、ラッシュ中にランクアップが発生することを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７１５】

なお、本第１４制御例では、大当たりのラウンド数（ボーナスランク）および大当たり終了後の時短状態の有利度合い（ラッシュランク）を報知するランクアップ演出を、大当たりのオープニング期間において実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりのラウンド遊技の実行中に実行してもよいし、インターバル期間中に実行してもよい。また、ボーナスランクの報知とラッシュランクの報知とは必ずしも１のランクアップ演出でまとめて報知する必要はなく、別々の演出で報知する構成としてもよい。より具体的には、例えば、ボーナスランク（大当たりのラウンド数）は大当たりの４ラウンド目までの間の任意のタイミングで報知する構成とし、ラッシュランク（時短状態の継続率）は大当たりのエンディング期間や時短状態（ラッシュ）移行後の特定回数（例えば、１回目や５回目）の第２特別図柄の抽選に係る変動表示演出中に報知する構成としてもよい。

【１７１６】

本第１４制御例では、ランクアップ演出によって大当たり図柄に対応するボーナスランクおよびラッシュランクを必ず報知する構成としていたが、所定の割合で実際よりも低いランクを報知する構成としてもよい。そして、ランクアップ演出において実際よりも低いランクを報知した場合は、予め定められた報知タイミングで実際のランクにランクアップする演出を実行する構成としてもよい。具体的には、例えば、予め定められた報知タイミングとしては、例えば、ランクアップ演出においてボーナスランクを低めに報知した場合は、報知されたランクに対応する最終ラウンド（Ｂランクであれば８ラウンド目、Ｃランクであれば６ラウンド目、Ｄランクであれば４ラウンド目）に実際のランクにランクアップする演出を発生させる構成としてもよい。また、例えば、ランクアップ演出においてラッシュランクを低めに報知した場合は、大当たりの最終ラウンドや、大当たりのエンディング期間、大当たり終了後特定回数目（例えば、１回目）の第２特別図柄の変動表示期間中等に実際のランクにランクアップする演出を発生させる構成としてもよい。このように構成することで、ランクアップ演出において低いランクが報知されたとしても、その後に更にランクアップが発生することを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができると共に、演出態様を多様化させることができる。

【１７１７】

本第１４制御例では、時短終了後１変動時用テーブル２０２ｄｗ８（図４８７（ｂ）参照）を、時短状態が終了されてから、１回目の第２特別図柄の抽選が実行されるまでの間のみ参照し、時短終了後２～５変動時用テーブル２０２ｄｗ９を、２回目～５回目の第２特別図柄の抽選が実行されるまでの間のみ参照する構成としていたが、これに限られるものではない。これに代えて、または加えて、通常状態において特定条件が成立した場合にも、時短終了後１変動時用テーブル２０２ｄｗ８（図４８７（ｂ）参照）や時短終了後２～５変動時用テーブル２０２ｄｗ９を参照する構成としてもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の抽選で、所定確率（例えば、１／１００の確率）でＶ入賞が発生し得ない（または第２特別図柄の小当たりよりもＶ入賞が発生し難い）作動パターンの小当たりに当選する構成とし、小当たり当選を契機として、時短終了後１変動時用テーブル２０２ｄｗ８（図４８７（ｂ）参照）と時短終了後２～５変動時用テーブル２０２ｄｗ９との一方又は両方を参照する変動パターンシナリオに再セットすると共に、ファイナルジャッジ演出またはファイナルジャッジ演出に類する演出（右打ちにより第２入球口６４０へと遊技球を入球させるように促す演出態様を少なくとも含む演出）を実行するように構成してもよい。即ち、通常状態において小当たりに当選した場合に、有利な第２特別図柄の抽選を所定回数実行させることができる状態を一時的に形成する構成としてもよい。このように

構成することで、通常状態において大当たりに当選することに加え、小当たりに当選することにも期待して遊技を行わせることができるので、不利な通常状態における遊技が単調となってしまうことを抑制できる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、特定条件として、例えば、通常状態が設定されてから大当たりに当選せずに特定回数（例えば、５００回）の特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて、時短終了後１変動時用テーブル２０２ｄｗ８（図４８７（ｂ）参照）と時短終了後２～５変動時用テーブル２０２ｄｗ９との一方又は両方を参照する状態を形成すると共に、ファイナルジャッジ演出またはファイナルジャッジ演出に類する演出（右打ちにより第２入球口６４０へと遊技球を入球させるように促す演出態様を少なくとも含む演出）を実行するように構成してもよい。このように構成することで、大当たりに当選することなく特別図柄の抽選回数が多くなったとしても、特定回数に到達することを目指して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制できる。

【１７１８】

本第１４制御例では、時短状態において第２特別図柄の抽選結果に応じた変動表示演出を設定する際に、保証時間タイマ２２３ｗｃの値（時短終了までの表示上の残り時間）と余剰時間格納エリア２２３ｗｄのデータが示す時間（最低保証時間（第１特別図柄の抽選が全て１秒間に設定されたと仮定した場合の時短終了までの残り時間）に対するずれを示す時間）との和（Ｔ）を算出して、その算出した時間Ｔに対応するランクを、ランクアップ判別テーブル２２２ｗｂを参照して特定すると共に、特定したランク（時短状態における第１特別図柄の変動時間の選択状況を加味した実質的なランク）が現在設定されているランクよりも高いランクであれば、特定したランクに上昇するランクアップ演出を実行する構成としていたが、ランクを特定する方法はこれに限られるものではない。例えば、既に消化した時間も加味して実質的なランクを特定し、ランクアップ演出の実行可否を判別する構成としてもよい。このように構成することで、実質的なランクを判別する際に、より高いランクが特定され易くなるため、ランクアップ演出の発生頻度を上昇させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、これらに代えて、又は加えて、新たに開始させる第２特別図柄の変動表示の抽選結果、および保留されている第１および第２特別図柄の抽選結果も加味して、ランクアップ演出の実行可否を判別する構成としてもよい。より具体的には、例えば、新たに開始させる第２特別図柄の変動表示に対応する抽選結果、または保留されている第１および第２特別図柄の抽選結果の中に大当たりが含まれている場合に、所定の割合（例えば、１／４の割合）でランクアップ演出が実行されるように構成してもよい。このように構成することで、ランアップ演出を、ラッシュが終了する（ファイナルジャッジ演出が終了する）までに再度大当たりに当選する可能性が向上したことを遊技者に示唆するだけでなく、保留球を消化するまでに大当たりとなることも期待させることができるので、特に、保留球を消化し終えるまでの間、演出態様により注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、保留球を消化し終えるまでに大当たりが発生することを報知するための演出としてランクアップ演出を実行する場合は、複数段階のランクアップが発生し易くなるように制御してもよい。このように構成することで、複数段階のランクアップが報知された場合に、遊技者に対して大当たりとなる期待感をより強く抱かせることができる。また、大当たりにならなかったとしても、ランク（継続率）が上昇したこと自体は事実であるため、たとえ大当たりに当選しなかったとしても、遊技者に対して失望感を抱かせ難くすることができる。

【１７１９】

本第１４制御例では、時短状態の種別によらず、時短回数として共通化の時短回数（第１特別図柄の抽選が５０回、又は特別図柄の抽選が合計１００回）を設定する構成としていたが、時短回数は必ずしも共通化する必要はない。第１特別図柄の抽選回数と合計の特別図柄の抽選回数とのうち一方又は両方が異なる種別の時短状態を設ける構成としてもよい。第１特別図柄の抽選回数を多くすることで、低いランクであっても時短状態が終了す

るまでの時間が延び、第２特別図柄の抽選回数が多くなるため、大当たりとなる可能性を高くすることができる。また、逆に、第１特別図柄の抽選回数を少なくすることで、大当たりとなる可能性を低くすることもできる。第１特別図柄の抽選回数と第２特別図柄の抽選回数との合計についても同様であり、回数を多くすることで大当たりとなる可能性を高くできる一方で、少なくすることで大当たりとなる可能性を低くすることができる。

【１７２０】

本第１４制御例では、継続率上昇演出（図４８０参照）において、ランクアップの発生を報知する際に、１の第２特別図柄の変動表示演出において対応するランクまでのランクアップを報知する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、複数段階のランクアップを報知する場合は、複数の第２特別図柄の変動表示演出に渡って段階的に（例えば、１変動で１段階ずつ）ランクアップを報知する構成としてもよい。このように構成することで、複数の変動表示に渡ってより高いランクへと上昇する期待感を持続的に抱かせ続けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、段階的に報知する場合は、必ずしも複数変動に渡ってランクを報知する必要はなく１変動内でランクを段階的に上昇させる演出を実行する構成としてもよい。具体的には、例えば、ランクアップ画像ＲＧが真っ二つに割れて本来のランクよりも低いランクへのランクアップを示すランクアップアイコンＲＲＧが出現する演出を実行した後で、当該ランクアップアイコンＲＲＧが真っ二つに割れて、より高いランクを示すランクアップアイコンＲＲＧが出現する演出を実行する。そして、以降は、実際のランクへのランクアップが報知されるまで、直前に出現したランクアップアイコンＲＲＧによって示されるランクよりも高いランクを示すランクアップアイコンＲＲＧが、直前に出現したランクアップアイコンＲＲＧの中から出現する演出を繰り返すことにより、段階的にランクを報知する構成としてもよい。このように構成することで、より高いランクへと上昇する期待感を持続的に抱かせ続けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１７２１】

本第１４制御例では、継続率上昇演出（図４８０参照）において、ランクアップ画像ＲＧが真っ二つに割れて出現するランクアップアイコンＲＲＧの種別（記載されている文字）によってランクの上昇数（ランクアップ数）を報知する構成としていたが、これに限られるものではない。これに代えて、または加えて、ランクアップ画像ＲＧの表示態様（例えば、色や大きさ等）、ランクアップ画像ＲＧの割れ方等によって、出現するランクアップアイコンＲＲＧの種別を示唆可能に構成してもよい。より具体的には、例えば、ランクアップ画像ＲＧの種別として、白色のランクアップ画像ＲＧ、赤色のランクアップ画像、および通常よりも大きいサイズの赤色のランクアップ画像を設ける構成とし、赤色のランクアップ画像が停止表示された場合は、白色のランクアップ画像ＲＧが停止表示された場合よりも、複数段階のランクアップが報知される可能性が高くなるように構成してもよい。また、通常よりも大きいサイズの赤色のランクアップ画像は、複数段階のランクアップが報知される場合にのみ、選択され得るように構成してもよい。また、ランクアップ画像ＲＧの割れ方として、真っ二つに割れる割れ方の他に、４つに割れる割れ方や、粉々に砕け散る割れ方を設ける構成とし、４つに割れる割れ方の場合は真っ二つに割れる割れ方よりも複数段階のランクアップが報知される可能性が高くなるように構成してもよい。また、粉々に砕け散る割れ方の場合はＡランク以上へのランクアップが確定するように構成してもよい。このように構成することで、ランクアップアイコンＲＲＧの種別のみならず、ランクアップアイコンＲＲＧが出現する前の演出態様にも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１７２２】

本第１４制御例では、時短状態が終了して通常状態へと移行した後も、１回目の第２特別図柄の変動表示演出の間は、表示領域ＨＲ３に表示される文字（「右打ちで鍵を集めるんだ！」という文字）によって、時短状態と同様に、遊技者に対して右打ちを行わせることを促す構成としていたが、時短状態と同一の遊技を行わせるための演出態様はこれに限

られるものではない。これに代えて、又は加えて、音声により右打ちを行うことを促す演出を実行してもよいし、時短状態と同様に、小表示領域Ｄｍ２において右打ちを行うことを促す表示を設定する構成としてもよい。また、小表示領域Ｄｍ２において右打ちを行うことを促す表示を設定する場合は、時短状態と全く同じ表示（「右打ち」という文字）を行ってもよいし、時短状態と通常状態とで表示態様を異ならせてもよい（例えば、通常状態では、右向きの矢印を模した画像を表示させてもよい）。

【１７２３】

＜第１４制御例の変形例＞

次に、図５５２から図５５８を参照して、上述した第１４制御例に対して時短図柄当選（大当たりを介さずに時短状態が付与される特別図柄の抽選結果）を組み合わせた各種の変形例について説明する。まず、図５５２を参照して、上述した第１４制御例に対して単純に時短図柄当選の抽選結果のみを加えた第１の変形例について説明する。

【１７２４】

＜第１４制御例の第１の変形例＞

第１４制御例に対して、単純に時短図柄当選の抽選結果を加えた場合、時短図柄に当選して右打ちを行ったとしても、普通図柄の抽選で普通図柄の当たりに当選する確率が低いため、電動役物６４ｒａがほとんど開放されず、右第１入球口６４ｒへと遊技球を入球させることがほとんどできない状態を形成する。係る状況において、時短状態用の変動パターンテーブル（Ｓランク用テーブル２０２ｄｗ２～Ｅランク用テーブル２０２ｄｗ７のいずれか）が参照されて変動パターンを選択すると、第２特別図柄の抽選が実行される毎に１０秒間の比較的短い変動時間が設定されるため、右打ちにより第２特別図柄の抽選ばかりが実行される極めて有利な遊技状態を形成する。仮に、時短図柄当選に基づく時短状態の終了条件を大当たり終了後に設定される時短状態と同一の終了条件（第１特別図柄の抽選が５０回実行されるか、特別図柄の抽選が１００回実行されること）に設定した場合、大当たりに当選する割合がＳランクラッシュ以上となる極めて有利な状態を形成する。なお、普通図柄の当たりにほとんど当選しないことにより、右第１入球口６４ｒへと遊技球が入球し難くなり、右第１入球口６４ｒへと入球したことに基づいて払い出される賞球もほとんど獲得することができなくなるため、払い出される賞球数の面では時短状態よりも有利度合いが低くなる。

【１７２５】

図５５２（ａ）は、本変形例における通常状態の間に時短図柄当選が発生した場合の第３図柄表示装置８１の表示態様を示した図である。図５５２（ａ）に示した通り、通常状態において時短図柄当選が発生すると、主表示領域Ｄｍにおける中央において、冒険者のキャラクタ８０１の周囲が発光した状態（オーラを纏った状態）で佇む表示態様が設定されると共に、表示領域ＨＲ３に対して、「ボーナス準備中」という文字が表示される。また、小表示領域Ｄｓ２に対して、「準備状態」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行えばよいということ、および大当たりが近い（大当たり当選の準備段階に入っている）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、上述した通り、第２特別図柄の抽選で何らかの当たり（小当たりまたは大当たり）に当選する確率は１１／２００であるため、９９％超の割合で時短図柄当選に基づく時短回数内に大当たりに当選する。図５５２（ｂ）は、本変形例における時短状態において時短図柄当選が発生した場合の表示態様を示した図である。図５５２（ｂ）に示した通り、時短図柄当選が発生すると、ランクアップ演出が発生して、エクストラランク（ＥＸ　ＲＡＮＫ）にランクアップする演出が実行される。このエクストラランクにランクアップする演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選の可能性が極めて高い時短状態に移行したということを容易に理解させることができる。また、Ｓランク～Ｅランクのいずれとも異なるエクストラランクという名称にすることで、右打ちにより電動役物６４ｒａがほとんど開放されなくても、エクストラランクという特殊な状態に移行したことによるものだと遊技者を納得させることができる。よって、遊技者に対して違和感や不信感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【１７２６】
＜第１４制御例の第２の変形例＞
次に、図５５３から図５５８を参照して、第１４制御例に対して時短図柄当選を組み合わせた第２の変形例について説明する。第２の変形例では、上述した第７制御例等と同様に、時短図柄当選が発生した場合に設定される時短状態と、大当たり終了後に設定される時短状態とで、時短性能が略同一となるように、普通図柄の当たりとなる確率を普通図柄の低確率状態と普通図柄の時短状態とで略同一とする制御も含めた形で時短図柄当選に係る時短状態を組み合わせた場合について説明する。この場合、時短図柄の種別としてＳランク用テーブル２０２ｄｗ２～Ｅランク用テーブル２０２ｄｗ７を参照して変動パターンが選択される時短状態が設定される時短図柄をそれぞれ設ける構成とすることにより、時短状態において時短状態の性能（ラッシュのランク）が途中で切り替わる遊技性を実現することができる。具体的には、例えば、Ｂランクのラッシュ中にＡランク用テーブル２０２ｄｗ３が参照される時短状態が設定される時短図柄当選が発生すると、時短状態（ラッシュ）のランクが上昇する上に、時短回数がリセットされる（時短図柄当選に係る時短回数が再設定される）ため、遊技者にとって有利な状況となる。また、例えば、Ｂランクのラッシュ中にＤランク用テーブル２０２ｄｗ５が参照される時短状態が設定される時短状態が設定される時短図柄当選が発生すると、時短状態（ラッシュ）のランクが低下するものの、時短回数がリセットされるため、時短状態の終了間際であれば、遊技者にとって有利となる可能性がある。
【１７２７】
まず、図５５３を参照して本変形例における演出態様について説明する。図５５３は、時短状態において時短図柄当選が発生した場合の演出態様を示した図である。図５５３（ａ）に示した通り、時短状態において第２特別図柄の抽選で時短図柄に当選すると、「ＲＥＳＥＴ」という文字が付されたリセット図柄が中図柄として停止される変動表示演出が実行されると共に、表示領域ＨＲ３に対して、「リセット発生！」という文字が表示される。そして、図５５３（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおいて、リセット図柄が拡大表示されて時短状態のリセットが報知されると共に、表示領域Ｄｍに表示されていたファイナルジャッジまでの残り時間が４９秒（大当たり終了直後の状態）にリセットされる。更に、小表示領域Ｄｍ３に表示されていたラッシュランクが「？　ＲＡＮＫ」に更新されると共に、小表示領域Ｄｓ２に表示されていた継続率が「継続率？？％ｏｖｅｒ」という表記に更新される。これらの表示内容により、時短状態がランクも含めてリセットされたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、このランクや継続率が「？」という記号によって秘匿される状態は、後述するランク報知演出が実行されるまで継続される。以降、説明の簡素化のため、時短図柄当選に基づいて設定される、ランクや継続率が秘匿された状態のことを秘匿状態と称する。
【１７２８】
図５５４は、秘匿状態において所定の実行抽選に当選した場合に実行される、時短図柄当選に基づいて設定（リセット）された時短状態のランクを報知するためのランク報知演出の演出態様を示した図である。図５５４（ａ）に示した通り、秘匿状態においてランク報知演出が実行されると、まず、第２特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の変動表示演出として、「？　ＲＡＮＫ」という文字が付されたランク報知図柄が中図柄として停止表示される変動表示演出が実行される。そして、図５５４（ｂ）に示した通り、停止表示された中図柄（ランク報知図柄）が真っ二つに割れて、時短図柄当選に基づいて設定されたランクに対応する文字が付されたランク報知画像（ランクアップアイコン）ＲＲＧが出現する演出が実行される。また、ランク報知画像ＲＲＧによって報知されたランクに応じて、小表示領域Ｄｍ３および小表示領域Ｄｓ２の表示内容が更新される演出が実行される。図５５４（ｂ）の例では、時短図柄当選に基づいて設定（リセット）された時短状態のランクがＡランクであり、「Ａ　ＲＡＮＫ」という文字が付された報知画像ＲＲＧが出現すると共に、小表示領域Ｄｍ３に対して表示されるラッシュランクが「Ａ　ＲＡＮＫ」に更新され、小表示領域Ｄｓ２に対して表示される継続率がＡランクラッシュに対応する

「継続率８９％ｏｖｅｒ」に更新された場合を例示している。なお、ランク報知演出は、時短図柄当選時に設定されていた時短状態のランク以上のランクにリセットされた場合に設定される秘匿状態においてのみ発生する構成とし、時短図柄当選によって低いランクにリセットされた場合には、ランク報知演出の実行が禁止（制限）されるように構成している。このように構成することで、時短図柄当選に基づいて低いランクに成り下がってしまった場合に、そのことを遊技者に対して秘匿しておくことができるので、遊技者をがっかりさせてしまうことを抑制することができる。

【１７２９】

＜第１４制御例の第２の変形例における電気的構成＞

次に、図５５５を参照して、本変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図５５５は、本変形例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図５５５に示した通り、本変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１４制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図４８９参照）に対して、ラッシュランク格納エリア２２３ｗｅと、前回ランク格納エリア２２３ｗｆと、ランク秘匿フラグ２２３ｗｇと、が追加されているてんで相違している。ラッシュランク格納エリア２２３ｗｅは、現在設定されている時短状態（ラッシュ）のランクを示す情報を格納するための記憶領域であり、前回ランク格納エリア２２３ｗｆは、時短状態において時短図柄当選が発生した場合に、時短図柄当選が発生するよりも前に設定されていた時短状態のランクを示す情報を格納するための記憶領域である。また、ランク秘匿フラグ２２３ｗｇは、時短図柄当選に基づいて設定される秘匿状態であるか否かを示すフラグであり、オンであれば秘匿状態中であることを意味する一方で、オフであれば秘匿状態ではないことを意味する。

【１７３０】

＜第１４制御例の第２の変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次いで、図５５６から図５５８を参照して、本変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図５５６を参照して、本変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ５２０１Ａ）の詳細について説明する。この特図２演出態様設定処理（Ｓ５２０１Ａ）は、上述した第１４制御例における特図２演出態様設定処理（図５０９参照）に代えて実行される処理であり、特図２演出態様設定処理（図５０９参照）と同様に、第２特別図柄の抽選結果に応じた変動表示態様を設定するための処理である。図５５６は、特図２演出態様設定処理（Ｓ５２０１Ａ）を示すフローチャートである。この第２の変形例における特図２演出態様設定処理（図５５６参照）のうち、Ｓ９６１１，Ｓ９６２１Ａ，Ｓ９６２２Ａ、およびＳ９６４１Ａの各処理では、それぞれ上述した第１４制御例における特図２演出態様設定処理（図５０９参照）のＳ９６１１，Ｓ９６２１Ａ，Ｓ９６２２Ａ、およびＳ９６４１Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本変形例における特図２演出態様設定処理（図５５６参照）では、Ｓ９６４１Ａの処理において、第２特別図柄の抽選結果が完全外れではないと判別した場合（Ｓ９６４１Ａ：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し（Ｓ９６７１Ａ）、時短図柄当選ではないと判別した場合は（Ｓ９６７１Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ９６２２Ａへと移行する。一方で、Ｓ９６７１Ａの処理において、今回の第２特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合は（Ｓ９６７１Ａ：Ｙｅｓ）、リセット演出を伴う変動表示演出の演出態様を特定する（Ｓ９６７２Ａ）。次いで、ラッシュランク格納エリア２２３ｗｅのデータを前回ランク格納エリア２２３ｗｆに上書きすると共に、当選した時短図柄に対応するラッシュランクを示すデータをラッシュランク格納エリア２２３ｗｅに格納し（Ｓ９６７３Ａ）、ランク秘匿フラグ２２３ｗｇをオンに設定して（Ｓ９６７４Ａ）、本処理を終了する。

【１７３１】

また、本変形例における特図２演出態様設定処理（図５５６参照）では、Ｓ９６４１Ａの処理において、第２特別図柄の抽選結果が完全外れであると判別した場合は（Ｓ９６４１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、ランク秘匿フラグ２２３ｗｇがオンであるか否かを判別し（Ｓ

９６７５Ａ）、ランク秘匿フラグ２２３ｗｇがオンであると判別した場合は（Ｓ９６７５Ａ：Ｙｅｓ）、秘匿状態中における変動表示態様を設定するための秘匿中演出設定処理を実行し（Ｓ９６７６Ａ）、処理をＳ９６１１へと移行する。これに対し、Ｓ９６７５Ａの処理において、ランク秘匿フラグ２２３ｗｇがオフであると判別した場合は（Ｓ９６７５Ａ：Ｎｏ）、非秘匿中演出設定処理を実行して（Ｓ９６７７Ａ）、処理をＳ９６１１へと移行する。これらの秘匿中演出設定処理（Ｓ９６７６Ａ）、および非秘匿中演出設定処理（Ｓ９６７７Ａ）の詳細については、それぞれ図５５７、および図５５８を参照して説明する。次に、図５５７を参照して、秘匿中演出設定処理（Ｓ９６７６Ａ）の詳細について説明する。図５５７は、秘匿中演出設定処理（Ｓ９６７６Ａ）を示すフローチャートである。この秘匿中演出設定処理（Ｓ９６７６Ａ）では、まず、余剰時間格納エリア２２３ｗｄのデータを参照して１０秒以上の余剰時間があるか否かを判別し（Ｓ９６８１Ａ）、１０秒以上の余剰時間があると判別した場合は（Ｓ９６８１Ａ：Ｙｅｓ）、余剰時間のうち１０秒未満の端数を切り捨てた時間を上乗せする演出態様の上乗せ演出を伴う変動表示態様を決定して（Ｓ９６８２Ａ）、本処理を終了する。

【１７３２】

これに対し、Ｓ９６８１Ａの処理において、１０秒以上の余剰時間が無いと判別した場合は（Ｓ９６８１Ａ：Ｎｏ）、ラッシュランク格納エリア２２３ｗｅのデータと前回ランク格納エリア２２３ｗｆのデータとを比較することにより、時短状態がリセットされる（時短図柄に当選する）前のラッシュランクが現在設定されているランクよりも高いランクであるか否かを判別する（Ｓ９６８３Ａ）。Ｓ９６８３Ａの処理において、時短状態がリセットされる（時短図柄に当選する）前のラッシュランクが現在設定されているランクよりも高いランクであると判別した場合は（Ｓ９６８３Ａ：Ｙｅｓ）、ランク報知演出の実行を抽選することなく、受信した変動パターンコマンドに応じた演出態様を決定して（Ｓ９６８４Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ９６８３Ａの処理において、時短状態がリセットされる（時短図柄に当選する）前のラッシュランクが現在設定されているランク以下のランクであると判別した場合は（Ｓ９６８３Ａ：Ｎｏ）、ランク報知演出の実行可否の抽選を実行する（Ｓ９６８５Ａ）。この抽選では、１／２０の確率でランク報知演出の実行が決定されるように構成されている。このため、複数回の第２特別図柄の変動表示においてランク報知演出が実行されなかったとしても、単に抽選に漏れただけであり、ランクが低下したのではないと遊技者に思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができる。Ｓ９６８５Ａの処理が終了すると、次いで、ランク報知演出の実行に対応する抽選結果になったか否かを判別し（Ｓ９６８６Ａ）、ランク報知演出の実行に対応する抽選結果になったと判別した場合は（Ｓ９６８６Ａ：Ｙｅｓ）、現在のランクを報知するランク報知演出を伴う変動表示態様を決定して（Ｓ９６８７Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ９６８６Ａの処理において、ランク報知演出の実行に対応する抽選結果にならなかったと判別した場合は（Ｓ９６８６Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ９６８４Ａへと移行する。

【１７３３】

次に、図５５８を参照して、上述した非秘匿中演出設定処理（Ｓ９６７７Ａ）の詳細について説明する。図５５８は、この非秘匿中演出設定処理（Ｓ９６７７Ａ）を示すフローチャートである。この非秘匿中演出設定処理（Ｓ９６７７Ａ）では、まず、ランクアップ判別テーブル２２２ｗｂ（図４９０（ｂ）参照）に規定されているデータを参照して、現在の保証時間タイマ２２３ｗｃのタイマ値が示す時間と余剰時間格納エリア２２３ｗｄに格納されているデータが示す時間との和（Ｔ）に対応するランクを特定する（Ｓ９６９１Ａ）。次いで、Ｓ９６９１Ａの処理で特定されたランクが、現在設定されているランクよりも高いランクであるか否かを判別し（Ｓ９６９２Ａ）、現在設定されているランクよりも高いランクが特定されたと判別した場合は（Ｓ９６９２Ａ：Ｙｅｓ）、特定したランクへのランクアップ演出を伴う演出態様を決定して（Ｓ９６９７Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ９６９２Ａの処理において、現在のランク以下のランクが特定されたと判別した場合は（Ｓ９６９２Ａ：Ｎｏ）、余剰時間格納エリア２２３ｗｄに１０秒以上の余

剰時間を示すデータが格納されているか否かを判別する（Ｓ９６９３Ａ）。Ｓ９６９３Ａの処理において、１０秒以上の余剰時間を示すデータが格納されていると判別した場合は（Ｓ９６９３Ａ：Ｙｅｓ）、残り時間上乗せ演出により上乗せを行う時間を抽選により決定し（Ｓ９６９４Ａ）、決定結果に応じた演出態様を決定し（Ｓ９６９５Ａ）、上乗せした時間を保証時間タイマ２２３ｗｃに加算すると共に余剰時間格納エリア２２３ｗｄから減算して（Ｓ９６９６Ａ）、本処理を終了する。Ｓ９６９４Ａの処理では、残り時間上乗せ演出を実行しないと決定する（上乗せ時間を０秒に決定する）割合が７５％に設定され、残りの２５％に対して、余剰時間以下の範囲の１０の倍数の秒が均等に割り振られる。例えば、余剰時間が４５秒であれば、７５％の割合で残り時間上乗せ演出を実行せず、６．２５％の割合で１０秒の上乗せが決定され、６．２５％の割合で２０秒の上乗せが決定され、６．２５％の割合で３０秒の上乗せが決定され、６．２５％の割合で４０秒の上乗せが決定されるように制御される。

【１７３４】

一方、Ｓ９６９３Ａの処理において、余剰時間格納エリア２２３ｗｄに１０秒未満の余剰時間を示すデータが格納されていると判別した場合は（Ｓ９６９３Ａ：Ｎｏ）、Ｓ９６９４Ａ～Ｓ９６９６Ａの各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この第２の変形例のように、第１４制御例の恒星に対して時短図柄当選の仕様を追加することにより、時短状態においてラッシュのランクが更新される状況を発生させることができる。よって、時短図柄当選が発生した場合に、ラッシュのランクが上昇することを期待させるより斬新な遊技性を実現することができる。

【１７３５】

＜第１５制御例＞

次に、図５１０から図５３０を参照して、第１５制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能に構成（所謂、同時変動仕様）した上で、時短状態の設定契機（大当たり種別）に応じて第１特別図柄の抽選頻度（選択される変動時間の傾向）を異ならせることにより、時短状態の終了までに実行される第２特別図柄の抽選回数を異ならせる構成とした。また、遊技状態として通常状態と時短状態との２種類のみが設けられ、特別図柄の抽選で大当たりとなるか、小当たりとなってＶ入賞が発生することで大当たりに当選する仕様を採用していた。これに対して第１５制御例では、同時変動仕様を前提として、遊技状態として通常状態、時短状態に加えて、特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が上昇する上に時短状態と同様に電動役物６４０ａが開放され易くなる確変状態を設ける構成とし、大当たりの契機を特別図柄の抽選で大当たりになった場合のみとする仕様を採用した。また、上述した第１４制御例では、一方の特別図柄の大当たり変動が実行されている間も、他方の特別図柄の抽選で大当たりに当選することを許容していたが、本第１５制御例では、一方の特別図柄の抽選が大当たりになった時点で他方の特別図柄の抽選で大当たりに当選することが禁止（抑制）される制御を採用している。つまり、一方の大当たり変動中は、他方の特別図柄の抽選が外れ（小当たり含む）確定となる仕様を採用している。更に、本第１５制御例では、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に最も有利な確変状態が設定される割合が低くなる一方で、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に最も有利な確変状態が設定される割合が高くなるように構成することで。第２特別図柄の抽選で大当たりになることをより強く期待させることが可能な仕様を採用している。

【１７３６】

係る仕様の元で、本第１５制御例に係るパチンコ機１０では、時短状態や確変状態において右打ちを行った場合に第１特別図柄の抽選契機となる始動入賞口（右第１入球口６４ｒ）にも第２特別図柄の抽選契機となる始動入賞口（第２入球口６４０）にも遊技球が入球し得る盤面構成とし、特に、確変状態において、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選しないことを強く期待させる遊技性を実現した。更に、本第１５制御例では、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合の一部で小当たりとなる構成とした。この小当たりは、第１

４制御例等の小当たりと異なり、大当たり遊技において開放される可変入賞装置１０６５を短時間開放させるのみの抽選結果となっている（小当たり遊技において大当たりに当選する可能性はない）ため、基本的に、当選したとしても何ら遊技者の有利度合いに寄与するものではない。しかしながら、小当たりに当選して小当たり図柄が停止表示されると、大当たり図柄が停止表示された場合と同様に、他方の特別図柄を強制的に外れ図柄で停止表示させる制御が実行されるため、特に、不利な第１特別図柄の大当たり変動中に小当たりに当選することで遊技者に有利となる遊技性を実現することができる。つまり、確変状態において第１特別図柄の抽選で確変状態が付与されない通常大当たりに当選し、大当たり変動が実行されると、確変状態が終了されてしまう可能性が高い不利な状態を形成する。この不利な第１特別図柄の大当たり変動中に、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選し、先に小当たり変動が終了すると、変動表示中の第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させることができ、不利な第１特別図柄の大当たりを無かったことにして、確変状態を継続させることができる。よって、基本的に、何ら遊技者の有利度合いに貢献することが無い小当たりに、特定条件下（確変状態中、且つ、第１特別図柄の大当たり変動中）において当選することで、遊技者にとって極めて不利な状況（確変状態が終了されてしまう状況）が発生することを回避できるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７３７】

また、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０では、時短回数を減算する際に、一律で、変動開始時に減算処理を実行する構成としていた。これに対して本第１５制御例におけるパチンコ機１０では、基本的に、変動停止時に減算処理を実行する構成とし、時短状態における最後の変動表示のみ、変動開始時に減算処理を実行する構成としている。また、一方の特別図柄が当たり（大当たり又は小当たり）図柄で停止表示され、他方の特別図柄を強制的に外れ図柄で停止表示させる場合については、当該強制的な停止表示のタイミングで時短回数の減算処理が実行されることを回避する構成としている。このように構成することで、強制的に外れに変更された（即ち、当たりが抽選されていないに等しい）変動表示によって時短回数を１回分損してしまうことを抑制できるので、より好適に時短回数を減算することができる。この第１５制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、パチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１４制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１４制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１７３８】

まず、図５１０を参照して、本第１５制御例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図５１０は、本第１５制御例における遊技盤１３の正面図である。図５１０に示した通り、本第１５制御例における遊技盤１３は、上述した第１４制御例における遊技盤１３の盤面構成（図４７６参照）に対して、右第１入球口６４ｒと第２入球口６４０との配置が反対になっている（第２入球口６４０の下流側に右第１入球口６４ｒが設けられている）点、第２入球口６４０に対して第２入球口６４０を開閉させることが可能な電動役物６４０ａが付随して設けられている点、第１４制御例において右第１入球口６４ｒに付随して設けられていた電動役物６４ｒａが削除されている点、右第１入球口６４の真上に、パチンコ機１０に対して電源が投入されている間、所定周期で出没動作することが可能な出没部材６４ｒｂが設けられている点で相違している。この出没部材６４ｒｂは、正面

視手前側に突出した突出位置に変位することで右第１入球口６４ｒへの遊技球の入球を妨げ、遊技盤１３に没入することで右第１入球口６４ｒへと遊技球が入球可能な状態を形成する。この出没部材６４ｒｂは、例えば、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、又は確変状態）において右打ちにより発射された遊技球が２５個に１個前後の割合で右第１入球口６４ｒに入球するように、没入位置に変位する周期および変位期間の長さが定められている。つまり、通常状態において右打ちを行うよりも、左打ちを行った方が第１特別図柄の抽選頻度が高くなり、且つ、普通図柄の時短状態が設定される時短状態や確変状態において第１特別図柄の保留球が０になり難くなるように、没入位置に変位する周期および変位期間の長さが定められている。これにより、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図りつつ、時短状態や確変状態において第１特別図柄の抽選を比較的高頻度で実行させることができる。

【１７３９】

また、図５１０に示した通り、本第１５制御例における遊技盤１３は、上述した第１４制御例における遊技盤１３に設けられていた可変入賞装置１０６５およびＶ入賞装置６５０が削除され、第１制御例等における遊技盤１３に設けられていた可変入賞装置６５が設けられている点でも相違している。これは、本第１５制御例では、第１制御例等と同様に、大当たり遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球することで大当たり終了後に確変状態が付与される仕様を採用していることによる。なお、本第１５制御例において第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合は、可変入賞装置６５が所定期間（例えば、０．２秒間）開閉する。このため、小当たり遊技において賞球を得ることはほぼ不可能となるように構成されている。また、小当たり遊技（および通常大当たり）では、特定領域を遊技球が通過困難（不可能）となるように制御される。次いで、図５１１および図５１２を参照して、本第１５制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図５１１（ａ）は、本第１５制御例において最も有利度合いが高い確変状態に移行した場合の表示態様を示した図である。確変状態においては、上述した第１４制御例における時短状態と同様に、主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の変動表示演出が実行されると共に、主表示領域Ｄｍの右下における比較的狭い表示領域（小表示領域Ｄｍ８ａ）において、第１特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の変動表示演出が実行される。なお、本第１５制御例では、一旦確変状態になると、次に大当たりとなるまで確変状態が終了されない仕様を採用している。このため、終了条件（残りの抽選回数や残り時間等）が画面上に表示されることはない。

【１７４０】

図５１１（ｂ）は、確変状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、大当たり変動が開始された場合における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。ここで、本第１５制御例では、第１特別図柄の抽選で大当たりになると、高確率（９０％の割合）で通常大当たりに当選する一方で、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、必ず確変大当たりとなって大当たり終了後も有利な確変状態が継続する。このため、右打ちにより右第１入球口６４ｒにも第２入球口６４０にも入球し得る確変状態においては、第２特別図柄の抽選で大当たりとなることをより強く期待させる遊技性となる。つまり、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、遊技者にとって不利な状態となる可能性が高くなる。

【１７４１】

図５１１（ｂ）に示した通り、確変状態において第１特別図柄の大当たり変動が開始されると、主表示領域Ｄｍに敵のキャラクタ８１１が出現して冒険者のキャラクタ８０１とにらみ合う演出が実行される。また、表示領域ＨＲ３に対して、「敵を倒してＲＵＳＨを継続させろ！！」という文字が表示される。更に、主表示領域Ｄｍの右上に形成される小表示領域Ｄｍ２に対して、確変状態が終了するまで（即ち、第１特別図柄の大当たり変動が終了するまで）の残り時間を示す情報が表示される。図５１１（ｂ）の例では、変動終了までの残変動時間が２８．０５秒である場合を例示しており、小表示領域Ｄｍ１に対して、「ＲＵＳＨ終了まで２８：０５」という文字が表示されている。加えて、小表示領域

Ｄｓ２に対して、「ＲＵＳＨ終了のピンチ！」という文字が表示される。これらの表示内容により、小表示領域Ｄｍ１に表示されている残り時間が経過するまでに敵のキャラクタ８１１を討伐できなければ、確変状態（ラッシュ）が終了してしまう可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、上述した通り、本第１５制御例では、一方の特別図柄の大当たり変動が開始された後で、他方の特別図柄の抽選が実行されたとしても、当たりが抽選されることはない。つまり、第１特別図柄の大当たり変動表示中に第２特別図柄の抽選で大当たりに当選する可能性が無いため、先に第２特別図柄の大当たり図柄が停止表示されて第１特別図柄の大当たりを外れ図柄に変換することが不可能に構成されている。一方で、小当たりは、外れの一部であるため、第１特別図柄の変動表示中であっても当選し得る要に構成されている。このため、第１特別図柄の大当たり変動中は、小当たりに当選することにより、大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができ、不利な第１特別図柄の大当たりを回避して確変状態を継続させることができる。

【１７４２】

図５１２（ａ）は、第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の抽選で小当たりに当選せず、変動時間が経過した場合の表示態様の一例を示した図である。図５１２（ａ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり変動の変動時間が経過し、小表示領域Ｄｍに表示されていた残り時間が「００：００」になると、冒険者のキャラクタ８０１が敵のキャラクタ８１１からの攻撃を受けて敗北する演出が実行される。また、表示領域ＨＲ３に対して、「残念・・・」という文字が表示され、小表示領域Ｄｓ２に対して、「ＲＵＳＨ終了・・・」という文字が表示される。また、小表示領域Ｄｍ８ａにおいて第１特別図柄の当たりを示す第３図柄が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して確変状態が終了した可能性が高いということを遊技者に対して容易に理解させることができる。図５１２（ｂ）は、第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の抽選で小当たりに当選し、第１特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができた場合の表示態様の一例を示している。図５１２（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり変動中に小当たりに当選して先に小当たり図柄が停止表示されると、冒険者のキャラクタ８０１が敵のキャラクタ８１１の討伐に成功する演出が実行される。また、表示領域ＨＲ３に対して、「勝利！！」という文字が表示され、小表示領域Ｄｓ２に対して、「ＲＵＳＨ継続！！」という文字が表示される。また、小表示領域Ｄｍ８ａにおいて第１特別図柄の外れ図柄（所謂、ばらけ目）が表示され、小表示領域Ｄｍ８ｂにおいて、第２特別図柄の小当たり図柄（本第１５制御例では、互いに異なる奇数図柄）が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して確変状態が継続したということを容易に理解させることができる。

【１７４３】

＜第１５制御例における電気的構成＞

次に、図５１３（ａ）を参照して、本第１５制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図５１３（ａ）に示した通り、本第１５制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１４制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図４８３（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａｗに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ａｘが設けられている点、大当たり種別選択テーブル２０２ｂｗに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｂｘが設けられている点、変動パターンテーブル２０２ｄｗに代えて変動パターンテーブル２０２ｄｘが設けられている点、小当たり乱数テーブル２０２ｅｗに代えて小当たり乱数テーブル２０２ｅｘが設けられている点で相違している。また、通常用変動パターンシナリオテーブル２０２ｗａが削除されている点でも相違している。まず、図５１４（ａ）を参照して、本第１５制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａｘの詳細について説明する。この第１当たり乱数テーブル２０２ａｘは、上述した第１４制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａｗと同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）が規定されているデータテーブルである。図５１４（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ａｘの規定内容を示した図である。図５１４（ａ）に示した通り、本第１５制

御例では、特別図柄の種別によらず、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）として、「０～３９」の４０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。本第１５制御例における第１当たり乱数カウンタＣ１は、「０～９９９」の１０００個の値を取り得るループカウンタで構成されているので、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりに当選する確率は、第１特別図柄の抽選でも第２特別図柄の抽選でも１／２５（４０／１０００）である。

【１７４４】

また、図５１４（ａ）に示した通り、本第１５制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａｘには、特別図柄の種別によらず、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）として、「０～９」の１０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。本第１５制御例における第１当たり乱数カウンタＣ１は、「０～９９９」の１０００個の値を取り得るループカウンタで構成されているので、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりに当選する確率は、第１特別図柄の抽選でも第２特別図柄の抽選でも１／１００（１０／１０００）である。

【１７４５】

次に、図５１４（ｂ）を参照して、本第１５制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｘの詳細について説明する。図５１４（ｂ）は、本第１５制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｘの規定内容を示した図である。図５１４（ｂ）に示した通り、この大当たり種別選択テーブル２０２ｂｘには、特別図柄の種別毎に、選択され得る大当たり種別と、第１当たり種別カウンタＣ２の値の範囲と、が対応付けて規定されている。より具体的には、図５１４（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲に対して「大当たりＡ２８」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～９９」の範囲に対して「大当たりＢ２８」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ２８」は、ラウンド数が４ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当たり（４ラウンド確変大当たり）である。また、「大当たりＢ２８」は、ラウンド数が４ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として比較的有利度合いが低い時短状態が設定される大当たり（４ラウンド通常大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値のうち、「大当たりＡ２８」、「大当たりＢ２８」に対応付けられている乱数値はそれぞれ１０個および９０個であるため、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＡ２８」が決定される割合は１０％（１０／１００）となり、「大当たりＢ２８」が決定される割合は９０％（９０／１００）となる。つまり、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、ほぼ、ラウンド数が最も少なく、有利度合いが低い時短状態に設定される大当たり種別（大当たりＢ２８）が決定されるため、第１特別図柄の抽選は遊技者にとって有利度合いが低い抽選である。

【１７４６】

また、図５１４（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２４」の範囲に対して「大当たりＣ２８」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２５～３４」の範囲に対して「大当たりＤ２８」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～９９」の範囲に対して「大当たりＥ２８」が対応付けて規定されている。「大当たりＣ２８」は、ラウンド数が１０ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当たり（１０ラウンド確変大当たり）である。また、「大当たりＤ２８」は、ラウンド数が８ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。更に、「大当たりＥ２８」は、ラウンド数が４ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当たり（４ラウ

ンド確変大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る「０～９９」の１００個の乱数値のうち、「大当たりＣ２８」、「大当たりＤ２８」、「大当たりＥ２８」に対応付けられている乱数値はそれぞれ２５個、１０個、および６５個であるため、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＣ２８」が決定される割合は２５％（２５／１００）となり、「大当たりＤ２８」が決定される割合は１０％（１０／１００）となり、「大当たりＥ２８」が決定される割合は６５％（６５／１００）となる。よって、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、過半数が最低のラウンド数（４ラウンド）に設定されるものの、いずれの大当たり種別が選択されたとしても大当たり終了後の遊技状態が有利度合いが高い確変状態に設定されるので、第２特別図柄の抽選は、第１特別図柄の抽選に比較して有利度合いが高い抽選であると言える。

【１７４７】

次に、図５１４（ｃ）を参照して、本第１５制御例における小当たり乱数テーブル２０２ｅｘの詳細について説明する。この小当たり乱数テーブル２０２ｅｘは、上述した第１４制御例における小当たり乱数テーブル２０２ｅｗと同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に小当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）が規定されているデータテーブルである。図５１４（ｃ）に示した通り、本第１５制御例では、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が第２特別図柄に対してのみ対応付けられており、その値の範囲は「４０～４９」である。第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が「４０～４９」の１０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は１／１００（１０／１０００）である。次に、図５１５（ａ）を参照して、本第１５制御例における変動パターンテーブル２０２ｄｘの詳細について説明する。図５１５（ａ）は、本第１５制御例における変動パターンテーブル２０２ｄｘの構成を示したブロック図である。図５１５（ａ）に示した通り、本第１５制御例における変動パターンテーブル２０２ｄｘは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される通常用テーブル２０２ｄｘ１と、確変状態、および時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される確変・時短用テーブル２０２ｄｘ２と、の２種類のデータテーブルで構成されている。なお、通常用テーブル２０２ｄｘ１に関しては、上述した第１４制御例における通常用テーブル２０２ｄｗ１と同一の規定内容（第１特別図柄の抽選では抽選結果に応じて７秒～１４０秒の範囲の変動時間が選択される一方で、第２特別図柄の抽選では６００秒の変動時間が必ず選択される規定内容）となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１７４８】

図５１５（ｂ）は、変動パターンテーブル２０２ｄｘを構成する確変・時短用テーブル２０２ｄｘ２の規定内容を示した図である。この確変・時短用テーブル２０２ｄｘ２は、上述した通り、確変状態および時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に参照されるデータテーブルである。図５１５（ｂ）に示した通り、確変・時短用テーブル２０２ｄｘ２には、第１特別図柄の外れ時の変動パターンとして、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全範囲（「０～９９９」の範囲）に対して、変動時間が１００００ｍｓ（１０秒間）の外れショート変動が対応付けて規定されている。一方で、第１特別図柄の通常大当たり時の変動パターンとしては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２４９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３００００ｍｓ（３０秒間）の当たりロング変動Ａが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「２５０～８９９」の範囲に対して、変動時間が６００００ｍｓ（６０秒間）の当たりロング変動Ｂが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「９００～９９９」の範囲に対して、変動時間が１８００００ｍｓ（１８０秒間）の当たりロング変動Ｃが対応付けて規定されている。このため、第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合は、２５％（２５０／１０００）の割合で３０秒間の変動時間が選択され、６５％（６５０／１０００）の割合で６０秒間の変動時間が選択され、１０％（１００／１０００）の割合で１８０秒間の変動時間

が選択される。変動時間が長いほど、変動中に第２特別図柄の抽選をより多く実行し易くなるため、小当たり当選の期待度も上昇する。よって、通常大当たりに当選した場合は、より長い変動時間が選択された方が遊技者にとって有利度合いが高くなる。

【１７４９】

また、図５１５（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の確変大当たり時の変動パターンとして、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全範囲（「０～９９９」の範囲）に対して、変動時間が５００ｍｓ（０．５秒間）の当たり超ショート変動が対応付けて規定されている。第１特別図柄の抽選で確変大当たりに当選した場合に短い変動時間を設定するのは、第２特別図柄の小当たりが先に停止表示されて有利な確変大当たりが外れに強制的に変換されてしまうことを極力防ぐためである。更に、図５１５（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の変動パターンとして、外れの場合も当たりの場合も、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全範囲（「０～９９９」の範囲）に対して、変動時間が６０００ｍｓ（６秒間）の変動パターン（外れショート変動、当たりショート変動）が対応付けて規定されている。このため、確変状態においては、第２特別図柄の変動時間が６秒間に固定化される。なお、第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選し、３０秒間の変動時間が設定された場合は、当たり変動中に最大５回（３０秒／６秒）第２特別図柄が停止表示されるので、１／１００の確率の小当たりによって通常大当たりを外れに変換し、確変状態を継続させることができる割合は約４．９％である。同様に、第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選し、３０秒間の変動時間が設定された場合は、当たり変動中に最大１０回（６０秒／６秒）第２特別図柄が停止表示されるので、小当たりによって通常大当たりを外れに変換し、確変状態を継続させることができる割合は約９．６％である。更に、第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選し、１８０秒間の変動時間が設定された場合は、当たり変動中に最大３０回（１８０秒／６秒）第２特別図柄が停止表示されるので、小当たりによって通常大当たりを外れに変換し、確変状態を継続させることができる割合は約２６％である。

【１７５０】

このように、本第１５制御例では、確変状態において通常大当たりに当選した場合に、比較的長い（第２特別図柄の抽選を複数回実行可能な長さの）変動時間が選択されるように構成しているので、第２特別図柄の大当たり変動が開始された場合に、第２特別図柄の小当たりとなって通常大当たりを外れに変換する期待感を複数回の第２特別図柄の抽選に渡って遊技者に抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図５１３（ｂ）を参照して、本第１５制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図５１３（ｂ）は、本第１５制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図５１３（ｂ）に示した通り、本第１５制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１４制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図４８３（ｂ）参照）に対して、時短中第１カウンタ２０３ｈ１および時短中第２カウンタ２０３ｈ２に代えて、時短中カウンタ２０３ｈが設けられている点で相違している。この変更は、時短状態の終了条件が１つのみ（第１特別図柄と第２特別図柄の抽選回数の合計が所定回数になることで成立する終了条件のみ）の仕様に変更されたことに伴うものである。また、確変設定フラグ２０３ｍと、確変通過カウンタ２０３ｎと、入賞個数カウンタ２０３ｏと、残球タイマフラグ２０３ｐと、残球タイマ２０３ｑと、確変有効フラグ２０３ｒと、確変有効タイマ２０３ｓと、排出個数カウンタ２０３ｔと、確変フラグ２０３ｘａと、が追加されている点でも第１４制御例と相違している。これらの構成の追加は、第１制御例等と同様に、大当たり遊技の実行中に特定領域を遊技球が通過することで大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される仕様に変更したことに伴うものであり、確変フラグ２０３ｘａ以外は第１制御例において設けられていた同名の構成と全く同じものであるため、ここではその詳細な説明については省略する。更に、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄ、Ｖフラグ２０３ｆｅ、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆが削除されている点でも第１４制御例と相違している。なお、これらの構成を削除する変更は、小当たり遊技中のＶ入賞によって大当たりが発生する仕様を廃止したことによる

ものである。
【１７５１】
確変フラグ２０３ｘａは、現在の遊技状態が確変状態（確変遊技状態）であるか否かを示すフラグである。確変フラグ２０３ｘａがオンに設定されていると、遊技状態が確変状態であることを示し、オフであると低確率遊技状態（通常状態、または時短状態）であることを示している。本第１５制御例では、大当たり遊技終了時に確変設定フラグ２０３ｍがオンに設定されている場合に確変フラグ２０３ｘａがオンに設定される。一方、大当たり遊技が開始される場合にオフに設定される。なお、パチンコ機１０の設定が初期化された状態では、オフに設定され、通常の電源断が発生した場合には、電源断直前の状態がバックアップされるように構成されている。次に、図５１６を参照して、本第１５制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図５１６は、本第１５制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図５１６に示した通り、本第１５制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１４制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図４８９参照）に対して、終了時間タイマ２２３ｘａが追加されている点で相違している。また、ランクアップ回数カウンタ２２３ｗｂ、保証時間タイマ２２３ｗｃ、余剰時間格納エリア２２３ｗｄが削除されている点でも相違している。終了時間タイマ２２３ｘａは、第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選して確変状態が終了されるまでの時間を示すタイマである。この終了時間タイマ２２３ｘａは、初期値が０に設定されており、確変状態中に第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合に、当該通常大当たりの大当たり変動の変動時間に応じたタイマ値が設定されると共に、第３図柄表示装置８１に対して終了までの残り時間としてタイマ値に対応する秒数が表示される（図５２９のＳ９７１４Ａ，Ｓ９７１５Ａ参照）。また、メイン処理が実行される毎にタイマ値が減算して更新される（図５２８のＳ５４３３参照）。
【１７５２】
＜第１５制御例における主制御装置の制御処理について＞
次に、図５１７から図５２７を参照して、本第１５制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図５１７を参照して、本第１５制御例における第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２７１）の詳細について説明する。図５１７は、本第１５制御例における第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２７１）を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２７１）は、上述した第１４制御例における第１特別図柄変動開始処理（図４９１参照）に代えて実行される処理であり、第１４制御例における第１特別図柄変動開始処理（図４９１参照）と同様に、第１特別図柄の抽選を実行すると共に、抽選結果に応じた変動表示を開始させるための処理である。この第１５制御例における第１特別図柄変動開始処理（図５１７参照）のうち、Ｙ３０２～Ｙ３０６の各処理では、それぞれ第１４制御例における第１特別図柄変動開始処理（図４９１参照）のＹ３０２～Ｙ３０６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１５制御例における第１特別図柄変動開始処理（図５１７参照）では、Ｙ３０６の処理が終了すると、次いで、第１４制御例における第１特別図柄判定処理（図４９２参照）に代えて第１特別図柄判定処理を実行し（Ｙ３５１）、次いで、第１４制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図４９３参照）に代えて第１特別図柄変動パターン選択処理を実行する（Ｙ３５２）。次いで、第１４制御例における特図１遊技状態更新処理（図４９４参照）に代えて変動開始時更新処理を実行して（Ｙ３５３）、本処理を終了する。これらの第１特別図柄判定処理（Ｙ３５１）、第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３５２）、および変動開始時更新処理（Ｙ３５３）の詳細については、それぞれ図５１８、図５１９、および図５２０を参照して後述する。
【１７５３】
まず、図５１８を参照して、上述した第１特別図柄判定処理（Ｙ３５１）の詳細について説明する。この第１特別図柄判定処理（Ｙ３５１）は、上述した第１４制御例における第１特別図柄判定処理（図４９２参照）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄判定処理（図４９２参照）と同様に、第１特別図柄の大当たり判定を実行するための処理で

ある。図５１８は、この第１特別図柄判定処理を示すフローチャートである。この第１特別図柄判定処理（図５１８参照）のうち、Ｙ８００１，Ｙ８００３～Ｙ８００６，Ｙ８０１１、およびＹ８０２１の各処理では、それぞれ第１４制御例における第１特別図柄判定処理（図４９２参照）のＹ８００１，Ｙ８００３～Ｙ８００６，Ｙ８０１１、およびＹ８０２１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１５制御例における第１特別図柄判定処理（図５１８参照）が実行されると、まず、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｇｂがオンであるか否かを判別し（Ｙ８０３１）、オンであると判別した場合は（Ｙ８０３１：Ｙｅｓ）、既に第２特別図柄の大当たり変動の実行中であることを意味するため、処理をＹ８０２１に移行することにより、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアのデータによらず、抽選結果を外れに設定する。一方、Ｓ８０３１の処理において、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｇｂがオフであると判別した場合は（Ｙ８０３１：Ｎｏ）、処理をＹ８００１へと移行する。また、本第１５制御例における第１特別図柄判定処理（図５１８参照）では、Ｙ８００１の処理が終了すると、次いで、確変フラグ２０３ｘａがオンであるか否かを判別し（Ｙ８０３２）、確変フラグ２０３ｘａがオンである（即ち、特別図柄の高確率状態である）と判別した場合は（Ｙ８０３２：Ｙｅｓ）、高確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａｘを参照して第１特別図柄の抽選結果を取得し（Ｙ８０３３）、処理をＹ８００３へと移行する。これに対し、Ｙ８０３２の処理において、確変フラグ２０３ｘａがオフである（即ち、特別図柄の低確率状態である）と判別した場合は（Ｙ８０３２：Ｎｏ）、低確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａｘを参照して第１特別図柄の抽選結果を取得し（Ｙ８０３４）、処理をＹ８００３へと移行する。

【１７５４】

次いで、図５１９を参照して、本第１５制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３５２）の詳細について説明する。この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３５２）は、上述した第１４制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図４９３参照）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄変動パターン選択処理（図４９３参照）と同様に、第１特別図柄の抽選結果に応じて変動パターン（変動時間）を選択するための処理である。図５１９は、この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３５２）を示すフローチャートである。この第１５制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図５１９参照）のうち、Ｙ５０１～Ｙ５０３、およびＹ５０５～Ｙ５０８の各処理では、それぞれ第１４制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図４９３参照）のＹ５０１～Ｙ５０３、およびＹ５０５～Ｙ５０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１５制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図５１９参照）では、Ｙ５０３の処理が終了すると、遊技状態に応じた変動パターンテーブルを変動パターンテーブル２０２ｄｘ（図５１５（ａ）参照）に規定されている２種類のテーブル（通常用テーブル２０２ｄｘ１、確変・時短用テーブル２０２ｄｘ２）の中から読み出して（Ｙ５４１）、処理をＹ５０５へと移行する。

【１７５５】

次に、図５２０を参照して、本第１５制御例における変動開始時更新処理（Ｙ３５３）の詳細について説明する。この変動開始時更新処理（Ｙ３５３）は、変動開始時に遊技状態を更新するための処理である。図５２０は、この変動開始時更新処理（Ｙ３５３）を示すフローチャートである。ここで、本第１５制御例では、残時短回数（時短中カウンタ２０３ｈのカウンタ値）の更新を、基本的に変動停止時に行う構成とし、特定条件下（時短状態における残時短回数が１回の状態で特別図柄の抽選が実行された場合）においてのみ、変動開始時に更新する構成としている。このように構成することで、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時に（並行して）実行可能な仕様を搭載している一般的な遊技機（所謂、同時変動機）が採用している残時短回数の減算タイミング（常に変動開始時）に対して、時短状態が終了するタイミングを遅らせることができるケースを設けることができるので、一般的な同時変動機に対して時短状態における遊技をより効率良く（無駄なく）行わせることができる。この従来型の残時短回数の減算方式を採用して

いる同時変動機に対する時短終了タイミングの相違については、図５２１を参照して後述する。また、本第１５制御例では、一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄が当たり（大当たり又は小当たり）図柄で停止表示されたことにより、変動中の特別図柄が強制的に外れ図柄で停止表示された場合は、その強制的に外れ図柄で停止表示された特別図柄によって時短回数が減算されることを抑制する構成としている。このように構成することで、強制的に外れ図柄で停止表示された変動表示（当たりとなり得ない遊技者にとって無駄な変動表示）で１回分の時短回数を損してしまうことを抑制することができる。

【１７５６】

ここで、一般的な同時変動機に対して時短終了タイミングを遅らせることができるケースについて、図５２１を参照して説明する。上述した通り、本第１５制御例では、基本的に、変動終了タイミングで残時短回数を更新（減算）する構成とし、残時短回数が残り１回の状態で新たな特別図柄の抽選が実行された場合にのみ、変動開始時に残時短回数を減算する構成としている。このため、両方の特別図柄の変動表示が停止されている状態で残時短回数が残り１回となった場合は、従来の残時短回数の減算タイミングと同じタイミング（時短回数内における最後の変動表示の開始タイミング）で時短回数が０に更新されて時短状態が終了される。これに対し、図５２１（ａ）や図５２１（ｂ）に示した通り、時短状態における最後の変動表示の開始時（本第１５制御例では７０回、または３０回）に他方の特別図柄の変動表示が実行中である場合には、従来の残時短回数の減算タイミングに対して、より長い期間の時短状態を確保しつつ、設定されている時短回数よりも多くの回数の変動表示に渡って時短回数が継続されることを抑制することができる。図５２１（ａ）、および図５２１（ｂ）の例では、時短回数が７０回に設定された時短状態において、７０回目の特別図柄の変動抽選として第２特別図柄の抽選が実行された時点で第１特別図柄の変動表示が実行中である場合の時短終了タイミングを示した図である。

【１７５７】

まず、図５２１（ａ）を参照して、時短状態が設定された後（大当たり終了後）における６９回目の特別図柄の抽選に基づく第１特別図柄の変動表示が実行されている状態で、７０回目の特別図柄の抽選として第２特別図柄の抽選が実行され、６９回目の特別図柄の抽選に基づく第１特別図柄の変動表示よりも前に７０回目の特別図柄の抽選に基づく第２特別図柄の変動表示が終了するケースについて説明する。図５２１（ａ）の例では、時刻ｔ１のタイミングで６９回目の特別図柄の抽選として第１特別図柄の抽選が実行されて第１特別図柄の変動表示が実行され、その第１特別図柄の変動表示の実行中において時刻ｔ２となって７０回目の特別図柄の抽選として第２特別図柄の抽選が実行されて第２特別図柄の変動表示が実行された後で、時刻ｔ３において第１特別図柄の変動表示よりも先に第２特別図柄の変動表示が開始され、且つ、大当たり終了後７１回目の特別図柄の抽選として第２特別図柄の抽選が時刻ｔ４で実行された場合を例にとって説明する。図５２１（ａ）に示した例の場合、従来型の同時変動機（常に変動開始時に時短回数を更新する方式）においては、時刻ｔ１（第１特別図柄の変動開始時）において残時短回数が減算されて残り１回となり、時刻ｔ２において残時短回数が減算されて残り０回となることで時短状態が終了される。つまり、時短状態における最後の変動表示が開始されるタイミングで時短状態が終了されるため、時短状態が実質的に１回分（最後の変動表示の変動期間中の分）少なくなる。

【１７５８】

これに対して、本第１５制御例では、残時短回数が１回となるまでは基本的に変動停止時に時短回数が更新され、残時短回数が１回の状態で新たな特別図柄の変動開始タイミングとなった場合に限り、変動開始時に残時短回数を更新する構成としているため、時刻ｔ１（６９回目の変動開始時）においては残時短回数の更新が行われない。このため、時刻ｔ２（７０回目の変動開始時）においても残時短回数が２回となっているため、時刻ｔ２においても残時短回数の更新が行われず、時刻ｔ３（７０回目に開始された変動表示の停止時）において残時短回数の更新が行われて残時短回数が残り１回の状態となる。これにより、本第１５制御例では、時刻ｔ４（７１回目の変動開始時）において時短回数が０と

なって時短状態が終了される。つまり、大当たり終了後６９回目に開始された変動表示の実行中で、且つ、大当たり終了後７１回目の変動表示の開始前に時短状態が終了されるので、従来型の同時変動機に対して、時刻ｔ４と時刻ｔ２との差分の時間（Ｔ１）だけ長く時短状態を継続させることができる。また、大当たり終了後７１回目の変動表示の開始時には時短状態が終了された状態になるので、設定された時短回数（７０回）を超える回数の変動表示が時短状態中に実行されることを抑制することができる。よって、時短状態における遊技を無駄なく行わせることができる。なお、本第１５制御例では、時短回数が残り１回の状態で特別図柄の変動表示が開始されるよりも前に特別図柄が停止表示された場合に、原則通り時短回数を１減算するように構成されている。このため、図５２１（ａ）において７１回目の特別図柄の変動表示としての第１特別図柄の変動表示が開始されず、先に６９回目の特別図柄の変動表示としての第２特別図柄の変動表示が停止表示された場合は、その停止表示タイミングで残時短回数が０に更新されて時短状態が終了される。この場合、７０回分の変動表示期間が全て終了してから時短状態を終了させることができるため、従来の同時変動機における時短終了タイミングに対して、より長く時短状態を継続させることができる。よって、時短状態における遊技を無駄なく行わせることができる。

【１７５９】

次に、図５２１（ｂ）を参照して、時短状態が設定された後（大当たり終了後）における６９回目の特別図柄の抽選に基づく第１特別図柄の変動表示が実行されている状態で、７０回目の特別図柄の抽選として第２特別図柄の抽選が実行され、先に６９回目の特別図柄の抽選に基づく第１特別図柄の変動表示が終了して７１回目の特別図柄の変動表示として第１特別図柄の抽選が開始されてから、７０回目の特別図柄の抽選に基づく第２特別図柄の変動表示が終了するケースについて説明する。図５２１（ｂ）に示した例の場合、従来型の同時変動機（常に変動開始時に時短回数を更新する方式）においては、時刻ｔ５（第１特別図柄の変動開始時）において残時短回数が減算されて残り１回となり、時刻ｔ６において残時短回数が減算されて残り０回となることで時短状態が終了される。つまり、時短状態における最後の変動表示が開始されるタイミングで時短状態が終了されるため、時短状態が実質的に１回分（最後の変動表示の変動期間中の分）少なくなる。

【１７６０】

これに対して、本第１５制御例における制御（残時短回数が１回となるまでは基本的に変動停止時に時短回数が更新され、残時短回数が１回の状態で新たな特別図柄の変動開始タイミングとなった場合に限り、変動開始時に残時短回数を更新する制御）を採用した場合、時刻ｔ５（６９回目の変動開始時）においては残時短回数の更新が行われない。このため、時刻ｔ６（７０回目の変動開始時）においても残時短回数が２回となっているため、時刻ｔ６においても残時短回数の更新が行われず、時刻ｔ７（６９回目に開始された変動表示の停止時）において残時短回数の更新が行われて残時短回数が残り１回の状態となる。これにより、本第１５制御例では、時刻ｔ８（７１回目の変動開始時）において時短回数が０となって時短状態が終了される。つまり、大当たり終了後７０回目に開始された変動表示の実行中で、且つ、大当たり終了後７１回目の変動表示の開始前に時短状態が終了されるので、従来型の同時変動機に対して、時刻ｔ８と時刻ｔ６との差分の時間（Ｔ２）だけ長く時短状態を継続させることができる。また、大当たり終了後７１回目の変動表示の開始時には時短状態が終了された状態になるので、設定された時短回数（７０回）を超える回数の変動表示が時短状態中に実行されることを抑制することができる。よって、時短状態における遊技を無駄なく行わせることができる。図５２０に戻って説明を続ける。図５２０に示した通り、本第１５制御例における変動開始時更新処理（図５２０参照）では、まず、時短中カウンタ２０３ｈの値が１であるか否かを判別し（Ｙ６３１）、時短中カウンタ２０３ｈの値が１ではないと判別した場合は（Ｙ６３１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｙ６３１の処理において、時短中カウンタ２０３ｈの値が１であると判別した場合は（Ｙ６３１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｈの値を１減算して０に更新し（Ｙ６３２）、通常状態へと移行したことを示す状態コマンドを設定して（Ｙ６３３）、本処理を終了する。この変動開始時更新処理（図５２０参照）を実行すること

により、時短状態の最後の特別図柄の抽選のみ、変動開始時に時短回数を減算することができる。

【１７６１】

次に、図５２２を参照して、本第１５制御例における第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２７２）の詳細について説明する。この第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２７２）は、上述した第１４制御例における第１特別図柄変動停止処理（図４９５参照）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄変動停止処理（図４９５参照）と同様に、第１特別図柄の変動終了時に第１特別図柄の停止表示を設定するための処理である。図５２２は、この第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２７２）を示すフローチャートである。この第１５制御例における第１特別図柄変動停止処理（図５２２参照）のうち、Ｙ７０１，Ｙ７０４～Ｙ７０７、Ｙ７２１，Ｙ７２３～Ｙ７２６，Ｙ７３２、およびＹ７３３の各処理では、それぞれ第１４制御例における第１特別図柄変動停止処理（図４９５参照）のＹ７０１，Ｙ７０４～Ｙ７０７、Ｙ７２１，Ｙ７２３～Ｙ７２６，Ｙ７３２、およびＹ７３３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１５制御例における第１特別図柄変動停止処理（図５２２参照）では、Ｙ７２１の処理において、第１特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｇｂがオフである（即ち、今回の第１特別図柄の抽選結果が外れである）と判別した場合に（Ｙ７２１：Ｎｏ）、変動停止タイミングで残時短回数を更新するための変動停止時更新処理を実行して（Ｙ７４１）、処理をＹ７３２へと移行する。この変動停止時更新処理（Ｙ７４１）の詳細については、図５２３を参照して後述する。また、本第１５制御例における第１特別図柄変動停止処理（図５２２参照）では、Ｙ７２３の処理において特図２変動時間タイマ２０３ｋｂが０であると判別される（Ｙ７２３：Ｎｏ）か、Ｙ７２６の処理が終了した場合に、第１特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｇｂ、時短中カウンタ２０３ｈ、および確変フラグ２０３ｘａを全てリセットして（Ｙ７４２）、処理をＹ７０４へと移行する。

【１７６２】

次いで、図５２３を参照して、変動停止時更新処理（Ｙ７４１）の詳細について説明する。この変動停止時更新処理（Ｙ７４１）は、遊技状態が時短状態である場合に、変動停止タイミングで時短回数を更新するための処理である。図５２３は、この変動停止時更新処理（Ｙ７４１）を示すフローチャートである。ここで、上述した通り、本第１５制御例では、残時短回数（時短中カウンタ２０３ｈのカウンタ値）の更新を、基本的に変動停止時に行う構成とし、特定条件下（時短状態における残時短回数が１回の状態）においてのみ、変動開始時に更新する構成としている。そして、一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄が当たり（大当たり又は小当たり）図柄で停止表示されたことにより、変動中の特別図柄が強制的に外れ図柄で停止表示された場合は、その強制的に外れ図柄で停止表示された特別図柄によって時短回数が減算されることを抑制する構成としている。このように構成することで、強制的に外れ図柄で停止表示された変動表示（当たりとなり得ない遊技者にとって無駄な変動表示）で１回分の時短回数を損してしまうことを抑制することができる。図５２３に示した通り、変動停止時更新処理（図５２３参照）、まず、時短中カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値（１以上の値）であるか否かを判別し（Ｙ６３５）、時短中カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｙ６３５：Ｎｏ）、現在が時短状態ではないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ６３５の処理において、時短中カウンタ２０３ｈのカウンタ値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｙ６３５：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｈの値を１減算して更新し（Ｙ６３６）、次いで、減算後の時短中カウンタ２０３ｈのカウンタ値が０となったか否かを判別する（Ｙ６３７）。Ｙ６３７の処理において、減算後のカウンタ値が０になったと判別した場合は（Ｙ６３７：Ｙｅｓ）、通常状態への移行を示す状態コマンドを設定して（Ｙ６３８）、本処理を終了する。一方、Ｙ６３７の処理において、減算後のカウンタ値が０ではない（１以上の値である）と判別した場合は（Ｙ６３７：Ｎｏ）、Ｙ６３８の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１７６３】

次に、図５２４を参照して、本第１５制御例における第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２７３）について説明する。この第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２７３）は、上述した第１４制御例における第２特別図柄変動開始処理（図４９６参照）に代えて実行される処理であり、第２特別図柄変動開始処理（図４９６参照）と同様に、第２特別図柄の抽選を実行すると共に抽選結果に応じて第２特別図柄の変動表示を開始させるための処理である。図５２４は、この第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２７３）を示すフローチャートである。この第１５制御例における第２特別図柄変動開始処理（図５２４参照）のうち、Ｙ８３２～Ｙ８３６，Ｙ８５１、およびＹ８５２の各処理では、それぞれ第１４制御例における第２特別図柄変動開始処理（図４９６参照）のＹ８３２～Ｙ８３６，Ｙ８５１、およびＹ８５２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１５制御例における第２特別図柄変動開始処理（図５２４参照）では、Ｙ８３６の処理が終了すると、次いで、第１４制御例における第２特別図柄判定処理（図４９７参照）に代えて第２特別図柄判定処理を実行し（Ｙ８７１）、次いで、第１４制御例における第２特別図柄変動パターン選択処理（図４９９参照）に代えて第２特別図柄変動パターン選択処理を実行する（Ｙ８７２）。次いで、第１４制御例における特図２遊技状態更新処理（図５００参照）に代えて変動開始時更新処理を実行して（Ｙ８７３）、本処理を終了する。第２特別図柄判定処理（Ｙ８７１）の詳細については、図５２５を参照して後述する。なお、第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８７２）については、第１特別図柄変動パターン選択処理（図５１９参照）と同様に、第２特別図柄変動パターン選択処理（図４９９参照）との相違点は、変動パターンを選択する際に遊技状態に応じた変動パターンテーブルを読み出す点のみであるため、ここではその詳細な説明については省略する。また、変動開始時更新処理（Ｙ８７３）については、第１特別図柄変動開始処理（図５１７参照）の中の１処理である変動開始時更新処理（図５２０参照）と全く同一の処理であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１７６４】

次に、図５２５を参照して、本第１５制御例における第２特別図柄判定処理（Ｙ８７１）の詳細について説明する。この第２特別図柄判定処理（Ｙ８７１）は、上述した第１４制御例における第２特別図柄判定処理（図４９７参照）に代えて実行される処理であり、第２特別図柄判定処理（図４９７参照）と同様に、第２特別図柄の当たり判定を実行するための処理である。図５２５は、この第２特別図柄判定処理（Ｙ８７１）を示すフローチャートである。この第１５制御例における第２特別図柄判定処理（図５２５参照）のうち、Ｙ８１０１，Ｙ８１０３～Ｙ８１０６，Ｙ８１１１、およびＹ８１２１の各処理では、それぞれ第１４制御例における第２特別図柄判定処理（図４９７参照）のＹ８１０１，Ｙ８１０３～Ｙ８１０６，Ｙ８１１１、およびＹ８１２１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１５制御例における第２特別図柄判定処理（図５２５参照）が実行されると、まず、第１特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｇｂがオンであるか否かを判別し（Ｙ８１３１）、オンであると判別した場合は（Ｙ８１３１：Ｙｅｓ）、既に第１特別図柄の大当たり変動の実行中であることを意味するため、処理をＹ８１２１に移行することにより、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアのデータによらず、抽選結果が大当たりとなることを回避する。一方、Ｙ８１３１の処理において、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｇｂがオフであると判別した場合は（Ｙ８０３１：Ｎｏ）、処理をＹ８１０１へと移行する。

【１７６５】

また、本第１５制御例における第２特別図柄判定処理（図５２５参照）では、Ｙ８１０１の処理が終了すると、次いで、確変フラグ２０３ｘａがオンであるか否かを判別し（Ｙ８１３２）、確変フラグ２０３ｘａがオンである（即ち、特別図柄の高確率状態である）と判別した場合は（Ｙ８１３２：Ｙｅｓ）、高確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａｘを参照して第１特別図柄の抽選結果を取得し（Ｙ８１３３）、処理をＹ８１０３へと移行する。これに対し、Ｙ８１３２の処理において、確変フラグ２０３ｘａがオフである（即ち、特別図柄の低確率状態である）と判別した場合は（Ｙ８１３２：Ｎｏ）、低確率

時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａｘを参照して第１特別図柄の抽選結果を取得し（Ｙ８１３４）、処理をＹ８１０３へと移行する。次に、図５２６を参照して、本第１５制御例における第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２７４）の詳細について説明する。この第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２７４）は、上述した第１４制御例における第２特別図柄変動停止処理（図５０１参照）と同様に、第２特別図柄の変動終了時に第１特別図柄の停止表示を設定するための処理である。図５２６は、この第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２７４）を示すフローチャートである。この第１５制御例における第２特別図柄変動停止処理（図５２６参照）のうち、Ｙ１１０１～Ｙ１１０６、およびＹ１１０８～Ｙ１１１１の各処理では、それぞれ第１４制御例における第２特別図柄変動停止処理（図５０１参照）のＹ１１０１～Ｙ１１０６、およびＹ１１０８～Ｙ１１１１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１５制御例における第２特別図柄変動停止処理（図５２６参照）では、Ｙ１１０２の処理において、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｇｂがオフである（即ち、今回の第２特別図柄の抽選結果が外れ（完全外れ又は小当たり）である）と判別した場合に（Ｙ１１０２：Ｎｏ）、変動停止タイミングで残時短回数を更新するための変動停止時更新処理を実行して（Ｙ１１２１）、処理をＹ１１０３へと移行する。この変動停止時更新処理（Ｙ１１２１）は、第１特別図柄変動停止処理（図５２２参照）の中で実行される変動停止時更新処理（図５２３参照）と全く同一の処理である。

【１７６６】

また、本第１５制御例における第２特別図柄変動停止処理（図５２６参照）では、Ｙ１１０４の処理において特図１変動時間タイマ２０３ｋａが０であると判別される（Ｙ１１０４：Ｎｏ）か、Ｙ１１０６の処理が終了した場合に、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｇｂ、時短中カウンタ２０３ｈ、および確変フラグ２０３ｘａを全てリセットして（Ｙ１１２２）、処理をＹ１１０８へと移行する。次に、図５２７を参照して、本第１５制御例における大当たり制御処理（Ｙ１０２１）の詳細について説明する。この第１５制御例における大当たり制御処理（Ｙ１０２１）は、上述した第１４制御例における大当たり制御処理（図５０３参照）に代えて実行される処理であり、大当たり制御処理（図５０３参照）と同様に、大当たり遊技の実行中における各種制御を実行するための処理である。図５２７は、この大当たり制御処理（Ｙ１０２１）を示すフローチャートである。この第１５制御例における大当たり制御処理（図５２７参照）のうち、Ｙ１１６０１～Ｙ１１６１２、およびＹ１１６３３～Ｙ１１６３５の各処理では、それぞれ第１４制御例における大当たり制御処理（図５０３参照）のＹ１１６０１～Ｙ１１６１２、およびＹ１１６３３～Ｙ１１６３５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１５制御例における大当たり制御処理（図５２７参照）では、Ｙ１１６１２の処理においてエンディング演出の終了タイミングであると判別した場合に（Ｙ１１６１２：Ｙｅｓ）、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判別し（Ｙ１１６４１）、確変大当たりであると判別した場合は（Ｙ１１６４１：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｘａをオンに設定することで大当たり終了後の遊技状態を確変状態に設定して（Ｙ１１６４２）、処理をＹ１１６３３へと移行する。

【１７６７】

一方で、Ｙ１１６４１の処理において、今回の大当たりが確変大当たりではない（通常大当たりである）と判別した場合は（Ｙ１１６４１：Ｎｏ）、次いで、大当たり当選時の遊技状態が通常状態であるか否かを当選時状態格納エリア２０３ｗｆのデータに基づいて判別し（Ｙ１１６４３）、通常状態であると判別した場合は（Ｙ１１６４３：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｈに７０を設定することで大当たり終了後の遊技状態を時短回数が７０回の時短状態に設定し（Ｙ１１６４４）、処理をＹ１１６３３へと移行する。一方、Ｙ１１６４３の処理において、大当たり当選時の遊技状態が通常状態ではない（時短状態または確変状態である）と判別した場合は（Ｙ１１６４３：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｈに３０を設定することで大当たり終了後の遊技状態を時短回数が３０回の時短状態に設定し（Ｙ１１６４５）、処理をＹ１１６３３へと移行する。ここで、遊技状態に応じて時短回数を変えているのは、通常状態においては大当たりに当選した場合に９０％の割合

で通常大当たりが決定される第１特別図柄の抽選ばかりが実行されるため、時短回数を少なくすると遊技者にとって過剰に不利となり過ぎるためである。これに対し、通常状態以外の状態において通常大当たりとなった場合の時短回数を少なくしているのは、確変状態の終了後に時短状態で再度大当たりに当選して確変状態に復帰するという事象が過剰に発生し難くするためである。即ち、確変状態に一旦移行した場合に、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまい、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを抑制する趣旨である。

【１７６８】

また、本第１５制御例における大当たり制御処理（図５２７参照）では、Ｙ１１６１２の処理においてエンディング演出の終了タイミングではないと判別した場合は（Ｙ１１６１２：Ｎｏ）、次いで、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための入賞処理を実行し（Ｓ１９１１）、特定入賞口６５ａに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行し（Ｓ１９１２）、その後、本処理を終了する。これらの入賞処理（Ｓ１９１１）、および異常処理（Ｓ１９１２）は、本第１５制御例と同じく大当たり遊技の実行中に特定領域を遊技球が通過することで確変状態に設定される第１制御例において実行されていた入賞処理（図５５参照）および異常処理（図５６参照）と全く同一の処理であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１７６９】

＜第１５制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図５２８から図５３０を参照して、本第１５制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図５２８を参照して、本第１５制御例における演出更新処理（Ｓ４１７１）について説明する。この演出更新処理（Ｓ４１７１）は、上述した第１４制御例における演出更新処理（図５０４参照）に代えて実行される処理であり、演出更新処理（図５０４参照）と同様に、実行中の各種演出態様を定期的（メイン処理の実行間隔毎）に更新するための処理である。図５２８は、この演出更新処理（Ｓ４１７１）を示すフローチャートである。この第１５制御例における演出更新処理（図５２８参照）が実行されると、まず、終了時間タイマ２２３ｘａのタイマ値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ５４３１）、０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ５４３１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５４３１の処理において、終了時間タイマ２２３ｘａのタイマ値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ５４３１：Ｙｅｓ）、確変状態における第１特別図柄の通常大当たり変動の実行中であることを意味するため、まず、終了時間タイマ２２３ｘａの値を減算することで更新し（Ｓ５４３２）、次いで、更新後のタイマ値に応じて確変状態（ＲＵＳＨ）が終了されるまで（即ち、通常大当たりが開始されるまで）の残時間表示を更新する（Ｓ５４３３）。Ｓ５４３３の処理が終了すると、次に、Ｓ５４３２の処理において、終了時間タイマ２２３ｘａの値を０に更新したか否かを判別し（Ｓ５４３４）、０に更新したと判別した場合は（Ｓ５４３４：Ｙｅｓ）、冒険者のキャラクタ８０１が敵のキャラクタ８１１からの攻撃を受けて敗北する演出態様のＲＵＳＨ終了演出（図５１２（ａ）参照）の実行を設定し（Ｓ５４３５）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５４３４の処理において、終了時間タイマ２２３ｘａの値を０に更新していないと判別した場合は（Ｓ５４３４：Ｎｏ）、Ｓ５４３５の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

【１７７０】

この演出更新処理（図５２８参照）を実行することにより、確変状態において第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合に、通常大当たりが開始されるまでの残り時間を第３図柄表示装置８１において正確に表示させることができる。よって、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選することで確変状態を継続させることが可能となる期間がどれだけ残っているのかを遊技者に対して容易に理解させることができる。次に、図５２９を参照して、本第１５制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ５１１１Ａ）の詳細について説明する。この特図１演出態様設定処理（Ｓ５１１１Ａ）は、上述した第１４制御例に

おける特図１演出態様設定処理（図５０８参照）に代えて実行される処理であり、特図１演出態様設定処理（図５０８参照）と同様に、第１特別図柄の抽選結果に応じた変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図５２９は、この特図１演出態様設定処理（Ｓ５１１１Ａ）を示すフローチャートである。図５２９に示した通り、本第１５制御例における特図１演出態様設定処理（図５２９参照）が実行されると、まず、現在の遊技状態が確変状態であるか否かを判別し（Ｓ９７７１Ａ）、確変状態ではないと判別した場合は（Ｓ９７７１Ａ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに応じた演出態様を決定して（Ｓ９７１２Ａ）、処理をＳ９７０６Ａへと移行する。一方、Ｓ９７１１Ａの処理において、遊技状態が確変状態であると判別した場合は（Ｓ９７１１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、今回の第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりであるか否かを判別する（Ｓ９７１３Ａ）。

【１７７１】

Ｓ９７１３Ａの処理において、今回の抽選結果が通常大当たりであると判別した場合は（Ｓ９７１３Ａ：Ｙｅｓ）、今回の通常大当たりの変動時間を終了時間タイマ２２３ｘａのタイマ値に設定し（Ｓ９７１４Ａ）、設定したタイマ値を終了時間とする終了ピンチ演出（図５１１（ｂ）参照）を伴う変動表示態様を決定して（Ｓ９７１５Ａ）、処理をＳ９７０６Ａへと移行する。これに対し、Ｓ９７１３Ａの処理において、今回の第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりではないと判別した場合は（Ｓ９７１３Ａ：Ｎｏ）、受信した変動パターンコマンドに応じた演出態様を決定して（Ｓ９７１６Ａ）、処理をＳ９７０６Ａへと移行する。Ｓ９７０６Ａの処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定して（Ｓ９７０６Ａ）、本処理を終了する。この特図１演出態様設定処理（図５２９参照）を実行することにより、確変状態において第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合に、確変状態（ＲＵＳＨ）が終了する危機であることを第３図柄表示装置８１において実行される演出態様によって遊技者に報知することができるので、遊技者にとって分かり易い遊技性を提供することができる。次に、図５３０を参照して、本第１５制御例における特図２演出態様設定処理（Ｓ５２０１Ａ）の詳細について説明する。この特図２演出態様設定処理（Ｓ５２０１Ａ）は、上述した第１４制御例における特図２演出態様設定処理（図５０９参照）に代えて実行される処理であり、特図２演出態様設定処理（図５０９参照）と同様に、第２特別図柄の抽選結果に応じた変動表示態様を設定するために実行される処理である。図５３０は、この特図２演出態様設定処理（Ｓ５２０１Ａ）を示すフローチャートである。

【１７７２】

この第１５制御例における特図２演出態様設定処理（図５３０参照）のうち、Ｓ９６１１、およびＳ９６２２Ａの各処理では、それぞれ上述した第１４制御例における特図２演出態様設定処理（図５０９参照）のＳ９６１１、およびＳ９６２２Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１５制御例における特図２演出態様設定処理（図５３０参照）が実行されると、まず、現在の遊技状態が確変状態であるか否かを判別し（Ｓ９６５１Ａ）、確変状態ではないと判別した場合は（Ｓ９６５１Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ９６２２Ａへと移行する。一方で、Ｓ９６５１Ａの処理において、遊技状態が確変状態であると判別した場合は（Ｓ９６５１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、終了時間タイマ２２３ｘａのタイマ値が０より大きい値である（即ち、現在が第１特別図柄の通常大当たり変動の実行中である）か否かを判別し（Ｓ９６５２Ａ）、終了時間タイマ２２３ｘａのタイマ値が０であると判別した場合は（Ｓ９６５２Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ９６２２Ａへと移行する。一方、終了時間タイマ２２３ｘａの値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ９６５２Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、今回の第２特別図柄の変動時間が終了時間タイマ２２３ｘａの値が示す時間よりも短い時間であるか否かを判別する（Ｓ９６５３Ａ）。

【１７７３】

Ｓ９６５３Ａの処理において、今回の第２特別図柄の変動時間が終了時間タイマ２２３ｘａの値が示す時間よりも短い時間であると判別した場合は（Ｓ９６５３Ａ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の抽選結果が完全外れであるか否かを判別し（Ｓ９６５４Ａ）、完全外れで

あると判別した場合は（Ｓ９６５４Ａ：Ｙｅｓ）、敵のキャラクタ８１１に攻撃を避けられる演出を伴う変動表示態様を決定して（Ｓ９６５５Ａ）、処理をＳ９６１１へと移行する。一方で、Ｓ９６５４Ａの処理において、抽選結果が完全外れではない（即ち、小当たりである）と判別した場合は（Ｓ９６５４Ａ：Ｎｏ）、冒険者のキャラクタ８０１が敵のキャラクタ８１１を倒す演出（図５１２（ｂ）参照）を伴う変動表示態様を決定して（Ｓ９６５６Ａ）、処理をＳ９６１１へと移行する。これらに対し、Ｓ９６５３Ａの処理において、今回の第２特別図柄の変動時間が終了時間タイマ２２３ｘａの値が示す時間以上の長さの時間であると判別した場合は（Ｓ９６５３Ａ：Ｎｏ）、今回の第２特別図柄の抽選に係る変動表示が、第１特別図柄の通常大当たり変動の終了と同時に完全外れ図柄で停止表示されることを意味し、確変状態を継続させることができないことが確定しているため、Ｓ９６５４Ａ～Ｓ９６５６Ａの各処理をスキップして、処理をＳ９６１１へと移行する。

【１７７４】

以上説明した通り、本第１５制御例におけるパチンコ機１０では、一旦最も有利な確変状態に移行すると、第１特別図柄の抽選で不利な通常大当たりに当選しない限り、確変状態と大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する構成としている。即ち、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に高確率（９０％の割合）で不利な通常大当たりに当選する一方で、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は有利な確変大当たりが確定するように構成した上で、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続するように構成した。また、本第１５制御例では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時に（並列して）実行可能に構成した上で、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄が大当たり又は小当たり図柄で停止表示された場合に変動表示中の他方の特別図柄が強制的に外れ図柄で停止表示されるように構成した。これにより、不利な第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選したとしても、第２特別図柄の抽選結果によっては、通常大当たり変動を外れ図柄で強制的に停止表示させ、有利な確変状態が通常大当たりによって終了されてしまうことを抑制可能に構成した。更に、本第１５制御例では、一方の特別図柄の大当たり変動中は他方の特別図柄の抽選で大当たりに当選し得なくなるように構成している。これにより、確変状態において第１特別図柄の抽選で不利な通常大当たりとなって大当たり変動が開始された場合に、第２特別図柄の抽選では大当たりに当選し得なくなるため、小当たりに当選して通常大当たりを外れ図柄で強制停止させることのみを願う斬新な遊技性を実現することができる。

【１７７５】

また、本第１５制御例におけるパチンコ機１０では、基本的に、変動停止時に特定のカウンタ（時短中カウンタ２０３ｈのカウンタ値）の更新（減算）処理を実行する構成とし、時短状態における最後の変動表示のみ、変動開始時に特定のカウンタ（時短中カウンタ２０３ｈのカウンタ値）の更新（減算）処理を実行可能に構成している。また、一方の特別図柄が当たり（大当たり又は小当たり）図柄で停止表示され、他方の特別図柄を強制的に外れ図柄で停止表示させる場合については、当該強制的な停止表示のタイミングで時短回数の減算処理が実行されることを回避する構成としている。このように構成することで、強制的に外れに変更された（即ち、当たりが抽選されていないに等しい）変動表示によって時短回数を１回分損してしまうことを抑制できるので、より好適に時短回数を減算することができる。ここで、従来より、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時に（並行して）実行可能な制御を搭載した遊技機（所謂、同時変動機）が広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機においては、時短状態等、大当たり終了後、特定の変動回数の間のみ継続する遊技状態が設定された場合に、設定された回数を超えて遊技状態が続いてしまうことを阻止するために、遊技状態が終了するまでの残変動回数を示すカウンタ値を変動開始時に更新する制御を採用するのが通常であった。しかしながら、係る制御を採用した場合、変動中に他方の当たり（小当たり又は大当たり）変動が先に終了する（他方の当たり図柄が先に停止表示される）か否かを、変動開始時に特定することができない場合があり、当該変動が外れ図柄で強制的に停止表示されるか否かが不確定で

あるため、結果的に外れ図柄で強制的に停止表示される（遊技者にとって無駄な）変動表示であっても、残変動回数を示すカウンタ値を更新せざるを得ないという問題点があった。

【１７７６】

これに対して本第１５制御例では、時短状態における残変動回数を示す特定のカウンタ（時短中カウンタ２０３ｈ）の更新（減算）タイミングを、基本的に、変動停止時に設定する構成としたので、変動停止時に外れ図柄で強制的に停止表示された変動表示について特定のカウンタ（時短中カウンタ２０３ｈ）の更新（減算）処理をスキップするという比較的簡単な処理を実行するだけで、外れ図柄で強制的に停止表示される遊技者にとって無駄な変動表示が実行された場合に残変動回数が無駄に減算されてしまうことを抑制することができるので、実際設定されている残変動回数に対して、正当に大当たりを抽選している抽選の実行回数が少なくなってしまうことを抑制することができる。また、残変動回数が残り１回の状態で新たな変動表示を開始させる場合にのみ、変動開始時に特定のカウンタ（時短中カウンタ２０３ｈ）を更新（減算）する構成としているので、設定されている残変動回数を超えて遊技状態が続いてしまうことを抑制することもできる。よって、特定のカウンタ（時短中カウンタ２０３ｈ）をより好適に更新することができる。なお、本第１５制御例では、特定のカウンタとして、時短中カウンタ２０３ｈの更新タイミングを基本的に変動停止時にし、残変動回数が１回となった状態で変動開始タイミングとなった場合にのみ、変動開始時に時短中カウンタ２０３ｈのカウンタ値を更新する制御を採用し、且つ、外れ図柄で強制的に停止表示された変動表示については時短中カウンタ２０３ｈの更新処理をスキップする構成としていたが、本制御の対象となる特定のカウンタは時短中カウンタ２０３ｈに限られるものではない。例えば、確変状態において特定回数の特別図柄の抽選が実行されることで確変状態が終了される仕様において、確変状態における特別図柄の抽選の実行回数をカウントするためのカウンタを特定のカウンタとして、本第１５制御例と同様の制御を実行する構成としてもよい。

【１７７７】

本第１５制御例では、時短中カウンタ２０３ｈの値を、状況に応じて変動停止時、または変動開始時のどちらかで更新する（減算する）構成としていたが、時短回数を第３図柄表示装置８１に表示させ、当該表示される時短回数の更新タイミングを、状況に応じて異ならせる構成としてもよい。この場合、時短中カウンタ２０３ｈの更新タイミングとリンクさせてもよいし、別の条件で更新タイミングを切り替えてもよい。別の条件としては、例えば、特別図柄の抽選結果が挙げられる。より具体的には、例えば、基本的に、変動開始時に時短回数の表示が更新されるように構成し、更新タイミングが遅れた（変動開始後に更新されたり、変動停止時に更新されたりした）場合に、大当たりとなる可能性が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、表示上の時短回数に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１７７８】

＜第１６制御例＞

次に、図５３１を参照して、第１６制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１５制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に高確率で不利な通常大当たりに当選する一方で、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は有利な確変大当たりが確定するように構成した上で、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時に（並列して）実行可能に構成していた。そして、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄が大当たり又は小当たり図柄で停止表示された場合に変動表示中の他方の特別図柄が強制的に外れ図柄で停止表示されるように構成した上で、一方の特別図柄の大当たり変動中は他方の特別図柄の抽選で大当たりに当選し得なくなるように構成していた。このように構成することで、確変状態において第１特別図柄の抽選で不利な通常大当たりとなって大当たり変動が開始された場合に、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選することのみを願う斬新な遊技性を実現してい

た。これに加えて本第１６制御例におけるパチンコ機１０では、１の確変状態において、第１特別図柄の抽選が実行され難い状態と、第１特別図柄の抽選が実行され易い状態と、が切り替わるように構成した。より具体的には、大当たり種別に応じて、確変状態へと移行した後、第１特別図柄の抽選が１回～３回のいずれかの回数（規定回数）終了するまでの間、第１特別図柄の変動時間が長くなるように変動パターンシナリオを構成し、規定回数の第１特別図柄の抽選が終了すると、大当たりに当選するまでの間、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とがほぼ均等に実行される状態を形成するように構成した。このように構成することで、規定回数の第１特別図柄の抽選が終了するまでは、大当たり当選時の確変割合が高い第２特別図柄の抽選ばかりに偏って実行させることができる有利な遊技状態を形成する一方で、規定回数が終了した後は、不利な第１特別図柄の抽選が実行され易くなる比較的不利な状態を形成するため、確変状態において遊技状態を変えることなく遊技にメリハリをつけることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１７７９】

この第１６制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第１５制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１５制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１５制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１７８０】

まず、図５３１および図５３２を参照して、本第１６制御例における特徴的な演出態様について説明する。図５３１（ａ）は、本第１６制御例において確変状態が設定され、且つ、第１特別図柄の変動時間が第２特別図柄の変動時間に対して大幅に長くなる状態が設定されている間における表示態様の一例を示した図である。図５３１（ａ）に示した通り、第１特別図柄の変動時間が第２特別図柄の変動時間に対して大幅に長くなる状態が設定されている状態においては、表示領域ＨＲ３に対して、「確変割合超ＵＰゾーン」という文字が表示される。また、小表示領域Ｄｍ１に対して、確変割合超ＵＰゾーンが終了されるまでの残り時間を示す情報が表示される。ここで、上述した通り、本第１６制御例では、確変状態に移行した後、第１特別図柄の抽選が１回～３回のいずれかの回数（規定回数）実行されることで、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とがほぼ均等に実行される比較的有利度合いが低い状態に移行する。つまり、大当たり種別毎に予め定められた規定回数の第１特別図柄の変動表示が終了するまでの間は、第２特別図柄の抽選ばかりに偏重して実行させることができる極めて有利な状態を形成する。そこで、本第１６制御例では規定回数内の第１特別図柄の抽選が実行された場合に、その第１特別図柄の変動時間をゾーン終了までの残時間として小表示領域Ｄｍ１に表示させる構成としている。このように構成することで、有利な（大当たりに当選した場合に確変大当たりが確定する）第２特別図柄の抽選ばかりを実行させることができる有利な状態がいつまで継続するのかを遊技者に対して分かり易く報知することができる。なお、ゾーン終了までの残り時間は、規定回数によらず、１回分の第１特別図柄の変動時間（実行中の第１特別図柄の変動表示における残変動時間）が表示されるように構成している。そして、規定回数が残っている状態で１の第１特別図柄の変動表示が終了した場合には、次に第１特別図柄の変動表示が実行された場合に、ゾーン継続を示す演出を実行し、ゾーン終了までの残り時間を再セットする構成としている。このように構成することで、確変割合超ＵＰゾーンがいつまで続くか分からないドキドキ感を遊技者に抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣

を向上させることができる。
【１７８１】
次に、図５３１（ｂ）を参照して、確変割合超ＵＰゾーン中に実行される可能性があるピンチ演出について説明する。ここで、本第１６制御例では、上述した第１５制御例と同様に、第２特別図柄の抽選で１／１００の確率で小当たりに当選する構成としている。上述した通り、小当たりに当選すると、小当たりの停止表示タイミングで第１特別図柄の変動表示の実行中であった場合に、残変動時間によらず、小当たり停止表示と同時に第１特別図柄も外れ図柄で強制停止されるように構成されている。従って、確変割合超ＵＰゾーンにおいて小当たりに当選してしまうと、ゾーン終了までの残り時間（即ち、第１特別図柄の残変動時間）によらず、小当たりの停止タイミングでゾーンが打ち切られてしまう。図５３１（ｂ）は、この第２特別図柄の小当たりによってゾーンが打ち切られる場合の第３図柄表示装置８１の表示態様を示した図である。図５３１（ｂ）に示した通り、確変割合超ＵＰゾーンの間に特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、小表示領域Ｄｍ１の真下に敵のキャラクタ８１１が出現する演出が実行される。また、表示領域ＨＲ３に対して、「敵を妨害してゾーン打ち切りを回避しろ！！」という文字が表示される。更に、小表示領域Ｄｓ２に対して、「ゾーン打ち切りのピンチ！」という文字が表示される。これらの表示内容により、敵のキャラクタ８１１を妨害できなければ確変割合超ＵＰゾーンが打ち切られてしまうということを容易に理解させることができる。
【１７８２】
図５３２は、確変割合超ＵＰゾーン中（第１特別図柄のロング変動中）に小当たり図柄が停止表示された際の表示態様を示した図である。図５３２に示した通り、確変割合超ＵＰゾーン中に小当たり図柄の停止表示タイミングになると、冒険者のキャラクタ８０１が敵のキャラクタ８１１の妨害に失敗し、敵のキャラクタ８１１が吐き出した炎によって小表示領域Ｄｍ１が焼き尽くされてしまう演出が実行される。また、表示領域ＨＲ３に対して、「確変割合超ＵＰゾーン打ち切り！」という文字が表示される。更に、小表示領域Ｄｍ８ａにおいて第１特別図柄の抽選結果を示す第３図柄が外れの組み合わせ（ばらけ目）で停止表示されると共に、小表示領域Ｄｍ８ｂにおいて第２特別図柄の抽選結果を示す第３図柄が小当たりの組み合わせ（互いに異なる奇数図柄揃い）で停止表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して確変割合超ＵＰゾーンが終了されてしまったということを容易に理解させることができる。なお、敵のキャラクタ８１１が小表示領域Ｄｍ１の真下に出現する演出態様（図５３１（ｂ）参照）は、ゾーン中に第２特別図柄の抽選で完全外れとなった場合にも所定の確率（例えば、１／２０の確率）で実行される。完全外れの場合には、冒険者のキャラクタ８０１が敵のキャラクタ８１１に攻撃を当てることで妨害に成功し、小表示領域Ｄｍ１の残り時間表示が燃やされてしまうことを阻止する演出が実行される。これにより、確変割合超ＵＰゾーンが継続したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。
【１７８３】
＜第１６制御例における電気的構成＞
次いで、図５３３（ａ）を参照して、本第１６制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図５３３（ａ）は、本第１６制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図５３３（ａ）に示した通り、本第１６制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１５制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図５１３（ａ）参照）に対して、大当たり種別選択テーブル２０２ｂｘに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｂｙが設けられている点、変動パターンテーブル２０２ｄｘに代えて変動パターンテーブル２０２ｄｙが設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル２０２ｙａが追加されている点で相違する。その他の構成については上述した第１５制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。
【１７８４】
まず、図５３４を参照して、本第１６制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｙの詳細について説明する。図５３４は、本第１６制御例における大当たり種別選択テ

ーブル２０２ｂｙの規定内容を示した図である。図５３４に示した通り、この大当たり種別選択テーブル２０２ｂｙには、特別図柄の種別毎に、選択され得る大当たり種別と、第１当たり種別カウンタＣ２の値の範囲と、が対応付けて規定されている。より具体的には、図５３４に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して「大当たりＡ２９」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して「大当たりＢ２９」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ２９」は、ラウンド数が４ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当たり（４ラウンド確変大当たり）である。また、「大当たりＢ２９」は、ラウンド数が４ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として比較的有利度合いが低い時短状態が設定される大当たり（４ラウンド通常大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値のうち、「大当たりＡ２９」、「大当たりＢ２９」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）はそれぞれ５０個ずつであるため、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＡ２９」が決定される割合は５０％（５０／１００）となり、「大当たりＢ２９」が決定される割合は５０％（５０／１００）となる。つまり、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、半数が有利度合いが低い時短状態に設定されてしまうため、第１特別図柄の抽選は遊技者にとって有利度合いが低い抽選となる。

【１７８５】

また、図５３４に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９」の範囲に対して「大当たりＣ２９」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０～２３」の範囲に対して「大当たりＤ２９」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値「２４」に対して「大当たりＥ２９」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２５～２９」の範囲に対して「大当たりＦ２９」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３０～３３」の範囲に対して「大当たりＧ２９」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値「３４」に対して「大当たりＨ２９」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～８９」の範囲に対して「大当たりＩ２９」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９６」の範囲に対して「大当たりＪ２９」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９７～９９」の範囲に対して「大当たりＫ２９」が対応付けて規定されている。「大当たりＣ２９」～「大当たりＥ２９」は、ラウンド数が１０ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当たり（１０ラウンド確変大当たり）である。そして、「大当たりＣ２９」は、確変割合超ＵＰゾーンの規定回数（第１特別図柄の抽選回数）が１回に設定され、「大当たりＤ２９」は規定回数が２回に設定され、「大当たりＥ２９」は、規定回数が３回に設定される大当たりである。よって、ラウンド数の面では同等であるが、当たり終了後の確変状態の有利度合いという面では、「大当たりＥ２９」が遊技者にとって最も有利となり、次いで、「大当たりＤ２９」が有利となり、「大当たりＣ２９」が最も有利度合いが低くなる。

【１７８６】

また、「大当たりＦ２９」～「大当たりＨ２９」は、ラウンド数が８ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。そして、「大当たりＦ２９」は、確変割合超ＵＰゾーンの規定回数（第１特別図柄の抽選回数）が１回に設定され、「大当たりＧ２９」は規定回数が２回に設定され、「大当たりＨ２９」は、規定回数が３回に設定される大当たりである。よって、ラウンド数の面では同等であるが、当たり終了後の確変状態の有利度合いという面では、「大当たりＨ２９」が遊技者にとって最も有利となり、次いで、「大当たりＧ２９」が有利となり、「大当たりＦ２９」が最も有利度合いが低くなる。更に、「大当たりＩ２９」～「大当たりＫ２９」は、ラウンド数が４ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当た

り（４ラウンド確変大当たり）である。そして、「大当たりＩ２９」は、確変割合超ＵＰゾーンの規定回数（第１特別図柄の抽選回数）が１回に設定され、「大当たりＪ２９」は規定回数が２回に設定され、「大当たりＫ２９」は、規定回数が３回に設定される大当たりである。よって、ラウンド数の面では同等であるが、当たり終了後の確変状態の有利度合いという面では、「大当たりＫ２９」が遊技者にとって最も有利となり、次いで、「大当たりＪ２９」が有利となり、「大当たりＩ２９」が最も有利度合いが低くなる。

【１７８７】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値のうち、「大当たりＣ２９」、「大当たりＤ２９」、「大当たりＥ２９」、「大当たりＦ２９」、「大当たりＧ２９」、「大当たりＨ２９」、「大当たりＩ２９」、「大当たりＪ２９」、「大当たりＫ２９」に対応付けられている乱数値はそれぞれ２０個、４個、１個、５個、４個、１個、５５個、７個、および３個であるため、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＣ２９」が決定される割合は２０％（２０／１００）となり、「大当たりＤ２９」が決定される割合は４％（４／１００）となり、「大当たりＥ２９」が決定される割合は１％（１／１００）となり、「大当たりＦ２９」が決定される割合は５％（５／１００）となり、「大当たりＧ２９」が決定される割合は４％（４／１００）となり、「大当たりＨ２９」が決定される割合は１％（１／１００）となり、「大当たりＩ２９」が決定される割合は５５％（５５／１００）となり、「大当たりＪ２９」が決定される割合は７％（７／１００）となり、「大当たりＫ２９」が決定される割合は３％（３／１００）となる。つまり、１０ラウンド大当たり（大当たりＣ２９～Ｅ２９）の割合が２５％（２０％＋４％＋１％）となり、８ラウンド大当たり（大当たりＦ２９～Ｈ２９）の割合が１０％（５％＋４％＋１％）となり、４ラウンド大当たり（大当たりＩ２９～Ｋ２９）の割合が６５％（５５％＋７％＋３％）となる。また、確変割合超ＵＰゾーン終了までの規定回数が１回に設定される大当たり（大当たりＣ２９，Ｆ２９，Ｉ２９）の割合が８０％（２０％＋５％＋５５％）となり、規定回数が２回に設定される大当たり（大当たりＤ２９，Ｇ２９，Ｊ２９）の割合が１５％（４％＋４％＋７％）となり、規定回数が３回に設定される大当たり（大当たりＥ２９，Ｈ２９，Ｋ２９）の割合が５％（１％＋１％＋３％）となる。

【１７８８】

このように、本第１６制御例では、大当たりのラウンド数および大当たり終了後に設定される確変状態において確変割合超ＵＰゾーンが終了するまでの第１特別図柄抽選回数（規定回数）の組み合わせが異なる様々な大当たり種別を設ける構成としているので、規定回数やラウンド数を予測する楽しみを遊技者に対して与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図５３５（ａ）を参照して、本第１６制御例における変動パターンテーブル２０２ｄｙの詳細について説明する。図５３５（ａ）は、この変動パターンテーブル２０２ｄｙの構成を示すブロック図である。図５３５（ａ）に示した通り、本第１６制御例における変動パターンテーブル２０２ｄｙは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される通常用テーブル２０２ｄｙ１と、確変状態で、且つ、確変割合超ＵＰゾーンが設定されている状況下において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照されるゾーン用テーブル２０２ｄｙ２と、確変状態（確変割合超ＵＰゾーンが設定されていない状況に限る）、および時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される確変・時短用テーブル２０２ｄｙ３と、で少なくとも構成されている。これらのうち、通常用テーブル２０２ｄｙ１は、上述した第１５制御例における変動パターンテーブル２０２ｄｘの通常用テーブル２０２ｄｘ１と同一の規定内容（第１特別図柄の抽選では抽選結果に応じて７秒～１４０秒の範囲の変動時間が選択される一方で、第２特別図柄の抽選では６００秒の変動時間が必ず選択される規定内容）となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１７８９】

次に、図５３５（ｂ）を参照して、上述したゾーン用テーブル２０２ｄｙ２の詳細につ

いて説明する。図５３５（ｂ）は、ゾーン用テーブル２０２ｄｙ２の規定内容を示した図である。このゾーン用テーブル２０２ｄｙ２は、確変状態で、且つ、確変割合超ＵＰゾーンが設定されている状況下において参照されるテーブルである。ここで、確変確率超ＵＰゾーンは、大当たりＡ２９，Ｃ２９，Ｆ２９，Ｉ２９のいずれかに当選したことに基づいて設定された確変状態の場合、確変状態が開始（設定）されてから第１特別図柄の変動表示が１回終了するまで（２回目の第１特別図柄の抽選が実行されるまで）の間の期間に設定され、大当たりＤ２９，Ｇ２９，Ｊ２９のいずれかに当選したことに基づいて設定された確変状態の場合、確変状態が開始（設定）されてから第１特別図柄の変動表示が２回終了するまで（３回目の第１特別図柄の抽選が実行されるまで）の間の期間に設定され、大当たりＥ２９，Ｈ２９，Ｋ２９のいずれかに当選したことに基づいて設定された確変状態の場合、確変状態が開始（設定）されてから第１特別図柄の変動表示が３回終了するまで（３回目の第１特別図柄の抽選が実行されるまで）の間設定される。図５３５（ｂ）に示した通り、ゾーン用テーブル２０２ｄｙ２には、第１特別図柄の外れ時の変動パターンとして、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全範囲（「０～９９９」の範囲）に対して、変動時間が６００００ｍｓ（６０秒間）の外れロング変動が対応付けて規定されている。また、第１特別図柄の大当たり時の変動パターンとして、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全範囲（「０～９９９」の範囲）に対して、変動時間が６００００ｍｓ（６０秒間）の当たりロング変動が対応付けて規定されている。

【１７９０】

これに対し、図５３５（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の外れ（完全外れ又は小当たり）時の変動パターンとして、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、変動時間が１０００ｍｓ（１秒間）の外れショート変動Ａが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～９４９」の範囲に対して変動時間が３０００ｍｓ（３秒間）の外れショート変動Ｂが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「９５０～９９９」の範囲に対して変動時間が５０００ｍｓ（５秒間）の外れショート変動Ｃが対応付けて規定されている。つまり、変動時間が１秒間の外れショート変動Ａに対して５０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、変動時間が３秒間の外れショート変動Ｂに対して９００個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、変動時間が５秒間の外れショート変動Ｃに対して５０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。変動種別カウンタＣＳ１は、「０～９９９」の１０００個の値を取り得るので、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合に、１秒間の変動時間が選択される割合は５％（５０／１０００）であり、３秒間の変動時間が選択される割合は９０％（９００／１０００）であり、５秒間の変動時間が選択される割合は５％（５０／１０００）である。このため、第２特別図柄の外れ時における平均の変動時間は３秒間（１秒間×５％＋３秒間×９０％＋５秒間×５％）となる。また、図５３５（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり時の変動パターンとして、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（「０～９９９」の範囲）に対して、変動時間が３０００ｍｓ（３秒間）の当たりショート変動が対応付けて規定されている。

【１７９１】

これらの規定内容から、このゾーン用テーブル２０２ｄｙ２が参照されると、第１特別図柄の抽選が実行された場合における変動時間が６０秒間に固定化される一方で、第２特別図柄の抽選が実行された場合における変動時間が平均３秒間となるため、第１特別図柄の抽選が１回実行されている間に平均２０回の第２特別図柄の抽選を実行させることができる。つまり、大当たりに当選した場合に５０％の割合で不利な通常大当たりが決定される不利な第１特別図柄の抽選がほとんど行われず、大当たりに当選した場合に確変大当たりが確定する有利な第２特別図柄の抽選ばかりを実行させることができる極めて有利な状態を形成するため、ゾーン用テーブル２０２ｄｙ２が参照されて変動パターンが選択される状態（確変割合超ＵＰゾーン）が設定された場合に、遊技者に対して大きな喜びを抱かせることができる。次に、図５３５（ｃ）を参照して、上述した確変・時短用テーブル２０２ｄｙ３の詳細について説明する。図５３５（ｃ）は、この確変・時短用テーブル２０

２ｄｙ３の規定内容を示した図である。図５３５（ｃ）に示した通り、確変・時短用テーブル２０２ｄｙ３には、第１特別図柄と第２特別図柄とで共通の内容が規定されており、その規定内容は、ゾーン用テーブル２０２ｄｙ２（図５３５（ｂ）参照）における第２特別図柄の規定内容と同一である。よって、確変・時短用テーブル２０２ｄｙ３が参照された場合、第１特別図柄の変動時間も第２特別図柄の変動時間も平均３秒となる。即ち、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とがほぼ均等に実行される状態を形成する。このため、ゾーン用テーブル２０２ｄｙ２が参照される状態（確変割合超ＵＰゾーン）に比較して、不利な第１特別図柄の抽選で大当たりとなる可能性が高くなるため、遊技者にとっての有利度合いが低くなる。

【１７９２】

次に、図５３６を参照して、本第１６制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｙａの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル２０２ｙａは、前回当選した大当たりの種別と大当たり終了後の特別図柄の変動回数との組み合わせ毎に、変動パターンを選択するために参照する変動パターンテーブルの種別が対応付けて規定されている。図５３６は、本第１６制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｙａの規定内容を示した図である。図５３６に示した通り、大当たりＡ２９，Ｃ２９，Ｆ２９，Ｉ２９が終了した後における変動パターンシナリオとして、確変状態となってから第１特別図柄の変動表示が１回終了するまでの間の期間に対して、ゾーン用テーブル２０２ｄｙ２（図５３５（ｂ）参照）が対応付けて規定されている一方で、第１特別図柄の変動表示が１回終了した後（第１特別図柄の２回目の抽選以降）は、変動回数によらず確変・時短用テーブル２０２ｄｙ３（図５３５（ｃ）参照）が対応付けて規定されている。また、図５３６に示した通り、大当たりＤ２９，Ｇ２９，Ｊ２９が終了した後における変動パターンシナリオとして、確変状態となってから第１特別図柄の変動表示が２回終了するまでの間の期間に対して、ゾーン用テーブル２０２ｄｙ２（図５３５（ｂ）参照）が対応付けて規定されている一方で、第１特別図柄の変動表示が２回終了した後（第１特別図柄の３回目の抽選以降）は、変動回数によらず確変・時短用テーブル２０２ｄｙ３（図５３５（ｃ）参照）が対応付けて規定されている。更に、図５３６に示した通り、大当たりＥ２９，Ｈ２９，Ｋ２９が終了した後における変動パターンシナリオとして、確変状態となってから第１特別図柄の変動表示が３回終了するまでの間の期間に対して、ゾーン用テーブル２０２ｄｙ２（図５３５（ｂ）参照）が対応付けて規定されている一方で、第１特別図柄の変動表示が３回終了した後（第１特別図柄の４回目の抽選以降）は、変動回数によらず確変・時短用テーブル２０２ｄｙ３（図５３５（ｃ）参照）が対応付けて規定されている。

【１７９３】

これらの規定内容により、大当たりＡ２９，Ｃ２９，Ｆ２９，Ｉ２９に当選すると、確変割合超ＵＰゾーン（有利な第２特別図柄の抽選ばかりが実行される状態）が第１特別図柄の変動表示１回分の期間である６０秒間しか継続しない一方で、大当たりＤ２９，Ｇ２９，Ｊ２９に当選すると、確変割合超ＵＰゾーンが第１特別図柄の変動表示２回分の期間である１２０秒間に渡って継続し、大当たりＥ２９，Ｈ２９，Ｋ２９に当選すると、確変割合超ＵＰゾーンが第１特別図柄の変動表示３回分の期間である１８０秒間に渡って継続することとなる。よって、大当たり種別によって確変割合超ＵＰゾーン中に実行させることができる第２特別図柄の抽選回数を異ならせることができるので、大当たり終了後の遊技状態として共通の遊技状態（確変状態）を設定したとしても、大当たり種別に応じて確変大当たりの期待度を異ならせるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１７９４】

また、図５３６に示した通り、大当たりＢ２９（大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別）が終了した後における変動パターンシナリオとして、第１特別図柄と第２特別図柄との抽選回数の合計が１００回となるまでの間（即ち、時短回数内）の変動回数に対して確変・時短用テーブル２０２ｄｙ３（図５３５（ｃ）参照）が対応

付けて規定されている一方で、第１特別図柄と第２特別図柄との抽選回数の合計が１０１回以上の範囲に対しては、通常用テーブル２０２ｄｙ１が対応付けて規定されている。よって、時短回数内では不利な第１特別図柄の抽選と有利な第２特別図柄の抽選とが均等に実行される一方で、時短回数が経過して通常状態に移行した後は第２特別図柄の変動時間が著しく長くなる（６００秒間になる）ため、第１特別図柄の抽選ばかりが実行される有利度合いが低い状態を形成する。更に、図５３６に示した通り、パチンコ機１０の設定を初期化した後、大当たりに当選するまでの間の通常状態においては、第１特別図柄および第２特別図柄の変動回数によらず、一律に、不利な通常用テーブル２０２ｄｙ１が対応付けて規定されている。これにより、パチンコ機１０を初期化した場合に遊技者にとって過剰に有利となってしまい、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを抑制することができる。次に、図５３７を参照して、本第１６制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図５３７は、本第１６制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図５３７に示した通り、本第１６制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１５制御例におけるＲＡＭ２２３に対して、ゾーン中タイマ２２３ｙａが追加されている点で相違している。また、第１５制御例における終了時間タイマ２２３ｘａが削除されている点でも相違している。

【１７９５】

ゾーン中タイマ２２３ｙａは、確変割合超ＵＰゾーンが終了するまでの残り時間として第３図柄表示装置８１に対して表示させる期間を示すタイマであり、確変割合超ＵＰゾーンが継続している間に第１特別図柄の抽選が実行されると、第１特別図柄の変動時間である６０秒に対応するタイマ値が設定される（図５４１のＳ９７２５Ａ参照）。また、時間の経過に応じて定期的に（演出更新処理（図５４０参照）が実行される毎に）値が減算して更新される（図５４０のＳ５４４２参照）。このゾーン中カウンタ２２３ｙａに対応する残時間を第３図柄表示装置８１に対して表示させる構成とすることにより、確変割合超ＵＰゾーンが終了するまでの時間を遊技者に対して分かり易く示すことができる。

【１７９６】

＜第１６制御例における主制御装置の制御処理について＞

次いで、図５３８、および図５３９を参照して、本第１６制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図５３８を参照して、本第１６制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３６１）の詳細について説明する。この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３６１）は、上述した第１５制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図５１９参照）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄変動パターン選択処理（図５１９参照）と同様に、第１特別図柄の抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するための処理である。図５３８は、この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３６１）を示すフローチャートである。この第１６制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図５３８参照）のうち、Ｙ５０１～Ｙ５０３、およびＹ５０５～Ｙ５０８の各処理では、それぞれ上述した第１５制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図５１９参照）のＹ５０１～Ｙ５０３、およびＹ５０５～Ｙ５０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１６制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図５３８参照）では、Ｙ５０３の処理が終了すると、変動パターンシナリオテーブル２０２ｙａと特図１変動回数カウンタとに対応する変動パターンテーブルを特定し（Ｙ５５１）、特定した変動パターンテーブルを読み出して（Ｙ５５２）、処理をＹ５０５へと移行する。なお、図示については省略したが、第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８７１）に代えて実行される第２特別図柄変動パターン選択処理についても、この第１特別図柄変動パターン選択処理（図５３８参照）のＹ５５１，Ｙ５５２の各処理と同様の処理によって変動パターンテーブルが読み出されるように変形されている。

【１７９７】

次に、図５３９を参照して、本第１６制御例における大当たり制御処理（Ｙ１０３１）の詳細について説明する。この大当たり制御処理（Ｙ１０３１）は、上述した第１５制御

例における大当たり制御処理（図５２７参照）に代えて実行される処理であり、大当たり制御処理（図５２７参照）と同様に、大当たり遊技の実行中における各種制御を実行するための処理である。図５３９は、この大当たり制御処理（Ｙ１０３１）を示すフローチャートである。この第１６制御例における大当たり制御処理（図５３９参照）のうち、Ｙ１１６０１～Ｙ１１６１２，Ｙ１１６３３～Ｙ１１６３５，Ｙ１１６４１，Ｙ１１６４２、およびＹ１１６４５の各処理では、それぞれ上述した第１５制御例における大当たり制御処理（図５２７参照）のＹ１１６０１～Ｙ１１６１２，Ｙ１１６３３～Ｙ１１６３５，Ｙ１１６４１，Ｙ１１６４２、およびＹ１１６４５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１６制御例における大当たり制御処理（図５３９参照）では、Ｓ１１６４２、またはＳ１１６４５の処理が終了すると、次いで、今回の大当たり種別に応じた変動パターンシナリオを特定し（Ｙ１１６５１）、特定したシナリオを示す情報を変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｙａに格納して（Ｙ１１６５２）、本処理を終了する。

【１７９８】

＜第１６制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図５４０から図５４２を参照して、本第１６制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図５４０を参照して、本第１６制御例における演出更新処理（Ｓ４１８１）の詳細について説明する。この演出更新処理（Ｓ４１８１）は、上述した第１５制御例における演出更新処理（図５２８参照）に代えて実行される処理であり、演出更新処理（図５２８参照）と同様に、実行中の各種演出態様を定期的（メイン処理の実行間隔毎）に更新するための処理である。図５４０は、この演出更新処理（Ｓ４１８１）を示すフローチャートである。この演出更新処理（図５４０参照）が実行されると、まず、ゾーン中タイマ２２３ｙａの値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ５４４１）、０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ５４４１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５４４１の処理において、ゾーン中タイマ２２３ｙａのタイマ値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ５４４１：Ｙｅｓ）、確変割合超ＵＰゾーンが設定されていることを意味するため、まず、ゾーン中タイマ２２３ｙａの値を減算することで更新し（Ｓ５４４２）、次いで、更新後のタイマ値に応じて確変割合超ＵＰゾーンが終了されるまでの残時間表示を更新する（Ｓ５４４３）。Ｓ５４４３の処理が終了すると、次に、Ｓ５４４２の処理において、ゾーン中タイマ２２３ｙａの値を０に更新したか否かを判別し（Ｓ５４４４）、０に更新したと判別した場合は（Ｓ５４４４：Ｙｅｓ）、確変割合超ＵＰゾーンの終了を示す演出を実行して（Ｓ５４４５）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５４４４の処理において、ゾーン中タイマ２２３ｙａの値を０に更新していないと判別した場合は（Ｓ５４４４：Ｎｏ）、Ｓ５４４５の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

【１７９９】

この演出更新処理（図５４０参照）を実行することにより、確変状態において確変割合超ＵＰゾーンが設定された場合に、ゾーンが終了するまでの残り時間を第３図柄表示装置８１において正確に表示させることができる。よって、第２特別図柄の抽選ばかりが実行される有利な状態がどれだけ残っているのかを遊技者に対して容易に理解させることができる。次に、図５４１を参照して、本第１６制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ５１２１Ａ）の詳細について説明する。この特図１演出態様設定処理（Ｓ５１２１Ａ）は、上述した第１５制御例における特図１演出態様設定処理（図５２９参照）に代えて実行される処理であり、特図１演出態様設定処理（図５２９参照）と同様に、第１特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図５４１は、本第１６制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ５１２１Ａ）を示すフローチャートである。この第１６制御例における特図１演出態様設定処理（図５４１参照）のうち、Ｓ９７０６Ａ，Ｓ９７１１Ａ、およびＳ９７１２Ａの各処理では、それぞれ第１５制御例における特図１演出態様設定処理（図５２９参照）のＳ９７０６Ａ，Ｓ９７１１Ａ、およびＳ９７１２Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１６制御例における特図

１演出態様設定処理（図５４１参照）では、Ｓ９７１１Ａの処理において現在の遊技状態が確変状態であると判別した場合に（Ｓ９７１１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、今回の第１特別図柄の変動パターンが、変動時間が６０秒間の変動パターンであるか否かを判別する（Ｓ９７２１Ａ）。

【１８００】

Ｓ９７２１Ａの処理において、今回の変動パターンが、変動時間が６０秒間の変動パターンではないと判別した場合は（Ｓ９７２１Ａ：Ｎｏ）、現在が確変割合超ＵＰゾーン中ではないことを意味するため、処理をＳ９７１２Ａへと移行する。一方、Ｓ９７２１Ａの処理において、変動時間が６０秒間の変動パターンであると判別した場合は（Ｓ９７２１Ａ：Ｙｅｓ）、確変割合超ＵＰゾーン中であることを意味するため、次いで、大当たり終了後１回目の第１特別図柄の変動表示であるか否かを判別し（Ｓ９７２２Ａ）、１回目の第１特別図柄の変動表示であれば（Ｓ９７２２Ａ：Ｙｅｓ）、確変割合超ＵＰゾーンへの突入を報知する演出を伴う変動表示態様を決定して（Ｓ９７２４Ａ）、処理をＳ９７２５Ａへと移行する。一方、Ｓ９７２２Ａの処理において、１回目の第１特別図柄の変動表示ではないと判別した場合は（Ｓ９７２２Ａ：Ｎｏ）、確変割合超ＵＰゾーンの継続を報知する演出を伴う変動表示態様を決定して（Ｓ９７２３Ａ）、処理をＳ９７２５Ａへと移行する。Ｓ９７２５Ａの処理では、ゾーン中タイマ２２３ｙａのタイマ値に対して６０秒間に対応するタイマ値を設定して（Ｓ９７２５Ａ）、処理をＳ９７０６へと移行する。次に、図５４２を参照して、本第１６制御例における特図２演出態様設定処理（Ｓ５２２１Ａ）の詳細について説明する。この特図２演出態様設定処理（Ｓ５２２１Ａ）は、上述した第１５制御例における特図２演出態様設定処理（図５３０参照）に代えて実行される処理であり、特図２演出態様設定処理（図５３０参照）と同様に、第２特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。

【１８０１】

この第１６制御例における特図２演出態様設定処理（図５４２参照）のうち、Ｓ９６１１，Ｓ９６２２Ａ、およびＳ９６５１Ａの各処理では、それぞれ上述した第１５制御例における特図２演出態様設定処理（図５３０参照）のＳ９６１１，Ｓ９６２２Ａ、およびＳ９６５１Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１６制御例における特図２演出態様設定処理（図５４２参照）では、Ｓ９６５１Ａの処理において、現在の遊技状態が確変状態であると判別した場合に（Ｓ９６５１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、ゾーン中タイマ２２３ｙａの値が０より大きい値である（即ち、確変割合超ＵＰゾーン中である）か否かを判別し（Ｓ９６６１Ａ）、ゾーン中タイマ２２３ｙａの値が０である（即ち、確変割合超ＵＰゾーン中ではない）と判別した場合は（Ｓ９６６１Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ９６２２Ａへと移行する。一方、Ｓ９６６１Ａの処理において、ゾーン中タイマ２２３ｙａの値が０より大きい値である（即ち、確変割合超ＵＰゾーン中である）と判別した場合は（Ｓ９６６１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、今回の第２特別図柄の変動時間がゾーン中タイマ２２３ｙａの値よりも短い時間であるか否かを判別し（Ｓ９６６２Ａ）、今回の第２特別図柄の変動時間がゾーン中タイマ２２３ｙａの値よりも短い時間ではない（長い時間である）と判別した場合は（Ｓ９６６２Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ９６２２Ａへと移行する。これに対し、Ｓ９６２２Ａの処理において、今回の第２特別図柄の変動時間がゾーン中タイマ２２３ｙａの値よりも短い時間であると判別した場合は（Ｓ９６６２Ａ：Ｙｅｓ）、抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ９６６３Ａ）、小当たりであると判別した場合は（Ｓ９６６３Ａ：Ｙｅｓ）、確変割合超ＵＰゾーンの打ち切り演出（図５３１（ｂ）、図５３２参照）を伴う変動表示態様を決定して（Ｓ９６６４Ａ）、処理をＳ９６１１へと移行する。一方、Ｓ９６６３Ａの処理において、今回の第２特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（Ｓ９６６３Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ９６２２Ａへと移行する。

【１８０２】

以上説明した通り、本第１６制御例におけるパチンコ機１０では、確変状態が設定された後、大当たり種別毎に予め定められた特定回数（１回～３回）の第１特別図柄の変動表示（不利側の変動表示）が終了するまでの間の期間に渡って、有利度合いが高い第２特別

図柄の抽選が高頻度で実行される（不利な第１特別図柄の抽選が実行され難い）有利な状態（確変割合超ＵＰゾーン）を形成する構成としていた。具体的には、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時に（並列して）実行可能な同時変動仕様を採用し、確変状態が設定されてから少なくとも特定回数（１回～３回のいずれか）の第１特別図柄の変動表示が終了するまでの間、第１特別図柄の変動時間が第２特別図柄の変動時間に対して大幅に長くなるように構成した。つまり、１の第１特別図柄の変動表示の実行中に複数の（２０回前後の）第２特別図柄の変動表示を実行可能に構成した。このように構成することで、１の確変状態の間に、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選ばかりが実行される有利度合いが高い状態（確変割合超ＵＰゾーン）と、その有利度合いが高い状態よりも有利度合いが低い第１特別図柄の実行頻度が高くなる状態と、を設定することが可能となるため、確変状態の間の遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１８０３】

なお、本第１６制御例では、ゾーン用テーブル２０２ｄｙ２を参照して変動パターンを選択する状態（確変割合超ＵＰゾーン）を、確変状態に移行してから第１特別図柄の変動表示が特定回数（１回～３回のいずれか）終了するまでの間にのみ設定する構成としていたが、確変割合超ＵＰゾーンの設定タイミングはこれに限られるものではない。例えば、時短状態に移行してから特定回数の第１特別図柄の変動表示が終了するまでの間の期間についても、確変割合超ＵＰゾーンを設定する（ゾーン用テーブル２０２ｄｙ２を参照して変動パターンを選択する）構成としてもよい。このように構成することで、有利度合いが低い（不利な）時短状態においても、遊技にメリハリをつけることができるので、遊技が単調となってしまうことをより抑制することができる。また、確変状態の開始直後ではなく、確変状態の途中から（例えば、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが合計で５０回終了してから）確変割合超ＵＰゾーンが設定されるように構成してもよい。このように構成することで、確変割合超ＵＰゾーンに到達するまでは大当たりに当選して欲しくない（確変割合超ＵＰゾーンに到達してから大当たりに当選して欲しい）と遊技者に思わせることができるので、有利な確変状態が設定されているにもかかわらず、所定条件が成立する（確変割合超ＵＰゾーンが設定される抽選回数となる）まで特別図柄の抽選で外れ続けることを期待させる斬新な遊技性を実現することができる。本第１６制御例では、ゾーン用テーブル２０２ｄｙ２を参照して変動パターンを選択する状態（確変割合超ＵＰゾーン）を、１の確変状態において第１特別図柄の変動表示が最大で３回実行されるまでの間に限る構成としていたが、確変割合超ＵＰゾーンを設定する変動回数はこれに限られず、任意に定めることができる。例えば、一部の大当たり種別では、５回や１０回の第１特別図柄の変動表示が終了するまでの間、確変割合超ＵＰゾーンが継続するように構成しても良い。また、確変状態が開始されてから終了されるまで、常に確変割合超ＵＰゾーンが設定される大当たり種別を設けてもよい。このように構成することで、確変割合超ＵＰゾーンのバリエーションをより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１８０４】

本第１６制御例では、上述した第１５制御例と同様に、一方の特別図柄が大当たりに対応する変動表示の実行中である場合に、他方の特別図柄の抽選が実行されても大当たりに当選し得ない（完全外れまたは小当たりにのみ当選し得る）仕様を採用していたが、これに限られず、上述した第１４制御例等のように、一方の特別図柄の大当たり変動中でも、他方の特別図柄で大当たりを抽選可能に構成し、先に当たり図柄（小当たり又は大当たり図柄）で停止表示された側の特別図柄の抽選が有効となる（他方の特別図柄の変動表示が外れ図柄で強制停止される）仕様を採用してもよい。このように構成することで、特に、第１特別図柄の変動時間が第２特別図柄の変動時間に対して大幅に長い時間（６０秒間）に設定される確変確率超ＵＰゾーンにおいて第１特別図柄の大当たりに当選したとしても、その後に第２特別図柄の抽選で大当たりとなって第１特別図柄の大当たり変動を外れで強制停止させることが可能となるので、確変割合超ＵＰゾーンにおいて有利な第２特別図

柄の大当たりの発生割合をより向上させることができる。
【１８０５】
本第１６制御例では、確変状態において、ゾーン用テーブル２０２ｄｙ２を参照するか、確変・時短用テーブル２０２ｄｙ３を参照するかについて、第１特別図柄の抽選の実行回数のみに基づいて判別していたが、これに限られるものではない。例えば、第１特別図柄の抽選回数と、第２特別図柄の抽選回数との両方を参照して、ゾーン用テーブル２０２ｄｙ２を参照するか、確変・時短用テーブル２０２ｄｙ３を参照するかを判別する構成としてもよい。より具体的には、例えば、大当たりＡ２９，Ｃ２９，Ｆ２９，Ｉ２９の終了後に設定される確変状態では、第１特別図柄の抽選が１回終了する（第１特別図柄の変動表示が１回終了する）か、第２特別図柄の抽選が３０回終了するまでの間、ゾーン用テーブル２０２ｄｙ２を参照し、いずれかの条件が成立した後は確変・時短用テーブル２０２ｄｙ３を参照する構成としてもよい。同様に、大当たりＤ２９，Ｇ２９，Ｊ２９の終了後に設定される確変状態では、第１特別図柄の抽選が２回終了する（第１特別図柄の変動表示が２回終了する）か、第２特別図柄の抽選が６０回終了するまでの間、ゾーン用テーブル２０２ｄｙ２を参照し、いずれかの条件が成立した後は確変・時短用テーブル２０２ｄｙ３を参照する構成としてもよい。更に、大当たりＥ２９，Ｈ２９，Ｋ２９の終了後に設定される確変状態では、第１特別図柄の抽選が３回終了する（第１特別図柄の変動表示が３回終了する）か、第２特別図柄の抽選が９０回終了するまでの間、ゾーン用テーブル２０２ｄｙ２を参照し、いずれかの条件が成立した後は確変・時短用テーブル２０２ｄｙ３を参照する構成としてもよい。このように構成した場合、確変状態へと突入した後で、右第１入球口６４ｒへと遊技球が入球せずに、第２入球口６４０ばかりに遊技球が偏って入球したとしても、確変割合超ＵＰゾーンが長く継続しすぎてしまう（有利度合いが高い第２特別図柄の抽選が多くなり過ぎてしまう）ことを抑制できるので、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。
【１８０６】
＜第１７制御例＞
次に、図５４３から図５５１を参照して、第１７制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１６制御例では、確変状態が設定された後、大当たり種別毎に予め定められた回数の第１特別図柄の変動表示（不利側の変動表示）が終了するまでの間の期間に渡って、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選が高頻度で実行される（不利な第１特別図柄の抽選が実行され難い）有利な状態（確変割合超ＵＰゾーン）を形成する構成としていた。具体的には、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時に（並列して）実行可能な同時変動仕様を採用し、確変状態が設定されてから少なくとも特定回数（１回～３回のいずれか）の第１特別図柄の変動表示が終了するまでの間、第１特別図柄の変動時間が第２特別図柄の変動時間に対して大幅に長くなるように構成した。つまり、１の第１特別図柄の変動表示の実行中に複数の（２０回前後の）第２特別図柄の変動表示を実行可能に構成していた。
【１８０７】
これに対して本第１７制御例におけるパチンコ機１０では、普通図柄の時短状態に設定される確変状態および時短状態において、実行され易い特別図柄の種別を異ならせる構成としている。即ち、確変状態においては、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とがほぼ均等に実行されるように制御する一方で、時短状態においては、第１６制御例における確変割合超ＵＰゾーンと同様に、第２特別図柄の抽選ばかりが実行される有利な状態を形成する構成とした。また、本第１７制御例では、確変状態において予め定められた第１回数の特別図柄の抽選が終了すると、確変状態が終了される仕様（所謂、ＳＴ型の確変状態）を採用した上で、確変状態が設定されてから特別図柄の高確率確変状態が終了するまでの回数（第１回数）よりも、普通図柄の時短状態が終了するまでの回数（第２回数）の方が多くなるように構成している。つまり、大当たり終了後の遊技状態として確変状態が設定されると、まず、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が第１回数（１０回）となるまでの間、確変状態が継続し、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が第１回数となるこ

とにより特別図柄の低確率状態に設定されることで遊技状態が時短状態に設定され、その後は大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が第２回数（５０回）となるまでの間、時短状態が継続するように構成されている。また、５０回の特別図柄の抽選が実行されると、普通図柄の時短状態も終了されて通常状態に設定される。このため、本第１７制御例では、確変大当たりが終了すると、まず、大当たり確率が通常よりも高い（１／２５）ものの、有利度合い（確変大当たりの割合）が低い第１特別図柄の抽選と有利度合い（確変大当たりの割合）が高い第２特別図柄の抽選とがほぼ均等に（半々で）実行される確変状態を形成し、特別図柄の抽選回数が第１回数（１０回）に到達した場合は、大当たり確率が通常の確率（１／１００）になるものの、有利な第２特別図柄の抽選ばかりが実行される時短状態を形成する構成としている。これにより、互いに異なるメリット（大当たり確率、第２特別図柄抽選の頻度）を有して構成される確変状態および時短状態を順番に設定することができるので、途中で遊技性が切り替わる（メリット、デメリットが入れ替わる）斬新な動作を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１８０８】

この第１７制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第１６制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１６制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１６制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図５４３を参照して、本第１７制御例における特徴的な演出態様について説明する。図５４３（ａ）は、本第１７制御例における確変状態の間の演出態様を示した図であり、図５４３（ｂ）は、本第１７制御例における時短状態の演出態様を示した図である。ここで、上述した通り、本第１７制御例では、確変状態および時短状態の双方に対して、互いに異なるメリット（優位性）を設ける構成としている。具体的には、確変状態では、大当たり確率が時短状態よりも高くなる点で時短状態よりも優位性が高くなるように構成する一方で、時短状態では、確変状態よりも大当たり当選時の確変大当たりの割合が高くなる点で確変状態よりも優位性が高くなるように構成している。このため、どちらの遊技状態の方が有利度合いが高いのかについて一概に断定することができない。よって、本第１７制御例では、確変状態と時短状態とをどちらも「チャンスタイム」という名称で統一している。

【１８０９】

図５４３（ａ）に示した通り、本第１７制御例における確変状態では、主表示領域Ｄｍにおける略左半分に対して、有利度合いが低い第１特別図柄の抽選結果を示す第３図柄の変動表示演出を実行するための左表示領域ＤｍＬが形成され、略右半分に対して、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選結果を示す第３図柄の変動表示演出を実行するための右表示領域ＤｍＲが形成される。左表示領域ＤｍＬには、大当たりとなった場合に比較的有利度合いが低いことを暗示するために、敵のキャラクタ８１１が表示され、右表示領域ＤｍＲには、大当たりとなった場合に比較的有利度合いが高いことを暗示するために、冒険者のキャラクタ８０１が表示される。これらにより、いずれの表示領域において大当たりが報知された方が有利であるのかについて、遊技者に対して容易に理解させることができる。また、図５４３（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける中央上部に形成される表示領域ＨＲ３に対して、「チャンスタイムＡ」という文字と、「大当たり期待度　高」という文字と、「確変期待度　中」という文字と、が表示される。これらの表示内容により、現在設定されているチャンスタイムが、大当たり確率は高いものの通常大当たりとなる可能性があるチャンスタイムＡ（確変状態）であるということを遊技者に対して容易に理

解させることができる。また、表示領域Ｄｍ１に対して、チャンスタイムが終了するまで（確変状態、および確変状態終了後の時短状態が終了するまで）の残りの特別図柄の抽選回数を示す情報が表示される。図５４３（ａ）の例では、確変状態において５回目の変動表示が開始された状態を例示しており、「チャンスタイム終了まで残り４５回」という文字が表示される。また、小表示領域Ｄｓ２に対して、「チャンスタイム中」という文字が表示される。

【１８１０】

次に、図５４３（ｂ）を参照して、時短状態における演出態様について説明する。図５４３（ｂ）に示した通り、時短状態においては、上述した第１６制御例における確変割合超ＵＰゾーン（図５３１（ａ）参照）と同様に、主表示領域Ｄｍにおける大部分において有利度合いが高い第２特別図柄の抽選結果を示す第３図柄の変動表示が実行され、第１特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の変動表示演出は、主表示領域Ｄｍにおける右下部分に形成される小表示領域Ｄｍ８ａにおいて比較的目立たない（視認し難い）態様で表示される。これらにより、有利度合いが高く、実行頻度の高い第２特別図柄の抽選に対応する第３図柄の変動表示演出に注目させることができる。また、図５４３（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける中央上部に形成される表示領域ＨＲ３に対して、「チャンスタイムＢ」という文字と、「大当たり期待度　低」という文字と、「確変期待度　高」という文字と、が表示される。これらの表示内容により、現在設定されているチャンスタイムが、大当たり確率は低いものの確変大当たりとなる可能性が極めて高いチャンスタイムＢ（確変状態）であるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、表示領域Ｄｍ１に対して、チャンスタイムが終了するまで（確変状態、および確変状態終了後の時短状態が終了するまで）の残りの特別図柄の抽選回数を示す情報が表示される点、および小表示領域Ｄｓ２に対して、「チャンスタイム中」という文字が表示される点については確変状態（チャンスタイムＡ）が設定されている場合（図５４３（ａ）参照）と共通している。

【１８１１】

＜第１７制御例における電気的構成＞

次いで、図５４４（ａ）を参照して、本第１７制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図５４４（ａ）は、本第１７制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示すブロック図である。図５４４（ａ）に示した通り、本第１７制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１６制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図５３３（ａ）参照）に対して、大当たり種別選択テーブル２０２ｂｙに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｂαが設けられている点、変動パターンテーブル２０２ｄｙに代えて変動パターンテーブル２０２ｄαが設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル２０２ｙａが削除されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１６制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図５３３（ａ）参照）と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１８１２】

まず、図５４５を参照して、本第１７制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂαの詳細について説明する。図５４５は、本第１７制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂαの規定内容を示した図である。図５４５に示した通り、この大当たり種別選択テーブル２０２ｂαには、特別図柄の種別毎に、選択され得る大当たり種別と、第１当たり種別カウンタＣ２の値の範囲と、が対応付けて規定されている。より具体的には、図５４５に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して「大当たりＡ３０」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して「大当たりＢ３０」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ３０」は、ラウンド数が４ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として確変状態が設定される大当たり（４ラウンド確変大当たり）である。また、「大当たりＢ３０」は、ラウンド数が４ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として時短状態が設定される大当たり（４ラウンド通常大当たり）であ

る。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値のうち、「大当たりＡ３０」、「大当たりＢ３０」に対応付けられている乱数値はそれぞれ５０個ずつであるため、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＡ３０」が決定される割合および「大当たりＢ３０」が決定される割合は共に５０％（５０／１００）となる。

【１８１３】

なお、確変大当たりとなって確変状態が設定される場合は、１０回の確変回数と５０回の時短回数とが設定されるため、確変大当たりが終了してから特別図柄の抽選が１０回実行されるまでの間は確変状態に設定され、特別図柄の抽選回数が１０回以降、５０回以内の範囲においては時短状態に設定され、その後は通常状態に設定される。これに対し、通常大当たりとなって時短状態が設定される場合は、２５回の時短回数が設定されるため、通常大当たりが終了してから特別図柄の抽選回数が２５回実行されるまでの間は時短状態に設定され、その後は通常状態に移行する。つまり、確変大当たりになると１０回の確変状態と４０回の時短状態とが設定される一方で、通常大当たりになると２５回の時短状態のみが設定されるため、確変大当たりの方が通常大当たりよりも有利度合いが高くなる。

【１８１４】

また、図５４５に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２４」の範囲に対して「大当たりＣ３０」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２５～３４」の範囲に対して「大当たりＤ３０」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～９９」の範囲に対して「大当たりＥ３０」が対応付けて規定されている。「大当たりＣ３０」は、ラウンド数が１０ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当たり（１０ラウンド確変大当たり）である。また、「大当たりＤ３０」は、ラウンド数が８ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。更に、「大当たりＥ３０」は、ラウンド数が４ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当たり（４ラウンド確変大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値のうち、「大当たりＣ３０」、「大当たりＤ３０」、「大当たりＥ３０」に対応付けられている乱数値はそれぞれ２５個、１０個、および６５個であるため、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＣ３０」が決定される割合は２５％（２５／１００）となり、「大当たりＤ３０」が決定される割合は１０％（１０／１００）となり、「大当たりＥ３０」が決定される割合は６５％（６５／１００）となる。よって、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、過半数が最低のラウンド数（４ラウンド）に設定されるものの、いずれの大当たり種別が選択されたとしても大当たり終了後の遊技状態が有利度合いが高い確変状態に設定されるので、第２特別図柄の抽選は、第１特別図柄の抽選に比較して有利度合いが高い抽選であると言える。

【１８１５】

次に、図５４６（ａ）を参照して、本第１７制御例における変動パターンテーブル２０２ｄαの詳細について説明する。図５４６（ａ）は、本第１７制御例における変動パターンテーブル２０２ｄαの構成を示すブロック図である。図５４６（ａ）に示した通り、本第１７制御例における変動パターンテーブル２０２ｄαは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される通常用テーブル２０２ｄα１と、時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される時短用テーブル２０２ｄα２と、確変状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される確変用テーブル２０２ｄα３と、で少なくとも構成されている。これらのうち、通常用テーブル２０２ｄα１は、上述した第１６制御例における変動パターンテーブル２０２ｄｙの通常用テーブル２０２ｄｙ１と同一の規定内容（第１特別図柄の抽選では抽選結果に応じて７秒～１４０秒の範囲の変動時間が選択される一方で、第２特別図柄の抽選では６００秒の変動時間が必ず選択され

る規定内容）となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。図５４６（ｂ）は、本第１７制御例における時短用テーブル２０２ｄα２の規定内容を示した図である。図５４６（ｂ）に示した通り、時短用テーブル２０２ｄα２には、第１特別図柄の外れ時の変動パターンとして、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全範囲（「０～９９９」の範囲）に対して、変動時間が６００００ｍｓ（６０秒間）の外れロング変動が対応付けて規定されている。また、第１特別図柄の大当たり時の変動パターンとして、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全範囲（「０～９９９」の範囲）に対して、変動時間が６００００ｍｓ（６０秒間）の当たりロング変動が対応付けて規定されている。

【１８１６】

これに対し、図５４６（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の外れ（完全外れ又は小当たり）時の変動パターンとして、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、変動時間が１０００ｍｓ（１秒間）の外れショート変動Ａが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～９４９」の範囲に対して変動時間が３０００ｍｓ（３秒間）の外れショート変動Ｂが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「９５０～９９９」の範囲に対して変動時間が５０００ｍｓ（５秒間）の外れショート変動Ｃが対応付けて規定されている。つまり、変動時間が１秒間の外れショート変動Ａに対して５０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、変動時間が３秒間の外れショート変動Ｂに対して９００個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、変動時間が５秒間の外れショート変動Ｃに対して５０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。変動種別カウンタＣＳ１は、「０～９９９」の１０００個の値を取り得るので、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合に、１秒間の変動時間が選択される割合は５％（５０／１０００）であり、３秒間の変動時間が選択される割合は９０％（９００／１０００）であり、５秒間の変動時間が選択される割合は５％（５０／１０００）である。このため、第２特別図柄の外れ時における平均の変動時間は３秒間（１秒間×５％＋３秒間×９０％＋５秒間×５％）となる。また、図５４６（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり時の変動パターンとして、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（「０～９９９」の範囲）に対して、変動時間が３０００ｍｓ（３秒間）の当たりショート変動が対応付けて規定されている。

【１８１７】

これらの規定内容から、この時短用テーブル２０２ｄα２が参照されると、第１特別図柄の抽選が実行された場合における変動時間が６０秒間に固定化される一方で、第２特別図柄の抽選が実行された場合における変動時間が平均３秒間となるため、第１特別図柄の抽選が１回実行されている間に平均２０回の第２特別図柄の抽選を実行させることができる。つまり、大当たりに当選した場合に５０％の割合で不利な通常大当たりが決定される不利な第１特別図柄の抽選がほとんど行われず、大当たりに当選した場合に確変大当たりが確定する有利な第２特別図柄の抽選ばかりを実行させることができる有利な状態を形成する。よって、時短状態を、確変状態よりも、大当たり当選時に確変状態が付与される割合の面で有利度合いが高くなるように構成することができる。次に、図５４６（ｃ）を参照して、上述した確変用テーブル２０２ｄα３の詳細について説明する。図５４６（ｃ）は、この確変用テーブル２０２ｄα３の規定内容を示した図である。図５４６（ｃ）に示した通り、確変用テーブル２０２ｄα３には、第１特別図柄と第２特別図柄とで共通の内容が規定されており、その規定内容は、時短用テーブル２０２ｄα２（図５４６（ｂ）参照）における第２特別図柄の規定内容と同一である。よって、確変用テーブル２０２ｄα３が参照された場合、第１特別図柄の変動時間も第２特別図柄の変動時間も平均３秒となる。即ち、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とがほぼ均等に実行される状態を形成する。このため、時短状態に比較して、確変状態では第１特別図柄の大当たりに当選する可能性がアップするため、大当たりに当選した場合に設定される遊技状態の面で、時短状態よりも確変状態の法が遊技者にとっての有利度合いが低くなる。

【１８１８】

＜第１７制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図５４７から図５５０を参照して、本第１７制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図５４７を参照して、本第１７制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３７１）の詳細について説明する。この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３７１）は、上述した第１６制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図５３８参照）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄変動パターン選択処理（図５３８参照）と同様に、第１特別図柄の抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するための処理である。図５４７は、この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３７１）を示すフローチャートである。この第１７制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図５４７参照）のうち、Ｙ５０１～Ｙ５０３，Ｙ５０５～Ｙ５０８、およびＹ５５２の各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図５３８参照）のＹ５０１～Ｙ５０３，Ｙ５０５～Ｙ５０８、およびＹ５５２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１７制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図５４７参照）では、Ｙ５０３の処理が終了すると、現在の遊技状態に対応する変動パターンテーブルを特定して（Ｙ５６１）、処理をＹ５５２へと移行する。なお、図示については省略したが、第２特別図柄変動パターン選択処理に代えて実行される第２特別図柄変動パターン選択処理についても、この第１特別図柄変動パターン選択処理（図５４７参照）のＹ５６１の処理と同様の処理によって変動パターンテーブルが読み出されるように変形されている。

【１８１９】

次に、図５４８を参照して、本第１７制御例における変動開始時更新処理（Ｙ３７２）の詳細について説明する。この変動開始時更新処理（Ｙ３７２）は、上述した第１６制御例（および第１５制御例）における変動開始時更新処理（図５２０参照）に代えて実行される処理であり、変動開始時更新処理（図５２０参照）と同様に、変動開始タイミングで遊技状態を更新するための処理である。図５４８は、この変動開始時更新処理（Ｙ３７２）を示すフローチャートである。この第１７制御例における変動開始時更新処理（図５４８参照）のうち、Ｙ６３１～Ｙ６３３の各処理では、それぞれ上述した第１６制御例（および第１５制御例）における変動開始時更新処理（図５２０参照）のＹ６３１～Ｙ６３３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１７制御例における変動開始時更新処理（図５４８参照）が実行されると、まず、確変中カウンタ２０３αａの値が１であるか否かを判別し（Ｙ６４１）、確変中カウンタ２０３αａの値が１であると判別した場合は（Ｙ６４１：Ｙｅｓ）、確変中カウンタ２０３αａの値を１減算して０に更新し（Ｙ６４２）、時短状態への移行を示す状態コマンドを設定して（Ｙ６４３）、処理をＹ６３１へと移行する。一方、Ｙ６４１の処理において、確変中カウンタ２０３αａの値が１ではないと判別した場合は（Ｙ６４１：Ｎｏ）、確変回数を減算するタイミングではないことを意味するため、Ｙ６４２，Ｙ６４３の処理をスキップして、処理をＹ６３１へと移行する。

次に、図５４９を参照して、本第１７制御例における変動停止時更新処理（Ｙ７５１）の詳細について説明する。この変動停止時更新処理（Ｙ７５１）は、上述した第１６制御例（および第１５制御例）における変動停止時更新処理（図５２３参照）に代えて実行される処理であり、変動停止時更新処理（図５２３参照）と同様に、特別図柄の変動停止時に遊技状態を更新するために実行される処理である。図５４９は、この変動停止時更新処理（Ｙ７５１）を示すフローチャートである。

【１８２０】

この第１７制御例における変動停止時更新処理（図５４９参照）のうち、Ｙ６３５～Ｙ６３８の各処理では、それぞれ上述した第１６制御例（および第１５制御例）における変動停止時更新処理（図５２３参照）のＹ６３５～Ｙ６３８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１７制御例における変動停止時更新処理（図５４９参照）が実行されると、まず、確変中カウンタ２０３αａの値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｙ６４５）、確変中カウンタ２０３αａの値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｙ６４５：Ｙｅｓ）、確変中カウンタ２０３αａの値を１減算して更新し（Ｙ６４６）、減算後の確変中カウンタ２０３αａの値が０になったか否かを判別する（Ｙ６４７）。Ｙ６４

７の処理において、減算後の確変中カウンタ２０３αａの値が０になったと判別した場合は（Ｙ６４７：Ｙｅｓ）、時短状態への移行を示す状態コマンドを設定して（Ｙ６４８）、処理をＹ６３５へと移行する。これに対し、Ｙ６４７の処理において、減算後の確変中カウンタ２０３αａの値が０になっていない（１以上の値である）と判別した場合は（Ｙ６４７：Ｎｏ）、Ｙ６４８の処理をスキップして、処理をＹ６３５へと移行する。また、Ｙ６４５の処理において、確変中カウンタ２０３αａの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｙ６４５：Ｎｏ）、確変回数を減算するタイミングではないことを意味するため、Ｙ６４６～Ｙ６４８の各処理をスキップして、処理をＹ６３５へと移行する。次に、図５５０を参照して、本第１７制御例における大当たり制御処理（Ｙ１０４１）の詳細について説明する。この大当たり制御処理（Ｙ１０４１）は、上述した第１６制御例における大当たり制御処理（図５２７参照）に代えて実行される処理であり、大当たり制御処理（図５２７参照）と同様に、大当たり遊技の実行中における各種制御を実行するための処理である。図５５０は、この第１７制御例における大当たり制御処理（Ｙ１０４１）を示すフローチャートである。

【１８２１】

この第１７制御例における大当たり制御処理（図５５０参照）のうち、Ｙ１１６０１～Ｙ１１６１２，Ｙ１１６３３～Ｙ１１６３５、およびＹ１１６４１の各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における大当たり制御処理（図５２７参照）のＹ１１６０１～Ｙ１１６１２，Ｙ１１６３３～Ｙ１１６３５、およびＹ１１６４１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１７制御例における大当たり制御処理（図５５０参照）では、Ｙ１１６４１の処理において今回の大当たりが確変大当たりであると判別した場合に（Ｙ１１６４１：Ｙｅｓ）、確変中カウンタ２０３αａのカウンタ値に１０を、時短中カウンタ２０３ｈのカウンタ値に５０をそれぞれ設定して（Ｙ１１６６１）、処理をＹ１１６３３へと移行する。これに対し、Ｙ１１６４１の処理において、今回の大当たりが確変大当たりではない（通常大当たりである）と判別した場合は（Ｙ１１６４１：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｈのカウンタ値に２５を設定して（Ｙ１１６６２）、処理をＹ１１６３３へと移行する。

【１８２２】

＜第１７制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図５５１を参照して、本第１７制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明する。図５５１は、本第１７制御例における状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２３１Ａ）は、上述した第１６制御例（および第２制御例）における状態コマンド受信処理（図１１５参照）に代えて実行される処理であり、状態コマンド処理（図１１５参照）と同様に、状態コマンドによって主制御装置１１０より通知された遊技状態を示す情報に応じた制御を行うための処理である。この第１７制御例における状態コマンド受信処理（図５５１参照）のうち、Ｓ９００１，Ｓ９００３，Ｓ９００５、およびＳ９００９の各処理では、それぞれ第１６制御例（および第２制御例）における状態コマンド受信処理（図１１５参照）のＳ９００１，Ｓ９００３，Ｓ９００５、およびＳ９００９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１７制御例における状態コマンド受信処理（図５５１参照）では、Ｓ９００３の処理において通常状態への変更を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ９００３：Ｙｅｓ）、通常状態用の演出態様を設定して（Ｓ９０２１Ａ）、本処理を終了する。また、本第１７制御例における状態コマンド受信処理（図５５１参照）では、Ｓ９００５の処理において、遊技状態が時短状態に変更されたことを示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ９００５：Ｙｅｓ）、チャンスタイムＢへの突入を示す演出態様を設定して（Ｓ９０２２Ａ）、本処理を終了する。更に、本第１７制御例における状態コマンド受信処理（図５５１参照）では、Ｓ９００９の処理において、遊技状態が確変状態に変更されたことを示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ９００９：Ｙｅｓ）、チャンスタイムＡへの突入を示す演出態様を設定して（Ｓ９０２３Ａ）、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理（図５５１参照）を実

行することにより、チャンスタイムの種別に応じた演出態様（図５４３参照）を設定することができるので、遊技者に対してチャンスタイムの種別に応じた遊技性を容易に理解させることができる。

【１８２３】

以上説明した通り、本第１７制御例におけるパチンコ機１０では、普通図柄の時短状態に設定される確変状態および時短状態において、実行され易い特別図柄の種別を異ならせる構成とすることで、双方の遊技状態に対して互いに異なるメリットを付与する構成とした。具体的には、確変状態においては、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とがほぼ均等に実行されるように制御する一方で、時短状態においては、第２特別図柄の抽選ばかりが実行される有利な状態を形成する構成とした。また、本第１７制御例では、確変状態において予め定められた第１回数の特別図柄の抽選が終了すると、確変状態が終了される仕様（所謂、ＳＴ型の確変状態）を採用した上で、確変状態が設定されてから特別図柄の高確率確変状態が終了するまでの回数（第１回数）よりも、普通図柄の時短状態が終了するまでの回数（第２回数）の方が多くなるように構成している。つまり、大当たり終了後の遊技状態として確変状態が設定されると、まず、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が第１回数（１０回）となるまでの間、確変状態が継続し、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が第１回数となることにより特別図柄の低確率状態に設定されることで遊技状態が時短状態に設定され、その後は大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が第２回数（５０回）となるまでの間、時短状態が継続するように構成されている。また、５０回の特別図柄の抽選が実行されると、普通図柄の時短状態も終了されて通常状態に設定される。このため、本第１７制御例では、確変大当たりが終了すると、まず、大当たり確率が通常よりも高い（１／２５）ものの、有利度合い（確変大当たりの割合）が低い第１特別図柄の抽選と有利度合い（確変大当たりの割合）が高い第２特別図柄の抽選とがほぼ均等に（半々で）実行される確変状態を形成し、特別図柄の抽選回数が第１回数（１０回）に到達した場合は、大当たり確率が通常の確率（１／１００）になるものの、有利な第２特別図柄の抽選ばかりが実行される時短状態を形成する構成としている。これにより、互いに異なるメリット（大当たり確率、第２特別図柄抽選の頻度）を有して構成される確変状態および時短状態を順番に設定することができるので、途中で遊技性が切り替わる（メリット、デメリットが入れ替わる）斬新な動作を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１８２４】

なお、本第１７制御例では、上述した第１５制御例や第１６制御例と同様に、一方の特別図柄が大当たりに対応する変動表示の実行中である場合に、他方の特別図柄の抽選が実行されても大当たりに当選し得ない（完全外れまたは小当たりにのみ当選し得る）仕様を採用していたが、これに限られず、上述した第１４制御例等のように、一方の特別図柄の大当たり変動中でも、他方の特別図柄で大当たりを抽選可能に構成し、先に当たり図柄（小当たり又は大当たり図柄）で停止表示された側の特別図柄の抽選が有効となる（他方の特別図柄の変動表示が外れ図柄で強制停止される）仕様を採用してもよい。このように構成することで、特に、第１特別図柄の変動時間が第２特別図柄の変動時間に対して大幅に長い時間（６０秒間）に設定される時短状態において第１特別図柄の大当たりに当選したとしても、その後に第２特別図柄の抽選で大当たりとなって第１特別図柄の大当たり変動を外れで強制停止させることが可能となるので、時短状態において有利な第２特別図柄の大当たりの発生割合をより向上させることができる。本第１７制御例では、確変状態においては第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とがほぼ均等に実行される一方で、時短状態においては第１特別図柄の変動時間を第２特別図柄の変動時間に対して大幅に長くすることで有利度合いが高い第２特別図柄の抽選ばかりが実行されるように構成していたが、逆に、時短状態においては第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とがほぼ均等に実行される一方で、確変状態においては第１特別図柄の変動時間を第２特別図柄の変動時間に対して大幅に長くすることで有利度合いが高い第２特別図柄の抽選ばかりが実行されるように構成してもよい。このように構成することで、確変状態における優位性をより高め

ることができるので、確変状態の間に大当たりに当選することをより強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１８２５】

本第１７制御例では、確変状態と時短状態とで第１特別図柄の変動時間を異ならせる（参照する変動パターンテーブルを異ならせる）ことで、有利度合いが低い第１特別図柄の抽選頻度を異ならせ、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選で大当たりに当選する可能性を異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態における前半と後半とで参照する変動パターンテーブルを異ならせ、確変状態の前半と後半とで遊技性を異ならせてもよい。このように構成することで、確変状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。本第１７制御例では、確変状態において第１回数（１０回）の特別図柄の抽選が実行されることで時短状態へと移行し、時短状態へと移行した後で第２回数（４０回）の特別図柄の抽選が実行されることで通常状態へと移行する構成としていたが、確変状態の継続回数は固定化しなくてもよい。例えば、確変状態において、特別図柄の抽選が実行される毎に、特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態へと転落させるか否かの抽選（転落抽選）を行う構成とし、転落抽選に当選して時短状態へと転落した場合に第１特別図柄の変動時間が長くなる（有利度合いが低い第１特別図柄の抽選頻度が低くなる）用に構成してもよい。このように構成することで、特別図柄の高確率状態から低確率状態に転落するという、一般的に喜ばしくない状況が発生した場合に、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選頻度が高くなることによって、遊技者の落胆を緩和することができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができる。

【１８２６】

＜第１３制御例の第１演出変形例＞

次に、図５５９から図５６１を参照して、上述した第１３制御例のパチンコ機１０において実行されるバトル演出（図４４８参照）の変形例について説明をする。上述した第１３制御例では、遊技者が操作可能な演出ボタン２２（操作手段）に対して所定の操作（連打操作、又は長押し操作）が実行されたことに基づいて、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値（段階情報）を減少（可変）させるバトル演出（操作演出）を実行可能に構成し、バトル演出の演出結果として敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値が「０」となる演出結果（遊技者に有利な演出結果）が表示された場合に、特別図柄抽選で大当たり当選したこと（遊技者に有利な特典が付与されること）を遊技者に報知可能に構成していた。さらに、バトル演出が実行される演出期間のうち、遊技者が演出ボタン２２を有効に操作可能なＳＷ有効期間（操作有効期間）が設定されるよりも前の準備期間において、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を予め減少させる先制攻撃演出（図４４８（ｂ）参照）を実行可能に構成し、今回のバトル演出の演出結果が遊技者に有利な演出である可能性が高いことを、操作有効期間が設定されるよりも前に遊技者に把握させることで意欲的に演出ボタン２２を操作させるように構成していた。しかしながら、上述した第１３制御例では、先制攻撃演出が実行されること無く（敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を事前に減少させること無く）ＳＷ有効期間が設定された場合には、同一のＳＷ有効期間内において敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を「０」に向けて減少させるバトル演出が実行されるだけとなり、遊技者が演出ボタン２２を操作する操作意欲が徐々に低下してしまうという問題があった。これに対して、本変形例では、バトル演出リーチにて設定されるＳＷ有効期間の長さを可変可能に構成しており、バトル演出リーチの演出結果として、遊技者に有利な演出結果を表示可能な場合（対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合）において、遊技者に不利な演出結果が表示される場合（対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合）よりも、長い期間のＳＷ有効期間が設定され易くするように構成している。

【１８２７】

このように構成することで、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値が事前に減少されなかった場合であっても、演出ボタン２２への操作に基づいて敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を減少させることが可能な期間（ＳＷ有効期間）の長さを異ならせることにより、今回のバトル演

出の演出結果が遊技者に有利な演出である可能性が高いことを遊技者に予測させることが可能となる。また、バトル演出の演出結果として遊技者に有利な演出結果（敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値が「０」となる演出結果）を表示可能な場合に、長いＳＷ有効期間が設定され易く構成しているため、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を「０」まで減少させるために要する期間を長くすることができ、遊技者に長時間の間、楽しんで演出ボタン２２を操作させ易くすることができる。さらに、本変形例では、通常のＳＷ有効期間（３秒）よりも長いＳＷ有効期間（５秒）が設定される場合において、長いＳＷ有効期間が設定される（された）ことを遊技者に報知する報知タイミングとして、複数の報知タイミングを設定可能に構成している。具体的には、実際にＳＷ有効期間が設定されるよりも前に、遊技者に対して長いＳＷ有効期間が設定されることを報知可能な第１報知タイミングと、実際にＳＷ有効期間が設定された後に、遊技者に対して長いＳＷ有効期間が設定されていることを報知可能な第２報知タイミングと、を設定可能に構成している。このように構成することで、長いＳＷ有効期間が設定される（された）ことを期待させながら遊技者にバトル演出リーチを楽しませることができ、演出効果を高めることができる。加えて、本変形例では、通常のＳＷ有効期間（３秒）よりも長いＳＷ有効期間（５秒）が設定される（された）ことを遊技者に報知するための報知態様として、通常のＳＷ有効期間（３秒）に対応する有効期間ゲージｇａ４を表示した後に、差分となるＳＷ有効期間期間（２秒）に対応する表示態様を表示可能に構成している。つまり、遊技者に対して、通常のＳＷ有効期間が設定されたと思わせた後に、長いＳＷ有効期間が設定されたことを把握させることが可能となるように構成している。

【１８２８】

このように構成することで、長いＳＷ有効期間が設定されることを期待しながらバトル演出リーチを注視している遊技者に対して、意外性のある演出を提供することができる。また、最初から長いＳＷ有効期間（５秒）に対応する表示態様を表示する場合に比べて、通常と比してどの程度長いＳＷ有効期間が設定されたのかを視覚的に把握させることができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【１８２９】

＜第１３制御例の第１演出変形例における演出内容について＞

次に、図５５９を参照して、本第１３制御例の第１演出変形例にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。本第１演出変形例では、上述した第１３制御例に対して、バトル演出において実行される演出の内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その詳細な説明を省略する。本第１演出変形例においても、上述した第１３制御例と同様に、バトル演出において、第１パート演出（ＳＷ有効期間が設定されるよりも前に実行される演出）と、第２パート演出（演出ボタン２２への操作に基づいて、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を減少させる演出）と、を実行可能に構成しており、第１パート演出中に実行される演出の内容を異ならせている。ここで、図５５９を参照して、本第１演出変形例におけるパチンコ機１０にて実行されるバトル演出リーチにおける第１パート演出の演出内容について説明をする。図５５９（ａ）は、第１パート演出として、味方キャラ８０１ａをパワーアップさせる演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図５５９（ａ）に示した通り、第１パート演出が実行されると、上述した第１３制御例の表示画面（図４４８（ａ）参照）と同様に、味方キャラ８０１ａと、敵キャラ８８０ａとが対峙する表示態様が表示され、敵キャラ８８０ａのＨＰ値を示すためのＨＰゲージ８９０が表示される。なお、図５５９（ａ）に示した表示画面に表示される各種表示態様のうち、上述した第１３制御例と同一の表示態様については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。本第１演出変形例では、第１パート演出として、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を減少させる先制攻撃演出に加えて、味方キャラ８０１ａをパワーアップさせる攻撃補助演出を実行可能に構成しており、攻撃補助演出が実行された場合には、図５５９（ａ）に示した通り、天使を模したキャラクタ８０１ｄが表示され、キャラクタ８０１ｄによって味方キャラ８０１ａをパワーアップさせる演出が実行される。

【１８３０】
そして、攻撃補助演出によって味方キャラ８０１ａがパワーアップしたことを遊技者に案内するための表示態様として、味方キャラ８０１ａの周りにオーラ８０１ａ１が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに「天使の加護でパワーアップ」のコメントが表示される。このように構成することで、第１パート演出として実行された演出の内容（攻撃補助演出）を遊技者に分かり易く報知することができる。また、図５５９（ａ）に示した表示画面が表示された状態は、攻撃補助演出によって味方キャラ８０１ａがパワーアップしたことを遊技者に報知した状態であるが、具体的にどのような演出効果が付与されたのかを遊技者が把握出来ないように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、攻撃補助演出によって付与される演出効果を予測する楽しみを提供することができる。次に、図５５９（ａ）が表示された後に実行される第２パート演出中に表示される表示画面の一例について、図５５９（ｂ）を参照して説明をする。図５５９（ｂ）は、第２パート演出中に長いＳＷ有効期間が設定されることを報知している表示画面の一例を示した図である。図５５９（ｂ）に示した通り、第２パート演出では、第２パート演出よりも前に実行された第１パート演出にて表示された味方キャラ８０１ａの表示態様（オーラ８０１ａ１を纏った味方キャラ８０１ａ）が表示される。このように構成することで、第１パート演出の演出結果に応じた第２パート演出が実行されていることを遊技者に分かり易く報知することができる。図５５９（ｂ）では、第１パート演出の演出結果（攻撃補助演出の演出効果）として、第２パート演出中に設定されるＳＷ有効期間の長さとして、通常よりも長いＳＷ有効期間が設定されることを遊技者に報知するための表示態様を表示している。
【１８３１】
具体的には、演出ボタン２２が操作可能となることを示す表示用演出ボタンＳｗ６ｂの上方に「ロングボタン発生中！！」が表示され、ＳＷ有効期間の長さを示す有効期間ゲージｇａ４として、長いＳＷ有効期間（５秒）に対応した表示態様が表示される。そして、通常のＳＷ有効期間（３秒）との差分（２秒）を示す追加期間ゲージｇａ４ｃとして、特殊エフェクト（図では、発光を示す態様を表示）が付与された表示態様が表示される。なお、図５５９（ｂ）に示した状態は、第２パート演出中であって、ＳＷ有効期間が設定されていない状態であるため、表示用演出ボタンＳｗ６ｂの上方には、ＳＷ有効期間が設定される前（準備期間）であることを示すための「連打準備」の文字が表示されている。つまり、図５５９（ｂ）に示した表示態様が表示された場合には、実際にＳＷ有効期間が設定されるよりも前の段階で、今回設定されるＳＷ有効期間が通常よりも長いＳＷ有効期間であることを遊技者に報知することになる。よって、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を「０」まで減少させようと、遊技者に対して、意欲的に演出ボタン２２を操作させ易くすることができる。また、通常のＳＷ有効期間との差分を示す追加期間ゲージｇａ４ｃに対して特殊エフェクトを施すことによって、今回のＳＷ有効期間が通常よりも長いことを遊技者に分かり易く報知することができると共に、その追加期間の長さを遊技者に視覚的に把握させ易くすることができる。次に、図５６０を参照して、本第１演出変形例のバトル演出リーチにおけるＳＷ有効期間の長さを遊技者に報知するための各表示態様について説明をする。上述した図５５９（ｂ）では、長いＳＷ有効期間が設定されることを、実際にＳＷ有効期間が設定されるタイミングよりも前のタイミング（第１報知タイミング）で遊技者に報知する場合の一例を示したものであり、第１報知タイミングにおいて長いＳＷ有効期間を示す有効期間ゲージｇａ４を表示する表示パターンを説明した。
【１８３２】
このように、第１報知タイミングで長いＳＷ有効期間が設定されることを報知することによって、実際にＳＷ有効期間が設定されるよりも前に長いＳＷ有効期間が設定されることを遊技者に報知することができるため、遊技者に有利な演出結果となり易い状況であることを把握させた状態で演出ボタン２２を意欲的に操作させることができる。しかしながら、図５５９（ｂ）を参照して上述した例では、ＳＷ有効期間の長さを示す有効期間ゲージｇａ４が表示された段階で追加期間ゲージｇａ４ｃが表示されていない場合には、設定されたＳＷ有効期間の長さが通常の長さ（３秒）であることが確定してしまうため演出効

果が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第１演出変形例では、図５６０（ａ）に示した通り、第１報知タイミングにて長いＳＷ有効期間が設定されることを報知する場合において、一旦、通常のＳＷ有効期間を示す有効期間ゲージｇａ４を表示し、その後、追加期間ゲージｇａ４ｃを表示させるように構成している（図５６０（ｂ）参照）。つまり、図５５９（ｂ）に示した演出態様とは異なり、ＳＷ有効期間が設定されることを報知するタイミングと、長いＳＷ有効期間が設定されることを報知するタイミングと、を異ならせる時間差演出態様で長いＳＷ有効期間が設定されることを第１報知タイミングで報知可能に構成している。このように構成することで、第１報知タイミングにて長いＳＷ有効期間が設定されることを報知する演出が実行された場合において、遊技者に対して、長いＳＷ有効期間が設定されることをより長い間期待させることが可能となる。また、長いＳＷ有効期間が設定されない場合であっても、図５６０（ａ）が表示された時点では、長いＳＷ有効期間が設定されること、即ち、追加期間ゲージｇａ４ｃが遅れて表示される可能性を残すことができるため、実行されるバトル演出リーチに対して遊技者が早期に興味を無くしてしまうことを抑制することができる。

【１８３３】

ここで、図５６０（ａ），（ｂ）を参照して、第１報知タイミングにて実行される時間差演出態様の具体的な表示内容について説明をする。図５６０（ａ）は、長いＳＷ有効期間が設定されることを示すロングボタン表示として時間差演出態様が設定された場合の前半期間に表示される表示画面の一部を示した図であって、図５６０（ｂ）は、時間差演出態様が設定された場合の後半期間における表示画面の一部を示した図である。バトル演出リーチの第２パート演出として、時間差演出態様が設定された場合には、図５６０（ａ）に示した通り、ＳＷ有効期間が設定されることを報知するための表示態様として、前半期間では、通常のＳＷ有効期間が設定されることを報知するための表示態様（図４４９（ａ）参照）と同一の表示態様が表示される。なお、図５６０（ａ）に示した表示態様は、上述した第１３制御例のバトル演出リーチの表示例を示した図４４９（ａ）と同一であるため、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。そして、前半期間が経過すると、図５６０（ｂ）に示した通り、今回設定されるＳＷ有効期間が長いＳＷ有効期間であることを遊技者に報知するための表示態様として、有効期間ゲージｇａ４に追加期間ゲージｇａ４ｃが追加表示され、表示用演出ボタンＳｗ６ｂには、長いＳＷ有効期間が設定されていることを示すロングボタン表示態様として、炎Ｓｗ６ａを纏った表示態様が表示される。そして、「ロングボタン発生！！」の文字と、「期間延長！！」の文字が表示され、連打操作可能なＳＷ有効期間が通常よりも長いことが遊技者に報知される。なお、図５６０（ｂ）に示した表示画面が表示されるタイミングは、ＳＷ有効期間が設定されるよりも前のタイミングであり、有効期間ゲージｇａ４を用いて示される残有効期間ｇａ４ａが減少していない状態であるため、追加期間ゲージｇａ４ｃが有効期間ゲージｇａ４の右側に表示される。このように構成することで、残有効期間ｇａ４ａの長さが追加期間ゲージｇａ４ｃ分延長されたことを遊技者に分かり易く報知することができる。

【１８３４】

また、追加期間ゲージｇａ４ｃの表示態様（表示色）が、残有効期間ｇａ４ａの表示態様（表示色）と同一となるように構成している。このように構成することで、追加期間ゲージｇａ４ｃが表示された場合に、残有効期間ｇａ４ａが増加したことを遊技者により分かり易く報知することができる。なお、追加期間ゲージｇａ４ｃの表示態様（表示色）を、残有効期間ｇａ４ａとは異なる表示態様（表示色）で表示しても良い。このように構成することで、追加期間ゲージｇａ４ｃが表示されてから実際にＳＷ有効期間が設定されるまでの間の期間において、残有効期間ｇａ４ａがどの程度増加したのかを、残有効期間ｇａ４ａの長さと、追加期間ゲージｇａ４ｃの長さとを見比べることで予測させ易くすることができる。また、本第１演出変形例では、上述した第１３制御例と同様に、残有効期間ｇａ４ａを示すゲージの長さ、及び、そのゲージの減少度合いを用いて、ＳＷ有効期間の残期間を遊技者に把握させる構成を用いているが、これに限ること無く、具体的な数値を用いて表示しても良い。この場合、残有効期間ｇａ４ａを示す数値に対して追加期間ゲー

ジｇａ４ｃが示す長さに対応する数値を加算するように構成すれば良い。さらに、残有効期間ｇａ４ａの表示態様が、残有効期間の長さに応じて可変するように構成されている場合、例えば、残有効期間ｇａ４ａが減少していない状態では「青」、残有効期間ｇａ４ａが５０％以上減少した状態では「黄」、残有効期間ｇａ４ａが９０％以上減少した状態では「赤」となるように、表示態様が可変するように構成されている場合であれば、追加期間ゲージｇａ４ｃの表示態様として「白」を表示し、追加期間ゲージｇａ４ｃにて追加表示された分の残期間が減少した場合（追加期間ゲージｇａ４ｃが表示される前の残有効期間ｇａ４ａ分の残期間となった場合）に、「青」で表示されるように構成すると良い。このように構成することで、追加期間ゲージｇａ４ｃが表示された場合と、表示されなかった場合とで、残有効期間ｇａ４ａの残りの長さと、表示態様の可変態様との関係を統一することができるため、残有効期間を示すための表示態様を設定する処理を簡素化することができる。

【１８３５】

また、これに限ること無く、追加期間ゲージｇａ４ｃが表示された場合であっても、残有効期間ｇａ４ａの減少割合に応じて「青」、「黄」、「赤」の順で表示態様が可変するように構成しても良い。このように構成することで、追加期間ゲージｇａ４ｃが表示された場合と、表示されなかった場合とで、ＳＷ有効期間が設定されてからの経過時間と、ＳＷ有効期間の残有効期間との関係性（比率）を、同一の表示態様で遊技者に報知することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。以上、図５６０（ａ）、及び（ｂ）を参照して説明をした、第１報知タイミングにてＳＷ有効期間の長さを報知する演出態様では、実際にＳＷ有効期間が設定されるよりも前に、設定されるＳＷ有効期間の長さを遊技者に報知する演出態様であったため、実際にＳＷ有効期間が設定されるまでの間、遊技者に長いＳＷ有効期間が設定されることを期待させることができるものであったが、実際にＳＷ有効期間が設定された時点で今回のＳＷ有効期間の長さを遊技者に把握されてしまうため、短いＳＷ有効期間が設定されたと把握した遊技者が、ＳＷ有効期間中に演出ボタン２２を意欲的に操作しない虞があった。これに対して、本第１演出変形例では、上述した第１報知タイミング、即ち、実際にＳＷ有効期間が設定される前のタイミングだけでは無く、実際にＳＷ有効期間が設定された後の所定タイミング（第２報知タイミング）においても、追加期間ゲージｇａ４ｃを表示可能に構成している。ここで、図５６０（ｃ）、及び（ｄ）を参照して、第２報知タイミングにて追加期間ゲージｇａ４ｃが表示される場合の表示内容について説明をする。図５６０（ｃ）は、長いＳＷ有効期間が設定されることを示すロングボタン表示として第２報知タイミングにてロングボタン表示が実行される場合のＳＷ有効期間の前半期間に表示される表示画面の一部を示した図であって、図５６０（ｄ）は、第２報知タイミングにてロングボタン表示が実行される場合のＳＷ有効期間の後半期間における表示画面の一部を示した図である。

【１８３６】

図５６０（ｃ）に示した通り、第２報知タイミングにおいて追加期間ゲージｇａ４ｃが表示される場合には、ＳＷ有効期間が設定された後、即ち、遊技者が連打操作を実行している期間においても、通常の長さの有効期間ゲージｇａ４が継続して表示され、経過時間に応じて残有効期間ｇａ４ａが減少する可変表示が実行される。つまり、実際には長いＳＷ有効期間が設定されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１の表示画面には、長いＳＷ有効期間が設定されていることを遊技者が把握困難な表示態様が表示される。その後、残有効期間ｇａ４ａが５０％以下まで減少すると、追加期間ゲージｇａ４ｃが表示される。この場合、図５６０（ｄ）に示した通り、既にＳＷ有効期間が設定された後であって、経過時間ｇａ４ｂが表示されている状態であるため、第１報知タイミングとは異なり、追加期間ゲージｇａ４ｃが有効期間ゲージｇａ４の左側に接続するように表示される。このように構成することで、ＳＷ有効期間が設定された後に、追加期間ゲージｇａ４ｃを表示する場合であっても（第２報知タイミングで長いＳＷ有効期間が設定されていることを遊技者に報知する場合であっても）、追加期間ゲージｇａ４ｃと、残有効期間ｇａ４ａと、を連続させて表示することができるため、遊技者に対して、残有効期間ｇａ４ａが増加

したことを分かり易く把握させることができる。
【１８３７】
なお、本第１演出変形例では、第２報知タイミング（ＳＷ有効期間が設定された後のタイミング）にて、長いＳＷ有効期間が設定されていることを遊技者に報知する場合に、有効期間ゲージｇａ４の近傍（左側）に追加期間ゲージｇａ４ｃを表示するように構成しているため、今回設定されたＳＷ有効期間の長さ（最初に表示された有効期間ゲージｇａ４と、追加期間ゲージｇａ４ｃとを合算した長さ）を、ＳＷ有効期間が設定されている状態において遊技者に容易に把握させることができるものであるが、これ以外の構成を用いても良く、例えば、追加期間ゲージｇａ４ｃにて示されるＳＷ有効期間の長さに対応する期間分（通常の長さのＳＷ有効期間（３秒）と、長いＳＷ有効期間（５秒）との差分である２秒分）、残有効期間ｇａ４ａを増加させる（図５６０（ｃ）においては、残有効期間ｇａ４ａの右端ラインを右方向へ移動させる）ように表示しても良い。このように構成することで、時間経過に応じて減少（図５６０（ｃ）においては、残有効期間ｇａ４ａの右端ラインを左方向への移動）していく残有効期間ｇａ４ａが、増加していくように表示されるため、ＳＷ有効期間の残期間が増加したことを遊技者に容易に把握させることができる。また、この場合、残有効期間ｇａ４ａの表示態様として、表示面に表示されるＳＷ有効期間の残期間として、残期間が増加する前の表示態様と、増加した後の表示態様と、を異ならせると良く、例えば、残期間が増加する前の表示態様として残有効期間ｇａ４ａの表示色を「黄」とし、残期間が増加する前の表示態様として残有効期間ｇａ４ａの表示色を「白」とするように構成すると良い。このように構成することで、残有効期間ｇａ４ａの表示態様を遊技者が把握することにより、ＳＷ有効期間の残期間を示す残有効期間ｇａ４ａが増加し得る状態であるか否かを分かり易く把握させることができる。
【１８３８】
なお、本第１演出変形例では、第２報知タイミングにて実際に設定されているＳＷ有効期間の長さを報知する場合に、ＳＷ有効期間の長さを示す表示態様を１回のみ追加表示する構成を記載しているが、ＳＷ有効期間の残期間の長さを複数回に分けて追加表示するように構成しても良い。このように構成することで、第２報知タイミングにおいてＳＷ有効期間の残期間の長さが追加表示された場合であっても、更に、ＳＷ有効期間の残期間の長さが追加表示される可能性を残すことができるため、遊技者に対して、より長いＳＷ有効期間が設定されていることを期待させながら遊技を行わせ易くすることができる。また、本第１演出変形例では、設定可能なＳＷ有効期間の長さとして、通常のＳＷ有効期間（３秒）と、長いＳＷ有効期間（５秒）と、の何れかを設定可能に構成しているが、長さの異なる３つ以上のＳＷ有効期間の中から１のＳＷ有効期間を選択して設定可能に構成しても良い。このように構成することで、既に表示されているＳＷ有効期間の長さを途中で増加させた場合、即ち、１の長さのＳＷ有効期間が表示されている状態で、１の長さとは異なる長さ（１の長さよりも長い）のＳＷ有効期間を表示した場合において、１の長さとは異なる長さのＳＷ有効期間と、実際に設定されているＳＷ有効期間とが異なる状況を創出することができるため、遊技者に対して、より長いＳＷ有効期間が設定されていることを期待させながら遊技を行わせ易くすることができる。加えて、本第１演出変形例では、実行に設定されているＳＷ有効期間の長さと、遊技者に報知しているＳＷ有効期間の長さ（表示されている有効期間ゲージｇａ４の長さ）と、を異ならせる構成として、実際に設定されているＳＷ有効期間の長さよりも短い長さ（実際に設定されているＳＷ有効期間の少なくとも一部を含む期間の長さ）を遊技者に報知可能に構成しているが、これに限ること無く、実際に設定されているＳＷ有効期間の長さよりも長い期間（疑似期間）をＳＷ有効期間の長さとして表示可能に構成しても良い。
【１８３９】
このように構成することで、遊技者に表示されたＳＷ有効期間の長さ（疑似期間の長さ）の方が、実際に設定されているＳＷ有効期間の長さよりも長い状況を創出することができるため、ＳＷ有効期間の長さを示す表示態様（有効期間ゲージｇａ４）が表示された場合において、その有効期間ゲージｇａ４が示すＳＷ有効期間の長さが、実際に設定されて

いるＳＷ有効期間の長さよりも長い可能性を考慮して、実際に設定されているＳＷ有効期間が経過するよりも前に意欲的に演出ボタン２２を操作させることができる。なお、実際に設定されているＳＷ有効期間の長さよりも長い期間（疑似期間）をＳＷ有効期間の長さとして表示可能に構成した場合には、表示されている疑似期間の長さが、実際に設定されているＳＷ有効期間の長さと合致するように、表示されている疑似期間の長さを短縮させる短縮表示演出を実行可能に構成すると良く、例えば、疑似期間として表示されている有効期間ゲージｇａ４における残有効期間ｇａ４ａの減少速度が、実際のＳＷ有効期間の減少速度よりも早くなるように構成することで、少なくとも、実際のＳＷ有効期間の残有効期間が０となるよりも前の段階で、疑似期間が示すＳＷ有効期間の残有効期間の長さが、実際のＳＷ有効期間の長さと合致するように構成すると良い。このように構成することで、疑似期間として有効期間ゲージｇａ４が表示された時点では、残有効期間ｇａ４ａが通常の減少速度で減少することを前提として実際に設定されているＳＷ有効期間の長さよりも長いＳＷ有効期間が設定されると遊技者に思わせた状態から、通常よりも早い減少速度で残有効期間ｇａ４ａが減少表示される演出が実行される。よって、遊技者に対して残有効期間ｇａ４ａの減少速度についても興味を持たせることができる。

【１８４０】

また、短縮表示演出として、既に表示されている残有効期間ｇａ４ａの一部領域を非表示（削除）する演出を実行することによって、疑似期間を示す有効期間ゲージｇａ４を、実際に設定されているＳＷ有効期間の長さに対応する表示態様へと可変表示させるように構成しても良い。このように構成することで、残有効期間ｇａ４ａの減少速度を異ならせること無く、疑似期間を示す有効期間ゲージｇａ４を、実際に設定されているＳＷ有効期間を示す有効期間ゲージｇａ４へと可変させることが可能となる。よって、残有効期間ｇａ４ａの減少速度を異ならせる制御を実行する必要が無くなるため、残有効期間ｇａ４ａの表示制御処理を簡素化することができる。

【１８４１】

＜第１３制御例における第１演出変形例の制御処理内容について＞

次に、図５６１を参照して、本第１演出変形例のパチンコ機１０において実行される制御処理のうち、上述した第１３制御例のパチンコ機１０において実行される制御処理と異なる処理内容について説明をする。本第１演出変形例では、上述した第１３制御例に対して、バトル演出の演出内容（演出態様）を異ならせている点で相違しており、バトル演出の演出内容を決定するための制御処理の内容を異ならせている。具体的には、上述した第１３制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される時短状態演出態様決定処理（図４６７のＦ３０５１参照）に代えて、時短状態演出態様決定処理（図５６１のＦ３０５１ａ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の内容については詳細な説明を省略する。図５６１は、時短状態演出態様決定処理（Ｆ３０５１ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出態様決定処理（Ｆ３０５１ａ）は、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を示すための各種変動演出の演出態様や、時短状態が終了することを示唆するための示唆演出の演出態様を決定し、決定した演出態様に対応した各種演出を第３図柄表示装置８１の表示画面に表示させるための表示用コマンドを設定するための処理が実行されるものであって、上述した第１３制御例における時短状態演出態様決定処理（図４６７のＦ３０５１参照）に対して、バトル演出の演出態様を決定する処理（Ｆ４２０６参照）の処理内容を変更した点と、バトル演出中に設定されるＳＷ有効時間（操作有効期間）を決定するための処理（Ｆ４２０１ａ～Ｆ４２０３ａ）を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容に対しては同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１８４２】

時短状態演出態様決定処理（Ｆ３０５１ａ）が実行されると、まず、上述した第１３制御例における時短状態演出態様決定処理（図４６７のＦ３０５１参照）と同一のＦ４２０１～Ｆ４２１１の処理を実行する。そして、Ｆ４２１０の処理を終えると、次に、演出パターンに対応した操作有効期間の設定情報を判定し（Ｆ４２０１ａ）、判定した設定情報

が、長時間の操作有効期間に対応する設定情報であるかを判別する（Ｆ４２０２ａ）。Ｆ４２０２ａの処理において、長時間では無い、即ち、通常の長さの操作有効期間を示す設定情報であると判別した場合は（Ｆ４２０２ａ：Ｎｏ）、そのまま、Ｆ４２１２の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｆ４２０２ａの処理において、長時間であると判別した場合、即ち、通常よりも長い操作有効期間を示す設定情報であると判別した場合は（Ｆ４２０２ａ：Ｙｅｓ）、ロングボタンの報知タイミングを抽選で決定し（Ｆ４２０３ａ）、Ｆ４２１２の処理を実行し、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第１演出変形例では、変動演出を決定する処理（時短状態演出態様決定処理（図５６１のＦ３０５１ａ参照））において、操作有効期間を決定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、操作有効期間中に実行された操作内容に基づいて、操作有効期間を増加させるか否かを決定する処理を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、より多くの操作有効期間が設定されるように遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができる。

【１８４３】

また、この場合、増加した操作有効期間中における操作手段への操作に基づいてのみ遊技者に付与可能な特典を設けても良く、例えば、バトル演出の演出結果として、「敗北」、「勝利」、「敵逃亡」の３つの演出結果を設定可能に構成し、特別図柄抽選の結果が外れである場合には「敗北」が、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には「勝利」、或いは「敵逃亡」が決定されるように構成する。加えて、検出結果として「勝利」が決定された場合には、大当たり当選を示す特典だけで無く、大当たり遊技の内容が遊技者に有利な大当たり遊技（ラウンド数が多い大当たり遊技）や、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な有利遊技状態（確変状態）が設定されることを示す第２特典も報知するように構成する。そして、増加した操作有効期間中に操作手段を操作した場合の方が、増加する前の操作有効期間中にのみ操作手段を操作した場合よりもバトル演出の演出結果として「勝利」が決定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができる。また、増加した操作有効期間中に操作手段を操作したことに基づいて、既に決定されている大当たり遊技の内容を、遊技者に有利な内容へと切り替え可能（例えば、大当たり遊技のラウンド数を増加させたり、大当たり遊技終了後に確変状態を設定したりする）に構成しても良い。さらに、操作有効期間中における操作継続時間の経過に応じて演出態様を可変させる可変シナリオを予め規定しているパチンコ機１０においては、操作有効期間が延長された場合にのみ参照される箇所（操作有効期間が延長した場合にのみ継続させることが可能な操作継続時間に対応するシナリオ内容）に、演出態様を大当たり当選を示す特定態様へと可変させる内容が規定されているシナリオを設定可能に構成し、特別図柄抽選の結果に基づいて、操作有効期間の延長の有無を決定するように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合と、外れである場合とで同一シナリオを用いることができ、パチンコ機１０の処理負荷を軽減することができる。

【１８４４】

＜第１３制御例における第２演出変形例＞

次に、図５６２から図５６７を参照して、上述した第１３制御例におけるパチンコ機１０にて実行される第２演出変形例として、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出について説明をする。本第２演出変形例では、上述した第８制御例と同様に、大当たり遊技演出として、実行中の大当たり遊技内容と、既に獲得済みの特別図柄保留（特別図柄抽選に用いられる入賞情報）に対する先読み結果と、に基づいて、実行中の大当たり遊技にて獲得可能な賞球の払い出し数を報知する上乗せ演出と、連続して大当たり遊技が実行されることを報知する保留連演出と、を実行可能に構成している。さらに、本第２演出変形例では、大当たり遊技が開始された時点で獲得している特別図柄保留の先読み結果として、大当たり当選する特別図柄保留を有していると判別した場合に、次に実行される大当たり遊技の内容も含めて、実行中の大当たり遊技に対する上乗せ演出を実行可能に構成している。具体的には、実行中の大当たり遊技が、ラウンド遊技が４回実行される４Ｒ大当た

り遊技であって、先読みした特別図柄保留内に、ラウンド遊技が６回実行される６Ｒ大当たり遊技が実行される特別図柄抽選の抽選結果となる入賞情報が含まれている場合に、ラウンド遊技が１０回実行される１０Ｒ大当たり遊技に対応する払い出し数を疑似的に報知する疑似上乗せ演出を実行可能に構成している。このように構成することで、実際に実行される大当たり遊技の実行回数や、１回の大当たり遊技にて実行される大当たり遊技のラウンド数と、大当たり遊技演出として遊技者に報知される大当たり遊技の内容と、を異ならせることができる。また、本第２演出変形例では、実際に実行される大当たり遊技の実行回数や、１回の大当たり遊技にて実行される大当たり遊技のラウンド数と、大当たり遊技演出として遊技者に報知される大当たり遊技の内容と、を異ならせる手法として、１回の大当たり遊技が実行されている期間中に、疑似的に保留連演出（疑似保留連演出）を実行可能に構成している。

【１８４５】

加えて、本第２演出変形例では、実行される大当たり遊技の種別（ラウンド数）に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が設定される割合を異ならせており、疑似上乗せ演出にて報知される払い出し数（ラウンド数）や、疑似保留連演出にて実行される後者の大当たり遊技内容（ラウンド数）を、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に基づいて決定可能に構成している。例えば、１０Ｒ大当たり遊技の終了後には必ず確変状態が設定されるように構成されている場合であれば、疑似上乗せ演出として１０ラウンド分の払い出し数が表示される演出態様の設定条件が、大当たり遊技の終了後（２回目の大当たり遊技の終了後）に確変状態が設定される場合に成立するように構成している。つまり、実際に実行される大当たり遊技の内容と異なる内容の大当たり遊技演出を疑似的に実行する場合において、疑似的に実行された大当たり遊技演出の内容と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態との関係性に矛盾が生じないように構成している。このように構成することで、実際に実行される大当たり遊技の内容と異なる内容の大当たり遊技演出を疑似的に実行した場合であっても、疑似的に実行された大当たり遊技演出の内容について遊技者が違和感を持ち難くすることができる。

【１８４６】

＜第１３制御例の第２演出変形例における演出内容について＞

次に、図５６２から図５６４を参照して、本第２演出変形例において実行される大当たり遊技演出の演出内容について説明をする。図５６２（ａ）は、大当たり遊技演出の一部である上乗せ演出にて表示される表示画面の一例を示した図であって、図５６２（ｂ）は、上乗せ演出の演出結果が表示される表示画面の一例を示した図である。なお、大当たり遊技演出の表示画面のうち、上述した第８制御例におけるパチンコ機１０の大当たり遊技演出（図３０６（ａ）参照）にて表示される表示要素と同一の表示要素については、同一の符号を付して、その説明を省略する。図５６２（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ８に、特別図柄が大当たり当選したことを示す表示態様が表示され、特別図柄の大当たりに当選したことを遊技者が認識できるように構成している。また、小表示領域Ｄｍ４には「右打ち」と表示されることで、大当たり遊技における遊技方法を遊技者に分かり易く案内する構成としている。小表示領域Ｄｍ１４には、大当たり遊技の連チャン回数が表示される。なお、小表示領域Ｄｍ１４に表示される連チャン回数は、実際の大当たり遊技回数では無く、大当たり遊技演出が実行された回数（大当たり遊技連チャン回数）が表示される。このように構成することで、疑似上乗せ演出や疑似保留連演出を実行することによって、実際に実行された大当たり遊技の回数と、実行された大当たり遊技演出の回数と、が異なった場合であっても、実行された大当たり遊技演出の回数に対応させて小表示領域Ｄｍ１４に表示されている連チャン回数を更新することができるため、遊技者に違和感の無い大当たり遊技演出を実行することができる。

【１８４７】

また、小表示領域Ｄｍ１５には、実行中の大当たり遊技演出に対応したラウンド数が表示される。つまり、疑似上乗せ演出が実行され、複数回の大当たり遊技を跨いだ大当たり

遊技演出が実行された場合には、小表示領域Ｄｍ１５に、疑似上乗せ演出に対応させたラウンド数が表示されるように構成している。このように構成することで、複数回の大当たり遊技を跨いで疑似上乗せ演出が実行された場合において、２回目以降の新たな大当たり遊技が開始される毎に小表示領域Ｄｍ１５に表示されるラウンド数として「ラウンド１」が表示されることが無く、遊技者に違和感の無い大当たり遊技演出を実行することができる。また、表示画面の右上側には、表示領域ＨＲ６０が形成される。この表示領域ＨＲ６０は、大当たり遊技中に払い出し可能な賞球数の総数が表示される表示領域ＨＲ６０ａと、既に払い出された賞球数が表示される表示領域ＨＲ６０ｂと、から構成され、実行中の大当たり遊技においてどの程度の賞球を獲得可能であるかを遊技者に事前に報知可能に構成している。なお、大当たり遊技中に払い出された賞球数に関する表示は、終了条件を成立させるために成立した条件に関する情報の表示の別形態である。なお、表示領域ＨＲ６０に表示される各種値についても、上述した小表示領域Ｄｍ１４、及び小表示領域Ｄｍ１５に表示される各表示態様と同様に、実際に実行される大当たり遊技の内容では無く、実行中の大当たり遊技演出に対応した値が表示されるように構成している。つまり、疑似上乗せ演出が実行され、複数回の大当たり遊技を跨いだ大当たり遊技演出が実行された場合には、疑似上乗せ演出にて報知された払い出し可能な賞球数の総数が表示領域ＨＲ６０ａに表示され、実行されている大当たり遊技演出中に獲得した賞球数が表示領域ＨＲ６０ｂに表示されるように構成している。このように構成することで、実行されている大当たり遊技演出の内容に対応付いた値を表示領域ＨＲ６０に表示することができるため、遊技者に違和感の無い大当たり遊技演出を実行することができる。

【１８４８】

図５６２（ａ）は、通常状態にて実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行されている１０Ｒ大当たり遊技の１ラウンド目において実行される上乗せ演出にて表示される表示画面の一例を示した図であって、大当たり遊技中に実行すべき遊技方法が右打ち遊技であることを遊技者に案内するための「右打ち」の文字が小表示領域Ｄｍ４に表示され、大当たり当選した場合に停止表示された第３図柄の停止表示態様（図柄の組合せ）として「４４４」が小表示領域Ｄｍ８に表示されている。また、通常状態にて大当たり当選したことに基づく大当たり遊技（１回目の大当たり遊技）であることを示すための「大当たり×１」が小表示領域Ｄｍ１４に表示され、現在が１回目のラウンド遊技（１ラウンド目）であることを示すための「ラウンド１」の文字が小表示領域Ｄｍ１５に表示されている。また、本第２演出変形例におけるパチンコ機１０にて実行され得る大当たり遊技の最小ラウンド数（４ラウンド）で遊技者に払い出し可能な賞球数の総数として「６００」の値が表示領域ＨＲ６０ａに表示され、実行中の１ラウンド目のラウンド遊技中に既に獲得した賞球数として「６０」の値が表示領域ＨＲ６０ｂに表示されている。ここで、詳細な内容は、上述した第８制御例と同一であるため省略するが、本第２演出変形例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に遊技球が入賞可能となる特定入賞口６５ａに遊技球が１個入賞したことに応じて１５個の賞球が払い出されるように構成しており、特定入賞口６５ａに１０個の遊技球が入球した場合、或いは、ラウンド遊技期間が３０秒経過した場合に１のラウンド遊技の終了条件が成立するように構成している。よって、図５６２（ａ）に示した例では、表示領域ＨＲ６０ａに、４ラウンドのラウンド遊技にて特定入賞口６５ａへと入賞させることが可能となる入賞数４０個に、賞球数１５個を乗じた値に対応する「６００Ｐ」が表示されている。また、１ラウンド目のラウンド遊技中に、４個の遊技球が特定入賞口６５ａに入賞している状態を示しているため、入賞数４個に賞球数１５個を乗じた値に対応する「６０Ｐ」が表示領域ＨＲ６０ｂに表示されている。

【１８４９】

そして、主表示領域Ｄｍの中央部では、実行中の大当たり遊技中に獲得可能となる賞球数の総数（表示領域ＨＲ６０ａに表示されている値）を増加（上乗せ）させるための上乗せ演出が実行される表示領域ＨＲ６１が形成され、副表示領域Ｄｓには、上乗せ演出が実行されたことを示すための「払い出し数上乗せチャンス」の文字が表示されている。上乗

せ演出が実行されると、表示領域ＨＲ６１にて表示領域ＨＲ６０ａに表示される値（Ｐ）に対する増加分の値（Ｐ）を示すための数値情報を含む複数の数値情報が動的表示され、停止表示された数値情報に対応する値が、表示領域ＨＲ６０ａに追加表示される演出が実行される。ここで、表示領域ＨＲ６１にて動的表示される複数の数値情報は、実際に実行され得る大当たり遊技の種別（ラウンド数）に対応する数値情報であり、例えば、６ラウンドの大当たり遊技に対応する数値情報として、６ラウンド分の賞球総数から、４ラウンド分の賞球総数、つまり、既に表示領域ＨＲ６０ａに表示されている値に対応する賞球総数を除した値に対応する「３００Ｐ」が、８ラウンドの大当たり遊技に対応する数値情報として、８ラウンド分の賞球総数から、４ラウンド分の賞球総数、つまり、既に表示領域ＨＲ６０ａに表示されている値に対応する賞球総数を除した値に対応する「６００Ｐ」が、６ラウンドの大当たり遊技に対応する数値情報として、６ラウンド分の賞球総数から、１０ラウンド分の賞球総数、つまり、既に表示領域ＨＲ６０ａに表示されている値に対応する賞球総数を除した値に対応する「９００Ｐ」がまた、４ラウンドの大当たり遊技に対応する数値情報として、「０Ｐ」が、遊技者が視認可能な程度の早さで動的表示されている。このように構成することで、上乗せ演出が実行された後の賞球総数（表示領域ＨＲ６０ａに表示される値）が、大当たり遊技の各種別に対応する値となるため、上乗せ演出によって、実行中の大当たり遊技の種別（ラウンド数）が報知されていると遊技者に思わせ易くすることができる。よって、複数回の大当たり遊技を跨いで実行される疑似上乗せ演出が実行された場合であっても、遊技者には、１回の大当たり遊技としてラウンド数が大きい大当たり遊技が実行されたと思わせ易くすることができる。

【１８５０】

図５６２（ａ）にて表示されている上乗せ演出が終了し、表示領域ＨＲ６１に演出結果が表示されると、図５６２（ｂ）に示した上乗せ演出の演出結果表示画面が表示される。図５６２（ｂ）では、実行中の大当たり遊技が１０ラウンド大当たり遊技であるため、上乗せ演出の演出結果として、表示領域ＨＲ６１に「＋９００Ｐ」が表示され、表示領域ＨＲ６０ａの値として「９００Ｐ」が加算された「１５００Ｐ」が表示される。そして、今回の演出結果が遊技者に最も有利な演出結果（実行し得る最大ラウンド数の大当たり遊技（ＭＡＸ大当たり遊技）であることを示す演出結果）であることを示すための表示態様として「ＭＡＸ」の文字が、表示領域ＨＲ６１の下方近傍に表示され、副表示領域Ｄｓには「限界上乗せおめでとう」の文字が表示される。このように構成することで、遊技者に対して、今回の演出結果が有利な演出結果であることを分かり易く把握させることができる。次に、図５６３を参照して、保留連が発生する条件が成立した場合において、疑似上乗せ演出によってＭＡＸ大当たり遊技に対応する大当たり遊技演出（疑似ＭＡＸ大当たり演出）が実行される場合における表示内容について説明をする。図５６３（ａ）は、疑似ＭＡＸ大当たり演出が跨いで実行される２つの大当たり遊技のうち、最初の大当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図５６３（ｂ）は、疑似ＭＡＸ大当たり演出が跨いで実行される２つの大当たり遊技のうち、２回目の大当たり遊技が実行されることとなる特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。図５６３（ａ）に示した通り、大当たり遊技中の所定タイミング（開始タイミング含む）において実行される先読み結果として、大当たり当選し得る保留図柄を獲得している状態（図では、２重丸印で表示）であるとの先読み結果がでた場合は、先読みされた情報に基づいて上乗せ演出を実行するように構成している。

【１８５１】

図５６３（ａ）に示した例では、先読み結果として、６ラウンド大当たり遊技であって、且つ、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たりに当選する入賞情報を記憶していると判別したため、実行中の大当たり遊技（４ラウンド大当たり遊技）と、次に実行される大当たり遊技（６ラウンド大当たり遊技）と、に跨がって、１回の大当たり遊技演出が実行されるように、上乗せ演出が実行される。１回目の大当たり遊技の最終ラウンド（４ラウンド目）にて実行された上乗せ演出は、１回目の大当たり遊技が終了し、２回目の大当たり遊技を実行させることになる特別図柄変動（大当たり変動）中にその演出結

果が表示される（図５６３（ｂ）参照）。この場合、１回目の大当たり遊技と、２回目の大当たり遊技と、を跨いで１回の大当たり遊技演出が実行されるため、２回目の大当たり遊技が実行された場合であっても、小表示領域Ｄｍ１４に記載される値が更新されること無く（大当たり×１のまま）、且つ、小表示領域Ｄｍ１５には、１回目の大当たり遊技の最終ラウンド数を示す表示態様が継続更新（加算）される。次に、図５６４を参照して、１回の大当たり遊技にて実行されるラウンド遊技を用いて、複数回の大当たり遊技が実行されるように見せる疑似保留連演出の演出内容について説明をする。図５６４（ａ）は、疑似保留連演出として１回目の大当たり遊技が終了したことが疑似的に報知された演出画面の一例を示した図であって、図５６４（ｂ）は、疑似保留連演出として２回目の大当たり当選が報知された演出画面の一例を示した図である。図５６４（ａ）及び（ｂ）では、１０ラウンドの大当たり遊技の遊技期間中に、２回の大当たり遊技（４ラウンドの大当たり遊技と、６ラウンドの大当たり遊技）が実行されたように見せる疑似保留連演出の演出画面を示している。

【１８５２】

まず、図５６２（ａ）の表示領域ＨＲ６１と同一の演出が実行され、遊技者に対して、上乗せ演出が実行される。その結果、図５６４（ａ）に示した通り、上乗せ演出の演出結果として、上乗せされる払い出し可能な賞球数が無いことを示す「０Ｐ」が表示領域ＨＲ６１に表示され、今回の大当たり遊技が４ラウンド大当たりであることが報知される。加えて、上乗せ演出の演出結果として、保留内に大当たり当選する大当たり保留が存在することを示す表示態様として表示領域ＨＲ６２に「Ｖ」が表示される。なお、詳細な図示は省略しているが、実際に、保留内に大当たり当選する大当たり保留が存在する場合に実行される保留連演出においても、図５６４（ａ）に示した演出画面と同一の表示態様が表示される。この保留連演出を実行するための処理は、１回目の大当たり当選した場合に実行される変動演出（大当たり変動演出）とは異なる演出態様の演出を実行するための処理となることから、連続して同一の演出態様が設定されてしまうことを抑制するための処理である。そして、副表示領域Ｄｓには、保留連することを案内するための案内態様として「Ｖゲット、おめでとう」の文字が表示される。このように構成することで、実際には、１０ラウンド大当たり遊技が実行されている状態であるが、遊技者に対して、上乗せ演出の結果として、実行中の大当たり遊技が４ラウンド大当たり遊技であることと、保留連することを疑似的に報知することが可能となる。よって、実行条件が成立し難い保留連演出の実行頻度を高めることができ、演出効果を高めることができる。そして、大当たり遊技の４ラウンド目と５ラウンド目の間に設定されるインターバル期間では、図５６４（ｂ）に示した通り、表示領域ＨＲ６３が形成され、疑似図柄が大当たり当選を示す表示態様で停止表示され、遊技者に新たに大当たり当選したことを疑似的に報知する。そして、表示領域Ｄｍ１４では、新たな大当たりに当選した場合と同様に、大当たりの連続回数（連チャン回数）が加算され「大当たり×２」が表示される。そして、実際には５ラウンド目のラウンド遊技が開始されると、Ｄｍ１５には、新たな大当たり遊技の１ラウンド目が実行されたことを示す「ラウンド１」が表示される。

【１８５３】

このように構成することで、表示画面上に表示される大当たり遊技に関する全ての情報を疑似保留連演出に対応させて表示することができるため、遊技者に対して、１回の大当たり遊技にて実行されるラウンド遊技を用いて、複数回の大当たり遊技が実行されるように見せる疑似保留連演出の精度を高めることができる。なお、詳細な説明は省略するが、疑似保留連演出が実行されることを示す情報と、疑似保留連演出にて表示されている疑似ラウンド数を示す情報と、を管理し、ＯＰ期間中やＥＤ期間中やラウンド期間中に実行される各種演出の実行タイミングを、疑似的に実行される２回目の大当たり遊技の内容に対応させるように構成している。よって、遊技者に対して、１回の大当たり遊技にて実行されるラウンド遊技を用いて、複数回の大当たり遊技が実行されるように見せる疑似保留連演出の精度を高めることができる。また、本第２演出変形例では、大当たり遊技として１０ラウンドの大当たり遊技が実行された場合において、上述した疑似保留連演出を実行可

能に構成しており、１０ラウンドの大当たり遊技における４ラウンド目と５ラウンド目の間に設定されるインターバル期間が予め長く規定されている。よって、図５６４（ｂ）に示した演出を確実に実行することができる。また、疑似保留連演出が実行されない１０ラウンド大当たり遊技では、４ラウンド目と５ラウンド目の間に設定されるインターバル期間を用いて、図５６２に示した上乗せ演出が実行されるように構成している。このように構成することで、疑似保留連演出が実行されない場合であっても、４ラウンド目と５ラウンド目の間に設定されるインターバル期間を有効に活用することができ、大当たり遊技の遊技期間が無用に間延びしてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。以上、説明をした通り、本第２演出変形例では、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出として、上乗せ演出、保留連演出、疑似上乗せ演出、疑似保留連演出を実行可能に構成し、何れの演出が実行された場合であっても、同一の特定演出態様（図５６２（ａ）の表示領域ＨＲ６１参照）で演出が開始されるように構成している。

【１８５４】

このように構成することで、大当たり遊技中に特定演出態様が表示された場合に、どのような特典が付与されるのか（何れの演出が実行されたのか）を、遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。加えて、疑似上乗せ演出、疑似保留連演出を実行可能に構成しているため、最大ラウンド数の大当たり遊技が実行されていることを示す上乗せ演出（ＭＡＸ大当たり演出）や保留連演出といった、実行条件が成立し難い演出と同一内容の演出を遊技者に体験させ易くすることができる。よって、遊技者に有利な特典（ＭＡＸ大当たり、保留連）が付与されない状態（遊技者に有利な特典が付与されることを示す演出が実行されない状態）が継続し、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第２演出変形例では、大当たり遊技の実行中に、上述した各種演出（上乗せ演出、保留連演出、疑似上乗せ演出、疑似保留連演出）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の大当たり変動期間中（大当たりのラウンド遊技が開始されるまでの期間）に上述した各種演出を実行可能に構成しても良い。この場合、何れの演出が実行された場合であっても、大当たり遊技が実行されることを遊技者に報知する特典を有することになるが、実行される演出の種別に応じて、遊技者に付与される追加特典の内容を異ならせると良く、例えば、上乗せ演出（疑似上乗せ演出）が実行された場合には、上乗せ演出（疑似上乗せ演出）が実行された時点で、後に実行される大当たり遊技が最小ラウンド数以外のラウンド遊技であることを報知し、上乗せ演出（疑似上乗せ演出）の結果に応じて具体的なラウンド遊技を示唆する追加特典が付与されるように構成し、保留連演出（疑似保留連演出）が実行された場合には、後に実行される大当たり遊技の後に、もう一回大当たり遊技が実行される可能性が高いこと（保留内に大当たり保留が存在している、或いは、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される）を追加特典として遊技者に付与可能に構成すると良い。

【１８５５】

このように構成することで、何れの演出が実行されるかについて遊技者に興味を持たせることができる。また、この場合、上乗せ演出（疑似上乗せ演出）と、保留連演出（疑似保留連演出）と、を１の大当たり変動中に実行可能に構成しても良く、この場合、各演出の実行タイミングを重複させても良いし、別々に実行しても良い。さらに、遊技者に有利な遊技状態（確変状態、時短状態、大当たり遊技状態）が継続する有利遊技期間中に獲得した賞球数を累積した情報を表示可能な構成を用いたパチンコ機１０においては、上乗せ演出として、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の総数を上乗せする演出では無く、有利遊技期間中に獲得可能な賞球数の総数を上乗せする演出を実行するように構成しても良い。この場合、例えば、複数回の大当たり遊技の実行権利を有している状況では、１回の大当たり遊技にて獲得可能な賞球数の最大数（本第２演出変形例では、１０ラウンド大当たりに対応する１５００個）よりも大きな賞球数を１回の上乗せ演出にて上乗せすることが可能となる。よって、上乗せ演出が実行された場合において、上乗せ演出の演出結果として遊技者に付与され得る特典（賞球数）の上限数が大きくなるため、演出効果を高めることができる。

【１８５６】
＜第２演出変形例における電気的構成について＞
次に、図５６５を参照して、本第２演出変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成のうち、上述した第１３制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３と異なる内容について説明をする。図５６５は、本第２演出変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図５６５に示した通り、本第２演出変形例では、上述した第１３制御例に対して、疑似上乗せ演出中フラグ２２３ａａａａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。疑似上乗せ演出中フラグ２２３ａａａａは、疑似上乗せ演出が実行されている状態を示すためのフラグであって、疑似上乗せ演出が実行されている場合にオンに設定される。そして、疑似上乗せ演出に含まれる２回目の大当たり遊技が実行されたと判別した場合にオフに設定される。この疑似上乗せ演出中フラグ２２３ａａａａがオンに設定されている状態では、特別図柄変動の変動演出を決定するための処理がスキップされ、疑似上乗せ演出が継続して実行される処理が実行される。
【１８５７】
＜第２演出変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞
次に、図５６６、及び図５６７を参照して、第２演出変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明をする。本第２演出変形例では、上述した第１３制御例に対して、変動演出設定処理（Ｆ２９５９）に代えて変動演出設定処理（図５６６のＦ２９５９ａ）を、大当たり関連処理（Ｆ２２１６）に代えて大当たり関連処理（Ｆ２２１６ａ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。まず、図５６６を参照して、変動演出設定処理（Ｆ２９５９ａ）の内容について説明をする。図５６６は、変動演出設定処理（Ｆ２９５９ａ）の処理内容を示したフローチャートである。変動演出設定処理（Ｆ２９５９ａ）が実行されると、まず、疑似上乗せ演出中フラグ２２３ａａａａがオンに設定されているかを判別し（Ｆ３００１ａ）、オンに設定されていると判別した場合、即ち、次の大当たり遊技が開始されるまで、大当たり遊技演出が継続している場合には、疑似上乗せ演出の継続を決定し（Ｆ３００２ａ）、Ｆ３０１９の処理へ移行する。このように構成することで、疑似上乗せ演出中に特別図柄変動演出が実行されることを抑制することが出来る。次に、図５６７を参照して、大当たり関連処理（Ｆ２２１６ａ）の内容について説明をする。図５６７は大当たり関連処理（Ｆ２２１６ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理（Ｆ２２１６ａ）は、上述した大当たり関連処理（Ｆ２２１６）に対して、大当たり遊技中に疑似上乗せ演出、或いは、疑似保留連演出を実行するための処理を追加した点で相違している。
【１８５８】
大当たり関連処理（Ｆ２２１６ａ）が実行されると、まず、Ｆ２７０１の処理を実行し、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｆ２７０１：Ｙｅｓ）、疑似上乗せ演出中フラグ２２３ａａａａがオンに設定されているかを判別し（Ｆ２７０１ａ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｆ２７０１ａ：Ｙｅｓ）、疑似上乗せ演出中フラグ２２３ａａａａをオフに設定し（Ｆ２７０２ａ）、Ｆ２７０２，Ｆ２７０３ａの処理をスキップし、Ｆ２７０４ａの処理へ移行する。つまり、疑似上乗せ演出中フラグ２２３ａａａａが設定されている状態は、前回の大当たり遊技にて実行されている大当たり遊技演出が継続しているため、新たな大当たり遊技が実行された場合の表示（オープニング表示）を設定するための処理がスキップされる。一方、Ｆ２７０１ａの処理において、疑似上乗せ演出中フラグ２２３ａａａａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｆ２７０１ａ：Ｎｏ）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｆ２７０２）、最小ラウンド数に対応する払い出し数を示す表示用コマンドを設定し（Ｆ２７０３ａ）、Ｆ２７０４ａの処理へ移行する。Ｆ２７０４ａの処理では、入賞情報格納エリア２２３ｖａから入賞情報を読み出し（Ｆ２７０４ａ）、次いで、読み出した入賞情報に大当たり当選を示す情報があ

るかを判別し（Ｆ２７０５ａ）、大当たり当選を示す情報があると判別した場合は（Ｆ２７０５ａ：Ｙｅｓ）、今回の大当たり遊技のラウンド数と、保留内大当たり遊技のラウンド数と、を合算し（Ｆ２７０６ａ）、合算ラウンド数が１０（１０ラウンド）であるかを判別する（Ｆ２７０７ａ）。合算ラウンド数が１０（１０ラウンド）であると判別した場合は（Ｆ２７０７ａ：Ｙｅｓ）、次に、保留内大当たりが確変大当たりであるかを判別し（Ｆ２７０８ａ）、確変大当たりであると判別した場合は（Ｆ２７０８ａ：Ｙｅｓ）、疑似上乗せ演出の実行条件が成立しているため、疑似上乗せ演出として、疑似ＭＡＸ大当たり演出の演出態様を決定し（Ｆ２７０９ａ）、疑似上乗せ演出中フラグ２２３ａａａａをオンに設定し（Ｆ２７１０ａ）、決定した演出態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｆ２７１１ａ）、本処理を終了する。

【１８５９】

一方、Ｆ２７０７ａの処理、或いは、Ｆ２７０８ａの処理において、Ｎｏと判別した場合は、疑似上乗せ演出の実行条件が成立していないため、Ｆ２７０９ａ～Ｆ２７１１ａの処理をスキップして、本処理を終了する。Ｆ２７０５ａの処理において、大当たり当選を示す情報がないと判別した場合は（Ｆ２７０５ａ：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであるかを判別し（Ｆ２７１２ａ）、１０ラウンドであると判別した場合は（Ｆ２７１２ａ：Ｙｅｓ）、疑似保留連演出の実行抽選を実行し（Ｆ２７１３ａ）、疑似保留連演出の実行に対応する抽選結果になった場合は（Ｆ２７１３：Ｙｅｓ）、疑似保留連演出の実行条件が成立したため、疑似保留連演出の演出態様を決定し（Ｆ２７１４ａ）、Ｆ２７１１ａの処理へ移行する。一方、Ｆ２７１２ａの処理、或いは、Ｆ２７１３ａの処理において、Ｎｏと判別した場合は、疑似保留連演出の実行条件が成立していないため、処理をＦ２７０８へと移行する。なお、詳細な説明は省略しているが、大当たり関連処理（Ｆ２２１６ａ）では、実行中の大当たり遊技演出の内容に応じて、ラウンド数コマンドを受信した場合、或いは、エンディングコマンドを受信した場合に決定する演出態様を異ならせている。具体的には、疑似保留連演出が実行されている場合には、実行されている疑似保留連演出の演出内容に対応させて、各ラウンド期間における演出態様を決定するように構成している。以上、説明をした通り、本第２演出変形例では、上述した第８制御例と同様に、大当たり遊技演出として、実行中の大当たり遊技内容と、既に獲得済みの特別図柄保留（特別図柄抽選に用いられる入賞情報）に対する先読み結果と、に基づいて、実行中の大当たり遊技にて獲得可能な賞球の払い出し数を報知する上乗せ演出と、連続して大当たり遊技が実行されることを報知する保留連演出と、を実行可能に構成している。

【１８６０】

さらに、本第２演出変形例では、大当たり遊技が開始された時点で獲得している特別図柄保留の先読み結果として、大当たり当選する特別図柄保留を有していると判別した場合に、次に実行される大当たり遊技の内容も含めて、実行中の大当たり遊技に対する上乗せ演出を実行可能に構成している。具体的には、実行中の大当たり遊技が、ラウンド遊技が４回実行される４Ｒ大当たり遊技であって、先読みした特別図柄保留内に、ラウンド遊技が６回実行される６Ｒ大当たり遊技が実行される特別図柄抽選の抽選結果となる入賞情報が含まれている場合に、ラウンド遊技が１０回実行される１０Ｒ大当たり遊技に対応する払い出し数を疑似的に報知する疑似上乗せ演出を実行可能に構成している。このように構成することで、実際に実行される大当たり遊技の実行回数や、１回の大当たり遊技にて実行される大当たり遊技のラウンド数と、大当たり遊技演出として遊技者に報知される大当たり遊技の内容と、を異ならせることができる。また、本第２演出変形例では、実際に実行される大当たり遊技の実行回数や、１回の大当たり遊技にて実行される大当たり遊技のラウンド数と、大当たり遊技演出として遊技者に報知される大当たり遊技の内容と、を異ならせる手法として、１回の大当たり遊技が実行されている期間中に、疑似的に保留連演出（疑似保留連演出）を実行可能に構成している。加えて、本第２演出変形例では、実行される大当たり遊技の種別（ラウンド数）に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が設定される割合を異ならせており

、疑似上乗せ演出にて報知される払い出し数（ラウンド数）や、疑似保留連演出にて実行される後者の大当たり遊技内容（ラウンド数）を、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に基づいて決定可能に構成している。例えば、１０Ｒ大当たり遊技の終了後には必ず確変状態が設定されるように構成されている場合であれば、疑似上乗せ演出として１０ラウンド分の払い出し数が表示される演出態様の設定条件が、大当たり遊技の終了後（２回目の大当たり遊技の終了後）に確変状態が設定される場合に成立するように構成している。

【１８６１】

つまり、実際に実行される大当たり遊技の内容と異なる内容の大当たり遊技演出を疑似的に実行する場合において、疑似的に実行された大当たり遊技演出の内容と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態との関係性に矛盾が生じないように構成している。このように構成することで、実際に実行される大当たり遊技の内容と異なる内容の大当たり遊技演出を疑似的に実行した場合であっても、疑似的に実行された大当たり遊技演出の内容について遊技者が違和感を持ち難くすることができる。以上、説明をした通り、本第２演出変形例では、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出として、実行中の大当たり遊技の内容（ラウンド数）を示す上乗せ演出と、保留連の有無を示す保留連演出と、を実行可能に構成し、さらに、疑似上乗せ演出と、疑似保留連演出と、を実行可能に構成することで、実際に実行される大当たり遊技の回数と、大当たり遊技演出が実行される回数と、を異ならせることが可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、上述した第８制御例に記載したパチンコ機１０に対して、本第２演出変形例の技術思想を適用しても良い。

【１８６２】

ここで、上述した第８制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第４制御例と同様に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選（図柄大当たり当選）では無い（外れである）場合の一部において、小当たり当選し得るように構成し、小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させることで大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を実行可能に構成している。そして、図柄大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技、或いは、Ｖ大当たり遊技が実行されると、その大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出として、獲得済みの特別図柄保留（特図保留）内に大当たり当選を示す入賞情報が含まれていることを報知可能な保留連演出を実行可能に構成しており、大当たり遊技の実行中に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留の抽選結果を事前に判別（先読み）した結果、Ｖ大当たり遊技を実行可能な小当たり遊技が実行される小当たりに当選していることを示す事前判別結果である特図２保留（Ｖ保留）、或いは、第２特別図柄抽選で大当たり当選する特図２保留（大当たり保留）が存在する場合、即ち、実行中の大当たり遊技が終了した後に、新たに大当たり遊技を実行させるための実行権利を有している場合に、Ｖ保留、或いは、大当たり保留が存在することを報知するための演出（保留連演出）を実行可能に構成している。このように構成された第８制御例におけるパチンコ機１０に、上述した第２演出変形例の技術思想を組み合わせ、獲得済みの特図２保留内にＶ保留が存在している場合において、疑似上乗せ演出や疑似保留連演出を実行可能に構成しても良い。この場合、特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）の結果に基づいて実行される小当たり遊技の内容では無く、実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させることに基づいて実行される大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の内容（ラウンド数）に基づいて、疑似上乗せ演出や疑似保留連演出の演出内容を決定しても良いし、小当たり遊技の内容とＶ大当たり遊技の内容とを含めて疑似上乗せ演出や疑似保留連演出の内容を決定するように構成しても良い。

【１８６３】

このように、実行されることが確定している大当たり遊技（図柄大当たり当選に基づく大当たり遊技）だけでなく、実行権利を有している状態の大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の内容に基づいて疑似上乗せ演出や疑似保留連演出の演出内容を決定することにより、実行される演出内容に基づいて、小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させる意欲

を高めることができる。さらに、上述した第８制御例の第１変形例に対して、本第２演出変形例の技術思想を適用しても良い。ここで、上述した第８制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、図３０６、及び図３０７を参照して上述した通り、第８制御例におけるパチンコ機１０に対して、大当たり遊技中に複数のＶ保留を獲得している場合に、複数のＶ保留のそれぞれに対応して実行される複数の大当たり遊技の内容（ラウンド数）を合計した合計ラウンド数が所定条件を満たした場合に、特定演出態様のＶアイコン獲得演出（保留連演出）を実行可能に構成している。このように構成された第８制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に、上述した第２演出変形例の技術思想を組み合わせ、実行中の大当たり遊技の内容と、獲得済みの特図２保留に含まれる複数のＶ保留、或いは、大当たり保留に対応して実行される大当たり遊技の内容と、に基づいて、疑似上乗せ演出や疑似保留連演出の演出内容を決定するように構成しても良い。つまり、上述した第１３制御例における第２演出変形例では、実行中の大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）と、獲得済みの１個の大当たり保留に対応して実行される大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）と、に基づいて、疑似上乗せ演出や疑似保留連演出の演出内容を決定可能な構成について説明をしたが、これに限ること無く、実行中の大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）と、実行権利を有している状態の複数回の大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）と、に基づいて、疑似上乗せ演出や疑似保留連演出の演出内容を決定可能に構成しても良い。

【１８６４】

このように構成することで、３つ以上の大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）を組み合わせて疑似上乗せ演出の演出態様や、疑似保留連演出の演出態様を決定することができるため、上述した第２演出変形例におけるパチンコ機１０に対して、より多彩な演出を実行することが可能となる。また、上述した第１３制御例の第２演出変形例のように、１回の大当たり遊技にて実行されるラウンド遊技の数（ラウンド数）が、最大数（１０ラウンド）である大当たり遊技（ＭＡＸ大当たり遊技）に対応する大当たり遊技演出（上乗せ演出）を、疑似上乗せ演出として実行する場合において、３つ以上の大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）を組み合わせることが可能となるため、ＭＡＸ大当たり遊技に対応する上乗せ演出を疑似的に実行し易くすることができる（疑似上乗せ演出として、ＭＡＸ大当たり演出を実行可能な実行条件を成立し易くすることができる）。また、実行中の大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）と、実行権利を有している状態の複数回の大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）と、に基づいて、疑似上乗せ演出や疑似保留連演出の演出内容を決定可能に構成した場合には、実行中の大当たり遊技の遊技期間と、獲得済みの特図２保留に含まれる複数のＶ保留、或いは、大当たり保留のうち、先に特別図柄抽選が実行される特図２保留に対応して実行される大当たり遊技の遊技期間と、を跨いで、１の大当たり遊技演出が実行されるように構成し、獲得済みの特図２保留に含まれる複数のＶ保留、或いは、大当たり保留のうち、後に特別図柄抽選が実行される特図２保留に対応して実行される大当たり遊技を対象に保留連演出を実行可能に構成しても良いし、実行し得る３つ以上の大当たり遊技が実行される遊技期間を跨ぐように１の大当たり遊技演出が実行されるように構成しても良い。

【１８６５】

なお、この場合、１の大当たり遊技演出（例えば、疑似上乗せ演出）が実行される演出期間として、実行される大当たり遊技演出にて遊技者に報知される演出内容（ラウンド数）に対応する複数の大当たり遊技が実行されるそれぞれ遊技期間の少なくとも一部が含まれるように構成されていれば良く、例えば、先に実行される大当たり遊技の最終ラウンドにて疑似上乗せ演出を開始し、後に実行される大当たり遊技のオープニング期間にて疑似上乗せ演出の演出結果を報知可能に構成しても良い。このように構成することで、疑似上乗せ演出が実行される演出期間の長さを特定期間に固定したとしても、複数の大当たり遊技が実行される期間を跨いで疑似上乗せ演出を実行し易くすることができる。加えて、先に実行される大当たり遊技が終了してから次に実行される大当たり遊技が開始されるまでの期間、即ち、大当たり遊技が終了してから、次の大当たり遊技が実行され得る特別図柄抽選が停止表示されるまでの期間（抽選結果が外れである特別図柄変動期間と、抽選結果

が当たり（大当たり、小当たり）である特別図柄変動期間との合算期間）の長さに応じて、複数の大当たり遊技（先に実行される大当たり遊技と後に実行される大当たり遊技）の遊技期間と、疑似上乗せ演出が実行される演出期間とが重複する期間が異なる様に構成しても良いし、先に実行される大当たり遊技が終了してから次に実行される大当たり遊技が開始されるまでの期間の長さに応じて疑似上乗せ演出の演出期間の長さを調整可能に構成しても良い。

【１８６６】

＜第１８制御例＞

次に、図５６８から図５７１を参照して、第１８制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第１８制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１３制御例におけるパチンコ機１０に対して、確変状態の残期間、即ち、確変状態中に実行することが可能な特別図柄抽選の回数が所定回数（２０回）となった場合に実行される変動演出の演出内容を詳細に説明したものである。上述した第１３制御例では、確変状態が継続する期間として、特別図柄抽選の実行回数１２０回が設定されるように構成し、確変状態が継続する期間の残期間が特別図柄抽選の実行回数２０回に到達すると、複数回の特別図柄変動の変動期間に跨がって一連の変動演出（モード変動演出）を実行するように構成している。具体的には、確変中カウンタ２２３ｖｒの値が「２０～１５」の範囲にて第１モード変動演出を実行し、「１４～８」の範囲にて第２モード変動演出を実行し、「７～１」の範囲にて第３モード変動演出を実行するように構成している（図４６８参照）。このように構成することで、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）が設定されている場合において、その有利遊技状態中に実行可能な特別図柄抽選の回数を遊技者に把握させ難くすることができるため、有利遊技状態が長く継続することを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。本第１８制御例では、上述した第１３制御例におけるパチンコ機１０が実行するモード変動演出の内容について詳細に説明をする。なお、上述した第１３制御例と同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１８６７】

＜第１８制御例における演出内容について＞

まず、図５６８を参照して、本第１８制御例におけるモード変動演出中に実行される演出内容のうち、特徴的な内容について説明をする。本第１８制御例では、上述した第１３制御例と同様に、確変状態中に特別図柄抽選を１２０回実行可能に構成しており、確変状態中における「１０１」～「１０６」回目の特別図柄抽選、即ち、確変中カウンタ２２３ｖｒの値が「２０～１５」の範囲にて実行される特別図柄抽選の抽選結果を、第１モード変動演出の演出結果を用いて遊技者に報知し、確変状態中における「１０７」～「１１３」回目の特別図柄抽選、即ち、確変中カウンタ２２３ｖｒの値が「１４～８」の範囲にて実行される特別図柄抽選の抽選結果を、第２モード変動演出の演出結果を用いて遊技者に報知し、確変状態中における「１１４」～「１２０」回目の特別図柄抽選、即ち、確変中カウンタ２２３ｖｒの値が「７～１」の範囲にて実行される特別図柄抽選の抽選結果を、第３モード変動演出の演出結果を用いて遊技者に報知するように構成している。図５６８（ａ）は、確変状態中に実行可能な特別図柄抽選が残り２０回転に到達した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第１８制御例では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合の一部において、時短状態が設定された場合と同一の演出態様である「チャンスモード」を設定するように構成しており、「チャンスモード」が設定されている状態で特別図柄抽選が１００回に到達した場合、即ち、時短状態が設定されている状態であれば、時短状態の終了条件が成立した場合に、現在設定されている遊技状態が確変状態であることを遊技者に報知するためのモード変動演出を実行可能な「スーパーチャンスモード」が設定されるように構成している。

【１８６８】

そして、「チャンスモード」が設定されている場合には、第３図柄表示装置８１の表示画面に「チャンスモード」が終了するまで（時短終了条件が成立し得るまで）に実行可能な特別図柄抽選の残回数が表示されるように構成しており（例えば、図１２（ａ）参照）

、「チャンスモード」が終了し、「スーパーチャンスモード」が設定された場合には、「スーパーチャンスモード」が終了するまでに実行可能な特別図柄抽選の残回数では無く、「スーパーチャンスモード」が終了するまでの残期間（残時間）を表示するように構成している。このように構成することで、確変状態中に実行可能な特別図柄抽選の回数が大きく減少している状態で確変状態が設定されていることを遊技者に報知した場合であっても、確変状態が終了するまでに実行可能な特別図柄抽選の残回数を遊技者に明確に把握させ難くすることができる。また、確変状態が設定されていることを示すための演出態様である「スーパーチャンスモード」が終了するまでの残時間を遊技者に把握させることにより、確変状態が終了するまでの残期間を遊技者に分かり易く把握させることができるため、確変状態が急に終了してしまい、遊技者に不満感を与えてしまうことを抑制することができる。具体的には、確変状態中に実行される特別図柄抽選の残回数が２０回となった場合、即ち、「チャンスモード」が終了し「スーパーチャンスモード」が設定された場合には、図５６８（ａ）に示した通り、第１モード変動演出として通常背景の表示画面が表示され、ウサギを模したキャラクタ８０１が走り回る演出が実行される。そして、第１モード変動演出の演出内容を示すための案内表示として、副表示領域Ｄｓには「制限時間内にお宝を見つけろ」の文字が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上側には、第１モード変動演出が実行されていることを示すモード変動演出種別表示態様として「第１ステージ」の文字が表示されている。

【１８６９】

ここで、本第１８制御例では、「スーパーチャンスモード」中に実行される特別図柄抽選の実行回数に応じて、３種類のモード変動演出を連続して実行可能に構成しており、最初に実行される第１モード変動演出では、図５６８（ａ）に示した通り、「通常背景（第１ステージ）」が表示され、次に実行される第２モード変動演出では、「宇宙背景（第２ステージ）」が表示され、最後に実行される第３モード変動演出では、「天国背景（第３ステージ）」（図５６８（ｂ）参照）が表示されるように構成している。つまり、「スーパーチャンスモード」中に実行される特別図柄抽選の抽選結果が全て外れである場合には、ウサギを模したキャラクタ８０１が、「通常」、「宇宙」、「天国」の各背景が表示される各ステージにてお宝を探し回る演出が実行され、最終的にお宝を発見することができない演出結果（特別図柄抽選の結果が外れであることを示す演出結果）が表示され、「スーパーチャンスモード」が終了するように構成している。「スーパーチャンスモード」が設定されると、表示領域Ｄｍ７にて、「スーパーチャンスモード」が終了するまでの残期間が、時間経過に基づいて減算表示される。本第１８制御例では、全モード変動演出が実行される演出期間として「６０秒」が設定されるように構成しており、図５６８（ａ）に示した例では、「スーパーチャンスモード」が設定された直後を示しているため、表示領域Ｄｍ７には、「スーパーチャンスモード」の残期間が「６０秒」であることを示す表示態様として「残り６０秒」を表示している。このように構成することで、表示領域Ｄｍ７にて減算表示される表示態様を視認するだけで、遊技者に「スーパーチャンスモード」の残り期間を分かり易く報知することができる。また、確変状態中に実行可能な特別図柄抽選の回数が大きく減少している状態で確変状態が設定されていることを遊技者に報知した場合であっても、確変状態が終了するまでに実行可能な特別図柄抽選の残回数を遊技者に明確に把握させ難くすることができる。

【１８７０】

さらに、主表示領域Ｄｍの右側には、表示領域Ｄｍ３２が形成され、「スーパーチャンスモード」中に実行され得るモード変動演出の数、及び種別を遊技者に報知するための案内態様として「通常→宇宙→天国」の表示態様を表示している。そして、現在実行中のモード変動演出の種別を遊技者に報知するためのマーク（図では、丸印で表示）を、実行中のモード変動演出の種別を示す表示態様に付設表示している。このように構成することで、「スーパーチャンスモード」中に実行されるモード変動演出の種別や、移行状況を遊技者に分かり易く報知することができる。本第１８制御例では、モード変動演出の種別が切り替わる際に、対応する特別図柄抽選の結果を纏めて報知可能に構成しており、各モード

変動演出の演出期間が「２０秒」となるように構成している。具体的には、確変状態中における「１０１」～「１０６」回目の特別図柄抽選、即ち、確変中カウンタ２２３ｖｒの値が「２０～１５」の範囲にて実行される特別図柄抽選の抽選結果が全て外れの場合は、２０秒間実行されるモード変動演出の演出結果として、第１ステージではお宝を見つけることが出来ず、第２ステージへと移行する演出結果が表示される。一方で、確変状態中における「１０１」～「１０６」回目の特別図柄抽選、即ち、確変中カウンタ２２３ｖｒの値が「２０～１５」の範囲にて実行される特別図柄抽選のうち、何れかの特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合は、２０秒間実行されるモード変動演出の演出結果として、第１ステージにてお宝を発見した演出結果が表示される。

【１８７１】

詳細な説明は後述するが、本第１８制御例では、「スーパーチャンスモード」中に実行される特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動パターン（変動時間）を、特別図柄抽選の実行回数に応じて異ならせて決定するように構成しており、確変状態中における「１０１」～「１０６」回目の特別図柄抽選の何れで大当たり当選した場合であっても、「１０１」回目の特別図柄変動が開始されてから（第１モード変動演出が実行されてから）、大当たり図柄が停止表示されるまでの期間が「２０秒」となるように構成している。また、確変状態中における「１０１」～「１０６」回目の特別図柄抽選の結果が全て外れである場合にも、「１０１」回目の特別図柄変動が開始されてから（第１モード変動演出が実行されてから）、「１０６」回目の特別図柄変動が停止表示されるまでの期間が「２０秒」となるように構成している。よって、確変状態中における「１０１」～「１０６」回目の特別図柄抽選を対象として、第１モード変動演出を遊技者に違和感を与えること無く実行することができる。また、確変状態中における「１０１」～「１０６」回目の特別図柄抽選の結果が全て外れであったとしても、第１モード変動演出の演出結果として遊技者に不利となる演出結果（特別図柄抽選の結果が外れであることを示す演出結果）が１回表示されるだけであるため、特別図柄抽選が実行される毎に、遊技者に不利となる演出結果が表示される場合に比べて、遊技者に不利となる演出結果が表示される数を減らすことができるため、遊技者の遊技意欲を低下させ難くすることができる。また、確変状態中における「１０１」～「１０６」回目の特別図柄抽選の何れで大当たり当選した場合であっても、第１モード変動演出の終了タイミングで遊技者に有利となる演出結果（特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す演出結果）が表示されるため、遊技者に対して、何回目の特別図柄抽選で大当たり当選したのかを把握させ難くすることができる。

【１８７２】

本第１８制御例では、上述した通り、各モード変動演出の演出期間として「２０秒」が設定され、各モード変動演出の演出結果を用いて、対象となる特別図柄抽選の抽選結果を遊技者に報知するように構成している。つまり、「スーパーチャンスモード」が設定されてから、「スーパーチャンスモード」が終了するまでに実行される２０回の特別図柄抽選の結果を、３段階に分けて遊技者に報知するように構成している。そして、図５６８（ａ）に示した通り、表示画面には、各モード変動演出が終了するまでの残期間では無く、「スーパーチャンスモード」が終了するまでの残期間が表示されるように構成している。つまり、各モード変動演出が終了するまでの残時間では無く、「スーパーチャンスモード」が終了するまでの残時間のみを表示するように構成することで、各モード変動演出の演出結果を決定するために参照される特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるタイミングが若干異なった場合であっても、各モード変動演出の終了タイミングを補正する処理を実行するだけで良く、遊技者に違和感の無い変動演出を提供し易くすることができる。なお、これに限ること無く、「スーパーチャンスモード」が終了するまでの残時間では無く、各モード変動演出が終了するまでの残時間を遊技者に報知するように構成しても良いし、本第１８制御例のように「スーパーチャンスモード」が終了するまでの残時間を、数値をカウントダウンさせることで遊技者に明確に把握させるように報知し、各モード変動演出が終了するまでの残時間を、演出態様の可変状況（例えば、キャラクタ８０１の移動状況）によって遊技者に漠然と把握させるように構成しても良い。このように、残時間を報知す

るための報知態様として、遊技者が残時間を明確に把握し易い第１報知態様（カウントダウン報知やタイマ報知等）と、遊技者が残時間を漠然と把握可能な第２報知態様（演出態様の可変状況等）と、を組み合わせて用いることで、「スーパーチャンスモード」中に実行される各種演出を遊技者に分かり易く把握させることができる。

【１８７３】

次に、図５６８（ｂ）を参照して、「スーパーチャンスモード」中における大当たり当選を示す演出内容について説明をする。図５６８（ｂ）は、確変状態中に実行可能な特別図柄抽選の残回数が２回となる特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図５６８（ｂ）に示した通り、確変状態中に実行可能な特別図柄抽選の残回数が２回の状態では、モード変動演出として第３モード変動演出が実行されており、主表示領域Ｄｍの背景画像として、第３モード変動演出に対応する「天国背景」が表示されている。そして、主表示領域Ｄｍでは、キャラクタ８０１が宝箱８１０を開放してお宝８１０ａを発見する演出画像を表示している。図５６８（ｂ）に示した例では、第３モード変動演出の演出結果として遊技者に有利となる演出結果が表示されているため、表示領域Ｄｍ７には、「スーパーチャンスモード」の残期間が０秒となったことを示す表示態様として「残り？？秒」が表示され、表示領域Ｄｍ３２には、現在実行されているモード変動演出の種別（第３モード変動演出）を示すために「天国」の文字にマークが付設表示され、「スーパーチャンスモード」中に実行される最後のモード変動演出であることを遊技者に報知している。また、主表示領域Ｄｍの上側には、実行中のモード変動演出が３回目（３段階目）のモード変動演出であることを示すための表示態様として「第３ステージ」が表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、今回の演出結果が遊技者に有利な演出結果であることを案内するための案内態様として「大当たりおめでとう」の文字が表示されている。なお、本第１８制御例では、図５６８（ｂ）に示した通り、「スーパーチャンスモード」が設定された場合にセットされた「６０秒」が経過した場合に、「スーパーチャンスモード」を即座に終了させるのでは無く、「残り３秒」、「残り１秒」、「残り？？秒」と表示領域Ｄｍ７に表示される表示態様を可変表示するように構成している。そして、実行中のモード変動演出（第３モード変動演出）の演出結果が表示されたことに基づいて、表示領域Ｄｍ７の表示態様を、「残り？？秒」から「終了」へと可変表示し、「スーパーチャンスモード」を終了させるように構成している。

【１８７４】

このように構成することで、「残り？？秒」が表示されている状態を、「スーパーチャンスモード」がいつ終了してもおかしくない状態であることを遊技者に分かり易く把握させることができると共に、表示領域Ｄｍ７に表示される残時間表示の内容と、第３モード変動演出の演出結果が表示されるタイミングとに若干の誤差が生じた場合であっても、「残り？？」が継続表示される時間の長さが異なるだけであるため、遊技者に違和感を与えること無く演出を実行することができる。なお、本第１８制御例では、予め定められている「スーパーチャンスモード」の演出期間を６０秒とし、表示領域Ｄｍ７にて６０秒の減算表示を実行し、表示領域Ｄｍ７にて減算表示される表示態様が「０秒」を示すタイミングで「残り？？秒」を表示するように構成しているが、これに替えて、予め定められている「スーパーチャンスモード」の演出期間（例えば、６１秒）よりも短い期間（例えば、６０秒）を、表示領域Ｄｍ７にて減算表示するように構成し、表示領域Ｄｍ７にて減算表示される表示態様が「０秒」を示すタイミングで「残り？？秒」を表示するように構成しても良い。このように構成することで、「スーパーチャンスモード」中に実行される最後のモード変動演出（第３モード変動演出）の終了タイミングが予め定めた演出期間（例えば、６１秒）よりも早くなった（例えば、６０．８秒）場合であっても、「残り？？秒」が表示されている状態で「スーパーチャンスモード」を終了させることが可能となるため、表示領域Ｄｍ７にて減算表示される秒数が残っている状態で「スーパーチャンスモード」が終了してしまい、遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。

【１８７５】

＜第１８制御例における電気的構成について＞

次に、図５６９、及び図５７０を参照して、本第１８制御例における電気的構成について説明をする。本第１８制御例では、上述した第１３制御例に対して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する変動パターン選択テーブル２０２ｖｃ（図３４０参照）に対して、確変状態中に参照される確変用変動パターンテーブル２０２ａｂａを追加した点で相違している点と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に演出モード格納エリア２２３ａｂａを追加した点で相違している。それ以外は同一であり、同一の内容については説明を省略する。まず、図５６９を参照して、確変用変動パターンテーブル２０２ａｂａについて説明をする。図５６９は，確変用変動パターンテーブル２０２ａｂａに規定されている内容を示した図である。図５６９に示した通り、確変用変動パターンテーブル２０２ａｂａには、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数に基づいて、異なる変動パターンが決定されるように構成している。具体的には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数（変動回数）が「１～１００」の範囲に対しては、抽選結果、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けて２秒～６０秒の変動時間が規定されている各種変動パターンが規定されている。

【１８７６】

そして、変動回数「１０１」に対しては、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず「２秒」の短外れが、「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず「２０秒」の当たりが変動パターンとして規定されており、変動回数「１０２」に対しては、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず「２秒」の短外れが、「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず「１８秒」の当たりが変動パターンとして規定されており、変動回数「１０３」に対しては、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず「２秒」の短外れが、「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず「１６秒」の当たりが変動パターンとして規定されており、変動回数「１０４」に対しては、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず「２秒」の短外れが、「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず「１４秒」の当たりが変動パターンとして規定されており、変動回数「１０５」に対しては、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず「２秒」の短外れが、「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず「１２秒」の当たりが変動パターンとして規定されており、変動回数「１０６」に対しては、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず「１０秒」の外れが、「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず「１０秒」の当たりが変動パターンとして規定されている。つまり、変動回数が「１０１」～「１０６」の範囲では、全ての特別図柄抽選が外れである場合、或いは、いずれかの特別図柄抽選で大当たり当選した場合の何れであっても、継続して特別図柄変動が実行されていることを前提に、１０１回目の特別図柄変動が開始されてから、２０秒後に抽選結果が報知されるように各変動パターンが規定されている。

【１８７７】

このように構成することで、変動回数が「１０１」～「１０６」の範囲を対象として実行される第１モード変動演出の演出結果を特定タイミングで表示し易くすることができる。なお、本第１８制御例では、上述した通り、全ての特別図柄抽選が外れである場合、或いは、いずれかの特別図柄抽選で大当たり当選した場合の何れであっても、継続して特別図柄変動が実行されていることを前提に、１０１回目の特別図柄変動が開始されてから、２０秒後に抽選結果が報知されるように構成しているが、これに限ること無く、一部の大当たり当選時に選択される変動パターンとして、異なる長さの変動時間の変動パターンを選択可能に構成しても良い。このように構成することで、通常であれば、２０秒が経過したタイミングで特別図柄変動が停止表示し、第１モード変動演出の演出結果が表示されるのに対して、例えば、第１モード変動演出の演出結果が表示されるまでに、特別図柄変動

が停止したり、第１モード変動演出の演出結果が表示されている状態で特別図柄変動が継続されていたりする違和感を遊技者に付与することができる。次に、変動回数「１０７，１０８」に対しては、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して「０．２秒」の超短外れが、「１００～１９８」の範囲に対して「２秒」の外れが、「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１６９」の範囲に対して「０．２秒」の超短当たりが、「１７０～１９８」の範囲に対して「２０秒」の当たりが変動パターンとして規定されている。ここで、変動回数「１０７，１０８」の変動パターンとして、変動時間が短い（０．２秒）の変動パターンが選択された場合には、特別図柄変動が停止されるまでの期間、第１モード変動演出を継続して表示するように構成している。このように構成することで、選択される変動パターンの種別に応じて、第１モード変動演出の演出結果として参照される特別図柄抽選の回数を異ならせることができる。

【１８７８】

また、変動回数「１０９」～「１１１」の範囲、即ち、第２モード変動演出の対象となる範囲においても、上述した第１モード変動演出の対象となる各変動と同様に、全ての特別図柄抽選が外れである場合、或いは、いずれかの特別図柄抽選で大当たり当選した場合の何れであっても、継続して特別図柄変動が実行されていることを前提に、１０７回目の特別図柄変動が開始されてから、２０秒後に抽選結果が報知されるように各変動パターンが規定されている。同様に、変動回数「１１２」～「１２０」の範囲に対しても、図５６９に示した通り、第３モード変動演出の対象となる範囲においても、上述した第１モード変動演出の対象となる各変動と同様に、全ての特別図柄抽選が外れである場合、或いは、いずれかの特別図柄抽選で大当たり当選した場合の何れであっても、継続して特別図柄変動が実行されていることを前提に、１２０回目の特別図柄変動が開始されてから、２０秒後に抽選結果が報知されるように各変動パターンが規定されている。次に、図５７０を参照して、本第１８制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図５７０は、本第１８制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図５７０に示した通り、本第１８制御例では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に演出モード格納エリア２２３ａｂａを追加した点で上述した第１３制御例と相違している。演出モード格納エリア２２３ａｂａは、実行中のモード変動演出の種別を記憶するための記憶手段であって、確変状態演出態様決定処理（図５７１のＦ３０９２参照）において、モード変動演出が決定された場合に、決定されたモード変動演出の種別に対応する情報が格納される。そして、特別図柄変動が実行される毎に、格納されているモード変動演出の種別が参照され、対応する演出態様が決定される。

【１８７９】

さらに、演出モード格納エリア２２３ａｂａには、一時的にモード変動演出を延長する延長状態も記憶可能に構成されており、延長状態が記憶されている場合には、新たなモード変動演出の種別が決定されないように構成している。このように構成することで、超短変動（０．２秒変動）が選択されることによって、モード変動演出の種別を切り替えない演出制御を円滑に実行することができる。次に、図５７１を参照して、本第１８制御例における制御処理の内容について説明をする。本第１８制御例では、上述した第１３制御例に対して、確変状態中に実行される変動演出の演出態様を決定する処理を異ならせている点で相違している。具体的には、確変状態演出態様決定処理（図４６８のＦ３０５２参照）に代えて、確変状態演出態様決定処理（図５７１のＦ３０９２参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であるため、その説明を省略する。図５７１は、確変状態演出態様決定処理（Ｆ３０９２参照）の処理内容を示したフローチャートである。図５７１に示した通り、確変状態演出態様決定処理（Ｆ３０９２参照）では、上述した確変状態演出態様決定処理（図４６８のＦ３０５２参照）に対して、実行中のモード変動演出を継続（延長）させるための制御処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容について同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省

略する。確変状態演出態様決定処理（図４６８のＦ３０５２参照）が実行されると、まず、上述した確変状態演出態様決定処理（図４６８のＦ３０５２参照）と同一のＦ４３０１～Ｆ４３１０の処理を実行する。そして、Ｆ４３０４，Ｆ４３０６，Ｆ４３０８の処理を実行した後には、決定したモード変動演出の種別をモード演出格納エリア２２３ａｂａに格納し（Ｆ４３５１）、処理をＦ４３５６へと移行する。

【１８８０】

一方、Ｆ４３０９の処理、或いは、Ｆ４３１０の処理を終了した後には、モード演出格納エリア２２３ａｂａに格納されている種別を読み出し（Ｆ４３５２）、次モード（次に設定されるモード変動演出）にて用いられる特図保留が格納されているかを入賞情報格納エリア２２３ｖａに格納されている入賞情報に基づいて判別する。そして、次モードの特図保留があると判別した場合は（Ｆ４３５３：Ｙｅｓ）、対象の特図保留にて実行される特図変動の変動パターンを事前判別（先読み）し、超短変動（０．２秒変動）であるかを判別し（Ｆ４３５４）、超短変動であると判別した場合は（Ｆ４３５４：Ｙｅｓ）、次モード特図保留に関する特図変動期間まで現状のモード演出の継続を決定し、変動パターンコマンドに対応する演出態様を決定し（Ｆ４３５５）、処理をＦ４３５６へと移行する。一方、Ｆ４３５３の処理において、次モードの特図保留が無いと判別した場合（Ｆ４３５３：Ｎｏ）、或いは、Ｆ４３５４の処理において、次モード特図保留が超短変動では無いと判別した場合は（Ｆ４３５４：Ｎｏ）、変動パターンコマンドに対応する演出態様を決定し（Ｆ４３５６）、本処理を終了する。

【１８８１】

つまり、例えば、第１モード変動演出の最終変動である変動回数「１０６」回目の特別図柄変動に対応する変動演出を決定する際に、対応する特別図柄抽選の結果が外れ当選である場合には、変動回数「１０７」，「１０８」回目の特別図柄変動に用いられる特図保留を有しているかを判別し（Ｆ４３５３）、有していると判別した場合には、変動回数「１０７」，「１０８」回目の特別図柄変動が超短変動であるかを事前判別する（Ｆ４３５４）。そして、超短変動であると事前判別した場合には、超短変動となる特別図柄変動の抽選結果を事前判別し、事前判別結果が大当たり当選である場合には、第１モード変動演出の演出結果として大当たり当選を示す演出結果が決定され、事前判別結果が外れである場合には、第１モード変動演出の演出結果として外れを示す演出結果が決定され、決定された演出結果に対応する演出態様が決定される（Ｆ４３５６）。また、決定された演出態様が、該当する特別図柄変動（変動回数「１０７」，「１０８」回目の特別図柄変動のうち、超短変動となる特別図柄変動）を停止表示するまで継続表示させる処理が実行される。なお、Ｆ４３５６の処理が実行される範囲は、変動回数「１０７」，「１０８」回目の特別図柄変動として超短変動が設定される範囲だけであり、例えば、変動回数「１０７」回目が超短変動、「１０８」回目が超短変動である場合は、「１０８」回目の特別図柄変動が停止表示されるまでが範囲となり、変動回数「１０７」回目が超短変動、「１０８」回目が通常変動である場合は、「１０７」回目の特別図柄変動が停止表示されるまでが範囲となり、変動回数「１０７」回目が通常変動である場合には、「１０８」回目が超短変動である場合であっても、Ｆ４３５６の処理が実行されることが無い。

【１８８２】

よって、変動回数「１０７」回目が通常変動、「１０８」回目が超短変動である場合には、超短変動の変動時間を含む範囲で第２モード変動演出が実行されることになり、通常変動（２秒）と、超短変動（０．２秒）との差分が生じることになる。しかしながら、本第１８制御例では、図５６８（ａ）に示した通り、各モード変動演出の終了タイミングを示唆する演出が実行されないため、上述した差が生じたとしても、遊技者に違和感を与えること無く、円滑に各モード変動演出を実行することができる。なお、この場合、第２モード変動演出として、対象となる全ての特別図柄抽選が外れである場合と、何れかの特別図柄抽選で大当たり当選した場合とで、特別図柄変動が停止表示されるタイミングがずれるが、第２モード変動演出の演出結果が停止表示される期間（演出結果確定期間）の長さを上述した差分（１．８秒）よりも長くするように構成することで、遊技者に違和感を与

えることの無い演出を実行することができる。以上、説明をした通り、本第１８制御例では、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）の残期間が所定条件（残り２０回）を満たした場合に、複数回の特別図柄抽選が実行される期間を跨いで１の変動演出（モード変動演出）が実行されるように構成している。このように構成することで、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）が設定されている場合において、その有利遊技状態中に実行可能な特別図柄抽選の回数を遊技者に把握させ難くすることができるため、有利遊技状態が長く継続することを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【１８８３】

また、本第１８制御例では、１のモード変動演出の演出結果を決定するために参照される特別図柄抽選の範囲を異ならせることができるように構成している。具体的には、第１モード変動演出の演出結果を決定するために参照される特別図柄抽選の範囲として「確変中カウンタ２２３ｖｒの値が「２０～１５」」の範囲を予め規定しておき、第１モード変動演出が終了した後に実行される複数回の特別図柄抽選、即ち、確変中カウンタ２２３ｖｒの値が「１４，１３」の範囲に対応する特別図柄抽選の変動パターンとして、変動時間が短い変動パターン（超短変動）が選択された場合には、超短変動が選択された特別図柄抽選に対応する特別図柄変動が終了するまでの期間を用いて、第１モード変動演出が実行されるように構成している。このように構成することで、１のモード変動演出の演出結果を決定するために参照される特別図柄抽選の回数を異ならせることが可能となるため、遊技者に対して、１のモード変動演出の演出結果として遊技者に有利となる演出結果（大当たり当選を示す演出結果）が決定される可能性を異ならせることができる。なお、本第１８制御例では、上述した通り、所定条件が成立した場合に、１のモード変動演出の演出結果を決定するために参照される特別図柄抽選の回数を、予め規定されている回数よりも増加させることが可能な構成について説明をしたが、１のモード変動演出の演出結果を決定するために参照される特別図柄抽選の回数を異ならせることができれば良く、１のモード変動演出の演出結果を決定するために参照される特別図柄抽選の回数を、予め規定されている回数よりも減少させることが可能な構成を用いても良い。

【１８８４】

この場合、例えば、第１モード変動演出の演出結果を決定するために参照される特別図柄抽選の範囲として「確変中カウンタ２２３ｖｒの値が「２０～１５」」の範囲を予め規定しておき、確変中カウンタ２２３ｖｒの値が「１６，１５」の範囲に対応する特別図柄抽選の変動パターンとして、通常よりも長い変動時間が設定される長変動パターンが決定された場合に、長変動パターンの特別図柄変動が実行される１つ前の特別図柄抽選までが第１モード変動演出が実行される範囲となるように第１モード変動演出を強制終了させる制御を実行するように構成しても良い。また、上述したように、第１モード変動演出を強制終了させる制御を実行した場合には、通常の第１モード変動演出が実行される場合よりも、第１モード変動演出の演出期間が短くなるため、例えば、確変中カウンタ２２３ｖｒの値が「１６，１５」の範囲に対応する特別図柄抽選の変動パターンとして、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合の方が大当たり当選していない場合よりも、長変動パターンが決定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、第１モード変動演出が強制終了されることにより、通常よりも短い演出期間となった場合に第１モード変動演出が終了した後に大当たり当選する特別図柄変動が実行される可能性を高くすることができるため、第１モード変動演出が終了する際の違和感（通常よりも早く第１モード変動演出が終了することによる違和感）を感じるために実行される第１モード変動演出に注視させることができる。なお、本第１８制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選の実行回数に基づいて実行されるモード変動演出の種別と、実行されるモード変動演出の演出期間を決定するように構成しているが、これに限ること無く、別の構成を用いても良い。例えば、確変状態の残期間（確変状態中に実行することが可能な残特別図柄抽選回数）が所定条件（例えば、２０回）を満たした場合にモード変動演出を開始し、モード変動演出が実行されてからの経過時間が特定時間（例えば、６０秒）経過した場合に、その時点で実行されている特別図柄抽選の結果を示す表示態様でモード変動

演出の演出結果を報知するように構成しても良い。

【１８８５】

この場合、モード変動演出が実行される演出期間中に実行される特別図柄変動の変動パターン（変動時間）に応じて、特定時間中に実行される特別図柄抽選の回数が異なるため、モード変動演出の演出結果を決定するために参照される特別図柄抽選の数を容易に異ならせることができる。また、上述した通り、モード変動演出の演出期間を特別図柄抽選の実行回数では無く、経過時間で設定した場合には、遊技者が遊技を止めることでモード変動演出中に特別図柄抽選が実行されない事態が発生する虞がある。この場合、例えば、最後の特別図柄変動が外れを示す抽選結果で停止表示されてから所定時間（例えば、３０秒）が経過し、パチンコ機１０の待機画面を表示するための表示条件が成立したことに基づいて、実行中のモード変動演出の演出結果として、特別図柄抽選の結果が外れであることを示す演出結果を決定し、モード変動演出を終了するように構成すれば良い。

【１８８６】

＜第１９制御例＞

以下、図５７２から図６４９を参照し、第１９制御例について説明する。図５７２は、第１９制御例におけるパチンコ機１０の正面図であり、図５７３はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図５７４はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視右下領域を拡大した拡大図であり、図５７５から図５７８は、パチンコ機１０に設けられたＶ入賞装置６５０の構造を示した模式図であり、図５７９は、パチンコ機１０に設けられた各種ボタンの構成を示した図であり、図５８０は、パチンコ機１０の後面図である。図５７２に示すように、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図５７２参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠１２には、多数の釘や入賞口６３，６４等を有する遊技盤１３（図５７３参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の正面（遊技領域）を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、遊技球を遊技盤１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニット１１２ａ（図５９８参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の正面領域（遊技領域）まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。内枠１２の正面側には、その正面上側を覆う正面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。正面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図５７２参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と正面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【１８８７】

正面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。正面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の正面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図５７２参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上面には、遊技者が操作可能な枠ボタン２２と、選択ボタン６００（図示せず）とが設けられている。枠ボタン２２は、第３図柄表示装置８１（図５７３参照）等で実行される各種演出の演出態様を可変させるために遊技者に操作させるものであって、図５７９に後述するように、演出ボタン２２ａが設けられている。本第１９制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者による演出ボタン２２ａへの

操作に基づいて演出態様が可変される操作演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。

【１８８８】

また、選択ボタン６００は、パチンコ機１０の遊技環境を決定するために遊技者に操作させるものであって、図５７９に後述するように、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅが設けられている。本第１９制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０の遊技環境として、音声出力装置２２６（図５９８参照）から出力される音声の音量レベルと、第３図柄表示装置８１（図５７３参照）に表示される表示画面を照らすバックライト（図示せず）や、パチンコ機１０に付設された装飾用ＬＥＤの光量レベルと、を遊技者が調節可能に構成している。さらに、第３図柄表示装置８１にて実行される各種表示演出の演出パターンが異なる複数の演出モードから、１の演出モードを遊技者が選択可能に構成している。このように構成することで、異なる嗜好を持った様々な遊技者がパチンコ機１０を遊技したとしても、各遊技者が自身の嗜好に適した遊技環境を選択（決定）することが可能となるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第１９制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が操作可能な操作手段として、操作演出時に操作される枠ボタン２２と、遊技環境を選択する際に操作される選択ボタン６００と、を有している。即ち、使用用途を異ならせた複数の操作手段が設けられているが、これに限ること無く、遊技環境を選択する際に枠ボタン２２を操作可能にしたり、操作演出として選択ボタン６００を操作可能に構成したりしても良い。また、本第１９制御例では、操作演出中に操作される操作手段（枠ボタン２２）として、演出ボタン２２ａを１個有する構成を用いているが、これに限ること無く、枠ボタン２２として、２個以上の操作手段を有するように構成しても良い。

【１８８９】

さらに、本第１９制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下したことを検知することで操作手段が操作されたことを判別可能なボタン構成を用いているが、遊技者による操作を検知可能な構成であればボタン構成以外の構成を用いても良く、例えば、遊技者が触れていることを検知可能な検知手段や、遊技者が押下以外の動作（例えば、引っ張り動作等）を行っていることを検知可能な検知手段を有する操作手段を用いても良い。また、遊技者が操作手段に直接触れるのでは無く、所定の空間領域（センサの検知範囲）に遊技者の体の一部（例えば、手など）が存在していることを検知可能な非接触型の操作検知手段（センサ等）を用いても良く、この場合、単に遊技者の体の一部（例えば、手など）を検知するのでは無く、所定の空間領域内において、遊技者の体の一部が所定の規則に従って移動していることを検知可能な操作検知手段を用いると良い。このように構成することで、例えば、遊技者がパチンコ機１０の遊技を一時的に中断しようと離席する場合に、誤って、遊技者の体の一部（例えば、頭など）が操作検知手段の検知範囲内に侵入したとしても、それを契機に操作演出が実行されてしまうことを抑制することができる。正面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠１４の正面視（図５７２参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【１８９０】

また、右側の電飾部３２下側には、正面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３正面の貼着スペースＫ１（図５７

３参照）に貼付される証紙等がパチンコ機１０の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その左側部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設される。

【１８９１】

操作ハンドル５１の内部には、球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された遊技球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から遊技球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された遊技球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。

【１８９２】

図５７３に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図５７２参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図５７２参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図５７３を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して

形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図５７２参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された遊技球が流下する領域）である。

【１８９３】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図５９８参照）から発射された遊技球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図５７３の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図５７３の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視右側上部（図５７３の正面視で右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７として、第１特別図柄に対応した表示装置３７ａと、第２特別図柄に対応した表示装置３７ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７は、主制御装置１１０（図５９８参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本第１９制御例では、第１図柄表示装置３７は、遊技球が、第１入球口６４へ入球したか、第２入球口６４０へ入球したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、遊技球が、第１入球口６４へ入球した場合には、表示装置３７ａが作動し、一方で、球が、第２入球口６４０へ入球した場合には、表示装置３７ｂが作動するように構成されている。また、第１図柄表示装置３７は、パチンコ機１０に設定されている遊技状態を点灯状態によって報知可能なＬＥＤ（状態ＬＥＤ）を点灯表示したり、停止図柄が時短大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１８９４】

尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へ入球があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判別（大当たり抽選）を行うと共に、当否判別の結果が大当たりであると判別した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、６Ｒ時短大当たり（大当たりＡ）、６Ｒ通常大当たり（大当たりＢ）、９Ｒ時短大当たり（大当たりＣ）が用意されている。第１図柄表示装置３７には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「６Ｒ時短大当たり」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり遊技の後に、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）よりも遊技者に有利となる遊技状態である時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へ移行する大当たり種別（大当たりＡ）のことであり、「６Ｒ通常大当たり」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり遊技の後に通常状態へ移行する大当たり種別（大当たりＢ）のことである。また、「９Ｒ時短大当たり」は、最大ラウンド数が９ラウンドの大当たり遊技の後に、時短状態へ移行する大当たり種別（大当たりＣ）のことである。ここで、本第１９制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れについて簡単に説明をする。本第１９制御例におけるパチンコ機１０では、遊技領域に発射された遊技球が第１入球口６４へと入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に抽選が実行される第１図柄（第１特別図柄）と、第２入球口６４０へと入球したことに基づいて実行

条件が成立した場合に抽選が実行される第１図柄（第２特別図柄）と、を有している。そして、各第１図柄（特別図柄）の抽選の結果として、大当たり、小当たり、外れの何れかが判定されるように構成している。

【１８９５】

特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂ（図５７３参照）が開放され、特定入賞口６５ａ（図５７３参照）へと遊技球を入賞させ易くなる大当たり遊技が実行されるように構成している。特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞すると、入賞した遊技球１個に対して１１個の賞球が払い出されるように構成されている。よって、遊技者はパチンコ機１０における遊技にて多くの賞球を獲得するために、特別図柄の抽選で大当たり当選することを目指して意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合には、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開閉扉６５０ｆ（図５７３参照）が開放され、Ｖ入賞口６５０ａ（図５７３参照）へと遊技球を入賞させ易くなる小当たり遊技が実行されるように構成している。Ｖ入賞口６５０ａへと遊技球が入賞すると、入賞した遊技球１個に対して１１個の賞球が払い出されるように構成されている。加えて、本第１９制御例では、Ｖ入賞口６５０ａへと入賞した遊技球が第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内に設けられた特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ４を通過した場合には、小当たり遊技の終了後に第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂを開放させる大当たり遊技を実行可能に構成している。つまり、本第１９制御例では、大当たり遊技を実行させるための実行契機として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する第１大当たり契機と、小当たり遊技中に遊技球が特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ４を通過した場合に成立する第２大当たり契機と、を有している。このように構成することで、様々な契機で大当たり遊技を実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１８９６】

なお、上述した通り、本第１９制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者へ賞球を付与可能な当たり遊技として、大当たり遊技と、小当たり遊技と、を実行可能に構成しており、小当たり遊技中よりも、大当たり遊技中の方が、遊技者に多くの賞球を付与可能（多くの遊技球を入賞させることが可能）となるように、各当たり遊技の内容が予め決定されている。つまり、大当たり遊技は、小当たり遊技よりも遊技者が獲得可能な賞球数の点で遊技者に有利な当たり遊技となる。また、大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技の終了後に大当たり種別に対応した遊技状態を設定可能に構成しているのに対して、小当たり遊技の終了後には、小当たり遊技が開始される時点で設定されていた遊技状態が再度設定されるように構成している。つまり、例えば、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に通常状態とは異なる遊技状態（時短状態）が設定可能となり、通常状態が設定されている状態で小当たり遊技が実行された場合には、小当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように構成している。よって、現在設定されている遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行っている遊技者に対しては、新たな遊技状態を設定可能な大当たり遊技の方が、小当たり遊技よりも有利な当たり遊技となる。また、本第１９制御例におけるパチンコ機１０では、上述した特別図柄の抽選（特別図柄抽選）以外に、普通図柄（第２図柄）の抽選を実行可能に構成しており、遊技盤１３に設けられたスルーゲート６７へと遊技球を通過（入球）させたことに基づいて実行条件が成立した場合に、普通図柄の抽選が実行される。そして、普通図柄（第２図柄）の抽選の結果として、当たり、外れの何れかが判定されるように構成している。普通図柄の抽選で当たり当選した場合には、電動役物６４０ａ（図５７３参照）を作動させることで、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くする普図当たり遊技が実行される。

【１８９７】

つまり、普図当たり遊技が実行されることで、普図当たり遊技が実行されていない場合よりも、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くすることができる。よって、遊技者

に対して、第１入球口６４へと遊技球を入球させることで第１特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、スルーゲート６７へと遊技球を入球（通過）させ普通図柄抽選を実行し、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで第２特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、を実行させることが可能となるため、遊技者に多彩な遊技を提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、詳細な説明は後述するが、本第１９制御例におけるパチンコ機１０では、普通図柄の確率状態として、「低確率状態」と、「高確率状態」を設定可能に構成しており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合は、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも、１回の普通図柄抽選の結果に基づいて第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能となる期待度が低くなるように構成している。具体的には、「普通図柄の高確率状態」とは、普通図柄（第２図柄）抽選の当たり確率がアップし、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態となる。よって、普通図柄の高確率状態中は、第２入球口６４０へ遊技球が入球し易い状態となり、特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が行われる回数を増やすことができる。

【１８９８】

なお、普通図柄の高確率状態中の普図当たり遊技として、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を長くするのではなく、または、その開放時間を長くすることに加えて、１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａが開放する回数を普通図柄の低確率状態中に実行される普図当たり遊技よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、普通図柄（第２図柄）の当たり確率は変更せず、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間および１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間や、１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａを開放する回数は変更せず、普通図柄（第２図柄）の当たり確率だけを、普通図柄の低確率状態中と比してアップするよう変更するものであってもよい。なお、本第１９制御例では、上述した通り、普通図柄の確率状態を「低確率状態」、「高確率状態」と変更可能に構成し、特別図柄の確率状態は変更されないように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄の確率状態も、上述した普通図柄の確率状態と同様に「低確率状態」、「高確率状態」と変更可能に構成しても良い。この場合、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、特別図柄の抽選結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）を高めるように構成すると良い。また、大当たり確率だけで無く、特別図柄の抽選結果が小当たりとなる確率（小当たり確率）を高めるように構成しても良いし、大当たり確率、小当たり確率を共に高めるように構成しても良いし、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、特別図柄の抽選結果が外れとなる確率（外れ確率）が低くなるように構成しても良い。

【１８９９】

遊技領域には、遊技球が入球することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入球口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４及び第２入球口６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７における変動表示と同期させながら、装飾用の第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への遊技球の通過をトリガとして第２図柄（普通図柄）を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。第３図柄表示装置８１は１５インチサイズの大型の液晶ディス

プレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図５９８参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本第１９制御例の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図５９８参照）の制御に伴った特別図柄の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【１９００】

第２図柄表示装置は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本制御例においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入球口６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第２図柄（普通図柄）の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常状態（普通図柄の低確率状態）の場合よりも、時短状態（普通図柄の高確率状態）の方が短くなるように設定される。これにより、時短状態中は、第２図柄（普通図柄）の変動表示が短い時間で行われるので、単位期間当たりにおける普通図柄抽選の実行回数を通常状態よりも多くすることができる。よって、普通図柄抽選の結果が当たりとなる機会が増えるので、第２入球口６４０の電動役物６４０ａが開放状態となる機会（普図当たり遊技が実行される機会）を遊技者に多く与えることができる。よって、時短状態（普通図柄の高確率状態）中は、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態とすることができる。普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示装置ユニット８０の右側の領域において遊技盤１３に組み付けられ、遊技盤１３に発射された遊技球のうち、遊技盤１３の右方を流下する遊技球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を遊技球が通過すると、第２図柄（普通図柄）の抽選が行われる。普通図柄抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、普通図柄抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、普通図柄抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【１９０１】

遊技球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数（普図保留数）が上述した第１図柄表示装置３７により表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。なお、第２図柄の変動表示は、本第１９制御例のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の遊技球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の右方（右側領域）に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方（左側領域）でも良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニット８０の下方には、遊技球が入球し得る第１入球口

６４が配設されている。この第１入球口６４へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図５９８参照）で特別図柄抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７の表示装置３７ａで示される。

【１９０２】

一方、遊技盤１３の右側領域下方には、遊技球が入球し得る第２入球口６４０が配設されている。この第２入球口６４０へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図５９８参照）で特別図柄抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７の表示装置３７ｂで示される。また、第１入球口６４に遊技球が入球すると、４個の遊技球が賞球として払い出され、第２入球口６４０に遊技球が入球すると１個の球が賞球として払い出されるように構成している。つまり、第１入球口６４、及び、第２入球口６４０は、特別図柄抽選を実行させるための始動入賞口の役割と、賞球を払い出すための入賞口の役割を兼ね備えている。なお、本第１９制御例においては、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを異ならせるように構成したが、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを同一の数、例えば、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数を１個とし、第２入球口６４０へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と同一となるように構成してもよい。第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物６４０ａが閉鎖状態（埋設状態）となって、遊技球が第２入球口６４０へ入球しにくい状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物６４０ａが開放状態（突出状態）となり、遊技球を第２入球口６４０へと入球させ易い状態となる。

【１９０３】

上述した通り、時短状態中は、通常状態中と比して第２図柄（普通図柄）の当たり確率が高く、また、第２図柄（普通図柄）の変動表示にかかる時間（普図変動時間）も短いので、第２図柄（普通図柄）の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物６４０ａが開放状態（突出状態）となる回数が増える。更に、時短状態中は、電動役物６４０ａが開放される時間も、通常状態中より長くなる。よって、時短状態中は、通常状態中と比して、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態を作ることができる。より具体的には、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態においては、遊技者が遊技盤１３の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技を実行し、スルーゲート６７へと遊技球を通過させることで普図当たり遊技を実行させたとしても、第２入球口６４０へと遊技球を殆ど入球させることができず、遊技盤１３の左側領域に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技を実行し、第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技を行った方が、より多くの特別図柄抽選を実行させることが可能となるように構成している。一方で、普通図柄の高確率状態が設定される時短状態においては、遊技者が遊技盤１３の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技を実行し、スルーゲート６７へと遊技球を通過させることで普図当たり遊技を実行させた場合に、第２入球口６４０へと容易に遊技球を入球させることができ、遊技盤１３の左側領域に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技を実行し、第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技を行った場合よりも、より多くの特別図柄抽選を実行させることが可能となる。

【１９０４】

つまり、本第１９制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態が設定されている場合には右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が特別図柄抽選を実行させる視点から遊技者に有利な遊技となり、時短状態が設定されている場合には左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が特別図柄抽選を実行させる視点から遊技者に有利な遊技となる。このように、本第１９制御

例では、設定されている遊技状態に応じて、遊技者に有利となる遊技方法を異ならせているため、長時間遊技を行っている遊技者に対して遊技方法を変更させながら遊技を行わせることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。ここで、第１入球口６４に遊技球が入球した場合に実行される第１特別図柄抽選と、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に実行される第２特別図柄抽選とで、抽選結果が大当たりとなる確率が同一（約１／３００）となるように構成している。しかしながら、大当たり当選した場合に選定される大当たりの種別として、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数が最大の９ラウンド（Ｒ）となる確率は、第２特別図柄抽選の方が第１特別図柄抽選よりも高く設定されている。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、遊技者に有利な時短状態が設定される確率は、第２特別図柄抽選の方が第１特別図柄抽選よりも高く設定されている。一方で、第１入球口６４は、第２入球口６４０のように電動役物６４０ａを有しておらず、遊技球が常時入球可能な状態となっている。よって、通常状態においては、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが閉鎖状態にある場合が多く、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ難いので、電動役物６４０ａのない第１入球口６４へ向けて、可変表示装置ユニット８０の左方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入球口６４への入球によって第１特別図柄抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【１９０５】

一方、時短状態中は、普通図柄始動口（スルーゲート）６７に球を通過させることで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放状態となりやすく、第２入球口６４０へと入球させ易い状態であるので、第２入球口６４０へ向けて、可変表示装置８０の右方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「右打ち」）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過させて電動役物６４０ａを開放状態にすると共に、第２入球口６４０への入球によって大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。そして、上述した通り、本第１９制御例のパチンコ機１０では、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、遊技者に有利な大当たり遊技（ラウンド数が多い大当たり遊技）が実行され易く構成しており、且つ、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な時短状態が設定され易くなるように構成している。よって、第１特別図柄抽選が主として実行される通常状態よりも、第２特別図柄抽選が主として実行される時短状態の方が、遊技者に有利な遊技状態となる。このように、本第１９制御例のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の遊技状態（時短状態中であるか、通常状態中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。ここで、図５７３、及び図５７４を参照して本第１９制御例のパチンコ機１０に設けられた第２入球口６４０への球流れについて説明をする。第１９制御例では図５７３に示した通り、遊技盤１３の遊技領域の略中央位置に可変表示装置ユニット８０を配設し、遊技領域を可変表示装置ユニット８０の左方側（左打ち領域）と右方側（右打ち領域）とに区画しており、遊技者が操作ハンドル５１の操作量を調整することで発射された球の行き先を右打ち領域或いは左打ち領域へと打ち分けることが可能に構成している。以下、遊技者が操作ハンドル５１を操作して遊技領域のうち左打ち領域へと球を発射させる遊技を左打ち遊技、右打ち領域へと球を発射させる遊技を右打ち遊技と称す。

【１９０６】

図５７３に示した通り、第２入球口６４０と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａ、及び、電動役物６４０ａを動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７が右打ち領域に配設されており、遊技状態として時短状態が設定されている場合には右打ち遊技が行われるように構成している。左打ち遊技により発射された球が第２入球口６４０に入球することが無いように可変表示装置ユニット８０の下方には釘が植設されており、左打ち遊技中に第２入球口６４０に球が入球することが無いように構成している。このように構成することで、左打ち遊技では第１特別図柄の抽選を実

行させるために遊技球を第１入球口６４へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第２特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第２入球口６４０へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。第１９制御例のパチンコ機１０では、図５７３に示した通り、右打ち領域には、上流側から順にスルーゲート６７、第２可変入賞装置６５０、電動役物６４０ａ、第１可変入賞装置６５の順で各機構が配設されており、右側領域のスルーゲート６７よりも上流側に植設された複数の釘によって右側領域を流下する遊技球の流下速度や流下方向を不規則に可変させながら、右側領域を流下する遊技球の約２／３がスルーゲート６７を通過するように構成している。そして、スルーゲート６７を通過した遊技球は、スルーゲート６７の下方に植設された複数の釘によって、第２可変入賞装置６５０の上流側へと誘導されながら、第２可変入賞装置６５０に到達するように構成している。一方で、スルーゲート６７を通過すること無く（スルーゲート６７の左側に形成された流路を流下して）第２可変入賞装置６５０に到達した遊技球は、スルーゲート６７を通過した遊技球よりも、第２可変入賞装置６５０の下流側に到達する、或いは、第２可変入賞装置６５０に到達すること無く、第２可変入賞装置６５０よりも下流側に配設されている電動役物６４０ａへと到達するように構成している。

【１９０７】

図５７３に示した通り、第２可変入賞装置６５０は、その上面が左下方向（図５７３の正面視で左下方向）に向けて下り傾斜する球流路となるように遊技盤１３に配設されており、その第２可変入賞装置６５０の上面（閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面）を流下した遊技球は、電動役物６４０ａに向けて流下するように構成している。詳細は後述するが、この第２可変入賞装置６５０は、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技によって、開閉作動するものであって、小当たり遊技が実行されていない状態では、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５０ｆ１によって覆われており、第２可変入賞装置６５０に到達した遊技球の殆どがＶ入賞口６５０ａへと入賞すること無く、下流側に向けて排出される。一方、小当たり遊技が実行されている間は、開閉扉６５０ｆ１が開放状態と閉鎖状態とに繰り返し切り替わる開閉作動が実行されることにより、第２可変入賞装置６５０の上流側に到達した遊技球（スルーゲート６７を通過した遊技球）がＶ入賞口６５０ａへと入賞し易くなる。つまり、右側領域には、小当たり遊技中に遊技球を第２可変入賞装置６５０へと入賞させ易い第１流路（スルーゲート６７を通過した遊技球が流下する流路）と、第２可変入賞装置６５０へと入賞させ難い第２流路（スルーゲート６７を通過しない遊技球が流下する流路）と、が形成されている。よって、小当たり遊技が実行された場合に、発射した遊技球数に対する第２可変入賞装置６５０への入賞数の割合が高くなることを期待しながら、右側領域を流下する遊技球の挙動に注目させることができる。上述した通り、本第１９制御例では、右打ち遊技によって発射された遊技球のうち、約２／３がスルーゲート６７を通過し、第２可変入賞装置６５０の上流側に向けて流下し、残りの約１／２がスルーゲート６７を通過すること無く、第２可変入賞装置６５０に向けて流下するように構成している。そして、小当たり遊技が実行されていない間は、右打ち遊技によって発射され、右側領域を流下した全ての遊技球が、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａへと入賞すること無く、電動役物６４０ａに到達することになる。

【１９０８】

そして、電動役物６４０ａが待避状態（埋設状態）に位置している場合は、退避状態の電動役物６４０ａを通過し第１可変入賞装置６５に向けて遊技球が流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態に位置している場合は、電動役物６４０ａに到達した遊技球が突出状態の電動役物６４０ａの上面を右下方向（図５７３の正面視で右下方向）に向けて流下する。そして、電動役物６４０ａの右端まで到達した球は第２入球口６４０へ入球し、電動役物６４０ａの右端に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合は、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球するように構成している。さらに、本パチンコ機１０は上述した電動役物６４０ａ、第２入球口６４０、一般入賞

口６３を覆うように透過性のカバー部材６５５を設けている。このカバー部材６５５は入射する光を乱反射させるためのカット加工が表面に施されている。このカバー部材６５５を設けることで、遊技中はパチンコ機１０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）や第３図柄表示装置８１から発せられる様々な光によってカバー部材６５５の内部を遊技者に視認させ難くすることができる。よって、電動役物６４０ａの動作タイミングを図って右打ち遊技を行う行為を抑制することができる。また、遊技が行われていない状態（遊技機の電源がオフになっている状態）では、カバー部材への入射光が抑えられるため、カバー部材６５５の内部を容易に視認することができ、パチンコ機１０のメンテナンスを容易に行うことができる。なお、このようにカバー部材６５５を用いて内部の視認性を可変させる構成を用いる場合には、上述したように装飾用に発光する発光手段を利用可能に構成することで発光手段を共有することができ、パチンコ機１０を構成する部品点数を削減することができるが、カバー部材６５５の内部を視認困難とするための発光手段を専用に設けても良い。

【１９０９】

また、電動役物６４０ａの動作が行われる期間を含む所定期間の間カバー部材６５５の内部を視認困難にすればよく、例えば、電動役物６４０ａの動作が実行されると判別した場合（即ち、普通図柄の抽選により当たりに当選した場合）に、カバー部材６５５の表面に電動役物６４０ａが動作する旨を報知する文字（例えば、「オープン」）が表示されるように発光手段を制御し、その表示された文字により、カバー部材６５５の内部を視認困難にするように構成しても良い。これにより、電動役物６４０ａが動作することを遊技者に把握させるとともに、その詳細な動作タイミングを把握させ難くすることができる。ここで、図５７４を参照して、本パチンコ機１０の右打ち領域に設けられた電動役物６４０ａの構成について、より詳細に説明をする。図５７４に示した通り、右打ち遊技により発射された球のうち、第２可変入賞装置６５０から流下した遊技球は、電動役物６４０ａが配設されている領域に向けて流下する。具体的に説明をすると、電動役物６４０ａは、５０ｍｍの長さを有し、その上面を球が流下可能な板状部材で構成され、右下方向（図５７３の正面視で右下方向）に向けて下り傾斜となるように遊技盤１３に配設されている。そして、第２可変入賞装置６５０から流下した遊技球は電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍの範囲に該当する領域ａ（図５７４参照）に流下する。領域ａに到達した遊技球は、電動役物６４０ａが待避状態に位置している場合は電動役物６４０ａを通過し第１可変入賞装置６５に向けて流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態に位置している場合は電動役物６４０ａの上面を右端側に向けて遊技球が流下する。そして、領域ｂ（電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍから４０ｍｍが該当する領域）に球が到達した状態で電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合には、電動役物６４０ａの下方に設けられた一般入賞口６３に向けて遊技球が流下するように構成されている。最後に、領域ｃ（電動役物６４０ａの右端から１０ｍｍが該当する領域）に球が到達すると、その球は第２入球口６４０へ入球するように構成されている。

【１９１０】

なお、本第１９制御例では、遊技状態（普通図柄の確率状態）によって、電動役物６４０ａが突出状態を継続する期間が異なるように構成しており、遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で電動役物６４０ａが動作する（普図当たり遊技を実行する）場合には、突出状態に位置する電動役物６４０ａ上を流下する遊技球が領域ｂ（図５７４参照）に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変し、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されている状態では、電動役物６４０ａ上を流下する遊技球が領域ｃ（図５７４参照）へと到達するのに十分な期間の間、電動役物６４０ａが突出状態を継続させるように構成している。具体的には、電動役物６４０ａの動作期間（継続して突出状態に位置する期間）が、時短状態中は２秒、通常状態中は０．２秒となるように構成している。そして、電動役物６４０ａは図５７４に示した領域（領域ａから領域ｃまでの範囲）を球が流下するための流下期間が０．２秒よりも長く、且つ２秒よりも短くなるように構成されている（第１９制御例では、０．８秒）。このように構成す

ることで、通常状態中に右打ち遊技を行い、普通図柄の当たりに当選し、動作中の電動役物６４０ａの上面を遊技球が流下する状態になった場合であっても、電動役物６４０ａの上面を流下する遊技球が第２入球口６４０に到達するまでに電動役物６４０ａの動作が終了し、退避状態となる、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。また、時短状態中においては、電動役物６４０ａの上面を遊技球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．８秒）よりも長い期間、電動役物６４０ａの突出状態を継続させるため、突出状態である電動役物６４０ａの上面を流下した遊技球が第２入球口６４０へ到達し易くし、第２特別図柄の抽選を実行させ易くすることができる。

【１９１１】

さらに、時短状態中において、例えば、電動役物６４０ａが作動してから１．５秒後に電動役物６４０ａに到達した遊技球は電動役物６４０ａの上面を流下し、領域ｂに到達したタイミングで電動役物６４０ａの作動が終了する（電動役物６４０ａが作動してから２秒経過する）ことになる。このような遊技球は図５７４に示した通り、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球し、１０個の球が賞球として払い出される。このように、時短状態中において右打ち遊技をした場合には、電動役物６４０ａの作動タイミングと、電動役物６４０ａへの遊技球の到達タイミングとによって、異なる入球口（第２入球口６４０或いは一般入賞口６３）へと遊技球を誘導することができるように構成することで、遊技者に対して時短状態中に継続して右打ち遊技を行わせることができる。また、本第１９制御例では、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を最大で１個保持（保留記憶）可能に構成している。つまり、新たな特別図柄抽選を実行させるための実行条件が成立していない状態であっても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで特図２保留を獲得し、特図２保留を獲得している状態で、特別図柄抽選を実行させるための実行条件が成立した場合には、特図２保留を用いて第２特別図柄抽選を実行させることができるように構成している。よって、時短状態が設定されている状態において、特別図柄抽選を実行させるための実行条件が成立していない場合、例えば、特別図柄変動が実行されている場合であっても、特図２保留を獲得するために意欲的に遊技者に右打ち遊技を行わせることができる。さらに、特図２保留を既に最大数（１個）獲得している状態であっても、時短状態中に右打ち遊技を行うことで、第２入球口６４０の下方に設けられた一般入賞口６３へと遊技球を入賞させ易くすることができるため、時短状態中に多くの賞球を獲得しようとする遊技者に対して、意欲的に右打ち遊技を行わせ易くすることができる。

【１９１２】

なお、本第１９制御例では、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数（１個）よりも、第２入球口６４０の下方に設けられた一般入賞口６３へと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数（１０個）の方が多くなるように構成することで、時短状態中において、特図２保留の獲得を目指す遊技に加え、多くの賞球獲得を目指す遊技を遊技者に提供するように構成している。このように構成することで、時短状態における遊技状況に応じて目的を異ならせた遊技を遊技者に行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。本第１９制御例では、上述した通り、時短状態中において、特図２保留の獲得を目指す遊技とは異なる遊技として、多くの賞球獲得を目指す遊技を実行させることが可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、一般入賞口６３へと遊技球が入球したことに基づいて、賞球とは異なる特典を遊技者に提供するように構成しても良いし、一般入賞口６３の代わりに、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を獲得可能な入賞口や、普通図柄抽選の実行権利（普図保留）を獲得可能な入賞口を設けるように構成しても良い。上述したように、一般入賞口６３への入球に応じた賞球数が１０個で、第２入球口６４０への入球に応じた賞球数が１個となるように構成しているため、第２特別図柄抽選（特図２抽選）の実行条件が成立している状態であれば、第２入球口６４０に遊技球が入球する場合の方が一般入賞口６３に遊技球が入球するよりも遊技者に有利な特典（即ち、特図２抽選および１個の賞球）を付

与することができ、第２特別図柄抽選（特図２抽選）の実行条件が成立しておらず、且つ、特図２保留を条件数獲得している状態であれば、第２入球口６４０よりも一般入賞口６３に遊技球が入球するほうが遊技者に有利な特典（即ち、１０個の賞球）を付与することができるように構成している。

【１９１３】

これにより、遊技の状況（特別図柄の変動の有無）に応じて、遊技者が入球を所望する入球口（多くの特典を獲得可能な入球口）を可変させることができるため、時短状態中における右打ち遊技を遊技者に楽しませることができる。また、電動役物６４０ａの一回の動作中に第２入球口６４０と、一般入賞口６３との両方に球を入球させるためには、右打ち遊技を継続して実行する必要があるため遊技の稼働を高めることができる。尚、第１９制御例では時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間として、電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと到達する期間（０．８秒）よりも十分に長い期間（２秒）を設定し、電動役物６４０ａが動作した場合に第２入球口６４０へ遊技球を確実に入球させるように構成しているが、それ以外に、例えば、時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間を電動役物６４０ａの上面を遊技球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．８秒）よりも若干長い期間（例えば、０．９秒）となるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中においてスルーゲート６７に遊技球を通過させた後、遊技球の打ち出しを止め、電動役物６４０ａが動作したことを確認した後に再度遊技球の打ち出しを開始する行為（所謂、止め打ち）を抑制することができるため、時短状態中において右打ち遊技を継続して行わせ遊技の稼働を向上させることができる。第１入球口６４の下方右側には第１可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口）６５ａが設けられている。パチンコ機１０においては、第１入球口６４又は第２入球口６４０への入球に起因して行われた特別図柄抽選の結果が大当たり当選であると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たり当選を示すための停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７にて特別図柄を点灯表示させると共に、その大当たり当選に対応した第３図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、遊技者に対して大当たり当選が報知される。

【１９１４】

そして、遊技球が第１可変入賞装置６５へと入賞し易い大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技が実行されている特別遊技状態では、通常時（非大当たり遊技中）には閉鎖されている特定入賞口６５ａが、所定期間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。なお、１０個入賞した場合に成立する終了条件は、発射ハンドルを操作したことに基づいて成立し得る終了条件の別形態である。また、３０秒経過した場合に成立する終了条件は、発射ハンドルを操作した場合よりも操作しなかった場合に成立し易い終了条件の別形態である。そして、遊技球が第１可変入賞装置６５へと入賞し易い大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技が実行されている特別遊技状態では、通常時（非大当たり遊技中）には閉鎖されている特定入賞口６５ａが、所定期間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。なお、１０個入賞した場合に成立する終了条件は、操作手段を操作したことに基づいて成立し得る終了条件の別形態である。また、３０秒経過した場合に成立する終了条件は、操作手段を操作した場合よりも操作しなかった場合に成立し易い終了条件の別形態である。

【１９１５】

第１可変入賞装置６５は、具体的には、特定入賞口６５ａの開口部を覆う横長矩形状の開閉扉６５ｂと、その開閉扉６５ｂを前後方向（図５７３の視点で奥行き方向）へと開閉駆動するための特定入賞口ソレノイド２０９ａ（図５９８参照）とを備えている。特定入賞口６５ａは、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉６５ｂが手前側（図５７３の視点で手前側）に突出している閉鎖状態となり、特定入賞口６５ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５ｂに覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉６５ｂが位置している状態では、開閉扉６５ｂの上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第１可変入賞装置６５へと遊技球が到達した

場合には、開閉扉６５ｂの上面に形成された球流路を流下し、特定入賞口６５ａへと入賞すること無く、第１可変入賞装置６５の下流側に流下し、遊技盤１３の遊技領域の下側に設けられたアウト口６６に入球し、パチンコ機１０の外部へと排出される。そして、大当たり遊技が実行されると特定入賞口ソレノイド２０９ａを駆動して開閉扉６５ｂが奥側（図５７３の視点で奥側）へと作動することにより、遊技球が特定入賞口６５ａに入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。なお、特別遊技状態（大当たり遊技の内容）は上記した構成に限定されるものではなく、特定入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７において大当たり当選を示す特別図柄が表示された場合に、特定入賞口６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５ａの開放中に、球が特定入賞口６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入球口６４の下方右側や、第１入球口６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方でも良い。

【１９１６】

第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０は、具体的には、Ｖ入賞口６５０ａの開口部を覆う横長矩形状の開閉扉６５０ｆ１と、その開閉扉６５０ｆ１を前後方向（図５７３の視点で奥行き方向）へと開閉駆動するためのＶ入賞口ソレノイド２０９ｂ（図５９８参照）とを備えている。Ｖ入賞口６５０ａは、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉６５０ｆ１が手前側（図５７３の視点で手前側）に突出している閉鎖状態となり、Ｖ入賞口６５０ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５０ｆ１に覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉６５０ｆ１が位置している状態では、開閉扉６５０ｆ１の上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第２可変入賞装置６５０へと遊技球が到達した場合には、開閉扉６５０ｆ１の上面に形成された球流路を流下し、Ｖ入賞口６５０ａへと入賞すること無く、第２可変入賞装置６５０の下流側に流下し、第２可変入賞装置６５０よりも右側領域の下流側に設けられた電動役物６４０ａに向けて流下する。そして、小当たり遊技が実行されるとＶ入賞口ソレノイド２０９ｂを駆動して開閉扉６５０ｆ１が奥側（図５７３の視点で奥側）へと作動することにより、遊技球がＶ入賞口６５０ａに入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。なお、第２可変入賞装置６５０の詳細な構造については、図５７５から図５７８を参照して後述する。ここで、図５７５から図５７８を参照してＶ入賞装置６５０の構成について詳細に説明をする。まず、図５７３に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面を遊技球が流下可能に構成されており、Ｖ入賞装置６５０が閉鎖状態中にＶ入賞装置６５０に到達した遊技球は、開閉扉６５０ｆ１上を左下側（図５７３の正面視で左下側）に向けて流下し、スルーゲート６７に向けて流出される。一方、Ｖ入賞装置６５０が開放状態（即ち、小当たり遊技中）である場合は、遊技球がＶ入賞装置６５０内へと入賞する。

【１９１７】

本第１９制御例では、小当たり遊技中におけるＶ入賞装置６５０の開放動作として、２秒間の閉状態（オープニング期間）の後、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．２秒）、閉状態（４．８秒）、開状態（０．８秒）、閉状態（９秒）となる開放期間（ラウンド遊技期間）が実行されるように構成されている。このように、１回の開状態（開放期間）が継続する期間は最短で０．１秒と短く設定されているが、Ｖ入賞装置６５０が開放するタイミングにおいて開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球がＶ入賞装置６５０へと入賞するのに十分な期間である。Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球は、第１規制部材或いは第２規制部材上を流下し

ながら検出口６５０ａ１（図５７７（ａ）参照）に向けて整列して流下するように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が開閉扉６５０ｆ１のどの位置からＶ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。なお、第１９制御例ではＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が継続して開放される期間の最短期間を０．１秒に設定しているが、開閉扉６５０ｆ１の開放期間中に開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球がＶ入賞装置６５０へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、第１９制御例では１回の小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を開放させる回数を８回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

【１９１８】

詳細は後述するが、本第１９制御例では小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を１回開放させてから次に開放させるまでの閉鎖期間（開放間インターバル期間）として、小当たり遊技中の５回目の開放動作までよりも、５回目開放動作以降の方が長い閉鎖期間が設定されるように構成している。これは、小当たり遊技が行われている期間中にＶ入賞装置６５０へ遊技球を入賞させ易くさせるためのものである。具体的には、小当たり遊技中において５回目の開放動作が終了した時点で特定領域（Ｖスイッチ）６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合には、遊技者に右打ち遊技を強調して促す遊技案内表示を第３図柄表示装置８１に表示するように構成している。そして、第３図柄表示装置８１に表示された遊技案内表示を把握することで右打ち遊技を開始した場合にも、Ｖ入賞装置６５０へ遊技球を入球させることができるように、開放間インターバル期間を長く設定している。このように構成することで、小当たり遊技中に適切な遊技をしていない遊技者（右打ち遊技をしていない遊技者）に対しても適切な遊技を実行させ易くすることができる。このように、複数回の開放動作が実行される特定遊技（小当たり遊技）中において、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行っていないと判別した場合に、適正な遊技内容を促すための遊技案内表示を表示可能とすることで、誤った遊技を行っている遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。また、小当たり遊技中に実行される５回目の開放動作までは、閉鎖期間が短く（０．４秒）設定されているため、小当たり遊技が実行された直後から右打ち遊技を実行している遊技者に対して、５回目の開放動作が終了するまでの間に、遊技球を所定数（１０個）Ｖ入賞装置６５０へと入賞させることで小当たり遊技の終了条件を成立させることで、長い閉鎖期間が設定されるよりも前に小当たり遊技を終了させ易くすることが可能となる。よって、小当たり遊技中に実行される１回目の開放動作終了後から長い閉鎖期間が設定される場合と比べて、小当たり遊技期間が無用に長くなってしまい適正な遊技を実行している遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【１９１９】

次に、図５７５を参照してＶ入賞装置６５０の構造について詳細に説明をする。図５７５は、このＶ入賞装置６５０の分解斜視図である。Ｖ入賞装置６５０は、図５７５に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材６５０ｂ、その開口部形成部材６５０ｂの背面側に組み合わされて、Ｖ入賞装置６５０を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材６５０ｃと、そのベース部材６５０ｃの背面側に配置されてベース部材６５０ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板６５０ｄと、そのＬＥＤ基板６５０ｄをベース部材６５０ｃと狭持する裏カバー体６５０ｅと、開口部形成部材６５０ｂに形成されている特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開閉するための開閉扉６５０ｆ１を有した開閉ユニット６５０ｆと、裏カバー体６５０ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体６５０ｇと、裏カバー体６５０ｅと流路カバー体６５０ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材６５０ｈと、その切替部材６５０ｈと係止されるリンク部材６５０ｉと、流路カバー体６５０ｇの背面側に配置される背面カバー体６５０ｊと、その背面カバー体６５０ｊの背面側に固定されて、リンク部材６５０ｉを作動させる流路ソレノイド６５０ｋと、その流路ソレノイド６５０ｋを背面側から覆って背面カバー体６５

０ｊにビスにより固定するための固定用カバー体６５０ｍとで構成されている。
【１９２０】
図５７６は、Ｖ入賞装置６５０の断面図である。図５７６（ｃ）はＶ入賞装置６５０の上面図であり、図５７６（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図５７６（ｂ）に示すように、Ｖ入賞装置６５０には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが形成されている。特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図５７６（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１で構成された検出口６５０ａ１が配置されている。この検出口６５０ａ１を通過した遊技球は、図５７７（ａ）で示す裏カバー体６５０ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図５７６（ｂ）に示すように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５０ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉６５０ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５０ｆ１は、ベース部材６５０ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内から退避されるように構成されている。このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開閉扉６５０ｆ１の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面をＶ入賞装置６５０の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。
【１９２１】
図５７６（ａ）は、図５７６（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図５７６（ａ）に示すように検出口６５０ａ１を有する磁気センサ６５０ｃ１は、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路側へと検出口６５０ａ１が傾くようにベース部材６５０ｃに固定されている。次に、図５７７を参照して、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路６５０ｅ１と特別排出流路６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。図５７７（ａ）は、遊技球が特別排出流路６５０ｅ２に振り分けられるように切替部材６５０ｈが作動された状態を示す裏カバー体６５０ｅの背面図である。図５７７（ａ）に示すように、切替部材６５０ｈは、リンク部材６５０ｉの突部が挿入される係止穴６５０ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５０ｈ２とを有しており、流路カバー体６５０ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５０ｇには、この誘導片６５０ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５０ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５０ｈを回動可能に配置することが可能に構成されている。図５７７（ａ）に示すように、検出口６５０ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５０ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路６５０ｅ２に誘導される。特別排出流路６５０ｅ２を通過した遊技球は特別排出流路６５０ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成されたＶスイッチ６５０ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。
【１９２２】
ここで、詳細については後述するが、第１９制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技中に上記したＶスイッチ（特定領域）６５０ｅ３を遊技球が通過することにより、小当たり遊技後に大当たり遊技の開始が設定される。即ち、Ｖスイッチ（特定領域）６５０ｅ３は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材６５０ｈは、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過可能な流路（特別排出流路６５０ｅ２）、或いはＶスイッチ６５０ｅ３を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路６５０ｅ１）の何れかを連通させるためのもので

あって、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定することでＶ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下するように流路を切り替える（図５７７（ｂ）参照）ように構成している。第１９制御例で用いられるパチンコ機１０は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド６５０ｋがオフに設定されており、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、図６００を参照して後述する開放シナリオテーブル２０２ｇに規定されている内容に従って流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定し、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が特別排出流路６５０ｅ２を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド６５０ｋをオフに設定している場合に、パチンコ機１０において長期間維持される状態、即ち、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように切替部材６５０ｈを維持する状態（図５７７（ａ）参照）を提供するように構成することで、パチンコ機１０の使用電力を抑えることが出来る。

【１９２３】

このように、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、Ｖ入賞装置６５０の開口（特定入賞口）から特別排出流路６５０ｅ２の入り口（切替部材６５０ｈの誘導片６５０ｈ２により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないにも関わらず開閉扉６５０ｆ１が開放されたことを検知してから切替部材６５０ｈにより球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路６５０ｅ２を流下する事態を抑制することができる。また、通常排出流路６５０ｅ１の下流端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ６５０ｅ４が設けられている。これにより、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ６５０ｅ４とＶスイッチ６５０ｅ３との検知数の合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング（小当たり遊技の終了条件（Ｖ入賞装置６５０に所定数（１０個）の入賞があった場合、或いは、Ｖ入賞装置６５０の開放シナリオが終了した場合）が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング）において、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、Ｖ入賞装置６５０内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機１０の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい２次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

【１９２４】

このように、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０のＶ入賞口６５０ａに入賞した遊技球が磁気センサ６５０ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（１個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、Ｖスイッチ６５０ｅ４通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用の入賞口（特定領域）をＶ入賞装置６５０とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。なお、本第１９制御例では、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に複数種類の小当たり種別の中から１の小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）を設定可能に構成し、何れの小当たり種別が設定された小当たり遊技が実行された場合にも、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を入球させることができるように、流路ソレノイド６５０ｋがオンに設定されるように構成しているがこれに限ること無く、設定される小当たり種別に応じて、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へと入賞した遊技球が特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）を通過する確率を異ならせるように構成しても良い。例えば、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）に応じて、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成し、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球がＶスイッチ６５０ｅ３を通

過する期待度（Ｖ入賞期待度）を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、小当たりに当選することだけではなく、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【１９２５】

次に、図５７８を参照して、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉する開閉扉６５０ｆ１の球流下面の構造について説明をする。図５７８（ａ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉扉６５０ｆ１が閉鎖している状態を平面視した模式図である。第１９制御例の開閉扉６５０ｆ１は、図５７８（ａ）に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の上面に到達した遊技球は、Ｖ入賞装置６５０上面の傾斜（図５７３参照）に沿って、Ｖ入賞装置６５０の右側上面６５０ｙ１から開閉扉６５０ｆ１の上面を介して左側上面６５０ｙ２を流下し、可変入賞装置６５に向けて流出するように構成されている。そして、開閉扉６５０ｆ１の上面には、遊技球の流下を遅延させるための遅延部材として第１遅延部材６５０ｆａ、第２遅延部材６５０ｆｂ、第３遅延部材６５０ｆｃが設けられており、球が開閉扉６５０ｆ１上面を流下する流下期間が０．６秒となるように構成している。この流下期間（０．６秒）は、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔（閉鎖期間（０．４秒））よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球が、小当たり遊技により特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放された場合に確実に入賞するように構成している。なお、１のラウンド遊技中に開閉扉６５０ｆ１を複数回開閉する可動制御を実行する場合において、ラウンド遊技を終了することの無い閉状態における制御は、可動役物が特定位置に位置しているにも関わらず、終了条件の成立有無を判別しない制御である。

【１９２６】

図５７８（ａ）に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉６５０ｆ１が開放状態に可変すると、図５７８（ｂ）に示した状態へと移行する。図５７８（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａが開放している状態を平面視した模式図である。図５７８（ｂ）に示した通り、開閉扉６５０ｆ１は開放状態になると、遊技盤１３の内部に待避するように可動し、右側上面６５０ｙ１を流下した球が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞可能となるように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放状態となる。また、開閉扉６５０ｆ１上を流下中の球も、開閉扉６５０ｆ１が待避位置に位置することで、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａへ入賞する。また、Ｖ入賞装置６５０には、開閉扉６５０ｆ１上を流下していた球がどの位置から特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第１規制部材６５１と、第２規制部材６５２が設けられており、開閉扉６５０ｆ１上面上流側で特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した球は第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を介して一列に整列させてから、遊技球１個分の通路幅である検出口６５０ａ１に向けて流下するように構成されている。このように第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を設けることで、第１規制部材の下方位置に検出口６５０ａ１を設けたとしても、開閉扉６５０ｆ１から勢いよく入賞した遊技球が直接検出口６５０ａ１に衝突することを防止することができるため、検出口６５０ａ１に設けられた球検知スイッチ６５０ｃ１が故障することを抑制することができる。加えて、遊技球１個分の通路幅の検出口６５０ａ１を遊技球が通過するまでに遊技球を整列させるための流路（第１規制部材６５１、第２規制部材６５２上を流下する流路）を確保することができるため、Ｖ入賞装置６５０内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。

【１９２７】

以上、説明をしたように、本第１９制御例では判別手段の判別結果（特別図柄の抽選の結果）が所定の判別結果（小当たり）である場合に実行される特典遊技（小当たり遊技）において作動する可変部材（開閉扉６５０ｆ１）の開放間インターバル期間（０．４秒）よりも、その可変部材（開閉扉６５０ｆ１）上を球が流下するのに要する流下期間（０．６秒）が長くなるように構成しているため、小当たり遊技中の開放間インターバル（開閉

扉６５０ｆ１が閉鎖状態のタイミング）中に可変部材上を流下する遊技球を確実に次の開放タイミングでＶ入賞装置６５０へ入賞させることができる。また、可変部材上を流下中の遊技球のみを小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へ入賞させるだけでも小当たり遊技中に所定個数（１０個）を入賞させることができるように、１回の小当たり遊技における開放動作回数（８回）を設定しているため、１回の開放期間（０．１秒）を短く設定したとしても、充分の入賞個数を確保することができる。加えて、１回の開放期間を長く設定してしまうことにより、小当たり遊技中に過剰な個数の球をＶ入賞装置６５０へ入賞させてしまうという事態が発生することを抑制することができる。図５７２に戻り、説明を続ける。遊技盤１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠１４の小窓３５（図５７３参照）を通じて視認することができる。遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。遊技領域を流下する遊技球であって、いずれの入賞口（入球口）６３，６４，６５ａ，６４０，６５０ａにも入賞（入球）しなかった遊技球は、アウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口６６は、第１入球口６４の下方に配設される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。この各種部材は、遊技領域を流下する遊技球の流下方向や流下速度を可変させるための調整手段として機能する。

【１９２８】

図５８０に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【１９２９】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図５９８参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の

払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図５９８参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。ここで、図５８１を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。第３図柄表示装置８１の表示面には、特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）に対応させた第３図柄が表示されるように構成しており、第３図柄の表示態様として「０」から「９」の数字を模した１０種類の主図柄を含む表示態様が表示されるように構成されている。また、本第１９制御例のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。

【１９３０】

この第３図柄は、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動期間においては、変動している特別図柄と同様に変動表示され、特別図柄抽選の結果を示す表示態様で特別図柄が停止表示された場合に、停止表示された特別図柄に対応した表示態様で停止表示されるように構成している。つまり、遊技者は、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される第３図柄の変動表示（変動演出）を見ながら特別図柄抽選の結果を予測し、その後、停止表示された第３図柄を視認することで、特別図柄抽選の結果を把握するように構成している。ここで、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される第３図柄の変動表示内容について説明する。本第１９制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面に複数の第３図柄を変動表示させることが可能に構成しており、停止表示された複数の第３図柄の表示態様（組合せ）によって、特別図柄抽選の結果を報知するように構成している。具体的には、主表示領域Ｄｍは、左・中・右のそれぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。また、主表示領域Ｄｍには、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。なお、第３図柄表示装置８１における図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第３図柄表示装置８１にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第３図柄として構成してもよい。

【１９３１】

主表示領域Ｄｍにおける正面視右上には、小表示領域Ｄｍ４が形成されている。この小表示領域Ｄｍ４は、第３図柄の変動表示を簡易的に表示させることが可能に構成されている。ここで、小表示領域Ｄｍ４において変動表示を実行する場合とは、例えば、主表示領域Ｄｍにおいて、所定のキャラクタがアクションを行う演出や、枠ボタン２２の押下を促す演出等の表示演出を実行している場合である。表示演出の実行中は、より大きな主表示領域Ｄｍで演出を表示させることによって、より分かり易い演出を提供することができる。また、表示演出の実行中に、第３図柄の変動表示を小表示領域Ｄｍ４に簡易的に表示させておくことで、第３図柄の変動表示が継続していることを遊技者に対して容易に理解させることができる。図５８１（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍの下方には、副表示領域Ｄｓが形成される。この副表示領域Ｄｓには、図５８１（ｂ）に示すように、黒色の円形からなる保留図柄が表示される。上述した通り、第１図柄表示装置３７において変動表示が行われている間に球が第１入球口６４や第２入球口６４０へ入球すると、その入球回

数が所定数（第１入球口６４は４回、第２入球口６４０は１回）保留される。副表示領域Ｄｓに対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本制御例では、保留球数の最大値が第１特別図柄で４個、第２特別図柄で１個に設定されており、副表示領域Ｄｓには、第１特別図柄に対応する保留図柄（特図１保留図柄）を表示可能に構成しているため、副表示領域Ｄｓには、最大で４個の保留図柄（特図１保留図柄）が表示される。なお、図５８１（ｂ）では、副表示領域Ｄｓに保留図柄（特図１保留図柄）を表示させる例を示しているが、保留図柄の表示位置はこれに限ること無く、主表示領域Ｄｓの一部領域に保留図柄を表示させるように構成しても良い。

【１９３２】

また、保留記憶されている全ての保留図柄を表示させる必要も無く、例えば、第２入球口６４０に球を入球させ易い普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されている場合には、第２特別図柄の保留図柄（特図２保留図柄）のみを表示させ、普通図柄の低確率状態（通常状態）が設定されている場合には、第１特別図柄の保留図柄（特図１保留図柄）のみを表示させるように構成しても良いし、各特別図柄種別に対応させた保留図柄の視認度合いを遊技状態に応じて異ならせても良く、例えば、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されている場合には、特図２保留図柄のほうが特図１保留図柄よりも遊技者が視認し易いように表示し、普通図柄の低確率状態（通常状態）が設定されている場合には、特図１保留図柄のほうが特図２保留図柄よりも遊技者に視認させ易く表示するように構成しても良い。このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて主として実行される特別図柄種別を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第１９制御例では、保留図柄の個数を保留球数に対応させて可変させていたが、保留球数を表示する方法はこれに限られるものではない。例えば、保留球数を数字で表示させる構成としてもよい。また、表示されている保留図柄が特図１保留図柄であるか特図２保留図柄であるかを遊技者が識別可能となるように特別図柄種別に応じて保留図柄の表示態様を異ならせるように構成しても良いし、何れの特別図柄種別に対応した保留図柄が何個あるのかを遊技者に分かり難くさせるために同様の表示態様（完全に同一の表示態様も含む思想）で各保留図柄を表示するように構成しても良い。

【１９３３】

＜第１９制御例における演出内容について＞

次に、図５８２から図５９６を参照して、本第１９制御例のパチンコ機１０において実行される各種演出内容について説明をする。本第１９制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、遊技状態として通常状態又は時短状態が設定されるように構成している。そして、通常状態中に実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選（初当たり当選）した場合に実行される大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出によって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、賞球を獲得するだけの単調な遊技となる大当たり遊技中において、遊技者が強く興味を持つ演出を実行することができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。本第１９制御例では、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を報知するための大当たり遊技演出として、所定数の敵を味方キャラが複数回の攻撃によって討伐していく討伐演出を実行可能に構成している。この討伐演出は、演出結果として敵数が０体となった場合に、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技者に有利な時短状態が設定されることを報知し、演出結果として敵数が０体以外（例えば、１２体）となった場合に、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技者に不利な通常状態が設定されることを報知するものである。ここで、従来より、表示されている所定値を、遊技者が操作可能な操作手段を操作することで複数回減算させる演出を実行し、所定値が特定値まで減算された場合に、遊技者に有利な特典が付与されることを報知する操作減算演出を実行するものがある。

【１９３４】

この従来型の操作減算演出では、最初に表示される所定値と、最終的に表示される値とを予め決定しておき、決定された範囲内において値を減算するための各演出が複数回実行

されるように構成されているものが一般的であり、遊技者が操作手段を短期間で操作した場合には、操作減算演出が開始されてから直ぐに最終的に表示される値が表示され、操作手段への操作に基づいて値が減算されない期間が長時間継続してしまうことから遊技者の操作意欲が低下してしまうという問題があった。本第１９制御例にて実行される討伐演出では、演出ボタン２２ａへの操作に基づいて敵数を減算させる攻撃演出の実行回数と、攻撃演出の個々の実行機会に対して減算（討伐）可能な敵の討伐数（残敵数）と、を予め決定可能に構成している。そして、各攻撃演出が実行される間に、遊技者が操作手段を操作することで、予め決定されている残敵数を攻撃演出の演出結果として表示可能に構成し、各攻撃演出において遊技者が操作手段を操作しなかった場合、或いは、操作手段を操作したにも関わらず予め決定されている残敵数よりも多い数の敵数が表示された場合には、実際に表示されている残敵数を追加攻撃によって減算させる追加攻撃演出を実行可能としている。また、追加攻撃演出が実行された場合において、予め決定されている残敵数まで敵数を減少させる第１攻撃演出と、実際に表示されている残敵数と、予め決定されている残敵数との範囲内であって、特定の残敵数まで敵数を減少させる第２攻撃演出と、を実行可能に構成している。このように構成することで、追加攻撃演出の演出結果が常に予め決定されている残敵数となることを抑制することができる。さらに、本第１９制御例では、全ての敵を討伐した場合（残敵数が０体となった場合）以外にも、討伐演出中に残敵数が特定数（例えば、「１１１」等のぞろ目）で表示されることで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを討伐演出が終了するよりも前に報知可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態をいち早く察知したい遊技者に対して、討伐演出の演出内容（各攻撃演出の演出結果）を注視させ易くすることができ、演出効果を高めることができる。

【１９３５】

加えて、本第１９制御例では、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを討伐演出が終了するよりも前に報知可能な残敵数の特定数として、大当たり当選を示すための第３図柄種別（大当たり図柄の種類）に関わらず共通の共通特定数に加え、大当たり当選を示すための第３図柄種別（大当たり図柄の種別）に対応させた固有特定数を設定可能に構成している。このように固有特定数を設定可能に構成することで、大当たり当選した際に表示された第３図柄の種別に応じて、討伐演出中に表示されることを期待する残敵数を異ならせることができ、遊技者が討伐演出に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第１９制御例では、上述した第２攻撃演出の演出結果として、特定数の残敵数を決定可能に構成している。つまり、１回の攻撃演出において予め決定されている残敵数まで表示されている残敵数を減少させるのでは無く、１回の攻撃演出において予め決定されている残敵数まで表示されている残敵数を減少させなかった場合であって、表示されている残敵数と、予め決定されている残敵数との範囲内に特定数が含まれており、且つ、特定数の敵残数を表示させるための表示条件が成立した場合に、第２攻撃演出の演出結果として、特定数の残敵数が表示されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、各攻撃演出にて操作手段（演出ボタン２２ａ）を操作するか否かを選択させる楽しみを提供することができる。また、攻撃演出が開始される時点で表示されている残敵数を把握し、今回の攻撃演出にて減少させることが可能な残敵数（予め決定されている残敵数）を予測することで、今回の攻撃演出にて減少させることが可能な敵数の範囲内に特定数が含まれているかを予測し、その予測結果に基づいて、各攻撃演出にて操作手段（演出ボタン２２ａ）を操作するか否かを選択させることができるため、演出効果を高めることができる。

【１９３６】

加えて、特定数となる残敵数として、共通特定数に加え固有特定数を設定可能にすることで、今回の攻撃演出にて減少させることが可能な敵数の範囲内に特定数が含まれているかを遊技者に予測させ難くすることができるため、各攻撃演出にて操作手段（演出ボタン２２ａ）を操作するか否かの選択結果が単調になってしまうことを抑制することができる。なお、本第１９制御例では、大当たり当選を示すための第３図柄種別（大当たり図柄の

種別）に対応させた固有特定数として、大当たり当選を示すための第３図柄に付された数字（例えば「４４４」の第３図柄が停止表示された場合には、「４」）が少なくとも含まれている残敵数の一部を設定可能に構成している。そして、大当たり当選を示すための第３図柄に付された数字の数が多い程、固有特定数として設定され易くなるように構成している。具体的には、「４４４」の第３図柄が停止表示されたことに基づいて実行される大当たり遊技中の討伐演出では、固有特定数として「４４４」が最も設定され易く、次いで、下二桁が「４４」となる残敵数、「４」の数字を２つ有する残敵数、下一桁が「４」となる残敵数の順に、固有特定数が設定され難く構成されている。このように構成することで、遊技者に対して固有特定数としてどの残敵数が設定されたのかを予測する楽しみを提供することができる。また、大当たり当選を示すための第３図柄に付された数字を含む複数種類の残敵数の何れかが表示された場合に、表示された残敵数が固有特定数であることに期待させることができるため、遊技者に対して飽きること無く討伐演出を実行することができる。なお、本第１９制御例では、固有特定数を抽選で決定可能に構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選を示すための第３図柄に付された数字に対応させて、固有特定数を予め決定しておくように構成しても良い。また、固有特定数を１個のみ決定しても良いし、３個以上決定しても良い。

【１９３７】

加えて、討伐演出が実行されている間に、今回設定されている固有特定数を遊技者に予測させ易くするための情報を含む固有特定数示唆演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選を示すための第３図柄に付された数字を含む残敵数が表示される毎に、無用に固有特定数であると遊技者に期待させてしまうことを抑制することができる。まずは、図５８２から図５８５を参照して、大当たり遊技中に実行される演出内容について説明をする。図５８２（ａ）は、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するための演出として討伐演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。ここで、討伐演出とは、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の一部であって、所定数の敵を味方キャラが討伐していく演出であり、演出結果として敵数が０体となった場合に、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技者に有利な時短状態が設定されることを報知し、演出結果として敵数が０体以外（例えば、１２体）となった場合に、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技者に不利な通常状態が設定されることを報知するものである。具体的には、大当たり遊技の最初のラウンド遊技（１ラウンド目）にて、今回の討伐演出における敵数が表示され、大当たり遊技が終了するまでに実行される以降のラウンド遊技（２ラウンド目～６ラウンド目）毎に、敵を倒す攻撃演出が実行され、最後の攻撃演出が終了した後に表示される敵数が今回の討伐演出の演出結果として表示される。

【１９３８】

図５８２（ａ）は、大当たり遊技の１ラウンド目を示す表示画面であって、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの右上には、第１特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄が表示される表示領域Ｄｍ１に、大当たり当選を示すための第３図柄の停止表示態様として「４４４」が停止表示されている。なお、図５８２（ａ）では、大当たり遊技中の表示画面を示すために、表示領域Ｄｍ１に遊技者が識別可能な態様で第３図柄を停止表示させているが、これに限ること無く、遊技者が識別困難な態様で第３図柄を停止表示させても良いし、大当たり遊技中において第３図柄を停止表示させないように構成しても良い。さらに、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報（第３図柄）に代えて、大当たり当選したことを示すための識別情報（特殊図柄）として、「Ｖ」を模した特殊図柄を主表示領域Ｄｍ１に停止表示させるように構成しても良い。また、主表示領域Ｄｍの左上側には、遊技者に遊技方法を案内するための案内表示態様が表示される表示領域Ｄｍ４が形成され、大当たり遊技中に遊技者が実行すべき遊技方法を案内するための表示態様として右打ち遊技を案内するための「右打ち」の文字が表示されている。また、表示領域Ｄｍ４の下方には、大当たり遊技の進行状況を遊技者に報知するための大当たり遊技状況表示態様として、実行中のラウンド遊技数を示す「ラウンド１」が表示されている。

【１９３９】
主表示領域Ｄｍの右下側には、遊技者に有利な遊技状態が継続している期間において獲得した賞球数の合計値に対応する情報を示すためのポイント表示態様が表示される表示領域Ｄｍ６が形成される。図５８２（ａ）は、通常状態において大当たり当選（初当たり当選）したことに基づいて実行される大当たり遊技の１ラウンド目の表示画面を示しており、表示領域Ｄｍ６には、今回の大当たり遊技中に既に獲得した賞球数に対応する情報として「３３Ｐ」が表示されている。つまり、本第１９制御例では、大当たり遊技が実行された場合に第１可変入賞装置６５が開閉動作され、第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入球した場合に１１個の賞球が払い出されるように構成しており、図５８２（ａ）は、１ラウンド目のラウンド遊技にて３個の遊技球を特定入賞口６５ａへと入賞させ、合計で３３個の賞球が払い出された時点における表示画面を示している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部には、今回の討伐演出において討伐対象となる敵の総数を表示するための表示領域ＨＲ１が形成され、「残り５００体」の文字が表示される。つまり、今回の討伐演出の演出態様が５００体の敵を討伐する演出態様であることが報知される。ここで、本第１９制御例では、討伐演出における敵の総数として異なる値を決定可能に構成しており、具体的には、「１０００体」，「５００体」，「７７７体」の何れかが決定されるように構成しており、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合の方が、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合よりも「１０００体」が決定され易くなるように構成し、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合の方が、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合よりも「５００体」が決定され易くなるように構成している。また、敵の総数「７７７体」は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合にのみ決定されるように構成している。

【１９４０】
このように構成することで、討伐演出が開始された直後（大当たり遊技の１ラウンド目）にて表示領域ＨＲ１に表示される敵の総数を把握することで、討伐演出の演出結果が表示されるよりも前に、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に予測させることができ、演出効果を高めることができる。さらに、敵の総数「７７７体」が表示された場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを、討伐演出が開始された時点で遊技者に把握させることが可能となる。よって、討伐演出が実行されている演出期間において、様々なタイミングにて時短状態が設定されることを報知することができるため、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態をいち早く把握したい遊技者に対して討伐演出が実行されている演出期間の間、継続して演出を注視させることができる。また、主表示領域の右上側には、演出ボタン２２ａを模した複数のボタンアイコンＰｕ１～Ｐｕ５が表示される表示領域Ｄｍ７が形成される。この表示領域Ｄｍ７には、今回の討伐演出にて敵の総数を減少させるための攻撃演出が実行される回数と、１回の攻撃演出において減少させる敵の数（討伐数）を示唆する情報と、に基づいて決定された表示態様で複数のボタンアイコンＰｕ１～Ｐｕ５が表示される。図５８２（ａ）に示した例では、左から順に第１ボタンアイコンＰｕ１、第２ボタンアイコンＰｕ２、第３ボタンアイコンＰｕ３、第４ボタンアイコンＰｕ４、第５ボタンアイコンＰｕ５が表示されており、今回の討伐演出では演出ボタン２２ａを用いた攻撃演出が５回実行されることを遊技者に報知している。また、第１ボタンアイコンＰｕ１、第３ボタンアイコンＰｕ３、第４ボタンアイコンＰｕ４、第５ボタンアイコンＰｕ５が、通常の攻撃演出が実行されることを示唆する通常表示態様で表示され、第２ボタンアイコンＰｕ２が、強攻撃演出が実行されることを示唆する強表示態様（図では、通常よりも厚みを持たせた表示態様で表示）で表示されている。このように構成することで、討伐演出が実行されてから１回目の攻撃演出が実行されるまでの間に、今回の討伐演出にて実行される攻撃演出の回数と、各攻撃演出の演出内容と、を遊技者に予測させ易くすることができるため、分かり易い演出を提供することができる。

【１９４１】
さらに、本第１９制御例では、１回目の攻撃演出にて第１ボタンアイコンＰｕ１に対応する攻撃演出が、２回目の攻撃演出にて第２ボタンアイコンＰｕ２に対応する攻撃演出が

、３回目の攻撃演出にて第３ボタンアイコンＰｕ３に対応する攻撃演出が、４回目の攻撃演出にて第４ボタンアイコンＰｕ４に対応する攻撃演出が、５回目の攻撃演出にて第５ボタンアイコンＰｕ５に対応する攻撃演出が実行されるように構成している。つまり、表示領域Ｄｍ７に表示されている複数のボタンアイコンは、討伐演出にて実行される攻撃演出の回数だけで無く、各攻撃演出における演出態様も示唆可能に構成している。このように構成することで、討伐演出における何回目の攻撃演出が残敵数を大きく減少させる演出結果となるかを遊技者に事前に予測させることができるため、各攻撃演出の演出結果（残敵数）と、表示領域Ｄｍ７に表示されている残りのボタンアイコンの表示態様と、を把握しながら敵の残数が固有特定数や共通特定数へと可変することを期待させることができる。また、副表示領域Ｄｓには、討伐演出の演出内容を遊技者に案内するための案内表示態様として「敵を全て倒すとラッシュ突入！！」の文字が表示されている。このように構成することで、討伐演出が実行された場合に、残り５００体と表示された値が０体になることで何らかの特典が付与されると遊技者が把握し易くなるため、討伐演出の実行中において残敵数が減少していく過程を楽しませることができる。討伐演出における１回目の攻撃演出が実行されると、図５８２（ｂ）に示した表示画面が表示される。図５８２（ｂ）は、討伐演出における１回目の攻撃演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。本第１９制御例では、上述した通り、大当たり遊技の２ラウンド目～６ラウンド目にかけて討伐演出における攻撃演出が実行されるように構成しており、１回目の攻撃演出は２ラウンド目に実行されるため、図５８２（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ５には、２ラウンド目のラウンド遊技中を示す「ラウンド２」が表示されている。

【１９４２】

そして、討伐演出開始時には主表示領域Ｄｍの中央部に形成されていた表示領域ＨＲ１が表示領域Ｄｍの中央上方側に縮小形成され、代わりに、主表示領域Ｄｍの中央部には、遊技者に対して演出ボタン２２ａの押下を促す表示態様として、第１ボタンアイコンＰｕ１と、押下方向を示す表示態様（図では下向きの矢印で表示）と、１回目の攻撃演出における演出ボタン２２ａの操作が有効に判別される期間（ＳＷ有効期間）を示す表示態様として、タイムゲージｇａ１と、が表示されている。本第１９制御例では、１回の攻撃演出に対応するＳＷ有効期間として３秒間が設定されるように構成しており、タイムゲージｇａ１の表示態様は、残期間を示すための残期間表示ｇａ１ａと、経過期間を示すための経過期間表示ｇａ１ｂとから形成されており、ＳＷ有効期間が設定されてから期間が経過する毎に、経過期間表示ｇａ１ｂが占める割合が増加し、残期間表示ｇａ１ａが占める割合が減少するように、タイムゲージｇａ１の表示態様が可変するように構成している。なお、図５８２（ｂ）に示した例では、ＳＷ有効期間が設定されてから１秒が経過した時点を示しており、タイムゲージｇａ１全体で示すＳＷ有効期間（３秒）に対して、経過期間表示ｇａ１ｂが１秒分、残期間表示ｇａ１ａが２秒分の範囲を示している状態が表示されている。このように構成することで、ＳＷ有効期間が経過するまでの残期間を遊技者に視覚的に把握させることができるため、攻撃演出中に遊技者が演出ボタン２２ａへの操作を忘れてしまうことを抑制することができる。さらに、今回の攻撃演出にて実行される演出内容を示唆するための表示態様としてウサギを模したキャラクタ８０１ａが表示されている。本第１９制御例では、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを押下したことに基づいて実行される残敵数を減少させる演出に用いられる味方キャラを示すための表示態様を、遊技者が演出ボタン２２ａを押下するよりも前（ＳＷ有効期間が設定された後）に第３図柄表示装置の表示画面に表示するように構成している。

【１９４３】

そして、攻撃演出では、味方キャラの種別と、実行される攻撃種別とに応じて減少させることが可能な残敵数の範囲を異ならせるように構成している。具体的には、味方キャラの種別として、ウサギを模したキャラクタ８０１ａ（図５８２（ｂ）参照）と、キャラクタ８０１ａよりも高い攻撃力を有する勇者を模したキャラクタ８０１ｂ（図５８３（ａ）参照）と、を設定可能に構成しており、各キャラクタが通常攻撃と、その通常攻撃よりも敵数を多く減少させ易い強攻撃とを実行可能に構成している。よって、キャラクタ８０１

ａによる通常攻撃が最も残敵数を減少させ難い組合せの攻撃演出となり、キャラクタ８０１ｂによる強攻撃が最も残敵数を減少させ易い組合せの攻撃演出となる。このように、１回の攻撃演出にて減少させることが可能な残敵数の範囲を、攻撃演出の演出態様を形成する複数の構成要素の少なくとも一部を事前に遊技者に報知可能に構成することで、遊技者に対して、今回実行される攻撃演出の演出結果を予測させ易くすることができる。なお、本第１９制御例では、攻撃演出に用いられる味方キャラの種別を２種類有しているが、味方キャラの種別を１種類にしても良いし、３種類以上としても良い。また、味方キャラが実行可能な攻撃の種類を、３種類以上にしても良いし、味方キャラの種別に応じて実行される攻撃の種類を異ならせても良い。このように構成することで、攻撃演出に用いられる味方キャラの種別としてどの種別が選択されるかについてより興味を持たせることができる。攻撃演出中に表示される第１ボタンアイコンＰｕ１は、討伐演出開始時に表示領域Ｄｍ７に表示されていた第１ボタンアイコンＰｕ１と同一の表示態様で表示されるように構成している。具体的には、攻撃演出が開始された場合に、表示領域Ｄｍ７に表示されている第１ボタンアイコンＰｕ１が拡大しながら主表示領域Ｄｍの中央部へと移動していくボタンアイコン移動演出が実行される。このように構成することで、討伐演出の開始時に表示領域Ｄｍ７に表示された各ボタンアイコンを実際に用いて攻撃演出が実行される演出を創出することができるため、討伐演出開始時に表示領域Ｄｍ７に表示される表示態様に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【１９４４】

そして、第１ボタンアイコンＰｕ１が攻撃演出に用いられたため、表示領域Ｄｍ７には、未使用の第２ボタンアイコンＰｕ２～第５ボタンアイコンＰｕ５のみが表示され、過去に第１ボタンアイコンＰｕ１が表示されていた領域には、攻撃演出に用いられたことを示すための表示態様（図では「－」で表示）が表示されている。このように構成することで、表示領域Ｄｍ７に表示されている各ボタンアイコンを確認することで、討伐演出中に既に実行された攻撃演出の回数と、残りの攻撃演出の回数と、を容易に把握することができる。図５８２（ｂ）に示した状態で遊技者が演出ボタン２２ａを押下すると、キャラクタ８０１ａが敵を攻撃する演出が実行され、攻撃後の残敵数が表示される。次に、図５８３（ａ）を参照して、１回目の攻撃演出が実行された２ラウンド目のラウンド遊技が終了した後のインターバル期間中の演出内容について説明をする。図５８３（ａ）は、２ラウンド目終了後のインターバル中に表示される表示画面の一例を示した図である。２ラウンド目～６ラウンド目のラウンド遊技間に設定されるインターバル期間では、前のラウンド遊技にて実行された攻撃演出の演出結果（残敵数）を示す表示態様と、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を示す表示態様と、が表示される。本第１９制御例では、インターバル期間として１．５秒間が設定されるように構成しており、前のラウンド遊技にて実行される攻撃演出中（ＳＷ有効期間中）に演出ボタン２２ａが押下されなかった場合には、インターバル期間を用いて、前のラウンド遊技にて実行された攻撃演出の演出結果（残敵数）が表示される。一方で、前のラウンド遊技にて実行される攻撃演出中（ＳＷ有効期間中）に演出ボタン２２ａを押下した場合には、演出ボタン２２ａを押下した直後に、味方キャラが攻撃を行う演出が実行された後に今回の攻撃演出の演出結果（残敵数）が表示されたままインターバル期間に移行し、攻撃演出の演出結果（残敵数）を表示したまま、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を示す表示態様と、が表示される。

【１９４５】

より詳細に説明をすると、本第１９制御例では大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の終了条件として第１可変入賞装置６５へと１０個の遊技球が入賞した場合に成立する第１終了条件と、ラウンド遊技が開始されてから第１終了条件が成立すること無く３０秒が経過した場合に成立する第２終了条件と、を有している。ここで、本第１９制御例におけるパチンコ機１０は、図５７３を参照して上述した通り、大当たり遊技中は右打ち遊技が実行され、右打ち遊技によって発射された遊技球の殆どが第１可変入賞装置６５に到達するように遊技盤１３を構成している。本パチンコ機１０は、１分（６０秒）間で１００

個の遊技球を発射可能に構成していることから、大当たり遊技中に継続して遊技球は発射した場合には、ラウンド遊技が開始されてから約６秒で第１終了条件が成立しラウンド遊技が終了する。そして、ラウンド遊技中に実行されるラウンド遊技演出としては、ラウンド遊技が開始されてから３秒後に３秒間のＳＷ有効時間が設定される攻撃演出が実行されるように構成している。つまり、ラウンド遊技中に実行される攻撃演出におけるＳＷ有効時間の長さ（３秒）が、通常に遊技した場合において継続するラウンド遊技期間の長さ（約６秒）よりも短くなるように構成している。このように構成することで、ラウンド遊技中において効率良く遊技球が第１可変入賞装置６５へと入賞する場合であっても、ＳＷ有効時間が設定されている際中にラウンド遊技が終了してしまうことを抑制することができるため、ＳＷ有効時間内に演出ボタン２２ａを操作しようとする遊技者に対して、演出ボタン２２ａを操作する前にラウンド遊技が終了してしまい演出ボタン２２ａを操作する操作意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【１９４６】

なお、本第１９制御例では、ラウンド遊技中に設定されるＳＷ有効時間を、通常の遊技が実行されている場合に継続し得るラウンド遊技期間（約６秒）よりも短くなるように予め規定しておき、ラウンド遊技期間（約６秒）が経過するよりも前にＳＷ有効時間が経過するように攻撃演出を実行することで、ＳＷ有効時間内に演出ボタン２２ａを操作しようとする遊技者に対して、演出ボタン２２ａを操作する前にラウンド遊技が終了してしまい演出ボタン２２ａを操作する操作意欲が低下してしまうことを抑制しているが、これに限ること無く、例えば、ラウンド遊技中に設定されるＳＷ有効時間の長さを、ラウンド遊技中に第１可変入賞装置６５へと入賞した遊技球の個数に応じて可変させるように構成しても良い。具体的には、ラウンド遊技中に設定されるＳＷ有効時間として、経過時間に基づいてラウンド遊技を終了させる第２終了条件（３０秒経過）が成立する期間と同一の長さ（３０秒）を設定し、その後、ラウンド遊技中に第１可変入賞装置６５へと遊技球が１個入賞する毎に、ＳＷ有効時間の残期間が３秒減算されるように構成する。このように構成することで、ラウンド遊技が終了するまでに、確実にＳＷ有効時間を終了させることができる。また、ラウンド遊技中において、遊技球の発射を中断し、演出ボタン２２ａへの操作を実行しようとする遊技者に対しては、長時間（最大で３０秒）のＳＷ有効時間を提供することができるため、ＳＷ有効時間内に演出ボタン２２ａを操作しようとする遊技者に対して、演出ボタン２２ａを操作する前にＳＷ有効時間が経過してしまい演出ボタン２２ａを操作する操作意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【１９４７】

図５８３（ａ）に戻り、説明を続ける。図５８３（ａ）に示した通り、２ラウンド目終了後のインターバル期間では、２ラウンド目にて実行された攻撃演出（図５８２（ｂ）参照）の演出結果として表示領域ＨＲ１に「残り３８５体」が表示されている。また、３ラウンド目にて実行される攻撃演出の内容を示唆するための表示態様として、主表示領域Ｄｍの左側に勇者を模したキャラクタ８０１ｂが表示されており、表示領域Ｄｍ７には、次の攻撃演出に対応する第２ボタンアイコンＰｕ２が強表示態様で表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、今回の討伐演出における攻撃演出の残回数と、次の攻撃演出が敵の残数を大きく減少させる攻撃演出であることを案内するための表示態様として「残り４回！！次は大量討伐のチャンス！！」のコメントが表示されている。よって、図５８３（ａ）に示した表示画面を目視した遊技者は、３ラウンド目に実行される攻撃演出にて、敵の残数が大きく減少することを事前に把握することができるため、敵の残数が０体になることを期待しながら３ラウンド目の攻撃演出を楽しませることができる。なお、本第１９制御例では、図５８３（ａ）に示した通り、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を３つの表示要素（表示領域Ｄｍ７の表示態様、キャラクタ８０１ｂの表示、副表示領域Ｄｓのコメント）によって遊技者に示唆可能に構成している。この各表示要素は、全てのインターバル期間において表示するものでは無く、少なくとも１の表示要素を用いて次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を示唆可能に構成しても良い。この場合、上述した３つの表示要素のうち、用いられた表示要素の数が多いほど、次の攻

撃演出が敵の残数を大きく減少させる攻撃演出である可能性を高くしたり、３つの表示要素が示唆する攻撃演出の内容に矛盾が発生している場合に次の攻撃演出が敵の残数を大きく減少させる攻撃演出である可能性を高くしたりするように構成すると良い。このように構成することで、インターバル期間にて表示される各種表示態様に対しても遊技者に興味を持たせることができ演出効果を高めることができる。

【１９４８】

さらに、本第１９制御例では、上述した３つの表示要素のうち、表示態様Ｄｍ７のみ事前に表示し、残りの２つの表示要素をインターバル期間が設定され、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を示す表示態様が表示されるタイミングにて同時に表示するように構成しているが、これに限ること無く、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出に用いられるキャラクタを示唆する表示態様（第１表示要素）の表示タイミングと、副表示領域Ｄｓのコメント表示（第２表示要素）の表示タイミングと、を異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、各表示要素のうち、遊技者に有利な表示態様が決定された表示要素を後に表示するように各表示要素の表示タイミングを設定可能に構成すると良い。このように構成することで、インターバル期間中に表示される表示内容を遊技者が注視する期間を長くすることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、各表示要素のうち、遊技者に有利な表示態様が決定された表示要素を先に表示するように各表示要素の表示タイミングを設定可能に構成しても良い。このように構成することで、先に表示された表示要素が遊技者に有利な表示態様である場合に、２つの表示要素が何れも遊技者に有利な表示態様である可能性を残すことができるため、後に表示される表示要素に対して遊技者を注視させることができる。

【１９４９】

なお、本第１９制御例では、各攻撃演出にて用いられるボタンアイコンの種別（強表示態様、通常表示態様）を、討伐演出が開始される時点で事前に遊技者に表示する（図５８２（ａ）参照）ように構成しているが、これに限ること無く、例えば、討伐演出が開始される時点では、今回の討伐演出にて実行される攻撃演出の回数に対応させた数のボタンアイコンとして、第１ボタンアイコンＰｕ１のみ１回目の攻撃演出の演出内容に応じて種別を決定し、残りの第２ボタンアイコンＰｕ２～第５ボタンアイコンＰｕ５を通常表示態様で表示させておき、討伐演出が開始される時点では、今回の討伐演出にて実行される攻撃演出の回数と、１回目の攻撃演出の演出内容のみを遊技者に報知する表示態様を表示し、２ラウンド目以降のインターバル期間にて第２ボタンアイコンＰｕ２～第５ボタンアイコンＰｕ５の表示態様を、対応する攻撃演出の演出内容に応じて可変表示させるように構成しても良い。このように構成した場合には、インターバル期間中に表示される各表示要素の表示タイミングを決定する処理において、上述した第１表示要素、第２表示要素に加え、可変させたボタンアイコンの表示態様（第３表示要素）の表示タイミングも含めて表示タイミングを決定するように構成すると良い。また、２ラウンド目以降のインターバル期間にて第２ボタンアイコンＰｕ２～第５ボタンアイコンＰｕ５の表示態様を可変させる構成を用いた場合には、討伐演出にて実行される各攻撃演出の演出内容を、討伐演出が開始されるまでに予め決定しておくのでは無く、インターバル期間中に決定するように構成しても良いし、討伐演出の開始時に予め決定しておいた攻撃演出の内容を、前に実行された攻撃演出の演出結果（演出ボタン２２ａの操作状況）に応じて、可変させるように構成しても良い。このように、討伐演出が実行されている際中に残りの攻撃演出の演出内容（減少させる残敵数）を可変させるように構成したとしても、可変後の攻撃演出の演出内容に応じた表示態様でボタンアイコンを表示させることができるため、遊技者に違和感を与える演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【１９５０】

そして、討伐演出にて実行される最後の攻撃演出（６ラウンド目の攻撃演出）にて、敵を全て討伐した場合には、図５８３（ｂ）に示した表示画面が表示される。図５８３（ｂ）は、討伐演出にて敵を全て討伐した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図５８３（ｂ）に示した通り、表示領域ＨＲ１に表示される敵残数を示す表示態様とし

て「残り０体」が表示され、攻撃演出にて用いられたキャラクタ８０１ａ、及びキャラクタ８０１ｂが祝福する演出態様が主表示領域Ｄｍに表示される。また、表示領域Ｄｍ７には、今回の討伐演出にて実行された攻撃演出の回数を把握可能な表示態様として、消費済アイコン（図では「－」で表示）が、攻撃演出が実行された回数に対応させて５個表示されている。副表示領域Ｄｓには、今回の討伐演出が遊技者に有利な演出結果であることを案内するための案内表示態様として「討伐完了！！ラッシュ突入！！」の文字が表示されている。このように構成することで、討伐演出の演出結果が遊技者に有利な成功演出であることと、大当たり遊技の終了後に時短状態（ラッシュ）が設定されることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、この「討伐完了！！ラッシュ突入！！」との文字は、初めて時短状態へと移行する場合に表示されるものであり、時短状態中に大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される場合には、「討伐完了！！ラッシュ突入！！」に代えて「ラッシュ継続」の文字が表示される。この表示態様の切替は、短期間で同一条件が成立した場合（時短状態が設定される場合）に異なる表示態様を表示する構成である。

【１９５１】

次に、上述した討伐演出にて実行される攻撃演出中における演出ボタン２２ａに対する操作の有無に応じて表示される表示画面の表示内容について、図５８４、及び図５８５（ａ）を参照して説明をする。図５８４（ａ）は、図５８３（ａ）に表示したインターバル期間が経過した後に実行される３ラウンド目の攻撃演出中であって、ＳＷ有効時間中に表示される表示画面の一例を示した図であり、図５８４（ｂ）は、図５８４（ａ）に表示した攻撃演出のＳＷ有効時間内に遊技者が演出ボタン２２ａを操作（押下）した場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図５８５（ａ）は、図５８４（ａ）に表示した攻撃演出のＳＷ有効時間内に遊技者が演出ボタン２２ａを操作（押下）しなかった場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第１９制御例では、討伐演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果（大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを報知する演出結果）であることを示すために残敵数が共通特定数（０体）となる演出態様を決定可能に構成している。さらに、遊技者に有利な演出結果となる討伐演出において残敵数が共通特定数（０体）となるよりも前に、残敵数として固有特定数（例えば、３３３といったぞろ目や、大当たり図柄に対応した値）を表示することで、討伐演出の際中に今回の討伐演出の演出結果を遊技者に報知可能に構成している。加えて、各攻撃演出における演出ボタン２２ａの操作状況（押下の有無）に応じて、各攻撃演出の演出結果を異ならせるように構成しており、例えば、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを押下した場合には、予め定められた各攻撃演出の演出結果（残敵数）を表示し、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを押下しなかった場合には、予め定められている演出結果（残敵数）よりも多い残敵数を表示可能に構成している。つまり、攻撃演出の演出結果を予め決定しておき、攻撃演出中に成立する条件に応じて予め定められている演出結果が示す残敵数を上限に複数の残敵数を表示可能に構成している。

【１９５２】

このように構成することで、討伐演出にて実行される各攻撃演出にて減少させることが可能な敵の総数を予め規定しておくことで、討伐演出の演出期間中に偏って残敵数を減少させてしまうことを抑制すると共に、各攻撃演出にて減少させる残敵数にバリエーションを持たせることができる。さらに、攻撃演出の演出結果として予め決定されている残敵数と、攻撃演出開始時に表示されている残敵数との間に、固有特定数が含まれている状態であって、当該攻撃演出中に遊技者が演出ボタン２２ａを操作（押下）しなかった場合に、残敵数を固有特定数とする追加攻撃演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを操作するか否かを選択させる楽しみを提供することができる。また、上述した通り、固有特定数は大当たり図柄に含まれる数字に応じて決定されるように構成しており、遊技者に対して固有特定数として決定された残敵数を報知しないように構成しているため、攻撃演出が実行される毎に、今回の攻撃演出にて減少される残敵数の範囲内に固有特定数が含まれているか否かを予測する楽

しみを提供することができる。加えて、次に実行される攻撃演出にて減少させる残敵数の大小を遊技者に報知することで、実行される攻撃演出中に減少される残敵数を予測するためのヒントを提供可能に構成しているため、今回の攻撃演出にて減少される残敵数の範囲を予測させ易くすることができる。図５８４（ａ）に示した通り、３ラウンド目の攻撃演出が実行されると、２ラウンド目終了後のインターバル期間中の表示画面（図５８３（ｂ）参照）に表示されたキャラクタ８０１ｂが主表示領域Ｄｍに表示され、主表示領域Ｄｍの中央部には、強表示態様の第２ボタンアイコンＰｕ２が表示され、今回の攻撃演出にて設定されたＳＷ有効時間を示すためのタイムゲージｇａ１が表示される。このタイムゲージｇａ１は、図５８２（ｂ）にて示したタイムゲージｇａ１と同様に、３秒間のＳＷ有効時間の経過時間を示すように残期間表示ｇａ１ａと、経過期間表示ｇａ１ｂとで表示される。

【１９５３】

また、３ラウンド目の攻撃演出は第２ボタンアイコンＰｕ２を用いた攻撃演出が実行されるため、表示領域Ｄｍ７には第３ボタンアイコンＰｕ３～第５ボタンアイコンＰｕ５が表示されており、表示領域ＨＲ１には、２ラウンド目の攻撃演出の演出結果である残敵数を示す「残り３８５体」が表示されている。このように、遊技者に対して演出ボタン２２ａを操作させる期間（攻撃演出のＳＷ有効時間内）にて、今回の攻撃演出によって減少させることが可能な残敵数を示唆するボタンアイコンの表示態様と、現在の残敵数と、を表示することで、遊技者に対して、実行中の攻撃演出に対して演出ボタン２２ａを操作するか否かを決定させ易くすることができる。３ラウンド目の攻撃演出中に演出ボタン２２ａを押下した場合には、図５８４（ｂ）に示した表示画面が表示される。図５８４（ｂ）は、３ラウンド目の攻撃演出中に演出ボタン２２ａを操作（押下）した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図５８４（ｂ）に示した通り、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを操作（押下）すると、ラウンド遊技の終了を待つこと無く、味方キャラ８０１ｂが攻撃アクションを実行する演出が実行され、その後、今回の攻撃演出の演出結果を示すための表示態様として表示領域ＨＲ１に「残り９９体」の文字が表示される。つまり、図５８４（ｂ）に示した例では、討伐演出の演出態様として、敵の総数「５００体」が決定され、さらに、３ラウンドに実行される攻撃演出（２回目の攻撃演出）の演出結果として、「残り９９体」が予め決定されており、２回目の攻撃演出によって予め決定されている残敵数まで残敵数を減少させた演出結果が表示されている。残敵数を示す表示領域ＨＲ１は、表示されている残敵数の数に応じて表示態様（背景）が可変設定されるように構成しており、図５８４（ｂ）では、敵の残り数（残敵数）が１００体以下となったことを示すための表示態様（ヒビ割れ背景）が表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、残敵数が１００体以下であることを遊技者に報知するための案内表示態様として「あと少しだ！！」の文字が表示される。

【１９５４】

なお、本第１９制御例では、残敵数が表示される表示領域の表示態様を、残敵数に応じて可変可能に構成しているが、表示態様を可変させる条件として残敵数以外の条件を設定しても良く、討伐演出の総敵数（最初に表示領域ＨＲ１に表示される残敵数）に対する現在の残敵数が占める割合が所定割合以下となった場合（例えば、１０００体の敵を討伐する討伐演出にて、残敵数が１００体（総敵数の一割以下））となった場合）に、表示態様を可変させる条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、残敵数では無く、討伐演出の総敵数に対する敵数の減少度合いによって表示領域ＨＲ１の表示態様を可変させることができるため、討伐演出にてどの程度敵を討伐したかを遊技者に把握させ易くすることができる。次に、３ラウンド目の攻撃演出中に演出ボタン２２ａを押下しなかった場合には、図５８５（ａ）に示した表示画面が表示される。図５８５（ａ）は、図５８４（ａ）に示した状態から、演出ボタン２２ａを操作すること無く３ラウンド目が終了した場合における３ラウンド目終了後のインターバル期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。図５８４（ａ）に示した状態（残敵数「３８５体」の状態）で、演出ボタン２２ａを操作すること無くＳＷ有効時間が経過すると、タイムゲージｇａ１

の残期間表示ｇａ１ａが減少し、ＳＷ有効時間が終了する。その状態で３ラウンド目のラウンド遊技が終了すると、３ラウンド目のラウンド遊技終了後に設定されるインターバル期間へと移行し、演出ボタン２２ａが操作されなかった場合に実行される追加攻撃演出を実行し、追加攻撃演出の演出結果として、表示領域ＨＲ１に「残り３３３体」が表示される。つまり、図５８５（ａ）に示した図は、今回の大当たり遊技は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり遊技であり、成功演出が実行される討伐演出の固有特定数として「３３３」が設定されている討伐演出が実行されている場合における表示画面の一例を示した図である。

【１９５５】

そして、３ラウンド目に実行される攻撃演出の演出結果として、残敵数「９９体」が決定されており、遊技者が演出ボタン２２ａを操作した場合には、図５８４（ｂ）に示した通り、残敵数が「３８５体」から「９９体」まで減少する演出結果が表示される。一方、遊技者が演出ボタン２２ａを操作しなかった場合には、残敵数を「３８５体」から所定数減少させるための追加攻撃演出が実行される。この追加攻撃演出が実行される条件が成立した場合には、専用の抽選によって追加攻撃演出の演出態様（演出結果）が決定されるように構成している。具体的には、演出ボタン２２ａを操作すること無くＳＷ有効時間が経過した場合に、追加攻撃演出の実行条件が成立し、現時点の残敵数（例えば、「３８５体」）と、攻撃演出の演出結果として予め決定されていた残敵数（例えば、「９９体」）と、の間に、今回の討伐演出にて決定された固有特定数（例えば、「３３３体」）が含まれているかを判別し、固有特定数が含まれていないと判別した場合には、７０％の割合で攻撃演出の演出結果として予め決定されていた残敵数（例えば、「９９体」）まで減少させる演出態様が決定され、２０％の割合で下一桁が大当たり図柄の数（例えば、「４」）となる第１擬似残敵数（例えば、「１０４体」）まで減少させる演出態様が決定され、１０％の割合で下二桁が大当たり図柄の数（例えば、「４」）となる第２擬似残敵数（例えば、「１４４体」）まで減少させる演出態様が決定される。一方、固有特定数が含まれていると判別した場合には、４０％の割合で攻撃演出の演出結果として予め決定されていた残敵数（例えば、「９９体」）まで減少させる演出態様が決定され、３０％の割合で固有特定数（例えば、「３３３体」）まで減少させる演出態様が決定され、１０％の割合で下一桁が大当たり図柄の数（例えば、「４」）となる第１擬似残敵数（例えば、「１０４体」）まで減少させる演出態様が決定され、２０％の割合で下二桁が大当たり図柄の数（例えば、「４」）となる第２擬似残敵数（例えば、「１４４体」）まで減少させる演出態様が決定される。

【１９５６】

そして、決定された演出態様に応じた追加攻撃演出が実行される。このように構成することで、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを操作した場合と、しなかった場合とで１の攻撃演出の演出結果を異ならせることができるため、攻撃演出のバリエーションを増加させることができる。また、残敵数の減少範囲内に固有特定数が含まれていない場合であっても、大当たり図柄に含まれる数字に関連する残敵数（擬似残敵数）へと敵の数を減少させ易くしているため、遊技者に対して、追加攻撃演出の演出結果が固有特定数であると思わせ易くすることができる。さらに、残敵数の減少範囲内に固有特定数が含まれている場合、即ち、実行中の討伐演出が成功演出となる討伐演出（時短状態が設定される大当たり遊技中に実行される討伐演出）である場合には、残敵数の減少範囲内に固有特定数が含まれていない場合と比べて、擬似残敵数が決定され易くなるように構成している。よって、固有特定数へと残敵数を減少させることが出来なかった場合であっても、１の討伐演出において、追加攻撃演出が複数回実行されるように遊技を行い、擬似残敵数が複数回表示されることにより、今回の討伐演出が成功演出となる討伐演出であることを遊技者に予測させることが可能となる。また、図５８５（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ１に固有特定数（「３３３体」）の残敵数が表示された場合、即ち、残敵数が「０体」となるよりも前に遊技者に対して成功演出（時短状態が設定されることを報知する討伐演出）が実行されることが報知された場合は、表示領域ＨＲ１の表示態様が通常とは異なる表示態様（図では輝

いている態様で表示）で表示され、表示領域Ｄｍ７に表示されるボタンアイコン（第３ボタンアイコンＰｕ３～第５ボタンアイコンＰｕ５）が、最終的に残敵数が「０体」となるように残りの攻撃演出が実行される旨を示すための特殊表示態様（図では輝いている態様で表示）で表示される。

【１９５７】

本第１９制御例では、討伐演出の途中段階で残敵数として固有特定数が表示された場合であっても、残りの攻撃演出を予め決定した内容に従って実行するように構成している。つまり、固有特定数が表示された後も残敵数が０体になるまで残敵数を減少させる攻撃演出が実行される。よって、一度固有特定数の残敵数が表示された場合であっても、討伐演出が進行した場合に、表示領域ＨＲ１には固有特定数とは異なる残敵数が表示されることになる。よって、固有特定数が表示されたことを報知するための表示態様で表示領域Ｄｍ７に表示されるボタンアイコンの表示態様や、表示領域ＨＲ１の表示態様を表示可能に構成することで、討伐演出の途中段階にて残敵数として固有特定数が表示されたことを討伐演出の残期間に渡って継続して遊技者に把握させ易くすることができる。本第１９制御例では、上述した通り、討伐演出の途中段階で残敵数として固有特定数が表示された場合であっても、残りの攻撃演出を予め決定した内容に従って実行するように構成することで、討伐演出を実行するための制御処理の負荷が増大してしまうことを抑制している。つまり、既に、成功演出が実行されていることを遊技者が把握している状態では、各攻撃演出における残敵数の減少度合いに対する遊技者の興味が低くなることから、固有特定数が表示された後に実行される攻撃演出の演出態様として専用の演出態様（例えば、各攻撃演出の演出結果として残敵数が全てぞろ目となる演出態様）を設定可能に構成したとしても演出効果を効果的に高めることが困難であるため、予め決定されている攻撃演出の演出態様をそのまま使用するように構成し、討伐演出を実行するための制御処理の負荷が過剰に増大してしまうことを抑制することができる。

【１９５８】

なお、本第１９制御例にて用いた構成に限ること無く、討伐演出の途中段階で残敵数として固有特定数が表示された場合において、予め決定されている攻撃演出の演出態様に代えて、専用の演出態様を実行するように構成しても良く、例えば、残敵数として固有特定数が表示されている状態において次の攻撃演出が実行される場合には、討伐演出における攻撃演出の残回数に関わらず残敵数が「０体」となる攻撃演出を実行するように構成し、その後、討伐演出が終了するまでの残期間（確定後時間）を用いて、残りの攻撃演出を実行すること無く遊技者を祝福するための祝福演出を実行するように構成しても良いし、上述した確定後時間中に実行される攻撃演出を用いて遊技者に対して別の特典（例えば、保留連の有無）が付与されるか否かを報知可能な第２演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、成功演出となる討伐演出が実行される場合において、演出結果が表示されるまでの演出の進行状況（固有特定数の表示の有無）に応じて、遊技者に対して異なる特典を付与させることができるため、遊技者に対して、討伐演出が実行される期間中に演出ボタン２２ａを押下するか否かを選択させる楽しみを提供することができる。また、固有特定数が表示された後に実行される攻撃演出の演出態様として専用の演出態様（例えば、各攻撃演出の演出結果として残敵数が全てぞろ目となる演出態様）を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、表示領域ＨＲ１に表示される残敵数を把握するだけで、固有特定数が表示されたことを遊技者に分かり易く報知することができるため、表示領域ＨＲ１以外の表示領域（例えば、表示領域Ｄｍ７）に表示される表示要素（例えば、ボタンアイコン）の表示態様として専用の表示態様（例えば、輝いている態様）を表示するための表示データを用意する必要が無くなる。図５８５（ｂ）は、討伐演出における最後の攻撃演出において固有特定数が表示された場合における表示画面の一例を示した図である。本第１９制御例では、成功演出となる討伐演出において、最後の攻撃演出の演出結果として残敵数「０体」では無く、固有特定数（例えば「４４体」）が表示され、その後、追加攻撃演出によって残敵数を「０体」にする復活演出を実行可能に構成している。

【１９５９】
つまり、今回実行される攻撃演出が討伐演出における最後の攻撃演出であることを遊技者に把握させた状態で、その最後の攻撃演出の演出結果として「０体」以外の残敵数を表示し、遊技者に対して失敗演出（大当たり遊技終了後に時短状態が設定されないことを報知する演出）が実行されたと思わせた後に、復活演出を実行し残敵数を「０体」へと可変表示可能に構成している。このように構成することで、討伐演出が終了する最後まで遊技者に対して成功演出が実行されていることに期待を持たせることができる。この場合、図５８５（ｂ）に示した通り、６ラウンド目のラウンド遊技中に、最後の攻撃演出の演出結果を示すための表示態様として表示領域ＨＲ１に「残り４４体」が表示される。図５８５（ｂ）に示した例では、固有特定数として大当たり図柄に含まれる「４」の数字を用いた「４４」が決定されており、表示領域ＨＲ１に表示されている「４４体」が固有特定数となる。そして、主表示領域Ｄｍには、復活演出に対応するキャラクタ８０１ｃが表示領域ＨＲ１を攻撃し、一旦表示された固有特定数をさらに減少させる復活演出（追加攻撃演出）が実行される。この復活演出が終了すると、図５８３（ｂ）に示した表示画面と同様に、成功演出を示すための表示態様として表示領域ＨＲ１に「残り０体」が表示され、遊技者に対して成功演出が実行されたことを報知する。なお、図示は省略したが、本第１９制御例では、討伐演出の演出結果が失敗演出である場合において、最後の攻撃演出の演出結果として固有特定数以外の残敵数がランダムに決定されるのでは無く、大当たり図柄に含まれる数字を用いた擬似残敵数が決定され易くなるように構成している。つまり、「４４４」で大当たり当選した場合における討伐演出では、失敗演出の演出結果を示すための表示画面（最後の攻撃演出の結果を示す表示画面）の表示領域ＨＲ１に「４」の数字が付された残敵数であって、固有特定数として決定されていない擬似残敵数（例えば、「１４体」や「４体」等）が表示され易くなるように構成している。このように構成することで、失敗演出の演出結果が表示された場合において、復活演出が実行される可能性を残した状態で失敗演出の演出結果を表示することができる。

【１９６０】
以上、説明をした通り、本第１９制御例では、初回大当たりの大当たり遊技中に実行される討伐演出の演出結果を用いて、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを事前に報知可能に構成していた。さらに、討伐演出の演出結果（最後の攻撃演出の演出結果）が表示されるよりも前に、討伐演出の演出結果を報知可能にすることで、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態をいち早く察知したい遊技者が討伐演出の演出結果だけで無く、討伐演出の演出過程（各攻撃演出の演出結果）についても興味を持ちやすくするように構成していた。具体的には、各攻撃演出の演出結果として特定数（共通特定数、固有特定数）を表示することで、討伐演出の演出結果が、時短状態が設定されることを示すための演出結果（残敵数０表示）が表示されることを事前に報知可能に構成していた。つまり、本第１９制御例では、討伐演出として、特定数が表示される場合と、時短状態が設定されることを示すための演出結果（残敵数０表示）が表示される場合とで、同一の特典が付与されることを、報知タイミングを異ならせて報知可能に構成している。なお、特定数が表示される場合に遊技者に付与される特典の内容と、討伐演出の演出結果が表示された場合に遊技者に付与される内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、討伐演出の演出結果が表示されることで付与される特典として、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを示す特典を設定し、特定数が表示される場合に付与される特典として、大当たり遊技終了後に直ぐに次の大当たり遊技が実行される（保留連する）ことを示す特典を付与するように構成しても良い。このように構成することで、討伐演出によって、複数の特典を遊技者に付与することが可能となるため、遊技者に対して、討伐演出の演出結果だけで無く、その演出過程に対してもより注視させ易くすることができる。

【１９６１】
次に、図５８６を参照して、時短状態（ラッシュ）中に実行される変動演出の演出内容について説明をする。本第１９制御例のパチンコ機１０は、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普

通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成しており、通常状態が設定されている場合よりも、時短状態が設定されている場合の方が、遊技者に有利な第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。そして、第２特別図柄抽選は、高確率（１／２の確率）で小当たり当選するように規定されており、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に開放される第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと入賞した遊技球が特定領域を通過可能に構成され、特定領域を遊技球が通過したことに基づいて大当たり（Ｖ大当たり）遊技が実行されるように構成している。また、本第１９制御例のパチンコ機１０では、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動時間として短時間（例えば、１秒）の変動時間を設定可能に構成し、１の大当たり遊技が終了してから次の大当たり遊技が実行されるまでの期間を短くすることで、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ易くするように構成している。このように構成されたパチンコ機１０では、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出として、通常状態中に実行される変動演出、即ち、抽選結果を示すための第３図柄を少なくとも含む複数の図柄列（例えば、左列、中列、右列）に含まれる複数の図柄を変動表示させた後に、一部の図柄列（例えば、左列、右列）に含まれる第３図柄を、大当たり当選を示す組合せで停止表示させたリーチ状態を創出し、残りの図柄列（例えば、中列）にて変動表示されている第３図柄の停止表示態様を遊技者に予測させながら楽しませるリーチ演出を実行すること無く、時短状態中専用の変動演出を実行するように構成している。

【１９６２】

つまり、上述したリーチ演出は、特別図柄変動が実行されている変動期間を用いて、大当たり当選への期待度を徐々に高めて行く変動演出であって、特別図柄抽選が頻繁に実行されることを防ぐために長めの変動時間（例えば、６０秒）を設定した場合であっても、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるが、本第１９制御例のパチンコ機１０のように、時短状態中において短い変動時間（例えば、１秒）の特別図柄変動が実行され易く構成されている場合には、１回の特別図柄変動の変動時間を用いてリーチ演出を実行したとしても、リーチ状態を創出してから特別図柄抽選の結果を停止表示させるまでに費やす時間が短くなってしまい、遊技者に分かり難い演出を提供してしまうという問題があった。そこで、本第１９制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態が設定されているラッシュ期間において、時短状態中に実行可能な第２特別図柄変動の残回数（残特図２変動回数）をカウントダウンする演出を主に実行し、第２特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合には、カウントダウン表示される数字に代えて特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄の表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、短い変動時間の特別図柄変動が連続して実行される時短状態において、時短状態が継続する期間を遊技者に分かり易く報知しながら、特別図柄抽選で当り当選したことを分かり易く報知することができる。図５８６（ａ）は、時短状態（時短３回）が設定されてから、１回目の第２特別図柄変動が実行されている間に表示される表示画面の一例を示した図である。図５８６（ａ）に示した通り、時短状態中の演出モードであるラッシュ中は、キャラクタ８０１が攻撃をチャージしている演出が実行され、その前面側に残特図２変動回数を示すための表示態様として数字アイコン８０８が表示される。図５８６（ａ）に示した図では、１回目の第２特別図柄変動が実行されている状態であるため、実行中の第２特別図柄変動を含めて３回の第２特別図柄変動が実行されることを示す「３」の表示態様で数字アイコン８０８が表示されている。

【１９６３】

また、主表示領域Ｄｍの右側には、時短状態（ラッシュ）が継続している期間を示すための継続期間表示が表示される表示領域Ｄｍ８が形成され、時短状態（ラッシュ）期間の継続期間を示す表示態様として「００：０２：４４」の表示態様が表示されている。この「００：０２：４４」は、時短状態が設定されてから２秒が経過したことを示している。具体的には、表示領域Ｄｍ８に表示される継続期間表示は、最大で９９分５９秒の期間を表示可能に構成している。なお、秒単位の時間が表示される領域（真ん中の２桁領域）の

右側の領域（右側の２桁領域であって、図５８６（ａ）では「４４」が表示されている領域）は、擬似経過時間表示領域として形成されており、最小で「００」から最大で「９９」までの値を表示可能に構成している。そして、１秒が経過するまでの間に、最小値から最大値まで値を更新可能に構成し、最大値に到達した後は再度最小値が表示され繰り返し値が更新されるように構成している。つまり、擬似経過時間表示領域は１／１００秒単位で値が更新されているように見せる表示領域である。なお、表示領域Ｄｍ８に表示される継続期間表示の最大値（９９分５９秒）を超えて時短状態が継続した場合には、それ以上の継続期間の表示を行わず、時短状態が長時間継続したことを示すための祝福表示（例えば「エクセレント！！」の表示）が表示されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して特別感のある演出を提供することができる。なお、本第１９制御例では、時短状態が継続している期間（途中に実行される大当たり遊技、或いは、小当たり遊技の期間も含む）は、遊技の有無に関わらず、継続期間の表示を更新するように構成しているため、例えば、時短状態中に遊技を長時間中断した場合には、継続期間表示が最大値に到達し易くなる。そこで、上述した祝福表示を実行する条件として、継続期間表示が最大値に到達したことに加え、ラッシュ期間中に獲得した賞球数が所定数を超えた場合に成立する条件や、ラッシュ期間中に実行された大当たり遊技回数、或いは、時短状態中に実行された特別図柄抽選回数が所定回数を超えた場合に成立する条件が成立することを祝福表示を実行する条件としても良い。

【１９６４】

このように構成することで、ラッシュ期間中に多くの遊技（特別図柄抽選）を実行した遊技者のみ祝福表示を表示させることができるため、祝福表示が表示された遊技者の満足感を高めることができる。なお、この場合、祝福表示の実行条件が成立していない状態で継続期間表示が最大値に到達すると、最大値である継続期間表示を継続して表示するように構成し、最大値である継続期間表示が継続している状態で祝福表示の実行条件が成立した場合に、祝福表示を実行するように構成すると良い。このように構成することで、ラッシュ期間が長時間継続している遊技者に対して、祝福表示を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。副表示領域Ｄｓには、ラッシュ期間（時短状態）中に実行される変動演出の演出内容を示すための案内表示態様として「カウントダウンが０になるまでに画面を破壊しろ」の文字が表示されている。このように構成することで、キャラクタ８０１が画面を攻撃して破壊した場合に特典（当たり）が付与されることを遊技者に分かり易く把握させることができる。そして、ラッシュ期間中に実行された第２特別図柄抽選で当り当選した場合には、図５８６（ｂ）に示した表示画面が表示される。図５８６（ｂ）は、ラッシュ期間中に当たり当選した特別図柄変動が停止表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。当たり当選した第２特別図柄変動が実行されると、攻撃をチャージしていたキャラクタ８０１が画面を破壊する攻撃演出が実行され、画面が破壊されカウントダウン表示されていた数字アイコン８０８が非表示になり、代わりに、当たり当選を示す組合せで第３図柄（図では「５５５」）が表示領域ＨＲ２に表示される。

【１９６５】

次に、図５８７、及び図５８８を参照して、特別図柄抽選で小当り当選した場合に実行される小当たり遊技中の演出内容について説明をする。図５８７（ａ）は、小当たり遊技が開始された直後に表示される表示画面の一例を示した図であり、図５８７（ｂ）は、小当たり遊技が開始されてから４秒以内に遊技球を特定領域（Ｖ領域）へと入球させた場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図５８８は、小当たり遊技が開始されてから４秒以内に遊技球を特定領域（Ｖ領域）へと入球させた状態で、小当たり遊技が開始されてからの経過時間が４秒を過ぎた場合に表示される表示画面の一例を示した図である。上述した通り、本第１９制御例におけるパチンコ機１０は、単位時間当たりに実行される大当たり遊技の実行回数を増加させるために、時短状態（ラッシュ期間）中に実行される第２特別図柄変動の変動時間を短くしている。さらに、小当たり当選してから小当たり遊技が実行されるまでの期間や、小当たり遊技が実行されてから遊技球を特定領域（Ｖ領域）へと入球させることが可能となるまでの期間も短く構成している。ここで、従来より

、小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させることで、大当たり遊技の実行権利を獲得し、小当たり遊技終了後に大当たり遊技を実行させるパチンコ機１０が知られている。この従来型のパチンコ機１０では、小当たり遊技が実行される限られた期間内に特定領域へと遊技球を入球させるために、特別図柄抽選の結果が小当たり当選となってから小当たり遊技が開始されるまでの期間、或いは、小当たり遊技が開始されてから遊技球を特定領域へと入球させることが可能となる期間を用いて、小当たり遊技中に実行すべき遊技内容（例えば、「右打ちをしてＶを狙え」の表示）を遊技者に予め報知する遊技案内報知を実行するように構成していた。

【１９６６】

このように構成された従来型のパチンコ機１０では、特別図柄抽選の結果が小当たり当選となってから小当たり遊技が開始されるまでの期間、或いは、小当たり遊技が開始されてから遊技球を特定領域へと入球させることが可能となる期間として、上述した遊技案内報知を繰り返し実行可能な程度の長さを設定することで、遊技者に対して小当たり遊技中に実行すべき遊技内容を遊技者に把握させるように構成していた。そして、特定領域へと遊技球を入球させることが可能となるまでの間に、遊技案内報知が繰り返し実行される従来型のパチンコ機１０では、特定領域へと遊技球を入球させることが可能となる状態においても遊技案内報知を繰り返し実行し、遊技球が特定領域へと入球したことに基づいて遊技案内報知を中止し、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「Ｖ」ゲット）を表示することで、遊技者に対して適正な遊技が実行されたことを分かり易く理解させるように構成していた。しかしながら、上述した従来型のパチンコ機１０では、小当たり遊技中に遊技球が特定領域へと入球したことに基づいて遊技案内報知を中止し、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「Ｖ」ゲット）を表示するように構成しているため、特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態となるまでに、遊技案内報知を繰り返し実行させる期間を設ける必要があり、小当たり当選してから特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態が設定されるまでの期間が間延びしてしまい、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ難いという問題があった。また、小当たり遊技が開始されてから特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態となるまでの期間を短く設定し、初回の遊技案内報知期間が終了するよりも前に、遊技球を特定領域へと入球させることが可能に構成した場合には、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができるが、遊技案内報知にて遊技者に報知される遊技内容を遊技者が把握する前に遊技案内報知が終了してしまい、特定領域へと遊技球が入球した後に実行される遊技に対して遊技者が困惑してしまうという問題があった。

【１９６７】

これに対して、本第１９制御例では、小当たり遊技が開始されてから、特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態となるまでの期間の長さが、初回の遊技案内報知期間（４秒）よりも短くなるように構成し、さらに、初回の遊技案内報知期間（４秒）が経過するまでの間に、遊技球を特定領域へと入球させた場合には、初回の遊技案内報知が経過した後に、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「Ｖゲット」）を表示するように構成している。そして、初回の遊技案内報知が経過した後に実行される２回目以降の遊技案内報知が実行されている期間中に、特定領域へと遊技球が入球した場合には、実行中の遊技案内報知を中止し、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「Ｖゲット」）を表示するように構成している。このように構成することで、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができると共に、特定領域へと遊技球が入球した後に実行される遊技の内容を遊技者に案内するための報知期間（初回の遊技案内報知期間）を確実に確保することができる。図５８７（ａ）に示した通り、小当たり遊技が実行されると、遊技盤１３の右側領域に設けられた第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に向けて遊技球を入球させるための右打ち遊技の実行を遊技者に案内するための案内報知として、表示領域Ｄｍ４には「右打ち」が表示され、主表示領域Ｄｍの右側に形成された表示領域Ｄｍ１０には、第２可変

入賞装置６５０の箇所を遊技者に分かり易く把握させるために、第２可変入賞装置６５０が配設された遊技領域付近を示す画像が表示される。さらに、小当たり遊技中における遊技内容として、第２可変入賞装置６５０内に設けられた特定領域（Ｖゲート）へと遊技球を入球させることを案内するための遊技案内報知として、第１矢印８１０が主表示領域Ｄｍに表示される。

【１９６８】

この第１矢印８１０は、第３図柄表示装置８１の表示面に対して、第２可変入賞装置６５０が配設されている方向（右方向）を示す表示態様で表示されており、「右を狙え」の文字が付設されている。そして、表示面の左右方向に移動するように表示されるものであって、１の遊技案内報知期間である４秒間の間に、第１矢印８１０が左右方向へと２往復するように表示される。さらに、副表示領域Ｄｓ１には、小当たり遊技中における遊技方法を案内するための案内態様として「右打ちしてＶアタッカーに入賞させろ！！Ｖ入賞で大当たりゲット！」の文字が表示される。また、第１矢印８１０が第３図柄表示装置８１に表示されると共に、音声出力装置２２６から「右を狙え」の音声が４秒間の間に２回出力される。本第１９制御例では、小当たり遊技の遊技方法を案内するための遊技案内報知として、１回の報知期間が４秒となる遊技案内報知が実行されるように構成している。そして、１回の遊技案内報知が終了した時点において、遊技案内報知を継続するか否かを判別し、継続する必要があると判別した場合には、同一の遊技案内報知を繰り返し複数回実行可能に構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行された状態では、右打ち遊技によって第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと遊技球を入球させることで、大当たり遊技を実行させることが可能となることを遊技者に分かり易く報知することができる。さらに、主表示領域Ｄｍに表示される第１矢印８１０の下方には、小当たり遊技において遊技球を第２可変入賞装置６５０へと入球させることが可能な期間（ラウンド遊技期間）の残時間を示すための第２タイムゲージｇａ２が表示されている。この第２タイムゲージｇａ２の表示態様は、小当たり遊技のラウンド遊技期間の残期間を示すための残期間表示ｇａ２ａと、経過期間を示すための経過期間表示ｇａ２ｂとから形成されており、小当たり遊技のラウンド遊技が実行されてから時間が経過する毎に、経過期間表示ｇａ２ｂが占める割合が増加し、残期間表示ｇａ２ａが占める割合が減少するように、第２タイムゲージｇａ２の表示態様が可変するように構成している。

【１９６９】

本第１９制御例では、小当たり遊技が開始されると、２秒間のオープニング期間が経過した後に最大で２０秒間のラウンド遊技が実行され、その後、２秒間のエンディング期間が設定されるように構成している。オープニング期間は、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が開放されない期間、即ち、第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させることができない期間であって、特別図柄抽選で当り当選を目指す遊技を行っていた遊技者に対して、小当たり当選に基づいて第２可変入賞装置６５０が開放動作されることを報知するための期間である。オープニング期間が設定されると、小当たり遊技の開始を案内するための表示態様（例えば、「小当たり遊技開始」）を表示されると共に、初回の遊技案内報知として、図５８７（ａ）に示した第１矢印８１０が４秒間表示される。つまり、本第１９制御例では、小当たり遊技中の遊技内容を案内するための遊技案内報知を、ラウンド遊技が実行されるよりも前の段階（オープニング期間）から実行するように構成している。このように構成することで、遊技案内報知の内容を把握することで小当たり遊技中の遊技を理解した遊技者が、小当たり遊技中の遊技を理解した段階から右打ち遊技を実行したとしても、ラウンド遊技が開始された直後から第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させ易くすることができる。小当たり遊技のラウンド遊技中は、第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入賞させることが可能な開状態と、その開状態よりも遊技球を入賞させることが困難な（入賞させることが出来ない）閉状態と、に開閉扉６５０ｆ１が可変動作される。具体的には、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．１秒）、閉状

態（１．５秒）、開状態（０．２秒）、閉状態（４．８秒）、開状態（０．８秒）、閉状態（９秒）となるように、開閉扉６５０ｆ１が可変制御される。

【１９７０】

ここで、本第１９制御例における小当たり遊技は、上述した２０秒の可変制御が終了した場合、或いは、ラウンド遊技中に第２可変入賞装置６５０へと所定数（１０個）の遊技球が入賞した場合に、ラウンド遊技の終了条件が成立し、ラウンド遊技が終了するように構成している。そして、ラウンド遊技中に実行される開閉扉６５０ｆ１の可変制御内容として、ラウンド遊技の前半期間の方が、後半期間よりも、開状態となる期間が占める割合が高くなるように構成している。そして、小当たり遊技中に継続して右打ち遊技を実行した場合には、５回目の開状態となるタイミングで、第２可変入賞装置６５０への入賞数が１０個となるように構成している。つまり、小当たり遊技が実行されてから（オープニング期間が設定されてから）、継続して右打ち遊技を実行した場合には、ラウンド遊技の遊技期間が２．１秒となり易く、ラウンド遊技中に継続して右打ち遊技を実行しなかった場合は、ラウンド遊技の遊技期間が最大で２０秒となるように構成している。このように構成することで、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させたい遊技者に対して、小当たり遊技が開始された直後から意欲的に右打ち遊技を行わせることができる。また、ラウンド遊技が進行するほど、開閉扉６５０ｆ１が閉状態となる期間が長くなるため、第２可変入賞装置６５０へと所定数（１０個）の遊技球を入賞させることでラウンド遊技を終了させる場合であっても、１０個目の遊技球を入賞させるタイミングによって、ラウンド遊技期間の長さが大きく異ならせることができる。よって、小当たり遊技中における遊技状況によっても、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数が異なるため、遊技者に対して小当たり遊技中の遊技状況についても興味を持たせることができる。

【１９７１】

なお、ラウンド遊技の後半期間に設定される長時間の閉状態（９秒の閉状態）、即ち、小当たり遊技中に、正常に右打ち遊技を実行していた場合には、設定され難い閉状態が設定された場合には、例えば、小当たり遊技が実行されていることに気付かずに右打ち遊技を実行していない場合も考えられるため、既に遊技球を特定領域へと入球させているか否かを判別し、特定領域へと遊技球を入球させていないと判別した場合には、遊技者に対して、右打ち遊技を強調して案内するための強調案内報知を実行するように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行されたにも関わらず、遊技球を特定領域へと入球させること無く、大当たり遊技の実行権利を獲得しないまま小当たり遊技が終了してしまうことを抑制することができる。また、小当たり遊技のラウンド遊技中において、前半期間では開閉扉６５０ｆ１の開状態となる期間として０．１秒が繰り返し設定され、後半期間では、前半期間よりも長い期間（０．２秒、０．８秒）の開状態が設定されるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技を短時間で終了させることが出来なかった遊技者、例えば、小当たり遊技が実行されたことに途中まで気付かなかった遊技者に対して、確実に遊技球を第２可変入賞装置６５０へと入賞させる機会を残すことができる。なお、本第１９制御例では、ラウンド遊技の前半期間の方が、後半期間よりも、開状態となる期間が占める割合が高くなるようにラウンド遊技中の可変制御を実行するように構成することで、ラウンド遊技を短時間で終了させることが可能としているが、ラウンド遊技中における可変制御の内容はこれに限ること無く、ラウンド遊技の全期間に対して開状態となる期間が占める割合が均等となるように構成しても良い。

【１９７２】

また、本第１９制御例では、ラウンド遊技の後半期間の方が、前半期間よりも、１回の開状態が継続する時間が長くなるように開閉扉６５０ｆ１を可変制御することで、ラウンド遊技中に第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させること無くラウンド遊技が終了してしまうことを抑制するように構成しているが、これに限ること無く、ラウンド遊技の前半期間の方が、後半期間よりも、１回の開状態が継続する時間が長くなるように開閉扉６５０ｆ１を可変制御するように構成しても良い。このように構成することで、ラウンド遊技の前半期間中に第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させ易くすることができる

ため、ラウンド遊技を短時間で終了させ易くすることができる。一方で、ラウンド遊技の前半期間にてラウンド遊技を終了させることができなかった遊技者に対して、短い開状態と、長い閉状態と、が繰り返される小当たり遊技が実行されるため、ラウンド遊技期間を無用に長くすることができる。よって、小当たり遊技を実行する遊技者に対して、ラウンド遊技が開始された直後から意欲的に第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入賞させるための右打ち遊技を行わせ易くすることができる。また、小当たり遊技のエンディング期間は、上述したオープニング期間と同様に、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が開放されない期間、即ち、第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させることができない期間であって、小当たり遊技のラウンド遊技中に実行された遊技内容に基づいた表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。具体的には、小当たり遊技のラウンド遊技中に遊技球を特定領域へと入球させ、大当たり遊技の実行権利を獲得している場合には、小当たり遊技が終了したことを示すための情報と、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行されることを示すための情報と、を含む表示態様が表示される。一方で、小当たり遊技のラウンド遊技中に遊技球を特定領域へと入球させることが出来なかった場合には、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行されないため、小当たり遊技が終了したことを示すための情報と、小当たり遊技終了後に通常状態へと移行することを示すための情報と、を含む表示態様が表示される。

【１９７３】

ここで、図５８７（ａ）に示した例では、小当たり遊技が開始されてから３秒が経過した時点、即ち、２秒間のオープニング期間が終了し、ラウンド遊技が実行されてから１秒が経過した時点を示しており、主表示領域Ｄｍには、初回の遊技案内報知である第１矢印８１０が表示されており、タイムゲージｇａ２全体で示すラウンド遊技期間（２０秒）に対して、経過期間表示ｇａ２ｂが１秒分、残期間表示ｇａ２ａが１９秒分の範囲を示している状態が表示されている。そして、初回の遊技案内報知が実行されている期間中に第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球が特定領域（Ｖゲート）を通過した場合（Ｖ入賞した場合）、即ち、ラウンド遊技が開始されてから２秒以内に遊技球がＶ入賞した場合は、図５８７（ｂ）に示した通り、初回の遊技案内報知期間が終了するまで、主表示領域Ｄｍの中央部にて初回の遊技案内報知（第１矢印８１０）が継続して表示され、副表示領域Ｄｓにて小当たり遊技中における遊技方法を案内するための「右打ちしてＶアタッカーに入賞させろ！！Ｖ入賞で大当たりゲット！」も継続して表示される。このように構成することで、小当たり遊技のラウンド遊技が開始された直後に遊技球をＶ入賞させてしまった場合であっても、Ｖ入賞した後に実行される遊技内容（大当たり遊技が実行される遊技内容）を遊技者に分かり易く理解させることができる。また、図５８７（ｂ）に示した通り、初回の遊技案内報知期間（４秒間）中に遊技球をＶ入賞させた場合には、初回の遊技案内報知が実行されている主表示領域Ｄｍの空き領域にて、既にＶ入賞していることを示すためのＶ入賞済アイコン８１１を表示するように構成している。このように構成することで、初回の遊技案内報知期間中に遊技球がＶ入賞しているか否かを遊技者に把握させることができる。

【１９７４】

なお、本第１９制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面にＶ入賞済アイコン８１１を表示することによって、初回の遊技案内報知期間中であってもＶ入賞の有無を遊技者が判別可能に構成しているが、第３図柄表示装置８１以外でＶ入賞している状態であることを報知するように構成しても良く、例えば、パチンコ機１０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）を発光させることによってＶ入賞していることを報知可能に構成しても良い。このように構成することで、初回の遊技案内報知期間中の表示画面を、Ｖ入賞の有無に関わらず統一することができるため、第３図柄表示装置８１の表示面に対する表示制御を簡素化することができる。そして、Ｖ入賞した状態で、初回の遊技案内報知期間が経過すると、図５８８に示した通り、遊技案内報知を終了し、Ｖ入賞したことを示すためのＶ演出として、主表示領域Ｄｍの中央部に拡大表示されたＶ入賞済アイコン８１１を用いて「Ｖゲット」を表示する。そして、副表示領域Ｄｓには、Ｖ入賞したことに基づいて大当たり遊技

が実行されることを示すための「ラッキー大当たり！！」の文字が表示される。つまり、初回の遊技案内報知期間中に遊技球をＶ入賞させた遊技者は、初回の遊技案内報知が終了するまでの間に遊技案内報知の内容を把握することで、Ｖ入賞させた後に大当たり遊技が実行されることを理解した状態で、Ｖ入賞後の遊技を実行することになる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。以上、説明をした通り、本第１９制御例では、小当たり遊技中に実行される初回の遊技案内報知期間（４秒）の間に、小当たり遊技が終了しないように、小当たり遊技中における第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開閉扉６５０ｆ１の開放動作内容を規定しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技の実行期間をより短くするために、初回の遊技案内報知期間（４秒）が経過するよりも前に、小当たり遊技が終了し得るように小当たり遊技中における第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開閉扉６５０ｆ１の開放動作内容を規定しても良い。

【１９７５】

この場合、例えば、小当たり遊技のオープニング期間を０．５秒、小当たり遊技が開始されてからの開閉扉６５０ｆ１の開放動作内容として、０．２秒の開放と、０．３秒の閉鎖を繰り返す開放動作内容を設定し、且つ、第２可変入賞装置６５０へと遊技球が３個入賞した時点で小当たり遊技終了条件が成立するように構成することで、初回の遊技案内報知期間（４秒）が経過するよりも前に、第２可変入賞装置６５０へと遊技球が３個入球して小当たり遊技が終了することになる。そして、小当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球が特定領域（Ｖゲート）へと入球した場合には、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が開始される。このように構成されたパチンコ機１０に対して、初回の遊技案内報知を、遊技の進行状況に関わらず確実に実行させる本第１９制御例の技術思想を適用した場合には、大当たり遊技の実行期間中も初回の遊技案内報知が実行される可能性がある。このような場合では、初回の遊技案内報知が終了した後に、大当たり遊技中に実行される各種表示態様が表示されるように各種表示態様の表示タイミングを遅延させるように構成しても良いし、大当たり遊技中に実行される各種表示態様が表示される期間を通常よりも短くすることで、徐々にズレ幅を減少させる処理を実行しても良く、例えば、初回の遊技案内報知が終了した時点における大当たり遊技の遊技状況を判別し、判別された遊技状況に基づいて、通常の大当たり遊技にて特定の表示態様が表示されるタイミングと、遅延させて特定の表示態様を表示させるタイミングとの差分を算出する。そして、算出された差分を解消するために、各種表示態様の表示期間を短縮させる短縮処理を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、初回の遊技案内報知が遊技の進行状況に関わらず固定期間（４秒間）実行された場合であっても、後に実行される各種表示態様を全て表示させながら遊技の進行状況に応じた表示態様を表示させ易くすることができる。

【１９７６】

また、例えば、初回の遊技案内報知が終了した時点における大当たり遊技の遊技状況を判別し、通常であれば表示される各種表示態様のうち、優先度の低い表示態様（例えば、オープニング期間中に表示される表示態様）の表示をキャンセルする処理を実行することで初回の遊技案内報知が遊技の進行状況に関わらず固定期間（４秒間）実行された場合であっても、後に実行される各種表示態様を全て表示させながら遊技の進行状況に応じた表示態様を表示させ易くするように構成しても良い。なお、上述した通り、大当たり遊技中において、実際の遊技状況と、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様とにズレが生じている場合であっても、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される一部の表示態様のみを、実際の遊技状況に対応させて表示するように構成すると良い。また、本第１９制御例では、初回の遊技案内報知期間（４秒）の間に、特定領域へと遊技球を入賞（Ｖ入賞）させた場合には、図５８８に示した通り、初回の遊技案内報知期間が経過した時点でＶ入賞の有無を判別し、Ｖ入賞していると判別した場合にＶ演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、初回の遊技案内報知期間（４秒）の間に、Ｖ入賞した場合に、Ｖ演出を実行させるまでの期間をタイマに設定（例えば、４秒を設定）し、そのタイマによって４秒が経過したと判別した場合にＶ演出を実行させるように構成しても

良い。つまり、Ｖ入賞したタイミングに応じて、タイマに設定する値を変更するように構成し、初回の遊技案内報知期間中にＶ入賞した場合には、タイマに遅延値（例えば、４秒）をセットし、初回の遊技案内報知期間経過後にＶ入賞した場合には、タイマに即効値（例えば、０．１秒）をセットするように構成することで、Ｖ入賞してからＶ演出が実行されるまでの期間の長さを、小当たり遊技が実行されてからＶ入賞するまでに要した期間の長さによって異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングでＶ入賞したとしても、Ｖ演出を実行させるために実行される処理内容を統一化することができるため、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理を簡素化することができる。

【１９７７】

次に、図５８９（ａ）を参照して、時短状態における最終変動中に実行される変動演出の演出内容について説明をする。図５８９（ａ）は、時短状態（ラッシュ中）に実行される最後の第２特別図柄変動が外れ変動である場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第１９制御例では、図５８６（ａ）に示した通り、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間として短い変動時間（１秒）が設定され、その変動期間中に、時短状態中に実行可能な第２特別図柄抽選の残回数と、当該変動に対応する第２特別図柄抽選の結果と、を示すための変動演出を実行可能に構成している。具体的には、時短状態中において連続して第２特別図柄抽選を実行した場合であって、その抽選結果が全て外れである場合には、時短状態中に実行可能な第２特別図柄抽選の残回数に対応させて１秒間隔で「３」、「２」、「１」と数字アイコン８０８の表示態様を可変させるカウントダウン表示が実行され、時短状態における第２特別図柄変動の最終変動が実行されるように構成している。一方、時短状態における第２特別図柄変動の最終変動が実行されるよりも前に、当たり当選した場合には、カウントダウン表示されている数字アイコン８０８が破壊され、当たり当選を示す表示態様が表示される（図５８６（ｂ）参照）ように構成している。そして、時短状態中における第２特別図柄変動の最終変動では、特別図柄抽選の結果に基づいて異なる変動時間が決定され得るように構成しており、例えば、抽選結果が小当たり当選である場合の一部において、変動時間が１秒の変動パターンが決定されるように構成している。この変動パターンが決定された場合には、数字アイコン８０８がカウントダウン表示される演出が最終変動まで継続し、「０」を示す数字アイコン８０８が破壊されて小当たり当選を示す表示態様が表示される変動演出が実行される。

【１９７８】

また、抽選結果が小当たり当選である一部、或いは、大当たり当選である場合には、変動時間が２０秒の変動パターンが決定されるように構成している。この２０秒の変動パターンが決定された場合には、数字アイコン８０８がカウントダウン表示が実行され、「０」を示す数字アイコン８０８が表示された後に、カウントダウン表示中に数字アイコン８０８が破壊されなかったことを示す表示態様（例えば「ＥＮＤ」）が、最終変動が開始されてから１０秒が経過するまで表示される。その後、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させることで、通常状態にて第２特別図柄抽選を実行させることが可能となることを遊技者に案内する案内演出（引き戻し案内演出）を実行し、その案内演出の途中で、実行中の第２特別図柄抽選の結果が当たり当選（小当たり当選、或いは大当たり当選）であることを示すための表示態様が表示される。この数字アイコン８０８を用いたカウントダウン表示演出の演出態様は、大当たり当選した場合、小当たり当選した場合の何れにおいても設定される演出態様であることから、異なる種別の抽選結果を示すための演出態様を共通化する処理である。また、カウントダウン表示演出中に所定条件が成立することで今回の抽選結果を遊技者に報知する演出を実行する場合は、演出実行中の特定タイミングにて特定演出を実行する処理と言える。最後に、時短状態の最終変動となる第２特別図柄抽選の結果が外れである場合には、３０秒の変動パターンが決定されるように構成している。この３０秒の変動パターンが決定された場合には、上述した２０秒の変動パターンと同様に、数字アイコン８０８がカウントダウン表示が実行され、「０」を示す数字アイコン８０８が表示された後に、カウントダウン表示中に数字アイコン８０８が破壊されなか

ったことを示す表示態様（例えば「ＥＮＤ」）が、最終変動が開始されてから１０秒が経過するまで表示される。その後、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させることで、通常状態にて第２特別図柄抽選を実行させることが可能となることを遊技者に案内する案内演出（引き戻し案内演出）が実行される。そして、案内演出が終了した後に、特図２保留の獲得を案内するための保留球獲得演出（ＦＩＮＡＬチャージ演出）が実行される。

【１９７９】

図５８９（ａ）は、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されている場合に表示される表示画面であって、ＦＩＮＡＬチャージ演出中に特図２保留を上限数（１個）獲得した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図５８９（ａ）に示した通り、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの中央付近に表示領域ＨＲ１１が形成され、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されていることを示すための「ＦＩＮＡＬチャージ中」が表示される。そして、表示領域Ｄｍ１０には、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることを案内するために、遊技盤１３のうち第２入球口６４０が配設されている付近を模した画像が表示される。この表示領域Ｄｍ１０に表示される画像は、現在が第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い状態（普通図柄の高確率状態）であることを遊技者に視覚的に把握させるために、電動役物６４０ａが誘導状態であることを強調した画像（図では、発光表示）が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、ＦＩＮＡＬチャージ演出中の遊技方法を遊技者に案内するための案内態様として「時間内にチャージを貯めろ」の文字が表示される。また、表示領域ＨＲ１０の下方には、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行される演出期間の残期間を示すための第３タイムゲージｇａ３が表示される。この第３タイムゲージｇａ３の表示態様は、残期間を示すための残期間表示ｇａ３ａと、経過期間を示すための経過期間表示ｇａ３ｂとから形成されており、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてからの時間経過応じて、経過期間表示ｇａ３ｂが占める割合が増加し、残期間表示ｇａ３ａが占める割合が減少するように、第３タイムゲージｇａ３の表示態様が可変するように構成している。なお、図５８９（ａ）に示した例では、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてから３秒が経過した時点を示しており、第３タイムゲージｇａ３全体で示す演出期間（７秒）に対して、経過期間表示ｇａ３ｂが３秒分、残期間表示ｇａ３ａが４秒分の範囲を示している状態が表示されている。

【１９８０】

そして、主表示領域Ｄｍの下側には、ＦＩＮＡＬチャージ演出中の遊技状況を示すための状況表示態様が表示される。図５８９（ａ）に示した図は、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてから３秒が経過した状態であって、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ、特図２保留を上限数まで獲得している状態であることから、状況表示態様として、「チャージ完了」の文字が表示されている。ここで、主表示領域Ｄｍの下側に表示される状況表示態様の表示内容について説明をする。この状況表示態様は、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行された時点で特図２保留を上限数まで獲得していない場合には、「未チャージ状態」の文字が表示され、遊技者に対して、現在が特図２保留を上限数まで獲得していないことを分かり易く報知可能に構成している。この「未チャージ状態」の表示は、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてから所定期間（１秒）が経過するまで、必ず表示されるように構成している。つまり、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてから０．５秒が経過したタイミングで特図２保留を上限数まで獲得した場合であっても、「未チャージ状態」を１秒間継続して表示するように構成している。そして、「未チャージ状態」が１秒間継続して表示された後に、特図２保留を上限数まで獲得したことを示す「チャージ完了」の文字が表示されるように構成している。一方、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてから１秒が経過した時点で特図２保留を上限数まで獲得していない場合には、特図２保留が上限数となるまで「未チャージ状態」の表示を継続させ、特図２保留を上限数まで獲得した場合に「チャージ完了」の文字が表示されるように構成している。また、このＦＩＮＡＬチャージ演出は、時短状態における第２特別図柄変動の最終変動が開始されてから２０秒以上経過した時点で実行されることから、既に、特図２保留を上限数まで獲得している状態でＦＩ

ＮＡＬチャージ演出が実行される場合もある。この場合においても、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてから１秒が経過するまでは、「未チャージ状態」の文字が表示され、その後「チャージ完了」の文字が表示されるように構成している。

【１９８１】

このように、特図２保留を上限数まで獲得している状態であっても、ＦＩＮＡＬチャージ演出中に特図２保留を上限数まで獲得していない状態から特図２保留を上限数まで獲得した状態へと移行したことを疑似的に示す表示態様を表示可能に構成することで、遊技者に対して、特図２保留を上限数まで獲得したことを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第１９制御例では、特図２保留の獲得状況に関わらず、時短状態の最終変動中にＦＩＮＡＬチャージ演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、ＦＩＮＡＬチャージ演出の実行タイミングにおいて、既に特図２保留を上限数まで獲得している場合には、ＦＩＮＡＬチャージ演出を実行しないように構成しても良い。このように構成することで、新たな特図２保留を獲得することが出来ない状態においてＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてしまい、遊技者に無用に右打ち遊技を実行させてしまうことを抑制することができる。また、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されるタイミングにおける特図２保留の獲得状況に応じて、ＦＩＮＡＬチャージ演出中の演出態様を異ならせるように構成しても良く、例えば、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されるタイミングにて、特図２保留を上限数まで獲得していない場合には、上述した通り、特図２保留を上限数まで獲得させるための演出態様でＦＩＮＡＬチャージ演出を実行するように構成し、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されるタイミングにて、特図２保留を上限数まで獲得している場合には、ＦＩＮＡＬチャージ演出中に遊技球を第２入球口６４０へと入球させることで、獲得済みの特図２保留の先読み結果を遊技者に示唆可能な演出態様でＦＩＮＡＬチャージ演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、新たな特図２保留を獲得することが出来ない状態においてＦＩＮＡＬチャージ演出が実行された場合であっても、獲得済みの特図２保留に基づいて実行される第２特別図柄抽選の結果をいち早く察知しようと、意欲的に第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技を行わせることができる。よって、遊技の稼働を向上させることができる。

【１９８２】

なお、本第１９制御例のように、特図２保留を上限数まで獲得させるための演出態様でＦＩＮＡＬチャージ演出を実行するように構成した場合であっても、特図２保留を上限数まで獲得した後に、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合（所謂、オーバー入賞した場合）に、獲得済みの特図２保留の先読み結果を遊技者に示唆可能な演出態様でＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されている間、遊技者に意欲的に第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技を行わせることができる。よって、遊技の稼働を向上させることができる。また、特図２保留を上限数まで獲得させるための演出態様と、獲得済みの特図２保留の先読み結果を遊技者に示唆可能な演出態様と、を重複させたＦＩＮＡＬチャージ演出を実行可能に構成しても良い。また、本第１９制御例では、時短状態中において獲得済みの特図２保留数を示すための表示態様を表示しないように構成することで、遊技者に対して特図２保留が上限数に到達しているか否かを把握させ難くし、時短状態中に右打ち遊技を継続させることで遊技の稼働を向上させるように構成しているが、これに限ること無く、時短状態中における第３図柄表示装置８１の表示面に獲得済みの特図２保留数を示すための表示態様（特図２保留図柄）を表示するように構成しても良く、この場合、現在獲得済みの特図２保留数と、獲得可能な特図２保留の上限数と、を遊技者が把握可能な表示態様を表示可能に構成すると良い。加えて、時短状態における最終変動中と、それ以外とで、特図２保留数を示すための表示態様を切り替えるように構成しても良い。また、図５８９（ｂ）に示した通り、本第１９制御例では、時短状態の終了後、通常状態が設定された場合において、獲得済みの特図２保留に基づく第２特別図柄変動が終了するまで引き戻し演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、特図２保留を獲得したままの状態で引き戻し演出を終了させるように構成しても良いし、通常状態が設定された場合に引

き戻し演出を実行しないように構成しても良い。

【１９８３】

以上、説明をした通り、本第１９制御例では、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の最終変動の変動パターンとして、対応する第２特別図柄抽選の結果が小当たりである場合には、比較的短い変動時間（１秒）の変動パターンと、長い変動時間（２０秒）の変動パターンと、を設定可能に構成している。つまり、時短状態中に実行される小当たり当選した第２特別図柄変動の変動パターンとして、時短状態の最終変動とならない第２特別図柄変動よりも、時短状態の最終変動となる第２特別図柄変動の方が長い変動時間が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合において、小当たり当選した変動回数に応じて単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を大きく異ならせることができる。よって、遊技者に対して、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選を目指すだけで無く、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増やすために、なるべく少ない変動回数で小当たり当選することを目指す遊技を行わせることができる。なお、本第１９制御例では、時短状態中に実行される小当たり当選した第２特別図柄変動の変動パターンとして、時短状態の最終変動となる第２特別図柄変動と、時短状態の最終変動とならない第２特別図柄変動よりも長い変動時間が設定され易くなるように構成することで、小当たり当選するまでに実行された第２特別図柄変動回数に応じて、前回の大当たり遊技が終了してから次の小当たり遊技が開始されるまでに要する期間が大きく乖離するようにしているが、これに限ること無く、時短状態中に実行される小当たり当選した第２特別図柄変動の変動パターンとして同一の変動時間（例えば、１秒）が設定されるように構成しても良い。この場合であっても、時短状態中に実行される第２特別図柄変動回数が増加するほど、前回の大当たり遊技が終了してから次の小当たり遊技が開始されるまでの期間を長くすることができるため、遊技者に対して、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増やすために、なるべく少ない変動回数で小当たり当選することを目指す遊技を行わせることができる。

【１９８４】

さらに、本第１９制御例では、時短状態の最終変動となる第２特別図柄変動が小当たり当選している第２特別図柄変動である場合の一部において、他の第２特別図柄変動と同一の短変動時間（１秒）が設定される変動パターンが選択されるように構成している。このように構成することで、時短状態の最終変動までを対象として、短変動時間の変動パターンを用いた変動演出（カウントダウン表示）を実行することができる。また、時短状態の最終変動にて小当たり当選した場合には、設定される変動パターンの種別に応じて、前回の大当たり遊技が終了してから、次の小当たり遊技が開始されるまでに要する期間を大きく異ならせることができるため、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させたい遊技者に対して、時短状態の最終変動にて実行される第２特別図柄抽選の結果だけで無く、変動パターンにも興味を持たせることができる。加えて、時短状態の最終変動となる第２特別図柄変動では、小当たり当選した場合に設定される変動パターンとして、異なる変動時間の変動パターンを選択可能に構成しているため、第２特別図柄変動の変動時間を把握することで小当たり当選しているか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。つまり、時短状態の最終変動となる第２特別図柄変動（特図２最終変動）に対して短変動時間（例えば、１秒）の変動パターンのみを設定可能に構成した場合には、特図２最終変動の変動時間が１秒を経過した時点で、実行中の特図２最終変動が小当たり当選していないことを遊技者が把握してしまい、特図２最終変動が停止表示されるまでに遊技者の遊技意欲が低下してしまうが、本第１９制御例のように、小当たり当選している特図２最終変動の変動パターンとして、異なる変動時間の変動パターンを設定可能に構成することで、小当たり当選しているか否かを把握可能なタイミングを複数設けることができるため、遊技者に対して、小当たり当選の有無を把握させ難くすることができる。

【１９８５】

以上、説明をした通り、本第１９制御例では、特図２最終変動に設定される変動パター

ンとして、外れ当選している場合に設定される変動パターンが最も長い変動時間（３０秒）の変動パターンが設定されるように構成している。そして、外れ当選している特図２最終変動の変動パターン（３０秒変動）に対して、残りの１０秒を用いて、遊技者に対して第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得させるための演出（ＦＩＮＡＬチャージ演出）を実行するように構成している。このように構成することで、特図２最終変動が停止表示された後に当たり遊技が実行される場合（特図２最終変動が小当たり変動、又は、大当たり変動である場合）であって、当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される場合、即ち、後に新たな特図２保留を獲得可能な期間（時短状態）が設定される場合には、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されないため、遊技者に対して、特図２保留を獲得するための右打ち遊技を無用に行わせることを抑制することができる。なお、本第１９制御例における構成に限ること無く、例えば、特図２最終変動が当たり変動である場合において、外れ変動である場合と同一の長さの変動時間（３０秒）、或いは、外れ変動である場合よりも長い変動時間（例えば、４０秒）の変動パターンを設定可能に構成しても良い。このように構成することで、特図２最終変動が外れ変動であることを覚悟した遊技者に対して当たり変動を提供することができるため、意外性のある遊技を提供することができる。また、この場合、当たり変動中であっても、ＦＩＮＡＬチャージ演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、特図２保留を獲得した状態で大当たり遊技を実行させ易くすることができるため、獲得済みの特図２保留に対する先読み結果（事前判別結果）を遊技者に示唆するための演出（保留連演出）を、大当たり遊技中に実行し易くすることができる。

【１９８６】

そして、時短状態における最終変動である第２特別図柄変動が停止表示し、通常状態が設定された後に、時短状態中に獲得していた特図２保留に基づく第２特別図柄変動が開始されると、図５８９（ｂ）に示した引き戻し演出が実行される。図５８９（ｂ）は、引き戻し演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図５８９（ｂ）に示した引き戻し演出は、通常状態中に実行される変動演出であるため、遊技者に対して遊技方法を案内するための案内態様が表示される表示領域Ｄｍ４が非表示となる。これにより、時短状態が終了した後に実行される引き戻し演出中に、時短状態中に実行していた右打ち遊技が継続して行われることを抑制することができる。なお、この引き戻し演出に対応する第２特別図柄抽選（通常状態にて実行される第２特別図柄抽選）は、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選と同一の確率（約１／２）で当たり当選するように構成しているため、引き戻し演出後に当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）が実行されることで遊技者に右打ち遊技を行わせる可能性が高いことから、通常状態が設定されたことに基づいて遊技方法を左打ち遊技へと切り替えさせるための案内報知も実行されないように構成している。このように構成することで、実行される遊技方法の案内報知に従って遊技方法を変更する遊技者が、右打ち遊技と左打ち遊技とを頻繁に切り替えることで遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第１９制御例では、引き戻し演出が実行されている間の第３図柄表示装置８１の表示画面に、遊技者に対して遊技方法を案内するための案内報知を表示しないように構成しているが、これに限ること無く、時短状態中に実行される案内報知である「右打ち」の表示態様とは異なる表示態様で「右打ち」を示す案内報知を表示するように構成しても良く、例えば、時短状態中に実行される案内報知よりも、遊技者が識別困難な表示態様で案内報知を実行するように構成し、引き戻し演出の終了後に再度右打ち遊技が実行される可能性が高いことを遊技者に報知可能に構成しても良い。

【１９８７】

さらに、引き戻し演出が実行されている間に表示される案内報知として、遊技球の発射を中断させる遊技方法を案内する表示態様（例えば、「遊技球の打ち出しを止めてね」の表示）を表示するように構成し、さらに、引き戻し演出の演出結果に応じた遊技方法を事前に案内可能な表示態様（例えば、「引き戻し成功で右打ち遊技、引き戻し失敗で左打ち遊技」の表示）を表示するように構成すると良い。このように構成することで、引き戻し

演出の演出結果に基づいて次に実行させる遊技方法を事前に遊技者に案内することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。加えて、引き戻し演出に対応する第２特別図柄抽選の結果に基づいて、引き戻し演出中に実行される案内報知の表示態様を異ならせるように構成しても良く、例えば、引き戻し演出に対応する第２特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合には、外れである場合よりも、右打ち遊技を案内するための「右打ち」の表示態様を強調するように構成すると良い。このように構成することで、引き戻し演出中に実行される案内報知の表示態様に基づいて、右打ち遊技を継続した場合の方が、継続しない場合よりも有利となる遊技状況、即ち、引き戻し演出の終了後に当たり遊技が実行される遊技状況であることを分かり易く報知することができる。引き戻し演出が実行されると、主表示領域Ｄｍには、演出ボタン２２ａを模したボタンＰｕが表示され、遊技者に対して演出ボタン２２ａを押下させるための演出（図ではボタンＰｕの押下を促す下方向の矢印を表示）が実行される。そして、ボタンＰｕの下方には、遊技者による演出ボタン２２ａへの押下操作を有効に判別可能な操作有効期間の長さを示すためのタイムゲージｇａ１が表示される。なお、図５８９（ｂ）に示したタイムゲージｇａ１の表示態様、及び、表示態様の可変内容については、上述した図５８２（ｂ）に示したタイムゲージｇａ１と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１９８８】

なお、図５８９（ｂ）に示した図では、通常の表示態様でボタンＰｕが表示されているが、引き戻し演出の対象となる第２特別図柄抽選の抽選結果に基づいてボタンＰｕの表示態様や、遊技者に対して演出ボタン２２ａを押下させるための演出（図では矢印表示）の表示態様といった引き戻し演出の演出態様を可変させるように構成しても良く、例えば、当たり当選している場合の方が、外れである場合よりも選択され易い演出態様として、ボタンＰｕの表示態様が特殊表示態様（例えば、厚みを持たせたボタンを模した表示態様や、ボタンＰｕの色を赤色にした表示態様）となる演出態様や、表示される矢印の表示態様が特殊表示態様（矢印の大きさを通常よりも大きくした表示態様や、矢印の色を赤色にした表示態様）となる演出態様を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、引き戻し演出が実行されている期間のうち、遊技者が演出ボタン２２ａを押下する前の段階で、引き戻し演出の演出結果（対応する特別図柄抽選の抽選結果）を予測することが可能となり、演出効果を高めることができる。さらに、時短状態（ラッシュ）が継続している期間を示すための継続期間表示が表示される表示領域Ｄｍ８が非表示となる。本第１９制御例では、時短状態が終了し通常状態が設定された際に特図２保留が存在している場合、即ち、引き戻し演出が実行される場合は、継続期間表示に用いられるカウンタ（ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍ）の値をクリアすること無く、継続して更新するように構成し、引き戻し演出が実行される第２特別図柄抽選にて当たり当選し、時短状態へと復帰した場合には、継続期間表示も継続するように構成している。

【１９８９】

このように、継続期間表示に用いられるカウンタ（ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍ）の値が継続して更新されている期間であっても、引き戻し演出が実行されている間は、継続期間表示を実行しないように構成することで、時短状態（ラッシュ）が終了したことを遊技者に把握させ易くすることができるため、引き戻し演出の実行期間中も継続して継続期間表示が実行される場合に比べて、時短状態（ラッシュ）が終了した状態から再度時短状態（ラッシュ）へ突入させる遊技が実行されていることを把握させ易くすることができる。よって、引き戻し演出の演出内容に注視させることができる。そして、引き戻し演出中に遊技者が演出ボタン２２ａを押下すると、対応する第２特別図柄抽選の結果に基づく演出結果が表示される。具体的には、対応する第２特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合には、演出ボタン２２ａを押下した直後に当たり当選を示すための表示態様（例えば、「Ｖ」の表示）が表示され、その後、時短状態中における小当たり当選時の表示画面（図５８６（ｂ）参照）と同様の表示画面が表示される。次に、引き戻し演出に対応する第２特別図柄抽選の結果が外れである場合における演出内容について、図５９０を参照して説明する。図５９０（ａ）は、引き戻し演出として、対応する第２特別図柄抽選の結

果が外れである場合に対応する失敗演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図５９０（ｂ）は、引き戻し演出として失敗演出が実行された後に表示される遊技結果表示画面の一例を示した図である。対応する第２特別図柄抽選の結果が外れである引き戻し演出にて、遊技者が演出ボタン２２ａを押下すると、図５９０（ａ）に示した通り、当たり当選を示すための表示態様（例えば、「Ｖ」の表示）が表示されず、佇むキャラ８０１が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、ラッシュ期間（時短状態）が終了することを示すための案内態様として「残念！ラッシュ終了！」の文字が表示される。

【１９９０】

図５９０（ａ）に示した表示画面が表示され、失敗演出となった引き戻し演出が終了すると、図５９０（ｂ）に示した遊技結果表示画面が表示される。この遊技結果表示画面には、今回の時短状態（ラッシュ）中に実行された遊技の結果として、時短状態（ラッシュ）中に獲得した賞球数に対応する値を示す獲得ポイント表示ｋ１と、時短状態（ラッシュ）が継続した期間を示す継続期間表示ｋ２と、大当たり遊技を介して時短状態（ラッシュ）が設定（再設定）された回数を示すラッシュ継続回数表示ｋ３と、１の時短状態期間（ラッシュ期間）中に実行された大当たり遊技の回数を示す大当たり回数表示ｋ４と、が表示される。図５９０（ｂ）に示した例では、獲得ポイント表示ｋ１として「合計６６０Ｐ」が表示され、継続期間表示ｋ２として「００：３６：４４」が表示され、ラッシュ継続回数表示ｋ３として「ラッシュ１回」が表示され、大当たり回数表示ｋ４として「ボーナス０回」が表示されている。つまり、今回実行された時短状態（ラッシュ）は、通常状態にて実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行された６ラウンドの時短大当たり遊技が１回実行され、その大当たり遊技終了後に設定された時短状態（ラッシュ）にて１度も大当たり遊技が実行されなかった遊技結果が表示されており、時短状態が設定されてからの経過時間が３６秒であることが表示されている。そして、継続期間表示ｋ２が示す時短状態（ラッシュ）が継続した期間を示す表示態様のうち、秒数の単位よりも小さな単位に該当する右から２桁の値ｋ２ａは、実際の経過期間に関わらず、引き戻し演出の対象となる第２特別図柄抽選の結果に基づいて決定されるように構成しており、抽選の結果が当たり当選である場合には値ｋ２ａに「ぞろ目」の表示態様が表示され、抽選の結果が外れである場合には値ｋ２ａに「ばらけ目」の表示態様が表示されるように構成している。

【１９９１】

図５９０（ｂ）に示した図では、継続期間表示ｋ２として表示される値ｋ２ａとして「４４」が表示されている。つまり、図５９０（ｂ）に示した表示画面は、実行中の第２特別図柄抽選の結果が当たり当選であって、引き戻し演出にて失敗演出が設定された場合に表示されるものである。このように、引き戻し演出の対象となる第２特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合の一部において、引き戻し演出として失敗演出が実行され、遊技結果表示画面が表示された後に、当たり当選していることを遊技者に報知する復活演出を実行可能に構成することで、引き戻し演出にて失敗演出が表示された後も、当たり当選に期待を持たせながら遊技者に遊技を行わせることができる。ここで、本第１９制御例では、引き戻し演出の対象となる第２特別図柄抽選の結果が当たり当選であるにも関わらず、上述した復活演出が実行される条件として、引き戻し演出の対象となる第２特別図柄変動が開始されるタイミングにて実行される変動演出の演出態様を決定する抽選にて特定の抽選結果となった場合に成立する条件を設けているが、これに限ること無く、引き戻し演出にて遊技者が演出ボタン２２ａを押下したタイミングに基づいて成立する条件を設定可能に構成しても良い。この場合、例えば、引き戻し演出中に設定される操作有効期間の残期間が所定期間よりも長い状態で演出ボタン２２ａが押下された場合、つまり、実行中の第２特別図柄変動の残変動時間が多く残っている状態で演出ボタン２２ａが押下された場合に、復活演出が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、引き戻し演出中に早期に演出ボタン２２ａを押下した場合に、成功演出が長時間継続してしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

【１９９２】
　また、遊技結果表示画面は、時短状態が終了したことを遊技者に示すための表示態様であるため、表示領域Ｄｍ４が形成され、通常状態中における適切な遊技方法である左打ち遊技を案内するための「左打ち」が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、時短状態（ラッシュ）が終了したことを案内するための案内態様として「お疲れさまでした」の文字が表示される。このように構成することで、図５９０（ｂ）に示した表示画面が表示された時点で、遊技者に有利な遊技期間が終了したと強く思わせることができるため、復活演出が実行された場合の意外性をより強くすることができる。次に、図５９１から図５９４を参照して、本第１９制御例のパチンコ機１０における大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出内容について説明をする。本第１９制御例のパチンコ機１０では、時短状態中（ラッシュ中）における第２特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技（ラッシュ中大当たり遊技）の実行期間中に、大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）を報知するための大当たり遊技演出（昇格演出）と、大当たり遊技終了後に実行される第２特別図柄抽選が当たり当選（小当たり当選）することを報知するための大当たり遊技演出（保留連演出）と、を実行可能に構成しており、昇格演出、保留連演出の何れが実行される場合であっても、同一態様の演出画面が表示されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技演出が実行された場合において、今回実行された大当たり遊技の演出結果が、大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）を示す演出結果となるか、大当たり遊技終了後に再度大当たり遊技が実行される可能性が高い状態（保留連状態）であることを示す演出結果となるかを遊技者に予測させ難くすることができる。よって、実行される大当たり遊技演出の演出内容に興味を持たせ易くすることができる。
【１９９３】
　また、本第１９制御例では、大当たり遊技演出として、保留連演出が実行された場合には、その実行された保留連演出の演出対象となる特図保留に基づいた大当たり遊技の大当たり遊技演出として、再度保留連演出が実行され易くなるように構成している。つまり、大当たり遊技演出として、保留連演出が実行される条件として、大当たり遊技の所定タイミング（例えば、最終ラウンド遊技の開始タイミング）までに獲得済みの特図保留が、特別図柄抽選で当り当選する特図保留である場合に成立する第１条件と、第１条件が成立している場合において、大当たり遊技演出として保留連演出を実行するか否かを決定するための処理において保留連演出の実行が決定された場合に成立する第２条件と、が共に成立した場合に保留連演出を実行するように構成しており、保留連演出が実行されている状態（保留連演出によって報知された大当たり遊技中、又は、保留連演出によって報知された小当たり遊技中に実行権利を獲得した大当たり遊技中）の方が、保留連演出が実行されていない状態である場合よりも、第２条件が成立し易くなるように構成している。つまり、第１条件が成立している場合において、保留連演出の実行が決定される可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、一度保留連演出が実行された遊技者は、連続して保留連演出が実行されることを目指して意欲的に遊技を行うことができる。さらに、本第１９制御例では、保留連演出が連続して実行された場合において、大当たり遊技の遊技内容を示す情報を累積するように構成し、その累積された情報を示す表示態様を表示可能に構成している。具体的には、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数を表示するための表示態様を、累積表示するように構成している。このように構成することで、連続して保留連演出が実行された場合には、ラウンド遊技数の表示態様として、複数回の大当たり遊技にて実行されたラウンド遊技数を累積した表示態様が表示されることになる。このように構成することで、ラウンド遊技数の表示態様として、より多くのラウンド数に対応した表示態様が表示されることを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。
【１９９４】
　加えて、本第１９制御例では、連続して保留連演出が実行された場合において累積される大当たり遊技の遊技内容に関する情報が、所定条件を満たした場合に、特典演出を実行

可能に構成している。具体的には、ラウンド遊技数の表示態様として、１回の大当たり遊技にて実行可能となる最大ラウンド遊技数（例えば、９ラウンド）よりも大きなラウンド数に対応する表示態様が表示された場合に、遊技者に対して、保留連演出が連続して実行されたことを祝福するための祝福演出を実行可能に構成している。なお、この場合の累積される大当たり遊技の遊技内容に関する情報の表示態様も、特典をまとめた表示態様である。このように構成することで、遊技を行っている遊技者だけで無く、その周りの遊技者に対しても連続して保留連演出が実行されている状態であることを報知することができるため、優越感を持って遊技を行うことができる。なお、本第１９制御例では、連続して保留連演出が実行される場合に、ラウンド遊技数を累積するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技中に楽曲が再生されるように構成されたパチンコ機１０において、連続して保留連演出が実行された回数を累積し、その累積回数に応じて再生される楽曲が切り替わるように構成しても良いし、大当たり遊技中に再生させる楽曲を、複数の楽曲の中から遊技者が選択可能に構成されたパチンコ機１０であれば、連続して保留連演出が実行された累積回数に応じて、遊技者が選択可能な楽曲の種類を増加させるように構成しても良い。加えて、連続して保留連演出が実行された累積回数が特定回数（例えば、５回）に到達した場合には、遊技者が選択すること無く、特定の祝福楽曲が再生されるように構成しても良い。

【１９９５】

このように構成することで、保留連演出が連続して所定回数実行されない限り再生することが出来ない楽曲を提供することができるため、様々な楽曲を再生しようとする遊技者に対して、保留連演出を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。また、上述した例では、大当たり遊技中に再生される楽曲を例に挙げているが、これに限ること無く、大当たり遊技中に表示される静止画像や動画に対して、上述した技術思想を転用しても良いし、保留連演出の演出態様自体に対して、上述した技術思想を転用しても良い。図５９１（ａ）は、大当たり遊技演出として、ＮＥＸＴ演出が実行された場合に表示される表示画面を示した図であり、図５９１（ｂ）は、ＮＥＸＴ演出の演出結果が、遊技者に追加特典が付与されることの無い演出結果である場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図５９２（ａ）は、ＮＥＸＴ演出の演出結果が、大当たり遊技内容（ラウンド数）が増加することを示すための追加特典が付与される演出結果である場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図５９２（ｂ）は、ＮＥＸＴ演出の演出結果が、保留連演出が実行されることを示すための追加特典が付与される演出結果である場合に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、各図において表示されている各表示要素（大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示要素）のうち、上述した各制御例にて説明をした表示要素と同一内容のものについては、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。ラッシュ期間中に実行された大当たり遊技（３ラウンド大当たり遊技、又は、９ラウンド大当たり遊技）の２ラウンド目のラウンド遊技が実行されると、図５９１（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの中央部にＮＥＸＴ演出が開始されてことを示すＮＥＸＴの文字が表示され、その文字の下側に形成され、ＮＥＸＴ演出の演出結果を表示するための表示領域Ｄｍ９に、演出結果が表示されるまでの演出態様（図では矢印）が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、ＮＥＸＴ演出が実行されたことを遊技者に案内するための案内態様として、「追加特典は何だろう？」の文字が表示される。

【１９９６】

本第１９制御例では、時短状態中に実行される大当たり遊技のうち、最小数のラウンド遊技が実行される３ラウンド大当たり遊技における最終ラウンド遊技（３ラウンド目のラウンド遊技）の１つ前のラウンド遊技（２ラウンド目のラウンド遊技）にてＮＥＸＴ演出が開始され、ＮＥＸＴ演出が実行されたラウンド遊技（２ラウンド目のラウンド遊技）の次に実行されるラウンド遊技（３ラウンド目のラウンド遊技）にてＮＥＸＴ演出の演出結果が表示されるように構成している。つまり、何れのラウンド数の大当たり遊技が実行された場合であっても、ＮＥＸＴ演出が実行されるラウンド数が特定ラウンド数（２ラウンド目）となるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して大当たり

遊技中においてＮＥＸＴ演出が実行されるタイミング（ラウンド数）を分かり易くすることができる。そして、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示されるラウンド遊技（３ラウンド目のラウンド遊技）が開始されると、ＮＥＸＴ演出の演出結果を示すための表示態様が表示される。ここで、実行中の大当たり遊技が３ラウンド大当たり遊技であって、３ラウンド目のラウンド遊技が開始された時点にて獲得している特図２保留内に当たり当選を示す特図２保留が無い場合には、ＮＥＸＴ演出の演出結果として、ラウンド昇格を示す演出結果が決定される表示条件も、保留連を示す演出結果が決定される表示条件も満たしていないため、図５９１（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ９にはＮＥＸＴ演出の演出結果として「ラッシュ継続」の文字が表示される。本第１９制御例では、ラッシュ期間中に実行された大当たり遊技が終了した後には、必ず時短状態が設定されるように構成している（ラッシュが継続するように構成している）ため、図５９１（ｂ）に示した通り、ラウンド昇格を示す演出結果が決定される表示条件も、保留連を示す演出結果が決定される表示条件も満たしていない場合、即ち、遊技者に対して追加特典（ラウンド昇格、保留連）が付与されない場合であっても、ＮＥＸＴ演出の演出結果として、遊技者に有利となる基本情報（時短状態の設定）を示すための表示態様（「ラッシュ継続」）が表示されるように構成している。

【１９９７】

このように構成することで、ラッシュ期間中に実行された大当たり遊技の終了後に必ず時短状態が設定されることを把握していない遊技者に対して、ラッシュ期間が継続するという追加特典が付与されたと思わせることができる。また、図５９１（ｂ）に示した通り、ＮＥＸＴ演出の演出結果として「ラッシュ継続」が表示される場合には、副表示領域Ｄｓには、今回の演出結果に対応する遊技方法を遊技者に案内するための案内態様として、「ラッシュで当たりを引き戻せ」の文字が表示される。なお、図５９１（ｂ）に示した図では、表示領域Ｄｍ５に「最終ラウンド」が表示されているが、この表示は、表示領域Ｄｍ９にＮＥＸＴ演出の演出結果が表示された後に表示されるように構成している。詳細な図示は省略したが、ＮＥＸＴ演出の演出結果として「ラッシュ継続」が表示される場合には、３ラウンド目のラウンド遊技が開始された時点では、表示領域Ｄｍ５に、３ラウンド目のラウンド遊技が開始されたことを示すための表示態様として「ラウンド３」が表示される。そして、演出結果が表示されるまでの演出態様（図では矢印）が表示されている表示領域Ｄｍ９に、演出結果を示すための表示態様（「ラッシュ継続」）が表示された後に、表示領域Ｄｍ５に表示される表示態様が「ラウンド３」から「最終ラウンド」へと切り替え表示されるように構成している。このように構成することで、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示されるよりも前に、表示領域Ｄｍ５に表示される表示態様によって、今回の大当たり遊技が３ラウンド大当たり遊技であることを遊技者が把握してしまい、ＮＥＸＴ演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示された後も「ラウンド３」を継続して表示する場合に比べて、実行中のラウンド遊技が最終ラウンドであることを遊技者に把握させ易くすることができるため、大当たり遊技が急に終了してしまい遊技者が困惑してしまうことを抑制することができる。

【１９９８】

なお、これに限ること無く、３ラウンド目の開始時から表示領域Ｄｍ５に「最終ラウンド」と表示するように構成しても良い。このように構成することで、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示されるよりも前に、実行中の大当たり遊技が３ラウンド大当たり遊技であることを遊技者に把握させることができるため、実行中のＮＥＸＴ演出の演出結果として表示され得る演出結果の選択肢を遊技者が限定しながら予測することができる。よって、ＮＥＸＴ演出以外の表示要素を用いて、ＮＥＸＴ演出の演出結果を予測する楽しみを提供することができる。この場合、例えば、ＮＥＸＴ演出の演出結果を表示するための演出態様として、ＮＥＸＴ演出の演出結果となり得る表示態様を複数表示し、そのうちの１の表示態様が最終的な演出効果として表示される演出態様を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、ＮＥＸＴ演出の途中段階で表示される演出結果となり得る複数の表示態様が示す特典の内容と、今回の大当たり遊技の内容（３ラウンド大当たり遊技）を示す

情報と、を複合的に分析することで、遊技者に対して、ＮＥＸＴ演出の演出結果として表示される表示態様をいち早く特定させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。また、ＮＥＸＴ演出の演出結果として示される追加特典のうち、大当たり遊技の内容（ラウンド遊技数）以外の特典に関する何れかの情報をＮＥＸＴ演出の演出結果が表示されるまでに報知可能に構成しても良い。一方、ＮＥＸＴ演出の演出結果として、大当たり遊技のラウンド数が３ラウンド以外（９ラウンド）であることを示すための演出結果が表示される場合（昇格演出が実行される場合）は、図５９２（ａ）に示した通り、表示領域Ｄｍ９に、大当たり遊技の内容が３ラウンド遊技では無いことを示すための演出結果として「ラッシュ昇格」が表示され、副表示領域Ｄｓには、「ラッシュ昇格」の演出結果が表示された場合の遊技内容を案内するための案内態様として「９ラウンド大当たりに昇格おめでとう」の文字が表示される。

【１９９９】

この場合は、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示される３ラウンド目のラウンド遊技が、実行中の大当たり遊技（９ラウンド大当たり遊技）の途中段階であるため、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示された後も、表示領域Ｄｍ５には「ラウンド３」が継続表示される。また、ＮＥＸＴ演出の演出結果として、獲得済みの特図２保留内に当たり当選を示すための特図２保留が含まれていることを示すための演出結果（保留連演出が実行される場合）は、図５９２（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ９に、保留連することを示すための演出結果として「ボーナス」が表示され、副表示領域Ｄｓには、「ボーナス」の演出結果が表示された場合の遊技内容を案内するための案内態様として「連続ボーナスおめでとう」の文字が表示される。ここで、図５９２（ｂ）に示した例は、３ラウンド大当たり遊技中に実行されたＮＥＸＴ演出の演出結果として、保留連演出が実行された場合に表示される表示画面を示したものであるため、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示されるラウンド遊技は、実行中の大当たり遊技における最終ラウンド遊技となる。しかし、本第１９制御例では、保留連演出が実行された場合において、実行中の大当たり遊技の遊技内容を示す表示態様（表示領域Ｄｍ５に表示されるラウンド数）を、次の大当たり遊技まで引き継いで表示するように構成している。よって、表示領域Ｄｍ５には「ラウンド３」が表示され、実行中の大当たり遊技の最終ラウンドであることを示す「最終ラウンド」が表示されないように構成している。このように構成することで、保留連演出が実行された場合に、実行中の大当たり遊技と、次に実行される大当たり遊技（保留連演出の対象となる当たり遊技）と、が１つの大当たり遊技であると思わせ易くすることができる。

【２０００】

次に、図５９３を参照して、保留連演出が実行された後の演出内容について説明をする。図５９３（ａ）は、大当たり遊技中に保留連演出が実行された場合であって、その保留連演出の対象である小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図であり、図５９３（ｂ）は、保留連演出の対象となる大当たり遊技中に、再度保留連演出が実行された場合（保留連演出が連続して実行された場合）に表示される表示画面の一例を示した図であり、図５９４は、保留連演出が連続して実行されたことに基づいて実行される特殊演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図５９２（ｂ）に示した保留連演出が実行される大当たり遊技が終了すると、既に獲得している特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が実行される。本第１９制御例では、特図２保留を最大で１個記憶可能に構成していることから、保留連演出が実行された場合には、大当たり遊技終了後１回目の第２特別図柄抽選が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）することになる。その第２特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるまでの期間（特別図柄変動期間）が短時間（１秒）となるように構成しており、その特別図柄変動期間中は、図５９２（ｂ）に示した表示画面が継続して表示される。そして、大当たり遊技終了後１回目の第２特別図柄抽選が小当たり当選を示す表示態様で停止表示され、小当たり遊技が開始されると、図５９３（ａ）に示した表示画面が表示される。図５９３（ａ）に示した通り、保留連演出の対象となる小当たり遊技中は、保留連演出の対象では無い通常の小当たり遊技中に表示される表示画面（図５８７（ａ）参照）とは異なる表示画面が表示されるように構成している。

【２００１】
具体的には、表示領域Ｄｍ５に、前回の大当たり遊技にて表示されたラウンド数に１加算したラウンド数を示すための表示態様「ラウンド４」が表示される。また、通常であれば、主表示領域Ｄｍの中央部に大きく表示されていた「右を狙え」の文字が付された矢印８１０が表示されず、代わりに、表示領域Ｄｍ１１に「Ｖを狙え」の文字が表示される。そして、主表示領域Ｄｍの中央部には、大当たり遊技が継続していることを示すためのキャラクタ８０１ａ、つまり、図５９２（ｂ）に示した通り、前回の大当たり遊技中に表示されていた表示態様であるキャラクタ８０１ａが継続して表示される。このように、前回の大当たり遊技中に表示された表示態様のうち、少なくとも一部の表示態様を継続して表示することによって、複数回の大当たり遊技が実行される場合であっても、１つの大当たり遊技が連続して実行されているように遊技者に思わせ易くすることができる。また、小当たり遊技中における遊技内容を示す表示態様（「右を狙え」、「Ｖを狙え」）を異ならせることにより、現在が小当たり遊技中では無く、大当たり遊技中の一部であると遊技者に思わせ易くすることができる。なお、本第１９制御例では、保留連演出の対象では無い通常の小当たり遊技中に表示される表示画面（図５８７（ａ）参照）と、保留連演出の対象となる小当たり遊技中に表示される表示画面（図５９３（ａ）参照）と、で、小当たり遊技中における遊技内容を示す表示態様（「右を狙え」、「Ｖを狙え」）を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、保留連演出の対象となる小当たり遊技中は、それ以外の小当たり遊技中よりも、矢印８１０を小さく表示するように構成しても良い。図５９３（ａ）に示した小当たり遊技中に遊技球を特定領域（Ｖゲート）６５０ｅ３へと入球させたことにより、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行された場合には、図５９３（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ５には、前回の大当たり遊技、及び、前回の小当たり遊技にて実行されたラウンド遊技数に今回の大当たり遊技のラウンド数が累積した表示態様が表示される。

【２００２】
図５９３（ｂ）に示した表示画面は、保留連演出の対象となる小当たり遊技の終了後に３ラウンド大当たり遊技が実行され、その３ラウンド大当たり遊技の最終ラウンド（３ラウンド目）を示す表示画面である。よって、表示領域Ｄｍ５には「ラウンド７」が表示されている。そして、ＮＥＸＴ演出の演出結果として、保留連演出が実行されている状態である。保留連演出が連続して実行された場合には、ＮＥＸＴ演出の演出結果として、表示領域Ｄｍ９に「ラウンド８」が表示されると共に、連続して実行された保留連演出の回数に対応したキャラクタ８０１ａ，８０１ｂが表示される。その後、図５９４に示した通り、保留連演出が連続して実行されたことによって、大当たり遊技中に表示される表示領域Ｄｍ５の表示態様が、１回の大当たり遊技における最大ラウンド数（９ラウンド）よりも大きなラウンド数を示す特殊表示態様（「ラウンド１０」）になると表示領域Ｄｍ５が通常とは異なる特殊領域として表示形成され（図では、二重線で表示）、表示領域Ｄｍ９にて、「ＭＡＸオーバー」の文字が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには「この大当たりどこまで続くか？」の文字が表示される。このように構成することで、大当たり遊技が連続して実行されていることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第１９制御例では、特殊表示態様を表示するための条件として、連続して保留連演出が実行されている期間中のラウンド遊技数の累積値が１回の大当たり遊技にて実行され得るラウンド遊技数の上限を超えた場合に成立する条件を設けているが、これに限ること無く、連続して保留連演出が実行されている期間中のラウンド遊技数の累積値が特定数（例えば、１０の倍数）となった場合や、保留連演出が連続して実行された回数が特定数（例えば、５回）を超えた場合や、ラッシュ期間中に獲得した賞球数を示す表示領域Ｄｍ６に表示されているポイント表示が特定数（例えば、１００００Ｐ）となった場合に成立する条件を設けても良い。

【２００３】
また、特殊表示態様として複数の表示態様を段階的に表示可能に構成し、且つ、各表示態様を表示するための条件を、連続して保留連演出が実行されている期間中のラウンド遊

技数の累積値や、保留連演出が連続して実行された回数が特定数や、ラッシュ期間中に獲得した賞球数を示す表示領域Ｄｍ６に表示されているポイント表示が特定数に対して段階的に設けるように構成し、段階的に設けられた表示条件が成立する毎に異なる表示態様を段階的に表示するように構成しても良い。このように構成することで、より多彩な特殊表示態様を表示させようと、より意欲的に遊技者に対して遊技を行わせることができる。次に、図５９５を参照して、本第１９制御例のパチンコ機１０における遊技環境を設定する際に表示される表示画面について説明をする。本第１９制御例では、パチンコ機１０の遊技環境を変更するための操作として、音声出力装置２２６から出力される音声の音量レベルを４段階から選択可能な音量レベル選択操作と、パチンコ機１０に配設されている装飾発光用ＬＥＤや第３図柄表示装置８１に設けられた液晶ディスプレイのバックライトの光量レベルを４段階から選択可能な光量レベル操作と、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される演出態様の種別（ステージ種別）が切り替わる頻度を変更するモード種別選択操作と、を実行可能に構成している。パチンコ機１０が遊技されていない状態（待機状態）では、図５９５（ａ）に示した表示画面が表示される。図５９５（ａ）は、待機状態中に表示される表示画面の一例を示した図である。図５９５（ａ）に示した通り、待機状態中は、表示領域Ｄｍ５に現在設定されているステージ種別（図では「ウサギステージ」）が表示され、表示領域Ｄｍ６に現在設定されているモード種別（図では「ノーマルモード」）が表示され、表示領域Ｄｍ１には、現在が遊技中では無いことを示す表示態様として、最後に実行された特別図柄抽選の結果を示す表示態様（図では「３１６」）が表示されている。

【２００４】

そして、主表示領域Ｄｍの下側には、音量調整に関する表示領域ＨＲ１、光量調整に関する表示領域ＨＲ２、モード種別選択に関する表示領域ＨＲ３が形成される。表示領域ＨＲ１には、音量レベルとして選択可能な範囲（ＬＶ１～ＬＶ４（ＭＡＸ））を示す表示態様と、現在設定されている音量レベルを示す表示態様（図では、黒色で表示）とが表示され、その下方に、音量レベルを変更するための操作方法を示すための表示態様として、選択ボタン６００のうち、右ボタン６００ｃ、又は左ボタン６００ｅを操作することで音量レベルを変更可能であることを示すために、右ボタン６００ｃに対応する右ボタンアイコンＳｗ２と、左ボタン６００ｅに対応する左ボタンアイコンＳｗ４が表示されている。また、表示領域ＨＲ２には、光量レベルとして選択可能な範囲（ＬＶ１～ＬＶ４（ＭＡＸ））を示す表示態様と、現在設定されている光量レベルを示す表示態様（図では、黒色で表示）とが表示され、その下方に、光量レベルを変更するための操作方法を示すための表示態様として、選択ボタン６００のうち、上ボタン６００ｂ、又は下ボタン６００ｄを操作することで光量レベルを変更可能であることを示すために、上ボタン６００ｂに対応する上ボタンアイコンＳｗ５と、下ボタン６００ｄに対応する下ボタンアイコンＳｗ３が表示されている。表示領域ＨＲ３には、モード種別を選択するための選択画面（メニュー）を表示するための操作方法を示すための表示態様として、選択ボタン６００のうち、決定ボタン（中ボタン）６００ａに対応する中ボタンアイコンＳｗ１が表示されている。図５９５（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で、遊技者が右ボタン６００ｃを押下することで、音量レベルが１段階上がり、左ボタン６００ｅを押下することで、音量レベルが１段階下がる。また、上ボタン６００ｂを押下することで光量レベルが１段階上がり、下ボタン６００ｄを押下することで光量レベルが１段階下がる。そして、遊技者による選択ボタン６００に対する操作に基づいて選択された音量レベル、及び光量レベルが、後述する遊技環境格納エリア２２３ｕに格納される。

【２００５】

また、図５９５（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で、遊技者が決定ボタン（中ボタン）６００ａを押下すると、図５９５（ｂ）に示した表示画面が表示される。図５９５（ｂ）は、演出モードを選択可能な演出モード選択画面を模式的に示した図である。図５９５（ｂ）に示した通り、演出モード選択画面が表示されている状態では、上ボタン６００ｂ、又は下ボタン６００ｄを押下することで、選択されるモード種別を示す矢印

アイコンｙａ１が上下方向に移動し、演出ボタン２２ａを押下することで、矢印アイコンｙａ１が示しているモード種別を決定することが可能な操作方法を示す表示態様が表示領域Ｄｍ８に表示されている。また、主表示領域Ｄｍには、現在が演出モード選択画面を表示していることを示すための表示態様として、表示領域Ｄｍ７に「演出モード選択画面」と表示され、選択可能なモード種別と、各モード種別の内容が表示されている。具体的には、本第１９制御例では、モード種別として「ノーマルモード」、「アクティブモード」、「固定モード」を選択可能に構成しており、各モード種別を示す表示態様としてノーマルモードＭ１、アクティブモードＭ２、固定モードＭ３が上下方向に並んで表示されている。そして、固定モードＭ３の下方には、モード種別を変更すること無く、演出モード選択画面を終了させる際に選択する表示態様として戻るアイコンＭ４が表示されている。なお、各モード種別の内容については後述する。以上、説明をした通り、本第１９制御例では、遊技者が遊技をしていない状態において、遊技環境を選択可能に構成しているため、遊技者自身が自分に適した遊技環境を設定した状態で遊技を開始することができる。なお、本第１９制御例では、ステージ種別（ウサギステージ、勇者ステージ）を遊技者が選択できないように構成しているが、これに限ること無く、待機状態中において、遊技者が任意のステージ種別を選択可能に構成しても良い。

【２００６】

次に、図５９６（ｂ）を参照して、特別図柄変動中に実行可能な遊技環境変更操作について説明をする。図５９６（ｂ）は、特別図柄変動中に固定モードを設定した際の表示画面を示した図である。本第１９制御例では、特別図柄変動が実行されている際中であっても、決定ボタン（中ボタン）６００ａを押下することで、現在設定されているステージ種別を固定可能に構成している。つまり、本パチンコ機１０を初めて遊技する遊技者は、待機状態中において自身の好みにあったステージ種別が他のステージ種別へと切り替わることを抑制するために固定モードを選択することが困難であった。一方、遊技を実行し、各ステージ種別にて実行される演出の概要を把握した状態では、各ステージ種別のうち、自身の好みにあったステージ種別を決定することが可能となる。この場合、遊技を一旦中断し待機状態とした後に固定モードを設定する操作を実行させてしまうと、遊技の稼働が低下してしまうという問題があった。そこで、本第１９制御例では、特別図柄変動中であっても、遊技者が所定の操作（決定ボタン６００ａの押下）を実行することで、モード種別を固定モードへと切り替えることができるように構成している。このように構成することで、遊技中の遊技者が好みのステージ種別を見つけた直後に固定モードを設定することができる。また、決定ボタン６００ａを押下するという単純な操作、即ち、待機状態中において固定モードを設定するための操作よりも単純な操作で固定モードを設定することができるため、遊技中の遊技者に対して、固定モードを設定する煩わしさを与えることが無い。特別図柄変動中に固定モードを設定した場合には、図５９６（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ５にステージ種別が変更しないことを示すための表示態様として、カギを模したアイコンが表示される。これにより、固定モードが設定されたことを分かり易く報知することができる。なお、詳細な説明は省略するが、固定モードが設定された状態で再度遊技者が決定ボタン６００ａを押下することで、固定モードが解除される。

【２００７】

なお、詳細な説明は省略するが、本第１９制御例では、待機状態が継続する期間が所定期間（例えば、１分）経過する毎に、ステージ種別が切り替わるように構成している。つまり、特別図柄変動が実行されている場合よりも、待機状態が設定されている場合の方が、ステージ種別が切り替わり易くなるように構成している。このように構成することで、待機状態中に固定モードを設定する際のステージ種別を選択し易くすることができる。次に、図５９６（ａ）を参照して、本第１９制御例にて実行される変動演出の演出内容について説明をする。図５９６（ａ）は、特別図柄変動中におけるステージ移行演出が実行された場合の演出画面を示した図である。図５９６（ａ）に示した通り、本第１９制御例では、ステージ種別の移行条件（特別図柄変動回数や特別図柄抽選結果に基づいて成立する条件）が成立した場合に、第３図柄表示装置８１の表示面を覆うシャッターｓｔ１，ｓｔ

２が表示される移行示唆演出を実行し、その後、シャッターｓｔ１，ｓｔ２が非表示となり、移行後のステージ種別に応じた表示態様が表示されるように構成している。さらに、この移行示唆演出を用いて、ステージ種別が移行すること以外の変動演出を実行可能に構成しており、例えば、移行示唆演出が実行されたにも関わらず、ステージ種別が移行しなかった場合に、実行中の特別図柄抽選が当り当選している可能性が上昇するステージチェンジ演出を実行可能に構成している。このステージチェンジ演出が実行されると、図５９６（ａ）に示した通り、シャッターｓｔ１，ｓｔ２が表示され、その後、シャッターｓｔ１，ｓｔ２の表面にステージチェンジ演出の実行中であることを示すための表示態様として、案内表示領域ｓｔ１ａ，ｓｔ１ｂが形成され「ステージチェンジ！？」の文字が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、ステージチェンジ演出の演出内容を遊技者に案内するための案内態様として「ステージが変わらないと大チャンス」の文字が表示される。

【２００８】

このように構成することで、ステージ種別が移行することを示唆するための移行示唆演出を、大当たり当選期待度を遊技者に示す演出（ステージチェンジ演出）の一部として用いることができるため、ステージ種別を移行させるためのシャッターｓｔ１，ｓｔ２が表示された場合に、ステージ種別が移行しないことを期待するという斬新な遊技性を提供することができる。なお、詳細な図示は省略するが、この移行示唆演出を含むステージチェンジ演出を、固定モード中に実行しても良く、例えば、固定モード中に移行示唆演出が実行された場合には、副表示領域Ｄｓに「ステージが変わるとチャンス」の案内態様を表示すると良い。ここで、本第１９制御例では、固定モードが設定されている場合であっても、大当たり当選している特別図柄変動中にステージ種別を移行可能に構成している。よって、固定モード中にステージチェンジ演出が実行され、演出結果としてステージ種別が移行した場合には、大当たり当選を報知することができる。また、上述したステージチェンジ演出を、特別図柄変動の期間中だけで無く、大当たり遊技期間中に実行可能に構成しても良い。この場合、例えば、固定モードが設定されている状態で大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技のエンディング期間中に、ステージチェンジ演出を実行する。そして、大当たり遊技終了後に設定されるステージ種別が、大当たり遊技前に設定されていたステージ種別と異ならせることで、保留連することを遊技者に報知するように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技の前後に設定されるステージ種別、即ち、大当たり遊技演出の実行期間を挟んで表示されるステージ種別が同一であるか異なっているかを遊技者が把握し難くなるため、ステージチェンジ演出の演出結果（シャッターｓｔ１，ｓｔ２非表示後のステージ種別）が表示された後に保留連が実行されるか否かを予測する楽しみを提供することができる。

【２００９】

＜第１９制御例における遊技状態の遷移について＞

次に、図５９７を参照して、本第１９制御例における遊技内容（各遊技状態の遷移内容）を説明する。図５９７は、遊技状態の遷移内容を示したゲームフローである。図５９７に示した通り、本第１９制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成しており、通常状態では左打ち遊技が、時短状態中は右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となるように構成している。パチンコ機１０の初期状態としては、特図１保留、及び、特図２保留を獲得していない状態で通常状態が設定される。この通常状態では、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させるための遊技が行われる。この通常状態では、特別図柄の低確率状態が設定されているため、２０８／６５５３６（約１／３００）の確率で大当たり当選し、１／６５５３６の確率で小当たり当選する第１特別図柄抽選が実行される。ここで、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として「大当たりＡ」、或いは、「大当たりＢ」が設定され、大当たり種別「大当たりＡ」が設定された大当たり遊技の終了後には時短状態が、「大当たりＢ」が設定された大当たり遊技の終了後には通常状態が設定される。大当たり当選した場合に設定される大当たり種別の割合は、予め規定されており、通常状態において第１特別図

柄抽選で大当たり当選した場合には、６０％の確率で「大当たりＡ」が、４０％の確率で「大当たりＢ」が設定される。また、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別として「小当たりＡ」が設定される小当たり遊技が実行される。この「小当たりＡ」は、小当たり遊技中に開放動作される第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入賞させるための正常な遊技（右打ち遊技）を実行することで、遊技球を特定領域へと入球させる（Ｖ入賞させる）ことが可能な小当たり遊技であり、Ｖ入賞した場合には、小当たり遊技終了後に、「大当たりＣ」が設定された大当たり遊技が実行される。

【２０１０】

「大当たりＡ」，「大当たりＣ」の大当たり遊技が終了すると、時短状態が設定される。一方で、「大当たりＢ」の大当たり遊技が終了した場合、或いは、小当たり遊技中にＶ入賞させること無く小当たり遊技が終了した場合（非Ｖ入賞の場合）は、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。次に、本第１９制御例のパチンコ機１０における時短状態の内容について説明をする。図５９７に示した通り、本第１９制御例では、時短状態中は特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設定され、通常状態に対して、普通図柄抽選の結果に基づいて第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなる遊技状態となる。この時短状態は、所定の終了条件が成立した場合に終了するように構成しており、具体的には、時短終了条件として、第２特別図柄変動（特図２変動）が３回実行された（３回目の特図２変動が停止表示された）場合、小当たり当選したことを示す特別図柄が停止表示された場合、第１特別図柄変動（特図１変動）と、特図２変動の合算回数が１０回に到達した（１０回目の特図変動が停止表示された）場合の何れかの条件を満たした場合に成立する時短終了条件が設けられている。時短状態中は、右打ち遊技によってスルーゲート６７に球を通過させ、普通図柄抽選を実行し、普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと球を入球させる遊技が実行される。そして、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合には、１／２の確率で小当たり当選し、２０８／６５５３６（約１／３００）の確率で大当たり当選する第２特別図柄抽選が実行される。つまり、時短状態が設定された場合には、第２特別図柄抽選が３回実行されるまでに小当たり当選、或いは、大当たり当選することを目指す遊技が行われる。本第１９制御例では、時短状態中に第２特別図柄抽選が実行された場合には、第１特別図柄抽選よりも高確率で、大当たり当選、或いは、小当たり当選するように構成しており、小当たり遊技が実行された場合には小当たり遊技中に正常に遊技（右打ち遊技）を実行することで、確実に大当たり遊技の実行権利（特定領域（Ｖゲート）６５０ｅ３への遊技球の入球）を獲得可能に構成している。

【２０１１】

時短状態中において、特図２抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別として「小当たりＢ」と「小当たりＣ」とを設定可能に構成している。そして、何れの小当たり種別が設定された場合であっても、Ｖ入賞可能な小当たり遊技が実行され、Ｖ入賞したことに基づいて実行される大当たり遊技の内容が異なる大当たり遊技が実行される。なお、何れの小当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技の終了後には時短状態が設定される。つまり、本第１９制御例では、時短状態中に実行可能な３回の第２特別図柄抽選の何れかで、１／２の確率で当選する小当たりに当選する限り、連続して時短状態中の遊技を実行することができる。一方、時短終了条件が成立した第２特別図柄変動が停止表示された場合において、特図２保留を獲得している場合は、遊技状態として通常状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選が実行される通常状態（引き戻し遊技）へと移行する。この引き戻し遊技中は、図５８９（ｂ）に示した引き戻し演出が実行される。通常状態（引き戻し遊技）において第２特別図柄抽選が実行された場合には、時短状態中と同一の確率（１／２）で小当たり当選する第２特別図柄抽選が実行される。そして、時短状態中における第２特別図柄抽選と同一の選択割合で小当たり種別が選択される。なお、本第１９制御例では、通常状態における小当たり種別の選択割合と、時短状態における小当たり種別の選択割合と、を同一に設定しているが、これに限ること無く、一方の遊技状態の方が、他方の遊技状態よりも遊技者に有利な小当たり種別が選択され易くなるように構成しても良く、例えば、通常状態が設定されている場合の方が遊技者に有利な小当た

り種別（小当たりＣ）を選択させ易くするように構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選よりも、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な遊技状態とすることが可能となる。よって、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させることの有利度合いを高めることができる。

【２０１２】

＜第１９制御例における電気的構成について＞

次に、図５９８を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図５９８は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図５９９を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図５９９は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【２０１３】

特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄の小当たり種別を選択するために使用する小当たり種別カウンタＣ５と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタＣ３と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図６１１参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図６２６参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第１入球口６４への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと、１つの保留エリア（保留第１エリア）からなる第２入球口６４０への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納され、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂには、第２入球口６４０への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウ

ンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値が格納される。

【２０１４】

そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動（特別図柄抽選）が開始される。なお、本第１９制御例では、特別図柄の種別が２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を１種類としても良い。そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成しても良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機１０であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本第１９制御例では、特別図柄抽選の実行条件（特別図柄変動の始動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されている情報よりも、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されている情報を優先して読み出すように構成している。つまり、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選を優先して実行可能に構成している。また、第２特別図柄抽選の方が、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選が実行されるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの何れにも情報が格納されている状態で特別図柄抽選の実行条件が成立した場合であっても、遊技者に有利な特別図柄抽選を優先して実行させることができる。

【２０１５】

なお、本第１９制御例のように、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機１０であれば、何れか一方の特別図柄種別の抽選を、他の特別図柄種別の抽選よりも優先して実行するのでは無く、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに情報が格納された順序を記憶可能な格納順序記憶手段を設け、その格納順序記憶手段に記憶されている順序（入賞順）に基づいて特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。さらに、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。また、本第１９制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと小当たりと外れとなるように構成している。具体的には、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０１６】

本第１９制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、小当たり当選した場合も、抽選結果を示すための特別図柄が停止表示された場合に通常状態が設定され、設定された当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に対応した当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が通常状態にて実行されるように構成している。そして、大当たり遊技が終了した後には、設定された大当たり種別に応じた遊技状態が設定されるのに対して、小当たり遊技が終了した後は通常状態が継続する（小当たり種別に応じて遊技状態を設定する機能を有していない）ように構成している。つまり、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて遊技者に付与される大当たり（第１特典）と、小当たり（第２特典）とでは、実行され

る当たり遊技の内容だけで無く、遊技状態の移行内容も異なるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に基づいて遊技者に付与される特典の種類にバリエーションを持たせ易くすることができる。なお、大当たり当選した場合と、小当たり当選した場合とで遊技状態の移行内容を異ならせる手法として、本第１９制御例に用いた手法以外を用いても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成するのに対して、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。さらに、本第１９制御例のＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１エリア）からなるスルーゲート６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｃが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには、スルーゲート６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタ（図示せず）の各値がそれぞれ格納される。

【２０１７】

そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図５９９を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～６５５３５）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～６５５３５の値を取り得るカウンタの場合は６５５３５）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～６５５３５の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～６５５３５の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図６１１参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図６２６参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【２０１８】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、遊技球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、特別図柄の小当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の小当たりと判定する。ここで、図６０１を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。図６０１（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄の抽選において、大当たり、或いは、小当たりと判定される乱数値（判定値）が規定されたテーブルであって、特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別に応じて異なる乱数値（判定値）が規定されているデータテーブルを有している。具体的には、図６０１（ａ）に示した通り、第１当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１と、特別図柄２乱数テー

ブル２０２ａ２と、を有している。この特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１は、第１特別図柄抽選が実行された場合に抽選結果を判定するために参照されるデータテーブルであって、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２は、第２特別図柄抽選が実行された場合に抽選結果を判定するために参照されるデータテーブルである。

【２０１９】

次に、図６０１（ｂ）を参照して、特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１の内容について説明をする。図６０１（ｂ）は、特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１に規定されている内容を模式的に示した図である。特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１には、大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）と、小当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）とが規定されている。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２０７」の範囲に対して大当たり当選と判定する大当たり判定値を規定し、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「６５５３５」に対して小当たり当選する小当たり判定値を規定している。つまり、第１当たり乱数カウンタＣ１の更新範囲は「０～６５５３５」であり、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値は全部で６５５３６個であって、そのうち大当たり判定値が２０８個で、小当たり判定値が１個に規定しているため、第１特別図柄抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、２０８／６５５３６（約１／３００）となり、小当たりと判定される確率は、１／６５５３６となる。よって、第１特別図柄抽選が実行された場合には、小当たり当選する確率よりも大当たり当選する確率の方が高確率となるため、第１特別図柄抽選が主として実行される通常状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選を実行し、大当たり当選を目指す遊技が行われる。次に、図６０１（ｃ）を参照して、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２の内容について説明をする。図６０１（ｃ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２に規定されている内容を模式的に示した図である。特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２には、大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）と、小当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）とが規定されている。

【２０２０】

具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２０７」の範囲に対して大当たり当選と判定する大当たり判定値を規定し、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３２７６８～６５５３５」の範囲に対して小当たり当選と判定する小当たり判定値を規定している。つまり、第１当たり乱数カウンタＣ１の更新範囲は「０～６５５３５」であり、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値は全部で６５５３６個であって、そのうち大当たり判定値が２０８個で、小当たり判定値が３２７６８個に規定しているため、第２特別図柄抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、２０８／６５５３６（約１／３００）となり、小当たりと判定される確率は、３２７６８／６５５３６（約１／２）となる。よって、第２特別図柄抽選が実行された場合には、大当たり当選する確率よりも小当たり当選する確率の方が高確率となるため、第２特別図柄抽選が主として実行される時短状態が設定される場合には、第２特別図柄抽選を実行し、小当たり当選を目指す遊技が行われる。以上、説明をした通り、本第１９制御例では、特別図柄種別に応じて、特別図柄抽選に基づいて付与され易い特典の種別（大当たり、小当たり）を異ならせるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄抽選が実行された場合と、第２特別図柄抽選が実行された場合とで、異なる特典が付与され易くなるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第１９制御例では、設定されている遊技状態に応じて、特別図柄抽選が実行され易い特別図柄種別を異ならせるように構成しており、具体的には、通常状態が設定されている場合には、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選が実行され易く、時短状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。さらに、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立することで（特定領域（Ｖ領域）へと遊技球が入賞することで）、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。

【２０２１】

このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて、大当たり遊技を実行させるための過程を異ならせ易くすることができる。具体的には、通常状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技の実行条件（第１実行条件）を成立させて大当たり遊技を実行することを目的とした遊技を遊技者に主として行わせ、時短状態が設定されている場合には、第２特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させることによって大当たり遊技の実行条件（第２実行条件）を成立させて大当たり遊技を実行することを目的とした遊技を遊技者に主として行わせるように構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて成立し易い大当たり遊技の実行条件を異ならせることができるため、様々な実行条件の成立に基づいて大当たり遊技を実行させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、本第１９制御例では、第１特別図柄抽選が実行される場合よりも第２特別図柄抽選が実行された場合の方が、大当たり遊技を実行させるための実行条件が成立し易く（第２実行条件が成立し易く）なるように構成しており、且つ、通常状態よりも時短状態の方が第２特別図柄抽選を実行させ易く構成している。また、時短状態は、大当たり遊技の終了後に設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態中の遊技を行っている遊技者に対して、まず、第１特別図柄抽選で大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たりの当選を目指し、その後、時短状態にて第２特別図柄抽選で小当たり当選を目指す遊技、即ち、遊技者に対して最も有利となる遊技を実行するために、段階を踏んだ遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きることの無いパチンコ機１０を提供することができる。

【２０２２】

なお、本第１９制御例では、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に応じて、大当たり判定値が可変しないように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて大当たり判定値を可変させるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として特別図柄の低確率状態が設定される遊技状態と、特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態と、を設定可能に構成し、特別図柄の低確率状態よりも特別図柄の高確率状態の方が、大当たり判定値を増加するように構成すると良い。また、特別図柄の高確率状態は、特定の大当たり種別が設定された場合において大当たり遊技終了後に設定されるように構成すると良い。このように構成することで、第１特別図柄抽選が主として実行される遊技状態であったとしても、設定されている特別図柄の確率状態に応じて、大当たり当選する確率を異ならせることができるため、遊技者への有利度合いを異ならせた遊技状態を複数設定することが可能となる。よって、様々な有利度合いの遊技状態で遊技者に遊技を行わせることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第１９制御例では、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に応じて、小当たり判定値が可変しないように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて小当たり判定値を可変させるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として特別図柄の低確率状態が設定される遊技状態と、特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態と、を設定可能に構成し、特別図柄の低確率状態よりも特別図柄の高確率状態の方が、小当たり判定値を増加するように構成すると良い。また、特別図柄の高確率状態は、特定の大当たり種別が設定された場合において大当たり遊技終了後に設定されるように構成すると良い。このように構成することで、第１特別図柄抽選が主として実行される遊技状態であったとしても、設定されている特別図柄の確率状態に応じて、小当たり当選する確率を異ならせることができるため、遊技者への有利度合いを異ならせた遊技状態を複数設定することが可能となる。よって、様々な有利度合いの遊技状態で遊技者に遊技を行わせることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２０２３】

加えて、特別図柄の確率状態として特別図柄の高確率状態と、特別図柄の低確率状態と、を設定可能に構成した場合には、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率も小当たり当選確率も高

くなるように構成しても良いし、一方のみが特別図柄の低確率状態よりも高確率となるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の高確率状態として、第１高確率状態、第２高確率状態、第３高確率状態を設定可能に構成し、第１高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率も小当たり当選確率も高くなるように構成し、第２高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率のみが高くなるように構成し、第３高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、小当たり当選確率のみが高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄の確率状態としてより多彩な状態を設定することが可能となるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことをより抑制することができる。また、特別図柄の確率状態として、大当たり確率、小当たり確率を３種類以上設定可能に構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率、又は小当たり確率を設定するように構成しても良い。本第１９制御例では、図６０１（ｂ）、及び図６０１（ｃ）に示した通り、第１特別図柄抽選における大当たり確率と、第２特別図柄抽選における大当たり確率と、が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、実行される特別図柄抽選の種別（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）に応じて、大当たり当選する確率を異ならせても良い。

【２０２４】

また、本第１９制御例では、図６０１（ｂ）、及び図６０１（ｃ）に示した通り、第１特別図柄抽選における小当たり確率と、第２特別図柄抽選における小当たり確率と、を異ならせているが、これに限ること無く、第１特別図柄抽選の小当たり確率と、第２特別図柄抽選の小当たり確率と、が同一となるように構成しても良い。さらに、本第１９制御例では、当選確率は異なるが、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選との何れでも小当たり当選し得るように構成しているが、これに限ること無く、何れか一方の特別図柄種別のみ小当たり当選し得る特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄抽選が大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本第１９制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。本第１９制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、大当たり種別選択テーブル２０２ｂを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判定するように構成している。ここで、図６０２（ａ）を参照して大当たり種別選択テーブル２０２ｂの内容について説明をする。図６０２（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図６０２（ａ）に示した通り、この大当たり種別選択テーブル２０２ｂは、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される情報と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される情報と、が規定されている。

【２０２５】

具体的には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「０～５９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たり遊技のラウンド数が６ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１０」が、小当たりカ

ウンタ２０３ｓの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「３」が、それぞれ設定される大当たり種別である。詳細な説明は、図６０２（ｂ）を参照して後述するが、本第１９制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態を終了させるための時短終了条件として複数の時短終了条件を同時に設定可能に構成しており、設定されている複数の時短終了条件のうち、何れか１の時短終了条件が成立した場合に、時短状態を終了させるように構成している。上述した時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔは、それぞれ異なる時短終了条件が成立したか否かを判定する際に参照されるカウンタであって、時短状態中に実行された特別図柄抽選に基づいて対応するカウンタ値が更新されるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行された特別図柄抽選の内容に応じて、異なる時短終了条件が成立し、時短状態を終了させることが可能となるため、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が設定されている状態において、故意に不適切な遊技（例えば、第２特別図柄抽選を実行させるための右打ち遊技では無く、第１特別図柄抽選を実行させるための左打ち遊技）を実行した場合であっても、時短状態を終了させることができるため、時短状態が過剰に長時間継続してしまうことを抑制することができる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が６０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は６０％（６０／１００）である。

【２０２６】

また、図６０２（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たり遊技のラウンド数が６ラウンドであり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される通常大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「０」が、小当たりカウンタ２０３ｓの値に「０」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「０」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。即ち、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る２個の大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせており、「大当たりＡ」のほうが「大当たりＢ」よりも大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）が設定される分、有利な大当たり種別となる。一方、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９９」の全範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、大当たり遊技のラウンド数が９ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１０」が、小当たりカウンタ２０３ｓの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「３」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１００個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は１００％（３０／１００）である。

【２０２７】

即ち、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、特定の大当たり種別（大当たりＣ）が必ず設定されるように構成しており、「大当たりＣ」は、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）よりも大当たり遊技のラウンド数が大きくなるように構成している。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態も、「大当たりＡ」と同様に、遊技者に有利となる時短状態が設定されるように構成している。よって、第２特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に設定される「大当たりＣ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、次いで、第１特別図柄抽選にて

大当たり当選した場合に設定される「大当たりＡ」が遊技者に有利な大当たり種別となる。そして、「大当たりＢ」が遊技者に最も不利な大当たり種別となる。ここで、本第１９制御例では、第２特別図柄抽選が実行された場合には、約１／２の確率で小当たり当選し、その小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立し易くなり、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行される遊技が主として実行されるように構成している。また、第２特別図柄抽選が実行され易い時短状態は、所定回数（１回）の小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立するように構成している。つまり、第２特別図柄抽選で大当たり当選するには、約１／２の確率で当選する小当たりに当選すること無く、約１／３００の確率で当選する大当たりに当選する必要がある。このように大当たり遊技を実行させることが可能であって、且つ、高確率で当選し得る小当たりでは無く、その小当たりの当選確率よりも低確率に設定されている大当たりに当選したことの付加価値を遊技者に付与するために「大当たりＣ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となるように構成している。このように構成することで、時短状態中に大当たり当選した遊技者に対して、付加価値を付与することができるため、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選にて小当たり当選よりも先に大当たり当選した遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２０２８】

以上、説明をした通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず時短大当たり遊技が実行されるため、６０％の割合で時短大当たり遊技が実行される第１特別図柄抽選よりも、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、有利な特別図柄抽選となる。また、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数、即ち、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の面においても、獲得し得る最大数、最小数、平均数の何れにおいても第２特別図柄抽選のほうが多くなるように規定している。なお、本制御例では、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、全ての大当たりで同一のラウンド数の大当たり遊技が実行されるように構成し、大当たり遊技期間が同一となるように構成している。そして、この同一の大当たり遊技期間を用いて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を事前に示唆するための大当たり遊技演出（討伐演出）を実行するように構成している。このように構成することで、実行される大当たり遊技の遊技内容に基づいて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に把握されてしまうことを抑制し、大当たり遊技中に実行される討伐演出に対して遊技者に興味を持たせ易くすることができる。なお、これに限ることなく、選択された大当たり種別に応じて異なる数のラウンド遊技を実行可能に構成しても良い。この場合、討伐演出の演出期間を、少ない数のラウンド遊技が実行される大当たり遊技期間に対応させるように構成し、多い数のラウンド遊技が実行される大当たり遊技では、討伐演出の演出期間が経過した後に、残りのラウンド数に対応させた大当たり遊技演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、少なくとも討伐演出の演出期間中は、大当たり遊技の遊技内容に基づいて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に把握させ難くすることができる。また、この場合、少ないラウンド遊技が実行される大当たり遊技に対応する大当たり種別の方が、多いラウンド遊技が実行される大当たり遊技に対応する大当たり種別よりも、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され易くなるように大当たり種別選択テーブル２０２ｂの内容を規定すると良い。

【２０２９】

このように構成することで、討伐演出の演出結果として時短状態が設定されることを示す演出結果（成功演出）が表示された直後に、時短状態を設定することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、遊技者に有利な遊技状態が設定される大当たり遊技の方が、遊技者に不利な遊技状態が設定される大当たり遊技よりも、大当たり遊技中に遊技者が獲得可能な賞球数を少なくすることで、遊技者に対して過剰に賞球数を獲得されてしまう事態が発生することを抑制することができる。加えて、大当たり遊技終了後に不利な遊技状態（通常状態）が設定される遊技者に対して、大当たり遊技終了後に有利な遊技状態（時短状態）が設定される遊技者よりも、１回の大当たり遊技で多めに賞球を獲得させることができるため、大当たり遊技を実行したにも関わらず少ない賞

球を獲得しただけで通常状態へ移行してしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第１９制御例では、時短状態が設定された場合に時短状態を同一期間（時短回数３回）設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じて時短回数（時短終了条件）を異ならせるように構成しても良い。図５９９に戻り説明を続ける。小当たり種別カウンタＣ５は、例えば、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣ５の値は、例えば、定期的に（本第１９制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。本第１９制御例のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣ５の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した小当たり種別カウンタＣ５の値を用いて、小当たり種別選択テーブル２０２ｆを参照して小当たりに当選した場合の小当たり種別を判定するように構成している。ここで、図６０３を参照して小当たり種別選択テーブル２０２ｆの内容について説明をする。

【２０３０】

図６０３は、小当たり種別選択テーブル２０２ｆに規定されている内容を模式的に示した図である。図６０３に示した通り、この小当たり種別選択テーブル２０２ｆは、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に参照される情報と、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に参照される情報と、が規定されている。具体的には、第１特別図柄（特図１）の小当たり種別としては、小当たり種別カウンタＣ５の値（更新範囲「０～９９」）が「０～９９」の全範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＡ」は、小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たりＣ」が設定される小当たり種別である。一方、第２特別図柄（特図２）の小当たり種別としては、小当たり種別カウンタＣ５の値（更新範囲「０～９９」）が「０～７９」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＢ」が対応付けて規定されており、「８０～９９」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＢ」は、小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たりＤ」が設定される小当たり種別である。また、「小当たりＣ」は、小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たりＣ」が設定される小当たり種別である。

【２０３１】

つまり、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１００個であるので、第１特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりＡ」が決定される割合は１００％（１００／１００）である。一方、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が８０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりＢ」が決定される割合は８０％（８０／１００）である。また、「小当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりＣ」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。ここで、各小当たり遊技が実行されたことに基づいて設定され得る大当たり種別について説明をする。本第１９制御例では、小当たり遊技中に開放動作される第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと入賞した遊技球が通過可能な遊技球流路内に特定領域（Ｖ領域）

を設け、小当たり遊技中に遊技球が特定領域（Ｖ領域）を通過した場合に、大当たり遊技の実行条件（Ｖ条件）が成立し、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。そして、Ｖ条件が成立した場合に実行される大当たり遊技の内容は、小当たり当選時に設定される小当たり種別に応じて予め決定されている。つまり、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別には、Ｖ条件が成立したことに基づいて実行される大当たり遊技に関する大当たり種別が規定されている。具体的には、図６０３に示した通り、「小当たりＡ」、及び「小当たりＣ」に対しては、「大当たりＣ」の大当たり種別が規定されており、「小当たりＢ」に対しては、「大当たりＤ」の大当たり種別が規定されている。

【２０３２】

ここで、「大当たりＣ」が設定された場合には、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（「大当たりＣ」が設定される大当たり遊技）と同一の大当たり遊技、即ち、大当たり遊技のラウンド数が９ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される。一方、「大当たりＤ」は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には設定されることの無い大当たり種別であり、大当たり遊技のラウンド数が３ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１０」が、小当たりカウンタ２０３ｓの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「３」が設定される大当たり種別である。つまり、本第１９制御例では、パチンコ機１０全体として、４種類の大当たり種別（大当たりＡ～大当たりＤ）を設定可能に構成しており、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合にのみ設定され得る大当たり種別となり、「大当たりＣ」は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合、及び、特別図柄抽選で小当たり当選時に設定され得る大当たり種別となり、「大当たりＤ」は、特別図柄抽選で小当たり当選した場合にのみ設定され得る大当たり種別となる。このように、大当たり遊技を実行するための複数の実行条件のうち、成立した実行条件に応じて異なる大当たり種別の大当たり遊技を実行可能に構成することで、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させるために様々な実行条件を成立させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【２０３３】

なお、本第１９制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部と、小当たり遊技中にＶ条件が成立した場合の一部とで同一内容の大当たり遊技（「大当たりＣ」に基づく大当たり遊技）を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、小当たり遊技中にＶ条件が成立した場合とで異なる内容の大当たり遊技が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技を実行するための実行条件を複数有するパチンコ機１０において、成立させた実行条件に応じて異なる内容の大当たり遊技を実行させることができる。図５９９に戻り説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図６２６参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図６０４（ａ）参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【２０３４】

ここで、図６０４（ａ）を参照して変動パターン選択テーブル２０２ｄの内容について

説明をする。図６０４（ａ）は変動パターン選択テーブル２０２ｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図６０４（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｄには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２、特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照する変動パターン選択テーブル２０２ｄの種別を、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈに規定されている内容に応じて決定するように構成している。このように構成することで、同一の遊技状態が設定されている場合であっても、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈに規定されている内容に基づいて異なる種別の変動パターン選択テーブルを参照して特別図柄変動の変動パターンを決定することが可能となる。図５９９に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図６１１参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納される。

【２０３５】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｃによって規定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｃによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たり（普図当たり）と判定する。また、この第２当たり乱数テーブル２０２ｃは、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃに規定されている内容について、詳細に説明をすると、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～１４９」の範囲に普図当たりが規定されている。つまり、本第１９制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／１００）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行される本実施形態において、通常状態中に普図当たりに当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され第２入球口６４０内に球が入球する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／２）が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

【２０３６】

また、本第１９制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも長い変動時間（例えば、１０秒）が設定されるように構成している。このように、普通図柄抽選で当たり当選する確率と、普通図柄変動の変動時間の長さと、を遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第２入球口６４０へと球を入球させ易い遊技状態（時短状態）を容易に設定することができる。さらに、本第１９制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行され

た普通図柄抽選にて当たり当選した場合には、第２入球口６４０へと球を入球させることが困難な動作態様（ショート開放）で電動役物６４０ａが開放動作される普図当たり遊技が実行されるように構成している。よって、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）において普通図柄抽選で当り当選しても、第２入球口６４０へと遊技球が入球してしまうことを抑制することができるため、通常状態が設定されている場合において、第１特別図柄抽選が実行されることを目指す左打ち遊技では無く、第２特別図柄抽選が実行されることを目指す右打ち遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【２０３７】

なお、本第１９制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態）にて、第２入球口６４０へと遊技球を入賞させ難くするために、普通図柄の低確率状態中は、普通図柄の高確率状態中に比べて、普通図柄抽選で当り当選し難くし、且つ、普通図柄抽選で当り当選（普図当たり当選）した場合であっても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難となる動作態様で電動役物６４０ａを動作させる普図当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、左打ち遊技を実行している際中にも普通図柄抽選が実行されるように、スルーゲート６７を左打ち遊技によって発射された遊技球が通過可能な右打ち領域（可変表示ユニット８０の左側に形成される遊技領域）に設け、通常状態中に実行された普通図柄抽選によって当たり当選した場合の一部において、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能な動作態様（ロング開放）で電動役物６４０ａを動作される普図当たり遊技（ロング普図当たり遊技）を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）であっても、一時的に第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くすることができるため、どのような遊技状態が設定されている状態であっても、遊技者に対して第２特別図柄抽選が実行される可能性を残すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、この場合、ロング普図当たり遊技が実行される普図当たりに当選したことを示すための普通図柄変動の変動時間（ロング普図当たり変動時間）が、他の普通図柄の変動時間よりも長くなるように構成し、ロング普図当たり変動時間中に、遊技者に対して、ロング普図当たり遊技が実行されることを示すための情報と、遊技方法を右打ち遊技へと切り替えることを案内するための情報と、を少なくとも含む普図当たり演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、通常状態中であって、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、ロング普図当たり遊技が実行された場合に第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くすることができる。

【２０３８】

さらに、普通図柄の低確率状態中における普通図柄の当たり確率を極端に低確率（例えば、１／６５５３６）に設定しておき、普通図柄の低確率状態中に実行された普通図柄抽選で当り当選した場合に、ロング普図当たり遊技が必ず実行されるように構成しても良い。また、この場合、１回のロング普図当たり遊技を契機に第２特別図柄抽選が複数回実行されるように構成すると良い。具体的には、ロング普図当たり遊技の動作パターンとして、遊技球が第１期間の間隔を空けて第２入球口６４０へと複数回入球し得るよう動作パターンを決定し、且つ、第２特別図柄変動の変動時間が、第１期間よりも短い第２期間となるように構成すると良い。このように構成することで、ロング普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと遊技球が入球する毎に、新たな第２特別図柄変動を実行させ易くすることができるため、１回のロング普図当たり遊技を契機に第２特別図柄抽選を複数回実行させ易くすることができる。このように構成することで、通常状態（普通図柄の低確率状態）の遊技を行っている遊技者に対して、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定することで第２特別図柄抽選が実行されることを目指す第１遊技と、普通図柄抽選の抽選結果に基づいてロング普図当たり遊技を実行することで第２特別図柄抽選が実行されることを目指す第２遊技と、を並行して実行させることができるため、単調な遊技が継続し遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。加えて、この場合、１回のロング普図当たり遊技によって実行可能となる第２特別図柄抽選の実行回数が、時短状態中に実行可能となる第２特別図柄抽選の実行回数よりも多く

なるように構成しても良い。つまり、第２特別図柄抽選が実行され易くなる時短状態が設定されてから、時短状態の時短終了条件が成立するまでの期間において実行可能な第２特別図柄抽選の実行回数（本第１９制御例では３回）よりも、普通図柄の低確率状態（通常状態）中に実行された普通図柄抽選で当り当選し、ロング普図当たり遊技が実行された場合の方が、多くの第２特別図柄抽選を実行させることが可能となるように構成しても良い。

【２０３９】

このように構成することで、第２特別図柄抽選を実行させ易くする状態への移行契機として、成立し難い移行契機が成立した場合の方が、成立し易い移行契機が成立した場合よりも多くの第２特別図柄抽選を実行させ易くすることが可能となるため、成立し難い移行契機を成立させた遊技者に対して、付加価値を付与することができる。第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２９９）、タイマ割込処理（図６１１参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図６２６参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。図５９８に戻り説明を続ける。ＲＯＭ２０２は、図５９９に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図６００（ａ）を参照して、本第１９制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図６００（ａ）は、本第１９制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図６００（ａ）に示した通り、本第１９制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、変動パターン選択テーブル２０２ｄ、時短付与テーブル２０２ｅ、小当たり種別選択テーブル２０２ｆ、開放シナリオテーブル２０２ｇ、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈを少なくとも有している。なお、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、小当たり種別選択テーブル２０２ｆについては、図５９９に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。

【２０４０】

図６０４（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｄには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２、特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照する変動パターン選択テーブル２０２ｄの種別を、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈに規定されている内容に応じて決定するように構成している。通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１は、遊技状態として通常状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図６０４（ｂ）を参照して、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１に規定されている内容について説明をする。図６０４（ｂ）は、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１に規定されている内容を模式的に示した図である。図６０４（ｂ）に示した通り、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１には、実行される特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別と、実行される特別図柄抽選の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に対応させて異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。つまり、特別図柄種別と、抽選結果とに応じて異なる変動時間の変動パターンを決定可能に構成している。具体的には、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７秒の「外れ」が、「１４０～１４９」の範囲に対し

て、変動パターンとして変動時間が２０秒の「ガセ外れ」が、「１５０～１７９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「１８０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が規定されている。

【２０４１】

また、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「３０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１４０秒の「スペシャルリーチ」が規定されている。さらに、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「長小当たり」が規定されている。つまり、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選では、抽選結果が外れである場合の方が、抽選結果が外れ以外（大当たり、又は小当たり）である場合よりも、短い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成しており、より長い変動時間の変動パターンが決定された場合の方が、特別図柄抽選の結果が大当たり、又は小当たりである可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、抽選結果が外れである特別図柄変動が長時間継続してしまい、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数が極端に少なくなってしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数が少なくなる場合、即ち、長時間の特別図柄変動が実行される場合には、当たり（大当たり、小当たり）当選していることへの期待感を高めることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２０４２】

さらに、通常状態における第１特別図柄変動として決定可能な変動パターンのうち、所定時間（８０秒）よりも長い変動時間（９０秒、１４０秒）となる変動パターンを、特別図柄抽選の結果が外れ以外である場合に決定可能に構成しているため、過剰に長い変動時間の変動パターンで特別図柄変動が実行されている場合には、特別図柄変動が停止表示されるよりも前に、遊技者に対して特別図柄抽選の結果を把握させることが可能となる。よって、過剰に長い変動時間で特別図柄変動が実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、特別図柄抽選の結果が外れである場合の少なくとも一部と、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合の少なくとも一部において、同一の変動時間（４０秒、８０秒）が設定される変動パターンを決定可能に構成している。このように構成することで、実行されている特別図柄変動の変動時間を特別図柄変動が停止表示されるよりも前に把握したとしても、実行されている特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させ難くすることができる。ここで、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１を参照して変動パターンが決定されると、決定された変動パターンを示すための変動パターンコマンドを設定し、主制御装置１１０のメイン処理（図６２６参照）にて実行される外部出力処理（図６２６のＳ１８０１参照）によって、音声ランプ制御装置１１３に向けて出力される。そして、音声ランプ制御装置１１３が変動パターンコマンドを受信すると、受信した変動パターンコマンドに含まれる情報（抽選結果、変動時間等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出の演出態様を決定する処理が実行される。一方、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」、「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「当たり」が規定されている。

【２０４３】
本第１９制御例では、通常状態が設定されている状態では、第２入球口６４０へと遊技球が入球し難く（不可能）なるように遊技盤１３に各種機構を配設しており、通常状態中に右打ち遊技を実行し、普図当たり遊技を実行したとしても、第２特別図柄抽選が実行され難く構成している。また、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を最大で１個獲得可能に構成している。よって、通常状態において第２特別図柄抽選が実行される遊技状況としては、第２特別図柄抽選を容易に実行することが可能な時短状態中に特図２保留を獲得し、獲得した特図２保留を保持した状態で時短状態から通常状態へと移行し、通常状態が設定された後に、保持している特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が実行される遊技状況となる。つまり、第２特別図柄抽選を容易に実行させることが可能な時短状態が終了し、その時短状態を契機に実行される最後の第２特別図柄抽選として通常状態にて第２特別図柄抽選が実行されることになる。よって、本第１９制御例では、通常状態にて実行される第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動時間として、抽選結果に関わらず一定の長さ（２０秒）の変動時間が設定される変動パターンが決定されるように構成している。そして、本変動時間を用いて時短状態終了後の引き戻し演出（図５８９（ｂ）参照）を実行するように構成している。このように、特定の特別図柄種別（第２特別図柄）の特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が、特定の遊技状態（通常状態）で実行された場合に、抽選結果に関わらず同一の長さの変動時間が設定される変動パターンを決定するように構成することで、その特別図柄変動中に実行される特定演出の演出期間を特別図柄抽選の結果に関わらず統一することができる。
【２０４４】
次に、図６０５（ａ）を参照して、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２の内容について説明をする。図６０５（ａ）は、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２に規定されている内容を模式的に示した図である。この時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２は、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンを決定する際に主として参照されるデータテーブルであって、時短状態中に参照される他のデータテーブル（特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４）よりも頻繁に参照されるデータテーブルである。具体的には、この時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２は、時短状態が設定されてからの実行回数が１～４回目の第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動の変動パターンを決定する場合、又は、時短状態が設定されてからの実行回数が１，２回目の第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動パターンを決定する場合において参照される。本第１９制御例では、時短状態が設定されると、普通図柄抽選で当り当選した場合に第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い動作態様で普図当たり遊技（ロング普図当たり遊技）が実行されるように構成している。よって、時短状態が設定されている間は、右打ち遊技を行うことで第２特別図柄抽選が実行されることを目指す遊技が行われる。
【２０４５】
ここで、例えば、通常状態において実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり遊技が実行された後に時短状態が設定された場合には、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を獲得している状態で時短状態が設定されることになり、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得するまでの間に、第１特別図柄抽選が実行される場合があった。本第１９制御例におけるパチンコ機１０は、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させるために、時短状態中に実行される第２特別図柄変動にて設定される変動時間が短くなるように構成しているが、時短状態で第２特別図柄抽選が実行されるよりも前に第１特別図柄抽選が実行された場合には、実行された第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動が停止表示されるまで、第２特別図柄抽選を実行することができず、結果として時短状態が設定されている期間当たりにおける第２特別図柄抽選の実行回数が少なくなってしまうという問題があった。加えて、本第１９制御例におけるパチンコ機１０は、特図２保留を最大で１個記憶可能に構成しており、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間として短時間（１秒）の変動時間が設定されるよ

うに構成している。つまり、時短状態中は、特図２保留を用いた第２特別図柄抽選が頻繁に実行されるため、右打ち遊技によって発射された遊技球の流下状況によっては、特図２保留を獲得していない状態が発生し得る。このような状態において特図１保留を獲得している場合には第１特別図柄抽選が実行されてしまうため、新たに特図２保留を獲得したとしてもその時点が第１特別図柄変動中である場合には、新たに獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄変動を即座に実行することが出来ず、結果として時短状態が設定されている単位時間当たりにおける第２特別図柄抽選の実行回数が少なくなってしまうという問題があった。

【２０４６】

これに対して、本第１９制御例では、時短状態中に実行される第１特別図柄変動の変動時間として、短い変動時間を決定可能に構成し、特図２保留を獲得しておらず、特図１保留のみを獲得している状態で時短状態が設定された場合に、特図１保留を短時間で消化するように構成している。このように構成することで特図１保留を獲得したままの状態で特図２保留を獲得し、特図１保留に基づいて実行される第１特別図柄変動によって、第２特別図柄抽選が実行される効率が低下してしまうことを抑制することができる。具体的には、図６０５（ａ）に示した通り、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２秒の「短大当たり」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「長小当たり」が規定されている。一方、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「超短大当たり」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「超短小当たり」が規定されている。

【２０４７】

以上、説明をした通り、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２を参照して変動パターンが決定される１～４回目の第１特別図柄変動、即ち、特図１保留として獲得可能な上限数（４個）に該当する変動回数であって、通常状態中に獲得した特図１保留に基づいて時短状態中に実行され得る回数の第１特別図柄変動に対しては、抽選結果が外れである場合には、変動時間が０．５秒の変動パターンが設定される。このように構成することで、特図１保留を獲得している状態で、時短状態が設定されたとしても、特図２保留を獲得するまで（時短状態中に実行された普通図柄抽選で当り当選したことに基づく普図当たり遊技によって第２入球口６４０へと遊技球を入球させるまで）の間に、獲得済みの特図１保留を全て消化させ易くすることができる。また、時短状態中に実行される第１特別図柄抽選の抽選結果が外れ当選以外の場合（大当たり、小当たり）には、遊技者が抽選結果を把握可能な程度の変動時間が設定され、時短状態中に実行された第１特別図柄抽選にて当たり当選したことを遊技者に報知するための専用演出が実行される。このように構成することで、時短状態が設定されたにも関わらず、第２特別図柄抽選が実行されるよりも前に当たり遊技が実行された経緯を遊技者に分かり易く理解させることができる。なお、時短状態中に第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、通常状態中に第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合と、同一の変動パターン（９０秒）が決定されるように構成している。そして、小当たり当選に対応した特別図柄変動中は、遊技状態に関わらず同一の変動演出が実行されるように構成している。

【２０４８】

また、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２を参照して変動パターンが決定される１

，２回目の第２特別図柄変動では、抽選結果に関わらず変動時間が１秒の変動パターンが決定される。この期間は、カウントダウン演出（図５８６（ａ）参照）が実行されるように構成している。このように構成することで、カウントダウン演出によって残時短回数を示すための数字アイコン８０８（図５８６（ａ）参照）が可変表示されるタイミングと、数字アイコン８０８を非表示にして当たり当選を示す第３図柄が停止表示させるタイミングと、を一致させ易くすることができるため、カウントダウン演出の一環として当たり当選を示す第３図柄を停止表示させることができ、演出効果を高めることができる。次に、図６０５（ｂ）を参照して、特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３の内容について説明をする。図６０５（ｂ）は、特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３に規定されている内容を模式的に示した図である。この特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３は、時短状態中に実行される一部の第１特別図柄変動の変動時間を決定する際に参照されるデータテーブルであって、時短状態が設定されてから５～１０回目の第１特別図柄変動の変動時間を決定する際に参照されるものである。図６０５（ｂ）に示した通り、特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３には、特別図柄種別として第１特別図柄に対応する変動パターンのみが規定されており、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「当たり」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「長小当たり」が規定されている。

【２０４９】

本第１９制御例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中に実行された第２特別図柄変動回数が３回に到達した場合に成立する時短終了条件と、時短状態中に実行された第１特別図柄変動回数と、第２特別図柄変動回数との合算回数が１０回に到達した場合に成立する時短終了条件と、を少なくとも有している。つまり、本制御例におけるパチンコ機１０は、第２特別図柄抽選を実行し易くなる時短状態が設定されている間に第２特別図柄抽選を３回実行し、何れかの第２特別図柄抽選において約１／２の確率で当選する当たり（小当たり、大当たり）に当選することで、大当たり遊技を介しながら時短状態を繰り返し、時短状態中に実行される３回の第２特別図柄抽選において当たり当選しなかった場合に、時短状態が終了し、残された特図２保留を用いた第２特別図柄抽選（１回）においても当たり当選しなかった場合に、通常状態へと移行する（連チャン状態が終了する）遊技性を有している。ここで、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数が３回に到達した場合に成立する時短終了条件のみを設定した場合には、第１特別図柄抽選が３回実行された場合にも時短終了条件が成立することとなり、時短状態が設定されたにも関わらず、第２特別図柄抽選が実行されることなく時短状態が終了してしまうという事態が発生してしまう虞があった。つまり、本第１９制御例では、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を最大で４個獲得可能に構成しており、例えば、特図１保留を４個、特図２保留を０個獲得している状態で時短状態が設定された場合には、第２特別図柄変動よりも先に第１特別図柄変動が実行されることになる。この場合、第２特別図柄抽選が３回実行されるよりも前に、時短終了条件が成立してしまい、本来の遊技性を発揮すること無く時短状態が終了してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【２０５０】

また、時短状態が設定される際に特図１保留を４個獲得している状態であっても、時短状態中に第２特別図柄変動を３回実行させるために、例えば、特別図柄抽選の実行回数が７回に到達した場合に時短終了条件が成立するように構成した場合には、特図１保留を獲得していない状態で時短状態が設定された場合において、第２特別図柄変動を３回よりも多く実行させることが可能となり、本来の遊技性に対して遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうという問題があった。そこで、本第１９制御例では、第２特別図柄変動の実

行回数のみに基づいて成立する時短終了条件と、第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件と、を設定し、何れかの時短終了条件が成立した場合に時短状態が終了するように構成している。このように構成することで、特図１保留の獲得状況に関わらず、所定回数の第２特別図柄変動を実行させることが可能となると共に、所定回数の第２特別図柄変動が実行された場合に確実に時短状態を終了させることができる。さらに、本第１９制御例では、時短状態中において効率良く第２特別図柄抽選を実行させるために、特図１保留の上限数（４個）に対応する第１特別図柄変動、即ち、時短状態が設定されてから４回目の第１特別図柄変動が実行されるまでは、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２（図６０５（ａ）参照）を用いて、短時間（０．５秒）の変動時間が設定されるように構成し、それ以降の第１特別図柄変動に対しては、２０秒の変動時間が設定されるように構成している。つまり、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態における遊技方法を把握していない遊技者が左打ち遊技を行った場合に、時短状態中に実行される第１特別図柄変動の変動時間として常に短時間（０．５秒）の変動時間が設定されてしまうと、新たな第１特別図柄変動が次々と実行されてしまい、第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件が成立してしまう虞があった。

【２０５１】

これに対して、本第１９制御例では、時短状態が設定されてから実行される５回目以降の第１特別図柄変動、即ち、時短状態中において新たに特図１保留を獲得した場合にのみ実行される第１特別図柄変動に対しては、長時間（２０秒）の変動時間を設定するように構成し、１回の第１特別図柄変動が終了するまでに要する期間を長くすることで、遊技者に対して時短状態中における遊技方法を把握させるための期間を確保させることができるように構成している。つまり、第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件が成立してしまうことを抑制するように構成している。さらに、時短状態中に第１特別図柄変動が５回以上実行された場合には、その第１特別図柄変動の変動演出として、右打ち遊技によって第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得することを促す演出態様を含む変動演出が実行されるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行すべき遊技方法を把握していない遊技者に対して、正しい遊技方法をより分かり易く把握させることができる。なお、上述した時短状態中における５回目以降の第１特別図柄変動は、正常な遊技、即ち、大当たり遊技中から継続して右打ち遊技を実行する遊技を行っている場合には実行され得ない第１特別図柄変動となるため、長い変動時間（２０秒）が設定されるように構成したとしても、正常な遊技を行っている遊技者に対して、時短状態中における遊技効率を低下させるものではない。次に、図６０５（ｃ）を参照して、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４の内容について説明をする。図６０５（ｃ）は、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４に規定されている内容を模式的に示した図である。この時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４は、時短終了条件が成立する第２特別図柄変動、即ち、時短状態が設定されてから３回目の第２特別図柄変動が実行された場合に、設定される変動パターンを決定する場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄種別として第２特別図柄に対する変動パターンのみが規定されている。

【２０５２】

具体的には、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４には、特別図柄種別として第２特別図柄に対応する変動パターンのみが規定されており、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「外れ」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「超短小当たり」が規定され、「１００～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「小当たり」が規定されている。そして、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「大当たり」が規定されている

。つまり、時短最終変動となる第２特別図柄変動の変動期間中には、時短状態中に実行されるカウントダウン演出の最終結果（数字アイコン８０８の「０」表示）を表示した後、時短状態が終了するまでの間に特図２保留の獲得を促すためのチャージ演出（図５８９（ａ）参照）が実行されるように構成している。よって、時短状態が設定されてから１回目、又は２回目の第２特別図柄変動よりも３回目（最終）の第２特別図柄変動の方が、チャージ演出の演出期間を確保するために長い変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させ易くすることができる。また、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で当り当選する場合であっても、１回目、或いは２回目の第２特別図柄抽選で当り当選する場合と、３回目の第２特別図柄抽選で当り当選する場合とで、時間効率（時短状態の単位時間当たりに実行される第２特別図柄抽選回数）を大きく異ならせることができるため、遊技者に対して、時短状態中に第２特別図柄抽選で当り当選するか否かだけで無く、時短状態中における何回目の第２特別図柄抽選で当り当選するかについても興味を持たせることができる。

【２０５３】

また、図６０５（ｃ）に示した通り、時短最終変動（３回目）となる第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、２種類の変動時間を設定可能に構成している。ここで、変動パターンとして変動時間が１秒の「超短小当たり」が設定された場合には、カウントダウン演出の演出結果として、数字アイコン８０８の「１」が表示されている状態で画面が破壊され、当たり当選を示す第３図柄が停止表示される演出、即ち、１回目、２回目の第２特別図柄抽選にて小当たり当選した場合と同様の演出態様を用いて小当たり当選を示す変動演出が実行されるように構成している。そして、変動パターンとして変動時間が２０秒の「小当たり」が設定された場合には、カウントダウン演出の演出結果として、数字アイコン８０８の「１」が表示されている状態から、カウントダウンが終了することを示す「ＬＡＳＴ」の文字が表示され、チャージ演出へと切り替わる際に表示画面が破壊され、当たり当選を示す第３図柄が停止表示される演出が実行される。このように、時短最終変動（３回目）の第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、短時間（１秒）で小当たり当選を示す第３図柄を停止表示させる変動パターンと、長時間（２０秒）で小当たり当選を示す第３図柄を停止表示させる変動パターンと、を設定可能に構成することで、遊技者に対して、時短最終変動（３回目）の第２特別図柄抽選で小当たり当選したことを様々なタイミングで報知することができるため、カウントダウン演出の演出効果を高めることができる。また、長時間（２０秒）の変動時間が設定された場合には、時短最終変動（３回目）の第２特別図柄抽選が外れであったことを示すための演出態様でカウントダウン演出を実行した後に、小当たり当選を示す演出結果が表示されるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。

【２０５４】

加えて、図６０５（ｃ）に示した通り、時短最終変動（３回目）の第２特別図柄抽選が外れであった場合、即ち、実行中の第２特別図柄変動が停止表示された後に通常状態が設定される場合の方が、時短最終変動（３回目）の第２特別図柄抽選が当りであった場合、即ち、実行中の第２特別図柄変動が停止表示された後に当たり遊技が実行される場合よりも、長い変動時間の変動パターンが設定されるように構成し、差分の変動時間を用いて、遊技者に特図２保留の獲得を促すチャージ演出を実行可能に構成している。よって、特図２保留を獲得している状態で時短状態を終了させ易くすることができると共に、時短状態が継続する可能性が高い場合（小当たり遊技中にＶ入賞させることで大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される場合）には、時短最終変動（３回目）の変動期間中であってもチャージ演出を実行する期間を排除することで、単位時間当たりに実行される大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができる。図６００（ａ）に戻り、説明を続ける。時短付与テーブル２０２ｅは、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定する際に参照されるデータテーブルであって、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別（大当たり当選時に設定された大当たり種別）に応じた遊技状態（時短終了条件）が規定されている。ここで、図６０２（ｂ）を参照して、時短付与テー

ブル２０２ｅの内容について説明をする。図６０２（ｂ）は、時短付与テーブル２０２ｅに規定されている内容を模式的に示した図である。図６０２（ｂ）に示した通り、時短付与テーブル２０２ｅには、各大当たり種別に対応させて時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値を規定している。具体的には、大当たり種別「大当たりＡ」，「大当たりＣ」，「大当たりＤ」に対しては、時短カウンタ２０３ｈの値に「１０」が、小当たりカウンタ２０３ｓの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「３」が規定されており、「大当たりＢ」に対しては、時短カウンタ２０３ｈの値、小当たりカウンタ２０３ｓの値、特図２カウンタ２０３ｔの値に「数値無し（図では「－」で表示）」が規定されている。

【２０５５】

詳細な説明は後述するが、時短付与テーブル２０２ｅに情報が規定されている、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔは、何れも時短状態中に値が更新されるものであって、カウンタの値が所定条件を満たす値まで更新された場合に、時短終了条件が成立したと判別され、時短状態を終了させるための処理が実行されるように構成している。時短カウンタ２０３ｈは、時短状態中に実行された特別図柄変動の回数を計測するカウンタであって、時短状態中に第１特別図柄変動、或いは、第２特別図柄変動が実行されたことに基づいてカウンタ値が更新（減算）される。つまり、時短カウンタ２０３ｈは、時短状態中に実行された第１特別図柄変動回数と、第２特別図柄変動回数と、を合算された合算特別図柄回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。小当たりカウンタ２０３ｓは、時短状態中に実行される小当たり遊技の実行回数を計測するためのカウンタであって、時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果が小当たり当選となった場合にカウンタ値が更新（減算）される。つまり、小当たりカウンタ２０３ｓは、時短状態中に実行される小当たり遊技回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。特図２カウンタ２０３ｔは、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の回数を計測するカウンタであって、時短状態中に第２特別図柄変動が実行されたことに基づいてカウンタ値が更新（減算）される。つまり、特図２カウンタ２０３ｔは、時短状態中に実行された第２特別図柄変動回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。

【２０５６】

図６０２（ｂ）に示した通り、大当たり種別の「大当たりＡ」が設定された場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定する際に、時短カウンタ２０３ｈの値に「１０」が、小当たりカウンタ２０３ｓの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「３」が設定される。よって、大当たり種別の「大当たりＡ」に基づいて設定された時短状態は、合算特別変動回数が「１０回」、小当たり当選回数が「１回」、第２特別図柄変動回数が「３回」の何れかの条件を満たした場合に、時短終了条件が成立する時短状態となる。本第１９制御例では、上述した各カウンタの値が１以上である場合に、時短状態中であると判別するように構成している。よって、大当たり種別の「大当たりＢ」が設定された場合には、各カウンタの値に対して数値が設定されないように時短付与テーブル２０２ｅの内容を規定しているため、大当たり遊技終了後に時短状態では無く、通常状態が設定されることになる。なお、本第１９制御例では、時短付与テーブル２０２ｅに規定されている内容として、設定された大当たり種別に関わらず時短状態が設定される場合における各カウンタの値を統一しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じて、各カウンタの値（特に特図２カウンタ２０３ｔの値）を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、設定された大当たり種別に応じて異なる内容の時短終了条件を設定することができる。この場合、例えば、時短状態中に実行される第２特別図柄変動回数に基づく時短終了条件の内容を規定する特図２カウンタ２０３ｔの値を大当たり種別に応じて異ならせると良く、１の大当たり種別が設定された場合の方が、他の大当たり種別が設定された場合よりも時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動回数を増加させることができるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に遊技者により有利な時短状態が設定されることを期待させながら遊技を行わせることができ

る。
【２０５７】
　また、特図２カウンタ２０３ｔ以外の値を異ならせるように構成しても良く、例えば、特定の大当たり種別が設定された場合には、時短カウンタ２０３ｈの値として、「１０」よりも少ない「４」を設定するように構成しても良い。この場合、特図１保留を獲得しており、且つ、特図２保留を獲得していない状態で時短状態が設定されることで、時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の回数が減少することになる（特図２カウンタ２０３ｔの値が所定条件を満たすことで時短終了条件が成立するよりも前に、時短カウンタ２０３ｈの値が所定条件を満たすことで時短終了条件成立する可能性が高くなる）ため、遊技者に対して、時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動回数を遊技者に把握させ難くすることができる。さらに、時短カウンタ２０３ｈの値として「１０」よりも多い「９０」を設定するように構成しても良い。この場合、時短状態中に継続して左打ち遊技を実行したとしても、時短終了条件が成立し難くなるため、時短状態中に敢えて第１特別図柄抽選を実行し、大当たり当選を目指す遊技を遊技者に行わせることが可能となる。なお、この場合、時短状態中に実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、遊技者に有利な特典、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される確率を高めたり、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数を増加したりする特典を付与可能に構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に第１特別図柄抽選を実行させる左打ち遊技を行うか、第２特別図柄抽選を実行させる右打ち遊技を行うかを遊技者に選択させる楽しみを提供することができる。
【２０５８】
　図６０２（ｂ）に示した通り、本第１９制御例では、時短状態が設定される何れの大当たり種別に対しても、３種類の時短終了条件が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じて、設定される時短終了条件の種類を異ならせるように構成しても良く、例えば、他の大当たり種別よりも時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の回数を極端に増加させることで遊技者に有利な時短状態を提供可能な特殊大当たり種別が設定された場合には、特図２カウンタ２０３ｔに対して数値を設定すること無く、時短カウンタ２０３ｈの値に「１０００」を設定するように構成しても良い。また、小当たりカウンタ２０３ｓに対して数値が設定されない大当たり種別を設けることによって、時短状態中において小当たり当選後に実行される小当たり遊技中にＶ入賞させなくても時短状態が継続するように構成しても良い。さらに、本第１９制御例では、時短終了条件が成立する要素として、特別図柄変動の実行回数（第２特別図柄変動の実行回数）と、小当たり当選回数と、の要素を用いているが、これに限ること無く、別の要素を用いて時短終了条件が成立するように構成しても良い。例えば、時短状態中に獲得し易くなる第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）の獲得数を計測するためのカウンタ（特図２保留獲得数カウンタ）を設け、特図２保留獲得数カウンタの値が所定条件（例えば、「４」）を満たした場合に、時短終了条件が成立するように構成しても良いし、特定回数目の第２特別図柄変動期間中に特図２保留数が上限となったことを契機として時短終了条件を成立させるように構成しても良い。また、時短状態が設定されてからの経過時間を計測する時間計測手段を設け、その時間計測手段によって計測された経過時間が所定条件を満たした場合に、時短終了条件が成立するように構成しても良いし、特別図柄抽選が実行される毎に、時短終了条件を成立させるか否かを決定する終了抽選を実行し、その終了抽選に当選した場合に時短終了条件を成立させるように構成しても良い。
【２０５９】
　このように、様々な時短終了条件を成立させることが可能となるように構成することで、時短状態が継続する期間を遊技者に把握させ難くすることができるため、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、特図２保留を獲得していない状態（少ない特図２保留を獲得している状態）で時短状態が終了してしまうことを防ぐために、常に、特図２保留が上限数となるように意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働を向上させ易くす

ることができる。また、本第１９制御例では、第２特別図柄変動が実行される毎に、時短カウンタ２０３ｈの値、特図２カウンタ２０３ｔの値を一定数（「１」）減算するように構成しているが、例えば、第２特別図柄抽選の結果が特定の外れ結果である場合には、時短カウンタ２０３ｈの値、特図２カウンタ２０３ｔの値を減算しないように構成しても良い。つまり、実行される特別図柄抽選の結果が同一であったとしても、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて、時短終了条件の成立有無を判別するために参照される各種カウンタの値の更新内容を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を把握したとしても時短状態が終了するタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。また、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短カウンタ２０３ｈの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、時短カウンタ２０３ｈの値を減算させるように構成しても良い。

【２０６０】

加えて、本制御例では、時短カウンタ２０３ｈの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短カウンタ２０３ｈの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の時短カウンタ２０３ｈの値に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、時短状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、時短状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。開放シナリオテーブル２０２ｇは、主制御装置１１０によって動作制御される各種機構（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０、電動役物６４０ａ）に対する動作態様が規定されているデータテーブルであって、上述した各種機構を動作させるための動作条件が成立した場合に、実行する動作制御に対応する開放シナリオを設定する際に参照される。変動パターンシナリオテーブル２０２ｈは、遊技状態や大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数に対応させて、実行される特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照されるテータテーブルを規定しているものである。ここで、図６０６を参照して、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈの内容について説明をする。図６０６は、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈの内容を模式的に示した図である。図６０６に示した通り、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈには、大当たり遊技終了後の変動回数（特図１変動回数、特図２変動回数、合算回数）と、遊技状態に対して、各種変動パターンテーブルが規定されている。本第１９制御例のように時短状態における最終変動であることを時短カウンタ２０３ｈの値に基づいて決定し、最終変動専用の演出が実行される処理は、カウンタの残回数を用いて所定の演出を実行する処理である。

【２０６１】

このように構成することで、複数の時短終了条件が設定される時短状態中であっても、例えば、特図１変動の変動回数に関わらず、時短状態の最終変動となる特図２変動にて時短最終変動用の変動パターンテーブルを参照して変動パターンを決定することができる。これに限ること無く、同一の条件である場合に異なる変動パターンテーブルを決定可能となるよう構成しても良く、例えば、抽選によって、決定する変動パターンシナリオテーブルを決定可能に構成しても良い。図５９８に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図５９８に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有して

いる。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図６２６参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図６２５参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図６２４参照）が即座に実行される。

【２０６２】

また、ＲＡＭ２０３は、図６００（ｂ）に示すように、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋ、小当たり種別格納エリア２０３ｍ、小当たり開始フラグ２０３ｎ、小当たり中フラグ２０３ｏ、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐ、Ｖフラグ２０３ｑ、Ｖ通過フラグ２０３ｒ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、図５９９に示すように１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、第１入球口６４に遊技球が入球したことに基づいて取得された入賞情報（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ５、停止種別選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値）がそれぞれ格納される。より具体的には、遊技球が第１入球口６４へと入球（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１～Ｃ５、ＣＳ１の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い始動入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ５、ＣＳ１の各値（入賞情報）が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ５、ＣＳ１の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。

【２０６３】

尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにおいて、始動入賞のデータが記憶されている保留エリア（第２保留エリア～第４保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに対して、第２入球口６４０への始動入賞に対して取得されたカウンタ値がそれぞれ記憶される点と、保留エリアの個数を１つに変更した点で異なるのみで、その他の構成については、同一であるので、詳細な説明については省略する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様に、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エ

リア）とを有している。これらの各エリアには、第２当たり乱数カウンタＣ４が格納される。より具体的には、遊技球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したタイミングで、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、第１特別図柄１保留球格納エリア２０３ａと同様に、始動入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータ（普図入賞情報）が格納される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの保留第１エリアに記憶されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された第２当たり乱数カウンタＣ４の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。

【２０６４】

尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞情報のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞情報のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図６１８のＳ８０４参照）。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図６１２のＳ２１２参照）。この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）は、第１特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図６１２のＳ２１３、図６１８のＳ８０５参照）。第１特別図柄保留球数コマンドは、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。音声ランプ制御装置１１３は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が変更される度に、主制御装置１１０より送信される第１特別図柄保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂによって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置１１０に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【２０６５】

なお、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１の保留球数図柄（保留図柄）を表示する。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄに対して、第２入球口６４０に始動入賞して、保留された保留球（特図２保留）の数が格納される点で相違する点で異なるので、その詳細な説明については省略する。なお、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値が変更されると、第２特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に対して通知される。普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、普通始動口（スルーゲート）６７への遊技球の通過に基づいて第２図柄表示装置で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、初期値がゼロに設定されており、遊技球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過して変動表示の保留球数

が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図６２１のＳ１２０４参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、新たに普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される毎に、１減算される（図６２０のＳ１１０５参照）。遊技球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）が４未満であれば、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに記憶される（図６２１のＳ１２０６参照）。一方、遊技球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が４であれば、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには新たに何も記憶されない（図６２１のＳ１２０３：Ｎｏ）。

【２０６６】

遊技状態格納エリア２０３ｇは、現在設定されている遊技状態を一時的に格納するための記憶領域であって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短カウンタ２０３ｈの設定状況、小当たりカウンタ２０３ｓの設定状況、特図２カウンタ２０３ｔの設定状況）に対応した遊技状態が記憶される。具体的には、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔの値が０である場合に通常状態が記憶され、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔの値として０よりも大きい値が設定されている場合に時短状態が記憶される。さらに、大当たり遊技が実行されている状態では、大当たり遊技が実行されている状態であることを示す大当たり遊技状態（大当たり状態）と、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別を示す種別情報も記憶されるように構成されており、小当たり遊技が実行されている状態では、小当たり遊技が実行されている状態であることを示す小当たり遊技状態（小当たり状態）と、実行されている小当たり遊技に対応する小当たり種別を示す種別情報（対応する大当たり種別に関する種別情報）も記憶されるように構成されている。加えて、普図当たり遊技の実行中であることを示す普図当たり遊技中情報も記憶されるように構成されている。そして、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納（記憶）された情報に基づいて、状態コマンドが設定され、その状態コマンドが音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３では出力された状態コマンドを受信し、従遊技状態格納エリア２２３ｇに一時的に、現在の遊技状態に関する情報を記憶する。この遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶された情報は、パチンコ機１０の電源が断された場合であっても、その情報を保持可能に構成されており、パチンコ機１０の電源を入れた際に実行される立ち上げ処理（図６２５参照）において、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する状態コマンドを設定するように構成している。これにより、停電等によりパチンコ機１０の電源が断された場合であっても、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３側が判別可能にすることができる。

【２０６７】

時短カウンタ２０３ｈは、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この時短カウンタ２０３ｈには、主制御装置１１０にて実行される大当たり制御処理（図６２７のＳ１８０４参照）おいて、エンディング期間の終了タイミングと判別された場合に（図６２７のＳ１９１３：Ｙｅｓ）、実行中の大当たり遊技の大当たり種別に対応した値が設定される（図６２７のＳ１９１５参照）。そして、大当たり図柄が停止表示された場合（図６１２のＳ２２０参照）や、これにより、大当たり遊技中は普通図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本第１９制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されると、時短カウンタ２０３ｈの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、時短カウンタ２０３ｈの値が減算され、時短カウンタ２０３ｈの値が０となった場合に、普通図柄の高確率状態が終了し、普通図柄の低確率状態へと移行するように構成している。また、後述する小当たりカウンタ２０３ｓの値が０となった場合（図６１７のＳ７０３：Ｙｅｓ）、特図２カウンタの値が０となった場合（図６１６のＳ６１１：Ｙｅｓ）、即ち、他の時短終了条件が成立した場合にも０にクリアされる。このように構成することで

、１の時短終了条件が成立した場合において時短カウンタ２０３ｈの値として０よりも大きな値が保持されてしまい、通常状態が設定されているにも関わらず、時短終了条件が成立してしまうという不具合を抑制することができる。

【２０６８】

なお、本第１９制御例では、時短状態中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技が開始されるよりも前に通常状態を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中も普通図柄の高確率状態を継続させることができるため、右打ち遊技によって第１可変入賞装置６５へと遊技球を入球させる遊技と、第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技と、を並行して実行させることができる。また、本第１９制御例では、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり遊技が開始されるよりも前に通常状態を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技が終了するまでは、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技中も普通図柄の高確率状態を継続させることができるため、右打ち遊技によって第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させる遊技と、第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技と、を並行して実行させることができる。よって、時短状態が設定されてから新たな特図２保留を獲得するよりも前に小当たり遊技が開始された場合であっても、小当たり遊技中に新たな特図２保留を獲得することが可能となる。大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであれば、大当たりを開始させるタイミングであることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりを示す変動表示の終了タイミングとなった場合にオンに設定される（図６１２のＳ２１９参照）。また、大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりの開始を設定した場合にオフに設定される（図６２７のＳ１９０３参照）。

【２０６９】

大当たり中フラグ２０３ｋは、大当たり遊技（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｋがオンであれば、大当たり遊技中であることを意味し、オフであれば大当たり遊技中でないことを意味する。大当たり中フラグ２０３ｋは、特別図柄の抽選により大当たり当選し、大当たり遊技（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図６２７のＳ１９０４参照）。また、大当たり遊技（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図６２７のＳ１９１９参照）。そして、特別図柄変動処理（図６１２のＳ１０４参照）では、この大当たり中フラグ２０３ｋが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図６１２のＳ２０１参照）。小当たり種別格納エリア２０３ｍは、当選した小当たりに設定される小当たり種別を一時的に格納するための記憶領域であって、小当たりに当選したと判別した場合に（図６１４のＳ４０９：Ｙｅｓ）、取得した小当たり種別が一時的に格納される。そして、小当たり遊技を開始させるために実行される小当たり開始設定処理（図６１５のＳ２２３参照）において、格納した小当たり種別が読み出され、読み出した小当たり種別に対応した開放シナリオが設定される（図６１５のＳ５０１参照）。また、読み出した小当たり種別に対応する大当たり種別がＶ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐに格納される（図６１５のＳ５０２参照）。小当たり開始フラグ２０３ｎは、小当たり遊技の開始タイミングであることを示すフラグである。特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図６１５のＳ５０４参照）。小当たり開始フラグ２０３ｎがオンであることが判別されて、小当たり遊技の開始タイミングであると判別されるとオフに設定される（図６２８のＳ２００３参照）。この小当たり開始フラグ２０３ｎは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

【２０７０】
小当たり中フラグ２０３ｏは、小当たり遊技中であることを示すフラグである。特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図６１５のＳ５０４参照）。一方、小当たりの終了タイミングであると判別された場合（設定されている小当たりのラウンド数の遊技が終了したと判別した場合）に、オフに設定される（図６２８のＳ２０１８参照）。この小当たり中フラグ２０３ｏは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐは、小当たり遊技が実行されている場合に、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に入賞した遊技球が特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）により検知された場合に設定される大当たり種別を判別するためのデータが記憶される記憶エリアである。Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐは、特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止する場合に、判定されている小当たり種別に対応した大当たり種別に対応するデータ値が記憶される（図６１５のＳ５０２参照）。第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を球が流下し、特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）により遊技球が検知されると、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐに記憶されているデータ値に対応する大当たり種別に対応するＶフラグ２０３ｑがオンに設定されるように構成されている。小当たり遊技の終了時に、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐに記憶されているデータ値がクリアされるように構成されている。このＶ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。
【２０７１】
Ｖフラグ２０３ｑは、小当たり遊技中に第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を遊技球が流下し、特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）により遊技球が検知された場合に、実行している小当たり遊技の種別に対応した大当たり種別に対応したフラグがオンに設定されるものである。小当たり遊技の終了時に、このＶフラグ２０３ｑがオンであるかを判別し（図６２８のＳ２０１３参照）、Ｖフラグ２０３ｑがオンであると判別した場合に（図６２８のＳ２０１３：Ｙｅｓ）、オンに設定されているフラグより実行される大当たり種別が判別されて対応する大当たり遊技の開始が設定される（図９６９１のＳ２０１５参照）。このＶフラグ２０３ｑは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。Ｖ通過フラグ２０３ｒは、小当たり遊技中において、Ｖフラグ２０３ｑがオンに設定されている状態を判別するために用いられるフラグであって、Ｖフラグ２０３ｑがオンに設定されている場合にオンに設定される。第１９制御例では、小当たり遊技中において第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置６５０）に入賞した遊技球の殆どが特別排出流路６５０ｅ２を流下するように構成されており、特別排出流路６５０ｅ２に最初に入賞した遊技球に対応したＶ通過処理（図６２３のＳ１０９参照）においてオンに設定される（図６２３のＳ１４０７参照）。
【２０７２】
そして、Ｖ通過処理（図６２３のＳ１０９参照）では、Ｖ通過フラグ２０３ｒがオンに設定しているか判別し（図６２３のＳ１４０１）、オンに設定していると判別した場合は（図６２３のＳ１４０１：Ｙｅｓ）、Ｖ通過処理（図６２３のＳ１０９参照）のうちＳ１４０２～Ｓ１４０９の処理をスキップするように構成している。これにより、１回の小当たり遊技中にと規定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）が複数の遊技球を検知した場合であっても、最初に検知した遊技球に対応したＶ通過処理のみが実行されることになる。よって、小当たり遊技中に実行される処理を簡素化することが出来ると共に、音声ランプ制御装置１１３へＶ通過コマンドを複数回送信してしまい、音声ランプ制御装置１１３側でのＶ通過管理は煩雑になることを抑制することができる。小当たりカウンタ２０３ｓは、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選した回数を計測するためのカウンタであ

って、小当たり当選回数に基づいて成立する時短終了条件の成立有無を判別する際に参照される。この小当たりカウンタ２０３ｓには、大当たり制御処理（図６２７のＳ１８０４）において、エンディング期間の終了タイミング（大当たり遊技の終了タイミング）であると判別された場合に（図６２７のＳ１９１３：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２ｅに規定されている値が設定される（図６２７のＳ１９１５）。

【２０７３】

そして、特別図柄変動処理（図６１２のＳ１０４）の時短更新処理（図６１６のＳ２２４参照）にて実行される小当たり時短更新処理（図６１７のＳ６１５参照）にて、小当たり当選したと判別した場合に（図６１７のＳ７０１：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の小当たりカウンタ２０３ｓの値が０であると判別されると（図６１７のＳ７０３：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図６１７のＳ７０４）。なお、第１９制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０に設定（リセット）される（図６１６のＳ６０６）。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりカウンタ２０３ｓの値を参照した時短終了条件以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりカウンタ２０３ｓの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。特図２カウンタ２０３ｔは、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の実行回数を計測するためのカウンタであって、第２特別図柄変動回数に基づいて成立する時短終了条件の成立有無を判別する際に参照される。この特図２カウンタ２０３ｔには、大当たり制御処理（図６２７のＳ１８０４）において、エンディング期間の終了タイミング（大当たり遊技の終了タイミング）であると判別された場合に（図６２７のＳ１９１３：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２ｅに規定されている値が設定される（図６２７のＳ１９１５）。

【２０７４】

そして、特別図柄変動処理（図６１２のＳ１０４）の時短更新処理（図６１６のＳ２２４参照）にて、今回実行された特別図柄変動の種別が第２特別図柄変動であると判別した場合に（図６１６のＳ６０８：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の特図２カウンタ２０３ｔの値が０であると判別されると（図６１６のＳ６１１：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図６１６のＳ６１２）。なお、第１９制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、特図２カウンタ２０３ｔの値が０に設定（リセット）される（図６１６のＳ６０６）。このように、複数の時短終了条件のうち、特図２カウンタ２０３ｔの値を参照した時短終了条件以外の時短終了条件が成立した場合であっても、特図２カウンタ２０３ｔの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず特図２カウンタ２０３ｔの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。その他メモリエリア２０３ｚは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。図５９８に戻って説明を続ける。払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【２０７５】
払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【２０７６】
音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２、選択ボタン６００、などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には、パチンコ機１０に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。

【２０７７】
また、音声ランプ制御装置１１３に接続されている枠ボタン２２は、演出ボタン２２ａを有しており、音声ランプ制御装置１１３は、演出ボタン２２ａからの入力を監視し、遊技者によって演出ボタン２２ａが操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、後面画像とは、第３図柄

表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって演出ボタン２２ａが操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、演出ボタン２２ａへの操作内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、演出ボタン２２ａへの操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。さらに、音声ランプ制御装置１１３に接続されている選択ボタン６００は、図５７９に示した通り、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅを有しており、音声ランプ制御装置１１３は、選択ボタン６００に含まれる各ボタンからの入力を監視し、入力された内容に応じて、遊技環境を変更するための処理を実行すると共に、遊技環境を変更するための表示内容や、変更後の遊技環境を示すための表示内容を表示制御装置１１４へ指示する。

【２０７８】

また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本第１９制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図６０７（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ａと、討伐数選択テーブル２２２ｂと、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃと、追加減少値選択テーブル２２２ｄと、演出ステージデータテーブル２２２ｅと、遊技環境データテーブル２２２ｆと、が少なくとも記憶されている。変動パターン選択テーブル２２２ａは、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【２０７９】

討伐数選択テーブル２２２ｂは、大当たり遊技中に実行される討伐演出における初期段階の敵総数を決定する際に参照されるデータテーブルであって、通常状態で実行された第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）のオープニング期間にて参照される（図６３７のＳ３８０３参照）。ここで、討伐数選択テーブル２２２ｂに規定されている内容について、図６０８（ａ）を参照して詳細に説明をする。図６０８（ａ）は、討伐数選択テーブル２２２ｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図６０８（ａ）に示した通り、討伐数選択テーブル２２２ｂは、実行される大当たり遊技に設定されている大当たり種別と、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値と、に対応させて異なる討伐数が規定されている。具体的には、大当たり種別が、時短大当たりに対応する「大当たりＡ、大当たりＣ」であって、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４４」の範囲に対して、討伐数「１０００」が、「４５～

８９」の範囲に対して、討伐数「７７７」が、「９０～９９」の範囲に対して、討伐数「５００」が、それぞれ規定されている。また、大当たり種別が、通常大当たりに対応する「大当たりＢ」であって、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～７９」の範囲に対して、討伐数「１０００」が、「８０～９９」の範囲に対して、討伐数「５００」が、それぞれ規定されている。つまり、討伐演出が開始された際に表示される討伐数（敵の総数）が「１０００」である場合の方が、「５００」である場合よりも、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される可能性が高くなるように各討伐数の決定割合を規定している。このように構成することで、討伐演出が開始された時点で、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予測させることが可能となる。

【２０８０】

また、時短大当たりに対応する大当たり種別が設定されている場合のみ、討伐数「７７７」を決定可能に討伐数選択テーブル２２２ｂの内容を規定しているため、討伐演出として「７７７」体の敵を討伐する演出態様が決定された場合には、討伐演出が終了するのを待たずして、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを遊技者に報知することができる。このように、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を、大当たり遊技が終了するまでに遊技者に報知する演出（討伐演出）を実行する場合において、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に時短状態（遊技者に有利となる遊技状態）が設定されることを報知するタイミングが様々なタイミングで到来するように構成することで、大当たり遊技中に実行される討伐演出を遊技者が常に注視することになるため、演出効果を高めることができる。討伐演出態様選択テーブル２２２ｃは、討伐演出における演出シナリオを決定する際に参照されるデータテーブルであって、通常状態で実行された第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）のオープニング期間にて参照される（図６３７のＳ３８０３参照）。ここで、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃに規定されている内容について、図６０８（ｂ）を参照して説明をする。図６０８（ｂ）は、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃに規定されている内容を模式的に示した図である。図６０８（ｂ）に示した通り、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃには、大当たり種別、討伐数選択テーブル２２２ｂを参照して決定された討伐数、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値に対応させて、異なるシナリオ種別が規定されている。そして、各シナリオ種別には、討伐演出シナリオとして、討伐演出中に実行される５回の攻撃演出のそれぞれにおいて減少させることが可能な敵数（残敵数）の上限値と、討伐演出の演出結果として表示させることが可能な残敵数の最小値と、が規定されている。

【２０８１】

具体的には、大当たり種別が、時短大当たりに対応する「大当たりＡ、大当たりＣ」であり、討伐数が「１０００」、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値が「０～４９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別１」が、「５０～７９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別２」が、「８０～９９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別３」が規定されている。また、討伐数が「７７７」の場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値が「０～９９」の全範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別４」が規定されている。そして、討伐数が「５００」、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値が「０～４９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別５」が、「５０～７９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別６」が、「８０～９９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別７」が規定されている。一方、大当たり種別が、通常大当たりに対応する「大当たりＢ」であり、討伐数が「１０００」、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値が「０～５９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別８」が、「６０～８９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別９」が、「９０～９９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別１０」が規定されている。そして、討伐数が「５００」、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値が「０～５９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別１１」が、「６０～７９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別１２」が、「８０～９９

」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別１３」が規定されている。ここで、図５８２から図５８５を参照して上述した通り、討伐演出が実行されると、５回の攻撃演出が実行され、各攻撃演出において、遊技者が演出ボタン２２ａを押下することで敵を減少させる演出が実行されるように構成している。また、各攻撃演出において、遊技者が演出ボタン２２ａを押下しなかった場合には、攻撃演出終了後（ラウンド遊技終了後）に設定されるインターバル期間において、敵数を減少させるための追加攻撃演出を実行可能に構成している。

【２０８２】

本第１９制御例では、討伐演出中に実行される各攻撃演出において減少させることが可能な敵数（残敵数）の上限を、討伐演出シナリオに基づいて予め決定するように構成しているため、敵数の減少度合いが偏った討伐演出が実行されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。加えて、各攻撃演出の終了後に表示される残敵数をシナリオ管理するのでは無く、各攻撃演出の終了後に表示され得る最小の残敵数のみをシナリオ管理し、実際に表示される残敵数に幅を持たせるように構成しているため、予め規定されているシナリオ種別の個数よりも多くの演出パターンで討伐演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。さらに、本第１９制御例では、攻撃演出中において遊技者が演出ボタン２２ａを押下するか否かに応じて、敵数を減少させるための演出態様を異ならせるように構成し、且つ、実行される演出態様によって、攻撃後の残敵数として表示される敵数を異ならせるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを押下するか否かを選択させる楽しみを提供することができる。追加減少値選択テーブル２２２ｄは、討伐演出における各攻撃演出において、遊技者が演出ボタン２２ａを押下すること無く、インターバル期間中に追加攻撃演出が実行される場合に参照されるデータテーブルであって、初回インターバル中演出処理（図６４０のＳ３８０９参照）にて参照される。この追加減少値選択テーブル２２２ｄを参照して、追加攻撃演出にて減少させる敵数が決定される。

【２０８３】

ここで、図６０９を参照して追加減少値選択テーブル２２２ｄに規定されている内容について説明をする。図６０９は、追加減少値選択テーブル２２２ｄに規定されている内容を模式的に示した図である。図６０９に示した通り、追加減少値選択テーブル２２２ｄには、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃを参照して決定されたシナリオ種別と、現在の残敵数（残討伐数カウンタ２２３ｊの値）と、討伐演出シナリオに規定されている敵数との差分数と、その差分の範囲における特定数（固有特定数、共通特定数）の有無と、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値と、に対応させて、追加攻撃演出にて減少させる敵数（追加減少値）が規定されている。具体的には、シナリオ種別が「シナリオ種別１，８」であり、差分数が「４０１以上」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。また、差分数が「１０１～４００」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「５０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「現状－５０」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、追加減少値として「現状－５０」が規定されており、「５０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。

【２０８４】

そして、差分数が「１００以下」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～２９」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「３０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ

２２３ｆ１の値が「０～２９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値＋１０」が規定されており、「３０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。シナリオ種別が「シナリオ種別２，３，９，１０」であり、差分数が「５１以上」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「５０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「現状－２０」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、追加減少値として「現状－２０」が規定されており、「５０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。そして、差分数が「５０以下」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～２９」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「３０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～２９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値＋１０」が規定されており、「３０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。

【２０８５】

シナリオ種別が「シナリオ種別５，１１，１２」であり、差分数が「２１以上」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「５０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「現状－５」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、追加減少値として「現状－５」が規定されており、「５０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。そして、差分数が「２０以下」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されており、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。シナリオ種別が「シナリオ種別６，７，１３」である場合には、差分数に関わらず、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～１９」の範囲に対して、追加減少値として「減少無し」が規定されており、「２０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。最後に、シナリオ種別が「シナリオ種別４」である場合には、差分数、及び、特定数の有無に関わらず、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。

【２０８６】

演出ステージデータテーブル２２２ｅは、背景種別として設定可能な演出ステージに関する情報が予め規定されているデータテーブルであって、遊技環境として、決定されるモード種別（通常モード、アクティブモード、固定モード）に応じて、各ステージ種別（ウサギステージ、勇者ステージ）の移行条件が規定されている。本第１９制御例では、遊技の進行状況と、設定されているモード種別と、に基づいて、ステージ種別の移行条件が成立したかを判別し、ステージ変更を実行するように構成している。ここで、演出ステージデータテーブル２２２ｅに規定されている内容について、図６１０（ａ）を参照して説明をする。図６１０（ａ）は、演出ステージデータテーブル２２２ｅに規定されている内容を模式的に示した図である。図６１０（ａ）に示した通り、演出ステージデータテーブル２２２ｅには、モード種別と、ステージ種別に対応させてステージ種別の移行条件が規定されており、大まかには、アクティブモードが設定されている場合が最もステージ種別の移行条件が成立し易く、通常モードが設定されている場合はアクティブモードよるも移行条件が成立し難く、固定モードが設定されている場合は、移行条件が成立しないように各内容が規定されている。具体的には、モード種別が「通常」であって、ステージ種別が「

ウサギ」に対しては、ステージ種別の移行条件として、「特図変動５０回」、又は「大当たり変動開始の一部（低確率）」が規定されており、ステージ種別が「勇者」に対しては、ステージ種別の移行条件として、「特図変動５０回」、又は「大当たり変動開始の一部（低確率）」が規定されている。また、モード種別が「アクティブ」であって、ステージ種別が「ウサギ」に対しては、ステージ種別の移行条件として、「特図変動２０回」、又は「大当たり変動開始の一部（高確率）」、「特図移行条件が成立した特図変動開始から５秒後」が規定されており、ステージ種別が「勇者」に対しては、ステージ種別の移行条件として、特図変動２０回」、又は「大当たり変動開始の一部（高確率）」が規定されている。そして、モード種別が「固定」に対しては、ステージ種別に関わらず移行条件が既定されていない。

【２０８７】

ここで、各移行条件について説明をする。「特図変動５０回」とは、ステージ種別が設定されてから実行された特別図柄変動の実行回数が５０回に到達した場合に成立する移行条件（特図変動移行条件）である。つまり、通常モードが設定されている場合は、特別図柄変動が５０回実行される毎に、ステージ種別を変更させるためのステージ変更演出が実行されることになる。なお、本第１９制御例では、特図変動移行条件として、設定されているモード種別に対して、固定の回数を予め規定しているが、これに限ること無く、所定の範囲の特図変動回数（例えば、１０回～５０回）を抽選で決定する手段を設け、その手段によって決定された特図変動回数を特図変動移行条件として設定可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、どのタイミングでステージ変更演出が実行されるかを予測させ難くすることができる。また、この場合、設定されているモード種別に応じて抽選にて決定される特図変動回数を異ならせるように構成し、移行条件が成立し難いモード種別（例えば、「通常モード」）の方が、移行条件が成立し易いモード種別（例えば、「アクティブモード」）よりも多い回数の特図変動回数が抽選で決定され易くなるように、設定されているモード種別に応じて異なるデータテーブルを用いた抽選が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者が任意に設定したモード種別（ステージ変更演出の実行頻度）に応じた間隔でステージ変更演出を実行させ易くすることができる。

【２０８８】

移行条件の１つである「大当たり変動開始の一部」とは、特別図柄変動の開始に基づいて設定される第３図柄の変動表示を設定するための変動演出設定処理（図６４３のＳ４３０４参照）において、大当たり当選する特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様として、ステージ変更演出を伴う演出態様が決定された場合に成立する移行条件（当たり変動移行条件）である。詳細な説明は省略するが、本第１９制御例では、図６４３のＳ４４０４の処理において、設定されているモード種別と、抽選結果（大当たり当選）と、変動パターンとに基づいて、ステージ変更演出と伴う演出態様が決定されるように構成しており、移行条件が成立し難いモード種別（例えば、「通常モード」）の方が、移行条件が成立し易いモード種別（例えば、「アクティブモード」）よりも、ステージ変更演出を伴う演出態様が決定され難くなるように構成している。このように構成することで、特図変動移行条件が成立していない状態であっても、当たり変動移行条件が成立したことによりステージ変更演出を実行させることができるため、遊技者に意外性のあるタイミング、例えば、連続して実行される２回の特別図柄変動にてステージ変更演出を実行させることができる。さらに、当たり変動移行条件は大当たり当選した場合のみ成立するように構成しているため、意外性のあるタイミングでステージ変更演出が実行された場合に、大当たり当選への期待度を高めることができる。本第１９制御例では、特図変動移行条件として予め規定された回数を設定しているため、遊技者に対して、特図変動移行条件によってステージ変更演出が実行される間隔を把握させ易くすることができるため、当たり変動移行条件の成立に基づいて実行されるステージ変更演出を容易に把握させることができる。よって、大当たり当選をいち早く察知したい遊技者に対して、特図変動移行条件が成立する間隔を把握しようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【２０８９】
さらに、移行条件の１つである「特図移行条件が成立した特図変動開始から５秒後」とは、特別図柄変動の開始に基づいて設定される第３図柄の変動表示を設定するための変動演出設定処理（図６４３のＳ４３０４参照）において、第３図柄の変動演出の演出態様として、特図変動中にステージ変更演出を実行させる演出態様が決定された場合に成立する移行条件（特図移行条件）である。なお、本第１９制御例では、上述した３つの移行条件を、ステージ変更演出を実行させるための条件として規定しているが、それ以外の移行条件を設定しても良く、特別図柄変動が実行されている状態で遊技者が操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００）に対して操作を行うことでステージ変更演出を実行可能に構成しても良い。この場合、選択可能なステージ種別を予め遊技者に報知するように構成し、所定条件（大当たり変動中等）が成立している場合のみ選択可能なステージ種別を設けても良い。さらに、所定条件（大当たり変動中等）が成立している場合のみ選択可能なステージ種別のみ予め遊技者に報知しないように構成しても良い。加えて、操作手段に対して異なる操作を実行することで異なるステージ種別を選択可能に構成しても良い。また、上述した通り、本第１９制御例では、同一のモード種別においても、設定されているステージ種別に応じて、異なる移行条件が規定されるように構成しており、具体的には、「ウサギステージ」の方が、「勇者ステージ」よりも移行条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、設定されているステージ種別に基づいて、ステージ変更演出が実行された場合においてどの移行条件が成立したのかを予測する楽しみを向上させることができる。遊技環境データテーブル２２２ｆは、各遊技環境の内容が予め規定されているデータテーブルであって、遊技者によって遊技環境が選択された場合に、選択された遊技環境に対応するデータが読み出され、遊技環境格納エリア２２３ｕに格納される。

【２０９０】
さらに、固定モードが設定されている場合には、保留連が確定している状態において大当たり遊技終了後１回目の特別図柄変動が開始された場合の一部のみでステージ変更演出が実行されるように構成している。つまり、固定モードが設定されているにも関わらず、ステージ変更演出が実行された場合には、大当たり当選を遊技者に報知することになる。よって、固定モードを選択した遊技者、即ち、ステージ変更演出が実行されないことを所望する遊技者に対しても、大当たり当選という特典を付与することを条件にステージ変更演出を実行することで演出効果を高めると共に、ステージ変更演出が実行されたことによる不快感を軽減させることができる。次に、図６０７（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図６０７（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、入賞情報格納エリア２２３ａ、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ、変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅ、演出カウンタ２２３ｆ（第１演出カウンタ２２３ｆ１、第２演出カウンタ２２３ｆ２）、従遊技状態格納エリア２２３ｇ、時短情報更新エリア２２３ｈ、討伐回数カウンタ２２３ｉ、残討伐数カウンタ２２３ｊ、特定数表示済フラグ２２３ｋ、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍ、賞球数カウンタ２２３ｎ、保留連フラグ２２３ｏ、ラウンド数カウンタ２２３ｐ、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑ、右打ちフラグ２２３ｒ、Ｖ入賞済フラグ２２３ｓ、演出固定フラグ２２３ｔ、遊技環境格納エリア２２３ｕ、その他メモリエリア２２３ｚが少なくとも設けられている。

【２０９１】
入賞情報格納エリア２２３ａは、１つの実行エリアと、第１特別図柄に対応する４つのエリア（特図１用第１エリア～特図１用第４エリア）と、第２特別図柄に対応する１つのエリア（特図２用第１エリア）を有しており、これらの各エリアには、主制御装置１１０から出力された入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報（入賞情報）により、特別図柄抽選が実行される前に入賞情報に基づく抽選結果等が音声ランプ制御装置１１３によって事前判別（先読み）される。この入賞情報格納エリア２２３ａには、音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図６３１のＳ３１

１３参照）において、入賞情報コマンドを受信したと判別された場合に（図６３１のＳ３２０９：Ｙｅｓ）、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンド（入賞コマンド）に基づいた入賞情報に含まれる特別図柄種別に対応する第１エリアから順に格納されていく。なお、主制御装置１１０から送信される入賞情報コマンド（入賞コマンド）は、主制御装置１１０の先読み処理（図６１９のＳ８０７参照）が実行された場合に設定され、主制御装置１１０のメイン処理（図６２６参照）にて実行される外部出力処理（図６２６のＳ１８０１）によって音声ランプ制御装置１１３へと送信される。この入賞情報格納エリア２２３ａの各エリアに格納された各入賞情報は、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図６４２のＳ３１１４参照）が実行される毎に、１つずつシフト（第２エリアに格納されていた入賞情報を第１エリアに移行）される。これにより、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が何時実行されるのかを、音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握することができる。

【２０９２】

また、入賞情報コマンドによって送信された入賞情報（特別図柄の先読み情報）を実行エリア（現在実行中の特別図柄変動に対応するエリア）までシフトさせることを可能に構成しているため、例えば、入賞情報コマンドを受信したことに基づいて、次に実行される特別図柄変動の開始タイミングから当該入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が終了するまでのタイミングまでの期間を用いた演出（所謂、先読み連続演出）を実行する際に、当該入賞情報コマンドに対応する入賞情報を上述した先読み連続演出が終了するまでの間、保持することができる。なお、第１９制御例では第１特別図柄に関する入賞情報（第１入球口６４に球が入球した場合に取得し得る情報）を４つまで保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア２２３ａが実行エリア以外に、第１エリア～第４エリアを有するように構成しているが、例えば、第２入球口６４０に球が入球した場合に取得し得る入賞情報（第２特別図柄に関わる入賞情報）も４つまで保留記憶可能に構成した場合には、入賞情報格納エリア２２３ａに、実行エリア以外に、第１特別図柄用の４つのエリア（保留情報エリア）と、第２特別図柄用の４つのエリア（保留情報エリア）を設けるように構成すれば良い。特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる特別図柄変動の実行権利の保留記憶数を最大４回まで計数するカウンタである。即ち、第１特別図柄に対応する特図１保留の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂにて、その第１特別図柄の保留球数を管理するようになっている。

【２０９３】

具体的には、主制御装置１１０では、第１入球口６４への入球（始動入賞）によって第１特別図柄抽選の実行権利の保留記憶数（特図１保留数）が加算された場合、又は、主制御装置１１０において第１特別図柄抽選が実行されて特図１保留数が減算された場合に、加算後または減算後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を受信すると、その保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）から、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を取得して、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂに格納する（図６３２のＳ３３０１参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同期させながら、その値を更新することができる。特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値は、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄（特図

１保留球数を示すための表示態様）を決定する際に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される特図１保留数を特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂに格納すると共に、格納後の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【２０９４】

表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される特図１保留数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値分の保留図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄の数も、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。なお、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに含まれる情報としては、実際の保留球数、即ち、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す情報でも良いし、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が１加算、或いは１減算されたことを示す情報でも良い。なお、保留球数コマンドとして第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が１加算、或いは１減算されたことを示す情報を送信する場合には、音声ランプ制御装置１１３に受信した保留球数コマンドに含まれる情報に基づいて現在の保留球数を演算管理する演算手段を設ければ良い。特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃは、上述した特別図柄１保留球カウンタ２２３ｂに対して、カウントする対象を保留球数コマンドに含まれる第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）に変更した点で相違しているものであり、それ以外は同一であるため、詳細な説明は省略する。本第１９制御例では、特図２保留の上限数を１個としているため、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃが計測する値の上限数も１となる。

【２０９５】

この特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃによって計測された値は、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄（特図２保留球数を示すための表示態様）を決定する際に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される特図２保留数を特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃに格納すると共に、格納後の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される特図２保留数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃの値分の保留図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄の数も、主制御装置１１０の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。さらに、本第１９制御例では、時短状態における第２特別図柄の最終変動期間中において、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることを促すためのチャージ演出（図５８９（ａ）参照）を実行するように構成しており、このチャージ演出が実行されている際中に、特図２保留の上限数を示す保留球数コマンドを受信したことに基づいて、新たに特図２保留を獲得することができない状態であることを示すための表示態様（「チャージ完了」）を表示可能に構成している。つまり、保留球数コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの特図２保留数を表示するだけでは無く、実行中の演出の演出態様を切り替えるように構成している。このように構成することで、様々な条件によって演出態様を切り替えることが可能となるため、演出効果を高めることができる。

【２０９６】
変動開始フラグ２２３ｄは、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定され（図６３１のＳ３２０２参照）、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフに設定される（図６４２のＳ４３０２参照）。変動開始フラグ２２３ｃがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６３０参照）のコマンド出力処理（図６３０のＳ３１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。停止種別選択フラグ２２３ｅは、主制御装置１１０から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図６３１のＳ３２０５参照）、第３図柄表示装置８１における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図６４２のＳ４３０７参照）。停止種別選択フラグ２２３ｄがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、表示用停止種別が設定される（図６４２のＳ４３０９参照）。演出カウンタ２２３ｆは、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用されるカウンタであって、図示は省略したが、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理（図６３０参照）が実行される毎に更新される。第１９制御例では、演出カウンタ２２３ｆとして、ループカウンタ（例えば、０～９９の範囲で繰り返し更新されるカウンタ）を複数（第１演出カウンタ２２３ｆ１、第２演出カウンタ２２３ｆ２等）有しており、各演出カウンタの値が同期すること無く更新するように構成されている。

【２０９７】
具体的には、例えば、メイン処理（図６３０参照）が実行される毎に更新される値が異なるカウンタを複数設け、各カウンタの更新後の値が同期しないように構成している。さらに、各カウンタの値を演算することで別の値を算出し、その算出した値を用いて各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用する値として用いても良い。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される複数演出の演出態様を同一タイミング（１回のメイン処理内）で決定する場合において、同一タイミングで決定される複数演出の演出態様が同期してしまい、多様な組合せで演出を実行することができないという不具合が発生することを抑制できる。従遊技状態格納エリア２２３ｇは、主制御装置１１０から遊技状態に関する状態コマンドを受信した場合に、その状態コマンドに対応する遊技状態を格納するための領域である。この従遊技状態格納エリア２２３ｇに格納された情報（遊技状態）を参照することで、音声ランプ制御装置１１３側で現在の遊技状態を識別可能に構成している。なお、第１９制御例では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、パチンコ機１０の電源が遮断された場合にデータが消去されるため、停電等の発生による電源遮断時には従遊技状態格納エリア２２３ｇに格納されている現在の遊技状態を示す情報も消去されることとなる。しかしながら、第１９制御例ではパチンコ機１０への電源投入後に実行される主制御装置１１０の立ち上げ処理（図６２５参照）にて状態コマンドが設定されるため（図６２５のＳ１７１２参照）、電源復旧後、直ちに従遊技状態格納エリア２２３ｇに電源遮断前に設定されていた遊技状態を示す情報が格納されることになる。よって、パチンコ機１０に電源が投入されている状態では音声ランプ制御装置１１３側で常に遊技状態を識別することができる。また、主制御装置１１０において遊技状態を可変設定する場合にも、可変設定された後の遊技状態を示す状態コマンドが設定される（図６２７のＳ１９１７等参照）。

【２０９８】
時短情報更新エリア２２３ｈは、時短状態を終了させるための複数の時短終了条件と、各時短終了条件に対する進捗状況（時短終了条件の対象となる遊技要素（例えば、特別図

柄変動や小当たり、大当たりの当選）が実行された回数）とを格納するためのデータ領域である。この時短情報更新エリア２２３ｈに格納される情報（時短終了条件、及び、進捗状況）に基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示態様が選択される。この時短情報更新エリア２２３ｈは、主制御装置１１０から設定される時短状態の内容に関する情報を含む時短設定情報コマンド、即ち、主制御装置１１０の大当たり制御処理（図６２７のＳ１８０４）にてエンディング期間の終了タイミングと判別し（図６２７のＳ１９１３：Ｙｅｓ）、時短終了条件を設定した場合に（図６２７のＳ１９１６）設定される時短設定情報コマンドを受信した場合に、今回の時短状態を終了させるための時短終了条件が設定される（図６３３のＳ３４１２参照）。そして、主制御装置１１０の時短更新処理（図６１６のＳ２２４参照）において、時短情報を更新させるための更新情報（特別図柄変動が実行されたことを示すための変動情報や、小当たりに当選したことを示すための小当たり情報）を示すための残時短回数コマンドが設定され、その残時短回数コマンドを受信したと判別した場合に、受信した残時短回数コマンドに含まれる更新情報に対応させて時短情報更新エリア２２３ｈに含まれる各種情報が更新される。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で、現在の遊技状態が時短状態であるか否かだけで無く、時短状態が設定されている場合において、残時短終了条件が成立するまでの残状況を、時短終了条件毎に把握することが可能となる。

【２０９９】

この時短情報更新エリア２２３ｈ内のデータ領域について具体的に説明をすると、時短情報更新エリア２２３ｈには、時短状態の終了条件になり得る各項目（例えば、第１特別図柄の変動回数、第２特別図柄の変動回数、第１特別図柄の変動回数と第２特別図柄の変動回数とを合算した合算変動回数、小当たり当選回数（Ｖ入賞装置６００の動作を開始した回数）に対応した情報を一時的に格納できるように形成されており、各項目に対して、時短設定情報（時短状態の終了条件が成立する回数）と、時短状態が継続して設定されている期間中における各項目の更新情報（実際に実行された回数を示す情報）と、がそれぞれ格納されるように構成されている。本第１９制御例では、この時短情報更新エリア２２３ｈに格納されている更新情報のうち、第２特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件に関する更新情報に基づいて時短状態中の主たる演出態様を決定するように構成している。本第１９制御例では、時短状態中に、特別図柄抽選が所定回数実行された場合、或いは、実行された特別図柄抽選の結果が当たり当選となった場合に、時短状態が終了するように構成している。ここで、当たり当選に基づいて時短状態が終了した場合には、当たり遊技を実行することで遊技者に特典が付与されると共に、大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定され易くなるように構成している。一方で、特別図柄抽選が所定回数実行されたことに基づいて時短状態が終了した場合には、遊技者に特典を付与すること無く通常状態が設定されるように構成している。

【２１００】

よって、時短状態中の遊技を行っている遊技者は、当たり当選に基づいて成立する時短終了条件では無く、特別図柄抽選が実行された回数に基づいて成立する時短終了条件が成立するまでの残期間に関する情報の提供を所望する。さらに、本第１９制御例では、特別図柄抽選が実行された回数に基づいて成立する時短終了条件として、第１特別図柄変動回数と第２特別図柄変動回数とを合算した合算回数に基づいて成立する合算変動時短終了条件と、第２特別図柄変動回数のみに基づいて成立する特図２変動時短終了条件と、を有している。そして、時短状態中において適正な遊技（右打ち遊技）を実行した場合には、合算変動時短終了条件よりも、特図２変動時短終了条件が成立し易くなるように構成している。つまり、時短状態中に実行される特別図柄抽選で当り当選しなかった場合には、特図２変動時短終了条件が最も成立し易くなるように構成している。よって、時短状態が設定されている間は、特図２変動時短終了条件に関する更新情報（主制御装置１１０にて更新される特図２カウンタ２０３ｔの値に関する情報）に基づいて、当たり当選すること無く時短状態が終了するまでの残期間を示すための演出（カウントダウン演出）を実行することで、遊技者に対して、時短状態が終了するまでの正確な残期間（時短状態中に実行可能

な第２特別図柄変動の残回数）を分かり易く報知することができる。なお、本第１９制御例では、上述した通り、時短状態中において適正な遊技（右打ち遊技）を実行した場合に、最も成立し易い時短終了条件（特図２変動時短終了条件）が成立するまでの残期間を遊技者に把握させるための演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短状態中に実行される遊技内容によって、他の時短終了条件の方が成立し易い状況が発生した場合には、時短状態が終了するまでの残期間を示すための演出に用いられる時短終了条件の種別を切り替えるように構成しても良いし、複数の時短終了条件のそれぞれに対して、各時短終了条件が成立するまでの残期間を報知可能な演出を実行するように構成しても良い。

【２１０１】

また、本第１９制御例では、時短終了条件（特図２変動時短終了条件）が成立するまでの残期間を示すカウントダウン演出として、時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の残回数を数値で示す演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の残回数を数値以外の態様（例えば、時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の残回数が減算される毎に態様を異ならせるアニメーション）、即ち、遊技者に対して、時短状態が終了するまでに実行可能な第２特別図柄抽選の回数を具体的では無く、抽象的に報知可能な態様で演出を実行するように構成してもよい。また、この場合、特図２変動時短終了条件が成立するまでに要する第２特別図柄変動回数を異ならせた時短状態を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、時短状態が終了するまでに実行可能な特図２変動回数を予測させる楽しみを提供することができる。さらに、時短情報更新エリア２２３ｈに格納されている時短設定情報や更新情報を用いて、例えば、時短設定情報に含まれる各項目の終了条件を示す値に対する更新情報が示す値の割合を算出し、時短進行度合いを数値（例えばパーセント）で表示するように構成しても良い。また、第１９制御例では、時短情報更新エリア２２３ｈに格納される情報として、更新情報（既に実行された回数（変動回数、当選回数）を示す情報）を格納するように構成しているが、これに限ること無く、時短状態の終了条件（時短終了条件）が成立するまでの残回数を算出し、算出した残回数を示す情報を時短情報更新エリア２２３ｈに格納するように構成しても良い。

【２１０２】

討伐回数カウンタ２２３ｉは、大当たり遊技中に実行される討伐演出として設定される攻撃演出の回数（討伐回数）を管理するためのカウンタであって、討伐演出の演出態様を決定するための討伐演出態様決定処理（図６３８のＳ３８０３参照）において、「５」の値がセットされる（図６３８のＳ３９０７）。そして、討伐演出が実行される大当たり遊技にて新たなラウンド遊技を開始する場合に実行される初回大当たりラウンド中演出処理（図６３９のＳ３８０７参照）にて、カウンタの値が減算される（図６３９のＳ４００９）。この討伐回数カウンタ２２３ｉの値は、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を示すための表示態様（表示領域Ｄｍ７に表示されるボタンアイコンの数）を決定する際に参照される。また、設定されている討伐演出シナリオに基づいて、各ラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出態様を決定する際に参照される。なお、本第１９制御例では、通常状態において実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、必ず６ラウンドの大当たり遊技が実行されるように構成しており、その大当たり遊技中に討伐演出を実行するように構成している。そして、１ラウンド目のラウンド遊技期間中に今回実行される討伐演出の内容（残敵数、攻撃演出回数等）を告知し、２ラウンド目～６ラウンド目の各ラウンド遊技期間中に攻撃演出が実行されるように構成している。つまり、討伐演出が実行される場合において、固定回数（５回）の攻撃演出が必ず実行されるように構成している。よって、討伐回数カウンタ２２３ｉには、初期値として「５」の値がセットされるように構成しているが、これに限ること無く、実行される討伐演出の内容に応じて、攻撃演出回数を異ならせるように構成しても良い。

【２１０３】

例えば、通常状態において実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技として、ラウンド遊技数を異ならせた大当たり遊技を実行可能に構成し、実行される大当たり遊技のラウンド数に応じて、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を異ならせるように構成しても良い。この場合、少なくとも、大当たり遊技の種別として、ラウンド遊技数が標準ラウンド数（例えば、６ラウンド）となる標準大当たり遊技と、その標準大当たり遊技よりも多いラウンド遊技数（例えば、８ラウンド）となる特定大当たり遊技と、を実行可能に構成して、標準大当たり遊技が実行される場合よりも、特定大当たり遊技が実行される場合の方が、討伐演出中に実行される攻撃演出回数が増加するように構成すると良い。さらに、標準大当たり遊技（６ラウンド大当たり遊技）よりも特定大当たり遊技（８ラウンド大当たり遊技）が実行される場合の方が、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され易くなるように構成すると良い。具体的には、標準大当たり遊技に対応する大当たり種別として、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される第１大当たり種別と、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される第２大当たり種別と、を設定可能に構成し、且つ、特定大当たり遊技に対応する大当たり種別として、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される第３大当たり種別と、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される第４大当たり種別と、を設定可能に構成する。そして、標準大当たり遊技が実行される大当たりに当選した場合における第２大当たり種別の選択割合よりも、特定大当たり遊技が実行される大当たりに当選した場合における第４大当たり種別の選択割合の方が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、討伐演出中に実行される攻撃演出回数が増加する程、討伐演出の演出結果として、遊技者に有利となる演出結果（討伐に成功する演出結果）を表示させ易くすることができるため、遊技者に対して、討伐演出にて多くの攻撃演出が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【２１０４】

加えて、大当たり遊技のラウンド数が多い程、攻撃演出の実行回数を増加させ易くすることができるため、大当たり遊技中に多くの賞球数を獲得し得る場合の方が、討伐演出の演出結果として、遊技者に有利となる演出結果（討伐に成功する演出結果）を表示させ易くすることができるため、遊技者に対して、複数の特典をまとめて提供することができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。なお、本第１９制御例では、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数に対応させて討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を決定するように構成しているが、これに限ること無く、実行されるラウンド遊技数を最大数として、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を抽選で決定するように構成しても良い。この場合、何れのラウンド数が設定される大当たり遊技であっても、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される場合よりも、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合の方が、攻撃演出の回数として多くの回数が決定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技中に討伐演出が実行された場合に、実行中の大当たり遊技のラウンド数と、実行される攻撃演出の回数と、を把握しながら大当たり遊技終了後に実行される遊技状態を予測させる楽しみを提供することができる。なお、本第１９制御例では、討伐演出が実行される大当たり遊技が実行される場合において、最初に実行されるラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）の遊技期間中に、今回実行される討伐演出の演出内容を遊技者に告知するための初期表示態様を表示し、残りのラウンド遊技の遊技期間を用いて複数回の攻撃演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、討伐演出の初期表示態様が表示されるラウンド遊技として、最初に実行されるラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）とは異なるラウンド遊技を設定可能に構成しても良い。

【２１０５】

具体的には、今回実行される大当たり遊技のラウンド数を管理する管理手段と、今回実行される討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を管理する管理手段と、を設け、今回実行される攻撃演出の回数分のラウンド数を確保可能な範囲にて、討伐演出の初期表示態様を表示するラウンド数を決定する手段を設けると良い。このように構成することで、大当たり遊技が開始されてから短時間で討伐演出が開始された方が（討伐演出の初期表示態様

が表示された場合の方が）、より多くの攻撃演出が実行される可能性を高めることができるため、遊技者に対して、討伐演出の実行タイミングについても興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。以上、説明をした例では、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数に応じて、討伐演出の演出結果を示唆可能な構成として、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数が多くなる程、討伐演出の演出結果として、遊技者に有利となる演出結果（討伐に成功する演出結果）を表示させ易くする例を示したが、これに限ること無く、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数が少ない程、或いは、特定回数（例えば、３回）の攻撃演出が実行される程、討伐演出の演出結果として、遊技者に有利となる演出結果（討伐に成功する演出結果）を表示させ易くするように構成しても良い。また、討伐演出が実行される大当たり遊技にて少ないラウンド数が設定される場合の方が、多いラウンド数が設定される場合よりも、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され易くなるように構成しても良い。残討伐数カウンタ２２３ｊは、討伐演出にて実行される攻撃演出によって減算された敵数を計測するためのカウンタであって、討伐演出が実行される場合に、初期値として敵の総数に対応する値がセットされ、その後、攻撃演出が実行される毎に、実行された攻撃演出の演出結果に応じた値へと減算される。

【２１０６】

具体的には、通常状態にて実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）のオープニングコマンドを受信したと判別した場合（図６３７のＳ３８０１：Ｙｅｓ）に実行される討伐演出態様決定処理（図６３８のＳ３８０３参照）において、決定された敵総数に対応する値がセットされ（図６３８のＳ３９０２参照）、ラウンド遊技終了後に設定されるインターバル期間を示すためのインターバルコマンドを受信したと判別した場合（図６３７のＳ３８０８：Ｙｅｓ）に実行される初回インターバル中演出処理（図６４０のＳ３８０９）において、討伐演出シナリオの内容と、残討伐数カウンタ２２３ｊの値と、が一致するかの判別を実行する際に参照される（Ｓ４１０２）。ここで、本第１９制御例では、討伐演出の演出態様をシナリオ管理している。具体的には、討伐演出の演出態様を決定する際に、今回の討伐演出にて討伐すべき敵の総数と、攻撃演出の実行回数と、各攻撃演出にて減少させることが可能な敵数（残討伐数）と、が規定された討伐演出シナリオとして、規定されている内容を異ならせた複数の討伐演出シナリオの中から１の討伐演出シナリオを決定可能に構成している。そして、攻撃演出の演出期間（ラウンド遊技期間）中に、遊技者による演出ボタン２２ａへの操作を有効に判別可能な期間としてＳＷ有効時間を設定するように構成しており、そのＳＷ有効時間中に遊技者が演出ボタン２２ａを操作した場合には、決定されている討伐演出シナリオに規定されている内容に基づいて、敵数を減少させる演出を実行するように構成している。一方で、ＳＷ有効時間中に遊技者が演出ボタン２２ａを操作しなかった場合には、ラウンド遊技期間中に敵数を減少させる演出が実行されないように構成している。

【２１０７】

つまり、ラウンド遊技期間終了時にて表示されている敵数は、ラウンド遊技中における演出ボタン２２ａへの操作の有無によって異なる。ここで、本第１９制御例では、攻撃演出によって減少される敵数を残討伐数カウンタ２２３ｊの値で管理するように構成し、ラウンド遊技期間が終了し、インターバル期間が設定された時点における残討伐数カウンタ２２３ｊの値が、決定されている討伐演出シナリオの内容と一致しているかを判別し（図６４０のＳ４１０２）、一致していないと判別した場合は（図６４０のＳ４１０２：Ｎｏ）、インターバル期間を用いて敵数を減少させる演出（追加攻撃演出）を実行するように構成している。このように構成することで、遊技者による演出ボタン２２ａへの操作の有無に関わらず、決定されている討伐演出シナリオの内容に沿った内容で敵数の減少度合いを決定し易くすることができる。さらに、本第１９制御例では、追加攻撃演出の演出態様として、表示されている敵数を、討伐演出シナリオに規定されている敵数まで減少させる基本演出態様に加え、今回の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを報知するための特定数まで敵数を減少させる特殊演出態様を決定可能に構成している。具体的には、討伐演出シナリオに規定されている敵数（例えば、９９体）と、実際に表

示されている敵数（例えば、３８５体）とが異なる場合であって、その差分（９９体～３８５体）の範囲内容に固有特定数（例えば、３３３体）が設定される場合の一部において、追加攻撃演出の演出態様として、敵数を特定数（例えば、３３３体）まで減少させる特殊演出態様を設定可能に構成している。つまり、攻撃演出が実行されるラウンド遊技期間において、演出ボタン２２ａを操作し、討伐演出シナリオに規定されている敵数（例えば、９９体）まで敵数を減少させなかった場合に、特殊演出態様による追加攻撃演出を実行することで、今回の討伐演出の演出結果をいち早く遊技者に報知可能に構成している。

【２１０８】

このように構成することで、討伐演出として実行される攻撃演出中に演出ボタン２２ａを操作（押下）するか否かによって、討伐演出の演出結果を把握し得るタイミングを異ならせることができるため、遊技者に対して、演出ボタン２２ａを操作するか否かを決定する楽しみを提供することができる。また、本第１９制御例では、遊技者が演出ボタン２２ａを操作しなかった場合において、演出ボタン２２ａを操作した場合よりも早いタイミングで討伐演出の演出結果を把握可能な演出態様（特殊演出態様）を決定可能に構成している。即ち、討伐演出において、敵数を０体まで減少させることを目的とした場合には選択すべき操作方法を選択しなかった場合に、敵数が０体まで減少するよりも前に討伐演出の演出結果を把握可能な特定数（例えば、３３３体）を表示可能に構成している。よって、遊技者が目指す演出内容に対応させて演出ボタン２２ａへの操作方法を選択させることができるため、遊技者が選択する操作方法を偏り難くすることができる。なお、本第１９制御例では、遊技者が選択した選択方法によって、実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを報知するタイミングを異ならせることが可能に構成している。そして、実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを報知するタイミングとして、１の操作方法で操作（演出ボタン２２ａを押下する操作）した場合よりも早いタイミングで報知可能な他の操作方法による操作（演出ボタン２２ａを押下しない操作）した場合には、操作方法だけで無く、表示されている敵数、及び、討伐演出シナリオに規定されている敵数に基づいて報知条件が成立した場合のみ、実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを示すための演出態様として、残敵数が特定数（例えば、３３３体）となる追加攻撃演出が実行されるように構成している。

【２１０９】

つまり、報知条件が成立し得ない状態で演出ボタン２２ａを押下しない操作を実行した場合には、残敵数が特定数（例えば、３３３体）となる追加攻撃演出が実行されること無く、且つ、残敵数が討伐演出シナリオに規定されている敵数よりも多くなる追加攻撃演出が実行され得るように構成している。このように、いち早く実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを報知可能な操作方法を実行した場合には、実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることが報知されない可能性があるため、遊技者に対して何れの操作方法を選択させるかをより楽しんで決定されることができる。なお、本第１９制御例では、何れの操作方法によって演出ボタン２２ａを操作した場合であっても、遊技者に付与される特典（大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が設定されることを事前に報知する特典）の内容が同一であって、その付与タイミングのみを異ならせているが、これに限ること無く、１の操作方法を選択した場合には、上述した特典に加え、別の第１特典（例えば、獲得済みの特図保留内に当たり当選する特図保留があるか否かを事前に報知する特典）を付与可能に構成し、１の操作方法とは異なる他の操作方法を選択した場合には、上述した特典に加え、第１特典とは異なる第２特典（例えば、大当たり遊技中に実行される残りのラウンド遊技数を事前に報知する特典）を付与可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者が選択した遊技方法に応じて、異なる特典を遊技者に付与することができるため、遊技者に対して操作方法を選択させる楽しみを提供することができる。また、上述した例では、大当たり遊技中に実行される討伐演出における攻撃演出中の演出ボタン２２ａへの操作方法に応じて付与可能な特典として第２特典（ラウンド遊技数の事前報知）を付与可能な例を示し

ているが、この場合、例えば、大当たり遊技中に実行されたラウンド遊技数が増加する毎に、残りのラウンド数が減少していくことから、第２特典が付与されるメリットが低くなる。

【２１１０】

よって、大当たり遊技中におけるラウンド遊技の進行状況に応じて、１回の討伐演出中において選択する操作方法を遊技者に切り替えさせることが可能となるため、よりメリットのある特典が付与されることを期待しながら討伐演出を注視する遊技者に対して、演出効果をより高めることができる。なお、本第１９制御例では、何れの攻撃演出が実行された場合であっても、遊技者が操作方法を選択可能に構成しているが、これに限ること無く、演出ボタン２２ａへの操作方法を遊技者が選択することができない攻撃演出を実行可能に構成しても良く、例えば、ＳＷ有効時間が設定されない攻撃演出を実行することで、演出ボタン２２ａを押下するという操作方法を選択できなくしたり、ＳＷ有効時間として極めて短いＳＷ有効時間を設定することで、演出ボタン２２ａを押下し難くしたりする攻撃演出を実行可能に構成しても良い。さらに、本第１９制御例では、演出ボタン２２ａに対する操作方法として、演出ボタン２２ａを押下する操作と、演出ボタン２２ａを押下しない操作と、の２種類から遊技者が選択する構成を用いているが、これに限ること無く、演出ボタン２２ａを所定期間内（例えば、１秒以内）に複数回（例えば、２回以上）操作する操作方法（所謂、連打操作）や、演出ボタン２２ａを所定期間（例えば、１秒間）継続して押下し続ける操作方法（所謂、長押し操作）を遊技者に選択可能に構成しても良い。また、このように複数の操作方法を遊技者に選択させる場合には、第３図柄表示装置８１の表示画面に、遊技者が選択可能な操作方法と、各操作方法を選択した場合に付与可能な特典の内容と、を報知可能な表示態様を表示するように構成すると良い。このように構成することで、遊技者が選択する操作方法を決定し易くすることができる。

【２１１１】

特定数表示済フラグ２２３ｋは、討伐演出の演出態様として、特定数を示す演出態様が表示されたことを示すためのフラグであって、特定数を示す演出態様が表示された場合にオンに設定される。本第１９制御例では、討伐演出にて減少させる敵数として、特定条件が成立した場合に、討伐演出の演出結果が表示されるよりも前に、実行中の討伐演出の演出結果を示すための特定数の敵数（例えば、３３３体）を表示可能に構成している。そして、特定数の敵数（例えば、３３３体）が表示された場合には、その表示態様によって討伐演出の演出結果が報知されるため、特定数の敵数が表示されてから討伐演出の演出結果が表示されるまでの残期間にて、特定数の敵数が表示されたことを示す専用の演出（祝福演出）が実行されるように構成している。つまり、特定数の敵数が表示されたことを特定数表示済フラグ２２３ｋの設定状況に基づいて判別可能に構成することで、特定数の敵数が表示された後も敵数を減少させる攻撃演出を継続した場合であっても、特定数が表示されたことに基づいて祝福演出を継続して実行することができる。なお、本第１９制御例では、特定数表示済フラグ２２３ｋがオンに設定された後も、設定された討伐演出シナリオに規定されている内容に基づいて攻撃演出を実行するように構成している。つまり、特定数の敵数が表示されたか否かに関わらず、攻撃演出が継続して実行されるように構成している。そして、特定数表示済フラグ２２３ｋがオンに設定されている場合には、攻撃演出に加え、祝福演出を実行するように構成している。つまり、特定数の敵数が表示されたか否かに関わらず、討伐演出における主となる演出内容（攻撃演出の演出態様）を共通化し、特定数の敵数が表示された場合のみ、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示要素の一部（例えば、表示領域Ｄｍ７に表示されるボタンアイコンや、副表示領域Ｄｓに表示されるコメント等）を用いて、特定数の敵数が表示されたことを示すための祝福演出を実行するように構成している。

【２１１２】

このように構成することで、特定数の敵数が表示された場合に、攻撃演出の代わりに特別な演出を実行可能に構成した場合に比べて、討伐演出を実行するための処理負荷を軽減できると共に、討伐演出に用いる演出データを削減することができる。ここで、本第１９

制御例では、討伐演出が実行される場合において、特定数の敵数が表示されるか否かが、討伐演出中に実行される攻撃演出における遊技者による演出ボタン２２ａへの操作内容に応じて決定されるように構成している。さらに、設定されている討伐演出シナリオの内容と、実際に表示されている敵数（残敵数）と、によって、特定数の敵数を表示させることが可能なタイミングが異なるように構成している。より具体的には、２ラウンド目のラウンド遊技中に実行される１回目の攻撃演出にて減少させることが可能な敵数の範囲内に、今回の討伐演出に対して決定された固有特定数が含まれている場合には、２ラウンド目のラウンド遊技終了後に設定されるインターバル期間が、特定数の敵数を表示させることが可能なタイミングとなり、４ラウンド目のラウンド遊技中に実行される３回目の攻撃演出にて減少させることが可能な敵数の範囲内に、今回の討伐演出に対して決定された固有特定数が含まれている場合には、２ラウンド目のラウンド遊技終了後に設定されるインターバル期間が、特定数の敵数を表示させることが可能なタイミングとなる。また、固有特定数は、大当たり当選した際に表示された第３図柄に含まれる数値に基づいて、討伐演出が実行される毎に決定されるように構成しており、１桁の敵数（例えば、１体）から３桁の敵数（例えば、９９９体）までの範囲の中から、固有特定数を幅広く決定可能に構成しているため、特定数の敵数を表示させることが可能なインターバル期間を、大当たり遊技毎に異ならせることができる。このように構成することで、討伐演出の演出内容が単調となることを抑制し、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２１１３】

しかしながら、固有特定数が表示され得るタイミングを異ならせることが可能とし、且つ、遊技者による演出ボタン２２ａへの操作方法に応じて、固有特定数が表示されるか否かが決定されるように構成することで、固有特定数が表示されてからの討伐演出の残期間が異なるため、固有特定数が表示されてから討伐演出が終了するまでの間に、固有特定数が表示されなかった場合とは完全に異なる専用の演出を実行するように構成した場合には、各残期間に応じた専用演出データを用意する必要があり、演出データの容量が増加してしまうという問題があった。さらに、討伐演出を実行する際に決定される演出内容に基づいて、固有特定数が表示され得るタイミング（インターバル期間）を特定した場合であっても、遊技者が行う演出ボタン２２ａへの操作内容に応じて、実際に固有特定数が表示されるか否かが異なるため、固有特定数が表示されることを前提として演出データを予め設定しておくことが出来ず、固有特定数が表示されてから討伐演出が終了するまでの間に、固有特定数が表示されなかった場合とは完全に異なる専用の演出を実行するように構成した場合には、演出データを設定する処理が煩雑になってしまうという問題があった。これに対して、本第１９制御例では、固有特定数が表示された場合であっても、固有特定数が表示されなかった場合と同様に攻撃演出を継続して実行するように構成しているため、固有特定数が表示されてから討伐演出が終了するまでの間に、固有特定数が表示されなかった場合とは完全に異なる専用の演出を実行する場合に比べて、討伐演出に関する演出データの容量を削減することができる。また、継続して攻撃演出が実行され、表示されている敵の総数が、特定数よりも減少した場合であっても、第３図柄表示装置８１の表示面の一部領域を用いて、固有特定数が表示されたことを示すための祝福演出を実行するため、遊技者に対して固有特定数が表示されたことを遡って把握させ易くすることができる。

【２１１４】

ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍは、遊技者に有利となる遊技状態が継続している期間（ラッシュ期間）を計測するためのカウンタであって、ラッシュ期間を表示する際にカウンタの値が参照される。本第１９制御例におけるパチンコ機１０は、上述した通り、遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定された場合に、高確率で大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に、再度時短状態が設定されるように構成している。さらに、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が決定され易くなるように構成し、且つ、小当たり遊技が実行されてから遊技球がＶ入賞し得る状態へと遷移するまでの期間も短くなるように構成することで、単位時間当たりにおける大当たり遊技回数を増加させ易くするように構成している。そして、単位時間当たりにお

ける大当たり遊技の実行回数（単位時間当たりにおいて獲得した賞球数）を、ラッシュ期間の計測期間を示すための表示態様と合わせて表示する（図５８９（ａ）参照）ことで、ラッシュ期間が継続した場合における単位時間当たりの賞球数を遊技者に把握させ易くするように構成している。このように構成することで、単位時間当たりに獲得可能な賞球数を増加させるために、ラッシュ期間中に実行する遊技の内容を遊技者に決定させることができる。具体的には、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）が設定された場合に「１」の値がセットされる（図６３３のＳ３４１４参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３において定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図６３０参照）において、演出更新処理（図６４５のＳ３１１２参照）が実行された場合に、カウンタ値が１加算（更新）される（図６４５のＳ４６０４）。そして、加算後のラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を示すための表示用コマンドが設定される（図６４５のＳ４６０５）。

【２１１５】

図６４５のＳ４６０５の処理にて設定された表示用コマンドは、他の表示用コマンドと同様に、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６３０参照）にて１ミリ秒毎に実行されるコマンド出力処理（Ｓ３１０２）よって、表示制御装置１１４へと出力され、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示させる演出態様（表示データ等）を決定し。決定した表示データに応じた演出態様で時短状態（ラッシュ期間）表示される。そして、遊技状態として通常状態が設定され、且つ、未使用の特図２保留が存在しないと判別した場合に、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値がクリアされる。具体的には、状態コマンド処理（図６３３のＳ３２１２参照）にて、通常状態が設定されたことを示すための情報を受信したと判別した場合に（図６３３のＳ３４０２：Ｙｅｓ）、特図２保留の有無が判別され（図６３３のＳ３４０５参照）、特図２保留が無いと判別した場合にラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値がクリアされる（図６３３のＳ３４０６参照）。ここで、本第１９制御例では、時短状態が終了し、通常状態が設定された後に、時短状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を所定回数（１回）実行可能に構成しており、その第２特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるまでの期間が遊技者に有利なラッシュ期間となる。つまり、遊技状態として遊技者に有利な時短状態が設定されている期間に、通常状態が設定されている期間の一部を加えた期間が、遊技者に有利な遊技が実行される有利期間（ラッシュ期間）となるように構成している。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングと、遊技者に有利な遊技が実行される有利期間が終了するタイミングと、を異ならせることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。

【２１１６】

賞球数カウンタ２２３ｎは、少なくとも、ラッシュ期間（大当たり遊技、時短状態）中に獲得した賞球数を保持するためのカウンタであって、ラッシュ期間中において賞球が付与される場合に、付与された賞球数に対応する値が加算される（図６３１のＳ３２１７参照）。そして、ラッシュ期間中において第３図柄表示装置８１の表示面に形成される表示領域Ｄｍ６に表示するポイント表示態様を決定する際にカウンタの値が参照される。そして、遊技状態として通常状態が設定され、且つ、未使用の特図２保留が存在しないと判別した場合に、賞球数カウンタ２２３ｎの値がクリアされる。具体的には、状態コマンド処理（図６３３のＳ３２１２参照）にて、通常状態が設定されたことを示すための情報を受信したと判別した場合に（図６３３のＳ３４０２：Ｙｅｓ）、特図２保留の有無が判別され（図６３３のＳ３４０５参照）、特図２保留が無いと判別した場合に賞球数カウンタ２２３ｎの値がクリアされる（図６３３のＳ３４０７参照）。このように構成することで、ラッシュ期間中（時短状態、大当たり遊技状態、時短状態中に獲得した特図２保留が消化される通常状態（引き戻し遊技状態）を含む継続期間中）に獲得した賞球数のみを累積することができる。

【２１１７】

なお、本第１９制御例では、最初に時短状態が設定された時点でラッシュ期間を計測するためのラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値に１をセットするように構成し、ラッシ

ュ期間計測カウンタ２２３ｍの値が１以上である場合に受信した賞球数コマンドに基づいて賞球数カウンタ２２３ｎの値を加算するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技が実行される毎に賞球数カウンタ２２３ｎの値を加算可能に構成し、時短状態が設定される大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技中に獲得した賞球数も含めてラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を累積するように構成しても良い。このように、特定期間（ラッシュ期間）が継続する時間の長さを示すための表示態様（表示領域Ｄｍ８に表示される継続期間表示）と、その特定期間（ラッシュ期間）中に獲得した賞球数を示すための表示態様（表示領域Ｄｍ６に表示されるポイント表示態様）と、を表示可能な構成において、特定期間よりも前の期間（特定期間の設定契機となる大当たり遊技の実行期間）に獲得した賞球数も含めて、特定期間（ラッシュ期間）中に獲得した賞球数を示すための表示態様（表示領域Ｄｍ６に表示されるポイント表示態様）を表示可能に構成することで、特定期間中に獲得した賞球数を、実際に特定期間中に獲得した賞球数よりも遊技者に多く見せることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、この場合、実際に遊技者に提供される（提供されている）賞球数に対応する表示態様が表示領域Ｄｍ６に表示されることから、表示領域Ｄｍ６に表示される表示態様（ポイント表示態様）と、実際に獲得した賞球数との大きな誤差が生じることが無いため、表示領域Ｄｍ６に表示されたポイント表示態様に対して遊技者に違和感を与えることが無い。

【２１１８】

なお、本第１９制御例では、最初に時短状態が設定されてからの経過時間を、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍを用いて計測可能に構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が開始されてからの経過時間を、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍを用いて計測可能に構成しても良い。この場合、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が実行される場合に、実行される大当たり遊技の種別（大当たり種別）に関わらず、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値に１をセットし、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される場合には、その時点でラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値をクリアし、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合には、継続してラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新するように構成すれば良い。さらに、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新している期間であっても、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が実行されている期間（初回大当たり遊技期間）は、経過時間を表示しないように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合、即ち、ラッシュ遊技に突入しない場合において、無用に経過時間が表示されてしまうことを抑制することができる。このように、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新している期間であっても、第３図柄表示装置８１の表示画面に経過期間を示す表示態様（継続期間表示）を表示しない制御を、上述した初回大当たり遊技期間以外に用いても良く、例えば、ラッシュ期間中において、当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）したことを示す表示態様が表示される期間や、小当たり遊技中において遊技者に対して遊技方法を案内するための案内表示態様が表示される期間といった、第３図柄表示装置８１の表示画面を用いて遊技内容（遊技結果）を報知する必要がある期間は、継続期間表示を非表示にする制御を実行するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に報知すべき遊技内容（遊技結果）を表示するための表示領域を拡げることができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【２１１９】

また、同様の目的を達成するために、継続期間表示の表示態様を非表示にする制御では無く、継続期間表示が表示される表示領域Ｄｍ６の大きさを縮小したり、表示領域Ｄｍ６が形成される位置を異ならせたりすることで、遊技者に報知すべき遊技内容（遊技結果）を示す表示態様を、遊技者に分かり易く表示するように構成しても良い。加えて、本第１９制御例では、ラッシュ期間が設定されている間は、継続してラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、ラッシュ

期間中において、遊技者が遊技を中断している中断期間、具体的には、第３図柄表示装置８１の表示画面にデモ画面が表示されている期間は、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新せず、再度遊技が開始された場合に、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新する処理を再開させるように構成しても良い。このように構成することで、ラッシュ期間のうち、実際に遊技者が遊技を行っている期間のみを累積して継続期間表示として表示することができるため、ラッシュ期間における単位時間当たりの賞球数を遊技者に把握させ易くすることができる。さらに、ラッシュ期間のうち、遊技者が遊技を進行させられない期間、具体的には、小当たり当選してから小当たり遊技が実行されるまでの第１待機期間（図柄確定期間）や、小当たり遊技が実行されてから、Ｖ入賞可能となるまでの第２待機期間（小当たり遊技のオープニング期間）や、Ｖ入賞してから小当たり遊技が終了するまでの第３待機期間（小当たり遊技のエンディング期間）といった期間も、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値が更新されない制御を実行するように構成しても良い。このように構成することで、ラッシュ期間のうち、遊技者が積極的に遊技を進めることが可能な期間であって、実際に遊技者が遊技を行っている経過期間のみラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍによって計測することができるため、ラッシュ期間における単位時間当たりの賞球数を、精度を高めて遊技者に提供することができる。

【２１２０】

保留連フラグ２２３ｏは、保留連演出が実行されたことを示すためのフラグであって、大当たり遊技中に保留連演出が実行された場合にオンに設定される。保留連演出とは、大当たり遊技中に実行される遊技者に有利な特典が付与されることを示すための演出であって、大当たり遊技の最終ラウンドが実行される時点で獲得済みの特図２保留の中に、当たり当選を示す入賞情報が含まれているかを先読みし、当たり当選を示す入賞情報が含まれていると判別した場合（当たり特図２保留を有していると判別した場合）の一部において実行される演出である。つまり、保留連演出を実行することにより、大当たり遊技が実行されている期間において、次の大当たり遊技を実行させるための実行契機（小当たり当選）が成立することを遊技者に事前に報知することができるため、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が短い場合であっても、安心して遊技者に遊技を行わせることができる。本第１９制御例では、大当たり遊技中に保留連演出が実行された場合には、保留連演出が実行されていない場合に比べて、当たり特図２保留を有している状態で保留連演出が実行され易くなるように構成している。具体的には、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていない場合では、大当たり遊技の最終ラウンドが開始されると判別した場合（図６３６のＳ３７０１：Ｙｅｓ）に、当たり保留（当たり特図２保留）があるかを判別し（図６３６のＳ３７０３参照）、当たり保留があると判別した場合（図６３６のＳ３７０３：Ｙｅｓ）、即ち、保留連演出の実行権利を獲得している状態であると判別した場合は、保留連演出を実行するか否かの実行抽選を行い、実行抽選に当選した場合に（図６３６のＳ３７０７：Ｙｅｓ）、保留連フラグ２２３ｏをオンに設定し（Ｓ３７０９参照）、その後、保留連演出の実行を決定する（図６３６のＳ３７０５参照）ように構成している。一方、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されている状態で、保留連演出の実行権利を獲得している状態であると判別した場合（図６３６のＳ３７０４：Ｙｅｓ）は、実行抽選を行うこと無く、保留連演出の実行を決定する（図６３６のＳ３７０５参照）ように構成している。

【２１２１】

つまり、保留連演出が実行された場合には、その後、保留連演出の実行権利を獲得している状態では、必ず、保留連演出が実行されるように構成している。このように構成することで、保留連演出を連続して実行させたい遊技者に対して、特図２保留を獲得した状態で大当たり遊技が実行されるように、時短状態中において積極的に右打ち遊技を行わせることができる。ここで、本第１９制御例では、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合、変動時間として極めて短い変動時間（１秒）で第２特別図柄抽選を３回実行可能に構成している。そして、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を、最大で１個獲得可能に構成している。さらに、大当たり遊技の最終ラウンドが開始されるタイミングで

獲得している特図２保留に含まれる入賞情報を先読みし、先読み結果として、特図２保留に当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）する入賞情報が含まれていると判別した場合に、その大当たり遊技の最終ラウンドを用いて、獲得している特図２保留を用いた第２特別図柄抽選で当り当選することを示すための保留連演出（図５９２（ｂ）参照）を実行可能に構成している。この場合、特図２保留の最大獲得数が１個である本第１９制御例では、大当たり遊技終了後に実行される第２特別図柄抽選で当り当選することが保留連演出によって報知されることになる。つまり、大当たり遊技が終了してから１秒後に小当たりに当選することを遊技者が把握することになる。本第１９制御例では、大当たり遊技中は通常状態が設定され、且つ、時短状態において小当たり当選を示す特別図柄が停止表示された場合に時短終了条件が成立し、通常状態が設定されることから、保留連演出が実行された大当たり遊技が終了した後は、時短状態が継続する期間が１秒となる。よって、通常状態である大当たり遊技の終了直前に普通図柄抽選が実行された場合には、通常状態中に実行された普通図柄抽選の結果が表示されるまでに時間を費やしてしまうことから、時短状態中に新たな特図２保留を獲得することが困難であると遊技者が予測してしまい大当たり遊技終了後から次の小当たり遊技が開始されるまでの間、遊技者が遊技球を発射する遊技（右打ち遊技）を中断してしまい、遊技の稼働が低下してしまう虞があった。

【２１２２】

また、大当たり遊技が終了し、時短状態が設定されてから右打ち遊技を行う場合には、右打ち遊技によって発射された遊技球がスルーゲート６７を通過するまでに最短でも所定期間（０．５秒）要するため、スルーゲート６７を通過した直後に時短状態中における普通図柄抽選が実行された場合であっても、普図当たり遊技が実行されるまでに通常状態が設定されてしまい、新たな特図２保留を獲得することが困難となるため、大当たり遊技終了後から次の小当たり遊技が開始されるまでの間、遊技者が遊技球を発射する遊技（右打ち遊技）を中断してしまい、遊技の稼働が低下してしまう虞があった。これに対して、本第１９制御例では、上述した通り、保留連演出が実行された後は、保留連演出の実行権利を獲得した場合に、必ず保留連演出を実行するように構成している。このように構成することで、保留連演出を継続して実行させようとする遊技者に対して、短時間の時短状態中に第２入球口６４０へと遊技球を入球させようと意欲的に右打ち遊技を行わせることができるため、遊技の稼働が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第１９制御例では、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されている状態で、保留連演出を実行可能な条件（獲得済みの特図２保留内に当たり当選を示す特図２保留が含まれている場合に成立する条件）が成立した場合に、必ず保留連演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されている場合の方が、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていない場合よりも保留連演出が実行される確率が高確率となるように構成すれば良い。

【２１２３】

また、本第１９制御例では、保留連演出が実行された場合に保留連フラグ２２３ｏをオンに設定しているが、これに限ること無く、他の条件で保留連フラグ２２３ｏをオンに設定する処理を実行可能に構成しても良い。例えば、ラッシュ期間中に獲得した賞球数の累積が特定数（例えば、１００００個）を超えた場合に保留連フラグ２２３ｏをオンに設定可能としても良いし、ラッシュ期間中に獲得した賞球数の累積値を示すための表示態様（図５９２（ａ）の表示領域Ｄｍ６に表示されるポイント表示の表示態様）として特定の表示態様が表示されている期間、保留連フラグ２２３ｏをオンに設定する構成を用いても良い。さらに、ラッシュ状態が継続する期間（ラッシュ継続期間）の長さに基づいて保留連フラグ２２３ｏをオンに設定する構成を用いても良い。この場合、ラッシュ継続期間が所定期間（例えば、１００秒）を超えた場合に保留連フラグ２２３ｏをオンに設定するように構成しても良いし、ラッシュ継続期間が所定範囲である場合のみ保留連フラグ２２３ｏをオンに設定するように構成しても良い。加えて、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選の実行回数の累積値を計測する計測手段を設け、ラッシュ継続期間にて実行された第２特別図柄抽選の回数が所定回数を超えた場合に、保留連フラグ２２３ｏをオンに設定し

ても良いし、保留連フラグ２２３ｏがオフの状態において実行される第２特別図柄抽選に基づいて大当たり遊技が実行された場合に、大当たり遊技の実行契機となる第２特別図柄抽選（小当たり当選する特図２抽選）が、時短状態が設定されてから何回目の特図２抽選かを判別可能な判別手段を設け、その判別手段によって、１回目の特図２抽選（時短状態が設定されてから最初に実行された特図２抽選）と判別された場合よりも、３回目の特図２抽選（時短状態の最終変動となる特図２抽選）と判別された場合の方が、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定され易くなるように構成しても良い。

【２１２４】

また、本第１９制御例では、保留連フラグ２２３ｏをオンに設定するための条件が成立した場合に、必ず保留連フラグ２２３ｏをオンに設定するように構成しているが、これに限ること無く、保留連フラグ２２３ｏをオンに設定するための条件が成立した場合に、保留連フラグ２２３ｏをオンに設定するか否かを決定可能な抽選手段を設け、抽選手段による抽選の結果、オンに設定すると判別した場合に保留連フラグ２２３ｏをオンに設定するように構成しても良い。このように構成することで、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されている状態であるか否かを、遊技状況に基づいて遊技者に予測させ難くすることができる。よって、保留連演出が実行されなかったにも関わらず、保留連演出の対象となる特図２保留に基づく第２特別図柄抽選で小当たり当選するといった意外性のある遊技を提供することができる。ラウンド数カウンタ２２３ｐは、大当たり遊技のラウンド数を計測するためのカウンタであって、新たなラウンド遊技が実行される場合にカウンタ値が更新され、更新後のカウンタ値を示す表示態様が表示領域Ｄｍ５に表示される。このように構成することで、実行中のラウンド遊技が何ラウンド目であるかを遊技者に分かり易く報知することができる。ここで、本第１９制御例では、上述した保留連演出が実行された場合において、前回の大当たり遊技のラウンド数を引き継いで次に実行される大当たり遊技のラウンド数を表示領域Ｄｍ５に表示可能に構成している。

【２１２５】

つまり、通常であれば、大当たり遊技の終了タイミングにてラウンド数カウンタ２２３ｐの値をクリアする処理（図６３５のＳ３６１２参照）を実行するのに対して、保留連演出が実行される場合には（図６３５のＳ３６１１：Ｙｅｓ）、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値をクリアする処理がスキップされるように構成し、保留連演出の対象となる当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技のラウンド数として、前回の大当たり遊技にて計測されたラウンド数カウンタ２２３ｐの値に加算されたラウンド数が表示領域Ｄｍ５に表示される。このように構成することで、保留連演出が連続すればするほど、表示領域Ｄｍ５に表示されるラウンド数が増加していくため、保留連演出を連続させた遊技者に対して、付加価値を提供することができる。また、本第１９制御例では、表示領域Ｄｍ５に表示されるラウンド数が、１回の大当たり遊技にて実行可能な最大ラウンド数よりも大きくなった場合に、特殊演出（図５９４参照）を実行するように構成している。このように構成することで、保留連演出を連続させた遊技者に対してより付加価値を付与することができる。ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑは、演出ボタン２２ａが有効として判別される操作有効期間を計測するためのカウンタあって、遊技者に対して演出ボタン２２ａを操作させることで演出態様を可変可能な操作演出が実行される場合に、操作有効期間をセットするタイミングを規定した演出シナリオが設定され、設定されている演出シナリオに基づいて操作有効期間の開始タイミングであると判別した場合に、予め定められた操作有効期間の長さに対応した値がセットされる。

【２１２６】

ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑにセットされた値は、１ミリ秒周期で実行される音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６３０参照）にて実行される演出更新処理（図６４５のＳ３１１２参照）によって減算される（図６４５のＳ４６０７参照）。そして、減算されたＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑの値に対応した表示態様を示すための表示用コマンドが設定される（図６４５のＳ４６０８参照）。ここで設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６３０参照）にて実行されるコマンド出力処理

（図６３０のＳ３１０２）によって表示制御装置１１４へと出力され、出力された表示用コマンドを表示制御装置１１４が受信したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面に、操作有効期間の残時間を示すためのタイムゲージｇａ１（図５８２（ｂ）参照）を、表示態様を可変させて表示される。右打ちフラグ２２３ｒは、遊技者に対して右打ち遊技を実行させる遊技状態（当たり遊技状態、時短状態）が設定されたことを示すためのフラグであって、主制御装置１１０から右打ち遊技を実行させる遊技状態が設定されたことを示すためのコマンドが出力された場合にオンに設定される。そして、通常状態が設定されたことを示すための状態コマンドが出力された場合にオフに設定される。この右打ちフラグ２２３ｒがオンに設定されている状態では、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの表示領域Ｄｍ４に「右打ち」の案内表示が実行される。Ｖ入賞済フラグ２２３ｓは、小当たり遊技が開始されてから所定期間内（４秒以内）に遊技球が特定領域を通過したこと（Ｖ入賞したこと）を示すためのフラグであって、小当たり遊技が開始されてから所定期間内（４秒以内）に遊技球が特定領域を通過した場合にオンに設定される（図６４１のＳ４２１３参照）。そして、小当たり遊技が開始されてから所定期間（４秒）が経過したと判別された場合に（図６４６のＳ４７０１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞済フラグ２２３ｓの設定状況が判別され（図６４６のＳ４７０２参照）、オンに設定されていると判別した場合（図６４６のＳ４７０２：Ｙｅｓ）に、Ｖ入賞したことを示すための表示用Ｖ演出コマンドを設定し（図６４６のＳ４７０３参照）、その後、オフに設定される（図６４６のＳ４７０４参照）。

【２１２７】

本第１９制御例では、小当たり遊技が開始されると、小当たり遊技中の遊技方法を案内するための表示態様として特定期間（４秒間）の遊技案内報知を繰り返し実行可能に構成している（図５８７（ａ）参照）。そして、最初の遊技案内報知が実行されている期間（小当たり遊技が開始されてからの４秒間）中も、Ｖ入賞可能に構成している。具体的には、小当たり遊技が開始されてから２秒間の間は、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が開放動作されないオープニング期間が設定され、オープニング期間の終了後、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が開放動作されるラウンド遊技が実行される。そして、ラウンド遊技が開始されてから０．５秒後から切替部材６５０ｈが作動し（図５７７（ａ）参照）、特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球可能（Ｖ入賞可能）となるように構成している。つまり、本第１９制御例におけるパチンコ機１０は、小当たり遊技が開始されてから初回の遊技案内報知が終了するまでの間に、遊技球をＶ入賞させることが可能となるように構成することで、小当たり遊技が開始されてからＶ入賞を契機に大当たり遊技が実行されるまでの期間を短くしているため、単位時間当たりに実行される大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができ、遊技時間に制限がある遊技者に対しても、意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、本第１９制御例では、小当たり遊技中に遊技球がＶ入賞したタイミングに応じて、遊技球がＶ入賞したことを遊技者に報知するためのＶ演出の実行タイミングを異ならせるように構成している。具体的には、初回の遊技案内報知が実行されている間に遊技球がＶ入賞した場合には、初回の遊技案内報知が終了した後にＶ演出を実行し、初回の遊技案内報知が終了した後（２回目以降の遊技案内報知が実行されている間）に遊技球がＶ入賞した場合には、Ｖ入賞タイミングに合わせてＶ演出を実行するように構成している。

【２１２８】

このように構成することで、初回の遊技案内報知が実行されている間に、遊技球がＶ入賞した場合であっても、初回の遊技案内報知が途中で終了してしまうことを防ぐことができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、初回の遊技案内報知が終了した後に遊技球をＶ入賞させた場合には、即座にＶ演出を実行することができるため、小当たり遊技中に遊技球をＶ入賞させることができたことを確実に報知することができる。なお、本第１９制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技の遊技期間（遊技球をＶ入賞させることが可能な期間）が、初回の遊技案内報知が終了するタイミングよりも長く継続するように構成している。つまり、初回の遊技案内報知が終了した後に、右

打ち遊技を行ったとしても、遊技球をＶ入賞させることができるように構成している。このように構成することで、熟練の遊技者に対しては、小当たり遊技が開始された直後から右打ち遊技を行わせ、短時間でＶ入賞を目指す遊技を行わせることができると共に、初心者の遊技者に対しては、遊技案内報知によって報知される小当たり遊技中の遊技方法を理解させた上で右打ち遊技を行わせてもＶ入賞を目指す遊技を行わせることができる。よって、遊技者の熟練度に応じた遊技を適正に行わせることができる。さらに、本第１９制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が最短で小当たり遊技を終了させた場合の経過時間（最短小当たり遊技時間）が、初回の遊技案内報知が実行される期間（４秒間）よりも長くなるように構成している。具体的には、小当たり遊技のラウンド遊技が開始されてから、ラウンド遊技の終了条件が成立する入賞数（１０個）の遊技球が第２可変入賞装置６５０へと入賞するまでに要する期間が、最短でも５秒となるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が開始される前から継続して右打ち遊技を実行し、小当たり遊技のラウンド遊技が開始された直後から第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入賞させる状況が発生したとしても、初回の遊技案内報知が終了するまでに、小当たり遊技が終了してしまうことを抑制することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【２１２９】

演出固定フラグ２２３ｔは、パチンコ機１０の演出モードとして、固定モードが設定されていることを示すためのフラグであって、固定モードが設定された場合にオンに設定される。遊技環境格納エリア２２３ｕは、遊技者が選択した遊技環境に関する情報を一時的に格納するための記憶領域であって、遊技環境データテーブル２２２ｆを参照して選択された各遊技環境の内容を示すための情報が格納される。

【２１３０】

＜第１９制御例における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図６１１から図６２８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。本第１９制御例では、上述した通り、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）と、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）と、を共に記憶している状態において、第２特別図柄抽選を優先的に実行するように構成している。また、第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選の何れにおいても、抽選結果として大当たり当選以外に、外れの一部において小当たり当選を判定可能に構成している。そして、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に、第２可変入賞装置６５０内に配設された特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３に遊技球を通過（Ｖ入賞）させることにより、Ｖ入賞に基づく大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の実行条件が成立し、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。また、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（図柄大当たり遊技）の一部、或いは、小当たり当選に基づいて実行されるＶ大当たり遊技の終了後に時短状態を設定可能に構成している。そして、時短状態が設定された場合には、通常状態が設定された場合よりも、第２特別図柄抽選を実行し易くなるように構成し、第２特別図柄抽選を、第１特別図柄抽選よりも、小当たり当選する確率が高くなるように規定することで、第１特別図柄抽選よりも、第２特別図柄抽選の方が、大当たり遊技（図柄大当たり遊技、Ｖ大当たり遊技）が実行され易くなるように構成している。

【２１３１】

そして、設定された時短状態を終了させるための時短終了条件として、複数の時短終了条件を設定可能に構成し、時短状態中に無用に多くの第１特別図柄抽選が実行されること

を抑制すると共に、時短状態中に規定された回数（３回）の第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。また、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる第２特別図柄抽選の実行権利を所定個数（１個）を上限に獲得可能に構成しており、時短状態が終了し、通常状態が設定された後も、時短状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を所定回数（１回）実行させることができるように構成している。このように構成された第１９制御例におけるパチンコ機１０では、初期状態である通常状態において、第１特別図柄抽選を実行させるための左打ち遊技によって、第１特別図柄抽選で大当たり当選し図柄大当たり遊技が実行されることを目指す遊技が行われ、図柄大当たり遊技の終了後に時短状態が設定された場合には、右打ち遊技によって第２特別図柄抽選を実行させ、小当たり当選に基づいてＶ大当たり遊技が実行されることを目指す遊技が行われる。また、時短状態の終了条件が成立し、通常状態（初期状態）が設定される場合であっても、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させるために、時短状態が終了する直前まで継続して右打ち遊技が行われる。図６１１は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【２１３２】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では６５５３６）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では２９９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４、小当たり種別カウンタＣ５、の更新を実行する（Ｓ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４、小当たり種別カウンタＣ５をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、６５５３５，９９，９９，２９９，９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１，Ｃ２，Ｃ３，Ｃ４，Ｃ５の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０４）。その後、第１入球口６４への球の入球（始動入賞）や第２入球口６４０への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５）。尚、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）、始動入賞処理（Ｓ１０５）の詳細は、図６１２～図６１９を参照して後述する。

【２１３３】

始動入賞処理（Ｓ１０５）を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７）。尚、普通図柄変動処理（Ｓ１０６）、及び、スルーゲート通過処理（Ｓ１０７）の詳細は、図６２０および図６２１を参照して後述する。スルーゲート通過処理（Ｓ１０７）を実行した後は、Ｖ入口通過処理を実行し（Ｓ１０８）、その後、Ｖ通過処理（Ｓ１０９）を実行する。ここで、Ｖ入口通過処理（Ｓ１０８）、Ｖ通過処理（Ｓ１０９）の詳細については図６２２及び図６２３を参照して後述する。Ｖ通過処理（Ｓ１０９）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ１１０）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１１１）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理（Ｓ１１０）は、遊技者が操作ハ

ンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。次に、図６１２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を説明する。図６１２は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（図６１２のＳ１０４参照）は、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７に変動表示を可能に制御したり、設定されている遊技状態の移行管理制御を実行したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄、第４図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図６１２のＳ１０４参照）について説明する。

【２１３４】

この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別する（Ｓ２０１）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｋがオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ２０１の処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（Ｓ２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２：Ｎｏ）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）と、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ２０３）。次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ２０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。Ｓ２０６の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７）。Ｓ２０７の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行いＳ２０９の処理へ移行する。

【２１３５】

なお、本第１９制御例では、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を、１個を上限に獲得可能に構成しているため、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、１個の特図２保留に関するデータ（各カウンタ値）を格納するための保留第１エリアのみを有しているが、特図２保留を１個よりも多い個数（例えば、４個）獲得可能に構成した場合であれば、特図２保留を獲得可能な個数に応じた数の保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）を設ければ良く、この場合、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトすれば良い。一方、Ｓ２０４の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０である場合は（Ｓ２０４：Ｎｏ）、Ｓ２０３の処理で取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２１１）。Ｓ２１１の処理において、第１特別図柄保留球数

カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ２１１：Ｎｏ）、新たに特別図柄抽選を実行させることが可能なデータを保有していない状態であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２１１の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ２１１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ２１２）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２１３）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。

【２１３６】

Ｓ２１２の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータを、Ｓ２０７の処理と同一の手法によりシフトして（Ｓ２１４）、処理をＳ２０９の処理へと移行する。Ｓ２０７、またはＳ２１４の処理後に実行されるＳ２０９の処理では、特別図柄判定処理を実行し（Ｓ２０９）、次いで、特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｓ２１０）、その後、本処理を終了する。この特別図柄判定処理（Ｓ２０９）および特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）の詳細については図６１３及び図６１４を参照して後述する。Ｓ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２１５）。変動時間が経過していなければ（Ｓ２１５：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２１６）、その後、本処理を終了する。Ｓ２１６の処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第１図柄表示装置８１の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、Ｓ２１６の処理を実行する毎に更新（減算）される。

【２１３７】

一方、Ｓ２１５の処理で変動時間が経過したと判別された場合は（Ｓ２１５：Ｙｅｓ）、即ち、Ｓ２１６の処理で更新された変動時間カウンタの値が０である場合は、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１７）。停止図柄の設定は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）によって予め行われる。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり、小当たり、外れの何れであるかが決定されると共に、抽選結果が大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たり種別として大当たりＡ～大当たりＣのいずれかが決定される。また、抽選結果が小当たりである場合には、小当たり種別カウンタＣ５の値に応じて小当たり種別として小当たりＡ～小当たりＣのいずれかが決定される。尚、本第１９制御例では、特別図柄抽選の結果が、大当たりＡが設定された大当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢが設定された大当たりである場合には赤色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＣが設定された大当たりである場合には、緑色のＬＥＤを点灯させる。また、小当たりＡが設定された小当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において赤色のＬＥＤと青色のＬＥＤとを点灯させ、小当たりＢが設定された小当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させ、小当たりＣが設定された小当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させ、外れである場合には赤色のＬＥＤと青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても

良い。

【２１３８】

つまり、第１図柄表示装置３７は、特別図柄抽選の結果を示すための表示態様として、特別図柄抽選の結果（大当たり、小当たり、外れ）だけで無く、当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）した場合に設定される当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に応じて異なる表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、第１図柄表示装置３７に表示されている表示態様を把握することで、特別図柄抽選の結果を詳細に把握させることができる。なお、本第１９制御例では、上述した通り、第１図柄表示装置３７に表示される表示態様と、特別図柄抽選の結果と、を遊技者が対応付けることが困難となるように構成している。つまり、何れの抽選結果である場合にも表示されている表示態様（各ＬＥＤの点灯態様）を組み合わせて特別図柄抽選の結果を表示するように構成している。また、第１図柄表示装置３７では、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が実行されている間は、各ＬＥＤを点滅表示させるだけであり、今回の特別図柄抽選の結果を示唆するための示唆態様が、特別図柄変動が停止表示されるまでの間に表示されないように構成している。また、特別図柄変動が停止表示されたタイミングにて特別図柄抽選の結果を示すための表示態様が表示（各ＬＥＤを点灯表示）するように構成しているため、抽選結果を示すための表示態様が表示される期間が短くなるように構成している。このように構成することで、第１図柄表示装置３７の表示態様に基づいて特別図柄抽選の結果を遊技者が把握することは困難となるため、特別図柄変動と同期して実行される第３図柄変動に基づく変動演出が実行される第３図柄表示装置８１の表示画面に遊技者を注視させ易くすることができる。なお、本第１９制御例では、第１図柄表示装置３７に表示される抽選結果を示すための表示態様として、複数の発光色を有するＬＥＤの点灯状態の組合せを用いているが、これに限ること無く、同一色に点灯する複数のＬＥＤを設け、点灯させるＬＥＤの組合せによって実行された特別図柄抽選の結果、及び、当たり種別を表示可能に構成しても良い。

【２１３９】

Ｓ２１７の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判別する（Ｓ２１８）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであると判別した場合は（Ｓ２１８：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ２１９）、時短カウンタ２０３ｈの値をクリア（０に設定）し（Ｓ２２０）、今回の特別図柄変動を停止表示したことを示すための特図確定コマンドを設定し（Ｓ２２１）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１８の処理において、特別図柄の大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ２１８：Ｎｏ）、次に、今回の抽選結果が特別図柄の小当たりであるかを判別し（Ｓ２２２）、小当たりであると判別した場合は（Ｓ２２２：Ｙｅｓ）、小当たり開始設定処理を実行し（Ｓ２２３）、その後、時短更新処理を実行し（Ｓ２２４）、上述したＳ２２１の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ２２２の処理において、今回の抽選結果が小当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ２２２：Ｎｏ）、Ｓ２２３の処理をスキップして時短更新処理を実行し（Ｓ２２４）、Ｓ２２１の処理へ移行する。なお、Ｓ２２３の処理において実行される小当たり開始設定処理（Ｓ２２３）の詳細な内容については、図６１６を参照して後述し、Ｓ２２４の処理において実行される時短更新処理（Ｓ２２４）の詳細な内容については、図６１７を参照して後述する。

【２１４０】

Ｓ２２１の処理によって設定される特図確定コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（図６２６のＳ１８０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図確定コマンドを受信すると、実行中の変動演出（第３図柄変動）を停止表示させるための処理を実行する。このように構成することで、例えば、変動パターンコマンドを受信したことに基づいて、変動パターンコマンドに含まれる特別図柄変動の変動時間に対応させて変動演出を実行した後に、パチン

コ機１０への電力供給が遮断（停電等）され、音声ランプ制御装置１１３側で、特別図柄変動の残変動時間を管理できなくなった場合であっても、電源復旧後に出力される特図確定コマンドを受信することによって、実行中の第３図柄変動を確実に停止表示させることができる。次に、図６１３を参照して、特別図柄判定処理（Ｓ２０９）の処理内容について説明をする。図６１３は、特別図柄判定処理（Ｓ２０９）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理（Ｓ２０９）では、特別図柄抽選における当たり判定（大当たり判定、小当たり判定）が実行される。

【２１４１】

特別図柄判定処理（Ｓ２０９）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｓ３０１）、第１当たり乱数テーブル２０２ａに基づいて抽選結果を取得し（Ｓ３０２）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３０４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ３０５）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ３０３：Ｎｏ）、次に、抽選結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ３０６）、抽選結果が小当たりであると判定した場合は（Ｓ３０６：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ３０７）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｓ３０８）、本処理を終了する。また、Ｓ３０６の処理において小当たりでは無いと判定した場合、即ち、今回の特別図柄抽選の結果が外れである場合は（Ｓ３０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図６１４を参照して、特別図柄変動処理（図６１２のＳ１０４）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）について説明する。図６１４はこの特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）では、まず、特別図柄判定処理（図６１３のＳ２０９参照）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ４０１）。

【２１４２】

Ｓ４０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択テーブル２０２ｂと、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ４０２）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し（Ｓ４０３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、時短状態）に対応した変動パターン選択テーブル２０２ｄを読み出す（Ｓ４０４）。そして、Ｓ４０３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ４０４の処理で読み出した変動パターン選択テーブル２０２ｄとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ４０５）、Ｓ４０５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４０６）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理（図６２６のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ４０７）、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４０８）、本処理を終了する。Ｓ４０７の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理（図６２６）の外部出力処理（図６２６のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【２１４３】

一方、Ｓ４０１の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、次に、特別図柄の抽選結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ４０９）、小当たり当選であると判別した場合は（Ｓ４０９：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択

テーブル２０２ｆと、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、小当たり種別を決定する（Ｓ４１０）。そして、上述したＳ４０３の処理へ移行する。また、Ｓ４０９の処理において、特別図柄の抽選結果が小当たりでは無い（外れである）と判別した場合には（Ｓ４０９：Ｎｏ）、Ｓ４１０の処理をスキップしてＳ４０３の処理へ移行する。次に、図６１５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開始設定処理（Ｓ２２３）について説明する。図６１５は、小当たり開始設定処理（Ｓ２２３）を示したフローチャートである。この小当たり開始設定処理（Ｓ２２３）は、タイマ割込処理（図６１１参照）の特別図柄変動処理（図６１２のＳ１０４参照）の中で実行される処理であり、小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ，Ｃ）に基づいて、小当たり遊技の開始を設定し、当選した小当たりに応じて時短情報を更新するための処理（当選回数終了条件に対する更新処理）が実行される。ここで、本パチンコ機１０は、小当たり遊技が開始されると第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０を遊技球が入賞可能（容易）な開放状態に可変し、そのＶ入賞装置６５０に入賞した球が特定領域（Ｖ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３）を通過することで、その小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行（設定）されるよう構成されている。即ち、小当たり遊技が実行される遊技状態は、Ｖ入賞装置６５０に球が入賞可能となる（賞球を得ることが出来る）有利状態、且つ、通常遊技状態に比べて大当たり遊技が実行される可能性が高くなる有利状態となるよう構成されている。なお、詳細は後述するが本第１９制御例では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ，Ｃ）に対応して異なる小当たり遊技が実行されるように構成されており、各小当たり種別に応じて、小当たり遊技中に球が特定領域を通過する可能性が異なるようにしている。

【２１４４】

このように構成することで、実行される小当たり遊技によって大当たり遊技（２種当たり）が実行（設定）される可能性（期待度）を可変させることができるため、遊技者に対して小当たりに当選するか否かだけでは無く、当選した小当たりの種別に対しても興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。小当たり開始設定処理（Ｓ２２３）が実行されると、まず、小当たり種別と対応した開放シナリオを設定する（Ｓ５０１）。その後、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐに小当たり種別に応じた大当たり種別を設定する（Ｓ５０２）。より具体的には、小当たり種別と小当たり種別選択テーブル２０２ｆに基づいて、Ｖ通過大当たり種別（小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に設定（実行）される大当たり遊技）を判別する。上述したように、小当たり種別がＡであれば、大当たりＡ（６ラウンド時短有大当たり）であると判別し、小当たり種別がＢであれば、大当たりＢ（６ラウンド時短無大当たり）であると判別する。このように、２種当たりを獲得した場合に、大当たり種別を設定し、設定された大当たり種別に基づいて大当たり遊技を開始させる処理を実行することで、１種当たりに当選した場合と、２種当たりを獲得した場合とで、大当たり遊技に関する処理を共通化することができ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。なお、本第１９制御例の構成に限ること無く、１種当たりに当選した場合のみ、或いは、２種当たりに当選した場合のみ、実行され得る大当たり遊技を設定可能に構成しても良いし、１種当たりと２種当たりとで異なる大当たり遊技処理を実行するように構成しても良い。図６１５に戻り、説明を続ける。Ｓ５０２の処理を終えると、次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し（Ｓ５０３）、小当たり開始フラグ２０３ｎと小当たり中フラグ２０３ｏをオンに設定する（Ｓ５０４）。その後、本処理を終了する。

【２１４５】

次に、図６１６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される時短更新処理（Ｓ２２４）について説明する。図６１６は、時短更新処理（Ｓ２２４）を示したフローチャートである。この時短更新処理（Ｓ２２４）は、タイマ割込処理（図６１１参照）の特別図柄変動処理（図６１２のＳ１０４参照）の中で実行される処理であり、時短回数を更新し、遊技状態を通常状態に設定するための処理である。時短更新処理（Ｓ２２４）では、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が時短中

であるかを判別する（Ｓ６０１）。Ｓ６０１の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い（０である）、即ち、時短中ではないと判別した場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい、即ち、時短中であると判別した場合は（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ６０２）、Ｓ６０３の処理へ移行する。Ｓ６０３の処理では、演算により変更された（１減算された）時短カウンタ２０３ｈの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ６０３）。ここで設定された残時短回数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理（図６２６参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。その後、時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ６０４）。時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ６０４：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６０５）、小当たりカウンタ２０３ｓおよび特図２カウンタ２０３ｔの値を０に設定する（Ｓ６０６）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ６０７）、本処理を終了する。

【２１４６】

一方、Ｓ６０４の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ６０４：Ｎｏ）、今回実行された特別図柄変動が特図２変動（第２特別図柄変動）であるかを判別し（Ｓ６０８）、特図２変動であると判別した場合は（Ｓ６０８：Ｙｅｓ）、特図２カウンタ２０３ｔの値を１減算し（Ｓ６０９）、減算後の特図２カウンタ２０３ｔの値を示す残時短回数コマンドを設定し（Ｓ６１０）、減算後の特図２カウンタ２０３ｔの値が０であるかを判別する（Ｓ６１１）。Ｓ６１１の処理において、特図２カウンタ２０３ｔの値が０であると判別した場合は（Ｓ６１１：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６１２）、時短カウンタ２０３ｈおよび小当たりカウンタ２０３ｓの値を０に設定する（Ｓ６１３）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ６１４）、本処理を終了する。また、Ｓ６０８の処理において、今回実行された特別図柄変動が特図２変動（第２特別図柄変動）では無いと判別した場合（Ｓ６０８：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６１１の処理において、減算後の特図２カウンタ２０３ｔの値が０では無いと判別した場合（Ｓ６１１：Ｎｏ）は、小当たり時短更新処理を実行し（Ｓ６１５）、本処理を終了する。次に、図６１７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり時短更新処理（Ｓ６１５）について説明する。図６１７は、小当たり時短更新処理（Ｓ６１５）の内容を示したフローチャートである。この小当たり時短更新処理（Ｓ６１５）は、タイマ割込処理（図６１１参照）の特別図柄変動処理（図６１２のＳ１０４参照）の時短更新処理（図６１６のＳ２２４参照）の中で実行される処理であり、当選した小当たりに基づいて時短情報を更新し、時短終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと更新するための処理である。

【２１４７】

小当たり時短更新処理（Ｓ６１５）では、まず、小当たり当選したかを判別し（Ｓ７０１）、小当たり当選していないと判別した場合は（Ｓ７０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ７０１の処理において、小当たり当選していると判別した場合は（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、小当たりカウンタ２０３ｓの値を１減算し（Ｓ７０２）、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０であるかを判別する（Ｓ７０３）。Ｓ７０３の処理において、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０であると判別した場合は（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ７０４）、時短カウンタ２０３ｈ、および特図２カウンタ２０３ｔの値を０に設定する（Ｓ７０５）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ７０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ７０３の処理において、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ７０３：Ｎｏ）、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立していない状態であるため、上述したＳ７０４～Ｓ７０６の処理を実行すること無く本処理を終了する。なお、本第１９制御例では、複数の時短終了条件のうち、何れかの終了条件が成立した場合に、複数の時短終了条件のそれぞれに対応する時短情報を更新するための各種カウンタの値を０（時短終了条件

が成立したことを示す値）に設定するように構成するだけであるため、時短状態が終了した後に、前回の時短状態がどの時短終了条件が成立して終了したのかを判別することができないが、例えば、成立した時短終了条件を記憶可能な記憶手段を設け、過去に成立した時短終了条件の種別や成立回数を判別可能に構成しても良い。

【２１４８】

このように構成することで、例えば、成立し易い時短終了条件を、設計値から算出した算出結果と、実際の成立回数とに基づいて決定し、その決定した内容に基づいて遊技者に成立し易い時短終了条件を示唆（報知）するように構成することができる。さらに、１の時短終了条件が成立した場合における他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況（例えば、時短カウンタ２０３ｈの値が０になった時点における小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔの各値）を記憶可能に構成し、最も成立し難い時短終了条件、即ち、複数の時短終了条件のうち、１の時短終了条件が成立した時点において、最も大きな値の時短情報を有する時短終了条件を判別するように構成しても良い。以上、説明をしたとおり、第１９制御例では、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件（変動回数終了条件）の成立の有無は、時短更新処理（図６１６参照）により判別され、特別図柄の小当たり当選の当選回数に基づいて成立する時短終了条件（当選回数終了条件）の成立の有無は、小当たり時短更新処理（図６１７参照）により判別されるように構成している。そして、何れの処理において、複数設定される時短終了条件うち、何れかの終了条件が成立した場合には、他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すための各種カウンタの値を全て時短終了条件が成立した状態を示すための値（０）に設定するように構成している。よって、何れの時短終了条件が成立した場合においても、時短状態を終了させるための処理内容を統一することができる。

【２１４９】

なお、本第１９制御例では、各時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すために、時短状態が設定されたタイミングで各種カウンタに、各時短終了条件を示す値を設定し、各時短終了条件に対応する時短情報を判別した場合に、各種カウンタの値を減算し、減算した値が０となった場合に、対応する時短終了条件が成立したと判別する構成を用いているが、それ以外にも、時短状態が設定された時点で各種カウンタの値を０にセットし、対応する時短情報を判別した場合に、カウンタの値を１加算し、加算後のカウンタの値が時短終了条件を示す値であると判別した場合に時短状態を終了するように構成しても良い。つまり、時短終了条件の成立の有無を判別する手段と、時短状態が設定されている状態において、各種時短終了条件に対応する時短情報（特別図柄の変動回数や小当たり当選回数等）を更新する更新手段と、を設ける構成であれば良い。次に、図６１８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図６１１参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０５）を説明する。図６１８は、この始動入賞処理（Ｓ１０５）を示すフローチャートである。始動入賞処理（Ｓ１０５）は、第１入球口６４、第２入球口６４０のいずれかに遊技球が入球（始動入賞）したかを判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（第１入球口６４は最大４個、第２入球口６４０は最大１個）まで、取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ格納する処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ記憶されると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（図６１８のＳ１０５）について説明する。

【２１５０】

始動入賞処理（Ｓ１０５）では、まず、球が第１始動口である第１入球口６４に入球（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ８０１）。ここでは、第１入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が第１入球口６４に入球した

（始動入賞があった）と判別した場合は（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ８０２）、その取得した値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ８０３）。つまり、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１加算し（Ｓ８０４）、音声ランプ制御装置１１３に対して第１入球口６４の保留個数（第１特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ８０５）。そして、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）し（Ｓ８０６）、先読み処理を実行し（Ｓ８０７）、Ｓ８０８の処理へ移行する。また、Ｓ８０１の処理で球が第１入球口６４に入球していないと判別した場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ８０３の処理で、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値であると判別した場合（Ｓ８０３：Ｎｏ）は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を加算する処理をスキップして、Ｓ８０８の処理へ移行する。次に、Ｓ８０８～Ｓ８１４までの各処理については、Ｓ８０１～Ｓ８０７までの各処理で実行された第１始動口（第１入球口６４）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第２入球口６４０に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。

【２１５１】

先読み処理（Ｓ８０７，Ｓ８１４）については、図６１９を参照して後述するが、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本制御例では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。また、本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート６７を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

【２１５２】

上述した通り、本制御例では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）または第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた先読み処理（Ｓ８１３）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ８０３の処理で第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が上限数（４）であると判別した場合（Ｓ８０３：Ｎｏ）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に先読み処理（Ｓ８１３）を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図６１９を参照して、始動入賞処理（図６１８のＳ１０５）の一処理である先読み処理（Ｓ８０７）につい

て説明する。図６１９は、この先読み処理（Ｓ８０７）を示すフローチャートである。先読み処理（Ｓ８０７）では、まず、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値を読み出す（Ｓ９０１）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する。

【２１５３】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ９０２）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ９０２：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ９０３）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ９０２の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ９０２：Ｎｏ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、当否判別結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ９０４）、Ｓ９０４の当否判別結果に基づいて、外れ当選、及び、小当たり当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ９０５，Ｓ９０６）、その後、本処理を終了する。ここで、Ｓ９０３，Ｓ９０５或いはＳ９０６の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ９０１の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図６２６参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１８０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。

【２１５４】

音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。なお、本制御例では、特別図柄の確率状態が１つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。さらに、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成するこ

とで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【２１５５】

また、本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。次に、図６２０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１０６）について説明する。図６２０は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｓ１０６）は、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。

【２１５６】

この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるかを判別する（Ｓ１１０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合には（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別した場合には（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ１１０２）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｓ１１０２：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ１１０３）、その値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ１１０４）。Ｓ１１０４の処理で普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ１１０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１１０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ１１０５）。つまり、Ｓ１１０４の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を１減算する。次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されたデータをシフトする（Ｓ１１０６）。Ｓ１１０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体

的には、普通図柄保留１→実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ１１０７）。

【２１５７】

次に、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が普通図柄の高確率状態（時短中）であるか否かを判別し（Ｓ１１０８）、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１１０８：Ｙｅｓ）、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃの当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１１の処理へ移行する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ１１０８：Ｎｏ）、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃの当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（Ｓ１１１０）、Ｓ１１１１の処理へ移行する。Ｓ１１１１の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（Ｓ１１１１）、当たりであると判別した場合は（Ｓ１１１１：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様を設定し（Ｓ１１１２）、Ｓ１１１４の処理へ移行する。一方、Ｓ１１１１の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ１１１１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し（Ｓ１１１３）、Ｓ１１１４の処理へ移行する。Ｓ１１１４の処理では、普通図柄の変動時間を３秒に設定し本処理を終了する。なお、本制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として３秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

【２１５８】

なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本制御例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）と、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第２入球口６４０への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第２入球口６４０への球の入球具合を可変させるように構成することで、第２入球口６４０への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。一方、Ｓ１１０２の処理において、普通図柄（第２図柄）が変動表示中であると判別した場合には（Ｓ１１０２：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｓ１１１５）、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ１１１５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１１５の処理において変動時間が経過していると判別した場合は（Ｓ１１１５：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ１１１６）。Ｓ１１１６の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第２図柄表示装置８３には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第２図柄表示装置８３には「×」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したＳ１１１２、或いはＳ１１１３の処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。Ｓ１１１６の処理により、停止表示を設定すると、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ１１１２の処理、或いはＳ１１１３の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。

【２１５９】
次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（Ｓ１１１７）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ１１１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（Ｓ１１１７：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ１１１８）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技の遊技内容として、時短用普図当たりシナリオ動作、具体的には、電動役物６４０ａの開放時間が１秒間×２回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ１１２０）、Ｓ１１２１の処理へ移行する。一方、Ｓ１１１８の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｎｏ）、普図当たり遊技の遊技内容として、通常用普図当たりシナリオ動作、具体的には、電動役物６４０ａの開放時間が５秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ１１１９）、Ｓ１１２１の処理へ移行する。Ｓ１１２１の処理では、Ｓ１１１９、或いはＳ１１２０の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物６４０ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ１１２１）、本処理を終了する。次に、本制御例における電動役物６４０ａの開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本制御例のパチンコ機１０では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（Ｓ１１０８～Ｓ１１１１の処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（Ｓ１１１５の処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。

【２１６０】
即ち、本制御例では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物６４０ａがロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物６４０ａを開放させることができる。

【２１６１】
なお、本制御例では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物６４０ａがロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物６４０ａの

開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（Ｓ１０６参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、図６２１を参照してスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）の内容について説明をする。図６２１は、スルーゲート通過処理（Ｓ１０７）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）は、タイマ割込処理の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。また、取得した普通当たり乱数カウンタＣ５の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理にて当否判定（Ｓ１１１１参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理である。

【２１６２】

スルーゲート通過処理（Ｓ１０７）では、まず、球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過したか否かを判定する（Ｓ１２０１）。ここでは、普通入球口（スルーゲート）６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したと判定されると（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ１２０２）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（Ｓ１２０３）。Ｓ１２０３の処理で、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きい（上限値の４である）と判別した場合は（Ｓ１２０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないと判別した場合は（Ｓ１２０３：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）に１を加算し（Ｓ１２０４）、加算後の普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を示すための普図保留球数コマンドを設定し（Ｓ１２０５）、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納し（Ｓ１２０６）、本処理を終了する。なお、詳細な説明は省略するが、本制御例では、特別図柄の保留球（特図保留）を獲得した場合と同様に、普通図柄の保留（普図保留）を獲得した場合に、その獲得した普図保留に含まれる第２当たり乱数カウンタＣ４を、第２当たり乱数テーブル２０２ｃを参照して抽選結果を事前に取得可能に構成している（普図先読みを実行可能に構成している）。そして、普図先読みの結果を示す情報を含む普図用入賞情報コマンドを設定可能に構成している。ここで設定された普図用入賞情報コマンドは、上述した各制御例にて設定される特別図柄の事前判別結果を示す入賞情報コマンドと同一の処理によって音声ランプ制御装置１１３へと通知される。このように構成することで、保留記憶されている普通図柄の抽選権利に対応する普通図柄抽選の抽選結果を事前に判別し、その事前判別結果に基づいた演出を実行することが可能となる。

【２１６３】

次に、図６２２、及び図６２３を参照して、Ｖ入口通過処理（Ｓ１０８）、及び、Ｖ通過処理（Ｓ１０９）の内容について説明をする。図６２２、及び図６２３に示したＶ入口通過処理（Ｓ１０８）、及び、Ｖ通過処理（Ｓ１０９）は、上述した制御例に記載したＶ入口通過処理、及び、Ｖ通過処理と同一の処理が実行されるため、その詳細な説明を省略する。次に、図６２４を参照して、ＮＭＩ割込処理について説明をする。図６２４は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断

してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１６０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出発射制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。次に、図６２５を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図６２５は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【２１６４】

この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図６２５）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１７０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本制御例では１秒）を実行する（Ｓ１７０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１７０３）。その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされているか否かを判別し（Ｓ１７０４）、オンされていれば（Ｓ１７０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１７１５へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１７０５）、記憶されていなければ（Ｓ１７０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１７１５へ移行する。ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１７０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１７０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１７１５へ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【２１６５】

Ｓ１７１５の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１７１５）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１６、Ｓ１７１７）を実行する。上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１６、Ｓ１７１７）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１６、Ｓ１７１７）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１７１６、Ｓ１７１７）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１７１６）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１７１７）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１７１０の処理へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１７０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１７０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１７０９）、Ｓ１７１０の処理へ移行す

る。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【２１６６】

次に、音声ランプ制御装置１１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｓ１７１０）。その後、時短中カウンタの値を読み出し（Ｓ１７１１）、読み出した値に基づく状態コマンドを設定し（Ｓ１７１２）、流路ソレノイドをオフに設定し（Ｓ１７１３）、割込みを許可し（Ｓ１７１４）、後述するメイン処理に移行する。次に、図６２６を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図６２６は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。メイン処理（図６２６参照）においては、まず、タイマ割込処理の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１８０１）。具体的には、タイマ割込処理におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理や始動入賞処理で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（Ｓ１８０１）により、主制御装置１１０の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、第３図柄表示装置８１にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１８０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【２１６７】

変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１８０３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置１１３にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａを開放動作するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１８０４）。大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の詳細な内容については、図６２７を参照して後述するが、この大当たり制御処理（Ｓ１８０４）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５ａ（以下、入賞口等と称す）を開放し、入賞口等（特定入賞口６５ａ）の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等（特定入賞口６５ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等（特定入賞口６５ａ）を閉鎖する。この入賞口等（特定入賞口６５ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本制御例では、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。次いで、小当たり遊技に関する各種動作制御が実行される小当たり制御処理（Ｓ１８０５）を実行し、Ｓ１８０６の処理へ移行する。次いで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１８０６）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図６２０参照）のＳ１１２１の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＳ１１１９の処理、Ｓ１１２０の処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。

【２１６８】

次に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１８０７）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図６

１４のＳ２１０参照）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて開始する。本制御例では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７ＢのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動パターン選択処理のＳ４０７で設定された表示態様で、停止図柄を第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに停止表示（点灯表示）する。さらに、本制御例では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様（大当たり図柄）で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。

【２１６９】

次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１８０８）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｓ１８０８）では、普通図柄変動処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１８０９）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１８０９：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本制御例では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１８１０）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１８１０：Ｙｅｓ）、処理をＳ１８０１へ移行し、上述したＳ１８０１以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１８１０：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１８１１，Ｓ１８１２）。

【２１７０】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１８１１）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９、９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１８１１の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１８１２）。なお、このＳ１８１２の処理では、変動種別カウンタＣＳ１の値と同様に普図変動種別カウンタＣＳ２の値も更新される。ここで、Ｓ１８０１～Ｓ１８０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる

残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１、普図変動種別カウンタＣＳ２の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。

【２１７１】

また、Ｓ１８０９の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１８０９：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図６２４のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１８１３以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１８１３）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１８１４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１８１５）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１８１６）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。なお、Ｓ１８０９の処理は、Ｓ１８０１～Ｓ１８０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１８１１とＳ１８１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１８０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１８０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図６２５，Ｓ１７０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１８０１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。

【２１７２】

次に、図６２７を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の内容について説明をする。図６２７は、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１８０４）は、主制御装置１１０のメイン処理（図６２６参照）において、実行される処理であって、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。なお、詳細な内容は、上述した各制御例と同一であるため、詳細な説明は省略する。本第１９制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、大当たり種別選択テーブル２０２ｂを用いて大当たり種別を決定する処理を実行し、決定された大当たり種別に対応するエンディング期間が設定されるように構成している。よって、Ｓ１９１２の処理では、大当たり種別に対応して決定されたエンディング期間の長さに対応した表示用エンディングコマンドが設定される。なお、本第１９制御例のように、大当たり当選時にエンディング期間の長さを設定するのでは無く、大当たり遊技中におけるＶ入賞の有無（特定領域（Ｖゲート６５０ｅ３）への球の通過の有無）に応じて大当たり遊技のエンディング期間の長さを決定しても良い。具体的には、大当たり制御処理（図６２７のＳ１８０４参照）において、エンディング期間の開始タイミング（最終ラウンドの終了タイミング）と判別した場合に、今回の大当たり遊技中に実行された遊技内容を判別し、その判別結果に基づいて大当たり遊技のエンディング期間の長さを決定しても良く、特に大当

たり遊技中に実行される遊技の結果に基づいて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせることが可能なパチンコ機１０においては、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が遊技者に有利な遊技状態となる場合に、それ以外の場合よりもエンディング期間の長さが長くなるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中の遊技結果に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせることが可能なパチンコ機１０において、実際に設定される遊技状態に応じたエンディング期間を設定することができる。

【２１７３】

また、このように大当たり遊技中の遊技結果に応じて大当たり遊技のエンディング期間を異ならせる構成を用いる場合には、大当たり遊技中の遊技結果が確定してからエンディング期間が開始するまでの間の何れかのタイミングにて大当たり遊技のエンディング期間を決定するように構成すれば良く、例えば、１ラウンド目のラウンド遊技が終了した後に（球を特定領域へと入賞させることが可能なラウンド遊技が終了した後に）、Ｖ入賞の有無を判別し、その判別結果に基づいて、２ラウンド目～最終ラウンド目のラウンド遊技が実行されている期間中に大当たり遊技のエンディング期間を設定するように構成しても良い。さらに、上述した例では、大当たり遊技中におけるＶ入賞の有無に基づいてエンディング期間の長さを設定するように構成しているが、これに替えて、例えば、当選した大当たり種別に基づいて、予め大当たり遊技のエンディング期間を設定しておき、具体的には、確変大当たりに当選した場合には１７秒、通常大当たりに当選した場合には１５秒のエンディング期間を予め設定しておき、大当たり遊技中の遊技結果に基づいてエンディング期間の長さを可変させる必要が生じた場合、即ち、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、大当たり遊技中にＶ入賞させることができなかった場合に、予め設定されているエンディング期間の長さを可変させるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中にエンディング期間の長さを設定する頻度を抑制することができる。

【２１７４】

一方、Ｓ１９１１の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１９１１：Ｎｏ）、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１９１３）。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。Ｓ１９１３の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９１３：Ｙｅｓ）、実行中の大当たり種別を読み出し（Ｓ１９１４）、読み出した大当たり種別に基づいて時短付与テーブル２０２ｅを用いて対応する時短終了条件を設定し（Ｓ１９１５）、Ｓ１９１５の処理によって設定された設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定し（Ｓ１９１６）、大当たり終了後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｓ１９１７）、大当たりの終了を設定し（Ｓ１９１８）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１９１９）、本処理を終了する。次に、図６２８を参照して、小当たり制御処理（Ｓ１８０５）の処理内容について説明をする。図６２８は小当たり制御処理（Ｓ１８０５）の処理内容を示したフローチャートである。なお、本第１９制御例で実行される小当たり制御処理（Ｓ１８０５）は、上述した各制御例における小当たり制御処理と同一であり、その詳細な説明を省略する。

【２１７５】

＜第１９制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図６２９から図６４９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図６２９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図６２９は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ３００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬

停」）によって、Ｓ３１１８の電源断処理（図６３０参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ３００２）。図６３０を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断の発生情報を受信すると（図６３０のＳ３１１５参照）、Ｓ３１１８の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ３１１８の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ３００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ３１１８の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ３００３）。

【２１７６】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ３００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ３００３：Ｙｅｓ）、Ｓ３００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ３００３：Ｎｏ）、Ｓ３００８へ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ３００３：Ｙｅｓ）、Ｓ３００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ３１１８の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ３００３：Ｎｏ）、Ｓ３００８へ移行する。電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ３００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ３１１８の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ３００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【２１７７】

Ｓ３００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ３００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ３００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ３００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ３００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ３００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装

置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【２１７８】

Ｓ３００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ３００８）。電源断フラグはＳ３１１８の電源断処理の実行時にオンされる（図６３０のＳ３１１７参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ３１１８の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ３００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ３１１８の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ３００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ３００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ３０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ３０１１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ３００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ３００４からＳ３００６の処理を経由してＳ３００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ３００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ３００９をスキップして、処理をＳ３０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定する（Ｓ３０１０）。なお、Ｓ３００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ３００４からＳ３００６の処理を経由してＳ３００８の処理へ至った場合には、Ｓ３００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【２１７９】

次に、図６３０を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図６３０は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回Ｓ３１０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ３１０１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ３１０１：Ｎｏ）、Ｓ３１０２～Ｓ３１１２の処理を行わずにＳ３１１３の処理へ移行する。Ｓ３１０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ３１０２～Ｓ３１１２が表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ３１１３のコマンド判定処理やＳ３１１４の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ３１１３の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ３１１３の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。Ｓ３１０１の処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ３１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ３１０３～Ｓ３１１４の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信するコマンド出力処理を実行する（Ｓ３１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ３１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ３１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ３１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ３１０５

の処理へ移行する。
【２１８０】
　Ｓ３１０５の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ３１０６）。客待ち演出では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ３１０７）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２（演出ボタン２２ａ）や、選択ボタン６００といった各種ボタンが押されたか否かの入力を監視し、各種ボタンの入力が確認された場合に対応した演出や遊技環境設定を行うよう設定する処理である。この処理では、各種ボタン（枠ボタン２２、選択ボタン６００）の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して各種ボタン（枠ボタン２２、選択ボタン６００）が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７）の詳細については、図６４７を参照して後述する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ３１０８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ３１０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。
【２１８１】
　Ｓ３１０９の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ３１１０）、次に、各種カウンタ更新処理を実行する（Ｓ３１１１）。その後、演出更新処理を実行する（Ｓ３１１２）。Ｓ３１１２の処理を実行後、Ｓ３１１３の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ３１０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ３１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。Ｓ３１１２の処理後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理（Ｓ３１１３）が実行され、Ｓ３１１４の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ３１１３）の詳細については、図６３１を参照して後述する。Ｓ３１１４の処理では、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図６４２を参照して後述する。Ｓ３１１４の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ３１１５）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ３１１５の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ３１１５：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ３１１７）、電源断処理を実行する（Ｓ３１１８）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ３１１９）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。
【２１８２】
　一方、Ｓ３１１５の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ３１１５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ３１１６）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ３１１６：Ｎｏ）、Ｓ３１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ３１１６：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処

理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。次に、図６３１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ３１１３）について説明する。図６３１は、このコマンド判定処理（Ｓ３１１３）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ３１１３）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６３０参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理（Ｓ３１１３）の詳細を説明する。コマンド判定処理（Ｓ３１１３）が実行されるとまず、変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ３２０１：Ｙｅｓ）、受信した変動パターンコマンドに対応する変動開始フラグ２２３ｄをオンに設定し（Ｓ３２０２）、受信したコマンドから変動パターンコマンドを抽出する（Ｓ３２０３）。そして、本処理を終了する。

【２１８３】

Ｓ３２０１の処理において特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０１：Ｎｏ）、次に、停止種別コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２０４）、受信したと判別した場合は（Ｓ３２０４：Ｙｅｓ）、受信した停止種別コマンドに対応する停止種別選択フラグ２２３ｅをオンに設定し（Ｓ３２０５）、受信したコマンドから停止種別を抽出する（Ｓ３２０６）。そして、本処理を終了する。Ｓ３２０４の処理において停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０４：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか判別する（Ｓ３２０７）。ここで、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ３２０７：Ｙｅｓ）、保留情報関連処理を実行し（Ｓ３２０８）、その後、本処理を終了する。保留情報関連処理では、受信した保留球数コマンドから保留球数を抽出し、対応する値を特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃに格納する処理や、特図保留球を獲得したことに基づく演出態様を決定するための処理が行われる。なお、保留情報関連処理（Ｓ３２０８）の詳細な説明については、図６３２を参照して後述する。また、Ｓ３２０７の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０７：Ｎｏ）、主制御装置１１０より入賞情報コマンドを受信したか判別する（Ｓ３２０９）。Ｓ３２０９の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２０９：Ｙｅｓ）、受信した入賞情報コマンドに基づいた入賞情報を入賞情報格納エリア２２３ａに格納する処理を実行し（Ｓ３２１０）、本処理を終了する。具体的には、Ｓ３２１０の処理では、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対応する図柄種別（特別図柄、普通図柄）を解析し、その解析結果に対応する記憶領域（音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内の入賞情報格納エリア２２３ａ）に格納（記憶）する処理と、受信した入賞情報に基づいた演出（先読み演出）を実行するための処理を行うものである。

【２１８４】

Ｓ３２０９の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０９：Ｎｏ）、次に、状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２１１）、受信したと判別した場合は（Ｓ３２１１：Ｙｅｓ）、状態コマンド処理を実行し（Ｓ３２１２）、本処理を終了する。この状態コマンド処理（Ｓ３２１２）は、現在の遊技状態を示す状態コマンドを受信し、その遊技状態に応じたモード演出態様を設定し、第３図柄表示装置８１の表示面にて対応する演出態様（例えば、背面画像）を表示するための表示用コマンドが設定される。この状態コマンド処理（Ｓ３２１２）の詳細については図６３３を参照して後述する。Ｓ３２１１の処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２１１：Ｎｏ）、次に、当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２１３）、受信したと判別した場合は（Ｓ３２１３：Ｙｅｓ）、当たり関連処理を実行し（Ｓ３２

１４）、その後、本処理を終了する。なお、当たり関連処理（Ｓ３２１４）の詳細な説明は、図６３４を参照して後述する。一方、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２１３：Ｎｏ）、賞球数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２１５）、賞球数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２１５：Ｙｅｓ）、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値が１以上であるか、即ち、現在が賞球数の累計を計測する期間（ラッシュ期間）であるかを判別し（Ｓ３２１６）、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ３２１６：Ｙｅｓ）、今回受信した賞球数コマンドに含まれる賞球数に対応する値を賞球数カウンタ２２３ｎの値に加算し（Ｓ３２１７）、本処理を終了する。一方で、Ｓ３２１６の処理において、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値が１では無いと判別した場合は、現在がラッシュ期間では無いため、Ｓ３２１７の処理をスキップして、本処理を終了する。

【２１８５】

本第１９制御例におけるパチンコ機１０は、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態から遊技が開始され、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させることで第１特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。そして、第１特別図柄抽選で当り当選（大当たり当選、小当たり当選）した場合に実行される当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が開始すると、当たり遊技中に開放動作される入賞装置（可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）へと遊技球を入賞させるために右打ち遊技が行われる。当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定された場合には、通常状態が設定されている場合よりも右打ち遊技によって発射された遊技球が入球し易くなるように第２入球口６４０が配設されており、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで第２特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。ここで、第２特別図柄抽選は、第１特別図柄抽選よりも当たり当選する確率（小当たり当選する確率）が高くなるように構成しており、且つ、第２特別図柄抽選で当り当選した場合には、第１特別図柄抽選で当り当選した場合よりも、当たり遊技の終了後に時短状態が設定され易くなるように構成している。よって、一度時短状態が設定された場合には、複数回の当たり遊技を介しながら長時間の間、時短状態の遊技を実行させ易くなるように構成している。このように構成された本制御例のパチンコ機１０では、継続して右打ち遊技が実行される期間（当たり遊技期間、時短状態が設定されている期間）を少なくとも含む遊技期間が、遊技者に有利となる有利遊技期間であることを遊技者に報知するために、演出上の遊技状態としてラッシュ状態を設定するように構成している。このように、遊技者に有利となる有利遊技期間が継続している間、共通の演出（ラッシュ中演出）を実行することにより、遊技者に対して、有利遊技期間が継続していることを分かり易く報知することができる。

【２１８６】

そして、本第１９制御例では、有利遊技期間中に遊技者が獲得した特典（賞球数）の合計値に対応する情報を示すためのポイント表示態様を表示領域Ｄｍ６に表示することで遊技者に報知可能に構成している（図５８２（ａ）の表示領域Ｄｍ６参照）。Ｓ３２１６の処理では、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を参照することで、現在が有利遊技期間であるかを判別している。このラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値は、遊技状態として時短状態が設定された場合に１がセットされるように構成している。そして、通常状態において特図２保留を獲得していない状態となった場合に、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値がクリアされるように構成している。このように構成することで、有利遊技期間が開始されるタイミングと、有利遊技期間が終了するタイミングとに対応させてラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新（クリア）させることができるため、有利遊技期間中に獲得した賞球数に対応する適正な値を賞球数カウンタ２２３ｎに加算させることができる。Ｓ３２１５の処理において賞球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２１５：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ３２１８）、本処理を終了する。ここで、Ｓ３２１８の処理において実行される詳細な処理内容の一部について説明をする。Ｓ３２１８の処理では、例えば、特別図柄変動が停止表示された場合に出

力される特図確定コマンドを受信したことに基づく処理が実行される。具体的には、図柄確定コマンドを受信したかを判別し、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合は、第３図柄の停止表示を設定し、本処理を終了する。本処理を実行することにより、主制御装置１１０が特別図柄変動を停止表示させたタイミングを、音声ランプ制御装置１１３側で確実に判別することができるため、例えば、特別図柄変動が実行されている際中に電源が断されたことにより、電源復帰後における特別図柄変動の残変動時間を音声ランプ制御装置１１３側で判別できなくなった場合であっても、特別図柄変動の停止表示タイミングに対応させて変動演出の停止表示タイミングを決定することができる。

【２１８７】

さらに、Ｓ３２１８の処理では、普通図柄抽選に関する各種処理も実行される。具体的には、普通図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（即ち、普通図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値を更新する。ここで、保留球数コマンドは、遊技球が各種入球口（第１入球口６４、第２入球口６４０、スルーゲート６７）に入球（始動入賞）し、各種保留球数カウンタの値が加算された場合、或いは、各種変動開始処理を実行する際に、各種保留球数カウンタの値が減算されたときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞時や変動表示設定時毎に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値を、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３が有する特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値が、主制御装置１１０の各種保留球数カウンタ２０３ｄ，２０３ｅ，２０３ｆの値とずれてしまっても、始動入賞時、変動表示設定時、即ち、各種保留球数変更されることに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値を修正し、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ，普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。

【２１８８】

次に、図６３２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留情報関連処理（Ｓ３２０８）について説明をする。図６３２は、保留情報関連処理（Ｓ３２０８）の処理内容を示したフローチャートである。この保留情報関連処理（Ｓ３２０８）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６３１のＳ３１１３参照）の中で実行されるものであって、受信した保留球数コマンドに基づいて、音声ランプ制御装置１１３側で特別図柄の保留球数（特図保留数）を管理するための処理や、時短状態中において特図２保留を獲得した場合における演出態様を設定するための処理を実行するものである。以下、保留情報関連処理（Ｓ３２０８）の詳細を説明する。保留情報関連処理（Ｓ３２０８）が実行されると、まず、受信した保留球数コマンドから特別図柄種別と保留球数とを抽出し、今回受信した保留球数コマンドに対応する特別図柄保留球数カウンタ（特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ）に格納し（Ｓ３３０１）、格納した特別図柄保留球数カウンタ（特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ）の値に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ３３０２）。Ｓ３３０２の処理によって設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６３０参照）のコマンド出力処理（図６３０のＳ３１０２参照）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、Ｓ３３０２の処理によって設定された表

示用コマンドを受信すると、受信した表示用コマンドに含まれる特図保留数を示すための表示態様を第３図柄表示装置８１に表示する。

【２１８９】

次に、今回受信した保留球数コマンドが第２特別図柄に関する保留球数コマンド（特図２保留を示すコマンド）であるかを判別し（Ｓ３３０３）、特図２保留を示すコマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ３３０３：Ｎｏ）、Ｓ３３１０の処理へ移行する。一方、Ｓ３３０３の処理において、特図２保留を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ３３０３：Ｙｅｓ）、次に、時短情報更新エリア２２３ｈから現在の時短状況を読み出す（Ｓ３３０４）。ここで、時短情報更新エリア２２３ｈには、時短状態中に実行される各種遊技内容が格納されるように構成しており、例えば、特別図柄変動が実行されている状態であるか否かを示す情報や、各時短終了条件を成立させるための要素（例えば、小当たり当選に関する情報や、特別図柄変動回数に関する情報）の更新内容を示す情報が格納されるように構成している。よって、時短情報更新エリア２２３ｈに格納されている情報を読み出すことにより、現在が時短状態であるか否かだけで無く、特別図柄変動期間中であるか否かや、時短状態の最終変動であるか否かといった情報を判別することができるため、例えば、時短状態における２回目の第２特別図柄変動が実行されている場合であっても、その第２特別図柄変動が時短状態の最終変動であるか否かに応じて異なる演出態様を決定することができる。

【２１９０】

Ｓ３３０４の処理を終えると、次に、現在が時短状態における最終変動中（時短終了条件が成立する変動回数目の特別図柄変動中）であるかを判別し（Ｓ３３０５）、最終変動中であると判別した場合は（Ｓ３３０５：Ｙｅｓ）、チャージ完了を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３３０６）、Ｓ３３１０の処理へ移行する。つまり、時短状態における最終変動中に特図２保留の獲得を示す保留球数コマンドを受信した場合には、時短状態が終了し通常状態が設定された後に、獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を実行させることが可能となることから、特図２保留を獲得している状態で時短状態が終了することを示す表示用コマンドがＳ３３０６の処理によって設定される。Ｓ３３０６の処理によって設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６３０参照）のコマンド出力処理（図６３０のＳ３１０２参照）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、Ｓ３３０６の処理によって設定された表示用コマンドを受信すると、受信した表示用コマンドに含まれるチャージ完了を示すための表示態様を第３図柄表示装置８１に表示する（図５８９（ａ）参照）。ここで、本第１９制御例では、時短状態における特別図柄最終変動（特図２最終変動）のうち、抽選結果が外れであることを示すための外れ特図２最終変動の変動期間のうち、一部期間を用いて遊技者に対して、特図２保留の獲得を促す演出（ＦＩＮＡＬチャージ演出）を実行可能に構成している（図５８９（ａ））。そして、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行された直後（１秒以内）に、特図２保留を獲得した場合には、ＦＩＮＡＬチャージ演出が１秒経過した後に、特図２保留を獲得したことを報知する演出（「チャージ完了」表示）を実行するように構成している。

【２１９１】

よって、Ｓ３３０６の処理によって設定された表示用コマンドを、表示制御装置１１４が受信した場合には、現在が、チャージ完了表示の待機期間（ＦＩＮＡＬチャージ演出が開始されてから１秒経過するまでの期間）であるかを判別し、待機期間では無い場合には、現在第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されている演出に対応した態様でチャージ完了したことを報知するための表示態様を表示する。一方、待機期間である場合には、チャージ完了を示す表示用コマンドを受信したことを一時的に記憶する処理（専用の待機フラグをオンに設定する処理）のみを実行し、チャージ完了したことを報知するための表示態様の表示を待機させる。そして、待機期間が経過したと判別された場合に、待機フラグがオンに設定されているか、即ち、チャージ完了したことを報知するための表示態様の表

示が待機されている状態であるかが判別され、待機中であると判別された場合には、チャージ完了したことを示すための表示態様が表示され、待機中フラグがオフされる。Ｓ３３０５の処理において、時短最終変動中では無いと判別した場合は（Ｓ３３０５：Ｎｏ）、次に、現在が特別図柄変動中（特図変動中）であるかを判別し（Ｓ３３０７）、特図変動中であると判別した場合は（Ｓ３３０７：Ｙｅｓ）、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３３０８）、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていると判別した場合、即ち、時短状態が設定されてから１回目の特別図柄変動が当たり当選する特別図柄変動であって、且つ、既に、保留連演出にて報知された当たり当選に対応する特別図柄変動である場合に（Ｓ３３０８：Ｙｅｓ）、次の保留連を示唆する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３３０９）、Ｓ３３１０の処理へ移行する。一方、Ｓ３３０７の処理において、現在が特図変動中では無いと判別した場合は（Ｓ３３０７：Ｎｏ）、Ｓ３３０８、及びＳ３３０９の処理をスキップしてＳ３３１０の処理を実行し、本処理を終了する。

【２１９２】

次に、図６３３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド処理（Ｓ３２１２）について説明する。図６３３は、この状態コマンド処理（Ｓ３２１２）を示したフローチャートである。この状態コマンド処理（Ｓ３２１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６３１参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド処理（Ｓ３２１２）の詳細を説明する。

【２１９３】

状態コマンド処理（Ｓ３２１２）が実行されると、まず、今回受信した状態コマンドに含まれる現在の遊技状態を示すための情報を従遊技状態格納エリア２２３ｇに格納する（Ｓ３４０１）。そして、遊技状態が通常状態へと移行したかを判別し（Ｓ３４０２）、通常状態へと移行したと判別した場合は（Ｓ３４０２：Ｙｅｓ）、右打ちフラグ２２３ｒをオフに設定し（Ｓ３４０３）、時短情報更新エリア２２３ｈに記憶されている情報をクリアする（Ｓ３４０４）。具体的には、時短終了条件の成立有無を判別するための要素に関する情報（小当たり回数、特別図柄変動回数、第２特別図柄変動回数）をクリアする。このように構成することで、通常状態が設定されたにも関わらず、時短情報更新エリア２２３ｈに格納されている情報に基づく演出が実行されてしまい、遊技者に違和感のある演出が実行されてしまうことを抑制することができる。その後、第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）があるかを判別し（Ｓ３４０５）、特図２保留があると判別した場合は（Ｓ３４０５：Ｙｅｓ）、引き戻し中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３４１０）、本処理を終了する。Ｓ３４１０の処理にて設定される表示用コマンドによって、現在が引き戻し中であることを示す表示態様（図５８９（ｂ）参照）が第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される。一方、Ｓ３４０５の処理において、特図２保留が無いと判別した場合、即ち、特図２保留を獲得していない状態で通常状態が設定されたと判別した場合は（Ｓ３４０５：Ｎｏ）、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を０にクリアし（Ｓ３４０７）、通常状態（通常中）を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３４０８）、左打ちを案内する表示用コマンドを設定し（Ｓ３４０９）、本処理を終了する。つまり、本制御例では、遊技者に有利な遊技状態であるラッシュ期間の継続期間を、時短状態が設定されている間だけでは無く、特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が実行される通常状態中も継続して計測するように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、設定されている遊技状態に関わらず、遊技者に有利な遊技期間であることを分かり易く報知することができる。また、Ｓ３４０２の処理において、遊技状態が通常状態へと移行していないと判別した場合は（Ｓ３４０２）、次に、時短状態へと移行したかを判別し（Ｓ３４１１）、時短状態へと移行したと判別した場合は（ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑの値３４１１：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を時短情報更新エリア２２３ｈに格納し（Ｓ３４１２）、ラッシュ中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３４１３）、ラッシュ期

間計測カウンタ２２３ｍの値に１をセットし（Ｓ３４１４）、本処理を終了する。また、Ｓ３４１１の処理において、時短状態へと移行していないと判別した場合は（Ｓ３４１１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２１９４】

次に、図６３４を参照して、当たり関連処理（Ｓ３２１４）の処理内容について説明をする。図６３４は、当たり関連処理（Ｓ３２１４）の処理内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理（Ｓ３２１４）では、大当たり遊技或いは小当たり遊技に関するコマンドを受信した場合に実行される処理であって、各当たり遊技中に実行される演出（当たり遊技演出）の演出態様を決定するための処理が実行される。当たり関連処理（Ｓ３２１４）が実行されると、まず、大当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３５０１）、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３５０１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ３５０２）、本処理を終了する。一方、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３５０１：Ｎｏ）、次に、大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、インターバルコマンド、エンディングコマンド等）を受信したかを判別し（Ｓ３５０３）、大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３５０３：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ３５０４）、その後、本処理を終了する。Ｓ３５０３の処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３５０３：Ｎｏ）、次に、小当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３５０５）、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３５０５：Ｙｅｓ）、表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ３５０６）、本処理を終了する。Ｓ３５０５の処理において、小当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３５０５：Ｎｏ）、次に、小当たり関連コマンド（小当たり開始コマンド、小当たり終了コマンド、Ｖ通過コマンド等）を受信したかを判別し（Ｓ３５０７）、小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３５０７：Ｙｅｓ）、小当たり関連処理を実行し（Ｓ３５０８）、本処理を終了する。また、Ｓ３５０７の処理において、小当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３５０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。なお、小当たり関連処理（Ｓ３５０８）の詳細な内容については、図６４１を参照して後述する。

【２１９５】

次に、図６３５を参照して、大当たり関連処理（Ｓ３５０４）の処理内容について説明をする。図６３５は、大当たり関連処理（Ｓ３５０４）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理（Ｓ３５０４）では、通常状態における第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）と、それ以外の大当たり遊技とで異なる大当たり演出の演出態様を決定するための処理が実行される。大当たり関連処理（Ｓ３５０４）が実行されると、まず、今回実行される大当たり遊技が、通常状態における第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）であるかを判別し（Ｓ３６０１）、初回大当たり遊技であると判別した場合は（Ｓ３６０１：Ｙｅｓ）、初回大当たり関連処理を実行し（Ｓ３６０２）、Ｓ３６１４の処理へ移行する。また、Ｓ３６０１の処理において初回大当たり遊技では無いと判別した場合は（Ｓ３６０１：Ｎｏ）、次に、オープニングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ３６０３）、オープニングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３６０３：Ｙｅｓ）、表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ３６０４）、Ｓ３６１４の処理へ移行する。Ｓ３６０３の処理において、オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３６０３：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３６０５）、受信したと判別した場合は（Ｓ３６０５：Ｙｅｓ）、受信したラウンド数コマンドからラウンド数を抽出し（Ｓ３６０６）、表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ３６０７）、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値を１加算し（Ｓ３６０８）、ラウンド中演出処理を実行し（Ｓ３６０９）、Ｓ３６１４の処理へ移行する。

【２１９６】

一方、Ｓ３６０５の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場

合は（Ｓ３６０５：Ｎｏ）、次いで、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ３６１０）、受信したと判別した場合は（Ｓ３６１０：Ｙｅｓ）、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３６１１）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３６１１：Ｎｏ）、ラウンド数カウンタの値をクリアし（Ｓ３６１２）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ３６１３）、Ｓ３６１４の処理へ移行する。また、Ｓ３６１１の処理において保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３６１１：Ｙｅｓ）、Ｓ３６１２の処理をスキップして、Ｓ３６１３の処理へ移行する。つまり、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されている場合は、大当たり遊技が終了した場合に、大当たり遊技のラウンド数を累積するラウンド数カウンタの値がクリアされることが無い。よって、保留連演出が実行された後、２回目の大当たり遊技（保留連演出の対象となる大当たり遊技）が実行された場合には、大当たり遊技のラウンド数を示す表示が、前回の大当たり遊技のラウンド数を引き継いで表示されることになる。このように構成することで、保留連演出が実行された場合には、複数回の大当たり遊技を跨いで一連の演出を実行し易くなるため、一体感のある演出を提供し易くすることができる。また、保留連演出が連続して実行された場合には、大当たり遊技のラウンド数を表示するための表示態様が、大きなラウンド数に対応する表示態様となり、例えば、１回の大当たり遊技にて実行可能なラウンド数を超えたラウンド数に対応する表示態様を表示させることが可能となる。このように構成することで、より多くのラウンド数を表示させようと、遊技者に対して保留連演出が連続して実行されることを目指して、特図２保留を獲得した状態で大当たり遊技が実行されることを目指した右打ち遊技を行わせ易くすることができる。一方、Ｓ３６１０の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３６１０：Ｎｏ）、その他コマンドに応じた処理を実行し（Ｓ３６１４）、その後、本処理を終了する。

【２１９７】

次に、図６３６を参照して、大当たり関連処理（図６３５のＳ３５０４参照）にて実行されるラウンド中演出処理（Ｓ３６０９）の処理内容について説明をする。図６３６は、ラウンド中演出処理（Ｓ３６０９）の処理内容を示したフローチャートである。このラウンド中演出処理（Ｓ３６０９）では、初回大当たり遊技以外、即ち、時短状態を含むラッシュ期間中に実行される大当たり遊技における大当たり演出のうち、ラウンド遊技中に実行される演出態様（保留連演出の演出態様）を決定するための処理が実行される。ラウンド中演出処理（Ｓ３６０９）が実行されると、まず、今回受信したラウンド数コマンドが大当たり遊技の最終ラウンドを示すコマンドであるかを判別し（Ｓ３７０１）、最終ラウンドを示すコマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ３７０１：Ｎｏ）、受信したラウンド数に対応する演出態様を決定するためのその他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ３７０８）、本処理を終了する。Ｓ３７０１の処理において、最終ラウンドを示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ３７０１：Ｙｅｓ）、次に、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている特図２保留の入賞情報を読み出し（Ｓ３７０２）、読み出した入賞情報の中に当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）する入賞情報（当たり保留）が含まれているかを判別する（Ｓ３７０３）。Ｓ３７０３の処理において、当たり保留が含まれていると判別した場合には（Ｓ３７０３：Ｙｅｓ）、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３７０４）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３７０４：Ｙｅｓ）、保留連することを示すための演出態様（保留連演出）を決定し（Ｓ３７０５）、Ｓ３７０８の処理へ移行する。

【２１９８】

また、Ｓ３７０４の処理において、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３７０４：Ｎｏ）、保留連演出の実行有無を抽選で決定し（Ｓ３７０６）、保留連演出の実行を決定した場合には（Ｓ３７０７：Ｙｅｓ）、保留連フラグ２２３ｏをオンに設定し（Ｓ３７０９）、Ｓ３７０５へ移行する。Ｓ３７０７の処理において、保留連演出が実行されないと判別した場合は（Ｓ３７０７：Ｎｏ）、保留連演出に関する処理をスキップしてＳ３７０８の処理へ移行する。一方、Ｓ３７０３の処理において、

当たり保留が含まれていないと判別した場合は（Ｓ３７０３：Ｎｏ）、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３７１０）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３７１０：Ｙｅｓ）、保留連フラグ２２３ｏをオフに設定し（Ｓ３７１２）、Ｓ３７０８の処理へ移行する。また、Ｓ３７１０の処理において保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３７１０：Ｎｏ）、Ｓ３７１２の処理をスキップしてＳ３７０８の処理へ移行する。次に、図６３７を参照して、大当たり関連処理（図６３５のＳ３５０４参照）にて実行される初回大当たり関連処理（Ｓ３６０２）の処理内容について説明をする。図６３７は、初回大当たり関連処理（Ｓ３６０２）の処理内容を示したフローチャートである。この初回大当たり関連処理（Ｓ３６０２）では、初回大当たり遊技における大当たり演出の各種演出態様（討伐演出の演出態様）を決定するための処理が実行される。

【２１９９】

初回大当たり関連処理（Ｓ３６０２）が実行されると、まず、オープニングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ３８０１）、オープニングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３８０１：Ｙｅｓ）、表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ３８０２）、次いで、討伐演出態様決定処理を実行し（Ｓ３８０３）、Ｓ３８１２の処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ３８０１の処理において、オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３８０１：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３８０４）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３８０４：Ｙｅｓ）、受信したコマンドからラウンド数を抽出し（Ｓ３８０５）、表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ３８０６）、初回大当たりラウンド中演出処理を実行し（Ｓ３８０７）、Ｓ３８１２へと移行する。Ｓ３８０４の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３８０４：Ｎｏ）、次に、インターバルコマンドを受信したかを判別し（Ｓ３８０８）、受信したと判別した場合は（Ｓ３８０８：Ｙｅｓ）、初回インターバル中演出処理を実行し（Ｓ３８０９）、Ｓ３８１２へ移行する。また、Ｓ３８０８の処理において、インターバルコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３８０８：Ｎｏ）、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ３８１０）、受信したと判別した場合は（Ｓ３８１０：Ｙｅｓ）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ３８１１）、Ｓ３８１２の処理へ移行し、Ｓ３８１０の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３８１２：Ｎｏ）、Ｓ３８１２へ移行する。次に、図６３８を参照して、討伐演出態様決定処理（Ｓ３８０３）の処理内容について説明をする。図６３８は、討伐演出態様決定処理（Ｓ３８０３）の処理内容を示したフローチャートである。この討伐演出態様決定処理（Ｓ３８０３）では、初回大当たり遊技中に実行される討伐演出の演出態様を決定するための処理が実行される。

【２２００】

討伐演出態様決定処理（Ｓ３８０３）が実行されると、まず、今回設定された大当たり種別と、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値と、に基づいて、討伐数選択テーブル２２２ｂを参照して、敵総数を決定し（Ｓ３９０１）、決定した敵総数に対応する値を、残討伐数カウンタ２２３ｊにセットする（Ｓ３９０２）。その後、今回決定された敵総数（残討伐数カウンタ２２３ｊにセットされた値）が「７７７」であるかを判別し（Ｓ３９０３）、７７７体であると判別した場合は（Ｓ３９０３：Ｙｅｓ）、特定数表示済フラグ２２３ｋをオンに設定し（Ｓ３９０５）、特殊討伐演出シナリオを討伐演出態様選択テーブル２２２ｃから決定し（Ｓ３９０６）、討伐回数カウンタ２２３ｉの値に「５」をセットし（Ｓ３９０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ３９０３の処理において、敵総数が「７７７」では無い（「１０００」、又は「５００」である）と判別した場合は（Ｓ３９０３：Ｎｏ）、決定した敵総数と、大当たり種別と、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値とに基づいて、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃを参照して討伐演出シナリオを決定し（Ｓ３９０４）、Ｓ３９０７の処理へ移行する。なお、Ｓ３９０４、及びＳ３９０６の処理において決定された演出シナリオは、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚが有する記憶領域に一時的に記憶され、今回実

行される討伐演出が終了するまで、読み出し可能に構成している。次に、図６３９を参照して、初回大当たりラウンド中演出処理（Ｓ３８０７）の処理内容について説明をする。図６３９は、初回大当たりラウンド中演出処理（Ｓ３８０７）の処理内容を示したフローチャートである。この初回大当たりラウンド中演出処理（Ｓ３８０７）では、討伐演出が実行される初回大当たり遊技のラウンド遊技中に実行される攻撃演出の演出態様を決定するための処理が実行される。

【２２０１】

初回大当たりラウンド中演出処理（Ｓ３８０７）が実行されるとまず、今回受信したラウンド数コマンドが１ラウンド目を示すコマンドであるかを判別し（Ｓ４００１）、１ラウンド目を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４００１：Ｙｅｓ）、残討伐数カウンタ２２３ｊの値に対応する敵総数を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４００２）、次いで、特定数表示済フラグ２２３ｋがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４００３）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４００３：Ｎｏ）、決定した討伐演出シナリオを参照して特定した強攻撃演出の発生タイミングと、討伐回数カウンタ２２３ｉの値とに基づいて、ボタンアイコンの表示態様を決定し（Ｓ４００５）、決定したボタンアイコンの表示態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４００６）、本処理を終了する。一方、Ｓ４００３の処理において、特定数表示済フラグ２２３ｋがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、討伐回数カウンタ２２３ｉの値に基づいて、特殊表示態様で表示されるボタンアイコンの個数を決定し（Ｓ４００４）、決定したボタンアイコンの表示態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４００６）、本処理を終了する。つまり、特定数表示済フラグ２２３ｋがオンに設定されている場合には、既に、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることが遊技者に報知されているため、ボタンアイコンの表示態様を用いて、討伐演出の演出内容を示唆すること無く、遊技者に対して、時短状態が設定されることを報知するための特殊表示態様が決定される。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を示唆するための複数の演出の演出態様に矛盾が生じてしまうことを抑制することができ、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【２２０２】

Ｓ４００１の処理において、１ラウンド目を示すコマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ４００１：Ｎｏ）、次に、２～６ラウンド目を示すラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４００７）、２～６ラウンド目を示すラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４００７：Ｙｅｓ）、次に、討伐回数カウンタ２２３ｉの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４００８）、０よりも大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ４００８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４００８の処理において、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４００８：Ｙｅｓ）、討伐回数カウンタ２２３ｉの値を１減算し（Ｓ４００９）、決定されている討伐演出シナリオの内容に基づいて攻撃演出の演出態様を決定し（Ｓ４０１０）、決定した演出態様に対応する操作有効時間をＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑにセットし（Ｓ４０１１）、決定した演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４０１２）、本処理を終了する。また、Ｓ４００７の処理において、２～６ラウンド目を示すラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４００７：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理（Ｓ４０１３）を実行し、本処理を終了する。次に、図６４０を参照して、初回インターバル中演出処理（Ｓ３８０９）の処理内容について説明をする。図６４０は、初回インターバル中演出処理（Ｓ３８０９）の処理内容を示したフローチャートである。この初回インターバル中演出処理（Ｓ３８０９）では、討伐演出が実行される大当たり遊技中において、インターバル期間が設定された場合に、前回のラウンド遊技中に実行された攻撃演出の演出結果に応じた演出態様を設定するための処理が実行される。

【２２０３】

初回インターバル中演出処理（Ｓ３８０９）が実行されると、まず、残討伐数カウンタ２２３ｊの値を読み出し（Ｓ４１０１）、設定されている討伐演出シナリオの内容と一致

する（決定値と同一である）かを判別し（Ｓ４１０２）、同一であると判別した場合は（Ｓ４１０２：Ｙｅｓ）、討伐演出中の通常インターバル演出態様を決定し（Ｓ４１０３）、決定した各演出態様に対応した表示用コマンドを設定し（Ｓ４１１１）、本処理を終了する。つまり、Ｓ４１０３の処理によってインターバル演出態様が決定された場合には、追加攻撃演出が実行されることが無い。Ｓ４１０２の処理において、同一では無いと判別した場合は（Ｓ４１０２：Ｎｏ）、次に、追加減少値選択テーブル２２２ｄを参照して追加減少値を決定し（Ｓ４１０４）、決定された追加減少値が特定減少値（特定数）であるかを判別し（Ｓ４１０５）、特定減少値では無いと判別した場合は（Ｓ４１０５：Ｎｏ）、追加減少値に対応した敵の総数となるインターバル演出態様（追加攻撃演出態様）を決定し（Ｓ４１０６）、残討伐数カウンタ２２３ｊの値を、追加減少値に対応した値へと更新し（Ｓ４１０７）、Ｓ４１１１の処理へ移行する。

【２２０４】

また、Ｓ４１０５の処理において、特定減少値であると判別した場合は（Ｓ４１０５：Ｙｅｓ）、特定数表示済フラグ２２３ｋをオンに設定し（Ｓ４１０８）、特殊討伐演出シナリオへの書き換えを決定し（Ｓ４１０９）、特殊討伐演出シナリオに対応する演出態様を決定し（Ｓ４１１０）、Ｓ４１１１の処理へ移行する。次に、図６４１を参照して小当たり関連処理（Ｓ３５０８）の処理内容について説明をする。図６４１は、小当たり関連処理（Ｓ３５０８）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり関連処理（Ｓ３５０８）は、小当たり遊技中に実行される処理であって、小当たり遊技が開始されたタイミング（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）にて表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４２０２）、右打ちフラグ２２３ｒがオンに設定されていない場合には（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、右打ちフラグ２２３ｒをオンに設定し（Ｓ４２０４）、右打ち遊技を案内する表示用コマンドを設定する処理（Ｓ４２０５）を実行する。また、小当たり遊技の終了タイミングにおいて、小当たり注意フラグ（小当たり遊技中にＶ入賞していないことを示すフラグ）がオンに設定されていると判別した場合（Ｓ４２０７：Ｙｅｓ）には、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されないことを示す（パンクしたことを示す）表示用小当たり終了コマンドを設定したり（Ｓ４２１０）、小当たり注意フラグがオンでは無いと判別した場合（Ｓ４２０７：Ｎｏ）には、大当たり遊技が開始されることを示すための表示用小当たり終了コマンドを設定したりする（Ｓ４２０８）。さらに、小当たり遊技中にＶ通過コマンドを受信した場合において（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、Ｖ通過コマンドを受信したタイミングが小当たり開始してから４秒以降であるかを判別し（Ｓ４２１２）、４秒経過している場合には（Ｓ４２１２：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞したことを遊技者に報知するための表示用Ｖ演出コマンドを設定し（Ｓ４２１４）、小当たり注意フラグに関する処理を実行する。また、Ｖ通過コマンドを受信したタイミングが小当たり開始してから４秒以内である場合、即ち、小当たり遊技における初回の案内報知が完了していない状態であると判別した場合は（Ｓ４２１２：Ｎｏ）、表示用Ｖ演出コマンドを設定すること無く、Ｖ入賞済フラグ２２３ｓをオンに設定し（Ｓ４２１３）、本処理を終了する。このように構成することで、小当たり遊技中において、遊技球がＶ入賞したタイミングに応じて、Ｖ入賞したことを遊技者に報知するＶ演出の実行タイミングを異ならせることができる。

【２２０５】

次に、図６４２を参照して変動表示設定処理（Ｓ３１１４）の処理内容について説明をする。図６４２は、変動表示設定処理（Ｓ３１１４）の処理内容を示したフローチャートである。図６４２に示した通り、変動表示設定処理（Ｓ３１１４）は、上述した第１制御例における変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）と同一の処理を実行するため、その詳細な説明を省略する。次に、図６４３を参照して、変動演出設定処理（Ｓ４３０４）の処理内容について説明をする。図６４３は、変動演出設定処理（Ｓ４３０４）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（Ｓ４３０４）は、変動表示設定処理（図６４２のＳ３１１４参照）にて実行される処理であって、特別図柄変動に対応する第３図柄の変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。変動演出設定処理（Ｓ４３０４）が実行されると、まず、従遊技状態格納エリア２２３ｇから現在の遊

技状態を読み出し（Ｓ４４０１）、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ４４０２）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ４４０２：Ｙｅｓ）、実行される特別図柄変動が第２特別図柄変動（特図２変動）であるかを判別し（Ｓ４４０３）、特図２変動であると判別した場合は（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて引き戻しモード用（引き戻し演出用）の演出態様を決定し（Ｓ４４０９）、本処理を終了する。

【２２０６】

Ｓ４４０３の処理において、特図２変動では無い（第１特別図柄変動である）と判別した場合は（Ｓ４４０３：Ｎｏ）、演出固定フラグ２２３ｔがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４４０４）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ４４０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４０４の処理において、演出固定フラグ２２３ｔがオンに設定されていない、即ち、ステージ移行を変更可能な状態であると判別した場合は（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、演出ステージデータテーブル２２２ｅを参照して移行条件成立の有無を特定し（Ｓ４４０６）、その後、ステージ移行条件が成立したかを判別し（Ｓ４４０７）、成立したと判別した場合は（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、ステージ移行を行うための演出態様を決定し（Ｓ４４０８）、Ｓ４４０５の処理へ移行し、Ｓ４４０７の処理においてステージ移行の移行条件が成立していないと判別した場合は（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、Ｓ４４０８の処理をスキップしてＳ４４０５の処理へ移行する。また、Ｓ４４０２の処理において、現在の遊技状態が通常状態では無い（時短状態である）と判別した場合は（Ｓ４４０２：Ｎｏ）、時短状態中における変動演出の演出態様を決定するための時短用演出設定処理（Ｓ４４１０）を実行し、本処理を終了する。ここで、図６４４を参照して、時短用演出設定処理（Ｓ４４１０）の処理内容について説明をする。図６４４は、時短用演出設定処理（Ｓ４４１０）の処理内容を示したフローチャートである。この時短用演出設定処理（Ｓ４４１０）では、時短状態中における変動演出の演出態様を決定するための処理と、時短状態中に実行される特図２変動に対応する変動演出のうち、時短最終変動に対して特図２保留の獲得を促すための表示態様を設定するための処理が実行される。時短用演出設定処理（Ｓ４４１０）が実行されると、まず、今回の特図変動が特図２（特図２変動）であるかを判別し（Ｓ４５０１）、特図２変動であると判別した場合は（Ｓ４５０１：Ｙｅｓ）、次に、時短最終変動であるかを判別し（Ｓ４５０２）、時短最終変動であると判別した場合は（Ｓ４５０２：Ｙｅｓ）、次に、抽選結果が外れであるかを判別する（Ｓ４５０３）。

【２２０７】

Ｓ４５０３の処理において、抽選結果が外れであると判別した場合（Ｓ４５０３：Ｙｅｓ）、即ち、今回の特別図柄変動が、時短状態中における最終特図２外れ変動である場合には、特図２保留の獲得を促すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０４）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ４５０５）、本処理を終了する。また、Ｓ４５０１：Ｎｏ，Ｓ４５０２：Ｎｏ、或いはＳ４５０３：Ｎｏの処理を実行した場合には、特図２保留の獲得を促すための表示用コマンドを設定する条件を満たしていないため、そのままＳ４５０５の処理へ移行する。次に、図６４５を参照して、演出更新処理（Ｓ３１１２）の処理内容について説明をする。図６４５は、演出更新処理（Ｓ３１１２）の処理内容を示したフローチャートである。この、演出更新処理（Ｓ３１１２）は、定期的（２ミリ秒）に実行される処理であって、変動演出における各種カウンタの値を更新するための処理や、更新後の各種カウンタの値に基づいて演出態様を決定するための処理が実行される。演出更新処理（Ｓ３１１２）が実行されると、まず、現在が小当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ４６０１）、小当たり遊技中であると判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中更新処理を実行し（Ｓ４６０２）、Ｓ４６０３の処理へ移行する。一方で、Ｓ４６０２の処理において、小当たり遊技中では無いと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、次に、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値が１よりも大きいか、即ち、現在がラッシュ状態中であるかを判別し（Ｓ４６

０３）、１よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４６０３：Ｙｅｓ）、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新し（Ｓ４６０４）、更新後のラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値に対応するラッシュ期間を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０５）、Ｓ４６０６の処理へ移行する。

【２２０８】

Ｓ４６０６の処理では、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑの値が１よりも大きいか、即ち、現在が操作有効期間（ＳＷ有効時間）中であるかを判別し（Ｓ４６０６）、１よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４６０６：Ｙｅｓ）、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑの値を更新し（Ｓ４６０７）、更新後のＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑの値に対応する期間を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０８）、Ｓ４６０９の処理へ移行する。Ｓ４６０６の処理において、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑの値が１よりも大きく無いと判別した場合（Ｓ４６０６：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４６０８の処理を終えた場合は、その他演出更新処理を実行し（Ｓ４６０９）、本処理を終了する。ここで、Ｓ４６０９の処理では、図６４５にて図示していない様々なカウンタの値を更新するための処理が実行され、その更新結果に応じた演出態様が決定される。次に、図６４６を参照して、演出更新処理（図６４５のＳ３１１２参照）にて実行される小当たり遊技中更新処理（Ｓ４６０２）の処理内容について説明をする。図６４６は、小当たり遊技中更新処理（Ｓ４６０２）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり遊技中更新処理（Ｓ４６０２）では、小当たり遊技中における時間経過に基づいて表示される表示態様の表示を設定するための処理が実行される。小当たり遊技中更新処理（Ｓ４６０２）が実行されると、まず、現在が、小当たり遊技が開始してから４秒が経過したタイミングであるかを判別する（Ｓ４７０１）。つまり、Ｓ４７０１の処理では、小当たり遊技中に実行される初回遊技案内報知の報知期間が終了したかを判別する。Ｓ４７０１の処理において、４秒が経過したタイミングであると判別した場合には（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、次いで、Ｖ入賞済フラグ２２３ｓがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４７０２）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４７０２：Ｙｅｓ）、表示用Ｖ演出コマンドを設定し（Ｓ４７０３）、Ｖ入賞済フラグ２２３ｓをオフに設定し（Ｓ４７０４）、本処理を終了する。

【２２０９】

つまり、Ｓ４７０３の処理では、初回遊技案内報知の報知期間中に遊技球が特定領域（Ｖゲート）へと入球したことで、遊技者に対してＶ演出の実行を待機させている状態において、Ｖ演出の実行条件が成立したことに基づいてＶ演出を実行させるための処理が実行される。このように構成することで、初回遊技案内報知の報知期間が経過した後に、直ぐに、Ｖ演出を実行させることができる。一方、Ｓ４７０１の処理において、４秒が経過したタイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、次に、小当たり注意フラグがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４７０５）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４７０５：Ｎｏ）、次いで、当たり遊技開始から５秒が経過したか（小当たり遊技におけるラウンド遊技が開始してから５秒が経過したか）を判別し（Ｓ４７０６）、５秒が経過したと判別した場合は（Ｓ４７０６：Ｙｅｓ）、Ｖ通過しているか（既に、遊技球が特定領域へと入球済であるか）を判別し（Ｓ４７０７）、Ｖ通過していないと判別した場合は（Ｓ４７０７：Ｎｏ）、小当たり注意フラグをオンに設定し（Ｓ４７０８）、Ｖ入賞させることを促すための表示用注意喚起コマンドを設定し（Ｓ４７０９）、本処理を終了する。また、Ｓ４７０５の処理において小当たり注意フラグがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ４７０５：Ｙｅｓ）、Ｓ４７０６の処理において、５秒が経過していないと判別した場合（Ｓ４７０６：Ｎｏ）、Ｓ４７０７の処理において、Ｖ通過あり（既に、遊技球が特定領域へと入球済である）と判別した場合（Ｓ４７０７：Ｙｅｓ）は、そのまま本処理を終了する。

【２２１０】

次に、図６４７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７）について説明する。図６４７は、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７）を示したフローチャートである。この枠ボタン

入力監視・演出処理（Ｓ３１０７）では、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の中で実行され、第３図柄表示装置８１において演出効果を高めるために遊技者の操作に応じた演出を実行させるために、枠ボタン２２や選択ボタン６００の操作に基づいて表示用コマンドを生成し設定するための処理が実行される。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７）が実行されると、まず、音量調整ボタン（上ボタン６００ｂ、又は、下ボタン６００ｄ）又は、光量調整ボタン（右ボタン６００ｃ、又は、左ボタン６００ｅ）への操作があったか判別する（Ｓ４８０１）。操作があったと判別した場合には（Ｓ４８０１：Ｙｅｓ）、現在が待機状態中（デモ画面表示中）であるかを判別し（Ｓ４８０２）、待機状態中であると判別した場合は（Ｓ４８０２：Ｙｅｓ）、遊技環境格納エリア２２３ｕに各応されている環境情報をボタン操作内容に対応させて更新し（Ｓ４８０３）、更新後の環境情報に対応する態様を決定し（Ｓ４８０４）、決定した態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４８１６）、本処理を終了する。一方、Ｓ４８０２の処理において、待機状態では無いと判別した場合は（Ｓ４８０２：Ｎｏ）、次に、モード選択状態であるかを判別し（Ｓ４８０５）、モード選択状態であると判別した場合は（Ｓ４８０５：Ｙｅｓ）、ボタン操作内容に対応させて選択カーソルの表示位置を決定し（Ｓ４８０６）、Ｓ４８１６の処理へ移行する。このＳ４８０６の処理によって、図５９５（ｂ）を参照して上述したモード選択状態である演出モード選択画面にて矢印ｙａ１の位置が切り替わる。Ｓ４８０５の処理において、モード選択状態では無いと判別した場合（Ｓ４８０５：Ｎｏ）は、そのままＳ４８１６の処理へ移行する。

【２２１１】

また、Ｓ４８０１の処理において、音量調整ボタン（上ボタン６００ｂ、又は、下ボタン６００ｄ）又は、光量調整ボタン（右ボタン６００ｃ、又は、左ボタン６００ｅ）への操作が無かったと判別した場合は（Ｓ４８０１：Ｎｏ）、次に、決定ボタン６００ａの操作があったかを判別し（Ｓ４８０７）、操作があったと判別した場合は（Ｓ４８０７：Ｙｅｓ）、現在が待機状態中（デモ画面表示中）であるかを判別し（Ｓ４８０８）、待機状態中であると判別した場合は（Ｓ４８０８：Ｙｅｓ）、モード選択状態の表示を決定し（Ｓ４８０９）、Ｓ４８１６の処理へ移行する。一方、Ｓ４８０８の処理において、待機状態では無いと判別した場合は（Ｓ４８０８：Ｎｏ）、次に、モード選択状態であるかを判別し（Ｓ４８１０）、モード選択状態であると判別した場合は（Ｓ４８１０：Ｙｅｓ）、選択中の演出モードを遊技環境格納エリア２２３ｕに格納し（Ｓ４８１１）、次いで、選択された演出モードが固定モードであるかを判別し（Ｓ４８１２）、固定モードであると判別した場合は（Ｓ４８１２：Ｙｅｓ）、固定モード設定処理を実行し（Ｓ４８１３）、Ｓ４８１６の処理へ移行する。Ｓ４８１２の処理において、固定モードでは無いと判別した場合は（Ｓ４８１２：Ｎｏ）、演出固定フラグ２２３ｔをオフに設定し（Ｓ４８１４）、Ｓ４８１６の処理へ移行する。また、Ｓ４８０７の処理において、決定ボタン６００ａの操作が無いと判別した場合は（Ｓ４８０７：Ｎｏ）、次に、演出ボタン操作処理を実行し（Ｓ４８１５）、その後、Ｓ４８１６の処理へ移行する。

【２２１２】

ここで、図６４８を参照して、固定モード設定処理（Ｓ４８１３）の処理内容について説明をする。図６４８は、固定モード設定処理（Ｓ４８１３）の処理内容を示したフローチャートである。この固定モード設定処理（Ｓ４８１３）は、固定モードが選択された場合における処理が実行されるものである。本第１９制御例では、固定モードを遊技者が任意に選択可能に構成しており、この固定モードが設定された場合には、ステージ変更演出が実行されないように構成している。しかしながら、後で実行される特別図柄抽選の結果を示唆するための先読み演出の演出態様として、ステージ変更演出を含む演出態様が設定される場合がある。この場合、ステージ変更演出を含む演出態様の先読み演出が実行されている状態で、固定モードが選択された場合に、固定モードが設定されているにも関わらず、ステージ変更演出が実行されてしまうという問題があった。また、特別図柄変動回数が所定回数（例えば５０回）に到達することでステージ変更演出が実行される他の演出モードが選択されている状態で、特別１保留を獲得している場合には、ステージ変更演出が

実行された後に特別図柄抽選が実行される特図１保留に対して、ステージ変更演出を伴った先読み演出が設定される場合があり、この場合においても、ステージ変更演出を含む演出態様の先読み演出が実行されている状態で、固定モードが選択された場合に、固定モードが設定されているにも関わらず、ステージ変更演出が実行されてしまうという問題があった。これに対して、本第１９制御例では、ステージ変更演出が待機している状態において固定モードが選択された場合において、ステージ変更演出の実行有無、及び、ステージ変更演出の演出態様を可変設定可能に構成している。具体的には、固定モード設定処理（Ｓ４８１３）が実行されると、まず、ステージ変更待機中であるかを判別し（Ｓ４９０１）、ステージ変更待機中では無いと判別した場合は（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、ステージ変更演出が実行されることが決定済の状態では無いため、演出固定フラグ２２３ｔをオンに設定し（Ｓ４９０２）、本処理を終了する。

【２２１３】

Ｓ４９０１の処理において、ステージ変更待機中であると判別した場合は（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、次に、先読み演出中（先読み演出に基づくステージ変更待機中）であるかを判別し（Ｓ４９０３）、先読み演出中であると判別した場合は（Ｓ４９０３：Ｙｅｓ）、次変動の特別図柄抽選結果（先読み対象となる特別図柄抽選の結果）を事前判別し（Ｓ４９０４）、ステージ変更演出が実行されることを示唆するためのステージ変更示唆演出（図５９６（ａ）参照）を実行し（Ｓ４９０５）、次に、当たり当選しているかを判別し（Ｓ４９０６）、当たり当選していると判別した場合は（Ｓ４９０６：Ｙｅｓ）、ステージ変更態様をそのまま決定し（Ｓ４９０９）、Ｓ４９０２の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４９０３の処理において、現在が先読み演出中では無い、即ち、特別図柄変動回数に基づいて実行されるステージ変動演出の待機中であると判別した場合は（Ｓ４９０３：Ｎｏ）、ステージ変更演出に関する演出情報をクリアし（Ｓ４９０７）、代わりにステージ変更が実行されない演出態様を決定し（Ｓ４９０８）、Ｓ４９０２の処理へ移行する。このように構成することで、固定モードが設定された後に、特別図柄抽選の結果を事前に示唆するための先読み演出では無く、賑やかし用の演出として実行されるステージ変更演出が実行されてしまうことを抑制することができるため、遊技者の所望する演出を提供し易くすることができる。また、Ｓ４９０６の処理において、当たり当選していないと判別した場合、即ち、事前判別結果（先読み結果）に基づく先読み演出として、ステージ変更演出が決定されている状態であって、その先読み演出の対象となる特別図柄抽選の結果（事前判別結果）が、外れである場合（Ｓ４９０６：Ｎｏ）は、上述したＳ４９０７，Ｓ４９０８の処理を実行し、その後、Ｓ４９０２の処理を実行し、本処理を終了する。

【２２１４】

つまり、先読み演出としてステージ変更演出が決定されている場合であっても、その先読み演出の演出結果（対象となる特別図柄抽選の抽選結果）が、外れである場合には、ステージ変更演出が実行されないように新たな演出態様を決定するように構成している。このように構成することで、固定モードを任意に選択した遊技者に対して、ステージ変更演出が実行されることにより遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。以上、説明をした通り、本第１９制御例では、遊技者が固定モードを選択した時点で、後に実行される演出（先読み演出）の演出態様としてステージ変更演出が決定されている場合であっても、そのステージ変更演出が実行される先読み演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果である場合以外は、ステージ変更演出が実行されないように、追加で演出態様を決定する処理を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者が任意に固定モードを選択した後に、ステージ変更演出が実行される場合、即ち、遊技者が選択したモード種別とは矛盾する演出が実行された場合には、遊技者に対して特典を付与することが出来るため、遊技者に対して、所望しない演出が実行されたことにもとづいて遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図６４９を参照して、演出ボタン操作処理（Ｓ４８１５）の処理内容について説明をする。図６４９は、演出ボタン操作処理（Ｓ４８１５）の処理内容を示したフローチャートである。この演出ボタン操作処理（Ｓ４８１５）では、演出ボタン２２ａが押下された時点における遊技内容を判別し、実

行中の遊技内容に応じた演出態様を決定するための処理が実行される。演出ボタン操作処理（Ｓ４８１５）が実行されると、まず、現在が演出用ＳＷ有効期間中、即ち、演出ボタン２２ａへの押下操作を有効に判別可能な期間であるかを判別し（Ｓ５００１）、演出用ＳＷ有効期間であると判別した場合は（Ｓ５００１：Ｙｅｓ）、次いで、現在が引き戻し演出中であるかを判別し（Ｓ５００２）、引き戻し演出中であると判別した場合は（Ｓ５００２：Ｙｅｓ）、引き戻し演出の演出結果として決定されている演出結果を示すための演出態様を決定し（Ｓ５００３）、Ｓ５００８の処理へ移行する。

【２２１５】

一方、Ｓ５００２の処理において、引き戻し演出中では無いと判別した場合は（Ｓ５００２：Ｎｏ）、次に、討伐演出中であるかを判別し（Ｓ５００４）、討伐演出中であると判別した場合は（Ｓ５００４：Ｙｅｓ）、決定値を上限に、今回の敵減少数を抽選で決定し（Ｓ５００５）、決定した敵減少数に対応する演出態様を決定し（Ｓ５００６）、決定された敵減少数に対応させて残討伐数カウンタの値を更新し（Ｓ５００７）、Ｓ５００８の処理へ移行する。また、Ｓ５００１の処理において、演出用ＳＷ有効期間では無いと判別した場合（Ｓ５００１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５００４の処理において、討伐演出中ではないと判別した場合は（Ｓ５００４：Ｎｏ）、Ｓ５００８の処理へ移行する。Ｓ５００８の処理では、演出ボタン２２ａを押下した場合に実行される各種演出態様を決定し、本処理を終了する。Ｓ５００５～Ｓ５００７の処理を実行することにより、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを押下した場合の敵減少数が決定される。ここで、Ｓ５００５の処理にて決定される敵減少数には禁則処理が実行されるように構成しており、通常大当たり遊技中に実行される攻撃演出中は、残敵数が特定数に該当する値となってしまう敵減少数が決定されないように禁則処理が実行される。このように構成することで、通常大当たり遊技中に実行される攻撃演出の演出結果として特定数が表示されてしまうことを抑制することができる。

【２２１６】

＜第２０制御例＞

次に、図６５０から図６５７を参照して、第２０制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第２０制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１９制御例に対して、時短状態を終了させるための時短終了条件が成立するタイミングを異ならせている点で相違している。上述した第１９制御例におけるパチンコ機１０は、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選した場合に、小当たり当選を示す特別図柄（小当たり図柄）が停止表示されたタイミングで時短終了条件が成立し、通常状態が設定されるように構成していた。つまり、小当たり遊技の実行期間中が通常状態となるように構成していた。このように構成することで、小当たり遊技中に実行される右打ち遊技によって発射された遊技球のうち、第２可変入賞装置６５０へと入賞しなかった遊技球が、第２入球口６４０へと入球することを抑制し、小当たり遊技中に遊技者へと過剰に賞球が提供されることを抑制することができるものであった。これに対して、本第２０制御例におけるパチンコ機１０は、小当たり当選に基づく時短終了条件の成立タイミングを異ならせている点で上述した第１９制御例と相違している。具体的には、小当たり当選を示す特別図柄（小当たり図柄）が停止表示されたタイミングでは無く、小当たり遊技が終了したタイミングで時短終了条件を成立させるように構成している点で相違している。このように構成することで、小当たり遊技中においても第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能となるため、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得した状態で大当たり遊技を実行させ易くすることができる。

【２２１７】

また、上述した第１９制御例におけるパチンコ機１０は、小当たり図柄が停止表示されたタイミングで時短状態が終了するため、例えば、大当たり遊技終了後に実行される１回目の第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり当選した第２特別図柄抽選の変動時間（１秒）のみ時短状態が設定されることとなり、その時短状態中に新たな特図２保留を獲得することが困難な事象が発生してしまうという問題があった。加えて、大当

たり遊技中に保留連演出、即ち、獲得済みの特図２保留内に当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）を示す入賞情報が含まれていることを示すための演出が実行された場合には、新たな特図２保留を獲得するための右打ち遊技を実行しなくても、次の当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）が実行されることを遊技者が把握できるため、保留連演出が実行されてから次の当たり遊技が開始されるまでの間、遊技者が右打ち遊技を中断してしまう虞があった。このように、右打ち遊技を中断した場合には、１回の保留連演出によって当たり当選することが事前に報知された第２特別図柄抽選の抽選結果に基づいて大当たり遊技が実行される時点で特図２保留を獲得していないため、複数回の保留連演出を連続して実行させるための条件が成立し難いという問題があった。さらに、上述した第１９制御例におけるパチンコ機１０のように、保留連演出が一度実行された状態では、保留連演出が実行されていない状態よりも、保留連演出の実行条件が成立した場合（当たり当選する特図２保留を獲得している場合）に保留連演出が実行され易くなるように構成することで、保留連演出を偏らせて（連続して）実行可能にし、演出効果を高めるようにしたパチンコ機１０では、保留連演出の実行条件が成立し難い遊技（保留連演出が実行されてから次の当たり遊技が開始されるまでの間、遊技者が右打ち遊技を中断してしまう遊技）が実行されてしまうことで、連続して保留連演出が実行される機会が減少し、演出効果を高めることが出来ないという問題があった。

【２２１８】

これに対して、本第２０制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技が終了するまでの間、時短状態を継続させることができるため、小当たり遊技中に実行された右打ち遊技によって発射された遊技球のうち、第２可変入賞装置６５０へと入賞しなかった遊技球を第２入球口６４０へと入球させ易くすることができる。よって、上述した第１９制御例のように小当たり図柄が停止表示されたタイミングで時短状態が成立する場合（小当たり遊技が実行されるよりも前に時短終了条件が成立する場合）よりも、時短状態が継続する期間を長くすることができ、特図２保留を獲得した状態で大当たり遊技を実行させ易くすることができる。又、上述した第１９制御例におけるパチンコ機１０とは異なり、小当たり遊技期間中、即ち、遊技球を特定領域（Ｖゲート）６５０ｅ３へと通過させるための右打ち遊技が実行される期間を時短状態とすることができるため、保留連演出が実行された場合であっても、時短状態が設定されている期間中に遊技者に対して確実に右打ち遊技（遊技球を特定領域（Ｖゲート）６５０ｅ３へと通過させる（Ｖ入賞させる）ための右打ち遊技）を行わせることができるため、特図２保留を獲得させ易くすることができる。つまり、本第２０制御例では、第１の特典（Ｖ入賞）を獲得するための右打ち遊技の期間中に、第２の特典（特図２保留）も獲得可能となるように構成している点で、上述した第１９制御例と異ならせている。このように構成することで、第２の特典（特図２保留）を獲得することのみを目的とした右打ち遊技を遊技者が実行しなかった場合であっても、第１の特典を獲得することを目的とした右打ち遊技中に第２の特典を獲得させることができるため、遊技者に効率の良い遊技を行わせることができる。

【２２１９】

なお、本第２０制御例のように、複数特典の獲得を重複して実行可能に構成した場合には、１の特典のみを獲得可能な期間を短く設定しても良く、例えば、第１の特典（Ｖ入賞）を獲得するための右打ち遊技を、小当たり遊技中の右打ち遊技とし、第２の特典（特図２保留）を獲得するための右打ち遊技を、時短状態中の右打ち遊技とした場合であって、小当たり遊技中の右打ち遊技によって発射された遊技球の一部が第２入球口６４０へと入球し易くなるように構成した場合であれば、小当たり当選する特別図柄変動の変動時間として短時間（０．５秒）の変動時間を決定可能に構成しても良い。つまり、時短状態中における小当たり当選した特別図柄変動の変動時間（第２の特典（特図２保留）を獲得するための右打ち遊技が実行される期間）として、遊技球を第２入球口６４０へと入球させることが困難な短期間を設定したとしても、小当たり当選を示すための特別図柄（小当たり図柄）が停止表示された後に実行される小当たり遊技期間（第１の特典（Ｖ入賞）を獲得するための右打ち遊技が実行される期間）も、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易

くすることができる期間となるため、遊技球を第２入球口６４０へと入球させ易くすることができる。

【２２２０】

なお、この場合、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間（第２の特典（特図２保留）を獲得するための右打ち遊技期間）として、実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果に関わらず、一律の短い変動時間（例えば、０．１秒）を設定するように構成し、特別図柄抽選の結果に応じて第２入球口６４０への遊技球の入球のし易さを異ならせても良い。即ち、外れ当選に対応する特別図柄変動が実行された場合には、小当たり当選に対応する特別図柄変動が実行された場合よりも、小当たり遊技の実行期間分、時短状態が継続する期間が短くなるように構成することで、小当たり当選する特別図柄変動が実行される場合よりも、外れ当選する特別図柄変動が実行される場合の方が、次の特別図柄変動が開始されるまでの期間において遊技球を第２入球口６４０へと入球させ難くするように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果に応じて、時短状態中における第２入球口６４０への遊技球の入球のし易さを異ならせることができるため、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果について、当たり遊技が実行されるか否かの点だけで無く、特図２保留を獲得できるか否かの点でも興味を持たせることができる。また、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間（第２の特典（特図２保留）を獲得するための右打ち遊技期間）として、実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果に応じて異なる長さの変動時間を設定可能に構成しても良く、この場合、小当たり遊技期間（Ａ期間（例えば、３秒））中も時短状態が継続する小当たり当選に対応する特別図柄変動については、変動時間をＢ期間（０．５秒）とし、外れ当選に対応する特別図柄変動については、変動時間として３．５秒のＣ期間（Ａ（３秒）＋Ｂ（０．５秒））を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に関わらず、１の特別図柄抽選に基づいて継続し得る時短状態の長さを統一することができるため、特別図柄抽選の結果に関わらず、特図２保留を獲得させることができる。

【２２２１】

なお、上述した例では、時短状態が継続する期間に含まれる要素として、特別図柄変動が実行されている期間と、小当たり遊技が実行されている期間と、を示しているが、詳細には、特別図柄変動が停止表示されている期間（図柄確定期間）も含まれている。そこで、特別図柄抽選の結果に応じて、特別図柄変動の変動時間では無く、図柄確定期間の長さを異ならせることによって、上述した技術思想を適用しても良い。

【２２２２】

＜第２０制御例における演出内容について＞

次に、図６５０を参照して、本第２０制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、上述した第１９制御例とは異なる特徴的な演出の内容について説明をする。本第２０制御例は、小当たり遊技中も時短状態が継続する点で、上述した第１９制御例と異ならせており、小当たり遊技中に表示される表示画面の内容（小当たり遊技中に実行される演出の内容）も対応して異ならせている。図６５０（ａ）は、保留連演出の対象となる小当たり遊技中において表示される表示画面の一例を示した図であって、図６５０（ｂ）は、図６５０（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で特図２保留を獲得した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図６５０（ａ）の表示画面は、上述した第１９制御例における小当たり遊技中の表示画面（図５８７（ａ）参照）に対して、保留連演出にて報知された小当たり遊技中であることを示すための表示態様が表示されている点と、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることを案内するための遊技案内報知が表示されている点と、で相違している。それ以外の表示内容については同一であり、同一の表示内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。図６５０（ａ）に示した通り、前回の大当たり遊技中に保留連演出が実行された場合には、その大当たり遊技が終了してから、次の大当たり遊技が実行されるまでの間、主表示領域Ｄｍの上側に、保留連演出が高確率で実行される状態であることを示すための演出状態表示態様とし

て「保留連演出高確率中」の文字が表示される。

【２２２３】

つまり、本第２０制御例では、上述した第１９制御例と同様に、前回の大当たり遊技中に保留連演出が実行されている状態であって、次に実行される大当たり遊技の最終ラウンドが開始されるまでに獲得済の特図２保留が当たり当選を示す入賞情報を有している場合には（保留連演出の実行条件が成立している場合には）、必ず保留連演出が実行されるように構成している。よって、「保留連演出高確率中」の文字を表示画面に表示することによって、連続して保留連演出を実行させようと遊技者に対して意欲的に第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技（特図２保留を獲得させる）を行わせることができる。そして、実行中の小当たり遊技期間においても時短状態が継続しており、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い状態であることを遊技者に案内するために、遊技案内報知として、Ｖ入賞を目指す遊技を案内する第１矢印８１０に加えて、第２入球口６４０への入球（特図２保留の獲得）を目指す遊技を案内する第２矢印８１０ａが表示される。尚、図６５０（ａ）は、小当たり遊技が開始された時点で特図２保留を獲得していない場合における小当たり遊技中の表示画面を表示している。このように構成することで、小当たり遊技中に実行される右打ち遊技によって、第１矢印８１０が示すＶ入賞を狙う遊技と、第２矢印８１０ａが示す特図２保留の獲得を狙う遊技と、共に実行させることができることを遊技者に分かり易く理解させることができる。なお、図６５０（ａ）に示した通り、複数の遊技案内報知を同時に表示させる場合には、各遊技案内報知にて報知される遊技内容に応じた表示態様が設定される。具体的には、大当たり遊技を実行させるための実行契機であるＶ入賞の方が、保留連演出を継続して実行させるために必要となる特図２保留の獲得よりも遊技内容として優先度が高いため（獲得出来なかった場合の損失が大きいため）、第２矢印８１０ａよりも第１矢印８１０の方が大きく表示されている。このように構成することで、異なる遊技内容を案内するための遊技案内報知が複数実行された場合であっても、最も大きく表示されている遊技案内報知に基づいて遊技を実行すれば良く、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【２２２４】

なお、本第２０制御例では、第２矢印８１０ａよりも第１矢印８１０の方が常に大きく表示されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技中における遊技状況に応じて、各遊技案内報知の報知態様（表示態様）を可変可能に構成しても良い。例えば、小当たり遊技が実行されてから遊技球をＶ入賞させるまでの間は、第１矢印８１０を第２矢印８１０ａよりも大きく表示し、遊技球をＶ入賞させてから小当たり遊技が実行されるまでの期間であって、特図２保留を獲得していない状態であれば、第１矢印８１０よりも第２矢印８１０ａを大きく表示するように構成しても良い。このように構成することで、表示画面に表示されている各遊技案内報知の報知態様（表示態様）によって遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、本第２０制御例では、小当たり遊技が実行された場合に、上述した各遊技案内報知の表示態様（各矢印）を表示するように構成しているが、表示タイミングはこれに限ること無く、各遊技案内報知によって報知されている内容を把握した遊技者が、各遊技案内報知によって報知されている遊技を実行可能であれば良く、例えば、小当たり遊技が開始されるよりも前に各表示態様を表示しても良い。また、小当たり遊技が実行されてから所定期間が経過した場合に各表示態様を表示しても良い。さらに、本第２０制御例では、第１矢印８１０と、第２矢印８１０ａと、が同時に表示されるように構成しているが、各矢印の表示タイミングはこれに限ること無く、小当たり遊技が開始された直後は、第１矢印８１０のみを表示し、その後、所定期間（例えば、１秒）経過後に、第２矢印８１０ａを表示するように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技が開始された直後は、第１矢印８１０のみを表示することができるため、遊技者に対して、小当たり遊技中に実行すべき主となる遊技（Ｖ入賞を狙う遊技）を分かり易く理解させることができる。

【２２２５】

また、第１矢印８１０よりも前に第２矢印８１０ａを表示するように構成しても良く、

この場合、時短状態が設定されたことに基づいて第２矢印８１０ａ、即ち、特図２保留の獲得を目指す遊技を案内するための遊技案内報知を実行し、小当たり遊技が実行された後も継続して第２矢印８１０ａを表示可能に構成すれば良い。図６５０（ａ）に示した状態において、遊技球をＶ入賞させるよりも前に、特図２保留を獲得した場合には、図６５０（ｂ）に示した表示画面が表示される。図６５０（ｂ）は、小当たり遊技中であって、Ｖ入賞していない状態で特図２保留を獲得した場合に表示される表示内容の一例を示した図である。図６５０（ｂ）に示した通り、特図２保留を獲得した場合には、これ以上、特図２保留を獲得することが出来ないため、特図２保留の獲得を目指すための遊技案内報知である第２矢印８１０ａが非表示となり、表示領域Ｄｍ１０に表示される画像から、第２入球口６４０付近の領域が消え、第２可変入賞装置６５０付近が拡大表示される。そして、特図２保留を獲得したことに基づいて、小当たりタイムゲージｇａ２のうち、小当たり遊技の残期間を示すための残期間表示ｇａ２ａの表示態様を通常とは異なる表示態様（図では、発光表示）へと変動し、副表示領域Ｄｓには、「右打ちしてＶアタッカーに入賞させろ！！」の表示を継続したまま、「特図２保留ゲット」の文字が表示される。このように構成することで、小当たり遊技中において実行される遊技のうち、特図２保留の獲得を目指す遊技が完了したことを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、図６５０（ｂ）では、遊技球をＶ入賞させる前に、特図２保留を獲得した場合の表示画面を示したが、例えば、特図２保留を獲得する前に遊技球をＶ入賞させた場合には、遊技球をＶ入賞させたタイミングによって異なる表示画面が表示されるように構成している。

【２２２６】

具体的には、特図２保留を獲得する前であって、初回の遊技案内報知が実行されている期間（小当たり遊技が開始されてからの４秒間）中に遊技球をＶ入賞させた場合は、初回の遊技案内報知が終了するまでの間、図６５０（ａ）に示した表示画面、即ち、第１矢印８１０と、第２矢印８１０ａとが表示される表示画面が表示され、初回の遊技案内報知が終了した後に、Ｖ入賞したことを示すＶ演出画面を表示すると共に、第２矢印８１０ａを継続表示する表示画面が表示される。また、初回の遊技案内報知が終了した後（２回目以降の遊技案内報知が実行されている期間中）に、遊技球をＶ入賞させた場合は、Ｖ入賞した直後にＶ演出画面を表示すると共に、第２矢印８１０ａを継続表示する表示画面が表示される。一方、初回の遊技案内報知が実行されている期間（小当たり遊技が開始されてからの４秒間）中に、特図２保留を獲得した場合には、初回の遊技案内報知の終了タイミングを待つこと無く、第２矢印８１０ａを非表示にし、図６５０（ｂ）に示した表示画面が表示される。つまり、小当たり遊技中に表示され得る複数の遊技案内報知のうち、Ｖ入賞を狙わせる遊技を案内するための第１遊技案内報知は、Ｖ入賞の有無に関わらず、一定期間の報知期間を確保可能に構成し、特図２保留の獲得を狙わせる遊技を案内するための第２遊技案内報知は、報知された期間の長さに関わらず、特図２保留を獲得した時点で終了するように構成している。このように構成することで、小当たり遊技中に実行すべき主たる遊技の内容を遊技者に分かり易く把握させることができる。また、詳細な図示は省略するが、小当たり遊技が開始される時点で特図２保留を獲得済みの場合は、小当たり遊技が開始された直後から図６５０（ｂ）に表示した表示画面、即ち、特図２保留の獲得を目指すための遊技案内報知の表示態様（第２矢印８１０ａ）を非表示とし、既に、特図２保留を獲得済みであることを示すための表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、小当たり遊技中に実行すべき遊技内容を遊技者に分かり易く報知することができる。

【２２２７】

なお、小当たり遊技が開始される時点で特図２保留を獲得済みの場合において、小当たり遊技が開始されてからの所定期間（例えば、１秒間）、具体的には、遊技球をＶ入賞させることが容易となるラウンド遊技が実行されるまでの期間において、第２矢印８１０ａを表示し、所定期間が経過したタイミングで図６５０（ｂ）に表示した表示画面、即ち、特図２保留の獲得を目指すための遊技案内報知の表示態様（第２矢印８１０ａ）を非表示とし、既に、特図２保留を獲得済みであることを示すための表示態様を表示するように構

成しても良い。このように、特図２保留を獲得したことを示すための演出を疑似的に実行可能に構成することで、最初から第２矢印８１０ａを非表示にする場合に比べて、特図２保留を獲得したことを遊技者に分かり易く報知することができる。

【２２２８】

＜第２０制御例における主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図６５１から図６５３を参照して、本第２０制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０にて実行される制御処理のうち、上述した第１９制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０にて実行される制御処理とは異なる内容について説明をする。本第２０制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１９制御例におけるパチンコ機１０に対して、小当たり当選した場合に成立する時短終了条件の成立タイミングを異ならせている点で相違し、時短状態を終了させるための時短終了条件の成立に関する各種情報を更新させるための制御処理内容を異ならせている。具体的には、上述した第１９制御例に対して、時短更新処理（図６１６のＳ２２４参照）に代えて時短更新処理（図６５１のＳ２７４参照）を、小当たり制御処理（図６２８のＳ１８０５参照）に代えて小当たり制御処理（図６５２のＳ１８５５参照）を、実行する点で相違している。それ以外の制御処理の内容については同一であり、同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。図６５１は、主制御装置１１０において２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理（図６１１参照）内で実行される特別図柄時変動処理（図６１２のＳ１０４参照）の一部である時短更新処理（Ｓ２７４）の処理内容を示したフローチャートである。図６５１に示した通り、時短更新処理（Ｓ２７４）は、上述した第１９制御例の時短更新処理（図６１６のＳ２２４参照）に対して、小当たり当選時に実行される小当たり時短更新処理（図６１６のＳ６１５参照）を削除した点で相違しており、それ以外は同一である。

【２２２９】

つまり、上述した第１９制御例では、小当たり当選したことに基づいて成立する時短終了条件が、小当たり当選を示すための特別図柄（小当たり図柄）が停止表示された場合に成立するように小当たり時短更新処理が実行されるように構成していた。これに対して、本第２０制御例では、小当たり図柄が停止表示されたタイミングでは時短終了条件が成立すること無く、小当たり遊技が終了したタイミングで時短終了条件が成立するように構成している。よって、特別図柄が停止表示されるタイミングにて実行される時短更新処理（Ｓ２７４）では、小当たり当選に基づく時短更新処理（小当たり時短更新処理）が実行されることが無い。このように構成することで、小当たり図柄が停止表示されたことに基づいて時短終了条件が成立することを抑制することができる。なお、図６５１に示した通り、時短更新処理（Ｓ２７４）は、小当たり当選に基づく時短更新処理が実行されない点で時短更新処理（Ｓ２２４）と相違しているだけで有り、他の時短終了条件の成立に関する処理タイミングは同一である。よって、例えば、特別図柄抽選（変動）の実行回数に基づいて時短終了条件が成立する場合、即ち、時短状態における最終変動で小当たり当選した場合には、特別図柄変動の停止表示タイミング（時短更新処理が実行されるタイミング）で小当たり当選に基づく時短更新処理は実行されないが、特別図柄抽選（変動）の基づく時短更新処理が実行されることから、特別図柄変動の停止表示タイミングにて時短状態が終了することになる。よって、時短状態における最終変動で小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中は通常状態が設定されることになる。

【２２３０】

なお、本第２０制御例では、上述した第１９制御例と同様に、時短状態の最終変動となる第２特別図柄変動に対して、時短状態中におけるそれ以外の第２特別図柄変動よりも長い変動時間（２０秒～３０秒）が設定され易くなるように構成しており、時短状態の最終変動となる第２特別図柄変動にて小当たり当選した場合には、特別図柄変動が実行されている期間中に第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能な期間を十分に確保することができるため、開始時に通常状態が設定される小当たり遊技が実行された場合であっても、遊技者に過剰に不利な遊技を実行されることを抑制することができる。次に、図６５２を参照して、小当たり制御処理（Ｓ１８５５）の内容について説明をする。図６５

２は、小当たり制御処理（Ｓ１８５５）の詳細な内容を示したフローチャートである。この小当たり制御処理（Ｓ１８５５）は、上述した小当たり制御処理（図６２８のＳ１８０５）に対して、小当たり遊技の終了タイミングにて時短終了条件を成立させるための要素に関する情報を更新するための処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。小当たり制御処理（Ｓ１８５５）が実行されると、まず、上述した小当たり制御処理（図６２８のＳ１８０５参照）と同一のＳ２００１～Ｓ２０１８の処理を実行する。そして、Ｓ２０１８の処理を終えると、小当たり時短更新処理を実行し（Ｓ２０５１）、本処理を終了する。小当たり時短更新処理（Ｓ２０５１）では、小当たり遊技の終了タイミングにて小当たりカウンタ２０３ｓの値を減算するための処理が実行され、減算後の小当たりカウンタ２０３ｓの値が０となった場合に、時短状態を終了させて通常状態を設定するための処理が実行される。

【２２３１】

ここで、図６５３を参照して、小当たり時短更新処理（Ｓ２０５１）の処理内容について説明をする。図６５３は、小当たり時短更新処理（Ｓ２０５１）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり時短更新処理（Ｓ２０５１）では、小当たり遊技が終了したことに基づいて時短終了条件を成立させるための処理が実行される。なお、上述した第１９制御例では、小当たり当選に基づく時短終了条件を成立させるための小当たり時短更新処理（図６１７のＳ６１５参照）を、小当たり当選を示すための特別図柄（小当たり図柄）が停止表示されたタイミングで実行しているのに対して、本第２０制御例では、小当たり遊技が終了したタイミングで小当たり当選に基づく時短終了条件を成立させるための処理が実行されるように構成しているが、実行される処理内容のうち同一の処理内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。小当たり時短更新処理（Ｓ２０５１）が実行されると、まず、小当たりカウンタ２０３ｓの値を１減算し（Ｓ７０２）、減算後の小当たりカウンタ２０３ｓの値が０であるかを判別する（Ｓ７０３）。Ｓ７０３の処理において、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０であると判別した場合は（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ７０４）、時短カウンタ２０３ｈ、及び特図２カウンタ２０３ｔの値を０に設定し（Ｓ７０５）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ７０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ７０３の処理において小当たりカウンタ２０３ｓの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ７０３：Ｎｏ）、時短状態を終了するためのＳ７０４～Ｓ７０６の各種処理をスキップして本処理を終了する。

【２２３２】

以上、説明をした通り、本第２０制御例では、小当たり当選したことに基づいて成立する時短終了条件が、小当たり遊技が終了したタイミングで成立可能に構成している。このように構成することで、時短状態中に小当たり当選した場合において、時短状態のまま小当たり遊技を実行することができるため、時短状態が設定されてから小当たり遊技が実行されるまでの期間が短く、新たな特図２保留を獲得できなかった場合であっても、小当たり遊技中に新たな特図２保留を獲得することが可能となる。よって、特図２保留を獲得していない状態で大当たり遊技が開始され易くなることで、保留連演出が実行され難くなり、パチンコ機１０の演出効果が低下してしまう事態が発生することを抑制できる。なお、本第２０制御例では、上述した第１９制御例と同様に、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たりに１回当選したことに基づいて時短終了条件が成立するように構成しているため、時短状態中における１回目の小当たり遊技終了後に時短状態が終了することになるが、これに限ること無く、２回以上の小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立するように構成しても良いし、特定の小当たり種別が設定される小当たりに特定回数当選したことに基づいて時短終了条件が成立するように構成しても良い。さらに、時短状態中に実行される特別図柄変動回数と、特別図柄抽選の結果と、を関連付けた時短終了条件を設定可能に構成しても良く、例えば、時短状態中に実行される１，２回目の特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、小当たり）である場合には、その小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立し、３回目の特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、外れ）

である場合には、その外れ当選に基づいて時短終了条件が成立するように構成しても良い。また、特定の抽選結果（例えば、外れ）となる特別図柄抽選が所定回数（例えば、３回）連続した場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。なお、本第２０制御例では、小当たり遊技中も時短状態を継続させることで、特図２保留を獲得している状態で大当たり遊技を実行させ易く構成している。そして、大当たり遊技中において、獲得済みの特図２保留内に大当たり遊技の実行契機が成立し得る小当たり保留があることを遊技者に報知するための保留連演出を実行可能に構成しているが、この場合、保有している小当たり保留の数に対応した演出態様で保留連演出を実行可能に構成し、例えば、複数個の小当たり保留を保有している場合にのみ保留連演出を実行可能な状況を創出可能に構成すると良い。この場合、保有している小当たり保留が１個の場合は、複数個の小当たり保留を有していることを示す保留連演出の実行条件を満たしていないため、小当たり保留の報知（保留連演出の実行）がストックされることになる。この場合における、獲得済みの特図保留内に事前報知されていない小当たり保留を記憶しておく処理も、特典をストックする処理である。

【２２３３】

このように構成することで、遊技者に対して、どのタイミングで時短終了条件が成立するのかを把握させ難くすることができる。よって、時短終了条件が成立するまでに実行可能な特別図柄抽選の回数が固定されているパチンコ機１０よりも、時短状態が継続するか否かについて遊技者を注視させることができるため、時短状態中の遊技が単調となり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第２０制御例では、小当たり遊技が終了したタイミングで時短状態を終了させるように構成することで、右打ち遊技が実行される小当たり遊技期間を用いて、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くするように構成しているが、同一の目的を達成するために時短状態を終了させるタイミングとして異なるタイミングを設定可能に構成しても良く、例えば、小当たり遊技のラウンド遊技が開始されるタイミングで時短終了条件を成立させるように構成しても良い。この場合であっても、小当たり図柄が停止表示されたタイミングで時短終了条件が成立する場合に比べて、小当たり遊技のオープニング期間中を時短状態とすることができるため、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くすることができる。特に、小当たり遊技のオープニング期間中は、Ｖ入賞を狙わせるための遊技案内報知が実行されているにも関わらず、第２可変入賞装置６５０が入賞可能な状態へと作動していない状態であるため、右打ち遊技によって発射された遊技球が第２可変入賞装置６５０へと入賞すること無く、第２可変入賞装置６５０よりも下流側に設けられた電動役物６４０ａへと遊技球を到達させ易くすることができることから、第２入球口６４０へと効率良く遊技球を到達させることができると共に、ラウンド遊技の開始に先立って実行した右打ち遊技によって発射された遊技球を有効に活用することができるため、Ｖ入賞を狙わせるための遊技案内報知が実行されるタイミングに対して、遊技者が不信感を覚えてしまう事態を抑制することができる。

【２２３４】

加えて、ラウンド遊技が開始されるよりも前に第２入球口６４０へと遊技球を入球させて特図２保留を獲得しようと意欲的に右打ち遊技を遊技者に実行させることで、結果として、ラウンド遊技が開始された直後に遊技球をＶ入賞させ易くすることができるため、ラウンド遊技中に遊技球をＶ入賞させることができず、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを防ぐと共に、単位時間当たりに実行される大当たり遊技の回数を増加させ易くすることができる。本第２０制御例では、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果が小当たり当選である場合において、時短状態が継続する小当たり遊技と、時短状態が継続しない小当たり遊技と、を小当たり当選した特別図柄抽選の特別図柄変動回数に応じて決定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、設定される小当たり種別に応じて時短終了条件が成立するタイミングを異ならせても良く、例えば、第１小当たり種別が設定される小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立する場合には、小当たり遊技終了後に時短状態を終了させ、第１小当たり種別とは異なる第２小当たり種別が設定される小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立する場合には、小当たり図柄の停止表示タイ

ミング（或いは、小当たり遊技の開始タイミング）にて時短状態を終了させるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態が終了することとなる小当たり遊技が実行された場合において、小当たり遊技中も時短状態が継続するか否かを遊技者に予測させ難くすることができるため、小当たり遊技のオープニング期間中に特図２保留を獲得しようと、小当たり図柄が停止表示されたタイミングから継続して右打ち遊技によって発射された遊技球が、第２可変入賞装置６５０や第２入球口６４０へと入賞し難くなる状況を創出することができる。

【２２３５】

よって、時短状態中に小当たり当選した場合において、右打ち遊技を継続するか否かを遊技者に選択させる楽しみを提供することができる。なお、この場合、小当たり遊技のラウンド遊技中は遊技球を第２入球口６４０へと入球させ難くなるように第２可変入賞装置６５０の開放動作を設定し、時短状態中において、小当たり遊技のオープニング期間が最も遊技球を第２入球口６４０へと入賞させ易い期間となるように構成すると良い。さらに、小当たり遊技中に時短状態が継続しているか否かを把握してから右打ち遊技を行った場合には、発射された遊技球がオープニング期間中に第２可変入賞装置６５０へと到達し難くなるように遊技盤１３を構成すると良い。このように構成することで、小当たり遊技のオープニング期間中に遊技球を第２入球口６４０へと入球させるためには、小当たり遊技が開始される前から継続して右打ち遊技を行う必要があるため、遊技者に対して、後の遊技状況を予測して遊技方法を選択する楽しみを提供することができる。

【２２３６】

＜第２０制御例における音声ランプ制御装置の処理内容について＞

次に、図６５４から図６５７を参照して、本第２０制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３によって実行される制御処理のうち、上述した第１９制御例とは異なる処理内容について説明をする。本第２０制御例では、上述した第１９制御例に対して、時短状態を終了させるための時短終了条件のうち、小当たり当選に基づいて成立する時短終了条件の成立タイミングが小当たり遊技の終了タイミングとなるように構成することで、小当たり遊技中も時短状態が継続するようにしている点で相違している。そして、音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理においても、小当たり遊技中に実行される演出の内容を異ならせている点で相違している。具体的には、本第２０制御例では、上述した第１９制御例に対して、保留情報関連処理（図６３２のＳ３２０８参照）に代えて保留情報関連処理（図６５４のＳ３２５８参照）を、小当たり関連処理（図６４１のＳ３５０８参照）に替えて小当たり関連処理（図６５６のＳ３５５８参照）を、実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の制御処理内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。まず、図６５４を参照して、保留情報関連処理（Ｓ３２５８）の処理内容について説明をする。図６５４は、保留情報関連処理（Ｓ３２５８）の処理内容を示したフローチャートである。この保留情報関連処理（Ｓ３２５８）は、上述した第１９制御例の保留情報関連処理（図６３２のＳ３２０８）に対して、特図２保留の獲得を示す保留球数コマンドを受信したタイミングが小当たり遊技中であるか否かの判別を実行する点と、小当たり遊技中に特図２保留の獲得を示す保留球数コマンドを受信した場合に小当たり中保留獲得処理を実行する点と、で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２２３７】

保留情報関連処理（Ｓ３２５８）が実行されると、まず、上述した第１９制御例の保留情報関連処理（図６３２のＳ３２０８）と同一のＳ３３０１～Ｓ３３１０の処理を実行する。そして、Ｓ３３０７の処理において、特図変動中では無いと判別した場合に（Ｓ３３０７：Ｎｏ）、現在が小当たり遊技中であるかを判別する（Ｓ３３５１）。なお、Ｓ３３５１の処理においては、従遊技状態格納エリア２２３ｇに格納されている情報、即ち、主制御装置１１０から出力される状態コマンドに基づいて格納される現在の遊技状態を示すための情報を用いて小当たり遊技中であるか否かの判別が実行される。Ｓ３３５１の処理において、小当たり遊技中であると判別した場合は（Ｓ３３５１：Ｙｅｓ）、小当たり遊

技中に特図２保留を獲得した場合における演出態様を決定するための小当たり中保留獲得処理を実行し（Ｓ３３５２）、その後、Ｓ３３１０の処理へ移行する。一方、Ｓ３３５１の処理において、現在が小当たり遊技中では無いと判別した場合には（Ｓ３３５１：Ｎｏ）、Ｓ３３５２の処理を実行すること無く、Ｓ３３１０の処理へ移行する。次に、保留情報関連処理（図６５４のＳ３２５８参照）にて実行される小当たり中保留獲得処理（Ｓ３３５２）の処理内容について、図６５５を参照して説明をする。図６５５は、小当たり中保留獲得処理（Ｓ３３５２）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり中保留獲得処理（Ｓ３３５２）では、保留連演出の対象である小当たり遊技中に特図２保留を獲得した場合、即ち、特図２保留を獲得していない状態で保留連演出の対象である小当たり遊技が実行され図６５０（ａ）の表示画面が表示された状態で、特図２保留を獲得した場合にいける演出態様を決定するための処理が実行される。

【２２３８】

小当たり中保留獲得処理（Ｓ３３５２）が実行されると、まず、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５１０１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に特図２保留を獲得したことを示すための演出態様を決定し、決定した演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５１０２）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１０１の処理において、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、Ｓ５１０２の処理をスキップして本処理を終了する。Ｓ５１０２の処理によって設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６３０参照）のコマンド出力処理（図６３０のＳ３１０２参照）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、Ｓ５１０２の処理によって設定された表示用コマンドを受信すると、特図２保留を獲得したことを示す表示態様を第３図柄表示装置８１に表示する（図６５０（ｂ）参照）。次に、図６５６を参照して、小当たり関連処理（Ｓ３５５８）の処理内容について説明をする。図６５６は、小当たり関連処理（Ｓ３５５８）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり関連処理（Ｓ３５５８）では、上述した第１９制御例における小当たり関連処理（図６４１のＳ３５０８参照）に対して、小当たり開始コマンドを受信した場合に、小当たり遊技中に特図２保留の獲得を促すための遊技案内報知を設定するための小当たり中案内態様設定処理を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容に対しては同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２２３９】

小当たり関連処理（Ｓ３５５８）が実行されると、まず、上述した第１９制御例の小当たり関連処理（図６４１のＳ３５０８参照）と同様に、小当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０１）、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、表示用小当たり開始コマンドを設定する（Ｓ４２０２）。Ｓ４２０２の処理によって設定された表示用小当たり開始コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６３０参照）のコマンド出力処理（図６３０のＳ３１０２参照）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用小当たり開始コマンドを受信すると、小当たり遊技が開始されたことを示すための表示態様に加え、小当たり遊技中の遊技方法を案内するための遊技案内報知としてＶ入賞を狙わせるための表示態様（第１矢印８１０）を第３図柄表示装置８１に表示する（図６５０（ａ）参照）。Ｓ４２０２の処理を終えると、次に、右打ちフラグがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４２０３）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に特図２保留の獲得を促すための遊技案内報知を設定するための小当たり中案内態様設定処理を実行し（Ｓ４２５１）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２０３の処理において右打ちフラグがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、右打ちフラグをオンに設定し（Ｓ４２０４）、右打ち遊技を案内する表示用コマンドを設定し（Ｓ４２０５）、次いで、Ｓ４２５１の処理を実行し、本処理を終了する。

ここで、Ｓ４２０３の処理において、右打ちフラグがオンに設定されていないと判別される場合とは、通常状態が設定された状態で小当たり当選した場合であり、具体的には、通常状態にて主として実行される第１特別図柄抽選で小当たり当選（当選確率１／６５５３６）した場合と、時短状態中に獲得した特図２保留を用いて通常状態中に実行された第２特別図柄抽選で小当たり当選（当選確率１／２）した場合である。

【２２４０】

Ｓ４２０１の処理において、小当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、上述した第１９制御例の小当たり制御処理（図６４１のＳ３５０８参照）と同一のＳ４２０６～Ｓ４２１６の処理を実行し、本処理を終了する。次に、小当たり関連処理（図６５６のＳ３５５８参照）にて実行される小当たり中案内態様設定処理（Ｓ４２５１）の処理内容について、図６５７を参照して説明をする。図６５７は、小当たり中案内態様設定処理（Ｓ４２５１）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり中案内態様設定処理（Ｓ４２５１）では、特図２保留を獲得していない状態で小当たり遊技が実行された場合における演出態様を決定するための処理が実行される。小当たり中案内態様設定処理（Ｓ４２５１）が実行されると、まず、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃの値が０であるか、即ち、特図２保留を獲得している状態であるかを判別し（Ｓ５２０１）、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃの値が０であると判別した場合は（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、次に、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されているかを判別する（Ｓ５２０２）。Ｓ５２０２の処理において、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ５２０２：Ｙｅｓ）、即ち、保留連演出の対象である小当たり遊技が実行される時点で特図２保留を獲得していない状態である場合には、特図２保留の獲得を案内するための案内態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５２０４）、本処理を終了する。Ｓ５２０４の処理によって設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６３０参照）のコマンド出力処理（図６３０のＳ３１０２参照）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、Ｓ５２０４の処理によって設定された表示用コマンドを受信すると、小当たり遊技中において、特図２保留の獲得を目指す遊技を案内するための表示態様（第２矢印８１０ａや、表示領域Ｄｍ１０に表示される第２入球口６４０付近の領域も含む画像表示等）を第３図柄表示装置８１に表示する（図６５０（ａ）参照）。

【２２４１】

一方で、Ｓ５２０２の処理において、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５２０２：Ｎｏ）、時短状態が継続していることを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５２０３）、本処理を終了する。Ｓ５２０３の処理によって設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６３０参照）のコマンド出力処理（図６３０のＳ３１０２参照）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、Ｓ５２０３の処理によって設定された表示用コマンドを受信すると、小当たり遊技中において、時短状態が継続していることを示すための表示態様（表示領域Ｄｍ１０に表示される第２入球口６４０付近の領域も含む画像表示等）を第３図柄表示装置８１に表示する（図６５０（ａ）参照）。以上、説明をした通り、本第２０制御例では、時短状態中に実行される小当たり遊技中の表示態様を、保留連フラグ２２３ｏの設定状況と、特図２保留の獲得状況とに基づいて決定するように構成しており、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されている場合、即ち、連続して保留連演出が実行され易い状況においては、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていない場合よりも、小当たり遊技中に特図２保留を獲得させ易くするように構成している。このように構成することで、特図２保留を獲得していない状態で大当たり遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【２２４２】

＜第２１制御例＞

次に、図６５８から図６７３を参照して、第２１制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第２１制御例は、上述した第１９制御例に対して、獲得済みの第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を遊技者に示すための特図１保留図柄の演出態様を異ならせている点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については、その詳細な説明を省略する。本第２１制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１９制御例と同様に、通常状態において第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）が獲得し易くなるように構成し、且つ、特図１保留を、４個を上限に獲得可能に構成している。そして、第３図柄表示装置８１の表示面に、獲得済みの特図１保留の数を遊技者に把握させるための表示態様として、特図１保留図柄を表示するように構成している。このように構成することで、新たな特図１保留を獲得可能な状況であるか（獲得済みの特図１保留数が上限に到達しているか否か）を遊技者に把握させ易くすることができるため、新たな特図１保留を獲得可能な状況である（獲得済みの特図１保留数が上限に到達していない）場合には、遊技者に対して、新たな特図１保留を獲得しようと意欲的に遊技を行わせることができると共に、新たな特図１保留を獲得できない状況である（獲得済みの特図１保留数が上限に到達している）場合には、特図１保留を獲得するための遊技を中断することで、無用な遊技球が発射されることを抑制することができる。また、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される特図１保留図柄を用いた保留変化演出を実行可能に構成している。この保留変化演出は、獲得した特図１保留に含まれる入賞情報の事前判別結果（先読み結果）を遊技者に示唆するための演出であって、特図１保留を獲得してから、その獲得した特図１保留に基づく特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）が実行されるまでの期間（先読み期間）を用いて実行される。

【２２４３】

つまり、最大で４個獲得可能な特図１保留のうち、３個目の特図１保留を獲得した際に保留変化演出の実行が決定された場合には、３個目の特図１保留に対応する特図１保留図柄が第３図柄表示装置８１の表示面に表示されてから、実行中の特別図柄変動の残変動時間と、１個目、及び、２個目の特図１保留に基づく特別図柄変動が実行される期間に跨がって、３個目の特図１保留に含まれる入賞情報の事前判別結果（先読み結果）を示唆するための保留変化演出が実行される。このように構成することで、特図１保留を多く獲得した状態を継続させて遊技を行った場合の方が、特図１保留の獲得数が少ない（獲得していない）状態を継続させて遊技を行う場合よりも、保留変化演出によって特別図柄抽選の結果を事前に予測し易くなる。よって、遊技者に対して、特図１保留をより多く獲得しようと意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、特図１保留図柄を表示することによる演出効果を高めるために、保留変化演出が行われる特図１保留図柄以外の特図１保留図柄も、所定のアクションを伴った表示態様で表示されるように構成している。具体的には、各特図１保留図柄が表示される表示領域（保留表示エリア）から逸脱しない範囲で上下方向に揺れる表示態様（基準表示態様）で各特図１保留図柄が表示されるように構成している。このように構成することで、保留変化演出の対象では無く、基準表示態様で表示されている特図１保留図柄に対しても、保留変化演出が実行されるのではと遊技者に期待を持たせ易くすることができる。ここで、上述したように、特図１保留図柄の基準表示態様として所定のアクションを伴った表示態様を表示可能に構成した場合には、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される複数（最大で４個）の特図１保留図柄の表示態様を同期させ難いという問題があった。

【２２４４】

つまり、特図１保留を獲得したことに基づいて第３図柄表示装置８１の表示面に特図１保留図柄が表示されるように構成し、その表示タイミングから所定のアクションを伴った表示態様で特図１保留図柄が表示されるように構成した場合は、特図１保留の獲得タイミング、つまり、第１入球口６４へと遊技球を入球させるタイミングによって、特図１保留図柄が表示されるタイミングが異なるため、既に表示されている特図１保留図柄が所定のアクションとして、初期位置とは異なる位置で表示されている状態で新たな特図１保留図柄を初期位置に表示させて所定のアクションを実行した場合には、２つの特図１保留図柄

のアクション内容がズレてしまい、統一感の無い表示態様で複数の特図１保留図柄が表示されてしまい、演出効果が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第２１制御例では、既に表示されている特図１保留図柄の表示態様を同期させるための同期処理を実行可能に構成している。具体的には、新たな特別図柄変動が開始されるタイミングや、ステージ移行されるタイミングといった、新たな演出を実行するタイミングであると判別した場合に、表示されている全ての特図１保留図柄に対して、所定のアクションを初期位置から実行させる処理を実行するように構成している。このように構成することで、表示されたタイミングに基づいてバラバラに実行されていた各特図１保留図柄の表示態様を同期させることができるため、特図１保留図柄の表示態様に統一感を持たせることができ、演出効果を高めることができる。また、特図１保留を獲得したことを示すための特図１保留を表示するための制御、及び、表示される特図１保留に対して所定のアクションを実行するための制御を統一化することができるため、特図１保留図柄を表示するための制御内容を簡素化することができる。

【２２４５】

なお、本第２１制御例では、特図１保留図柄の表示タイミングに関わらず、同一のアクションを実行するように構成し、各特図１保留図柄の表示内容（アクション内容）がズレた場合であっても、後に実行される同期処理によって各特図１保留図柄の表示内容（アクション内容）を統一させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０にて、特図１保留図柄を基準表示態様で表示させる表示タイミングを特定可能な特定手段を設け、特図１保留を獲得した場合に、次に特定手段によって表示タイミングが特定されたことに基づいて特図１保留図柄を基準表示態様で表示するように構成しても良い。このように構成することで、実際に特図１保留を獲得したタイミングと、特図１保留図柄が表示されるタイミングと、が若干ずれることになるが、複数の特図１保留図柄の表示態様（アクション内容）を常に同期させて表示することができるため、ズレて表示されている複数の特図１保留図柄の表示態様を同期させる処理を省略することができる。さらに、特図１保留を獲得したタイミングで、新たな特図１保留図柄を静止画で表示し、その後、特定手段によって表示タイミングが特定されたことに基づいて、静止画で表示されていた特図１保留図柄を基準表示態様で表示するように構成しても良い。このように構成することで、特図１保留の獲得状況を遊技者に即座に把握させることが可能となると共に、複数の特図１保留図柄のアクション内容がズレて表示されてしまうことを防ぐことができる。また、本第２１制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される演出の種別として、複数のステージ種別（ウサギステージ、勇者ステージ）を決定可能に構成しており、新たな特別図柄変動が開始されるタイミングでステージを切り替え可能に構成している。このように構成することで、抽選結果が外れとなる特別図柄抽選が長時間継続した場合であっても、ステージ種別を切り替えることで異なる演出を実行することで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２２４６】

さらに、本第２１制御例では、上述した通り、複数の特別図柄変動が実行される期間を跨いで保留変化演出が実行されるように構成していることから、保留変化演出の実行期間中にステージ種別が切り替わる事象が発生する場合がある。そして、保留変化演出の演出態様をステージ種別に応じて異ならせている。つまり、保留変化演出が実行されている際中にステージ種別が切り替わった場合には、保留変化演出の演出態様を途中段階で切り替えるための処理が実行されるように構成している。なお、本第２１制御例では、ステージ種別が切り替わる際にも、特図１保留図柄を遊技者が視認可能な状態を継続するように構成しているが、これに限ること無く、ステージ種別を切り替える際に実行されるステージ切替演出の表示態様の一部が、特図１保留図柄が表示されている表示領域を遊技者が視認し難くなるように表示し、ステージ種別を切り替える前に実行していた特図１保留図柄の表示態様（アクション内容）が、切り替え後のステージ種別に対応する表示態様（アクション内容）へと切り替わる際の表示内容を遊技者に視認させ難くするように構成しても良い。このように構成することで、ステージ種別が切り替わったことに基づく保留変化演出

の演出態様の切り替えを遊技者に違和感を与えること無く実行することができる。加えて、本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、特図１保留図柄の表示内容（アクション内容）が同期している同期期間と、同期していない非同期期間と、が発生するように構成しており、同期期間中にステージ種別が切り替わる場合には、切り替え前に実行されていた保留変化演出の演出内容を引き継いだ保留変化演出を、切り替え後のステージ種別に対応させて実行するように構成している。一方、非同期期間中にステージ種別が切り替わる場合には、ステージ種別の切り替え時に保留変化演出の演出態様を再度決定する処理を実行し、決定された演出態様に基づいて切り替え後のステージ種別に対応した保留変化演出を実行するように構成している。

【２２４７】

つまり、ステージ種別の切り替えタイミングによって、ステージ種別を切り替える前から実行されていた保留変化演出の演出態様を異ならせて、切り替え後のステージ種別に対応させて実行可能に構成している。このようにステージ種別を切り替え可能にすることで、多彩な演出を遊技者に提供することができるだけで無く、ステージ種別の切り替えタイミングによって遊技者に付与される遊技に関わる情報の内容（保留変化演出の演出結果）を異ならせることができるため、ステージ種別が切り替わるタイミングについても遊技者に興味を持たせることができる。さらに、本第２１制御例では、当たり当選に対応する保留変化演出が実行されている場合であって、同期期間中にステージ種別が切り替わる場合よりも、非同期期間中にステージ種別が切り替わる場合の方が、切り替え後のステージ種別に対応させた保留変化演出の演出態様として、当たり当選の期待度が高い演出態様が決定され易くなるように構成している。

【２２４８】

＜第２１制御例における演出内容について＞

次に、図６５８から図６６２を参照して、本第２１制御例のパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される特図１保留図柄に関する演出内容の詳細について説明をする。なお、上述した第１９制御例のパチンコ機１０にて実行される演出内容と同一の要素（第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示要素）については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。図６５８（ａ）は、第１特別図柄（特図１）変動の実行中に、３個目の第１特別図柄抽選の実行権利（第３特図１保留）を獲得した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図６５８（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示面に形成される副表示領域Ｄｓには、獲得済みの第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を表示するための保留図柄表示エリアである第１副表示領域Ｄｓ１と、実行中の特別図柄抽選に対応する実行中保留図柄を表示するための実行中保留図柄表示エリアである第２副表示領域Ｄｓ２と、が形成されている。第１副表示領域Ｄｓ１には、特図１保留図柄を最大で４個獲得可能であることを示すための保留図柄表示領域として、第１台座ｍ１、第２台座ｍ２、第３台座ｍ３、第４台座ｍ４を表示しており、特図１保留を獲得した場合に、第１台座ｍ１から順に特図１保留図柄が対応位置に表示される。そして、新たな特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）が実行される場合には、第１副表示領域Ｄｓ１の第１台座ｍ１に対応する位置に表示されていた特図１保留（第１特図１保留）ｈｒ１が、第２副表示領域Ｄｓ２に表示されている第０台座ｍ０に対応する位置へと移行する演出が実行される。

【２２４９】

つまり、特図１保留図柄として表示されていた表示態様を、対応する特別図柄抽選が実行されるまでの期間では無く、対応する特別図柄抽選が実行された後の期間（対応する特別図柄変動が停止表示されるまでの期間）も、遊技者が視認可能となるように構成している。このように構成することで、保留変化演出によって表示態様が可変された特図１保留図柄を、対応する特別図柄変動の実行期間中も、第２副表示領域Ｄｓ２に、実行中保留図柄として表示することができるため、保留変化演出によって遊技者に報知された事前判別結果の内容（保留変化演出の演出結果）を把握した状態で、特別図柄変動の変動演出を決定することができるため、遊技者に対して分かり易い演出を提供することができる。なお

、本第２１制御例では、特別図柄変動が終了するまでの間、実行中保留図柄を継続して表示するように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄変動が開始されてから所定期間（例えば、２秒間）の間、実行中保留図柄を表示するように構成し、その後、実行中保留図柄を表示しないように構成しても良い。本第２１制御例では、遊技状態として通常状態が設定されている場合であって、第１特別図柄抽選が主として実行される状態では、図６５８（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示面の副表示領域Ｄｓに、獲得済みの第１特別図柄抽選の実行権利数を示すための特図１保留図柄を最大で４個表示可能に構成している。また、本第２１制御例は上述した第１９制御例に対して、獲得済みの第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を遊技者に示すための特図１保留図柄の演出態様を異ならせている点で相違しているだけであることから、上述した第１９制御例と同様に遊技状態として時短状態が設定されている場合には、特図１保留図柄が第３図柄表示装置８１の表示面に表示されないように構成している（図５８６（ａ）参照）。つまり、時短状態中に特図１保留を獲得したとしても、特図１保留数をカウントするカウント手段（第１特別図柄保留球数カウンタ）の値を更新するだけであり、特図１保留図柄が表示されないように構成している。

【２２５０】

図６５８（ａ）に示した図は、ステージ種別としてウサギステージが設定されている状態において、第１特別図柄変動の実行中であって、３個目の特図１保留を獲得し、第３特図１保留図柄が表示される時点を示しており、表示領域Ｄｍ４には、第１特別図柄変動が実行されている状態であることを示す表示態様（図では３つの矢印を表示）で第３図柄が変動表示している。そして、表示領域Ｄｍ５には、現在のステージ種別がウサギステージであることを示すための表示態様として「ウサギステージ」が表示されている。主表示領域Ｄｍには、ウサギステージ中に実行される変動演出として、ウサギを模したキャラクタ８０１を用いた演出態様（ウサギステージ専用の演出態様）で変動演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに形成される第１副表示領域Ｄｓ１には、第１台座ｍ１～第４台座ｍ４が表示され、既に獲得済みの第１特図１保留図柄ｈｒ１が第１台座ｍ１に対応する位置に表示され、第２特図１保留図柄ｈｒ２が第２台座ｍ２に対応する位置に表示されている。この第１特図１保留図柄ｈｒ１、及び、第２特図１保留図柄ｈｒ２は、保留変化演出の対象では無いことを示す通常の表示態様（図では丸印で表示）で表示されており、各保留図柄が、対応する各台座ｍ１、ｍ２上で、上下方向に同期して揺動表示されている。そして、３個目の特図１保留を獲得したことに基づいて、第３特図１保留図柄ｈｒ３が、第３台座ｍ３に対応する位置へと移動する態様が表示されている。第３特図１保留図柄ｈｒ３は、保留変化演出の対象となる特図１保留図柄であり、保留変化演出に対応する表示態様で表示されている。

【２２５１】

ここで、ステージ種別として、ウサギステージが設定されている状態にて実行される保留変化演出の演出内容について説明をする。本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、保留変化演出によって対応する特図１保留図柄の表示態様を３段階に変化させることが可能に構成しており、保留変化演出に対応する特図１保留に含まれる入賞情報に基づく事前判別結果（先読み結果）に基づいて、保留変化演出にて最終的に表示させる表示態様（段階）が決定されるように構成している。具体的には、特図１保留図柄の表示態様として、第１段階、第２段階、第３段階を決定可能に構成しており、事前判別結果（先読み結果）が当たり当選である場合の方が、当たり当選以外である場合よりも、第３段階の表示態様が決定され易くなるように構成している。また、事前判別結果（先読み結果）が当たり当選である場合には、第１段階の表示態様よりも、第３段階の表示態様が決定され易く、当たり当選以外である場合の方が、当たり当選である場合よりも、第１段階の表示態様が結締され易くなるように構成している。つまり、保留変化演出の演出結果が第１段階の表示態様である場合よりも、第３段階の表示態様である場合の方が、保留変化演出の対象となる特図１保留に当たり当選を示す入賞情報が含まれている可能正を高めることができる。

【２２５２】
図６５８（ａ）に示した第３特図１保留図柄の表示態様は、保留変化演出における第１段階の表示態様であって、ウサギステージに対応する表示態様として、ウサギのシルエットを模した表示態様で表示されている。本第２１制御例では、保留変化演出として、対象となる特図１保留図柄の表示態様を段階的に可変させる演出が実行されるように構成しており、図６５８（ａ）に示した表示態様が、ウサギステージにて実行される１段階目の表示態様であるため、第３特図１保留図柄ｈｒ３には、段階数を示す「１」が付されている。このように構成することで、遊技者に対して、実行中の保留演出において表示されている段階数を分かり易く報知することができる。なお、本第２１制御例では、保留変化演出によって可変表示される表示態様に対して、現在の段階数を表示することで遊技者に分かり易い演出を提供するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、保留変化演出によって表示態様を可変させることが可能な総段階数と、現在の段階数と、を表示するように構成しても良いし、現在の段階数では無く、今回の保留変化演出によって表示態様が可変した回数を表示するように構成しても良い。なお、図６５８（ａ）に示した状態は、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得していない状態であるが、例えば、通常状態であって、第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動が実行されている期間中に第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得した場合には、特図２保留を獲得したことを報知するための報知演出を実行したり、獲得済みの特図２保留を示すための表示態様を特図１保留図柄よりも小さく表示するように構成したりしても良い。図６５８（ａ）に示した状態から演出が進行し、第３台座ｍ３に対応する位置に第３特図１保留図柄ｈｒ３が表示されると、図６５８（ｂ）に示した表示画面が表示される。図６５８（ｂ）は、１個目の特図１保留図柄（第１特図１保留図柄ｈｒ１）から３個目の特図１保留図柄（第３特図１保留図柄ｈｒ３）までが、各台座に対応する位置に表示されている状態において表示される表示画面の一例を示した図である。

【２２５３】
本第２１制御例では、特図１保留図柄（例えば、第１特図１保留図柄ｈｒ１）が表示位置（例えば、第１台座ｍ１）に対応する箇所に位置されると、所定期間（例えば、１秒間）のアクション動作（０．５秒の上昇動作の後、０．５秒の下降動作を行い初期位置に位置する揺動動作）を繰り返し実行する表示態様が表示されるように構成している。ここで、特図１保留図柄は、第１入球口６４へと遊技球が入球し、新たな特図１保留を獲得したことを示す保留球数コマンドが主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へと出力され、音声ランプ制御装置１１３にて保留球数コマンドを受信したことに基づいて表示されるように構成している。つまり、既に獲得済みの特図１保留に対応する特図１保留図柄の表示態様（上昇動作中の態様であるか下降動作中の態様であるか）に関わらず、新たな特図１保留を獲得したことを示すために新たな特図１保留図柄が表示されるように構成している。よって、第２副表示領域Ｄｓ２には、アクション動作の内容は同一であるが、アクション動作の開始タイミングが異なる複数の特図１保留図柄が表示されることとなり、統一性の無い演出が継続することで演出効果が低下してしまうという問題があった。本第２１制御例においても、新たに表示された特図１保留図柄は、既に表示されている特図１保留図柄のアクション動作タイミングに関わらず、独自のタイミングでアクション動作を開始するように構成している。具体的には、図６５８（ｂ）に示した通り、既に表示されている第１特図１保留図柄ｈｒ１、及び第２特図１保留図柄ｈｒ２は、アクション動作を同期させているのに対して、新たに表示された第３特図１保留図柄ｈｒ３は、第１特図１保留図柄ｈｒ１、及び第２特図１保留図柄ｈｒ２とは異なるタイミングでアクション動作を開始している。

【２２５４】
しかしながら、本第２１制御例では、新たな特別図柄変動が開始される場合において、表示されている各特図１保留図柄に対して、アクション動作を同期させるための同期処理を実行するように構成している。具体的には、図６５９（ａ）に示した通り、実行中の特別図柄変動が停止表示されるタイミングにおいて、各特図１保留図柄のアクション動作を

停止し、各特図１保留図柄が初期位置に停止表示させる処理を実行する。そして、図６５９（ｂ）に示した通り、新たな特別図柄変動が開始されるタイミング、即ち、各特図１保留図柄の表示位置がシフトする表示タイミングに合わせて、同一のタイミングで各特図１保留図柄のアクション動作が開始されるように構成している。このように、表示タイミングに合わせてアクション動作を開始させた各特図１保留図柄に対して、所定の同期条件が成立した場合（新たな特別図柄変動が開始された場合）に、各特図１保留図柄のアクション動作を同期させるように構成することで、アクション動作の開始タイミングが異なる複数の特図１保留図柄が継続して表示されてしまい、演出効果が低下してしまうということを抑制することができる。また、本第２１制御例では、新たな特別図柄変動が実行される際に、各特図１保留図柄のアクション動作を同期させるように構成しているため、１の特別図柄変動が実行されている間に獲得した特図１保留に対応する特図１保留図柄は、１の特別図柄変動が停止表示されるまでの間、１の特別図柄変動が実行されるよりも前に獲得した特図１保留に対応する特図１保留図柄とは異なるタイミングでアクション動作を実行することになる。よって、第２副表示領域Ｄｓ２に表示されている各特図１保留図柄の表示態様を視認することで、今回の特別図柄変動（１の特別図柄変動）が実行されている期間中に獲得した特図１保留の数を把握することができる。

【２２５５】

ここで、図６６０を参照して、本第２１制御例にて実行される保留変化演出の演出態様について、詳細に説明をする。図６６０（ａ）は、保留変化演出にて１段階目の表示態様が表示された場合の表示画面の一例を示す図であって、図６６０（ｂ）は、保留変化演出にて１段階目の表示態様が２段階目の表示態様へと切り替わった際に表示される表示画面の一例を示す図であって、図６６０（ｃ）は、保留変化演出にて２段階目の表示態様が３段階目の表示態様へと切り替わった際に表示される表示画面の一例を示す図である。本第２１制御例では、保留変化演出として、対象となる特図１保留に基づく特別図柄抽選が実行されるまでの期間（先読み期間）を少なくとも含む演出期間を用いて、特図１保留図柄の表示態様を最大で３段階切り替える演出が、設定されているステージ種別に応じた態様で実行される。図６６０（ａ）～（ｃ）では、ウサギステージが設定されている場合に実行される保留変化演出を示している。図６６０（ａ）に示した通り、保留変化演出が実行されると、通常の特図１保留図柄（第１特図１保留図柄ｈｒ１）とは異なる表示態様として、ウサギのシルエットを模した表示態様で特図１保留図柄（第２特図１保留図柄ｈｒ２）が表示される。このウサギのシルエットを模した表示態様は、ウサギステージの保留変化演出における１段階目の表示態様を示している。このように、保留変化演出の対象となる特図１保留図柄の表示態様を、保留変化演出の対象とならない特図１保留図柄の表示態様と異ならせることにより、最大で４個表示させることが可能な特図１保留図柄のうち、どの特図１保留図柄が保留変化演出の対象となるのかを遊技者に分かり易く報知することができる。

【２２５６】

なお、本第２１制御例では、保留変化演出の対象となる特図１保留図柄と、保留変化演出の対象とならない特図１保留図柄と、でアクション動作の内容を同期させることで一体感のある演出を実行しながらも、特図１保留図柄の表示態様を異ならせることによって、どの特図１保留図柄が保留変化演出の対象であるのかを遊技者に把握させ易く構成しているが、これに限ること無く、例えば、特図１保留図柄の表示態様を異ならせること無く、アクション動作の内容を異ならせることによって遊技者に対して保留変化演出の対象となる特図１保留図柄を把握させるように構成しても良い。この場合、新たな特図１保留図柄が表示された場合には、本第２１制御例と同様に独自のタイミングに基づいてアクション動作を実行するように構成し、同期条件が成立した場合において、保留変化演出の対象となる特図１保留図柄に対して、他の特図１保留図柄とは異なる態様でアクション動作が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、特図１保留図柄が表示された直後は、バラバラのタイミングでアクション動作が実行されることから、全ての特図１保留図柄に対して、保留変化演出の対象となる期待感を持たせることができる。また、複

数（３つ以上）の特図１保留図柄が表示されている状態でなければ、他の特図１保留図柄とは異なる態様でアクション動作が実行されている特図１保留図柄を特定し難いため、保留変化演出を注視する遊技者に対して、多くの特図１保留図柄が表示されている状態で継続して遊技を行わせようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【２２５７】

図６６０（ａ）に示した例では、第１特図１保留図柄ｈｒ１と、第２特図１保留図柄ｈｒ２と、が同期してアクション動作を実行しており、保留変化演出の対象となる第２特図１保留図柄ｈｒ２の表示態様が１段階目から２段階目へと切り替わる場合には、図６６０（ｂ）に示した通り、専用のアクション動作が実行される。具体的には、通常であれば、１秒間のアクション動作（０．５秒の上昇動作の後、０．５秒の下降動作を行って初期位置へと戻る動作）が繰り返し実行されるのに対して、保留変化演出によって表示態様を可変させる場合には、２秒間の専用アクション動作として、０．５秒の上昇動作の後、０．２秒の追加上昇動作、０．６秒の表示態様切替表示、０．２秒の追加下降動作、０．５秒の下降動作を実行するように構成している。このように、通常のアクション動作よりも、特図１保留図柄が移動する領域を拡大させることで、保留変化演出にて表示態様が可変される特図１保留図柄を遊技者に把握させ易くすることができる。また、保留変化演出にて表示態様を可変させるための専用アクション動作の実行期間の長さ（２秒）が、通常のアクション動作の実行期間の長さ（１秒）の２倍となるように構成しているため、専用アクション動作が終了した特図１保留図柄と、他の特図１保留図柄と、のアクション動作を引き続き同期させることができ、一体感のある演出を実行することができる。また、図６６０（ｃ）に示した通り、保留変化演出では、特別図柄変動期間中だけで無く、新たな特別図柄変動が開始されるタイミングにおいても、表示態様を可変可能に構成している。図６６０（ｃ）では、保留変化演出における第２段階の表示態様を示す第１特図１保留図柄ｈｒ１が、実行中保留図柄を示す実行中台座ｍ０へとシフトする際に、第３段階の表示態様へと切り替わった際の表示画面を表示している。図６６０（ｃ）に示した通り、特図１保留図柄の表示位置をシフトする際に、ウサギの顔を模した第２段階の表示態様から、ウサギ全身を模した第３段階の表示態様へと切り替わり実行中保留図柄ｈｒ０として表示される。その後、実行中台座ｍ０に対応する位置に、第３段階の表示態様で表示された実行中保留図柄ｈｒ０が表示される。

【２２５８】

このように構成することで、保留変化演出によって特図１保留図柄の表示態様が可変するタイミングとして様々なタイミングを設定することができるため、遊技者が実行される演出に対して早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第２１制御例では、特図１保留図柄の表示位置が他の表示位置へとシフトする際の動作内容は、保留変化演出の対象となる特図１保留図柄と、保留変化演出の対象とならない特図１保留図柄とで、同一としているが、これに限ること無く、特図１保留図柄をシフト移動させる際の動作内容によって、遊技者に対して保留変化演出の対象であるか否かを把握させるように構成しても良く、例えば、通常のシフト移動に用いられる期間よりも長い期間を用いて、特図１保留図柄をシフト移動させる特殊動作を実行可能に構成し、保留変化演出の対象となる特図１保留図柄の方が、保留変化演出の対象とならない特図１保留図柄よりも特殊動作によってシフト移動し易くなるように構成すると良い。このように構成することで、新たな特別図柄変動が開始される場合において、どのような態様で特図１保留図柄がシフト移動するかについて遊技者に興味を持たせることができる。次に、図６６１を参照して、保留変化演出が実行されている期間中にステージ種別が切り替わった場合における演出内容について詳細に説明をする。本第２１制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１９制御例におけるパチンコ機１０と同様に、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様を異ならせるために、複数のステージ種別の中から１のステージ種別を決定し、決定されたステージ種別に対応した表示態様を表示させる（ステージ変更演出を実行する）ことで、様々な演出を遊技者に提供し、演出効果を高めるように構成している。

【２２５９】

そして、ステージ変更演出は、特別図柄変動の実行回数に基づいて実行されたり、遊技者による選択ボタン６００への操作に基づいて実行されたりするように構成しており、保留変化演出の実行の有無に関わらず、ステージ変更演出を実行可能に構成している。さらに、演出効果を高めるために、設定されているステージ種別に応じて保留変化演出の演出態様を異ならせるように構成している。加えて、保留変化演出の実行期間中にステージ変更演出が実行された場合には、各特図１保留図柄のアクション動作を同期させながら、切り替え後のステージ種別に応じた演出態様で保留変化演出を継続させるように構成している。図６６１（ａ）は、全特図１保留図柄のアクション動作が同期している状態であって、ウサギステージが表示されている場合における第３図柄表示装置８１の表示画面の一部を示した図であって、図６６１（ｂ）は、図６６１（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で、ステージ変更演出が実行され、勇者ステージが設定された後の表示画面の一部を示した図である。図６６１（ａ）に示した通り、ウサギステージが設定されている間は、表示領域Ｄｍ５には「ウサギステージ」が表示されており、保留変化演出の対象となる第３特図１保留図柄ｈｒ３が１段階目の表示態様（ウサギのシルエットを模した表示態様）で表示される。そして、第１特図１保留図柄ｈｒ１から第３特図１保留図柄ｈｒ３のアクション動作が同期している。つまり、図６６１（ａ）に示した状態は、１つ前に実行された特別図柄変動期間中に、第４特図１保留図柄ｈｒ４として表示された特図１保留図柄が保留変化演出の対象となり、その後、次の特別図柄変動が開始されたタイミングで、各特図１保留図柄がシフト移動すると共に、アクション動作を同期させる同期処理を実行した後の状態を示している。このように、全ての特図１保留図柄のアクション動作が同期している状態でステージ変更演出が実行された場合には、全ての特図１保留図柄が初期位置に位置したタイミングに合わせて、切り替わり後の特図１保留図柄の表示態様へと可変させるように構成している。

【２２６０】

具体的には、図６６１（ｂ）に示した通り、保留変化演出の対象となる第３特図１保留図柄ｈｒ３の表示態様として、勇者ステージに対応した剣を模した表示態様が表示される。そして、初期位置に位置している状態から全ての特図１保留図柄を、勇者ステージに対応させたアクション動作で動作させる。このように、表示されている全ての特図１保留図柄のアクション動作が同期している場合には、全ての特図１保留図柄が初期位置に位置した状態で、切り替え後のステージ種別に対応させた表示態様へと切り替えるように構成することで、遊技者に違和感を与えること無く、保留変化演出を継続させることができる。一方、本第２１制御例では、表示されている特図１保留図柄のアクション動作を同期させる前の非同期期間が存在している。つまり、新たな特図１保留図柄が表示されてから、次の特別図柄変動が開始されるまでの間は、各特図１保留図柄がアクション動作を開始するタイミングが同期しておらず、バラバラのタイミングで各特図１保留図柄がアクション動作を実行している期間となる。次に、図６６２を参照して、各特図１保留図柄のアクション動作が同期していない非同期期間中にステージ変更演出を実行した場合の演出内容について説明をする。図６６２（ａ）は、特図１保留図柄のアクション動作が同期していない状態であって、ウサギステージが表示されている場合における第３図柄表示装置８１の表示画面の一部を示した図であって、図６６２（ｂ）は、図６６２（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で、ステージ変更演出が実行され、勇者ステージが設定された後の表示画面の一部を示した図であって、図６６２（ｃ）は、勇者ステージ移行後における保留変化演出のアクション動作を示した図である。図６６２（ａ）に示した通り、ウサギステージが設定されている間は、表示領域Ｄｍ５には「ウサギステージ」が表示されており、保留変化演出の対象となる第３特図１保留図柄ｈｒ３が１段階目の表示態様（ウサギのシルエットを模した表示態様）で表示される。

【２２６１】

そして、第１特図１保留図柄ｈｒ１と、第２特図１保留図柄ｈｒ２とのアクション動作が同期している状態であって、第３特図１保留図柄ｈｒ３のみ、他の特図１保留図柄とは異なるタイミングでアクション動作が実行されている。つまり、図６６２（ａ）に示した

状態は、第３特図１保留図柄ｈｒ３のみ同期処理が実行されていない状態、即ち、第１特図１保留図柄ｈｒ１と、第２特図１保留図柄ｈｒ２は、現在実行中の特別図柄変動が開始されるよりも前から表示されている特図１保留図柄であって、今回の特別図柄変動が開始されるタイミングにて同期処理が実行されており、且つ、第３特図１保留図柄ｈｒ３が、現在実行している特別図柄変動期間中に表示された状態を示している。図６６２（ａ）に示した状態で、ステージ変更演出が実行された場合、即ち、全ての特図１保留図柄が同期していない状態でステージ変更演出が実行された場合には、ステージ変更演出の実行を契機に、各特図１保留図柄のアクション動作を同期させるための同期処理を実行すると共に、保留変化演出の演出態様を変更するための追加抽選を実行し、追加抽選の結果に基づいて、ステージ種別が切り替わった後の保留変化演出を実行するように構成している。具体的には、ステージ変更演出の一部として、図６６２（ｂ）に示した通り、保留変化演出の対象となる特図１保留図柄の表示態様を遊技者が視認し難くするための表示態様（図では煙を模した表示態様）を表示すると共に、保留変化演出の対象となる特図１保留図柄の表示態様が示す段階が昇格し得ることを示唆する演出が実行される。その後、図６６２（ｃ）に示した通り、保留変化演出の対象となる第３特図１保留図柄ｈｒ３の表示態様として、勇者ステージに対応する剣を模した表示態様であって、２段階目の表示態様が表示される。つまり、図６６２（ｃ）に示した図では、追加抽選の結果として、保留変化演出として段階数を増加させた表示態様が決定され、ステージ変更演出が実行されるよりも前に表示されていた表示態様の段階数（図６６２（ａ）参照）よりも、高い段階数（２段階目）の表示態様が表示されている。

【２２６２】

このように、保留変化演出の対象となる特図１保留図柄のアクション動作が他の特図１保留図柄のアクション動作と同期していない状態で、ステージ変更演出が実行された場合には、一時的に保留変化演出の対象となる特図１保留図柄の表示態様を見え難くすると共に、保留変化演出の対象となる特図１保留図柄の表示態様が示す段階数を可変（上昇）させることが可能に構成することで、ステージ変更演出が実行されることに基づいて各特図１保留図柄のアクション動作を同期させる処理を実行したとしても、遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。なお、本第２１制御例では、第１特別図柄抽選が主として実行される通常遊技中において特図１保留図柄を第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成し、主として第２特別図柄抽選が実行される時短状態や、通常状態が設定されている場合であって、且つ、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得した状態では、特図１保留図柄を第３図柄表示装置８１の表示面に表示しないように構成しているが、本第２１制御例における特図１保留図柄表示に関する技術に、後述する第３４制御例における時短状態中の残時短回数表示の技術思想、即ち、特図１保留図柄の記憶数をカウントするカウント手段を設け、そのカウント手段によってカウントされた記憶数を表示する第１状態と、表示しない第２状態と、を設定可能に構成し、第２状態が設定されている状態で所定の表示条件が成立した場合に第１状態を設定可能にする技術思想を適用することは勿論可能である。

【２２６３】

＜第２１制御例における電気的構成について＞

次に、図６６３から図６６５を参照して、本第２１制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第２１制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第１９制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成を一部変更している点で相違している。それ以外の電気的構成は同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。本第２１制御例では、上述した第１９制御例に対して、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）の獲得数を、第３図柄表示装置８１の表示面に特図１保留図柄として表示可能に構成している点で相違している。そして、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有する電気的構成として、特図１保留図柄を表示するための処理を実行するために用いられる各種データテーブルや各種フラグを設けた点で相違している。まず、図６６３を参照して、

本第２１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図６６３は、本第２１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図６６３に示した通り、本第２１制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２は、上述した第１９制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２（図６０７（ａ）参照）に対して、保留アクションデータテーブル２２２ａａを追加した点で相違しており、それ以外の要素は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２２６４】

保留アクションデータテーブル２２２ａａは、第３図柄表示装置８１の表示面の第１副表示領域Ｄｓ１に特図１保留図柄（第１特図１保留図柄ｈｒ１～第４特図１保留図柄ｈｒ４）を表示する際に参照されるデータテーブルである。本第２１制御例では、特図１保留図柄が所定のアクション（上下方向への移動）を伴いながら表示されるように構成しており、新たな特図１保留が表示される場合には、その表示タイミングから所定のアクションを伴いながら特図１保留図柄が表示され、所定の同期条件（例えば、新たな特別図柄変動が開始される場合に成立する条件）が成立した場合に、表示されている複数の特図１保留図柄のアクション動作が同期するように構成している。このように構成することで、新たな特別図柄変動が開始される場合に同期条件が成立するように構成した場合には、１の特別図柄変動が実行されている期間中に獲得した特図１保留の数を、獲得済みの複数の特図１保留図柄のアクション動作内容（アクション動作のズレ）で把握することが可能となる。よって、１の特別図柄変動中に多くの特図１保留を獲得しようとする遊技者に対して、特図１保留の獲得結果を把握させ易くすることができる。ここで、図６６４を参照して、保留アクションデータテーブル２２２ａａに規定されている内容について説明をする。図６６４は、保留アクションデータテーブル２２２ａａに規定されている内容を模式的に示した図である。図６６４に示した通り、保留アクションデータテーブル２２２ａａには、設定されているステージ種別と、アクション動作を実行させる保留図柄の種別（保留種別）と、実行させるアクション動作の種別（アクション種別）と、に対応させて、１秒周期、或いは、２秒周期のアクション表示シナリオ（アクション内容）が規定されている。第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各特図１保留図柄は、保留アクションデータテーブル２２２ａａに規定されているアクション表示シナリオの何れかに対応する表示態様で表示されるように構成している。

【２２６５】

具体的には、ステージ種別が「ウサギステージ」で、保留種別が「通常保留」で、アクション種別が「通常時」である場合には、アクション表示シナリオとして、「０秒～０．５秒の上昇表示、０．５秒～１秒の下降表示」が規定されている。つまり、入賞コマンド処理（図６６７のＳ３２７１参照）において、新たに受信した入賞情報コマンドに基づく特図１保留図柄を表示させる際に、保留変化予告が設定されなかった特図１保留図柄に対しては、上昇表示が０．５秒実行され、その後、下降表示が０．５秒実行される１秒周期の表示態様が繰り返し表示されるようにアクション表示シナリオが規定されている。また、ステージ種別が「ウサギステージ」で、保留種別が「変化対象保留」で、アクション種別が「通常時」である場合には、アクション表示シナリオとして、「０秒～０．５秒の上昇表示、０．５秒～１秒の下降表示」が規定されており、アクション種別が「変化時」である場合には、アクション表示シナリオとして、「０秒～０．５秒の上昇表示、０．５秒～１．５秒の変化アクション表示、１．５秒～２秒の下降表示」が規定されている。ここで、入賞コマンド処理（図６６７のＳ３２７１参照）において、新たに受信した入賞情報コマンドに基づく特図１保留図柄を表示させる際に、保留変化予告が設定された特図１保留図柄に対しては、保留変化演出を実行するタイミング（変化時アクションが設定されるタイミング）が決定され、保留変化演出を実行しない期間は「通常時」のアクション表示が実行され、保留変化演出を実行する期間は「変化時」のアクション表示が実行されるように構成している。また、保留変化予告が決定された特図１保留図柄に対しては、図６６

２に示した通り、通常の特図１保留図柄とは異なる表示態様が表示されるように構成している。

【２２６６】

上述した通り、「ウサギステージ」が設定されている状態では、「通常時」のアクション表示が１秒間のアクション表示シナリオで規定されており、「変化時」のアクション表示が２秒間のアクション表示シナリオで規定されているため、通常の特図１保留図柄と、変化対象の特図１保留図柄と、のアクション動作タイミングが同期されることによって、通常時のアクション表示が同期されることは勿論のこと、変化対象の特図１保留図柄に対して「変化時」のアクション表示を実行した後も、アクション動作を同期させることができる。よって、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される複数の特図１保留図柄のアクション動作を同期させて表示し易くすることができるため、一体感のある演出を実行することにより演出効果を高めることができる。一方、ステージ種別が「勇者ステージ」で、保留種別が「通常保留」で、アクション種別が「通常時」である場合には、アクション表示シナリオとして、「０秒～１秒の上昇表示、１秒～２秒の下降表示」が規定されている。つまり、入賞コマンド処理（図６６７のＳ３２７１参照）において、新たに受信した入賞情報コマンドに基づく特図１保留図柄を表示させる際に、保留変化予告が設定されなかった特図１保留図柄に対しては、上昇表示が１秒実行され、その後、下降表示が１秒実行される２秒周期の表示態様が繰り返し表示されるようにアクション表示シナリオが規定されている。また、ステージ種別が「勇者ステージ」で、保留種別が「変化対象保留」で、アクション種別が「通常時」である場合には、アクション表示シナリオとして、「０秒～１秒の上昇表示、１秒～２秒の下降表示」が規定されており、アクション種別が「変化時」である場合には、アクション表示シナリオとして、「０秒～０．５秒の上昇表示、０．５秒～１．５秒の変化アクション表示、１．５秒～２秒の下降表示」が規定されている。

【２２６７】

以上、説明をした通り、本第２１制御例では、設定されているステージ種別に応じて、特図１保留図柄の通常時における１回分のアクション動作に用いられる期間の長さを異ならせるように構成している。このように構成することで、ステージ種別が切り替わっただけで、特図１保留図柄のアクション動作態様を異ならせることができるため、ステージ種別を切り替えることによる演出効果を高めることができる。また、通常時のアクション動作と、変化時のアクション動作と、で１回分のアクション動作に用いられる期間の長さを異ならせるように構成しているため、特図１保留図柄のアクション動作内容を注視することで、保留変化演出が実行されるか否かを予測し易くすることができる。加えて、ウサギステージに対して、勇者ステージでは、通常時のアクション動作に用いられる期間の長さを長くし、ウサギステージにて保留変化演出が実行される際のアクション動作に用いられる期間と同一期間（２秒）を用いて通常時のアクション動作を実行するように構成している。このように構成することで、ウサギステージで遊技を行っていた遊技者に対して、勇者ステージへと切り替わったことにより保留変化演出が数多く実行されるのではと期待しながら遊技を行わせることができる。次に、図６６５を参照して、本第２１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図６６５は、本第２１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図６６５に示した通り、本第２１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成は、上述した第１９制御例に対して、非同期中フラグ２２３ａａを設けた点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２２６８】

非同期中フラグ２２３ａａは、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている特図１保留図柄の中に、アクション動作表示が同期していない特図１保留図柄があることを示すためのフラグであって、他の特図１保留図柄と同期させること無くアクション動作表示を実行される特図１保留図柄が表示される際にオンに設定される（図６６７のＳ５３０４参

照）。そして、特図１保留図柄のアクション動作表示を同期させるための同期条件が成立した場合において非同期中フラグ２２３ａａの設定状況が参照され（図６６９のＳ５４０２，Ｓ５４０７参照）、オンに設定されていると判別した場合にはアクション動作表示を同期させるための同期処理が実行され、その後、オフに設定される（図６６９のＳ５４０６参照）。本第２１制御例では、特図１保留図柄のアクション動作状況と、ステージ変更演出の実行タイミングと、に基づいて、様々な演出を実行可能に構成しており、例えば、保留変化演出の実行中においてステージ変更演出が実行された場合には、実行中の保留変化演出の演出結果よりも、遊技者に有利となる演出結果となる保留変化演出が実行されるように保留変化演出の演出態様を書き換える処理を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、ステージ変更演出が実行されるタイミングを注視するという斬新な遊技性を提供することができる。また、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制するために、装飾用演出（背景表示等）の演出態様を切り替えるためだけの目的であったステージ変更演出に対して、遊技者に対して遊技結果を事前に示唆するための演出（保留変化演出）の演出結果を異ならせる目的を付加することができるため、演出効果をより高めることができる。

【２２６９】

＜第２１制御例における制御処理について＞

次に、図６６６から図６７３を参照して、本第２１制御例のパチンコ機１０にて実行される各種制御処理のうち、上述した第１９制御例のパチンコ機１０とは異なる制御処理の内容について説明をする。本第２１制御例のパチンコ機１０では、上述した第１９制御例のパチンコ機１０に対して、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）の獲得数（特図１保留数）を示すための特図１保留図柄を第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成している点で大きく相違し、この特図１保留図柄に関する演出態様を決定するための制御処理を追加している点で相違している。よって、本第２１制御例では、上述した第１９制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御処理の一部を異ならせており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図６６６を参照して、コマンド判定処理（Ｓ３１７３）の処理内容について説明をする。図６６６は、コマンド判定処理（Ｓ３１７３）の処理内容を示したフローチャートである。図６６６に示した通り、コマンド判定処理（Ｓ３１７３）は、上述した第１９制御例のコマンド判定処理（Ｓ３１１３）に対して、入賞情報コマンドを受信した場合に、入賞コマンド処理（Ｓ３２７１）を実行する点で相違しており、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。次に、コマンド判定処理（Ｓ３１７３）にて実行される入賞コマンド処理（Ｓ３２７１）の処理内容について、図６６７を参照して説明する。図６６７は、入賞コマンド処理（Ｓ３２７１）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（Ｓ３２７１）は、主制御装置１１０から入賞情報コマンドを受信したことに基づいて実行される処理であって、受信した入賞情報コマンドに含まれる情報に基づいて特図１保留図柄の表示態様を決定するための処理が実行される。

【２２７０】

入賞コマンド処理（Ｓ３２７１）が実行されると、まず、受信した入賞情報コマンドに基づいた入賞情報を入賞情報格納エリアに格納し（Ｓ５３０１）、次いで、保留変化予告があるかを判別する（Ｓ５３０２）。保留変化予告があると判別した場合は（Ｓ５３０２：Ｙｅｓ）、今回受信した入賞情報コマンドに対応する特図１保留図柄の演出態様として、保留変化予告の演出態様を決定し（Ｓ５３０３）、非同期中フラグ２２３ａａをオンに設定し（Ｓ５３０４）、保留アクションデータテーブル２２２ａａを参照して、保留アクション動作の開始を設定し（Ｓ５３０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ５３０２の処理において、保留変化予告が無いと判別した場合は（Ｓ５３０２：Ｎｏ）、Ｓ５３０３の処理をスキップして、Ｓ５３０４の処理へ移行する。次に、図６６８を参照して、変動演出設定処理（Ｓ４３７４）の処理内容について説明をする。図６６８は、変動演出設定処理（Ｓ４３７４）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（Ｓ４

３７４）は、上述した第１９制御例の変動演出設定処理（Ｓ４３０４）に対して、変動開始時における特図１保留図柄の標示態様を決定するための処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。変動演出設定処理（Ｓ４３７４）が実行されると、上述した第１９制御例の変動演出設定処理（Ｓ４３０４）と同一のＳ４４０１～Ｓ４４１０の処理が実行される。そして、Ｓ４４０８の処理を終えた後に、Ｓ４４０５の処理へと移行せず、保留態様決定処理を実行し（Ｓ４４７１）、その後、Ｓ４４０５の処理へと移行するように構成している。Ｓ４４７１の処理によって実行される保留態様決定処理（Ｓ４４７１）では、特別図柄変動が開始されるタイミングにおいて実行中の特図１保留図柄のアクション動作内容に基づいて、特別図柄変動開始後の特図１保留図柄のアクション動作を設定するための処理が実行される。

【２２７１】

ここで、図６６９を参照して、保留態様決定処理（Ｓ４４７１）の処理内容について説明をする。図６６９は、保留態様決定処理（Ｓ４４７１）の処理内容を示したフローチャートである。保留態様決定処理（Ｓ４４７１）が実行されると、まず、現在が保留変化予告中であるかを判別し（Ｓ５４０１）、保留変化予告中であると判別した場合は（Ｓ５４０１：Ｙｅｓ）、次に、非同期中フラグ２２３ａａがオンに設定されているかを判別する（Ｓ５４０２）。Ｓ５４０２の処理において、非同期中フラグ２２３ａａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５４０２：Ｙｅｓ）、保留変化予告の演出態様の昇格抽選を実行し（Ｓ５４０３）、昇格抽選に基づく新たな保留変化予告の演出態様を決定し（Ｓ５４０４）、各保留図柄に対して、保留図柄アクションを初期位置から開始させるための同期処理を実行し（Ｓ５４０５）、非同期中フラグ２２３ａａをオフに設定し（Ｓ５４０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４０１の処理において、保留変化予告中では無いと判別した場合は（Ｓ５４０１：Ｎｏ）、非同期中フラグ２２３ａａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５４０７）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５４０７：Ｙｅｓ）、Ｓ５４０５の処理へ移行する。また、Ｓ５４０２の処理において非同期中フラグ２２３ａａがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ５４０２：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５４０７の処理において非同期中フラグ２２３ａａがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ５４０７：Ｎｏ）は、特別図柄変動の開始タイミングにて、既に表示されている特図１保留図柄のアクション動作表示を補正する（同期させる）必要が無いため、そのまま本処理を終了する。

【２２７２】

次に、図６７０を参照して、演出更新処理（Ｓ３１７２）の処理内容について説明をする。図６７０は、演出更新処理（Ｓ３１７２）の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ３１７２）は、上述した第１９制御例の演出更新処理（Ｓ３１１２）に対して、特図１保留図柄が表示されている状態であると判別した場合と、特別図柄変動の実行中にステージの移行条件が成立したと判別した場合とで専用の処理を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。演出更新処理（Ｓ３１７２）が実行されると、まず、上述した第１９制御例の演出更新処理（Ｓ３１１２）と同一のＳ４６０１～Ｓ４６０８の処理を実行する。そして、Ｓ４６０６の処理において、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑの値が１以上では無いと判別した場合（Ｓ４６０６：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４６０８の処理を終えた場合に、保留表示（特図１保留図柄の表示）があるかを判別し（Ｓ４６７１）、保留表示（特図１保留図柄の表示）があると判別した場合は（Ｓ４６７１：Ｙｅｓ）、保留演出更新処理を実行し（Ｓ４６７２）、Ｓ４６７３の処理へ移行する。一方、Ｓ４６７１の処理において、保留表示（特図１保留図柄の表示）が無いと判別した場合は（Ｓ４６７１：Ｎｏ）、次に、変動中ステージ移行条件が成立したかを判別し（Ｓ４６７３）、成立したと判別した場合は（Ｓ４６７３：Ｙｅｓ）、変動中ステージ移行処理を実行し（Ｓ４６７４）、その後、上述した第１９制御例の演出更新処理（Ｓ３１１２）と同一のＳ４６０９の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４６７３の処理において、変動中ステージ

移行条件が成立していないと判別した場合は（Ｓ４６７３：Ｎｏ）、Ｓ４６７４の処理をスキップして、Ｓ４６０９の処理へ移行し、本処理を終了する。

【２２７３】

次に、図６７１を参照して、演出更新処理（図６７０のＳ３１７２参照）にて実行される保留演出更新処理（Ｓ４６７２）の処理内容について説明をする。図６７１は、保留演出更新処理（Ｓ４６７２）の処理内容を示したフローチャートである。この保留演出更新処理（Ｓ４６７２）では、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている各特図１保留図柄に対して、特図１保留図柄を表示する際に決定された表示内容に基づいた表示態様を決定するための処理が実行される。保留演出更新処理（Ｓ４６７２）が実行されると、まず、変化演出の開始タイミングである特図１保留図柄があるかを判別し（Ｓ５５０１）、変化演出の開始タイミングである特図１保留図柄があると判別した場合は（Ｓ５５０１：Ｙｅｓ）、変化演出対象の特図１保留図柄に対して、保留アクションデータテーブル２２２ａａを参照して、変化内容に対応した演出態様を決定し（Ｓ５５０２）、Ｓ５５０３の処理へ移行する。Ｓ５５０１の処理において、変化演出の開始タイミングである特図１保留図柄が無いと判別した場合は（Ｓ５５０１：Ｎｏ）、Ｓ５５０２の処理をスキップしてＳ５５０３の処理へ移行する。次に、Ｓ５５０３の処理では、非同期中フラグ２２３ａａがオンであるかを判別し（Ｓ５５０３）、非同期中フラグ２２３ａａがオンであると判別した場合は（Ｓ５５０３：Ｙｅｓ）、非同期中の特図１保留図柄に対して、保留アクションデータテーブル２２２ａａを参照して演出態様を決定し（Ｓ５５０４）、Ｓ５５０５の処理へ移行する。また、Ｓ５５０３の処理において、非同期中フラグ２２３ａａがオンでは無いと判別した場合は（Ｓ５５０３：Ｎｏ）、Ｓ５５０４の処理をスキップしてＳ５５０５の処理へ移行する。Ｓ５５０５の処理では、その他の特図１保留図柄、即ち、通常アクション動作が実行される同期済の特図１保留図柄に対して、保留アクションデータテーブル２２２ａａを参照して演出態様を決定し（Ｓ５５０５）、本処理を終了する。

【２２７４】

次に、図６７２を参照して、演出更新処理（図６７０のＳ３１７２参照）にて実行される変動中ステージ移行処理（Ｓ４６７４）の処理内容について説明をする。図６７２は、変動中ステージ移行処理（Ｓ４６７４）の処理内容を示したフローチャートである。この変動中ステージ移行処理（Ｓ４６７４）では、特別図柄変動が実行されている際中にステージ変更演出が実行される場合における、特図１保留図柄の表示態様を決定するための処理が実行される。変動中ステージ移行処理（Ｓ４６７４）が実行されると、まず、非同期中フラグ２２３ａａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５６０１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５６０１：Ｙｅｓ）、非同期中の特図１保留図柄の種別が通常保留であるか、変化対象保留であるかを特定する（Ｓ５６０２）。そして、非同期中の特図１保留図柄が変化対象であるかを判別し（Ｓ５６０３）、変化対象であると判別した場合は（Ｓ５６０３：Ｙｅｓ）、特殊態様決定処理を実行し（Ｓ５６０４）、本処理を終了する。Ｓ５６０３の処理において、非同期中の特図１保留図柄が変化対象では無いと判別した場合は（Ｓ５６０３：Ｎｏ）、ステージ移行を行うための演出態様を決定し（Ｓ５６０５）、非同期中フラグ２２３ａａをオフに設定し（Ｓ５６０６）、本処理を終了する。また、Ｓ５６０１の処理において、非同期中フラグ２２３ａａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５６０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図６７３を参照して、演出更新処理（図６７０のＳ３１７２参照）の変動中ステージ移行処理（図６７２のＳ４６７４参照）にて実行される特殊態様決定処理（Ｓ５６０４）の処理内容について説明をする。図６７３は、特殊態様決定処理（Ｓ５６０４）の処理内容を示したフローチャートである。この特殊態様決定処理（Ｓ５６０４）では、保留変化予告が決定された特図１保留図柄が非同期状態でアクション動作をしている間に、ステージ変更演出が実行された場合における特図１保留図柄の演出態様を決定するための処理が実行される。

【２２７５】

特殊態様決定処理（Ｓ５６０４）が実行されると、まず、対象となる特図１保留図柄（変化対象保留であって、アクション動作が非同期中の特図１保留図柄）の動作状況を特定

し（Ｓ５７０１）、アクション動作状況が初期位置であるかを判別し（Ｓ５７０２）、初期位置であると判別した場合は（Ｓ５７０２：Ｙｅｓ）、他の保留図柄に対して、０．５秒ズラしたタイミングで通常時のアクション動作を設定し（Ｓ５７０３）、非同期中フラグ２２３ａａをオフに設定し（Ｓ５７０８）、本処理を終了する。Ｓ５７０２の処理において、初期位置では無いと判別した場合は（Ｓ５７０２：Ｎｏ）、次に、変化演出前の状態、即ち、保留変化予告が決定された際に設定された特図１保留図柄の表示内容として、変化時のアクション種別に基づくアクション表示シナリオが決定されていない状態であるかを判別し（Ｓ５７０４）、変化演出前の状態であると判別した場合は（Ｓ５７０４：Ｙｅｓ）、ステージ変更に対応させた表示態様を表示し、その後、アクション動作期間の残期間にて変化演出を実行する特殊演出態様を決定し（Ｓ５７０５）、Ｓ５７０８の処理へ移行する。また、Ｓ５７０４の処理において、変化演出前では無いと判別した場合は（Ｓ５７０４：Ｎｏ）、変化演出中、即ち、変化時のアクション種別に基づくアクション表示シナリオが決定されている状態であるかを判別し（Ｓ５７０６）、変化演出中であると判別した場合は（Ｓ５７０６：Ｙｅｓ）、目隠し態様を表示した後に、変化後の段階数であって、変更後のステージに対応した表示態様を表示する演出態様を決定し（Ｓ５７０７）、Ｓ５７０８の処理へ移行する。Ｓ５７０８の処理では、非同期中フラグ２２３ａａをオフに設定し、本処理を終了する。

【２２７６】

以上、説明をした通り、本第２１制御例では、保留変化予告が決定された特図１保留図柄が非同期状態でアクション動作をしている間に、ステージ変更演出が実行された場合において、保留変化予告が決定された特図１保留図柄のアクション動作状況に応じて異なる演出態様を特殊態様として決定可能に構成している。具体的には、保留変化予告の対象となる特図１保留図柄が非同期状態で且つ、通常時のアクション動作をしている場合には、ステージ変更後において、意図的にアクション動作をズラしたタイミングで実行するように構成している。このように構成することで、ステージ変更後も、保留変化予告の対象となる特図１保留図柄を遊技者に容易に把握させることができる。また、通常時のアクション動作の実行タイミングを異ならせるだけで、ステージ変更後も、保留変化予告の対象となる特図１保留図柄を遊技者に容易に把握させることができるように構成しているため、保留変化予告の対象となる特図１保留図柄を表示されている状態でステージ変更された場合において、専用のアクション動作を実行させるための表示データを用いる必要が無く、特図１保留図柄を表示するためのデータ容量を削減することができる。さらに、通常時においても、入賞情報コマンドを受信したタイミングによって、同期処理が実行されるまでは、各特図１保留図柄のアクション動作がズレるように構成しているため、保留変化予告の対象では無い特図１保留図柄が表示されているのか、保留変化予告の対象である特図１保留図柄が表示されているのかを把握させ難くすることができる。

【２２７７】

加えて、保留変化予告の対象となる特図１保留図柄が変化演出を実行するよりも前に、ステージ変更演出が実行された場合には、ステージ変更後の特図１保留図柄の表示態様を用いて、残時間で表示可能な変化演出を実行するように構成しているため、ステージ変更演出が実行された場合であっても、特図１保留図柄の変化演出の内容を遊技者に把握させ易くすることができる。なお、本第２１制御例では、各特図１保留図柄のアクションを同期させるため条件として、新たな特図変動の開始や、ステージ変更演出の開始を設けていたが、これに限ること無く、パチンコ機１０の電源立ち上げ後の処理が実行された場合に成立する条件を設けても良い。例えば、複数の特図１保留図柄が表示されている状態で電源供給が断された後に、電源供給が復帰した場合に実行される立ち上げ処理において、入賞情報に関するコマンドを送信する。つまり始動入賞したタイミングとは関係無く、立ち上げ処理が実行されたタイミングにて複数の特図１保留に関する入賞情報に関するコマンドを送信するように構成する。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側では、複数の特図１保留に関する入賞情報を同タイミングで受け取ることになるため、各特図１保留図柄のアクション動作を同期させることができる。また、主制御装置１１０の

立ち上げ処理にて出力される入賞情報に関するコマンドに、保留変化演出の実行を示す情報を含めることが可能に構成されたパチンコ機１０であれば、立ち上げ時における特図１保留図柄表示処理において、保留変化演出の演出態様を再度決定するように構成しても良い。このように構成することで、特図１保留図柄が表示されている状態で一時的に電源供給が断されたことにより、特図１保留図柄の表示態様（演出態様）に関わる演出情報がクリアされたとしても、再度保留変化演出の演出態様を決定可能となる。また、本第２１制御例では、ステージ種別に応じて特図１保留図柄が可変する段階数を同一としているが、ステージ種別に応じて特図１保留図柄が可変可能な段階数を異ならせるように構成しても良い。この場合は、ステージ種別が変更された場合に、変更前よりも相対的に期待度が高くなる段階数で変更後のステージ種別に対応した特図１保留図柄を表示すると良い。このように構成することで、ステージ種別が切り替わったことにより、特図１保留図柄の表示態様の価値が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、保留変化演出が実行された特図１保留図柄が表示されている状態でステージ種別が切り替わる場合には、ステージ種別が切り替わった後に、一旦、初期状態の表示態様で特図１保留図柄を表示し、その後、ステージ種別が切り替わった後の保留変化演出を実行すると良い。また、本第２１制御例における第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）の獲得数を示すための表示態様（特図１保留図柄）を表示する制御について、後述する第３４制御例における技術思想を適用した場合、即ち、特図１保留図柄の表示条件として、第１条件（通常状態の設定）が成立した場合における第２条件の成立有無（特図２保留の獲得有無）に応じて、特図１保留図柄の表示タイミングを異ならせる技術思想を用いた場合には、本第２１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３が有する第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄが、後述する第３４制御例における残時短回数カウンタに該当し、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅが、後述する第３４制御例におけるファイナル演出中カウンタに該当する。そして、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値が１よりも大きい状態では、第２特別図柄抽選に関する変動演出（時短状態中の演出や引き戻し演出等）を実行し、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値が０となった場合に、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値に対応した特図１保留図柄を表示するように表示制御すれば良い。なお、本第２１制御例では、上述した第１９制御例と同様に時短状態（特図１保留図柄を表示しない遊技状態）が終了した時点で特図２保留を有している場合には、通常状態へと移行した後も所定期間が経過するまで（特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が全て終了するまで）、特図１保留図柄を表示しないように構成しているが、これに限ること無く、通常状態へと移行した時点で特図１保留図柄を表示するように構成しても良い。

【２２７８】

＜第２２制御例＞

次に、図６７４～図７１２を参照して第２２制御例におけるパチンコ機１０について説明する。本第２２制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１９制御例のパチンコ機１０に対して、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として用いられる装飾用可動役物を搭載し、その装飾用可動役物を用いた新たな変動演出を追加している点で相違している。従来より、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として装飾用可動役物を用いた演出を実行するパチンコ機１０が知られている。このようなパチンコ機１０では、変動演出の所定のタイミングで装飾用可動役物が可動した場合に大当たり当選期待度が比較的高いことを示し、装飾用可動役物が可動しなかった場合には大当たり当選期待度が比較的低いことを示す演出を実行することによって、遊技者に特別図柄の抽選結果を予想させる楽しみを提供することができるものであった。しかしながら、このようなパチンコ機１０において、経年劣化や電気系統の故障といった不具合によって、装飾用可動役物が正常に可動しない状態で装飾用可動役物を用いた演出が設定されると、演出の所定のタイミングで装飾用可動役物が動作シナリオに規定された動作を行わず、遊技者に誤った遊技情報を提供してしまう虞があった。これに対して、本第２２制御例におけるパチンコ機１０では、装飾用可動役物を用いた演出を実行する場合に、装飾用可動役物が動作

シナリオに規定された動作を実行可能か判別し、実行できないと判別した場合には装飾用可動役物を用いない液晶表示による代替演出に切り替え可能に構成している。このように構成することで、遊技者に適切な遊技情報を提供することができる。

【２２７９】

また、従来より、第３図柄表示装置８１の表示領域において複数の特別図柄（例えば、１～９の数字が付された特別図柄）によって形成される図柄列を複数（例えば、３つ）用いた図柄変動表示を実行し、表示領域に設定された有効ライン上に停止表示された特別図柄の組合せによって当否判定結果を報知するものがある。このようなパチンコ機１０において、遊技者は第３図柄表示装置８１の表示領域に設定された有効ライン上に停止表示される特別図柄に興味を持って遊技を行うこととなる。しかしながら、従来のパチンコ機１０では、有効ライン上で２つの図柄列の特別図柄が停止表示された時点で、大当たり当選を示す特定の組合せの一部を示す態様（所謂、リーチ態様）でなければ、残りの図柄列の特別図柄が停止表示される前に大当たり当選ではないことを遊技者が予想できてしまうため、図柄変動表示の途中で興味を失ってしまうという問題があった。これに対して、本第２２制御例では、遊技盤面に施された盤面装飾と、装飾用可動役物と、第３図柄表示装置８１の表示領域に表示されている一部の特別図柄によっても有効ラインを形成し、当否判定結果を報知可能に構成している。具体的に説明すると、本第２２制御例のパチンコ機１０における特別図柄は、「１」から「８」の数字が付された数字図柄の他に、パチンコ機１０の題材と関連する文字が付されたロゴ文字図柄（「海」図柄Ｄ４，「物」図柄Ｄ７，「語」図柄Ｄ１０）を含む構成としており（図６８８参照）、詳細は後述するが、このロゴ文字図柄は、有効ライン上に同一の文字図柄が３つ揃って停止表示された場合と、有効ライン上の左から順に「海」図柄Ｄ４、「物」図柄Ｄ７、「語」図柄Ｄ１０が停止表示された場合（即ち、有効ライン上に「海物語」の文字列が形成された場合）に、特別図柄の大当たり当選であることを示す構成としている。また、図６７４に示すように、遊技盤の可変表示装置ユニット８０の正面視中央上部には、ＬＥＤを内蔵するロゴランプＲｇ１が設置されている。このロゴランプＲｇ１の表面には「海」という文字図柄の装飾が施されている。

【２２８０】

さらに、パチンコ機１０には、装飾用可動役物としてロゴ役物９０２が搭載されており、変動演出の一環として使用されていない場合には、第３図柄表示装置８１の正面視上部側、可変表示装置ユニット８０の正面視奥側に収納されている（図６８０（ａ）参照）。このロゴ役物９０２は、上下に駆動するバー役物９０２ａと、表面に「物」という文字図柄が記載された回転体役物９０２ｂで構成されている（図６８０（ａ）参照）。詳細は後述するが、このロゴ役物９０２が変動演出の一環として使用される場合には、バー役物９０２ａが下降限まで下降し（図６８０（ｂ）参照）、第３図柄表示装置８１の正面視手前側で回転体役物９０２ｂが動作シナリオに基づいて回転しながら左右に移動し、動作シナリオに規定された位置で停止する。本第２２制御例では、図６８９（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１において有効ラインＬ１上に特別図柄が外れを示す組合せで仮停止された後に、ロゴ役物９０２が下降限まで下降し（図６８９（ｂ）参照）、上矢印８０２の示す位置で回転体役物９０２ｂが停止することで、ロゴランプＲｇ１に装飾された「海」図柄と、回転体役物９０２ｂに装飾された「物」図柄と、中下段図柄Ｚ２ｃの「語」図柄によって、縦に大当たり当選を報知する態様である「海物語」という文字列を形成する（図６９０（ａ）参照）。このように構成することで、第３図柄表示装置８１に表示されている特別図柄がリーチ態様にならなかった場合であっても、ロゴ装飾Ｒｇ１との有効ラインが形成されることを期待させることが可能となり、残りの図柄列の特別図柄が停止表示される前に遊技者の興味が失われることを抑制することができる。

【２２８１】

この第２２制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第１９制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、装飾用可動役物を搭載している点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点

、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１９制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１９制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２２８２】

＜第２２制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について＞

まず、図６７４～図６７９を参照して、第２２制御例におけるパチンコ機１０の構造について説明する。図６７４は第２２制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図６７５は第２２制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視右下領域を拡大した拡大図であり、図６７６～図６７９は第２２制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３に設けられたＶ入賞装置６５０の構造を模式的に示した模式図である。図６７４に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図１参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図６７４を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【２２８３】

遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図６９１参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図６７４の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図６７４の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視右側上部（図６７４の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、主制御装置１１０（図６９１参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。第２２制御例では、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、球が、第１入球口６４へ入賞したか、第２入球口６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入球口６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７ａが作動し、一方で、球が、第２入球口６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７ｂが作動するように構成されている。

【２２８４】

また、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機１０が時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動表示中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が時短大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態が設定される大当たり）に対応した図柄か普通大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として通常状態が設定される大当たり）に対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、大当たり遊技のラウンド数が９ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される９Ｒ時短大当たり（９Ｒ時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が６ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される６Ｒ時短大当たり（６Ｒ時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が３ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される３Ｒ時短大当たり（３Ｒ時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が６Ｒで大当たり終了後に時短状態が付与されない６Ｒ通常大当たり（６Ｒ時短無大当たり）が用意されている。また、大当たり抽選の抽選結果として上述した大当たりでは無い外れと判定された場合の一部において、上述した大当たりよりも遊技者に付与される特典が少ない（例えば、１ラウンドのみＶ入賞装置６５０を開放させる特典）小当たりが用意されている。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂには、変動表示終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否か（小当たりであるか否か）が示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【２２８５】

ここで、「９Ｒ時短有大当たり」とは、最大ラウンド数が９ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことであり、「６Ｒ時短有大当たり」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことであり、「３Ｒ時短有大当たり」とは、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことであり。また、「６Ｒ時短無大当たり」は、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たりの後に時短状態へと移行せずに通常状態へと移行する大当たりのことである。なお、第２２制御例では、大当たり遊技のラウンド数（大当たり遊技中に獲得可能な賞球数）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の内容と、に応じて遊技者に付与される特典の大小を定義しているが、これに限ること無く、上述した条件以外を用いて遊技者に付与される特典の大小を定義しても良いし、特典に大小を定義付けることなく、異なる特典が付与されるように大当たり遊技の内容を異ならせるだけでも良い。また、「時短状態」とは、大当たり終了後に遊技者に付与される付加価値（特典）として、大当たり確率は通常状態と同じであるが、第２入球口６４０へ球が入球し易い遊技状態である。この第２入球口６４０へ球が入球し易い状態とするために、第２２制御例では、第２図柄の変動時間を通常状態よりも短くし、且つ、第２図柄の抽選結果が当たりの場合に動作させる電動役物６４０ａの動作態様を通常状態よりも第２入球口６４０へ球が入球し易い期間が長くなるように設定している。なお、第２入球口６４０へ球が入球し易い遊技状態を設定するためにそれ以外の構成を用いても良く、上述した設定内容の一部のみを用いても良いし、上述した内容以外にも、第２図柄の当たり確率を通常状態よりも高く設定するように構成しても良い。また、第２２制御例では、小当たり遊技中に開放されるＶ入賞装置６５０内に特定領域を設け、小当たり遊技中に球が特定領域を通過することで（特定領域である特別排出流路６５０ｅ２に設けられたＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知することで）大当たり（所謂、２種当たり）となるように構成されている。

【２２８６】

遊技領域には、球が入賞することにより１０個の球が賞球として払い出される複数の一

般入賞口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４及び第２入球口６４０への球の入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。第３図柄表示装置８１は１５インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図６９１参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列が表示される（図６８８参照）。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。第２２制御例の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図６９１参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。つまり、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて第１図柄が可変表示（変動表示）されている期間（動的表示期間）に対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が可変表示（変動表示）され、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて特別図柄の抽選結果を示す表示態様で第１図柄が停止表示されるタイミングに対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が特別図柄の抽選結果に応じた表示態様で停止表示される。

【２２８７】

即ち、判別条件（第１入球口６４或いは第２入球口６４０への球の入賞）が成立することに基づいて判別手段による判別が実行され（特別図柄の抽選が実行され）、所定の動的表示期間が経過するまで識別情報（特別図柄）が動的表示（変動表示）された後に、判別手段の判別結果（特別図柄の抽選結果）を示した表示態様（図柄の組み合わせ）で、識別情報（第３図柄）が停止表示される。これにより、遊技者は第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄を把握することで特別図柄の抽選結果を把握することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。なお、第３図柄表示装置８１に停止表示される第３図柄は、特別図柄の抽選結果に応じた表示態様であれば良く、特別図柄の抽選結果の一部（例えば、大当たり或いは外れ、時短当選といった当否判定結果のみ）に対応した表示態様でも良いし、特別図柄の抽選結果の詳細（例えば、当選した大当たりの種別）に対応した表示態様でも良い。また、特別図柄の抽選結果として、４種類の抽選結果（例えば、大当たり、小当たり、外れ、時短）を有する場合には、第３図柄の表示態様として、特別図柄の抽選結果が上述した３種類の抽選結果のうち特定の２種類（例えば、大当たり或いは小当たり）の何れかであることを示す表示態様を用いても良い。また、重複して当選可能な判定（例えば、大当たり判定、時短判定）にて重複して当選した場合には、重複当選を示すための表示態様を用いても良いし、重複当選したことに基づいて実行される遊技の内容が、大当たり当選のみに基づいて実行される遊技の内容と同一である場合には、同一の表示態様を用いても良い。また、第２２制御例で用いられる表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良いし、パチンコ機１０に複数の表示装置を設けても良い。本第２２制御例では時短状態中に第２図柄（普通図柄）の当たりに当選した場合には、通常状態中に第２図柄（普通図柄）の当たりに当選した場合よりも電動役物６４０ａを作動させる期間（電動役物６４０ａを突出させて球が第２入球口６４０に入球し易くする期間）が長くなるように構成している。これにより、時短状態中を第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態とすることができる。

【２２８８】

なお、時短状態中を第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態とするための構成は上述した内容に限られる物では無く、例えば、第２図柄の当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を増やすといった構成を用いても良い。ま

た、電動役物６４０ａの作動パターンを異ならせることにより時短状態を第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。さらに、設定される遊技状態に応じて第２図柄の変動表示にかかる時間を可変させ、且つ、電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を可変させる場合において、第２図柄の変動表示が開始される時点にて設定されている遊技状態に応じて第２図柄の変動表示時間を決定し、第２図柄の変動表示が停止し、当たりを示す第２図柄が表示されたタイミング（第２図柄の当たり遊技、即ち、電動役物６４０ａを作動させるタイミング）において設定されている遊技状態に応じて電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を決定するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、時短状態中に変動が開始された第２図柄が通常状態中に当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、通常状態中に対応する電動役物６４０ａの作動パターンで作動させることができる。よって、設定されている遊技状態と実行される電動役物の作動パターンとをより正確に対応付けることができる。なお、遊技状態と第２図柄の変動時間および電動役物６４０ａの作動パターンの関係は上述した内容以外を規定しても良く、例えば、第２図柄の変動開始タイミングと、電動役物６４０ａの作動開始タイミングとの何れか一方のタイミングにおいて遊技状態として時短状態が設定されていると判別した場合には、電動役物６４０ａの作動パターンとして遊技者に有利な作動パターン（時短状態中に実行される作動パターン）を設定するように構成しても良い。

【２２８９】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図６９１参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７ａで示される。図６７４に示した通り、第１入球口６４は可変表示装置ユニット８０の左側を球が流下するように行われる遊技（所謂、左打ち遊技）の方が、可変表示装置ユニット８０の右側を球が流下するように行われる遊技（所謂、右打ち遊技）よりも球が入球し易くなるように遊技盤１３上に釘が植設されている。よって、第２入球口６４０に球が入球し難い遊技状態（通常状態）が設定されている場合には、第１入球口６４に球を入球させるために左打ち遊技が実行される。一方、第１入球口６４の正面視右方には、球が入球し得る第２入球口６４０が配設されている。この第２入球口６４０へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図６９１参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７ｂで示される。また、第１入球口６４および第２入球口６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、第２２制御例においては、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成してもよい。

【２２９０】

加えて、第２２制御例では特別図柄の抽選契機（大当たりの抽選契機）となる球を検知するスイッチ（第１入球口スイッチ、第２入球口スイッチ）を入球口内に設けているため、特別図柄の抽選契機を獲得すると共に、賞球を獲得できる構成としているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、球が通過可能な領域（ゲート）を設け、その領域（ゲート）を通過する球を検知するスイッチ（検知手段）が球の通過を検知した場合に、特別図

柄の抽選契機を獲得し得るように構成しても良い。なお、この場合、特別図柄の抽選契機となり得る領域（ゲート）を通過した球の少なくとも一部が入球可能となり、球が入球した場合に所定数（例えば５個）の賞球が払い出される入球口を設けると良い。このように構成することで、特別図柄の抽選契機の獲得回数と、賞球獲得回数とを異ならせることができるため、多様な遊技性を提供することができる。第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは遊技盤１３から手前側（図６７４の視点で手前側）に突出した突出状態（許容状態）と、遊技盤１３側に待避した待避状態（規制状態）と、に可変可能に構成されており、通常（第２図柄の当たりに当選していない場合）は電動役物６４０ａが待避状態（規制状態）となって、球が第２入球口６４０へ入球し難い状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、即ち、第２図柄の抽選において当たりに当選した場合は、電動役物６４０ａが突出状態（許容状態）となり、球が第２入球口６４０へ入球し易い状態となる。

【２２９１】

ここで、第２２制御例のパチンコ機１０に設けられた第２入球口６４０への球流れについて説明をする。第２２制御例では図６７４に示した通り、遊技盤１３の遊技領域の略中央位置に可変表示装置ユニット８０を配設し、遊技領域を可変表示装置ユニット８０の左方側（左打ち領域）と右方側（右打ち領域）とに区画しており、遊技者が操作ハンドル５１の操作量を調整することで発射された球の行き先を右打ち領域或いは左打ち領域へと打ち分けることが可能に構成している。以下、遊技者が操作ハンドル５１を操作して遊技領域のうち左打ち領域へと球を発射させる遊技を左打ち遊技、右打ち領域へと球を発射させる遊技を右打ち遊技と称す。第２２制御例では、図６７４に示した通り、第２入球口６４０と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａ、及び、電動役物６４０ａを動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７が右打ち領域に配設されており、遊技状態として時短状態が設定されている場合には右打ち遊技が行われるように構成している。左打ち遊技により発射された球が第２入球口６４０に入球することが無いように可変表示装置ユニット８０の下方には釘が植設されている。このように構成することで、左打ち遊技では第１特別図柄を変動させるために球を第１入球口６４へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第２特別図柄を変動させるために球を第２入球口６４０へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。第２２制御例のパチンコ機１０では、図６７４に示した通り、右打ち領域には、その上面が左下方向（図６７４の正面視で左下方向）に向けて下り傾斜しているＶ入賞装置６５０が配設され、そのＶ入賞装置６５０の上面を流下した球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過し、電動役物６４０ａに向けて流下するように各機構が配設されている。

【２２９２】

そして、電動役物６４０ａが待避状態に位置している場合は、退避状態の電動役物６４０ａを通過し可変入賞装置６５に向けて球が流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態に位置している場合は、電動役物６４０ａに到達した球が右下方向（図６７４の正面視で右下方向）に向けて流下する。そして、電動役物６４０ａの右端まで到達した球は第２入球口６４０へ入球し、電動役物６４０ａの右端に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合は、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球するように構成している。さらに、本パチンコ機１０は上述した電動役物６４０ａ、第２入球口６４０、一般入賞口６３を覆うように透過性のカバー部材６５５を設けている。このカバー部材６５５は入射する光を乱反射させるためのカット加工が表面に施されている。このカバー部材６５５を設けることで、遊技中はパチンコ機１０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）や第３図柄表示装置８１から発せられる様々な光によってカバー部材６５５の内部を遊技者に視認させ難くすることができる。よって、電動役物６４０ａの動作タイミングを図って右打ち遊技を行う行為を抑制することができる。また、遊技が行われていない状態（遊技機の電源がオフになっている状態）では、カバー部材への入射光が抑えら

れるため、カバー部材６５５の内部を容易に視認することができ、パチンコ機１０のメンテナンスを容易に行うことができる。なお、このようにカバー部材６５５を用いて内部の視認性を可変させる構成を用いる場合には、上述したように装飾用に発光する発光手段を利用可能に構成することで発光手段を共有することができ、パチンコ機１０を構成する部品点数を削減することができるが、カバー部材６５５の内部を視認困難とするための発光手段を専用に設けても良い。

【２２９３】

また、電動役物６４０ａの動作が行われる期間を含む所定期間の間カバー部材６５５の内部を視認困難にすればよく、例えば、電動役物６４０ａの動作が実行されると判別した場合（即ち、普通図柄の抽選により当たりに当選した場合）に、カバー部材６５５の表面に電動役物６４０ａが動作する旨を報知する文字（例えば、「オープン」）が表示されるように発光手段を制御し、その表示された文字により、カバー部材６５５の内部を視認困難にするように構成しても良い。これにより、電動役物６４０ａが動作することを遊技者に把握させるとともに、その詳細な動作タイミングを把握させ難くすることができる。ここで、図６７５を参照して、本パチンコ機１０の右打ち領域の構成について説明をする。図６７５に示した通り、右打ち遊技により発射された球のうち、スルーゲート６７を通過した球は、電動役物６４０ａが配設されている領域に向けて流下する。具体的に説明をすると、電動役物６４０ａは、５０ｍｍの長さを有し、その上面を球が流下可能な板状部材で構成され、右下方向（図６７５の正面視で右下方向）に向けて下り傾斜となるように遊技盤１３に配設されている。そして、スルーゲート６７を通過した球は電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍの範囲に該当する領域ａ（図６７５参照）に流下する。領域ａに到達した球は、電動役物６４０ａが待避状態に位置している場合は電動役物６４０ａを通過し可変入賞装置６５に向けて流下する。一方、電動役物６４０ａが突出位置に位置している場合は電動役物６４０ａの上面を右端位置に向けて球が流下する。そして、領域ｂ（電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍから４０ｍｍが該当する領域）に球が到達した状態で電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合には、電動役物６４０ａの下方に設けられた一般入賞口６３に向けて球が流下するように構成されている。最後に、領域ｃ（電動役物６４０ａの右端から２０ｍｍが該当する領域）に球が到達すると、その球は第２入球口６４０へ入球するように構成されている。

【２２９４】

なお、本第２２制御例では、遊技状態（普通図柄の確率状態）において電動役物６４０ａが連続して動作する期間が異なる様に構成されており、遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で電動役物６４０ａが動作する場合には、突出状態に位置する電動役物６４０ａ上を流下する球が領域ｂ（図６７５参照）に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変し、時短状態が設定されている状態では、電動役物６４０ａ上を流下する球が領域ｃ（図６７５参照）に到達するのに十分な期間の間、電動役物６４０ａが突出位置に位置するように構成されている。具体的には、電動役物６４０ａの動作期間（継続して突出状態に位置される期間）が、時短状態中は２秒、通常状態中は０．２秒となるように構成している。そして、電動役物６４０ａは図６７５に示した領域（領域ａから領域ｃまでの範囲）を球が流下するための流下期間が０．２秒よりも長く、且つ２秒よりも短くなるように構成されている（第２２制御例では、０．８秒）。このように構成することで、通常状態中に右打ち遊技を行い、普通図柄の当たりに当選し、動作中の電動役物６４０ａの上面を球が流下する状態になった場合であっても、電動役物６４０ａの上面を流下する球が第２入球口６４０に到達するまでに電動役物６４０ａの動作が終了するため、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行されることを確実に防止することができる。また、時短状態中においては、電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．４秒）よりも長い期間電動役物６４０ａを動作させるため、誘導状態（突出状態）である電動役物６４０ａの上面を流下した球が第２入球口６４０へ到達し易くし、第２特別図柄の抽選を実行され易くすることができる。

【２２９５】
さらに、時短状態中において、例えば、電動役物６４０ａが作動してから１．５秒後に電動役物６４０ａに到達した球は電動役物６４０ａの上面を流下し、領域ｂに到達したタイミングで電動役物６４０ａの作動が終了する（電動役物６４０ａが作動してから２秒経過する）ことになる。このような球は図６７５に示した通り、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球し、１０個の球が賞球として払い出される。このように、時短状態中において右打ち遊技をした場合には、電動役物６４０ａの作動タイミングと、電動役物６４０ａへの球の到達タイミングとによって、異なる入球口（第２入球口６４０或いは一般入賞口６３）へと球を誘導することができるように構成することで、遊技者に対して時短状態中に継続して右打ち遊技を行わせることができる。上述したように、一般入賞口６３への入球に応じた賞球数が１０個で、第２入球口６４０への入球に応じた賞球数が５個となるように構成しているため、第２特別図柄（特図２）の抽選を実行し得る状態であれば、第２入球口６４０へ球が入球するほうが一般入賞口６３に球が入球するよりも遊技者に有利な特典（即ち、特図２の抽選および５個の賞球）を付与することができ、第２特別図柄（特図２）の抽選を実行し得ない状態（特別図柄変動中）であれば、第２入球口６４０よりも一般入賞口６３に球が入球するほうが遊技者に有利な特典（即ち、１０個の賞球）を付与することができるように構成している。これにより、遊技の状況（特別図柄の変動の有無）に応じて、遊技者が入球を所望する入球口（多くの特典を獲得可能な入球口）を可変させることができるため、時短状態中における右打ち遊技を遊技者に楽しませることができる。また、電動役物６４０ａの一回の動作中に第２入球口６４０と、一般入賞口６３との両方に球を入球させるためには、右打ち遊技を継続して実行する必要があるため遊技の稼働を高めることができる。

【２２９６】
尚、第２２制御例では時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間を電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと到達する期間（０．８秒）よりも十分に長い期間（２秒）を設定し、電動役物６４０ａが動作した場合に第２入球口６４０へ球を確実に入球させるように構成しているが、それ以外に、例えば、時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間を電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．８秒）よりも若干長い期間（例えば、０．９秒）となるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中においてスルーゲート６７に球を通過させた後、球の打ち出しを止め、電動役物６４０ａが動作したことを確認した後に再度球の打ち出しを開始する行為（所謂、止め打ち）を抑制することができるため、時短状態中において右打ち遊技を継続して行わせ遊技の稼働を向上させることができる。図６７４に戻り説明を続ける。図６７５を参照して上述した通り、右打ち遊技により発射された球は、まずＶ入賞装置６５０に到達する。次に、Ｖ入賞装置６５０の構成について説明をする。Ｖ入賞装置６５０は、球が入賞可能な開放状態と入賞困難な閉鎖状態とに可変可能に構成されているものであり、第２特別図柄の抽選結果が「小当たり」である場合にＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が動作し特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに球が入賞可能な開放状態へと可変するように構成されている。なお、特別図柄の「大当たり」に当選したうちの一部において、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を、上述した「小当たり」に当選した場合と同様に動作させるように構成してもよい。これにより、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が動作した場合に特別図柄の「大当たり」に当選したのか「小当たり」に当選したのかを把握し難くすることができる。

【２２９７】
ここで、図６７５～図６７９を参照してＶ入賞装置６５０の構成について詳細に説明をする。まず、図６７５に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面を球が流下可能に構成されており、Ｖ入賞装置６５０が閉鎖状態中にＶ入賞装置６５０に到達した球は、開閉扉６５０ｆ１上を左下側（図６７５の正面視で左下側）に向けて流下し、スルーゲート６７に向けて流出される。一方、Ｖ入賞装置６５０が開放

状態（即ち、小当たり遊技中）である場合は、球がＶ入賞装置６５０内へと入賞する。第２２制御例では、小当たり遊技中におけるＶ入賞装置６５０の開放期間が０．１秒×１２回となるように構成されており、Ｖ入賞装置６５０が開放するタイミングにおいて開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が、Ｖ入賞装置６５０へと入賞する。Ｖ入賞装置６５０に入賞した球は、第１規制部材６５１或いは第２規制部材６５２上を流下しながら検出口６５０ａ１（図６７８（ａ）参照）に向けて整列して流下するように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が開閉扉６５０ｆ１のどの位置からＶ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。なお、第２２制御例ではＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が継続して開放される期間を０．１秒に設定しているが、開閉扉６５０ｆ１の開放期間中に開閉扉６５０ｆ１上を流下している球がＶ入賞装置６５０へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、第２２制御例では１回の小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を開放する回数を１２回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

【２２９８】

第２２制御例では小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を１回開放させてから次に開放させるまでの期間（開放間インターバル期間）として、小当たり遊技中の５回目と１０回目の開放動作後には５秒が設定され、それ以外のタイミングでは０．５秒が設定されている。これは、小当たり遊技が行われている期間中にＶ入賞装置６５０へ球を入賞させ易くさせるためのものである。具体的には、小当たり遊技中において５回目の開放動作が終了した時点でＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合には、５回目の開放動作終了後の開放間インターバル期間中に、遊技者に右打ち遊技を強調して促す遊技案内表示を第３図柄表示装置８１に表示するように構成している。そして、第３図柄表示装置８１に表示された遊技案内表示を把握することで右打ち遊技を開始した場合にも、Ｖ入賞装置６５０へ球を入球させることができるように、開放間インターバル期間を通常よりも長く設定している。また、小当たり遊技中の１０回目の開放動作が終了した時点でＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合にも同様の制御処理が実行される。このように構成することで、小当たり遊技中に適切な遊技をしていない遊技者（右打ち遊技をしていない遊技者）に対しても適切な遊技を実行させ易くすることができる。このように、複数回の開放動作が実行される特定遊技（小当たり遊技）中において、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行っていないと判別した場合に、適正な遊技内容を促すための遊技案内表示を表示可能とすることで、誤った遊技を行っている遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。

【２２９９】

第２２制御例では、小当たり遊技中の５回目と１０回目の開放動作後に他よりも長い特別開放間インターバル期間を設定している。このように１回の小当たり遊技中に遊技者に遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設けることで、遊技者に適切な遊技をより行わせ易くすることができる。なお、遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設ける場合では少なくとも２回目以降の報知タイミングを、正常に遊技を行っている遊技者が到達し得ないタイミングに設定するとよい。即ち、上述した第１９制御例と同様に、第２２制御例では小当たり遊技中に継続して右打ち遊技を行うことにより、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１の１回の開放動作において少なくとも１個の球が入球し得るように構成されているため、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っていれば、１０回目の開放動作中に小当たり遊技の終了条件となる入賞個数（１０個）に到達し、小当たり遊技が終了されることになる。つまり、小当たり遊技中の開放動作１０回目以降に実行される開放間インターバル期間は正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っている場合には到達し得ないタイミングとなる。よって、このタイミングを利用して遊技案内表示を表示させるタイミングを設定することで、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っている遊技者に対して無用に長い特別開放間インターバル期間が実行されることが無くなり、小当たり遊技を円滑に実行することができる。

【２３００】
なお、第２２制御例のように１回目の特別開放間インターバル期間を、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っても到達するタイミング（５回目の開放動作終了後）に設定する場合は、１回目の特別開放間インターバル期間が開始されるタイミング（５回目の開放動作終了タイミング）、或いは、１回目の特別開放間インターバル期間が開始されてから所定期間経過したタイミング（５回目の開放動作中に入球した球がＶ入賞装置６５０から排出されるまでに要する期間を経過したタイミング）においてＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知しているかを判別し、Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知していると判別した場合は、１回目の特別開放間インターバル期間中にその旨を報知する報知演出を表示し、Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合は、上述したように遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に設定した特別開放間インターバル期間を遊技内容に応じて有効に用いることができる。さらに、２回目の特別開放間インターバル期間においては、既にＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知している場合にも遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に所定個数（１０個）の球をＶ入賞装置６５０へ入賞させることなく小当たり遊技が終了してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【２３０１】
次に、図６７６を参照してＶ入賞装置６５０の構造について詳細に説明をする。図６７６は、このＶ入賞装置６５０の分解斜視図である。Ｖ入賞装置６５０は、図６７６に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材６５０ｂ、その開口部形成部材６５０ｂの背面側に組み合わされて、Ｖ入賞装置６５０を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材６５０ｃと、そのベース部材６５０ｃの背面側に配置されてベース部材６５０ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板６５０ｄと、そのＬＥＤ基板６５０ｄをベース部材６５０ｃと狭持する裏カバー体６５０ｅと、開口部形成部材６５０ｂに形成されている特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開閉するための開閉扉６５０ｆ１を有した開閉ユニット６５０ｆと、裏カバー体６５０ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体６５０ｇと、裏カバー体６５０ｅと流路カバー体６５０ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材６５０ｈと、その切替部材６５０ｈと係止されるリンク部材６５０ｉと、流路カバー体６５０ｇの背面側に配置される背面カバー体６５０ｊと、その背面カバー体６５０ｊの背面側に固定されて、リンク部材６５０ｉを作動させる流路ソレノイド６５０ｋと、その流路ソレノイド６５０ｋを背面側から覆って背面カバー体６５０ｊにビスにより固定するための固定用カバー体６５０ｍとで構成されている。

【２３０２】
図６７７は、Ｖ入賞装置６５０の断面図である。図６７７（ｃ）はＶ入賞装置６５０の上面図であり、図６７７（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図６７７（ｂ）に示すように、Ｖ入賞装置６５０には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが形成されている。特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図６７７（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１で構成された検出口６５０ａ１が配置されている。この検出口６５０ａ１を通過した遊技球は、裏カバー体６５０ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図６７７（ｂ）に示すように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５０ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉６５０ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５０ｆ１は、ベース部材６５０ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内から退避されるように構成されている。このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技

中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開閉扉６５０ｆ１の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面をＶ入賞装置６５０の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

【２３０３】

図６７７（ａ）は、図６７７（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図６７７（ａ）に示すように検出口６５０ａ１を有する磁気センサ６５０ｃ１は、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路側へと検出口６５０ａ１が傾くようにベース部材６５０ｃに固定されている。次に、図６７８を参照して、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路６５０ｅ１と特別排出流路６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。図６７８（ａ）は、遊技球が特別排出流路６５０ｅ２に振り分けられるように切替部材６５０ｈが作動された状態を示す裏カバー体６５０ｅの背面図である。図６７８（ａ）に示すように、切替部材６５０ｈは、リンク部材６５０ｉの突部が挿入される係止穴６５０ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５０ｈ２とを有しており、流路カバー体６５０ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５０ｇには、この誘導片６５０ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５０ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５０ｈ２を回動可能に配置することが可能に構成されている。図６７８（ａ）に示すように、検出口６５０ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５０ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路６５０ｅ２に誘導される。特別排出流路６５０ｅ２を通過した遊技球は特別排出流路６５０ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成されたＶスイッチ６５０ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【２３０４】

ここで、第２２制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技中に上記したＶスイッチ６５０ｅ３を遊技球が通過することにより、小当たり遊技後に大当たり遊技が設定される。即ち、Ｖスイッチ６５０ｅ３は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材６５０ｈは、小当たり中にＶ入賞装置６５０に入賞した球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過可能な流路（特別排出流路６５０ｅ２）、或いはＶスイッチ６５０ｅ３を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路６５０ｅ１）の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定することでＶ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下するように流路を切り替える（図６７８（ｂ）参照）ように構成している。第２２制御例で用いられるパチンコ機１０は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド６５０ｋがオフに設定されており、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、上述した開放シナリオテーブル２０２ｇに規定されている内容に従って流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定し、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド６５０ｋをオフに設定している場合に、パチンコ機１０において長期間維持される状態、即ち、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように切替部材６５０ｈを維持する状態（図６７８（ａ）参照）を提供するように構成することで、パチンコ機１０の使用電力を抑えることが出来る。

【２３０５】

このように、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、Ｖ入賞装置６５０の開口（特定入賞口）から特別排出流路６５０ｅ２の入り口（切替部材６５０ｈの誘導片６５０ｈ２により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないにも関わらず開閉扉６５０ｆ１が開放されたことを検

知してから切替部材６５０ｈにより球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路６５０ｅ２を流下する事態を抑制することができる。また、通常排出流路６５０ｅ１の端部には球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ６５０ｅ４が設けられている。これにより、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ６５０ｅ４とＶスイッチ６５０ｅ３との合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング（小当たり遊技の終了条件（Ｖ入賞装置６５０に所定数（１０個）の入賞があった場合、或いは、Ｖ入賞装置６５０の開放シナリオが終了した場合）が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング）において、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、Ｖ入賞装置６５０内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機１０の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい２次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

【２３０６】

このように、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した遊技球が磁気センサ６５０ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（第２２制御例では１球入賞に対して１０個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、Ｖスイッチ６５０ｅ３に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用の入賞口（特定領域）をＶ入賞装置６５０とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。さらに、第２２制御例では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ，Ｃ）に応じて、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過する期待度（Ｖ入賞期待度）を異ならせることができる。よって、遊技者は小当たりに当選することだけではなく、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。次に、図６７９を参照して、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉する開閉扉６５０ｆ１の球流下面の構造について説明をする。図６７９（ａ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉扉６５０ｆ１が閉鎖している状態を平面視した模式図である。第２２制御例の開閉扉６５０ｆ１は、図６７９（ａ）に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の上面に到達した球は、Ｖ入賞装置６５０上面の傾斜（図６７４参照）に沿って、Ｖ入賞装置６５０の右側上面６５０ｙ１から開閉扉６５０ｆ１の上面を介して左側上面６５０ｙ２を流下し、可変入賞装置６５に向けて流出するように構成されている。

【２３０７】

そして、開閉扉６５０ｆ１の上面には、球の流下を遅延させるための遅延部材として第１遅延部材６５０ｆａ、第２遅延部材６５０ｆｂ、第３遅延部材６５０ｆｃが設けられており、球が開閉扉６５０ｆ１上面を流下する流下期間が０．６秒となるように構成している。この流下期間（０．６秒）は、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔（閉鎖期間（０．５秒））よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が、小当たり遊技により特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放された場合に確実に入賞するように構成している。図６７９（ａ）に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉６５０ｆ１が開放状態に可変すると、図６７９（ｂ）に示した状態へと移行する。図６７９（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａが開放している状態を平面視した模式図である。図６７９（ｂ）に示した通り、開閉扉６５０ｆ１は開放状態になると、遊技盤１３の内部に待避するように可動し、右側上面６５０ｙ１を流下した球が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞可能となるように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放状態となる。また、開閉扉６５０ｆ１上を流下中の球も、開閉扉６５０ｆ１が待避位

置に位置することで、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａへ入賞する。
【２３０８】
　また、Ｖ入賞装置６５０には、開閉扉６５０ｆ１上を流下していた球がどの位置から特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第１規制部材６５１と、第２規制部材６５２が設けられており（図６７４参照）、開閉扉６５０ｆ１上面上流側で特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した球は第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を介して一列に整列させてから、球１個分の通路幅である検出口６５０ａ１に向けて流下するように構成されている。このように第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を設けることで、第１規制部材の下方位置に検出口６５０ａ１を設けたとしても、開閉扉６５０ｆ１から勢いよく入賞した球が直接検出口６５０ａ１に衝突することを防止することができるため、検出口６５０ａ１に設けられた球検知スイッチ６５０ｃ１が故障することを抑制することができる。加えて、球１個分の通路幅の検出口６５０ａ１を球が通過するまでに球を整列させるための流路（第１規制部材６５１、第２規制部材６５２上を流下する流路）を確保することができるため、Ｖ入賞装置６５０内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。図６７４に戻り、説明を続ける。遊技盤面の正面視中央上部側には、パチンコ機１０のモデルとなったアニメやドラマのタイトルを示すロゴ文字Ｒｇ２が装飾され、可変表示装置ユニット８０の中央上部には、パチンコ機１０のモデルとなったアニメやドラマのロゴマークを模した装飾用構造物（ロゴ装飾Ｒｇ１）が配置されている。このロゴ装飾Ｒｇ１には、ＬＥＤが内蔵されており変動演出に合わせて発光、点滅を実行することが可能である。なお、ロゴ装飾Ｒｇ１は遊技盤１３に固定されており、その位置が可変することはない。なお、ロゴ装飾Ｒｇ１の位置は、図６７４に示す位置に限るものではなく、第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄に対して、縦、横、斜めのいずれかのラインを形成可能な位置であれば良く、例えば、可変表示装置ユニット８０外の正面視右下領域、或いは正面視左下領域にロゴ装飾Ｒｇ１を配置しても良い。
【２３０９】
　＜第２２制御例における装飾用可動役物について＞
　次に、図６８０～図６８７を参照して、本第２２制御例に設けられている装飾用可動役物（ロゴ役物９０２）について説明する。図６８０（ａ）は、ロゴ役物９０２が収納されている状態（収納位置）を模式的に示した図である。図６８０（ａ）に示すように、このロゴ役物９０２は、バー役物９０２ａと、回転体役物９０２ｂと、左右上昇機構９０２ｃおよび９０２ｄによって構成されている。以下、図６８２～図６８７を適宜参照しながら、ロゴ役物９０２の構成について説明する。バー役物９０２ａは、左右の両端に上昇機構９０２ｃおよび９０２ｄを有している。この上昇機構９０２ｃおよび９０２ｄは左右対称に略同じ形状で構成されている。その為、左上昇機構９０２ｃにおいて、説明した箇所と同一の構成については、右上昇機構９０２ｄの説明を省略する。左上昇機構９０２ｃは、上段ラック９０２ｃ１とブーツ型の下段ラック９０２ｃ２とで構成された２段ラックを有しており、下段ラック９０２ｃ２の上端部に設けられた連接ギア９０２ｃ８ａ（図６８５参照）によって上段ラック９０２ｃ１と連接している。この２段ラックは、上駆動カム９０２ｃ３が回転することによって上駆動カム９０２ｃ３に設けられた円柱ピン９０２ｃ３ｐの位置が可変することで高さが可変する。ここで、図６８２～図６８５参照して、左上昇機構９０２ｃの詳細な構造について説明する。図６８２、図６８４は上昇機構９０２ｃおよび９０２ｄの分解斜視図であり、図６８３、図６８５は、上昇機構９０２ｃおよび９０２ｄの分解背面斜視図である。図６８２に示すように、左上昇機構９０２ｃには、上駆動用のステッピングモータであるバー役物用モータ９０２ｃ７が設けられている。バー役物用モータ９０２ｃ７には上駆動カム９０２ｃ３と嵌合する上駆動用ギア９０２ｃ４が設けられている。バー役物用モータ９０２ｃ７が作動して、上駆動用ギア９０２ｃ４が回転することにより、上駆動カム９０２ｃ３を回転させる。上駆動カム９０２ｃ３には円柱ピン９０２ｃ３ｐが設けられており、上駆動カム９０３ｃ３が回転することで、円柱ピン９０２ｃ３ｐの位置が可変する。

【２３１０】
この円柱ピン９０２ｃ３ｐは、正面視手前側に突出しており、バー役物９０２ａが収納位置にある場合、下段ラック９０２ｃ２の底部は円柱ピン９０２ｃ３ｐに下から支えられた状態となっている。そして、円柱ピン９０２ｃ３ｐが図６８０（ａ）の位置から時計回り（右上昇機構９０２ｄの場合は反時計回り）に移動することで、円柱ピン９０２ｃ３ｐは下段ラック９０２ｃ２の底部から外れ、下段ラック９０２ｃ２は円柱ピン９０２ｃ３ｐの支えを失う。なお、バー役物９０２ａはストッパー９０２ｃ５（図６８３参照）によって支えられており、ストッパー９０２ｃ５がロック状態である場合には、下段ラック９０２ｃ２が円柱ピン９０２ｃ３ｐの支えを失ってもバー役物９０２ａは落下しない。このストッパー９０２ｃ５は、バー役物用モータ９０２ｃ７が所定のステップ数（本第２２制御例では２５ステップ）回転することで上駆動カム９０２ｃ３に連接しているアーム部材９０２ｃ６をスライドさせ、アーム部材９０２ｃ６に連接しているリンク部材９０２ｃ５Ｌを上下させることでロック状態と解除状態とに可変する。ストッパー９０２ｃ５が解除状態となり、円柱ピン９０２ｃ３ｐが下段ラック９０２ｃ２の下部に入り込んでいない状態である場合には、下段ラック９０２ｃ２は自重で落下する。このとき、下段ラック９０２ｃ２と上段ラック９０２ｃ１を連接する連接ギア９０２ｃ８ａは上昇機構９０２ｃの支柱部分に設けられている下突出片９０２ｃ８ｃと嵌合して反時計回りに回転する。この連接ギア９０２ｃ８ａは、上段ラック９０２ｃ１に設けられた上突出片９０２ｃ８ｂ（図６８３参照）とも嵌合しており、連接ギア９０２ｃ８ａが反時計回りに回転することで、上段ラック９０２ｃ１を下降させる。これにより、バー役物９０２ａは下降限まで落下する。なお、右上昇機構９０２ｄにのみ、図６８０（ａ）に示す、右途中停止ソレノイド９０２ｄ９が設けられている。この右途中停止ソレノイド９０２ｄ９がＯＮである場合には、正面視奥側に向かって弁が突出し、自重で落下するバー役物９０２ａを図６８１（ａ）に示す位置で停止させることが可能となる。一方、右途中停止ソレノイド９０２ｄ９がＯＦＦとなった場合には、弁が引っ込みバー役物９０２ａは下降限まで落下する。

【２３１１】
ここで、本第２２制御例では、バー役物９０２ａの落下パターンとして、２種類の落下パターンを設定可能に構成している。まず、１つ目の落下パターンは、左ストッパー９０２ｃ５をロック状態のままで右ストッパー９０２ｄ５のみを解除状態とし、右途中停止ソレノイド９０２ｄ９をＯＮとする右中間片落ち状態（図６８１（ａ）参照）とした後、右中間片落ち状態から左ストッパー９０２ｃ５を解除状態とし、バー役物９０２ａの左端を下降限まで落下させた状態である左片落ち状態（図６８１（ｂ）参照）とし、右途中停止ソレノイド９０２ｄ９をＯＦＦとしてバー役物９０２ａの右端も下降限（図６８０（ｂ）に示す位置）まで落下させる第１落下パターンである。２つ目の落下パターンは、左右のストッパー９０２ｃ５および９０２ｄ５を同時に解除状態とし、右途中停止ソレノイド９０２ｄ９をＯＦＦとすることでバー役物９０２ａが自重で一気に下降限まで落下する第２落下パターンである。このように、バー役物９０２ａを自重で落下させる構造であっても、右途中停止ソレノイド９０２ｄ９と左右のストッパー９０２ｃ５および９０２ｄ５の解除時期を可変させることで多様な落下パターンを設定可能にしている。図６８２に戻り説明を続ける。バー役物９０２ａが下降限にある場合（図６８０（ｂ）に示す状態である場合）、上駆動カム９０２ｃ３が時計回り（右上昇機構９０２ｄでは、反時計回り）に回転することで、円柱ピン９０２ｃ３ｐが図６８０（ｂ）に示す位置から時計回りに移動し、下段ラック９０２ｃ２の底部に入り込み、下段ラック９０２ｃ２を押し上げる。円柱ピン９０２ｃ３ｐによって下段ラック９０２ｃ２が押し上げられると、連接ギア９０２ｃ８ａ（図６８３参照）が上昇機構９０２ｃの支柱部分に設けられている下突出片９０２ｃ８ｃ（図６８３参照）と嵌合し、連接ギア９０２ｃ８ａが時計回りに回転する。この連接ギア９０２ｃ８ａは、上段ラック９０２ｃ１に設けられた上突出片９０２ｃ８ｂ（図６８３参照）とも嵌合しており、連接ギア９０２ｃ８ａが時計回りに回転することで、上段ラック９０２ｃ１を上昇させる。

【２３１２】

このように、上段ラック９０２ｃ１と下段ラック９０２ｃ２の２段ラックとすることで、上駆動カム９０２ｃ３の直径よりも長いストロークの上下駆動が可能となるため、上駆動カム９０２ｃ３を軽量化することができ、駆動するためのステッピングモータの出力を抑えて駆動させることができる。よって、パチンコ機１０の消費電力を抑えることができる。次に、図６８４～図６８７を参照して、回転体役物９０２ｂの構造について説明する。図６８４は、回転体役物９０２ｂとバー役物９０２ａの分解正面斜視図であり、図６８５は、回転体役物９０２ｂとバー役物９０２ａの分解背面斜視図である。また、図６８６は、回転体役物９０２ｂの分解正面斜視図であり、図６８７は、回転体役物の分解裏面斜視図である。回転体９０２ｂ１は、表面に装飾が施された部材であり、本第２２制御例では、パチンコ機１０の題材に関連する「物」という文字が装飾されている（図６８０（ａ）参照）。この回転体９０２ｂ１の裏側には、回転駆動用のステッピングモータである回転体モータ９０２ｂ２と、ローラースライダー９０２ｂ６が設けられている（図６８５参照）。音声ランプ制御装置１１３によって設定された動作データに基づいて回転体モータ９０２ｂ２が駆動すると、回転ギア９０２ｂ７が回転し、回転ギア９０２ｂ７の回転により回転体９０２ｂ１を回転させる。回転体モータ９０２ｂ２は、音声ランプ制御装置１１３によって設定された動作データに基づいて時計回り、或いは反時計回りに回転可能であり、回転体モータ９０２ｂ２の回転方向に対応して回転体９０２ｂ１の回転方向が可変する。また、回転体モータ９０２ｂ２の回転速度は音声ランプ制御装置１１３によって設定された動作データに基づいて４段階で設定可能であり、回転体モータ９０２ｂ２の回転スピードに対応して回転体９０２ｂ１の回転スピードも可変する。

【２３１３】

図６８４に示すように、回転体役物９０２ｂに設けられているローラースライダー９０２ｂ６は、ボールねじ９０２ｂ５を挿通可能に構成されている。このボールねじ９０２ｂ５には、正面視左端に横駆動ギア９０２ｂ４と、横駆動用のステッピングモータである横移動モータ９０２ｂ３が設けられており、横移動モータ９０２ｂ３が駆動することで、横駆動ギア９０２ｂ４が回転し、ボールねじ９０２ｂ５が回転する。ボールねじ９０２ｂ５が回転すると、ローラースライダー９０２ｂ６が左右に移動する。これにより、回転体役物９０２ｂを左右に移動させることができる。ここで、図６８０（ｂ）を参照して、回転体役物９０２ｂの左右可動域について説明する。回転体役物９０２ｂは、バー役物９０２ａの正面視手前側を左可動域限Ｐｔ２から右可動域限Ｐｔ３の範囲内で左右に移動可能に構成されている。また、左右可動域限Ｐｔ２，Ｐｔ３の中間には基準位置Ｐｔ１が設定されており、バー役物９０２ａが収納位置となる場合には、基準位置Ｐｔ１で停止するように構成されている。横移動モーター９０２ｂ３は、音声ランプ制御装置１１３によって設定された動作データに基づいて時計回り、或いは反時計回りに回転可能であり、横移動モータ９０２ｂ３が時計回りに回転すると、回転体役物９０２ｂは正面視右方向に移動し、反時計回りに回転すると、回転体役物９０２ｂは正面視左方向に移動する。なお、バー役物９０２ａには基準位置Ｐｔ１、左可動域限Ｐｔ２、右可動域限Ｐｔ３に対応する位置に図示しないセンサが設けられており、回転体役物９０２ｂの左右の位置を検出可能に構成している。また、横移動モータ９０２ｂ３の回転速度は音声ランプ制御装置１１３によって設定された動作データに基づいて４段階で設定可能であり、横移動モータ９０２ｂ３の回転スピードに対応して回転体役物９０２ｂの移動スピードも可変する。

【２３１４】

＜第２２制御例における演出内容について＞

図６８８～図６９０を参照して、第２２制御例のパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。図６８９（ａ）は、第３図柄表示装置８１における特別図柄（第３図柄）が仮停止した場合の表示画面の一例を示した図である。第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍには、左、中及び右の３つの図柄列（Ｚ１～Ｚ３）が表示される。ここで、図６８８（ａ）を参照して、本第２２制御例の図柄列の構成について説明する。図６８８（ａ）は、本第２２制御例における第３図柄の構成を模式的に示した図である。第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図

柄（第１特別図柄（特図１）または第２特別図柄（特図２）の変動表示に対応して変動する装飾図柄）は、「１」から「８」の数字を模した識別情報が付された８種類の主図柄と、パチンコ機１０の題材と関連する「海」「物」「語」という文字を模した識別情報が付された３種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。これらの第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示（動的表示）されるようになっている。なお、それぞれの数字図柄は、有効ラインＬ１上に同一の数字図柄が３つ揃った状態（例えば、左中段図柄Ｚ１ｂ，中中段図柄Ｚ２ｂ，右中段図柄Ｚ３ｂにそれぞれ７図柄Ｄ９が停止表示された状態）で表示されると特別図柄の大当たり当選であることを示す。一方、文字図柄は有効ラインＬ１上に同一の文字図柄が３つ揃った状態（例えば、左中段図柄Ｚ１ｂ，中中段図柄Ｚ２ｂ，右中段図柄Ｚ３ｂにそれぞれ「海」図柄Ｄ４が停止表示された状態）で表示された場合と、左中段図柄Ｚ１ｂに「海」図柄Ｄ４、中中段図柄Ｚ２ｂに「物」図柄Ｄ７、右中段図柄Ｚ３ｂに「語」図柄Ｄ１０が停止表示された場合に特別図柄の大当たり当選であることを示す構成としている。図６８８（ｂ）～（ｅ）は、回転体役物９０２ｂの停止パターンの一例を示した図である。図６８８（ｂ）に示す正転状態は、回転体モータ９０２ｂ２が原点位置である場合の向きである。（ｃ）～（ｅ）は原点位置以外の場合の一例を示した図である。

【２３１５】

図６８９（ａ）に戻り、説明を続ける。図６８９（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける正面視左上には小表示領域Ｄｍ１が形成されている。この小表示領域Ｄｍ１は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第４図柄）が表示される領域であって、第１特別図柄（特図１）の抽選状況を示すための第４図柄（特図１第４図柄）、或いは、第２特別図柄（特図２）の抽選状況を示すための第４図柄（特図２第４図柄）が小表示領域Ｄｍ１に表示されるように構成している。図６８９（ａ）に示す例では、小表示領域Ｄｍ１において第４図柄が変動表示中であることを示す表示態様で表示されている。主表示領域Ｄｍには、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、毎回の遊技に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せで揃えば大当たりとして大当たり当選報知演出が実行される。なお、図６８９（ａ）に示すように、上段および下段の第３図柄は、半分隠れた状態で表示される。これにより、上段および下段には有効ラインが設定されていないことを示している。図６８９（ａ）に示す例では、左中段図柄Ｚ１ｂとして１図柄Ｄ１、中中段図柄Ｚ２ｂとして８図柄Ｄ１１、右中段図柄Ｚ３ｂとして海図柄Ｄ４がそれぞれ揺れた状態で停止表示されている。この主図柄が揺れた状態は、特別図柄の変動時間が経過していない状態であり、特別図柄の変動時間が経過すると完全に停止した状態となる。

【２３１６】

また、図６８９（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍの下方には、副表示領域Ｄｓが形成される。この副表示領域Ｄｓには、獲得済みの特別図柄抽選の権利（保留記憶）の数に対応させた保留図柄が表示されるように構成している。上述した通り、本第２２制御例のパチンコ機１０は、第１図柄表示装置３７において変動表示が行われている場合や、当たり遊技が実行されている場合、即ち、新たな特別図柄抽選を実行することができない状態で、球が第１入球口６４、或いは第２入球口６４０へ入球すると、その入球回数が各入球口に対して最大４回まで保留される。副表示領域Ｄｓに対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本第２２制御例では、第１入球口６４への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が４個、第２入球口６４０への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が４個に設定されているので、副表表示領域Ｄｓには、保留図柄が最大８個表示される。具体的には、図６８９（ａ）に示した通り、副表示領域Ｄｓは、特図１保留球待機中領域Ｄｓ１と、実行中領域Ｄｓ２と、特図２保留球待機中領域Ｄｓ３に区画形成される。特図１保留球待機中領域Ｄｓ１は、第１特別図柄の保留球数に対応させた数の保留図柄を表示するための領域であって、保留記憶可能な上限数（４

個）に対応した４つの台座ｍ１～ｍ４が右から順に表示されている。そして、第１特別図柄の保留球を獲得した場合には、４つの台座ｍ１～ｍ４のうち、保留図柄が表示されていない最も若い番号の台座に対して保留図柄が表示される。図６８９（ａ）に示した例では、第１特別図柄の保留球を２つ保留記憶している状態であって、特図１保留球待機中領域Ｄｓ１には、第１特別図柄の保留球（特図１保留球）に対応した表示態様（白色の丸印）の保留図柄が２つ（ｈｒ１～ｈｒ２）、第１台座ｍ１および第２台座ｍ２に表示されている。

【２３１７】

また、特図２保留球待機中領域Ｄｓ３は、第２特別図柄の保留球数に対応させた数の保留図柄を表示するための領域であって、保留記憶可能な上限数（４個）に対応した４つの台座ｍ５～ｍ８が左から順に表示されている。そして、第２特別図柄の保留球を獲得した場合には、４つの台座ｍ５～ｍ８のうち、保留図柄が表示されていない最も若い番号の台座に対して保留図柄が表示される。図６８９（ａ）に示した例では、第２特別図柄の保留球を１つも保留記憶していない状態であるため、特図２保留球待機中領域Ｄｓ３には、保留図柄が１つも表示されていない。実行中領域Ｄｓ２は、現在実行中の特別図柄変動に対応して表示されていた保留図柄がシフトして表示される表示領域であって、実行中台座ｍ０に、実行中保留図柄ｈｒ０が表示される。つまり、新たな特別図柄変動が開始される場合には、特図１保留球待機中領域Ｄｓ１の台座ｍ１に表示されていた保留図柄ｈｒ１が、実行中領域Ｄｓ２の台座ｍ０へとシフトして表示される。このように構成することにより、例えば、特図１保留球待機中領域Ｄｓ１に表示されている保留図柄に対して大当たり当選の期待度を示す予告演出（例えば、保留図柄の表示態様を可変させる演出）を実行した場合に、その予告演出が実行された保留図柄に対応した特別図柄変動が実行されていることを遊技者に容易に判別させることができる。また、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄（実行中図柄）を表示可能とすることで、保留図柄（実行中図柄）の表示態様を可変させる演出を、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄（実行中図柄）に対しても実行することができるため、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄が表示されない場合よりも長い間、保留図柄の表示態様が可変されることを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、特図２保留球待機中領域Ｄｓ３の台座ｍ５に保留図柄が表示されている場合には、特図１保留球待機中領域Ｄｓ１の台座ｍ１に表示されている保留図柄ｈｒ１よりも優先して実行中領域Ｄｓ２の台座ｍ０へとシフトして表示される。

【２３１８】

このように、本第２２制御例では、特図１保留図柄の表示領域と、特図２保留図柄の表示領域と、を区分けして表示するように構成することで、表示されている保留図柄が第１特別図柄の保留球を示す保留図柄（特図１保留図柄）であるか、第２特別図柄の保留球を示す保留図柄（特図２保留図柄）であるかを遊技者が識別可能に構成している。これにより、遊技者に対して現在の保留球数を特別図柄の種別毎に把握させることができるため、保留図柄の表示内容に基づいて第１入球口６４へと球を入球させるための遊技を続行するか否かの判断を行わせ易くすることができる。図６８９（ｂ）は、救済チャンス演出開始時の表示画面の一例を示した図である。この救済チャンス演出は、抽選結果が外れであることを示す表示態様を表示した後に大当たりまたは小当たり当選を示す表示態様に可変させる演出（所謂、復活演出）の一種であり、ロゴランプＲｇ１と、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されている「語」図柄Ｄ１０とを結ぶライン上に回転体役物９０２ｂが正転状態（図６８８（ｂ）参照）で停止した場合に、大当たり当選であることが報知される演出である。以下、救済チャンス演出の詳細について説明する。救済チャンス演出が開始されると、ロゴ役物９０２が音声ランプ制御装置１１３によって予め設定されている動作シナリオに基づいて動作を開始する。具体的には、バー役物９０２ａが下降限まで落下し、回転体役物９０２ｂが左右移動と回転を開始する。

【２３１９】

図６９０（ｂ）に示すように、救済チャンス演出が開始されると、バー役物９０２ａが有効ラインＬ１上に仮停止している第３図柄の前面側に位置するため、遊技者からは有効

ラインＬ１上の第３図柄が視認困難となる。これは、ロゴランプＲｇ１と、「語」図柄Ｄ７とを結ぶライン上に全体が表示された第３図柄が視認できる状態であった場合、演出が成功して「海物語」の文字列が形成されたとしても、ライン上にその他の第３図柄が視認可能な状態で存在することで「海物語」の文字列が形成されたことを遊技者に分かり難くなってしまう虞があるためである。このため、バー役物９０２ａによって有効ラインＬ１上の第３図柄を覆い隠し、ロゴランプＲｇ１と、回転体役物９０２ｂと、「語」図柄Ｄ１０とのライン上に余計な第３図柄が存在しないように構成している。主表示領域Ｄｍの中央上部領域には表示領域ＨＲ１が形成され、主表示領域Ｄｍの中央下部領域には演出成功となる回転体役物９０２ｂの停止位置を示すための上矢印８０２が表示される。表示領域ＨＲ１には、救済チャンス演出の成功条件を報知するための案内態様が表示される。このように構成することで、遊技者に救済チャンス演出の内容を分かり易く認識させることができる。回転体役物９０２ｂは、音声ランプ制御装置１１３によって予め設定されている動作シナリオに基づいて６秒程度左右への移動と回転を継続した後、当否判定結果を報知するための停止位置で停止する。

【２３２０】

図６９０（ａ）は、救済チャンス演出成功の場合の演出内容を示した図である。救済チャンス演出の成功パターンの動作シナリオが設定されている場合（即ち、当否判定結果が大当たり当選である場合）には、動作シナリオの停止タイミングになると、回転体役物９０２ｂが当たり報知位置（図６９０（ａ）に示す例では、有効ラインＬ１と中図柄列Ｚ２の交点の位置）に正転状態で停止する。回転体役物９０２ｂが当たり報知位置で停止したことを確認すると、中図柄列Ｚ２が半コマ分戻り、半分隠れた状態で表示されていた中下段図柄Ｚ２ｃが上昇ラインＬ２の位置まで上昇することで、中下段図柄Ｚ２ｃの全体が表示される。これにより、中下段図柄Ｚ２ｃが、ロゴランプＲｇ１と回転体役物９０２ｂとで「海物語」の文字列を形成している構成要素であることを遊技者に分かり易く認識させることができる。なお、この「海物語」の文字列は、大当たり当選であることを示す態様である。また、中図柄列Ｚ２が半コマ分戻るのに合わせて、バー役物９０２ａも対応する位置まで上昇することで、中中段図柄Ｚ２ｂを覆い隠す構成としている。これにより、ロゴランプＲｇ１と、回転体役物９０２ｂと、「語」図柄Ｄ１０とのライン上に余計な第３図柄が存在しない状態とし、遊技者に「海物語」の文字列が完成していることを分かり易くすることができる。さらに、「海物語」の文字列が完成したことに対応して、ロゴランプＲｇ１と、回転体役物９０２ｂにそれぞれ内蔵されているＬＥＤを発光させることで、ロゴランプＲｇ１と回転体役物９０２ｂと、中下段図柄Ｚ２ｃとでラインが形成されていることを強調し、遊技者が見落とすことを抑制する構成としている。加えて、表示領域ＨＲ１には、救済チャンス演出が成功したことを報知する案内態様である「おめでとう」という文字が表示される。これにより、救済チャンス演出が成功したことを遊技者に分かり易く認識させることができる。

【２３２１】

一方、救済チャンス演出失敗の場合（即ち、当否判定結果が外れである場合）には、外れ報知位置（図６９０（ｂ）に示す例では、有効ラインＬ１と右図柄列Ｚ３の交点の位置）で回転体役物９０２ｂが停止する。なお、図６９０（ｂ）に示す例では、回転体役物９０２ｂが有効ラインＬ１と右図柄列Ｚ３との交点において停止する例を説明したが、これに限るものではなく、ロゴランプＲｇ１と、第３図柄表示装置８１に表示されている「語」図柄Ｄ１０とを結ぶライン上から外れた位置であれば良い。

【２３２２】

＜第２２制御例のパチンコ機１０における電気的構成について＞

次に、図６９１を参照して、本第２２制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図６９１は、本第２２制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本第２２制御例では、上述した第１９制御例のパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点、ロゴ役物９０２用の駆動モータを追加している

点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、ロゴ役物９０２の駆動制御データの出力、変動演出（変動表示）といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２、駆動モータ群７７０、右途中停止ソレノイド７７５がそれぞれ接続されている。ここで、駆動モータ群７７０には、音声ランプ制御装置１１３が制御可能な装飾用の各種可動部材（可変部材）を駆動させるための駆動源（モータ）が含まれており、具体的には、バー役物用モータ９０２ｃ７および９０２ｄ７、回転体モータ９０２ｂ２、横移動モータ９０２ｂ３、その他モータ７７１を有している。

【２３２３】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、図６９２（ａ）を参照して、本第２２制御例の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図６９２（ａ）は、本第２２制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。上述した第１９制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に対して、変動パターン選択テーブル２２２ａに代えて変動パターン選択テーブル２２２ｘａを設け、新たに動作シナリオ選択テーブル２２２ｘｂを追加した点で相違している。変動パターン選択テーブル２２２ｘａは、変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（外れ、ガセ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。なお、本第２２制御例では、実行される特別図柄変動に対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が縦スクロールで変動表示される変動演出が実行される。この変動演出では、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンが決定されるため、遊技者は、第３図柄表示装置８１にて実行される変動演出を視認することで今回の特別図柄変動が大当たり当選しているか否かを予測しながら遊技（特図遊技）を行うことができる。

【２３２４】

動作シナリオ選択テーブル２２２ｘｂは、ロゴ役物９０２を構成する各駆動モータの動作シナリオを設定するためのテーブルである。動作シナリオ選択テーブル２２２ｘｂは、シナリオ選択用のカウンタ値に当否判定結果に対応する動作シナリオがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、変動態様として上述した救済チャンス演出の実行を決定した場合に、当否判定結果と、取得したシナリオ選択用のカウンタ値に基づいて、ロゴ役物９０２の動作シナリオを選択する。ここで、図６９３～図６９４を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｘａの内容について説明する。図６９３（ａ）は、変動パターン選択テーブル２２２ｘａの構成を模式的に示したブロック図である。図６９３（ａ

）に示した通り、変動パターン選択テーブル２２２ｘａには、通常用変動パターン選択テーブル２２２ｘａ１と、時短用変動パターン選択テーブル２２２ｘａ２と、特殊時短用変動パターン選択テーブル２２２ｘａ３と、時短最終変動パターン選択テーブル２２２ｘａ４が規定されている。図６９３（ｂ）は、通常用変動パターン選択テーブル２２２ｘａ１の内容を模式的に示した図である。通常用変動パターン選択テーブル２２２ｘａ１は、通常状態（普通図柄の低確率状態）において特別図柄の変動表示が実行される場合に参照されるテーブルである。主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す特図種別と、当否判定結果と、変動パターン種別と、第１演出カウンタＣＳ１の値とに基づいて表示用変動パターンを設定するものである。なお、図６９３（ｂ）に示すように、本第２２制御例では、それぞれの表示用変動パターン毎に上述した救済チャンス演出の実行有無が規定されている。具体的には、特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「外れ」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１９９」に対して「変動パターンＡ」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定されている。

【２３２５】

なお、変動パターン種別「外れ」である場合には救済チャンス演出が設定されない構成としているが、これは、変動パターン種別「外れ」の変動時間が７秒であるのに対し（図６０４参照）、救済チャンス演出の演出時間は１２秒であり、変動時間内で救済チャンス演出が終了しないためである。特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「ガセ外れ」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」に対して「変動パターンＢ」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定され、第１演出カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９９」に対して「変動パターンＣ」と救済チャンス演出ありが対応付けて規定されている。即ち、変動パターン種別が「ガセ外れ」である場合には、１０％の割合で救済チャンス演出が設定される。特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」に対して「変動パターンＤ」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定され、第１演出カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９９」に対して「変動パターンＥ」と救済チャンス演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「外れ」であり、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」である場合には、１０％の割合で救済チャンス演出が設定される。特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「スーパーリーチ」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」に対して「変動パターンＦ」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定され、第１演出カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９９」に対して「変動パターンＧ」と救済チャンス演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「外れ」であり、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合には、２５％の割合で救済チャンス演出が設定される。

【２３２６】

特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「大当たり」、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」に対して「変動パターンＨ」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定され、第１演出カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９９」に対して「変動パターンＩ」と救済チャンス演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「大当たり」であり、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」である場合には、２５％の割合で救済チャンス演出が設定される。特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「大当たり」、変動パターン種別が「スーパーリーチ」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１２９」に対して「変動パターンＪ」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定され、第１演出カウンタＣＳ１の値が「１３０～１９９」に対して「変動パターンＫ」と救済チャンス演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「大当たり」であり、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合には、３５％の割

合で救済チャンス演出が設定される。なお、当否判定結果が「大当たり」で、変動パターン種別「ノーマルリーチ」の場合において救済チャンス演出が実行される場合は、第３図柄がリーチ状態とならずに外れを示す組合せで仮停止した後に救済チャンス演出が開始される。一方、当否判定結果が「大当たり」で、変動パターン種別「スーパーリーチ」の場合において救済チャンス演出が実行される場合は、第３図柄がリーチ状態となり、リーチ演出が実行された後に外れを示す組合せで仮停止し、救済チャンス演出が開始される。また、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」または「スーパーリーチ」の場合、当否判定結果が「外れ」の場合と「大当たり」の場合とで救済チャンス演出の設定され易さが異なり、当否判定結果が「大当たり」の場合の方が「外れ」の場合よりも救済チャンス演出が設定され易く構成している。

【２３２７】

これにより、第３図柄がリーチ状態とならなかった場合であっても、救済チャンス演出が実行されることを期待させ、遊技者に変動表示が終了する最後の瞬間まで大当たり当選に対する期待感を抱かせることが可能となる。特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「大当たり」、変動パターン種別が「スペシャルリーチ」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１９９」に対して「変動パターンＬ」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「大当たり」であり、変動パターン種別が「スペシャルリーチ」である場合には、救済チャンス演出が設定されない。これは、本第２２制御例では、変動パターン種別として「スペシャルリーチ」が設定されるのは、当否判定結果が「大当たり」である場合のみであり、スペシャルリーチが開始された時点で遊技者は大当たり当選であることを認識することが可能であることから、救済チャンス演出を実行しても演出効果が低いためである。特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「小当たり」、変動パターン種別が「長小当たり」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１９９」に対して「変動パターンＭ」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「小当たり」であり、変動パターン種別が「長小当たり」である場合には、救済チャンス演出が設定されない。特図種別が「第２特別図柄（特図２）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「外れ」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」に対して「変動パターンＮ」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定され、第１演出カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９９」に対して「変動パターンＰ」と救済チャンス演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「外れ」であり、変動パターン種別が「外れ」である場合には、１０％の割合で救済チャンス演出が設定される。

【２３２８】

特図種別が「第２特別図柄（特図２）」、当否判定結果が「大当たり」または「小当たり」で、変動パターン種別が「当たり」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」に対して「変動パターンＱ」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定され、第１演出カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９９」に対して「変動パターンＲ」と救済チャンス演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「大当たり」または「小当たり」であり、変動パターン種別が「当たり」である場合には、２５％の割合で救済チャンス演出が設定される。図６９４（ａ）は、時短用変動パターン選択テーブル２２２ｘａ２の内容を模式的に示した図である。時短用変動パターン選択テーブル２２２ｘａ２は、時短状態（普通図柄の高確率状態）において特別図柄の変動表示が実行される場合に参照されるテーブルである。通常用変動パターン選択テーブル２２２ｘａ１と同様に、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す特図種別と、当否判定結果と、変動パターン種別と、第１演出カウンタＣＳ１の値とに基づいて表示用変動パターンを設定するものである。具体的には、特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「超短外れ」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１９９」に対して「変動パターンＳ」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定されている。特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否

判定結果が「大当たり」、変動パターン種別が「短大当たり」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１９９」に対して「変動パターンＴ」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定されている。

【２３２９】

特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「小当たり」、変動パターン種別が「長小当たり」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」に対して「変動パターンＵ」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定され、特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「小当たり」、変動パターン種別が「長小当たり」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９９」に対して「変動パターンＶ」と救済チャンス演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「小当たり」であり、変動パターン種別が「長小当たり」である場合には、５％の割合で救済チャンス演出が設定される。特図種別が「第２特別図柄（特図２）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「短外れ」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１９９」に対して「変動パターンＷ」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定されている。特図種別が「第２特別図柄（特図２）」、当否判定結果が「大当たり」、変動パターン種別が「超短大当たり」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１９９」に対して「変動パターンＸ」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定されている。特図種別が「第２特別図柄（特図２）」、当否判定結果が「小当たり」、変動パターン種別が「超短小当たり」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１９９」に対して「変動パターンＹ」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定されている。このように、時短状態においては、第１特別図柄の変動パターン種別「長小当たり」である場合を除いて救済チャンス演出が設定されない構成としている。これは、時短状態では、変動パターン種別が「長小当たり」である場合を除いて変動時間が２秒以下に設定されており、救済チャンス演出の演出時間よりも短いためである。

【２３３０】

図６９４（ｂ）は、特殊時短用変動パターン選択テーブル２２２ｘａ３の内容を模式的に示した図である。特殊時短用変動パターン選択テーブル２２２ｘａ３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が特殊時短状態において設定される変動パターン種別であった場合に参照されるテーブルである。ここで、本第２２制御例では、上述した第１９制御例と同様に、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中に実行された第２特別図柄変動回数が３回に到達した場合に成立する時短終了条件と、時短状態中に実行された第１特別図柄変動回数と、第２特別図柄変動回数との合算回数が１０回に到達した場合に成立する時短終了条件と、を少なくとも有している。つまり、本第２２制御例におけるパチンコ機１０は、第２特別図柄抽選を実行し易くなる時短状態が設定されている間に第２特別図柄抽選を３回実行し、何れかの第２特別図柄抽選において約１／２の確率で当選する当たり（小当たり、大当たり）に当選することで、大当たり遊技を介しながら時短状態を繰り返し、時短状態中に実行される３回の第２特別図柄抽選において当たり当選しなかった場合に、時短状態が終了し、残された特図２保留を用いた第２特別図柄抽選（１回）においても当たり当選しなかった場合に、通常状態へと移行する（連チャン状態が終了する）遊技性を有している。

【２３３１】

ここで、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数が３回に到達した場合に成立する時短終了条件のみを設定した場合には、第１特別図柄抽選が３回実行された場合にも時短終了条件が成立することとなり、時短状態が設定されたにも関わらず、第２特別図柄抽選が実行されることなく時短状態が終了してしまうという事態が発生してしまう虞があった。つまり、本第２２制御例では、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を最大で４個獲得可能に構成しており、例えば、特図１保留を４個、特図２保留を０個獲得している状態で時短状態が設定された場合には、第２特別図柄変動よりも先に第１特別図柄変動が実行されることになる。この場合、第

２特別図柄抽選が３回実行されるよりも前に、時短終了条件が成立してしまい、本来の遊技性を発揮すること無く時短状態が終了してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。また、時短状態が設定される際に特図１保留を４個獲得している状態であっても、時短状態中に第２特別図柄変動を３回実行させるために、例えば、特別図柄抽選の実行回数が７回に到達した場合に時短終了条件が成立するように構成した場合には、特図１保留を獲得していない状態で時短状態が設定された場合において、第２特別図柄変動を３回よりも多く実行させることが可能となり、本来の遊技性に対して遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうという問題があった。そこで、本第２２制御例では、第２特別図柄変動の実行回数のみに基づいて成立する時短終了条件と、第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件と、を設定し、何れかの時短終了条件が成立した場合に時短状態が終了するように構成している。このように構成することで、特図１保留の獲得状況に関わらず、所定回数の第２特別図柄変動を実行させることが可能となると共に、所定回数の第２特別図柄変動が実行された場合に確実に時短状態を終了させることができる。

【２３３２】

さらに、本第２２制御例では、時短状態中において効率良く第２特別図柄抽選を実行させるために、特図１保留の上限数（４個）に対応する第１特別図柄変動、即ち、時短状態が設定されてから４回目の第１特別図柄変動が実行されるまでは、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２（図６０５（ａ）参照）を用いて、短時間（０．５秒）の変動時間が設定されるように構成し、それ以降の第１特別図柄変動に対しては、２０秒の変動時間が設定されるように構成している。つまり、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態における遊技方法を把握していない遊技者が左打ち遊技を行った場合に、時短状態中に実行される第１特別図柄変動の変動時間として常に短時間（０．５秒）の変動時間が設定されてしまうと、新たな第１特別図柄変動が次々と実行されてしまい、第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件が成立してしまう虞があった。これに対して、本第１９制御例では、時短状態が設定されてから実行される５回目以降の第１特別図柄変動、即ち、時短状態中において新たに特図１保留を獲得した場合にのみ実行される第１特別図柄変動に対しては、長時間（２０秒）の変動時間を設定するように構成し、１回の第１特別図柄変動が終了するまでに要する期間を長くすることで、遊技者に対して時短状態中における遊技方法を把握させるための期間を確保することで、第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件が成立してしまうことを抑制するように構成している。さらに、特殊時短状態（時短状態中に第１特別図柄変動が５回以上実行された状態）では、その第１特別図柄変動の変動演出として、右打ち遊技によって第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得することを促す演出態様を含む変動演出が実行されるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行すべき遊技方法を把握していない遊技者に対して、正しい遊技方法をより分かり易く把握させることができる。

【２３３３】

図６９４（ｃ）は、時短最終変動パターン選択テーブル２２２ｘａ４の内容を模式的に示した図である。時短最終変動パターン選択テーブル２２２ｘａ４は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が時短最終変動において設定される変動パターン種別であった場合に参照されるテーブルである。本第２２制御例では、上述した第１９制御例と同様に、時短最終変動となる第２特別図柄変動の変動期間中には、時短状態中に実行されるカウントダウン演出の最終結果（数字アイコン８０８の「０」表示）を表示した後、時短状態が終了するまでの間に特図２保留の獲得を促すためのチャージ演出（図５８９（ａ）参照）が実行されるように構成している。よって、時短状態が設定されてから１回目、又は２回目の第２特別図柄変動よりも３回目（最終）の第２特別図柄変動の方が、チャージ演出の演出期間を確保するために長い変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させ易くすることができる。また、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で当

り当選する場合であっても、１回目、或いは２回目の第２特別図柄抽選で当り当選する場合と、３回目の第２特別図柄抽選で当り当選する場合とで、時間効率（時短状態の単位時間当たりに実行される第２特別図柄抽選回数）を大きく異ならせることができるため、遊技者に対して、時短状態中に第２特別図柄抽選で当り当選するか否かだけで無く、時短状態中における何回目の第２特別図柄抽選で当り当選するかについても興味を持たせることができる。次に、図６９５を参照して、動作シナリオ選択テーブル２２２ｘｂの内容について説明する。図６９５は、動作シナリオ選択テーブル２２２ｘｂの内容を模式的に示した図である。図６９５に示すように、動作シナリオ選択テーブル２２２ｘｂには、シナリオ選択用のカウンタである第２演出カウンタの値にそれぞれの当否判定結果に対応する動作シナリオがそれぞれ設定されている。

【２３３４】

具体的には、当否判定結果が「外れ」である場合、第２演出カウンタＣＳ２の値が「０～１９」に対して「動作シナリオＡ」が規定されている。ここで、図６９６を参照して、動作シナリオＡの内容について説明する。図６９６（ａ）は、ロゴ役物９０２の動作シナリオＡのうち、バー役物９０２ａの上下駆動の関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図６９６（ａ）に示す通り、バー役物９０２ａ上下駆動の動作シナリオＡは、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値に対して、左バー役物用モータ９０２ｃ７、右バー役物用モータ９０２ｄ７および右途中停止ソレノイド９０２ｄ９の動作データ（動作内容）が規定されていると共に、その段階におけるバー役物９０２ａの位置（状態）と左右のバー役物ストッパー９０２ｃ５および９０２ｄ５の状態が示されている。なお、シナリオカウンタ２２３ｘｈは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられたカウンタであり、予め規定されたタイミングでロゴ役物９０２の各駆動モータの動作データを設定するために用いられる。このシナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値は、後述する液晶演出実行管理処理（図７０９参照）の救済チャンス演出実行中処理（Ｓ３１５９）において１加算される。詳細は後述するが、この液晶演出実行管理処理は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理において１ｍｓ毎に実行される処理である（図７０４参照）。従って、シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値は１ｍｓ毎に１加算される。本第２２制御例では、表示用変動パターンに予め設定された救済チャンス演出の開始タイミングとなった場合に音声ランプ制御装置１１３によりシナリオカウンタ２２３ｘｈのカウントが開始され、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値が動作シナリオに規定された値となった場合に、対応する動作データが設定される。

【２３３５】

図６９６（ａ）に示すように、シナリオカウンタ値は、シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値を示しており、シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値は、後述する液晶演出実行管理処理（図７０９参照）の救済チャンス演出実行中処理（Ｓ３１５９）において１加算される。詳細は後述するが、この液晶演出実行管理処理は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理において１ｍｓ毎に実行される処理である（図７０４参照）。従って、シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値は１ｍｓ毎に１加算される。左バー役物用モータ動作データおよび右バー役物用モータ動作データのステップ数は、左バー役物用モータ９０２ｃ７および右バー役物用モータ９０２ｄ７の回転ステップ数を示し、スピードは、左バー役物用モータ９０２ｃ７および右バー役物用モータ９０２ｄ７のステッピングモータを動作させるスピードが規定されている。なお、ステップ数の「＋（正方向）」と「－（逆方向）」はモータを回転させる方向を示しており、正方向は、ステップカウンタを加算して更新する方向にモータを回転させ、逆方向は、ステップカウンタを減算して更新する方向にモータを回転させる。本第２２制御例における左バー役物用モータ９０２ｃ７は、正方向が設定されると時計回り、逆方向が設定されると反時計回りに回転する。右バー役物用モータ９０２ｄ７は、正方向が設定されると反時計回り、逆方向が設定されると時計回りに回転する。また、本第２２制御例では、スピードが１である場合には、１ｍｓ毎にステッピングモータが励磁されるスピード（高速）となり、スピードが２である場合には、２ｍｓ毎にステッピングモータが励磁されるスピード（中速）となり、スピードが３

である場合には、３ｍｓ毎にステッピングモータが励磁されるスピード（中低速）となり、スピードが４である場合には、４ｍｓ毎にステッピングモータが励磁されるスピード（低速）となっている。つまり、スピード１が最も早い速度で設定されることとなり、スピード２は、スピード１の１／２のスピード、スピード３は、スピード１の１／３のスピード、スピード４は、スピード１の１／４のスピードとなっている。

【２３３６】

また、バー役物位置は、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値に対応する動作データを設定する時点におけるバー役物９０２ａの位置（状態）を示している。表示用変動パターンに設定されている救済チャンス演出の開始タイミングとなると、シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウントが開始される。そして、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値が「１」になると、右バー役物用モータ動作データとしてステップ数＋２５とスピード４が設定される。これにより、右バー役物用モータ９０２ｄ７が、ステップカウンタ値２５になるまで反時計回りにスピード４の速さで回転を開始する。本第２２制御例では、左右のバー役物用モータ９０２ｃ７および９０２ｄ７のステッピングモータは、１００ステップで１周する構成であり、ステップカウンタの値が０の位置（原点位置）を収納位置、ステップカウンタの値が２５の位置で左右のバー役物用ストッパー９０２ｃ５および９０２ｄ５が解除状態（ＯＦＦ状態）となり、バー役物９０２ａが下降限まで落下するように構成している。なお、本第２２制御例では、ステップカウンタ０から２５までスピード４で駆動するのに要する時間は５００ｍｓで設定している。シナリオカウンタ２２３ｘｈの値が「５００」になると、左バー役物用モータ動作データとしてステップ数＋２５とスピード２が設定される。これにより、左バー役物用モータ９０２ｃ７が、ステップカウンタ値２５になるまで時計回りにスピード２の速さで回転される。なお、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値が「５００」の場合は、動作シナリオが開始されてから５００ｍｓ経過した場合であるため、右バー役物用モータ９０２ｄ７がステップカウンタ値２５の位置まで回転した状態となる。上述したように、ステップカウンタ値が２５の位置で右バー役物ストッパー９０２ｄ５が解除状態（ＯＦＦ状態）となり、バー役物９０２ａの正面視右端が自重落下を開始するが、右途中停止ソレノイド９０２ｄ９がＯＮ状態であるため、図６８１（ａ）に示す位置で停止した状態（右中間片落ち状態）となる。

【２３３７】

そして、シナリオカウンタ値５００の時点から２５０ｍｓが経過し、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値が「７５０」になると、左バー役物用モータ９０２ｃ７がステップカウンタ値２５の位置まで回転した状態となり、左バー役物ストッパー９０２ｄ５が解除状態（ＯＦＦ状態）となるため、バー役物９０２ａの正面視左端が自重落下する。なお、左上昇機構９０２ｃには途中停止ソレノイドが設けられていないため、バー役物９０２ａの正面視左端は下降限まで落下し、図６８１（ｂ）に示す状態となる（右中間片落ち、左片落ち状態）。その後、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値が「１０００」になると、右途中停止ソレノイド９０２ｄ９がＯＦＦ状態に設定され、バー役物９０２ａの正面視右端も下降限まで落下する（図６８０（ｂ）参照）。シナリオカウンタ２２３ｘｈの値が「１１２５０」になると、左バー役物用モータ動作データおよび右バー役物用モータ動作データとしてステップ数＋７５とスピード２が設定される。なお、この時点で左右バー役物用モータの各ステップカウンタ値は２５であるため、この動作データにより、左右のバー役物用モータ９０２ｃ７および９０２ｄ７は各ステップカウンタ値が１００になるまで逆方向にスピード２で回転する。本第２２制御例では、ステップカウンタ値６０の位置で円柱ピン９０２ｃ３ｐおよび９０２ｄ３ｐがそれぞれ下段ラック９０２ｃ２および９０２ｄ２の押し上げを開始し、ステップカウンタ値１００の位置でバー役物９０２ａは収納位置となる。従って、シナリオカウンタ値１１２５０に対応する動作データが設定されてから７５０ｍｓ経過後、即ち、シナリオカウンタ値１２０００の時点でバー役物９０２ａは収納位置となる。なお、シナリオカウンタ値「１２０００」は動作シナリオＡの終了時期であるため、ＥＮＤデータが規定されている。このＥＮＤデータが規定されていることにより、動作シナリオの終了タイミングか否かを容易に判断することができる。

【２３３８】
図６９６（ｂ）は、ロゴ役物９０２の動作シナリオＡのうち、回転体役物９０２ｂの左右駆動および回転駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図６９６（ｂ）に示す通り、バー役物９０２ａ上下駆動用の動作シナリオと同様に、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値に対して、横移動モータ９０２ｂ３の動作データと、回転体モータ９０２ｂ２の動作データが規定されている。回転体役物の位置と向きは、シナリオ通りに動作した場合の回転体役物９０２ｂの位置と向き（状態）を示している。また、原点センサデータは、ＯＮに設定されている場合には、回転体役物９０２ｂに設けられている回転体モータ用の原点センサ（図示しない）がオンとなるまで動作するように設定されていることを示している。動作シナリオＡでは、シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値５００に対して、回転体モータ９０２ｂ２の動作データとして、スピード３と「＋回転」が設定される。この「＋回転」とは、次の動作データが設定されるまで正方向に回転し続ける動作データである。従って、この場合は回転体役物９０２ｂ２が正方向にスピード３で回転し続ける動作を開始する。シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値１０００では、横移動モータ９０２ｂ３の動作データとしてステップ数－１００とスピード４が設定される。本第２２制御例における横移動モータ９０２ｂ３は総ステップ数２００のステッピングモータであり、ステップ数１００の位置が基準停止位置Ｐｔ１（図６８０（ｂ）参照）となるように構成しており、ステップ数０で左可動域限Ｐｔ２、ステップ数２００で右可動域限Ｐｔ３の位置となる。従って、この場合は、回転体役物９０２ｂが左可動域限Ｐｔ２に向かってスピード４で移動を開始する。また、回転体モータ動作データとして、スピード３と「－回転」が設定される。この「－回転」とは、次の動作データが設定されるまで逆方向に回転し続ける動作データである。従って、この場合、回転体役物９０２ｂが逆方向にスピード３で回転し続ける動作を開始する。

【２３３９】
シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値３０００では、横移動モータ９０２ｂ３の動作データとしてステップ数＋１００とスピード４が設定される。なお、この時点で横移動モータ９０２ｂ３が逆方向に１００ステップの駆動を終了した状態（即ち、ステップカウンタ値は０の状態）であるため、回転体役物９０２ｂの位置は、左可動域限Ｐｔ２（図６８０（ｂ）参照）となる。従って、シナリオカウンタ値３０００で設定される動作データによって、回転体役物９０２ｂは、基準位置Ｐｔ１（図６８０（ｂ）参照）までスピード４での移動を開始する。合わせて、回転体モータ動作データとして、スピード３と「＋回転」が設定される。これにより、回転体役物９０２ｂが正方向にスピード３で回転し続ける動作を開始する。シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値５０００では、横移動モータ９０２ｂ３の動作データとしてステップ数＋１００とスピード４が設定される。なお、この時点で横移動モータ９０２ｂ３が正方向に１００ステップの駆動を終了した状態（即ち、ステップカウンタ値は１００の状態）であるため、回転体役物９０２ｂの位置は、基準位置Ｐｔ１（図６８０（ｂ）参照）となる。従って、シナリオカウンタ値５０００で設定される動作データによって、回転体役物９０２ｂは、右可動域限位置Ｐｔ３（図６８０（ｂ）参照）までスピード４での移動を開始する。シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値７０００では、回転体モータ動作データとして、回転停止が設定される。これにより、回転体モータ９０２ｂ２は回転を停止する。なお、この時点で横移動モータ９０２ｂ３が正方向に１００ステップの駆動を終了した状態（即ち、ステップカウンタ値は２００の状態）であるため、回転体役物９０２ｂの位置は、右可動域限Ｐｔ３（図６８０（ｂ）参照）となる。また、回転体モータ９０２ｂ２は、ステップ数を設定せずに回転し続けていたため、回転停止の動作データが設定された時点での向きは不定となる。

【２３４０】
なお、シナリオカウンタ値７０００は、救済チャンス演出の動作シナリオＡにおける当否判定結果の報知演出を実行するタイミングである。従って、外れ報知演出の実行タイミングであることを示す情報が規定されている。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、当否判定結果の報知タイミングであることを容易に判別することができる。シナ

リオカウンタ値１１２５０では、横移動モータ動作データとして、ステップ数－５０とスピード１が設定される。なお、この時点で回転体役物９０２ｂの位置は、右可動域限Ｐｔ３（図６８０（ｂ）参照）であり、ステップカウンタ値は２００であるため、シナリオカウンタ値１１２５０で設定される動作データによって、回転体役物９０２ｂは基準位置Ｐｔ１までスピード１での移動を開始する。合わせて、回転体モータ９０２ｂ２の動作データとして、スピード１と「－回転」が設定され、回転体モータ原点センサデータがオンに設定される。これにより、回転体モータ９０２ｂ２が原点位置となるまで回転するため、回転体役物９０２ｂを正転状態として収納位置に戻ることができる。このように、動作シナリオＡでは、バー役物９０２ａの落下パターンとして、段階的に下降限まで落下する落下パターン（第１落下パターン）が実行され、回転体役物９０２ｂの横移動パターンとして、最初に基準位置Ｐｔ１から左可動域限Ｐｔ２に向かう移動パターン（第１移動パターン）が実行される。なお、本第２２制御例では、第１落下パターンと第１移動パターンが実行される動作シナリオとして、動作シナリオＡの他に動作シナリオＥがある。この動作シナリオＥは、図６９５に示すように、当否判定結果が「当たり」である場合であって第２演出カウンタＣＳ２の値が「０～７９」の範囲である場合に設定される動作シナリオである。ここで、図７００を参照して、動作シナリオＥの内容について説明をする。図７００（ａ）は、ロゴ役物９０２の動作シナリオＥのうち、バー役物９０２ａの上下駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。シナリオカウンタ値が６７００になるまでは動作シナリオＡと同様に第１落下パターンの動作が実行される。

【２３４１】

シナリオカウンタ値６７００になると、左右のバー役物用モータ動作データとしてステップ数＋４０とスピード２が設定される。なお、この時点で、バー役物９０２ａは下降限の位置（即ち、ステップカウンタ値２５の位置）であり、シナリオカウンタ値６７００で設定される動作データによって、バー役物９０２ａは当たり報知演出が開始から１００ｍｓ経過後に図６９０（ａ）に示す当たり報知位置となる。その後、シナリオカウンタ値１１３００になると左右のバー役物用モータ動作データとして、ステップ数＋３５とスピード４が設定される。なお、この時点で左右バー役物用モータの各ステップカウンタ値は６５であるため、この動作データにより、左右のバー役物用モータ９０２ｃ７および９０２ｄ７は各ステップカウンタ値が１００になるまで正方向にスピード４で回転し、ステップカウンタ値１００の位置でバー役物９０２ａは収納位置となる。次に、図７００（ｂ）を参照して、ロゴ役物９０２の動作シナリオＥのうち、回転体役物９０２ｂの回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を説明する。図７００（ｂ）は、ロゴ役物９０２の動作シナリオＥのうち、回転体役物９０２ｂの回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図７００（ｂ）に示すように、シナリオカウンタ値５０００までは、上述した動作シナリオＡと同様に第１移動パターン（最初に基準位置Ｐｔ１から左可動域限Ｐｔ２に移動するパターン）の動作シナリオが実行される。シナリオカウンタ値５０００になると、横移動モータ動作データとしてステップ数＋１００とスピード２が設定される。この時点で、回転体役物９０２ｂは基準位置で回転しているため、この動作データが設定されることにより、回転体役物９０２ｂはスピード２で右可動域限Ｐｔ３への移動を開始する。なお、本第２２制御例では、１００ステップをスピード２で駆動するのに要する時間は１０００ｍｓで設定している。

【２３４２】

シナリオカウンタ値６０００になると、横移動モータ動作データとしてステップ数－１００とスピード２が設定され、回転体モータ動作データとしてスピード３で「－回転」が設定される。なお、回転体モータ原点センサデータがオンに設定されるため、回転体役物９０２ｂは原点位置まで回転すると正転状態で回転を停止する。また、この時点で回転体役物９０２ｂは右可動域限Ｐｔ３の位置で回転しているため、この動作データが設定されることにより、回転体役物９０２ｂはスピード２で基準位置Ｐｔ１への移動を開始する。そして、シナリオカウンタ値７０００になると、回転体役物９０２は基準位置Ｐｔ１において正転状態で停止する。なお、シナリオカウンタ値７０００は、救済チャンス演出の動

作シナリＥにおける当否判定結果の報知演出を実行するタイミングであり、回転体役物９０２ｂが基準位置Ｐｔ１において正転状態で停止することにより大当たり当選であることを遊技者に報知する。このように、動作シナリオＥでは、救済チャンス演出の開始から所定期間は動作シナリオＡと同一の動作パターン（第１落下パターンと第１移動パターン）の動作を行い、当たり報知演出の開始時点で回転体役物９０２ｂが図６８９（ｂ）の上矢印８０２が指す位置（即ち、基準位置Ｐｔ１）において正転状態で停止するシナリオが実行される。

【２３４３】

ここで、上述したように、動作シナリオＡは特別図柄の当否判定結果が「外れ」である場合において、第２演出カウンタＣＳ２の値が「０～１９」の範囲である場合に設定されるシナリオであり、動作シナリオＥは特別図柄の当否判定結果が「当たり」である場合において、第２演出カウンタＣＳ２の値が「０～７９」の範囲である場合に設定される動作シナリオである。第２演出カウンタＣＳ２は「０～１９９」の範囲で繰り返し更新されるカウンタであるため、動作シナリオＡは当否判定結果が「外れ」である場合の１０％の割合で設定され、動作シナリオＥは当否判定結果が「当たり」である場合の４０％の割合で設定される。つまり、第１落下パターンと第１移動パターンの動作シナリオは、当否判定結果が「外れ」である場合よりも「当たり」である場合の方が選択され易い。このように、当否判定結果が「外れ」である場合と「当たり」である場合とで、第１落下パターンと第１移動パターンの動作シナリオの設定確率を異ならせて構成しているため、遊技者はロゴ役物９０２の動作パターンによって当否判定結果を容易に予想することができる。

【２３４４】

次に、図６９７を参照して、動作シナリオＢの内容について説明する。図６９７（ａ）は、ロゴ役物９０２の動作シナリオＢのうち、バー役物９０２ａの上下駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。この動作シナリオＢは、当否判定結果が「外れ」であり第２演出カウンタＣＳ２の値が「２０～９９」の範囲である場合に設定される動作シナリオであり、上述した動作シナリオＡと異なり、バー役物９０２ａが収納位置から下降限まで一気に落下する落下パターンである第２落下パターンの動作シナリオである。第２落下パターンでは、１度バー役物９０２ａが下降限まで落下した後、回転体役物９０２ｂの原点確認動作が実行され、原点確認終了後に収納位置に戻り、回転体役物９０２ｂの原点位置が確認できたと判別した場合に再度下降限まで落下する動作を行う。これは、第２落下パターンでは、バー役物９０２ａが一気に下降限まで落下するため、第１落下パターンよりもバー役物９０２ａの一度の落下幅が大きく、特に落下の衝撃で原点センサに異常が生じる虞があるためである。また、図６８４に示すように本第２２制御例におけるロゴ役物９０２の回転体役物９０２ｂは、円状ではなく角張った形状であるため、収納位置で原点確認を行うと動作ユニットの背面側に設けられている他の構造物と干渉する虞があるため、他の構造物と干渉しない位置で原点確認動作を行う構成としている。原点確認動作において原点位置が確認できなかった場合には、２回目の落下を中止し、液晶表示による代替救済チャンス演出に切り替える処理が実行される。

【２３４５】

図６９７（ａ）に示すように、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値が「１」になると、左右のバー役物用モータ動作データとしてステップ数＋２５とスピード２が設定される。これにより、左バー役物用モータ９０２ｃ７はステップカウンタ値２５になるまで時計回りにスピード２の速さで回転を開始し、右バー役物用モータ９０２ｄ７はステップカウンタ値２５になるまで反時計回りにスピード２の速さで回転を開始する。そして、シナリオカウンタ値２５０の時点で左右のバー役物用モータ９０２ｃ７および９０２ｄ７がステップカウンタ値２５の位置まで回転した状態となり、左右のバー役物ストッパー９０２ｃ５および９０２ｄ５が解除状態（ＯＦＦ状態）となるため、バー役物９０２ａが下降限まで自重落下を開始する。下降限まで落下してから２０００ｍｓ経過後、即ち、シナリオカウンタ値２２５０になると左右のバー役物用モータ動作データとしてステップ数＋７５とスピード２が設定される。これにより、バー役物９０２ａは収納位置への移動を開始する。な

お、下降限まで落下してから２０００ｍｓ経過するまでの期間で、回転体役物９０２ｂの原点確認動作が実行される。シナリオカウンタ値２２５０の時点から７５０ｍｓ経過し、シナリオカウンタ値３０００になるとバー役物９０２ａは収納位置となる。ここで、回転体役物９０２ｂの原点確認動作において原点位置が確認できた場合には、左右のバー役物用モータ９０２ｃ７および９０２ｄ７の動作データとしてステップ数＋２５とスピード４が設定され、シナリオカウンタ値３５００の時点で左右のバー役物用モータ９０２ｃ７および９０２ｄ７がステップカウンタ値２５の位置まで回転した状態となり、左右のバー役物ストッパー９０２ｃ５および９０２ｄ５が解除状態（ＯＦＦ状態）となるため、バー役物９０２ａが下降限まで自重落下を開始する。そして、シナリオカウンタ値１１２５０になると、左右のバー役物用モータ動作データとしてステップ数＋７５とスピード２が設定される。これにより、バー役物９０２ａは収納位置への移動を開始する。

【２３４６】

次に、図６９７（ｂ）を参照して、動作シナリオＢのうち、回転体役物９０２ｂの左右駆動および回転駆動に関連する動作シナリオの内容について説明する。図６９７（ｂ）は、動作シナリオＢのうち、回転体役物９０２ｂの左右駆動および回転駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。動作シナリオＢは、回転体役物９０２ｂの原点確認動作と第１移動パターンの動作を実行する動作シナリオである。シナリオカウンタ値が２５０になると、横移動モータ動作データとしてステップ数＋１００とスピード２が設定され、回転体モータ動作データとしてスピード３で＋回転が設定される。また、回転体モータ原点センサデータがオンに設定される。これにより、回転体役物９０２ｂが時計回りに回転しながら右可動域限Ｐｔ３への移動を開始し、回転体モータ９０２ｂ２の原点確認動作が開始される。原点確認動作において、回転体モータ原点センサが回転体モータ９０２ｂの原点位置を検出した場合に、音声ランプ制御装置１１３において原点フラグ２２３ｘｋがオンに設定される。この原点フラグ２２３ｘｋがオンに設定されることで、後述する特殊シナリオ実行中処理（図７１１参照）において実行中の動作シナリオの継続が決定され、原点確認動作終了までに原点フラグ２２３ｘｋがオンに設定されなかった場合（即ち、回転体モータ原点センサが原点位置を検出できなかった場合）には、実行中の動作シナリオの中止が決定され、液晶表示による代替救済チャンス演出が設定される。シナリオカウンタ値が１２５０になると、横移動モータ動作データとしてステップ数－１００とスピード２が設定され、回転体モータ動作データとしてスピード３と「－回転」が設定される。なお、この時点で回転体役物９０２ｂは右可動域限Ｐｔ３に位置しているため、この動作データが設定されることにより基準位置Ｐｔ１への移動を開始する。

【２３４７】

原点確認動作の開始から２０００ｍｓ経過後、即ち、シナリオカウンタ値が２２５０になると、回転体モータ動作データとして回転停止が設定される。これにより、回転体モータ原点センサが回転体モータ９０２ｂ２の原点位置を検出できなかった場合であっても、回転体９０２ｂは回転を停止する。このように構成することで、回転体役物９０２ｂが収納位置でも回転し続けることを抑制することができる。なお、シナリオカウンタ値２２５０は原点確認動作終了のタイミングであるため、原点確認動作終了のタイミングであることを示す情報が規定されている。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、原点確認動作の終了タイミングであることを判別することができる。原点確認動作が終了し、バー役物９０２ａが再度下降限まで落下した後、動作シナリオＡと同様の第１移動パターン（基準位置Ｐｔ１から最初に左可動域限Ｐｔ２に移動する動作パターン）の動作が実行される。なお、動作シナリオＢでは、動作シナリオＡに対して、原点確認動作が実行された分だけ動作データが規定されたシナリオカウンタ値にズレが生じているが、本第２２制御例では、当否判定結果の報知演出の演出時間を短縮することで動作シナリオが終了するまでに要する時間の尺を合わせる構成としている。このように構成することで、原点確認動作の有無に拘わらず動作シナリオ終了までに要する時間が一定となり、いずれの動作シナリオが選択された場合であっても特別図柄の変動時間内に動作シナリオを終了させることができる。なお、本第２２制御例では、当否判定結果の報知演出の演出時間を短縮する

ことで動作シナリオが終了するまでに要する時間の尺を合わせる構成としたが、これに限るものではなく、回転体役物９０２ｂの移動スピードを速めることで回転体役物９０２ｂの移動に要する時間を短縮する構成としても良い。上述したように、動作シナリオＢでは、バー役物９０２ａの落下パターンとして第２落下パターン（収納位置から下降限まで一気に落下するパターン）の動作が実行され、回転体役物９０２ｂの移動パターンとして第１移動パターン（基準位置Ｐｔ１から最初に左可動域限Ｐｔ２に移動するパターン）が設定される。

【２３４８】

なお、本第２２制御例では、第２落下パターンと第１移動パターンが実行される動作シナリオとして、動作シナリオＢの他に動作シナリオＦがある。この動作シナリオＦは、図６９５に示すように、当否判定結果が「当たり」である場合であって第２演出カウンタＣＳ２の値が「８０～９９」の範囲である場合に設定される動作シナリオである。ここで、図７０１を参照して、動作シナリオＦの内容について説明をする。図７０１（ａ）は、ロゴ役物９０２の動作シナリオＦのうち、バー役物９０２ａの上下駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。シナリオカウンタ値が９２００になるまでは動作シナリオＢと同様に第２落下パターンの動作が実行される。シナリオカウンタ値９２００になると、左右のバー役物用モータ動作データとしてステップ数＋４０とスピード２が設定される。なお、この時点で、バー役物９０２ａは下降限の位置（即ち、ステップカウンタ値２５の位置）であり、シナリオカウンタ値９２００で設定される動作データによって、バー役物９０２ａは当たり報知演出が開始から１００ｍｓ経過後に図６９０（ａ）に示す当たり報知位置となる。その後、シナリオカウンタ値１１３００になると左右のバー役物用モータ動作データとして、ステップ数＋３５とスピード４が設定される。なお、この時点で左右バー役物用モータの各ステップカウンタ値は６５であるため、この動作データにより、左右のバー役物用モータ９０２ｃ７および９０２ｄ７は各ステップカウンタ値が１００になるまで正方向にスピード２で回転し、ステップカウンタ値１００の位置でバー役物９０２ａは収納位置となる。

【２３４９】

次に、図７０１（ｂ）を参照して、ロゴ役物９０２の動作シナリオＦのうち、回転体役物９０２ｂの回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を説明する。図７０１（ｂ）は、ロゴ役物９０２の動作シナリオＦのうち、回転体役物９０２ｂの回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図７０１（ｂ）に示すように、シナリオカウンタ値２２５０までは、上述した動作シナリオＢと同様に原点確認動作が実行される。その後、上述した動作シナリオＢとは異なり、基準位置Ｐｔ１から最初に右可動域限Ｐｔ３に向かって移動する第２移動パターンの動作シナリオが実行される。具体的には、シナリオカウンタ値３５００になると、横移動モータ動作データとしてステップ数＋１００とスピード４が設定され、回転体モータ動作データとしてスピード３で＋回転が設定される。そして、シナリオカウンタ値５５００になると、回転体役物９０２ｂが右可動域限Ｐｔ３にて回転している状態となり、横移動モータ動作データとしてステップ数－１００とスピード４が設定され、回転体モータ動作データとしてスピード３で－回転が設定される。そして、シナリオカウンタ値７５００になると、第１移動パターン（最初に基準位置Ｐｔ１から左可動域限Ｐｔ２に移動するパターン）の動作シナリオが実行される。シナリオカウンタ値７５００になると、この時点で、回転体役物９０２ｂは基準位置で回転しているため、この動作データが設定されることにより、回転体役物９０２ｂはスピード２で左可動域限Ｐｔ２への移動を開始する。なお、回転体役物９０２ｂは左可動域限Ｐｔ２の位置となる。シナリオカウンタ値８５００になると、横移動モータ動作データとしてステップ数＋１００とスピード２が設定され、回転体モータ動作データとしてスピード３で＋回転が設定される。なお、回転体モータ原点センサデータがオンに設定されるため、回転体役物９０２ｂは原点位置まで回転すると正転状態で回転を停止する。また、この時点で回転体役物９０２ｂは左可動域限Ｐｔ２の位置で回転しているため、この動作データが設定されることにより、回転体役物９０２ｂはスピード２で基準位置Ｐｔ１へ

の移動を開始する。
【２３５０】
　そして、シナリオカウンタ値９５００になると、回転体役物９０２は基準位置Ｐｔ１において正転状態で停止する。なお、シナリオカウンタ値７０００は、救済チャンス演出の動作シナリオＦにおける当否判定結果の報知演出を実行するタイミングであり、回転体役物９０２ｂが基準位置Ｐｔ１において正転状態で停止することにより大当たり当選であることを遊技者に報知する。このように、動作シナリオＦでは、救済チャンス演出の開始から所定期間（シナリオカウンタ値２２５０までの期間）は動作シナリオＢと同一の動作パターン（第２落下パターンと第１移動パターン）の動作を行い、当たり報知演出の開始時点で回転体役物９０２ｂが図６８９（ｂ）の上矢印８０２が指す位置（即ち、基準位置Ｐｔ１）において正転状態で停止するシナリオが実行される。ここで、上述したように、動作シナリオＢは特別図柄の当否判定結果が「外れ」である場合において、第２演出カウンタＣＳ２の値が「２０～９９」の範囲である場合に設定されるシナリオであり、動作シナリオＦは特別図柄の当否判定結果が「当たり」である場合において、第２演出カウンタＣＳ２の値が「８０～９９」の範囲である場合に設定される動作シナリオである。第２演出カウンタＣＳ２は「０～１９９」の範囲で繰り返し更新されるカウンタであるため、動作シナリオＢは当否判定結果が「外れ」である場合の４０％の割合で設定され、動作シナリオＦは当否判定結果が「当たり」である場合の１０％の割合で設定される。つまり、第２落下パターンと第１移動パターンの動作シナリオは、当否判定結果が「当たり」である場合よりも「外れ」である場合の方が選択され易い。
【２３５１】
　次に、図６９８を参照して、動作シナリオＣの内容について説明する。図６９８（ａ）は、ロゴ役物９０２の動作シナリオＣのうち、バー役物９０２ａの上下駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。この動作シナリオＣは、当否判定結果が「外れ」であり第２演出カウンタＣＳ２の値が「１００～１３９」の範囲である場合に設定される動作シナリオである。図６９８（ａ）に示すように、上述した動作シナリオＡと同様に、バー役物９０２ａの落下パターンとして第１落下パターン（バー役物９０２ａが収納位置から段階的に下降限まで落下するパターン）の動作が実行される。次に、図６９８（ｂ）を参照して、ロゴ役物９０２の動作シナリオＣのうち、回転体役物９０２ｂの回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を説明する。図６９８（ｂ）は、ロゴ役物９０２の動作シナリオＣのうち、回転体役物９０２ｂの回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図６９８（ｂ）に示すように、上述した動作シナリオＡとは異なり、基準位置Ｐｔ１から最初に右可動域限Ｐｔ３に向かって移動する第２移動パターンの動作シナリオが実行される。なお、動作シナリオＡとは、各シナリオカウンタ値に規定されている動作データの回転方向が逆になっている点で相違しており、その他は同一である。なお、本第２２制御例では、第１落下パターンと第２移動パターンが実行される動作シナリオとして、動作シナリオＣの他に動作シナリオＧがある。この動作シナリオＧは、図６９５に示すように、当否判定結果が「当たり」である場合であって第２演出カウンタＣＳ２の値が「１００～１５９」の範囲である場合に設定される動作シナリオである。ここで、図７０２を参照して、ロゴ役物９０２の動作シナリオＧの内容について説明をする。図７０２（ａ）は、ロゴ役物９０２の動作シナリオＧのうち、バー役物９０２ａの上下駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図７０２（ａ）に示すように、シナリオカウンタ値が６７００になるまでは動作シナリオＣと同様に第１落下パターンの動作が実行される。
【２３５２】
　シナリオカウンタ値６７００になると、左右のバー役物用モータ動作データとしてステップ数＋４０とスピード２が設定される。なお、この時点で、バー役物９０２ａは下降限の位置（即ち、ステップカウンタ値２５の位置）であり、シナリオカウンタ値６７００で設定される動作データによって、バー役物９０２ａは当たり報知演出が開始から１００ｍｓ経過後に図６９０（ａ）に示す当たり報知位置となる。その後、シナリオカウンタ値１

１３００になると左右のバー役物用モータ動作データとして、ステップ数＋３５とスピード４が設定される。なお、この時点で左右バー役物用モータの各ステップカウンタ値は６５であるため、この動作データにより、左右のバー役物用モータ９０２ｃ７および９０２ｄ７は各ステップカウンタ値が１００になるまで正方向にスピード４で回転し、ステップカウンタ値１００の位置でバー役物９０２ａは収納位置となる。次に、図７０２（ｂ）を参照して、ロゴ役物９０２の動作シナリオＧのうち、回転体役物９０２ｂの回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を説明する。図７０２（ｂ）は、ロゴ役物９０２の動作シナリオＧのうち、回転体役物９０２ｂの回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図７０２（ｂ）に示すように、シナリオカウンタ値５０００までは、上述した動作シナリオＣと同様に第２移動パターン（最初に基準位置Ｐｔ１から右可動域限Ｐｔ３に移動するパターン）の動作シナリオが実行される。シナリオカウンタ値５０００になると、横移動モータ動作データとしてステップ数－１００とスピード２が設定される。この時点で、回転体役物９０２ｂは基準位置で回転しているため、この動作データが設定されることにより、回転体役物９０２ｂはスピード２で左可動域限Ｐｔ２への移動を開始する。

【２３５３】

シナリオカウンタ値６０００になると、横移動モータ動作データとしてステップ数＋１００とスピード２が設定され、回転体モータ動作データとしてスピード３で＋回転が設定される。なお、回転体モータ原点センサデータがオンに設定されるため、回転体役物９０２ｂは原点位置まで回転すると正転状態で回転を停止する。また、この時点で回転体役物９０２ｂは左可動域限Ｐｔ２の位置で回転しているため、この動作データが設定されることにより、回転体役物９０２ｂはスピード２で基準位置Ｐｔ１への移動を開始する。そして、シナリオカウンタ値７０００になると、回転体役物９０２は基準位置Ｐｔ１において正転状態で停止する。なお、シナリオカウンタ値７０００は、救済チャンス演出の動作シナリオＧにおける当否判定結果の報知演出を実行するタイミングであり、回転体役物９０２ｂが基準位置Ｐｔ１において正転状態で停止することにより大当たり当選であることを遊技者に報知する。このように、動作シナリオＧでは、救済チャンス演出の開始から所定期間は動作シナリオＣと同一の動作パターン（第１落下パターンと第２移動パターン）の動作を行い、当たり報知演出の開始時点で回転体役物９０２ｂが図６８９（ｂ）の上矢印８０２が指す位置（即ち、基準位置Ｐｔ１）において正転状態で停止するシナリオが実行される。ここで、上述したように、動作シナリオＣは特別図柄の当否判定結果が「外れ」である場合において、第２演出カウンタＣＳ２の値が「１００～１３９」の範囲である場合に設定されるシナリオであり、動作シナリオＧは特別図柄の当否判定結果が「当たり」である場合において、第２演出カウンタＣＳ２の値が「１００～１５９」の範囲である場合に設定される動作シナリオである。第２演出カウンタＣＳ２は「０～１９９」の範囲で繰り返し更新されるカウンタであるため、動作シナリオＣは当否判定結果が「外れ」である場合の２０％の割合で設定され、動作シナリオＧは当否判定結果が「当たり」である場合の３０％の割合で設定される。つまり、第１落下パターンと第２移動パターンの動作シナリオは、当否判定結果が「外れ」である場合よりも「当たり」である場合の方が選択され易い。

【２３５４】

次に、図６９９を参照して、動作シナリオＤの内容について説明する。図６９９（ａ）は、ロゴ役物９０２の動作シナリオＤのうち、バー役物９０２ａの上下駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。この動作シナリオＤは、当否判定結果が「外れ」であり第２演出カウンタＣＳ２の値が「１４０～１９９」の範囲である場合に設定される動作シナリオである。図６９９（ａ）に示すように、上述した動作シナリオＢと同様に、バー役物９０２ａの落下パターンとして第２落下パターン（バー役物９０２ａが収納位置から一気に下降限まで落下するパターン）の動作が実行される。次に、図６９９（ｂ）を参照して、ロゴ役物９０２の動作シナリオＤのうち、回転体役物９０２ｂの回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を説明する。図６９９（ｂ）は、ロゴ役物９

０２の動作シナリオＤのうち、回転体役物９０２ｂの回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図６９９（ｂ）に示すように、上述した動作シナリオＢとは異なり、基準位置Ｐｔ１から最初に右可動域限Ｐｔ３に向かって移動する第２移動パターンの動作シナリオが実行される。なお、動作シナリオＢとは、各シナリオカウンタ値に規定されている動作データの回転方向が逆になっている点で相違しており、その他は同一である。なお、本第２２制御例では、第２落下パターンと第２移動パターンが実行される動作シナリオとして、動作シナリオＤの他に動作シナリオＨがある。この動作シナリオＨは、図６９５に示すように、当否判定結果が「当たり」である場合であって第２演出カウンタＣＳ２の値が「１６０～１９９」の範囲である場合に設定される動作シナリオである。ここで、図７０３を参照して、ロゴ役物９０２の動作シナリオＨの内容について説明をする。図７０３（ａ）は、ロゴ役物９０２の動作シナリオＨのうち、バー役物９０２ａの上下駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。シナリオカウンタ値が９２００になるまでは動作シナリオＤと同様に第２落下パターンの動作が実行される。

【２３５５】

シナリオカウンタ値９２００になると、左右のバー役物用モータ動作データとしてステップ数＋４０とスピード２が設定される。なお、この時点で、バー役物９０２ａは下降限の位置（即ち、ステップカウンタ値２５の位置）であり、シナリオカウンタ値９２００で設定される動作データによって、バー役物９０２ａは当たり報知演出が開始から１００ｍｓ経過後に図６９０（ａ）に示す当たり報知位置となる。その後、シナリオカウンタ値１１３００になると左右のバー役物用モータ動作データとして、ステップ数＋３５とスピード４が設定される。なお、この時点で左右バー役物用モータの各ステップカウンタ値は６５であるため、この動作データにより、左右のバー役物用モータ９０２ｃ７および９０２ｄ７は各ステップカウンタ値が１００になるまで正方向にスピード２で回転し、ステップカウンタ値１００の位置でバー役物９０２ａは収納位置となる。次に、図７０３（ｂ）を参照して、ロゴ役物９０２の動作シナリオＨのうち、回転体役物９０２ｂの回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を説明する。図７０３（ｂ）は、ロゴ役物９０２の動作シナリオＨのうち、回転体役物９０２ｂの回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図７０３（ｂ）に示すように、シナリオカウンタ値７５００までは、上述した動作シナリオＢと同様に第２移動パターン（最初に基準位置Ｐｔ１から右可動域限Ｐｔ３に移動するパターン）の動作シナリオが実行される。シナリオカウンタ値７５００になると、横移動モータ動作データとしてステップ数＋１００とスピード２が設定される。この時点で、回転体役物９０２ｂは基準位置で回転しているため、この動作データが設定されることにより、回転体役物９０２ｂはスピード２で、右可動域限Ｐｔ３への移動を開始する。

【２３５６】

シナリオカウンタ値８５００になると、横移動モータ動作データとしてステップ数－１００とスピード２が設定され、回転体モータ動作データとしてスピード３で－回転が設定される。なお、回転体モータ原点センサデータがオンに設定されるため、回転体役物９０２ｂは原点位置まで回転すると正転状態で回転を停止する。また、この時点で回転体役物９０２ｂは右可動域限Ｐｔ３の位置で回転しているため、この動作データが設定されることにより、回転体役物９０２ｂはスピード２で基準位置Ｐｔ１への移動を開始する。そして、シナリオカウンタ値９５００になると、回転体役物９０２は基準位置Ｐｔ１において正転状態で停止する。なお、シナリオカウンタ値７０００は、救済チャンス演出の動作シナリオＨにおける当否判定結果の報知演出を実行するタイミングであり、回転体役物９０２ｂが基準位置Ｐｔ１において正転状態で停止することにより大当たり当選であることを遊技者に報知する。このように、動作シナリオＨでは、救済チャンス演出の開始から所定期間は動作シナリオＤと同一の動作パターン（第２落下パターンと第２移動パターン）の動作を行い、当たり報知演出の開始時点で回転体役物９０２ｂが図６８９（ｂ）の上矢印８０２が指す位置（即ち、基準位置Ｐｔ１）において正転状態で停止するシナリオが実行

される。ここで、上述したように、動作シナリオＤは特別図柄の当否判定結果が「外れ」である場合において、第２演出カウンタＣＳ２の値が「１４０～１９９」の範囲である場合に設定されるシナリオであり、動作シナリオＨは特別図柄の当否判定結果が「当たり」である場合において、第２演出カウンタＣＳ２の値が「１６０～１９９」の範囲である場合に設定される動作シナリオである。第２演出カウンタＣＳ２は「０～１９９」の範囲で繰り返し更新されるカウンタであるため、動作シナリオＤは当否判定結果が「外れ」である場合の３０％の割合で設定され、動作シナリオＨは当否判定結果が「当たり」である場合の２０％の割合で設定される。つまり、第２落下パターンと第２移動パターンの動作シナリオは、当否判定結果が「当たり」である場合よりも「外れ」である場合の方が選択され易い。

【２３５７】

このように、本第２２制御例では、当否判定結果が「外れ」である場合には、動作シナリオＢ（第２落下パターン、第１移動パターン）、動作シナリオＤ（第２落下パターン、第２移動パターン）、動作シナリオＣ（第１落下パターン、第２移動パターン）、動作シナリオＡ（第１落下パターン、第１移動パターン）の順に選択され易く、当否判定結果が「当たり」である場合には、動作シナリオＥ（第１落下パターン、第１移動パターン）、動作シナリオＧ（第１落下パターン、第２移動パターン）、動作シナリオＨ（第２落下パターン、第２移動パターン）、動作シナリオＦ（第２落下パターン、第１移動パターン）の順に選択され易く構成している。つまり、第２落下パターンの動作が実行された場合よりも、第１パターンの動作が実行された方が大当たり当選である可能性が高く、第２移動パターンが実行された場合よりも第１移動パターンの動作が実行された場合の方が大当たり当選である可能性が高くなっており、遊技者はロゴ役物９０２の動作パターンによっても大当たり当選であるか否かを予想できるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２３５８】

なお、本第２２制御例では、第２落下パターン（バー役物９０２ａが収納位置から一気に下降限まで落下するパターン）の場合のみ原点確認動作を行う構成としたが、これに限るものではなく、第１落下パターン（バー役物９０２ａが収納位置から段階的に落下するパターン）においても原点確認動作を行う構成としても良い。この場合、バー役物９０２ａが右中間片落ち状態（図６８１（ａ）参照）である場合に原点確認動作を行い、原点位置が確認できなかった場合には、バー役物９０２ａを収納位置に戻す動作データを設定する構成とすると良い。また、本第２２制御例では、各種モータ（左バー役物用モータ、右バー役物用モータ）に対して、ステップ数が加算される方向への回転のみを用いて各種動作シナリオを規定しているが、これに限ること無く、各種モータに対して、ステップ数が減算される方向への回転指示を規定しても良い。また、各種モータに対する回転指示内容を予め規定しておくのでは無く、各種モータを駆動させる条件が成立した場合に、駆動対象となる各種役物の状況を判定し、その判定結果に基づいて各種モータへの回転指示内容（回転方向）を決定するように構成しても良いし、対象となる特別図柄抽選の結果に基づいて各種モータに対する回転指示内容を異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄抽選の結果が特定の大当たり当選である場合のみ、通常とは異なる回転方向で各種モータのうち、少なくとも１のモータを駆動させるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、各種役物の可動内容（落下内容や左右移動内容）だけで無く、各種役物を可動させるための各種モータの回転方向にまで興味を持たせることができる。音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、上述した第１９制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３が有する構成に加えて、第１演出カウンタｘａと、第２演出カウンタｘｂと、役物待機フラグｘｃと、動作シナリオ格納エリア２２３ｘｄと、役物可動中フラグｘｅと、変動中フラグｘｆと、変動時間カウンタ２２３ｘｇと、シナリオカウンタｘｈと、各ステップカウンタｘｉと、特殊シナリオフラグ２２３ｘｊと、原点フラグ２２３ｘｋと、その他メモリエリア２２３ｚとが少なくとも設けられている。

【２３５９】

第１演出カウンタ２２３ｘａは、表示用変動パターンの選択に使用されるカウンタであって、「０～１９９」の範囲で繰り返し更新される。なお、メイン処理が実行される毎に１ずつ加算されて更新される。第２演出カウンタ２２３ｘｂは、ロゴ役物９０２の動作シナリオの選択に使用されるカウンタであって、「０～１９９」の範囲で繰り返し更新される。なお、メイン処理が実行される毎に１ずつ加算されて更新される。役物待機フラグ２２３ｘｃは、動作シナリオ格納エリア２２３ｘｄにロゴ役物９０２の動作シナリオが格納されていることを示すためのフラグであり、演出態様設定処理（図７０８のＳ４３１１Ａ参照）において表示用変動パターンとして救済チャンス演出ありの表示用変動パターンが設定され、決定された動作シナリオが動作シナリオ格納エリア２２３ｘｄに格納された場合にオンに設定される（図７０８のＳ４５３６参照）。そして、救済チャンス演出の開始タイミングとなり、救済チャンス演出開始処理（図７１０のＳ３１５５参照）において動作シナリオ格納エリア２２３ｘｄから動作シナリオが読み出された場合にオフに設定される（図７１０のＳ３２３５参照）。動作シナリオ格納エリア２２３ｘｄは、演出態様設定処理（図７０８のＳ４３１１Ａ参照）において決定されたロゴ役物９０２の動作シナリオを格納するためのエリアである。この動作シナリオ格納エリア２２３ｘｄに格納された情報（動作シナリオ）は、救済チャンス演出が開始される際に読み出される（図７１０のＳ３２３２参照）。役物可動中フラグ２２３ｘｅは、ロゴ役物９０２の動作シナリオが設定中であることを示すためのフラグであり、救済チャンス演出の開始タイミングにおいて動作シナリオ格納エリア２２３ｘｄから動作シナリオが設定された場合にオンに設定される（図７１０のＳ３２３６参照）。そして、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値が終了値である場合（図７１２のＳ４６５３参照）、または動作シナリオの中止が設定された場合（図７１１のＳ４３６２参照）にオフに設定される。

【２３６０】

変動中フラグ２２３ｘｆは特別図柄の変動表示期間であることを示すためのフラグであり、変動時間カウンタ２２３ｘｇは特別図柄の変動時間を計測するためのカウンタである。本第２２制御例では、変動中フラグ２２３ｘｆがオンに設定されている場合に、液晶演出実行管理処理（図７０９のＳ３１２０参照）において変動時間カウンタ２２３ｘｇの値を更新する。シナリオカウンタ２２３ｘｈは、特別図柄の変動時間の経過に合わせて動作シナリオに規定された動作データを設定するためのカウンタである。シナリオカウンタ２２３ｘｈは、液晶演出実行管理処理（図７０９のＳ３１２０参照）における特殊シナリオ実行中処理（Ｓ３１５７）、または救済チャンス演出実行中処理（Ｓ３１５９）が実行される毎に１加算される。なお、液晶演出実行管理処理（Ｓ３１２０）は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理において１ｍｓ経過する毎に実行される処理である（図７０４参照）。従って、シナリオカウンタは変動時間カウンタ２２３ｘｇと同様に１ｍｓ毎に更新される。ステップカウンタｘｉは、左バー役物用モータ９０２ｃ７、右バー役物用モータ９０２ｄ７、横移動モータ９０２ｂ３、回転体モータ９０２ｂ２の各ステッピングモータのステップ数を計数するためのカウンタである。特殊シナリオフラグ２２３ｘｊは、救済チャンス演出におけるロゴ役物９０２の動作シナリオとして動作シナリオＢ、Ｄ、Ｆ、Ｈのいずれかが設定されていることを判別するために参照されるフラグである。詳細は後述するが、これらの動作シナリオでは、第２落下パターン（バー役物９０２ａが収納位置から下降限まで一気に落下する動作パターン）の動作が実行されるため、この特殊シナリオフラグ２２３ｘｊがオンである場合には、原点確認動作の制御を行うための特殊シナリオ実行中処理（図７１１参照）が実行される。原点確認動作が終了した場合に、特殊シナリオフラグ２２３ｘｊはオフに設定される。

【２３６１】

原点フラグ２２３ｘｋは、回転体モータ原点センサが回転体モータの原点位置を検出した場合にオンに設定されるフラグであり、回転体役物９０２ｂの原点確認動作において、この原点フラグ２２３ｘｋがオンに設定されることにより、実行中の動作シナリオの継続が決定され、原点確認動作において原点フラグ２２３ｘｋがオンに設定されなかった場合には、実行中の動作シナリオの中止が決定される。ＲＡＭ２２３は、その他メモリエリア

２２３ｚとして、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域などを有している。なお、コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ Ｉｎ Ｆｉｒｓｔ Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ処理装置１１３のコマンド判定処理が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示（変動演出）を制御するものである。この表示制御装置１１４の詳細については、すでに公知なものであるので省略する。

【２３６２】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図６２４参照）を正常に実行し完了することができる。

【２３６３】

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

【２３６４】

＜第２２制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図７０４から図７１２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。まず、図７０４を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図７０４は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回Ｓ３１０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ３１０１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ３１０１：Ｎｏ）、Ｓ３１０２～Ｓ３１１２の処理を行わずにＳ３１２１の処理へ移行する。Ｓ３１０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ３１０２～Ｓ３１１２が表示（演出）に関する処理であり、短い

周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ３１２１のコマンド判定処理やＳ３１２２の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ３１２１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ３１２１の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【２３６５】

Ｓ３１０１の処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ３１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ３１０３～Ｓ３１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信するコマンド出力処理を実行する（Ｓ３１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ３１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ３１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ３１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ３１０５の処理へ移行する。Ｓ３１０５の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ３１０６）。客待ち演出では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ３１０７）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【２３６６】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ３１０８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ３１０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。Ｓ３１０９の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ３１２０）、次に、各種カウンタ更新処理を実行し（Ｓ３１１１）、演出更新処理を実行する（Ｓ３１１２）。Ｓ３１１２の処理を実行後、Ｓ３１２１の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ３１０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ３１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。この液晶演出実行監視処理の詳細については、図７０９を参照して後述する。Ｓ３１１２の処理後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理（Ｓ３１２１）が実行され、Ｓ３１２２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ３１２１）の詳細については、図７０５を参照して後述する。Ｓ３１２２の処理では、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図７０７を参照して後述する。

【２３６７】

Ｓ３１２２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ３１１５）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ３１１５の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ３１１５：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ３１１７）、電源断処理を実行する（Ｓ３１１８）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ３１１９）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、Ｓ３１１５の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ３１１５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ３１１６）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ３１１６：Ｎｏ）、Ｓ３１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ３１１６：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【２３６８】

次に、図７０５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ３１２１）について説明する。図７０５は、このコマンド判定処理（Ｓ３１２１）を示したフローチャートである。図７０５に示した通り、コマンド判定処理（Ｓ３１２１）は、上述した第１９制御例におけるコマンド判定処理（図６３１のＳ３１１３参照）に対して、図柄確定コマンド（停止コマンド）を受信した場合に（Ｓ３２１８：Ｙｅｓ）、図柄確定コマンド処理（図７０６のＳ３２１９参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。次に、図７０６を参照して、コマンド判定処理（図７０５のＳ３１２１参照）にて実行される図柄確定コマンド処理（Ｓ３２１９参照）の内容を説明する。図７０６は、図柄確定コマンド処理（Ｓ３２１９）の内容を示したフローチャートである。この図柄確定コマンド処理（Ｓ３２１９）は、主制御装置１１０から特別図柄の変動時間が終了した場合に設定される図柄確定コマンド（停止コマンド）を受信した場合に実行される処理である。図柄確定コマンド処理（Ｓ３２１９）が実行されると、まず、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示を停止させるための表示用停止コマンドを設定する（Ｓ３６５１）。ここで設定される表示用停止コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図７０４参照）のコマンド出力処理（Ｓ３１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用図柄確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示を終了する。Ｓ３６５１の処理が終了すると、変動中フラグｘｆをオフに設定し（Ｓ３６５２）、変動時間カウンタｘｇの値をリセットする（Ｓ３６５３）。

【２３６９】

次に、図７０７を参照して、変動表示設定処理（Ｓ３１２２）の内容について説明をする。図７０７は、変動表示設定処理（Ｓ３１２２）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ３１２２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図７０４参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。変動表示設定処理（Ｓ３１２２）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｄがオンかを判別する（Ｓ４３０１）。そして、変動開始フラグ２２３ｄがオンではない（即ち、オフで

ある）と判別した場合（Ｓ４３０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４３０６の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ２２３ｄがオンであると判別した場合（Ｓ４３０１：Ｙｅｓ）、変動開始フラグ２２３ｄをオフに設定し（Ｓ４３０２）、抽出した変動パターンを取得し（Ｓ４３０３）、次いで、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための演出態様設定処理を実行し（Ｓ４３１１）、Ｓ４３１１の処理によって設定された演出態様を示すための表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ４３０５）、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている入賞情報をシフトし（Ｓ４３１２）、変動中フラグ２２３ｘｆをオンに設定する（Ｓ４３１３）。なお、演出態様設定処理（Ｓ４３１１）の詳細については図７０８を参照して後述する。

【２３７０】

Ｓ４３０６の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｅがオンかを判別する（Ｓ４３０６）。そして、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４３０６：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンであると判別した場合（Ｓ４３０６：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｅオフに設定し（Ｓ４３０７）、次いで、Ｓ４３０８の処理でコマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ４３０９）、その後、本処理を終了する。次に、図７０８を参照して、演出態様設定処理（Ｓ４３１１）の内容について説明をする。図７０８は、演出態様設定処理（Ｓ４３１１）の処理内容を示したフローチャートである。この演出態様設定処理（Ｓ４３１１）は、特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理が実行されるものであって、演出態様を設定する対象となる特別図柄抽選の結果や、設定されている遊技状態に応じて、様々な演出態様を設定するための処理が実行される。また、変動演出としてロゴ役物９０２を用いた演出の実行が決定された場合に、対象となる特別図柄抽選の結果に対応するロゴ役物９０２の動作シナリオを決定する。演出態様設定処理（Ｓ４３１１）が実行されると、まず、第１演出カウンタ２２３ｘａおよび第２演出カウンタｘｂのカウンタ値を取得し（Ｓ４５３１）、取得した第１演出カウンタ２２３ｘａのカウンタ値と、変動表示設定処理（図７０７のＳ３１２１）におけるＳ４３０３の処理で抽出した変動パターンの変動パターン種別とに基づいて変動パターン選択テーブル２２２ｘａから表示用変動パターンを決定する（Ｓ４５３２）。

【２３７１】

次に、Ｓ４５３２の処理において決定された表示用変動パターンは救済チャンス演出ありの表示用変動パターンかを判別する（Ｓ４５３３）。救済チャンス演出ありの表示用変動パターンであると判別された場合（Ｓ４５３３：Ｙｅｓ）には、動作シナリオ選択テーブル２２２ｘｂから、演出態様を設定する対象となる特別図柄抽選の当否判定結果と第２演出カウンタ２２３ｘｂのカウンタ値とに基づいて動作シナリオを決定し（Ｓ４５３４）、決定した動作シナリオを動作シナリオ格納エリア２２３ｘｄに格納し（Ｓ４５３５）、役物待機フラグ２２３ｘｃをオンに設定し（Ｓ４５３６）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５３３の処理において、救済チャンス演出ありの表示用変動パターンではないと判別された場合（Ｓ４５３３：Ｎｏ）には、本処理を終了する。次に、図７０９を参照して、液晶演出実行管理処理（Ｓ３１２０）の内容について説明をする。図７０９は、液晶演出実行管理処理（Ｓ３１２０）の処理内容を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理（Ｓ３１２０）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図７０４参照）の中で実行され、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期させた値がセットされる変動時間カウンタ２２３ｘｇの値を更新する処理が実行され、更新後の値に対応する演出態様を決定するための処理が実行される。液晶演出実行管理処理（Ｓ３１２０）が実行されると、まず、変動中フラグ２２３ｘｆはオンであるかが判別される（Ｓ３１５１）。変動中フラグ２２３ｘｆがオンではない（即ち、特別図柄の変動表

示が実行されていない）と判別した場合には（Ｓ３１５１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、変動中フラグ２２３ｘｆがオンである場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されている場合）には（Ｓ３１５１：Ｙｅｓ）、変動時間カウンタ２２３ｘｇの値に１加算する（Ｓ３１５２）。

【２３７２】

Ｓ３１５２の処理が終了すると、役物待機フラグ２２３ｘｃはオンであるか否かを判別し（Ｓ３１５３）、オンであると判別した場合（即ち、救済チャンス演出の実行が待機している場合）には（Ｓ３１５３：Ｙｅｓ）、Ｓ３１５２の処理において更新した変動時間カウンタ２２３ｘｇの値は救済チャンス演出の開始時間であるかが判別される（Ｓ３１５４）。救済チャンス演出の開始時間ではないと判別した場合（Ｓ３１５４：Ｎｏ）には、本処理を終了する。一方、Ｓ３１５４の処理において、救済チャンス演出の開始時間であると判別した場合（Ｓ３１５４：Ｙｅｓ）には、救済チャンス演出開始処理を実行する（Ｓ３１５５）。その後、本処理を終了する。ここで、図７１０を参照して、救済チャンス演出開始処理（Ｓ３１５５）の内容について説明する。図７１０は、救済チャンス演出開始処理（Ｓ３１５５）の処理内容を示したフローチャートである。この救済チャンス演出開始処理（Ｓ３１５５）は、救済チャンス演出の開始に合わせてロゴ役物９０２の動作シナリオを開始させるための処理を実行する。救済チャンス演出開始処理（Ｓ３１５５）が開始されると、まず、救済チャンス演出の開始を報知する報知態様（図６８９（ｂ）の表示領域ＨＲ１の表示）を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３２３１）、動作シナリオ格納エリア２２３ｘｄに格納されている動作シナリオを設定する（Ｓ３２３２）。Ｓ３２３２の処理が終了すると、設定した動作シナリオは、動作シナリオＢ、Ｄ、Ｇ、Ｈのいずれかであるかが判別される（Ｓ３２３３）。動作シナリオＢ、Ｄ、Ｇ、Ｈのいずれかであると判別した場合には（Ｓ３２３３：Ｙｅｓ）、特殊シナリオフラグ２２３ｘｊをオンに設定し（Ｓ３２３４）、Ｓ３２３５の処理を行う。一方、Ｓ３２３３の処理において、動作シナリオＢ、Ｄ、Ｇ、Ｈのいずれでもないと判別した場合（即ち、設定された動作シナリオが動作シナリオＡ、Ｃ、Ｅ、Ｆのいずれかである場合）には（Ｓ３２３３：Ｎｏ）、Ｓ３２３７の処理をスキップし、Ｓ３２３５の処理を行う。Ｓ３２３５の処理では、役物待機フラグ２２３ｘｃをオフに設定し（Ｓ３２３５）、役物可動中フラグ２２３ｘｅをオンに設定し（Ｓ３２３６）、本処理を終了する。

【２３７３】

このように構成することで、特別図柄変動が実行されてから所定時間（例えば、２０秒）の経過を契機にロゴ役物９０２の動作シナリオを開始させることが可能となる。図７０９に戻り、説明を続ける。Ｓ３１５３の処理において、役物待機フラグ２２３ｘｃがオンでないと判別された場合には（Ｓ３１５３：Ｎｏ）、特殊シナリオフラグ２２３ｘｊがオンであるかが判別される（Ｓ３１５６）。特殊シナリオフラグ２２３ｘｊがオンであると判別された場合には（Ｓ３１５６：Ｙｅｓ）、特殊シナリオ実行中処理（Ｓ３１５７）を行う。ここで、図７１１を参照して、特殊シナリオ実行中処理（Ｓ３１５７）の内容について説明をする。図７１１は、特殊シナリオ実行中処理の処理内容を示したフローチャートである。この特殊シナリオ実行中処理（Ｓ３１５７）は、動作シナリオＢ、Ｄ、Ｇ、Ｈのいずれかの動作シナリオが設定されている場合に実行される処理であり、動作シナリオにおける回転体役物９０２ｂの原点確認動作で原点位置を検出できなかった場合に、ロゴ役物９０２の動作シナリオを中止し、液晶表示による代替救済チャンス演出に切り替えるための処理である。

【２３７４】

特殊シナリオ実行中処理（Ｓ３１５７）が実行されると、まず、シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値は原点確認終了の値か否かが判別される（Ｓ４３５１）。シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値は原点確認終了の値ではないと判別した場合には（Ｓ４３５１：Ｎｏ）、原点フラグ２２３ｘｋはオンであるか否かが判別される（Ｓ４３５２）。原点フラグ２２３ｘｋがオンではないと判別した場合（即ち、原点位置の検出ができていない場合）には（Ｓ４３５２：Ｎｏ）、原点センサ（図示しない）はオンであるか否かが

判別される（Ｓ４３５３）。この原点センサは回転体役物９０２ｂの原点位置を検出するためのセンサであり、回転体役物９０２ｂが原点位置にある場合にオンとなる。Ｓ４３５３の処理において、原点センサがオンであると判別した場合には（Ｓ４３５３：Ｙｅｓ）、原点フラグ２２３ｘｋをオンに設定し（Ｓ４３５４）、Ｓ４３５５の処理に移行する。一方、Ｓ４３５３の処理において、原点センサ２２３ｘｋがオンではないと判別した場合には（Ｓ４３５３：Ｎｏ）、Ｓ４３５４の処理をスキップし、Ｓ４３５５の処理に移行する。Ｓ４３５２の処理において、原点フラグ２２３ｘｋがオンであると判別した場合には（Ｓ４３５２：Ｙｅｓ）、Ｓ４３５３およびＳ４３５４の処理をスキップし、Ｓ４３５５の処理に移行する。Ｓ４３５５の処理では、シナリオカウンタ２２３ｘｈのシナリオカウンタ値に１加算し（Ｓ４３５５）、更新後のシナリオカウンタ値に対応した動作データを設定し（Ｓ４３５６）、本処理を終了する。Ｓ４３５１の処理において、シナリオカウンタ値が原点確認終了の値であると判別した場合には（Ｓ４３５１：Ｙｅｓ）、次に、原点フラグ２２３ｘｋがオンであるか否かを判別する（Ｓ４３５７）。原点フラグ２２３ｘｋがオンであると判別された場合には（Ｓ４３５７：Ｙｅｓ）、原点フラグ２２３ｘｋをオフに設定し（Ｓ４３５８）、特殊シナリオフラグ２２３ｘｊをオフに設定し（Ｓ４３５９）、Ｓ４３５５の処理に移行する。

【２３７５】

一方、Ｓ４３５７の処理において、原点フラグ２２３ｘｋがオンではないと判別した場合（即ち、原点確認動作において原点位置を検出できなかった場合）には（Ｓ４３５７：Ｎｏ）、設定されている動作シナリオの中止を設定し（Ｓ４３６０）、シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値をリセットし（Ｓ４３６１）、役物可動中フラグ２２３ｘｆをオフに設定する（Ｓ４３６２）。その後、当否判定結果に対応する代替救済チャンス演出を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４３６３）、本処理を終了する。図７０９に戻り、説明を続ける。Ｓ３１５６の処理において、特殊シナリオフラグ２２３ｘｊがオンではないと判別した場合には（Ｓ３１５６：Ｎｏ）、次に、役物可動中フラグ２２３ｘｅはオンであるか否かを判別する（Ｓ３１５８）。役物可動中フラグ２２３ｘｅがオンではないと判別した場合（即ち、救済チャンス演出が実行されていない場合）には（Ｓ３１５８：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３１５８の処理において、役物可動中フラグ２２３ｘｅがオンであると判別した場合には（Ｓ３１５８：Ｙｅｓ）、救済チャンス演出実行中処理を実行する（Ｓ３１５９）。その後、本処理を終了する。ここで、図７１２を参照して、救済チャンス演出実行中処理（Ｓ３１５９）の内容について説明をする。図７１２は、救済チャンス演出実行中処理（Ｓ３１５９）の処理内容を示したフローチャートである。この救済チャンス演出実行中処理（Ｓ３１５９）は、シナリオカウンタ２２３ｘｈのシナリオカウンタ値に対応する動作データを設定するための処理である。救済チャンス演出実行中処理（Ｓ３１５９）が実行されると、まず、シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値はシナリオの終了を示す値（即ち、ＥＮＤ情報）であるか否かを判別する（Ｓ４６５１）。シナリオの終了値であると判別した場合には（Ｓ４６５１：Ｙｅｓ）、シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値をリセットし（Ｓ４６５２）、役物可動中フラグ２２３ｘｅをオフに設定し（Ｓ４６５３）、本処理を終了する。

【２３７６】

一方、シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値が終了値ではないと判別した場合には（Ｓ４６５１：Ｎｏ）、次に、シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値が報知演出のタイミングであることを示す値であるかを判別する（Ｓ４６５４）。シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値が報知演出のタイミングであることを示す値ではないと判別した場合には（Ｓ４６５４：Ｎｏ）、シナリオカウンタ２２３ｘｈに１加算し（Ｓ４６５９）、更新した後のシナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値に対応した動作データを設定し（Ｓ４６６０）、本処理を終了する。一方、Ｓ４６５４の処理において、シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値が報知演出のタイミングであることを示す値であると判別した場合には（Ｓ４６５４：Ｙｅｓ）、次に、特別図柄の当否判定結果は当たりであるかを判別する（Ｓ４６５５）。当否判定結果が当たりではないと判別した場合（即ち、当否判定結果

が外れである場合）には（Ｓ４６５５：Ｎｏ）、回転体役物９０２ｂの停止位置が当たり報知位置（図６８９（ｂ）に示す、上矢印８０２が指す位置）であるかを判別する（Ｓ４６５６）。当たり報知位置であると判別した場合には（Ｓ４６５６：Ｙｅｓ）、横移動モータ９０２ｂ３に３０ステップを設定し（Ｓ４６５７）、失敗を示す報知態様（図６９０（ｂ）の表示領域ＨＲの表示）を表示するための表示用失敗報知コマンドを設定し（Ｓ４６５８）、Ｓ４６５９の処理に移行する。一方、Ｓ４６５６の処理において、回転体役物９０２ｂの停止位置が当たり報知位置ではないと判別した場合には（Ｓ４６５６：Ｎｏ）、Ｓ４６５７の処理をスキップして、Ｓ４６５８の処理を行う。このように構成することで、回転体役物９０２ｂが脱調や故障による不具合によって、外れであるにも拘わらず当たり報知位置に停止してしまった場合であっても、追加の動作データを設定し当たり報知位置から移動させることで、遊技者に対して誤った遊技情報が提供されることを抑制することができる。

【２３７７】

Ｓ４６５５の処理において、当否判定結果が当たりであると判別した場合には（Ｓ４６５５：Ｙｅｓ）、回転体役物９０２ｂの停止位置は当たり報知位置であるかを判別する（Ｓ４６６１）。回転体役物９０２ｂの停止位置が当たり報知位置であると判別した場合には（Ｓ４６６１：Ｙｅｓ）、表示用図柄移動コマンドを設定する（Ｓ４６６２）。この表示用図柄移動コマンドは、図６８９（ｂ）に示す中図柄列を半コマ分移動させ、図６９０（ａ）に示すように当たり報知態様（「海物語」の文字列）を構成する第３図柄（図６９０（ａ）に示す、中下段図柄Ｚ２ｃ）の全体を表示するためのコマンドである。Ｓ４６６２の処理が終了すると、救済チャンス演出の成功を示す報知態様（図６９０（ａ）に示す表示領域ＨＲの表示）を表示するための表示用成功報知コマンドを設定し（Ｓ４６６３）、Ｓ４６５９の処理に移行する。一方、Ｓ４６６１の処理において、回転体役物９０２ｂの停止位置が当たり報知位置ではないと判別した場合には（Ｓ４６６１：Ｎｏ）、液晶表示にて失敗を示す報知態様を表示した後に大当たり当選であることを示す報知態様を表示する演出（所謂、復活演出）を表示するための表示用復活報知コマンドを設定し（Ｓ４６６４）、Ｓ４６５９の処理に移行する。このように構成することで、回転体役物９０２ｂが当たり報知位置で停止していないにも拘わらず、救済チャンス演出が成功したことを示す報知態様が表示されるといった違和感のある演出を遊技者に対して実行することを抑制することができる。以上説明したように、本第２２制御例では、遊技盤面の装飾と、装飾用可動役物（ロゴ役物９０２）と、第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄の一部を組み合わせた有効ラインを形成する演出が実行される。これにより、遊技者に対して第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄と遊技盤面の装飾の位置関係にも興味を持たせることが可能となり遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第２２制御例では、遊技盤面の装飾と、装飾用可動役物と、第３図柄とによって有効ラインを形成する構成としたが、これに限るものではなく、第３図柄に代えて、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄で有効ラインを形成しても良い。

【２３７８】

ここで、図７１３を参照して、本第２２制御例の変形例について説明する。第２２制御例の変形例では、装飾用可動役物を用いずに、遊技盤面の装飾と、第３図柄と、保留図柄とによって有効ラインを形成する。図７１３（ａ）に示すように、救済チャンス演出が開始されると、実行中保留図柄ｈｒ０の表示態様を可変させることを示唆する態様であるキャラクタ８０１が表示され、実行中保留柄ｈｒ０が表示態様可変中であることを示す態様に可変させる。そして、主表示領域Ｄｍの中央上部に表示されるＨＲ１には、「救済チャンス！保留図柄が「語」に変われば大当たり」という演出成功条件を案内するための案内態様が表示される。そして、所定期間（３秒）が経過すると、図７１３（ｂ）に示すように、実行中保留図柄ｈｒ０が予め設定されている表示態様に可変して表示される。図７１３（ｂ）は、演出成功の場合を示した図であり、実行中保留図柄ｈｒ０が「語」保留図柄に可変することで、ロゴ装飾Ｒｇ１と、中中段図柄Ｚ２ｂと、実行中保留図柄ｈｒ０によって縦に「海物語」の文字列が形成され、有効ラインが形成されたことを示すためにロゴ

装飾Ｒｇ１に内蔵されたＬＥＤが点滅し、中中段図柄Ｚ２ｂを強調するためのエフェクトがかけられる。このように構成することで、装飾用可動役物を搭載していない遊技機においても遊技盤面の装飾と、第３図柄を組み合わせた演出を実行可能である。なお、本第２２制御例では、大当たり当選であることを報知する態様として、「海物語」の文字列を形成する構成としたが、これに限るものではなく、他の文字列を形成する構成しても良い。

【２３７９】

＜第２３制御例＞

次に、図７１４～図７６２を参照して、第２３制御例におけるパチンコ機１０について説明する。本第２３制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第２２制御例のパチンコ機１０に対して、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として用いられる装飾用可動役物を複数個（３個）搭載し、その複数の装飾用可動役物を用いた新たな変動演出を追加している点で相違している。上述した第２２制御例では、外れを示す態様の第３図柄が表示された後に装飾用可動役物を用いた演出（救済チャンス演出）が実行される構成であった。これに対して、本第２３制御例では、第３図柄が当否判定結果を示す態様で停止表示される前の期間で装飾用可動役物を用いた新たな演出が実行される構成としている。ここで、従来より、特別図柄の当否判定結果を予告するための変動演出の一環として装飾用可動役物を用いた演出を実行するパチンコ機１０が知られている。このようなパチンコ機１０では、装飾用可動役物を用いた予告演出が変動期間の様々なタイミングで実行される。ところで、パチンコ機１０における装飾用可動役物は表示画面の正面視手前側で可動するため、装飾用可動役物の可動中は表示画面の装飾用可動役物と重なる表示領域は遊技者から視認困難となるのが一般的である。従って、装飾用可動役物を用いた演出が実行されるタイミングで、表示画面に遊技情報を提供するための別の演出（例えば、第３図柄のリーチ態様）が表示される場合に、可動中の装飾用可動役物と重なってしまうと遊技者からは視認できず、大当たり当選を示す第３図柄が停止表示されることを期待している遊技者に対して、複合演出が煩わしい演出となってしまい、演出効果が低下する虞があった。

【２３８０】

これに対して、本第２３制御例では、複数の装飾用可動役物を用いた複合演出が実行されるタイミングによって、同一の演出結果（図７３８に示す、「ゲキアツ」という大当たり当選期待度が高いことを報知する態様の形成）を創出するために用いられる要素の種別や、各要素に対する制御内容を異ならせることで、第３図柄の変動演出を邪魔すること無く複合演出を実行可能に構成している。このように構成することで、どのタイミングで複合演出が実行された場合であっても、遊技者に好適な演出を提供することができる。また、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出の内容に対応させて同一の演出結果を示す複合演出の演出態様を異ならせることができるため、様々なタイミングで複合演出を実行させることが可能となり、演出効果を高めることができる。この第２３制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第２２制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、装飾用可動役物を複数搭載している点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２２制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２２制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２３８１】

＜第２３制御例におけるパチンコ機１０の装飾用可動役物について＞

次に、図７１４～図７３６を参照して、本第２３制御例におけるパチンコ機１０の装飾用可動役物の構成について説明する。図７１４は、本第２３制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤面の構成を示した図である。上述した第２２制御例に対して、装飾用可動役物

を複数搭載している点と、可変入賞装置６５０、特定入賞口６５ａおよび第２入球口６４０の配置を変更している点で相違している。なお、可変入賞装置６５０の構造については、第２２制御例と同一であるため、その詳細な説明は省略する。本第２３制御例におけるパチンコ機１０では、装飾用可動役物として、ロゴ役物９０２、「ア」役物９０３、シャッター役物９０４の３つの装飾用可動役物が搭載されている。図７１４に示すように、通常、ロゴ役物９０２は第３図柄表示装置８１の上部に収納され、「ア」役物９０３は第３図柄表示装置８１の中央下部に収納され、シャッター役物９０４は第３図柄表示装置８１の左右に収納されている。以下、各装飾用可動役物の詳細な構成について説明する。図７１５は、ロゴ役物９０２と、「ア」役物９０３の動作ユニットの正面図である。ロゴ役物９０２は、バー役物９０２ａと回転体役物９０２ｂで構成されており、回転体役物９０２ｂの表面には、「キ」という文字が装飾されている。このロゴ役物９０２ｂは、ＬＥＤを内蔵しており、音声ランプ制御装置１１３からのコマンドによって発光させることが可能である。「ア」役物９０３は、その表面に「ア」という文字が装飾された装飾用可動役物である。詳細は後述するが、本第２３制御例では、ロゴ役物９０２と、「ア」役物９０３と、シャッター役物９０４に装飾された「ゲ」文字装飾９０４ａ４（図７１７参照）と、遊技盤面に装飾された「ツ」文字装飾９０５によって「ゲキアツ」という大当たり当選期待度が高いことを示す文字列を形成する演出が実行される（図７３８参照）。図７１６（ａ）は、ロゴ役物９０２の動作ユニットを模式的に示した図である。なお、このロゴ役物９０２の構成は、上述した第２２制御例におけるロゴ役物９０２に対して、表面に施された装飾が異なる点で相違するのみで、その他の構成については同一である。

【２３８２】

図７１６（ａ）に示すように、このロゴ役物９０２は、バー役物９０２ａと、回転体役物９０２ｂと、左右上昇機構９０２ｃおよび９０２ｄによって構成されている。以下、図７２４～図７２９を適宜参照しながら、ロゴ役物９０２の構成について説明する。バー役物９０２ａは、左右の両端に上昇機構９０２ｃおよび９０２ｄを有している。この上昇機構９０２ｃおよび９０２ｄは左右対称に略同じ形状で構成されている。その為、左上昇機構９０２ｃにおいて、説明した箇所と同一の構成については、右上昇機構９０２ｄの説明を省略する。左上昇機構９０２ｃは、上段ラック９０２ｃ１とブーツ型の下段ラック９０２ｃ２とで構成された２段ラックを有しており、下段ラック９０２ｃの上端部に設けられた連接ギア９０２ｃ８ａ（図６８８参照）によって上段ラック９０２ｃ１と連接している。この２段ラックは、上駆動カム９０２ｃ３が回転することによって上駆動カム９０２ｃ３に設けられた円柱ピン９０２ｃ３ｐの位置が可変することで高さが可変する。ここで、図７２４～図７２５参照して、左上昇機構９０２ｃの詳細な構造について説明する。図７２４は、上昇機構９０２ｃおよび９０２ｄの分解正面斜視図であり、図７２５は、上昇機構９０２ｃおよび９０２ｄの分解背面斜視図である。図７２４に示すように、左上昇機構９０２ｃには、上駆動用のステッピングモータであるバー役物用モータ９０２ｃ７が設けられている。バー役物用モータ９０２ｃ７には上駆動カム９０２ｃ３と嵌合する上駆動用ギア９０２ｃ４が設けられている。バー役物用モータ９０２ｃ７が作動して、上駆動用ギア９０２ｃ４が回転することにより、上駆動カム９０２ｃ３を回転させる。上駆動カム９０２ｃ３には円柱ピン９０２ｃ３ｐが設けられており、上駆動カム９０３ｃ３が回転することで、円柱ピン９０２ｃ３ｐの位置が可変する。

【２３８３】

この円柱ピン９０２ｃ３ｐは、正面視手前側に突出しており、バー役物９０２ａが収納位置にある場合、下段ラック９０２ｃ２の底部は円柱ピン９０２ｃ３ｐに下から支えられた状態となっている。そして、円柱ピン９０２ｃ３ｐが図６８０（ａ）の位置から時計回り（右上昇機構９０２ｄの場合は反時計回り）に移動することで、円柱ピン９０２ｃ３ｐは下段ラック９０２ｃ２の底部から外れ、下段ラック９０２ｃ２は円柱ピン９０２ｃ３ｐの支えを失う。なお、バー役物９０２ａはストッパー９０２ｃ５（図７２５参照）によって支えられており、ストッパー９０２ｃ５がロック状態である場合には、下段ラック９０２ｃ２が円柱ピン９０２ｃ３ｐの支えを失ってもバー役物９０２ａは落下しない。このス

トッパー９０２ｃ５は、バー役物用モータ９０２ｃ７が所定のステップ数（本第２２制御例では２５ステップ）回転することで上駆動カム９０２ｃ３に連接しているアーム部材９０２ｃ６をスライドさせ、アーム部材９０２ｃ６に連接しているリンク部材９０２ｃ５Ｌを上下させることでロック状態と解除状態とに可変する。ストッパー９０２ｃ５が解除状態となり、円柱ピン９０２ｃ３ｐが下段ラック９０２ｃ２の下部に入り込んでいない状態である場合には、下段ラック９０２ｃ２は自重で落下する。このとき、下段ラック９０２ｃ２と上段ラック９０２ｃ１を連接する連接ギア９０２ｃ８ａは上昇機構９０２ｃの支柱部分に設けられている下突出片９０２ｃ８ｃと嵌合して反時計回りに回転する。この連接ギア９０２ｃ８ａは、上段ラック９０２ｃ１に設けられた上突出片９０２ｃ８ｂ（図７２５参照）とも嵌合しており、連接ギア９０２ｃ８ａが反時計回りに回転することで、上段ラック９０２ｃ１を下降させる。これにより、バー役物９０２ａは下降限まで落下する。なお、右上昇機構９０２ｄにのみ、図６８０（ａ）に示す、右途中停止ソレノイド９０２ｄ９が設けられている。この右途中停止ソレノイド９０２ｄ９がＯＮである場合には、正面視奥側に向かって弁が突出し、自重で落下するバー役物９０２ａを図６８１（ａ）に示す位置で停止させることが可能となる。一方、右途中停止ソレノイド９０２ｄ９がＯＦＦとなった場合には、弁が引っ込みバー役物９０２ａは下降限まで落下する。

【２３８４】

ここで、本第２２制御例では、バー役物９０２ａの落下パターンとして、２種類の落下パターンを設定可能に構成している。まず、１つ目の落下パターンは、左ストッパー９０２ｃ５をロック状態のままで右ストッパー９０２ｄ５のみを解除状態とし、右途中停止ソレノイド９０２ｄ９をＯＮとする右中間片落ち状態（図６８１（ａ）参照）とした後、右中間片落ち状態から左ストッパー９０２ｃ５を解除状態とし、バー役物９０２ａの左端を下降限まで落下させた状態である左片落ち状態（図６８１（ｂ）参照）とし、右途中停止ソレノイド９０２ｄ９をＯＦＦとしてバー役物９０２ａの右端も下降限（図６８０（ｂ）に示す位置）まで落下させる第１落下パターンである。２つ目の落下パターンは、左右のストッパー９０２ｃ５および９０２ｄ５を同時に解除状態とし、右途中停止ソレノイド９０２ｄ９をＯＦＦとすることでバー役物９０２ａが自重で一気に下降限まで落下する第２落下パターンである。このように、バー役物９０２ａを自重で落下させる構造であっても、右途中停止ソレノイド９０２ｄ９と左右のストッパー９０２ｃ５および９０２ｄ５の解除時期を可変させることで多様な落下パターンを設定可能にしている。図７２４に戻り説明を続ける。バー役物９０２ａが下降限にある場合（図７１８に示す状態である場合）、上駆動カム９０２ｃ３が時計回り（右上昇機構９０２ｄでは、反時計回り）に回転することで、円柱ピン９０２ｃ３ｐが図６８０（ｂ）に示す位置から時計回りに移動し、下段ラック９０２ｃ２の底部に入り込み、下段ラック９０２ｃ２を押し上げる。円柱ピン９０２ｃ３ｐによって下段ラック９０２ｃ２が押し上げられると、連接ギア９０２ｃ８ａ（図７２５参照）が上昇機構９０２ｃの支柱部分に設けられている下突出片９０２ｃ８ｃ（図７２５参照）と嵌合し、連接ギア９０２ｃ８ａが時計回りに回転する。この連接ギア９０２ｃ８ａは、上段ラック９０２ｃ１に設けられた上突出片９０２ｃ８ｂ（図７２５参照）とも嵌合しており、連接ギア９０２ｃ８ａが時計回りに回転することで、上段ラック９０２ｃ１を上昇させる。

【２３８５】

このように、上段ラック９０２ｃ１と下段ラック９０２ｃ２の２段ラックとすることで、上駆動カム９０２ｃ３の直径よりも長いストロークの上下駆動が可能となるため、上駆動カム９０２ｃ３を軽量化することができ、駆動するためのステッピングモータの出力を抑えて駆動させることができる。よって、パチンコ機１０の消費電力を抑えることができる。次に、図７２８～図７２９を参照して、回転体役物９０２ｂの構造について説明する。図７２８は、回転体役物９０２ｂとバー役物９０２ａの分解正面斜視図であり、図７２９は、回転体役物９０２ｂとバー役物９０２ａの分解背面斜視図である。回転体９０２ｂ１は、表面に装飾が施された部材であり、本第２２制御例では、パチンコ機１０の題材に関連する「物」という文字が装飾されている（図７１８参照）。この回転体９０２ｂ１の

裏側には、回転駆動用のステッピングモータである回転体モータ９０２ｂ２と、ローラースライダー９０２ｂ６が設けられている（図７２７参照）。音声ランプ制御装置１１３によって設定された動作データに基づいて回転体モータ９０２ｂ２が駆動すると、回転ギア９０２ｂ７が回転し、回転ギア９０２ｂ７の回転により回転体９０２ｂ１を回転させる。回転体モーター９０２ｂ２は、音声ランプ制御装置１１３によって設定された動作データに基づいて時計回り、或いは反時計回りに回転可能であり、回転体モータ９０２ｂ２の回転方向に対応して回転体９０２ｂ１の回転方向が可変する。また、回転体モータ９０２ｂ２の回転速度は音声ランプ制御装置１１３によって設定された動作データに基づいて４段階で設定可能であり、回転体モータ９０２ｂ２の回転スピードに対応して回転体９０２ｂ１の回転スピードも可変する。

【２３８６】

図７２６に示すように、回転体役物９０２ｂに設けられているローラースライダー９０２ｂ６は、ボールねじ９０２ｂ５を挿通可能に構成されている。このボールねじ９０２ｂ５には、正面視左端に横駆動ギア９０２ｂ４と、横駆動用のステッピングモータである横移動モータ９０２ｂ３が設けられており、横移動モータ９０２ｂ３が駆動することで、横駆動ギアが回転し、ボールねじ９０２ｂ５が回転する。ボールねじ９０２ｂ５が回転すると、ローラースライダー９０２ｂ６が左右に移動する。これにより、回転体役物９０２ｂを左右に移動させることができる。ここで、図７３８（ａ）を参照して、回転体役物９０２ｂの左右可動域について説明する。回転体役物９０２ｂは、バー役物９０２ａの正面視手前側を左可動域限Ｐｔ２から右可動域限Ｐｔ３の範囲内で左右に移動することができる。また、左右可動域限Ｐｔ２，Ｐｔ３の中間には基準位置Ｐｔ１が設定されており、バー役物９０２ａが収納位置となる場合には、基準位置Ｐｔ１で停止する。横移動モーター９０２ｂ３は、音声ランプ制御装置１１３によって設定された動作データに基づいて時計回り、或いは反時計回りに回転可能であり、横移動モータ９０２ｂ３が時計回りに回転すると、回転体役物９０２ｂは正面視右方向に移動し、反時計回りに回転すると、回転体役物９０２ｂは正面視左方向に移動する。なお、バー役物９０２ａには基準位置Ｐｔ１、左可動域限Ｐｔ２、右可動域限Ｐｔ３に対応する位置に図示しないセンサが設けられており、回転体役物９０２ｂの左右の位置を検出可能に構成している。また、横移動モータ９０２ｂ３の回転速度は音声ランプ制御装置１１３によって設定された動作データに基づいて４段階で設定可能であり、横移動モータ９０２ｂ３の回転スピードに対応して回転体役物９０２ｂの移動スピードも可変する。図７１６（ｂ）に戻り、説明を続ける。図７１６（ｂ）は、「ア」役物９０３の動作ユニットを模式的に示した図であり、「ア」役物９０３が上昇限まで上昇した状態を示している。以下、「ア」役物の詳細な構造について、図７３０～図７３３を適宜参照しながら説明する。

【２３８７】

図７３０、図７３２は、「ア」役物９０３の分解正面斜視図であり、図７３１、図７３３は、「ア」役物９０３の分解背面斜視図である。図７３０に示すように、「ア」役物９０３は、上昇役物９０３ａと上昇レール９０３ｂで構成されている。図７３２に示すように、上昇役物９０３ａには、上下駆動用のステッピングモータであるア役物用モータ９０３ａ３が設けられている。このア役物用モータ９０３ａ３には、アーム部材が付属するギア９０３ａ２が連接しており、ア役物用モータ９０３ａ３が時計回りに駆動することでアーム部材が上昇し、反時計回りに駆動することで下降する。このアーム部材が上下することにより、上昇役物９０３ａの高さが可変する。図７１７は、シャッター役物９０４の動作ユニットを模式的に示した図であり、シャッター役物９０４が閉鎖状態である場合を示している。図７１７に示すように、シャッター役物９０４は、閉鎖状態となることにより左第１シャッター扉９０４ａ１と左シャッター扉９０４ａ２に跨がって装飾された「ゲ」文字装飾９０４ａ４が形成される。以下、シャッター役物９０４の詳細な構造について、図７３４～図７３５を適宜参照しながら説明する。図７３４は、シャッター役物９０４が開放状態である場合の動作ユニットを示した正面斜視図である。開放状態におけるシャッター役物９０４は、左右にそれぞれ３枚づつ設けられたシャッター扉９０４ａ１～９０４

ａ３、９０４ｂ１～９０４ｂ３が重なった状態で格納される。シャッター扉の上部には、シャッター扉の開閉駆動用のステッピングモータであるシャッター役物用モータを備えたレール機構９０４ｃが設けられている。

【２３８８】

レール機構９０４ｃには、左シャッター扉９０４ａ１～９０４ａ３の開閉駆動を行う左シャッター役物用モータ９０４ｃ１と、右シャッター扉９０４ｂ１～９０４ｂ３の開閉駆動を行う右シャッター役物用モータ９０４ｃ５が設けられており、それぞれのシャッター役物用モータ９０４ｃ１および９０４ｃ５が時計回りに駆動することで、シャッター役物用モータ９０４ｃ１および９０４ｃ５にそれぞれ連接するスライドギア９０４ｃ４ａおよび９０４ｃ４ｂが閉鎖方向にスライドする。そして、スライドギア９０４ｃ４ａおよび９０４ｃ４ｂにそれぞれ連接するシャッタギア９０４ｃ３ａおよび９０４ｃ３ｂも連動してスライドすることで、シャッタギア９０４ｃ３ａに連接する左第３シャッター扉９０４ａ３と、シャッタギア９０４ｃ３ｂに連接する右第３シャッター扉９０４ｂ３が閉鎖方向にスライドする。左シャッター扉９０４ａ１～９０４ａ３は連接部材によって繋がっており、右シャッター扉９０４ｂ１～９０４ｂ３も連接部材によって繋がっている。このため、左右の第３シャッター扉９０４ａ３および９０４ｂ３がそれぞれ閉鎖方向にスライドすることで、シャッター扉９０４ａ１、９０４ａ２、９０４ｂ１、９０４ｂ２も連動してスライドする構成となっている。なお、左右のシャッター役物用モータ９０４ｃ１および９０４ｃ５を反時計回りに駆動することでシャッター役物９０４を開放状態とすることができる。図７１８は、ロゴ役物９０２が下降限の位置にある状態を示した図であり、図７１９は、ロゴ役物９０２が右中間片落ち状態である場合を示した図であり、図７２０は、ロゴ役物９０２が右中間片落ち状態かつ左方落ち状態である場合を示した図である。また、図７２１は、「ア」役物９０３が上昇限まで上昇した状態を示した図である。図７２２は、シャッター役物９０４が閉鎖状態である場合を示した図である。図７２２に示すように、シャッター役物９０４は、複数のシャッター扉９０４ａ１～９０４ａ３、９０４ｂ１～９０４ｂ３で構成されている。シャッター役物９０４が閉鎖状態になると、第３図柄表示装置８１の表示領域全体を覆い隠すため、遊技者からは表示領域に表示されている演出を視認できない状態となる。

【２３８９】

図７２３は、全ての装飾用可動役物が可動状態ある場合を示した図である。図７２３に示すように、全ての装飾用可動役物が可動し、所定位置にて停止することで遊技盤面の「ツ」文字装飾９０５と組み合わさって「ゲキアツ」という文字列が形成される。

【２３９０】

＜第２３制御例における演出内容について＞

次に、図７３７～図７４４を参照して、本第２３制御例において実行される特徴的な演出内容について説明する。本第２３制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり当選期待度が高いことを示唆する演出として、全ての装飾用可動役物を用いて「ゲキアツ」という文字列を形成する複合演出（文字演出）を実行する。本第２３制御例では、この複合演出が特別図柄の変動表示期間の様々なタイミングで実行される構成としている。具体的には、設定された変動パターン毎に実行タイミングが規定されており、特別図柄のリーチ前演出期間に実行される場合と、リーチ演出期間に実行される場合とがある。このように変動パターンによって複合演出の実行タイミングを異ならせることにより、遊技者が複合演出の実行タイミングを予測し難くなるため、特別図柄の変動時間が終了するまで複合演出の実行を期待させることが可能となる。まず、図７３７～図７３８（ａ）、および図７４２を参照して、通常パターンの複合演出について説明する。通常パターンの複合演出は、特別図柄の変動表示期間のうち、リーチ前演出期間に実行される複合演出のパターンである。リーチ前演出期間とは、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が開始されてから第３図柄がリーチ態様となるまでの期間であり、複合演出の他にも当否判定結果を予告するための様々な予告演出が実行される。通常パターンの複合演出では、全ての装飾用可動役物を用いて「ゲキアツ」という文字列を形成する。ここで、図７４２を参照し

て、通常パターンの複合演出が実行される場合の特別図柄変動と第３図柄表示装置８１の演出表示と、各装飾用可動役物の関係について説明する。図７４２は、通常パターンの複合演出が実行される場合の特別図柄変動と第３図柄表示装置８１の演出表示と、各装飾用可動役物の状態を示したタイミングチャートである。

【２３９１】

図７４２では、特別図柄の変動パターン種別として「スーパーリーチ（変動時間８０ｓ）」が設定されている場合を例にして説明する。図７４２に示すように、「スーパーリーチ」の変動パターンでは、リーチ前演出期間が４０秒、リーチ演出期間が４０秒となっている。特別図柄の変動表示が開始されると、第３図柄表示装置８１では、当否判定結果を予告するための予告演出を含む液晶演出が２０秒間実行される。この期間は、各装飾用可動役物が格納状態であるため、遊技者は第３図柄表示装置８１の表示領域に表示される演出を視認可能である。特別図柄の変動開始から２０秒経過すると、２０秒間の複合演出が開始される。詳細は後述するが、本第２３制御例では、複合演出の開始タイミングでリーチ演出期間であるか否かを判別し、その判別結果に応じて装飾用可動役物の動作シナリオを設定する構成としている（図７５９参照）。図７４２に示す例では、リーチ前演出期間であるため、通常パターンの動作シナリオが設定される。通常パターンの動作シナリオでは、複合演出が開始されるとロゴ役物９０２が下降限まで落下し、回転体役物９０２ｂが回転しながら右可動域限Ｐｔ３に移動する。図７３７（ａ）は、複合演出開始から３秒経過した時点における第３図柄表示装置８１の表示状態と、各装飾用可動役物の状態を簡略的に示した図である。図７３７（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおける各図柄列Ｚ１～Ｚ３では第３図柄が変動表示されており、主表示領域Ｄｍの中段部分は、ロゴ役物９０２が手前側に位置しているため、遊技者からは視認できない状態となっている。回転体役物９０２ｂは、基準位置Ｐｔ１から右可動域限Ｐｔ３へと移動した状態である。回転体役物９０２ｂは、この後、反時計回りに回転しながら左可動域限Ｐｔ２に向かって移動を開始する。なお、この時点では、「ア」役物９０３と、シャッター役物９０４はそれぞれ格納状態となっている。

【２３９２】

図７４２に戻り、説明を続ける。複合演出の開始から５秒経過すると、シャッター役物９０４が閉鎖状態となる。図７３７（ｂ）は、複合演出開始から５秒経過した地点における第３図柄表示装置８１の表示状態と、各装飾用可動役物の状態を簡略的に示した図である。シャッター役物９０４が閉鎖状態となり「ゲ」文字装飾９０４ａ４が形成された状態となっている。なお、シャッター役物９０４の「ゲ」文字装飾９０４ａ４が装飾された部分は、背面を透過する部材で構成されており、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいてエフェクトを表示させることで、「ゲ」文字装飾９０４ａ４の部分が発光しているように見せることができる。本第２３制御例では、それぞれの装飾用役物が複合演出における最終停止位置に位置したことを示すための態様として、最終停止位置となった装飾用可動役物を発光させる構成としている。なお、回転体役物９０２ｂは、右可動域限Ｐｔ３から左可動域限Ｐｔ２に向かって移動をしている途中である。図７４２に戻り、説明を続ける。複合演出開始から７秒が経過すると、「ア」役物９０３が上昇状態となる。図７３８（ａ）は、複合演出開始から７秒が経過した時点における第３図柄表示装置８１の表示状態と、各装飾用可動役物の状態を簡略的に示した図である。回転体役物９０２ｂが最終停止位置である左可動域限Ｐｔ２に着いたことに対応して、回転体役物９０２ｂに内蔵されているＬＥＤが発光した状態となっている。また、「ア」役物９０３は最終停止位置である上昇限まで上昇したこと基づいて、「ア」役物９０３に内蔵されたＬＥＤが発光した状態となる。そして、全ての装飾用可動役物が最終停止位置に停止したことに対応して、遊技盤面の「ツ」文字装飾９０５に付属するＬＥＤが発光することで、演出ラインＥＬ１上に「ゲキアツ」の文字列が形成されたことを遊技者は分かり易く認識することができる。

【２３９３】

図７４２に戻り、説明を続ける。可動状態となった各装飾用可動役物は、複合演出の演

出期間が終了するまでに動作シナリオに規定されたタイミングで格納状態へと戻り、リーチ演出期間の開始時点では、全ての装飾用可動役物が格納状態となる。これにより、第３図柄のリーチ態様が装飾用可動役物によって視認できない状態となることを抑制することができる。次に、図７３８（ｂ）～図７４１、図７４３および図７４４を参照して、リーチ演出期間に複合演出が実行される場合の例について説明する。まず、リーチ演出期間に実行される複合演出の代替パターン１について説明する。複合演出の代替パターン１は、第３図柄のリーチ態様が表示されているリーチラインが中段ラインＬ２以外である場合に実行される複合演出の代替パターンである。上述したように、シャッター役物９０４が閉鎖状態となることにより、遊技者が第３図柄表示装置８１の表示領域に表示されているリーチ態様の第３図柄を視認できない状態となり、遊技者にリーチ演出が終了したかのような誤解を与えかねないので、代替パターン１では、シャッター役物９０４を閉鎖状態とせずに、液晶表示によって、リーチ態様の第３図柄と重ならない位置に「ゲ」文字を表示する。ここで、図７４３を参照して、代替パターン１の複合演出が実行される場合の特別図柄変動と第３図柄表示装置８１の演出表示と、各装飾用可動役物の関係について説明する。図７４３は、通常パターンの複合演出が実行される場合の特別図柄変動と第３図柄表示装置８１の演出表示と、各装飾用可動役物の状態を示したタイミングチャートである。なお、図７４２に示した例と同様に、変動パターン種別として「スーパーリーチ」が設定されている場合を例に説明する。特別図柄の変動開始から４０秒間のリーチ前演出期間において液晶演出が実行された後、第３図柄が有効ライン上にリーチ態様で停止する。図７４３に示す例では、リーチ演出期間の開始と同時に複合演出の開始タイミングとなる。ここで、リーチ演出期間中であると判別した場合には、第３図柄のリーチ態様が表示されている有効ラインは中段ラインＬ２（図７４０（ａ）参照）であるか否かを判別し、中段ラインＬ２ではないと判別した場合には、代替パターン１の動作シナリオが設定される。

【２３９４】

図７３８（ｂ）は、代替パターン１の複合演出開始から３秒経過した時点における第３図柄表示装置８１の表示状態と、各装飾用可動役物の状態を簡略的に示した図である。図７３７（ａ）に示した例とは異なり、左図柄列Ｚ１および右図柄列Ｚ３において第３図柄が停止表示され、中図柄列Ｚ２が変動表示中となっている。また、左上がりラインＬ５上には、同一の数字が付された第３図柄が停止表示され、リーチ態様となっており、主表示領域Ｄｍの中央上部に形成された表示領域ＨＲ１には、リーチ態様であることを報知する案内態様が表示されている。なお、図７３８（ｂ）に示すように、中段ラインＬ２上に表示されている左中段図柄ｚ１ｂと、右中段図柄ｚ３ｂは、ロゴ役物９０２の背面側に位置しているため、遊技者からは視認できない状態となる。そして、代替パターン１の複合演出の開始から５秒が経過すると、通常パターンの複合演出とは異なり、シャッター役物９０４が閉鎖状態とならず、主表示領域Ｄｍの上段ラインＬ１と中図柄Ｚ２の交点に「ゲ」文字表示８１０が表示される。また、回転体役物９０２ｂは基準位置Ｐｔ１において停止する。これは、回転体役物９０２ｂが左可動域限Ｐｔ２に停止すると、「ツ」文字装飾９０５と回転体役物９０２ｂを結んだラインの延長線上にリーチ態様を構成している左上段図柄ｚ１ａが表示されているため「ゲ」文字表示８１０を表示することができず、「ツ」文字装飾９０５と回転体役物９０２ｂを結んだラインとその延長線上に「ゲキアツ」の文字列を形成できないからである。

【２３９５】

その後、代替パターン１の複合演出開始から７秒が経過すると、「ア」役物９０３が上昇限まで上昇しない代わりに、主表示領域Ｄｍの第２特殊ラインｔＬ２と下段ラインＬ３の交点に「ア」文字表示８１１が表示される。この「ア」文字表示８１１が主表示領域Ｄｍに表示されると、「ゲ」文字表示８１０が中図柄列Ｚ２と上段ラインＬ１の交点から第１特殊ラインｔＬ１と上段ラインＬ１の交点に移動して表示される。これにより、「ツ」文字装飾９０５と回転体役物９０２ｂを結んだラインとその延長線上に「ゲキアツ」の文字列が形成される。そして、「ゲキアツ」の文字列が形成されると、「ゲキアツ」の文字列を形成している「ゲ」文字表示８１０および「ア」文字表示８１１がエフェクトにより

発光し、回転体役物９０２ｂと「ツ」文字装飾９０５にそれぞれ内蔵されているＬＥＤが発光する。これにより、「ゲキアツ」の文字列が形成されていることを遊技者に容易に認識させることが可能となる。次に、図７４０～図７４１および図７４４を参照して、リーチ演出期間に代替パターン２の複合演出が実行される場合の例について説明する。代替パターン２の複合演出は、第３図柄が中段ラインＬ２上でリーチ態様となった場合に実行される。この場合、ロゴ役物９０２を下降限まで落下させると、リーチ態様の第３図柄を覆い隠してしまうため、代替パターン２の複合演出においては、装飾用可動役物を可動させずに液晶表示と「ツ」文字装飾９０５によって「ゲキアツ」文字列を形成する。ここで、図７４４を参照して、代替パターン２の複合演出が実行される場合の特別図柄変動と第３図柄表示装置８１の演出表示と、各装飾用可動役物の関係について説明する。図７４４は、代替パターン２の複合演出が実行される場合の特別図柄変動と第３図柄表示装置８１の演出表示と、各装飾用可動役物の状態を示したタイミングチャートである。図７４４では、特別図柄の変動パターン種別として「スーパーリーチ（変動時間８０ｓ）」が設定されている場合を例にして説明する。図７４４に示すように、上述した代替パターン１の複合演出が実行される場合の例とは、複合演出の演出期間中に全ての装飾用可動役物が格納状態のままとなっている点で相違しており、その他は同じである。

【２３９６】

図７４０（ａ）は、代替パターン２の複合演出の開始から３秒が経過した時点における第３図柄表示装置８１の表示状態と、各装飾用可動役物の状態を簡略的に示した図である。左図柄列Ｚ１および右図柄列Ｚ３にはそれぞれ第３図柄が停止表示されており、上段ラインＬ１、中段ラインＬ２、下段ラインＬ３のライン上に第３図柄がリーチ態様で表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部には、回転体役物９０２ｂの代わりとなる「キ」文字表示８１２が表示される。代替パターン２の複合演出開始から５秒が経過すると、代替パターン１と同様に、シャッター役物９０４が閉鎖状態とならず、主表示領域Ｄｍの上段ラインＬ１と中図柄Ｚ２の交点に「ゲ」文字表示８１０が表示される。その後、代替パターン２の複合演出開始から７秒が経過すると、代替パターン１と同様に、「ア」役物９０３が上昇限まで上昇しない代わりに、主表示領域Ｄｍの第２特殊ラインｔＬ２と下段ラインＬ３の交点に「ア」文字表示８１１が表示される。この「ア」文字表示８１１が主表示領域Ｄｍに表示されると、「ゲ」文字表示８１０が中図柄列Ｚ２と上段ラインＬ１の交点から第１特殊ラインｔＬ１と上段ラインＬ１の交点に移動して表示される。これにより、「ツ」文字装飾９０５と回転体役物９０２ｂを結んだラインとその延長線上に「ゲキアツ」の文字列が形成される。そして、「ゲキアツ」の文字列が形成されると、「ゲキアツ」の文字列を形成している「ゲ」文字表示８１０および「ア」文字表示８１１がエフェクトにより発光し、回転体役物９０２ｂと「ツ」文字装飾９０５にそれぞれ内蔵されているＬＥＤが発光する。これにより、「ゲキアツ」の文字列が形成されていることを遊技者に容易に認識させることが可能となる。このように、本第２３制御例では、複合演出が開始されるタイミングにおいて、第３図柄のリーチ態様が表示されているか否かと、リーチラインの表示位置を判別し、装飾用可動役物の動作シナリオを設定することで、第３図柄のリーチ態様を装飾用可動役物によって遊技者に視認できない状態となることを抑制し、遊技者に対してリーチ演出が終了したかのような誤解を与えないように構成している。

【２３９７】

なお、本第２３制御例では、第３図柄表示装置８１に第３図柄のリーチ態様が表示されているか否かで動作シナリオを設定する構成としたが、これに限るものではなく、液晶演出として実行される予告演出に優先順位を設け、優先順位の高い予告演出が実行されているか否かによって、装飾用可動役物の動作シナリオを設定する構成としても良い。

【２３９８】

＜第２３制御例のパチンコ機１０における電気的構成について＞

次に、図７４５参照して、本第２３制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図７４５は、本第２３制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本第２３制御例では、上述した第２２制御例のパチンコ機１０に対して

、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点、ア役物９０３用の駆動モータおよびシャッター役物９０４用の駆動モータを追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。本第２３制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２、バー役物用モータ９０２ｃ７および９０２ｄ７、回転体モータ９０２ｂ２、横移動モータ９０２ｂ３、ア役物用モータ９０３ａ３、左右シャッター役物用モータ９０４ｃ１および９０４ｃ５、右途中停止ソレノイド９０２ｄ９がそれぞれ接続されている。次に、図７４６（ａ）を参照して、本第２３制御例の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図７４６（ａ）は、本第２３制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。上述した第２２制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に対して、変動パターン選択テーブル２２２ｘａに代えて変動パターン選択テーブル２２２ｘｃを設け、新たに複合演出動作シナリオテーブル２２２ｘｄと、第１代替動作シナリオテーブル２２２ｘｅと、第２代替動作シナリオテーブル２２２ｘｆと、を追加した点で相違している。

【２３９９】

変動パターン選択テーブル２２２ｘｃは、変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（外れ、ガセ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。なお、本第２３制御例では、実行される特別図柄変動に対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が縦スクロールで変動表示される変動演出が実行される。この変動演出では、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンが決定されるため、遊技者は、第３図柄表示装置８１にて実行される変動演出を視認することで今回の特別図柄変動が大当たり当選しているか否かを予測しながら遊技（特図遊技）を行うことができる。複合演出動作シナリオテーブル２２２ｘｄは、通常パターンの複合演出が実行される場合における各装飾用可動役物の駆動モータの動作シナリオを設定するためのテーブルである。シナリオカウンタ値に対して各駆動モータの動作データが規定されており、シナリオカウンタ値が規定の値となった場合に所定の動作データが設定される。ここで、図７４７～図７４８を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｘｃの内容について説明する。図７４７（ａ）は、変動パターン選択テーブル２２２ｘｃの構成を模式的に示したブロック図である。図７４７（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２２２ｘｃには、通常用変動パターン選択テーブル２２２ｘｃ１と、時短用変動パターン選択テーブル２２２ｘｃ２と、特殊時短用変動パターン選択テーブル２２２ｘｃ３と、時短最終変動パターン選択テーブル２２２ｘｃ４が規定されている。

【２４００】

図７４７（ｂ）は、通常用変動パターン選択テーブル２２２ｘｃ１の内容を模式的に示した図である。通常用変動パターン選択テーブル２２２ｘｃ１は、通常状態（普通図柄の低確率状態）において特別図柄の変動表示が実行される場合に参照されるテーブルである。主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す特図種別と、当否判定結果と、変動パターン種別と、第１演出カウンタＣＳ１の値とに基づいて表示用変動パターンを設定するものである。なお、図７４７（ｂ）に示すように、本第２３制御例では、それぞれの表示用変動パターン毎に上述した複合演出の実行有無が規定されている。具体的に

は、特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「外れ」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１９９」に対して「変動パターンＡａ」と複合演出なしが対応付けて規定されている。即ち、変動パターン種別が「外れ」である場合には、複合演出が設定されない。特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「ガセ外れ」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１９９」に対して「変動パターンＢａ」と複合演出なしが対応付けて規定されている。即ち、変動パターン種別が「ガセ外れ」である場合には、複合演出が設定されない。特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」に対して「変動パターンＤａ」と複合演出なしが対応付けて規定され、第１演出カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９９」に対して「変動パターンＥａ」と複合演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「外れ」であり、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」である場合には、１０％の割合で複合演出が設定される。

【２４０１】

特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「スーパーリーチ」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」に対して「変動パターンＦａ」と複合演出なしが対応付けて規定され、第１演出カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９９」に対して「変動パターンＧａ」と複合演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「外れ」であり、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合には、２５％の割合で複合演出が設定される。特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「大当たり」、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」に対して「変動パターンＨａ」と複合演出なしが対応付けて規定され、第１演出カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９９」に対して「変動パターンＩａ」と複合演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「大当たり」であり、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」である場合には、２５％の割合で複合演出が設定される。特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「大当たり」、変動パターン種別が「スーパーリーチ」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１２９」に対して「変動パターンＪａ」と複合演出なしが対応付けて規定され、第１演出カウンタＣＳ１の値が「１３０～１９９」に対して「変動パターンＫａ」と複合演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「大当たり」であり、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合には、３５％の割合で複合演出が設定される。特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「大当たり」、変動パターン種別が「スペシャルリーチ」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１９９」に対して「変動パターンＬａ」と複合演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「大当たり」であり、変動パターン種別が「スペシャルリーチ」である場合には、必ず複合演出が設定される。

【２４０２】

特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「小当たり」、変動パターン種別が「長小当たり」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１９９」に対して「変動パターンＭａ」と複合演出なしが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「小当たり」であり、変動パターン種別が「長小当たり」である場合には、複合演出が設定されない。特図種別が「第２特別図柄（特図２）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「外れ」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」に対して「変動パターンＮａ」と複合演出なしが対応付けて規定され、第１演出カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９９」に対して「変動パターンＰａ」と複合演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「外れ」であり、変動パターン種別が「外れ」である場合には、１０％の割合で複合演出が設定される。特図種別が「第２特別図柄（特図２）」、当否判定結果が「大当たり」または「小当たり」で

、変動パターン種別が「当たり」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」に対して「変動パターンＱａ」と複合演出なしが対応付けて規定され、第１演出カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９９」に対して「変動パターンＲａ」と複合演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「大当たり」または「小当たり」であり、変動パターン種別が「当たり」である場合には、２５％の割合で複合演出が設定される。図７４８（ａ）は、時短用変動パターン選択テーブル２２２ｘｃ２の内容を模式的に示した図である。時短用変動パターン選択テーブル２２２ｘｃ２は、時短状態（普通図柄の高確率状態）において特別図柄の変動表示が実行される場合に参照されるテーブルである。通常用変動パターン選択テーブル２２２ｘｃ１と同様に、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す特図種別と、当否判定結果と、変動パターン種別と、第１演出カウンタＣＳ１の値とに基づいて表示用変動パターンを設定するものである。

【２４０３】

具体的には、特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「超短外れ」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１９９」に対して「変動パターンＳａ」と複合演出なしが対応付けて規定されている。特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「大当たり」、変動パターン種別が「短大当たり」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１９９」に対して「変動パターンＴａ」と複合演出なしが対応付けて規定されている。特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「小当たり」、変動パターン種別が「長小当たり」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」に対して「変動パターンＵａ」と複合演出なしが対応付けて規定され、特図種別が「第１特別図柄（特図１）」、当否判定結果が「小当たり」、変動パターン種別が「長小当たり」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９９」に対して「変動パターンＶａ」と複合演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「小当たり」であり、変動パターン種別が「長小当たり」である場合には、５％の割合で複合演出が設定される。特図種別が「第２特別図柄（特図２）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「短外れ」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１９９」に対して「変動パターンＷａ」と複合演出なしが対応付けて規定されている。特図種別が「第２特別図柄（特図２）」、当否判定結果が「大当たり」、変動パターン種別が「超短大当たり」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１９９」に対して「変動パターンＸａ」と複合演出なしが対応付けて規定されている。特図種別が「第２特別図柄（特図２）」、当否判定結果が「小当たり」、変動パターン種別が「超短小当たり」に対する規定内容として、第１演出カウンタＣＳ１の値が「０～１９９」に対して「変動パターンＹａ」と複合演出なしが対応付けて規定されている。

【２４０４】

このように、時短状態においては、第１特別図柄の変動パターン種別「長小当たり」である場合を除いて複合演出が設定されない構成としている。これは、時短状態では、変動パターン種別が「長小当たり」である場合を除いて変動時間が２秒以下に設定されており、複合演出の演出時間よりも短いためである。図７４８（ｂ）は、特殊時短用変動パターン選択テーブル２２２ｘｃ３の内容を模式的に示した図である。特殊時短用変動パターン選択テーブル２２２ｘｃ３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が特殊時短状態において設定される変動パターン種別であった場合に参照されるテーブルである。ここで、本第２３制御例では、上述した第２２制御例と同様に、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中に実行された第２特別図柄変動回数が３回に到達した場合に成立する時短終了条件と、時短状態中に実行された第１特別図柄変動回数と、第２特別図柄変動回数との合算回数が１０回に到達した場合に成立する時短終了条件と、を少なくとも有している。つまり、本第２３制御例におけるパチンコ機１０は、第２特別図柄抽選を実行し易くなる時短状態が設定されている間に第２

特別図柄抽選を３回実行し、何れかの第２特別図柄抽選において約１／２の確率で当選する当たり（小当たり、大当たり）に当選することで、大当たり遊技を介しながら時短状態を繰り返し、時短状態中に実行される３回の第２特別図柄抽選において当たり当選しなかった場合に、時短状態が終了し、残された特図２保留を用いた第２特別図柄抽選（１回）においても当たり当選しなかった場合に、通常状態へと移行する（連チャン状態が終了する）遊技性を有している。

【２４０５】

ここで、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数が３回に到達した場合に成立する時短終了条件のみを設定した場合には、第１特別図柄抽選が３回実行された場合にも時短終了条件が成立することとなり、時短状態が設定されたにも関わらず、第２特別図柄抽選が実行されることなく時短状態が終了してしまうという事態が発生してしまう虞があった。つまり、本第２２制御例では、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を最大で４個獲得可能に構成しており、例えば、特図１保留を４個、特図２保留を０個獲得している状態で時短状態が設定された場合には、第２特別図柄変動よりも先に第１特別図柄変動が実行されることになる。この場合、第２特別図柄抽選が３回実行されるよりも前に、時短終了条件が成立してしまい、本来の遊技性を発揮すること無く時短状態が終了してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。また、時短状態が設定される際に特図１保留を４個獲得している状態であっても、時短状態中に第２特別図柄変動を３回実行させるために、例えば、特別図柄抽選の実行回数が７回に到達した場合に時短終了条件が成立するように構成した場合には、特図１保留を獲得していない状態で時短状態が設定された場合において、第２特別図柄変動を３回よりも多く実行させることが可能となり、本来の遊技性に対して遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうという問題があった。そこで、本第２３制御例では、第２特別図柄変動の実行回数のみに基づいて成立する時短終了条件と、第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件と、を設定し、何れかの時短終了条件が成立した場合に時短状態が終了するように構成している。このように構成することで、特図１保留の獲得状況に関わらず、所定回数の第２特別図柄変動を実行させることが可能となると共に、所定回数の第２特別図柄変動が実行された場合に確実に時短状態を終了させることができる。

【２４０６】

さらに、本第２３制御例では、時短状態中において効率良く第２特別図柄抽選を実行させるために、特図１保留の上限数（４個）に対応する第１特別図柄変動、即ち、時短状態が設定されてから４回目の第１特別図柄変動が実行されるまでは、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２（図６０５（ａ）参照）を用いて、短時間（０．５秒）の変動時間が設定されるように構成し、それ以降の第１特別図柄変動に対しては、２０秒の変動時間が設定されるように構成している。つまり、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態における遊技方法を把握していない遊技者が左打ち遊技を行った場合に、時短状態中に実行される第１特別図柄変動の変動時間として常に短時間（０．５秒）の変動時間が設定されてしまうと、新たな第１特別図柄変動が次々と実行されてしまい、第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件が成立してしまう虞があった。これに対して、本第２３制御例では、時短状態が設定されてから実行される５回目以降の第１特別図柄変動、即ち、時短状態中において新たに特図１保留を獲得した場合にのみ実行される第１特別図柄変動に対しては、長時間（２０秒）の変動時間を設定するように構成し、１回の第１特別図柄変動が終了するまでに要する期間を長くすることで、遊技者に対して時短状態中における遊技方法を把握させるための期間を確保することで、第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件が成立してしまうことを抑制するように構成している。さらに、特殊時短状態（時短状態中に第１特別図柄変動が５回以上実行された状態）では、その第１特別図柄変動の変動演出として、右打ち遊技によって第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得することを促す演出態様を含む変動演出が実行されるように構成している。このように構成すること

で、時短状態中に実行すべき遊技方法を把握していない遊技者に対して、正しい遊技方法をより分かり易く把握させることができる。

【２４０７】

図７４８（ｃ）は、時短最終変動パターン選択テーブル２２２ｘｃ４の内容を模式的に示した図である。時短最終変動パターン選択テーブル２２２ｘｃ４は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が時短最終変動において設定される変動パターン種別であった場合に参照されるテーブルである。本第２３制御例では、上述した第２２制御例と同様に、時短最終変動となる第２特別図柄変動の変動期間中には、時短状態中に実行されるカウントダウン演出の最終結果（数字アイコン８０８の「０」表示）を表示した後、時短状態が終了するまでの間に特図２保留の獲得を促すためのチャージ演出（図５８９（ａ）参照）が実行されるように構成している。よって、時短状態が設定されてから１回目、又は２回目の第２特別図柄変動よりも３回目（最終）の第２特別図柄変動の方が、チャージ演出の演出期間を確保するために長い変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させ易くすることができる。また、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で当り当選する場合であっても、１回目、或いは２回目の第２特別図柄抽選で当り当選する場合と、３回目の第２特別図柄抽選で当り当選する場合とで、時間効率（時短状態の単位時間当たりに実行される第２特別図柄抽選回数）を大きく異ならせることができるため、遊技者に対して、時短状態中に第２特別図柄抽選で当り当選するか否かだけで無く、時短状態中における何回目の第２特別図柄抽選で当り当選するかについても興味を持たせることができる。

【２４０８】

次に、図７４９～図７５０を参照して、複合演出動作シナリオテーブル２２２ｘｄの内容について説明する。図７４９（ａ）は、複合演出動作シナリオテーブル２２２ｘｄのうち、バー役物９０２ａの上下駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図７４９（ａ）に示すように、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値に対して、左バー役物用モータ９０２ｃ７、右バー役物用モータ９０２ｄ７および右途中停止ソレノイド９０２ｄ９の動作データ（動作内容）が規定されていると共に、その段階におけるバー役物９０２ａの位置（状態）と左右のバー役物ストッパー９０２ｃ５および９０２ｄ５の状態が示されている。なお、シナリオカウンタ２２３ｘｈは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられたカウンタであり、予め規定されたタイミングでロゴ役物９０２の各駆動モータの動作データを設定するために用いられる。このシナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値は、後述する液晶演出実行管理処理（図７５８参照）の第１動作処理（Ｓ３１６１）、第２動作処理（Ｓ３１６３）、役物可動中処理（Ｓ３１６５）において１加算される。この液晶演出実行管理処理は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理において１ｍｓ毎に実行される処理である（図７５５参照）。従って、シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値は１ｍｓ毎に１加算される。本第２３制御例では、表示用変動パターンに予め設定された複合演出の開始タイミングとなった場合に音声ランプ制御装置１１３によりシナリオカウンタ２２３ｘｈのカウントが開始され、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値が動作シナリオに規定された値となった場合に、対応する動作データが設定される。図７４９（ａ）に示すように、シナリオカウンタ値は、シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値を示しており、シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値は、液晶演出実行管理処理（図７５８参照）の第１動作処理（Ｓ３１６１）、第２動作処理（Ｓ３１６３）、役物可動中処理（Ｓ３１６５）において１加算される。

【２４０９】

左バー役物用モータ動作データおよび右バー役物用モータ動作データのステップ数は、左バー役物用モータ９０２ｃ７および右バー役物用モータ９０２ｄ７の回転ステップ数を示し、スピードは、左バー役物用モータ９０２ｃ７および右バー役物用モータ９０２ｄ７のステッピングモータを動作させるスピードが規定されている。なお、ステップ数の「＋（正方向）」と「－（逆方向）」はモータを回転させる方向を示しており、正方向は、ス

テップカウンタを加算して更新する方向にモータを回転させ、逆方向は、ステップカウンタを減算して更新する方向にモータを回転させる。本第２２制御例における左バー役物用モータ９０２ｃ７は、正方向が設定されると時計回り、逆方向が設定されると反時計回りに回転する。右バー役物用モータ９０２ｄ７は、正方向が設定されると反時計回り、逆方向が設定されると時計回りに回転する。また、本第２３制御例では、スピードが１である場合には、１ｍｓ毎にステッピングモータが励磁されるスピード（高速）となり、スピードが２である場合には、２ｍｓ毎にステッピングモータが励磁されるスピード（中速）となり、スピードが３である場合には、３ｍｓ毎にステッピングモータが励磁されるスピード（中低速）となり、スピードが４である場合には、４ｍｓ毎にステッピングモータが励磁されるスピード（低速）となっている。つまり、スピード１が最も早い速度で設定されることとなり、スピード２は、スピード１の１／２のスピード、スピード３は、スピード１の１／３のスピード、スピード４は、スピード１の１／４のスピードとなっている。また、バー役物位置は、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値に対応する動作データを設定する時点におけるバー役物９０２ａの位置（状態）を示している。

【２４１０】

表示用変動パターンに設定されている複合演出の開始タイミングとなると、シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウントが開始される。そして、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値が「１」になると、左右のバー役物用モータ動作データとしてステップ数＋２５とスピード２が設定される。これにより、左バー役物用モータ９０２ｃ７は時計回りに、右バー役物用モータ９０２ｄ７は反時計回りに、ステップカウンタ値２５になるまでスピード４の速さで回転を開始する。本第２３制御例では、左右のバー役物用モータ９０２ｃ７および９０２ｄ７のステッピングモータは、１００ステップで１周する構成であり、ステップカウンタの値が０の位置（原点位置）を収納位置、ステップカウンタの値が２５の位置で左右のバー役物用ストッパー９０２ｃ５および９０２ｄ５が解除状態（ＯＦＦ状態）となり、バー役物９０２ａが下降限まで落下するように構成している。なお、本第２３制御例では、ステップカウンタ０から２５までスピード２で駆動するのに要する時間は２５０ｍｓで設定している。そして、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値が「２５０」になると、左右のバー役物用モータ９０２ｃ７および９０２ｄ７がステップカウンタ値２５の位置まで回転した状態となり、左右のバー役物ストッパー９０２ｃ５および９０２ｄ５が解除状態（ＯＦＦ状態）となるため、バー役物９０２ａが下降限まで自重落下する。その後、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値が「１９２５０」になると、左バー役物用モータ動作データおよび右バー役物用モータ動作データとしてステップ数＋７５とスピード２が設定される。なお、この時点で左右バー役物用モータの各ステップカウンタ値は２５であるため、この動作データにより、左右のバー役物用モータ９０２ｃ７および９０２ｄ７は各ステップカウンタ値が１００になるまで逆方向にスピード２で回転する。本第２３制御例では、ステップカウンタ値６０の位置で円柱ピン９０２ｃ３ｐおよび９０２ｄ３ｐがそれぞれ下段ラック９０２ｃ２および９０２ｄ２の押し上げを開始し、ステップカウンタ値１００の位置でバー役物９０２ａは収納位置となる。

【２４１１】

従って、シナリオカウンタ値１９２５０に対応する動作データが設定されてから７５０ｍｓ経過後、即ち、シナリオカウンタ値２００００の時点でバー役物９０２ａは収納位置となる。なお、シナリオカウンタ値「２００００」は複合演出動作シナリオの終了時期であるため、ＥＮＤデータが規定されている。このＥＮＤデータが規定されていることにより、動作シナリオの終了タイミングか否かを容易に判断することができる。図７４９（ｂ）は、ロゴ役物９０２の複合演出動作シナリオのうち、回転体役物９０２ｂの左右駆動および回転駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図７４９（ｂ）に示す通り、バー役物９０２ａ上下駆動用の動作シナリオと同様に、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値に対して、横移動モータ９０２ｂ３の動作データと、回転体モータ９０２ｂ２の動作データが規定されている。回転体役物の位置と向きは、シナリオ通りに動作した場合の回転体役物９０２ｂの位置と向き（状態）を示している。また、原点センサデータ

は、ＯＮに設定されている場合には、回転体役物９０２ｂに設けられている回転体モータ用の原点センサ（図示しない）がオンとなるまで動作するように設定されていることを示している。複合演出動作シナリオでは、シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値２５０に対して、横移動モータ９０２ｂ３の動作データとしてステップ数＋１００とスピード４が設定される。本第２３制御例における横移動モータ９０２ｂ３は総ステップ数２００のステッピングモータであり、ステップ数１００の位置が基準停止位置Ｐｔ１（図７３７（ｂ）参照）となるように構成しており、ステップ数０で左可動域限Ｐｔ２、ステップ数２００で右可動域限Ｐｔ３の位置となる。従って、この場合は、回転体役物９０２ｂが右可動域限Ｐｔ３に向かってスピード４で移動を開始する。また、回転体モータ動作データとして、スピード３と「＋回転」が設定される。この「＋回転」とは、次の動作データが設定されるまで正方向に回転し続ける動作データである。従って、この場合、回転体役物９０２ｂが正方向にスピード３で回転し続ける動作を開始する。

【２４１２】

シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値２２５０では、回転体役物９０２ｂの動作データとして「＋回転」とスピード３が設定され、回転体モータ原点センサデータがオンに設定される。これにより、回転体役物９０２ｂは原点位置（正転状態）となるまで正方向に回転し、原点位置（正転状態）となったところで回転を停止する。なお、この時点で横移動モータ９０２ｂ３が正方向に１００ステップの駆動を終了した状態（即ち、ステップカウンタ値は２００の状態）であるため、回転体役物９０２ｂの位置は、右可動域限Ｐｔ３（図７３７（ａ）参照）となる。シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値４０００では、横移動モータ９０２ｂ３の動作データとしてステップ数－１００とスピード２が設定され、回転体モータ９０２ｂ２の動作データとして「－回転」とスピード３が設定される。これにより、回転体役物９０２ｂは、基準位置Ｐｔ１（図７３７（ｂ）参照）までスピード２での移動を開始する。シナリオカウンタ２２３ｘｈのカウンタ値５０００では、横移動モータ９０２ｂ３の動作データとしてステップ数－１００とスピード２が設定され、回転体モータ９０２ｂ２の動作データとして「－回転」とスピード３が設定される。また、回転体モータ原点センサデータがオンに設定される。これにより、回転体役物９０２ｂは、左可動域限Ｐｔ２（図７３７（ａ）参照）までスピード２での移動を開始し、回転体役物９０２ｂが原点位置となった場合に回転体モータ９０２ｂの回転は停止する。シナリオカウンタ値６０００では、回転体モータ９０２ｂ２の動作データとして回転停止が設定される。なお、この時点で回転体役物９０２ｂの位置は、左可動域限Ｐｔ２（図７３８（ａ）参照）である。なお、このシナリオカウンタ値６０００は、通常パターンの複合演出において、回転体役物９０２ｂが最終停止位置となるタイミングである。その後、シナリオカウンタ値１８２５０になると基準位置Ｐｔ１に戻るための動作データが設定され、バー役物９０２ａが収納位置となるまでに回転体役物９０２ｂは基準位置Ｐｔ１において正転状態で停止する。

【２４１３】

次に、図７５０（ａ）を参照して、複合演出動作シナリオテーブル２２２ｘｄのうち、「ア」役物９０３の上下駆動に関連する動作シナリオの内容を説明する。図７５０（ａ）は、複合演出動作シナリオテーブル２２２ｘｄのうち、「ア」役物９０３の上下駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図７５０（ａ）に示す通り、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値に対して、ア役物用モータ動作データが規定されている。ア役物位置は、シナリオ通りに動作した場合のア役物９０３の位置を示している。シナリオカウンタ値が６５００になると、ア役物用モータ動作データとして＋１００とスピード１が設定される。これにより、ア役物９０３は収納位置から上昇し、５００ｍｓ経過後、即ち、シナリオカウンタ値が７０００となる時点で上昇限まで移動する（図７３８（ａ）参照）。その後、シナリオカウンタ値１８２５０になると収納位置へと戻るための動作データが設定され、複合演出の演出時間が終了するまでにア役物９０３は収納状態となる。次に、図７５０（ｂ）を参照して、複合演出動作シナリオテーブル２２２ｘｄのうち、左右のシャッター役物用モータ９０４ｃ１および９０４ｃ５の左右駆動に関連する動作シナリ

オの内容を説明する。図７５０（ｂ）は、複合演出動作シナリオテーブル２２２ｘｄのうち、シャッター役物用モータ９０４ｃ１および９０４ｃ５の左右駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図７５０（ｂ）に示す通り、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値に対して、左右のシャッター役物用モータ動作データが規定されている。シャッター役物位置は、シナリオ通りに動作した場合のシャッター役物９０４の開閉状態を示している。シナリオカウンタ値４５００になると、左右のシャッター役物用動作データとして、シャッター役物９０４を閉鎖状態とするための動作データが設定され、シナリオカウンタ値１８７５０になると、シャッター役物９０４を開放状態とするための動作データが設定され、シナリオカウンタ値１９７５０となる時点でシャッター役物９０４は開放状態となる。

【２４１４】

次に、図７５１～図７５２を参照して、第１代替動作シナリオ２２３ｘｅの内容について説明する。この第１代替動作シナリオ２２３ｘｅは、代替パターン１の複合演出が実行される場合に設定される動作シナリオである。図７５１（ａ）は、第１代替動作シナリオテーブル２２２ｘｅのうち、左右のバー役物用モータ９０２ｃ７および９０２ｄ７の上下駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図７５１（ａ）に示すように、第１代替動作シナリオ２２３ｘｅのバー役物９０２ａの動作シナリオは、上述した通常パターンの複合演出動作シナリオと同一である。図７５１（ｂ）は、第１代替動作シナリオテーブル２２２ｘｅのうち、回転体役物９０２ｂの左右駆動および回転駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図７５１（ｂ）に示すように、第１代替動作シナリオ２２３ｘｅの回転体役物９０２ｂの動作シナリオは、上述した通常パターンの複合演出動作シナリオとは、シナリオカウンタ値５０００までは同一である。シナリオカウンタ値５０００になると、回転体モータ動作データとして「－回転」とスピード３が設定され、回転体モータ原点センサデータがオンに設定される。一方、横移動モータ動作データは設定されない。これにより、回転体役物９０２ｂは、基準位置Ｐｔ１において原点位置（正転状態）となるまで反時計回りに回転する。その後、シナリオカウンタ値６０００になると、回転体モータ動作データとして回転停止が設定される。これにより、シナリオカウンタ値６０００においても回転体役物９０２ｂが回転している場合には回転停止となる。なお、第１代替動作シナリオ２２３ｘｅでは、「ゲキアツ」文字列を形成するための最終停止位置が基準位置Ｐｔ１であるため、通常パターンの複合演出動作シナリオテーブル２２２ｘｄとは異なり、基準位置Ｐｔ１に移動するための動作データは設定されない。

【２４１５】

次に、図７５２（ａ）および図７５２（ｂ）を参照して、第１代替動作シナリオテーブル２２２ｘｅにおけるア役物９０３の上下駆動に関連する動作シナリオと、シャッター役物９０４の左右駆動に関連する動作シナリオの内容について説明する。上述したように、代替パターン１の複合演出は、ア役物９０３とシャッター役物９０４を用いない演出であるため、図７５２（ａ）および図７５２（ｂ）に示すように、ア役物用モータ動作データと、左右のシャッター役物用モータ動作データは規定されていない。次に、図７５３（ａ）および（ｂ）を参照して、第２代替動作シナリオテーブル２２２ｘｆのうち、バー役物９０２ａの上下駆動および回転体役物９０２ｂの左右駆動と回転駆動に関連する動作シナリオの内容について説明する。この第２代替動作シナリオテーブル２２２ｘｆは、代替パターン２の複合演出が実行される場合に設定される動作シナリオである。上述したように、代替パターン２の複合演出は装飾用可動役物を用いない演出であるため、図７５３（ａ）および図７５３（ｂ）に示すように、左右のバー役物用モータ動作データと、回転体モータ動作データは規定されていない。次に、図７５４（ａ）および図７５４（ｂ）を参照して、第２代替動作シナリオテーブル２２２ｘｆにおけるア役物９０３の上下駆動に関連する動作シナリオと、シャッター役物９０４の左右駆動に関連する動作シナリオの内容について説明する。上述したように、代替パターン２の複合演出は、装飾用可動役物を用いない演出であるため、図７５４（ａ）および図７５４（ｂ）に示すように、ア役物用モー

タ動作データと、左右のシャッター役物用モータ動作データは規定されていない。このように、本第２３制御例では、複合演出のそれぞれのパターンに対応する各装飾用可動役物の駆動モータの動作シナリオを規定しており、複合演出の開始タイミングにおいて設定される構成としている。これにより、複合演出が開始されるタイミングにおける第３図柄表示装置８１の表示状況に適した動作シナリオを設定可能であり、遊技者に対して好適な複合演出を実行することができる。

【２４１６】

＜第２３制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図７５５から図７６２を参照して、本第２３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理のうち、上述した第２２制御例とは異なる点について説明をする。本第２３制御例における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理では、上述した第２２制御例における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理に対して、メイン処理にて実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ３１１０）に代えて液晶演出実行管理処理（Ｓ３１２３）を、変動表示設定処理に代えて、変動表示設定処理（Ｓ４１２４）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の制御処理については、同一の符号を付して、その説明を省略する。まず、図７５５を参照して、本第２３制御例におけるメイン処理の処理内容について説明をする。図７５５は、本第２３制御例におけるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。本第２３制御例におけるメイン処理では、液晶演出実行管理処理（Ｓ３１１０）に代えて液晶演出実行管理処理（Ｓ３１２３）が実行され、変動表示設定処理に代えて、変動表示設定処理（Ｓ４１２４）が実行される点で相違している。ここで、図７５６を参照して、本第２３制御例におけるメイン処理（図７５５参照）にて実行される変動表示設定処理（Ｓ４１２４）の処理内容について説明をする。図７５６は、変動表示設定処理（Ｓ４１２４）の処理内容を示したフローチャートである。図７５６に示した通り、この変動表示設定処理（Ｓ４１２４）では、上述した第２２制御例の変動表示設定処理（図７０７のＳ４１２２参照）に対して、演出態様設定処理（図７０８のＳ４３１１参照）に代えて、演出態様設定処理（Ｓ４３１４）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。

【２４１７】

次に、図７５７を参照して、演出態様設定処理（Ｓ４３１４）の処理内容について説明をする。図７５７は、演出態様設定処理（Ｓ４３１４）の処理内容を示したフローチャートである。この演出態様設定処理（Ｓ４３１４）では、上述した演出態様設定処理（図７０８のＳ４３１１参照）に対して、複合演出が選択された場合における処理内容を追加している点で相違している。具体的には、演出態様設定処理（Ｓ４３１４）が実行されると、まず、第１演出カウンタ２２３ｘａ、及び第２演出カウンタ２２３ｘｂの値を取得し（Ｓ４５３１）、抽出した変動パターンの種別と、取得した第１演出カウンタ２２３ｘａの値とに基づいて変動パターン選択テーブル２２２ｘｃを参照して表示用変動パターンを決定する（Ｓ４５３２）。そして、Ｓ４５３２の処理によって決定された表示用変動パターンに、複合演出が含まれているかを判別し（Ｓ４５３７）、複合演出が含まれていると判別した場合は（Ｓ４５３７：Ｙｅｓ）、役物待機フラグ２２３ｘｃをオンに設定し（Ｓ４５３６）、本処理を終了する。また、Ｓ４５３７の処理において、複合演出が含まれていないと判別した場合は（Ｓ４５３７：Ｎｏ）、役物待機フラグ２２３ｘｃをオンに設定すること無く、本処理を終了する。次に、図７５８を参照して、液晶演出実行管理処理（Ｓ３１２３）の処理内容について説明をする。図７５８は、液晶演出実行管理処理（Ｓ３１２３）の処理内容を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理（Ｓ３１２３）では、実行中の変動演出に対応する変動パターンに応じて、各役物に対して異なるタイミングで異なる動作処理を実行させるための処理が実行される。液晶演出実行管理処理（Ｓ３１２３）が実行されると、まず、変動中フラグ２２３ｘｆがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３１５１）、変動中フラグ２２３ｘｆがオンに設定されていない、即ち、現在が特別図柄変動中では無いと判別した場合は（Ｓ３１５１：Ｎｏ）、そのまま本処理

を終了する。
【２４１８】
　一方、Ｓ３１５１の処理において、変動中フラグ２２３ｘｆがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３１５１：Ｙｅｓ）、変動時間カウンタ２２３ｘｇの値に１を加算し（Ｓ３１５２）、次に、役物待機フラグ２２３ｘｃがオンに設定されているかを判別する（Ｓ３１５３）。ここで、役物待機フラグ２２３ｘｃがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３１５３：Ｙｅｓ）、変動時間カウンタ２２３ｘｇの値を参照して、演出開始時間であるかを判別し（Ｓ３１５４）、演出開始時間であると判別した場合は（Ｓ３１５４：Ｙｅｓ）、複合演出開始処理を実行し（Ｓ３１６６）、本処理を終了する。一方、Ｓ３１５４の処理において、演出開始時間では無いと判別した場合、つまり、役物待機フラグ２２３ｘｃがオンに設定されている（役物を用いた複合演出が実行される変動パターンが設定されている）が、その演出が実行されるタイミングが到来していない場合は（Ｓ３１５４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。つまり、複合演出が実行される変動パターンで変動演出が実行される場合には、複合演出の開始タイミングに到達するまで、Ｓ３１５１～Ｓ３２５４の処理が繰り返し実行される。そして、複合演出の開始タイミングに到達した場合に、複合演出を開始させるための処理として、複合演出開始処理（Ｓ３１６６）を実行する。ここで、図７５９を参照して、液晶演出実行管理処理（図７５８のＳ３１２３参照）にて実行される複合演出開始処理（Ｓ３１６６）の処理内容について説明をする。図７５９は、複合演出開始処理（Ｓ３１６６）の処理内容を示したフローチャートである。この複合演出開始処理（Ｓ３１６６）は、複合演出の開始タイミングが到来した場合に実行される処理であって、複合演出の実行タイミングに応じて、異なる演出制御を決定するための処理である。本第２３制御例では、複合演出の実行タイミングが異なる複数の表示用変動パターンを、変動パターン選択テーブル２２２ｘｃを参照して決定可能に構成している。具体的には、複合演出がリーチ中に実行される表示用変動パターンや、非リーチ中に実行される表示用変動パターンを決定可能に構成している。
【２４１９】
　本第２３制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面を用いて、第３図柄の変動演出を実行すると共に、対応する特別図柄抽選の結果が大当たりである可能性が高いことを示唆するための複合演出（役物や液晶表示を用いた「ゲキアツ」表示）を実行可能に構成している。そして、この複合演出を実行する場合には、様々な要素（液晶表示、装飾用可動役物９０，９０３，９０４、装飾９０５）を用いて複合演出を実行した場合の方が、遊技者の注目度を高めることができるものであるため、より多くの態様を用いて複合演出を実行することが考えられる。しかしながら、この複合演出は、図７３７から図７４１を参照して上述した通り、第３図柄表示装置８１の表示面を覆うように実行されることから、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されている第３図柄の変動演出の内容によっては、複合演出によって変動演出の一部が隠れる（見えにくくなる）ため、第３図柄の変動演出を注視している遊技者にとって不快感を与えてしまうという問題があった。特に、第３図柄表示装置８１の表示面を用いて、対応する特別図柄抽選の結果が大当たりである可能性が高いことを示すための変動演出としてリーチ演出が実行されている場合には、複合演出が実行されることによって、リーチ表示されている第３図柄の種別を遊技者が視認困難となり、大当たり当選を示す第３図柄が停止表示されることを期待している遊技者に対して、複合演出が煩わしい演出となってしまい、演出効果が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第２３制御例では、複合演出が実行されるタイミングによって、同一の演出結果（「ゲキアツの表示」）を創出するために用いられる要素の種別や、各要素に対する制御内容を異ならせることで、第３図柄の変動演出を邪魔すること無く複合演出を実行可能に構成している。このように構成することで、どのタイミングで複合演出が実行された場合であっても、遊技者に好適な演出を提供することができる。また、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出の内容に対応させて同一の演出結果を示す複合演出の演出態様を異ならせることができるため、様々なタイミングで複合演出を実行させることが可能となり、演出効果を高めることができる。

【２４２０】
複合演出開始処理（Ｓ３１６６）が実行されると、まず、複合演出開始を報知する報知態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３２３１）、現在の変動演出の演出態様がリーチ中であるかを判別し（Ｓ３２３７）、リーチ中では無いと判別した場合は（Ｓ３２３７：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１の表示面にて遊技者が特に注視する表示態様が表示されていない状態であるため、全装飾用可動役物を用いた複合演出を実行するための動作データを、複合演出動作シナリオテーブル２２２ｘｄを参照して設定し（Ｓ３２３８）、役物可動中フラグ２２３ｘｅをオンに設定し（Ｓ３２３９）、役物待機フラグ２２３ｘｃをオフに設定し（Ｓ３２４５）、本処理を終了する。Ｓ３２３８の処理によって設定された動作データに基づいて、図７３７を参照して上述した通常パターンの複合演出が実行される。Ｓ３２３７の処理において、リーチ中であると判別した場合は（Ｓ３２３７：Ｙｅｓ）、次いで、実行中のリーチ種別が中ラインリーチ中であるかを判別し（Ｓ３２４０）、中ラインリーチであると判別した場合は（Ｓ３２４０：Ｙｅｓ）、第２代替動作シナリオテーブル２２２ｘｆを参照して動作データを設定し（Ｓ３２４１）、第２動作フラグ２２３ｘｙをオンに設定し（Ｓ３２４２）、Ｓ３２４５の処理へ移行する。つまり、中ラインリーチ中である場合には、図７４０を参照して上述した通り、装飾用可動役物９０２ａの可動位置と、中ラインリーチにおけるリーチラインの一部（有効ラインＬ２）とが重複してしまい、リーチラインＬ２上に表示されている第３図柄の種別を遊技者が識別し難くなることから、Ｓ３２４１の処理によって設定される動作データでは、複合演出の演出態様として、装飾用可動役物９０２ａを使用しない演出態様が設定され、図７４０に示した態様の複合演出が実行される。このように構成することで、中ライン（有効ラインＬ２）がリーチ状態である場合でも、変動演出の演出効果を損なうこと無く、複合演出を実行させることが可能となる。

【２４２１】
一方、Ｓ３２４０の処理において、中ラインリーチ以外のリーチであると判別した場合には（Ｓ３２４０：Ｎｏ）、第１代替動作シナリオテーブル２２２ｘｅを参照して動作データを設定し（Ｓ３２４３）、第１動作フラグ２２３ｘｘをオンに設定し（Ｓ３２４４）、Ｓ３２４５の処理へ移行する。つまり、中ライン（有効ラインＬ２）以外の有効ラインでリーチ演出が実行されている場合には、中ラインと重複する可動位置へと装飾用可動役物９０２ａを可動させたとしても、装飾用可動役物９０２ａがリーチ状態である有効ラインを覆うことが無いため、装飾用可動役物９０２ａを用いた複合演出を実行するための動作データがＳ３２４３の処理によって設定される。なお、図７３９（ａ）に示した通り、リーチ演出として、有効ラインＬ５がリーチ状態となった場合には、装飾用可動役物９０２ａを可動させた場合に、有効ラインＬ５の一部を覆う位置へと装飾用可動役物９０２ａが可動するため、Ｓ３２４３の処理では、各装飾用可動役物のうち、装飾用可動役物９０２ａ以外の装飾用可動役物を可動させるための動作データが設定されないように構成している。つまり、本第２３制御例では、リーチ状態中に複合演出を実行する場合において、特定の有効ライン（有効ラインＬ５）を用いたリーチ演出が実行されている（実行される）かを判別し、特定の有効ラインを用いたリーチ演出が実行される場合には、特定の有効ラインを覆ってしまう装飾用可動役物（装飾用可動役物９０２ａ）を用いることの無い演出態様で複合演出を実行し、特定の有効ライン（有効ラインＬ５）を用いること無くリーチ演出が実行されている（実行される）場合には、特定の有効ライン（有効ラインＬ５）のみを覆うように可動する装飾用可動役物（装飾用可動役物９０２ａ）を用いた演出態様で複合演出を実行するように構成している。このように構成することで、全てのリーチ演出の演出態様に対応させたパターンで複合演出の演出態様を設定しなくても、リーチ演出の演出効果を低下させること無く、複合演出を実行することができる。

【２４２２】
次に、図７６０を参照して、第１動作処理（Ｓ３１６１）の処理内容について説明をする。図７６０は、第１動作処理（Ｓ３１６１）の処理内容を示したフローチャートである。この第１動作処理（Ｓ３１６１）は、液晶演出実行管理処理（図７５８のＳ３１２３参

照）において実行される処理であって、第１動作フラグ２２３ｘｘがオンに設定されている場合に実行される。第１動作処理（Ｓ３１６１）が実行されると、まず、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値が終了値であるかを判別し（Ｓ４７５１）、終了値であると判別した場合は（Ｓ４７５１：Ｙｅｓ）、複合演出における動作処理を終了するために、シナリオカウンタ２２３ｘｈをリセットし（Ｓ４７５２）、第１動作フラグ２２３ｘｘをオフに設定し（Ｓ４７５３）、本処理を終了する。また、Ｓ４７５１の処理において、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値が終了値では無いと判別した場合は（Ｓ４７５１：Ｎｏ）、次に、回転役物９０２ｂの停止タイミングであるかを判別し（Ｓ４７５４）、停止タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ４７５４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４７５４の処理において、回転体役物９０２ｂの停止タイミングであると判別した場合は（Ｓ４７５４：Ｙｅｓ）、液晶表示で表現される「ゲ」を指定位置（図７３９（ｂ）参照）に移動表示される表示コマンドを設定し（Ｓ４７５５）、シナリオカウンタ２２３ｘｈに１を加算し（Ｓ４７５６）、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値に対応した動作データを設定し（Ｓ４７５７）、本処理を終了する。以上、説明をした通り、Ｓ２０６を参照して説明をした第１動作処理では、回転体役物９０２ｂが停止されたことに基づいて、回転体役物９０２ｂの停止位置に対応させた位置に、複合演出のうち、液晶表示にて表現される要素（「ゲ」、「ア」）の表示位置を設定するように構成しているため、回転体役物９０２ｂに対応させた位置へ液晶表示にて表現される要素（「ゲ」、「ア」）を表示させることができる。

【２４２３】

次に、図７６１を参照して、第２動作処理（Ｓ３１６３）の処理内容について説明をする。図７６１は、第２動作処理（Ｓ３１６３）の処理内容を示したフローチャートである。この第２動作処理（Ｓ３１６３）は、液晶演出実行管理処理（図７５８のＳ３１２３参照）において実行される処理であって、第２動作フラグ２２３ｘｙがオンに設定されている場合に実行される。第２動作処理（Ｓ３１６３）が実行されると、まず、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値が終了値であるかを判別し（Ｓ４８５１）、終了値であると判別した場合は（Ｓ４８５１：Ｙｅｓ）、複合演出における動作処理を終了するために、シナリオカウンタ２２３ｘｈをリセットし（Ｓ４８５２）、第２動作フラグ２２３ｘｘをオフに設定し（Ｓ４８５３）、本処理を終了する。また、Ｓ４８５１の処理において、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値が終了値では無いと判別した場合は（Ｓ４８５１：Ｎｏ）、次に、第２動作表示テーブルの表示コマンドを設定し（Ｓ４８５４）、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値に１を加算し（Ｓ４８５５）、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値に対応した動作データを設定し（Ｓ４８５６）、本処理を終了する。上述した通り、第２動作処理（Ｓ３１６３）では、複合演出の演出態様として、液晶表示とツ装飾９０５のみを用いた演出態様、即ち、各装飾用可動役物を用いることの無い演出態様（図７４０参照）が決定されるため、複合演出として装飾用可動役物を動作させるための動作データが設定されることが無い。なお、本第２動作処理（Ｓ３１６３）が実行される場合であっても、液晶表示される「ゲ」，「キ」，「ア」の図柄を表示させるタイミングを、他の複合演出と同一に設定すると良い。このように構成することで、同一内容の複合演出を、要素を異ならせて実行していることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【２４２４】

また、これに限ること無く、複合演出の演出態様として、液晶表示される「ゲ」，「キ」，「ア」の図柄を表示させる順序を異ならせた演出態様を決定可能に構成し、他の複合演出と同一の順序で各図柄が表示された場合の方が、異なる順序で各図柄が表示された場合よりも、大当たり当選の期待度を高めるように構成しても良い。このように構成することで、装飾用可動役物の動作データを設定する必要の無い複合演出のみ、他の複合演出に比べて演出内容のバリエーションを容易に増加させることができる。次に、図７６２を参照して、役物可動中処理（Ｓ３１６５）の処理内容について説明をする。図７６２は、役物可動中処理（Ｓ３１６５）の処理内容を示したフローチャートである。この役物可動中処理（Ｓ３１６５）は、液晶演出実行管理処理（図７５８のＳ３１２３参照）において実

行される処理であって、役物可動中フラグ２２３ｘｅがオンに設定されている場合に実行される。役物可動中処理（Ｓ３１６５）が実行されると、まず、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値が終了値であるかを判別し（Ｓ４９５１）、終了値であると判別した場合は（Ｓ４９５１：Ｙｅｓ）、複合演出における動作処理を終了するために、シナリオカウンタ２２３ｘｈをリセットし（Ｓ４９５２）、役物可動中フラグ２２３ｘｅをオフに設定し（Ｓ４９５３）、本処理を終了する。また、Ｓ４９５１の処理において、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値が終了値では無いと判別した場合は（Ｓ４９５１：Ｎｏ）、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値に１を加算し（Ｓ４９５４）、シナリオカウンタ２２３ｘｈの値に対応した動作データを設定し（Ｓ４９５５）、本処理を終了する。

【２４２５】

以上、説明をした通り、本第２３制御例では、様々なタイミングで複合演出が実行される変動パターンを決定可能に構成し、複合演出が実行されるタイミングにおける第３図柄の変動演出内容（リーチ内容）に応じて、異なる要素を用いて複合演出を実行可能に構成しているため、どのタイミングで複合演出が実行された場合であっても、遊技者に好適な演出を提供することができる。また、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出の内容に対応させて同一の演出結果を示す複合演出の演出態様を異ならせることができるため、様々なタイミングで複合演出を実行させることが可能となり、演出効果を高めることができる。なお、本第２３制御例では、複合演出が実行されるタイミングを、決定された変動パターンに基づいて予め決定する例を示しているが、これに限ること無く、例えば、複合演出が実行されるタイミングを遊技者が任意に選択可能に構成しても良い。この場合、例えば、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン２２ａ）への操作が有効に判別される操作有効期間（ＳＷ有効時間）を、少なくとも、第３図柄の変動演出として、リーチ状態が創出されるよりも前の期間から、リーチ状態となった後の期間を含む範囲で設定可能に構成し、その操作有効期間中に遊技者が操作手段を操作したことに基づいて、複合演出を開始させるように構成すると良い。そして、複合演出が開始される際の第３図柄の変動演出の演出内容、或いは、操作有効期間の経過時間や残時間を判別し、実行中の変動演出の演出態様と重複しない演出態様を決定し、決定した演出態様に応じた複合演出を実行するように構成すると良い。この場合、複合演出の種別を選択可能に構成しても良い。さらに、所定条件（大当たり変動中等）が成立している場合のみ選択可能な複合演出の種別を設けても良い。加えて、操作手段に対して異なる操作を実行することで異なるステージ種別を選択可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者が任意に複合演出を実行するタイミングを選択することができるため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。

【２４２６】

また、各装飾用可動役物を、複合演出以外にも使用可能に構成している場合は、複合演出の実行条件が成立した時点における各装飾用可動役物の可動状況を判別し、複合演出として使用可能な装飾用可動役物を特定する特定手段を設け、特定手段によって特定された装飾用可動役物の範囲内で実行可能な演出態様を決定し、決定された演出態様を用いて複合演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、第３図柄の変動演出以外の様々な演出（装飾用可動役物を用いた演出）と、複合演出と、の実行期間が重複した場合であっても、遊技者に好適な演出を提供することができる。さらに、本第２３制御例では、複合演出の実行タイミングを予め決定されているタイミングからずらすこと無く、実行可能な演出態様で複合演出を実行する構成を示しているが、これに限ること無く、複合演出の実行タイミングを、予め定められている実行タイミングよりも前に補正したり、後に補正したりする処理を実行可能に構成しても良い。また、複合演出等の装飾用可動役物の動作を伴う演出態様の変動表示態様が決定された後で、演出に用いる一部又は全部の装飾用可動役物の動作に異常が発生した場合に、装飾用可動役物の可動をキャンセルして類似する又は全く異なる表示演出で代替してもよい。なお、装飾用可動役物の可動を伴う変動表示態様の決定は、所定の動作部材の動作実行の決定の別形態であり、装飾用可動役物の動作に異常が発生していることを検出した場合に装飾用可動役物の動作をキャンセル

する制御は、所定の動作部材の動作を回避させるための制御の別形態である。この場合、複合演出が終了するまでの残期間が１秒の時点でリーチ演出が実行される場合において、複合演出の実行タイミングを、１秒前倒しする補正処理を実行し、通常パターンの複合演出（図７３７参照）を実行可能に構成すると良い。このように、複合演出の実行タイミングを補正するための補正処理を設けることにより、より多彩な演出を遊技者に提供することができる。また、複合演出の実行期間中にリーチ演出が開始される場合には、リーチ演出の開始を複合演出の終了まで遅延させるように構成しても良い。

【２４２７】

なお、第２３制御例では、装飾用可動役物が３図柄表示装置８１よりも前面側（遊技者目線で手前側）に配置されることで、装飾用可動役物の背面側にある液晶表示（第３図柄やその他の予告演出）が遊技者から視認できなくなるため、遊技情報としての重要度が高い液晶表示と装飾用可動役物が重ならないように制御する技術思想について説明した。ここで、この技術思想を応用し、１の装飾用可動役物と他の装飾用可動役物が重なるように可動することが可能に構成された変形例について説明する。以下、図７６３～図７６５を参照して、第２３制御例の第１変形例について説明する。第２３制御例の第１変形例では、装飾用可動役物と液晶表示を組み合わせた文字演出とキャラクタ役物（うさぎ役物）を用いたキャラクタ演出が実行される。文字演出は、特別図柄の変動表示期間に実行される予告演出の一つであり、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示された「ゲ」の文字８１５と、「ア」の文字８１６と、装飾用可動役物である「キ」という文字が装飾されたキ役物８１５と、遊技盤面ｂｎに装飾された「勝ツぞ」の文字の一部である「ツ」の文字８１７ｂの文字を組み合わせて「ゲキアツ」の文字列が形成されることで、変動表示中の特別図柄の大当たり当選期待度が高いことを報知する演出である。ここで、図７６３（ｂ）を参照して、文字演出の実行中における第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの表示内容について説明する。文字演出の実行中は、図７６３（ｂ）に示すように、主表示領域Ｄｍには文字演出の構成要素である「ゲ」の文字８１４と、「ア」の文字８１６と、背景画像である太陽の絵柄が表示される。この「ゲ」の文字８１４と「ア」の文字８１６を結んだライン上にキ役物８１５が配置されることで、「ゲキア」の文字列が形成され、遊技盤面ｂｎに装飾されている「ツ」の文字８１７ｂと組み合わされることで、「ゲキアツ」の文字列が形成される。

【２４２８】

図７６３（ａ）に戻り説明を続ける。遊技盤面ｂｎには「勝ツぞ」の文字が装飾されている。この遊技盤面ｂｎの「勝ツぞ」の各文字装飾８１７ａ～８１７ｃ部分にはＬＥＤが内蔵されており、通常は「勝ツぞ」の全ての文字装飾８１７ａ～８１７ｃ部分のＬＥＤが点灯した状態となっている。この文字装飾部分のＬＥＤは、文字演出において「ゲキアツ」文字列が形成される場合に「勝」の文字８１７ａと、「ぞ」の文字８１７ｃのＬＥＤが消灯状態となり、「ツ」の文字８１７ｂのみが点灯した状態となる。これにより、「ツ」の文字８１７ｂが「勝ツぞ」の文字列を構成する要素から、「ゲキアツ」の文字列を構成する要素に切り替わったことが遊技者に分かり易くなる。文字演出において用いられるキ役物８１５は、文字演出の実行期間以外は、第３図柄表示装置８１の表示領域外（例えば、第３図柄表示装置の正面視左側）に収納されており、文字演出が開始されると図７６４（ｂ）に示す位置に配置されるように可動する。本第２３制御例の第１変形例における文字演出の開始タイミングは、音声ランプ制御装置１１３における液晶演出実行管理処理において抽選によってランダムに決定されるように構成している。このように構成することで、文字演出の開始タイミングが特別図柄の変動種別等によって遊技者に事前に判別され、遊技の興趣が低下してしまうことを抑制し、意外性のあるタイミングで文字演出を実行することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【２４２９】

キャラクタ演出は、うさぎのキャラクタが装飾されたキャラクタ役物（うさぎ役物８１３）が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの前面側で可動する予告演出である。キャラクタ役物８１３は、キャラクタ演出の実行期間以外は、第３図柄表示装置８１の表示領

域外（例えば、第３図柄表示装置の正面視上部側）に収納されており、キャラクタ演出が開始されると第３図柄表示装置８１の主表示領域の前面側に配置されるように可動する。キャラクタ役物８１３のうさぎのキャラクタを囲む炎の装飾部分にはＬＥＤが内蔵されており、このＬＥＤの発光により、炎の装飾部分の色を可変させることができるように構成している。そして、この炎の装飾部分の色によって大当たり当選期待度を示唆する構成としている。例えば、炎の装飾部分が青色に発光すれば大当たり当選期待度が比較的低いことを示唆し、赤色に発光すれば大当たり当選期待度が比較的高いことを示唆する。このキャラクタ役物８１３は、主表示領域Ｄｍの前面側で上下左右に移動可能な構成としている。なお、本第２３制御例の第１変形例では、上述したように、文字演出の開始タイミングが抽選で決定されるように構成しているため、文字演出の演出期間とキャラクタ演出の演出期間が重なる場合に、可動するキ役物８１５とキャラクタ役物８１３が干渉してしまう虞がある。この不具合を解消するために、本第２３制御例におけるキ役物８１５は前後の位置を設定可能に構成している。具体的には、キ役物８１５がキャラクタ役物８１３よりも前面側（遊技者目線で手前側）に配置される第１位置と、キ役物８１５がキャラクタ役物８１３よりも背面側（遊技者目線で奥側）に配置される第２位置とを設定可能に構成している。このように構成することで、キ役物８１５とキャラクタ役物８１３が干渉してしまうことを抑制することができる。

【２４３０】

また、本第２３制御例の第１変形例では、キ役物８１５とキャラクタ役物８１３の前後の位置によって文字演出の演出結果が可変するように構成している。具体的には、図７６５（ａ）に示すように、文字演出が実行され、キ役物８１５が第２位置で可動している場合にキャラクタ役物（うさぎ役物）８１３がキ役物８１５の配置されている位置まで移動してくると、キャラクタ役物８１３によってキ役物８１５が隠される。そして、第３図柄表示装置８１では「ゲ」の文字８１４が非表示となり、「ゲキアツ」の文字列が形成された場合よりも大当たり当選期待度がランクダウンする「アツ」の文字列に可変する。一方、図７６５（ｂ）に示すように、文字演出が実行され、キ役物８１５が第１位置で可動している場合にキャラクタ役物（うさぎ役物）８１３がキ役物８１５の配置されている位置まで移動してくると、キ役物８１５がキャラクタ役物８１３よりも前面側に配置され、キ役物８１５によってキャラクタ役物８１３が隠される。この場合、図７６５（ｂ）に示すように、キャラクタ役物８１３の方がキ役物８１５よりもサイズが大きいため、キャラクタ役物８１３の一部（炎の装飾部分）は遊技者から視認可能となり、遊技者目線ではキ役物８１５に炎の装飾が付いたように見える。この炎の装飾が付いたキ役物８１５で構成された「ゲキアツ」の文字列は、通常の「ゲキアツ」の文字列（図７６３（ａ）参照）が形成された場合よりも大当たり当選期待度がランクアップしたことを示す。つまり、文字演出とキャラクタ演出が同じタイミングで実行された場合に、キャラクタ役物８１３とキ役物８１５の前後の位置関係によって、文字演出によって示唆される大当たり当選期待度が可変する。このように構成することで、キャラクタ役物８１３とキ役物８１５の位置関係によって、文字演出において多様な演出結果を報知することが可能となり、文字演出が単調になることを抑制することができる。なお、本第２３制御例の第１変形例では、キ役物８１３の前後の位置のみ可変させることができる構成としたが、これに限るものではなく、キャラクタ役物８１３の前後の位置も可変可能に構成しても良い。

【２４３１】

なお、「ゲキアツ」の文字列が形成される位置は固定ではなく、液晶表示の状態に応じて「ゲキアツ」の文字列が形成される位置を可変させても良い。例えば、主表示領域Ｄｍにエラー表示が表示されている場合には、そのエラー表示が表示されている位置を避けて「ゲ」の文字８１４と、「ア」の文字８１６を表示し、表示された「ゲ」の文字８１４と、「ア」の文字８１６を結ぶライン上にキ役物８１５を配置させる構成とする。この場合、遊技盤面ｂｎの装飾である「ツ」の文字８１７ｂの位置は固定であるため、この「ツ」の文字８１７ｂを基準に「ゲ」の文字８１４と「ツ」の文字８１７ｂを結ぶライン上に「ア」の文字８１６を表示すると良い。このように構成することで、エラー表示が文字演出

によって隠蔽されてしまい、エラーの発生を遊技者やパチンコ機１０の管理者に認識されないという不具合が生じることを抑制することができる。なお、第２３制御例におけるパチンコ機１０では、装飾用可動役物を使用して文字演出（複合演出）を実行する構成としたが、装飾用可動役物を使用せずに液晶表示のみで文字演出を実行する構成としても良い。以下に、液晶表示のみで文字演出を実行する場合の制御例について説明する。なお、液晶表示のみで文字演出を実行するための制御例を第２３制御例の第２変形例とする。第２３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１に表示態様を表示するために複数の表示レイヤが配置されている。表示面の前面側より保留図柄レイヤｒｙ１、第１演出レイヤｒｙ２ａ、第２演出レイヤｒｙ２ｂ、第３演出レイヤｒｙ２ｃ、特別図柄レイヤｒｙ３、背景レイヤｒｙ４が配置されており、各レイヤには、それぞれキャラクタや背景等の表示態様を表示させることが可能であり、重ね合わせて表示させることで、奥行き感のある表示演出を表示させることができる。

【２４３２】

保留図柄レイヤｒｙ１は、保留図柄等の最前面で表示させる必要がある表示態様が表示されるレイヤである。保留図柄レイヤｒｙ１に表示される表示態様は、それよりも前面側にレイヤが設定されていないので、常に最前面で表示されることができるように構成されている。第１演出レイヤｒｙ２ａは、保留図柄レイヤｒｙ１の１つ背面側に設定されるレイヤであり、主に予告演出や文字演出が設定されるレイヤとなる。予告演出や文字演出が設定されるレイヤとしては、第１演出レイヤｒｙ２ａの一つ背面側に配置される第２演出レイヤｒｙ２ｂと、第２演出レイヤｒｙ２ｂの一つ背面側に配置される第３演出レイヤｒｙ２ｃとがそれぞれ設定されている。特別図柄レイヤｒｙ３は、特別図柄（第３図柄）が表示されるレイヤであり、背景レイヤｒｙ４の一つ前面側に配置されているので、背景画像の前面側で常に特別図柄を表示させることができる。背景レイヤｒｙ４は、背景画像が表示されるレイヤであり、最背面に設定されるレイヤであり、変動中や待ち受け時等における背景画像が設定される。

【２４３３】

本第２３制御例の第２変形例における文字演出は、特別図柄の変動期間（動的表示期間）中に、複数の文字を表示して任意の言葉となる組み合わせが表示されることで、変動中の特別図柄の当否判定結果を示唆する（当たりである期待度を報知する）ことが可能にされている演出である。ここで、特別図柄レイヤｒｙ３では、特別図柄の表示がされており、リーチ演出等が表示される際に、文字演出による文字でリーチ図柄を形成する特別図柄が隠されてしまうことで、リーチが形成されているか否かが分かり難くなってしまうという不具合が発生してしまう。また、文字演出は、遊技者に文字演出の実行タイミングが特別図柄の変動種別等によって事前に判別されることで興趣が低下してしまうことを抑制するように、特別図柄の変動パターンにおける変動表示期間のうち、文字演出を実行可能な期間内で抽選によりランダムに実行タイミングが抽選されて実行されるように設定されている。このように構成することで、文字演出の実行タイミングは、ランダムにでき、遊技者に意外性を与えることができる一方で、実行されている特別図柄の変動表示の内容等に対応する事が困難となり、遊技者に視認させる必要のある特別図柄に対して視認を妨げたり、予告演出等を隠蔽してしまう等の不具合が考えられる。以下に本制御例における文字演出が上述した不具合を解消可能に対応させた構成について説明する。例えば、第１演出レイヤｒｙ２ａに設定される文字演出は、上段ラインＬ１と左図柄列ｚ１とが交わる位置に「ゲ」の文字が配置され、中段ラインＬ２と左図柄列ｚ１とが交わる位置に「キ」の文字が配置され、下段ラインＬ３と中図柄列ｚ２とが交わる位置に「ア」の文字が配置され、下段ラインＬ３と右図柄列ｚ３とが交わる位置に「ツ」の文字が配置されるように表示制御される。この第１演出レイヤｒｙ２ａに設定される文字演出を第１文字演出と称する。この第１文字演出では、右上がりラインＬ４に文字が配置されないように構成されているので、文字演出の実行タイミングでリーチ演出が実行される前のタイミングと、右上がりラインＬ４でリーチ演出が実行されている場合とで実行されるように制御される。

【２４３４】

また、第２演出レイヤｒｙ２ｂに設定される文字演出は、上段ラインＬ１と中図柄列ｚ２とが交わる位置に「ゲ」の文字が配置され、中段ラインＬ２と中図柄列ｚ２とが交わる位置に「キ」の文字が配置され、下段ラインＬ３と中図柄列ｚ２とが交わる位置に「ア」の文字が配置され、下段ラインＬ３と右図柄列ｚ３とが交わる位置に「ツ」の文字が配置されるように表示制御される。この第２演出レイヤｒｙ２ａに設定される文字演出を第２文字演出と称する。この第２文字演出は、左図柄列ｚ１と中段ラインＬ２が交わる位置と右図柄列ｚ３と中段ラインＬ２が交わる位置に文字が配置されておらず、中段ラインＬ２上にリーチ態様の第３図柄が表示されていても文字演出の文字が重ならないため、主にリーチラインが中段ラインＬ２である場合に実行されるように制御される。このように構成することで、リーチ演出中のリーチ図柄を文字演出における文字が隠してしまい、リーチ中であるか否かが分かり難くなってしまう不具合を抑制できる。また、第３演出レイヤｒｙ２ｃに設定される文字演出は、上段ラインＬ１と右図柄列ｚ３とが交わる位置に「ゲ」の文字が配置され、中段ラインＬ２と右図柄列ｚ３とが交わる位置に「キ」の文字が配置され、下段ラインＬ３と中図柄列ｚ２とが交わる位置に「ア」の文字が配置され、下段ラインＬ３と右図柄列ｚ２とが交わる位置に「ツ」の文字が配置されるように表示制御される。この第３演出レイヤｒｙ２ｃに設定される文字演出を第３文字演出と称する。この第３文字演出は、右図柄列ｚ３上に文字が配置されてしまうので、リーチ演出が実行された後のタイミングでは使用されないように制御される。このように構成することで、リーチ演出中のリーチ図柄を文字演出における文字が隠してしまい、リーチ中であるか否かが分かり難くなってしまう不具合を抑制できる。

【２４３５】

ここで、例えば、中段ラインＬ２上に第３図柄がリーチ態様で停止表示されている場合に、第１演出レイヤｒｙ２ａを使用した文字演出を実行すると、文字演出を構成する「キ」の文字によって第３図柄が隠れた状態となり、リーチ態様であることを遊技者が分からなくなってしまう。一方、第１演出レイヤｒｙ２ａに代えて、第２演出レイヤｒｙ２ｂをを用いた文字演出を実行すると第３図柄を隠すことなく、文字演出を実行することができる。このように、文字演出が開始される時点における第３図柄の表示状態によって、文字演出の画像を描画する表示レイヤを切り替えることで好適な文字演出を実行することができる。上述した液晶表示のみによる文字演出を実行するためのパチンコ機１０の電気的構成としては以下の構成が考えられる。まず、表示制御装置１１４の電気的構成として、上述した第２３制御例に対し、ワークＲＡＭ２３３に文字演出フラグ２３３ｘａおよび文字演出実行中フラグ２３３ｘｂを設け、キャラクタＲＯＭ内のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに文字演出表示データ選択テーブル２３４ｘａを新たに規定する。その他の処理については、上述した第２３制御例（および第１制御例）と同一である。文字演出フラグ２３３ｘａは、音声ランプ制御装置１１３から受信した表示用変動パターンコマンドに文字演出の実行を示す情報が含まれている場合にオンに設定されるフラグであり、文字演出フラグ２３３ｘａがオンに設定されている場合には、表示設定処理において文字演出処理が実行される。オンに設定された文字演出フラグ２３３ｘａは、音声ランプ制御装置１１３から変動停止コマンドを受信した場合にオフに設定される。文字演出処理の詳細については後述する。

【２４３６】

文字演出実行中フラグ２３３ｘｂは、文字演出処理において文字演出の文字表示テーブルが設定された場合にオンに設定されるフラグであり、文字演出実行中フラグ２３３ｘｂがオンに設定されることで、文字演出処理において文字演出実行中処理が実行される。オンに設定された文字演出実行中フラグ２３３ｘｂは、文字演出実行中処理において文字ポインタが示すアドレスが文字表示データのＥＮＤデータとなった場合にオフに設定される）。なお、文字演出実行中処理の詳細については後述する。文字演出表示データ選択テーブル２３４ｘａは、特別図柄の当否判定結果と表示演出カウンタＣＳ３の値に対して、文字演出表示データが規定されているテーブルである。具体的には、当否判定結果が外れである場合、表示演出カウンタＣＳ３の値が「０～１９９、５００～８９９」の範囲であれ

ば「文字演出なし」が選択され、「２００～２９９、９００～９９９」の範囲であれば「第１演出レイヤ表示データ」が選択され、「３００～３９９」の範囲であれば「第２演出レイヤ表示データ」が選択され、「４００～４９９」範囲であれば「第３演出レイヤ表示データ」が選択される。当否判定結果が大当たりである場合、表示演出カウンタＣＳ３の値が「０～９９、８００～８９９」の範囲であれば「文字演出なし」が選択され、「２００～２９９、９００～９９９」の範囲であれば「第１演出レイヤ表示データ」が選択され、「３００～３９９」の範囲であれば「第２演出レイヤ表示データ」が選択され、「１００～１９９、５００～７９９」範囲であれば「第３演出レイヤ表示データ」が選択される。

【２４３７】

ここで、第１演出レイヤ表示データとは文字演出用の表示データのうち、第１演出レイヤｒｙ２ａに文字演出の画像を描画するための表示データテーブルであり、第２演出レイヤ表示データとは第２演出レイヤｒｙ２ｂに文字演出の画像を描画するための表示データテーブルであり、第３演出レイヤ表示データとは第３演出レイヤｒｙ２ｃに文字演出の画像を描画するための表示データテーブルである。各表示データテーブルには、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本制御例では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）が詳細に規定されている。また、「文字演出なし」とは、現時点では文字演出用の表示データを設定しない、即ち、文字演出の実行値ではないことを示している。本第２３制御例の第２変形例では、上述したように、音声ランプ制御装置１１３から受信した表示用変動パターンコマンドにおいて文字演出の実行を示す情報が含まれている場合に、表示制御装置１１４において文字演出を実行可能な期間内で抽選によりランダムに実行タイミングが抽選されて文字演出が実行されるように構成している。具体的には、文字演出処理において表示演出カウンタＣＳ３の値が文字演出の実行値となった場合に文字演出の表示データテーブルが設定され、文字演出が開始される。なお、表示演出カウンタＣＳ３の値は「０～９９９」の範囲であるため、当否判定結果が外れである場合には、６０％の割合で「文字演出なし」が選択され、２０％の割合で「第１演出レイヤ表示データ」が選択され、１０％の割合で「第２演出レイヤ表示データ」が選択され、１０％の割合で「第３演出レイヤ表示データ」が選択される。即ち、当否判定結果が外れである場合には、文字演出の実行値となる割合は４０％である。

【２４３８】

一方、当否判定結果が大当たりである場合には、２０％の割合で「文字演出なし」が選択され、２０％の割合で「第１演出レイヤ表示データ」が選択され、２０％の割合で「第２演出レイヤ表示データ」が選択され、４０％の割合で「第３演出レイヤ表示データ」が選択される。即ち、当否判定結果が大当たりである場合には、文字演出の実行値となる割合は８０％である。従って、当否判定結果が外れである場合よりも大当たりである場合の方が文字演出の実行値が選択され易く、文字演出が実行され易くなる。また、当否判定結果が外れである場合よりも、大当たりである場合の方が「第２演出レイヤ表示データ」および「第３演出レイヤ表示データ」が選択される割合が高いため、文字演出の表示態様（「ゲキアツ」文字の配置）によっても当否判定結果を予測し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。次に、本第２３制御例の第２変形例における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される制御処理について説明する。本第２３制御例の第２変形例における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される制御処理は、上述した第２３制御例（および第１制御例）における表示制御装置１１４の制御処理に対して、変動パターンコマンド処理（図７４５（ａ）参照）に代えて変動パターンコマンド処理を実行する点、変動停止コマンド処理（図７４８（ａ）参照）に代えて変動停止コマンド処理を実行する点、表示設定処理（図７５０参照）に代えて表示設定処理を実行する点で相違し、また、文字演出処理と文字演出実行中処理とリーチ演出処理との各処理を追加して実行する点で相違する。その他の処理については、上述した第２３制御例（および第１制御例）と同一である。まず、本第２３制御例の第２変形例における表示制御装置１１４のＭＰＵ

２３１により実行される変動パターンコマンド処理（Ｓ６４３１）の詳細について説明する。本第２３制御例の第２変形例における変動パターンコマンド処理（Ｓ６４３１）は、上述した第２３制御例（および第１制御例）の変動パターンコマンド処理（図７４５参照）に代えて実行される処理である。

【２４３９】

変動パターンコマンド処理（Ｓ６４３１）では、まず、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドの中に、文字演出の実行情報があるか判別する（Ｓ６５０６）。文字演出の実行情報があると判別した場合には（Ｓ６５０６：Ｙｅｓ）、文字演出フラグ２３３ｘａをオンに設定し（Ｓ６５０６）、Ｓ６５０１の処理に移行する。そして、上述したＳ６５０１～Ｓ６５０５の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ６５０６の処理において、文字演出の実行情報がないと判別した場合には（Ｓ６５０６：Ｎｏ）、上述したＳ６５０７の処理をスキップし、Ｓ６５０１の処理に移行する。そして、上述したＳ６５０１～Ｓ６５０５の処理を実行し、本処理を終了する。次に、本第２３制御例の第２変形例における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される変動停止コマンド処理（Ｓ６４３２）の詳細について説明する。本第２３制御例の第２変形例における変動停止コマンド処理（Ｓ６４３２）は、上述した第２３制御例（および第１制御例）の変動停止コマンド処理（図７４８参照）に代えて実行される処理である。変動停止コマンド６処理（Ｓ６４３２）では、まず、文字演出フラグ２３３ｘａがオンに設定されているか判別する（Ｓ６９３６）。文字演出フラグ２３３ｘａがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ６９３６：Ｙｅｓ）、文字演出フラグ２３３ｘａをオフに設定し（Ｓ６９３７）、Ｓ６９３１の処理に移行する。そして、上述したＳ６９３１～Ｓ６９３５の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ６９３６の処理において、文字演出フラグ２３３ｘａがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ６９３６：Ｎｏ）、上述したＳ６９３７の処理をスキップし、Ｓ６９３１の処理に移行する。そして、上述したＳ６９３１～Ｓ６９３５の処理を実行し、本処理を終了する。次に、本第２３制御例の第２変形例における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される表示設定処理（Ｓ６３３１）の詳細について説明する。本第２３制御例の第２変形例における表示設定処理（Ｓ６３３１）は、上述した第２３制御例（および第１制御例）の表示設定処理（図７５０参照）に代えて実行される処理である。

【２４４０】

表示設定処理（Ｓ６３３１）では、まず、上述したＳ７２０１～Ｓ７２０５の処理を実行し、次に、文字演出フラグ２３３ｘａがオンに設定されているか判別する（Ｓ７２２２）。文字演出フラグ２３３ｘａがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ７２２２：Ｙｅｓ）、文字演出処理（Ｓ７２２３）を実行し、上述したＳ７２０６の処理に移行する。文字演出処理（Ｓ７２２３）の詳細な説明については後述する。一方、Ｓ７２２２の処理において、文字演出フラグ２３３ｘａがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ７２２２：Ｎｏ）、Ｓ７２２３の処理をスキップし、Ｓ７２０６の処理に移行する。次に、本第２３制御例の第２変形例における表示設定処理（Ｓ６３３１）内で実行される文字演出処理（Ｓ７２２３）について説明する。文字演出処理（Ｓ７２２３）では、まず、文字演出実行中フラグ２３３ｘｂがオンに設定されているか判別する（Ｓ７２５１）。文字演出実行中フラグ２３３ｘｂがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ７２５１：Ｙｅｓ）、文字演出実行中処理（Ｓ７２５２）を実行し、本処理を終了する。文字演出実行中処理（Ｓ７２５２）の詳細な説明については後述する。一方、Ｓ７２５１の処理において、文字演出実行中フラグ２３３ｘｂがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ７２５１：Ｎｏ）、文字演出実行可能期間であるか判別する（Ｓ７２５３）。文字演出実行可能期間ではないと判別した場合には（Ｓ７２５３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。文字演出実行可能期間であるか否かの判別は、計時カウンタ２３３ｈの値が文字演出の演出期間（本第２３制御例の第２変形例では、５秒）に対応する値よりも大きいか否かで判別する。つまり、計時カウンタ２３３ｈの値が５秒に対応する値よりも少ない場合は、特別図柄の変動表示期間内で文字演出を終了させることができないため、文字演

出が実行されない。
【２４４１】
　一方、Ｓ７２５３の処理において、文字演出実行可能期間であると判別した場合には、表示演出カウンタＣＳ３の値を取得する（Ｓ７２５４）。そして、Ｓ７２５４の処理において取得した表示演出カウンタＣＳ３の値が文字演出の実行値であるか否か判別する（Ｓ７２５５）。取得した表示演出カウンタＣＳ３の値が文字演出の実行値ではないと判別した場合には（Ｓ７２５５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ７２５５の処理において、取得した表示演出カウンタＣＳ３の値が文字演出の実行値であると判別した場合には（Ｓ７２５５：Ｙｅｓ）、リーチ中であるか判別する（Ｓ７２５６）。リーチ中であると判別した場合には（Ｓ７２５６：Ｙｅｓ）、リーチ演出処理（Ｓ７２５７）を実行し、本処理を終了する。リーチ演出処理（Ｓ７２５７）の詳細な説明については後述する。一方、Ｓ７２５６の処理において、リーチ中ではないと判別した場合には（Ｓ７２５６：Ｎｏ）、取得した表示演出カウンタＣＳ３に対応した文字演出表示データを文字表示データテーブルバッファに設定し（Ｓ７２５８）、文字演出実行中フラグ２３３ｘｂをオンに設定し（Ｓ７２５９）、本処理を終了する。次に、本第２３制御例の第２変形例における文字演出処理（Ｓ７２２３）内で実行される文字演出実行中処理（Ｓ７２５２）の処理について説明する。文字演出実行中処理（Ｓ７２５２）では、まず、文字ポインタを１加算する（Ｓ７３５１）。次に、加算後の文字ポインタにより示されるアドレスの描画内容がＥＮＤデータであるか判別する（Ｓ７３５２）。加算後の文字ポインタにより示されるアドレスの描画内容がＥＮＤデータであると判別した場合には（Ｓ７３５２：Ｙｅｓ）、文字ポインタの値を初期化し（Ｓ７３５３）、文字演出実行中フラグ２３３ｘｂをオフに設定し（Ｓ７３５４）、本処理を終了する。一方、Ｓ７３５２の処理において、加算後の文字ポインタにより示されるアドレスの描画内容がＥＮＤデータではないと判別した場合には（Ｓ７３５２：Ｎｏ）、文字表示データテーブルバッファのうち、文字ポインタにより示されるアドレスの描画内容を取得し（Ｓ７３５５）、本処理を終了する。
【２４４２】
　次に、本第２３制御例の第２変形例における文字演出処理（Ｓ７２２３）内で実行されるリーチ演出処理（Ｓ７２５７）の処理について説明する。リーチ演出処理（Ｓ７２５７）では、まず、今回のリーチが、中列（ｘ２ライン）リーチであるか判別する（Ｓ７４５１）。今回のリーチが、中列（ｘ２ライン）リーチではないと判別した場合には（Ｓ７４５１：Ｎｏ）、右上がり列（ｘ２ライン）リーチであるか判別する（Ｓ７４５２）。右上がり列（Ｚ２ライン）リーチであると判別した場合には（Ｓ７４５２：Ｙｅｓ）、第１演出レイヤｒｙ２ａの文字表示データを文字表示データテーブルバッファに設定し（Ｓ７４５３）、文字演出実行中フラグ２３３ｘｂをオンに設定し（Ｓ７４５５）、本処理を終了する。一方、Ｓ７４５１の処理において、今回のリーチが中列（ｘ２ライン）リーチであると判別した場合には（Ｓ７４５１：Ｙｅｓ）、第２演出レイヤｒｙ２ｂの文字表示データを文字表示データテーブルバッファに設定し（Ｓ７４５４）、文字演出実行中フラグ２３３ｘｂをオンに設定し（Ｓ７４５５）、本処理を終了する。以上説明したように、本第２３制御例の第２変形例では、第３図柄表示装置８１に表示態様を表示するための各レイヤにおいて、文字演出を表示させる演出レイヤを切り替えることで最適な文字演出を実行可能に構成している。これにより、文字演出によって特別図柄の視認を妨げたり、その他の予告演出を隠蔽してしまう不具合が生じることを抑制し、遊技者に対して適切な遊技情報の提供を行いつつ、文字演出を実行することができる。なお、本第２３制御例の第２変形例では、第３図柄がリーチ態様で表示されている場合に、文字演出が表示される表示レイヤを切り替えることで、第３図柄と文字演出において表示される文字が重ならないように構成したが、これに限るものではない。例えば、文字演出の実行中にリーチ演出期間となる場合には、第３図柄をリーチ態様で停止表示させるタイミングをずらす（遅延させる）ように構成しても良いし、リーチラインを、実行中の文字演出と重ならないリーチラインに変更する構成としても良い。
【２４４３】

ここで、第２３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、文字演出（複数の文字を表示して任意の言葉となる組合せ（例えば、「ゲキアツ」の文字）が表示されることで、変動中の特別図柄の当否判定結果を示唆する演出）における文字の配置が異なる演出レイヤを複数（３つ）有し、文字演出が開始されるタイミングにおける第３図柄の表示状況に応じて使用する演出レイヤを切り替えることで、リーチ態様の第３図柄と文字演出を構成する文字が重ならないようにし、最適な文字演出を実行する構成について説明した。しかしながら、第２３制御例の第２変形例の文字演出は、１つの演出レイヤに全ての文字が描画されるため、文字演出に奥行き感を持たせることができなかった。そこで、複数の演出レイヤにそれぞれ異なる文字が描画される構成とし、全ての演出レイヤを重ね合わせて表示することで奥行き感のある文字演出を表示可能に構成した場合の制御例である第２３制御例の第３変形例について説明する。本第２３制御例の第３変形例のパチンコ機１０において実行される特徴的な演出について説明する。特別図柄の当否判定結果を予告するための演出として、文字演出とキャラクタ演出の２つの演出が実行される。文字演出は、第３図柄表示装置８１の表示領域において「ゲキアツ」という文字ラインが表示されることで変動表示中の特別図柄の大当たり当選期待度が高いことを予告する演出である。キャラクタ演出は、うさぎを模したキャラクタ８１３の表示態様によって、大当たり当選期待度を予告する演出である。具体的には、キャラクタ８１３を囲むように表示されるエフェクトの色や、エフェクトの大きさによって大当たり当選期待度が異なり、例えば、青色のエフェクトが表示された場合には大当たり当選期待度が最も低く、次いで、赤色のエフェクト、金色のエフェクトの順に大当たり当選期待度が高くなる。

【２４４４】

この文字演出とキャラクタ演出は、音声ランプ制御装置１１３によって設定された表示用変動パターンに演出の実行の有無が規定されており、１の特別図柄の変動表示期間中に文字演出とキャラクタ演出の両方の演出が実行されない変動パターンと、いずれか一方の演出のみが実行される変動パターンと、両方の演出が実行される変動パターンがある。また、表示用変動パターンコマンドが示す表示用変動パターンには、キャラクタ演出の開始タイミングは規定されているものの、文字演出の開始タイミングは規定されておらず、文字演出の開始タイミングは表示制御装置１１４における抽選によって決定される。このため、キャラクタ演出の演出実行期間と文字演出の演出実行期間が重なる場合が生じる。ここで、文字演出とキャラクタ演出の演出期間が重なった場合の表示画面の一例について説明する。第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍには、背景画像と、文字演出の構成要素である「ゲ」の文字８１４と、「キ」の文字８１５と、「ア」の文字８１６とがそれぞれ表示され、キャラクタ演出の構成要素であるキャラクタ８１３が表示されている。副表示領域Ｄｓは、変動表示中の特別図柄に対応する保留球を示す実行中保留図柄ｈｒ０を表示する表示領域である実行中保留図柄表示領域Ｄｓ１と、待機中の保留図柄を表示するための待機保留図柄表示領域Ｄｓ２と、特別図柄の当否判定結果や表示用変動パターン種別に拘わらず「勝」の文字８１７ａと、「ツ」の文字８１７ｂと、「ぞ」の文字８１７ｃが表示されるメッセージ表示領域Ｄｓ３とで構成されている。なお、この「勝ツぞ」という文字の表示は、特別図柄が変動表示されていない期間においても表示されるものであり、特別図柄の当否判定結果を予告するものではなく、遊技者に対する単なるメッセージを表示したものである。なお、本第２３制御例の第３変形例では、メッセージ表示領域Ｄｓ３に遊技者に対するメッセージを表示する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、現在設定されている遊技状態（例えば、通常状態であれば「ツウジョウ」の表示）を表示しても良いし、現在設定されている背景ステージのステージ名を表示する構成としても良い。

【２４４５】

ここで、本第２３制御例の第３変形例における文字演出の流れについて説明する。設定されている表示用変動パターンに規定されている文字演出の開始タイミングになると、まず「ゲ」の文字８１５が図１０３に示す位置に表示され、次いで「ゲ」の文字８１４が表示された後、「ア」の文字８１６が表示される。そして、「ア」の文字８１６が表示され

ると、メッセージ表示領域Ｄｓ３に表示されている「勝ツぞ」の文字のうち、「勝」の文字８１７ａと「ぞ」の文字８１７ｃが非表示となり、「ツ」の文字８１７ｂのみが表示された状態となる。このように構成することで、「ツ」の文字８１７ｂがメッセージの構成要素から文字演出における「ゲキアツ」の文字列を形成する構成要素となったことを遊技者に分かり易く認識させることができる。キャラクタ演出におけるキャラクタ８１３の表示位置は、設定されている表示用変動パターンによって異なり、主表示領域Ｄｍの様々な位置に表示される。具体的には、本第２３制御例の第３変形例では、キャラクタ演出用の表示データテーブルを複数有しており、音声ランプ制御装置１１３から受信した表示用変動パターンコマンドに含まれる変動パターン種別に応じて１のキャラクタ演出用の表示データテーブルが設定される。このキャラクタ演出用の表示データテーブルには、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本制御例では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。描画内容には、キャラクタ８１３の表示位置、キャラクタ８１３を囲むエフェクトの色と大きさといったキャラクタ８１３を第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されており、キャラクタ演出用の表示データテーブル毎に異なる描画情報が規定されている。このように構成することで、キャラクタ８１３がどこに表示されるのかを遊技者が予測し難くなり、主表示領域Ｄｍにキャラクタ８１３が表示されていないか探す楽しみを提供することができる。

【２４４６】

なお、本第２３制御例の第３変形例のパチンコ機１０は、第２３制御例の第２変形例のパチンコ機１０と同様に、第３図柄表示装置８１に表示される表示内容を複数の表示レイヤに表示された画像を組み合わせて表示する構成である。表示レイヤは、保留図柄レイヤｒｙ１が最前面側（遊技者目線で手前側）にあり、次いで第１演出レイヤｒｙ２ａ、第２演出レイヤｒｙ２ｂ、第３演出レイヤｒｙ２ｃ、特別図柄レイヤｙ３、背景レイヤｒｙ４の順に配置されるように構成している。具体的には、図５５４を参照して上述した描画リストに記載されているように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）といった各スプライトに対応させて各画層（レイヤ）が形成されている。そして、表示画像が重複している箇所については、手前側の画層（レイヤ）に表示される表示画像が優先して視認可能となる。保留図柄レイヤｒｙ１には、主に副表示領域Ｄｓの実行中保留図柄ｈｒ０や、待機保留図柄表示領域Ｄｓ２に表示する保留図柄や、メッセージ表示領域Ｄｓ３に表示される「勝ツぞ」の文字画像が描画される。また、第１演出レイヤｒｙ２ａには「ア」の文字８１６とキャラクタ８１３の画像が表示されている。第２演出レイヤｒｙ２ｂには、「キ」の文字８１５の画像が表示され、第３演出レイヤｒｙ２ｃには、「ゲ」の文字８１４の画像が表示され、背景レイヤｒｙ４には、背景画像が表示される。このように、文字演出の構成要素である各文字８１４～８１６、および８１７ｂの画像がそれぞれ異なる表示レイヤに表示されることで奥行のある立体的な演出となり、遊技者に臨場感のある演出を提供することができる。

【２４４７】

なお、キャラクタ演出におけるキャラクタ８１３を描画する表示レイヤは、キャラクタ演出用の表示データテーブルの種別によって規定されている。例えば、キャラクタ８１３を囲むエフェクトが青色の場合（即ち、大当たり当選期待度が比較的低い（例えば、５％）ことを示唆する態様である場合）には、遊技者に提供する遊技情報の重要度が低く、その他の予告演出を優先的に表示させた方が良いため、演出レイヤの中でも最も背面側に配置されている第３演出レイヤｒｙ２ｃにキャラクタ８１３が描画される。一方、キャラクタ８１３を囲むエフェクトが金色である場合（即ち、大当たり当選期待度が比較的高い（例えば、６０％）ことを示唆する態様である場合）には、遊技者に提供する遊技情報の重要度が高く、その他の予告演出よりも優先的に表示させた方が良いため、演出レイヤの中で最も前面側に配置される第１演出レイヤｒｙ２ａにキャラクタ８１３が描画される。

【２４４８】
このように構成することで、遊技者にとって重要度の高い遊技情報が、その他の予告演出と重なり隠蔽されてしまうことを抑制することができる一方で、上述したようにキャラクタ演出において表示されるキャラクタ８１３の表示位置は固定ではないため、例えば、金色のエフェクトで囲まれたキャラクタ８１３が文字演出における「ゲキアツ」の文字列の構成要素（「ゲ」「キ」「ア」の各文字）のうち、「キ」の文字８１５の表示位置で表示されているタイミングで文字演出が開始されると、キャラクタ８１３と文字演出の構成要素である「キ」の文字８１５が重なって表示されることになる。この場合、キャラクタ８１３は第１演出レイヤｒｙ２ａに描画されており、「キ」の文字８１５は第２演出レイヤｒｙ２ｂに描画されているため、前面側に配置されている第１演出レイヤｒｙ２ａに描画されているキャラクタ８１３が優先的に表示されることとなる。このため、キャラクタ８１３の表示によって「キ」の文字８１５の一部分（キャラクタ８１３と重なる部分）が遊技者からは隠れる状態となり、「ゲキアツ」の文字列が形成されているにも拘わらず、遊技者からは「キ」の文字８１５が表示されているのか否かが分かり難く、文字演出の演出効果が低下してしまう虞がある。なお、文字演出が実行された場合には、大当たり当選期待度が極めて高い（例えば、８０％）ことを示唆し、遊技者に提供する遊技情報の重要度が最も高い予告演出である。そこで、本第２３制御例の第３変形例では、文字演出を構成する文字（例えば、「キ」の文字８１５）が表示レイヤに描画されるタイミングでキャラクタ演出の実行中であるか否かを判別し、キャラクタ演出の演出実行期間と重なる場合には、「キ」の文字８１５を描画する表示レイヤを第２演出レイヤｒｙ２ｂから保留図柄レイヤｒｙ１に変更可能に構成している。このように構成することで、保留図柄レイヤｒｙ１は表示レイヤの中で最も前面側（遊技者目線で手前側）に配置されている表示レイヤであるため、第１演出レイヤｒｙ２ａに描画されるキャラクタ８１３よりも前面側に「キ」の文字８１５が表示されることとなり、第１演出レイヤ８１３の表示位置を可変させることなく「キ」の文字８１５を遊技者が視認し易くなる。

【２４４９】
以下に、上述した文字演出を実行するための制御について説明する。まず、第２３制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０が有する文字演出表示データテーブルの内容について説明する。文字演出表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。表示データテーブルは、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本制御例では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。描画内容には、文字演出の各文字を表示する位置と、描画する表示レイヤを示す情報が規定されている。文字演出表示データテーブルには、文字ポインタ値に対して描画内容が規定されている。文字ポインタ値「０」には、文字演出が開始されることを示すＳｔａｒｔデータが規定されている。文字ポインタ値「１０００」では、「キ」の文字８１５の描画指示と描画する表示レイヤを示す情報が規定されている。文字ポインタ値「１５００」では、「ゲ」の文字８１４の描画指示と描画する表示レイヤを示す情報が規定されている。文字ポインタ値「２０００」では、「ア」の文字８１６の描画指示と描画する表示レイヤを示す情報が規定されている。文字ポインタ値「２５００」では、メッセージ表示領域Ｄｓ３に表示されている「勝」の文字８１７ａと「ぞ」の文字８１７ｃを非表示とする描画指示と描画する表示レイヤを示す情報が規定されている。そして、文字ポインタ値「５０００」には、文字演出の終了を示すＥＮＤデータが規定されている。これにより、表示制御装置１１４において文字演出が終了したことを判別する。なお、本第２３制御例の第３変形例では、文字演出が実行されると必ず「ゲキアツ」の文字列が形成される構成としたが、これに限るものではなく、「ゲキアツ」の文字列が形成されないまま文字演出が終了するパターン（所謂、ガセパターン）を設ける構成としても良い。また、本第２３制御例の第３変形例では、文字演出において「ゲキアツ」の文字列を形成する構成としたが、これに限るものではなく、他の文字列を形成する構成としても良いし、文字列ではなく、絵柄を形成する構成としても良い。

【２４５０】
次に、本第２３制御例の第３変形例における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される制御処理について説明する。本第２３制御例の第３変形例における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される制御処理は、上述した第２３制御例の第２変形例における表示制御装置１１４の制御処理に対して、表示設定処理に代えて表示設定処理（Ｓ６３５１）を実行する点、文字演出処理に代えて文字演出処理（Ｓ７２２４）を実行する点、文字演出実行中処理に代えて文字演出実行中処理（Ｓ７５５２）を実行する点で相違する。その他の処理については同一である。まず、本第２３制御例の第３変形例における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される表示設定処理（Ｓ６３５１）について説明する。表示設定処理（Ｓ６３５１）の内容を示したフローチャートである。本第２３制御例の第３変形例における表示設定処理（Ｓ６３５１）は、上述した第２３制御例の第２変形例における表示設定処理に対して、文字演出処理（Ｓ７２２３）に代えて文字演出処理（Ｓ７２２４）を実行する点で相違する。その他の処理については同一である。次に、本第２３制御例の第３変形例における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される表示設定処理（Ｓ６３５１）内で実行される文字演出処理（Ｓ７２２４）について説明する。文字演出処理（Ｓ７２２４）では、まず、文字演出実行中フラグ２３３ｘｂがオンに設定されているか判別する（Ｓ７５５１）。文字演出実行中フラグ２３３ｘｂがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ７５５１：Ｙｅｓ）、文字演出実行中処理（Ｓ７５５２）を実行し、本処理を終了する。文字演出実行中処理（Ｓ７５５２）の詳細な説明については、図１１０を参照して後述する。一方、Ｓ７５５１の処理において、文字演出実行中フラグ２３３ｘｂがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ７５５１：Ｎｏ）、文字演出実行可能期間であるか判別する（Ｓ７５５３）。文字演出実行可能期間ではないと判別した場合には（Ｓ７５５３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２４５１】
一方、Ｓ７５５３の処理において、文字演出実行可能期間であると判別した場合には、表示演出カウンタＣＳ３の値を取得する（Ｓ７５５４）。そして、Ｓ７５５４の処理において取得した表示演出カウンタＣＳ３の値が文字演出の実行値であるか否か判別する（Ｓ７５５５）。取得した表示演出カウンタＣＳ３の値が実行値ではないと判別した場合には（Ｓ７５５５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ７５５５の処理において、取得した表示演出カウンタＣＳ３の値が文字演出の実行値であると判別した場合には（Ｓ７５５５：Ｙｅｓ）、文字演出実行中フラグ２２３ｘｃをオンに設定し（Ｓ７５５６）、文字演出データテーブルを設定し（Ｓ７５５７）、本処理を終了する。次に、本第２３制御例の第３変形例における文字演出処理（Ｓ７２２４）内で実行される文字演出実行中処理（Ｓ７５５２）の処理について説明する。文字演出実行中処理（Ｓ７５５２）では、まず、文字ポインタを１加算する（Ｓ７６５１）。次に、加算後の文字ポインタにより示されるアドレスの描画内容がＥＮＤデータであるか判別する（Ｓ７６５４）。加算後の文字ポインタにより示されるアドレスの描画内容がＥＮＤデータであると判別した場合には（Ｓ７６５４：Ｙｅｓ）、文字ポインタの値を初期化し（Ｓ７６５２）、文字演出実行中フラグ２３３ｘｂをオフに設定し（Ｓ７６５３）、本処理を終了する。一方、Ｓ７６５４の処理において、加算後の文字ポインタにより示されるアドレスの描画内容がＥＮＤデータではないと判別した場合には（Ｓ７６５４：Ｎｏ）、文字表示データテーブルバッファのうち、文字ポインタにより示されるアドレスの描画内容のデータを取得し（Ｓ７６５５）、取得した描画内容のデータは、「キ」の文字を示す描画内容のデータであるか判別する（Ｓ７６５６）。

【２４５２】
Ｓ７６５６の処理において、取得した描画内容のデータは、「キ」の文字を示す描画内容のデータであると判別した場合には（Ｓ７６５６：Ｙｅｓ）、次に、予告演出の実行中であるか判別する（Ｓ７６５７）。予告演出の実行中であると判別した場合には（Ｓ７６５７：Ｙｅｓ）、表示レイヤを保留図柄レイヤｒｙ１へ変更して（Ｓ７６５８）、本処理を終了する。一方、Ｓ７６５７の処理において、予告演出の実行中ではないと判別した場

合には（Ｓ７６５７：Ｎｏ）、Ｓ７６５８の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ７６５６の処理において、取得した描画内容のデータは、「キ」の文字の描画内容のデータではないと判別した場合には（Ｓ７６５６：Ｎｏ）、上述したＳ７６５７の処理をスキップし、表示レイヤを保留図柄レイヤｒｙ１へ変更して（Ｓ７６５８）、本処理を終了する。以上説明したように、本第２３制御例の第３変形例では、複数の演出レイヤにそれぞれ異なる文字が描画される構成とし、全ての演出レイヤを重ね合わせて表示することで奥行き感のある文字演出を表示可能に構成している。また、文字演出とその他の予告演出の演出期間が重なり、その他の予告演出によって文字演出の構成要素（文字）が隠蔽される虞がある場合に、文字演出の構成要素（文字）を描画する表示レイヤを最前面に配置されている表示レイヤ（保留図柄レイヤｒｙ１）に切り替えることで、その他の予告演出よりも前面側に表示させる構成としている。このように構成することで、文字演出がその他の予告演出に隠蔽され、遊技者から見て文字演出が実行されていないように見える不具合を解消することができる。

【２４５３】

なお、第２３制御例の第３変形例では、キャラクタ演出と文字演出の演出期間が重なった場合に、文字演出の描画を前面側に配置された表示レイヤに切り替えることで、キャラクタ演出によって隠蔽されることを抑制する構成について説明したが、文字演出の一部をキャラクタ演出によって隠蔽し、文字演出が提供する遊技情報の内容を可変させる演出を実行しても良い。具体的には、文字演出によって表示される「ゲキアツ」の文字のうち、「ゲキ」が表示されている部分を隠すようにキャラクタ８１３が表示され、「ゲキアツ」が表示された場合よりも大当たり当選期待度がランクダウンする「アツ」という文字を表示させる演出を実行しても良い。この場合、例えば、キャラクタ８１３の表示位置が可変すること、或いは表示レイヤが切り替わることを煽る演出を実行する演出を実行すると良い。このように構成することで、キャラクタ８１３が文字演出と重ならない状態、或いは、文字演出よりも背面側に表示されると、「アツ」の文字が「ゲキアツ」の文字に昇格するため、遊技者にキャラクタ８１３の移動に興味をもたせることが可能となり、遊技の興趣味を向上させることができる。

【２４５４】

＜第２４制御例＞

従来より、設定されている遊技状態と、特別図柄抽選の結果とに基づいて、異なる変動パターン（変動時間）を決定することで、単位時間当たりに実行させることが可能となる特別図柄抽選の回数を、遊技状態に応じて異ならせるように構成し、遊技者に対して、単位時間当たりに実行させることが可能な特別図柄抽選の回数が多くなる遊技状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせるパチンコ機１０がある。また、特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも、当たりである場合の方が、長い変動時間の変動パターンが決定され易くすることで、実行中の特別図柄変動の長さによって、特別図柄変動が停止表示されるまでに、実行中の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させることが可能なパチンコ機１０がある。さらに、同一の遊技状態が継続する期間であっても、大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄変動の回数に基づいて、異なる変動パターン（変動時間）が決定されるように構成することで、同一の遊技状態で長時間の遊技を実行している遊技者に対して、飽きの来ない遊技を実行可能に構成しているものがある。具体的には、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定された場合において、特別図柄変動が１００回実行される毎に、変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルを切り替えることで、異なる変動パターン（変動時間）を設定可能に構成するものがある。このように構成された従来型のパチンコ機１０によれば、同一の遊技状態が長時間継続する場合であっても、特別図柄変動の実行回数に応じて全く異なる変動パターンを設定することができるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるものであったが、特別図柄変動の実行回数に応じて変動パターンテーブルを切り替えるための規定内容（変動パターン選択シナリオ）として、莫大な特別図柄変動回数に対応したデータを規定する必要があり、主制御装置１１０の処理負荷を増大させてしまう虞があ

った。
【２４５５】
　また、特別図柄変動の実行回数と、参照される変動パターンテーブルと、を完全に対応付けてしまうと、どのタイミングでどの変動パターンが選択され易くなるのかが遊技者に予測され易くなってしまうため、特別図柄変動の実行回数と、参照される変動パターンテーブルと、の組合せを多様化し、どのタイミングでどの変動パターンが選択され易くなるのかを遊技者に予測させ難くすることが望まれるが、このような構成を用いた場合には、変動パターン選択シナリオの規定内容がより多様化してしまい、主制御装置１１０の処理負荷をより増大させてしまうという問題がある。これに対して、本第２４制御例では、同一の遊技状態を、参照される変動パターンテーブルが同一となる範囲を最小単位とした状態テーブルで管理するように構成している。具体的には、同一の遊技状態に対して、参照される変動パターンテーブルが異なる複数の状態テーブルを設け、各状態テーブルにおける移行条件が成立した場合に、異なる状態テーブルへと移行させるように構成している。このように構成することで、前回の大当たり遊技が終了してからの特別図柄変動回数を計測する必要が無いため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができるという効果がある。
【２４５６】
　＜第２４制御例における電気的構成について＞
　次に、図７６６から図７７４を参照して、本第２４制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第２４制御例では、上述した第１９制御例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３の構成を一部異ならせている。それ以外の構成は同一であるため、その説明を省略する。まず、図７６６を参照して、本第２４制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図７６６は、本第２４制御例のパチンコ機１０が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図７６６に示した通り、本第２４制御例では、上述した第１９制御例に対して、変動パターン選択テーブル２０２ｄに代えて変動パターン選択テーブル２０２ｈａを設け、さらに、状態移行テーブル２０２ｈｂと、大当たり移行設定テーブル２０２ｈｃを追加した点で相違している。ここで、図７６８を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ｈａについて説明をする。図７６８（ａ）は、変動パターン選択テーブル２０２ｈａに規定されている内容を模式的に示した図である。図７６８（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｈａには、通常状態が設定されている場合に参照される３つの変動パターンテーブルと、時短状態が設定されている場合に参照される３つの変動パターンテーブルと、が規定されており、設定されている状態ステータス（ＳＴ）の種別に応じて、異なる変動パターンテーブルが読み出されるように構成している。通常用変動パターン１テーブル２０２ｈａ１は、状態ステータスとして、ＳＴ１が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルである。「ＳＴ１」は、パチンコ機１０が初期化処理を実行した場合、或いは、ラッシュ期間が終了した後に設定される状態ステータスであって、特別図柄変動が２０回実行されるまで継続する状態である。
【２４５７】
　ここで、図７６８（ｂ）を参照して、通常用変動パターン１テーブル２０２ｈａ１に規定されている内容について説明をする。図７６８（ｂ）は、通常用変動パターン１テーブル２０２ｈａ１に規定されている内容を模式的に示した図である。図７６８（ｂ）に示した通り、通常用変動パターン１テーブル２０２ｈａ１に記載されている内容は、上述した第１９制御例における通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１に対して、第２特別図柄抽選が実行された場合に選択される変動パターンの内容を異ならせている点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。上述した通り、通常用変動パターン１テーブル２０２ｈａ１が参照される状態は、ラッシュ期間が終了した後（時短状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄変動が終了した後）に設定されるものであるため、通常用変動パターン１テーブル２０２ｈａ１を参照して変動パタ

ーンが決定される第２特別図柄変動は、通常の遊技を実行している場合には発生し得ない第２特別図柄変動となる。よって、変動時間が１００秒のロング変動が実行されるように変動パターンを規定することで、適正では無い遊技（通常状態中に第２特別図柄抽選を実行させるための右打ち遊技）を実行している遊技者に対して、遊技の進行を遅らせることができる。なお、状態ステータス「ＳＴ１」が設定されている状態で第２特別図柄変動が実行されたことは判別可能な判別手段を設け、判別手段によって第２特別図柄変動が実行されたことを判別した場合に、パチンコ機１０の外部に対して不正遊技が実行されたことを報知可能な報知手段を設けても良い。通常用変動パターン２テーブル２０２ｈａ２は、状態ステータスとして、ＳＴ２が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルである。「ＳＴ２」は、「ＳＴ１」の移行条件が成立した場合に設定される状態ステータスであって、特別図柄変動が８０回実行されるまで継続する状態である。

【２４５８】

ここで、図７６９（ａ）を参照して、通常用変動パターン２テーブル２０２ｈａ２に規定されている内容について説明をする。図７６９（ａ）は、通常用変動パターン２テーブル２０２ｈａ２に規定されている内容を模式的に示した図である。図７６９（ａ）に示した通り、通常用変動パターン２テーブル２０２ｈａ２は、上述した通常用変動パターン１テーブル２０２ｈａ１（図７６８（ｂ）参照）に対して、第１特別図柄変動の変動パターンとして「ノーマルリーチ」が選択されないように規定している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。上述した通り、通常用変動パターン２テーブル２０２ｈａ２に規定されている内容は、通常用変動パターン１テーブル２０２ｈａ１に対して、選択し得る変動パターンの種別を一部異ならせているため、実行される特別図柄変動の変動パターンに基づいて、遊技者に対して、現在設定されている状態ステータスを予測させることが可能となる。また、同一の遊技状態が設定されている場合であっても、設定されている状態ステータスに応じて変動パターンの選択内容を異ならせることができるため、同一の遊技状態にて長時間遊技を実行している遊技者が、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。具体的には、状態ステータスとして「ＳＴ１」が設定されている場合よりも、「ＳＴ２」が設定されている場合の方が、スーパーリーチに対応する変動パターンが選択され易くなるように構成している。通常用変動パターン３テーブル２０２ｈａ３は、状態ステータスとして、ＳＴ３が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルである。「ＳＴ３」は、時短状態における最終変動に対応する状態ステータス「ＳＴ６」が設定されている状態で移行条件が成立した場合に設定される状態ステータスであって、特別図柄変動が１回実行されるまで継続する状態である。

【２４５９】

ここで、図７６９（ｂ）を参照して、通常用変動パターン３テーブル２０２ｈａ３に規定されている内容について説明をする。図７６９（ｂ）は、通常用変動パターン３テーブル２０２ｈａ３に規定されている内容を模式的に示した図である。図７６９（ｂ）に示した通り、通常用変動パターン３テーブル２０２ｈａ３は、特別図柄種別、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、２０秒の変動時間となる変動パターンが選択されるように構成している。この通常用変動パターン３テーブル２０２ｈａ３は、通常、ラッシュ期間中における通常状態の第２特別図柄変動（時短状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄変動）を実行する際に参照されるものである。時短用変動パターン１テーブル２０２ｈａ４は、状態ステータスとして、ＳＴ４が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルである。「ＳＴ４」は、時短大当たり（大当たりＡ，Ｃ，Ｄ）が終了した後に設定される状態ステータスである。つまり、時短状態中に実行される最初の特別図柄変動に少なくとも対応している状態ステータスである。ここで、図７７０（ａ）を参照して、時短用変動パターン１テーブル２０２ｈａ４に規定されている内容について説明をする。図７７０（ａ）は、時短用変動パターン１テーブル２０２ｈａ４に規定されている内容を模式的に示した図である。図７７０（ａ）に示した通り、時短用変動パターン１テーブル２０２ｈａ４には、上述した第１９制御例における時短用変動パターンテーブル

２０２ｄ２（図６０５（ａ）参照）と同一の内容が規定されている。時短用変動パターン２テーブル２０２ｈａ５は、状態ステータスとして、ＳＴ５が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルである。「ＳＴ５」は、状態ステータスとして「ＳＴ４」が設定されている状態で移行条件が成立した場合に設定される状態ステータスである。

【２４６０】

ここで、図７７０（ｂ）を参照して、時短用変動パターン２テーブル２０２ｈａ５に規定されている内容について説明をする。図７７０（ｂ）は、時短用変動パターン２テーブル２０２ｈａ５に規定されている内容を模式的に示した図である。図７７０（ｂ）に示した通り、時短用変動パターン２テーブル２０２ｈａ５には、第１特別図柄変動に対しては、上述した第１９制御例における特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３（図６０５（ｂ）参照）と同一の内容が、第２特別図柄変動に対しては、上述した第１９制御例における時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２（図６０５（ａ）参照）と同一の内容が規定されている。次に、時短用変動パターン３テーブル２０２ｈａ６は、状態ステータスとして、ＳＴ６が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルである。「ＳＴ６」は、状態ステータスとして「ＳＴ５」が設定されている状態で移行条件が成立した場合に設定される状態ステータスである。ここで、図７７１を参照して、時短用変動パターン３テーブル２０２ｈａ６に規定されている内容について説明をする。図７７１は、時短用変動パターン３テーブル２０２ｈａ６に規定されている内容を模式的に示した図である。図７７１に示した通り、時短用変動パターン３テーブル２０２ｈａ６には、第１特別図柄変動に対しては、上述した第１９制御例における特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３（図６０５（ｂ）参照）と同一の内容が、第２特別図柄変動に対しては、上述した第１９制御例における時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４（図６０５（ｃ）参照）と同一の内容が規定されている。

【２４６１】

状態移行テーブル２０２ｈｂは、パチンコ機１０に設定される状態ステータスの内容が予め規定されているデータテーブルである。ここで、図７７２（ａ）を参照して、状態移行テーブル２０２ｈｂに規定されている内容について説明をする。図７７２（ａ）は、状態移行テーブル２０２ｈｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図７７２（ａ）に示した通り、状態移行テーブル２０２ｈｂには、６種類の状態移行テーブルが格納されている。各状態移行テーブルには、参照される変動パターンテーブルの種別、異なる状態ステータスへの移行条件、移行条件が成立した場合における移行先の状態ステータスが規定されており、遊技の経過に応じて、異なる状態移行テーブルへと移行するように構成している。このように構成することで、状態移行テーブルを移行させるための移行条件に関する管理を実行するだけで、遊技状態や特別図柄変動回数に応じて様々な変動パターンを選択可能となる。状態移行１テーブル２０２ｈｂ１は、パチンコ機１０が初期化処理を実行した場合、或いは、ラッシュ期間が終了した後に設定される状態ステータスである。つまり、初期化されたパチンコ機１０が立ちあがった場合には、まず、状態移行１テーブル２０２ｈｂ１を参照して変動パターンが選択される。ここで、図７７２（ｂ）を参照して、状態移行１テーブル２０２ｈｂ１の内容について説明をする。図７７２（ｂ）は、状態移行１テーブル２０２ｈｂ１に規定されている内容を模式的に示した図である。図７７２（ｂ）に示した通り、状態移行１テーブル２０２ｈｂ１には、参照される変動パターンテーブルの種別「通常１（通常用変動パターン１テーブル２０２ｈａ１）」、移行条件「特図変動２０回」、移行条件が成立した場合における移行先の状態ステータス「ＳＴ２」が規定されている。

【２４６２】

次に、図７７２（ｃ）を参照して、状態移行２テーブル２０２ｈｂ２の内容について説明をする。図７７２（ｃ）は、状態移行２テーブル２０２ｈｂ２に規定されている内容を模式的に示した図である。図７７２（ｃ）に示した通り、状態移行２テーブル２０２ｈｂ２には、参照される変動パターンテーブルの種別「通常２（通常用変動パターン２テーブル２０２ｈａ２）」、移行条件「特図変動８０回」、移行条件が成立した場合における移

行先の状態ステータス「ＳＴ１」が規定されている。次に、図７７２（ｄ）を参照して、状態移行３テーブル２０２ｈｂ３の内容について説明をする。図７７２（ｄ）は、状態移行３テーブル２０２ｈｂ３に規定されている内容を模式的に示した図である。図７７２（ｄ）に示した通り、状態移行３テーブル２０２ｈｂ３には、参照される変動パターンテーブルの種別「通常３（通常用変動パターン３テーブル２０２ｈａ３）」、移行条件「特図変動１回」、移行条件が成立した場合における移行先の状態ステータス「ＳＴ１」が規定されている。次に、図７７３（ａ）を参照して、状態移行４テーブル２０２ｈｂ４の内容について説明をする。図７７３（ａ）は、状態移行４テーブル２０２ｈｂ４に規定されている内容を模式的に示した図である。図７７３（ａ）に示した通り、状態移行４テーブル２０２ｈｂ４には、参照される変動パターンテーブルの種別「時短１（時短用変動パターン１テーブル２０２ｈａ４）」、移行条件として、移行条件１「特図１変動４回ｏｒ特図２変動１回」、移行条件２「小当たり当選」が、移行条件が成立した場合における移行先の状態ステータスとして、移行条件１が成立した場合「ＳＴ５」、移行条件２が成立した場合「ＳＴ３」が規定されている。

【２４６３】

次に、図７７３（ｂ）を参照して、状態移行５テーブル２０２ｈｂ５の内容について説明をする。図７７３（ｂ）は、状態移行５テーブル２０２ｈｂ５に規定されている内容を模式的に示した図である。図７７３（ｂ）に示した通り、状態移行５テーブル２０２ｈｂ５には、参照される変動パターンテーブルの種別「時短２（時短用変動パターン２テーブル２０２ｈａ５）」、移行条件として、移行条件１「特図１変動１回ｏｒ特図２変動１回」、移行条件２「小当たり当選」が、移行条件が成立した場合における移行先の状態ステータスとして、移行条件１が成立した場合「ＳＴ６」、移行条件２が成立した場合「ＳＴ３」が規定されている。次に、図７７３（ｃ）を参照して、状態移行テーブル２０２ｈｂ６の内容について説明をする。図７７３（ｃ）は、状態移行テーブル２０２ｈｂ６に規定されている内容を模式的に示した図である。図７７３（ｃ）に示した通り、状態移行テーブル２０２ｈｂ６には、参照される変動パターンテーブルの種別「時短３（時短用変動パターン３テーブル２０２ｈａ６）」、移行条件として、移行条件１「特図１変動５回ｏｒ特図２変動１回」が、移行条件が成立した場合における移行先の状態ステータスとして、移行条件１が成立した場合に「ＳＴ３」が規定されている。大当たり移行設定テーブル２０２ｈｃは、大当たり遊技終了後に設定される状態ステータスの種別が格納されているデータテーブルであって、大当たり遊技終了時に参照され、実行中の大当たり遊技に対応する大当たり種別に応じた状態ステータス（ＳＴ１又はＳＴ４）が設定される。

【２４６４】

ここで、図７７４を参照して、大当たり移行設定テーブル２０２ｈｃに規定されている内容について説明をする。図７７４は、大当たり移行設定テーブル２０２ｈｃに規定されている内容を模式的に示した図である。図７７４に示した通り、大当たり移行設定テーブル２０２ｈｃには、大当たり種別に対応させて移行先の状態ステータス（移行先ＳＴ）が規定されている。具体的には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される「大当たりＡ，Ｃ，Ｄ」に対しては、時短状態における最初の状態ステータスである「ＳＴ４」が移行先ＳＴとして規定されており、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される「大当たりＢ」に対しては、通常状態における最初の状態ステータスである「ＳＴ１」が移行先ＳＴとして規定されている。次に、図７６７を参照して、本第２４制御例における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図７６７は本第２４制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図７６７に示した通り、本第２４制御例におけるＲＡＭ２０３の構成は、上述した第１９制御例におけるＲＡＭ２０３に対して、状態ステータス２０３ｈａと、規定回数カウンタ２０３ｈｂと、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。状態ステータス２０３ｈａは、状態移行テーブル２０２ｈｂに規定されている各種状態移行テーブルのうち、現在参照されている状態移行テーブルの種別を記憶するための記憶領域である。規定回数カウンタ２０３ｈｂは、状態移行テーブルを移行させるための移行条件が成立するまでの回数（通常状態における特別図柄変動回数）を計

測するためのカウンタである。
【２４６５】
＜第２４制御例における制御処理について＞
次に、図７７５から図７７７を参照して、本第２４制御例における制御処理の内容のうち、上述した第１９制御例とは異なる点について説明をする。本第２４制御例では、上述した第１９制御例に対して、特別図柄変動に対して変動パターンを選択するための制御処理の内容を異ならせている。まず、図７７５を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ１８４）の処理内容について説明をする。図７７５は、特別図柄変動処理（Ｓ１８４）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１８４）は、上述した第１９制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４）に対して、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）に代えて、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２９０）を実行する点と、時短更新処理（Ｓ２２４）を終えた後に、変動回数減算処理（Ｓ２９１）を実行する点とで相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して説明を省略する。次に、図７７６を参照して、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２９０）の処理内容について説明をする。図７７６は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２９０）の処理内容を示したフローチャートである。図７７６に示した通り、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２９０）が実行されると、上述した第１９制御例の特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）と同一のＳ４０１～Ｓ４０３の処理を実行し、その後、現在の状態ステータスに応じた変動パターン選択テーブルを読み出し（Ｓ４８４）、Ｓ４０５～Ｓ４１０の処理を実行する。次いで、変動回数減算処理（Ｓ２９１）の処理内容について、図７７７を参照して説明をする。図７７７は、変動回数減算処理（Ｓ２９１）の処理内容を示したフローチャートである。この変動回数減算処理（Ｓ２９１）では、状態ステータスの移行条件が成立したか否かを判別するために用いられる各種要素を更新（減算）するための処理が実行される。
【２４６６】
変動回数減算処理（Ｓ２９１）が実行されると、まず、規定回数カウンタ２０３ｈｂの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ６８１）、大きいと判別した場合は（Ｓ６８１：Ｙｅｓ）、規定回数カウンタ２０３ｈｂの値を１減算し（Ｓ６８２）、ステータス移行条件が成立したかを判別する（Ｓ６８３）。Ｓ６８３の処理において、ステータス移行条件が成立したと判別した場合は（Ｓ６８３：Ｙｅｓ）、状態移行テーブル２０２ｈｂに応じた状態移行をし、対応する状態コマンドを設定し（Ｓ６８４）、移行後の状態移行テーブルに応じた移行条件を、規定回数カウンタ２０３ｈｂ、特図２カウンタ２０３ｑ、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｒに設定し（Ｓ６８５）、本処理を終了する。このように構成することで、次に実行される特別図柄変動からは、移行先の状態移行テーブルを参照して変動パターンを決定することができる。
【２４６７】
＜第２５制御例＞
次に、図７７８から図７８４を参照して、第２５制御例のパチンコ機１０について説明をする。上述した第１９制御例では、特別図柄変動の変動パターン（変動時間）を決定する際に、変動パターン選択テーブル２０２ｂを参照し、変動パターン選択テーブル２０２ｂに規定されている変動パターンを決定する処理を実行するように構成していた。このように構成した場合、様々な変動時間の変動パターンを決定するためには、様々な変動時間に対応する変動パターンを予め変動パターン選択テーブル２０２ｂに規定する必要があり、変動パターンの種別を増加させる程、変動パターン選択テーブル２０２ｂの規定内容を記憶しておくための記憶領域の容量が増加してしまうという問題があった。これに対して、本第２５制御例では、変動パターン（変動時間）を決定するための第１要素（主変動時間）と、第２要素（加算変動時間）と、を独立して決定可能に構成し、その第１要素と、第２要素とを合算させる合算処理によって算出された合算変動時間を、変動パターンとして決定可能に構成している。このように構成することで、複数の要素を組合せる分、予め規定されている変動パターン（変動パターンの一部）のデータ数よりも多くの種類の変動

パターン（合算後の変動時間）を決定することが可能となるため、変動パターンの種別を増加させる際に生じる、変動パターン選択テーブル２０２ｂの規定内容を記憶しておくための記憶領域の容量が増加してしまうという問題を抑制することが可能となる。さらに、本第２５制御例では、合算変動時間が示す変動時間の長さが所定時間（６５５３６×２ミリ秒）よりも長い場合と、短い場合とで、決定された変動パターンの記憶方法を異ならせるように構成している。

【２４６８】

具体的には、変動時間の長さを記憶するための変動時間カウンタを、２バイトの容量で構成し、最大で６５５３６までの値を設定可能に構成している。そして、変動時間カウンタ２０３ｉｂの値が２ミリ秒単位で実行される主制御装置１１０のタイマ割込処理（図６１１参照）にて更新（減算）可能に構成している。つまり、合算変動時間が示す変動時間の長さが所定時間（６５５３６×２ミリ秒）よりも短い場合は、その変動時間に対応する値を変動時間カウンタ２０３ｉｂの値にセットすることで記憶可能に構成している。一方、合算変動時間が示す変動時間の長さが所定時間（６５５３６×２ミリ秒）よりも長い場合には、変動時間カウンタ２０３ｉｂにて設定可能な値をオーバーフローしたことを示すためのオーバーフローフラグ２０３ｉａをオンに設定し、合算変動時間から所定時間（６５５３６×２ミリ秒）を除した値を変動時間カウンタ２０３ｉｂにセットするように構成している。そして、変動時間カウンタ２０３ｉｂの値が０となった場合に、オーバーフローフラグ２０３ｉａがオンに設定されているかを判別し、オンに設定されている場合には、変動時間カウンタ２０３ｉｂに対して６５５３６の値を再セットするように構成している。このように構成することで、合算変動時間が示す変動時間の長さが所定時間（６５５３６×２ミリ秒）よりも長くなることを想定し、変動時間カウンタ２０３ｉｂを、３バイトの容量で構成する必要が無くなるため、変動時間を管理するための処理容量を軽減することができる。また、本第２５制御例では、オーバーフローフラグ２０３ｉａが、他の処理にて用いられる制御データの空き容量（飽きの１ビット）を用いて設けられているため、オーバーフローフラグ２０３ｉａを設けるために専用のデータ容量を用いることが無い。なお、これに限ること無く、例えば、変動時間カウンタ２０３ｉｂに用いられる２バイトのデータ容量のうち、変動時間を減算する際に用いられることが無い領域を用いてオーバーフローフラグ２０３ｉａを設けても良い。

【２４６９】

また、本制御例では、変動時間カウンタ２０３ｉｂの値を、主制御装置１１０にて定期的に実行されるタイマ割込処理（２ミリ秒毎）にて更新するように構成している。ここで、パチンコ機１０では、遊技球の入賞を検知したり、設定したコマンドを他の制御装置へと出力したりするために、短いタイミングでループ処理を実行する必要があることから、２ミリ秒単位でタイマ割込処理が実行されるように構成している。よって、例えば、変動時間カウンタ２０３ｉｂの値を、例えば１秒単位で更新させるようにループ処理を実行するように構成することで、２バイトのデータ容量を用いて、最大で６５５３６秒の変動時間を計測可能となる。しかしながら、変動時間カウンタ２０３ｉａの更新間隔に対応させてパチンコ機１０にて実行されるタイマ割込処理の実行間隔を１秒間隔にしてしまうと、他の遊技に関する制御処理に多大な影響を与えてしまうという問題が発生する。一方、タイマ割込処理を２ミリ秒間隔で実行させながら、変動時間カウンタ２０３ｉａの更新処理を、２ミリ秒間隔では無く、その等倍間隔（例えば、２０ミリ秒間隔）で実行するように構成すれば、２バイトのデータ容量を用いて、最大で６５５３６×２０ミリ秒の変動時間を計測可能となる。しかしながら、そのような構成を用いる場合には、タイマ割込処理が実行された回数が所定回数（１０回）となった場合に変動時間カウンタ２０３ｉａの更新処理を実行させるための専用の処理が必要となるため、変動時間を管理する処理全体として主制御装置１１０の処理負荷が増大してしまうという問題があった。これに対して、本第２５制御例では、２バイト分のデータ容量で管理可能な変動時間よりも大きな変動時間が決定された場合に、オーバーフローフラグ２０３ｉｂをオンに設定する処理を実行するだけで良く、変動時間を管理するための処理容量を軽減することができる。また、変動時

間に関する情報をコマンド出力する場合も、２バイト分のデータと、オーバーフローフラグ２０３ｉｂの設定情報を示すための１ビットの情報（「０」＝オフ、「１」＝オン）と、を出力するだけで良く、たとえば、３バイト分のデータを用いて変動時間を管理する場合に比べて、コマンド出力するデータ量（データに含まれるビット数）を削減することができる。

【２４７０】

＜第２５制御例における電気的構成について＞

まず、図７７８から図７８１を参照して、本第２５制御例における電気的構成について説明をする。本第２５制御例では、上述した第１９制御例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。図７７８（ａ）は、変動パターン選択テーブル２０２ｉａに規定されている内容を示した図である。図７７８（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｉａには、通常状態における主変動時間を選択するための通常用主変動パターンテーブル２０２ｉａ１と、時短状態における主変動時間を選択するための時短用主変動パターンテーブル２０２ｉａ２と、通常状態における加算変動時間を選択するための通常用加算変動パターンテーブル２０２ｉａ３と、が設けられている。なお、本第２５制御例では、主変動時間と加算変動時間とを用いて変動時間が決定される遊技状態（通常状態）と、主変動時間のみで変動時間が決定される遊技状態（時短状態）と、を設定可能に構成している。よって、時短状態に対しては、加算変動時間を選択するためのデータテーブルを設けていない。なお、これに限ること無く、時短状態においても、主変動時間と加算変動時間とを用いて変動時間を決定可能に構成しても良い。また、時短状態における変動パターンを、通常状態における加算変動時間を選択するための通常用加算変動パターンテーブル２０２ｉａ３のみを用いて決定可能に構成しても良い。ここで、通常用主変動パターンテーブル２０２ｉａ１について、図７７８（ｂ）を参照して説明をする。図７７８（ｂ）は、通常用主変動パターンテーブル２０２ｉａ１に規定されている内容を模式的に示した図である。図７７８（ｂ）に示した通り、通常用主変動パターンテーブル２０２ｉａ１には、上述した第２４制御例における通常用変動パターン１テーブル２０２ｈａ１（図７６８（ｂ）参照）と同一の変動パターンが規定されており、規定されている変動パターン（変動時間）に対応する変動時間値（変動時間カウンタ２０３ｉｂにセットされる値）が規定されている。

【２４７１】

次に、時短用主変動パターンテーブル２０２ｉａ２について、図７７９（ａ）を参照して説明をする。図７７９（ａ）は、時短用主変動パターンテーブル２０２ｉａ２に規定されている内容を模式的に示した図である。図７７９（ａ）に示した通り、時短用主変動パターンテーブル２０２ｉａ２には、上述した第２４制御例における時短用変動パターン１テーブル２０２ｈａ４（図７７０（ａ）参照）と同一の変動パターンが規定されており、規定されている変動パターン（変動時間）に対応する変動時間値（変動時間カウンタ２０３ｉｂにセットされる値）が規定されている。次に、通常用加算変動パターンテーブル２０２ｉａ３について、図７７９（ｂ）を参照して説明をする。図７７９（ｂ）は、通常用加算変動パターンテーブル２０２ｉａ３に規定されている内容を模式的に示した図である。図７７９（ｂ）に示した通り、通常用加算変動パターンテーブル２０２ｉａ３には、実行される演出の種別（対応演出）に応じた加算変動時間が図柄種別（特別図柄種別）、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した第２変動種別カウンタＣＳ１１に応じて規定されており、例えば、対応演出として、「擬似連１回」に対応する１０秒の加算変動時間、「擬似連２回」に対応する２０秒の加算変動時間、「擬似連３回」に対応する３０秒の加算変動時間、「擬似連４回」に対応する４０秒の加算変動時間が選択可能に構成されている。

【２４７２】

このように構成することで、主変動時間に対して、実行される対応演出に応じた変動時間を加算することができるため、演出効果を高めることができる。なお、本第２５制御例

では、第１特別図柄抽選にて小当たり当選（当選確率１／６５５３６）した場合には、加算変動時間が選択されないように構成している。つまり、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、主変動時間として専用の特殊演出（例えば、フリーズ演出）が実行され、特別図柄変動が開始された直後に、遊技者に対して小当たり当選したことを報知するように構成している。このように、主変動時間として、特別図柄抽選の結果を遊技者に早期に判別させることが可能となる変動パターンが選択される場合には、加算変動時間を決定しないように構成することで、無用な演出（例えば、擬似連）が実行されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図７８０を参照して、本第２５制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図７８０は、本第２５制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図７８０に示した通り、本第２５制御例では、上述した第１９制御例に対して、オーバーフローフラグ２０３ｉａと、変動時間カウンタ２０３ｉｂと、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその説明を省略する。オーバーフローフラグ２０３ｉａは、主変動時間と、加算変動時間とを合算した合算変動時間を示すための値が、変動時間カウンタ２０３ｉｂにセット可能な上限値（６５５３６）を超えたことを示すためのフラグであって、上限値（６５５３６）を超えた場合にオンにセットされる（図７８３のＳ４０４ａ参照）。そして、変動時間カウンタ２０３ｉｂの値が１になったと判別した場合に（図７８４のＳ５０２ａ：Ｙｅｓ）参照され（図７８４のＳ５０３ａ参照）、オンに設定されていると判別され変動時間カウンタ２０３ｉｂに６５５３６の値が設定される場合にオフに設定される（図７８４のＳ５０４ａ参照）。

【２４７３】

変動時間カウンタ２０３ｉｂは、決定された特別図柄変動の変動時間を示すためのカウンタであって、主変動時間と、加算変動時間とを合算した合算変動時間に対応する値がセットされる（図７８３のＳ４０５ａ，Ｓ４０９ａ参照）。そして、特別図柄変動が実行されている間、２ミリ秒毎に減算される（図７８４のＳ５０１ａ）。そして、変動時間カウンタ２０３ｉｂが示す値が０となった場合に、特別図柄変動を停止表示させるための処理が実行される。この変動時間カウンタ２０３ｉｂは、図７８１に示した通り、２バイト（１６ビット）のデータ領域であって、各ビットに対して、２進数の情報を書き込み可能である。つまり、変動時間カウンタ２０３ｉｂには、「０００００００００００００００」から「１１１１１１１１１１１１１１１１」の６５５３６（２の１６乗）通りの情報を書き込み可能に構成している。

【２４７４】

＜第２５制御例における制御処理について＞

次に、図７８２から図７８４を参照して、本第２５制御例における制御処理のうち、上述した第１９制御例とは異なる制御処理の内容について説明をする。本第２５制御例では、上述した通り、特別図柄変動の変動時間を決定するための処理と、決定された変動時間を管理するための処理の内容を異ならせている。具体的には、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）に代えて特別図柄変動処理（Ｓ１０４ａ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、その説明を省略する。まず、図７８２を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ１０４ａ）の処理内容について説明をする。図７８２は、特別図柄変動処理（Ｓ１０４ａ）の処理内容を示したフローチャートである。図７８２に示した通り、特別図柄変動処理（Ｓ１０４ａ）は、上述した特別図柄変動処理（Ｓ１０４）に対して、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）に代えて、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０ａ）を実行する点と、特別図柄の変動時間が経過していないと判別した場合に（Ｓ２１５：Ｎｏ）、変動時間更新処理（Ｓ２１６ａ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。ここで、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０ａ）の処理内容について、図７８３を参照して説明をする。図７８３は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０ａ）では

、特別図柄変動の変動パターンとして、変動時間の第１要素である主変動時間と、第２要素である加算変動時間と、を決定する処理と、決定された主変動時間、及び、加算変動時間を合算した合算変動時間を算出する処理と、合算変動時間の長さに応じた変動時間を記憶する処理と、が実行される。

【２４７５】

具体的には、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０ａ）が実行されると、上述した第１９制御例の特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）と同一のＳ４０１～Ｓ４０４の処理を実行し、その後、読み出したテーブルから各変動種別カウンタの値に対応する変動パターン（主変動時間）、加算時間（加算変動時間）を選択し（ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑの値４０１ａ）、主変動時間と加算変動時間（加算時間）とを合算する（Ｓ４０２ａ）。そして、合算された合算変動時間を示すための合算値が６５５３６よりも大きいかを判別し（Ｓ４０３ａ）、大きいと判別した場合は（Ｓ４０３ａ：Ｙｅｓ）、オーバーフローフラグ２０３ｉａをオンに設定し（Ｓ４０４ａ）、合算値から６５５３６を除した値を変動時間カウンタ２０３ｉｂに格納（セット）し（Ｓ４０５ａ）、その後、上述した第１９制御例と同一のＳ４０６～Ｓ４０８の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４０３ａの処理において、合算値が６５５３６よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ４０３ａ：Ｎｏ）、そのままの合算値を変動時間カウンタ２０３ｉｂに格納（セット）し、Ｓ４０６の処理へ移行する。次に、図７８４を参照して、変動時間更新処理（Ｓ２１６ａ）の処理内容について説明をする。図７８４は、変動時間更新処理（Ｓ２１６ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動時間更新処理（Ｓ２１６ａ）では、変動時間を更新するための処理が実行される。変動時間更新処理（Ｓ２１６ａ）が実行されると、まず、変動時間カウンタ２０３ｉｂの値を１減算し（Ｓ５０１ａ）、減算後の変動時間カウンタ２０３ｉｂの値が１であるかを判別する（Ｓ５０２ａ）。Ｓ５０２ａの処理によって、変動時間カウンタ２０３ｉｂの値が１であると判別した場合は（Ｓ５０２ａ：Ｙｅｓ）、次に、オーバーフローフラグ２０３ｉａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５０３ａ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５０３ａ：Ｙｅｓ）、オーバーフローフラグ２０３ｉａをオフに設定し（Ｓ５０４ａ）、変動時間カウンタ２０３ｉｂの値を６５５３６にセットし（Ｓ５０５ａ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ５０６ａ）、本処理を終了する。

【２４７６】

また、Ｓ５０２ａの処理において、変動時間カウンタ２０３ｉｂの値が１では無いと判別した場合（Ｓ５０２ａ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５０３ａの処理において、オーバーフローフラグ２０３ｉａがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ５０３ａ：Ｎｏ）は、Ｓ５０４ａ、及びＳ５０５ａの処理をスキップして、Ｓ５０６ａの処理へ移行する。

【２４７７】

＜第２６制御例＞

次に、図７８５から図７９１を参照して、第２６制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。上述した各制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出として、第３図柄を用いた変動演出を実行することで、遊技者に対して、特別図柄変動が開始されてから終了するまでの期間（特別図柄変動期間）に、遊技に飽きてしまわないよう構成していた。特に、上述した第２２制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される第３図柄と、第３図柄表示装置８１の近傍に設けられた装飾用可動役物を用いた変動演出を実行することにより、演出効果を高めた技術が用いられていた。しかしながら、何れの制御例においても、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される第３図柄の表示態様として固定の表示態様を用いているため、長時間遊技を実行している遊技者が遊技に飽きてしまい易いという問題があった。これに対して、本第２６制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される第３図柄の表示態様を複雑に可変させることで、遊技者が遊技に早期に飽きることが無いように構成している。具体的には、第３図柄を、数字図柄と箱図柄とを複合させて構成し、各図柄に対して、それぞれ変動演出の演出態様を決定可能に構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示され

る第３図柄の表示態様が、数字図柄の演出態様と、箱図柄の演出態様とを組み合わせたものとすることができるため、第３図柄の演出態様をより複雑に創出することが可能となる。

【２４７８】

＜第２６制御例における演出内容について＞

ここで、図７８５、及び、図７８６を参照して、本第２６制御例のパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、上述した第１９制御例とは異なる特徴的な演出内容について説明をする。図７８５（ａ）は、第３図柄変動中の表示画面を示した図である。図７８５（ａ）に示した通り、本第２６制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍに形成される有効ラインＬ１上を、３つの第３図柄（左第３図柄Ｚ１、中第３図柄Ｚ２、右第３図柄Ｚ３）が変動表示するように構成しており、３つの第３図柄が、特定の組合せ（例えば、同一数字の組合せ）で停止表示された場合に、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを遊技者に報知可能に構成している。図７８５（ａ）に示した通り、各第３図柄は、箱図柄ＺＡと、数字図柄ＺＢとから形成されており、通常であれば、箱図柄ＺＡと数字図柄ＺＢとが同一の変動態様（奥側から手前側に向けて回転する変動態様）で変動表示されるように構成している。よって、通常時における第３図柄の変動演出では、図７８５（ａ）に示した通り、箱図柄ＺＡと数字図柄ＺＢとが一体となった１の第３図柄が変動表示されているような変動演出が実行される。しかしながら、本第２６制御例では、箱図柄ＺＡと数字図柄ＺＢとで、異なる変動パターンで変動演出を実行可能に構成しているため、図７８５（ａ）に示した変動演出とは異なる態様で第３図柄を変動表示させることができる。次に、図７８５（ｂ）、及び図７８６を参照して、本第２６制御例にて実行可能な第３図柄の変動演出の演出態様について説明をする。図７８５（ｂ）は、遅れ演出が開始された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図７８５（ｂ）に示した通り、遅れ演出が開始されると、数字図柄ＺＢ１～ＺＢ３が停止表示された状態で、箱図柄ＺＡ１～ＺＡ３のみが先に変動表示される。

【２４７９】

その後、０．２秒が経過すると、停止表示されていた数字図柄ＺＢ１～ＺＢ３が変動表示を開始する。このように構成することで、第３図柄の変動開始時の態様を、通常時とは異ならせることができるため、遊技者に違和感を与えた演出を実行することができる。また、各数字図柄ＺＢが変動表示を始めた時点で遅れ演出が実行されたか否かを遊技者に把握させ難くすることができるため、遊技者に対して、第３図柄の変動表示が開始されるタイミングを注視させ易くすることができる。次に、図７８６（ａ）を参照して、展開演出について説明をする。図７８６（ａ）は、展開演出中の表示される表示画面の一例を示した図である。展開演出は、有効ラインＬ１上にて変動表示されていた３つの第３図柄（Ｚ１～Ｚ３）のうち、特定の第３図柄（Ｚ２）のみを用いて特別図柄抽選の結果が停止表示される変動演出である。具体的には、６０秒の変動パターンであって、特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合に実行される演出であり、変動が開始されてから５６秒が経過するまでは、３つの第３図柄（Ｚ１～Ｚ３）を用いた変動演出が実行される。そして、３つの第３図柄（Ｚ１～Ｚ３）が外れ当選を示す組合せ（例えば、「２．５．７」）で停止表示された後に、左第３図柄Ｚ１と右第３図柄Ｚ３とが、有効ラインＬ１上から移動し、中第３図柄Ｚ２のみが有効ラインＬ１上に位置する表示態様が表示され、その後、図７８６（ａ）に示した通り、中第３図柄Ｚ２の一部を構成する箱図柄ＺＡ２が展開し、左側面ＺＡａと、右側面ＺＡｂが表示され、左側面ＺＡａに付されている左側面図柄ＺＢ２ａ「５」と、右側面ＺＡｂに付されている右側面図柄ＺＢ２ｂ「５」と、を用いて、３つの「５」が有効ラインＬ１に停止表示され、大当たり当選を示す組合せが表示される。このように構成することで、３つの第３図柄（Ｚ１～Ｚ３）を用いた表示態様が外れ当選を示す表示態様で停止表示された場合であっても、大当たり当選の期待を残すことができるため、遊技者に対して、最後まで変動演出に注視させることができる。なお、図７８６（ａ）に示した図では、有効ラインＬ１上から移動した左第３図柄Ｚ１と右第３図柄Ｚ３とを主表示領域Ｄｍの隅に表示しているが、これに限ること無く、非表示としても良い。

【２４８０】
次に、図７８６（ｂ）を参照して、横回転演出の演出内容について説明をする。図７８６（ｂ）は、横回転演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。
【２４８１】
＜第２６制御例における電気的構成について＞
次に、図７８７及び図７８８を参照して、本第２６制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有する電気的構成について説明をする。図７８７は、本第２６制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図７８７に示した通り、本第２６制御例では、上述した第１９制御例のＲＯＭ２２２に対して、チャンス態様選択テーブル２２２ｊａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して説明を省略する。チャンス態様選択テーブル２２２ｊａは、変動演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、主制御装置１１０から６０秒の変動時間に対応する変動パターンコマンドを受信した場合に参照される（図７９０のＳ４５０３ａ参照）。このチャンス態様選択テーブル２２２ｊａには、第３図柄を形成する箱図柄ＺＡ、及び、数字図柄ＺＢのそれぞれに対して、追加演出態様が規定されており、チャンス態様選択テーブル２２２ｊａを参照して追加演出態様が決定された場合には、箱図柄ＺＡ、及び、数字図柄ＺＢに対して異なる表示用コマンドが決定される。具体的には、図７８８に示した通り、当否判定が「当たり」であって、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値が「０～４９」の範囲に対しては、追加演出態様の態様種別として「遅れ」が規定されており、「５０～６９」の範囲に対しては、追加演出態様の態様種別として「展開」が規定されており、「７０～７４」の範囲に対しては、追加演出態様の態様種別として「逆転」が規定されており、「７５～７９」の範囲に対しては、追加演出態様の態様種別として「横回転」が規定されており、「８０～９９」の範囲に対しては、追加演出態様「無し」が規定されている。
【２４８２】
まや、当否判定が「外れ」であって、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値が「０～２９」の範囲に対しては、追加演出態様の態様種別として「遅れ」が規定されており、「３０～３２」の範囲に対しては、追加演出態様の態様種別として「逆転」が規定されており、「３３，３４」の範囲に対しては、追加演出態様の態様種別として「横回転」が規定されており、「３５～９９」の範囲に対しては、追加演出態様「無し」が規定されている。
【２４８３】
＜第２６制御例における制御処理について＞
次に、図７８９～図７９１を参照して、本第２６制御例のパチンコ機１０にて実行される制御処理のうち、上述した第１９制御例とは異なる制御処理の処理内容について説明をする。本第２６制御例では、上述した第１９制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理の一部と、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される制御処理の一部と、を変更しており、それ以外は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理として変動演出設定処理（Ｓ４３０４）に代えて、変動演出設定処理（Ｓ４３０４ａ）を実行する点と、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される制御処理として変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）に代えて変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５ａ）を実行する点で相違している。ここで、図７８９を参照して、変動演出設定処理（Ｓ４３０４ａ）の処理内容について説明をする。図７８９は変動演出設定処理（Ｓ４３０４ａ）の処理内容を示したフローチャートである。図７８９に示した通り、変動演出設定処理（Ｓ４３０４ａ）は、上述した変動演出設定処理（Ｓ４３０４）に対して、通常状態において実行される第１特別図柄変動に対応する第３図柄の変動演出の演出態様を決定するための処理を異ならせている。具体的には、上述した変動演出設定処理（Ｓ４３０４）と同一のＳ４４０１～Ｓ４４０８の処理を実行し、Ｓ４４０４の処理において、演出固定フラグ２２３ｔがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ

４４０４：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ４４０８の処理を終了した場合に、通常用演出設定処理を実行し（Ｓ４４０１ａ）、本処理を終了する点で相違している。ここで、図７９０を参照して、通常用演出設定処理（Ｓ４４０１ａ）の処理内容について説明をする。図７９０は、通常用演出設定処理（Ｓ４４０１ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この通常用演出設定処理（Ｓ４４０１ａ）では、通常状態における第１特別図柄変動に対応する変動演出として、チャンス演出態様を決定するための処理が実行される。

【２４８４】

通常用演出設定処理（Ｓ４４０１ａ）が実行されると、まず、当該変動の抽選結果と、抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ４５０１ａ）、決定した演出態様がチャンス演出態様であるかを判別する（Ｓ４５０２ａ）。本第２６制御例では、変動パターンとして６０秒の変動時間の変動パターン（スーパーリーチ）を示すための変動パターンコマンドが主制御装置１１０から出力された場合に、チャンス演出態様であると判別する。Ｓ４５０２ａの処理において、チャンス演出態様であると判別した場合は（Ｓ４５０２ａ：Ｙｅｓ）、チャンス態様選択テーブル２２２ｊａを参照して演出態様を決定し（Ｓ４５０３ａ）、次に、決定された演出態様（追加演出態様）が、数字図柄遅延（遅れ）であるかを判別し（Ｓ４５０４ａ）、数字図柄遅延（遅れ）であると判別した場合は（Ｓ４５０４ａ：Ｙｅｓ）、決定された演出態様に応じた遅延時間（０．２秒）を示すための表示用数字図柄遅延コマンドを設定し（Ｓ４５０５ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ４５０４ａの処理において、数字図柄遅延（遅れ）ではないと判別した場合は（Ｓ４５０４ａ：Ｎｏ）、次に、決定された演出態様（追加演出態様）が、箱図柄展開（展開）であるかを判別し（Ｓ４５０６ａ）、箱図柄展開（展開）であると判別した場合は（Ｓ４５０６ａ：Ｙｅｓ）、決定された演出態様に応じた表示用複合図柄コマンドを設定し（Ｓ４５０７ａ）、本処理を終了する。Ｓ４５０６ａの処理において、決定された演出態様（追加演出態様）が、箱図柄展開（展開）では無いと判別した場合は（Ｓ４５０６ａ：Ｎｏ）、その他、決定された演出態様に応じて数字図柄ＺＢ、箱図柄ＺＡの演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０８ａ）、本処理を終了する。

【２４８５】

次に、図７９１を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５ａ）の処理内容について説明をする。図７９１は、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５ａ）では、上述した第１９制御例の表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）に対して、チャンス演出態様にて設定される表示用コマンドを受信した場合に、受信した表示用コマンドに対応する情報を、表示データテーブルに設定させる処理を実行する点で相違し、それ以外は同一である。変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５ａ）が実行されると、まず、数字図柄遅延コマンドを受信したかを判別し（Ｓ６５０１ａ）、受信したと判別した場合は（Ｓ６５０１ａ：Ｙｅｓ）、数字図柄に関する変動表示データテーブルに遅延時間に対応する情報を設定する（Ｓ６５０２ａ）。本処理によって、数字図柄ＺＢを変動表示させるための描画情報が、表示データテーブルに設定されるタイミングを遅延時間分（０．２秒）遅らせることが可能となる。つまり、遅れ演出専用の変動演出を示す表示用コマンド、及び、遅れ演出専用の表示データテーブルを用いること無く、数字図柄ＺＢを変動表示させるための描画情報を設定するタイミングをずらす（遅らせる）処理を実行するだけで、図７８５（ｂ）に示した遅れ演出を実行することができる。Ｓ６５０２ａを終えると、次に、逆回転コマンドを受信したかを判別し（Ｓ６５０３ａ）、受信したと判別した場合は（Ｓ６５０３ａ：Ｙｅｓ）、箱図柄ＺＡに関する変動表示データテーブルに受信したコマンドに対応する情報を設定し（Ｓ６５０４ａ）、Ｓ６５０５ａの処理へ移行する。

【２４８６】

Ｓ６５０５ａの処理では、横回転コマンドを受信したかを判別し（Ｓ６５０５ａ）、受信したと判別した場合は（Ｓ６５０５ａ：Ｙｅｓ）、表示用変動パターンコマンドに含ま

れる変動情報（変動演出の演出態様を表示させるための情報）を消去し、横回転演出に対応する変動情報を変動表示データテーブルに設定し（Ｓ６５０６ａ）、上述した第１９制御例の変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）と同一のＳ６５０１～Ｓ６５０６の処理を実行し、本処理を終了する。

【２４８７】

＜第２６制御例の変形例について＞

次に、図７９２から図７９５を参照して、上述した第２６制御例の変形例について説明をする。上述した第２６制御例では、特別図柄に対応して表示される第３図柄Ｚ１～Ｚ３を、箱を模した箱図柄ＺＡと、数字を模した数字図柄ＺＢとで形成し、箱図柄ＺＡと、数字図柄ＺＢとに対して、異なる変動演出パターンを決定可能に構成することで、箱図柄ＺＡと数字図柄ＺＢとを複合して形成される第３図柄の変動パターン（演出態様）のバリエーションを豊富にしていた。しかしながら、上述した第２６制御例では、第３図柄の変動パターン（演出態様）の自由度が高くなり過ぎてしまい、遊技者に対して、第３図柄の変動状況を確認することで、停止表示される第３図柄を予測させ難くなるという問題があった。これに対して本変形例では、箱図柄ＺＡの変動態様と、数字図柄ＺＢの変動態様とに関連性を持たせるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、第３図柄の変動表示中に停止表示される第３図柄の種別を予測させ易くすることができる。本変形例は、上述した第２６制御例に対して、箱図柄ＺＡと数字図柄ＺＢの内容を異ならせた点と、実行される演出内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその説明を省略する。まず、図７９２を参照して、本変形例にて用いられる箱図柄ＺＡについて説明をする。図７９２は、箱図柄ＺＡを展開して説明する説明図である。図７９２に示した通り、箱図柄ＺＡは６面体のさいころ形状に形成されており、各面（第１面ＺＡａ、第２面ＺＡｂ、第３面ＺＡｃ、第４面ＺＡｄ、第５面ＺＡｅ、第６面ＺＡｆ）のそれぞれを、第３図柄表示装置８１の表示面に表示可能に構成している。

【２４８８】

ここで、本変形例では、箱図柄ＺＡの回転動作の動作パターンが予め規定されており、第４面ＺＡｄ、第３面ＺＡｃ、第２面ＺＡｂ、第１面ＺＡａ、の順に表示面が繰り返し回転表示される第１回転動作（主回転動作）と、第６面ＺＡｆ、第２面ＺＡｂ、第５面ＺＡｅ、第４面ＺＡｄの順に表示面が繰り返し回転表示される第２回転動作（副回転動作）と、箱図柄ＺＡの回転動作を主回転動作から副回転動作へと切り替える第１横転動作と、副回転動作から主回転動作へと切り替える第２横転動作と、を実行可能に構成している。そして、図７９３（ａ）に示した通り、第１回転動作にて回転表示される表示面に対して、第１数字図柄列ＺＢＡが形成され、第２回転動作にて回転表示される表示面に対して、第２数字図柄列ＺＢＢが形成されるように構成しており、実行されている回転動作の種別に応じて、各数字図柄列の表示、非表示を決定可能に構成している。具体的には、図７９３（ｂ）に示した通り、主回転動作中は、第１数字図柄列ＺＢＡのみが表示され、副回転動作中は、第２数字図柄ＺＢＢのみが表示されるように構成している。ここで、図７９４を参照して、各数字図柄列にて表示される図柄データのパターンについて説明をする。上述した通り、本変形例では、箱図柄ＺＡに対して直交するように第１数字図柄列ＺＢＡと、第２数字図柄列ＺＢＢが形成され、何れも数字図柄を変動表示可能に構成している。そして、各数字図柄列にて表示される数字図柄データを、実行される変動演出に応じて決定可能に構成している。

【２４８９】

具体的には、第１数字図柄列ＺＢＡに対して、４種類の数字図柄（海図柄Ｄ０、１図柄Ｄ１、２図柄Ｄ２、３図柄Ｄ３）が、第２数字図柄列ＺＢＢに対して、４種類の数字図柄（４図柄Ｄ４、５図柄Ｄ５、６図柄Ｄ６、７図柄Ｄ７）が付与される第１図柄データ（図７９４（ａ）参照）と、第１数字図柄列ＺＢＡに対して、８種類の数字図柄（海図柄Ｄ０、１図柄Ｄ１、２図柄Ｄ２、３図柄Ｄ３、４図柄Ｄ４、５図柄Ｄ５、６図柄Ｄ６、７図柄Ｄ７）が、第２数字図柄列ＺＢＢに対して、４種類の数字図柄（１図柄Ｄ１、３図柄Ｄ３、７図柄Ｄ７、海図柄Ｄ０）が付与される第２図柄データ（図７９４（ｂ）参照）と、を

少なくとも含む複数の数字図柄データを有しており、実行される変動演出に応じて、今回の第３図柄変動に用いられる数字図柄データを決定し、箱図柄ＺＡと複合させた第３図柄表示を実行可能に構成している。例えば、第１図柄データが設定された第３図柄では、箱図柄ＺＡが主回転動作する場合には、表示可能な４面のそれぞれに対応させて「海．１．２．３」の数字図柄が付された変動表示が実行され、主回転動作から第１横転動作を実行し、その後、副回転動作を実行した場合には、副回転動作にて表示可能な４面に対応させて「４．５．６．７」の数字図柄が付された変動表示が実行されることになる。このように構成することで、１の変動演出中において、箱図柄ＺＡの各面と、数字図柄とを対応付けた状態で第３図柄を変動表示させることができるため、遊技者に停止表示される第３図柄の種別を、第３図柄が停止表示されるよりも前の段階で予測させ易くすることができる。また、第２図柄データが設定された第３図柄では、原則箱図柄ＺＡが主回転動作し「１．２．３．４．５．６．７．海」の全数字図柄が変動表示される。そして、その間も非表示の状態で副回転動作に対応する第２数字図柄列ＺＢＢにて「１．３．７．海」の数字図柄が変動制御されている。この第２数字図柄ＺＢＢに対応した４種類の数字図柄（１．３．７．海）は、遊技者に有利な大当たりに当選した場合に表示され易い種別の数字図柄である。

【２４９０】

ここで、図７９５を参照して、第２図柄データを用いた変動演出の演出内容について説明をする。図７９５（ａ）は、変動演出の途中で外れ当選を示す組合せで第３図柄が表示された場合の表示画面の一例を示した図であり、図７９５（ｂ）は、外れ当選を示す組合せで第３図柄が停止表示された後に、箱図柄ＺＡを横転動作させる横回転演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。図７９５（ａ）に示した通り、箱図柄ＺＡが主回転動作を実行し、各第３図柄として、第１数字図柄列ＺＢＡに付されている各数字図柄を用いて外れ当選を示す組合せ（バラケ目）で第３図柄が停止表示（仮停止表示）する。なお、この状態は、特別図柄変動中であるため、非表示である第２数字図柄ＺＢＢでは継続して数字図柄の変動制御が実行されている。その後、図７９５（ｂ）に示した通り、各第３図柄に対して横転動作が行われ、第２数字図柄ＺＢＢが表示される。そして、完全に第２数字図柄列ＺＢＢが表示されると、即ち、箱図柄ＺＡのうち、副回転動作が実行された場合に表示される面を正面視可能な状態で箱図柄ＺＡが表示されると、その数字図柄を用いて特別図柄抽選の結果が表示される。このように構成することで、特別図柄変動の変動時間や、特別図柄変動の開始タイミングにて表示されている箱図柄ＺＡの表示面に付されている数字図柄や、最終的に停止表示させる数字図柄の種別に基づいて、主回転動作のみで最終的に停止表示される数字図柄を表示させる演出パターンと、副回転動作も用いて最終的に停止表示される数字図柄を表示させる演出パターンと、を設定することができるため、例えば、任意の数字図柄を停止表示させるために、箱図柄ＺＡの回転速度や数字図柄の変動表示速度を可変させる処理が煩雑に実行されてしまうことを抑制することができる。

【２４９１】

＜第１９制御例の変形例＞

次に、図７９６を参照して、ステージチェンジ演出を、固定モード中に実行した場合における演出画面について説明をする。図７９６は、大当たり遊技終了時にステージチェンジ演出が実行された場合の表示画面である。このステージチェンジ演出については、上述した第１９制御例におけるステージチェンジ演出（図５９６参照）と相違する点についてのみ説明をし、同一の内容については省略する。固定モードが設定されている状態で大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技のエンディング期間中に、ステージチェンジ演出が実行された場合には、図７９６に示した通り、副表示領域Ｄｓに「ステージが変わるとチャンス」の案内態様が表示される。ここで、本変形例では、固定モードが設定されている場合であっても、大当たり遊技終了後に設定されるステージ種別が、大当たり遊技前に設定されていたステージ種別と異ならせることで、保留連することを遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技の前後に設定されるステージ種

別、即ち、大当たり遊技演出の実行期間を挟んで表示されるステージ種別が同一であるか異なっているかを遊技者が把握し難くなるため、ステージチェンジ演出の演出結果（シャッターｓｔ１，ｓｔ２非表示後のステージ種別）が表示された後に保留連が実行されるか否かを予測する楽しみを提供することができる。

【２４９２】

＜第２７制御例＞

次に、図７９７から図８３０を参照して、第２７制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１９制御例におけるパチンコ機１０では、遊技状態として、第２特別図柄の抽選が実行され難い普通図柄の低確率状態に設定される通常状態と、第２特別図柄の抽選が実行され易い普通図柄の高確率状態に設定される時短状態と、の２種類の遊技状態を設ける構成とし、第１特別図柄の抽選よりも、第２特別図柄の抽選の方が極めて有利度合いが高くなるように構成することにより、時短状態を遊技者に有利な遊技状態とし、通常状態を遊技者に不利な遊技状態として構成していた。より具体的には、第１特別図柄の抽選においては、約１／３００の確率で大当たりに当選し、１／６５５３６の確率で実質的に大当たりが確定する小当たりに当選する一方で、第２特別図柄の抽選においては、約１／３００の確率で大当たりに当選し、約１／２の確率で実質的に大当たりが確定する小当たりに当選する構成としている。つまり、第１特別図柄の抽選では実質的な大当たり確率が約１／３００であるのに対し、第２特別図柄の抽選では約１／２となるように構成していた。更に、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、大当たり終了後の遊技状態が４０％の割合で不利な通常状態に設定される一方で、第２特別図柄の抽選で直接大当たりに当選した場合、および小当たりとなって特定領域（Ｖゲート）６５０ｅ３への遊技球の入球を検出して大当たり当選した場合は、いずれも１００％の割合で、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な時短状態が設定される構成としていた。これらによって、上述した第１９制御例におけるパチンコ機１０では、不利な通常状態と有利な時短状態とで遊技性を大きく異ならせ、メリハリのついた遊技性を実現可能に構成していた。

【２４９３】

これに対して本第２７制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者に不利な遊技状態としての通常状態と、遊技者に有利な遊技状態としての時短状態と、を設けている点では第１９制御例と共通しているが、有利な時短状態として有利度合いが異なる複数を設ける構成としている点で相違している。具体的には、実質的な大当たり確率が高い第１時短状態と、実質的な大当たり確率が第１時短状態よりも低く、且つ、通常状態よりも高い（第１時短状態よりも有利度合いが低く、且つ、通常状態よりも有利度合いが高い）第２時短状態と、を形成可能に構成した。ここで、第１時短状態は、大当たり終了後の遊技状態として設定され得る遊技状態であり、第２時短状態は、上述した第２制御例等と同様に、特別図柄の抽選で時短図柄に当選した（大当たりを介さずに時短状態に移行させる抽選結果になった）場合に設定され得る遊技状態である。なお、詳細については後述するが、本第２７制御例では、第２特別図柄の抽選が実行された場合に、１００％の割合で、大当たり、または実質的に大当たりが確定する小当たりのどちらかに当選する構成としている代わりに、時短状態において第２特別図柄の抽選が１度も実行されずに時短状態の終了条件が成立し得るように構成した。より具体的には、時短状態を終了させる契機となる時短終了条件として、第１特別図柄変動（特図１変動）と、第２特別図柄変動（特図２変動）の合算の変動回数が規定回数（１０回～１０００回のいずれか）に到達した（規定回数目の特図変動が停止表示された）場合に成立する第１終了条件と、小当たり当選したことを示す特別図柄が停止表示された場合に成立する第２終了条件と、に加えて、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数（１回～１０００回）に到達したことに基づいて成立する第３終了条件が設定されている。この第３終了条件の存在によって、有利な第１時短状態において右打ちを行い続けたとしても、第２特別図柄の抽選が１回も実行されることなく時短状態が終了される可能性がある。なお、本第２７制御例では、通常状態、第１時短状態、および第２時短状態のいずれにおいても、普通図柄の抽選が実行された場合に１００％の割

合出普通図柄の当たりとなる構成とし、普通図柄の当たりとなった場合に電動役物６４０ａに対して設定される変位パターンの選択割合を遊技状態毎に異ならせる構成としている。具体的には、通常状態では、有利な第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが極めて困難（不可能）となる第１変位パターンが必ず設定され、第１時短状態では、２０％の割合で第１変位パターンが設定されると共に８０％の割合で第２入球口６４０へと容易に遊技球を入球させることが可能となる第２変位パターンが設定され、第２時短状態では、約９７％の割合で第１変位パターンが設定されると共に約３％の割合で第２変位パターンが設定されるように構成している。このため、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に第２変位パターンが設定されると、実質的に大当たりが確定する第２特別図柄の抽選を実行させることができるので、普通図柄の抽選で第２変位パターンに対応する当たりに当選することが、実質的に大当たりに当選することと同義になるという極めて斬新な遊技性を実現することができる。

【２４９４】

また、本第２７制御例では、第１特別図柄の抽選契機となる第１入球口６４へと入球する遊技球が、第１入球口６４へ入球するよりも前に必ず通過する位置（第１入球口６４の上方）に対して、普通図柄の抽選契機となる中央スルーゲート６７ｃを配置する構成とし、更に、第１特別図柄の変動時間よりも、普通図柄の抽選が開始されてから当該普通図柄の抽選に基づく普通図柄の当たりが終了するまでの間の期間の方が短くなるように構成している。つまり、第１特別図柄の抽選が実行される場合に、毎回、普通図柄の抽選もほぼ同時に（第１特別図柄の抽選が実行される直前で）実行されるように構成している。加えて、右打ちを行った場合に遊技球が通過可能な位置にも普通図柄の抽選契機となる右スルーゲート６７ｒを別で設ける構成としているが、左打ちにより発射された遊技球が中央スルーゲート６７ｃを通過する割合と、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート６７ｒを通過する割合とが、略同一となるように構成している。これらにより、特に第２時短状態においては、右打ちにより普通図柄の抽選のみを実行させるよりも、左打ちにより普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とをほぼ同時に実行させる方が、第２時短状態の間に大当たりに当選する可能性が高くなる。即ち、第２時短状態において右打ちを行った場合、普通図柄の抽選で約３％の割合で当選する第２変位パターンの当たりに当選した場合にのみ大当たりとなる（実質的に大当たり確定の第２特別図柄の抽選を実行させることが可能となる）一方で、左打ちを行った場合は、普通図柄の抽選で第２変位パターンの当たりに当選することに加えて、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選する可能性もあるため、第２時短状態において左打ちにより遊技を行わせることができる。そして、上述した通り、左打ちを行うと、中央スルーゲート６７ｃを通過した遊技球が必ず第１入球口６４へと入球し、普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行されるので、第１特別図柄の抽選１回あたりの実質的な大当たり確率が高くなる（実質的に、第１特別図柄の大当たりとなる確率である約１／３２０と、第２変位パターンが設定される普通図柄の当たりとなる確率である約１／３３との合算確率になる）という、極めて斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２４９５】

この第２７制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第１９制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、パチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１９制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１９制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省

略する。

【２４９６】

まず、図７９７を参照して、本第２７制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成について説明する。図７９７は、本第２７制御例における遊技盤１３の正面図である。図７９７に示した通り、本第２７制御例における遊技盤１３は、上述した第１９制御例における遊技盤１３の盤面構成（図５７３参照）に対して、第１入球口６４の上方に普通図柄の抽選契機となる中央スルーゲート６７ｃが配置されている点で相違している。これにより、左打ちにより発射されて第１入球口６４へと入球する遊技球は、第１入球口６４へと入球する直前に必ず中央スルーゲート６７ｃを通過する。つまり、左打ちを行い続けた場合、第１特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とが略同時に実行され易くなっている。特に、第２時短状態においては、第１特別図柄の変動時間と普通図柄の抽選が開始されてから第１変位パターン（第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能（困難）となる電動役物６４０ａの変位パターン）に対応する普通図柄の当たりが終了するまでの期間とが同一となるように制御されるため、第１特別図柄、および普通図柄の保留球が共に０個の状態で左打ちを行った場合、第１特別図柄の抽選が実行される毎に、普通図柄の抽選がほぼ同時に開始されるように構成することができる。

【２４９７】

また、図７９７に示した通り、本第２７制御例における遊技盤１３では、上述した第１９制御例における遊技盤１３の盤面構成（図５７３参照）に対して、可変表示装置ユニット８０の正面視右側の流路（右打ち用流路）の構成が変更となっている点でも相違している。より具体的には、図７９７に示した通り、第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口６４０が右打ち用流路において右スルーゲート６７ｒよりも上流側に移動されていると共に、第２入球口６４０に対して、「Ｖ」という文字を模した装飾が施されている。第２入球口６４０を右打ち用流路における上流側に配置し、戻り球防止部材６８から第２入球口６４０までの距離を比較的短くしたことにより、遊技球を第２入球口６４０へと入球させることが可能な第２変位パターンが設定される普通図柄の当たりに当選した場合に、右打ちを行ってから普通図柄の当たりに伴って突出状態（開放状態）に変位された電動役物６４０ａへと到達するまでの時間を短くすることができる。よって、電動役物６４０ａが突出状態（開放状態）に設定されている期間（開放期間）の間に遊技球を第２入球口６４０へとより確実に入球させることができるので、第１時短状態や第２時短状態において普通図柄の抽選で実質的に大当たりが確定する第２変位パターンに対応する普通図柄の当たりに当選したにもかかわらず、電動役物６４０ａの開放期間の間に第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができず、大当たりに当選する機会（実質的に大当たりが確定する第２特別図柄の抽選を実行させる機会）を失ってしまうという遊技者にとって極めて不利な事象の発生を抑制することができる。

【２４９８】

なお、本第２７制御例では、普通図柄の当たり遊技の実行中に第２入球口６４０へと１個の遊技球が入球したことに基づいて普通図柄の当たりが終了される構成としている。また、第２特別図柄の保留球数は、上述した第１９制御例と同様に１個のみとする構成としている。このように構成することで、１回の第２変位パターンによる開放期間の間に複数の遊技球が第２入球口６４０へと入球することを抑制できる上に、たとえ複数の遊技球が入球したとしても、保留球が１個のみしか増加しないように構成することができる。よって、実質的に大当たりが確定する第２特別図柄の保留球が一度に複数個獲得されてしまい、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。また、図７９７に示した通り、本第２７制御例では、第１９制御例におけるスルーゲート６７に代えて、「ＧＯ」という文字を模した装飾が施された右スルーゲート６７ｒが設けられている。また、右スルーゲート６７ｒの正面視左側の遊技釘の配置も第１９制御例における遊技盤１３（図５７３参照）から変更となり、第１９制御例における盤面構成に対して、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート６７ｒへと比較的入球し難くなるように構成されている。より具体的には、右打ちにより発射され、閉鎖状態（埋没状態）の電動役

物６４０ａの手前側を通過した遊技球は、遊技釘群ＹＫ１に衝突するか、遊技釘群ＹＫ２に衝突するか、遊技釘群ＹＫ１と遊技釘群ＹＫ２との間の隙間から下流側（右スルーゲート６７ｒを通過し得ない方向）へと流下する。遊技釘群ＹＫ１へと衝突した遊技球が右スルーゲート６７ｒを通過するためには、正面視右側へと跳ねて遊技釘群ＹＫ２へと衝突し、当該衝突による衝撃で正面視右側へと跳ねて遊技釘ＹＫ３へと衝突し、当該衝突による衝撃で正面視右側へと跳ねて遊技釘ＹＫ４へと衝突し、更に、当該衝突により正面視右側へと跳ねる必要がある。いずれかの遊技釘との衝突時に、飛距離が足りなかったか、または跳ね返る方向が正面視左側だった場合は、遊技釘群ＹＫ１と遊技釘群ＹＫ２との間の隙間や、遊技釘群ＹＫ２と遊技釘群ＹＫ３との間の隙間や、遊技釘ＹＫ３と遊技釘ＹＫ４との間の隙間から下流側へと流下してしまい、右スルーゲート６７ｒを通過することが不可能となる。

【２４９９】

また、最初に遊技釘群ＹＫ２へと衝突した遊技球についても同様に、正面視右側へと跳ねて遊技釘ＹＫ３へと衝突し、当該衝突による衝撃で正面視右側へと跳ねて遊技釘ＹＫ４へと衝突し、更に、当該衝突により正面視右側へと跳ねた場合に右スルーゲート６７ｒを通過可能となり、遊技釘群ＹＫ２と遊技釘群ＹＫ３との間の隙間や、遊技釘ＹＫ３と遊技釘ＹＫ４との間の隙間から下流側へと流下した場合は右スルーゲート６７ｒを通過不可能となる。この盤面構成としたことにより、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート６７ｒを通過する割合は、左打ちにより発射された遊技球が中央スルーゲート６７を通過する割合と略同一（およそ遊技球１０～１５個発射する毎に１個通過する程度の割合）となる。

【２５００】

なお、本第２７制御例では、左打ちと右打ちとで、スルーゲート（中央スルーゲート６７ｃまたは右スルーゲート６７ｒ）を遊技球が通過する割合を略同一とする構成としたが、これに限られるものではない。例えば、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート６７ｒを通過する割合を、左打ちにより発射された遊技球が左スルーゲート６７ｃを通過する割合よりも高くなる（例えば、右打ちにより２個の遊技球を発射する毎に１個の遊技球が右スルーゲート６７ｒ通過する割合となる）ように構成してもよい。このように構成した場合、第１時短状態や第２時短状態における遊技方法を遊技者に対して選択させる遊技性を実現することができる。つまり、時短状態において左打ちを行った場合、普通図柄の抽選を実行させる頻度は低くなる（左打ちにより遊技球を１０～１５個発射する毎に１回実行される程度の頻度となる）一方で、普通図柄の抽選が実行される毎に第１特別図柄の抽選が実行されるため、普通図柄の抽選で第２変位パターンに対応する普通図柄の当たりとなることだけでなく、第１特別図柄の抽選で大当たりとなることにも期待させることができる。一方で、時短状態において右打ちを行った場合、普通図柄の抽選を実行させる頻度が高くなる（右打ちにより遊技球を２個発射する毎に１回実行される程度の頻度となる）ため、時短状態における普通図柄の抽選効率を高くすることができる一方で、第１特別図柄の抽選が実行されないため、時短状態の間に大当たりに当選する可能性が低くなる遊技性を実現することができる。よって、時短状態における遊技方法（左打ちを行うか右打ちを行うか）によって、遊技者に対して時短状態の間に大当たりとなる可能性が比較的高くなるが、普通図柄の抽選効率が悪くなる（時短状態の消化に比較的長い時間を要する上に、無駄球が比較的多く発生する）遊技性と、普通図柄の抽選効率は良くなるが、時短状態の間に大当たりとなる可能性が比較的低くなる（第１特別図柄の大当たり確率である１／３２０の分だけ大当たり期待度が低下する）遊技性と、を選択させる極めて斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者毎に、自己の趣向によりマッチした遊技性を選択させることができるので、より多くの遊技者の好みに合う遊技性を実現することができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２５０１】

また、図７９７に示した通り、右スルーゲート６７ｒの下流側において、複数の遊技釘によって、正面視左上方向から右下方向に下る向きの傾斜を形成することにより、右打ち

により発射され、第２入球口６４０へと入球しなかった全ての遊技球を、第２可変入賞装置６５０の上流側へと誘導することが可能に構成している。このように構成することで、第２特別図柄の抽選が実行されて小当たりに当選し、第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が開放された場合に、右打ちされた遊技球を第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａへと確実に入球させることができるので、実質的に大当たりが確定する小当たりに当選したにもかかわらず、開閉扉６５０ｆ１の開放期間の間にＶ入賞口６５０ａへと遊技球を入球させることができず、大当たりに当選する機会を失ってしまうという遊技者にとって極めて不利な事象の発生を抑制することができる。

【２５０２】

次に、図７９８から図８０３を参照して、本第２７制御例における特徴的な演出について説明する。まず、図７９８（ａ）を参照して、第１特別図柄の抽選で時短図柄当選（大当たりを介さずに直接時短状態を付与する抽選結果）が発生した場合における演出態様について説明する。ここで、上述した通り、第２時短状態は、普通図柄の抽選が実行された場合に約３％の割合で第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能となる第２変位パターンで電動役物６４０ａが開放される当たり（普図当たりＢ）に当選する遊技状態である。即ち、普図当たりＢに当選し得ない（第２入球口６４０へと遊技球を入球不可能な第１変位パターンの当たり（普図当たりＡ）にのみ当選し得る）通常状態に比較して、少なくとも実質的に大当たりが確定する第２特別図柄の抽選が実行され得ることにより、有利度合いが高くなる遊技状態である。通常状態においては、左打ち遊技を行った場合に大当たりとなる確率は第１特別図柄の抽選が１回実行される毎に約１／３２０となり、大当たり終了後の遊技状態として第１時短状態が設定される割合は５０％に設定されているので、第１特別図柄の抽選が１回実行される毎の第１時短状態への移行可能性は、トータルで約１／５００となる。これに対して、第２時短状態においては、左打ち遊技を行った場合に第１特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が約１／３２０、普通図柄の抽選で第２入球口６４０へと入球可能となる普図当たりＢに当選する確率が約１／３３であり、第１特別図柄の抽選が実行される毎に普通図柄の抽選が実行されるため、第１特別図柄の抽選が１回実行される毎の実質的な大当たり確率は約１／２９．８となる。加えて、時短状態の間に大当たりに当選した場合は、第１特別図柄の大当たりであっても、大当たり終了後の遊技状態が第１時短状態に設定されるため、第２時短状態において第１特別図柄の抽選が１回実行される毎の第１時短状態への移行可能性は、トータルで約１／２９．８となる。このため、第２時短状態は、通常状態に比較して大幅に第１時短状態へと移行する可能性がアップする有利な状態を形成する。

【２５０３】

図７９８（ａ）に示した通り、時短図柄当選に対応する変動表示演出が実行されると、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍで、時短図柄に当選したことを示す特殊な第３図柄が停止表示される変動表示演出が実行される。より具体的には、図７９８（ａ）に示した通り、左図柄列、および右図柄列に対して同一の数字を模した第３図柄が停止表示されてリーチ演出が発生した後で、中図柄列に対して「チャンスタイム」という文字が付された特殊図柄が停止表示される変動表示演出が実行される。また、変動停止タイミングにおいて、副表示領域Ｄｓに対して、「チャンスタイムＧＥＴ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、通常状態よりも有利な状態（実質的な大当たり確率、第１時短状態への移行率が共に大幅に上昇する第２時短状態）が設定されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図７９８（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１における右上部分には、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第４図柄）が表示される領域であって、第１特別図柄（特図１）の抽選状況を示すための第４図柄（特図１第４図柄）を表示させるための小表示領域Ｄｍ１が形成される。また、副表示領域Ｄｓの右下部分には、第１特別図柄に対応する保留図柄を表示させるための小表示領域Ｄｍ９が形成される。

【２５０４】

次に、図７９８（ｂ）を参照して、時短図柄当選が報知された後（時短図柄が停止表示

された後）で実行されるチャンスタイム待機演出について説明する。このチャンスタイム待機演出は、主に、当選した時短図柄の種別に応じた時短回数を報知するための演出が実行される。このチャンスタイム待機演出では、主表示領域Ｄｍにおける左下にウサギを模したキャラクタ８０１が表示され、その上方において、今回設定された第２時短状態が終了するまでの特別図柄の抽選回数（普通図柄の当たり遊技の実行回数）を示唆する図柄８１１ａ～８１１ｄが回転して表示される。その更に上方には、「～チャンスタイム待機中～」という文字が表示される。更に、小表示領域Ｄｓに対しては、「チャンスタイムの回数を決めろ！！」という文字が表示される。これらの表示内容によって、あたかも第２時短状態の時短回数が未だ設定されていないかのように遊技者に思わせることができる。換言すれば、第２時短状態が未だ開始されていない（待機されている）かのように遊技者に思わせることができる。なお、実際にはこのチャンスタイム待機演出の開始時点で第２時短状態に移行しており、時短図柄当選に伴う変動表示の終了時点（時短図柄の停止表示時点）で保留されていた第１特別図柄の変動表示が実行されている。この時短図柄当選時点の残保留に基づく変動表示は、主表示領域Ｄｍにおける右上部分に形成される小表示領域Ｄｍ１で、遊技者が比較的視認し難い態様（狭い表示領域）にて実行される。また、保留図柄に関しても、遊技者が比較的視認し難い（表示領域が狭い）小表示領域Ｄｍ９において実行される。つまり、第１特別図柄の保留球に基づいて第１特別図柄の抽選が実行されていること（第２時短状態が既に開始されていること）を遊技者に認識され難く構成している。これは、第２時短状態が既に開始されていると判断して、遊技者が左打ちを開始することを抑制するためである。

【２５０５】

ここで、第２時短状態に移行した後で、当該移行の前に既に保留されていた第１特別図柄の保留球が未だ残存している状態で遊技者が左打ちを行ってしまうと、残保留に基づく第１特別図柄の変動表示の実行中に中央スルーゲート６７ｃの通過、および第１入球口６４への入球が発生する可能性がある。この場合、普通図柄の抽選は即座に開始されるものの、第１入球口６４に対する新たな始動入賞に基づく第１特別図柄の抽選は、保留球を全て消化しきるまで開始されないため、第１特別図柄の変動表示期間と普通図柄の変動表示期間（および普通図柄の当たり遊技期間）とがずれてしまう可能性がある。上述した通り、第２時短状態では、第１特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とが毎回略同時に開始されることにより、第１特別図柄の抽選が実行された場合の実質的な大当たり確率を、通常状態よりも高く構成しており、演出態様としても、第１特別図柄の変動表示演出において、第１特別図柄の抽選と略同時に開始された（直前に開始された）普通図柄の抽選結果を加味した演出を設定する構成としている。つまり、第１特別図柄の抽選が大当たりであるか、または普通図柄の抽選結果が普図当たりＢに対応する抽選結果である場合に同一の数字を模した（付された）第３図柄が揃う演出態様の変動表示演出が実行され、第１特別図柄の抽選が外れであり、且つ、普通図柄の抽選結果が普図当たりＡである場合は第３図柄が外れの組み合わせで停止表示される演出態様の変動表示演出を実行する構成としている。係る状況下において、第１特別図柄の抽選開始タイミングと、普通図柄の抽選開始タイミングとがずれてしまうと、第１特別図柄の変動表示期間において普通図柄の抽選結果をふまえた変動表示演出を実行することが困難となってしまう可能性がある。よって、本第２７制御例では、チャンスタイム待機演出を実行することにより、あたかも第２時短状態が開始されていないかのように装うことで遊技者が遊技球を発射し難い状況を形成し、このチャンスタイム待機演出の実行中に第１特別図柄の保留球が０となる状況を成立させる構成としている。このように構成することで、第２時短状態において、第１特別図柄の保留球が０の変動停止状態となってから、左打ちを開始させ易くすることができるので、第２時短状態において、第１特別図柄の抽選開始タイミングと、普通図柄の抽選開始タイミングとがずれてしまうことを抑制することができる。よって、第１特別図柄の変動表示演出において、確実に、当該第１特別図柄の抽選が実行される直前に実行された普通図柄の抽選結果を加味した変動表示態様を設定することができる。

【２５０６】

なお、本第２７制御例では、第２時短状態の終了条件のうち、特別図柄の抽選回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する終了条件（第１終了条件）と、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する終了条件（第３終了条件）とで、規定回数を異ならせる構成としている。具体的には、第１終了条件に係る規定回数の方が、第３終了条件に係る規定回数よりも４回分多くなるように構成している。このように構成することで、第２時短状態が設定された時点で第１特別図柄の保留球が０個から４個のいずれの個数であっても、大当たりに当選しない場合に、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数に到達するまで、確実に第２時短状態を継続させることができる。つまり、第１特別図柄の保留球をチャンスタイム待機演出中に複数消化させたとしても、第２時短状態の間に実行させることができる普通図柄の抽選回数が減ってしまうことがないので、実質的に第１特別図柄の抽選よりも大当たりに結びつく可能性が大幅に高い普通図柄の抽選の実行回数を第１特別図柄の保留球数によらず共通化することができ、第２時短状態における大当たり期待度が低下してしまうことを抑制することができる。なお、以降の説明では、第２時短状態における時短回数と言った場合に、第４終了条件が成立する普通図柄の当たり遊技の実行回数を指すものとする。

【２５０７】

図７９８（ｂ）に戻って説明を続ける。チャンスタイム待機演出において回転して表示される図柄（アイコン）は、例えば、時短回数が少なくとも１０回以上付与されたことを示唆する「１０回」という文字が付された示唆図柄（アイコン）８１１ａと、時短回数が少なくとも３０回以上付与されたことを示唆する「３０回」という文字が付された示唆図柄（アイコン）８１１ｂと、チャンスタイム待機演出が継続することを示唆する「継続」という文字が付された示唆図柄（アイコン）８１１ｃと、大当たりを示唆する「祝」という文字が付された示唆図柄（アイコン）８１１ｄと、で構成されている。この他にも、時短回数が１００回以上付与されたことを示唆する「１００回」という文字が付された示唆図柄（アイコン）や、実質的に次回の大当たりまで第２時短状態が継続することを示唆する「∞」という文字が付された示唆図柄（アイコン）も設けられている。当選した時短図柄の種別（時短回数）と、第１特別図柄の保留球数と、第１特別図柄の抽選結果と、に応じて、示唆図柄（アイコン）８１１ａ～８１１ｄとしていずれの種別の示唆図柄（アイコン）を設定するのかが抽選により決定される。チャンスタイム待機演出の開始から特定期間（例えば、５秒間）が経過すると、図７９９（ａ）に示した通り、示唆図柄（アイコン）８１１ａ～８１１ｄのうち、１の示唆図柄をウサギのキャラクタ８０１が殴打する演出が実行され、その殴打した示唆図柄が示す示唆内容を獲得したことが報知される。図７９９（ａ）の例では、「１０回」という文字が付された示唆図柄８１１ａが殴打される演出が実行された場合を例示している。この場合、副表示領域Ｄｓにおいて、「１０回ＧＥＴ！！左打ち！！」という文字が表示されることで、示唆図柄８１１ａに表示されている「１０回」が時短回数として付与されたことを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２５０８】

また、図７９９（ｂ）は、チャンスタイム待機演出の実行中に第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合の演出態様を示した図である。つまり、時短図柄が停止表示された時点で既に保留されていた第１特別図柄の保留球の中に大当たりが含まれていた場合の演出態様を示した図である。図７９９（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の残保留で大当たりに当選した場合は、「祝」という文字が付された示唆図柄（アイコン）８１１ｄをウサギのキャラクタ８０１が殴打する演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「大当たりＧＥＴ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第２７制御例では、第２時短状態における第１特別図柄の変動時間が５秒間に固定化される。これにあわせて、チャンスタイム待機演出において１の示唆図柄を選択する（ウサギのキャラクタ８０１が殴打する）演出も５秒間に固定化される。そして、第１特別図柄の保留球が１以上存在し、且つ、特別図柄の抽選結果が外れである場合は、必ず「継続」という文字が

付された示唆図柄を選択する５秒間の演出が実行されて、次変動において新たな組み合わせの４つの示唆図柄が表示されてその中から１の示唆図柄を選択する５秒間の演出が再度実行される。そして、残保留に基づく特別図柄の抽選結果が外れとなり、且つ、第１特別図柄の保留球数が０となった場合は、今回の時短図柄の種別に応じた時短回数を示唆する１の示唆図柄を選択する５秒間の演出が実行されて、第２時短状態（チャンスタイム）の開始が報知される。なお、時短図柄当選時点で第１特別図柄の保留球が０であった場合の第２時短状態の開始時においても、同様に、今回の第２時短状態の時短回数を示唆する１の示唆図柄を選択する５秒間の演出が実行される。このように構成することで、今回の時短回数を知りたいと希望する遊技者に対して、チャンスタイム待機演出の演出内容に注目させることができるので、チャンスタイム待機演出が終了するまでの間、遊技球を発射され難い状況を形成することができる。よって、第１特別図柄の抽選の実行タイミングと普通図柄の抽選の実行タイミングとがずれてしまうことを抑制することができる。

【２５０９】

ここで、本第２７制御例では、チャンスタイム待機演出中に遊技球を発射せずに第１特別図柄の保留球を全て消化してから左打ちを開始した場合と、チャンスタイム待機演出の開始直後から左打ちを開始し、第１特別図柄の保留球が消化されている間に新たな第１特別図柄の保留球を貯めた場合とで、有利度合いがほぼ変わらない（保留消化を待った方が、時短状態の間に実行される第１特別図柄の抽選回数が多くなり、若干有利となる）ように構成している。即ち、本第２７制御例では、上述した通り、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する終了条件（第３終了条件）を設ける構成としており、チャンスタイム（第２時短状態）においては、チャンスタイムへと移行した時点の第１特別図柄の保留球数によらず、特別図柄の抽選回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する終了条件（第１終了条件）よりも先に、第３終了条件が成立するように構成されている。つまり、第１終了条件が成立するまでの特別図柄の抽選回数の方が、上限個数の保留球数（４個）に対応する回数分、第３終了条件が成立するまでの普通図柄の当たり遊技の実行回数よりも多くなるように構成している。このように構成することで、第２時短状態において第１特別図柄の保留球を全て消化してから左打ちを開始したとしても、第２時短状態が設定された直後に左打ちを開始したとしても、第３終了条件に相当する回数の普通図柄の当たり遊技が実行されるまで、時短状態を継続させることができるので、実質的な大当たり確率が高い普通図柄の当たり遊技の回数を損することにより、遊技者に対して極めて不利益となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技球を発射せずにチャンスタイム待機演出に注目し続けた遊技者が損をしてしまうことを抑制できるので、好適な演出態様を実現することができる。

【２５１０】

次に、図８００から図８０２（ａ）を参照して、チャンスタイム（第２時短状態）において、実質的に大当たりが確定する第２変位パターンに対応する普通図柄の当たりに当選した場合の演出態様について説明する。まず、図８００（ａ）は、チャンスタイム（第２時短状態）において普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行され、普通図柄の抽選で第２変位パターン（第２入球口６４０へと入球させることが可能なロング開放）に対応する普通図柄の当たりに当選した場合の第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。ここで、本第２７制御例では、チャンスタイム（第２時短状態）に移行すると、他の制御例におけるチャンスタイムと同様に、主表示領域Ｄｍにおいてウサギを模したキャラクタ８０１が雲の上に移動する演出が実行されて、以降はチャンスタイムが終了するまでの間、キャラクタ８０１が雲の上において各種のアクションを実行する演出が実行される。また、図８００（ａ）に示した通り、本第２７制御例におけるチャンスタイム（第２時短状態）では、主表示領域Ｄｍにおける中央部分において第３図柄の変動表示演出が実行されると共に、主表示領域Ｄｍにおける右上に形成される小表示領域Ｄｍ１において第４図柄の変動表示演出が実行される。第４図柄の変動表示演出は、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行される特別図柄の変動表示に同期して実行されるが、第３図柄の変動表示は、必ずしも特別図柄の変動表示に同期して実行されるわけでは

ない。即ち、本第２７制御例では、チャンスタイム中に普通図柄の抽選でロング開放（第２変位パターン）に設定される普図当たりＢに当選した場合は、第３図柄の変動表示によって普通図柄の抽選結果を示すことが可能に構成されている。この場合、普通図柄の変動時間に合わせて第３図柄の変動表示が実行される。

【２５１１】

また、図８００（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける中央上部に、「～高確率中～」という文字が表示されると共に、主表示領域Ｄｍにおける左上側に形成された小表示領域Ｄｍ４に対して、「左打ち」という文字が表示される。また、小表示領域Ｄｍ４の下方に形成された小表示領域Ｄｍ７に対して、チャンスタイム（第２時短状態）が終了されるまでの残りの抽選回数を示唆する表示内容が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、有利なチャンスタイムにおいても左打ちにより第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技方法で遊技を行えば良いということを容易に理解させることができる。また、チャンスタイム（第２時短状態）においては、実質的な大当たり確率が高くなるということ、および実質的な大当たり確率が高い状態がいつまで継続するのかということを遊技者に対して把握させることができる。チャンスタイムにおいて、普通図柄の抽選でロング開放（第２変位パターン）に設定される普通図柄の当たり（普図当たりＢ）に当選した場合、まず、当該普図当たりＢに対応する普通図柄の変動表示とほぼ同時に（普図当たりＢに対応する変動表示の開始直後に）開始された第１特別図柄の変動表示期間に同期して第３図柄表示装置８１において実行される変動表示演出として、図８００（ａ）に示した通り、右図柄列、中図柄列、および左図柄列に対して同一の数字を模した第３図柄が停止表示される変動表示演出が実行される。また、図柄停止時に、図８００（ａ）に示した通り、副表示領域Ｄｓにおいて「ボーナス確定」という文字が表示される。つまり、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に実行される変動表示演出と区別し難い（同一の）態様で普図当たりＢを報知する変動表示態様の疑似当たり演出が実行される。

【２５１２】

なお、この疑似当たり演出においては、必ず、偶数の図柄を模した第３図柄が停止表示される。これは、普図当たりＢに当選した時点では、単に実質的に大当たりが確定する第２特別図柄の抽選を実行することが可能な状態（電動役物６４０ａが比較的長い時間（例えば、２．５秒間）開放される状態）へと移行することのみが確定するに過ぎず、当選する大当たりの種別を特定することはできない（第２特別図柄の抽選契機となる第２入球手段６４０への入球が発生していない）からである。よって、一般的に有利度合いが高い意味合いで用いられる数字（例えば、「７」）が揃う演出態様の変動表示演出を実行してしまうと、その後に第２特別図柄の抽選で有利度合いが低い種別の大当たりまたは小当たりに当選した場合に、遊技者を困惑させてしまう可能性がある。そこで、本第２７制御例では、疑似当たり演出において、一般的に比較的有利度合いが低い意味合いで用いられる偶数の数字を模した第３図柄が揃う変動表示演出を実行する構成としている。このように構成することで、遊技者を困惑させてしまうことを抑制することができる。

【２５１３】

疑似当たり演出が終了して普図当たりＢの開放期間が開始されると、次いで、普図当たりＢに基づく電動役物６４０ａの開放期間の間に右打ちにより第２入球口６４０へと遊技球を入球させることを遊技者に示唆可能な第１示唆演出を実行する。この第１示唆演出の演出態様について、図８００（ｂ）を参照して説明する。図８００（ｂ）は、第１示唆演出の実行中における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図８００（ｂ）に示した通り、第１示唆演出が実行されると、第３図柄表示装置８１における左上側に形成される小表示領域Ｄｍ４の表示内容が、「右打ち」という文字に切り替わる。また、表示領域ＨＲ１０に対して、直前の変動表示演出（疑似当たり演出）において確定表示された第３図柄が縮小表示される。また、表示領域ＨＲ１０の下方に、右向きの矢印を模した矢印画像ＹＧが形成されると共に、当該矢印画像ＹＧに対して、「右を狙え」という文字が表示される。更に、矢印画像ＹＧの下方には、普図当たりＢにおいて遊技球を第２入球口６４０へと入球させることが可能な期間（ロング開放期間）の残時間を示すため

のタイムゲージｇａ２が表示されている。このタイムゲージｇａ２の表示態様は、普図当たりＢの開放期間の残期間を示すための残期間表示ｇａ２ａと、経過期間を示すための経過期間表示ｇａ２ｂとから形成されており、普図当たりＢのラウンド遊技が実行されてから時間が経過する毎に、経過期間表示ｇａ２ｂが占める割合が増加し、残期間表示ｇａ２ａが占める割合が減少するように、タイムゲージｇａ２が時間経過に応じて可変表示される。

【２５１４】

また、図８００（ｂ）に示した通り、第１示唆演出が実行されている間、主表示領域Ｄｍにおける右下部分には、遊技盤１３における第２入球口６４０およびその周辺領域を模した画像が表示される横長略長方形形状の小表示領域Ｄｍ６が形成されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「右打ちで上のＶを狙え」という文字が表示される。これらの表示内容により、残期間表示ｇａ２ａが残っているうちに、「Ｖ」という文字を模した装飾が付されている第２入球口６４０、および第２可変入賞装置６５０のうち、上流側に設けられている第２入球口６４０へと右打ちにより遊技球を入球させれば大当たりを獲得できるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第２７制御例では、この第１示唆演出を、普図当たりＢの開放期間に同期させて実行する構成としているが、これに限られるものではない。例えば、普図当たりＢの開放期間が開始されるよりも所定期間（例えば、２秒間）前から第１示唆演出を開始させる構成としてもよい。このように構成することで、普図当たりＢに基づく開放期間が開始されるよりも前から遊技者に右打ちを開始させることができるので、開放期間の間により確実に電動役物６４０ａに対して遊技球を到達させることができ、より確実に第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができる。

【２５１５】

第１示唆演出（上のＶを狙うことを示唆する演出）において遊技者が右打ちを行うことにより、第２入球口６４０へと遊技球が入球して第２特別図柄の抽選が実行されると、第２特別図柄の抽選結果を示すための第２特別図柄の変動表示演出として、例えば、図８０１に示すような昇格演出が実行される。この昇格演出では、図８０１（ａ）に示した通り、まず、主表示領域Ｄｍにおいて、普図当たりＢに当選した際に確定表示された第３図柄（図８０１（ａ）の例では数字の「２」を模した第３図柄）が再度表示されると共に、当該第３図柄の上方から、「７」の数字を模した第３図柄が降下してくる演出が実行される。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「図柄を昇格させろ！」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「昇格チャンス！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、偶数の数字を模した第３図柄が「７」の図柄を模した第３図柄に入れ替わる（昇格する）ことにより、有利な大当たり種別の大当たり遊技が実行されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者にとって理解し易い演出態様を実現することができる。

【２５１６】

なお、上述した通り、第２特別図柄の抽選が実行された場合は、小当たり若しくは大当りのどちらかに当選する上に、小当たり当選時は、小当たり遊技中に右打ちを行い続けるだけで容易に特定領域６５０ｅ３へと遊技球を入球させることができるため、第２特別図柄の抽選が実行された時点で、実質的に大当たりが確定する。そして、第２特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合、および小当たりとなって小当たり種別が小当たりＡ４０に決定され、当該小当たりＡ４０において特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過した場合は、大当たり種別としてラウンド数が最も多い（１０ラウンドの）大当たりＣ４０が決定される。一方で、第２特別図柄の抽選結果が小当たりとなって小当たり種別が小当たりＢ４０に決定され、当該小当たりＢ４０において特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過した場合は、大当たり種別としてラウンド数が最も少ない（３ラウンドの）大当たりＤ４０が決定される。昇格演出では、第２特別図柄の抽選結果が大当たりであるか、小当たりＡ４０である場合に、昇格に成功する（偶数の数字を模した第３図柄が「７」を模した第３図柄に置き換わる）演出態様に設定される一方、第２特別図柄の抽選結果が小当たりＢである場

合に、昇格に失敗する演出態様に設定される。図８０１（ｂ）は、昇格に成功する演出態様の昇格演出が実行された場合の演出態様を示した図である。図８０１（ｂ）に示した通り、昇格に成功する演出態様の昇格演出では、偶数の数字を模した第３図柄の上方から降下してきた「７」の数字を模した第３図柄によって、偶数の数字を模した第３図柄がはじき飛ばされ、「７」の数字を模した第３図柄に置き換わる演出が実行される。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「昇格成功！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、ラウンド数が最大の大当たりに当選した（第２特別図柄の抽選で大当たり、または大当たりＡ４０のどちらかに当選した）と言うことを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２５１７】

なお、図示については省略したが、第２特別図柄の抽選で有利度合いが低い（特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過した場合にラウンド数が最も少ない大当たりＤ４０に当選する）小当たりＢ４０に当選した場合は、「７」を模した第３図柄が偶数の数字を模した第３図柄をはじき飛ばすことができずに跳ね返されて、上方へと吹き飛ぶ演出態様の演出が実行される。これにより、昇格に失敗したこと（有利度合いが低い大当たりＤ４０に当選すること）を遊技者に対して容易に理解させることができる。第２特別図柄の抽選で小当たりに当選していた場合は、次いで、小当たりに基づく第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１の開放期間の間に右打ちによりＶ入賞口６５０ａへと遊技球を入球させることを遊技者に示唆可能な第２示唆演出を実行する。この第２示唆演出の演出態様について、図８０２（ａ）を参照して説明する。図８０２（ａ）は、第２示唆演出の実行中における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図８０２（ａ）に示した通り、第２示唆演出が実行されると、表示領域ＨＲ１０に対して、直前の変動表示演出（昇格演出）において確定表示された第３図柄が縮小表示される。また、第１示唆演出（上Ｖを狙え演出）と同様に、表示領域ＨＲ１０の下方に、右向きの矢印を模した矢印画像ＹＧが形成されると共に、当該矢印画像ＹＧに対して、「右を狙え」という文字が表示される。更に、矢印画像ＹＧの下方には、小当たりにおいて遊技球をＶ入賞口６５０ａへと入球させることが可能な期間の残時間を示すためのタイムゲージｇａ２が表示されている。このタイムゲージｇａ２の表示態様は、小当たりの開放期間の残期間を示すための残期間表示ｇａ２ａと、経過期間を示すための経過期間表示ｇａ２ｂとから形成されており、小当たり遊技が開始されてから時間が経過する毎に、経過期間表示ｇａ２ｂが占める割合が増加し、残期間表示ｇａ２ａが占める割合が減少するように、タイムゲージｇａ２が時間経過に応じて可変表示される。

【２５１８】

また、図８０２（ａ）に示した通り、第２示唆演出が実行されている間、主表示領域Ｄｍにおける右下部分には、遊技盤１３における第２可変入賞装置６５０およびその周辺領域を模した画像が表示される横長略長方形形状の小表示領域Ｄｍ６が形成されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「右打ちで下のＶを狙え」という文字が表示される。これらの表示内容により、残期間表示ｇａ２ａが残っているうちに、「Ｖ」という文字を模した装飾が付されている第２入球口６４０、および第２可変入賞装置６５０のうち、下流側に設けられている第２可変入賞装置６５０へと右打ちにより遊技球を入球させれば大当たりを獲得できるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。ここで、これまで説明してきたチャンスタイム（第２時短状態）における演出態様（図７９８から図８０２（ａ）を参照して説明した演出態様）を加味して、チャンスタイム（第２時短状態）における全体的な演出態様の推移について説明する。図８０４は、チャンスタイムへの移行前から大当たり当選後までの間における演出態様の推移を示したタイムチャートである。図８０４に示した通り、通常状態において第１特別図柄の抽選で時短図柄（突然時短）に当選すると、スーパーリーチを伴う８０秒間の時短図柄変動が実行されて、最終的に中図柄列に対して「チャンスタイム」という文字が付された特殊図柄が停止表示される（図７９８（ａ）参照）。この時短図柄変動の停止表示期間（確定表示期間）が終了すると、遊技状態が通常状態から第２時短状態に変更される。第２時短状態に移行すると、まず、チ

ャンスタイム待機演出（図７９９（ｂ）、図８００参照）が実行される。このチャンスタイム待機演出は、最短で５秒間、最長で２０秒間実行される演出であり、上述した通り、今回のチャンスタイム（第２時短状態）の継続回数（普通図柄の当たり遊技の実行回数によって規定されている第３終了条件）を報知する演出を実行することで、遊技者の注意を演出内容に集めて遊技（遊技球の発射）を止めさせ、第２時短状態への移行時点で既に保留されていた第１特別図柄の保留球を消化させるために実行される。

【２５１９】

チャンスタイム待機演出の実行中に第１特別図柄の保留球を消化しておくことにより、チャンスタイム待機演出の終了時点で第１特別図柄の保留球が０の状態とすることができ、その後に遊技者が左打ちを行って第１入球口６４へと遊技球を入球させて第１特別図柄の抽選を実行させる場合に、毎回、第１特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とをほぼ同時に開始される（普通図柄の抽選が開始された直後に第１特別図柄の抽選が開始される）動作を実現することができる。よって、第１特別図柄の変動表示演出において、直前に開始された普通図柄の抽選結果を加味した演出態様を設定することができる。上述した通り、第２時短状態では、普通図柄の当たりとなった場合に有利な（実質的に大当たりが確定する）普図当たりＢが選択される割合が通常状態よりも高くなる（０％→３％に上昇する）ので、実質的に、１の第１特別図柄の抽選が実行される毎に、３％超の割合で大当たりを抽選しているのと同等の挙動とすることができる。即ち、チャンスタイム（第２時短状態）では、通常状態と同様に左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行する遊技状態であるにもかかわらず、見かけ上の大当たり確率が飛躍的に高くなる（実質的な大当たり確率が約１／３２０から約１／３０に上昇する）有利な遊技状態を形成する。図８０４に示した通り、チャンスタイム待機演出が終了すると、ウサギのキャラクタ８０１が雲の上において各種のアクションを行うと共に第３図柄の変動表示が実行されることで大当たり期待度を示唆する演出態様の演出が実行されるチャンスタイム中演出に切り替わる。チャンスタイム中演出では、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、および第１特別図柄の抽選の直前に開始された普通図柄の抽選で普図当たりＢとなった場合に、同一の数字を模した第３図柄が揃う変動表示演出が実行され、第１特別図柄の抽選で外れとなり、且つ、当該外れに対応する第１特別図柄の抽選の直前に開始された普通図柄の抽選で普図当たりＡとなった場合に、第３図柄が外れの組み合わせで停止表示される変動表示演出が実行される。

【２５２０】

ここで、チャンスタイムにおける第１特別図柄の変動表示における変動時間と普通図柄の変動表示における変動時間との対応関係について、図８０５を参照して説明する。図８０５は、第１特別図柄の変動表示も普通図柄の変動表示も（第２特別図柄の変動表示も）実行されていない状態でスルーゲート６７および第１入球口６４へと遊技球がほぼ同時に入球した場合の第１特別図柄の変動時間および普通図柄の変動時間の対応関係を示した図である。図８０５（ａ）は、普通図柄の抽選結果が普図当たりＢ（第２入球口６４０へ入球困難なショート開放の普図当たり）に当選した場合の対応関係を示しており、図８０５（ｂ）は、普通図柄の抽選結果が普図当たりＡ（第２入球口６４０へと容易に入球可能となるロング開放の普図当たり）に当選した場合の対応関係を示している。

【２５２１】

図８０５（ａ）の上段に示した通り、チャンスタイム（第２時短状態）において第１特別図柄の抽選が実行されると、変動時間が５秒間の変動パターンが設定される。この５秒間の変動時間は、抽選結果が大当たりであるか、外れであるかにかかわらず、固定の変動時間として設定される。一方で、図８０５（ａ）の中段に示した通り、チャンスタイムにおいて第１特別図柄の変動表示とほぼ同時に開始された普通図柄の変動時間は１秒間に設定される。なお、図８０５（ａ）においては、説明の簡略化のため、第１特別図柄の変動表示と普通図柄の変動表示とが全く同時に開始されているかのように図示されているが、実際には普通図柄の変動表示の方が僅かに（例えば、０．０５秒前後）早く開始される。第１特別図柄の抽選の開始タイミングよりも僅かに前に普通図柄の抽選が実行される（第

１入球口６４よりも上流側に中央スルーゲート６７ｃが配置されている）ため、第１特別図柄の変動表示演出として、直前に実行された普通図柄の抽選結果も加味した演出態様（変動表示態様）を設定する。図８０５（ａ）は、第２入球口６４０へと入球困難な普図当たりＡに当選した場合を例示しているため、第１特別図柄の抽選結果が外れであれば、第１特別図柄の抽選結果を示す変動表示演出として、第３図柄が外れの組み合わせで停止表示される変動表示態様が設定され、第１特別図柄の抽選結果が大当たりであれば、第１特別図柄の抽選結果を示す変動表示態様として、同一の数字を模した第３図柄が揃う変動表示態様が設定される。

【２５２２】

図８０５（ａ）の下段に示した通り、普通図柄の変動時間（１秒間）が経過すると、普図当たりＡが開始される。普図当たりＡが開始されると、１．５秒間のオープニング期間（電動役物６４０ａの閉鎖期間）が設定された後で、０．１秒間の開放期間が設定され、以降は２．４秒間のエンディング期間（電動役物６４０ａの閉鎖期間）が設定される。これにより、第１特別図柄の変動表示が終了するタイミングとほぼ同時に、普図当たりＡのエンディング期間が終了される。つまり、第１特別図柄の新たな抽選が開始可能な状態になるのとほぼ同時に、普通図柄の新たな抽選が開始可能な状態を形成するので、次回以降の第１特別図柄の抽選でも、普通図柄の抽選をほぼ同時に開始させて第１特別図柄の変動表示演出の演出態様として、普通図柄の抽選結果を加味した演出態様を設定することができる。つまり、チャンスタイムにおいて実行される毎回の変動表示演出を、普通図柄の抽選結果と第１特別図柄の抽選結果との両方を加味した変動表示態様に設定することができる斬新な演出態様を実現することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図８０５（ｂ）を参照して、普通図柄の抽選結果が普図当たりＢである場合の第１特別図柄の変動時間と普通図柄の変動時間との対応関係について説明する。図８０５（ｂ）の上段および中段に示した通り、第１特別図柄の変動時間、および普通図柄の変動時間は、それぞれ普図当たりＡの場合（図８０５（ａ）参照）と共通である。つまり、第１特別図柄の変動表示は、変動時間が５秒間の変動パターンに設定され、当該第１特別図柄の変動表示とほぼ同時に（直前に）開始された普通図柄の変動時間は１秒間に設定される。なお、図８０５（ｂ）の例では、普通図柄の抽選で、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選した場合を例示しているため、第１特別図柄の変動表示に同期して実行される第３図柄の変動表示演出として、第１特別図柄の抽選結果にかかわらず、同一の数字を模した第３図柄が揃う変動表示態様が設定される。

【２５２３】

図８０５（ｂ）の下段に示した通り、普通図柄の変動時間（１秒間）が経過すると、普図当たりＢが開始される。普図当たりＢが開始されると、１．５秒間のオープニング期間（電動役物６４０ａの閉鎖期間）が設定された後で、２．５秒間の開放期間が設定され、エンディング期間はほぼ０に設定されて普図当たりＢが終了される。これにより、第１特別図柄の変動表示が終了するタイミングとほぼ同時に、普図当たりＢが終了される。つまり、普図当たりＡであるか、普図当たりＢであるかによらず、第１特別図柄の新たな抽選が開始可能な状態になるのとほぼ同時に、普通図柄の新たな抽選が開始可能な状態を形成するので、次回以降の第１特別図柄の抽選でも、普通図柄の抽選をほぼ同時に開始させて第１特別図柄の変動表示演出の演出態様として、普通図柄の抽選結果を加味した演出態様を設定することができる。つまり、チャンスタイムにおいて実行される毎回の変動表示演出を、普通図柄の抽選結果と第１特別図柄の抽選結果との両方を加味した変動表示態様に設定することができる斬新な演出態様を実現することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２５２４】

なお、本第２７制御例では、チャンスタイムにおいて、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選した場合も、普通図柄の変動が開始されてから普図当たりＢが終了する

までの期間と、第１特別図柄の変動時間とを一致させる（５秒間とする）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、普図当たりＢの場合は、普通図柄の変動時間を長くしたり（例えば、３．５秒間にしたり）、オープニング期間を長くしたり（例えば、４秒間にしたり）することで、５秒経過以降に普通図柄の開放期間が開始されるように構成してもよい。このように構成することで、５秒間の変動期間を全て用いて変動表示演出を実行することができるので、演出態様をより多様化させることができる。詳述すると、上述した第２７制御例の構成では、普図当たりＢに当選した場合、第１特別図柄の変動開始後、約２．５秒経過時点で普図当たりＢに基づく開放期間が開始されるため、変動表示演出の演出期間として、実質的に２．５秒間しか確保できない構成となっていた。つまり、普通図柄の抽選結果によらず、第１特別図柄の変動表示の終了とほぼ同時に普通図柄の当たりを終了させる制御を採用していた。これは、仮に普図当たりＢにおいて遊技者が右打ちを行わなかった等して第２入球口６４０へと遊技球が入球せず、そのまま普図当たりＢが終了されたとしても、残りのチャンスタイムにおいて再度、第１特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とをほぼ同時に実行させる遊技性を確実に実現できるように配慮した結果である。つまり、第１特別図柄の抽選が５秒で終了する一方で、普図当たりＢが５秒以上継続した場合、普図当たりＢの実行中に次の第１特別図柄の変動表示が開始されてしまい、以降は第１特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とをほぼ同時に実行させることが困難となってしまうという事象が発生してしまうことを防止する趣旨である。しかしながら、普図当たりＢに当選したにもかかわらず、第１示唆演出（図８００（ｂ）参照）の示唆内容を無視して左打ちを継続する遊技者はほぼいないと考えられるため、実際には、普図当たりＡに基づく普通図柄の変動が開始されてから普図当たりＡが終了されるまでの間の期間のみ、第１特別図柄の変動時間に一致させておけば大きな問題が生じないとも考えられる。よって、普図当たりＢの開放期間が、普通図柄の変動開始から少なくとも５秒間が経過した後で開始されるように構成することで、第１特別図柄の変動時間である５秒間をフルに用いて普図当たりＢとなるか（電動役物６４０ａがロング開放するか）否かを示唆する演出を実行する構成としてもよい。これにより、演出態様をより好適に設定することができる。

【２５２５】

図８０４に戻って説明を続ける。チャンスタイム（第２時短状態）において普図当たりＢ（電動役物６４０ａに対して２．５秒間のロング開放が設定される普図当たり）に当選すると、当該普図当たりＢに対応する普通図柄の変動表示の開始直後に開始される第１特別図柄の変動表示における変動表示態様として、疑似当たり変動演出（図８００（ａ）参照）が実行される。この疑似当たり変動演出は、上述した通り、特別図柄の抽選で大当たりになった場合と同様に、同一の数字を模した第３図柄がそれぞれ右図柄列、中図柄列、および左図柄列に停止表示される演出態様の演出である。つまり、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合と区別困難な演出態様の演出である。図８０４に示した通り、疑似当たり変動演出が終了すると、上のＶを狙え演出（第１示唆演出、図８００（ｂ）参照）が実行されて、遊技者に対して１回目の右打ちが促される（示唆される）。この上のＶを狙え演出（第１示唆演出）の実行中に右打ちを行うことで、開放状態（突出状態）に設定された電動役物６４０ａへと遊技球を到達させることができ、当該電動役物６４０ａによって第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができる。第２入球口６４０への入球を検出するか、または普図当たりＢが終了することによって、上のＶを狙え演出（図８００（ｂ）参照）は終了される。第２入球口６４０への入球を検出した（第２特別図柄の保留球を獲得した）場合は、上のＶへの入球に成功したことを報知する演出態様の演出が、第１特別図柄の変動表示の終了までの期間で実行される一方、右打ちを行わなかった等により第２入球口６４０へと入球しなかった場合は、普通図柄の当たりの終了時に上のＶを狙え演出が終了されると共に上のＶへの入球に失敗したことを示す短時間（例えば、１秒間）の演出が実行される。

【２５２６】

なお、普通図柄の抽選で普図当たりＢ（実質的に大当たりが確定する普図当たり）に当

選し、且つ、直後に実行された第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合についても、同様に、上のＶを狙え演出が実行される。この場合、第１特別図柄の変動時間の終了と共に上のＶを狙え演出が終了されて、第１特別図柄の大当たりが開始される。つまり、昇格演出や下のＶを狙え演出が発生せずに、いきなり大当たり演出が開始される。これにより、遊技者に対して大きな驚きと喜びとを与えることができる。当該第１特別図柄の大当たりの終了後は、上のＶを狙え演出において右打ちを行って第２特別図柄の保留球を獲得していた場合、第２特別図柄の保留球に基づく変動表示が実行されて、大当たり遊技若しくは実質的に大当たり確定の小当たり遊技が実行される。つまり、第１特別図柄の大当たりと第２特別図柄の大当たりとが連続する極めて有利な状況が成立する。図８０４に示した通り、上のＶを狙え演出（第１示唆演出、図８００（ｂ）参照）の実行中に第２入球口６４０への入球を検出していた（第２特別図柄の保留球を獲得していた）場合は、第２特別図柄の変動表示に同期させて、昇格演出（図８０１参照）が実行される。この昇格演出は、上述した通り、第２特別図柄の抽選でラウンド数が最大の大当たりに対応する抽選結果となった（大当たりまたは小当たりＡに当選した）場合に昇格に成功する演出態様（図８０１（ｂ）参照）に設定され、少ないラウンド数の大当たりに対応する抽選結果となった（小当たりＢに当選した）場合に昇格に失敗する演出態様に設定される。

【２５２７】

第２特別図柄の抽選で小当たりに当選していた場合は、図８０４に示した通り、下のＶを狙え演出（第２示唆演出、図８０２（ａ）参照）が実行されて、遊技者に対して２回目の右打ちが促される（示唆される）。この下のＶを狙え演出（第２示唆演出）の実行中に右打ちを行うことで、開放状態に設定されたＶ入賞口６５０ａへと遊技球を入球させることができ、特定領域６５０ｅ３へと遊技球を入球させることができる。特定領域６５０ｅ３への入球を検出するか、または小当たり遊技が終了することによって、下のＶを狙え演出（図８０２（ａ）参照）は終了される。特定領域６５０ｅ３への入球を検出した（大当たりが確定した）場合は、下のＶへの入球に成功したことを報知する演出態様の演出が、小当たり遊技の終了タイミングまでの期間で実行される一方、右打ちを行わなかった等により特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球しなかった場合は、小当たり遊技の開放期間の終了時に下のＶを狙え演出が終了されると共に下のＶへの入球に失敗したことを示す短時間（例えば、１秒間）の演出が実行される。図８０４に示した通り、下のＶを狙え演出の実行中に特定領域６５０ｅ３への入球を検出していた場合は、大当たりが開始されると共に大当たり演出が実行される。なお、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選していた場合は、下のＶを狙え演出が実行されずに、第２特別図柄の大当たり変動の終了時に大当たり遊技が開始されると共に、大当たり演出が実行される。

【２５２８】

次に、図８０２（ｂ）、および図８０３を参照して、本第２７制御例における第１時短状態の演出態様について説明する。第１時短状態は、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態として設定され得る遊技状態である。より具体的には、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に５０％の割合で設定される一方で、時短状態（第１時短状態、または第２時短状態）において第１特別図柄の抽選で大当たりになるか、第２特別図柄の抽選で直接または小当たり経由で大当たりになった場合に１００％の割合で設定される遊技状態である。この第１時短状態は、８０％の割合で大当たりに当選する上に、大当たりに当選した場合は、当該大当たりの終了後に再度、第１時短状態が設定される（第１時短状態をループする）ため、一度移行すると、８０％の割合で第１時短状態と大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。上述した通り、第１時短状態では、第３終了条件として、普通図柄の当たり遊技の実行回数が１回に設定される。そして、普通図柄の抽選で実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選する割合は８０％であるため、普通図柄の抽選で普図当たりＢに当選しさえすれば、大当たり当選および第１時短状態のループが確定することになる。このため、本第２７制御例における第１時短状態では、普通図柄の抽選が実行された場合に、大当たりとなるか否かを遊技者に対して疑似的に報知する演出態様を設定する構成としている。

【２５２９】
図８０２（ｂ）は、第１時短状態（ラッシュ状態）における演出態様の一例を示した図である。第１時短状態（ラッシュ状態）において、特別図柄の抽選も普通図柄の抽選も実行されていない状況下では、主表示領域Ｄｍにおいて、ウサギを模したキャラクタ８０１が、複数の宝箱８１０ａ～８１０ｃを発見し、いずれの宝箱を開けるかを吟味する演出が実行される。また、主表示領域Ｄｍの左上部分に形成される小表示領域Ｄｍ４に対して、「右打ち」という文字が表示される。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「選んだ箱からＶ出現でボーナス！？」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「ＧＯを通して宝箱を選べ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行って「ＧＯ」という文字を模した装飾が付された右スルーゲート６７ｒを通過させることにより、ウサギのキャラクタ８０１に対していずれか１の宝箱を選択させることができるということを容易に理解させることができる。図８０３（ａ）は、第１時短状態において遊技球が右スルーゲート６７ｒを通過した場合の演出態様の一例を示した図である。図８０３（ａ）に示した通り、第１時短状態において右スルーゲート６７ｒを遊技球が通過すると、当該通過に基づく普通図柄の抽選結果に応じてウサギのキャラクタ８０１が１の宝箱を選択する演出が実行される。具体的には、例えば、図８０３（ａ）に示したように、ウサギのキャラクタ８０１が宝箱８１０ｂを選択する演出が実行されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「選択完了！！」という文字が表示される。また、表示領域ＨＲ１０に対しては、引き続き、「選んだ箱からＶ出現でボーナス！？」という文字が表示され続ける。これらの表示内容により、選択した宝箱から「Ｖ」が出現することで大当たりに当選するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２５３０】
なお、図８０２（ｂ）や図８０３（ａ）に示した通り、宝箱には複数のバリエーションが存在する。即ち、光り輝く表示態様の宝箱８１０ａと、通常の表示態様の宝箱８１０ｂと、大きさが小さい表示態様の宝箱８１０ｃと、の３種類が設けられている。ウサギのキャラクタ８０１が選択する宝箱の種別によって、普図当たりＢに当選している期待度を遊技者に示唆する構成としている。具体的には、普図当たりＢに当選している場合、宝箱８１０ａの選択割合が普図当たりＡに当選している場合よりも高くなる一方で、宝箱８１０ｃの選択割合が普図当たりＡに当選している場合よりも低くなるように構成されている。これにより、右スルーゲート６７ｒを遊技球が通過した場合に、キャラクタ８０１が選択する宝箱の種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、図８０３（ａ）の例では、ウサギのキャラクタ８０１が宝箱８１０ｂを選択した場合を例示している。図８０３（ｂ）は、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢの当選が報知された場合の表示態様の一例を示した図である。図８０３（ｂ）に示した通り、普図当たりＢに当選したことを報知する場合、主表示領域Ｄｍにおいて、ウサギのキャラクタ８０１が選択した宝箱の中から「Ｖ」の文字が付されたＶアイコン８１０ｂａが出現する演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「ボーナス確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して大当たりが確定した（実質的に大当たり当選が確定する普図当たりＢに当選した）ということを、容易に理解させることができる。なお、これ以降は、チャンスタイム中に普図当たりＢに当選した場合と同様に、まず、上のＶを狙え演出が発生した後で、第２入球口６４０への始動入賞に基づく抽選結果に応じた昇格演出が実行され、第２特別図柄の抽選が大当たりである場合はそのまま大当たり遊技が開始される一方で、小当たりである場合は下のＶを狙え演出を経て特定領域６５０ｅ３への入球を条件として大当たり遊技が開始される。

【２５３１】
次に、図８０６を参照して、本第２７制御例における各状態間の移行方法について説明する。ここで、本第２７制御例では、３つの遊技状態が設けられている。即ち、遊技者に不利な通常状態と、遊技者にとって最も有利な第１時短状態と、通常状態よりは有利度合いが高く、第１時短状態よりは有利度合いが低い第２時短状態と、の３種類の遊技状態が

設けられている。通常状態は、普通図柄の抽選で第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能な普図当たりＢが決定される可能性が無く、第１時短状態では、普通図柄の抽選で約８０％の割合で普図当たりＢに当選し、第２時短状態では、普通図柄の抽選で約３％の割合で普図当たりＢに当選する遊技状態である。まず、図８０６の上段を参照して、遊技者に不利な通常状態における遊技状態の移行方法について説明する。図８０６の上段に示した通り、通常状態（通常モード）から他の状態には、特別図柄の抽選で大当たりに当選するか、または時短図柄に当選した場合に移行する可能性がある。より具体的には、特別図柄の抽選で約１／３２０の確率で当選する大当たりとなった場合に５０％の割合で決定（選択）される大当たりＡ４０が大当たり種別として決定された場合に、大当たり終了後の遊技状態として第１時短状態が設定される。また、特別図柄の抽選で約１／２００の確率で当選する時短図柄（突然時短）に当選した場合に、第２時短状態が直接設定される。一方で、大当たりに当選した場合に５０％の割合で決定（選択）される大当たりＢ４０が大当たり種別として決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、通常状態に設定される。このため、通常状態においては、特別図柄の抽選で大当たりに当選すること、または時短図柄に当選することにより、有利度合いが高い遊技状態へと移行するため、これらの抽選結果となることに期待して遊技を行う遊技性となる。

【２５３２】

また、図８０６の下段左側に示した通り、第１時短状態から他の遊技状態には、時短状態の終了条件（第１～第３終了条件のいずれか）が成立した場合にのみ移行する可能性がある。即ち、第１特別図柄変動（特図１変動）と、第２特別図柄変動（特図２変動）の合算の変動回数が１０回となることで成立する第１終了条件が成立するか、小当たりに１回当選することで成立する第２終了条件が成立するか、普通図柄の当たり遊技の実行回数（普通電動役物６４０ａの作動回数）が１回となることで成立する第３終了条件が成立することで、遊技状態が不利な通常状態に設定される。一方で、第１時短状態において普通図柄の抽選が実行された場合に８０％の割合で当選する普図当たりＢ（ロング開放の普図当たり）に当選すると、実質的に大当たりが確定する。つまり、大当たりまたは実質的に大当たりが確定する小当たりのどちらかに当選する第２特別図柄の抽選を実行する権利を得ることができ、大当たり終了後は再度、第１時短状態が設定される（第１時短状態をループする）。ここで、実際には、普図当たりＢが開始された時点で電動役物６４０ａの作動回数が規定回数である１回に到達し、時短状態が終了されている（第３終了条件が成立している）が、図８０６では、説明を分かり易くするために、普図当たりＢに当選して発生する第２特別図柄の当たり（大当たりまたは小当たり）は、第１時短状態中の当たりとして取り扱っている。また、図８０６の下段右側に示した通り、第２時短状態から他の遊技状態には、大当たりに当選した場合、および普通図柄の抽選で普図当たりＢ（ロング開放の普図当たり）に当選した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図８０６の下段右側に示した通り、特別図柄の抽選で約１／３２０の確率で当選する大当たりとなった場合には、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が、必ず有利度合いが高い第１時短状態に設定される。また、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選した場合も、演出による示唆内容に従って右打ちを行い続けることにより、第２特別図柄の抽選を実行させることができ、大当たりまたは実質的に大当たりが確定する小当たりに当選させることができるため、大当たり終了後の遊技状態が有利な第１時短状態に設定される。

【２５３３】

このように、本第２７制御例では、３つの遊技状態を設ける構成とし、各遊技状態で、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢの当選割合を異ならせることにより、有利度合いに差を設ける斬新な遊技性を実現している。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２５３４】

＜第２７制御例の電気的構成＞

次に、図８０７（ａ）を参照して、本第２７制御例における主制御装置１１０内に設け

られているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図８０７（ａ）は、本第２７制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図８０７（ａ）に示した通り、本第２７制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１９制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図６００（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ａｊが設けられている点、大当たり種別選択テーブル２０２ｂに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｂｊが設けられている点、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊが設けられている点、変動パターン選択テーブル２０２ｄに代えて変動パターン選択テーブル２０２ｄｊが設けられている点、時短付与テーブル２０２ｅに代えて時短付与テーブル２０２ｅｊが設けられている点、小当たり種別選択テーブル２０２ｆに代えて小当たり種別選択テーブル２０２ｆｊが設けられている点、時短種別選択テーブル２０２ｊａが追加されている点、普図当たり種別選択テーブル２０２ｊｂが追加されている点、および変動パターンシナリオテーブル２０２ｈが削除されている点で相違している。その他の構成については上述した第１９制御例におけるＲＯＭ２０２の構成と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、本第２７制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａｊの詳細について、図８０８（ａ）、および図８０８（ｂ）を参照して説明する。ここで、本第２７制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａｊは、上述した第１９制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図６０１（ａ）参照）と同様に、第１特別図柄の抽選において参照される特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１と、第２特別図柄の抽選において参照される特別図柄２乱数テーブル２０２ａｊ２と、で少なくとも構成されている。まず、図８０８（ａ）を参照して、特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１の詳細について説明する。図８０８（ａ）は、特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１の規定内容を示した図である。

【２５３５】

図８０８（ａ）に示した通り、本第２７制御例における特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１には、大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として、「０～２０４」の２０５個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、時短図柄当選と判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「２０５～５３２」の３２８個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。一方、小当たりと判定される乱数値は対応付けられていない。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～６５５３５」の６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が２０５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は約１／３２０（２０５／６５５３６）である。また、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、時短図柄当選と判定される乱数値（カウンタ値）の個数が３２８個であるので、第１特別図柄の抽選で時短図柄に当選する確率は約１／２００（３２８／６５５３６）である。次に、図８０８（ｂ）を参照して、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｊ２の詳細について説明する。図８０８（ｂ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｊ２の規定内容を示した図である。図８０８（ｂ）に示した通り、本第２７制御例における特別図柄２乱数テーブル２０２ａｊ２には、大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として、「０～２０４」の２０５個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「２０５～６５５３５」の６５３３１個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。一方、時短図柄当選と判定される乱数値は対応付けられていない。

【２５３６】

第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が２０５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は、第１特別図柄の抽選と同様に、約１／３２０（２０５／６５５３６）である。また、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が６５３３１個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約３１９／３２０

（６５３３１／６５５３６）である。次に、図８０８（ｃ）を参照して、本第２７制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｊの詳細について説明する。図８０８（ｃ）は、本第２７制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｊの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択テーブル２０２ｂｊは、上述した第１９制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図６０２（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、大当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図８０８（ｃ）に示した通り、本第２７制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｊには、第１特別図柄の大当たり種別として、大当たりＡ４０、および大当たりＢ４０の２種類が規定されており、第２特別図柄の大当たり種別として大当たりＣ４０の１種類が規定されている。

【２５３７】

図８０８（ｃ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、「大当たりＡ４０」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ４０」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ４０」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり終了後に時短回数（普通図柄の当たりの規定回数）が１回の第１時短状態が設定される大当たり種別である。また、「大当たりＢ４０」は、ラウンド数が４ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後に時短状態が設定されない（通常状態に設定される）大当たり種別である。このため、ラウンド数の面では「大当たりＡ４０」と「大当たりＢ４０」とに差が無いが、大当たり終了後の遊技状態の面では、「大当たりＡ４０」の方が「大当たりＢ４０」よりも有利度合いが高くなる。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ４０」および「大当たりＢ４０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５０個ずつであるので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＡ４０」、「大当たりＢ４０」に当選する割合は、それぞれ５０％ずつである。よって、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、５０％の割合でしか最も有利な第１時短状態へと移行することがない。なお、時短状態において大当たりに当選した場合は、大当たり種別が「大当たりＢ４０」であっても第１時短状態に移行する。つまり、第１時短状態や第２時短状態では、大当たりに当選することで、必ず最も有利な第１時短状態へと移行する有利な遊技状態を形成する。

【２５３８】

また、図８０８（ｃ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、「大当たりＣ４０」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ４０」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が有利な第１時短状態に設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲に「大当たりＣ４０」が対応付けられているため、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、必ず「大当たりＣ４０」が決定される。次に、図８０９（ａ）を参照して、本第２７制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊの詳細について説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊは、普通図柄の抽選が実行された場合に、普通図柄の当否を判定するために参照されるデータテーブルである。図８０９（ａ）に示した通り、本第２７制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊでは、遊技状態によらず、普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る値の全範囲（「０～２９９」の範囲）が対応付けられている。このため、本第２７制御例では、遊技状態によらず、普通図柄の抽選が実行された場合に必ず普通図柄の当たりに当選する。なお、上述した通り、普通図柄の当たりに当選した場合に実行される普通図柄の当たり種別の選択比率が、遊技状態に応じて異なっている。詳細については後述するが、通常状態では、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能な普図当たりＢが選択されることはなく、第１時短状態では８０％の割合で普図当たりＢが選択され、第２時短状態では、３％の割合で普図当たりＢが選択される。これにより、

遊技状態間の有利度合いを大きく異ならせている。

【２５３９】

次に、図８０９（ｂ）を参照して、本第２７制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｊの詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル２０２ｄｊは、第１９制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図６０４（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図８０９（ｂ）は、この変動パターン選択テーブル２０２ｄｊの構成を示したブロック図である。図８０９（ｂ）に示した通り、本第２７制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｊは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される通常用テーブル２０２ｄｊ１と、時短状態（第１時短状態、第２時短状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される時短用テーブル２０２ｄｊ２と、で少なくとも構成されている。まず、図８０９（ｃ）を参照して、通常用テーブル２０２ｄｊ１の詳細について説明する。図８０９（ｃ）は、本第２７制御例における通常用テーブル２０２ｄｊ１の規定内容を示した図である。図８０９（ｃ）に示した通り、通常用テーブル２０２ｄｊ１には、実行される特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別と、実行される特別図柄抽選の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に対応させて異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。つまり、特別図柄種別と、抽選結果とに応じて異なる変動時間の変動パターンを決定可能に構成している。具体的には、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７秒の「外れ」が、「１４０～１４９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「ガセ外れ」が、「１５０～１７９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「１８０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が規定されている。

【２５４０】

また、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「３０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１４０秒の「スペシャルリーチ」が規定されている。さらに、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が規定されている。つまり、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選では、抽選結果が外れである場合の方が、抽選結果が外れ以外（大当たり、又は時短図柄）である場合よりも、短い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成しており、より長い変動時間の変動パターンが決定された場合の方が、特別図柄抽選の結果が大当たり、又は時短図柄である可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、抽選結果が外れである特別図柄変動が長時間継続してしまい、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数が極端に少なくなってしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数が少なくなる場合、即ち、長時間の特別図柄変動が実行される場合には、当たり（大当たり、時短図柄）に当選していることへの期待感を高めることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２５４１】

一方、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対し

て、変動パターンとして変動時間が１０秒の「当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「小当たり」が規定されている。なお、上述した通り、本第２７制御例では、第２特別図柄の抽選結果として大当たりまたは小当たりのどちらかのみに当選し得る構成としており、通常の（Ｖ入賞装置６５０の作動を伴わない）外れが存在しないようになっている。このため、通常用テーブル２０２ｄｊ１にも「大当たり」および「小当たり」の抽選結果のみが規定されている。

【２５４２】

なお、上述した通り、本第２７制御例では、通常状態において普通図柄の抽選が実行されて普通図柄の当たりに当選したとしても、普通図柄の当たりとして第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能（困難）な電動役物６４０ａの開閉パターン（第１変位パターン）が設定される普図当たりＡが必ず実行されるため、通常状態において普通図柄の抽選を実行させたとしても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることはできない。本第２７制御例において通常状態で第２特別図柄の抽選が実行される状況としては、時短状態（第１時短状態または第２時短状態）において普通図柄の当たりに当選して第２入球口６４０へと容易に遊技球を入球させることが可能な普図当たりＢが決定され、当該普図当たりＢによる電動役物６４０ａの作動によって先に時短終了条件（第３終了条件）が成立して時短状態が終了された後で、実行中の普図当たりＢの開放期間の間に第２入球口６４０へと遊技球が入球した状況である。この状況は、特に、第３終了条件として普図当たりの規定回数が１回に設定される第１時短状態において成立し易い状況となっている。即ち、第１時短状態に移行した後で普図当たりＢに当選した場合は、ほぼ確実に、普図当たりＢの開始の方が第２入球口６４０への入球よりも先となるため、第１時短状態に設定された後で第２特別図柄の抽選が実行される場合は、一旦通常状態に移行（転落）してから第２特別図柄の抽選が開始される。よって、本第２７制御例では、通常状態にて実行される第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動時間として、抽選結果に関わらず一定の長さ（１０秒）の変動時間が設定される変動パターンが決定されるように構成している。そして、本変動時間を用いて昇格演出（図８０１参照）を実行するように構成している。このように、特定の特別図柄種別（第２特別図柄）の特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が、特定の遊技状態（通常状態）で実行された場合に、抽選結果に関わらず同一の長さの変動時間が設定される変動パターンを決定するように構成することで、その特別図柄変動中に実行される特定演出の演出期間を特別図柄抽選の結果に関わらず統一することができる。

【２５４３】

次に、図８１０（ａ）を参照して、上述した時短用テーブル２０２ｊ２の詳細について説明する。図８１０（ａ）は、この時短用テーブル２０２ｊ２の規定内容を示した図である。図８１０（ａ）に示した通り、時短用テーブル２０２ｄｊ２には、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短当たり」が規定され、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短突時」が規定されている。一方、図８１０（ａ）に示した通り、第２特別図柄に対する規定内容としては、通常用テーブル２０２ｄｊ１（図８０９（ｃ）参照）と共通である。即ち、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パ

ターンとして変動時間が１０秒の「小当たり」が規定されている。
【２５４４】
これらの規定内容により、時短状態における第１特別図柄の変動時間を５秒間に固定化できると共に、第２特別図柄の変動時間を１０秒間に固定化することができる。よって、図８０５で上述した通り、チャンスタイム（第２時短状態）において、第１特別図柄の変動と普通図柄の変動とをほぼ同時に開始させることができると共に、第１特別図柄の変動終了タイミングと普通図柄の当たり終了タイミングとをほぼ一致させることができる。よって、チャンスタイムにおける毎回の第１特別図柄の変動表示演出として、普通図柄の抽選結果を加味した変動表示態様を設定することができる。また、第２特別図柄の変動時間を固定化することで、昇格演出の演出期間を毎回固定化することができる。次に、図８１０（ｂ）を参照して、本第２７制御例における時短付与テーブル２０２ｅｊの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｅｊは、上述した第１９制御例における時短付与テーブル２０２ｅ（図６０２（ｂ）参照）と同様に、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図８１０（ｂ）は、この時短付与テーブル２０２ｅｊの規定内容を示した図である。
【２５４５】
図８１０（ｂ）に示した通り、本第２７制御例における時短付与テーブル２０２ｅｊには、各大当たり種別、および時短図柄種別と時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値とが対応付けられて規定されている。なお、図８１０（ｂ）に示した通り、本第２７制御例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、時短カウンタ２０３ｈと、小当たりカウンタ２０３ｓと、普電作動カウンタ２０３ｊａと、の３つが設けられている。時短カウンタ２０３ｈは、時短状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第１終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、小当たりカウンタ２０３ｓは、時短状態が設定された後で実行された小当たり遊技の回数に対応する終了条件（第２終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、普電作動カウンタ２０３ｊａは、時短状態が設定された後で実行された普通図柄の当たり回数に対応する終了条件（第３終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタである。図８１０（ｂ）に示した通り、本第２７制御例では、大当たり種別として「大当たりＡ４０」～「大当たりＤ４０」の４種類が設けられていると共に、時短図柄種別として「時短図柄Ａ４０」～「時短図柄Ｅ４０」の４種類が設けられており、時短付与テーブル２０２ｅｊには、各大当たり種別および各時短図柄種別に対して、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、普電作動カウンタ２０３ｊａの値（即ち、第１から第３終了条件）が対応付けて規定されている。
【２５４６】
図８１０（ｂ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＡ４０」、「大当たりＣ４０」、および「大当たりＤ４０」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値「１」がそれぞれ規定されている。このため、「大当たりＡ４０」、「大当たりＣ４０」、および「大当たりＤ４０」のいずれかに当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１０回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、普通図柄の当たり回数１回が設定される。なお、これらの大当たり終了後は第１時短状態に設定されるため、ほぼ、普通図柄の当たり遊技が１回実行されることで成立する第３終了条件の成立によって時短終了条件が成立する。この普通図柄の当たり遊技が普図当たりＢであれば、時短状態の終了条件は成立するものの、第２入球口６４０へと遊技球を入球させて実質的に大当たりが確定する第２特別図柄の抽選を実行させることができるため、再度第１時短状態へと移行させることができる。一方、普通図柄の当たりが普図当たりＡであれば、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能（困難）な第１変位パターンで電動役物６４０ａが変位されるため、第２特別図柄の抽選を実行させることも不可能となる。よって、「大当たりＡ４０」

、「大当たりＣ４０」、および「大当たりＤ４０」の終了後に設定される第１時短状態では、普図当たりＢに当選することを強く期待させる遊技性となる。なお、第１時短状態において普図当たりＢに当選する割合は、普通図柄の抽選が実行された場合の８０％である。

【２５４７】

また、図８１０（ｂ）に示した通り、「大当たりＢ４０」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値、小当たりカウンタ２０３ｓの値、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値に対して、それぞれ「数値無し（図では「－」で表示）」が規定されている。このため、通常状態において「大当たりＢ４０」に当選した場合は、大当たり終了後が時短状態に設定されず、通常状態に設定される。よって、「大当たりＢ４０」は、大当たり終了後の遊技状態の面で最も不利な大当たり種別である。なお、当選時の遊技状態が時短状態である場合には、他の大当たり種別（「大当たりＡ４０」、「大当たりＣ４０」、および「大当たりＤ４０」）と同一の終了条件が規定されている。詳細については上述した通りであるため、ここではその説明については省略する。

【２５４８】

また、図８１０（ｂ）に示した通り、「時短図柄Ａ４０」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「１４」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値「１０」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「時短図柄Ａ４０」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１４回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、普通図柄の当たり回数１０回が設定される。よって、「時短図柄Ａ４０」に当選したことに基づいて設定される第２時短状態は、特別図柄の抽選が１４回実行されるか、小当たり遊技が１回実行されるか、普通図柄の当たりが１０回実行されるまで継続する。ここで、上述した通り、第２時短状態は、左打ちを行った場合に第１特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とが毎回ほぼ同時に実行される遊技状態であり、且つ、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢの当選割合が、普通図柄の抽選１回あたり３％の割合となる遊技状態であるため、特別図柄の大当たり確率（約１／３２０）を加味すると、第１特別図柄の抽選が実行される毎に、実質的に約１／３０の確率で大当たりに当選する有利な遊技状態を形成する。１０回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約１／３０の大当たりに当選する可能性は、約２８．５％であるので、「時短図柄Ａ４０」に当選したことに基づく第２時短状態の大当たり期待度は約２８．５％である。

【２５４９】

なお、第１終了条件（特別図柄の変動回数に基づく終了条件）を、第３終了条件（普通図柄の当たり回数に基づく終了条件）よりも４回分多く設定しているのは、時短図柄に当選した時点の保留球数がいずれの値であっても、普通図柄の当たり回数を損させることなく第２時短状態における遊技を行わせるためである。より具体的には、第１終了条件と第３終了条件を一致させた場合、第２時短状態が開始された時点で第１特別図柄の保留球が存在している場合に、普通図柄の抽選が実行されずに第１特別図柄の抽選が実行されてしまい、第１終了条件に対応する時短カウンタ２０３ｈの値が減算されてしまう。つまり、第３終了条件が成立するよりも前に第１終了条件が成立してしまう可能性があり、第１特別図柄の保留球数が多くなるほど、第１特別図柄の抽選よりも実質的な大当たりの可能性が高い普通図柄の抽選回数を損してしまう虞がある。このため、本第２７制御例では、第２時短状態への移行時点における第１特別図柄の保留球数が０個～４個のいずれであっても、第３終了条件よりも先に第１終了条件が成立することを極めて困難とするために、第３終了条件よりも第１終了条件を最大の保留球数分（即ち、４回分）だけ多い回数に設定する構成としている。このように構成することで、第２時短状態において第１特別図柄の保留球を全て消化してから左打ちを開始したとしても、第３終了条件に相当する回数の普通図柄の当たり遊技が実行されるまで、時短状態を継続させることができるので、実質的な大当たり確率が高い普通図柄の当たり遊技の回数を損することにより、遊技者に対して

極めて不利益となってしまうことを抑制することができる。
【２５５０】
一方、図８１０（ｂ）に示した通り、当選時の遊技状態が時短状態である場合は、時短カウンタ２０３ｈの値「１００４」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値「１０００」がそれぞれ規定されている。このため、時短状態において「時短図柄Ａ４０」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１００４回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、普通図柄の当たり回数１０００回が設定される。１０００回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約１／３０の大当たりに当選する可能性は、ほぼ１００％であるので、時短状態において「時短図柄Ａ４０」に当選したことに基づいて設定された第２時短状態は、実質的に大当たりが確定する時短状態となる。また、図８１０（ｂ）に示した通り、「時短図柄Ｂ４０」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「３４」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値「３０」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「時短図柄Ｂ４０」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数３４回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、普通図柄の当たり回数３０回が設定される。よって、「時短図柄Ｂ４０」に当選したことに基づいて設定される第２時短状態は、特別図柄の抽選が３４回実行されるか、小当たり遊技が１回実行されるか、普通図柄の当たりが３０回実行されるまで継続する。３０回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約１／３０の大当たりに当選する可能性は、約６３．５％であるので、「時短図柄Ｂ４０」に当選したことに基づく第２時短状態の大当たり期待度は約６３．５％である。なお、当選時の遊技状態が時短状態である場合は、「時短図柄Ａ４０」と同様に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００４」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値「１０００」が対応付けて規定されているため、実質的に大当たりが確定する第２時短状態が設定される。
【２５５１】
また、図８１０（ｂ）に示した通り、「時短図柄Ｃ４０」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「５４」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値「５０」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「時短図柄Ｃ４０」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数５４回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、普通図柄の当たり回数５０回が設定される。よって、「時短図柄Ｃ４０」に当選したことに基づいて設定される第２時短状態は、特別図柄の抽選が５４回実行されるか、小当たり遊技が１回実行されるか、普通図柄の当たりが５０回実行されるまで継続する。５０回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約１／３０の大当たりに当選する可能性は、約８１．３％であるので、「時短図柄Ｃ４０」に当選したことに基づく第２時短状態の大当たり期待度は約８１．３％である。なお、当選時の遊技状態が時短状態である場合は、「時短図柄Ａ４０」や「時短状態Ｂ４０」と同様に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００４」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値「１０００」が対応付けて規定されているため、実質的に大当たりが確定する第２時短状態が設定される。
【２５５２】
また、図８１０（ｂ）に示した通り、「時短図柄Ｄ４０」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１０４」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値「１００」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「時短図柄Ｄ４０」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１０４回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、普通図柄の当たり回数１００回が設定される。よって、「時短図柄Ｄ４０」に当選したことに基づいて設定される第２時短状態

は、特別図柄の抽選が１０４回実行されるか、小当たり遊技が１回実行されるか、普通図柄の当たりが１００回実行されるまで継続する。１００回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約１／３０の大当たりに当選する可能性は、約９６．５％であるので、「時短図柄Ｄ４０」に当選したことに基づく第２時短状態の大当たり期待度は約９６．５％である。なお、当選時の遊技状態が時短状態である場合は、「時短図柄Ａ４０」～「時短図柄Ｃ４０」と同様に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００４」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値「１０００」が対応付けて規定されているため、実質的に大当たりが確定する第２時短状態が設定される。

【２５５３】

更に、図８１０（ｂ）に示した通り、「時短図柄Ｅ４０」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈの値「１００４」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および普電作動カウンタ２０３ｊａの値「１０００」がそれぞれ規定されている。このため、「時短図柄Ｅ４０」に当選した場合は、遊技状態によらず、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１００４回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、普通図柄の当たり回数１０００回が設定される。よって、「時短図柄Ｅ４０」に当選したことに基づいて設定される第２時短状態は、特別図柄の抽選が１００４回実行されるか、小当たり遊技が１回実行されるか、普通図柄の当たりが１０００回実行されるまで継続する。１０００回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約１／３０の大当たりに当選する可能性は、ほぼ１００％であるので、「時短図柄Ｅ４０」に当選したことに基づく第２時短状態は、実質的に大当たりが確定する時短状態となる。このように、本第２７制御例では、時短図柄の種別に応じて付与される第２時短状態の終了条件を異ならせることで時短図柄の種別毎の大当たり期待度を異ならせる構成としている。つまり、第２時短状態が終了するまでの普通図柄の当たり遊技の実行回数を、時短図柄の種別に応じて異ならせることで、大当たりに当選する可能性を異ならせる構成としている。このように構成することで、時短図柄に当選した場合に、時短図柄の種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２５５４】

次に、図８１１（ａ）を参照して、本第２７制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｆｊの詳細について説明する。図８１１（ａ）は、この小当たり種別選択テーブル２０２ｆｊの規定内容を示した図である。図８１１（ａ）に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～７９」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＡ４０」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタＣ５の値が「８０～９９」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＢ４０」が対応付けて規定されている。ここで、「小当たりＡ４０」も、「小当たりＢ４０」も、小当たり遊技の実行中に右打ちを行い続けるだけで、容易に特定領域６５０ｅ３へと遊技球を入球させることができる小当たり種別であり、「小当たりＡ４０」において特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球した場合は大当たりＣ４０（１０ラウンド大当たり）に当選する一方で、「小当たりＢ４０」において特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球した場合は大当たりＤ４０（３ラウンド大当たり）に当選するように構成されている。いずれの大当たりに当選した場合も、大当たり終了後の遊技状態は第１時短状態に設定されるため、大当たり当選時のラウンド数が多い点でのみ、「小当たりＡ４０」の方が「小当たりＢ４０」よりも有利度合いが高い小当たり種別である。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＡ４０」および「小当たりＢ４０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）がそれぞれ８０個および２０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に「小当たりＡ４０」および「小当たりＢ４０」が決定される割合は、それぞれ８０％（８０／１００）および２０％（２０／１００）である。

【２５５５】

次に、図８１１（ｂ）を参照して、本第２７制御例における時短種別選択テーブル２０２ｊａの詳細について説明する。この時短種別選択テーブル２０２ｊａは、特別図柄の抽

選で時短図柄に当選した場合に、時短図柄の種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図８１１（ｂ）に示した通り、時短種別選択テーブル２０２ｊａには、「時短図柄Ａ４０」～「時短図柄Ｅ４０」の５種類の時短図柄種別のそれぞれに対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値の範囲が対応付けて規定されている。具体的には、図８１１（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～８９」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ａ４０」が対応付けて規定されている。この「時短図柄Ａ４０」は、上述した通り、第３終了条件（普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件）が１０回に設定される第２時短状態に対応する時短図柄種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄Ａ４０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が９０個であるため、第１特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄Ａ４０」が決定される割合は９０％（９０／１００）である。また、図８１１（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９４」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ｂ４０」が対応付けて規定されている。この「時短図柄Ｂ４０」は、上述した通り、第３終了条件（普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件）が３０回に設定される第２時短状態に対応する時短図柄種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄Ｂ４０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が５個であるため、第１特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄Ｂ４０」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【２５５６】

また、図８１１（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９５～９７」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ｃ４０」が対応付けて規定されている。この「時短図柄Ｃ４０」は、上述した通り、第３終了条件（普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件）が５０回に設定される第２時短状態に対応する時短図柄種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄Ｃ４０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が３個であるため、第１特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄Ｃ４０」が決定される割合は３％（３／１００）である。また、図８１１（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値「９８」に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ｄ４０」が対応付けて規定されている。この「時短図柄Ｄ４０」は、上述した通り、第３終了条件（普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件）が１００回に設定される第２時短状態に対応する時短図柄種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄Ｄ４０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が１個であるため、第１特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄Ｄ４０」が決定される割合は１％（１／１００）である。また、図８１１（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値「９９」に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ｅ４０」が対応付けて規定されている。この「時短図柄Ｅ４０」は、上述した通り、第３終了条件（普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件）が１０００回に設定される第２時短状態に対応する時短図柄種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄Ｅ４０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が１個であるため、第１特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄Ｅ４０」が決定される割合は１％（１／１００）である。

【２５５７】

次に、図８１１（ｃ）を参照して、本第２７制御例における普図当たり種別選択テーブル２０２ｊｂについて説明する。この普図当たり種別選択テーブル２０２ｊｂは、普通図柄の抽選で普通図柄の当たりとなった場合に普通図柄の当たり種別を選択（決定）するために参照されるデータテーブルである。図８１１（ｃ）に示した通り、この普図当たり種別選択テーブル２０２ｊｂには、遊技状態毎に、普通図柄の当たり種別と、第２当たり種別カウンタＣ６の値の範囲とが対応付けて規定されている。具体的には、図８１１（ｃ）

に示した通り、普通図柄の抽選時の遊技状態が通常状態である場合には、第２当たり種別カウンタＣ６の値の全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、普図当たり種別として普図当たりＡが対応付けて規定されている。この普図当たりＡは、上述した通り、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能（困難）な開閉パターン（第１変位パターン）で電動役物６４０ａが開閉（変位）される種別の普図当たりである。

【２５５８】

一方、図８１１（ｃ）に示した通り、普通図柄の抽選時の遊技状態が第１時短状態である場合には、第２当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９」の範囲に対して「普図当たりＡ」が対応付けて規定され、第２当たり種別カウンタＣ６の値が「２０～９９」の範囲に対して「普図当たりＢ」が対応付けて規定されている。普図当たりＢは、上述した通り、第２入球口６４０へと遊技球を容易に入球させることが可能な開閉パターン（第２変位パターン）で電動役物６４０ａが開閉（変位）される種別の普図当たりである。そして、第２特別図柄の抽選は、実質的に大当たりが確定する抽選であるため、普図当たりＢは、実質的に大当たりが確定する種別の普図当たりであると言える。第２当たり種別カウンタＣ６の値が取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、普図当たりＡおよび普図当たりＢに対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数はそれぞれ２０個および８０個であるため、第１時短状態において普通図柄の当たりに当選した場合に普図当たりＡおよび普図当たりＢが決定される割合は、それぞれ２０％（２０／１００）および８０％（８０／１００）である。第１時短状態は、普通図柄の当たり遊技が１回実行されることで終了される（通常状態に転落される）遊技状態であるので、第１時短状態では、８０％の割合で実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選して大当たり遊技が実行される一方で、２０％の割合で第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができずにそのまま通常状態へと転落してしまう遊技状態を形成する。

【２５５９】

また、図８１１（ｃ）に示した通り、普通図柄の抽選時の遊技状態が第２時短状態である場合には、第２当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９６」の範囲に対して「普図当たりＡ」が対応付けて規定され、第２当たり種別カウンタＣ６の値が「９７～９９」の範囲に対して「普図当たりＢ」が対応付けて規定されている。第２当たり種別カウンタＣ６の値が取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、普図当たりＡおよび普図当たりＢに対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数はそれぞれ９７個および３個であるため、第１時短状態において普通図柄の当たりに当選した場合に普図当たりＡおよび普図当たりＢが決定される割合は、それぞれ９７％（９７／１００）および３％（３／１００）である。第２時短状態では、普通図柄の当たりが１０回、３０回、５０回、１００回、および１０００回のいずれかの回数実行されることで終了される遊技状態であるため、第２時短状態においては、規定の普通図柄の当たり遊技回数に到達するよりも前に３％の普図当たりＢに当選することを目指す遊技性となる。

【２５６０】

次に、図８０７（ｂ）を参照して、本第２７制御例の主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図８０７（ｂ）は、本第２７制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図８０７（ｂ）に示した通り、本第２７制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１９制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図６００（ｂ）参照）に対して、特図２カウンタ２０３ｔに代えて普電作動カウンタ２０３ｊａが設けられている点でのみ相違している。この普電作動カウンタ２０３ｊａは、上述した通り、時短状態が設定された後で実行された普通図柄の当たり回数に対応する終了条件（第３終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、大当たり終了時または時短図柄の停止時に、大当たり種別または時短種別に対応するカウンタ値が設定される（図８１４のＳ２２６Ａ参照）。また、この普電作動カウンタ２０３ｊａは、普通図柄の当たり遊技の開始タイミングとなる毎に、値が１ずつ減算して更新される（図８２１（ｂ）のＳ２３３２Ａ参照）。この普電作動カウンタ２０３ｊａの値によって、第３終了条件（普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件）の成立有無が判定される

。

【２５６１】

なお、本第２７制御例における時短終了条件の１つとして、普図当たり遊技の実行回数に基づく終了条件（第３終了条件）を規定している理由としては、右打ちを行うことで、第１特別図柄の抽選を実行させることなく普通図柄の抽選のみを実行させることが可能な盤面構成であり、且つ、普図当たりＢに当選することで実質的に大当たりが確定する遊技性としているため、特別図柄の抽選回数に基づく終了条件（第１終了条件）および小当たり遊技の実行回数に基づく終了条件（第２終了条件）のみを時短終了条件として規定した場合、第１時短状態または第２時短状態に移行した後で右打ちを行い続けると、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選するまで時短状態が継続してしまう不具合が生じてしまうためである。そこで、本第２７制御例では、時短終了条件として、普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく終了条件（第３終了条件）を規定する構成とし、時短状態において右打ちを行い続け、特別図柄の抽選が全く行われなかったとしても、規定回数に渡って普図当たり遊技が実行されることにより時短状態が終了されるように構成している。これにより、普図当たりＢに当選するまで時短状態が必ず継続してしまうという不具合が発生することを防止することができる。次に、図８１２（ａ）を参照して、本第２７制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図８１２（ａ）は、本第２７制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示すブロック図である。図８１２（ａ）に示した通り、本第２７制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第１９制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図６０７（ａ）参照）に対して、待機演出選択テーブル２２２ｊａが追加されている点、および討伐数選択テーブル２２２ｂ、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃ、追加減少値選択テーブル２２２ｄ、演出ステージデータテーブル２２２ｅ、遊技環境データテーブル２２２ｆが削除されている点で相違している。待機演出選択テーブル２２２ｊａは、チャンスタイム待機演出（図７９８（ｂ）、図７９９参照）の演出態様を決定するために参照されるデータテーブルである。この待機演出選択テーブル２２２ｊａの詳細について、図８１３を参照して説明する。

【２５６２】

図８１３は、待機演出選択テーブル２２２ｊａの規定内容を示した図である。図８１３に示した通り、この待機演出選択テーブル２２２ｊａは、今回当選した時短図柄の種別に対応する時短回数、および演出開始時の状況の組み合わせ毎に、アイコン（示唆図柄）の組み合わせと第１演出カウンタ２２３ｆ１の値の範囲との対応関係が規定されている。ここで、上述した通り、チャンスタイム待機演出（図７９８（ｂ）、図７９９参照）は、時短図柄に対応する変動表示が終了してから、第１特別図柄の保留球を全て消化しきるまで（保留球数が０個の場合は時短図柄が停止表示されてから５秒が経過するまで）の期間を用いて実行される演出であり、第１特別図柄の保留球に基づく変動表示の実行中に第１入球口６４（および中央スルーゲート６７ｃ）へと遊技球が入球（通過）してしまうことを防止するために実行される演出である。このため、時短図柄が停止表示されて第２時短状態へと移行した後、最大で４回（第１特別図柄の保留球の上限個数分）の変動表示演出に渡って連続的に実行され得る演出で構成される。

【２５６３】

図８１３に示した通り、チャンスタイム待機演出の演出期間内で新たな演出を実行する際の状況として、大当たり変動の開始時という状況に対しては、時短回数（第３終了条件）によらずに、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「祝」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（当たり報知演出Ａ）が対応付けて規定されている。同様に、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「５０～８９」の範囲に対して、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され

、最終的に「祝」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（当たり報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９０～９９」の範囲に対して、「∞」という文字が付された２つのアイコン、「祝」という文字が付された２つのアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「祝」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（当たり報知演出Ｃ）が対応付けて規定されている。

【２５６４】

第１演出カウンタ２２３ｆ１の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、当たり報知演出Ａ、当たり報知演出Ｂ、および当たり報知演出Ｃに対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５０個、４０個、および１０個であるので、チャンスタイム待機演出の演出期間内に当たり変動が開始される場合に、当たり報知演出Ａ、当たり報知演出Ｂ、および当たり報知演出Ｃが決定される割合は、それぞれ５０％（５０／１００）、４０％（４０／１００）、および１０％（１０／１００）である。なお、当たり報知演出Ａで最初に表示されるアイコン（示唆図柄）の組み合わせは、少ない時短回数（１０回の時短回数）を報知する際にも比較的高い割合で決定される組み合わせであるため、比較的遊技者に有利な報知が行われる期待度が低い演出態様という位置付けである。また、当たり報知演出Ｂで最初に表示されるアイコン（示唆図柄）の組み合わせは、比較的多い時短回数（１００回や１０００回）が設定されている場合にも選択される組み合わせであるため、比較的遊技者に有利な報知が行われる期待度が高い演出態様という位置付けである。更に、当たり報知演出Ｃで最初に表示されるアイコン（示唆図柄）の組み合わせは、実質的に大当たりまで継続するに等しい１０００回の時短回数が報知される状況においてのみ選択され得る組み合わせであるため、アイコンの組み合わせが表示された段階で当たりまたは実質的に大当たりが確定する１０００回の時短状態のどちらかであることが確定する極めて有利な演出態様という位置づけである。

【２５６５】

また、図８１３に示した通り、時短回数（第３終了条件）が１０回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留０個の状態で外れ変動が開始されるか、または変動停止状態であるという状況（つまり、演出期間において最後に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～７９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「１０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（１０回報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「８０～９８」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「１０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（１０回報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値「９９」に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「１０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（１０回報知演出Ｃ）が対応付けて規定されている。

【２５６６】

一方で、時短回数（第３終了条件）が１０回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留球数が１以上の状態で外れ変動が開始されるという状況（つまり、演出期間において最後以外に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９４」の範囲に対して、「１０回」という文字が付された３つのアイコンと、「継続」という文字が付された１つのアイコンと、の組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ

８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９５～９９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｂ）が対応付けて規定されている。これらにより、１０回の時短回数の第２時短状態が設定されている場合は、チャンスタイム待機演出として、保留球数が１以上の間は継続報知演出Ａが高い割合で実行され、保留球数が０になると１０回報知演出Ａが高い割合で実行される。

【２５６７】

また、図８１３に示した通り、時短回数（第３終了条件）が３０回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留０個の状態で外れ変動が開始されるか、または変動停止状態であるという状況（つまり、演出期間において最後に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～３９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付された２つのアイコン、「３０回」という文字が付された１つのアイコン、「継続」という文字が付された１つのアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「３０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（３０回報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「４０～９８」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「３０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（３０回報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値「９９」に対して、「３０回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「３０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（３０回報知演出Ｃ）が対応付けて規定されている。

【２５６８】

一方で、時短回数（第３終了条件）が３０回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留球数が１以上の状態で外れ変動が開始されるという状況（つまり、演出期間において最後以外に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９４」の範囲に対して、「１０回」という文字が付された３つのアイコンと、「継続」という文字が付された１つのアイコンと、の組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９５～９８」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値「９９」に対して、「３０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｃ）が対応付けて規定されている。これらにより、３０回の時短回数の第２時短状態が設定されている場合は、チャンスタイム待機演出として、保留球が１以上の間は継続報知演出Ａの割合が時短回数１０回の場合よりも低くなると共に継続報知演出Ｂの割合が高くなる。また、時短回数１０回では選択され得ない継続報知演出Ｃが選択される可能性がある。また、保留球数が０になると３０回報知演出Ｂが比較的高い割合で実行される。

【２５６９】
　また、図８１３に示した通り、時短回数（第３終了条件）が５０回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留０個の状態で外れ変動が開始されるか、または変動停止状態であるという状況（つまり、演出期間において最後に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「３０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（３０回報知演出Ｄ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「１０～１２」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「３０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（３０回報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「１３，１４」の範囲に対して、「３０回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「３０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（３０回報知演出Ｃ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「１５～８９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「５０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（５０回報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９０～９９」の範囲に対して、「５０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「５０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（５０回報知演出Ｂ）が対応付けて規定されている。
【２５７０】
　つまり、時短回数が５０回の場合は、実際よりも少ない時短回数（３０回）が報知される可能性があるように構成されている。このため、少ない時短回数（３０回）が報知されたとしても、より多い時短回数が設定されている可能性があると遊技者に期待させることができる。なお、実際よりも少ない時短回数を報知した場合は、表示上の時短回数が０になった時点で、報知されていなかった残りの時短回数を上乗せする演出が実行される。また、チャンスタイム中に時短図柄に当選して時短回数が増加していた場合も同様に、表示上の時短回数が０になった時点で、残りの時短回数を上乗せする演出が実行される。このように構成することで、表示上の時短回数が少なくなったとしても、時短回数の上乗せが発生することを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【２５７１】
　また、図８１３に示した通り、時短回数（第３終了条件）が５０回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留球数が１以上の状態で外れ変動が開始されるという状況（つまり、演出期間において最後以外に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～７９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付された３つのアイコンと、「継続」という文字が付された１つのアイコンと、の組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「８０～９４」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、

「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９５～９９」の範囲に対して、「３０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｃ）が対応付けて規定されている。これらにより、５０回の時短回数の第２時短状態が設定されている場合は、チャンスタイム待機演出として、保留球が１以上の間は継続報知演出Ａの割合が時短回数１０回や３０回の場合よりも低くなると共に継続報知演出Ｂおよび継続報知演出Ｃの割合が高くなる。また、保留球数が０になると５０回報知演出Ａが比較的高い割合で実行される。

【２５７２】

また、図８１３に示した通り、時短回数（第３終了条件）が１００回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留０個の状態で外れ変動が開始されるか、または変動停止状態であるという状況（つまり、演出期間において最後に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～１４」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「５０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（５０回報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「１５～２４」の範囲に対して、「５０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「５０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（５０回報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「２５～６９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「１００回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（１００回報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「７０～９９」の範囲に対して、「５０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「１００回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（１００回報知演出Ｂ）が対応付けて規定されている。

【２５７３】

つまり、時短回数が１００回の場合についても、５０回の場合と同様に、実際よりも少ない時短回数（５０回）が報知される可能性があるように構成されている。このため、少ない時短回数（５０回）が報知されたとしても、より多い時短回数が設定されている可能性があると遊技者に期待させることができる。

【２５７４】

また、図８１３に示した通り、時短回数（第３終了条件）が１００回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留球数が１以上の状態で外れ変動が開始されるという状況（つまり、演出期間において最後以外に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付された３つのアイコンと、「継続」という文字が付された１つのアイコンと、の組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「５０～８９」の範囲に対して

、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９０～９８」の範囲に対して、「３０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｃ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値「９９」に対して、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｄ）が対応付けて規定されている。これらにより、１００回の時短回数の第２時短状態が設定されている場合は、チャンスタイム待機演出として、保留球が１以上の間は継続報知演出Ａの割合が時短回数１０回～５０回の場合よりも低くなると共に継続報知演出Ｂおよび継続報知演出Ｃの割合が高くなる。また、時短回数が１０回～５０回の場合には選択され得ない継続報知演出Ｄが選択される可能性がある。

【２５７５】

また、図８１３に示した通り、時短回数（第３終了条件）が１０００回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留０個の状態で外れ変動が開始されるか、または変動停止状態であるという状況（つまり、演出期間において最後に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、「５０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「１００回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（１００回報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「５０～６４」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「∞」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（∞報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「６５～９８」の範囲に対して、「５０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「∞」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（∞報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値「９９」に対して、「∞」という文字が付された２個のアイコンと、「祝」という文字が付された２個のアイコンとの組み合わせが表示され、最終的に「∞」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（∞報知演出Ｃ）が対応付けて規定されている。

【２５７６】

つまり、時短回数が１０００回の場合についても、５０回や１００回の場合と同様に、実際よりも少ない時短回数（１００回）が報知される可能性があるように構成されている。このため、少ない時短回数（１００回）が報知されたとしても、より多い時短回数が設定されている可能性があると遊技者に期待させることができる。

【２５７７】

また、図８１３に示した通り、時短回数（第３終了条件）が１０００回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留球数が１以上の状態で外れ変動が開始されるという状況（つまり、演出期間において最後以外に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タ

イミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付された３つのアイコンと、「継続」という文字が付された１つのアイコンと、の組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「５０～７４」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「７５～９４」の範囲に対して、「３０回」という文字が付されたアイコン、「１００回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｃ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９５～９９」の範囲に対して、「１００回」という文字が付されたアイコン、「∞」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｄ）が対応付けて規定されている。これらにより、１０００回の時短回数の第２時短状態が設定されている場合は、チャンスタイム待機演出として、保留球が１以上の間は継続報知演出Ａの割合が時短回数１０回～５０回の場合よりも低くなると共に継続報知演出Ｂおよび継続報知演出Ｃの割合が高くなる。また、時短回数が１０回～５０回の場合には選択され得ない継続報知演出Ｄが選択される可能性が、時短回数が１００回の場合よりも更に高くなる。

【２５７８】

このように、本第２７制御例では、チャンスタイム待機演出によって、時短回数を報知する演出を実行する構成とすると共に、報知演出において最初に表示されるアイコンの組み合わせの選択比率を、時短回数に応じて異ならせることにより、アイコンの組み合わせにより時短回数を予測させる遊技性を実現することができる。よって、チャンスタイム待機演出の実行中における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図８１２（ｂ）を参照して、本第２７制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図８１２（ｂ）は、本第２７制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図８１２（ｂ）に示した通り、本第２７制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１９制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図６０７（ｂ）参照）に対して、待機演出フラグ２２３ｊａと、待機演出回数カウンタ２２３ｊｂと、待機期間タイマ２２３ｊｃと、が追加されている点で相違している。また、討伐回数カウンタ２２３ｉと、残討伐数カウンタ２２３ｊと、特定数表地済フラグ２２３ｋと、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍと、賞球数カウンタ２２３ｎと、保留連フラグ２２３ｏと、ラウンド数カウンタ２２３ｐと、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑと、右打ちフラグ２２３ｒと、Ｖ入賞済フラグ２２３ｓと、演出固定フラグ２２３ｔと、遊技環境格納エリア２２３ｕと、が削除されている点でも相違している。

【２５７９】

待機演出フラグ２２３ｊａは、チャンスタイム待機演出（図７９８（ｂ）、図７９９参照）の実行中であるか否かを示すフラグであり、オンであればチャンスタイム待機演出の実行中であることを意味し、オフであればチャンスタイム待機演出の実行中で無いことを意味する。この待機演出フラグ２２３ｊａは、第２時短状態へと移行したことを示す状態コマンドを主制御装置１１０から受信した場合にオンに設定され（図８２４のＳ３４５１Ａ参照）、チャンスタイム待機演出の終了タイミングでオフに設定される（図８２９のＳ５７１１Ａ、図８３０のＳ４６１７Ａ参照）。この待機演出フラグ２２３ｊａがオンの状態で新たな変動表示演出を開始させる場合は、上述した待機演出選択テーブル２２２ｊａ

（図８１３参照）を参照して新たなチャンスタイム待機演出を伴う変動表示態様の変動表示演出が設定される。待機演出回数カウンタ２２３ｊｂは、チャンスタイム待機演出（図７９８（ｂ）、図７９９参照）の実行期間における変動回数をカウントするためのカウンタである。この待機演出回数カウンタ２２３ｊｂは、初期値が０に設定されており、１のチャンスタイム待機演出の実行期間において新たな演出態様を実行する毎に値が１ずつ加算して更新される（図８２４のＳ３４５５Ａ、図８２９のＳ５７０９Ａ参照）。チャンスタイム待機演出においては、この待機演出回数カウンタ２２３ｊｂが４になった場合に演出が打ち切られて通常のチャンスタイム演出に移行する。これは、チャンスタイム待機演出の実行中に遊技者が左打ちを行い続けて第１特別図柄の保留球が１以上の状態を維持する変則的な遊技方法が実行された場合に、延々とチャンスタイム待機演出が継続してしまうことを防止する趣旨である。

【２５８０】

待機期間タイマ２２３ｊｃは、チャンスタイム（第２時短状態）において、普通図柄の抽選が開始された後における経過時間を計時するタイマである。この待機期間タイマ２２３ｊｃは、初期値が０に設定されており、チャンスタイム待機演出の終了後に普通図柄の抽選が実行される毎に、０．２秒に対応するタイマ値が設定される（図８２７のＳ５６０８Ａ参照）と共に、演出更新処理（図８３０参照）が実行される毎に値が減算して更新される。この待機期間タイマ２２３ｊｃが０に更新された場合は、普通図柄の抽選タイミングと第１特別図柄の抽選開始タイミングとが大幅にずれていると判断して、０．２秒前に開始された普図変動の抽選結果を報知するための疑似的な変動表示演出を開始させる（図８３０のＳ４６１４Ａ参照）。これにより、第１特別図柄の抽選タイミングと普通図柄の抽選タイミングとがずれたとしても、より実質的な大当たり期待度が高い普通図柄の抽選結果に基づいて変動表示演出を実行することができるので、好適な演出態様を実現することができる。

【２５８１】

＜第２７制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図８１４から図８２１を参照して、本第２７制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理の詳細について説明する。まず、図８１４を参照して、本第２７制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ａ）の詳細について説明する。図８１４は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ａ）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ａ）は、上述した第１９制御例における特別図柄変動処理（図６１２参照）と同様に、特別図柄の変動表示中における第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示設定等を行うための処理である。この第２７制御例における特別図柄変動処理（図８１４参照）のうち、Ｓ２０１～Ｓ２０７、およびＳ２１１～Ｓ２２３の各処理では、それぞれ上述した第１９制御例における特別図柄変動処理（図６１２参照）のＳ２０１～Ｓ２０７、およびＳ２１１～Ｓ２２３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例における特別図柄変動処理（図８１４参照）では、Ｓ２０７の処理、またはＳ２１４の処理が終了すると、第１９制御例における特別図柄判定処理（図６１３参照）に代えて特別図柄判定処理を実行し（Ｓ２０９Ａ）、次いで、第１９制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図６１４参照）に代えて特別図柄変動パターン選択処理を実行して（Ｓ２１０Ａ）、本処理を終了する。これらの特別図柄判定処理（Ｓ２０９Ａ）、および特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０Ａ）の詳細については、それぞれ図８１５と図８１６、および図８１７と図８１８を参照して後述する。

【２５８２】

また、本第２７制御例における特別図柄変動処理（図８１４参照）では、Ｓ２１８の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別された場合に（Ｓ２１８：Ｎｏ）、次いで、今回の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し（Ｓ２２５Ａ）、時短図柄当選である場合は（Ｓ２２５Ａ：Ｙｅｓ）、今回当選した時短図柄の種別に対応する時短終了条件を、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、普電作動カウンタ２０３ｊａに対して設定し（Ｓ２２６Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２５

Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は（Ｓ２２５Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ２２２へと移行する。また、本第２７制御例における特別図柄変動処理（図８１４参照）では、Ｓ２２２の処理において今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合（Ｓ２２２：Ｎｏ）、またはＳ２２３処理が終了した場合に、上述した第１９制御例における時短更新処理（図６１６参照）に代えて時短更新処理を実行して（Ｓ２２４Ａ）、本処理を終了する。この時短更新処理（Ｓ２２４Ａ）の詳細については、図８１９を参照して後述する。次に、図８１５を参照して、上述した特別図柄判定処理（Ｓ２０９Ａ）の詳細について説明する。この特別図柄判定処理（Ｓ２０９Ａ）は、第１９制御例における特別図柄判定処理（図６１３参照）に代えて実行される処理であり、第１９制御例における特別図柄判定処理（図６１３参照）と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第２７制御例における特別図柄判定処理（Ｓ２０９Ａ）のうち、Ｓ３０１～Ｓ３０５の各処理では、それぞれ第１９制御例における特別図柄判定処理（図６１３参照）のＳ３０１～Ｓ３０５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例における特別図柄判定処理（図８１５参照）では、Ｓ３０３の処理において特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ３０３：Ｎｏ）、外れの種別に応じた制御を実行するための外れ時処理を実行して（Ｓ３１１Ａ）、本処理を終了する。この外れ時処理（Ｓ３１１Ａ）の詳細について、図８１６を参照して説明する。

【２５８３】

図８１６は、この外れ時処理（Ｓ３１１Ａ）を示すフローチャートである。この外れ時処理（Ｓ３１１Ａ）では、まず、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し（Ｓ２１０１Ａ）、抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合は（Ｓ２１０１Ａ：Ｙｅｓ）、第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応する時短図柄種別を、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに表示させる時短図柄として設定し（Ｓ２１０２Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１０１Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は（Ｓ２１０１Ａ：Ｎｏ）、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ２１０３Ａ）、小当たりであると判別した場合は（Ｓ２１０３Ａ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ２１０４Ａ）、小当たり種別カウンタＣ５の値に対応する小当たり種別を、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに表示させる小当たり図柄として設定し（Ｓ２１０５Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ２１０３Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（Ｓ２１０３Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２１０４Ａ，Ｓ２１０５Ａの各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この外れ時処理（図８１６参照）を実行することにより、特別図柄の抽選結果が外れ（大当たり以外）である場合に、抽選結果に応じた第１図柄の表示を好適に設定することができる。次に、図８１７を参照して、本第２７制御例における特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０Ａ）の詳細について説明する。図８１７は、この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０Ａ）を示すフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０Ａ）は、上述した第１９制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図６１４参照）と同様に、特別図柄の抽選結果に応じた第１図柄の変動パターンを選択するための処理である。

【２５８４】

この第２７制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図８１７参照）のうち、Ｓ４０１～Ｓ４０８の各処理では、それぞれ第１９制御例における変動パターン選択処理（図６１４参照）のＳ４０１～Ｓ４０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例における変動パターン選択処理（図８１７参照）では、Ｓ４０１の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ４０１：Ｎｏ）、外れ（小当たり、時短図柄当選含む）時の変動パターンを選択するための外れ時種別決定処理を実行して（Ｓ４２１Ａ）、処理をＳ４０３へと移行する。この外れ時種別決定処理（Ｓ４２１Ａ）の詳細について、図８１８を参照して説明する。図８１８は、この外れ時種別決定処理（Ｓ４２１Ａ）を示すフローチャートである。外れ時種別決定処理（Ｓ４２１Ａ）

では、まず、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し（Ｓ２２０１Ａ）、時短図柄当選であると判別した場合は（Ｓ２２０１Ａ：Ｙｅｓ）、時短種別選択テーブル２０２ｊａ（図８１１（ｂ）参照）を参照して時短図柄の種別を決定し（Ｓ２２０２Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２０１Ａの処理において、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は（Ｓ２２０１Ａ：Ｎｏ）、次いで、特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ２２０３Ａ）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ２２０３Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｊ（図８１１（ａ）参照）を参照して小当たり種別を決定し（Ｓ２２０４Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ２２０３Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではない（即ち、通常の外れ（完全外れ）である）と判別した場合は（Ｓ２２０３Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２２０４Ａの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この外れ時種別決定処理（図８１８参照）を実行することにより、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選若しくは小当たりであった場合に、時短図柄種別若しくは小当たり種別を好適に決定することができる。

【２５８５】

次に、図８１９を参照して、本第２７制御例における時短更新処理（Ｓ２２４Ａ）の詳細について説明する。この時短更新処理（Ｓ２２４Ａ）は、第１９制御例における時短更新処理（図６１６参照）に代えて実行される処理であり、時短更新処理（図６１６参照）と同様に、時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態を終了させるための処理である。この第２７制御例における時短更新処理（図８１９参照）のうち、Ｓ６０１～Ｓ６０５、およびＳ６０７の各処理では、それぞれ上述した第１９制御例における時短更新処理（図６１６参照）のＳ６０１～Ｓ６０５、およびＳ６０７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例における時短更新処理（図８１９参照）では、Ｓ６０５の処理が終了すると、小当たりカウンタ２０３ｓ、普電作動カウンタ２０３ｊａの値を０にリセット（設定）して（Ｓ６２１Ａ）、処理をＳ６０７へと移行する。このＳ６２１Ａの処理を、第１９制御例における時短更新処理（図６１６参照）のＳ６０６に代えて実行しているのは、単に第１９制御例における第３終了条件を判定するための特図２カウンタ２０３ｔに代えて、本第２７制御例では普電作動カウンタ２０３ｊａが設けられていることによる変更である。つまり、第１９制御例では、第２特別図柄の抽選回数が規定回数に到達した場合に成立する時短終了条件を設けていたが、本第２７制御例では、これに代えて、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数に到達した場合に成立する時短終了条件を設ける構成としていることによる変更である。

【２５８６】

また、図８１９に示した通り、本第２７制御例における時短更新処理（図８１９参照）では、Ｓ６０４の処理で、時短カウンタ２０３ｈの値が０に減算されていないと判別した場合に（Ｓ６０４：Ｎｏ）、次いで、今回変動停止タイミングとなった変動表示に対応する特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ６２２Ａ）、小当たりでないと判別した場合は（Ｓ６２２Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これに対して、Ｓ６２２Ａの処理において、今回の変動表示に対応する特別図柄の抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ６２２Ａ：Ｙｅｓ）、まず、小当たり遊技の開始を設定するために小当たり開始フラグ２０３ｎをオンに設定し（Ｓ６２３Ａ）、次いで、小当たりカウンタ２０３ｓの値を１減算する（Ｓ６２４Ａ）。Ｓ６２４Ａの処理が終了すると、次いで、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０に減算されたか否かを判別し（Ｓ６２５Ａ）、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０に減算されたと判別した場合は（Ｓ６２５Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり回数が規定回数に到達したことに基づく時短終了条件（第２終了条件）が成立したことを意味するため、時短状態を終了させるためのＳ６２６Ａ～Ｓ６２８Ａの各処理を実行する。より具体的には、遊技状態格納エリア２０３ｇのデータを通常状態に対応するデータに更新することで遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６２６Ａ）、時短カウンタ２０３ｈ、普電作動カウンタ２０３ｊａの各値を０にリセット（設定）することで時短終了条件

をクリアする（Ｓ６２７Ａ）。次いで、通常状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ６２８Ａ）、本処理を終了する。これに対して、Ｓ６２５の処理において、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０に減算されていないと判別した場合は（Ｓ６２５Ａ：Ｎｏ）、第２終了条件が成立していないことを意味するため、Ｓ６２６Ａ～Ｓ６２８Ａの各処理をスキップして、本処理を終了する。

【２５８７】

次に、図８２０を参照して、本第２７制御例における普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ａ）について説明する。この普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ａ）は、上述した第１９制御例における普通図柄変動処理（図６２０参照）に代えて実行される処理であり、普通図柄変動処理（図６２０参照）と同様に、普通図柄の抽選を実行すると共に、普通図柄の当たりとなった場合に電動役物６４０ａの開閉制御を設定するための処理である。図８２０は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ａ）を示すフローチャートである。この第２７制御例における普通図柄変動処理（図１４２０参照）のうち、Ｓ１１０１～Ｓ１１０８，Ｓ１１１１，Ｓ１１１３，Ｓ１１１５～Ｓ１１１７、およびＳ１１２１の各処理では、それぞれ上述した第１９制御例における普通図柄変動処理（図６２０参照）のＳ１１０１～Ｓ１１０８，Ｓ１１１１，Ｓ１１１３，Ｓ１１１５～Ｓ１１１７、およびＳ１１２１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例における普通図柄変動処理（図８２０参照）では、Ｓ１１０８の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値である（即ち、現在の遊技状態が第１または第２時短状態である）と判別した場合に（Ｓ１１０８：Ｙｅｓ）、時短状態用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊ（図８０９（ａ）参照）を参照して普通図柄の抽選結果を取得し（Ｓ１１３１Ａ）、処理をＳ１１１１へと移行する。これに対し、Ｓ１１０８の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値ではない（即ち、現在の遊技状態が通常状態である）と判別した場合は（Ｓ１１０８：Ｎｏ）、通常状態用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊ（図８０９（ａ）参照）を参照して普通図柄の抽選結果を取得し（Ｓ１１３２Ａ）、処理をＳ１１１１へと移行する。

【２５８８】

また、図８２０に示した通り、本第２７制御例における普通図柄変動処理（図８２０参照）では、Ｓ１１１１の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が普通図柄の当たりであると判別した場合に（Ｓ１１１１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり種別を特定して当たり種別を音声ランプ制御装置１１３へと通知するための普図当たり時処理を実行し（Ｓ１１３３Ａ）、処理をＳ１１３４Ａへと移行する。この普図当たり時処理（Ｓ１１３３Ａ）の詳細については、図８２１（ａ）を参照して後述する。Ｓ１１３３Ａの処理、またはＳ１１１３の処理が終了した後で実行されるＳ１１３４Ａの処理では、変動時間を１秒間に設定して（Ｓ１１３４Ａ）、本処理を終了する。また、本第２７制御例における普通図柄変動処理（図８２０参照）では、Ｓ１１１７の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合に、まず、普通図柄の当たり回数に基づく時短終了条件（第３終了条件）の成立有無を判定するための第３終了条件判定処理を実行する（Ｓ１１３５Ａ）。この第３終了条件判定処理（Ｓ１１３５Ａ）の詳細については、図８２１（ｂ）を参照して後述する。Ｓ１１３５Ａの処理が終了すると、次いで、今回の普通図柄の当たりが普図当たりＡであるか否かを判別し（Ｓ１１３６Ａ）、今回の普通図柄の当たりが普図当たりＡであると判別した場合は（Ｓ１１３６Ａ：Ｙｅｓ）、電動役物６４０ａの変位パターンを普図当たりＡ用の第１変位パターン（即ち、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能な変位パターン）に設定して（Ｓ１１３７Ａ）、処理をＳ１１２１へと移行する。これに対し、Ｓ１１３６の処理において、今回の普通図柄の当たりが普図当たりＡではない（即ち、普図当たりＢである）と判別した場合は（Ｓ１１３６Ａ：Ｎｏ）、電動役物６４０ａの変位パターンを普図当たりＢ用の第２変位パターン（即ち、第２入球口６４０へと容易に遊技球を入球させることが可能であり、実質的に大当たり当選が確定する変位パターン）に設定して（Ｓ１１３８Ａ）、処理をＳ１１２１へと移行する。

【２５８９】

次いで、図８２１（ａ）を参照して、上述した普図当たり時処理（Ｓ１１３３Ａ）の詳

細について説明する。図８２１（ａ）は、この普図当たり時処理（Ｓ１１３３Ａ）を示すフローチャートである。この普図当たり時処理（Ｓ１１３３Ａ）が実行されると、まず、普図当たり種別選択テーブル２０２ｊｂ（図８１１（ｃ）参照）を参照して、現在の遊技状態に応じた普図当たり種別を決定し（Ｓ２３０１Ａ）、次いで、決定した普図当たり種別を音声ランプ制御装置１１３に通知するための普図当たりコマンドを設定する（Ｓ２３０２Ａ）。ここで設定された普図当たりコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、普図当たりコマンドを受信すると、その普図当たりコマンドから普通図柄の当たり種別を特定し、特定した当たり種別を加味した演出制御を行う。特に、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選し得る時短状態においては、普通図柄の抽選が実行される毎に、普図当たりＢであるか否かを示す演出を実行する。Ｓ２３０２Ａの処理が終了した後は、普図当たりを示すための第２図柄表示装置８３の表示態様を設定して（Ｓ２３０３Ａ）、本処理を終了する。この普図当たり時処理（図８２１（ａ）参照）を実行することにより、遊技状態（通常状態、第１時短状態、第２時短状態）に応じた割合で普図当たり種別を決定することができる。つまり、遊技状態に応じて、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢの確率を可変させることができるので、実質的な大当たり確率が異なる遊技状態を形成することができる。

【２５９０】

次いで、図８２１（ｂ）を参照して、上述した第３終了条件判定処理（Ｓ１１３５Ａ）の詳細について説明する。図８２１（ｂ）は、この第３終了条件判定処理（Ｓ１１３５Ａ）を示すフローチャートである。図８２１（ｂ）に示した通り、この第３終了条件判定処理（Ｓ１１３５Ａ）が実行されると、まず、普電作動カウンタ２０３ｊａのカウンタ値が０より大きい値であるか（１以上の値であるか）否かを判別し（Ｓ２３３１Ａ）、普電作動カウンタ２０３ｊａのカウンタ値が０より大きい値ではない（０である）と判別した場合は（Ｓ２３３１Ａ：Ｎｏ）、現在の遊技状態が通常状態であり、第３終了条件の成立有無を判定する必要が無いことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２３３１Ａの処理において、普電作動カウンタ２０３ｊａの値が０より大きい値である（１以上の値である）と判別した場合は（Ｓ２３３１Ａ：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が時短状態（第１時短状態または第２時短状態）であることを意味するため、次いで、普電作動カウンタ２０３ｊａの値を１減算して更新し（Ｓ２３３２Ａ）、減算後の普電作動カウンタ２０３ｊａの値が０に更新されたか否かを判別する（Ｓ２３３３Ａ）。Ｓ２３３３Ａの処理において、普電作動カウンタ２０３ｊａのカウンタ値が０に更新されたと判別した場合は（Ｓ２３３３Ａ：Ｙｅｓ）、第３終了条件が成立したと判定し、時短状態を終了させるためのＳ２３３４～Ｓ２３３６の各処理を実行する。具体的には、遊技状態格納エリア２０３ｇのデータを通常状態に対応するデータに更新することで遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ２３３４Ａ）、次いで、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓの値を共に０にリセットする（Ｓ２３３５Ａ）。次いで、通常状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ２３３６Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ２３３３Ａの処理において、減算後の普電作動カウンタ２０３ｊａのカウンタ値が０に更新されていない（１以上の値に更新された）と判別した場合は（Ｓ２３３３Ａ：Ｎｏ）、第３終了条件が成立していないと判定して、Ｓ２３３４Ａ～Ｓ２３３６Ａの各処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

【２５９１】

この第３終了条件判定処理（図８２１（ｂ）参照）を実行することにより、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数に到達することで時短状態を終了させることができる。これにより、時短状態において第１特別図柄の抽選が実行され得ない右打ちを行い続けたとしても、規定回数の普通図柄の当たり遊技が実行されることで時短状態を終了させることができるので、継続的に右打ちを行ったとしても、必ず普図当たりＢになるまで時短状態が継続してしまう不具合が発生することを防止できる。

【２５９２】
＜第２７制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図８２２から図８３０を参照して、本第２７制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図８２２を参照して、本第２７制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１１３Ａ）の詳細について説明する。このコマンド判定処理（Ｓ３１１３Ａ）は、上述した第１９制御例におけるコマンド判定処理（図６３１参照）に代えて実行される処理であり、コマンド判定処理（図６３１参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した各種コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。この第２７制御例におけるコマンド判定処理（図８２２参照）のうち、Ｓ３２０１～Ｓ３２１１，Ｓ３２１３、およびＳ３２１８の各処理では、それぞれ第１９制御例におけるコマンド判定処理（図６３１参照）のＳ３２０１～Ｓ３２１１，Ｓ３２１３、およびＳ３２１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例におけるコマンド判定処理（図８２２参照）では、Ｓ３２１１の処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３２１１：Ｙｅｓ）、第１９制御例における状態コマンド処理（図６３３参照）に代えて状態コマンド処理を実行し（Ｓ３２３１Ａ）、本処理を終了する。この状態コマンド処理（Ｓ３２３１Ａ）の詳細については、図８２３および図８２４を参照して後述する。
【２５９３】
また、本第２７制御例におけるコマンド判定処理（図８２２参照）では、Ｓ３２１３の処理において、当たり関連のコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３２１３：Ｙｅｓ）、第１９制御例における当たり関連処理（図６３４参照）に代えて当たり関連処理を実行し（Ｓ３２３２Ａ）、本処理を終了する。なお、図示については省略したが、この当たり関連処理（Ｓ３２３２Ａ）では、第１９制御例における当たり関連処理（図６３４参照）に対して、大当たり関連処理（Ｓ３５０４）に代えて大当たり関連処理（Ｓ３５０４Ａ）が実行される点、および小当たり関連処理（Ｓ３５０８）に代えて小当たり関連処理（Ｓ３５０８Ａ）が実行される点でのみ相違している。これらの大当たり関連処理（Ｓ３５０４Ａ）、および小当たり関連処理（Ｓ３５０８Ａ）の詳細については、それぞれ図８２５、および図８２６を参照して後述する。一方、Ｓ３２１３の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に当たり関連のコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ３２１３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に普図当たりコマンドが含まれているか否かを判別し（Ｓ３２３３Ａ）、普図当たりコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ３２３３Ａ：Ｙｅｓ）、通知された普図当たり種別に応じた制御を行うための普図当たりコマンド処理を実行して（Ｓ３２３４Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ３２３３Ａの処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に普図当たりコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ３２３３Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ３２１８へと移行する。次に、図８２３を参照して、上述した状態コマンド処理（Ｓ３２３１Ａ）の詳細について説明する。この状態コマンド処理（Ｓ３２３１Ａ）は、上述した通り、第１９制御例における状態コマンド処理（図６３３参照）に代えて実行される処理であり、状態コマンド処理（図６３３参照）と同様に、状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた制御を行うための処理である。
【２５９４】
この第２７制御例における状態コマンド処理（図８２３参照）のうち、Ｓ３４０１、およびＳ３４０２の各処理では、それぞれ第１９制御例における状態コマンド処理（図６３３参照）のＳ３４０１、およびＳ３４０２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例における状態コマンド処理（図８２３参照）では、Ｓ３４０２の処理において、今回受信した状態コマンドが通常状態への移行を通知する状態コマンドであると判別した場合に（Ｓ３４０２：Ｙｅｓ）、通常状態用の背面画像を設定するための表示用背面画像コマンドを設定し（Ｓ３４２１Ａ）、時短情報更新エリア２２３ｈに記憶されている情報をクリアして（Ｓ３４２２Ａ）、本処理を終了する。なお、通常状態への移行タイミングが普図当たりＢの開始タイミングである場合は、普図当たりＢへの当選に基づく第１

示唆演出（上のＶを狙え演出、図８００（ｂ）参照）が背面画像よりも手前側のレイヤーに設定されるため、通常状態用の背面画像が遊技者に視認困難になり、第１示唆演出に遊技者を注目させることができる。

【２５９５】

一方、Ｓ３４０２の処理において、今回受信した状態コマンドが通常状態への移行を通知する状態コマンドではないと判別した場合は（Ｓ３４０２：Ｎｏ）、次いで、第１時短状態への移行を示す状態コマンドであるか否かを判別し（Ｓ３４２３Ａ）、第１時短状態への移行を示す状態コマンドであると判別した場合は（Ｓ３４２３Ａ：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を時短情報格納エリア２２３ｈに格納し（Ｓ３４２４Ａ）、ラッシュ中を示す表示用コマンドを設定して（Ｓ３４２５Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ３４２３Ａの処理において、今回受信した状態コマンドが第１時短状態への移行を通知する状態コマンドではないと判別した場合は（Ｓ３４２３Ａ：Ｎｏ）、次いで、受信した状態コマンドが第２時短状態への移行を通知する状態コマンドであるか否かを判別し（Ｓ３４２６Ａ）、第２時短状態への移行を通知する状態コマンドであると判別した場合は（Ｓ３４２６Ａ：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を時短情報格納エリア２２３ｈに格納し（Ｓ３４２４Ａ）、チャンスタイム待機演出用の背面画像を示す表示用コマンドを設定する（Ｓ３４２８Ａ）。次いで、チャンスタイム待機演出の演出態様を設定するための待機演出設定処理を実行して（Ｓ３４２９Ａ）、本処理を終了する。この待機演出設定処理（Ｓ３４２９Ａ）の詳細については、図８２４を参照して後述する。一方、Ｓ３４２６Ａの処理において、受信した状態コマンドが第２時短状態への移行を通知する状態コマンドでないと判別した場合は（Ｓ３４２６Ａ：Ｎｏ）、Ｓ３４２７Ａ～Ｓ３４２９Ａの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【２５９６】

次に、図８２４を参照して、上述した待機演出設定処理（Ｓ３４２９Ａ）の詳細について説明する。図８２４は、この待機演出設定処理（Ｓ３４２９Ａ）を示すフローチャートである。この待機演出設定処理（Ｓ３４２９Ａ）では、まず、待機演出フラグ２２３ｊａをオンに設定し（Ｓ３４５１Ａ）、次いで、第１特別図柄の保留球数が０であるか否かを判別する（Ｓ３４５２Ａ）。Ｓ３４５２Ａの処理において、第１特別図柄の保留球数が０であると判別した場合は（Ｓ３４５２Ａ：Ｙｅｓ）、今回の時短種別（時短回数）に応じた演出態様を、待機演出選択テーブル２２２ｊａ（図８１３参照）を参照して特定し（Ｓ３４５３Ａ）、特定した演出態様の待機演出の実行を設定する（Ｓ３４５４Ａ）。次いで、待機演出回数カウンタ２２３ｊｂの値に１を設定して（Ｓ３４５５Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ３４５２Ａの処理において、第１特別図柄の保留球数が０ではない（１以上である）と判別した場合は（Ｓ３４５２Ａ：Ｎｏ）、Ｓ３４５３Ａ～Ｓ３４５５Ａの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。保留球が存在する場合は、当該保留球に基づく第１特別図柄の変動表示に同期して実行する変動表示演出の演出態様として待機演出を設定すれば良く、本処理の中で演出態様を設定する必要がないためである。この待機演出設定処理（図８２４参照）を実行することにより、第１特別図柄の保留球が存在しない状況で第２時短状態に移行した場合に、第２時短状態の種別（時短回数）に応じた演出態様のチャンスタイム待機演出を実行することができる。次に、図８２５を参照して、上述した大当たり関連処理（Ｓ３５０４Ａ）の詳細について説明する。この大当たり関連処理（Ｓ３５０４Ａ）は、上述した第１９制御例における大当たり関連処理（図６３５参照）に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理（図６３５参照）と同様に、大当たりに関連する各種コマンドを受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。

【２５９７】

この第２７制御例における大当たり関連処理（図８２５参照）は、第１９制御例における大当たり関連処理（図６３５参照）に対して、Ｓ３６０１，Ｓ３６０２，Ｓ３６０８，Ｓ３６０９，Ｓ３６１１、およびＳ３６１２の処理が削除されている点でのみ相違している。これは、大当たり中の各種演出が削除されていることによるものである。次に、図８

２６を参照して、本第２７制御例における小当たり関連処理（Ｓ３５０８Ａ）の詳細について説明する。この小当たり関連処理（Ｓ３５０８Ａ）は、上述した第１９制御例における小当たり関連処理（図６４１参照）に代えて実行される処理である。図８２６は、この小当たり関連処理（Ｓ３５０８Ａ）を示すフローチャートである。この第２７制御例における小当たり関連処理（図８２６参照）のうち、Ｓ４２０１，Ｓ４２０６、およびＳ４２１１の各処理では、それぞれ上述した第１９制御例における小当たり関連処理（図６４１参照）のＳ４２０１，Ｓ４２０６、およびＳ４２１１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例における小当たり関連処理（図８２６参照）では、Ｓ４２０１の処理において、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、下のＶを狙え演出（第２示唆演出、図８０２（ａ）参照）の開始を設定して（Ｓ４２２１Ａ）、本処理を終了する。下のＶを狙え演出（第２示唆演出）を実行することにより、遊技者に対して小当たり遊技の実行中に右打ちによりＶ入賞装置６５０を狙って遊技球を発射させることができるので、小当たり遊技における開閉扉６５０ｆ１の開放期間の間に遊技球を確実にＶ入賞装置６５０へと入球させて当該遊技球を特定領域６５０ｅ３に入球させることができる。

【２５９８】

また、本第２７制御例における小当たり関連処理（図８２６参照）では、Ｓ４２０６の処理において、小当たり終了コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２０６：Ｙｅｓ）、今回の小当たりが第１時短状態において実行された小当たり遊技（厳密には、第１時短状態において普図当たりＢが開始されて通常状態に転落した後で、当該普図当たりＢの開放期間中に第２入球口６４０へと遊技球が入球したことに基づいて実行された小当たり遊技）であるか否かを判別する（Ｓ４２２２Ａ）。Ｓ４２２２Ａの処理において、第１時短状態において実行された小当たり遊技であると判別した場合は（Ｓ４２２２Ａ：Ｙｅｓ）、第１時短状態（ラッシュ）において小当たりに当選したにもかかわらず、遊技者が右打ちを行わなかった等によって小当たり遊技中に特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過しなかったことを意味し、通常状態へと移行することとなるため、ラッシュ終了を示す演出を実行するための表示用小当たり終了コマンドを設定して（Ｓ４２２３Ａ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ４２２２Ａの処理において、第１時短状態において実行された小当たり遊技ではない（第２時短状態において普図当たりＢに当選したことに基づいて実行された小当たり遊技である）と判別した場合は（Ｓ４２２２Ａ：Ｎｏ）、第１時短状態（ラッシュ）において小当たりに当選したにもかかわらず、遊技者が右打ちを行わなかった等によって小当たり遊技中に特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過しなかったことを意味し、通常状態へと移行することとなるため、チャンスチムの終了を示す演出を実行するための表示用小当たり終了コマンドを設定して（Ｓ４２２４Ａ）、本処理を終了する。また、本第２７制御例における小当たり関連処理では、Ｓ４２１１の処理において、Ｖ通過コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、大当たり当選を示す演出を実行させるための表示用コマンドを設定して（Ｓ４２２５Ａ）、本処理を終了する。

【２５９９】

次に、図８２７を参照して、本第２７制御例における普図当たりコマンド処理（Ｓ３２３４Ａ）の詳細について説明する。この普図当たりコマンド処理（Ｓ３２３４Ａ）は、上述した通り、普図当たりコマンドにより通知された普通図柄の当たり種別に応じた制御を行うための処理である。図８２７は、この普図当たりコマンド処理（Ｓ３２３４Ａ）を示すフローチャートである。図８２７に示した通り、普図当たりコマンド処理（Ｓ３２３４Ａ）では、まず、現在の遊技状態が第１時短状態であるか否かを従遊技状態格納エリア２２３ｇに格納されているデータに基づいて判別し（Ｓ５６０１Ａ）、第１時短状態であると判別した場合は（Ｓ５６０１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、普図当たりコマンドにより通知された普図当たり種別に応じて、ウサギのキャラクタ８０１が宝箱の種別を選択する演出（図８０２（ｂ）、図３９参照）において選択する宝箱の種別を抽選により決定し（Ｓ５６０２Ａ）、決定した種別の宝箱を選択する演出態様のラッシュ中演出を、普通図柄の変動時間において実行する（Ｓ５６０３Ａ）。なお、このＳ５６０２Ａの処理による抽選では

、例えば、今回の抽選結果が普図当たりＡである場合に、通常の宝箱８１０ｂを８０％の割合で選択し、小さな宝箱８１０ｃを２０％の割合で選択する一方で、普図当たりＢである場合に、輝く宝箱８１０ａを３５％の割合で選択し、通常の宝箱８１０ｂを５５％の割合で選択し、小さな宝箱８１０ｃを１０％の割合で選択するように抽選内容が規定されている。これにより、輝く宝箱８１０ａが選択された場合は、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選したことが確定する一方で、小さな宝箱８１０ｃが選択された場合には、不利な普図当たりＡの可能性が高まってしまうため、ウサギのキャラクタ８０１が選択する宝箱の種別により注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２６００】

一方、Ｓ５６０１Ａの処理において、現在の遊技状態が第１時短状態ではないと判別した場合は（Ｓ５６０１Ａ：Ｎｏ）、次いで、現在の遊技状態が第２時短状態であるか否かを判別し（Ｓ５６０４Ａ）、第２時短状態でもないと判別した場合は（Ｓ５６０４Ａ：Ｎｏ）、普図当たりＢに当選し得ない通常状態において普図当たりに当選したことを意味し、普通図柄の変動に基づく演出を設定する必要がない遊技状態であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ５６０４Ａの処理において、現在の遊技状態が第２時短状態であると判別した場合は（Ｓ５６０４Ａ：Ｙｅｓ）、待機演出フラグ２２３ｊａがオンであるか（即ち、チャンスタイム待機演出の実行期間中であるか）否かを判別し（Ｓ５６０５Ａ）、待機演出フラグ２２３ｊａがオンである（即ち、チャンスタイム待機演出の実行期間中である）と判別した場合は（Ｓ５６０５Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、今回の抽選結果が普図当たりＢであるか否かを判別し（Ｓ５６０６Ａ）、普図当たりＢであると判別した場合は（Ｓ５６０６Ａ：Ｙｅｓ）、実行中のチャンスタイム待機演出の結果を、「祝」という文字が付されたアイコン（示唆図柄）を選択する演出態様に書き替えて設定し（Ｓ５６０７Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５６０６Ａの処理において、今回の普図当たりが普図当たりＢではない（即ち、普図当たりＡである）と判別した場合は（Ｓ５６０６Ａ：Ｎｏ）、Ｓ５６０７Ａの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ５６０５Ａの処理において、待機演出フラグ２２３ｊａがオフである（即ち、チャンスタイム待機演出の実行期間中ではない）と判別した場合は（Ｓ５６０５Ａ：Ｎｏ）、待機期間タイマ２２３ｊｃに０．２秒に対応するタイマ値を設定して（Ｓ５６０８Ａ）、本処理を終了する。この普図当たりコマンド処理（図８２７参照）を実行することにより、普通図柄の抽選結果に応じた演出態様を設定することができる。

【２６０１】

次に、図８２８を参照して、本第２７制御例における変動演出設定処理（Ｓ４３０４Ａ）の詳細について説明する。この変動演出設定処理（Ｓ４３０４Ａ）は、上述した第１９制御例における変動演出設定処理（図６４３参照）に代えて実行される処理であり、変動演出設定処理（図６４３参照）と同様に、特別図柄の変動表示に同期して第３図柄表示装置８１において実行する第３図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。この第２７制御例における変動演出設定処理（図８２８参照）のうち、Ｓ４４０１、およびＳ４４０３の各処理では、それぞれ第１９制御例における変動演出設定処理（図６４３参照）のＳ４４０１、およびＳ４４０３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２７制御例における変動演出設定処理（図８２８参照）では、Ｓ４４０３の処理において、今回受信した変動パターンコマンドに基づいて開始させる変動表示演出が、第２特別図柄の変動表示に基づく変動表示演出であると判別した場合に（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、次いで、今回の第２特別図柄の抽選結果が小当たりＢ４０であるか否かを判別する（Ｓ４４１２Ａ）。つまり、特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球した場合にラウンド数が少ない（不利な）３ラウンド大当たりが実行される小当たり種別であるか否かを判別し（Ｓ４４１２Ａ）、第２特別図柄の抽選結果が小当たりＢ４０ではない（つまり、第２特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりＡ４０であり、いずれにしても有利な１０ラウンド大当たりが実行される状況である）と判別した場合は（Ｓ４４１２Ａ：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動表示演出として、昇格に成功する演出態様の昇格演出（図８０１参照）を伴う変

動表示態様を決定して（Ｓ４４１３Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４１２Ａの処理において、第２特別図柄の抽選結果が不利な小当たりＢ４０であると判別した場合は（Ｓ４４１２Ａ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動表示演出として、昇格に失敗する演出態様の昇格演出を伴う変動表示態様を決定して（Ｓ４４１４Ａ）、本処理を終了する。

【２６０２】

これらに対し、Ｓ４４０３の処理において、今回受信した変動パターンコマンドに基づいて開始させる変動表示演出が、第２特別図柄の変動表示に基づく変動表示演出ではないと判別した場合は（Ｓ４４０３：Ｎｏ）、次いで、現在の遊技状態が通常状態であるか否かを判別し（Ｓ４４１５Ａ）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ４４１５Ａ：Ｙｅｓ）、今回受信した変動パターンコマンドにより通知された抽選結果と、当該変動パターンコマンドから抽出した変動パターンとに基づいて変動表示演出の変動表示態様を決定し（Ｓ４４１６Ａ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ４４１５Ａの処理において、現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合は（Ｓ４４１５Ａ：Ｎｏ）、チャンスタイム（第２時短状態）中の第１特別図柄の変動表示演出の開始タイミングであることを意味するため、チャンスタイム中の演出態様を設定するためのチャンスタイム中演出設定処理を実行して（Ｓ４４１７Ａ）、本処理を終了する。このチャンスタイム中演出設定処理（Ｓ４４１７Ａ）の詳細について、図８２９を参照して説明する。

【２６０３】

図８２９は、このチャンスタイム中演出設定処理（Ｓ４４１７Ａ）を示すフローチャートである。図８２９に示した通り、このチャンスタイム中演出設定処理（Ｓ４４１７Ａ）が実行されると、まず、待機演出フラグ２２３ｊａがオンであるか否かを判別し（Ｓ５７０１Ａ）、待機演出フラグ２２３ｊａがオフであると判別した場合は（Ｓ５７０１Ａ：Ｎｏ）、チャンスタイム待機演出（図７９８（ｂ）、図７９９参照）の実行中ではないことを意味し、普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される状態を形成している可能性が高いので、待機期間タイマ２２３ｊｃの値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ５７０２Ａ）、待機期間タイマ２２３ｊｃの値が０より大きい値でない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ５７０２Ａ：Ｎｏ）、チャンスタイムに突入済みであるにもかかわらず普図当たりと第１特別図柄の抽選タイミングとが比較的長い時間（少なくとも０．２秒間以上）ずれていることを意味し、変動表示演出として普通図柄の抽選結果を示すための疑似的な変動表示演出を優先的に実行している状態であることを意味するため、まず、現在が普図当たりＢに対応する普通図柄の変動表示中であるか否かを判別し（Ｓ５７０３Ａ）、普図当たりＢに対応する普通図柄の変動表示中である場合は（Ｓ５７０３Ａ：Ｙｅｓ）、既に普図当たりＢを示すための疑似的な当たり変動演出が設定されているはずであるため、今回の特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出を設定（上書き）せずに、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｓ５７０３の処理において、現在が普図当たりＢに対応する普通図柄の変動表示中ではないと判別した場合は（Ｓ５７０３Ａ：Ｎｏ）、普図当たりＡを示すための疑似的な外れ変動演出の実行中である可能性が高いため、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否かを判別し（Ｓ５７０４Ａ）、大当たりであれば（Ｓ５７０４Ａ：Ｙｅｓ）、疑似的な外れ変動演出の終了後に復活演出によって大当たりが報知されるように設定して（Ｓ５７０５Ａ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ５７０４Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合は（Ｓ５７０４Ａ：Ｎｏ）、Ｓ５７０５Ａの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【２６０４】

これらに対し、Ｓ５７０２Ａの処理において、待機時間タイマ２２３ｊｃの値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ５７０２Ａ：Ｙｅｓ）、普通図柄の抽選が開始された直後（０．２秒以内）に第１特別図柄の抽選が開始されたことを意味し、チャンスタイムにおける正常な動作となっていることを意味するため、次いで、実行中の普通図柄の変動表示に対応する普通図柄の抽選結果と今回の第１特別図柄の抽選結果とに応じた演出態様を決定し（Ｓ５７０６Ａ）、待機期間タイマ２２３ｊｃの値を０にリセットして（Ｓ５

７０７Ａ）、本処理を終了する。Ｓ５７０６Ａの処理により、普通図柄の抽選結果を加味した変動表示態様を設定することができ、普通図柄の抽選で３％の割合で決定される普図当たりＢが決定されているか、１／３２０の確率の特別図柄の大当たりに当選していれば、大当たり時と同様に同一の第３図柄が揃う変動表示態様が設定されるため、チャンスタイムにおいて、見かけ上の第１特別図柄の大当たり確率が高くなったかのような斬新な挙動を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６０５】

また、Ｓ５７０１Ａの処理において、待機演出フラグ２２３ｊａがオンであると判別した場合は（Ｓ５７０１Ａ：Ｙｅｓ）、待機演出選択テーブル２２２ｊａ（図８１３参照）を参照して、今回の抽選結果、設定されている第２時短状態の時短回数、および現在の第１特別図柄の保留球数に応じた演出態様を決定し（Ｓ５７０８Ａ）、待機演出回数カウンタ２２３ｊｂの値に１を加算して更新する（Ｓ５７０９Ａ）。次いで、加算後の待機演出回数カウンタ２２３ｊｂの値が４になったか否かを判別し（Ｓ５７１０Ａ）、４になったと判別した場合は（Ｓ５７１０：Ｙｅｓ）、待機演出フラグ２２３ｊａをオフに設定して（Ｓ５７１１Ａ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ５７１０Ａの処理において、加算後の待機演出回数カウンタ２２３ｊｂの値が４ではないと判別した場合は（Ｓ５７１０Ａ：Ｎｏ）、Ｓ５７１１Ａの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。Ｓ５７１０Ａ，Ｓ５７１１Ａの各処理を実行することにより、チャンスタイム待機演出における変動回数を最大４回に限ることができるので、チャンスタイム待機演出中に遊技者が左打ちを行って第１特別図柄の保留球が途切れなかったとしても、延々とチャンスタイム待機演出が継続してしまうことを抑制することができる。次に、図８３０を参照して、本第２７制御例における演出更新処理（Ｓ３１１２Ａ）の詳細について説明する。この演出更新処理（Ｓ３１１２Ａ）は、上述した第１９制御例における演出更新処理（図６４５参照）に代えて実行される処理であり、演出更新処理（図６４５参照）と同様に、演出態様を更新するための処理である。

【２６０６】

この第２７制御例における演出更新処理（図８３０参照）では、まず、待機期間タイマ２２３ｊｃのタイマ値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ４６１１Ａ）、待機期間タイマ２２３ｊｃのタイマ値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ４６１１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、待機期間タイマの値を減算することで更新し（Ｓ４６１２Ａ）、更新後の待機期間タイマ２２３ｊｃのタイマ値が０であるか否かを判別する（Ｓ４６１３Ａ）。Ｓ４６１３Ａの処理において、待機期間タイマ２２３ｊｃの値が０に更新されたと判別した場合は（Ｓ４６１３Ａ：Ｙｅｓ）、普通図柄の抽選が実行されてから所定期間（０．２秒間）が経過しても第１特別図柄の抽選が開始されていないことを意味し、普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に行われるというチャンスタイムの基本動作から外れた動作となっているため、実行中の普図変動の抽選結果に応じた演出態様の疑似変動演出を、実行中の普通図柄の変動表示に基づく普図当たりの終了までの期間で実行し（Ｓ４６１４Ａ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ４６１３Ａの処理において、更新後の待機期間タイマ２２３ｊｃの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ４６１３Ａ：Ｎｏ）、普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に行われるというチャンスタイムの基本動作から外れた動作となっているか否かの判断がつかないため、Ｓ４６１４Ａの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【２６０７】

これに対し、Ｓ４６１１Ａの処理において、待機期間タイマ２２３ｊｃの値が０であると判別した場合は（Ｓ４６１１Ａ：Ｎｏ）、チャンスタイム待機演出の終了タイミングであるか否かを判別し（Ｓ４６１５Ａ）、チャンスタイム待機演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ４６１５Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、現在が変動停止状態であるか否かを判別する（Ｓ４６１６Ａ）。Ｓ４６１６Ａの処理において、変動停止状態であると判別した場合は（Ｓ４６１６Ａ：Ｙｅｓ）、時短図柄当選時に第１特別図柄の保留球が０の状

態で５秒間のチャンスタイム待機演出が実行され、保留球数が０のまま当該チャンスタイム待機演出が終了されたことを意味するため、待機演出フラグ２２３ｊａをオフに設定して（Ｓ４６１７Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ４６１５Ａの処理において、待機演出の終了タイミングではないと判別した場合（Ｓ４６１５Ａ：Ｎｏ）、およびＳ４６１６Ａの処理において変動停止状態ではないと判別した場合は（Ｓ４６１６Ａ：Ｎｏ）、Ｓ４６１７Ａの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この演出更新処理（図８３０参照）を実行することにより、チャンスタイムにおいて、普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行されるという基本動作から外れた動作となってしまった場合に、大当たり確率が１／３２０の第１特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出よりも優先的に、実質的な大当たり確率（普図当たりＢの決定割合）が３％の普通図柄の抽選結果を示すための疑似変動演出を実行することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。

【２６０８】

以上説明した通り、第２７制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態よりも有利な時短状態として、実質的な大当たり確率が高い第１時短状態と、実質的な大当たり確率が第１時短状態よりも低く、且つ、通常状態よりも高い（第１時短状態よりも有利度合いが低く、且つ、通常状態よりも有利度合いが高い）第２時短状態と、を形成可能に構成している。より具体的には、大当たり終了後の遊技状態の１種として、第１時短状態が設定され得る一方で、特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に、第２時短状態が設定されるように構成している。また、本第２７制御例では、第２特別図柄の抽選が実行された場合に、１００％の割合で、大当たり、または実質的に大当たりが確定する小当たりのどちらかに当選する（第２特別図柄の抽選が実行された時点で実質的に大当たりが確定する）構成としている一方で、時短状態の種別に応じて、時短状態が終了するまでの間に第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口６４０へと入球する可能性を異ならせる構成としている。即ち、本第２７制御例では、普通図柄の抽選が実行された場合に遊技状態によらず１００％の割合で普通図柄の当たりに当選する構成とした上で、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能となる（即ち、実質的に大当たりが確定する）普図当たり種別（普図当たりＢ）が決定される割合を、通常状態では低確率（０％の割合）、第１時短状態では高確率（８０％の割合）、第２時短状態では第１時短状態と通常状態との間の確率（３％の割合）に設定することにより、遊技状態毎に普通図柄の抽選が実行された場合の大当たり確率を異ならせる構成とした。これにより、普通図柄の抽選が実行された場合における大当たり期待度を遊技状態毎に異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２６０９】

また、本第２７制御例では、第１特別図柄の抽選契機となる第１入球口６４へと入球する遊技球が、第１入球口６４へ入球するよりも前に必ず通過する位置（第１入球口６４の上方）に対して、普通図柄の抽選契機となる中央スルーゲート６７ｃを配置する構成とし、更に、第１特別図柄の変動時間よりも、普通図柄の抽選が開始されてから当該普通図柄の抽選に基づく普通図柄の当たりが終了するまでの間の期間の方が短くなるように構成している。つまり、第１特別図柄の抽選が実行される場合に、毎回、普通図柄の抽選もほぼ同時に（第１特別図柄の抽選が実行される直前で）実行されるように構成している。加えて、右打ちを行った場合に遊技球が通過可能な位置にも普通図柄の抽選契機となる右スルーゲート６７ｒを別で設ける構成としているが、左打ちにより発射された遊技球が中央スルーゲート６７ｃを通過する割合と、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート６７ｒを通過する割合とが、略同一となるように構成している。これらにより、特に第２時短状態においては、右打ちにより普通図柄の抽選のみを実行させるよりも、左打ちにより普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とをほぼ同時に実行させる方が、第２時短状態の間に大当たりに当選する可能性が高くなるように構成している。具体的には、第２時短状態において右打ちを行った場合、普通図柄の抽選で約３％の割合で当選する普図当たりＢ（遊技球が第２入球口６４０へと入球可能な第２変位パターンで電動役物６４０ａが変位さ

れる普図当たり）に当選した場合にのみ大当たりとなる（実質的に大当たり確定の第２特別図柄の抽選を実行させることが可能となる）一方で、左打ちを行った場合は、普通図柄の抽選で普図当たりＢ（第２変位パターンで電動役物６４０ａが変位される当たり）に当選する可能性に加えて、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選する可能性もあるため、第２時短状態において左打ちにより遊技を行わせることができる。そして、上述した通り、左打ちを行うと、中央スルーゲート６７ｃを通過した遊技球が必ず第１入球口６４へと入球し、普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行されるので、第１特別図柄の抽選１回あたりの実質的な大当たり確率が高くなる（実質的に、第１特別図柄の大当たりとなる確率である約１／３２０と、第２変位パターンが設定される普通図柄の当たりとなる確率である約１／３３との合算確率である約１／３０の大当たり確率になる）という、極めて斬新な遊技性を実現することができる。言い換えれば、右打ちよりも左打ちを行った方が有利となり、且つ、特別図柄の抽選内容（特別図柄の抽選で実質的に大当たりとなる確率）が共通となる複数の遊技状態（通常状態、および第２時短状態）において、実質的な大当たり確率を異ならせることができるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２６１０】

また、本第２７制御例では、時短終了条件の１つとして、普図当たり遊技の実行回数に基づく終了条件（第３終了条件）を規定している。より具体的には、第１時短状態においては、普通図柄の当たり遊技が１回実行されることで時短状態が終了されるように構成し、第２時短状態においては、当選した時短図柄の種別に応じて普通図柄の当たり遊技が１０回～１０００回実行されることで時短状態が終了するように構成している。この理由としては、本第２７制御例においては、右打ちを行うことで、第１特別図柄の抽選を実行させることなく普通図柄の抽選のみを実行させることが可能な盤面構成であり、且つ、普図当たりＢに当選することで実質的に大当たりが確定する遊技性としているため、特別図柄の抽選回数に基づく終了条件（第１終了条件）および小当たり遊技の実行回数に基づく終了条件（第２終了条件）のみを時短終了条件として規定した場合、第１時短状態または第２時短状態に移行した後で右打ちを行い続けると、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選するまで時短状態が継続してしまう不具合が生じてしまうためである。そこで、本第２７制御例では、時短終了条件として、普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく終了条件（第３終了条件）を規定する構成とし、時短状態において右打ちを行い続け、特別図柄の抽選が全く行われなかったとしても、規定回数に渡って普図当たり遊技が実行されることにより時短状態が終了されるように構成している。これにより、普図当たりＢに当選するまで（即ち、実質的に大当たり当選まで）時短状態が必ず継続してしまうという不具合が発生することを防止することができる。

【２６１１】

また、本第２７制御例では、第２時短状態において、第１特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出を実行する場合に、その直前に実行された普通図柄の抽選結果を加味した演出態様を設定する構成としている。即ち、普通図柄の抽選で実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選していた場合、第１特別図柄の抽選結果が外れであったとしても、大当たりを報知する変動表示態様と区別困難な演出態様の変動表示演出を実行する構成としている。このように構成することで、１の変動表示演出によって第１特別図柄の抽選結果と普通図柄の抽選結果とを一括して報知することができるので、１の変動表示演出における見かけ上の大当たり確率が高くなったかのように遊技者に思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができると共に、好適な演出態様を実現することができる。更に、本第２７制御例における第２時短状態では、第１特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とがほぼ同時に実行されるという基本動作からずれた動作（第１特別図柄の抽選タイミングが普通図柄の抽選タイミングから少なくとも０．２秒間以上ずれている動作）となっている場合に、変動表示演出によって第１特別図柄の抽選結果よりも、普通図柄の抽選結果を優先的に報知する構成としている。つまり、普通図柄の抽選が実行されたことに基づいて疑似的な変動表示演出を実行し、当該疑似的な変動表示演

出の実行中に第１特別図柄の抽選が実行された場合は、当該第１特別図柄の抽選結果が大当たりであり、且つ、実行中の疑似的な変動表示演出が外れ（第２入球口６４０へと入球不可能（困難）な普図当たりＡ）を報知する変動表示演出である場合にのみ、第１特別図柄の抽選結果（大当たり）を報知する演出態様を設定する構成としている。このように構成することで、実質的な大当たり確率が高い普通図柄の抽選結果を、実質的な大当たり確率が低い第１特別図柄の抽選結果よりも優先的に報知することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。

【２６１２】

なお、本第２７制御例では、左打ちと右打ちとで、スルーゲート（中央スルーゲート６７ｃまたは右スルーゲート６７ｒ）を遊技球が通過する割合を略同一とする構成としたが、これに限られるものではない。例えば、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート６７ｒを通過する割合を、左打ちにより発射された遊技球が左スルーゲート６７ｃを通過する割合よりも高くなる（例えば、右打ちにより２個の遊技球を発射する毎に１個の遊技球が右スルーゲート６７ｒ通過する割合となる）ように構成してもよい。このように構成した場合、第１時短状態や第２時短状態における遊技方法を遊技者に対して選択させる遊技性を実現することができる。つまり、時短状態において左打ちを行った場合、普通図柄の抽選を実行させる頻度は低くなる（左打ちにより遊技球を１０～１５個発射する毎に１回実行される程度の頻度となる）一方で、普通図柄の抽選が実行される毎に第１特別図柄の抽選が実行されるため、普通図柄の抽選で第２変位パターンに対応する普通図柄の当たりとなることだけでなく、第１特別図柄の抽選で大当たりとなることにも期待させることができる。一方で、時短状態において右打ちを行った場合、普通図柄の抽選を実行させる頻度が高くなる（右打ちにより遊技球を２個発射する毎に１回実行される程度の頻度となる）ため、時短状態における普通図柄の抽選効率を高くすることができる一方で、第１特別図柄の抽選が実行されないため、時短状態の間に大当たりに当選する可能性が低くなる遊技性を実現することができる。よって、時短状態における遊技方法（左打ちを行うか右打ちを行うか）によって、遊技者に対して時短状態の間に大当たりとなる可能性が比較的高くなるが、普通図柄の抽選効率が悪くなる（時短状態の消化に比較的長い時間を要する上に、無駄球が比較的多く発生する）遊技性と、普通図柄の抽選効率は良くなるが、時短状態の間に大当たりとなる可能性が比較的低くなる（第１特別図柄の大当たり確率である１／３２０の分だけ大当たり期待度が低下する）遊技性と、を選択させる極めて斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者毎に、自己の趣向によりマッチした遊技性を選択させることができるので、より多くの遊技者の好みに合う遊技性を実現することができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６１３】

本第２７制御例では、第１時短状態を大当たり終了後の遊技状態として設定され得る遊技状態として構成し、第２時短状態を時短図柄に当選した場合に設定される遊技状態として構成していたが、これに限られるものではない。例えば、時短図柄に当選した場合の一部又は全部で第１時短状態が設定されるように構成してもよいし、大当たり終了後の遊技状態として第２時短状態が設定され得るように構成してもよい。本第２７制御例では、第１時短状態と第２時短状態とで、実質的に大当たりが確定する普図当たりＢが決定される割合を異ならせることにより、通常状態と、第１時短状態と、第２時短状態とで、互いに実質的な大当たり確率を異ならせるように構成していたが、実質的な大当たり確率を異ならせる方法はこれに限られるものではない。例えば、特別図柄の大当たり確率が異なる３種類の状態を設ける構成としてもよい。即ち、特別図柄の大当たり確率が約１／３２０となる通常状態と、特別図柄の大当たり確率が約１／１．２５となる第１時短状態と、特別図柄の大当たり確率が約１／３０となる第２時短状態と、を形成してもよい。このように構成することで、中央スルーゲート６７ｃを少なくとも廃止することができるので、盤面構成を簡素化することができる。

【２６１４】

本第２７制御例では、第１時短状態において右打ちを報知する一方で、第２時短状態に

おいては左打ちを報知する構成としていたが、第２時短状態においても左打ちを報知する構成としてもよい。即ち、第２時短状態においても、左打ちを行った場合は、第１特別図柄の抽選を実行させることができる分、大当たりとなる可能性が高くなるため、左打ちにより若干有利度合いが高くなる。よって、第２時短状態において左打ちを報知することにより、遊技者の有利度合いを向上させることができる。また、本第２７制御例では、第１時短状態において昇格演出（大当たりが３ラウンドで終了する３ラウンド大当たりの可能性がある「７」以外の図柄が１０ラウンドまで継続する１０ラウンド大当たりが確定する「７」図柄に昇格する演出）を実行する構成としていたが、この昇格演出は、有利な特定状態が特定期間を超えて継続することが決定された場合に、決定されたタイミングとは異なるタイミングで実行され、特定期間を超えて継続することを報知する演出態様の特定演出の別形態である。

【２６１５】

本第２７制御例では、時短終了条件として、特別図柄の抽選回数の合計が規定回数となったことに基づいて成立する第１終了条件と、小当たり当選回数が規定回数となったことに基づいて成立する第２終了条件と、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数となったことに基づいて成立する第３終了条件と、を規定する構成としていたが、これらに加え、例えば、特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、Ｖ入賞不可能な小当たり）となった回数が規定回数となったことに基づいて成立する第４終了条件を課す構成としてもよい。このように構成することで、特に、第２時短状態において、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数となるよりも前に第２時短状態が終了され得る構成とすることができるので、第２時短状態において、時短回数（普通図柄の当たり遊技の実行回数）に余裕がある場合でも、遊技者に対して緊張感を抱かせながら遊技を行わせることができる。なお、この場合において、所定の抽選結果となった場合の変動表示演出として、所定の抽選結果となったことを遊技者が把握し得るように固定の演出を実行する（例えば、リーチ外れ演出を実行する）構成としてもよい。このように構成することで、固定の演出の実行回数により所定の抽選結果の規定回数までの残り回数を把握し得る遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６１６】

本第２７制御例では、天井機能（大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が天井抽選回数に到達した場合に第２時短状態を設定する機能）を設けていなかったが、天井機能を搭載してもよい。この場合において、天井抽選回数に到達したことに基づいて設定される第２時短状態は、時短図柄当選に基づいて設定される第２時短状態と同じ有利度合い（約３％の割合で実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選する普図当たりの振り分け）に設定してもよいし、異なる有利度合いに設定してもよい。時短図柄当選に基づく第２時短状態よりも高い有利度合い（例えば、約１０％の割合で実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選する普図当たりの振り分け）に設定することで、天井抽選回数に到達することをより強く期待させることができるし、時短図柄当選に基づく第２時短状態よりも低い有利度合い（例えば、約１％の割合で実質的に大当たりが確定する普図当たりＢに当選する普図当たりの振り分け）に設定することで、少ない抽選回数から天井抽選回数を目指して遊技を行い、遊技者が遊技にのめり込みすぎてしまうことを抑制することができる。また、いずれの場合においても、天井機能を設けることで、所謂ハマりが発生したとしても、天井抽選回数へと到達することを目標として遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができる。

【２６１７】

本第２７制御例では、電動役物６４０ａが開放されている場合に、第２入球口６４０へと遊技球を誘導可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、所謂非電動役物（第１非電動役物）によって開閉され、第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口と、非電動役物（第２非電動役物）によって開閉され、第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口と、が設けられている仕様と組み合わせてもよい。更に、遊技球が通過することで第１非電動役物を開放させる第１非電作動ゲートと、遊技球が通過することで第２非電

動役物を開放させる第２非電作動ゲートと、装置内部に入球した遊技球を第１非電作動ゲートと第２非電作動ゲートとのいずれかに振り分ける振分役物と、が設けられた入賞装置とを設け、普通図柄の当たりとなった場合に入賞装置を開放する位置に電動役物を設ける構成としてもよい。そして、普通図柄の当たりとなったことに基づいて振分役物を固定の変位動作で変位させ、普通図柄の当たり種別として、振分役物によって第１非電作動ゲートへと振り分けられる配置の間に入賞装置が開放される普図当たりＡと、第２非電作動ゲートへと振り分けられる配置の間に入賞装置が開放される普図当たりＢと、を設け、普図当たりＢが選択される割合を、上述した第２７制御例と同様に、通常状態、第１時短状態、および第２時短状態で互いに異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、上述した第２７制御例と同様の挙動を実現することができる。

【２６１８】

本第２７制御例では、第２時短状態へと移行した場合に、第１特別図柄の保留球を消化している間、チャンスタイム待機演出を実行することで、第１特別図柄の保留球が０個の状態にしてから左打ちを行わせ易くし、普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される基本動作から外れた動作となり難くする構成としていたが、チャンスタイム中の動作を基本動作（普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される動作）から外れ難くする方法は、これに限られるものではない。これに代えて、又は加えて、例えば、チャンスタイム（第２時短状態）において第１特別図柄の保留球が１以上となっている場合に、第１特別図柄の変動時間を極めて短い変動時間（例えば、０．１秒間）に設定する構成としてもよい。このように構成することで、チャンスタイムへと移行してから比較的短い時間で第１特別図柄の保留球を消化することができるので、チャンスタイム中の動作を基本動作（普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される動作）からより外れ難くすることができる。また、例えば、第１特別図柄、および普通図柄の保留記憶機能を廃止してもよい。このように構成することで、時短図柄が停止表示されてチャンスタイム（第２時短状態）に移行した時点において、確実に、第１特別図柄も普通図柄も変動停止状態にすることができる。よって、基本動作（普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される動作）から外れた動作となってしまうことを抑制することができる。

【２６１９】

本第２７制御例では、時短図柄当選が発生してチャンスタイムに突入した場合に、第１特別図柄の保留球に基づく変動表示が終了されるまで（またはチャンスタイム突入後、特定期間が経過するまで）に渡って、チャンスタイム待機演出を実行する構成とし、チャンスタイムが開始されていないかのような演出態様に設定していたが、演出態様はチャンスタイム待機演出に限定されるものではない。例えば、時短図柄当選に基づく変動表示演出を、第１特別図柄の保留球が全て消化される期間まで継続して実行することで、チャンスタイムが開始されていないかのように遊技者に思わせる構成としてもよいし、時短図柄当選を示す第３図柄の停止表示期間を、チャンスタイム突入後も、第１特別図柄の保留球が全て消化されるまで継続して実行してもよい。また、時短図柄当選に基づく変動表示演出が終了されてから（時短図柄当選を示す第３図柄が停止表示されてから）、第１特別図柄の保留球が消化されるまで、チャンスタイムへの移行が確定したことを示す演出のみを実行し、保留球が消化された後で第１入球口６４（および中央スルーゲート６７ｃ）への遊技球の入球を検出したことに基づいて、チャンスタイムが開始されたことを明確に報知する演出を実行してもよい。このように構成することで、遊技者に対してチャンスタイム（第２時短状態）が開始されていないと思わせることができるので、第１特別図柄の保留球が存在するうちに遊技者が左打ちを開始してしまい、第１特別図柄の変動表示の開始タイミングと普通図柄の変動開始タイミングとがずれてしまうことを抑制することができる。即ち、変動表示演出によって、第１特別図柄の抽選結果と、その第１特別図柄の抽選とほぼ同時に（直前に）実行された普通図柄の抽選結果と、の両方を加味した演出結果を報知する遊技性をより確実に実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６２０】
本第２７制御例では、通常状態において普図当たりＢが決定される割合を０％、第１時短状態において普図当たりＢが決定される割合を８０％、第２時短状態において普図当たりＢが決定される割合を３％に設定する構成としていたが、これに限られるものではなく、任意の割合に設定することができる。例えば、通常状態において普図当たりＢが決定され得る（例えば、０．１％の割合で決定される）ように構成することで、通常状態においても、第１特別図柄の抽選で大当たりになることに加え、普通図柄の抽選で普図当たりＢとなることを期待させることもできるので、通常状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。また、第２時短状態における普図当たりＢの決定割合を上昇させることで、第２時短状態における変動表示演出毎の実質的な大当たり期待度を向上させることができるし、低下させることで、第２時短状態における大当たり期待度を低下させることができる。更に、第１時短状態における普図当たりＢの決定割合を上昇させることで、第１時短状態に移行した場合の大当たり当選期待度（連チャン発生率）を向上させることができるし、普図当たりＢの決定割合を低下させることで、第１時短状態に移行した場合の大当たり当選期待度を低下させることができる。なお、時短状態Ａにおいて第２入球口６４０へと入球困難な普図当たりＡに係る普図当たり遊技の実行、および第２入球口６４０へと入球容易な普図当たりＢに係る普図当たり遊技の実行は、それぞれ保留球を増加させ難い制御、および保留球を増加させ易い制御の別形態である。

【２６２１】
本第２７制御例では、普通図柄の抽選が実行された場合に、遊技状態によらず、普通図柄の当たりとなる確率を１／１（１００％）とする構成としていたが、これに限られるものではなく、任意の確率に設定することができる。他の制御例と同様に、普通図柄の低確率状態、および普通図柄の高確率状態を設ける構成とし、通常状態および第２時短状態は普通図柄の低確率状態として取り扱われる一方で、第１時短状態は普通図柄の高確率状態として取り扱われるように構成してもよい。この場合において、普通図柄の当たりとなる確率を、普通図柄の高確率状態では１／１．２５（８０％）、普通図柄の低確率状態では３／１００（３％）に設定し、時短状態（第１時短状態、第２時短状態）において普通図柄の当たりとなった場合は必ず普図当たりＢに設定される（第２変位パターンで電動役物６４０ａが変位される）一方で、通常状態で普通図柄の当たりとなった場合は必ず普図当たりＡに設定される（第１変位パターンで電動役物６４０ａが変位される）構成としてもよい。つまり、普通図柄の高確率状態に設定される第１時短状態では、普通図柄の抽選で８０％の割合で普通図柄の当たりとなって実質的に大当たりが確定する普図当たりＢが必ず決定され、普通図柄の低確率状態に設定される第２時短状態では、普通図柄の抽選で３％の割合で普通図柄の当たりとなって実質的に大当たりが確定する普図当たりＢが必ず決定され、通常状態では、普通図柄の抽選で３％の割合で普通図柄の当たりとなるが、必ず普図当たりＡが決定されるため第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能（困難）となるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の当たりとなった場合に、時短状態であれば普図当たりＢを決定し、通常状態であれば普図当たりＡを決定するという、比較的簡単な制御により上述した第２７制御例と同一の動作を実現することができるので、普通図柄の当たりに当選した後における処理負荷を低減することができる。

【２６２２】
本第２７制御例では、普図当たりＡであるか普図当たりＢであるかによらず、第２時短状態において普通図柄の抽選が開始されてから普通図柄の当たりが終了して次の普通図柄の抽選を実行可能となるまでの期間の長さを、第２入球口６４０への入球を検出しない場合に、第１特別図柄の変動時間と同一の期間となるように構成することで、第２時短状態の間、普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される遊技性を維持可能に構成していたが、少なくとも普図当たりＢでは、普通図柄の当たり遊技が終了するまでの期間を必ずしも第１特別図柄の変動時間に一致させなくても良い。例えば、普図当たりＢに当選した場合は、普通図柄の変動時間が１秒間、普通図柄のオープニング期間が７秒

間、電動役物６４０ａの開放期間が最大２秒間の、合計１０秒間となるように構成してもよい。このように構成することで、普図当たりＢとなる場合（即ち、大当たり演出を実行する場合）における演出期間をより長く確保することができるので、演出態様をより好適に設定することができる。

【２６２３】

本第２７制御例では、通常状態において時短図柄に当選することで、大当たりを介さずに、第２時短状態へと直接移行する構成としていたが、遊技状態の組合せはこれに限られるものではない。これに代えて、または加えて、例えば、第２時短状態において時短図柄に当選した場合に、第１時短状態（または第１時短状態と同等の普図当たりＢの決定割合となる第２時短状態Ｂ）へと移行するように構成してもよい。このように構成することで、第２時短状態において大当たりに当選することに加え、時短図柄当選が発生した場合にも、時短状態と大当たりとを８０％の割合で繰り返す（ループする）極めて有利な状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、第１時短状態において時短図柄当選が発生した場合に、普図当たりＢの当選割合が低い遊技状態（例えば、第２時短状態、または第２時短状態と同等の普図当たりＢの決定割合となる第１時短状態Ｂ）へと移行するように構成してもよい。このように構成することで、第１時短状態において左打ちを行った場合に、第１特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とをほぼ同時に実行させることができることにより第１特別図柄の大当たりに当選し得る分、大当たり期待度が高くなるというメリットが生じる代わりに、時短図柄当選が発生すると、時短状態自体の有利度合いが低下してしまうというデメリットを生じさせることができるので、メリット、デメリットを勘案して遊技方法を遊技者に選択させる斬新な遊技性を実現することができる。また、遊技状態は時短状態および通常状態には限られず、例えば、特別図柄の抽選確率が通常よりも高い特別図柄の高確率状態を設け、特別図柄の低確率状態に設定される遊技状態（通常状態、第１時短状態、第２時短状態）から特別図柄の高確率状態に設定される遊技状態（高確率状態、且つ、非時短状態、高確率状態、且つ、第１時短状態、高確率状態、且つ、第２時短状態）へと、大当たりを介さずに直接移行可能に構成してもよい。また、逆に、高確率状態に設定される遊技状態から低確率状態に設定される遊技状態へと大当たりを介さずに直接移行可能に構成してもよいし、高確率状態に設定される遊技状態から高確率状態に設定される他の遊技状態へと、大当たりを介さずに直接移行可能に構成してもよい。また、上記のあらゆる場合において、大当たりを介さずに遊技状態を変更する条件は、時短図柄当選に限られるものでもなく、例えば、特定領域６５０ｅ３へと遊技球を入球させることが不可能な開閉扉６５０ｆ１の開放パターンに設定される小当たり（非Ｖ小当たり）に当選したことを契機として、遊技状態を変更する構成としてもよいし、特別図柄の抽選回数の合計が規定回数となったことに基づいて遊技状態を変更する構成としてもよいし、第２特別図柄の抽選回数の合計が規定回数となったことに基づいて遊技状態を変更する構成としてもよいし、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数となったことに基づいて遊技状態を変更する構成としてもよい。これにより、遊技性を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２６２４】

＜第２８制御例＞

次に、図８３１から図８５９を参照して、第２８制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第２７制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態として、実質的に大当たりが確定する第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口６４０への入球し易さ（第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能な普図当たりＢに当選する割合）が異なる複数の時短状態（第１時短状態、第２時短状態）を設ける構成とすることにより、特別図柄の抽選確率が共通であるにもかかわらず、実質的な大当たり確率が異なる複数の遊技状態を設ける構成としていた。

【２６２５】

これに対して第２８制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第２７制御例と同様

に、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とで実質的な大当たり確率（実質的に大当たりが確定する小当たりの確率）を異ならせているものの、第２特別図柄の抽選に完全外れの抽選結果を設けている点では第２７制御例と相違している。即ち、本第２８制御例におけるパチンコ機１０では、第２特別図柄の抽選が実行された場合における実質的な大当たり確率（特別図柄の抽選で大当たりとなる確率と小当たりとなる確率との合算の確率）が約１／３となる（約２／３の確率で外れとなる）ように構成している点で第２７制御例と相違している。また、本第２７制御例におけるパチンコ機１０では、時短回数が共通であるにもかかわらず、時短状態に移行してから当該時短状態の間に検出した全ての始動入賞に基づく第２特別図柄の抽選が終了するまでの間における実質的な第２特別図柄の抽選回数が異なる複数の時短状態を設けている点で相違している。より具体的には、特別図柄の抽選を実質的に２回実行可能な時短状態Ａと、特別図柄の抽選を実質的に４回実行可能な時短状態Ｂと、を設ける構成としている。ここで、本第２７制御例では、時短状態の終了条件として、特別図柄の抽選回数（第１特別図柄と第２特別図柄との合計の抽選回数）が規定回数となったことに基づいて成立する第１終了条件と、小当たり遊技の実行回数が規定回数となったことに基づいて成立する第２終了条件と、第２特別図柄の抽選回数が規定回数となったことに基づいて成立する第３終了条件と、に加え、時短最終変動の実行中に第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する第４終了条件と、が設けられている。時短状態Ａと時短状態Ｂとでは、第１～第３終了条件が共通とされ、第４終了条件のみを異ならせることにより、実質的な第２特別図柄の抽選回数を異ならせている。

【２６２６】

また、本第２８制御例では、時短状態Ａ，Ｂに加えて、ほぼ確実に次回の大当たりまで継続する時短終了条件が設定される時短状態Ｃを設ける構成としている。加えて、本第２８制御例では、時短状態の連続回数（通常状態を介さずに時短状態と大当たりとが繰り返される繰返し回数）に制限を設ける（時短リミット回数を設定する）構成とした上で、時短状態Ｃの間に大当たりに当選した場合は、時短リミット回数に到達していない限り、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Ｃに設定されるように構成している。つまり、一旦時短状態Ｃが設定されると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返される（時短リミット回数分の大当たり当選がほぼ確定する）極めて有利な状態を形成する構成としている。このように構成することで、時短状態Ｃに移行することを遊技者に対して強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、本第２８制御例では、時短状態Ｃにおいて、容易に保留球を上限個数まで貯めることができるように普通図柄の変動時間や特別図柄の変動時間、普通図柄の開放パターンを設定することにより、時短状態Ｃと大当たりとが時短リミット回数に到達するまで繰り返されて通常状態へと移行した際に、上限個数（４回）の第２特別図柄の保留球が保留されている状態となり易く構成している。これにより、通常状態に転落した後においても、大当たり確率が約１／３の第２特別図柄の抽選を４回実行する機会を遊技者に対して与えることができるので、時短リミット回数に到達した後における有利度合いを、他の時短状態における有利度合い以上とすることができる。具体的には、第２特別図柄の抽選を実質的に２回実行可能な時短状態Ａよりも大当たり期待度が高く、且つ、第２特別図柄の抽選を実質的に４回実行可能な時短状態Ｂと同等の大当たり期待度となる有利な状態を形成することができる。よって、時短リミット回数に到達した場合も、遊技者に対して大当たりに対する大きな期待感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２６２７】

更に、本第２８制御例では、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の小当たり遊技が開始された場合に、小当たり開始時に第２終了条件が成立する（小当たりカウンタ２０３ｓを減算する）ように構成する一方で、時短状態Ｃにおいて第２特別図柄の小当たり遊技が開始された場合には、特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過した後で第２終了条件が成立する（小当たりカウンタ２０３ｓを減算する）ように構成している。このように構

成することで、時短状態Ａや時短状態Ｂに移行した後において小当たりに当選した場合に、時短状態の間に実行された第２特別図柄の抽選であるか、時短状態の間に保留された第２特別図柄の保留球に基づいて通常状態への移行後に開始された第２特別図柄の抽選であるかによらず、特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過した時点の遊技状態を通常状態に設定することができる。よって、時短状態の間に開始された第２特別図柄の抽選であるか、通常状態に移行した後で開始された第２特別図柄の抽選であるかによらず、大当たり当選時の有利度合いを共通化することができる。また、時短状態Ｃにおいては、小当たり当選した場合に、当選時の遊技状態を時短状態に固定化することができるので、時短リミット回数を超えて時短状態Ｃと大当たりとの繰り返しが継続してしまったり、逆に、時短リミット回数に到達する前に時短状態Ｃと大当たりとの繰り返しが終了されてしまうことを抑制することができる。

【２６２８】

この第２８制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第２７制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、パチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２７制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２７制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図８３１を参照して、本第２８制御例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図８３１は、本第２８制御例における遊技盤１３の正面図である。図８３１に示した通り、本第２８制御例における遊技盤１３は、第２７制御例における遊技盤１３の盤面構成（図７９７参照）に対して、第１入球口６４の上方に設けられていたスルーゲート６７ｃ、および可変表示装置ユニット８０の右側に設けられていた右スルーゲート６７ｒに代えて、Ｖ入賞装置６５０の上流側に単一のスルーゲート６７が設けられている点で相違している。図８３１に示した通り、このスルーゲート６７は、右打ちにより可変表示装置ユニット８０の正面視右側の流路へと発射され、第２入球口６４０に入球しなかった遊技球が必ず通過する位置に設けられている。つまり、本第２８制御例では、第２７制御例に対して、右打ちを行わなければ普通図柄の抽選が実行されず、電動役物６４０ａが開放されることもない代わりに、右打ちを行った際のスルーゲート６７の通過割合が高くなる盤面構成となっている点で相違している。

【２６２９】

次いで、図８３２から図８３４を参照して、本第２８制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図８３２を参照して、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった（所謂、初当たりに当選した）後において高い割合（９５％の割合）で設定される時短状態Ａにおける演出態様について説明する。まず、図８３２（ａ）は、時短状態Ａが開始されてから第２特別図柄の抽選が開始されるまでの間における演出態様を示した図である。図８３２（ａ）に示した通り、初当たり後に時短状態Ａに移行すると、主表示領域Ｄｍにおいて、冒険者のキャラクタ８１１と怪獣のキャラクタ８２１とがにらみ合う演出が実行される。また、主表示領域Ｄｍにおける上方に形成される横長略長方形形状の表示領域ＨＲ１０に対して、「右打ちで攻撃アイコンをストックしろ！」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍにおける左上には、「右打ち」という文字が表示された小表示領域Ｄｍ４が形成され、主表示領域Ｄｍの左下には、後述する攻撃アイコンを表示するための攻撃アイコン表示領域ＡＩ１，ＡＩ２が形成される。更に、副表示領域Ｄｓには、「敵を倒せばＲＵＳＨ突入！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことにより攻撃アイコンを獲得（ストック）することができること

、および怪獣のキャラクタ８２１を冒険者のキャラクタ８１１が討伐できればラッシュモード（時短状態Ａよりも有利な時短状態Ｂ）に突入するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２６３０】

また、図８３２（ｂ）は、時短状態Ａにおいて右打ちにより発射された遊技球が第２入球口６４０へと１個入球して第２特別図柄の変動表示が開始された場合の表示態様の一例を示した図である。図８３２（ｂ）に示した通り、第２入球口６４０へと遊技球が入球して第２特別図柄の変動表示が開始されると、比較的狭い（遊技者が視認し難い）小表示領域Ｄｍ８において、第２特別図柄の抽選結果を示す第３図柄の変動表示が開始される。また、冒険者のキャラクタ８１１と怪獣のキャラクタ８２１との間にタイムゲージｇａ３が表示される。このタイムゲージｇａ３は、第２特別図柄の変動開始時に残時間表示ｇａ３ａがタイムゲージｇａ３の全体を占める状態にて表示され、時間の経過に応じて残時間表示ｇａ３ａの右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示ｇａ３ｂの面積が大きくなるように構成されており、第２特別図柄の変動表示が開始されてから１０秒が経過した時点で残時間表示ｇａ３ａの右端がタイムゲージｇａ３の左端に到達して残時間表示ｇａ３ａの面積が０になると共に、タイムゲージｇａ３の全体を経過時間表示ｇａ３ｂが占める表示態様となるように構成されている。タイムゲージｇａ３が０になった時点で、当該変動の抽選結果および第２特別図柄の残保留の先読み結果に応じて、怪獣のキャラクタ８２１を倒す演出が実行されるか否かが決定される。

【２６３１】

更に、第２入球口６４０への入球に基づいて、攻撃アイコン表示領域ＡＩ１に対して、今回の第２特別図柄の抽選結果に応じた種別の攻撃アイコンが表示される。図８３２（ｂ）の例では、「斬撃」という文字が付されたアイコンを獲得した場合を例示している。これらの表示内容により、第２特別図柄の始動入賞に基づいて、攻撃アイコンが獲得されること、および攻撃アイコンの種別によって当たりとなる（怪獣のキャラクタ８２１を倒す）期待度を示唆していることを遊技者に対して直感的に理解させることができる。なお、本第２８制御例では、「パンチ」、「蹴り」、「斬撃」、および「必殺技」の４種類のアイコンが設けられている。「パンチ」アイコンは外れの場合に選択され易く、大当たり又は小当たりの場合に選択され難くなるように構成され、「蹴り」アイコンは時短状態Ｂとなる場合に他の場合よりも選択され易くなるように構成され、「斬撃」アイコンは外れの場合に選択され難くなるように構成されている。また、「必殺技」アイコンは大当たりまたは小当たりの場合にのみ選択され得る上に、大当たり後に時短状態Ｂへと移行する場合よりも、有利な時短状態Ｃへ移行する場合の方が選択割合が高くなるように構成されている。これらの選択割合により、攻撃アイコンの種別によって第２特別図柄の抽選結果を予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２６３２】

次に、図８３３（ａ）を参照して、時短回数（第２特別図柄の規定抽選回数）が１回の時短状態Ａにおいて１個目の第２特別図柄の保留球を獲得した場合の表示態様について説明する。図８３３（ａ）に示した通り、１個目の第２特別図柄の保留球を獲得し、第４終了条件（時短最終変動にて第２特別図柄の保留球数が規定個数（時短状態Ａの場合、１個）に到達したことで成立する時短終了条件）が成立して時短状態Ａが終了された状況を示した図である。図８３３（ａ）に示した通り、時短状態Ａの１変動目（最終変動目）において第２特別図柄の保留球が１個となり、第４終了条件が成立すると、２番目の攻撃アイコン表示領域ＡＩ２に対して今回獲得した第２特別図柄の保留球の先読み結果に応じた攻撃アイコンが表示される。図８３３（ａ）の例では、「蹴り」アイコンが獲得された場合を例示している。また、タイムゲージｇａ３に対して、「準備完了」という文字が表示される。これらの表示内容により、時短状態Ａにおいて獲得可能な第２特別図柄の保留球を全て獲得できたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、実行中の第２特別図柄の変動表示および新たに獲得した第２特別図柄の保留球のそれぞれに対

応する抽選結果と、各攻撃アイコンの種別とが対応しているということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２６３３】

なお、図示については省略したが、第２特別図柄の保留球が貯まって時短状態が終了された後は、冒険者のキャラクタ８１１が攻撃アイコンを消費して怪獣のキャラクタ８２１に攻撃を仕掛ける演出が実行される。即ち、実行中の第２特別図柄の変動表示の後半（１０秒経過～３０秒経過）までの期間を用いて、攻撃アイコン表示領域ＡＩ１に表示された攻撃アイコン（図８３３（ａ）の例では、「残撃」アイコン）を用いて怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃を仕掛ける演出が実行される。そして、第２特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりであれば、怪獣のキャラクタ８２１を倒す演出が実行される一方で、外れであれば、怪獣のキャラクタ８２１を倒しきれなかったことを報知する演出が実行される。怪獣のキャラクタ８２１を倒しきれなかった場合は、時短状態Ａにおいて獲得していた第２特別図柄の保留球を用いた第２特別図柄の変動表示が開始されると共に、攻撃アイコン表示領域ＡＩ２に表示された攻撃アイコン（図８３３（ａ）の例では、「蹴り」アイコン）を用いて怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃を仕掛ける演出が実行される。そして、第２特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりであれば、怪獣のキャラクタ８２１を倒す演出が実行される一方で、外れであれば、怪獣のキャラクタ８２１を倒しきれなかったことを報知する演出が実行される。

【２６３４】

次に、図８３３（ｂ）を参照して、時短状態Ａにおいて大当たりに当選した（所謂、連チャンが発生した）場合に、当該連チャン大当たり後に移行し得る時短状態Ｂにおける演出態様について説明する。図８３３（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの表示内容は、時短状態Ａにおける演出態様と類似しており、攻撃アイコン表示領域の個数が２個から４個になっている点でのみ相違している。これは、時短状態Ｂにおいては、第４終了条件（時短最終変動にて第２特別図柄の保留球数が規定個数に到達したことで成立する時短終了条件）として、保留球数３個に設定されていることに対応している。つまり、時短状態Ｂにおいて実行される１回の第２特別図柄の抽選と、時短状態Ｂの間に獲得できる３個の第２特別図柄の保留球に基づく３回の第２特別図柄の抽選と、の合計４回分の第２特別図柄のそれぞれに対応する攻撃アイコンを表示させるための４個の表示領域が形成される点で相違している。また、副表示領域Ｄｓの表示内容についても、時短状態Ａと時短状態Ｂとでは相違している。即ち、時短状態Ｂでは、「攻撃がヒットすればボーナス！？敵を倒せばＭＡＸ！？？」という文字が表示される。これらの表示内容により、攻撃が怪獣のキャラクタ８２１に当たるだけで大当たりとなる上に、怪獣のキャラクタ８２１を倒す演出が実行されればＭＡＸボーナスも確定するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、ＭＡＸボーナスとは、大当たり終了後に最も有利な（実質的に次回の大当たりまで継続する）時短状態Ｃへと移行することを意味している。つまり、大当たりと時短状態Ｃとが、時短リミット回数（３回）に到達するまで繰り返される状態への移行を意味しており、合計で４回分の大当たりが保証される極めて有利な状態を形成することを示している。本第２８制御例では、第２特別図柄の大当たりとして、４ラウンドの大当たり遊技が実行され、大当たり１回あたり６００個以上の賞球の払い出しが行われるため、怪獣のキャラクタ８２１を倒す演出が実行されることにより、１６ラウンドの大当たりに当選した（２４００個以上の賞球が払い出される）のと同等の恩恵を受けることができる。よって、４ラウンドの大当たりしか搭載していないにもかかわらず、大量の賞球を一度に獲得できる機会を遊技者に対して与えることができるので、メリハリのついた遊技性を実現することができる。

【２６３５】

図８３４（ａ）は、時短状態Ｃに対応する大当たり（ＭＡＸボーナス）への当選が確定した（第２特別図柄の抽選で大当たりまたは小当たりＡ４１に当選した）場合の演出態様を示した図である。図８３４（ａ）に示した通り、ＭＡＸボーナスに当選した場合は、主表示領域Ｄｍにおいて、怪獣のキャラクタ８２１を冒険者のキャラクタ８１１が撃破する

演出が実行されると共に、「７」の数字を模した第３図柄が揃う演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓにおいて、「ＭＡＸボーナス確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対してＭＡＸボーナスに当選したということを容易に理解させることができる。

【２６３６】

次に、図８３４（ｂ）を参照して、ＭＡＸボーナスに当選してから時短リミット回数に到達するまでの間の各時短状態Ｃにおける演出態様について説明する。ここで、本第２８制御例では、最初に時短状態Ｃに対応する大当たりに当選してから時短リミット回数に到達するまでの間（ＭＡＸボーナスモード）の、４ラウンド大当たりと時短状態Ｃとが繰り返されている間の演出態様を、あたかも１の大当たりが継続しているかのような演出態様に設定する構成としている。つまり、初回の大当たり終了後の１回目の時短状態Ｃでは、４ラウンド終了後（５ラウンド前）のインターバル演出中であるかのような演出を実行し、ＭＡＸボーナスモードにおける２回目の４ラウンド大当たりでは、疑似的に大当たりの５ラウンド目から８ラウンド目であるかのような演出を実行し、２回目の時短状態Ｃでは、８ラウンド終了後（９ラウンド前）のインターバル演出中であるかのような演出を実行し、ＭＡＸボーナスモードにおける３回目の４ラウンド大当たりでは、疑似的に大当たりの９ラウンド目から１２ラウンド目であるかのような演出を実行し、３回目（時短リミット回数における最後）の時短状態Ｃでは、１２ラウンド終了後（１３ラウンド前）のインターバル演出中であるかのような演出を実行し、ＭＡＸボーナスモードにおける４回目の４ラウンド大当たりでは、疑似的に大当たりの１３ラウンド目から１６ラウンド目であるかのような演出を実行するように構成している。このように構成することで、４回の大当たりを１の大当たりかのように遊技者に思わせることができるので、実際には少ないラウンド数の大当たりが繰り返されているに過ぎないにもかかわらず、ラウンド数が極めて多く、大量の賞球を獲得可能な１の大当たりに当選したかのように思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２６３７】

図８３４（ｂ）は、ＭＡＸボーナスモードにおける大当たり間の時短状態Ｃの演出態様の一例を示した図である。図８３４（ｂ）に示した通り、ＭＡＸボーナスモードにおける大当たり間の時短状態Ｃでは、あたかもインターバル期間中であるかのような疑似インターバル演出が実行される。即ち、冒険者のキャラクタ８１１が宝箱８１０の中から出現した大量の金貨に喜ぶ演出が実行されると共に、小表示領域Ｄｍ９に対して、次の疑似的なラウンド数を示す「５ラウンド」という文字が表示される。また、小領事領域Ｄｍ２に対して、ＭＡＸモードにおいて既に払い出された賞球数を示す文字（８００）と、ＭＡＸボーナスモードにおいてトータルで払い出される賞球数を示す文字（２４００）と、が表示される。また、小表示領域Ｄｍ８において、第２特別図柄の抽選結果を示す第３図柄の変動表示演出が比較的目立ち難い態様で実行される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「ＭＡＸボーナス中」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対してあたかも１の１６ラウンド大当たりが実行されているかのように思わせることができるので、より好適な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図８３５を参照して、本第２８制御例において初当たり発生後に時短状態Ａへと移行した場合における演出態様の推移について説明する。図８３５は、本第２８制御例において通常モードで当選した初当たりが終了してから時短状態Ａが終了して第２特別図柄の保留球を消化し、通常モードに戻るまでの間における演出態様の経時変化を示した図である。図８３５に示した通り、初当たりが終了すると、まず、右打ちにより保留球（攻撃アイコン）を獲得することを促す演出（保留チャージ演出、図８３２、図８３３（ａ）参照）が実行される。保留チャージ演出は、時短状態Ａにおける初回の第２特別図柄の変動表示が開始されてから１０秒間が経過するまでの間実行される。なお、第２特別図柄の変動表示演出中に右打ちを継続することで、第２特別図柄に対応する始動入賞が発生して保留球数が１になると、時短状態Ａが終了されて通常状態へと移行する。

【２６３８】
図８３５に示した通り、保留チャージ演出が終了してから第２特別図柄の１回目の変動表示が終了するまでの間の２０秒間の期間では、怪獣のキャラクタ８２１に対して１個目の攻撃アイコン（攻撃アイコン表示領域ＡＩ１に表示された攻撃アイコン）に対応する攻撃を試みる演出が実行され、図柄の確定表示期間（１秒間）で演出結果が報知される。図８３５では、怪獣のキャラクタ８２１の討伐に失敗したことを示す演出結果が報知された場合を例示しており、報知期間の終了と共に２回目の変動表示演出（時短状態Ａの間に獲得した第２特別図柄の保留球に基づく変動表示演出）が開始され、２個目の攻撃アイコン（攻撃アイコン表示領域ＡＩ２に表示された攻撃アイコン）に対応する攻撃を試みる演出が実行され、図柄の確定表示期間（１秒間）で演出結果が報知される。図８３５では、２回目の攻撃でも怪獣のキャラクタ８２１の討伐に失敗したことを示す演出結果が報知された場合を例示しており、報知期間の終了後に通常モード用の演出態様に切り替わる。このように、時短状態Ａに移行してから、時短状態Ａの間に獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化するまでの期間において、連続性（ストーリー性）のある一連の演出でラッシュモード（時短状態Ｂ）またはＭＡＸボーナスモードに突入するか否かの報知を行うことができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６３９】
次に、図８３６を参照して、ＭＡＸボーナスモードにおける演出態様について説明する。図８３６は、本第２８制御例において、時短状態Ｃへと移行する大当たりに当選してから時短リミット回数に到達するまでの間の演出態様の経時変化を示した図である。図８３６に示した通り、時短状態において時短状態Ｃへと移行する種別の４ラウンド大当たり（大当たりＡ４１～大当たりＣ４１）が実行されると、まず、ＭＡＸボーナスモードにおける１ラウンド目～４ラウンド目に対応する演出が実行され、４ラウンド目が終了すると、疑似インターバル演出が実行される。そして、１回目の時短状態Ｃの間、疑似インターバル演出が継続され、４ラウンド大当たり（大当たりＡ４１～Ｄ４２のいずれか）に当選すると、当該４ラウンド大当たりの１ラウンド目～４ラウンド目において、疑似的に５ラウンド目～８ラウンド目であるかのような演出が実行され、疑似的な８ラウンド目が終了すると、再度疑似インターバル演出が実行される。そして、２回目の時短状態Ｃの間、疑似インターバル演出が継続され、４ラウンド大当たり（大当たりＡ４１～Ｄ４２のいずれか）に当選すると、当該４ラウンド大当たりの１ラウンド目～４ラウンド目において、疑似的に９ラウンド目～１２ラウンド目であるかのような演出が実行され、疑似的な１２ラウンド目が終了すると、再度疑似インターバル演出が実行される。そして、３回目（時短リミット回数目）の時短状態Ｃの間、疑似インターバル演出が継続され、４ラウンド大当たり（大当たりＡ４１～Ｄ４２のいずれか）に当選すると、当該４ラウンド大当たりの１ラウンド目～４ラウンド目において、疑似的に１３ラウンド目～１６ラウンド目であるかのような演出が実行され、疑似的な１６ラウンド目が終了してエンディング期間に移行すると、エンディング期間の開始時点で保留されていた第２特別図柄の保留球の数（疑似インターバル演出の実行中に継続して右打ちを行っていれば、ほぼ４個）だけ攻撃アイコンを獲得する演出が実行される。そして、大当たり終了後はエンディング期間において獲得した攻撃アイコンを消費して怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃を仕掛ける最大４回の演出が実行される。つまり、時短状態Ｂと同じ回数の演出が実行される。

【２６４０】
このように、本第２８制御例では、大当たり終了後に時短状態Ｃが設定される場合に、最初の大当たりが開始されてから時短リミット回数に到達するまでの間の４回の大当たり遊技および３回の時短状態Ｃの間、１の大当たり遊技が継続して実行されているかのような斬新な演出態様を実行する構成としているので、遊技者に対して１の契機で大量の賞球を獲得できたかのように思わせることができ、遊技にメリハリをつけることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができると共に、好適な演出態様を実現することができる。次に、図８３７を参照して、本第２８制御例における状態間の移行方法について説明する。ここで、図８３７に示した通り、本第２８制御例では、主と

して５種類の状態（モード）が設けられている。即ち、普通図柄の通常状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮無し、開放延長無し）に設定され、左打ちにより第１特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態（第２特別図柄の抽選を実行不可能（困難）な状態）である通常状態Ａ（通常モード）と、普通図柄の時短状態（普通図柄の高確率状態、変動短縮有り、開放延長有り）に設定され、右打ちにより第２特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態である時短状態Ａ（チャンスモード）、時短状態Ｂ（時短モード）、および時短状態Ｃ（ＭＡＸボーナスモード）と、普通図柄の通常状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮無し、開放延長無し）に設定され、第２特別図柄の保留球が１以上存在することにより第２特別図柄の抽選が優先的に実行される状態である通常状態Ｂ（引き戻しモード）と、が少なくとも設けられている。

【２６４１】

ここで、時短状態Ａ～Ｃは、互いに異なる時短終了条件が設定される点で相違しており、第２入球口６４０への入球し易さについては共通となっている。より具体的には、時短状態Ａでは、特別図柄の変動表示が合計１０回実行されることで第１終了条件が成立し、小当たり遊技が１回実行されることで第２終了条件が成立し、第２特別図柄の変動表示が１回実行されることで第３終了条件が成立し、時短最終変動において第２特別図柄の保留球が１個以上貯まることで第４終了条件が成立する。このため、時短状態Ａにおいて演出による示唆に従って右打ちを行い続けた場合、１回目の第２入球口６４０への入球に基づいて第２特別図柄の抽選が実行されて時短最終変動が開始され、当該時短最終変動の間に再度第２入球口６４０へと遊技球が入球することで第２特別図柄の保留球が１個となって時短状態が終了されるように構成されている。時短状態が終了された後は、普通図柄の当たりとなっても第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能（極めて困難）となるため、２個以上の第２特別図柄の保留球を獲得することも不可能となる。なお、本第２８制御例における普通図柄の当たりでは、１個の遊技球の入球を検出することで終了条件が成立し、即座に電動役物６４０ａが閉鎖（没入）されるため、時短状態における１回の普通図柄の当たりに基づく電動役物６４０ａの開放期間の間に１個の遊技球のみ入球が許容される（２個以上の遊技球の入球が排除される）構成となっている。よって、時短状態Ａへと移行した場合は、有利な第２特別図柄の抽選の機会を合計２回得ることができる。

【２６４２】

また、時短状態Ｂは、第１～第３終了条件については時短状態Ａと共通である一方で、第４終了条件が３個に設定されている点で時短状態Ａと相違している。このため、時短状態Ｂにおいて右打ちを行い続けた場合、１回目の第２入球口６４０への入球に基づいて第２特別図柄の抽選が実行されて時短最終変動が開始され、当該時短最終変動の間に３回第２入球口６４０へと遊技球が入球することで第２特別図柄の保留球が３個となって時短状態が終了されるように構成されている。これにより、時短状態Ｂへと移行した場合は、有利な第２特別図柄の抽選の機会を合計４回得ることができる。更に、時短状態Ｃでは、特別図柄の変動表示が合計１００回実行されることで第１終了条件が成立し、小当たり遊技が１回実行されることで第２終了条件が成立し、第２特別図柄の変動表示が１００回実行されることで第３終了条件が成立し、時短最終変動において第２特別図柄の保留球が６５５３５個以上貯まることで第４終了条件が成立する。即ち、大当たりにも小当たりにも当選しない場合、特別図柄の抽選が１００回実行されるまで時短状態が継続するように構成されている。ここで、本第２８制御例では、第２特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりに当選する確率が約１／３に設定されているため、１００回の特別図柄の抽選に渡って大当たりにも小当たりにも当選しないという事象は、ほぼ起きることがない極めて低い確率（約２／３の１００乗）となる。よって、時短状態Ｃは、実質的に次回の大当たりが確定するまで継続する時短状態という位置づけである。

【２６４３】

まず、図８３７の上段を参照して、通常状態Ａ（通常モード）から他の状態への移行方法について説明する。図８３７の上段に示した通り、通常状態Ａ（通常モード）から他の

状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。即ち、図８３７に示した通り、通常状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で約１／３２０の確率で当選する大当たりとなり、９５％の割合で決定される大当たりＢ４１が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ａに設定される。一方、通常状態Ａにおいて大当たりに当選した場合に５％の割合で決定される大当たりＡ４１が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。上述した通り、時短状態Ａよりも時短状態Ｂの方が、有利な（実質的な大当たり確率が第１特別図柄の抽選よりも高い）第２特別図柄の抽選機会を多く獲得することができるので、通常状態Ａにおいて大当たりに当選した場合は、大当たり種別が大当たりＡ４１であることをより強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６４４】

次に、図８３７の中段左側を参照して、時短状態Ａ（チャンスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図８３７の中段左側に示した通り、時短状態Ａ（チャンスモード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および第２特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図８３７の中段左側に示した通り、時短状態Ａにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図８３７の中段左側に示した通り、時短状態Ａにおいて第２特別図柄の抽選で約１／３の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ４１となった場合に、当該小当たりＡ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ４１となった場合に、当該小当たりＢ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。上述した通り、時短状態Ｃは、実質的に次回の大当たりまで継続する有利な遊技状態である一方で、時短状態Ｂは、有利な第２特別図柄の抽選機会が合計４回のみ与えられる遊技状態である。つまり、時短状態Ｂよりも時短状態Ｃの方が有利であるため、時短状態Ａにおいて小当たりに当選した場合に、小当たりＡ４１に当選して時短状態Ｃが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、時短状態Ａにおいて獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。よって、２回の第２特別図柄の抽選機会の間に約１／３の確率の大当たり又は小当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、厳密には、時短状態Ａにおいて１個目の第２特別図柄の保留球を獲得した時点で通常状態に移行しているが、図８３７では、時短状態Ａに移行してから第２特別図柄の保留球を全て消化しきるまでの間を時短状態Ａと呼称している。

【２６４５】

次に、図８３７の中段右側を参照して、時短状態Ｂ（時短モード）から他の状態への移行方法について説明する。図８３７の中段右側に示した通り、時短状態Ｂ（時短モード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および第２特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図８３７の中段右側に示した通り、時短状態Ｂにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図８３７の中段右側に示した通り、時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で約１／３の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ４１となった場合に、当該小当たりＡ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、時短状態Ｂにおいて獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。これらに対し、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ４１となった場合に、当該小当たり

Ｂ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Ｂに設定される（時短状態Ｂをループする）。これらにより、時短状態Ｂにおいては、時短状態Ａと同様に、時短状態の間に獲得した第２特別図柄の保留球で約１／３の確率の小当たり又は大当たりに当選することを強く願うと共に、小当たりに当選した場合は、より有利な時短状態Ｃに設定されることをより強く願わせる遊技性となるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６４６】

次に、図８３７の下から２段目を参照して、時短状態Ｃ（ＭＡＸボーナスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図８３７の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃ（ＭＡＸボーナスモード）から他の状態へは、時短リミット回数に到達した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図８３７の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃにおいて約１／３の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に到達していた場合は、遊技状態が通常状態Ｂに設定される。これに対して、図８３７の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃにおいて約１／３の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に未到達である場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Ｃに設定される（時短状態をループする）。このため、一旦時短状態Ｃへと移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短様態Ｃと大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。なお、上述した通り、本第２８制御例では、大当たりのラウンド数が全て４ラウンドであり、時短リミット回数は３回に設定されるため、時短状態への移行契機となった大当たりを含め、４回の大当たりが保証される。つまり、１６ラウンド分の賞球を略一度に獲得できる有利な状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２６４７】

次に、図８３７の下段を参照して、通常状態Ｂ（引き戻しモード）から他の状態への移行方法について説明する。図８３７の下段に示した通り、通常状態Ｂ（引き戻しモード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および時短状態Ｃの間に保留されていた第２特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図８３７の下段に示した通り、通常状態Ｂにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図８３７の下段に示した通り、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で約１／３の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ４１となった場合に、当該小当たりＡ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ４１となった場合に、当該小当たりＢ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。上述した通り、時短状態Ｂよりも時短状態Ｃの方が有利であるため、通常状態Ｂにおいて小当たりに当選した場合に、小当たりＡ４１に当選して時短状態Ｃが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の保留球を全て消化した（全て外れとなった）場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。このように、本第２８制御例では、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、および通常状態Ｂにおいて、約１／３という高確率で当選する小当たりに当選した場合に、小当たり種別が小当たりＡ４１に決定されるか、小当たりＢ４１に決定されるかによって、遊技者の得られる利益を大幅に異ならせる構成としている。よって、小当たりＡ４１に当選して時短状態Ｃへと移行し、一度に大量の賞球（１６ラウンド分の賞球）を獲得できるのか、小当たりＢ４１に当選して時短状態Ｂへと移行するのかにより注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６４８】

＜第２８制御例の電気的構成＞

次に、図８３８（ａ）を参照して、本第２８制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図８３８（ａ）は、本第２８制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図８３８（ａ）に示した通り、本第２８制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第２７制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図８０７（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａｊに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ａｋが設けられている点、大当たり種別選択テーブル２０２ｂｊに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋが設けられている点、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｃｋが設けられている点、変動パターン選択テーブル２０２ｄｊに代えて変動パターン選択テーブル２０２ｄｋが設けられている点、時短付与テーブル２０２ｅｊに代えて時短付与テーブル２０２ｅｋが設けられている点、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｊに代えて小当たり種別選択テーブル２０２ｆｋが設けられている点、時短種別選択テーブル２０２ｊａ、および普図当たり種別選択テーブル２０２ｊｂが削除されている点で相違している。その他の構成については上述した第２７制御例におけるＲＯＭ２０２の構成と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図８３９（ａ），（ｂ）を参照して、本第２８制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａｋを構成する特別図柄１乱数テーブル２０２ａｋ１、および特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２の詳細について説明する。図８３９（ａ）は、本第２８制御例における特別図柄１乱数テーブル２０２ａｋ１の規定内容を示した図であり、図８３９（ｂ）は、本第２８制御例における特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２の規定内容を示した図である。まず、図８３９（ａ）を参照して、本第２８制御例において第１特別図柄の抽選が実行された場合に参照される特別図柄１乱数テーブル２０２ａｋ１の詳細について説明する。

【２６４９】

図８３９（ａ）に示した通り、本第２８制御例における特別図柄１乱数テーブル２０２ａｋ１には、大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として、「０～２０４」の２０５個の乱数値（カウンタ値）対応付けて規定されている一方、小当たりと判定される乱数値は対応付けられていない。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～６５５３５」の６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が２０５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は約１／３２０（２０５／６５５３６）である。次に、図８３９（ｂ）を参照して、本第２８制御例において第２特別図柄の抽選が実行された場合に参照される特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２の詳細について説明する。図８３９（ｂ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２の規定内容を示した図である。図８３９（ｂ）に示した通り、本第２８制御例における特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２には、大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として、「０～２０４」の２０５個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「２０５～２２０４９」の２１８４５個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が２０５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は、第１特別図柄の抽選と同様に、約１／３２０（２０５／６５５３６）である。また、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が２１８４５個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約１／３（２１８４５／６５５３６）である。

【２６５０】

このように、本第２８制御例では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とで、特別図柄の大当たりと判定される乱数値を共通としておく（即ち、大当たり確率を共通としておく）一方で、小当たりと判定される乱数値を第２特別図柄の抽選にのみ設ける構成としている。そして、本第２８制御例における小当たりは、上述した第２７制御例や第１９制御例等の小当たりと同様に、小当たり遊技中に右打ちを行い続けるだけで、ほぼ確実に

特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過して大当たりに当選することが可能となるように構成されているため、実質的に大当たり当選が確定する抽選結果である。よって、実質的な大当たり確率（大当たりと小当たりとの合算の確率）が、第１特別図柄の抽選では約１／３２０であるのに対し、第２特別図柄の抽選では約１／３となるため、第１特別図柄の抽選に対して、第２特別図柄の抽選の有利度合いを極めて高くすることができる。よって、メリハリのついた遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。次に、図８３９（ｃ）を参照して、本第２８制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋの詳細について説明する。図８３９（ｃ）は、本第２８制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋは、上述した第２７制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｊ（図８０８（ｃ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、大当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図８３９（ｃ）に示した通り、本第２８制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋには、第１特別図柄の大当たり種別として、大当たりＡ４１、および大当たりＢ４１の２種類が規定されており、第２特別図柄の大当たり種別として大当たりＣ４１の１種類が規定されている。

【２６５１】

図８３９（ｃ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対して、「大当たりＡ４１」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ４１」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ４１」は、ラウンド数が４ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂ（第２特別図柄の抽選機会が合計４回与えられる時短状態）に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＢ４１」は、ラウンド数が４ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ａ（第２特別図柄の抽選機会が合計２回与えられる時短状態）に設定される大当たり種別である。このため、ラウンド数の面では「大当たりＡ４１」と「大当たりＢ４１」とに差が無いが、大当たり終了後の遊技状態の面では、「大当たりＡ４１」の方が有利な第２特別図柄の抽選機会を「大当たりＢ４１」よりも２回分多く付与されるため、「大当たりＡ４１」は、「大当たりＢ４１」よりも有利度合いが高い大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ４１」および「大当たりＢ４１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５個および９５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＡ４１」、「大当たりＢ４１」に当選する割合は、それぞれ５％および９５％である。よって、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、比較的低確率（５％の割合）で有利度合いが高い時短状態Ｂが設定され、比較的高確率（９５％の割合）で有利度合いが低い時短状態Ａが設定される。なお、これは通常状態に限った話であり、時短状態において「大当たりＡ４１」または「大当たりＢ４１」に当選した（大当たりが開始された）場合は、時短リミット回数に到達していないことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。

【２６５２】

また、図８３９（ｃ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、「大当たりＣ４１」が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲に「大当たりＣ４１」が対応付けられているため、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、必ず「大当たりＣ４１」が決定される。この「大当たりＣ４１」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される大当たり種別である。ラウンド数は他の大当たりと共通であるが、大当たり終了後の遊技状態が最も有利度合いが高い時短状態Ｃに設定されるため、全ての大当たり種別の中で最も有利な大当たり種別である。なお、これらの「大当たりＡ４１」～「大当たりＣ４１」に加えて、本第２８制御例では「大当たりＤ４１」も設けられている。この「大当たりＤ４１」は

、小当たりに当選し、小当たり種別として小当たりＢ４１が決定されて当該小当たりＢ４１の小当たり遊技中に特定領域６５０ｅ３を通過した場合に当選する大当たり種別であり、大当たり終了後の遊技状態が、基本的に時短状態Ｂに設定される４ラウンド大当たりである。なお、時短状態において「大当たりＤ４１」に当選した場合は、他の大当たり種別と同様に、時短リミット回数に到達していないことを条件として時短状態Ｃが設定される。

【２６５３】

次に、図８４０（ａ）を参照して、本第２８制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃｋの詳細について説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃｋは、普通図柄の抽選が実行された場合に、普通図柄の当否を判定するために参照されるデータテーブルである。図８４０（ａ）に示した通り、本第２８制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃｋでは、普通図柄の通常状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０」が対応付けられている。これに対し、普通図柄の時短状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る値の全範囲（「０～２９９」の範囲）が対応付けられている。このため、本第２８制御例では、普通図柄の通常状態において右打ちを行っても、低確率（１／３００の確率）でしか普通図柄の当たりに当選しない一方で、普通図柄の時短状態では、普通図柄の抽選が実行される毎に普通図柄の当たりに当選する。よって、普通図柄の時短状態においては、右打ちを行うことにより容易に第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができる。次に、図８４０（ｂ）を参照して、本第２８制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｋの詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル２０２ｄｋは、上述した第２７制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｊ（図８０９（ｂ）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図８４０（ｂ）は、この変動パターン選択テーブル２０２ｄｋの構成を示したブロック図である。

【２６５４】

図８４０（ｂ）に示した通り、本第２８制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｋは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される通常用テーブル２０２ｄｋ１と、時短状態Ａ，Ｂにおいて特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される時短用テーブル２０２ｄｋ２と、時短状態Ｃ（ＭＡＸボーナスモード）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照されるＭＡＸボーナス用テーブル２０２ｄｋ３と、で少なくとも構成されている。まず、図８４０（ｃ）を参照して、通常用テーブル２０２ｄｋ１の詳細について説明する。図８４０（ｃ）は、本第２８制御例における通常用テーブル２０２ｄｋ１の規定内容を示した図である。図８４０（ｃ）に示した通り、通常用テーブル２０２ｄｋ１には、実行される特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別と、実行される特別図柄抽選の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に対応させて異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。つまり、特別図柄種別と、抽選結果とに応じて異なる変動時間の変動パターンを決定可能に構成している。具体的には、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７秒の「外れ」が、「１４０～１４９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「ガセ外れ」が、「１５０～１７９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「１８０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が規定されている。

【２６５５】

また、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「３０～１８９」の

範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１４０秒の「スペシャルリーチ」が規定されている。つまり、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選では、抽選結果が外れである場合の方が、抽選結果が大当たりである場合よりも、短い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成しており、より長い変動時間の変動パターンが決定された場合の方が、特別図柄抽選の結果が大当たりである可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、抽選結果が外れである特別図柄変動が長時間継続してしまい、単位時間あたりに実行される特別図柄抽選の実行回数が極端に少なくなってしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、単位時間あたりに実行される特別図柄抽選の実行回数が少なくなる場合、即ち、長時間の特別図柄変動が実行される場合には、大当たりに当選していることへの期待感を高めることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。一方、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「ガセ外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「小当たり」が規定されている。

【２６５６】

なお、本第２８制御例では、通常状態において普通図柄の抽選が実行されて普通図柄の当たりに当選したとしても、普通図柄の当たりとして第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能（困難）な電動役物６４０ａの開閉パターン（０．１秒間のショート開放）が設定されるため、通常状態において普通図柄の抽選を実行させたとしても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることはできない。本第２８制御例において通常状態で第２特別図柄の抽選が実行される状況としては、時短状態（時短状態Ａ～Ｃのいずれか）において右打ちにより第２特別図柄の保留球を１又は複数獲得した後で、当該保留球を消化する前に時短終了条件が成立して時短状態が終了された場合である。つまり、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて継続して右打ちを行い続けることで第４終了条件が成立した後、および時短状態Ｃにおいて継続して右打ちを行い続けて保留球を獲得した状態で時短リミット回数に到達して通常状態Ｂに移行した場合である。これらの場合の第２特別図柄の変動表示期間は、いずれも、冒険者のキャラクタ８１１が攻撃アイコンを使用して怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃を仕掛ける演出が実行される期間であるため、抽選結果によらずに変動時間を２０秒間に固定化することにより、演出期間を確実に確保することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

【２６５７】

次に、図８４１（ａ）を参照して、上述した時短用テーブル２０２ｄｋ２の詳細について説明する。図８４１（ａ）は、この時短用テーブル２０２ｄｋ２の規定内容を示した図である。図８４１（ａ）に示した通り、時短用テーブル２０２ｄｋ２には、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短当たり」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、短時間（０．５秒間）の変動時間が終了するように構成している。これは、第１特別図柄の保留球を１以上保持した状態で有利度合いが高い第２特別図柄の抽選を実行可能な時短状態に移行した場合に、第１特別図柄の保留球に基づく第１特別図柄の変動表示演出（実質的な大当たり期待度が高い第２特別図柄の抽選が実行できない期間）が長く継続し

てしまい、遊技者をやきもきさせてしまうことを防止する趣旨である。
【２６５８】
一方、図８４１（ａ）に示した通り、第２特別図柄に対する規定内容としては、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「ロング外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「ロング当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「ロング小当たり」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、第２特別図柄の変動時間を３０秒間に固定化することができる。よって、保留チャージ演出（図８３２（ｂ）、図８３３（ｂ）参照）の演出期間である１０秒間と、冒険者のキャラクタ８１１が怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃アイコンに対応する攻撃を行う演出の演出期間である２０秒間と、を抽選結果によらずに確保することができる。
【２６５９】
次に、図８４１（ｂ）を参照して、上述したＭＡＸボーナス用テーブル２０２ｄｋ３の詳細について説明する。図８４１（ｂ）は、このＭＡＸボーナス用テーブル２０２ｄｋ３の規定内容を示した図である。図８４１（ｂ）に示した通り、ＭＡＸボーナス用テーブル２０２ｄｋ３には、時短用テーブル２０２ｄｋ２と同様に、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短当たり」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、短時間（０．５秒間）の変動時間が終了するように構成している。これは、時短用テーブル２０２ｄｋ２を参照する場合と同様に、第１特別図柄の保留球を１以上保持した状態で時短状態Ｃに移行した場合に、第１特別図柄の保留球に基づく第１特別図柄の変動表示演出（実質的な大当たり期待度が高い第２特別図柄の抽選が実行できない期間）が長く継続してしまい、遊技者をやきもきさせてしまうことを防止する趣旨である。
【２６６０】
一方、図８４１（ｂ）に示した通り、第２特別図柄に対する規定内容として、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短小当たり」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、第２特別図柄の変動時間を５秒間に固定化することができる。変動時間を時短用テーブル２０２ｄｋ２よりも短くしているのは、上述した通り、時短状態Ｃに設定されている間は、大当たり遊技中であるかのような演出態様（疑似インターバル演出）を設定することにより、大当たりと時短状態Ｃが時短リミット回数に到達するまで繰り返されている間の期間を、遊技者に対して１の大当たりが継続しているかのように思わせる演出動作としているためである。つまり、変動時間を長くしすぎると、疑似インターバル演出の演出期間が長くなり過ぎてしまい、遊技者に対して不信感を抱かせてしまうと共に時短状態Ｃにおける遊技が間延びしてしまう虞があるため、５秒間という比較的短い期間を変動時間に設定することで、１回１回の変動時間を短く抑え、疑似インターバル

演出の演出期間を最低限としている。一方で、各変動時間を短くしすぎてしまうと、時短リミット回数に到達した時点で保留球が上限個数まで貯まった状態となり難くなってしまい、通常状態Ｂにおける第２特別図柄の抽選機会が減ってしまう可能性があるため、０．１秒や０．５秒等の極端に短い変動時間を避ける構成としている。これにより、時短状態Ｃにおいて適切に第２特別図柄の保留球を貯めることを可能としつつ、時短リミット回数に到達するまでの間を１の大当たりと遊技者に思わせ易くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２６６１】

次に、図８４２（ａ）を参照して、本第２８制御例における時短付与テーブル２０２ｅｋの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｅｋは、上述した第２７制御例における時短付与テーブル２０２ｅｊ（図８１０（ｂ）参照）と同様に、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図８４２（ａ）は、この時短付与テーブル２０２ｅｋの規定内容を示した図である。図８４２（ａ）に示した通り、本第２８制御例における時短付与テーブル２０２ｅｋには、大当たり種別毎に、時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値が対応付けられて規定されている。なお、図８４２（ａ）に示した通り、本第２８制御例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、時短カウンタ２０３ｈと、小当たりカウンタ２０３ｓと、特図２カウンタ２０３ｔと、規定保留球数カウンタ２０３ｋａと、の４つが設けられている。時短カウンタ２０３ｈは、時短状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第１終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、小当たりカウンタ２０３ｓは、時短状態が設定された後で実行された小当たり遊技の回数に対応する終了条件（第２終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、特図２カウンタ２０３ｔは、時短状態が設定された後で実行された第２特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第３終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、規定保留球数カウンタ２０３ｋａは、時短状態の最後の変動表示の実行中に貯まった第２特別図柄の保留球の個数に対応する終了条件（第４終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタである。図８４２（ａ）に示した通り、本第２８制御例では、大当たり種別として「大当たりＡ４１」～「大当たりＤ４１」の４種類が設けられており、時短付与テーブル２０２ｅｋには、各大当たり種別に対して、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔの値、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値（即ち、第１から第４終了条件）が対応付けて規定されている。

【２６６２】

図８４２（ａ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＡ４１」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「３」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たりＡ４１」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１０回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第２特別図柄の抽選回数１回が設定され、第４終了条件として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数３個が設定されている。つまり、時短状態Ｂに設定される。この時短状態Ｂにおいて継続的に右打ちを行い続けた場合、ほぼ、第４終了条件が成立して時短状態が終了される。つまり、時短状態Ｂに移行した後、１回目の第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）の実行中に３個の第２特別図柄の保留球を獲得することで第４終了条件が成立する場合がほとんどであるため、時短状態Ｂに移行した場合は、ほぼ、４回の第２特別図柄の抽選機会を得ることができる。一方、図８４２（ａ）に示した通り、「大当たりＡ４１」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。このため、時短状態において「大当たりＡ４１」に当選した場合は、第１終了条

件として、特別図柄の変動回数１００回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第２特別図柄の抽選回数１００回が設定され、第４終了条件として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数６５５３５個が設定されている。つまり、時短状態Ｃに設定される。時短状態Ｃでは、大当たり又は実質的に大当たりが確定する小当たりに約１／３の確率で当選するため、時短状態の最終変動まで時短状態が継続する可能性はほぼ無く、第２終了条件、または大当たり当選に基づいて時短状態が終了される。

【２６６３】

また、図８４２（ａ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＢ４１」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「１」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たりＢ４１」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１０回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第２特別図柄の抽選回数１回が設定され、第４終了条件として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数１個が設定されている。つまり、時短状態Ａに設定される。この時短状態Ａにおいて継続的に右打ちを行い続けた場合、ほぼ、第４終了条件が成立して時短状態が終了される。つまり、時短状態Ａに移行した後、１回目の第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）の実行中に１個の第２特別図柄の保留球を獲得することで第４終了条件が成立する場合がほとんどであるため、時短状態Ｂに移行した場合は、ほぼ、２回の第２特別図柄の抽選機会を得ることができる。一方、図８４２（ａ）に示した通り、「大当たりＢ４１」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。つまり、「大当たりＡ４１」と同様に、時短状態Ｃが設定される。また、図８４２（ａ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＣ４１」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。つまり、時短状態において「大当たりＡ４１」や「大当たりＢ４１」に当選した場合と同様に、時短状態Ｃが設定される。

【２６６４】

更に、図８４２（ａ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＤ４１」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「３」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たりＤ４１」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１０回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第２特別図柄の抽選回数１回が設定され、第４終了条件として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数３個が設定されている。つまり、時短状態Ｂに設定されて、ほぼ、４回の第２特別図柄の抽選機会を得ることができる。一方、図８４２（ａ）に示した通り、「大当たりＤ４１」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。つまり、「大当たりＡ４１」と同様に、時短状態Ｃが設定される。このように、本第２８制御例では、通常状態において大当たりに当選した場合に、大当たり種別に応じて、時短状態Ａ～Ｃのいずれかが設定される一方で、時短状態において大当たりに当選した場合には、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な時短状態Ｃに設定されるように構成している。これにより、通常状態において直接または小当たり経由で大当たりに当選した場合は、大当たりの種別に注目して遊技を行わ

せることができる。また、時短状態において大当たりに当選した場合は、最も有利な時短状態Ｃが確定していることに対して安心感を抱かせながら遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、時短状態Ｃにおいて大当たりに当選したとしても、時短リミット回数に到達していれば、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される。

【２６６５】

ここで、本第２８制御例においては、特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合には大当たり図柄の停止表示時の遊技状態を大当たり当選時の遊技状態として判断する一方で、特別図柄の抽選結果が小当たりとなって特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過したことに基づいて大当たりに当選した場合には、特定領域６５０ｅ３を通過した時点の遊技状態を大当たり当選時の遊技状態として判断する構成としている。そして、上述した通り、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいては、通常の遊技方法（継続的に右打ちを行い続ける遊技方法）を行っている限り、ほぼ、１回目の第２特別図柄の変動表示の実行中に第４終了条件が成立して時短状態が終了される。つまり、１回目の第２特別図柄の変動停止タイミングよりも前に時短状態が終了されていることとなるため、１回目の特別図柄の抽選結果が大当たりであっても小当たりであっても、大当たり当選時の遊技状態を通常状態として取り扱うことができる。つまり、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて、最初の第２特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりになった場合と、最初の第２特別図柄の抽選結果が外れとなり、通常状態に移行してから実行された第２特別図柄の保留球に基づく第２特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりになった場合とで、有利度合いを共通とすることができる。つまり、最初の第２特別図柄の抽選で大当たりまたは小当たりになったとしても、時短状態における大当たりとはならない（時短状態Ｃへの移行が確定しない）ため、時短状態において実行される１回目の第２特別図柄の抽選と、通常状態に移行した後で実行される２回目移行の第２特別図柄の抽選とで、同等の期待感を遊技者に対して抱かせることができる。よって、１回目の第２特別図柄の抽選が外れとなった場合でも、遊技者に対して過剰な失望感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【２６６６】

なお、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて第４終了条件が成立しないように遊技を行った（保留球数が規定個数未満となるように遊技を行った）場合は、時短状態において開始された１回目の第２特別図柄の変動停止タイミングまで時短状態を継続させることができるが、この遊技方法の場合、実質的な大当たり確率が極めて高い（約１／３の確率）第２特別図柄の抽選機会を１回以上損してしまうこととなる。また、小当たり開始時には第２終了条件が成立してしまうため、特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過するよりも前に通常状態に移行済みとなるため、時短状態のまま大当たりを開始させることができるのは、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合のみとなる。更に、この場合、時短状態中の大当たりとして取り扱われ、時短リミット回数に対する残回数が１減算されるため、通常の遊技方法で時短状態Ｃに移行する場合に比較して、時短状態Ｃの設定回数が１回少なくなり、結果的に大当たり回数を１回損する結果となる。このため、リスクが大きい（第２特別図柄の抽選回数を１回以上損する）割にリターンが少ない（時短状態Ｃに設定されるが、通常よりも大当たり回数が１回分少なくなる）結果となるため、第４終了条件が成立しないように遊技を行う変則的な遊技方法を実行しようと遊技者に思わせ難くすることができる。よって、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【２６６７】

次に、図８４２（ｂ）を参照して、本第２８制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｆｋの詳細について説明する。この小当たり種別選択テーブル２０２ｆｋは、上述した第２７制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｆｊ（図８１１（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図８４２（ｂ）は、この小当たり種別選択テーブル２０２ｆｋの規定内容を示した図である。図８４２（ｂ）に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～５３」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＡ４１」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタＣ５の値が「５４～９９」の範囲に対して

、小当たり種別として「小当たりＢ４１」が対応付けて規定されている。ここで、「小当たりＡ４１」も、「小当たりＢ４１」も、小当たり遊技の実行中に右打ちを行い続けるだけで、容易に特定領域６５０ｅ３へと遊技球を入球させることができる小当たり種別であり、「小当たりＡ４１」において特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球した場合は大当たりＣ４１に当選する一方で、「小当たりＢ４１」において特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球した場合は大当たりＤ４１に当選するように構成されている。大当たりＣ４１は、上述した通り、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される大当たり種別であり、大当たりＤ４１は、通常状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される一方で、時短状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される大当たり種別である。また、いずれの大当たりも、大当たりのラウンド数が４ラウンドである。よって、大当たりＣ４１の方が大当たりＢ４１よりも有利度合いが高くなるので、小当たりＡ４１の方が、小当たりＢ４１よりも有利度合いが高い小当たり種別となる。

【２６６８】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＡ４１」および「小当たりＢ４１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）がそれぞれ５４個および４６個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に「小当たりＡ４１」および「小当たりＢ４１」が決定される割合は、それぞれ５４％（５４／１００）および４６％（４６／１００）である。次に、図８３８（ｂ）を参照して、本第２８制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図８３８（ｂ）は、本第２８制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図８３８（ｂ）に示した通り、本第２８制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第２７制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図８０７（ｂ）参照）に対して、特図２カウンタ２０３ｔと、規定保留球数カウンタ２０３ｋａと、時短リミットカウンタ２０３ｋｂと、減算待機フラグ２０３ｋｃと、当選時状態格納エリア２０３ｋｄと、が追加されている点で相違している。また、普電作動カウンタ２０３ｊａが削除されている点でも相違している。特図２カウンタ２０３ｔは、時短状態中に実行される第２特別図柄の変動回数が規定回数に到達したか否かを判別するために用いられるカウンタである。この特図２カウンタ２０３ｔは、初期値が０に設定されており、大当たり終了時に、大当たり種別に応じたカウンタ値が設定される。また、この特図２カウンタ２０３ｔは、時短状態において第２特別図柄の変動停止タイミングとなる毎に、カウンタ値が１ずつ減算して更新され（図８４７のＳ６３４Ａ参照）、値が０に更新されることで時短状態の第３終了条件が成立したと判定され、遊技状態が通常状態に設定される（図８４７のＳ６３７Ａ参照）。

【２６６９】

規定保留球数カウンタ２０３ｋａは、時短状態における最終変動において第２特別図柄の保留球数が規定個数に到達したか否かを判別するために用いられるカウンタである。この規定保留球数カウンタ２０３ｋａは、初期値が０に設定されており、大当たり終了時に、大当たり種別に応じたカウンタ値が設定される。時短状態の最終変動では、新たな第２特別図柄の始動入賞を検出する毎に、第２特別図柄の保留球数が規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値以上となったか否か判別し（図８５０のＳ８５２Ａ参照）、第２特別図柄の保留球数が規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値以上となった場合に、第４終了条件が成立したと判定され、遊技状態が通常状態に設定される（図８５０のＳ８５３Ａ参照）。時短リミットカウンタ２０３ｋｂは、時短リミット回数に到達したか否かを判別するために用いられるカウンタである。この時短リミットカウンタ２０３ｋｂは、初期値が０に設定されており、通常状態において大当たりに当選し、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定された場合に値が３に設定される。また、この時短リミットカウンタ２０３ｋｂは、時短状態において大当たりに当選する毎に値が１ずつ減算して更新され（図８５４のＳ２４０９Ａ参照）、値が０に更新された場合に、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される。これにより、時短状態の連続回数を固定回数に制限

することができる。
【２６７０】
減算待機フラグ２０３ｋｃは、小当たり当選時に、小当たりカウンタ２０３ｓの減算を待機させたか否かを示すフラグである。この減算待機フラグ２０３ｋｃがオンであれば、小当たりカウンタ２０３ｓの減算を待機させた（小当たり当選タイミングでは小当たりカウンタ２０３ｋｃを減算しなかった）ことを意味し、オフであれば、減算を待機させていないことを意味する。この減算待機フラグ２０３ｋｃは、小当たり当選時の状態が時短状態Ｃ（ＭＡＸボーナスモード）である場合にオンに設定される（図８４８のＳ７１２Ａ参照）。小当たり遊技中に特定領域６５０ｅ３への遊技球の入球を検出した場合は、この減算待機フラグ２０３ｋｃの状態がオンである場合に、待機させていた小当たりカウンタ２０３ｓの減算処理を実行するように構成されている（図８５２のＳ１４１３Ａ参照）。このように構成することで、時短状態Ｃにおいて小当たりに当選しても、小当たり開始時でなく特定領域６５０ｅ３への遊技球の入球後に小当たりカウンタ２０３ｓを減算することができるので、特定領域６５０ｅ３への遊技球の入球時の遊技状態を、確実に、時短状態とすることができる。当選時状態格納エリア２０３ｋｄは、大当たり当選時の遊技状態を示すデータを格納するための記憶領域である。この当選時状態格納エリア２０３ｋｄには、特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合に、大当たり図柄の停止タイミングにおける遊技状態を示すデータが格納される。また、特別図柄の抽選結果が小当たりとなった場合に、小当たり遊技において特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球したタイミングにおける遊技状態を示すデータが格納される（図８５２のＳ１４１１Ａ参照）。大当たり終了時には、この当選時状態格納エリア２０３ｋｄに格納されたデータと、大当たり種別と、に応じた遊技状態（時短終了条件）が時短付与テーブル２０２ｅｋ（図８４２（ａ）参照）から読み出されて設定される。
【２６７１】
次に、図８４３（ａ）を参照して、本第２８制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図８４３（ａ）は、本第２８制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示すブロック図である。図８４３（ａ）に示した通り、本第２８制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第２７制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図８１２（ａ）参照）に対して、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａが追加されている点、および待機演出選択テーブル２２２ｊａが削除されている点で相違している。攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａは、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、および通常状態Ｂにおいて、実行されるバトル演出において獲得する攻撃アイコンの種別を選択するために参照されるデータテーブルである。この攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａの詳細について、図８４３（ｂ）を参照して説明する。図８４３（ｂ）は、この攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａの規定内容を示した図である。図８４３（ｂ）に示した通り、この攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａは、第２特別図柄の抽選結果毎に、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値の範囲と、攻撃アイコンの種別とが、対応付けて規定されている。より具体的には、図８４３（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりＡ４１である場合に、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～１９」の範囲に対して、「必殺技」アイコンが対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「２０～８９」の範囲に対して、「斬撃」アイコンが対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９０～９９」の範囲に対して、「蹴り」アイコンが対応付けて規定されている。よって、抽選結果が大当たり又は小当たりＡ４１である場合（即ち、有利な時短状態Ｃへと移行する場合）は、比較的高い割合で「斬撃」アイコンが選択され、低い割合で「蹴り」アイコンが選択される。
【２６７２】
また、図８４３（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が小当たりＢ４１である場合（有利度合いが時短状態Ｃよりも低い時短状態Ｂへと移行する場合）に、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４」の範囲に対して、「必殺技」アイコンが対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「５～４９」の範囲に対して、「斬撃」アイ

コンが対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「５０～８４」の範囲に対して、「蹴り」アイコンが対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「８５～９９」の範囲に対して、「パンチ」アイコンが対応付けて規定されている。よって、抽選結果が小当たりＢ４１である場合（即ち、有利度合いが比較的低い時短状態Ｂへと移行する場合）は、時短状態Ｃへと移行する場合よりも、「必殺技」アイコンや「斬撃」アイコンの選択割合が低くなると共に、「蹴り」アイコンの選択割合が高くなる。また、時短状態Ｃに移行する場合には選択されない「パンチ」アイコンの選択割合が１５％に設定されている。また、図８４３（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が外れである場合に、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９」の範囲に対して、「斬撃」アイコンが対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「１０～４９」の範囲に対して、「蹴り」アイコンが対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「５０～９９」の範囲に対して、「パンチ」アイコンが対応付けて規定されている。よって、抽選結果が外れである場合は、「必殺技」アイコンが選択されなくなる。つまり、「必殺技」アイコンは、出現した時点で大当たり又は小当たりが確定する。また、大当たりまたは小当たりに当選する場合よりも、「パンチ」アイコンの選択割合が大幅に上昇する。このように、第２特別図柄の抽選結果に応じて、攻撃アイコンの種別毎の選択比率を異ならせる構成としているため、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて第２入球口６４０への始動入賞を検出する毎に、表示される攻撃アイコンの種別により注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２６７３】

次に、図８４４を参照して、本第２８制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図８４４は、本第２８制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図８４４に示した通り、本第２８制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第２７制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図８１２（ｂ）参照）に対して、アイコン情報格納エリア２２３ｋａと、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂと、が追加されている点、および待機演出フラグ２２３ｊａ、待機演出回数カウンタ２２３ｊｂ、待機期間タイマ２２３ｊｃが削除されている点で相違している。アイコン情報格納エリア２２３ｋａは、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａ（図８４３（ｂ）参照）を参照して選択した攻撃アイコンの種別を示すデータを格納しておくための記憶領域である。時短状態Ａや時短状態Ｂ、通常状態Ｂにおいては、このアイコン情報格納エリア２２３ｋａに格納されているデータを参照して、第２特別図柄の保留球が０になるまで（または大当たり当選まで）のそれぞれの第２特別図柄の変動表示演出において冒険者のキャラクタ８１１に対して行わせる攻撃の内容を設定する（図８５９のＳ４４２４Ａ参照）。これにより、保留チャージ演出（図８３２（ｂ）、図８３３（ｂ）参照）において獲得された攻撃アイコンの種別と異なる内容の攻撃を行う演出を設定してしまうことを防止することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。残当たり回数カウンタ２２３ｋｂは、時短状態Ｃへと移行した場合において、時短リミット回数に到達するまでの残りの大当たり回数を示すカウンタである。この残当たり回数カウンタ２２３ｋｂは、初期値が０に設定されており、時短状態Ｃへと移行する大当たりに当選した場合に値が４に設定される（図８５７のＳ３６２３Ａ参照）。また、この残値回数カウンタ２２３ｋｂは、大当たりのエンディング期間となる毎に値が１ずつ減算して更新される。本第２８制御例では、この残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値を参照して、時短リミット回数に到達するまでの各大当たりにおける各ラウンド数の表示を、１の大当たり遊技が継続しているかのような表示に設定している。

【２６７４】

＜第２８制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図８４５から図８５４を参照して、本第２８制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図８４５を参照して、本第２８制御例における特別図柄判定処理（Ｓ２３１Ａ）の詳細について説明する。この特別図柄判定処理（Ｓ２３１Ａ）は、上述した第２７制御例における特別図柄判定処

理（図８１５参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄判定処理（図８１５参照）と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第２８制御例における特別図柄判定処理（図８４５参照）のうち、Ｓ３０１～Ｓ３０５の各処理では、それぞれ第２７制御例における特別図柄判定処理（図８１５参照）のＳ３０１～Ｓ３０５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２８制御例における特別図柄判定処理（図８４５参照）では、Ｓ３０３の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ３０３：Ｎｏ）、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ３２１Ａ）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ３２１Ａ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ３２２Ａ）、小当たり種別カウンタＣ５の値に対応する小当たり種別を示す小当たり図柄を第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに表示させる小当たり図柄としてセットして（Ｓ３２３Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３２１Ａの処理において、今回の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（Ｓ３２１Ａ：Ｎｏ）、Ｓ３２２Ａ，Ｓ３２３Ａの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。次に、図８４６を参照して、本第２８制御例における特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３２Ａ）の詳細について説明する。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３２Ａ）は、上述した第２７制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図８１７参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄変動パターン選択処理（図８１７参照）と同様に、特別図柄の抽選結果に応じた第１図柄の変動パターンを選択するための処理である。図８４６は、この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３２Ａ）を示すフローチャートである。

【２６７５】

この第２８制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図８４６参照）のうち、Ｓ４０１～Ｓ４０８の各処理では、それぞれ上述した第２７制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図８１７参照）のＳ４０１～Ｓ４０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２８制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図８４６参照）では、Ｓ４０１の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ４０１：Ｎｏ）、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ４３１Ａ）、小当たりであると判別した場合は（Ｓ４３１Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｋ（図８４２（ｂ）参照）を参照して小当たり種別を決定し（Ｓ４３２Ａ）、処理をＳ４０３へと移行する。これに対し、Ｓ４３１Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（Ｓ４３１Ａ：Ｎｏ）、Ｓ４３２Ａの処理をスキップして、処理をＳ４０３へと移行する。次に、図８４７を参照して、本第２８制御例における時短更新処理（Ｓ２３３Ａ）の詳細について説明する。この時短更新処理（Ｓ２３３Ａ）は、上述した第２７制御例における時短更新処理（図８１９参照）に代えて実行される処理であり、時短更新処理（図８１９参照）と同様に、時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態を終了させるための処理である。

【２６７６】

この第２８制御例における時短更新処理（図８４７参照）のうち、Ｓ６０１～Ｓ６０５、およびＳ６０７の各処理では、それぞれ上述した第２７制御例における時短更新処理（図８１９参照）のＳ６０１～Ｓ６０５、およびＳ６０７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２８制御例における時短更新処理（図８４７参照）では、Ｓ６０５の処理が終了すると、特図２カウンタ２０３ｔ、小当たりカウンタ２０３ｓ、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値を全て０にリセットして（Ｓ６３１Ａ）、処理をＳ６０７へと移行する。このＳ６３１Ａの処理は、時短終了条件を判定するための各種カウンタとして、第２７制御例に対して、普電作動カウンタ２０３ｋａが削除され、特図２カウンタ２０３ｔと規定保留球数カウンタ２０３ｋａとが追加されていることに伴う変更である。また、本第２８制御例における時短更新処理（図８４７参照）では、Ｓ６０４の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合に（Ｓ６０４：Ｎｏ）、次いで、小当たりの当選回数に基づく時短終了条件（第２終了条件）の成立有無を判別するため

の小当たり時短更新処理を実行する（Ｓ６３２Ａ）。この小当たり時短更新処理（Ｓ６３２Ａ）の詳細については、図８４８を参照して後述する。Ｓ６３２Ａの処理が終了すると、次いで、今回停止表示を設定した特別図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示であるか否かを判別し（Ｓ６３３Ａ）、第２特別図柄の変動表示ではない（第１特別図柄の変動表示である）と判別した場合は（Ｓ６３３Ａ：Ｎｏ）、時短終了条件が成立する可能性がないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ６３３Ａの処理において、第２特別図柄の変動表示であると判別した場合は（Ｓ６３３Ａ：Ｙｅｓ）、特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値を１減算して更新し（Ｓ６３４Ａ）、減算後の特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ６３５Ａ）。

【２６７７】

Ｓ６３５Ａの処理が終了すると、次いで、減算後の特図２カウンタ２０３ｔの値が０であるか否かを判別し（Ｓ６３６Ａ）、減算後の特図２カウンタ２０３ｔの値が０であると判別した場合は（Ｓ６３６Ａ：Ｙｅｓ）、時短状態を終了させて通常状態に設定するためのＳ６３７Ａ～Ｓ６３９Ａの各処理を実行する。具体的には、遊技状態格納エリア２０３ｇに対して通常状態を示すデータを格納することで遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６３７Ａ）、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値を全て０にリセットすることで時短終了条件をクリアする（Ｓ６３８Ａ）。次に、通常状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ６３９Ａ）、本処理を終了する。これに対して、Ｓ６３６Ａの処理において、減算後の特図２カウンタ２０３ｔの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ６３６Ａ：Ｎｏ）、時短状態が継続することを意味するため、Ｓ６３７Ａ～Ｓ６３９Ａの各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。次に、図８４８を参照して、上述した小当たり時短更新処理（Ｓ６３２Ａ）の詳細について説明する。図８４８は、この小当たり時短更新処理（Ｓ６３２Ａ）を示すフローチャートである。この小当たり時短更新処理（Ｓ６３２）が実行されると、まず、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ７０１）、小当たりではないと判別した場合は（Ｓ７０１：Ｎｏ）、小当たり当選回数に基づく時短終了条件（第２終了条件）が成立し得ないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ７０１の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、次いで、現在の状態がＭＡＸボーナスモード（時短状態Ｃ）であるか否かを判別する（Ｓ７１１Ａ）。

【２６７８】

Ｓ７１１Ａの処理において、現在の状態がＭＡＸボーナスモード（時短状態Ｃ）であると判別した場合は（Ｓ７１１Ａ：Ｙｅｓ）、減算待機フラグ２０３ｋｃをオンに設定することで小当たりカウンタ２０３ｓの減算を待機（遅延）させ（Ｓ７１２Ａ）、本処理を終了する。時短状態Ｃにおいて、小当たりカウンタ２０３ｓの減算を待機させることで、Ｖ入賞（特定領域６５０ｅ３への遊技球の入球）の発生タイミングまで時短状態を継続させることができる。つまり、時短状態Ｃにおいて小当たりに当選し、当該小当たり遊技中にＶ入賞が発生して大当たりに当選した場合に、当該大当たりの当選時の遊技状態を時短状態とすることができる。つまり、時短状態Ｃにおいて大当たりに当選した場合に、大当たり種別によらず、時短状態Ｃが設定されるように構成することができる。よって、時短状態Ｃに一旦移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返される極めて有利な状況を確実に成立させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２６７９】

一方、Ｓ７１１Ａの処理において、現在の遊技状態がＭＡＸボーナスモード（時短状態Ｃ）ではないと判別した場合は（Ｓ７１１Ａ：Ｎｏ）、小当たりカウンタ２０３ｓのカウンタ値を１減算して更新し（Ｓ７０２）、減算後のカウンタ値が０になったか否かを判別する（Ｓ７０３）。Ｓ７０３の処理において、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０に更新されたと判別した場合は（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、時短状態を終了させて通常状態に設定するためのＳ７０４，Ｓ７１３Ａ、およびＳ７０６の各処理を実行する。具体的には、遊技状態格納エリア２０３ｇに対して通常状態を示すデータを格納することで遊技状態を通常

状態に設定し（Ｓ７０４）、時短カウンタ２０３ｈ、特図２カウンタ２０３ｔ、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値を全て０にリセットすることで時短終了条件をクリアする（Ｓ７１３Ａ）。次に、通常状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ７０６）、本処理を終了する。これに対して、Ｓ７０３の処理において、減算後の小当たりカウンタ２０３ｓの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ７０３：Ｎｏ）、時短状態が継続することを意味するため、Ｓ７０４，Ｓ７１３Ａ、およびＳ７０６の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。次に、図８４９を参照して、始動入賞処理（Ｓ１１２Ａ）の詳細について説明する。この始動入賞処理（Ｓ１１２Ａ）は、上述した第２７制御例（および第１９制御例）における始動入賞処理（図６１８参照）に代えて実行される処理であり、始動入賞処理（図６１８参照）と同様に、第１入球口６４、第２入球口６４０のいずれかに遊技球が入球（始動入賞）したか場合に、入球に応じて取得された各カウンタ値を、入球を検出した入球口の種別に応じた記憶領域（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）に格納するための処理である。図８４９は、この始動入賞処理（Ｓ１１２Ａ）を示すフローチャートである。

【２６８０】

この第２８制御例における始動入賞処理（図８４９参照）のうち、Ｓ８０１～Ｓ８０９、およびＳ８１１～Ｓ８１３の各処理では、それぞれ上述した第２７制御例（および第１９制御例）における始動入賞処理（図６１８参照）のＳ８０１～Ｓ８０９、およびＳ８１１～Ｓ８１３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２８制御例における始動入賞処理（図８４９参照）では、Ｓ８０９の処理が終了すると、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が４より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ８２１Ａ）、４より小さい値でない（即ち、上限値の４である）と判別した場合は（Ｓ８２１Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｓ８２１Ａの処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値が４より小さい値であると判別した場合は（Ｓ８２１Ａ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）に１を加算して更新し（Ｓ８１１）、次いで、更新後の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値が時短終了条件（第４終了条件）を満たすか否かを判定するための保留球数判別処理を実行して（Ｓ８２２Ａ）、処理をＳ８１２へと移行する。この保留球数判別処理（Ｓ８２２Ａ）の詳細については、図８５０を参照して後述する。このように、本第２８制御例では、第２特別図柄の保留球数の上限個数を、第１特別図柄と同様に、４個に設定する構成としている。これにより、時短状態が終了されて通常状態へと戻る際の第２特別図柄の残保留球数にバリエーションを持たせることができるので、時短状態の種別に応じて実質的な第２特別図柄の抽選機会を異ならせ、大当たりとなる可能性も異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２６８１】

次に、図８５０を参照して、上述した保留球数判別処理（Ｓ８２２Ａ）の詳細について説明する。図８５０は、保留球数判別処理（Ｓ８２２Ａ）を示すフローチャートである。保留球数判別処理（Ｓ８２２Ａ）では、まず、特図２カウンタ２０３ｔの値が１であるか否かを判別し（Ｓ８５１Ａ）、特図２カウンタ２０３ｔの値が１ではないと判別した場合は（Ｓ８５１Ａ：Ｎｏ）、時短状態における最終変動ではないことを意味し、保留球数によらず時短状態が終了され得ない（または、そもそも時短状態ではない）ことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ８５１Ａの処理において、特図２カウンタ２０３ｔの値が１であると判別した場合は（Ｓ８５１：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が、規定保留球数カウンタ２０３ｋａのカウンタ値以上の値であるか否かを判別し（Ｓ８５２Ａ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が規定保留球数カウンタ２０３ｋａのカウンタ値未満の値であれば（Ｓ８５２Ａ：Ｎｏ）、時短状態の終了条件（第４終了条件）が成立していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。これに対して、Ｓ８５２Ａの処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が規定保留球数カウンタ２０３ｋａのカウンタ値以上であると判別した場合は（Ｓ８５２Ａ：Ｙｅｓ）、第４終了条件が成立したことを

意味するため、時短状態を終了させるためのＳ８５２Ａ～Ｓ８５５Ａの各処理を実行する。具体的には、遊技状態格納エリア２０３ｇに対して通常状態を示すデータを格納することで遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ８５３Ａ）、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔ、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値を全て０にリセットすることで時短終了条件をクリアする（Ｓ８５４Ａ）。次に、通常状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ８５５Ａ）、本処理を終了する。

【２６８２】

この保留球数判別処理（図８５０参照）を実行することにより、時短状態の最終変動において保留球数が規定個数に到達したことに基づいて時短状態を終了させることができる。よって、時短状態Ａと、時短状態Ｂとで、時短回数が同一（第２特別図柄の抽選回数１回）であるにもかかわらず、実質的な第２特別図柄の抽選回数を異ならせることができる。即ち、時短状態Ａでは、時短状態に移行してから第２特別図柄の保留球を全て消化するまでに、第２特別図柄の抽選を最大でも２回しか実行させることができない一方で、時短状態Ｂでは、時短状態に移行してから第２特別図柄の保留球を全て消化するまでに、第２特別図柄の抽選を最大４回実行させることが可能となるので、時短状態の種別毎の有利度合いを大きく異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。次に、図８５１を参照して、本第２８制御例における普通図柄変動処理（Ｓ１１３Ａ）の詳細について説明する。この普通図柄変動処理（Ｓ１１３Ａ）は、上述した第２７制御例における普通図柄変動処理（図８２０参照）と同様に、普通図柄の抽選を実行すると共に、普通図柄の当たりとなった場合に電動役物６４０ａの開閉制御を設定するための処理である。図８５１は、この普通図柄変動処理（Ｓ１１３Ａ）を示すフローチャートである。

【２６８３】

この第２８制御例における普通図柄変動処理（図８５１参照）のうち、Ｓ１１０１～Ｓ１１０８，Ｓ１１１１，Ｓ１１１３，Ｓ１１１５～Ｓ１１１７、およびＳ１１２１の各処理では、それぞれ上述した第２７制御例における普通図柄変動処理（図８２０参照）のＳ１１０１～Ｓ１１０８，Ｓ１１１１，Ｓ１１１３，Ｓ１１１５～Ｓ１１１７、およびＳ１１２１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２８制御例における普通図柄変動処理（図８５１参照）では、Ｓ１１０８の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別した場合に（Ｓ１１０８：Ｙｅｓ）、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃｋ（図８４０（ａ）参照）を参照して普通図柄の抽選結果を取得し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１１の処理へと移行する。一方、Ｓ１１０８の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ１１０８：Ｎｏ）、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃｋ（図８４０（ａ）参照）を参照して普通図柄の抽選結果を取得し（Ｓ１１１０）、Ｓ１１１１の処理へと移行する。また、本第２８制御例における普通図柄変動処理（図８５１参照）では、Ｓ１１１１の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が普通図柄の当たりであると判別した場合に（Ｓ１１１１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり用の第２図柄表示装置８４の表示態様を設定して（Ｓ１１１２）、処理をＳ１１３１Ａへと移行する。Ｓ１１３１Ａの処理では、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判別し（Ｓ１１３１Ａ）、時短状態であると判別した場合は（Ｓ１１３１Ａ：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を１秒間に設定して（Ｓ１１３２Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ１１３１Ａの処理において、時短状態ではない（通常状態である）と判別した場合は（Ｓ１１３１Ａ：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を１０秒間に設定して（Ｓ１１３３Ａ）、本処理を終了する。

【２６８４】

また、本第２８制御例における普通図柄変動処理（図８５１参照）では、Ｓ１１１７の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が普通図柄の当たりであると判別した場合に（Ｓ１１１７：Ｙｅｓ）、次いで、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判別し（Ｓ１１３４Ａ）、時短状態ではない（通常状態である）と判別した場合は（Ｓ１１３４Ａ：Ｎｏ）、電動役物６４０ａの開放パターン（変位パターン）を、第２入球口６４０へと遊技

球を入球させることが不可能（困難）な０．１秒間×１回のみ開放される開放パターン（変位パターン）に設定して（Ｓ１１３５Ａ）、処理をＳ１１２１へと移行する。一方で、Ｓ１１３４Ａの処理において、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合は（Ｓ１１３４Ａ：Ｙｅｓ）、電動役物６４０ａの開放パターン（変位パターン）を、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能な２秒間×１回の開放パターン（変位パターン）に設定して（Ｓ１１３６Ａ）、処理をＳ１１２１へと移行する。このように、本第２８制御例では、時短状態（普通図柄の高確率状態）において、通常状態（普通図柄の低確率状態）よりも、普通図柄の変動時間が短くなると共に、普通図柄の当たり時の電動役物６４０ａの開放時間が長くなるように構成している。即ち、時短状態では、普通図柄の当たり確率が上昇し、変動短縮機能が作動し、開放延長機能が作動するように構成している。これにより、時短状態において、より効率良く第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができる。次に、図８５２を参照して、本第２８制御例におけるＶ通過処理（Ｓ１１４Ａ）の詳細について説明する。このＶ通過処理（Ｓ１１４Ａ）は、上述した第２７制御例（および第１９制御例）におけるＶ通過処理（図６２３参照）に代えて実行される処理であり、Ｖ通過処理（図６２３参照）と同様に、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ（特定領域）６５０ｅ３に対する遊技球の通過を監視して、遊技球の通過を検出した場合に対応する制御を行うための処理である。

【２６８５】

この第２８制御例におけるＶ通過処理（図８５２参照）のうち、Ｓ１４０１～Ｓ１４０７、およびＳ１４０９の各処理では、それぞれ上述した第２７制御例（および第１９制御例）におけるＶ通過処理（図６２３参照）のＳ１４０１～Ｓ１４０７、およびＳ１４０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２８制御例におけるＶ通過処理（図８５２参照）では、Ｓ１４０７の処理が終了すると、次いで、現在の遊技状態を示すデータを当選時状態格納エリア２０３ｋｄに格納し（Ｓ１４１１Ａ）、減算待機フラグ２０３ｋｃがオンであるか否かを判別する（Ｓ１４１２Ａ）。Ｓ１４１２Ａの処理において、減算待機フラグ２０３ｋｃがオフであると判別した場合は（Ｓ１４１２Ａ：Ｎｏ）、小当たり開始時に既に小当たりカウンタ２０３ｓを更新済みであり、これ以上小当たりカウンタ２０３ｓの値を更新する必要がないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【２６８６】

これに対して、Ｓ１４１２Ａの処理において、減算待機フラグ２０３ｋｃがオンであると判別した場合は（Ｓ１４１２Ａ：Ｙｅｓ）、時短状態Ｃにおいて小当たりに当選したことにより、小当たり開始時に小当たりカウンタ２０３ｓの更新を待機（遅延）させていたことを意味するため、小当たりカウンタ２０３ｓの値を１減算して更新し（Ｓ１４１３Ａ）、減算後の小当たりカウンタ２０３ｓの値が０になったか否かを判別する（Ｓ１４１４Ａ）。Ｓ１４１４Ａの処理において、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０になったと判別した場合は（Ｓ１４１４Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技の実行回数が規定回数に到達して第２終了条件が成立したことを意味するため、時短状態を終了させるためのＳ１４１５Ａ～Ｓ１４１７Ａの各処理を実行する。具体的には、遊技状態格納エリア２０３ｇに対して通常状態を示すデータを格納することで遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ１４１５Ａ）、時短カウンタ２０３ｈ、特図２カウンタ２０３ｔ、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値を全て０にリセットすることで時短終了条件をクリアする（Ｓ１４１６Ａ）。次に、通常状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ１４１７Ａ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ１４１４Ａの処理において、減算後の小当たりカウンタ２０３ｓの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ１４１４Ａ：Ｎｏ）、第２終了条件が成立していないことを意味するため、時短状態を終了させるためのＳ１４１５Ａ～Ｓ１４１７Ａの各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【２６８７】

このＶ通過処理（図８５２参照）を実行することにより、時短状態Ｃにおいて小当たりに当選した場合に、小当たり開始時に待機させておいた小当たりカウンタ２０３ｓの更新処理を、Ｖ入賞（特定領域６５０ｅ３への入球）が発生した後で実行することができる。

つまり、大当たり当選時の遊技状態を示すデータとして、時短状態に対応するデータを当選時状態格納エリア２０３ｋｄに格納した後で、時短状態を終了させることができるので、大当たり終了後の遊技状態を設定する際に、時短状態中に大当たり当選した場合の遊技状態を設定することができる。つまり、大当たり種別によらず、時短状態Ｃを設定することができるので、時短状態Ｃに移行した場合に、時短リミット回数に到達するまで時短状態Ｃと大当たりとを確実に繰り返させることができる。よって、時短状態Ｃへと移行した場合に、１の１６ラウンド大当たりに当選したかのように遊技者に思わせることができるので、メリハリのついた遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図８５３を参照して、本第２８制御例における大当たり制御処理（Ｓ１８２１Ａ）の詳細について説明する。この大当たり制御処理（Ｓ１８２１Ａ）は、上述した第２７制御例（および第１９制御例）における大当たり制御処理（図６２７参照）に代えて実行される処理であり、大当たり制御処理（図６２７参照）と同様に、大当たり遊技の実行中における各種制御を行うための処理である。この第２８制御例における大当たり制御処理（図８５３参照）のうち、Ｓ１９０１～Ｓ１９１３の各処理では、それぞれ上述した第２７制御例（および第１９制御例）における大当たり制御処理（図６２７参照）のＳ１９０１～Ｓ１９１３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２８制御例における大当たり制御処理（図８５３参照）では、Ｓ１９１３の処理において、エンディング期間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９１３：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了時処理を実行して（Ｓ１９２１Ａ）、本処理を終了する。この大当たり終了時処理（Ｓ１９２１Ａ）の詳細について、図８５４を参照して説明する。

【２６８８】

図８５４は、大当たり終了時処理（Ｓ１９２１Ａ）を示すフローチャートである。大当たり終了時処理（Ｓ１９２１Ａ）では、まず、時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ２４０１Ａ）、時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ２４０１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、当選時状態格納エリア２０３ｋｄに格納されているデータが通常状態に対応するデータであるか否かを判別する（Ｓ２４０２Ａ）。Ｓ２４０２Ａの処理において、当選時状態格納エリア２０３ｋｄに格納されているデータが通常状態に対応するデータであると判別した場合は（Ｓ２４０２Ａ：Ｙｅｓ）、時短リミットカウンタ２０３ｋｂの値を０クリアして（Ｓ２４０３Ａ）、処理をＳ２４０４Ａへと移行する。一方で、Ｓ２４０１Ａの処理において、時短リミットカウンタ２０３ｋｂの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ２４０１Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２４０２Ａ，Ｓ２４０３Ａの各処理をスキップして、処理をＳ２４０４Ａへと移行する。Ｓ２４０４Ａの処理では、実行中の大当たり種別を読み出して（Ｓ２４０４Ａ）、読み出した大当たり種別と、当選時状態格納エリア２０３ｋｄに格納されているデータに対応する遊技状態と、に応じた時短終了条件を時短付与テーブル２０２ｅｋ（図８４２（ａ）参照）に規定されているデータの中から特定し（Ｓ２４０５Ａ）、特定した時短終了条件（各種カウンタ値）を時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔ、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａのそれぞれに対して設定する（Ｓ２４０６Ａ）。Ｓ２４０６Ａの処理が終了すると、時短状態を設定したか否かを判別し（Ｓ２４０７Ａ）、時短状態を設定したと判別した場合は（Ｓ２４０７Ａ：Ｙｅｓ）、時短リミットカウンタ２０３ｋｂの値に３を設定して（Ｓ２４０８Ａ）、処理をＳ２４１４Ａへと移行する。一方で、Ｓ２４０７Ａの処理において、時短状態を設定していないと判別した場合は（Ｓ２４０７Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２４０８Ａの処理をスキップして、処理をＳ２４１４Ａへと移行する。

【２６８９】

これらに対し、Ｓ２４０２Ａの処理において、当選時状態格納エリア２０３ｋｄに格納されているデータが通常状態に対応するデータではない（時短状態に対応するデータである）と判別した場合は（Ｓ２４０２Ａ：Ｎｏ）、時短リミットカウンタ２０３ｋｂの値を１減算して更新し（Ｓ２４０９Ａ）、減算後の時短リミットカウンタ２０３ｋｂの値が０

になったか否かを判別する（Ｓ２４１０Ａ）。Ｓ２４１０Ａの処理において、減算後の時短リミットカウンタ２０３ｋｂの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ２４１０Ａ：Ｎｏ）、実行中の大当たり種別を読み出して（Ｓ２４１１Ａ）、読み出した大当たり種別と、当選時状態格納エリア２０３ｋｄに格納されているデータに対応する遊技状態と、に応じた時短終了条件を時短付与テーブル２０２ｅｋ（図８４２（ａ）参照）に規定されているデータの中から特定する（Ｓ２４１２Ａ）。次いで、特定した時短終了条件（各種カウンタ値）を時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔ、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａのそれぞれに対して設定し（Ｓ２４１３Ａ）、処理をＳ２４１４Ａへと移行する。Ｓ２４１４Ａの処理では、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔ、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの各地を示す時短設定情報コマンドを設定し（Ｓ２４１４Ａ）、次いで、大当たり終了後の状態に対応する状態コマンドを設定する（Ｓ２４１５Ａ）。そして、大当たりの終了を設定し（Ｓ２４１６Ａ）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定して（Ｓ２４１７Ａ）、本処理を終了する。この大当たり終了時処理（図８５４参照）を実行することにより、時短リミット回数を加味して大当たり終了後の遊技状態を好適に設定することができる。

【２６９０】

＜第２８制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図８５５から図８５９を参照して、本第２８制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図８５５を参照して、本第２８制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１２１Ａ）の詳細について説明する。このコマンド判定処理（Ｓ３１２１Ａ）は、上述した第２７制御例におけるコマンド判定処理（図８２２参照）に代えて実行される処理であり、コマンド判定処理（図８２２参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した各種コマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。この第２８制御例におけるコマンド判定処理（図８５５参照）のうち、Ｓ３２０１～Ｓ３２０９，Ｓ３２１１，Ｓ３２１３，Ｓ３２１８、およびＳ３２３１Ａの各処理では、それぞれ上述した第２７制御例におけるコマンド判定処理（図８２２参照）のＳ３２０１～Ｓ３２０９，Ｓ３２１１，Ｓ３２１３，Ｓ３２１８、およびＳ３２３１Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２８制御例におけるコマンド判定処理（図８５５参照）では、Ｓ３２０９の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に入賞情報コマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ３２０９：Ｙｅｓ）、受信した入賞情報コマンドにより通知された先読み結果に応じた制御を行うための入賞情報コマンド処理を実行して（Ｓ３２４１Ａ）、処理をＳ３２１８へと移行する。この入賞情報コマンド処理（Ｓ３２４１Ａ）の詳細については、図８５６を参照して後述する。

【２６９１】

また、本第２８制御例におけるコマンド判定処理（図８５５参照）では、Ｓ３２１３の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に当たり関連のコマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ３２１３：Ｙｅｓ）、第２７制御例における当たり関連処理（Ｓ３２３２Ａ）に代えて、当たり関連処理を実行して（Ｓ３２４２Ａ）、処理をＳ３２１８へと移行する。なお、図示については省略したが、この当たり関連処理（Ｓ３２４２Ａ）では、第２７制御例における当たり関連処理（Ｓ３２３２Ａ）に対して、大当たり関連処理（図８２５参照）に代えて大当たり関連処理（Ｓ３５１１Ａ）が実行される点でのみ相違している。この大当たり関連処理（Ｓ３５１１Ａ）の詳細については、図８５７を参照して後述する。次に、図８５６を参照して、上述した入賞情報コマンド処理（Ｓ３２４１Ａ）の詳細について説明する。図８５６は、この入賞情報コマンド処理（Ｓ３２４１Ａ）を示すフローチャートである。入賞情報コマンド処理（Ｓ３２４１Ａ）では、まず、主制御装置１１０から受信した入賞情報コマンドにより通知された入賞情報を入賞情報格納エリア２２３ａに格納し（Ｓ５８０１Ａ）、次いで、現在の遊技状態が時短モード（時短状態Ａ）、またはチャンスモード（時短状態Ｂ）であるか否かを従遊技状態格納エ

リア２２３ｇのデータを参照して判別する（Ｓ５８０２Ａ）。Ｓ５８０２Ａの処理において、時短モード（時短状態Ａ）またはチャンスモード（時短状態Ｂ）であると判別した場合は（Ｓ５８０２Ａ：Ｙｅｓ）、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａ（図８４３（ｂ）参照）を読み出して（Ｓ５８０３Ａ）、読み出した攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａから、入賞情報コマンドにより通知された入賞情報に対応する抽選結果と、第１演出カウンタ２２３ｆ１のカウンタ値と、に応じた攻撃アイコン種別を決定する（Ｓ５８０４Ａ）。そして、決定した攻撃アイコンの種別を報知する（攻撃アイコン表示領域ＡＩ１～ＡＩ４のいずれかに表示させる）報知演出の実行を設定し（Ｓ５８０５Ａ）、決定した攻撃アイコンの種別に応じてアイコン情報格納エリア２２３ｋａの情報を更新し（Ｓ５８０６Ａ）、本処理を終了する。

【２６９２】

一方、Ｓ５８０２Ａの処理において、現在の遊技状態が時短モードでもチャンスモードでもないと判別した場合は（Ｓ５８０２Ａ：Ｎｏ）、今回受信した入賞情報コマンドが、第１特別図柄の始動入賞に基づく入賞情報コマンドであるか否かを判別し（Ｓ５８０７Ａ）、第１特別図柄の始動入賞に基づく入賞情報コマンドであると判別した場合は（Ｓ５８０７：Ｙｅｓ）、次に、現在の遊技状態が通常モード（通常状態、且つ、第２特別図柄の保留球無し）であるか否かを判別し（Ｓ５８０８Ａ）、通常モードであると判別した場合は（Ｓ５８０８Ａ：Ｙｅｓ）、先読み演出の実行可否の抽選を行う（Ｓ５８０９Ａ）。次いで、抽選結果に応じた表示態様の保留球数図柄の表示を設定して（Ｓ５８１０Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５８０７Ａの処理において、第１特別図柄の始動入賞を検出したと判別した場合（Ｓ５８０７Ａ：Ｎｏ）、およびＳ５８０８Ａの処理において、通常モードではないと判別した場合は（Ｓ５８０８Ａ：Ｎｏ）、先読み演出の実行可否の抽選を行わずに、そのまま本処理を終了する。これにより、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて獲得した第２特別図柄の残保留を消化している間は、第１特別図柄の始動入賞を検出したとしても、先読み演出を設定せずに、第２特別図柄の残保留に基づくバトル演出に注目させることができる。また、時短状態Ｃにおいて、疑似インターバル演出の実行中に先読み演出が実行されてしまい、大当たりのインターバル遊技中ではないと遊技者に察知されてしまうことを抑制することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。次に、図８５７を参照して、本第２８制御例における大当たり関連処理（Ｓ３５１１Ａ）の詳細について説明する。この大当たり関連処理（Ｓ３５１１Ａ）は、上述した第２７制御例における大当たり関連処理（図８２５参照）に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理（図８２５参照）と同様に、主制御装置１１０から大当たり関連のコマンドを受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図８５７は、この大当たり関連処理（Ｓ３５１１Ａ）を示すフローチャートである。

【２６９３】

この第２８制御例における大当たり関連処理（図８５７参照）のうち、Ｓ３６０３，Ｓ３６０５，Ｓ３６０６，Ｓ３６１０、およびＳ３６１４の各処理では、それぞれ上述した第２７制御例における大当たり関連処理（図８２５参照）のＳ３６０３，Ｓ３６０５，Ｓ３６０６，Ｓ３６１０、およびＳ３６１４の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２８制御例における大当たり関連処理（図８５７参照）では、Ｓ３６０３の処理において、主制御装置１１０からオープニングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３６０３：Ｙｅｓ）、大当たり種別と残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値とに応じたオープニング演出を決定する（Ｓ３６２１Ａ）。即ち、Ｓ３６２１Ａの処理では、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が０であれば、大当たり種別が大当たりＣ４１である場合にＭＡＸボーナスの開始を示すオープニング演出を決定する一方で、大当たりＣ４１以外の大当たり種別であれば、４ラウンド大当たり用のオープニング演出を決定する。また、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が１以上である場合は、ＭＡＸボーナスモード中の大当たりであることを意味し、複数回の大当たりで１の大当たりに見せる演出を実行中であることを意味するため、大当たり当選前の時短状態Ｃから引き続いて疑似インターバル演出が継続する演出態様のオープニング演出を決定する。Ｓ３６２１Ａの処理が終了すると、決定

した演出態様に対応する表示用オープングコマンドを設定し（Ｓ３６２２Ａ）、今回の大当たりがＭＡＸボーナスモードにおける初回の大当たりであるか否かを判別する（Ｓ３６２３Ａ）。Ｓ３６２３Ａの処理において、ＭＡＸボーナスモードの初回の大当たりであると判別した場合は（Ｓ３６２３Ａ：Ｙｅｓ）、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂに４を設定して（Ｓ３６２４Ａ）、処理をＳ３６１４へと移行する。一方、Ｓ３６２３Ａの処理において、今回の大当たりがＭＡＸボーナスモードの初回の大当たりではないと判別した場合は（Ｓ３６２３Ａ：Ｎｏ）、Ｓ３６２４Ａの処理をスキップして、処理をＳ３６１４へと移行する。

【２６９４】

また、本第２８制御例における大当たり関連処理（図８５７参照）では、Ｓ３６０６の処理が終了すると、Ｓ３６０６の処理で抽出したラウンド数と、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値とに応じたラウンド数を示す表示用ラウンド数コマンドを設定して（Ｓ３６２５Ａ）、処理をＳ３６１４Ａへと移行する。Ｓ３６２５Ａの処理では、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が０又は４である場合に、実際のラウンド数を設定し、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が３である場合に、実際のラウンド数よりも４ラウンド分多いラウンド数を設定し、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が２である場合に、実際のラウンド数よりも８ラウンド分多いラウンド数を設定し、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が１である場合に、実際のラウンド数よりも１２ラウンド分多いラウンド数を設定するように構成されている。これにより、ＭＡＸボーナスモードにおける４回の大当たりにおいて、ラウンド数をリセットせずに前回の大当たりからラウンド数を引き継いで表示させることができるので、ＭＡＸボーナスモードに移行してから時短リミット回数に到達するまでの間において、１の１６ラウンド大当たりが継続しているかのように遊技者に思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第２８制御例における大当たり関連処理（図８５７参照）では、Ｓ３６１０の処理において、主制御装置１１０からエンディングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３６１０：Ｙｅｓ）、エンディング演出を設定するためのエンディングコマンド処理を実行して（Ｓ３６２６Ａ）、処理をＳ３６１４へと移行する。このエンディングコマンド処理（Ｓ３６２６Ａ）の詳細について、図８５８を参照して説明する。

【２６９５】

図８５８は、上述したエンディングコマンド処理（Ｓ３６２６Ａ）を示すフローチャートである。図８５８に示した通り、本第２８制御例におけるエンディングコマンド処理（Ｓ３６２６Ａ）では、まず、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ５９０１Ａ）、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂのカウンタ値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ５９０１Ａ：Ｎｏ）、ＭＡＸボーナスモード中の大当たりではないことを意味するため、当たり種別に応じたエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定して（Ｓ５９０２Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９０１Ａの処理において、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が０より大きい値（１以上の値）であると判別した場合は（Ｓ５９０１Ａ：Ｙｅｓ）、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値を１減算して更新し（Ｓ５９０３Ａ）、減算後のカウンタ値が０になったか否かを判別する（Ｓ５９０４Ａ）。Ｓ５９０４Ａの処理において、減算後の残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が０に更新されていないと判別した場合は（Ｓ５９０４Ａ：Ｎｏ）、大当たり終了後もＭＡＸボーナスモードが継続することを意味するため、エンディング演出として、疑似インターバル演出が実行されるエンディング演出の開始を設定して（Ｓ５９０５Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５９０４Ａの処理において、減算後の残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が０になったと判別した場合は（Ｓ５９０４Ａ：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ａの各データを読み出して（Ｓ５９０６Ａ）、最も古い入賞情報に対応する攻撃アイコンを、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａを参照して決定し（Ｓ５９０７Ａ）、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータを更新する（Ｓ５９０８Ａ）。Ｓ５９０８Ａの処理が終了すると、次いで、前回攻撃アイコンの種別を決定するための判別において参照した入

賞情報よりも新しい入賞情報に対応する攻撃アイコンを、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａを参照して決定し（Ｓ５９０９Ａ）、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータを更新する（Ｓ５９１０Ａ）。

【２６９６】

Ｓ５９１０Ａの処理が終了すると、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンの種別を決定したか否かを判別し（Ｓ５９１１Ａ）、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンの種別を決定していないと判別した場合は（Ｓ５９１１Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ５９０９へと戻すことにより、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンの種別を決定してアイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータに反映されるまで、Ｓ５９０９～Ｓ５９１１Ａの各処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ５９１１Ａの処理において、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンの種別を決定したと判別した場合は（Ｓ５９１１Ａ：Ｙｅｓ）、アイコン情報格納エリア２２３ｋａに格納されたそれぞれのデータに対応する各攻撃アイコンを報知する演出態様のエンディング演出の実行を設定して（Ｓ５９１２Ａ）、本処理を終了する。Ｓ５９１２Ａの処理によって、時短リミット回数に到達してＭＡＸボーナスモードが終了され、最大４個の第２特別図柄の保留球を消化する通常状態Ｂへと移行する場合に、通常状態Ｂにおいて使用される最大４個の攻撃アイコンの種別をエンディング演出によって予め遊技者に対して報知しておく斬新な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図８５９を参照して、本第２８制御例における変動演出設定処理（Ｓ４３１１Ａ）の詳細について説明する。この変動演出設定処理（Ｓ４３１１Ａ）は、上述した第２７制御例における変動演出設定処理（図８２８参照）に代えて実行される処理であり、変動演出設定処理（図８２８参照）と同様に、特別図柄の変動表示に同期させて実行する第３図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図８５９は、この変動演出設定処理（Ｓ４３１１Ａ）を示すフローチャートである。

【２６９７】

この第２８制御例における変動演出設定処理（図８５９参照）のうち、Ｓ４４０１、およびＳ４４０３の各処理では、それぞれ上述した第２７制御例における変動演出設定処理（図８２８参照）のＳ４４０１、およびＳ４４０３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２８制御例における変動演出設定処理（図８５９参照）では、Ｓ４４０３の処理において、今回受信した変動パターンコマンドが第２特別図柄に対応する変動パターンコマンドではないと判別した場合に（Ｓ４４０３：Ｎｏ）、変動パターンコマンドにより通知された当該変動の抽選結果と変動パターンコマンドから抽出した変動パターンとに基づいて変動表示演出の演出態様を決定し（Ｓ４４２１Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４０３の処理において、今回受信した変動パターンコマンドが第２特別図柄に対応する変動パターンコマンドであると判別した場合は（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、現在がＭＡＸボーナスモードであるか否かを判別し（Ｓ４４２２Ａ）、ＭＡＸボーナスモードではないと判別した場合には（Ｓ４４２２Ａ：Ｎｏ）、アイコン情報格納エリア２２３ｋａの各データのうち最も古いデータを読み出して（Ｓ４４２３Ａ）、読み出したデータと今回の抽選結果とに応じた変動演出の演出態様を設定する（Ｓ４４２４Ａ）。例えば、アイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータが残撃アイコンに対応するデータであり、今回の第２特別図柄の抽選結果が外れであれば、残撃アイコンに対応する残撃攻撃を怪獣のキャラクタ８２１に対して仕掛け、当該残撃攻撃が避けられて外れが報知される演出態様が決定される。Ｓ４４２４Ａの処理が終了すると、アイコン情報格納エリア２２３ｋａから今回読み出したデータを削除して（Ｓ４４２５Ａ）、本処理を終了する。始動入賞時にアイコン情報格納エリア２２３ｋａに予め格納すると共に攻撃アイコン表示領域ＡＩ１～ＡＩ４に表示しておいた攻撃アイコンと同じ攻撃アイコンに対応する攻撃を確実に行わせることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

【２６９８】

これに対し、Ｓ４４２２Ａの処理において、現在の遊技状態がＭＡＸボーナスモードであると判別した場合は（Ｓ４４２２Ａ：Ｙｅｓ）、疑似インターバル演出の実行中の変動

表示態様（即ち、主表示領域Ｄｍのほとんどの領域で疑似インターバル演出を行い、小表示領域Ｄｍ８において比較的目立たない態様で変動表示演出を実行する演出対応）を設定し（Ｓ４４２６Ａ）、本処理を終了する。以上説明した通り、第２８制御例におけるパチンコ機１０では、時短回数（特別図柄の抽選回数の合計回数の規定回数、第２特別図柄の抽選回数の合計回数の規定回数）が共通であるにもかかわらず、時短状態に移行してから当該時短状態の間に検出した全ての始動入賞に基づく第２特別図柄の抽選が終了するまでの間における実質的な第２特別図柄の抽選回数が異なる複数の時短状態を設けている。より具体的には、特別図柄の抽選を実質的に２回実行可能な時短状態Ａと、特別図柄の抽選を実質的に４回実行可能な時短状態Ｂと、を設ける構成としている。ここで、本第２７制御例では、時短状態の終了条件として、特別図柄の抽選回数（第１特別図柄と第２特別図柄との合計の抽選回数）が規定回数に到達したことに基づいて成立する第１終了条件と、小当たり遊技の実行回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する第２終了条件と、第２特別図柄の抽選回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する第３終了条件と、に加え、時短最終変動の実行中に第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する第４終了条件と、を設ける構成としている。時短状態Ａと時短状態Ｂとでは、第１～第３終了条件が共通とされ、第４終了条件のみを異ならせることにより、実質的な第２特別図柄の抽選回数を異ならせている。つまり、時短状態Ａでは、時短状態の最後の第２特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の保留球数が１個になった時点で時短状態が終了される一方で、時短状態Ｂでは、時短状態の最後の第２特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の保留球数が３個になった時点で時短状態が終了されるように構成することで、実質的な有利度合いを異ならせる構成としている。これにより、遊技性を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２６９９】

また、本第２８制御例では、時短状態Ａ，Ｂに加えて、ほぼ確実に次回の大当たりまで継続する時短終了条件が設定される時短状態Ｃを設ける構成とした上で、時短状態の連続回数（通常状態を介さずに時短状態と大当たりとが繰り返される繰返し回数）に制限を設ける（時短リミット回数を設定する）構成としている。そして、時短状態の間に大当たり遊技の実行条件が成立した（大当たり遊技の実行が設定された）場合は、時短リミット回数に到達していない限り、大当たり終了後の遊技状態が、時短状態Ｃに設定されるように構成している。つまり、一旦時短状態Ｃが設定されると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返される（時短リミット回数分の大当たり当選がほぼ確定する）極めて有利な状態を形成する構成としている。このように構成することで、時短状態Ｃに移行することを遊技者に対して強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第２８制御例では、時短状態Ｃに移行してから時短リミット回数に到達するまでの間（大当たりと時短状態Ｃとが繰り返されている間）の演出態様として、１の大当たり遊技が継続しているかのような一連の演出態様を設定する構成としているので、実際には４ラウンドの大当たりに４回当選しているにもかかわらず、１回の大当たり当選で１６ラウンド分の賞球を獲得できたかのように遊技者に思わせることができる。つまり、一度の契機で比較的多量の賞球を獲得できる極めて幸運な状況が発生したかのように思わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、本第２８制御例では、時短状態Ａ，Ｂについてはいずれも第２特別図柄の抽選が１回実行されるか、特別図柄の抽選が１０回実行されることで時短状態が終了されるため、第２特別図柄の抽選が実行されない左打ちを行うと時短状態が長く継続し易くなる一方で、第２特別図柄の抽選が実行され得る右打ちを行うと時短終了条件が比較的短い期間で成立し易くなる。このため、本第２８制御例における左打ち遊技および右打ち遊技は、それぞれ有利な所定の遊技状態が長く継続し易い遊技方法、および有利な所定の遊技状態が長く継続し難い遊技方法の別形態である。

【２７００】

更に、本第２８制御例では、時短状態Ｃにおいて、容易に保留球を上限個数まで貯めることができるように普通図柄の変動時間や特別図柄の変動時間、普通図柄の開放パターン

を設定することにより、時短状態Ｃと大当たりとが時短リミット回数に到達するまで繰り返されて通常状態へと移行した際に、上限個数（４回）の第２特別図柄の保留球が保留されている状態となり易く構成している。これにより、通常状態に転落した後においても、有利度合いが高い（大当たりおよび小当たりの合算確率が約１／３となる上に、大当たり又は小当たりに当選した場合に比較的高い割合で最も有利な時短状態Ｃに設定される）第２特別図柄の抽選を４回実行する機会を遊技者に対して与えることができるので、時短リミット回数に到達した後における有利度合いを、他の時短状態における有利度合い以上とすることができる。具体的には、第２特別図柄の抽選を実質的に２回実行可能な時短状態Ａよりも大当たり期待度が高く、且つ、第２特別図柄の抽選を実質的に４回実行可能な時短状態Ｂと同等の大当たり期待度となる有利な状態を形成することができる。つまり、時短状態Ｃにおいて時短リミット回数に到達したことに基づいて設定される通常状態Ｂを、実質的に、時短状態Ｂと同等の有利度合いとすることができる。そして、本第２８制御例においては、初当たり時以外は、大当たり終了後の遊技状態が必ず時短状態Ｂ、時短状態Ｃ、および通常状態Ｂの何れかとなるように構成している。換言すれば、遊技者の見た目上、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂ、または通常状態Ｂのどちらかとなるように構成されている（時短状態Ｃと大当たりとが繰り返されている間は１の大当たりが継続しているかのような見た目に設定される）ため、時短状態中に大当たりが発生した場合は、大当たり終了後に付与される第２特別図柄の抽選機会を毎回同一回数（４回）とすることができる。よって、時短リミット回数に到達した場合に有利度合いが低下してしまうことを抑制し、時短状態Ｃへと移行する大当たり（ＭＡＸボーナス）に当選した場合に、遊技者に対して大きな喜びを与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２７０１】

加えて、本第２８制御例では、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の小当たり遊技が開始された場合に、小当たり開始時に第２終了条件が成立する（小当たりカウンタ２０３ｓを減算する）ように構成する一方で、時短状態Ｃにおいて第２特別図柄の小当たり遊技が開始された場合には、特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過した後で第２終了条件が成立する（小当たりカウンタ２０３ｓを減算する）ように構成している。このように構成することで、時短状態Ａや時短状態Ｂに移行した後において小当たりに当選した場合に、時短状態の間に実行された第２特別図柄の抽選であるか、時短状態の間に保留された第２特別図柄の保留球に基づいて通常状態への移行後に開始された第２特別図柄の抽選であるかによらず、特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過した時点の遊技状態（大当たり遊技の実行が設定された時点の遊技状態）を通常状態に設定することができる。よって、時短状態の間に開始された第２特別図柄の抽選であるか、通常状態に移行した後で開始された第２特別図柄の抽選であるかによらず、大当たり当選時の有利度合いを共通化することができる。また、時短状態Ｃにおいては、小当たり当選した場合に、当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行が設定された時点の遊技状態）を時短状態に固定化することができるので、時短リミット回数を超えて時短状態Ｃと大当たりとの繰り返しが継続してしまったり、逆に、時短リミット回数に到達する前に時短状態Ｃと大当たりとの繰り返しが終了されてしまうことを抑制することができる。

【２７０２】

なお、本第２８制御例では、時短リミット回数を３回に設定する構成としていたが、これに限られるものではなく、時短リミット回数は任意に定めることができる。時短リミット回数を多くすれば、ＭＡＸボーナスモードにおける大当たりの当選回数を多くすることができるので、ＭＡＸボーナスモードへと移行した場合における有利度合いをより高くすることができる。また、時短リミット回数を少なくすれば、ＭＡＸボーナスモードにおいて設定される時短状態Ｃの回数を少なくすることができるので、時短状態Ｃにおいて比較的多くの回数、連続して外れが発生することで疑似インターバル演出の演出期間が長くなってしまい、ＭＡＸボーナスモード中の遊技が間延びしてしまうという事象を発生し難くすることができる。なお、本第２８制御例における時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて第２

特別図柄の保留球が規定個数まで貯まったか否かを示すために表示されるタイムゲージｇａ３は、保留球を貯める余地があるか否かを遊技者が認識可能な演出態様の別形態である。また、本第２８制御例では、各種時短状態において左打ちを行い続けた場合に第１特別図柄の抽選が実行される頻度よりも、右打ちを行い続けて第２特別図柄の抽選が実行される頻度の方が高くなり易い盤面構成であるため、時短内に大当たりに当選する場合は、左打ちを行い続けた方が右打ちを行い続けるよりも大当たりに当選するまでの期間が長くなり易くなる。このため、第２８制御例における時短状態は、遊技方法に応じて次回大当たりまでの期間を可変させ得る遊技状態の別形態である。

【２７０３】

＜第２８制御例の第１の変形例＞

次いで、図８６０から図８６３を参照して、上述した第２８制御例における第１の変形例について説明する。上述した第２８制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態の最終変動において、保留球数が規定個数に到達することで成立する時短終了条件（第４終了条件）を設け、第４終了条件が成立するまでの規定回数にバリエーションを設けることにより、性能（大当たり当選率）が異なる複数の時短状態を設ける構成としていた。

【２７０４】

これに対して本第１の変形例では、第４終了条件を廃止することでよりシンプルな制御とし、且つ、上述した第２８制御例におけるパチンコ機１０に類似する遊技性を実現している。まず、図８６０を参照して、本第１の変形例における各状態間の移行方法について説明する。図８６０に示した通り、本第１の変形例では、主として４種類の状態（モード）が設けられている。即ち、上述した第２８制御例における通常状態Ａ、通常状態Ｂ、および時短状態Ｃが設けられている。また、時短状態Ａ，Ｂが削除され、時短状態Ｄが新設されている。時短状態Ｄは、特別図柄の変動表示が合計１０回実行されることで第１終了条件が成立し、小当たり遊技が１回実行されることで第２終了条件が成立し、第２特別図柄の変動表示が１回実行されることで第３終了条件が成立する遊技状態である。このため、時短状態Ａにおいて右打ちを行い続けた場合、保留球数が上限（４個）まで貯まった上で、第２特別図柄の変動停止タイミングで時短状態が終了される。このように構成した場合でも、小当たり当選時は、小当たり開始時に小当たりカウンタ２０３ｓの値を減算する構成としているため、特定領域６５０ｅ３を通過するよりも前に時短状態を終了させておくことができる。よって、時短状態Ｄにおいて実行される１回の第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合と、時短状態Ｄにおいて実行された第２特別図柄の変動表示中に保留された保留球に基づいて通常状態への移行後に実行される最大４回の第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合とで、当選時の遊技状態を共に通常状態とすることができる。よって、時短状態の間に開始された第２特別図柄の抽選であるか、時短状態が終了されてから開始された第２特別図柄の抽選であるかによらず、ＭＡＸボーナスモードへの移行期待度を共通化することができる。よって、時短状態Ｄに移行してから全ての第２特別図柄の保留球が消化されるまでの各第２特別図柄の抽選において、それぞれ略同等の期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【２７０５】

まず、図８６０の上段を参照して、本第１の変形例において、通常状態Ａ（通常モード）から他の状態への移行方法について説明する。図８６０の上段に示した通り、通常状態Ａ（通常モード）から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。即ち、図８６０に示した通り、通常状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で約１／３２０の確率で当選する大当たりとなり、５０％の割合で決定される大当たりＡ４１が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｄに設定される。一方、通常状態Ａにおいて大当たりに当選した場合に５０％の割合で決定される大当たりＢ４１が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が再度、通常状態Ａに設定される。よって、通常状態Ａにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たりＡ４１であることをより強く期待させることができる。

【２７０６】

次に、図８６０の上から２段目を参照して、時短状態Ｄ（時短モード）から他の状態への移行方法について説明する。図８６０の上から２段目に示した通り、時短状態Ｄ（時短モード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および第２特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図８６０の上から２段目に示した通り、時短状態Ｄにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図８６０の上から２段目に示した通り、時短状態Ｄにおいて第２特別図柄の抽選で約１／３．５の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ４１となった場合に、当該小当たりＡ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ４１となった場合に、当該小当たりＢ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Ｄに設定される（時短状態Ｄをループする）。本第１の変形例では、上述した第２８制御例と同様に、時短状態Ｂよりも時短状態Ｃの方が有利であるため、時短状態Ｄにおいて小当たりに当選した場合に、小当たりＡ４１に当選して時短状態Ｃが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、時短状態Ａにおいて獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。よって、５回の第２特別図柄の抽選機会の間に約１／３．５の確率の大当たり又は小当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２７０７】

次に、図８６０の下から２段目を参照して、時短状態Ｃ（ＭＡＸボーナスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図８６０の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃ（ＭＡＸボーナスモード）から他の状態へは、時短リミット回数に到達した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図８６０の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃにおいて約１／３．５の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に到達していた場合は、遊技状態が通常状態Ｂに設定される。これに対して、図８６０の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃにおいて約１／３．５の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に未到達である場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Ｃに設定される（時短状態をループする）。このため、一旦時短状態Ｃへと移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。なお、上述した第２８制御例と同様に、本第１の変形例では、大当たりのラウンド数が全て４ラウンドであり、時短リミット回数は３回に設定されるため、時短状態への移行契機となった大当たりを含め、４回の大当たりが保証される。つまり、１６ラウンド分の賞球を略一度に獲得できる有利な状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２７０８】

次に、図８６０の下段を参照して、通常状態Ｂ（引き戻しモード）から他の状態への移行方法について説明する。図８６０の下段に示した通り、通常状態Ｂ（引き戻しモード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および時短状態Ｃの間に保留されていた第２特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図８６０の下段に示した通り、通常状態Ｂにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図８６０の下段に示した通り、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で約１／３．５の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ４１となった場合に、当該小当たりＡ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ４１となった場合に、当該小当たりＢ４１にお

いて特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｄに設定される。上述した通り、時短状態Ｂよりも時短状態Ｃの方が有利であるため、通常状態Ｂにおいて小当たりに当選した場合に、小当たりＡ４１に当選して時短状態Ｃが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の保留球を全て消化した（全て外れとなった）場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。このように、本第１の変形例では、時短状態Ｄ、および通常状態Ｂにおいて、約１／３．５という高確率で当選する小当たりに当選した場合に、小当たり種別が小当たりＡ４１に決定されるか、小当たりＢ４１に決定されるかによって、遊技者の得られる利益を大幅に異ならせる構成としている。よって、小当たりＡ４１に当選して時短状態Ｃへと移行し、一度に大量の賞球（１６ラウンド分の賞球）を獲得できるのか、小当たりＢ４１に当選して時短状態Ｄへと移行するのかにより注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２７０９】

＜第２８制御例の第１の変形例における電気的構成＞

次いで、図８６２および図８６３を参照して、本第１の変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、本第１の変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第２８制御例のＲＯＭ２０２に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａｋを構成する特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２の規定内容が一部変更となっている点、大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋの規定内容が一部変更となっている点、および時短付与テーブル２０２ｅｋの規定内容が一部変更となっている点で相違している。まず、図８６２（ａ）を参照して、本第１の変形例における特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２の詳細について説明する。図８６２（ａ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２の規定内容を示した図である。図８６２（ａ）に示した通り、本第１の変形例における特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２には、大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として、上述した第２８制御例と同様に、「０～２０４」の２０５個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。一方、本第１の変形例では、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「２０５～１８９２９」の１８７２５個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている点で第２８制御例から変形されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が２０５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は、第２８制御例と同様に、約１／３２０（２０５／６５５３６）である。また、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が１８７２５個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約１／３．５（１８７２５／６５５３６）である。

【２７１０】

このように、本第１の変形例では、上述した第２８制御例に対して、小当たり確率が低くなるように変形している。これは、時短状態Ｄとして、第２特別図柄の抽選機会が５回与えられる遊技状態に設定しているため、小当たり確率が第２８制御例のままの確率（約１／３）では、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまう虞があるからである。次に、図８６２（ｂ）を参照して、本第１の変形例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋの詳細について説明する。図８６２（ｂ）は、本第１の変形例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋは、上述した第２８制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｋ（図８３９（ｃ））に対して、大当たりＡ４１および大当たりＢ４１の決定割合が変更となっている点でのみ相違している。即ち、図８６２（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、「大当たりＡ４１」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ４１」が対応付けて規定されている。つまり、本第１の変形

例では、「大当たりＡ４１」と「大当たりＢ４１」とにそれぞれ乱数値（カウンタ値）が５０個ずつ振り分けられており、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に半々の割合で「大当たりＡ４１」と「大当たりＢ４１」とが決定されるように構成している。これは、大当たりＢ４１の終了後の遊技状態として通常状態Ａが設定されるように変更したことに伴うものであり、大当たり終了後の遊技状態が通常状態Ａとなる確率が高くなり過ぎて、遊技者にとって過剰に不利となってしまうことを抑制する趣旨である。

【２７１１】

次に、図８６３を参照して、本第１の変形例における時短付与テーブル２０２ｅｋの詳細について説明する。図８６３に示した通り、本第１の変形例では、第２８制御例における時短付与テーブル２０２ｅｋ（図８４２（ａ）参照）に対して、規定保留球数カウンタ２０３ｋａのカウンタ値が削除されている点で相違している。また、通常状態において当選した大当たりＡ４１、大当たりＤ４１の終了後の遊技状態が時短状態Ｄとなるように変更されている。つまり、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「１」が対応付けて規定されている点で相違している。更に、通常状態において当選した大当たりＢ４１の終了後の遊技状態が通常状態Ａとなるように変更している。つまり、時短カウンタ２０３ｈの値「０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「０」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「０」が対応付けて規定されている点で相違している。その他の規定内容については上述した第２８制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。次に、図８６１を参照して、本第１の変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図８６１は、本第１の変形例におけるＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図８６１に示した通り、本第１の変形例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第２８制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図８３８（ｂ）参照）に対して、普電作動回数カウンタ２０３ｋａが削除されている点でのみ相違している。これは、時短終了条件として、上述した第２８制御例における第４終了条件（時短最終変動における第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことで成立する終了条件）を廃止したことに起因している。その他の構成については上述した第２８制御例におけるパチンコ機１０と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【２７１２】

以上説明した通り、本第１の変形例におけるパチンコ機１０では、保留球数が規定個数に到達することで成立する時短終了条件（第４終了条件）を廃止することで、上述した第２８制御例におけるパチンコ機１０よりもシンプルな制御を実現し、且つ、上述した第２８制御例におけるパチンコ機１０に類似する遊技性を実現している。

【２７１３】

＜第２８制御例における第２の変形例＞

次に、図８６４から図８７９を参照して、上述した第２８制御例における第２の変形例について説明する。上述した第２８制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態の終了条件として、時短状態の最後の変動表示における第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する第４終了条件を導入することにより、時短状態Ｂにおいて保留球数が上限個数まで貯まらないように構成し、時短状態Ｂに移行した後における第２特別図柄の抽選機会と、時短状態Ｃに移行した後で時短リミット回数に到達した場合に移行する通常状態Ｂにおける第２特別図柄の抽選機会とを同一回数とし、時短リミット回数に到達した場合に大当たり期待度が低下してしまうことを抑制する構成としていた。つあり、時短状態Ｂと通常状態Ｂとの大当たり期待度を、実質的に同等とする構成としていた。これに対して本第２の変形例では、上述した第２８制御例における第４終了条件を採用することなく、所定の時短状態へ移行した後における第２特別図柄の抽選機会と、時短リミット回数到達後における第２特別図柄の抽選機会とを、同等にする斬新な制御を実現している。より具体的には、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行されると、大当たり、小当たり、若しくは時短図柄のいずれかに当選する構成とし、且つ、第２特別図柄の保留球数の上限値を１個にする。そして、時短リミット回数に到達して通常状態Ｂが設定さ

れてから、第２特別図柄の残保留に基づく抽選で時短図柄に当選し、第２時短状態が終了するまでの第２特別図柄の抽選回数を、時短状態Ｂにおける抽選回数と同一となるように構成した。このように構成することで、時短最終変動における保留球数を監視して時短状態の終了有無を判別するという比較的複雑な処理を行わなくても、時短状態Ｂが設定された場合と時短リミット回数到達後とで、第２特別図柄の抽選機会を共通化することができる。

【２７１４】

まず、図８６４および図８６５を参照して、本第２の変形例における特徴的な演出態様について説明する。図８６４（ａ）は、本第２の変形例における初当たり発生後に比較的高確率で移行する時短状態Ａの演出態様の一例を示した図である。ここで、本第２の変形例における時短状態Ａでは、第２特別図柄の抽選機会が５回与えられる。即ち、第２特別図柄の抽選回数が５回に到達したことに基づいて時短状態Ａが終了される。また、時短状態の間は、第２特別図柄の保留球を獲得することが不可能（困難）となるように構成されている。即ち、第２特別図柄の変動時間よりも、普通図柄の変動が開始されてから普通図柄の当たりが終了するまでの期間の方が確実に長くなるように構成されている。これにより、時短状態Ａにおける第２特別図柄の抽選回数を毎回固定化することができるので、時短状態Ａにおける大当たり期待度を毎回共通にすることができる。図８６４（ａ）に示した通り、時短状態Ａに移行すると、冒険者のキャラクタ８１１と、怪獣のキャラクタ８２１とが睨み合う演出が実行される。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「５回以内に攻撃を当てろ！！」という文字が表示される。また、小表示領域Ｄｍ４に対して、「右打ち」という文字が表示され、小表示領域Ｄｍ５に対して、残りの時短回数を示す文字（図８６４（ａ）の例では、「残り５回」という文字）が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「突破チャレンジ」という文字が表示される。これらの表示内容により、冒険者のキャラクタ８１１が５回の第２特別図柄の変動表示が終了するまでに怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃をヒットさせることができれば大当たりが確定すると共にラッシュ（時短モード）に移行させることができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２７１５】

図８６４（ｂ）は、時短状態Ａにおいて第２特別図柄の変動表示が開始された場合の表示態様の一例を示した図である。図８６４（ｂ）に示した通り、時短状態Ａにおいて第２入球口６４０へと遊技球が入球し、第２特別図柄の変動表示が開始されると、第３図柄の変動表示が開始されると共に、冒険者のキャラクタ８１１が怪獣のキャラクタ８２１へと攻撃を仕掛ける演出が実行される。この演出において怪獣のキャラクタ８２１に攻撃をヒットさせることができれば、大当たり（または実質的に大当たりが確定する小当たり）に当選したことが報知され、攻撃が避けられた場合には、外れが報知される。次に、図８６５（ａ）を参照して、本第２の変形例における時短モード（時短状態Ｂ）、または引き戻しモード（通常状態Ｂ、第２時短状態）の開始時における表示態様について説明する。図８６５（ａ）に示した通り、本第２の変形例における時短モードおよび引き戻しモードでは、時短回数が１１回に設定される。これに伴って、図８６５（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ５に表示される残時短回数が、「残り１１回」に設定される。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「１１回以内に攻撃を当てろ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、時短モードおよび引き戻しモードでは、１１回の第２特別図柄の抽選機会を与えられるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２７１６】

次に、図８６５（ｂ）を参照して、本第２の変形例におけるＭＡＸボーナスモードの最後（時短リミット回数目の）の時短状態Ｃにおいて大当たりまたは小当たりに当選した場合における当たり変動中の演出態様について説明する。本第２の変形例では、上述した第２８制御例と同様に、時短状態Ｃが設定される最初の大当たりが開始されてから、時短リミット回数に到達するまでの間の期間で、１の１６ラウンド大当たりが継続しているかのような一連の演出を実行する構成としている。そして、時短リミット回数に到達した後で

移行する引き戻しモードでは、第２特別図柄の保留球が１個保留されていることを前提として、通常状態における最初の第２特別図柄の抽選で時短図柄に当選させて第２時短状態へと移行させることにより、時短モードと引き戻しモードとでトータルの第２特別図柄の抽選回数を共通の１１回とする構成としている。逆に言えば、時短リミット回数に到達した時点で第２特別図柄の保留球を獲得できていなければ、引き戻しモードが成立せず、時短リミット回数に到達した直後に不利な通常状態Ａ（通常モード）へと移行してしまう極めて不利な状況が成立してしまう可能性がある。このため、本第２の変形例では、ＭＡＸボーナスモードにおける最後の当たり変動において、保留球を貯めることを遊技者に対して促す演出を実行する構成としている。具体的には、図８６５（ｂ）に示した通り、疑似インターバル演出の実行中に、第３図柄表示装置８１に対して、「右を狙え」という文字を伴う右向きの矢印画像ＹＧが表示される。また、タイムゲージｇａ３により残変動時間が報知される。これらにより、タイムゲージｇａ３の残時間表示ｇａ３ａが残っている間に第２入球口６４０へと遊技球を入球させるべきであるということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２７１７】

なお、図示については省略したが、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に、当該入球に基づく先読み結果に応じて、大当たり又は小当たりとなる期待度を示すアイコンが宝箱８１０から出現する演出が実行される。これにより、右打ちを行うメリットがあると遊技者に対して思わせることができるので、時短リミット回数目の時短状態Ｃにおける当たり変動中に、確実に第２特別図柄の保留球を貯めさせることができる。よって、時短リミット回数に到達した直後に通常状態Ａへと移行してしまう極めて不利な状況が成立してしまうことを抑制することができる。次に、図８６６を参照して、本第２の変形例における時短状態の間の第２特別図柄の変動表示と普通図柄の変動表示との対応関係について説明する。図８６６に示した通り、時短状態に移行し、遊技者が右打ちを行い続けた場合、まず、スルーゲート６７を通過して普通図柄の抽選が行われると共に、普通図柄の変動表示が実行される。時短状態においては、図８６６に示した通り、普通図柄の変動時間が１秒間に固定化される。そして、普通図柄の変動時間が終了し、普通図柄の抽選結果が当たりであった場合、普通図柄の変動停止と共に、普通図柄の当たりが開始される。即ち、２秒間が経過するか、１個以上の遊技球が第２入球口６４０へと入球するまで電動役物６４０ａが開放され、２秒間が経過するか、１個以上の遊技球が第２入球口６４０へと入球したことに基づいて電動役物６４０ａが閉鎖される。電動役物６４０ａが閉鎖されると、６秒間のエンディング期間が設定された上で、普通図柄の当たり遊技が終了される。

【２７１８】

一方で、図８６６に示した通り、第２特別図柄の変動表示は、普通図柄の当たりに伴う電動役物６４０ａの開放期間中に遊技球が第２入球口６４０へと入球したことを契機として開始される。時短状態においては、第２特別図柄の変動期間が５秒間に固定化されるため、普通図柄の当たり遊技のエンディング期間が終了するよりも前に特別図柄の変動表示が終了される。このため、次の普通図柄の変動開始時には、特別図柄の変動表示が既に終了した状態となっており、特別図柄の変動表示中に追加で第２特別図柄の始動入賞を発生させることが不可能（困難）となる。つまり、第２特別図柄の保留球を獲得することが不可能となるように構成されているため、基本的に、時短状態では、設定された時短回数で終了され、通常状態へと第２特別図柄の保留球を持ち越すことは無い。例外的に、時短状態Ｃにおいてのみ、大当たり又は小当たりに当選した場合に、第２特別図柄の保留球を貯めることが可能な長さ（１５秒間）の変動時間が設定されるため、この間のみは、保留球を貯めることが可能となる。即ち、時短リミット回数到達時に、第２特別図柄の保留球を１個所持した状態とすることができ、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選を実行させることができる。これにより、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の残保留で大当たりにも小当たりにも当選しなかった場合に、時短図柄に当選させて第２時短状態を設定することができ、時短モードと引き戻しモードとで、実質的に第２特別図柄の抽選機会を同一とすることができる。

【２７１９】
次に、図８６７を参照して、本第２の変形例における状態間の移行方法について説明する。ここで、図８６７に示した通り、本第２の変形例では、主として６種類の状態（５種類のモード）が設けられている。即ち、通常状態Ａ，Ｂ、時短状態Ａ～Ｃ、および第２時短状態が設けられている。通常状態Ａは、上述した第２８制御例と同様に、普通図柄の通常状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮無し、開放延長無し）に設定され、左打ちにより第１特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態である。また、時短状態Ａ～Ｃは、上述した第２８制御例と同様に、普通図柄の時短状態（普通図柄の高確率状態、変動短縮有り、開放延長有り）に設定され、右打ちにより第２特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態である。なお、時短終了条件については、第１終了条件および第３終了条件が第２８制御例から変更となっている。また、第４終了条件（時短最終変動における第２特別図柄の保留球数が規定個数となった場合に成立する終了条件）が廃止されている。即ち、時短状態Ａでは、特別図柄の抽選回数が合計１０回となった場合に第１終了条件が成立し、第２特別図柄の抽選回数が５回となった場合に第３終了条件が成立するように構成されている。また、時短状態Ｂでは、特別図柄の抽選回数が合計２０回となった場合に第１終了条件が成立し、第２特別図柄の抽選回数が１１回となった場合に第３終了条件が成立するように構成されている。一方、時短状態Ｃは、第１～第３終了条件が全て第２８制御例と共通となっており、第２８制御例における時短状態Ｃに対して、第４終了条件が課されない点でのみ相違している。上述した通り、本第２の変形例では、第２特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の保留球が増加し難くなるように、普通図柄の当たり遊技の実行間隔を、第２特別図柄の変動時間よりも長くしている。つまり、普通図柄の当たりに基づく開放期間が終了されてから次の普通図柄の当たりの開放期間が開始されるまでの期間を、最短でも７秒となるように構成している一方で、第２特別図柄の変動時間を５秒間に固定化する構成としている。このように構成することで、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて時短終了条件が成立し、通常状態に移行した後で、第２特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。つまり、時短リミット回数に到達した後の通常状態Ｂ以外の通常状態において第２特別図柄の抽選が実行されることを防止でき、第２時短状態へと移行することを抑制することができる。

【２７２０】
また、第２８制御例には設けられていなかった第２時短状態は、普通図柄の時短状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮有り、開放延長有り）に設定され、右打ちにより第２特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態である。この第２時短状態は、時短状態Ａ～Ｃとは異なり、普通図柄の低確率状態に設定される遊技状態であるが、本第２の変形例では、普通図柄の高確率状態と普通図柄の低確率状態とで普通図柄の当たり確率が略同一（普通図柄の高確率状態が３００／３００、低確率状態が２９９／３００）としているため、遊技者がその差を感じ取ることを困難とすることができる。よって、第２時短状態を、時短状態Ａ～Ｃと同一の性能の時短状態であると遊技者に対して思わせることができる。図８６７の上段を参照して、通常状態Ａ（通常モード）から他の状態への移行方法について説明する。図８６７の上段に示した通り、通常状態Ａ（通常モード）から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。即ち、図８６７に示した通り、通常状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で約１／３２０の確率で当選する大当たりとなり、９５％の割合で決定される大当たりＢ４１が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ａに設定される。一方、通常状態Ａにおいて大当たりに当選した場合に５％の割合で決定される大当たりＡ４１が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。上述した通り、時短状態Ａよりも時短状態Ｂの方が、有利な（実質的な大当たり確率が第１特別図柄の抽選よりも高い）第２特別図柄の抽選機会を多く獲得することができるので、通常状態Ａにおいて大当たりに当選した場合は、大当たり種別が大当たりＡ４１であることをより強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２７２１】

次に、図８６７の上から２段目の左側を参照して、時短状態Ａ（チャンスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図８６７の上から２段目の左側に示した通り、時短状態Ａ（チャンスモード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および時短回数を消化した（第１又は第３終了条件が成立した）場合に移行する可能性がある。より具体的には、図８６７の上から２段目の左側に示した通り、時短状態Ａにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図８６７の上から２段目の左側に示した通り、時短状態Ａにおいて第２特別図柄の抽選で約１／７．４の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ４１となった場合に、当該小当たりＡ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ４１となった場合に、当該小当たりＢ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。上述した通り、時短状態Ｂよりも時短状態Ｃの方が有利であるため、時短状態Ａにおいて小当たりに当選した場合に、小当たりＡ４１に当選して時短状態Ｃが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、時短状態Ａにおいて時短回数が経過した場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。よって、時短状態Ａにおいて与えられる５回の第２特別図柄の抽選機会の間に１／３２０の確率の大当たり又は約１／７．４の確率の小当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２７２２】

次に、図８６７の上から２段目の右側を参照して、時短状態Ｂ（時短モード）から他の状態への移行方法について説明する。図８６７の上から２段目の右側に示した通り、時短状態Ｂ（時短モード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および時短回数を消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図８６７の上から２段目の右側に示した通り、時短状態Ｂにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図８６７の上から２段目の右側に示した通り、時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で約１／７．４の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ４１となった場合に、当該小当たりＡ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、時短状態Ｂにおいて獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。これらに対し、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ４１となった場合に、当該小当たりＢ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Ｂに設定される（時短状態Ｂをループする）。これらにより、時短状態Ｂにおいては、時短状態Ａと同様に、時短状態の間に獲得した第２特別図柄の保留球で約１／３２０の確率の大当たり又は約１／７．４の確率の小当たりに当選することを強く願うと共に、小当たりに当選した場合は、より有利な時短状態Ｃに設定されることをより強く願わせる遊技性となるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２７２３】

次に、図８６７の下から２段目を参照して、時短状態Ｃ（ＭＡＸボーナスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図８６７の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃ（ＭＡＸボーナスモード）から他の状態へは、時短リミット回数に到達した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図８６７の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃにおいて合算で約１／７．２の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に到達していた場合は、遊技状態が通常状態Ｂに設定される。これに対して、図８６７の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃにおいて合算で約１／７．２の確率の大当

たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に未到達である場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Ｃに設定される（時短状態をループする）。このため、一旦時短状態Ｃへと移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。なお、上述した第２８制御例や第２８制御例の第１の変形例と同様に、本第２の変形例でも、大当たりのラウンド数を全て４ラウンドとし、時短リミット回数を３回に設定している。このため、時短状態への移行契機となった大当たりを含め、４回の大当たりが保証される。つまり、１６ラウンド分の賞球を略一度に獲得できる有利な状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２７２４】

次に、図８６７の下段を参照して、引き戻しモード（通常状態Ｂ、および第２時短状態）から他の状態への移行方法について説明する。ここで、図８６７に示した通り、本第２の変形例における引き戻しモードは、通常状態Ｂと、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の残保留に基づく抽選で時短図柄に当選する（大当たりにも小当たりにもならない）ことで移行する第２時短状態と、で構成されている。第２時短状態は、時短回数（第２特別図柄の抽選回数）が１０回に設定されるため、時短リミット回数到達時に保留され、通常状態Ｂにおいて消化される１個の第２特別図柄の保留球に基づく１回の第２特別図柄の抽選と合わせて、引き戻しモードにおいて１１回の第２特別図柄の抽選機会を遊技者に与えることができる。つまり、時短状態Ｂと同一の回数の第２特別図柄の抽選機会を与えることができ、実質的に時短状態Ｂと同一の性能の状態を形成することができる。

【２７２５】

図８６７の下段に示した通り、引き戻しモード（通常状態Ｂ、または第２時短状態）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および第２時短状態において時短回数を消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図８６７の下段に示した通り、引き戻しモードにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図８６７の下段に示した通り、引き戻しモードにおいて第２特別図柄の抽選で約１／７．４の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ４１となった場合に、当該小当たりＡ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ４１となった場合に、当該小当たりＢ４１において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。上述した通り、時短状態Ｂよりも時短状態Ｃの方が有利であるため、通常状態Ｂにおいて小当たりに当選した場合に、小当たりＡ４１に当選して時短状態Ｃが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、引き戻しモードにおいて時短回数を消化した場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。

【２７２６】

このように、本第２の変形例では、時短リミット回数に到達した場合に移行する、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の保留球を消化した場合、小当たりにも大当たりにも当選していなければ必ず時短図柄当選が発生する構成としている。そして、時短図柄当選が発生した場合は、時短回数が１０回の第２時短状態に移行する構成としているので、通常状態Ｂと第２時短状態とで、合計１１回の第２特別図柄の抽選機会を遊技者に与えることができる。つまり、時短状態Ｂと引き戻しモードとで、有利度合いを略同一とすることができるため、時短状態Ｃに移行した後で時短リミット回数に到達した場合に、有利度合いが下がってしまうことを抑制することができる。よって、時短状態Ｃへと移行した場合に、遊技者に対して一点の不満感も抱かせずに、大きな喜びを抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２７２７】

＜第２８制御例の第２の変形例における電気的構成＞

次いで、図８６８から図８７１を参照して、本第２の変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、本第２の変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第２８制御例におけるＲＯＭ２０２に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａｋを構成する特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２の規定内容が一部変更となっている点、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｋの規定内容が一部変更となっている点、変動パターン選択テーブル２０２ｄｋを構成する各テーブルの規定内容が一部変更となっている点、および時短付与テーブル２０２ｅｋの規定内容が一部変更となっている点で相違している。その他の構成については上述した第２８制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。まず、図８６８（ａ）を参照して、本第２の変形例における特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２の詳細について説明する。図８６８（ａ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２の規定内容を示した図である。図８６８（ａ）に示した通り、本第２の変形例における特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２には、大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として、上述した第２８制御例と同様に、「０～２０４」の２０５個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。一方、本第２の変形例では、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「２０５～９０６０」の８８５６個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている点で第２８制御例から変形されている。また、図８６８（ａ）に示した通り、本第２の変形例における特別図柄２乱数テーブル２０２ａｋ２には、時短図柄当選と判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲が追加されている。即ち、時短図柄当選と判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「９０６１～６５５３５」の５６４７５個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。

【２７２８】

第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が２０５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は、第２８制御例と同様に、約１／３２０（２０５／６５５３６）である。また、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が８８５６個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約１／７．４（８８５６／６５５３６）である。更に、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値のうち、時短図柄当選と判定される乱数値（カウンタ値）の個数が５６４７５個であるので、第２特別図柄の抽選で時短図柄に当選する確率は、約１／１．１６（５６４７５／６５５３６）である。このように、本第２の変形例では、上述した第２８制御例に対して、小当たり確率が低くなるように変形している。これは、時短状態Ａや時短状態Ｂ、引き戻しモードにおける第２特別図柄の抽選回数を多くしたことに対するバランスをとったものである。

【２７２９】

次に、図８６８（ｂ）を参照して、本第２の変形例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃｋの詳細について説明する。図８６８（ｂ）に示した通り、本第２の変形例では、第２８制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃｋ（図８４０（ａ）参照）に対して、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）の範囲が変更されている点で相違している。即ち、本第２の変形例では、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「０～２９８」の範囲が対応付けて規定されている。つまり、本第２の変形例では、普通図柄の低確率状態でも、普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲が普通図柄の高確率状態と乱数値（カウンタ値）１個分しか異ならないように構成されているため、普通図柄の低確率状態と、普通図柄の高確率状態とで、普通図柄の当たり確率がほぼ同等となる。これは、時短図柄当選に基づいて設定される第２時短状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮あり、開放延長あり）が設定された場合に、他の時短状態（時短状態Ａ～Ｃ）と同等の第２入球口６４０への入球し易さを実現するための変形である。次に、図８６９および図８７０を参照して、本第２の変形例における

変動パターン選択テーブル２０２ｄｋの詳細について説明する。図８６９は、本第２の変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｋを構成する通常用テーブル２０２ｄｋ１、時短用テーブル２０２ｄｋ２、およびＭＡＸボーナス用テーブル２０２ｄｋ３のうち、通常用テーブル２０２ｄｋ１の規定内容を示した図であり、図８７０（ａ）は、時短用テーブル２０２ｄｋ２の規定内容を示した図であり、図８７０（ｂ）は、ＭＡＸ用テーブル２０２ｄｋ３の規定内容を示した図である。まず、図８６９を参照して、通常用テーブル２０２ｄｋ１の詳細について説明する。

【２７３０】

図８６９は、本第２の変形例における通常用テーブル２０２ｄｋ１の規定内容を示した図である。この通常用テーブル２０２ｄｋ１は、通常状態Ａまたは通常状態Ｂにおいて特別図柄の抽選を実行する際に変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。ここで、図８６９に示した通り、本第２の変形例における通常用テーブル２０２ｄｋ１において、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」である場合の規定内容については、上述した第２８制御例における通常用テーブル２０２ｄｋ１（図８４０（ｃ）参照）と同一となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。一方、図８６９に示した通り、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「小当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「突時」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、変動時間が５秒間となるように構成されている。

【２７３１】

なお、本第２の変形例では、上述した第２８制御例と同様に、通常状態において普通図柄の抽選が実行されて普通図柄の当たりに当選したとしても、普通図柄の当たりとして第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能（困難）な電動役物６４０ａの開閉パターン（０．１秒間のショート開放）が設定されるため、通常状態において普通図柄の抽選を実行させたとしても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることはできない。本第２の変形例において通常状態で第２特別図柄の抽選が実行される状況としては、時短状態Ｃにおいて右打ちにより第２特別図柄の保留球を１個獲得した状態で大当たりが開始され、当該大当たりで時短リミット回数に到達して大当たり終了後の遊技状態が通常状態Ｂに設定された場合である。なお、抽選結果によらずに変動時間を５秒間に固定化しているのは、時短状態Ａ，Ｂにおける変動時間と合わせるためである。つまり、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいては、第２特別図柄の変動時間よりも、普通図柄の当たりに基づく電動役物６４０ａの開放間隔が短くなるように構成することで第２特別図柄の保留球が０の状態を維持すべく、抽選結果によらずに変動時間を５秒間に固定化する構成としている。時短状態Ａ，Ｂにおける第２特別図柄の変動時間と、通常状態Ｂにおける第２特別図柄の変動時間とを共に５秒間としておくことで、引き戻しモードに移行した場合の変動時間と、時短状態Ｂに移行した場合の変動時間とを共通化でき、時短状態Ｂと引き戻しモードとをあたかも同一の遊技状態であるかのように遊技者に思わせることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。なお、通常状態Ｂにおいて普通図柄の当たりが開始されたとしても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難な電動役物６４０ａの開閉動作が設定されるため、電動役物６４０ａの動作に注目された場合は、引き戻しモードが時短状態Ｂとは異なる状態であるということを遊技者に察知される可能性がある。

【２７３２】

次に、図８７０（ａ）を参照して、本第２の変形例における時短用テーブル２０２ｄｋ

２の詳細について説明する。この時短用テーブル２０２ｄｋ２は、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、または第２時短状態において特別図柄の抽選を実行する際に変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図８７０（ａ）は、この時短用テーブル２０２ｄｋ２の規定内容を示した図である。図８７０（ａ）に示した通り、本第２の変形例における時短用テーブル２０２ｄｋ２のうち、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」に対応する規定内容については、上述した第２８制御例における時短用テーブル２０２ｄｋ２（図８４１（ａ）参照）と同一である。つまり、抽選結果によらず、短時間（０．５秒間）の変動時間が終了するように構成している。これは、第２８制御例と同様に、第１特別図柄の保留球を１以上保持した状態で有利度合いが高い第２特別図柄の抽選を実行可能な時短状態に移行した場合に、第１特別図柄の保留球に基づく第１特別図柄の変動表示演出（実質的な大当たり期待度が高い第２特別図柄の抽選が実行できない期間）が長く継続してしまい、遊技者をやきもきさせてしまうことを防止する趣旨である。一方、図８７０（ａ）に示した通り、第２特別図柄に対する規定内容としては、通常用テーブル２０２ｄｋ１（図８６９参照）と共通となっている。即ち、抽選結果によらず、変動時間が５秒間に固定化されるように構成されている。よって、電動役物６４０ａの開放間隔よりも短い期間で第２特別図柄の変動表示を終了させることができるので、時短状態Ａや時短状態Ｂ、第２時短状態において、第２特別図柄の保留球を獲得することを防止することができる。なお、時短状態において第２特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合は、時短図柄当選分の時短状態が上書きも上乗せもされずに無効となる。つまり、時短状態における時短図柄当選は、実質的に他の制御例における完全外れと同等の抽選結果という位置づけである。

【２７３３】

次に、図８７０（ｂ）を参照して、ＭＡＸボーナス用テーブル２０２ｄｋ３の詳細について説明する。このＭＡＸボーナス用テーブル２０２ｄｋ３は、時短状態Ｃにおいて特別図柄の抽選を実行する際に変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図８７０（ｂ）は、このＭＡＸボーナス用テーブル２０２ｄｋ３の規定内容を示した図である。図８７０（ｂ）に示した通り、ＭＡＸボーナス用テーブル２０２ｄｋ３には、時短用テーブル２０２ｄｋ２と同様に、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短当たり」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、短時間（０．５秒間）の変動時間が終了するように構成している。これは、時短用テーブル２０２ｄｋ２を参照する場合と同様に、第１特別図柄の保留球を１以上保持した状態で時短状態Ｃに移行した場合に、第１特別図柄の保留球に基づく第１特別図柄の変動表示演出（実質的な大当たり期待度が高い第２特別図柄の抽選が実行できない期間）が長く継続してしまい、遊技者をやきもきさせてしまうことを防止する趣旨である。

【２７３４】

一方、図８７０（ｂ）に示した通り、第２特別図柄に対する規定内容として、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒の「長当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒の「長小当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「突時」が規定されている。つまり、大当たり又は実質的に大当たり確定の小当たりに当選した場合は、変動時間が１５秒間に設定される一方で、時短図柄当選が発生した場合は、変動時間が５秒間に設定

される。
【２７３５】
大当たりまたは小当たりにおいて設定される１５秒という変動時間は、変動中に普通図柄の当たり遊技を２回前後実行可能な長さの変動時間である。即ち、時短状態Ｃにおいて大当たり又は小当たりに当選した場合は、第２特別図柄の保留球を貯めることが可能となり、時短図柄当選が発生した場合は、保留球を貯めることが困難となる。これにより、時短状態Ｃの間に継続的に右打ちを行い続けた場合、大当たり開始時に第２特別図柄の保留球（本第２の変形例では上限個数１個）が貯まった状態とすることができる。つまり、時短リミット回数に到達して通常状態Ｂへと移行した場合に、第２特別図柄の保留球が貯まった状態とすることができ、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の保留球に基づく第２特別図柄の抽選を実行させて、小当たりでも大当たりでもないことを条件として、第２時短状態へと移行させることができる。つまり、通常状態Ｂと、第２時短状態とで、合計１１回の第２特別図柄の抽選機会を得ることができる引き戻しモードを形成することができる。よって、時短リミット回数に到達した場合の動作を、時短状態Ｂに移行した場合の動作と略同一とすることができるので、時短状態Ｃへと移行した場合に、遊技者に対して一点の不満感も抱かせずに、大きな喜びを抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【２７３６】
次に、図８７１を参照して、本第２の変形例における時短付与テーブル２０２ｅｋの詳細について説明する。図８７１に示した通り、本第２の変形例では、第２８制御例における時短付与テーブル２０２ｅｋ（図８４２（ａ）参照）に対して、規定保留球数カウンタ２０３ｋａのカウンタ値が削除されている点で相違している。また、時短状態Ａ，時短状態Ｂの終了条件が第２８制御例から変更になったことに伴って、通常状態において当選した大当たりＡ４１、大当たりＢ４１、および大当たりＤ４１に対応付けられている各種カウンタ値が変更となっている。つまり、通常状態において当選した大当たりＡ４１，Ｄ４１に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「２０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「１１」が対応付けて規定されている。また、通常状態において当選した大当たりＢ４１に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「５」が対応付けて規定されている。
【２７３７】
また、図８７１に示した通り、本第２の変形例における時短付与テーブル２０２ｅｋには、時短図柄に対する時短付与内容が追加されている点でも相違している。具体的には、通常状態において当選した時短図柄に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「２０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「１０」が対応付けて規定されている。一方、時短状態において当選した時短図柄に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「０」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「０」が対応付けて規定されている。本第２の変形例では、時短付与条件が成立した場合に、各種カウンタに対して本時短付与テーブル２０２ｅｋに規定されている各カウンタ値を加算することで時短状態を付与する構成としているため、時短状態において時短図柄に当選した場合は、各種カウンタ値に対してそれぞれ０が加算される。つまり、時短状態中に時短図柄当選が発生した場合は、実質的に時短回数に何らの影響も及ぼさないように構成している。これにより、通常状態Ｂにおいて時短図柄当選が発生した場合は、第２時短状態を設定することができるように構成しつつ、時短状態において時短図柄当選が発生した場合に、他の制御例における完全外れと同等の挙動を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【２７３８】
＜第２８制御例の第２の変形例における主制御装置の制御処理について＞
次に、図８７２から図８７７を参照して、本第２の変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図８７２を参照し

て、本第２の変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｂ）について説明する。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｂ）は、上述した第２８制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ａ）に代えて実行される処理であり、特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ａ）と同様に、特別図柄の変動表示中における第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示設定等を行うための処理である。なお、第２８制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ａ）は、第２７制御例における特別図柄変動処理（図８１４参照）に対して、特別図柄判定処理（図８１５参照）に代えて特別図柄判定処理（図８４５参照）が実行される点、および特別図柄変動パターン選択処理（図８１７参照）に代えて特別図柄変動パターン選択処理（図８４６参照）が実行される点でのみ相違しており、その図示を省略していたため、ここでは特別図柄変動処理（図８１４参照）との対比によって本第２変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｂ）を説明する。この第２の変形例における特別図柄変動処理（図８７２参照）のうち、Ｓ２０１～Ｓ２０７，Ｓ２１１～Ｓ２２３、およびＳ２２５Ａの各処理では、上述した第２７制御例における特別図柄変動処理（図８１４参照）のＳ２０１～Ｓ２０７，２１１～Ｓ２２３、およびＳ２２５Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２の変形例における特別図柄変動処理（図８７２参照）では、Ｓ２０７の処理、またはＳ２１４の処理のどちらかが終了すると、特別図柄判定処理（図８１５参照）に代えて特別図柄判定処理を実行し（Ｓ２３１Ｂ）、次いで、特別図柄変動パターン選択処理（図８１７参照）に代えて特別図柄変動パターン選択処理を実行して（Ｓ２３２Ｂ）、本処理を終了する。これらの特別図柄判定処理（Ｓ２３１Ｂ）、および特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３２Ｂ）の詳細については、それぞれ図８７３と図８７４、および図８７５と図８７６を参照して後述する。

【２７３９】

また、本第２の変形例における特別図柄変動処理（図８７２参照）では、Ｓ２２５Ａの処理において、今回の抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合に（Ｓ２２５Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判別し（Ｓ２３３Ｂ）、現在の遊技状態が時短状態である場合は（Ｓ２３３Ｂ：Ｙｅｓ）、処理をＳ２３３Ａへと移行する。一方、Ｓ２３３Ｂの処理において、現在の遊技状態が時短状態ではない（通常状態である）と判別した場合は（Ｓ２３３Ｂ：Ｎｏ）、今回の時短図柄種別に対応する時短終了条件（各種カウンタのカウンタ値）を時短付与テーブル２０２ｅｋから読み出して、読み出した終了条件を現在の各種カウンタに対して加算することで更新し（Ｓ２３４Ｂ）、本処理を終了する。つまり、通常状態において時短図柄に当選した場合にのみ第２時短状態を設定し、時短状態において時短図柄に当選した場合は、実質的に時短状態に何らの変更も行わないように制御する。これにより、ＭＡＸボーナスモードが終了して通常状態Ｂへと移行した際に実行される第２特別図柄の抽選で第２時短状態へと移行させることを可能としつつ、時短状態において時短図柄当選が発生した場合に、完全外れと同様の動作を実現することができる。次に、図８７３を参照して、上述した特別図柄判定処理（Ｓ２３１Ｂ）の詳細について説明する。この特別図柄判定処理（Ｓ２３１Ｂ）は、第２８制御例における特別図柄判定処理（図８４５参照）に代えて実行される処理であり、第２８制御例における特別図柄判定処理（図８４５参照）と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第２の変形例における特別図柄判定処理（Ｓ２３１Ｂ）のうち、Ｓ３０１～Ｓ３０５の各処理では、それぞれ第２８制御例における特別図柄判定処理（図８４５参照）のＳ３０１～Ｓ３０５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２の変形例における特別図柄判定処理（図８７３参照）では、Ｓ３０３の処理において特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ３０３：Ｎｏ）、外れの種別に応じた制御を実行するための外れ時処理を実行して（Ｓ３２１Ｂ）、本処理を終了する。この外れ時処理（Ｓ３２１Ｂ）の詳細について、図８７４を参照して説明する。

【２７４０】

図８７４は、この外れ時処理（Ｓ３２１Ｂ）を示すフローチャートである。この外れ時処理（Ｓ３２１Ｂ）では、まず、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し（Ｓ２１０１Ａ）、抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合は（Ｓ２１０

１Ａ：Ｙｅｓ）、第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応する時短図柄種別を、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに表示させる時短図柄として設定し（Ｓ２１０２Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１０１Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は（Ｓ２１０１Ａ：Ｎｏ）、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ２１０３Ａ）、小当たりであると判別した場合は（Ｓ２１０３Ａ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ２１０４Ａ）、小当たり種別カウンタＣ５の値に対応する小当たり種別を、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに表示させる小当たり図柄として設定し（Ｓ２１０５Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ２１０３Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（Ｓ２１０３Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２１０４Ａ，Ｓ２１０５Ａの各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この外れ時処理（図８７４参照）を実行することにより、特別図柄の抽選結果が外れ（大当たり以外）である場合に、抽選結果に応じた第１図柄の表示を好適に設定することができる。次に、図８７５を参照して、本第２の変形例における特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３２Ｂ）の詳細について説明する。図８７５は、この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３２Ｂ）を示すフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３２Ｂ）は、上述した第２８制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図８４６参照）と同様に、特別図柄の抽選結果に応じた第１図柄の変動パターンを選択するための処理である。

【２７４１】

この第２の変形例における特別図柄変動パターン選択処理（図８７５参照）のうち、Ｓ４０１～Ｓ４０８の各処理では、それぞれ第２８制御例における変動パターン選択処理（図８４６参照）のＳ４０１～Ｓ４０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２の変形例における変動パターン選択処理（図８７５参照）では、Ｓ４０１の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ４０１：Ｎｏ）、外れ（小当たり、時短図柄当選含む）時の変動パターンを選択するための外れ時種別決定処理を実行して（Ｓ４２１Ｂ）、処理をＳ４０３へと移行する。この外れ時種別決定処理（Ｓ４２１Ｂ）の詳細について、図８７６を参照して説明する。図８７６は、この外れ時種別決定処理（Ｓ４２１Ｂ）を示すフローチャートである。外れ時種別決定処理（Ｓ４２１Ｂ）では、まず、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し（Ｓ２２０１Ａ）、時短図柄当選であると判別した場合は（Ｓ２２０１Ａ：Ｙｅｓ）、時短図柄の種別を時短図柄Ａに決定し（Ｓ２２０２Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２０１Ａの処理において、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は（Ｓ２２０１Ａ：Ｎｏ）、次いで、特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ２２０３Ａ）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ２２０３Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｋ（図８４２（ｂ）参照）を参照して小当たり種別を決定し（Ｓ２２０４Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ２２０３Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではない（即ち、通常の外れ（完全外れ）である）と判別した場合は（Ｓ２２０３Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２２０４Ａの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この外れ時種別決定処理（図８７６参照）を実行することにより、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選若しくは小当たりであった場合に、時短図柄種別若しくは小当たり種別を好適に決定することができる。

【２７４２】

次に、図８７７を参照して、本第２の変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１１３Ｂ）の詳細について説明する。この普通図柄変動処理（Ｓ１１３Ｂ）は、上述した第２８制御例における普通図柄変動処理（図８５１参照）と同様に、普通図柄の抽選を実行すると共に、普通図柄の当たりとなった場合に電動役物６４０ａの開閉制御を設定するための処理である。図８７７は、この普通図柄変動処理（Ｓ１１３Ｂ）を示すフローチャートである。この第２の変形例における普通図柄変動処理（図８７７参照）のうち、Ｓ１１０１～Ｓ１１１３，Ｓ１１１５～Ｓ１１１７，Ｓ１２２１、およびＳ１１３２Ａ～Ｓ１１３６Ａの各処理では、それぞれ上述した第２８制御例における普通図柄変動処理（図８５１参照）

のＳ１１０１～Ｓ１１１３，Ｓ１１１５～Ｓ１１１７，Ｓ１２２１、およびＳ１１３２Ａ～Ｓ１１３６Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２の変形例における普通図柄変動処理（図８７７参照）では、Ｓ１１０８の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値である（即ち、現在が時短状態である）と判別した場合に（Ｓ１１０８：Ｙｅｓ）、次いで、現在の遊技状態が第２時短状態であるか否かを判別する（Ｓ１１３１Ｂ）。Ｓ１１３１Ｂの処理において、現在の遊技状態が第２時短状態であると判別した場合は（Ｓ１１３１Ｂ：Ｙｅｓ）、処理をＳ１１１０へと移行する一方で、現在の遊技状態が第２時短状態ではないと判別した場合は（Ｓ１１３１Ｂ：Ｎｏ）、処理をＳ１１０９へと移行する。これにより、本第２の変形例では、第２時短状態が設定されている場合に、普通図柄の低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃｋ（図８６８（ｂ）参照）を用いて普通図柄の抽選を実行することができる。つまり、第２時短状態を、普通図柄の低確率状態に設定することができる。

【２７４３】

＜第２８制御例の第２の変形例における音声ランプ制御装置の制御処理＞

次に、図８７８、および図８７９を参照して、本第２の変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図８７８を参照して、本第２の変形例における変動演出設定処理（Ｓ４３１１Ｂ）の詳細について説明する。この変動演出設定処理（Ｓ４３１１Ｂ）は、上述した第２８制御例における変動演出設定処理（図８５９参照）に代えて実行される処理であり、変動演出設定処理（図８５９参照）と同様に、特別図柄の変動表示に同期させて実行する第３図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図８７８は、この変動演出設定処理（Ｓ４３１１Ｂ）を示すフローチャートである。この第２の変形例における変動演出設定処理（図８７８参照）のうち、Ｓ４４０１，Ｓ４４０３，Ｓ４４２１Ａ、およびＳ４４２２Ａの各処理では、それぞれ上述した第２８制御例における変動演出設定処理（図８５９参照）のＳ４４０１，Ｓ４４０３，Ｓ４４２１Ａ、およびＳ４４２２Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２の変形例における変動演出設定処理（図８７８参照）では、Ｓ４４２２Ａの処理において、現在の遊技状態がＭＡＸボーナスモード（時短状態Ｃ）でないと判別した場合に（Ｓ４４２２Ａ：Ｎｏ）、今回の抽選結果に応じた変動演出の演出態様を決定して（Ｓ４４３１Ｂ）、本処理を終了する。具体的には、抽選結果が大当たり又は小当たりであれば、怪獣のキャラクタ８２１に攻撃がヒットして当たりが報知される５秒間の演出を設定する一方で、大当たりでも小当たりでもなければ、怪獣のキャラクタ８２１に攻撃を避けられて外れが報知される５秒間の演出が実行される。

【２７４４】

一方、Ｓ４４２２Ａの処理において、現在の遊技状態がＭＡＸボーナスモードであると判別した場合は（Ｓ４４２２Ｂ：Ｙｅｓ）、抽選結果に応じた小表示領域Ｄｍ８における変動表示態様を決定し（Ｓ４４３２Ｂ）、現在が疑似１３ラウンドの前の疑似インターバル演出中であるか否かを判別する（Ｓ４４３３Ｂ）。Ｓ４４３３Ｂの処理において、疑似１３ラウンド前の疑似インターバル演出の実行中であると判別した場合は（Ｓ４４３３Ｂ：Ｙｅｓ）、次いで、今回の抽選結果が大当たり又は小当たりのどちらかであるか否かを判別し（Ｓ４４３４Ｂ）、今回の抽選結果が大当たり又は小当たりのどちらかであると判別した場合は（Ｓ４４３４Ｂ：Ｙｅｓ）、疑似インターバル演出における右を狙え演出（図８６５（ｂ）参照）の実行を設定して（Ｓ４４３５Ｂ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ４３３３Ｂの処理において、現在が疑似１３ラウンド前の疑似インターバル演出中ではないと判別した場合（Ｓ４４３３Ｂ：Ｎｏ）、およびＳ４４３４Ｂの処理において、今回の抽選結果が大当たりでも小当たりでもないと判別した場合は（Ｓ４４３４Ｂ：Ｎｏ）、Ｓ４４３５Ｂの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この変動演出設定処理（図８７８参照）を実行することにより、時短リミット回数に到達する直前の大当たり変動または小当たり変動の実行中に、右を狙え演出（図８６５（ｂ）参照）を実行して第２特別図柄の保留球を貯めさせることができる。よって、時短リミット回数に到達して通常状態Ｂに移行した場合に、第２特別図柄の保留球に基づく抽選を実行させて時短図柄に当

選させ、第２時短状態へと移行させることができる。よって、時短状態Ｂと引き戻しモードとを略同等の性能（大当たり期待度）の状態とすることができる。次に、図８７９を参照して、本第２の変形例における演出更新処理（Ｓ３１２１Ｂ）の詳細について説明する。図８７９は、上述した第２８制御例（および第２７制御例）における演出更新処理（図８３０参照）に代えて実行される処理であり、演出更新処理（図８３０参照）と同様に、演出態様を更新するための処理である。

【２７４５】

この演出更新処理（図８７９参照）では、まず、右を狙え演出（図８６５（ｂ）参照）の実行期間中であるか否かを判別し（Ｓ４６２１Ｂ）、右を狙え演出の実行期間ではないと判別した場合は（Ｓ４６２１Ｂ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４６２１Ｂの処理において、現在が右を狙え演出の実行期間中であると判別した場合は（Ｓ４６２１Ｂ：Ｙｅｓ）、次いで、新たな第２特別図柄の始動入賞を検出した（入賞情報コマンドを受信した）か否かを判別し（Ｓ４６２２Ｂ）、新たな第２特別図柄の始動入賞を検出した（入賞情報コマンドを受信した）と判別した場合は（Ｓ４６２２Ｂ：Ｙｅｓ）、検出した始動入賞の先読み結果に応じて宝箱８１０から出現させる報知アイコンの種別を抽選により決定し（Ｓ４６２３Ｂ）、決定した種別の報知アイコンが宝箱８１０から出現する演出態様の報知演出の実行を設定する（Ｓ４６２４Ｂ）。そして、右を狙え演出の終了を設定して（Ｓ４６２６Ｂ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ４６２２Ｂの処理において新たな始動入賞を検出していないと判別した場合は（Ｓ４６２２Ｂ：Ｎｏ）、右を狙え演出の演出期間が経過したか否かを判別し（Ｓ４６２５Ｂ）、演出期間が経過したと判別した場合は（Ｓ４６２５Ｂ：Ｙｅｓ）、処理をＳ４６２６Ｂへと移行する。即ち、報知アイコンを出現させることなく右を狙え演出を終了させる。一方で、Ｓ４６２５Ｂの処理において、右を狙え演出の演出期間が経過していないと判別した場合は（Ｓ４６２５Ｂ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。この演出更新処理（図８７９参照）を実行することで、右を狙え演出の実行中に右打ちを行って第２特別図柄の保留球が増加した場合にのみ、当該保留球の当たり期待度を示す報知アイコンが報知されるので、右を狙え演出の実行中に遊技者に対して積極的に右打ちを行わせることができる。

【２７４６】

以上説明した通り、第２８制御例の第２の変形例におけるパチンコ機１０では、上述した第２８制御例における第４終了条件（時短最終変動における第２特別図柄の保留球数が規定個数に到達したことに基づいて成立する時短終了条件）を採用することなく、所定の時短状態（時短状態Ｂ）へ移行した後における第２特別図柄の抽選機会と、時短リミット回数到達後における第２特別図柄の抽選機会とを同等にする斬新な制御を実現している。言い換えれば、第１の設定条件の成立に基づいて有利な第１遊技状態（時短状態Ｂ）が設定された場合にも、第２の設定条件の成立（時短リミット回数に到達したこと）に基づいて、第１遊技状態よりも有利度合いが低い（第２入球口６４０へと遊技球が入球し難い）第２遊技状態（通常状態Ｂ）が設定された場合にも、第２特別図柄の抽選が実行され得ない（実行困難な）通常状態Ａへと移行するまでに、有利な第２特別図柄の抽選機会を同一の回数（１１回）付与する構成としている。より具体的には、時短状態Ｂにおいては、第２特別図柄の保留球を貯めることが不可能となるように、特別図柄の変動時間、普通図柄の変動時間、および普図当たりの開閉パターン（変位パターン）を設定し、第２特別図柄の抽選回数に基づく終了条件（第３終了条件）が成立した時点で第２特別図柄の保留球が必ず０となるように構成した。つまり、時短状態Ｂに移行した場合における第２特別図柄の抽選機会を、最大でも第３終了条件が成立するまでの抽選回数（１１回）となるように構成した。そして、第２特別図柄の抽選結果を、大当たり、小当たり、若しくは時短図柄の３種類のみとし、且つ、第２特別図柄の保留球数の上限値を１個にしている。そして、時短リミット回数に到達して通常状態Ｂが設定されてから、第２特別図柄の残保留（１個）に基づく抽選で時短図柄に当選し、第２時短状態が終了するまでの第２特別図柄の抽選回数を、時短状態Ｂにおける最大の抽選回数（即ち、大当たりにも小当たりにも当選せずに通常状態Ａへと移行するまでの抽選回数である１１回）と同一となるように構成した。

このように構成することで、時短最終変動における保留球数を監視して時短状態の終了有無を判別するという比較的複雑な処理を行わなくても、時短状態Ｂが設定された場合と時短リミット回数到達後とで、第２特別図柄の抽選機会を共通化することができる。

【２７４７】

なお、本第２の変形例では、時短状態Ｂ、および通常状態Ｂへと移行した後における第２特別図柄の抽選機会を、共に、最大で１１回とする構成としていたが、抽選機会は任意の回数に設定することができる。抽選回数を多くすれば、時短状態Ｂ、および通常状態Ｂに移行してから通常状態Ａへと移行するまでの間の遊技をより長く楽しませ易く構成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、抽選回数を少なくした場合は、時短状態Ｂや通常状態Ｂへと移行してから大当たりに当選する、または時短状態Ａへと移行するまでの期間を短くすることができるので、遊技の時間効率を向上させることができる。本第２の変形例では、第２特別図柄の抽選結果が大当たり、小当たり、または時短図柄当選のいずれかにしかならない（完全外れが存在しない）ように構成していたが、完全外れを設ける構成としてもよい。この場合、時短リミット回数到達後の通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選が実行された場合に、完全外れとなることで第２時短状態へと移行させることができなくなるため、通常状態Ｂにおける第２特別図柄の変動表示演出において、引き戻しモードに突入する（時短図柄当選が発生する）か否かを示すためのジャッジ演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、引き戻しモードに必ず突入する訳ではないという緊張感を遊技者に対して抱かせることができるので、ＭＡＸボーナスモードへと移行した場合に、多量の賞球が得られるものの、その後に移行する引き戻しモードの有利度合いが低くなる可能性がある遊技性となる一方で、時短状態Ｂへと移行する４ラウンド大当たりに当選した場合は、賞球数は少なくなるものの、大当たり終了後の遊技状態として固定回数（１１回）の第２特別図柄の抽選機会が保証される遊技性となるため、当選する大当たりの種別によって遊技性を大きく異ならせることができる。これにより、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２７４８】

本第２の変形例では、時短状態Ｂと引き戻しモード（通常状態Ｂ、および第２時短状態）とで、第２特別図柄の最大の抽選回数（通常状態Ａへと移行するまでの抽選回数）を共通化する構成としていたが、これに限られるものではなく、抽選回数を異ならせてもよい。引き戻しモードの抽選回数を時短状態Ｂよりも多くすることにより、ＭＡＸボーナスモードへと移行した場合における有利度合いをより高くすることができ、ＭＡＸボーナスモードへと移行したことに対する満足感をより大きくすることができる。また、引き戻しモードの抽選回数を時短状態Ｂよりも少なくすることにより、ＭＡＸボーナスモードへと移行した場合に遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。また、ＭＡＸボーナスモードへと移行した場合に、多量の賞球が得られるものの、その後に移行する引き戻しモードの有利度合いが時短状態Ｂよりも低くなる遊技性となる一方で、時短状態Ｂへと移行する４ラウンド大当たりに当選した場合は、賞球数は少なくなるものの、大当たり終了後の遊技状態として抽選回数が多くなる遊技性となるため、当選する大当たりの種別によって遊技性を大きく異ならせることができる。これにより、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。本第２の変形例では、通常状態Ｂにおいて時短図柄当選が発生した場合に付与される第２時短状態の時短回数（第２特別図柄の抽選回数の規定回数）を１０回に固定化する構成としていたが、時短図柄として、時短回数が異なる複数の時短図柄を設けておき、時短図柄当選が発生した場合は複数の時短図柄の種別のうちいずれか１の時短図柄に決定されるように構成してもよい。このように構成することで、引き戻しモードの有利度合いが時短図柄の種別に応じて可変する遊技性を実現することができる。つまり、通常状態Ｂにおいて実行された第２特別図柄の抽選結果（選択される時短図柄の種別）に応じて、時短状態Ｂと共通の有利度合い（時短回数）となるか、時短状態Ｂよりも低い有利度合いとなるか、時短状態よりも高い有利度合いとなるかを可変させることができるので、引き戻しモードの初回の第２特別図柄の抽選結果に

注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２７４９】

上述した第２８制御例、およびその各種変形例では、確率変動機能を有さない所謂１種２種混合機仕様としていたが、確率変動機能を搭載した仕様に適用してもよい。つまり、時短リミット回数に代えて、確変リミット回数を適用し、所定の確変状態に移行してから確変リミット回数に到達するまでの間の期間で、１の大当たり遊技が継続しているかのような一連の演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、確率変動機能を搭載したパチンコ機１０についても、少ないラウンド数の大当たりのみを設けておきつつ、１の大当たり当選を契機として、あたかも極めて多いラウンド数の大当たりに当選したかのように遊技者に思わせることができる斬新な遊技性を実現することができる。また、この場合において、確変リミット回数に到達した場合に、確率変動機能のみを非作動とし、時短状態については付与するように構成してもよい。このように構成することで、確変リミット回数に到達した時点で第２特別図柄の保留球が保留されていなくても、確変リミット回数到達後に時短状態へと移行させて第２特別図柄の抽選が実行され易い状態を形成することができる。

【２７５０】

上述した第２８制御例、およびその各種変形例では、時短状態Ｃにおいて小当たりに当選した場合に、Ｖ入賞（特定領域６５０ｅ３への遊技球の入球）が発生した後で小当たりカウンタ２０３ｓの値が減算されるように構成することで、時短状態Ｃにおいて小当たり遊技の実行中にＶ入賞に基づいて大当たりに当選した場合に、当該大当たりの当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行が設定された時点の遊技状態）を、常に、時短状態に固定化するように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、一部の小当たり種別（特定小当たり）では、時短状態の種別によらず、小当たり遊技の開始時に小当たりカウンタ２０３ｓを減算するように構成してもよい。つまり、時短状態Ｃにおいて特定小当たりに当選すると、Ｖ入賞の発生（大当たり遊技の実行が設定されるタイミング）よりも前に時短状態を終了させることができ、時短リミット回数までの残りの回数をリセットすることができるので、ＭＡＸボーナスモードが通常（４回分の大当たり）よりも長く継続したり、逆に、少ない継続回数となる可能性を設けることができる。特に、Ｖ入賞が発生した場合に遊技状態によらず大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される種別の大当たりに当選する小当たり種別（上述した小当たりＡ４１）の一部を特定小当たりに設定した場合、時短リミット回数をリセットしつつＭＡＸボーナスモードを継続させることができるので、当該特定小当たりに基づく大当たりを契機として、ＭＡＸボーナスモードが再セットされたかのような動作を実現することができるので、ＭＡＸボーナスモードがどこまで継続するかわからない斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２７５１】

上述した第２８制御例、およびその各種変形例では、時短状態Ｃにおいて小当たりに当選した場合は、Ｖ入賞が発生した後で小当たりカウンタ２０３ｓのカウンタ値を更新する一方で、他の時短状態では、小当たり開始時に小当たりカウンタ２０３ｓのカウンタ値を更新する構成としていたが、これに限られるものではない。時短状態Ｃにおいては、Ｖ入賞（大当たり遊技の実行が設定されたタイミング）よりも後で小当たりカウンタ２０３ｓが更新される一方で、時短状態Ｃ以外の時短状態では、Ｖ入賞よりも前に小当たりカウンタ２０３ｓが更新されるように制御できればよく、例えば、時短状態Ｃにおいて小当たりに当選した場合は、小当たりの開放期間が終了したタイミングや小当たり終了時（Ｖ入賞に基づく大当たり開始時）に小当たりカウンタ２０３ｓのカウンタ値を更新する構成としてもよい。また、時短状態Ｃ以外の小当たりに当選した場合は、小当たり図柄の停止タイミングや、小当たりに基づく開閉扉６５０ｆ１の開放期間の開始時、小当たりに対応する変動表示の開始時等に小当たりカウンタ２０３ｓを更新する構成としてもよい。

【２７５２】

上述した第２８制御例、およびその各種変形例では、時短状態Ｃであるか、時短状態Ｃ以外の時短状態であるかに応じて、小当たりカウンタ２０３ｓの更新条件が成立した（第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した）場合に当該小当たりカウンタ２０３ｓの更新タイミングを異ならせる構成としていた。即ち、時短状態の設定契機に応じて、時短状態中に小当たりカウンタ２０３ｓが更新されるタイミングを異ならせる構成としていたが、本制御は小当たりカウンタ２０３ｓに限られるものではない。少なくとも時短状態において更新され得るカウンタであれば、他のカウンタに適用してもよい。より具体的には、例えば、時短カウンタ２０３ｈに適用してもよい。即ち、時短状態Ｃにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、大当たり当選時の遊技状態を示すデータを当選時状態格納エリア２０３ｋｄに格納した（大当たり遊技の実行を設定した）後において時短カウンタ２０３ｈを更新する一方で、時短状態Ｃ以外の時短状態においては、大当たり当選時の遊技状態を示すデータを当選時状態格納エリア２０３ｋｄに格納する（大当たり遊技の実行を設定する）よりも前（例えば、変動開始時）に時短カウンタ２０３ｈを更新する構成としてもよい。このように構成することで、時短状態Ｃでは、大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定する際の遊技状態）が時短状態としてより取り扱われ易くなる一方で、時短状態Ｃ以外の時短状態では、大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定する際の遊技状態）を、より通常状態として取り扱われ易く構成することができる。また、時短カウンタ２０３ｈ以外にも、規定保留球数カウンタ２０３ｋａの更新タイミングや特図２カウンタ２０３ｔの更新タイミングを時短状態の設定契機に応じて異ならせる制御を採用してもよい。更に、時短状態の終了条件を判定するためのカウンタ値に限られず、例えば、確率変動機能を搭載し、確変状態の継続回数（ＳＴ回数）が予め定められている仕様において、確変状態の終了条件を判定するためのカウンタ値を更新する際の更新タイミングを、確変状態に設定された契機によって異ならせる構成としてもよい。更に、特別図柄の抽選に関するカウンタ（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、第２当たり乱数カウンタＣ４等）や演出用のカウンタ（演出抽選カウンタ２２３ｆ１，２２３ｆ２等）に対して本制御を適用する構成としてもよい。

【２７５３】

上述した第２８制御例、およびその各種変形例では、天井機能（大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が天井抽選回数に到達した場合に第２時短状態を設定する機能）を設けていなかったが、天井機能を搭載してもよい。この場合において、天井抽選回数に到達したことに基づいて設定される時短状態は、実質的にＭＡＸボーナスモードと同等の有利度合いの第２時短状態に設定してもよいし、時短モードと同等の第２時短状態に設定してもよいし、大当たり終了後（および時短図柄当選時）に開始されるいずれの時短状態とも異なる有利度合いの第２時短状態に設定してもよい。このように構成することで、所謂ハマりが発生したとしても、天井抽選回数へと到達することを目標として遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができる。

【２７５４】

上述した第２８制御例、およびその各種変形例では、時短状態Ｃにおいて実行された第２特別図柄の抽選で小当たりに当選し、当該小当たりにおいてＶ入賞（特定領域６５０ｅ３への入球）が発生して大当たりに当選した場合に、Ｖ入賞が発生した後で小当たりカウンタ２０３ｓの値を減算する一方で、他の時短状態において実行された第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、小当たり開始時に小当たりカウンタ２０３ｓの値を減算することでＶ入賞が発生するよりも前に時短状態が終了させるように制御していた。つまり、時短状態Ｃにおいては、大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態）が時短状態として取り扱われる（時短付与テーブル２０２ｅｋから時短状態で当選した場合に対応する時短終了条件が読み出されて設定される）一方で、他の時短状態においては、大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態）が通常状態として取り扱われる（時短付与テーブル２０２ｅｋから通常状態で当

選した場合に対応する時短終了条件が読み出されて設定される）ように構成することにより、時短状態Ｃで実行された第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は時短リミット回数に到達していない限り必ず時短状態Ｃへと移行する一方で、時短状態Ｃ以外の時短状態で小当たりに当選した場合は、通常状態において小当たりに当選した場合と同一の振分けで時短状態Ｂと時短状態Ｃとのいずれかが設定されるように構成していたが、時短状態において実行された第２特別図柄の抽選では、時短状態の種別によらず、大当たり当選時の遊技状態が時短状態として取り扱われるように構成してもよい。より具体的には、例えば、大当たり当選時の遊技状態を、第２特別図柄の抽選が実行された時点の遊技状態に設定する構成としてもよい。つまり、特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりとなった場合に、その時点（特別図柄の変動開始を設定する時点）で当選時状態格納エリア２０３ｋｄに対して時短状態を示すデータを格納する構成としてもよい。このように構成することで、上述した第２８制御例や第２８制御例の第１の変形例においては、時短状態Ｃ以外の時短状態において最初に実行される第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、最も有利な時短状態Ｃ（ＭＡＸボーナスモード）への移行が確定する一方で、時短終了後の第２特別図柄の残保留で小当たりに当選した場合には、時短状態Ｃ以外の時短状態（次回の大当たりが確定しない時短状態）へと移行する可能性があるように構成できるので、複数回の第２特別図柄の抽選機会が付与される中で、１回目の特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりに当選することをより強く期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、上述した第２８制御例の第１の変形例や第２の変形例では、大当たり当選時の遊技状態を第２特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりとなった時点の遊技状態に設定する方法の他に、時短状態の種別によらず、Ｖ入賞が発生して大当たり遊技の実行を設定した（当選時状態格納エリア２０３ｋｄに大当たり当選時の遊技状態として時短状態を示すデータを設定した）後で、小当たりカウンタ２０３ｓが更新されるように制御してもよい。このように構成することで、小当たり遊技においてＶ入賞が発生しなかった場合には、当選時状態格納エリア２０３ｋｄへと遊技状態を示すデータを格納する制御をスキップすることができるので、無駄に当選時状態格納エリア２０３ｋｄへとデータを格納する処理を行ってしまい、処理負荷が増大してしまうことを抑制することができる。

【２７５５】

＜第２９制御例＞

次に、図８８０から図９００を参照して、第２９制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第２８制御例の第２の変形例におけるパチンコ機１０では、時短終了条件として、複数の終了条件のうちいずれか１の終了条件が成立したことに基づいて時短状態が終了されるように構成していた。即ち、特別図柄の抽選回数が規定回数となった場合に成立する第１終了条件と、小当たり遊技の実行回数が規定回数となった場合に成立する第２終了条件と、第２特別図柄の抽選回数が規定回数となった場合に成立する第３終了条件とのうち、いずれか１の終了条件が成立することで、他の終了条件の状況とは関係なく時短状態が終了されるように構成していた。これに対して本第２９制御例におけるパチンコ機１０では、時短終了条件として、複数の異なる条件が全て成立した場合に成立する終了条件を設ける構成とした。より具体的には、小当たり種別として、実質的に大当たりが確定するＶ小当たりに加えて、遊技球を入球させたとしても特定領域６５０ｅ３へと遊技球が誘導され得ない（切替部材６５０ｈが通常排出流路６５０ｅ１側に遊技球を誘導する配置となっている期間にのみ開閉扉６５０ｆ１が開放される）小当たり種別が複数設けられている。即ち、第１小当たり、第２小当たり、および第３小当たりが設けられている。本第２９制御例では、時短状態に移行した後で、特別図柄の抽選で第１小当たり（第１の抽選結果）に予め定められた第１回数当選した場合に成立する第１条件と、第２小当たり（第２の抽選結果）に予め定められた第２回数当選した場合に成立する第２条件と、第３小当たり（第３の抽選結果）に予め定められた第３回数当選することで成立する第３条件と、が全て成立した場合にのみ成立する時短終了条件（第３終了条件）を設ける構成している。このように構成することで、第１条件と、第２条件と、第３条件とのうち、１

又は複数の条件が成立していたとしても、少なくとも１の条件が未成立である間は、有利な時短状態が継続され得る斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２７５６】

この第２９制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第２８制御例の第２の変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２８制御例の第２の変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２７制御例の第２の変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２７５７】

まず、図８８０から図８８５を参照して、本第２９制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図８８０（ａ）を参照して、本第２９制御例における大当たり遊技の実行期間中に実行される残機ストック演出の詳細について説明する。ここで、上述した通り、本第２９制御例では、特定領域６５０ｅ３へと遊技球を入球させる（Ｖ入賞を発生させる）ことが不可能（困難）な小当たりとして、第１～第３小当たりを設ける構成としている。加えて、本第２９制御例では、第１～第３小当たりのそれぞれの当選回数が、時短状態の種別毎に予め定められている規定回数に到達するまで時短状態が継続し得るように構成されている。即ち、他の時短終了条件（特別図柄の抽選回数の合計が規定回数に到達することで成立する第１終了条件、Ｖ入賞を発生させることが可能なＶ小当たりの実行回数が規定回数に到達することで成立する第２終了条件、および第２特別図柄の抽選回数が規定回数に到達することで成立する第３終了条件）がいずれも未成立である場合は、第１～第３小当たりのうち少なくとも１の小当たりの当選回数が規定回数（第１～第３回数）に未到達である限り、時短状態が継続されるように構成されている。本第２９制御例では、これらの第１～第３小当たりの当選回数の規定回数を、演出態様によって示唆可能に構成している。より具体的には、大当たり終了後に時短状態が付与される大当たりに当選した場合に、当該大当たり終了後に設定される時短状態における第１～第３小当たりのそれぞれに対応する規定回数を示唆する数（残機）を報知する演出（残機ストック演出）を実行可能に構成している。そして、時短状態に移行した後は、大当たり中に報知された残機数を継続して表示しておき、第１～第３小当たりに当選する毎に、対応する残機数を減算することで、各小当たりが規定回数に到達しているか否かを遊技者に対して示唆する演出を実行する構成としている。

【２７５８】

図８８０（ａ）は、大当たり遊技の実行中に残機ストック演出が開始された場合の演出態様を示した図である。この残機ストック演出は、例えば、大当たりのオープニング期間における演出態様として実行される。図８８０（ａ）に示した通り、残機ストック演出が実行されると、主表示領域Ｄｓに対して、まず、冒険者のキャラクタ８１１ａが表示される。そして、冒険者のキャラクタ８１１ａの上方に形成される表示領域ＨＲ１０に対して、「ＰＵＳＨで残機をストックするんだ！！」という文字が表示され、冒険者のキャラクタ８１１ａの正面視左方には、枠ボタン２２を模したプッシュボタン画像ＰＢおよび枠ボタン２２の操作有効期間を示すゲージが内部に表示された表示領域ＨＲ１１が形成される。また、冒険者のキャラクタ８１１ａの正面視右側には、各小当たりの規定回数を示唆する画像を表示させるための表示領域Ｄｍ６ａ～Ｄｍ６ｄが形成される。表示領域Ｄｍ６ａには、「残機」という文字が表示され、表示領域Ｄｍ６ｂ～Ｄｍ６ｄには、それぞれ冒険者のキャラクタの顔部分の画像、ウサギのキャラクタの顔部分の画像、およびガンマンの

キャラクタの顔部分の画像が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「残機ストックチャンス」という文字が表示される。これらの表示内容により、枠ボタン２２を押下することで、冒険者のキャラクタ８１１ａ、ウサギのキャラクタ８１１ｂ、およびガンマンのキャラクタ８１１ｃのうち、冒険者のキャラクタ８１１ａの残機が報知されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、冒険者のキャラクタ８１１ａの残機は、第１小当たりの規定回数（第１条件が成立するまでに要する第１小当たりの当選回数）に対応し、ウサギのキャラクタ８１１ｂは、第２小当たりの規定回数（第２条件が成立するまでに要する第２小当たりの当選回数）に対応し、ガンマンのキャラクタ８１１ｃは、第３小当たりの規定回数（第３条件が成立するまでに要する第３小当たりの当選回数）に対応している。

【２７５９】

図８８０（ｂ）は、残機ストックチャンス演出において遊技者が枠ボタン２２を押下した場合の演出態様の一例を示した図である。図８８０（ｂ）に示した通り、残機ストック演出において枠ボタン２２に対する押下を検出した場合、表示されているキャラクタが今回の大当たり終了後に設定される時短状態に対応する残機（対応する小当たりの規定回数）を叫ぶ演出が実行される。図８８０（ｂ）では、冒険者のキャラクタ８１１ａの残機として「５」が報知された状況を例示している。この場合、図８８０（ｂ）に示した通り、冒険者のキャラクタ８１１ａが「５」と叫ぶ演出が実行される（５という文字が表示された吹き出し画像ＳＧが形成される）。また、冒険者のキャラクタ８１１ａの残機を示すための表示領域Ｄｍ６ｂにおいて、冒険者のキャラクタ８１１ａの顔部分の画像の右側に対して、「×５」という数字が表示される。更に、表示領域ＨＲ１０に対して、「５機ストック！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、冒険者のキャラクタ８１１ａの残機が５機付与されたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。冒険者のキャラクタ８１１ａの残機の報知が終了すると、ウサギのキャラクタ８１１ｂやガンマンのキャラクタ８１１ｃの残機についても、同様の演出によって順に報知される。これにより、大当たり終了後に設定される時短状態における各小当たりの規定回数を示唆する数（残機）を、大当たり遊技の実行中に遊技者に対して報知することができるので、時短回数がどれだけ続くかの目安を遊技者に対して予め示唆しておく斬新な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、時短状態に移行した後は、第１～第３小当たりのいずれかに当選する毎に、対応するキャラクタの残機が減少する演出が実行され、全てのキャラクタの残機が０となることで時短状態が終了される。この時短状態における一連の演出態様について、図８８１から図８８４を参照して説明する。

【２７６０】

図８８１（ａ）は、時短状態（ラッシュ）が開始された時点の第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図８８１では、大当たりにおいて冒険者のキャラクタ８１１ａ、ウサギのキャラクタ８１１ｂ、およびガンマンのキャラクタ８１１ｃの残機として、それぞれ５機、３機、および１機が報知され、当該大当たりが終了して時短状態（ラッシュ）に突入した場合を例示している。図８８１（ａ）に示した通り、時短状態（ラッシュ）が開始されると、主表示領域Ｄｍにおいて、冒険者のキャラクタ８１１ａ、ウサギのキャラクタ８１１ｂ、およびガンマンのキャラクタ８１１ｃと、敵である怪獣のキャラクタ８２１とが睨み合う演出が実行される。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「残機が尽きる前に的を倒せ！！」という文字が表示される。また、大当たり遊技の実行中から引き続いて、表示領域Ｄｍ６ａ～Ｄｍ６ｄが主表示領域Ｄｍにおける右端に表示され続ける。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「ＲＵＳＨ開始」という文字が表示される。これらの表示内容により、各キャラクタの残機が残っているうちは時短状態が継続するということ、および敵である怪獣のキャラクタ８２１を倒すことで大当たりに当選するということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。

【２７６１】

図８８１（ｂ）は、時短状態中にリーチが発生した場合の表示態様を示した図である。

ここで、本第２９制御例では、第２特別図柄の抽選で大当たり、または小当たりとなった場合に変動表示演出としてリーチ演出を伴う変動表示態様が設定されるように構成されている。つまり、リーチが発生した時点で、大当たり、実質的に大当たりが確定するＶ小当たり、および第１～第３小当たりのいずれかであることが確定する構成としている。言い換えれば、リーチが発生した場合、大当たりとなるか、または第１～第３小当たりのいずれかの実行回数が１増加する（対応するキャラクタの残機が減算される）構成としている。このため、本第２９制御例における時短状態では、リーチが発生した後において、敵である怪獣のキャラクタ８２１を討伐することで大当たりとなる一方で、怪獣のキャラクタ８２１に敗北することで敗北したキャラクタの残機が１減算される演出が実行される。より具体的には、図８８１（ｂ）に示した通り、リーチが発生すると、３人のキャラクタのうち１のキャラクタが選択される演出が実行される。図８８１（ｂ）の例では、ウサギのキャラクタ８１１ｂが選択された場合を例示しており、ウサギのキャラクタ８１１ｂの周囲が発光した状態に設定されると共に、他のキャラクタが黒塗りのシルエット表示に設定される。即ち、ウサギのキャラクタ８１１ｂが他のキャラクタよりも強調して表示される。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「対戦者決定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、怪獣のキャラクタ８２１とバトル（対戦）を行うキャラクタがウサギのキャラクタ８１１ｂに決定されたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２７６２】

なお、基本的に、抽選結果が第１小当たりとなった場合には、冒険者のキャラクタ８１１ａが対戦者に決定され、第２小当たりとなった場合には、ウサギのキャラクタ８１１ｂが決定され、第３小当たりとなった場合には、ガンマンのキャラクタ８１１ｃが決定される。一方で、大当たり又は実質的に大当たり確定のＶ小当たりとなった場合には、ガンマンのキャラクタ８１１ｃの選択割合が比較的高くなり、冒険者のキャラクタ８１１ａの選択割合が比較的低くなるように選択割合が振り分けられている。具体的には例えば、全キャラクタの残機が１以上残っている状態で大当たり又はＶ小当たりに当選した場合は、冒険者のキャラクタ８１１ａの選択割合が２５％、ウサギのキャラクタ８１１ｂの選択割合が３０％、ガンマンのキャラクタ８１１ｃの選択割合が４５％となるように構成されている。また、残機が０のキャラクタが１以上存在する場合は、残機が１以上残っているキャラクタの中から１のキャラクタが選択される。この場合も、ガンマンのキャラクタ８１１ｃの選択割合が比較的高くなり、冒険者のキャラクタ８１１ａの選択割合が比較的低くなるように選択割合が振り分けられている。このため、リーチが発生した場合に選択されるキャラクタに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２７６３】

次に、図８８２（ａ）を参照して、Ｖ入賞させることが不可能な非Ｖ小当たり（第１～第３小当たりのいずれか）に当選していた場合の演出態様について説明する。図８８２（ａ）は、非Ｖ小当たりとして、ウサギのキャラクタ８１１ｂに対応する第２小当たりに当選していた場合の表示態様の一例を示した図である。ウサギのキャラクタ８１１ｂの残機が１以上残っている状態で第２小当たりに当選した場合は、リーチ発生時にウサギのキャラクタ８１１ｂが対戦相手として決定される演出（図８８１（ｂ）参照）を経て、図８８２（ａ）に示した通り、最終的にウサギのキャラクタ８１１ｂがバトルに敗北する演出が実行される。また、ウサギのキャラクタ８１１ｂの残機が１減少される演出が実行される。図８８２（ａ）では、ウサギのキャラクタ８１１ｂの残機（即ち、第２小当たりの当選回数が規定回数に到達するまでの残り回数）が３から２に減少した状況を例示しており、表示領域Ｄｍ６ｃに表示されているウサギのキャラクタ８１１ｂの残機数が３から２に減少されている。次に、図８８２（ｂ）を参照して、第１～第３小当たりの当選回数が全て規定回数に到達して時短終了条件が成立した場合の演出態様について説明する。この場合、基本的な演出の流れは非Ｖ小当たりに当選して残機が減少する演出（図８８１（ｂ）、図８８２（ａ）参照）と同様であるが、怪獣のキャラクタ８２１に敗北する際に、敗北し

たキャラクタ（図８８２（ｂ）の例ではウサギのキャラクタ８１１ｂ）に対応する残機が０に更新されると共に、副表示領域Ｄｓに対して「ＲＵＳＨ終了・・・」という文字が表示される点で相違している。これにより、全てのキャラクタの残機が０となったことに連動して時短状態（ラッシュ状態）が終了されたということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者にとって分かり易い演出態様を実現することができるので、好適な演出態様を実現することができる。

【２７６４】

なお、時短状態における最後の非Ｖ小当たりに当選したことに基づいて実行される変動表示演出では、変動開始時点で保留されていた第２特別図柄の保留球の先読み結果も加味した演出態様が設定される。つまり、たとえ非Ｖ小当たりに当選して時短終了条件が成立するとしても、第２特別図柄の保留球の中に大当たりまたはＶ小当たりに対応する抽選結果が保留されている場合は、通常状態へと移行した直後に大当たりに当選して時短状態へと移行することとなる。この場合は、時短状態（ラッシュ）の終了を報知せずに、時短最終変動の変動表示演出として、怪獣のキャラクタ８２１を討伐する演出を実行して大当たりを報知する構成としている。一方、第２特別図柄の保留球が全て大当たりでもＶ小当たりでもない場合は、図８８２（ｂ）に示した通り、ラッシュ終了演出が実行される。このように構成することで、時短最終変動における大当たり期待度を向上させることができる。即ち、１のキャラクタの残機が残り１となり、他のキャラクタの残機が０となった状態でリーチが発生し、残機が残り１のキャラクタと怪獣のキャラクタ８２１とがバトルを行う演出が開始された場合に、当該変動と第２特別図柄の残保留とに少なくとも１の大当たり（またはＶ小当たり）が含まれていれば怪獣のキャラクタ８２１に勝利する演出が実行されるため、１のキャラクタの残機１、且つ、他のキャラクタの残機が０の状態で開始されたバトル演出の期待度を、他のタイミングで行われたバトル演出の期待度よりも高くすることができる。よって、メリハリのついた遊技性を実現することができる。

【２７６５】

次に、図８８３を参照して、本第２９制御例における時短状態中に実行される可能性がある残機回復演出について説明する。本第２９制御例では、上述した第２８制御例における第２の変形例等と同様に、第２特別図柄の抽選で時短図柄当選が発生する可能性がある。本第２９制御例では、時短状態において時短図柄当選が発生した場合に、第１～第３小当たりの規定回数が上乗せされる。即ち、時短終了条件（第２終了条件）が成立し難くなるので、時短図柄当選が発生した場合に遊技者を喜ばせることができる。図８８３（ａ）に示した通り、時短状態（ラッシュ状態）において時短図柄に当選し、残機増加条件が成立すると、リーチ演出が発生すると共に、宝箱８１０が表示される。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「宝箱出現！回復薬をＧＥＴしろ！」という文字が表示される。これらの表示内容により、出現した宝箱８１０の中に回復薬が入っていれば、遊技者にとって有利になるということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。そして、図８８３（ｂ）に示した通り、宝箱８１０から回復薬８１０ｄが出現する演出が実行されると、表示領域ＨＲ１０に対して、「残機回復」という文字が表示される。また、冒険者のキャラクタ８１１ａの残機、ウサギのキャラクタ８１１ｂの残機、およびガンマンのキャラクタ８１１ｃの残機に対してそれぞれ１０機、７機、および３機が加算される演出が実行され、第３図柄として時短図柄当選を示すチャンス図柄が停止表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して時短図柄当選に基づいて残機が回復したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２７６６】

なお、本第２９制御例では、宝箱８１０の中身が空であり、残機が回復することもない演出内容のガセ残機回復演出も設けられている。このガセ残機回復演出は、残機が既に０まで減少済みのキャラクタに対応する種別の非Ｖ小当たりに当選した場合に実行される。このように構成することで、既に規定回数に到達した非Ｖ小当たりに対応する変動表示演出において、残機が０になったキャラクタを更にバトルさせるという支離滅裂な演出内容になってしまうことを抑制することができると共に、遊技者に対して残機が回復すること

を期待させることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

【２７６７】

次に、図８８４を参照して、時短状態（ラッシュ状態）の終了が報知されてから第２特別図柄の保留球が全て消化されるまでの間の期間で実行されるリザルト演出について説明する。図８８４（ａ）は、リザルト演出が実行されている場合の表示態様を示した図である。図８８４（ａ）に示した通り、リザルト演出が実行されると、主表示領域Ｄｍにおける中央に形成された表示領域ＨＲ１０に対して、時短状態が終了するまでに当選した大当たりの回数と、払い出された賞球数と、を示す文字が表示される。図８８４（ａ）では、時短状態が終了するまでに６回の大当たりに当選して５８５０個の賞球が払い出された場合を例示しており、表示領域ＨＲ１０に対して、「ＢＯＮＵＳ×６」という文字と、「ｔｏｔａｌ　５８５０ｐｔ」という文字とが表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して今回の時短状態における遊技結果を確認させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。また、小表示領域Ｄｍ８において、比較的目立ち難い表示態様（狭い表示領域）で第２特別図柄の残保留に対応する変動表示演出が実行される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「ＲＵＳＨ終了・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して時短状態が終了したということを容易に理解させることができる。なお、本第２９制御例では、通常状態における第２特別図柄の変動時間が０．５秒間に設定される。このため、上限個数（４個）の第２特別図柄の保留球が保留されていたとしても、２秒程度で残保留の消化が完了する。なお、図８８４に示した表示画面を表示するための制御は、遊技状態が切り替わる際において、遊技状態を切り替えるタイミングと、遊技状態に対応する表示態様を切り替えるタイミングとを異ならせる処理である。また、図８８４の表示画面にて特図２保留を表示しても良い。

【２７６８】

図８８４（ｂ）は、時短最終変動の開始後に増加した第２特別図柄の保留球が当たり（大当たりまたはＶ小当たり）であった場合における、当たり保留消化時の演出態様を示した図である。ここで、上述した通り、本第２９制御例では、時短最終変動において、第２特別図柄の保留球も加味した演出結果を設定する構成としているが、時短最終変動が開始されてから（即ち、変動表示演出が開始されてから）増加した第２特別図柄の保留球については、演出に反映させることができない。そこで、時短最終変動の開始後に増加した第２特別図柄の保留球が当たりであった場合には、リザルト演出において当たり保留に対応する変動表示が開始された場合に、短時間（０．５秒間）の当たり報知演出を実行可能に構成している。具体的には、図８８４（ｂ）に示した通り、リザルト演出中に当たり変動が実行されると、遊技結果を示す文字が表示された表示領域ＨＲ１０の上方から当たりの組み合わせの第３図柄（同一の数字が揃った状態の第３図柄）が降下してきて、表示領域ＨＲ１０を押しのける演出が実行されると共に、小表示領域Ｄｍ８において、大当たり又は小当たりを示す図柄が停止表示される。より具体的には、大当たりの場合は同一の数字が３つ停止表示され、小当たりの場合は互いに異なる奇数の数字が３つ停止表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「ボーナス確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、第２特別図柄の残保留で大当たりまたはＶ小当たりに当選したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２７６９】

次に、図８８５を参照して、本第２９制御例における時短状態の一種である無敵モードについて説明する。この無敵モードは、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、および小当たりに当選した場合の一部で移行する第１時短状態Ｃと、天井抽選回数に到達した場合に移行する第２時短状態Ａと、の２種類が設けられており、ほぼ、次に大当たりに当選するまで時短状態（第１時短状態Ｃ、又は第２時短状態Ａ）が継続する遊技状態で構成されている。図８８５に示した通り、無敵モードが設定されると、各キャラクタの残機が全て「∞」と表示される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「無敵モード中」という文字が表示されるこれらの表示内容により、遊技者に対して各キャラクタの残機が無限にあり、怪獣のキャラクタ８２１に勝利するまで時短状態が必ず継続するということを容易

に理解させることができる。なお、実際には、無敵モードにおける第１～第３小当たりの規定回数が全て１００回に設定される。次に、図８８６を参照して、本第２９制御例における各状態間の移行方法について説明する。ここで、本第２９制御例では、主として４つのモードが設けられている。即ち、遊技者に不利な通常モード（通常状態Ａ）と、時短状態の中で最も有利度合いが低い（大当たりに当選し難い）チャンスモード（第１時短状態Ａ）と、比較的有利度合いが高い（比較的大当たりに当選し易い）ラッシュモード（第１時短状態Ｂ、第２時短状態Ｂ）と、最も有利度合いが高い（ほぼ、次回の大当たりまで継続する）無敵モード（第１時短状態Ｃ、第２時短状態Ａ）と、が設けられている。チャンスモードは、上述した第２８制御例の第１の変形例における時短モードと同様に、時短回数が１回に設定され、当該１回の第２特別図柄の変動表示中に上限個数（４個）の第２特別図柄の保留球を貯めることができるため、実質的に５回分の特別図柄の抽選機会が与えられる遊技状態である。また、ラッシュモードは、主として、上述した第１～第３小当たりの当選回数が全て規定回数に到達した場合に時短状態が終了される状態であり、各キャラクタの残機が尽きないことを願いながら遊技を行わせることができる斬新な遊技性の遊技状態である。また、無敵モードは、実質的に次回の大当たりまで継続する最も有利な遊技状態である。

【２７７０】

まず、図８８６の上段を参照して、遊技者に不利な通常モード（通常状態Ａ）における遊技状態の移行方法について説明する。図８８６の上段に示した通り、通常状態Ａ（通常モード）から他の状態には、特別図柄の抽選で大当たりに当選するか、または天井抽選回数に到達した場合に移行する可能性がある。より具体的には、特別図柄の抽選で約１／３２０の確率で当選する大当たりとなった場合に５％の割合で決定（選択）される大当たりＡ４２が大当たり種別として決定された場合に、大当たり終了後の遊技状態として第１時短状態Ｂ（ラッシュモードの一種）が設定される。また、大当たりとなった場合に９５％の割合で決定される大当たりＢ４２が大当たり種別として決定された場合に、大当たり終了後の遊技状態として第１時短状態Ａ（チャンスモード）が設定される。一方、通常状態Ａにおいて大当たりに当選せずに特別図柄の抽選回数が天井抽選回数（９５０回）に到達した場合は、第２時短状態Ａ（無敵モードの一種）が設定される。このため、通常状態においては、特別図柄の抽選で大当たりに当選すること、または天井抽選回数に到達することに期待して遊技を行う遊技性となる。なお、無敵モードが最も有利な遊技状態であるため、特に、ある程度多い特別図柄の抽選回数（例えば、６００回）に渡って連続して外れとなった後においては、大当たりに当選することよりも、外れが天井抽選回数まで連続することを期待させることができる。よって、所謂ハマりが発生したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持することができる。

【２７７１】

また、図８８６の中断に示した通り、第１時短状態Ａ（チャンスモード）から他の遊技状態には、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、時短図柄当選した場合、および時短状態の終了条件が成立して第２特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図８８６の中段に示した通り、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が第１時短状態Ｃ（無敵モードの一種）に設定される。また、第２特別図柄の抽選で約１／１０の確率で当選する小当たりとなった場合には、小当たり種別として５％の割合で決定される小当たりＡ４２となった場合に、当該小当たりＡ４２において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が第１時短状態Ｃ（無敵モードの一種）に設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として９５％の割合で決定される小当たりＢ４２～Ｈ４２のいずれかとなった場合に、当該小当たりにおいて特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が第１時短状態Ｂ（ラッシュモードの一種）に設定される。また、第１時短状態Ａ（チャンスモード）において第２特別図柄の抽選で１／５００の確率で当選する時短図柄当選が発生した場合には、遊技状態が第２時短状態Ｂ（ラッシュモード

の一種）に設定される。更に、チャンスモードにおいて保留された第２特別図柄の保留球を全て消化した（全て外れとなった）場合は、遊技者に不利な通常モードへと移行する。

【２７７２】

次に、図８８６の下段左側を参照して、ラッシュモード（第１時短状態Ｂ、第２時短状態Ｂ）から他の状態への移行方法について説明する。図８８６の下段左側に示した通り、ラッシュモードから他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および時短状態の終了条件が成立して第２特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図８８６の下段左側に示した通り、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が第１時短状態Ｃ（無敵モードの一種）に設定される。また、第２特別図柄の抽選で約１／１０の確率で当選する小当たりとなった場合には、小当たり種別として５％の割合で決定される小当たりＡ４２となった場合に、当該小当たりＡ４２において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が第１時短状態Ｃ（無敵モードの一種）に設定される。また、時短終了条件が成立した場合（主として第１～第３小当たりの当選回数が全て規定回数に到達した場合）は、遊技者に不利な通常モードに設定される。これらに対し、小当たりに当選した場合に小当たり種別として９５％の割合で決定される小当たりＢ４２～Ｈ４２のいずれかとなった場合に、当該小当たりにおいて特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が再度、第１時短状態Ｂ（ラッシュモードの一種）に設定される（ラッシュモードをループする）。なお、図示については省略したが、時短図柄当選が発生した場合には、第２時短状態Ｂ（ラッシュモードの一種）に設定される（ラッシュモードをループする）。

【２７７３】

次に、図８８６の下段右側を参照して、無敵モードから他の状態への移行方法について説明する。図８８６の下段右側に示した通り、無敵モードから他の状態へは、小当たりに当選した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図８８６の下段右側に示した通り、無敵モードにおいて１／１０の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として９５％の割合で決定される小当たりＢ４２～Ｈ４２のいずれかとなった場合に、当該小当たりにおいて特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が再度、第１時短状態Ｂ（ラッシュモードの一種）に設定される。これに対して、無敵モードにおいて大当たりに当選した場合、小当たりＡ４２が決定された場合、および時短図柄当選が発生した場合は、無敵モードをループする。このように、本第２９制御例では、遊技者に有利なモードとして、３種類の遊技性が大きく異なるモード（チャンスモード、ラッシュモード、および無敵モード）を設ける構成としている。即ち、固定回数で大当たり又は小当たりに当選することを期待させる遊技性のチャンスモード、および第１～第３小当たりの当選状況によって時短状態の継続回数が流動的に変化する遊技性のラッシュモード、および実質的に次回の大当たりまで継続する無敵モードの３種類が設けられている。よって、設定されるモードによって遊技性を大きく変えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２７７４】

＜第２９制御例の電気的構成＞

次に、図８８７（ａ）を参照して、本第２９制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図８８７（ａ）は、本第２９制御例における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図８８７（ａ）に示した通り、本第２９制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第２８制御例の第２の変形例（および第２８制御例）におけるＲＯＭ２０２の構成（図８３８（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａｋに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ａｍが設けられている点、大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｂｍが設けられている点、変動パターン選択テーブル２０２ｄｋに代えて変動パターン選択テーブル２０２ｄｍが設けられている点、時短付与テーブル２０２ｅｋに

代えて時短付与テーブル２０２ｅｍが設けられている点、および小当たり種別選択テーブル２０２ｆｋに代えて小当たり種別選択テーブル２０２ｆｍが設けられている点で相違している。その他の構成については上述した第２８制御例の第２の変形例（および第２８制御例）におけるＲＯＭ２０２の構成と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【２７７５】

まず、本第２９制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａｍの詳細について説明する。ここで、本第２９制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａｍは、上述した第２８制御例の第２の変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ａｋに対して、第２特別図柄の抽選を行う際に参照されるデータテーブルの規定内容が変更されている点でのみ相違している。図８８８（ａ）を参照して、本第２９制御例における第２特別図柄の抽選を行う際に参照される特別図柄２乱数テーブル２０２ａｍ２の詳細について説明する。図８８８（ａ）は、この特別図柄２乱数テーブル２０２ａｍ２の規定内容を示した図である。図８８８（ａ）に示した通り、本第２９制御例における特別図柄２乱数テーブル２０２ａｍ２には、大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として、上述した第２８制御例の第１の変形例と同様に、「０～２０４」の２０５個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。一方、本第２９制御例では、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「２０５～４８２７０」の４８０６６個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。なお、ここでの小当たりには、Ｖ小当たりおよび第１～第３小当たりを全て含んでいる。また、図８８８（ａ）に示した通り、本第２９制御例における特別図柄２乱数テーブル２０２ａｍ２には、時短図柄当選と判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として、「４８２７１～４８４０１」の１３１個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。

【２７７６】

第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が２０５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は、約１／３２０（２０５／６５５３６）である。また、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が４８０６６個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約１／１．３６（４８０６６／６５５３６）である。更に、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値のうち、時短図柄当選と判定される乱数値（カウンタ値）の個数が１３１個であるので、第２特別図柄の抽選で時短図柄に当選する確率は、約１／５００（１３１／６５５３６）である。このように、本第２９制御例では、上述した第２８制御例の第２の変形例に対して、小当たり確率が大幅に高くなると共に、時短図柄の確率が低くなるように変形している。次に、図８８８（ｂ）を参照して、本第２９制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｍの詳細について説明する。図８８８（ｂ）は、本第２９制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｍの規定内容を示した図である。図８８８（ｂ）に示した通り、本第２９制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｍには、第１特別図柄の大当たり種別として、大当たりＡ４２、および大当たりＢ４２の２種類が規定されており、第２特別図柄の大当たり種別として大当たりＣ４２の１種類が規定されている。

【２７７７】

図８８８（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対して、「大当たりＡ４２」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ４２」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ４２」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態がラッシュモード（第１時短状態Ｂ）に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＢ４２」は、ラウンド数が３ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態がチャンスモード（第１時短状態Ａ）に設定される大当たり種別である。

このため、ラウンド数の面でも、大当たり終了後の遊技状態の面でも、「大当たりＡ４２」の方が「大当たりＢ４２」よりも有利度合いが高くなる。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ４２」および「大当たりＢ４２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５個および９５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＡ４２」、「大当たりＢ４２」に当選する割合は、それぞれ５％および９５％である。よって、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、比較的低確率（５％の割合）で有利度合いが高い第１時短状態Ｂが設定され、比較的高確率（９５％の割合）で有利度合いが低い第１時短状態Ａが設定される。なお、これは通常状態に限った話であり、時短状態において「大当たりＡ４２」または「大当たりＢ４２」に当選した（大当たりが開始された）場合は、大当たり終了後の遊技状態が無敵モード（時短状態Ｃ）に設定される。

【２７７８】

また、図８８８（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、「大当たりＣ４２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ４２」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が有利な無敵モード（第１時短状態Ｃ）に設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲に「大当たりＣ４２」が対応付けられているため、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、必ず「大当たりＣ４２」が決定される。この「大当たりＣ４２」は、全ての大当たり種別の中で最も有利な大当たり種別である。なお、これらの「大当たりＡ４２」～「大当たりＣ４２」に加えて、本第２９制御例では「大当たりＤ４２」～「大当たりＪ４２」も設けられている。これらの「大当たりＤ４２」～「大当たりＪ４２」は、小当たりに当選し、小当たり種別として小当たりＡ４２～Ｈ４２が決定されて当該小当たり間に特定領域６５０ｅ３を通過した場合に当選する大当たり種別であり、大当たり終了後の遊技状態が、基本的にラッシュモードに設定される大当たりである。次に、図８８９（ａ）を参照して、本第２９制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｍの詳細について説明する。図８８９（ａ）は、この変動パターン選択テーブル２０２ｄｍの構成を示したブロック図である。図８８９（ａ）に示した通り、本第２９制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｍは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される通常用テーブル２０２ｄｍ１と、時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される時短用テーブル２０２ｄｍ２と、時短状態の最終変動において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される時短最終変動用テーブル２０２ｄｍ３と、で少なくとも構成されている。まず、図８８９（ｂ）を参照して、通常用テーブル２０２ｄｍ１の詳細について説明する。

【２７７９】

図８８９（ｂ）は、本第２９制御例における通常用テーブル２０２ｄｍ１の規定内容を示した図である。ここで、図８８９に示した通り、本第２９制御例における通常用テーブル２０２ｄｍ１において、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」である場合の規定内容については、上述した第２８制御例の第２の変形例における通常用テーブル２０２ｄｋ１（図８６９参照）と同一となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。一方、図８８９に示した通り、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「完全外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターン

として変動時間が０．５秒の「超短小当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短突時」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、変動時間が０．５秒間となるように構成されている。

【２７８０】

なお、本第２９制御例では、上述した第２８制御例の第２の変形例等と同様に、通常状態において普通図柄の抽選が実行されて普通図柄の当たりに当選したとしても、普通図柄の当たりとして第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能（困難）な電動役物６４０ａの開閉パターン（０．１秒間のショート開放）が設定されるため、通常状態において普通図柄の抽選を実行させたとしても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることはできない。本第２９制御例において通常状態で第２特別図柄の抽選が実行される状況としては、チャンスモードやラッシュモードにおいて時短最終変動において右打ちにより第２特別図柄の保留球を獲得した状態で時短最終変動が終了して通常状態に移行した場合である。なお、抽選結果によらずに変動時間を０．５秒間に固定化しているのは、時短最終変動において残保留の抽選結果まで踏まえた１の演出態様を設定する際に、保留球数によって演出期間が大幅にずれてしまうことを抑制する趣旨である。

【２７８１】

次に、図８９０（ａ）を参照して、本第２９制御例における時短用テーブル２０２ｄｍ２の詳細について説明する。図８９０（ａ）は、本第２９制御例における時短用テーブル２０２ｄｍ２の規定内容を示した図である。この時短用テーブル２０２ｄｍ２は、チャンスモード（第１時短状態Ａ）、ラッシュモード（第１時短状態Ｂ、第２時短状態Ｂ）、または無敵モード（第１時短状態Ｃ、第２時短状態Ａ）において特別図柄の抽選を実行する際に変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図８９０（ａ）は、この時短用テーブル２０２ｄｍ２の規定内容を示した図である。図８９０（ａ）に示した通り、本第２９制御例における時短用テーブル２０２ｄｍ２のうち、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」に対応する規定内容については、上述した第２８制御例の第２の変形例における時短用テーブル２０２ｄｋ２（図８７０（ａ）参照）と同一である。つまり、抽選結果によらず、短時間（０．５秒間）の変動時間が終了するように構成している。これは、第２８制御例の第２の変形例と同様に、第１特別図柄の保留球を１以上保持した状態で有利度合いが高い第２特別図柄の抽選を実行可能な時短状態に移行した場合に、第１特別図柄の保留球に基づく第１特別図柄の変動表示演出（実質的な大当たり期待度が高い第２特別図柄の抽選が実行できない期間）が長く継続してしまい、遊技者をやきもきさせてしまうことを防止する趣旨である。

【２７８２】

一方、図８９０（ａ）に示した通り、第２特別図柄に対する規定内容として、抽選結果が「完全外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「外れ」が規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７９～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒の「ガセ外れ」が規定されている。また、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒の「長当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒の「長小当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒の「長突時」が規定されている。

【２７８３】

つまり、本第２９制御例では、完全外れ以外の抽選結果となった場合に、必ず１５秒間

の変動パターンが選択されるようになっている。この１５秒の変動時間において、怪獣のキャラクタ８２１とバトルを行うバトル演出（図８８１（ｂ）、図８８２参照）、または残機回復演出（図８８３参照）が実行される。また、小当たりの場合に小当たり種別とは無関係に比較的長い変動時間（１５秒間）を設定する構成としているので、ラッシュモード（第１時短状態Ｂ、第２時短状態Ｂ）において第１～第３小当たりに当選して時短終了条件（第３終了条件）が成立する場合に、小当たり変動中に右打ちを行い続けることにより、第２特別図柄の保留球を上限個数まで貯め易くすることができる。よって、１のキャラクタの残機が１機であり、他のキャラクタの残機が０である状況下でリーチが発生し、残機が１機のキャラクタと怪獣のキャラクタ８２１とがバトルを行うバトル演出に発展した場合に、当該バトル演出の期待度を通常よりも高くすることができる。つまり、第２特別図柄の保留球の中に大当たり又はＶ小当たりが含まれている場合にもバトルに勝利する演出が選択されるので、実質的な勝利割合を通常よりも向上させることができる。よって、１のキャラクタの残機が１機であり、他のキャラクタの残機が０である状況下において、遊技者に対して大きな期待感を抱かせることができるので、ラッシュモードの最後まで遊技者のモチベーションを維持させることができる。次に、図８９０（ｂ）を参照して、時短最終変動用テーブル２０２ｄｍ３の詳細について説明する。この時短最終変動用テーブル２０２ｄｍ３は、時短状態（チャンスモード、ラッシュモード、無敵モード）において時短回数（第２特別図柄の抽選回数の規定回数に到達するまでの抽選回数）が残り１となった場合に参照されるテーブルであり、ほぼ、時短回数が１回のチャンスモードにおいてのみ参照されるデータテーブルである。図８９０（ｂ）は、この時短最終変動用テーブル２０２ｄｍ３の規定内容を示した図である。図８９０（ｂ）に示した通り、第１特別図柄に対する規定内容は、上述した時短用テーブル２０２ｄｍ２（図８９０（ａ）参照）と共通している。即ち、抽選結果によらず、変動時間が０．５秒間の変動パターンが設定されるように構成されている。

【２７８４】

一方で、図８９０（ｂ）に示した通り、第２特別図柄に対する規定内容として、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「完全外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒の「ガセ外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒の「長当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒の「長小当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒の「長突時」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、変動時間が比較的長い１５秒間の変動パターンが設定される。これにより、時短最終変動において右打ちを行い続けた場合に、抽選結果によらず、第２特別図柄の保留球を上限個数まで貯めさせ易くすることができる。次に、図８９１を参照して、本第２９制御例における時短付与テーブル２０２ｅｍの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｅｍは、上述した第２８制御例の変形例における時短付与テーブル２０２ｅｋ（図８７１参照）と同様に、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。

【２７８５】

図８９１に示した通り、本第２９制御例における時短付与テーブル２０２ｅｍには、時短状態の付与契機（大当たり種別、時短図柄当選、または天井抽選回数到達）毎に、時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値が対応付けられて規定されている。なお、図８９１に示した通り、本第２９制御例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、時短カウンタ２０３ｈと、Ｖ小当たりカウンタ２０３ｓ

１と、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２と、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３と、第３小当たりカウンタ２０３ｓ４と、特図２カウンタ２０３ｔと、の６つが設けられている。時短カウンタ２０３ｈ、および特図２カウンタ２０３ｔについては、上述した第２８制御例の第２の変形例における同名のカウンタと同一のものであるため、ここではその詳細な説明については省略する。Ｖ小当たりカウンタ２０３ｓ１は、時短状態が設定された後で実行されたＶ小当たりの当選回数に対応する終了条件（第２終了条件）の成立有無を判別するためのカウンタであり、上述した第２８制御例の第２の変形例における小当たりカウンタ２０３ｓと同一の機能を有したカウンタである。また、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３、および第３小当たりカウンタ２０３ｓ４は、それぞれ時短状態が設定された後で実行された第１～第３小当たりの当選回数に基づく終了条件（第３終了条件）の成立有無を判別するためのカウンタである。ここで、上述した通り、本第２９制御例では、第１～第３小当たりの全ての当選回数が、時短開始時に設定された規定回数に到達することで、時短終了条件（第３終了条件）が成立するように構成している。つまり、時短状態において第１小当たりカウンタ２０３ｓ２、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３、および第３小当たりカウンタ２０３ｓ４の全てが０に更新されるまで、第２終了条件が成立しないように構成されている。

【２７８６】

図８９１に示した通り、本第２９制御例では、大当たり種別として「大当たりＡ４２」～「大当たりＪ４２」の１０種類が設けられていると共に、時短図柄当選、および天井抽選回数到達に基づく時短付与契機も設けられている。本第２９制御例における時短付与テーブル２０２ｅｍには、時短付与契機毎に、時短カウンタ２０３ｈ、Ｖ小当たりカウンタ２０３ｓ１、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３、第３小当たりカウンタ２０３ｓ４、および特図２カウンタ２０３ｔの値（即ち、第１から第４終了条件）が対応付けて規定されている。

【２７８７】

図８９１に示した通り、大当たり種別として第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に５％の割合で決定される「大当たりＡ４２」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、Ｖ小当たりカウンタ２０３ｓ１の値「１」、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２の値「５」、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３の値「３」、第３小当たりカウンタ２０３ｓ４の値「１」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たりＡ４２」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１００回が設定され、第２終了条件として、Ｖ小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第１小当たり遊技の実行回数５回、且つ、第２小当たり遊技の実行回数３回、且つ、第３小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第４終了条件として、第２特別図柄の変動回数１００回が設定される。第２特別図柄の抽選で第１小当たり（小当たりＩ４２）、第２小当たり（小当たりＪ４２）、および第３小当たり（小当たりＫ４２）に当選する確率は、それぞれ約１／３、約１／５、および約１／１０に設定されているため、通常状態において「大当たりＡ４２」に当選して設定された時短状態（第１時短状態Ｂ）では、ほぼ、第１および第４終了条件が成立することはなく、第２終了条件、第３終了条件、または大当たり当選によって時短状態が終了される。なお、第２終了条件が成立する（Ｖ小当たり（小当たりＡ４２～Ｈ４２）に当選する）確率は、約１／１０である。これに対して、第３終了条件が成立するまでに要する平均の特別図柄抽選回数は１５回であるため、「大当たりＡ４２」の終了後に設定される時短状態（第１時短状態Ｂ）で第２終了条件が成立するよりも前に大当たり又は小当たりに当選する割合は、約８０．４％である。

【２７８８】

一方、図８９１に示した通り、大当たり種別「大当たりＡ４２」、当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、Ｖ小当たりカウンタ２０３ｓ１の値「１」、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２の値「１００」、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３の値「１００」、第３小当たりカウンタ２０３ｓ４の値「１００」、およ

び特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」がそれぞれ規定されている。つまり、特別図柄の抽選回数が１００回に到達するか、Ｖ小当たりに当選するか、または大当たりに当選するまで時短状態が終了されない第１時短状態Ｃ（無敵モード）に設定される。１００回以内の特別図柄の抽選で合算約１／１０の大当たり又は小当たりに当選する可能性はほぼ１００％であるため、時短状態中に大当たりＡ４２に当選した場合は、実質的に次回の大当たりまで継続する時短状態が設定される。

【２７８９】

また、図８９１に示した通り、大当たり種別として第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に９５％の割合で決定される「大当たりＢ４２」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「５」、Ｖ小当たりカウンタ２０３ｓ１の値「１」、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２の値「１００」、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３の値「１００」、第３小当たりカウンタ２０３ｓ４の値「１００」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「１」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たりＢ４２」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数５回が設定され、第２終了条件として、Ｖ小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第１小当たり遊技の実行回数１００回、且つ、第２小当たり遊技の実行回数１００回、且つ、第３小当たり遊技の実行回数１００回が設定され、第４終了条件として、第２特別図柄の変動回数１回が設定される。このため、通常状態において「大当たりＢ４２」に当選した場合は、第２特別図柄の抽選が１回実行されるか、Ｖ小当たりに当選するか、または大当たりに当選するまで時短状態が継続する。時短状態において第２特別図柄の変動表示が１回実行されている間に継続して右打ちを行うことにより、上限個数（４個）の第２特別図柄の保留球を獲得することが可能であるため、５回の第２特別図柄の抽選で大当たりまたはＶ小当たりに当選することを目指す遊技性となる。なお、５回以内の第２特別図柄の抽選で合算約１／１０の大当たり又はＶ小当たりに当選する割合は、約４１％である。大当たり又はＶ小当たりに当選することで、無敵モード又はラッシュモードへと移行するため、５回の第２特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりに当選することを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２７９０】

一方、図８９１に示した通り、大当たり種別「大当たりＢ４２」、当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、Ｖ小当たりカウンタ２０３ｓ１の値「１」、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２の値「１００」、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３の値「１００」、第３小当たりカウンタ２０３ｓ４の値「１００」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」がそれぞれ規定されている。つまり、時短状態中に「大当たりＡ４２」に当選した場合と同様に、第１時短状態Ｃ（無敵モード）に設定され、実質的に次回の大当たりまで時短状態が継続する有利な状態を形成する。また、図８９１に示した通り、大当たり種別として、第２特別図柄の抽選で大当たりとなるか、Ｖ小当たりの一種である小当たりＡ４２においてＶ入賞が発生した場合に決定される「大当たりＣ４２」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、Ｖ小当たりカウンタ２０３ｓ１の値「１」、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２の値「１００」、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３の値「１００」、第３小当たりカウンタ２０３ｓ４の値「１００」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」がそれぞれ規定されている。つまり、第１時短状態Ｃ（無敵モード）が対応付けて規定されている。このため、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に実質的に次回の大当たりまで時短状態が継続する有利な状態を形成する。

【２７９１】

また、図８９１に示した通り、大当たり種別として、Ｖ小当たりの一種である小当たりＢ４２においてＶ入賞が発生した場合に決定される「大当たりＤ４２」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、Ｖ小当たりカウンタ２０３ｓ１の値「１」、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２の値「５」、第２小当たりカウンタ

２０３ｓ３の値「３」、第３小当たりカウンタ２０３ｓ４の値「１」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」がそれぞれ規定されている。つまり、通常状態において「大当たりＡ４２」に当選した場合と同一の終了条件が規定されているので、「大当たりＤ４２」に当選した場合は、平均１５回の第２特別図柄の抽選が実行されることで第３終了条件が成立する時短状態（大当たり当選割合が約８０．４％の時短状態）が設定される。

【２７９２】

また、図８９１に示した通り、大当たり種別として、Ｖ小当たりの一種である小当たりＣ４２においてＶ入賞が発生した場合に決定される「大当たりＥ４２」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、Ｖ小当たりカウンタ２０３ｓ１の値「１」、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２の値「７」、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３の値「５」、第３小当たりカウンタ２０３ｓ４の値「２」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」がそれぞれ規定されている。このため、「大当たりＥ４２」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１００回が設定され、第２終了条件として、Ｖ小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第１小当たり遊技の実行回数７回、且つ、第２小当たり遊技の実行回数５回、且つ、第３小当たり遊技の実行回数２回が設定され、第４終了条件として、第２特別図柄の変動回数１００回が設定される。上述した通り、第２特別図柄の抽選で第１小当たり（小当たりＩ４２）、第２小当たり（小当たりＪ４２）、および第３小当たり（小当たりＫ４２）に当選する確率は、それぞれ約１／３、約１／５、および約１／１０に設定されているため、第３終了条件が成立するまでに要する平均の特別図柄抽選回数は２５回である。よって、「大当たりＥ４２」の終了後に設定される時短状態（第１時短状態Ｂ）で第２終了条件が成立するよりも前に合算約１／１０の大当たり又は小当たりに当選する割合は、約９３．４％である。

【２７９３】

また、図８９１に示した通り、大当たり種別として、Ｖ小当たりの一種である小当たりＤ４２においてＶ入賞が発生した場合に決定される「大当たりＦ４２」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、Ｖ小当たりカウンタ２０３ｓ１の値「１」、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２の値「１０」、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３の値「７」、第３小当たりカウンタ２０３ｓ４の値「３」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」がそれぞれ規定されている。このため、「大当たりＦ４２」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１００回が設定され、第２終了条件として、Ｖ小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第１小当たり遊技の実行回数１０回、且つ、第２小当たり遊技の実行回数７回、且つ、第３小当たり遊技の実行回数３回が設定され、第４終了条件として、第２特別図柄の変動回数１００回が設定される。上述した通り、第２特別図柄の抽選で第１小当たり（小当たりＩ４２）、第２小当たり（小当たりＪ４２）、および第３小当たり（小当たりＫ４２）に当選する確率は、それぞれ約１／３、約１／５、および約１／１０に設定されているため、第３終了条件が成立するまでに要する平均の特別図柄抽選回数は５０回である。よって、「大当たりＦ４２」の終了後に設定される時短状態（第１時短状態Ｂ）で第２終了条件が成立するよりも前に合算約１／１０の大当たり又は小当たりに当選する割合は、約９９．６％である。

【２７９４】

また、図８９１に示した通り、大当たり種別として、Ｖ小当たりの一種である小当たりＥ４２においてＶ入賞が発生した場合に決定される「大当たりＧ４２」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、Ｖ小当たりカウンタ２０３ｓ１の値「１」、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２の値「３」、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３の値「２」、第３小当たりカウンタ２０３ｓ４の値「１」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」がそれぞれ規定されている。このため、「大当たりＧ４２」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１００回が設定され、第２終了条件として、Ｖ小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第１

小当たり遊技の実行回数３回、且つ、第２小当たり遊技の実行回数２回、且つ、第３小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第４終了条件として、第２特別図柄の変動回数１００回が設定される。上述した通り、第２特別図柄の抽選で第１小当たり（小当たりＩ４２）、第２小当たり（小当たりＪ４２）、および第３小当たり（小当たりＫ４２）に当選する確率は、それぞれ約１／３、約１／５、および約１／１０に設定されているため、第３終了条件が成立するまでに要する平均の特別図柄抽選回数は１０回である。よって、「大当たりＧ４２」の終了後に設定される時短状態（第１時短状態Ｂ）で第２終了条件が成立するよりも前に合算約１／１０の大当たり又は小当たりに当選する割合は、約６６．４％である。なお、図８９１に示した通り、Ｖ小当たりの一種である小当たりＦ４２においてＶ入賞が発生した場合に決定される「大当たりＨ４２」については、上述した「大当たりＤ４２」と全く同一の終了条件が規定されている。同様に、Ｖ小当たりの一種である小当たりＧ４２においてＶ入賞が発生した場合に決定される「大当たりＩ４２」については、上述した「大当たりＥ４２」と全く同一の終了条件が規定されており、Ｖ小当たりの一種である小当たりＨ４２においてＶ入賞が発生した場合に決定される「大当たりＪ４２」、および時短図柄当選については、上述した「大当たりＦ４２」と全く同一の終了条件が規定されているため、ここではその詳細な説明については省略する。

【２７９５】

更に、図８９１に示した通り、時短付与契機が天井抽選回数到達である場合については、時短状態中の「大当たりＡ４２」、「大当たりＢ４２」の当選、「大当たりＣ４２」の当選による時短付与契機と同一の終了条件が対応付けられている。即ち、無敵モードに対応する終了条件が対応付けられている。このように、本第２９制御例では、第３終了条件（各キャラクタの残機の初期値の組み合わせ）にバリエーションを設ける構成としているため、同じラッシュモードでも、ラッシュモード中に大当たりまたはＶ小当たりに当選する可能性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図８９２を参照して、本第２９制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｆｍの詳細について説明する。図８９２は、この小当たり種別選択テーブル２０２ｆｍの規定内容を示した図である。図８９２に示した通り、本第２９制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｆｍには、小当たり種別として、「小当たりＡ４２」～「小当たりＫ４２」の１１種類の小当たり種別が設けられている。このうち、「小当たりＡ４２」～「小当たりＨ４２」は、Ｖ小当たりであり、「小当たりＩ４２」～「小当たりＫ４２」はＶ入賞が不可能な小当たりである。図８９２に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４４７」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＡ４２」が対応付けて規定されている。この「小当たりＡ４２」は、Ｖ小当たりの一種であり、Ｖ入賞が発生した場合に大当たりＣ４２（１０ラウンド大当たり）に当選する種別の小当たりである。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る「０～６５５３５」の６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＡ４２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「０～４４７」の４４８個であるため、小当たり種別として「小当たりＡ４２」が決定される割合は約０．７％（４４８／６５５３６）である。

【２７９６】

また、図８９２に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「４４８～３１３０」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＢ４２」が対応付けて規定されている。この「小当たりＢ４２」は、Ｖ小当たりの一種であり、Ｖ入賞が発生した場合に大当たりＤ４２（１０ラウンド大当たり）に当選する種別の小当たりである。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る「０～６５５３５」の６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＢ４２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「４４８～３１３０」の２６８３個であるため、小当たり種別として「小当たりＢ４２」が決定される割合は約４．１％（２６８３／６５５３６）である。また、図８９２に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「３１３１～４７４０」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＣ４２」が対応付けて規定されている。この「小当たりＣ４２」は、Ｖ小当たりの一種であり、Ｖ入賞が発生した場合に大当たりＥ４２（１０ラウンド大当たり）に当選

する種別の小当たりである。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る「０～６５５３５」の６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＣ４２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「３１３１～４７４０」の１６１０個であるため、小当たり種別として「小当たりＣ４２」が決定される割合は約２．５％（１６１０／６５５３６）である。また、図８９２に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「４７４１～４９１９」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＤ４２」が対応付けて規定されている。この「小当たりＤ４２」は、Ｖ小当たりの一種であり、Ｖ入賞が発生した場合に大当たりＦ４２（１０ラウンド大当たり）に当選する種別の小当たりである。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る「０～６５５３５」の６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＤ４２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「４７４１～４９１９」の１７９個であるため、小当たり種別として「小当たりＣ４２」が決定される割合は約０．３％（１７９／６５５３６）である。

【２７９７】

また、図８９２に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「４９２０～７９３７」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＥ４２」が対応付けて規定されている。この「小当たりＥ４２」は、Ｖ小当たりの一種であり、Ｖ入賞が発生した場合に大当たりＧ４２（３ラウンド大当たり）に当選する種別の小当たりである。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る「０～６５５３５」の６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＥ４２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「４９２０～７９３７」の３０１８個であるため、小当たり種別として「小当たりＣ４２」が決定される割合は約４．６％（３０１８／６５５３６）である。また、図８９２に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「７９３８～８７４２」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＦ４２」が対応付けて規定されている。この「小当たりＦ４２」は、Ｖ小当たりの一種であり、Ｖ入賞が発生した場合に大当たりＨ４２（３ラウンド大当たり）に当選する種別の小当たりである。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る「０～６５５３５」の６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＦ４２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「７９３８～８７４２」の８０５個であるため、小当たり種別として「小当たりＦ４２」が決定される割合は約１．２％（８０５／６５５３６）である。また、図８９２に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「８７４３～８９０３」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＧ４２」が対応付けて規定されている。この「小当たりＧ４２」は、Ｖ小当たりの一種であり、Ｖ入賞が発生した場合に大当たりＩ４２（３ラウンド大当たり）に当選する種別の小当たりである。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る「０～６５５３５」の６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＧ４２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「８７４３～８９０３」の１６１個であるため、小当たり種別として「小当たりＦ４２」が決定される割合は約０．２％（１６１／６５５３６）である。

【２７９８】

また、図８９２に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「８９０４～８９４３」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＨ４２」が対応付けて規定されている。この「小当たりＨ４２」は、Ｖ小当たりの一種であり、Ｖ入賞が発生した場合に大当たりＪ４２（３ラウンド大当たり）に当選する種別の小当たりである。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る「０～６５５３５」の６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＨ４２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「８９０４～８９４３」の４０個であるため、小当たり種別として「小当たりＨ４２」が決定される割合は約０．１％（４０／６５５３６）である。また、図８９２に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「８９４４～３８７２８」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＩ４２」が対応付けて規定されている。この「小当たりＩ４２」は、Ｖ入賞が不可能（困難）な小当たりの一種であり、当選した場合に第１小当たりカウンタ２０３ｓ２の値が減算されることで冒険者のキャラクタ８１１ａの残機が減算される契機となる小当たり種別（第１小当たり）でもある。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る「０～６５５３５

」の６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＩ４２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「８９４４～３８７２８」の２９７８５個であるため、小当たり種別として「小当たりＨ４２」が決定される割合は約４５．４％（２９７８５／６５５３６）である。第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約１／１．３６であるため、第２特別図柄の抽選で第１小当たり（小当たりＩ４２）に当選する確率は、約１／３（４５．４％×１／１．３６）である。

【２７９９】

また、図８９２に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「３８７２９～５６５９９」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＪ４２」が対応付けて規定されている。この「小当たりＪ４２」は、Ｖ入賞が不可能（困難）な小当たりの一種であり、当選した場合に第２小当たりカウンタ２０３ｓ３の値が減算されることでウサギのキャラクタ８１１ｂの残機が減算される契機となる小当たり種別（第２小当たり）でもある。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る「０～６５５３５」の６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＪ４２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「３８７２９～５６５９９」の１７８７１個であるため、小当たり種別として「小当たりＪ４２」が決定される割合は約２７．３％（１７８７１／６５５３６）である。第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約１／１．３６であるため、第２特別図柄の抽選で第２小当たり（小当たりＪ４２）に当選する確率は、約１／５（２７．３％×１／１．３６）である。更に、図８９２に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「５６６００～６５５３５」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＫ４２」が対応付けて規定されている。この「小当たりＫ４２」は、Ｖ入賞が不可能（困難）な小当たりの一種であり、当選した場合に第３小当たりカウンタ２０３ｓ４の値が減算されることでガンマンのキャラクタ８１１ｃの残機が減算される契機となる小当たり種別（第２小当たり）でもある。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る「０～６５５３５」の６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＫ４２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「５６６００～６５５３５」の８９３６個であるため、小当たり種別として「小当たりＫ４２」が決定される割合は約１３．６％（８９３６／６５５３６）である。第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約１／１．３６であるため、第２特別図柄の抽選で第２小当たり（小当たりＫ４２）に当選する確率は、約１／１０（１３．６％×１／１．３６）である。

【２８００】

次に、図８８７（ｂ）を参照して、本第２９制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図８８７（ｂ）は、本第２９制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図８８７（ｂ）に示した通り、本第２９制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第２８制御例の第２の変形例（および第１の変形例）におけるＲＡＭ２０３の構成（図８６１参照）に対して、小当たりカウンタ２０３ｓに代えて、Ｖ小当たりカウンタ２０３ｓ１、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３、および第３小当たりカウンタ２０３ｓ４が設けられている点、特図抽選カウンタ２０３ｍａが設けられている点、および時短リミットカウンタ２０３ｋｂ、減算待機フラグ２０３ｋｃが削除されている点で相違している。Ｖ小当たりカウンタ２０３ｓ１は、時短状態においてＶ入賞可能な小当たりの当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判定するために参照されるカウンタであり、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２は、時短状態において第１小当たりの当選回数が規定回数に到達したか否かを判定するために参照されるカウンタであり、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３は、時短状態において第２小当たりの当選回数が規定回数に到達したか否かを判定するために参照されるカウンタであり、第３小当たりカウンタ２０３ｓ４は、時短状態において第３小当たりの当選回数が規定回数に到達したか否かを判定するために参照されるカウンタである。これらのＶ小当たりカウンタ２０３ｓ１、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３、および第３小当たりカウンタ２０３ｓ４には、大当たり終了時に、大当たり種別および大当たり当選時の遊技状態に応じたカウンタ値が時短付与テーブル

２０２ｅｍ（図８９１参照）から読み出されて設定される。
【２８０１】
特図抽選カウンタ２０３ｍａは、天井抽選回数への到達有無を判定するために参照されるカウンタである。この特図抽選カウンタ２０３ｍａは、初期値が０に設定されており、特別図柄の抽選が実行される毎に値が１ずつ加算して更新され（図８９６のＳ６５１Ａ参照）、大当たり当選時に値が０にリセットされる。この特図抽選カウンタ２０３ｍａの値が９５０に到達した場合に、天井抽選回数に到達したと判定されて、無敵モードの一種である第２時短状態Ａが設定される。即ち、実質的に次回の大当たりまで継続する時短状態が設定される。次に、図８９３を参照して、本第２９制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図８９３は、本第２９制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図８９３に示した通り、本第２９制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第２８制御例の第２の変形例（および第２８制御例）におけるＲＡＭ２２３の構成（図８４４参照）に対して、終了条件格納エリア２２３ｍａ、最終変動演出カウンタ２２３ｍｂが追加されている点で相違する。また、アイコン情報格納エリア２２３ｋａ、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂが削除されている点でも相違している。終了条件格納エリア２２３ｍａは、時短終了条件を示すデータを格納するための記憶領域である。この終了条件格納エリア２２３ｍａに格納されているデータに応じて、各キャラクタの残機の表示設定や、残機の減算表示等を実行する。最終変動演出カウンタ２２３ｍｂは、時短最終変動の開始に基づいて開始されるバトル演出が継続する変動回数を示すカウンタ値が設定されるカウンタである。この最終変動演出カウンタ２２３ｍｂには、最終変動の開始時に保留されている第２特別図柄の保留球数が設定され（図９００のＳ４４５３Ａ参照）、第２特別図柄の変動表示が実行される毎に値が１ずつ減算される（図８９９のＳ４４４４Ａ参照）。
【２８０２】
＜第２９制御例における主制御装置の制御処理について＞
次に、図８９４から図８９７を参照して、本第２９制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図８９４を参照して、本第２９制御例における特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２４１Ａ）の詳細について説明する。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２４１Ａ）は、上述した第２８制御例の第２の変形例における特別図柄変動パターン選択処理（図８７５参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄変動パターン選択処理（図８７５参照）と同様に、特別図柄の抽選結果に応じた第１図柄の変動パターンを選択するための処理である。この第２９制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図８９４参照）のうつ、Ｓ４０１～Ｓ４０３，Ｓ４０５～Ｓ４０８、およびＳ４２１Ｂの各処理では、それぞれ上述した第２８制御例の第２の変形例における特別図柄変動パターン選択処理（図８７５参照）のＳ４０１～Ｓ４０３，Ｓ４０５～Ｓ４０８、およびＳ４２１Ｂの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２９制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図８９４参照）では、Ｓ４０３の処理が終了すると、特図２カウンタ２０３ｔの値が１であるか否かを判別し（Ｓ４３１Ａ）、特図２カウンタ２０３ｔの値が１であると判別した場合は（Ｓ４３１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、今回の特別図柄の抽選が第２特別図柄の抽選であるか否かを判別する（Ｓ４３２Ａ）。Ｓ４３２Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選が第２特別図柄の抽選であると判別した場合は（Ｓ４３２Ａ：Ｙｅｓ）、今回開始させる第２特別図柄の変動表示が終了することで時短状態が終了される（今回の変動表示が時短最終変動である）ことを意味するため、時短最終変動用テーブル２０２ｄｍ３（図８９０（ｂ）参照）を読み出して（Ｓ４３３Ａ）、処理をＳ４０５へと移行する。
【２８０３】
一方で、Ｓ４３１Ａの処理において、特図２カウンタ２０３ｔの値が１ではないと判別した場合（Ｓ４３１Ａ：Ｎｏ）、およびＳ４３２Ａの処理において今回の特別図柄の抽選が第２特別図柄の抽選ではない（第１特別図柄の抽選である）と判別した場合は（Ｓ４３２Ａ：Ｎｏ）、遊技状態に応じた変動パターン選択テーブルを読み出して（Ｓ４３４Ａ）

、処理をＳ４０５へと移行する。Ｓ４３４Ａの処理では、遊技状態が通常状態であれば通常用テーブル２０２ｄｍ１（図８８９（ｂ）参照）を読み出す一方で、時短状態であれば時短用テーブル２０２ｄｍ２（図８９０（ａ）参照）を読み出す。この特別図柄変動パターン選択処理（図８９４参照）を実行することで、時短最終変動であるか否かに応じて変動パターン選択テーブルを切り替えることができるので、より好適に変動パターンを設定することができる。次に、図８９５を参照して、本第２９制御例における時短更新処理（Ｓ２４２Ａ）の詳細について説明する。この時短更新処理は、上述した第２８制御例の第２の変形例（および第２８制御例）における時短更新処理（図８４７参照）に代えて実行される処理であり、時短更新処理（図８４７参照）と同様に、時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新し、時短終了条件の成立有無を判定するための処理である。この第２９制御例における時短更新処理（図８９５参照）のうち、Ｓ６０１～Ｓ６０５，Ｓ６０７，Ｓ６３３Ａ～Ｓ６３７Ａ、およびＳ６３９Ａの各処理では、それぞれ上述した第２８制御例の第２の変形例（および第２８制御例）における時短更新処理（図８４７参照）のＳ６０１～Ｓ６０５，Ｓ６０７，Ｓ６３３Ａ～Ｓ６３７Ａ、およびＳ６３９Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２９制御例における時短更新処理（図８９５参照）が開始されると、まず、天井抽選回数への到達有無を判別するための天井判定処理を実行し（Ｓ６４１Ａ）、処理をＳ６０１へと移行する。この天井判定処理（Ｓ６４１Ａ）の詳細については、図８９６を参照して後述する。

【２８０４】

また、本第２９制御例における時短更新処理（図８９５参照）では、Ｓ６０５の処理が終了すると、特図２カウンタ２０３ｔ、小当たりカウンタ各種（Ｖ小当たりカウンタ２０３ｓ１、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３、第３小当たりカウンタ２０３ｓ４）の値を全て０にリセットして（Ｓ６４１Ａ）、処理をＳ６０７へと移行する。このＳ６４１Ａの処理は、時短終了条件を判定するための各種カウンタとして、第２８制御例の変形例に対して、小当たりカウンタ２０３ｓに代えてＶ小当たりカウンタ２０３ｓ１、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３、第３小当たりカウンタ２０３ｓ４が設けられていることに伴う変更である。また、本第２９制御例における時短更新処理（図８９５参照）では、Ｓ６０４の処理が終了すると、第２８制御例の第２の変形例（および第２８制御例）における小当たり時短更新処理（図８４８参照）に代えて小当たり時短更新処理を実行し（Ｓ６４２Ａ）、処理をＳ６３３Ａへと移行する。この小当たり時短更新処理（Ｓ６４２Ａ）の詳細については、図８９７を参照して後述する。更に、本第２９制御例における時短更新処理（図８９５参照）では、Ｓ６３７Ａの処理が終了すると、時短カウンタ２０３ｈ、および小当たりカウンタ各種（Ｖ小当たりカウンタ２０３ｓ１、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３、第３小当たりカウンタ２０３ｓ４）の値を全て０にリセットして（Ｓ６４３Ａ）、処理をＳ６３９Ａへと移行する。このＳ６４３Ａの処理は、Ｓ６４１Ａの処理と同様に、時短終了条件を判定するための各種カウンタとして、第２８制御例の変形例に対して、小当たりカウンタ２０３ｓに代えてＶ小当たりカウンタ２０３ｓ１、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３、第３小当たりカウンタ２０３ｓ４が設けられていることに伴う変更である。

【２８０５】

次に、図８９６を参照して、本第２９制御例における天井判定処理（Ｓ６４１Ａ）の詳細について説明する。図８９６は、この天井判定処理（Ｓ６４１Ａ）を示すフローチャートである。この天井判定処理（Ｓ６４１Ａ）では、まず、特図抽選カウンタ２０３ｍａの値に１を加算して更新し（Ｓ６５１Ａ）、加算後の特図抽選カウンタ２０３ｍａの値が９５０になったか否かを判別する（Ｓ６５２Ａ）。Ｓ６５２Ａの処理において、特図抽選カウンタ２０３ｍａの値が９５０になったと判別した場合は（Ｓ６５２Ａ：Ｙｅｓ）、天井抽選回数に到達したと判定して、第２時短状態Ａを設定するためのＳ６５３Ａ～Ｓ６５５Ａの各処理を実行する。即ち、遊技状態を第２時短状態に設定し（Ｓ６５３Ａ）、天井抽選回数到達を時短付与契機とする時短終了条件を時短付与テーブル２０２ｅｍ（図８９１

参照）から読み出して各種カウンタ（時短カウンタ２０３ｈ、Ｖ小当たりカウンタ２０３ｓ１、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３、第３小当たりカウンタ２０３ｓ４、特図２カウンタ２０３ｔ）に加算して更新し（Ｓ６５４Ａ）、第２時短状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ６５５Ａ）、本処理を終了する。これに対して、Ｓ６５２Ａの処理において、加算後の特図抽選カウンタ２０３ｍａの値が９５０ではないと判別した場合は（Ｓ６５２Ａ：Ｎｏ）、天井抽選回数に到達していないと判定して、Ｓ６５３Ａ～Ｓ６５５Ａの各処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。この天井判定処理（図８９６参照）を実行することにより、大当たりに当選せずに特別図柄の抽選回数が９５０回に到達することで有利な第２時短状態Ａ（無敵モード）へと移行させることができるので、特に、ある程度多い特別図柄の抽選回数（例えば、６００回）に渡って連続して外れとなった後においては、大当たりに当選することよりも、外れが天井抽選回数まで連続することを期待させることができる。よって、所謂ハマりが発生したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持することができる。

【２８０６】

次に、図８９７を参照して、上述した小当たり時短更新処理（Ｓ６４２Ａ）の詳細について説明する。この小当たり時短更新処理（Ｓ６４２Ａ）は、上述した第２８制御例の第２の変形例（および第２８制御例）における小当たり時短更新処理（図８４８参照）に代えて実行される処理であり、小当たり時短更新処理（図８４８参照）と同様に、小当たり当選に基づく時短終了条件の成立有無を判定するための処理である。図８９７は、この小当たり時短更新処理（Ｓ６４２Ａ）を示すフローチャートである。この第２９制御例における小当たり時短更新処理（図８９７参照）のうち、Ｓ７０１，Ｓ７０４、およびＳ７０６の各処理では、それぞれ上述した第２８制御例の第２の変形例（および第２８制御例）における小当たり時短更新処理（図８４８参照）のＳ７０１，Ｓ７０４、およびＳ７０６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２９制御例における小当たり時短更新処理（図８９７参照）では、Ｓ７０１の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであると判別した場合に（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、次いで、今回の小当たりの種別がＶ小当たり（小当たりＡ４２～Ｈ４２のいずれか）であるか否かを判別する（Ｓ７２１Ａ）。

【２８０７】

Ｓ７２１Ａの処理において、今回の小当たりがＶ小当たりである（小当たりＡ４２～Ｈ４２のいずれかである）と判別した場合は（Ｓ７２１Ａ：Ｙｅｓ）、Ｖ小当たりカウンタ２０３ｓ１の値を１減算して更新し（Ｓ７２２Ａ）、減算後のＶ小当たりカウンタ２０３ｓ１の値が０になったか否かを判別する（Ｓ７２３Ａ）。Ｓ７２３Ａの処理において、減算後のＶ小当たりカウンタ２０３ｓ１の値が０に更新されたと判別した場合は（Ｓ７２３Ａ：Ｙｅｓ）、時短状態の終了条件（第２終了条件）が成立したことを意味するため、時短状態を終了させるためのＳ７０４，Ｓ７２４Ａ，Ｓ７０６の各処理を実行する。即ち、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ７０４）、時短カウンタ２０３ｈ、特図２カウンタ２０３ｔ、および全ての小当たりカウンタ（Ｖ小当たりカウンタ２０３ｓ１、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３、第３小当たりカウンタ２０３ｓ４）のカウンタ値を０にリセットする（Ｓ７２４Ａ）。次いで、通常状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ７０６Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ７２３Ａの処理において、減算後のＶ小当たりカウンタ２０３ｓ１の値が０になっていないと判別した場合は（Ｓ７２３Ａ：Ｎｏ）、時短状態の終了条件が成立していないことを意味するため、Ｓ７０４，Ｓ７２４Ａ，Ｓ７０６の各処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｓ７２１Ａの処理において、今回の小当たりがＶ小当たりではないと判別した場合は（Ｓ７２１Ａ：Ｎｏ）、今回の小当たりが第１～第３小当たり（小当たりＩ４２～Ｋ４２）のいずれかであることを意味するため、今回の小当たり種別に対応する小当たりカウンタの値を１減算して更新する（Ｓ７２５Ａ）。Ｓ７２５Ａの処理では、今回の小当たりが第１小当たり（小当たりＩ４２）であれば、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２を１減算して更新し、第２小当たり（小当たりＪ４２）であれば、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３を１減算して更新し、第３小当たり（小当たりＫ４２）であれば、第３小当たりカウンタ２０

３ｓ４を１減算して更新する。
【２８０８】
　Ｓ７２５Ａの処理が終了すると、次いで、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３、および第３小当たりカウンタ２０３ｓ４のカウンタ値が全て０になったか否かを判別し（Ｓ７２６Ａ）、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３、および第３小当たりカウンタ２０３ｓ４のカウンタ値が全て０になったと判別した場合は（Ｓ７２６Ａ：Ｙｅｓ）、時短終了条件（第３終了条件）が成立したことを意味するため、時短状態を終了させるためのＳ７０４，Ｓ７２４Ａ，Ｓ７０６の各処理を実行して、本処理を終了する。これに対し、Ｓ７２６Ａの処理において、第１小当たりカウンタ２０３ｓ２、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３、および第３小当たりカウンタ２０３ｓ４のうちいずれかが０になっていないと判別した場合は（Ｓ７２６Ａ：Ｎｏ）、時短状態の終了条件（第３終了条件）が成立していないことを意味するため、時短状態を終了させるためのＳ７０４，Ｓ７２４Ａ，Ｓ７０６の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この小当たり時短更新処理（図８９７参照）を実行することにより、第１～第３小当たりの当選回数が全て規定回数に到達するまで時短状態が継続し得る斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【２８０９】
　＜第２９制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
　次に、図８９８から図９００を参照して、本第２９制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図８９８を参照して、本第２９制御例における変動演出設定処理（Ｓ４３２１Ａ）の詳細について説明する。この変動演出設定処理（Ｓ４３２１Ａ）は、上述した第２８制御例の第２の変形例における変動演出設定処理（図８７８参照）に代えて実行される処理であり、変動演出設定処理（図８７８参照）と同様に、特別図柄の変動表示に同期させて実行する第３図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図８９８は、この変動演出設定処理（Ｓ４３２１Ａ）を示すフローチャートである。この第２９制御例における変動演出設定処理（図８９８参照）のうち、Ｓ４４０１，Ｓ４４０３、およびＳ４４２１Ａの各処理では、それぞれ上述した第２８制御例の第２の変形例における変動演出設定処理（図８７８参照）のＳ４４０１，Ｓ４４０３、およびＳ４４２１Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２９制御例における変動演出設定処理（図８９８参照）では、Ｓ４４０１の処理が終了すると、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判別し（Ｓ４４４１Ａ）、時短状態であると判別した場合は（Ｓ４４４１Ａ：Ｙｅｓ）、時短状態における変動表示演出の演出態様を設定するための時短中演出設定処理を実行して（Ｓ４４４２Ａ）、本処理を終了する。この時短中演出設定処理（Ｓ４４４２Ａ）の詳細については、図８９９を参照して後述する。
【２８１０】
　また、本第２９制御例における変動演出設定処理（図８９８参照）では、Ｓ４４０３の処理において、今回の特別図柄の抽選が第２特別図柄の抽選であると判別した場合に（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、最終変動演出カウンタ２２３ｍｂの値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ４４４３Ａ）、最終変動演出カウンタ２２３ｍｂの値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ４４４３Ａ：Ｙｅｓ）、最終変動演出カウンタ２２３ｍｂの値を１減算して更新し（Ｓ４４４４Ａ）、処理をＳ４４４７Ａへと移行する。一方、Ｓ４４４３Ａの処理において、最終変動演出カウンタ２２３ｍｂの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ４４４３Ａ：Ｎｏ）、次いで、抽選結果が完全外れ又は非Ｖ小当たりであるか否かを判別し（Ｓ４４４５Ａ）、今回の特別図柄の抽選結果が完全外れでも非Ｖ小当たりでもない（即ち、大当たり、Ｖ小当たり、または時短図柄当選のいずれかである）と判別した場合（Ｓ４４４５Ａ：Ｎｏ）、抽選結果を報知するための報知演出を設定して（Ｓ４４４６Ａ）、処理をＳ４４４７Ａへと移行する。一方で、Ｓ４４４５Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が完全外れ又は非Ｖ小当たりで

あると判別した場合は（Ｓ４４４５Ａ）、Ｓ４４４６Ａの処理をスキップして、処理をＳ４４４７Ａへと移行する。Ｓ４４４７Ａの処理では、抽選結果に応じた小表示領域Ｄｍ８における変動表示態様を設定して（Ｓ４４４７Ａ）、本処理を終了する。

【２８１１】

次に、図８９９を参照して、上述した時短中演出設定処理（Ｓ４４４２Ａ）の詳細について説明する。図８９９は、この時短中演出設定処理（Ｓ４４４２Ａ）を示すフローチャートである。この時短中演出設定処理（Ｓ４４４２Ａ）が実行されると、まず、時短状態における最終変動であるか否か（即ち、特図２カウンタ２０３ｔの値が１の状態で第２特別図柄に対応する変動パターンコマンドを受信したか否か）を判別し（Ｓ４４５１Ａ）、時短状態における最終変動であると判別した場合は（Ｓ４４５１Ａ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の先読み結果を加味した変動表示態様を設定する（Ｓ４４５２Ａ）。即ち、今回の特別図柄の抽選結果、および第２特別図柄の保留球の中に大当たりまたはＶ小当たりが存在する場合は、当たりを報知する（怪獣のキャラクタ８２１に勝利する）演出態様の変動表示態様を設定する一方で、今回の特別図柄の抽選結果も第２特別図柄の保留球も全て完全外れ又は非Ｖ小当たりであると判別した場合は、外れを報知する（怪獣のキャラクタ８２１に敗北する）演出態様の変動表示態様を設定する。Ｓ４４５２Ａの処理が終了すると、最終変動演出カウンタ２２３ｍｂに対して報知対象の第２特別図柄の変動表示までの変動回数を示すカウンタ値を設定して（Ｓ４４５３Ａ）、本処理を終了する。Ｓ４４５３Ａの処理では、外れを報知する演出態様の場合、現在の保留球数に対応するカウンタ値を設定する一方で、当たりを報知する演出態様の場合、当たりとなる保留球までの保留球数に対応するカウンタ値を設定する。

【２８１２】

一方で、Ｓ４４５１Ａの処理において、時短最終変動ではないと判別した場合は（Ｓ４４５１Ａ：Ｎｏ）、今回の特別図柄の抽選結果が大当たり又はＶ小当たりのどちらかであるか否かを判別し（Ｓ４４５４Ａ）、抽選結果が大当たり又はＶ小当たりのどちらかであると判別した場合は（Ｓ４４５４Ａ：Ｙｅｓ）、今回の抽選結果に応じた変動演出の演出態様を決定して（Ｓ４４５６Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４５４Ａの処理において、今回の抽選結果が大当たりでもＶ小当たりでもないと判別した場合は（Ｓ４４５４Ａ：Ｎｏ）、次に、今回の抽選結果が５秒間の変動時間の完全外れ変動であるか否かを判別し（Ｓ４４５５Ａ）、抽選結果が５秒間の変動時間の完全外れ変動であれば（Ｓ４４５５Ａ：Ｙｅｓ）、処理をＳ４４５６Ａへと移行する。これに対し、Ｓ４４５５Ａの処理において、抽選結果が５秒間の変動時間の完全外れ変動ではないと判別した場合は（Ｓ４４５５Ａ：Ｎｏ）、今回の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し（Ｓ４４５７Ａ）、時短図柄当選であれば（Ｓ４４５７Ａ：Ｙｅｓ）、終了条件格納エリア２２３ｍａの第１～第３小当たりに対応する規定回数にそれぞれ１０回、７回、および３回を加算して更新し（Ｓ４４５８Ａ）、残機回復演出（図８８３参照）の実行を設定して（Ｓ４４５９Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ４４５７Ａの処理において、今回の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は（Ｓ４４５７Ａ：Ｎｏ）、抽選結果が非Ｖ小当たりであるか否かを判別し（Ｓ４４６０Ａ）、抽選結果が非Ｖ小当たりであれば（Ｓ４４６０Ａ：Ｙｅｓ）、非Ｖ小当たり時の演出態様を設定するための非Ｖ小当たり時処理を実行し（Ｓ４４６１Ａ）、本処理を終了する。この非Ｖ小当たり時処理（Ｓ４４６１Ａ）の詳細については、図９００を参照して後述する。これに対し、Ｓ４４６０Ａの処理において、今回の抽選結果が非Ｖ小当たりでもないと判別した場合は（Ｓ４４６０Ａ：Ｎｏ）、今回の抽選結果が１５秒間の変動時間の完全外れ変動であることを意味するため、残機回復演出（図８８３参照）と同様に宝箱８１０が出現するが、回復薬８１０ｄが出現せず、残機が回復することもないガセ残機回復演出の実行を設定して（Ｓ４４６２Ａ）、本処理を終了する。

【２８１３】

次に、図９００を参照して、上述した非Ｖ小当たり時処理（Ｓ４４６１Ａ）の詳細について説明する。図９００は、この非Ｖ小当たり時処理（Ｓ４４６１Ａ）を示すフローチャートである。図９００に示した通り、非Ｖ小当たり時処理（Ｓ４４６１Ａ）が実行される

と、まず、終了条件格納エリア２２３ｍａのデータを読み出して（Ｓ４４７１Ａ）、今回の非Ｖ小当たりに対応する規定回数が既に０であるか否かを判別する（Ｓ４４７３Ａ）。Ｓ４４７３Ａの処理において、今回の非Ｖ小当たりに対応する規定回数が既に０であると判別した場合は（Ｓ４４７３Ａ：Ｙｅｓ）、ガセ残機回復演出の実行を設定して（Ｓ４４７２Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４７３Ａの処理において、今回の非Ｖ小当たりに対応する規定回数が０ではないと判別した場合は（Ｓ４４７３Ａ：Ｎｏ）、今回の非Ｖ小当たりに対応する規定回数を１減算して更新し（Ｓ４４７４Ａ）、今回の減算により全ての非Ｖ小当たりの規定回数が０になったか否かを判別する（Ｓ４４７５Ａ）。Ｓ４４７５Ａの処理において、全ての非Ｖ小当たりの規定回数が０になってはいないと判別した場合は（Ｓ４４７５Ａ：Ｎｏ）、今回の非Ｖ小当たりに対応する残機減少演出（図８８２（ａ）参照）の実行を設定して（Ｓ４４７６Ａ）、本処理を終了する。

【２８１４】

一方、Ｓ４４７５Ａの処理において、全ての非Ｖ小当たりの規定回数が０になったと判別した場合は（Ｓ４４７５Ａ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の保留球の先読み結果も加味した変動表示態様を設定する（Ｓ４４７７Ａ）。即ち、今回の特別図柄の抽選結果、および第２特別図柄の保留球の中に大当たりまたはＶ小当たりが存在する場合は、当たりを報知する（怪獣のキャラクタ８２１に勝利する）演出態様の変動表示態様を設定する一方で、今回の特別図柄の抽選結果も第２特別図柄の保留球も全て完全外れ又は非Ｖ小当たりであると判別した場合は、ラッシュ終了を報知する（怪獣のキャラクタ８２１に敗北する）演出態様の変動表示態様を設定する。Ｓ４４７７Ａの処理が終了すると、最終変動演出カウンタ２２３ｍｂに対して報知対象の第２特別図柄の変動表示までの変動回数を示すカウンタ値を設定して（Ｓ４４７８Ａ）、本処理を終了する。Ｓ４４７８Ａの処理では、外れを報知する演出態様の場合、現在の保留球数に対応するカウンタ値を設定する一方で、当たりを報知する演出態様の場合、当たりとなる保留球までの保留球数に対応するカウンタ値を設定する。この非Ｖ小当たり時処理を実行することで、対応するキャラクタの残機が残っていれば、非Ｖ小当たりに当選した場合に、対応するキャラクタの残機を減少させる演出を実行することができ、既に対応するキャラクタの残機が０であれば、ガセ残機回復演出を実行することができる。よって、残機が０のキャラクタが更に怪獣のキャラクタ８２１に敗北する矛盾した演出内容となってしまうことを防止できるので、演出態様をより好適に設定することができる。

【２８１５】

以上説明した通り、本第２９制御例におけるパチンコ機１０では、時短終了条件として、複数の異なる条件が全て成立した場合に成立する終了条件を設ける構成とした。より具体的には、小当たり種別として、実質的に大当たりが確定するＶ小当たりに加えて、遊技球を入球させたとしても特定領域６５０ｅ３へと遊技球が誘導され得ない（切替部材６５０ｈが通常排出流路６５０ｅ１側に遊技球を誘導する配置となっている期間にのみ開閉扉６５０ｆ１が開放される）小当たり種別を複数（第１小当たり、第２小当たり、および第３小当たり）設ける構成とし、時短状態に移行した後で、特別図柄の抽選で第１小当たり（第１の抽選結果）に予め定められた第１回数当選した場合に成立する第１条件と、第２小当たり（第２の抽選結果）に予め定められた第２回数当選した場合に成立する第２条件と、第３小当たり（第３の抽選結果）に予め定められた第３回数当選することで成立する第３条件と、が全て成立した場合にのみ成立する時短終了条件（第３終了条件）を設ける構成している。このように構成することで、第１条件と、第２条件と、第３条件とのうち、１又は複数の条件が成立していたとしても、少なくとも１の条件が未成立である間は、有利な時短状態が継続され得る斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２８１６】

なお、本第２９制御例では、時短状態の設定条件が成立した場合に、第１～第３小当たりのそれぞれの当選回数の規定回数を設定し、当該時短状態において第１～第３小当たりの当選回数が全て規定回数に到達した場合に、第３終了条件が成立して時短状態が終了さ

れる一方で、少なくとも１の小当たりの当選回数が規定回数に未到達である間は、少なくとも第３終了条件が成立しない（他の終了条件は成立し得る）ように構成していたが、第３終了条件の判定対象となる小当たりの種別は、これに限られるものではなく、第２９制御例における３種類よりも多くしてもよいし、少なくしてもよい。小当たり種別を少なくすることで、時短状態の遊技性をよりシンプルにすることができるので、遊技者にとって理解し易い遊技性を実現することができる。また、逆に、小当たり種別を多くすることで、時短状態中に怪獣のキャラクタ８２１とバトルを行う可能性があるキャラクタの種別をより多くすることができるので、演出態様を多様化させることができる。本第２９制御例では、時短状態の設定条件が成立した場合に、第１～第３小当たりのそれぞれの当選回数の規定回数を設定し、当該時短状態において第１～第３小当たりの当選回数が全て規定回数に到達した場合に、第３終了条件が成立して時短状態が終了される一方で、少なくとも１の小当たりの当選回数が規定回数に未到達である間は、少なくとも第３終了条件が成立しない（他の終了条件は成立し得る）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、第１～第３小当たりのうちいずれかの当選回数が規定回数に到達した場合に時短状態を終了させる構成としてもよい。即ち、時短状態において怪獣のキャラクタ８２１とバトルを行う可能性がある複数のキャラクタのうち、１のキャラクタの残機が０になった時点で時短状態が終了されるように構成してもよい。このように構成することで、リーチが発生した場合に、なるべく残機数が多いキャラクタが対戦相手に決定されることを願わせる遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２８１７】

本第２９制御例では、時短状態における第１～第３小当たりのそれぞれの当選回数の規定回数を、１の時短状態が終了するまでの間、固定化する構成としていたが、状況に応じて規定回数が可変するように構成してもよい。即ち、第１小当たりの当選回数が特定回数未満である場合は、第１小当たりの当選回数が特定回数未満の回数である第１回数に到達し、第２小当たりの当選回数が第２回数に到達し、第３小当たりの当選回数が第３回数に到達したことに基づいて時短状態が終了される（第３終了条件が成立する）一方で、第１小当たりの当選回数が特定回数以上となった場合は、第１小当たりの当選回数が特定回数以上の回数である第４回数に到達し、第２小当たりの当選回数が第２回数よりも多い第５回数に到達し、第３小当たりの当選回数が第３回数よりも多い第６回数に到達したことに基づいて時短状態が終了される（第３終了条件が成立する）ように構成してもよい。より具体的には、例えば、時短状態において第１小当たりの当選回数が１０回未満の範囲内においては、第１小当たりの当選回数が５回以上となり、第２小当たりの当選回数が３回以上となり、第３小当たりの当選回数が１回以上となったことに基づいて第３終了条件が成立する一方で、第１小当たりの当選回数が１０回以上の範囲においては、第１小当たりの当選回数が１５回以上となり、第２小当たりの当選回数が６回以上となり、第３小当たりの当選回数が２回以上となったことに基づいて第３終了条件が成立するように構成してもよい。このように構成することで、時短状態の序盤においては、第１小当たりの当選回数が増加しないことを期待させる遊技性となる一方で、第１小当たりの当選回数が５回を越えて冒険者のキャラクタ８１１ａの残機が０になった後においては、第１小当たりに多く当選して当選回数が１０回を超えることを期待させる遊技性を実現することができる。言い換えれば、第１小当たりの当選回数が第１回数（５回）未満であるか、第１回数以上であるかによって、真逆となる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、状況に応じて時短回数を可変させる構成の別例として、時短状態における第２特別図柄の抽選回数が特定の抽選回数未満の範囲においては、第１小当たりの当選回数が第１回数に到達し、第２小当たりの当選回数が第２回数に到達し、第３小当たりの当選回数が第３回数に到達したことに基づいて時短状態が終了される（第３終了条件が成立する）一方で、第２特別図柄の抽選回数が特定の抽選回数以上となった場合は、第１小当たりの当選回数が第１回数よりも多い第４回数に到達し、第２小当たりの当選回数が第２回数よりも多い第５回数に到達し、第３小当たりの当

選回数が第３回数よりも多い第６回数に到達したことに基づいて時短状態が終了される（第３終了条件が成立する）ように構成してもよい。このように構成することで、第２特別図柄の抽選回数が特定回数となるまで第３終了条件を成立しなければ、第３終了条件が成立し難い状態となるため、第２特別図柄の抽選回数に注目して遊技を行わせることができる。これらの場合において、第１～第３小当たりの規定回数が増加する条件が成立した場合に、時短図柄当選が発生した場合と同様に、残機回復演出（図８８３参照）を実行する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者に対して規定回数が増加して第３終了条件が成立し難くなったということを容易に理解させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、上記の変形例では、所定条件が成立することで第１～第３小当たりの当選回数の規定回数を増加させる場合を例示していたが、逆に、一部、又は全部の小当たりの規定回数を減少させる構成としてもよい。このように構成することで、早期に大当たりまたはＶ小当たりに当選することをより強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、本第２９制御例では、通常状態よりも時短状態の方がＶ小当たり当選に基づく大当たり当選が発生し易くなるため、大当たり遊技は、有利な所定の遊技状態において実行され易くなる有利遊技の別形態である。

【２８１８】

本第２９制御例では、時短状態において、キャラクタ８１１ａ～８１１ｃの残機数を表示することで、第１～第３小当たりが全て規定回数に到達したことに基づいて成立する第３終了条件が成立するまでの各小当たりの残りの当選回数を遊技者が容易に把握可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、キャラクタの種別を秘匿して、何れかのキャラクタの残機が減った（いずれかの小当たりの規定回数までの残回数が減少した）ことのみを報知する演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、第３終了条件が成立するまでの各小当たりの残りの当選回数を正確に把握することを困難にすることができるので、時短状態がいつまで続くかわからない遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２８１９】

本第２９制御例では、時短状態においてＶ入賞を発生させることが困難な第１～第３小当たりの当選回数がそれぞれ規定回数に到達することで第３終了条件が成立して時短状態が終了される用に構成していたが、第３終了条件を成立させ得る抽選結果は、Ｖ入賞を発生させることが困難な小当たりに限定されるものではなく、任意に定めることができる。例えば、変動時間が第１期間に設定される外れ抽選結果、第２期間に設定される外れ抽選結果、第３期間に設定される外れ抽選結果に規定回数を設定し、全ての外れ抽選結果となった回数が規定回数に当選した場合に時短状態を終了させる構成としてもよい。また、大当たり当選やＶ小当たり当選の回数を第３終了条件に含めてもよい。具体的には、例えば、Ｖ入賞不可能な小当たりに５回当選し、且つ、Ｖ小当たりに１回当選し、且つ、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、第３終了条件が成立するように構成してもよい。この制御は、特に、時短状態よりも通常状態において大当たり遊技の実行が設定された方が有利な仕様において、これまでにない斬新な遊技性を実現することができる。即ち、Ｖ小当たりに当選した場合に、敢えてＶ入賞を回避しておいて、その後にＶ入賞不可能な小当たりの当選回数が規定回数に到達した後で大当たりに当選した場合に、当該大当たり当選時に時短終了条件を成立させて有利度合いを高めることが可能となるため、時短状態中にＶ小当たりに当選した場合に、有利度合いが低くなるが、Ｖ入賞を発生させて確実に大当たり遊技を実行させる遊技方法で遊技を行うか、大当たりに当選せずに時短回数に到達して時短状態が終了されるリスクがあるが、Ｖ入賞を回避して、有利度合いが高い大当たり当選を目指すかを遊技者に選択させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、第３終了条件を成立させ得る条件は、抽選結果に限られるものでもなく、他の条件を採用してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の抽選回数の合計や、第２特別図柄の抽選回数を、第３終了条件を成立させ得る条件の一部又は全部として採用してもよい。具体的には、例えば、第１～第

３小当たりの当選回数がそれぞれ１回以上となり、且つ、第２特別図柄の抽選回数が１０回以上となることで第３終了条件が成立するように構成してもよい。このように構成することで、第３終了条件が成立するまでの最低の特別図柄の抽選回数を１０回に固定化することができる。つまり、早々に第１～第３小当たりの規定回数に到達してしまったとしても、第２特別図柄の抽選回数の規定回数を満たすまでは時短状態の継続が保証されるため、遊技者を落胆させ難くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２８２０】

本第２９制御例では、時短状態において各キャラクタの残機数を、第１～第３小当たりの規定回数に対する残りの当選回数（第１小当たりカウンタ２０３ｓ２、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３、第３小当たりカウンタ２０３ｓ４のカウンタ値）に一致させる構成としていたが、これに限られるものではない。実際にはカウンタ値が減算されていない（例えば、完全外れや既に残機が０となったキャラクタに対応する小当たりに当選した）にもかかわらず、残機が減少する演出が所定割合で実行されるように構成してもよい。また、例えば、残機ストック演出において報知される残機数として、実際の第１～第３小当たりの当選回数の規定回数よりも少ない残機数が報知され得る構成としてもよい。つまり、実際のカウンタ値よりも残機数が少なくなり得る演出動作としてもよい。この場合において、残機数が実際のカウンタ値よりも少なく報知されている状態で所定の報知条件（例えば、全てのキャラクタの残機数が０になったタイミングや、特定回数の特別図柄の抽選が実行されたタイミング）が成立した場合に、残機数を上乗せすることで実際の残機数を報知する演出を実行してもよい。このように構成することで、各キャラクタの残機数が少なくなってきたとしても、残機数を上乗せする演出が発生することを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２８２１】

また、各キャラクタの残機数と、第１～第３小当たりの規定回数に対する残りの当選回数（第１小当たりカウンタ２０３ｓ２、第２小当たりカウンタ２０３ｓ３、第３小当たりカウンタ２０３ｓ４のカウンタ値）とが不一致となることを許容する演出制御の別例として、例えば、各キャラクタの残機数が０になり難くなるように、所定条件下で、実際に当選した小当たりの種別に対応するキャラクタとは異なるキャラクタの残機を減少可能に構成してもよい。より具体的には、例えば、冒険者のキャラクタ８１１ａおよびガンマンのキャラクタ８１１ｃの残機が共に１、ウサギのキャラクタ８１１ｂの残機が４という状況下において、第１小当たり（冒険者のキャラクタ８１１ａに対応する小当たり）、または第３小当たり（ガンマンのキャラクタ８１１ｃに対応する小当たり）に当選した場合、即ち、対応するキャラクタの残機を減少させることで当該キャラクタの残機が０となってしまう場合に、残機に余裕がある（残機が２以上残っている）キャラクタ（ウサギのキャラクタ８１１ｂ）の残機を減少させる演出を実行する構成としてもよい。つまり、一部のキャラクタ（第１のキャラクタ）の残機が特定数（１機）となっている状況下において、残機に余裕があるキャラクタ（第２のキャラクタ）の残機数を、対応する小当たりカウンタの値よりも少ない残機数に報知する代わりに、特定数以下の残機となっている第１のキャラクタの残機を減らす演出を回避する（対応する小当たりカウンタの値よりも多い残機数を報知する）構成としてもよい。そして、実際よりも少ない残機数に報知していた第２のキャラクタの残機数が所定数以下（例えば、２機以下）となった状態で当該第２のキャラクタに対応する小当たりに当選した場合に、第２のキャラクタの残機数に代えて第１のキャラクタの残機数を減算する演出を実行することにより帳尻を合わせ、最終的に第３終了条件が成立するタイミングと、全てのキャラクタの残機が０になるタイミングとを一致させるように構成してもよい。このように構成することで、各キャラクタの残機が０となり難くすることができるので、複数のキャラクタの残機が残っていることに対する安心感を遊技者に抱かせ易くすることができる。よって、時短状態中の遊技をより安心して行わせることができる。また、逆に、一部のキャラクタの残機がより多く残り易くなるように構成してもよい。つまり、残機数が所定数以上（例えば、５機以上）残っている一部のキャ

ラクタ（特定のキャラクタ）に対応する小当たりに当選した場合に、第１のキャラクタの残機数に代えて、残機数が１以上の他のキャラクタの残機数を減少させる構成としてもよい。そして、他のキャラクタの残機数が見た目上０になった状態（対応する小当たりカウンタの値が１以上であるにもかかわらず残機の表示のみ０になっている状態）で更に他のキャラクタに対応する小当たりに当選した場合に、特定のキャラクタの残機を減少させる演出を実行することで帳尻を合わせ、最終的に第３終了条件が成立するタイミングと、全てのキャラクタの残機が０になるタイミングとを一致させるように構成してもよい。このように構成することで、特定のキャラクタの残機数が多い状態をより長く継続させることができるため、特定のキャラクタに対応する種別の小当たりに当選し続けなければ時短状態が継続するかのように思わせることができ、時短状態がより長く継続しそうだと遊技者に対して思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２８２２】

本第２９制御例では、時短状態においてリーチ演出に発展した場合に味方キャラクタ（キャラクタ８１１ａ～８１１ｃ）と対戦する（バトルを行う）敵キャラクタとして、１種類のキャラクタ（怪獣のキャラクタ８２１）のみを設ける構成としていたが、敵キャラクタは複数の種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。この場合において、選択される敵キャラクタの種別によって味方キャラクタが敗北した場合の残機数の減少数を異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、敵キャラクタとして第１～第３の敵キャラクタを設ける構成とし、第１の敵キャラクタに敗北した場合、対戦相手として決定された味方のキャラクタの残機数が１機減少し、第２の敵キャラクタに敗北した場合は、対戦相手として決定された味方のキャラクタの残機数が最大で２機（残機が１機以下の場合は残機数を０まで）減少し、第３の敵キャラクタに敗北した場合は、対戦相手として決定された味方のキャラクタの残機数が最大で３機（残機が２機以下の場合は残機数を０まで）減少するように構成してもよい。この場合、残機ストックチャンス演出において残機数を実際よりも多く報知する場合を設けておき（または第１～第３小当たり当選時に対応する小当たりカウンタ値が０でない場合でも所定割合でガセ残機回復演出を実行することで実際よりも多い残機数となる場合を設けておき）、所定契機で第２の敵キャラクタや第３の敵キャラクタに敗北する演出を実行して多く報知していた分の残機を減少させて残機の帳尻を合わせたり、逆に、第２の敵キャラや第３の敵キャラクタに敗北する演出を実行して実際の小当たりカウンタのカウンタ値よりも少ない残機数を報知しておいて、その後に残機上乗せ演出等により帳尻を合わせる演出動作を行う構成としてもよい。このように構成することで、残機の減少態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、この場合において、大当たりまたはＶ小当たり当選時に選択される割合は、第３の敵キャラクタが最も高くなり、第１の敵キャラクタが最も少なくなるように構成してもよい。このように構成することで、第３の敵キャラクタが選択された場合は、大当たり又はＶ小当たりの期待度が高いものの、敗北した場合に多くの残機が減少されるハイリスクハイリターンのバトル演出となり、第１のキャラクタが選択された場合は、大当たり又はＶ小当たりの期待度が低いものの、敗北したとしても残機が１しか減少されないローリスクローリターンのバトル演出となり、第２の敵キャラクタはこれらの中間リスクおよびリターンのバトル演出となるので、決定される敵キャラクタの種別により注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとの組み合わせによって大当たり（またはＶ小当たり）となる期待度を示唆可能に構成してもよい。具体的には、例えば、基本的に、冒険者のキャラクタ８１１ａがバトル（対戦）を行う場合、第１の敵キャラクタよりも第２の敵キャラクタの方が大当たり期待度が高くなり（第１小当たりの場合に選択され難くなり）、且つ、第２の敵キャラクタよりも第３の敵キャラクタの方が大当たり期待度が高くなる（第１小当たりの場合に選択され難くなる）一方で、ウサギのキャラクタ８１１ｂがバトルを行う場合、第

２の敵キャラクタの大当たり期待度が最も高くなり、第１の敵キャラクタの大当たり期待度が最も低くなるように構成してもよい。また、ガンマンのキャラクタ８１１ｃがバトルを行う場合、第１の敵キャラクタが選択されることで大当たり又は小当たり当選が確定し（第３小当たりでは選択され得ず）、且つ、第３小当たりよりも第２小当たりの方が大当たり期待度が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、味方キャラクタと敵キャラクタとの組み合わせにも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２８２３】

本第２９制御例では、時短状態において時短図柄当選が発生した場合に、各種カウンタに対して、時短図柄に対応するカウンタ値が加算されるように構成していた。つまり、時短図柄当選が発生すると、必ず有利度合いが高くなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、時短終了条件が異なる複数の時短図柄の種別を設ける構成とし、時短状態において時短図柄当選が発生した場合は、対応する時短終了条件を各種カウンタ値に上書きする構成としてもよい。このように構成することにより、時短図柄当選が発生した場合に、設定される時短終了条件（各キャラクタの残機）に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２８２４】

本第２９制御例では、時短終了条件として、複数の異なる条件が全て成立した場合に成立する第３終了条件を設ける構成とし、いずれか１の条件が未成立の間は、他の終了条件が成立していないことを条件として、時短状態が維持される（有利度合いが維持される）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態において終了条件を構成する各条件が成立する毎に、時短状態の有利度合いが可変するように構成してもよい。具体的には、例えば、終了条件を構成する条件として第１～第３条件を設ける構成とし、第１条件が成立することで、変動時間が長い変動パターンテーブルを参照して変動パターンを選択する制御に切り替わり、第２条件が成立することで、普通図柄の当たり当選時に電動役物６４０ａへと遊技球が入球困難となる開放パターンが選択される割合が高くなり、第３条件が成立することで、普通図柄の変動時間が長くなるように制御してもよい。そして、第１～第３条件が全て成立した場合に、時短状態が終了されるように構成してもよい。このように構成することで、条件が成立する毎に時短状態の有利度合いが低下していく遊技性を実現することができるので、各条件が成立するよりも前に大当たりまたは小当たりに当選させたいと強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、逆に、成立した条件が多くなる程時短状態の有利度合いが向上するように構成してもよい。この場合、いずれかの条件が早期に成立すること、および、全ての条件が成立しないことを遊技者に対して期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、時短状態の有利度合いが高くなる条件と、低くなる条件と、を設ける構成としてもよいし、成立する順序によって有利度合いが可変するように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が継続している間、成立した条件の種別や成立順に注目して遊技を行わせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、同一の時短状態の有利度合いを可変させる制御に限られるものでもなく、有利な遊技状態を複数設け、条件が成立する毎に有利な遊技状態間で状態を移行するように構成し、全ての条件が成立することで不利な通常状態へと移行する構成としてもよい。具体的には、例えば、有利状態として第１有利状態、第２有利状態、および第３有利状態を設ける構成とし、条件を第１有利状態において第１条件が成立することで第２有利状態へと移行し、第１有利状態において第２条件が成立することで第３有利状態へと移行し、第２有利状態において第２条件が成立するか、第３有利状態において第１条件が成立することで、通常状態へと移行するように構成してもよい。また、これらの場合の条件については、第１～第３小当たりの当選回数に限られるものでもなく、特別図柄の抽選回数、Ｖ小当たり当選、普通図柄の当たり遊技の実行回数、第２特別図柄の保留球数、所定の種別の大当たり当選等、任意の条件を設定することができる。

【２８２５】
＜第３０制御例＞
次に、図９０１から図９３１を参照して、第３０制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第３０制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０と同様に、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成し、さらに、特別図柄抽選が実行された回数（特別図柄抽選回数）が所定条件（例えば、９９９回）を満たした場合（天井付与条件が成立した場合）に、遊技者に有利となる特典（通常状態よりも特別図柄抽選を実行させ易くする状態）を付与可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選を実行させる遊技を長時間実行した遊技者に対して、特別図柄抽選の結果に関わらず特典を付与することができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第３０制御例では、上述した第１９制御例と同様に、通常状態よりも有利な遊技状態（時短状態）として、特別図柄抽選にて時短図柄に当選した場合の一部、或いは、大当たり当選すること無く連続して特別図柄抽選が実行された回数が所定回数（９９９回）に到達した場合において設定される第２時短状態（微時短状態）と、大当たり遊技の終了後に設定される第１時短状態（時短状態）と、を設定可能に構成している。詳細な説明は後述するが、本第３０制御例にて実行される複数種類（２種類）の時短状態の有利度合いを異ならせるように構成している。具体的には、何れの時短状態（第１時短状態、第２時短状態）であっても通常状態よりは有利な遊技状態となり、第２時短状態よりも第１時短状態が遊技者に有利な遊技状態となるように構成している。つまり、本第３０制御例におけるパチンコ機１０において設定可能な２種類の時短状態の中では、第２時短状態が最も遊技者に不利な時短状態となり、第１時短状態が最も遊技者に有利な時短状態となる。
【２８２６】
ここで、時短状態中における遊技者への有利度合いを決定する要素としては、設定された遊技状態における特別図柄抽選の実行のし易さや、実行される特別図柄抽選の種別や、特別図柄抽選の結果に基づいて実行される大当たり遊技の種別や、特別図柄抽選の結果に基づいて大当たり遊技が実行された場合に、その大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態の種別や、時短図柄抽選に当選した場合に設定される時短状態の種別等が挙げられる。本第３０制御例では、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が、抽選結果に基づいて大当たり遊技が実行され易くなるように構成しており、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が、遊技者に有利な特別図柄抽選となるように構成している。具体的には、第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選の何れも同一の確率（約１／２５０）で大当たり当選し、第２特別図柄抽選のみ約１／２５で小当たり当選するように構成している。そして、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を入球させることで、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、第１特別図柄抽選が実行された場合よりも、第２特別図柄抽選が実行された場合の方が、１回の特別図柄抽選の抽選結果に基づいて大当たり遊技が実行される確率を高めることができるので、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が、遊技者に有利な特別図柄抽選とすることができる。また、本第３０制御例では、第１特別図柄抽選が実行された場合に約１／４０の確率で時短図柄当選するように構成している。そして、時短図柄当選した場合に設定される時短状態種別の設定割合を、時短図柄当選した時点で設定されている遊技状態に応じて異ならせており、通常状態にて時短図柄当選した場合よりも、時短状態にて時短図柄当選した場合の方が、遊技者に有利な時短状態種別を設定し易くなるように構成している。
【２８２７】
具体的には、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、第２時短状態（微時短状態）が設定される割合が５０％、第１時短状態（時短状態）が設定される割合が５０％となり、第２時短状態にて実行される第１特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、第２時短状態（微時短状態）が設定される割合が３０％、第１時短状

態（時短状態）が設定される割合が７０％となり、第１時短状態（時短状態）にて実行される第１特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、第２時短状態（微時短状態）が設定される割合が０％、第１時短状態（時短状態）が設定される割合が１００％となるように構成している。さらに、本第３０制御例では、通常状態、或いは、第２時短状態が設定されている場合には、第１入球口６４へと遊技球を入球させて第１特別図柄抽選の実行を目指す左打ち遊技の方が、第２入球口６４０へと遊技球を入球させて第２特別図柄抽選の実行を目指す右打ち遊技よりも遊技者に有利となる（特別図柄抽選を実行させ易くする）ように構成しており、第１時短状態が設定されている場合には、第１入球口６４へと遊技球を入球させて第１特別図柄抽選の実行を目指す左打ち遊技よりも、第２入球口６４０へと遊技球を入球させて第２特別図柄抽選の実行を目指す右打ち遊技の方が遊技者に有利となるように構成している。このように構成することで、時短図柄当選した場合における遊技者に有利な第２特別図柄抽選を実行させ易い第１時短状態の設定のし易さの点から、通常状態が最も有利者に不利な遊技状態となり、次いで、第２時短状態、第１時短状態の順に遊技者に有利な遊技状態となる。

【２８２８】

また、本第３０制御例では、第１時短状態、即ち、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技状態中に第１特別図柄抽選が実行され時短図柄当選した場合、例えば、第１時短状態中に誤って左打ち遊技を行い第１入球口６４へと遊技球が入球してしまい第１特別図柄抽選が実行された場合や、左打ち遊技によって第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を獲得している状態で時短図柄当選し第１時短状態が設定された後に、獲得済みの特図１保留を用いた第１特別図柄抽選が実行された場合に時短図柄当選したとしても、遊技者に最も有利な時短状態である第１時短状態から他の時短状態（第２時短状態）へと遊技状態が移行しないように構成している。このように構成することで、第１時短状態が設定されたにも関わらず、第２特別図柄抽選を実行させることなく第１時短状態が終了してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。なお、本第３０制御例では、設定されている遊技状態に関わらず、第１特別図柄抽選にて時短図柄抽選（時短図柄当選の判定）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に応じて、時短図柄抽選の実行有無を変更するように構成しても良い。この場合、例えば、第１時短状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選が実行されたとしても時短図柄抽選（時短図柄当選の判定）を実行しないように構成すると良い。このように構成した場合であっても、本第３０制御例と同様に、時短図柄当選によって、遊技者に最も有利な時短状態である第１時短状態から他の時短状態（第２時短状態）へと遊技状態が移行しないように構成することができる。

【２８２９】

また、本第３０制御例では、第２時短状態（微時短状態）の設定契機に応じて、第２時短状態の継続期間を異ならせるように構成しており、時短図柄当選（第１設定契機）に基づいて第２時短状態が設定される場合には、第２時短状態が継続し得る期間（時短回数）として「１回～１００回」の何れかが設定されるように構成し、大当たり当選すること無く連続して特別図柄抽選が実行された回数が所定回数（９９９回）に到達したこと（第２設定契機）に基づいて第２時短状態が設定される場合には、第２時短状態が継続し得る期間（時短回数）として「４０回」が設定されるように構成している。そして、第１設定契機に基づく第２時短状態にて設定される時短回数の平均値が「５回」となるように構成している。つまり、特別図柄抽選が実行される毎に成立し得る第１設定契機が成立した場合に設定される第２時短状態の方が、所定回数（９９９回）の特別図柄抽選が実行された場合に成立する第２設定契機が成立した場合に設定される第２時短状態よりも、短い時短回数が設定され易くなるように構成し、且つ、設定され得る時短回数の最大値が大きくなるように構成している。このように構成することで、第１設定契機が成立したことに基づいて長期間の第２時短状態が過剰に設定されてしまうことを抑制しながらも、長期間の第２時短状態が設定されることを期待しながら毎回の特別図柄抽選を実行させることができるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、第２設定契機が成立した場合には

、第１設定契機が成立した場合に設定され得る時短回数の平均値（５回）よりも多い時短回数（４０回）が設定されるため、大当たり当選すること無く長時間の遊技を実行した遊技者に対して、過小な第２時短状態が設定されてしまうことを抑制することができる。

【２８３０】

加えて、本第３０制御例では、第２時短状態中に実行される第１特別図柄抽選でも時短図柄当選するように構成しており、設定されている第２時短状態の残時短回数と、時短図柄当選したことに基づいて新たに設定される第２時短状態の時短回数と、によっては、第２時短状態の残時短回数が増加する場合と、減少する場合、或いは、変動しない場合と、を創出可能に構成している。このように構成することで、時短図柄当選によって同一の時短種別（同一時短回数の第２時短状態が設定される時短種別）が設定される場合であっても、遊技者に有利となる場合と、不利となる場合とを生じさせることが可能となるため、時短図柄抽選の結果に対して遊技者に興味を持たせることができる。また、上述した通り、時短図柄当選によって同一の時短種別（同一時短回数の第２時短状態が設定される時短種別）が設定される場合であっても、遊技者に有利となる場合と、不利となる場合とが生じることから、同一の時短種別が設定される時短図柄に当選した場合において、その抽選結果を示すための識別情報（第３図柄）の表示態様を、遊技者の有利度合いに応じて異ならせるように構成している。このように構成することで、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。さらに、本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、設定されている遊技状態を遊技者に把握させ難くするために、左打ち遊技が遊技者に有利となる遊技状態（通常状態、第２時短状態）が設定されている場合には、何れの遊技状態が設定されているかを遊技者が把握可能な背景モード（専用モード）と、何れの遊技状態が設定されているかを遊技者が把握困難な背景モード（共通モード）と、を設定可能に構成し、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報の停止表示態様を、設定されている背景モードに応じて異ならせるように構成している。

【２８３１】

具体的には、特定の時短種別に時短図柄当選した時点の遊技状態が、通常状態である場合には第１特典が付与され、第２時短状態である場合には第１特典よりも遊技者に有利となる第２特典が付与される場合において、時短状態が設定されている場合であっても、背景モードとして共通モードが設定されている場合には、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報の停止表示態様として、第１特典が付与されることを示すための識別情報の停止表示態様を設定可能に構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態を遊技者が把握困難な背景モードが設定されている場合には、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報の停止表示態様によって遊技者に遊技状態を把握されてしまうことを抑制することができる。加えて、本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、設定されている背景モードと、停止表示された識別情報の停止表示態様と、を組み合わせて把握することで、遊技者に付与される特典の内容を遊技者に把握させることができるように構成している。具体的には、共通モードが設定されている状態で第１停止表示態様の識別情報が停止表示された場合と、専用モードが設定されている状態で第１停止表示態様の識別情報が停止表示された場合と、で異なる特典が付与されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選によって付与される特典を把握したい遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報の停止表示態様だけでなく、識別情報が停止表示された時点（特別図柄抽選が実行された時点）における背景モードの種別についても興味を持たせることができるため、演出効果を高めることができる。また、本第３０制御例では、時短図柄当選に基づいて時短状態（第１時短状態、第２時短状態）が設定される場合に時短回数の異なる時短状態を設定可能に構成しており、設定される時短回数に応じて、特別図柄抽選で時短図柄当選したことを示すための報知態様（識別図柄の停止表示態様）の設定を決定可能に構成している。

【２８３２】

具体的には、設定される時短回数が少ない場合（例えば、１回の場合）では、時短図柄当選した時点において獲得済みの特図保留（特図１保留）を先読みし、時短状態が設定さ

れた状態で実行される第１特別図柄抽選の結果が外れ（時短図柄非当選）であると判別した場合には、時短図柄当選したことを遊技者に報知しないように構成している。このように構成することで、時短図柄当選したにも関わらず時短状態が早期に終了していまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、先読み結果が第１特別図柄抽選の結果が外れ（時短図柄非当選）以外である場合には、少ない時短回数の時短状態が設定されることを報知可能に構成している。つまり、少ない時短回数の時短状態が設定されることが報知された場合には、その時短状態中に実行される特別図柄抽選にて何らかの特典（当たり、時短図柄）に当選している可能性を高くすることができる。ここで、従来より、異なる時短回数の時短状態を設定可能であって、時短回数が多い時短状態が設定される場合の方が、時短回数が少ない時短状態が設定される場合よりも遊技者に有利となるパチンコ機１０が知られている。そして、時短状態が設定される場合において、今回設定される時短回数の少なくとも一部を遊技者に報知可能なパチンコ機１０が知られている。このような従来型のパチンコ機１０では、報知される時短回数が多い程、遊技者に有利となるため、遊技者は報知される時短回数の多さにのみ興味を持つこととなり、少ない時短回数が報知された場合に遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、上述した従来型のパチンコ機１０と同様に、長い時短回数が設定された方が遊技者に有利となるが、短い時短回数が設定された場合には、遊技者に有利な特別図柄抽選の結果が先読みされた場合に時短状態が設定されることを報知可能に構成しているため、少ない時短回数が設定される時短状態が設定されることに対しても遊技者に興味を持たせることができるように構成している。よって、時短状態が設定されることが報知された場合において、設定される時短回数の大小により興味を持たせることができる。

【２８３３】

＜第３０制御例の遊技盤１３の構成について＞

まず、図９０１を参照して、本第３０制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。本第３０制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成は、上述した第１９制御例におけるパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成（図５７３参照）と同一であるため、詳細な説明を省略する。ここで、本第３０制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れについて簡単に説明をする。本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、遊技領域に発射された遊技球が第１入球口６４へと入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に抽選が実行される第１図柄（第１特別図柄）と、第２入球口６４０へと入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に抽選が実行される第１図柄（第２特別図柄）と、を有している。そして、第１特別図柄抽選の結果として、大当たり当選、時短図柄当選、外れの何れかが判定され、第２特別図柄抽選の結果として、大当たり当選、小当たり当選、外れの何れかが判定されるように構成している。特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂ（図９０１参照）が開放され、特定入賞口６５ａ（図９０１参照）へと遊技球を入賞させ易くなる大当たり遊技が実行されるように構成している。特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞すると、入賞した遊技球１個に対して１１個の賞球が払い出されるように構成されている。よって、遊技者はパチンコ機１０における遊技にて多くの賞球を獲得するために、特別図柄の抽選で大当たり当選することを目指して意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合には、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開閉扉６５０ｆ（図９０１参照）が開放され、Ｖ入賞口６５０ａ（図９０１参照）へと遊技球を入賞させ易くなる小当たり遊技が実行されるように構成している。Ｖ入賞口６５０ａへと遊技球が入賞すると、入賞した遊技球１個に対して１１個の賞球が払い出されるように構成されている。

【２８３４】

加えて、本第３０制御例では、Ｖ入賞口６５０ａへと入賞した遊技球が第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内に設けられた特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３を通過した場合には、小当たり遊技の終了後に第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂを開放させる大当たり

遊技を実行可能に構成している。つまり、本第３０制御例では、大当たり遊技を実行させるための実行契機として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する第１大当たり契機と、小当たり遊技中に遊技球が特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３を通過した場合に成立する第２大当たり契機と、を有している。このように構成することで、様々な契機で大当たり遊技を実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、上述した通り、本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者へ賞球を付与可能な当たり遊技として、大当たり遊技と、小当たり遊技と、を実行可能に構成しており、小当たり遊技中よりも、大当たり遊技中の方が、遊技者に多くの賞球を付与可能（多くの遊技球を入賞させることが可能）となるように、各当たり遊技の内容が予め決定されている。つまり、大当たり遊技は、小当たり遊技よりも遊技者が獲得可能な賞球数の点で遊技者に有利な当たり遊技となる。また、大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技の終了後に大当たり種別に対応した遊技状態を設定可能に構成しているのに対して、小当たり遊技の終了後には、小当たり遊技が開始される時点で設定されていた遊技状態が再度設定されるように構成している。つまり、例えば、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に通常状態とは異なる遊技状態（時短状態）が設定可能となり、通常状態が設定されている状態で小当たり遊技が実行された場合には、小当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように構成している。

【２８３５】

よって、現在設定されている遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行っている遊技者に対しては、新たな遊技状態を設定可能な大当たり遊技の方が、小当たり遊技よりも有利な当たり遊技となる。また、本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、上述した特別図柄の抽選（特別図柄抽選）以外に、普通図柄（第２図柄）の抽選を実行可能に構成しており、遊技盤１３に設けられたスルーゲート６７へと遊技球を通過（入球）させたことに基づいて実行条件が成立した場合に、普通図柄の抽選が実行される。そして、普通図柄（第２図柄）の抽選の結果として、当たり、外れの何れかが判定されるように構成している。普通図柄の抽選で当たり当選した場合には、電動役物６４０ａ（図９０１参照）を作動させることで、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くする普図当たり遊技が実行される。つまり、普図当たり遊技が実行されることで、普図当たり遊技が実行されていない場合よりも、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くすることができる。よって、遊技者に対して、第１入球口６４へと遊技球を入球させることで第１特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、スルーゲート６７へと遊技球を入球（通過）させ普通図柄抽選を実行し、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで第２特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、を実行させることが可能となるため、遊技者に多彩な遊技を提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、詳細な説明は後述するが、本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、普通図柄の確率状態として、「低確率状態」と、「高確率状態」を設定可能に構成しており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合は、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも、１回の普通図柄抽選の結果に基づいて第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能となる期待度が低くなるように構成している。

【２８３６】

具体的には、「普通図柄の高確率状態」とは、普通図柄（第２図柄）抽選の当たり確率がアップし、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態となる。よって、普通図柄の高確率状態中は、第２入球口６４０へ遊技球が入球し易い状態となり、特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が行われる回数を増やすことができる。加えて、上述した第２７制御例と同様に

、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態であっても、普通図柄の高確率状態と同一の電動役物６４０ａの開放制御を実行可能な遊技状態（第１時短状態）を設定可能に構成している。なお、普通図柄の高確率状態中の普図当たり遊技として、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を長くするのではなく、または、その開放時間を長くすることに加えて、１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａが開放する回数を普通図柄の低確率状態中に実行される普図当たり遊技よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、普通図柄（第２図柄）の当たり確率は変更せず、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間および１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間や、１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａを開放する回数は変更せず、普通図柄（第２図柄）の当たり確率だけを、普通図柄の低確率状態中と比してアップするよう変更するものであってもよい。

【２８３７】

なお、本第３０制御例では、上述した通り、普通図柄の確率状態を「低確率状態」、「高確率状態」と変更可能に構成し、特別図柄の確率状態は変更されないように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄の確率状態も、上述した普通図柄の確率状態と同様に「低確率状態」、「高確率状態」と変更可能に構成しても良い。この場合、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、特別図柄の抽選結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）を高めるように構成すると良い。また、大当たり確率だけで無く、特別図柄の抽選結果が小当たりとなる確率（小当たり確率）を高めるように構成しても良いし、大当たり確率、小当たり確率を共に高めるように構成しても良いし、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、特別図柄の抽選結果が外れとなる確率（外れ確率）が低くなるように構成しても良い。本第３０制御例にて用いられる第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の具体的な構成については、上述した第１９制御例の図５７４から図５７８を参照して説明をした内容と同一であるため、その説明を省略する。

【２８３８】

＜第３０制御例の演出内容について＞

次に、図９０２から図９０７を参照して、本第３０制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第１９制御例におけるパチンコ機１０と同様に、遊技状態として通常状態と、時短状態と、を設定可能に構成している。さらに、時短状態として複数の時短状態種別を設定可能に構成しており、設定される時短状態種別に応じて遊技者への有利度合いを異ならせている。ここで、本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態が設定されている場合と、第２時短状態が設定されている場合と、で遊技者に対して左打ち遊技を実行させるように構成している。そして、遊技者に左打ち遊技を実行させる遊技期間、即ち、通常状態、或いは、第２時短状態が設定されている遊技期間中は、複数の背景モード（有利モード、通常モード、不利モード）を設定可能に構成し、設定されている背景モードの種別に対応した背景画像が第３図柄表示装置８１の表示面（背面）に表示されるように構成している。このように構成することで、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を把握させ難くすることができる。また、本第３０制御例では、第１特別図柄抽選にて時短図柄当選したことに基づいて、大当たり遊技を介すること無く第２時短状態を設定可能に構成しているため、左打ち遊技を実行している遊技者が特別図柄抽選の結果に基づいて第２時短状態へと移行したか否かを把握させ難くしている。加えて、第２時短状態が継続する期間（時短回数）として、異なる期間（時短回数）を設定可能に構成しているため、時短図柄当選に基づいて第２時短状態が設定されたことを遊技者が把握したとしても、その第２時短状態が終了し、通常状態へと移行したタイミングを把握させ難くすることができる。図９０２（ａ）は、通常状態よりも遊技者に有利な第２時短状態が設定されたことを示すための背景モードである有

利モード中の演出画面を模式的に示した図であって、図９０２（ｂ）は、通常状態が設定されたことを示すための背景モードである不利モード中の演出画面を模式的に示した図である。

【２８３９】

図９０２（ａ）に示した通り、有利モードが設定されると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの背面画像として、天国を模した背面画像が表示され、ウサギを模したキャラクタ８０１と、天使を模したキャラクタ８０９が動的表示される。また、主表示領域Ｄｍの中央上部には、現在設定されている背景モードが遊技者に有利な有利モードであることを示すための「有利」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓには、通常状態が設定されている場合よりも、第１時短状態（右打ち遊技が実行される時短状態）へと移行する確率が高い状態であることを示すための案内態様として「時短突入のチャンス」の文字が表示される。なお、図９０２（ａ）に示した有利モード画面は、左打ち遊技が実行される第２時短状態中を示しているため、小表示領域Ｄｍ４には、遊技者に対して左打ち遊技を促すための「左打ち」の文字が表示される。ここで、本第３０制御例では、特別図柄抽選によって第２時短状態が設定される時短図柄に当選した場合には、当該特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄が停止表示されたタイミングで第２時短状態を設定するように構成しており、その次に実行される特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が開始される場合に、背景モードを切り替えるための処理（背景モード移行処理）が実行されるように構成している。そして、背景モード移行処理によって、有利モードへの移行条件が成立した場合に、図９０２（ａ）に示した背景画像が表示されるように構成している。つまり、第２時短状態が設定された場合の一部において、背景モードを有利モードへと移行させることで遊技者に第２時短状態が設定されたことを分かり易く報知することができるように構成している。一方、有利モードを終了させるための条件は別に規定されており、例えば、第２時短状態の終了条件が成立し通常状態が設定された後に特別図柄抽選が実行される毎に、有利モードを終了させるための終了抽選を実行し、その終了抽選にて当選した場合に有利モードを終了させるように構成している。

【２８４０】

このように構成することで、第２時短状態が設定されたことを遊技者に報知するための有利モードが設定されたことにより、第２時短状態が設定されたことを把握した遊技者に対して、有利モードがいつまで継続したのかを分かり難くすることができる。よって、第１時短状態が設定されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせ易くすることができる。また、有利モードが設定されていない状態であっても、内部的に第２時短状態が設定されている可能性を残すことができるため、左打ち遊技中であって、有利モードが設定されていない状況（通常モードが設定されている状況）であっても、第１時短状態が設定されることを期待させ易くすることができる。次に、図９０２（ｂ）を参照して、不利モード中の演出画面の内容について説明をする。この不利モードは、遊技状態として通常状態が設定されていることを遊技者に報知するための演出画面である。この不利モードが設定されることによって、現在設定されている遊技状態が遊技者に有利では無い通常状態であることを報知している。このように構成することで、何れの遊技状態が設定されているのかを把握できないため、遊技者が遊技の止めどきを見つけることが出来ず、過剰に長時間の遊技を行ってしまい遊技の興味が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第３０制御例では、大当たり当選すること無く所定回数（９９９回）の特別図柄抽選が実行された場合に、天井特典を付与可能に構成しており、天井特典が付与されるまでに要する特別図柄抽選の回数が少なくなればなるほど（大当たり当選しない特別図柄抽選回数が増加するほど）、通常状態が設定されている場合に不利モードが表示され易くなるように構成している。そして、図９０２（ｂ）に示した通り、不利モードが表示されている間は、天井特典が付与されるまでに必要な特別図柄抽選の実行回数を示すための残回数報知が小表示領域Ｄｍ７に表示されるように構成している。

【２８４１】

具体的には、図９０２（ｂ）に示した表示画面では、小表示領域Ｄｍ７に「天井まであ

と５０回」の文字が表示されている。よって、図９０２（ｂ）に示した表示画面は、前回の大当たり遊技が終了してから９５０回目の特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が実行されている期間中における第３図柄表示装置８１の表示画面を示した図である。なお、図示は省略したが、本第３０制御例では、背景モードとして、上述した有利モード、及び不利モードとは別に通常モードを設定可能に構成している。この通常モードは、遊技状態として通常状態が設定されている場合も第２時短状態が設定されている場合も設定可能に構成している。つまり、有利モード、不利モードは、設定された遊技状態を遊技者に報知可能な背景モードである専用モードであり、通常モードは、設定された遊技状態を遊技者に報知しない共通モードである。このように共通モードを設定可能に構成することで、通常状態と第２時短状態とが移行する毎に遊技者に専用モードが設定されてしまい、設定されている遊技状態を遊技者に容易に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、本第３０制御例では、背景モードの種別として、上述した３種類（不利モード、通常モード、有利モード）を設定可能に構成しているが、背景モードの種別を４種類以上にしても良い。また、本第３０制御例では、遊技者に有利となる遊技方法が同一（例えば、左打ち遊技）の遊技状態として２種類の遊技状態（例えば、通常状態、第２時短状態）を設定可能に構成しているが、３種類以上の遊技状態において、遊技者に有利のとなる遊技方法が同一となるように構成しても良い。この場合、背景モードの種別として、設定されている遊技状態に対応させた背景モード（専用モード）と、設定されている遊技状態に対応していない背景モード（共通モード）と、に加え、少なくとも１の遊技状態のみを排除可能な背景モード（限定モード）と、を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、設定される背景モードの種別に応じて設定されている遊技状態を予測する楽しみを提供することができる。

【２８４２】

さらに、遊技状態が移行したにも関わらず、背景モードが切り替わっていないことを示すための情報を遊技者に報知可能に構成しても良く、この場合、設定される遊技状態によって設定され得ない背景モードを設定可能に構成すると良い。このように構成することで、遊技状態の移行前と移行後において共通して同一の背景モードが設定されているという情報に基づいて、現在設定されている遊技状態を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。また、遊技状態が移行していないにも関わらず、背景モードが切り替わったことを示すための情報を遊技者に報知可能に構成しても良い。このように構成することで、切り替え前の背景モードと、切り替え後の背景モードとが、同一の遊技状態にて設定されたことを遊技者に把握させることができるため、現在の遊技状態を予測させる楽しみを提供すると共に、現在の遊技状態を把握した遊技者に対して、その遊技状態がいつから設定されていたのかを予測させる楽しみを提供することができる。次に、図９０３を参照して、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選にて時短図柄当選した場合に実行される演出内容について説明をする。図９０３（ａ）は、通常モード中に時短種別「時短Ａ」が設定される時短図柄に当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図９０３（ｂ）は、有利モード中に時短種別「時短Ａ」に当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第３０制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合に、時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）を実行するように構成しており、時短図柄当選した場合には、大当たり遊技を実行すること無く、時短状態を設定可能に構成している。そして、時短図柄当選した場合には、時短図柄種別として、第２時短状態が設定される「時短Ａ（時短図柄Ａ）」と、第１時短状態が設定される「時短Ｂ（時短図柄Ｂ）」と、の何れかが設定されるように構成している。さらに、当選した時短図柄種別に応じて異なる時短回数が設定されるように構成している。

【２８４３】

図９０３（ａ）に示した表示画面は、遊技状態として通常状態が設定されている状況であって、且つ、背景モードとして「通常モード」が設定されている状態で、時短回数１０回の第２時短状態が設定される時短図柄に当選したことを示すための表示画面であって、主表示領域Ｄｍの中央に表示された宝箱８１０Ｃが開き、中身８１０Ｃａとして、第２時

短状態が設定されることを示すための表示態様として「有利」が表示されている。そして、キャラクタ８０１が、今回の特別図柄抽選の結果（時短図柄抽選の結果）が遊技者に有利な結果である（当選前の遊技状態よりも当選後の遊技状態の方が遊技者に有利な遊技状態となる）ことを示すための表示態様（図ではＶサインで表示）で表示され、副表示領域Ｄｓには「有利モード突入」の文字が表示されている。なお、図９０３（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに形成される表示領域Ｄｍ１には、第１特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄の表示態様として、大当たり当選を示すための大当たり表示態様（例えば、３つのぞろ目）とは異なる時短図柄表示態様（「３．５．３」）が表示されている。ここで、特別図柄抽選の結果として時短図柄当選したことを示すための表示態様は、特別図柄抽選の結果として大当たり当選も時短図柄当選もしなかった完全外れを示すための外れ表示態様とは異なる時短図柄表示態様が表示されるように構成しているが、この時短図柄表示態様は、大当たり表示態様と比べて、外れ表示態様と識別し難い表示態様で表示されるように構成している。具体的には、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示すための大当たり表示態様としては、表示領域Ｄｍ１に「３３３」といった同一の数字のみの組合せが設定され、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりでも時短図柄当選でも無いことを示すための外れ表示態様としては、表示領域Ｄｍ１に「３６３」といった異なる数字の組合せが設定される。そして、特別図柄抽選の抽選結果が時短図柄当選であることを示すための時短図柄表示態様としては、上述した外れ表示態様と同様に異なる数字の組合せとして、特定の組合せ（例えば、３５３）が設定される。

【２８４４】

つまり、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、大当たり当選に基づいて大当たり遊技が実行されるよりも前に大当たり当選したことを遊技者に把握させることで、遊技者に対していち早く満足感を提供するために、表示領域Ｄｍ１には遊技者に識別し易い表示態様で大当たり表示態様が表示されるように構成している。これに対して、時短図柄当選したことを示すための時短図柄表示態様と、完全外れであることを示すための外れ表示態様と、を遊技者が容易に判別し難くすることで、今回の特別図柄抽選の結果に基づいて時短状態が設定されたか否か（時短図柄当選したか否か）を遊技者に把握させ難くすることができるため、表示領域Ｄｍ１に表示される表示態様では無く、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される演出（背景モード表示）に興味を持たせ易くすることができる。図９０３（ａ）に示した表示画面が表示され、有利モードが設定されることが報知されると、その次の特別図柄変動期間中に背景モードが通常モードから有利モードへと移行する演出が実行される。なお、本第３０制御例では、時短図柄当選した特別図柄変動中に実行される演出として、図９０３（ａ）に示した通り、時短図柄当選したことを示すための演出態様（「有利」と表示された中身８１０Ｃａが表示される演出態様）で演出が実行される場合と、遊技者に時短図柄当選したことを報知しない演出態様、例えば、宝箱８１０Ｃが開き、中身８１０Ｃａの表示態様として、時短図柄当選したか否かを遊技者は判別困難（不可能）な「？？」が表示される演出態様で演出が実行される場合と、がある。このように構成することで、特別図柄抽選で時短図柄当選したことを遊技者が把握可能な演出と、把握困難な演出と、を実行することができ、遊技者に対して現在設定されている遊技状態を把握させ難くすることができる。

【２８４５】

次に、第２時短状態中に、第２時短状態（「時短Ａ」）が設定される時短図柄に当選した場合の演出内容について説明をする。図９０３（ｂ）では、上述した図９０３（ａ）と同一種別の時短図柄（時短回数１０回の第２時短状態が設定される時短図柄）に当選したことを示すための表示態様として、表示領域Ｄｍ１には「３．５．３」が表示されている。そして、主表示領域Ｄｍの中央部に表示されている宝箱８１０Ｃの中から、「ピンチ」の文字が付された中身８１０Ｃａが表示され、副表示領域Ｄｓには「有利期間が短くなったかも」の文字が表示される。ここで、図９０３（ｂ）では、第２時短状態（残時短回数３０回）中に実行された第１特別図柄抽選の結果が表示されており、今回の特別図柄抽選における時短図柄当選に基づいて新たに第２時短状態が設定された場合に、既に設定済の

第２時短状態よりも残時短回数が少なくなることを遊技者に報知するために「ピンチ」の文字が表示されている。つまり、有利モードが設定されている状態、即ち、第２時短状態が設定されたことを遊技者に報知するための背景モードが表示されている場合には、第２時短状態が設定される時短図柄に当選した場合に、新たに設定される第２時短状態によって残時短回数が減少してしまうか否かを遊技者に予測させることが可能な表示態様を中身８１０Ｃａの表示態様として設定可能に構成している。一方、例え、第２時短状態が設定されている状態であっても、背景モードとして有利モードが設定されていない状況（通常モードが設定されている状況）では、第２時短状態が設定される時短図柄に当選した場合であっても、新たに設定される第２時短状態によって残時短回数が減少してしまうか否かを遊技者に予測させることが可能な表示態様が表示されないように構成している。

【２８４６】

つまり、本第３０制御例では、同一の遊技状態（第２時短状態）が設定されている状態で、同一種別の時短図柄（時短回数１０回の第２時短状態が設定される時短図柄）に当選した場合であっても、設定されている背景モード（設定されている遊技状態を遊技者に予測させるための演出態様）の種別に応じて、今回当選した時短図柄が遊技者に不利となるか否かに関する情報（第２時短状態の残期間が短くなるか否か）の提供割合を異ならせているために、第２時短状態が設定されたことを示すための専用背景モード（有利モード）が設定されている場合の方が、その専用背景モードよりも第２時短状態が設定されているか否かを把握困難な共通背景モード（通常モード）が設定されている場合よりも、今回当選した時短図柄が遊技者に不利となるか否かに関する情報が提供され易くなるように構成している。このように構成することで、実行中の演出態様（背景モード）の種別に応じて特別図柄抽選の抽選結果が遊技者に不利となるか否かに関する情報の得やすさを異ならせることができるため、遊技者に対して実行される演出態様の種別に興味を持たせることができる。次に、図９０４を参照して、特別図柄抽選で第１時短状態（「時短Ｂ」）が設定される時短図柄に当選した場合に実行される演出内容について説明をする。本第３０制御例では、時短図柄当選した場合に時短種別として、第２時短状態が設定される時短Ａ、或いは、第１時短状態が設定される時短Ｂが設定される。第１時短状態が設定されると、通常状態、及び第２時短状態よりも第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなり、第２入球口６４０へと遊技球を入球させるための右打ち遊技の方が、第１入球口６４へと遊技球を入球させるための左打ち遊技よりも遊技者に有利となるため、右打ち遊技を促すための案内態様が表示領域Ｄｍ４に表示される。つまり、第１時短状態は、第２時短状態よりも遊技者に有利な時短状態となる。まず、図９０４（ａ）を参照して、背景モードとして通常モードが設定されている状態で第１時短状態が設定される時短図柄に当選した場合に実行される演出内容について説明をする。図９０４（ａ）は、通常モード中に「時短Ｂ」に当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

【２８４７】

図９０４（ａ）に示した通り、「時短Ｂ」に当選した場合には、表示領域Ｄｍ１には、時短Ｂが設定される時短図柄に当選したことを示すための時短図柄表示態様として「３．７．３」が停止表示される。主表示領域Ｄｍには、現在の背景モードが通常モードであることを示すための「通常」が表示され、宝箱８１０Ｃの中身８１０Ｃａの表示態様として、「時短Ｂ」が設定される時短図柄に当選したことを示すための表示態様として、スイカを模した図柄が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、第１時短状態（右打ち遊技状態）が設定されることを示すための案内態様として「ラッキー　チャンスタイム突入」の文字が表示される。そして、図９０４（ａ）に示した表示画面が表示された後、次の特別図柄変動が開始されると、第１時短状態を示すための背景モードとしてチャンスタイムが設定され、表示領域Ｄｍ４に「右打ち」が表示される。このチャンスタイム中の表示内容については、図９０５を参照して後述する。本第３０制御例では、第１時短状態が設定される「時短Ｂ」に当選した特別図柄変動が停止表示された時点で遊技状態として第１時短状態が設定されるが、次の特別図柄変動が開始された時点で第１時短状態中の背景モードへと切り替わるように構成している。つまり、図９０４（ａ）に示した表示画面が表示され

た後、次の特別図柄変動が開始されない場合には、チャンスタイム突入を示す表示画面が継続して表示されるように構成している。このように構成することで、時短図柄当選した特別図柄が停止表示された時点でチャンスタイムに対応した背景モードが設定されてしまう場合と比して、チャンスタイムに突入することを遊技者に報知するための期間を長く確保し易くすることができる。

【２８４８】

つまり、特別図柄抽選で時短当たりに当選し、その時短当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合には、時短当たり当選した特別図柄変動と、次の特別図柄変動との間に当たり遊技期間が設定されるため、遊技者に対して時短状態が設定されることを事前に案内するための期間を確保し易く遊技者に分かり易い遊技を提供することができたが、特別図柄抽選にて時短図柄当選したことに基づいて時短状態が設定される場合には、時短図柄当選した特別図柄変動と、次の特別図柄変動との間に当たり遊技期間が設定されないことから、不意に時短状態が設定されてしまい、遊技者に分かり難い遊技が提供されてしまうという問題があった。これに対して、本第３０制御例では、時短図柄当選したことに基づいて時短状態が設定された場合には、時短状態が設定されたタイミングよりも後に時短状態中を示す演出（チャンスタイム表示）を実行するように構成し、時短状態が設定されることを示すための演出（チャンスタイム突入表示）を実行する期間を確保可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。即ち、本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合と、時短図柄当選に基づいて時短状態が設定される場合とで、時短状態が設定されるタイミングに対して、時短状態中を示す演出が実行されるタイミングを異ならせている。つまり、時短状態の設定契機に応じて、時短状態の報知タイミングを異ならせている。このように構成することで、様々なタイミングで時短状態が設定されたことが報知されるため、時短状態が設定されることを常に期待させながら遊技を行わせることができる。

【２８４９】

なお、本第３０制御例におけるパチンコ機１０に用いられる構成以外であっても、時短図柄当選したことに基づいて時短状態が設定されることを遊技者に十分な期間報知すること無く時短状態中の演出が実行されてしまうことを抑制できる構成であれば良く、例えば、時短図柄当選したことを示すための特別図柄変動として６０秒の変動時間が設定された場合には、最初の５０秒を用いて特別図柄抽選の結果を示すための演出（変動演出）を実行し、その後、残りの１０秒を用いて時短状態が設定されることを遊技者に報知可能に構成しても良い。このように構成することで、特別図柄変動が停止表示されたタイミングで時短状態中の演出を実行したとしても、時短状態が設定されることを遊技者に報知するための時間を十分に確保することができる。また、本第３０制御例では、図９０４（ａ）に示した通り、第１時短状態が設定される「時短Ｂ」に当選した特別図柄変動が停止表示された時点（第１時短状態が設定された時点）では、遊技者に対して右打ち遊技を案内するための案内態様（表示領域Ｄｍ４の「右打ち」表示）を表示しないように構成している。そして、次の特別図柄抽選が実行された場合に遊技者に対して右打ち遊技を案内するための案内態様を表示するように構成している。このように構成することで、時短図柄当選した特別図柄が停止表示された時点でチャンスタイムに対応した背景モードが設定されてしまう場合と比して、遊技者に余裕を持たせて右打ち遊技を行わせることができる。また、第１時短状態が設定された後も第１特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。さらに、第１時短状態が設定された直後に第２特別図柄抽選を実行させ難くすることができるため、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数を抑制することができる。さらに、本第３０制御例では、当選した時短図柄の種別と、設定されている遊技状態に応じて、第１時短状態の時短回数として異なる時短回数を設定可能に構成している。そして、設定される時短回数を遊技者が予測可能な表示態様で第１時短状態が設定される時短図柄当選を示すための表示態様が表示されるように構成している。

【２８５０】

ここで、図９０４（ｂ）を参照して、有利モード中に第１時短状態が設定される時短図柄（時短Ｂ）に当選した場合の演出内容について説明をする。図９０４（ｂ）は、有利モード中に「時短Ｂ」に当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。上述した通り、本第３０制御例では、第１時短状態が設定される「時短Ｂ」に当選したことを示すための表示態様（宝箱８１０Ｃの中身８１０Ｃａの表示態様）として、複数の食べ物（スイカ、チェリー、人参）を模したアイコンの中から１の表示態様が決定されるように構成しており、時短図柄当選した時点における遊技状態や、設定されている背景モードや、時短図柄当選によって設定される第１時短状態の時短回数に基づいて表示されるアイコンを決定するように構成している。具体的には、遊技状態が通常状態であって、背景モードとして通常モードが設定されている場合に「時短Ｂ」に当選した場合には、スイカアイコン、チェリーアイコンの何れかが決定され、遊技状態が時短状態であって、背景モードとして通常モードが設定されている場合に「時短Ｂ」に当選した場合には、チェリーアイコン、人参アイコンの何れかが決定されるように構成している。そして、遊技状態が第２時短状態であって、背景モードとして有利モードが設定されている場合に「時短Ｂ」に当選した場合には、スイカアイコン、チェリーアイコン、人参アイコンの何れかが決定され、遊技状態が通常状態であって、背景モードとして有利モードが設定されている場合、即ち、第２時短状態が設定されたことに基づいて有利モードが設定された後、第２時短状態が終了し通常状態が設定されたにも関わらず、有利モードを終了させる条件が成立していない状態で「時短Ｂ」に当選した場合には、スイカアイコンのみが決定されるように構成している。

【２８５１】

つまり、背景モードとして通常モードが設定されている状態で、スイカアイコンが表示された場合には、遊技者に対して「時短Ｂ」に当選した時点の遊技状態が通常状態であることを予測可能とし、通常モードが設定されている状態で、人参アイコンが表示された場合には、遊技者に対して「時短Ｂ」に当選した時点の遊技状態が時短状態であることを予測可能としている。また、背景モードとして有利モードが設定されている状態で、チェリーアイコン、人参アイコンが表示された場合には、遊技者に対して「時短Ｂ」に当選した時点の遊技状態が第２時短状態であることを予測可能としている。このように構成することで、設定されている背景モードと、表示されたアイコンの種別とに基づいて、現在設定されている遊技状態を遊技者に予測させることができるため、遊技者に対して、第３図柄表示装置８１の表示面に表示され、且つ、表示期間が重複する複数の表示態様（背景画像、食べ物を模したアイコン）に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、上述した通り、「時短Ｂ」に当選した場合に同一種類のアイコン（スイカアイコン、チェリーアイコン、人参アイコン）が表示された場合であっても、設定されている背景モードの種別に応じて、表示されたアイコンの意味合いを異ならせているため、背景モードの種別に関わらず、固有の意味合いを各アイコンに持たせた場合に比べて、「時短Ｂ」に当選した場合に表示されるアイコンの意味合いを予測させる楽しみを提供することができる。

【２８５２】

なお、本第３０制御例では、通常モードが設定されている場合も、有利モードが設定されている場合も、「時短Ｂ」に当選したことを示すために決定される複数のアイコン種別を統一することで、表示画面に表示されるアイコン種別を削減し、表示データの容量軽減を図っているが、これに限ること無く、各背景モードに対応した固有のアイコン種別を用いても良く、例えば、通常モード中のみ表示されるアイコン種別として、リンゴを模したリンゴアイコンを決定可能に構成し、リンゴアイコンが表示された場合には、時短当選時の遊技状態が通常状態であって、且つ、設定される時短回数が最大（４０回）であることを遊技者に報知可能に構成すると良い。このように構成することで、今回の時短当選が低確率なものであり、且つ、遊技者に最も有利なものであることを分かり易く報知することができる。次に、図９０５を参照して、第１時短状態中に実行される特別図柄変動にて実行される演出の内容について説明をする。本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、時短図柄当選を示す特別図柄が停止表示された後、第１特別図柄の残保留を用いた第１特

別図柄変動の変動期間を用いて、第１時短状態の時短回数を報知するための時短回数報知演出を実行するように構成している。図９０５（ａ）は、時短回数報知演出の実行中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図９０５（ｂ）は、時短回数報知演出の演出結果が表示される表示画面の一例を示した図である。

【２８５３】

時短回数報知演出は、今回設定された第１時短状態の終了条件が成立するまでに実行させることが可能となる第２特別図柄抽選（特図２抽選）の実行回数（時短回数）を遊技者に報知するための演出である。ここで、本第３０制御例におけるパチンコ機１０は、第１時短状態の終了条件として、第１特別図柄抽選（特図１抽選）の実行回数と、第２特別図柄抽選（特図２抽選）の実行回数と、を合算した合算特図抽選回数が所定回数（１０００００回）に到達した場合に成立する第１時短終了条件と、第２特別図柄抽選（特図２抽選）の実行回数が所定回数（１回～１０００００回）に到達した場合に成立する第２時短終了条件と、を有しており、第２時短終了条件が成立する特図２抽選回数が、第１時短終了条件が成立する合算特図抽選回数以下となるように構成している。つまり、本第３０制御例では、第１時短状態が設定されると、第２特別図柄抽選が実行され易い遊技状態となることから、第１時短状態中は遊技者が右打ち遊技を行うことになる。しかし、第１時短状態が設定された状態で第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を有している場合には、右打ち遊技によって第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得するまでの間に、獲得済みの特図１保留に含まれている入賞情報を用いて特図１抽選が実行されてしまうことから、第１時短状態中に第１特別図柄抽選が実行される可能性が高いものであった。そこで、第１時短状態中に第１特別図柄抽選が実行されたことに起因して、第１時短状態中に実行させることか可能となる第２特別図柄抽選の実行回数が減少してしまうことを抑制するために、複数種類の時短終了条件を設定可能に構成している。そして、特図２抽選の実行回数のみに基づいて成立する第２時短終了条件が成立するまでの残特図２抽選回数を時短回数として遊技者に報知可能に構成している。

【２８５４】

このように構成することで、時短状態中に第１特別図柄抽選が実行されたとしても、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている残時短回数（第２時短終了条件が成立するまでの残特図２抽選回数）が減少することを抑制することができるため、第１時短状態中に第１特別図柄抽選が実行された場合であっても、第１時短状態中に実行可能な特図２抽選回数が減少しないことを遊技者に分かり易く報知することができる。さらに、第１時短状態が設定される時短図柄に当選した特別図柄変動が停止表示された後に、第１特別図柄変動が開始された場合には、今回設定された第１時短状態の残時短回数を表示すること無く、時短回数報知演出を実行するように構成しているため、遊技者に対して、第１時短状態が設定されたことを確実に報知することができる。なお、詳細な図示は省略するが、特別図柄抽選で第１時短状態が設定される時短図柄に当選した特別図柄が停止表示された後に、第２特別図柄抽選が実行される場合には、上述した時短回数報知演出が実行されること無く、第２特別図柄変動の開始に基づいて、残時短回数が表示されるように構成している。図９０５（ａ）に示した通り、時短回数報知演出が実行されると、主に、当選した時短図柄の種別に応じた時短回数を報知するための演出が実行される。この時短回数報知演出では、主表示領域Ｄｍにおける左下にウサギを模したキャラクタ８０１が表示され、その上方において、今回設定された第１時短状態が終了するまでの第２特別図柄の抽選回数を示唆する図柄８１１ａ～８１１ｄが回転して表示される。その更に上方には、「～チャンスタイム待機中～」という文字が表示される。更に、小表示領域Ｄｓに対しては、「チャンスタイムの回数を決めろ！！」という文字が表示される。これらの表示内容によって、あたかも第１時短状態の時短回数が未だ設定されていないかのように遊技者に思わせることができる。換言すれば、第１時短状態が未だ開始されていない（待機されている）かのように遊技者に思わせることができる。

【２８５５】

なお、実際にはこの時短回数報知演出の開始時点では既に第１時短状態に移行している

。つまり、時短回数報知演出は、時短図柄当選に伴う第１特別図柄変動表示の終了時点（時短図柄の停止表示時点）で保留されていた第１特別図柄の変動表示期間中に実行されている。このように、第１時短状態が設定された後に、新たな第１特別図柄変動が実行されたとしても、その第１特別図柄の変動表示期間を用いて時短回数報知演出を実行するように構成することで、第２特別図柄の抽選回数に基づいて成立する時短終了条件（時短回数）を遊技者に違和感を与えること無く報知することができる。図９０５（ａ）に示した状態は、上述した通り、第１時短状態であって第１特別図柄変動が実行されている状態であるため、主表示領域Ｄｍにおける右上部分に形成される表示領域Ｄｍ１には、遊技者が比較的視認し難い態様（狭い表示領域）で第１特別図柄変動実行されている。また、保留図柄表示に関しても、遊技者が比較的視認し難い（表示領域が狭い）表示領域Ｄｍ９において実行される。つまり、第１特別図柄の保留球に基づいて第１特別図柄の抽選が実行されていること（第１時短状態が既に開始されていること）を遊技者に認識され難く構成している。ここで、左打ち遊技（通常状態、第２時短状態）中に実行された第１特別図柄抽選にて時短図柄当選し第１時短状態が設定された場合や、大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定された場合は、今回設定される第１時短状態よりも前に、第２特別図柄抽選を実行させるための右打ち遊技が実行されていない場合であるため、第１特別図柄の保留球（特図１保留）を獲得しており、且つ、第２特別図柄の保留球（特図２保留）を獲得していない状態となり易い。この場合、大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定されたとしても、獲得している特図１保留に基づいて第１特別図柄抽選が実行されることとなる。

【２８５６】

そこで、本第３０制御例では、第２特別図柄抽選を実行し易い第１時短状態が設定された場合に、予め定められた回数の第２特別図柄抽選を実行させ易くするために、第１時短状態を終了させるための終了条件として、第１特別図柄の抽選回数と、第２特別図柄の抽選回数と、を合算した合算抽選回数に基づいて成立する合算終了条件に加え、第２特別図柄の抽選回数のみで成立する特図２終了条件を設け、合算終了条件として規定される回数が、特図２終了条件として規定される回数よりも多くなるように構成している。このように構成することで、第１時短状態が設定された直後に獲得済みの特図１保留に基づいて第１特別図柄抽選が実行されたとしても、その第１特別図柄抽選が実行されたことによって、第１時短状態中に実行可能な第２特別図柄抽選の回数が減少してしまう事態が発生することを抑制することができる。より具体的には、本第３０制御例では、特図２終了条件が成立する第２特別図柄の抽選回数に対して、合算終了条件が成立する合算抽選回数の方が、特図１保留を記憶可能な上限数（４個）に対応した特別図柄抽選回数（４回）以上多くなるように構成している。このように構成することで、第１時短状態が設定された時点で獲得済みの特図１保留の数が上限数であり、第２特別図柄抽選が実行されるよりも前に、獲得済みの特図１保留全てを用いて第１特別図柄抽選が４回実行されたとしても、その第１特別図柄抽選が実行されたことによって、第１時短状態中に実行可能な第２特別図柄抽選の回数が減少してしまう事態が発生することを抑制することができる。よって、第１時短状態が実行されるか否かを気にすること無く、より多くの特図１保留を獲得しようと遊技者に意欲的に左打ち遊技を実行させることができる。

【２８５７】

なお、合算終了条件が成立する合算抽選回数を、無用に多く設定するのでは無く、例えば、特図２終了条件が成立する第２特別図柄の抽選回数として１０回が設定される場合には、合算終了条件が成立する合算特図抽選回数として２０回程度を設定するように構成すると良い。このように構成することで、第１時短状態中に継続して左打ち遊技を実行し、第１特別図柄抽選のみを意図的に実行する遊技、即ち、特図２終了条件を成立させること無く長時間の間、第１時短状態を継続させる遊技が行われることを抑制することができる。この場合、保留記憶可能な特図１保留の上限数に対応する第１特別図柄抽選（４回の第１特別図柄抽選）よりも多くの回数の第１特別図柄抽選が第１時短状態中に実行された場合には、遊技者に対して右打ち遊技を案内する案内態様として、通常の右打ち遊技を案内

する案内態様よりも、遊技者に対して右打ち遊技を強調して案内する強調案内態様を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、強調案内態様で右打ち遊技が案内された遊技者に対して、右打ち遊技をより強調して案内することができるため、第１時短状態が設定されたことに気付かなかった遊技者が左打ち遊技を継続してしまうことを抑制することができる。また、上述した通り、強調案内態様を設定可能に構成したパチンコ機１０であれば、強調案内態様の設定条件が成立した時点（例えば、第１時短状態中における５回目の第１特別図柄抽選が実行された時点）において、上限数の特図１保留（４個）を獲得している場合であっても、強調案内態様の内容を把握した後に右打ち遊技を行うことで特図２終了条件よりも先に合算終了条件が成立してしまうことを抑制するために、特図２終了条件が成立する第２特別図柄の抽選回数よりも、合算終了条件が成立する合算特図抽選回数を１０回程度多く設定すると良い。このように構成することで、強調案内態様の内容を把握した後に急いで右打ち遊技を実行したにも関わらず、特図２終了条件よりも先に合算終了条件が成立してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２８５８】

さらに、本第３０制御例では、第１時短状態が設定された状態で、遊技者に対して第１時短状態を終了させるための時短終了条件が成立するまでの情報の一部を報知可能に構成している。具体的には、第１時短状態を終了させるための時短終了条件のうち、特図２終了条件が成立するまでの情報（第２特別図柄の抽選回数）を、遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、今回設定された第１時短状態中に実行可能な第２特別図柄の抽選回数を遊技者に把握させることが可能となるため、遊技者に有利な第１時短状態（特図２終了条件が成立し難い第１時短状態）が設定されたか否かを遊技者に把握させ易くすることができる。ここで、上述した通り、本第３０制御例では、第１時短状態が設定された後に、第１特別図柄抽選が実行される可能性がある。この場合、第１時短状態が設定された直後に、特図２終了条件が成立するまでに実行可能な第２特別図柄の抽選回数（残時短回数）を遊技者に報知してしまうと（第３図柄表示装置８１の表示面に表示してしまうと）、第１時短状態が設定された状態で特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）が実行されたにも関わらず、表示されている残時短回数が減算されず、遊技者に不信感を与えてしまうという問題があった。これに対して、本第３０制御例では、第１時短状態が設定されてから第２特別図柄抽選が実行されるまでの期間を用いて、今回設定された第１時短状態における特図２終了条件が成立するまでの第２特別図柄の抽選回数（時短回数）を報知する時短回数報知演出を実行可能に構成している。このように構成することで、第１時短状態が設定された直後に第２特別図柄抽選が実行されない期間（第１特別図柄抽選が実行される期間や、何れの特別図柄抽選も実行されない期間）が設定される場合であっても、その期間を有効に活用し、遊技者に興味を持たせた演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。

【２８５９】

図９０５（ａ）に戻って説明を続ける。時短回数報知演出において回転して表示される図柄（アイコン）は、例えば、時短回数が少なくとも１０回以上付与されたことを示唆する「１０回」という文字が付された示唆図柄（アイコン）８１１ａと、時短回数が少なくとも１回以上付与されたことを示唆する「１回」という文字が付された示唆図柄（アイコン）８１１ｂと、時短回数報知演出が継続することを示唆する「継続」という文字が付された示唆図柄（アイコン）８１１ｃと、大当たりを示唆する「祝」という文字が付された示唆図柄（アイコン）８１１ｄと、で構成されている。この他にも、時短回数が１００回以上付与されたことを示唆する「１００回」という文字が付された示唆図柄（アイコン）や、実質的に次回の大当たりまで第１時短状態が継続することを示唆する「∞」という文字が付された示唆図柄（アイコン）も設けられている。当選した時短図柄の種別（時短回数）と、第１特別図柄の保留球数と、第１特別図柄の抽選結果と、に応じて、示唆図柄（アイコン）８１１ａ～８１１ｄとしていずれの種別の示唆図柄（アイコン）を設定するのかが抽選により決定される。時短回数報知演出の開始から特定期間（例えば、５秒間）が

経過すると、図９０５（ｂ）に示した通り、示唆図柄（アイコン）８１１ａ～８１１ｄのうち、１の示唆図柄をウサギのキャラクタ８０１が殴打する演出が実行され、その殴打した示唆図柄が示す示唆内容を獲得したことが報知される。図９０５（ｂ）の例では、「１０回」という文字が付された示唆図柄８１１ａが殴打される演出が実行された場合を例示している。この場合、副表示領域Ｄｓにおいて、「１０回ＧＥＴ！！右打ち開始！！」という文字が表示されることで、示唆図柄８１１ａに表示されている「１０回」が時短回数として付与されたことを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２８６０】

なお、図示は省略するが、時短回数報知演出の実行中に第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、「祝」という文字が付された示唆図柄（アイコン）８１１ｄをウサギのキャラクタ８０１が殴打する演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「大当たりＧＥＴ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。つまり、本第３０制御例では、第１時短状態が設定されてから、第１時短状態中に主として実行される第２特別図柄抽選が実行されるまでの間に第１特別図柄抽選が実行され、その第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、今回の第１時短状態に対して設定された時短回数を遊技者に報知すること無く、大当たり当選が報知されるように構成している。このように構成することで、複数種類の時短回数を設定可能なパチンコ機１０において、数の大きい時短回数（例えば、１００回）が設定されたにも関わらず、一度も第２特別図柄抽選が実行されること無く大当たり遊技が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、時短回数報知演出の演出態様（表示される示唆図柄アイコン８１１ａ～８１１ｄの表示態様）は、上述した通り、当選した時短図柄の種別（時短回数）と、第１特別図柄の保留球数と、第１特別図柄の抽選結果と、に応じて決定されることから、時短回数報知演出の演出結果として、大当たり当選を示す「祝」という文字が付された示唆図柄（アイコン）８１１ｄが表示された場合であっても、停止表示されなかった他の示唆図柄（アイコン）８１１ａ～８１１ｃの種別に基づいて、今回の第１時短状態に対して設定された時短回数を予測する楽しみを提供することができる。

【２８６１】

なお、本第３０制御例では、第１時短状態が設定されてから、第１時短状態中に主として実行される第２特別図柄抽選が実行されるまでに実行された第１特別図柄抽選によって大当たり当選した場合には、その第１特別図柄変動中に実行される時短回数報知演出によって時短回数を報知すること無く大当たり当選が報知されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第１時短状態中に主として実行される第２特別図柄抽選が実行されるまでに実行された第１特別図柄抽選によって大当たり当選した場合には、実際に設定された時短回数よりも少ない時短回数に対応した示唆図柄アイコンを停止表示し、その後に大当たり当選を示す演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、少ない時短回数の第１時短状態、第１時短状態の中では遊技者にとって不利となる第２遊技状態が設定されたと遊技者に思わせることができるため、第１時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で当り当選すること無く第１時短状態が終了してしまうよりも、第１時短状態中に実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選した方が有利な遊技結果であることから、大当たり当選したことにより遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２８６２】

なお、本第３０制御例では、第１時短状態における第１特別図柄の変動時間が５秒間に固定化される。これにあわせて、時短回数報知演出において１の示唆図柄を選択する（ウサギのキャラクタ８０１が殴打する）演出も５秒間に固定化される。そして、第１時短状態中に実行される１回目の第１特別図柄変動の変動期間を用いて時短回数報知演出が実行される。また、第１特別図柄の保留球と、第２特別図柄の保留球と、を何れも有していない状態では、必ず「継続」という文字が付された示唆図柄を選択する５秒間の演出が実行されて、その後、第１特別図柄変動が実行される場合には、その変動において新たな組み

合わせの４つの示唆図柄が表示されてその中から１の示唆図柄を選択する５秒間の演出が再度実行される。また、次変動が第２特別図柄変動となる条件を満たした場合には、実行中の時短回数報知演出の演出結果として停止表示される示唆図柄アイコンを、予め決定されている示唆図柄アイコンの態様から時短回数を示すための示唆図柄アイコンの態様へと切り替えるように構成している。このように構成することで、第１時短状態が設定されてから第２特別図柄抽選が実行されるまでの期間を用いた演出（時短回数報知演出）を、好適に実行することができる。次に、図９０６（ａ）及び図９０６（ｂ）を参照して、第１時短状態中における第２特別図柄の変動期間中に実行される変動演出の演出内容について説明をする。図９０６（ａ）は、時短中（第１時短状態中）における変動演出の一例を示した図であり、図９０６（ｂ）は、小当たり当選した第２特別図柄の変動期間終了時に表示される表示画面の一例を示した図である。

【２８６３】

本第３０制御例では、第１時短状態中の第２特別図柄抽選が実行されると、実行中の第２特別図柄抽選の結果を示すための示唆図柄を含む複数の示唆図柄アイコン８１１ｅ～８１１ｇが変動表示される変動演出が実行され、特別図柄変動の終了タイミング（特別図柄停止表示タイミング）に合わせて、ウサギを模したキャラクタ８０１が変動表示中の複数の示唆図柄アイコン８１１ｅ～８１１ｇを停止表示させるアクション（殴りかかるアクション）を実行し、変動表示される複数の示唆図柄アイコン８１１ｅ～８１１ｇの中から、特別図柄抽選結果に対応する示唆図柄アイコンが停止表示される演出が実行される。図９０６（ａ）に示した通り、第１時短状態中に第２特別図柄抽選が実行されると、現在の遊技状態が第１時短状態であることを示すための表示態様として「チャンスゾーン」の文字が主表示領域Ｄｍの上側に表示される。また、主表示領域Ｄｍの右上側には、第２特別図柄の変動状況を示すための表示領域Ｄｍ２が形成され、第２特別図柄変動中であることを示すための表示態様（図では矢印で表示）が表示される。主表示領域Ｄｍの左上側には、遊技者に対して遊技方法を案内するための表示領域Ｄｍ４が形成され、第１時短状態中において遊技者に最も有利な遊技方法である右打ち遊技を案内するための「右打ち」が表示されている。主表示領域Ｄｍ４の下方には、現在設定されている第１時短状態を終了させるための時短終了条件が成立するまでの情報として、特図２終了条件が成立するまでに実行可能な第２特別図柄残抽選回数（残時短回数）を示すための表示領域Ｄｍ７が形成される。この表示領域Ｄｍ７には、時短回数報知演出にて報知された時短回数、即ち、今回設定された第１時短状態に対して設定された特図２終了条件を示す第２特別図柄抽選回数（時短回数）が表示され、その後、第２特別図柄変動が実行される後に、時短回数が減算表示されるように構成している。

【２８６４】

本第３０制御例では、特図２終了条件が成立するまでの残時短回数が表示されるため、チャンスゾーン中に第１特別図柄抽選が実行されたとしても、表示領域Ｄｍ７に表示される残時短回数が減算表示されることが無い。このように、複数の時短終了条件のうち、特図２終了条件が成立するまでの時短回数を遊技者に報知可能に構成することで、第１時短状態中に実行可能な第２特別図柄抽選の残回数を遊技者に把握させ易くすることができる。なお、図９０６（ａ）に示した図は、時短回数１０回の第１時短状態が設定されてから７回目の第２特別図柄変動中に表示される表示画面の一例を示しており、表示領域Ｄｍ７には、残時短回数を示すための表示態様として「ラスト３回」が表示されている。この残時短回数を示すための表示態様は、時短回数１０回が設定された場合には、１回目の第２特別図柄変動が開始されてから１秒が経過するまでは、「ラスト１０回」が表示され、その後、回数を１回減算し「ラスト９回」が表示されるように構成している。その後は、新たな第２特別図柄変動が開始される毎に回数が減算表示されていき、特図２終了条件が成立する第２特別図柄変動（時短最終変動）が実行されると、実行中の第２特別図柄変動が時短状態中に実行される最後の特別図柄変動であることを示すための「ラスト」が表示されるように構成している。このように構成することで、第２特別図柄抽選が実行されてからも所定期間の間（１秒間）、今回設定された時短回数を遊技者に報知することができる

。

【２８６５】

ここで、チャンスゾーン中に実行される演出にて表示される示唆図柄アイコン８１１ｅ～８１１ｇの内容について説明をする。「？」の文字が付された示唆図柄アイコン８１１ｅは、特別図柄抽選の結果に関する情報を提供するための表示態様であって、実行中の特別図柄抽選の結果を遊技者に分かり難くするための表示態様である。この示唆図柄アイコン８１１ｅは、特別図柄抽選の結果が当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）している場合も、当たり当選していない場合も、所定の確率で選択可能にしている。「Ｖ」の文字が付された示唆図柄アイコン８１１ｆは、特別図柄抽選の結果に関する情報を提供するための表示態様であって、実行中の特別図柄抽選の結果が当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）している場合に選択される。「乗」の文字が付された示唆図柄アイコン８１１ｇは、特別図柄抽選の結果に関する情報に加え、設定されている第１時短状態の時短終了条件に関する情報を提供するための表示態様である。この示唆図柄アイコン８１１ｇは、実行中の特別図柄抽選の結果が外れであって、且つ、表示領域Ｄｍ７に表示されている残時短回数が、特図２終了条件が成立する残時短回数よりも少ない場合に選択される。つまり、実行中の特別図柄抽選の結果が「外れ」である場合には、示唆図柄アイコン８１１ｅ、或いは、示唆図柄アイコン８１１ｇを選択可能に構成しており、実行中の特別図柄抽選の結果が「当たり」である場合には、示唆図柄アイコン８１１ｅ、或いは、示唆図柄アイコン８１１ｆを選択可能に構成している。また、表示領域Ｄｍ７に表示されている残時短回数が、特図２終了条件が成立する残時短回数よりも少ない場合は、示唆図柄アイコン８１１ｇを選択可能に構成し、表示領域Ｄｍ７に表示されている残時短回数が、特図２終了条件が成立する残時短回数よりも少なく無い場合は、示唆図柄アイコン８１１ｅ、示唆図柄アイコン８１１ｆを選択可能に構成している。

【２８６６】

そして、第１時短状態における第２特別図柄変動が停止表示するタイミングでは、図９０６（ｂ）に示した通り、今回の変動演出の演出結果を示すための表示態様として、キャラクタ８０１のアクションに合わせて「Ｖ」を模した示唆図柄アイコン８１１ｆが停止表示され、残りの示唆図柄アイコン８１１ｅ、示唆図柄アイコン８１１ｇが、主表示領域Ｄｍからはじき出される演出が実行される。図９０６（ｂ）では、小当たり当選している第２特別図柄変動が停止表示された際の表示画面を示しており、表示領域Ｄｍ２には、小当たり当選を示す表示態様「６２１」で第３図柄が停止表示されており、副表示領域Ｄｓには、今回の抽選結果が当たり当選であることを示すための「ボーナスゲット」の文字が表示されている。なお、本制御例では、大当たり当選した場合も、小当たり当選した場合も「Ｖ」を付した示唆図柄アイコン８１１ｆが停止表示されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選と小当たり当選とで異なる態様の示唆図柄アイコンを停止表示可能に構成しても良い。また、複数の示唆図柄アイコン８１１ｅ～示唆図柄アイコン８１１ｇが変動表示されてから、何れか１の示唆図柄アイコンが停止表示されるまでの変動演出の演出態様として複数の演出態様を設定可能に構成し、設定された演出態様に応じて、当たり当選の有無を遊技者が予測可能に構成しても良く、例えば、複数の示唆図柄アイコンが変動表示する速度として、第１速度とその第１速度よりも速い第２速度とを設定可能に構成し、第１速度の変動演出よりも、第２速度の変動演出の方が、抽選結果が当たり当選している場合に選択され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、変動演出の演出態様によって特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させることができるため、示唆図柄アイコンが停止表示されるまでの変動演出期間中も遊技者に飽きること無く遊技を行わせることができる。

【２８６７】

さらに、変動演出の演出態様として、示唆図柄アイコンの変動表示速度を変更するのでは無く、変動表示される示唆図柄アイコンの数や種別を異ならせて表示することで、特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させることができるように構成しても良いし、変動演出期間の長さによって特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させることができるように構成して

も良い。次に、図９０７を参照して、天井特典が付与される場合の演出内容について説明をする。図９０７（ａ）は、通常モード中に天井特典が付与された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図９０７（ｂ）は、有利モード中に天井特典が付与された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第３０制御例では、特別図柄抽選で外れ当選した回数（ハマり回数）が９９９回に到達すると、特別図柄抽選の結果に関わらず遊技者に特典（天井特典）を付与可能に構成しており、天井特典として、時短回数４０回の第２時短状態を設定するように構成している。さらに、天井特典として第２時短状態が設定された場合には、時短図柄当選で第２時短状態が設定された場合とは異なり、第２時短状態中に実行される第１特別図柄抽選によって新たに第２時短状態が設定される時短図柄に当選することが無いように構成している。つまり、天井特典で付与された第２時短状態は、時短回数分（４０回分）の特別図柄抽選が実行されるまで、時短図柄当選しないように構成している。このように構成することで、第２時短状態中に短い時短回数の第２時短状態が設定される時短図柄に当選してしまうことを抑制することができる。

【２８６８】

つまり、左打ち遊技が右打ち遊技よりも遊技者に有利となり、通常状態よりも時短図柄当選時に付与される特典が有利となる第２時短状態において、その第２時短状態の設定契機によって、遊技者への有利度合いを異ならせるように構成している。このように構成することで、天井特典によって遊技者に適度な特典を付与し易くすることができる。なお、本第３０制御例では、天井特典として一定回数の特別図柄抽選の実行を確保可能な第２時短状態を設定するように構成しているが、これに限ること無く、第１時短状態を設定可能に構成しても良いし、特定回数の第２時短状態と、特定回数の第１時短状態と、を連続して設定するように構成しても良い。図９０３（ａ）に示した通常モード中に天井特典が付与される場合（ハマり回数９９９回に到達した場合）は、９９９回目の特別図柄変動の抽選結果を示すための変動演出として、宝箱８１０Ｃの中から有利モードに突入することを示すための「有利」の文字と、第２時短状態が継続する回数（時短回数）を示すための「４０」の文字が付された中身８１０Ｃａが表示され、遊技者に有利な遊技状態へと移行することを祝福する態様でキャラクタ８０１が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、天井特典が付与されることを示すための「有利モード突入」の文字が表示される。

【２８６９】

図９０３（ａ）に示した表示画面が表示された後、特別図柄変動が終了（特別図柄が停止表示）すると、有利モードを示す背景画像が表示され、図９０７（ｂ）に示した表示画面が表示される。ここで、時短図柄当選に基づいて有利モード（第２時短状態）が設定された場合は、第２時短状態中に実行される第１特別図柄抽選で時短図柄当選し、即座に第２時短状態が終了してしまう可能性がある点と、第２時短状態が継続する期間を遊技者に把握させ難くすることを目的として、有利モード（第２時短状態）が継続する残期間を、遊技者に報知しないように構成していたのに対して、天井特典によって第２時短状態が設定された場合には、一定回数（４０回）の特別図柄抽選が実行されるまでは、通常状態へと遊技状態が移行しないように構成しているため、表示領域Ｄｍ７に残時短回数を表示するように構成している。そして、副表示領域Ｄｓには「有利モードが４０回転転落しないよ」の文字が表示されている。このように構成することで、天井特典によって第２時短状態（有利モード）が設定された場合には、時短図柄当選によって第２時短状態（有利モード）が設定された場合に比べて、安定した遊技を実行可能であることを遊技者に分かり易く把握させることができる。

【２８７０】

＜第３０制御例における遊技状態の遷移について＞

次に、図９０８を参照して、本第３０制御例における遊技状態の遷移内容について説明をする。図９０８は、本第３０制御例のパチンコ機１０における遊技状態の遷移内容を示した図である。図９０８に示した通り、本第３０制御例におけるパチンコ機１０は、第１特別図柄抽選の実行契機となる第１入球口６４（図９０１参照）へと遊技球を入球させることを目指して遊技盤１３に形成される遊技領域のうち、左側領域（可変表示ユニット８

０よりも左側）に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる左打ち遊技状態と、第２特別図柄抽選の実行契機となる第２入球口６４０（図９０１参照）へと遊技球を入球させることを目指して遊技盤１３に形成される遊技領域のうち、右側領域（可変表示ユニット８０よりも右側）に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる右打ち遊技状態と、を設定可能に構成している。より具体的には、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、第２時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確確率状態、電動役物６４０の開放低頻度状態）が設定されている場合は左打ち遊技状態となり、第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態、或いは、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電動役物６４０の開放高頻度状態）が設定されている場合は右打ち遊技状態となるように構成している。ここで、時短図柄当選時に設定される時短状態（第２時短状態と、第１時短状態）について説明をする。詳細な内容は上述した第２７制御例と同一であるため省略するが、時短図柄当選に基づいて時短状態（第２時短状態、第１時短状態）が設定された場合は、大当たり当選に基づいて時短状態が設定される場合に対して、普通図柄の高確率状態が設定されない点で相違している。

【２８７１】

つまり、時短図柄当選に基づいて時短状態（第２時短状態、第１時短状態）が設定された場合は、通常状態と同一の普通図柄の低確率状態を維持したまま、通常状態よりも第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い遊技状態が設定されるように構成している。具体的には、普通図柄変動の変動時間（普図変動時間）として、通常状態よりも短い普図変動時間（普通図柄の高確率状態中に実行される普通図柄変動と同一の普図変動時間）が設定されるように構成することで、通常状態よりも単位時間当たりに実行される普通図柄抽選の実行回数を増加させることにより、通常状態よりも第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い遊技状態を構築している。さらに、時短図柄当選に基づいて第１時短状態が設定された場合には、普通図柄抽選で当り当選した場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容として普通図柄の高確率状態と同一の普図当たり遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、時短図柄当選に基づいて第１時短状態が設定された場合には、普通図柄の高確率状態が設定されていない状態であっても、普図変動時間、普図当たり遊技内容を普通図柄の高確率状態と同一にすることができ、遊技者に対して右打ち遊技の方が左打ち遊技よりも有利な遊技方法をすることができる。なお、第２時短状態が設定された場合には、普図当たり遊技内容が通常状態と同一の遊技内容となり、右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が遊技者に有利な遊技状態となる。つまり、本第３０制御例では、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態として、通常状態、第１時短状態、第２時短状態の３つの遊技状態を設定可能に構成しており、第２時短状態は、通常状態よりも短い普図変動時間が設定される点が相違するだけであり、通常状態と同等に普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難な遊技状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、開放低頻度状態）となり、第１時短状態は、普通図柄の高確率状態と同様に普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと遊技球を容易に入球させることができる遊技状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、開放高頻度状態）となる。

【２８７２】

なお、本第３０制御例では、上述した第２７制御例と同様に、普通図柄抽選で当り当選する確率が、普通図柄の低確率状態と普通図柄の高確率状態とで若干相違する程度に規定しており、右打ち遊技を実行することで発射された遊技球によって普通図柄抽選を滞ること無く実行可能に構成されたパチンコ機１０において、その確率差を遊技者が認識困難に構成している。よって、普通図柄の高確率状態が設定されている状況と、普通図柄の低確率状態であって、開放高頻度状態が設定されている状況と、では、遊技者に違和感を与えること無く同一の右打ち遊技を行わせることができる。以降、右打ち遊技が遊技者に有利となる遊技状態を総称して第１時短状態と称する。さらに、本第３０制御例では、２種類の第２時短状態（第２時短状態ａ、第２時短状態ｂ）を設定可能に構成しており、第２時

短状態の設定契機に応じて異なる種類の第２時短状態を設定可能に構成している。具体的には、特別図柄抽選によって時短図柄当選した場合には第２時短状態ａが設定され、大当たり遊技が実行されること無く連続して実行された特別図柄抽選の回数が天井特典の付与条件を満たした場合（９９９回に到達した場合）には第２時短状態ｂが設定されるように構成している。何れの種類の第２時短状態が設定された場合も、特別図柄の確率状態、普通図柄の確率状態、普通図柄変動の変動時間、普図当たり遊技における電動役物６４０ａの開放動作内容は同一となるように構成しており、第２時短状態中に実行される特別図柄抽選で当り当選（大当たり当選、時短図柄当選）した場合に付与される特典の種別を異ならせるように構成している点で相違している。このように構成することで、同一の遊技状態（第２時短状態）が設定される場合であっても成立した設定契機に応じて、後に実行される遊技の内容を異ならせることができるため、遊技者に対して何れの遊技状態が設定されたのかだけで無く、その設定契機についても興味を持たせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、以降の説明において、第２時短状態ａと第２時短状態ｂとの両方を示す場合には単に第２時短状態と称し、詳細な種別を示す場合にはそれぞれ第２時短状態ａ（第２時短ａ）、第２時短状態ｂ（第２時短ｂ）と称す。

【２８７３】

まず、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中における遊技内容について説明をする。通常状態は、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させることで第１特別図柄抽選を主として実行させる遊技（特図１遊技）が行われる遊技状態である。通常状態中に第１特別図柄抽選が実行されると、１／２５０の確率で大当たり当選し、１／４０の確率で時短図柄当選する特別図柄抽選が実行される。詳細な説明は、図９１９を参照して後述するが、本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、１回の特別図柄抽選によって大当たりと、時短図柄と、重複して当選し得ないように構成している。具体的には、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無を判定（大当たり判定）し、その大当たり判定によって大当たり当選していないと判定された場合に、次に、時短図柄当選の判定を実行するように構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選にて遊技者に複数の特典（大当たり当選、時短図柄当選）が付与されること無く、遊技者に対して過剰に特典を付与してしまう事態が発生することを抑制することができる。なお、本第３０制御例では、時短図柄当選の判定よりも先に大当たり判定を実行するように構成しているが、１回の特別図柄抽選によって遊技者に過剰な特典が付与されることを抑制出来れば良く、例えば、時短図柄当選の判定を、大当たり判定よりも先に実行するように構成し、時短図柄当選の判定によって時短図柄当選していないと判定した場合に、大当たり当選の判定を実行するように構成しても良い。また、本第３０制御例では、１つの情報が取り得る値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）に対して、大当たり当選する値の範囲と、時短図柄当選する値の範囲と、を重複することなく規定することで、１回の特別図柄抽選（１の第１当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて実行される当たり判定）にて、大当たり当選と、時短図柄当選とが重複して判定されることが無いように構成しているため、１回の特別図柄抽選にて判定する順序を適宜変更するように構成しても良い。

【２８７４】

なお、本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり当選と、時短図柄当選とが重複して判定されることが無いように構成しているが、当選判定された各種特典の内容に応じて、複数の特典が重複して付与されるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合のうち、設定される大当たり種別が遊技者に不利な大当たり種別である場合には、大当たり当選した場合であっても、時短図柄当選の判定を実行可能に構成しても良い。さらに、大当たり当選と、時短図柄当選に加え、大当たり当選時に実行される大当たり遊技よりも、遊技者に不利となる小当たり遊技の実行契機となる小当たり当選判定も実行可能に構成し、１回の特別図柄抽選によって、時短図柄当選と、小当たり当選と、が重複して判定されるように構成しても良い。このように構成することで、過剰に特典が遊技者に付与されてしまうことを抑制しながらも、１回の特別図柄抽選によって付与され得る特

典の内容を多様化することができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。まず、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選において大当たり当選した場合には、２種類の大当たり種別（大当たりＡ４３、大当たりＢ４３）のうち、何れかの大当たり種別が設定されるように構成しており、大当たり種別の選択割合として、大当たりＡ４３が１０％、大当たりＢ４３が９０％の選択割合となるように規定している。大当たり種別として、大当たりＡ４３が設定された場合には、ラウンド遊技数が１０ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後には、時短回数１００００回の第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。一方、大当たりＢ４３が設定された場合には、ラウンド数が４ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に時短回数が１００回の第２時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、開放低頻度状態）が設定される。

【２８７５】

第１特別図柄抽選にて大当たり当選する確率（大当たり当選確率）は、１／２５０であり、大当たり種別として大当たりＡ４３が設定される割合は１０％であるため、左打ち遊技中に実行される第１特別図柄抽選から大当たり当選に基づいて第１時短状態が設定される確率は、１／２５００となる。また、第１特別図柄抽選にて大当たり当選する確率（大当たり当選確率）は、１／２５０であり、大当たり種別として大当たりＢ４３が設定される割合は９０％であるため、左打ち遊技中に実行される第１特別図柄抽選から大当たり当選に基づいて第２時短状態が設定される確率は、約１／２７７となる。詳細な内容を後述するが、第２時短状態よりも第１時短状態の方が、遊技者に有利な遊技状態であるため、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合には、大当たりＡ４３が設定された場合の方が、大当たりＢ４３が設定された場合よりも、遊技者に有利な大当たりとなる。よって、低確率ではあるが、大当たりＡ４３が設定される大当たりに当選することを目指して遊技者に遊技を行わせることができる。一方、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選において大当たり当選しなかった場合には１／４０の確率で時短図柄当選する時短図柄判定が実行される。この時短図柄判定（時短図柄抽選）にて時短図柄当選した場合には、その第１特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が停止表示された後に第２時短状態、或いは、第１時短状態が設定される。本第３０制御例では、特別図柄抽選において時短図柄当選した場合には、２種類の時短種別のうち何れかの時短種別が設定されるように構成しており、第２時短状態が設定される時短種別（時短Ａ）の選択割合が５０％、第１時短状態が設定される時短種別（時短Ｂ）の選択割合が５０％となるように構成している。さらに、各時短種別（時短Ａ、時短Ｂ）として、時短終了条件を異ならせた時短種別を設定可能に構成しており、例えば、第２時短状態が設定される時短種別である時短Ａ（時短Ａ群）として、時短Ａ１、時短Ａ２、時短Ａ３、時短Ａ４の４種類の時短種別を、第１時短状態が設定される時短種別である時短Ｂ（時短Ｂ群）として、時短Ｂ１、時短Ｂ２、時短Ｂ３の３種類の時短種別を設定可能に構成している。

【２８７６】

各時短種別に対して設定される時短終了条件の詳細な内容は時短付与テーブル２０２Ａｅ（図９１３参照）を参照して後述するが、時短図柄当選時における遊技状態に応じて異なる時短終了条件が設定されるように構成しており、何れの時短種別であっても、時短図柄当選時の遊技状態が通常状態である場合が最も成立し易い時短終了条件が設定され、次に、時短図柄当選時の遊技状態が第２時短状態である場合、第１時短状態である場合と、順に成立し難い時短終了条件が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、時短図柄当選時における遊技状態に対して遊技者に興味を持たせることができる。また、時短Ａ群においては、時短Ａ１～時短Ａ４のうち、時短Ａ１が最も遊技者に不利な時短終了条件（成立し易い時短終了条件）が設定され、次いで、時短Ａ２、時短Ａ３、時短Ａ４の順で成立し難い時短終了条件が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、時短図柄当選時に設定される時短種別に対して遊技者に興味を持たせることができる。時短Ｂ群においては、時短Ｂ１～時短Ｂ３のうち、時短Ｂ１が最も遊技者に不利な時短終了条件（成立し易い時短終了条件）が設定され、次いで、時短Ｂ２

、時短Ｂ３の順で成立し難い時短終了条件が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、時短図柄当選時に設定される時短種別に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技が実行されること無く特別図柄抽選が所定回数（９９９回）実行された場合に、時短回数４０回の第２時短状態ｂが設定される天井特典を付与可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選を多数実行したにも関わらず、大当たり当選しなかった遊技者に対して、特別図柄抽選の結果では無く、特別図柄抽選の実行回数に基づいて遊技状態を移行させることができるため、遊技者に対して、長時間遊技を行わせ易くすることができる。

【２８７７】

なお、本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、天井特典として所定回数（時短回数４０回）の第２時短状態ｂを設定可能に構成しているが、天井特典の内容はこれに限ること無く、第１時短状態を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、天井特典として付与される特典の有利度合いを高めることができるため、遊技者に対して天井特典が付与されることを目指した斬新な遊技性を提供することができる。また、天井特典が付与される条件が成立した場合（特別図柄抽選を９９９回実行した場合）に、今回付与される天井特典の内容を複数の中から抽選で決定する天井特典決定処理を実行可能に構成しても良い。そして、天井特典決定処理により決定され得る天井特典の種類として、遊技者への有利度合いを異ならせた特典（例えば、第１時短状態を設定する特典や、第２時短状態を設定する特典、及び、各時短状態を終了させるための時短終了条件の内容）の中から、１の特典を決定可能に構成すると良い。このように構成することで、天井特典が付与される条件が成立した場合に、今回付与される天井特典の内容が何であるかについて遊技者により興味を持たせることができる。さらに、天井特典の一部として、遊技者への有利度合いが高い特典（例えば、時短終了条件が成立し難い第１時短状態を設定する特典）を付与可能に構成した場合であっても、天井特典が付与される場合において、毎回有利度合いが高い特典が付与されることを抑制することができるため、天井特典として遊技者に過剰に有利な特典を付与してしまうことを抑制することができる。また、天井特典として付与される天井特典の内容を、天井特典が付与される条件が成立した場合では無く、天井特典が付与される条件が成立するよりも前の時点（例えば、大当たり遊技終了時）で決定可能に構成し、天井特典が付与される条件が成立するまでの期間を用いて、天井特典が付与される条件が成立した場合に付与される天井特典の内容を遊技者に示唆可能な示唆演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、天井特典の付与を目指した遊技を実行するか否かを、示唆演出の内容に基づいて遊技者に決定させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２８７８】

なお、本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、天井特典として付与された第２時短状態の時短終了条件が成立し、再度、通常状態が設定された場合、即ち、前回の大当たり遊技が終了してから９９９回の特別図柄抽選にて大当たり当選すること無く、天井特典として第２時短状態（時短回数４０回）が設定され、その第２時短状態中に特別図柄抽選を４０回実行して時短終了条件が成立し通常状態が設定された場合には、天井特典が付与される条件を成立させるための情報の更新が実行されないように構成している。つまり、大当たり当選間にて天井特典を付与可能な回数が１回となるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選しない遊技者に対して、過剰に天井特典が付与されてしまうことを抑制することができる。なお、本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり当選間に１回のみ天井特典を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、２回以上の天井特典を付与可能に構成しても良く、この場合、天井特典を付与可能な条件を、１回目の天井特典（第１天井）と、２回目の天井特典（第２天井）と、で異ならせても良く、さらに、第１天井と、第２天井とで、遊技者に付与される天井特典の内容（有利度合い）を異ならせても良い。また、本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、天井特典が付与される条件（天井付与条件）を成立させるための情報（天井

関連情報）として、大当たり当選間の特別図柄抽選回数（ハマり回数）を用いており、特別図柄抽選にて大当たり当選しなかった場合に、特別図柄抽選回数を更新するように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果となった回数（例えば、小当たり当選回数）を計測可能な手段を設け、その手段によって計測された回数が天井付与条件（例えば、小当たり当選回数１００回）を満たした場合に天井特典を付与可能に構成しても良い。

【２８７９】

このように構成することで、特別図柄抽選が実行される毎に天井関連情報が更新されるのでは無く、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果となった場合に天井関連情報が更新されるため、天井付与条件が成立するタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。よって、遊技者の予測していないタイミングで天井特典を付与することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。次に、第２時短状態は、通常状態にて実行された特別図柄抽選にて大当たり当選し、大当たり種別として大当たりＢが設定された場合、時短図柄当選し、時短種別として時短Ａ群が設定された場合、天井特典が付与された場合に設定される遊技状態であって、上述した通り、左打ち遊技の方が右打ち遊技よりも遊技者に有利となる遊技状態である。具体的には、本第３０制御例では第２時短状態の種別として第２時短状態ａと、第２時短状態ｂとを有しており、時短図柄当選、或いは、大当たり遊技終了後には第２時短状態ａが設定され、天井特典が付与された場合には第２時短状態ｂが設定される。第２時短状態ａ、第２時短状態ｂの何れが設定された場合であっても、特別図柄抽選における各種当たり当選の確率や、普通図柄抽選における当たり確率や、選択される特別図柄変動の変動パターン（変動時間）、選択される普通図柄変動の変動パターン（変動時間）、普通図柄抽選で当り当選した場合に実行される普図当たり遊技内容（電動役物６４０ａの動作内容）は同一である。よって、第２時短状態が設定されている状態では特別図柄抽選や普通図柄抽選に関する遊技内容に基づいて何れの種別の第２時短状態が設定されているかを遊技者に把握させ難くすることができる。

【２８８０】

なお、本第３０制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される演出内容によって、設定されている第２時短状態の種別を遊技者に把握させることができるように構成している。具体的には、図９０７に示した通り、天井特典が付与されたことにより第２時短状態ｂが設定された場合には、設定されている第２時短状態ｂが終了するまでに実行可能な特別図柄抽選の回数を遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、同一の遊技状態が設定された場合であっても、設定された遊技状態を終了させるための終了条件に関する情報の提供有無（遊技者に理解させ易くするか否か）を遊技状態の設定契機に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して新たな遊技状態の設定契機についても興味を持たせることができる。次に、第２時短状態中に実行される特別図柄抽選の内容について説明をする。この第２時短状態が設定されている場合も、上述した通常状態と同様に左打ち遊技によって第１特別図柄抽選（特図１抽選）を実行させる遊技が行われる。この第２時短状態は、特別図柄の確率状態、及び、普通図柄の確率状態が、通常状態と同一であることから、特別図柄抽選が実行された場合における大当たり当選確率（１／２５０）と、時短図柄当選確率（１／４０）は、通常状態と同一である。しかしながら、時短図柄当選した場合に設定される時短種別を異ならせており、第２時短状態ａ中に時短図柄当選した場合は、第２時短状態ａが設定される時短種別（時短Ａ群）が設定される割合が３０％、第１時短状態が設定される時短種別（時短Ｂ群）が設定される割合が７０％となるように構成している。

【２８８１】

また、第２時短状態ｂ中に時短図柄当選した場合は、第２時短状態ｂが設定される割合が１００％となるように構成している。つまり、天井特典が付与されることで設定される第２時短状態（第２時短状態ｂ）は、時短図柄当選等で設定される第２時短状態（第２時短状態ａ）に対して、第２時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で時短図柄当選したことに基づいて、既に設定されている第２時短状態（第２時短状態ａ）の残時短回数より

も少ない時短回数の第２時短状態（第２時短状態ａ）が設定されてしまい、通常状態よりも遊技者に有利となる第２時短状態の遊技期間が短くなってしまうことを抑制することができる。このように構成することで、同一の遊技内容で遊技が行われる第２時短状態ａと、第２時短状態ｂとにおいて、第２時短状態ｂの方が第２時短状態ａよりも、時短図柄当選した場合に付与される特典の有利度合いを高めることができるため、遊技者に有利な第２時短状態となる。よって、大当たり当選すること無く、長時間の遊技を行っている遊技者に対して、比較的有利な特典（第２時短状態ｂ）を付与することができる。また、天井特典によって付与された第２時短状態が、短時間（設定された時短回数分の特別図柄抽選が行われること無く）で終了してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、時短図柄当選に基づいて設定される第２時短状態よりも有利な第２時短状態が設定されることを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【２８８２】

なお、本第３０制御例では、第２時短状態ｂ中に時短図柄当選した場合には、第２時短状態ｂが設定されるように構成しているが、これに限ること無く、第１時短状態が設定される時短種別（時短Ｂ群）と、第２時短状態が設定される時短種別（時短Ａ群）と、を選択可能に構成し、第２時短状態が設定される時短種別が選択された場合には、天井特典として付与される第２時短状態ｂの時短回数よりも多い時短回数が設定される第２時短状態ｂが設定されるように構成しても良く、この場合、第２時短状態ａ中に時短図柄当選した場合と、第２時短状態ｂ中に時短図柄当選した場合とで、時短Ａ群と時短Ｂ群との選択割合を同一にし、時短Ａ群が選択された場合に設定される時短回数を異ならせるだけで良く、各遊技状態において実行される各処理の共通化を図ることができる。また、本第３０制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて第２時短状態が設定される場合であっても、第２時短状態ａ（普通図柄の低確率状態）が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、普通図柄の高確率状態が設定される第２時短状態ｃを設定するように構成しても良く、この場合、第２時短状態ｃが設定されたとしても第２時短状態ｃ中の遊技内容を、上述した第２時短状態ａや第２時短状態ｂと同一の遊技内容とすると良い。このように構成することで、第２時短状態ｃが設定された場合であっても、第２時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、第２時短状態の種別を把握させ難くすることができる。

【２８８３】

さらに、この場合、大当たり遊技終了後に通常状態と、第２時短状態ａと、第２時短状態ｃとのうち何れかを設定可能に構成し、何れの遊技状態が設定された場合であっても、同一の左打ち遊技が実行されるように第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様を設定可能に構成することで、遊技者に対して設定されている遊技状態の種別を分かり難くしたうえで、時短図柄当選や大当たり当選した時点における遊技状態が通常状態である場合と、第２時短状態ａである場合と、第２時短状態ｃである場合と、で当選に基づいて付与される特典の有利度合いを異ならせるように構成すると良く、例えば、第２時短状態ｃが設定されている状態で時短図柄当選した場合には、他の遊技状態と比べて第１時短状態（遊技者に有利な時短状態）が設定され易くなるように構成すると良い。つまり、通常状態や第２時短状態ａは、第１特別図柄抽選で大当たり当選しない遊技を行っている場合であっても設定され得る遊技状態であるのに対して、第２時短状態ｃは、大当たり遊技終了後にのみ設定可能な遊技状態であることから、第１特別図柄抽選で大当たり当選しない限り設定されない遊技状態（他の遊技状態よりも設定され難い遊技状態）となる。このように、設定され難い遊技状態が設定されている期間中（第２時短状態ｃが設定されている期間中）に時短図柄当選した場合の方が、それ以外の期間中（通常状態、第２時短状態ａが設定されている期間中）に時短図柄当選した場合よりも遊技者に有利な特典を付与し易くすることで、時短図柄の当選タイミングに興味を持たせることができる。また、大当たり遊技の終了後に第１時短状態（右打ち遊技状態）が設定されなかった場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。以上、説明をした通

り、通常状態中に実行された特別図柄抽選で時短図柄当選した場合よりも、第２時短状態中に実行された特別図柄抽選で時短図柄当選した場合の方が、遊技者に有利な時短状態を設定させ易くしている。このように構成することで、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を気にしながら遊技を行わせることができる。

【２８８４】

ここで、左打ち遊技が実行される通常状態、及び、第２時短状態中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される背景モードの内容について説明をする。図９０８に示した通り、通常状態が設定された場合は、背景モードとして「不利モード」と「通常モード」との何れかを設定可能に構成しており、第２時短状態が設定された場合は、背景モードとして「通常モード」と「有利モード」との何れかを設定可能に構成している。そして、第２時短状態が終了し通常状態が設定されたことに基づいて背景モード移行抽選を実行し、背景モード移行抽選に当選した場合に、通常状態に対応した背景モードを設定可能に構成している。つまり、背景モードとして「不利モード」が設定されている場合は、現在の遊技状態が通常状態であることを遊技者が識別可能となり、「通常モード」が設定されている場合は、現在の遊技状態が通常状態であるか第２時短状態であるかを遊技者が識別し難くなり、「有利モード」が設定されている場合は、第２時短状態が設定されている、或いは、第２時短状態が終了し、背景モード移行抽選に当選していない期間であることを遊技者に識別させることが可能となるように構成している。このように構成することで、同一の遊技方法（左打ち遊技）であって、且つ、大当たり当選確率、及び、時短図柄当選確率が同一である通常状態或いは第２時短状態が設定されている状況において、現在設定されている遊技状態を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

【２８８５】

次に、第１時短状態について説明をする。この第１時短状態は、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ、第２特別図柄抽選（特図２抽選）を実行させる右打ち遊技を行った場合の方が、左打ち遊技を行うよりも遊技者に有利となる遊技状態である。本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、第１時短状態として、大当たり遊技終了後（大当たりＡが設定される大当たり遊技の終了後）に設定される第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、時短図柄当選に基づいて設定される第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、開放高頻度状態）の２種類の遊技状態を設定可能に構成しているが、何れの契機で設定される第１時短状態であっても、右打ち遊技中に実行される遊技の内容は大きく相違することが無いため纏めて説明をする。第２特別図柄抽選は、上述した第１特別図柄抽選とは異なり、時短図柄当選の判定が実行されないように構成しており、小当たり当選の判定（小当たり当選確率１／２５）を実行するように構成している。第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、Ｖ入賞装置６５０（図９０１参照）を開放させる小当たり遊技が実行され、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へと入賞した遊技球が特定領域（Ｖゲート）を通過するように構成し、特定領域（Ｖゲート）を遊技球が通過したことに基づいて、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり遊技中に適正な遊技を継続して実行することで、大当たり遊技の実行権利を容易に獲得可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技の実行権利を獲得するための条件として、第１特別図柄抽選では、大当たり当選（大当たり当選確率１／２５０）のみであったのに対して、第２特別図柄抽選では、大当たり当選（大当たり当選確率１／２５０）に加え、小当たり当選（小当たり当選確率１／２５）を有しているため、大当たり遊技の実行のし易さの点では、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が遊技者に有利な特別図柄抽選となる。

【２８８６】

また、第１時短状態が設定されている状態では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、大当たり種別として大当たりＡが設定され、その大当たり遊技終了後には第１時短状態が設定されるように構成している。つまり、通常状態、或いは第２時短状態中に第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よ

りも、第１時短状態中に第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、遊技者に有利な特典を付与可能に構成している。このように構成することで、第１時短状態が設定されている状態で第１特別図柄抽選が実行されてしまい大当たり当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に第１時短状態以外の遊技状態が設定されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。以上、説明をした通り、本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態、或いは、第２時短状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選のハマリ回数（外れ当選した特別図柄抽選が連続して実行される回数）が特定回数（９９９回）に到達した場合に、天井特典として、第２時短状態（時短回数４０回）を設定可能に構成している。また、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選で時短図柄当選した場合に設定され得る第２時短状態として、天井特典よりも時短回数が少ない第２時短状態と、天井特典よりも時短回数が多い第２時短状態と、を設定可能に構成している。よって、天井特典の付与条件が成立した時点において設定されている第２時短状態の時短状況（残時短回数）によっては、例えば、通常状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立した場合や、第２時短状態の残時短回数が天井特典として付与される時短回数よりも少ない場合といった天井特典が付与されることが遊技者に有利な場合と、第２時短状態の残時短回数が天井特典として付与される時短回数よりも多い場合といった天井特典が付与されることが遊技者に不利な場合と、創出することができる。

【２８８７】

このように構成することで、単に天井特典が付与されることを期待しながら遊技を行うのでは無く、遊技者に有利な特典として天井特典が付与されることを期待しながら遊技を行わせることができるため、特に天井特典の付与条件が成立する直前に実行される特別図柄抽選の結果に対して遊技者に興味を持たせ易くすることができる。

【２８８８】

＜第３０制御例における電気的構成について＞

次に、図９０９から図９１７を参照して、本第３０制御例における電気的構成について説明をする。本第３３制御例では、上述した第２７制御例のパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部、ＲＡＭ２０３の構成の一部、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。上述した第２７制御例におけるパチンコ機１０では、設定されている遊技状態に関わらず、第１特別図柄抽選において大当たり判定以外に時短図柄判定を実行可能に構成し、第２特別図柄抽選において大当たり判定以外に小当たり判定を実行可能に構成しているのに対して、本第３０制御例では、各特別図柄種別に応じて特別図柄抽選時に実行される判定の内容は上述した第２７制御例と同一であるが、第１時短状態中に実行される第１特別図柄抽選では時短図柄判定が実行されないように構成している点で相違している。つまり、本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、時短図柄判定を実行可能な特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）が実行される場合において、設定されている遊技状態に応じて時短図柄判定の実行有無を決定している。このように構成することで、特別図柄抽選の抽選結果を、設定されている遊技状態に応じて異ならせることが可能となり、遊技者に多様な抽選結果を提供することで早期に飽きることの無い遊技を提供することができる。また、遊技者に有利となる第１時短状態中に実行された第１特別図柄抽選、例えば、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を獲得している状態で第１時短状態が設定され、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得していない状態で実行される第１特別図柄抽選によって、第１時短状態が終了してしまうことを抑制することができるため、第１時短状態が設定されたにも関わらず、第２特別図柄抽選が実行されること無く第１時短状態が終了してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２８８９】

また、上述した第２７制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選で時短図柄判定された（時短図柄当選した）場合に、左打ち遊技が遊技者に有利となる第２時短状態（

本第３０制御例における第２時短状態）のみを設定可能に構成していたのに対して、本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、時短図柄当選した場合に、第２時短状態、第１時短状態の何れかを設定可能に構成している点で相違している。さらに、時短図柄当選した場合に設定される時短回数を、時短図柄当選した時点の遊技状態に応じて異ならせることが可能に構成している点で相違している。このように構成することで、時短図柄当選したことに基づいて設定される遊技状態の内容を多様化することができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、上述した第２７制御例におけるパチンコ機１０では、設定された時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄抽選の実行回数、小当たり遊技の実行回数、普図当たり遊技の実行回数に基づく条件を設定可能に構成していたのに対して、本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、時短終了条件として、第１特別図柄抽選の実行回数と、第２特別図柄抽選の実行回数とを合算した合算特図抽選回数に基づいて成立する時短終了条件と、第２特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立する時短終了条件と、を設定可能に構成している点で相違している。

【２８９０】

まず、図９０９から図９１４を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図９０９（ａ）は、本第３０制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図９０９（ａ）に示した通り、本第３０制御例におけるＲＯＭ２０２の構成は、上述した第２７制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図８０７（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａｊに代えて第１当たり乱数テーブル２０２Ａａを、大当たり種別選択テーブル２０２ｂｊに変えて大当たり種別選択テーブル２０２Ａｂを、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊに代えて第２当たり乱数テーブル２０２Ａｃを、変動パターン選択テーブル２０２ｄｊに代えて変動パターン選択テーブル２０２Ａｄを、時短付与テーブル２０２ｅｊに代えて時短付与テーブル２０２Ａｅを、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｊに代えて小当たり種別選択テーブル２０２Ａｆを、時短種別選択テーブル２０２ｊａに代えて時短種別選択テーブルＡｈを設けている点と、普図当たり種別選択テーブル２０２ｊｂを削除した点と、で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。次に、図９１０（ａ），（ｂ）を参照して、本第３０制御例における第１当たり乱数テーブル２０２Ａａについて説明する。この第１当たり乱数テーブル２０２Ａａは、特別図柄抽選の抽選結果を決定する際に参照されるデータテーブルであって、特別図柄抽選の判定に用いられる第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１（０～６５５３５）に対応させて大当たり判定値、小当たり判定値、時短図柄判定値が、規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の種別（特別図柄種別）に応じて、異なるデータテーブルを有しており、第１特別図柄抽選の判定を行う際に参照される特別図柄１乱数テーブル２０２Ａａ１と、第２特別図柄抽選の判定を行う際に参照される特別図柄２乱数テーブル２０２Ａａ２と、を有している。

【２８９１】

図９１０（ａ）は、本第３０制御例における特別図柄１乱数テーブル２０２Ａａ１の規定内容を示した図であり、図９１０（ｂ）は、本第３０制御例における特別図柄２乱数テーブル２０２Ａａ２の規定内容を示した図である。図９１０（ａ）に示した通り、特別図柄１乱数テーブル２０２Ａａ１は、上述した特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１（図８０８（ａ）参照）に対して、大当たり当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲と、時短図柄当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲とを異ならせている点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。図９１０（ａ）に示した通り、本第３０制御例における特別図柄１乱数テーブル２０２Ａａ１には、大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として、「０～２５９」の２６０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、時短図柄当選と判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「２６０～１８７９」の１６２０個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。一方、小当たりと判定される乱数値は対応付けられていない。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～６５５３５」の６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たり

と判定される乱数値（カウンタ値）の個数が２６０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は約１／２５０（２６０／６５５３６）である。また、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、時短図柄当選と判定される乱数値（カウンタ値）の個数が１６２０個であるので、第１特別図柄の抽選で時短図柄に当選する確率は約１／４０（１６２０／６５５３６）である。

【２８９２】

次に、図９１０（ｂ）を参照して、特別図柄２乱数テーブル２０２Ａａ２の詳細について説明する。図８１０（ｂ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２Ａａ２の規定内容を示した図である。図８１０（ｂ）に示した通り、本第３０制御例における特別図柄２乱数テーブル２０２Ａａ２には、大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として、「０～２５９」の２６０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として「２６０～２８７９」の２６２０個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。一方、時短図柄当選と判定される乱数値は対応付けられていない。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が２６０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は、第１特別図柄の抽選と同様に、約１／２５０（２６０／６５５３６）である。また、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が２６２０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約１／２５（２６２０／６５５３６）である。次に、図９１０（ｃ）を参照して、本第３０制御例における大当たり種別選択テーブル２０２Ａｂの詳細について説明する。図９１０（ｃ）は、大当たり種別選択テーブル２０２Ａｂの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択テーブル２０２Ａｂは、上述した第２７制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｊ（図８０８（ｃ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、大当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図９１０（ｃ）に示した通り、本第３０制御例における大当たり種別選択テーブル２０２Ａｂには、第１特別図柄の大当たり種別として、大当たりＡ４３、および大当たりＢ４３の２種類が規定されており、第２特別図柄の大当たり種別として大当たりＡ４３の１種類が規定されている。

【２８９３】

図９１０（ｃ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲に対して、「大当たりＡ４３」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ４３」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ４３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり終了後に時短回数（第２特別図柄抽選の実行回数）が１００００回の第１時短状態が設定される大当たり種別である。また、「大当たりＢ４３」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり終了後に時短回数（特別図柄抽選の実行回数）が１００回の第２時短状態が設定される大当たり種別である。このため、ラウンド数の面において「大当たりＡ４３」の方が「大当たりＢ４３」よりも遊技者に有利な大当たりとなる。また、大当たり終了後の遊技状態の面においても、「大当たりＡ４３」の方が「大当たりＢ４３」よりも遊技者に有利な大当たりとなる。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ４３」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が１０個、「大当たりＢ４３」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が９０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＡ４３」が設定される割合は１０％、「大当たりＢ４３」が設定される割合は９０％である。よって、通常状態、第２時短状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、１０％の割合でしか最も有利な第１時短状態へと移行することがない。なお、第１時短状態において大当たりに当選した場合は、大当たり種別が「大当たりＢ４３」であっても第１時短状態に移行する。つまり、第１時短状態では、大当たりに当選することで、必ず最も有利な第１時短状態が再度設定される有利な遊技状態を

形成する。
【２８９４】
　また、図９１０（ｃ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、「大当たりＡ４３」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ４３」は、上述した第１特別図柄の大当たり種別として設定される「大当たりＡ４３」と同一であるため、その説明を省略する。次に、図９１１（ａ）を参照して、本第３０制御例における変動パターン選択テーブル２０２Ａｄの詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル２０２Ａｄは、上述した第２７制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｊ（図８０９（ｂ）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図９１１（ａ）は、この変動パターン選択テーブル２０２Ａｄの構成を示したブロック図である。図９１１（ａ）に示した通り、本第３０制御例における変動パターン選択テーブル２０２Ａｄは、通常状態、第２時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される通常用テーブル２０２Ａｄ１と、第１時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される時短用テーブル２０２Ａｄ２と、で少なくとも構成されている。まず、図９１１（ｂ）を参照して、通常用テーブル２０２Ａｄ１の詳細について説明する。
【２８９５】
　図９１１（ｂ）は、本第３０制御例における通常用テーブル２０２Ａｄ１の規定内容を示した図である。図９１１（ｂ）に示した通り、通常用テーブル２０２Ａｄ１には、実行される特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別と、実行される特別図柄抽選の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に対応させて異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。つまり、特別図柄種別と、抽選結果とに応じて異なる変動時間の変動パターンを決定可能に構成している。具体的には、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７秒の「外れ」が、「１４０～１４９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「ガセ外れ」が、「１５０～１７９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「１８０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が規定されている。また、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「３０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１４０秒の「スペシャルリーチ」が規定されている。さらに、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が規定されている。
【２８９６】
　つまり、通常用テーブル２０２Ａｄ１を参照して変動パターン（変動時間）が決定される第１特別図柄抽選では、抽選結果が外れである場合の方が、抽選結果が外れ以外（大当たり、又は時短図柄）である場合よりも、短い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成しており、より長い変動時間の変動パターンが決定された場合の方が、特別図柄抽選の結果が大当たり、又は時短図柄である可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、抽選結果が外れである特別図柄変動が長時間継続してしまい、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数が極端に少なくなってしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数が少なくなる場合、即ち、長時間の特別図柄変動が実行される場合には、当たり（大当たり、時

短図柄）に当選していることへの期待感を高めることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第３０制御例では、左打ち遊技が実行される遊技状態、即ち、通常状態及び第２時短状態が設定されている場合には、通常用テーブル２０２Ａｄ１を参照して特別図柄抽選の変動パターンが決定されるように構成している。よって、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンによって現在の遊技状態が遊技者に予測されてしまうことを抑制することができる。

【２８９７】

なお、本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態と第２時短状態とで同一の変動パターンテーブル（通常用テーブル２０２Ａｄ１）を参照して変動パターンを決定するように構成しているが、これに限ること無く、通常状態中に参照される変動パターンテーブルに対して、一部の規定内容を異ならせた変動パターンテーブルを第２時短状態中に参照するように構成しても良く、この場合、第２時短状態中に参照される変動パターンテーブルに、通常状態中では選択され得ない変動時間の変動パターンが低確率（例えば、外れ当選時の１％）で選択されるように規定すると良い。このように構成することで、特別図柄変動の変動パターンによって、遊技者に遊技状態を把握させることも可能となるため、特別図柄抽選の結果だけでなく、特別図柄変動の変動パターンについても興味を持たせることができる。一方、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ（小当たり含む）」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「非当たり」が規定されている。なお、本第３０制御例では、上述した第２７制御例と同様に、通常状態や第２時短状態において普通図柄の抽選が実行されて普通図柄の当たりに当選したとしても、普通図柄の当たり遊技中に第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能（困難）な電動役物６４０ａの開閉パターン（第１変位パターン）が設定される普図当たりＡが必ず実行されるため、通常状態において普通図柄の抽選を実行させたとしても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることはできない。

【２８９８】

よって、本第３０制御例において通常状態、又は第２時短状態で第２特別図柄の抽選が実行される状況としては、第１時短状態中に獲得した第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を保持した状態で、遊技状態が通常状態、又は第２時短状態へと移行し、獲得済みの特図２保留に基づいて第２特別図柄の抽選が実行された状況である。この状況は、特に、第１時短状態の時短終了条件として少ない回数（例えば、１回）の時短回数（第２特別図柄抽選の実行回数）が設定された場合に、多い回数（例えば、１００００回）の時短回数が設定された場合よりも発生し易い。即ち、第１時短状態が設定された場合には、第１特別図柄抽選よりも大当たり遊技の実行権利（大当たり当選（当選確率１／２５０）、小当たり当選（当選確率１／２５））を獲得し易い第２特別図柄抽選が実行されるため、時短回数が多い第１時短状態が設定された場合には、時短終了条件が成立するよりも前に大当たり遊技が実行される可能性が高くなり、時短回数が少ない第１時短状態が設定された場合には、大当たり遊技が実行されるよりも前に時短終了条件が成立する可能性が高くなるため、特に、第１時短状態の時短終了条件として少ない回数（例えば、１回）の時短回数（第２特別図柄抽選の実行回数）が設定された場合に、多い回数（例えば、１００００回）の時短回数が設定された場合よりも発生し易くなる。このように、特定の特別図柄種別（第２特別図柄）の特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が、特定の遊技状態（通常状態、第２時短状態）で実行された場合には、抽選結果に関わらず同一の長さの変動時間が設定される変動パターンを決定するように構成することで、その特別図柄変動中に実行される特定演出の演出期間を特別図柄抽選の結果に関わらず統一することができる。

【２８９９】

次に、図９１２を参照して、上述した時短用テーブル２０２Ａｄ２の詳細について説明

する。図９１２は、この時短用テーブル２０２Ａｄ２の規定内容を示した図である。図９１２に示した通り、時短用テーブル２０２Ａｄ２には、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短当たり」が規定され、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短突時」が規定されている。一方、図９１２に示した通り、第２特別図柄に対する規定内容としては、通常用テーブル２０２Ａｄ１（図９１１（ｂ）参照）と共通である。即ち、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ（小当たり含む）」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「非当たり」が規定されている。これらの規定内容により、第１時短状態における第１特別図柄の変動時間を５秒間に固定化できると共に、第２特別図柄の変動時間を１０秒間に固定化することができる。よって、図９０６で上述した通り、チャンスゾーン（第１時短状態）における、第２特別図柄変動の変動時間を固定化することで、第１時短状態中の演出期間を毎回固定化することができる。

【２９００】

また、第１時短状態で第１特別図柄抽選が実行される状況は、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を獲得している状態で第１時短状態が設定された場合に発生し得る。この場合、第１時短状態が設定された後、遊技者が右打ち遊技を実行し第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得するまで、獲得済みの特図１保留に基づく第１特別図柄抽選が実行されることになる。ここで、本第３０制御例では、第１時短状態が設定された場合に、時短終了条件として、合算特図抽選回数に基づいて成立する時短終了条件と、第２特別図柄抽選の実行回数（特図２抽選回数）に基づいて成立する時短終了条件と、が設定され、第３図柄表示装置８１の表示面には、図９０６（ａ）に示した通り、特図２抽選回数に基づく時短終了条件が成立するまでの残時短回数（残特図２抽選回数）が表示されるように構成している。そして、図９０５に示した通り、第１時短状態が設定された直後に第１特別図柄抽選が実行される場合には、第１時短状態中に実行される第１特別図柄抽選の変動期間（待機期間）を用いて、今回設定された第１時短状態に対応する時短終了条件（特図２抽選回数）を遊技者に報知するための時短回数報知演出を実行するように構成している。このように構成することで、第１時短状態が設定されてから第２特別図柄抽選が実行されるまでの期間（第１特別図柄変動期間）を用いて、今回設定された第１時短状態の内容を遊技者に報知することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【２９０１】

さらに、第１時短状態が設定された直後に第１時短状態に対応する時短終了条件（残特図２抽選回数）を表示し、時短終了条件（残特図２抽選回数）が表示されている状態で第１特別図柄抽選が実行される場合と比して、特別図柄抽選が実行されたにも関わらず、時短終了条件を示すための回数が減算されず、遊技者に分かり難い遊技が提供されてしまうことを抑制することができる。また、図９１２に示した通り、第１時短状態中に参照される時短用テーブル２０２Ａｄ２には第１特別図柄抽選の結果に関わらず、第１特別図柄変動の変動パターンとして、変動時間が５秒の変動パターンが選択されるように構成している。よって、待機期間中に実行される演出（図９０５参照）の演出期間を固定化することができる。なお、第１時短状態が設定された後、最初に実行される特別図柄抽選が第２特別図柄抽選となる場合には、上述した待機期間（第１時短状態中における第１特別図柄変動期間）が設定されないため、時短回数報知演出を実行すること無く、図９０６にて上述

したチャンスゾーン中の演出画面が表示される。この場合、第２特別図柄抽選が実行される毎に、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される残時短回数（残特図２抽選回数）の値が減算されるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、第１時短状態中であって、図９０６にて上述したチャンスゾーン中に第１特別図柄抽選が実行された場合、例えば、第１時短状態中に実行していた右打ち遊技を一旦中断し、再度右打ち遊技を実行する際に誤って第１入球口６４へと遊技球を入球させ第１特別図柄抽選が実行された場合は、前回の第２特別図柄抽選の結果を示すための表示画面が、特図１変動が停止表示されるまで継続して表示されるように構成している。つまり、第１特別図柄抽選が実行されたことを遊技者に把握させ難く構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている残時短回数を減算すること無く新たな特別図柄抽選が実行されてしまい、遊技者に分かり難い遊技を提供してしまうことを抑制することができる。

【２９０２】

また、この場合、チャンスゾーン中に実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり当選した第１特別図柄抽選の結果が停止表示されるタイミングに対応させて前回の第２特別図柄抽選の結果を示すための表示画面が大当たり当選を示す表示画面へと切り替わるように構成している。このように構成することで、新たな第２特別図柄抽選を実行していない状態（残時短回数が減算されていない状態）で、不意に大当たり当選が報知されるため、遊技者に意外性のある斬新な遊技を提供することができる。次に、図９１３を参照して、本第３０制御例における時短付与テーブル２０２Ａｅの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２Ａｅは、上述した本第２７制御例における時短付与テーブル２０２ｅｊ（図８１０（ｂ）参照）と同様に、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図９１３は、この時短付与テーブル２０２Ａｅの規定内容を示した図である。図９１３に示した通り、本第３０制御例における時短付与テーブル２０２Ａｅには、各大当たり種別、および時短図柄種別と時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値とが当選時の遊技状態毎に対応付けられて規定されている。なお、図９１３に示した通り、本第３０制御例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、時短カウンタ２０３ｈと、特図２カウンタ２０３Ａｂと、の２つのカウンタが設けられている。時短カウンタ２０３ｈは、時短状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数（合算特図抽選回数）に対応する終了条件（第１終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、特図２カウンタ２０３Ａｂは、時短状態が設定された後で実行された第２特別図柄の抽選回数（特図２抽選回数）に対応する終了条件（第２終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタである。

【２９０３】

図９１３に示した通り、本第３０制御例では、大当たり種別として「大当たりＡ４３」．「大当たりＢ４３」の２種類が設けられていると共に、時短図柄種別として「時短図柄Ａ１」～「時短図柄Ｂ３」の７種類が設けられており、時短付与テーブル２０２Ａｅには、各大当たり種別および各時短図柄種別に対して、時短カウンタ２０３ｈ、特図２カウンタ２０３Ａｂの値（即ち、第１終了条件、及び第２終了条件）が対応付けて規定されている。図９１３に示した通り、大当たり種別として「大当たりＡ４３」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈの値「１００００」、特図２カウンタ２０３Ａｂの値「１００００」がそれぞれ規定されている。このため、「大当たりＡ４３」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の合算変動回数１００００回が設定され、第２終了条件として第２特別図柄変動回数１００００回が設定される。なお、「大当たりＡ４３」が設定された大当たり遊技の終了後には、第１時短状態が設定されるため、「大当たりＡ４３」が設定された場合には、時短終了条件（第１終了条件、第２終了条件）が成立すること無く、第１時短状態が終了するよりも前に次の大当たり遊技が実行されることになる。また、図９１３に示した通り、「大当たりＢ４３」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態、及び第２時短状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」

が規定され、当選時の遊技状態が第１時短状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００００」、特図２カウンタ２０３Ａｂの値「１００００」が規定されている。通常状態、及び第２時短状態中に実行された特別図柄抽選で大当たり当選し、「大当たりＢ４３」が設定された場合には、その大当たり遊技の終了後に第２時短状態が設定されるように構成しており、第２時短状態の第１終了条件として、特別図柄の合算変動回数１００回が設定される。なお、第２時短状態が設定された場合には、右打ち遊技を行ったとしても第２特別図柄抽選を実行させることが困難であるため、第２終了条件を設定するための値（特図２カウンタ２０３Ａａの値）が規定されていない。

【２９０４】

一方で、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選で大当たり当選し、「大当たりＢ４３」が設定された場合には、その大当たり遊技の終了後に第１時短状態が設定されるように構成しており、第１時短状態の第１終了条件として、特別図柄の合算変動回数１０００００回が設定され、第２終了条件として、第２特別図柄変動回数１００００回が設定される。つまり、第１時短状態中に「大当たりＢ４３」が設定された場合には、「大当たりＡ４３」が設定された場合と同一内容の時短状態（時短回数１００００回の第１時短状態）が設定されることになる。このように構成することで、第１時短状態が設定されている場合には、何れの特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）の特別図柄抽選で大当たり当選した場合であっても、その大当たり遊技終了後に、実質次回の大当たり遊技が実行されるまで継続する第１時短状態が設定されるため、第１時短状態中に実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて、第２時短状態が設定されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図９１３を参照して、特別図柄抽選で時短図柄当選した場合に付与される時短終了条件の内容について詳細に説明する。本第３０制御例では、特別図柄抽選で時短図柄当選した場合に、時短図柄種別として、第２時短状態が設定される時短図柄Ａ群（時短Ａ群）と、第１時短状態が設定される時短図柄Ｂ群（時短Ｂ群）と、に含まれる何れかの時短図柄種別を決定可能に構成している。

【２９０５】

まず、時短図柄Ａ群のうち、「時短図柄Ａ１」に対しては、当選時の遊技状態に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値「１」が規定されている。このため、「時短図柄Ａ１」に当選した場合は、第２時短状態の第１終了条件として、特別図柄の変動回数（合算特図抽選回数）１回が設定される。ここで、本第３０制御例では、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、第１特別図柄抽選にて時短図柄当選の判定を実行するように構成している。よって、通常状態において実行される第１特別図柄抽選にて「時短図柄Ａ１」に当選した場合には、遊技状態を通常状態から第２時短状態へと移行させることができるため、遊技者に有利な特典が付与されることになる。一方、第２時短状態、及び、第１時短状態において実行される第１特別図柄抽選にて「時短図柄Ａ１」に当選した場合には、当選時における時短状況（設定されている時短種別や、残時短回数）に関わらず、時短回数１回の第２時短状態が設定されてしまうため、遊技者に不利な特典が付与されることになる。つまり、本第３０制御例では、特別図柄抽選にて時短図柄当選した場合であっても、遊技者に不利な特典が付与され得るように構成しているため、遊技者に有利な遊技状態（例えば、第１時短状態）が設定されている間であっても、常に危機感を持たせた遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、本第３０制御例では、第１特別図柄抽選のみ時短図柄判定を実行可能に構成しており、第２特別図柄抽選では時短図柄判定が実行されないように構成している。

【２９０６】

よって、主として第２特別図柄抽選が実行される第１時短状態が設定される場合として、特図１保留を獲得している状態で第１時短状態が設定された場合、例えば、第２時短状態中に実行された第１特別図柄抽選にて時短図柄当選し、第１時短状態が設定された場合の方が、特図１保留を獲得していない状態で第１時短状態が設定された場合、例えば、第１時短状態中に実行された第２特別図柄抽選の結果に基づいて大当たり遊技が実行され、

その大当たり遊技終了後に再度第１時短状態が設定された場合よりも、第１時短状態中に第１特別図柄抽選が実行され易くなることから、第１時短状態の時短終了条件が成立すること無く、時短図柄当選に基づいて強制的に第１時短状態が終了する可能性が高くなるため、遊技者に不利な第１時短状態といえる。一方、第１時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の結果に基づいて大当たり遊技が複数回実行されている状況では、長時間の間、右打ち遊技が継続して実行されているため、特図１保留が残存している可能性が極めて低くなる。よって、時短図柄当選に基づいて強制的に第１時短状態が終了する可能性が低くなり、遊技者に有利な第１時短状態といえる。このように、第１時短状態中の遊技が継続すればするほど、第１時短状態を終了させ難くすることができることから、第１時短状態が長時間継続している遊技者に対して、有利な特典を付与し易くすることができる。次に、「時短図柄Ａ２」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態、第２時短状態である場合には、第２時短状態が設定され、当選時の遊技状態が第１時短状態である場合には、第１時短状態が設定されるように規定されている。より具体的には、当選時が通常状態に対して時短カウンタ２０３ｈの値「１０」が規定され、当選時が第２時短状態に対して時短カウンタ２０３ｈの値「２０」が規定されている。一方、当選時が第１時短状態に対して時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、特図２カウンタ２０３Ａｂの値「１」が規定されている。

【２９０７】

つまり、通常状態中に「時短図柄Ａ２」に当選した場合には、第１終了条件として特図変動回数（合算特図抽選回数）１０回が規定された第２時短状態が設定され、第２時短状態中に「時短図柄Ａ２」に当選した場合には、第１終了条件として特図変動回数（合算特図抽選回数）２０回が規定された第２時短状態が設定され、第１時短状態中に「時短図柄Ａ２」に当選した場合には、第１終了条件として特図変動回数（合算特図抽選回数）１００回、第２終了条件として特図２変動回数１回が規定された第１時短状態が設定される。次に、「時短図柄Ａ３」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態、第２時短状態である場合には、第２時短状態が設定され、当選時の遊技状態が第１時短状態である場合には、第１時短状態が設定されるように規定されている。より具体的には、当選時が通常状態に対して時短カウンタ２０３ｈの値「３０」が規定され、当選時が第２時短状態に対して時短カウンタ２０３ｈの値「５０」が規定されている。一方、当選時が第１時短状態に対して時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、特図２カウンタ２０３Ａｂの値「５」が規定されている。つまり、通常状態中に「時短図柄Ａ３」に当選した場合には、第１終了条件として特図変動回数（合算特図抽選回数）３０回が規定された第２時短状態が設定され、第２時短状態中に「時短図柄Ａ３」に当選した場合には、第１終了条件として特図変動回数（合算特図抽選回数）５０回が規定された第２時短状態が設定され、第１時短状態中に「時短図柄Ａ３」に当選した場合には、第１終了条件として特図変動回数（合算特図抽選回数）１００回、第２終了条件として特図２変動回数５回が規定された第１時短状態が設定される。

【２９０８】

次に、「時短図柄Ａ４」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態、第２時短状態である場合には、第２時短状態が設定され、当選時の遊技状態が第１時短状態である場合には、第１時短状態が設定されるように規定されている。より具体的には、当選時が通常状態に対して時短カウンタ２０３ｈの値「７０」が規定され、当選時が第２時短状態に対して時短カウンタ２０３ｈの値「１００」が規定されている。一方、当選時が第１時短状態に対して時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、特図２カウンタ２０３Ａｂの値「１０」が規定されている。つまり、通常状態中に「時短図柄Ａ４」に当選した場合には、第１終了条件として特図変動回数（合算特図抽選回数）７０回が規定された第２時短状態が設定され、第２時短状態中に「時短図柄Ａ４」に当選した場合には、第１終了条件として特図変動回数（合算特図抽選回数）１００回が規定された第２時短状態が設定され、第１時短状態中に「時短図柄Ａ４」に当選した場合には、第１終了条件として特図変動回数（合算特図抽選回数）１００回、第２終了条件として特図２変動回数１０回が規定された第１時短

状態が設定される。以上、説明をした通り、本第３０制御例におけるパチンコ機１０は、通常状態、第２時短状態において実行された特別図柄抽選にて時短図柄当選した場合に第２時短状態が設定される時短図柄Ａ群として、４種類の時短図柄種別（時短図柄Ａ１～Ａ４）を有しており、設定される時短図柄種別に応じて、成立のし易さが異なる時短終了条件（第１終了条件）が設定されるように構成している。そして、何れの時短図柄種別であっても、通常状態にて時短図柄当選した場合よりも、第２時短状態にて時短図柄当選した場合の方が、成立し難い時短終了条件（第１終了条件）が設定されるように構成している。このように構成することで、第２時短状態中に時短図柄当選した場合において、既に設定されている第２時短状態の残時短回数よりも大きい時短回数を新たに設定し易くすることができる。

【２９０９】

また、第１時短状態中に実行された第１特別図柄抽選で時短図柄当選し、時短図柄Ａ群が設定された場合には、一部の時短図柄種別（時短図柄Ａ１）以外の時短図柄種別（Ａ２～Ａ４）にて、第１時短状態を設定可能に構成している。このように構成することで、第１時短状態中に第１特別図柄抽選が実行されたことに基づいて、第２時短状態が設定されてしまうことを抑制することができる。加えて、一部の時短図柄種別（時短図柄Ａ１）が設定された場合には、第１時短状態の終了条件が成立していない場合であっても、新たに第２時短状態が設定され遊技者に不利な遊技結果となるため、第１時短状態中に第１特別図柄抽選を継続して実行するといった不適切な遊技を行う遊技者に対してペナルティーを課すことができる。

【２９１０】

次に、時短図柄Ｂ群の内容について説明をする。本第３０制御例では、時短図柄Ｂ群として、３種類の時短図柄種別（時短図柄Ｂ１～時短図柄Ｂ３）を有しており、何れの時短図柄種別（時短図柄Ｂ１～Ｂ３）に当選した場合であっても、当選時の遊技状態に関わらず、第１時短状態が設定されるように構成している。また、図９１３に示した通り、設定される時短図柄種別に応じて、第１時短状態の終了条件が異なるように規定されており、具体的には、「時短図柄Ｂ１」であって、当選時の遊技状態が通常状態に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、特図２カウンタ２０３Ａｂの値「１」が規定されている。このため、通常状態にて「時短図柄Ｂ１」に当選した場合は、第１時短状態の第１終了条件として、特別図柄の変動回数（合算特図抽選回数）１００回が設定され、第１時短状態の第２終了条件として、第２特別図柄の変動回数（特図２変動回数）１回が設定される。また、当選時の遊技状態が第２時短状態に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、特図２カウンタ２０３Ａｂの値「８」が規定されている。このため、第２時短状態にて「時短図柄Ｂ１」に当選した場合は、第１時短状態の第１終了条件として、特別図柄の変動回数（合算特図抽選回数）１００回が設定され、第１時短状態の第２終了条件として、第２特別図柄の変動回数（特図２変動回数）８回が設定される。さらに、当選時の遊技状態が第１時短状態に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、特図２カウンタ２０３Ａｂの値「１０」が規定されている。このため、第１時短状態にて「時短図柄Ｂ１」に当選した場合は、第１時短状態の第１終了条件として、特別図柄の変動回数（合算特図抽選回数）１００回が設定され、第１時短状態の第２終了条件として、第２特別図柄の変動回数（特図２変動回数）１０回が設定される。

【２９１１】

次に、「時短図柄Ｂ２」であって、当選時の遊技状態が通常状態に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、特図２カウンタ２０３Ａｂの値「５」が規定されている。このため、通常状態にて「時短図柄Ｂ２」に当選した場合は、第１時短状態の第１終了条件として、特別図柄の変動回数（合算特図抽選回数）１００回が設定され、第１時短状態の第２終了条件として、第２特別図柄の変動回数（特図２変動回数）５回が設定される。また、当選時の遊技状態が第２時短状態に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、特図２カウンタ２０３Ａｂの値「１５」が規定されている。このため、第２時短状態にて「時短図柄Ｂ２」に当選した場合は、第１時短状態の第１終了条件として、特別図柄の変

動回数（合算特図抽選回数）１００回が設定され、第１時短状態の第２終了条件として、第２特別図柄の変動回数（特図２変動回数）１５回が設定される。さらに、当選時の遊技状態が第１時短状態に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、特図２カウンタ２０３Ａｂの値「１０」が規定されている。このため、第１時短状態にて「時短図柄Ｂ２」に当選した場合は、第１時短状態の第１終了条件として、特別図柄の変動回数（合算特図抽選回数）１００回が設定され、第１時短状態の第２終了条件として、第２特別図柄の変動回数（特図２変動回数）１０回が設定される。

【２９１２】

次に、「時短図柄Ｂ３」であって、当選時の遊技状態が通常状態に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、特図２カウンタ２０３Ａｂの値「８」が規定されている。このため、通常状態にて「時短図柄Ｂ３」に当選した場合は、第１時短状態の第１終了条件として、特別図柄の変動回数（合算特図抽選回数）１００回が設定され、第１時短状態の第２終了条件として、第２特別図柄の変動回数（特図２変動回数）８回が設定される。また、当選時の遊技状態が第２時短状態に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「１０００」、特図２カウンタ２０３Ａｂの値「１００」が規定されている。このため、第２時短状態にて「時短図柄Ｂ３」に当選した場合は、第１時短状態の第１終了条件として、特別図柄の変動回数（合算特図抽選回数）１０００回が設定され、第１時短状態の第２終了条件として、第２特別図柄の変動回数（特図２変動回数）１００回が設定される。さらに、当選時の遊技状態が第１時短状態に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「１０００」、特図２カウンタ２０３Ａｂの値「１００」が規定されている。このため、第１時短状態にて「時短図柄Ｂ３」に当選した場合は、第１時短状態の第１終了条件として、特別図柄の変動回数（合算特図抽選回数）１０００回が設定され、第１時短状態の第２終了条件として、第２特別図柄の変動回数（特図２変動回数）１００回が設定される。次に、図９１４（ａ）を参照して、本第３０制御例における小当たり種別選択テーブル２０２Ａｆの詳細について説明する。図９１４（ａ）は、この小当たり種別選択テーブル２０２Ａｆの規定内容を示した図である。図９１４（ａ）に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～９９」の全範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＡ４３」が対応付けて規定されている。ここで、「小当たりＡ４３」に当選した場合に実行される小当たり遊技では、小当たり遊技の実行中に右打ち遊技を行い続けるだけで、容易に特定領域（Ｖゲート）６５０ｅ３へと遊技球を入球させることができるようにＶ入賞装置６５０が開放制御されるように構成している。

【２９１３】

そして、小当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５０ｅ３へと遊技球を入球させた場合には、大当たり遊技（大当たりＡ４３）の実行権利を獲得し、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるように構成している。次に、図９１４（ｂ）を参照して、本第３０制御例における時短種別選択テーブル２０２Ａｈの詳細について説明する。この時短種別選択テーブル２０２Ａｈは、上述した第２７制御例における時短種別選択テーブル２０２ｊａ（図８１１（ｂ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に、時短図柄の種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図９１４（ｂ）に示した通り、時短種別選択テーブル２０２Ａｈには、「時短図柄Ａ１」～「時短図柄Ｂ３」の７種類の時短図柄種別のそれぞれに対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値の範囲が対応付けて規定されている。具体的には、図９１４（ｂ）に示した通り、当選時の遊技状態が通常状態である場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ａ１」が対応付けて規定され、「５０～５９」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ａ２」が対応付けて規定され、「６０～６４」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ａ３」が対応付けて規定され、「６５～６９」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ａ４」が対応付けて規定され、「７０～９４」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ｂ１」が対応付けて規定され、「９５～９８」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ｂ２」が対応付けて規定され、「９９」の値に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ｂ３」が対応付け

て規定されている。
【２９１４】
一方、当選時の遊技状態が第１時短状態、或いは、第２時短状態である場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２９」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ａ１」が対応付けて規定され、「３０～３９」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ａ２」が対応付けて規定され、「４０～４４」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ａ３」が対応付けて規定され、「４５～４９」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ａ４」が対応付けて規定され、「５０～７９」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ｂ１」が対応付けて規定され、「８０～８９」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ｂ２」が対応付けて規定され、「９０～９９」の値に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ｂ３」が対応付けて規定されている。次に、図９０９（ｂ）を参照して、本第３０制御例の主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図９０９（ｂ）は、本第３０制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図９０９（ｂ）に示した通り、本第３０制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第２７制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図８０７（ｂ）参照）に対して、普電作動カウンタ２０３ｊａに代えて特図２カウンタ２０３Ａｂを設けた点と、新たに特図抽選カウンタ２０３Ａａ、天井到達済フラグ２０３Ａｃを設けた点でのみ相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成に対しては同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。特図抽選カウンタ２０３Ａａは、特別図柄抽選の実行回数を判別するためのカウンタであって、大当たり遊技が実行される場合に０にセットされる。そして、特別図柄抽選が実行される毎にカウンタの値が１加算される（図９２４のＳ７０２Ｂ参照）。この特図抽選カウンタ２０３Ａａの値に基づいて、天井特典の付与条件が成立しているか否かの判定が実行され（図９２４のＳ７０４Ｂ参照）、特図抽選カウンタ２０３Ａａの値が「９９９」であると判別した場合に（図９２４のＳ７０４Ｂ：Ｙｅｓ）、天井特典が付与される。
【２９１５】
特図２カウンタ２０３Ａｂは、第２特別図柄抽選の実行回数を判別するためのカウンタであって、時短状態（第１時短状態、第２時短状態）を終了させるための時短終了条件として、第２特別図柄抽選の実行回数（特図２抽選回数）に基づいて成立する第２終了条件が設定される場合に、第２終了条件が成立するまでの特図２抽選回数に対応した値が設定される（図９１８のＳ２２６Ａ参照）。そして、第２終了条件が設定されている時短状態（第１時短状態）中に第２特別図柄変動が実行される毎にカウンタの値が１減算される（図９２３のＳ６０９Ｂ参照）。この特図２カウンタ２０３Ａｂの値に基づいて、時短終了条件（第２終了条件）が成立したか否かの判定が実行され（図９２３のＳ６１０Ｂ参照）、特図２カウンタ２０３Ａｂの値が０であると判別した場合に（図９２３のＳ６１０Ｂ：Ｙｅｓ）、第２終了条件が成立したと判定し、時短状態を終了させる処理が実行される。天井到達済フラグ２０３Ａｃは、天井特典が付与されたことを示すためのフラグであって、天井更新処理（図９２４のＳ２５２Ｂ参照）において、天井特典を付与することが決定した場合に（図９２４のＳ７０４Ｂ：Ｙｅｓ）、オンに設定される。そして、大当たり遊技が実行される場合にオフに設定される（図９１８のＳ２５１Ｂ参照）。本第３０制御例では、前回の大当たり遊技間に実行される特別図柄抽選の実行回数が所定回数（９９９回）に到達した場合に、特別図柄抽選の結果に関わらず時短回数が４０回の第２時短状態が設定される天井特典を付与するように構成している。そして、天井特典によって設定された第２時短状態の時短終了条件が成立した場合には、通常状態が設定されるように構成している。ここで、上述した第６制御例では、大当たり遊技間に実行される特別図柄抽選の実行回数に応じて有利度合いの異なる天井特典を段階的に付与可能に構成していたが、本第３０制御例では、大当たり遊技間に天井特典が１回のみ付与されるように構成している。つまり、天井特典によって設定された第２時短状態の時短終了条件が成立し、通常状態が設定された場合には、次の大当たり遊技が実行されるまで天井特典を付与するための情報が更新されないように構成している。

【２９１６】
このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選を目指すといった従来の遊技目的以外の遊技結果に基づいて遊技者に過剰に有利となる特典が付与されてしまうことを抑制することができる。また、通常状態中のパチンコ機１０を遊技するにあたって、天井特典が付与されていない通常状態であるか否かを予測する楽しみを提供することができる。次に、図９１５（ａ）を参照して、本第３０制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図９１５（ａ）は、本第３０制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示すブロック図である。図９１５（ａ）に示した通り、本第３０制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第２７制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図８１２（ａ）参照）に対して、背景モード選択テーブル２２２Ａａ、演出図柄選択テーブル２２２Ａｂが追加されている点で相違している。背景モード選択テーブル２２２Ａａは、左打ち遊技状態中における背景モード種別（図９０２参照）を決定するために参照されるデータテーブルであって、特別図柄抽選にて第２時短状態が設定される時短図柄に当選した場合に参照されるデータテーブルである。ここで、この背景モード選択テーブル２２２Ａａの詳細について、図９１６を参照して説明する。図９１６は、背景モード選択テーブル２２２Ａａの規定内容を示した図である。図９１６に示した通り、この背景モード選択テーブル２２２Ａａは、時短図柄当選時の遊技状態と、当選した第２時短状態の時短終了条件（時短回数）と、獲得済みの特図１保留の先読み結果と、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値とに対応させて各種背景モードがそれぞれ規定されている。

【２９１７】
ここで、本第３０制御例では、左打ち遊技状態中の背景モード種別として、「不利モード」、「通常モード」、「有利モード」の３種類の背景モード種別を設定可能に構成しており、「不利モード」が設定されている場合が最も通常状態の可能性が高く、「有利モード」が設定されている場合が最も第２時短状態の可能性が高くなるように構成している。よって、第２時短状態が設定される時短図柄に当選した場合に参照される背景モード選択テーブル２２２Ａａには、「不利モード」が設定され難く、「有利モード」が設定され易くなるように各背景モード種別が規定されている。具体的には、当選時の遊技状態が「通常状態」であって、時短回数「１回」の第２時短状態が設定される場合には、その第２時短状態中に実行され得る第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を既に有しており、且つ、その特図１保留の先読み結果が当たり当選である場合（「対象当たり保留あり」の場合）には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の取り得る全範囲「０～９９」に対して、背景モード種別「有利モード」が規定されており、対象当たり保留なしの場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～７９」の範囲に対して、背景モード種別「通常モード」、「８０～８４」の範囲に対して、背景モード種別「不利モード」、「８５～９９」の範囲に対して「有利モード」が規定されている。また、当選時の遊技状態が「通常状態」であって、時短回数「１０回～２９回」の第２時短状態が設定される場合には、対象当たり保留ありの場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、背景モード種別「通常モード」、「５０～５４」の範囲に対して、背景モード種別「不利モード」、「５５～９９」の範囲に対して「有利モード」が規定されている。対象当たり保留なしの場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、背景モード種別「通常モード」、「５０～５４」の範囲に対して、背景モード種別「不利モード」、「５５～９９」の範囲に対して「有利モード」が規定されている。

【２９１８】
さらに、当選時の遊技状態が「通常状態」であって、時短回数「３０回～」の第２時短状態が設定される場合には、対象当たり保留ありの場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～２９」の範囲に対して、背景モード種別「通常モード」、「３０～５４」の範囲に対して、背景モード種別「不利モード」、「５５～９９」の範囲に対して「有利モード」が規定されている。対象当たり保留なしの場合には、取得した第１演出

カウンタ２２３ｆ１の値が「０～２９」の範囲に対して、背景モード種別「通常モード」、「３０～３４」の範囲に対して、背景モード種別「不利モード」、「３５～９９」の範囲に対して「有利モード」が規定されている。一方で、当選時の遊技状態が「第２時短状態」であって、時短回数「２０回」の第２時短状態が設定される場合には、その第２時短状態中に実行され得る第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を既に有しており、且つ、その特図１保留の先読み結果が当たり当選である場合（「対象当たり保留あり」の場合）には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の取り得る全範囲「０～９９」に対して、背景モード種別「有利モード」が規定されており、対象当たり保留なしの場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９」の範囲に対して、背景モード種別「通常モード」、「１０～１４」の範囲に対して、背景モード種別「不利モード」、「１５～９９」の範囲に対して「有利モード」が規定されている。また、当選時の遊技状態が「第２時短状態」であって、時短回数「５０回」の第２時短状態が設定される場合には、対象当たり保留ありの場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４」の範囲に対して、背景モード種別「通常モード」、「５～１４」の範囲に対して、背景モード種別「不利モード」、「１５～９９」の範囲に対して「有利モード」が規定されている。対象当たり保留なしの場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４」の範囲に対して、背景モード種別「通常モード」、「５～９９」の範囲に対して「有利モード」が規定されている。

【２９１９】

さらに、当選時の遊技状態が「第２時短状態」であって、時短回数「１００回」の第２時短状態が設定される場合には、対象当たり保留ありの場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～２９」の範囲に対して、背景モード種別「不利モード」、「３０～９９」の範囲に対して「有利モード」が規定されている。対象当たり保留なしの場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４」の範囲に対して、背景モード種別「通常モード」、「４～９９」の範囲に対して「有利モード」が規定されている。演出図柄選択テーブル２２２Ａｂは、第１時短状態が設定される時短図柄に当選したことを示すための演出用時短図柄の表示態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、時短図柄当選時における遊技状態と、時短図柄当選時における背景モード種別と、に基づいて、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値に対応させて各演出図柄（演出用時短図柄）の表示態様が規定されている。ここで、図９１７を参照して、演出図柄選択テーブル２２２Ａｂの詳細な内容について説明をする。図９１７は、演出図柄選択テーブル２２２Ａｂに規定されている内容を示した図である。図９１７に示した通り、演出図柄選択テーブル２２２Ａｂには、当選時の遊技状態、設定される時短回数、設定されている背景モード種別と、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値に対応させて演出図柄として決定される図柄種別がそれぞれ規定されている。具体的には、当選時の遊技状態が「通常状態」であって、時短回数「１回」の第１時短状態が設定される場合であって、現在の背景モードが「不利モード」、「通常モード」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～６９」の範囲に対して、演出図柄「スイカ」、「７０～９９」の範囲に対して、演出図柄「チェリー」が規定されており、現在の背景モードが「有利モード」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、演出図柄「スイカ」が規定されている。

【２９２０】

また、当選時の遊技状態が「通常状態」であって、時短回数「５回」の第１時短状態が設定される場合であって、現在の背景モードが「不利モード」、「通常モード」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、演出図柄「スイカ」、「５０～９９」の範囲に対して、演出図柄「チェリー」が規定されており、現在の背景モードが「有利モード」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の範囲に対して、演出図柄「スイカ」が規定されている。さらに、当選時の遊技状態が「通常状態」であって、時短回数「８回」の第１時短状態が設定される場合であって、現在の背景モードが「不利モード」、「通常モード」である場合に

は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の範囲に対して、演出図柄「チェリー」が規定されており、現在の背景モードが「有利モード」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の範囲に対して、演出図柄「スイカ」が規定されている。一方、当選時の遊技状態が「第２時短状態」であって、時短回数「８回」の第１時短状態が設定される場合には、現在の背景モードが「不利モード」、「通常モード」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～１９」の範囲に対して、演出図柄「スイカ」、「２０～９９」の範囲に対して、演出図柄「チェリー」が規定されており、現在の背景モードが「有利モード」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、演出図柄「スイカ」、「５０～９９」の範囲に対して、演出図柄「チェリー」が規定されている。

【２９２１】

また、当選時の遊技状態が「第２時短状態」であって、時短回数「１５回」の第１時短状態が設定される場合であって、現在の背景モードが「不利モード」、「通常モード」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～８９」の範囲に対して、演出図柄「チェリー」、「９０～９９」の範囲に対して、演出図柄「人参」が規定されており、現在の背景モードが「有利モード」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～６９」の範囲に対して、演出図柄「チェリー」、「７０～９９」の範囲に対して、演出図柄「人参」が規定されている。さらに、当選時の遊技状態が「第２時短状態」であって、時短回数「１００回」の第１時短状態が設定される場合であって、現在の背景モードが「不利モード」、「通常モード」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～７９」の範囲に対して、演出図柄「チェリー」、「８０～９９」の範囲に対して、演出図柄「人参」が規定されており、現在の背景モードが「有利モード」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の範囲に対して、演出図柄「人参」が規定されている。以上、説明をした通り、本第３０制御例では、同一の時短種別の第１時短状態が設定される場合であっても、設定されている背景モード種別に応じて異なる演出図柄で時短図柄当選したことを遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、遊技者は、背景モード種別と、演出図柄を組み合わせて第１時短状態の時短回数を予測することになり、演出効果を高めることができる。

【２９２２】

＜第３０制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図９１８から図９２４を参照して、本第３０制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理の詳細について説明する。本第３０制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第２７制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理に対して、時短図柄当選した場合に実行される処理の内容と、天井特典を付与するための処理の内容を変更している点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。より具体的には、上述した第２７制御例におけるパチンコ機１０に対して、特別図柄変動処理（図８１４参照）に代えて特別図柄変動処理（図９１８のＳ１０４Ｂ参照）を、時短更新処理（図８１９参照）に代えて時短更新処理（図９２３のＳ２２４Ｂ）を設けた点と、新たに、天井更新処理（図９２４のＳ２５２Ｂ参照）を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の内容については、その詳細な説明を省略する。まず、図９１８を参照して、本第３０制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｂ）の詳細について説明する。図９１８は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｂ）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｂ）は、上述した第２７制御例における特別図柄変動処理（図８１４参照）と同様に、特別図柄の変動表示中における第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示設定等を行うための処理である。この第３０制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｂ）のうち、Ｓ２０１～Ｓ２０７，Ｓ２１１～Ｓ２１９，Ｓ２２１～Ｓ２２３，Ｓ２０９Ｂ，Ｓ２１０Ａ，Ｓ２２５Ａ，Ｓ２２６Ａの各処理では、それぞれ上述した第２７制御例における特別図柄変動処理（図８１４参照）のＳ２０１～Ｓ２０７，Ｓ２１１～Ｓ２１９，Ｓ２２１～Ｓ２２３，Ｓ２０９Ａ，

Ｓ２１０Ａ，Ｓ２２５Ａ，Ｓ２２６Ａの各処理と同一の処理が実行される。

【２９２３】

また、本第３０制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｂ）では、Ｓ２１９の処理が終了すると、大当たり遊技を開始させるための処理として、時短カウンタ２０３ｈの値、特図２カウンタ２０３Ａｂの値を０にリセットする処理を実行し（Ｓ２２０Ｂ）、次いで、天井到達済フラグ２０３Ａｃをオフに設定し（Ｓ２５１Ｂ）、Ｓ２２１の処理を実行して、本処理を終了する。Ｓ２５１Ｂの処理を実行することにより、大当たり遊技が終了した状態では天井到達済フラグ２０３Ａｃがオフの状態となるため、大当たり遊技終了後に実行される特別図柄抽選の実行回数に対応させて特図抽選カウンタ２０３Ａａの値を加算することができる。また、本第３０制御例における特別図柄変動処理（図９１８のＳ１０４Ｂ参照）では、Ｓ２１８の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別された場合に（Ｓ２１８：Ｎｏ）、次いで、今回の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し（Ｓ２２５Ａ）、時短図柄当選である場合は（Ｓ２２５Ａ：Ｙｅｓ）、今回当選した時短図柄の種別に対応する時短終了条件を、時短カウンタ２０３ｈ、特図２カウンタ２０３Ａｂに対して設定し（Ｓ２２６Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２５Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は（Ｓ２２５Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ２２２へと移行する。また、本第３０制御例における特別図柄変動処理（図９１８のＳ１０４Ｂ参照）では、Ｓ２２２の処理において今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合（Ｓ２２２：Ｎｏ）、またはＳ２２３処理が終了した場合に、時短更新処理を実行して（Ｓ２２４Ｂ）、その後、天井更新処理を実行し（Ｓ２５２Ｂ）、本処理を終了する。なお、時短更新処理（Ｓ２２４Ｂ）の詳細については、図９２３を参照して後述し、天井更新処理（Ｓ２５２Ｂ）の詳細については、図９２４を参照して後述する。

【２９２４】

次に、図９１９を参照して、上述した特別図柄判定処理（Ｓ２０９Ｂ）の詳細について説明する。この特別図柄判定処理（Ｓ２０９Ｂ）は、第１９制御例における特別図柄判定処理（図６１３参照）に代えて実行される処理であり、第１９制御例における特別図柄判定処理（図６１３参照）と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第３０制御例における特別図柄判定処理（Ｓ２０９Ｂ）のうち、Ｓ３０１～Ｓ３０５の各処理では、それぞれ第１９制御例における特別図柄判定処理（図６１３参照）のＳ３０１～Ｓ３０５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３０制御例における特別図柄判定処理（図９１９参照）では、Ｓ３０３の処理において特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ３０３：Ｎｏ）、外れの種別に応じた制御を実行するための外れ時処理を実行して（Ｓ３１１Ｂ）、本処理を終了する。この外れ時処理（Ｓ３１１Ｂ）の詳細について、図９２０を参照して説明する。図９２０は、この外れ時処理（Ｓ３１１Ｂ）を示すフローチャートである。この外れ時処理（Ｓ３１１Ｂ）では、まず、現在が天井中であるかを判別し（Ｓ２１０１Ｂ）、天井中ではないと判別した場合は（Ｓ２１０１Ｂ：Ｎｏ）、次に、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し（Ｓ２１０１Ａ）、抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合は（Ｓ２１０１Ａ：Ｙｅｓ）、第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応する時短図柄種別を、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに表示させる時短図柄として設定し（Ｓ２１０２Ａ）、本処理を終了する。

【２９２５】

一方、Ｓ２１０１Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合（Ｓ２１０１Ａ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ２１０１Ｂの処理において、天井中であると判別した場合（Ｓ２１０１Ｂ：Ｙｅｓ）は、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ２１０３Ａ）、小当たりであると判別した場合は（Ｓ２１０３Ａ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ２１０４Ａ）、小当たり種別カウンタＣ５の値に対応する小当たり種別を、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに表示させる小当たり図柄として設定し（Ｓ２１０５Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ２１０３Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと

判別した場合は（Ｓ２１０３Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２１０４Ａ，Ｓ２１０５Ａの各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この外れ時処理（Ｓ３１１Ｂ）（図９２０参照）を実行することにより、特別図柄の抽選結果が外れ（大当たり以外）である場合に、抽選結果に応じた第１図柄の表示を好適に設定することができる。次に、図９２１を参照して、本第３０制御例における特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０Ａ）の詳細について説明する。図９２１は、この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０Ａ）を示すフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０Ａ）は、上述した第１９制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図６１４参照）と同様に、特別図柄の抽選結果に応じた第１図柄の変動パターンを選択するための処理である。

【２９２６】

この第３０制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図９２１参照）のうち、Ｓ４０１～Ｓ４０８の各処理では、それぞれ第１９制御例における変動パターン選択処理（図６１４参照）のＳ４０１～Ｓ４０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３０制御例における変動パターン選択処理（図９２１参照）では、Ｓ４０１の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ４０１：Ｎｏ）、外れ（小当たり、時短図柄当選含む）時の変動パターンを選択するための外れ時種別決定処理を実行して（Ｓ４２１Ａ）、処理をＳ４０３へと移行する。この外れ時種別決定処理（Ｓ４２１Ａ）の詳細について、図９２２を参照して説明する。図９２２は、この外れ時種別決定処理（Ｓ４２１Ａ）を示すフローチャートである。外れ時種別決定処理（Ｓ４２１Ａ）では、まず、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し（Ｓ２２０１Ａ）、時短図柄当選であると判別した場合は（Ｓ２２０１Ａ：Ｙｅｓ）、時短種別選択テーブル２０２Ａｈ（図９１４（ｂ）参照）を参照して時短図柄の種別を決定し（Ｓ２２０２Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２０１Ａの処理において、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は（Ｓ２２０１Ａ：Ｎｏ）、次いで、特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ２２０３Ａ）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ２２０３Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択テーブル２０２Ａｆ（図９１４（ａ）参照）を参照して小当たり種別を決定し（Ｓ２２０４Ａ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ２２０３Ａの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではない（即ち、通常の外れ（完全外れ）である）と判別した場合は（Ｓ２２０３Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２２０４Ａの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この外れ時種別決定処理（図９２２参照）を実行することにより、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選若しくは小当たりであった場合に、時短図柄種別若しくは小当たり種別を好適に決定することができる。

【２９２７】

次に、図９２３を参照して、本第３０制御例における時短更新処理（Ｓ２２４Ｂ）の詳細について説明する。この時短更新処理（Ｓ２２４Ｂ）は、第２７制御例における時短更新処理（図８１９参照）に代えて実行される処理であり、時短更新処理（図８１９参照）と同様に、時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態を終了させるための処理である。この第３０制御例における時短更新処理（Ｓ２２４Ｂ）が実行されると、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ６０１Ｂ）、０よりも大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ６０１Ｂ：Ｎｏ）、現在が時短状態では無いため本処理を終了する。また、Ｓ６０１Ｂの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ６０１Ｂ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ６０２Ｂ）、時短カウンタ２０３ｈの値を示す残時短回数コマンドを設定し（Ｓ６０３Ｂ）、次いで、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ６０４Ｂ）。Ｓ６０４Ｂの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ６０４Ｂ：Ｙｅｓ）、特別図柄抽選の実行回数に基づく時短終了条件（第１終了条件）が成立した場合であるため、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６０５Ｂ）、特図２カウンタ２０３Ａｂの値を０に設定し（Ｓ６０６Ｂ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ６０７Ｂ）、

本処理を終了する。一方、Ｓ６０４Ｂの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０では無い（０よりも大きい）と判別した場合は（Ｓ６０４Ｂ：Ｎｏ）、次に、今回の抽選（特別図柄抽選）が特図２（第２特別図柄）であるかを判別し（Ｓ６０８Ｂ）、特図２であると判別した場合は（Ｓ６０８：Ｙｅｓ）、特図２カウンタ２０３Ａｂの値を１減算し（Ｓ６０９Ｂ）、減算後の特図２カウンタ２０３Ａｂの値が０であるかを判別する（Ｓ６１０Ｂ）。

【２９２８】

Ｓ６１０Ｂの処理において、減算後の特図２カウンタ２０３Ａｂが０であると判別した場合は（Ｓ６１０Ｂ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄抽選の実行回数（特図２変動回数）に基づいて成立する時短終了条件（第２終了条件）が成立した場合であるため、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６１１Ｂ）、時短カウンタ２０３ｈの値を０に設定し（Ｓ６１２Ｂ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ６１３Ｂ）、本処理を終了する。また、Ｓ６０８Ｂの処理において、今回の抽選が特図２では無いと判別した場合（Ｓ６０８Ｂ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６１０Ｂの処理において、特図２カウンタ２０３Ａｂの値が０では無い（０よりも大きい）と判別した場合は（Ｓ６１０Ｂ：Ｎｏ）、時短状態を終了させるための時短終了条件が成立していない場合であるため、そのまま本処理を終了する。なお、本第３０制御例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄抽選の実行回数（合算特図抽選回数）に基づいて成立する第１終了条件と、第２特別図柄抽選の実行回数（特図２変動回数）に基づいて成立する第２終了条件と、を設定可能に構成しているが、時短終了条件を３種類以上設定可能に構成しても良く、例えば、上述した第２７制御例におけるパチンコ機１０のように、小当たり当選した回数や普通図柄抽選で当り当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技の実行回数に基づいて成立する時短終了条件を設定可能に構成しても良い。また、本第３０制御例では、設定されている時短状態の種別（第２時短状態、第１時短状態）や、時短状態の設定契機（時短図柄当選、大当たり当選、天井特典）に関わらず、同一内容の時短更新処理（図９２３参照）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、設定されている時短状態の種別（第１時短状態、第２時短状態）や、時短状態の設定契機（時短図柄当選、大当たり当選、天井特典）に応じて、時短終了条件を成立させるための更新処理の内容を異ならせても良い。

【２９２９】

次に、図９２４を参照して、天井更新処理（Ｓ２５２Ｂ）の処理内容について説明をする。図９２４は、天井更新処理（Ｓ２５２Ｂ）の処理内容を示したフローチャートである。この天井更新処理（Ｓ２５２Ｂ）は、特別図柄変動処理（図９１８のＳ１０４Ｂ）において、特別図柄抽選の結果が外れ（小当たり含む）である場合に実行される処理であって、天井特典を付与するための条件（天井付与条件）に関する情報を更新するための処理と、天井付与条件が成立した場合に天井特典を付与するための処理が実行される。天井更新処理（Ｓ２５２Ｂ）が実行されると、まず、天井到達済フラグ２０３Ａｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ７０１Ｂ）、天井到達済フラグ２０３Ａｃがオンに設定されていると判別した場合、即ち、既に天井特典が付与された後の状態であると判別した場合には（Ｓ７０１Ｂ：Ｙｅｓ）、再度、天井付与条件を成立させることができないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ７０１Ｂの処理において、天井到達済フラグ２０３Ａｃがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ７０１Ｂ：Ｎｏ）、特図抽選カウンタ２０３Ａａの値を１加算し（Ｓ７０２Ｂ）、特図抽選カウンタ２０３Ａａの値を示す残回数コマンドを設定する（Ｓ７０３Ｂ）。このＳ７０３Ｂの処理によって残回数コマンドが設定されると、他の処理にて設定される各種状態コマンドの一部として音声ランプ制御装置１１３へと出力される。そして、音声ランプ制御装置１１３側で残回数コマンドを含む状態コマンドを受信することで、従遊技状態格納エリア２２３ｇに、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の実行回数の総数を示す情報（変動回数情報）が格納される。ここで格納された変動回数情報に基づいて、天井特典が付与されるまでに必要とされる残変動回数が算出され、不利モード中の演出画面（図９０２（ｂ）参照）にて表示領域Ｄｍ７に、天井特典が付与されるまでの残変動回数が表示される。

【２９３０】
なお、本第３０制御例では、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選の実行回数に対応させて特図抽選カウンタ２０３Ａａの値を加算するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技終了後に、天井付与条件が成立するまでの残変動回数に対応する値（例えば、９９９）を特図抽選カウンタ２０３Ａａの値に設定し、特別図柄抽選が実行される毎に特図抽選カウンタ２０３Ａａの値を１減算するように構成しても良い。このように構成することで、特図抽選カウンタ２０３Ａａの値を示す情報コマンドを設定し、その情報コマンドを音声ランプ制御装置１１３側で受信した場合に、受信した情報コマンドに含まれる値に対応する変動回数が、天井付与条件が成立するまでの残変動回数となるため、受信した情報コマンドに含まれる値をそのまま表示領域Ｄｍ７に表示させることが可能となり、音声ランプ制御装置１１３にて実行される第３図柄表示装置８１の表示面に表示させる表示態様を決定するための処理を簡素化することができる。図９２４に戻り、天井更新処理（Ｓ２５２Ｂ）の説明を続ける。Ｓ７０４Ｂの処理では、Ｓ７０２Ｂの処理によって加算された特図抽選カウンタ２０３Ａａの値が９９９に到達したかを判別し（Ｓ７０４Ｂ）、到達したと判別した場合は（Ｓ７０４Ｂ：Ｙｅｓ）、天井付与条件が成立した場合であるため、天井特典を付与するために遊技状態を第２時短状態に設定し（Ｓ７０５Ｂ）、時短カウンタ２０３ｈの値を「４０」に設定し（Ｓ７０６Ｂ）、第２時短状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ７０７Ｂ）、天井到達済フラグ２０３Ａｃをオンに設定し（Ｓ７０８Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ７０４Ｂの処理において、特図抽選カウンタ２０３Ａａの値が９９９では無いと判別した場合（Ｓ７０４Ｂ：Ｎｏ）は、天井付与条件が成立していないため、天井特典を付与するためのＳ７０５Ｂ～Ｓ７０８Ｂの処理をスキップして本処理を終了する。

【２９３１】
＜第３０制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図９２５から図９３１を参照して、本第３０制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図９２５を参照して、本第３０制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１１３Ｂ）の詳細について説明する。このコマンド判定処理（Ｓ３１１３Ｂ）は、上述した第２７制御例におけるコマンド判定処理（図８２２参照）に代えて実行される処理であり、コマンド判定処理（図８２２参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した各種コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。この第３０制御例におけるコマンド判定処理（図９２５参照）のうち、Ｓ３２０１～Ｓ３２１１，Ｓ３２１３、およびＳ３２１８の各処理では、それぞれ上述した第１９制御例におけるコマンド判定処理（図６３１参照）のＳ３２０１～Ｓ３２１１，Ｓ３２１３、およびＳ３２１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３０制御例におけるコマンド判定処理（図９２５参照）のうち、Ｓ３２３２Ａ～Ｓ３２３４Ａの各処理は、それぞれ上述した第２７制御例におけるコマンド判定処理（図８２２参照）のＳ３２３２Ａ～Ｓ３２３４Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第３０制御例におけるコマンド判定処理（図９２５参照）では、Ｓ３２１１の処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３２１１：Ｙｅｓ）、状態コマンド処理を実行し（Ｓ３２３１Ｂ）、本処理を終了する。この状態コマンド処理（Ｓ３２３１Ｂ）の詳細については、図９２６を参照して後述する。次に、図９２６を参照して、上述した状態コマンド処理（Ｓ３２３１Ｂ）の詳細について説明する。この状態コマンド処理（Ｓ３２３１Ｂ）は、上述した通り、第２７制御例における状態コマンド処理（図８２３参照）に代えて実行される処理であり、状態コマンド処理（図８２３参照）と同様に、状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた制御を行うための処理である。

【２９３２】
この第３０制御例における状態コマンド処理（図９２６参照）のうち、Ｓ３４０１，Ｓ３４０２の各処理、および、Ｓ３４２１Ａ，Ｓ３４２６Ａ～Ｓ３４２８Ａの各処理では、それぞれ第２７制御例における状態コマンド４０処理（図８２３参照）のＳ３４０１，Ｓ３４０２の各処理、および、Ｓ３４２１Ａ，Ｓ３４２６Ａ～Ｓ３４２８Ａの各処理と同一

の処理が実行される。また、本第３０制御例における状態コマンド処理（図９２６参照）では、Ｓ３４０２の処理において、今回受信した状態コマンドが通常状態への移行を通知する状態コマンドであると判別した場合に（Ｓ３４０２：Ｙｅｓ）、時短情報更新エリア２２３ｈに記憶されている情報をクリアし（Ｓ３４２１Ａ）、次いで、今回の遊技状態移行が第２時短状態から通常状態へと移行したものであるかを判別し（Ｓ３４３０Ａ）、第２時短状態からの移行であると判別した場合は（Ｓ３４３０Ａ：Ｙｅｓ）、背景モード移行抽選を実行し（Ｓ３４０１Ｂ）、背景モード移行抽選に当選したかを判別し（Ｓ３４０２Ｂ）、抽選に当選したと判別した場合に（Ｓ３４０２Ｂ：Ｙｅｓ）、当選結果に対応する背面画像（背面モード種別に対応した背面画像）を示す表示用背面画像コマンドを設定し（Ｓ３４０３Ｂ）、報知済フラグ２２３Ａｂをオフに設定し（Ｓ３４０４Ｂ）、本処理を終了する。また、Ｓ３４０２Ｂの処理において、背景モード移行抽選に当選しなかったと判別した場合は（Ｓ３４０２Ｂ：Ｎｏ）、非移行フラグ２２３Ａｃをオンに設定し（Ｓ３４０５Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３４３０Ａの処理において第２時短状態からの移行では無いと判別した場合は（Ｓ３４３０Ａ：Ｎｏ）、Ｓ３４０１Ｂ～Ｓ３４０５Ｂの処理を実行すること無く、本処理を終了する。また、Ｓ３４２８Ａの処理を実行した後には、待機演出設定処理（Ｓ３４２９）を実行し、本処理を終了する。この待機演出設定処理（Ｓ３４２９）は、第１時短状態へと移行したタイミングで新たな特別図柄変動が実行されない場合、即ち、第１時短状態移行直後にデモ画面（待機画面）が表示される場合の表示態様を決定するための処理が実行される。

【２９３３】

次に、図９２７を参照して、待機演出設定処理（Ｓ３４２９Ｂ）の詳細について説明する。図９２７は、この待機演出設定処理（Ｓ３４２９Ｂ）を示すフローチャートである。この待機演出設定処理（Ｓ３４２９Ｂ）が実行されると、まず、待機演出フラグ２２３ｊａをオンに設定し（Ｓ３４５１Ａ）、次いで、第１特別図柄の保留球数が０であるか否かを判別する（Ｓ３４５２Ａ）。Ｓ３４５２Ａの処理において、第１特別図柄の保留球数が０であると判別した場合は（Ｓ３４５２Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄の保留球数が０であるかを判別し（Ｓ３４５１Ｂ）、第２特別図柄の保留球数が０であると判別した場合は（Ｓ３４５１Ｂ：Ｙｅｓ）、新たな特別図柄抽選を実行させるための条件が成立していない状況であるため、今回の時短種別（時短回数）に応じた演出態様を、待機演出選択テーブル２２２ｊａ（図８１３参照）を参照して特定し（Ｓ３４５３Ａ）、特定した演出態様の待機演出の実行を設定する（Ｓ３４５４Ａ）。次いで、待機演出回数カウンタ２２３ｊｂの値に１を設定して（Ｓ３４５５Ａ）、報知済フラグ２２３Ａｂをオンに設定し（Ｓ３４５２Ｂ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ３４５２Ａの処理において、第１特別図柄の保留球数が０ではない（１以上である）と判別した場合は（Ｓ３４５２Ａ：Ｎｏ）、Ｓ３４５３Ａ～Ｓ３４５５Ａの処理をスキップして、Ｓ３４５２Ｂの処理を実行し、処理を終了する。また、Ｓ３４５１Ｂの処理において第２特別図柄の保留球数が０では無いと判別した場合（Ｓ３４５１Ｂ：Ｎｏ）、即ち、第２特別図柄抽選の実行条件が成立していると判別した場合は、そのまま本処理を終了する。保留球が存在する場合は、当該保留球に基づく第１特別図柄の変動表示に同期して実行する変動表示演出の演出態様として待機演出を設定すれば良く、本処理の中で演出態様を設定する必要がないためである。この待機演出設定処理（Ｓ３４２９Ｂ）を実行することにより、第１特別図柄の保留球、及び、第２特別図柄の保留球が存在しない状況で第１時短状態に移行した場合に、第１時短状態の種別（時短回数）に応じた演出態様のチャンスタイム待機演出を実行することができる。

【２９３４】

次に、図９２８を参照して、本第３０制御例における変動演出設定処理（Ｓ４３０４Ｂ）の処理内容について説明をする。図９２８は、変動演出設定処理（Ｓ４３０４Ｂ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（Ｓ４３０４Ｂ）では、設定されている遊技状態に応じて、異なる演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、変動演出設定処理（Ｓ４３０４Ｂ）が実行されると、まず、従遊技状態格納エ

リア２２３ｇから現在の遊技状態を読み出し（Ｓ４４０１）、遊技状態が第１時短状態であるかを判別し（Ｓ４４０１Ｂ）、第１時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ４４０１Ｂ：Ｎｏ）、次に、時短図柄当選しているかを判別し（Ｓ４４０２Ｂ）、時短図柄当選していると判別した場合は（Ｓ４４０２Ｂ：Ｙｅｓ）、時短図柄当選時演出設定処理を実行し（Ｓ４４０４Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４０２Ｂの処理において、時短図柄当選していないと判別した場合は（Ｓ４４０２Ｂ：Ｎｏ）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ４４０３Ｂ）、本処理を終了する。また、Ｓ４４０１Ｂの処理において、第１時短状態であると判別した場合は（Ｓ４４０１Ｂ：Ｙｅｓ）、今回の特別図柄変動が特図１変動であるかを判別し（Ｓ４４０５Ｂ）、特図１変動では無いと判別した場合は（Ｓ４４０５Ｂ：Ｎｏ）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ４４０６Ｂ）、本処理を終了する。

【２９３５】

一方、Ｓ４４０５Ｂの処理において、特図１変動であると判別した場合は（Ｓ４４０５Ｂ：Ｙｅｓ）、報知済フラグ２２３Ａｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４４０７Ｂ）、オンに設定されている場合は（Ｓ４４０７Ｂ：Ｙｅｓ）、Ｓ４４０６Ｂの処理へ移行し、本処理を終了する。また、Ｓ４４０７Ｂの処理において、報知済フラグ２２３Ａｂがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４４０７Ｂ：Ｎｏ）、時短情報更新エリア２２３ｈに格納されている時短情報を読み出し（Ｓ４４０８Ｂ）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ４４０９Ｂ）、報知済フラグ２２３Ａｂをオンに設定し（Ｓ４４１０Ｂ）、本処理を終了する。次に、図９２９を参照して、時短図柄当選時演出設定処理（Ｓ４４０４Ｂ）の処理内容について説明をする。図９２９は、時短図柄当選時演出設定処理（Ｓ４４０４Ｂ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短図柄当選時演出設定処理（Ｓ４４０４Ｂ）では、第１時短状態以外の遊技状態が設定されている場合（左打ち遊技中）に、実行された特別図柄抽選で時短図柄当選した場合の変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、時短図柄当選時演出設定処理（Ｓ４４０４Ｂ）が実行されると、まず、今回当選した時短種別を読み出し（Ｓ５７０１Ｂ）、読み出した時短種別が時短Ａ群であるかを判別し（Ｓ５７０２Ｂ）、時短Ａ群であると判別した場合は（Ｓ５７０２Ｂ：Ｙｅｓ）、背景モード格納エリアから現在の背景モードを読み出し（Ｓ５７０３Ｂ）、背景モード選択テーブル２２２Ａａを参照して、背景モード種別を決定し（Ｓ５７０４Ｂ）、次に、非移行フラグ２２３Ａｃがオンに設定されているかを判別する（Ｓ５７０５Ｂ）。

【２９３６】

Ｓ５７０５Ｂの処理において、非移行フラグ２２３Ａｃがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５７０５Ｂ：Ｙｅｓ）、非移行フラグ２２３Ａｃをオフに設定し（Ｓ５７０６Ｂ）、決定した背景モードに対応する背面画像を示す表示用背面画像コマンドを設定し（Ｓ５７０７Ｂ）、決定した背景モード種別を背景モード格納エリアに格納し（Ｓ５７０８Ｂ）、本処理を終了する。また、Ｓ５７０５Ｂの処理において、非移行フラグ２２３Ａｃがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ５７０５Ｂ：Ｎｏ）、Ｓ５７０６Ｂの処理をスキップして、Ｓ５７０７Ｂの処理へ移行する。一方、Ｓ５７０２Ｂの処理において、時短Ａ群では無い（時短Ｂ群である）と判別した場合は（Ｓ５７０２Ｂ：Ｎｏ）、演出用時短図柄決定処理を実行し（Ｓ５７０９Ｂ）、本処理を終了する。次に、図９３０を参照して、演出用時短図柄決定処理（Ｓ５７０９Ｂ）の処理内容について説明をする。図９３０は、演出用時短図柄決定処理（Ｓ５７０９Ｂ）の処理内容を示したフローチャートである。演出用時短図柄決定処理（Ｓ５７０９Ｂ）が実行されると、まず、背景モード格納エリアから現在の背景モードを読み出し（Ｓ５７５１Ｂ）、有利モード中であるかを判別する（Ｓ５７５２Ｂ）。Ｓ５７５２Ｂの処理において、有利モード中であると判別した場合は（Ｓ５７５２Ｂ：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている入賞情報を読み出し（Ｓ５７５５Ｂ）、当たり保留があるかを判別し（Ｓ５７５６Ｂ）、当たり保留が有ると判別した場合は（Ｓ５７５６Ｂ：Ｙｅｓ）、演

出図柄種別として「人参」を決定し（Ｓ５７５７Ｂ）、Ｓ５７５４Ｂの処理へ移行する。また、Ｓ５７５６Ｂの処理において、当たり保留が無いと判別した場合は（Ｓ５７５６Ｂ：Ｎｏ）、入賞情報に基づいて特定の演出図柄を決定するための条件を満たしていないため、通常の演出図柄種別を決定する処理であるＳ５７５３Ｂの処理へ移行する。

【２９３７】

このように構成することで、演出モードとして有利モードが設定されている状態では、時短Ｂ群の時短図柄に当選した時点で当たり保留を有している場合には、演出図柄種別として「人参」を設定することができる。よって、特定の演出モード中においてのみ、演出図柄種別によって当たり保留の有無を報知することができる。また、時短Ｂ群として少ない時短回数の時短図柄に当選している場合、即ち、「人参」が選択され難い時短状態が設定された場合には、「人参」が表示されることにより、保留内に当たりがあるのではと遊技者に予測させることができる。一方、Ｓ５７５２Ｂの処理において、有利モード中では無いと判別した場合は（Ｓ５７５２Ｂ：Ｎｏ）、演出図柄テーブル（演出図柄選択テーブル）２２２Ａｂを参照して、演出図柄種別を決定し（Ｓ５７５３Ｂ）、決定した演出図柄種別に対応する表示態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５７５４Ｂ）、本処理を終了する。次に、図９３１を参照して、演出更新処理（Ｓ３１１２Ｂ）の処理内容について説明をする。図９３１は、演出更新処理（Ｓ３１１２Ｂ）の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ３１１２Ｂ）は、上述した第２７制御例の演出更新処理（図８３０参照）に対して、非移行フラグ２２３Ａｃがオンに設定されている状態における演出態様を決定するための処理を追加した点で相違し、それ以外の制御処理内容は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【２９３８】

演出更新処理（Ｓ３１１２Ｂ）が実行されると、まず、上述した第２７制御例の演出更新処理（図８３０参照）と同一のＳ４６１１Ａ～Ｓ４６１７Ａの処理を実行する。その後、非移行フラグ２２３Ａｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４６０１Ｂ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４６０１Ｂ：Ｙｅｓ）、オンに設定されてからの経過時間が２０秒に到達したかを判別する（Ｓ４６０２Ｂ）。Ｓ４６０２Ｂの処理で２０秒経過したと判別した場合は（Ｓ４６０２Ｂ：Ｙｅｓ）、背景モード移行抽選を実行し（Ｓ４６０３Ｂ）、抽選に当選したかを判別し（Ｓ４６０４Ｂ）、抽選に当選したと判別した場合には（Ｓ４６０４Ｂ：Ｙｅｓ）、当選結果に対応する背面画像を示す表示用背面画像コマンドを設定し（Ｓ４６０５Ｂ）、報知済フラグ２２３Ａｂをオフに設定し（Ｓ４６０６Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４６０１Ｂの処理において、非移行フラグ２２３Ａｃがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ４６０１Ｂ：Ｎｏ）、Ｓ４６０２Ｂの処理において２０秒が経過していないと判別した場合（Ｓ４６０２：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４６０４Ｂの処理において、背景モード移行抽選に当選していないと判別した場合（Ｓ４６０４Ｂ：Ｎｏ）は、新たな背景画像を示すための表示用背景画像コマンドを設定すること無く、且つ、報知済フラグをオフに設定すること無く、本処理を終了する。このように構成することで、特別図柄抽選の実行に関わらず、経過時間に基づいても背景モードを変更することが可能となるため、演出効果を高めることができる。

【２９３９】

＜第３１制御例＞

次に、図９３２から図９６４を参照して、第３１制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。上述した第３０制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄と第２特別図柄の一方が変動表示されている期間は、他方の特別図柄の大当たり抽選が実行されない構成であった。これに対して、本第３１制御例は、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能に構成（所謂、同時変動仕様）している点で相違している。このように構成することで、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。また、本第３１制御例では、第１遊技状態が連続して設定される回数に上限を設けており、第１時短状態が９回連

続設定されている状態で、大当たり当選（時短リミット到達当たり当選）し、大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の終了後に強制的に通常状態が設定されるように構成している点で上述した第３０制御例と相違している。このように構成することで、遊技者に有利となる特典（第１時短状態）が過剰に連続して設定されていまい、遊技者に過剰に賞球が付与されてしまうことを抑制することができる。また、１回の大当たり遊技中に獲得可能な賞球数を増加させたとしても、第１時短状態が連続して設定される回数に上限を設けているため、遊技者に過剰に賞球が付与されてしまうことを抑制することができる。加えて、第１時短状態が連続して設定される回数に上限を設けているため、第１時短状態中に主として実行される第２特別図柄抽選に基づいて、再度、第１時短状態が設定されることとなる大当たり遊技が実行される確率（大当たり当選確率、小当たり当選確率）を高めることができる。さらに、本第３１制御例では、時短リミット到達当たり当選に対応する第２特別図柄変動が実行されている特図変動期間中に第１特別図柄変動を実行させることにより、時短状態を終了させて通常状態を設定することにより、第１時短状態が連続して設定されている状態をリセットすることが可能に構成している。

【２９４０】

このように構成することで、時短リミット到達当たり当選の特図変動期間中に第１時短状態を終了させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、同時変動仕様の遊技機において、一方の特別図柄抽選において大当たり（または小当たり）に当選した場合に、他方の特別図柄の変動表示を強制的に停止させる（破棄させる）か、或いは、仮停止させる（中断させる）かの一方のみを実行する仕様であることが一般的であるが、本第３１制御例では、大当たり種別（または小当たり種別）によって、他方の特別図柄の変動表示を強制停止させるか、仮停止させるかを決定する構成としている。つまり、他方の特別図柄の変動を強制停止させる（破棄させる）大当たり種別と、他方の特別図柄の変動表示を仮停止させる（中断させる）大当たり種別が規定されている。このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態が設定されている状態において、一方の特別図柄が停止表示されることにより遊技者に不利な遊技状態が設定され得る場合に、他の特別図柄の変動を破棄することができる大当たり種別の大当たりに当選した場合には不利な遊技状態が設定されることを防ぐことができるが、他の特別図柄を中断させる大当たり種別の大当たりに当選した場合には不利な遊技状態が設定され得る状況が継続するので、大当たり当選した場合に、遊技者に他の特別図柄の変動を破棄できたか否かに興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、この場合、両方の特別図柄変動が大当たり変動であって、先に停止表示された特別図柄変動に対応する大当たりに関する情報を保持し、後に停止表示される特別図柄変動に対応する大当たりに関する情報を破棄する処理は、取得した遊技情報の一部を破棄する処理とも言える。なお、本第３１制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第３０制御例におけるパチンコ機１０の基本的な仕様（ＲＯＭ２０２の構成）を踏襲しており、且つ、上述した第３１制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０にて実行される各種制御処理を組み合わせたものである。よって、上述した各制御例において説明をした内容と重複する箇所については、その説明を省略する。

【２９４１】

＜第３１制御例における遊技盤１３の構成について＞

まず、図９３２を参照して、本第３１制御例におけるパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成について説明をする。図９３２は、本第３１制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を示した正面図である。図９３２に示した通り、本第３１制御例におけるパチンコ機１０が有する遊技盤１３は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０が有する遊技盤１３（図１８２参照）に対して、右側領域から第１入球口１６４０を削除し、電動役物６４０が付随した第２入球口６４０を設けた点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。図９３２に示した通り、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、左打ち遊技を実行した場合に、第２入球口６４０よりも第１入球口６４へと遊技球が入球し易く、右打ち遊技を実行した

場合に、第１入球口６４よりも第２入球口６４０へと遊技球が入球し易くなるように構成している。また、電動役物６４０ａは、上述した第３０制御例と同様に第１時短状態が設定されている状態において、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能な状態（開状態）へと可変可能に構成しているため、通常状態、第２時短状態が設定されている間は、左打ち遊技によって第１特別図柄抽選を実行させる遊技が遊技者に有利な遊技となり、第１時短状態が設定されている間は、右打ち遊技によって第２特別図柄抽選を実行させる遊技が遊技者に有利な遊技となる。なお、図９３２に示した通り、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０に対して、右側領域に第１特別図柄抽選の実行契機となる始動入球口を設けていない点で相違している。よって、第１時短状態中に実行される右打ち遊技によって発射された遊技球によって第１特別図柄抽選が実行されることが無い。

【２９４２】

＜第３１制御例における演出内容について＞

次に、図９３３、および図９３４を参照して、本第３１制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。本第３１制御例では、第１時短状態が設定されている状態で実行される第２特別図柄抽選で当り当選（大当たり当選、小当たり当選）したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後には第１時短状態が設定されるように構成している。つまり、第２特別図柄抽選の抽選結果に基づいて実行される大当たり遊技は、上述した第３０制御例と同様に全て第１時短状態が設定される時短大当たり遊技となる。また、本第３１制御例では、上述した通り、第１時短状態が連続して設定される回数に上限を設けており、大当たり遊技を跨いで１０回連続して第１時短状態が設定される条件を満たした場合には、その大当たり遊技終了後に強制的に通常状態を設定するための時短リミット処理を実行するように構成している。そこで、本第３１制御例では、時短リミット処理が実行されてしまう大当たり遊技の実行契機となる第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動期間中に、第１時短状態が連続して設定されることを回避するための遊技方法を遊技者に案内するための演出を実行可能に構成している。具体的には、時短リミット処理が実行されてしまう大当たり遊技の実行契機となる第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動期間中に、第１特別図柄抽選を実行させることで、実行中の第２特別図柄変動が停止表示されるよりも前に、第１特別図柄抽選の実行に基づいて時短終了条件を成立させ、通常状態を設定することにより、実行中の第２特別図柄変動が停止表示された時点における遊技状態を通常状態とし、時短リミット処理が実行されないようにするために、第２特別図柄変動期間中に遊技者に対して左打ち遊技を促す演出（擬似左打ち演出）を実行するように構成している。このように構成することで、時短リミット処理が実行されることを回避するために、第２特別図柄の当たり変動期間中であっても、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【２９４３】

まず、図９３３（ａ）を参照して、時短リミット非到達時における時短中当たり変動演出の内容について説明をする。図９３３（ａ）は、時短リミット非到達の時短中当たり変動画面の一例を示した図である。図９３３（ａ）に示した通り、第１時短状態中に第２特別図柄の当たり変動が実行されると、上述した第３０制御例の第１時短状態中の変動演出のうち、当たり期待度の高い高速変動演出が実行される。なお、図９３３（ａ）に示した状態は、第１特別図柄変動が実行されておらず、第２特別図柄変動が実行されている状態であるため、第１特別図柄変動に対応した第３図柄として、停止表示態様（「２４５」で停止表示）が表示領域Ｄｍ１に表示され、第２特別図柄変動に対応した第３図柄として、動的表示態様（図では矢印で表示）が表示領域Ｄｍ２に表示されている。そして、第１時短状態中であることを示すための「チャンスゾーン」の文字が主表示領域Ｄｍの中央部に表示され、表示領域Ｄｍ４ａには、遊技者に右打ち遊技を促すための「右打ち」が表示されている。なお、図９３３（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの左下側には、表示領域Ｄｍ４が形成され、その中に時計回りに渦を巻いている動画像が表示されており、この渦の回転方向によって遊技者に最も有利な遊技方法を案内するように構成している。また、

副表示領域Ｄｓには、実行中の変動演出の演出態様が遊技者に有利な演出態様であることを示すための「高速変動！！当たりのチャンス！！」のコメントが表示されている。図９３３（ａ）に示した表示画面が表示された後は、第２特別図柄変動の停止表示タイミングに合わせて、当たり当選を示すＶアイコン８１１ｆが主表示領域Ｄｍの中央に停止表示され、遊技者に対して当たり当選したことが報知される。次に、図９３３（ｂ）を参照して、時短リミット到達時における時短中当たり変動演出の内容について説明をする。図９３３（ｂ）は、時短リミット到達の時短中当たり変動画面の一例を示した図である。

【２９４４】

図９３３（ｂ）に示した通り、時短リミットに到達する（大当たり遊技終了後に強制的に通常状態が設定される）当たり変動が実行されると、主表示領域Ｄｍに「チャンスゾーン終了」の文字が表示されると共に、ウサギを模したキャラクタ８０１が落ち込んだ態様で表示される。そして、表示領域Ｄｍ４ａには、遊技者に左打ち遊技を促すための案内態様として「左打ち」が表示される。また、残時短回数を表示するための表示領域Ｄｍ７には、残時短回数を遊技者が把握困難な態様として、爆発態様が表示される。しかしながら、表示領域Ｄｍ２に示した通り、図９３３（ｂ）に示した状態は、第１時短状態中における第２特別図柄の当たり変動期間中である。つまり、図９３３（ｂ）は、第１時短状態中であるにも関わらず、遊技者に左打ち遊技を促す擬似左打ち演出となる。なお、表示領域Ｄｍ４には、時計回りに渦が回転しているため、遊技者に最も有利な遊技方法が右打ち遊技であることを報知している。そして、図９３３（ｂ）に示した表示画面が表示された後、左打ち遊技を実行し第１特別図柄変動が実行されると、図９３４（ａ）に示した演出画面が表示される。図９３４（ａ）は、擬似左打ち演出中に第１特別図柄変動が実行された場合に表示される演出内容の一例を示した図である。図９３４（ａ）に示した通り、擬似左打ち演出中に第１特別図柄変動が実行されると、天使を模したキャラクタ８０９と、ウサギを模したキャラクタ８０１が表示され、主表示領域Ｄｍの中央部に宝箱８１０が表示される。そして、実行されている第１特別図柄抽選に基づいて、宝箱８１０の中身８１０ａを表示する演出が実行される。

【２９４５】

また、表示領域Ｄｍ１３には、時短終了条件が成立するまでの情報を示すための幸福度が表示される。この幸福度は、１００％をＭＡＸとした値であって、幸福度１００％が表示された場合に、時短終了条件が成立したことを遊技者に報知（示唆）するように構成している。擬似左打ち演出が実行された当初の幸福度（％）は、実行中の第２特別図柄変動の残変動時間や、時短終了条件を成立させるまでに必要となる第１特別図柄抽選の実行回数に基づいて決定されるように構成しており、基本的には、特別図柄抽選が１回実行される毎に、「１０％」上昇するように構成している。そして、幸福度が１００％に到達すると、図９３４（ｂ）に示した通り、時短状態が終了したことを示すための表示態様として表示領域Ｄｍ１３に「１００％」が表示される。そして、表示領域Ｄｍ１４に実行中の第２特別図柄変動の残変動時間を示す「ラッキーまであと１５秒」の文字が表示される。さらに、副表示領域Ｄｓに「幸福度ＭＡＸ！！１５秒後にいいことがあるよ」のコメントが表示される。また、この時点では時短状態が終了しているため、表示領域Ｄｍ４には反時計回りの渦が表示されている。なお、図９３４（ａ）に示した演出では、時短終了条件を成立させるために必要な遊技内容（特別図柄抽選回数）も、第２特別図柄変動の残変動時間も、明確に遊技者に報知すること無く、幸福度として表示されるパーセンテージに基づいて遊技者に予測させるように構成しているが、これに限ること無く、時短終了条件を成立させるために必要な遊技内容（特別図柄抽選回数）と、第２特別図柄変動の残変動時間とを、或いは何れか一方を、遊技者に報知可能に構成しても良い。

【２９４６】

＜第３１制御例における電気的構成について＞

次に、図９３５から図９３９を参照して、本第３１制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第３１制御例では、上述した第３０制御例に対して、主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成の一部を変更している点

で相違する。それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２９４７】

図９３５に示す通り、本第３１制御例における主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２は、上述した第３０制御例における主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２に対して、変動パターン選択テーブル２０２Ａｄに代えて、変動パターン選択テーブル２０２Ｂｄを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。変動パターン選択テーブル２０２Ｂｄの内容については、図９３７から図９３９に示した通り、上述した第３０制御例における変動パターン選択テーブル２０２Ａｄ（図９１１参照）に対して、通常状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルを、通常用テーブル（図９１１（ｂ）参照）から通常状態用変動パターンテーブル（図９３８参照）に代え、時短状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルを、時短用テーブル（図９１２参照）から時短状態用変動パターンテーブル（図９３９参照）に代えている点で相違している。ここで、図９３８を参照して、通常状態用変動パターンテーブル２０２Ｂｄ１に規定されている内容のうち、上述した通常用テーブル（図９１１（ｂ）参照）と相違する内容について説明をする。図９３８は、通常状態用変動パターンテーブル２０２Ｂｂ１に規定されている内容を示した模式図である。図９３８に示した通り、通常状態用変動パターンテーブル２０２Ｂｄ１には、第１特別図柄（特図１）の抽選で時短図柄当選した場合に選択される変動パターンとして、大当たり当選した場合に選択される変動パターンと同一の「スーパーリーチ」を選択するように構成している点で、上述した通常用テーブル（図９１１（ｂ）参照）と相違している。このように構成することで、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、時短図柄当選した場合とで、同一の変動パターンに基づく変動演出を実行させることが可能となるため、遊技者に対して何れに当選したのかを予測する楽しみを提供することができる。次に、図９３９を参照して、時短状態用変動パターンテーブル２０２Ｂｄ２に規定されている内容について説明をする。図９３９は、時短状態用変動パターンテーブル２０２Ｂｄ２に規定されている内容を模式的に示した図である。図９３９に示した通り、時短状態用変動パターンテーブル２０２Ｂｄ２は、上述した時短用テーブル（図９１２参照）に対して、時短状態中に実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には長い変動時間（６００秒）が選択されるように変動時間が規定されている点と、時短状態中に実行された第１特別図柄抽選が外れである場合に比較的短い変動時間として、異なる長さの変動時間（１秒、３秒、１０秒）が規定されている点で相違している。また、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で大当たり当選、或いは、小当たり当選した場合に、５秒（選択割合約２５％）、６０秒（選択割合約５０％）、１８０秒（選択割合約２５％）の何れかの変動時間が選択されるように規定されている点で相違している。このように構成することで、時短リミットに到達することになる第２特別図柄抽選の当たり変動中に、実行させることが可能な第１特別図柄変動の回数を異ならせ易くすることができる。

【２９４８】

次に、ＲＡＭ２０３の詳細について、図９３６を参照して説明する。図９３６は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。上述した第３０制御例に対して、時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａと、特図１変動時間タイマ２０３Ｂｂと、特図２変動時間タイマ２０３Ｂｃと、特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄと、特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅと、特図１変動停止フラグ２０３Ｂｆと、特図２変動停止フラグ２０３Ｂｇと、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇと、時短リミット到達フラグ２０３Ｂｈと、を追加して点で相違する。それ以外の構成については、上述した第３０制御例と同一であるため、その詳細な説明は省略する。時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａは、第１時短状態が連続して設定される回数を計測するためのカウンタである。ここで、本第３１制御例におけるパチンコ機１０は、大当たり遊技中を除いて、第１時短状態が連続して設定される回数（時短連続設定回数）を計測可能に構成しており、その時短連続設定回数が所定数（１０回）に到達した場合（時短リミットに到達した場合）に、第１時短状態を設定可能な

条件が成立している場合であっても、通常状態を強制的に設定する処理（時短リミット処理）を実行可能に構成し、遊技者に対して有利な遊技状態（第１時短状態）が過剰に連続して設定されてしまうことを抑制している。この時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａには、通常状態、或いは第２時短状態が設定されている状態で第１時短状態が設定された場合に、初期値として「１０」がセットされる（図９６１のＹ３００５参照）。そして、時短連続設定回数が更新される毎にカウンタの値が減算され（図９６１のＹ３００２参照）、時短リミットに到達したか否かの判別処理にて減算後のカウンタ値が参照される（図９６１のＹ３００３参照）。そして、時短リミットに到達した場合や、実行中の大当たり種別が普通図柄の低確率状態を設定するものである場合に時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値が０にクリアされる。この時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値を示す情報は、大当たり終了処理において、音声ランプ制御装置１１３へと出力するために状態コマンドとして設定される。

【２９４９】

なお、本第３１制御例では、上述した通り、時短連続設定回数を計測するための時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値に、時短リミットに到達するまでの時短連続設定回数をセットし、時短連続設定回数が減算される毎に、カウンタ値を減算するように構成しているが、これに限ること無く、第１時短状態が設定された場合に時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値に「１」をセットし、以降、時短連続設定回数が更新される毎に、時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値を１加算するように構成し、加算後の時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値が時短リミットに到達したことを示す値（例えば、１０）であるかを判別し、その判別の結果が時短リミットに到達したことを示す判別結果である場合に、時短リミット処理を実行するように構成しても良い。このように構成した場合、例えば、特別図柄の高確率状態が連続して設定されている期間内において第２特別条件（例えば、特定の大当たり種別の大当たりに当選）が成立した場合に、時短リミットの成立条件（到達条件）を変更させるように構成した場合であっても、変更後の成立条件（到達条件）と、時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値とを比較するだけで、時短リミットに到達したか否かを判別することが可能となる。

【２９５０】

なお、上述した例示内容における特別条件が成立した場合に、時短リミットの成立条件を、変更前よりも成立し難くするように変更しても良いし、変更前よりも成立し易くするように変更しても良い。また、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合に、現時点における時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値が時短リミットの成立条件（到達条件）を満たしているか否かを即座に判別するように構成しても良いし、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合であっても、時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの成立条件（到達条件）を満たしているか否かの判別は大当たり遊技終了時に実行するように構成しても良い。特に、後者の場合は、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合において直ちに普通図柄の高確率状態が終了してしまうことを抑制すると共に、普通図柄の高確率状態が設定されている期間中に特別図柄抽選の大当たり当選が最低限（１回分）保証されることになるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。本第３１制御例では、普通図柄の高確率状態が設定される契機として、時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａに値を設定する契機（時短リミットをセットする契機）と、設定しない契機（時短リミットを設定しない契機）と、を設けている。このように構成することで、遊技者に対して、どのような契機で時短状態が設定されたのかについても興味を持たせることができる。特図１変動時間タイマ２０３Ｂｂ、および特図２変動時間タイマ２０３Ｂｃは、それぞれ第１特別図柄、および第２特別図柄の変動時間を計時するためのタイマであり、第１特別図柄、および第２特別図柄の変動パターンが選択された場合に、選択された変動パターンに対応する変動時間が設定される。この特図１変動時間タイマ２０３Ｂｂ、および特図２変動時間タイマ２０３Ｂｃの計時結果によって各特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される（図９４８のＹ７０１、図９５６のＹ９０１参照）。

【２９５１】
特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄは、特図１の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。この特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄは、抽選結果が大当たりＤ以外の大当たりである第２特別図柄（特図２）の変動を停止する際にオンに設定され（図９５６のＹ９０３）、第１特別図柄変動実行中処理（図９４７参照）および第１特別図柄変動停止処理（図９４８、Ｙ７０８参照）において参照される。参照した結果、オンに設定されている場合には、特図１に対応する第１図柄表示装置の表示を変動中と同様に更新する処理が実行される。つまり、特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄがオンに設定されている間は、変動時間の更新（減算）は停止しているが、第１図柄表示装置は変動表示が継続して実行される状態となる。これにより、特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄがオンに設定されたことにより、特図１の変動が強制停止されていないことを報知することができる。そして、第１特別図柄変動実行中処理（図９４７参照）においてオンに設定されていると判別された場合に（図９４７のＹ２８０１：Ｙｅｓ）、オフに設定される（図９４７のＹ２８０３）。なお、詳細な説明および図示は省略するが、この特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄは、第２特別図柄（特図２）の抽選結果が小当たりである場合にも大当たりである場合と同一の処理が実行されオンに設定される。特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅは、特図２の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。

【２９５２】
この特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅは、抽選結果が大当たりである第１特別図柄（特図１）の変動を停止する際にオンに設定され（図９４８のＹ７０３）、第２特別図柄変動実行中処理（図９５５参照）および第２特別図柄変動停止処理（図９５６参照）において参照される。なお、本処理において参照される内容については、上述した特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄと同一であるため、その説明を省略する。そして、第２特別図柄変動実行中処理（図９５５参照）においてオンに設定されていると判別された場合に（図９５５のＹ２９０１：Ｙｅｓ）、オフに設定される（図９５５のＹ２９０３）。特図１変動停止フラグ２０３Ｂｆは、変動中の第１特別図柄を強制停止するタイミングであることを示すフラグである。この特図１変動停止フラグ２０３Ｂｆは、第２特別図柄に対して、大当たりＤまたは小当たりＢの変動が停止される場合にオンに設定される（図９５６のＹ９０５、図９５８のＹ９３２参照）。一方、第１特別図柄の変動中に、特図１変動停止フラグ２０３Ｂｆがオンであると判別された場合にオフに設定される（図９４９のＹ７２２参照）。これにより、第２特別図柄の大当たりＤまたは小当たりＢの変動が先に停止するタイミングに合わせて、第１特別図柄を強制的に停止させることができる。特図２変動停止フラグ２０３Ｂｇは、変動中の第２特別図柄を強制停止するタイミングであることを示すフラグである。この特図２変動停止フラグ２０３Ｂｇは、第１特別図柄が時短当選し、変動表示が開始される場合にオンに設定される（図９４５のＹ４０５）。一方、第２特別図柄の変動中に、特図２変動停止フラグ２０３Ｂｇがオンであると判別された場合にオフに設定される（図９５７のＹ６３２）。これにより、第１特別図柄が時短当選し、変動が開始されたタイミングに合わせて、第２特別図柄を強制的に停止させることができる。

【２９５３】
時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇは、時短当選した第１特別図柄が変動表示中であること（即ち、時短当選変動状態であること）を示すフラグである。この時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇは、第１特別図柄抽選の結果が時短当選であった場合に、オンに設定される（図９４５のＹ４０３参照）。一方、時短当選した第１特別図柄が停止表示され、時短Ａ状態が設定される場合（図９５０のＹ８３５２参照）と、第２特別図柄が大当たりＤまたは小当たりＢに当選し、第１特別図柄の変動が破棄された場合（図９４９のＹ７２６参照）にオフに設定される。これにより、第１特別図柄が時短当選し、その第１特別図柄

の変動が終了するまでの期間で時短当選変動状態を設定することができる。時短リミット到達フラグ２０３Ｂｈは、普通図柄の高確率状態が連続して設定された回数（普図連続設定回数）が上限値に到達したことを示すためのフラグであり、普図連続設定回数が上限値に到達し、普通図柄の高確率状態を強制的に低確率状態へと変更する状態となった場合にオンに設定されるものである。次に、図９４０を参照して、本第３１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図９４０は、本第３１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図９４０に示した通り、本第３１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成は、上述した第３０制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成（図９１５（ｂ）参照）に対して、擬似左打ち中フラグ２２３Ｂａと、幸福度カウンタ２２３Ｂｂと、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。擬似左打ち中フラグ２２３Ｂａは、第１時短状態中に実行された第２特別図柄抽選の結果が時短リミット到達当たり当選であり、且つ、その変動期間中において、第１特別図柄抽選を実行させることで時短状態を終了させることを促す擬似左打ち演出が実行されていることを示すためのフラグであって、擬似左打ち演出が実行される場合にオンに設定される。

【２９５４】

幸福度カウンタ２２３Ｂｂは、擬似左打ち演出中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される幸福度（％）に対応する値を計測するためのカウンタである。

【２９５５】

＜第３１制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図９４１～図９６１を参照して、第３１制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明を行う。本第３１制御例における主制御装置１１０の制御処理は、上述した第２制御例における主制御装置１１０の制御処理に対して、特別図柄変動処理（図１０４参照）に代えて特別図柄変動処理（図９４１参照）、更新処理（図１０８参照）に代えて遊技状態更新処理（図９４６参照）を実行する点で相違し、その他は同一の処理が実行される。なお、同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。上述したように、本第３１制御例では、上述した第３０制御例に対して、特別図柄（以下、特図と称す）である第１特別図柄（以下、特図１と称す）と、第２特別図柄（以下、特図２と称す）とが同時に（並行して）変動表示を実行可能に構成している点で大きく相違している。まず、図９４１を参照して、本第３１制御例における特別図柄変動処理（Ｙ１０４）の内容について説明をする。図９４１は特別図柄変動処理（Ｙ１０４）の内容を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（Ｙ１０４）が実行されると、まず、現在が大当たり又は小当たり中であるかを判別し、（Ｙ２３１）。大当たり中又は小当たり中であると判別した場合は（Ｙ２３１：Ｙｅｓ）、次に、特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄまたは特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅがオンに設定されているかを判別する（Ｙ２３２）。このＹ２３２の処理では、一方の特図が当たりを示す図柄で停止表示されたことにより、変動中の他方の特図変動時間の減算を中断している状態かを判別している。Ｙ２３２の処理において、特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄまたは特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅがオンに設定されていると判別した場合は（Ｙ２３２：Ｙｅｓ）、仮停止されている特図に対応する第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｙ２３３）、即ち、変動時間の減算が中断されている特図に対して、第１図柄表示装置３７の変動表示を継続させる処理を実行して、本処理を終了する。これにより、特図変動を強制停止していないことを遊技者に報知することができる。

【２９５６】

一方、Ｙ２３１の処理において、現在が大当たり又は小当たり中ではない判別した場合は（Ｙ２３１：Ｎｏ）、特図１変動時間タイマ２０３Ｂｂの値が０よりも大きいか（即ち、特図１が変動中であるか）を判別し（Ｙ２３４）、特図１変動時間タイマ２０３Ｂｂの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｙ２３４：Ｎｏ）、第１特別図

柄変動開始処理（Ｙ２３７）の処理を実行し、その後、特図２に関する変動処理を実行するＹ２３８に移行する。Ｙ２３４の処理において、特図１変動時間タイマ２０３Ｂｂの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｙ２３４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）を実行する。この第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）は、特図１変動中の処理を実行するものであり、図９４７を参照してその詳細な説明を後述する。第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）を終えると、次に、第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２３６）を実行し、その後、Ｙ２３８へ移行する。Ｙ２３８～Ｙ２４１の処理では、特図１に対して実行したＹ２３４～Ｙ２３７と同一の処理が実行される。Ｙ２３８の処理が実行されると、まず、特図２変動時間タイマ２０３Ｂｃの値が０よりも大きいか（即ち、特図２が変動中であるか）を判別し（Ｙ２３８）、特図２変動時間タイマ２０３Ｂｃの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｙ２３８：Ｎｏ）、第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２３９）を実行し、その後、本処理を終了する。一方、Ｙ２３８の処理において、特図２変動時間タイマ２０３Ｂｃの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｙ２３８：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）を実行する。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）は、特図２変動中の処理を実行するものであり、図９５５を参照してその詳細な説明を後述する。第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）を終えると、次に、第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２４１）を実行し、本処理を終了する。

【２９５７】

次に、図９４２を参照して、特別図柄変動処理（図９４１、Ｙ１０４）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２３７）について説明する。図８９は、この第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２３７）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動開始処理（図９４１、Ｙ２３７）では、まず、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｙ３０２）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ１）が０より大きい値であるか判別する（Ｙ３０３）。Ｙ３０３の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｙ３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算して（Ｙ３０４）、減算後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｙ３０５）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図４参照）の外部出力処理（Ｙ２００１）において、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２３０の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値と同期させながら、その値を更新することができる。Ｙ３０５の処理が終了すると、次に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａのデータを一つ前のデータにシフトする（Ｙ３０６）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【２９５８】

Ｙ３０６の処理が終了すると、次いで、第１特別図柄判定処理を実行する（Ｙ３０７）。この第１特別図柄判定処理（図９４２、Ｙ３０７）については、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアにシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行するための処理である。なお、遊技状態更新処理（Ｙ３０９）をＹ３０７の処理の前に実行しても良く、このように構成することで、遊技状態が更新された後に特別図柄抽選が実行されることとなる。Ｙ３０７の処理が終了すると、次に、第１特別図柄変動パターン選択処理を実行する（図９４４、Ｙ３０８）。詳細については後述するが、この

第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０８）は、第１特別図柄の当否判定結果、および第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０８）が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行する（Ｙ３０９）。この遊技状態更新処理（図９４６、Ｙ３０９）は、詳細については後述するが、パチンコ機１０の状態を示す各種カウンタ（時短カウンタ２０３ｈ）の値を更新することにより、パチンコ機１０の状態を更新するための処理である。Ｙ３０９の処理が終了すると、特図１待受フラグ２０３０ｉをオフに設定すると共に、オフを示す特図１待機コマンドを設定して（Ｙ３１０）、本処理を終了する。一方、Ｙ３０３の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｙ３０３：Ｎｏ）、特図１待受フラグ２０３０ｉがオンであるか否か判別し（Ｙ３１１）、オンであると判別した場合は（Ｙ３１１：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｙ３１１の処理において、オフである（即ち、オンでない）と判別した場合は（Ｙ３１１：Ｎｏ）、特図１待受フラグ２０３０ｉをオンに設定し（Ｙ３１２）、オンを示す特図１待機コマンドを設定（Ｙ３１３）した後、本処理を終了する。

【２９５９】

次に、図９４３を参照して、第１特別図柄判定処理（Ｙ３０７）の処理内容について説明をする。図９４３は、第１特別図柄判定処理（Ｙ３０７）の処理内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄判定処理（Ｙ３０７）は、上述した第２制御例の特別図柄判定処理（図１０５のＳ２５１）に代えて実行されるものであり、特別図柄抽選における大当たり判定に加え、時短当選の判定（特図１時短抽選処理）が実行される。第１特別図柄判定処理（Ｙ３０７）が実行されると、まず、第１特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｙ８００１）、第１当たり乱数テーブル２０２Ａａに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８００２）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Ｙ８００３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｙ８００４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｙ８００５）、現在の遊技状態を示す値を当選時状態格納エリアに格納し（Ｙ８００６）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｙ８００３：Ｎｏ）、特図１時短抽選処理を実行し（Ｙ８００７）、本処理を終了する。ここで、特図１時短抽選処理（Ｙ８００７）は、今回の特別図柄抽選における時短当選の判定を実行するための処理である。つまり、本第３１制御例では、第１特別図柄抽選において、まず、大当たり当選の判定を実行し（Ｙ８００３）、大当たり当選した場合には、時短当選の判定を実行することなく特別図柄抽選を終了し、大当たり当選していない場合にのみ時短当選の判定を実行するように構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選において、複数の特典（特別図柄の大当たり当選、時短当選）を遊技者に付与することが無いため、遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。次に、図９４４を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図９４２、Ｙ２３７）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０８）について説明する。図９４４はこの第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０８）を示すフローチャートである。

【２９６０】

第１特別図柄変動パターン選択処理（図９４４、Ｙ３０８）では、まず、第１特別図柄判定処理（図９４３、Ｙ３０７）において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか、即ち、第１特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｙ５０１）。Ｙ５０１の処理において、第１特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｙ５０１：Ｙｅｓ）、上述した第１特別図柄判定処理（図９４３参照）におけるＹ８００５の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１当たり乱数テーブル２０２Ａａより大当たり種別を決定し（Ｙ５０２）、Ｙ５０３の処理へ移行する。一方、Ｙ５０１の処理において、第１特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｙ５０１：Ｎｏ）、Ｙ５０２の処理をスキップして、Ｙ５０３の処理へ移行する。

Ｙ５０３の処理では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得する（Ｙ５０３）。次いで、遊技状態に応じた変動パターン選択テーブル（図９３７～図９３９参照）を読み出して（Ｙ５０４）、Ｙ５０５の処理へ移行する。なお、遊技状態は、時短当選変動フラグの値と、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に基づいて判別される。Ｙ５０５の処理では、読み出した変動パターン選択テーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｙ５０５）、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｙ５０６）。Ｙ５０６の処理が終了すると、停止図柄を示す特図１停止種別コマンドを設定する（Ｙ５０７）。次いで、第１図柄表示装置３７で第１特別図柄の変動開始を設定し（Ｙ５０８）、本処理を終了する。次に、図９４５を参照して、特図１時短抽選処理（Ｙ８００７）の処理内容について説明をする。図９４５は、特図１時短抽選処理（Ｙ８００７）の内容を示したフローチャートである。

【２９６１】

特図１時短抽選処理（Ｙ８００７）が実行されると、まず、第１当たり乱数テーブル２０２Ａａに基づいて抽選結果（時短当選判定結果）を取得し（Ｙ４０１）、時短当選しているかを判別し（Ｙ４０２）、時短当選していると判別した場合は（Ｙ４０２：Ｙｅｓ）、時短当選変動状態フラグをオンに設定し（Ｙ４０３）、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄として時短Ａをセットし（Ｙ４０４）、特図２変動停止フラグＢｇをオンに設定し（Ｙ４０５）、本処理を終了する。一方、Ｙ４０２の処理において時短当選していない（Ｙ４０２：Ｎｏ）と判別した場合は、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｙ４０６）、本処理を終了する。次に、図９４６を参照して、遊技状態更新処理（Ｙ３０９）の内容について説明をする。図９４６は、遊技状態更新処理（Ｙ３０９）の内容を示すフローチャートである。遊技状態更新処理（Ｙ３０９）が実行されると、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるかが判別され（Ｙ６０１）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別された場合には（Ｙ６０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｙ６０２）、時短カウンタ２０３ｈの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｙ６０３）。次に、時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別し（Ｙ６０４）、０であると判別した場合には（Ｙ６０４：Ｙｅｓ）、時短遊技が付与されていない状態（即ち、通常状態）であるため、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｙ６０５）、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を設定し（Ｙ６０６）、本処理を終了する。一方、Ｙ６０４の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合（Ｙ６０４：Ｎｏ）は、Ｙ６０５の処理をスキップして本処理を終了する。また、Ｙ６０１の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無いと判別した場合は（Ｙ６０１：Ｎｏ）、時短状態の終了条件の成立度合いを管理するための処理を実行する遊技状況（時短状態）では無いため、本処理を終了する。

【２９６２】

次に、図９４７を参照して、特別図柄変動処理（図９４１のＹ１０４参照）において実行される第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）の内容について説明をする。図９４７は、第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）の内容を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）では、特図１の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）が実行されると、まず、特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄがオンに設定されているかを判別する（Ｙ２８０１）。ここで、特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄがオンに設定されている状態で本処理が実行される場合について簡単に説明をする。特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄは、特図１が変動中において、特図２が特定の当たり（大当たりＡ～Ｃ、又は小当りＡ）を示す図柄で停止表示される場合にオンに設定されるものである。そして、特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄがオンに設定されると、その処理内で大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されるため、主制御装置１１０にて２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理がループし、次回（特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄがオンに

設定された２ミリ秒後）の特別図柄変動処理（図９４１）が実行される際には、Ｙ２３１の処理において大当たり中であると判別されるため、第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）が実行されることがない。そして、大当たり遊技（又は小当り遊技）が終了し、Ｙ２３１の処理において大当たり中（又は小当り中）では無いと判別されることで、第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）が実行されることになる。このように構成することで、特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄがオンに設定されている状態で第１特別図柄変動実行中処理（Ｙ２３５）が実行される状態が、大当たり（又は小当り）遊技が終了し、変動時間の減算を中断していた特図変動の変動時間の減算を再開するタイミングとなるように構成している。

【２９６３】

図９４７に戻り説明を続ける。Ｙ２８０１の処理において、特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｙ２８０１：Ｙｅｓ）、次に、特図１変動再開コマンドを設定し（Ｙ２８０２）、特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄをオフに設定し（Ｙ２８０３）、Ｙ２８０４へ移行する。一方、Ｙ２８０１の処理において、特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｙ２８０１：Ｎｏ）、Ｙ２８０２，Ｙ２８０３の処理をスキップしてＹ２８０４の処理へ移行する。Ｙ２８０４の処理では特図１変動時間タイマ２０３Ｂｂを１減算して更新し（Ｙ２８０４）、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄の表示を更新し（Ｙ２８０５）、本処理を終了する。次に、図９４８を参照して、特別図柄変動処理（図９４１、Ｙ１０４）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２３６）について説明する。図９４８はこの第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２３６）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動停止処理（図９４８、Ｙ２３６）では、まず、実行中の第１特別図柄に基づく変動の終了タイミングであるか否かを判別する（Ｙ７０１）。Ｙ７０１の処理において、実行中の第１特別図柄に基づく変動の終了タイミングであると判別した場合には（Ｙ７０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄（特図１）の大当たりが設定されているか判別する（Ｙ７０２）。第１特別図柄の大当たりが設定されていると判別した場合には（Ｙ７０２：Ｙｅｓ）、特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅをオンに設定する（Ｙ７０３）。図示は省略したが、Ｙ７０３の処理が実行されると、特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅがオンになったことを示す特図２変動停止コマンドが設定される。

【２９６４】

Ｙ７０３の処理を終えると、設定されている停止種別を示す特図１停止種別コマンドを設定する（Ｙ７０４）。そして、選択されている大当たり種別に基づいた大当たりシナリオが設定される（Ｙ７０５）。その後、第１特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して指示するための特図１確定コマンドを設定する（Ｙ７０６）。そして、第１特別図柄表示装置３７で変動表示している第１特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し（Ｙ７０７）、本処理を終了する。一方、Ｙ７０２の処理において、第１特別図柄の大当たりが設定されていなければ（Ｙ７０２：Ｎｏ）、第１特別図柄の時短当選が設定されているかを判別する（Ｙ７１０）。Ｙ７１０の処理において、時短当選が設定されていると判別した場合（Ｙ７１０：Ｙｅｓ）には、時短設定処理（Ｙ７１１）を実行し、Ｙ７０６の処理に移行する。この時短設定処理（Ｙ７１１）では、当選した時短種別に対応した時短状態の設定に関する処理が実行される。なお、この時短設定処理（Ｙ７１１）については、図９５０を参照して詳細について後述する。一方、Ｙ７０１の処理において、実行中の第１特別図柄に基づく変動の終了タイミングでないと判別した場合には（Ｙ７０１：Ｎｏ）、次いで、特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄまたは特図１変動停止フラグ２０３Ｂｆがオンであるか否かを判別する（Ｙ７０８）。Ｙ７０８の処理において特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄまたは特図１変動停止フラグ２０３Ｂｆがオフであると判別された場合は（Ｙ７０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ７０８の処理において特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄまたは特図１変動停止フラグ２０３Ｂｆがオンであると判別した場合は（Ｙ７０８：Ｙｅｓ）、第２特別図柄が大当たりまたは小当たりで停止された場合であるので、実行中の第１特別図柄に基づく変動を停止（仮停止）させるために、

特図１強制停止処理を実行する（Ｙ７０９）。尚、この特図１強制停止処理の詳細については、図９４９を参照して後述する。

【２９６５】

このように、第１特別図柄停止処理（Ｙ２３６）では、変動表示中の第１特別図柄の規定の変動時間が経過した場合に（Ｙ７０１：Ｙｅｓ）、第１抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理（Ｙ７０３からＹ７０７またはＹ７１１）が実行される。また、第２特別図柄が大当たり（または小当たり）を示す図柄で変動停止され、第２抽選遊技の大当たり遊技（または小当たり遊技）が実行される場合に（Ｙ７０８：Ｙｅｓ）、変動表示中の第１特別図柄を強制的に停止する処理（Ｙ７０９）が実行される。なお、第１特別図柄が大当たり（または小当たり）を示す図柄で変動停止された場合には（Ｙ７０２：Ｙｅｓ）、変動表示中の第２特別図柄の変動を中断（仮停止）するように構成してもよい。次に、図９４９を参照して、第１特別図柄変動停止処理（図９４８、Ｙ２３６）の一処理である特図１強制停止処理（Ｙ７０９）について説明する。図９４９は、この特図１強制停止処理（Ｙ７０９）を示すフローチャートである。特図１強制停止処理（図９４９、Ｙ７０９）では、まず、特図１変動停止フラグ２０３Ｂｆがオンであるかを判別する（Ｙ７２１）。特図１変動停止フラグ２０３Ｂｆがオンであると判別した場合（Ｙ７２１：Ｙｅｓ）には、特図１変動停止フラグ２０３Ｂｆをオフに設定し（Ｙ７２２）、次に、特図１変動停止フラグ２０３Ｂｆのオフを示す特図１変動停止コマンドを設定する（Ｙ７２３）。そして、第１特別図柄の変動種別を外れに設定し（Ｙ７２４）、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇはオンであるかを判別する（Ｙ７２５）。なお、図示しないが、Ｙ７２５の処理の前に第１図柄表示装置３７の第１特別図柄を外れ図柄で変動停止させ、第１特別図柄の特図１確定コマンドを設定する。

【２９６６】

Ｙ７２５の処理において、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンである（即ち、第１特別図柄抽選の結果が時短当選であった場合）と判別した場合（Ｙ７２５：Ｙｅｓ）には、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇをオフに設定し（Ｙ７２６）、本処理を終了する。一方、Ｙ７２５の処理において、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンでない（即ち、第１特別図柄抽選の結果が時短当選ではなかった場合）には（Ｙ７２５：Ｎｏ）、Ｙ７２６をスキップし、本処理を終了する。なお、第１特別図柄の変動を破棄することが可能な大当たりＤに当選可能なのは時短Ｂ状態が設定されている場合のみであるため、通常状態において第２特別図柄の大当たり当選に基づいて時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオフに設定されることはない構成としているが、これに限るものではなく、例えば、通常状態において大当たりＤに当選可能な構成としても良い。その場合、Ｙ７２５の処理の後に、通常状態において大当たりＤに当選した場合にスペシャルフラグをオンに設定する処理を設けて、時短Ｂ状態よりも有利な遊技状態（例えば、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態））が設定される構成としても良い。このように構成することで、通常状態の時短当選変動状態において大当たりＤに当選した場合と、時短状態の時短当選変動状態において大当たりＤに当選した場合とで、異なる遊技状態が設定され、遊技の興趣を向上させることが可能となる。一方、Ｙ７２１の処理において、特図１変動停止フラグ２０３Ｂｆがオンでないと判別された場合（Ｙ７２１：Ｎｏ）は、特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄがオンである場合であるため、第１特別図柄の変動を仮停止（中断）させるコマンドを設定し（Ｙ７２７）、本処理を終了する。

【２９６７】

このように、本第３１制御例では、特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄまたは特図１変動停止フラグ２０３Ｂｆがオンにされる（第２特別図柄で大当たりまたは小当たりとなる変動が停止するタイミング）と、第１特別図柄の変動時間が未経過であっても強制的に変動を中断、或いは外れの判定結果として強制停止される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄で同時に抽選結果が変動表示されていても、一方の抽選結果のみ対する小当たりや大当たりを実行すればよく、射幸性を抑制することができる。さらに、遊技の効率を上げることができる。また、本第３１制御例では、第２特別図柄の大当たりまたは小当たりの

種別によって第１特別図柄の変動を強制的に外れとして停止させる場合と、仮停止（中断）させる場合と、を設ける構成としている。上述したように本第３１制御例では、時短状態の種別として、時短Ａと時短Ｂを設定可能である。そして、時短Ａは時短回数が５回（図１８７参照）であり、時短回数５回で第２特別図柄が大当たり（当選確率１／５０）または小当たり（当選確率１／５０）に当選する確率は約１８％と低確率であるため、時短Ａ状態中の第２特別図柄での大当たりまたは小当たり当選はほとんど期待できない。一方、時短Ｂは時短回数が１００００回（図１８７参照）であるため、時短Ｂが設定されると高確率で次回の大当たりまたは小当たり当選が期待できる。したがって、時短Ａ状態よりも時短Ｂ状態の方が遊技者に有利な時短状態であると言える。ここで、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示されるまでの期間（即ち、時短当選変動状態が設定されている場合）に、第２特別図柄が大当たり当選、小当たり当選、或いは時短当選したことによって時短Ｂ状態が設定された場合に、第１特別図柄の変動を強制的に外れ図柄として停止させることができずに時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示された場合には、設定されている時短Ｂ状態が破棄され、新たに時短Ａ状態が設定される。つまり、この場合、時短Ｂ状態が継続するのは、時短当選した第１特別図柄の変動時間（本第３１制御例では、３００秒）が経過するまでの期間のみとなり、時短リミットに到達する前に時短状態が終了してしまう可能性が高くなる。

【２９６８】

一方、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示されるまでの期間（即ち、時短当選変動状態が設定されている場合）に、第２特別図柄が大当たり当選、小当たり当選、或いは時短当選したことによって時短Ｂ状態が設定された場合に、特定の大当たり（大当たりＤ）または小当たり（小当たりＢ）に当選し、第１特別図柄の変動を強制的に外れ図柄として停止させることができた場合には、時短リミット到達まで時短Ｂ状態を継続させることが可能となり、遊技者は大量の賞球を獲得可能となる。このように、本第３１制御例では、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示されるまでの期間（即ち、時短当選変動状態が設定されている場合）に、第２特別図柄が大当たり当選、小当たり当選、或いは時短当選したことによって時短Ｂ状態が設定された場合に、変動表示されている第１特別図柄を強制的に外れとして停止（破棄）し、有利な時短状態を継続させることができるかという新たな遊技性を遊技者に提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図９５０を参照して、時短設定処理（Ｙ７１１）の処理内容について説明をする。図９５０は、時短設定処理（Ｙ７１１）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（Ｙ７１１）では、時短当選判定により時短当選した場合に時短状態を設定するための処理が実行される。時短設定処理（Ｙ７１１）が実行されると、まず、今回の時短種別が時短Ａであるかを判別し（Ｙ８３５１）、時短Ａであると判別した場合に（Ｙ８３５１：Ｙｅｓ）、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇをオフに設定する（Ｙ８３５２）し、決定された時短種別に対応する値を時短カウンタ２０３ｈに設定し（Ｙ８３５３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに時短状態を設定し（Ｙ８３５４）、時短カウンタ２０３ｈの値、時短種別遊技状態（時短状態を示す情報と、設定された時短種別を示す情報）を示す状態コマンドを設定し（Ｙ８３５５）、本処理を終了する。

【２９６９】

一方、Ｙ８３５１の処理において、時短Ａではないと判別した場合（即ち、時短Ｂである場合）は（Ｙ８３５１：Ｎｏ）、Ｙ８３５２の処理をスキップし、Ｙ８３５３の処理を行う。なお、図示しないが、Ｙ８３５３の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値をクリアした後、決定された時短種別に対応する値を新たに設定する。したがって、時短当選に基づいて時短Ａ状態が設定される場合に、既に時短カウンタ２０３ｈに時短Ｂに対応する値（例えば、１００００回）が設定されている場合には、時短Ｂに対応する値を破棄し、時短Ａに対応する値（５回）を設定する。このように、本第３１制御例では、時短当選契機に応じて、異なるタイミングで時短状態が設定されるように構成しており、特別図柄抽選で時短当選した場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングにて時短状態が設定され、

特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて時短状態が設定される場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技終了タイミングで時短状態が設定される。このように構成することで、時短状態が設定されるタイミングを異ならせることができるため、遊技者に対して飽き難い遊技を提供することができる。次に、図９５１を参照して、特別図柄変動処理（図９４１、Ｙ１０４）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２３９）について説明する。図９１は、この第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２３９）を示すフローチャートである。第２特別図柄変動開始処理（図９５１、Ｙ２３９）では、まず、特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅがオンであるか判別する（Ｙ８３１）。Ｙ８３１の処理において、特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅがオンであると判別した場合には（Ｙ８３１：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。

【２９７０】

一方、Ｙ８３１の処理において、特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅがオンでないと判別した場合には（Ｙ８３１：Ｎｏ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）を取得し（Ｙ８３２）、取得した第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０より大きい値であるか判別する（Ｙ８３３）。Ｙ８３３の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｙ８３３：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）を１減算して（Ｙ８３４）、減算後の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｙ８３５）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理において、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２３０の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値と同期させながら、その値を更新することができる。Ｙ８３５の処理が終了すると、次に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂのデータを一つ前のデータにシフトする（Ｙ８３６）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【２９７１】

Ｙ８３６の処理が終了すると、次いで、第２特別図柄判定処理を実行する（Ｙ８３７）。この第２特別図柄判定処理（図９５２、Ｙ８３７）については、詳しく後述するが、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアにシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行するための処理である。Ｙ８３７の処理が終了すると、次に、第２特別図柄変動パターン選択処理を実行する（図９５４、Ｙ８３８）。詳細については後述するが、この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８３８）は、第２特別図柄の当否判定結果、および第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８３８）が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行する（Ｙ８３９（Ｙ３０９））。この遊技状態更新処理（図９４６、Ｙ８３９（Ｙ３０９））は、第１特別図柄において実行されるものと同一の処理が実行され、細部は図９４６を参照して説明しているため、詳細な説明は省略する。Ｙ８３９の処理が終了すると、特図２待受フラグをオフに設定すると共に、オフを示す特図１待機コマンドを設定して（Ｙ８４０）、本処理を終了する。なお、遊技状態更新処理（Ｙ８３９）をＹ８３７の処理の前に実行しても良く、このように構成することで、遊技状態が更新された後に特別図柄抽選が実行されることとなる。一方、Ｙ８３３の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｙ８３３：Ｎｏ）、特図２待受フラグがオン

であるか否か判別し（Ｙ８４１）、オンであると判別した場合は（Ｙ８４１：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｙ８４１の処理において、オフである（即ち、オンでない）と判別した場合は（Ｙ８４１：Ｎｏ）、特図２待受フラグをオンに設定し（Ｙ８４２）、オンを示す特図２待機コマンドを設定（Ｙ８４３）した後、本処理を終了する。

【２９７２】

次に、図９５２を参照して、第２特別図柄判定処理（Ｙ８３７）の処理内容について説明をする。図９５２は、第２特別図柄判定処理（Ｙ８３７）の処理内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄判定処理（Ｙ８３７）では、上述した第１特別図柄判定処理（図９４３のＹ３０７）とは異なり、特別図柄抽選における大当たり判定において外れであると判定された場合に、時短当選の判定（特図２時短抽選処理）に加えて小当たり当選の判定（小当たり抽選処理）が実行される。第２特別図柄判定処理（Ｙ８３７）が実行されると、まず、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアのデータを取得し（Ｙ８１０１）、第１当たり乱数テーブル２０２Ａａに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８１０２）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Ｙ８１０３：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｙ８１０４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｙ８１０５）、現在の遊技状態を示す値を当選時状態格納エリアに格納し（Ｙ８１０６）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｙ８１０３：Ｎｏ）、小当たり抽選処理を実行し（Ｙ８１０８）、本処理を終了する。このように、本第３１制御例では、第２特別図柄の大当たり抽選において大当たり判定でなかった場合には、小当たり抽選が実行される構成となっているが、例えば、第２特別図柄の大当たり抽選において大当たり判定されなかった場合に時短図柄抽選を実行するように構成しても良い、この場合、第１特別図柄に比べて遊技者に有利な状態（時短状態）となる契機が多く設定されることになり、第２特別図柄は第１特別図柄よりもより有利な特別図柄種別となる。なお、上述したように、通常状態における第２特別図柄の変動時間は長時間（６００秒）が設定され、通常状態で第２特別図柄抽選のみを実行しようとする遊技者の遊技効率が悪くなるように構成している。

【２９７３】

また、第２特別図柄抽選においても時短図柄抽選を実行する場合には、特図２時短抽選処理として、特図１時短抽選処理（図９４５のＹ８００７）と異なり、時短当選した場合に、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンであるか否かによって設定する時短種別を決定するように構成しても良い。具体的には、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンである場合にのみ時短Ｂ状態が設定される。つまり、時短当選したことを示す第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄が時短当選した場合にのみ時短Ｂ状態が設定され、それ以外の場合には時短Ａ状態が設定される構成とすれば良い。このように構成することで、時短当選変動状態でない場合に第２特別図柄が時短当選しても遊技者に有利な時短状態である時短Ｂ状態は設定されないため、第１特別図柄を変動させない状態で第２特別図柄抽選のみを実行する遊技者が過剰に有利になることを抑制することができる。より具体的には、特図２時短抽選処理が実行されると、まず、第１当たり乱数テーブル２０２Ａａに基づいて抽選結果（時短当選判定結果）を取得し、時短当選しているかを判別する。時短当選していると判別した場合は、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンであるかを判別し、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンであると判別された場合には、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄として時短Ｂをセットし、本処理を終了する。時短当選していないと判別した場合は、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし、本処理を終了する。時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオフであると判別された場合には、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄として時短Ａをセットし、本処理を終了する。

【２９７４】

このように、時短当選変動状態フラグｋｇがオンの場合（即ち、第１特別図柄が時短当

選し、時短当選したことを示す第１特別図柄の変動表示が実行中である場合）のみ、第２特別図柄が時短当選した場合に時短Ｂ状態が設定される構成としている。このように構成することで、時短当選変動状態でない場合に第２特別図柄が時短当選しても遊技者に有利な時短状態である時短Ｂ状態は設定されないため、第１特別図柄を変動させない状態で第２特別図柄抽選のみを実行する遊技者が過剰に有利になることを抑制することができる。また、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示されるまでの期間内で、第２特別図柄の時短当選を目指すという新たな遊技性を遊技者に提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図９５３を参照して、第２特別図柄判定処理（図９５２、Ｙ８３７）の一処理である小当たり抽選処理（Ｙ８１０８）について説明する。図９５３はこの小当たり抽選処理（Ｙ８１０８）を示すフローチャートである。小当たり抽選処理（図９５３、Ｙ８１０８）では、まず、第２特別図柄の抽選結果が時短当選と判定されたか、即ち、第２特別図柄の時短当選が設定されているか否かを判別する（Ｙ８３０１）。Ｙ８３０１の処理において、第２特別図柄の時短当選が設定されていると判別された場合には、（Ｙ８３０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ８３０１の処理において、第２特別図柄の時短当選が設定されていないと判別された場合には、（Ｙ８３０１：Ｎｏ）、第１当たり乱数テーブル２０２Ａａに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８３０２）、小当たり当選であると判別された場合には（Ｙ８３０４：Ｙｅｓ）、小当たり種別カウンタＣ５の値を取得し、小当たり種別選択テーブル２０２Ａｆから小当たり種別を選択し、第１図柄表示装置に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットする（Ｙ８３０５）。一方、Ｙ８３０４の処理において、小当たり当選ではないと判別された場合には（Ｙ８３０４：Ｎｏ）、Ｙ８３０５の処理をスキップし、本処理を終了する。

【２９７５】

このように、本第３１制御例では、１度の第２特別図柄抽選において大当たり当選、時短当選、小当たり当選が重複しないことで、遊技者に複数の特典が付与されることを抑制し、遊技者が過剰に有利にならないように構成している。なお、大当たり当選または小当たり当選と、時短当選が重複する構成としても良く、この場合、例えば、大当たり当選と時短当選が重複した場合には、大当たり当選のみした場合よりも大当たり遊技終了後に有利な時短状態が設定される構成とすることで、同種の大当たり種別の大当たりに当選した場合でも、時短当選したか否かで、大当たり遊技終了後の遊技状態に多様性を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図９５４を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図９５１、Ｙ２３９）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８３８）について説明する。図９５４はこの第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８３８）を示すフローチャートである。第２特別図柄変動パターン選択処理（図９５４、Ｙ８３８）では、まず、第２特別図柄判定処理（図９５２、Ｙ８１０３）において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか、即ち、第２特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｙ９２１）。Ｙ９２１の処理において、第２特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｙ９２１：Ｙｅｓ）、上述した第２特別図柄判定処理（図９５２参照）におけるＹ８１０５の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり種別選択テーブル２０２Ａｂより大当たり種別を決定し（Ｙ９２２）、Ｙ９２３の処理へ移行する。一方、Ｙ９２１の処理において、第２特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｙ９２１：Ｎｏ）、Ｙ９２２の処理をスキップして、Ｙ９２３の処理へ移行する。

【２９７６】

Ｙ９２３の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得する（Ｙ９２３）。次いで、遊技状態に応じた変動パターンテーブル（図９３７～図９３９参照）を読み出して（Ｙ９２４）、Ｙ９２５の処理へ移行する。なお、遊技状態は、時短当選変動フラグの値と、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に基づいて判別される。Ｙ９２５の処理では、読み出した変動パターンテーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｙ９２５）

、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図２変動パターンコマンドを設定する（Ｙ９２６）。Ｙ９２６の処理が終了すると、停止図柄を示す特図２停止種別コマンドを設定する（Ｙ９２７）。次いで、第１図柄表示装置３７で第２特別図柄の変動開始を設定し（Ｙ９２８）、本処理を終了する。次に、図９５５を参照して、特別図柄変動処理（図９４１のＹ１０４参照）において実行される第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）の内容について説明をする。図９５５は、第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）では、第２特別図柄の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。

【２９７７】

第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）が実行されると、まず、特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅがオンに設定されているかを判別する（Ｙ２９０１）。ここで、特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅがオンに設定されている状態で本処理が実行される場合について簡単に説明をする。上述したように特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅは、特図２が変動中において、特図１が当たり（大当たり）を示す図柄で停止表示される場合にオンに設定されるものである。そして、特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅがオンに設定されると、その処理内で大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されるため、主制御装置１１０にて２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理がループし、次回（特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅがオンに設定された２ミリ秒後）の特別図柄変動処理（図９４１、Ｙ１０４）が実行される際には、Ｙ２３１の処理において大当たり中であると判別されるため、第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）が実行されることがない。そして、大当たり遊技が終了し、Ｙ２３１の処理において大当たり中では無いと判別されることで、第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）が実行されることになる。このように構成することで、特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅがオンに設定されている状態で第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）が実行される状態が、大当たり遊技が終了し、変動時間の減算を中断していた特図変動の変動時間の減算を再開するタイミングとなるように構成している。図９５５に戻り説明を続ける。Ｙ２９０１の処理において、特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅがオンに設定されていると判別した場合は（Ｙ２９０１：Ｙｅｓ）、次に、特図２変動再開コマンドを設定し（Ｙ２９０２）、特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅをオフに設定し（Ｙ２９０３）、Ｙ２９０４へ移行する。一方、Ｙ２９０１の処理において、特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｙ２９０１：Ｎｏ）、Ｙ２９０２，Ｙ２９０３の処理をスキップしてＹ２９０４の処理へ移行する。Ｙ２９０４の処理では特図２変動時間タイマ２０３Ｂｃを１減算して更新し（Ｙ２９０４）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の表示を更新し（Ｙ２９０５）、本処理を終了する。

【２９７８】

次に、図９５６を参照して、第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２４１）の内容について説明をする。図９５６は、第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２４１）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２４１）は、特図２の変動を停止する際の処理を実行するものであって、上述した第１特別図柄変動停止処理（図９４８参照）に対して、特図２の抽選結果が大当たりであった場合において、特図１の変動を中断させる（変動時間の減算を中断させる）構成に加えて、特図２の抽選結果が特定の大当たり種別（大当たりＤ）であった場合には、特図１の変動を強制停止する構成を設けた点と、特図２の抽選結果が小当たりの場合に実行される処理を追加した点で相違している。第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２４１）が実行されると、まず、第２特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される（Ｙ９０１）。第２特別図柄の変動時間が終了したか否かは、特図２変動時間タイマ２０３Ｂｃのカウンタ値が０であるか否かによって判別される。Ｙ９０１の処理において変動時間が終了したと判別された場合には（Ｙ９０１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄（特図２）の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｙ９０２）、大当たりではない（外れである）と判別した場合は（Ｙ９０２：Ｎｏ）、次いで、特図２の抽選結果が小当たりであるかを判別する（Ｙ９１２）。Ｙ９１２の処理において、小当たりではない

と判別した場合は（Ｙ９１２：Ｎｏ）、次いで、特図２の抽選結果が時短当選であるかを判別する（Ｙ９１４）。時短当選ではないと判別した場合は、第２特別図柄の確定コマンドをセットし（Ｙ９０８）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の変動を停止し（Ｙ９０９）、本処理を終了する。Ｙ９１４の処理において、時短当選であると判別された場合には（Ｙ９１４：Ｙｅｓ）、時短設定処理が実行され（Ｙ９１５）、その後、Ｙ９０８の処理を行う。なお、時短設定処理は、上述した第１特別図柄変動停止処理（図９４８、Ｙ２３６）の一処理として実行される時短設定処理（Ｙ７１１）と同一の処理であるため、詳細な説明は省略する。

【２９７９】

Ｙ９１２の処理において、小当たり当選であると判別された場合には（Ｙ９１２：Ｙｅｓ）、特図２小当たり停止処理を実行し（Ｙ９１３）、その後、Ｙ９０８の処理を行う。特図２小当たり停止処理（Ｙ９１３）は、当選した小当たりの小当たり種別によって、第１特別図柄の変動表示を強制的に停止させる（破棄させる）か、仮停止させる（中断させる）か、を設定する処理を実行するものであり、詳細な説明は図９５８を参照して後述する。Ｙ９０２の処理において、大当たりであると判別した場合には（Ｙ９０２：Ｙｅｓ）、大当たり種別が大当たりＤであるかを判別し（Ｙ９０３）、大当たりＤではないと判別された場合（Ｙ９０３：Ｎｏ）には、特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄをオンに設定し（Ｙ９０４）、設定されている停止種別を示す特図２停止種別コマンドを設定し（Ｙ９０６）、大当たりシナリオを設定し（Ｙ９０７）し、その後、Ｙ９０８、Ｙ９０９の処理を行う。一方、Ｙ９０３の処理において、大当たりＤであると判別された場合には（Ｙ９０３：Ｙｅｓ）、特図１変動停止フラグ２０３Ｂｅをオンに設定し（Ｙ９０５）、Ｙ９０６～Ｙ９０９の処理を実行する。このように本第３１制御例のパチンコ機１０では、大当たり種別が大当たりＤである場合には、特図１変動停止フラグ２０３Ｂｅをオンに設定し、それ以外の大当たり種別の場合には、特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄをオンに設定することで、大当たり種別によって第１特別図柄の変動が強制的に停止される（破棄される）場合と、仮停止される（中断される）場合とを可変させることができる。なお、図９５６に示す通り、第２特別図柄が大当たりした場合に決定される大当たり種別は、実行された第２特別図柄の変動回数によって異なり、大当たりＤは５１回転目以降に大当たり当選した場合に、決定され易い構成としている。このように構成することで、第２特別図柄で大当たり当選できずに外れ当選が続いた場合（所謂、ハマった場合）であっても、遊技者に有利な大当たり種別が決定され易くなるため、ハマった場合の遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

【２９８０】

Ｙ９０１の処理において、実行中の第２特別図柄に基づく変動の終了タイミングでないと判別した場合には（Ｙ９０１：Ｎｏ）、次いで、特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅまたは特図２変動停止フラグ２０３Ｂｇがオンであるか否かを判別する（Ｙ９１０）。Ｙ９１０の処理において特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅまたは特図２変動停止フラグ２０３Ｂｇがオフであると判別された場合は（Ｙ９１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ９１０の処理において特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅまたは特図２変動停止フラグ２０３Ｂｇがオンであると判別した場合は（Ｙ９１０：Ｙｅｓ）、第１特別図柄が大当たりで停止された場合または時短当選した場合であるので、実行中の第２特別図柄に基づく変動を停止（仮停止）させるために、特図２強制停止処理を実行する（Ｙ９１１）。尚、この特図２強制停止処理の詳細については、図９５７を参照して後述する。このように、第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２４１）では、変動表示中の第２特別図柄の規定の変動時間が経過した場合に（Ｙ９０１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。また、第１特別図柄が大当たりを示す図柄で変動停止され、第１特別図柄の大当たり遊技が実行される場合、または第１特別図柄が時短当選し、時短当選変動状態が設定される場合に（Ｙ９１０：Ｙｅｓ）、変動表示中の第２特別図柄を強制的に停止する処理（Ｙ９１１）が実行される。次に、図９５７を参照して、第２特別図柄変動停止処理（図９５６、Ｙ２４１）の一処理である特図２強制停止処理（Ｙ

９１１）について説明する。図９５７は、この特図２強制停止処理（Ｙ９１１）を示すフローチャートである。

【２９８１】

特図２強制停止処理（図９５７、Ｙ９１１）では、まず、特図２変動停止フラグ２０３Ｂｇがオンであるかを判別する（Ｙ６３１）。特図２変動停止フラグ２０３Ｂｇがオンであると判別した場合（Ｙ６３１：Ｙｅｓ）には、特図２変動停止フラグ２０３Ｂｇをオフに設定し（Ｙ６３２）、次に、特図２変動停止フラグ２０３Ｂｇのオフを示す特図２変動停止コマンドを設定する（Ｙ６３３）。そして、第２特別図柄の停止種別を外れに設定する（Ｙ６３４）。なお、図示しないが、Ｙ６３４の処理の後に第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で変動停止させ、第２特別図柄の特図２確定コマンドを設定する。一方、Ｙ６３１の処理において、特図２変動停止フラグ２０３Ｂｇがオンでないと判別された場合（Ｙ６３１：Ｎｏ）は、特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅがオンである場合であるため、第２特別図柄の変動を仮停止（中断）させるコマンドを設定し（Ｙ６３５）、本処理を終了する。このように、本第３１制御例では、特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅがオンにされる（第１特別図柄で大当たりとなる変動が停止するタイミング）と、第２特別図柄の変動時間が未経過であっても強制的に変動を中断して強制停止される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄で同時に抽選結果が変動表示されていても、一方の抽選結果のみに対する大当たり遊技を実行すればよく、射幸性を抑制することができる。さらに、遊技の効率を上げることができる。また、本第３１制御例では、第１特別図柄が時短当選した場合の第１特別図柄の変動開始時に、第２特別図柄の特図２変動停止フラグ２０３Ｂｇをオンにする構成としている。本第３１制御例では、上述したように、通常状態においては第２特別図柄の変動時間は長時間（６００秒）が設定されるため、第１特別図柄が時短当選した時点で既に第２特別図柄の変動表示が開始されている場合に、そのまま第２特別図柄の変動が継続されると、設定された時短当選変動状態が変動中の第２特別図柄の停止表示前に終了してしまい、遊技者が時短当選変動状態で第２特別図柄の抽選を実行することができないという不具合が生起し得る。

【２９８２】

ここで、第１特別図柄が時短当選した場合の第１特別図柄の変動開始時に、特図２変動停止フラグ２０３Ｂｇをオンにする構成とすることで、時短当選した第１特別図柄の変動が開始された場合に、変動中の第２特別図柄の変動が破棄されるため、時短当選変動状態で新たに第２特別図柄の抽選を受けることができ、遊技者が時短当選変動状態で第２特別図柄の抽選を実行することができないという不具合を防ぐことができる。次に、図９５８を参照して、第２特別図柄変動停止処理（図９５６、Ｙ２４１）の一処理である特図２小当たり停止処理（Ｙ９１３）について説明をする。図９５８は特図２小当たり停止処理（Ｙ９１３）の内容を示すフローチャートである。特図２小当たり停止処理（図９５８、Ｙ９１３）では、まず、小当たり種別が小当たりＢであるか判別し（Ｙ９３１）、小当たりＢであると判別された場合（Ｙ９３１：Ｙｅｓ）には、特図１変動停止フラグ２０３Ｂｆをオンに設定し（Ｙ９３２）、特図１変動停止フラグ２０３Ｂｆのオンを示す特図１変動停止コマンドを設定する（Ｙ９３３）。そして、選択されている小当たり種別に対応する小当たりシナリオを設定し（Ｙ９３４）、本処理を終了する。一方、Ｙ９３１の処理において、小当たりＢでないと判別された場合（Ｙ９３１：Ｎｏ）には、特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄをオンに設定し、（Ｙ９３７）、特図１仮停止フラグ２０３Ｂｄのオンを示す特図１仮停止コマンドを設定し（Ｙ９３８）、Ｙ９３４の処理を行う。このように、本第３１制御例では、特定の大当たり種別だけでなく、特定の小当たり種別によっても、変動中の第１特別図柄を破棄させることが可能に構成されている。これにより、遊技者に小当たり種別にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【２９８３】

なお、本第３１制御例のパチンコ機１０では、小当たりＢ当選を示す第２特別図柄の変動停止時に特図１変動停止フラグ２０３Ｂｆをオンに設定する構成としたが、これに限るものではなく、小当たりＢに当選した第２特別図柄の変動開始時に特図１変動停止フラグ

２０３Ｂｆをオンに設定する構成としても良い。また、小当たり遊技の開始時に第１特別図柄を破棄する構成としても良いし、小当たり遊技の終了時に破棄する構成としても良い。次に、図９５９を参照して、メイン処理において実行される大当たり制御処理（Ｙ１００４）の内容について説明をする。図９５９は大当たり制御処理（Ｙ１００４）の内容を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｙ１００４）は、上述した第２制御例における大当たり制御処理（図１１２参照）に対して、主として大当たり終了処理（Ｙ１１６１３）を実行する点で相違し、その他の処理については上述した第２制御例と同様であるため、その詳細な説明については省略する。次に、図９６０を参照して、上述した大当たり終了処理（Ｙ１１６１３）の内容について説明する。図９６０は大当たり終了処理（Ｙ１１６１３）の内容を示すフローチャートである。大当たり終了処理が実行されると、まず、時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）が実行される。時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）の詳細な説明については、図９６１を参照して後述するが、連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な上限値を時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａにセットしたり、設定済の時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値を更新（減算）したりするための処理を実行する。ここで、図９６１を参照して、大当たり終了処理（図９６０のＹ１１６１３参照）内の一処理である時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）の詳細について説明する。図９６１は、時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）の内容を示したフローチャートである。この時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）では、連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な上限値を設定したり、設定済の上限値に対する残回数数を更新するための処理が実行される。

【２９８４】

時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）では、まず、時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値が０より大きい値であるか判別する（Ｙ３００１）。時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値が０より大きい値ではない、即ち、大当たり当選時における普通図柄の確率状態が低確率状態であると判別した場合には（Ｙ３００１：Ｎｏ）、時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値に連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な値が設定されていないため、時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値に１０を設定し（Ｙ３００５）、時短フラグをオンに設定する（Ｙ３００６）。そして、本処理を終了する。一方、Ｙ３００１の処理において、時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ３００１：Ｙｅｓ）、時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値を１減算し（Ｙ３００２）、次に、減算後の時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値が０であるか否かを判別する（Ｙ３００３）。減算後の時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値が０であると判別した場合には（Ｙ３００３：Ｙｅｓ）、連続して普通図柄の高確率状態が設定できる上限値に達したため、時短リミット到達フラグ２０３Ｂｈをオンに設定し（Ｙ３００４）、本処理を終了する。一方、Ｙ３００３の処理において、減算後の時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値が０ではないと判別した場合には（Ｙ３００３：Ｎｏ）、本処理を終了する。なお、本実施形態では、時短リミット回数として１０回が設定されるよう構成したが、これに限ることなく、２０回や３０回など、複数の設定回数の中から決定するよう構成してもよい。図９６０に戻り説明を続ける。時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）を実行した後、時短リミット到達フラグ２０３Ｂｈはオンであるかを判別し（Ｙ２７０２）、時短リミット到達フラグ２０３Ｂｈがオンであると判別された場合（Ｙ２７０２：Ｙｅｓ）には、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）を示す情報を遊技状態格納エリア２０３ｇに格納し（Ｙ２７０３）、大当たり遊技終了後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｙ２７０７）し、本処理を終了する。

【２９８５】

一方、Ｙ２７０２の処理において、時短リミット到達フラグ２０３Ｂｈがオンではないと判別された場合（Ｙ２７０２：Ｎｏ）には、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として時短状態（普通図柄の高確率状態）を示す情報を遊技状態格納エリア２０３ｇに格納し、（Ｙ２７０４）、大当たり種別選択テーブル２０２Ａｂに基づき、実行中の大当た

り種別に対応する時短回数を時短カウンタ２０３ｈ、特図２カウンタ２０３Ａｂのカウンタ値に設定し（Ｙ２７０５）、設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定し（Ｙ２７０６）、Ｙ２７０７の処理を行う。このように、本第３１制御例のパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に連続して時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能な上限値を定め、遊技者に有利な状態が連続して設定される回数を制限することで、過剰に賞球を得ることにより遊技者の射幸心を煽ることを抑制することができる。なお、本第３１制御例のパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されない構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される構成としても良い。

【２９８６】

＜第３１制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図９６２から図９６４を参照して、本第３１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される制御処理について説明をする。本第３１制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第３０制御例におけるパチンコ機１０に対して、図９３３、及び図９３４に示した通り、第１時短状態中に実行される特別図柄変動に関する演出内容を異ならせており、第１時短状態中に実行される演出の演出態様を決定するための処理を実行する点で相違している。以下、上述した相違点に関わる制御処理内容について説明をする。なお、本第３１制御例では、上述した第３０制御例に対して、主制御装置１１０にて実行される特別図柄抽選の実行処理や特別図柄変動の実行処理に関わる制御処理等を異ならせているため、主制御装置１１０から出力される各種コマンドの内容も異なり、主制御装置１１０から出力された各種コマンドを受信したことに基づいて実行される音声ランプ制御装置１１３側の制御処理の内容も異なるが、この相違点については、上述した第５制御例や第６制御例といった本第３１制御例におけるパチンコ機１０と同様に、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能に構成（所謂、同時変動仕様）されているパチンコ機１０にて実行される音声ランプ制御装置１１３側の制御処理と同一であるため、その説明を省略する。まず、図９６２を参照して、変動演出設定処理（図９６２のＳ４３０４Ｃ）の内容について説明をする。図９６２は、変動演出設定処理（Ｓ４３０４Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（Ｓ４３０４Ｃ）は、上述した第３０制御例における変動演出設定処理（図９２８のＳ４３０４Ｂ参照）に対して、第１時短状態中に実行される第１特別図柄変動に対応する演出態様を設定するための特図１変動演出設定処理（Ｓ４４０２Ｃ）と、第１時短状態中に実行される第２特別図柄変動に対応する演出態様を設定するための特図２変動演出設定処理（Ｓ４４０１Ｃ）と、を追加して実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【２９８７】

次に、図９６３を参照して、特図２変動演出設定処理（Ｓ４４０１Ｃ）の処理内容について説明をする。図９６３は、特図２変動演出設定処理（Ｓ４４０１Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この特図２変動演出設定処理（Ｓ４４０１Ｃ）では、第１時短状態中に実行された第２特別図柄抽選の結果が当たり当選（大当たり、小当たり当選）であることを示すための第２特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための各種処理が実行される。まず、特図２変動演出設定処理（Ｓ４４０１Ｃ）が実行されると、今回の特別図柄抽選の結果を読み出し（Ｓ４５０１Ｃ）、読み出した結果が当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）であるかを判別し（Ｓ４５０２Ｃ）、当たり当選では無いと判別した場合は（Ｓ４５０２Ｃ：Ｎｏ）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ４５０３Ｃ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５０２Ｃの処理において、当たり当選であると判別した場合は（Ｓ４５０２Ｃ：Ｙｅｓ）、時短情報更新エリア２２３ｈに格納されている時短情報を読み出し（Ｓ４５０４Ｃ）、今回の当たり当選が、時短リミット到達当たり当選であるかを判別し（Ｓ４５０５Ｃ）、時短リミット到達当たり当選では無いと判別した場合は（Ｓ４５０５Ｃ：Ｎｏ）

、上述したＳ４５０３Ｃの処理へ移行する。Ｓ４５０５Ｃの処理において、時短リミット到達当たり当選であると判別した場合、即ち、今回の特別図柄抽選の抽選結果が、大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定される抽選結果であるにも関わらず時短リミット処理によって通常状態が設定される場合は（Ｓ４５０５Ｃ：Ｙｅｓ）、当該変動の変動時間と、残時短回数と、に基づいて擬似左打ちモード（演出）の実行を決定する（Ｓ４５０６Ｃ）。

【２９８８】

ここで、Ｓ４５０６Ｃにて実行される処理内容について詳細に説明をする。本第３１制御例では、時短リミット到達当たり当選を示す第２特別図柄変動の変動期間中において、第１特別図柄抽選を実行することによって、第２特別図柄変動が停止表示されるまでに、現在設定されている第１時短状態を終了させることが可能に構成している。そして、実行中の第２特別図柄変動が停止表示されるまでの期間（残変動時間）中に、現在設定されている第１時短状態の時短終了条件を左打ち遊技によって成立させることが可能であるかを判別し、現在設定されている第１時短状態の時短終了条件を左打ち遊技によって成立させることが可能であると判別した場合に、遊技者に対して、左打ち遊技を促す擬似左打ち演出（図９３３（ｂ）、及び図９３４参照）を実行するように構成している。本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、図９３９を参照して上述した通り、第１時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で当り当選した場合に、対応する第２特別図柄の変動時間として５秒、６０秒、１８０秒のうち、何れかの変動時間を決定可能に構成している。つまり、時短リミット到達当たり当選以外の当たり当選時であれば、短い変動時間（例えば、５秒）が設定されることにより、遊技の時間効率を高めることが遊技者にとって有利となるが、時短リミット到達当たり当選時は、当たり変動時間が長いほど、その変動時間内で時短終了条件を成立させ易くなるため、長い変動時間（例えば、１８０秒）の方が、短い変動時間（例えば、５秒）よりも遊技者に有利となる。

【２９８９】

Ｓ４５０６Ｃの処理では、少なくとも、当該変動の変動時間が６０秒、或いは、１８０秒の変動時間である場合に、擬似左打ち演出（モード）の実行が決定される。なお、擬似左打ち演出（モード）の実行が決定されない場合には、時短リミット到達当たり当選であっても、擬似左打ち演出が実行されること無く、時短リミット到達当たり当選以外の当たり当選時と同一の演出態様で第２特別図柄変動演出が実行され、大当たり遊技中に今回の大当たり遊技が時短リミット到達当たり当選に基づく大当たり遊技であることが遊技者に報知される。このように、時短リミット到達当たり当選を示す第２特別図柄変動演出の一部（擬似左打ち演出が実行されない場合）と、時短リミット到達当たり当選以外の当たり当選を示す第２特別図柄変動演出とで同一の演出態様を決定可能にすることで、どのタイミングで時短リミット処理が実行されるかを遊技者に分かり難くすることができる。Ｓ４５０７Ｃの処理において、擬似左打ちモード（演出）が決定されたと判別した場合は（Ｓ４５０７Ｃ：Ｙｅｓ）、次に、擬似左打ちモードに対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０８Ｃ）、次いで、現在設定されている第１時短状態の時短終了条件が成立するまでの残時短回数が３回未満であるかを判別し（Ｓ４５０９Ｃ）、３回未満であると判別した場合は（Ｓ４５０９Ｃ：Ｙｅｓ）、当該変動の変動期間中に第１特別図柄抽選に基づいて時短終了条件を成立させ易い状況であるため、幸福度８０％の演出態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４５１０Ｃ）、擬似左打ち中フラグ２２３Ｂａをオンに設定し（Ｓ４５１２Ｃ）、幸福度カウンタ２２３Ｂｂに決定した値を設定し（Ｓ４５１３Ｃ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５０７Ｃの処理において、擬似左打ちモード（演出）が決定されていないと判別した場合は（Ｓ４５０７Ｃ：Ｎｏ）、Ｓ４５０３Ｃの処理を実行し、本処理を終了する。

【２９９０】

一方、Ｓ４５０９Ｃの処理において、残時短回数が３回未満では無いと判別した場合、即ち、当該変動の変動期間中に第１特別図柄抽選に基づいて時短終了条件を成立させ難い状況であると判別した場合は（Ｓ４５０９Ｃ：Ｎｏ）、幸福度２０％の演出態様を示す表

示用コマンドを設定し（Ｓ４５１１Ｃ）、Ｓ４５１２Ｃ，Ｓ４５１３Ｃの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図９６４を参照して、特図１変動演出設定処理（Ｓ４４０２Ｃ）の処理内容について説明をする。図９６４は、特図１変動演出設定処理（Ｓ４４０２Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この特図１変動演出設定処理（Ｓ４４０２Ｃ）では、第１時短状態が設定されており、且つ、擬似左打ち演出中に実行される第１特別図柄抽選の抽選結果に対応する変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。特図１変動演出設定処理（Ｓ４４０２Ｃ）が実行されると、まず。擬似左打ち中フラグ２２３Ｂａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４６０１Ｃ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４６０１Ｃ：Ｙｅｓ）、今回の第１特別図柄抽選の結果を取得し（Ｓ４６０２Ｃ）、今回の第１特別図柄抽選によって時短終了条件が成立するかを判別する（Ｓ４６０３Ｃ）。Ｓ４６０３Ｃの処理によって、時短終了条件が成立しないと判別した場合は（Ｓ４６０３Ｃ：Ｎｏ）、残時短回数に対応する幸福度の値を決定し（Ｓ４６０４Ｃ）、幸福度カウンタ２２３Ｂｂに決定した値を加算し（Ｓ４６０５Ｃ）、加算後の幸福度カウンタ２２３Ｂｂの値に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０６Ｃ）、本処理を終了する。また、Ｓ４６０１Ｃの処理において、擬似左打ち中フラグ２２３Ｂａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４６０１Ｃ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２９９１】

一方、Ｓ４６０３Ｃの処理において、時短終了条件が成立すると判別した場合は（Ｓ４６０３Ｃ：Ｙｅｓ）、幸福度１００％に対応する演出態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０７Ｃ）、実行中の特図２当たり変動の残変動時間を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０８Ｃ）、擬似左打ち中フラグ２２３Ｂａをオフに設定し（Ｓ４６０９Ｃ）、幸福度カウンタ２２３Ｂｂの値を０にクリアし（Ｓ４６１０Ｃ）、本処理を終了する。従来より、特別図柄抽選にて大当たり当選したことに基づいて、大当たり遊技を実行可能に構成したものがある。そして、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）よりも特別図柄抽選が実行され易い時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成したものがある。このように時短状態を設定可能に構成されたパチンコ機１０においては、より多くの大当たり遊技が実行されることを期待する遊技者に対して、特別図柄抽選を実行させ易くすることができる分、有利な遊技状態となる。さらに、時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果に基づいて大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に再度時短状態が設定される確率（時短状態の継続確率）を高くすることで、遊技者に対して時短状態が設定されることを目指した遊技を意欲的に行わせることができることから、時短状態の継続確率を高く設計したパチンコ機１０が提案されていた。

【２９９２】

しかしながら、時短状態の継続確率を高く設計したパチンコ機１０では、遊技者に対して過剰に特典（大当たり遊技によって払い出される賞球）を付与してしまう虞があることから、１回の大当たり遊技にて付与可能な賞球数を少なくする仕様が一般的に知られている。このように構成されたパチンコ機１０では、１回の大当たり遊技にて遊技者に付与される賞球数は少ないが、時短状態を複数回継続させることで多くの大当たり遊技を遊技者に提供させることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができるものであった。しかしながら、時短状態が設定されたにも関わらず１回の大当たり遊技が実行されただけで時短状態が終了してしまった遊技者に対しては、少ない賞球しか付与することが出来ず遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。そこで、１回の大当たり遊技にて付与可能な賞球数を減らすこと無く、且つ、時短状態の継続確率も低下させることの無い遊技仕様として、時短状態が繰り返し設定される回数に上限を設けた遊技仕様（所謂、時短リミット）を有するパチンコ機１０が提案されている。この時短リミットを用いることで、高継続で時短状態が設定されるように設計されたパチンコ機１０であっても、時短状態が繰り返し設定される回数が特定回数（例えば、５回）に到達した状態で大当たり遊技が実行された場合（時短リミット回数に到達した場合）に、その大当たり遊技終了後に強制的に

通常状態を設定することが可能となるため、時短状態の継続確率を高く設計したとしても、時短状態が過剰に継続してしまうことを抑制することができ、遊技者に過剰に特典（賞球）が付与されてしまうことを抑制することができるものであった。しかしながら、上述した時短リミットを有するパチンコ機１０では、時短状態が継続する期間（有利期間）中に実行可能な大当たり遊技の回数に上限が設けられると共に、時短リミット回数に到達した場合に通常状態が設定されてしまうため、より多くの大当たり遊技を実行しようとする遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【２９９３】

これに対して、本第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態中において当たり当選する特別図柄変動が実行されている最中に、時短状態を終了させることが可能に構成している。つまり、既に当たり当選することが確定している状態であって、大当たり遊技が実行されるよりも前に時短状態を通常状態へと移行させることが可能に構成している。具体的には、第１特別図柄抽選の抽選結果を示すための第１特別図柄変動が実行されている最中（特図１変動期間中）に、第２特別図柄抽選の抽選結果を示すための第２特別図柄変動（特図２変動）を実行させることが可能に構成し、例えば、時短状態中に主として実行される第２特別図柄抽選にて当たり当選したことを示すための特図２変動期間中に第１特別図柄抽選を実行させることで時短状態を終了させるための時短終了条件を成立させることが可能に構成している。このように構成することで、時短リミットに到達してしまう当たり当選変動が実行された場合であっても、その当たり当選変動が停止表示されるよりも前に時短状態を終了させることができるため、時短リミットによって強制的に通常状態が設定されてしまうことを抑制することができる。さらに、本第３１制御例では、時短リミット到達当たり当選に対する第２特別図柄変動期間中に、第１特別図柄抽選を実行することによって時短終了条件を成立させることが可能な状態であるか、困難な状態であるかを判別し、時短終了条件を成立させることが可能な状態であると判別した場合、例えば、時短リミット到達当たり当選に対する第２特別図柄変動の変動時間として長時間（１８０秒）が設定されていたり、時短リミット到達当たり当選に対する第２特別図柄変動が実行された時点で設定されている時短状態の残時短回数が少ない場合において、第１時短状態が実行されている際中（時短リミット到達当たり当選変動中）であっても、第１時短状態が終了したことを疑似的に報知する演出を実行し、遊技者に左打ち遊技を促すための擬似左打ち演出を実行するように構成している。

【２９９４】

このように、第１時短状態が継続していることを報知した状態で、遊技者に左打ち遊技を促すのでは無く、第１時短状態が終了したことを疑似的に報知した後に左打ち遊技を促す演出を実行することにより、遊技者に対して、円滑に左打ち遊技を実行させることができる。なお、本第３１制御例では、上述した第３０制御例と同様に、時短終了条件として特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立する終了条件を有しているため、時短リミット到達当たり当選に対する第２特別図柄変動期間中に時短終了条件を成立させることが可能か否か（時短終了条件を成立させるまで第１特別図柄抽選を実行させることが可能か否か）を、事前に判別可能であるが、例えば、時短終了条件として、特別図柄抽選の結果に基づいて成立する終了条件、例えば、第１特別図柄抽選にて小当たり当選したことや、特定の時短図柄当選した場合に成立する終了条件を設けても良く、この場合は、時短リミット到達当たり当選に対する第２特別図柄変動期間中に第１特別図柄抽選を複数回（例えば、２回）実行させることが可能な状況であるかを、時短リミット到達当たり当選に対する第２特別図柄変動の変動時間のみに基づいて判別し、第１特別図柄抽選を複数回（例えば、２回）実行させることが可能であると判別した場合に、擬似左打ち演出を実行可能に構成しても良い。この場合、残時短回数に応じて幸福度カウンタ２２３Ｂｂの値を設定すると共に、擬似左打ち演出中に実行される第１特別図柄抽選の結果に基づいて、時短終了条件が成立する場合には、幸福度カウンタ２２３Ｂｂの値がいきなり１００％に対応する値へと上昇させる演出態様を決定すると良い。このように構成することで、どのタイミングでも時短終了条件を成立させることが可能となるため、時短リミット到達当たり当選に対する

第２特別図柄変動が実行された遊技者に対して、時短リミットに基づいて通常状態が設定されることを回避しようと、第２特別図柄変動が停止表示されるまで意欲的に第１特別図柄抽選を実行させるための左打ち遊技を行わせることができる。

【２９９５】

＜第３１制御例の第１変形例＞

上述した第３１制御例の第１変形例について説明をする。上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０は、第２特別図柄抽選によって時短リミット到達当たりに当選すると、その第２特別図柄変動が実行されている期間中に、第１特別図柄抽選を実行して時短終了条件を成立させることで、時短リミット処理の実行を回避可能に構成されていた。そして、時短リミット到達当たり当選時の第２特別図柄変動の変動パターン（変動時間）として、長さの異なる変動時間（５秒、６０秒、１８０秒）の何れかが選択されるように構成することで、時短リミット到達当たり当選している第２特別図柄変動中における時短終了条件の成立のさせ易さを異ならせるように構成していた。しかしながら、上述した第３１制御例では、第２特別図柄抽選の結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）した場合には、その当たり種別や、時短リミット到達有無に関わらず同一の変動パターンテーブル（時短状態用変動パターンテーブル２０２Ｂｄ２）を参照して変動パターン（変動時間）が決定されるように構成していたため、時短リミットに到達しない当たり当選時にも無用に長い変動時間（例えば、１８０秒）の変動パターンが選択されてしまい、遊技効率が低下することに伴って遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第３１制御例の第１変形例では、時短状態中（第１時短状態中）に実行された第２特別図柄抽選で当たり当選した場合に参照される変動パターンテーブルの構成を異ならせている点で上述した第３１制御例と相違している。本第１変形例で用いられる変動パターンテーブルには、時短状態（第１時短状態）中に実行された第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、小当たり当選した場合と、で異なる変動パターンが選択されるように、各変動パターンが規定されている。

【２９９６】

具体的には、時短状態（第１時短状態）中に実行された第２特別図柄抽選の結果が小当たりである場合に対して、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して変動時間「５秒」、「５０～１４９」の範囲に対して変動時間「６０秒」、「１５０～１９８」の範囲に対して変動時間「９０秒」の変動パターンが規定されており、時短状態（第１時短状態）中に実行された第２特別図柄抽選の結果が大当たりである場合に対して、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して変動時間「９０秒」、「５０～１４９」の範囲に対して変動時間「１２０秒」、「１５０～１９８」の範囲に対して変動時間「１８０秒」の変動パターンが規定されている。つまり、小当たり当選した場合よりも、大当たり当選した場合の方が、長い変動時間が選択され易くなるように構成している。このように構成することで、時短リミット到達当たり当選として、当選確率が低い当たり（大当たり）に当選した場合の方が、当選確率が高い当たり（小当たり）に当選した場合よりも、その特別図柄変動期間中に時短終了条件を成立させ易くすることができるため、遊技者に対して当選確率が低い当たり（大当たり）に当選したことの付加価値を付与することができる。

【２９９７】

なお、本第１変形例では、上述した通り、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか小当たり当選であるかによって異なる変動時間（例えば、小当たり当選時における変動時間「５秒」や、大当たり当選時における変動時間「１８０秒」等）の変動パターンを選択可能、或いは、何れにおいても選択可能な変動時間（例えば、「９０秒」）の選択割合を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、当選した当たり種別に応じて、共通して選択し得る変動時間の変動パターンを無くしても良いし、共通して選択し得る変動時間の変動パターンのみを選択可能とし、各変動パターンの選択割合のみを異ならせるように構成しても良い。この場合、本第３１制御例の第１変形例のように、小当たり当選した場合も、大当たり当選した場合も、選択可能な変動時間の変動パターン（共通変動パ

ターン）を少なくとも１つ有するように構成すると良い。このように構成することで、共通変動パターンが選択された場合には、抽選結果を示すための表示態様で特別図柄が停止表示されるまで今回の特別図柄抽選の結果を遊技者に把握させ難くすることができる。さらに、時短状態（第１時短状態）を、大当たり遊技を介して連続して設定可能に構成し、時短状態（第１時短状態）の連続設定回数を判別可能に構成した場合には、時短リミット処理が実行されるまでの当たり当選回数（残リミット回数）を把握可能に構成し、残リミット回数が示す値に基づいて異なる変動パターンが選択されるように構成しても良い。この場合、例えば、第１時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で当たり当選した場合には、上述した残リミット回数（時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値）を判別し、その判別結果に基づいて異なる変動パターンテーブルを参照して第２特別図柄変動の変動パターンを決定するように構成すると良く、この場合、例えば、残リミット回数が少ない場合の方が、時短リミット回数が多い場合よりも、長い変動時間の当たり変動が実行され易くなるように構成すると良い。

【２９９８】

このように構成することで、第１時短状態であって、時短リミット処理が実行されることの無い当たりに当選した場合に、無用に長い変動時間（例えば、１８０秒）が設定されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。加えて、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態（第１時短状態）中に実行される第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動の変動パターンが、同一の変動パターンテーブル（時短状態用変動パターンテーブル２０２Ｂｄ２）を参照して選択されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第１時短状態中に参照される変動パターンテーブルと、時短リミット到達当たり当選変動中に参照される変動パターンテーブルと、を異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、第１時短状態における非時短リミット到達当たり当選変動中に参照される変動パターンテーブルよりも、第１時短状態における時短リミット到達当たり当選変動中に参照される変動パターンテーブルの方が、第１特別図柄変動の変動パターンとして、短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、時短リミット到達当たり当選変動中（擬似左打ち演出中）に実行される第１特別図柄変動の変動パターンとして短い変動時間の変動パターンを設定しながらも、時短リミット到達当たり当選変動中以外の第１時短状態において短い変動時間の変動パターンが設定されることを抑制することができるため、第１時短状態中に第１特別図柄抽選を複数回実行させ難くすることができる。

【２９９９】

さらに、時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値に応じて第１特別図柄の変動パターンを決定する際に参照する変動パターンテーブルを異ならせることにより、時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値が「１」、即ち、次の当たり当選によって時短リミットに当選し得る第１時短状態が設定されている状態で実行される第１特別図柄を短時間変動とすることができる。このように構成することで、第２特別図柄の時短リミット到達当たり当選変動が実行された時点で、第１特別図柄がロング変動（例えば、６００秒変動）している最中となり、擬似左打ち演出中において第１特別図柄抽選を複数実行させ難い状況が発生し難くすることができる。なお、これに限ること無く、一方の特別図柄抽選で当たり当選した場合に、実行中の他方の特別図柄変動を強制的に外れ停止させる処理を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、第２特別図柄抽選にて時短リミット到達当たり当選した場合に、その第２特別図柄変動が開始されるタイミングで実行中の第１特別図柄変動を停止表示させることができる。よって、擬似左打ち演出中における左打ち遊技によって第１特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。

【３０００】

また、上述した第３１制御例では、第２特別図柄抽選にて時短リミット到達当たり当選した場合において、現在設定されている第１時短状態の時短終了条件を成立させるための残時短回数や、設定された第２特別図柄変動の変動時間に基づいて、左打ち遊技によって

時短リミット到達当たり当選を示す第２特別図柄変動が停止表示するまでに時短状態を終了させることが可能であるかを判別し、時短状態を終了させることが可能であると判別した場合に、擬似左打ち演出を実行可能に構成しているが、擬似左打ち演出の実行条件として、それ以外の要素を用いても良く、例えば、時短リミット到達当たり当選変動が開始される時点において、第１特別図柄変動が実行されているか否かを判別し、第１特別図柄変動が実行されていると判別した場合に、実行中の第１特別図柄の残変動時間を判別し、その残変動時間が、今回実行される第２特別図柄変動（時短リミット到達当たり当選変動）の変動時間よりも長い場合、即ち、時短リミット到達当たり当選変動中に新たな第１特別図柄変動を実行することができない場合には、擬似左打ち演出を実行しないように構成しても良いし、今回実行される第２特別図柄変動（時短リミット到達当たり当選変動）よりも、実行中の第１特別図柄変動の残変動時間が短い場合であっても、実行中の第１特別図柄変動の残変動時間と、時短リミット到達当たり当選変動の変動時間との差分時間を算出し、その差分時間が所定期間（例えば、３０秒）よりも短い場合と、長い場合とで、擬似左打ち演出の実行割合を異ならせる（長い場合の方が、短い場合よりも擬似左打ち演出を実行させ易くする）ように構成しても良い。このように構成することで、擬似左打ち演出が実行されたにも関わらず、時短終了条件を成立させることができない事態が発生してしまうことを抑制することができる。

【３００１】

以上、説明をした通り、上述した第３１制御例では、上述した第５制御例や第６制御例と同様に、第１特別図柄が変動表示されている間に、第２特別図柄の変動表示を実行可能（第２特別図柄が変動表示されている間に、第１特別図柄の変動表示を実行可能）に構成している。そして、上述した第５制御例と同様に、一方の特別図柄抽選で当り当選（大当たり当選、小当たり当選）した場合には、当選した当たり種別に応じてその当り当選に対応する特別図柄変動が停止表示されるタイミングにて、実行中の他方の特別図柄変動を中断、或いは、強制的に外れを示す表示態様で停止表示するように構成しているが、これに限ること無く、当選した当たりの種別に関わらず、他方の特別図柄変動を必ず強制的に外れ当選を示す表示態様で強制的に停止表示するように構成しても良いし、他方の特別図柄変動を必ず中断するように構成しても良い。また、上述した第３１制御例では、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選と、を並行して実行可能に構成し、先に実行された特別図柄抽選の種別に関わらず、先に停止表示された特別図柄の抽選結果に基づいて、後に停止表示される特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動（１の特別図柄変動が停止表示された時点において実行中の他の特別図柄変動）の変動表示態様（停止表示態様）を可変可能に構成しているが、これに限ること無く、先に実行された特別図柄抽選の結果に基づいて、後に実行される特別図柄抽選の内容を異ならせても良い。この場合、例えば、一方の特別図柄抽選で当たり当選した場合には、その当たり当選を示すための特別図柄変動が停止表示されるまでの間は、他方の特別図柄抽選にて当たり当選することの無い抽選（無効抽選）を実行するように構成すると良い。このように構成することで、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とを並行して実行することにより遊技者に対して効率の良い遊技を提供しながらも、何れの特別図柄種別においても当たり当選し、短時間のうちに遊技者に過剰に特典が付与されてしまうことを抑制することができる。

【３００２】

さらに、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて無効抽選を実行することとなる契機（抽選結果）として、特別図柄抽選の結果が何れの当たり当選（例えば、大当たり当選、小当たり当選、時短図柄当選）である場合にも成立する契機を設けるように構成しても良いし、特定の当たり（例えば、大当たり）に当選した場合のみ無効抽選の実行契機が成立するように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選の抽選結果がいずれかの当たり（例えば、大当たり、小当たり、時短図柄）に当選したことを示すための変動演出が実行されている期間中において、他方の特別図柄抽選として無効抽選が実行されているか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。なお、この場合、無効抽選の実行契機が成立しているか否かを遊技者に示唆するための示唆演出を、上述した変動演出の演出態

様の一部を用いて実行可能に構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して無効抽選が実行されているか否かを予測する楽しみを提供することができると共に、無効抽選の実行契機を把握している遊技者に対しては、示唆演出の演出態様を把握することで、実行中の特別図柄変動が何れの当たり当選を示すための特別図柄変動であるかを予測する楽しみを提供することができる。加えて、無効抽選として実行される特別図柄抽選にて、全ての当たり（例えば、大当たり、小当たり、時短図柄）に当選しない特別図柄抽選を実行可能に構成しても良いし、何れかの当たり（例えば、大当たり）のみ当選し得ない特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、無効抽選中は、無効抽選の実行契機が成立していない通常の特別図柄抽選よりも遊技者に不利な特別図柄抽選（当たり当選し得る当たり種別が少ない特別図柄抽選）が実行されることになるが、少なくとも１の種別の当たり抽選は実行されるため、遊技者に無用となる（何れの種別の当たり抽選も実行されない）特別図柄抽選が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【３００３】

また、この場合、設定されている第１時短状態を終了させるための時短終了条件として、リミット到達当たり当選変動中に実行される他の特別図柄抽選にて当選し得る当たり当選（例えば、小当たり当選）に基づいて成立する時短終了条件を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、リミット到達当たり当選変動の残変動期間中に、特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立する時短終了条件（時短回数終了条件）が成立させ難い状況であったとしても、当たり当選に基づいて時短終了条件を成立させることが可能となるため、遊技者に対して、リミット到達当たり当選変動が停止表示されるまでの間、時短状態を終了させるための遊技を意欲的に行わせることができる。さらに、上述した第３１制御例では、特別図柄変動が停止表示されるタイミング、即ち、特別図柄変動の終了タイミングにて時短終了条件の成立有無を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄変動が実行されるタイミング、即ち、特別図柄変動の開始タイミングにて時短終了条件の成立有無を判別可能に構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選が実行されてから時短終了条件の成立有無を判別するまでの期間を短縮させることができるため、リミット到達当たり当選変動が停止表示されるまでの期間中に、最後まで新たな特別図柄抽選を実行させようと意欲的に遊技を行わせ易くすることができる。

【３００４】

＜第３２制御例＞

次に、図９６５から図９７６を参照して、第３２制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第３２制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第３０制御例におけるパチンコ機１０に対して、左打ち遊技によって実行された第１特別図柄抽選の結果として第２時短状態が設定される時短図柄（時短図柄Ａ）に当選した場合に実行される演出内容を異ならせている点で相違している。また、左打ち遊技中（通常状態、或いは、第２時短状態における遊技中）において現在設定されている遊技状態を示唆するために実行される演出内容を異ならせている点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。上述した第３０制御例におけるパチンコ機１０では、第２時短状態が設定される時短図柄に当選した場合に、背景モード種別を選択する処理を実行し、選択された背景モード種別に対応した背景モードの画像を表示するように構成していた。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される背景モードによって特別図柄抽選の抽選結果が時短図柄当選であったことを遊技者に予測させることができるものであった。しかしながら上述した第３０制御例では、特別図柄抽選で第２時短状態が設定される時短図柄に当選する毎に背景モード種別を選択する処理が実行されることから、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される背景モードが頻繁に切り替わってしまい、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうという問題があった。これに対して、本第３２制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選で時短図当選したことを示すための識別情報（第２演出図柄）が停止表示した場合に、通常の演出モード（通

常モード）よりも第２時短状態が設定されている可能性が高いことを示すための演出モード（高確モード）へと移行するように構成し、その高確モード中は特別図柄抽選で時短図柄当選したことを遊技者に把握させ難くする演出を実行するように構成している。

【３００５】

つまり、本第３２制御例におけるパチンコ機１０では、第２時短状態が設定される時短図柄に当選したことを遊技者に報知し易い演出モード（通常モード）と、報知し難い演出モード（高確モード）と、を設定可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して時短図柄当選の有無を把握させ難くすることができるため、現在の遊技状態が通常状態であるか第２時短状態であるかを遊技者に予測する楽しみを提供することができる。加えて、演出モードとして高確モードが設定されている状態では、特別図柄抽選で第２時短状態が設定される時短図柄に当選したとしても、既に実行されている高確モード中の演出態様が切り替わることが無いため、第２時短状態が設定される時短図柄に頻繁に当選した場合であっても、演出態様が頻繁に切り替わってしまい遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。さらに、本第３２制御例では、第２時短状態が設定される時短図柄に当選したことを示すための識別情報（第２演出図柄）の表示態様として、設定される高確モードが継続する期間の長さを異ならせた表示態様（スイカ、チェリー、人参）を選択可能に構成しており、当選した時短図柄の種別と、獲得済みの第１特別図柄保留（特図１保留）に含まれる入賞情報の先読み結果と、に基づいて第２演出図柄の表示態様が選択されるように構成している。つまり、今回の特別図柄抽選で時短図柄当選している場合には、今回の特別図柄抽選で当選した時短図柄に基づいて設定される第２時短状態の継続期間（時短回数）と、後に実行される特別図柄抽選の結果に基づいて設定される第２時短状態の継続期間（時短回数）とに基づいて第２時短状態が設定される時短図柄に当選したことを示すための第２演出図柄の表示態様を決定可能に構成している。具体的には、今回の特別図柄抽選の結果、及び、獲得済みの特図１保留の先読み結果に基づいて、第２時短状態の継続期間を算出し、算出された継続期間の長さに応じて異なる種別の表示態様で第２演出図柄を表示するように構成している。

【３００６】

このように構成することで、今回当選した時短図柄が第２時短状態を短期間設定可能な時短図柄（例えば、時短１回が付与される時短図柄Ａ１）であったとしても、先読みした入賞情報の中に時短図柄当選を含む入賞状態があるか否かによって第２演出図柄の表示態様を異ならせることができるため、今回の特別図柄抽選の結果にのみ基づいて第２演出図柄の表示態様を決定するように構成した場合に比べて、第２時短状態が長時間継続することを示唆するための表示態様で第２演出図柄を表示し易くすることができ、演出効果を高めることができる。そして、第２演出図柄が表示された場合には、演出モードが高確モードへと移行する。この高確モードは、表示された第２演出図柄の種別に応じた期間継続するように構成しており、例えば、第２演出図柄の表示態様として「スイカ」が表示された場合には、特別図柄抽選が１０回実行されるまでの期間、高確モードが継続し、「チェリー」が表示された場合には、特別図柄抽選が２０回実行されるまでの期間、高確モードが継続し、「人参」が表示された場合には、特別図柄抽選が３０回実行されるまでの期間、高確モードが継続するように構成している。そして、先読み結果も含めて算出された継続期間が長い方が、短い場合よりも継続期間が長い高確モードを設定し易くしている。このように構成することで、第２演出図柄の表示態様として「スイカ」が表示されるよりも、「チェリー」や「人参」が表示された場合の方が、第２時短状態が長時間継続し得ることを遊技者に予測させることができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。また、本第３２制御例では、上述した第３０制御例と同様に、短期間（時短回数１回）の第２時短状態が設定される時短図柄（時短図柄Ａ１）に当選した場合には、現在設定されている第２時短状態の残期間（残時短回数）に関わらず、時短１回の第２時短状態が設定されるように構成している。つまり、長時間の第２時短状態が設定される時短図柄に当選した場合（例えば、時短図柄Ａ３）に当選した場合であっても、次に実行される特別図柄抽選で時短図柄Ａ１に当選した場合には、最初に第２時短状態が設定されてから特別

図柄抽選が２回実行されただけで第２時短状態が終了する虞がある。
【３００７】
この場合、上述した第３０制御例におけるパチンコ機１０のように、今回実行された特別図柄抽選の結果（時短図柄当選）に基づいて、時短図柄当選を示すための演出態様を決定する場合には、時短図柄Ａ３に当選したことを示す演出（有利モードへと移行する演出）が実行された次の第１特別図柄変動中に、図９０３に示した通り、遊技者に不利な抽選結果であることを示す演出図柄（「ピンチ」が付された中身８１０Ｃａ）が表示され、遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。これに対して、本第３２制御例では、当該特別図柄抽選の結果だけで無く、獲得済みの特図１保留に対する先読み結果に基づいて、第２時短状態が設定される時短図柄に当選したことを示すための第２演出図柄の表示態様を決定することができるため、時短図柄Ａ３に当選した場合であっても、その時点で獲得済みの特図１保留内に時短図柄Ａ１（時短１回）に当選することを示すための入賞情報が含まれている場合には、第２演出図柄の表示態様として、継続期間が短い高確モードを示すための表示態様（「スイカ」）を表示することができる。よって、遊技者にとって有利な第２時短状態が設定された直後に、遊技者にとって不利な第２時短状態が設定されたことを遊技者に把握させ難くすることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第３２制御例では、高確モードが設定されると、設定されている遊技状態に関わらず、予め定められた期間高確モードが継続し、その後通常モードへと移行するように構成している。そして、高確モードが終了した後において、第２時短状態の残期間が所定期間（例えば、残時短１０回以上）である場合には、特別図柄抽選の結果が外れであることを示すための表示態様として、第２演出図柄と同一の表示態様で擬似第２演出図柄を停止表示可能に構成している。そして、擬似第２演出図柄が停止表示されたことに基づいて高確モードへと移行するように構成している。
【３００８】
つまり、本第３２制御例では、第２時短状態が設定された場合に、予め定められた期間の高確モードを設定するように構成しているため、その高確モード中に実行された特別図柄抽選の抽選結果によって、高確モード終了時における遊技状態（残時短回数）が異なることになる。例えば、高確モード中に時短図柄Ａ１に当選し、高確モード終了時に既に通常状態が設定されている場合や、高確モード終了間際に時短図柄Ａ３に当選し、高確モード終了時に多くの残時短回数を残した第２時短状態が設定される場合が生じ得るため、高確モードが終了した時点において残時短回数が１０回以上である第２時短状態が設定されている場合には、特別図柄抽選で時短図柄当選していない（外れである）場合であっても擬似第２演出図柄を停止表示することで、再度、高確モードへと移行可能に構成している。このように構成することで、第２時短状態が設定されているにも関わらず、長時間の間、高確モードが設定されず遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、実際に時短図柄当選していない特別図柄抽選の結果を示すための表示態様として第２演出図柄と同一の表示態様である擬似第２演出図柄を停止表示させるように構成しているため、通常モード中に実行された特別図柄抽選の結果を示すための表示態様として、時短図柄当選を示す第２演出図柄を停止表示させ易くすることができる。さらに、本第３２制御例では、一度高確モードが設定された場合には、その後の特別図柄抽選の結果に関わらず、固定回数（１０回、２０回、３０回）の特別図柄抽選が実行されるまで、高確モードを継続させるように構成しているため、第２時短状態が長時間継続することを示すための表示態様（「人参」）で第２演出図柄が停止表示された場合には、少なくとも高確モードが終了するまで、遊技を継続しようと意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。
【３００９】
＜第３２制御例におけるパチンコ機１０の演出内容について＞
次に、図９６５から図９６７を参照して、本第３２制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。本第３２制御例では、上述した通り、左打ち遊技が実行される遊技状態（通常状態、第２時短状態）中に実行

される第１特別図柄抽選の結果が時短図柄当選（時短図柄Ａ１）したかを遊技者に示唆するための報知演出を実行可能に構成している。図９６５（ａ）は、通常モード中に時短Ａ１（時短回数１回）に当選した場合に表示される表示態様の一例を示した図であって、図９６５（ｂ）は、高確モード中に実行される各種変動演出の一部を示した図であって、図９６６（ａ）は、高確モード中に実行された特別図柄抽選で第２時短状態が設定される時短図柄に当選した場合に表示される表示態様の一例を示した図であって、図９６６（ｂ）は、高確モードの終了画面の一例を示した図である。そして、図９６７は、演出モードとして通常モードが設定されている第２時短状態であって、擬似第２演出図柄を停止表示させることで高確モードへと移行する場合に表示される表示内容の一例を示した図である。図９６５（ａ）に示した通り、本第３２制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第３０制御例におけるパチンコ機１０と同様に、左打ち遊技が実行される通常状態、第２時短状態中は、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出として、宝箱８１０Ｃの中から特別図柄抽選の結果を示すための表示態様が表示されるように構成している。図９６５（ａ）は、通常状態中に実行された第１特別図柄抽選で時短Ａ１（時短図柄Ａ１）に当選した特別図柄が停止表示された状態を示しており、表示領域Ｄｍ１には、今回の第１特別図柄抽選が時短１回の第２時短状態が設定される種別（時短図柄Ａ１）の時短図柄に当選したことを示すための第３図柄が、「３５３」の表示態様で停止表示されている。さらに、副表示領域Ｄｓに形成された表示領域Ｄｍ９には、獲得済みの特図１保留を示す表示態様として、特図１保留が３個であることを示すための保留アイコンｈｒ１～保留アイコンｈｒ３が表示されている。

【３０１０】

図９６５（ａ）に示した状態は、時短１回の第２時短状態に当選した状態であるが、獲得済みの３個の特図１保留のうち、次に実行される第１特別図柄抽選に対応する特図１保留（保留アイコンｈｒ１に対応する特図１保留）の先読み結果が、第２時短状態中において時短２０回の第２時短状態が設定される時短Ａ２（時短図柄Ａ２）であるため、今回の特別図柄抽選の結果を示すための第２演出図柄として、宝箱８１０Ｃの中身８１０Ｃａの表示態様として「チェリー」が付された中身８１０Ｃａが表示され、副表示領域Ｄｓには、継続期間が２０回（特図抽選２０回）の高確モードへと移行することを遊技者に案内するための表示態様として「高確モード２０回突入」の文字が表示されている。このように、当該特別図柄抽選の結果と、特図１保留の先読み結果とに基づいて、当該特別図柄抽選の結果を示すための第２演出図柄の表示態様を決定可能に構成することで、時短図柄に連続して当選した場合であっても、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される演出態様が頻繁に切り替わってしまい、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。なお、詳細な説明は省略するが、本第３２制御例では、時短終了条件が成立し易い第２時短状態（例えば、時短１回）が設定される時短図柄に当選した場合であって、且つ、獲得済みの特図１保留内に時短図柄当選を示す入賞情報が含まれていない場合であっても、低確率で「チェリー」が付された表示態様の第２演出図柄が表示されるように構成している。このように構成することで、実際は第２時短状態が即座に終了してしまう場合であっても、所定期間（特別図柄抽選が２０回実行される期間）の高確モードを設定することができるため、通常状態中であっても、第２時短状態が設定されていることを遊技者に期待させながら遊技を行わせることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。そして、図９６５（ａ）に示した第２演出図柄（チェリー）が停止表示された後、次の第１特別図柄抽選の結果（時短Ａ２（時短図柄Ａ２）に当選した結果）を示すための第３図柄が停止表示される際には、図９６５（ｂ）に示した表示画面が表示される。

【３０１１】

具体的には、第２演出図柄が停止表示されると、演出モードが通常モードから高確モードへと移行し、主表示領域Ｄｍの中央上部には高確モード中であることを示すための「高確モード」が表示され、表示領域Ｄｍ４の下側に形成された表示領域Ｄｍ７には、高確モードの残期間を示すための表示態様として「ラスト１９回」が表示されている。つまり、特別図柄抽選があと１９回実行されるまでは、その間の特別図柄抽選結果に関わらず、高

確モードが継続する。そして、高確モード中に実行される特別図柄抽選で時短図柄当選した場合であって、その時短図柄当選した特別図柄抽選が既に先読み処理によって第２演出図柄の表示態様を決定する際に参照されている場合は、対象となる変動演出の演出結果が時短図柄当選を示すことの無い演出結果（第２演出図柄が停止表示されない演出結果）となる。よって図９６５（ｂ）では、時短図柄当選（時短図柄Ａ２に当選）したことを示す表示態様「３６３」が表示領域Ｄｍ１に停止表示されているにも関わらず、主表示領域Ｄｍの中央部にて実行されている変動演出の演出結果として「？」が付された中身８１０Ｃａが表示される変動演出が実行されている。一方、高確モード中に実行される特別図柄抽選で時短図柄当選した場合であって、その時短図柄当選した特別図柄抽選に関する先読み情報が、高確モードへと移行する際に停止表示された第２演出図柄の表示態様を決定する際に参照されていない場合、即ち、高確モードへと移行した時点で獲得していない特図１保留に基づく第１特別図柄抽選で時短Ａ群の時短図柄に当選した場合には、変動演出の演出結果として、第２演出図柄を停止表示させる代わりに、天井特典が付与されるまでの残回数（残特別図柄抽選回数）を表示可能に構成している。詳細な説明は後述するが、本第３２制御例では、一度高確モードへと移行した場合には、高確モード中に実行された特別図柄抽選の結果に関わらず、高確モードを予め定められた期間継続するように構成している。よって、高確モード中に実行された特別図柄抽選で時短図柄当選し、第２時短状態の継続期間が可変したとしても、その可変度合いを遊技者に把握させ難くすることができ、遊技者に対して現在の遊技状態を予測させる楽しみを提供することができる。

【３０１２】

さらに、高確モード中に実行された特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、天井特典が付与されるまでの条件（残特図柄抽選回数）に関する情報を提供可能に構成している。このように構成することで、高確モード中に時短図柄当選したか否かを予測させるための情報を提供すると共に、高確モード中に時短図柄当選した場合の方が、時短図柄当選しなかった場合よりも、天井特典の付与を目指す遊技者に対して有利な情報を提供することができるため、演出効果を高めることができる。また、本第３２制御例では、天井特典が付与されるまでの条件が成立し易い状況、即ち、天井特典の付与条件が成立するまでの残特図柄抽選回数が少ない程、高確モード中に時短図柄当選した場合に、残特図柄抽選回数を示すための情報を提供し易くなるように構成している。つまり、天井特典が付与されるまでの残特図柄抽選回数が少ない場合に、残特図柄抽選回数が表示され易くなるように構成している。このように構成することで、残特図柄抽選回数として大きい値（例えば、残特図抽選回数８００回）が表示されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、高確モード中に第２時短状態が設定される時短Ａ群に当選した場合には、図９６６（ａ）に示した通り、時短図柄当選したことは報知されること無く、代わりに付与特典として、天井までの残回数（残特図抽選回数）が表示される演出が実行される。図９６６（ａ）では、前回の大当たり遊技が終了してから、９６９回目の特別図柄変動中であるため、表示領域Ｄｍ７ｂには天井までの残回数を示すための表示態様として「天井まであと３０回」が表示され、副表示領域Ｄｓには「天井までのカウントダウン開始」が表示される。

【３０１３】

この表示領域Ｄｍ７ｂは、一度形成されると、天井特典が付与されるまで、或いは大当たり遊技が実行されるまで継続して表示され、特別図柄抽選が実行される毎に残特図抽選回数が減算表示されることになる。このように、高確モード中に時短図柄当選した場合には、時短図柄当選に基づいて新たに設定される時短回数を表示しない代わりに、時短回数とは異なる情報（天井までの残回数）を遊技者に付与することができるため、演出効果を高めることができる。なお、高確モード中に実行される特別図柄抽選の結果が外れである場合も低確率（例えば、１／１００）で天井までの残回数（残特図抽選回数）が表示される演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、天井までの残回数（残特図抽選回数）が表示される演出が実行された場合に時短図柄当選したか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。そして、高確モードが終了すると、図９６６（ｂ）に示

した表示態様、即ち、宝箱８１０Ｃの中から「ＥＮＤ」が付された中身８１０Ｃａが表示され、副表示領域Ｄｓには「通常モードへ移行するよ」の文字が表示され、通常モードへと移行する。図９６６（ｂ）に示した状態は、残時短回数が２０回の第２時短状態が設定されている状態であるが、高確モードは、時短図柄当選の有無に関わらず予め定められた期間のみ継続するように構成しているため、第２時短状態が設定されている状態であっても、そのまま終了し通常モードへと移行する。その後、通常モードへと移行した状態で復活条件を満たした場合には、図９６７に示した通り、特別図柄抽選が外れである場合に、疑似的に第２演出図柄を表示させて再度高確モードへと移行する演出が実行される。図９６７に示した図では、第２時短状態の残時短回数が１０回以上２０回未満であるため、外れ当選を示す特別図柄変動が停止表示されるタイミングに合わせて、宝箱８１０Ｃから擬似第２演出図柄として「スイカ」を模したアイコンが付された中身８１０Ｃａが表示され、副表示領域Ｄｓには「高確モード１０回突入」が表示される。

【３０１４】

このように、本第３２制御例では、高確モードが終了した時点で設定されている遊技状態が第２時短状態であって、且つ、その残時短回数が１０回以上である場合において、疑似的に第２演出図柄を停止表示させることで、再度、高確モードへと移行可能に構成している。このように構成することで、高確モードの滞在期間と、第２時短状態の継続期間とが大きく乖離してしまうことを抑制することができる。また、１の時短図柄当選で長期間の第２時短状態が設定された場合において、疑似的に第２演出図柄を停止表示させ易くすることで、あたかも時短図柄に複数回当選したかのような演出を実行することができるため。見た目上の時短図柄の当選確率を高めることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。次に、図９６８を参照して、本第３２制御例における遊技の進行状況と、実行される演出の流れについて説明をする。図９６８（ａ）は、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）の流れを示した図であり、図９６８（ｂ）は、特図保留数（特図１保留数）の流れを示した図であり、図９６８（ｃ）は、特別図柄抽選の結果に対して設定される第２演出図柄の流れを示した図であり、図９６８（ｄ）は、設定される遊技状態の流れを示した図であり、図９６８（ｅ）は、残時短回数の流れを示した図であり、図９６８（ｆ）は設定される演出モードの流れを示した図であり、図９６８（ｇ）は、高確中カウンタ２２３Ｃａの流れを示した図であり、図９６８（ｈ）は、実行されるその他演出の流れを示した図である。

【３０１５】

図９６８（ａ）～（ｈ）に示した通り、通常状態が設定されている場合には、特別図柄抽選の結果が外れである場合には「？」を付した中身８１０Ｃａが第２演出図柄として表示される（図９６５（ｂ）参照）。そして、３回目の特別図柄抽選ｃｈ３にて時短回数１回の第２時短状態が設定される時短Ａ１（時短図柄Ａ１）に当選した場合には、獲得済みの特図１保留が３個であるため（図９６８（ｂ）参照）、その３個の特図１保留に対して先読み処理を実行し、次に実行される特別図柄抽選ｃｈ４に対応する特図１保留に時短図柄Ａ２に当選する入賞情報が含まれていると判定し、第２演出図柄としてチェリーを模した中身８１０Ｃａ（図９６５（ａ）参照）が表示され、その特別図柄変動が停止表示された後に、遊技状態が通常状態から第２時短状態へと移行すると共に、演出モードが通常モードから高確モード（２０回）へと移行し（図９６８（ｆ）参照）、高確中カウンタ２２３Ｃａの値に「２０」がセットされる（図９６８（ｇ）参照）。なお、特別図柄抽選ｃｈ３では時短回数１回の第２時短状態のみが設定されるため、その時点では残時短回数として１回がセットされる（図９６８（ｅ）参照）。次いで、特別図柄抽選ｃｈ４が第２時短状態中に実行され、時短図柄Ａ２に当選するが、演出モードが高確モードであり、且つ、その抽選結果を示す先読み結果が、特別図柄抽選ｃｈ３の抽選結果を示す第２演出図柄の表示態様を決定する際に参照されているため、「？」を付した中身８１０Ｃａが第２演出図柄として表示される。このように構成することで、特別図柄抽選ｃｈ４にて時短図柄に当選したことを遊技者に把握させ難くすることができる。

【３０１６】

なお、実際には特別図柄抽選ｃｈ４にて時短回数２０回の第２時短状態が設定される時短図柄Ａ２に当選しているため、残時短回数が２０回へと更新される。その後、外れ変動が複数回実行され、高確中カウンタ２２３Ｃａの値が２まで減算された時点で実行される特別図柄抽選ｃｈ７にて時短図柄Ａ２に当選した場合も、演出モードが高確モード中であるため、「？」を付した中身８１０Ｃａが第２演出図柄として表示される。そして、第２時短状態中に時短図柄当選したことによる付与特典として、天井までのカウントダウン表示が実行される（図９６８（ｈ）参照）。さらに、高確中カウンタ２２３Ｃａの値が０まで減算されると、演出モードが高確モードから通常モードへと移行し、特別図柄抽選ｃｈ１１が実行された場合に、高確モードへと復活条件が成立し、特別図柄抽選ｃｈ１１の演出結果が外れであるにも関わらず、疑似的に「スイカ」を付した中身８１０Ｃａが第２演出図柄として表示され、再度、高確モードが設定される。

【３０１７】

＜第３２制御例における音声ランプ制御装置の電気的構成について＞

次に、図９６９から図９７１を参照して、本第３２制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について説明をする。上述した通り、本第３２制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第３０制御例におけるパチンコ機１０に対して、時短図柄当選したことを示すための識別情報の表示態様（第２演出図柄の表示態様）を異ならせている点と、左打ち遊技が実行される遊技状態（通常状態、第２時短状態）中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される背景画像の種別（演出モードの種別）を異ならせている点と、時短図柄当選した場合に天井特典が付与されるまでの条件（残特図柄抽選回数）に関する情報を表示可能に構成している点で相違しており、上述した相違点に関連する各種電気的構成を異ならせている。具体的には、本第３２制御例のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２は、上述した第３０制御例のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２（図９１５（ａ）参照）に対して、第２演出図柄選択テーブル２２２Ｃａと、天井情報選択テーブル２２２Ｃｂと、を追加した点で相違している。また、本第３２制御例のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、上述した第３０制御例のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３（図９１５（ｂ）参照）に対して、高確中カウンタ２２３Ｃａと、演出モード格納エリア２２３Ｃｂと、天井残回数カウンタ２２３Ｃｃと、天井情報フラグ２２３Ｃｄと、を追加した点と、背景モード格納エリア２２３Ａａと、非移行フラグ２２３Ａｃを削除した点と、で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３０１８】

まず、図９６９（ａ）を参照して、本第３２制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の電気的構成について説明をする。図９６９（ａ）は、本第３２制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の電気的構成を模式的に示した図である。図９６９（ａ）に示した通り、本第３２制御例のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２は、上述した第３０制御例のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２（図９１５（ａ）参照）に対して、第２演出図柄選択テーブル２２２Ｃａと、天井情報選択テーブル２２２Ｃｂと、を追加した点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。第２演出図柄選択テーブル２２２Ｃａは、演出モードとして通常モードが設定されている状態で実行された第１特別図柄抽選で第２時短状態が設定される時短図柄に当選した場合において、第２時短状態が設定される時短図柄に当選したことを示すための表示態様（第２演出図柄の表示態様）を選択するために参照されるデータテーブルであって、当選した時短図柄の種別（時短図柄Ａ１～時短図柄Ａ４）と、第１特別図柄の保留記憶（特図１保留）に対する先読み処理（事前判別処理）の結果に関する情報と、に基づいて異なる表示態様が規定されている。ここで、本第３２制御例

におけるパチンコ機１０は、上述した通り、左打ち遊技中（通常状態、或いは、第２時短状態が設定されている遊技中）において、演出モードとして、通常モードと高確モードとを設定可能に構成しており、通常モード中は第２時短状態が設定される時短図柄に当選したことを示すための第２演出図柄を停止表示可能に構成している。そして、第２演出図柄が停止表示されると、演出モードが通常モードから高確モードへと移行し、停止表示された第２演出図柄の表示態様に応じた期間、高確モードが継続するように構成している。

【３０１９】

高確モード中は、第１特別図柄抽選で第２時短状態が設定される時短図柄に当選した場合であっても、第２演出図柄が停止表示されないように構成している。つまり、高確モード中は、通常モード中よりも第２時短状態が設定される時短図柄に当選したことを遊技者に把握させ難くするように構成している。このように構成することで、第２時短状態が設定される時短図柄に当選したことを契機に高確モードへと移行可能としながらも、設定されている演出モードの種別と、実際の遊技状態（通常状態、第２時短状態）と、の対応関係を遊技者に把握させ難くすることができ、遊技状態を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。また、第２演出図柄の表示態様として、高確モードの継続期間が比較的短い（特別図柄抽選１０回分）第１表示態様（スイカアイコン）と、高確モードの継続期間が第１表示態様（スイカアイコン）よりも長い第２表示態様（チェリーアイコン）と、高確モードの継続期間が第２表示態様（チェリーアイコン）よりも長い第３表示態様（人参アイコン）と、を設定可能に構成しており、第２時短状態が長時間継続し易い状況の方が、継続し難い状況よりも第３表示態様を設定し易く構成しており、第２時短状態が長時間継続し難い状況の方が、継続し易い状況よりも第１表示態様を設定し易く構成している。このように構成することで、停止表示される第２時短図柄の表示態様に対して遊技者に興味を持たせることができるため、演出効果を高めることができる。ここで、図９７０を参照して、第２演出図柄選択テーブル２２２Ｃａに規定されている詳細な内容について説明をする。図９７０は、第２演出図柄選択テーブル２２２Ｃａに規定されている内容を模式的に示した図である。図９７０に示した通り、第２演出図柄選択テーブル２２２Ｃａには、今回の第１特別図柄抽選で当選した時短種別（時短図柄種別）と、獲得済みの特図１保留に対する先読み結果と、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値とに対応させて各選択図柄（第２演出図柄の表示態様）が予め規定されている。

【３０２０】

具体的には、今回の第１特別図柄抽選で当選した時短種別（時短図柄種別）が、「時短Ａ１（時短図柄Ａ１）」であって、先読み結果として、先読み数が「１，２」、付与時短が「１」、大当たり当選「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～６９」の範囲に対して選択図柄「スイカ」が規定されており、「７０～９９」の範囲に対して選択図柄「人参」が規定されており、大当たり当選「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～６９」の範囲に対して「選択図柄無し」が、「７０～９９」の範囲に対して選択図柄「スイカ」が規定されている。また、今回の第１特別図柄抽選で当選した時短種別（時短図柄種別）が、「時短Ａ１（時短図柄Ａ１）」であって、先読み結果として、先読み数が「１，２」、付与時短が「２～１５」、大当たり当選「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して選択図柄「チェリー」が規定されており、大当たり当選「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して「スイカ」が規定されている。また、今回の第１特別図柄抽選で当選した時短種別（時短図柄種別）が、「時短Ａ１（時短図柄Ａ１）」であって、先読み結果として、先読み数が「１，２」、付与時短が「１６～２９」、大当たり当選「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して選択図柄「人参」が規定されており、大当たり当選「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して「チェリー」が規定されている。また、今回の第１特別図柄抽選で当選した時短種別（時短図柄種別）が、「時短Ａ１（時短図柄Ａ１）」であって、先読み結果として、先読み数が「１，２」、付与時短が「３０以上」の場合は、大当たり当選の有無に

関わる先読み結果に関わらず、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して選択図柄「人参」が規定されている。

【３０２１】

ここで、第２演出図柄選択テーブル２２２Ｃａに規定されている情報のうち、先読み結果に関する情報について詳細に説明をする。本第３２制御例におけるパチンコ機１０では、通常モードが設定されている状態で実行された第１特別図柄抽選にて第２時短状態が設定される時短図柄（時短Ａ群）に当選すると、その時点で獲得済みの特図１保留に対して先読み処理（入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている入賞情報に当たり当選に対応した情報が含まれているかを特別図柄抽選が実行されるよりも前に判定する処理）を実行するように構成し、先読み処理の結果として、大当たり当選の有無と、時短図柄当選の有無と、時短図柄当選した場合に設定される時短図柄種別と、を少なくとも事前に判定可能に構成している。そして、先読み処理の結果に基づいて、現時点で獲得済みの特図１保留に対応する第１特別図柄抽選によって付与される時短回数を算出可能に構成している。例えば、特図１保留を３個獲得している状態であって、今回当選した時短図柄が時短回数１回の第２時短状態が設定される時短図柄Ａ１だとしても、その時点で獲得済みの特図１保留の先読み結果として、最初に実行される第１特別図柄抽選の結果が時短図柄Ａ２である場合には、第２時短状態中に実行される第１特別図柄抽選において時短図柄Ａ２に当選し、時短回数２０回の第２時短状態が設定され、残りの特図１保留（例えば、２個）の先読み結果が全て外れである場合には、先読み対象の特図１保留を全て消化した時点では、時短図柄Ａ２によって設定された第２時短状態が設定されている状態（残時短回数１８回）となる。この場合、時短図柄Ａ１に当選した特別図柄抽選を基準に見ると、次変動で時短回数２０回の第２時短状態が設定されることから、先読み結果によって付与される時短回数が２１回となる。よって、先読み処理の結果（先読み結果）としては、先読み数「３」、付与時短「２１回」、大当たり有無「無し」となる。

【３０２２】

なお、本第３２制御例では、先読み結果として、付与時短回数（第２演出図柄が停止表示される特別図柄変動を基準として、算出される時短回数の最大値を示す回数）を算出するように構成しているが、これに限ること無く、現時点で獲得済みの特図１保留に対応する第１特別図柄抽選が終了した時点における遊技状態と、残時短回数と、を算出可能に構成し、その算出結果に基づいて第２演出図柄の表示態様を選択可能に構成しても良い。このように構成した場合であっても、本第３２制御例と同様の技術思想で第２演出図柄の表示態様を選択することができる。次に、天井情報選択テーブル２２２Ｃｂは、天井情報を報知するための第１条件が成立した場合に参照されるデータテーブルであって、この天井情報選択テーブル２２２Ｃｂを参照した結果、天井情報を報知するための第２条件が成立した場合に、遊技者に対して、天井特典が付与される条件（天井付与条件）の成立に関する情報（残特図柄抽選回数）が報知される。ここで、図９７１を参照して、天井情報選択テーブル２２２Ｃｂの内容について説明をする。図９７１は、天井情報選択テーブル２２２Ｃｂに規定されている内容を示した図である。図９７１に示した通り、天井情報選択テーブル２２２Ｃｂには、天井情報を報知するか否か（第２条件を成立させるか否か）を示す規定情報が、天井残回数カウンタ２２３Ｃｃの値、当選した時短図柄種別、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値に対応させて予め規定されている。

【３０２３】

具体的には、天井残回数カウンタ２２３Ｃｃの値が「９９９～４００」であって、当選時短種別が「時短Ａ１（時短図柄Ａ１）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０」に対して、天井情報報知「有り」が、「１～９９」の範囲に対して天井情報報知「無し」が規定されており、当選時短種別が「時短Ａ２（時短図柄Ａ２）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～５」の範囲に対して、天井情報報知「有り」が、「６～９９」の範囲に対して天井情報報知「無し」が規定されており、当選時短種別が「時短Ａ３（時短図柄Ａ３）、時短Ａ４（時短図柄Ａ４）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９」の範囲に対して、

天井情報報知「有り」が、「１０～９９」の範囲に対して天井情報報知「無し」が規定されている。また、天井残回数カウンタ２２３Ｃｃの値が「３９９～１００」であって、当選時短種別が「時短Ａ１（時短図柄Ａ１）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９」の範囲に対して、天井情報報知「有り」が、「１０～９９」の範囲に対して天井情報報知「無し」が規定されており、当選時短種別が「時短Ａ２（時短図柄Ａ２）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～１９」の範囲に対して、天井情報報知「有り」が、「２０～９９」の範囲に対して天井情報報知「無し」が規定されており、当選時短種別が「時短Ａ３（時短図柄Ａ３）、時短Ａ４（時短図柄Ａ４）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～２９」の範囲に対して、天井情報報知「有り」が、「３０～９９」の範囲に対して天井情報報知「無し」が規定されている。

【３０２４】

さらに、天井残回数カウンタ２２３Ｃｃの値が「９９～４０」であって、当選時短種別が「時短Ａ１（時短図柄Ａ１）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～３９」の範囲に対して、天井情報報知「有り」が、「４０～９９」の範囲に対して天井情報報知「無し」が規定されており、当選時短種別が「時短Ａ２（時短図柄Ａ２）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、天井情報報知「有り」が、「５０～９９」の範囲に対して天井情報報知「無し」が規定されており、当選時短種別が「時短Ａ３（時短図柄Ａ３）、時短Ａ４（時短図柄Ａ４）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～７９」の範囲に対して、天井情報報知「有り」が、「８０～９９」の範囲に対して天井情報報知「無し」が規定されている。また、天井残回数カウンタ２２３Ｃｃの値が「３９～１」であって、当選時短種別が「時短Ａ１（時短図柄Ａ１）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～８９」の範囲に対して、天井情報報知「有り」が、「９０～９９」の範囲に対して天井情報報知「無し」が規定されており、当選時短種別が「時短Ａ２（時短図柄Ａ２）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９８」の範囲に対して、天井情報報知「有り」が、「９９」に対して天井情報報知「無し」が規定されており、当選時短種別が「時短Ａ３（時短図柄Ａ３）、時短Ａ４（時短図柄Ａ４）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、天井情報報知「有り」が規定されている。

【３０２５】

以上、説明をした通り、本第３２制御例では、高確モード中に実行された第１特別図柄抽選にて第２時短状態が設定される時短図柄（時短Ａ群）に当選したことを契機に第１条件が成立し、第１条件が成立したことに基づいて、第２条件を成立させるか否かが天井情報選択テーブル２２２Ｃｂを参照して決定される。そして、天井特典が付与されるために必要となる特別図柄抽選回数（残特図柄抽選回数）が少ない状態であるほど、つまり、天井残回数カウンタ２２３Ｃｃの値が少ない程、第２条件が成立し易くなるように（天井情報報知「有り」が選択され易くなるように）構成している。このように構成することで、天井特典が付与されるまでの残特図柄抽選回数が多い状態において、天井特典が付与されるまでの残特図抽選回数が表示されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、上述した通り、時短図柄当選時に設定され易い時短種別（時短Ａ１（時短図柄Ａ１））よりも、設定され難い時短種別（時短Ａ３（時短図柄Ａ３）、時短Ａ４（時短図柄Ａ４））の方が、時短図柄当選時に天井情報を報知し易く（第２条件を成立させ易く）構成している。このように構成することで、高確モード中に実行された第１特別図柄抽選の結果が発生し難い結果である場合の方が、発生し易い結果である場合よりも、遊技者に特典（天井特典が付与されるまでに要する残特別図柄抽選回数を示す情報の提供）を付与し易くすることができるため、高確モード中に実行される第１特別図柄抽選の結果に対しても遊技者に興味を持たせることができる。

【３０２６】

なお、本第３２制御例では、天井情報報知を実行するための第１条件、及び第２条件が

成立すると、天井特典が付与されるまでの間、天井特典が付与されるまでの残特図抽選回数が継続して表示されるように構成しているが、これに限ること無く、天井情報報知を実行するための第１条件、及び第２条件が成立したタイミングに応じて、天井情報報知が実行される期間を異ならせても良く、例えば、天井特典が付与されるまでの残特図柄抽選回数が多い（例えば、４００回以上）状態で第１条件、及び第２条件が成立した場合には、所定期間の経過（例えば、特別図柄抽選が１０回実行された）に基づいて天井情報報知を終了させるように構成し、天井特典が付与されるまでの残特図柄抽選回数が少ない（例えば、５０回以下）状態で第１条件、及び第２条件が成立した場合には、天井特典が付与されるまで継続して天井情報報知を実行するように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されるまでの残特図柄抽選回数が多い状況で天井情報報知が実行されたとしても、その報知が所定期間の経過で終了することになる。よって、次の遊技者が、天井特典が付与されるまでの残特図柄抽選回数を把握できない（し難い）状態を創出することができるため、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第３２制御例では、天井情報報知を実行するための第１条件が、高確モード中に実行された第１特別図柄抽選で第２時短状態が設定される時短図柄に当選した場合に成立するように構成しているが、これに限ること無く、高確モード中に実行された第１特別図柄抽選の結果が外れである場合の一部において第１条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、様々なタイミングで第１条件を成立させ易くすることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、時短図柄当選していない場合にも、天井情報報知が実行されるため、天井情報報知の実行と、時短図柄当選と、を関連付け難くすることができる。

【３０２７】

また、上述した通り、本第３２制御例では、天井残回数カウンタ２２３Ｃｃの値が少なくなる程、天井情報報知を実行するための第２条件が成立し易くなるように構成しているが、これに限ること無く、天井残回数カウンタ２２３Ｃｃの値が所定の値（例えば、下一桁が７の値）、或いは、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数が所定の回数（例えば、７の倍数に応じた回数）となった場合に、それ以外の場合よりも天井情報報知を実行するための第２条件が成立し易くなるように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されるまでの期間（特別図柄抽選が９９９回実行されるまでの期間）において、天井情報報知を実行するための第２条件が成立し易い期間と、成立し難い期間と、を交互に設定することができるため、遊技者に飽き難い遊技を提供することができる。さらに、特別図柄抽選で当り当選（大当たり当選、小当たり当選、時短図柄当選など）する確率を異ならせた設定値を複数段階（例えば、３段階）設定可能に構成したパチンコ機１０であれば、天井情報報知を実行するための第２条件が成立し易い期間を、設定されている設定値に応じて異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、天井情報報知が実行された時点における天井残回数カウンタ２２３Ｃｃの値や、実行済の特別図柄抽選の回数に基づいて遊技中のパチンコ機１０に対して設定されている設定値を予測させる楽しみを提供することができる。次に、図９６９（ｂ）を参照して、本第３２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図９６９（ｂ）は、本第３２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。

【３０２８】

図９６９（ｂ）に示した通り、本第３２制御例のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、上述した第３０制御例のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３（図９１５（ｂ）参照）に対して、高確中カウンタ２２３Ｃａと、演出モード格納エリア２２３Ｃｂと、天井残回数カウンタ２２３Ｃｃと、天井情報フラグ２２３Ｃｄと、を追加した点と、背景モード格納エリア２２３Ａａと、非移行フラグ２２３Ａｃを削除した点と、で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を

省略する。高確中カウンタ２２３Ｃａは、高確モードの継続期間を計測するためのカウンタであって、高確モードが設定される特別図柄変動に対応して実行される第２演出図柄設定処理（図９７５のＳ４４０１Ｄ参照）において、決定された第２演出図柄の表示態様に対応した値が設定される（図９７５のＳ４４５７Ｄ参照）。そして、高確モード中に実行された特別図柄変動が停止表示されたことを示すための図柄確定コマンドを受信した場合に実行される確定コマンド処理（図９７３のＳ３２０２Ｄ参照）において、設定されている値が減算され、高確モードの終了を判定する際に参照される（図９７３のＳ３２５６Ｄ）。本第３２制御例では、時短図柄当選したことに基づいて高確モードへと移行可能にすることで、演出モードが通常モードから高確モードへと移行した場合に、第２時短状態が設定される時短図柄に当選したこと（第２時短状態が設定されること）を遊技者に報知可能に構成している。そして、高確モードへと移行した後は、高確中カウンタ２２３Ｃａの値が０になるまで高確モードが継続し、高確中カウンタ２２３Ｃａの値は、特別図柄抽選で時短図柄当選したか否かに関わらず、特別図柄変動が停止表示される毎に減算されるように構成している。

【３０２９】

つまり、本第３２制御例では、高確モードへの移行タイミングでは第２時短状態が設定されることを遊技者に報知可能としているが、高確モード中に実行される第１特別図柄抽選で時短図柄当選し、新たな時短回数が設定された場合であっても、その時短回数に対応させて高確モードの終了タイミングが可変されないように構成している。このように構成することで、第２時短状態がいつまで継続しているのかを遊技者に把握させ難くすることができる。演出モード格納エリア２２３Ｃｂは、現在設定されている演出モードを格納するための記憶領域であって、演出モードが切り替わった際に切り替わり後の演出モードを示すための情報が格納される。ここで格納された情報は、変動演出を設定する際に参照される。天井残回数カウンタ２２３Ｃｃは、天井特典が付与されるまでに必要とされる特別図柄抽選回数（残特図抽選回数）を示すためのカウンタであって、大当たり遊技が開始される時点、或いは、パチンコ機１０を初期化した時点で「９９９」の値が初期値としてセットされる。その後、特別図柄変動が停止表示したことを示す確定コマンドを受信した場合に値が「１」減算される。天井情報フラグ２２３Ｃｄは、天井特典が付与されるまでに必要とされる残特図抽選回数を表示可能な状態であることを示すためのフラグであって、残特図柄抽選回数を表示可能な状態である場合にオンに設定される。この天井情報フラグ２２３Ｃｄは、大当たり当選、或いは、天井到達した時点でオフに設定される。

【３０３０】

＜第３２制御例における音声ランプ制御装置にて実行される制御処理内容について＞

次に、図９７２から図９７６を参照して、本第３２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第３２制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第３０制御例におけるパチンコ機１０に対して、通常状態、及び第２時短状態中に実行される演出の内容を異ならせている点で相違している。具体的には、コマンド判定処理（図９２５のＳ３１１３Ｂ参照）に代えて、コマンド処理（図９７２のＳ３１１３Ｄ）を、変動演出設定処理（図９２８のＳ４３０４Ｂ）に代えて、変動演出設定処理（図９７４のＳ４３０４Ｄ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図９７２を参照してコマンド処理（Ｓ３１１３Ｄ）の処理内容について説明をする。図９７２は、コマンド処理（Ｓ３１１３Ｄ）の処理内容を示したフローチャートである。図９７２に示した通り、コマンド処理（Ｓ３１１３Ｄ）では、上述したコマンド判定処理（図９２５のＳ３１１３Ｂ参照）に対して、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ３２０１Ｄ：Ｙｅｓ）に、確定コマンド処理を実行する（Ｓ３２０２Ｄ）点について詳細に説明している点で相違している。それ以外は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。次に、図９７３を参照して、コマンド処理（図９７２のＳ３１１３Ｄ）にて実行される確定コマンド処理（Ｓ３２０２Ｄ）の処理内容について説明をする。図９７３は、確定コマンド処理（Ｓ３２０２Ｄ）の処理内容を

示したフローチャートである。この確定コマンド処理（Ｓ３２０２Ｄ）では、特別図柄変動が停止表示された場合における各種カウンタの更新処理が実行される。

【３０３１】

確定コマンド処理（Ｓ３２０２Ｄ）が実行されると、まず、今回の確定コマンドが大当たり当選を示すための確定コマンドであるかを判別し（Ｓ３２５１Ｄ）、大当たり当選を示すと判別した場合は（Ｓ３２５１Ｄ：Ｙｅｓ）、高確中カウンタ２２３Ｃａの値、天井残回数カウンタ２２３Ｃｃの値をクリアし（Ｓ３２５２Ｄ）、時短情報更新エリア２２３ｈ、演出モード格納エリア２２３Ｃｂの情報をクリアし（Ｓ３２５３Ｄ）、本処理を終了する。なお、図示は省略しているが、Ｓ３２５２Ｄの処理では、天井情報フラグ２２３Ｃｄがオンに設定されている場合に、オフに設定する処理も実行される。つまり、Ｓ３２５２Ｄ、及びＳ３２５３Ｄの処理では、大当たり遊技が実行されることに基づいて、時短状態、及び、高確モード演出をクリアするための処理が実行される。このように構成することで、大当たり遊技終了後に実行される演出が、大当たり遊技が実行される前に設定されていた情報に基づいて実行されてしまうことを抑制することができる。一方、Ｓ３２５１Ｄの処理において、大当たり当選を示していないと判別した場合は（Ｓ３２５１Ｄ：Ｎｏ）、次に、高確中カウンタ２２３Ｃａの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ３２５４Ｄ）、大きいと判別した場合は（Ｓ３２５４Ｄ：Ｙｅｓ）、高確中カウンタ２２３Ｃａの値を１減算し（Ｓ３２５５Ｄ）、減算後の値が０であるかを判別する（Ｓ３２５６Ｄ）。そして、０であると判別した場合は（Ｓ３２５６Ｄ：Ｙｅｓ）、高確モードの終了タイミングであるため、通常モード移行を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３２５７Ｄ）、Ｓ３２５８Ｄの処理へ移行する。なお、Ｓ３２５７Ｄの処理では、通常モードに関する情報を演出モード格納エリア２２３Ｃｂに格納する処理も実行される。Ｓ３２５４Ｄの処理において、高確中カウンタ２２３Ｃａの値が０よりも大きく無い、即ち、現在の演出モードが通常モードであると判別した場合（Ｓ３２５４Ｄ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ３２５６Ｄの処理において、高確中カウンタ２２３Ｃａの値が０では無い、即ち、高確モードの終了タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ３２５６Ｄ：Ｎｏ）、そのままＳ３２５８Ｄの処理へ移行する。

【３０３２】

Ｓ３２５８Ｄの処理では、天井残回数カウンタ２２３Ｃｃの値が１よりも大きいかを判別し（Ｓ３２５８Ｄ）、大きいと判別した場合は（Ｓ３２５８Ｄ：Ｙｅｓ）、天井残回数カウンタ２２３Ｃｃの値を１減算し（Ｓ３２５９Ｄ）、次いで、天井情報フラグ２２３Ｃｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３２６０Ｄ）、オンに設定されていると判別した場合には（Ｓ３２６０Ｄ：Ｙｅｓ）、天井までの残回数を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３２６１Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３２５８Ｄの処理において、天井残回数カウンタ２２３Ｃｃの値が１よりも大きく無い、即ち、天井特典が既に付与されている状態、或いは、天井特典の付与が終了している状態と判別した場合（Ｓ３２５８Ｄ：Ｎｏ）、或いは、天井情報フラグ２２３Ｃｄがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３２６０Ｄ：Ｎｏ）は、天井までの残回数を示す条件を満たしていないため、そのまま本処理を終了する。なお、本第３２制御例では、特別図柄変動が停止表示されたことを示すための確定コマンドを受信したことによって、上述した各種カウンタの値を更新可能に構成しているが、これに限ること無く、特別図柄変動が開始されたことを示すための変動パターンコマンドを受信したことに基づいて、上述した各種カウンタの値を更新可能に構成しても良い。次に、図９７４を参照して、変動演出設定処理（Ｓ４３０４Ｄ）の処理内容について説明をする。図９７４は、変動演出設定処理（Ｓ４３０４Ｄ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（Ｓ４３０４Ｄ）では、上述した変動演出設定処理（図９２８のＳ４３０４Ｂ参照）に対して、遊技状態が第１時短状態では無いと判別した場合（Ｓ４４０１Ｂ：Ｎｏ）に、第２演出図柄設定処理（Ｓ４４０１Ｄ）を実行するように構成した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。

【３０３３】

次に、図９７５を参照して、第２演出図柄設定処理（Ｓ４４０１Ｄ）の処理内容について説明をする。図９７５は、第２演出図柄設定処理（Ｓ４４０１Ｄ）の処理内容を示したフローチャートである。この第２演出図柄設定処理（Ｓ４４０１Ｄ）では、第２時短状態、或いは第１時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。第２演出図柄設定処理（Ｓ４４０１Ｄ）が実行されると、まず、今回の特別図柄変動が時短図柄当選変動であるかを判別し（Ｓ４４５１Ｄ）、時短図柄当選変動であると判別した場合は（Ｓ４４５１Ｄ：Ｙｅｓ）、当選した時短種別を読み出し（Ｓ４４５２Ｄ）、時短Ａ群に当選したかを判別する（Ｓ４４５３Ｄ）。Ｓ４４５３Ｄの処理において、時短Ａ群の時短図柄に当選したと判別した場合は（Ｓ４４５３Ｄ：Ｙｅｓ）、演出モード格納エリア２２３Ｃｂから現在の演出モードを読み出し（Ｓ４４５４Ｄ）、通常モードであるかを判別し（Ｓ４４５５Ｄ）、通常モードであると判別した場合は（Ｓ４４５５Ｄ：Ｙｅｓ）、第２演出図柄選択テーブル２２２Ｃａを参照して第２演出図柄の表示態様を決定し（Ｓ４４５６Ｄ）、決定した表示態様に対応する値を高確中カウンタ２２３Ｃａの値にセットし（Ｓ４４５７Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４５３Ｄの処理において、今回当選した時短種別が時短Ａ群では無いと判別した場合は（Ｓ４４５３Ｄ：Ｎｏ）、演出用時短図柄決定処理を実行し（Ｓ５７０９Ｂ）、本処理を終了する。なお、演出用時短図柄決定処理（Ｓ５７０９Ｂ）の処理内容は上述した第３０制御例と同一であるため、その説明を省略する。

【３０３４】

また、Ｓ４４５５Ｄの処理において、通常モードでは無い（高確モードである）と判別した場合は（Ｓ４４５５Ｄ：Ｎｏ）、天井情報報知設定処理を実行し（Ｓ４４５８Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４５１Ｄの処理において、時短図柄当選変動ではないと判別した場合は（Ｓ４４５１Ｄ：Ｎｏ）、時短情報更新エリア２２３ｈから残時短回数を読み出し（Ｓ４４５９Ｄ）、残時短回数が１０以上であるかを判別し（Ｓ４４６０Ｄ）、１０以上であると判別した場合は（Ｓ４４６０：Ｙｅｓ）、演出モード格納エリア２２３Ｃｂから現在の演出モードを読み出し（Ｓ４４６１Ｄ）、通常モードであるかを判別し（Ｓ４４６２）、通常モードであると判別した場合は（Ｓ４４６２Ｄ：Ｙｅｓ）、擬似第２演出図柄の表示態様を抽選で決定し（Ｓ４４６３Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４６０Ｄの処理において、残時短回数が１０未満であると判別した場合（Ｓ４４６０Ｄ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４４６２Ｄの処理において通常モードでは無いと判別した場合（Ｓ４４６２Ｄ）は、本処理を終了する。次に、図９７６を参照して、天井情報報知設定処理（Ｓ４４５８Ｄ）の処理内容について説明をする。図９７６は、天井情報報知設定処理（Ｓ４４５８Ｄ）の処理内容を示したフローチャートである。この天井情報報知設定処理（Ｓ４４５８Ｄ）は、高確モードが設定されている状態において、天井までの残回数を表示するための条件を満たしているかの判別と、条件を満たしている場合と判別した場合に天井までの残回数を表示するための処理が実行される。天井情報報知設定処理（Ｓ４４５８Ｄ）が実行されると、まず、天井情報フラグ２２３Ｃｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４４６１Ｄ）、オンに設定されていると判別した場合、即ち、すでに天井までの残回数を表示するための条件が成立し、天井までの残回数（残特図柄抽選回数）が表示されていると判別した場合は（Ｓ４４６１Ｄ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【３０３５】

一方、Ｓ４４６１Ｄの処理において、天井情報フラグ２２３Ｃｄがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４４６１Ｄ；Ｎｏ）、天井情報選択テーブル２２２Ｃｂを参照して、天井情報報知の有無を決定し（Ｓ４４６２Ｄ）、天井情報報知ありかを判別し（Ｓ４４６３Ｄ）、報知ありと判別した場合は（Ｓ４４６３Ｄ：Ｙｅｓ）、天井残回数カウンタ２２３Ｃｃの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４６４Ｄ）、天井情報フラグ２２３Ｃｄをオンに設定し（Ｓ４４６５Ｄ）、本処理を終了する。また、Ｓ４４６３Ｄの処理において、報知なしと判別した場合は（Ｓ４４６３Ｄ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【３０３６】

＜第３３制御例＞

次に、図９７７から図９８７を参照して、第３３制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第３３制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０に対して、右打ち遊技が実行される時短状態中に左打ち遊技を促す各種演出を実行可能に構成している点で相違している。上述した第３１制御例では、時短状態中に時短リミットに到達する当たり当選（時短リミット到達当たり当選）変動中に左打ち遊技を実行させ、第１特別図柄抽選を実行させることにより時短状態を終了させることが可能に構成していた。このように構成することで、時短リミット到達当たりに当選してから、その当たり変動が停止表示されるまでの間に時短状態を終了させることで、時短リミット処理によって大当たり遊技終了後の遊技状態が強制的に通常状態となることを抑制することができるため、時短状態中に意欲的に左打ち遊技を行わせるという斬新な遊技性を提供するものであった。しかしながら、時短リミット到達当たり当選変動中のみ左打ち遊技が有効となる遊技性であったため、例えば、時短リミット到達当たり変動以外のタイミングで遊技者に左打ち遊技を促すガセ演出を実行した場合には、そのガセ演出に基づいて左打ち遊技を実行した遊技者に不快感しか与えることができず、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。また、ガセ演出を実行しないように構成した場合には、左打ち遊技を促す擬似左打ち演出が実行された時点で、実行中の第２特別図柄変動が時短リミット到達当たり当選変動であることを遊技者に容易に予測されてしまうという問題があった。これに対して、本第３３制御例では、時短状態中であって、且つ、時短リミット到達当たり当選変動中以外のタイミングで左打ち遊技を行ったとしても、遊技者に有利な特典を付与可能に構成している点で上述した第３１制御例と相違している。具体的には、遊技盤１３の構成の一部を変更し、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成の一部、ＲＡＭ２２３の構成の一部、及び、音声ランプ制御装置１１３の制御処理内容の一部を変更している点で相違している。それ以外は同一である。

【３０３７】

＜第３３制御例における遊技盤の構成について＞

まず、図９７７を参照して、本第３３制御例におけるパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成について説明をする。図９７７は、本第３３制御例におけるパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成を示した正面図である。図９７７に示した通り、本第３３制御例におけるパチンコ機１０が有する遊技盤１３は、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成（図９３２参照）に対して、左側領域にスルーゲート６７ａを追加した点でのみ相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。本第３３制御例では、上述した通り、左打ち遊技を実行した場合にも、スルーゲート６７ａへと遊技球を通過させることができ、普通図柄抽選を実行可能に構成している。そして、時短状態中において、スルーゲート６７ａへと遊技球を通過させることにより、現在設定されている時短状態の残時短回数を報知可能に構成している。つまり、時短状態が設定されてから継続して右打ち遊技を行っている遊技者は、残時短回数を把握できないまま遊技を行うことになり、左打ち遊技を行った遊技者は、残時短回数を把握した状態で遊技を行うことができるように構成している。このように構成することで、時短状態中において左打ち遊技を実行することにより継続して右打ち遊技を実行する場合よりも遊技者に有利な遊技を提供し易くすることができる。

【３０３８】

なお、本第３３制御例では、時短状態中における左打ち遊技によって、残時短回数を報知する特典を遊技者に付与するように構成しているが、これ以外の特典を付与可能に構成しても良く、例えば、複数段階の当たり確率を設定可能な仕様のパチンコ機１０においては設定されている設定値を示唆可能な特典を付与しても良いし、左打ち遊技によってスルーゲート６７ａへと遊技球を通過させた数が所定数を超えた場合に、特別図柄抽選で当り当選する確率が変化する特典を付与しても良い。さらに、直接的に遊技結果には影響を与えないが、時短状態中に左打ち遊技を行いスルーゲート６７ａへと遊技球を通過させたことに基づいて特典映像（パチンコ機１０の演出で登場するキャラクタのレアな（通常の演

出では滅多にまたは一切表示されない）映像など、表示されることで遊技者が喜び得る映像）が表示されるように構成しても良い。また、スルーゲート６７ａへと遊技球を通過させたことに基づいて、時短リミットに到達するまでの残回数（残大当たり回数）を報知するように構成しても良い。なお、設定されている設定値を示唆可能な特典が付与されている間は、設定値を推測し得る状態であるため、遊技者にとって特典が付与されていない状態よりも喜ばしい（有利度合いが高い）状態であり、同様に、スルーゲート６７ａへと遊技球を通過させたことに基づいて特典映像が表示されている間についても、遊技者にとって特典映像が表示されていない状態よりも喜ばしい（有利度合いが高い）状態であるため、設定値を示唆可能な特典を付与する制御および特典映像を表示させる制御は、後述する第１の有利度合いに設定された特定の遊技状態の有利度合いを第１の有利度合いとは異なる第２の有利度合いに設定する設定手段の別形態である。

【３０３９】

＜第３３制御例にて実行される演出内容について＞

次に、図９７８を参照して、本第３３制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、上述した第３１制御例におけるパチンコ機１０では実行されない特徴的な演出の内容について説明をする。まず、図９７８（ａ）を参照して、時短状態中に表示されるチャンスゾーンの演出内容について説明をする。なお、基本的な演出態様は、上述した第３１制御例のパチンコ機１０にて時短状態中に実行されるチャンスゾーンの演出内容（図９３３（ａ）参照）と同一であり、同一の演出要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図９７８（ａ）は、チャンスゾーン中に表示される表示画面の一例を示した図である。図９７８（ａ）に示した通り、表示領域Ｄｍ７には、残時短回数を示すための表示態様として「ラスト？回」が表示されており、残時短回数を遊技者が把握出来ない演出が実行されている。また、特図２保留数を示すための表示領域Ｄｍ９が形成され、４個の特図２保留を獲得していることを示す特図２保留アイコンｈｒ５～ｈｒ８は表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、「左打ちでスルーに通すと時短回数わかるかも」の文字が表示され、遊技者に左打ち遊技を促す演出（チャレンジ演出）が実行される。詳細は後述するが、本第３３制御例では、時短状態中に上限数の特図２保留を獲得していることに基づいてチャレンジ演出を実行可能に構成している。チャレンジ演出が実行されると、遊技者に左打ち遊技を促すために、案内表示領域Ｄｍ４ａには「右打ち？」が表示される。なお、これに限ること無く、「左打ち」と表示するように構成しても良い。そして、チャレンジ演出中に左打ち遊技を行い、スルーゲート６７ａへと遊技球を通過させ、残時短回数の報知条件が成立すると、図９７８（ｂ）に示した表示画面が表示される。図９７８（ｂ）は、チャンスゾーン中に左打ちでスルーに通した場合に表示される演出画面の一例を示した図である。

【３０４０】

図９７８（ｂ）に示した通り、残時短回数の報知条件が成立すると、宝箱８１０ｄを獲得する演出が実行され、宝箱８１０ｄの中から残時短回数を示す表示態様（図では「３回」）の中身８１０ｄａが表示される演出が実行される。そして、表示領域Ｄｍ７に残時短回数を示すための「ラスト３回」が表示され、チャレンジ演出が終了する。以上、説明をした通り、本第３３制御例では、時短状態中に所定条件（特図２保留数に応じて成立する条件）が成立した場合に、チャレンジ演出を実行可能に構成し、そのチャレンジ演出中にスルーゲート６７ａへと遊技球を通過させることで残時短回数を報知可能に構成している。このように構成することで、時短状態中であっても、遊技者に意欲的に左打ち遊技を実行させ易くすることができるため、時短リミット到達当たり当選変動中に擬似左打ち演出が実行された場合にも遊技者に違和感を与えること無く左打ち遊技を行わせることができる。また、擬似左打ち演出のガセパターンと、チャレンジ演出とを複合して実行することにより、不要な左打ち遊技を遊技者に行わせること無く、且つ、時短リミット到達当たり当選変動が実行されていることを分かり難くすることができる。さらに、チャレンジ演出の実行条件として、特図２保留数が所定数以上ある場合に成立する実行条件を設けているため、時短状態中に左打ち遊技を行ったことで、第２特別図柄抽選が実行されない期間が

生じてしまうことを抑制することができる。
【３０４１】
＜第３３制御例における電気的構成について＞
次に、本第３３制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第３３制御例では、上述した第３１制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については説明を省略する。まず、図９７９（ａ）を参照して、本第３３制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図９７９（ａ）は、本第３３制御例のパチンコ機１０が有するＲＯＭ２２２の構成を示した図である。図９７９（ａ）に示した通り、本第３３制御例のパチンコ機１０が有するＲＯＭ２２２は、上述した第３１制御例のパチンコ機１０が有するＲＯＭ２２２に対して、残時短回数報知選択テーブル２２２Ｅａを追加している点で相違している。それ以外は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。残時短回数報知選択テーブル２２２Ｅａは、チャレンジ演出中に遊技球を通過させたことに基づいて残時短回数の報知有無を決定する際に参照されるデータテーブルであって、１回のチャレンジ演出中にスルーゲート６７ａへと通過させた遊技球数（スルー通過カウンタ２２３Ｅａの値）と、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１とに対応させて残時短回数報知の有無、及び、報知態様が規定されている。
【３０４２】
具体的には、スルー通過カウンタ２２３Ｅａの値が「１」で取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～２９」の範囲に対して、残時短回数報知として「有り（全回数）」が規定され、「３０～９９」の範囲に対して、残時短回数報知として「無し」が規定されている。また、スルー通過カウンタ２２３Ｅ１の値が「２～２０」で取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９」の範囲に対して、残時短回数報知として「有り（全回数）」が規定され、「１０～１４」の範囲に対して、残時短回数報知として「有り（上限２回）」が規定され、「１５～９９」の範囲に対して、残時短回数報知として「無し」が規定されている。また、スルー通過カウンタ２２３Ｅａの値が「２１～」で取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～３９」の範囲に対して、残時短回数報知として「有り（全回数）」が規定され、「４０～８９」の範囲に対して、残時短回数報知として「有り（上限２回）」が規定され、「９０～９９」の範囲に対して、残時短回数報知として「無し」が規定されている。つまり、チャレンジ演出中にスルーゲート６７ａへと通過させた遊技球数が多くなるほど、残時短回数を報知し易くなるように構成している。このように構成することで、チャレンジ演出中において長時間左打ち遊技を行わせ易くすることができる。また、残時短回数報知の態様として、「全回数」を報知する態様と、「上限２回」を報知する態様と、を選択可能に構成しているため、残時短回数を徐々に増加させながら遊技者に報知することが可能となる。よって、残時短回数の全容が明らかになるまで、遊技者にチャレンジ演出を楽しませることができる。さらに、１回目のスルーゲート６７ａへの遊技球の通過に基づいて、低確率（３０／１００）ではあるが残時短回数報知の条件を満たした場合には、全回数に対応する残時短回数が報知されるように構成しているため、チャレンジ演出が毎回無用に長引いてしまうことを抑制し、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。
【３０４３】
なお、本第３３制御例では、チャレンジ演出中においてスルーゲート６７ａへと遊技球が通過する毎にスルー通過カウンタ２２３Ｅａの値を加算し、加算後の値に基づいて残時短回数報知の有無を決定するように構成しているが、これに限ること無く、チャレンジ演出中の所定期間内にスルーゲート６７ａへと通過させた遊技球数を加算し、所定期間経過後に加算された値を用いて残時短回数報知の有無を決定するように構成しても良い。次に、図９８０を参照して、本第３３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図９８０は、ＲＡＭ２２３の構成を

示した図である。図９８０に示した通り、本第３３制御例のＲＡＭ２２３は、上述した第３１制御例のＲＡＭ２２３（図９４０参照）に対して、スルー通過カウンタ２２３Ｅａと、チャレンジ中フラグ２２３Ｅｂと、を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。スルー通過カウンタ２２３Ｅａは、チャレンジ演出中にスルーゲート６７ａへと通過させた遊技球数を計測するためのカウンタであって、チャレンジ演出が実行される場合に０にクリアされ（図９８６のＳ４５６０Ｅ参照）、チャレンジ演出中にスルーゲート６７ａを遊技球が通過する毎に値が１加算される（図９８４のＳ３２９３参照）。そして、加算後の値を用いて残時短回数の報知態様が決定される（図９８４のＳ３２９４参照）。チャレンジ中フラグ２２３Ｅｂは、チャレンジ演出が実行されていることを示すためのフラグであって、チャレンジ演出が実行される場合にオンに設定される。そして、チャレンジ演出中に実行中の特図２変動が停止表示された場合、或いは、残時短回数の全回数が報知された場合にオフに設定される。

【３０４４】

＜第３３制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図９８１から図９８７を参照して、本第３３制御例の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第３３制御例では、上述した第３１制御例に対して、コマンド判定処理（図９８１のＳ３１１３Ｅ参照）を実行する点と、第２変動演出設定処理（図９６３のＳ４４０１Ｃ参照）に代えて、第２変動演出設定処理（図９８５のＳ４４０１Ｅ）を、特図１変動演出設定処理（図９６４のＳ４４０２Ｃ参照）に代えて特図１変動演出設定処理（図９８７のＳ４４０２Ｅ参照）を実行する点で相違している。それ以外の制御処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図９８１を参照して、コマンド判定処理（Ｓ３１１３Ｅ）の処理内容について説明をする。図９８１は、コマンド判定処理（Ｓ３１１３Ｅ）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ３１１３Ｅ）では、上述した第３１制御例に対して、保留球数コマンドを受信した場合に、保留情報関連処理（Ｓ３２０８Ｅ）を実行する点と、図柄確定コマンドを受信した場合に（Ｓ３２０１Ｄ：Ｙｅｓ）、確定コマンド処理（Ｓ３２０２Ｅ）を実行する点で相違している。それ以外の制御処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。

【３０４５】

ここで、図９８２を参照して、保留情報関連処理（Ｓ３２０８Ｅ）の処理内容について説明をする。図９８２は、保留情報関連処理（Ｓ３２０８Ｅ）の処理内容を示したフローチャートである。この保留情報関連処理（Ｓ３２０８Ｅ）は、コマンド判定処理（図９８１参照）にて保留球数コマンドを受信した場合に実行される処理であって、受信したコマンドから保留球数を抽出し、対応する特別図柄保留球数カウンタに格納する処理（Ｓ３３０１Ｅ）と、各特別図柄保留球数カウンタの値に対応する表示用コマンドを設定する処理（Ｓ３３０２Ｅ）に加え、受信したコマンドが特図２保留であるかを判別し（Ｓ３３０３Ｅ）、特図２保留であると判別した場合に（Ｓ３３０３Ｅ：Ｙｅｓ）、時短状態更新エリア２２３ｈから現在の時短状態を読み出し（Ｓ３３０４Ｅ）、第１時短状態（時短状態）中であるかを判別し（Ｓ３３０５Ｅ）、第１時短状態（時短状態）中であると判別した場合に（Ｓ３３０５：Ｙｅｓ）、特図２保留数が４であるかを判別し（Ｓ３３０６Ｅ）、特図２保留数が４であると判別した場合に（Ｓ３３０６Ｅ：Ｙｅｓ）、チャレンジ中フラグ２２３Ｅｂをオンに設定する処理（Ｓ３３０７Ｅ）が実行される。つまり、本第３３制御例では、時短状態中に獲得した特図２保留が上限数に到達した場合に、チャレンジ中フラグ２２３Ｅｂがオンに設定され、チャレンジ演出が実行されるように構成している。このように構成することで、特図２保留数を獲得していない、或いは、獲得している特図２保留球数が少ない状況でチャレンジ演出が実行されてしまい、第２特別図柄抽選が実行されていない期間が発生してしまうことを抑制することができる。なお、図示は省略しているが、Ｓ３３０７Ｅの処理を実行した後には、後述する図９８６のＳ４５５９Ｅ、及びＳ４

５６０の処理と同一の処理（チャレンジ演出実行処理）が実行されるように構成している。このチャレンジ演出実行処理の内容については、後述するためここでは省略する。

【３０４６】

次に、確定コマンド処理（Ｓ３２０２Ｅ）の処理内容について、図９８３を参照して説明をする。図９８３は、確定コマンド処理（Ｓ３２０２Ｅ）の処理内容を示したフローチャートである。この確定コマンド処理（Ｓ３２０２Ｅ）は、特別図柄変動が停止表示されたことを示すための確定コマンドを受信した場合に実行される処理であって、チャレンジ演出を終了させるための各種処理や、擬似左打ち演出を終了させるための各種処理が実行される。具体的には、確定コマンド処理（Ｓ３２０２Ｅ）が実行されると、まず、チャレンジ中フラグ２２３Ｅｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３２５１Ｅ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３２５１Ｅ：Ｙｅｓ）、特図２変動が停止する場合であるかを判別する（Ｓ３２５２Ｅ）。Ｓ３２５２Ｅの処理において、特図２変動停止であると判別した場合は（Ｓ３２５２Ｅ：Ｙｅｓ）、チャレンジ中演出の終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３２５３Ｅ）、チャレンジ中フラグ２２３Ｅｂをオフに設定し（Ｓ３２５４Ｅ）、残時短回数を全て報知済であるかを判別する（Ｓ３２５５Ｅ）。Ｓ３２５５Ｅの処理において、残時短回数を全て報知していると判別した場合は（Ｓ３２５５Ｅ：Ｙｅｓ）、チャレンジ中フラグ２２３Ｅｂをオフに設定し、次に、擬似左打ち中フラグ２２３Ｂａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３２５７Ｅ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３２５７Ｅ：Ｙｅｓ）、擬似左打ち演出の終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３２５８Ｅ）、擬似左打ち中フラグ２２３Ｂａをオフに設定し（Ｓ３２５９Ｅ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３２５１Ｅの処理において、チャレンジ中フラグ２２３Ｅｂがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ３２５１Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ３２５５Ｅの処理において、残時短回数を全て報知していないと判別した場合（Ｓ３２５５Ｅ：Ｎｏ）、は、チャレンジ中フラグ２２３Ｅｂをオフに設定する処理を実行すること無く、Ｓ３２５７Ｅの処理へ移行する。また、Ｓ３２５７Ｅの処理において、擬似左打ち中フラグ２２３Ｂａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３２５７Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ３２５８Ｅ，Ｓ３２５９Ｅの処理をスキップして本処理を終了する。

【３０４７】

次に、図９８４を参照して、スルー通過処理（Ｓ３２８１Ｅ）の処理内容について説明をする。図９８４は、スルー通過処理（Ｓ３２８１Ｅ）の処理内容を示したフローチャートである。このスルー通過処理（Ｓ３２８１Ｅ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて定期的（１ミリ秒毎）に実行されるメイン処理（図５８参照）にて実行される制御処理である。詳細な説明は省略するが、本第３３制御例では、遊技盤１３の左側領域に設けられたスルーゲート６７ａ（図９７７参照）を遊技球が通過したことを検知可能な検知手段を設けており、その検知手段によって遊技球の通過を検知したことを示す信号が音声ランプ制御装置１１３へと出力されるように構成している。そして、スルー通過処理（Ｓ３２８１Ｅ）によって、スルーゲート６７ａを通過した遊技球の数を計測、管理可能に構成している。スルー通過処理（Ｓ３２８１Ｅ）が実行されると、まず、チャレンジ中フラグ２２３Ｅｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３２９１Ｅ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３２９１Ｅ：Ｙｅｓ）、次に、スルーゲート６７ａを遊技球が通過したことを示す信号を受信したかを判別し（Ｓ３２９２Ｅ）、受信したと判別した場合は（Ｓ３２９２Ｅ：Ｙｅｓ）、スルー通過カウンタ２２３Ｅａの値を１加算し（Ｓ３２９３Ｅ）、残時短回数報知選択テーブル２２２Ｅａを参照して残時短回数の報知態様（報知有無）を決定する（Ｓ３２９４Ｅ）。そして、Ｓ３２９４Ｅの処理によって、残時短回数の報知があるかを判別し（Ｓ３２９５Ｅ）、ありと判別した場合は（Ｓ３２９５Ｅ：Ｙｅｓ）、報知対象となる回数の残時短回数を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３２９６Ｅ）、残時短回数の全回数が報知されたかを判別する（Ｓ３２９７Ｅ）。Ｓ３２９７Ｅの処理において、全回数報知されたと判別した場合は（Ｓ３２９７Ｅ：Ｙｅｓ）、全回数報知を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３２９８Ｅ）、チャレンジ中フラグ２２３Ｅｂをオフに設定し（Ｓ３２９９Ｅ）、本処理を終了する。

【３０４８】
　Ｓ３２９８Ｅの処理によって、設定された表示用コマンドによって、表示領域Ｄｍ７に表示される残回数が、残時短回数の全回数であることを遊技者に容易に把握させることができる。また、Ｓ３２９８Ｅの処理によって表示用コマンドが設定されていない状態では、残時短回数を一部分のみが表示領域Ｄｍ７に表示されていることを遊技者に把握させることも可能となるため、残回数が増加することを期待しながらチャレンジ演出中の左打ち遊技を意欲的に行わせることができる。次に、図９８５を参照して、特図２変動演出設定処理（Ｓ４４０１Ｅ）の処理内容について説明をする。図９８５は、特図２変動演出設定処理（Ｓ４４０１Ｅ）の処理内容を示したフローチャートである。図９８５に示した通り、この特図２変動演出設定処理（Ｓ４４０１Ｅ）では、上述した第３１制御例の特図２変動演出設定処理（図９６３のＳ４４０１Ｃ参照）に対して、当たり当選していないと判別した場合（Ｓ４５０２Ｃ：Ｎｏ）、或いは、時短リミット到達していないと判別した場合（Ｓ４５０５Ｃ：Ｎｏ）に非時短リミット時演出設定処理（Ｓ４５０１Ｅ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して説明を省略する。次に、図９８６を参照して、非時短リミット時演出設定処理（Ｓ４５０１Ｅ）の処理内容について説明をする。図９８６は、非時短リミット時演出設定処理（Ｓ４５０１Ｅ）の処理内容を示したフローチャートである。この非時短リミット時演出設定処理（Ｓ４５０１Ｅ）では、時短状態中における第２特別図柄変動の変動演出のうち、時短リミット到達当たり当選変動以外の変動演出を設定するための処理が実行される。
【３０４９】
　非時短リミット時演出設定処理（Ｓ４５０１Ｅ）が実行されると、まず、今回の変動パターンが変動時間６０秒以上の変動パターンであるかを判別し（Ｓ４５５１Ｅ）、６０秒以上の変動パターンであると判別した場合は（Ｓ４５５１Ｅ：Ｙｅｓ）、当該変動の変動時間と、残時短回数と、に基づいて擬似左打ちモードの実行を決定し（Ｓ４５５２Ｅ）、擬似左打ちモードの実行が決定されたと判別した場合には（Ｓ４５５３Ｅ：Ｙｅｓ）、擬似左打ちモード（擬似左打ち演出）に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４５５４Ｅ）、幸福度５０％の演出態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４５５５Ｅ）、擬似左打ち中フラグ２２３Ｂａをオンに設定し（Ｓ４５５６Ｅ）、幸福度カウンタ２２３Ｂｂに決定した値（５０％に対応する値）を設定し（Ｓ４５５７Ｅ）、本処理を終了する。つまり、本処理では、時短リミットに到達していない当たり変動として６０秒以上の変動パターンが設定された場合、或いは、外れ変動として６０秒以上の変動パターンが設定された場合であって、且つ、Ｓ４５５２Ｅの処理によって実行が決定された場合に、擬似左打ち演出のガセパターンとなる演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、時短リミット到達当たり当選変動以外のロング変動（６０秒以上の変動）を用いて擬似左打ち演出を実行することができるため、遊技者に対して時短リミット到達当たり当選変動を把握させ難くすることができる。なお、ガセパターンの擬似左打ち演出が実行された場合であって、対応する特別図柄変動が当たり変動である場合には、擬似左打ち演出中における第１特別図柄抽選の実行回数に関わらず、幸福度が１００％の演出結果（時短リミット処理が実行されないことを示す演出結果）が表示され、対応する特別図柄変動が外れ変動である場合には、擬似左打ち演出中における第１特別図柄抽選の実行回数に関わらず、幸福度が１００％未満の演出結果が表示された後に、当たり当選していなかったことを示す告知演出が実行されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、当該変動が外れ変動であったことに感謝するという斬新な遊技性を提供することができる。
【３０５０】
　一方、Ｓ４５５１Ｅの処理において、変動パターンが６０秒未満の変動時間であると判別した場合は（Ｓ４５５１Ｅ：Ｎｏ）、現在の特図２保留数が３であるかを判別し（Ｓ４５５８Ｅ）、３であると判別した場合は（Ｓ４５５８Ｅ：Ｙｅｓ）、チャレンジ演出の実行を決定し（Ｓ４５５９Ｅ）、スルー通過カウンタ２２３Ｅａの値をリセットし（Ｓ４５６０Ｅ）、チャレンジ中フラグ２２３Ｅｂをオンに設定し（Ｓ４５６１Ｅ）、Ｓ４５０３

Ｃの処理へ移行する。また、Ｓ４５５８Ｅの処理において、現在の特図２保留数が３では無いと判別した場合は（Ｓ４５５８Ｅ：Ｎｏ）、チャレンジ演出の実行条件を満たしていないため、そのままＳ４５０３Ｃの処理へ移行する。さらに、Ｓ４５５３Ｅの処理において、擬似左打ちモードの実行を決定していないと判別した場合（Ｓ４５５３Ｅ：Ｎｏ）も、Ｓ４５０３Ｃの処理へ移行する。そして、Ｓ４５０３Ｃの処理を終えると、本処理を終了する。次に、図９８７を参照して、特図１変動演出設定処理（Ｓ４４０２Ｅ）の処理内容について説明をする。図９８７は、特図１変動演出設定処理（Ｓ４４０２Ｅ）の処理内容を示したフローチャートである。この特図１変動演出設定処理（Ｓ４４０２Ｅ）は、上述した第３１制御例の特図１変動演出設定処理（図９６４のＳ４４０２Ｃ）に対して、擬似左打ち演出中に時短終了条件を成立させた場合に表示される幸福度の値を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。特図１変動演出設定処理（Ｓ４４０２Ｅ）が実行されると、まず、上述した第３１制御例の特図１変動演出設定処理（図９６４のＳ４４０２Ｃ）と同一のＳ４６０１Ｃ～Ｓ４６０６Ｃの処理を実行する。そして、Ｓ４６０３Ｃの処理において、時短終了条件が成立したと判別した場合に（Ｓ４６０３Ｃ：Ｙｅｓ）、次いで、時短リミット中であるか（時短リミット到達当たり当選変動であるか）を判別し（Ｓ４６０１Ｅ）、時短リミット中であると判別した場合は（Ｓ４６０１Ｅ：Ｙｅｓ）、幸福度２００％に対応する演出態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０２Ｅ）、Ｓ４６０８Ｃの処理へ移行する。

【３０５１】

一方、Ｓ４６０１Ｅの処理において、時短リミット中では無いと判別した場合は（Ｓ４６０１Ｅ：Ｎｏ）、幸福度１００％に対応する演出態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０３Ｅ）、Ｓ４６０８Ｃの処理へ移行する。そして、上述した第３１制御例の特図１変動演出設定処理（図９６４のＳ４４０２Ｃ）と同一のＳ４６０８Ｃ～Ｓ４６１０Ｃの処理を実行し本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第３３制御例では、時短リミット到達当たり当選変動以外の変動においても、擬似左打ち演出（ガセパターン）を実行可能に構成しているため、時短終了条件を成立させた場合に表示させる幸福度のパーセンテージを異ならせることで、当該変動の抽選結果（時短リミット到達の有無）を遊技者に把握可能に構成している。このように構成することで、左打ち遊技によって時短終了条件を成立させたことの有効性を遊技者に分かり易く把握させることができる。

【３０５２】

＜第３０制御例の第１変形例について＞

次に、図９８８、及び図９８９を参照して、上述した第３０制御例の第１変形例について説明をする。上述した第３０制御例では、左打ち遊技状態（通常状態、第２時短状態）にて時短図柄当選した場合に背景モード（通常モード、不利モード、有利モード）を切り替える演出を実行可能に構成しており、背景モード種別を選択する際に参照される背景モード選択テーブル２２２Ａａ（図９１６参照）には、当選時の遊技状態と、当選した時短図柄種別、及び、先読み結果に基づいて、切り替え先の背景モードが規定されていた。これに対して、本第１変形例では、背景モード選択テーブル２２２Ａａ（図９１６参照）に代えて背景モード選択テーブル２２２Ａａａ（図９８８参照）を用いている点で相違している。また、天井までの残回数（残特図抽選回数）が所定数未満（５０回未満）となった場合に、通常状態であれば第２時短状態が設定される場合であっても、必ず不利モードが設定されるように構成している点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、その説明を省略する。ここで、図９８８を参照して、背景モード選択テーブル２２２Ａａａの内容について説明をする。図９８８は背景モード選択テーブル２２２Ａａａに規定されている内容を示した図である。図９８８に示した通り、背景モード選択テーブル２２２Ａａａには、天井までの残回数（残特図抽選回数）に応じて異なる背景モードが規定されている。具体的には、天井までの残回数が少ない程、不利モードが選択され易くなるように構成している。ここで、不利モードが選択された場合には、図９０２（ｂ）に示した通り、天井までの残回数が表示されるように構成しているため、結果として、天井までの残回数が少なくなるほど、遊技者に天井までの残回数を把握させ易くする

ことができる。このように構成することで、天井までの残回数が過剰に多い状態で天井までの残回数が表示されることを抑制すると共に、天井までの残回数が少なくなった場合に、天井までの残回数を表示し易くすることで、天井間際で遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制することができる。

【３０５３】

さらに、対象保留内に当たりがある場合には、当たりが無い場合よりも、天井までの残回数が多い状態（例えば、９９９回～５００回）にて不利モードが選択され易くなるように構成している。よって、天井までの残回数が過剰に多い状態で天井までの残回数が表示された場合において、遊技者に対して当たり当選する期待度を高めさせることができる。

次に、図９８９を参照して、本第１変形例にて実行される時短図柄当選時演出設定処理（Ｓ４４０４Ｂａ）の処理内容について説明をする。図９８９は、時短図柄当選時演出設定処理（Ｓ４４０４Ｂａ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短図柄当選時演出設定処理（Ｓ４４０４Ｂａ）は、上述した第３０制御例の時短図柄当選時演出設定処理（図９２９のＳ４４０４Ｂ参照）に対して、時短Ａ群の時短図柄に当選した場合における背景モードを選択する処理の内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。具体的には、Ｓ５７０２Ｂの処理において、時短Ａ群であると判別した場合に（Ｓ５７０２Ｂ：Ｙｅｓ）、天井までの残回数が５０回未満であるかを判別し（Ｓ５７０１Ｂａ）、５０回未満であると判別した場合には（Ｓ５７０１Ｂａ：Ｙｅｓ）、背景モードとして不利モードを決定し（Ｓ５７０２Ｂａ）、Ｓ５７０５Ｂの処理へ移行する。一方、Ｓ５７０１Ｂａの処理において、５０回未満では無いと判別した場合は（Ｓ５７０１Ｂａ：Ｎｏ）、背景モード格納エリアから現在の背景モードを読み出し（Ｓ５７０３Ｂ）、背景モード選択テーブル２２２Ａａａを参照して、背景モード種別を決定し（Ｓ５７０３Ｂａ）、Ｓ５７０５Ｂの処理へ移行する。つまり、時短Ａ群の時短図柄に当選した時点における天井までの残回数が５０回未満である場合には、強制的に不利モードが設定されるように構成している。このように構成することで、天井までの残回数が少なくなった場合に、天井までの残回数を表示し易くすることで、天井間際で遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制することができる。

【３０５４】

＜第３０制御例の第２変形例＞

次に、図９９０、及び図９９１を参照して、第３０制御例の第２変形例について説明をする。上述した第３０制御例では、天井までの残回数に関わらず、時短図柄当選したことに基づいて背景モードを選択する処理を実行可能に構成していたのに対して、本第２変形例では、第２時短状態が設定される時短Ａ群に当選した時点で天井までの残回数を判別し、天井特典が付与されるまで第２時短状態が継続することが確定した場合には、天井特典が付与されるよりも前に、天井特典が付与されることを示す演出態様（天井特典の背景モード）を設定可能に構成している点で相違している。このように構成することで、天井特典に対応する演出の実行タイミングを時短図柄当選状況に応じて可変させることができるため、天井特典が付与されるタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。また、天井特典自体は固定期間の第２時短状態を設定するため、天井特典が付与されるよりも前から天井特典に対応する演出が実行された場合には、天井特典に対応する演出が実行される期間を長くすることができる。よって、天井特典として付与される特典の内容が複数存在していると遊技者に思わせ易くすることができる。本第２変形例では、上述した第３０制御例に対して、時短図柄当選時演出設定処理（図９２９のＳ４４０４Ｂ参照）に代えて時短図柄当選時演出設定処理（図９９０のＳ４４０４Ｂｂ参照）を実行するように構成している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。まず、図９９０を参照して、時短図柄当選時演出設定処理（Ｓ４４０４Ｂｂ）の処理内容について説明をする。図９９０は、時短図柄当選時演出設定処理（Ｓ４４０４Ｂｂ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短図柄当選時演出設定処理（Ｓ４４０４Ｂｂ）では、上述した第３０制御例の時短図柄当選時演出設定処理（図９２９のＳ４４０４Ｂ参照）に対して、時短Ａ群であると判別した場合（Ｓ５７０２Ｂ：Ｙｅｓ）に、天

井態様決定処理（Ｓ５７０１Ｂｂ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【３０５５】

次に、図９９１を参照して、天井態様決定処理（Ｓ５７０１Ｂｂ）の処理内容について説明をする。図９９１は、天井態様決定処理（Ｓ５７０１Ｂｂ）の処理内容を示したフローチャートである。この天井態様決定処理（Ｓ５７０１Ｂｂ）では、第２時短状態が設定される時短図柄（時短Ａ群）に当選した場合に、今回当選した第２時短状態が、天井特典が付与されるまで継続するかを判別し、継続すると判別した場合に、時短図柄当選に基づいて天井特典に対応した演出態様を設定する処理が実行される。具体的には、天井態様決定処理（Ｓ５７０１Ｂｂ）が実行されると、まず、第１特別図柄保留球格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報を読み出し（Ｓ５７２１Ｂｂ）、今回当選した時短種別（時短Ａ群の何れか）と、読み出した入賞情報の先読み結果と、に基づいて時短継続期間を算出する（Ｓ５７２２Ｂｂ）。その後、Ｓ５７２２Ｂｂの処理において算出された時短継続期間が天井まで継続するかを判定し（Ｓ５７２３Ｂｂ）、その判定結果が天井まで継続するかを判別する（Ｓ５７２４Ｂｂ）。Ｓ５７２４Ｂｂの処理において、天井まで継続すると判別した場合は（Ｓ５７２４Ｂｂ：Ｙｅｓ）、天井特典の背景モードに対応する背面画像を示す表示用背面画像コマンドを設定し（Ｓ５７２５Ｂｂ）、決定した背景モード種別を背景モード格納エリアに格納し（Ｓ５７２６Ｂｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５７２４Ｂｂの処理において、天井まで継続しないと判別した場合は（Ｓ５７２４Ｂｂ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第２変形例では、天井特典が付与されるまで、天井特典が付与された場合に設定される遊技状態と同一の遊技状態が継続することが確定した場合には、確定した時点で天井特典が付与されることを示す演出を実行するように構成しているため、遊技者に対して、天井特典が様々なタイミングで付与されるように思わせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０５６】

なお、本第２変形例では、時短図柄当選した際に、天井特典が付与される演出を天井特典が付与されるよりも前に実行可能であるかを判別し、その判別結果に基づいて実行するように構成しているが、これに限ること無く、天井特典にて付与される遊技状態（第２時短状態）と同一の遊技状態が設定されている状態において、遊技が進行し、現在設定されている遊技状態が、天井特典が付与されるタイミングまで継続することが確定した場合に、天井特典が付与されることを示す演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されることを示す演出を、天井特典が付与されるよりも前に実行させ易くすることができる。

【３０５７】

＜第３４制御例＞

次に、図９９２から図１００７を参照して、本第３４制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第３４制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第３０制御例におけるパチンコ機１０と同一の遊技盤１３の構成（図９０１参照）を有しており、且つ、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成し、特別図柄抽選で時短図柄当選した場合にも時短状態を設定可能に構成している。また、第１特別図柄抽選では大当たり当選の判定のみが実行され、第２特別図柄抽選では、大当たり当選の判定に加えて、小当たり当選の判定、及び時短図柄当選の判定を実行するように構成しており、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に遊技球が特定領域（Ｖ入賞装置６５０内のＶゲート）を通過したことに基づいて大当たり遊技が実行されるように構成している。さらに、本第３４制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態として第１時短状態と、第２時短状態と、を設定可能に構成しており、何れの時短状態が設定された場合であっても、通常状態よりも第２入球口６４０（図９０１）へと入球し易くなるように構成している。つまり、本第３４制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態が設定された場合には、遊技盤１３の右側領域に向けて遊技球を発射させる右

打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる。加えて、第２特別図柄抽選の保留記憶（特図２保留）を最大で４個獲得可能に構成しており、一旦時短状態が設定されると、時短状態が終了するまで第２特別図柄抽選を実行し、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で当り当選（大当たり当選、小当たり当選）しなかった場合には通常状態へと移行し、時短状態中に獲得済の特図２保留を用いた第２特別図柄抽選を実行可能に構成することで、遊技者に有利な時短状態が終了した後も、所定期間の間、通常よりも遊技者に有利な遊技期間（引き戻し期間）を提供可能に構成している。

【３０５８】

ここで、従来より、時短状態が設定されたことに基づいて第２特別図柄抽選が実行される遊技期間（時短状態中における第２特別図柄抽選、及び、引き戻し期間中における第２特別図柄抽選が実行される遊技期間）を跨いで一連の期間演出を実行するものがある。例えば、特図２保留を最大で４個獲得可能に構成され、時短回数４回の時短状態が設定されるパチンコ機１０であれば、時短状態が設定された場合に、第２特別図柄抽選を最大で８回実行させることが可能となることを示すための演出態様（チャンスは８回の表示等）で期間演出を実行することで、期間演出中の遊技内容（第２特別図柄抽選回数）を遊技者に分かり易く報知すると共に、その期間演出中に当たり当選を示す演出結果が表示されることを遊技者に期待させることで演出効果を高めるものがある。このように構成された従来型のパチンコ機１０では、期間演出の演出態様により工夫を凝らすことで演出効果をより高めたものがあり、例えば、期間演出中に実行される第２特別図柄変動のそれぞれに対して、個々に演出を実行するのでは無く、第２特別図柄抽選が実行される毎に演出態様を段階的に可変させていくことで、期間演出の全期間（第２特別図柄抽選が８回実行されるまでの期間）を用いてストーリー性のある演出を実行するように構成することで、同一の演出が繰り返し実行されるよりも演出効果を高めたものがある。本第３４制御例では、第２特別図柄抽選にて時短図柄に当選し得るように構成しており、時短図柄当選した場合には、当選した時短図柄の種別に応じた時短回数が再度設定されるように構成しているため、上述した期間演出中に実行された第２特別図柄抽選にて時短図柄当選した場合には、第２特別図柄抽選を実行可能な回数が増加することになる。そこで、本第３４制御例におけるパチンコ機１０に対して、従来型の期間演出を用いた場合には、期間演出の実行期間中に実行可能な第２特別図柄抽選の残回数が増加することから、期間演出の演出期間を途中で延長させる必要があり、所定回数（例えば、８回）の第２特別図柄抽選（変動）が実行される期間に予め対応させていた期間演出が間延びしてしまい演出効果が低下してしまうという問題があった。

【３０５９】

また、期間演出の実行期間中において時短図柄当選することを想定し、期間演出の演出期間が延長された場合に実行させる期間演出の演出パターンを予め用意しておくことも考えられるが、この場合、期間演出中に実行される第２特別図柄抽選で時短図柄当選したタイミング（第２特別図柄抽選回数）と、時短図柄当選したことに基づいて新たに設定される時短回数と、のそれぞれに対応させた演出パターンを用意しておく必要があり、演出データの容量が増加してしまうという問題があった。これに対して、本第３４制御例では、期間演出中に実行される第２特別図柄抽選で時短図柄当選した場合であっても、予め設定された期間演出をそのまま実行し、期間演出が終了したタイミングで、第２特別図柄抽選を実行させ易い期間（時短状態、特図２保留を獲得した状態の通常状態）が継続することを遊技者に報知するための第２期間演出を実行可能に構成している。このように構成することで、予め設定されていた期間演出が、時短図柄当選に基づいて間延びしてしまうことを抑制することができる。また、当たり当選の有無を示唆するための期間演出を用いて時短図柄当選の有無を遊技者に示唆することが無いため、期間演出中に実行された第２特別図柄抽選で時短図柄当選した場合において、実行中の期間演出の演出結果として、時短図柄当選したことを示すための演出結果が表示されることを抑制することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【３０６０】

つまり、本第３４制御例におけるパチンコ機１０は、特別図柄抽選にて時短図柄当選したことに基づいて所定回数の時短回数が設定された場合において、実行中の演出内容に基づいて、設定された時短回数（残時短回数）を遊技者に報知するタイミングを異ならせるように構成している。例えば、期間演出が実行されていない状態では、時短図柄当選したことを示すための第１特別図柄が停止表示されたタイミングにて今回設定される時短図柄の種別（残時短回数）等と、遊技者に報知可能に構成し、期間演出が実行されている状態では、期間演出が終了するまでの間、時短図柄当選したことを報知しない（し難くする）ように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、どのタイミングで時短図柄に当選したかを遊技者に分かり難くすることができる。さらに、本第３４制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態として、第１時短状態と第２時短状態と、を設定可能に構成している。第１時短状態と、第２時短状態とでは、何れも右打ち遊技によって第２入球口６４０へと遊技球を入球させるための遊技が実行させ、何れの時短状態であっても、第２入球口６４０への遊技球の入球のさせ易さは同一（遊技者が気付かない程度の誤差、例えば、普通図柄抽選の当たり確率に生じる若干の誤差を含む概念）となるように構成している。つまり、右打ち遊技を行っている遊技者が、現在設定されている時短状態が第１時短状態であるか第２時短状態であるかを把握することが困難となるように構成している。そして、第１時短状態が設定されている場合よりも、第２時短状態が設定されている場合の方が、時短図柄当選した場合、小当たり当選した場合に遊技者に有利な特典が付与され易くなるように構成している。具体的には、時短終了条件が成立し難い時短状態（第２時短状態）が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、現在設定されている時短状態の種別を把握しようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【３０６１】

また、本第３４制御例におけるパチンコ機１０では、少なくとも時短状態中に実行される期間演出の演出態様の一部を、設定されている時短状態の種別に応じて異ならせるように構成している。このように構成することで、実行される期間演出の演出態様を把握することで現在設定されている遊技状態（時短状態の種別）を把握させることができるため、演出効果を高めることができる。

【３０６２】

＜第３４制御例における演出内容について＞

次に、図９９２から図９９４を参照して、本第３４制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第３４制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態が設定されたことに基づいて設定される第２特別図柄抽選を実行可能な期間（時短状態が設定される第１期間、通常状態であって特図２保留を有している第２期間）にて実行される第１期間演出の演出内容と、第１期間演出が終了した後に実行される第２期間演出の演出内容と、に特徴を持たせている。本第３４制御例では、第１期間演出として、第２特別図柄抽選８回分の遊技期間を用いたファイナルカウントダウン演出を実行可能に構成し、第２期間演出として、上乗せ演出を実行可能に構成している。ファイナルカウントダウン演出は、大当たり遊技終了後に時短回数４回の第１時短状態が設定された場合に実行される期間演出（第１期間演出）であって、第１時短状態が終了するまでの前半パート（第２特別図柄抽選４回分）と、特図２残保留が実行され得る後半パート（第２特別図柄抽選４回分）と、から形成されている。まず、図９９２（ａ）を参照して、ファイナルカウントダウン演出が開始された時点の演出内容について説明をする。図９９２（ａ）は、ファイナルカウントダウン演出が開始された時点にて第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示画面の一例を示した図である。図９９２（ａ）に示した通り、ファイナルカウントダウン演出は、第１時短状態が設定された場合に実行される期間演出であるため、表示領域Ｄｍ４には「右打ち」が表示され、第２特別図柄が変動中であることを示すための表示態様（図では矢印で表示）が表示領域Ｄｍ２に表示されている。また、主表示領域Ｄｍの右下部には、第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）数を示すための表示領域Ｄｍ９が形成され、獲得済みの特図２保留の数を遊技者が容易

に把握できるようにしている。なお、図９９２（ａ）に示した表示画面は、特図２保留を１個も獲得していない状態（４個の丸印を破線で表示）を示しており、特図２保留を獲得する毎に、表示領域Ｄｍ９の丸印が左側から順に実線で表示されていく。

【３０６３】

ファイナルカウントダウン演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの上側には、今回設定された時短状態（時短回数４回の第１時短状態）中に実行させることが可能な第２特別図柄抽選の回数を示すための表示態様として「チャンスは最大８回！！」の文字が表示されている。ここでは、時短状態における最後の第２特別図柄変動（時短最終変動）期間中に特図２保留を上限数（４個）まで獲得することにより、第１時短状態中に４回、第１時短状態終了後の通常状態中に４回の計８回の第２特別図柄抽選を実行可能であることを示している。なお、第１時短状態は、上述した第３０制御例と同様に、複数の時短終了条件を有しており、第２特別図柄抽選が４回実行されたことに基づいて成立する第１時短終了条件に加え、第１特別図柄抽選の実行回数と第２特別図柄抽選の実行回数とを合算した合算特図抽選回数が１０回に到達したことに基づいて成立する第２時短終了条件も有している。つまり、第１終了条件が成立するよりも前に第２時短終了条件を成立させた場合には、第２特別図柄抽選を４回実行させるよりも前に第１時短状態が終了するため、今回設定された時短状態（時短回数４回の第１時短状態）中に実行させることが可能な第２特別図柄抽選の回数が少なくなる。また、時短最終変動期間中に特図２保留を上限数（４個）まで獲得しなかった場合は、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選の回数が減少することになる。なお、本第３４制御例では、図９９２（ａ）に示した通り、第１時短状態が設定された直後から「右打ち」の案内態様が表示され、案内態様の内容に従って右打ち遊技を実行することで、第１時短終了条件よりも先に第２時短終了条件が成立してしまう事態や、時短最終変動期間中に特図２保留を上限数（４個）獲得できない事態が発生することが無い（発生し難くなる）ように構成しているため、ファイナルカウントダウン演出が開始された時点で、「チャンスは最大８回！！」と表示している。

【３０６４】

このように、大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定された場合であっても、遊技者が正常な遊技を実行しなかった場合には、規定回数（８回）の第２特別図柄抽選を実行させること無く、第２特別図柄抽選を実行し難い遊技状態（左打ち遊技状態）となる。この場合、即ち、ファイナルカウントダウン演出が最後まで実行されること無く、特図２保留を獲得していない通常状態となる場合には、その状況を判別可能に構成し、ファイナルカウントダウン演出の演出結果として、強制敵にファイナルカウントダウン演出が終了したことを示す演出結果（強制終了態様）を表示するように構成している。図示は省略するが、強制終了態様の演出結果が表示された場合には、第２特別図柄抽選の実行機会を失ったことを示すための案内態様と、実行機会が失われない遊技方法（右打ち遊技を継続する遊技方法）を示すための案内態様と、が表示される。このように構成することで、今回実行した遊技内容が遊技者に不利な遊技内容であったことを分かり易く報知すると共に、適正な遊技内容を報知することができるため、次に第１時短状態が設定された場合に、遊技者に適正な遊技を実行させ易くすることができる。ファイナルカウントダウン演出の実行期間中は、味方キャラ８０１Ｆが敵キャラＥ１と戦うバトル演出が実行され、基本的には第２特別図柄抽選１回に対して１回のバトル演出が実行されるように構成している。そして、バトル演出の演出結果として、味方キャラ８０１Ｆが勝利した場合には、対象となる第２特別図柄抽選の結果が当たり（小当たり、大当たり）であることが報知され、味方キャラ８０１Ｆが倒れた場合には、対象となる第２特別図柄抽選の結果が外れ（時短図柄当選含む）であることが報知される。

【３０６５】

図９９２（ａ）に示した表示画面は、第１時短状態が設定されてから最初に実行された第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動期間中を示しており、今回のファイナルカウントダウン演出における１回目のバトル演出を示す表示画面として、一人目の味方キャラ８０１Ｆとして勇者を模した味方８０１Ｆ１が、敵キャラＥ１と対峙している

状態が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの左側には、味方キャラのストック数を示す味方ストック表示態様が表示される表示領域Ｄｍ１Ｆが形成されている。この表示領域Ｄｍ１Ｆに表示される味方ストック表示態様は、今回のファイナルカウントダウン演出にて実行される各バトル演出にて用いられる味方キャラ８０１の数を報知可能に構成しており、表示領域Ｄｍ１Ｆには最大で８体の味方キャラ８０１を模したストックアイコンｍｓ１～ｍｓ８を表示可能に構成している。このストックアイコンｍｓ１～ｍｓ８は、獲得した特図２保留に対応して表示されるように構成しており、図９９２（ａ）に示した表示画面では、表示領域Ｄｍ２、及び、表示領域Ｄｍ９に示した通り、第２特別図柄変動中であって、且つ、特図２保留を獲得していない状態であるため、バトル演出に用いられている味方キャラ８０１Ｆ１に対応したストックアイコンｍｓ１のみが表示されており、ストックアイコンｍｓ１が現在実行中のバトル演出に対応していることを示すための態様（図では、点灯を示す態様で表示）で表示されている。このように構成することで、ストックアイコンｍｓ１～ｍｓ８を複数獲得している状態において、現在のバトル演出に用いられているストックアイコンの種別を遊技者に分かり易く報知することができる。

【３０６６】

なお、詳細は図９９２（ｂ）を参照して後述するが、表示領域Ｄｍ１Ｆに表示される味方ストック表示態様は、バトル演出に既に用いられたストックアイコンを遊技者が識別可能となる表示態様で表示されるように構成している。つまり、味方ストック表示態様を確認することで、獲得済みのストックアイコン数（特図２保留数）と、今回のファイナルカウントダウン演出にて実行されたバトル演出の数と、を遊技者に容易に把握させることができる。よって、ファイナルカウントダウン演出中に実行されるバトル演出の残回数や、今回の第１時短状態中に獲得可能な特図２保留の残数を確認しながら遊技者に分かり易い遊技を行わせることができる。次に、図９９２（ｂ）を参照して、ファイナルカウントダウン演出中に時短図柄当選した場合に実行される演出内容について説明をする。図９９２（ｂ）は、ファイナルカウントダウン演出中であって、遊技状態として通常状態が設定され、実行中のバトル演出に対応する第２特別図柄抽選で時短図柄Ｂに当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図９９２（ｂ）は、第１時短状態が設定されてから６回目の第２特別図柄抽選、即ち、第１時短状態中に実行される４回の第２特別図柄抽選が終了し、通常状態が設定されてから２回目の第２特別図柄抽選の結果が表示される表示画面を示しており、表示領域Ｄｍ２には、今回の第２特別図柄抽選の結果が時短図柄Ｂ当選であることを示すための「３５３」の表示態様で第３図柄（識別情報）が停止表示されており、主表示領域Ｄｍの上側には、今回のファイナルカウントダウン演出にて実行されるバトル演出の回数（実行中のバトル演出も含む）が３回であることを示すための表示態様として「残り３回」が表示されている。

【３０６７】

また、特図２保留を２個獲得している状態を示すための表示態様が表示領域Ｄｍ９に表示されており、特図２保留を示す第１特図２保留アイコンｈｒ５と、第２特図２保留アイコンｈｒ６が表示されている。また、表示領域Ｄｍ１Ｆには、過去５回分のバトル演出にて味方が倒されたことを示すための表示態様（図ではバツ印を付した表示態様）でストックアイコンｍｓ１～ｍｓ５が表示されており、実行中のバトル演出に対応する味方キャラ８０１Ｆに対応したストックアイコンｍｓ６が点灯表示している。また、特図２保留を２個獲得している状態であるため、ファイナルカウントダウン演出中に実行可能なバトル演出の残回数（第２特別図柄抽選回数）が２回であることを示すストックアイコンｍｓ７、ストックアイコンｍｓ８が表示されている。主表示領域Ｄｍには、実行中のバトル演出の演出結果として、ウサギを模した味方キャラ８０１Ｆ６が敵キャラＥ１に倒される演出が実行されており、副表示領域Ｄｓには、今回のバトル演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果では無いことを示すための「残念残りチャンスは２回」が表示されている。図９９２（ｂ）に示した通り、味方キャラ８０１Ｆは、対応する第２特別図柄抽選の結果（先読み結果）に基づいて、複数種類のキャラクタから選択されるように構成しており、選択されたキャラクタの種別に応じて、遊技者に有利な特典が付与されることへの期待度を異な

らせている。例えば、図９９２（ａ）に示した勇者を模した味方キャラ８０１Ｆは、ウサギを模した味方キャラ８０１Ｆよりも小当たり当選した場合に選択され易く構成しており、時短図柄当選した場合には、勇者を模した味方キャラ８０１Ｆよりもウサギを模した味方キャラ８０１Ｆの方が選択され易くなるように構成している。また、詳細は後述するが、当たり当選している可能性は低くなるが、時短図柄当選している可能性を高くしたカメを模した味方キャラ８０１Ｆも選択可能に構成している。

【３０６８】

加えて、味方キャラ８０１Ｆが倒される演出結果となるバトル演出が実行される場合であっても、敵キャラＥ１の表示態様を異ならせることが可能に構成しており、例えば、敵キャラＥ１の表示態様として、第１態様（図９９２（ａ）参照）と、対応する第２特別図柄抽選の結果が当たり当選、又は時短図柄当選した場合に、それ以外の場合よりも選択され易い第２態様（図９９２（ｂ））と、を表示可能に構成している。そして、図９９２（ｂ）に示した図では、所定量のダメージを負っていることを示す第２態様で敵キャラＥ１が表示されている。このように構成することで、今回実行されたバトル演出の演出態様が、外れ当選時には選択され難い演出態様であったことを遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。次に、図９９３（ａ）を参照して、ファイナルカウントダウン演出中に小当たり当選した場合に実行される演出内容について説明をする。図９９３（ａ）は、ファイナルカウントダウン演出中に実行される第２特別図柄演出にて小当たり当選したことを示すための表示画面の一例である。図９９３（ａ）に示した通り、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、表示領域Ｄｍ２に小当たり当選を示すための第３図柄の表示態様として「３４１」が停止表示されると共に、カウントダウン演出中に実行されるバトル演出の演出結果として、敵キャラＥ１を討伐する演出が実行される。そして、副表示領域Ｄｓには、敵を倒したことを祝福するためのメッセージとして、「敵を倒したおめでとう」の文字が表示されている。また、敵キャラＥ１が倒れたことによりＶアイコンが出現し「Ｖゲット」が表示される。

【３０６９】

図９９２（ｂ）を参照して上述した通り、ファイナルカウントダウン演出中は、時短図柄当選し、残時短回数が増加した場合であっても、残時短回数が増加したことが遊技者には報知されないため、ファイナルカウントダウン演出中に小当たり当選した場合には、ファイナルカウントダウン演出中に実行されるバトル演出（第２特別図柄抽選）の残回数は把握することはできるが、時短状態の残期間を遊技者が把握し難くなる。よって、例えば、ファイナルカウントダウン演出中に多くの時短回数が付与される時短図柄に当選し、多くの残時短回数を残した状態で小当たり当選した場合であっても、多くの時短回数が付与されたことを遊技者が把握できないため、無用に時短図柄当選したことに対して遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図９９３（ｂ）を参照して、ファイナルカウントダウン演出が終了した場合に実行される演出内容について説明をする。図９９３（ｂ）は、ファイナルカウントダウン演出の終了時に表示される表示画面の一例を示した図である。図９９３（ｂ）に示した表示画面は、上述した図９９２（ｂ）に示した状態、即ち、第１時短状態が設定されてから６回目の第２特別図柄抽選（通常状態中に実行された第２特別図柄抽選）で時短図柄Ｂに当選した状態から、２回の第２特別図柄抽選が実行された時点における表示画面である。つまり、第１時短状態が設定されてから６回目の第２特別図柄抽選（通常状態中に実行された第２特別図柄抽選）で時短図柄Ｂに当選したことに基づいて時短回数２０回の第２時短状態が設定された後、２回の第２特別図柄抽選が実行されているため、内部的には残時短回数が１８回の第２時短状態が設定されている状態となる。この場合、ファイナルカウントダウン演出が終了した後も、時短状態（第２時短状態）が継続することを示すために、ファイナルカウントダウン演出における最後のバトル演出（ストックアイコンｍｓ８に対応する味方キャラ８０１Ｆ８を用いたバトル演出）にて味方キャラ８０１Ｆ８が倒された後に、天使を模したキャラ８０２Ｆが登場し、キャラクタ８０１Ｆ８を復活させる演出が実行され、その後、キャラ８０２Ｆの登場に驚いた敵キャラＥ１が逃亡する演出が実行される。

【３０７０】
そして、主表示領域Ｄｍの中央付近に形成された表示領域Ｄｍ２Ｆには、残時短回数を示すための表示態様として「＋１８回」が表示され、副表示領域Ｄｓには「天使が出現！！ラッキー」の文字が表示される。その後、残時短回数（図では１８回）を用いた第２期間演出（上乗せ演出）が実行される。次に、図９９４（ａ）を参照して、第１期間演出（ファイナルカウントダウン演出）の終了後に実行される第２期間演出（上乗せ演出）の演出内容について説明をする。図９９４（ａ）は、上乗せ演出の演出内容を模式的に示した図である。この上乗せ演出では、図柄アイコン８１１ｅ～図柄アイコン８１１ｇが横方向（左方向）へと変動表示される変動演出が実行され、対応する第２特別図柄変動が停止表示されるタイミングに合わせて、ウサギを模したキャラクタ８０１が図柄アイコン８１１の何れかを停止表示させる演出が実行される。なお、上乗せ演出中に主表示領域Ｄｍの中央部にて実行される変動表示演出の内容は、上述した第３０制御例におけるチャンスゾーン中に実行される演出（図９０６（ａ）参照）と同一であるため、その説明を省略する。この上乗せ演出は、第２特別図柄抽選が実行される毎に行われるように構成しており、表示領域Ｄｍ３Ｆには、上乗せ演出中に実行される第２特別図柄抽選の残回数を示す表示態様として「残り１８回」が表示されている。上乗せ演出中に実行された第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、図柄アイコン８１１ｆが停止表示され、時短図柄当選した場合には、図柄アイコン８１１ｇが停止表示され、外れである場合には図柄アイコン８１１ｅが停止表示される。ここで、時短図柄当選した場合には、新たに設定される時短回数に対応させて表示領域Ｄｍ３Ｆに表示されている残回数が増減表示される。

【３０７１】
そして、上乗せ演出が実行される時短状態中（第２時短状態）中に実行される第２特別図柄抽選で当り当選しなかった場合には、時短状態の最終変動（時短終了条件が成立した第２特別図柄変動）中に特図２保留の獲得を促す演出が実行される。なお、特図２保留の獲得を促す演出については、上述した図５８９（ａ）に示した表示画面と同様に、時短状態の最終変動の残期間を示すための演出態様と、特図２保留を上限数獲得したことを示すための演出態様と、右打ち遊技を継続させるための演出態様と、を少なくとも含む演出が実行される。その後、表示領域Ｄｍ３Ｆに「ラストチャンス」が表示され、時短状態の終了時点で獲得済みの特図２保留を用いた第２特別図柄抽選（最大で４回）の抽選結果が上乗せ演出中の変動表示（図９９４（ａ）参照）と同一の演出態様で実行される。なお、表示領域Ｄｍ３Ｆに「ラストチャンス」が表示されている状態で実行される変動演出は、１回の変動演出が、時短状態の終了時点で獲得済みの特図２保留を用いた第２特別図柄抽選が開始されてから、全ての特図２保留が消化されるまで、或いは、何れかの第２特別図柄抽選で当り当選、又は時短図柄当選するまで継続するように構成している。このように構成することで、獲得済みの特図２保留が全て外れである場合には、１回の変動演出として外れを示す演出結果で実行すれば良いため、遊技者に不利な演出結果となる変動演出が無用に多く実行されてしまうことを抑制することができる。次に、ファイナルカウントダウン演出中であって、第１時短状態中（前半パート中）に実行された第２特別図柄抽選で時短図柄Ａに当選した場合の演出内容について図９９４（ｂ）を参照して説明をする。図９９４（ｂ）は、ファイナルカウントダウン演出中に時短図柄当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

【３０７２】
図９９２（ｂ）を参照して上述した表示画面は、ファイナルカウントダウン演出中であって通常状態中（後半パート中）に時短図柄当選した場合に表示される表示画面の一例を示したものであり、時短図柄当選したことを遊技者に報知しない（分かり難く報知する）演出を実行することで、ファイナルカウントダウン演出終了後に時短状態が継続するか否かを遊技者に把握させ難くするものであった。一方、図９９４（ｂ）に示した表示画面は、同じファイナルカウントダウン演出中であっても、時短状態中に時短図柄当選した場合に表示される表示画面であって、時短図柄当選したことを、及び、新たに設定される時短回数（残時短回数）を遊技者に報知するものである。本第３４制御例におけるパチンコ機

１０では、第１時短状態として時短回数４回が必ずセットされるように構成しており、第１時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、必ず第１時短状態が設定される時短図柄種別（時短図柄Ａ）が選択されるように構成している。そして、第１時短状態中に実行される４回目の第２特別図柄変動に対して、１～３回目の第２特別図柄変動よりも長い２０秒の変動時間が設定されるように構成している。つまり、第１時短状態の最終変動となる第２特別図柄変動期間中（新たに第１時短状態が設定されてから４回目の第２特別図柄変動期間中）には、当たり当選の有無を示すためのバトル演出（１０秒間）と、特図２保留の獲得を促す演出（１０秒間）と、が実行されるように構成している。このように構成することで、ファイナルカウントダウン演出中に実行される各第２特別図柄変動に対して、同様のバトル演出を実行させながらも、第１時短状態の最終変動中に上限数の特図２保留を獲得させ易くすることができる。

【３０７３】

ここで、ファイナルカウントダウン演出の前半パート（第１時短状態中）にて時短図柄当選したことが遊技者に報知されなかった場合には、ファイナルカウントダウン演出の後半パートを残した状態で第１時短状態の最終変動が実行されない状態が発生してしまうため、ファイナルカウントダウン演出を用いて事前に告知されている残り回数（残バトル演出回数）と、第１時短状態の最終変動中に獲得を促す特図２保留数とが一致しない事態が発生してしまうという問題があった。具体的には、第１時短状態が設定されてから３回目の第２特別図柄抽選（ファイナルカウントダウン演出の３回目のバトル演出）で時短図柄当選した場合には、その時点で第１時短状態が新たに設定され、残時短回数が４回となる。その後実行される第２特別図柄抽選が連続して外れとなった場合には、最初に第１時短状態が設定されてから（ファイナルカウントダウン演出が実行されてから）７回目の第２特別図柄変動が、第１時短状態の最終変動（変動時間２０秒の第２特別図柄変動）となり、バトル演出終了後に特図２保留の獲得を促す演出が実行される。しかし、この時点でファイナルカウントダウン演出における７回目のバトル演出が実行されていることから、表示画面には「残り２回」の表示がされており、ファイナルカウントダウン演出中に、実行中のバトル演出を除いて後１回のバトル演出しか実行されないことを示しているため、ファイナルカウントダウン演出の開始時点で報知したバトル演出の実行回数（８回）と、第１時短状態の最終変動中に獲得済みの特図２保留数とが相違してしまい、ファイナルカウントダウン演出の演出結果が停止表示されるよりも前に、ファイナルカウントダウン演出が終了した後も、第２特別図柄抽選が実行されることを遊技者に容易に把握されてしまい、演出効果が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第３４制御例におけるパチンコ機１０では、第１時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、図９９４（ｂ）に示した通り、バトル演出を用いて時短図柄当選したことを遊技者に報知するように構成している。

【３０７４】

具体的には、バトル演出として敵キャラＥ１と対峙しているカメを模した味方キャラ８０１Ｆ３が、敵キャラＥ１に対して攻撃を行うこと無く仲間を呼ぶ演出が実行される。そして、味方キャラ８０１Ｆ３の呼びかけに対応可能な味方キャラ８０１の数を示す表示領域Ｄｍ１Ｆａが形成される。図９９４（ｂ）に示した表示画面では、ファイナルカウントダウン演出が実行されてから（第１時短状態が設定されてから）３回目の第２特別図柄抽選にて時短図柄当選したことを示しており、当該変動が停止表示されたタイミングで時短回数４回の第１時短状態が新たに設定されることから、残時短回数の差分値「３回」に対応させた大きさ（ストックアイコンｍｓを３個表示可能な大きさ）で表示領域Ｄｍ１Ｆａが形成される。そして、主表示領域Ｄｍの上方には、増加する残時短回数に対応してファイナルカウントダウン演出中に実行されるバトル演出の回数が増加することを示す表示態様として「残り６回＋３」が表示される。なお、図９９４（ｂ）には、実行中のバトル演出も含めた回数として「残り６回」が表示されている。その後、次の第２特別図柄変動の開始に対応させて新たなバトル演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの上方には「残り８回」が表示される。このように構成することで、第１時短状態の最終変動が実行されるタ

イミングを、常に「残り５回」が表示される第２特別図柄変動期間とすることができる。よって、ファイナルカウントダウン演出中に表示されるバトル演出の残回数と、その時点で獲得した特図２保留数と、を一致させることができるため、ファイナルカウントダウン演出が終了する時点で第２特別図柄抽選を実行可能な遊技期間が終了してしまうか否かを予測する楽しみを提供することができ、演出効果を高めることができる。

【３０７５】

上述した通り、時短図柄当選を報知するバトル演出が実行される場合には、味方キャラ８０１（味方キャラ８０１Ｆ３）が敵キャラＥ１を攻撃しない、即ち、当たり当選する演出結果（敵キャラＥ１を倒す演出）が表示されないことが確定する態様でバトル演出が開始されるように構成している。つまり、通常であれば、当たり当選するか否かを遊技者に予測させるためのバトル演出であるにも関わらず、条件を満たした場合（第１時短状態中に時短図柄当選した場合）には、当たり当選するか否かの演出よりも優先して時短図柄当選するか否かを示唆する演出態様でバトル演出が実行されるように構成している。このように構成することで、１の特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、優先すべき抽選結果を可変させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、図９９４（ｂ）に示したバトル演出の演出態様は、時短図柄当選した場合以外にも（外れである場合にも）低確率で設定されるように構成しており、この場合、味方キャラ８０１が仲間を呼ぶ演出を実行した後に、呼びかけに対して仲間の反応が無いことを示す演出結果に対応した演出態様（例えば、「・・・」の表示）の演出が実行される。このように構成することで、味方キャラ８０１が仲間を呼ぶ演出が実行された場合において、時短図柄当選しているか否かを予測する楽しみを提供することができる。さらに、小当たり当選している第２特別図柄変動に対応するバトル演出として味方キャラ８０１Ｆが仲間を呼ぶ演出を実行するように構成しても良く、この場合は、味方キャラ８０１Ｆの呼びかけに対して仲間の反応が無いことを示す演出が実行された後に、怒った味方キャラ８０１Ｆが敵キャラＥ１を吹き飛ばす演出（逆転演出）を実行するように構成すれば良い。これにより、味方キャラ８０１Ｆが仲間を呼ぶ演出が実行されたとしても、当たり当選（小当たり当選）している可能性を残すことができるため、演出効果を高めることができる。

【３０７６】

次に、図９９５を参照して、上述した第１期間演出（ファイナルカウントダウン演出）、及び、第２期間演出（上乗せ演出）が実行される流れを、遊技の進行状況に対応させて説明する。図９９５は、遊技の進行状況と、実行される演出の内容とを対応付けた図であって、図９９５（ａ）は、パチンコ機１０の遊技状態移行の流れを示した図であり、図９９５（ｂ）は、実行される特別図柄変動（第２特別図柄変動）の流れを示した図であり、図９９５（ｃ）は、時短状態における残時短回数の増減を示した図であり、図９９５（ｄ）は、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される演出の流れを示した図である。図９９５（ａ）～（ｄ）に示した通り、小当たり遊技中は、特別図柄変動が実行されること無く、且つ、時短状態も設定されていない。そして、第３図柄表示装置８１の表示面では、小当たり遊技中の遊技内容を示す演出（例えば、「Ｖを狙え」等）や、小当たり遊技を祝福するための演出が実行される。なお、小当たり遊技中に実行される小当たり遊技中演出の内容については、上述した各制御例にて説明をした小当たり遊技中に実行される演出の内容の何れかが適用されるものであり、その説明を省略する。そして、小当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過し、大当たり遊技の実行権利を獲得した場合には、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行され、大当たり遊技中演出が実行される。大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定される場合には、大当たり遊技の終了タイミングに合わせて、時短状態（第１時短状態）として時短回数４回が設定され、ファイナルカウントダウン演出が開始される。

【３０７７】

＜第３４制御例における遊技状態の遷移内容について＞

次に、図９９６を参照して、本第３４制御例における遊技状態の遷移内容について説明

をする。図９９６は、遊技状態の遷移内容を示した図である。図９９６に示した通り、本第３４制御例では、通常状態と、第１時短状態と、第２時短状態と、を設定可能に構成している。なお、図９９６では、説明の便宜上、通常状態を、左打ち遊技によって第１特別図柄抽選の実行を目指す第１通常状態と、時短状態中に獲得した特図２保留を用いた第２特別図柄抽選が実行される第２通常状態と、に分けて記載しているが、第１通常状態、第２通常状態は何れも同一の遊技状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポなし状態）となる。第１通常状態中は第１特別図柄抽選で１／２５０の確率で当選する大当たり当選を目指した遊技が実行される。そして、第１通常状態にて大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に時短回数４回の第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、右打ち遊技が開始される。そして、大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定された場合には、第３図柄表示装置８１の表示画面にてファイナルカウントダウン演出が開始される。上述した通り、ファイナルカウントダウン演出は８回の第２特別図柄抽選が実行される期間に対応した期間演出であって、第１時短状態中は、その前半期間（４回分）の演出期間となる。第１時短状態中に実行される第２特別図柄抽選では、１／２５０の確率で当選する大当たり当選以外に、１／８の確率で当選する小当たり当選、及び、１／５０の確率で当選する時短図柄当選を目指した遊技が実行される。まず、第１時短状態中に小当たり当選した場合の流れについて説明をする。第１時短状態中に小当たり当選した場合には、小当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技終了後に再度第１時短状態が設定される。つまり、第１時短状態中に小当たり当選した場合には、第１時短状態が繰り返し設定される遊技が実行される。一方、第１時短状態中に時短図柄当選した場合には、第１時短状態が設定される時短図柄Ａと、第２時短状態が設定される時短図柄Ｂと、の選択割合が１：１となるように構成している。

【３０７８】

次に、第１時短状態中に実行される４回の第２特別図柄抽選にて外れが連続し、第２通常状態へと移行すると、第１時短状態中よりも有利な第２特別図柄抽選が特図２保留数に対応した数（最大４個）実行される。具体的には、通常状態（第２通常状態）にて実行される第２特別図柄抽選にて小当たり当選した場合には、２０％の割合で大当たり遊技終了後に第２時短状態が設定される小当たり種別である小当たりＣが選択されるように構成している。さらに、時短図柄当選した場合には、必ず第２時短状態が設定される時短図柄Ｂが設定されるように構成している。つまり、第１時短状態中よりも通常状態にて小当たり当選、或いは時短図柄当選した場合の方が、遊技者に最も有利な第２時短状態へと移行し易くなるように構成している。このように構成することで、最後の第２特別図柄抽選が実行されるまで期待感を持たせたまま遊技者に遊技を行わせることができる。そして、第２時短状態が設定された場合には、小当たり当選した場合の５０％が第２時短状態をループし、残りの５０％が第１時短状態へと移行するように構成し、時短図柄当選した場合には、必ず第２時短状態が設定される時短図柄Ｂが設定されるように構成している。よって、一度第２時短状態が設定されると、高確率で第２時短状態をループする遊技を行わせることができる。なお、本第３４制御例では、第２時短状態で小当たり当選した場合に５０％の確率で第２時短状態以外が設定されるように構成することで、長時間の間、第２時短状態が継続してしまうことを抑制しているが、これに限ること無く、例えば、上述した第３１制御例のように、時短状態が連続して設定される回数に上限も持たせた時短リミット機能を設け、所定回数（例えば、１０回）連続して時短状態が設定された場合に強制的に通常状態へと移行させるように構成しても良い。

【３０７９】

＜第３４制御例における主制御装置の電気的構成について＞

次に、図９９７から図１０００を参照して、本第３４制御例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。本第３４制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、上述した第３０制御例におけるパチンコ機１０に対して各種構成に対して予め規定されている内容を異ならせている点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成に対しては説明を省略する。なお

、規定されている内容（情報）を異ならせている各種構成（特別図柄１乱数テーブル２０２Ｆａ１、特別図柄２乱数テーブル２０２Ｆａ２、大当たり種別選択テーブル２０２Ｆｂ、変動パターン選択テーブル２０２Ｆｄ、時短付与テーブル２０２Ｆｅ、小当たり種別選択テーブル２０２Ｆｆ、時短種別選択テーブル２０２Ｆｈ）について、その用途は上述した第３０制御例と同一であるため、詳細な説明を省略する。まず、図９９７（ａ）を参照して、特別図柄１乱数テーブル２０２Ｆａ１の構成について説明をする。図９９７（ａ）は、特別図柄１乱数テーブル２０２Ｆａ１に規定されている内容を示した図である。この特別図柄１乱数テーブル２０２Ｆａ１は、上述した特別図柄１乱数テーブル２０２Ａａ１（図９１０（ａ）参照）に対して、大当たり判定値の範囲を変更している点と、時短図柄判定値を削除している点で相違している。具体的には、本第３４制御例におけるパチンコ機１０は、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値の範囲が「０～９９９」の１０００個となるように構成しており、そのうち、「０～３」の範囲が大当たりと判定される範囲となるように規定し、小当たりと判定される値や時短図柄と判定される値を規定しないように構成している。つまり、第１特別図柄抽選が実行された場合には、設定されている遊技状態に関わらず、４／１０００（１／２５０）の確率で大当たりと判定される抽選が実行されるように構成している。

【３０８０】

次に、図９９７（ｂ）を参照して、特別図柄２乱数テーブル２０２Ｆａ２の構成について説明をする。図９９７（ｂ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２Ｆａ２に規定されている内容を示した図である。この特別図柄２乱数テーブル２０２Ｆａ２は、上述した特別図柄２乱数テーブル２０２Ａａ２（図９１０（ｂ）参照）に対して、大当たり判定値の範囲、及び、小当たり判定値の範囲を変更している点と、新たに、時短図柄判定値を規定している点で相違している。なお、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値の範囲は、上述した通り、「０～９９９」の１０００個となるように構成している。具体的には、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１が「０～３９」の範囲に対して、大当たりと判定される範囲が、「４０～１６４」の範囲に対して、小当たりと判定される範囲が、「１６５～１８４」の範囲に対して、時短図柄と判定される範囲が規定されている。つまり、第２特別図柄抽選が実行された場合には、設定されている遊技状態に関わらず、４０／１０００の確率で大当たりと判定され、１２５／１０００の確率で小当たりと判定され、２０／１０００の確率で時短図柄当選と判定されるように構成している。以上、説明をした通り、本第３４制御例では、１／２５０の確率で大当たり当選する第１特別図柄抽選と、１／２５０の確率で大当たり当選し、１／８の確率で小当たり当選し１／５０の確率で時短図柄当選する第２特別図柄抽選と、を実行可能に構成し、大当たり当選した場合、小当たり当選した場合、時短図柄当選した場合の何れにおいても、遊技者に有利な特典が付与されるように構成している。よって、第１特別図柄抽選よりも、第２特別図柄抽選の方が遊技者に有利な特別図柄抽選となる。また、上述した通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合よりも、時短状態（第１時短状態、第２時短状態）が設定されている場合の方が、第２特別図柄抽選を実行させ易くすることができるように構成している。よって、通常状態よりも時短状態の方が遊技者に有利な遊技状態（有利遊技状態）となる。

【３０８１】

次に、図９９７（ｃ）を参照して、大当たり種別選択テーブル２０２Ｆｂの内容について説明をする。図９９７（ｃ）は、大当たり種別選択テーブル２０２Ｆｂに規定されている内容を示した図である。図９９７（ｃ）に示した通り、大当たり種別選択テーブル２０２Ｆｂは、上述した大当たり種別選択テーブル２０２Ａｂ（図９１０（ｃ）参照）に対して、各特別図柄種別に対して規定されている大当たり種別の内容を異ならせている点と、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させたことに基づいて実行される大当たり遊技専用（小当たり用）の大当たり種別を規定している点で相違している。具体的には、特別図柄種別「特図１（第１特別図柄）」に対しては、取得した第１当たり種別カウンタＣ２が取り得る「０～９９」の全範囲に対して、大当たり種別「大当たりＡ４７」が規定されており、特別図柄種別「特図２（第２特別図柄）」に対しては、取得した第１当たり種

別カウンタＣ２が取り得る「０～９９」の全範囲に対して、大当たり種別「大当たりＣ４７」が規定されており、小当たり用の大当たり種別として、大当たり種別「大当たりＢ４７」が規定されている。大当たり種別「大当たりＡ４７」は、５ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に、時短回数４回の第１時短状態が設定される大当たり種別である。大当たり種別「大当たりＢ４７」は、１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に、時短回数４回の第１時短状態が設定される大当たり種別である。大当たり種別「大当たりＣ４７」は、１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に、時短回数１０回の第２時短状態が設定される大当たり種別である。

【３０８２】

つまり、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の面では、大当たりＡ４７が最も遊技者に不利な大当たり種別となり、大当たりＢ４７、大当たりＣ４７が最も遊技者に有利な大当たり種別となる。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、大当たりＡ４７、大当たりＢ４７が最も遊技者に不利な大当たり種別となり、大当たりＣ４７が最も遊技者に有利な大当たり種別となる。全体的には、大当たりＣ４７が最も遊技者に有利な大当たり種別となり。次いで、ラウンド遊技数が大きい分、大当たりＢ４７が有利な大当たり種別となり、大当たりＡ４７が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。本第３４制御例では、通常状態が設定されている状態では、第１特別図柄抽選を実行させるための左打ち遊技が行われ、第１特別図柄抽選で大当たり当選（当選確率１／２５０）を目指す遊技が実行される。そして、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別「大当たり４７」が設定され、その大当たり遊技終了後に時短回数４回の第１時短状態が設定される。そして、第１時短状態が設定されたことに基づいて実行された第２特別図柄抽選（第１時短状態中に実行される４回の第２特別図柄抽選と、通常状態移行後に実行される特図２保留分（最大４個）に対応した第２特別図柄抽選）にて、小当たり当選（当選確率１／８）、或いは、大当たり当選（当選確率１／２５０）を目指す右打ち遊技が行われる。つまり、時短状態が設定されたことに基づいて規定回数のみ実行可能となる第２特別図柄抽選にて、小当たり当選よりも先に大当たり当選した場合には、遊技者に最も有利となる大当たり種別「大当たりＣ４７」が設定されるように構成している。このように構成することで、当選し易い小当たりよりも先に当選し難い大当たりに当選したことによる付加価値を遊技者に提供することができる。

【３０８３】

次に、図９９８を参照して、変動パターン選択テーブル２０２Ｆｄ（図示せず）が有する通常用テーブル２０２Ｆｄ１の内容について説明をする。図９９８は、通常用テーブル２０２Ｆｄ１に規定されている内容を示した図である。この通常用テーブル２０２Ｆｄ１は、上述した第３０制御例における通常用テーブル２０２Ａｄ１（図９１１（ｂ）参照）に対して、通常状態が設定されている場合にのみ参照されるように構成した点と、特図１（第１特別図柄）抽選の結果を示すための変動パターンとして規定されている内容の一部を変更している点と、特図２（第２特別図柄）抽選の結果を示すための変動パターンとして規定されている内容を異ならせている点で相違している。具体的には、図９９８に示した通り、本第３４制御例では、遊技状態が移行してからの変動回数に応じて異なる変動パターンを選択可能に構成しており、特図１に対しては、変動回数「１～１００００」の範囲に対して、上述した第３０制御例と同一の選択割合で各種変動パターンが規定されている。次いで、特図２に対しては、変動回数「１～３」と、変動回数「４」と、変動回数「５～」と、で異なる変動パターンが選択されるように構成しており、変動回数「１～３」に対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の取り得る「０～１９８」の全範囲に対して変動時間が１０秒の「共通変動」が規定されており、変動回数「４」に対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の取り得る「０～１９８」の全範囲に対して変動時間が２０秒の「共通中変動」が規定されており、変動回数「５～」に対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の取り得る「０～１９８」の全範囲に対して変動時間が１００秒の「共通長変動」が規定されている。

【３０８４】
つまり、本第３４制御例では、通常状態中に右打ち遊技を実行したとしても第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができない（殆ど入球しない）ようにパチンコ機１０の遊技盤１３が構成されていることから、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選は、時短状態中に獲得した特図２保留を用いた第２特別図柄抽選となる。このように構成することで、適正な遊技を行っている以上、特図２保留の上限数（４個）よりも多い回数の第２特別図柄抽選（例えば、５回の第２特別図柄抽選）が通常状態中に実行されることが無い。よって、特図２保留の上限数よりも多い回数の第２特別図柄抽選が実行された場合には、適正では無い遊技が実行されている場合となり、不適正な遊技が連続して実行されてしまうことを抑制するために、長時間の変動時間（１００秒）の変動パターンが選択されるように構成している。このように構成することで、遊技盤１３に設けられた各種構成に不具合（例えば、電動役物６４０が常時開放した故障状態となる不具合等）が発生している状態で多くの第２特別図柄抽選が実行されてしまい、遊技者に対して過剰に多くの特典が付与されてしまうことを抑制することができる。また、専用の治具を用いて通常状態中に不正に第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技が長時間実行されてしまうことを抑制することができる。なお、詳細な図示は省略するが、本第３４制御例では、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される時短用テーブル２０２Ｆｄ２（図示せず）の内容も一部変更している。具体的には、上述した通常用テーブル２０２Ｆｄ１と同様に、第２特別図柄変動の変動回数に応じて、異なる変動時間の変動パターンが選択されるように構成しており、第１時短状態の最終変動（４回転目の第２特別図柄変動）に対しては、他の変動（時短状態の最終変動以外の変動）よりも長い変動時間（２０秒）の変動パターンが選択されるように構成し、２０秒の変動時間のうち、最初の１０秒を用いてバトル演出を実行し、残りの１０秒を用いて特図２保留の獲得を促すための演出を実行するように構成している。

【３０８５】
このように構成することで、時短状態中の最終変動にて特図２保留を容易に獲得させることができる。なお、本第３４制御例では、第２特別図柄抽選の結果を示すための変動パターンとして、変動回数に対応した固定変動時間の変動パターンのみが選択されるように構成しているが、これに限ること無く、複数の異なる変動時間の変動パターンを選択可能に構成しても良く、この場合、異なる変動回数に対して、同一の変動時間の変動パターンと、異なる変動時間の変動パターンと、を選択可能に構成すると良い。このように構成することで、選択された変動パターンによって、実行中の第２特別図柄変動が何回目の変動（新たな遊技状態が設定されてから何回目の変動）であるかを遊技者に把握させ易い状況と、把握させ難い状況と、を創出することができるため、第２特別図柄変動の変動パターンについて遊技者に興味を持たせることができる。次に、図９９９（ａ）を参照して、時短付与テーブル２０２Ｆｅの内容について説明をする。図９９９（ａ）は、時短付与テーブル２０２Ｆｅに規定されている内容を示した図である。この時短付与テーブル２０２Ｆｅは、上述した第３０制御例の時短付与テーブル２０２Ａｅ（図９１３参照）に対して、規定されている図柄種別（大当たり種別、時短図柄種別）と、各図柄種別に対する時短付与内容を異ならせている点で相違している。

【３０８６】
具体的には、大当たり種別「大当たりＡ４７」に対して、時短種別として「第１時短」が、時短付与内容として時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３Ａｂの値「４」が規定されており、大当たり種別「大当たりＢ４７」に対して、時短種別として「第１時短」が、時短付与内容として時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３Ａｂの値「４」が規定されており、大当たり種別「大当たりＣ４７」に対して、時短種別として「第２時短」が、時短付与内容として時短カウンタ２０３ｈの値「２０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３Ａｂの値「１０」が規定されており、時短図柄種別「時短図柄Ａ４７」に対して、時短種別として「第１時短」が、時短

付与内容として時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３Ａｂの値「４」が規定されており、時短図柄種別「時短図柄Ｂ４７」に対して、時短種別として「第２時短」が、時短付与内容として時短カウンタ２０３ｈの値「２０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３Ａｂの値「１０」が規定されている。ここで、時短付与回数として規定されている各種カウンタの値は、それぞれ異なる内容の時短終了条件を示しており、何れかのカウンタ値が「０」となった場合に、時短終了条件が成立し、時短状態が終了する処理が実行されるように構成している。具体的には、時短カウンタ２０３ｈの値は、時短状態中に特別図柄抽選が実行されたことに基づいて減算される値であって、第１特別図柄変動が停止表示した場合、或いは、第２特別図柄変動が停止表示した場合に、値が「１」減算される。つまり、時短カウンタ２０３ｈの値に基づいて成立する時短終了条件は、第１特別図柄変動回数と、第２特別図柄変動回数とを合算した合算回数が所定回数となった場合に成立する時短終了条件となる。

【３０８７】

また、小当たりカウンタ２０３ｓは、時短状態中に小当たり当選したことに基づいて減算される値であって、小当たり当選を示す表示態様で特別図柄変動が停止表示される場合（小当たり遊技が実行される場合）に、値が「１」減算される。つまり、小当たりカウンタ２０３ｓの値に基づいて成立する時短終了条件は、時短状態中に小当たり当選した回数が所定回数となった場合に成立する時短終了条件となる。本第３４制御例では、小当たり遊技中に適正に右打ち遊技を実行することで、確実に大当たり遊技の実行契機を成立させる（特定領域へと遊技球を通過させる）ことができるように構成しているため、この時短終了条件を設けることにより、当選した小当たり図柄の種別が遊技者に有利な種別であるか否かを判別し、不利な種別であると判別した場合には小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させること無く次の小当たり当選を目指す遊技が実行されることを抑制することができる。最後に、特図２カウンタ２０３Ａｂは、時短状態中に第２特別図柄抽選が実行されたことに基づいて減算される値であって、第２特別図柄変動が停止表示した場合に、値が「１」減算される。つまり、特図２カウンタ２０３Ａｂの値に基づいて成立する時短終了条件は、第２特別図柄変動回数が所定回数となった場合に成立する時短終了条件となる。以上、説明をした通り、本第３４制御例では、３種類の時短終了条件を設定可能に構成している。そのうち、小当たり当選に基づいて成立する時短終了条件については、成立したとしても実質大当たり遊技が実行されるため、大当たり遊技が実行されること無く時短状態を終了させることとなる時短終了条件が２種類となる。そして、時短状態中に右打ち遊技を継続して実行した場合には、特図２カウンタ２０３Ａｂの値に基づいて成立する時短終了条件が最も成立し易い時短終了条件となる。よって、時短状態が終了するまでの残時短回数としては、特図２カウンタ２０３Ａｂの値に基づいて時短終了条件が成立するまでの第２特別図柄変動回数（残特図２変動回数）が表示されるように構成している。

【３０８８】

このように構成することで、時短状態が設定された場合に実行され易くなる第２特別図柄変動の実行回数に対応した残時短回数を遊技者に報知することができるため、時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の回数を遊技者に分かり易く理解させることができる。また、上述した通り、時短種別として「第１時短（第１時短状態）」が設定される場合よりも、「第２時短（第２時短状態）」が設定される場合の方が、特図２カウンタ２０３Ａｂの値に基づいて成立する時短終了条件が成立し難くなるように構成している。つまり、第１時短状態よりも第２時短状態の方が、第２特別図柄抽選をより多く実行させることが可能な時短状態となる。よって、第１時短状態よりも第２時短状態の方が遊技者に有利な時短状態となる。次に、図９９９（ｂ）を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２Ｆｆの内容について説明をする。図９９９（ｂ）は、小当たり種別選択テーブル２０２Ｆｆに規定されている内容を示した図である。この小当たり種別選択テーブル２０２Ｆｆは、上述した第３０制御例の小当たり種別選択テーブル２０２Ａｆ（図９１４（ａ）参照）に対して、小当たり当選時の遊技状態と、取得した小当たり種別カウンタＣ５

の値とに対応させて異なる小当たり種別が選択されるように各小当たり種別が規定されている点で相違している。なお、本第３４制御例では、上述した第３０制御例と同様に、第２特別図柄抽選でのみ小当たり当選し得るように構成しているため、特別図柄種別「特図２（第２特別図柄）」に対してのみ小当たり種別が規定されている。

【３０８９】

具体的には、小当たり当選した時点における遊技状態が「通常（通常状態）」である場合には、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～２９」の範囲に対して、小当たり種別「小当たりＡ４７」が、「３０～７９」の範囲に対して、小当たり種別「小当たりＢ４７」が、「８０～９９」の範囲に対して、小当たり種別「小当たりＣ４７」が、それぞれ規定されている。また。小当たり当選した時点における遊技状態が「第１時短（第１時短状態）」である場合には、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４９」の範囲に対して、小当たり種別「小当たりＡ４７」が、「５０～９９」の範囲に対して、小当たり種別「小当たりＢ４７」が規定されている。最後に、小当たり当選した時点における遊技状態が「第２時短（第２時短状態）」である場合には、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４９」の範囲に対して、小当たり種別「小当たりＡ４７」が、「５０～９９」の範囲に対して、小当たり種別「小当たりＣ４７」が、それぞれ規定されている。ここで、各小当たり種別について説明をする。本第３４制御例では、何れの小当たり種別（小当たりＡ４７、小当たりＢ４７、小当たりＣ４７）が設定された場合であっても、Ｖ入賞装置６５０が開放動作される小当たり遊技が実行され、その小当たり遊技中に遊技球を特定領域（Ｖゲート）へと容易に入球させることができるように構成している。つまり、本第３４制御例では、小当たり当選した場合に略大当たり遊技の実行権利を獲得できるように構成している。このように構成することで、小当たり当選したにも関わらず大当たり遊技の実行権利を獲得できず、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【３０９０】

そして、各小当たり種別に対して異なる大当たり種別が対応づけられており、設定された小当たり種別によって、実行される大当たり遊技の内容や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成している。具体的には。小当たりＡ４７の小当たり遊技中に大当たり遊技の実行権利を獲得した場合には大当たり種別として「大当たりＡ４７」が設定され、小当たりＢ４７の小当たり遊技中に大当たり遊技の実行権利を獲得した場合には大当たり種別として「大当たりＢ４７」が設定され、小当たりＣ４７の小当たり遊技中に大当たり遊技の実行権利を獲得した場合には大当たり種別として「大当たりＣ４７」が設定される。各大当たり種別の内容については、図９９７（ｃ）を参照して上述したため、その説明を省略するが、「大当たりＣ４７」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、次いで「大当たりＢ４７」が有利な大当たり種別となり、「大当たりＡ４７」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。上述した通り、第２時短状態中に小当たり当選した場合は、１／２の割合で「小当たりＣ４７」が設定され、通常状態中に小当たり当選した場合は、１／５の割合で「小当たりＣ４７」が設定され、第１時短状態中に小当たり当選した場合には、「小当たりＣ４７」が設定されないように構成している。よって、小当たり当選した時点における遊技状態としては、第２時短状態が遊技者に最も有利な遊技状態となり、次いで、通常状態が有利な遊技状態となり、第１時短状態が最も不利な遊技状態となる。本第３４制御例では、第２特別図柄抽選でのみ小当たり当選し得るように構成していることから、第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される第１時短状態中に第２特別図柄抽選がまず実行される。そして、第１時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定される大当たり種別が設定されるため、第１時短状態をループさせる右打ち遊技が実行されることになる。

【３０９１】

一方、第１時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で当り当選すること無く、通常状態に移行すると、獲得済みの特図２保留を用いた第２特別図柄抽選が実行される。この通

常状態中に実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、１／５の確率で、小当たりＣ４７が設定されることになる。つまり、第１時短状態が設定された場合には、早期に（第１時短状態中に）小当たり当選する場合よりも、残特図２保留で小当たり当選した場合の方が、遊技者に有利な小当たりとなり易くなるように構成している。このように構成することで、第１時短状態が設定された場合において、いち早く小当たり当選することで安心した遊技が実行されることを所望する遊技と、早期に小当たり当選することを所望すること無く、第１時短状態が設定されたことに基づいて実行され得る第２特別図柄抽選の残回数が少ない状態（通常状態中における残特図２保留を用いた第２特別図柄抽選が実行されている状態）で小当たり当選することを所望する遊技と、を行わせることができるという斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。さらに、一度、第２時短状態が設定されると、第１時短状態よりも成立し難い時短終了条件が設定され、第１時短状態が設定された場合よりも多くの第２特別図柄抽選を実行させることができるように構成しており、第２時短状態中に小当たり当選した場合には、１／２の確率で小当たりＣ４７が設定されるように構成している。つまり、第２時短状態が設定された場合には、他の遊技状態が設定されている場合よりも高確率で第２時短状態が繰り返し設定され易くなるように構成している。このように構成することで、第１時短状態よりも第２時短状態の方が、遊技者により有利な遊技状態とすることができるため、第２時短状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせることができる。

【３０９２】

なお、本第３４制御例では、第２特別図柄抽選が実行され易い時短状態が設定された場合において、前半期間で（時短状態中に）小当たり当選するよりも、後半期間（通常状態における残特図２保留消化期間）で小当たり当選した場合の方が、遊技者に有利な特典が付与されるように構成しているが、これに限ること無く、第２特別図柄抽選が実行され易い時短状態が設定された場合において、前半期間で（時短状態中に）小当たり当選する方が、後半期間（通常状態における残特図２保留消化期間）で小当たり当選した場合よりも、遊技者に有利な特典が付与されるように構成しても良い。このように構成することで、第２特別図柄抽選を実行可能な残回数が多く残っている状況、即ち、今回実行される第２特別図柄抽選の結果を深く考えることの無いタイミングであって、遊技者が遊技に集中し難いタイミングにおいて小当たり当選した場合に遊技者に有利な特典が付与されるため、時短状態が設定された直後から遊技者に対して第２特別図柄抽選の結果に興味を持たせることができる。次に、図１０００を参照して、時短種別選択テーブル２０２Ｆｈの内容について説明をする。図１０００は、時短種別選択テーブル２０２Ｆｈに規定されている内容を模式的に示した図である。この時短種別選択テーブル２０２Ｆｈは、上述した第３０制御例における時短種別選択テーブル２０２Ａｈ（図９１４（ｂ）参照）に対して、各遊技状態に対して規定されている時短図柄種別を異ならせている点で相違している。具体的には、遊技状態として、通常状態、第２時短状態が設定されている場合には第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の全範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ｂ４７」が規定されており、遊技状態として、第１時短状態が設定されている場合には第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の全範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄Ａ４７」が規定されている。つまり、通常状態、或いは、第２時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、必ず時短図柄Ｂ４７が設定され、第１時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、必ず時短図柄Ａ４７が設定されるように構成している。

【３０９３】

ここで、各時短図柄種別が設定された場合に付与される時短状態の内容については、図９９９（ａ）を参照して上述したため、詳細な説明は省略するが、時短図柄Ａ４７が設定された場合には、時短回数４回の第１時短状態が設定され、時短図柄Ｂ４７が設定された場合には、時短回数１０回の第２時短状態が設定されるように構成している。本第３４制御例では、上述した通り、第２時短状態の方が、第１時短状態よりも遊技者に有利な時短状態となるように構成しているため、第２特別図柄抽選で時短図柄当選する場合の遊技状

態の有利度合いとしては、通常状態、第２時短状態が遊技者に最も有利な遊技状態となり、第１時短状態が遊技者に最も不利な遊技状態となる。なお、本第３４制御例では、図１０００に示した通り、通常状態にて時短図柄当選した場合と、第２時短状態で時短図柄当選した場合とで、何れも必ず第２時短状態が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、何れの遊技状態においても第１時短状態と、第２時短状態とを設定可能に構成し、その選択割合を遊技状態に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、第２特別図柄抽選が実行される回数が少ない通常状態で時短図柄当選した場合の方が、第２時短状態で時短図柄当選した場合よりも第２時短状態が設定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、限られた短期間内で時短図柄当選したことによる付加価値を遊技者に提供することができる。一方、通常状態で時短図柄当選した場合よりも、第２時短状態で時短図柄当選した場合の方が、第２時短状態が設定され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、第２時短状態が繰り返し設定され易くすることができるため、遊技者に対して第２時短状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせることができる。

【３０９４】

＜第３４制御例における音声ランプ制御装置の電気的構成について＞

次に、本第３４制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について説明をする。本第３４制御例では、上述した第３０制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を一部変更している点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の内容については説明を省略する。まず、図１００１を参照して、本第３４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図１００１は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図１００１に示した通り、本第３４制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第３０制御例におけるＲＡＭ２２３（図９１５（ｂ）参照）に対して、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａと、残時短回数カウンタ２２３Ｆｂと、を追加している点で相違しており、それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａは、ファイナルカウントダウン演出が実行されていることを示すためのカウンタであって、ファイナルカウントダウン演出の実行契機が成立した場合（大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定される場合）に、ファイナルカウントダウン演出中に実行される第２特別図柄抽選回数（８回）に対応する値「９」がセットされる（図１００２のＳ３４１０Ｆ参照）。そして、ファイナルカウントダウン演出中において新たな変動演出を設定するための処理が実行される毎に値が「１」減算される（図１００４のＳ４４０３Ｆ参照）。このファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値が「１」以上である場合（「０」よりも大きい場合）は、ファイナルカウントダウン演出が実行されている期間となる。そして、第２特別図柄変動に対応する変動演出を設定する各種タイミングにおいて、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値が０よりも大きいかが判別され、その判別結果に基づいた変動演出の演出態様が決定される。

【３０９５】

本第３４制御例では、ファイナルカウントダウン演出が実行されている期間中において、遊技状態として第１時短状態、第２時短状態、通常状態の何れも設定され得るように構成しており、各遊技状態中に実行される変動演出の演出態様を、ファイナルカウントダウン演出の有無に応じて異ならせて決定するように構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態に関わらず、ファイナルカウントダウン演出が実行される期間中に一体感のある変動演出（バトル演出）を実行することが可能となる。残時短回数カウンタ２２３Ｆｂは、現在設定されている時短状態の残時短回数（時短終了条件が成立するまでに実行可能な第２特別図柄抽選回数）を示すためのカウンタであって、時短状態が設定されたことを示すための状態コマンドを受信した場合に実行される状態コマンド処理（図１００２のＳ３２３１Ｆ参照）において、今回設定された時短状態の種別に応じた残時短回数の値がセットされる（図１００２のＳ３４０９Ｆ、及び、図１００３のＳ３５０

３Ｆ参照）。そして、時短状態中に第２特別図柄変動が実行される毎に値が「１」減算される（図１００４のＳ４４０６Ｆ参照）。

【３０９６】

＜第３４制御例における音声ランプ制御装置にて実行される制御処理について＞

次に、図１００２から図１００７を参照して、本第３４制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理内容について説明をする。本第３４制御例では、上述した第３０制御例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理に対して、状態コマンドを受信した場合に実行される制御処理の内容と、特別図柄変動に対応させて変動演出を設定するための制御処理の内容と、を変更した点で相違している。より具体的には、状態コマンド処理（図９２６のＳ３２３１Ｂ参照）に代えて、状態コマンド処理（図１００２のＳ３２３１Ｆ）を、変動演出設定処理（図９２８のＳ４３０４Ｂ参照）に代えて、変動演出設定処理（図１００４のＳ４３０４Ｆ）をそれぞれ実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、状態コマンド処理（Ｓ３２３１Ｆ）の制御処理の内容について、図１００２を参照して説明する。図１００２は、状態コマンド処理（Ｓ３２３１Ｆ）の処理内容を示すためのフローチャートである。この状態コマンド処理（Ｓ３２３１Ｆ）は、上述した状態コマンド処理（図９２６のＳ３２３２Ｂ参照）と同様に、主制御装置１１０から状態コマンドを受信したと判別した場合に実行される制御処理であって、受信した状態コマンドに含まれる内容に応じた処理が実行される。

【３０９７】

具体的には、状態コマンド処理（Ｓ３２３１Ｆ）が実行されると、まず、受信した状態コマンドに含まれる情報を解析し、現在の遊技状態を示すための情報を従遊技状態格納エリア２２３ｇに格納する（Ｓ３４０１）。その後、今回受信した状態コマンドに含まれる情報に基づいて、遊技状態が通常状態へと移行したかを判別し（Ｓ３４０２）、通常状態へと移行したと判別した場合、即ち、今回受信した状態コマンドの中に通常状態に対応する情報が含まれていると判別した場合は（Ｓ３４０２：Ｙｅｓ）、次に、時短情報更新エリア２２３ｈに記憶されている情報をクリアし（Ｓ３４２１Ａ）、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて、特図２保留を獲得している状態であるかを判別し（Ｓ３４０１Ｆ）、特図２保留があると判別した場合は（Ｓ３４０１Ｆ：Ｙｅｓ）、通常状態に移行した後も第２特別図柄抽選を実行可能であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３４０１Ｆの処理において、特図２保留が無いと判別した場合、即ち、第２特別図柄抽選の実行契機となる第２入球口６４０へと遊技球を入球させないまま通常状態が設定された場合は（Ｓ３４０１Ｆ：Ｎｏ）、事前に設定された回数のバトル演出を実行させることなくファイナルカウントダウン演出を終了させるための処理として、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値を０にクリアし（Ｓ３４０２Ｆ）、ファイナルカウントダウン演出の終了を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４０３Ｆ）、残時短回数カウンタ２２３Ｆｂの値を０にクリアし（Ｓ３４０４Ｆ）、通常モード用の背面画像を示す表示用背面画像コマンドを設定し（Ｓ３４０５Ｆ）、本処理を終了する。

【３０９８】

また、Ｓ３４０２の処理において、通常状態へ移行しないと判別した場合は（Ｓ３４０２：Ｎｏ）、次に、第１時短状態へ移行したかを判別し（Ｓ３４０６Ｆ）、移行したと判別した場合は（Ｓ３４０６Ｆ：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を時短情報更新エリア２２３ｈに格納し（Ｓ３４０７Ｆ）、ファイナルカウントダウン演出用の背面画像を示す表示用背面画像コマンドを設定し（Ｓ３４０８Ｆ）、残時短回数カウンタ２２３Ｆｂの値に４をセットし（Ｓ３４０９Ｆ）、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値に９をセットし（Ｓ３４１０Ｆ）、本処理を終了する。Ｓ３４０６の処理において、第１時短状態へ移行しないと判別した場合は（Ｓ３４０６Ｆ：Ｎｏ）、第２時短状態へ移行したかを判別し（Ｓ３４１１Ｆ）、第２時短状態へ移行したと判別した場合は（Ｓ３４１１Ｆ：Ｙｅｓ）、第２時短状態移行処理（Ｓ３４１２Ｆ）を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ３４１１Ｆの処理において、第２時短状態へ移行していないと判別した場合

は（Ｓ３４１１Ｆ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図１００３を参照して、状態コマンド処理（図１００２のＳ３２３１Ｆ参照）にて実行される第２時短状態移行処理（Ｓ３４１２Ｆ）の処理内容について説明をする。図１００３は、第２時短状態移行処理（Ｓ３４１２Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この第２時短状態移行処理（Ｓ３４１２Ｆ）では、第２時短状態へと移行した時点において実行中の演出内容（ファイナルカウントダウン演出の有無）に応じて、残時短回数を表示するか否かを決定する処理が実行される。第２時短状態移行処理（Ｓ３４１２Ｆ）が実行されると、まず、従遊技状態格納エリア２２３ｇから現在の遊技状態を読み出し（Ｓ３５０１Ｆ）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を時短情報更新エリア２２３ｈに格納し（Ｓ３５０２Ｆ）、受信した時短情報に対応する値を残時短回数カウンタ２２３Ｆｂの値にセットする（Ｓ３５０３Ｆ）。

【３０９９】

そして、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値が０よりも大きいか、即ち、ファイナルカウントダウン演出の実行中であるかを判別し（Ｓ３５０４Ｆ）、実行中であると判別した場合は（Ｓ３５０４Ｆ：Ｙｅｓ）、残時短回数を表示しないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３５０４Ｆの処理において、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合、即ち、現在がファイナルカウントダウン演出を実行していない状態であると判別した場合は（Ｓ３５０４Ｆ：Ｎｏ）、残時短回数カウンタ２２３Ｆｂの値に応じた上乗せ演出の演出態様を決定し（Ｓ３５０５Ｆ）、本処理を終了する。次に、図１００４を参照して、変動演出設定処理（Ｓ４３０４Ｆ）の処理内容について説明をする。図１００４は、変動演出設定処理（Ｓ４３０４Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（Ｓ４３０４Ｆ）では、特別図柄変動が開始されるタイミングにて各種カウンタの値を更新する処理と、設定されている遊技状態に応じた変動演出の演出態様を決定するための処理と、が実行される。具体的には、変動演出設定処理（Ｓ４３０４Ｆ）が実行されると、まず、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４４０１Ｆ）、大きいと判別した場合は（Ｓ４４０１Ｆ：Ｙｅｓ）、次に、今回の特別図柄変動が特図２変動であるかを判別する（Ｓ４４０２Ｆ）。Ｓ４４０２Ｆの処理において、特図２変動であると判別した場合には（Ｓ４４０２Ｆ：Ｙｅｓ）、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値を１減算し（Ｓ４４０３Ｆ）、Ｓ４４０４Ｆの処理へ移行する。一方、Ｓ４４０１Ｆの処理において、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値が０よりも大きく無いと判別した場合（Ｓ４４０１Ｆ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４４０２Ｆの処理において、特図２変動では無いと判別した場合は（Ｓ４４０２Ｆ：Ｎｏ）、そのままＳ４４０４Ｆの処理へ移行する。

【３１００】

Ｓ４４０４Ｆの処理では、残時短回数カウンタ２２３Ｆｂの値が１よりも大きいかを判別し（Ｓ４４０４Ｆ）、大きいと判別した場合は（Ｓ４４０４Ｆ：Ｙｅｓ）、今回の特別図柄変動が特図２変動であるかを判別する（Ｓ４４０５Ｆ）。Ｓ４４０５Ｆの処理において、特図２変動であると判別した場合には（Ｓ４４０５Ｆ：Ｙｅｓ）、残時短回数カウンタ２２３Ｆｂの値を１減算し（Ｓ４４０６Ｆ）、Ｓ４４０７Ｆの処理へ移行する。一方、Ｓ４４０４Ｆの処理において、残時短回数カウンタ２２３Ｆｂの値が１よりも大きく無いと判別した場合（Ｓ４４０４Ｆ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４４０５Ｆの処理において、特図２変動では無いと判別した場合は（Ｓ４４０５Ｆ：Ｎｏ）、そのままＳ４４０７Ｆの処理へ移行する。Ｓ４４０７Ｆの処理では、従遊技状態格納エリア２２３ｇから現在の遊技状態を読み出し（Ｓ４４０７Ｆ）、遊技状態が第１時短状態であるかを判別し（Ｓ４４０８Ｆ）、第１時短状態であると判別した場合は（Ｓ４４０８Ｆ：Ｙｅｓ）、次に、今回の特別図柄変動が時短図柄当選しているかを判別し（Ｓ４４０９Ｆ）、時短図柄当選していると判別した場合は（Ｓ４４０９Ｆ：Ｙｅｓ）、時短図柄当選時演出設定処理を実行し（Ｓ４４１０Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４０９Ｆの処理において、時短図柄当選していないと判別した場合は（Ｓ４４０９Ｆ：Ｎｏ）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ４４１１Ｆ）、本処理を終了する。

また、Ｓ４４０８Ｆの処理において、第１時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ４４０８Ｆ：Ｎｏ）、次いで、遊技状態が第２時短状態であるかを判別し（Ｓ４４１２Ｆ）、第２時短状態であると判別した場合は（Ｓ４４１２Ｆ：Ｙｅｓ）、第２時短状態演出設定処理を実行し（Ｓ４４１３Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４１２Ｆの処理において、第２時短状態では無い（通常状態である）と判別した場合は（Ｓ４４１２Ｆ：Ｎｏ）、通常状態演出設定処理を実行し（Ｓ４４１４Ｆ）、本処理を終了する。

【３１０１】

次に、図１００５を参照して、時短図柄当選時演出設定処理（Ｓ４４１０Ｆ）の処理内容について説明をする。図１００５は、時短図柄当選時演出設定処理（Ｓ４４１０Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短図柄当選時演出設定処理（Ｓ４４１０Ｆ）は、第１時短状態が設定されている状態で時短図柄当選した場合における特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、時短図柄当選時演出設定処理（Ｓ４４１０Ｆ）が実行されると、今回当選した時短種別（時短図柄種別）を読み出し（Ｓ４５０１Ｆ）、読み出した時短種別が時短Ａ（時短図柄Ａ）であるかを判別する（Ｓ４５０２Ｆ）。Ｓ４５０２Ｆの処理において、時短Ａであると判別した場合は（Ｓ４５０２Ｆ：Ｙｅｓ）、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値に９をセットし（Ｓ４５０３Ｆ）、ファイナルカウントダウン演出の残回数が９に増加する演出態様を決定し（Ｓ４５０４Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５０２Ｆの処理において、時短Ａでは無いと判別した場合は（Ｓ４５０２Ｆ：Ｎｏ）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ４５０５Ｆ）、本処理を終了する。以上、説明をした通り、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選で時短Ａ（第１時短状態が設定される時短図柄種別）の時短図柄に当選した場合には、ファイナルカウントダウン演出の残回数が増加する演出を実行するように構成している。このように構成することで、ファイナルカウントダウン演出中における第１時短状態の最終変動期間を、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値が５のタイミングに固定することができる。

次に、図１００６を参照して、第２時短状態演出設定処理（Ｓ４４１３Ｆ）の処理内容について説明をする。図１００６は、第２時短状態演出設定処理（Ｓ４４１３Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この第２時短状態演出設定処理（Ｓ４４１３Ｆ）では、第２時短状態中に実行される特別図柄変動（第２特別図柄変動）に対応する変動演出の演出態様を、実行中の演出内容に応じて異ならせて決定する処理が実行される。

【３１０２】

具体的には、第２時短状態演出設定処理（Ｓ４４１３Ｆ）が実行されると、まず、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値が０よりも大きいか、即ち、現在がファイナルカウントダウン演出中であるかを判別し（Ｓ４６０１Ｆ）、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４６０１Ｆ：Ｙｅｓ）、次いで、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値が０であるかを判別する（Ｓ４６０２Ｆ）。つまり、Ｓ４６０２Ｆの処理では、当該変動がファイナルカウントダウン演出の最終変動であるかを判別する。Ｓ４６０２Ｆの処理において、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値が０であると判別した場合は（Ｓ４６０２Ｆ：Ｙｅｓ）、残時短回数カウンタ２２３Ｆｂの値を読み出し（Ｓ４６０３Ｆ）、読み出した残時短回数カウンタ２２３Ｆｂの値が１よりも大きいかを判別する（Ｓ４６０４Ｆ）。Ｓ４６０４Ｆの処理において、１よりも大きく無い、即ち、当該変動にて時短状態が終了すると判別した場合は（Ｓ４６０４Ｆ：Ｎｏ）、ファイナルカウントダウン演出の終了タイミングと、時短状態の終了タイミングとが一致する場合であるため、ファイナルカウントダウン演出の終了後も時短状態（第２時短状態）が継続していることを示すための上乗せ演出の演出態様を決定すること無く、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ４６０６Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４６０４Ｆの処理において、残時短回数カウンタ２２３Ｆｂの値が１よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４６０４Ｆ：Ｙｅｓ）、ファイナルカウントダウン演出が終了した時点で第２時短状態が継続する状態であるため、その差分（ファイナルカウントダウン演出終了時点における第２時短状態の残時短回数を示す値

）に対応する値を初期値とした上乗せ演出の演出態様を後半演出として決定し（Ｓ４６０５Ｆ）、上述したＳ４６０６Ｆの処理を実行し、本処理を終了する。

【３１０３】

また、Ｓ４６０１Ｆの処理において、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値が０よりも大きくない、即ち、現在がファイナルカウントダウン演出中では無いと判別した場合は（Ｓ４６０１Ｆ：Ｎｏ）、次に、今回の特別図柄変動が時短当選しているかを判別し（Ｓ４６０７Ｆ）、時短図柄当選していないと判別した場合は（Ｓ４６０７Ｆ：Ｎｏ）、Ｓ４６０６Ｆの処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ４６０７Ｆの処理において時短当選していると判別した場合は（Ｓ４６０７：Ｙｅｓ）、残時短回数の上乗せを示唆するための演出態様を決定し（Ｓ４６０８Ｆ）、本処理を終了する。次に、図１００７を参照して。通常状態演出設定処理（Ｓ４４１４Ｆ）の処理内容について説明をする。図１００７は、通常状態演出設定処理（Ｓ４４１４Ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この通常状態演出設定処理（Ｓ４４１４Ｆ）では、通常状態中に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を、実行中の演出内容に応じて異ならせて決定する処理が実行される。具体的には、通常状態演出設定処理（Ｓ４４１４Ｆ）が実行されると、まず、今回の特別図柄変動が特図２変動であるかを判別し（Ｓ４７０１Ｆ）、特図２変動では無い（特図１変動である）と判別した場合は（Ｓ４７０１Ｆ：Ｎｏ）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ４７０６Ｆ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０１Ｆの処理において、特図２変動であると判別した場合は（Ｓ４７０１Ｆ：Ｙｅｓ）、次に、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値が０よりも大きいか、即ち、時短状態中に獲得した特図２残保留を用いた通常状態における特図２変動であるかを判別し（Ｓ４７０２Ｆ）、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４７０２Ｆ：Ｙｅｓ）、次に、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値が１であるか、即ち、ファイナルカウントダウン演出の最終変動であるかを判別し（Ｓ４７０３Ｆ）、１であると判別した場合は（Ｓ４７０３Ｆ：Ｙｅｓ）、ファイナルカウントダウン演出の終了を示すための演出態様を後半演出として決定し（Ｓ４７０４Ｆ）、Ｓ４７０６Ｆの処理を実行し、本処理を終了する。

【３１０４】

また、Ｓ４７０２Ｆの処理において、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値が０よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ４７０２Ｆ：Ｎｏ）、ファイナルカウントダウン演出が実行されていない状態であって、且つ、第２特別図柄変動が実行された場合であるため、警告画像を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４７０５Ｆ）、Ｓ４７０６Ｆの処理へ移行する。つまり、本第３４制御例では、通常状態中に右打ち遊技を行ったとしても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが出来ないように構成しており、ファイナルカウントダウン演出中以外の通常状態において特図２変動が実行される場合は、遊技者が不正に遊技球を第２入球口６４０へと入球した場合、或いは、電動役物６４０ａが故障し、常に開放状態となっている場合が考えられる。このような状況を放置したまま遊技を継続させてしまうと、遊技者に過剰に特典を付与してしまうことになるため、警告画像を表示するようにすることで、ホール店員に異常事態が発生していることを把握させ易くしている。なお、詳細な説明は省略するが、Ｓ４７０５Ｆの処理が実行された場合には、合わせて、異常報知を音声でも出力するように構成している。これにより、ホール店員に異常事態が発生していることをより把握させ易くすることができる。

【３１０５】

＜第３４制御例の第１変形例について＞

次に、図１００８から図１０１３を参照して上述した第３４制御例の第１変形例について説明をする。上述した第３４制御例では、ファイナルカウントダウン演出中に実行されるバトル演出１回の演出期間が、対象となる特別図柄抽選の結果に関わらず１０秒間になるように構成していた。そして、当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）以外の抽選結果（時短図柄当選、外れ）である場合には、バトル演出の演出結果として味方キャラ８０１Ｆが倒される敗北演出が実行されることで、時短図柄当選したか否かを遊技者に分か

り難くするように構成することで、ファイナルカウントダウン演出が終了するタイミング、即ち、大当たり遊技終了後に設定された第１時短状態によって実行させることが可能となる回数分（８回分）、第２特別図柄抽選が実行されたタイミングにおいて、時短状態が継続する（途中で時短図柄当選していた）ことを期待させながら遊技者に遊技を行わせることで、遊技者の遊技意欲を高めることができるものであった。これに対して、本第１変形例では、特別図柄抽選の結果に応じて異なる変動時間の変動パターンを選択可能に構成し、選択された変動パターンに応じて異なる演出態様でバトル演出を実行可能に構成している。このように構成することで、バトル演出の演出態様を把握することにより、時短図柄当選の有無を遊技者に予測させるという楽しみを提供することができる。

【３１０６】

加えて、第２特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも、当たり当選している場合や、時短図柄当選している場合の方が、変動時間が１０秒の通常変動パターンよりも長いロング変動パターン（変動時間２０秒）が選択され易く構成しており、ロング変動パターン専用の演出態様でバトル演出（必殺技を繰り出すバトル演出）を実行可能に構成しているため、ファイナルカウントダウン演出中に必殺技を繰り出すバトル演出が実行された場合において、遊技者に対して、当たり当選を期待させながら興味深く演出を見させることができる。また、必殺技を繰り出すバトル演出にて味方キャラ８０１Ｆが倒されたとしても、時短図柄当選していることに期待をさせることができるため、ファイナルカウントダウン演出が終了するまで遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。さらに、本第１変形例では、第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）を先読みし、先読み結果に基づいて複数の第２特別図柄変動が実行される期間が１のバトル演出の実行期間となるように構成している。つまり、連続する複数の第２特別図柄抽選の結果を１のバトル演出（コンビバトル演出）の演出結果によって報知可能に構成している。このように構成することで、味方キャラ８０１Ｆが倒されるバトル演出の実行回数を減らすことができるため、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。また、獲得済みの特図２保留を用いた先読み結果が外れである場合よりも、当たり当選、時短図柄当選である場合の方が、コンビバトル演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、コンビバトル演出が実行された時点で当たり当選や時短図柄当選することを期待しながら遊技者にバトル演出を楽しませることができる。また、本第１変形例では、ファイナルカウントダウン演出中の遊技状態として特定の遊技状態（例えば、第２時短状態）が設定されている場合に実行される第２特別図柄抽選で、特定の時短図柄種別（例えば、時短図柄Ｂ４７）が設定される時短図柄に当選した場合に、バトル演出の背景画像を特殊背景画像（例えば、天国背景）へと切り替える背景チェンジ演出を実行可能に構成している。

【３１０７】

この場合、バトル演出の演出内容は、通常のバトル演出と同様（味方キャラ８０１Ｆが倒される敗北演出）となるが、背景チェンジ演出が実行されるため、遊技者に対して時短図柄当選したことを把握させ易くすることができる。以上、説明をした通り、本第３４制御例の第１変形例では、上述した第３４制御例におけるパチンコ機１０に対して、ファイナルカウントダウン演出中に実行される各バトル演出の演出結果を変更すること無く、各バトル演出の演出内容として様々なバリエーションを追加するように構成した点で相違しており、遊技者に対して、バトル演出が実行される様々なタイミングで対応する第２特別図柄抽選の結果を予測させる楽しみを提供可能に構成している。なお、上述した内容に関連する構成以外は、上述した第３４制御例におけるパチンコ機１０と同一であるため、その説明を省略する。

【３１０８】

＜第３４制御例の第１変形例における演出内容について＞

次に、図１００８、及び図１００９を参照して、本第１変形例のパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、上述した第３４制御例におけるパチンコ機１０とは異なる特徴的な演出の内容について説明をする。図１００８（ａ）は、ファイナルカウントダウン演出中に実行される第２特別図柄抽選の変動パターンとして２０秒のロング変動が設定され

た場合に表示されるロングバトル演出の表示画面の一例を示した図であり、図１００８（ｂ）は、ファイナルカウントダウン演出中にコンビバトル演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図１００９は、ファイナルカウントダウン演出中に背景チェンジ演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。まず、図１００８（ａ）を参照して、ロングバトル演出の演出内容について説明をする。このロングバトル演出は、対応する第２特別図柄変動の変動パターンとして、変動時間が２０秒のロング変動パターンが選択された場合に実行されるバトル演出である。図１００８（ａ）では、ファイナルカウントダウン演出が実行されてから６回目の第２特別図柄変動が実行されており、通常状態中に時短図柄当選したロング変動期間中の表示画面を示している。図１００８（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの中央付近では、６回目の第２特別図柄抽選に対応する味方キャラ８０１Ｆ６が敵キャラＥ１と対峙するバトル演出が開始される。このバトル演出（ロングバトル演出）と、通常のバトル演出と、では、バトル演出が開始されてから２秒が経過するまでは同一の演出態様で演出が実行されるように構成しており、２秒経過後に実行される味方キャラ８０１Ｆ６が攻撃を仕掛ける演出として、必殺技を繰り出すアクションが実行され、副表示領域Ｄｓには「必殺技発動！！倒せなくてもチャンス！？」の文字が表示される。

【３１０９】

その後、必殺技が敵に炸裂する第１演出、又は敵が回避する第２演出の何れかが実行され、第１演出が実行された場合には、そのまま敵が倒れる第３演出、又は、敵が倒れず反撃される第４演出が実行される。一方、第２演出が実行された場合には、カウンターで敵キャラＥ１が味方キャラ８０１Ｆ６を攻撃する第５演出が実行される。図１００８（ａ）では、１～５回目の第２特別図柄抽選の結果が全て外れであって、通常状態へ移行してから２回目の第２特別図柄抽選で時短図柄当選したことに基づくロングバトル演出が実行されているため、敵が倒れる演出（第３演出）が実行されること無く、第１演出が実行された後に第４演出が実行され、味方キャラ８０１Ｆ６が倒される敗北演出が実行される。詳細は後述するが、通常状態へと移行してから２回目の第２特別図柄抽選の結果を示すための変動パターンとしてロング変動パターンが選択される割合は、特別図柄抽選の結果が外れである場合の約２％（４／１９９）となり、時短図柄当選している場合では約９０％（１８９／１９９）となるように構成している。また、第２特別図柄抽選の結果が外れとなる確率は、上述した第３４制御例と同一で約８５％（８５１／１０００）であり、時短図柄当選となる確率は、２％（２０／１０００）である。つまり、ロングバトル演出にて敗北演出が実行された場合には、対応する第２特別図柄抽選の結果が外れである確率よりも、時短図柄当選である確率の方が高くなる。よって、敵に倒される演出結果となるバトル演出が実行された場合であっても、時短図柄当選したことを期待しながらファイナルカウントダウン演出が終了するまで遊技者の遊技意欲を低下させることなく遊技を行わせることができる。なお、時短状態が継続している状態でファイナルカウントダウン演出が終了した場合には、上述した第３４制御例と同様に、上乗せ演出が実行される。

【３１１０】

また、詳細な説明は省略しているが、本第１変形例では敗北演出となるロングバトル演出中の演出内容として、上述した複数の演出パターン（第２演出から第５演出が実行される第１演出パターン、第１演出から第４演出が実行される第２演出パターン）を設定可能に構成しており、対応する第２特別図柄抽選の結果に応じて、各演出パターンの選択割合を異ならせている。具体的には、抽選結果が外れであるロング変動パターンの方が、抽選結果が時短図柄当選であるロング変動パターンよりも第１演出パターンが設定され易く、第２演出パターンが設定され難くなるように構成している。このように構成することで、第２演出パターンの敗北演出が実行された場合に、第１演出パターンの敗北演出が実行された場合よりも、時短図柄当選を期待することができるため、遊技者に対して、ロングバトル演出の実行有無、及び、演出結果だけで無く、演出過程（演出パターン）についても興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。次に、図１００８（ｂ）を参照して、コンビバトル演出の演出内容について説明をする。このコンビバトル演出は、

連続する複数の第２特別図柄変動の変動時間を用いて実行されるバトル演出であって、対象となる複数の第２特別図柄抽選の結果が１のバトル演出の演出結果として報知される。具体的には、新たな第２特別図柄変動に対応するバトル演出の演出態様を設定する際（変動演出の演出態様を決定する際）に、獲得済みの特図２保留の中に当たり当選、或いは、時短図柄当選に対応する入賞情報が含まれているかを判別し、その判別結果に基づいてコンビバトル演出の演出態様を設定する処理が実行される。図１００８（ｂ）では、次変動に対応する特図２保留（特図２保留アイコンｈｒ５）に対応する入賞情報に時短図柄Ａが設定される時短図柄当選を示す情報が含まれていることに基づいて、当該変動（１０秒変動）と、次変動（１０変動）の第２特別図柄変動期間（合計２０秒）を用いたコンビバトル演出が実行されている表示画面を示している。

【３１１１】

図１００８（ｂ）に示した通り、コンビバトル演出が実行されると、対象となる第２特別図柄変動に対応するストックアイコンｍｓ６、ｍｓ７に対応した味方キャラ８０１Ｆ６、味方キャラ８０１Ｆ７がコンビを組んで敵キャラＥ１を攻撃する演出が実行され、副表示領域Ｄｓには、コンビバトル演出が遊技者に有利な第２特別図柄抽選が実行されている（実行される）ことを示すための表示態様として「コンビで攻撃！！大チャンス！！」の文字が表示されている。より具体的にコンビバトル演出の演出内容を説明すると、コンビバトル演出の演出期間の前半期間（６回目の第２特別図柄変動期間）中は、主表示領域Ｄｍの上方に「残り３回」の文字が表示され、味方キャラ８０１Ｆ６が敵キャラＥ１に攻撃を仕掛ける。そして、後半期間（７回目の第２特別図柄変動期間）に到達すると、表示領域Ｄｍの上方に「残り２回」の文字が表示され、味方キャラ８０１Ｆ７が敵キャラＥ１に追撃を仕掛ける演出が実行される。つまり、敵キャラＥ１の反撃を受けること無く、味方キャラ８０１Ｆが複数回連続して攻撃を行う演出が実行される。このような演出を実行することにより、見た目上も敵キャラＥ１を倒しやすい演出が実行されるため、コンビバトル演出が遊技者に有利な演出であることを理解させ易くすることができる。詳細な説明は省略するが、コンビバトル演出にてコンビを組む味方キャラ８０１Ｆの種別は、コンビバトル演出の対象となる第２特別図柄抽選の結果（先読み結果）に基づいて決定されるように構成しており、コンビバトル演出の対象となる第２特別図柄抽選の結果（先読み結果）が遊技者に有利な結果である場合に決定され易い種別の組合せと、決定され難い種別の組合せと、を少なくとも決定可能に構成している。このように構成することで、このコンビバトル演出が実行されて複数の味方キャラ８０１Ｆが表示された時点で、今回のコンビバトル演出の演出結果や、コンビバトル演出の対象となる第２特別図柄抽選の結果（先読み結果）を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

【３１１２】

さらに、図示は省略するが、最大で３体の味方キャラ８０１Ｆが共闘するトリオバトル演出も実行可能であり、トリオバトル演出が実行された場合には、コンビバトル演出よりも当たり当選の期待度が高くなるように構成している。この場合、バトル演出の開始時点から、味方キャラ８０１Ｆを３体表示されるように構成しても良いし、コンビバトル演出の途中段階で３体目の味方キャラ８０１Ｆが登場するように構成しても良い。以上、説明をした通り、本第１変形例では、上述した第３４制御例に対して、固定期間（１０秒間）のバトル演出では無く、２０秒間を用いたバトル演出として複数の演出（ロングバトル演出、コンビバトル演出）を実行可能に構成している。このように構成することで、ファイナルカウントダウン演出中に実行される個々のバトル演出の内容に対して、当たり当選の有無だけでは無く、時短図柄当選の有無を予測する楽しみを提供することができるという斬新な演出を提供することができる。なお、本第１変形例に用いられる各種バトル演出の演出態様に加え、さらに、以下のバトル演出を実行可能に構成しても良い。例えば、先読み演出として、連続する２回の第２特別図柄変動が共に１０秒変動である場合に、ロングバトル演出を実行可能に構成しても良いし、変動時間が２０秒のロング変動パターンが選択された場合に、コンビバトル演出を実行可能に構成しても良い。なお、本第１変形例で用いた先読み結果を用いて、敵キャラＥ１の種別や、表示態様を異ならせても良く、例え

ば、獲得済みの特図２保留内に当たり当選や時短図柄当選する入賞情報が含まれている場合には、その入賞情報に基づく第２特別図柄抽選が実行されるよりも前の第２特別図柄抽選に対応するバトル演出にて、通常とは異なる敵キャラＥ１（例えば、図１００８（ｂ）に示した痛がっている表示態様等）を表示するように構成し、その通常とは異なる敵キャラＥ１の表示態様が複数回のバトル演出にて継続表示されることで、獲得済みの特図２保留内に当たり当選や時短図柄当選する入賞情報が含まれている可能性を高めるように構成しても良い。

【３１１３】

このように構成することで、敵キャラＥ１の表示態様として通常とは異なる表示態様が表示された場合において、後に実行される第２特別図柄抽選が遊技者に有利となる抽選結果（当たり当選や時短図柄当選）となることを期待させながら継続して遊技に興味を持たせることができる。次に、図１００９を参照して、ファイナルカウントダウン演出中における背景チェンジ演出の内容について説明をする。図１００９は、背景チェンジ演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。この背景チェンジ演出は、バトル演出の演出内容を変えること無く、背景画像を切り替えることで、時短図柄当選したことを遊技者に報知可能な演出である。上述した通り、ファイナルカウントダウン演出中に実行されるバトル演出では、対象となる第２特別図柄抽選が当り当選しているか否かを示すための演出が実行されるため、時短図柄当選している場合、即ち、当たり当選していない場合には、外れの場合と同一の演出結果（敗北演出）となるように構成している。よって、バトル演出の演出結果からは、時短図柄当選の有無を遊技者が判別し難いという問題があった。しかしながら、バトル演出の演出結果として、時短図柄当選した場合に当たり当選した場合と同一の演出結果（勝利演出）を設定した場合には、勝利演出が実行されたにも関わらず当たり遊技が実行されないことに不快感を与えてしまうという問題があった。さらに、時短図柄当選した場合専用の演出結果を設けた場合には、バトル演出自体が遊技者に分かり難い演出となってしまい演出効果が低下してしまうという問題があった。そこで、本第１変形例では、バトル演出としては、あくまでも当たり当選の有無を遊技者に示すための演出態様を決定可能に構成し、時短図柄当選した場合の少なくとも一部において、背景画像を切り替える背景チェンジ演出を実行可能に構成している。このように構成することで、バトル演出中に当たり当選の有無と、時短図柄当選の有無とを重複して遊技者に分かり易く報知することができる。

【３１１４】

図１００９に示した通り、背景チェンジ演出が実行されると、バトル演出の背景画像として天国を模した背景が表示され、副表示領域Ｄｓには「背景が天国！！ラッキーかも」の文字が表示される。なお、実行中のバトル演出としては敗北演出が実行される。本第１変形例では、時短図柄当選した場合に必ず背景チェンジ演出が実行されるのでは無く、時短図柄当選した場合の一部において背景チェンジ演出の実行条件を成立させるように構成している。このように構成することで、背景チェンジ演出が実行されないバトル演出であっても、時短図柄当選への期待感を損なわせることなく演出を実行させることができる。さらに、本第１変形例では、第２時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で時短図柄Ｂが設定される時短図柄に当選した場合、即ち、ファイナルカウントダウン演出の終了タイミングにて多くの（少なくとも１０回以上）の残時短回数を残した第２時短状態が継続し得る場合に背景チェンジ演出の実行条件が成立するように構成している。このように構成することで、背景チェンジ演出が実行され天国背景が表示された場合には、高確率で次の大当たり遊技を実行させることができると共に、遊技者に有利な第２時短状態が繰り返し設定される可能性が高いことを遊技者に把握させることができるため演出効果を高めることができる。

【３１１５】

＜第３４制御例における第１変形例の電気的構成について＞

次に、図１０１０を参照して、本第３４制御例の第１変形例における電気的構成のうち、上述した第３４制御例におけるパチンコ機１０とは異なる構成について説明をする。本

第３４制御例の第１変形例では、上述した第３４制御例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の一部構成を異ならせている点で相違している。具体的には、通常用テーブル２０２Ｆｄ１（図９９８参照）に代えて通常用テーブル２０２Ｆａｄ１を用いる点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成についてはその説明を省略する。ここで、図１０１０を参照して、通常用テーブル２０２Ｆａｄ１の内容について説明をする。図１０１０は、通常用テーブル２０２Ｆａｄ１に規定されている内容を示した図である。図１０１０に示した通り、通常用テーブル２０２Ｆａｄ１には、上述した通常用テーブル２０２Ｆｄ１（図９９８参照）に対して、特図２変動の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルに規定されている内容を異ならせている点で相違している。具体的には、変動回数「１～３」であって、抽選結果が「大当たり、外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９４」の範囲に対して変動時間が１０秒の「共通変動」が規定されており、「１９５～１９８」の範囲に対して変動時間が２０秒の「ロング変動」が規定されている。また、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して変動時間が１０秒の「共通変動」が規定されており、「１５０～１９８」の範囲に対して変動時間が２０秒の「ロング変動」が規定されている。また、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の範囲に対して変動時間が１０秒の「共通変動」が規定されており、「２０～１９８」の範囲に対して変動時間が２０秒の「ロング変動」が規定されている。

【３１１６】

さらに、変動回数「４」であって、抽選結果が「大当たり、外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して変動時間が２０秒の「共通中変動」が規定されている。また、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して変動時間が２０秒の「共通中変動」が規定されており、「１５０～１９８」の範囲に対して変動時間が１０秒の「通常変動」が規定されている。また、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～５９」の範囲に対して変動時間が２０秒の「共通中変動」が規定されており、「６０～１９８」の範囲に対して変動時間が３０秒の「特殊変動」が規定されている。

【３１１７】

＜第３４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置の制御処理内容について＞

次に、図１０１１から図１０１３を参照して、本第３４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理内容について説明をする。本第１変形例では、上述した第３４制御例に対して、第２時短状態演出設定処理（図１００６のＳ４４１３Ｆ）に代えて、第２時短状態演出設定処理（図１０１１のＳ４４１３Ｆａ）を、通常状態演出設定処理（図１００７のＳ４４１４Ｆ参照）に代えて、通常状態演出設定処理（図１０１３のＳ５７０９Ｆａ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図１０１１を参照して、第２時短状態演出設定処理（Ｓ４４１３Ｆａ）の処理内容について説明をする。図１０１１は、第２時短状態演出設定処理（Ｓ４４１３Ｆａ）の処理内容を示したフローチャートである。この第２時短状態演出設定処理（Ｓ４４１３Ｆａ）では、上述した第２時短状態演出設定処理（図１００６のＳ４４１３Ｆ）に対して、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値が０では無いと判別した場合に特殊背景設定処理（Ｓ４６０１Ｆａ）を実行する点で相違し、それ以外の制御処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。次に、図１０１２を参照して、特殊背景設定処理（Ｓ４６０１Ｆａ）の処理内容について説明をする。図１０１２は、特殊背景設定処理（Ｓ４６０１Ｆａ）の処理内容を示したフローチャートである。この特殊背景設定処理（Ｓ４６０１Ｆａ）では、第２時短状態が設定されている状態で、さらに第２時短状態が設定される時短図柄（時短Ｂ）に当選したことに基づいて、残時短回数が多く残っていることを示すための演出態様（図１００９参照）を設定するための処理が実行される。

【３１１８】
特殊背景設定処理（Ｓ４６０１Ｆａ）が実行されると、まず、時短当選したかを判別し（Ｓ４６５１Ｆａ）、時短当選していないと判別した場合は（Ｓ４６５１Ｆａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短当選したと判別した場合は（Ｓ４６５１Ｆａ：Ｙｅｓ）、当選した時短図柄種別が時短図柄Ｂであるかを判別し（Ｓ４６５２Ｆａ）、時短図柄Ｂであると判別した場合は（Ｓ４６５２Ｆａ：Ｙｅｓ）、天国背景用の背面画像を示す表示用背面画像コマンドを設定し（Ｓ４６５３Ｆａ）、本処理を終了する。一方、時短図柄Ｂでは無いと判別した場合は（Ｓ４６５２Ｆａ：Ｎｏ）、背景画像の移行抽選を実行し（Ｓ４６５４Ｆａ）、背景画像の移行ありと判別した場合には（Ｓ４６５５Ｆａ：Ｙｅｓ）、Ｓ４６５３Ｆａの処理を実行し、本処理を終了する。また、背景画像の移行ありと判別されなかった場合は（Ｓ４６５５Ｆａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図１０１３を参照して、通常状態演出設定処理（Ｓ５７０９Ｆａ）の処理内容について説明をする。図１０１３は、通常状態演出設定処理（Ｓ５７０９Ｆａ）の処理内容を示したフローチャートである。この通常状態演出設定処理（Ｓ５７０９Ｆａ）では、上述した通常状態演出設定処理（図１００７のＳ４４１４Ｆ参照）に対して、ファイナルカウントダウン演出中に実行される演出態様を決定するための処理内容を異ならせている点で相違している。

【３１１９】
具体的には、通常状態演出設定処理（Ｓ５７０９Ｆａ）が実行されると、上述した通常状態演出設定処理（図１００７のＳ４４１４Ｆ参照）と同一のＳ４７０１Ｆ～Ｓ４７０３Ｆの処理を実行し、Ｓ４７０３Ｆの処理において、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値が１では無いと判別した場合は（Ｓ４７０３Ｆ：Ｎｏ）、特図２保留の入賞情報を入賞情報格納エリア２２３ａから読み出し（Ｓ４７０１Ｆａ）、小当たり当選に対応する入賞情報含まれているかを判別する（Ｓ４７０２Ｆａ）。そして、小当たり情報があると判別した場合は（Ｓ４７０２Ｆａ：Ｙｅｓ）、小当たり当選する特図２変動が停止表示するまでの期間を用いた連続演出（コンビバトル演出など）の演出態様を抽選（当選確率約１／１０）で決定し（Ｓ４７０３Ｆａ）、連続演出ありかを判別し（Ｓ４７０４Ｆａ）、連続演出ありと判別した場合は（Ｓ４７０４Ｆａ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４７０４Ｆａの処理において、連続演出無しと判別した場合は（Ｓ４７０４Ｆａ：Ｎｏ）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ４７０６Ｆ）、本処理を終了する。また、Ｓ４７０２Ｆａの処理において、小当たり情報無しと判別した場合は（Ｓ４７０２Ｆａ：Ｎｏ）、連続演出の演出態様を低確率（１／６０）で決定し（Ｓ４７０５Ｆａ）、Ｓ４７０４Ｆａの処理へ移行する。このように構成することで、先読み処理（Ｓ４７０１Ｆａ）によって、小当たり当選する特図２保留を有している場合の方が、連続演出（コンビバトル演出等）を実行し易くなるため、連続演出が実行された場合の当たり当選への期待度を高めることができ演出効果を高めることができる。Ｓ４７０３Ｆの処理において、ファイナル演出中カウンタ２２３Ｆａの値が１であると判別した場合は（Ｓ４７０３Ｆ：Ｙｅｓ）、今回の変動パターンが「特殊変動」であるかを判別し（Ｓ４７０６Ｆａ）、特殊変動であると判別した場合は（Ｓ４７０６Ｆａ：Ｙｅｓ）、時短当選を示す演出態様を決定し（Ｓ４７０７Ｆａ）、本処理を終了する。また、特殊変動では無いと判別した場合は（Ｓ４７０６Ｆａ：Ｎｏ）、Ｓ４７０４Ｆの処理へ移行し、その後、Ｓ４７０６の処理を実行し、本処理を終了する。

【３１２０】
以上、説明をした通り、第３４制御例、及び第３４制御例の第１変形例では、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選と、時短状態が終了した後に実行される第２特別図柄抽選（残特図２保留に基づいて実行される第２特別図柄抽選）と、の抽選結果を示すための演出を、予め定めた第１期間演出（ファイナルカウントダウン演出）を用いて実行するように構成し、第１期間演出中において新たに時短図柄当選した場合であっても、その時点で残時短回数が増加したことを遊技者に報知すること無く、予め定められた演出期間を用いて実行される第１期間演出が終了した後に、残りの時短回数を用いた第２期間演出（上

乗せ演出）を実行するように構成している。このように構成することで、途中で時短図柄当選した場合であっても、第１期間演出の演出効果を低下させること無く、遊技者に好適な演出を提供することができる。なお、上述した第３４制御例では、時短図柄当選した時点における状況に応じて、残時短回数を報知するタイミングを異ならせるように構成しているが、特別図柄抽選に関して設定される様々な回数（特別図柄抽選回数、大当たり当選回数、小当たり当選回数等）や、獲得済みの特別図柄抽選の実行権利数（特図保留数）を報知可能な条件が成立した場合における他の条件の成立有無に応じて、報知するタイミングを異ならせて設定するように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態が切り替わったことに基づいて報知可能な条件が成立するように構成し、遊技状態が切り替わった時点における他の遊技状況（例えば、特別図柄変動の実行有無や、特定の特別図柄種別（切り替わり後の遊技状態において実行され難くなる側の特別図柄種別）に対する特別図柄変動の実行の有無）によって報知タイミングを異ならせるように構成しても良く、切り替わり後の遊技状態（通常状態）において実行し易くなる特別図柄種別（第１特別図柄）に対応する特図保留数（特図１保留数）を、切り替わり後の遊技状態において実行され難くなる側の特別図柄種別（第２特別図柄）の特図保留（特図２保留）が全て消化された後に表示するように構成しても良い。

【３１２１】

また、上述した第３４制御例では、時短状態中に実行される変動演出として、特別図柄抽選の結果が小当たり当選しているか否かを示すための演出を優先的に実行し、時短図柄当選しているか否かを示すための演出を非優先で実行する（実行しない）変動演出を主として実行し、特定条件が成立した場合に、小当たり当選を示す演出よりも優先して時短図柄当選を示すための演出を実行するように構成している。このように、通常主として実行される変動演出とは異なる優先度で変動演出を実行可能に構成することで、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。ここで、図１０１４から図１０１６を参照して、１の特別図柄抽選に基づいて複数種類の特典を付与可能に構成されたパチンコ機１０において、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様の設定内容について、追加例で説明をする。本追加例では、特別図柄抽選によって大当たり当選の判定と、時短図柄当選の判定と、を実行可能に構成している。なお、詳細な制御内容や電気的構成については、上述した各制御例に記載されている何れかの構成が適用されているため、その説明を省略する。本追加例では、特別図柄抽選の結果を示すための演出態様として、大当たり当選の有無を示すための演出態様（大当たり示唆演出態様）と、時短図柄当選の有無を示すための演出態様（時短図柄示唆演出態様）と、を単独で、或いは、組み合わせて設定可能に構成している。図１０１４（ａ）は、大当たり示唆演出態様に関する表示画面を示した図であり、図１０１４（ｂ）は、時短図柄示唆演出態様に関する表示画面を示した図である。通常の演出パターンであれば、変動パターンとして９０秒の変動パターンが設定された場合には、図１０１６（ａ）に示した演出パターンＡ、或いは、演出パターンＢが設定される。

【３１２２】

つまり、図１０１４（ａ）に示した６０秒のスーパーリーチ演出の演出結果として、大当たり当選を示す表示態様（７７７）では無く、中図柄Ｚ３ｂが停止表示され、図１０１５に示した表示画面が表示され、その後、図１０１４（ｂ）に示した時短示唆演出が実行される。つまり、演出パターンＡの変動演出では、大当たり当選の有無を遊技者に優先して報知し、その後、時短図柄当選の有無が遊技者に報知される変動演出となる。また、図１０１６（ｂ）に示した演出パターンＢでは、変動時間９０秒の全てを用いて大当たり示唆演出態様が設定される変動演出であって、この場合も、大当たり当選の有無を時短図柄当選の有無よりも優先的に遊技者に報知する変動演出となる。このような構成に対して、例えば、図１０１６（ｃ）に示した演出パターンＣを設定可能に構成すると良い。つまり、変動演出（３０秒）として、大当たり示唆演出態様を設定すること無く、時短図柄演出態様のみが設定された変動演出を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、時短図柄当選の有無を大当たり当選の有無よりも優先して遊技者に報知することができ

るため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。さらに、図１０１６（ｄ）に示した演出パターンＤを設定可能に構成しても良い。この場合、図１０１４（ｂ）に示した時短図柄示唆演出を実行した後に、図１０１５に示した表示画面を表示し、その後、図１０１４（ａ）に示した大当たり示唆演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、通常の演出パターン（演出パターンＡ）とは、優先度を入れ替えた変動演出を実行することができるため、演出効果をより高めることができる。

【３１２３】

＜第３５制御例＞

次に、図１０１７から図１０５６を参照して、第３５制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第７制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり終了後（またはパチンコ機１０の初期化後）における特別図柄の抽選回数が１５０の倍数となる毎に、天井抽選回数に到達したと判別して、当該天井抽選回数到達時点の遊技状態によらず、有利な第３時短状態Ｂ、または第２時短状態Ｂが設定される構成としていた。これに対して本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、有利な特定の遊技状態において特定条件が成立した（特別図柄の抽選回数が特定回数に到達した）場合に、特定の遊技状態の有利度合い（大当たり遊技が実行された場合に大当たり終了後の遊技状態が再度特定の遊技状態に設定される割合）を可変させる構成としている。より具体的には、本第３５制御例では、遊技状態として通常状態、時短状態、および確変状態の３種類の遊技状態を設ける構成とし、３種類の遊技状態のうち最も有利度合いが高い確変状態において当該確変状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数が天井抽選回数（２０回、４０回、または６０回のいずれか）に到達することにより、実質的な確変大当たりの割合をアップさせる（確変大当たり確定となるように制御する）構成としている。これにより、有利な確変状態に設定された場合に、早期に大当たりに当選するよりも、天井抽選回数まで外れ続けた後で大当たりに当選した方が、有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができる。

【３１２４】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設けることにより遊技にメリハリをつけているものが広く一般的に知られている。更に、係る従来型の遊技機の中には、射幸性が過剰に高くなってしまうことを抑制するために、有利な遊技状態が設定されてから次の大当たりに当選するまでの期間が長くなり易くなる制御（例えば、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を従来の遊技機に比較して低確率にする制御や、特別図柄の変動時間を従来の遊技機に比較して長くする制御）を採用している遊技機も提案されている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態となってから大当たりに当選するまでの期間が長期化することによる弊害として、有利な遊技状態における遊技が単調となってしまったり、次に大当たりとなるまでに消費する（発射する）遊技球の個数が多くなり過ぎてしまったりする虞があるため、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下し易くなってしまうという問題点があった。これに対して本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、有利な確変状態において予め定められた天井抽選回数に到達する前よりも、天井抽選回数に到達した後の方が、有利度合いが高くなるように構成している。即ち、天井抽選回数に到達するよりも前に大当たり遊技が実行された場合は、５０％の割合で有利度合いが高い確変大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が再度確変状態に設定され、５０％の割合で有利度合いが低い通常大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が確変状態よりも有利度合いが低い時短状態に設定される一方で、天井抽選回数に到達した後で大当たり遊技が実行された場合は、実質的に１００％の割合で確変大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されるように構成している。このように構成することで、確変状態に設定された場合に、少なくとも天井抽選回数に到達するまでは大当たりとならずに特別図柄の抽選で外れ続けることを期待して遊技を行わせる斬新な遊技性を実現することができるので、大当たりとなるまでに長い期間を要したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下し難く構成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させる

ことができる。
【３１２５】
　また、本第３５制御例では、天井抽選回数に到達する前後において、特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定するために参照する変動パターンテーブルを異ならせることにより、遊技状態を変えずに実質的な確変大当たりの比率を変更する制御を実現している。より具体的には、本第３５制御例では、上述した第７制御例と同様に、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時に（並行して）実行可能な所謂同時変動仕様を採用している。そして、本第３５制御例では、両方の特別図柄の変動表示の実行中に一方の特別図柄の変動表示が大当たり又は小当たり図柄で停止表示された場合に、他方の特別図柄が抽選結果によらず外れ図柄で停止表示される制御を採用した。また、本第３５制御例では、確変状態（および時短状態）において右打ちを行った場合に、第１特別図柄の抽選契機となる始動入賞口（右第１入球口２６４０）にも第２特別図柄の抽選契機となる始動入賞口（第２入球口１６４１）にも頻繁に遊技球が入球する盤面構成とした上で、確変状態においては、第１特別図柄の抽選でも第２特別図柄の抽選でも特別図柄の外れが全て小当たりとなる（完全外れの振り分けが無い）ように構成した。更に、本第３５制御例では、確変状態において、天井抽選回数に到達するよりも前においては、必ず、第１特別図柄の変動時間の方が第２特別図柄の変動時間よりも短くなるように構成することで、基本的に第１特別図柄の抽選によってのみ大当たりに当選し得る構成とした。言い換えれば、第１特別図柄の抽選で確変大当たりになった場合も、通常大当たりになった場合も、ほぼ第２特別図柄の変動表示が停止表示されるよりも前に第１特別図柄の大当たり図柄が停止表示されるため、第１特別図柄の大当たりの振り分けが、確変状態における大当たりの振り分けと略同一となる。これに対して、天井抽選回数に到達した後においては、第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合にのみ、第２特別図柄の変動時間よりも長い変動時間が設定されるように構成した。言い換えれば、第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合は、第２特別図柄の小当たり又は大当たり変動の方が先に停止表示されるため、通常大当たり変動が外れ図柄に書き替えられる（通常大当たりが破棄される）一方で、通常大当たり以外の抽選結果（確変大当たり又は小当たり）となった場合は、第１特別図柄の変動表示の方が先に停止表示されるため、実質的に、次に確変大当たりとなるまで継続する極めて有利な状態を形成する構成とした。このように構成することで、確変状態のうち、第１特別図柄の通常大当たりの変動時間が短い（即ち、平均の変動時間が短い）天井抽選回数に到達するまでの期間を、確変大当たり遊技が実行される可能性が比較的低い（有利度合いが低い）状態として構成できる一方で、第１特別図柄の通常大当たりの変動時間のみ長くなる（即ち、平均の変動時間が長い）天井抽選回数に到達した後の期間を、確変大当たり遊技が実行される可能性が比較的高い（有利度合いが高い）状態として構成することができる。
【３１２６】
　ここで、パチンコ機等の遊技機において、１の遊技状態において所定の切替条件が成立した場合に、遊技状態を変えずに特別図柄の抽選が実行された場合の変動時間（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルを異なるテーブルに切り替えることにより、選択される変動時間（変動パターン）の傾向を異ならせ、遊技にメリハリをつけている仕様の遊技機が広く知られている。しかしながら、かかる従来型の遊技機では、特別図柄の抽選で外れとなった場合に長い変動時間が選択され易い傾向のテーブルが参照される状態に設定された場合に、特別図柄の抽選結果が示されるまでの期間が長くなり易くなることにより、遊技が間延びしてしまうと共に、テーブルが切り替わる前後で略同一のペースで遊技球を発射し続けた場合に、持ち球をより多く消費してしまう（遊技効率が悪くなってしまう）可能性が高くなるため、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持させ難くなってしまうという問題点がある。これに対して本第３５制御例では、通常大当たり当選時の変動時間（新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）が短いことにより平均の変動時間としても短くなる天井抽選回数到達前の状態よりも、通常大当たり当選時の変動時間（新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）が長いことにより平均の

変動時間としても長くなる天井抽選回数到達後の状態の方が、同一の遊技状態でありながら、実質的な確変大当たり遊技の実行割合が高くなる極めて有利な状況を形成するため、一般的には遊技に対するモチベーションが低下し易い平均の変動時間が長い状態の方が、逆に、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させ易くなるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３１２７】

更に、本第３５制御例では、上述した通り、確変状態において天井抽選回数に到達した場合に、遊技状態を変更すること無く、確変大当たり遊技が実行される割合という、遊技者の有利度合いを大きく左右する因子を大きく異ならせる構成としている。つまり、遊技状態を変えずに有利度合いを可変させる斬新な制御を実現可能に構成している。これに伴って、本第３５制御例では、天井抽選回数に到達する前と後とで、演出態様を変更することにより、有利度合いが変更されたということを遊技者が容易に把握可能に構成している。言い換えれば、本第３５制御例では、遊技状態が変更されていないにもかかわらず、異なる複数の有利度合いに対応する複数の演出態様を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者にとってより理解し易い遊技性を提供することができる。更に、本第３５制御例では、天井抽選回数に到達するよりも前に、天井抽選到達（有利度合いの変更）を示唆する演出を実行可能に構成している。このように構成することで、天井抽選回数に到達することで有利度合いが高くなるということを、天井抽選回数に到達するよりも前から遊技者に対して容易に理解させることができる。この第３５制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第７制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、パチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第７制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第７制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３１２８】

まず、図１０１７を参照して、本第３５制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成について説明する。図１０１７は、本第３５制御例における遊技盤１３の正面図である。図１０１７に示した通り、本第３５制御例における遊技盤１３は、上述した第７制御例における遊技盤１３の盤面構成（図２４７参照）に対して、第７制御例において盤面右下に設けられていたＶ入賞装置１６５０に代えて、第１可変入賞装置６５が設けられている点、第７制御例において第１入球口６４の下方に設けられていた小当たり用入賞装置２６５０が削除されている代わりに、第１入球口６４の正面視右下側に第２可変入賞装置２０６５が設けられている点、第７制御例においてＶ入賞装置１６５０の正面視右下側に設けられていた右側第１入球口６４ｒが削除されている代わりに、盤面右側に右第１入球口２６４０、および右第１入球口２６４０を開閉するための電動役物２６４０ａが設けられている点、スルーゲート６７の配置が右側流路における上流側に変更されている点、および右打ちされた遊技球が右第１入球口２６４０にも第２入球口１６４１にも第１可変入賞装置６５にも比較的頻繁に到達するように、盤面右側流路の釘配置等の盤面構成が変更となっている点で相違している。

【３１２９】

第１可変入賞装置６５は、第１制御例において設けられていた可変入賞装置６５（図４、図５参照）と同様に、大当たり終了後の遊技状態を抽選するための抽選装置としての役割を担っている入賞装置である。大当たり遊技中に第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａへと入球した遊技球が第１可変入賞装置６５の内部の誘導片６５ｈ２によって確

変スイッチ６５ｅ３が設けられている特別排出口６５ｅ２へと誘導された場合に、大当たり終了後の遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態）に設定される一方で、大当たり遊技中に確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過しなかった場合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態（特別図柄の低確率状態）に設定される。また、遊技球が入球した場合に、特定数（１５個）の賞球が払い出される入賞口としての役割も担っている。本第３５制御例では、誘導片６５ｈ２が、Ｖラウンド（１ラウンド目）の開始を契機として、大当たり種別によらない共通の作動パターン（１ラウンド目の開始を契機として、５秒間の間特別排出口６５ｅ２へと誘導する配置に設定され、以降は大当たり終了まで特別排出口６５ｅ２を閉鎖する配置に設定される作動パターン）で作動される。一方、第１特定入賞口６５ａを開閉する開閉扉６５ｆ１は、確変大当たりの場合、Ｖラウンドの開始を契機として４．５秒間開放される一方で、通常大当たりの場合、Ｖラウンドの開始から５秒間が経過した後で４．５秒間開放されるように構成している。このように構成することで、確変大当たりとなった場合には、Ｖラウンドの間右打ちを行い続けるだけで、誘導片６５ｈ２が特別排出口６５ｅ２へと誘導する配置に設定されている間に遊技球を第１特定入賞口６５ａへと入球させ、当該遊技球を確変スイッチ６５ｅ３へと通過させることができる。一方、通常大当たりとなった場合には、Ｖラウンドの間右打ちを行い続けたとしても、第１特定入賞口６５ａには入球するが、確変スイッチ６５ｅ３への通過を規制することができる。よって、通常大当たりにおいて、確変スイッチ６５ｅ３を通過してしまい、遊技者に過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。

【３１３０】

なお、開閉扉６５ｆ１は、Ｖラウンド以外の各ラウンドにおいては、各ラウンドの開始を契機として開放され、各ラウンドの開始から３０秒が経過するか、または第１特定入賞口６５ａへの１０個以上の入球を検出することで閉鎖状態に設定されて当該ラウンドが終了される。よって、Ｖラウンド以外の各ラウンドにおいては、右打ちを行い続けるだけで、比較的容易に１０個以上の遊技球を第１特定入賞口６５ａへと入球させて、１５０個（１５個×１０）以上の賞球を払い出させることができる。ここで、本第３５制御例では、大当たり中に右打ちされた遊技球の約半数が第１可変入賞装置６５へと到達するように構成されている。そして、本第３５制御例では、最短で０．６秒間隔で遊技球を発射可能に構成している。つまり、３０秒間の間に最大５０個（３０秒／０．６秒）の遊技球を発射することができ、そのうち半数の２５個前後が第１可変入賞装置６５へと到達する。よって、Ｖラウンド以外のラウンドにおいて右打ちを行い続けた場合、ほぼ、３０秒が経過するよりも前に１０個の遊技球を第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａへと入賞（入球）させることができる。

【３１３１】

第２可変入賞装置２０６５は、小当たりにおいて開閉される入賞装置である。この第２可変入賞装置２０６５は、遊技球が１個入球する毎に、３個の賞球が払い出される契機となる入賞口として構成される。小当たりとなった場合には、第１特別図柄の小当たりであるか、第２特別図柄の小当たりであるかによらず、第２可変入賞装置２０６５が０．１秒間のみ開放される。０．１秒間の開放期間の間に第２可変入賞装置２０６５へと遊技球を入球させるのは極めて困難であるため、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合も、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合も、小当たり遊技中に第２特定入賞口２０６５ａへと遊技球を入球させて賞球を獲得することはほぼ不可能である。また、運良く遊技球を入球させることができたとしても、第１特定入賞口６５ａへの入球に比較して少ない個数の賞球しか払い出されないため、入球に対する有利度合いも低くなる。よって、小当たりに当選したとしても、第２可変入賞装置２０６５の開閉動作を伴わない単なる外れ（完全外れ）になった場合とほぼ同等の有利度合いとすることができる。即ち、本第３５制御例では、他方の変動表示を外れ図柄で強制的に停止表示させる（破棄する）ためだけに設けられている。即ち、確変状態における天井抽選回数に到達する前においては、全ての第２特別図柄の変動表示を第１特別図柄の小当たり（または大当たり）によって破棄することで、実質的に第１特別図柄の抽選のみによって遊技を進行する状況を成立させ、天井

抽選回数に到達した後においては、基本的に第２特別図柄の変動表示を第１特別図柄の小当たり（または大当たり）によって破棄し、第１特別図柄の通常大当たりに対応する変動表示のみを、第２特別図柄の小当たり（または大当たり）によって破棄することにより、第１特別図柄の確変大当たり（または第２特別図柄の確変大当たり）に当選するまで確変状態が継続する状況を成立させるために設けられている。

【３１３２】

右第１入球口２６４０は、第１入球口６４と同様に、第１特別図柄の抽選契機となる始動入賞口として構成されている。この右第１入球口２６４０には、当該右第１入球口２６４０を開閉可能な電動役物２６４０ａが付随して設けられており、電動役物２６４０ａが閉鎖されている状態で電動役物２６４０ａへと到達した遊技球は、電動役物２６４０ａに阻害されて右第１入球口２６４０へと入球することができず、下流へと流下する。即ち、第２入球口１６４１の方向へとほぼ流下する。一方、電動役物２６４０ａが開放されている状態で電動役物２６４０ａへと到達した遊技球は、開放状態の電動役物２６４０ａに誘導されて、ほぼ右第１入球口２６４０へと入球する。次に、図１０１８から図１０２５を参照して、本第３５制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図１０１８（ａ）を参照して、確変状態で、且つ、天井抽選回数に到達する前の状態（通常ラッシュモード、確変状態Ａ）における演出態様について説明する。図１０１８（ａ）は、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）において第３図柄の変動表示が実行されている間の演出態様の一例を示した図である。図１０１８（ａ）に示した通り、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）では、第３図柄表示装置８１の表示画面のうち、主表示領域Ｄｍにおいて、ウサギを模したキャラクタ８０１が岩山をよじ登る演出態様を背面画像として、第３図柄の変動表示が実行される。また、ウサギを模したキャラクタ８０１の上方には、「ＲＵＳＨ中」という文字が表示され、主表示領域Ｄｍの左上部分に形成される小表示領域Ｄｍ４に対して、「右打ち」という文字が表示される。これらにより、有利なＲＵＳＨ状態（通常ラッシュモード）に滞在していること、および右打ちにより遊技を進行するべきであるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３１３３】

また、図１０１８（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの右上に形成される小表示領域Ｄｍ１、および小表示領域Ｄｍ８には、それぞれ第１特別図柄、および第２特別図柄の変動表示に対応する変動表示演出が比較的狭い表示範囲で（視認し難い表示態様で）実行される。これらの表示内容により、第１特別図柄、および第２特別図柄の個別の抽選結果を遊技者に対して示すことができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。なお、確変状態においては、主表示領域Ｄｍの中央付近の比較的広い表示範囲で（視認し易い表示態様で）実行される第３図柄の変動表示演出によって、第１特別図柄の抽選結果が報知される。即ち、破棄され難い（変動時間が短い）側の特別図柄の抽選結果を報知する変動表示演出が実行される。これにより、両方の特別図柄の変動表示演出を並行して実行する場合に比較して、表示画面を効果的に用いることができるので、好適な演出態様を実現することができる。更に、主表示領域Ｄｍにおける小表示領域Ｄｍ４の下方に形成された小表示領域Ｄｍ７には、「昇格チャンスまで１５回」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「頂上到達で無敵ＲＵＳＨに昇格！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、頂上へと到達することで、現在よりも有利度合いが高い確変状態（確変状態Ｂ、無敵モード）に昇格するということ、および小表示領域Ｄｍ７に表示された回数の変動表示が実行されることで、無敵モードに昇格するチャンスを与えられるということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、この無敵モード（無敵ＲＵＳＨ、確変状態Ｂ）は、天井抽選回数に到達した後の状態を意味し、上述した通り、第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合は、ほぼ、第２特別図柄の小当たり（または大当たり）によって通常大当たり変動を外れ図柄で強制的に停止表示させる（通常大当たりを破棄する）ことができ、実質的に確変大当たりとなるまで他の遊技状態に移行することがない極めて有利な状態を形成する。

【３１３４】

図１０１８（ｂ）は、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）においてリーチが発生した場合に実行されるピンチ演出の演出態様を示した図である。ここで、上述した通り、本第３５制御例では、確変状態に設定されてから天井抽選回数に到達するまでの間（通常ラッシュモードに設定されている間）は、第１特別図柄の抽選で通常大当たりとなった場合も、確変大当たりとなった場合も、第２特別図柄の変動表示（小当たり又は大当たりに対応する変動表示）よりも先に大当たり図柄が停止表示されるため、第１特別図柄の大当たり種別の振り分けが、そのまま通常ラッシュモードにおける大当たり種別の振り分けとなる。即ち、５０％の割合で通常大当たりとなって有利度合いが低い時短状態が設定されてしまう。つまり、天井抽選回数到達後（通常大当たり変動のみ第２特別図柄の小当たり又は大当たりによって破棄されるため実質的に確変大当たりが確定する無敵モード）に比較して、大当たり当選した場合に有利度合いが低くなる可能性が高くなる。このため、本第３５制御例では、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）において、大当たりになると遊技者にとって不利となってしまうかのような演出態様の演出が実行される。具体的には、図１０１８（ｂ）に示した通り、リーチ演出が発生する変動表示演出（第１特別図柄の外れノーマルリーチ変動、外れスーパーリーチ変動、当たりノーマルリーチ変動、および当たりスーパーリーチ変動のいずれか）が実行された場合に、リーチ演出が発生したタイミングで岩山の上方からウサギを模したキャラクタ８０１に向けて岩８６１が落下してくるピンチ演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「岩を避けろ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、岩８６１を避けなければ遊技者にとって不利益となる可能性があるということを遊技者に対して理解させることができる。また、リーチ演出が発生する毎にピンチ演出が発生するので、リーチ演出が発生することで遊技者に不利となる可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。つまり、大当たりに当選しない方が有利になるということを遊技者に対して暗示（示唆）することができる。よって、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）において、大当たりに当選しない（リーチ演出が発生しない）ことを願わせながら遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３１３５】

図１０１９（ａ）は、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）において大当たりに当選した場合の演出態様を示した図である。図１０１９（ａ）に示した通り、通常ラッシュモードにおいて大当たりに当選した場合は、確変大当たりであるか、通常大当たりであるかによらず、ピンチ演出（図１０１８（ｂ）参照）を経て、落下してきた岩８６１を、ウサギを模したキャラクタ８０１が避けきれず、衝突してしまう演出が実行されると共に、偶数の数字を模した同一の第３図柄が停止表示される演出態様が主表示領域Ｄｍにおいて実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「ＮＥＸＴ→チャレンジボーナス」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選したために遊技者にとって不利益となる可能性が生じたということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、このピンチ演出により示唆される不利益とは、具体的には、確変状態よりも有利度合いが低い時短状態に移行する可能性があることである。なお、図示については省略したが、ピンチ演出（図１０１８（ｂ）参照）がノーマルリーチ外れ、若しくはスーパーリーチ外れに対応する変動表示演出において実行された場合には、ウサギを模したキャラクタ８０１が岩８６１を避けることに成功すると共に、第３図柄がリーチ外れの組み合わせで停止表示される演出が実行されて、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）の継続が報知される。これにより、リーチ演出が発生した場合に、大当たりとなるよりも外れとなる方が有利度合いが高くなる示唆内容に設定される斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３１３６】

次に、図１０１９（ｂ）、および図１０２０（ａ）を参照して、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）において大当たり（確変大当たり、または通常大当たり）に当選した場合の大当たり遊技の実行中における演出態様について説明する。図１０１９（ｂ）は、通常ラッシュモード中の大当たり（以降、チャレンジボーナスと称する）におけるオープニング

期間中の演出態様の一例を示した図である。図１０１９（ｂ）に示した通り、チャレンジボーナスのオープニング期間中に実行されるオープニング演出では、当該チャレンジボーナスが開始される直前まで実行されていた変動表示演出の演出態様の続きから演出が実行される。即ち、ウサギのキャラクタ８０１に対して岩８６１が衝突することでウサギのキャラクタ８０１が弾き飛ばされて岩山から落下する演出の続きから演出が実行される。より具体的には、図１０１９（ｂ）に示した通り、岩山から落下中のウサギのキャラクタ８０１の下方に、岩山の山肌から正面視左方に向かって略水平に生えている枝８６２を発見する演出が主表示領域Ｄｍにおいて実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「枝を掴んでＲＵＳＨを継続させろ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、ウサギのキャラクタ８０１が枝を掴むことに成功すれば、大当たり（チャレンジボーナス）の終了後の遊技状態が再度、確変状態に設定される（ＲＵＳＨが継続する）ということを容易に理解させることができる。また、図１０１９（ｂ）に示した通り、チャレンジボーナスのオープニング期間においては、小表示領域Ｄｍに対して「右打ち」という文字が表示されると共に、主表示領域Ｄｍの中央上部に「～チャレンジボーナス中～」という文字が表示される。これらの表示内容により、チャレンジボーナスが開始されている（大当たりのオープニング期間中である）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３１３７】

図１０２０（ａ）は、今回のチャレンジボーナスが通常大当たりであった場合のチャレンジボーナスのオープニング演出における演出態様の一例を示した図である。図１０２０（ａ）に示した通り、通常大当たりに当選した場合、チャレンジボーナス中演出として、ウサギのキャラクタ８０１が枝８６２を掴めずにそのまま地上まで落下してしまう演出が実行される。また、主表示領域Ｄｍの中央上部に形成される表示領域ＨＲ１０に対して、「チャレンジ失敗・・・」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「ＮＥＸＴ→チャンスタイム」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たり終了後が確変状態ではなく時短状態（チャンスタイム）に設定されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、今回のチャレンジボーナスが確変大当たりであった場合は、ウサギを模したキャラクタ８０１が枝８６２を掴むことに成功し、掴んだ枝８６２を伝って岩山に戻り登山を再開する演出が実行される。これらの演出内容によって、遊技者に対して大当たり（チャレンジボーナス）の終了後に確変状態が設定されるか否かを分かり易く報知することができるので、遊技者が理解し易い遊技性を実現することができる。よって、好適な演出態様を実現することができる。

【３１３８】

なお、本第３５制御例では、通常ラッシュモード中に大当たりに当選した場合に、大当たり種別（通常大当たりであるか、確変大当たりであるか）によらず、岩８６１を避けきれずに衝突してしまう態様のピンチ演出（図１０１９（ａ）参照）を経て、チャレンジボーナスの当選が報知される構成としていたが、必ずしも全ての大当たりにおいてチャレンジボーナスの当選を報知する必要はない。例えば、確変大当たりに当選した場合の少なくとも一部で、ピンチ演出（図１０１８（ｂ）参照）において岩８６１を避けることに成功する演出が実行された上で、確変大当たりの当選が報知される演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、岩８６１を避ける演出が実行された場合に、単に確変状態が継続するのみならず、確変大当たりに当選する可能性もある構成とすることができるため、遊技者に対して岩８６１を避ける演出が実行されることをより強く期待させることができる。また、この場合において、上述した第３５制御例では、ピンチ演出として、偶数の数字を模した第３図柄でリーチ演出が発生する構成としていたが、奇数の数字を模した第３図柄でリーチが発生し得る構成としてもよい。より具体的には、第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりの場合に、必ず偶数の数字を模した第３図柄でリーチ演出が発生する一方で、抽選結果が外れノーマルリーチ、外れスーパーリーチ、および確変大当たりの何れかである場合に、偶数の数字を模した第３図柄でも奇数の数字を模した第３図柄

でもリーチ演出が発生し得るように構成してもよい。そして、抽選結果が確変大当たりで、且つ、偶数の数字を模した第３図柄でリーチ演出が発生した場合は、チャレンジボーナスの当選が報知される（図１０１９（ａ）参照）一方で、抽選結果が確変大当たりで、且つ、奇数の数字を模した第３図柄でリーチ演出が発生した場合は、確変大当たりの当選が報知される演出（岩８６１を避けて大当たりが報知される演出）が実行されるように構成してもよい。このように構成することで、奇数の数字を模した第３図柄でリーチ演出が発生した時点で、通常大当たりの可能性がない（通常ラッシュモードが継続するか、または確変大当たりに当選しているかのどちらかである）と遊技者に確信させることができるので、リーチ演出が発生した場合に、リーチ演出を構成する第３図柄の種別（偶数を模した第３図柄であるか、奇数を模した第３図柄であるか）にも注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、確変大当たりとなった場合の少なくとも一部で、ピンチ演出を介さずに大当たりを報知する場合を設ける構成としてもよい。このように構成することで、ピンチ演出を伴わないリーチ演出が発生した場合に、その時点で確変大当たりに当選したということを遊技者に対して認識させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

【３１３９】

次に、図１０２０（ｂ）、図１０２１、および図１０２２（ａ）を参照して、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）における大当たり終了後の特別図柄の変動回数が予め定められた特定回数となった場合に実行される昇格チャンス演出について説明する。ここで、本第３５制御例では、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）が設定されてから２０回、４０回、または６０回の特別図柄の抽選が終了することで、有利な（通常大当たりに当選しても大当たり遊技が実行されることなく破棄される（外れ図柄に書き替えられる）ため、実質的に確変大当たり遊技が実行されるまで継続する）無敵モード（確変状態Ｂ）へと移行する構成としている。無敵モード（確変状態Ｂ）へと移行するまでの抽選回数は、前回の確変大当たりの種別に応じて予め定められている。具体的には、大当たり種別が大当たりＡ４８，Ｄ４８のどちらかであれば、大当たり終了後の抽選回数が２０回となった場合に天井抽選回数に到達したと判定されて無敵モードへと移行し、大当たり種別が大当たりＢ４８，Ｅ４８のどちらかであれば、大当たり終了後の抽選回数が４０回となった場合に天井抽選回数に到達したと判定されて無敵モードへと移行し、大当たり種別が大当たりＣ４８，Ｆ４８のどちらかであれば、大当たり終了後の抽選回数が６０回となった場合に天井抽選回数に到達したと判定されて無敵モードへと移行する。このため、本第３５制御例では、無敵モードに移行する可能性がある抽選回数（確変大当たり終了後２０回、４０回、および６０回）となる毎に、無敵モードへと移行するか否かを遊技者に対して報知するための昇格チャンス演出を実行する構成としている。

【３１４０】

図１０２０（ｂ）は、昇格チャンス演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。図１０２０（ｂ）に示した通り、昇格チャンス演出が実行されると、岩山を登山するウサギのキャラクタ８０１が、岩山の山肌から正面視左方に向かって略水平に生えている枝８６２を発見する演出が実行される。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「枝を使って頂上まで跳べ！！」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「昇格チャンス」という文字が表示される。これらの表示内容により、無敵モードに昇格する可能性がある抽選回数であるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。枝８６２を発見する演出が実行された後は、図１０２１（ａ）に示した通り、ウサギを模したキャラクタ８０１が枝８６２の上に乗ることで、ウサギを模したキャラクタ８０１の体重による負荷で枝８６２を下側にしならせる（枝８６２が水平な状態に戻ろうとする復元力を溜める）演出が主表示領域Ｄｍにおいて実行される。これにより、しなった状態の枝８６２の復元力を利用してウサギのキャラクタ８０１が跳躍し、岩山の頂上に到達することができれば無敵モードに移行するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。図１０２１（ｂ）は、昇格演出において昇格に失敗したことが報知された場

合における演出態様の一例を示した図である。図１０２１（ｂ）に示した通り、昇格演出に失敗する場合（即ち、天井抽選回数に未到達であり、無敵モードへと移行しない場合）は、枝８６２の復元力を受けて跳躍したウサギのキャラクタ８０１の跳躍方向が右上方向となり、岩山に衝突してしまう演出が実行されると共に、第３図柄が外れ（小当たり）を示す組み合わせで停止表示される演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「昇格失敗・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、無敵モードへと昇格できなかった（天井抽選回数に到達していなかった）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３１４１】

図１０２２（ａ）は、昇格チャンス演出において昇格に成功した（天井抽選回数に到達していた）ことが報知された場合の演出態様の一例を示した図である。図１０２２（ａ）に示した通り、昇格成功が報知される場合は、枝８６２の復元力を利用して跳躍したウサギのキャラクタ８０１が、跳躍によって岩山の頂上まで到達する演出が実行されると共に、第３図柄が外れ（小当たり）を示す組み合わせで停止表示される演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「無敵ＲＵＳＨ昇格！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、無敵モードへと昇格できた（天井抽選回数に到達した）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。図１０２２（ｂ）は、無敵モード（確変状態Ｂ）へと移行した（天井抽選回数に到達した）後における演出態様の一例を示した図である。図１０２２（ｂ）に示した通り、無敵モード（確変状態Ｂ）へと移行した後においては、ウサギのキャラクタ８０１が雲の上を疾走する演出を背景に、第３変動の表示演出が実行される。また、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）において表示されていた小表示領域Ｄｍ７が非表示とされる。これは、小表示領域Ｄｍ７は、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）において昇格チャンス演出が実行されるまでの残りの抽選回数（変動表示演出の実行回数）を表示するための表示領域であるため、無敵モードに昇格した後は表示させる必要がないためである。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「大当たりするとＲＵＳＨ確定！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、無敵モード（確変状態Ｂ）で大当たりに当選した場合は必ず確変大当たりになるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３１４２】

次に、図１０２３（ａ）を参照して、無敵モードで第１特別図柄の抽選で通常大当たり変動が実行された場合の演出態様について説明する。図１０２３（ａ）は、第１特別図柄の通常大当たり変動と第２特別図柄の小当たり変動とがほぼ同時に開始され、これらの変動表示が重複して実行されている場合の演出態様の一例を示している。図１０２３（ａ）に示した通り、第１特別図柄の通常大当たり変動と第２特別図柄の小当たり変動とが重複して実行されている場合、偶数の数字を模した第３図柄でリーチ演出が発生し、中図柄列にリーチ図柄以外の数字を模した第３図柄のみが変動表示される変動表示演出が実行される。つまり、停止表示を待つまでもなく、外れとなることが把握可能な特殊な演出態様の変動表示演出が実行される。これにより、第１特別図柄の通常大当たり変動が第２特別図柄の小当たりによって破棄される（外れに書き替えられる）変動表示であるということを遊技者に対して示唆することができる。なお、本第３５制御例では、無敵モードで第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合の変動時間が８０秒間に設定される一方で、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合の変動時間が３０秒間に設定される。これにより、最悪でも通常大当たり変動が開始されてから５０秒間（８０秒間－３０秒間）が経過するよりも前に第２特別図柄の抽選を開始させることができれば、先に第２特別図柄が停止表示されることにより実行中の第１特別図柄の通常大当たり変動を外れ図柄で停止表示させることができる。つまり、不利な通常大当たり遊技が実行されてしまうことをほぼ確実に回避することができ、確変大当たりとなるまで無敵モード（確変状態Ｂ）を継続させることができるので、遊技者にとって極めて有利な状況を形成することができる。よって、無敵モードへと移行した場合に、遊技者に対して大きな喜びや満足感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を頼向上させることができる。

【３１４３】
次に、図１０２３（ｂ）、および図１０２４（ａ）を参照して、無敵モード（確変状態Ｂ）において第２特別図柄の変動表示が実行されずに第１特別図柄の通常大当たり変動が単独で実行された場合の演出態様について説明する。ここで、本第３５制御例では、確変状態や時短状態（即ち、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態）において右打ち遊技を行った場合に、右第１入球口２６４０と第２入球口１６４１との両方に略同一の比率で遊技球が入球する盤面構成としているため、確変状態や時短状態では、右打ち遊技を行い続けるだけで、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球との両方を容易に増加させることができる。加えて、確変状態においては、第１特別図柄の抽選でも第２特別図柄の抽選でも大当たりと小当たりとのどちらかになる（他方の変動表示を外れ図柄に書き替える（破棄する）ことができない完全外れの抽選結果となり得ない）構成としている。このため、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球とを１以上有した状態となった後においては、少なくとも一方の保留球数が０となるまで、第１特別図柄の変動表示が開始される毎に、ほぼ、第２特別図柄の変動表示が略同時に開始される。一方の変動表示が終了したタイミングで他方の変動表示が外れ図柄で強制的に停止表示されることにより、次の変動開始タイミングが揃う（一方の小当たり遊技若しくは大当たり遊技の終了時に同時に両方の特別図柄の変動表示が開始される）ためである。従って、無敵モードでは基本的に、右打ちを行い続けている限り、第１特別図柄の通常大当たり変動が開始されたとしても、通常大当たり変動に比較して変動時間が短い第２特別図柄の小当たり変動が同時に開始されることにより、通常大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができる。しかしながら、遊技者が保留球を貯めないように遊技を行う等した場合に、第１特別図柄の変動表示が単独で実行されてしまう可能性がある。

【３１４４】
図１０２３（ｂ）は、第１特別図柄の変動表示が単独で行われ、且つ、第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合における演出態様の一例を示した図である。この場合、リーチ演出が発生すると、中図柄列においてリーチ図柄を含む全ての第３図柄が変動表示される演出が実行されると共に、ウサギのキャラクタ８０１が第３図柄を不安そうな面持ちで見つめる演出が実行される。また、小表示領域Ｄｍ４の直下に小表示領域Ｄｍ７が形成され、通常大当たり遊技の実行が確定する（有利な確変状態の終了が確定する）までの残り時間を示す文字（残時間表示）が表示される。即ち、第２特別図柄の変動時間（３０秒）よりも、第１特別図柄の通常大当たり変動の残りの変動時間の方が短くなって、第２特別図柄の変動表示を開始させたとしても第２特別図柄の変動表示を先に停止表示させる（実行中の通常大当たり変動を外れ図柄で強制的に停止表示させる）ことが不可能となってしまうまでの残時間を表示する構成としている。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「右打ちで４図柄を外せ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行わなければ通常大当たり遊技が実行されてしまい、遊技者にとって不利益になってしまうということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３１４５】
図１０２４（ａ）は、単独で開始された（第２特別図柄の変動表示を伴わない）第１特別図柄の通常大当たり変動の実行中に右打ち遊技を行って第２入球口１６４１へと遊技球が入球したことにより、通常大当たり変動を外れ図柄で停止表示させることができる状況となった場合の演出態様の一例を示した図である。図１０２４（ａ）に示した通り、第２入球口１６４１への遊技球の入球を検出した場合は、ウサギのキャラクタ８０１が中図柄列において変動表示されている各第３図柄のうちリーチ図柄と同一の数字である４を模した第３図柄を殴打することにより弾き飛ばす演出が実行される。また、小表示領域Ｄｍ７において残時間表示の減算が停止されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「無敵ＲＵＳＨ継続！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、変動表示演出において第３図柄が大当たりの組み合わせで停止表示され得なくなり、無敵ＲＵＳＨ（確変状態Ｂ）が継続するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者にとってより分かり易い演出態様を実現することができるので、好適な演出態様を実現

することができる。

【３１４６】

次に、図１０２４（ｂ）を参照して、無敵モードにおいて第２特別図柄の大当たり遊技の実行が確定した場合の表示態様について説明する。ここで、本第３５制御例では、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、１００％の割合で確変大当たりとなるように構成している。しかしながら、上述した通り、確変状態（および時短状態）においては、基本的に、第１特別図柄の変動時間の方が第２特別図柄の変動時間よりも短くなることにより、第２特別図柄の変動表示が実行されたとしても、第１特別図柄の小当たり又は大当たり図柄の停止表示タイミングの方が先となり、第２特別図柄が外れ図柄で強制停止（破棄）されてしまう。即ち、確変状態において第２特別図柄の方が先に停止表示されるのは、基本的に、無敵モード（確変状態Ｂ）において第１特別図柄の通常大当たり変動が実行された場合という極めて限定的な状況下のみである。本第３５制御例では、この第２特別図柄の変動表示が先に終了される無敵モード中の第１特別図柄の通常大当たり変動の実行中において、第２特別図柄の大当たりとなっていた場合に、第２特別図柄の大当たり終了後の遊技状態を、無敵モードよりも更に有利なプレミアムラッシュモード（確変状態Ｃ）に設定する構成としている。このプレミアムラッシュモード（確変状態Ｃ）は、基本的に、第２特別図柄の変動時間の方が第１特別図柄の変動時間よりも短くなる遊技状態であり、第２特別図柄の大当たり遊技が実行された場合に、大当たり終了後の遊技状態が再度、プレミアムラッシュモード（確変状態Ｃ）に設定される状態である。このプレミアムラッシュモードでは、第１特別図柄の抽選で確変大当たりに当選し、且つ、変動パターンとして変動時間が５秒間の短当たり変動が選択された場合にのみ、第１特別図柄の変動表示が先に停止表示されて、第１特別図柄の確変大当たり遊技が実行される可能性がある。つまり、大当たり終了後の遊技状態が通常ラッシュモード（確変状態Ａ）に設定される可能性がある。プレミアムラッシュモードでは、第１特別図柄の確変大当たりに当選した場合の約１／３でのみ、５秒間の短当たり変動が選択されるように構成しているため、第１特別図柄の抽選で確変大当たりとなって、且つ、１／３の短当たり変動が選択されるよりも前に、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選し続ける限り、大当たりとプレミアムラッシュモードとが繰り返される極めて有利な遊技状態を形成する。更に、第１特別図柄の確変大当たり遊技が実行されたとしても、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されるため、プレミアムラッシュモードへと移行した時点で少なくとも２回の大当たり（プレミアムラッシュモード中の少なくとも１の大当たり、および通常ラッシュモードに移行した後の少なくとも１の大当たり）が保証されることとなる。よって、プレミアムラッシュモードへと移行した場合に、遊技者に対して極めて大きな喜びと満足感とを抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３１４７】

図１０２４（ｂ）は、プレミアムラッシュモード（確変状態Ｃ）への移行が確定した場合（即ち、無敵モードにおいて第１特別図柄の通常大当たり変動と第２特別図柄の確変大当たり変動とが重複して実行された場合）の演出態様の一例を示した図である。図１０２４（ｂ）に示した通り、プレミアムラッシュモードへの移行が確定すると、第３図柄表示装置８１の表示画面のほぼ全体が突然ブラックアウトするブラックアウト演出が実行される。即ち、画面が突然真っ暗になる極めてインパクトが大きい演出が実行される。このように構成することで、ブラックアウト演出が実行された場合に、遊技者に対して大きな驚きを与えることができると共に、通常とは大きく異なる極めて特別な演出が実行されたということを直感的に理解させることができる。よって、その後にプレミアムラッシュモードが設定された場合に、プレミアムラッシュモードの仕様をよく知らない遊技者であっても、無敵モードよりも更に有利度合いが高い特別なモード（状態）に移行したということを直感的に理解させ易くすることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。図１０２５は、プレミアムラッシュモードにおける演出態様の一例を示した図である。図１０２５に示した通り、プレミアムラッシュモードでは、主表示領域Ｄｍにおける中央部分に対して、光り輝く縦長略長方形形状の領域、および当該領域へと登るため

の階段が表示され、階段の周囲には、無敵モード（確変状態Ｂ）でも表示されていた雲が表示される。また、主表示領域Ｄｍの中央上部には、「～プレミアムＲＵＳＨ中～」という文字が表示される。これらの表示内容により、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）や無敵モード（確変状態Ｂ）よりも有利度合いが高い特別な状態に設定されているということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３１４８】

また、主表示領域Ｄｍの右下に形成される小領域Ｄｍ３１には、「転落確率１／４８０」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「転落しても行き先はＲＵＳＨだよ」という文字が表示される。これらの表示内容により、特別な状態であるプレミアムラッシュモード（確変状態Ｃ）から、有利度合いが低い他の状態には、１／４８０という極めて低い確率（通常状態における大当たり確率である１／３２０よりも低い確率）でしか移行しない上に、移行先がＲＵＳＨモード（通常ラッシュモード、確変状態Ａ）に限定されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、プレミアムＲＵＳＨモード（確変状態Ｃ）が設定された場合、当該プレミアムＲＵＳＨモード自体が長く継続し易い（有利度合いが低い他の状態に移行し難い）上に、移行したとしても有利な通常ラッシュモード（確変状態Ａ）止まりとなる（不利な通常状態や有利度合いが比較的低い（大当たり当選が保証されない）時短状態に移行する可能性がない）極めて有利な遊技状態を形成するので、プレミアムラッシュモード（確変状態Ｃ）へと移行した場合に、遊技者に対して極めて大きな喜びと満足感とを抱かせることができる。次に、図１０２６を参照して、本第３５制御例における各状態間の移行方法について説明する。ここで、本第３５制御例では、遊技状態として、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される通常状態（非確変非時短状態）と、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定される時短状態（非確変時短状態）と、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定される確変状態（確変時短状態）と、の３つの遊技状態が設けられている。通常状態においては、大当たり確率が低確率（約１／３２０の確率）に設定される上に、電動役物２６４０ａが開放され難い（普通図柄の変動時間が長く、普通図柄の当たり確率が低く、更に普通図柄の当たりとなった場合の電動役物２６４０ａの開放期間が短い）ため、左打ち遊技により第１入球口６４を狙って遊技球を発射する遊技を行う必要がある不利な遊技状態である。

【３１４９】

なお、上述した通り、本第３５制御例では、遊技盤１３の盤面右側に、電動役物２６４０ａが付随した右第１入球口２６４０に加え、右打ちにより発射された遊技球が常時入球可能な状態の第２入球口１６４１が設けられている。つまり、通常状態において右打ちを行った場合、右第１入球口２６４０には入球困難（不可能）であるものの、第２入球口１６４１には入球可能となり、第２特別図柄の抽選を容易に実行させることができる。しかしながら、本第３５制御例における通常状態では、第２特別図柄の抽選結果によらず、変動時間として６００秒という極めて長い変動時間が設定される構成としているので、通常状態において右打ちを行い続ける遊技方法を行った場合における遊技効率を極めて悪化させることができる。加えて、上述した通り、本第３５制御例では、第１特別図柄の抽選が実行された場合に、高確率で大当たり又は小当たりに当選する（特別図柄の高確率状態の場合、大当たりと小当たりとのどちらかに当選し、特別図柄の低確率状態の場合でも、９９％以上の割合で大当たりと小当たりとのどちらかに当選する）構成としている。このため、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行され、変動時間が１０分間（６００秒間）の変動表示の実行中に第１特別図柄の抽選が実行されてしまうと、９９％以上の割合で小当たり又は大当たりとなって、当該小当たり又は大当たり図柄の停止時に第２特別図柄の変動表示が外れ図柄で強制停止（破棄）される。つまり、通常状態において第２特別図柄の大当たりに当選させようとした場合、第１特別図柄の抽選を全く実行させることなく、１０分間隔で第２特別図柄の抽選を実行させるしかないため、極めて遊技効率が悪く、且つ、変則的な遊技方法を行っているということが比較的周囲に認識され易くなる。このため、通常状態において右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させて有利な第２特別図

柄の大当たりを狙う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【３１５０】

また、時短状態は、大当たり確率は通常状態と共通（約１／３２０）であるが、電動役物２６４０ａが開放され易くなる（普通図柄の通常状態よりも、普通図柄の変動時間が短くなり、普通図柄の当たり確率が高くなり、更に普通図柄の当たりとなった場合の電動役物２６４０ａの開放期間が長くなる）ので、右打ちにより右第１入球口２６４０へと頻繁に遊技球が入球する結果、左打ちを行った場合に比較して効率良く第１特別図柄の抽選を実行させることができる遊技状態として形成される。即ち、通常状態よりも有利度合いが高い遊技状態として形成される。なお、時短状態においては、第１特別図柄の抽選結果によらず、第１特別図柄の変動時間よりも第２特別図柄の変動時間の方が長くなるように構成しているので、基本的に第１特別図柄の抽選結果のみが導出され、第２特別図柄の抽選結果は、ほぼ、先に停止表示される第１特別図柄の小当たりまたは大当たりによって破棄される（第２特別図柄の抽選結果によらず、外れ図柄で強制停止される）。つまり、大当たりに当選した場合は、比較的有利度合いが低い第１特別図柄の振り分けとなる（５０％で通常大当たりとなり、５０％で確変大当たりとなる）ため、大当たりに当選した場合の有利度合いは通常状態と同等である。この時短状態は、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選との少なくとも一方が５０回に到達したことに基づいて終了され、不利な通常状態が設定される。

【３１５１】

また、確変状態は、大当たり確率が高確率（約１／８０）となる上に、時短状態と同様に電動役物２６４０ａが開放され易くなるので、右打ちにより右第１入球口２６４０へと頻繁に遊技球が入球する結果、左打ちを行った場合に比較して効率良く第１特別図柄の抽選を実行させることができる遊技状態として形成される。また、確変状態は、次に大当たりに当選するまで継続するため、確変状態が設定された時点で、次の大当たりが確定する有利な遊技状態として構成されている。なお、確変状態には、更に、有利度合いが異なる３種類の状態に細分化されている。即ち、主として第１特別図柄の抽選結果が導出され（第２特別図柄の変動表示が破棄され）、５０％の割合で確変大当たりに当選する（５０％の割合で通常大当たりに当選する）確変状態Ａ（通常ラッシュモード）と、主として第１特別図柄の抽選結果が導出されるが、第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合に、当該通常大当たりを示すための変動表示が破棄されることにより、実質的に次に確変大当たり遊技が実行されるまで継続する確変状態Ｂ（無敵モード）と、主として有利度合いが高い（大当たり当選時に１００％の割合で確変大当たりとなる）第２特別図柄の抽選結果が導出される上に、低確率で第１特別図柄の抽選結果が導出された場合でも、第１特別図柄の確変大当たり遊技が実行されるため、実質的に次に確変大当たり遊技が実行されるまで継続する確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）と、の３種類の遊技状態が設けられている。確変状態Ａは、通常大当たり遊技が実行される可能性があるため、確変状態Ａ～Ｃの中では最も不利な遊技状態である。また、確変状態Ｂは、確変大当たり遊技が実行されることで大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ａに設定される一方で、確変状態Ｃは、第２特別図柄の確変大当たりに当選し続ける限り、大当たり終了後の遊技状態が再度確変状態Ｃに設定されるため、大当たり終了後の遊技状態の面で、確変状態Ｃの方が確変状態Ｂよりも有利となる。以下、通常状態、時短状態、および確変状態Ａ～Ｃの５つの状態のそれぞれにおける状態の移行方法について説明する。

【３１５２】

まず、図１０２６の上段を参照して、通常状態（通常モード）から他の状態への移行方法について説明する。図１０２６の上段に示したとおり、通常状態（通常モード）から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図１０２６の上段に示した通り、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、大当たり種別が大当たりＡ４８～Ｆ４８のいずれか（いずれかの確変大当たり）であれば、確変大当たり遊技の実行中に右打ち表示に従って右打ち遊技を行い、Ｖラウンドにおいて確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したことを前提として、大当たり終了後の遊

技状態が確変状態Ａに設定される。一方で、大当たり種別が大当たりＧ４８（通常大当たり）であれば、大当たり遊技の実行中に遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過不可能（困難）であるため、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。このため、通常状態においては、確変大当たりに当選した方が、通常大当たりに当選するよりも有利度合いが高くなる。次に、図１０２６の中段左側を参照して、確変状態Ａ（通常ラッシュモード）から他の状態への移行方法について説明する。図１０２６の中段左側に示した通り、確変状態Ａ（通常ラッシュモード）から他の状態には、大当たりに当選した場合の他、大当たりに当選せずに第１特別図柄の抽選回数が規定の天井抽選回数に到達した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図１０２６の中段左側に示した通り、確変状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、大当たり種別が大当たりＧ４８（通常大当たり）であれば、大当たり終了後の遊技状態が有利度合いの低い時短状態に設定される。また、確変状態Ａにおいて規定の天井抽選回数（２０回、４０回、または６０回のいずれか）となった場合には、確変状態Ａよりも有利度合いが高い確変状態Ｂに、大当たりを介さずに直接設定される。これらに対して、第１特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりＡ４８～Ｆ４８のいずれか）に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態Ａに設定される（確変状態Ａをループする）。このため、確変状態Ａにおいては、確変大当たりに当選するか、または天井抽選回数に到達することを期待させる遊技性となる。

【３１５３】

次に、図１０２６の中段右側を参照して、時短状態（チャンスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図１０２６の中段右側に示した通り、時短状態（チャンスモード）から他の状態には、大当たりに当選した場合の他、大当たりに当選することなく時短回数が０になった（時短回数が経過した）場合にも移行する可能性がある。具体的には、図１０２６の中段右側に示した通り、時短状態において第１特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりＡ４８～Ｆ４８のいずれか）に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ａに設定される。一方で、時短状態において時短回数が０になった（時短回数が経過した）場合は、時短状態が終了されて遊技者にとって最も不利な通常状態に移行する。これらに対して、時短状態において第１特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりＧ４８）に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態に設定される（時短状態をループする）。よって、時短状態では、第１特別図柄の抽選で確変大当たりとなった場合に有利となる。

【３１５４】

なお、図示については省略したが、時短状態において第２特別図柄の大当たり遊技が実行される可能性も極めて低確率ではあるが存在する。特別図柄の低確率状態である時短状態においては、特別図柄の高確率状態においてのみ大当たりと判定される乱数値の範囲が完全外れに設定されている。即ち、時短状態においては、約１／１０６．７の確率（約１／８０－約１／３２０）で完全外れとなる。この完全外れとなった場合は、第２特別図柄の変動時間よりも短い変動時間が設定されることにより先に停止表示される点までは第１特別図柄の小当たりや大当たりと同一であるものの、完全外れ図柄が停止表示されたとしても第２特別図柄の変動表示が破棄されずに継続されるため、完全外れ変動の変動時間、および完全外れ変動の次に実行される第１特別図柄の変動表示の変動時間の合計よりも第２特別図柄の変動時間の方が短ければ、完全外れ変動の次の変動表示の実行中に先に第２特別図柄の変動時間が終了して第２特別図柄の抽選結果に応じた停止図柄が停止表示される。この場合に第２特別図柄の抽選結果が大当たりであれば、第２特別図柄の大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ｃに設定される。なお、時短状態における第２特別図柄の変動時間は抽選結果によらず３０秒間固定である一方で、第１特別図柄の変動時間は３秒間、１０秒間、２０秒間、および２５秒間のいずれかの変動時間が選択される。このため、第２特別図柄の抽選結果を示す停止図柄が破棄されずに停止表示されるためには、完全外れ変動、およびその次の変動の２変動で３０秒間を上回る時間となる必要がある。即ち、１０秒間＋２５秒間、２０秒間＋２０秒間、２０秒間＋２５秒間、および２５秒間＋２５秒間の４通りの何れかの組み合わせとなる必要があるが、第１特

別図柄の抽選結果が完全外れの場合は大半が３秒間に設定されるため、完全外れ変動、およびその次の変動の２変動で３０秒を超える変動時間となる組み合わせとなる事象がそもそも発生し難い。そして、３０秒を超える変動時間になったとしても、第２特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は低確率（約１／３２０）であるため、時短状態において第２特別図柄の大当たり遊技が実行されるのは極めて稀である。時短状態において第２特別図柄の大当たり遊技が実行される場合は、無敵モードにおいて第２特別図柄の大当たり遊技が実行される場合と同様に、ブラックアウト演出（図１０２４（ｂ）参照）が実行されて確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）への移行が報知される。

【３１５５】

次に、図１０２６の下段左側を参照して、確変状態Ｂ（無敵モード）から他の状態への移行方法について説明する。図１０２６の下段左側に示した通り、確変状態Ｂ（無敵モード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図１０２６の下段左側に示した通り、確変状態Ｂにおいて第１特別図柄の大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ａに設定される。なお、確変状態Ｂにおいては、第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりになったとしても、通常大当たり変動の変動時間として第２特別図柄の変動時間（３０秒間）よりも長い変動時間（８０秒間）が設定されるため、通常大当たりの抽選結果が導出されることはない（変動中に第２特別図柄の小当たり図柄または大当たり図柄が先に停止表示されることで通常大当たり変動が破棄される）。このため、確変状態Ｂにおいては、第１特別図柄の大当たりとして確変大当たり遊技のみが実行され得る構成となっている。

【３１５６】

一方、図１０２６の下段左側に示した通り、確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ｃに設定される。ここで、確変状態Ｂにおいては、基本的に、第１特別図柄の変動時間の方が第２特別図柄の変動時間よりも短くなることにより、第２特別図柄の変動表示が実行されたとしても、第１特別図柄の小当たり又は大当たり図柄の停止表示タイミングの方が先となり、第２特別図柄が外れ図柄で強制停止（破棄）されてしまう。確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の方が先に停止表示されるのは、基本的に、第２特別図柄の変動時間（３０秒間）よりも長い変動時間（８０秒間）に唯一設定される第１特別図柄の通常大当たり変動が実行された場合である。つまり、第１特別図柄の通常大当たり変動と第２特別図柄の大当たり変動とが重複して実行されるという極めて稀な状況が発生した場合にのみ、第２特別図柄の大当たり遊技が実行されて、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ｃに設定される。確変状態Ｂにおいて第１特別図柄の抽選で通常大当たりとなる確率は約１／１６０であり、第２特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は約１／８０であるので、これらが重複する確率は約１／１２８００（約１／１６０×約１／８０）である。この場合は、上述した通り、変動開始と共にブラックアウト演出（図１０２４（ｂ）参照）が発生して、確変状態Ｃへと移行することが報知される。

【３１５７】

次に、図１０２６の下段右側を参照して、確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）から他の状態への移行方法について説明する。図１０２６の下段右側に示した通り、確変状態Ｃから他の状態へは、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、第１特別図柄の大当たり遊技が実行された場合に、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ａに設定される。なお、確変状態Ｃでは、第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合の１００％、および確変大当たりとなった場合の約６６％で、第２特別図柄の変動時間（１０秒間～２５秒間）よりも長い変動時間（３０秒間）が設定されることにより第２特別図柄の小当たり又は大当たり図柄の停止タイミングで変動が破棄される。確変状態Ｃにおいて第１特別図柄の大当たり遊技が実行されるのは、第１特別図柄の抽選で確変大当たりとなり、且つ、変動時間が第２特別図柄の変動時間よりも短い変動時間（５秒間）に設定された場合（確変大当たりに当選した場合の約１／３）のみである。即ち、第１特別図柄の抽選が実行された場合の約１／４８０（約１／８０×５０％×１／３）の確

率で第１特別図柄の確変大当たり遊技が実行される。これに対して、確変状態Ｃにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態Ｃに設定される（確変状態Ｃをループする）。よって、確変状態Ｃにおいては、約１／４８０の確率の第１特別図柄の確変大当たり遊技が実行されるよりも先に、約１／８０の確率の第２特別図柄の大当たりに当選することを目指す遊技性となるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。このように、本第３５制御例では、有利度合いが異なる３つの確変状態を設ける構成とし、大当たりまたは天井抽選回数到達等を契機として、有利度合いの異なる確変状態間を移行することが可能な画期的な状態移行方式を実現している。同一の遊技状態（確変状態）であるにもかかわらず、有利度合いを互いに異ならせることにより、見かけ上、遊技状態を多様に設けているかのような挙動を実現することができるので、遊技状態を増加させることなく、遊技を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３１５８】

なお、本第３５制御例では、通常状態において右打ち遊技を行う変則的な遊技方法に対する抑制を図るために、第２特別図柄の変動時間を抽選結果によらず極端に長くする（１０分間に設定する）構成としているが、通常状態における右打ち遊技の抑制方法は、これに限られるものではない。例えば、通常状態において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、確変状態ではなく、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される潜確状態に設定する構成としてもよい。そして、潜確状態においては、通常状態と同様に、第２特別図柄の変動時間が極端に長くなると共に、たとえ潜確状態において右打ち遊技を行って第２特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、大当たり終了後の遊技状態が再度、潜確状態に設定されるように構成してもよい。このように構成することで、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合のメリット（遊技者にとって最も有利度合いが高いプレミアムラッシュモードへと移行すること）を、通常状態（および潜確状態）に限って無くすことができるので、通常状態において右打ち遊技を行って第２特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【３１５９】

また、右打ち遊技によって主として第１特別図柄の抽選結果が導出される時短状態、確変状態Ａ、および確変状態Ｂにおいては、１個の遊技球を発射していずれかの始動口（右第１入球口２６４０、第２入球口１６４１）に入球（始動入賞）した場合は当該始動入賞に基づく変動表示が終了するまで遊技球を発射せずに待機する遊技方法（所謂、単発打ち遊技）で遊技を行った場合、第１特別図柄の変動表示を伴わずに第２特別図柄の抽選が単独で実行されてしまう可能性がある。即ち、確変状態Ｂにおける通常大当たり変動中以外の状況においても、第２特別図柄の抽選結果が導出されてしまう（第１特別図柄の小当たり又は大当たりによって破棄することができなくなってしまう）場合がある。この対策として、例えば、右打ち遊技によって主として第１特別図柄の抽選結果が導出される時短状態、確変状態Ａ、および確変状態Ｂにおいては、第１特別図柄の保留球数が０個の状態で第２特別図柄の抽選が実行された場合は、必ず極端に長い変動時間（例えば、１８００秒）が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、単発打ち遊技を行った場合の遊技効率を低下させることができると共に、仮に単発打ち遊技を実行した場合に、第２特別図柄の抽選が実行される毎に極めて長い時間待機する遊技方法となり、変則的な遊技方法（単発打ち遊技）で遊技を行っていることがホールの店員にも認識され易くなるため、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【３１６０】

＜第３５制御例における電気的構成＞

次に、図１０２７を参照して、本第３５制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図１０２７は、本第３５制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図１０２７に示した通り、本第３５制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第７制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図２５１参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ｋａに代えて第１当たり乱数テーブル２０

２Ｇａが設けられている点、大当たり種別選択テーブル２０２ｑｂに代えて大当たり種別選択テーブル２０２Ｇｂが設けられている点、第２当たり乱数テーブル２０２ｑｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２Ｇｃが設けられている点、変動パターンテーブル２０２ｑｄに代えて変動パターンテーブル２０２Ｇｄが設けられている点、変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊに代えて変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊが設けられている点、小当たり乱数テーブル２０２ｑｅに代えて小当たり乱数テーブル２０２Ｇｅが設けられている点、小当たり種別選択テーブル２０２ｑｆが削除されている点、時短当たり乱数テーブル２０２ｑｈが削除されている点、時短当たり種別選択テーブル２０２ｑｉが削除されている点である。まず、図１０２９（ａ）を参照して、本第３５制御例における第１当たり乱数テーブル２０２Ｇａの詳細について説明する。図１０２９（ａ）は、本第３５制御例における第１当たり乱数テーブル２０２Ｇａの規定内容を示した図である。この第１当たり乱数テーブル２０２Ｇａは、第７制御例（および第５制御例）における第１当たり乱数テーブル２０２ｋａ（図１８５（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に特別図柄の大当たりか否かを判定するために参照されるデータテーブルである。図１０２９（ａ）に示した通り、本第３５制御例における第１当たり乱数テーブル２０２Ｇａは、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（第１当たり種別カウンタＣ１のカウンタ値）の範囲、および特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲がそれぞれ規定されている。

【３１６１】

より具体的には、図１０２９（ａ）に示した通り、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２０４」の２０５個の乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。また、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～８１８」の８１９個の乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。本第３５制御例では、第１当たり乱数カウンタＣ１が「０～６５５３５」の６５５３６個の値を取り得るので、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、約１／３２０（２０５／６５５３６）であり、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、約１／８０（８１９／６５５３６）である。なお、第１特別図柄の抽選でも、第２特別図柄の抽選でも、この第１当たり乱数テーブル２０２Ｇａが参照されて大当たりか否かの判定が行われる。次に、図１０２９（ｂ）を参照して、本第３５制御例における大当たり種別選択テーブル２０２Ｇｂの詳細について説明する。この大当たり種別選択テーブル２０２Ｇｂは、上述した第７制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｑｂ（図２５３参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図１０２９（ｂ）は、本第３５制御例における大当たり種別選択テーブル２０２Ｇｂの規定内容を示した図である。図１０２９（ｂ）に示した通り、本第３５制御例における大当たり種別選択テーブル２０２Ｇｂには、特別図柄の種別毎に、第１当たり種別カウンタＣ２の値と、選択される大当たり種別とが、対応付けて規定されている。

【３１６２】

より具体的には、図１０２９（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対して、「大当たりＡ４８」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～８」の範囲に対して、「大当たりＢ４８」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値「９」に対して、「大当たりＣ４８」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～１７」の範囲に対して、「大当たりＤ４８」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１８～３７」の範囲に対して、「大当たりＥ４８」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３８～４９」の範囲に対して、「大当たりＦ４８」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＧ４８」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ４８」～「大当たりＣ４８」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、Ｖラウンドにおいて確変スイッ

チ６５ｅ３を通過可能な開閉パターンで開閉扉６５ｆ１が開閉される大当たり種別である（１０ラウンド確変大当たり）。また、「大当たりＡ４８」～「大当たりＣ４８」は、互いに大当たり終了後の確変状態において無敵モード（確変状態Ｂ）へと移行するまでの抽選回数（天井抽選回数）が異なって構成されている。具体的には、「大当たりＡ４８」は、大当たり終了後の確変状態において２０回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モード（確変状態Ｂ）へと移行し、「大当たりＢ４８」は、大当たり終了後の確変状態において４０回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モードへと移行し、「大当たりＣ４８」は、大当たり終了後の確変状態において６０回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モードへと移行する。このため、「大当たりＡ４８」～「大当たりＣ４８」は、大当たりのラウンド数および大当たり終了後の遊技状態の面では有利度合いが同等であるが、設定される天井抽選回数の面（即ち、より有利度合いが高い無敵モードへの移行し易さの面）では、「大当たりＡ４８」が最も有利となり、「大当たりＣ４８」が最も不利となる。

【３１６３】

また、「大当たりＤ４８」～「大当たりＦ４８」は、ラウンド数が６ラウンドであり、Ｖラウンドにおいて確変スイッチ６５ｅ３を通過可能な開閉パターンで開閉扉６５ｆ１が開閉される大当たり種別である（６ラウンド確変大当たり）。また、「大当たりＤ４８」は、大当たり終了後の確変状態において２０回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モード（確変状態Ｂ）へと移行し、「大当たりＥ４８」は、大当たり終了後の確変状態において４０回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モードへと移行し、「大当たりＦ４８」は、大当たり終了後の確変状態において６０回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モードへと移行するように制御される。このため、「大当たりＤ４８」～「大当たりＦ４８」は、大当たりのラウンド数および大当たり終了後の遊技状態の面では有利度合いが同等であるが、設定される天井抽選回数の面（即ち、より有利度合いが高い無敵モードへの移行し易さの面）では、「大当たりＡ４８」が最も有利となり、「大当たりＣ４８」が最も不利となる。また、「大当たりＧ４８」は、ラウンド数が６ラウンドであり、Ｖラウンドにおいて確変スイッチ６５ｅ３を通過不可能（困難）な開閉パターンで開閉扉６５ｆ１が開閉される大当たり種別である（６ラウンド通常大当たり）。この「大当たりＧ４８」は、大当たりのラウンド数が第１特別図柄の大当たりの中で最も少ない上に、大当たり終了後の遊技状態が有利度合いの低い時短状態に設定される大当たり種別であるため、最も不利な大当たり種別である。

【３１６４】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ４８」～「大当たりＧ４８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５個、４個、１個、８個、２０個、１２個、および５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＡ４８」が決定される割合は５％（５／１００）であり、「大当たりＢ４８」が決定される割合は４％（４／１００）であり、「大当たりＣ４８」が決定される割合は１％（１／１００）であり、「大当たりＤ４８」が決定される割合は８％（８／１００）であり、「大当たりＥ４８」が決定される割合は２０％（２０／１００）であり、「大当たりＦ４８」が決定される割合は１２％（１２／１００）であり、「大当たりＧ４８」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。即ち、確変大当たり（即ち、「大当たりＡ４８」～「大当たりＦ４８」のいずれか）が決定される割合は５０％（５％＋４％＋１％＋８％＋２０％＋１２％）であり、通常大当たり（即ち、「大当たりＧ４８」）が決定される割合も５０％である。また、確変大当たり（「大当たりＡ４８」～「大当たりＦ４８」）のうち、天井抽選回数が２０回に設定される大当たり（「大当たりＡ４８」、および「大当たりＤ４８」）が決定される割合は１３％（５％＋８％）であり、天井抽選回数が４０回に設定される大当たり（「大当たりＢ４８」、および「大当たりＥ４８」）が決定される割合は２４％（４％＋２０％）であり、天井抽選回数が６０回に設定される大当たり（「大当たりＣ４８」、および「大当たりＦ４８」）が決定される割合は１３％（１％＋１２％）である。このため、確変大当たりに当選した場合における天井抽選回数の平均値は４０回（２０回×１３

％／５０％＋４０回×２４％／５０％＋６０回×１３％／５０％）となる。約１／８０の確率の大当たりに当選せずに平均４０回の天井抽選回数に到達して確変大当たりが確定する割合は６０．５％（７９／８０の４０乗）であり、逆に、平均４０回の天井抽選回数内で約１／８０の大当たりに当選する割合は３９．５％（１００％－６０．５％）であるので、確変状態おいて再度確変大当たりに当選する割合は、８０．２％（６０．５％×１００％＋３９．５％×５０％）となる。即ち、通常大当たりの振り分けが５０％に設定されているにもかかわらず、確変状態に移行することで、実質的な確変大当たりの割合が８０％以上となる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３１６５】

また、図１０２９（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、「大当たりＨ４８」が対応付けて規定されている。この「大当たりＨ４８」は、ラウンド数が４ラウンドであり、Ｖラウンドにおいて確変スイッチ６５ｅ３を通過可能な開閉パターンで開閉扉６５ｆ１が開閉される大当たり種別である（４ラウンド確変大当たり）。ラウンド数は全ての大当たりの中で最も少ないものの、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態が遊技者にとって最も有利な確変状態Ｃに設定されるので、「大当たりＨ４８」は、遊技者にとって最も喜ばしい大当たりの一種であると言える。次に、図１０３０（ａ）を参照して、本第３５制御例における第２当たり乱数テーブル２０２Ｇｃの詳細について説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２Ｇｃは、上述した第７制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｑｃ（図２５４（ａ）参照）と同様に、普通図柄の当たりと判定される乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）の範囲が規定されたデータテーブルである。図１０３０（ａ）は、この第２当たり乱数テーブル２０２Ｇｃの規定内容を示した図である。図１０３０（ａ）に示した通り、本第３５制御例における第２当たり乱数テーブル２０２Ｇｃでは、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０」のみが規定されている。これに対し、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る全範囲（「０～２９９」の範囲）が規定されている。このため、普通図柄の低確率（通常）状態に設定される通常状態では、普通図柄の当たり確率が１／３００になる一方で、普通図柄の高確率（時短）状態に設定される時短状態や確変状態では、普通図柄の当たり確率が１００％となる。よって、時短状態や確変状態において、効率良く遊技を行わせることができる。

【３１６６】

次に、図１０３０（ｂ）を参照して、本第３５制御例における変動パターンテーブル２０２Ｇｄの詳細について説明する。この変動パターンテーブル２０２Ｇｄは、上述した第７制御例における変動パターンテーブル２０２ｑｄ（図２５４（ｂ）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図１０３０（ｂ）は、この変動パターンテーブル２０２Ｇｄの構成を示したブロック図である。図１０３０（ｂ）に示した通り、本第３５制御例における変動パターンテーブル２０２Ｇｄは、通常モード（通常状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための通常用テーブル２０２Ｇｄ１と、チャンスモード（時短状態）や通常ラッシュモード（確変状態Ａ）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２と、無敵モード（確変状態Ｂ）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３と、プレミアムラッシュモード（確変状態Ｃ）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための確変Ｃ用テーブル２０２Ｇｄ４と、通常ラッシュモード（確変状態Ａ）で、且つ、無敵モード（確変状態Ｂ）に昇格する可能性がある抽選回数（確変大当たり後２０回、４０回、および６０回）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される

昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５と、で少なくとも構成されている。まず、図１０３０（ｃ）を参照して、通常用テーブル２０２Ｇｄ１の詳細について説明する。

【３１６７】

図１０３０（ｃ）は、通常用テーブル２０２Ｇｄ１の規定内容を示した図である。図１０３０（ｃ）に示した通り、「第１特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に対して、変動時間が７秒（７０００ミリ秒）の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１４０～１４９」の範囲に対して、変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）の「ガセ外れ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１７９」の範囲に対して、変動時間が４０秒（４００００ミリ秒）の「ノーマルリーチ各種」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９８」の範囲に対して、変動時間が８０秒（８０００ミリ秒）の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に対して、変動時間が４０秒（４００００ミリ秒）の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「３０～１８９」の範囲に対して、変動時間が８０秒（８００００ミリ秒）の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９８」の範囲に対して、変動時間が１４０秒（１４００００ミリ秒）の「スペシャルリーチ」が対応付けて規定されている。一方、「第２特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲（即ち、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲）に対して、変動時間が６００秒（６０００００ミリ秒）の「ロング外れ」が規定されており、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲（即ち、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲）に対して、変動時間が６００秒（６０００００ミリ秒）の「ロング当たり」が対応付けて規定されている。

【３１６８】

これらの規定内容により、通常状態においては、第１特別図柄の抽選が実行された場合よりも、第２特別図柄の抽選が実行された場合の方が極端に長い変動時間が選択されるため、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法を行った場合における遊技効率を悪化させることができる。よって、左打ち遊技を行うべき遊技状態である通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。次に、図１０３１を参照して、上述した時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２の詳細について説明する。図１０３１は、この時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２の規定内容を示した図である。図１０３１に示した通り、「第１特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が３秒（３０００ミリ秒）の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１８９」の範囲に対して、変動時間が１０秒（１００００ミリ秒）の「ガセ外れ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９６」の範囲に対して、変動時間が２０秒（２０００００ミリ秒）の「ノーマルリーチ各種」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９７，１９８」の範囲に対して、変動時間が２５秒（２５０００ミリ秒）の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が２５秒（２５０００ミリ秒）の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。

【３１６９】

一方、「第２特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９

８」の範囲（即ち、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲）に対して、変動時間が３０秒（３００００ミリ秒）の「長外れ」が規定されており、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲（即ち、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲）に対して、変動時間が３０秒（３００００ミリ秒）の「長当たり」が対応付けて規定されている。

【３１７０】

これらの規定内容により、時短状態や確変状態Ａにおいては、抽選結果によらず、第１特別図柄の抽選に基づく変動時間よりも、第２特別図柄の抽選に基づく変動時間の方が長くなる。また、本第３５制御例では、時短状態や確変状態において右打ちを行った場合、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが略同時に開始されるように構成されている。即ち、普通図柄の時短状態に設定される時短状態や確変状態では、右打ち遊技を行った場合に、右第１入球口２６４０と第２入球口１６４１との両方に略同一の比率で遊技球が入球する盤面構成としているため、確変状態や時短状態では、右打ち遊技を行い続けるだけで、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球との両方を容易に増加させることができる。加えて、本第３５制御例では、第１特別図柄の抽選でも第２特別図柄の抽選でもほぼ、大当たりと小当たりとのどちらかになる（他方の変動表示を外れ図柄に書き替える（破棄する）ことができない完全外れの抽選結果となる確率が時短状態では１／１００未満となり、確変状態では０となる）構成としている。このため、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球とを１以上有した状態となった後においては、少なくとも一方の保留球数が０となるまで、第１特別図柄の変動表示が開始される毎に、ほぼ、第２特別図柄の変動表示が略同時に開始される。一方の変動表示が終了したタイミングで他方の変動表示が外れ図柄で強制的に停止表示されることにより、次の変動開始タイミングが揃う（一方の小当たり遊技若しくは大当たり遊技の終了時に同時に両方の特別図柄の変動表示が開始される）ためである。従って、時短状態や確変状態においては、ほぼ毎回の特別図柄の抽選で変動時間が短い第１特別図柄の抽選結果が導出されると共に変動時間が長い第２特別図柄の抽選結果が外れ図柄に書き替えられる。

【３１７１】

なお、本第３５制御例では、時短状態において第１特別図柄の抽選で完全外れになった場合と、小当たりになった場合とで、同一の割合で各変動パターン（３秒間の短外れ、１０秒間のガセ外れ、２０秒間のノーマルリーチ、および２５秒間のスーパーリーチ）を選択する構成としていたが、これに限られるものではなく、第１特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合は、第２特別図柄の変動時間よりも長い変動時間（例えば、４０秒間）を必ず選択するように構成してもよい。このように構成することで、第１特別図柄の完全外れ変動が実行された場合にのみ、第２特別図柄の抽選結果を導出させることができるので、第１特別図柄の完全外れ変動と第２特別図柄の大当たり返納が重複した場合に、確変状態Ｂ（無敵モード）で第１特別図柄の通常大当たり変動と第２特別図柄の大当たり変動とが重複した場合と同様に、第２特別図柄の確変大当たり遊技を実行させることができ、大当たり終了後に遊技者にとって極めて有利度合いが高い確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）へと移行させることができる。よって、特別図柄の低確率状態においてのみ発生し得る完全外れの抽選結果にも、低確率で確変状態Ｃへと移行する機会を遊技者に与えるという役割を持たせることができるので、時短状態において第１特別図柄の抽選で完全外れとなった場合に、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、この場合において、時短状態において第２特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合に、極めて短い変動時間（例えば、０．５秒間）が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、第１特別図柄の完全外れ変動と第２特別図柄の完全外れ変動とが重複して実行された場合に、第２特別図柄の完全外れ変動をすぐに終了させて、次の第２特別図柄の変動表示を第１特別図柄の完全外れ変動の残変動時間内で終了させることができる。よって、確変状態Ｃへと移行するチャンスである第１特別図柄の完全外れ変動が実行されたにもかかわらず、第２特別図柄の完全外れ変動によって第２特別図柄の抽選が無駄となってしまうことを抑制することができる。

【３１７２】
次に、図１０３２を参照して、上述した確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３の詳細について説明する。図１０３２は、この確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３の規定内容を示した図である。図１０３２に示した通り、この確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３は、上述した時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図１０３１参照）に対して、第１特別図柄の大当たり時の規定内容の一部が変更となっている点でのみ相違している。具体的には、図１０３２に示した通り、第１特別図柄の当否判定結果が「確変大当たり」の場合は時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図１０３１参照）の規定内容と同一である一方で、第１特別図柄の当否判定結果が「通常大当たり」の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全範囲に対して、変動時間が８０秒（８００００ミリ秒）のロングリーチが対応付けて規定されている。この規定内容により、この確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３が参照される確変状態Ｂ（無敵モード）においては、第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合にのみ、第２特別図柄の変動時間（３０秒）よりも長い変動時間（８０秒）が設定されるので、確変状態Ｂにおいて第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選したとしても、第２特別図柄の小当たり又は大当たり図柄の方が先に停止表示されることにより、通常大当たり当選に基づく変動表示が破棄される（外れ図柄で停止表示される）ため、確変状態Ｂにおいて通常大当たり遊技が実行されることを回避することができる。即ち、確変大当たりに当選するまで継続する極めて有利な遊技状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３１７３】
次に、図１０３３（ａ）を参照して、上述した確変Ｃ用テーブル２０２Ｇｄ４の詳細について説明する。図１０３３（ａ）は、この確変Ｃ用テーブル２０２Ｇｄ４の規定内容を示した図である。図１０３３（ａ）に示した通り、「第１特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が３０秒（３００００ミリ秒）の「長外れ」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「確変大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～６５」の範囲に対して、変動時間が５秒（５０００ミリ秒）の「短当たり」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「６６～１９８」の範囲に対して、変動時間が３０秒（３００００ミリ秒）の「長当たり」が対応付けて規定されている。更に、当否判定結果が「通常大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が３０秒（３００００ミリ秒）の「長当たり」が対応付けて規定されている。一方、「第２特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対して、変動時間が１０秒間（１００００ミリ秒）の「ガセ外れ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９６」の範囲に対して、変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９７，１９８」の範囲に対して、変動時間が２５秒（２５０００ミリ秒）の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が２５秒（２５０００ミリ秒）の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。

【３１７４】
これらの規定内容により、第１特別図柄の抽選で確変大当たりとなって変動パターンとして「短当たり」が選択されない限り、第１特別図柄の変動時間よりも第２特別図柄の変動時間の方が短くなるため、確変Ｃ用テーブル２０２Ｇｄ４が参照される確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）では、主として有利度合いが高い第２特別図柄の抽選結果が導出される遊技状態となる。第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、必ず確変大当

たりとなる上に、大当たり終了後の確変状態が、確変状態Ｃに設定されるため、確変状態Ｃに移行した場合、大当たりと確変状態Ｃとが繰り返され易い極めて有利な状態を形成する。よって、確変状態Ｃへと移行した場合に、遊技者に対して大きな満足感と喜びとを抱かせることができる。なお、第１特別図柄の抽選で確変大当たりに当選して、「短当たり」の変動パターンが選択されることにより第１特別図柄の確変大当たり遊技が実行された場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ａに設定される。つまり、一旦確変状態Ｃに移行すると、確変状態Ｃでの少なくとも１回以上の大当たりと、確変状態Ａに設定された後の少なくとも１回以上の大当たりとの２回の大当たりが保証されるため、遊技者に対して大きな安心感を抱かせることができる。なお、第１特別図柄の抽選で確変大当たりに当選する確率は約１／１６０であり、「短当たり」の変動パターンが選択される確率は約１／３であるため、確変状態Ｃにおいて第１特別図柄の確変大当たり遊技が実行される確率は約１／４８０である。このため、約１／４８０の確率の第１特別図柄の確変大当たり遊技が実行されるよりも前に、約１／８０の確率の第２特別図柄の大当たりに当選し続ける限り、確変状態Ｃが継続するという極めて有利な状態を形成する。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３１７５】

次に、図１０３３（ｂ）を参照して、上述した昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５の詳細について説明する。図１０３３（ｂ）は、この昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５の規定内容を示した図である。図１０３３（ｂ）に示した通り、「第１特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲（即ち、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲）に対して、変動時間が１５秒（１５０００ミリ秒）の「特殊外れ」が規定されており、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲（即ち、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲）に対して、変動時間が１５秒（１５０００ミリ秒）の「特殊当たり」が対応付けて規定されている。一方、「第２特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲（即ち、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲）に対して、変動時間が３０秒（３００００ミリ秒）の「長外れ」が規定されており、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲（即ち、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲）に対して、変動時間が３０秒（３００００ミリ秒）の「長当たり」が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５が参照される確変状態Ａに移行してからの特定回数目（２０回目、４０回目、および６０回目）の第１特別図柄の抽選が実行された場合の変動時間として、第１特別図柄が抽選結果によらず１５秒間に設定され、第２特別図柄が抽選結果によらず３０秒間に設定される。よって、昇格チャンス演出（図１０２１（ａ）参照）を実行するための演出期間を確実に１５秒間確保することができる。

【３１７６】

次に、図１０３４（ａ）を参照して、本第３５制御例における小当たり乱数テーブル２０２Ｇｅの詳細について説明する。図１０３４（ａ）は、この小当たり乱数テーブル２０２Ｇｅの規定内容を示した図である。図１０３４（ａ）に示した通り、本第３５制御例における小当たり乱数テーブル２０２Ｇｅには、特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）として、特別図柄の種別によらず、「８１９～６５５３５」の範囲が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～６５５３５」の６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が６４７１７個であるので、特別図柄の抽選で小当たりと判定される割合は約９８．７％（６４７１７／６５５３６）である。大当たり確率を加味すると、確変状態では、１００％の割合で小当たり若しくは大当りに当選する。これにより、確変状態Ａでは、変動時間が長い第２特別図柄の変動表示を変動時間が短い第１特別図柄の変動表示の停止表示タイミングで破棄することができる。また、確変状

態Ｂでは、第１特別図柄の抽選で通常大当たり以外の抽選結果となった場合は確変状態Ａと同様であり、且つ、第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合に、第２特別図柄の変動表示の停止タイミングで通常大当たりを破棄することができる。更に、確変状態Ｃでは、第１特別図柄の抽選で確変大当たりに当選した場合の１／３でのみ、第１特別図柄の変動表示の方が先に停止表示され、それ以外の場合は第２特別図柄の変動表示の方が先に停止表示されるので、高い割合で確変状態Ｃと第２特別図柄の大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成することができる。

【３１７７】

次に、図１０３４（ｂ）を参照して、本第３５制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊの詳細について説明する。図１０３４（ｂ）は、本第３５制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊの規定内容を示した図である。図１０３４（ｂ）に示した通り、本第３５制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊは、第１特別図柄の抽選回数毎に、特別図柄の抽選が実行された場合に参照される変動パターンテーブルの種別が対応付けて規定されている。より具体的には、図１０３４（ｂ）に示した通り、初期化後（即ち、大当たりに当選する前）の通常状態における変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数によらず、通常用テーブル２０２Ｇｄ１（図１０３０（ｃ）参照）が参照される変動パターンシナリオ（シナリオ１）が規定されている。また、図１０３４（ｂ）に示した通り、大当たり終了後の遊技状態が時短状態である場合における変動パターンシナリオとして、時短状態の設定契機となった大当たり種別によらず、第１特別図柄の抽選回数が５０回以下の範囲において時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図１０３１参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が５１回以上の範囲において通常用テーブル２０２Ｇｄ１（図１０３０（ｂ）参照）が参照される変動パターンシナリオ（シナリオ２）が規定されている。

【３１７８】

また、図１０３４（ｂ）に示した通り、大当たり終了後の遊技状態が確変状態である場合における変動パターンシナリオとして、４種類の変動パターンシナリオが設けられている。即ち、大当たりＡ４８，Ｄ４８のいずれかに当選した後で設定される確変状態用の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が１９回以下の範囲において時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図１０３１参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２０回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図１０３３（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２１回以上の範囲において確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３（図１０３２参照）が参照されるシナリオ（シナリオ３）が対応付けて規定されている。つまり、大当たりＡ４８又は大当たりＤ４８のどちらかが終了した後は、２０回の第１特別図柄の抽選が終了するまで大当たりに当選しなかった場合に、有利な確変状態Ｂ（無敵モード）に設定される。また、大当たりＢ４８，Ｅ４８のいずれかに当選した後で設定される確変状態用の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が１９回以下の範囲において時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図１０３１参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２０回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図１０３３（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２１回から３９回の範囲において時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図１０３１参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が４０回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図１０３３（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が４１回以上の範囲において確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３（図１０３２参照）が参照されるシナリオ（シナリオ４）が対応付けて規定されている。つまり、大当たりＢ４８又は大当たりＥ４８のどちらかが終了した後は、４０回の第１特別図柄の抽選が終了するまで大当たりに当選しなかった場合に、有利な確変状態Ｂ（無敵モード）に設定される。即ち、大当たりＡ４８やＤ４８よりも、確変状態Ｂ（無敵モード）へと移行するまでの抽選回数が多くなる分有利度合いが低くなる。

【３１７９】

また、大当たりＣ４８，Ｆ４８のいずれかに当選した後で設定される確変状態用の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が１９回以下の範囲において時短・確

変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図１０３１参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２０回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図１０３３（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２１回から３９回の範囲において時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図１０３１参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が４０回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図１０３３（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が４１回から５９回の範囲において時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図１０３１参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が６０回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図１０３３（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が６１回以上の範囲において確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３（図１０３２参照）が参照されるシナリオ（シナリオ５）が対応付けて規定されている。つまり、大当たりＣ４８又は大当たりＦ４８のどちらかが終了した後は、６０回の第１特別図柄の抽選が終了するまで大当たりに当選しなかった場合に、有利な確変状態Ｂ（無敵モード）に設定される。即ち、大当たりＡ４８やＢ４８やＤ４８やＥ４８よりも、確変状態Ｂ（無敵モード）へと移行するまでの抽選回数が多くなる分有利度合いが低くなる。更に、大当たりＨ４８に当選した後で設定される確変状態用の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数によらず確変Ｃ用テーブル２０２Ｇｄ４（図１０３３（ａ）参照）が参照されるシナリオ（シナリオ５）が対応付けて規定されている。つまり、第２特別図柄の大当たりである大当たりＨ４８が終了した後は、確変状態Ｃに設定されることにより、第１特別図柄の抽選で確変大当たりに当選し、更に１／３の割合の５秒間の変動時間が選択されない限り、確変状態Ｃと第２特別図柄の大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。よって、第２特別図柄の大当たり遊技が実行された場合に、遊技者に対して大きな喜びを与えることができる。

【３１８０】

次に、図１０２８を参照して、本第３５制御例における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図１０２８は、本第３５制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図１０２８に示した通り、本第３５制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第７制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図２５２参照）に対して、特図１抽選カウンタ２０３Ｇａと、シナリオ格納エリア２０３Ｇｂと、確変フラグ２０３Ｇｃと、確変設定フラグ２０３Ｇｄと、確変通過カウンタ２０３Ｇｅと、入賞個数カウンタ２０３Ｇｆと、動作カウンタ２０３Ｇｇと、残球タイマフラグ２０３Ｇｉと、残球タイマ２０３Ｇｊと、確変有効フラグ２０３Ｇｋと、確変有効タイマ２０３Ｇｍと、排出個数カウンタ２０３Ｇｎと、が追加されている点で相違している。また、時短カウンタ２０３ｈに代えて、特図１時短カウンタ２０３ｈ１、特図２時短カウンタ２０３ｈ２がそれぞれ設けられている点でも相違している。この特図１時短カウンタ２０３ｈ１、および特図２時短カウンタ２０３ｈ２は、本第３５制御例では第１特別図柄の時短回数と第２特別図柄の時短回数とを別々で設定していることに伴って、時短カウンタ２０３ｈ１を第１特別図柄用のカウンタと第２特別図柄用のカウンタとに分けたに過ぎないため、ここではその詳細な説明については省略する。更に、小当たり種別格納エリア２０３ｆａ、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄ、Ｖフラグ２０３ｆｅ、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆ、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａ、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅ、特図抽選カウンタ２０３ｑａが削除されている点でも相違している。これらの構成の削除は、第７制御例において採用していた、小当たり遊技においてＶ入賞を検出した場合に大当たりに当選する仕様（２種当たりの仕様）を本第３５制御例では搭載していないことに基づく削除である。

【３１８１】

特図１抽選カウンタ２０３Ｇａは、大当たり終了後（またはパチンコ機１０の初期化（リセット）後）における第１特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタである。この特図１抽選カウンタ２０３Ｇａは、初期値が０に設定されており、第１特別図柄の抽選が実行される毎に値が１ずつ加算して更新される（図１０３９のＹ６０１Ｇ参照）。特別図柄の抽選結果に応じて変動パターンを選択する際は、この特図１抽選カウンタ２０３Ｇａの値に基づいて大当たり（または初期化後）の第１特別図柄の抽選回数が判別されて、設定されている変動パターンシナリオから対応する変動パターンテーブルが特定される

。シナリオ格納エリア２０３Ｇｂは、現在設定されている変動パターンシナリオを示すデータが格納される記憶領域である。このシナリオ格納エリア２０３Ｇｂは、初期値がシナリオ１（初期化後の通常状態に対応するシナリオ）を示す「００Ｈ」に設定されており、大当たり終了時に、シナリオ２（大当たり終了後の時短状態に対応するシナリオ）を示す「０１Ｈ」、シナリオ３（大当たりＡ４８，Ｄ４８の終了後の確変状態に対応するシナリオ）を示す「０２Ｈ」シナリオ４（大当たりＢ４８，Ｅ４８の終了後の確変状態に対応するシナリオ）を示す「０３Ｈ」、シナリオ５（大当たりＣ４８，Ｆ４８の終了後の確変状態に対応するシナリオ）を示す「０４Ｈ」、シナリオ６（大当たりＨ４８の終了後の確変状態に対応するシナリオ）を示す「０５Ｈ」のいずれかのデータに上書きされる（図１０５０のＹ２７０６Ｇ参照）。特別図柄の抽選を実行する際は、このシナリオ格納エリア２０３Ｇｂが示すデータに対応するシナリオと、第１特別図柄の抽選回数（特図１抽選カウンタ２０３Ｇａの値）とに対応する変動パターンテーブルを参照して、変動パターンを選択する。

【３１８２】

確変フラグ２０３Ｇｃは、現在の遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態）であるか否かを示すフラグである。この確変フラグ２０３Ｇｃがオンであれば、遊技状態が確変状態であることを示し、オフである場合は、特別図柄の低確率状態（通常状態、または時短状態）であることを示している。本第３５制御例では、大当たり遊技の終了時に後述する確変設定フラグ２０３Ｇｄがオンに設定されている場合に確変フラグ２０３Ｇｃがオンに設定される（図１０５０のＹ２７０２Ｇ参照）。一方、大当たり遊技の開始時にオフに設定される（図１０４０のＹ７０２Ｇ、図１０４６のＹ９１２Ｇ参照）。なお、初期化された状態では、オフに設定され、通常の電源断が発生した場合には、電源断直前の状態がバックアップされるように構成されている。確変設定フラグ２０３Ｇｄは、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本第３５制御例では、遊技状態が確変状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中に確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したか否かにより決定される。ここで、この確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が通過すると確変設定フラグ２０３Ｇｄがオンに設定される（図１０５１のＹ２２１２Ｇ）。一方、この確変設定フラグ２０３Ｇｄは、大当たり終了時にオフに設定される（図１０５０のＹ２７０５Ｇ参照）。なお、この確変設定フラグ２０３Ｇｄは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、初期化された状態ではオフに設定される。なお、電源投入時に確変設定フラグ２０３Ｇｄがオンに設定されている場合には、確変スイッチ６５ｅ３に電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ２０３Ｇｄを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチ６５ｅ３を通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ２０３Ｇｅが０より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ２０３Ｇｄのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。

【３１８３】

確変通過カウンタ２０３Ｇｅは、大当たり遊技中の１つのラウンド（本第３５制御例では、大当たり遊技の１ラウンド目）で確変スイッチ６５ｅ３を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ２０３Ｇｅと後述する排出個数カウンタ２０３Ｇｎとの合計により第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ２０３Ｇｅは、確変スイッチ６５ｅ３を通過した場合に値が１ずつ加算されて更新される（図１０５１のＹ２２１１Ｇ）。また、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球の数と排出個数が一致するかの処理を実行した後に、初期値である「０」にリセットされる（図１０５２のＹ２３１１Ｇ）。なお、この確変通過カウンタ２０３Ｇｅは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。入賞個数カウンタ２０３Ｇｆは、大当たり遊技における１つのラウンドで第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに入賞した遊技球の数（

即ち、第１可変入賞装置６５に入球した遊技球の数）をカウントするためのカウンタである。この入賞個数カウンタ２０３Ｇｆは、特定入賞口６５ａへの遊技球の入球を検出する毎に、値が１ずつ加算されて更新される（図１０５１のＹ２２０３Ｇ）。一方、１つのラウンドが終了した場合に、第１可変入賞装置６５に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３Ｇｆの値）と排出された個数（排出個数カウンタ２０３Ｇｎと確変通過カウンタ２０３Ｇｅとの合計値）とが一致しているか判別（図１０５２のＹ２３０７Ｇ）された後に、初期値である「０」にリセットされる（図１０５２のＹ２３１１Ｇ参照）。なお、この入賞個数カウンタ２０３Ｇｆの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【３１８４】

動作カウンタ２０３Ｇｇは、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋがオン（励磁）に設定される時間を計時（カウント）するためのカウンタである。本第３５制御例では、大当たりの１ラウンド目が開始されたことに基づいて流路ソレノイド６５ｋが５秒間オンに設定される。これに伴い、動作カウンタ２０３Ｇｇには、５秒に対応するカウンタ値が設定される。一方、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の実行する入賞処理（図１０５１）のＹ２２０９Ｇの処理において１ずつ減算されて更新される。また、この動作カウンタ２０３Ｇｇの値が０と判別されたこと（図１０５１のＹ２２１４Ｇ：Ｙｅｓ）に基づいて、流路ソレノイド６５ｋがオフに設定される。なお、この動作カウンタ２０３Ｇｇは、電源断時にはバックアップされ、初期化された状態では、初期値である０が設定される。このように、動作カウンタ２０３Ｇｇを設定して流路ソレノイド６５ｋを制御することで、確変スイッチ６５ｅ３への入賞を大当たり種別により制御できる。残球タイマフラグ２０３Ｇｉは、１のラウンドで第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が閉鎖したことを示すフラグである。この残球タイマフラグ２０３Ｇｉがオンに設定されていると、１のラウンドで第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が開放状態から閉鎖状態に設定されたことを示している。この残球タイマフラグ２０３Ｇｉがオンに設定されることで、後述する残球タイマ２０３Ｇｊが１ずつ加算されて更新される（図１０５２のＹ２３０５Ｇ参照）。残球タイマ２０３Ｇｊは、開閉扉６５ｆ１が閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、第１可変入賞装置６５内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

【３１８５】

残球タイマ２０３Ｇｊは、予め設定されている１のラウンドが終了して第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が閉鎖した場合に、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本第３５制御例では、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球が排出されるまでに必要な時間は２秒であり、本第３５制御例では、予め３秒に対応するカウンタ値が残球タイマ２０３Ｇｊの上限値として設定されている。この残球タイマ２０３Ｇｊの上限値（本第３５制御例では、３秒）となったことに基づいて、第１可変入賞装置６５への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される（図１０５２のＹ２３０７Ｇ）。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、第１可変入賞装置６５内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。よって、不正に第１可変入賞装置６５内に遊技球を残存させておき、１ラウンドの開始タイミングで衝撃等を与えて、実際よりも早く切替部材６５ｈまで遊技球を到達させて、通常大当たり（大当たりＧ４８）であっても確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させる不正を抑制できる。なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過しても確変設定フラグ２０３Ｇｄをオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変遊技状態が付与されることを抑制できる。確変有効フラグ２０３Ｇｋは、流路ソレノイド６５ｋがオフに設定された後に、遊技球が確変スイッチ６５ｅ３に通過した場合に、その通過を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ２０３Ｇｋがオンに設定されている場合には、流路ソレノイド６５ｋがオンであることに基づいて、

特別排出口６５ｅ２に流入した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過するのに必要な時間以下であることを示している。即ち、確変有効フラグ２０３Ｇｄがオンである期間は、確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。

【３１８６】

確変有効タイマ２０３Ｇｍは、上述した確変有効フラグ２０３Ｇｋがオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ２０３Ｇｍにより流路ソレノイド６５ｋがオフとなった後に、確変スイッチ６５ｅ３を正常に通過するのに必要な期間を判別（計測）することができる。本第３５制御例では、特別排出口６５ｅ２に入球した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過するのに要する時間は１秒である。確変有効タイマ２０３Ｇｍの上限値は１．２秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に確変スイッチ６５ｅ３を通過しても不正と判別して通過と判別しない。これにより、切替部材６５ｈが特別排出口６５ｅ２に誘導しない状態で、不正に特別排出口６５ｅ２に入球させて確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させたり、確変スイッチ６５ｅ３の下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサーを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。排出個数カウンタ２０３Ｇｎは、１のラウンドで排出確認スイッチ６５ｅ４を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ２０３Ｇｎは、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球の数と排出個数とが判別された後に初期値である０にリセットされる（図１０５２のＹ２３１１Ｇ）。

【３１８７】

＜第３５制御例における主制御装置の制御処理について＞

次いで、図１０３５から図１０５２を参照して、第３５制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種処理について説明する。まず、図１０３５を参照して、本第３５制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｙ１１１Ｇ）について説明する。この特別図柄変動処理（Ｙ１１１Ｇ）は、上述した第７制御例における特別図柄変動処理（図２５８参照）に代えて実行される処理であり、第７制御例における特別図柄変動処理（図２５８参照）に対して、主として、一方の特別図柄の変動表示中に他方の特別図柄が大当たりまたは小当たり図柄で停止表示された場合に、変動表示中の一方の特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させる仕様に変更されたことに伴う変更が反映されたものである。図１０３５は、この特別図柄変動処理（Ｙ１１１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｙ１１１Ｇ）のうち、Ｙ２３１、Ｙ２３４、Ｙ２３８、Ｙ２５２、Ｙ２５３、Ｙ２５６およびＹ２５７の各処理では、それぞれ第７制御例における特別図柄変動処理（図２５８参照）の、Ｙ２３１、Ｙ２３４、Ｙ２３８、Ｙ２５２、Ｙ２５３、Ｙ２５６およびＹ２５７の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特別図柄変動処理（Ｙ１１１Ｇ）では、Ｙ２３４の処理において、特図１変動時間タイマ２０３ｋａが０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｙ２３４：Ｎｏ）、第７制御例における第１特別図柄変動開始処理（図２５９参照）に代えて第１特別図柄変動開始処理を実行し（Ｙ２０１Ｇ）、処理をＹ２３８へと移行する。この第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２０１Ｇ）の詳細については、図１０３６を参照して後述する。

【３１８８】

一方、Ｙ２３４の処理において、特図１変動時間タイマ２０３ｋａが０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ２３４：Ｙｅｓ）、Ｙ２５２およびＹ２５３の処理を実行し、次いで、上述した第７制御例における第１特別図柄変動停止処理（図２６４参照）に代えて第１特別図柄変動停止処理を実行し（Ｙ２０２Ｇ）、処理をＹ２３８へと移行する。この第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２０２Ｇ）の詳細については、図１０４０を参照して後述する。また、本第３５制御例における特別図柄変動処理（図１０３５参照）では、Ｙ２３８の処理において、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂは０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｙ２３８：Ｎｏ）、上述した第７制御例における第２特別図柄変動開始処理（図２６６参照）に代えて第２特別図柄変動開始処理を実行し（

Ｙ２０３Ｇ）、本処理を終了する。この第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２０３Ｇ）の詳細については、図１０４２を参照して後述する。一方、Ｙ２３８の処理において、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂが０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ２３８：Ｙｅｓ）、Ｙ２５６およびＹ２５７の処理を実行し、上述した第７制御例における第２特別図柄変動停止処理（図２７０参照）に代えて第２特別図柄変動停止処理を実行し（Ｙ２０４Ｇ）、本処理を終了する。第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２０４Ｇ）の詳細については、図１０４６を参照して後述する。次いで、図１０３６を参照して、上述した本第３５制御例における特別図柄変動処理（図１０３５）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２０１Ｇ）について説明する。この第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２０１Ｇ）は、上述した第７制御例における第１特別図柄変動開始処理（図２５９参照）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄変動開始処理（図２５９参照）と同様に、第１特別図柄の抽選を実行すると共に、抽選結果に応じた変動表示を開始させるための処理である。図１０３６は、この第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２０１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。

【３１８９】

この第１特別図柄変動開始処理（Ｙ２０１Ｇ）のうち、Ｙ３０２～Ｙ３０６の各処理では、それぞれ第７制御例における第１特別図柄変動開始処理（図２５９参照）のＹ３０２～Ｙ３０６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３５制御例における第１特別図柄変動開始処理（図１０３６参照）では、Ｙ３０６の処理を実行した後、第７制御例における第１特別図柄判定処理（図２６０参照）に代えて、第１特別図柄判定処理を実行し（Ｙ３０１Ｇ）、第７制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図２６２参照）に代えて第１特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｙ３０２Ｇ）、次いで、第７制御例（および第５制御例）における遊技状態更新処理（図１９８参照）に代えて特図１遊技状態更新処理を実行し（Ｙ３０３Ｇ）、本処理を終了する。第１特別図柄判定処理（Ｙ３０１Ｇ）、第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０２Ｇ）、および特図１遊技状態更新処理（Ｙ３０３Ｇ）の詳細については、それぞれ図１０３７、図１０３８、および図１０３９を参照して後述する。次いで、図１０３７を参照して、上述した本第３５制御例における第１特別図柄変動開始処理（図１０３６参照）の一処理である第１特別図柄判定処理（Ｙ３０１Ｇ）について説明する。この第１特別図柄判定処理（Ｙ３０１Ｇ）は、上述した第７制御例における第１特別図柄判定処理（図２６０参照）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄判定処理（図２６０参照）と同様に、第１特別図柄の大当たり判定を実行するための処理である。図１０３７は、この第１特別図柄判定処理（Ｙ３０１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。

【３１９０】

この第１特別図柄判定処理（Ｙ３０１Ｇ）のうち、Ｙ８００１～Ｙ８００６およびＹ８０１１の各処理では、それぞれ第７制御例における第１特別図柄判定処理（図２６０参照）のＹ８００１～Ｙ８００６およびＹ８０１１の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第１特別図柄判定処理（Ｙ３０１Ｇ）では、Ｙ８００３において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｙ８００３：Ｎｏ）、小当たり乱数テーブル２０２Ｇｅに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８００１Ｇ）、抽選結果が小当たり当選であるか否かを判別する（Ｙ８００２Ｇ）。抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には（Ｙ８００２Ｇ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｙ８００２Ｇの処理において、抽選結果が小当たり当選であると判別した場合には（Ｙ８００２Ｇ：Ｙｅｓ）、今回小当たりに当選した特別図柄に対応する小当たりフラグをオンに設定し（Ｙ８００３Ｇ）、本処理を終了する。なお、これらの第１特別図柄判定処理（図２６０参照）に対する変形は、主として、本第３５制御例では、時短図柄当選の抽選結果が設けられていないことに対応する変形である。次いで、図１０３８を参照して、本第３５制御例における第１特別図柄変動開始処理（図１０３６参照）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０２Ｇ）について説明する。この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０２Ｇ）は、上述した第７制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図２６２参照）に代

えて実行される処理であり、第１特別図柄変動パターン選択処理（図２６２参照）と同様に、第１特別図柄の抽選結果に応じた第１特別図柄の変動パターン（変動時間）を選択するための処理である。図１０３８は、この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０２Ｇ）の内容を示したフローチャートである。

【３１９１】

この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０２Ｇ）のうち、Ｙ５０１～Ｙ５０３、Ｙ５０５～Ｙ５０８およびＹ５１２の各処理では、それぞれ第７制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図２６２参照）のＹ５０１～Ｙ５０３、Ｙ５０５～Ｙ５０８およびＹ５１２の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０２Ｇ）では、Ｙ５０３の処理を実行した後、シナリオ格納エリア２０３Ｇｂのデータと現在の特図１抽選カウンタ２０３Ｇａの値とに対応する変動パターン選択テーブルを特定し（Ｙ５０１Ｇ）、処理をＹ５１２へと移行する。この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０２Ｇ）により、設定されている変動パターンシナリオ、および第１特別図柄の抽選回数に応じた変動パターン選択テーブルを参照して変動パターンを決定することができるので、第１特別図柄の確変大当たり後における確変状態においては、前回の大当たり種別に応じて、異なる抽選回数で確変状態Ａから確変状態Ｂへと移行する遊技性を実現することができる。また、第２特別図柄の確変大当たり後における確変状態においては、基本的に、第１特別図柄の変動時間を第２特別図柄の変動時間よりも長くすることができるので、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選結果が導出され易い遊技性を実現することができる。次いで、図１０３９を参照して、本第３５制御例における第１特別図柄変動開始処理（図１０３６参照）の一処理である特図１遊技状態更新処理（Ｙ３０３Ｇ）について説明する。この特図１遊技状態更新処理（Ｙ３０３Ｇ）は、上述した第７制御例（および第５制御例）における遊技状態更新処理（図１９８参照）に代えて実行される処理であり、遊技状態更新処理（図１９８参照）と同様に、パチンコ機１０の状態を示す各種カウンタの値を更新することにより、パチンコ機１０の状態を更新するための処理である。図１０３９は、この特図１遊技状態更新処理（Ｙ３０３Ｇ）の内容を示したフローチャートである。

【３１９２】

この特図１遊技状態更新処理（Ｙ３０３Ｇ）では、まず、特図１抽選カウンタ２０３Ｇａの値に１を加算し（Ｙ６０１Ｇ）、次いで、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値が０より大きい値か否かを判別する（Ｙ６０２Ｇ）。Ｓ６０２Ｇの処理において、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｙ６０２Ｇ：Ｎｏ）、現在の遊技状態が時短状態以外の遊技状態である（通常状態、若しくは確変状態である）ことを意味し、次に大当たりに当選するまで遊技状態が変更されることがないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ６０２Ｇの処理において、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ６０２Ｇ：Ｙｅｓ）、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値を１減算し（Ｙ６０３Ｇ）、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値を示す残時短回数コマンドを設定し（Ｙ６０４Ｇ）、次いで、減算後の特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値が０である否かを判別する（Ｙ６０５Ｇ）。Ｙ６０５Ｇの処理において、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値が０ではないと判別した場合には（Ｙ６０５Ｇ：Ｎｏ）、時短状態の終了タイミングではないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ６０５Ｇの処理において、減算後の特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値が０であると判別した場合には（Ｙ６０５Ｇ：Ｙｅｓ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｙ６０５）、本処理を終了する。この特図１遊技状態更新処理（図１０３９参照）を実行することにより、第１特別図柄の抽選回数に通常状態への移行有無を判定することができる。次いで、図１０４０を参照して、本第３５制御例における特別図柄変動処理（図１０３５）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２０２Ｇ）について説明する。この第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２０２Ｇ）は、上述した第７制御例における第１特別図柄変動停止処理（図２６４参照）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄変動停止処理（図２６４参照）と同様に、第１特別図柄の変動時間が経過

した場合に第１特別図柄の停止表示を設定するための処理である。図１０４０は、この第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２０２Ｇ）の内容を示したフローチャートである。

【３１９３】

この第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２０２Ｇ）のうち、Ｙ７０１、Ｙ７０４～Ｙ７０７、Ｙ７２１およびＹ７２３～Ｙ７２７の各処理では、それぞれ第７制御例における第１特別図柄変動停止処理（図２６４参照）のＹ７０１、Ｙ７０４～Ｙ７０７、Ｙ７２１およびＹ７２３～Ｙ７２７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３５制御例の第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２０２Ｇ）では、Ｙ７２１の処理において、第１特別図柄の大当たりフラグ２０３ｑｂがオンであるか否かを判別し（Ｙ７２１）、第１特別図柄の大当たりフラグ２０３ｑｂがオンではないと判別した場合には（Ｙ７２１：Ｎｏ）、今回の第１特別図柄の抽選結果が大当たりではないことを意味するため第７制御例における特図１外れ停止処理（図２６５参照）に代えて、特図１外れ停止処理を実行し（Ｙ７０１Ｇ）、本処理を終了する。なお、特図１外れ停止処理（Ｙ７０１Ｇ）の詳細については、図１０４１を参照して後述する。また、本第３５制御例における第１特別図柄変動停止処理（図１０４０参照）では、Ｙ７０４の処理を実行した後、時短カウンタ（特図１時短カウンタ２０３ｈ１と特図２時短カウンタ２０３ｈ２との両方）、および確変フラグ２０３Ｇｃを初期値にリセットし（Ｙ７０２Ｇ）、処理をＹ７０５へと移行する。次いで、図１０４１を参照して、上述した本第３５制御例における第１特別図柄変動停止処理（図１０４０）の一処理である特図１外れ停止処理（Ｙ７０１Ｇ）について説明する。この特図１外れ停止処理（Ｙ７０１Ｇ）は、上述した第７制御例における特図１外れ停止処理（図２６５参照）に代えて実行される処理であり、特図１外れ停止処理（図２６５参照）と同様に、第１特別図柄の外れ（小当たり又は完全外れ）時における停止表示を設定するための処理である。図１０４１は、この特図１外れ停止処理（Ｙ７０１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。

【３１９４】

この特図１外れ停止処理（Ｙ７０１Ｇ）のうち、Ｙ７５１およびＹ７５３～Ｙ７６１の各処理では、それぞれ第７制御例における特図１外れ停止処理（図２６５参照）のＹ７５１およびＹ７５３～Ｙ７６１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３５制御例の特図１外れ停止処理（Ｙ７０１Ｇ）では、Ｙ７５１の処理において、特図１小当たりフラグ２０３ｑｃがオンであると判別した場合には（Ｙ７５１：Ｙｅｓ）、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂの値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｙ７５１Ｇ）、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ７５１Ｇ：Ｙｅｓ）、次いで、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆをオンに設定し（Ｙ７５２Ｇ）、特図２の変動停止を示す特図２変動停止コマンドを設定し（Ｙ７５３Ｇ）、処理をＹ７５３へと移行する。一方、Ｙ７５１Ｇの処理において、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｙ７５１Ｇ：Ｎｏ）、Ｙ７５２Ｇ、Ｙ７５３ＧおよびＹ７５３の処理をスキップし、処理をＹ７５４へと移行する。この特図１外れ停止処理（図１０４１参照）を実行することにより、第１特別図柄の小当たりの停止表示タイミングで第２特別図柄の変動表示が実行中である場合に、第２特別図柄の変動表示を抽選結果によらず完全外れに対応する停止図柄で強制停止させる（第２特別図柄の変動表示を破棄する）ことができる。よって、基本的に第１特別図柄の変動時間の方が第２特別図柄の変動時間よりも短くなる確変状態Ａや確変状態Ｂにおいて、主として第１特別図柄の抽選結果が導出される遊技性を実現することができる。

【３１９５】

次いで、図１０４２を参照して、本第３５制御例における特別図柄変動処理（図１０３５）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２０３Ｇ）について説明する。この第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２０３Ｇ）は、上述した第７制御例における第２特別図柄変動開始処理（図２６６参照）に代えて実行される処理であり、第２特別図柄変動開始処理（図２６６参照）と同様に、第２特別図柄の抽選を実行すると共に、抽選結果に応じた変動表示を開始させるための処理である。図１０４２は、この第２特別図柄変動開始処理（

Ｙ２０３Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２０３Ｇ）のうち、Ｙ８３２～Ｙ８３６、Ｙ８５１およびＹ８５２の各処理では、それぞれ第７制御例における第２特別図柄変動開始処理（図２６６参照）のＹ８３２～Ｙ８３６、Ｙ８５１およびＹ８５２の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第２特別図柄変動開始処理（Ｙ２０３Ｇ）では、Ｙ８３６の処理を実行した後、第７制御例における第２特別図柄判定処理（図２６７参照）に代えて、第２特別図柄判定処理を実行し（Ｙ８０１Ｇ）、第７制御例における第２特別図柄変動パターン選択処理（図２６９参照）に代えて第２特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｙ８０２Ｇ）、次いで、第７制御例（および第５制御例）における遊技状態更新処理（図１９８参照）に代えて特図２遊技状態更新処理を実行し（Ｙ８０３Ｇ）、本処理を終了する。第２特別図柄判定処理（Ｙ８０１Ｇ）、第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８０２Ｇ）、特図２遊技状態更新処理（Ｙ８０３Ｇ）の詳細については、図１０４３、図１０４４、および図１０４５を参照して後述する。

【３１９６】

次いで、図１０４３を参照して、上述した本第３５制御例における第２特別図柄変動開始処理（図１０４２）の一処理である第２特別図柄判定処理（Ｙ８０１Ｇ）について説明する。この第２特別図柄判定処理（Ｙ８０１Ｇ）は、上述した第７制御例における第２特別図柄判定処理（図２６７参照）に代えて実行される処理であり、第２特別図柄判定処理（図２６７参照）と同様に、第２特別図柄の大当たり判定を実行するための処理である。図１０４３は、この第２特別図柄判定処理（Ｙ８０１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄判定処理（Ｙ８０１Ｇ）のうち、Ｙ８１０１～Ｙ８１０６およびＹ８１１１の各処理では、それぞれ第７制御例における第２特別図柄判定処理（図２６７参照）のＹ８１０１～Ｙ８１０６およびＹ８１１１の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第２特別図柄判定処理（Ｙ８０１Ｇ）では、Ｙ８１０３の処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｙ８１０３：Ｎｏ）、小当たり乱数テーブル２０２Ｇｅに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８１０１Ｇ）、抽選結果が小当たり当選であるか否かを判別し（Ｙ８１０２Ｇ）、抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には（Ｙ８１０２Ｇ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、抽選結果が小当たり当選であると判別した場合には（Ｙ８１０２Ｇ：Ｙｅｓ）、今回小当たりに当選した特別図柄に対応する小当たりフラグをオンに設定し（Ｙ８１０３Ｇ）、本処理を終了する。なお、これらの第２特別図柄判定処理（図２６７参照）に対する変形は、主として、本第３５制御例では、時短図柄当選の抽選結果が設けられていないことに対応する変形である。

【３１９７】

次いで、図１０４４を参照して、本第３５制御例における第２特別図柄変動開始処理（図１０４２）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８０２Ｇ）について説明する。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８０２Ｇ）は、上述した第７制御例における第２特別図柄変動パターン選択処理（図２６９参照）に代えて実行される処理であり、第２特別図柄変動パターン選択処理（図２６９参照）と同様に、第２特別図柄の抽選結果に応じた第２特別図柄の変動パターン（変動時間）を選択するための処理である。図１０４４は、この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８０２Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８０２Ｇ）のうち、Ｙ９２１～Ｙ９２３、Ｙ９２５～Ｙ９２８およびＹ９３２の各処理では、それぞれ第７制御例における第２特別図柄変動パターン選択処理（図２６９参照）のＹ９２１～Ｙ９２３、Ｙ９２５～Ｙ９２８およびＹ９３２の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８０２Ｇ）では、Ｙ９２３の処理を実行した後、シナリオ格納エリア２０３Ｇｂのデータと現在の特図１抽選カウンタ２０３Ｇａの値とに対応する変動パターン選択テーブルを特定し（Ｙ９０１Ｇ）、処理をＹ９３２へと移行する。

【３１９８】

この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８０２Ｇ）により、設定されている変動パ

ターンシナリオ、および第１特別図柄の抽選回数に応じた変動パターン選択テーブルを参照して変動パターンを決定することができるので、通常状態においては、右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させた場合の遊技効率を悪化させる（第２特別図柄の変動時間を極端に長くする）ことで通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。また、第１特別図柄の確変大当たり後における確変状態においては、基本的に、第２特別図柄の変動時間を第１特別図柄の変動時間よりも長くすることができるので、第１特別図柄の抽選結果が導出され易い遊技性を実現することができる。更に、第２特別図柄の確変大当たり後における確変状態においては、有利度合いが高い第２特別図柄の変動時間を、有利度合いが低い第１特別図柄の変動時間よりも短くなり易く構成することができるので、一旦第２特別図柄の大当たりに当選すると、有利度合いが高い確変状態Ｃと第２特別図柄の大当たりとが繰り返され易い遊技性を実現することができる。次いで、図１０４５を参照して、本第３５制御例における第２特別図柄変動開始処理（図１０４２参照）の一処理である特図２遊技状態更新処理（Ｙ８０３Ｇ）について説明する。この特図２遊技状態更新処理（Ｙ８０３Ｇ）は、上述した第７制御例（および第５制御例）における遊技状態更新処理（図１９８参照）に代えて実行される処理であり、遊技状態更新処理（図１９８参照）と同様に、パチンコ機１０の状態を示す各種カウンタの値を更新することにより、パチンコ機１０の状態を更新するための処理である。図１０４５は、この特図２遊技状態更新処理（Ｙ８０３Ｇ）の内容を示したフローチャートである。

【３１９９】

この特図２遊技状態更新処理（Ｙ８０３Ｇ）では、まず、特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｙ８５１Ｇ）、特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｙ８５１Ｇ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ８５１Ｇの処理において、特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ８５１Ｇ：Ｙｅｓ）、特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値を１減算し（Ｙ８５２Ｇ）、特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｙ８５３Ｇ）。次いで、特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値が０であるか否かを判別し（Ｙ８５４Ｇ）、特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値が０ではないと判別した場合には（Ｙ８５４Ｇ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｙ８５４Ｇの処理において、特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値が０であると判別した場合には（Ｙ８５４Ｇ：Ｙｅｓ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｙ８５５Ｇ）、本処理を終了する。この特図２遊技状態更新処理（図１０４５参照）、および上述した特図１遊技状態更新処理（図１０３９参照）によって特図１時短カウンタ２０３ｈ１、および特図２時短カウンタ２０３ｈ２を別個に更新することにより、一方の特別図柄の抽選に偏って実行されたとしても、偏って実行された特別図柄の抽選回数が５０回となった時点で時短状態を終了させることができるので、時短状態において一方の特別図柄の抽選が極端に多く実行されることを抑制することができる。次いで、図１０４６を参照して、本第３５制御例における特別図柄変動処理（図１０３５）の一処理である第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２０４Ｇ）について説明する。この第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２０４Ｇ）は、上述した第７制御例における第２特別図柄変動停止処理（図２７０参照）に代えて実行される処理であり、第２特別図柄変動停止処理（図２７０参照）と同様に、第２特別図柄の変動時間が経過した場合に第１特別図柄の停止表示を設定するための処理である。図１０４６は、この第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２０４Ｇ）の内容を示したフローチャートである。

【３２００】

この第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２０４Ｇ）のうち、Ｙ９０１、Ｙ９０６～Ｙ９０９、およびＹ９２１～Ｙ９２５の各処理では、それぞれ第７制御例における第２特別図柄変動停止処理（図２７０参照）のＹ９０１、Ｙ９０６～Ｙ９０９、およびＹ９２１～Ｙ９２５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３５制御例における第２特別図柄変動停止処理（Ｙ２０４Ｇ）では、Ｙ９２１の処理において、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ９２１

：Ｎｏ）、第７制御例における特図２外れ停止処理（図２７２参照）に代えて特図２外れ停止処理を実行し（Ｙ９１１Ｇ）、そのまま本処理を終了する。なお、特図２外れ停止処理（Ｙ９１１Ｇ）の詳細については、図１０４７を参照して後述する。また、Ｙ９０６の処理を実行した後、時短カウンタ（特図１時短カウンタ２０３ｈ１，特図２時短カウンタ２０３ｈ２）および確変フラグ２０３Ｇｃをリセットし（Ｙ９１２Ｇ）、処理をＹ９０７へと移行する。次いで、図１０４７を参照して、本第３５制御例における第２特別図柄変動停止処理（図１０４６）の一処理である特図２外れ停止処理（Ｙ９１１Ｇ）について説明する。この特図２外れ停止処理（Ｙ９１１Ｇ）は、上述した第７制御例における特図２外れ停止処理（図２７２参照）に代えて実行される処理であり、特図２外れ停止処理（図２７２参照）と同様に、第２特別図柄の外れ（小当たり又は完全外れ）時における停止表示を設定するための処理である。図１０４７は、この特図２外れ停止処理（Ｙ９０１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。

【３２０１】

この特図２外れ停止処理（Ｙ９１１Ｇ）のうち、Ｙ９５１およびＹ９５３～Ｙ９６１の各処理では、それぞれ第７制御例における特図２外れ停止処理（図２７２参照）のＹ９５１およびＹ９５３～Ｙ９６１の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特図２外れ停止処理（Ｙ９１１Ｇ）では、Ｙ９５１の処理において、特図２小当たりフラグ２０３ｑｄがオンであると判別した場合には（Ｙ９５１：Ｙｅｓ）、特図１変動時間タイマ２０３ｋａの値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｙ９５１Ｇ）、特図１変動時間タイマ２０３ｋａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ９５１Ｇ：Ｙｅｓ）、次いで、特図１の変動停止を示す特図１変動停止コマンドを設定し（Ｙ９５２Ｇ）、処理をＹ９５３へと移行する。一方、Ｙ９５１Ｇの処理において、特図１変動時間タイマ２０３ｋａの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｙ９５１Ｇ：Ｎｏ）、Ｙ９５２ＧおよびＹ９５３の処理をスキップし、処理をＹ９５４へと移行する。これらに対し、Ｙ９５１の処理において、特図２個当たりフラグ２０３ｑｄがオフであると判別した場合には（Ｙ９５１：Ｎｏ）、特図２確定コマンドをセットし（Ｙ９６０）、第１特別図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示させ（Ｙ９６１）、本処理を終了する。この特図２外れ停止処理（図１０４７参照）を実行することにより、第２特別図柄の小当たりの停止表示タイミングで第１特別図柄の変動表示が実行中である場合に、第１特別図柄の変動表示を抽選結果によらず完全外れに対応する停止図柄で強制停止させる（第１特別図柄の変動表示を破棄する）ことができる。よって、確変状態Ｂにおいて第１特別図柄の抽選で通常大当たりとなった場合に，当該通常大当たり変動を、先に停止表示される第２特別図柄の小当たり若しくは大当たり図柄によって破棄することができ、確変状態Ｂを、実質的に第１特別図柄の確変大当たりまで継続する有利な遊技状態として構成することができる。また、基本的に第２特別図柄の変動時間の方が第１特別図柄の変動時間よりも短くなる確変状態Ｃにおいて、主として第２特別図柄の抽選結果が導出される遊技性を実現することができる。

【３２０２】

次に、図１０４８を参照して、メイン処理において実行される大当たり制御処理（Ｙ１００４Ｇ）の内容について説明をする。図１０４８は大当たり制御処理（Ｙ１００４Ｇ）の内容を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｙ１００４Ｇ）のうち、Ｙ１１６０１、Ｙ１１６０２、Ｙ１１６０４、Ｙ１１６０５およびＹ１１６１０～Ｙ１１６１２の各処理では、それぞれ第７制御例（第５制御例）における大当たり制御処理（図２１２参照）のＹ１１６０１、Ｙ１１６０２、Ｙ１１６０４、Ｙ１１６０５およびＹ１１６１０～Ｙ１１６１２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３５制御例における大当たり制御処理（Ｙ１００４Ｇ）では、Ｙ１１６０２の処理を実行した後、大当たり開始フラグ２０３ｊをオフに、大当たり中フラグ２０３ｋをオンにそれぞれ設定し（Ｙ１９０１Ｇ）、そのまま本処理を終了する。また、Ｙ１１６０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｙ１１６０５：Ｙｅｓ）、新たなラウンドにおける開閉動作を設定するための大当たり動作設定処理を実行し（Ｙ１９０２Ｇ）

、本処理を終了する。なお、大当たり動作設定処理（Ｙ１９０２Ｇ）の詳細については、図１０４９を参照して後述する。一方、Ｙ１１６０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には（Ｙ１１６０５：Ｎｏ）、次いで、開放動作のタイミングであるかを判別し（Ｙ１９０３Ｇ）、開放動作のタイミングであると判別した場合には（Ｙ１９０３Ｇ：Ｙｅｓ）、開放ソレノイドをオンに設定し（Ｙ１９０４Ｇ）、確変ソレノイドをオンに設定し（Ｙ１９０５Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｙ１９０３Ｇの処理において、開放動作のタイミングではないと判別した場合には（Ｙ１９０３Ｇ：Ｎｏ）、処理をＹ１１６１０へと移行する。

【３２０３】

また、Ｙ１１６１２の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合には（Ｙ１１６１２：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（Ｙ１９０６Ｇ）、本処理を終了する。なお、大当たり終了処理（Ｙ１９０６Ｇ）の詳細については、図１０５０を参照して後述する。一方、Ｙ１１６１２の処理において、大当たりの終了タイミングではないと判別した場合には（Ｙ１１６１２：Ｎｏ）、第１可変入賞装置６５への入賞に基づく制御を行うための入賞処理を実行し（Ｙ１９０７Ｇ）、次いで、第１可変入賞装置６５に対する異常入賞の有無を判定するための異常処理を実行し（Ｙ１９０８Ｇ）、本処理を終了する。なお、入賞処理（Ｙ１９０７Ｇ）および異常処理（Ｙ１９０８Ｇ）の詳細については、図１０５１、図１０５２を参照して後述する。次いで、図１０４９を参照して、本第３５制御例における大当たり制御処理（図１０４８）の一処理である大当たり動作設定処理（Ｙ１９０２Ｇ）について説明する。図１０４９は、この大当たり動作設定処理（Ｙ１９０２Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この大当たり動作設定処理（Ｙ１９０２Ｇ）では、まず、ラウンド数に対応した開放動作を読み込む（Ｙ１９３１Ｇ）。具体的には、確変ソレノイドの動作として、１ラウンド目の開始を契機として５秒間オン（特別排出口６５ｅ２を開放する位置）に可変される、５秒経過時にオフに可変され、その後の各ラウンドではオフ状態に維持される動作が読み込まれる。また、開閉扉６５ｆ１の動作として、確変大当たりの１ラウンド目では、ラウンドの開始を契機として、４．５秒が経過するか、１０個以上の遊技球の入球を検出するまで開放される開閉動作が読み込まれ、他のラウンドではラウンドの開始を契機として３０秒が経過するか１０個以上の遊技球の入球を検出するまで開放される開閉動作が読み込まれる。また、通常大当たりの１ラウンド目では、ラウンドの開始から５秒経過時点を契機として、４．５秒が経過するか、１０個以上の遊技球の入球を検出するまで開放される開閉動作が読み込まれ、他のラウンドではラウンドの開始を契機として３０秒が経過するか１０個以上の遊技球の入球を検出するまで開放される開閉動作が読み込まれる。

【３２０４】

Ｙ１９３１Ｇの処理が終了すると、次いで、Ｙ１９３１Ｇの処理で読み込んだ確変ソレノイドの開放動作を設定すると共に（Ｙ１９３２Ｇ）、Ｙ１９３１Ｇの処理で読み込んだ第１特定入賞口（大開放口）６５ａの開放動作を設定し（Ｙ１９３３Ｇ）、本処理を終了する。この大当たり動作設定処理（図１０４９参照）を実行することにより、大当たり種別およびラウンド数に応じた動作を好適に設定することができる。次いで、図１０５０を参照して、本第３５制御例における大当たり制御処理（図１０４８）の一処理である大当たり終了処理（Ｙ１９０６Ｇ）について説明する。この大当たり終了処理（Ｙ１９０６Ｇ）は、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。図１０５０は、この大当たり終了処理（Ｙ１９０６Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｙ１９０６Ｇ）では、まず、確変設定フラグ２０３Ｇｄがオンであるか否かを判別し（Ｙ２７０１Ｇ）、確変設定フラグ２０３Ｇｄがオンであると判別した場合には（Ｙ２７０１Ｇ：Ｙｅｓ）、今回の大当たり遊技のＶラウンド（１ラウンド目）において遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過していたことを意味するため、大当たり終了後の遊技状態を確変状態に設定するために確変フラグ２０３Ｇｃをオンに設定し（Ｙ２７０２Ｇ）、処理をＹ２７０４Ｇへと移行する。一方、Ｙ２７０１Ｇの処理において、確変設定フラグ２０３Ｇｄがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ２

７０１Ｇ：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技のＶラウンド（１ラウンド目）において遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過していなかったことを意味するため、大当たり終了後の遊技状態を時短回数が５０回の時短状態に設定するために、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値と特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値とにそれぞれ５０を設定し（Ｙ２７０３Ｇ）、処理をＹ２７０４Ｇへと移行する。

【３２０５】

Ｙ２７０４Ｇでは、確変フラグ２０３Ｇｃおよび時短カウンタ（特図１時短カウンタ２０３ｈ１、および特図２時短カウンタ２０３ｈ２）の値に基づいて状態コマンドを設定し（Ｙ２７０４Ｇ）、次いで、大当たり中フラグ２０３ｋおよび確変設定フラグ２０３Ｇｄをオフに設定することで大当たり遊技の終了を設定する（Ｙ２７０５Ｇ）。次いで、変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊ（図１０３４（ｂ）参照）から今回の大当たり種別と設定した遊技状態とに応じた変動パターンシナリオを特定し（Ｙ２７０６Ｇ）、特定したシナリオを示すデータ（０１Ｈ～０５Ｈのいずれか）をシナリオ格納エリア２０３Ｇｂに格納し（Ｙ２７０７Ｇ）、本処理を終了する。この大当たり終了処理（図１０５０参照）を実行することにより、大当たり遊技中の確変スイッチ６５ｅ３に対する通過の有無に応じて大当たり終了後の遊技状態を好適に設定することができると共に、大当たり終了後に参照する変動パターンシナリオを好適に設定することができる。次いで、図１０５１を参照して、本第３５制御例における大当たり制御処理（図１０４８）の一処理である入賞処理（Ｙ１９０７Ｇ）について説明する。この入賞処理（Ｙ１９０７Ｇ）は、上述した通り、第１特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための処理である。図１０５１は、この入賞処理（Ｙ１９０７Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この入賞処理（Ｙ１９０７Ｇ）では、まず、ラウンド有効期間であるかを判別し（Ｙ２２０１Ｇ）、ラウンド有効期間ではないと判別した場合には（Ｙ２２０１Ｇ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、ラウンド有効期間であると判別した場合には（Ｙ２２０１Ｇ：Ｙｅｓ）、第１特定入賞口６５ａへの遊技球の入賞を検出したか否かを判別し（Ｙ２２０２Ｇ）、第１特定入賞口６５ａへの入賞を検出したと判別した場合には（Ｙ２２０２Ｇ：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２０３Ｇｆを１加算し（Ｙ２２０３Ｇ）、処理をＹ２２０４Ｇへと移行する。一方、Ｙ２２０２Ｇの処理において、第１定入賞口６５ａへの入賞を検出していないと判別した場合には（Ｙ２２０２Ｇ：Ｎｏ）、Ｙ２２０３Ｇの処理をスキップし、処理をＹ２２０４Ｇへと移行する。

【３２０６】

Ｙ２２０４Ｇの処理では、入賞個数カウンタ２０３Ｇｆの値が１０以上の値である（即ち、第１特定入賞口６５ａに対する入球個数が１０個以上となった）か否かを判別し（Ｙ２２０４Ｇ）、入賞個数カウンタ２０３Ｇｆの値が１０以上の値ではない（第１特定入賞口６５ａに対する入球個数が１０個未満である）と判別した場合には（Ｙ２２０４Ｇ：Ｎｏ）、ラウンド時間が経過したかを判別し（Ｙ２２０５Ｇ）、ラウンド時間が経過していないと判別した場合には（Ｙ２２０５Ｇ：Ｎｏ）、処理をＹ２２０８へと移行する。一方、Ｙ２２０４Ｇの処理において、入賞個数カウンタ２０３Ｇｆの値が１０以上の値である（第１特定入賞口６５ａに対する入球個数が１０個以上になった）と判別した場合（Ｙ２２０４Ｇ：Ｙｅｓ）、或いは、Ｙ２２０５Ｇの処理において、ラウンド時間が経過したと判別した場合には（Ｙ２２０５Ｇ：Ｙｅｓ）、第１特定入賞口６５ａを開閉する開閉扉６５ｆ１の閉鎖を設定し（Ｙ２２０６Ｇ）、残球タイマフラグ２０３Ｇｉをオンに設定して（Ｙ２２０７Ｇ）、処理をＹ２２０８Ｇへと移行する。Ｙ２２０８Ｇの処理では、動作カウンタ２０３Ｇｇの値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｙ２２０８Ｇ）、動作カウンタ２０３Ｇｇの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ２２０８Ｇ：Ｙｅｓ）、動作カウンタ２０３Ｇｇの値を１減算し（Ｙ２２０９Ｇ）、次いで、遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過したか否かを判別する（Ｙ２２１０Ｇ）。Ｙ２２１０Ｇの処理において、確変スイッチ６５ｅ３を通過したと判別した場合には（Ｙ２２１０Ｇ：Ｙｅｓ）、確変通過カウンタ２０３Ｇｅの値に１を加算して更新し（Ｙ２２１１Ｇ）、確変設定フラグ２０３Ｇｄをオンに設定することで、確変スイッチ６５ｅ３の通過に基づいて大当た

り終了後の遊技状態が確変状態に設定されるように制御する（Ｙ２２１２Ｇ）。次いで、確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したこと（Ｖ入賞が発生したこと）を示すＶ入賞コマンドを設定し（Ｙ２２１３Ｇ）、処理をＹ２２１４Ｇへと移行する。一方、Ｙ２２１０Ｇの処理において、確変スイッチ６５ｅ３を通過していないと判別した場合には（Ｙ２２１０Ｇ：Ｎｏ）、Ｙ２２１１Ｇ～Ｙ２２１３Ｇの処理をスキップし、処理をＹ２２１４Ｇへと移行する。

【３２０７】

Ｙ２２１４Ｇの処理では、動作カウンタ２０３Ｇｇの値が０であるかを判別し（Ｙ２２１４Ｇ）、動作カウンタ２０３Ｇｇの値が０ではないと判別した場合には（Ｙ２２１４Ｇ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ２２１４の処理において、動作カウンタ２０３Ｇｇの値が０であると判別した場合には（Ｙ２２１４Ｇ：Ｙｅｓ）、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋをオフに設定することで特別排出口６５ｅ２を閉鎖し（Ｙ２２１５Ｇ）、確変有効フラグ２０３Ｇｋをオンに設定して（Ｙ２２１６Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｙ２２０８Ｇの処理において、動作カウンタ２０３Ｇｇの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｙ２２０８Ｇ：Ｎｏ）、確変有効フラグ２０３Ｇｋがオンであるかを判別し（Ｙ２２１７Ｇ）、確変有効フラグ２０３Ｇｋがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ２２１７Ｇ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、確変有効フラグ２０３Ｇｋがオンであると判別した場合には（Ｙ２２１７Ｇ：Ｙｅｓ）、確変有効タイマ２０３Ｇｍの値を１加算し（Ｙ２２１８Ｇ）、確変有効タイマ２０３Ｇｍの値が上限であるかを判別する（Ｙ２２１９Ｇ）。Ｙ２２１９Ｇの処理において、確変有効タイマ２０３Ｇｍの値が上限ではないと判別した場合には（Ｙ２２１９Ｇ：Ｎｏ）、特別排出口６５ｅ２が閉鎖される直前に誘導片６５ｈ２によって特別排出口６５ｅ２側へと誘導された遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過し得る期間であり、確変スイッチ６５ｅ３への通過を正常な通過として取り扱う球はけ期間内であることを意味するため、処理をＹ２２１０Ｇへと移行して、確変スイッチ６５ｅ３の通過の有無を判別する。一方、Ｙ２２１９Ｇの処理において、確変有効タイマ２０３Ｇｍの値が上限であると判別した場合には（Ｙ２２１９Ｇ：Ｙｅｓ）、確変有効フラグ２０３Ｇｋをオフに設定し（Ｙ２２２０Ｇ）、確変有効タイマ２０３Ｇｍの値をリセットし（Ｙ２２２１Ｇ）、本処理を終了する。

【３２０８】

次いで、図１０５２を参照して、本第３５制御例における大当たり制御処理（図１０４８）の一処理である異常処理（Ｙ１９０８Ｇ）について説明する。図１０５２は、この異常処理（Ｙ１９０８Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この異常処理（Ｙ１９０８Ｇ）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別し（Ｙ２３０１Ｇ）、ラウンド有効期間ではないと判別した場合には（Ｙ２３０１Ｇ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ２３０１Ｇの処理において、ラウンド有効期間であると判別した場合には（Ｙ２３０１Ｇ：Ｙｅｓ）、球排出口スイッチ６５ｅ４を通過したかを判別し（Ｙ２３０２Ｇ）、球排出口スイッチ６５ｅ４を通過したと判別した場合には（Ｙ２３０２Ｇ：Ｙｅｓ）、排出個数カウンタ２０３Ｇｎの値を１加算し（Ｙ２３０３Ｇ）、処理をＹ２３０４Ｇへと移行する。一方、Ｙ２３０２Ｇの処理において、球排出口スイッチ６５ｅ４を通過していないと判別した場合には（Ｙ２３０２Ｇ：Ｎｏ）、Ｙ２３０３Ｇの処理をスキップし、処理をＹ２３０４Ｇへと移行する。Ｙ２３０４Ｇの処理では、残球タイマフラグ２０３Ｇｉがオンであるかを判別し（Ｙ２３０４Ｇ）、残球タイマフラグ２０３Ｇｉがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ２３０４Ｇ：Ｎｏ）、そのまま処理を終了する。一方、Ｙ２３０４Ｇの処理において、残球タイマフラグ２０３Ｇｉがオンであると判別した場合には（Ｙ２３０４Ｇ：Ｙｅｓ）、残球タイマ２０３Ｇｊの値を１加算し（Ｙ２３０５Ｇ）、次いで、更新後のタイマ値が残球タイマ２０３Ｇｊの上限値であるかを判別し（Ｙ２３０６Ｇ）、残球タイマ２０３Ｇｊの上限値ではないと判別した場合には（Ｙ２３０６Ｇ：Ｎｏ）、そのまま処理を終了する。

【３２０９】

これに対し、Ｙ２３０６Ｇの処理において、残球タイマ２０３Ｇｊの上限値であると判別した場合には（Ｙ２３０６Ｇ：Ｙｅｓ）、排出個数が入賞個数と一致しているかを判別し（Ｙ２３０７Ｇ）、排出個数が入賞個数と一致していないと判別した場合には（Ｙ２３０７Ｇ：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定して（Ｙ２３０８Ｇ）、残球タイマフラグ２０３Ｇｉをオフに設定する（Ｙ２３０９Ｇ）。一方、Ｙ２３０７Ｇの処理において、排出個数が入賞個数と一致していると判別した場合には（Ｙ２３０７Ｇ：Ｙｅｓ）、Ｙ２３０８Ｇの処理をスキップし、処理をＹ２３０９Ｇへと移行する。Ｙ２３０９Ｇの処理を実行した後、残球タイマ２０３Ｇｊをリセットし（Ｙ２３１０Ｇ）、入賞個数カウンタ２０３Ｇｆ、排出個数カウンタ２０３Ｇｎおよび確変通過カウンタ２０３Ｇｅをリセットし（Ｙ２３１１Ｇ）、本処理を終了する。

【３２１０】

＜第３５制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１０５３から図１０５６を参照して、本第３５制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第３５制御例では、上述した第７制御例（および第１制御例）に対して、コマンド判定処理（図５９参照）の１処理である大当たり関連処理（Ｓ４２１８）の内容が変更された点、変動表示設定処理（図６６参照）の１処理である特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）の内容が変更された点、および変動表示設定処理（図６６参照）の１処理である特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）の内容が変更された点で相違し、それ以外は同一である。なお、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした技術思想については、本第３５制御例にも当然適用されるものであり、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした変形例や追加例についても本第３５制御例に当然適用されるものである。まず、図１０５３を参照して、本第３５制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｇ）について説明をする。この大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｇ）は、上述した第７制御例（および第１制御例）における大当たり関連処理（図６４参照）に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理（図６４参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した大当たり関連のコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図１０５３は、この大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。

【３２１１】

この大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｇ）のうち、Ｓ４７０１，Ｓ４７０９，Ｓ４７１０，Ｓ４７１３、およびＳ４７１４の各処理では、それぞれ第７制御例（および第１制御例）における大当たり関連処理（図６４参照）のＳ４７０１，Ｓ４７０９，Ｓ４７１０，Ｓ４７１３、およびＳ４７１４の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３５制御例における大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｇ）では、Ｓ４７０１の処理において、オープニングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、次いで、今回の大当たりが第２特別図柄の大当たり（即ち、大当たりＨ４８）であるか否かを判別し（Ｓ４７０１Ｇ）、第２特別図柄の大当たりである（大当たりＨ４８である）と判別した場合には（Ｓ４７０１Ｇ：Ｙｅｓ）、大当たり演出として、プレミアムラッシュへの突入を報知する演出態様のオープニング演出を決定し（Ｓ４７０２Ｇ）、処理をＳ４７０６Ｇへと移行する。

【３２１２】

一方、Ｓ４７０１Ｇの処理において、第２特別図柄の大当たりではない（大当たりＨ４８ではない）と判別した場合には（Ｓ４７０１Ｇ：Ｎｏ）、無敵モード中の確変大当たりであるか否かを判別し（Ｓ４７０３Ｇ）、無敵モード中の確変大当たりであると判別した場合には（Ｓ４７０３Ｇ：Ｙｅｓ）、通常ラッシュへの突入を示す演出態様のオープニング演出を決定して（Ｓ４７０４Ｇ）、処理をＳ４７０６Ｇへと移行する。一方、Ｓ４７０３Ｇの処理において、無敵モード中の確変大当たりではないと判別した場合には（Ｓ４７０３Ｇ：Ｎｏ）、遊技状態と大当たり図柄とに応じた演出態様のオープニング演出を決定して（Ｓ４７０５Ｇ）、処理をＳ４７０６Ｇへと移行する。Ｓ４７０５Ｇの処理では、具

体的には、通常状態における確変大当たりである場合は、確変状態Ａ（通常ラッシュモード）への移行を報知する演出態様のオープニング演出を決定し、通常状態における通常大当たりである場合は、時短状態（チャンスモード）への移行を報知する演出態様のオープニング演出を決定し、確変状態Ａにおける確変大当たりである場合は、枝８６２を掴むことに成功してＲＵＳＨ継続が報知される演出態様のオープニング演出を決定し、確変状態Ａにおける通常大当たりである場合は、枝８６２を掴むことに失敗してチャンスモードへの移行が報知される演出態様（図１０２０（ａ）参照）のオープニング演出が決定される。Ｓ４７０２Ｇ，Ｓ４７０４Ｇ、およびＳ４７０５Ｇの何れかが終了した後で実行されるＳ４７０６Ｇの処理では、Ｓ４７０２Ｇ，Ｓ４７０４Ｇ、およびＳ４７０５Ｇの何れかの処理において決定した演出態様のオープニング演出に対応する表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ４７０６Ｇ）、本処理を終了する。

【３２１３】

また、本第３５制御例における大当たり関連処理（図１０５３参照）では、Ｓ４７１０の処理が終了すると、次いで、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判別し（Ｓ４７０７Ｇ）、確変大当たりであると判別した場合には（Ｓ４７０７Ｇ：Ｙｅｓ）、今回開始されるラウンドがＶラウンド（１ラウンド）であるか否かを判別する（Ｓ４７０８Ｇ）。Ｓ４７０８Ｇの処理において、今回のラウンドがＶラウンド（１ラウンド）であると判別した場合には（Ｓ４７０８Ｇ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞を案内する表示用コマンドを設定して（Ｓ４７１３）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０７Ｇの処理において、今回の大当たりが確変大当たりではないと判別した場合（Ｓ４７０７Ｇ：Ｎｏ）、および、Ｓ４７０８Ｇの処理において、今回のラウンドがＶラウンド（１ラウンド）ではないと判別した場合には（Ｓ４７０８Ｇ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。また、本第３５制御例における大当たり関連処理（図１０５３参照）では、Ｓ４７１４の処理においてエンディングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４７１４：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態（時短状態であるか、確変状態Ａであるか、確変状態Ｃであるか）に応じた演出態様を決定し（Ｓ４７０９Ｇ）、決定した演出態様のエンディング演出に対応する表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ４７１０Ｇ）、本処理を終了する。この大当たり関連処理（図１０５３参照）を実行することにより、大当たり当選時の遊技状態や当選した大当たりの種別、大当たり終了後の遊技状態等に応じて、大当たり遊技の実行中における好適な演出態様を設定することができる。次に、図１０５４を参照して、本第３５制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｇ）の詳細について説明をする。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｇ）は、上述した第７制御例（および第１制御例）における特図１演出態様設定処理（図６７参照）に代えて実行される処理であり、特図１演出態様設定処理（図６７参照）と同様に、第１特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出の演出態様を決定するための処理である。図１０５４は、この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。

【３２１４】

この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｇ）では、まず、現在が通常状態であるかを判別し（Ｓ５００１Ｇ）、通常状態であると判別した場合には（Ｓ５００１Ｇ：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５００２Ｇ）、処理をＳ５００９へと移行する。一方、Ｓ５００１Ｇの処理において、現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ５００１Ｇ：Ｎｏ）、現在が時短状態であるかを判別し（Ｓ５００３Ｇ）、時短状態であると判別した場合には（Ｓ５００３Ｇ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｎの値を１減算し（Ｓ５００４Ｇ）、処理をＳ５００２Ｇへと移行する。これに対し、Ｓ５００３Ｇの処理において、時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ５００３Ｇ：Ｎｏ）、現在の遊技状態が確変状態であることを意味するため、まず、確変状態Ａにおいて、確変状態Ｂ（無敵モード）へと移行するまでの第１特別図柄の抽選回数をカウントするための昇格カウンタの値が０より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５００５Ｇ）。図示については省略したが、この昇格カウンタは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられており、第１特別図柄の確変大当たり（大当た

りＡ４８～Ｆ４８のいずれか）の終了時に、大当たり種別に応じた天井抽選回数（確変状態Ｂに移行するまでの第１特別図柄の抽選回数）に対応するカウンタ値が設定される。即ち、大当たりＡ４８，Ｄ４８の終了時にカウンタ値に２０が設定され、大当たりＢ４８，Ｅ４８の終了時にカウンタ値に４０が設定され、大当たりＣ４８，Ｆ４８の終了時にカウンタ値に６０が設定される。Ｓ５００５Ｇの処理において、昇格カウンタの値が０より大きい値である（即ち、１以上の値である）と判別した場合には（Ｓ５００５Ｇ：Ｙｅｓ）、昇格カウンタの値を１減算し（Ｓ５００６Ｇ）、処理をＳ５００７Ｇへと移行する。一方、Ｓ５００５Ｇの処理において、昇格カウンタの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５００５Ｇ：Ｎｏ）、Ｓ５５０６Ｇの処理をスキップし、処理をＳ５００７Ｇへと移行する。

【３２１５】

Ｓ５００７Ｇの処理では、変動パターンコマンドにより通知された変動パターンが昇格演出用の変動パターンであるかを判別し（Ｓ５００７Ｇ）、昇格演出用の変動パターンであると判別した場合には（Ｓ５００７Ｇ：Ｙｅｓ）、次いで、昇格カウンタの値が０であるか否かを判別する（Ｓ５００８Ｇ）。Ｓ５００８Ｇの処理において、昇格カウンタの値が０であると判別した場合には（Ｓ５００８Ｇ：Ｙｅｓ）、今回の抽選結果が大当たりであるか否かを判別し（Ｓ５０１０Ｇ）、大当たりであると判別した場合（Ｓ５０１０Ｇ：Ｙｅｓ）、および、Ｓ５００８Ｇの処理において、昇格カウンタの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ５００８Ｇ：Ｎｏ）、昇格失敗演出（図１０２１（ｂ）参照）を伴う演出態様を決定し（Ｓ５００９Ｇ）、処理をＳ５００９へと移行する。なお、大当たりの場合には、昇格失敗演出（図１０２１（ｂ）参照）を経てチャレンジボーナスへの移行が報知される演出態様が設定される。具体的には、例えば、ウサギのキャラクタ８０１が岩山に衝突した後で、左上方向に跳ね返ることで枝８６２の真上に到達すると共に、チャレンジボーナスへの移行が報知される（即ち、第３図柄が同一の偶数の数字を模した図柄で停止表示される）一連の演出態様が展開される。これにより、他の状況でチャレンジボーナスに移行した場合と同様に、枝８６２の上方から落下してきたウサギのキャラクタ８０１が枝８６２を掴むことに成功すれば確変状態Ａへの突入が報知される一方で、失敗すれば時短状態への移行が報知されるという演出内容をそのまま用いることができる。一方、Ｓ５０１０Ｇの処理において、大当たりではないと判別した場合には（Ｓ５０１０Ｇ：Ｎｏ）、天井抽選回数に到達したことを意味するため、昇格成功演出を伴う演出態様（図１０２２（ａ）参照）を決定し（Ｓ５０１１Ｇ）、処理をＳ５００９へと移行する。

【３２１６】

これに対し、Ｓ５００７Ｇの処理において、昇格演出用の変動パターンではないと判別した場合には（Ｓ５００７Ｇ：Ｎｏ）、現在の状態が確変状態Ｂ（無敵モード）であるかを判別し（Ｓ５０１２Ｇ）、確変状態Ｂ（無敵モード）であると判別した場合には（Ｓ５０１２Ｇ：Ｙｅｓ）、確変状態Ｂ（無敵モード）における変動表示演出の演出態様を設定するための無敵モード中演出設定処理を実行し（Ｓ５０１３Ｇ）、処理をＳ５００９へと移行する。なお、この無敵モード中演出設定処理（Ｙ５０１３Ｇ）の詳細については、図１０５５（ａ）を参照して後述する。一方、Ｓ５０１２Ｇの処理において、現在の状態が確変状態Ｂ（無敵モード）でなはいと判別した場合には（Ｓ５０１２Ｇ：Ｎｏ）、次いで、現在の状態が確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）であるか否かを判別し（Ｙ５０１４Ｇ）、確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）ではないと判別した場合には（Ｙ５０１４Ｇ：Ｎｏ）、確変状態Ａで、且つ、昇格チャンス演出（図１０２０（ｂ）参照）の実行タイミングでもないことを意味するため、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｙ５０１５Ｇ）、処理をＳ５００９へと移行する。一方、Ｓ５０１４Ｇの処理において、現在の状態が確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）であると判別した場合には（Ｙ５０１４Ｇ：Ｙｅｓ）、確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）における変動表示演出の演出態様を設定するためのプレミアムラッシュ中演出設定処理を実行し（Ｙ５０１６Ｇ）、処理をＳ５００９へと移行する。なお、プレミアムラッシュ中演出設定処理（Ｙ５０１６Ｇ）の詳細については、図１０５５（ｂ）を参照して後

述する。Ｓ５００２Ｇ，Ｓ５００９Ｇ，Ｓ５０１１Ｇ，Ｓ５０１３Ｇ，Ｓ５０１５Ｇ、またはＳ５０１６Ｇの処理後に実行されるＳ５００９の処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５００９）、本処理を終了する。この特図１演出態様設定処理（図１０５４参照）を実行することで、第１特別図柄の抽選結果、および第１特別図柄の抽選が実行された際の状態に応じて好適に変動表示態様を設定することができる。

【３２１７】

次に、図１０５５（ａ）を参照して、上述した特図１演出態様設定処理（図１０５４参照）の一処理である無敵モード中演出設定処理（Ｓ５０１３Ｇ）について説明をする。この無敵モード中演出設定処理（Ｓ５０１３Ｇ）は、上述した通り、確変状態Ｂ（無敵モード）において第１特別図柄の抽選が実行された場合に変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図１０５５（ａ）は、この無敵モード中演出設定処理（Ｓ５０１３Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この無敵モード中演出設定処理（Ｓ５０１３Ｇ）では、まず、変動パターンコマンドにより通知された変動パターンが通常大当たりの変動パターンであるかを判別し（Ｓ５４０１Ｇ）、通常大当たりの変動パターンではないと判別した場合には（Ｓ５４０１Ｇ：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５４０２Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４０１Ｇの処理において、通常大当たりの変動パターンであると判別した場合には（Ｓ５４０１Ｇ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の保留球数が１より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ５４０３Ｇ）、第２特別図柄の保留球数が１より大きい値であると判別した場合には（Ｓ５４０３Ｇ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の通常大当たりの変動パターンの開始と略同時に、第２特別図柄の保留球に基づく変動表示が実行されることにより、第２特別図柄の小当たり又は大当たりによって通常大当たり変動が破棄される（外れ図柄で強制停止される）ことが確定しているため、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する小表示領域の外れ演出態様を決定し（Ｓ５４０４Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４０３Ｇの処理において、第２特別図柄の保留球数が１より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ５４０３Ｇ：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動表示が開始されることがなく、通常大当たり変動が破棄されるか否かが不定である（通常大当たり遊技が実行され得る不利な状態である）ことを意味するため、無敵モードの終了ピンチ演出（図１０２３（ｂ）参照）を伴う演出態様を決定し（Ｓ５４０５Ｇ）、本処理を終了する。

【３２１８】

次に、図１０５５（ｂ）を参照して、本第３５制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１演出態様設定処理（図１０５４参照）の一処理であるプレミアムラッシュ中演出設定処理（Ｓ５０１６Ｇ）について説明をする。このプレミアムラッシュ中演出設定処理（Ｓ５０１６Ｇ）は、上述した通り、確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）における第１特別図柄の変動表示演出の演出態様を決定するための処理である。図１０５５（ｂ）は、プレミアムラッシュ中演出設定処理（Ｓ５０１６Ｇ）の内容を示したフローチャートである。このプレミアムラッシュ中演出設定処理（Ｓ５０１６Ｇ）では、まず、主制御装置１１０から通知された変動パターンが５秒間の変動時間に対応する「短当たり」の変動パターンであるか否かを判別する（Ｓ５５０１Ｇ）。ここで、プレミアムラッシュモードにおいて５秒間の変動時間に対応する「短当たり」に設定されるのは、第１特別図柄の抽選で確変大当たりに当選した場合の約１／３のみである（図１０３３（ａ）参照）。つまり、第２特別図柄の変動表示よりも先に第１特別図柄の確変大当たり図柄が停止表示されることで、確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）が終了されて確変状態Ａへと移行する（転落する）場合のみであるので、Ｓ５５０１Ｇの処理において、５秒間の変動時間に対応する「短当たり」の変動パターンであると判別した場合には（Ｓ５５０１Ｇ：Ｙｅｓ）、確変状態Ａへの転落を報知する演出（転落演出）を伴う大当たり用の演出態様を決定し（Ｓ５５０３Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５５０１Ｇの処理において、５秒間の変動時間に対応する「短当たり」の変動パターンではない（第２特別図柄の変動時間よりも長い変動時間に対応する変動パターンである）と判

別した場合には（Ｓ５５０１Ｇ：Ｎｏ）、今回の第１特別図柄の抽選結果によらず、第２特別図柄の抽選結果によって破棄されるため、第２特別図柄の抽選結果に基づく変動表示演出を主表示領域Ｄｍの多くの表示領域を用いて実行するべきであるため、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する小表示領域Ｄｍ１の演出態様を決定し（Ｓ５５０２Ｇ）、本処理を終了する。

【３２１９】

次に、図１０５６を参照して、本第３５制御例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｇ）について説明をする。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｇ）は、上述した第７制御例（および第１制御例）における特図２演出態様設定処理（図６８参照）に代えて実行される処理であり、特図２演出態様設定処理（図６８参照）と同様に、第２特別図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図１０５６は、この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｇ）では、まず、現在の状態が確変状態Ｃであるか否かを判別し（Ｓ５１０１Ｇ）、確変状態Ｃであると判別した場合には（Ｓ５１０１Ｇ：Ｙｅｓ）、特図１の「短当たり」に対応する５秒間の変動表示中であるか否かを判別し（Ｓ５１０２Ｇ）、特図１の「短当たり」変動中ではないと判別した場合には（Ｓ５１０２Ｇ：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５１０３Ｇ）、処理をＳ５１０７へと移行する。一方、Ｓ５１０２Ｇの処理において、特図１の「短当たり」変動中であると判別した場合には（Ｓ５１０２Ｇ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の変動表示結果を示す停止図柄が先に停止表示されることを意味し、既に第１特別図柄の変動表示態様として転落演出を設定済みであることを意味するため、転落演出を第２特別図柄の抽選結果に対応する演出で上書きしないように、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する小表示領域Ｄｍ８の外れ演出態様を決定し（Ｓ５１０４Ｇ）、処理をＳ５１０７へと移行する。

【３２２０】

これに対し、Ｓ５１０１Ｇの処理において、現在の状態が確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）ではないと判別した場合には（Ｓ５１０１Ｇ：Ｎｏ）、現在の状態が確変状態Ｂであるかを判別し（Ｓ５１０５Ｇ）、確変状態Ｂではないと判別した場合には（Ｓ５１０５Ｇ：Ｎｏ）、通常状態、時短状態、または確変状態Ａのいずれかであり、主として第１特別図柄の変動表示を実行させるべき遊技状態であることを意味するため、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する小表示領域Ｄｍ８の演出態様を決定し（Ｓ５１０６Ｇ）、処理をＳ５１０７へと移行する。一方、Ｓ５１０５Ｇの処理において、確変状態Ｂであると判別した場合には（Ｓ５１０５Ｇ：Ｙｅｓ）、終了ピンチ演出（図１０２３（ｂ）参照）の実行中であるかを判別し（Ｓ５１０７Ｇ）、終了ピンチ演出（図１０２３（ｂ）参照）の実行中であると判別した場合には（Ｓ５１０７Ｇ：Ｙｅｓ）、今回の変動パターンコマンドにより通知された第２特別図柄の変動時間が、第１特別図柄の通常大当たり変動の残変動時間よりも短い時間であるか否かを判別し（Ｓ５１０８Ｇ）、第２特別図柄の変動時間が第１特別図柄の通常大当たり変動の残変動時間よりも短い時間であると判別した場合には（Ｓ５１０８Ｇ：Ｙｅｓ）、当たり図柄殴打演出（図１０２４（ａ）参照）を伴う演出態様を決定し（Ｓ５１０９Ｇ）、処理をＳ５１０７へと移行する。一方、Ｓ５１０８Ｇの処理において、第２特別図柄の変動時間が第１特別図柄の通常大当たり変動の残変動時間よりも短い時間ではない（通常大当たり変動の残変動時間以上の時間である）と判別した場合には（Ｓ５１０８Ｇ：Ｎｏ）、処理をＳ５１０６Ｇへと移行する。

【３２２１】

一方、Ｓ５１０７Ｇの処理において、終了ピンチ演出（図１０２３（ｂ）参照）の実行中ではないと判別した場合には（Ｓ５１０７Ｇ：Ｎｏ）、第１特別図柄の通常大当たり変動中であるかを判別し（Ｓ５１１０Ｇ）、第１特別図柄の通常大当たり変動中ではないと判別した場合には（Ｓ５１１０Ｇ：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する小表示領域Ｄｍ８の演出態様を決定し（Ｓ５１１１Ｇ）、処理をＳ５１０７へと移行する。一方、Ｓ５１１０Ｇの処理において、第１特別図柄の通常大当たり変動中であ

ると判別した場合には（Ｓ５１１０Ｇ：Ｙｅｓ）、外れ確定リーチ演出（図１０２３（ａ）参照）を伴う演出態様を決定し（Ｓ５１１２Ｇ）、処理をＳ５１０７へと移行する。Ｓ５１０３Ｇ，Ｓ５１０４Ｇ，Ｓ５１０６Ｇ，Ｓ５１０９Ｇ，Ｓ５１１１Ｇ、およびＳ５１１２Ｇのいずれかが実行された後で実行されるＳ５１０７の処理では、Ｓ５１０３Ｇ，Ｓ５１０４Ｇ，Ｓ５１０６Ｇ，Ｓ５１０９Ｇ，Ｓ５１１１Ｇ、およびＳ５１１２Ｇのいずれかの処理で決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５１０７）、本処理を終了する。

【３２２２】

以上説明した通り、本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、有利な特定の遊技状態において第１特別図柄の抽選回数が特定回数に到達した場合に、特定の遊技状態の有利度合い（大当たり遊技が実行された場合に大当たり終了後の遊技状態が再度特定の遊技状態に設定される割合）を可変させる構成としている。つまり、予め定められた第１の有利度合いに設定された特定の遊技状態（大当たり終了後の遊技状態が第１の割合で再度特定の遊技状態に設定される確変状態）が設定された後で特定条件が成立したこと（第１特別図柄の抽選回数が特定回数に到達したこと）に基づいて、特定の遊技状態の有利度合いを、第１の有利度合いとは異なる第２の有利度合い（第１の割合とは異なる第２の割合）に設定する設定手段を備えている。より具体的には、本第３５制御例では、遊技状態として通常状態、時短状態、および確変状態の３種類の遊技状態を設ける構成とし、３種類の遊技状態のうち最も有利度合いが高い確変状態において当該確変状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数が天井抽選回数（２０回、４０回、または６０回のいずれか）に到達することにより、実質的な確変大当たりの割合をアップさせる（確変大当たり確定となるように制御する）構成としている。これにより、有利な確変状態に設定された場合に、早期に大当たりに当選するよりも、天井抽選回数まで外れ続けた後で大当たりに当選した方が、有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができる。

【３２２３】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設けることにより遊技にメリハリをつけているものが広く一般的に知られている。更に、係る従来型の遊技機の中には、射幸性が過剰に高くなってしまうことを抑制するために、有利な遊技状態が設定されてから次の大当たりに当選するまでの期間が長くなり易くなる制御（例えば、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を従来の遊技機に比較して低確率にする制御や、特別図柄の変動時間を従来の遊技機に比較して長くする制御）を採用している遊技機も提案されている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態となってから大当たりに当選するまでの期間が長期化することによる弊害として、有利な遊技状態における遊技が単調となってしまったり、次に大当たりとなるまでに消費する（発射する）遊技球の個数が多くなり過ぎてしまったりする虞があるため、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下し易くなってしまうという問題点があった。これに対して本第３５制御例におけるパチンコ機１０では、有利な確変状態において予め定められた天井抽選回数に到達する前よりも、天井抽選回数に到達した後の方が、有利度合いが高くなるように構成している。即ち、天井抽選回数に到達するよりも前に大当たり遊技が実行された場合は、５０％の割合で有利度合いが高い確変大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が再度確変状態に設定され、５０％の割合で有利度合いが低い通常大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が確変状態よりも有利度合いが低い時短状態に設定される一方で、天井抽選回数に到達した後で大当たり遊技が実行された場合は、実質的に１００％の割合で確変大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されるように構成している。このように構成することで、確変状態に設定された場合に、少なくとも天井抽選回数に到達するまでは大当たりとならずに特別図柄の抽選で外れ続けることを期待して遊技を行わせる斬新な遊技性を実現することができるので、大当たりとなるまでに長い期間を要したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下し難く構成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３２２４】
　また、本第３５制御例では、天井抽選回数に到達する前後において、特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定するために参照する変動パターンテーブルを異ならせることにより、遊技状態を変えずに実質的な確変大当たりの比率を変更する制御を実現している。より具体的には、本第３５制御例では、上述した第７制御例と同様に、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時に（並行して）実行可能な所謂同時変動仕様を採用している。そして、本第３５制御例では、両方の特別図柄の変動表示の実行中に一方の特別図柄の変動表示が大当たり又は小当たり図柄で停止表示された場合に、他方の特別図柄が抽選結果によらず外れ図柄で停止表示される制御を採用した。また、本第３５制御例では、確変状態（および時短状態）において右打ちを行った場合に、第１特別図柄の抽選契機となる始動入賞口（右第１入球口２６４０）にも第２特別図柄の抽選契機となる始動入賞口（第２入球口１６４１）にも頻繁に遊技球が入球する盤面構成とした上で、確変状態においては、第１特別図柄の抽選でも第２特別図柄の抽選でも特別図柄の外れが全て小当たりとなる（完全外れの振り分けが無い）ように構成した。更に、本第３５制御例では、確変状態において、天井抽選回数に到達するよりも前においては、必ず、第１特別図柄の変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）の方が第２特別図柄の変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）よりも短くなるように構成することで、基本的に第１特別図柄の抽選によってのみ大当たりに当選し得る構成とした。言い換えれば、第１特別図柄の抽選で確変大当たりになった場合も、通常大当たりになった場合も、ほぼ第２特別図柄の変動表示が停止表示されるよりも前に第１特別図柄の大当たり図柄が停止表示されるため、第１特別図柄の大当たりの振り分けが、確変状態における大当たりの振り分けと略同一となる。これに対して、天井抽選回数に到達した後においては、第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合にのみ、第２特別図柄の変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）よりも長い変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）が設定されるように構成した。言い換えれば、第１特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合は、第２特別図柄の小当たり又は大当たり変動の方が先に停止表示されるため、通常大当たり変動が外れ図柄に書き替えられる（通常大当たりが破棄される）一方で、通常大当たり以外の抽選結果（確変大当たり又は小当たり）となった場合は、第１特別図柄の変動表示の方が先に停止表示されるため、実質的に、次に確変大当たりとなるまで継続する極めて有利な状態を形成する構成とした。このように構成することで、確変状態のうち、第１特別図柄の通常大当たりの変動時間が短い（即ち、平均の変動時間が短い）天井抽選回数に到達するまでの期間を、確変大当たり遊技が実行される可能性が比較的低い（有利度合いが低い）状態として構成できる一方で、第１特別図柄の通常大当たりの変動時間のみ長くなる（即ち、平均の変動時間が長い）天井抽選回数に到達した後の期間を、確変大当たり遊技が実行される可能性が比較的高い（有利度合いが高い）状態として構成することができる。

【３２２５】
　ここで、パチンコ機等の遊技機において、１の遊技状態において所定の切替条件が成立した場合に、遊技状態を変えずに特別図柄の抽選が実行された場合の変動時間（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルを異なるテーブルに切り替えることにより、選択される変動時間（変動パターン）の傾向を異ならせ、遊技にメリハリをつけている仕様の遊技機が広く知られている。しかしながら、かかる従来型の遊技機では、特別図柄の抽選で外れとなった場合に長い変動時間が選択され易い傾向のテーブルが参照される状態に設定された場合に、特別図柄の抽選結果が示されるまでの期間が長くなり易くなることにより、遊技が間延びしてしまうと共に、テーブルが切り替わる前後で略同一のペースで遊技球を発射し続けた場合に、持ち球をより多く消費してしまう（遊技効率が悪くなってしまう）可能性が高くなるため、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持させ難くなってしまうという問題点がある。これに対して本第３５制御例では、１の特別図柄の抽

選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間が比較的短い第１状態よりも、１の特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間が比較的長い第２状態の方が、有利度合いが高くなる構成としている。より具体的には、通常大当たり当選時の変動時間が短いことにより平均の変動時間としても短くなる天井抽選回数到達前の状態（確変状態Ａ）よりも、通常大当たり当選時の変動時間が長いことにより平均の変動時間としても長くなる天井抽選回数到達後の状態（確変状態Ｂ）の方が、同一の遊技状態（確変状態）でありながら、実質的な確変大当たり遊技の実行割合が高くなる極めて有利な状況を形成するため、一般的には遊技に対するモチベーションが低下し易い平均の変動時間が長い状態の方が、逆に、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させ易くなるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３２２６】

更に、本第３５制御例では、上述した通り、特定の遊技状態（確変状態）において特定条件が成立した（天井抽選回数に到達した）場合に、遊技状態を変更することなく、確変大当たり遊技が実行される割合という、遊技者の有利度合いを大きく左右する因子を大きく異ならせる構成としている。つまり、特定条件が成立した場合に、特定の遊技状態を維持したまま、当該特定の遊技状態の有利度合いを第１の有利度合いから第２の有利度合いに可変させる斬新な制御を実現可能に構成している。これに伴って、本第３５制御例では、特定の遊技状態（確変状態）における演出として、第１の実行条件が成立したこと（確変状態Ａが設定されたこと）に基づいて第１演出（通常ラッシュモード用の演出）を実行可能な第１演出実行手段と、特定の遊技状態において第２の実行条件が成立したこと（確変状態Ａにおいて天井抽選回数に到達したこと）に基づいてその第１演出によって示唆される有利度合いよりも高い有利度合いを遊技者に示唆可能な第２演出（無敵モード用の演出）を実行可能な第２演出実行手段と、を設ける構成とし、第１演出が実行されているか、第２演出が実行されているか（即ち、天井抽選回数に到達する前であるか後であるか）に応じて、有利度合いが異なっているということを遊技者が容易に把握可能に構成している。言い換えれば、本第３５制御例では、遊技状態が変更されていないにもかかわらず、異なる複数の有利度合いに対応する複数の演出態様を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者にとってより理解し易い遊技性を提供することができる。更に、本第３５制御例では、天井抽選回数に到達するよりも前に、天井抽選到達（有利度合いの変更）を示唆する演出を実行可能に構成している。このように構成することで、天井抽選回数に到達することで有利度合いが高くなるということを、天井抽選回数に到達するよりも前から遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３２２７】

＜第３５制御例の第１の変形例＞

次に、図１０５７、および図１０５８を参照して、上述した第３５制御例の第１の変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０では、確変大当たりの割合が実質的に５０％となる確変状態Ａにおいて天井抽選回数に到達することで、確変大当たりの割合が実質的に１００％となる確変状態Ｂに移行する構成としていた。即ち、第１特別図柄の抽選回数に応じて、実質的な確変大当たりの割合が２段階に可変する構成としていた。これに対して第３５制御例の第１の変形例におけるパチンコ機１０では、確変状態に設定された後における特別図柄の抽選回数に応じて、実質的な確変大当たりの割合が３段階に可変する構成としている。より具体的には、確変状態Ａにおいて第１天井抽選回数（例えば、２５回）に到達することで、実質的な確変大当たりの割合が７５％になる確変状態Ｂ１に移行し、更に、大当たりに当選することなく第２天井抽選回数（例えば、６０回）に到達することで、実質的な確変大当たりの割合が１００％になる確変状態Ｂ２に移行する構成としている。この第３５制御例の第１の変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点のみである。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処

理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第３５制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３５制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３２２８】

＜第３５制御例の第１の変形例における電気的構成＞

図１０５７、および図１０５８を参照して本第１の変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、本第１の変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第３５制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図１０２７参照）に対して、変動テーブル２０２Ｇｄ、および変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊの規定内容が一部変更となっている点でのみ相違している。まず、図１０５７（ａ）を参照して、本第１の変形例における変動テーブル２０２Ｇｄの詳細について説明する。図１０５７（ａ）は、本第１の変形例における変動テーブル２０２Ｇｄの構成を示したブロック図である。図１０５７（ａ）に示した通り、本第１の変形例における変動テーブル２０２Ｇｄは、上述した第３５制御例における変動テーブル２０２Ｇｄの構成（図１０３０（ｂ）参照）に対して、確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３に代えて、実質的な確変大当たりの割合が７５％になる確変状態Ｂ１において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１と、実質的な確変大当たりの割合が１００％になる確変状態Ｂ２において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される確変Ｂ２用テーブル２０２Ｇｄ３２と、が設けられている点でのみ相違している。ここで、本第１の変形例における確変状態Ｂ２は、上述した第３５制御例における確変状態Ｂ（無敵モード）と全く同一の状態であるため、本第１の変形例における確変Ｂ２用テーブル２０２Ｇｄ３２の規定内容も、上述した第３５制御例における確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３の規定内容と同一となる。よって、ここでは確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１の詳細についてのみ説明する。

【３２２９】

図１０５７（ｂ）は、上述した確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１の規定内容を示した図である。図１０５７（ｂ）に示した通り、この確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３は、上述した確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３（図１０３２参照）に対して、第１特別図柄の通常大当たり時の規定内容の一部が変更となっている点でのみ相違している。具体的には、図１０５７（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の当否判定結果が「通常大当たり」の場合に、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～４９」の範囲に対して変動時間が２０秒（２０００ミリ秒）のノーマルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～６５」の範囲に対して変動時間が２５秒（２５０００ミリ秒）のスーパーリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「６６～１９８」の範囲に対して変動時間が８０秒（８００００ミリ秒）のロングリーチが対応付けて規定されている。

【３２３０】

この規定内容により、この確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１が参照される確変状態Ｂ１においては、第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合の約２／３（１３３／１９９）の割合で、第２特別図柄の変動時間（３０秒）よりも長い変動時間（８０秒）が設定される一方で、第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合の約１／３（６６／１９９）の割合で、第２特別図柄の変動時間（３０秒）よりも短い変動時間（２０秒または２５秒）が設定される。つまり、第１特別図柄の通常大当たりに当選した場合の２／３は、第２特別図柄の小当たり又は大当たりによって破棄され、通常大当たりに当選した場合の１／３のみが通常大当たり遊技の実行につながる状態を形成する。言い換えれば、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に５０％の割合で決定される確変大当たり（大当たりＡ４８～Ｆ４８のいずれか）となった場合、および５０％の割合で決定される通常大当たり（大当たりＧ４８）となって１／３の割合の２５秒以下の変動時間の変動パターンに設定された場合に第１特別図柄の大当たり遊技が実行されるので、実際に実行される確変大当たりと通常大当たりとの比率は３：１である。即ち、実質的な確変大当たりの

割合が７５％（３／４の割合）となる比較的有利な大当たり振り分けの状態を形成することができるので、この確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１が参照される確変状態Ｂ１において、遊技者に対して確変大当たりを強く期待させることができる。次に、図１０５８を参照して、本第１の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊの詳細について説明する。図１０５８は、本第１の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊの規定内容を示した図である。図１０５８に示した通り、本第１の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊは、上述した第３５制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊ（図１０３４（ｂ）参照）に対して、確変大当たり終了後の遊技状態として確変状態が設定された場合の変動パターンシナリオの一部が変更となっている点でのみ相違する。その他のシナリオ（シナリオ１，２、および６）については、上述した第３５制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【３２３１】

図１０５８に示した通り、本第１の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊでは、大当たりＨ４８以外の確変大当たりに当選した後で設定される確変状態用の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が２４回以下の範囲において時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図１０３１参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２５回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図１０３３（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２６回以上５９回以下の範囲において確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１（図１０５７（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が６０回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図１０３３（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が６１回以上の範囲において確変Ｂ２用テーブル２０２Ｇｄ３２が参照されるシナリオ（シナリオ７）が対応付けて規定されている。つまり、第１特別図柄の確変大当たり終了した後は、２５回の第１特別図柄の抽選が終了するまで大当たりに当選しなかった場合に、有利な確変状態Ｂ１（実質的な確変大当たりの割合が７５％となる状態）に設定され、更に、６０回の第１特別図柄の抽選が終了するまで大当たりに当選しなかった場合に、更に有利な確変状態Ｂ２（無敵モード）に設定されるように構成されている。また、これに伴い確変状態の有利度合い（実質的な確変大当たりの割合）の段階に応じて、段階数を遊技者が認識可能な態様の演出を実行する構成としている。具体的には例えば、確変状態Ａでは上述した第３５制御例と同様に、岩山を上る演出（図１０１８（ａ）参照）が展開されると共に、確変状態Ｂ１へと昇格する際は、ヘリコプターに搭乗する演出が実行され、確変状態Ｂ１では、ヘリコプターで上空を目指して飛行する演出が展開されると共に、確変状態Ｂ２へと昇格する際は、雲の上に到達する演出が実行され、確変状態Ｂ２では、上述した第３５制御例と同様に、雲の上をウサギのキャラクタ８０１が疾走する演出が展開される。このように構成することで、ウサギのキャラクタ８０１の高度が高くなるほど有利度合いが高くなるということを遊技者に対して示唆することができるので、遊技者にとって分かり易い演出を実現することができる。

【３２３２】

即ち、本第１の変形例では、実質的な確変大当たりの割合が５０％となる確変状態Ａから、第１特別図柄の抽選回数が多くなるにつれて段階的に確変大当たりの割合が高くなっていく極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、本第１の変形例では、確変状態における実質的な確変大当たりの割合を３段階に可変可能に構成していたが、これに限られるものではなく、確変大当たりの割合の段階数はより多く設定してもよい。この場合、実現したい確変大当たりの割合に応じて、通常大当たりにおいて第２特別図柄の変動時間の長さ以上となる変動時間の選択割合を可変させた変動パターンテーブルを設けることにより、容易に実質的な確変大当たりの割合が異なる多段階の確変状態を形成することができる。

【３２３３】

＜第３５制御例の第２の変形例＞

次に、図１０７６、および図１０７７を参照して、上述した第３５制御例の第２の変形例について説明する。上述した第３５制御例、およびその第１の変形例では、確変状態Ａにおいて、常に、第１特別図柄の変動時間よりも長くなるように構成していた。これに対して本第２の変形例では、第２特別図柄の大当たりに当選した場合に、第１特別図柄の一部の変動時間よりも短い変動時間（例えば、１９秒間）が選択される構成とした。つまり、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが略同時に実行され、第１特別図柄の変動時間が２０秒以上の変動時間に設定され、且つ、第２特別図柄の抽選結果が大当たりだった場合に、第２特別図柄の大当たり変動に基づく変動時間の方が先に経過し、第２特別図柄の大当たり図柄が停止表示されると共に第１特別図柄の変動表示が外れ図柄で強制停止される構成とした。つまり、図示については省略したが、時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図１０３１参照）において、第２特別図柄の大当たりに対応する変動パターンを１９秒にする変形のみを施した。このように構成することで、確変状態Ａにおいても、プレミアムラッシュモードへと移行する場合を設けることができるので、遊技者のプレミアムラッシュモードに対する期待感をより向上させることができる。

【３２３４】

図１０７６、および図１０７７を参照して、本第２の変形例における確変状態Ａにおいて実行される特徴的な演出態様について説明する。本第２の変形例では、上述した第３５制御例、およびその第１の変形例と同様に、確変状態においてほぼ毎回、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とがほぼ同時に開始される。そして、上述した通り、確変状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、比較的有利な確変大当たりに決定される割合が５０％となる（不利な通常大当たりに決定される割合が５０％となる）一方で、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、有利な確変状態Ｃへと移行することが確定する。そして、上述した通り、本第２の変形例では、確変状態Ａにおいても、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合の一部（略同時に開始された第１特別図柄の変動時間が２０秒以上である場合）で第２特別図柄の大当たり遊技図柄が停止表示される可能性がある。つまり、本第２の変形例では、第１特別図柄の抽選で大当たりとなって大当たり図柄が停止表示されるという事象と、第２特別図柄の抽選で大当たりとなって大当たり図柄が停止表示されるという事象と、の両方が起こり得る状態として形成している。このため、本第２の変形例では、第１特別図柄の大当たり図柄が第２特別図柄よりも先に停止表示される場合の一部、および第２特別図柄の大当たり図柄が第１特別図柄よりも先に停止表示される場合に、どちらの特別図柄の大当たり図柄が停止表示されるのかを示唆するレース演出を実行する構成としている。このレース演出の詳細について、図１０７６、および図１０７７を参照して説明する。

【３２３５】

図１０７６（ａ）に示した通り、本第２の変形例では、確変状態Ａにおいて第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが略同時に開始された場合であって、第１特別図柄の大当たり図柄が第２特別図柄よりも先に停止表示される場合の一部、および第２特別図柄の大当たり図柄が第１特別図柄よりも先に停止表示される場合に、例えば、リーチ発生を契機として、第１特別図柄に対応するウサギのキャラクタと、第２特別図柄に対応するカメのキャラクタとが徒競走を行うレース演出が実行される。図１０７６（ａ）に示した通り、レース演出が開始されると、主表示領域Ｄｍの表示画面の左側に、ウサギのキャラクタ８０１とカメのキャラクタ８６５とが縦に並んで表示され、これらのキャラクタの正面視右側に対して、縦長略長方形形状のスタートラインが表示される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「レースでカメが勝てばチャンス！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、カメのキャラクタ８６５が競争で勝利することにより遊技者にとって有利となることを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３２３６】

図１０７６（ｂ）は、レース演出においてレースが開始された場合の表示態様を示している。図１０７６（ｂ）に示した通り、有利度合いが高い第２特別図柄の大当たりに対応するカメのキャラクタ８６５は、基本的に、有利度合いが低い第１特別図柄の大当たりに

対応するウサギのキャラクタ８０１よりも遅いスピードでレースが展開される。そして、このレース演出では、第１特別図柄の大当たり図柄が先に停止表示される（第２特別図柄の変動表示が破棄される）場合には、図１０７７（ａ）に示した通り、ウサギのキャラクタ８０１がカメのキャラクタ８６５よりも先にゴールする演出が実行され（図１０７７（ａ）参照）、第２特別図柄の大当たり図柄が先に停止表示される（第１特別図柄の変動表示が破棄される）場合には、カメのキャラクタ８６５がウサギのキャラクタ８０１よりも先にゴールする演出が実行される（図１０７７（ｂ）参照）。言い換えれば、レース演出では、ウサギのキャラクタ８０１がスタートからゴールへと向かう一連の演出（第１演出）と、カメのキャラクタ８６５がスタートからゴールまで向かう一連の演出（第２演出）と、を重複して実行する演出とも言える。そして、第１特別図柄の大当たりが先に停止表示される場合は、第２特別図柄の変動表示に対応するカメのキャラクタ８６５がゴールに向かう途中でウサギのキャラクタ８０１がゴールすることにより、カメのキャラクタ８６５がスタートからゴールまで向かう一連の演出（第２演出）の途中で第２演出が打ち切られるとも言える。同様に、第２特別図柄の大当たりが先に停止表示される場合は、第１特別図柄の変動表示に対応するウサギのキャラクタ８０１がゴールに向かう途中でカメのキャラクタ８６５がゴールすることにより、ウサギのキャラクタ８０１がスタートからゴールまで向かう一連の演出（第１演出）の途中で第１演出が打ち切られるとも言える。

【３２３７】

第１特別図柄の大当たり図柄が先に停止表示されることを示す、ウサギのキャラクタ８０１がカメのキャラクタ８６５よりも先にゴールに到達する（レースで勝利する）レース演出（図１０７７（ａ）参照）が終了された後には、チャレンジボーナスへの突入が報知され、第１特別図柄の大当たりが開始された後は、チャレンジボーナス演出（図１０１９（ｂ）参照）が実行される。一方、カメのキャラクタ８６５が先にゴールに到達する（レースで勝利する）レース演出が終了された後には、第２特別図柄の大当たり、および時短状態Ｃへの移行を示すためのブラックアウト演出（図１０２４（ｂ）参照）が実行される。これらの演出態様により、遊技者に対して、カメのキャラクタ８６５が勝利することを強く期待してレース演出を確認させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。このように、本第２の変形例では、特定の遊技状態（確変状態）において第１の実行条件が成立したこと（第１特別図柄の保留球が１個以上存在する状態で第１特別図柄の変動表示が終了したこと）に基づいて第１演出（ウサギのキャラクタ８０１がスタートからゴールまで走る演出）を実行可能な第１演出実行手段と、第２の実行条件が成立したこと（第２特別図柄の保留球が１個以上存在する状態で第２特別図柄の変動表示が終了したこと）に基づいて第１演出とは異なる第２演出（カメのキャラクタ８６５がスタートからゴールまで走る演出）を実行可能な第２演出実行手段と、を有して構成され、第１演出と第２演出とが重複して実行された（ウサギのキャラクタ８０１とカメのキャラクタ８６５とが競争をするレース演出が実行された）場合に、第１演出の演出期間が先に経過する（ウサギのキャラクタ８０１が先にゴールに到達する）よりも、第２演出の演出期間が先に経過した（カメのキャラクタ８６５が先にゴールに到達した）方が、遊技者に有利となり易い構成としている。

【３２３８】

なお、本第２の変形例では、第１特別図柄の大当たり図柄が先に停止表示される場合、または第２特別図柄の大当たり図柄が先に停止表示される場合にのみ、レース演出が実行され得る構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり図柄が停止表示されない場合にも、ガセのレース演出を実行する構成としてもよい。また、第１特別図柄の変動表示演出として、ウサギのキャラクタ８０１がスタートからゴールまで走る演出を単独で（カメのキャラクタ８６５を表示させずに）実行してもよいし、第２特別図柄の変動表示演出として、カメのキャラクタ８６５がスタートからゴールまで走る演出を単独で（ウサギのキャラクタ８０１を表示させずに）実行してもよい。つまり、第１特別図柄の変動表示演出として、ウサギのキャラクタ８０１が制限時間内にゴールに辿り着くことで第１特別図柄の大当たり遊技が実行されることや、天井抽選回数に到達したことを報

知する一方で、制限時間内にゴールに辿り着けなければ抽選結果が外れ（小当たり）であったことや、天井抽選回数に未到達であることを報知する構成としてもよい。同様に、第２特別図柄の変動表示演出として、カメのキャラクタ８６５が制限時間内にゴールに辿り着くことで第２特別図柄の大当たり遊技が実行されることを報知する一方で、制限時間内にゴールに辿り着けなければ抽選結果が外れ（小当たり）であったことを報知する構成としてもよい。このように構成することで、演出態様をより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３２３９】

上述した第３５制御例、およびその各種変形例では、第１特別図柄の確変大当たり終了後の確変状態においては、大当たり終了後の変動回数が多くなるほど実質的な確変大当たりの割合が高くなる構成としていたが、逆に、大当たり終了後の変動回数が少ない方が確変大当たりの割合が高くなるように構成してもよい。この場合、変動パターンシナリオとして、少ない第１特別図柄の抽選回数（例えば、第１特別図柄の抽選回数が４０回以下の範囲）に対して実質的な確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第３５制御例における確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３や第３５制御例の変形例における確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１）を対応付けると共に、比較的多い第１特別図柄の抽選回数（例えば、第１特別図柄の抽選回数が４１回以上の範囲）に対して実質的な確変大当たりの割合が低くなる変動パターンテーブル（例えば、時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２）を対応付ける構成とすれば良い。また、例えば、特定の抽選回数の範囲（若しくは値）でのみ実質的な確変大当たりの割合が高くなる変動パターンが参照されるように構成してもよい。具体的には、例えば、確変状態Ａが設定された後における第１特別図柄の抽選回数が３０回～３９回、５０回～５９回、７０回～７９回、１００回以上の範囲に確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第３５制御例における確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３や第３５制御例の変形例における確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１）を対応付けると共に、その他の範囲では確変大当たりの割合が低くなる変動パターンテーブル（例えば、時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２）を対応付ける構成としてもよい。このように構成することで、特定の抽選回数の範囲において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、確変状態における遊技にメリハリをつけることができる。この場合において、確変大当たりの種別に応じて、確変大当たりの割合が高くなる変動パターンが選択される抽選回数の範囲（ゾーン）を異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、第１の種別の大当たりでは、第１特別図柄の抽選回数が３０回～３９回、５０回～５９回、７０回～７９回、１００回以上の範囲に確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第３５制御例における確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３や第３５制御例の変形例における確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１）を対応付け、第２の種別の大当たりでは、第１特別図柄の抽選回数が９回以下、４０回～６９回、１００回以上の範囲に確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第３５制御例における確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３や第３５制御例の変形例における確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１）を対応付け、第３の種別の大当たりでは、９回以下、５０回～５９回、および１００回以上の範囲に確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第３５制御例における確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３や第３５制御例の変形例における確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１）を対応付ける構成としてもよい。つまり、所定の大当たり種別でしか確変状態の有利度合い（確変大当たりの割合）が向上しない範囲（第１ゾーン）と、大当たり種別によらず確変状態の有利度合いが向上する範囲（第２ゾーン）と、を設ける構成としてもよい。更に、この場合において、所定の大当たり種別でしか確変状態の有利度合いが向上しない第１ゾーン（９回以下、３０回～４９回、６０回～７９回）においては、通常の確変状態用演出（第１演出）よりも、確変状態の有利度合い（確変割合）が高くなっている可能性があることを示唆する演出態様（第１演出の演出態様とは異なる演出態様）の演出（第２演出）を実行する構成とし、大当たり種別によらず確変状態の有利度合いが向上する第２ゾーン（５０回～５９回、１００回以上）においては、確変割合が向上していることを遊技

者に報知する演出態様（第１演出の演出態様とも第２演出の演出態様とも異なる演出態様）の演出（第３演出）を実行する構成としてもよい。このように構成することで、実行されている演出の種別から確変状態の有利度合いを推測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、ぞろ目の抽選回数（１１回、２２回、３３回、・・・）に対してのみ、確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第３５制御例における確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３や第３５制御例の変形例における確変Ｂ１用テーブル２０２Ｇｄ３１）を対応付ける構成としてもよい。このように構成した場合も、大当たり終了後の抽選回数に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、上述した第３５制御例では、確変フラグ２０３Ｇａや時短カウンタ各種が大当たり当選時にリセットされて電動役物２６４０ａが開放され難い状態を形成するにもかかわらず、大当たり中演出として電動役物２６４０ａの方向への遊技球の発射を促す演出を実行する構成としているので、第３５制御例における大当たり遊技中演出は、所定方向へと発射した場合に始動入賞が発生し難くなる制御が実行されているにもかかわらず所定方向への発射を促す演出の別形態である。

【３２４０】

上述した第３５制御例、およびその各種変形例では、確変状態Ｂ（無敵モード）において第１特別図柄の抽選で通常大当たりとなった場合に、第２特別図柄の小当たり（または大当たり）によって通常大当たりが破棄され易くなるように、第１特別図柄の通常大当たり変動のみ第２特別図柄の変動時間よりも長い変動時間に設定する構成としていたが、これに代えて、または加えて、第１特別図柄の抽選で確変大当たりとなった場合の一部又は全部で第２特別図柄の変動時間よりも長い変動時間が設定される（即ち、確変大当たりの割合が確変状態Ａよりも低くなる、若しくは実質的に通常大当たり確定となる）確変状態（確変状態Ｄ）を設ける構成としてもよい。このように構成することで、確変状態の有利度合いを更に細分化させることができるので、設計の自由度をより向上させることができる。

【３２４１】

上述した第３５制御例、およびその各種変形例では、確変状態が設定された後で予め定められた抽選回数（天井抽選回数）に到達することで、確変状態の有利度合いが可変される（確変大当たりの割合が高くなる）ように構成していたが、必ずしも固定の回数で有利度合いを可変させなくてもよい。例えば、確変状態において第１特別図柄の抽選で所定の抽選結果となった場合に、有利度合いを可変させる構成としてもよい。より具体的には、例えば、第１特別図柄の小当たり種別として、通常小当たりと、特殊小当たりとを設ける構成とし、特殊小当たりに当選した場合（例えば、約１／４０の確率）に、有利度合いを可変させる（確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３を参照して変動パターンを選択する状態に切り替える）構成としてもよい。また、上述した第３５制御例の変形例のように、確変状態の有利度合いを３段階以上設ける構成とした上で、各有利度合いに対応する特殊小当たりを設ける構成とし、特殊小当たりに当選した場合に、当選した特殊小当たりの種別に応じた変動パターンテーブルを参照して変動パターンを選択する状態に設定する構成としてもよい。このように構成することで、毎回の特別図柄の抽選で特殊小当たりに当選することに期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、これらの場合には、第１特別図柄の抽選で特殊小当たりに当選した場合の変動表示演出として、および通常小当たりに当選した場合の変動表示演出の一部（例えば、通常小当たりの１／１０）で、昇格チャンス演出（図１０２１、図１０２２（ａ）参照）を実行する構成としてもよい。即ち、特殊小当たりに当選した場合に頂上に到達する演出（図１０２２（ａ）参照）を実行する一方で、通常小当たりの変動表示演出として昇格チャンス演出が実行された場合は、岩山の山肌に衝突して昇格に失敗したことを示唆する演出（図１０２１（ｂ）参照）を実行する構成としてもよい。このように構成することで、特殊小当たりに当選していなくても、昇格チャンス演出が実行される毎に、遊技者に対して昇格（確変割合の向上）を期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向

上させることができる。また、例えば、特図２小当たりに当選した場合に確変状態の有利度合いを可変させる構成としてもよい。具体的には例えば、第１特別図柄の抽選で所定確率（例えば、１／４０の確率）で、第２特別図柄の変動時間よりも長い変動時間（例えば、６０秒）に設定される小当たりに当選し得る構成とし、この長い変動時間の間に先に第２特別図柄の小当たり図柄が停止表示されることで、参照する変動パターンテーブルを確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３に切り替える構成としてもよい。この場合、第１特別図柄のロング変動が実行された時点で、無敵モードへ移行する可能性が高くなる上に、第２特別図柄の抽選結果が小当たりでなく大当たりとなった場合には、通常ラッシュモードからプレミアムラッシュモードへと移行させることもできるため、第１特別図柄のロング変動小当たりに当選した場合における期待感を高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、特別図柄の抽選とは別で、変動パターンテーブルを切り替えるか否かの抽選を実行する構成としてもよい。このように構成することで、特別図柄の抽選結果にとらわれずに変動パターンテーブルを切り替えることができるので、変動パターンテーブルを切り替える（確変割合を可変させる）タイミングをより多様化させることができる。

【３２４２】

上述した第３５制御例、およびその各種変形例では、天井抽選回数目の第１特別図柄の変動表示が小当たり図柄で停止表示されることで、特定の遊技状態（確変状態）の有利度合いを、遊技状態を維持したまま変更する構成としていたが、有利度合いの変更タイミングは、これに限られるものではない。変動表示の実行中の所定タイミングで有利度合いが変更される（変動パターンテーブルが切り替わる）構成としてもよいし、変動開始後、所定期間経過で有利度合いが変更される（変動パターンテーブルが切り替わる）ように構成してもよい。また、１の変動表示中に複数回、有利度合いが変更される（変動パターンテーブルが切り替わる）ように構成してもよい。このように構成することで、有利度合いの変更タイミングをより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。上述した第３５制御例、およびその各種変形例では、上述した第７制御例等と異なり、大当たりを介さずに直接第２時短状態が設定される時短図柄当選の抽選結果を設けていなかったが、時短図柄当選の抽選結果も設ける構成としてもよい。この場合、時短図柄当選に基づく第２時短状態では、大当たり終了後の時短状態と同じ変動パターンテーブル（時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２）を参照して変動パターンを選択してもよいし、異なる変動パターンテーブル（確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３や、確変Ｃ用テーブル２０２Ｇｄ４）を参照して変動パターンを選択するように構成してもよい。特に、有利度合いが高い変動パターンテーブル（確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３や、確変Ｃ用テーブル２０２Ｇｄ４）が参照される構成とした場合、通常状態において時短図柄当選の抽選結果となることを強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３２４３】

上述した第３５制御例、およびその各種変形例では、確変状態Ａ（通常ラッシュモード）から確変状態Ｂ（無敵モード）や確変状態Ｂ１へと移行した場合に、通常大当たり当選時の変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの時間）のみを長くすることで、平均の変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの時間）が長い確変状態Ｂや確変状態Ｂ１の方が、平均の変動時間が短い確変状態Ａよりも有利度合いが高くなるように構成していたが、通常大当たりの抽選結果以外の所定の抽選結果についても、長い変動時間（８０秒間）が選択され易く構成してもよい。例えば、第１特別図柄の抽選結果が外れ（小当たり）の場合の一部や、確変大当たりの場合の一部においても、長い変動時間（８０秒間）が選択され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、第２特別図柄の抽選結果が導出される機会を増加させることができるので、より有利度合いが高い確変状態Ｃ（プレミアムラッシュモード）へと移行する可能性をより高くすることができる。換言すれば、第１特別図柄の変動時間として、長い変動時間（第２特別図柄の変動時間である３

０秒間よりも長い）の割合が増加する程、単に通常大当たり変動を破棄することができるのみに留まらず、プレミアムラッシュモードへと移行する可能性をも向上させることができるので、平均の変動時間が長くなる程、有利度合いがより高くなる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３２４４】

上述した第３５制御例、およびその各種変形例では、確変状態Ａ、確変状態Ｂ１、および確変状態Ｂ（確変状態Ｂ２）で、それぞれ実質的な確変大当たりの割合を異ならせることにより有利度合いを異ならせる構成としていたが、特定の遊技状態（確変状態）の有利度合いを、遊技状態を変えることなく変更する方法はこれに限られるものではない。例えば、確変状態の種別に応じて、第１特別図柄の小当たり遊技における第２特定入賞口２０６５ａの開放期間の長さを可変させ、小当たり遊技の実行中に第２特定入賞口２０６５ａに入球する遊技球の個数を異ならせる（払い出される賞球数を異ならせる）ことにより、有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、確変状態の種別に応じて普通図柄の当たりに当選した場合の電動役物２６４０ａの開放パターンを可変させることにより、遊技効率（発射された遊技球の個数と払い出される賞球の個数との比率）を確変状態の種別毎に可変させ、有利度合いを可変させる構成としてもよい。上述した第３５制御例、およびその各種変形例では、通常状態において右打ち遊技を行う変則的な遊技方法に対する抑制を図るために、第２特別図柄の変動時間を抽選結果によらず極端に長くする（１０分間に設定する）構成としているが、通常状態における右打ち遊技の抑制方法は、これに限られるものではない。例えば、通常状態において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、確変状態ではなく、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される潜確状態に設定する構成としてもよい。そして、潜確状態においては、通常状態と同様に、第２特別図柄の変動時間が極端に長くなると共に、たとえ潜確状態において右打ち遊技を行って第２特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、大当たり終了後の遊技状態が再度、潜確状態に設定されるように構成してもよい。このように構成することで、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合のメリット（遊技者にとって最も有利度合いが高いプレミアムラッシュモードへと移行すること）を、通常状態（および潜確状態）に限って無くすことができるので、通常状態において右打ち遊技を行って第２特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【３２４５】

また、右打ち遊技によって主として第１特別図柄の抽選結果が導出される時短状態、確変状態Ａ、および確変状態Ｂにおいては、１個の遊技球を発射していずれかの始動口（第１入球口２６４０、第２入球口１６４１）に入球（始動入賞）した場合は当該始動入賞に基づく変動表示が終了するまで遊技球を発射せずに待機する遊技方法（所謂、単発打ち遊技）で遊技を行った場合、第１特別図柄の変動表示を伴わずに第２特別図柄の抽選が単独で実行されてしまう可能性がある。即ち、確変状態Ｂにおける通常大当たり変動中以外の状況においても、第２特別図柄の抽選結果が導出されてしまう（第１特別図柄の小当たり又は大当たりによって破棄することができなくなってしまう）場合がある。この対策として、例えば、右打ち遊技によって主として第１特別図柄の抽選結果が導出される時短状態、確変状態Ａ、および確変状態Ｂにおいては、第１特別図柄の保留球数が０個の状態で第２特別図柄の抽選が実行された場合は、必ず極端に長い変動時間（例えば、１８００秒）が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、単発打ち遊技を行った場合の遊技効率を低下させることができると共に、仮に単発打ち遊技を実行した場合に、第２特別図柄の抽選が実行される毎に極めて長い時間待機する遊技方法となり、変則的な遊技方法（単発打ち遊技）で遊技を行っていることがホールの店員にも認識され易くなるため、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【３２４６】

＜第３６制御例＞

次に、図１０５９から図１０７５を参照して、第３６制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第２８制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態に設定さ

れてから時短状態の間に獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化されて通常状態に移行するまでの第２特別図柄の抽選回数が異なる３種類の時短状態（時短状態Ａ～時短状態Ｃ）を設ける構成とし、且つ、ほぼ確実に次回の大当たりまで継続する時短終了条件が設定される時短状態Ｃに一旦移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返される（時短リミット回数分の大当たり当選がほぼ確定する）極めて有利な状態（ＭＡＸボーナスモード）を形成する構成としていた。しかしながら、第２８制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返される有利な状態が、確実に時短リミット回数分で終了されるため、時短状態Ｃに最初に移行してから時短リミット回数に到達するまでの遊技が、単に賞球を得るための作業のようになってしまい、遊技が単調となってしまいがちであるという問題点がある。

【３２４７】

これに対して第３６制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態Ｃにおいて予め定められた特定条件が成立した場合に、時短状態Ｃと大当たりとの繰り返しが、時短リミット回数に相当する回数を上回る回数に渡って繰り返され得るように構成した。より具体的には、時短状態Ｃにおいて、基本的には大当たりの実行を設定するタイミングよりも後（特別図柄の抽選で大当たりとなって大当たり遊技の実行を設定した後、若しくは小当たりとなって小当たり遊技中にＶ入賞を検出して大当たり遊技の実行を設定した後）で時短状態を終了させることにより、大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態を時短状態とし、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）を１減算するように構成する一方で、特定の種別の小当たりに当選した場合に限り、大当たりの実行を設定するタイミングよりも前（小当たり遊技の開始時）に時短状態を終了させるように構成した。即ち、特定の種別の小当たりに当選した場合は、Ｖ入賞が発生するよりも前に時短状態が終了されていることにより、大当たり遊技の実行を設定するタイミングにおける遊技状態を通常状態とし、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）を初期値である３にリセットする構成としている。これにより、時短状態Ｃと、第２特別図柄の大当たりとの繰り返しの間に特定の種別の小当たりに当選した場合に、そこから更に時短リミット回数分の大当たり当選が保証されるので、実質的に、特定の種別の小当たりに当選したことを契機として、時短リミット回数分の大当たりを上乗せしたかのような斬新な挙動を実現することができる。よって、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返されている間にも、特定の種別の小当たりに当選することに期待して遊技を行わせることができるので、時短状態Ｃと大当たりとがどこまで続くか分からないわくわく感を遊技者に対して抱かせることができる。これにより、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返されている間における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

【３２４８】

また、上述した第２８制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり終了後に時短状態Ｃへと移行する種別の大当たりに最初に当選してから時短リミット回数目の大当たりが終了するまでの間の遊技（４回の４ラウンド大当たり、および各大当たり間の３回の時短状態Ｃの継続期間であるＭＡＸボーナスモード）における演出として、あたかも１の１６ラウンド大当たりが実行されているかのように遊技者に対して思わせる演出（疑似ＭＡＸ大当たり演出）を実行する構成としていた。これにより、実際には４ラウンドの大当たりに４回当選しているにもかかわらず、１回の大当たり当選で１６ラウンド分の賞球を獲得できたかのように遊技者に思わせることで、遊技者の興趣向上を図っていた。

【３２４９】

これに加えて第３６制御例におけるパチンコ機１０では、特定の種別の小当たりに当選して時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）が初期値にリセットされた（特定の種別の小当たり当選に基づく大当たりを含め、更に４回分の大当たりが上乗せされた）場合に、所定契機で時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）のリセット（大当たりの上乗せが発生していたこと）を報知する演出を実行する構成としている。より具体的には、４回目の大当たりの終了タイミング（即ち、

疑似ＭＡＸ大当たり演出における疑似１６ラウンド遊技の終了後のエンディング期間）において、大当たりが更に継続すること（疑似的なＭＡＸラウンドである１６ラウンドを突破すること）を示すＭＡＸ突破演出を実行する構成としている。そして、一旦ＭＡＸ突破演出が実行された後は、大当たり毎に（即ち、疑似ＭＡＸ大当たり演出における疑似４ラウンド遊技毎に）、ＭＡＸボーナスモードが継続するか否かを示す継続ジャッジ演出により時短リミット回数に到達していたか否かを報知する構成としている。言い換えれば、時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされたタイミングでは当該リセットを報知せず、予め設定されている報知タイミング（疑似１６ラウンド遊技の終了タイミング）で時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされていたこと（ＭＡＸボーナスモードが疑似１６ラウンドを超えて継続すること）を報知する構成としている。また、１の契機でＭＡＸボーナスモードがどこまで継続するのかを明確に報知するのでなく、疑似４ラウンド遊技単位（即ち、１の大当たり遊技単位）で継続有無を小出しにして報知する構成としている。このように構成することで、疑似４ラウンド遊技単位（即ち、１の大当たり遊技単位）で継続するか否かに注目して遊技を行わせることができるので、ＭＡＸラウンド突破演出が実行されてから継続ジャッジ演出でＭＡＸボーナスモードの終了（時短リミット回数への到達）が報知されるまでの間における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、極めて斬新、且つ、興趣性の高い演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３２５０】

更に、上述した第２８制御例では、時短状態Ａと時短状態Ｂとで、時短回数を共通にしているにもかかわらず、時短状態に移行してから当該時短状態の間に検出した全ての始動入賞に基づく第２特別図柄の抽選が終了するまでの間における実質的な第２特別図柄の抽選回数を異ならせる斬新な制御を採用していた。具体的には、時短状態の終了条件として、特別図柄の抽選回数（第１特別図柄と第２特別図柄との合計の抽選回数）が規定回数となったことに基づいて成立する第１終了条件と、小当たり遊技の実行回数が規定回数となったことに基づいて成立する第２終了条件と、第２特別図柄の抽選回数が規定回数となったことに基づいて成立する第３終了条件と、に加え、時短最終変動の実行中に第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する第４終了条件と、を設ける構成としていた。上述した第２８制御例では、時短状態Ａと時短状態Ｂとで、第１～第３終了条件を共通とし、第４終了条件のみを異ならせることにより、実質的に第２特別図柄の抽選を２回実行可能な時短状態Ａと、実質的に第２特別図柄の抽選を４回実行可能な時短状態Ｂと、を形成していた。

【３２５１】

これに加えて第３６制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態において時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）を減算するタイミングを条件に応じて異ならせることにより、同一の時短状態であっても、第２特別図柄の保留球の貯め易さを条件に応じて可変させ、同一の時短状態でも条件に応じて実質的な第２特別図柄の抽選回数を異ならせる構成としている。より具体的には、時短状態においては、特別図柄の抽選が実行されてから当該抽選結果を示すための変動表示が終了されるまでの間における第１タイミングと、その第１タイミングとは異なる第２タイミングと、のうちいずれか一方のタイミングで時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）を減算する構成とし、第１タイミングで時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算された場合は、第２タイミングで減算された場合よりも、特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の保留球が貯め難くなるように構成している。更に詳述すると、本第３６制御例では、特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合における完全外れの種別として、外れＡと、外れＢと、の２種類を設ける構成とし、時短状態において特別図柄の抽選で完全外れとなって外れ種別として外れＡが決定された場合には、上述した第２８制御例において完全外れになった場合と同様に、変動停止タイミング（第１タイミング）で時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算される一方で、外れ種別として外れＢが決定された場合には、外れ

Ｂを示す変動表示の開始タイミング（第２タイミング）で時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算されるように構成している。これにより、残時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が１の状態（即ち、時短最終変動）で外れＡが決定された場合は、変動表示の終了まで特図２カウンタ２０３ｔが減算されることがないため、時短最終変動の実行中に右打ち遊技を行い続けるだけで、第４終了条件（第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する終了条件）が成立するまで第２特別図柄の保留球を貯めることができる。これに対して、残時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が１の状態（即ち、時短最終変動）で外れＢが決定された場合は、変動開始時に特図２カウンタ２０３ｔが減算されることで時短状態が終了されるため、変動表示の実行中は既に通常状態に転落済みの状態となる。言い換えれば、時短最終変動において第２特別図柄の保留球を貯めることが極めて困難となるため、第２特別図柄の抽選回数を増加させることも困難となる。よって、本第３６制御例では、時短最終変動において特図２カウンタ２０３ｔの減算タイミングが第１タイミング（変動停止タイミング）に設定される場合よりも、第２タイミング（変動開始タイミング）に設定された場合の方が、同一の時短状態であっても第２特別図柄の抽選回数が少なくなり易くなるので、同一の時短状態であっても有利度合い（有利な第２特別図柄の抽選の実質的な実行回数）を異ならせる斬新な遊技性を実現することができる。

【３２５２】

この第３６制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第２８制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２８制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２８制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図１０５９から図１０６２を参照して、本第３６制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図１０５９（ａ）を参照して、本第３６制御例におけるＭＡＸボーナスモードのエンディング演出について説明する。ここで、本第３６制御例では、上述した第２８制御例と同様に、大当たり終了後に最も有利な（実質的に次回の大当たりまで継続する）時短状態Ｃへと移行した場合に、大当たりと時短状態Ｃとが、時短リミット回数（３回）に到達するまで繰り返されることにより、初回の大当たりを含めて４回分の大当たり当選が保証される極めて有利な状態を形成する構成としている。本第３６制御例では、上述した第２８制御例と同様に、この初回の大当たりが開始されてから時短リミット回数目の大当たりが終了するまでの４回分の第２特別図柄の大当たり遊技（４ラウンド大当たり遊技）の実行期間、および各大当たり間の時短状態Ｃの期間において、１の１６ラウンド大当たりが継続しているかのように見せる疑似ＭＡＸ大当たり演出（図８３４参照）を実行する構成としている。

【３２５３】

図１０５９（ａ）は、本第３６制御例における疑似ＭＡＸ大当たり演出のエンディング演出の演出態様を示した図である。ここで、疑似ＭＡＸ大当たり演出のエンディング演出は、ＭＡＸボーナスモードに移行してから４回目に当選した大当たりのエンディング期間において実行される。なお、上述した通り、本第３６制御例では、大当たりに４回当選する間に時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされている可能性もあるが、時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされているか否かによらず、ＭＡＸボーナスモードに移行後４回目の大当たりのエンディング期間において、一旦、疑似ＭＡＸ大当たり演出のエンディング演出を実行する構成としている。この疑似ＭＡＸ大当たり演出のエンディング演出の演出態様

としては、図１０５９（ａ）に示した通り、疑似ＭＡＸ大当たり演出の他の期間と同様に、主表示領域Ｄｍの右上に対して、ＭＡＸモードにおいて既に払い出された賞球数を示す文字（図１０５９（ａ）の例では２４００）と、ＭＡＸボーナスモードにおいてトータルで払い出される賞球数を示す文字（２４００）と、が示される小表示領域Ｄｍ２が形成されると共に、主表示領域Ｄｍの左上に対して、ＭＡＸボーナスモードにおける遊技方法を示す「右打ち」という文字が付された小表示領域Ｄｍ４が形成される。また、主表示領域Ｄｍの中央下部に冒険者のキャラクタ８１１が表示され、その冒険者のキャラクタ８１１の上方に、「ＮＥＸＴ」という文字が表示されると共に、その「ＮＥＸＴ」という文字の下方に「ＲＵＳＨモード」という文字が付された横長略長方形形状の小表示領域Ｄｍ９が形成される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「ＭＡＸボーナス終了」という文字が表示される。これらの表示内容により、ＭＡＸボーナスモードが終了した可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３２５４】

図１０５９（ｂ）は、疑似ＭＡＸ大当たり演出のエンディング演出において、ＭＡＸボーナスモードが疑似１６ラウンドを超えて継続することを報知するＭＡＸ突破演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。即ち、ＭＡＸボーナスモードの継続中に、少なくとも１回、特定の種別の小当たりに当選して時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされていたことにより、時短リミット回数に到達するまでの大当たり（疑似４ラウンド遊技）の残り回数が１以上残存している場合に実行される演出態様の一例を示している。ＭＡＸボーナスモードが４回の大当たりを超えて継続する場合は、４回目の大当たりのエンディング期間（疑似ＭＡＸ大当たり演出のエンディング演出）において、一旦、ＭＡＸボーナスモードの終了が報知される演出（図１０５９（ａ）参照）が実行された後で、図１０５９（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおいて、「継続」という文字が付された略六角形形状の継続画像ＫＧが小表示領域Ｄｍ９の下方から飛び出してきて、小表示領域Ｄｍ９、および「ＮＥＸＴ」という文字を共に弾き飛ばす演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「ＭＡＸラウンド突破！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、ＭＡＸボーナスモードがＭＡＸラウンド（１６ラウンド）を超えて継続するということを容易に理解させることができる。

【３２５５】

次に、図１０６０を参照して、ＭＡＸラウンド突破演出（図１０５９（ｂ）参照）によりＭＡＸボーナスモードが１６ラウンドを超えて継続することが報知された後の確変状態Ｃで実行された大当たり遊技のエンディング期間において実行される継続ジャッジ演出について説明する。ここで、本第３６制御例では、ＭＡＸボーナスモードが１６ラウンド（大当たり４回）を超えて継続する場合に、疑似１６ラウンド遊技の終了時に、１６ラウンドを超えて継続するということのみを報知する構成とし、あと何回分の大当たり遊技が終了するまでＭＡＸボーナスモードが継続するのかについては報知しないように構成している。よって、本第３６制御例では、ＭＡＸラウンド突破演出（図１０５９（ｂ）参照）によりＭＡＸボーナスモードが１６ラウンドを超えて継続することを報知した後は、大当たりが終了する毎に、継続ジャッジ演出により今回の大当たりで時短リミット回数に到達したか否かを報知する構成としている。これにより、大当たりが終了する毎に、継続ジャッジ演出に注目して遊技を行わせることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

【３２５６】

図１０６０（ａ）は、この継続ジャッジ演出の開始時における演出態様の一例を示した図である。図１０６０（ａ）の例では、ＭＡＸラウンド突破演出を伴う大当たりの次の大当たりのエンディング期間において継続ジャッジ演出が発生した場合を例示している。即ち、疑似２０ラウンド（疑似１６ラウンド＋疑似４ラウンド）の終了後に継続ジャッジ演出が実行された場合を例示している。この場合、図１０６０（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ２の表示内容（実際に払い出された賞球数／トータルで払い出される賞球数の表

示）が、２０ラウンド分に相当する「３０００／３０００」に設定される。また、小表示領域Ｄｍ９に対して、「継続ジャッジ」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍにおける中央部分において、冒険者のキャラクタ８１１の上方で略円形の４つのアイコン（「終了」という文字が付された報知アイコン８１１ａ，８１１ｂ、「継続」という文字が付された報知アイコン８１１ｃ，８１１ｄ）が回転表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「アイコンを選べ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、冒険者のキャラクタ８１１が「終了」という文字が付されたアイコン（報知アイコン８１１ａ，８１１ｂ）を選んでしまうとＭＡＸボーナスモードが終了される一方で、「継続」という文字が付されたアイコン（報知アイコン８１１ｃ，８１１ｄ）を選ぶことができればＭＡＸボーナスモードが更に継続するということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。

【３２５７】

図１０６０（ｂ）は、継続ジャッジ演出においてＭＡＸボーナスモードの継続が報知された場合の演出態様の一例を示した図である。図１０６０（ｂ）に示した通り、ＭＡＸボーナスモードの継続が報知される場合は、主表示領域Ｄｍにおいて、冒険者のキャラクタ８１１が「継続」という文字が付されたアイコン（図１０６０（ｂ）の例では報知アイコン８１１ｃ）を剣で突き刺す演出が実行される。また、小表示領域Ｄｍ９に対して、ＭＡＸボーナスモードにおいて次に開始される疑似ラウンド数を示す文字が表示される。図１０６０（ｂ）では、「２１ラウンド」という文字が表示されている場合を例示している。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「ボーナス継続！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、ＭＡＸボーナスモードが更に継続するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３２５８】

このように、本第３６制御例では、ＭＡＸボーナスモードにおいて特定の種別の小当たりに当選して時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされた（ＭＡＸボーナスモードが１６ラウンドを超えて継続することが確定した）場合に、疑似１６ラウンド遊技の終了時（疑似ＭＡＸ大当たり演出のエンディング演出）において、１６ラウンドを超えて継続することのみを報知するＭＡＸラウンド突破演出（図１０５９（ｂ）参照）を実行する構成としている。そして、ＭＡＸラウンド突破演出（図１０５９（ｂ）参照）が実行された後のＭＡＸボーナスモードにおいては、大当たりに当選する毎に、エンディング期間において、時短リミット回数に到達しておらず、ＭＡＸボーナスモードが継続するのか、時短リミット回数に到達したことでＭＡＸボーナスモードが終了されるのか、のみを遊技者に報知する継続ジャッジ演出（図１０６０参照）を実行する構成としている。つまり、時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされた時点では、何ら特別な演出を行わず、予め定められたタイミング（疑似１６ラウンドの終了タイミング）で時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）のリセットが発生していたか否かのみを報知し、以降のＭＡＸボーナスモードでは、大当たりに当選する毎に、今回の大当たりでＭＡＸボーナスモードが終了されるのか否かのみを報知する構成としている。このように構成することで、疑似ＭＡＸボーナスモードが何ラウンド目まで継続するのかを遊技者に対して把握困難に構成することができるので、一旦ＭＡＸラウンド突破演出が実行された後は、疑似ＭＡＸボーナスモードがどこまで続くか分からないドキドキ感を、ＭＡＸボーナスモードが終了するまで持続的に遊技者に対して抱かせ続けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３２５９】

次に、図１０６１、および図１０６２（ａ）を参照して、本第３６制御例において初当たり後に時短状態Ａに移行した場合の演出態様について説明する。図１０６１（ａ）に示した通り、本第３６制御例においても、第２８制御例と同様に、初当たり後に時短状態Ａに移行すると、主表示領域Ｄｍにおいて、冒険者のキャラクタ８０１と怪獣のキャラクタ８２１とがにらみ合う演出が実行される。また、主表示領域Ｄｍにおける上方に形成され

る横長略長方形形状の表示領域ＨＲ１０に対して、「右打ちで攻撃アイコンをストックしろ！」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍにおける左上には、「右打ち」という文字が表示された小表示領域Ｄｍ４が形成される。更に、副表示領域Ｄｓには、「敵を倒せばＲＵＳＨ突入！？」という文字が表示される。

【３２６０】

一方で、本第３６制御例では、第２８制御例と異なり、主表示領域Ｄｍの左下に対して、攻撃アイコンを表示するための攻撃アイコン表示領域ＡＩ１のみが形成される。即ち、上述した第２８制御例では、攻撃アイコン表示領域ＡＩ１，ＡＩ２の２つの表示領域が形成されていた（図８３２（ａ）参照）のに対して、本第３６制御例では、表示領域が１個に減らされている。これは、時短状態Ａにおいて最初に実行される第２特別図柄の抽選結果によっては、第２特別図柄の保留球を獲得することが困難となる時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）の減算タイミング（即ち、変動開始タイミング）に設定される可能性があるためである。より具体的には、上述した通り、第２特別図柄の抽選結果が完全外れとなって外れ種別が外れＡに決定された場合には、変動終了タイミング（第１タイミング）で時短回数が減算されることにより、変動表示の実行期間中に第２特別図柄の保留球を獲得する機会が与えられる一方で、外れ種別が外れＢに決定された場合には、変動開始タイミング（第２タイミング）で時短回数が減算されることにより、変動表示の実行期間中には既に時短状態Ａが終了されていることにより第２特別図柄の保留球を獲得する機会が与えられない（スルーゲート６７を遊技球が通過しても電動役物６４０ａが開放されない）ように構成している。よって、外れＢが決定される可能性（時短状態Ａが設定された後、最初に実行される第２特別図柄の抽選が最後の第２特別図柄の抽選となる可能性）を加味して、本第３６制御例では、攻撃アイコン表示領域ＡＩ１の１個のみを表示させる構成としている。

【３２６１】

図１０６１（ｂ）は、時短状態Ａにおいて最初に第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合の表示内容の一例を示した図である。図１０６１（ｂ）に示した通り、時短状態Ａにおいて最初に第２入球口６４０へと遊技球が入球して第２特別図柄の変動表示が開始されると、比較的狭い（遊技者が視認し難い）小表示領域Ｄｍ８において、第２特別図柄の抽選結果を示す第３図柄の変動表示が開始される。また、第２特別図柄の抽選結果によらず、冒険者のキャラクタ８１１と怪獣のキャラクタ８２１との間に、「準備完了」という文字が付されたタイムゲージｇａ３が表示される。更に、第２入球口６４０への入球に基づいて、攻撃アイコン表示領域ＡＩ１に対して、今回の第２特別図柄の抽選結果に応じた種別の攻撃アイコンが表示される。図１０６１（ｂ）の例では、「斬撃」という文字が付されたアイコンを獲得した場合を例示している。これらの表示内容により、第２特別図柄の始動入賞に基づいて、攻撃アイコンが獲得されること、および攻撃アイコンの種別によって当たりとなる（怪獣のキャラクタ８２１を倒す）期待度を示唆していることを遊技者に対して直感的に理解させることができる。なお、第２特別図柄の抽選結果が外れＢだった場合（即ち、第２特別図柄の変動表示中に追加で保留球を獲得する機会が与えられない場合）は、このまま獲得した１個の攻撃アイコンを用いて怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃を仕掛ける演出が実行される。一方、外れＢ以外の抽選結果であった場合は、追加で第２特別図柄の保留球を獲得する機会が与えられることを遊技者に報知する演出が実行される。この演出の一例について、図１０６２（ａ）を参照して説明する。

【３２６２】

図１０６２（ａ）は、時短状態Ａにおける最初の第２特別図柄の抽選が外れＢ以外となったことにより、変動表示中に追加で第２特別図柄の保留球を獲得する機会が与えられることを遊技者に報知する演出（攻撃アイコン上乗せ演出）が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。図１０６２（ａ）に示した通り、攻撃アイコン上乗せ演出が実行されると、「準備完了」という文字が表示されていたタイムゲージｇａ３が割れると共に、その背後から変動時間の経過に応じて残時間表示ｇａ３ａの右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示ｇａ３ｂの面積が大きくなる新たなタイムゲー

ジｇａ３が出現する演出が実行される。また、冒険者のキャラクタ８１１の上方に対して、「上乗せ！！」という文字が付された吹き出し画像ＦＧが表示される。更に、攻撃アイコン表示領域ＡＩ１の上方に、新たに攻撃アイコン表示領域ＡＩ２が形成される。これらの表示内容により、追加で第２特別図柄の保留球を獲得する機会が与えられたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、時短状態Ｂの場合にも同様の演出が展開される。即ち、時短状態Ｂの開始時には、図１０６１に示したように、１個分の攻撃アイコンのみを獲得させる演出が実行され、その後に、第２入球口６４０への入球に基づく第２特別図柄の抽選結果が外れＢ以外の抽選結果であれば、図１０６２（ｂ）に示した通り、「準備完了」という文字が表示されていたタイムゲージｇａ３が割れると共に、その背後から変動時間の経過に応じて残時間表示ｇａ３ａの右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示ｇａ３ｂの面積が大きくなる新たなタイムゲージｇａ３が出現する演出が実行される。また、冒険者のキャラクタ８１１の上方に対して、「上乗せ！！」という文字が付された吹き出し画像ＦＧが表示される。更に、新たに攻撃アイコン表示領域ＡＩ２～ＡＩ４の３つの領域が形成される演出が実行される。これらの表示内容により、追加で３個の攻撃アイコンを獲得する機会を得たということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３２６３】

このように、本第３６制御例では、時短状態の最終変動（時短状態Ａや時短状態Ｂの１変動目）が外れＢに対応する変動表示であるか否かに応じて、時短最終変動における第２特別図柄の保留球の貯め易さが大きく変化する構成としている。そして、本第３６制御例では、上述した第２８制御例と同様に、第２特別図柄の抽選１回当たりの実質的な大当たり確率（大当たりと小当たりとの合算確率）が１／３となるように構成している。即ち、第２特別図柄の保留球数が１個でも変わると、大当たり期待度が大幅に変化する構成としている。このため、攻撃アイコン上乗せ演出が発生した場合に、遊技者に対して大きな喜びと安心感とを抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３２６４】

＜第３６制御例における電気的構成＞

次に、図１０６３（ａ）を参照して、本第３６制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図１０６３（ａ）は、本第３６制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図１０６３（ａ）に示した通り、本第３６制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第２８制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図８３８（ａ）参照）に対して、大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋに変えて大当たり種別選択テーブル２０２ｂＨが設けられている点、時短付与テーブル２０２ｅｋに代えて時短付与テーブル２０２ｅＨが設けられている点、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｋに代えて小当たり種別選択テーブル２０２ｆＨが設けられている点、および外れ種別選択テーブル２０２Ｈａが追加されている点である。その他の構成については、上述した第２８制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図１０６３（ｂ）を参照して、本第３６制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂＨの詳細について説明する。この大当たり種別選択テーブル２０２ｂＨは、上述した第２８制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂｋ（図８３９（ｃ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、大当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図１０６３（ｂ）は、本第３６制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂＨの規定内容を示した図である。

【３２６５】

図１０６３（ｂ）に示した通り、本第３６制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂＨには、第１特別図柄の大当たり種別として、大当たりＡ４９、および大当たりＢ４９の２種類が規定されており、第２特別図柄の大当たり種別として大当たりＣ４９の１種類が規定されている。図１０６３（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対して、「大当たりＡ４９

」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ４９」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ４９」は、ラウンド数が４ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂ（第２特別図柄の抽選機会が最大で４回与えられる時短状態）に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＢ４９」は、ラウンド数が４ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ａ（第２特別図柄の抽選機会が最大で２回与えられる時短状態）に設定される大当たり種別である。このため、ラウンド数の面では「大当たりＡ４９」と「大当たりＢ４９」とに差が無いが、大当たり終了後の遊技状態の面では、「大当たりＡ４９」の方が有利な第２特別図柄の抽選機会を「大当たりＢ４９」よりも２回分多く付与され得るため、「大当たりＡ４９」は、「大当たりＢ４９」よりも有利度合いが高い大当たり種別である。

【３２６６】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ４９」および「大当たりＢ４９」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５個および９５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＡ４９」、「大当たりＢ４９」に当選する割合は、それぞれ５％および９５％である。よって、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、比較的低確率（５％の割合）で有利度合いが高い時短状態Ｂが設定され、比較的高確率（９５％の割合）で有利度合いが低い時短状態Ａが設定される。なお、これは通常状態に限った話であり、時短状態において「大当たりＡ４９」または「大当たりＢ４９」に当選した（大当たりが開始された）場合は、時短リミット回数に到達していないことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図１０６３（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、「大当たりＣ４９」が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲に「大当たりＣ４９」が対応付けられているため、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、必ず「大当たりＣ４９」が決定される。この「大当たりＣ４９」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される大当たり種別である。ラウンド数は他の大当たりと共通であるが、大当たり終了後の遊技状態が最も有利度合いが高い時短状態Ｃに設定されるため、全ての大当たり種別の中で最も有利な大当たり種別である。

【３２６７】

なお、これらの「大当たりＡ４９」～「大当たりＣ４９」に加えて、本第２８制御例では「大当たりＤ４９」、および「大当たりＥ４９」も設けられている。「大当たりＤ４９」は、小当たりに当選し、小当たり種別として小当たりＢ４９が決定されて当該小当たりＢ４９の小当たり遊技中に特定領域６５０ｅ３を通過した場合に当選する大当たり種別であり、大当たり終了後の遊技状態が、基本的に時短状態Ｂに設定される４ラウンド大当たりである。なお、時短状態において「大当たりＤ４９」に当選した場合は、他の大当たり種別と同様に、時短リミット回数に到達していないことを条件として時短状態Ｃが設定される。また、「大当たりＥ４９」は、小当たりに当選し、小当たり種別として小当たりＣ４９が決定されて当該小当たりＢ４９の小当たり遊技中に特定領域６５０ｅ３を通過した場合に当選する大当たり種別であり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される４ラウンド大当たりである。次に、図１０６４（ａ）を参照して、本第３６制御例における時短付与テーブル２０２ｅＨの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｅＨは、上述した第２８制御例における時短付与テーブル２０２ｅｋ（図８４２（ａ）参照）と同様に、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図１０６４（ａ）は、この時短付与テーブル２０２ｅＨの規定内容を示した図である。

【３２６８】

図１０６４（ａ）に示した通り、本第３６制御例における時短付与テーブル２０２ｅＨ

には、大当たり種別毎に、時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値が対応付けられて規定されている。なお、図１０６４（ａ）に示した通り、本第３６制御例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、上述した第２８制御例と同様に、特図２カウンタ２０３ｔと、小当たりカウンタ２０３ｓと、特図２カウンタ２０３ｔと、規定保留球数カウンタ２０３ｋａと、の４つが設けられている。特図２カウンタ２０３ｔは、時短状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第１終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、小当たりカウンタ２０３ｓは、時短状態が設定された後で実行された小当たり遊技の回数に対応する終了条件（第２終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、特図２カウンタ２０３ｔは、時短状態が設定された後で実行された第２特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第３終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、規定保留球数カウンタ２０３ｋａは、時短状態の最後の変動表示の実行中に貯まった第２特別図柄の保留球の個数に対応する終了条件（第４終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタである。図１０６４（ａ）に示した通り、本第３６制御例では、大当たり種別として「大当たりＡ４９」～「大当たりＤ４９」の４種類が設けられており、時短付与テーブル２０２ｅＨには、各大当たり種別に対して、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔの値、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値（即ち、第１から第４終了条件）が対応付けて規定されている。

【３２６９】

図１０６４（ａ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＡ４９」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「３」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たりＡ４９」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１０回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第２特別図柄の抽選回数１回が設定され、第４終了条件として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数３個が設定されている。つまり、時短状態Ｂに設定される。この時短状態Ｂにおいて継続的に右打ちを行い続けた場合、最初の第２特別図柄の抽選結果が外れＢ以外の抽選結果となった場合には、ほぼ、第４終了条件が成立して時短状態が終了される。一方で、最初の第２特別図柄の抽選結果が外れＢとなった場合には、変動開始タイミングで時短カウンタ２０３ｈの値、および特図２カウンタ２０３ｔの値が減算されることにより、特図２カウンタ２０３ｔの値が０となって時短状態が終了される。つまり、保留球を１個も増やすこと無く、時短状態Ｂが終了される。よって、時短状態Ｂに移行した後、１回目の第２特別図柄の抽選結果が外れＢであるか否かに応じて、第２特別図柄の抽選回数を異ならせることができるので、外れＢとならないことを強く期待させる遊技性を実現することができる。

【３２７０】

一方、図１０６４（ａ）に示した通り、「大当たりＡ４９」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。このため、時短状態において「大当たりＡ４９」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１００回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第２特別図柄の抽選回数１００回が設定され、第４終了条件として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数６５５３５個が設定されている。つまり、時短状態Ｃに設定される。時短状態Ｃでは、大当たり又は実質的に大当たりが確定する小当たりに約１／３の確率で当選するため、時短状態の最終変動まで時短状態が継続する可能性はほぼ無く、第２終了条件、または大当たり当選に基づいて時短状態が終了される。

【３２７１】

また、図１０６４（ａ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＢ４９」、およ

び「大当たりＤ４９」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「１」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たりＢ４９」、または「大当たりＤ４９」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１０回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第２特別図柄の抽選回数１回が設定され、第４終了条件として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数１個が設定されている。つまり、時短状態Ａに設定される。時短状態Ａにおける最初の特別図柄の抽選結果が外れＢ以外である場合は、時短状態Ａにおいて継続的に右打ちを行い続けることにより、ほぼ、第４終了条件が成立して時短状態が終了される。つまり、時短状態Ａに移行した後、１回目の第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）の実行中に１個の第２特別図柄の保留球を獲得することで第４終了条件が成立するため、ほぼ、２回の第２特別図柄の抽選機会を得ることができる。一方で、最初の第２特別図柄の抽選結果が外れＢとなった場合には、変動開始タイミングで時短カウンタ２０３ｈの値、および特図２カウンタ２０３ｔの値が減算されることにより、特図２カウンタ２０３ｔの値が０となって時短状態が終了される。つまり、保留球を１個も増やすこと無く、時短状態Ａが終了される。よって、時短状態Ａに移行した後、１回目の第２特別図柄の抽選結果が外れＢであるか否かに応じて、第２特別図柄の抽選回数を異ならせることができるので、外れＢとならないことを強く期待させる遊技性を実現することができる。一方、図１０６４（ａ）に示した通り、「大当たりＢ４９」、および「大当たりＤ４９」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。つまり、「大当たりＡ４９」と同様に、時短状態Ｃが設定される。

【３２７２】

また、図１０６４（ａ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＣ４９」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。つまり、時短状態において「大当たりＡ４９」や「大当たりＢ４９」に当選した場合と同様に、時短状態Ｃが設定される。このように、本第３６制御例では、第２８制御例と同様に、通常状態において大当たりに当選した場合に、大当たり種別に応じて、時短状態Ａ～Ｃのいずれかが設定される一方で、時短状態において大当たりに当選した場合には、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な時短状態Ｃに設定されるように構成している。これにより、通常状態において直接または小当たり経由で大当たりに当選した場合は、大当たりの種別に注目して遊技を行わせることができる。また、時短状態において大当たりに当選した場合は、最も有利な時短状態Ｃが確定していることに対して安心感を抱かせながら遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、時短状態Ｃにおいて大当たりに当選したとしても、時短リミット回数に到達していれば、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される。

【３２７３】

なお、本第３６制御例においては、上述した第２８制御例と同様に、特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合には大当たり図柄の停止表示時の遊技状態を大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態）として判断する一方で、特別図柄の抽選結果が小当たりとなって特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過したことに基づいて大当たりに当選した場合には、特定領域６５０ｅ３を通過した時点の遊技状態を大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態）として判断する構成としている。そして、上述した通り、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいては、通常の遊技方法（継続的に右打ちを行い続ける遊技方法）を行っている限り、ほぼ、１回目の第２特別図柄の変動表示の実行中に第４終了条件が成立して時短状態が終了される。つまり、１

回目の第２特別図柄の変動停止タイミングよりも前に時短状態が終了されていることとなるため、１回目の特別図柄の抽選結果が大当たりであっても小当たりであっても、大当たり当選時の遊技状態を通常状態として取り扱うことができる。つまり、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて、最初の第２特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりになった場合と、最初の第２特別図柄の抽選結果が外れとなり、通常状態に移行してから実行された第２特別図柄の保留球に基づく第２特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりになった場合とで、有利度合いを共通とすることができる。つまり、最初の第２特別図柄の抽選で大当たりまたは小当たりになったとしても、時短状態における大当たりとはならない（時短状態Ｃへの移行が確定しない）ため、時短状態において実行される１回目の第２特別図柄の抽選と、通常状態に移行した後で実行される２回目移行の第２特別図柄の抽選とで、同等の期待感を遊技者に対して抱かせることができる。よって、１回目の第２特別図柄の抽選が外れとなった場合でも、遊技者に対して過剰な失望感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【３２７４】

次に、図１０６４（ｂ）を参照して、本第３６制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｆＨの詳細について説明する。この小当たり種別選択テーブル２０２ｆＨは、上述した第２８制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｆｋ（図８４２（ｂ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図１０６４（ｂ）は、この小当たり種別選択テーブル２０２ｆＨの規定内容を示した図である。図１０６４（ｂ）に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４８」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＡ４９」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタＣ５の値が「４９～９４」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＢ４９」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタＣ５の値が「９５～９９」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＣ４９」が対応付けて規定されている。ここで、「小当たりＡ４９」も、「小当たりＢ４９」も、「小当たりＣ４９」も、小当たり遊技の実行中に右打ちを行い続けるだけで、容易に特定領域６５０ｅ３へと遊技球を入球させることができる小当たり種別であり、「小当たりＡ４９」、および「小当たりＣ４９」において特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球した場合は大当たりＣ４９に当選する一方で、「小当たりＢ４９」において特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球した場合は大当たりＤ４９に当選するように構成されている。

【３２７５】

大当たりＣ４９は、上述した通り、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される大当たり種別であり、大当たりＤ４９は、通常状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される一方で、時短状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される大当たり種別である。また、いずれの大当たりも、大当たりのラウンド数が４ラウンドである。よって、大当たりＣ４９の方が大当たりＢ４９よりも有利度合いが高くなるので、通常状態において当選する小当たりとしては、小当たりＡ４９および小当たりＣ４９の方が、小当たりＢ４９よりも有利度合いが高くなる。一方で、時短状態（ＭＡＸボーナスモード）においては、いずれの小当たりに当選したとしても、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定されるため、一見すると有利度合いは共通であるかのようにも思われる。しかしながら、小当たりＣ４９に当選した場合は、小当たり遊技の開始時に小当たりカウンタ２０３ｓの値が減算されて時短状態が終了される（他の小当たり種別では、Ｖ入賞が発生して大当たり遊技の実行を設定した後で時短状態が終了される）。つまり、時短状態Ｃにおいて小当たりＣ４９に当選し、Ｖ入賞が発生して実行が設定された大当たりは、通常状態において当選した（実行が設定された）大当たりとして取り扱われ、時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされる。これにより、ＭＡＸボーナスモードにおいて小当たりＣ４９に当選することにより、ＭＡＸラウンド（疑似１６ラウンド）を超えてＭＡＸボーナスモードが継続するので、ＭＡＸボーナスモードにおいて小当たりに当選する毎に、小当たりＣ４９であることに期待させることができ

る。よって、ＭＡＸボーナスモードにおける興趣をより向上させることができる。
【３２７６】
小当たり種別カウンタＣ５の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＡ４９」、「小当たりＢ４９」、および「小当たりＣ４９」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）がそれぞれ４９個、４６個、および５個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に「小当たりＡ４９」、「小当たりＢ４９」、および「小当たりＣ４９」が決定される割合は、それぞれ４９％（４９／１００）、４６％（４６／１００）、および５％（５／１００）である。次に、図１０６４（ｃ）を参照して、本第３６制御例における外れ種別選択テーブル２０２Ｈａの詳細について説明する。この外れ種別選択テーブル２０２Ｈａは、特別図柄の抽選で外れとなった場合に外れ種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図１０６４（ｃ）は、この外れ種別選択テーブル２０２Ｈａの規定内容を示した図である。図１０６４（ｃ）に示した通り、第１特別図柄の完全外れ種別として、外れ種別カウンタＣ７の取り得る全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、外れ種別として「外れＡ」が対応付けて規定されている。この「外れＡ」は、変動停止時に時短回数（特図２カウンタ２０３ｔや時短カウンタ２０３ｈ）が減算される外れ種別である。また、図１０６４（ｃ）に示した通り、第２特別図柄の完全外れ種別として、外れ種別カウンタＣ７の値が「０～８９」の範囲に、外れ種別として「外れＡ」が対応付けて規定され、「９０～９９」の範囲に、外れ種別として「外れＢ」が対応付けて規定されている。この「外れＢ」は、変動開始時に時短回数（特図２カウンタ２０３ｔや時短カウンタ２０３ｈ）が減算される外れ種別であるため、時短回数が１回に設定される（特図２カウンタ２０３ｔが１に設定される）時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて、１回目の特別図柄の抽選結果が外れＢになった場合は、変動開始と同時に時短状態が終了され、第２特別図柄の保留球を貯める機会が得られなくなる。よって、特に、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて１回目の第２特別図柄の抽選が外れＢであるか、それ以外の抽選結果であるかによって、遊技者の有利度合いが大幅に変わるので、外れの種別にも注目して遊技を行わせることができる。
【３２７７】
次に、図１０６５を参照して、本第３６制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図１０６５は、本第３６制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１０６５に示した通り、本第３６制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第２８制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図８４４参照）に対して、残突破回数カウンタ２２３Ｈａと、突破演出フラグ２２３Ｈｂと、初回入賞済フラグ２２３Ｈｃと、が追加されている点で相違している。その他の構成については上述した第２８制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。残突破回数カウンタ２２３Ｈａは、ＭＡＸボーナスモードの途中で時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされたことにより、ＭＡＸボーナスモードにおける基本的な大当たり回数である４回を超えて当選する大当たりの回数をカウントするためのカウンタである。この残突破回数カウンタ２２３Ｈａは、初期値が０に設定されており、時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされた（即ち、ＭＡＸボーナスモードにおいて小当たりＣ４９に当選した）場合に、４回を超えて当選する大当たりの回数に対応するカウンタ値が設定される（図１０７３のＳ３６３７Ｇ参照）。また、ＭＡＸボーナスモードが大当たり４回を超えて継続している間に再度、小当たりＣ４９に当選した場合には、Ｖ入賞を条件として、そこから更に４回大当たりに当選するまでＭＡＸボーナスモードが継続するため、値が４に上書きされる（図１０７３のＳ３６３８Ｇ参照）。大当たりのエンディング演出を設定する際は、この残突破回数カウンタ２２３Ｈａの値に応じて、継続ジャッジ演出で継続を報知するか終了を報知するかが決定される。
【３２７８】
突破演出フラグ２２３Ｈｂは、ＭＡＸボーナスモードにおいて基本的な（即ち、時短リミット回数分の）大当たり回数である４回を超えてＭＡＸボーナスモードが継続している

状況であるか否かを示すフラグである。この突破演出ラグ２２３Ｈｂがオンであれば、ＭＡＸボーナスモードが大当たり４回を超えて継続していることを示し、オフであれば、ＭＡＸボーナスモードが大当たり４回を超えて継続している状況ではないことを意味する。この突破演出フラグ２２３Ｈｂは、ＭＡＸラウンド突破演出（図１０５９（ｂ）参照）の実行を設定した場合にオンに設定される（図１０７４のＳ５９０９Ｇ参照）。初回入賞済フラグ２２３Ｈｃは、時短状態Ａや時短状態Ｂ（即ち、第２特別図柄の抽選が１回実行されることで終了される時短状態）に移行した後において、第２入球口６４０に対する初回の始動入賞を既に検出済であるか否かを示すフラグである。この初回入賞済フラグ２２３Ｈｃがオンであれば、既に初回の第２特別図柄の始動入賞を検出済であることを意味し、オフであれば、初回の第２特別図柄の始動入賞を未検出であることを意味する。この初回入賞済フラグ２２３Ｈｃは、初期値がオフに設定されており、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて初回の第２特別図柄の始動入賞を検出した場合にオンに設定される（図１０７１のＳ５８３５Ｇ参照）。

【３２７９】

＜第３６制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１０６６から図１０６９を参照して、本第３６制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１０６６を参照して、本第３６制御例における特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｇ）の詳細について説明する。この特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｇ）は、上述した第２８制御例における特別図柄判定処理（図８４５参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄判定処理（図８４５参照）と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第３６制御例における特別図柄判定処理（図１０６６参照）のうち、Ｓ３０１～Ｓ３０５およびＳ３２１Ａ～Ｓ３２３Ａの各処理では、それぞれ第２８制御例における特別図柄判定処理（図８４５参照）のＳ３０１～Ｓ３０５およびＳ３２１Ａ～Ｓ３２３Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第３６制御例における特別図柄判定処理（図１０６６参照）では、Ｓ３２１Ａの処理において、抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（Ｓ３２１Ａ：Ｎｏ）、特別図柄の抽選結果が完全外れとなったことを意味するため、外れ種別を決定して外れ種別に応じた制御を行うための外れ時処理の処理を実行し（Ｓ３０１Ｇ）、本処理を終了する。次いで、図１０６７を参照して、本第３６制御例における特別図柄判定処理（図１０６６）の一処理である外れ時処理（Ｓ３０１Ｇ）について説明する。この外れ時処理（Ｓ３０１Ｇ）は、上述した通り、外れ種別を決定して外れ種別に応じた制御を行うための処理である。図１０６７は、この外れ時処理（Ｓ３０１Ｇ）の内容を示したフローチャートである。

【３２８０】

この外れ時処理（Ｓ３０１Ｇ）では、まず、特別図柄の抽選結果を完全外れに設定し（Ｓ３３１Ｇ）、次いで、取得した外れ種別カウンタＣ７の値に基づいて、外れ種別選択テーブル２０２Ｈａ（図１０６４（ｃ）参照）から対応する外れ種別を特定して、その特定した外れ種別を第１図柄表示装置に表示する外れ図柄としてセットする（Ｓ３３２Ｇ）。次いで、外れ種別が外れＢであるか否かを判別し（Ｓ３３３Ｇ）、外れ種別が外れＢであると判別した場合には（Ｓ３３３Ｇ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるかを判別する（Ｓ３３４Ｇ）。時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３３４Ｇ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値、および特図２カウンタ２０３ｔの値をそれぞれ１減算し（Ｓ３３５Ｇ）、変動開始タイミングで時短回数の減算を行ったことを示すための減算済フラグをオンに設定する（Ｓ３３６Ｇ）。Ｓ３３６Ｇの処理が終了すると、次いで、更新後の各カウンタの値を示す残時短回数コマンドを設定し（Ｓ３３７Ｇ）、時短カウンタ２０３ｈの値、特図２カウンタ２０３ｔの値のいずれかが０であるか否かを判別する（Ｓ３３８Ｇ）。Ｓ３３８Ｇの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値、または特図２カウンタ２０３ｔの値のどちらかが０であると判別した場合には（Ｓ３３８Ｇ：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ３３９Ｇ）、時短カウンタ２０３ｈ、特図２カウンタ２０３ｔ、小当たりカウンタ２０３ｓおよび規定

保留球数カウンタ２０３ｋａの値をすべて０に設定し（Ｓ３４０Ｇ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ３４１Ｇ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ３３３Ｇの処理において、外れ種別が外れＢではないと判別した場合（Ｓ３３３Ｇ：Ｎｏ）、Ｓ３３４Ｇの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合（Ｓ３３４Ｇ：Ｎｏ）、およびＳ３３８Ｇの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値も特図２カウンタ２０３ｔの値も０ではないと判別した場合には（Ｓ３３８Ｇ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【３２８１】

この外れ時処理（図１０６７参照）を実行することにより、外れ種別に応じて時短回数の更新タイミングを異ならせることができる。即ち、外れ種別が外れＡである場合は、変動終了時に時短回数を更新する一方で、外れＢである場合には、変動開始時に時短回数を更新することができる。よって、特に、時短状態の最終変動が完全外れとなった場合に、当該最終変動中に貯めることができる第２特別図柄の保留球数を大きく異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができる。次に、図１０６８を参照して、本第３６制御例における時短更新処理（Ｓ２０２Ｇ）の詳細について説明する。この時短更新処理（Ｓ２０２Ｇ）は、上述した第２８制御例における時短更新処理（図８４７参照）に代えて実行される処理であり、時短更新処理（図８４７参照）と同様に、時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態を終了させるための処理である。この第３６制御例における時短更新処理（図１０６８参照）のうち、Ｓ６０１～Ｓ６０５、Ｓ６０７、Ｓ６３１ＡおよびＳ６３３Ａ～Ｓ６３９Ａの各処理では、それぞれ上述した第２８制御例における時短更新処理（図８４７参照）のＳ６０１～Ｓ６０５、Ｓ６０７、Ｓ６３１ＡおよびＳ６３３Ａ～Ｓ６３９Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第３６制御例における時短更新処理（図１０６８参照）では、Ｓ６０１の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値（即ち、１以上の値）であると判別した場合に（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、次いで、減算済フラグがオンであるか否かを判別して（Ｓ６０１Ｇ）、減算済フラグがオンであると判別した場合は（Ｓ６０１Ｇ：Ｙｅｓ）、変動開始時に既に時短回数が減算されており、今回（変動停止時に）時短回数を減算する必要がないことを意味するため、減算済フラグをオフに設定した上で（Ｓ６０２Ｇ）、本処理を終了する。これに対して、Ｓ６０１Ｇの処理において、減算済フラグがオフであると判別した場合は（Ｓ６０１Ｇ：Ｎｏ）、変動開始時において時短回数が減算されていないことを意味するため、時短回数を減算するために、処理をＳ６０２へと移行する。

【３２８２】

また、本第３６制御例における時短更新処理（図１０６８参照）では、Ｓ６０４の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合に（Ｓ６０４：Ｎｏ）、第２８制御例における小当たり時短更新処理（図８４８参照）に代えて小当たり時短更新処理を実行し（Ｓ６０３Ｇ）、処理をＳ６３３Ａへと移行する。なお、小当たり時短更新処理（Ｓ６０３Ｇ）の詳細については、図１０６９を参照して後述する。次いで、図１０６９を参照して、本第３６制御例における時短更新処理（図１０６８）の一処理である小当たり時短更新処理（Ｓ６０３Ｇ）について説明する。この小当たり時短更新処理（Ｓ６０３Ｇ）は、上述した第２８制御例における小当たり時短更新処理（図８４８参照）に代えて実行される処理であり、小当たり時短更新処理（図８４８参照）と同様に、小当たり当選に基づいて時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態を終了させるための処理である。図１０６９は、この小当たり時短更新処理（Ｓ６０３Ｇ）の内容を示したフローチャートである。この第３６制御例における小当たり時短更新処理（図１０６９参照）のうち、Ｓ７０１～Ｓ７０４、Ｓ７０６、およびＳ７１１Ａ～Ｓ７１３Ａの各処理では、それぞれ上述した第２８制御例における小当たり時短更新処理（図８４８参照）のＳ７０１～Ｓ７０４、Ｓ７０６、およびＳ７１１Ａ～Ｓ７１３Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第３６制御例における小当たり時短更新処理（図１０６９参照）では、Ｓ７１１Ａの処理にお

いて、ＭＡＸボーナスモードであると判別した場合に（Ｓ７１１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、今回の小当たりが小当たりＣ４９であるかを判別し（Ｓ７０１Ｇ）、小当たりＣ４９であると判別した場合には（Ｓ７０１Ｇ：Ｙｅｓ）、処理をＳ７０２へと移行する。一方、小当たりＣ４９ではないと判別した場合には（Ｓ７０１Ｇ：Ｎｏ）、処理をＳ７１２Ａへと移行する。

【３２８３】

これにより、ＭＡＸボーナスモード（時短状態Ｃ）において小当たりＣ４９に当選した場合は、小当たり変動の停止時に時短回数を更新することができる。即ち、時短状態を終了させることができるので、小当たり遊技が開始されてＶ入賞が発生し、大当たり遊技の実行が設定された時点の遊技状態を、通常状態として取り扱うことができる。これにより、時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）をリセットすることができ、今回のＶ入賞に基づく大当たりを含む４回分の大当たりが終了するまでＭＡＸボーナスモードを継続させることができる。一方で、小当たりＣ４９以外の小当たりとなった場合は、Ｖ入賞が発生して大当たり遊技の実行が設定された後で時短状態を終了させることができるので、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）を減算させることができる。

【３２８４】

＜第３６制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１０７０から図１０７５を参照して、本第３６制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１０７０を参照して、本第３６制御例（第２８制御例）におけるコマンド判定処理（図８５５）の一処理である入賞情報コマンド処理（Ｓ３２０１Ｇ）の詳細について説明する。図１０７０は、この入賞情報コマンド処理（Ｓ３２０１Ｇ）を示すフローチャートである。この第３６制御例における入賞情報コマンド処理（図１０７０参照）のうち、Ｓ５８０１Ａ、Ｓ５８０２ＡおよびＳ５８０７Ａ～Ｓ５８１０Ａの各処理では、それぞれ上述した第２８制御例における入賞情報コマンド処理（図８５６参照）のＳ５８０１Ａ、Ｓ５８０２ＡおよびＳ５８０７Ａ～Ｓ５８１０Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第３６制御例における入賞情報コマンド処理（図１０７０参照）では、Ｓ５８０２Ａの処理において、時短モード又はチャンスモードであると判別した場合には（Ｓ５８０２Ａ：Ｙｅｓ）、始動入賞に基づいて取得された入賞情報を参照して攻撃アイコンを選択するための攻撃アイコン選択処理を実行し（Ｓ５８０１Ｇ）、本処理を終了する。この攻撃アイコン選択処理（Ｓ５８０１Ｇ）の詳細について、図１０７１を参照して説明する。

【３２８５】

図１０７１は、上述した攻撃アイコン選択処理を示すフローチャートである。この攻撃アイコン選択処理（Ｓ５８０１Ｇ）では、まず、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａ（図８４３（ｂ）参照）を読み出して（Ｓ５８３１Ｇ）、読み出した攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａから、入賞情報コマンドにより通知された入賞情報に対応する抽選結果と、第１演出カウンタ２２３ｆ１のカウンタ値と、に応じた攻撃アイコン種別を決定する（Ｓ５８３２Ｇ）。そして、初回入賞済フラグ２２３Ｈｃがオンであるかを判別し（Ｓ５８３３Ｇ）、初回入賞済フラグ２２３Ｈｃがオンであると判別した場合には（Ｓ５８３３Ｇ：Ｙｅｓ）、決定したアイコン種別を報知する報知演出を設定し（Ｓ５８３４Ｇ）、処理をＳ５８３８Ｇへと移行する。一方、Ｓ５８３３Ｇの処理において、初回入賞済フラグ２２３Ｈｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５８３３Ｇ：Ｎｏ）、初回入賞済フラグ２２３Ｈｃをオンに設定し（Ｓ５８３５Ｇ）、外れＢに対応する入賞情報であるかを判別し（Ｓ５８３６Ｇ）、外れＢに対応する入賞情報であると判別した場合には（Ｓ５８３６Ｇ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５８３４Ｇへと移行する。これに対し、外れＢに対応する入賞情報ではないと判別した場合には（Ｓ５８３６Ｇ：Ｙｅｓ）、決定したアイコン種別を報知した後で回数上乗せ演出（図１０６２参照）が発生する報知演出を設定し（Ｓ５８３７Ｇ）、決定したアイコン種別に応じて情報格納エリアの情報を更新し（Ｓ５８３８Ｇ）、本処理を終了する。この攻撃アイコン選択処理（図１０７１参照）を

実行することにより、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて外れＢ以外の抽選結果に対応する第２特別図柄の変動表示が実行された場合に、回数上乗せ演出により第２特別図柄の保留球を追加で獲得する機会が与えられることを遊技者に対して報知することができる。

【３２８６】

次に、図１０７２を参照して、本第３６制御例における大当たり関連処理（Ｓ３４０１Ｇ）の詳細について説明する。この大当たり関連処理（Ｓ３４０１Ｇ）は、上述した第２８制御例における大当たり関連処理（図８５７参照）に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理（図８５７参照）と同様に、主制御装置１１０から大当たり関連のコマンドを受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図１０７２は、この大当たり関連処理（Ｓ３４０１Ｇ）を示すフローチャートである。この第３６制御例における大当たり関連処理（図１０７２参照）のうち、Ｓ３６０３，Ｓ３６０５，Ｓ３６０６，Ｓ３６１０、Ｓ３６１４および３６２５Ａの各処理では、それぞれ上述した第２８制御例における大当たり関連処理（図８５７参照）のＳ３６０３，Ｓ３６０５，Ｓ３６０６，Ｓ３６１０、Ｓ３６１４および３６２５Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第３６制御例における大当たり関連処理（図１０７２参照）では、Ｓ３６０３の処理において、主制御装置１１０からオープニングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３６０３：Ｙｅｓ）、今回の大当たりのオープニング期間中に実行するオープニング演出の演出態様を決定するためのオープニングコマンド処理を実行し（Ｓ３６０１Ｇ）、処理をＳ３６１４へと移行する。なお、オープニングコマンド処理（Ｓ３６０１Ｇ）の詳細については、図１０７３を参照して後述する。また、本第３６制御例における大当たり関連処理（図１０７２参照）では、Ｓ３６１０の処理において、エンディングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３６１０：Ｙｅｓ）、第２８制御例におけるエンディングコマンド処理（図８５８参照）に代えてエンディングコマンド処理を実行し（Ｓ３６０２Ｇ）、処理をＳ３６１４へと移行する。このエンディングコマンド処理（Ｓ３６０２Ｇ）の詳細については、図１０７４を参照して後述する。

【３２８７】

次に、図１０７３を参照して、上述したオープニングコマンド処理（Ｓ３６０１Ｇ）の詳細について説明する。図１０７３は、このオープニングコマンド処理（Ｓ３６０１Ｇ）を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理（Ｓ３６０１Ｇ）では、まず、大当たり種別と残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値と残突破回数カウンタ２２３Ｈａの値とに応じたオープニング演出を決定する（Ｓ３６３１Ｇ）。即ち、Ｓ３６３１Ｇの処理では、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値と残突破回数カウンタ２２３Ｈａの値とが共に０であれば、大当たり種別が大当たりＣ４９である場合にＭＡＸボーナスの開始を示すオープニング演出を決定する一方で、大当たりＣ４９以外の大当たり種別であれば、４ラウンド大当たり用のオープニング演出を決定する。また、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値と残突破回数カウンタ２２３Ｈａの値とのどちらかが１以上である場合は、ＭＡＸボーナスモード中の大当たりであることを意味し、複数回の大当たりで１の大当たりに見せる演出を実行中であることを意味するため、大当たり当選前の時短状態Ｃから引き続いて疑似インターバル演出が継続する演出態様のオープニング演出を決定する。Ｓ３６３１Ｇの処理が終了すると、次いで、Ｓ３６３１Ｇの処理で決定した演出態様に対応する表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ３６３２Ｇ）、ＭＡＸボーナスモードの初回大当たりであるかを判別する（Ｓ３６３３Ｇ）。Ｓ３６３３Ｇの処理において、ＭＡＸボーナスモードの初回大当たりであると判別した場合には（Ｓ３６３３Ｇ：Ｙｅｓ）、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂに４を設定し（Ｓ３６３４Ｇ）、そのまま本処理を終了する。

【３２８８】

一方、Ｓ３６３３Ｇの処理において、ＭＡＸボーナスモードの初回大当たりではないと判別した場合には（Ｓ３６３３Ｇ：Ｎｏ）、次いで、今回の大当たりが小当たりＣ４９を契機とする大当たりである（即ち、時短リミット回数までの残り回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされている）か否かを判別し（Ｓ３６３５Ｇ）、今回の大当たりが小当たりＣ４９を契機とする大当たりではないと判別した場合には（

Ｓ３６３５Ｇ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、今回の大当たりが小当たりＣ４９を契機とする大当たりである（即ち、時短リミット回数までの残り回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされている）と判別した場合には（Ｓ３６３５Ｇ：Ｙｅｓ）、次いで、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ３６３６Ｇ）、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ３６３６Ｇ：Ｙｅｓ）、４から残当たり回数カウンタ２２３ｋｂのカウンタ値を減算した値（つまり、時短リミット回数までの残り回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされたことにより、ＭＡＸボーナスモードの基本的な大当たり当選回数である４回を超えて当選する大当たりの回数）を残突破回数カウンタ２２３Ｈａに設定し（Ｓ３６３７Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３６３６Ｇの処理において、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂの値が０であると判別した場合は（Ｓ３６３６Ｇ：Ｎｏ）、既にＭＡＸボーナスモードが大当たり４回を超えて継続している状況で、更に時短リミット回数までの残り回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされた（更に４回大当たり遊技が実行されるまでＭＡＸボーナスモードが継続する）ことを意味するため、残突破回数カウンタ２２３Ｈａのカウンタ値に４を上書きして（Ｓ３６３８Ｇ）、本処理を終了する。

【３２８９】

次に、図１０７４を参照して、上述したエンディングコマンド処理（Ｓ３６０２Ｇ）の詳細について説明する。このエンディングコマンド処理（Ｓ３６０２Ｇ）は、上述した第２８制御例におけるエンディングコマンド処理（図８５８参照）に代えて実行される処理であり、エンディングコマンド処理（図８５８参照）と同様に、エンディング演出を設定するための処理である。図１０７４は、このエンディングコマンド処理（Ｓ３６０２Ｇ）を示すフローチャートである。この第３６制御例におけるエンディングコマンド処理（図１０７４参照）のうち、Ｓ５９０１Ａ～５９０５Ａの各処理では、それぞれ上述した第２８制御例におけるエンディングコマンド処理（図８５８参照）のＳ５９０１Ａ～５９０５Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第３６制御例におけるエンディングコマンド処理（図１０７４参照）では、Ｓ５９０１Ａの処理において、残当たり回数カウンタ２２３ｋｂのカウンタ値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合に（Ｓ５９０１Ａ：Ｎｏ）、残突破回数カウンタ２２３Ｈａの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ５９０１Ｇ）、残突破回数カウンタ２２３Ｈａの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５９０１Ｇ：Ｎｏ）、今回の大当たりがＭＡＸボーナスモードにおける大当たりではないことを意味するため、処理をＳ５９０２Ａへと移行する。

【３２９０】

一方、Ｓ５９０１Ｇの処理において、残突破回数カウンタ２２３Ｈａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ５９０１Ｇ：Ｙｅｓ）、残突破回数カウンタ２２３Ｈａの値を１減算し（Ｓ５９０２Ｇ）、減算後のカウンタ値が０であるかを判別する（Ｓ５９０３Ｇ）。Ｓ５９０３Ｇの処理において、減算後の残突破回数カウンタ２２３Ｈａのカウンタ値が０ではないと判別した場合は（Ｓ５９０３Ｇ：Ｎｏ）、今回の大当たりでは時短リミット回数に到達しておらず、少なくとも次の大当たりまでＭＡＸボーナスモードが継続することを意味するため、継続が報知される継続ジャッジ演出を伴うエンディング演出（図１０６０（ｂ）参照）を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５９０４Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９０３Ｇの処理において、減算後の残突破回数カウンタ２２３Ｈａのカウンタ値が０であると判別した場合には（Ｓ５９０３Ｇ：Ｙｅｓ）、今回の大当たりで時短リミット回数に到達したことによりＭＡＸボーナスモードの終了タイミングとなったことを意味するため、ＭＡＸボーナス終了処理を実行し（Ｓ５９０５Ｇ）、本処理を終了する。なお、ＭＡＸボーナス終了処理（Ｓ５９０５Ｇ）の詳細については、図１０７５を参照して後述する。

【３２９１】

また、本第３６制御例におけるエンディングコマンド処理（図１０７４参照）では、Ｓ

５９０４Ａの処理において、減算後の残当たり回数カウンタ２２３ｋｂのカウンタ値が０であると判別した場合に（Ｓ５９０４Ａ：Ｙｅｓ）、残突破回数カウンタ２２３Ｈａのカウンタ値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ５９０６Ｇ）、残突破回数カウンタ２２３Ｈａのカウンタ値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５９０６Ｇ：Ｎｏ）、上述したＭＡＸボーナス終了処理を実行し（Ｓ５９０５Ｇ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９０６Ｇの処理において、残突破回数カウンタ２２３Ｈａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ５９０６Ｇ：Ｙｅｓ）、残突破回数カウンタ２２３Ｈａの値を１減算し（Ｓ５９０７Ｇ）、ＭＡＸラウンド突破演出を伴うエンディング演出（図１０５９（ｂ）参照）を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５９０８Ｇ）、次いで、突破演出フラグ２２３Ｈｂをオンに設定し（Ｓ５９０９Ｇ）、本処理を終了する。次に、図１０７５を参照して、上述したＭＡＸボーナス終了処理（Ｓ５９０５Ｇ）の詳細について説明する。図１０７５は、このＭＡＸボーナス終了処理（Ｓ５９０５Ｇ）を示すフローチャートである。図１０７５に示した通り、ＭＡＸボーナス終了処理（Ｓ５９０５Ｇ）では、まず、入賞情報格納エリア２２３ａのデータを読み出して（Ｓ５９３１Ｇ）、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａを参照して最も古い入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定し（Ｓ５９３２Ｇ）、次いで、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータを更新する（Ｓ５９３３Ｇ）。Ｓ５９３３Ｇの処理が終了すると、次いで、前回判別した入賞情報よりも新しい入賞情報に対応する攻撃アイコンを、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａを参照して決定し（Ｓ５９３４Ｇ）、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータを更新する（Ｓ５９３５Ｇ）。

【３２９２】

Ｓ５９３５Ｇの処理が終了すると、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したか否かを判別し（Ｓ５９３６Ｇ）、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定していないと判別した場合には（Ｓ５９３６Ｇ：Ｎｏ）、処理をＳ５９３４Ｇへと戻すことにより、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンの種別を決定してアイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータに反映されるまで、Ｓ５９３４Ｇ～Ｓ５９３６Ｇの各処理を繰り返し実行する。一方、Ｓ５９３６Ｇの処理において、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したと判別した場合には（Ｓ５９３６Ｇ：Ｙｅｓ）、突破演出フラグ２２３Ｈｂがオンであるかを判別し（Ｓ５９３７Ｇ）、突破演出フラグ２２３Ｈｂがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５９３７Ｇ：Ｎｏ）、ＭＡＸボーナスの終了が報知された後でアイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータに応じた攻撃アイコンが報知される態様のエンディング演出に決定し（Ｓ５９３８Ｇ）、処理をＳ５９４１Ｇへと移行する。一方、Ｓ５９３７Ｇの処理において、突破演出フラグ２２３Ｈｂがオンであると判別した場合には（Ｓ５９３７Ｇ：Ｙｅｓ）、突破演出フラグ２２３Ｈｂをオフに設定し（Ｓ５９３９Ｇ）、継続ジャッジ演出で終了が報知された後でアイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータに応じた攻撃アイコンが報知される態様エンディング演出に決定し（Ｓ５９４０Ｇ）、次いで、決定した演出態様のエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５９４１Ｇ）、本処理を終了する。このＭＡＸボーナス終了処理（図１０７５参照）を実行することにより、ＭＡＸボーナスモードの間に保留され、通常状態Ｂにおいて消化される４個分の第２特別図柄の保留球の期待度を、ＭＡＸボーナスモードのエンディング演出によって予め報知することができる。

【３２９３】

以上説明した通り、第３６制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態に設定されてから時短状態の間に獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化されて通常状態に移行するまでの第２特別図柄の抽選回数が異なる複数の遊技状態を設ける構成とした。つまり、比較的有利度合いが低い第１遊技状態（時短状態Ａ）と、比較的有利度合いが高い第２遊技状態（時短状態Ｃ）と、これらの間の有利度合いの第３遊技状態（時短状態Ｂ）と、を設ける構成とし、且つ、ほぼ確実に次回の大当たりまで継続する時短終了条件が設定される第２遊技状態（時短状態Ｃ）に一旦移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時

短状態Ｃと大当たりとが繰り返される（時短リミット回数分の大当たり当選がほぼ確定する）極めて有利な状態（ＭＡＸボーナスモード）を形成する構成とした。加えて、本第３６制御例では、特定のカウンタ（時短リミットカウンタ２０３ｋｂ）のカウンタ値に対して所定の初期値（３）を設定する初期値設定制御を実行可能な第１制御手段と、特定のカウンタのカウンタ値を所定の更新規則（時短状態中に大当たり遊技の実行が設定される毎に１減算する更新規則）に従って更新する更新制御を実行可能な第２制御手段と、を有して構成され、第１遊技状態（時短状態Ａ）において第２遊技状態（時短状態Ｃ）が設定され得る特定特典遊技（大当たりＣ４９）の実行条件が成立した（小当たりＡ４９，Ｃ４９のいずれかに当選した）場合に、初期値設定制御が実行され得る一方で、第２遊技状態（時短状態Ｃ）において特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、初期値設定制御が実行される第１の状況（大当たりＣ４９の実行契機が小当たりＣ４９である場合）と、更新制御が実行される第２の状況（大当たりＣ４９の実行契機が小当たりＡ４９である場合）と、のどちらかが成立し得る構成としている。これにより、時短状態Ｃにおいて予め定められた特定条件が成立した場合に、時短状態Ｃと大当たりとの繰り返しが、時短リミット回数に相当する回数を上回る回数に渡って繰り返され得る構成とすることができる。より具体的には、時短状態Ｃにおいて、基本的には大当たりの実行を設定するタイミングよりも後（特別図柄の抽選で大当たりとなって大当たり遊技の実行を設定した後、若しくは小当たりとなって小当たり遊技中にＶ入賞を検出して大当たり遊技の実行を設定した後）で時短状態を終了させることにより、大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態を時短状態とし、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）を１減算するように構成する一方で、特定の種別の小当たり（小当たりＣ４９）に当選した場合に限り、大当たりの実行を設定するタイミングよりも前（小当たり遊技の開始時）に時短状態を終了させるように構成した。即ち、特定の種別の小当たり（小当たりＣ４９）に当選した場合は、Ｖ入賞が発生するよりも前に時短状態が終了されていることにより、大当たり遊技の実行を設定するタイミングにおける遊技状態を通常状態とし、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）を初期値である３にリセットする構成としている。これにより、時短状態Ｃと、第２特別図柄の大当たりとの繰り返しの間に特定の種別の小当たり（小当たりＣ４９）に当選した場合に、そこから更に時短リミット回数分の大当たり当選が保証されるので、実質的に、特定の種別の小当たり（小当たりＣ４９）に当選したことを契機として、時短リミット回数分の大当たりを上乗せしたかのような斬新な挙動を実現することができる。よって、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返されている間にも、特定の種別の小当たり（小当たりＣ４９）に当選することに期待して遊技を行わせることができるので、時短状態Ｃと大当たりとがどこまで続くか分からないわくわく感を遊技者に対して抱かせることができる。これにより、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返されている間における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

【３２９４】

また、本第３６制御例におけるパチンコ機１０では、所定の設定条件の成立（大当たり終了後に時短状態Ｃへと移行する種別の大当たりに最初に当選したこと）に基づいて、特定期間（大当たり遊技が４回終了するまで）に渡って遊技者に有利な特定制御（大当たり遊技と時短状態Ｃとが繰り返される制御）が設定される特定状態（ＭＡＸボーナスモード）を設定する特定状態設定手段を有すると共に、特定状態（ＭＡＸボーナスモード）に移行してから特定期間が終了する（時短リミット回数目の大当たりが終了する）までの間の遊技（４回の４ラウンド大当たり、および各大当たり間の３回の時短状態Ｃの継続期間であるＭＡＸボーナスモード）における演出として、あたかも１の１６ラウンド大当たりが実行されているかのように遊技者に対して思わせる演出（疑似ＭＡＸ大当たり演出）を実行する構成としている。これにより、実際には４ラウンドの大当たりに４回当選しているにもかかわらず、１回の大当たり当選で１６ラウンド分の賞球を獲得できたかのように遊技者に思わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。加えて第３６制御例におけるパチンコ機１０では、特定制御（大当たり遊技と時短状態Ｃとが

繰り返される制御）が特定期間（４回の大当たり遊技）を超えて継続することが決定された（小当たりＣ４９に当選して時短リミットカウンタ２０３ｋｂが初期値にリセットされることが決定された）場合に、決定されたタイミングとは少なくとも異なる所定タイミング（４回目の大当たり遊技の終了タイミング）で、特定制御が特定期間を超えて継続することを遊技者に対して示唆可能な特定演出（ＭＡＸラウンド突破演出）を実行する特定演出実行手段と、を有して構成されている。つまり、特定の種別の小当たり（小当たりＣ４９）に当選して時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされた（特定の種別の小当たり当選に基づく大当たりを含め、更に４回分の大当たりが上乗せされた）場合に、所定契機で時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）のリセット（大当たりの上乗せが発生していたこと）を報知する演出を実行する構成としている。より具体的には、４回目の大当たりの終了タイミング（即ち、疑似ＭＡＸ大当たり演出における疑似１６ラウンド遊技の終了後のエンディング期間）において、大当たりが更に継続すること（疑似的なＭＡＸラウンドである１６ラウンドを突破すること）を示すＭＡＸ突破演出を実行する構成としている。そして、一旦ＭＡＸ突破演出が実行された後は、大当たり毎に（即ち、疑似ＭＡＸ大当たり演出における疑似４ラウンド遊技毎に）、ＭＡＸボーナスモードが継続するか否かを示す継続ジャッジ演出により時短リミット回数に到達していたか否かを報知する構成としている。言い換えれば、時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされたタイミングでは当該リセットを報知せず、予め設定されている報知タイミング（疑似１６ラウンド遊技の終了タイミング）で時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされていたこと（ＭＡＸボーナスモードが疑似１６ラウンドを超えて継続すること）のみを報知する構成としている。また、１の契機（疑似１６ラウンド遊技の終了タイミング）でＭＡＸボーナスモードがどこまで継続するのかを明確に報知するのでなく、疑似４ラウンド遊技単位（即ち、１の大当たり遊技単位）で継続有無を小出しにして報知する構成としている。このように構成することで、疑似４ラウンド遊技単位毎（即ち、１の大当たり遊技単位）に、次の疑似ラウンドに継続するか（即ち、時短リミット回数が残っているか）否かに注目して遊技を行わせることができるので、ＭＡＸラウンド突破演出が実行されてから継続ジャッジ演出でＭＡＸボーナスモードの終了（時短リミット回数への到達）が報知されるまでの間における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、極めて斬新、且つ、興趣性の高い演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３２９５】

更に、本第３６制御例では、時短状態Ａと時短状態Ｂとで、時短回数を共通にしているにもかかわらず、時短状態に移行してから当該時短状態の間に検出した全ての始動入賞に基づく第２特別図柄の抽選が終了するまでの間における実質的な第２特別図柄の抽選回数を異ならせる斬新な制御を採用している。具体的には、時短状態の終了条件として、特別図柄の抽選回数（第１特別図柄と第２特別図柄との合計の抽選回数）が規定回数となったことに基づいて成立する第１終了条件と、小当たり遊技の実行回数が規定回数となったことに基づいて成立する第２終了条件と、第２特別図柄の抽選回数が規定回数となったことに基づいて成立する第３終了条件と、に加え、時短最終変動の実行中に第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する第４終了条件と、を設ける構成としている。そして、時短状態Ａと時短状態Ｂとで、第１～第３終了条件を共通とし、第４終了条件のみを異ならせることにより、実質的に第２特別図柄の抽選を２回実行可能な時短状態Ａと、実質的に第２特別図柄の抽選を４回実行可能な時短状態Ｂと、を形成している。加えて、第３６制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態において時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）を減算するタイミングを条件に応じて異ならせることにより、同一の時短状態であっても、第２特別図柄の保留球の貯め易さを条件に応じて可変させ、同一の時短状態でも条件に応じて実質的な第２特別図柄の抽選回数を異ならせる構成としている。より具体的には、時短状態においては、特別図柄の抽選が実行されてから当該抽選結果を示すための変動表示が終了されるまでの間における第１タイミングと、そ

の第１タイミングとは異なる第２タイミングと、のうちいずれか一方のタイミングで時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）を減算する構成とし、第１タイミングで時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算された場合は、第２タイミングで減算された場合よりも、特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の保留球が貯め難くなるように構成している。更に詳述すると、本第３６制御例では、特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合における完全外れの種別として、外れＡと、外れＢと、の２種類を設ける構成とし、時短状態において特別図柄の抽選で完全外れとなって外れ種別として外れＡが決定された場合には、上述した第２８制御例において完全外れになった場合と同様に、変動停止タイミング（第１タイミング）で時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算される一方で、外れ種別として外れＢが決定された場合には、外れＢを示す変動表示の開始タイミング（第２タイミング）で時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算されるように構成している。これにより、残時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が１の状態（即ち、時短最終変動）で外れＡが決定された場合は、変動表示の終了まで特図２カウンタ２０３ｔが減算されることがないため、時短最終変動の実行中に右打ち遊技を行い続けるだけで、第４終了条件（第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する終了条件）が成立するまで第２特別図柄の保留球を貯めることができる。これに対して、残時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が１の状態（即ち、時短最終変動）で外れＢが決定された場合は、変動開始時に特図２カウンタ２０３ｔが減算されることで時短状態が終了されるため、変動表示の実行中は既に通常状態に転落済みの状態となる。言い換えれば、時短最終変動において第２特別図柄の保留球を貯めることが極めて困難となるため、第２特別図柄の抽選回数を増加させることも困難となる。よって、本第３６制御例では、時短最終変動において特図２カウンタ２０３ｔの減算タイミングが第１タイミング（変動停止タイミング）に設定される場合よりも、第２タイミング（変動開始タイミング）に設定された場合の方が、同一の時短状態であっても第２特別図柄の抽選回数が少なくなり易くなるので、同一の時短状態であっても有利度合い（有利な第２特別図柄の抽選の実質的な実行回数）を異ならせる斬新な遊技性を実現することができる。

【３２９６】

なお、本第３６制御例では、外れ種別として、時短回数が変動停止時に減算される外れＡと、変動開始時に減算される外れＢと、を設ける構成として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球の貯まり易さを可変させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後の時短状態として、時短回数が変動停止時に減算される時短状態Ａや時短状態Ｂが付与される大当たり種別と、変動開始時に減算される時短状態Ａや時短状態Ｂが付与される大当たり種別と、を設ける構成としてもよい。このように構成した場合も、大当たり種別に応じて同じ時短状態でも第２特別図柄の保留球の貯め易さを可変させることができる。本第３６制御例では、外れ種別として、時短回数が変動停止時に減算される外れＡと、変動開始時に減算される外れＢと、を設ける構成として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球の貯まり易さを可変させる構成としていたが、これに代えて、時短最終変動において所定割合（例えば、１０％の割合）で極端に短い変動時間（例えば、０．１秒間）が選択される構成としてもよい。即ち、最終変動において第２特別図柄の保留球を貯めることが実質的に不可能となる変動時間が設定される場合と、容易に第２特別図柄の保留球を貯めることができる変動時間が設定される場合と、を設ける構成としてもよい。このように構成した場合、外れ種別を選択する制御処理を行う必要がないため、上述した第３６制御例に比較して、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、時短状態の最終変動の変動時間を抽選により決定するのに代えて、大当たり種別によって時短最終変動の変動時間が予め定められるように構成してもよい。つまり、大当たり終了後の時短状態として、最終変動の変動時間が比較的長い変動時間（例えば、２０秒）に設定される時短状態Ａや時短状態Ｂが付与される大当たり種別と、最終変動の変動時間が極端に短い変動時間（例えば、０．１秒）に設定される時短状態Ａや時短状態Ｂが付与される大当たり種別と、を設ける構成としてもよい。このように構成し

た場合も、大当たり種別に応じて同じ時短状態でも第２特別図柄の保留球の貯め易さを可変させることができる。

【３２９７】

本第３６制御例では、外れ種別として、時短回数が変動停止時に減算される外れＡと、変動開始時に減算される外れＢと、を設ける構成として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球の貯まり易さを可変させる構成としていたが、時短回数を減算するタイミングはこれに限られるものではない。例えば、変動開始後、所定期間（例えば、普通図柄の当たり遊技が１回以上、２回未満実行可能な長さの期間）経過時に時短回数を減算する構成としてもよい。このように構成することで、第２特別図柄の保留球の貯め易さを更に細分化して設定することができるので、設計の自由度を高めることができる。

【３２９８】

本第３６制御例では、ＭＡＸボーナスモード（時短状態Ｃ）において第２特別図柄の抽選で小当たりになった（大当たり遊技の実行条件が成立した）場合に、小当たり種別に応じて、小当たり開始時に時短状態を終了させることで時短リミットカウンタ２０３ｋｂを初期値にリセットする制御（図８５４のＳ２４０８Ａ参照）と、小当たりにおいてＶ入賞を検出して大当たりの実行を設定した後で時短状態を終了させることで時短リミットカウンタ２０３ｋｂの値を１減算して更新する制御（図８５４のＳ２４０９Ａ参照）と、のどちらかを実行する構成としていたが、大当たり遊技の実行条件が成立した場合に初期値にリセットする制御と更新する制御とのどちらも行われ得る対象は、時短リミットカウンタ２０３ｋｂに限られるものではなく、遊技の制御に用いる他のカウンタに適用してもよい。例えば、時短状態Ｃにおいては、時短回数（特図２カウンタ２０３ｔの値）を１５に設定し、大当たり当選時に特図２カウンタ２０３ｔの値を基本的に引き継ぐ（大当たり前のカウンタ値から引き継いで更新される）ように構成し、大当たり当選時の一部（例えば、特定の種別の小当たりに当選した場合）でのみ、特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値に時短状態Ｃ用の初期値である１００を再設定する構成としてもよい。このように構成した場合、時短状態Ｃにおいて大当たりに当選しても、時短回数（特図２カウンタ２０３ｔの値が）が基本的に増加されず、少ない（５回以内）の抽選回数で大当たりに当選し続けなければ時短リミット回数に到達する前にＭＡＸボーナスモードが終了されてしまう遊技性を実現することができる。よって、時短状態Ｃに移行した場合に、少ない抽選回数で当選することを目指させることができ、遊技に緊張感を持たせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３２９９】

本第３６制御例では、ＭＡＸボーナスモードが大当たり４回を超えて継続することが決定された場合に、当該継続が決定されたタイミングによらず、４回目の大当たりのエンディング期間中に、ＭＡＸボーナスモードが疑似１６ラウンド（大当たり４回）を超えて継続することを報知する構成としていたが、ＭＡＸボーナスモードの継続を報知するタイミングはこれに限られるものではない。ＭＡＸボーナスモードが大当たり４回を超えて継続した場合の一部又は全部で、決定されたタイミング（小当たりＣ４９に対応する変動表示演出中、小当たりＣ４９の小当たり遊技中、若しくは小当たりＣ４９でＶ入賞が発生した場合に実行される大当たり遊技中）でＭＡＸボーナスモードが４回を超えて継続することを報知する演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者に対してＭＡＸボーナスモードで常に、継続が示唆されることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、一旦通常状態Ｂに移行したと見せかけて、所定タイミング（例えば、４回目の大当たり終了後のいずれかの保留球に基づく変動表示演出中や、４回以内に大当たりに当選した場合の大当たり変動中、時短状態Ｃに移行した後の固定秒（例えば、５秒間）数経過時等）で、実はＭＡＸボーナスモードが継続していたということを遊技者が認識可能な演出（復活演出）を実行し、疑似ＭＡＸ大当たり演出の続きに復活させる構成としてもよい。このように構成することで、通常状態Ｂに移行したと思っている遊技者に対して、大きな喜びと驚きとを与えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３３００】
＜第１０実施形態＞
以下、実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１０７８から図１１３２を参照し、第１０実施形態について説明する。図１０７８は、第１０実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図１０７９はパチンコ機１０の遊技盤Ａ１３の正面図であり、図１０８０はパチンコ機１０の背面図である。なお、以下の説明では、図１０７８に示す状態のパチンコ機１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図１０７８に示す状態のパチンコ機１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図１０７９参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。図１０７８に示すように、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１０７８参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠１２には、多数の釘や入賞口６３，６４等を有する遊技盤Ａ１３（図１０７９参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤Ａ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤Ａ１３の正面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図１０８１参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤Ａ１３の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。
【３３０１】
内枠１２の正面側には、その正面上側を覆う正面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。正面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１０７８参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と正面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。正面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。正面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤Ａ１３の正面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が正面側へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１０７８参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図１０８１参照）へと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、第３図柄表示装置８１（図１０７９参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。
【３３０２】
正面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠１４の正面視（図１０７８参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生

時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。また、右側の電飾部３２下側には、正面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤Ａ１３正面の貼着スペースＫ１（図１０７９参照）に貼付される証紙等がパチンコ機１０の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【３３０３】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その左側部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤Ａ１３の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設される。

【３３０４】

操作ハンドル５１の内部には、球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤Ａ１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。図１０７９に示すように、遊技盤Ａ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ａ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール６１，６２、一般入賞口６３、第１入賞口６４、第２入賞口６４０、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図１０７８参照）の裏面側（又は表面側）に取り付けられる。

【３３０５】

ベース板Ａ６０は、木製の板部材から形成される。一般入賞口６３、第１入賞口６４、第２入賞口６４０、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板Ａ６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤Ａ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。なお、ベース板Ａ６０を光透過性の樹脂材料から構成しても良い。この場合、

その正面側からベース板Ａ６０の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能となる。遊技盤Ａ１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図１０７８参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図１０７９を参照して、遊技盤Ａ１３の構成について説明する。遊技盤Ａ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤Ａ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ａ１３とガラスユニット１６（図１０７８参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤Ａ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ａ１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１０８１参照）から発射された球を遊技盤Ａ１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図１０７９の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤Ａ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図１０７９の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【３３０６】

遊技領域の正面視左側下部（図１０７９の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、主制御装置１１０（図１０８１参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、球が、第１入賞口６４へ入賞したか、第２入賞口６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７Ｂが作動するように構成されている。また、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。尚、本パチンコ機１０では、第１入賞口６４及び第２入賞口６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【３３０７】

ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をい

い、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口６４０へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口６４０へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【３３０８】

電動役物６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化は、前後にスライド変位可能な開閉板の開閉動作により生じる。電動役物６４０ａが開放状態の時は、開閉板がベース板Ａ６０の前面よりも後方に退避され、遊技球が第２入賞口６４０側へ入球可能となり、電動役物６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第２入賞口６４０との間を塞ぐことで球が第２入賞口６４０に入球し難くなる（左方へ流される）ように構成される。なお、電動役物６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化は、下端部に回転軸を備え、遊技領域側へ傾倒または起立する態様で回転変位する開閉板の開閉動作により生じるようにしても良い。この場合、電動役物６４０ａが開放状態の時は、開閉板の上面を伝って球が第２入賞口６４０に案内され易く構成され、電動役物６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第２入賞口６４０との間を塞ぐことで球が第２入賞口６４０に入球し難くなるように構成することができる。なお、確変中や時短中において、第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物６４０ａが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、確変中や時短中において、第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであってもよい。

【３３０９】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分を通して視認可能な位置（ベース板Ａ６０の窓部の後方）に、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入賞口６４及び第２入賞口６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、ベース板６０には、第３図柄表示装置８１を正面視で囲むようにして、センターフレームＡ８６が配設されている。第３図柄表示装置８１は９インチサイズから１９インチサイズ程度の大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図１０８１参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１

０（図１０８１参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【３３１０】

第２図柄表示装置は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球がスルーゲート６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口６４０の電動役物６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入賞口６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第２入賞口６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

【３３１１】

スルーゲート６７は、可変表示装置ユニット８０の右側の領域において遊技盤Ａ１３に組み付けられ、遊技盤Ａ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲート６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。球のスルーゲート６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲート６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、例えば２つであっても良い。また、スルーゲート６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の右側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の左右や、下方でも良い。また、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。

【３３１２】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口６４が配設されてい

る。この第１入賞口６４へ球が入賞すると遊技盤Ａ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１０８１参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ａで示される。一方、スルーゲート６７の正面視右下側には、球が入賞し得る第２入賞口６４０が配設されている。この第２入賞口６４０へ球が入賞すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１０８１参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ｂで示される。なお、第２入賞口６４０の配置は、これに限られるものではない。例えば、第１入賞口６４の正面視下方でも良いし、遊技領域の左右中央よりも左側でも良い。また、第１入賞口６４および第２入賞口６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成してもよい。第２入賞口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物６４０ａが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入賞口６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲート６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物６４０ａが開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口６４０へ入賞しやすい状態となる。

【３３１３】

上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。ここで、第１入賞口６４に球が入賞した場合と第２入賞口６４０へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は、低確率状態であっても高確率状態でも同一である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大当たりとなる確率は、第２入賞口６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第１入賞口６４は、第２入賞口６４０にあるような電動役物６４０ａは有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。よって、通常中においては、第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａが閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口６４０に入賞しづらいので、電動役物６４０ａのない第１入賞口６４へ向けて、可変表示装置ユニット８０の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入賞口６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。一方、確変中や時短中は、スルーゲート６７に球を通過させることで、第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口６４０へ向けて、可変表示装置８０の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、スルーゲート６７を通過させて電動役物６４０ａを開放状態にすると共に、第２入賞口６４０への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【３３１４】

なお、本実施形態におけるパチンコ機１０とは異なり、遊技盤１３の構成が左右対称とされる場合には、「右打ち」で第１入賞口６４を狙うことも、「左打ち」で第２入賞口６４０を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の

遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。一方で、本実施形態におけるパチンコ機１０では、「右打ち」では第１入賞口６４を狙うことはできないように構成され、「左打ち」で発射された球はスルーゲート６７を通過しないように構成されている。そのため、本実施形態のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えることを要求することができる。よって、球の打ち方を変化させる遊技性を付加することで遊技が緩慢となることを防止することができる。第１入賞口６４の右方には可変入賞装置６５（図１０７９参照）が配設されており、その略中央部分に特定入賞口６５ａが設けられている。パチンコ機１０においては、第１入賞口６４又は第２入賞口６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７Ａ又は第１図柄表示装置３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【３３１５】

この特定入賞口６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５ａの開放中に、球が特定入賞口６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口６４の右方に限らず、例えば、第１入賞口６４の下方右側や、第１入賞口６４の下方左側や、可変表示装置ユニット８０の左方または右方や、上方でも良い。遊技盤Ａ１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠１４の小窓３５（図１０７８参照）を通じて視認することができる。遊技盤Ａ１３には、アウト口７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口６３，６４，６５ａ，６４０にも入賞しなかった球は、アウト口７１を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤Ａ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。

【３３１６】

図１０８０に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、

時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【３３１７】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図１０８１参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図１０８１参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【３３１８】

次に、図１０８１を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１０８１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。ＲＡＭ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となってお

り、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【３３１９】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口６５ａの開閉板を前後方向に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物６４０ａを駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群およびスライド位置検出センサＳや回転位置検出センサＲを含むセンサ群などからなる各種スイッチ２０８、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【３３２０】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンド

ル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。
【３３２１】
音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には駆動モータＡＭＴ１，ＡＭＴ２，ＡＭＴ３，ＡＭＴ４等が含まれる。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。
【３３２２】
また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置１１４は、第３図柄表示装置８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置８１の表示と音声出力装置２２６からの音声出力とをあわせることができる。第３図柄表示装置８１における各種の画像の表示は、上述のように背面画像と、その背面画像の手前側に配置されて視認される第３図柄等の画像とが、層状になっているように遊技者に視認される。第３図柄表示装置８１を液晶表示装置として構成する場合には各層は液晶が配置される複数の層に対応し、各層の液晶の状態が切り替えられることで、どの層での表示を視認させるかが決定される。第３図柄表示装置８１の態様は、別の態様も想定される。例えば、回転ドラムで構成され、回転ドラムの停止した位置で視認される図柄により遊技者に報知を行うようにしても良いし、前後に重なる層状に配置され変位可能に構成される複数の部材がセンターフレーム８６の内方で視認される状況を構成可能とし、その複数の部材により特定の記号等を遊技者に視認させることができるように構成しても良い。
【３３２３】
電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１

０８０参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。

【３３２４】

ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１０８０参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。次いで、遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＡ２００の構造について説明する。図１０８２は、遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＡ２００の分解正面斜視図であり、図１０８３は、遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＡ２００の分解背面斜視図である。なお、図１０８２及び図１０８３では、背面ケースＡ２１０の開口Ａ２１１ａに配設される液晶表示装置（可変表示装置ユニット８０）の図示が省略され、開口Ａ２１１ａを通して奥側を視認可能に図示される。また、図１０８２及び図１０８３の説明においては、図１０７９を適宜参照する。動作ユニットＡ２００は、底壁部Ａ２１１と、その底壁部Ａ２１１の外縁から立設される外壁部Ａ２１２とから正面側が開放された箱状に形成される背面ケースＡ２１０を備える。背面ケースＡ２１０は、底壁部Ａ２１１の中央に矩形状の開口Ａ２１１ａが開口形成されることで、正面視矩形の枠状に形成される。開口Ａ２１１ａは、第３図柄表示装置８１の表示領域の外形（外縁）に対応した（即ち、第３図柄表示装置８１の表示領域を正面視で区切ることが可能な）大きさに形成される。背面ケースＡ２１０は、外壁部Ａ２１２の正面側端部に遊技盤Ａ１３の背面に沿う（例えば、平行に配置される）平面板として延設され、組立状態（図１０７９参照）において遊技盤Ａ１３に面で支持される支持板部Ａ２１３を備える。その支持板部Ａ２１３が遊技盤Ａ１３に面で支持された状態で、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０に締結ネジを螺入することにより、遊技盤Ａ１３と動作ユニットＡ２００とを一体的に固定することができるので、遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＡ２００の全体としての剛性の向上を図ることができる。

【３３２５】

背面ケースＡ２１０の背面側には、一対の変位規制装置Ａ２１４が配設される。変位規制装置Ａ２１４は、背面ケースＡ２１０の背面からの手動操作により、突出状態と没入状態とで状態変化可能に構成されており、突出状態において、後述する可動役物（第１動作ユニットＡ４００及び第２動作ユニットＡ５００）が演出待機状態から移動開始することを規制する。変位規制装置Ａ２１４を採用することにより、本実施形態のように、ベース板Ａ６０の中央の開口が導光板ユニットＡ７００で閉塞される場合であっても、パチンコ

機１０の出荷や搬送を容易とすることができる。詳述すると、従来、可動役物が変位する範囲に緩衝材（わた等のクッション部材）を詰めるなどして可動役物の変位を抑制し、遊技ホールに到着した後で緩衝材を抜き取るという手段により、出荷時や搬送時に可動役物が変位することを防止する場合があった。しかし、ベース板Ａ６０の中央の開口部が本実施形態のように閉塞されていると緩衝材を抜き取るための貫通箇所が無いため、遊技盤Ａ１３と背面ケースＡ２１０とを分解しないと緩衝材を抜き取ることができず、遊技ホールの負担が多大となる可能性がある。この対策として、本実施形態では変位規制装置Ａ２１４を採用している。これにより、遊技盤Ａ１３及び背面ケースＡ２１０の固定を解除することなく、可動役物の移動を規制する突出状態と、その規制が解除される没入状態とで変位規制装置Ａ２１４の状態を切り替えることができる。なお、一対の変位規制装置Ａ２１４は、それぞれ異なる可動役物の移動を規制する部材として配設されている。即ち、可動役物の個数が増減すれば、変位規制装置Ａ２１４の個数を増減させることで対応することができる。ベース板Ａ６０は、光透過性の樹脂材料から板状に形成されており、正面側からベース板Ａ６０の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させ易いように構成される。これにより、ベース板Ａ６０の形状や配置に関わらず、その背面側に配設される構造体を視認させ、各種演出に利用することができる。なお、遊技者に対して見せたくない箇所がある場合には、光透過性の低い（又は光不透過の）シール部材を貼り付ける等して対処すれば良い。

【３３２６】

動作ユニットＡ２００は、遊技盤Ａ１３の背面側に配置され、各種発光手段や、各種動作ユニットが内部に配設されている。即ち、動作ユニットＡ２００は、背面ケースＡ２１０と、その背面ケースＡ２１０の正面視内側右部および正面視内側上部に配設されると共に背面ケースＡ２１０の手前側寄りに配設される第１動作ユニットＡ４００と、背面ケースＡ２１０の正面視内側左部および正面視内側上部に配設されると共に第１動作ユニットＡ４００と背面ケースＡ２１０の底壁部Ａ２１１との間に配設される第２動作ユニットＡ５００と、背面ケースＡ２１０の正面視内側下部に配設される第３動作ユニットＡ６００と、第１動作ユニットＡ４００の前側において背面ケースＡ２１０の外壁部Ａ２１２の前端面に締結固定される導光板ユニットＡ７００と、を備える。具体的には、第３動作ユニットＡ６００は、開口Ａ２１１ａの下方位置において、第２動作ユニットＡ５００は、開口Ａ２１１ａの左方位置および上方位置において、それぞれ背面ケースＡ２１０の底壁部Ａ２１１に締結固定される。また、第１動作ユニットＡ４００は、開口Ａ２１１ａの右方位置において背面ケースＡ２１０の底壁部Ａ２１１に締結固定され、開口Ａ２１１ａの上方位置において第２動作ユニットＡ５００の前側面に締結固定される。まず、この動作ユニットＡ２００の動作制御の概要について説明する。図１０８４から図１０８９は、動作ユニットＡ２００の動作制御の一例を示す動作ユニットＡ２００の正面図である。図１０８４では、演出待機状態の第１動作ユニットＡ４００、第２動作ユニットＡ５００及び第３動作ユニットＡ６００が図示され、図１０８５では、張出状態の第１動作ユニットＡ４００と、演出待機状態の第２動作ユニットＡ５００及び第３動作ユニットＡ６００とが図示される。

【３３２７】

また、図１０８６では、張出状態の第２動作ユニットＡ５００と、演出待機状態の第１動作ユニットＡ４００及び第３動作ユニットＡ６００とが図示され、図１０８７では、張出状態の第１動作ユニットＡ４００及び第２動作ユニットＡ５００と、演出待機状態の第３動作ユニットＡ６００とが図示され、図１０８８では、張出状態の第３動作ユニットＡ６００と、演出待機状態の第１動作ユニットＡ４００及び第２動作ユニットＡ５００とが図示される。また、図１０８９では、演出待機状態から外形の変化を生じずに回転動作した後の第１動作ユニットＡ４００及び第２動作ユニットＡ５００と、演出待機状態における外形を維持したまま上昇した後における第３動作ユニットＡ６００とが図示される。また、図１０８４から図１０８９において、導光板ユニットＡ７００の補助導光板ユニットＡ７００ｂの縁部と、装飾部材Ａ８０８の縁部と、センターフレームＡ８６の縁部とで囲

む形状が想像線で図示される。この想像線で囲まれる形状が、正面視で第３図柄表示装置８１を視認可能な実際の大きさであり、この想像線で囲まれる形状よりも外側においては（特に左右側においては）、導光板ユニットＡ７００の補助導光板ユニットＡ７００ｂや装飾部材Ａ８０８に目隠しされるので、退避状態における第１動作ユニットＡ４００及び第２動作ユニットＡ５００の視認性を低下させることができる。図１０８５から図１０８７に図示されるように、第１動作ユニットＡ４００の変位軌跡と第２動作ユニットＡ５００の変位形跡とが、正面視で部分的に重なるが、第１動作ユニットＡ４００の変位軌跡と第２動作ユニットＡ５００の変位軌跡とが前後でずれている（上面視で重ならない）ので、第１動作ユニットＡ４００及び第２動作ユニットＡ５００は、動作中に互いに衝突しない。そのため、図１０８７に図示されるように、第１動作ユニットＡ４００及び第２動作ユニットＡ５００の双方を張出状態とすることができる。

【３３２８】

図１０８５から図１０８８に図示されるように、第１動作ユニットＡ４００又は第２動作ユニットＡ５００の変位軌跡と、第３動作ユニットＡ６００の変位軌跡とは、正面視で部分的に重なる。そのため、例えば、第１動作ユニットＡ４００又は第２動作ユニットＡ５００が張出状態の時に、第３動作ユニットＡ６００が演出待機状態から状態変化すると、衝突する可能性がある。これに対して、本実施形態では、第１動作ユニットＡ４００や第２動作ユニットＡ５００の演出待機状態からの状態変化を、第３動作ユニットＡ６００が演出待機状態であることを条件として実行可能に制御したり、第３動作ユニットＡ６００の演出待機状態からの状態変化を、第１動作ユニットＡ４００が演出待機状態であり且つ第２動作ユニットＡ５００が演出待機状態であることを条件として実行可能に制御したりすることで、第１動作ユニットＡ４００又は第２動作ユニットＡ５００と、第３動作ユニットＡ６００とが衝突することを避けることができる。これにより、第１動作ユニットＡ４００、第２動作ユニットＡ５００及び第３動作ユニットＡ６００の配置自由度を向上することができる（変位軌跡が正面視で重なることを許容できる）。第１動作ユニットＡ４００及び第２動作ユニットＡ５００の動作態様は、回転動作中に、回転される回転動作ユニットＡ４００ｂ，Ａ５００ｂの縦横の長さが変化する態様で実行されるよう構成されるが、詳細は後述する。第３動作ユニットＡ６００の動作態様は、開閉動作ユニットＡ６００ｂの昇降動作と、移動部材Ａ６５０の開閉動作とが、異なるタイミングで実行可能となるように構成される。即ち、開閉動作ユニットＡ６００ｂが上側終端位置に配置された状態で、移動部材Ａ６５０の開閉動作が実行されるように制御される。上述したように、本実施形態では、衝突の可能性がある場合を見越して各動作ユニットＡ４００，Ａ５００，Ａ６００の動作タイミングをずらすように制御する場合があるが、衝突の可能性をはじめから排除できていれば同時に駆動させることは当然可能であり、図１０８９に示すのは、各動作ユニットＡ４００，Ａ５００，Ａ６００が演出待機状態から同時に駆動され、互いに衝突しない位置まで移動した場合に相当する。

【３３２９】

即ち、各動作ユニットＡ４００，Ａ５００，Ａ６００の演出待機状態から図１０８９に示す状態まで移動させる状態変化を、各動作ユニットＡ４００，Ａ５００，Ａ６００がそれぞれ演出待機状態であることを条件として、各動作ユニットＡ４００，Ａ５００，Ａ６００をそれぞれ駆動させる駆動装置を駆動させることで実現可能に構成されているので、複数の動作ユニットＡ４００，Ａ５００，Ａ６００による一体感のある動作演出を実現可能となる。図１０８９に示す状態では、第１動作ユニットＡ４００及び第２動作ユニットＡ５００は、回転動作中に回転動作ユニットＡ４００ｂ，Ａ５００ｂの縦横の長さが変化し始める直前の姿勢となっている。即ち、これ以上の傾倒動作が生じた場合には回転動作ユニットＡ４００ｂ，Ａ５００ｂの縦横の長さを変化させることに駆動力が消化されることになるので、回転動作ユニットＡ４００ｂ，Ａ５００ｂの動作抵抗が上昇することになる。そのため、その動作抵抗が変化し始める姿勢となる図１０８９の姿勢において動作ユニットＡ４００，Ａ５００を停止させることを容易とすることができる。更に傾倒動作が進めば、回転動作ユニットＡ４００ｂ，Ａ５００ｂの縦横の長さの変化量は益々大きくな

ることから、動作抵抗は益々大きくなる。この抵抗により、バネ弾性による弾性力に似た動作抵抗の変化を生じさせることができるので、図１０８９の姿勢に動作ユニットＡ４００，Ａ５００を維持したり、傾倒し過ぎた場合であっても戻したりしやすくすることができる。第３動作ユニットＡ６００については、後述するように、昇降動作に利用される駆動装置と、移動部材Ａ６５０を開閉させる駆動装置とは別であるので、昇降動作に利用される駆動装置の駆動のみ実行し、移動部材Ａ６５０の駆動を実行しないことにより、第３動作ユニットＡ６００を図１０８９の状態で停止させる制御を容易に行うことができる。このようにして、第１動作ユニットＡ４００、第２動作ユニットＡ５００及び第３動作ユニットＡ６００を同時に駆動させる制御を実行可能とし、一体感のある動作を実現しながら、各動作ユニットＡ４００，Ａ５００，Ａ６００が衝突することを避けることができる。

【３３３０】

各動作ユニットＡ４００，Ａ５００，Ａ６００の配置に対応して、その後方に配置されている第３図柄表示装置８１の表示が見える範囲が変わる。即ち、各動作ユニットＡ４００，Ａ５００，Ａ６００の全てが演出待機状態にある場合が第３図柄表示装置８１の表示が見える範囲（面積）が最大の状態（図１０８４参照）であり、張出状態となる動作ユニットＡ４００，Ａ５００，Ａ６００に対応して、第３図柄表示装置８１の表示領域の隠される範囲（面積や位置）が異なるように構成される。演出待機状態からの各動作ユニットＡ４００，Ａ５００，Ａ６００の張出程度によっても、第３図柄表示装置８１の表示領域の隠される範囲（面積や位置）が異なる。また、例えば、同じ動作ユニット（例えば、第１動作ユニットＡ４００）が動作する場合であっても、図１０８５に示す状態と、図１０８９に示す状態とでは、動作量も、回転動作ユニットＡ４００ｂの外形も異なる（張出位置側の方が大きい）ことから、第３図柄表示装置８１の表示領域の隠される範囲（面積や位置）が異なっている。また、例えば、同じ動作ユニット（例えば、第３動作ユニットＡ６００）が動作する場合であっても、図１０８８に示す状態と、図１０８９に示す状態とでは、上下位置は同じであるが、移動部材Ａ６５０の左右配置が異なることで第３図柄表示装置８１の表示領域の隠される範囲（面積や位置）が異なっている。また、例えば、複数の同じ動作ユニット（例えば、第１動作ユニットＡ４００と第２動作ユニットＡ５００）が動作する場合であっても、図１０８７に示す状態と、図１０８９に示す状態とでは、複数の動作ユニットＡ４００，Ａ５００が交差しているか否かが異なることで、第３図柄表示装置８１の表示領域のうち複数の動作ユニットＡ４００，Ａ５００に隠されない範囲として連続的に視認される範囲の個数（図１０８７では上下左右の４個、図１０８９では１個）が異なっている。このように、各動作ユニットＡ４００，Ａ５００，Ａ６００により第３図柄表示装置８１の表示領域を隠す範囲を複数種類設けることにより、第３図柄表示装置８１の表示と各動作ユニットＡ４００，Ａ５００，Ａ６００とを合わせて視認させる演出のバリエーションを多くすることができる。

【３３３１】

即ち、第３図柄表示装置８１では、各動作ユニットＡ４００，Ａ５００，Ａ６００により隠されていない範囲において表示演出を展開するように制御されているところ、各動作ユニットＡ４００，Ａ５００，Ａ６００により隠される範囲が複数種類で変化することから、各動作ユニットＡ４００，Ａ５００，Ａ６００により隠されていない範囲における表示演出のバリエーションを多くすることができ、表示演出の演出効果を向上させることができる。例えば、図１０８９のように、大きな範囲に広がる連続的に視認可能な表示領域が保持される場合には、全画面でアニメーションを流して遊技者に視認させることで遊技者をリラックスさせることができる一方、図１０８５、図１０８６又は図１０８７等のように表示領域が分割されているように視認される場合には、各分割された範囲における表示を区別させて（例えば、有利展開と不利展開とで区別された表示として）、それらの表示のうちいずれかが選択されて以後の演出展開が決まるように演出すれば、各分割された範囲における表示への注目力を向上させることができる。次いで、図１０９０から図１１０３を参照して、第１動作ユニットＡ４００について説明する。図１０９０は、第１動作

ユニットＡ４００の正面斜視図であり、図１０９１は、第１動作ユニットＡ４００の背面斜視図である。第１動作ユニットＡ４００は、背面ケースＡ２１０（図１０８２参照）に保持される支持ユニットＡ４００ａと、その支持ユニットＡ４００ａに正面視右側下部に配置される回転軸棒ＡＪ１を中心に回転動作可能に支持される回転動作ユニットＡ４００ｂと、を備える。第１動作ユニットＡ４００では、駆動モータＡＭＴ１が左上側に配設されており、回転軸棒ＡＪ１が右下側に配設されている。これにより、回転軸棒ＡＪ１の付近に駆動モータＡＭＴ１を配設する場合に比較して、回転軸棒ＡＪ１周辺の構造を簡素化でき、回転軸棒ＡＪ１の配置を右隅に寄せることができる。

【３３３２】

更に、回転軸棒ＡＪ１の付近に駆動モータＡＭＴ１を配設する場合に見られるような、回転動作ユニットＡ４００ｂの前側または後側に駆動モータＡＭＴ１を配設する場合に比較して、第１動作ユニットＡ４００の前後幅を短くすることができる。従って、背面ケースＡ２１０（図１０８２参照）の前後方向に複数の可動役物を積層配置する場合のスペースを十分に確保することができる。図１０９２は、第１動作ユニットＡ４００の分解正面斜視図であり、図１０９３は、第１動作ユニットＡ４００の分解背面斜視図である。図１０９２及び図１０９３では、支持ユニットＡ４００ａが分解されており、回転動作ユニットＡ４００ｂは非分解の状態で図示される。支持ユニットＡ４００ａは、背面ケースＡ２１０（図１０８２参照）に締結固定される固定支持ユニットＡ４１０と、その固定支持ユニットＡ４１０に配置が固定される駆動モータＡＭＴ１を有し、その駆動モータＡＭＴ１の駆動力を回転動作ユニットＡ４００ｂに伝達可能に構成される駆動伝達ユニットＡ４２０と、を備える。固定支持ユニットＡ４１０は、背面ケースＡ２１０（図１０８２参照）の底壁部Ａ２１１の正面視右部に締結固定される縦長部材Ａ４１１と、その縦長部材Ａ４１１の上端側部と前後方向で対向配置される横長部材Ａ４１３と、その横長部材Ａ４１３と縦長部材Ａ４１１の間に配設される板金部材が前方に折曲形成される補強部材Ａ４１５と、その補強部材Ａ４１５の折曲形成された部分を横長部材Ａ４１３との間に挟み込む配置で横長部材Ａ４１３に締結固定される上カバー部材Ａ４１７と、を備える。縦長部材Ａ４１１は、回転動作ユニットＡ４００ｂの回転軸棒ＡＪ１が挿通される筒状支持部Ａ４１１ａと、右下側に配設される変位規制装置Ａ２１４（図１０８３参照）の突出先端が挿入される非演出用孔Ａ４１１ｂと、メンテナンス用に締結ネジを付け外しできる大きさに貫通形成される補修用孔Ａ４１１ｃと、回転動作ユニットＡ４００ｂの配置を検出することで第１動作ユニットＡ４００が演出待機状態または張出状態であることを検出するための検出センサＡ４１１ｄと、を備える。

【３３３３】

非演出用孔Ａ４１１ｂは、正面視において右側の装飾部材Ａ８０８に目隠しされる箇所に形成される（図１０８５参照）。そのため、回転動作ユニットＡ４００ｂの配置に関わらず、非演出用孔Ａ４１１ｂを通して変位規制装置Ａ２１４（図１０８３参照）が遊技者に視認されることを避け易くすることができる。なお、このような目隠しの効果は、上側の変位規制装置Ａ２１４についても同様に生じる。即ち、上側の変位規制装置Ａ２１４は第２動作ユニットＡ５００の変位を規制するためのものであるが、これについても上側の装飾部材Ａ８０８に目隠しされることで、変位規制装置Ａ２１４が遊技者に視認されることを避け易くすることができる。検出センサＡ４１１ｄとしては、通常、フォトカプラ形式のセンサが利用されるが、これに限られるものではない。例えば、磁気センサでも良いし、接触式のセンサでも良い。横長部材Ａ４１３は、樹脂材料から横長板状に形成される板状本体Ａ４１３ａと、その板状本体Ａ４１３ａに貫通形成される案内長孔Ａ４１４と、板状本体Ａ４１３ａの左端側において前方側に膨出された膨出部に駆動モータＭＴ１を支持可能に貫通形成されるモータ支持孔Ａ４１３ｂと、板状本体Ａ４１３ａの上端部から前方に板状に延設され、その延設先端側に雌ネジが形成された複数の突設部Ａ４１３ｃが形成される板状延設部Ａ４１３ｄと、を備える。補強部材Ａ４１５は、金属板から折曲形成される部材であって、板状本体Ａ４１３ａの背面側に張り合わせるように配置され組立状態（図１０９０参照）において縦長部材Ａ４１１と横長部材Ａ４１３との間に挟まれる板

状本体Ａ４１５ａと、その板状本体Ａ４１５ａの上端から正面側へ折曲形成され複数の突設部Ａ４１３ｃを挿通可能な複数の貫通孔Ａ４１５ｂが穿設される折曲板Ａ４１５ｃと、その折曲板Ａ４１５ｃから折曲形成され金属棒ＡＭＢ１が挿通される貫通孔が形成される一対の保持用折曲部Ａ４１５ｄと、案内長孔Ａ４１４を外側から囲む形状で穿設される長孔Ａ４１５ｅと、を備える。

【３３３４】

上カバー部材Ａ４１７は、樹脂材料から形成される部材であって、横長部材Ａ４１３との間に補強部材Ａ４１５を挟む位置関係で貫通孔Ａ４１５ｂに挿通される突設部Ａ４１３ｃの雌ネジに螺入される締結ネジにより横長部材Ａ４１３に締結固定される板状本体Ａ４１７ａと、その板状本体Ａ４１７ａに一端が支持される付勢バネＡ４１７ｂと、その付勢バネＡ４１７ｂの他端が支持され、付勢バネＡ４１７ｂの付勢力で左右方向に延びる可動域の右端に付勢されるダンパ部材Ａ４１７ｃと、を備える。駆動伝達ユニットＡ４２０は、駆動モータＡＭＴ１が左端側に支持される板金部材であって左右両端部において横長部材Ａ４１３に締結固定される支持部材Ａ４２１と、その支持部材Ａ４２１の正面側に回転可能に支持される複数の回転部材から構成される伝達機構Ａ４２３と、その伝達機構Ａ４２３の回転部材を正面側から覆うように支持部材Ａ４２１に締結固定される被覆カバーＡ４２５と、伝達機構Ａ４２３と回転動作ユニットＡ４００ｂとを連結する連結機構Ａ４２７と、を備える。伝達機構Ａ４２３は、内周側に歯が形成される環状のベルトＡ４２３ａと、そのベルトＡ４２３ａの歯と噛み合う形状の歯が外周側に形成され、ベルトＡ４２３ａを緩み無く支持可能となるように支持部材Ａ４２１の柱状部Ａ４２１ａに回転可能に支持される左右一対のプーリーＡ４２３ｂ，Ａ４２３ｃと、駆動モータＡＭＴ１の駆動軸に相対動作不能に固定される駆動ギアＡ４２３ｄと、左プーリーＡ４２３ｃの背面側に形成されるギア部Ａ４２３ｅおよび駆動ギアＡ４２３ｄに歯合されるように支持部材Ａ４２１の柱状部Ａ４２１ａに回転可能に支持される伝達ギアＡ４２３ｆと、を備える。被覆カバーＡ４２５は、支持部材Ａ４２１の本体板部に形成される雌ネジと締結固定されるだけでなく、プーリーＡ４２３ｂ，Ａ４２３ｃや伝達ギアＡ４２３ｆを支持する柱状部Ａ４２１ａの先端に形成される雌ネジにも締結固定される。これにより、柱状部Ａ４２１ａの剛性を向上させることができ、プーリーＡ４２３ｂ，Ａ４２３ｃや伝達ギアＡ４２３ｆの回転を安定させることができる。

【３３３５】

連結機構Ａ４２７は、回転動作ユニットＡ４００ｂの上端側部が連結されると共に正面側の凹部Ａ４２７ｂで金属棒ＡＭＢ１を受け入れることで動作方向が左右方向とされる連結部材Ａ４２７ａと、その連結部材Ａ４２７ａの凹部Ａ４２７ｂを正面側から塞ぐように連結部材Ａ４２７ａに締結固定されることで連結部材Ａ４２７ａとの間からの金属棒ＡＭＢ１の脱落を防止する防止部材Ａ４２７ｃと、その防止部材Ａ４２７ｃとの間にベルトＡ４２３ａを挟む配置で防止部材Ａ４２７ｃに締結固定されるベルト固定部材Ａ４２７ｄと、を備える。一対の凹部Ａ４２７ｂには、金属棒ＡＭＢ１が挿通される円筒状のカラーＡ４２７ｆが配設され、そのカラーに挿通された状態の金属棒ＡＭＢ１を外周の溝部で支持する滑車Ａ４２７ｇが回転可能に連結部材Ａ４２７ａに支持されている。これにより、金属棒ＡＭＢ１に対する連結部材Ａ４２７ａの姿勢がずれることを防止し易くできると共に、動作抵抗を低減させることができる。ベルト固定部材Ａ４２７ｄのベルトＡ４２３ａと対向配置される上面部には、ベルトＡ２３ａの内周側に形成される歯形状に対応する係合突部Ａ４２７ｈが形成される。この係合突部Ａ４２７ｈとベルトＡ４２３ａの歯とが噛み合うようにベルトＡ４２３ａを配置させ、ベルトＡ４２３ａの外周側（上のベルトＡ４２３ａの上側）に防止部材Ａ４２７ｃを対向配置させるようにしてベルト固定部材Ａ４２７ｄと防止部材Ａ４２７ｃとを締結固定させる。これにより、ベルトＡ４２３ａが係合突部Ａ４２７ｈから脱落することを避けることができる。また、ベルトＡ４２３ａを押圧するようにして固定する場合と異なり、ベルトＡ４２３ａの耐久性を向上させながら、ベルトＡ４２３ａが連結機構Ａ４２７に対して滑ることを防止することができる。このような構造により、連結機構Ａ４２７は、駆動モータＡＭＴ１が駆動回転され、歯合伝達により左

プーリーＡ４２３ｃが回転されることでベルトＡ４２３ａの左右に延びている箇所が左右方向に移動されることに伴って、金属棒ＡＭＢ１に案内されて左右方向に移動される。

【３３３６】

連結部材Ａ４２７ａは、回転動作ユニットＡ４００ｂの柱状突設部Ａ４４８が挿通される上下方向に延びる案内長孔Ａ４２７ｅを備える。回転動作ユニットＡ４００ｂの柱状突設部Ａ４４８は、案内長孔Ａ４２７ｅ及び固定支持ユニットＡ４１０の案内長孔Ａ４１４に挿通されることで、連結機構Ａ４２７が左右方向に移動されることに伴って、回転動作ユニットＡ４００ｂの柱状突設部Ａ４４８が上下方向かつ左右方向に移動される。このように左右方向に移動する連結機構Ａ４２７を介して、回転動作ユニットＡ４００ｂに駆動力が伝達され、回転動作ユニットＡ４００ｂが変位される。以下、回転動作ユニットＡ４００ｂの詳細について説明する。図１０９４は、回転動作ユニットＡ４００ｂの分解正面斜視図であり、図１０９５は、回転動作ユニットＡ４００ｂの分解背面斜視図である。図１０９４及び図１０９５に図示されるように、回転動作ユニットＡ４００ｂは、下端側に回転軸棒ＡＪ１が嵌合される基礎板部材Ａ４３０と、回転軸棒ＡＪ１と直交する平面上において回転軸棒ＡＪ１を通る直線方向にスライド移動可能となるように基礎板部材Ａ４３０に連結される移動部材Ａ４４０と、基礎板部材Ａ４３０及び移動部材Ａ４４０に挿通され移動部材Ａ４４０のスライド移動時に、そのスライド移動と直交する方向に移動可能とされる方向切替部材Ａ４５０と、その方向切替部材Ａ４５０の移動により配置または姿勢が変化されることで回転動作ユニット４００ｂの短手方向の長さが変化するように遊技者に見せるための装飾部材Ａ４６０と、基礎板部材Ａ４３０との間に形成される空間に方向切替部材Ａ４５０を配置するようにして基礎板部材Ａ４３０に嵌合または締結固定され方向切替部材Ａ４５０を正面側から覆う形状で形成される覆設部材Ａ４７０と、を備える。

【３３３７】

基礎板部材Ａ４３０は、回転軸棒ＡＪ１が嵌合される長尺板状の板状本体Ａ４３１と、その板状本体Ａ４３１に回転軸棒ＡＪ１を通る同一直線上に穿設される上下一対の案内長孔Ａ４３２と、その一対の案内長孔Ａ４３２の間の位置において案内長孔Ａ４３２の延びる方向と直交する方向に延びるように穿設される複数の補助長孔Ａ４３３と、上側の案内長孔Ａ４３２の下端付近における板状本体Ａ４３１の短手方向端部に案内長孔Ａ４３２と平行な長孔として形成される一対の支持長孔Ａ４３４と、板状本体Ａ４３１から背面側に筒状に突設される誤動作防止筒部Ａ４３５と、案内長孔Ａ４３２が配置される直線と平行に延びる形状で板状本体Ａ４３１の下端部正面から突設される一対の案内延設部Ａ４３６と、板状本体Ａ４３１の下端部から下方へ板状に張り出す板状検出片Ａ４３７と、を備える。誤動作防止筒部Ａ４３５は、右側の変位規制装置Ａ２１４（図１０８３参照）の突出先端が挿通可能な大きさで形成される貫通孔である。この誤動作防止筒部Ａ４３５は、第１動作ユニットＡ４００の演出待機状態において非演出用孔Ａ４１１ｂ（図１０８５参照）の前方に配置されている。変位規制装置Ａ２１４の突出先端が前方に突出する突出状態にされると、その突出先端は非演出用孔Ａ４１１ｂを通り誤動作防止筒部Ａ４３５に挿通されることで、回転動作ユニットＡ４００ｂの回転動作が規制される。板状検出片Ａ４３７は、検出センサＡ４１１ｄ（図１０９２参照）の検出溝に配置可能となる前後位置に形成されている。板状検出片Ａ４３７は、回転軸棒ＡＪ１が支持される側（背面側）において形成されている。これにより、回転軸棒ＡＪ１の変形等により回転軸棒ＡＪ１が曲がる（傾斜する）事態が生じた場合であっても、板状検出片Ａ４３７の位置ずれを最小限にとどめることができるので、板状検出片Ａ４３７が検出センサＡ４１１ｄの検出溝に収まる前後位置から外れる位置に配置されることを回避し易くすることができる。

【３３３８】

検出センサＡ４１１ｄ（図１０９２参照）により板状検出片Ａ４３７の配置が検出されることで、回転動作ユニットＡ４００ｂの姿勢を把握することができるので、複数の動作ユニットＡ４００～Ａ６００が個別の駆動源で駆動される場合であっても、互いに衝突する事態が生じることを回避できる。移動部材Ａ４４０は、内部に配設される発光基板の発光手段から照射される光によって正面側の装飾板Ａ４４１を明るく照らす演出を実行可能

に構成され、その装飾板Ａ４４１との間で発光基板を挟むように配設される板状本体Ａ４４２と、その板状本体Ａ４４２の背面に突設される一対の挿通突部Ａ４４３と、基礎板部材Ａ４３０の補助長孔Ａ４３３に対応する位置において上下方向と左右傾斜する方向とを組合せた形状で穿設される複数の機能長孔Ａ４４４と、一対の挿通突部Ａ４４３が配置される直線と平行に延設される延設部Ａ４４５と、板状本体Ａ４２２の右上隅部から背面側に突設され駆動伝達ユニットＡ４２０の案内長孔Ａ４２７ｅ（図１０９２参照）に挿通される柱状突設部Ａ４４８と、を備える。装飾板Ａ４４１は、短手方向中央部において長手方向に延びる透光性領域Ａ４４１ａと、その透光性領域Ａ４４１ａの短手方向両側において鍍金が塗布されている鍍金領域Ａ４４１ｂと、を備える。これにより、機能長孔Ａ４４４を形成する関係上、基板の配置が短手方向中央部寄りに制限される場合であっても、発光演出については短手方向中央部寄りの透光性領域Ａ４４１ａで行い、その他の鍍金領域Ａ４４１ｂでは鍍金からの反射で演出を行うことで、演出効果の低下を避けることができる。挿通突部Ａ４４３は、基礎板部材Ａ４３０の案内長孔Ａ４３２に挿通されると共に先端に螺入されるネジ及びカラー部材ＡＣ１により案内長孔Ａ４３２からの脱落が防止されるよう構成される。機能長孔Ａ４４４は、上下一対の長孔と、一対の挿通突部Ａ４４３を結ぶ直線で反転した形状となるもう一組の上下一対の長孔との、４つの長孔から構成されており、各長孔の形状は、反転の関係を除き共通とされている。

【３３３９】

複数の機能長孔Ａ４４４のうち、上下一対の長孔は、一方の長孔を、一対の挿通突部Ａ４４３を結ぶ直線に沿って平行移動させた位置に形成されている。即ち、上下一対の長孔の対応する箇所は、同一直線上に延びるか、平行配置される関係が維持される。延設部Ａ４４５は、基礎板部材Ａ４３０の一対の案内延設部Ａ４３６の間隔よりも若干短い幅長さで形成され、移動部材Ａ４４０の移動時のガイドとして機能している。また、延設部Ａ４４５は、延設方向断面が正面側を開放したコの字状に形成されているが、この形状により、剛性の向上だけでなく、基板に接続される配線Ａ４４９の断線防止にも機能している。即ち、コの字の開放された側から延設部Ａ４４５に配線Ａ４４９を保持させることにより、他の動作部材と配線Ａ４４９との接触を避けることができる。配線Ａ４４９は、フラットケーブルで構成されており、回転軸棒ＡＪ１周りの回転に対応する方向に撓み可能な配線と、延設部Ａ４４５の延びる方向に撓み可能な配線とで構成される。本実施形態では、駆動モータＡＭＴ１を回転軸棒ＡＪ１から離れた位置に配設していることから（図１０９１参照）、回転軸棒ＡＪ１周りにスペースを確保し易くでき、このスペースを配線Ａ４４９が撓むためのスペースとして利用できる。これにより、配線Ａ４４９に無理な負荷が加えられることを避けることができ、配線Ａ４４９の耐久性を向上させることができる。方向切替部材Ａ４５０及び装飾部材Ａ４６０についてまとめて説明する。方向切替部材Ａ４５０は、左右一対の部材から構成されており、板状本体Ａ４５１と、その板状本体Ａ４５１の左右内側部において背面から上下一対で突設される柱状部Ａ４５２と、板状本体Ａ４５１の左右外側部において穿設される上下一対の貫通孔Ａ４５３と、を備える。

【３３４０】

柱状部Ａ４５２は、移動部材Ａ４４０の機能長孔Ａ４４４と、基礎板部材Ａ４３０の補助長孔Ａ４３３とに順に挿通されており、移動部材Ａ４４０の配置に応じて、一対の挿通突部Ａ４４３を結ぶ直線と直交する方向に変位可能となっている。即ち、移動部材Ａ４４０の配置に応じて、方向切替部材Ａ４５０は、一対の挿通突部Ａ４４３を結ぶ直線と直交する方向に変位され得る（移動部材Ａ４４０の移動方向に対して直交する方向に変位され得る）。装飾部材Ａ４６０は、左右一対の平行移動部材Ａ４６１と、左右一対の回転移動部材Ａ４６５と、を備える。平行移動部材Ａ４６１は、板状本体Ａ４６２と、その板状本体Ａ４６２の左右外側における下方隅部から背面側へ突設される柱状部Ａ４６３と、板状本体Ａ４６２の左右外側における中央側部から背面側へ突設される長尺柱状部Ａ４６４と、を備える。回転移動部材Ａ４６５は、板状本体Ａ４６６と、その板状本体Ａ４６６の上端部において背面から突設される柱状部Ａ４６７と、その柱状部Ａ４６７よりも下側において穿設される貫通孔Ａ４６８と、を備える。柱状部Ａ４６３は、先端に雌ネジが形成さ

れている。その雌ネジに方向切替部材Ａ４５０の下側の貫通孔Ａ４５３に挿通される締結ネジが螺入されることで、装飾部材Ａ４６０と方向切替部材Ａ４５０とが締結固定される。長尺柱状部Ａ４６４は、先端に雌ネジが形成されているが、締結固定に利用されるものではなく、部材の脱落を防ぐ目的で利用される。即ち、長尺柱状部Ａ４６４が挿通される回転移動部材Ａ４６５は、平行移動部材Ａ４６１に対して回転動作可能に構成される。長尺柱状部Ａ４６４は、先に方向切替部材Ａ４５０の上側の貫通孔Ａ４５３に挿通され、その後から回転移動部材Ａ４６５の貫通孔Ａ４６８に挿通される。長尺柱状部Ａ４６４の先端にネジ頭の大きなネジが固定されることにより、回転移動部材Ａ４６５が長尺柱状部Ａ４６４から脱落することを防止することができる。

【３３４１】

回転移動部材Ａ４６５の柱状部Ａ４６７は、基礎板部材Ａ４３０の支持長孔Ａ４３４に支持されることで、変位は小さくされる。このように構成することで、貫通孔Ａ４６８を変位させる方向切替部材Ａ４５０の変位よりも、回転移動部材Ａ４６５の柱状部Ａ４６７の反対側の端部（下端部）の変位を大きくすることができる。覆設部材Ａ４７０は、短手方向中央部において長手方向に延びる透光性領域Ａ４７１と、その透光性領域Ａ４７１の短手方向両側において鍍金が塗布されている鍍金領域Ａ４７２と、を備える。これにより、方向切替部材Ａ４５０や装飾部材Ａ４６０が配設されることで移動部材Ａ４４０側から照射される光が遮られ易い短手方向両側位置においても演出効果を高く維持することができる。即ち、発光演出については短手方向中央部寄りの透光性領域Ａ４７１で行い、その他の鍍金領域Ａ４７２では鍍金からの反射で演出を行うことで、演出効果の低下を避けることができる。覆設部材Ａ４７０は、下端部において背面側に突設される一対の突設部Ａ４７３を備える。突設部Ａ４７３は、基礎板部材Ａ４３０の案内延設部Ａ４３６の正面側端部と対応する位置に配置される。このように配置することにより、組立状態において、覆設部材Ａ４７０と基礎板部材Ａ４３０とで移動部材Ａ４４０の延設部Ａ４４５が挿通される開口部を形成することができる。これにより、移動部材Ａ４４０の移動方向を延設部Ａ４４５の延設方向に安定させることができる。図１０９６（ａ）、図１０９６（ｂ）、図１０９７（ａ）及び図１０９７（ｂ）は、回転動作ユニットＡ４００ｂの背面図である。図１０９６（ａ）、図１０９６（ｂ）、図１０９７（ａ）及び図１０９７（ｂ）では、回転動作ユニットＡ４００ｂの移動部材Ａ４４０が基礎板部材Ａ４３０に対して相対移動する様子が時系列で図示される。

【３３４２】

即ち、第１動作ユニットＡ４００の演出待機状態（図１０８４参照）における回転動作ユニットＡ４００ｂ（図１０９６（ａ）参照）から、張出状態（図１０８５参照）における回転動作ユニットＡ４００ｂ（図１０９７（ｂ）参照）までの、相対移動の様子が図示される。なお、図１０９６及び図１０９６の紙面における上下は、実際の上下方向とは異なっており、移動部材Ａ４４０のスライド移動の方向が紙面の上下と合致する姿勢で図示されている。機能長孔Ａ４４４は、一対の挿通突部Ａ４４３を通る直線に対して平行に延びる第１平行部Ａ４４４ａと、その第１平行部Ａ４４４ａに一端が連なるように形成され第１平行部Ａ４４４ａに対して傾斜する方向に直線状に延びる傾斜部Ａ４４４ｂと、その傾斜部Ａ４４４ｂの他端に連なるように形成され第１平行部Ａ４４４ａの延びる方向に対して平行に延びる第２平行部Ａ４４４ｃと、を備える。ここで、図１０９６（ａ）では、方向切替部材Ａ４５０の柱状部Ａ４５２が第１平行部Ａ４４４ａの端部側に配置された状態が図示され、図１０９６（ｂ）では、方向切替部材Ａ４５０の柱状部Ａ４５２が第１平行部Ａ４４４ａと傾斜部Ａ４４４ｂとの交差位置に配置された状態が図示され、図１０９７（ａ）では、方向切替部材Ａ４５０の柱状部Ａ４５２が傾斜部Ａ４４４ｂと第２平行部Ａ４４４ｃとの交差位置に配置された状態が図示され、図１０９７（ｂ）では、方向切替部材Ａ４５０の柱状部Ａ４５２が第２平行部Ａ４４４ｃの端部側に配置された状態が図示される。第１平行部Ａ４４４ａの長さは十分に長く形成されている。これにより、移動部材Ａ４４０が、図１０９６（ａ）に示す状態から、基礎板部材Ａ４３０に対して相対移動を開始しても、暫くは（図１０９６（ｂ）に示す状態までは）、方向切替部材Ａ４５０が

移動部材Ａ４４０の短手方向に移動されることが無く、短手方向幅の短い外観を維持した状態で回転動作ユニットＡ４００ｂを回転動作させることができる。

【３３４３】

傾斜部Ａ４４４ｂは、第１平行部Ａ４４４ａが形成される位置から移動部材Ａ４４０の短手方向外側へ向けて延びる。そのため、第１平行部Ａ４４４ａに方向切替部材Ａ４５０の柱状部Ａ４５２が配置されている状態から移動部材Ａ４４０が基礎板部材Ａ４３０に対して相対移動し、柱状部Ａ４５２が傾斜部Ａ４４４ｂに入ると、方向切替部材Ａ４５０が移動部材Ａ４４０の短手方向外側へ向けて移動する。方向切替部材Ａ４５０の一対の柱状部Ａ４５２は、一対の補助長孔Ａ４３３に挿通されており、一対が平行に案内される。そのため、方向切替部材Ａ４５０の基礎板部材Ａ４３０に対する相対移動は、基礎板部材Ａ４３０の短手方向への平行移動となる。その移動の速度は、傾斜部Ａ４４４ｂが直線状に形成されていることにより、移動部材Ａ４４０が基礎板部材Ａ４３０に対して相対移動する速度に対して比例する。そのため、移動部材Ａ４４０と、方向切替部材Ａ４５０及び装飾部材Ａ４６０とが、連動する動作演出を実行させ易くすることができる。第２平行部Ａ４４４ｃは、第１平行部Ａ４４４ａ程の長さは無く、必要最小限の長さで形成される。第２平行部Ａ４４４ｃを形成する目的は、回転動作ユニットＡ４００ｂの演出効果の向上のためである。即ち、第１動作ユニットＡ４００が張出状態まで駆動され駆動モータＡＭＴ１（図１０９２参照）が停止された場合に、ダンパ部材Ａ４１７ｃに付勢バネＡ４１７ｂから与えられる付勢力で連結機構Ａ４２７が若干押し戻され、移動部材Ａ４４０が基礎板部材Ａ４３０に対して逆方向（戻る方向）に相対移動した場合であっても、第２平行部Ａ４４４ｃがあることで、移動部材Ａ４４０の短手方向における方向切替部材Ａ４５０の位置を変化させないようにすることができる。これにより、第１動作ユニットＡ４００の張出状態において駆動モータＡＭＴ１の駆動を停止させるという制御を採用する場合に生じ得る付勢バネＡ４１７ｂの付勢力による押し戻し動作が、生じた場合であっても、張出状態における第１動作ユニットＡ４００の外観（回転動作ユニットＡ４００ｂの短手方向の長さ）を維持し易くすることができる。

【３３４４】

図１０９６（ａ）に示す状態では、回転軸棒ＡＪ１と柱状突設部Ａ４４８との間の距離が第１長さＡＤ１とされ、回転軸棒ＡＪ１及び柱状突設部Ａ４４８を通る直線と、一対の挿通突部Ａ４４３を通る直線との間の角度は第１角度Ａθ１とされる。図１０９６（ｂ）に示す状態では、回転軸棒ＡＪ１と柱状突設部Ａ４４８との間の距離が第２長さＡＤ２とされ、回転軸棒ＡＪ１及び柱状突設部Ａ４４８を通る直線と、一対の挿通突部Ａ４４３を通る直線との間の角度は第２角度Ａθ２とされる。第２長さＡＤ２は第１長さＡＤ１よりも長くなるよう構成される（第１長さＡＤ１＜第２長さＡＤ２）。第２角度Ａθ２は第１角度Ａθ１よりも小さくなるよう構成される（第１角度Ａθ１＞第２角度Ａθ２）。図１０９７（ａ）に示す状態では、回転軸棒ＡＪ１と柱状突設部Ａ４４８との間の距離が第３長さＡＤ３とされ、回転軸棒ＡＪ１及び柱状突設部Ａ４４８を通る直線と、一対の挿通突部Ａ４４３を通る直線との間の角度は第３角度Ａθ３とされる。第３長さＡＤ３は第２長さＡＤ２よりも長くなるよう構成される（第１長さＡＤ１＜第２長さＡＤ２＜第３長さＡＤ３）。第３角度Ａθ３は第２角度Ａθ２よりも小さくなるよう構成される（第１角度Ａθ１＞第２角度Ａθ２＞第３角度Ａθ３）。図１０９７（ｂ）に示す状態では、回転軸棒ＡＪ１と柱状突設部Ａ４４８との間の距離が第４長さＡＤ４とされ、回転軸棒ＡＪ１及び柱状突設部Ａ４４８を通る直線と、一対の挿通突部Ａ４４３を通る直線との間の角度は第４角度Ａθ４とされる。第４長さＡＤ４は第３長さＡＤ３よりも長くなるよう構成される（第１長さＡＤ１＜第２長さＡＤ２＜第３長さＡＤ３＜第４長さＡＤ４）。第４角度Ａθ４は第３角度Ａθ３よりも小さくなるよう構成される（第１角度Ａθ１＞第２角度Ａθ２＞第３角度Ａθ３＞第４角度Ａθ４）。

【３３４５】

従って、第１動作ユニットＡ４００が演出待機状態から張出状態となるまでにおいて、回転動作ユニットＡ４００ｂは、回転軸棒ＡＪ１と柱状突設部Ａ４４８との間の距離が徐

々に長くなるように変化され、それに伴い、回転軸棒ＡＪ１及び柱状突設部Ａ４４８を通る直線と、一対の挿通突部Ａ４４３を通る直線との間の角度が徐々に小さくなるように変化される。図１０９８、図１０９９及び図１１００は、第１動作ユニットＡ４００の正面図である。図１０９８、図１０９９及び図１１００では、第１動作ユニットＡ４００が演出待機状態から張出状態へ向けて駆動される様子が時系列で図示される。図１０９８では、第１動作ユニットＡ４００の演出待機状態が図示され、図１０９９では、第１動作ユニットＡ４００の演出待機状態と張出状態との間の状態であって、回転動作ユニットＡ４００ｂの外観が姿勢変化を除いて演出待機状態と同じとなる状態が図示され、図１１００では、第１動作ユニットＡ４００の張出状態が図示される。図１０９８に示す状態では、板状検出片Ａ４３７が検出センサＡ４１１ｄの検出溝に配置される。これにより、第１動作ユニットＡ４００が演出待機状態にあることを、対応する制御装置に把握させることができる。案内長孔Ａ４１４は、図１０９９に示す柱状突設部Ａ４４８よりも右側に形成される回転軸棒ＡＪ１を中心とする円弧形状に沿う円弧部Ａ４１４ａと、図１０９９に示す柱状突設部Ａ４４８よりも左側において直線状に形成され円弧部Ａ４１４ａと滑らかに連なる（連なる部分における円弧部Ａ４１４ａの接線方向に延びる）直線部Ａ４１４ｂと、を備える。即ち、柱状突設部Ａ４４８が円弧部Ａ４１４ａに配置されている状態では（図１０９８及び図１０９９参照）、回転動作ユニットＡ４００ｂの回転動作が生じても、回転軸棒ＡＪ１と柱状突設部Ａ４４８との間の距離は第１長さＡＤ１（図１０９６（ａ）参照）に維持され、基礎板部材Ａ４３０に対する移動部材Ａ４４０の相対移動は生じないので、回転動作ユニットＡ４００ｂの外観は維持される。

【３３４６】

図１０９９に示す状態から、図１１００に示す状態への回転動作の過程において、回転動作ユニットＡ４００ｂの短手方向に回転移動部材Ａ４６５が張り出すように、回転動作ユニットＡ４００ｂの外観が変化される。図１０９９に示す状態から図１１００に示す状態までの間において、柱状突設部Ａ４４８が案内される直線部Ａ４１４ｂは、回転軸棒ＡＪ１を中心とする円と１点で交差する配置とされているので、柱状突設部Ａ４４８の配置と、回転軸棒ＡＪ１及び柱状突設部Ａ４４８の間の距離とが、一対一で対応する。回転移動部材Ａ４６５の張出量は、回転軸棒ＡＪ１及び柱状突設部Ａ４４８の間の距離に対応するよう構成されているので（図１０９６及び図１０９７参照）、回転移動部材Ａ４６５が張出始める柱状突設部Ａ４４８の位置や、柱状突設部Ａ４４８の位置に対応した回転移動部材Ａ４６５の張出量を、構造面から特定できる。そのため、回転動作ユニットＡ４００ｂの姿勢変化と回転移動部材Ａ４６５の張出とを個別の駆動源で実行する場合に問題となり得る、回転動作ユニットＡ４００ｂの姿勢の変化量（角度）が不十分な状態で回転移動部材Ａ４６５が張り出して背面ケースＡ２１０（図１０８２参照）と衝突するという事態を回避することができる。駆動モータＡＭＴ１（図１０９２参照）の駆動力が伝達されベルトＡ４２３ａが動作されると、連結機構Ａ４２７が金属棒ＡＭＢ１に案内されて左右方向にスライド変位される。本実施形態では、駆動モータＡＭＴ１の駆動量の制御によって、回転動作ユニットＡ４００ｂが図１０９８に示す状態と図１０９９に示す状態とを往復するように動作させたり、回転動作ユニットＡ４００ｂが図１０９９に示す状態と図１１００に示す状態とを往復するように動作させたり、回転動作ユニットＡ４００ｂが図１０９８に示す状態と図１１００に示す状態とを往復するように動作させたりすることができる。

【３３４７】

張出状態の側（左側）において、連結機構Ａ４２７はダンパ部材Ａ４１７ｃと当接し付勢バネＡ４１７ｂからの弾性力で減速される。これにより、第１動作ユニットＡ４００を張出状態とする向きでベルトＡ４２３ａを高速で動作させた場合であっても、連結機構Ａ４２７が張出状態の側（左側）で跳ね返る等して、ベルトＡ４２３ａに過大な負荷が加えられることを回避し易くすることができ、ベルトＡ４２３ａ及び連結機構Ａ４２７の耐久性を向上させることができる。図１０９８に示す第１動作ユニットＡ４００の演出待機状態から回転動作ユニットＡ４００ｂが始動する場合、柱状突設部Ａ４４８の始動方向は回

転軸棒ＡＪ１を中心とし柱状突設部Ａ４４８を通る円の接線方向ＡＴ１へ向くことになる。本実施形態では、図１０９８に示す状態において、接線方向ＡＴ１と金属棒ＡＭＢ１が延びる方向（左右方向）との成す角度が小さくなるように構成されているので、駆動モータＡＭＴ１の駆動力を効率的に伝達して回転動作ユニットＡ４００ｂの回転動作を実行させることができる。図１０９９に示す状態において、接線方向ＡＴ１の向きが直線部Ａ４１４ｂと平行となる。そのため、図１０９９に示す状態から回転動作ユニットＡ４００ｂを正面視反時計回りに回転動作させる場合の回転方向の抵抗を小さくすることができる。図１０９９に示す状態から図１１００に示す状態までの間に、接線方向ＡＴ１の向きと、金属棒ＡＭＢ１が延びる方向（左右方向）との成す角度が漸増し、接線方向ＡＴ１の下方向の成分が大きくなる。そのため、回転動作ユニットＡ４００ｂを回転動作させる力は自重の割合が増え、駆動モータＡＭＴ１の駆動力に余剰が生まれる。この余剰分の駆動力を、基礎板部材Ａ４３０に対する移動部材Ａ４４０の相対移動に利用することができる。このように、駆動モータＡＭＴ１の駆動力を、回転動作ユニットＡ４００ｂの回転動作にも、基礎板部材Ａ４３０に対する移動部材Ａ４４０の相対移動にも、利用するという構成を採用しながら、それら複数の動作に駆動力が必要となるタイミングをずらすように構成することで、一時点で必要とされる駆動力の最大値を下げることができ、駆動モータＡＭＴ１の小形化を図ることができる。

【３３４８】

図１１００に示すように、回転軸棒ＡＪ１と、駆動力の伝達箇所としての柱状突設部Ａ４４８とを結ぶ直線と金属棒ＡＭＢ１の延びる方向とが成す角度よりも、移動部材Ａ４４０が基礎板部材Ａ４３０に対して相対移動する方向としての移動方向ＡＭ１と金属棒ＡＭＢ１の延びる方向とが成す角度の方が小さくなるように構成される。本実施形態では、移動方向ＡＭ１と金属棒ＡＭＢ１の延びる方向とが成す角度が鋭角とされており、金属棒ＡＭＢ１の延びる方向で伝達される駆動モータＡＭＴ１の駆動力の移動方向ＡＭ１へ向く成分を確保し易くすることができるので、移動部材Ａ４４０の基礎板部材Ａ４３０に対する相対移動よりも先に、回転動作ユニットＡ４００ｂを回転動作させる方向で駆動力が伝達されてしまい、回転動作ユニットＡ４００ｂの動作抵抗が大きくなる事態が発生することを避けることができる。なお、本実施形態では、移動方向ＡＭ１が、回転動作ユニットＡ４００ｂの長手方向と一致する。柱状突設部Ａ４４８に駆動モータＡＭＴ１からの負荷が左右方向で伝達されると、その負荷は移動方向ＡＭ１で移動部材Ａ４４０を相対移動させる下向きの負荷と、回転動作ユニットＡ４００ｂを回転軸棒ＡＪ１中心に回転させる（起こす）方向の上向きの負荷とに分解される。駆動モータＡＭＴ１からの負荷が左右方向（真横方向）であるからこそ、このように、上下方向への負荷の分解をスムーズに生じさせることができる。この時、移動方向ＡＭ１に分解される負荷の方向には、回転軸棒ＡＪ１は配置されていないので、その負荷も、回転軸棒ＡＪ１を中心として回転動作ユニットＡ４００ｂを回転させるように作用する。即ち、本実施形態では、柱状突設部Ａ４４８が、回転軸棒ＡＪ１を通り移動方向ＡＭ１と平行な直線からずれた位置に配置されているので、移動部材Ａ４４０を移動方向ＡＭ１で相対移動させる成分の負荷が、回転動作ユニットＡ４００ｂの回転方向にも生じるので、柱状突設部Ａ４４８から回転軸棒ＡＪ１に向かう負荷が過大になる場合のように、回転動作不良が生じることを回避し易くすることができる。

【３３４９】

図１１０１、図１１０２及び図１１０３は、第１動作ユニットＡ４００の背面図である。図１１０１、図１１０２及び図１１０３では、第１動作ユニットＡ４００が演出待機状態から張出状態へ向けて駆動される様子が時系列で図示され、縦長部材Ａ４１１の図示が省略される。図１１０１では、第１動作ユニットＡ４００の演出待機状態が図示され、図１１０２では、第１動作ユニットＡ４００の演出待機状態と張出状態との間の状態であって、回転動作ユニットＡ４００ｂの外観が姿勢変化を除いて演出待機状態と同じとなる状態が図示され、図１１０３では、第１動作ユニットＡ４００の張出状態が図示される。即ち、図１１０１が、図１０９８に示す状態の回転動作ユニットＡ４００ｂの背面図に相当

し、図１１０２が、図１０９９に示す状態の回転動作ユニットＡ４００ｂの背面図に相当し、図１１０３が、図１１００に示す状態の回転動作ユニットＡ４００ｂの背面図に相当する。主に図１１０２を参照して、第１動作ユニットＡ４００の演出待機状態を起点とした回転動作ユニットＡ４００ｂの動作について説明する。なお、図１０９６及び図１０９７を適宜参照する。図１１０２に示す状態から、回転動作ユニットＡ４００ｂが背面視時計回りに回転され、回転軸棒ＡＪ１と柱状突設部Ａ４４８との間の距離が第２長さＡＤ２（図１０９６（ｂ）参照）になるまでにおいては、基礎板部材Ａ４３０に対する移動部材Ａ４４０の相対移動は生じるが、移動部材Ａ４４０の短手方向への方向切替部材Ａ４５０の移動は生じない。そのため、回転動作ユニットＡ４００ｂの外観は、長手方向に延びるように変化し、短手方向の変化は生じない。回転動作ユニットＡ４００ｂが背面視時計回りに更に回転され、回転軸棒ＡＪ１と柱状突設部Ａ４４８との間の距離が第２長さＡＤ２の状態から第３長さＡＤ３（図１０９７（ａ）参照）になるまでにおいては、基礎板部材Ａ４３０に対する移動部材Ａ４４０の相対移動は生じ、更に移動部材Ａ４４０の短手方向への方向切替部材Ａ４５０の移動が生じる。

【３３５０】

そのため、回転動作ユニットＡ４００ｂの外観は、長手方向に延びるように変化し、且つ、短手方向の幅が広くなるように変化する。このように、回転動作ユニットＡ４００ｂの外観の変化は、回転動作ユニットＡ４００ｂの回転動作中において、長手方向のみが変化する状態と、長手方向が変化すると共に短手方向が変化する状態とで、２段階で生じるように構成される。回転動作ユニットＡ４００ｂが背面視時計回りに更に回転され、回転軸棒ＡＪ１と柱状突設部Ａ４４８との間の距離が第３長さＡＤ３の状態から第４長さＡＤ４（図１０９７（ｂ）参照）になるまでにおいては、基礎板部材Ａ４３０に対する移動部材Ａ４４０の相対移動は生じるが、移動部材Ａ４４０の短手方向への方向切替部材Ａ４５０の移動は生じない。そのため、回転動作ユニットＡ４００ｂの外観は、長手方向に延びるように変化し、短手方向の変化は生じない。これにより、第１動作ユニットＡ４００の張出状態（図１１０３参照）において駆動モータＡＭＴ１の駆動を停止させるという制御を採用する場合に生じ得る、付勢バネＡ４１７ｂ（図１０９８参照）の付勢力による押し戻し動作が生じた場合であっても、張出状態における第１動作ユニットＡ４００の外観（回転動作ユニットＡ４００ｂの短手方向の長さ）を維持し易くすることができる。このように、回転動作ユニットＡ４００ｂの傾倒動作においては、各区間で基礎板部材Ａ４３０に対して相対動作する部材の個数が異なる。この相対動作する部材の個数に対応させて駆動モータＡＭＴ１の制御負荷を切り替えるよう制御することで（例えば、部材の個数が多くなる範囲で制御負荷を増加させ、部材の個数が少なくなる範囲で制御負荷を減少させることで）、動作抵抗の変化の影響を抑えることができ、回転動作ユニットＡ４００ｂの動作速度が局所的に変化することを防止し易くすることができる。図１１０２に示す状態から、柱状突設部Ａ４４８が左方の速度成分が一定で移動する場合における、回転動作ユニットＡ４００ｂの回転角度の変化について説明する。まず、図１１０２に示す状態において、回転軸棒ＡＪ１及び柱状突設部Ａ４４８を結ぶ直線と、案内長孔Ａ４１４の直線部Ａ４１４ｂとは、直交する。

【３３５１】

図１１０２に示す状態から、柱状突設部Ａ４４８が左方の速度成分が一定で移動する場合、柱状突設部Ａ４４８が案内長孔Ａ４１４の直線部Ａ４１４ｂに案内されることから、回転動作ユニットＡ４００ｂの回転角度Ａφ１は、図１１０３に示すように、回転軸棒ＡＪ１と柱状突設部Ａ４４８とを結ぶ直線を斜辺とし、図１１０２に示す回転軸棒ＡＪ１と柱状突設部Ａ４４８とを結ぶ直線を底辺とし、直線部Ａ４１４ｂに沿う直線を高さＡＸ１とする直角三角形の鋭角の角度として特定される。ここで、第１長さＡＤ１を単位長さと仮定した場合、直角三角形の関係式として三角関数から式１［ｔａｎＡφ１＝ＡＸ１］が成立するので、その逆関数として式２［Ａφ１＝ａｒｃｔａｎＡＸ１］が成立する。式２から、柱状突設部Ａ４４８が左方の速度成分一定で移動することに伴い高さＡＸ１が一定速度で増加する場合、回転角度Ａφ１の変化量は漸減することになる。従って、本実施形

態において、駆動モータＡＭＴ１を一定速度で駆動させ、連結機構Ａ４２７の連結部材Ａ４２７ａ（図１０９８参照）を一定速度で左右方向に移動させる場合に、図１１０２に示す状態から図１１０３に示す状態へ向けての始動時における回転角度Ａφ１の変化量を最大として、徐々に回転角度Ａφ１の変化量が減少するという動作態様で回転動作ユニットＡ４００ｂを回転動作させることができる。即ち、駆動モータＡＭＴ１を一定速度で駆動させるという単純な制御を採用しながら、回転動作ユニットＡ４００ｂについては、回転速度を徐々に減少させるという動作態様を実現することができる。これにより、第１動作ユニットＡ４００が演出待機状態から張出状態へ向けて動作する場合には、始動時は高速で回転させつつも、張出状態に近づく程、回転動作ユニットＡ４００ｂの回転速度を減少させる。そのため、回転動作ユニットＡ４００ｂの登場時の驚きを遊技者に与えつつ、張出状態においては回転動作ユニットＡ４００ｂの配置や姿勢を維持することで遊技者の視界に残し易くすることを、駆動モータＡＭＴ１を一定速度で駆動させる制御で実現することができる。

【３３５２】

一方、第１動作ユニットＡ４００が張出状態から演出待機状態へ向けて動作する場合には、始動時は遅速で回転させつつも、演出待機状態へ近づく程、回転動作ユニットＡ４００ｂの回転速度を増加させる。そのため、回転動作ユニットＡ４００ｂの退避側への始動時の余韻を残しつつ、演出待機状態付近においては回転動作ユニットＡ４００ｂの回転速度を高速とすることで、回転動作ユニットＡ４００ｂを速やかに退避させることを、駆動モータＡＭＴ１を一定速度で駆動させる制御で実現することができる。これにより、回転動作ユニットＡ４００ｂの動作として、回転方向の変位と直動方向の変位とを同時に生じさせながら、回転方向の変位が目立つ（回転速度が大きい）動作状態と、回転方向の変位が目立たない（回転速度が小さい）状態であって直動方向の変位が目立つ動作状態とを、構成することができる。即ち、第１動作ユニットＡ４００の演出待機状態（図１１０１参照）から背面視時計回りの回転動作を実行させる場合に、図１１０２に示す状態までは、移動部材Ａ４４０の基礎板部材Ａ４３０に対する相対移動をほとんど生じさせないようにされ、更に、図１１０２に示す状態からの回転動作において、駆動モータＡＭＴ１を一定速度で駆動させる場合における第１動作ユニットＡ４００の回転速度が漸減するようにされている。これにより、第２長さＡＤ２の直線の先端が案内長孔Ａ４１４の中心線と一致する位置に柱状突設部Ａ４４８が配置される状態を境とする、回転方向の変位が目立つ動作状態と、回転方向の変位が目立たずに直動方向の変位が目立つ動作状態との、動作状態の移行を違和感なく且つスムーズに生じさせることができる。図１１０１から図１１０３に示すように、演出待機状態からの回転動作ユニットＡ４００ｂの回転動作にあたっては、図１１０１からの回転開始時から図１１０２に示す状態までは、柱状突設部Ａ４４８が円弧部Ａ４１４ａに案内されることから、基礎板部材Ａ４３０に対する移動部材Ａ４４０の相対移動は生じず、回転動作のみが生じる。

【３３５３】

図１１０２に示す状態から図１１０３に示す状態までは、回転動作ユニットＡ４００ｂの回転動作に伴い、基礎板部材Ａ４３０に対する移動部材Ａ４４０の相対移動が生じる。相対移動の態様は、図１０９６及び図１０９７に示す順序で生じる。図１１０２では、図１０９６及び図１０９７に図示される第１長さＡＤ１、第２長さＡＤ２、第３長さＡＤ３、第４長さＡＤ４が、対応して図示される。図１１０２に図示される第１長さＡＤ１、第２長さＡＤ２、第３長さＡＤ３、第４長さＡＤ４の姿勢が、図１０９６及び図１０９７に図示される第１長さＡＤ１、第２長さＡＤ２、第３長さＡＤ３、第４長さＡＤ４の各状態における回転動作ユニットＡ４００ｂの姿勢に対応する。即ち、図１１０２に示す状態から、第２長さＡＤ２の姿勢まで回転動作ユニットＡ４００ｂが回転する際には、基礎板部材Ａ４３０に対する移動部材Ａ４４０の相対移動のみが生じる（図１０９６（ａ）及び図１０９６（ｂ）参照）。更に、第２長さＡＤ２の姿勢から第３長さＡＤ３の姿勢まで回転動作ユニットＡ４００ｂが回転する際には、基礎板部材Ａ４３０に対する移動部材Ａ４４０の相対移動に加え、方向切替部材Ａ４５０の相対移動も生じる（図１０９６（ｂ）及び

図１０９７（ａ）参照）。更に、第３長さＡＤ３の姿勢から第４長さＡＤ４の姿勢まで回転動作ユニットＡ４００ｂが回転する際には、基礎板部材Ａ４３０に対する移動部材Ａ４４０の相対移動のみが生じる（図１０９７（ａ）及び図１０９７（ｂ）参照）。このように、本実施形態では、回転動作ユニットＡ４００ｂの回転動作に伴い、他の複数の部材の相対動作も生じるように構成されているが、各部材の相対動作の開始タイミングが同じではなく、互いにずれるように構成されている。これにより、回転動作ユニットＡ４００ｂの動作に必要な駆動力が急激に増大することを避けることができる。

【３３５４】

図１１０２に図示される第１長さＡＤ１、第２長さＡＤ２、第３長さＡＤ３、第４長さＡＤ４の長さの変化と、姿勢の変化との対応関係について説明する。右側に図示される第１長さＡＤ１と第２長さＡＤ２との間の角度と、第２長さＡＤ２と第３長さとの間の角度とは、ほとんど変わらないが（約１８度）、第１長さＡＤ１と第２長さＡＤ２との差と、第２長さＡＤ２と第３長さＡＤ３との差は、後者の方が前者よりも３倍以上ある。そのため、回転動作ユニットＡ４００ｂが右側に図示される第１長さＡＤ１の姿勢から第２長さＡＤ２の姿勢まで回転する場合の、単位角度あたりの基礎板部材Ａ４３０に対する移動部材Ａ４４０の移動長さよりも、回転動作ユニットＡ４００ｂが第２長さＡＤ２の姿勢から第３長さＡＤ３の姿勢まで回転する場合の、単位角度あたりの基礎板部材Ａ４３０に対する移動部材Ａ４４０の移動長さの方が３倍以上長くなる。更に、回転動作ユニットＡ４００ｂが第２長さＡＤ２の姿勢から第３長さＡＤ３の姿勢まで回転する場合の、単位角度あたりの基礎板部材Ａ４３０に対する移動部材Ａ４４０の移動長さよりも、回転動作ユニットＡ４００ｂが第３長さＡＤ３の姿勢から第４長さＡＤ４の姿勢まで回転する場合の、単位角度あたりの基礎板部材Ａ４３０に対する移動部材Ａ４４０の移動長さの方が長くなる。これにより、回転動作ユニットＡ４００ｂの動作態様を、回転動作が主の状態から、基礎板部材Ａ４３０に対する移動部材Ａ４４０の相対移動（直線的な動作）が主の状態へ、段階的に移行させることができる。ここで、第１動作ユニットＡ４００の張出状態へ向けた回転動作の終盤（例えば、図１１０２の第３長さＡＤ３の姿勢から第４長さＡＤ４の姿勢までの状態）において、回転軸棒ＡＪ１を中心として背面視時計回り方向に移動する柱状突設部Ａ４４８に対して、移動方向ＡＭ１を背面視反時計回り方向に戻すように構成される（図１０９６及び図１０９７参照）。

【３３５５】

即ち、回転動作ユニットＡ４００ｂの回転角度を部分的に相殺するように、柱状突設部Ａ４４８と移動方向ＡＭ１との間の角度が小さくされるので、図１１０３に示される状態における移動方向ＡＭ１（図１１００参照）の角度変化をおさえることができる。これにより、例えば、ダンパ部材Ａ４１７ｃを介して付勢バネＡ４１７ｂの付勢力で回転動作ユニットＡ４００ｂが若干押し戻されたとしても（図１１００参照）、それによる移動方向ＡＭ１の角度変化を抑えることができる。これにより、第１動作ユニットＡ４００の張出状態において、回転動作ユニットＡ４００ｂの短手方向幅が変化し難いように構成される（図１０９７参照）だけでなく、移動方向ＡＭ１の角度変化も抑えることができるので、第１動作ユニットＡ４００を張出状態で安定させ易くすることができる。また、回転動作ユニットＡ４００ｂによれば、張出状態へ向かうほど長手方向に長くなるように構成されているので、回転動作ユニットＡ４００ｂに回転方向からかけられる空気抵抗は傾倒終端側ほど大きくなる。そのため、空気抵抗による制動作用を効果的に生じさせることができる。更に、回転動作ユニットＡ４００ｂによれば、張出状態へ向かうほど方向切替部材Ａ４５０や装飾部材Ａ４６０が短手方向に張り出すことで、前後方向視の面積が大きくなる。そのため、前後方向への倒れに対する空気抵抗を大きくすることができるので、回転動作ユニットＡ４００ｂの前後方向への倒れを防止し易くすることができる。次いで、図１１０４から図１１１１を参照して、第２動作ユニットＡ５００について説明する。図１１０４は、第２動作ユニットＡ５００の正面斜視図であり、図１１０５は、第２動作ユニットＡ５００の背面斜視図である。第２動作ユニットＡ５００は、背面ケースＡ２１０（図１０８２参照）に保持される支持ユニットＡ５００ａと、その支持ユニットＡ５００ａに

正面視左側下部に配置される回転軸棒ＡＪ２を中心に回転動作可能に支持される回転動作ユニットＡ５００ｂと、を備える。

【３３５６】

第２動作ユニットＡ５００では、駆動モータＡＭＴ２が右上側に配設されており、回転軸棒ＡＪ２が左下側に配設されている。これにより、回転軸棒ＡＪ２の付近に駆動モータＡＭＴ２を配設する場合に比較して、回転軸棒ＡＪ２周辺の構造を簡素化でき、回転軸棒ＡＪ２の配置を左隅に寄せることができる。更に、回転軸棒ＡＪ２の付近に駆動モータＡＭＴ２を配設する場合に見られるような、回転動作ユニットＡ５００ｂの前側または後側に駆動モータＡＭＴ２を配設する場合に比較して、第２動作ユニットＡ５００の前後幅を短くすることができる。従って、背面ケースＡ２１０（図１０８２参照）の前後方向に複数の可動役物を積層配置する場合のスペースを十分に確保することができる。更に、駆動モータＡＭＴ２の軸線の方向を上下方向とすることで、前後幅を駆動モータＡＭＴ２の本体部の直径程度の前後幅に抑えている。これにより、第２動作ユニットＡ５００の前後幅を短くすることができる。また、駆動モータＡＭＴ１（図１０９１参照）の軸線の方向と駆動モータＡＭＴ２の軸線の方向とを直交させていることにより、片方の駆動モータＡＭＴ１の駆動時に生じる振動（軸線と直交する平面上の振動）により、もう片方の駆動モータＡＭＴ２が動かされる（誤動作される）ことを回避し易くすることができる。図１１０６は、第２動作ユニットＡ５００の分解正面斜視図であり、図１１０７は、第２動作ユニットＡ５００の分解背面斜視図である。図１１０６及び図１１０７では、支持ユニットＡ５００ａが分解されており、回転動作ユニットＡ５００ｂは非分解の状態で図示される。支持ユニットＡ５００ａは、背面ケースＡ２１０（図１０８２参照）に締結固定される固定支持ユニットＡ５１０と、その固定支持ユニットＡ５１０に配置が固定される駆動モータＡＭＴ２を有し、その駆動モータＡＭＴ２の駆動力を回転動作ユニットＡ５００ｂに伝達可能に構成される駆動伝達ユニットＡ５２０と、を備える。

【３３５７】

固定支持ユニットＡ５１０は、背面ケースＡ２１０（図１０８２参照）の底壁部Ａ２１１の正面視右部に締結固定される縦長部材Ａ５１１と、その縦長部材Ａ５１１の上端側部に締結固定される横長部材Ａ５１３と、その横長部材Ａ５１３の背面側に配設される板金部材から折曲形成される補強部材Ａ５１５と、縦長部材Ａ５１１の下側部に配設され回転動作ユニットＡ５００ｂの下端部を前側から覆うように構成される覆設部材Ａ５１７と、を備える。横長部材Ａ５１３は、樹脂材料から横長板状に形成される板状本体Ａ５１３ａと、その板状本体Ａ５１３ａに貫通形成される案内長孔Ａ５１４と、板状本体Ａ５１３ａの右端側において前方側に二股状に突出された突出部で駆動伝達ユニットＡ５２０の駆動ギアＡ５２３ｄを支持可能に形成される支持部Ａ５１３ｂと、その板状本体Ａ５１３ａに一端が支持される付勢バネＡ５１３ｃと、その付勢バネＡ５１３ｃの他端が支持され、付勢バネＡ５１３ｃの付勢力で左右方向に延びる可動域の左端に付勢されるダンパ部材Ａ５１３ｄと、を備える。なお、案内長孔Ａ５１４の形状は、第１動作ユニットＡ４００で上述した案内長孔Ａ４１４（図１１０１参照）の形状と左右対称とされる。これにより、回転動作ユニットＡ５００ｂの回転動作の関係（回転角度と長手方向の移動幅との関係）は、左右対称であることを除き、回転動作ユニットＡ４００ｂで説明した回転動作（図１０９８から図１１０３参照）と同じなので、第２動作ユニットＡ５００についての回転動作の説明は省略する。なお、案内長孔Ａ５１４は、上側の変位規制装置Ａ２１４（図１０８３参照）の突設先端が挿通される箇所に相当する。上側の変位規制装置Ａ２１４が突出状態とされると、その突設先端が柱状突設部Ａ５４６（図１１０５参照）と干渉し、柱状突設部Ａ５４６の移動を制限するように構成される。補強部材Ａ５１５は、金属板から折曲形成される部材であって、板状本体Ａ５１３ａの背面側に張り合わせるように配置される板状本体Ａ５１５ａと、その板状本体Ａ５１５ａから折曲形成され金属棒ＡＭＢ２が挿通される貫通孔が形成される一対の保持用折曲部Ａ５１５ｂと、案内長孔Ａ５１４を外側から囲む形状で穿設される長孔Ａ５１５ｃと、を備える。

【３３５８】

覆設部材Ａ５１７は、樹脂材料から形成される部材であって、板状部の左右側端部および下側端部が背面側に延設される形状から形成される本体部Ａ５１７ａと、その本体部Ａ５１７ａに形成され回転動作ユニットＡ５００ｂの回転軸棒ＡＪ２が挿通される筒状支持部Ａ５１７ｂと、回転動作ユニットＡ５００ｂの配置を検出することで第２動作ユニットＡ５００が演出待機状態または張出状態であることを検出するための検出センサＡ５１７ｃと、を備える。検出センサＡ５１７ｄとしては、通常、フォトカプラ形式のセンサが利用されるが、これに限られるものではない。例えば、磁気センサでも良いし、接触式のセンサでも良い。駆動伝達ユニットＡ５２０は、横長部材Ａ５１３の右端部に締結固定され駆動モータＡＭＴ２が支持される支持部材Ａ５２１と、その支持部材Ａ５２１の上面側において回転可能に支持される複数の回転部材から構成される伝達機構Ａ５２３と、その伝達機構Ａ５２３の左端の回転部材を保持し横長部材Ａ５１３に締結固定される左端保持部材Ａ５２５と、伝達機構Ａ５２３と回転動作ユニットＡ５００ｂとを連結する連結機構Ａ５２７と、を備える。伝達機構Ａ５２３は、内周側に歯が形成される環状のベルトＡ５２３ａと、そのベルトＡ５２３ａの歯と噛み合う形状の歯が外周側に形成され、ベルトＡ５２３ａを緩み無く支持可能となるように支持部材Ａ５２１及び左端保持部材Ａ５２５を介して横長部材Ａ５１３に回転可能に支持される左右一対のプーリーＡ５２３ｂ，Ａ５２３ｃと、駆動モータＡＭＴ２の駆動軸に相対動作不能に固定される駆動ギアＡ５２３ｄと、右プーリーＡ５２３ｂの下面から回転軸線を中心とする筒状に延設される筒状部の下端部に形成されるギア状部であって駆動ギアＡ５２３ｄと噛み合う伝達ギア部Ａ５２３ｅと、を備える。プーリー５２３ｂ，５２３ｃ及び駆動ギアＡ５２３ｄの回転軸線は、互いに平行に構成される。これにより、駆動モータＡＭＴ２が駆動され、駆動ギアＡ５２３ｄが回転されると、その回転が伝達ギア部Ａ５２３ｅに伝達されることで右プーリーＡ５２３ｂが回転されることで、ベルトＡ５２３ａの左右方向に延びている箇所が左右方向に移動される態様でベルトＡ５２３ａが駆動される。

【３３５９】

左端保持部材Ａ５２５は、樹脂材料から形成され板状本体Ａ５１３ａに締結固定され左プーリーＡ５２３ｃを回転可能に支持する上側部材Ａ５２５ａと、金属材料から形成され上側部材Ａ５２５ａとの間で左プーリーＡ５２３ｃを挟み込む配置で上側部材Ａ５２５ａに締結固定される下側部材Ａ５２５ｂと、を備える。連結機構Ａ５２７は、回転動作ユニットＡ５００ｂの上端側部が連結されると共に正面側の凹部Ａ５２７ｂで金属棒ＡＭＢ２を受け入れることで動作方向が左右方向とされる連結部材Ａ５２７ａと、その連結部材Ａ５２７ａの凹部Ａ５２７ｂを正面側から塞ぐように連結部材Ａ５２７ａに締結固定されることで連結部材Ａ５２７ａとの間からの金属棒ＡＭＢ２の脱落を防止する防止部材Ａ５２７ｃと、を備える。連結部材Ａ５２７ａは、上端部にベルト５２３ａの後面と当接される平面板状の当接部Ａ５２７ｄを備え、防止部材Ａ５２７ｃは、当接部Ａ５２７ｄと対応する位置に鋸歯状の鋸状当接部Ａ５２７ｅを備える。当接部Ａ５２７ｄがベルトＡ５２３ａの平面状部（外周側部）と対向配置され、鋸状当接部Ａ５２７ｅがベルトＡ５２３ａの鋸歯状部（内周側部）と対向配置される状態で、当接部Ａ５２７ｄ及び鋸状当接部Ａ５２７ｅでベルトＡ５２３ａを挟み込むようにすることで、ベルトＡ５２３ａに対する平面当接部Ａ５２７ｄ及び鋸状当接部Ａ５２７ｅの滑りによる位置ずれを防止することができる。防止部材Ａ５２７ｃとの締結固定のために連結部材Ａ５２７ａには柱状の締結部が形成されるが、その内の一つに滑車Ａ５２７ｇが回転可能に支持され、滑車Ａ５２７ｇの外周の溝に金属棒ＡＭＢ２が配置されるよう連結機構Ａ５２７が設計される。これにより、連結機構Ａ５２７と金属棒ＡＭＢ２との間で生じる動作抵抗を低減することができるので、第２動作ユニットＡ５００を動作させるために駆動モータＡＭＴ２に要求される駆動力を低減することができ、駆動モータＡＭＴ２の小形化を図ることができる。

【３３６０】

このような構造により、連結機構Ａ５２７は、駆動モータＡＭＴ２が駆動回転され、歯合伝達により右プーリーＡ５２３ｂが回転されることでベルトＡ５２３ａの左右に延びている箇所が左右方向に移動することに伴って、金属棒ＡＭＢ２に案内されて左右方向に移

動される。連結部材Ａ５２７ａは、回転動作ユニットＡ５００ｂの柱状突設部Ａ５４６が挿通される上下方向に延びる案内長孔Ａ５２７ｆを備える。回転動作ユニットＡ５００ｂの柱状突設部Ａ５４６は、案内長孔Ａ５２７ｆ及び固定支持ユニットＡ５１０の案内長孔Ａ５１４に挿通されることで、連結機構Ａ５２７が左右方向に移動されることに伴って、回転動作ユニットＡ５００ｂの柱状突設部Ａ５４６が上下方向かつ左右方向に移動される。このように左右方向に移動する連結機構Ａ５２７を介して、回転動作ユニットＡ５００ｂに駆動力が伝達され、回転動作ユニットＡ５００ｂが変位される。以下、回転動作ユニットＡ５００ｂの詳細について説明する。図１１０８は、回転動作ユニットＡ５００ｂの分解正面斜視図であり、図１１０９は、回転動作ユニットＡ５００ｂの分解背面斜視図である。図１１０８及び図１１０９に図示されるように、回転動作ユニットＡ５００ｂは、下端側において回転軸棒ＡＪ２に回転可能に支持される基礎部材Ａ５３０と、回転軸棒ＡＪ２と直交する平面上において回転軸棒ＡＪ２を通る直線方向にスライド移動可能となるように基礎部材Ａ５３０に連結される移動部材Ａ５４０と、基礎部材Ａ５３０及び移動部材Ａ５４０に挿通され移動部材Ａ５４０のスライド移動時に、そのスライド移動と直交する方向に移動可能とされる方向切替部材Ａ５５０と、その方向切替部材Ａ５５０の移動により配置または姿勢が変化されることで回転動作ユニット５００ｂの短手方向の長さが変化するように遊技者に見せるための変化部材Ａ５６０と、その変化部材Ａ５６０よりも前側に配設固定され基礎部材Ａ５３０との間に形成される空間に移動部材Ａ５４０及び方向切替部材Ａ５５０を配置するようにして固定支持部材Ａ５６５を介して基礎部材Ａ５３０に固定される覆設部材Ａ５７０と、を備える。

【３３６１】

基礎部材Ａ５３０は、長尺板状の板状本体Ａ５３１と、その板状本体Ａ５３１の長尺方向と平行な長孔として穿設される上下一対の案内長孔Ａ５３２と、その一対の案内長孔Ａ５３２の間の位置において上下方向と左右傾斜する方向とを組合せた形状で穿設される複数の機能長孔Ａ５３３と、板状本体Ａ５３１との間に空間を形成するようにして板状本体Ａ５３１の下端部の短手方向両端に締結固定される空間構成部材Ａ５３４と、その空間構成部材Ａ５３４に前後方向で穿設され回転軸棒ＡＪ２に支持される支持孔Ａ５３５と、空間構成部材Ａ５３４が締結固定される位置よりも上側において板状本体Ａ５３１の短手方向に張り出すように形成され締結ネジの挿通部として機能する一対の張出挿通部Ａ５３６と、を備える。機能長孔Ａ５３３は、上下一対の長孔と、その一対の長孔に対して反転した形状となるもう一組の上下一対の長孔との、４つの長孔から構成されており、各長孔の形状は、反転の関係を除き共通とされている。複数の機能長孔Ａ５３３のうち、上下一対の長孔は、一方の長孔を、案内長孔Ａ５３２の長手方向に沿って平行移動させた位置に形成されている。即ち、上下一対の長孔の対応する箇所は、同一直線上にあるか、平行配置される関係が維持される。機能長孔Ａ５３３のうち、上下一対の長孔と、もう一組の上下一対の長孔とは、案内長孔Ａ５３２の延びる方向に沿って、配置がずらされている。このように構成することで、配置がずらされていない場合に比較して空きスペースを利用し易くなり、板状本体Ａ５３１の短手方向の長さを抑えながら板状本体Ａ５３１の短手方向の機能長孔Ａ５３３の長さを確保し易くすることができる。空間構成部材Ａ５３４は、正面側下端部を起点として支持孔Ａ５３５から離れる方向に板状に張り出す板状検出片Ａ５３４ａを備える。板状検出片Ａ５３４ａは、検出センサＡ５１７ｃ（図１１０７参照）の検出溝に配置可能となる前後位置に形成されている。

【３３６２】

板状検出片Ａ５３４ａは、回転軸棒ＡＪ２が支持される側（正面側）において形成されている。これにより、回転軸棒ＡＪ２の変形等により回転軸棒ＡＪ２が曲がる（傾斜する）事態が生じた場合であっても、板状検出片Ａ５３４ａの位置ずれを最小限にとどめることができるので、板状検出片Ａ５３４ａが検出センサＡ５１７ｃの検出溝に収まる前後位置から外れる位置に配置されることを回避し易くすることができる。検出センサＡ５１７ｃにより板状検出片Ａ５３４ａの配置が検出されることで、回転動作ユニットＡ５００ｂの姿勢を把握することができるので、複数の動作ユニットＡ４００～Ａ６００が個別の駆

動源で駆動される場合であっても、互いに衝突する事態が生じることを回避できる。移動部材Ａ５４０は、樹脂材料から形成される板状本体Ａ５４１と、その板状本体Ａ５４１の正面側に締結固定され正面側に複数のＬＥＤ等の発光手段が配設される発光基板Ａ５４２と、発光基板Ａ５４２の上側部を覆う形状とされ発光基板Ａ５４２の発光手段からの光を透過可能な部分を有するように構成され板状本体Ａ５４１に締結固定される装飾部材Ａ５４３と、基礎部材Ａ５３０の案内長孔Ａ５３２に挿通される程度に突設される一対の挿通突部Ａ５４４と、基礎部材Ａ５３０の機能長孔Ａ５３３に対応する位置において案内長孔Ａ５３２の延びる方向と直交する方向に延びるように穿設される複数の補助長孔Ａ５４５と、板状本体Ａ５４１の左上隅部から背面側に突設され駆動伝達ユニットＡ５２０の案内長孔Ａ５２７ｆ（図１１０７参照）に挿通される柱状突設部Ａ５４６と、を備える。移動部材Ａ５４０をこのように構成することで、発光基板Ａ５４２に配設される発光手段から照射される光によって装飾部材Ａ５４３を明るく照らす演出が実行可能となる。加えて、発光基板Ａ５４２に配設されるＬＥＤ等の発光手段は、光軸が前向き（基板前面と直交する方向）に配置されるＬＥＤだけでなく、特に短手方向端部において、光軸が横向き（基板前面と平行な方向）に配置されるＬＥＤを備える。これにより、光を利用した演出効果を向上させることができるが、詳細は後述する。

【３３６３】

移動部材Ａ５４０の下端部は、第２動作ユニットＡ５００の演出待機状態（図１１０４参照）において、基礎部材Ａ５３０の板状本体Ａ５３１と空間構成部材Ａ５３４との間に形成される空間に配置される。即ち、正面視で、移動部材Ａ５４０が支持孔Ａ５３５に挿通される回転軸棒ＡＪ２と重なり得るよう構成されており、移動部材Ａ５４０の配置自由度を向上させることができる。装飾部材Ａ５４３は、短手方向中央部において長手方向に延びる透光性領域Ａ５４３ａと、その透光性領域Ａ５４３ａの短手方向両側において鍍金が塗布されている鍍金領域Ａ５４３ｂと、を備える。これにより、機能長孔Ａ５３３や補助長孔Ａ５４５を形成する関係上、基板の配置が短手方向中央部寄りに制限される場合であっても、正面向きの発光演出については短手方向中央部寄りの透光性領域Ａ５４３ａで行い、その他の鍍金領域Ａ５４３ｂでは鍍金からの反射で演出を行うことで、演出効果の低下を避けることができる。また、装飾部材Ａ５４３の短手方向端部は背面側へは延びておらず、発光基板Ａ５４２の側面を覆っていない。これにより、発光基板Ａ５４２の横方向に照射される光が装飾部材Ａ５４３で減衰されることなく、発光演出において、対象物を十分に照らすことができる。挿通突部Ａ５４４は、基礎部材Ａ５３０の案内長孔Ａ５３２に挿通されると共に先端に螺入されるネジ及びカラー部材ＡＣ１により案内長孔Ａ５３２からの脱落が防止されるよう構成される。このように構成することで、移動部材Ａ５４０が、案内長孔Ａ５３２に沿って基礎部材Ａ５３０に対して相対移動可能に構成される。

【３３６４】

方向切替部材Ａ５５０は、左右対応する部材の組から構成されており、対応する板状本体Ａ５５１と、その板状本体Ａ５５１の左右内側部において正面側へ突設される長手方向に一対で配置される正面柱状部Ａ５５２と、その正面柱状部Ａ５５２の突設方向と同一直線上で背面側へ突設される長手方向に一対で配置される背面柱状部Ａ５５３と、板状本体Ａ５５１の左右外側部において長手方向に穿設される貫通孔Ａ５５４と、板状本体Ａ５５１との間に移動部材Ａ５４０を配置可能な空間を保つようにして板状本体Ａ５５１の左右外側および上側の外周端部において板状本体Ａ５５１に締結固定される移動装飾部材Ａ５５５と、その移動装飾部材Ａ５５５の下端部から長手方向（貫通孔Ａ５５４と平行な方向）に穿設される貫通孔Ａ５５６と、を備える。本実施形態では、板状本体Ａ５５１及び移動装飾部材Ａ５５５は、演出を考慮して有色透明の光透過性の樹脂材料から形成される。特に、樹脂の色を黄色で構成していることから、移動部材Ａ５４０の鍍金領域Ａ５４３ｂ（金色の鍍金）との色の連続性を良くすることができ、動作時の発光演出効果を向上することができる。板状本体Ａ５５１及び移動装飾部材Ａ５５５は、全く違わない同形状の部材で構成することができれば、部材を共通化できる可能性があり好ましい場合がある。これに対し、本実施形態では、板状本体Ａ５５１及び移動装飾部材Ａ５５５は対応する２部

材で構成されており、全く同じ形状で構成されているものではないが、この形状の違いは機能的な要求から設計されたものである。例えば、上端部における形状の違いは、移動部材Ａ５４０の柱状突設部Ａ５４６がある側において、柱状突設部Ａ５４６との干渉を避けるための切欠きが形成されていることで、異なる形状となっている。また、例えば、正面柱状部Ａ５５２や背面柱状部Ａ５５３の配置の違いは、機能長孔Ａ５３３や補助長孔Ａ５４５が左右非対称な位置に配設されていることで、異なる形状となっている。

【３３６５】

このような機能的な要求を背面側の構成に受け持たせることにより、遊技者に視認される移動装飾部材Ａ５５５の正面側の形状の設計自由度を向上させることができ、本実施形態では左右対称形状とすることで、回転動作ユニットＡ５００ｂの演出効果を向上させることができる。正面柱状部Ａ５５２は、移動部材Ａ５４０の補助長孔Ａ５４５に挿通され、背面柱状部Ａ５５３は、基礎部材Ａ５３０の機能長孔Ａ５３３に挿通されている。これにより、方向切替部材Ａ５５０は、基礎部材Ａ５３０に対する移動部材Ａ５４０の配置に応じて、補助長孔Ａ５４５の延びる方向に変位可能となっている。背面柱状部Ａ５５３は、基礎部材Ａ５３０の機能長孔Ａ５３３に挿通されると共に先端に螺入されるネジ及びカラー部材ＡＣ１により機能長孔Ａ５３３からの脱落が防止されるよう構成される。一方で、基礎部材Ａ５３０に対して、移動部材Ａ５４０は挿通突部Ａ５４４により連結され、方向切替部材Ａ５５０は背面柱状部Ａ５５３により連結されることで脱落の防止としては十分なので、正面柱状部Ａ５５２においては、移動部材Ａ５４０との間にカラー部材ＡＣ１が配設され、ネジの螺入による脱落の防止は行われていない。これにより、発光基板Ａ５４２を補助長孔Ａ５４５のすぐ近くまで形成させても、カラー部材ＡＣ１と発光基板Ａ５４２との擦れが生じることが無いので、発光基板Ａ５４２の耐久性が落ちることは無く、発光基板Ａ５４２の形状の設計自由度を向上させることができる。また、ネジ頭が移動装飾部材Ａ５５５と干渉することを避けることができ、移動装飾部材Ａ５５５と移動部材Ａ５４０との前後間隔を短くすることができる。これにより、方向切替部材Ａ５５０の前後厚さを短くすることができる。

【３３６６】

変化部材Ａ５６０は、左右一対の部材から構成されており、方向切替部材Ａ５５０の貫通孔Ａ５５４に変位可能（回転変位および貫通孔Ａ５５４の延びる方向の変位が可能）に支持される案内支持部材Ａ５６１と、その案内支持部材Ａ５６１が背面側に締結固定される翼状部材Ａ５６２と、その翼状部材Ａ５６２に回転可能に支持される中間変位部材Ａ５６３と、その中間変位部材Ａ５６３を翼状部材Ａ５６２との間に挟む配置で翼状部材Ａ５６２に締結固定される固定部材Ａ５６４と、基礎部材Ａ５３０の張出挿通部Ａ５３６に締結固定され中間変位部材Ａ５６３を回転可能に支持する固定支持部材Ａ５６５と、その固定支持部材Ａ５６５との間に中間変位部材Ａ５６３を挟む配置で固定支持部材Ａ５６５に締結固定される固定部材Ａ５６６と、を備える。翼状部材Ａ５６２は、中間変位部材Ａ５６３を回転可能に支持する柱状部であって、先端部に形成される雌ネジに締結ネジが螺入されることで固定部材Ａ５６４が締結固定される支持締結部Ａ５６２ａと、案内支持部材Ａ５６１が締結固定される被締結部Ａ５６２ｂと、を備える。中間変位部材Ａ５６３は、板状に形成される部材であって、支持締結部Ａ５６２ａが挿通される第１貫通孔Ａ５６３ａと、固定支持部材Ａ５６５が挿通され固定支持部材Ａ５６５に回転可能に支持される第２貫通孔Ａ５６３ｂと、方向切替部材Ａ５５０の貫通孔Ａ５５６に挿通され変位可能（回転変位および貫通孔Ａ５５６の延びる方向の変位が可能）に支持される挿通突部Ａ５６３ｃと、を備える。固定支持部材Ａ５６５は、円弧状部の外周部から直線上の一対の脚部が形成される左右対称形状とされ、脚部の下端から背面側へ柱状に突設され基礎部材Ａ５３０の張出挿通部Ａ５３６に締結固定される柱状固定部Ａ５６５ａと、円弧状部の左右上端部において背面側に突設される柱状部であって中間変位部材Ａ５６３の第２貫通孔Ａ５６３ｂを回転可能に支持する柱状支持部Ａ５６５ｂと、を備える。

【３３６７】

柱状支持部Ａ５６５ｂは、先端に雌ネジが形成されており、その雌ネジに固定部材Ａ５

６６の挿通孔Ａ５６６ａに挿通された締結ネジが螺入されることで、中間変位部材Ａ５６３の固定支持部材Ａ５６５からの脱落を防止する態様で固定支持部材Ａ５６５に固定部材Ａ５６６を締結固定することができる。なお、本実施形態では、固定部材Ａ５６６の締結ネジの挿通部として、挿通孔Ａ５６６ａのみではなく、間に他の部材を挟むことなく固定支持部材Ａ５６５と締結固定するための締結ネジを挿通する挿通孔Ａ５６６ｂも用意されている。そのため、締結ネジの螺入位置は、臨機応変に変更することができる。例えば、挿通孔Ａ５６６ａ，Ａ５６６ｂの全てに締結ネジを挿通し螺入しても良い。この場合、柱状支持部Ａ５６５ｂの強度を締結ネジの強度により向上することができるので、柱状支持部Ａ５６５ｂが破損して中間変位部材Ａ５６３が抜け落ちることを回避し易くすることができる。また、例えば、挿通孔Ａ５６６ａ又は挿通孔Ａ５６６ｂのいずれか一方に締結ネジを挿通し螺入しても良い。この場合、締結ネジの必要個数を削減することができるので、製品の製造コストを低減することができる。覆設部材Ａ５７０は、短手方向中央部において長手方向に延びる透光性領域Ａ５７１と、その透光性領域Ａ５７１の短手方向両側において鍍金が塗布されている鍍金領域Ａ５７２と、その鍍金領域Ａ５７２の背面側において短手方向外側端部から背面側へ延設され、その延設端部から折曲形成される一対の爪状部Ａ５７３と、固定支持部材Ａ５６５に締結固定される複数の被締結柱状部Ａ５７４と、を備える。透光性領域Ａ５７１及び鍍金領域Ａ５７２により、発光基板Ａ５４２の形状が補助長孔Ａ５４５と干渉しない形状に制限される場合においても、発光演出の演出効果を高く維持することができる。即ち、発光演出については短手方向中央部寄りの透光性領域Ａ５７１で行い、その他の鍍金領域Ａ５７２では鍍金からの反射で演出を行うことで、演出効果の低下を避けることができる。

【３３６８】

爪状部Ａ５７３は、移動部材Ａ５４０の装飾部材Ａ５４３の短手方向両側を案内可能に支持するよう構成される。これにより、移動部材Ａ５４０の前後方向の位置ずれを抑制することができるので、特に、張出状態（図１０８６参照）において移動部材Ａ５４０が基礎部材Ａ５３０に対して前倒れしたり後倒れしたりすることを防止し易くすることができる。被締結柱状部Ａ５７４は、固定支持部材Ａ５６５の一対の脚部の中央側部および円弧状部の中央部に対応する位置に配置され、各位置において固定支持部材Ａ５６５に挿通される締結ネジが螺入されることで、固定支持部材Ａ５６５に締結固定される。図１１１０（ａ）、図１１１０（ｂ）、図１１１１（ａ）及び図１１１１（ｂ）は、回転動作ユニットＡ５００ｂの背面図である。図１１１０（ａ）、図１１１０（ｂ）、図１１１１（ａ）及び図１１１１（ｂ）では、回転動作ユニットＡ５００ｂの移動部材Ａ５４０が基礎部材Ａ５３０に対して相対移動する様子が時系列で図示される。なお、図１１１０（ａ）、図１１１０（ｂ）、図１１１１（ａ）及び図１１１１（ｂ）では、カラー部材ＡＣ１の図示が省略される。図１１１０（ａ）、図１１１０（ｂ）、図１１１１（ａ）及び図１１１１（ｂ）では、第２動作ユニットＡ５００の演出待機状態（図１０８４参照）における回転動作ユニットＡ５００ｂ（図１１１０（ａ）参照）から、張出状態（図１０８６参照）における回転動作ユニットＡ５００ｂ（図１１１１（ｂ）参照）までの、相対移動の様子が図示される。案内長孔Ａ５３２は、平行に延びる一対の長孔であるが、一直線上に形成されているものではない。上側の案内長孔Ａ５３２は基礎部材Ａ５３０の短手方向中央部に形成される一方、下側の案内長孔Ａ５３２は回転軸棒ＡＪ２を避けるように短手方向中央部から少しずれた位置に配設される。

【３３６９】

このように、案内長孔Ａ５３２を若干ずらした場合であっても、移動部材Ａ５４０を一対の案内長孔Ａ５３２で支持しているので、移動部材Ａ５４０を案内長孔Ａ５３２の延びる方向にスムーズに移動させることができる。また、このように案内長孔Ａ５３２の配置をずらすことで、回転軸棒ＡＪ２を基礎部材Ａ５３０の短手方向中央位置に配設することができる。機能長孔Ａ５３３は、案内長孔Ａ５３２が延びる方向に対して平行に延びる第１平行部Ａ５３３ａと、その第１平行部Ａ５３３ａに一端が連なるように形成され第１平行部Ａ５３３ａに対して傾斜する方向に直線状に延びる傾斜部Ａ５３３ｂと、その傾斜部

Ａ５３３ｂの他端に連なるように形成され第１平行部Ａ５３３ａの延びる方向に対して平行に延びる第２平行部Ａ５３３ｃと、を備える。ここで、図１１１０（ａ）では、方向切替部材Ａ５５０の背面柱状部Ａ５５３が第１平行部Ａ５３３ａの端部側に配置された状態が図示され、図１１１０（ｂ）では、方向切替部材Ａ５５０の背面柱状部Ａ５５３が第１平行部Ａ５３３ａと傾斜部Ａ５３３ｂとの交差位置に配置された状態が図示され、図１１１１（ａ）では、方向切替部材Ａ５５０の背面柱状部Ａ５５３が傾斜部Ａ５３３ｂと第２平行部Ａ５３３ｃとの交差位置に配置された状態が図示され、図１１１１（ｂ）では、方向切替部材Ａ５５０の背面柱状部Ａ５５３が第２平行部Ａ５３３ｃの端部側に配置された状態が図示される。第１平行部Ａ５３３ａの長さは十分に長く形成されている。これにより、移動部材Ａ５４０が、図１１１０（ａ）に示す状態から、基礎部材Ａ５３０に対して相対移動を開始しても、暫くは（図１１１０（ｂ）に示す状態までは）、方向切替部材Ａ５５０が移動部材Ａ５４０の短手方向に移動し難いように構成される。第２動作ユニットＡ５００の動作において、移動部材Ａ５４０の基礎部材Ａ５３０に対する相対移動は、回転軸棒ＡＪ２を中心とする回転動作ユニットＡ５００ｂの回転動作と同時に行われることになるが、図１１１０（ａ）に示す状態から図１１１０（ｂ）に示す状態までは、短手方向幅の短い外観を維持した状態で回転動作ユニットＡ５００ｂを回転動作させることができる。

【３３７０】

傾斜部Ａ５３３ｂは、第１平行部Ａ５３３ａが形成される位置から基礎部材Ａ５３０の短手方向外側へ向けて延びる。そのため、第１平行部Ａ５３３ａに方向切替部材Ａ５５０の背面柱状部Ａ５５３が配置されている状態から移動部材Ａ５４０が基礎部材Ａ５３０に対して相対移動し、背面柱状部Ａ５５３が傾斜部Ａ５３３ｂに入ると、方向切替部材Ａ５５０が移動部材Ａ５４０の短手方向外側へ向けて移動する。方向切替部材Ａ５５０の一対の背面柱状部Ａ５５３は、一対の補助長孔Ａ５４５（図１１０９参照）に挿通されており、一対が平行に案内される。そのため、方向切替部材Ａ５５０の移動部材Ａ５４０に対する相対移動は、移動部材Ａ５４０の短手方向への平行移動となる。その移動の速度は、傾斜部Ａ５３３ｂが直線状に形成されていることにより、移動部材Ａ５４０が基礎部材Ａ５３０に対して相対移動する速度に対して比例する。そのため、移動部材Ａ５４０及び方向切替部材Ａ５５０が連動する動作演出を実行させ易くすることができる。第２平行部Ａ５３３ｃは、第１平行部Ａ５３３ａ程の長さは無く、必要最小限の長さで形成される。第２平行部Ａ５３３ｃを形成する目的は、回転動作ユニットＡ５００ｂの演出効果の向上のためである。即ち、第２動作ユニットＡ５００が張出状態まで駆動され駆動モータＡＭＴ２（図１１０６参照）が停止された場合に、ダンパ部材Ａ５１３ｄに付勢バネＡ５１３ｃから与えられる付勢力で連結機構Ａ５２７が若干押し戻され、移動部材Ａ５４０が基礎部材Ａ５３０に対して逆方向（戻る方向）に相対移動した場合であっても、第２平行部Ａ５３３ｃがあることで、移動部材Ａ５４０の短手方向における方向切替部材Ａ５５０の位置を変化させないようにすることができる。これにより、第２動作ユニットＡ５００の張出状態において駆動モータＡＭＴ２の駆動を停止させるという制御を採用する場合に生じ得る、付勢バネＡ５１３ｃ（図１１０６参照）の付勢力による押し戻し動作が生じた場合であっても、張出状態における第２動作ユニットＡ５００の外観（回転動作ユニットＡ５００ｂの短手方向の長さ）を維持し易くすることができる。

【３３７１】

ここで、第２動作ユニットＡ５００の回転動作ユニットＡ５００ｂと、第１動作ユニットＡ４００の回転動作ユニットＡ４００ｂとの違いについて説明する。まず、回転動作ユニットＡ５００ｂでは、案内長孔Ａ５３２が一直線上に配置されていないことは上述した通りである。第２動作ユニットＡ５００の回転動作ユニットＡ５００ｂでは、機能長孔Ａ５３３が基礎部材Ａ５３０の短手方向に並べられるのではなく、長手方向に配置がずらされている。これにより、基礎部材Ａ５３０の長手方向に並設される機能長孔Ａ５３３間の隙間に短手方向反対側に形成される機能長孔Ａ５３３の一部を入り込ませることができるので、基礎部材Ａ５３０の短手方向の長さを短くすることができる。方向切替部材Ａ５５

０の背面柱状部Ａ５５３の配置は、機能長孔Ａ５３３の配置の上下ずれの寸法に合わせて、上下にずれるように構成している。これにより、左右の方向切替部材Ａ５５０の相反する方向（移動部材Ａ５４０の短手方向）への動作タイミングを合致させることができる。回転動作ユニットＡ４００ｂでは、移動部材Ａ４４０に機能長孔Ａ４４４が形成されていたが、回転動作ユニットＡ５００ｂでは、機能長孔Ａ５３３が基礎部材Ａ５３０に形成されている。このことから、第１動作ユニットＡ４００では、回転動作ユニットＡ４００ｂが回転動作し移動部材Ａ４４０が基礎板部材Ａ４３０に対して相対移動することに伴い機能長孔Ａ４４４も基礎板部材Ａ４３０に対して相対移動したが（図１０９６及び図１０９７参照）、第２動作ユニットＡ５００では、回転動作ユニットＡ５００ｂが回転動作し移動部材Ａ５４０が基礎部材Ａ５３０に対して相対移動しても、機能長孔Ａ５３３の配置は基礎部材Ａ５３０に対して相対移動することは無い。逆に、第１動作ユニットＡ４００では基礎板部材Ａ４３０に補助長孔Ａ４３３（図１０９４参照）が形成されていたのが、第２動作ユニットＡ５００では移動部材Ａ５４０に補助長孔Ａ５４５が形成されおり（図１１０９参照）、対応関係が逆となっている。

【３３７２】

この関係から、第２動作ユニットＡ５００の回転動作ユニットＡ５００ｂに形成される機能長孔Ａ５３３は、第１動作ユニットＡ４００の回転動作ユニットＡ４００ｂに形成される機能長孔Ａ４４４と上下の関係が逆になっている。このように、機能長孔Ａ４４４，Ａ５３３と補助長孔Ａ４３３，Ａ５４５の配置の対応関係が逆とされていることに、機能長孔Ａ４４４，Ａ５３３の上下の関係を逆にして対応することで、回転動作ユニットＡ５００ｂにおいても、長手方向に延びる過程で回転動作ユニットＡ５００ｂの短手方向の長さが増大するという、回転動作ユニットＡ４００ｂと同様の動作態様を実現させることができる。第２動作ユニットＡ５００では、回転動作ユニットＡ５００ｂの長手方向における方向切替部材Ａ５５０の配置は、移動部材Ａ５４０の補助長孔Ａ５４５の配置に対応することになる。そのため、移動部材Ａ５４０が基礎部材Ａ５３０に対して回転動作ユニットＡ５００ｂの長手方向に相対移動することに伴い、方向切替部材Ａ５５０は、移動部材Ａ５４０の移動量と同様の移動量で回転動作ユニットＡ５００ｂの長手方向に移動し、それと同時に、移動部材Ａ５４０の短手方向に移動する。即ち、方向切替部材Ａ５５０の移動は、移動部材Ａ５４０に対しては移動部材Ａ５４０の短手方向（案内長孔Ａ５３２の延びる方向と直交する方向）への相対移動となり、基礎部材Ａ５３０に対しては機能長孔Ａ５３３の形成方向に沿う相対移動となる。変化部材Ａ５６０は、第２貫通孔Ａ５６３ｂが基礎部材Ａ５３０に固定される固定支持部材Ａ５６５の柱状支持部Ａ５６５ｂに支持される一方、挿通突部Ａ５６３ｃは変位可能な方向切替部材Ａ５５０の貫通孔Ａ５５６に支持され、案内支持部材Ａ５６１は変位可能な貫通孔Ａ５５４に支持される。これにより、変化部材Ａ５６０に対して、基礎部材Ａ５３０を支点とする移動部材Ａ５４０の短手方向への変位量に対応して回転するという、移動部材Ａ５４０の変位とも方向切替部材Ａ５５０の変位とも異なる変位を生じさせることができる。

【３３７３】

なお、第２動作ユニットＡ５００が演出待機状態から張出状態となるまでにおいて、回転動作ユニットＡ５００ｂは、回転軸棒ＡＪ２と柱状突設部Ａ５４６との間の距離が徐々に長くなるように変化され、それに伴い、回転軸棒ＡＪ２及び柱状突設部Ａ５４６を通る直線と、回転動作ユニットＡ５００ｂの長手方向（移動部材Ａ５４０の移動方向）に延びる直線との間の角度が徐々に小さくなるように変化されることは、図１０９６及び図１０９７を参照して第１動作ユニットＡ４００の説明で上述したのと同じであるので、ここでは説明を省略する。次いで、図１１１２から図１１１９を参照して、第３動作ユニットＡ６００について説明する。図１１１２は、第３動作ユニットＡ６００の正面斜視図であり、図１１１３は、第３動作ユニットＡ６００の背面斜視図である。第３動作ユニットＡ６００は、背面ケースＡ２１０（図１０８２参照）に保持される支持ユニットＡ６００ａと、その支持ユニットＡ６００ａに昇降動作可能に支持される開閉動作ユニットＡ６００ｂと、を備える。図１１１４は、第３動作ユニットＡ６００の分解正面斜視図であり、図１

１１５は、第３動作ユニットＡ６００の分解背面斜視図である。図１１１４及び図１１１５では、支持ユニットＡ６００ａが分解されており、開閉動作ユニットＡ６００ｂは非分解の状態で図示される。支持ユニットＡ６００ａは、背面ケースＡ２１０（図１０８２参照）に締結固定される固定支持ユニットＡ６１０と、その固定支持ユニットＡ６１０に配置が固定される駆動モータＡＭＴ３を有し、その駆動モータＡＭＴ３の駆動力を開閉動作ユニットＡ６００ｂに伝達可能に構成される駆動伝達ユニットＡ６２０と、を備える。固定支持ユニットＡ６１０は、背面ケースＡ２１０（図１０８２参照）の底壁部Ａ２１１の正面視下部に締結固定される横長部材Ａ６１１と、その横長部材Ａ６１１の右上側部に締結固定される装飾部材Ａ６１３と、その装飾部材Ａ６１３の下側において横長部材Ａ６１１に締結固定される右側部材Ａ６１５と、横長部材Ａ６１１の左側部との間に駆動伝達ユニットＡ６２０が移動可能な空間を空けて締結固定される左側部材Ａ６１７と、を備える。

【３３７４】

横長部材Ａ６１１は、板状本体Ａ６１１ａと、その板状本体Ａ６１１ａの上下端部から正面側に折曲形成される一組の支持形成部Ａ６１１ｂと、その支持形成部Ａ６１１ｂに上下方向で挿通され固定される金属製の円柱状部材から形成される昇降支持棒Ａ６１１ｃと、を備える。昇降支持棒Ａ６１１ｃは、開閉動作ユニットＡ６００ｂの背面側部に挿通された状態で支持形成部Ａ６１１ｂに支持されることで、開閉動作ユニットＡ６００ｂの昇降の方向を案内し、板状本体Ａ６１１ａに対する開閉動作ユニットＡ６００ｂの前後方向の配置を維持するように機能する。装飾部材Ａ６１３は、背面側が開放された箱状に形成される本体部Ａ６１３ａと、その本体部Ａ６１３ａの正面側側面の左側端部から左方へ張り出し形成される張出部Ａ６１３ｂを備える。張出部Ａ６１３ｂは、第３動作ユニットＡ６００の演出待機状態における開閉動作ユニットＡ６００ｂの前倒れを抑制するよう機能するが、詳細は後述する。右側部材Ａ６１５は、左側部材Ａ６１７と共同で、導光板ユニットＡ７００（図１０８２参照）を支持し、導光板ユニットＡ７００が締結固定される部材である。即ち、開閉動作ユニットＡ６００ｂは、第３動作ユニットＡ６００の演出待機状態において導光板ユニットＡ７００の後方に配置され、張出状態へ状態変化されることで導光板ユニットＡ７００の中央側へ向けて上昇変位されるよう構成される。

【３３７５】

左側部材Ａ６１７は、板状本体Ａ６１７ａと、その板状本体Ａ６１７ａの背面側から円柱状に突設形成される支持部Ａ６１７ｂと、その支持部Ａ６１７ｂを中心とする円弧に沿って穿設される扇状貫通孔Ａ６１７ｃと、支持部Ａ６１７ｂと同軸となる配置で板状本体Ａ６１７ａに配設される金属棒に巻かれ、一端が固定され他端が扇状貫通孔Ａ６１７ｃを臨む位置に配設される上昇方向付勢の捩りバネＡ６１７ｄと、板状本体Ａ６１７ａの下側において背面側が開放された箱状に形成される箱状部Ａ６１７ｅと、その箱状部Ａ６１７ｅの背面側から円柱状に突設形成される支持部Ａ６１７ｆと、駆動モータＡＭＴ３の駆動ギアＡＭＧ３を挿通可能な大きさで箱状部Ａ６１７ｅに穿設される挿通孔Ａ６１７ｇと、その挿通孔Ａ６１７ｇの下側縁部から背面側へ断面円弧状で延設され延設端部において挿通孔Ａ６１７ｇを部分的に覆う覆設部Ａ６１７ｈと、支持部Ａ６１７ｆ側に検出隙間を向ける姿勢で箱状部Ａ６１７ｅの背面側に締結固定される検出センサＡ６１７ｉと、を備える。覆設部Ａ６１７ｈは、駆動ギアＡＭＧ３が駆動モータＡＭＴ３の駆動軸から抜けて、駆動ギアＡＭＧ３が背面側へ脱落することを防止するストッパとして機能する。これにより、駆動ギアＡＭＧ３が駆動モータＡＭＴ３から脱落する事態を回避することができる。検出センサＡ６１７ｉは、駆動伝達ユニットＡ６２０の配置を検出することで、第３動作ユニットＡ６００が演出待機状態なのか、張出状態なのかを、把握可能とするための装置である。駆動伝達ユニットＡ６２０は、横長部材Ａ６１１と左側部材Ａ６１７との間において回転動作可能となるように支持部Ａ６１７ｂに支持され開閉動作ユニットＡ６００ｂに連結される回転動作部材Ａ６２１と、その回転動作部材Ａ６２１に駆動モータＡＭＴ３の駆動力を伝達可能となるように支持部Ａ６１７ｆに回転可能に支持される伝達部材Ａ６２５と、を備える。

【３３７６】
回転動作部材Ａ６２１は、板状本体Ａ６２１ａと、その板状本体Ａ６２１ａの端部において左側部材Ａ６１７の支持部Ａ６１７ｂを挿通可能に穿設される挿通孔Ａ６２１ｂと、長手方向の直線が挿通孔Ａ６２１ｂを通る長孔として穿設される伝達長孔Ａ６２１ｃと、挿通孔Ａ６２１ｂに近い上端部から正面側に突設され捩りバネＡ６１７ｄの他端を受けるバネ受突部Ａ６２１ｄと、板状本体Ａ６２１ａの挿通孔Ａ６２１ｂが配設される端部と反対側の端部において正面側に円柱状に突設され開閉動作ユニットＡ６００ｂに挿通される挿通突部Ａ６２１ｅと、を備える。回転動作部材Ａ６２１は、支持部Ａ６１７ｂが挿通孔Ａ６２１ｂに挿通されることで、左側部材Ａ６１７に回転可能に支持される。支持部Ａ６１７ｂの先端に螺入される抜け止め用のネジは、横長部材Ａ６１１の貫通孔Ａ６１１ｄを通して付け外し可能な構成となっている。即ち、本実施形態では、左側部材Ａ６１７を横長部材Ａ６１１に締結固定した後で、支持部Ａ６１７ｂの先端にネジを螺入させるという組立手順を採用することができる。伝達部材Ａ６２５は、駆動ギアＡＭＧ３と歯合される本体ギア部Ａ６２５ａと、その本体ギア部Ａ６２５ａの背面側において全周からフランジ状に張り出す張出部Ａ６２５ｂと、その張出部Ａ６２５ｂの外周側端部から背面側に円柱状に突設される挿通突部Ａ６２５ｃと、張出部Ａ６２５ｂの外周側端部から折曲形成され回転軸から離れる方向に延設される延設部Ａ６２５ｄと、を備える。挿通突部Ａ６２５ｃは、カラー部材ＡＣ１を介して回転動作部材Ａ６２１の伝達長孔Ａ６２１ｃに挿通される。これにより、伝達部材Ａ６２５の回転と回転動作部材Ａ６２１の回転とを連動させることができる。延設部Ａ６２５ｄは、検出センサＡ６１７ｉの検出隙間を横切ることが可能な位置に配設される。即ち、延設部Ａ６２５ｄが検出センサＡ６１７ｉの検出隙間に配置されているか否かにより、伝達部材Ａ６２５の姿勢を対応する制御装置に把握させることができる。

【３３７７】
図１１１６は、開閉動作ユニットＡ６００ｂの分解正面斜視図であり、図１１１７は、開閉動作ユニットＡ６００ｂの分解背面斜視図である。開閉動作ユニットＡ６００ｂは、樹脂材料から形成される板状部材Ａ６３０と、その板状部材Ａ６３０との間に空間を形成するように板状部材Ａ６３０の正面側に締結固定される空間形成部材Ａ６４０と、板状部材Ａ６３０と空間形成部材Ａ６４０との間の空間に移動可能に支持される一対の移動部材Ａ６５０と、板状部材Ａ６３０に締結固定される駆動モータＡＭＴ４と、その駆動モータＡＭＴ４の駆動力を移動部材Ａ６５０に伝達可能に構成される駆動伝達ユニットＡ６６０と、その駆動伝達ユニットＡ６６０を板状部材Ａ６３０との間に挟むように板状部材Ａ６３０に締結固定される背面カバー部材Ａ６７０と、その背面カバー部材Ａ６７０との間で昇降支持棒Ａ６１１ｃを挟むように背面カバー部材Ａ６７０に締結固定される案内ユニットＡ６８０と、を備える。板状部材Ａ６３０は、板状本体Ａ６３１と、その板状本体Ａ６３１の背面側に円柱状に突設される突設支持部Ａ６３２と、その突設支持部Ａ６３２を中心とする円弧状に穿設される一対の円弧状孔Ａ６３３と、突設支持部Ａ６３２と平行に突設される突設支持部Ａ６３４と、背面カバ―部材Ａ６７０との間の空間を形成するために板状本体Ａ６３１の外縁部に沿う枠状で背面側へ突設される枠状部Ａ６３５と、を備える。空間形成部材Ａ６４０は、骨組みを形成する本体部材Ａ６４１と、その本体部材Ａ６４１の正面側に締結固定される透光性の透光部材Ａ６４２と、その透光部材Ａ６４２を囲むように内部がくり抜かれ正面側に鍍金が塗布された状態で本体部材Ａ６４１に締結固定される非透過性の鍍金部材Ａ６４３と、透光部材Ａ６４２の全域に光を照射可能に形成され本体部材Ａ６４１に締結固定される発光基板Ａ６４４と、移動部材Ａ６５０の配置を検出するために本体部材Ａ６４１の背面側に配設される検出センサＡ６４５と、を備える。

【３３７８】
本体部材Ａ６４１は、背面側に左右方向に長い一対の案内溝部Ａ６４１ａと、その案内溝部Ａ６４１ａの端部付近に突設形成されるストッパ部Ａ６４１ｂと、を備える。案内溝部Ａ６４１ａは、上下に平行に並べられる一対の溝であり、左上から右下へ向かう直線状の長尺溝であって、移動部材Ａ６５０の移動を案内可能に構成される。ストッパ部Ａ６４

１ｂは、移動部材Ａ６５０が空間形成部材Ａ６４０から脱落することを防止するための突部であり、移動範囲の終端位置に配置された移動部材Ａ６５０と係合可能に構成される。発光基板Ａ６４４から延びるフラットケーブルＡ６４４ａにより、移動部材Ａ６５０への電力供給が可能となっている。本実施形態では、フラットケーブルＡ６４４ａが案内溝部Ａ６４１ａの長尺方向に沿って延びるように配設されている。これにより、移動部材Ａ６５０の移動時にフラットケーブルＡ６４４ａに過大な負荷が与えられることを回避し易くすることができ、フラットケーブルＡ６４４ａの耐久性を向上させることができる。移動部材Ａ６５０は、回転対称に配置される同一形状の一対の部材から構成され骨組みを形成する本体部材Ａ６５１と、異なる形状で形成され対応する本体部材Ａ６５１に締結固定される装飾部材Ａ６５５と、を備える。このように構成することで、駆動力が伝達される箇所については形状を共通化することで、伝達機構の簡素化および樹脂型の兼用を図ることができる一方で、遊技者に視認される側には装飾部材Ａ６５５を配設することで、簡素化された形状が演出面にまで影響を与えることを避けることができる。本体部材Ａ６５１は、長尺方向を案内溝部Ａ６４１ａの長尺方向に沿わせる姿勢で配設され左右方向外側への移動時に先頭になる側から正面側へ延設されることで上面視Ｌ字状に形成される長尺本体部Ａ６５２と、回転可能に構成され案内溝部Ａ６４１ａの内側に配置可能な大きさで形成される一対のローラー部材Ａ６５３と、を備える。

【３３７９】

長尺本体部Ａ６５２は、左右方向外側への移動時にストッパ部Ａ６４１ｂと対向配置され当接し得る被ストッパ部Ａ６５２ａと、長手方向略中央部から短手方向に板状に張り出す被検出部Ａ６５２ｂと、短手方向に延びる矩形状で背面側から凹設される凹設部Ａ６５２ｃと、を備える。被検出部Ａ６５２ｂは、検出センサＡ６４５の検出溝を横切ることができる形状で配設される。被検出部Ａ６５２ｂが検出センサＡ６４５の検出溝に配置されることで、移動部材Ａ６５０が移動終端に配置されたことを対応する制御装置に把握させることができる。本実施形態では、検出センサＡ６４５は下側の本体部材Ａ６５１の下側にのみ配置されているので、被検出部Ａ６５２ｂは下側の本体部材Ａ６５１に配設されていれば十分であり、上側の本体部材Ａ６５１には被検出部Ａ６５２ｂは不要であるが、樹脂型を共通化する関係上、上側の本体部材Ａ６５１にも被検出部Ａ６５２ｂが形成されている。ローラー部材Ａ６５３は、移動部材Ａ６５０の案内溝部Ａ６４１ａに対する動作抵抗を低下させるように機能する。即ち、移動部材Ａ６５０が案内溝部Ａ６４１ａに対して摺動する場合に比較して、ローラー部材Ａ６５３が転がることで摩擦力を低減することができるので、移動部材Ａ６５０の移動をスムーズに行わせることができる。装飾部材Ａ６５５は、本体部材Ａ６５１の被ストッパ部Ａ６５２ａが配設される側の端部とは反対側の端部の前側部に締結固定される部材であって、光透過性の樹脂材料から形成される透光部材Ａ６５６と、その透光部材を囲む枠状に形成される枠状部材Ａ６５７と、透光部材Ａ６５６及び枠状部材Ａ６５７側に光を照射するＬＥＤ等の発光手段を備える発光基板Ａ６５８と、を備える。装飾部材Ａ６５５と本体部材Ａ６５１との締結により、上面視で左右方向の一方が開放されたコの字を形成することができる。このコの字の内側にフラットケーブルＡ６４４ａが配設され、フラットケーブルＡ６４４ａの一端が発光基板Ａ６５８に接続される。このように構成することで、フラットケーブルＡ６４４ａが本体部材Ａ６５１や装飾部材Ａ６５５の外方にはみ出し、遊技者から視認されることを回避することができる。

【３３８０】

装飾部材Ａ６５５は、互いに近接配置される移動部材Ａ６５０の閉状態（図１０８４参照）では、透光部材Ａ６４２の前側を覆うように配設され、互いに離れる移動部材Ａ６５０の開状態（Ｂ５参照）では、透光部材Ａ６４２の前側から退き透光部材Ａ６４２及び装飾部材Ａ６５５を同時に視認させるように配設される。即ち、装飾部材Ａ６５５のみを視認させて発光演出を行う状態と、装飾部材Ａ６５５の間に透光部材Ａ６４２を配置させ、これらを同時に視認させて発光演出を行う状態と、を移動部材Ａ６５０の配置に応じて切り替えることができる。駆動伝達ユニットＡ６６０は、駆動モータＡＭＴ４の駆動軸に相

対回転不能に固定される駆動ギアＡ６６１と、板状部材Ａ６３０の突設支持部Ａ６３２に回転可能に支持される回転板部材Ａ６６２と、板状部材Ａ６３０の突設支持部Ａ６３４に回転可能に支持され駆動ギアＡ６６１と回転板部材Ａ６６２とを連動させる伝達ギアＡ６６３と、を備える。回転板部材Ａ６６２は、突設支持部Ａ６３２を挿通可能に穿設される貫通孔Ａ６６２ａと、その貫通孔Ａ６６２ａを中心とする扇状に形成される一対の扇状板部Ａ６６２ｂと、一方の扇状板部Ａ６６２ｂの円弧状部に伝達ギアＡ６６３と歯合されるギア歯が形成される円弧状ギア部Ａ６６２ｃと、貫通孔Ａ６６２ａを中心とする回転対称となる位置（本実施形態では、１８０度ずれた位置）において扇状板部Ａ６６２ｂの正面側に円柱状に突設される一対の突設部Ａ６６２ｄと、を備える。回転板部材Ａ６６２が、円形の円板状部材では無く、円の一部をくり抜いたような形状から形成されていることにより、回転板部材Ａ６６２と板状本体Ａ６３１との間で擦れが生じる面積を低減することができる。これにより、回転板部材Ａ６６２の回転時に生じる抵抗を低減することができるので、駆動モータＡＭＴ４に要求される駆動力を低減させることができる。突設部Ａ６６２ｄは、板状部材Ａ６３０の円弧状孔Ａ６３３を通り、移動部材Ａ６５０の凹設部Ａ６５２ｃに挿通される。即ち、突設部Ａ６６２ｄの配置が変化されることで、凹設部Ａ６５２ｃの配置が連動して変化されることに伴い移動部材Ａ６５０の移動が生じる。

【３３８１】

背面カバー部材Ａ６７０は、板状部材Ａ６３０の枠状部Ａ６３５と同一形状の外形を有し板状部材Ａ６３０に締結固定される板状本体Ａ６７１と、その板状本体Ａ６７１の右端から板状に張り出す張出部Ａ６７２と、板状本体Ａ６７１の背面側に突設され案内ユニットＡ６８０の回転部材の回転軸を支持する上下一対の突設支持部Ａ６７３と、回転板部材Ａ６６２の回転軌跡と関連して板状本体Ａ６７１に穿設される複数の円弧状貫通孔Ａ６７４と、を備える。張出部Ａ６７２は、演出待機状態において張出部Ａ６１３ｂ（図１１１４参照）の後方に配置される部分であって、仮に開閉動作ユニットＡ６００ｂが前倒れした状態で張出状態から演出待機状態に戻る場合等において、張出部Ａ６１３ｂから後ろ向きの負荷を受けることで、開閉動作ユニットＡ６００ｂの姿勢を元に戻す（後倒れさせる）部分として機能する。案内ユニットＡ６８０は、正面側が開放された箱状に形成される箱状本体Ａ６８１と、その箱状本体Ａ６８１の内部に配置される左右方向に延びる回転軸で回転可能に構成される上下一対のローラー部材Ａ６８２と、箱状本体Ａ６８１の内部に配置され前後方向に延びる回転軸で回転可能に構成される左右一組が上下一対で配設される滑車状部材Ａ６８３と、左右に長い形状で穿設される長尺貫通孔Ａ６８４と、を備える。ローラー部材Ａ６８２が箱状本体Ａ６８１の貫通孔Ａ６８１ａから背面側にはみ出すよう構成されているので、箱状本体Ａ６８１の背面が固定支持ユニットＡ６１０（図１１１４参照）の板状本体Ａ６１１ａと対向配置された場合に、板状本体Ａ６１１ａとの接触の関係を、箱状本体Ａ６８１の擦れではなく、ローラー部材Ａ６８２の転がりとすることができる。これにより、開閉動作ユニットＡ６００ｂの昇降動作時に固定支持ユニットＡ６１０から受ける抵抗を低減し易くすることができる。滑車状部材Ａ６８３の間には、箱状本体Ａ６８１の凹設部Ａ６８１ｂを通された昇降支持棒Ａ６１１ｃ（図１１１４参照）が配設される。これにより、案内ユニットＡ６８０は昇降支持棒Ａ６１１ｃに案内されて上下方向に昇降動作されることから、開閉動作ユニットＡ６００ｂの動作方向を安定させることができる。

【３３８２】

長尺貫通孔Ａ６８４は、回転動作部材Ａ６２１の挿通突部Ａ６２１ｅ（図１１１４参照）が挿通される長孔である。即ち、長尺貫通孔Ａ６８４を介して、駆動モータＡＭＴ３（図１１１４参照）の駆動力が開閉動作ユニットＡ６００ｂに伝達される。図１１１８及び図１１１９は、第３動作ユニットＡ６００の開閉動作ユニットＡ６００ｂの背面図である。図１１１８では、第３動作ユニットＡ６００の演出待機状態における開閉動作ユニットＡ６００ｂが図示され、図１１１９では、第３動作ユニットＡ６００の張出状態における開閉動作ユニットＡ６００ｂが図示される。なお、図１１１８及び図１１１９では、理解を容易とするために、背面カバー部材Ａ６７０及び案内ユニットＡ６８０の図示が省略さ

れ、背面カバー部材Ａ６７０の円弧状貫通孔Ａ６７４の配置が想像線で図示され、回転板部材Ａ６６２の突設部Ａ６６２ｄの配置が想像線で図示される。図１１１８及び図１１１９に示すように、開閉動作ユニットＡ６００ｂの動作態様は、回転板部材Ａ６６２の回転に伴い突設部Ａ６６２ｄの配置が突設支持部Ａ６３２を中心とする円弧に沿って変化することに伴い、一対の移動部材Ａ６５０が突設支持部Ａ６３２の上側および下側で、対応する案内溝部Ａ６４１ａ（図１１１７参照）の形成方向（互いに平行な方向）に沿って、逆方向に平行移動するというものである。ここで、上述のように、移動部材Ａ６５０の本体部材Ａ６５１は、回転対称に配置される同一形状の一対の部材から構成されており、且つ、突設部Ａ６６２ｄの配置も、本体部材Ａ６５１の回転対称の回転軸となる突設支持部Ａ６３２を中心に対称な位置とされているので、突設部Ａ６６２ｄから移動部材Ａ６５０に与えられる影響は、一対の部材で共通に与えられる。即ち、例えば、回転板部材Ａ６６２が高速で回転すれば、一対の移動部材Ａ６５０が共通の速度で高速で平行移動するし、回転板部材Ａ６６２が突然反転動作（回転方向を変える動作）する場合でも、一対の移動部材Ａ６５０を同時に反転動作させることができる。

【３３８３】

回転板部材Ａ６６２の扇状板部Ａ６６２ｂと、背面カバー部材Ａ６７０の円弧状貫通孔Ａ６７４との配置関係について説明する。扇状板部Ａ６６２ｂと円弧状貫通孔Ａ６７４とが前後方向で重なる面積は回転板部材Ａ６６２の回転の過程で変化する。扇状板部Ａ６６２ｂと背面カバー部材Ａ６７０との間には挟まれる空気による空気抵抗が生じるが、背面カバー部材Ａ６７０に円弧状貫通孔Ａ６７４が形成されている箇所においては、その空気抵抗が低減されることになる。図１１１９に、第３動作ユニットＡ６００の演出待機状態における回転板部材Ａ６６２の扇状板部Ａ６６２ｂの配置範囲（図１１１８参照）の角度幅が第１領域ＡＥ２１で図示され、図１１１８に示す状態から回転板部材Ａ６６２が背面視時計回りに回転された後の扇状板部Ａ６６２ｂの配置範囲の角度幅が第２領域ＡＥ２２で図示され、その第２領域ＡＥ２２に扇状板部Ａ６６２ｂに配置された状態から回転板部材Ａ６６２が背面視時計回りに回転された後の扇状板部Ａ６６２ｂの配置範囲の角度幅が第３領域ＡＥ２３で図示され、第３動作ユニットＡ６００の張出状態における回転板部材Ａ６６２の扇状板部Ａ６６２ｂの配置範囲の角度幅が第４領域ＡＥ２４で図示される。図１１１８に示すように、本実施形態では、回転板部材Ａ６６２の姿勢に関わらず、一方の扇状板部Ａ６６２ｂは少なくとも１つの円弧状貫通孔Ａ６７４と対向配置される。そのため、図１１１８に示す状態（扇状板部Ａ６６２ｂが第１領域ＡＥ２１に配置される状態）は、扇状板部Ａ６６２ｂと円弧状貫通孔Ａ６７４との重なる面積が最も小さい状態、即ち、扇状板部Ａ６６２ｂにかけられる空気抵抗が最大となる状態として図示される。第１領域ＡＥ２１に配置される状態において、扇状板部Ａ６６２ｂの背面視時計回り側の縁部は、円弧状貫通孔Ａ６７４と調度重ならない位置に配置される。そのため、回転板部材Ａ６６２が背面視時計回りに回転を開始すると、扇状板部Ａ６６２ｂと元々重なっていた円弧状貫通孔Ａ６７４（左右に配置される円弧状貫通孔Ａ６７４）に加えて、他の円弧状貫通孔Ａ６７４（上下に配置される円弧状貫通孔Ａ６７４）とも重なり始め、その状態は扇状板部Ａ６６２ｂが第２領域ＡＥ２２に配置される状態まで継続される。

【３３８４】

他の円弧状貫通孔Ａ６７４と扇状板部Ａ６６２ｂとの重なる面積は、回転板部材Ａ６６２の回転角度が大きくなるにつれて大きくなるので、回転板部材Ａ６６２の回転開始から空気抵抗を徐々に小さくでき、更に回転が進むにつれて回転板部材Ａ６６２にかけられる空気抵抗が更に小さくなるようにすることができる。これにより、回転板部材Ａ６６２の回転および移動部材Ａ６５０の移動をスムーズに実行することができる。扇状板部Ａ６６２ｂが第２領域ＡＥ２２に配置される状態では、扇状板部Ａ６６２ｂの背面視反時計回り側の縁部は、調度、左右に配置される円弧状貫通孔Ａ６７４の背面視反時計回り側の縁部に重なる位置に配置される。即ち、回転板部材Ａ６６２が背面視時計回りに回転すると、扇状板部Ａ６６２ｂの背面視反時計回り側の縁部が背面視で円弧状貫通孔Ａ６７４の内部に入り込むことになる。そのため、回転板部材Ａ６６２が背面視時計回りに回転を継続す

ると、左右に配置される円弧状貫通孔Ａ６７４と扇状板部Ａ６６２ｂとの重なる面積が徐々に小さくなるが、一方で、他の円弧状貫通孔Ａ６７４（上下に配置される円弧状貫通孔Ａ６７４）と扇状板部Ａ６６２ｂとの重なる面積は徐々に大きくなる。これらは、同じ角度ずつの変化となるので、結局のところ、円弧状貫通孔Ａ６７４と扇状板部Ａ６６２ｂとの重なる面積は一定に維持される。この状態は、扇状板部Ａ６６２ｂが第３領域ＡＥ２３に配置される状態まで継続される。即ち、扇状板部Ａ６６２ｂが第２領域ＡＥ２２に配置される状態から、第３領域ＡＥ２３に配置される状態までは、回転板部材Ａ６６２にかかる空気抵抗を一定に維持することができる。扇状板部Ａ６６２ｂが第３領域ＡＥ２３に配置される状態から、扇状板部Ａ６６２ｂが第４領域ＡＥ２４に配置される状態までは、扇状板部Ａ６６２ｂが左右に配置される円弧状貫通孔Ａ６７４と重なる面積が徐々に小さくなることから、回転板部材Ａ６６２の回転が進むにつれて回転板部材Ａ６６２にかけられる空気抵抗が大きくなるようにすることができるので、回転板部材Ａ６６２及び移動部材Ａ６５０の減速をスムーズに行うことができる。

【３３８５】

扇状板部Ａ６６２ｂが第４領域ＡＥ２４に配置される状態は、扇状板部Ａ６６２ｂの背面視反時計回り側の縁部が左右に配置される円弧状貫通孔Ａ６７４の背面視時計回り側の縁部に調度重なる位置とされる。そのため、図１１１９に示す状態から背面視反時計回り方向に回転板部材Ａ６６２を回転させる場合（第３動作ユニットＡ６００の張出状態における配置から演出待機状態における配置に動作させる場合）においても、上述と同様の空気抵抗の変化を生じさせることができる。従って、図１１１８に示す状態から回転板部材Ａ６６２が背面視時計回りに回転動作する場合か、図１１１９に示す状態から回転板部材Ａ６６２が背面視反時計回りに回転動作する場合かに関わらず、双方向で、上述のような空気抵抗の変化を生じさせることができる。また、回転板部材Ａ６６２を介する駆動力伝達により動作される移動部材Ａ６５０は上下に一対で構成されており、移動部材Ａ６５０から回転板部材Ａ６６２に与えられる荷重の向きは、回転板部材Ａ６６２の動作方向に関わらず同じである。即ち、図１１１８に示す状態から回転板部材Ａ６６２が背面視時計回りに回転動作する場合には、上側の移動部材Ａ６５０からの負荷が左向きに生じ、下側の移動部材Ａ６５０からの負荷が右向きに生じる一方で、図１１１９に示す状態から回転板部材Ａ６６２が背面視反時計回りに回転動作する場合には、上側の移動部材Ａ６５０からの負荷が右向きに生じ、下側の移動部材Ａ６５０からの負荷が左向きに生じる。即ち、回転板部材Ａ６６２に与えられる負荷は、方向が逆転しているだけで、回転方向の違いによる変化はない。従って、図１１１８に示す状態から回転板部材Ａ６６２が背面視時計回りに回転動作する場合か、図１１１９に示す状態から回転板部材Ａ６６２が背面視反時計回りに回転動作する場合かに関わらず、双方向で、生じる動作抵抗を同じとすることができ、動作速度を共通化とすることができる。次いで、図１１２０から図１１２５を参照して、導光板ユニットＡ７００について説明する。図１１２０は、導光板ユニットＡ７００の分解正面斜視図であり、図１１２１は、導光板ユニットＡ７００の分解背面斜視図である。

【３３８６】

図１１２０及び図１１２１に示すように、導光板ユニットＡ７００は、背面ケースＡ２１０（図１０８２参照）に保持され背面ケースＡ２１０の正面側開口の大部分を覆う大きさで形成される覆設導光板ユニットＡ７００ａと、その覆設導光板ユニットＡ７００ａの左側部に締結固定される補助導光板ユニットＡ７００ｂと、を備える。覆設導光板ユニットＡ７００ａは、板状の導光板Ａ７０１と、その導光板Ａ７０１に向けて光を照射するＬＥＤ等の複数の発光手段を有し導光板Ａ７０１の左側に配設される左発光基板Ａ７０２と、導光板Ａ７０１に向けて光を照射するＬＥＤ等の複数の発光手段を有し導光板Ａ７０１の上側に配設される上発光基板Ａ７０３と、それら導光板Ａ７０１、左発光基板Ａ７０２及び上発光基板Ａ７０３の位置ずれを防止するように固定する前後一組の枠状部材Ａ７１０と、を備える。導光板Ａ７０１は、光透過性の樹脂材料から矩形の平板状に形成され、右下部に切り欠きＡ７０１ａを備える。導光板Ａ７０１の裏面には、特定のキャラクター

や口ゴ等を含むイラストの形状の輪郭に沿って溝部が形成されており、左発光基板Ａ７０２や上発光基板Ａ７０３から導光板Ａ７０１へ光が入射されると、その溝部で光が屈折され、遊技者に対して特定のキャラクター等の輪郭に沿うライン状の光を視認させることができる。左発光基板Ａ７０２及び上発光基板Ａ７０３は、複数のＬＥＤの光軸が、導光板Ａ７０１の端面に直角に入射するように配設される。導光板Ａ７０１に入射する方向を２方向で構成していることで、上述のライン状の光は、少なくとも、左発光基板Ａ７０２からの光のみを入射する場合と、上発光基板Ａ７０３からの光のみを入射する場合との２種類を生じさせることができる。

【３３８７】

枠状部材Ａ７１０は、矩形の枠状から導光板Ａ７０１の切り欠きＡ７０１ａが分断された形状から形成され、背面ケースＡ２１０（図１０８２参照）の外壁部Ａ２１２の前端部に締結固定される一組の左右固定部Ａ７１１と、第３動作ユニットＡ６００（図１０８２参照）の右側部材Ａ６１５や左側部材Ａ６１７に締結固定される一対の下固定部Ａ７１２と、第１動作ユニットＡ４００の支持部材Ａ４２１（図１０９０参照）に前後方向で当接する当接支持部Ａ７１３と、を備える。当接支持部Ａ７１３は、上下に並ぶベルトＡ４２３ａ（図１０９２参照）の間に配置される。上側のベルトＡ４２３ａに連結機構Ａ４２７が配設されることから、当接支持部Ａ７１３を下側のベルトＡ４２３ａ寄りの位置に配設させることで、連結機構Ａ４２７の移動を阻害することなく、枠状部材Ａ７１０の当接支持部Ａ７１３の支持に支持部材Ａ４２１の剛性を利用することができる。図１１２２は、補助導光板ユニットＡ７００ｂの分解正面斜視図であり、図１１２３は、補助導光板ユニットＡ７００ｂの分解背面斜視図である。補助導光板ユニットＡ７００ｂは、表裏面にＬＥＤが配設される板状の発光基板Ａ７２０と、光透過性の樹脂材料から板状に形成され発光基板Ａ７２０のＬＥＤから照射される光を受光可能となるように発光基板Ａ７２０の正面側に配設される前側板部材Ａ７３０と、光透過性の樹脂材料から板状に形成され発光基板Ａ７２０のＬＥＤから照射される光を受光可能となるように発光基板Ａ７２０の背面側に配設される後側板部材Ａ７４０と、光透過性の樹脂材料から形成され発光基板Ａ７２０との間に前側板部材Ａ７３０を挟むように配設される前カバー部材Ａ７５０と、を備える。

【３３８８】

発光基板Ａ７２０は、上下に長尺の板状本体Ａ７２１と、その板状本体Ａ７２１から右方に先端円弧状に膨らむように形成される複数の膨出板部Ａ７２２と、その膨出板部Ａ７２２と対応する位置で板状本体Ａ７２１の左側部において凹設される複数の凹設部Ａ７２３と、板状本体Ａ７２１の正面側において上下に並べられる複数の指向性の高いＬＥＤ等の発光手段であって光軸が左方へ向けられる複数の正面発光部Ａ７２４と、その正面発光部Ａ７２４に対応する板状本体Ａ７２１の背面側の位置（矢印Ｆ―Ｂ上で平行移動させた位置）において上下に並べられる指向性の低いＬＥＤ等の発光手段であって光軸が左方へ向けられる複数の背面発光部Ａ７２５と、を備える。膨出板部Ａ７２２が上下方向の複数位置に形成されていることで、前側板部材Ａ７３０や後側板部材Ａ７４０と発光基板Ａ７２０との支持面積（互いに面接触する面積）を大きく確保することができる。これにより、組立状態における発光基板Ａ７２０の姿勢の安定を図ることができる。正面発光部Ａ７２４からの光は、前側板部材Ａ７３０に受光される。複数の正面発光部Ａ７２４の光の光軸は、それぞれ左方を向き互いに平行とされるので、前側板部材Ａ７３０を広い範囲で均一に光らせることができる。背面発光部Ａ７２５からの光は、後側板部材Ａ７４０に受光される。複数の背面発光部Ａ７２５の光の光軸は、それぞれ左方を向き互いに平行とされるので、後側板部材Ａ７４０を広い範囲で均一に光らせることができる。上述のように、正面発光部Ａ７２４と背面発光部Ａ７２５とが、前後方向で対応する位置に配置されているので、正面発光部Ａ７２４により照らされる前側板部材Ａ７３０の範囲と、背面発光部Ａ７２５により照らされる後側板部材Ａ７４０の範囲とを対応させることができる。これにより、正面発光部Ａ７２４及び背面発光部Ａ７２５の両方を発光させた場合には、それらの光が合わさることで、前側板部材Ａ７３０及び後側板部材Ａ７４０における正面発光

部Ａ７２４又は背面発光部Ａ７２５に照らされる範囲を、より明るく視認させることができる。

【３３８９】

一方で、正面発光部Ａ７２４又は背面発光部Ａ７２５の片側を発光させる場合においても、前側板部材Ａ７３０又は後側板部材Ａ７４０の明るくなる箇所は、位置ずれすることが無いので、演出の違和感を生じさせにくくすることができる。正面発光部Ａ７２４又は背面発光部Ａ７２５により明るく照らされる範囲が同じにされるので、例えば、正面発光部Ａ７２４のみを発光させた状態から、背面発光部Ａ７２５のみを発光させる状態へ移行させたとしても、遊技者が受ける平面的な光の明暗のパターン（正面視でどの位置が明るく、どの位置が暗くなるかというパターン）が変化することを避けることができる。これにより、遊技者の疲労間を低減させることができる。前側板部材Ａ７３０は、正面側側面が平滑面として形成される板状本体Ａ７３１と、その板状本体Ａ７３１の背面側側面において、特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状の輪郭に沿って形成されるライン状溝部Ａ７３２と、板状本体Ａ７３１の背面側に円柱状に突設され先端に形成される雌ネジにネジが螺入されることで枠状部材Ａ７１０（図１１２０参照）に締結固定される複数の締結部Ａ７３３と、前カバー部材Ａ７５０との締結固定のために円形に穿設される挿通貫通孔Ａ７３４と、前カバー部材Ａ７５０との位置合わせのために上下方向に長い長孔上に穿設される位置合わせ長孔Ａ７３５と、を備える。正面発光部Ａ７２４からの光が前側板部材Ａ７３０に受光された場合、ライン状溝部Ａ７３２で光が屈折されることにより、上記イラストの形状の輪郭がライン状に明るく視認される。

【３３９０】

後側板部材Ａ７４０は、前側板部材Ａ７３０の正面視外形と同一形状で光透過性の樹脂材料から形成される板状本体Ａ７４１と、その板状本体Ａ７４１の正面視外形と同一形状から形成され板状本体Ａ７４１の背面側に配設される光不透過（又は透過性の低い）白色のシートＡ７４２と、板状本体Ａ７４１の正面視外形と同一形状から形成され板状本体Ａ７４１の正面側に配設される光透過性の薄肉樹脂板Ａ７４３と、左上隅部において板状本体Ａ７４１、シートＡ７４２及び薄肉樹脂板Ａ７４３を前後方向に貫くように同位置に形成される第１貫通孔Ａ７４１ａ，Ａ７４２ａ，Ａ７４３ａと、下側部において板状本体Ａ７４１、シートＡ７４２及び薄肉樹脂板Ａ７４３を前後方向に貫くように同位置に形成される第２貫通孔Ａ７４１ｂ，Ａ７４２ｂ，Ａ７４３ｂと、を備える。板状本体Ａ７４１は、正面側側面が平滑面で形成され、背面側側面に無数のシボが形成される。これにより、板状本体Ａ７４１に受光された光のうち、背面側へ抜けた光がシートＡ７４２に反射されると、その光は無数のシボで拡散され、面発光される。これにより、板状本体Ａ７４１の背面側部を効率的に明るくすることができる。薄肉樹脂板Ａ７４３には、ライン状溝部Ａ７３２の輪郭の元となるイラストが描かれており、本実施形態では、イラストに対応する色が塗られている。そのため、背面発光部Ａ７２５からの光が後側板部材Ａ７４０に受光された場合、薄肉樹脂板Ａ７４３に描かれたイラストが、板状本体Ａ７４１の背面側のシボにより面発光で明るく視認される。前カバー部材Ａ７５０は、背面側に無数の半球状の突設部が形成される板状本体Ａ７５１と、その板状本体Ａ７５１の上縁部および右縁部から背面側に板状に延設される延設縁部Ａ７５２と、板状本体Ａ７５１の左端部において発光基板Ａ７２０の位置合わせに利用される突設部および締結に利用される雌ネジ部から構成される締結部Ａ７５３と、板状本体Ａ７５１の右端部から背面側に円柱状に突設される複数の円柱状締結部Ａ７５４と、その円柱状締結部Ａ７５４よりも細径で突設長さが短い突設部Ａ７５５と、正面側に装飾が施され板状本体Ａ７５１の正面側に貼り付けられる光透過性の装飾シールＡ７５６と、を備える。

【３３９１】

組立において、突設部Ａ７５５が前側板部材Ａ７３０の位置合わせ長孔Ａ７３５に挿通され、円柱状締結部Ａ７５４が前側板部材Ａ７３０の挿通貫通孔に挿通されることで、前側板部材Ａ７３０を前カバー部材Ａ７５０に対して位置合わせすることができる。更に続けて、前側板部材Ａ７３０に重ねるようにして発光基板Ａ７２０を締結部Ａ７５３で位置

合わせし、その発光基板Ａ７２０に重ねるようにして後側板部材Ａ７４０を配置する。この時、円柱状締結部Ａ７５４が後側板部材Ａ７４０の第１貫通孔Ａ７４１ａ，Ａ７４２ａ，Ａ７４３ａに挿通され、前側板部材Ａ７３０の右下の締結部Ａ７３３が後側板部材Ａ７４０の第２貫通孔Ａ７４１ｂ，Ａ７４２ｂ，Ａ７４３ｂに挿通されることで、後側板部材Ａ７４０を前側板部材Ａ７３０に対して位置合わせすることができる。前カバー部材Ａ７５０に前側板部材Ａ７３０、発光基板Ａ７２０及び後側板部材Ａ７４０を位置合わせした状態で、補助導光板ユニットＡ７００ｂを覆設導光板ユニットＡ７００ａ（図１１２０参照）に締結固定する場合、前側板部材Ａ７３０の締結部Ａ７３３及び前カバー部材Ａ７５０の円柱状締結部Ａ７５４に押圧力（締結力）がかけられる。本実施形態では、締結部Ａ７３３及び円柱状締結部Ａ７５４が、発光基板Ａ７２０の外方に配設されているので、組立において押圧力（締結力）が意図せず過大になった場合であっても、発光基板Ａ７２０が割れたり破損したりする事態を回避し易くすることができる。前カバー部材Ａ７５０の右上に配置される円柱状締結部Ａ７５４により、前側板部材Ａ７３０、後側板部材Ａ７４０及び前カバー部材Ａ７５０の位置合わせと、発光基板Ａ７２０に対する前側板部材Ａ７３０及び後側板部材Ａ７４０の押し付け（押圧）とを、一箇所で行うことができる。これにより、組立の工数を削減することができる。

【３３９２】

図１１２４は、補助導光板ユニットＡ７００ｂの背面図であり、図１１２５（ａ）は、図１１２４のＭＣＤＸＶＩａ－ＭＣＤＸＶＩａ線における補助導光板ユニットＡ７００ｂの断面図であり、図１１２５（ｂ）は、図１１２４のＭＣＤＸＶＩｂ－ＭＣＤＸＶＩｂ線における補助導光板ユニットＡ７００ｂの断面図である。図１１２５（ａ）では、円柱状締結部Ａ７５４の中心を通る断面が図示される。補助導光板ユニットＡ７００ｂの組立時には、前カバー部材Ａ７５０に前側板部材Ａ７３０を位置合わせして組み付けた後で、発光基板Ａ７２０を前カバー部材Ａ７５０に組み付ける際に、締結部Ａ７５３の雌ネジが形成される締結部の端面と、膨出板部Ａ７２２が面で当接する前側板部材Ａ７３０の背面側側面との高さ（前後方向位置）が合うようになっており、発光基板Ａ７２０の姿勢が安定するようになっている。更に、発光基板Ａ７２０の後ろから後側板部材Ａ７４０を組み付けると、後側板部材Ａ７４０の前側側面が膨出板部Ａ７２２と広範囲で面で当接することで、後側板部材Ａ７４０の姿勢の安定と、局所的な負荷の低減とを図っている。図１１２４及び図１１２５（ａ）に示すように、前側板部材Ａ７３０と後側板部材Ａ７４０とが発光基板Ａ７２０と重なる形状が同じとなるように形成されているので、円柱状締結部Ａ７５４に螺入される締結ネジによる押圧力が、前側板部材Ａ７３０及び後側板部材Ａ７４０を介して発光基板Ａ７２０にバランスよく伝えられる。押圧力が、発光基板Ａ７２０をせん断する力として機能することを避けることができるので、発光基板Ａ７２０の割れや欠けを避けることができる。発光基板Ａ７２０の縁部に前側板部材Ａ７３０及び後側板部材Ａ７４０から押圧力をかけられることで、前側板部材Ａ７３０と後側板部材Ａ７４０とが、発光基板Ａ７２０の表裏面に押し付けられる。

【３３９３】

これにより、発光基板Ａ７２０の板状本体Ａ７２１に対する前側板部材Ａ７３０及び後側板部材Ａ７４０の前後位置を正確に合わせることで、正面発光部Ａ７２４に対する前側板部材Ａ７３０の前後位置および背面発光部Ａ７２５に対する後側板部材Ａ７４０の前後位置を容易に合わせることができるので、前側板部材Ａ７３０及び後側板部材Ａ７４０への受光位置を合わせ易くすることができる。円柱状締結部Ａ７５４は、正面発光部Ａ７２４及び背面発光部Ａ７２５の光軸と重ならない位置（間の位置）に配設される。これにより、前側板部材Ａ７３０に受光される正面発光部Ａ７２４からの光の光軸を円柱状締結部Ａ７５４が遮ることが無いので、前側板部材Ａ７３０を利用した発光演出の演出効果を向上させることができる。図１１２５（ｂ）は、下から３個目の背面発光部Ａ７２５の中心を通る断面として図示される。図１１２４及び図１１２５（ｂ）に示すように、締結部Ａ７３３は、背面発光部Ａ７２５の光軸と重なる位置に配設されている。このように締結部Ａ７３３を配設する場合であっても、締結部Ａ７３３は前側板部材Ａ７３０を貫通するよ

うな部分では無く、正面発光部Ａ７２４の光を遮ることはない。また、後側板部材Ａ７４０で受光される光は、後側板部材Ａ７４０を面発光させるために指向性を若干低くされることから（指向性の低いＬＥＤが選定され易いので）、光軸上に締結部Ａ７３３が配置されていたとしても光が完全に遮られるものではないので、発光演出への影響を少なくすることができる。即ち、後側板部材Ａ７４０を利用した発光演出の演出効果を下げることなく、前側板部材Ａ７３０の締結部Ａ７３３の配設自由度を向上させることができる。前カバー部材Ａ７５０に対する後側板部材Ａ７４０の締結固定においては、板状本体Ａ７４１の正面側面が薄肉樹脂板Ａ７４３の左側縁部を板状本体Ａ７２１の背面側面との間で挟むように締結固定されることで、薄肉樹脂板Ａ７４３が板状本体Ａ７４１から浮き上がることが防止される。

【３３９４】

この場合、薄肉樹脂板Ａ７４３に与えられる負荷が、締結ネジのように点で生じる負荷ではなく、発光基板Ａ７２０の板状本体Ａ７２１との間で薄肉樹脂板Ａ７４３の左側縁部に沿って線（面）で生じる負荷となるので、薄肉樹脂板Ａ７４３にかけられる単位面積当たりの押圧力を低減させることができる。これにより、薄肉樹脂板Ａ７４３の割れや欠けを回避し易くすることができる。図１１２５（ａ）及び図１１２５（ｂ）で示すように、指向性の高いＬＥＤから選定される正面発光部Ａ７２４からの照射光の進行経路ＡＬ１は、前側板部材Ａ７３０に受光された後、前側板部材Ａ７３０の前後面で全反射する態様でライン状溝部Ａ７３２に到達するまでは左右方向に延び、ライン状溝部Ａ７３２に到達すると屈折され、正面側へ向きが変えられる。そのため、正面側から前側板部材Ａ７３０を視認する際に正面発光部Ａ７２４から光が照射されている場合には、ライン状溝部Ａ７３２から正面側に向かう光が遊技者の目に届くので、ライン状溝部Ａ７３２の元となる形状としての、特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状の輪郭が光っているように視認させることができる。背面発光部Ａ７２５からの光は、正面発光部Ａ７２４からの光よりも指向性が低いものとされているので、背面発光部Ａ７２５からの光は後側板部材Ａ７４０内を全反射する態様にはなく、後側板部材Ａ７４０を均一に照らすように機能する。図１１２５に示すように、前側板部材Ａ７３０の正面発光部Ａ７２４側の端部および後側板部材Ａ７４０の背面発光部Ａ７２５側の端部は、発光基板Ａ７２０の正面発光部Ａ７２４及び背面発光部Ａ７２５の照射方向側（右側）の端部よりも、正面発光部Ａ７２４及び背面発光部Ａ７２５側に配置される。

【３３９５】

これにより、発光基板Ａ７２０の板状本体Ａ７２１を遮蔽板として利用することができるので、正面発光部Ａ７２４（背面発光部Ａ７２５）から照射された光が前側板部材Ａ７３０（後側板部材Ａ７４０）に受光される前に漏れることを避けることができる。これにより、例えば、正面発光部Ａ７２４から照射される光が後側板部材Ａ７４０に受光される事態や、背面発光部Ａ７２５から照射される光が前側板部材Ａ７３０に受光される事態を回避し易くすることができ、発光演出が不良となることを避け易くすることができる。板状本体Ａ７５１は、背面側に形成される無数の半球状の突設部Ａ７５１ａにより、正面側からの光を受光した場合に、その光を拡散させて面発光させる。これにより、光演出の効果を向上させることができると共に、前カバー部材Ａ７５０の背面側の視認性を低くできるので、発光基板Ａ７２０の目隠しとして利用することができる。板状本体Ａ７５１の背面側には発光基板Ａ７２０の正面発光部Ａ７２４が配設されるが、正面発光部Ａ７２４から照射される光は板状本体Ａ７５１側へ向く方向と直交する方向で前側板部材Ａ７３０に入射され、前側板部材Ａ７３０内で全反射されることから、板状本体Ａ７５１は正面発光部Ａ７２４から照射される光で照らされにくい構成となっており、暗く視認され、演出領域として使いにくいという事情がある。これに対し、本実施形態では、板状本体Ａ７５１の背面側に形成される無数の半球状の突設部Ａ７５１ａにより、受光した光を拡散させることができるので、遊技者に板状本体Ａ７５１を明るい状態で視認させることができる。更に、板状本体Ａ７５１の正面側面全域を覆う形状の装飾シールＡ７５６が板状本体Ａ７５１の正面側に貼り付けられることで、光により板状本体Ａ７５１の背面側に形成される

無数の突設部Ａ７５１ａの形状が目立つ効果を低減し、明るく照らされた装飾シールＡ７５６の正面側の装飾の視認性を良くすることができる。

【３３９６】

図１１２６（ａ）から図１１２６（ｆ）は、補助導光板ユニットＡ７００ｂの視認態様を模式的に示す補助導光板ユニットＡ７００ｂの模式正面図である。説明の便宜上、補助導光板ユニットＡ７００ｂを矩形状の外形で図示し、その内側に三角形のイラストＡＩＬ１，ＡＩＬ２が図示される場合として模式的に図示する。この三角形のイラストＡＩＬ１，ＡＩＬ２が、薄肉樹脂板Ａ７４３やライン状溝部Ａ７３２（図１１２３参照）により形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状の輪郭の一例に該当する。図１１２６（ａ）から図１１２６（ｆ）では、正面発光部Ａ７２４（図１１２２参照）の点灯または消灯の違いや、背面発光部Ａ７２５（図１１２３参照）の点灯または消灯の違いによる、補助導光板ユニットＡ７００ｂの見映えの違いの一例が図示される。図１１２６（ａ）では、正面発光部Ａ７２４（図１１２２参照）が消灯され、背面発光部Ａ７２５（図１１２３参照）が消灯される場合が図示される。この場合には、薄肉樹脂板Ａ７４３に形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストＡＩＬ１，ＡＩＬ２が視認可能とされる。図１１２６（ｂ）では、正面発光部Ａ７２４（図１１２２参照）が消灯され、背面発光部Ａ７２５（図１１２３参照）が点灯される場合が図示される。この場合には、薄肉樹脂板Ａ７４３に形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストＡＩＬ１，ＡＩＬ２が照らされた状態で視認可能とされる。図１１２６（ｃ）では、正面発光部Ａ７２４（図１１２２参照）が点灯され、背面発光部Ａ７２５（図１１２３参照）が消灯される場合が図示される。この場合には、ライン状溝部Ａ７３２（図１１２３参照）に形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストＡＩＬ１，ＡＩＬ２の形状の輪郭が照らされ、ライン状の光として視認されることになる。この場合、薄肉樹脂板Ａ７４３に形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストＡＩＬ１，ＡＩＬ２の形状はライン状の光により遮られ、視認性が低下される。

【３３９７】

図１１２６（ｄ）では、正面発光部Ａ７２４（図１１２２参照）が点灯され、背面発光部Ａ７２５（図１１２３参照）が点灯される場合が図示される。この場合には、図１１２６（ｃ）に図示される状態よりも、補助導光板ユニットＡ７００ｂの正面側部の明るさを向上させることができる。図１１２６（ｅ）では、板状本体Ａ７２１の上下半分位置よりも上側の正面発光部Ａ７２４（図１１２２参照）が消灯され、板状本体Ａ７２１の上下半分位置よりも下側の正面発光部Ａ７２４が点灯され、板状本体Ａ７２１の上下半部位置よりも上側の背面発光部Ａ７２５（図１１２３参照）が点灯され、板状本体Ａ７２１の上下半部位置よりも下側の背面発光部Ａ７２５（図１１２３参照）が消灯される場合が図示される。この場合には、補助導光板ユニットＡ７００ｂの上側半分では、薄肉樹脂板Ａ７４３に形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストＡＩＬ１が照らされた状態で視認可能とされ、補助導光板ユニットＡ７００ｂの下側半分では、ライン状溝部Ａ７３２（図１１２３参照）に形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストＡＩＬ２の形状の輪郭が照らされ、ライン状の光として視認される。図１１２６（ｆ）では、板状本体Ａ７２１の上下半分位置よりも上側の正面発光部Ａ７２４（図１１２２参照）が点灯され、板状本体Ａ７２１の上下半分位置よりも下側の正面発光部Ａ７２４が消灯され、背面発光部Ａ７２５（図１１２３参照）が消灯される場合が図示される。この場合には、補助導光板ユニットＡ７００ｂの上側半分では、ライン状溝部Ａ７３２（図１１２３参照）に形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストＡＩＬ１の形状の輪郭が照らされ、ライン状の光として視認され、補助導光板ユニットＡ７００ｂの下側半分では、薄肉樹脂板Ａ７４３に形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストＡＩＬ２が視認可能とされる。

【３３９８】

図１１２６（ａ）から図１１２６（ｆ）に示すように、本実施形態では、補助導光板ユニットＡ７００ｂの正面側の視認態様を、正面発光部Ａ７２４（図１１２２参照）の点灯

、消灯、及び背面発光部Ａ７２５（図１１２３参照）の点灯、消灯の組合せのバリエーションに対応して変化させることができる。図１１２７は、遊技盤Ａ１３の分解正面斜視図であり、図１１２８は、遊技盤Ａ１３の分解背面斜視図である。図１１２７及び図１１２８に示すように、遊技盤Ａ１３は、ベース板Ａ６０の窓部Ａ６０ａにセンターフレームＡ８６が正面側から締結固定され、そのセンターフレームＡ８６の左右を遊技球が流下可能となるように構成されている。遊技盤Ａ１３は、光透過性の樹脂材料から遊技球の流下を分岐させる突設部を有する形状で形成されセンターフレームＡ８６の左上側に配設される流下分岐部材Ａ８０１と、光透過性の樹脂材料から遊技球の流下を案内する流路として左右に並んで設けられる２本の案内流路を構成する形状で形成されセンターフレームＡ８６の右方前側に配設される案内部材Ａ８０２と、その案内部材Ａ８０２の下方においてベース板Ａ６０に固定され光透過性の樹脂材料から遊技球の流下を案内する流路として左右に並んで設けられる２本の案内流路を構成する形状で形成される下流側案内部材Ａ８０３と、センターフレームＡ８６の内側に配設される光透過性の装飾部材Ａ８０８の背面側に配設され装飾部材Ａ８０８に光を照射可能に構成される補助導光板ユニットＡ８１０と、を備える。流下分岐部材Ａ８０１は、センターフレームＡ８６がベース板Ａ６０に配設された場合において窓部Ａ６０ａの内側の領域の前方に配置される。この場合、補助導光板ユニットＡ８１０から流下分岐部材Ａ８０１へ向かう光は、ベース板Ａ６０を通らず、ベース板Ａ６０の板厚よりも薄いセンターフレームＡ８６を通り流下分岐部材Ａ８０１に到達することになるので、流下分岐部材Ａ８０１に到達する光の減衰を抑えることができる。

【３３９９】

案内部材Ａ８０２は、ベース板Ａ６０の窓部Ａ６０ａの右上領域Ａ６０ｂを正面側から覆う形状から形成される板状本体Ａ８０２ａと、その板状本体Ａ８０２ａから正面側に板状に延設される一対の延設板Ａ８０２ｂと、遊技球を減速させるために板状本体Ａ８０２ａ又は延設板Ａ８０２ｂから突設される複数の減速突部Ａ８０２ｃと、を備え、右上領域Ａ６０ｂの上下位置においてベース板Ａ６０に締結固定される。案内部材Ａ８０２の背面側には、右上領域Ａ６０ｂに収められベース板Ａ６０の板厚よりも板厚の薄いセンターフレームＡ８６の張出板部Ａ８６ａを挟んで、補助導光板ユニットＡ８１０が配設される。この場合、補助導光板ユニットＡ８１０から案内部材Ａ８０２へ向かう光は、ベース板Ａ６０を通らず、ベース板Ａ６０の板厚よりも薄いセンターフレームＡ８６の張出板部Ａ８６ａを通り案内部材Ａ８０２に到達することになるので、案内部材Ａ８０２に到達する光の減衰を抑えることができる。減速突部Ａ８０２ｃは、左側の流路については、向かい合う一対の延設板Ａ８０２ｂの両方から突設されており、これにより流下する遊技球を左右に揺らすことができる。右側の流路については、右側の延設板Ａ８０２ｂから突設されると共に、板状本体Ａ８０２ａから前方に突設されており、これにより流下する遊技球を左右および前後方向に揺らすことができる。このように、案内部材Ａ８０２により形成される２本の流路を流下する遊技球は、どちらも減速突部Ａ８０２ｃからの減速を受けるが、その流下態様は、どちらの流路を流下するかによって異なる。これにより、遊技者は、遊技球の流下態様を見ることで、遊技球がどちらの流路を流下しているかを即座に把握することができる。また、このように構成することで、外縁部材７３（図１０７９参照）に減速突部を形成する必要が無いので、外縁部材７３を共通部品として構成することができる。これにより、製品のコスト削減を図ることができる。

【３４００】

本実施形態では、案内部材Ａ８０２により、一本の流路よりも左右幅の広い二本の流路を構成することになるので、強度面での問題が生じやすい。これに対し、本実施形態では、流路を形成する延設板Ａ８０２ｂが板状本体Ａ８０２ａの中央に配置されており、案内部材Ａ８０２の補強材としての役割も担っている。これにより、案内部材Ａ８０２を厚みの薄い部材として構成しても、強度不足となることを避け易くすることができる。下流側案内部材Ａ８０３は、板状本体Ａ８０３ａと、その板状本体Ａ８０３ａの背面から延設される延設板Ａ８０３ｂと、を備え、それらの前後関係が案内部材Ａ８０２と逆とされる。案内部材Ａ８０２により形成される２本の流路と異なり、下流側案内部材Ａ８０３により

形成される２本の案内流路は、その流路形状自体が、左右で異なる。即ち、左側の流路は、左下方に傾斜する流路であるが、右側の流路は、左右に蛇行する経路として形成される。これにより、いずれの流路を流下するかにより、遊技球の流下態様を大きく変化させることができる。図１１２９は、補助導光板ユニットＡ８１０の分解正面斜視図であり、図１１３０は、補助導光板ユニットＡ８１０の分解背面斜視図である。補助導光板ユニットＡ８１０は、表面にＬＥＤが配設される一組の板状の正面発光基板Ａ８２０と、裏面にＬＥＤが配設される一組の板状の背面発光基板Ａ８３０と、光透過性の樹脂材料から板状に形成され正面発光基板Ａ８２０のＬＥＤから照射される光を受光可能となるように正面発光基板Ａ８２０の正面側に配設される前側板部材Ａ８４０と、光透過性の樹脂材料から板状に形成され背面発光基板Ａ８３０のＬＥＤから照射される光を受光可能となるように背面発光基板Ａ８３０の背面側に配設される後側板部材Ａ８５０と、光透過性の低い白色の樹脂材料から形成され背面発光基板Ａ８３０との間に後側板部材Ａ８５０を挟むように配設されるベース部材Ａ８６０と、を備える。

【３４０１】

正面発光基板Ａ８２０は、上側に配設される上側基板Ａ８２１と、右側に配設される右側基板Ａ８２５と、を備える。上側基板Ａ８２１は、板状本体Ａ８２２と、板状本体Ａ８２２の正面側において右下隅部に並べられる複数のＬＥＤ等の発光手段であって光軸が右側へ向けられる複数のエッジ発光部Ａ８２３と、そのエッジ発光部Ａ８２３よりも左側に配設される複数のＬＥＤ等の発光手段であって光軸が正面側へ向けられる複数の面発光部Ａ８２４と、を備える。エッジ発光部Ａ８２３からの光は、前側板部材Ａ８４０に受光される。複数のエッジ発光部Ａ８２３の光の光軸は、それぞれ右側を向き、前側板部材Ａ８４０の前平面に対して平行とされるので、前側板部材Ａ８４０を広い範囲で光らせることができる。更に、エッジ発光部Ａ８２３は複数のＬＥＤから構成されており、各ＬＥＤの光軸は真右を向くのではなく、光軸の間隔が右側ほど広がるような放射状方向に向くように構成されている。これにより、エッジ発光部Ａ８２３からの光を前側板部材Ａ８４０の広範囲に導光させることができる。面発光部Ａ８２４からの光は、正面側に配設される装飾部材Ａ８０８（図１１２７参照）に受光される。複数の面発光部Ａ８２４の光の光軸は、それぞれ正面側を向き互いに平行とされるので、装飾部材Ａ８０８を広い範囲で均一に光らせることができる。右側基板Ａ８２５は、板状本体Ａ８２６と、板状本体Ａ８２６の正面側において左上隅部に並べられる複数のＬＥＤ等の発光手段であって光軸が上側へ向けられる複数のエッジ発光部Ａ８２７と、そのエッジ発光部Ａ８２７よりも下側に配設される複数のＬＥＤ等の発光手段であって光軸が正面側へ向けられる複数の面発光部Ａ８２８と、を備える。エッジ発光部Ａ８２７からの光は、前側板部材Ａ８４０に受光される。複数のエッジ発光部Ａ８２７の光の光軸は、それぞれ上側を向き、前側板部材Ａ８４０の前平面に対して平行とされるので、前側板部材Ａ８４０を広い範囲で光らせることができる。

【３４０２】

更に、エッジ発光部Ａ８２７は複数のＬＥＤから構成されており、各ＬＥＤの光軸は真上を向くのではなく、光軸の間隔が上側ほど広がるような放射状方向に向くように構成されている。これにより、エッジ発光部Ａ８２７からの光を前側板部材Ａ８４０の広範囲に導光させることができる。上側基板Ａ８２１のエッジ発光部Ａ８２３からの光が前側板部材Ａ８４０の左端から受光されるのに対し、エッジ発光部Ａ８２７からの光は前側板部材Ａ８４０の下端から受光されるようになっているので、前側板部材Ａ８４０が正面視で中央側において括れ部Ａ８４４を有するように括れた形状となっている場合であっても、前側板部材Ａ８４０の全域に光が届き易くすることができる。面発光部Ａ８２８からの光は、正面側に配設される装飾部材Ａ８０８（図１１２７参照）に受光される。複数の面発光部Ａ８２８の光の光軸は、それぞれ正面側を向き互いに平行とされるので、装飾部材Ａ８０８を広い範囲で均一に光らせることができる。背面発光基板Ａ８３０は、上側に配設される上側基板Ａ８３１と、右側に配設される右側基板Ａ８３５と、を備える。上側基板Ａ８３１は、板状本体Ａ８３２と、板状本体Ａ８３２の背面側において右下隅部に並べられ

る複数のＬＥＤ等の発光手段であって光軸が右側へ向けられる複数のエッジ発光部Ａ８３３と、を備える。エッジ発光部Ａ８３３からの光は、後側板部材Ａ８５０に受光される。複数のエッジ発光部Ａ８３３の光の光軸は、それぞれ右側を向き、後側板部材Ａ８５０の前平面に対して平行とされるので、後側板部材Ａ８５０を広い範囲で均一に光らせることができる。更に、エッジ発光部Ａ８３３は複数のＬＥＤから構成されており、各ＬＥＤの光軸は真右を向くのではなく、光軸の間隔が右側ほど広がるような放射状方向に向くように構成されている。これにより、エッジ発光部Ａ８３３からの光を後側板部材Ａ８５０の広範囲に導光させることができる。右側基板Ａ８３５は、板状本体Ａ８３６と、板状本体Ａ８３６の正面側において左上隅部に並べられる複数のＬＥＤ等の発光手段であって光軸が上側へ向けられる複数のエッジ発光部Ａ８３７と、を備える。

【３４０３】

エッジ発光部Ａ８３７からの光は、後側板部材Ａ８５０に受光される。複数のエッジ発光部Ａ８３７の光の光軸は、それぞれ上側を向き、後側板部材Ａ８５０の前平面に対して平行とされるので、後側板部材Ａ８５０を広い範囲で均一に光らせることができる。更に、エッジ発光部Ａ８３７は複数のＬＥＤから構成されており、各ＬＥＤの光軸は真上を向くのではなく、光軸の間隔が上側ほど広がるような放射状方向に向くように構成されている。これにより、エッジ発光部Ａ８３７からの光を後側板部材Ａ８５０の広範囲に導光させることができる。上側基板Ａ８３１のエッジ発光部Ａ８３３からの光が後側板部材Ａ８５０の左端から受光されるのに対し、エッジ発光部Ａ８３７からの光は後側板部材Ａ８５０の下端から受光されるようになっているので、後側板部材Ａ８５０が正面視で中央側において括れた形状となっている場合であっても、後側板部材Ａ８５０の全域に光が届き易くすることができる。正面発光基板Ａ８２０のエッジ発光部Ａ８２３，Ａ８２７と、背面発光基板Ａ８３０のエッジ発光部Ａ８３３，Ａ８３７とが、前後方向で対応する位置（矢印Ｆ―Ｂ上で平行移動させた位置）に配置されているので、エッジ発光部Ａ８２３，Ａ８２７により照らされる前側板部材Ａ８４０の範囲と、エッジ発光部Ａ８３３，Ａ８３７により照らされる後側板部材Ａ８５０の範囲とを対応させることができる。これにより、正面発光基板Ａ８２０のエッジ発光部Ａ８２３，Ａ８２７と、背面発光基板Ａ８３０のエッジ発光部Ａ８３３，Ａ８３７との両方を発光させた場合には、それらの光が合わさることで、前側板部材Ａ８４０及び後側板部材Ａ８５０におけるエッジ発光部Ａ８２３，Ａ８２７又はエッジ発光部Ａ８３３，Ａ８３７に照らされる範囲を、より明るく視認させることができる。一方で、正面発光基板Ａ８２０のエッジ発光部Ａ８２３，Ａ８２７又は背面発光基板Ａ８３０のエッジ発光部Ａ８３３，Ａ８３７の片側を発光させる場合においても、前側板部材Ａ８４０又は後側板部材Ａ８５０の明るくなる箇所は、位置ずれすることが無いので、演出の違和感を生じさせにくくすることができる。

【３４０４】

正面発光基板Ａ８２０のエッジ発光部Ａ８２３，Ａ８２７又は背面発光基板Ａ８３０のエッジ発光部Ａ８３３，Ａ８３７により明るく照らされる範囲が同じにされるので、例えば、正面発光基板Ａ８２０のエッジ発光部Ａ８２３，Ａ８２７のみを発光させた状態から、背面発光基板Ａ８３０のエッジ発光部Ａ８３３，Ａ８３７のみを発光させる状態へ移行させたとしても、遊技者が受ける平面的な光の明暗のパターン（正面視でどの位置が明るく、どの位置が暗くなるかというパターン）が変化することを避けることができる。これにより、遊技者の疲労間を低減させることができる。前側板部材Ａ８４０は、正面側側面が平滑面として形成される板状本体Ａ８４１と、その板状本体Ａ８４１の背面側側面において、特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状の輪郭に沿って形成されるライン状溝部Ａ８４２と、ベース部材Ａ８６０との締結固定のために円形に穿設される挿通貫通孔Ａ８４３と、板状本体Ａ８４１の中腹部が括れるように形成される括れ部Ａ８４４と、を備える。正面発光基板Ａ８２０のエッジ発光部Ａ８２３，Ａ８２７からの光が前側板部材Ａ８４０に受光された場合、ライン状溝部Ａ８４２で光が屈折されることにより、上記イラストの形状の輪郭がライン状に明るく視認される。括れ部Ａ８４４を有する板状本体Ａ８４１の形状は、ライン状溝部Ａ８４２の元となるイラストの形状の外形に合わせた

結果の形状である。即ち、ライン状に光る形状は、板状本体Ａ８４１の全域で視認されることになるので、板状本体Ａ８４１に演出上無駄な箇所を生じさせないようにすることができる。後側板部材Ａ８５０は、前側板部材Ａ８４０の正面視外形と同一形状で光透過性の樹脂材料から形成される板状本体Ａ８５１と、その板状本体Ａ８５１の正面視外形と同一形状から形成され板状本体Ａ８５１の正面側に配設される光透過性の薄肉樹脂板Ａ８５５と、左上隅部において板状本体Ａ８５１及び薄肉樹脂板Ａ８５５を前後方向に貫くように同位置に形成される第１貫通孔Ａ８５１ａ，Ａ８５５ａと、下側部において板状本体Ａ８５１及び薄肉樹脂板Ａ８５５を前後方向に貫くように同位置に形成される第２貫通孔Ａ８５１ｂ，Ａ８５５ｂと、を備える。

【３４０５】

板状本体Ａ８５１は、前側板部材Ａ８４０の括れ部Ａ８４４と対応する位置において括れ部Ａ８４４と同様の形状から形成される括れ部Ａ８５２を備え、正面側側面が平滑面で形成され、背面側側面に無数のシボが形成される。これにより、板状本体Ａ８５１に受光された光のうち、背面側へ抜けた光が白色のベース部材Ａ８６０に反射されると、その光は無数のシボで拡散され、面発光される。これにより、板状本体Ａ８５１の背面側部を効率的に明るくすることができる。板状本体Ａ８５１は、括れ部Ａ８５２を備えており、括れ部Ａ８５２の片側から受光された光が括れ部Ａ８５２を通過した後においては括れ部Ａ８５２の幅に制限された範囲で進行し易いため、本実施形態の板状本体Ａ８５１のように、括れ部Ａ８５２の両側において括れ部Ａ８５２の幅よりも幅広に形成される場合には、括れ部Ａ８５２の片側から受光された光を板状本体Ａ８５１の全域に広げることは難しい。そこで、本実施形態では、括れ部Ａ８５２の上側においてはエッジ発光部Ａ８３３からの光が板状本体Ａ８５１に受光され、括れ部Ａ８５２の下側においてはエッジ発光部Ａ８３７からの光が板状本体Ａ８５１に受光されるように構成することで、括れ部Ａ８５２を採用しながらも、括れ部Ａ８５２の上側または下側のみから光を受光する場合に比較して、板状本体Ａ８５１の全域に光を受光させることを可能にしている。これにより、板状本体Ａ８５１の全域を効率的に明るくすることができる。薄肉樹脂板Ａ８５５には、ライン状溝部Ａ８４２の輪郭の元となるイラストが描かれており、本実施形態では、イラストに対応する色が塗られている。そのため、背面発光基板Ａ８３０のエッジ発光部Ａ８３３，Ａ８３７からの光が後側板部材Ａ８５０に受光された場合、薄肉樹脂板Ａ８５５に描かれたイラストが、板状本体Ａ８５１の背面側のシボにより面発光で明るく視認される。

【３４０６】

ベース部材Ａ８６０は、白色の樹脂材料から形成される部材であって、正面視略Ｌ字状に形成される板状本体Ａ８６１と、その板状本体Ａ８６１に支持される後側板部材Ａ８５０の位置合わせを行う位置合わせ突部Ａ８６２と、後側板部材Ａ８５０が締結固定される締結部Ａ８６３と、背面発光基板Ａ８３０が位置合わせ及び締結固定される基板締結部Ａ８６４と、板状本体Ａ８６１から正面側に台状に形成される台部Ａ８６５と、板状本体Ａ８６１の正面から台部Ａ８６５の正面側側面に合う高さで円柱状に突設され先端に雌ネジが形成される円柱状締結部Ａ８６６と、板状本体Ａ８６１の正面から円柱状に突設され先端に雌ネジが形成され、円柱状締結部Ａ８６６の突設長さよりも正面発光基板Ａ８２０の厚さ分突設方向に長くされる板挟み締結部Ａ８６７と、を備える。補助導光板ユニットＡ８１０の組立は、ベース部材Ａ８６０に対して、後側板部材Ａ８５０、背面発光基板Ａ８３０、正面発光基板Ａ８２０、前側板部材Ａ８４０の順で締結固定されることで行われる。まず、ベース部材Ａ８６０に対する後側板部材Ａ８５０の締結固定について説明する。ベース部材Ａ８６０に対する後側板部材Ａ８５０の締結固定は、対応する位置合わせ突部Ａ８６２に第１貫通孔Ａ８５１ａ及び第２貫通孔Ａ８５１ｂを挿通させた状態で板状本体Ａ８５１に挿通される締結ネジが締結部Ａ８６３に螺入されることで、行われる。この時、締結ネジは板状本体Ａ８５１には挿通されるが、薄肉樹脂板Ａ８５５には挿通されない。そのため、板状本体Ａ８５１をベース部材Ａ８６０に締結固定した状態で、対応する位置合わせ突部Ａ８６２に第１貫通孔Ａ８５５ａ及び第２貫通孔Ａ８５５ｂを挿通させることで、ベース部材Ａ８６０及び板状本体Ａ８５１に対する薄肉樹脂板Ａ８５５の位置合わ

せを容易に行うことができる。更に、締結時の押圧力により薄肉樹脂板Ａ８５５が割れる事態を避けることができる。また、板状本体Ａ８５１の締結は維持したままで、薄肉樹脂板Ａ８５５の交換を行うことも可能となる。

【３４０７】

次に、ベース部材Ａ８６０に対する背面発光基板Ａ８３０の締結固定について説明する。ベース部材Ａ８６０に対する背面発光基板Ａ８３０の締結固定は、背面発光基板Ａ８３０が基板締結部Ａ８６４に締結固定されることで行われる。基板締結部Ａ８６４は、それぞれ後側板部材Ａ８５０の貫通孔Ａ８５３に挿通されていることで、後側板部材Ａ８５０のベース部材Ａ８６０に対する位置合わせとしても機能する。ベース部材Ａ８６０に対する背面発光基板Ａ８３０の締結固定においては、上側基板Ａ８３１の板状本体Ａ８３２の背面側面が薄肉樹脂板Ａ８５５の左側縁部を板状本体Ａ８５１の正面側面との間で挟むように締結固定され、右側基板Ａ８３５の板状本体Ａ８３６の背面側面側が薄肉樹脂板Ａ８５５の右下側縁部を板状本体Ａ８５１の正面側面との間で挟むように締結固定されることで、薄肉樹脂板Ａ８５５が板状本体Ａ８５１から浮き上がることが防止される。この場合、薄肉樹脂板Ａ８５５に与えられる負荷が、締結ネジのように点で生じる負荷ではなく、左側縁部に沿って線（面）で生じる負荷となるので、薄肉樹脂板Ａ８５５にかけられる単位面積当たりの押圧力を低減させることができる。これにより、薄肉樹脂板Ａ８５５の割れや欠けを回避し易くすることができる。上述のように、背面発光基板Ａ８３０の締結固定においては、板状本体Ａ８３２の背面側面が後側板部材Ａ８５０の正面側面と面で当接するように構成しているので、背面発光基板Ａ８３０のエッジ発光部Ａ８３３，Ａ８３７の光軸と、後側板部材Ａ８５０との、前後方向（後側板部材Ａ８５０の正面側面が向く方向）における位置合わせを容易に行うことができる。これにより、後側板部材Ａ８５０への受光を良好とすることができる。次に、ベース部材Ａ８６０に対する正面発光基板Ａ８２０の締結固定について説明する。ベース部材Ａ８６０に対する正面発光基板Ａ８２０の締結固定は、正面発光基板Ａ８２０の背面側面の左下側部が台部Ａ８６５に面で当接された状態で、正面発光基板Ａ８２０が円柱状締結部Ａ８６６に締結固定されることで行われる。

【３４０８】

正面発光基板Ａ８２０と背面発光基板Ａ８３０とは平行となるように配設されており、それらの間には間隔が開けられているので、正面発光基板Ａ８２０と、背面発光基板Ａ８３０及び後側板部材Ａ８５０との間では、押圧力が生じないように構成される。次に、ベース部材Ａ８６０に対する前側板部材Ａ８４０の締結固定について説明する。ベース部材Ａ８６０に対する前側板部材Ａ８４０の締結固定は、前側板部材Ａ８４０が板挟み締結部Ａ８６７に締結固定されることで行われる。板挟み締結部Ａ８６７の配置は、正面発光基板Ａ８２０の外方かつ近傍とされているので、板挟み締結部Ａ８６７への締結固定時に生じる押圧力が、点での荷重として正面発光基板Ａ８２０に与えられることを避けることができる。これにより、正面発光基板Ａ８２０の割れや欠けを防止することができる。前側板部材Ａ８４０には、正面発光基板Ａ８２０に配設されるエッジ発光部Ａ８２３等のＬＥＤの配置位置を確保するための貫通孔Ａ８４５が形成されており、この貫通孔Ａ８４５を除く板状本体Ａ８４１の背面側面が、正面発光基板Ａ８２０の板状本体Ａ８２２，Ａ８２６に対して面で押圧力をかけるようにして、ベース部材Ａ８６０に締結固定される。これにより、正面発光基板Ａ８２０の板状本体Ａ８２２，Ａ８２６を利用して、前側板部材Ａ８４０の支持面積を増大させることができる。ベース部材Ａ８６０に対する前側板部材Ａ８４０の締結固定においては、前側板部材Ａ８４０の板状本体Ａ８４１の背面側面が正面発光基板Ａ８２０の正面側面と面で当接するように構成しているので、正面発光基板Ａ８２０のエッジ発光部Ａ８２３，Ａ８２７の光軸と、前側板部材Ａ８４０との、前後方向（前側板部材Ａ８４０の正面側面が向く方向）における位置合わせを容易に行うことができる。これにより、後側板部材Ａ８５０への受光を良好とすることができる。

【３４０９】

上述のように、正面発光基板Ａ８２０、背面発光基板Ａ８３０、前側板部材Ａ８４０及

び後側板部材Ａ８５０は、それぞれ、ベース部材Ａ８６０に形成される各構成部分に位置合わせされ、締結固定される。これにより、ベース部材Ａ８６０の正面側面と平行な方向における正面発光基板Ａ８２０、背面発光基板Ａ８３０、前側板部材Ａ８４０及び後側板部材Ａ８５０の位置合わせを容易に行うことができる。また、基板が前後に並ぶ一組ずつの正面発光基板Ａ８２０及び背面発光基板Ａ８３０で構成される場合であっても、光が受光される部材として対応する前側板部材Ａ８４０又は後側板部材Ａ８５０と、前後方向で当接するように締結固定させることで、ベース部材Ａ８６０の正面側面と交差する方向における正面発光基板Ａ８２０、背面発光基板Ａ８３０、前側板部材Ａ８４０及び後側板部材Ａ８５０の位置合わせを容易に行うことができる。図１１３１は、補助導光板ユニットＡ８１０の正面図であり、図１１３２は、図１１３１のＭＣＤＸＸＩＩＩ－ＭＣＤＸＸＩＩＩ線における補助導光板ユニットＡ８１０の断面図である。図１１３１では、装飾部材Ａ８０８の外形および右上領域Ａ６０ｂ（図１１２７参照）の外形が想像線で図示され、正面発光基板Ａ８２０の外形の内で前側板部材Ａ８４０と重なる箇所が隠れ線で図示され、図１１３２では、ベース部材Ａ８６０の中央側に配置される円柱状締結部Ａ８６６（図１１２９参照）の中心を通る断面が図示される。図１１３１に示すように、正面発光基板Ａ８２０は、正面視で装飾部材Ａ８０８の外形内に収まるよう配設されており、正面発光基板Ａ８２０のエッジ発光部Ａ８２３，Ａ８２７からの光を受光する前側板部材Ａ８４０は、正面視で装飾部材Ａ８０８からはみ出して配設されている。

【３４１０】

これにより、正面発光基板Ａ８２０を装飾部材Ａ８０８で目隠ししながら、補助導光板ユニットＡ８１０全体の前後厚さを抑えることができる。即ち、補助導光板ユニットＡ８１０の前側板部材Ａ８４０の背面側に発光基板を配置して前側板部材Ａ８４０の発光演出を行う場合、前側板部材Ａ８４０を発光させるのに適切な距離だけ離して発光基板を配置する必要があるので、ユニットの前後幅が嵩むことになり、その後方に動作役物を配置するスペースが削られることになる。これに対し、本実施形態では、正面発光基板Ａ８２０の配置を前側板部材Ａ８４０の後方ではなく、前側板部材Ａ８４０に対して左右または前後方向にずらした位置とすることで、補助導光板ユニットＡ８１０の前後幅を短くすることができるので、補助導光板ユニットＡ８１０の後方に動作役物を配置するスペースを十分に確保することができる。本実施形態では、案内部材Ａ８０２（図１１２７参照）を採用することで、窓部Ａ６０ａの右上領域Ａ６０ｂの前方にも遊技領域が形成される。補助導光板ユニットＡ８１０の右端部は、右上領域Ａ６０ｂに入り込んでいる。即ち、前後方向でベース板Ａ６０の板厚よりも内側に配置されている。これにより、ベース板Ａ６０の後方に補助導光板ユニットＡ８１０が配置される場合に比較して、遊技盤Ａ１３（図１１２７参照）の前後厚さを低減させることができる。更に、ベース板Ａ６０の後方に補助導光板ユニットＡ８１０が配置されベース板Ａ６０の板厚分を透過して遊技領域に到達する光に比較して、遊技領域に進入する光の減衰が生じ難くなるようにすることができるので、右上領域Ａ６０ｂの前方の遊技領域を明るく照らすことができる。前側板部材Ａ８４０は、正面発光基板Ａ８２０の縁部と重なる形状から形成される。即ち、前側板部材Ａ８４０が正面発光基板Ａ８２０の正面側からベース部材Ａ８６０に締結固定される際に前側板部材Ａ８４０から正面発光基板Ａ８２０に与えられる押圧力は、正面発光基板Ａ８２０の縁部に沿って分けられることになるので、単位面積あたりの荷重を低減させることができる。

【３４１１】

これにより、正面発光基板Ａ８２０と前側板部材Ａ８４０との間にかけられる負荷が過剰となることを避けながら、正面発光基板Ａ８２０と前側板部材Ａ８４０とを面接触させることができるので、正面発光基板Ａ８２０のエッジ発光部Ａ８２３，Ａ８２７の光軸と、前側板部材Ａ８４０との位置合わせを容易に行うことができる。図１１３２で示すように、指向性の高いＬＥＤから選定されるエッジ発光部Ａ８２３，Ａ８２７からの照射光の進行経路ＡＬ２は、前側板部材Ａ８４０に受光された後、前側板部材Ａ８４０の前後面で全反射する態様でライン状溝部Ａ８４２に到達するまでは左右方向に延び、ライン状溝部

Ａ８４２に到達すると屈折され、正面側へ向きが変えられる。そのため、正面側から前側板部材Ａ８４０を視認する際にエッジ発光部Ａ８２３，Ａ８２７から光が照射されている場合には、ライン状溝部Ａ８４２から正面側に向かう光が遊技者の目に届くので、ライン状溝部Ａ８４２の元となる形状としての、特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状の輪郭が光っているように視認させることができる。なお、エッジ発光部Ａ８３３，Ａ８３７（図１１３０参照）を構成するＬＥＤは、エッジ発光部Ａ８２３，Ａ８２７を構成するＬＥＤよりも指向性の低いＬＥＤが採用される。これにより、後側板部材Ａ８５０の全域を均一に発光させることができる。即ち、エッジ発光部Ａ８３３，Ａ８３７（図１１３０参照）からの光は、後側板部材Ａ８５０からの光は後側板部材Ａ８５０内を全反射する態様にはなく、後側板部材Ａ８５０を均一に照らすように機能する。図１０７９に戻って説明する。図１０７９に示すように、正面視におけるセンターフレームＡ８６の右下側に、下流側案内部材Ａ８０３が配設される。下流側案内部材Ａ８０３は、案内部材Ａ８０２に案内された遊技球が、スルーゲート６７を通過するか否かに関わらず案内される流路を構成する。

【３４１２】

図１１３３は、下流側案内部材Ａ８０３の分解正面斜視図であり、図１１３４は、下流側案内部材Ａ８０３の分解背面斜視図である。なお、図１１３３及び図１１３４では、下流側案内部材Ａ８０３が固定されるベース板Ａ６０の一部のみが図示され、ベース板Ａ６０のその他の部分についての図示が省略される。下流側案内部材Ａ８０３は、板状本体Ａ８０３ａと、その板状本体Ａ８０３ａの背面から延設される延設板Ａ８０３ｂと、を有する前側部材Ａ８０３ｚと、その前側部材Ａ８０３ｚの背面側に配置され前側部材Ａ８０３ｚとの間に遊技球が流下可能な経路を形成するように前側部材Ａ８０３ｚに締結固定された状態でベース板Ａ６０に締結固定される光透過性の樹脂材料から形成される後側部材Ａ８０４と、前側部材Ａ８０３ｚの板状本体Ａ８０３ａの前面に貼り付けられる装飾板部材Ａ８０５と、を備え、組立状態（図１０７９参照）において、案内部材Ａ８０２に案内された遊技球が、板状本体Ａ８０３ａと後側部材Ａ８０４との間の領域を流下可能に構成される。延設板Ａ８０３ｂは、板状本体Ａ８０３ａの左縁部から延設され上下方向に延びる板部と左下方向に延びる傾斜板部から形成される左延設板Ａ８０３ｃと、その左延設板Ａ８０３ｃと対応する形状から形成されると共に対向配置され左延設板Ａ８０３ｃとの間の領域に左側流路ＡＴＬ１を形成する中側左延設板Ａ８０３ｄと、その中側左延設板Ａ８０３ｄの途中位置から枝分かれして右方に延設される部分を有し左右に屈曲しながら下方へ延びるように形成される中側右延設板Ａ８０３ｅと、その中側右延設板Ａ８０３ｅと対向配置され中側右延設板Ａ８０３ｅとの間の領域に右側流路ＡＴＬ２を形成する右延設板Ａ８０３ｆと、を備える。

【３４１３】

左側流路ＡＴＬ１を流下する遊技球は、左延設板Ａ８０３ｃ及び中側左延設板Ａ８０３ｄの延びる方向である左下方向へ流下する途中で、左延設板Ａ８０３ｃと中側左延設板Ａ８０３ｄとの間に配設され組立状態において後側部材Ａ８０４のセンサ支持部Ａ８０４ａに保持される球検出用の検出センサＡＳＥ１を通過して、後側部材Ａ８０４の開口部Ａ８０４ｂを通りベース板Ａ６０の後方へ向けて排出される。そのため、左側流路ＡＴＬ１に流入した遊技球は、第２入賞口６４０や特定入賞口６５ａ（図１０７９参照）に案内されることはない。左側流路ＡＴＬ１の延びる方向（左下方向）は、右側流路ＡＴＬ２から離れる方向なので、左側流路ＡＴＬ１及び右側流路ＡＴＬ２の双方が視認可能な場合に左側流路ＡＴＬ１を流れる遊技球と、右側流路ＡＴＬ２を流れる遊技球とを見間違えることを回避し易くすることができる。検出センサＡＳＥ１で遊技球が検出された場合の制御としては、種々の態様が考えられるが、本実施形態では、検出センサＡＳＥ１で遊技球の通過が検出された場合、１個の賞球が払い出されるように制御される。なお、賞球の個数は一例であり、１個に限られることはなく、２個でも、それ以上の個数でも良い。一方で、本実施形態のように賞球個数を１個とすることで、右打ちされた遊技球が左側流路ＡＴＬ１を流れた場合の球減りを抑えることができる。また、賞球の個数が２個またはそれ以上の

個数の場合には、発射球を差し引いても、遊技者に払い出される賞球により遊技者の持ち球が増加する。これにより、左側流路ＡＴＬ１に球が流入した場合の残念感を低減することができる。右側流路ＡＴＬ２に流入した遊技球は、中側右延設板Ａ８０３ｅの上流側において右下方向へ延びる傾斜面Ａ８０３ｅ１に沿って流下する。この場合、球の流下する向きは右側流路ＡＴＬ２と隣り合って設けられる左側流路ＡＴＬ１から離れる向きとなるので、左側流路ＡＴＬ１及び右側流路ＡＴＬ２の双方が視認可能な場合に、左側流路ＡＴＬ１を流れる遊技球と、右側流路ＡＴＬ２を流れる遊技球とを見間違えることを回避し易くすることができる。

【３４１４】

傾斜面Ａ８０３ｅ１を転動する球は板状本体Ａ８０３ａの上縁付近を右方に流れるので、自由落下と類似の態様で球を流下させる左側流路ＡＴＬ１を流下する球に比較して、下流側案内部材Ａ８０３を上から覗き込むような方向視で見る場合の球の視認性を高くすることができる。換言すれば、下流側案内部材Ａ８０３を上から覗き込むような方向視で球が視認される期間を引き延ばすことができる。右側流路ＡＴＬ２を流下する遊技球は、右延設板Ａ８０３ｆの内側から左方へ延設される延設板Ａ８０３ｆ１を転動し、その転動球を受け入れるように円弧状に湾曲形成される中側右延設板Ａ８０３ｅの湾曲面Ａ８０３ｅ２に沿って流下する。延設板Ａ８０３ｆ１を転動する球は左側流路ＡＴＬ１に近づく向きで流下することになるが、湾曲面Ａ８０３ｅ２が左側流路ＡＴＬ１との間に隙間を空けて配置されており、湾曲面Ａ８０３ｅ２に沿って流下する球は左側流路ＡＴＬ１から離れる向きで流下するように構成されることから、左側流路ＡＴＬ１を流れる遊技球と、右側流路ＡＴＬ２を流れる遊技球とを見間違えることを回避し易くすることができる。また、左側流路ＡＴＬ１を流下する球の流下態様が重力方向に沿って左に傾斜しながら流下する態様であるのに対して、右側流路ＡＴＬ２を流下する球の流下態様が左右に蛇行しながら流下する態様であることからも、左側流路ＡＴＬ１及び右側流路ＡＴＬ２の双方が視認可能な場合に、左側流路ＡＴＬ１を流れる遊技球と、右側流路ＡＴＬ２を流れる遊技球とを見間違えることを回避し易くすることができる。

【３４１５】

また、左側流路ＡＴＬ１を流れる遊技球と、右側流路ＡＴＬ２を流れる遊技球とで、下流側案内部材Ａ８０３の内部流路に滞在する期間を異ならせることができる。例えば、左側流路ＡＴＬ１と右側流路ＡＴＬ２とに同時に球が流入した場合に、左側流路ＡＴＬ１を流下する球は素早く下方へ流され、右側流路ＡＴＬ２を流下する球は左右方向に蛇行することから、左側流路ＡＴＬ１と右側流路ＡＴＬ２とを流下する球が同じ高さに位置する期間を短くすることができる（球の高さ位置を異ならせることができる）。これにより、左側流路ＡＴＬ１を流れる遊技球と、右側流路ＡＴＬ２を流れる遊技球とを見間違えることを回避し易くすることができる。右側流路ＡＴＬ２を通過した遊技球は、ベース板Ａ６０の正面側を下方へ流下し、第２入賞口６４０や特定入賞口６５ａ（図１０７９参照）側へ向けて案内される。そのため、下流側案内部材Ａ８０３を流下する球の内、右側流路ＡＴＬ２を流下した球に限って、第２入賞口６４０又は特定入賞口６５ａに入球し得るように構成される。上述したように、右側流路ＡＴＬ２は左右に蛇行する流路として形成されているので、球が自由落下する場合に比較して、球の上下方向の速度を低減させることができる。これにより、第２入賞口６４０又は特定入賞口６５ａに到達した時における球の上下方向の速度を低減させることができるので、球との衝突で電動役物６４０ａの開閉板や可変入賞装置６５の開閉板が破損する事態の発生を防止し易くすることができる。装飾板部材Ａ８０５は、樹脂材料から形成され、視認させる方向に関わらず同程度に光を透過させる透明シートＡ８０５ａと、視認させる方向により光の透過性が変化するように構成される視認態様変化シートＡ８０６と、を備える。視認態様変化シートＡ８０６は、正面視で左側流路ＡＴＬ１を含む大きさで形成され、透明シートＡ８０５ａは、正面視で右側流路ＡＴＬ２を含む大きさで形成されており、視認態様変化シートＡ８０６及び透明シートＡ８０５ａから構成される装飾板部材Ａ８０５が板状本体Ａ８０３ａの外縁部よりも若干小さな領域を占めるような形状から形成される。

【３４１６】
図１１３５は、視認態様変化シートＡ８０６の構成を模式的に示す模式図である。視認態様変化シートＡ８０６は、視野角制御シートとも言い換えることができるものであり、透明シリコーンゴムＡ８０６ａと黒色シリコーンゴムＡ８０６ｂとを交互に配置したルーバーフィルムの表裏に透明樹脂フィルムＡ８０６ｃを張り合わせた構造とされており、製造時に黒色シリコーンゴムＡ８０６ｂの配置間隔や姿勢を異ならせることにより透過する光の角度範囲（視野角）を設計することが可能となっている。視認態様変化シートＡ８０６は、図１１３３に示すように板状本体Ａ８０３ａの正面側に貼り付けられるシートであり、ガラスユニット１６との間の隙間という限られた範囲に配置されるものであるため、その肉厚は非常に薄いことが求められる。本実施形態においても、透明樹脂フィルムＡ８０６ｃはポリカーボネートを材料とする厚さ約０．２ｍｍのフィルムで、黒色シリコーンゴムＡ８０６ｂの配置間隔（ピッチ）は約０．１ｍｍという、微細に設計されたシートが利用される。図１１３６（ａ）及び図１１３６（ｂ）は、方向視の違いによる下流側案内部材Ａ８０３の見え方の変化を示す模式図である。図１１３６（ａ）では、図１１３５の矢印ＡＥＬ１方向視における見え方が図示され、図１１３６（ｂ）では、図１１３５の矢印ＡＥＬ２方向視における見え方が図示される。なお、図１１３６では、方向視の違いによる外形の変化が生じ得るが、便宜上外形の変化を無視し同形状で図示される。また、図１１３６では、視認態様変化シートＡ８０６を透過して視認される左側流路ＡＴＬ１及び右側流路ＡＴＬ２の内側面が実線で図示される。本実施形態では、視認態様変化シートＡ８０６を透過させて視認態様変化シートＡ８０６の奥側を視認可能な視野角が約３０度になるように黒色シリコーンゴムＡ８０６ｂ（図１１３５参照）の配置間隔や姿勢を設計している。即ち、図１１３６（ａ）に示すように、矢印ＡＥＬ１（図１１３５参照）の方向視で視認態様変化シートＡ８０６を視認させた場合（下流側案内部材Ａ８０３の真正面から視認させた場合）には、視認態様変化シートＡ８０６を透過させて奥側に配置されている左側流路ＡＴＬ１を視認させることができる。

【３４１７】
一方で、図１１３６（ｂ）に示すように、視野角よりも大きな角度の矢印ＡＥＬ２（図１１３５参照）の方向視で視認態様変化シートＡ８０６を視認させた場合（下流側案内部材Ａ８０３の真正面から横にずれた位置、例えば、第３図柄表示装置８１（図１０７９参照）の真正面から斜めに視認させた場合）には、視認態様変化シートＡ８０６を透過させることができず視認態様変化シートＡ８０６の正面側を視認させることになるので（表面に図形やイラスト等の装飾が施されている場合にはその装飾を視認させることになるので）、左側流路ＡＴＬ１を流下する球を視認させ難くすることができる。このように、本実施形態では、矢印ＡＥＬ２の方向視で下流側案内部材Ａ８０３を視認させる場合よりも、矢印ＡＥＬ１の方向視で下流側案内部材Ａ８０３を視認させる場合の方が、遊技者は左側流路ＡＴＬ１を流下する遊技球を視認し易い。上述したような視認態様変化シートＡ８０６の機能を利用して、下流側案内部材Ａ８０３を通る球の内、遊技者にとって利益の大きな側の球のみを遊技者に視認させるように演出することができる。このことについて詳述する。パチンコ機１０で遊技を行う遊技者は、基本的には、第３図柄表示装置８１（図１０７９参照）の表示領域や、その手前側を動作する可動役物（例えば、動作ユニットＡ４００～Ａ６００）により展開される演出を視認しながら遊技を行うため、遊技領域の特定の範囲を凝視することは稀となることが多く、下流側案内部材Ａ８０３についても、第３図柄表示装置８１を正面から視認するそのままの姿勢で横目に見る（例えば、図１１３５の矢印ＡＥＬ２の方向視で見る）ということが多くなる。例えば、第２入賞口６４０や特定入賞口６５ａ（図１０７９参照）へ向けて球を発射するために右打ち遊技を行う時短中や確変中においても、遊技者は第３図柄表示装置８１（図１０７９参照）の表示領域における演出に注目したいため、下流側案内部材Ａ８０３を横目に見て遊技球が確かに流下していることを確認したら、下流側案内部材Ａ８０３から視線を外して、第３図柄表示装置８１の表示領域に注目することが通常である。

【３４１８】

そのような短い時間でしか視認されない下流側案内部材Ａ８０３において、本実施形態では、左側流路ＡＴＬ１に流入した遊技球は第２入賞口６４０や特定入賞口６５ａ（図１０７９参照）側へは流れず遊技領域から排出されてしまう。このような構成は、パチンコ機１０の単位時間当たりの賞球性能を規格内に収めるために（遊技の時間調整や賞球調整のために）採用されるものであるが、遊技者にとっては、左側流路ＡＴＬ１に流れる球は余り好ましい球では無い。そのような好ましくない球の流下を見せられることにより、遊技者の興趣は下げられてしまい、再びパチンコ機１０を遊技しようという意欲を削ぐ結果を招き易く、好ましくない場合がある。これに対し、本実施形態では、視認態様変化シートＡ８０６により、遊技者が下流側案内部材Ａ８０３を横目に見るような方向視（例えば、矢印ＡＥＬ２の方向視）では、左側流路ＡＴＬ１を流れる遊技球については視認させず、右側流路ＡＴＬ２を流れる遊技球のみを視認させるようにしている。即ち、下流側案内部材Ａ８０３を横目に見る場合には右側流路ＡＴＬ２を流下する球しか見せないようにすることで、下流側案内部材Ａ８０３を遊技球が流下する流路を左側流路ＡＴＬ１と右側流路ＡＴＬ２との複数で用意しながら、遊技者に右側流路ＡＴＬ２を流下する遊技球のみを視認させることができるので、遊技者に対して、発射した球の全てが第２入賞口６４０や特定入賞口６５ａ側へ案内されている（無駄なく案内されている）ように思わせることができ、遊技者の興趣を向上させることができるので、遊技者の再遊技の意欲を向上させることができる。このように、本実施形態では、視認態様変化シートＡ８０６の利用により、第３図柄表示装置８１の表示領域で展開される表示演出を視認しながら遊技をしている遊技者が、左側流路ＡＴＬ１を流下する不利益な球（第２入賞口６４０や特定入賞口６５ａ側へ案内されない球）を見ないで済むように構成でき、右側流路ＡＴＬ２を流下する都合の良い球（第２入賞口６４０や特定入賞口６５ａ側へ案内される球）のみを見られるようにすることができる。

【３４１９】

一方、遊技者によっては、左側流路ＡＴＬ１を流下するような不利益な球についても、視認したいと要望する。この場合には、第３図柄表示装置８１の前方から頭を動かして、下流側案内部材Ａ８０３の正面からの方向視（図１１３５の矢印ＡＥＬ１の方向視）で見ることで左側流路ＡＴＬ１を流れる球を視認することができるので、左側流路ＡＴＬ１を流下するような不利益な球についても視認したいと要望する遊技者の不満が蓄積することを回避することができ、このような遊技者の再遊技の意欲が低減されることを防止することができる。図１１３７を参照して、第１１実施形態について説明する。第１０実施形態では、第１動作ユニットＡ４００の回転動作ユニット４００ｂが、傾倒動作に伴い長手方向（回転軸棒ＡＪ１と回転先端とを結ぶ方向）に延びるように構成される場合を説明したが、第１１実施形態の第１動作ユニットＡ２４００では、回転動作ユニット４００ｂの傾倒動作に伴い長手方向に延びたり縮んだりするように構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１１３７は、第１１実施形態における第１動作ユニットＡ２４００の背面図である。図１１３７では、演出待機状態における第１動作ユニットＡ２４００が図示される。なお、第１１実施形態における第１動作ユニットＡ２４００では、回転動作ユニット４００ｂは第１０実施形態と同一である一方で、支持ユニットＡ２４００ａは第１０実施形態の支持ユニットＡ４００ａに対して、特に案内長孔Ａ２４１４が異なる。なお、図１１３７の説明では、図１０９６及び図１０９７を適宜参照する。支持ユニットＡ２４００ａは、第１０実施形態で上述した案内長孔Ａ４１４の代わりに、回転動作ユニットＡ４００ｂの柱状突設部Ａ４４８が案内される案内長孔Ａ２４１４を備える。

【３４２０】

案内長孔Ａ２４１４は、右端部から左方へ円弧状に延びる第１円弧部Ａ２４１４ａと、その第１円弧部Ａ２４１４ａよりも左側において第１円弧部Ａ２４１４ａよりも半径の短い円弧状に形成される第２円弧部Ａ２４１４ｂと、その第２円弧部Ａ２４１４ｂよりも左側において第１円弧部Ａ２４１４ａよりも半径の長い円弧状に形成される第３円弧部Ａ２４１４ｃと、第１円弧部Ａ２４１４ａの左端部と第２円弧部Ａ２４１４ｂの右端部とを繋

ぐ直線孔状に形成される第１直線部Ａ２４１４ｄと、第２円弧部Ａ２４１４ｂの左端部と第３円弧部Ａ２４１４ｃの右端部とを繋ぐ直線孔状に形成される第２直線部Ａ２４１４ｅと、を備える。第１円弧部Ａ２４１４ａは、半径が第２長さＡＤ２（図１０９６（ｂ）参照）とされる第２半径ＡＲ２の回転軸棒ＡＪ１を中心とする円弧状に形成され、第２円弧部Ａ２４１４ｂは、半径が第１長さＡＤ１（図１０９６（ａ）参照）とされる第１半径ＡＲ１の回転軸棒ＡＪ１を中心とする円弧状に形成され、第１直線部Ａ２４１４ｄは、傾斜した直線状に形成される。そのため、第１動作ユニットＡ２４００の演出待機状態から駆動モータＡＭＴ１が駆動され、回転動作ユニットＡ４００ｂが傾倒動作を開始すると、柱状突設部Ａ４４８が第１円弧部Ａ２４１４ａを移動する間は回転動作ユニットＡ４００ｂの長手方向の長さは変化せず回転動作のみが継続される。更に、柱状突設部Ａ４４８が第１直線部Ａ２４１４ｄを移動する間は回転動作ユニットＡ４００ｂの長手方向の長さが縮む方向に変化しながら回転動作が継続されるので、駆動抵抗が増加する。更に、柱状突設部Ａ４４８が第２円弧部Ａ２４１４ｂを移動する間は回転動作ユニットＡ４００ｂの長手方向の長さは変化せず回転動作が継続されるので、その分、駆動抵抗が減少する。このように、案内長孔Ａ２４１４によれば、柱状突設部Ａ４４８が第１直線部Ａ２４１４ｄに進入する際に駆動抵抗を増加させるように構成されていることから、柱状突設部Ａ４４８が第１直線部Ａ２４１４ｄに進入する際の姿勢で回転動作ユニットＡ４００ｂを急停止させるような動作制御を容易に行うことができる。

【３４２１】

柱状突設部Ａ４４８が、第１円弧部Ａ２４１４ａ、第１直線部Ａ２４１４ｄ、第２円弧部Ａ２４１４ｂの順で移動する際には、回転動作ユニットＡ４００ｂの長手方向の長さが変化するだけであり（図１０９６（ａ）及び図１０９６（ｂ）参照）、回転動作ユニットＡ４００ｂの幅方向の長さの変化は生じない。第２直線部Ａ２４１４ｅは、回転軸棒ＡＪ１の中心を通る直線ＡＶＬ２上を延びる傾斜した直線状に形成される。そのため、第２直線部Ａ２４１４ｅを柱状突設部Ａ４４８が移動する際には、回転動作ユニットＡ４００ｂの回転動作は停止され、長手方向に延びる変位のみが生じる。第２直線部Ａ２４１４ｅを柱状突設部Ａ４４８が左側へ向けて移動する間に、柱状突設部Ａ４４８と回転軸棒ＡＪ１との間の長さが第２長さＡＤ２よりも長くなると、回転動作ユニットＡ４００ｂの長手方向に延びる変位に加えて、回転動作ユニットＡ４００ｂの短手方向に広がる変位が生じる（方向切替部材Ａ４５０及び装飾部材Ａ４６０の左右外側への変位、図１０９７参照）。そのため、柱状突設部Ａ４４８が第２直線部Ａ２４１４ｅを移動する間において、駆動モータＡＭＴ１にかけられる抵抗として、回転動作ユニットＡ４００ｂの長手方向に延びる変位に伴う抵抗がかけられる状態から、その抵抗に加えて回転動作ユニットＡ４００ｂの短手方向に広がる変位に伴う抵抗がかけられる状態へ移行される。これにより、回転動作ユニットＡ４００ｂの変位の抵抗を増加させることができるので、駆動モータＡＭＴ１からの駆動力が一定とされる場合において、回転動作ユニットＡ４００ｂに生じる変位の速度を変化させることができる。即ち、柱状突設部Ａ４４８と回転軸棒ＡＪ１との間の長さが第２長さＡＤ２よりも短い状態に比較して、柱状突設部Ａ４４８と回転軸棒ＡＪ１との間の長さが第２長さＡＤ２よりも長い状態における変位の速度を遅くさせることができるので、回転動作ユニットＡ４００ｂの短手方向の変位を遊技者に印象付けることができる。

【３４２２】

第３円弧部Ａ２４１４ｃは、半径が第４長さＡＤ４（図１０９７（ｂ）参照）とされる第４半径ＡＲ４の回転軸棒ＡＪ１を中心とする円弧状に形成され、回転動作ユニットＡ４００ｂの傾倒先端側ほど下側に配置される。これにより、柱状突設部Ａ４４８が第２直線部Ａ２４１４ｅから第３円弧部Ａ２４１４ｃに進入した後は、回転動作ユニットＡ４００ｂが長手方向にも短手方向にも最大まで変位した状態（図１０９７（ｂ）参照）における、回転動作（傾倒動作）を生じさせることができるので、回転動作ユニットＡ４００ｂの回転動作の迫力を大きくすることができる。なお、第３円弧部Ａ２４１４ｃの左端部の位置は、第１０実施形態における案内長孔Ａ４１４の左端部と同じ位置とされる。第３円弧

部Ａ２４１４ｃの左端部に柱状突設部Ａ４４８が配置される状態から、回転動作ユニットＡ４００ｂを傾倒動作させる方向とは逆方向に駆動モータＡＭＴ１を駆動させた場合に、柱状突設部Ａ４４８が案内長孔Ａ２４１４を右側へ案内されることで回転動作ユニットＡ４００ｂが起き上がる方向に回転動作されることは、第１０実施形態における第１動作ユニットＡ４００と同様である。図１１３８から図１１４０を参照して、第１２実施形態について説明する。第１０実施形態では、第１動作ユニットＡ４００の回転動作ユニット４００ｂが、起立した状態から傾倒動作に伴い倒れていくように動作する場合を説明したが、第１２実施形態の第１動作ユニットＡ３４００では、水平方向に延びる状態から傾倒動作に伴い倒れていくように動作するように構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【３４２３】

図１１３８から図１１４０は、第１２実施形態における第１動作ユニットＡ３４００の模式背面図である。図１１３８では、第１動作ユニットＡ３４００の第１の演出待機状態が模式的に図示され、図１１３９では、第１動作ユニットＡ３４００の張出状態が模式的に図示され、図１１４０では、第１動作ユニットＡ３４００の第２の演出待機状態が模式的に図示される。また、図１１３８から図１１４０では、配置関係の把握を容易とするために、背面ケースＡ２１０（図１０８４参照）の外形位置（下側部において図示が一部省略されている）と、第３図柄表示装置８１（図１０７９参照）の外形位置とが想像線で図示される。第１動作ユニットＡ３４００は、背面ケースＡ２１０の内側において背面ケースＡ２１０に締結固定される支持部材Ａ３４００ａと、その支持部材Ａ３４００ａに固定配置される回転軸棒ＡＪ３を中心として回転動作可能に支持される回転動作ユニットＡ３４００ｂと、を備える。支持部材Ａ３４００ａは、回転動作ユニットＡ３４００ｂの変位を案内するための案内長孔Ａ３４１４を備えている。案内長孔Ａ３４１４は、回転軸棒ＡＪ３を中心とする円弧状に形成される円弧部Ａ３４１４ａと、その円弧部Ａ３４１４ａの下端部から直線状に延設され延設先端側の方が回転軸棒ＡＪ３に近い直線部Ａ３４１４ｂと、その直線部Ａ３４１４ｂの下側端部から下方に凹設される凹設部Ａ３４１４ｃと、を備える。なお、支持部材Ａ３４００ａと回転動作ユニットＡ３４００ｂとが重なって図が見難くなることを避ける目的で、支持部材Ａ３４００ａは、外形が想像線で図示され、その外形の内側においては案内長孔Ａ３４１４を除き図示が省略される。回転動作ユニットＡ３４００ｂは、回転軸棒ＡＪ３に回転可能に支持される基端側部材Ａ３４３０と、その基端側部材Ａ３４３０の回転先端側に配設され基端側部材Ａ３４３０に対して回転軸棒ＡＪ１を中心とする円の径方向に変位可能に構成される先端側部材Ａ３４４０と、を備える。先端側部材Ａ３４４０は、移動本体Ａ３４４１と、その移動本体Ａ３４４１の回転軸棒ＡＪ３に近い側から前後方向に突設され、案内長孔Ａ３４１４に挿通される被案内突部Ａ３４４２と、を備える。

【３４２４】

第１２実施形態における駆動力の伝達は、第１０実施形態においてベルトＡ４２３ａに案内される連結部材Ａ４２７ａの案内長孔Ａ４２７ｅが左右方向に移動することに伴い、柱状突設部Ａ４４８（図１０９２及び図１０９３参照）に駆動力が左右方向にかけられることで回転動作ユニットＡ４００ｂが変位されるのと同様に構成される。即ち、第１２実施形態における第１動作ユニットＡ３４００では、ベルトＡ４２３ａ、連結部材Ａ４２７ａ及び案内長孔Ａ４２７ｅ（図示せず）の姿勢を９０度変化させて上下方向に移動させるように構成しており、これらが上下方向に移動することに伴い、案内長孔Ａ４２７ｅに挿通されている被案内突部Ａ３４４２に駆動力が上下方向にかけられることで回転動作ユニットＡ３４００ｂが変位される。第１動作ユニットＡ３４００の、第１の演出待機状態からの回転動作について説明する。第１の演出待機状態（図１１３８参照）から被案内突部Ａ３４４２を下方へ移動させるように駆動力が生じると、回転動作ユニットＡ３４００ｂは回転軸棒ＡＪ３を中心とする回転動作を開始する。ここで、被案内突部Ａ３４４２が案内長孔Ａ３４１４の円弧部Ａ３４１４ａに案内されている間は、基端側部材Ａ３４３０に対する先端側部材Ａ３４４０の相対移動（回転動作ユニットＡ３４００ｂの長手方向の変

位）は生じない（図１１３９参照）。図１１３９に図示される状態から更に、被案内突部Ａ３４４２を下方へ移動させるように駆動力が生じると、被案内突部Ａ３４４２が案内長孔Ａ３４１４の直線部Ａ３４１４ｂに入ることになるので、回転が進むほど被案内突部Ａ３４４２が回転軸棒ＡＪ３に近づくことになる。そのため、回転動作ユニットＡ３４００ｂは回転軸棒ＡＪ３を中心とする回転動作に加えて、先端側部材Ａ３４４０が基端側部材Ａ３４３０に近づく方向への相対移動が開始されるので、駆動抵抗が増加する。

【３４２５】

回転動作ユニットＡ３４００ｂの傾倒が終端まで進むと、図１１４０に図示されるように、被案内突部Ａ３４４２が案内長孔Ａ３４１４の凹設部Ａ３４１４ｃに入り込む分、直線部Ａ３４１４ｂの下端側に配置されている場合に比較して、被案内突部Ａ３４４２と回転軸棒ＡＪ３との間の距離が長くなる方向に先端側部材Ａ３４４０が基端側部材Ａ３４３０に対して相対移動する。即ち、第１の演出待機状態から回転動作ユニットＡ３４００ｂが傾倒動作する場合、回転動作ユニットＡ３４００ｂの先端側部材Ａ３４４０は、基端側部材Ａ３４３０に対して相対移動しない状態から基端側部材Ａ３４３０に対して近づく方向に相対移動する状態へ移行し、その後、基端側部材Ａ３４３０に対して近づく方向に相対移動する状態から基端側部材Ａ３４３０に対して離れる方向に相対移動する状態へ移行する。このように、回転動作ユニットＡ３４００ｂが傾倒動作する場合における先端側部材Ａ３４４０の基端側部材Ａ３４３０に対する相対移動のバリエーションを増加させることができる。図１１４０に図示される状態において、被案内突部Ａ３４４２の回転軸棒ＡＪ３を中心とする回転方向への移動は凹設部Ａ３４１４ｃにより防止される。そのため、回転動作ユニットＡ３４００ｂの傾倒動作を高速で実行させた場合であっても、回転方向の戻り動作（反動による逆方向の回転動作）が生じることを、被案内突部Ａ３４４２が凹設部Ａ３４１４ｃに食い止められることにより防止することができる。なお、図１１４０に図示される状態から上方向の駆動力を生じさせることにより、被案内突部Ａ３４４２が逆方向に案内される態様で回転動作ユニットＡ３４００ｂを回転動作（起き上がり動作）させることができる。上述のように、第１２実施形態では、回転動作ユニットＡ３４００ｂの傾倒動作の方向が自重で回転動作するような方向に設定されるので、傾倒動作開始時に要求される駆動力を低減することができる。

【３４２６】

また、傾倒動作中に回転動作ユニットＡ３４００ｂが長手方向に縮むという外観の変化を生じさせることができる。これにより、傾倒動作中に回転動作ユニットＡ３４００ｂをコンパクトにする側に変形させる演出を実行することができ、その演出の際に生じる遠心力を低減させることで、途中で停止させる位置や、終端における停止を安定させることができる。また、先端側部材Ａ３４４０の変位を規定するための案内長孔Ａ３４１４が回転軸棒ＡＪ３の近傍に配置されるので、案内長孔Ａ３４１４を形成するための支持部材Ａ３４００ａを小形化することができる。加えて、背面ケースＡ２１０における回転動作ユニットＡ３４００ｂの回転先端側の領域（図１１３８において第３図柄表示装置８１よりも右側の領域）にまで第１動作ユニットＡ３４００の構成を配設することを不要とすることができるので、背面ケースＡ２１０における動作ユニットの配置の自由度を向上させることができる。図１１４１を参照して、第１３実施形態について説明する。第１０実施形態では、固定された下流側案内部材Ａ８０３により遊技領域を流下する球の視認性が変化する場合を説明したが、第１３実施形態の球案内ユニットＡ４９００では、球の視認性を変化させる部分が変位可能に構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１１４１（ａ）及び図１１４１（ｂ）は、第１３実施形態における球案内ユニットＡ４９００の断面図である。図１１４１（ａ）では、電動役物６４０ａが閉鎖された状態が図示され、図１１４１（ｂ）では、電動役物６４０ａが開放された状態が図示される。図１１４１では、電動役物６４０ａの中間部を通り左右方向と直交する平面における断面図が図示され、理解を容易とするために、ベース板Ａ６０及びガラスユニット１６が想像線で図示され、電動役物６４０ａについては開閉板のみが図示されその他の駆動機構についての図示が省略される。

【３４２７】
図１１４１に示すように、球案内ユニットＡ４９００は、ガラスユニット１６とベース板Ａ６０との間において球の流下経路を形成するユニットであって、光透過性の樹脂材料から形成されベース板Ａ６０に締結固定される流路形成部材Ａ４９１０と、その流路形成部材の前面に沿って昇降動作可能に構成され光透過性の樹脂材料から形成される導光変位部材Ａ４９２０と、その導光変位部材Ａ４９２０を流路形成部材Ａ４９１０とは反対側から挟むように配設され光透過性の樹脂材料から形成されベース板Ａ６０に締結固定される覆設部材Ａ４９３０と、導光変位部材Ａ４９２０を駆動させるためのソレノイドＡ４９４０と、を備える。流路形成部材Ａ４９１０は、ベース板Ａ６０の表面に沿って形成される背面側板部Ａ４９１１と、その背面側板部Ａ４９１１の正面側に球の直径よりも若干長い間隔を空けて平行配置される正面側板部Ａ４９１２と、背面側板部Ａ４９１１及び正面側板部Ａ４９１２の下端部を繋ぐ肉厚本体部Ａ４９１３と、を備える。背面側板部Ａ４９１１には、電動役物６４０ａを貫通させる貫通孔Ａ４９１１ａが形成されており、その貫通孔Ａ４９１１ａにより電動役物６４０ａが正面側板部Ａ４９１２に近接配置される閉鎖状態（図１１４１（ａ）参照）と、後方に退避される開放状態（図１１４１（ｂ）参照）とで、前後に平行移動可能に構成される。導光変位部材Ａ４９２０は、流路形成部材Ａ４９１０の正面側板部Ａ４９１２の前側面に対向配置され前側面に変位を案内される被案内板部Ａ４９２１と、その被案内板部Ａ４９２１の下端部から後方へ延設される延設部Ａ４９２２と、を備える。被案内板部Ａ４９２１は、上側部の背面側から溝状に切りかかれる複数のライン状溝部Ａ４９２１ａを備える。ライン状溝部Ａ４９２１ａは、被案内板部Ａ４９２１の端部から入射した光を屈折させ正面側へ向けて出射させるように機能する（第１０実施形態で上述したライン状溝部Ａ７３２（図１１２５参照）と同様の機能を有する）。

【３４２８】
覆設部材Ａ４９３０は、被案内板部Ａ４９２１の前側面に対向配置され、流路形成部材Ａ４９１０の正面側板部Ａ４９１２と共に被案内板部Ａ４９２１の変位を案内するように構成される前側案内板部Ａ４９３１と、その前側案内板部Ａ４９３１の下端部から後方へ延設され後端部がベース板Ａ６０に締結固定される延設部Ａ４９３２と、その延設部Ａ４９３２の前側端部の上面側に固定配置され上方へ向けて光を照射するＬＥＤ等の発光手段Ａ４９３３ａを有する発光基板Ａ４９３３と、を備える。発光手段Ａ４９３３ａは、光軸が導光変位部材Ａ４９２０の被案内板部Ａ４９２１の延設方向（上下方向）に沿うように配置および設計され、光が被案内板部Ａ４９２１の下端部から被案内板部Ａ４９２１の内側を上方向に導光されるように構成される。即ち、発光手段Ａ４９３３ａから照射された光は、ライン状溝部Ａ４９２１ａまで到達するように構成される。本実施形態では、発光手段Ａ４９３３ａから光が照射されると、ライン状溝部Ａ４９２１ａで屈折された光が正面側へ進行することになるので、ライン状溝部Ａ４９２１ａが明るく発光し、ライン状溝部Ａ４９２１ａを通した視認性が低下する。そのため、ライン状溝部Ａ４９２１ａと重なる方向視で視認する場合には、その後方を流下する球の視認性が低下する。ライン状溝部Ａ４９２１ａを前後方向の方向視で視認するよりも、ライン状溝部Ａ４９２１ａを斜め下方に見下ろすような方向ＡＤＬ１の方向視で視認する方が、電動役物６４０ａ上を転動する球を視認し易くなる。一方、図１１４１（ａ）において電動役物６４０ａの上面を転動する球を斜め上方から視認する方向ＡＤＬ１の方向視における位置から目の位置を変えずに、電動役物６４０ａよりも下側を転動する球（図１１４１（ｂ）で図示される位置の球に相当）を斜め上方から視認するために方向ＡＤＬ２の方向視で視認しようとする場合には、目線上にライン状溝部Ａ４９２１ａが入り込むことになり、球の視認性が悪くなる。

【３４２９】
そのため、球を視認性良く見たい遊技者は、電動役物６４０ａの開閉の度に目の位置を変える必要が生じることになるので、球の発射は右打ち遊技を行えばよいので遊技者の遊技負担を減らせているが、目の位置を頻繁に変えることによる遊技負担が増大することになる。これに対し、本実施形態では、電動役物６４０ａの動作タイミングとソレノイドＡ

４９４０の駆動タイミングとが同期するように制御される。即ち、電動役物６４０ａが開放状態となるのに合わせて、ソレノイドＡ４９４０が駆動され、導光変位部材Ａ４９２０が下方へ変位することで、電動役物６４０ａよりも下側を転動する球への視線をライン状溝部Ａ４９２１ａが遮る状態を解消するようにしている。これにより、遊技者は、目の位置を変えずに視線の方向を方向ＡＤＬ１と方向ＡＤＬ２とで変えるだけでも、電動役物６４０ａの開閉に応じて球の転動位置が変わっても球の視認性が損なわれることは無いので、遊技者の遊技負担を低減することができる。なお、図１１４１（ａ）に示す状態において球案内ユニットＡ４９００を前後方向視で見る場合、電動役物６４０ａよりも下側を転動する球がある場合には、その球への視線はライン状溝部Ａ４９２１ａに遮られることはない。そのため、電動役物６４０ａが開放状態から閉鎖状態に切り替えられた直後に電動役物６４０ａの真下を流下する球が存在する場合（例えば、オーバー入賞球が存在する場合）、その球については、前後方向視で遊技者に視認させることで、球を問題なく視認させることができる。図１１４１（ａ）に示す状態に比較し、図１１４１（ｂ）に示す状態の方が、発光手段Ａ４９３３ａと被案内板部Ａ４９２１との間の距離が短い。そのため、発光手段Ａ４９３３ａからの光が被案内板部Ａ４９２１へ向けて照射される場合に、図１１４１（ａ）に示す状態に比較して図１１４１（ｂ）に示す状態の方が光の漏れが少ないことから、発光手段Ａ４９３３ａから照射される光量が同じでも図１１４１（ａ）に示す状態に比較して図１１４１（ｂ）に示す状態の方がライン状溝部Ａ４９２１ａを明るく照らすことができる。

【３４３０】

一方、図１１４１（ｂ）に示す状態に比較して、図１１４１（ａ）に示す状態の方が、ライン状溝部Ａ４９２１ａの位置を遊技者側（上側）に寄せることができるので、ライン状溝部Ａ４９２１ａにより屈折される光により照らされる覆設部材Ａ４９３０の範囲をより遊技者側（上側）に寄せることができる。覆設部材Ａ４９３０の前側案内板部Ａ４９３１の前側面には図形やイラスト等の装飾が施されており、この装飾の照らされる範囲をより遊技者側（上側）に寄せるようにすることができるので、前側案内板部Ａ４９３１による演出効果を向上させることができる。なお、導光変位部材Ａ４９２０に対して下方から光が照射される場合を説明したが、これに限定されるものではない。例えば、導光変位部材Ａ４９２０への光の照射は、左右側からでも良いし、上側からでも良いし、背面側からでも、正面側からでも良い。図１１４２を参照して、第１４実施形態について説明する。第１０実施形態では、第１動作ユニットＡ４００の柱状突設部Ａ４４８が移動部材Ａ４４０の背面側から突設形成されており、板状本体Ａ４４２に対して相対移動し得ない場合を説明したが、第１４実施形態の第１動作ユニットＡ５４００では、移動部材Ａ５４４０に対して相対移動可能に配設される柱状突設部材Ａ５４４８が構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１１４２（ａ）及び図１１４２（ｂ）は、第１４実施形態における回転動作ユニットＡ５４００ｂの背面図である。図１１４２（ａ）では、演出待機状態（図１０８４参照）に対応する状態における回転動作ユニットＡ５４００ｂの様子が図示され、図１１４２（ｂ）では、張出状態（図１０８４参照）に対応する状態における回転動作ユニットＡ５４００ｂの様子が図示される。以下では、第１０実施形態で説明した回転動作ユニットＡ４００ｂとの違いに焦点を当てて、回転動作ユニットＡ５４００ｂの構成について説明する。本実施形態における回転動作ユニットＡ５４００ｂでは、第１０実施形態における柱状突設部Ａ４４８と対応する部材として、柱状突設部材Ａ５４４８が移動部材Ａ５４４０に対して相対移動可能に配設されている。

【３４３１】

即ち、柱状突設部材Ａ５４４８は、移動部材Ａ５４４０の板状本体Ａ５４４２に穿設される案内長孔Ａ５４４２ａに突設先端部分（背面側端部）が後方へ向けて挿通されて張り出す一方で、突設基端部（正面側部）が案内長孔Ａ５４４２ａよりも大きな形状から形成されることで抜け止めとして機能する結果、柱状突設部材Ａ５４４８が板状本体Ａ５４４２に対して案内長孔Ａ５４４２ａに沿って相対移動可能に構成される。柱状突設部材Ａ５

４４８は、一方向の付勢力を生じるバネなどの付勢部材（図示せず）により案内長孔Ａ５４４２ａの右側端部（図１１４２（ｂ）において柱状突設部材Ａ５４４８が配置される端部）へ向けて付勢される。案内長孔Ａ５４４２ａは、演出待機状態において回転軸棒ＡＪ１を中心とする円弧に沿って延びる湾曲した長孔として形成される。これにより、柱状突設部材Ａ５４４８の配置が案内長孔Ａ５４４２ａの内部で変化した場合であっても、その変化によって柱状突設部材Ａ５４４８が案内長孔Ａ４１４の円弧部Ａ４１４ａ（図１１０１参照）から外れることを回避することができる。これにより、演出待機状態から回転動作ユニットＡ５４００ｂが傾倒動作する場合に、柱状突設部材Ａ５４４８と円弧部Ａ４１４ａとの間で生じる動作抵抗が増加することを回避し易くすることができる。回転動作ユニットＡ５４００ｂでは、基礎板部材Ａ５４３０が、長手方向先端部（図１１４２（ａ）上側端部）の短手方向片側（図１１４２（ａ）左側）から延設される延設案内部Ａ５４３８を備える。延設案内部Ａ５４３８は、案内長孔Ａ５４４２ａのどこに柱状突設部材Ａ５４４８が配置されている場合であっても、柱状突設部材Ａ５４４８と当接し得る位置まで延設されており、当接時に生じる荷重により柱状突設部材Ａ５４４８を案内長孔Ａ５４４２ａに沿って移動させることができるようになっている。

【３４３２】

即ち、図１１４２（ｂ）に図示されるように柱状突設部材Ａ５４４８が案内長孔Ａ５４４２ａの一端（図１１４２（ｂ）紙面左側端部）に配置されている状態から、移動部材Ａ５４４０が基礎板部材Ａ５４３０に対して回転軸棒ＡＪ１側へ移動する場合に、その移動途中で柱状突設部材Ａ５４４８が延設案内部Ａ５４３８の上側面に当接することで荷重を受けて案内長孔Ａ５４４２ａの他端（図１１４２（ａ）紙面右側端部）へ向けて移動される。そして、最終的には、移動部材Ａ５４４０の移動方向としての回転軸棒ＡＪ１を通る直線上に柱状突設部材Ａ５４４８が配置される。上述のような構成により、第１動作ユニットＡ５４００の演出待機状態からの傾倒動作時における、回転動作ユニットＡ５４００ｂへの駆動力伝達を良好とすることができることについて説明する。ここで、張出状態からの駆動力伝達においては、第１０実施形態で上述した通り、柱状突設部Ａ４４８に与えられる荷重のうちの、移動部材Ａ４４０の基礎板部材Ａ４３０に対する相対移動方向（回転軸棒ＡＪ１を通る直線方向）に平行な成分は、回転軸棒ＡＪ１を通らず、回転軸棒ＡＪ１を中心とする回転方向の力を生じさせるので、回転動作ユニットＡ４００ｂの張出状態からの移動を良好とすることができる。第１０実施形態では、この効果を生じさせるために、敢えて柱状突設部Ａ４４８の配置を移動部材Ａ４４０の短手方向の中心からずらしている。一方で、柱状突設部Ａ４４８の配置がずれた状態のまま回転動作ユニットＡ４００ｂを起立させ、その起立状態を柱状突設部Ａ４４８で支えて維持する場合、回転動作ユニットＡ４００ｂの長手方向が鉛直方向に向く姿勢ではバランスが取りにくく、若干傾斜した姿勢にしがちである（図１１０１参照）という難点があった。これに対し、本実施形態によれば、柱状突設部材Ａ５４４８を移動部材Ａ５４４０に対して相対移動可能に構成しているので、回転動作ユニットＡ５４００ｂを起立させる際に（図１１４２（ａ）参照）、回転動作ユニットＡ４００ｂの長手方向が鉛直方向に向く姿勢でバランスを取り易くすることができる。

【３４３３】

本実施形態では、案内長孔Ａ５４４２ａの長さの設計次第で、回転動作ユニットＡ５４００ｂを起立させる状態における回転動作ユニットＡ５４００ｂの姿勢を任意に設計することができる。このように、本実施形態では、張出状態からの駆動力伝達を良好とする効果を維持しながら、演出待機状態における姿勢の設計自由度を向上させることができる。図１１４３を参照して、第１５実施形態について説明する。第１０実施形態では、視認態様変化シートＡ８０６により、方向視が左右方向に角度変化した場合における球流下経路（遊技領域）の見え方が変化する場合を説明したが、第１５実施形態の流路前側構成部材Ａ６９００では、方向視が上下方向に角度変化した場合における球流下経路（遊技領域）の見え方が変化するように構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１１４３は、第１５実施形態における流路前側

構成部材Ａ６９００の断面図である。図１１４３では、球が通過可能な箇所において、上下方向の辺と前後方向の辺とにより構成される平面で流路前側構成部材Ａ６９００が断面視される。なお、流路前側構成部材Ａ６９００と対向配置されるベース板Ａ６０の前後側面が想像線で図示される。流路前側構成部材Ａ６９００は、ベース板Ａ６０の前側に対向配置され非透過性の樹脂材料から形成される目隠し部材Ａ６９１０と、その目隠し部材Ａ６９１０の正面側に貼り付けられる（又は締結固定される）光透過性の樹脂材料から形成される板状部材であって、正面側に装飾が施される化粧板Ａ６９２０と、目隠し部材Ａ６９１０をベース板Ａ６０に締結固定する締結固定用部Ａ６９３０と、を備える。目隠し部材Ａ６９１０は、上下方向に板状に延びる一対の板状本体Ａ６９１１（図１１４３にはその片側が図示されている）と、その一対の板状本体Ａ６９１１の間を左右方向に延び、一対の板状本体Ａ６９１１とで左右方向に延びる矩形長孔Ａ６９１２を構成する複数のルーバー部Ａ６９１３と、を備える。

【３４３４】

矩形長孔Ａ６９１２及びルーバー部Ａ６９１３の左右方向長さは、球の直径よりは長くされており、配置箇所における遊技領域の左右幅に対応させた長さで形成される。また、ルーバー部Ａ６９１３の上下間隔は、球の直径よりも小さくなるように設計されている。目隠し部材Ａ６９１０の製造方法としては、種々の態様が例示される。例えば、板状本体Ａ６９１１に複数のルーバー部Ａ６９１３が固定されるような態様でも良いし、板状本体Ａ６９１１の前後長さに対応する厚みの板にドリル加工等で孔を空けて矩形長孔Ａ６９１２を形成した残りの部分として複数のルーバー部Ａ６９１３が形成されるような態様でも良い。ルーバー部Ａ６９１３は、前後方向に若干幅広に形成されており、その上下側面に装飾用のイラストが施されている。矢印ＡＥＬ６１の方向視で流路前側構成部材Ａ６９００を視認した場合、ルーバー部Ａ６９１３に視線が遮られることとなるので、その背面側を流下する球ＡＢ６１を視認し難い状況が生まれる。この場合、遊技者にはルーバー部Ａ６９１３の上側面に施されるイラストを視認させることにより演出効果の低下を避けている。一方、矢印ＡＥＬ６２の方向視（前後方向に沿う方向視）で流路前側構成部材Ａ６９００を視認した場合、ルーバー部Ａ６９１３の上下側面と視線とが重なることは無く、ルーバー部Ａ６９１３の上下厚みで隠される以外の部分、即ち、矩形長孔Ａ６９１２を通して球ＡＢ６１を視認させることができる。本実施形態では、図１１４３に示すように、ルーバー部Ａ６９１３が前後幅よりも上下厚みが短い形状とされているので、矢印ＡＥＬ６２の方向視で流路前側構成部材Ａ６９００を視認させる場合の方が、矢印ＡＥＬ６１の方向視で流路前側構成部材Ａ６９００を視認させる場合に比較して、流路前側構成部材Ａ６９００の後方を流下する球ＡＢ６１の視認性を向上させることができる。次いで、図１１４４から図１１５４を参照して、第１６実施形態における基板ボックスＷ１００について説明する。まず、図１１４４から図１１４８を参照して、基板ボックスＷ１００の概略構成について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。

【３４３５】

図１１４４は、第１６実施形態におけるパチンコ機Ｗ１０の背面図であり、図１１４５は、基板ボックスＷ１００の正面斜視図であり、図１１４６は、基板ボックスＷ１００の背面斜視図であり、図１１４７は、基板ボックスＷ１００の正面図であり、図１１４８（ａ）は、基板ボックスＷ１００の背面図であり、図１１４８（ｂ）は、図１１４８（ａ）の矢印ＭＣＤＸＸＸＩＸｂ方向視における基板ボックスＷ１００の側面図であり、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００から保護カバーＷ５００が取り外された状態が図示される。図１１４９（ａ）は、基板ボックスＷ１００の部分正面斜視図であり、図１１４９（ｂ）は、基板ボックスＷ１００の部分背面斜視図であり、図１１４９（ａ）及び図１１４９（ｂ）は、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００から保護カバーＷ５００及び封印シールＷＳＬが取り外された状態が図示される。なお、図１１４４から図１１４８における矢印Ｆ－Ｂ、矢印Ｌ－Ｒ及び矢印Ｕ－Ｄは、基板ボックスＢ１００の前後方向、左右方向および上下方向をそれぞれ示している。なお、以下の各図にお

いても同様であるので、その説明は省略する。また、第１６実施形態におけるパチンコ機ＷＷ１０は、第１０実施形態におけるパチンコ機１０に対し、基板ボックスＷ１００を除き、その他の構成は同一とされる。よって、その他の説明は省略する。図１１４４から図１１４８に示すように、基板ボックスＷ１００は、ボックスカバーＷ２００と、そのボックスカバーＷ２００により開口が覆われるボックスベースＷ３００と、それらボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００を開封不能に連結（かしめ構造による連結）する封印ユニットＷ４００と、その封印ユニットＷ４００により連結されたボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００の封印ユニットＷ４００とは反対側の端部に配設される保護カバーＷ５００及び封印シールＷＳＬとを備え、主制御基板（図示せず）が収納される。なお、基板ボックスＷ１００はに、サブ制御基板、発光演出または放音演出に伴う基板、各種スイッチ、コネクタ、遊技盤、役物または役物を駆動させるための駆動モータが収納されても良い。

【３４３６】

封印ユニットＷ４００には、回転軸Ｗ４１０が形成される。回転軸Ｗ４１０は、基板ボックスＷ１００を内枠１２（図１０７８参照）の背面側に回転可能に軸支するための軸であり、基板ボックスＷ１００（ボックスカバーＷ２００）の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に平行、且つ、基板ボックスＷ１００（ボックスカバーＷ２００）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に直交する軸として形成される。また、回転軸Ｗ４１０は、背面視（矢印Ｆ方向視）において、基板ボックスＷ１００（ボックスカバーＷ２００）の右方側（矢印Ｒ方向側）に配設される。なお、回転軸Ｗ４１０を基板ボックスＷ１００（ボックスカバーＷ２００）の左方側（矢印Ｌ方向側）に配設しても良く、回転軸Ｗ４１０を基板ボックスＷ１００（ボックスカバーＷ２００）の上方側（矢印Ｕ方向側）、下方側（矢印Ｄ方向側）、正面側（矢印Ｆ方向側）、或いは、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設しても良い。ボックスカバーＷ２００は、正面視略横長矩形の板状に形成される背面壁部Ｗ２０１と、その背面壁部Ｗ２０１の４辺からボックスベースＷ３００側（矢印Ｆ方向側）へ向けて立設され板状に形成される壁部（上壁部、下壁部、それら上壁部および下壁部を連結する左壁部Ｗ２０２及び右壁部）と、左壁部Ｗ２０２から左方側へ突出されるカバー側被係合部Ｗ２１０とを主に備える。ボックスカバーＷ２００は、各壁部によりボックスベースＷ３００側が開放された箱状に形成される。なお、ボックスカバーＷ２００は、光透過性の樹脂材料を素材とし、樹脂成形型を用いて成形される。カバー側被係合部Ｗ２１０には、後述するベース側被係合部Ｗ３１０と共に、保護カバーＷ５００が取り付けられる。カバー側被係合部Ｗ２１０は、左壁部Ｗ２０２から封印ユニットＷ４００とは反対側（矢印Ｌ方向側）へ向けて突出されるベース部Ｗ２１１と、ベース部Ｗ２１１の突出先端部に形成される側壁部Ｗ２１２と、側壁部Ｗ２１２から封印ユニットＷ４００とは反対側へ突出される平面部Ｗ２２０、上側張出部Ｗ２１３ａ及び下側張出部Ｗ２１３ｂと、ベース部Ｗ２１１及び平面部Ｗ２２０の背面からボックスベースＷ３００とは反対側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出されるカバー部Ｗ２１４とを主に備える。

【３４３７】

ベース部Ｗ２１１は、左壁部Ｗ２０２と側壁部Ｗ２１２とを連結するための部位であり、板状に形成される。側壁部Ｗ２１２は、保護カバーＷ５００の封印ユニットＷ４００側（矢印Ｒ方向側）への変位を規制するための部位であり、板状に形成される。側壁部Ｗ２１２には、上側張出部Ｗ２１３ａ、下側張出部Ｗ２１３ｂ及び平面部Ｗ２２０が配設される。上側張出部Ｗ２１３ａは、平面部Ｗ２２０よりも上方側（矢印Ｕ方向側）となる位置に配設され、下側張出部Ｗ２１３ｂは、平面部Ｗ２２０よりも上側張出部Ｗ２１３ａとは反対側（矢印Ｄ方向側）となる位置に配設される。下側張出部Ｗ２１３ｂの背面は、側壁部Ｗ２１２の背面および後述する保護カバーＷ５００の立設部Ｗ５４０よりもボックスベースＷ３００側（矢印Ｆ方向側）に配設される。平面部Ｗ２２０は、封印シールＷＳＬが貼着される部位であり、板状に形成される。平面部Ｗ２２０は、ボックスベースＷ３００とは反対側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出される突起Ｗ２２１及び一対の立設部Ｗ２２２と、平面部Ｗ２２０の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の両端に配設される一対の両端壁部Ｗ

２２３と、平面部Ｗ２２０の背面に凹設される凹部Ｗ２２４ａ，Ｗ２２４ｂと、平面部Ｗ２２０の板厚方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して穿設される一対の締結孔Ｗ２２５と、平面部Ｗ２２０の封印ユニットＷ４００とは反対側（矢印Ｌ方向側）における端部に切り欠かれる切欠き部Ｗ２２６（図１１５３参照）とを主に備える。突起Ｗ２２１は、保護カバーＷ５００の封印ユニットＷ４００とは反対側（矢印Ｌ方向側）への変位を規制するための突起である。突起Ｗ２２１には、封印ユニットＷ４００とは反対側から封印ユニットＷ４００側（矢印Ｒ方向側）へ向かうにつれてボックスベースＷ３００とは反対側（矢印Ｂ方向側）へ傾斜する傾斜部Ｗ２２１ａが形成される。立設部Ｗ２２２及び両端壁部Ｗ２２３は、側壁部Ｗ２１２と保護カバーＷ５００との間に形成される隙間から不正に挿入された針金が平面部Ｗ２２０と封印シールＷＳＬとの貼着を解除することを抑制するための部位である。

【３４３８】

一対の立設部Ｗ２２２は、側壁部Ｗ２１２から所定の距離を隔てて上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延びて形成される。上下方向における一対の立設部Ｗ２２２の両端部は、一対の両端壁部Ｗ２２３に接合され、一対の立設部Ｗ２２２と一対の両端壁部Ｗ２２３との間には隙間が非形成とされる。一対の両端壁部Ｗ２２３は、板状に形成され、一対の両端壁部Ｗ２２３の板厚方向が対向された姿勢で上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における平面部Ｗ２２０の両端部に配設される。一対の両端壁部Ｗ２２３のボックスベースＷ３００側（矢印Ｆ方向側）の端部およびボックスベースＷ３００とは反対側（矢印Ｂ方向側）の端部は、平面部Ｗ２２０の正面および背面よりもボックスベースＷ３００側およびボックスベースＷ３００とは反対側へそれぞれ突出して形成される。また、一対の両端壁部Ｗ２２３の封印ユニットＷ４００とは反対側（矢印Ｌ方向側）の端部は、平面部Ｗ２２０の封印ユニットＷ４００とは反対側の端部よりも封印ユニットＷ４００とは反対側へ突出して形成される。なお、一対の両端壁部Ｗ２２３の正面は、立設部Ｗ２２２の突出面と略同一面上に配設される。凹部Ｗ２２４ａ，Ｗ２２４ｂは、封印シールＷＳＬの貼着面と平面部Ｗ２２０との間に空間を形成させるための部位である。凹部Ｗ２２４ａ，Ｗ２２４ｂがそれぞれ分離して形成されることにより、平面部Ｗ２２０と封印シールＷＳＬとが貼着される面積を大きくできる。なお、凹部Ｗ２２４ａ，Ｗ２２４ｂは、それぞれ連結して形成されても良い。これにより、ボックスカバーＷ２００の成形性を確保し易くできると共に、製造コストを低減できる。また、凹部Ｗ２２４ａ，Ｗ２２４ｂは、平面部Ｗ２２０の板厚方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成されても良い。これにより、ボックスカバーＷ２００の成形性を確保し易くできる。

【３４３９】

左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における凹部Ｗ２２４ａの寸法は、後述する保護カバーＷ５００の連結片Ｗ５３１ａの左右方向における寸法と略同一またはやや大きく形成され、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における凹部Ｗ２２４ａの寸法は、連結片Ｗ５３１ａの上下方向における寸法の略３倍の大きさに形成される。上下方向における凹部Ｗ２２４ｂの寸法は、保護カバーＷ５００の連結片Ｗ５３１ｂの上下方向における寸法と略同一またはやや大きく形成され、左右方向における凹部Ｗ２２４ｂの寸法は、連結片Ｗ５３１ｂの左右方向における寸法の略３倍の大きさに形成される。一対の締結孔Ｗ２２５は、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００を締結するねじ（図示せず）が挿入される孔である。一対の締結孔Ｗ２２５を挿通したねじがボックスベースＷ３００に締結されることにより、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００が締結される。切欠き部Ｗ２２６は、後述するボックスベースＷ３００の切欠き部Ｗ３２５と共に、封印シールＷＳＬの貼着面側（矢印Ｒ方向側）に空間を形成させるための部位である。切欠き部Ｗ２２６は、平面部Ｗ２２０の上端から下端にかけて連続して形成される。また、切欠き部Ｗ２２６は、側壁部Ｗ２１２側（矢印Ｒ方向側）から封印ユニットＷ４００とは反対側（矢印Ｌ方向側）へ向かうにつれて切欠き部Ｗ３２５とは反対側（矢印Ｂ方向側）へ傾斜して形成される。カバー部Ｗ２１４は、ベース部Ｗ２１１及び平面部Ｗ２２０からボックスベースＷ３００とは反対側（矢印Ｂ方向側）へ向けて立設され板状に形成される壁部（上壁部、

下壁部、それら上壁部および下壁部の右方側の端部を連結する右壁部）と、上壁部、下壁部および右壁部の立設先端部を連結する背面壁部Ｗ２１４ａとを主に備える。カバー部Ｗ２１４及び平面部Ｗ２２０により封印ユニットＷ４００とは反対側（矢印Ｌ方向側）が開放された箱状に形成される。

【３４４０】

上壁部および下壁部は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延びて形成され、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において、突起Ｗ２２１及び一対の立設部Ｗ２２２の間にそれぞれ配設される。背面壁部Ｗ２１４ａは、板状に形成される。背面壁部Ｗ２１４ａの封印ユニットＷ４００とは反対側（矢印Ｌ方向側）の端部は、突起Ｗ２２１よりも封印ユニットＷ４００側（矢印Ｒ方向側）に配設され、背面視（矢印Ｆ方向視）において、突起Ｗ２２１は、視認可能とされる。これにより、突起Ｗ２２１と後述する保護カバーＷ５００の係合孔Ｗ５３３との係合を視認可能とでき、ボックスカバーＷ２００と保護カバーＷ５００との係合状態を確認できる。なお、背面視において、背面壁部Ｗ２１４ａの封印ユニットＷ４００とは反対側（矢印Ｌ方向側）の端部が突起Ｗ２２１に重なる位置まで背面壁部Ｗ２１４ａが突出して形成されても良い。これにより、突起Ｗ２２１と係合孔Ｗ５３３との係合を解除させ難くできる。ボックスベースＷ３００は、正面視略横長矩形の板状に形成される正面壁部Ｗ３０１と、その正面壁部Ｗ３０１の４辺からボックスカバーＷ２００側（矢印Ｂ方向側）へ向けて立設され板状に形成される壁部（上壁部、下壁部、それら上壁部および下壁部を連結する左壁部Ｗ３０２及び右壁部）と、左壁部Ｗ３０２から封印ユニットＷ４００とは反対側（矢印Ｌ方向側）へ突出されるベース側被係合部Ｗ３１０とを主に備える。ボックスベースＷ３００は、各壁部により背面側が開放された箱状に形成される。なお、ボックスベースＷ３００は、光透過性の樹脂材料を素材とし、樹脂成形型を用いて成形される。ベース側被係合部Ｗ３１０には、カバー側被係合部Ｗ２１０と共に、保護カバーＷ５００が取り付けられる。ベース側被係合部Ｗ３１０は、左壁部Ｗ３０２から封印ユニットＷ４００とは反対側（矢印Ｌ方向側）へ突出される上側張出部Ｗ３１１、カバー部Ｗ３１２及び平面部Ｗ３２０を主に備える。上側張出部Ｗ３１１は、正面視（矢印Ｂ方向視）において、カバー側被係合部Ｗ２１０の上側張出部Ｗ２１３ａに対応する位置に配設される。また、上側張出部Ｗ３１１の正面は、正面壁部Ｗ３０１の正面と略同一面上に配設される。

【３４４１】

カバー部Ｗ３１２は、板状に形成される正面壁部Ｗ３１２ａと、封印ユニットＷ４００側（矢印Ｒ方向側）の辺を除く正面壁部Ｗ３１２ａの３辺からボックスカバーＷ２００側（矢印Ｂ方向側）へ向けて立設され板状に形成される壁部（上壁部、下壁部、それら上壁部および下壁部の封印ユニットＷ４００とは反対側（矢印Ｌ方向側）の端部を連結する左壁部Ｗ３１２ｂ）とを主に備える。上壁部、下壁部および左壁部Ｗ３１２ｂは、板状に形成され、それら上壁部、下壁部および左壁部Ｗ３１２ｂの立設先端部は平面部Ｗ３２０に接合される。正面壁部Ｗ３１２ａの背面には、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の間隔を隔てて一対の突起Ｗ３１２ｃがボックスカバーＷ２００側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出される。一対の突起Ｗ３１２ｃは、保護カバーＷ５００の封印ユニットＷ４００とは反対側（矢印Ｌ方向側）への変位を規制するための突起である。一対の突起Ｗ３１２ｃには、封印ユニットＷ４００とは反対側（矢印Ｌ方向側）から封印ユニットＷ４００側（矢印Ｒ方向側）へ向かうにつれてボックスカバーＷ２００側（矢印Ｂ方向側）へ傾斜する傾斜部Ｗ３１２ｄが形成される。左壁部Ｗ３１２ｂには、側面視（矢印Ｒ方向視）において、一対の突起Ｗ３１２ｃに対応する位置に一対の挿通孔Ｗ３１２ｅが板厚方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に貫通して穿設される。一対の挿通孔Ｗ３１２ｅの内形は、一対の突起Ｗ３１２ｃの外形よりも大きく形成され、側面視において、一対の突起Ｗ３１２ｃが視認可能とされる。平面部Ｗ３２０は、封印シールＷＳＬが貼着される部位であり、板状に形成される。平面部Ｗ３２０は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における平面部Ｗ３２０の両端部に配設される一対の両端壁部Ｗ３２１と、平面部Ｗ３２０の板厚方向に（矢印Ｆ－Ｂ方向）にに貫通して穿設される一対の締結孔Ｗ３２２と、平面部Ｗ３２０からボックスカバーＷ２０

０とは反対側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出される一対の抑制部Ｗ３２３と、平面部Ｗ３２０からボックスカバーＷ２００側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出される突出部Ｗ３２４とを主に備える。

【３４４２】

一対の両端壁部Ｗ３２１は、板状に形成され、一対の両端壁部Ｗ３２１の板厚方向を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿わせた姿勢で平面部Ｗ３２０に配設される。一対の両端壁部Ｗ３２１のボックスカバーＷ２００とは反対側（矢印Ｆ方向側）の端部は、平面部Ｗ３２０の正面よりも突出して形成される。また、一対の両端壁部Ｗ３２１の封印ユニットＷ４００とは反対側（矢印Ｌ方向側）の端部は、平面部Ｗ３２０の封印ユニットＷ４００とは反対側の端部よりも突出して形成される。一対の締結孔Ｗ３２２は、ボックスカバーＷ２００に穿設される一対の締結孔Ｗ２２５を挿通したねじ（図示せず）が締結される孔であり、一対の締結孔Ｗ３２２の内周にはめねじが設けられる。これにより、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００が締結される。一対の抑制部Ｗ３２３は、保護カバーＷ５００と封印シールＷＳＬとが当接することを抑制するための部位である。一対の抑制部Ｗ３２３の突出長さは、封印シールＷＳＬ厚さ寸法よりも長く形成される。上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において、一対の抑制部Ｗ３２３は、一対の挿通孔Ｗ３１２ｅに対応する位置に配設される。突出部Ｗ３２４は、封印ユニットＷ４００とは反対側（矢印Ｌ方向側）における平面部Ｗ３２０の端部に配設され、突出部Ｗ３２４の突出先端部には、切欠き部Ｗ３２５が切欠き形成される（図１１５３参照）。突出部Ｗ３２４のボックスカバーＷ２００側（矢印Ｂ方向側）へ向けての突出長さは、平面部Ｗ２２０の正面に対する一対の両端壁部Ｗ２２３の突出長さと同一に形成される。これにより、突出部Ｗ３２４及び平面部Ｗ２２０が当接した状態において、一対の両端壁部Ｗ３２１と一対の両端壁部Ｗ２２３との間に隙間が形成されることを抑制できる。これにより、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００の内側に針金が不正に挿入されることを抑制できる。

【３４４３】

切欠き部Ｗ３２５は、ボックスカバーＷ２００の切欠き部Ｗ２２６と共に、封印シールＷＳＬの貼着面側（矢印Ｒ方向側）に空間を形成させるための部位である。切欠き部Ｗ３２５は、平面部Ｗ３２０（突出部Ｗ３２４）の上端から下端にかけて連続して形成され、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において切欠き部Ｗ２２６に対向して配設される。また、切欠き部Ｗ３２５は、左壁部Ｗ３０２側（矢印Ｒ方向側）から封印ユニットＷ４００とは反対側（矢印Ｌ方向側）へ向かうにつれて切欠き部Ｗ２２６とは反対側（矢印Ｆ方向側）へ傾斜して形成される。保護カバーＷ５００は、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００に貼着された封印シールＷＳＬを遮蔽するためのものであり、正面視略縦長矩形の板状に形成される背面壁部Ｗ５１０と、その背面壁部Ｗ５１０から正面側（矢印Ｆ方向側）へ所定の間隔を隔てて対向され正面視略縦長矩形の板状に形成される正面壁部Ｗ５２０と、右方側（矢印Ｒ方向側）を除く背面壁部Ｗ５１０及び正面壁部Ｗ５２０の３辺を連結する壁部（上壁部、下壁部Ｗ５０１および左壁部Ｗ５０２）と、背面壁部Ｗ５１０及び正面壁部Ｗ５２０に連結され板状に形成される係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂと、下壁部Ｗ５０１から下方側（矢印Ｄ方向側）へ向けて立設され板状に形成される立設部Ｗ５４０とを主に備える。保護カバーＷ５００は、各壁部により右方側（矢印Ｒ方向側）が開放された箱状に形成される。なお、保護カバーＷ５００は、光透過性の樹脂材料を素材とし、樹脂成形型を用いて成形される。左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における背面壁部Ｗ５１０及び正面壁部Ｗ５２０の長さは、平面部Ｗ２２０及び平面部Ｗ３２０の長さよりも長く形成される。また、背面壁部Ｗ５１０及び正面壁部Ｗ５２０の対向間の距離は、ボックスカバーＷ２００の両端壁部Ｗ２２３の背面からボックスベースＷ３００の両端壁部Ｗ３２１の正面までの距離と略同一またはやや大きく形成される。また、保護カバーＷ５００の上壁部および下壁部Ｗ５０１の対向間の距離は、一対の両端壁部Ｗ２２３（両端壁部Ｗ３２１）の対向面とは反対側の面どうしの距離よりも大きく形成される。

【３４４４】

これらにより、保護カバーＷ５００の内側にカバー側被係合部Ｗ２１０及びベース側被

係合部Ｗ３１０が配設可能とされると共に、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００に保護カバーＷ５００が取り付けられた状態において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における保護カバーＷ５００の変位が規制される。背面壁部Ｗ５１０は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って断続して形成され、本実施形態では、１箇所において非形成とされる。背面壁部Ｗ５１０は、上下方向において非形成とされる側であり、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延びる端縁部から正面壁部Ｗ５２０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて立設されるリブ部Ｗ５１１と、そのリブ部Ｗ５１１の先端どうしを連結する連結部Ｗ５１２とを主に備える。背面壁部Ｗ５１０の背面は、ボックスカバーＷ２００の側壁部Ｗ２１２の背面よりもやや正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。これにより、背面壁部Ｗ５１０の背面が側壁部Ｗ２１２の背面よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され、背面壁部Ｗ５１０が側壁部Ｗ２１２よりも背面側へ突出した態様で背面壁部Ｗ５１０及び側壁部Ｗ２１２の間に段差が形成されることを抑制できる。その結果、かかる段差を利用してボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００から保護カバーＷ５００を不正に取り外すことを抑制できる。リブ部Ｗ５１１及び連結部Ｗ５１２は、係合部Ｗ５３０ａを支持するための部位である。リブ部Ｗ５１１が背面壁部Ｗ５１０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延びる端縁部から立設されることにより、背面壁部Ｗ５１０及び係合部Ｗ５３０ｂの隙間から不正に挿入された針金が平面部Ｗ２２０と封印シールＷＳＬとの貼着を解除することを抑制できる。リブ部Ｗ５１１の立設長さは、ボックスカバーＷ２００の平面部Ｗ２２０に対する両端壁部Ｗ２２３の背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けての突出長さよりも短く形成される。これにより、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００に保護カバーＷ５００が取り付けられた状態において、リブ部Ｗ５１１が封印シールＷＳＬに当接し、封印シールＷＳＬが破損することを抑制できる。

【３４４５】

連結部Ｗ５１２は、左方側（矢印Ｌ方向側）におけるリブ部Ｗ５１１どうしを連結して配設され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における連結部Ｗ５１２の長さは、背面壁部Ｗ５１０の長さよりも短く形成される。正面壁部Ｗ５２０は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って断続的に形成され、本実施形態では、２箇所において非形成とされる。なお、上下方向において背面壁部Ｗ５１０に非形成部が形成される位置は、正面壁部Ｗ５２０に非形成部が形成される位置とは異なる位置とされる。正面壁部Ｗ５２０は、上下方向において非形成とされる側であり、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延びる端縁部から背面壁部Ｗ５１０側（矢印Ｂ方向側）へ向けて立設されるリブ部Ｗ５２１と、そのリブ部Ｗ５２１の先端どうしを連結する連結部Ｗ５２２とを主に備える。正面壁部Ｗ５２０の正面は、ボックスベースＷ３００の上側張出部Ｗ３１１の正面と略同一面上またはやや背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。これにより、正面壁部Ｗ５２０の正面が上側張出部Ｗ３１１の正面よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、正面壁部Ｗ５２０が上側張出部Ｗ３１１よりも正面側へ突出した態様で正面壁部Ｗ５２０及び上側張出部Ｗ３１１の間に段差が形成されることを抑制できる。その結果、かかる段差を利用してボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００から保護カバーＷ５００を不正に取り外すことを抑制できる。リブ部Ｗ５２１及び連結部Ｗ５２２は、係合部Ｗ５３０ｂを支持するための部位である。リブ部Ｗ５２１が正面壁部Ｗ５２０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延びる端縁部から立設されることにより、正面壁部Ｗ５２０及び係合部Ｗ５３０ａの隙間から不正に挿入された針金が平面部Ｗ３２０と封印シールＷＳＬとの貼着を解除することを抑制できる。リブ部Ｗ５２１の立設長さは、ボックスベースＷ３００の平面部Ｗ３２０に対する両端壁部Ｗ３２１の正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けての突出長さよりも短く形成される。これにより、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００に保護カバーＷ５００が取り付けられた状態において、リブ部Ｗ５２１が封印シールＷＳＬに当接し、封印シールＷＳＬが破損することを抑制できる。

【３４４６】

連結部Ｗ５２２は、左方側（矢印Ｌ方向側）におけるリブ部Ｗ５２１どうしを連結して配設され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における連結部Ｗ５２２の長さは、正面壁部Ｗ５

２０の長さよりも短く形成される。係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂは、保護カバーＷ５００をボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００に係合させるための部位である。本実施形態では、保護カバーＷ５００における背面壁部Ｗ５１０側には一つの係合部Ｗ５３０ａが配設され、正面壁部Ｗ５２０側には上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の間隔を隔てて一対（二つ）の係合部Ｗ５３０ｂが配設される。係合部Ｗ５３０ａは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において一対の係合部Ｗ５３０ｂの間に配設される。これにより、上下方向において、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００と保護カバーＷ５００との係合位置を分散させることができ、不正にボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００から保護カバーＷ５００を取り外しにくくできる。係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂの左方側（矢印Ｌ方向側）の端部に形成される複数（本実施形態では、３個）の連結片Ｗ５３１と、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂにおける連結片Ｗ５３１とは反対側（矢印Ｒ方向側）の端部に形成される傾斜部Ｗ５３２と、その傾斜部Ｗ５３２と連結片Ｗ５３１との間に穿設される係合孔Ｗ５３３とを主に備える。係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂは、連結片Ｗ５３１を介して背面壁部Ｗ５１０（リブ部Ｗ５１１）又は正面壁部Ｗ５２０（リブ部Ｗ５２１）に連結される。これにより、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂは、背面壁部Ｗ５１０又は正面壁部Ｗ５２０よりも背面壁部Ｗ５１０及び正面壁部Ｗ５２０の対向間側に配設される。その結果、係合部Ｗ５３０ａ（係合部Ｗ５３０ｂ）が背面壁部Ｗ５１０（正面壁部Ｗ５２０）と略同一面上に配設される場合と比較して、保護カバーＷ５００がボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００に取り付けられた（係合された）状態では、係合部Ｗ５３０ａ（係合部Ｗ５３０ｂ）及び封印シールＷＳＬの対向間の距離を小さくできる。

【３４４７】

係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂの右方側（矢印Ｒ方向側）の端部は、正面壁部Ｗ５２０及び背面壁部Ｗ５１０の右方側の端部よりも右方側へ突出して形成される。係合部Ｗ５３０ａに形成される傾斜部Ｗ５３２及び係合孔Ｗ５３３は、係合部Ｗ５３０ｂに形成される傾斜部Ｗ５３２及び係合孔Ｗ５３３と形状が異なるものの、本実施形態では、同一の符号を付して説明する。連結片Ｗ５３１のうち、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂの左方側（矢印Ｌ方向側）の端部から左方側へ向けて突出される連結片Ｗ５３１を連結片Ｗ５３１ａ、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂの左方側における上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の両端部から上下方向へ向けて突出される一対の連結片Ｗ５３１を連結片Ｗ５３１ｂとそれぞれ定義する。連結片Ｗ５３１ａは、背面壁部Ｗ５１０又は正面壁部Ｗ５２０の連結部Ｗ５１２，Ｗ５２２に支持され、一対の連結片Ｗ５３１ｂは、背面壁部Ｗ５１０又は正面壁部Ｗ５２０のリブ部Ｗ５１１，Ｗ５２１に接合される。連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂは、背面視において略矩形の板状に形成される。板厚方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂの厚さ寸法は、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂと略同一に形成され、連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂの正面および背面は、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂの正面および背面と略同一面上にそれぞれ配設される。即ち、連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂと係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂとの間には、段差が非形成とされる。これにより、連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂと係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂとの間に段差が形成される場合と比較して、連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂと係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂとの間に応力集中が生じることを抑制でき、連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂの強度を確保できる。

【３４４８】

連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂにおいて封印シールＷＳＬに対向する面および封印シールＷＳＬに対向する面とは反対側の面を連結する一対の面（以下「連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂの側面」と定義する）は、連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂの封印シールＷＳＬに対向する面および封印シールＷＳＬに対向する面とは反対側の面に直交して形成される。なお、連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂの正面および背面とは、保護カバーＷ５００がボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００に取り付けられた（係合された）状態において、封印シールＷＳＬに対し平行に形成される面であり、連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂの一対の側面は、封印シールＷＳＬに対し直交して形成される面である。ここで、連

結片Ｗ５３１ｂと係合部Ｗ５３０ｂの先端部との間の距離は、連結片Ｗ５３１ｂと係合部Ｗ５３０ａの先端部との間の距離よりも大きく形成される。また、上述したように、板厚方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における係合部Ｗ５３０ｂの厚さ寸法は、係合部Ｗ５３０ａの厚さ寸法よりも小さく形成される。これらにより、係合部Ｗ５３０ｂは、係合部Ｗ５３０ａよりも弾性変形し易く形成される。傾斜部Ｗ５３２は、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂを弾性変形させ易くするための部位であり、右方側（矢印Ｒ方向側）から左方側（矢印Ｌ方向側）へ向かうにつれて正面側（矢印Ｆ方向側）に傾斜して形成される。係合孔Ｗ５３３は、ボックスカバーＷ２００の突起Ｗ２２１又はボックスベースＷ３００の突起Ｗ３１２ｃを取り囲むための部位である。係合孔Ｗ５３３の内周面と突起Ｗ２２１，Ｗ３１２ｃの右方側（矢印Ｒ方向側）の面とが当接することにより、保護カバーＷ５００の左方側（矢印Ｌ方向側）への変位が規制される。立設部Ｗ５４０は、正面壁部Ｗ５２０と背面壁部Ｗ５１０とが反対の姿勢（正面壁部Ｗ５２０の正面側に背面壁部Ｗ５１０が対向される姿勢）で保護カバーＷ５００がボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００に取り付けられることを抑制するための部位である。

【３４４９】

立設部Ｗ５４０は、下壁部Ｗ５０１から上壁部とは反対側（矢印Ｄ方向側）へ向けて突出され、立設部Ｗ５４０の突出長さは、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される両端壁部Ｗ２２３，Ｗ３２１と上側張出部Ｗ２１３ａとの間の距離よりも大きく形成される。また、立設部Ｗ５４０は、下側張出部Ｗ２１３ｂよりも背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。これにより、保護カバーＷ５００を右方側（矢印Ｒ方向側）へ向けて変位させた場合において、立設部Ｗ５４０と下側張出部Ｗ２１３ｂとが当接することを抑制でき、保護カバーＷ５００がボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００に取り付けられる。一方で、正面壁部Ｗ５２０と背面壁部Ｗ５１０とが反対の姿勢（正面壁部Ｗ５２０の正面側に背面壁部Ｗ５１０が対向される姿勢）で保護カバーＷ５００を右方側（矢印Ｒ方向側）へ向けて変位させた場合、立設部Ｗ５４０と上側張出部Ｗ３１１とが当接され、保護カバーＷ５００の右方側への変位が規制される。これにより、保護カバーＷ５００が右方側へ向けて変位され、係合部Ｗ５３０ａとボックスベースＷ３００の左壁部Ｗ３１２ｂとが当接する、又は、係合部Ｗ５３０ｂとボックスカバーＷ２００の側壁部Ｗ２１２とが当接することを抑制できる。その結果、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂが破損することを抑制できる。なお、立設部Ｗ５４０は、非形成とされても良い。封印シールＷＳＬは、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００の開封を抑制するためのものであり、シート状に形成される。封印シールＷＳＬは、上面視において略コ字状に折り曲げられ、平面部Ｗ２２０、平面部Ｗ３２０及び突出部Ｗ３２４にかけて貼着される。封印シールＷＳＬは、裏面側に接着剤が塗布される接着シートと、表面側に識別情報がプリントされる表示シートとを主に備え、接着シートの表面と表示シートの裏面とが貼着されて形成される。

【３４５０】

上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における封印シールＷＳＬの寸法は、一対の両端壁部Ｗ２２３，Ｗ３２１の対向間の距離よりもやや小さく形成される。封印シールＷＳＬが平面部Ｗ２２０、平面部Ｗ３２０及び突出部Ｗ３２４にかけて貼着されることにより、一対の両端壁部Ｗ２２３，Ｗ３２１側を除いて、切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５が封印シールＷＳＬにより遮蔽される。従って、切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５を視認させ難くでき、不正を行う者が切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５を利用して封印シールＷＳＬを容易に切断させ難くできる。接着シートの裏面は、ボックスカバーＷ２００の平面部Ｗ２２０及びボックスベースＷ３００の平面部Ｗ３２０に貼着される部位であり、接着シートと表示シートとの接着力よりも接着シートと平面部Ｗ２２０及び平面部Ｗ３２０との接着力が強く形成される。これにより、平面部Ｗ２２０及び平面部Ｗ３２０から封印シールＷＳＬを剥がそうとする場合、接着シートと表示シートとの接着が解除され、接着シートから表示シートが分離され、接着シートと平面部Ｗ２２０及び平面部Ｗ３２０との接着が維持される。その結果、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００の開封を抑制し易くできる。表示シートの表面には、識別情報として、複数の数字、パチンコ機Ｗ１０の名称（機種名）、メ

ーカー名、又は、基板情報等が記載される（図示せず）。識別情報は、平面部Ｗ２２０に貼着される位置に記載される。これにより、内枠１２（図１０７８参照）が開放されることにより識別情報が視認可能とされる。その結果、識別情報が平面部Ｗ３２０に貼着される位置に記載される場合と比較して、識別情報を視認するために内枠１２に対し基板ボックスＷ１００を回転させる操作を不要とできる。また、表示シートの表面には、紫外線などといった特定の波長の光が照射されることにより視認可能となる特殊インキが模様を成して塗布される。

【３４５１】

封印シールＷＳＬの外周縁は、鋸刃状に形成される。これにより、平面部Ｗ２２０及び平面部Ｗ３２０から封印シールＷＳＬを剥がす場合、鋸刃状の凹部に応力集中を生じさせ易くでき、封印シールＷＳＬを分断させ易くできる。その結果、封印シールＷＳＬの少なくとも一部を平面部Ｗ２２０及び平面部Ｗ３２０に貼着させた状態に維持させ易くでき、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００の開封を抑制し易くできる。なお、封印シールＷＳＬは、ＩＣチップを備えても良い。ＩＣチップに格納されるＩＤ情報をスキャナーで受信することにより、基板ボックスＷ１００が不正に取り換えられていないかを確認できる。また、不正を試みる者が封印シールＷＳＬを不正に入手することや、封印シールＷＳＬを偽造することを一層困難とできる。次いで、図１１５０及び図１１５１を参照して、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００への保護カバーＷ５００の取り付けについて説明する。図１１５０（ａ）及び図１１５０（ｂ）は、基板ボックスＷ１００の部分正面図であり、図１１５０（ｃ）及び図１１５０（ｄ）は、基板ボックスＷ１００の部分背面図である。図１１５１（ａ）は、図１１５０（ｂ）のＭＣＤＸＬＩＩａ－ＭＣＤＸＬＩＩａ線における基板ボックスＷ１００の部分断面図であり、図１１５１（ｂ）は、図１１５０（ｂ）のＭＣＤＸＬＩＩｂ－ＭＣＤＸＬＩＩｂ線における基板ボックスＷ１００の部分断面図である。なお、図１１５０（ａ）及び図１１５０（ｃ）は、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００に保護カバーＷ５００が取り付けられる前の状態が図示され、図１１５０（ｂ）及び図１１５０（ｄ）は、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００に保護カバーＷ５００が取り付けられた後の状態が図示される。また、図１１５０（ａ）及び図１１５０（ｂ）では、突起Ｗ３１２ｃが破線により図示され、図１１５０（ｃ）及び図１１５０（ｄ）では、凹部Ｗ２２４ａ，Ｗ２２４ｂが破線により図示される。また、一対の係合部Ｗ５３０ｂと一対の突起Ｗｓ３２８との係合の態様については、一方（上方）及び他方（下方）において同一であるため、一方における断面図を図示して説明し、他方における説明は省略する。

【３４５２】

図１１５０（ａ）及び図１１５０（ｃ）に示すように、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂの係合孔Ｗ５３３の位置をボックスカバーＷ２００の突起Ｗ２２１及びボックスベースＷ３００の突起Ｗ３１２ｃの位置に合わせた状態から（図１１４９参照）、保護カバーＷ５００を右方側（矢印Ｒ方向側）へ向けて変位させる。保護カバーＷ５００を右方側（矢印Ｒ方向側）へ向けて変位させることにより、係合部Ｗ５３０ａの傾斜部Ｗ５３２と突起Ｗ２２１の傾斜部Ｗ２２１ａとが当接し、係合部Ｗ５３０ｂの傾斜部Ｗ５３２と突起Ｗ３１２ｃの傾斜部Ｗ３１２ｄとが当接する（図１１４９参照）。係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂの傾斜部Ｗ５３２と突起Ｗ２２１の傾斜部Ｗ２２１ａ及び突起Ｗ３１２ｃの傾斜部Ｗ３１２ｄとが当接された状態から保護カバーＷ５００を右方側（矢印Ｒ方向側）へ向けて変位させることにより、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂが背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて弾性変形される。係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂが背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて弾性変形されることにより、保護カバーＷ５００を背面側へ向けて回転させ易くできる。これにより、係合部Ｗ５３０ａが背面側（正面側）へ向けて弾性変形され、係合部Ｗ５３０ｂが正面側（背面側）へ向けて弾性変形される場合と比較して、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂの弾性変形量を小さくできる。その結果、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂの破損を抑制し易くできる。係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂが背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて弾性変形される状態から続けて保護カバーＷ５００を

右方側（矢印Ｒ方向側）へ向けて変位させることにより、図１１５０（ｂ）、図１１５０（ｄ）及び図１１５１に示すように、係合部Ｗ５３０ａの係合孔Ｗ５３３の内側に突起Ｗ２２１が配設され（係合部Ｗ５３０ａと突起Ｗ２２１とが係合され）、一対の係合部Ｗ５３０ｂの係合孔Ｗ５３３の内側に一対の突起Ｗ３１２ｃが配設される（一対の係合部Ｗ５３０ｂと一対の突起Ｗ３１２ｃとが係合される）。これにより、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂの弾性変形が解除される。

【３４５３】

以下、係合部Ｗ５３０ａの係合孔Ｗ５３３の内側に突起Ｗ３１２ｃが配設され、係合部Ｗ５３０ｂの係合孔Ｗ５３３の内側に突起Ｗ２２１が配設された状態を規制状態と定義する。なお、一対の係合部Ｗ５３０ｂと一対の突起Ｗ３１２ｃとの係合の態様については、一方側（上方側）及び他方側（下方側）において同一であるため、一方側における断面のみを図示し、他方側における断面図は省略して説明する。背面壁部Ｗ５１０及び正面壁部Ｗ５２０の対向間の距離は、ボックスカバーＷ２００の両端壁部Ｗ２２３の背面からボックスベースＷ３００の両端壁部Ｗ３２１の正面までの距離と略同一またはやや大きく形成されるため、規制状態では、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における保護カバーＷ５００の変位が規制される。これにより、係合部Ｗ５３０ａ（係合部Ｗ５３０ｂ）と突起Ｗ２２１（突起Ｗ３１２ｃ）との係合が解除されることが抑制される。また、規制状態では、突起Ｗ２２１の傾斜部Ｗ２２１ａとは反対側（矢印Ｒ方向側）の面と係合部Ｗ５３０ａの係合孔Ｗ５３３の内側面とが当接し、突起Ｗ３１２ｃの傾斜部Ｗ３１２ｄとは反対側（矢印Ｒ方向側）の面と係合部Ｗ５３０ｂの係合孔Ｗ５３３の内周面とが当接することにより、保護カバーＷ５００の左方側（矢印Ｌ方向側）への変位が規制される。これにより、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００に貼着された封印シールＷＳＬが露出されることを抑制できる。また、規制状態では、背面視において、連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂが凹部Ｗ２２４ａ，Ｗ２２４ｂに重なる位置に配設される。詳細には、連結片Ｗ５３１ａは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において、凹部Ｗ２２４ａの略中央となる位置に配設され、連結片Ｗ５３１ｂは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において、凹部Ｗ２２４ｂの略中央となる位置に配設される。

【３４５４】

また、規制状態では、背面壁部Ｗ５１０の右方側（矢印Ｒ方向側）の端部および正面壁部Ｗ５２０の右方側の端部がボックスカバーＷ２００の側壁部Ｗ２１２及びボックスベースＷ３００の左壁部Ｗ３０２に当接される。また、係合部Ｗ５３０ａの右方側の端部が側壁部Ｗ２１２に当接される。これらにより、保護カバーＷ５００の右方側への変位が規制される。なお、背面壁部Ｗ５１０の右方側の端部、係合部Ｗ５３０ａの右方側の端部あるいは正面壁部Ｗ５２０の右方側の端部の少なくともいずれか一つがボックスカバーＷ２００の側壁部Ｗ２１２或いはボックスベースＷ３００の左壁部Ｗ３０２に当接されても良い。ここで、保護カバーＷ５００の加工精度（寸法公差）等の要因に起因して、背面壁部Ｗ５１０の右方側の端部とボックスカバーＷ２００の側壁部Ｗ２１２との間に隙間が形成され、かかる隙間を利用して保護カバーＷ５００の内側へ針金が不正に挿入される虞がある。これにより、平面部Ｗ２２０と封印シールＷＳＬとの貼着が不正に解除される虞がある。これに対し、平面部Ｗ２２０に一対の立設部Ｗ２２２が配設されることにより、保護カバーＷ５００の内側へ針金が不正に挿入された場合であっても、その不正に挿入された針金を一対の立設部Ｗ２２２に当接させることができる。これにより、平面部Ｗ２２０と封印シールＷＳＬとの貼着が不正に解除されることを抑制できる。また、一対の両端壁部Ｗ２２３の正面は、立設部Ｗ２２２の突出面と略同一面上に配設されるため、一対の両端壁部Ｗ２２３の正面（立設部Ｗ２２２の突出面）と背面壁部Ｗ５１０の内面とが当接した状態において、立設部Ｗ２２２の突出面（一対の両端壁部Ｗ２２３の正面）と背面壁部Ｗ５１０の内面との間に隙間が形成されることを抑制できる。これにより、かかる隙間を利用して針金が不正に挿入され、平面部Ｗ２２０と封印シールＷＳＬとの貼着が解除されることを抑制できる。

【３４５５】

次いで図１１５２から図１１５４を参照して、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００からの保護カバーＷ５００の取り外しについて説明する。図１１５２（ａ）は、基板ボックスＷ１００の部分正面図であり、図１１５２（ｂ）は、基板ボックスＷ１００の部分背面図である。図１１５３は、図１１５２（ｂ）のＭＣＤＸＬＩＶ－ＭＣＤＸＬＩＶ線における基板ボックスＷ１００の部分断面図である。図１１５４（ａ）は、基板ボックスＷ１００の部分正面図であり、図１１５４（ｂ）は、基板ボックスＷ１００の部分背面図である。なお、図１１５２（ａ）及び図１１５２（ｂ）では、保護カバーＷ５００から係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂが切断された状態が図示される。また、図１１５４（ａ）及び図１１５４（ｂ）では、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００から保護カバーＷ５００が取り外された状態が図示され、保護カバーＷ５００から切断された係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂが二点鎖線により図示される。また、図１１５３では、係合部Ｗ５３０ａの一対の連結片Ｗ５３１ｂの一方が図示され、一対の連結片Ｗ５３１ｂの一方における切断について説明するが、一対の連結片Ｗ５３１ｂの他方および連結片Ｗ５３１ａの切断の態様については、一対の連結片Ｗ５３１ｂの一方と同一であるため、一対の連結片Ｗ５３１ｂの他方および連結片Ｗ５３１ａの切断の説明は省略する。また、係合部Ｗ５３０ｂの連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂの切断については、係合部Ｗ５３０ａの態様と同一であるため、係合部Ｗ５３０ｂの連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂの切断の説明は省略する。図１１５２に示すように、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂの連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂが切断工具（図示せず）により切断されることで、保護カバーＷ５００（背面壁部Ｗ５１０及び正面壁部Ｗ５２０）から係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂが分離される。なお、切断工具としては、ニッパ―、ハサミ、カッターナイフ又はナイフ等が例示される。

【３４５６】

例えば、切断工具がニッパ―やハサミから構成され、一対の刃の間に連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂを挟み込んで連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂを切断する場合は、連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂの一対の側面に一対の刃がそれぞれ当接され、一対の側面の対向側へ向けて一対の刃が変位することで連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂが切断される。また、例えば、切断工具がカッターナイフやナイフから構成され、単一の刃を用いて連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂを切断する場合は、連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂの一対の側面の一方に刃を当接させ、一対の側面の他方へ向けて刃が変位することで連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂが切断される。上述したように、背面視において、保護カバーＷ５００の連結片Ｗ５３１ｂは、凹部Ｗ２２４ｂに重なる位置に配設される（図１１５０参照）。即ち、図１１５３に示すように、凹部Ｗ２２４ｂは、封印シールＷＳＬを介して係合部Ｗ５３０ｂの連結片Ｗ５３１ｂと対向して封印シールＷＳＬとは反対側（矢印Ｆ方向側）へ向けて凹設される。これにより、封印シールＷＳＬと凹部Ｗ２２４ｂとの間に空間を形成でき、連結片Ｗ５３１ｂを切断するために背面壁部Ｗ５１０及び係合部Ｗ５３０ａの間に切断工具の先端（図示せず）が挿入された場合、切断工具の先端を凹部Ｗ２２４ｂに受け入れ可能とできる。その結果、切断工具の先端で封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。即ち、連結片Ｗ５３１ｂが切断された場合に、封印シールＷＳＬに痕跡（破損）を形成できる。これにより、封印シールＷＳＬの痕跡の有無に基づいて、封印シールＷＳＬの状態（封印シールＷＳＬが新品であるか再利用したものであるか）を確認可能とできる。また、封印シールＷＳＬに痕跡が形成されることで、封印シールＷＳＬが再利用されることを抑制できる。

【３４５７】

また、連結片Ｗ５３１ｂは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における凹部Ｗ２２４ｂの略中央となる位置に配設される。また、連結片Ｗ５３１ｂは、背面視において、凹部Ｗ２２４ｂに重なる位置に配設される（図１１５０参照）。従って、連結片Ｗ５３１ｂを切断するために切断工具（図示せず）の先端が連結片Ｗ５３１ｂの側面側に配設された状態において、切断工具の先端を凹部Ｗ２２４ｂに受け入れ易くできる。その結果、連結片Ｗ５３１ｂの切断動作により封印シールＷＳＬが破損させ易くでき、封印シールＷＳＬの痕跡（

破損）を作業者（店員）に認識させ易くできる。また、係合部Ｗ５３０ａ（連結片Ｗ５３１ｂ）は、リブ部Ｗ５１１に連結されるため、背面壁部Ｗ５１０と封印シールＷＳＬ（平面部Ｗ２２０）との対向間隔よりも、連結片Ｗ５３１ｂと封印シールＷＳＬ（平面部Ｗ２２０）との対向間隔が小さく形成される。これにより、切断工具の先端を封印シールＷＳＬに近づけることができ、凹部Ｗ２２４ｂに受け入れ易くできる。その結果、封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。なお、上述したように、背面視において、保護カバーＷ５００の連結片Ｗ５３１ａは、凹部Ｗ２２４ａに重なる位置に配設される（図１１５０参照）。これにより、連結片Ｗ５３１ｂを切断するのと同様、連結片Ｗ５３１ａを切断するために、背面壁部Ｗ５１０及び係合部Ｗ５３０ａの間に切断工具の先端（図示せず）が挿入された場合、切断工具の先端で封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。連結片Ｗ５３１ａは、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂから左方側（矢印Ｌ方向側）へ向けて突出され、連結片Ｗ５３１ｂは、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂから上下方向へ向けて突出される。これにより、連結片Ｗ５３１ａを切断する場合と連結片Ｗ５３１ｂを切断する場合とで切断工具（図示せず）の向きを変更させる必要が生じる。その結果、不正を行う者が連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂを切断するために要する時間を引き延ばすことができ、不正行為の抑制を図ることができる。図１１５４に示すように、保護カバーＷ５００から係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂが切断されることにより、規制状態が解除され、保護カバーＷ５００が左方側（矢印Ｌ方向側）へ向けて変位可能とされる。

【３４５８】

このように、連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂを切断する際に切断工具の先端（図示せず）で封印シールＷＳＬが破損され易くすることで、例えば、不正に連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂが切断され（係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂが分離され）保護カバーＷ５００が取り外された後、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂが接着剤により接合された保護カバーＷ５００が取り付けられた状態であっても、封印シールＷＳＬの痕跡（破損）により連結片Ｗ５３１ｂが切断されたこと、即ち、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業者（店員）に認識させ易くできる。なお、不正を行う者が連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂが切断されていない状態の保護カバーＷ５００を所持し、連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂが切断された保護カバーＷ５００に代えて、連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂが切断されていない状態の保護カバーＷ５００を取り付けた状態であっても、封印シールＷＳＬの痕跡（破損）により不正操作が行われた虞があることを作業者（店員）に認識させ易くできる。また、不正を行う者が平面部Ｗ２２０（平面部Ｗ３２０）から封印シールＷＳＬを不正に剥がし主制御基板（図示せず）に不正操作を行った後、その剥がした封印シールＷＳＬを平面部Ｗ２２０（平面部Ｗ３２０）に再び貼着することにより封印シールＷＳＬの貼着の解除を作業者（店員）に認識させ難くする場合であっても、不正を行う者による主制御基板への不正操作の虞を封印シールＷＳＬの痕跡（破損）により作業者（店員）に認識させ易くできる。ここで、保護カバーＷ５００と比較して、不正を試みる者が封印シールＷＳＬを不正に入手することや、封印シールＷＳＬを偽造することは困難である。従って、本実施形態のように、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００から保護カバーＷ５００を不正に取り外す際、封印シールＷＳＬを破損させ易く（痕跡を付与し易く）することで主制御基板（図示せず）への不正操作の虞を作業者（店員）に認識させ易くすることが特に有効となる。

【３４５９】

また、基板ボックスＷ１００が内枠１２（図１０７８参照）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設（軸支）され、凹部Ｗ２２４ａ，Ｗ２２４ｂが基板ボックスＷ１００の背面側を構成するボックスカバーＷ２００に形成されるため、内枠１２が開放され内枠１２の背面側が視認可能とされた状態では、封印シールＷＳＬの痕跡（破損）が視認可能とされる。これにより、例えば、凹部Ｗ２２４ａ，Ｗ２２４ｂが基板ボックスＷ１００の正面側（矢印Ｆ方向側）を構成するボックスベースＷ３００（平面部Ｗ３２０）に凹設され、内枠１２に対し基板ボックスＷ１００を回転させることにより封印シールＷＳＬの破損が視認可能とされる場合と比較して、作業者（店員）に封印シールＷＳＬの痕跡（破損）を容易に認

識させ易くできる。封印シールＷＳＬに痕跡（破損）が無い場合は、封印シールＷＳＬに不正操作が施されていない可能性が高いと判断できる。一方で、封印シールＷＳＬに痕跡（破損）が有る場合には、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００から保護カバーＷ５００が取り外され、封印シールＷＳＬが剥がされた後に封印シールＷＳＬが再度、貼着された可能性が高いと判断できる。又は、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００から保護カバーＷ５００が取り外され、その際に封印シールＷＳＬに痕跡（破損）が形成されたことにより、不正を試みた可能性が高いと判断できる。次いで、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００の開封について説明する。ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００から保護カバーＷ５００が取り外された状態において、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００と封印シールＷＳＬとの貼着を解除する、又は、ボックスカバーＷ２００（平面部Ｗ２２０）及びボックスベースＷ３００（突出部Ｗ３２４）の境界において、封印シールＷＳＬを切断する。これにより、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００が開封される。

【３４６０】

ここで、平面部Ｗ２２０及び平面部Ｗ３２０に切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５が形成され、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５が対向して配設されることにより、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００が組み合わされた状態では、断面視において、略Ｖ字状の空間が封印シールＷＳＬの貼着面側（矢印Ｒ方向側）に形成される。これにより、切断工具の先端を切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５により形成される空間に配設させ易くでき、封印シールＷＳＬを切断させ易くできる（図１１５３参照）。また、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００を組み合わせることにより、封印シールＷＳＬの貼着面側に空間を容易に形成でき、突出部Ｗ３２４に凹部を形成する場合と比較して、ボックスベースＷ３００の製造コストを低減できる。また、切欠き部Ｗ２２６が側壁部Ｗ２１２側（矢印Ｒ方向側）から平面部Ｗ２２０の先端側（矢印Ｌ方向側）へ向かうにつれて切欠き部Ｗ３２５とは反対側（矢印Ｂ方向側）へ傾斜して形成され、切欠き部Ｗ３２５が左壁部Ｗ３０２側（矢印Ｒ方向側）から平面部Ｗ３２０の先端側（矢印Ｌ方向側）へ向かうにつれて切欠き部Ｗ２２６とは反対側（矢印Ｆ方向側）へ傾斜して形成されることにより、平面部Ｗ２２０及び突出部Ｗ３２４の境界において、平面部Ｗ２２０及び突出部Ｗ３２４と封印シールＷＳＬとの間に非貼着とされる領域が形成される（図１１５３参照）。その結果、封印シールＷＳＬを切断することにより、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００の係合を解除させ易くできる。次いで、図１１５５（ａ）及び図１１５５（ｂ）を参照して、第１７実施形態における基板ボックスＷ２１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。

【３４６１】

図１１５５（ａ）は、第１７実施形態における基板ボックスＷ２１００の部分背面図であり、図１１５５（ｂ）は、図１１５５（ａ）のＭＣＤＸＬＶＩｂ－ＭＣＤＸＬＶＩｂ線における基板ボックスＷ２１００の部分断面図である。なお、図１１５５（ａ）では、ボックスカバーＷ２２００の両端壁部Ｗ２２３及び両端突出部Ｗ２２２３ａが破線により図示され、図１１５５（ｂ）では、保護カバーＷ２５００から係合部Ｗ２５３０ａ，Ｗ２５３０ｂが切断された状態が図示される。図１１５５（ａ）及び図１１５５（ｂ）に示すように、第１７実施形態における基板ボックスＷ２１００の保護カバーＷ２５００では、連結片Ｗ２５３１ｂが背面壁部Ｗ２５１０及び正面壁部Ｗ２５２０に接続される。連結片Ｗ２５３１ｂは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における背面壁部Ｗ２５１０及び正面壁部Ｗ２５２０の端縁部から前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延びる垂下部Ｗ２５３１ｃと、その垂下部Ｗ２５３１ｃの先端から上下方向に延びる平行部Ｗ２５３１ｄとを備え、断面視において略Ｌ字状に形成される。また、第１６実施形態における背面壁部Ｗ５１０及び正面壁部Ｗ５２０と比較して、背面壁部Ｗ２５１０及び正面壁部Ｗ２５２０の対向間の距離が大きく形成される。ボックスカバーＷ２２００の一対の両端壁部Ｗ２２３は、両端壁部Ｗ２２３から背面壁部Ｗ５１０側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出される両端突出部Ｗ２２２

３ａを備え、ボックスベースＷ２３００の一対の両端壁部Ｗ３２１は、両端壁部Ｗ３２１から正面壁部Ｗ５２０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出される両端突出部Ｗ２３２１ａを備える。両端突出部Ｗ２２２３ａの突出長さは、両端壁部Ｗ２２３及び背面壁部Ｗ５１０の対向間の距離と略同等またはやや小さく形成される。また、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における両端突出部Ｗ２２２３ａの長さは、両端壁部Ｗ２２３の略１／３に形成され、側壁部Ｗ２１２側（矢印Ｒ方向側）における両端突出部Ｗ２２２３ａの一端は、側壁部Ｗ２１２に当接して配設される。

【３４６２】

両端突出部Ｗ２３２１ａの突出長さは、両端壁部Ｗ３２１及び正面壁部Ｗ５２０の対向間の距離と略同等またはやや小さく形成される。また、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における両端突出部Ｗ２３２１ａの長さは、両端壁部Ｗ３２１の略１／３に形成され、カバー部Ｗ３１２側（矢印Ｒ方向側）における両端突出部Ｗ２３２１ａの一端は、左壁部Ｗ３１２ｂに当接して配設される（図１１４９参照）。これらにより、規制状態においては、両端突出部Ｗ２２２３ａ（両端突出部Ｗ２３２１ａ）及び背面壁部Ｗ５１０（正面壁部Ｗ５２０）が当接することにより、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における保護カバーＷ２５００の変位が規制される。その結果、係合部Ｗ５３０ａ（係合部Ｗ５３０ｂ）と突起Ｗ２２１（突起Ｗ３１２ｃ）との係合が解除されることが抑制される（図１１５１参照）。ボックスカバーＷ２２００及びボックスベースＷ２３００からの保護カバーＷ２５００の取り外しは、連結片Ｗ５３１ａ及び連結片Ｗ２５３１ｂの垂下部Ｗ２５３１ｃが切断工具（図示せず）により切断され、保護カバーＷ２５００から係合部Ｗ２５３０ａ，Ｗ２５３０ｂが分離されることにより行われる。左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において、保護カバーＷ２５００が両端突出部Ｗ２２２３ａ（両端突出部Ｗ２３２１ａ）よりも側壁部Ｗ２１２（左壁部Ｗ３１２ｂ）とは反対側（矢印Ｌ方向側）へ変位された状態では、両端突出部Ｗ２２２３ａ（両端突出部Ｗ２３２１ａ）及び背面壁部Ｗ５１０（正面壁部Ｗ５２０）が非当接とされ、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における保護カバーＷ２５００の変位の規制が解除される。ここで、連結片Ｗ２５３１ｂに垂下部Ｗ２５３１ｃが形成されることにより、連結片Ｗ２５３１ｂに垂下部Ｗ２５３１ｃが非形成の場合と比較して、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において垂下部Ｗ２５３１ｃに形成される切断部と封印シールＷＳＬとの対向間の距離を小さくできる。これにより、切断工具の先端や（図示せず）、連結片Ｗ２５３１ｂの切断部を封印シールＷＳＬに当接させ易くでき、封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。

【３４６３】

また、垂下部Ｗ２５３１ｃに形成される切断部を封印シールＷＳＬに対向させることができ、ボックスカバーＷ２２００及びボックスベースＷ２３００から保護カバーＷ２５００を取り外す際、垂下部Ｗ２５３１ｃに形成される切断部により封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。これらにより、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業者（店員）に認識させ易くできる。次いで、図１１５５（ｃ）を参照して、第１８実施形態における保護カバーＷ３５００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１５５（ｃ）は、第１８実施形態における保護カバーＷ３５００の部分断面図であり、図１１５５（ａ）のＭＣＤＸＬＶＩｂ－ＭＣＤＸＬＶＩｂ線における断面図に対応する。図１１５５（ｃ）に示すように、第１８実施形態における保護カバーＷ３５００では、背面壁部Ｗ３５１０（正面壁部Ｗ３５２０）と係合部Ｗ３５３０ａ（係合部Ｗ３５３０ｂ）とが略同一面上に形成され、連結片Ｗ３５３１ｂを介して背面壁部Ｗ３５１０（正面壁部Ｗ３５２０）と係合部Ｗ３５３０ａ（係合部Ｗ３５３０ｂ）とが連結される。連結片Ｗ３５３１ｂは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における係合部Ｗ３５３０ａ，Ｗ３５３０ｂ、背面壁部Ｗ３５１０及び正面壁部Ｗ３５２０の端縁部から背面壁部Ｗ３５１０及び正面壁部Ｗ３５２０の対向側へ向けて延びる一対の垂下部Ｗ３５３１ｃと、一対の垂下部Ｗ３５３１ｃの先端どうしを連結する平行部Ｗ３５３１ｄとを備え、断面視において略コ字状に形成される。ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００からの保護カバーＷ３５０

０の取り外しは（図１１５５（ｂ）参照）、連結片Ｗ３５３１ｂの平行部Ｗ３５３１ｄが切断工具（図示せず）により切断され、保護カバーＷ３５００から係合部Ｗ３５３０ａ，Ｗ３５３０ｂが分離されることにより行われる。

【３４６４】

背面壁部Ｗ３５１０（正面壁部Ｗ３５２０）と係合部Ｗ３５３０ａ（係合部Ｗ３５３０ｂ）とが略同一面上に形成されることにより、背面壁部Ｗ３５１０（正面壁部Ｗ３５２０）と係合部Ｗ３５３０ａ（係合部Ｗ３５３０ｂ）との間に段差が形成されることを抑制できる。これにより、保護カバーＷ３５００に指を引っ掛け難くでき、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００から保護カバーＷ５００を不正に取り外すことを抑制し易くできる。一対の垂下部Ｗ３５３１ｃが形成されることにより、背面壁部Ｗ３５１０（正面壁部Ｗ３５２０）と封印シールＷＳＬとの対向間隔よりも、連結片Ｗ３５３１ｂと封印シールＷＳＬとの対向間隔が小さく形成される（図１１５５（ｂ）参照）。これにより、切断工具の先端を封印シールＷＳＬに近づけることができ、封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。その結果、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業者（店員）に認識させ易くできる。次いで、図１１５６を参照して、第１９実施形態における基板ボックスＷ４１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１５６（ａ）は、第１９実施形態における基板ボックスＷ４１００の部分背面図であり、図１１５６（ｂ）は、図１１５６（ａ）のＭＣＤＸＬＶＩＩｂ－ＭＣＤＸＬＶＩＩｂ線における基板ボックスＷ４１００の部分断面図であり、図１１５６（ｃ）は、図１１５６（ａ）のＭＣＤＸＬＶＩＩｃ－ＭＣＤＸＬＶＩＩｃ線における基板ボックスＷ４１００の部分断面図であり、図１１５６（ｄ）は、図１１５６（ａ）のＭＣＤＸＬＶＩＩｄ－ＭＣＤＸＬＶＩＩｄ線における基板ボックスＷ４１００の部分断面図である。図１１５６に示すように、第１９実施形態における基板ボックスＷ４１００の保護カバーＷ４５００は、突起Ｗ４５３４を備える。突起Ｗ４５３４は、係合部Ｗ４５３０ａ，Ｗ４５３０ｂの突出先端において、係合部Ｗ４５３０ａ，Ｗ４５３０ｂから背面壁部Ｗ５１０及び正面壁部Ｗ５２０の対向側へ向けて四角錐状に突出して形成される。

【３４６５】

なお、係合部Ｗ４５３０ａ，Ｗ４５３０ｂに突起Ｗ４５３４が形成されることにより、平面部Ｗ４２２０（平面部Ｗ４３２０）が突起Ｗ４５３４の突出量だけ正面側（背面側）に形成される。これにより、ボックスカバーＷ４２００及びボックスベースＷ４３００に保護カバーＷ４５００を取り付ける際、突起Ｗ４５３４と封印シールＷＳＬとの当接を抑制でき、封印シールＷＳＬの破損を抑制できる。また、突起Ｗ４５３４が係合部Ｗ４５３０ａ，Ｗ４５３０ｂの突出先端に配設されるため、規制状態において、突起Ｗ４５３４は、封印シールＷＳＬよりも側壁部Ｗ２１２側（カバー部Ｗ３１２側）に配設される。ボックスカバーＷ４２００及びボックスベースＷ４３００から保護カバーＷ４５００を不正に取り外すために、係合部Ｗ４５３０ａ，Ｗ４５３０ｂを切断せず、係合部Ｗ４５３０ａ，Ｗ４５３０ｂを弾性変形させることにより係合部Ｗ４５３０ａ（係合部Ｗ４５３０ｂ）と平面部Ｗ４２２０の突起Ｗ２２１（平面部Ｗ４３２０の突起Ｗ３１２ｃ）との係合を解除することが考えられる。本実施形態では、突起Ｗ４５３４が係合部Ｗ４５３０ａ，Ｗ４５３０ｂから背面壁部Ｗ５１０及び正面壁部Ｗ５２０の対向側へ向けて突出して形成されるため、ボックスカバーＷ４２００及びボックスベースＷ４３００からの保護カバーＷ４５００の取り外しの際、突起Ｗ４５３４及び封印シールＷＳＬを当接させ易くできる。また、突起Ｗ４５３４が四角錐状に形成されるため、突起Ｗ４５３４及び封印シールＷＳＬが当接することにより、封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。また、突起Ｗ４５３４が封印シールＷＳＬよりも側壁部Ｗ２１２側（カバー部Ｗ３１２側）に配設されるため、ボックスカバーＷ４２００及びボックスベースＷ４３００からの保護カバーＷ４５００の取り外しの際、封印シールＷＳＬの貼着面および貼着面に対向する表面を連結する側面に突起Ｗ４５３４を当接させることができる。

【３４６６】

これにより、封印シールＷＳＬの表面に突起Ｗ４５３４が当接され、突起Ｗ４５３４が封印シールＷＳＬの表面を滑りながら（突起Ｗ４５３４が封印シールＷＳＬを破損させないまま）ボックスカバーＷ４２００及びボックスベースＷ４３００からの保護カバーＷ４５００が取り外される場合と比較して、封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。また、突起Ｗ４５３４は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における係合部Ｗ４５３０ａ，Ｗ４５３０ｂの両端部に一対が形成される。一対の突起Ｗ４５３４により封印シールＷＳＬが破損された場合、係合部Ｗ４５３０ａ（係合部Ｗ４５３０ｂ）と背面壁部Ｗ５１０（正面壁部Ｗ５２０）との隙間から封印シールＷＳＬの破損を視認させ易くできる。これらにより、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業者（店員）に認識させ易くできる。また、突起Ｗ４５３４を利用することにより、ボックスカバーＷ４２００及びボックスベースＷ４３００の開封（封印シールＷＳＬの切断）を容易に行うことができる。詳細に説明すると、保護カバーＷ４５００から係合部Ｗ４５３０ａ（係合部Ｗ４５３０ｂ）を分離させ、突起Ｗ４５３４を切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５により形成される空間に配設させることにより、封印シールＷＳＬを切断し易くできる。これにより、切断工具（図示せず）の携行を不要とできる。また、係合部Ｗ４５３０ａ（係合部Ｗ４５３０ｂ）は、保護カバーＷ４５００に対し小さく形成されるため、一対の両端壁部Ｗ２２３や一対の両端壁部Ｗ３２１との干渉を抑制できるので、封印シールＷＳＬの切断作業を容易に行うことができる。その結果、封印シールＷＳＬの切断を好適に行うことができる。次いで、図１１５７（ａ）から図１１５７（ｃ）を参照して、第２０実施形態における基板ボックスＷ５１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。また、図１１５７（ａ）から図１１５７（ｃ）では、係合孔Ｗ５３３が破線により図示される。また、図１１５７（ａ）から図１１５７（ｃ）の説明においては、図１１５０（ｃ）を適宜参照する。

【３４６７】

図１１５７（ａ）から図１１５７（ｃ）は、第２０実施形態における基板ボックスＷ５１００の部分断面図であり、図１１５０（ｂ）のＭＣＤＸＬＶＩＩＩａ－ＭＣＤＸＬＶＩＩＩａ線における断面図に対応する。なお、図１１５７（ａ）は、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ５３００に保護カバーＷ５５００を取り付けるために係合部Ｗ５５３０ｂが弾性変形された状態が図示され、図１１５７（ｂ）は、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ５３００から保護カバーＷ５５００を不正に取り外すために係合部Ｗ５５３０ｂが弾性変形され、突起Ｗ３１２ｃと係合孔Ｗ５３３との係合が解除された状態が図示され、図１１５７（ｃ）は、図１１５７（ｂ）における状態から保護カバーＷ５５００が左方側（矢印Ｌ方向側）へ向けて変位された状態が図示される。図１１５７（ａ）から図１１５７（ｃ）に示すように、第２０実施形態における基板ボックスＷ５１００のボックスベースＷ５３００は、凹部Ｗ５３２６を備え、保護カバーＷ５５００は、突起Ｗ５５３４を備える。なお、係合部Ｗ５５３０ｂに突起Ｗ５５３４が形成されることにより、平面部Ｗ５３２０が突起Ｗ５５３４の突出量だけ背面側に形成される。これにより、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ５３００に保護カバーＷ５５００を取り付ける際、突起Ｗ５５３４と封印シールＷＳＬとの当接を抑制でき、封印シールＷＳＬの破損を抑制できる。凹部Ｗ５３２６は、封印シールＷＳＬの貼着面と平面部Ｗ５２２０との間に空間を形成させるための部位であり、平面部Ｗ５３２０の正面に凹設される。凹部Ｗ５３２６は、規制状態において、突起Ｗ５５３４と上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に形成され、右方側（矢印Ｒ方向側）における凹部Ｗ５３２６の内側面は、突起Ｗ５５３４よりも右方側に配設される。

【３４６８】

左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における凹部Ｗ５３２６の長さは、ボックスベースＷ５３００の突起Ｗ３１２ｃの左右方向における寸法よりも大きく形成され、係合孔Ｗ５３３が突起Ｗ３１２ｃよりも左方側（矢印Ｌ方向側）となる位置まで保護カバーＷ５５００が左方側へ向けて変位された状態においても、左方側における凹部Ｗ５３２６の内側面は、突起Ｗ５５３４よりも左方側に配設される。突起Ｗ５５３４は、ボックスカバーＷ２００及

びボックスベースＷ５３００から保護カバーＷ５５００を不正に取り外すために係合部Ｗ５５３０ｂを弾性変形させた際、封印シールＷＳＬを破損させるための突起であり、封印シールＷＳＬ側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出して形成される。即ち、突起Ｗ５５３４が箱状に形成される保護カバーＷ５５００の内側へ向けて突出されるため、基板ボックスＷ５１００や保護カバーＷ５５００の製造作業や運搬作業等において、作業者（店員）が突起Ｗ５５３４に接触し、負傷することを抑制できる。突起Ｗ５５３４は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における係合部Ｗ５５３０ｂの両端側に一対が形成される。これにより、係合部Ｗ５５３０ｂと正面壁部Ｗ５２０との隙間から封印シールＷＳＬの破損を視認させ易くできる（図１１５０（ｃ）参照）。次いで、図１１５７（ｂ）を参照して、係合部Ｗ５５３０ｂが封印シールＷＳＬ側（矢印Ｂ方向側）へ向けて不正に弾性変形された状態について説明する。図１１５７（ｂ）に示すように、突起Ｗ３１２ｃと係合孔Ｗ５３３との係合を解除させるため、係合部Ｗ５５３０ｂが不正に突起Ｗ３１２ｃの突出寸法よりも大きく封印シールＷＳＬ側（矢印Ｂ方向側）へ向けて弾性変形された状態では、一対の突起Ｗ５５３４の先端が凹部Ｗ５３２６により形成される空間に配設され、一対の突起Ｗ５５３４により封印シールＷＳＬが破損される。その結果、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業者（店員）に認識させ易くできる。

【３４６９】

図１１５７（ｃ）は、図１１５７（ｂ）における状態から係合部Ｗ５５３０ｂが封印シールＷＳＬ側（矢印Ｂ方向側）へ向けて不正に弾性変形された状態を維持しつつ保護カバーＷ５５００を左方側（矢印Ｌ方向側）へ向けて変位させ、係合孔Ｗ５３３が突起Ｗ３１２ｃよりも左方側に位置した状態（係合孔Ｗ５３３と突起Ｗ３１２ｃとの係合が解除された状態）が図示される。上述したように、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における凹部Ｗ５３２６の長さは、突起Ｗ３１２ｃの寸法よりも大きく形成されるため、係合孔Ｗ５３３が突起Ｗ３１２ｃよりも左方側（矢印Ｌ方向側）となる位置まで保護カバーＷ５５００が左方側へ向けて変位された状態においても、凹部Ｗ５３２６により形成される空間に一対の突起Ｗ５５３４の先端を配設させることができる。これにより、封印シールＷＳＬが破損される領域を大きくでき、封印シールＷＳＬの破損を作業者（店員）に認識させ易くできる。このように、係合部Ｗ５５３０ｂの連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂを切断することなく、係合部Ｗ５５３０ｂを弾性変形させて係合孔Ｗ５３３と突起Ｗ３１２ｃとの係合を解除させる場合には、封印シールＷＳＬに痕跡（破損）が付与され易くできる。次いで、図１１５７（ｄ）を参照して、第２１実施形態における基板ボックスＷ６１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。また、図１１５７（ｄ）では、係合孔Ｗ５３３が破線により図示される。図１１５７（ｄ）は、第２１実施形態における基板ボックスＷ６１００の部分断面図であり、図１１５０（ｂ）のＭＣＤＸＬＶＩＩＩａ－ＭＣＤＸＬＶＩＩＩａ線における断面図に対応する。なお、図１１５７（ｄ）は、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ６３００から保護カバーＷ５５００を不正に取り外すために係合部Ｗ５５３０ｂが弾性変形され、突起Ｗ３１２ｃと係合孔Ｗ５３３との係合が解除された状態が図示される。

【３４７０】

図１１５７（ｄ）に示すように、第２１実施形態における基板ボックスＷ６１００のボックスベースＷ６３００は、凹部Ｗ６３２６を備える。凹部Ｗ６３２６は、第２０実施形態における凹部Ｗ５３２６と比較して、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における凹設寸法が短く形成される。なお、本実施形態では、凹部Ｗ６３２６の凹設形状は、保護カバーＷ５５００の突起Ｗ５５３４の外形と略同一に形成される。また、凹部Ｗ６３２６は、規制状態において、突起Ｗ５５３４と上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に形成される。これらにより、係合部Ｗ５５３０ｂが封印シールＷＳＬ側（矢印Ｂ方向側）へ向けて不正に弾性変形された状態では、突起Ｗ５５３４の先端が凹部Ｗ６３２６により形成される空間に配設され、突起Ｗ５５３４が凹部Ｗ６３２６の内側に当接することにより、保護カバーＷ５５００の左方側（矢印Ｌ方向側）へ向けての変位が規制される。その結果、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ６３００から保護カバーＷ５５００が不正に取り

外されることを抑制できる。また、係合部Ｗ５５３０ｂが封印シールＷＳＬ側（矢印Ｂ方向側）へ向けて不正に弾性変形された状態では、一対の突起Ｗ５５３４の先端が凹部Ｗ６３２６により形成される空間に配設され、一対の突起Ｗ５５３４により封印シールＷＳＬが破損される。その結果、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業者（店員）に認識させ易くできる。次いで、図１１５８を参照して、第２２実施形態における基板ボックスＷ７１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１５８（ａ）は、第２２実施形態における基板ボックスＷ７１００の部分背面図であり、図１１５８（ｂ）は、図１１５８（ａ）のＭＣＤＸＬＩＸｂ－ＭＣＤＸＬＩＸｂ線における基板ボックスＷ７１００の部分断面図である。なお、図１１５８（ａ）では、一対の締結孔Ｗ７２２５が破線により図示される。

【３４７１】

図１１５８に示すように、第２２実施形態における基板ボックスＷ７１００の平面部Ｗ７２２０及び平面部Ｗ７３２０には、一対の締結孔Ｗ７２２５及び一対の締結孔Ｗ７３２２が保護カバーＷ５００の連結片Ｗ５３１ｂと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に形成される。即ち、一対の締結孔Ｗ７３２２は、封印シールＷＳＬを介して係合部Ｗ５３０ｂの連結片Ｗ５３１ｂと対向して封印シールＷＳＬとは反対側（矢印Ｆ方向側）へ向けて穿設される。締結孔Ｗ７３２２は、背面視において、円状に形成され、締結孔Ｗ７３２２の直径は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における連結片Ｗ５３１ｂの寸法よりも大きく形成される。これらにより、ボックスカバーＷ７２００及びボックスベースＷ７３００を締結させるねじと封印シールＷＳＬとの間に空間を形成でき、連結片Ｗ５３１ｂを切断するために背面壁部Ｗ５１０及び係合部Ｗ５３０ａの間に切断工具の先端（図示せず）が挿入された場合、切断工具の先端を締結孔Ｗ７３２２に受け入れ可能とできる。その結果、切断工具の先端で封印シールＷＳＬを破損させ易くでき、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業者（店員）に認識させ易くできる。締結孔Ｗ７３２２を利用して（切断工具の先端を締結孔Ｗ７３２２に受け入れ可能として）ボックスカバーＷ７２００及びボックスベースＷ７３００を締結するためのねじに対応する位置に封印シールＷＳＬの痕跡（破損）が形成されるため、封印シールＷＳＬによりボックスカバーＷ７２００及びボックスベースＷ７３００を締結するためのねじが遮蔽される場合であっても、封印シールＷＳＬの痕跡（破損）に基づいてかかるねじの位置を把握できる。これにより、ねじの締結を解除する作業の作業性を向上できる。また、ボックスカバーＷ７２００及びボックスベースＷ７３００を締結するためのねじを挿通させるための機能と、切断工具の先端（図示せず）を配設させるための空間を形成するための機能とを一対の締結孔Ｗ７２２５に兼用させることができる。これにより、平面部Ｗ７２２０に凹部Ｗ２２４ｂ（図１１４９参照）を形成することを抑制でき、製造コストを低減できる。

【３４７２】

次いで、図１１５９（ａ）を参照して、第２３実施形態における保護カバーＷ８５００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１５９（ａ）は、第２３実施形態における基板ボックスＷ８１００の部分断面図であり、図１１５３（ａ）のＬＸＸＸＩＩａ部における断面に対応する。図１１５９（ａ）に示すように、第２３実施形態における保護カバーＷ８５００の連結片Ｗ８５３１ｂは、断面視において平行四辺形に形成される。本実施形態では、連結片Ｗ８５３１ｂの一対の側面が封印シールＷＳＬ（平面部Ｗ２２０）に対し傾斜して形成される。詳細には、封印シールＷＳＬとは反対側（矢印Ｂ方向側）から封印シールＷＳＬ側（矢印Ｆ方向側）へ向かうにつれて右方側（矢印Ｒ方向側）に傾斜して形成される。なお、封印シールＷＳＬとは反対側から封印シールＷＳＬ側へ向かうにつれて左方側（矢印Ｌ方向側）に傾斜して形成されても良い。これにより、切断工具（図示せず）を用いて連結片Ｗ８５３１ｂを切断する際、封印シールＷＳＬとは反対側（矢印Ｂ方向側）から封印シールＷＳＬ側（矢印Ｆ方向側）へ向かう方向に対し右方側（矢印Ｒ方向側）へ向けて切断工具の

先端を回転させ易くできる。その結果、切断工具の先端を凹部Ｗ２２４ｂに受け入れ可能とでき、切断工具の先端で封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。従って、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業者（店員）に認識させ易くできる。次いで、図１１５９（ｂ）及び図１１５９（ｃ）を参照して、第２４実施形態における保護カバーＷ９５００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１５９（ｂ）は、第２４実施形態における基板ボックスＷ９１００の部分背面図であり、図１１５９（ｃ）は、図１１５９（ｂ）のＭＣＤＬｃ－ＭＣＤＬｃ線における基板ボックスＷ９１００の部分断面図である。

【３４７３】

図１１５９（ｂ）及び図１１５９（ｃ）に示すように、第２４実施形態における保護カバーＷ９５００の連結片Ｗ９５３１ｂは、断面視において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延び縦長略矩形に形成される第１部Ｗ９５３１ｂ１と、その第１部Ｗ９５３１ｂ１の係合部Ｗ５３０ａ及びリブ部Ｗ５１１（連結部Ｗ５１２）側の端部に配設され、リブ部Ｗ５１１（連結部Ｗ５１２）の延びる方向に沿って延び、断面視において、横長略矩形に形成される第２部Ｗ９５３１ｂ２とを備える。第１部Ｗ９５３１ｂ１は、第２部Ｗ９５３１ｂ２の延びる方向における略中央に配設される。第１部Ｗ９５３１ｂ１及び第２部Ｗ９５３１ｂ２の封印シールＷＳＬとは反対側に形成される面は、略同一面上に配設され、第１部Ｗ９５３１ｂ１と封印シールＷＳＬとの間の対向間隔よりも第２部Ｗ９５３１ｂ２と封印シールＷＳＬとの間の対向間隔が小さくされる。これにより、切断工具（図示せず）により第１部Ｗ９５３１ｂ１を切断する際、切断工具の先端を凹部Ｗ２２４ｂにより形成される空間に受け入れさせ易くでき、切断工具の先端で封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。従って、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業者（店員）に認識させ易くできる。また、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において、第１部Ｗ９５３１ｂ１は、第２部Ｗ９５３１ｂ２よりも小さく形成される。これにより、第２部Ｗ９５３１ｂ２よりも第１部Ｗ９５３１ｂ１を切断し易くできる。なお、断面視において、第１部Ｗ９５３１ｂ１及び第２部Ｗ９５３１ｂ２の断面積は、略同一に形成される。これにより、保護カバーＷ９５００を樹脂金型により成形する際には、第１部Ｗ９５３１ｂ１及び第２部Ｗ９５３１ｂ２の断面積の相違を抑制でき、保護カバーＷ９５００（連結片Ｗ９５３１ｂ）の成形性を確保できる。次いで、図１１６０を参照して、第２５実施形態における基板ボックスＷａ１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。

【３４７４】

図１１６０（ａ）及び図１１６０（ｃ）は、第２５実施形態における基板ボックスＷａ１００の部分断面図であり、図１１５０（ｂ）のＭＣＤＸＬＩＩｂ－ＭＣＤＸＬＩＩｂ線における断面に対応する。図１１６０（ｂ）は、図１１６０（ａ）のＭＣＤＬＩｂ－ＭＣＤＬＩｂ線における基板ボックスＷａ１００の部分断面図である。なお、図１１６０（ｃ）は、図１１６０（ａ）における状態から保護カバーＷａ５００が左方側（矢印Ｌ方向側）へ向けて変位された状態が図示される。また、図１１６０の説明においては、図１１５０を適宜参照する。図１１６０（ａ）及び図１１６０（ｂ）に示すように、第２５実施形態における基板ボックスＷａ１００の保護カバーＷａ５００は、その保護カバーＷａ５００の左壁部Ｗ５０２の内側面から突出される切断部Ｗａ５５０を備える。切断部Ｗａ５５０は、封印シールＷＳＬを切断するための部位である。切断部Ｗａ５５０が左壁部Ｗ５０２の内側面から突出されることにより、保護カバーＷａ５００（の左壁部Ｗ５０２）の強度を向上できる。これにより、保護カバーＷａ５００を破損させ難くできる。切断部Ｗａ５５０の突出量は、規制状態における左壁部Ｗ５０２と封印シールＷＳＬとの対向間の距離よりも小さく形成される。これにより、規制状態において、切断部Ｗａ５５０が封印シールＷＳＬを切断することを抑制できる。切断部Ｗａ５５０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において、平面部Ｗ２２０及び平面部Ｗ３２０に形成される切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５に対向して配設される。上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における切断部Ｗａ５５０の寸

法は、一対の両端壁部Ｗ２２３，Ｗ３２１の対向間の距離よりもやや小さく形成され、上下方向における封印シールＷＳＬの両端の間の距離よりも大きく形成される。

【３４７５】

また、切断部Ｗａ５５０は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における左壁部Ｗ５０２の略中央から背面壁部Ｗ５１０側（矢印Ｂ方向側）へ偏った位置に配設される。これにより、例えば、正面壁部Ｗ５２０と背面壁部Ｗ５１０とが反対の姿勢（正面壁部Ｗ５２０の正面側に背面壁部Ｗ５１０が対向される姿勢）で保護カバーＷａ５００がボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００に取り付けられた場合、切断部Ｗａ５５０が切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５に対向して配設されることを抑制できる。従って、切断部Ｗａ５５０の機能を奏することを抑制できる。切断部Ｗａ５５０は、保護カバーＷａ５００の内側面から切断部Ｗａ５５０の突出先端側（矢印Ｒ方向側）へ向かうにつれて前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における寸法が小さく形成される。また、切断部Ｗａ５５０の突出先端側（矢印Ｒ方向側）は、図１１６０（ｂ）に示す断面視において、鋸刃状に形成され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に屈曲を繰り返して形成される。これらにより、切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５に形成される空間へ向けて切断部Ｗａ５５０が変位されることで、封印シールＷＳＬを切断させ易くできる。図１１６０（ａ）に示すように、保護カバーＷａ５００の背面壁部Ｗａ５１０及び正面壁部Ｗａ５２０は、第１６実施形態における保護カバーＷ５００の背面壁部Ｗ５１０及び正面壁部Ｗ５２０と比較して、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法が小さく形成される。これにより、規制状態において、背面壁部Ｗａ５１０の右方側（矢印Ｒ方向側）の端部および正面壁部Ｗａ５２０の右方側の端部とボックスカバーＷ２００の側壁部Ｗ２１２及びボックスベースＷ３００の左壁部Ｗ３０２との間には隙間が形成される（図１１５０（ｂ）及び図１１５０（ｄ）参照）。かかる隙間は、切断部Ｗａ５５０に形成される鋸刃状において、封印シールＷＳＬとは反対側に形成される凹部と封印シールＷＳＬとの間の距離よりも大きく形成される。

【３４７６】

一方で、係合部Ｗ５３０ａの右方側（矢印Ｒ方向側）の端部がボックスカバーＷ２００の側壁部Ｗ２１２に当接される。これにより、保護カバーＷａ５００の右方側への変位が規制され、規制状態が維持される。なお、係合部Ｗ５３０ｂの右方側（矢印Ｒ方向側）の端部がボックスベースＷ３００の左壁部Ｗ３０２に当接されることにより（図１１５１参照）、保護カバーＷａ５００の右方側への変位が規制されても良い。次いで、図１１６０（ｃ）を参照して、切断部Ｗａ５５０による封印シールＷＳＬの切断について説明する。図１１６０（ｃ）に示すように、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂが切断されることにより（図１１５２参照）、保護カバーＷａ５００は、封印ユニットＷ４００側（矢印Ｒ方向側、図１１４５参照）へ向けて変位可能とされる。保護カバーＷａ５００を封印ユニットＷ４００側へ向けて変位させることにより、切断部Ｗａ５５０は、切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５により形成される空間に受け入れ可能とされ、切断部Ｗａ５５０により封印シールＷＳＬが切断される。ここで、一対の両端壁部Ｗ２２３，Ｗ３２１と背面壁部Ｗ５１０及び正面壁部Ｗ５２０とが当接されることにより、保護カバーＷａ５００が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位されることを抑制できる。従って、切断部Ｗａ５５０が切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５に対向された状態を維持でき、切断部Ｗａ５５０による封印シールＷＳＬの切断が容易とされる。本実施形態では、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００から保護カバーＷａ５００を取り外すために係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂを切断する作業と保護カバーＷａ５００を封印ユニットＷ４００側（矢印Ｒ方向側、図１１４５参照）へ向けて変位可能とさせる作業とを別々に行う必要がなく、一連の作業として効率的に行うことができる。

【３４７７】

上述したように、規制状態において、背面壁部Ｗａ５１０の右方側（矢印Ｒ方向側）の端部および正面壁部Ｗａ５２０の右方側の端部とボックスカバーＷ２００の側壁部Ｗ２１２及びボックスベースＷ３００の左壁部Ｗ３０２との間に形成される隙間は、切断部Ｗａ５５０に形成される鋸刃状において、封印シールＷＳＬとは反対側に形成される凹部と封

印シールＷＳＬとの間の距離よりも大きく形成されるため、切断部Ｗａ５５０に形成される鋸刃状の全体を切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５により形成される空間に受け入れ可能とできる。これにより、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における封印シールＷＳＬの両端の間において封印シールＷＳＬが切断され、封印シールＷＳＬが平面部Ｗ２２０側と平面部Ｗ３２０側とに分離される。また、保護カバーＷａ５００を右方側（矢印Ｒ方向側）へ向けて変位させることにより、背面壁部Ｗａ５１０の右方側（矢印Ｒ方向側）の端部および正面壁部Ｗａ５２０の右方側の端部とボックスカバーＷ２００の側壁部Ｗ２１２及びボックスベースＷ３００の左壁部Ｗ３０２とが当接される（図１１５１参照）。これにより、保護カバーＷａ５００の右方側へ向けての変位が規制される。なお、切断部Ｗａ５５０が切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５に当接されることにより、保護カバーＷａ５００の右方側へ向けての変位が規制されても良い。この場合、切断部Ｗａ５５０により切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５に封印シールＷＳＬを貼着させることができる。言い換えると、切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５から封印シールＷＳＬを剥がしにくくできる。これにより、切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５から封印シールＷＳＬを剥がす際、封印シールＷＳＬを破損させ易くでき、封印シールＷＳＬの痕跡（破損）を作業者（店員）に認識させ易くできる。本実施形態では、保護カバーＷａ５００を側壁部Ｗ２１２側（矢印Ｒ方向側）へ向けて変位させることにより封印シールＷＳＬを容易に切断できる。これにより、例えば、作業者（店員）が切断工具を所持していない場合であっても、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００の開封作業を容易に行うことができる。

【３４７８】

切断部Ｗａ５５０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において、平面部Ｗ２２０及び平面部Ｗ３２０に形成される切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５に対向して配設されるため、封印シールＷＳＬにより切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５が遮蔽された状態であっても、切断部Ｗａ５５０を切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５により形成される空間に配設させ易くできる。切断部Ｗａ５５０は、左壁部Ｗ５０２の内側面から突出されるため、箱状に形成される保護カバーＷａ５００から露出されることを抑制できる。これにより、封印シールＷＳＬの切断作業、基板ボックスＷａ１００や保護カバーＷａ５００の製造作業や運搬作業等において、作業者（店員）が切断部Ｗａ５５０に接触し、負傷することを抑制できる。また、切断部Ｗａ５５０は、左壁部Ｗ５０２の内側面から突出されるため、切断部Ｗａ５５０は、保護カバーＷａ５００と比較して小さく形成される。言い換えると、保護カバーＷａ５００は、切断部Ｗａ５５０と比較して大きく形成される。従って、作業者（店員）は、保護カバーＷａ５００を把持することにより切断部Ｗａ５５０を用いて封印シールＷＳＬを切断でき、切断作業を容易に行える。保護カバーＷａ５００（切断部Ｗａ５５０）は、樹脂材料を素材とし、樹脂成形型を用いて成形されるため、例えば、金属材料を用いて鋭利に形成される切断工具と比較して封印シールＷＳＬの切断性が低い。これに対し、封印シールＷＳＬの貼着面側に切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５による空間が形成されるため、切断部Ｗａ５５０の切断性が低い場合であっても、封印シールＷＳＬを切断させ易くできる。次いで、図１１６１及び図１１６２を参照して、第２６実施形態における基板ボックスＷｂ１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。

【３４７９】

図１１６１（ａ）は、第２６実施形態における基板ボックスＷｂ１００の保護カバーＷｂ５００の正面図であり、図１１６１（ｂ）は、図１１６１（ａ）の矢印ＭＣＤＬＩＩｂ方向視における保護カバーＷｂ５００の側面図であり、図１１６１（ｃ）は、図１１６１（ｂ）の矢印ＭＣＤＬＩＩｃ方向視における保護カバーＷｂ５００の背面図である。図１１６２（ａ）は、基板ボックスＷｂ１００の背面図であり、図１１６２（ｂ）は、図１１６２（ａ）の矢印ＭＣＤＬＩＩＩｂ方向視における基板ボックスＷｂ１００の側面図であり、図１１６２（ｃ）は、図１１６２（ｂ）のＭＣＤＬＩＩＩｃ－ＭＣＤＬＩＩＩｃ線における基板ボックスＷｂ１００の部分断面図である。なお、図１１６１及び図１１６２では、係合部Ｗｂ５３０ａ，Ｗｂ５３０ｂが保護カバーＷｂ５００から切断された状態が図

示される。また、図１１６１では、係合部Ｗｂ５３０ａ，Ｗｂ５３０ｂが二点鎖線により図示され、図１１６２（ｂ）では、切断部Ｗｂ５５０及びガイド部Ｗｂ５６０が破線により図示される。また、保護カバーＷｂ５００から係合部Ｗｂ５３０ａ，Ｗｂ５３０ｂが切断されることにより、保護カバーＷｂ５００に形成される空間をそれぞれ空間ＷＳ１，ＷＳ２と定義する。図１１６１に示すように、第２６実施形態における基板ボックスＷｂ１００の保護カバーＷｂ５００は、背面壁部Ｗ５１０に連結される係合部Ｗｂ５３０ａ及び切断部Ｗｂ５５０と、正面壁部Ｗ５２０に連結される係合部Ｗｂ５３０ｂ及びガイド部Ｗｂ５６０とをを備える。係合部Ｗｂ５３０ａは、逃がし部Ｗｂ５３４ａを備える。逃がし部Ｗｂ５３４ａは、係合部Ｗｂ５３０ａと切断部Ｗｂ５５０との当接を抑制するための部位であり、背面視において、切断部Ｗｂ５５０に重なる位置において係合部Ｗｂ５３０ａの上面から下方側（矢印Ｄ方向側）へ向けて凹設される。

【３４８０】

逃がし部Ｗｂ５３４ａの底面（下方側に形成される面）は、後述する切断部Ｗｂ５５０の刃部Ｗｂ５５２よりも下方側（矢印Ｄ方向側）に形成され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における逃がし部Ｗｂ５３４ａの側面は、後述する切断部Ｗｂ５５０の支持部Ｗｂ５５１及び刃部Ｗｂ５５２よりも左右方向両端側に形成される。これにより、係合部Ｗｂ５３０ａと切断部Ｗｂ５５０との当接が抑制される。係合部Ｗｂ５３０ａが切断される前の状態において、逃がし部Ｗｂ５３４ａは、切断部Ｗｂ５５０を取り囲んで形成される。これにより、作業者（店員）が切断部Ｗａ５５０に接触し、負傷することを抑制できる。切断部Ｗｂ５５０は、封印シールＷＳＬを切断するための部位であり、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設されるリブ部Ｗ５１１から係合部Ｗｂ５３０ａ側（矢印Ｄ方向側）へ向けて突出される支持部Ｗｂ５５１と、その支持部Ｗｂ５５１の突出先端部から係合部Ｗｂ５３０ａの先端側（矢印Ｒ方向側）へ向けて突出される刃部Ｗｂ５５２とを備える。支持部Ｗｂ５５１は、リブ部Ｗ５１１と刃部Ｗｂ５５２との間に所定の間隔を設けて刃部Ｗｂ５５２を支持するための部位である。刃部Ｗｂ５５２は、支持部Ｗｂ５５１に支持され円柱状に形成される基部とその基部の突出先端部において、円錐状に形成される先端部とを備える。先端部が円錐状に形成されることにより、封印シールＷＳＬを切断させ易くできる。なお、切断部Ｗｂ５５０は、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設されるリブ部Ｗ５１１から係合部Ｗｂ５３０ａ側（矢印Ｕ方向側）へ向けて突出され、逃がし部Ｗｂ５３４ａは、係合部Ｗｂ５３０ａの下面から上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けて凹設されても良い。係合部Ｗｂ５３０ｂは、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される一対のリブ部Ｗ５２１及び連結部Ｗ５２２に連結され、逃がし部Ｗｂ５３４ｂを備える。逃がし部Ｗｂ５３４ｂは、係合部Ｗｂ５３０ｂとガイド部Ｗｂ５６０との当接を抑制するための部位であり、正面視において、ガイド部Ｗｂ５６０に重なる位置において係合部Ｗｂ５３０ｂの下面から上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けて凹設される。

【３４８１】

逃がし部Ｗｂ５３４ｂの底面（上方側に形成される面）は、ガイド部Ｗｂ５６０の突出先端部よりも上方側（矢印Ｕ方向側）に形成され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における逃がし部Ｗｂ５３４ｂの側面は、ガイド部Ｗｂ５６０の左右方向における側面よりも左右方向両端側に形成される。これにより、係合部Ｗｂ５３０ｂとガイド部Ｗｂ５６０との当接が抑制される。また、逃がし部Ｗｂ５３４ｂが形成されることにより、係合部Ｗｂ５３０ｂが保護カバーＷｂ５００から分離された状態では、係合孔Ｗ５３３と突起Ｗ３１２ｃとの係合を解除させるため（図１１５０参照）、係合部Ｗｂ５３０ｂを変位させる際の係合部Ｗｂ５３０ｂとガイド部Ｗｂ５６０との当接を抑制させ易くでき、ボックスベースＷｂ３００からの係合部Ｗｂ５３０ｂの取り外しを容易とできる。ガイド部Ｗｂ５６０は、切断部Ｗｂ５５０により封印シールＷＳＬを切断する際、保護カバーＷｂ５００の姿勢を維持させるための部位であり、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される一対のリブ部Ｗ５２１のうちの下方側（矢印Ｄ方向側）に配設されるリブ部Ｗ５２１から上方側へ向けて突出される。ガイド部Ｗｂ５６０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において、切断部Ｗｂ５５０の刃部Ｗｂ５５２先端部よりも左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される。なお、ガイド部

Ｗｂ５６０は、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される一対のリブ部Ｗ５２１のうちの上方側（矢印Ｕ方向側）に配設されるリブ部Ｗ５２１から下方側へ向けて突出され、係合部Ｗｂ５３０ｂは、逃がし部Ｗｂ５３４ｂは、下方側に配設される一対のリブ部Ｗ５２１及び連結部Ｗ５２２に連結される係合部Ｗｂ５３０ｂの上面から下方側へ向けて凹設されても良い。

【３４８２】

次いで、図１１６２を参照して、保護カバーＷｂ５００（切断部Ｗｂ５５０）による封印シールＷＳＬの切断について説明する。なお、本実施形態では、ボックスベースＷｂ３００の突出部Ｗｂ３２４の突出長さが第１６実施形態における突出部Ｗ３２４の突出長さよりも小さく形成され、平面部Ｗ２２０及び平面部Ｗ３２０の対向する側の面とは反対側の面どうしの間隔が小さく形成される。また、平面部Ｗ２２０及び平面部Ｗ３２０には、一対の両端壁部Ｗ２２３，Ｗ３２１（図１１４９参照）が非形成とされる。図１１６２は、係合部Ｗｂ５３０ａ，Ｗｂ５３０ｂが切断されて空間ＷＳ１，ＷＳ２が形成された保護カバーＷｂ５００を矢印ＭＣＤＬＩＩＩｂ方向視において、反時計回りに回転させ、空間ＷＳ１，ＷＳ２に平面部Ｗ２２０及び平面部Ｗ３２０が配設され、切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５により形成される空間に刃部Ｗｂ５５２が配設された状態が図示される。このように、本実施形態では、保護カバーＷｂ５００は、切断部Ｗｂ５５０を備えるため、作業者（店員）が切断工具を所持していない場合であっても、ボックスカバーＷｂ２００及びボックスベースＷｂ３００の開封作業を容易に行うことができる。切断部Ｗｂ５５０は、空間ＷＳ１に配設されることにより、視認可能とされる。これにより、切断部Ｗｂ５５０を切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５により形成される空間に配設し易くでき、封印シールＷＳＬを切断させ易くできる。また、空間ＷＳ２に平面部Ｗ２２０及び平面部Ｗ３２０が配設されることにより、ガイド部Ｗｂ５６０と突出部Ｗ３２４とを当接させることができる。これにより、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）を回転軸として保護カバーＷｂ５００が回転されることを抑制でき、切断部Ｗｂ５５０を切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５により形成される空間に配設し易くできる。

【３４８３】

切断部Ｗｂ５５０は、保護カバーＷｂ５００のリブ部Ｗ５１１から突出されるため、切断部Ｗｂ５５０は、保護カバーＷｂ５００と比較して小さく形成される。言い換えると、保護カバーＷｂ５００は、切断部Ｗｂ５５０と比較して大きく形成される。従って、作業者（店員）は、保護カバーＷｂ５００を把持することにより切断部Ｗｂ５５０を用いて封印シールＷＳＬを切断でき、切断作業を容易に行える。次いで、図１１６３を参照して、第２７実施形態における基板ボックスＷｃ１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１６３（ａ）は、第２７実施形態における基板ボックスＷｃ１００の保護カバーＷｃ５００の側面図であり、図１１６３（ｂ）は、図１１５０（ｂ）のＭＣＤＸＬＩＩｂ－ＭＣＤＸＬＩＩｂ線における基板ボックスＷｃ１００の部分断面図である。なお、図１１６３（ｂ）は、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｂ３００から取り外された保護カバーＷｃ５００を用いて封印シールＷＳＬを切断する状態が図示される。図１１６３（ａ）に示すように、第２７実施形態における基板ボックスＷｃ１００の保護カバーＷｃ５００は、切断部Ｗｃ５５０を備える。切断部Ｗｃ５５０は、封印シールＷＳＬを切断するための部位であり、立設部Ｗｃ５４０の下方側（矢印Ｄ方向側）の端部において背面壁部Ｗ５１０側（矢印Ｂ方向側）から正面壁部Ｗ５２０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出して形成される。保護カバーＷｃ５００の下壁部Ｗ５０１に対する立設部Ｗｃ５４０の下壁部Ｗ５０１とは反対側（矢印Ｄ方向側）への立設長さは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）におけるボックスカバーＷ２００の平面部Ｗ２２０の背面と切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５により形成される空間との間の距離と略同一に形成される。

【３４８４】

次いで、図１１６３（ｂ）を参照して、保護カバーＷｃ５００（切断部Ｗｃ５５０）による封印シールＷＳＬの切断について説明する。なお、図１１６３（ｂ）では、ボックス

カバーＷ２００及びボックスベースＷ３００から取り外された保護カバーＷｃ５００の姿勢が変更された状態とされる。詳細には、切断部Ｗｃ５５０（立設部Ｗｃ５４０）が左方側（矢印Ｌ方向側）から右方側（矢印Ｒ方向側）へ向かう姿勢とされる。保護カバーＷｃ５００は、切断部Ｗｃ５５０を備えるため、作業者（店員）が切断工具を所持していない場合であっても、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００の開封作業を容易に行うことができる。上述したように、下壁部Ｗ５０１に対する立設部Ｗｃ５４０の下壁部Ｗ５０１とは反対側（矢印Ｄ方向側）への立設長さは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）におけるボックスカバーＷ２００の平面部Ｗ２２０の背面と切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５により形成される空間との間の距離と略同一に形成されるため、封印シールＷＳＬを介して下壁部Ｗ５０１を平面部Ｗ２２０に当接させることにより、切断部Ｗｃ５５０を切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５により形成される空間に対向させることができる。言い換えると、切断部Ｗｃ５５０の位置と切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５により形成される空間の位置とが前後方向において略同一となる。これにより、封印シールＷＳＬにより切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５が遮蔽された状態であっても、切断部Ｗｃ５５０を切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５により形成される空間に配設させ易くできる。下壁部Ｗ５０１と平面部Ｗ２２０との当接を維持しつつ、保護カバーＷｃ５００を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）へスライド変位させることにより、封印シールＷＳＬを切断させ易くできる。切断部Ｗｃ５５０は、保護カバーＷｃ５００の立設部Ｗｃ５４０から突出されるため、切断部Ｗｃ５５０は、保護カバーＷｃ５００と比較して小さく形成される。言い換えると、保護カバーＷｃ５００は、切断部Ｗｃ５５０と比較して大きく形成される。従って、作業者（店員）は、保護カバーＷｃ５００を把持することにより切断部Ｗｃ５５０を用いて封印シールＷＳＬを切断でき、切断作業を容易に行える。

【３４８５】

次いで、図１１６４を参照して、第２８実施形態における基板ボックスＷｄ１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１６４（ａ）は、第２８実施形態における基板ボックスＷｄ１００の保護カバーＷｄ５００の正面図であり、図１１６４（ｂ）は、図１１６４（ａ）の矢印ＭＣＤＬＶｂ方向視における保護カバーＷｄ５００の側面図であり、図１１６４（ｃ）は、図１１５０（ｂ）のＭＣＤＸＬＩＩｂ－ＭＣＤＸＬＩＩｂ線における基板ボックスＷｄ１００の部分断面図である。なお、図１１６４（ｂ）は、切断された係合部Ｗｄ５３０ａが立設部Ｗｄ５４０に取り付けられた状態が図示され、図１１６４（ｃ）は、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｂ３００から取り外された保護カバーＷｄ５００を用いて封印シールＷＳＬを切断する状態が図示される。図１１６４（ａ）及び図１１６４（ｂ）に示すように、第２８実施形態における基板ボックスＷｄ１００の保護カバーＷｄ５００は、ガイド部Ｗｄ５６０を備える。立設部Ｗｄ５４０は、左壁部Ｗ５０２の板厚方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において、下壁部Ｗ５０１の略中央となる位置に配設される。左壁部Ｗ５０２の板厚方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における立設部Ｗｄ５４０の寸法は、下壁部Ｗ５０１の板厚方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における係合部Ｗｄ５３０ａの係合孔Ｗ５３３の寸法と略同一またはやや小さく形成される。また、背面壁部Ｗ５１０と正面壁部Ｗ５２０との対向方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における立設部Ｗｄ５４０の寸法は、左壁部Ｗ５０２の板厚方向における係合孔Ｗ５３３の内側面どうしの寸法と略同一またはやや小さく形成される。これらにより、図１１６４（ｂ）に示すように、立設部Ｗｄ５４０を係合孔Ｗ５３３に嵌合（係合）でき、保護カバーＷｄ５００から切断された係合部Ｗｄ５３０ａを保護カバーＷｄ５００に取り付ける（保持する）ことができる。

【３４８６】

なお、左壁部Ｗ５０２の板厚方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における立設部Ｗｄ５４０の寸法が下壁部Ｗ５０１の板厚方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における係合部Ｗｄ５３０ａの係合孔Ｗ５３３の寸法よりもやや大きく形成され、背面壁部Ｗ５１０と正面壁部Ｗ５２０との対向方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における立設部Ｗｄ５４０の寸法が左壁部Ｗ５０２の板厚方向における係合孔Ｗ５３３の内側面どうしの寸法よりもやや大きく形成されても良い。立設部

Ｗｄ５４０を弾性変形させつつ立設部Ｗｄ５４０と係合孔Ｗ５３３とが係合されることにより、保護カバーＷｄ５００から係合部Ｗｄ５３０ａが外れることを抑制できる。また、保護カバーＷｄ５００に係合部Ｗｄ５３０ａが取り付けられた状態において、保護カバーＷｄ５００に対する係合部Ｗｄ５３０ａの姿勢が変化させることを抑制できる。その結果、係合部Ｗｄ５３０ａを用いて封印シールＷＳＬを切断することを容易に行える。立設部Ｗｄ５４０に正面壁部Ｗ５２０と背面壁部Ｗ５１０とが反対の姿勢（正面壁部Ｗ５２０の正面側に背面壁部Ｗ５１０が対向される姿勢）で保護カバーＷ５００がボックスカバーＷｂ２００及びボックスベースＷｂ３００に取り付けられることを抑制する機能と係合部Ｗｄ５３０ａを取り付ける（保持する）機能とを兼用させることができ、これらの機能を備えた部位がそれぞれ保護カバーＷｄ５００に配設される場合と比較して保護カバーＷｄ５００の製造コストを低減できる。また、係合部Ｗｄ５３０ａの取り付け部（保持部）を簡素化できる。また、保護カバーＷｄ５００の外面に配設される部位を低減させることができ、保護カバーＷｄ５００の配設の自由度を向上させることができる。

【３４８７】

背面壁部Ｗ５１０には連結部Ｗ５１２が非形成とされ（図１１４９参照）、係合部Ｗｄ５３０ａの連結片Ｗ５３１ａが左壁部Ｗ５０２に連結される。また、連結部Ｗ５１２が非形成とされることにより、第１６実施形態における係合部Ｗ５３０ａと比較して（図１１５０参照）、左壁部Ｗ５０２の板厚方向における係合部Ｗｄ５３０ａの寸法が大きく形成される。本実施形態では、連結片Ｗ５３１ａ側（矢印Ｌ方向側）における係合孔Ｗ５３３の内側面と連結片Ｗ５３１ａと間の距離が、正面壁部Ｗ５２０側（矢印Ｆ方向側）における立設部Ｗｄ５４０の正面と背面壁部Ｗ５１０とは反対側に形成される正面壁部Ｗ５２０の正面との間の距離よりも大きく形成される。これにより、係合部Ｗｄ５３０ａを保護カバーＷｄ５００に取り付けた状態において、連結片Ｗ５３１ａの切断面を正面壁部Ｗ５２０よりも背面壁部Ｗ５１０とは反対側へ配設できる。ガイド部Ｗｄ５６０は、保護カバーＷｄ５００（係合部Ｗｄ５３０ａ）を用いて封印シールＷＳＬを切断する際、平面部Ｗ２２０の切欠き部Ｗ２２６及び平面部Ｗ３２０の切欠き部Ｗ３２５により形成される空間に係合部Ｗｄ５３０ａの連結片Ｗ５３１ａを配設させ易くするための部位である。ガイド部Ｗｄ５６０は、板状に形成され、そのガイド部Ｗｄ５６０の板厚方向を左壁部Ｗ５０２の板厚方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿わせた姿勢で配設される。ガイド部Ｗｄ５６０における下壁部Ｗ５０１側（矢印Ｄ方向側）に形成されるガイド面Ｗｄ５６１と下壁部Ｗ５０１の外側面との間の距離は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）におけるボックスカバーＷ２００の平面部Ｗ２２０の背面と切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５により形成される空間との間の距離と略同一に形成される（図１１６４（ｃ）参照）。次いで、図１１６４（ｃ）を参照して、保護カバーＷｄ５００（係合部Ｗｄ５３０ａ）による封印シールＷＳＬの切断について説明する。なお、図１１６４（ｃ）では、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｂ３００から取り外された保護カバーＷｄ５００の姿勢が変更された状態とされる。詳細には、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において正面壁部Ｗ５２０がボックスベースＷ３００の突出部Ｗ３２４に対向した姿勢とされる。

【３４８８】

上述したように、ガイド部Ｗｄ５６０における下壁部Ｗ５０１側（矢印Ｄ方向側）に形成されるガイド面Ｗｄ５６１と下壁部Ｗ５０１の外側面との間の距離は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）におけるボックスカバーＷ２００の平面部Ｗ２２０の背面と切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５により形成される空間との間の距離と略同一に形成されるため、封印シールＷＳＬを介してガイド部Ｗｄ５６０のガイド面Ｗｄ５６１を平面部Ｗ３２０の正面に当接させることにより、切断された係合部Ｗｄ５３０ａの連結片Ｗ５３１ａを切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５により形成される空間に対向させることができる。言い換えると、連結片Ｗ５３１ａの位置と切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５により形成される空間の位置とが前後方向において略同一となる。これにより、封印シールＷＳＬにより切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５が遮蔽された状態であっても、連結片Ｗ５３１ａを切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５により形成される空間に配設させ易くできる。ガイド面Ｗｄ５６１と平面部Ｗ３２０の正面との

当接を維持しつつ、保護カバーＷｄ５００を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）へスライド変位させることにより、封印シールＷＳＬを切断させ易くできる。保護カバーＷｄ５００は、係合部Ｗｄ５３０ａよりも大きく形成されるため、作業者（店員）は、保護カバーＷｄ５００を把持することにより係合部Ｗｄ５３０ａ（連結片Ｗ５３１ａ）を用いて封印シールＷＳＬを切断でき、切断作業を容易に行える。次いで、図１１６５（ａ）及び図１１６５（ｂ）を参照して、第２９実施形態における基板ボックスＷｅ１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１６５（ａ）は、第２９実施形態における基板ボックスＷｅ１００の保護カバーＷｅ５００の部分背面図であり、図１１６５（ｂ）は、図１１５０（ｂ）のＭＣＤＸＬＩＩｂ－ＭＣＤＸＬＩＩｂ線における基板ボックスＷｅ１００の部分断面図である。なお、図１１６５（ｂ）は、切断された係合部Ｗｄ５３０ａを用いて封印シールＷＳＬを切断する状態が図示される。

【３４８９】

図１１６５（ａ）に示すように、第２９実施形態における基板ボックスＷｅ１００の保護カバーＷｅ５００は、連結片Ｗ５３１ｂが非形成とされ（図１１４９参照）、係合部Ｗｅ５３０ａと連結部Ｗ５１２と連結する一対の連結片Ｗｅ５３１ａを備える。係合部Ｗｅ５３０ａと連結部Ｗ５１２との間の距離、即ち、一対の連結片Ｗｅ５３１ａの延設長さは、切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５により形成される空間の凹設深さよりも短く形成される。切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５は、平面部ｅ２２０及び突出部Ｗｅ３２４の対向面とは反対側へ向けてそれぞれ凹設して形成され、切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５により形成される空間は、断面視において、略コ字状に形成される。切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５の対向間の距離は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における一対の連結片Ｗｅ５３１ａの幅寸法と略同等またはやや大きく形成される。これにより、切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５により形成される空間に切断された一対の連結片Ｗｅ５３１ａを受け入れ可能とできる。また、側壁部Ｗ２１２側（矢印Ｒ方向側）へ向けての切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５の切欠き寸法は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における一対の連結片Ｗｅ５３１ａの延設寸法よりもやや大きく形成される。一対の連結片Ｗｅ５３１ａの対向間の距離は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）におけるボックスベースＷｅ３００の平面部Ｗｅ３２０の正面と切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５により形成される空間との間の距離と略同一に形成される（図１１６５（ｂ）参照）。次いで、図１１６５（ｂ）を参照して、係合部Ｗｅ５３０ａによる封印シールＷＳＬの切断について説明する。なお、図１１６５（ｂ）では、保護カバーＷｅ５００から分離された係合部Ｗｅ５３０ａの姿勢が変更された状態とされる。詳細には、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において係合部Ｗｅ５３０ａの一対の連結片Ｗｅ５３１ａがボックスベースＷｅ３００の突出部Ｗｅ３２４に対向した姿勢とされる。

【３４９０】

上述したように、一対の連結片Ｗｅ５３１ａの対向間の距離は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）におけるボックスベースＷｅ３００の平面部Ｗｅ３２０の正面と切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５により形成される空間との間の距離と略同一に形成されるため、封印シールＷＳＬを介して一対の連結片Ｗｅ５３１ａの一方の対向面を平面部Ｗｅ３２０の正面に当接させることにより、一対の連結片Ｗｅ５３１ａの他方を切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５により形成される空間に対向させることができる。言い換えると、一対の連結片Ｗｅ５３１ａの他方の位置と切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５により形成される空間の位置とが前後方向において略同一となる。これにより、封印シールＷＳＬにより切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５が遮蔽された状態であっても、一対の連結片Ｗｅ５３１ａの一方における一対の連結片Ｗｅ５３１ａの対向面を平面部Ｗｅ３２０の正面に当接させることにより、一対の連結片Ｗｅ５３１ａの他方を切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５により形成される空間に受け入れ可能とできる（配設できる）。一対の連結片Ｗｅ５３１ａの一方の対向面と平面部Ｗｅ３２０の正面との当接を維持しつつ、係合部Ｗｅ５３０ａを上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）へスライド変位させることにより、封印シールＷＳＬを切断させ易くできる。また、側壁部Ｗ２１２側（矢印Ｒ方向側）へ向けての切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５

の切欠き寸法は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における一対の連結片Ｗｅ５３１ａの延設寸法よりもやや大きく形成されることにより、切断された一対の連結片Ｗｅ５３１ａの切断側の端部が側壁部Ｗ２１２側における切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５の底面と当接することを抑制でき、切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５の破損を抑制できる。このように、本実施形態では、保護カバーＷｅ５００に対し小さく形成される係合部Ｗｅ５３０ａを用いて封印シールＷＳＬを切断できるので、係合部Ｗｅ５３０ａと平面部Ｗ２２０及び平面部Ｗ３２０の一対の両端壁部Ｗ２２３，Ｗ３２１（図１１４９参照）との干渉を抑制して、封印シールＷＳＬの切断を容易に行うことができる。

【３４９１】

また、一対の連結片Ｗｅ５３１ａが保護カバーＷｅ５００に連結される状態（一対の連結片Ｗｅ５３１ａが切断される前の状態）では、一対の連結片Ｗｅ５３１ａには切断部が非形成とされるため、作業者（店員）が一対の連結片Ｗｅ５３１ａの切断部に接触し、負傷することを抑制できる。次いで、図１１６５（ｃ）及び図１１６５（ｄ）を参照して、第３０実施形態における保護カバーＷｆ５００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１６５（ｃ）は、第３０実施形態における保護カバーＷｆ５００の部分背面図であり、図１１６５（ｄ）は、図１１６５（ｃ）のＭＣＤＬＶＩｄ－ＭＣＤＬＶＩｄ線における保護カバーＷｆ５００の部分断面図である。図１１６５（ｃ）及び図１１６５（ｄ）に示すように、第３０実施形態における保護カバーＷｆ５００の係合部Ｗｆ５３０ａは、切断部Ｗｆ５５０を備える。係合部Ｗｆ５３０ａは、第１６実施形態における係合部Ｗ５３０ａと比較して（図１１５０参照）、連結片Ｗ５３１ｂが連結部Ｗ５１２と反対側（矢印Ｒ方向側）へ向けて所定の距離だけ変位されて配設され、連結部Ｗ５１２側（矢印Ｌ方向側）における係合部Ｗｆ５３０ａの端部に切断部Ｗｆ５５０が形成される。なお、切断部Ｗｆ５５０は、一対のリブ部Ｗ５１１に対向して一対形成される。切断部Ｗｆ５５０は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において、係合部Ｗｆ５３０ａの中央側から両端側へ向かうにつれて板厚方向における寸法が小さく形成される。即ち、切断部Ｗｆ５５０の先端部は、鋭利に形成される。これにより、封印シールＷＳＬを切断させ易くできる。一方で、切断部Ｗｆ５５０は、一対の連結片Ｗ５３１ｂよりも連結部Ｗ５１２側（矢印Ｌ方向側、係合孔Ｗ５３３とは反対側）に配設されるため、係合孔Ｗ５３３とボックスカバーＷ２００の突起Ｗ２２１との係合に影響を与えない（図１１５１参照）。言い換えると、切断部Ｗｆ５５０が形成されることにより、係合部Ｗｆ５３０ａの弾性が小さくされることを抑制できる。

【３４９２】

従って、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００（図１１５０参照）に保護カバーＷｆ５００を取り付けるための係合力が、切断部Ｗｆ５５０の形成により低下されることを抑制できる。また、切断部Ｗｆ５５０は、リブ部Ｗ５１１及び連結部Ｗ５１２に対向して配設される。これにより、保護カバーＷｆ５００から係合部Ｗｆ５３０ａが分離される前の状態において、作業者（店員）が切断部Ｗｆ５５０に接触し、負傷することを抑制できる。次いで、図１１６６（ａ）及び図１１６６（ｂ）を参照して、第３１実施形態における保護カバーＷｇ５００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１６６（ａ）は、第３１実施形態における保護カバーＷｇ５００の部分背面図であり、図１１６６（ｂ）は、図１１６６（ａ）のＭＣＤＬＶＩＩｂ－ＭＣＤＬＶＩＩｂ線における保護カバーＷｇ５００の部分断面図である。図１１６６（ａ）及び図１１６６（ｂ）に示すように、第３１実施形態における保護カバーＷｇ５００は、連結片Ｗ５３１ｂが非形成とされ（図１１４９参照）、係合部Ｗｇ５３０ａと連結部Ｗ５１２と連結する一対の連結片Ｗｇ５３１ａを備える。一対の連結片Ｗｇ５３１ａは、連結部Ｗ５１２側および係合部Ｗｇ５３０ａ側からその連結部Ｗ５１２および係合部Ｗｇ５３０ａの対向間へ向かうにつれて図１１６６（ｂ）に示す断面視において断面積が小さく形成される。言い換えると、一対の連結片Ｗｇ５３１ａは、連結部Ｗ５１２側および係合部Ｗｇ５３０ａ側からその連結部Ｗ５１２および係合部Ｗｇ５３０ａの対向間へ向けて一対の四角錐台が連結された形状に形成される。これにより、

保護カバーＷｇ５００から係合部Ｗｇ５３０ａを分離させる際、一対の連結片Ｗｇ５３１ａを切断し易くできる。また、一対の連結片Ｗｇ５３１ａの切断面は、連結部Ｗ５１２および係合部Ｗｇ５３０ａの対向間において図１１６６（ｂ）に示す断面積が一定に形成される場合と比較して小さく形成されるので、一対の連結片Ｗｇ５３１ａの切断部が鋭利に形成される。その結果、封印シールＷＳＬを切断させ易くできる。

【３４９３】

次いで、図１１６６（ｃ）を参照して、第３２実施形態における基板ボックスＷｈ１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１６６（ｃ）は、第３２実施形態における基板ボックスＷｈ１００の部分背面図である。図１１６６（ｃ）に示すように、第３２実施形態における基板ボックスＷｈ１００の保護カバーＷｈ５００は、規制部Ｗｈ５７０を備える。規制部Ｗｈ５７０は、係合部Ｗ５３０ａが不正に弾性変形されることを規制するための部位である。規制部Ｗｈ５７０は、一対の連結片Ｗ５３１ｂよりも係合部Ｗ５３０ａの先端側（矢印Ｒ方向側）に配設され、係合部Ｗ５３０ａよりも正面壁部Ｗ５２０（図１１４９参照）とは反対側（矢印Ｂ方向側）に配設される。これにより、平面部Ｗ２２０の突起Ｗ２２１と係合部Ｗ５３０ａの係合孔Ｗ５３３との係合解除するために係合部Ｗ５３０ａが不正に弾性変形された場合であっても、係合部Ｗ５３０ａと規制部Ｗｈ５７０とが当接することで係合部Ｗ５３０ａの弾性変形を規制できる。その結果、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００（図１１４９参照）から保護カバーＷｈ５００が不正に取り外されることを抑制し易くできる。次いで、図１１６７を参照して、第３３実施形態における基板ボックスＷｉ１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１６７（ａ）は、第３３実施形態における基板ボックスＷｉ１００の保護カバーＷｉ５００の側面図であり、図１１６７（ｂ）は、基板ボックスＷｉ１００の側面図であり、図１１６７（ｃ）は、図１１６７（ｂ）のＭＣＤＬＶＩＩＩｃ－ＭＣＤＬＶＩＩＩｃ線における基板ボックスＷｉ１００の断面図である。なお、図１１６７では、保護カバーＷｉ５００から係合部Ｗ５３０ａが分離された状態が図示される。

【３４９４】

図１１６７（ａ）に示すように、第３３実施形態における基板ボックスＷｉ１００の保護カバーＷｉ５００は、第１６実施形態における保護カバーＷ５００の正面壁部Ｗ５２０に代えて、背面壁部Ｗ５１０が配設される。詳細に説明すると、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における左壁部Ｗ５０２の両端部に一対の背面壁部Ｗ５１０が配設される。なお、一対の背面壁部Ｗ５１０は、図１１６７（ａ）に示す側面視において対称となる姿勢で配設される。また、一対の背面壁部Ｗ５１０は，第２９実施形態における係合部Ｗｅ５３０及び一対の連結片Ｗｅ５３１ａを備える（図１１６５（ｃ）及び図１１６５（ｄ）参照）。次いで、図１１６７（ｂ）及び図１１６７（ｃ）を参照して、保護カバーＷｉ５００による封印シールＷＳＬの切断について説明する。なお、図１１６７（ｂ）及び図１１６７（ｃ）では、保護カバーＷｉ５００の姿勢が変更された状態とされる。詳細には、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において保護カバーＷｉ５００の一対の連結片Ｗｅ５３１ａがボックスベースＷｅ３００の突出部Ｗｅ３２４に対向した姿勢とされる。なお、本実施形態では、連結部Ｗ５１２側よりも係合部Ｗｅ５３０ａ側において一対の連結片Ｗｅ５３１ａが切断された状態が図示される。一対の連結片Ｗｅ５３１ａの対向間の距離は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）におけるボックスベースＷｅ３００の平面部Ｗｅ３２０の正面と切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５により形成される空間との間の距離と略同一に形成されるため、封印シールＷＳＬを介して一対の連結片Ｗｅ５３１ａの一方の対向面を平面部Ｗｅ３２０の正面に当接させることにより、一対の連結片Ｗｅ５３１ａの他方を切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５により形成される空間に対向させることができる。言い換えると、一対の連結片Ｗｅ５３１ａの他方の位置と切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５により形成される空間の位置とが前後方向において略同一となる。

【３４９５】

これにより、封印シールＷＳＬにより切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５が遮蔽された状態であっても、一対の連結片Ｗｅ５３１ａの他方を切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５により形成される空間に配設させ易くできる。一対の連結片Ｗｅ５３１ａの一方の対向面と平面部Ｗｅ３２０の正面との当接を維持しつつ、係合部Ｗｅ５３０ａを上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）へスライド変位させることにより、封印シールＷＳＬを切断させ易くできる。本実施形態では、保護カバーＷｉ５００に形成される一対の連結片Ｗｅ５３１ａを用いて封印シールＷＳＬを切断させることにより、第２９実施形態における係合部Ｗｅ５３０ａに形成される一対の連結片Ｗｅ５３１ａを用いて封印シールＷＳＬを切断させる場合と比較して作業者（店員）は、保護カバーＷｉ５００を把持し易く、切断作業を容易に行える。

次いで、図１１６８から図１１７０を参照して、第３４実施形態における基板ボックスＷｊ１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１６８（ａ）は、第３４実施形態における基板ボックスＷｊ１００の部分背面図であり、図１１６８（ｂ）は、図１１６８（ａ）の矢印ＭＣＤＬＩＸｂ方向視における基板ボックスＷｊ１００の部分側面図であり、図１１６８（ｃ）は、保護カバーＷｊ５００の背面図である。図１１６９（ａ）及び図１１６９（ｃ）は、図１１６８（ａ）のＭＣＤＬＸａ部における基板ボックスＷｊ１００の背面図であり、図１１６９（ｂ）は、図１１６９（ａ）のＭＣＤＬＸｂ－ＭＣＤＬＸｂ線における基板ボックスＷｊ１００の部分断面図であり、図１１６９（ｄ）は、図１１６９（ｃ）のＭＣＤＬＸｄ－ＭＣＤＬＸｄ線における基板ボックスＷｊ１００の部分断面図である。図１１７０（ａ）は、図１１６８（ａ）のＭＣＤＬＸａ部における基板ボックスＷｊ１００の背面図であり、図１１７０（ｂ）は、図１１７０（ａ）のＭＣＤＬＸＩｂ－ＭＣＤＬＸＩｂ線における基板ボックスＷｊ１００の部分断面図である。

【３４９６】

なお、図１１６８（ａ）及び図１１６８（ｂ）では、ボックスカバーＷｊ２００及びボックスベースＷ３００から保護カバーＷｊ５００が取り外された状態が図示される。また、図１１６９（ａ）、図１１６９（ｃ）及び図１１７０（ａ）では、背面壁部Ｗｊ２１４ａの図示が一部省略される。図１１６８（ａ）及び図１１６８（ｂ）に示すように、第３４実施形態における基板ボックスＷｊ１００のボックスカバーＷｊ２００は、第１６実施形態における突起Ｗ２２１に代えて（図１１４９参照）、弾性変形規制手段Ｗｊ２３０を備える。カバー部Ｗｊ２１４の背面壁部Ｗｊ２１４ａは、第１６実施形態における背面壁部Ｗ２１４ａよりも突出先端側（矢印Ｌ方向側）へ向けて突出して形成され、背面視において、弾性変形規制手段Ｗｊ２３０に重なる位置に配設される。背面壁部Ｗｊ２１４ａの正面には、後述する第２規制状態において、第２規制部Ｗｊ２５０に対向する位置に第２規制部Ｗｊ２５０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出される規制壁部Ｗｊ２１４ｂが形成される。規制壁部Ｗｊ２１４ｂは、保護カバーＷｊ５００の係合部Ｗｊ５３０ａの弾性変形を規制するための部位である。平面部Ｗｊ２２０には、弾性変形規制手段Ｗｊ２３０に対応する位置に切欠きＷｊ２２７が形成され、その切欠きＷｊ２２７により形成される空間に後述する弾性変形規制手段Ｗｊ２３０の第２規制部Ｗｊ２５０が配設される。上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における平面部Ｗｊ２２０及び平面部Ｗｊ３２０の寸法は、第１６実施形態における平面部Ｗ２２０及び平面部Ｗ３２０の寸法（図１１４９参照）よりも小さく形成され、保護カバーＷｊ５００の内側に平面部Ｗｊ２２０及び平面部Ｗｊ３２０が配設された状態において、保護カバーＷｊ５００は、ボックスカバーＷｊ２００及びボックスベースＷｊ３００に対し上下方向に変位可能とされる。弾性変形規制手段Ｗｊ２３０は、規制状態において保護カバーＷｊ５００の係合部Ｗｊ５３０ａが不正に弾性変形されることを抑制するためのものであり、第１規制部Ｗｊ２４０及び第２規制部Ｗｊ２５０とを備える。なお、弾性変形規制手段Ｗｊ２３０の説明においては、図１１６９及び図１１７０を適宜参照する。

【３４９７】

第１規制部Ｗｊ２４０は、規制状態において、左方側（矢印Ｌ方向側）へ向けての保護カバーＷｊ５００の変位を規制するための部位であり、平面部Ｗｊ２２０の背面から背面

壁部Ｗｊ２１４ａ側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出される。第１規制部Ｗｊ２４０には、左方側（矢印Ｌ方向側）から右方側（矢印Ｒ方向側）へ向かうにつれて背面壁部Ｗｊ２１４ａ側へ傾斜する傾斜部Ｗｊ２４１が形成される。第２規制部Ｗｊ２５０は、規制状態において、下方側（矢印Ｄ方向側）へ向けての保護カバーＷｊ５００の変位を規制するための部位であり、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において第１規制部Ｗｊ２４０に対向して配設される。第２規制部Ｗｊ２５０は、切欠きＷｊ２２７により形成される平面部Ｗｊ２２０の側壁から第１規制部Ｗｊ２４０側（矢印Ｄ方向側）へ向けて突出される板状の支持部Ｗｊ２５１と、その支持部Ｗｊ２５１の突出先端部から規制壁部Ｗｊ２１４ｂ側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出される係合部Ｗｊ２５２とを備える。支持部Ｗｊ２５１は、その支持部Ｗｊ２５１の板厚方向を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿わせた姿勢で配設され、支持部Ｗｊ２５１の板厚は、平面部Ｗｊ２２０の板厚よりも小さく形成される。これにより、前後方向における外力が第２規制部Ｗｊ２５０に作用された場合、平面部Ｗｊ２２０に対して支持部Ｗｊ２５１を弾性変形させることができる。係合部Ｗｊ２５２は、第１規制部Ｗｊ２４０側（矢印Ｄ方向側）から第１規制部Ｗｊ２４０とは反対側（矢印Ｕ方向側）へ向かうにつれて規制壁部Ｗｊ２１４ｂ側（矢印Ｂ方向側）へ向けて傾斜して形成される。第１規制部Ｗｊ２４０とは反対側（矢印Ｕ方向側）に形成される係合部Ｗｊ２５２の上面は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に直交して形成される。図１１６８（ｃ）に示すように、保護カバーＷｊ５００の係合部Ｗｊ５３０ａは、第１６実施形態における係合部Ｗ５３０ａと比較して上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における寸法が小さく形成される。これにより、保護カバーＷｊ５００の内側に平面部Ｗｊ２２０及び平面部Ｗｊ３２０が配設された状態から、保護カバーＷｊ５００を上下方向に変位させた場合であっても係合部Ｗｊ５３０ａとカバー部Ｗｊ２１４との当接を抑制できる。

【３４９８】

次いで、図１１６９及び図１１７０を参照して、ボックスカバーＷｊ２００及びボックスベースＷｊ３００への保護カバーＷｊ５００の取り付けについて説明する。まず、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において、カバー部Ｗｊ２１４の規制壁部Ｗｊ２１４ｂが形成されていない位置に保護カバーＷｊ５００の係合部Ｗｊ５３０ａを対向させ、保護カバーＷｊ５００をボックスカバーＷｊ２００及びボックスベースＷｊ３００側（矢印Ｒ方向側）へ向けて変位させる。係合部Ｗｊ５３０ａの先端部と第１規制部Ｗｊ２４０の傾斜部Ｗｊ２４１とが当接することにより、係合部Ｗｊ５３０ａは、第１規制部Ｗｊ２４０の突出先端側（矢印Ｂ方向側）へ向けて弾性変形される。図１１６９（ａ）及び図１１６９（ｂ）に示すように、背面壁部Ｗｊ５１０と側壁部Ｗ２１２とが当接することにより、ボックスカバーＷｊ２００及びボックスベースＷｊ３００に対する右方側（矢印Ｒ方向側）へ向けての保護カバーＷｊ５００の変位が規制される（以下「第１規制状態」と称す）。第１規制状態においては、保護カバーＷｊ５００の係合孔Ｗ５３３の内側に第１規制部Ｗｊ２４０が配設され、係合部Ｗｊ５３０ａの弾性変形が解除される。また、第１規制状態においては、係合孔Ｗ５３３の内壁と第１規制部Ｗｊ２４０の右方側（矢印Ｒ方向側）に形成される面とが当接することにより、保護カバーＷｊ５００の左方側（矢印Ｌ方向側）へ向けての変位が規制される。次いで、図１１６９（ｃ）及び図１１６９（ｄ）に示すように、第１規制状態から保護カバーＷｊ５００を上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けて変位させることにより、係合部Ｗｊ５３０ａの上端部と第２規制部Ｗｊ２５０の係合部Ｗｊ２５２とが当接し、第２規制部Ｗｊ２５０がカバー部Ｗｊ２１４の背面壁部Ｗｊ２１４ａとは反対側（矢印Ｆ方向側）へ向けて弾性変形される。ここで、支持部Ｗｊ２５１の板厚が平面部Ｗｊ２２０の板厚よりも小さく形成されるため、係合部Ｗｊ５３０ａの上端部により支持部Ｗｊ２５１が弾性変形され、保護カバーＷｊ５００の上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けての変位が許容される。

【３４９９】

次いで、図１１７０（ａ）及び図１１７０（ｂ）に示すように、係合孔Ｗ５３３の内壁と第１規制部Ｗｊ２４０の下方側（矢印Ｄ方向側）に形成される面とが当接することにより、保護カバーＷｊ５００の上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けての変位が規制される（以下

「第２規制状態」と称す）。第２規制状態においては、係合孔Ｗ５３３の内壁と係合部Ｗｊ２５２の上方側（矢印Ｕ方向側）に形成される面とが当接することにより、保護カバーＷｊ５００の下方側（矢印Ｄ方向側）へ向けての変位が規制される。その結果、第２規制状態から第１規制状態へ向けての保護カバーＷｊ５００の変位が規制される。また、第２規制状態においては、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において係合部Ｗｊ５３０ａの少なくとも一部が規制壁部Ｗｊ２１４ｂに重なる位置に配設される。従って、係合部Ｗｊ５３０ａの背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けての弾性変形が規制壁部Ｗｊ２１４ｂに当接することにより規制される。言い換えると、ボックスカバーＷｊ２００及びボックスベースＷｊ３００から保護カバーＷｊ５００を不正に取り外すために、第１規制部Ｗｊ２４０及び第２規制部Ｗｊ２５０と係合部Ｗｊ５３０ａ（係合孔Ｗ５３３）と係合が解除されることが規制壁部Ｗｊ２１４ｂにより規制される。上述したように、背面視において、背面壁部Ｗｊ２１４ａが弾性変形規制手段Ｗｊ２３０に重なる位置に配設されるため、第２規制部Ｗｊ２５０を遮蔽できる。これにより、第２規制部Ｗｊ２５０を不正に弾性変形させ、第１規制部Ｗｊ２４０及び第２規制部Ｗｊ２５０と係合部Ｗｊ５３０ａ（係合孔Ｗ５３３）との係合を解除させ難くできる。これらにより、ボックスカバーＷｊ２００及びボックスベースＷｊ３００から保護カバーＷｊ５００が不正に取り外されることを抑制できる。次いで、図１１７１及び図１１７２を参照して、第３５実施形態における基板ボックスＷｋ１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。

【３５００】

図１１７１（ａ）は、第３５実施形態における基板ボックスＷｋ１００の部分正面図であり、図１１７１（ｂ）は、図１１７１（ａ）のＭＣＤＬＸＩＩｂ－ＭＣＤＬＸＩＩｂ線における基板ボックスＷｋ１００の部分断面図であり、図１１７１（ｃ）は、図１１７１（ａ）のＭＣＤＬＸＩＩｃ－ＭＣＤＬＸＩＩｃ線における基板ボックスＷｋ１００の部分断面図である。図１１７２（ａ）及び図１１７２（ｃ）は、図１１７１（ａ）のＭＣＤＬＸＩＩｂ－ＭＣＤＬＸＩＩｂ線における基板ボックスＷｋ１００の部分断面図であり、図１１７２（ｂ）及び図１１７２（ｄ）は、図１１７１（ａ）のＭＣＤＬＸＩＩｃ－ＭＣＤＬＸＩＩｃ線における基板ボックスＷｋ１００の部分断面図である。なお、図１１７１では、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｋ３００から保護カバーＷ５００が取り外された状態が図示される。また、本実施形態では、保護カバーＷ５００において、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される係合部Ｗ５３０ｂを係合部Ｗ５３０ｂ１、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される係合部Ｗ５３０ｂを係合部Ｗ５３０ｂ２とそれぞれ異なる符号を付して説明する（図１１４９参照）。図１１７１に示すように、第３５実施形態における基板ボックスＷｋ１００のボックスベースＷｋ３００は、第１６実施形態における一対の突起Ｗ３１２ｃのうちの下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される突起Ｗ３１２ｃに代えて（図１１５０参照）、突起Ｗｋ３１２ｃを備える。また、ボックスベースＷｋ３００のカバー部Ｗｋ３１２は、係止部Ｗｋ３１２ｆを備える。

【３５０１】

突起Ｗｋ３１２ｃは、左方側（矢印Ｌ方向側）から右方側（矢印Ｌ方向側）へ向かうにつれて背面側（矢印Ｂ方向側）へ傾斜する傾斜部Ｗｋ３１２ｄを備える。突起Ｗｋ３１２ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において突起Ｗ３１２ｃよりも左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される。詳細には、傾斜部Ｗｋ３１２ｄと正面壁部Ｗ３１２ａとの境界は、突起Ｗ３１２ｃの傾斜部Ｗ３１２ｄと正面壁部Ｗ３１２ａとの境界よりも左方側に形成され、右方側に形成される突起Ｗｋ３１２ｃの側面は、右方側に形成される突起Ｗ３１２ｃの側面よりも左方側に形成される。また、左右方向における突起Ｗｋ３１２の寸法は、左右方向における突起Ｗ３１２の寸法の略１／２に形成される。これらにより、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｋ３００に保護カバーＷ５００を取り付ける際、係合部Ｗ５３０ｂ１と突起Ｗ３１２ｃとの当接よりも係合部Ｗ５３０ｂ２と突起Ｗｋ３１２ｃとの当接を早く行える（図１１７２参照）。また、係合部Ｗ５３０ｂ１と突起Ｗ３１２ｃとの係合（係合部Ｗ５３０ｂ１の係合孔Ｗ５３３の内側に突起Ｗ３１２ｃが配設されること）

よりも係合部Ｗ５３０ｂ２と突起Ｗｋ３１２ｃとの係合を早く行える。また、係合部Ｗ５３０ｂ２と突起Ｗｋ３１２ｃとが係合された状態において、保護カバーＷ５００を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位させることができる。係止部Ｗｋ３１２ｆは、背面側（矢印Ｂ方向側）への係合部Ｗ５３０ｂの変位を規制するための部位であり、左壁部Ｗ３０２から左方側（矢印Ｌ方向側）へ向けて突出される。係止部Ｗｋ３１２ｆは、左方側（矢印Ｌ方向側）から右方側（矢印Ｌ方向側）へ向かうにつれて背面側（矢印Ｂ方向側）へ傾斜する傾斜部Ｗｋ３１２ｇを備える。

【３５０２】

左右方向における係止部Ｗｋ３１２ｆと突起Ｗｋ３１２ｃとの間の距離は、係合部Ｗ５３０ｂと係合孔Ｗ５３３の内側面との間の距離よりも大きく設定される。また、傾斜部Ｗｋ３１２ｇは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において突起Ｗｋ３１２に重なる位置に形成される。これらにより、係合部Ｗ５３０ｂが突起Ｗｋ３１２ｃに係合された状態から右方側（矢印Ｒ方向側）へ向けて保護カバーＷ５００を変位させることにより、係合部Ｗ５３０ｂの先端部を傾斜部Ｗｋ３１２ｇに当接させることができる。次いで、図１１７２を参照して、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｋ３００への保護カバーＷ５００の取り付けについて説明する。なお、図１１７２（ａ）及び図１１７２（ｂ）は、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｋ３００へ保護カバーＷ５００が取り付けられる途中であり、係合部Ｗ５３０ｂ１が弾性変形された状態が図示され、図１１７２（ｃ）及び図１１７２（ｄ）は、規制状態における基板ボックスＷｋ１００が図示される。上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂ１，Ｗ５３０ｂ２の係合孔Ｗ５３３の位置をボックスカバーＷ２００の突起Ｗ２２１及びボックスベースＷｋ３００の突起Ｗ３１２ｃ，Ｗｋ３１２ｃの位置に合わせた状態から（図１１４９及び図１１５０参照）、保護カバーＷ５００を右方側（矢印Ｒ方向側）へ向けて変位させることにより、係合部Ｗ５３０ｂ２の先端部が突起Ｗｋ３１２ｃの傾斜部Ｗｋ３１２ｄに当接する。係合部Ｗ５３０ｂ２が背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて弾性変形されることにより、保護カバーＷ５００の右方側へ向けての変位が許容される。次いで、係合部Ｗ５３０ｂ２の係合孔Ｗ５３３の内側に突起Ｗｋ３１２ｃが配設されることにより、係合部Ｗ５３０ｂ２の背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けての弾性変形が解除され、図１１７２（ｂ）に示すように、係合部Ｗ５３０ｂ２と突起Ｗｋ３１２ｃとが係合される。

【３５０３】

上述したように、突起Ｗｋ３１２ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において突起Ｗ３１２ｃよりも左方側（矢印Ｌ方向側）に配設されるため、係合部Ｗ５３０ｂ２と突起Ｗｋ３１２ｃとが係合された状態では、図１１７２（ａ）に示すように、係合部Ｗ５３０ｂ１の先端部が突起Ｗ３１２ｃの傾斜部Ｗ３１２ｄに当接し、係合部Ｗ５３０ｂ１は、背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて弾性変形された状態とされる。また、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における突起Ｗｋ３１２の寸法は、左右方向における突起Ｗ３１２の寸法の略１／２に形成されるため、係合部Ｗ５３０ｂ２と突起Ｗｋ３１２ｃとが係合された状態において、保護カバーＷ５００の右方側（矢印Ｒ方向側）へ向けての変位が許容される。次いで、係合部Ｗ５３０ｂ２と突起Ｗｋ３１２ｃとが係合された状態から保護カバーＷ５００を右方側（矢印Ｒ方向側）へ向けて変位させることにより、図１１７２（ｃ）に示すように、係合部Ｗ５３０ｂ１と突起Ｗ３１２ｃとが係合され、係合部Ｗ５３０ｂ１の背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けての弾性変形が解除され、基板ボックスＷｋ１００が規制状態となる。上述したように、傾斜部Ｗｋ３１２ｇは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において突起Ｗｋ３１２に重なる位置に形成されるため、保護カバーＷ５００を右方側（矢印Ｒ方向側）へ向けて変位させることにより、図１１７２（ｄ）に示すように、係合部Ｗ５３０ｂ２の先端部が係止部Ｗｋ３１２ｆの傾斜部Ｗｋ３１２ｇに当接し、係合部Ｗ５３０ｂ２が正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて弾性変形される。その結果、係合部Ｗ５３０ｂ２の背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けての弾性変形が規制される。このように、本実施形態では、係合部Ｗ５３０ｂ２の背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けての弾性変形が規制されることにより、係合部Ｗ５３０ｂ２が背面側へ向けて不正に弾性変形され、ボックスカバーＷ２００及びボッ

クスベースＷｋ３００から保護カバーＷ５００が不正に取り外されることを抑制できる。

【３５０４】

また、保護カバーＷ５００を右方側（矢印Ｒ方向側）へ向けて変位させることにより、係合部Ｗ５３０ｂ２の背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けての弾性変形が規制されるため、保護カバーＷ５００をボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｋ３００に取り付ける動作（保護カバーＷ５００の右方側へ向けての変位）と係合部Ｗ５３０ｂ２の背面側へ向けての弾性変形を規制させる動作とを同一とでき、基板ボックスＷｋ１００の規制状態への動作を容易とできる。なお、係合部Ｗ５３０ｂ１と突起Ｗ３１２ｃとが係合とが係合されることにより、保護カバーＷ５００の左方側（矢印Ｌ方向側）へ向けての変位が規制され、係合部Ｗ５３０ｂ２の正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けての弾性変形が解除されることを抑制できる。また、係合部Ｗ５３０ｂ２の先端部が係止部Ｗｋ３１２ｆの傾斜部Ｗｋ３１２ｇに当接されることにより、保護カバーＷ５００を正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて変位させることができ、背面壁部Ｗ５１０と立設部Ｗ２２２との間に隙間が形成されることを抑制できる。これにより、背面壁部Ｗ５１０と立設部Ｗ２２２との間に形成される隙間から不正に挿入された針金が平面部Ｗ２２０と封印シールＷＳＬとの貼着を解除することを抑制し易くできる。次いで、図１１７３及び図１１７４を参照して、第３６実施形態における基板ボックスＷｌ１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。

【３５０５】

図１１７３（ａ）は、第３６実施形態における基板ボックスＷｌ１００の部分背面図であり、図１１７３（ｂ）は、図１１７３（ａ）のＭＣＤＬＸＩＶｂ－ＭＣＤＬＸＩＶｂ線における基板ボックスＷｌ１００の部分断面図であり、図１１７３（ｃ）は、図１１７３（ａ）のＭＣＤＬＸＩＶｃ－ＭＣＤＬＸＩＶｃ線における基板ボックスＷｌ１００の部分断面図であり、図１１７３（ｄ）は、保護カバーＷｌ５００の背面図であり、図１１７３（ｅ）は、図１１７３（ｄ）のＸＣＶＩｅ－ＸＣＶＩｅ線における保護カバーＷｌ５００の断面図である。図１１７４（ａ）は、図１１７３（ａ）のＭＣＤＬＸＶａ部における基板ボックスＷｌ１００の背面図であり、図１１７４（ｂ）は、図１１７３（ａ）のＭＣＤＬＸＩＶｂ－ＭＣＤＬＸＩＶｂ線における基板ボックスＷｌ１００の部分断面図であり、図１１７４（ｃ）は、図１１７３（ａ）のＭＣＤＬＸＩＶｃ－ＭＣＤＬＸＩＶｃ線における基板ボックスＷｌ１００の部分断面図である。なお、図１１７３（ａ）から図１１７３（ｃ）では、ボックスカバーＷｌ２００及びボックスベースＷ３００から保護カバーＷｌ５００が取り外された状態が図示される。また、図１１７４（ａ）では、先端部Ｗｌ４３６が破線により図示される。図１１７３（ａ）から図１１７３（ｃ）に示すように、第３６実施形態における基板ボックスＷｌ１００のボックスカバーＷｌ２００は、第１６実施形態における突起Ｗ２２１に代えて（図１１４９参照）、弾性変形規制手段Ｗｌ２３０を備える。弾性変形規制手段Ｗｌ２３０は、ボックスカバーＷｌ２００及びボックスベースＷ３００から保護カバーＷｌ５００が不正に取り外されることを抑制するためのものであり、平面部Ｗ２２０から背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出される第１規制部Ｗｌ２４０と、第２規制部Ｗｌ２５０とを備える。第１規制部Ｗｌ２４０及び第２規制部Ｗｌ２５０は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において、後述する保護カバーＷｌ５００の連結部Ｗｌ５３５の上下方向における寸法だけ隔てて配設される。これにより、第１規制部Ｗｌ２４０及び第２規制部Ｗｌ２５０の対向間に連結部Ｗｌ５３５が配設可能とされる。

【３５０６】

第１規制部Ｗｌ２４０には、左方側（矢印Ｌ方向側）から右方側（矢印Ｒ方向側）へ向かうにつれて背面側（矢印Ｂ方向側）へ傾斜する傾斜部Ｗｌ２４１が形成される。左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において傾斜部Ｗｌ２４１とは反対側に形成される面である係止面Ｗｌ２４２は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿って形成される。第２規制部Ｗｌ２５０には、左方側（矢印Ｌ方向側）から右方側（矢印Ｒ方向側）へ向かうにつれて背面側（矢印Ｂ方向側）へ傾斜する第１傾斜部Ｗｌ２５１及び第１傾斜部Ｗｌ２５１における右方側の端部から右方側へ向かうにつれて正面側（矢印Ｆ方向側）へ傾斜する第２傾斜部Ｗｌ２

５２が形成される。上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において、第１規制部Ｗｌ２４０の係止面Ｗｌ２４２に重なる位置に第２傾斜部Ｗｌ２５２が配設される。図１１７３（ｄ）及び図１１７３（ｅ）に示すように、保護カバーＷｌ５００の係合部Ｗｌ５３０ａは、連結部Ｗｌ５３５と、その連結部Ｗｌ５３５の先端に配設される先端部Ｗｌ５３６とを備える。連結部Ｗｌ５３５は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における係合部Ｗｌ５３０ａの略中央から右方側（矢印Ｒ方向側）へ向けて突出される。連結部Ｗｌ５３５の突出寸法は、左右方向における第１規制部Ｗｌ２４０の寸法よりも大きく形成され、左右方向における第２規制部Ｗｌ２５０の寸法よりも小さく形成される。連結部Ｗｌ５３５の下面に形成される傾斜部Ｗｌ５３５ａは、左方側（矢印Ｌ方向側）から右方側（矢印Ｒ方向側）へ向かうにつれて背面側（矢印Ｂ方向側）へ傾斜して形成される。即ち、連結部Ｗｌ５３５は、先端部Ｗｌ５３６との連結部よりも係合部Ｗｌ５３０ａとの連結部が小さく形成される。これにより、係合部Ｗｌ５３０ａに対し連結部Ｗｌ５３５（先端部Ｗｌ５３６）を変形させ易くできる。先端部Ｗｌ５３６は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延びて形成される。本実施形態では、連結部Ｗｌ５３５よりも上方側（矢印Ｕ方向側）における先端部Ｗｌ５３６を上側先端部Ｗｌ５３６ａ、連結部Ｗｌ５３５よりも下方側（矢印Ｄ方向側）における先端部Ｗｌ５３６を下側先端部Ｗｌ５３６ｂとそれぞれ符号を付して説明する。

【３５０７】

次いで、図１１７４を参照して、規制状態における基板ボックスＷｌ１００について説明する。上述したように、連結部Ｗｌ５３５の突出寸法は、左右方向における第１規制部Ｗｌ２４０の寸法よりも大きく形成されるため、第１規制部Ｗｌ２４０は、係合部Ｗｌ５３０ａと上側先端部Ｗｌ５３６ａとの間に形成される空間に配設される。一方で、連結部Ｗｌ５３５の突出寸法は、左右方向における第２規制部Ｗｌ２５０の寸法よりも小さく形成されるため、第２規制部Ｗｌ２５０の第２傾斜部Ｗｌ２５２と下側先端部Ｗｌ５３６ｂとが当接する。これにより、連結部Ｗｌ５３５（先端部Ｗｌ５３６）は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）を回転軸として回転され（捩じられ）、下側先端部Ｗｌ５３６ｂが背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて変位され、上側先端部Ｗｌ５３６ａが正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて変位される。上述したように、傾斜部Ｗｌ５３５ａは、左方側（矢印Ｌ方向側）から右方側（矢印Ｒ方向側）へ向かうにつれて背面側（矢印Ｂ方向側）へ傾斜して形成されるため、係合部Ｗｌ５３０ａに対し連結部Ｗｌ５３５（先端部Ｗｌ５３６）を回転させ易くできる。上側先端部Ｗｌ５３６ａが正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて変位されることにより、上側先端部Ｗｌ５３６ａと第１規制部Ｗｌ２４０との係合量を大きくできる（左右方向における上側先端部Ｗｌ５３６ａと第１規制部Ｗｌ２４０との重なりを大きくできる）。これにより、ボックスカバーＷｌ２００及びボックスベースＷ３００から保護カバーＷｌ５００を不正に取り外し難くできる。また、下側先端部Ｗｌ５３６ｂと第２規制部Ｗｌ２５０と係合を不正に解除するために、下側先端部Ｗｌ５３６ｂを背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて変位させる場合、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）を回転軸として回転され（捩じられ）上側先端部Ｗｌ５３６ａが正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて変位されるため、上側先端部Ｗｌ５３６ａと第１規制部Ｗｌ２４０との係合量を大きくできる。これにより、ボックスカバーＷｌ２００及びボックスベースＷ３００から保護カバーＷｌ５００を不正に取り外し難くできる。

【３５０８】

次いで、図１１７５を参照して、第３７実施形態における基板ボックスＷｍ１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１７５（ａ）は、第３７実施形態における基板ボックスＷｍ１００の部分正面図であり、図１１７５（ｂ）は、図１１７５（ａ）のＭＣＤＬＸＶＩｂ－ＭＣＤＬＸＶＩｂ線における基板ボックスＷｍ１００の部分断面図である。なお、本実施形態における封印シールＷＳＬは、第１６実施形態における封印シールＷＳＬに対し上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における寸法が小さい以外は同一に形成されるため、同一の符号を付して説明する。また、図１１７５（ａ）では、ボックスカバーＷｍ２００及びボックスベースＷｍ３００から保護カバーＷｍ５００が取り外された状態が図示される。図１１７５に示

すように、第３７実施形態における基板ボックスＷｌ１００のボックスベースＷｍ３００は、一対の弾性変形規制手段Ｗｍ３３０を備える。なお、平面部Ｗｍ３２０には、弾性変形規制手段Ｗｍ３３０に対応する位置に切欠きＷｍ３２７が形成され、その切欠きＷｍ３２７により形成される空間に弾性変形規制手段Ｗｍ３３０が配設される。また、ボックスカバーＷｍ２００の平面部Ｗｍ２２０は、規制突起Ｗｍ２２８を備え、保護カバーＷｍ５００の係合部Ｗｍ５３０ｂは、突起Ｗｍ５３４を備える。弾性変形規制手段Ｗｍ３３０は、規制状態において保護カバーＷｍ５００の係合部Ｗｍ５３０ｂが不正に弾性変形されることを抑制するためのものであり、切欠きＷｍ３２７から突出される連結部Ｗｍ３３１と、その連結部Ｗｍ３３１の突出先端部から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される延設部Ｗｍ３３２と、その延設部Ｗｍ３３２の両端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出される当接部Ｗｍ３３３及び規制部Ｗｍ３３４とを備える。

【３５０９】

連結部Ｗｍ３３１は、板状であり、切欠きＷｍ３２７により形成される平面部Ｗｍ３２０の側壁から封印シールＷＳＬ側へ向けて突出される。連結部Ｗｍ３３１の正面に形成される傾斜部Ｗｍ３３１ａは、上方側（矢印Ｕ方向側）から下方側（矢印Ｄ方向側）へ向かうにつれて正面側（矢印Ｆ方向側）へ傾斜して形成される。即ち、連結部Ｗｍ３３１は、延設部Ｗｍ３３２との連結部よりも平面部Ｗｊ２２０の側壁との連結部が小さく形成される。これにより、平面部Ｗｊ２２０の側壁に対し延設部Ｗｍ３３２（当接部Ｗｍ３３３及び規制部Ｗｍ３３４）を変形させ易くできる。当接部Ｗｍ３３３は、後述する保護カバーＷｍ５００の突起Ｗｍ５３４が当接される部位であり、延設部Ｗｍ３３２の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における延設部Ｗｍ３３２の一方側（矢印Ｌ方向側）の端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出される。規制部Ｗｍ３３４は、延設部Ｗｍ３３２の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における当接部Ｗｍ３３３とは反対側（矢印Ｒ方向側）の端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出され、規制状態において、保護カバーＷｍ５００の係合部Ｗｍ５３０ｂの背面側（矢印Ｂ方向側）となる位置に形成される。平面部Ｗｍ２２０の規制突起Ｗｍ２２８は、背面側（矢印Ｂ方向側）へ向向けての弾性変形規制手段Ｗｍ３３０の変位を規制するための突起であり、平面部Ｗｍ２２０からボックスベースＷｍ３００の平面部Ｗｍ３２０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出される。前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において、規制突起Ｗｍ２２８は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）におい延設部Ｗｍ３３２の略中央に重なる位置に配設される。なお、規制突起Ｗｍ２２８は、前後方向において、連結部Ｗｍ３３１又は規制部Ｗｍ３３４に重なる位置に配設されても良い。

【３５１０】

保護カバーＷｍ５００の突起Ｗｍ５３４は、弾性変形規制手段Ｗｍ３３０を変形（回転）させるための突起であり、係合部Ｗｍ５３０ｂの背面から背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出される。突起Ｗｍ５３４は、係合部Ｗｍ５３０ｂの先端部から弾性変形規制手段Ｗｍ３３０の延設部Ｗｍ３３２の延設寸法と略同等の距離を隔てて配設される。これにより、規制状態において、当接部Ｗｍ３３３及び規制部Ｗｍ３３４の正面側（矢印Ｆ方向側）に係合部Ｗｍ５３０ｂの先端部および突起Ｗｍ５３４を配設できる。図１１７５（ｂ）に示すように、規制状態において、係合部Ｗｍ５３０ｂの突起Ｗｍ５３４と弾性変形規制手段Ｗｍ３３０の当接部Ｗｍ３３３とが当接当接する。これにより、連結部Ｗｍ３３１（延設部Ｗｍ３３２）は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）を回転軸として回転され（捩じられ）、当接部Ｗｍ３３３が背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて変位され、規制部Ｗｍ３３４が正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて変位される。上述したように、傾斜部Ｗｍ３３１ａは、上方側（矢印Ｕ方向側）から下方側（矢印Ｄ方向側）へ向かうにつれて正面側（矢印Ｆ方向側）へ傾斜して形成されるため、平面部Ｗｊ２２０の側壁に対し連結部Ｗｍ３３１（延設部Ｗｍ３３２）を回転させ易くできる。規制部Ｗｍ３３４が正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて変位されることにより、規制部Ｗｍ３３４と係合部Ｗｍ５３０ｂの先端部との間の距離を小さくできる。これにより、係合部Ｗｍ５３０ｂを不正に弾性変形させ難くできる。なお、規制状態において、規制部Ｗｍ３３４は、係合部Ｗｍ５３０ｂの背面に当接されても良い。上述したように、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において、規制突起Ｗｍ２２８

が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）におい延設部Ｗｍ３３２の略中央に重なる位置に配設されるため、規制突起Ｗｍ２２８と延設部Ｗｍ３３２とが当接することにより延設部Ｗｍ３３２（当接部Ｗｍ３３３及び規制部Ｗｍ３３４）が背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて変位されることを規制できる。これにより、係合部Ｗｍ５３０ｂを不正に弾性変形させ難くできる。

【３５１１】

次いで、図１１７６を参照して、第３８実施形態における基板ボックスＷｎ１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１７６（ａ）は、第３８実施形態における基板ボックスＷｎ１００の部分正面図であり、図１１７６（ｂ）は、図１１７６（ａ）の矢印ＭＣＤＬＸＶＩＩｂ方向視における保護カバーＷｎ５００の側面図であり、図１１７６（ｃ）は、図１１７６（ａ）のＭＣＤＬＸＶＩＩｃ－ＭＣＤＬＸＶＩＩｃ線における基板ボックスＷｎ１００の部分断面図である。なお、図１１７６（ａ）では、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｎ３００から保護カバーＷｎ５００が取り外された状態が図示され、保護カバーＷｎ５００の突起Ｗｎ５３４及び一対の壁部Ｗｎ５３８が破線により図示される。図１１７６に示すように、第３８実施形態における基板ボックスＷｎ１００のボックスベースＷｍ３００は、一対の爪部Ｗｍ３４０を備え、保護カバーＷｎ５００の係合部Ｗｎ５３０ｂは、突起Ｗｎ５３４及び一対の壁部Ｗｎ５３８を備える。ボックスベースＷｍ３００の正面壁部Ｗｎ３１２ａには、一対の爪部Ｗｍ３４０に対応する位置に切欠きが形成され、その切欠きにより形成される空間に一対の爪部Ｗｍ３４０が配設される。一対の爪部Ｗｍ３４０は、正面壁部Ｗｎ３１２ａの背面から左方側（矢印Ｌ方向側）へ向けて突出して形成され、正面壁部Ｗｎ３１２ａよりも背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。一対の爪部Ｗｍ３４０は、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｎ３００に保護カバーＷｎ５００を係合させるための部位であり、規制状態では、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において、保護カバーＷｎ５００の係合部Ｗｎ５３０ｂに重なる位置に配設される。一対の爪部Ｗｍ３４０には、その爪部Ｗｍ３４０の突出先端側（矢印Ｌ方向側）となる位置に係合孔Ｗｍ３４１が穿設される。

【３５１２】

係合孔Ｗｍ３４１は、後述する保護カバーＷｎ５００の突起Ｗｎ５３４の外形よりもやや大きく形成され、係合孔Ｗｍ３４１の内側に突起Ｗｎ５３４が配設（係合孔Ｗｍ３４１に突起Ｗｎ５３４が係合）されることにより、保護カバーＷｎ５００がボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｎ３００に係合される。係合部Ｗｎ５３０ｂは、その係合部Ｗｎ５３０ｂの上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における両端部において、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の距離を隔てて一対の連結片Ｗ５３１ｂをそれぞれ備える。これにより、係合部Ｗｎ５３０ｂの弾性変形が抑制される。また、係合部Ｗｎ５３０ｂは、第１６実施形態における係合部Ｗ５３０ｂと比較して正面側（矢印Ｆ方向側）に形成され、本実施形態では、正面壁部Ｗ５２０と略同一面上に配設される。突起Ｗｎ５３４は、係合部Ｗｎ５３０ｂから背面壁部Ｗ５１０側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出される。突起Ｗｎ５３４は、規制状態では、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において、係合孔Ｗｍ３４１に重なる位置に配設される。これにより、保護カバーＷｎ５００をボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｎ３００に係合できる。一対の壁部Ｗｎ５３８は、正面壁部Ｗ５２０と係合部Ｗｎ５３０ｂとの間に形成される隙間から不正に挿入された針金が係合孔Ｗｍ３４１と突起Ｗｎ５３４との係合を解除することを抑制するための部位である。一対の壁部Ｗｎ５３８は、係合部Ｗｎ５３０ｂにおいて、正面壁部Ｗ５２０に対向する側の端部に形成される。これにより、一対の壁部Ｗｎ５３８の対向間に突起Ｗｎ５３４が配設される。また、一対の壁部Ｗｎ５３８は、係合部Ｗｎ５３０ｂから背面壁部Ｗ５１０側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出される。図１１７６（ｃ）に示すように、規制状態において、係合孔Ｗｍ３４１の内側に突起Ｗｎ５３４が配設され、係合孔Ｗｍ３４１の内側壁と突起Ｗｎ５３４とが当接することにより、保護カバーＷｎ５００の左方側（矢印Ｌ方向側）への変位が規制される。

【３５１３】
　また、係合部Ｗｎ５３０ｂは、正面壁部Ｗ５２０と略同一面上に配設され、一対の爪部Ｗｍ３４０は、正面壁部Ｗｎ３１２ａよりも背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるため、規制状態において、係合部Ｗｎ５３０ｂよりも背面壁部Ｗ５１０側（矢印Ｂ方向側）に一対の爪部Ｗｍ３４０が配設される。従って、保護カバーＷｎ５００により一対の爪部Ｗｍ３４０が遮蔽される。これにより、一対の爪部Ｗｍ３４０が不正に弾性変形されることを抑制でき、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｎ３００から保護カバーＷｎ５００が不正に取り外されることを抑制できる。次いで、図１１７７を参照して、第３９実施形態における基板ボックスＷｏ１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１７７（ａ）は、第３９実施形態における基板ボックスＷｏ１００の部分背面図であり、図１１７７（ｂ）は、図１１７７（ａ）のＭＣＤＬＸＶＩＩＩｂ－ＭＣＤＬＸＶＩＩＩｂ線における基板ボックスＷｏ１００の部分断面図である。なお、図１１７７（ａ）では、抜け止めピンＷｏ５８０の図示が省略される。図１１７７に示すように、第３９実施形態における基板ボックスＷｏ１００の保護カバーＷｏ５００は、抜け止めピンＷｏ５８０を備え、平面部Ｗｑ２２０は、凹部Ｗｏ２２９を備える。なお、保護カバーＷｏ５００が抜け止めピンＷｏ５８０を備えることにより、平面部Ｗｏ２２０は、係合部Ｗｏ５３０ａに対する正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けての抜け止めピンＷｏ５８０の突出量だけ正面側に形成される。これにより、抜け止めピンＷｏ５８０と封印シールＷＳＬとの当接を抑制でき、封印シールＷＳＬの破損を抑制できる。

【３５１４】
　カバー部Ｗｏ２１４の背面壁部Ｗｏ２１４ａは、第１６実施形態における背面壁部Ｗ２１４ａよりも突出先端側（矢印Ｌ方向側）へ向けて突出して形成される（図１１５０参照）。背面壁部Ｗｏ２１４ａには、規制状態における背面視において、係合部Ｗｏ５３０ａの係合孔Ｗ５３３に重なる位置に突起Ｗｏ２１４ｂが平面部Ｗ３２０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出される。突起Ｗｏ２１４ｂは、ボックスカバーＷｏ２００と保護カバーＷｏ５００（係合部Ｗｏ５３０ａ）とを係合させるため（保護カバーＷｏ５００の側壁部Ｗ２１２とは反対側への変位を規制するため）の部位である。平面部Ｗｏ２２０には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において、抜け止めピンＷｏ５８０に重なる位置に凹部Ｗｏ２２９が凹設される。凹部Ｗｏ２２９は、平面部Ｗｏ２２０の背面からボックスベースＷ３００の平面部Ｗ３２０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて凹設される。これにより、凹部Ｗｏ２２９と封印シールＷＳＬとの間に空間が形成される。凹部Ｗｏ２２９は、背面視において、円状に形成され、凹部Ｗｏ２２９の内径は、後述する頭部Ｗｏ５８１の外径と略同一またはやや大きく形成される。これにより、係合部Ｗｏ５３０ａが変位（弾性変形）されると、凹部Ｗｏ２２９の内側へ抜け止めピンＷｏ５８０の一部を受け入れ可能とできる。保護カバーＷｏ５００の係合部Ｗｏ５３０ａは、連結片Ｗ５３１ａと係合孔Ｗ５３３との対向間に挿通孔Ｗｏ５３８を備える。挿通孔Ｗｏ５３８は、後述する抜け止めピンＷｏ５８０のピン部Ｗｏ５８２を挿通させるための孔であり、背面視において、円状に形成される。抜け止めピンＷｏ５８０は、樹脂材料を素材とし、板状に形成される頭部Ｗｏ５８１と、その頭部Ｗｏ５８１から板厚方向に立設され板状に形成される一対のピン部Ｗｏ５８２と備える。頭部Ｗｏ５８１は、背面視において、円状に形成され、頭部Ｗｏ５８１の外径は、挿通孔Ｗｏ５３８の内径よりも大きく形成される。

【３５１５】
　一対のピン部Ｗｏ５８２の立設長さは、封印シールＷＳＬとは反対側における係合部Ｗｏ５３０ａの背面と封印シールＷＳＬとの間の寸法よりも小さく形成される。一対のピン部Ｗｏ５８２は、板厚方向に所定の間隔を隔てて配設される。また、一対のピン部Ｗｏ５８２はたわみ変形可能な板厚に形成され、一対のピン部Ｗｏ５８２は、互いに近接する方向に変形可能とされる。ピン部Ｗｏ５８２の立設先端部には、対向面側とは反対側へ向けて突出される係止部Ｗｏ５８３が形成される。係止部Ｗｏ５８３の対向面側とは反対側の部位には、立設先端側へ向かうにつれて係止部Ｗｏ５８３の対向面側へ傾斜して形成され

る傾斜部ｏ５８４が形成され、立設先端側における係止部Ｗｏ５８３の外形は、挿通孔Ｗｏ５３８を挿通可能な大きさに形成される。頭部Ｗｏ５８１側（立設先端側とは反対側）における係止部Ｗｏ５８３の外形は、挿通孔Ｗｏ５３８を挿通不能な大きさに形成される。また、頭部Ｗｏ５８１側における係止部Ｗｏ５８３の外形は、一対のピン部Ｗｏ５８２が互いに近接する方向へ向けてたわみ変形された場合には、挿通孔Ｗｏ５３８を挿通可能な大きさに形成される。また、立設先端側における係止部Ｗｏ５８３の外形は、挿通孔Ｗｏ５３８を挿通可能な大きさに形成される。これらにより、抜け止めピンＷｏ５８０は、一対のピン部Ｗｏ５８２が互いに近接する方向へ向けてたわみ変形されることにより、係止部Ｗｏ５８３が挿通孔Ｗｏ５３８を挿通される。一方で、一対のピン部Ｗｏ５８２のたわみ変形が解除されることにより、係止部Ｗｏ５８３は、係合部Ｗｏ５３０ａに当接され、挿通方向（矢印Ｆ方向）とは反対方向（矢印Ｂ方向）への変位が規制される。傾斜部ｏ５８４が立設先端側へ向かうにつれて係止部Ｗｏ５８３の対向面側へ傾斜して形成されるため、傾斜部ｏ５８４と挿通孔Ｗｏ５３８の内周とが当接することにより、一対のピン部Ｗｏ５８２が互いに近接する方向へ向けてたわみ変形される。

【３５１６】

頭部Ｗｏ５８１の外径は、挿通孔Ｗｏ５３８の内径よりも大きく形成されることにより、頭部Ｗｏ５８１が係合部Ｗｏ５３０ａに当接し、抜け止めピンＷｏ５８０の挿通方向（矢印Ｆ方向）への変位が規制される。これにより、一対のピン部Ｗｏ５８２の立設先端部と封印シールＷＳＬとが当接し、封印シールＷＳＬが破損することを抑制できる。一方で、ボックスカバーＷｏ２００及びボックスベースＷ３００から不正に保護カバーＷｏ５００を取り外すために、係合部Ｗｏ５３０ａが正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて不正に弾性変形された場合では、一対のピン部Ｗｏ５８２の立設先端部と封印シールＷＳＬとが当接する。これにより、正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けての係合部Ｗｏ５３０ａの弾性変形が規制され、ボックスカバーＷｏ２００及びボックスベースＷ３００からの保護カバーＷｏ５００の取り外しが抑制される。また、一対のピン部Ｗｏ５８２の立設先端部と封印シールＷＳＬとが当接することにより、封印シールＷＳＬが破損される。これにより、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業者（店員）に認識させ易くできる。なお、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において、抜け止めピンＷｏ５８０（一対のピン部Ｗｏ５８２）に重なる位置における平面部Ｗｏ２２０には、封印シールＷＳＬとは反対側（矢印Ｆ方向側）へ向けて凹部が凹設されても良い。これにより、一対のピン部Ｗｏ５８２の立設先端部と封印シールＷＳＬとが当接することにより、封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。次いで、ボックスカバーＷｏ２００及びボックスベースＷ３００への保護カバーＷｏ５００の取り付けについて説明する。ボックスカバーＷｏ２００及びボックスベースＷ３００へ保護カバーＷｏ５００を取り付ける際は、保護カバーＷｏ５００に抜け止めピンＷｏ５８０が非係合とされ、ボックスカバーＷｏ２００及びボックスベースＷ３００に保護カバーＷｏ５００が取り付けられた状態において、保護カバーＷｏ５００に抜け止めピンＷｏ５８０を係合させる。

【３５１７】

これにより、抜け止めピンＷｏ５８０が係合された保護カバーＷｏ５００がボックスカバーＷｏ２００及びボックスベースＷ３００に取り付けられる場合と比較して、抜け止めピンＷｏ５８０（係止部Ｗｏ５８３）による封印シールＷＳＬの破損を抑制できる。次いで、図１１７８を参照して、第４０実施形態における保護カバーＷｐ５００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１７８は、第４０実施形態における保護カバーＷｐ５００の背面図である。なお、本実施形態では、保護カバーＷｐ５００が取り付けられるボックスカバー及びボックスベースの図示は省略し、ボックスカバー及びボックスベースからの保護カバーＷｐ５００の取り外しの概念について説明する。また、図１１７８の説明においては、図１１７７を適宜参照する。図１１７８に示すように、第４２実施形態における保護カバーＷｐ５００は、第２係合部Ｗｐ５９０を備える。保護カバーＷｐ５００は、保護カバーＷｐ５００の上壁部および下壁部Ｗ５０１の略中央において上壁部（下壁部Ｗ５０１）と平行な面に対

し対称（図１１７８上下対称）に一対が形成される。また、保護カバーＷｐ５００の正面壁部Ｗｐ５２０には係合部Ｗ５３０ｂが非形成とされる（図１１４９参照）。係合部Ｗｐ５３０ａは、その係合部Ｗｐ５３０ａの上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における両端部において、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の距離を隔てて一対の連結片Ｗ５３１ｂをそれぞれ備える。一対の連結片Ｗ５３１ｂのうちの左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される連結片Ｗ５３１ｂは、背面壁部Ｗｐ５１０に連結され、一対の連結片Ｗ５３１ｂのうちの右方側（矢印Ｒ方向側）に配設される連結片Ｗ５３１ｂは、第２係合部Ｗｐ５９０に連結される。

【３５１８】

第２係合部Ｗｐ５９０は、抜け止めピンＷｏ５８０が係合される部位である。第２係合部Ｗｐ５９０は、挿通孔Ｗｏ５３８、連結片Ｗ５３１ａ及び一対の連結片Ｗ５３１ｂを備える。連結片Ｗ５３１ａは、第２係合部Ｗｐ５９０の左方側（矢印Ｌ方向側）の端部と背面壁部Ｗｐ５１０とに連結され、連結片Ｗ５３１ｂは、第２係合部Ｗｐ５９０の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の両端部と係合部Ｗｐ５３０ａの上端部（下端部）及び上壁部（下壁部Ｗ５０１）とに連結される。ボックスカバー及びボックスベースには、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において、一対の係合部Ｗｐ５３０ａ一方の係合孔Ｗ５３３に対応する位置に、その係合孔Ｗ５３３に係合される突起をそれぞれ備える。それら突起は、背面壁部Ｗｐ５１０及び正面壁部Ｗｐ５２０の略中央において背面壁部Ｗｐ５１０（正面壁部Ｗｐ５２０）と平行な面に対し対称に配設される。これにより、ボックスカバーに形成される突起と一対の係合部Ｗｐ５３０ａの一方（他方）の係合孔Ｗ５３３とが係合可能された状態では、ボックスベースに形成される突起および一対の係合部Ｗｐ５３０ａの他方（一方）の係合孔Ｗ５３３は非係合とされる。ボックスカバーに形成される突起と一対の係合部Ｗｐ５３０ａの一方（他方）の係合孔Ｗ５３３とが係合可能された状態では、一方（他方）の係合部Ｗｐ５３０ａに連結される第２係合部Ｗｐ５９０の挿通孔Ｗｏ５３８に抜け止めピンＷｏ５８０が挿通され、第２係合部Ｗｐ５９０と抜け止めピンＷｏ５８０とが係合される。ボックスカバー及びボックスベースから不正に保護カバーＷｐ５００を取り外すために、一方（他方）の係合部Ｗｐ５３０ａが正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて不正に弾性変形された場合では、一対のピン部Ｗｏ５８２の立設先端部と封印シールＷＳＬとが当接する。これにより、正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けての一方（他方）の係合部Ｗｐ５３０ａの弾性変形が規制され、ボックスカバー及びボックスベースからの保護カバーＷｐ５００の取り外しが抑制される。

【３５１９】

また、一対のピン部Ｗｏ５８２の立設先端部と封印シールＷＳＬとが当接することにより、封印シールＷＳＬが破損される。これにより、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業者（店員）に認識させ易くできる。ボックスカバー及びボックスベースからの保護カバーＷｐ５００の取り外しは、一方（他方）の係合部Ｗｐ５３０ａ及び第２係合部Ｗｐ５９０に連結される連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂが切断工具（図示せず）により切断され、保護カバーＷｐ５００から一方（他方）の係合部Ｗｐ５３０ａ及び第２係合部Ｗｐ５９０が分離されることにより行われる。ここで、一方（他方）の係合部Ｗｐ５３０ａ及び第２係合部Ｗｐ５９０が分離された保護カバーＷｐ５００は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）を回転軸として１８０度回転（反転）させることにより、ボックスベースに形成される突起および一対の係合部Ｗｐ５３０ａの他方（一方）の係合孔Ｗ５３３とが係合可能とされる。これにより、ボックスカバー及びボックスベースの開封を抑制するために、保護カバーＷｐ５００を２回用いることが（再利用）できる。その結果、ボックスカバー及びボックスベースの開封する毎に保護カバーＷｐ５００が廃棄される場合と比較して、パチンコ機Ｗ１０のメンテナンスコストを低減できる。また、保護カバーＷｐ５００から一方（他方）の係合部Ｗｐ５３０ａ及び第２係合部Ｗｐ５９０が分離されているか否かにより、保護カバーＷｐ５００が再利用されてボックスカバー及びボックスベースに取り付けられる状態か、新しい保護カバーＷｐ５００がボックスカバー及びボックスベースに取り付けられる状態かを区別できる。従って、パチンコ

機Ｗ１０のメンテナンス記録と照合することにより、例えば、メンテナンス記録では、保護カバーＷｐ５００が再利用される状態が記載されているのに対し、新しい保護カバーＷｐ５００をボックスカバー及びボックスベースに取り付けられている場合、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業者（店員）に認識させ易くできる。

【３５２０】

次いで、図１１７９を参照して、第４１実施形態における基板ボックスＷｑ１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１７９（ａ）は、第４１実施形態における基板ボックスＷｑ１００の部分背面図であり、図１１７９（ｂ）は、図１１７９（ａ）のＭＣＤＬＸＸｂ－ＭＣＤＬＸＸｂ線における基板ボックスＷｑ１００の部分断面図である。図１１７９に示すように、第４１実施形態における基板ボックスＷｑ１００の保護カバーＷｑ５００は、第２係合部Ｗｑ５９０及び一対の突起Ｗｑ５３４を備える。なお、保護カバーＷｑ５００が第２係合部Ｗｑ５９０を備えることにより、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における背面壁部Ｗｑ５１０の寸法が第１６実施形態における背面壁部Ｗ５１０の寸法よりも短く形成される。また、係合部Ｗｑ５３０ａに一対の突起Ｗｑ５３４が形成されることにより、平面部Ｗｑ２２０が一対の突起Ｗｑ５３４の突出量だけ正面側（矢印Ｆ方向側）に形成される。これにより、ボックスカバーＷｑ２００及びボックスベースＷ３００に保護カバーＷｑ５００を取り付ける際、一対の突起Ｗｑ５３４と封印シールＷＳＬとの当接を抑制でき、封印シールＷＳＬの破損を抑制できる。平面部Ｗｑ２２０には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において、一対の突起Ｗｑ５３４に重なる位置に凹部Ｗｑ２２９が凹設される。凹部Ｗｑ２２９は、平面部Ｗｑ２２０の背面からボックスベースＷ３００の平面部Ｗ３２０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて凹設される。これにより、凹部Ｗｑ２２９と封印シールＷＳＬとの間に空間が形成される。

【３５２１】

カバー部Ｗｑ２１４の背面壁部Ｗｑ２１４ａは、第１６実施形態における背面壁部Ｗ２１４ａよりも突出先端側（矢印Ｌ方向側）へ向けて突出して形成される（図１１５０参照）。背面壁部Ｗｑ２１４ａには、規制状態における背面視において、係合部Ｗｑ５３０ａの係合孔Ｗ５３３（図１１５０参照）に重なる位置に突起Ｗｑ２１４ｂが平面部Ｗ３２０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出される。突起Ｗｑ２１４ｂは、ボックスカバーＷｑ２００と保護カバーＷｑ５００（係合部Ｗｑ５３０ａ）とを係合させるため（保護カバーＷｑ５００の側壁部Ｗ２１２とは反対側への変位を規制するため）の部位である。また、カバー部Ｗｑ２１４には、下方側（矢印Ｄ方向側）における側壁が非形成とされる。第２係合部Ｗｑ５９０は、係合部Ｗｑ５３０ａの下方側（矢印Ｄ方向側）における端部に配設され、一対の突起Ｗｑ５３４は、係合部Ｗｑ５３０ａにおける第２係合部Ｗｑ５９０とは反対側（矢印Ｕ方向側）の端部に配設される。また、一対の突起Ｗｑ５３４は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の距離を隔てて配設される。第２係合部Ｗｑ５９０には、挿通孔Ｗｏ５３８が穿設される（図１１７７参照）。その挿通孔Ｗｏ５３８を挿通して抜け止めピンＷｏ５８０のピン部Ｗｏ５８２が挿通された状態で、抜け止めピンＷｏ５８０が第２係合部Ｗｑ５９０に係合される。次いで、ボックスカバーＷｑ２００及びボックスベースＷ３００からの保護カバーＷｑ５００の取り外しについて説明する。保護カバーＷｑ５００から係合部Ｗｑ５３０ａが分離された状態において、ボックスカバーＷｑ２００から係合部Ｗｑ５３０ａを取り外す場合、カバー部Ｗｑ２１４には下方側（矢印Ｄ方向側）における側壁が非形成とされるため、係合部Ｗｑ５３０ａを下方側へ向けて変位させることでボックスカバーＷｑ２００からの係合部Ｗｑ５３０ａの取り外しが容易とされる。ここで、係合部Ｗｑ５３０ａの係合孔Ｗ５３３と背面壁部Ｗｑ２１４ａの突起Ｗｑ２１４ｂとの係合を解除するために、係合部Ｗｑ５３０ａを平面部Ｗ３２０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて変位させる必要がある。

【３５２２】

一方で、第２係合部Ｗｑ５９０に抜け止めピンＷｏ５８０が係合され、ピン部Ｗｏ５８

２の突出先端部が第２係合部Ｗｑ５９０よりも平面部Ｗ３２０側（矢印Ｆ方向側）に配設されるため、ピン部Ｗｏ５８２の突出先端部が背面壁部Ｗｑ５１０に当接され易い。従って、ピン部Ｗｏ５８２の突出先端部と背面壁部Ｗｑ５１０との当接を抑制するために、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）を回転軸として抜け止めピンＷｏ５８０が平面部Ｗ３２０とは反対側（矢印Ｂ方向側）へ向けて回転される。これにより、一対の突起Ｗｑ５３４が平面部Ｗ３２０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて回転され、一対の突起Ｗｑ５３４により封印シールＷＳＬが破損される。また、一対の突起Ｗｑ５３４が封印シールＷＳＬと凹部Ｗｑ２２９との間に形成される空間に受け入れられ易く、一対の突起Ｗｑ５３４により封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。また、封印シールＷＳＬにおいて、一対の突起Ｗｑ５３４により破損された領域を大きくできる。このように、本実施形態では、ボックスカバーＷｑ２００からの係合部Ｗｑ５３０ａの取り外しにおいて、封印シールＷＳＬを破損させ易くすることで主制御基板（図示せず）への不正操作の虞を作業者（店員）に認識させ易くできる。次いで、図１１８０（ａ）を参照して、第４２実施形態における基板ボックスＷｒ１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１８０（ａ）は、第４２実施形態における基板ボックスＷｒ１００の部分断面図であり、図１１５０（ｂ）のＭＣＤＸＬＩＩｂ－ＭＣＤＸＬＩＩｂ線に対応する。なお、図１１８０（ａ）の説明においては、図１１５１（ａ）を適宜参照する。図１１８０（ａ）に示すように、第４２実施形態における基板ボックスＷｒ１００のボックスカバーＷｒ２００は、第１６実施形態における突起Ｗ２２１に代えて（図１１４９参照）、突起Ｗｒ２１４ｂを備える。

【３５２３】

なお、平面部Ｗｒ２２０には突起Ｗ２２１が非形成とされ、背面視において、係合部Ｗ５３０ａに重なる位置には係合孔Ｗ５３３よりも側壁部Ｗ２１２とは反対側（矢印Ｌ方向側）となる位置まで切欠きが形成される。これにより、係合部Ｗ５３０ａが平面部Ｗｒ２２０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて弾性変形された場合においても、係合部Ｗ５３０ａが平面部Ｗｒ２２０に当接し、係合部Ｗ５３０ａの弾性変形が規制されることを抑制できる。カバー部Ｗｒ２１４の背面壁部Ｗｒ２１４ａは、第１６実施形態における背面壁部Ｗ２１４ａよりも突出先端側（矢印Ｌ方向側）へ向けて突出して形成される（図１１５０参照）。背面壁部Ｗｒ２１４ａには、背面視において、係合部Ｗ５３０ａの係合孔Ｗ５３３に重なる位置に突起Ｗｒ２１４ｂが平面部Ｗ３２０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出される。突起Ｗｒ２１４ｂは、ボックスカバーＷｒ２００と保護カバーＷｒ５００（係合部Ｗ５３０ａ）とを係合させるため（保護カバーＷｒ５００の側壁部Ｗ２１２とは反対側への変位を規制するため）の部位である。突起Ｗｒ２１４ｂが背面壁部Ｗｒ２１４ａから平面部Ｗ３２０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出されることにより、ボックスカバーＷｒ２００と保護カバーＷｒ５００とを係合させるために係合部Ｗ５３０ａを正面壁部Ｗ５２０側（平面部Ｗｒ２２０側）へ向けて弾性変形させることができる。一方で、一対の係合部Ｗ５３０ｂは、ボックスベースＷ３００と保護カバーＷｒ５００とを係合させるために背面壁部Ｗ５１０側（平面部Ｗ３２０側、矢印Ｂ方向側）へ向けて弾性変形される（図１１５１（ａ）参照）。従って、ボックスカバーＷｒ２００及びボックスベースＷ３００と保護カバーＷ５００との係合を不正に解除させるために係合部Ｗ５３０ａを弾性変形（変位）させる方向（矢印Ｆ方向）と一対の係合部Ｗ５３０ｂを弾性変形（変位）させる方向（矢印Ｂ方向）とを反対方向とすることができる。

【３５２４】

これにより、係合部Ｗ５３０ａ（一対の係合部Ｗ５３０ｂ）と突起Ｗｒ２１４ｂ（一対の突起Ｗ３１２ｃ）との係合を解除させるために係合部Ｗ５３０ａ（一対の係合部Ｗ５３０ｂ）を弾性変形（変位）させると、その係合部Ｗ５３０ａ（一対の係合部Ｗ５３０ｂ）の弾性変形（変位）に伴い一対の係合部Ｗ５３０ｂ（係合部Ｗ５３０ａ）を一対の突起Ｗ３１２ｃ（突起Ｗｒ２１４ｂ）との係合を維持させる方向へ向けて変位させることができる。その結果、ボックスカバーＷｒ２００及びボックスベースＷ３００から保護カバーＷｒ５００が不正に取り外されることを抑制できる。また、突起Ｗｒ２１４ｂが背面壁部Ｗ

ｒ２１４ａから平面部Ｗ３２０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出されることにより、突起Ｗｒ２１４ｂと係合孔Ｗ５３３との係合が背面壁部Ｗｒ２１４ａにより遮蔽される。これにより、突起Ｗｒ２１４ｂと係合孔Ｗ５３３との係合が不正に解除され難くできる。次いで、図１１８０（ｂ）を参照して、第４３実施形態における基板ボックスＷｓ１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１８０（ｂ）は、第４３実施形態における基板ボックスＷｓ１００の部分断面図であり、図１１５０（ｂ）のＭＣＤＸＬＩＩａ－ＭＣＤＸＬＩＩａ線に対応する。なお、図１１８０（ｂ）の説明においては、図１１５１（ｂ）を適宜参照する。図１１８０（ｂ）に示すように、第４３実施形態における基板ボックスＷｓ１００のボックスベースＷｓ３００は、第１６実施形態における一対の突起Ｗ３１２ｃに代えて（図１１５０参照）、一対の突起Ｗｓ３２８を備える。なお、一対の係合部Ｗ５３０ｂと一対の突起Ｗｓ３２８との係合の態様については、一方（上方）及び他方（下方）において同一であるため（図１１５０参照）、一方における断面図を図示して説明し、他方における説明は省略する。

【３５２５】

ボックスベースＷｓ３００の正面壁部Ｗ３１２ａには、突起Ｗ３１２ｃが非形成とされ、正面視において、一対の係合部Ｗ５３０ｂの係合孔Ｗ５３３に重なる位置まで平面部Ｗｓ３２０が伸びて形成される。その平面部Ｗｓ３２０の延出先端部には、正面視において、一対の係合部Ｗ５３０ｂの係合孔Ｗ５３３に重なる位置に一対の突起Ｗｓ３２８が平面部Ｗ２２０側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出される。一対の突起Ｗｓ３２８は、ボックスベースＷｓ３００と保護カバーＷ５００（一対の係合部Ｗ５３０ｂ）とを係合させるため（保護カバーＷ５００の左壁部Ｗ３０２とは反対側への変位を規制するため）の部位である。一対の突起Ｗｓ３２８が平面部Ｗｓ３２０から正面壁部Ｗ３１２ａとは反対側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出されることにより、ボックスベースＷｓ３００と保護カバーＷ５００とを係合させるために一対の係合部Ｗ５３０ｂを正面壁部Ｗ３１２ａ側（平面部Ｗ２２０とは反対側）へ向けて弾性変形させることができる。一方で、係合部Ｗ５３０ａは、ボックスカバーＷ２００と保護カバーＷ５００とを係合させるために正面壁部Ｗ５２０とは反対側（平面部Ｗ２２０とは反対側、矢印Ｂ方向側）へ向けて弾性変形される（図１１５１（ｂ）参照）。従って、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｓ３００と保護カバーＷ５００との係合を不正に解除させるために係合部Ｗ５３０ａを弾性変形（変位）させる方向（矢印Ｂ方向）と一対の係合部Ｗ５３０ｂを弾性変形（変位）させる方向（矢印Ｆ方向）とを反対方向とすることができる。これにより、係合部Ｗ５３０ａ（一対の係合部Ｗ５３０ｂ）と突起Ｗ２２１（一対の突起Ｗｓ３２８）との係合を解除させるために係合部Ｗ５３０ａ（一対の係合部Ｗ５３０ｂ）を弾性変形（変位）させると、その係合部Ｗ５３０ａ（一対の係合部Ｗ５３０ｂ）の弾性変形（変位）に伴い一対の係合部Ｗ５３０ｂ（係合部Ｗ５３０ａ）を一対の突起Ｗｓ３２８（突起Ｗ２２１）との係合を維持させる方向へ向けて変位させることができる。その結果、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｓ３００から保護カバーＷ５００が不正に取り外されることを抑制できる。

【３５２６】

次いで、図１１８１を参照して、第４４実施形態における基板ボックスＷｔ１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１８１（ａ）は、第４４実施形態における基板ボックスＷｔ１００の部分背面図であり、図１１８１（ｂ）は、図１１８１（ａ）のＭＣＤＬＸＸＩＩｂ－ＭＣＤＬＸＸＩＩｂ線における基板ボックスＷｔ１００の部分断面図である。なお、図１１８１では、基板ボックスＷｔ１００から保護カバーＷ５００が取り外された状態が図示される。図１１８１に示すように、第４４実施形態における基板ボックスＷｔ１００のボックスカバーＷｔ２００（平面部Ｗｔ２２０）は、第１６実施形態における凹部Ｗ２２４ｂに代えて、（図１１５０参照）、突部Ｗｔ２２４ｂを備える。突部Ｗｔ２２４ｂは、平面部Ｗｔ２２０の背面から平面部Ｗ３２０とは反対側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出し、断面視において、略矩形状に形成される。突部Ｗｔ２２４ｂにより、平面部Ｗｔ２２０の強度を

確保できる。突部Ｗｔ２２４ｂには、一対の切欠きＷｔ２２４ｂ１が形成される。切欠きＷｔ２２４ｂ１により形成される突部Ｗｔ２２４ｂの対向面どうしの間に形成される空間を切断空間ＷＳ３と定義する。切断空間ＷＳ３は、規制状態では、背面視において、係合部Ｗ５３０ａの連結片Ｗ５３１ｂに重なる位置に配設される。切欠きＷｔ２２４ｂ１により形成される突部Ｗｔ２２４ｂの対向面どうしの間の距離は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における連結片Ｗ５３１ｂ（図１１５０参照）の延設寸法と略同等またはやや大きく形成される。これにより、連結片Ｗ５３１ｂを切断する際、切断工具（図示せず）の先端を切断空間ＷＳ３に受け入れ可能とできる。

【３５２７】

突部Ｗｔ２２４ｂは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延び一対の両端壁部Ｗ２２３を連結して形成される。これにより、切断空間ＷＳ３を除き、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における封印シールＷＳＬの両端の間において封印シールＷＳＬを突部Ｗｔ２２４ｂに貼着できる。従って、上下方向における封印シールＷＳＬの両端側が突部Ｗｔ２２４ｂに貼着されない場合と比較して、封印シールＷＳＬにしわが生じることを抑制でき、平面部Ｗｔ２２０の背面と封印シールＷＳＬとの間に空間が生じることを抑制できる。その結果、平面部Ｗｔ２２０の背面から封印シールＷＳＬが剥がされ易くなることを抑制できる。また、突部Ｗｔ２２４ｂと一対の両端壁部Ｗ２２３とが連結されることにより、一対の両端壁部Ｗ２２３の強度を確保できる。なお、突部Ｗｔ２２４ｂは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において、封印シールＷＳＬの両端よりも一対の両端壁部Ｗ２２３側に延びて形成されていれば、一対の両端壁部Ｗ２２３に非連結とされても良い。上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において、突部Ｗｔ２２４ｂの突設先端部と一対の両端壁部Ｗ２２３の突出先端部との間の距離は、係合部Ｗ５３０ａの正面（正面壁部Ｗ５２０に対向する面）と背面壁部Ｗ５１０の正面（正面壁部Ｗ５２０に対向する面）との間の距離よりも大きく形成される（図１１４９参照）。これにより、ボックスカバーＷｔ２００及びボックスベースＷ３００に保護カバーＷ５００を取り付ける際、突部Ｗｔ２２４ｂに貼着された封印シールＷＳＬと係合部Ｗ５３０ａとが当接し、封印シールＷＳＬが破損することを抑制できる。なお、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において、突部Ｗｔ２２４ｂの突設先端部と一対の両端壁部Ｗ２２３の突出先端部との間の距離は、係合部Ｗ５３０ａの正面（正面壁部Ｗ５２０に対向する面）と背面壁部Ｗ５１０の正面（正面壁部Ｗ５２０に対向する面）との間の距離が略同一に形成されても良い。左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において、突部Ｗｔ２２４ｂの寸法は、係合部Ｗ５３０ａの連結片Ｗ５３１ｂの寸法と略同一に形成される。

【３５２８】

次いで、突部Ｗｔ２２４ｂへの封印シールＷＳＬの貼着について説明する。封印シールＷＳＬは、突部Ｗｔ２２４ｂの突出形状に沿って貼着され、突部Ｗｔ２２４ｂの突出先端面と平面部Ｗｔ２２０とを連結する一対の側面および突出先端面に貼着される。一方で、封印シールＷＳＬは、切欠きＷｔ２２４ｂ１により形成される突部Ｗｔ２２４ｂの対向面や切断空間ＷＳ３における平面部Ｗｔ２２０には貼着されない。従って、封印シールＷＳＬは、切断空間ＷＳ３を取り囲んだ態様で突部Ｗｔ２２４ｂに貼着される。これにより、連結片Ｗ５３１ｂを切断する際（図１１５０参照）、切断工具（図示せず）の先端を切断空間ＷＳ３に配設させ易くできる。その結果、切断工具の先端で封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。また、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において、突部Ｗｔ２２４ｂの寸法は、係合部Ｗ５３０ａの連結片Ｗ５３１ｂの寸法と略同一に形成されるため、封印シールＷＳＬに対向する態様で切断工具（図示せず）の先端を配設させることができる。これにより、封印シールＷＳＬに形成される痕跡（破損）を大きくできる。次いで、図１１８２を参照して、第４５実施形態における基板ボックスＷｕ１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１８２は、第４５実施形態における基板ボックスＷｕ１００の部分背面図であり、図１１５０（ｂ）のＭＣＤＸＬＶＩＩＩａ－ＭＣＤＸＬＶＩＩＩａ線における断面図に対応する。図１１８２に示すように、第４５実施形態における基板ボックスＷｕ１００の保護カバーＷｕ５００は、突起Ｗｕ５３４を備える。突起Ｗｕ５３４は、第２０実施形態における突起

Ｗ５５３４に対し、係合部Ｗｕ５３０ｂの突出先端側（矢印Ｒ方向側）に形成される突起Ｗｕ５３４の側面Ｗｕ５３４ｃが突出先端側へ向けて凸となる円弧上に湾曲して形成される。係合部Ｗｕ５３０ｂの突出先端とは反対側（矢印Ｌ方向側）に形成される突起Ｗｕ５３４の側面Ｗｕ５３４ｄは、係合部Ｗｕ５３０ｂ及び突起Ｗｕ５３４の突出先端を直線状に連結して形成される。

【３５２９】

これにより、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ５３００に保護カバーＷｕ５００を取り付けるために係合部Ｗｕ５３０ｂが封印シールＷＳＬ側（矢印Ｂ方向側）へ向けて弾性変形されると、突起Ｗｕ５３４の側面Ｗｕ５３４ｃが封印シールＷＳＬに対向される。従って、ボックスベースＷ５３００や保護カバーＷｕ５００の加工精度（寸法公差）等の要因に起因して、突起Ｗｕ５３４の側面Ｗｕ５３４ｃと封印シールＷＳＬとが当接される場合においても、保護カバーＷｕ５００をカバー部Ｗ３１２側（矢印Ｒ方向側）へ向けて変位させる際、封印シールＷＳＬが破損されることを抑制し易くできる。言い換えると、保護カバーＷｕ５００が突起Ｗｕ５３４を備える場合であっても、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ５３００への保護カバーＷｕ５００の取り付け時においては、封印シールＷＳＬの破損が抑制され易い。一方で、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ５３００から保護カバーＷｕ５００を不正に取り外すために、係合部Ｗｕ５３０ｂを弾性変形させつつ保護カバーＷｕ５００をカバー部Ｗ３１２とは反対側（矢印Ｌ方向側）へ向けて変位させる場合、側面Ｗｕ５３４ｃ，Ｗｕ５３４ｄの連結部（突起Ｗｕ５３４の突出先端部）により封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。このように、本実施形態では、保護カバーＷｕ５００が突起Ｗｕ５３４を備え、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ５３００から保護カバーＷｕ５００を不正に取り外す場合、封印シールＷＳＬが破損され易い構成であっても、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ５３００に保護カバーＷｕ５００を取り付ける際、封印シールＷＳＬが破損されることを抑制し易くできる。なお、側面Ｗｕ５３４ｄは、側面Ｗｕ５３４ｃ側（矢印Ｒ方向側）へ向けて凹状に湾曲して形成されても良い。これにより、側面Ｗｕ５３４ｃ及び側面Ｗｕ５３４ｄの連結部を鋭利に形成でき、封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。次いで、図１１８３を参照して、第４６実施形態における基板ボックスＷｖ１００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。

【３５３０】

図１１８３（ａ）は、第４６実施形態における基板ボックスＷｖ１００の部分背面図であり、図１１８３（ｂ）は、図１１８３（ａ）のＭＣＤＬＸＸＩＶｂ－ＭＣＤＬＸＸＩＶｂ線における基板ボックスＷｖ１００の部分断面図である。なお、図１１８３（ａ）では、凹部Ｗｖ２２９及び封印シールＷＳＬの外形が破線により図示される。また、図１１８３の説明においては、図１１７９を適宜参照する。図１１８３に示すように、第４６実施形態における基板ボックスＷｖ１００のボックスカバーＷｖ２００は、第４１実施形態におけるボックスカバーＷｑ２００に加え、凹部Ｗｖ２２９を備える。凹部Ｗｖ２２９は、規制状態における背面視において、抜け止めピンＷｏ５８０に重なる位置に凹設される。凹部Ｗｖ２２９は、背面視において、円状に形成され、凹部Ｗｖ２２９の内径は、頭部Ｗｏ５８１の外径よりもやや大きく形成される。封印シールＷＳＬは、凹部Ｗｖ２２９よりも側壁部Ｗ２１２とは反対側（矢印Ｌ方向側）において平面部Ｗｖ２２０に貼着される。言い換えると、封印シールＷＳＬは、凹部Ｗｖ２２９には非貼着とされる。また、保護カバーＷｖ５００（係合部Ｗｖ５３０ａ）に形成される一対の突起Ｗｖ５３４の突出量は、第４１実施形態における一対の突起Ｗｑ５３４よりも短く形成される。詳細には、保護カバーＷｖ５００に抜け止めピンＷｏ５８０が配設（係合）された状態において、一対の突起Ｗｖ５３４の突出先端部は、抜け止めピンＷｏ５８０の係止部Ｗｏ５８３の突出先端部よりもボックスベースＷ３００とは反対側（矢印Ｂ方向側）に形成される。また、一対の突起Ｗｖ５３４のうち、左壁部Ｗ５０２側（矢印Ｌ方向側）に配設される突起Ｗｖ５３４は、背面視において、封印シールＷＳＬに重なる位置に配設される。これにより、一対の

突起Ｗｖ５３４がボックスベースＷ３００側（矢印Ｆ方向側）向けて変位（回転）された場合、左壁部Ｗ５０２側に配設される突起Ｗｖ５３４と封印シールＷＳＬとの当接させることができる。

【３５３１】

なお、係合部Ｗｖ５３０ａに一対の突起Ｗｖ５３４が形成されることにより、平面部Ｗｖ２２０が一対の突起Ｗｖ５３４の突出量だけボックスベースＷ３００側（矢印Ｆ方向側）に形成される。これにより、ボックスカバーＷｖ２００及びボックスベースＷ３００に保護カバーＷｖ５００を取り付ける際、一対の突起Ｗｖ５３４と封印シールＷＳＬとの当接を抑制でき、封印シールＷＳＬの破損を抑制できる。一方で、規制状態において、保護カバーＷｖ５００に抜け止めピンＷｏ５８０が配設（係合）されることにより、抜け止めピンＷｏ５８０の係止部Ｗｏ５８３の突出先端部は、一対の突起Ｗｖ５３４の突出先端部よりもボックスベースＷ３００側（矢印Ｆ方向側）に配設される。これにより、係止部Ｗｏ５８３の突出先端部は、凹部Ｗｖ２２９により形成される空間に受け入れられる。これらにより、ボックスカバーＷｖ２００及びボックスベースＷ３００に保護カバーＷｖ５００を取り付ける際は、抜け止めピンＷｏ５８０が非配設（非係合）とされた状態の係合部Ｗｖ５３０ａを弾性変形させ、係合部Ｗｖ５３０ａの係合孔Ｗ５３３（図１１８０（ａ）参照）とボックスカバーＷｖ２００の突起Ｗｑ２１４ｂとが係合できる。規制状態において、保護カバーＷｖ５００に抜け止めピンＷｏ５８０が配設（係合）された状態では、係止部Ｗｏ５８３が凹部Ｗｖ２２９の底面に当接することにより係合部Ｗｖ５３０ａの弾性変形が規制される。これにより、係合部Ｗｖ５３０ａとボックスカバーＷｖ２００との係合の解除が抑制される。また、係合部Ｗｖ５３０ａの係合孔Ｗ５３３（図１１５０参照）と背面壁部Ｗｑ２１４ａの突起Ｗｑ２１４ｂとの係合を解除するために、係合部Ｗｖ５３０ａを不正に弾性変形させた状態で保護カバーＷｖ５００を側壁部Ｗ２１２とは反対側（矢印Ｌ方向側）へ向けて変位させた場合、係止部Ｗｏ５８３が凹部Ｗｖ２２９の内周面に当接されることにより保護カバーＷｖ５００の側壁部Ｗ２１２とは反対側へ向けての変位が規制される。これにより、ボックスカバーＷｖ２００及びボックスベースＷ３００からの保護カバーＷｖ５００の取り外しを抑制できる。

【３５３２】

次いで、ボックスカバーＷｖ２００及びボックスベースＷ３００からの保護カバーＷｖ５００の取り外しについて説明する。保護カバーＷｖ５００から係合部Ｗｖ５３０ａが分離された状態において、ボックスカバーＷｖ２００から係合部Ｗｖ５３０ａを取り外す場合、係合部Ｗｖ５３０ａの係合孔Ｗ５３３と背面壁部Ｗｑ２１４ａの突起Ｗｑ２１４ｂとの係合を解除すると共に、ピン部Ｗｏ５８２の突出先端部と凹部Ｗｖ２２９の内周面との当接を抑制するために、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）を回転軸として抜け止めピンＷｏ５８０が平面部Ｗ３２０とは反対側（矢印Ｂ方向側）へ向けて回転される。これにより、一対の突起Ｗｖ５３４が平面部Ｗ３２０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて回転される。この状態から係合部Ｗｖ５３０ａを側壁部Ｗ２１２とは反対側（矢印Ｌ方向側）へ向けて変位させることにより、一対の突起Ｗｖ５３４と封印シールＷＳＬとが当接され、封印シールＷＳＬが破損される。このように、本実施形態では、ボックスカバーＷｖ２００からの係合部Ｗｖ５３０ａの取り外しにおいて、封印シールＷＳＬを破損させ易くすることで主制御基板（図示せず）への不正操作の虞を作業者（店員）に認識させ易くできる。次いで、図１１８４（ａ）を参照して、第４７実施形態における保護カバーＷｗ５００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１８４（ａ）は、第４７実施形態における基板ボックスＷｗ１００の部分断面図であり、図１１５３（ａ）のＬＸＸＸＩＩａ部における断面に対応する。図１１８４（ａ）に示すように、第４７実施形態における保護カバーＷｗ５００の連結片Ｗｗ５３１ｂは、異なる樹脂材料を用いて二色成形により成形される。言い換えると、連結片Ｗｗ５３１ｂが剛性の異なる複数（本実施形態では、２種類）の部位から形成される。

【３５３３】

連結片Ｗｗ５３１ｂは、第１連結片Ｗｗ５３１ｂ１及び第１連結片Ｗｗ５３１ｂ１とは

異なる剛性を有する樹脂材料から形成される第２連結片Ｗｗ５３１ｂ２から構成され、第１連結片Ｗｗ５３１ｂ１及び第２連結片Ｗｗ５３１ｂ２は、係合部Ｗ５３０ａ（図１１５３参照）の突出方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に並んで配設される。これにより、切断工具（図示せず）を用いて連結片Ｗｗ５３１ｂを切断する際、切断工具の先端を回転させ易くできる。詳細には、例えば、第１連結片Ｗｗ５３１ｂ１が第２連結片Ｗｗ５３１ｂ２よりも硬度が高い樹脂材料を用いて成形され、切断工具がニッパ―やハサミから構成され、一対の刃の間に連結片Ｗｗ５３１ｂを挟み込んで連結片Ｗｗ５３１ｂを切断する場合、第１連結片Ｗｗ５３１ｂ１に対し第２連結片Ｗｗ５３１ｂ２が切断され易い。従って、第１連結片Ｗｗ５３１ｂ１に対し第２連結片Ｗｗ５３１ｂ２を切断させ易くでき、切断工具の刃を回転させ易くできる。これにより、切断工具の先端で封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。その結果、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業者（店員）に認識させ易くできる。次いで、図１１８４（ｂ）を参照して、第４８実施形態における保護カバーＷｘ５００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１８４（ｂ）は、第４８実施形態における基板ボックスＷｘ１００の部分断面図であり、図１１５３（ａ）のＬＸＸＩＩａ部における断面に対応する。図１１８４（ｂ）に示すように、第４８実施形態における保護カバーＷｘ５００の連結片Ｗｘ５３１ｂは、第１連結片Ｗｘ５３１ｂ１及び正面壁部Ｗ５２０から背面壁部Ｗ５１０へ向かう方向（矢印Ｆ－Ｂ方向、図１１５３参照）における寸法が第１連結片Ｗｘ５３１ｂ１よりも小さく形成される第２連結片Ｗｘ５３１ｂ２から構成される。第１連結片Ｗｘ５３１ｂ１及び第２連結片Ｗｘ５３１ｂ２は、係合部Ｗ５３０ａ（図１１５３参照）の突出方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に並んで配設され、断面視において、連結片Ｗｘ５３１ｂは略Ｌ字状に形成される。

【３５３４】

これにより、切断工具がニッパ―やハサミから構成され、一対の刃の間に連結片Ｗｘ５３１ｂを挟み込んで連結片Ｗｘ５３１ｂを切断する場合、第１連結片Ｗｘ５３１ｂ１に対し第２連結片Ｗｘ５３１ｂ２を切断させ易くでき、切断工具の刃を回転させ易くできる。これにより、切断工具の先端で封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。その結果、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業者（店員）に認識させ易くできる。次いで、図１１８４（ｃ）を参照して、第４９実施形態における保護カバーＷｙ５００について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図１１８４（ｃ）は、第４９実施形態における基板ボックスＷｙ１００の保護カバーＷｙ５００の部分背面図である。なお、図１１８４（ｃ）の説明においては、図１１６５（ｂ）を適宜参照する。図１１８４（ｃ）に示すように、第４９実施形態における基板ボックスＷｙ１００の保護カバーＷｙ５００は、切断部Ｗｙ５５０を備える。また、連結片Ｗｅ５３１ａが切断部Ｗｙ５５０と所定の距離を隔てて配設される。切断部Ｗｙ５５０は、係合部Ｗｙ５３０ａから連結部Ｗ５１２側（矢印Ｌ方向側）へ向かうにつれて一対の連結片Ｗ５３１ｂを連結する方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における幅寸法が小さく形成される。言い換えると、切断部Ｗｙ５５０は、背面視において、鋭角状に形成される。これにより、封印シールＷＳＬを切断させ易くできる。なお、保護カバーＷｙ５００に係合部Ｗｙ５３０ａが連結された状態では、切断部Ｗｙ５５０が背面壁部Ｗ５１０及び連結部Ｗ５１２に取り囲まれて配設される。これにより、作業者（店員）が切断部Ｗｙ５５０に接触し、負傷することを抑制できる。連結片Ｗ５３１ａ及び切断部Ｗｙ５５０の対向間の距離は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）におけるボックスベースＷｅ３００の平面部Ｗｅ３２０の正面と切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５により形成される空間との間の距離と略同一に形成される（図１１６５（ｂ）参照）。

【３５３５】

これにより、保護カバーＷｙ５００から係合部Ｗｙ５３０ａを分離させ、切断部Ｗｙ５５０側（矢印Ｄ方向側）における連結片Ｗｅ５３１ａの側面を平面部Ｗｅ３２０の正面に当接させることにより、切断部Ｗｙ５５０を切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗｅ３２５により形成される空間に受け入れ可能とできる（配設できる）。その結果、切欠き部Ｗｅ２２６，Ｗ

ｅ３２５を探す手間を抑制でき、封印シールＷＳＬの切断作業を容易に行うことができる。以下、図１１８５から図１１９８を参照し、第５０実施形態におけるパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０について説明する。図１１８５は、第５０実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図１１８６はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図１１８７はパチンコ機１０の背面図である。なお、以下の説明では、図１１８５に示す状態のパチンコ機１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図１１８５に示す状態のパチンコ機１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図１１８６参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。図１１８５に示すように、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠２と、その外枠２と略同一の外形形状に形成され外枠２に対して開閉可能に支持された内枠４とを備えている。外枠２には、内枠４を支持するために正面視（図１１８５参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠４が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【３５３６】

内枠４には、多数の釘や入賞口６３，６４等を有する遊技盤１３（図１１８６参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠４には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図１１８８参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。内枠４の前面側には、その前面上側を覆う前扉５と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前扉５および下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１１８５参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前扉５および下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠４の施錠と前扉５の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。前扉５は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部５ｃが設けられている。前扉５の裏面側には２枚の板ガラス８を有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。前扉５には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１１８５参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図１１８８参照）へと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、第３図柄表示装置８１（図１１８６参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【３５３７】

前扉５には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部５ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、前扉５の正面視（図１１８５参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。また、右側の電飾部３２下側には、前扉５の裏

面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図１１８６参照）に貼付される証紙等がパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【３５３８】

窓部５ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設される。

【３５３９】

操作ハンドル５１の内部には、球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。図１１８６に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入賞口６３、第１入賞口６４、第２入賞口６４０、可変入賞装置６５、普通入賞口（スルーゲート）６６，６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図１１８５参照）の裏面側に取り付けられる。

【３５４０】

ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口６３、第１入賞口６４、第２入賞口６４０、可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。なお、ベース板６０の構成は樹脂材料に限ら

れるものではない。例えば、薄い板材を張り合わせた木材からなり、その正面側からベース板６０の背面側に配設された各種構造体を遊技者に目視できないように形成されるようにしても良い。遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図１１８５参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図１１８６を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１１８５参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の円弧部材７０とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、上述の遊技領域は狭義の解釈であり、広義の意味として、遊技領域を、流下した遊技球により遊技者に与えられる利益が確定するまでの遊技球の流下領域として表現しても良い。この意味において、遊技領域は、遊技盤１３の正面側の領域に限られるものではない。例えば、後述するセンサＳＥの上流側に配置される経路も遊技領域に含まれる。

【３５４１】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１１８８参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図１１８６の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図１１８６の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。以下、入賞に基づく抽選について詳しく説明する。本実施形態におけるパチンコ機１０では、第１入賞口６４、および第２入賞口６４０へ入賞（遊技者に対して何らかの利益（例えば、賞球の払い出し、抽選の実行、更に有利な状態への移行の利益等）の付与が期待できる入球）があったことを契機として特別図柄（第１図柄）の抽選が行われ、球が普通入賞口６６，６７（又は後述する普通入賞口（スルーゲート）７６５）を通過した場合に普通図柄（第２図柄）の抽選が行われる。第１入賞口６４、および第２入賞口６４０への入球に対して行われる特別図柄の抽選では、特別図柄の大当たりか否かの当否判定が行われると共に、特別図柄の大当たりと判定された場合にはその大当たり種別の判定も行われる。なお、本パチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態では、例えば、３２０分の１の確率で特別図柄の大当たりと判定され、特別図柄の高確率状態（特別図柄の確変状態とも称する）では、例えば、６０分の１の確率で特別図柄の大当たりと判定される。なお、説明の便宜上、第１入賞口６４へ入球した遊技球が後述するセンサＳＥに検出された場合に行われる特別図柄の抽選を「特別図柄１の抽選」と称し、第２入賞口６４０への入球した遊技球が下流側のセンサ（図示せず）に検出された場合に行われる特別図柄の抽選を「特別図柄２の抽選」と称する。

【３５４２】

特別図柄の大当たりになると、パチンコ機１０が特別遊技状態へ移行すると共に、通常時には閉鎖されている特定入賞口６５ａが所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個（規定個数）入賞するまで）開放される動作が最大１５回（１５ラウンド）繰り返される。その結果、特定入賞口６５ａに多量の球が入賞するので、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。なお、特定入賞口６５ａへの入球に伴い賞球の払い出しがあることや、払い出し個数については後述する。なお、特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」、「大当たりＣ」、「大当たりａ」、「大当たりｂ」、「大当たりｃ」の６種類が設けられている。詳細については後述するが、大当たり種

別によって、特別遊技のラウンド数や、特別遊技終了後における電動役物６４０ａの作動パターンが異なるように構成される。特別図柄（第１図柄）の抽選が行われると、第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、１１秒～６０秒など）が経過した後に、抽選結果を示す特別図柄が停止表示される。第１図柄表示装置３７において変動表示が行われている間に球が第１入賞口６４、または第２入賞口６４０へと入球すると、その入球回数は入賞口の種別毎にそれぞれ最大４回まで保留され、その保留球数が第１図柄表示装置３７により示されると共に、第３図柄表示装置８１においても示される。第１図柄表示装置３７において変動表示が終了した場合に、第１入賞口６４についての保留球数（特別図柄１の保留球数）、または第２入賞口６４０についての保留球数（特別図柄２の保留球数）が残っていれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。なお、特別図柄１の保留球数と特別図柄２の保留球数が共に残っている場合は、特別図柄２の保留球に基づく抽選が優先的に実行される。

【３５４３】

なお、本実施形態では、特別図柄１の保留球数と特別図柄２の保留球数が共に残っている場合は、特別図柄２の保留球に基づく抽選が優先的に実行されるように構成したが、これに限られるものではなく、例えば、特別図柄の取得順（入球順）に優先的に抽選を実行しても良いし、特別図柄１と特別図柄２とで交互に抽選を実行しても良いし、特別図柄１と特別図柄２とで同時に抽選を実行しても良い。普通図柄（第２図柄）の抽選では、普通図柄の当たりか否かの当否判定が行われる。普通図柄の当たりになると、所定時間（例えば、０．２秒または１秒）だけ第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａが駆動され、第２入賞口６４０へ球が入球し易い状態になる。つまり、普通図柄の当たりになると、球が第２入賞口６４０へ入球し易くなり、その結果、特別図柄の抽選が行われ易くなる。また、普通図柄（第２図柄）の抽選が行われると、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、０．１秒または１秒など）が経過した後に、抽選結果を示す普通図柄が停止表示される。第２図柄表示装置８３において変動表示が行われている間に球が普通入賞口６６，６７，７６５を通過すると、その通過回数は最大４回まで保留され、その保留球数が第１図柄表示装置３７により表示されると共に、第２図柄保留ランプ８４においても示される。第２図柄表示装置８３において変動表示が終了した場合に、普通入賞口６６，６７，７６５についての保留球数が残っていれば、次の普通図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。本実施形態では、大当たり終了後の付加価値として、その大当たり終了後から次に大当たりとなるまでの間、パチンコ機１０が特別図柄の高確率状態（特別図柄の確変中）へ移行するように構成される場合（例えば、後述する大当たりＡ、大当たりＢ、大当たりａ、大当たりｂ）と、大当たり遊技の後に、特別図柄の抽選が１００回終了するまで普通図柄の時短状態となる場合（例えば、後述する大当たりＣ、大当たりｃ）と、が用意されている。

【３５４４】

なお、本実施形態では、特別遊技状態の終了後に特別図柄の確変状態が付与される場合に、その特別図柄の確変状態が次に大当たりとなるまでの間継続される場合を説明したが、これに限られるものではなく、例えば、特別遊技状態が終了してから特別図柄の抽選が１００回終了するまで特別図柄の確変状態（高確率状態）が付与され、特別図柄の抽選が１００回終了して以降は通常状態に設定されるようにしても良い。なお、上述した特別図柄の確変状態（高確率状態）が付与される特別図柄の抽選回数は、１００回に限られるものではない。例えば、５０回でも良いし、２００回でも良い。また、上述した普通図柄の時短状態となる特別図柄の抽選回数は、１００回に限られる物ではない。例えば、５０回でも良いし、５回でも良いし、０回でも良い。ここで、「特別図柄の高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における特別図柄の高確率状態（特別図柄の確変中）は、普通図柄（第２図柄）の当たり確率は変化しないが、第２入賞口６４０へ球が入賞し易い遊技の状態

を含む。一方、「特別図柄の低確率状態」とは、特別図柄の確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、特別図柄の確変中よりも大当たり確率が低い状態をいう。また、「普通図柄の時短状態（時短中）」とは、普通図柄の当たり確率は変化しないが、第２入賞口６４０へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。また、「通常状態」とは、特別図柄の確変中でも普通図柄の時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も普通図柄（第２図柄）の当たり確率も変化しておらず、第２入賞口６４０へ球が入賞し易いわけでもない状態）のことをいう。

【３５４５】

特別図柄の確変中や、普通図柄の時短中では、第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間が変更され、通常状態に比較して長い時間が設定される。電動役物６４０ａが励磁された状態（励磁状態、後述する移動板部材６４１が前側位置に配置され第１送球経路ＫＲ１に進入している状態）にある場合は、その電動役物６４０ａが非励磁とされ退避した状態（非励磁状態、後述する移動板部材６４１が後側位置に配置され第１送球経路ＫＲ１から退避している状態）にある場合と比較して、第２入賞口６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、特別図柄の確変中や普通図柄の時短中は、第２入賞口６４０へ球が入球し易い状態となる。即ち、特別図柄の抽選が行われやすくなる。なお、特別図柄の確変中や普通図柄の時短中において、第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、普通図柄の当たりとなった場合における電動役物６４０ａの開放回数を、通常状態よりも増やすように構成してもよい。また、特別図柄の確変中や普通図柄の時短中において、普通図柄（第２図柄）の当たり確率はアップして、第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間、および電動役物６４０ａの開放回数のうち少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、特別図柄の確変中や普通図柄の時短中において、第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間や、電動役物６４０ａの開放回数は変更せず、普通図柄（第２図柄）の当たり確率だけを、通常状態に比較してアップするように構成してもよい。

【３５４６】

遊技領域の正面視左側下部（図１１８６の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤおよび７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、主制御装置１１０（図１１８８参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、球が、第１入賞口６４へ入賞したか、第２入賞口６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７Ｂが作動するように構成されている。また、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。この第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて特別図柄（第１図柄）の変動表示が行われている間に球が第１入賞口６４、または第２入賞口６４０へと入球した場合、その入球回数は入賞口の種別毎にそれぞれ最大４回まで保留され、その保留球数は第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより示されると共に、第３図柄表示装置８１においても示される。なお、本実施形態においては、第１入賞口６４の下流側に配置されるセンサＳＥ、および第２入賞口６４０への入球は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留回数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。

【３５４７】
なお、本パチンコ機１０では、第１入賞口６４の下流側に配置されるセンサＳＥ、第２入賞口６４０のいずれかに入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、４Ｒ通常大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「８Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が８ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「４Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことであり、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。

【３５４８】
「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで電動役物６４０ａの作動パターンが変化すること（又は第２図柄（普通図柄）の当たり確率がアップすること）で第２入賞口６４０へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２入賞口６４０への入賞のし易さもアップしていない状態）である。確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。なお、確変中や時短中において、第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物６４０ａが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、確変中や時短中において、第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであってもよい。遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。

【３５４９】
可変表示装置ユニット８０には、第１入賞口６４、第２入賞口６４０のいずれかの入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通入賞口（スルーゲート）６６，６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３と

、普通入賞口６６，６７を遊技球が通過した回数に対応する保留球数を点灯状態により示す第２図柄保留ランプ８４と、が設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。このセンターフレーム８６の中央に開口される開口部から第３図柄表示装置８１が視認可能とされる。第３図柄表示装置８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図１１８８参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中および下の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図１１８８参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【３５５０】

本実施形態では、第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。本実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図１１８８参照）により行われる特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動表示（同一の主図柄が揃った状態で最終的に停止する変動表示）が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生（特別遊技状態への移行が開始）するよう構成されている。一方、特別図柄の抽選結果が外れであった場合は、同一の主図柄が揃わない変動表示（揃わない状態で最終的に停止する変動表示）が行われる。例えば、特別図柄の抽選結果が通常大当たりであれば、偶数番号である「０，２，４，６，８」が付加された主図柄が揃う変動表示が行われる。一方、確変大当たりであれば、奇数番号も加えたすべての番号「０，１，２，３，４，５，６，７，８，９」のうちいずれかの番号が付加された主図柄が揃う変動表示が行われる。一方、特別図柄の抽選結果が外れであれば、同一番号の主図柄が揃わない変動表示が行われる。次に、第３図柄表示装置８１に表示される、遊技盤１３の右側の経路（流路）を狙って球を打ち出すように促す表示（右打ちナビ）について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の確変状態や、普通図柄の時短状態となった場合に、電動役物６４０ａにより遊技球が案内され易くなるので、電動役物６４０ａが配置される遊技盤１３の右側へと球を打ち出す（右打ちする）ことにより、第２入賞口６４０へと球を入球させやすくなる。また、詳細については後述するが、第２入賞口６４０へと球が入球したことに基づいて行われる特別図柄の抽選（特別図柄２の抽選）により大当たりとなると、第１入賞口６４へと球が入球したことに基づいて行われる特別図柄の抽選（特別図柄１の抽選）により大当たりとなる場合に比較して、最大賞球個数を獲得できる大当たり（大当たりａ，ｂ，ｃ）となりやすい。

【３５５１】

よって、大当たりの終了後に付与される特別図柄の確変状態や、普通図柄の時短状態では、右打ちを実行することにより、遊技者にとって有利となる。換言すれば、特別図柄の確変状態や、普通図柄の時短状態に設定されたとしても、遊技者が右打ちしなければ第２入賞口６４０へと球を入球させることが難しいため、特別図柄の確変状態や、普通図柄の時短状態の恩恵を遊技者が十分に受けることができなくなってしまう。そこで、本実施形態では、特別図柄の確変状態や、普通図柄の時短状態においては、特定の画像（右打ちナビ）を表示させることにより、遊技者が特別図柄の確変状態や普通図柄の時短状態となることによる恩恵を確実に得られるように構成している。右打ちナビでは、第３図柄表示装置８１に「右を狙え！！」との文字が表示されると共に、その文字の上下に右向きの矢印が３つずつ表示される。これらの文字、および矢印が表示されることにより、遊技者に対して球を遊技盤１３の右側に設けられた経路（流路）へと打ち出すべきであると感じさせることができる。よって、遊技者に対して、特別図柄の確変状態、および普通図柄の時短状態となることによる恩恵を確実に獲得させることができる。次に、本実施形態のパチンコ機１０において第３図柄表示装置８１に対して表示される警告画像の一例について説明

する。この警告画像は、遊技者が遊技盤１３の右側に設けられた経路（流路）へと球を打ち出す（右打ちする）べき期間でないにもかかわらず、右打ちを実行していると判別された場合に第３図柄表示装置８１に対して表示される画像（右打ち警告画像）である。より具体的には、通常状態（特別図柄の確変状態でも、普通図柄の時短状態でもない状態）において、遊技者が右打ちを行っていると判別した場合に表示される。

【３５５２】

本実施形態のパチンコ機１０では、通常状態において電動役物６４０ａが第２入賞口６４０に球を案内し難いよう制御される（右打ちを行ったとしても第２入賞口６４０へと球を入球させにくい）。このため、通常状態において右打ちを行うと、左打ちにより第１入賞口６４を狙って球を打ち出す場合に比較して、特別図柄の抽選を受ける機会が少なくなってしまう。即ち、通常状態において右打ちを行うと、大当たりとなりにくくなるので、遊技者にとって損となってしまう。よって、右打ち警告画像を表示させて左打ちを促すことにより、遊技者が損をしてしまうことを防止（抑制）できるように構成している。通常状態において遊技者が右打ちを行っていると判別した場合には、第３図柄表示装置８１に対して、「警告」との文字と、「左打ちで遊技してね！！」との文字とが表示される。これらの文字が表示されることにより、遊技者に対して右打ちをすべきではない（左打ちを行うべきである）と気付かせることができる。また、ホールの店員も右打ち警告画面の有無を確認することにより、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法を実行している遊技者がいるか否かを容易に判別することができる。本実施形態では、右打ちを行っているか否かの判断方法として、右打ちを行った場合に球が流入し得る普通入賞口（スルーゲート）６７（図１１８６参照）に対して球が入球したか否かによって判断する。本実施形態では、通常状態において普通入賞口（スルーゲート）６７（図１１８６参照）に球が入球したことを検出した場合に、右打ち警告画像を表示させるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、特別遊技状態（大当たり状態）以外の状態において、特定入賞口６５ａへと球が入賞（入球）したことを検出した場合に、不正遊技（右打ち遊技に限らず、例えば、可変入賞装置６５に負荷を与えて特定入賞口６５ａを開放させ、遊技球を無理やり入球させる遊技態様も含む）が行われていると判別して、右打ち警告画像を表示させるように構成してもよい。これにより、ホールの店員は右打ち警告画像の有無を確認するだけで容易に不正の有無を判別することができる。

【３５５３】

また、例えば、特別遊技状態（大当たり状態）以外の状態において、特定入賞口６５ａへと球が入球したことを検出した場合に、ホールコンピュータに対して不正が行われていることを示す信号を出力するように構成してもよい。これにより、ホールコンピュータの操作者は容易に不正が行われている可能性の有無、および不正行為が行われているパチンコ機１０の台番号（位置）を判断することができる。また、例えば、可変表示装置ユニット８０の右側流路を狭めることで、遊技球が通過せざるを得ない範囲を構成し、その範囲に、遊技球の通過を検出可能な検出センサを配設するようにしても良い。この場合、その検出センサにより遊技球の通過が検出されたことに基づいて、右打ちが行われていると判断することができる。また、例えば、可変表示装置ユニット８０の最上位置（図１１８６における左右中心位置に相当）よりも左側に配置される可動部材（例えば、風車）の変位を検出可能な検出センサを配設しても良い。この場合、遊技球の打ち出しが行われている場合に、予想される動作タイミングを過ぎても可動部材の変位が検出されないことに基づいて、右打ちが行われていると判断することができる。次に、可変入賞装置６５において異常が発生していることを検知した場合に表示される警告画像について説明する。ここで、可変入賞装置６５の異常とは、例えば、特別遊技状態（大当たり状態）でないにもかかわらず特定入賞口６５ａへの入球を検出した場合などが例示される。可変入賞装置６５において異常が発生していると判別した場合は、第３図柄表示装置８１の中央部分に「警告」との文字が大きく表示される。また、その下部には、「ゲートエラー係員を呼んで下さい」との文字が表示される。これらの文字により、遊技者は、パチンコ機１０においてエラーが発生していると判別することができるので、ホールの店員等に対して迅速に修理等

を依頼することができる。

【３５５４】

第２図柄表示装置８３は、球が普通入賞口（スルーゲート）６６，６７，７６５を通過する毎に表示図柄（第２図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球が普通入賞口（スルーゲート）６６，６７，７６５を通過したことが検出されると、第２図柄の当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置８３において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置８３において、第２図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置８３における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第２図柄の変動表示にかかる時間（変動時間）は、遊技状態が通常状態中よりも、特別図柄の確変中、または普通図柄の時短中の方が短くなるように設定される。これにより、特別図柄の確変中、および普通図柄の時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、普通図柄（第２図柄）の抽選を通常状態中よりも多く行うことができる。よって、普通図柄の当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口６４０の電動役物６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。従って、特別図柄の確変中、および普通図柄の時短中は、第２入賞口６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【３５５５】

なお、特別図柄の確変中、または普通図柄の時短中において、当たり確率をアップさせたり、電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を増やしたりするなど、その他の方法によって第２入賞口６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、特別図柄の確変中、または普通図柄の時短中において、通常状態中よりも短く設定する場合は、普通図柄の当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、１回の普通図柄の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。普通入賞口（スルーゲート）６６，６７は、可変表示装置ユニット８０の両側の領域において遊技盤に組み付けられ、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤を流下する球の一部が通過可能に構成されている。また、普通入賞口（スルーゲート）７６５は、経路構成装置７００の内部流路を流下する遊技球を検出可能に配設される。普通入賞口（スルーゲート）６６，６７，７６５を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。球の普通入賞口（スルーゲート）６６，６７，７６５の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ８４においても点灯表示される。第２図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。

【３５５６】

また、普通入賞口（スルーゲート）６６，６７，７６５の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、ベース板６０に配設される普通入賞口（スルーゲート）６６，６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、１つでも良いし、その他の複数（例えば、３つ以上）であっても良い。また、普通入賞口（スルーゲート）６６，６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の左右両側に限定されるものではなく、例えば、可変

表示装置ユニット８０の左右いずれか一方でも良いし、可変表示装置ユニット８０の上方や下方でも良い。また、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口６４が配設されている。この第１入賞口６４へ球が入賞すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチとしてのセンサＳＥがオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１１８８参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ａで示される。一方、第１入賞口６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口６４０が配設されている。第２入賞口６４０へ球が入賞すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１１８８参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ｂで示される。また、第１入賞口６４及び第２入賞口６４０は、それぞれ、球が入賞すると、第１入賞口スイッチとしてのセンサＳＥ又は第２入賞口スイッチ（流下する球が連続で通過することが無いよう配置される各スイッチ）がオンとなることに基づいて５個の球が賞球として払い出される入賞口（賞球口）の１つにもなっている。

【３５５７】

なお、本実施形態においては、第１入賞口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成してもよい。また、賞球数や賞球数の大小関係を逆にしても良い。第２入賞口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａはスライド移動可能に構成されており、通常は電動役物６４０ａが非励磁状態（退避状態）となって、球が第２入賞口６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、普通入賞口（スルーゲート）６６，６７，７６５への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置８３に表示された場合、電動役物６４０ａが励磁状態（進入状態）となり、球が第２入賞口６４０へ入賞しやすい状態となる。なお、上述した通り、特別図柄の確変中および普通図柄の時短中は、通常状態中に比較して普通図柄の当たり確率が高く、また、普通図柄の変動表示にかかる時間も短いので、普通図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなるようにしても良い。即ち、電動役物６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、特別図柄の確変中および普通図柄の時短中は、電動役物６４０ａが開放される時間も、通常状態中より長くなるようにしても良い。特別図柄の確変中および普通図柄の時短中は、通常状態に比較して、第２入賞口６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。一方、第１入賞口６４は、第２入賞口６４０に設けられているような電動役物は有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。

【３５５８】

ここで、第１入賞口６４に球が入賞した場合と第２入賞口６４０へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は、低確率状態であっても高確率状態でも同一である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として最大の利益（特別遊技状態における賞球個数）が得られる大当たり（大当たりＡ，ａ，ｂ，ｃ）となる確率は、第２入賞口６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第１入賞口６４は、第２入賞口６４０にあるような電動役物６４０ａは有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。よって、通常中においては、第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａが非励磁状態（退避状態）にある場合が多く、第２入賞口６４０に入賞しづらいので、電動役物６４０ａのない第１入賞口６４へ向けて、可変表示装置ユニット８０の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入賞口６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりと

なることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。一方、特別図柄の確変中や普通図柄の時短中は、普通入賞口（スルーゲート）６６，６７，７６５に球を通過させることで、第２入賞口６４０に付随する電動役物６４０ａが励磁状態（進入状態）となりやすく、第２入賞口６４０に入賞しやすい状態であるので、電動役物６４０ａが配設される側へ向けて、可変表示装置８０の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、普通入賞口（スルーゲート）６７を通過させて電動役物６４０ａを開放状態にすると共に、第２入賞口６４０への入賞によって大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。このように、本実施形態のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。第１入賞口６４の下側には可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口）６５ａが設けられている。

【３５５９】

パチンコ機１０においては、第１入賞口６４、または第２入賞口６４０への入賞に起因して行われた特別図柄の抽選で大当たりになると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７Ａ又は第１図柄表示装置３７Ｂを点灯させる。加えて、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、大当たりの発生が報知される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個（規定個数）入賞するまで）開放される。この特定入賞口６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量（本実施形態では、１個の球の入賞に基づき１５個）の賞球の払い出しが行われる。可変入賞装置６５は、具体的には、特定入賞口６５ａを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板を前後方向に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。特定入賞口６５ａは、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大開放口ソレノイドを駆動して開閉板を後方に退避させ、球が特定入賞口６５ａに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。

【３５６０】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５ａの開放中に、球が特定入賞口６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）配置しても良く、また配置位置も第１入賞口６４の下側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット８０の左右側や上側でも良い。遊技盤１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠１４の小窓３５（図１１８５参照）を通じて視認することができる。遊技盤１３には、第１アウト口７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口６３，６４，６５ａ，６４０にも入賞しなかった球は、第１アウト口７１を通って図示しない球排出路へと案内される。第１アウト口７１は、第１入賞口６４の下方に配設される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。図１１８７に示すように、パチンコ機１の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ラン

プ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【３５６１】

裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４、払出制御装置１１１および発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）および基板ボックス１０２（払出制御装置１１１および発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【３５６２】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図１１８８参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図１１８８参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

次に、図１１８８を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１１８８は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂおよび第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。

【３５６３】

なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。ＲＡＭ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【３５６４】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口６５ａの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群およびスライド位置検出センサＳや回転位置検出センサＲを含むセンサ群などからなる各種スイッチ２０８、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【３５６５】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出ス

イッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【３５６６】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。

【３５６７】

また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３および第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置１１４は、第３図柄表示装置８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置８１の表示と音声出力装置２２６からの音声出力とをあわせることができる。電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１１８７参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置であ

る。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧およびバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【３５６８】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１および払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０および払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０および払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０および払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１１８７参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。図１１８９から図１１９１を参照して、経路構成装置７００の全体構成について説明をする。図１１８９は、経路構成装置７００の分解正面斜視図であり、図１１９０は、経路構成装置７００の部分拡大正面図であり、図１１９１（ａ）及び図１１９１（ｂ）は、図１１９０のＭＣＤＬＸＸＸＩＩａ－ＭＣＤＬＸＸＸＩＩａ線における経路構成装置７００の部分断面図である。

【３５６９】

図１１９０では、振分け部材７６０の内周面、シーソー部材７６２、連通孔７５１及び回収孔７５２の外形が破線で図示される。また、図１１９１（ａ）では、電動役物６４０ａが後述する第１送球経路ＫＲ１から退避している退避状態が図示され、図１１９１（ｂ）では、電動役物６４０ａが第１送球経路ＫＲ１に進入している進入状態が図示される。図１１８９に示すように、経路構成装置７００は、遊技盤１３のセンターフレーム８６の下側に配設され、ベース板６０に対して正面側に配置される正面側形成部７１０と、ベース板６０に対して背面側に配置される背面側形成部７２０と、を主に備えて形成される。正面側形成部７１０は、ベース板６０の正面側に取着される入賞部材７３０と、その入賞部材７３０の左右両側における正面側に配設される屈曲部材７４０と、を主に備えて形成される。背面側形成部７２０は、ベース板６０の背面側に取着される介設部材７５０と、その介設部材７５０の背面側に配設される振分け部材７６０と、介設部材７５０にソレノイド６４０ｓが固定配置される電動役物６４０ａと、を主に備えて形成される。

【３５７０】

入賞部材７３０は、ベース板６０の板正面に配設され貫通孔６０ａを覆う形状で薄肉に形成されベース板６０に装着される覆設板部７１１と、その覆設板部７１１の左右中央位置において前後方向に穿設される上側球通過孔７１３と、その上側球通過孔７１３の下側に配置され前後方向に穿設される下側球通過孔７１４と、覆設板部７１１の左右方向中央上部に位置する第１入賞口６４と、その第１入賞口６４の下側（下側球通過孔７１４の下側）に位置する第２入賞口６４０と、左右方向両側に位置し前後方向に貫通形成される貫通孔７３１と、その貫通孔７３１の下側に位置し前後方向に貫通形成される下側挿通孔７３２と、右側の下側挿通孔７３２よりも左側において前後方向に貫通形成される球通過孔

７３４ａを有する第１球送球部７３４と、その第１球送球部７３４の下縁部右端から右上方向に延びる長孔として前後方向に貫通形成される貫通孔７３５と、右側の下側挿通孔７３２よりも右側において前後方向に貫通形成される球通過孔７３６ａを有する第２球送球部７３６と、上側球通過孔７１３を基準として第１球送球部７３４と左右対称に形成される第３球送球部７３７と、を主に備えて形成される。貫通孔７３１は、その内部に後述する屈曲部材７４０の上側突出部７４１が挿通される部材であり、上側突出部７４１の背面視における外形よりも少し大きく開口する正面視略矩形状に形成される。下側挿通孔７３２は、背面側に配設される介設部材７５０の回収孔７５２と連通される孔であり、介設部材７５０の回収孔７５２と対向する位置に形成される。また、下側挿通孔７３２は、下面側が湾曲される正面視略Ｄ字形状に開口される。

【３５７１】

下側挿通孔７３２の背面には、球の通過を検知するセンサＳＥは配設される。センサＳＥは、正面視略矩形状に形成されると共に、その側面に球の直径よりも少し大きい直径の貫通孔が形成される部材であり、その貫通孔の内部を球が通過することで球の通過を検出することができる。センサＳＥは、貫通孔の軸が下側挿通孔７３２の下面側の円弧軸と同軸上に位置して配設される。これにより、貫通孔の開口方向を背面側に向かうに従って少し下方に傾斜する様態とすることができるので、センサＳＥの貫通孔内部を通過する球が貫通孔の内側に留まることを抑制できる。第１球送球部７３４は、介設部材７５０の第１傾斜溝７５５の上流側端部に連通される位置に配置される球通過孔７３４ａと、その球通過孔７３４ａの正面視Ｕ字形状の縁部が正面側に突設される突設縁部７３４ｂと、その突設縁部７３４ｂの下流側部において球経路側に突設され、その突設先端が背面側へ傾斜する形状であることから流下してきた球を背面側に送球可能とされる下流側送球部７３４ｃと、を備える。貫通孔７３５は、移動板部材６４１が前後方向に挿通可能な形状から形成される。即ち、移動板部材６４１の右側案内部６４３及び左側案内部６４５とそれらを連結する連結部との正面視における外形よりも若干大きな形状で形成される。これにより、移動板部材６４１の退避状態では、貫通孔７３５により移動板部材６４１の前端部が支持され、移動板部材６４１の進入状態では、貫通孔７３５により移動板部材６４１の後端側が支持されることで、移動板部材６４１の配置を安定させることができる。第２球送球部７３６は、介設部材７５０の第２傾斜溝７５７の上流側端部に連通される位置に配置される球通過孔７３６ａと、その球通過孔７３６ａの正面視Ｕ字形状の縁部が正面側に突設される突設縁部７３６ｂと、その突設縁部７３６ｂの下流側部において球経路側に突設され、その突設先端が背面側へ傾斜する形状であることから流下してきた球を背面側に送球可能とされる下流側送球部７３６ｃと、を備える。

【３５７２】

第３球送球部７３７は、第１球送球部７３４の左右対称に形成される一方で、電動役物６４０ａにより遊技球が案内されるようには構成されていない。左方向からの球の入球を許容する形状であり、球の入球の頻度を少なくすることができる。第３球送球部７３７は一般入賞口６３（図１１８６参照）と同様の機能を有している。即ち、球の入球により、５個～１５個の球が賞球として払い出される。なお、第３球送球部７３７への入球が稀なことから、入球した場合の遊技者の利益の最大化を図るために、賞球個数は最大（１５個）で設定される。屈曲部材７４０は、上述した入賞部材７３０の貫通孔７３１と下側挿通孔７３２との正面側に配設される部材であり、正面視におけるベース板６０（図１１８６参照）の左右方向略中央位置を対称に２つ配設され、その外形形状は概略左右対称に形成される。また、屈曲部材７４０は、正面視において、遊技領域を形成する内レール６１（図１１８６参照）との間に、球が通過可能な大きさの隙間が形成される位置に配置される。これにより、屈曲部材７４０の下側の遊技領域を流下する球が、屈曲部材７４０と内レール６１との間に挟まれて遊技領域に留まることが抑制される。屈曲部材７４０は、正面視略矩形の板状体から形成され、その背面から突出する上側突出部７４１と、その上側突出部７４１よりも下方から突出する下側突出部７４３と、上側突出部７４１及び下側突出部７４３の対向間に形成される開口７４４と、を備えて形成される。上側突出部７４１は

、背面視において下側が開放する略Ｕ字形状に形成され、その外形が、入賞部材７３０の貫通孔７３１の内形よりも少し小さく設定される。これにより、屈曲部材７４０を入賞部材７３０に配置する際には、上側突出部７４１を貫通孔７３１の内部に挿入して配設できる。よって、屈曲部材７４０を入賞部材７３０へ配置する際には、上側突出部７４１を挿入して位置決めすることができるので、その組み付け工程を簡易にできる。

【３５７３】

下側突出部７４３は、上側突出部７４１の下側に形成されると共に、上側が開放される背面視略Ｕ字形状に形成される。即ち、背面視すると、上側突出部７４１と下側突出部７４３との互いの開放部分が上下方向に対向する様態に形成される。下側突出部７４３は、入賞部材７３０の貫通孔７３１から屈曲部材７４０側に送球される球を入賞部材７３０の下側挿通孔７３２に送球するための経路（以下、「第２送球経路ＫＲ２」と称す）を形成するための部材であり、下側挿通孔７３２と前後方向に対向する位置に形成される。下側突出部７４３の背面側への突出距離は、球の直径よりも大きい寸法に設定される。また、下側突出部７４３の突出先端面が入賞部材７３０と当接した状態で屈曲部材７４０が入賞部材７３０に配置される。よって、屈曲部材７４０と入賞部材７３０との対向間の距離寸法が球の直径よりも大きくされ、屈曲部材７４０と入賞部材７３０との対向間に球が鉛直方向に送球される送球路（以下、「第１送球経路ＫＲ１」と称す）が形成される。屈曲部材７４０には、上側突出部７４１の上部内面から下側突出部７４３の下部内面に亘って突出する案内部７４２が形成される。案内部７４２は、側面視において背面側が開放される略Ｕ字形状に突出される。案内部７４２は、入賞部材７３０の貫通孔７３１から屈曲部材７４０（第１送球経路ＫＲ１）に送球される球を鉛直方向に送球した後に、入賞部材７３０の下側挿通孔７３２に送球する突壁であり、下側の内縁部の上下方向高さは、背面に配置される下側挿通孔７３２の下側の内縁部の高さよりも少し小さく形成される。案内部７４２は、背面側に配置される貫通孔７３１の正面視における左右方向中央線に沿って形成される。これにより、案内部７４２と当接して案内（背面側に折り返し）されるので、球を容易に左右方向に位置ずれさせることができる。開口７４４は、上側突出部７４１と下側突出部７４３との対向間に形成される所定の隙間であり、背面視における左右方向両側に形成される。また、開口７４４は、側面視において、背面側が開放する略Ｕ字形状に形成される。

【３５７４】

開口７４４は、背面側端部の上端の高さが、同じ前後位置の案内部７４２の先端側部と略同一の上下方向高さに設定されると共に、背面側端部の下端の高さが、移動板部材６４１の右側案内部６４３の下側面と略同一の上下方向高さに設定される。開口７４４は、第１送球経路ＫＲ１と第４送球経路ＫＲ４との連結部分の左右方向の側面に開口して形成される。振分け部材７６０は、正面視横長矩形に形成されると共に、正面側が開放された箱状体に形成される。また、振分け部材７６０は、正面視において左右方向略中央位置で屈曲されており、左右方向略中央位置から左右方向外側に向かうに従って下側に傾斜して形成される。また、振分け部材７６０の左右方向の両端部は、上述した入賞部材７３０の貫通孔７３１と対向する位置に設定される。振分け部材７６０は、正面視における左右方向中央位置から左右両側へ向けて下方傾斜する一対の傾斜面７６１と、その互いの傾斜面７６１の中央に配置されるシーソー部材７６２と、シーソー部材７６２の上方に形成される送球口７６３と、シーソー部材７６２の回転を規制するための規制壁部７６４と、右側の傾斜面７６１に案内される球が通過可能な位置に配設される普通入賞口（スルーゲート）７６５と、を主に備えて形成される。一対の傾斜面７６１は、左右反対方向に延びる傾斜面であって、水平面に対する傾斜角度が左右対称となるように形成される。なお、本実施形態では、上流側において若干急な傾斜角度となる領域を設け、その下流側において傾斜角度が緩やかとなる領域の傾斜角度が水平面に対して５度で形成される。送球口７６３は、振分け部材７６０の正面側に開口を形成するための部材であり、入賞部材７３０の第１入賞口６４と対向する位置に形成される。これにより、振分け部材７６０が後述する介設部材７５０に配設されると、送球口７６３と介設部材７５０との対向間に空間を形成する

ことができる。
【３５７５】
その空間は、球の外径よりも大きい空間（即ち、球が通過可能な空間）に形成されると共に、ベース板６０に穿設された貫通孔６０ｂを介して入賞部材７３０の第１入賞口６４の内部空間と連結される。これにより、第１入賞口６４に入賞される球を送球口７６３と介設部材７５０との対向間の空間に送球して、その空間の内部を送球させることができる。軸部７６２ｂは、シーソー部材７６２を軸周りに回転させるための軸支部であり、円柱形状に形成されると共に、シーソー部材７６２の円環内側に挿通される。この状態で、軸部７６２ｂが、介設部材７５０と振分け部材７６０との間に挟持されることで、シーソー部材７６２は軸部７６２ｂを軸に回転可能に配置される。突起７６２ａは、上述した送球口７６３と介設部材７５０との対向間の空間から球が送球される際に、球を左右の傾斜面７６１に交互に一球ずつ振り分けるための突起であり、中央部の突起７６２ａの先端が位置する方向と左右方向反対側に球が送球される。両端に突設される突起７６２ａは、シーソー部材７６２の変位を規制すると共に、球の通過した際にかかる重みにより、中央部の突起７６２ａの先端が位置する方向を変位させる（シーソー部材７６２を回転させる）部材であり、突起７６２ａの先端面と規制壁部７６４とが当接することでシーソー部材７６２の回転が規制される。一方、規制壁部７６４と当接していない突起７６２ａは、球が中央部の突起７６２ａに案内されると、案内された球がその突起７６２ａと衝突して下方に押し下げられる。これにより反対側の突起７６２ａが上方に変位されると共に、下方に変位された突起７６２ａの先端が規制壁部７６４と当接してその変位が規制される。傾斜面７６１は、上述したシーソー部材７６２によって左右に振り分けられた球が転動して送球される経路（以下、「第３送球経路ＫＲ３」と称す）の転動面であり、振分け部材７６０の左右方向中央位置から外側に向かって下降傾斜して形成される。これにより、振分け部材７６０のシーソー部材７６２によって左右に振り分けられた球は、傾斜面７６１上を転動されて、傾斜面７６１の下降側の端部に送球（転動）される。
【３５７６】
傾斜面７６１の下降側の端部には、その端部に向かうに従って、背面側の側面が前方に厚みを増すように介設部材７５０へ近接する方向へ傾斜して形成される。これにより、傾斜面７６１を転動してその端部まで送球された球を、振分け部材７６０の前方に配設される介設部材７５０の連通孔７５１に送球することができる。普通入賞口（スルーゲート）７６５は、介設部材７５０と振分け部材７６０との間に配設され、介設部材７５０と振分け部材７６０とが連結固定されることで内側に固定配置される。普通入賞口（スルーゲート）７６５の球通過孔の内側面であって、傾斜面７６１に沿う側の面が、傾斜面７６１の上面と面位置となるように、普通入賞口（スルーゲート）７６５の配置は設計される。これにより、球が普通入賞口（スルーゲート）７６５を通過する際に、球に与えられる抵抗を最小限に抑えることができ、普通入賞口（スルーゲート）７６５が配設される右側の傾斜面７６１を流下する球と、普通入賞口（スルーゲート）７６５が配設されていない左側の傾斜面７６１を流下する球との、流下速度を均一化することができる。普通入賞口（スルーゲート）７６５の機能は、上述した普通入賞口（スルーゲート）６６，６７と共通である。即ち、普通入賞口（スルーゲート）７６５は、球が通過した場合に普通図柄（第２図柄）の抽選が行われる検出口としての機能を有する。また、第２図柄表示装置８３において変動表示が行われている間に球が普通入賞口（スルーゲート）７６５を通過すると、その通過回数は、普通入賞口（スルーゲート）６６，６７の通過回数と共同で最大４回まで保留され、その保留球数が第１図柄表示装置３７により表示されると共に、第２図柄保留ランプ８４においても示される。なお、普通入賞口（スルーゲート）６６，６７，７６５の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。
【３５７７】
第２図柄表示装置８３は、球が普通入賞口（スルーゲート）６６，６７，７６５を通過する毎に表示図柄（第２図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に

点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球が普通入賞口（スルーゲート）６６，６７，７６５を通過したことが検出されると、第２図柄の当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置８３において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置８３において、第２図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。第２図柄表示装置８３において変動表示が終了した場合に、普通入賞口（スルーゲート）６６，６７，７６５についての保留球数が残っていれば、次の普通図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。介設部材７５０は、屈曲部材７４０と振分け部材７６０との前後間に介在する部材であって、正面視横長矩形状に形成されると共に、正面視における左右方向の中央下部に上述した可変入賞装置６５と、左右両側に前後方向に貫通される連通孔７５１と、その連通孔７５１の下側に開口される回収孔７５２と、連通孔７５１及び回収孔７５２の間で前後方向に左右長尺の形状で貫通形成される支持凹部７５３と、左右中央位置を下流側端部として正面視左側へ向かって下降傾斜する直線状の第１傾斜溝７５５と、その第１傾斜溝７５５の下方において左右中央位置を下流側端部として正面視左側へ向かって下降傾斜する直線状の第２傾斜溝７５７と、その第２傾斜溝７５７の下方に配置される第２回収孔７５８と、を主に備えて形成される。連通孔７５１は、振分け部材７６０の左右両端部の正面側に形成されると共に、入賞部材７３０の貫通孔７３１の背面側に形成される。よって、振分け部材７６０の左右両端部の空間と、入賞部材７３０の貫通孔７３１の内部空間とが連通孔７５１を介して連結される。従って、上述した振分け部材７６０の傾斜面７６１の上部を転動する球を、連通孔７５１を通過させて、入賞部材７３０の貫通孔７３１に送球する経路（以下、「第４送球経路ＫＲ４」と称す）を形成することができる。

【３５７８】

回収孔７５２は、上述したように、入賞部材７３０の下側挿通孔７３２の背面側に開口形成される開口である。即ち、回収孔７５２は、センサＳＥの背面側に連結されており、センサＳＥを通過する球が、その回収孔７５２の開口に送球される。回収孔７５２は、店舗に設置される球を循環する装置に連結されており、回収孔７５２に回収された球は、循環装置により循環されて遊技球として再び球発射ユニット１１２ａから打出しされる。支持凹部７５３は、移動板部材６４１の右側案内部６４３が前後方向に移動するために十分な空間を確保するために形成される凹設溝部である。右側案内部６４３の下面と上下方向で対向する支持凹部７５３の下底面は、左右方向に水平な平面形状で形成される。また、右側案内部６４３の上面と上下方向で対向する支持凹部７５３の上天面は、傾斜面６４３ａと同様の傾斜角度の平面形状で形成される。即ち、支持凹部７５３は、左側から右側へ凹設されており、左側が広く右側が狭い楔形状に形成され、機能的には、正面視における右側案内部６４３の上下幅よりも若干大きな上下幅（若干大きな楔形状）から形成される。これにより、移動板部材６４１の利用において、前後方向にスライド移動させる際には、右側案内部６４３が支持凹部７５３の内側を案内されることになるので移動をスムーズに実行することができ、右側案内部６４３を第１送球経路ＫＲ１に進入させて流下してきた球を受け止める際には、支持凹部７５３の下底面により右側案内部６４３を下支えすることができる。即ち、支持凹部７５３は、移動板部材６４１の移動を円滑にさせる効果と、移動板部材６４１の上下位置を安定させる効果とを奏する。第１傾斜溝７５５は、上流側端部が球通過孔７３４ａに連通する位置に配設され、下流側端部に到達した球を正面側形成部７１０の上側球通過孔７１３を通して正面側に送球可能な形状で構成される。第２傾斜溝７５７は、上流側端部が球通過孔７３６ａに連通する位置に配設され、下流側端部に到達した球を正面側形成部７１０の下側球通過孔７１４を通して正面側に送球可能な形状で構成される。

【３５７９】

本実施形態では、第１傾斜溝７５５及び第２傾斜溝７５７は、直線状溝形状で形成され、各溝が沿う直線が互いに平行となる関係で形成される。第２回収孔７５８は、第２入賞口６４０に入球した球が送球される開口であり、第２入賞口スイッチ（図示せず）よりも

上流側に配設される。第２回収孔７５８は、店舗に設置される球を循環する装置に連結されており、第２回収孔７５８に回収された球は、循環装置により循環されて遊技球として再び球発射ユニット１１２ａから打出しされる。上側球通過孔７１３と下側球通過孔７１４とは、鉛直方向に沿う直線上に並べられ、その同一直線上における下側球通過孔７１４の下側に第２入賞口６４０が配置される（図１１９０参照）。そのため、上側球通過孔７１３を通して正面側に送球された球は下側球通過孔７１４の正面側を通過して第２入賞口６４０に入球する。また、下側球通過孔７１４を通して正面側に送球された球は、上側球通過孔７１３から正面側に送球された球の流下経路と合流し、第２入賞口６４０に入球する。球の流下経路の合流位置において、上側球通過孔７１３から流下する球の流下方向は鉛直方向となっており、合流位置における落下速度を大きくすることができるので、上側球通過孔７１３及び下側球通過孔７１４から案内された球が合流位置に同時に到達したとしても、上側球通過孔７１３から流下する球を勢いで下方に通過させることができるので、球詰まりが生じることを回避し易い。また、下側球通過孔７１４の左右縁部から正面側に延設される壁部７１４ａにより、合流位置から球が左右に逸れることを防止し易くすることができる。また、壁部７１４ａは、左右外側から第２入賞口６４０へ球が入球することを防止するようにも作用する。上側球通過孔７１３の左右縁部および上側縁部から正面側に延設される壁部７１３ａにより、上側球通過孔７１３から正面側に送球された直後の球に対して、ベース板６０の正面側を流下してきた球が衝突することを防止することができる。また、壁部７１３ａは、ベース板６０の正面側を流下してきた球が第２入賞口６４０側へ向けて流下することを妨げるようにも作用する。

【３５８０】

電動役物６４０ａは、介設部材７５０に固定配置されるソレノイド６４０ｓと、そのソレノイド６４０ｓと連動可能に連結され、ソレノイド６４０ｓの駆動により前後方向にスライド移動する移動板部材６４１と、を備える。移動板部材６４１は、ソレノイド６４０ｓの駆動力が伝達される板状部であって上下方向に延設される伝達板部６４２と、その伝達板部６４２の正面側端部に配設され正面側に突設形成される左側案内部６４５と、その左側案内部６４５の右方に延設される右側案内部６４３と、を備える。右側案内部６４３は、球の転動面となる上面が右側へ向けて下降傾斜する傾斜面６４３ａとして形成され、正面視で連通孔７５１と回収孔７５２との間に配設される。左側案内部６４５は、球の転動面となる上面が左側へ向けて下降傾斜する傾斜面６４５ａとして形成され、正面視で屈曲部材７４０と第１球送球部７３４とを繋ぐように配設される。傾斜面６４５ａの下流側端部の上面は、第１球送球部７３４の突設縁部７３４ｂの下側端部の上面と面位置となるよう配置される。第１送球部７３４の突設縁部７３４ｂが上方に開放された皿状ではなく、開放側は右側に向けられることで上側に蓋がある形状となっているので、左側案内部６４５で転動する球の受入をスムーズに行いながら、左側案内部６４５で跳ねた球や、第１送球部７３４に上側から到達するような経路で流下する球が、球通過孔７３４ａに飛び込み入球することは生じ難いようにすることができる。なお、突設蓋部７３４ｂの形状を皿状に形成して、上側からの球の飛び込みを可能とする形状を採用しても良い。なお、左側案内部６４５に着地した球であっても、跳ね返りが収まるまでは第１送球部７３４に入りにくい。そのため、左側案内部６４５での跳ね返りを小さくする構成を採用することが好ましい。例えば、左側案内部６４５の上方において球と衝突可能な釘を密に配置したり、覆設板部７１１の正面側に突設される減速凸部を複数配置したりすることで、球の流下の勢いを予め落とすようにしても良い。また、傾斜面６４５ａにクッション性の高いシート部材を貼り付けるようにして、球のバウンドを抑制するようにしても良い。

【３５８１】

移動板部材６４１は、ソレノイド６４０ｓが非励磁とされる非励磁状態では、第１送球経路ＫＲ１から退避する退避状態とされ（図１１９１（ａ）参照）、ソレノイド６４０ｓの励磁状態（駆動力が生じている状態）では、第１送球経路ＫＲ１に進入する進入状態とされる（図１１９１（ｂ）参照）。以上のように構成される経路構成装置７００により、遊技球が次のように送球される。第１入賞口６４から入る球は、振分け部材７６０に送球

されて振分け部材７６０のシーソー部材７６２により左右方向どちらか一方の第３送球経路ＫＲ３に送球される。第３送球経路ＫＲ３を送球される球は、その第３送球経路ＫＲ３の端部まで送球されると、正面側に配置される介設部材７５０の連通孔７５１の内部の第４送球経路ＫＲ４に送球される。第４送球経路ＫＲ４を送球される球は、屈曲部材７４０の背面側の第１送球経路ＫＲ１に送球される。第１送球経路ＫＲ１を送球される球は、屈曲部材７４０の下側突出部７４３に案内されて第２送球経路ＫＲ２に送球される。第２送球経路ＫＲ２を送球される球は、入賞部材７３０の下側挿通孔７３２を通過して介設部材７５０の回収孔７５２に送球され、センサＳＥの内部を通過する。第４送球経路ＫＲ４から第１送球経路ＫＲ１に送球される球は、ベース板６０の正面側へ向けて流下することになり、その球は、遊技者視線で遊技者に近づいてきているように見える。これにより、遊技領域を下方に流下する他の遊技球との流下態様の違いが明確化されるので、第４送球経路ＫＲ４から第１送球経路ＫＲ１に送球される球の存在感を高めることができる。次いで、図１１９２及び図１１９３を参照して、球の流下態様の設定について説明する。図１１９２（ａ）、図１１９２（ｂ）、図１１９３（ａ）及び図１１９３（ｂ）は、図１１９０の範囲ＭＣＤＬＸＸＸＩＩＩａにおける経路構成装置７００の部分正面図である。図１１９２（ａ）、図１１９２（ｂ）、図１１９３（ａ）及び図１１９３（ｂ）では、第１入賞口６４に３個の球Ｐ１～Ｐ３が間を空けずに連続で入球した場合における流下態様が、０．５秒間隔の時系列で図示される。

【３５８２】

即ち、図１３９６（ａ）の状態から０．５秒後の状態として図１１９２（ｂ）が図示され、図１１９２（ｂ）の状態から０．５秒後の状態として図１１９３（ａ）が図示され、図１１９３（ａ）の状態から０．５秒後の状態として図１１９３（ｂ）が図示される。なお、一例として、図１１９２（ａ）では、中央部の突起７６２ａの先端が左側を向いた状態が図示される。図１１９２（ａ）に図示するように、球Ｐ１が中央部の突起７６２ａに案内されると、案内された球Ｐ１が両端部の突起７６２ａの一方と衝突して下方に押し下げられる。これにより反対側の突起７６２ａが上方に変位されると共に、下方に変位された突起７６２ａの先端が規制壁部７６４と当接してその変位が規制される（図１１９２（ｂ）参照）。この状態で、シーソー部材７６２を押し下げた球Ｐ１は右側へ向けて流下しており、同時に次の球Ｐ２が中央部の突起７６２ａに案内される。この時、球Ｐ２が中央部の突起７６２ａに到達すると同時に、先にシーソー部材７６２を押し下げた球Ｐ１は普通入賞口（スルーゲート）７６５を通過する（図１１９２（ｂ）参照）。球Ｐ２は、シーソー部材７６２によって左側へ向けて流下され、同時に次の球Ｐ３が中央部の突起７６２ａに案内される。この時、球Ｐ３が中央部の突起７６２ａに到達すると同時に、球Ｐ１は右側案内部６４３の下側に配置される（図１１９３（ａ）参照）。その後、球Ｐ３は、シーソー部材７６２によって右側へ向けて流下される（図１１９３（ｂ）参照）。このように、本実施形態では、普通入賞口（スルーゲート）７６５の配置が電動役物６４０ａの配置との関係で規定されている。即ち、球Ｐ１が普通入賞口（スルーゲート）７６５を通過してから、右側案内部６４３の下側に配置されるまでの間に、次の球Ｐ３が普通入賞口（スルーゲート）７６５に到達しないように設計されている。

【３５８３】

ここで、普通入賞口（スルーゲート）７６５で球の通過が検出されると、予め設定されている作動パターンに基づいて電動役物６４０ａの動作が実行される。電動役物６４０ａの動作は、作動パターンの途中で割り込みが生じるというものではない。作動パターンに基づく電動役物６４０ａの動作が継続されている時に普通入賞口（スルーゲート）７６５で球の通過が検出されたとしても、その検出に因る電動役物６４０ａの動作の実行は、現在実行されている作動パターンに基づく電動役物６４０ａの動作が完了するまで保留される。そのため、球の流下時間を基準として普通入賞口（スルーゲート）７６５を通過した球へ影響を与えられるように電動役物６４０ａの作動パターンを設定しても、電動役物６４０ａの動作の実行が保留される事態が生じると、普通入賞口（スルーゲート）７６５を通過した球へ与える影響が予想外のものになる可能性がある。これに対し、本実施形態で

は、球が右側案内部６４３に到達するまでの時間幅で電動役物６４０ａの作動パターンを設定するという前提において、次の球Ｐ３が普通入賞口（スルーゲート）７６５に検出される時まで、先の球Ｐ１が普通入賞口（スルーゲート）７６５に検出されたことに伴う電動役物６４０ａの動作が継続されている事態を回避することができる（事前に電動役物６４０ａの動作が終了する）。従って、球の通過が普通入賞口（スルーゲート）７６５で検出されたら、電動役物６４０ａの動作の実行が保留されることなく即座に、予め設定されている作動パターンに基づいて電動役物６４０ａの動作を実行させることができる。これにより、普通入賞口（スルーゲート）７６５を通過した球へ与える影響が予想外のものになる可能性を低くすることができる。図１１９４（ａ）、図１１９４（ｂ）、図１１９５（ａ）及び図１１９５（ｂ）は、図１１９０の範囲ＭＣＤＬＸＸＸＩＩＩａにおける経路構成装置７００の部分正面図である。図１１９４（ａ）及び図１１９４（ｂ）と、図１１９５（ａ）及び図１１９５（ｂ）とでは、右側の傾斜面７６１を球が流下する様子の異なる一例が、時系列で図示される。

【３５８４】

即ち、図１１９４（ａ）では、球が普通入賞口（スルーゲート）７６５を通過している状態が図示され、図１１９４（ｂ）では、球の通過時に移動板部材６４１が第１送球経路ＫＲ１から退避した退避状態（図１１９１（ａ）参照）で維持され、球が回収孔７５２に案内されている状態が図示される。また、図１１９５（ａ）では、球が普通入賞口（スルーゲート）７６５を通過している状態（図１１９４（ａ）と同様の状態）が図示され、図１１９５（ｂ）では、球の通過直前に移動板部材６４１が第１送球経路ＫＲ１に進入する進入状態とされ（図１１９１（ｂ）参照）、球が第２球送球部７３６側に案内される状態が図示される。なお、図１１９５（ｂ）において移動板部材６４１にドットが描画されているのは、移動板部材６４１が正面側にスライド移動しており手前側を球が通過することを許容しない状態であることを模式的に示すものである。ここで、移動板部材６４１は、ソレノイド６４０ｓが非励磁とされる非励磁状態では、第１送球経路ＫＲ１から退避する退避状態とされ（図１１９１（ａ）参照）、ソレノイド６４０ｓの励磁状態（駆動力が生じている状態）では、第１送球経路ＫＲ１に進入する進入状態とされる（図１１９１（ｂ）参照）から、非励磁状態では、正面視で移動板部材６４１の上面に到達した球は移動板部材６４１の正面側を通過して下方向に流下する一方で、励磁状態では、正面視で移動板部材６４１の上面に到達した球は移動板部材６４１の傾斜面６４３ａ又は傾斜面６４５ａを転動して左右方向に流下する。例えば、図１１９５（ｂ）に示す矢印に沿って流下する。詳述すれば、移動板部材６４１の励磁状態において、第１送球経路ＫＲ１に到達した球は傾斜面６４３ａの上面を転動して開口７４４を通過後落下して第２球送球部７３６に受け入れられる。なお、移動板部材６４１の励磁状態において、右側の屈曲部材７４０と第１球送球部７３４との間を流下しようとする球は傾斜面６４５ａの上面を転動して球通過孔７３４ａに案内され、第２入賞口６４０に入球することになる。

【３５８５】

図１１９６は、図１１８６の範囲ＭＣＤＬＸＸＸＶＩＩにおける遊技盤１３の部分正面図である。図１１９６では、ソレノイド６４０ｓが励磁状態とされ移動板部材６４１の進入状態が図示されている。上述したように、普通入賞口（スルーゲート）６６，６７，７６５の機能は共通であるので、経路構成装置７００に入球した球が普通入賞口（スルーゲート）７６５を通過することに因る場合に限らず、上述の右打ち遊技を行う場合に、球が普通入賞口（スルーゲート）６７を通過することに因っても電動役物６４０ａは作動する。この場合、右打ち遊技で発射された遊技球は第１入賞口６４に案内される球よりも右側の屈曲部材７４０の天井面に到達する球の方が多くなるので（約１０倍となるので）、移動板部材６４１の進入状態において、球は、電動役物６４０ａの右側案内部６４３よりも左側案内部６４５に到達し易い。左側案内部６４５に到達した球は、流下して第１球送球部７３４に到達するまでソレノイド６４０ｓが励磁状態で維持されていれば第２入賞口６４０に入球することになり、第１球送球部７３４に到達する前にソレノイド６４０ｓが非励磁状態に切り替えられたとしても、その真下に流下するだけであり、球が回収孔７５２

に案内されることは無い。即ち、球が左側案内部６４５に到達した球により特別図柄１の抽選を獲得する事態を防止することができる。進入状態における左側案内部６４５に到達した球は、着地位置に関わらず約１．０秒あれば、第１球送球部７３４に受け入れられる。一方で、０．５秒等のごく短い時間で移動板部材６４１が退避状態に変化する場合には、進入状態における左側案内部６４５の左端付近に球が着地した場合であっても、第１球送球部７３４への入球が阻害される可能性がある。そのため、第１入賞口６４に入球せずに流下する球が、普通入賞口（スルーゲート）６６，６７，７６５での球の検出による抽選の結果動作されて進入状態とされる左側案内部６４５にタイミングよく到達した場合に、その球が第１球送球部７３４に受け入れられるかどうかは、電動役物６４０ａの作動態様による。

【３５８６】

特に、通常状態における作動パターン（後述する第４の作動パターン）では、移動板部材６４１が進入状態とされる期間が０．５秒よりも短いため、球が第１球送球部７３４に受け入れられる確率は極端に低くされている。第１入賞口６４に入球した球においては、第１送球経路ＫＲ１に到達したタイミングで移動板部材６４１が進入状態であれば、右側案内部６４３に案内されて最終的に第２入賞口６４０に入球することになるので、センサＳＥ（図１１９１（ｂ）参照）を通過することはなく、特別図柄１の抽選を獲得する事態を防止することができる。一方で、球が第１送球経路ＫＲ１に到達したタイミングで移動板部材６４１が退避状態であれば、第２送球経路ＫＲ２に案内されてセンサＳＥを通過することから、特別図柄１の抽選を獲得することになる。このように、本実施形態の電動役物６４０ａによれば、球が右側案内部６４３に到達し得る経路（第１入賞口６４に入球した後の経路）で流下するか、左側案内部６４５に到達し得る経路で流下するか、によって、その球による特別図柄１の抽選の獲得の可能性（特別図柄２の抽選の獲得の可能性）を異ならせることができる。また、右側案内部６４３へは、球が間隔をあけて到達することは上述した通りであるが、左側案内部６４５へは、シーソー部材７６２の作用で間隔が空けられるものではないので、普通入賞口（スルーゲート）６７側を流下した複数の球が同時に到達し得る。従って、左側案内部６４５は、右側案内部６４３に比較して丈夫に形成しておくことが好ましい。そのため、本実施形態では、左側案内部６４５を伝達板部６４２（図１１８９参照）に配設させるという構成を採用している。即ち、ソレノイド６４０ｓに近い側（駆動力伝達経路の上流側）である伝達板部６４２に左側案内部６４５を配設させることで、左側案内部６４５の姿勢変化を抑制するようにしている。これにより、左側案内部６４５に複数の球が乗ることで重みがかけられた場合であっても、左側案内部６４５が過度に姿勢変化して移動板部材６４１の動作抵抗が上昇することを避けることができる。

【３５８７】

なお、左側案内部６４５を丈夫に形成する手段は、上述したものに限られるものではない。例えば、左側案内部６４５の板厚を右側案内部６４３の板厚よりも厚く形成しても良いし、左側案内部６４５の下部と伝達板部６４２とを連結するリブを形成しても良い。図１１９７を参照して、ＲＯＭ２０２（図１１８８参照）の内容について説明する。図１１９７（ａ）は、主制御装置１１０内のＲＯＭ２０２の電気的構成を示すブロック図であり、図１１９７（ｂ）は、第１当たり種別カウンタＣ２と特別図柄における大当たり種別との対応関係を模式的に示した模式図であり、図１１９７（ｃ）は、第２当たり乱数カウンタＣ４と普通図柄における当たりとの対応関係を模式的に示した模式図である。図１１９７（ａ）に示すように、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、上記した固定値データの一部として、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、および変動パターン選択テーブル２０２ｄが少なくとも記憶されている。第１当たり乱数テーブル２０２ａは、定期的（例えば、２ｍｓｅｃごと）に更新される第１当たり乱数カウンタの大当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。始動入賞に基づいて取得した第１当たり乱数カウンタの値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａに規定されているいずれかの判定値と一致した場合に、特別図柄の大

当たりであると判別される。第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図１１９７（ｂ）参照）は、大当たり種別を決定するための判定値が記憶されているデータテーブルであり、第１当たり種別カウンタＣ２の判定値が、各大当たり種別、および特別図柄の抽選契機となった入賞口の種別に対応付けて規定されている。本実施形態のパチンコ機１０では特別図柄の大当たりと判定された場合に、始動入賞に基づいて取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂとが比較され、第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別が選択される。

【３５８８】

具体的には、特別図柄１の抽選（第１入賞口６４への入球に基づく抽選）で大当たりとなった場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９」の範囲には、大当たりＡが対応付けられて規定されている（図１１９７（ｂ）の２０２ｂ１参照）。大当たりＡとなった場合は、１５ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が高確率状態とされ、電動役物６４０ａの作動パターンが後述する第１の作動パターンに設定される状態が、次に大当たりを獲得するまで継続する。第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０～４９」の範囲には、大当たりＢが対応付けられて規定されている（図１１９７（ｂ）の２０２ｂ２参照）。大当たりＢとなった場合は、８ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が高確率状態とされ、電動役物６４０ａの作動パターンが後述する第２の作動パターンに設定される状態が、次に大当たりを獲得するまで継続する。第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲には、大当たりＣが対応付けられて規定されている（図１１９７（ｂ）の２０２ｂ３参照）。大当たりＣとなった場合は、４ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が低確率状態とされ、電動役物６４０ａの作動パターンが後述する第２の作動パターンに設定される状態が、特別図柄の抽選が１００回終了するまで継続する。特別図柄１の抽選（第１入賞口６４への入球に基づく抽選）に基づく大当たりでは、２０％の確率で１５ラウンドの大当たりを獲得できる一方、５０％の確率で４ラウンドの大当たりとなるので、基本的には、大量の賞球を期待することはできない。一方で、４ラウンドの大当たり遊技は、１５ラウンドの大当たり遊技に比較して短時間で終了するので、その後の大当たりの獲得を狙うための球の打ち出しを、早期に開始することができる。一方、特別図柄２の抽選（第２入賞口６４０への入球に基づく抽選）で大当たりとなった場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９」の範囲には、大当たりａが対応付けられて規定されている（図１１９７（ｂ）の２０２ｂ４参照）。

【３５８９】

大当たりａとなった場合は、大当たりＡの時と同様に、１５ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が高確率状態とされ、電動役物６４０ａの作動パターンが後述する第１の作動パターンに設定される状態が、次に大当たりを獲得するまで継続する。第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０～４９」の範囲には、大当たりｂが対応付けられて規定されている（図１１９７（ｂ）の２０２ｂ５参照）。大当たりｂとなった場合は、１５ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が高確率状態とされ、電動役物６４０ａの作動パターンが後述する第１の作動パターンに設定される状態が、次に大当たりを獲得するまで継続する。第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲には、大当たりｃが対応付けられて規定されている（図１１９７（ｂ）の２０２ｂ６参照）。大当たりｃとなった場合は、１５ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が低確率状態とされ、電動役物６４０ａの作動パターンが後述する第３の作動パターンに設定される状態が、特別図柄の抽選が１００回終了するまで継続する。上述したように、特別図柄２の抽選（第２入賞口６４０への入球に基づく抽選）で大当たりとなると、大当たり種別に関わらず１５ラウンドの大当たり遊技を実行可能である一方で、大当たり遊技終了後の電動役物６４０ａの作動パターンの振分けが特別図柄１の抽選で大当たりとなった場合と異なるように設定される。特に、大当たりｃで違いが顕著となるが、詳細は後述する。第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１１９７（ｃ）参照）は、普通図柄の当たり判定値が記憶されているデータテーブルで

ある。具体的には、普通図柄の通常状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「５～２０４」が規定されている（図１１９７（ｃ）の２０２ｃ１参照）。また、普通図柄の高確率状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「５～２０４」が規定されている（図１１９７（ｃ）の２０２ｃ２参照）。

【３５９０】

本実施形態のパチンコ機１０では、普通入賞口（スルーゲート）６６，６７，７６５を球が通過することに基づいて取得される第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、第２当たり乱数テーブル２０２ｃとを参照し、普通図柄の当たりであるか否かを判定している。変動パターン選択テーブル２０２ｄは、変動パターンの表示態様を決定するための変動種別カウンタの判定値が表示態様毎にそれぞれ規定されているデータテーブルである。図１１９８（ａ）から図１１９８（ｄ）は、普通入賞口（スルーゲート）７６５における球の通過の検出と、電動役物６４０ａの状態の計時変化の一例を示した図である。なお、図１１９８（ａ）では、第１の作動パターンにおける計時変化が図示され、図１１９８（ｂ）では、第２の作動パターンにおける計時変化が図示され、図１１９８（ｃ）では、第３の作動パターンにおける計時変化が図示され、図１１９８（ｄ）では、第４の作動パターンにおける計時変化が図示される。なお、第４の作動パターンは、通常中や、大当たりＣ，ｃ（図１１９７（ｂ）参照）の終了後に特別図柄の抽選が１００回終了した後において採用される作動パターンである。図１１９８（ａ）から図１１９８（ｄ）では、普通入賞口（スルーゲート）７６５で球の通過が検出されたことによる第２図柄の変動表示がされ（本実施形態では約０．１秒後）、「○」の図柄が第２図柄表示装置８３に表示された場合、普通入賞口（スルーゲート）７６５で球の通過が検出された時を基準とする電動役物６４０ａの各作動パターンの内、普通入賞口（スルーゲート）７６５で球の通過が検出されてから基準時間Ｔｄ１（本実施形態では約０．５秒）の時間長さにおける電動役物６４０ａの状態の意味について詳述する。基準時間Ｔｄ１の長さは、球が普通入賞口（スルーゲート）７６５を通過してから右側案内部６４３を通過するまでの時間に該当する時間として設定されている。

【３５９１】

図１１９８（ａ）に示すように、第１の作動パターンでは、普通入賞口（スルーゲート）６６，６７，７６５で球の通過が検出されてから、第２図柄の変動表示の終了後（普通入賞口（スルーゲート）７６５で球の通過が検出されてから０．１秒経過後）において基準時間Ｔｄ１に亘って電動役物６４０ａの移動板部材６４１が第１送球経路ＫＲ１に進入した進入状態（図において、「進」とも示す。以降の図において同様である）で維持される。第１の作動パターンでは、基準時間Ｔｄ１を超えて、普通入賞口（スルーゲート）７６５で球の通過が検出されてから約３．０秒後まで電動役物６４０ａが第１送球経路ＫＲ１に進入した状態が維持される（普通図柄の変動終了までに約３．０秒経過する）。これにより、右打ちの実行により普通入賞口（スルーゲート）６７により球の通過が検出される場合に、左側案内部６４５に到達した球を第１球送球部７３４に案内するのに十分な長さで移動板部材６４１が第１送球経路ＫＲ１に進入した状態を維持することができる。これにより、球を第２入賞口６４０に入球させ易くすることができる。加えて、普通入賞口（スルーゲート）７６５で通過が検出された球が右側案内部６４３を通過する前に移動板部材６４１が第１送球経路ＫＲ１に進入した状態にすることができるので、球を右側案内部６４３の上面で転動させ、右側に流すことで第２球送球部７３６に案内し易くすることができる。これにより、第１入賞口６４に入球した球の内、シーソー部材７６２によって右側に流された球が、センサＳＥに検出され特別図柄１の抽選を獲得する事態に比較して、第２入賞口６４０に入球され特別図柄２の抽選を獲得する事態の方が、生じ易くすることができる。図１１９８（ｂ）に示すように、第２の作動パターンでは、普通入賞口（スルーゲート）６６，６７，７６５で球の通過が検出されてから、基準時間Ｔｄ１の経過直前に電動役物６４０ａの移動板部材６４１が第１送球経路ＫＲ１に進入した状態に変化し、基準時間Ｔｄ１の経過直後に電動役物６４０ａの移動板部材６４１が第１送球経路ＫＲ１から退避した退避状態（図において、「退」とも示す。以降の図において同様である）

に変化する。
【３５９２】
　第２の作動パターンでは、基準時間Ｔｄ１を超えて、普通入賞口（スルーゲート）７６５で球の通過が検出されてから約１．０秒後まで電動役物６４０ａが第１送球経路ＫＲ１に進入した状態が維持される（普通図柄の変動終了までに約１．０秒経過する）。これにより、右打ちの実行により普通入賞口（スルーゲート）６７により球の通過が検出される場合に、左側案内部６４５に球が到達した場合であっても、球を第１球送球部７３４に案内するのに十分な長さで移動板部材６４１が第１送球経路ＫＲ１に進入した状態を維持するとは言えないため、右打ち遊技で球を第２入賞口６４０に入球させ易くすることはできない。一方、普通入賞口（スルーゲート）７６５で通過が検出された球が右側案内部６４３を通過する前に移動板部材６４１が第１送球経路ＫＲ１に進入した状態にすることができるので、球を右側案内部６４３の上面で転動させ、右側に流すことで第２球送球部７３６に案内し易くすることができる。球が右側案内部６４３に到達してから０．５秒間は、移動板部材６４１が進入状態に維持されるので、球を第２球送球部７３６側へ安定して送球することができる。これにより、第１入賞口６４に入球した球の内、シーソー部材７６２によって右側に流された球が、センサＳＥに検出され特別図柄１の抽選を獲得する事態に比較して、第２入賞口６４０に入球され特別図柄２の抽選を獲得する事態の方が、生じ易くすることができる。図１１９８（ｃ）に示すように、第３の作動パターンでは、普通入賞口（スルーゲート）６６，６７，７６５で球の通過が検出されてから、第２図柄の変動表示の終了後（普通入賞口（スルーゲート）７６５で球の通過が検出されてから０．１秒経過後）、電動役物６４０ａの移動板部材６４１が第１送球経路ＫＲ１に進入した状態で維持され、基準時間Ｔｄ１の経過直前に電動役物６４０ａの移動板部材６４１が第１送球経路ＫＲ１から退避した状態（図において、「退」とも示す。以降の図において同様である）に変化し、基準時間Ｔｄ１の経過直後に電動役物６４０ａの移動板部材６４１が第１送球経路ＫＲ１に進入した状態に変化する。
【３５９３】
　第３の作動パターンでは、基準時間Ｔｄ１経過後において、普通入賞口（スルーゲート）７６５で球の通過が検出されてから約３．０秒間に到達するまで電動役物６４０ａが第１送球経路ＫＲ１に進入した状態が維持される（普通図柄の変動終了までに約３．０秒経過する）。これにより、右打ちの実行により普通入賞口（スルーゲート）６７により球の通過が検出される場合に、左側案内部６４５に到達した球を第１球送球部７３４に案内するのに十分な長さで移動板部材６４１が第１送球経路ＫＲ１に進入した状態を維持することができる。これにより、球を第２入賞口６４０に入球させ易くすることができる。一方、普通入賞口（スルーゲート）７６５で通過が検出された球が右側案内部６４３を通過する前に移動板部材６４１が第１送球経路ＫＲ１から退避した状態にすることができるので、球を右側案内部６４３の上面で転動させ、右側に流すことで第２球送球部７３６に案内する事態の発生を抑えることができる。これにより、第１入賞口６４に入球した球の内、シーソー部材７６２によって右側に流された球が、センサＳＥに検出され特別図柄１の抽選を獲得する事態に比較して、第２入賞口６４０に入球され特別図柄２の抽選を獲得する事態の方が、生じ難くすることができる。なお、シーソー部材７６２によって右側に流された球が普通入賞口（スルーゲート）７６５に検出されるタイミングで普通図柄（第２図柄）の変動が継続中であった場合には、その球が第１送球経路ＫＲ１に到達する際に電動役物６４０ａが進入状態とされることは生じ得る。この場合は、シーソー部材７６２により右側に流された球が第２入賞口６４０に入球され、特別図柄２の抽選を獲得することができる。
【３５９４】
　図１１９８（ｄ）に示すように、第４の作動パターンでは、普通入賞口（スルーゲート）６６，６７，７６５で球の通過が検出されてから、電動役物６４０ａの移動板部材６４１が第１送球経路ＫＲ１から退避した退避状態で維持され、移動板部材６４１が進入状態に変化した後、基準時間Ｔｄ１の経過直前に再び電動役物６４０ａの移動板部材６４１が

退避状態に変化する。第４の作動パターンでは、基準時間Ｔｄ１で制御が完結する（普通図柄の変動終了までに約０．５秒経過する）。これにより、右打ちの実行により普通入賞口（スルーゲート）６７により球の通過が検出される場合に、左側案内部６４５に球が到達した場合であっても、球を第１球送球部７３４に案内するのに十分な長さで移動板部材６４１が第１送球経路ＫＲ１に進入した状態を維持するとは言えないため、右打ち遊技で球を第２入賞口６４０に入球させ易くすることはできない。一方、普通入賞口（スルーゲート）７６５で通過が検出された球が右側案内部６４３を通過する前に移動板部材６４１が第１送球経路ＫＲ１から退避した状態にすることができるので、球を右側案内部６４３の上面で転動させ、右側に流すことで第２球送球部７３６に案内する事態の発生を抑えることができる。これにより、第１入賞口６４に入球した球の内、シーソー部材７６２によって右側に流された球が、センサＳＥに検出され特別図柄１の抽選を獲得する事態に比較して、第２入賞口６４０に入球され特別図柄２の抽選を獲得する事態の方が、生じ難くすることができる。即ち、第１入賞口６４に複数の球が入球した場合に、特別図柄１の抽選が繰り返し獲得されるよう構成することができる。以上詳述した各作動パターンによれば、特別図柄１又は特別図柄２の抽選の獲得により大当たりの獲得を目指す遊技状態において、異なる態様における特別図柄の抽選の獲得パターンを作ることができる。例えば、第１の作動パターン及び第３の作動パターンでは、右打ち遊技において特別図柄２の抽選の獲得を目指すことができるので、第３図柄表示装置８１において上述した「右打ちナビ」を表示することが好ましい。

【３５９５】

更に、第１の作動パターンでは、移動板部材６４１が第１送球経路ＫＲ１に進入している状態（図１１９１（ｂ）参照）で維持される期間が長く、普通入賞口（スルーゲート）７６５で球の通過が検出されてから基準時間Ｔｄ１経過時において移動板部材６４１が第１送球経路ＫＲ１に進入している状態とされるので、第１入賞口６４に入球した場合であっても、シーソー部材７６２で右側に流された球の一部で特別図柄２の抽選を獲得することができる。これにより、右打ち遊技中に第１入賞口６４に球が入球した場合に遊技者が受ける不利益を低く抑えることができる。一方、第３の作動パターンでは、移動板部材６４１が進入状態（図１１９１（ｂ）参照）で維持される期間が長いが、普通入賞口（スルーゲート）７６５で球の通過が検出されてから基準時間Ｔｄ１経過時において移動板部材６４１が第１送球経路ＫＲ１から退避している退避状態とされるので、普通入賞口（スルーゲート）７６５での球の通過と同時に普通図柄（第２図柄）の変動が開始される場合において、その球は移動板部材６４１の正面側を通過して、センサＳＥに案内される。即ち、第１入賞口６４に入球した場合に、シーソー部材７６２で右側に流された球で特別図柄２の抽選を獲得する可能性を低くすることができる。これにより、右打ち遊技中に第１入賞口６４に球が入球した場合に遊技者が受ける不利益を第１の作動パターンでの場合に比較して高くすることができる。例えば、第２の作動パターン及び第４の作動パターンでは、右打ち遊技において特別図柄２の抽選の獲得を目指すことは、電動役物６４０ａの動作時間が短すぎることから困難であるので、第３図柄表示装置８１において上述した「右打ちナビ」を表示することはせず、左打ち遊技を推奨することが好ましい。この場合において、第２の作動パターンでは、普通入賞口（スルーゲート）７６５で球の通過が検出されてから基準時間Ｔｄ１経過時において移動板部材６４１が第１送球経路ＫＲ１に進入している進入状態（図１１９１（ｂ）参照）とされるので、第１入賞口６４に入球した場合であっても、シーソー部材７６２で右側に流された球の一部で特別図柄２の抽選を獲得することができる。

【３５９６】

これにより、左打ち遊技中に第１入賞口６４に球が入球した場合に遊技者が獲得できる特別図柄の抽選を、特別図柄１と特別図柄２との交互で生じさせることができる。なお、普通入賞口（スルーゲート）７６５で球の通過が検出されてから基準時間Ｔｄ１経過時において移動板部材６４１が進入状態とされる場合に特別図柄２の抽選を獲得できるのは、普通入賞口（スルーゲート）７６５での球の通過と同時に普通図柄（第２図柄）の変動が

開始される場合なので、普通入賞口（スルーゲート）７６５で球の通過が検出された時に普通図柄（第２図柄）の変動が継続している場合には、特別図柄２の抽選を獲得し易いという効果を奏することができない。一方で、第２の作動パターン（又は第４の作動パターン）では、普通入賞口（スルーゲート）７６５での球の検出から電動役物６４０ａの動作制御の終了までが０．５秒間で設定されるので、同時間幅が３秒間で設定される第１，第３の作動パターンに比較して、普通図柄（第２図柄）の変動が保留される事態が生じる可能性を低くすることができる。従って、特別図柄２の抽選を獲得し易いという効果を高確率で奏することができる。一方、第４の作動パターンでは、移動板部材６４１の進入状態（図１１９１（ｂ）参照）は第２の作動パターン同様に短いことに加え、普通入賞口（スルーゲート）７６５で球の通過が検出されてから基準時間Ｔｄ１経過時において移動板部材６４１が退避状態とされるので、第１入賞口６４に入球した場合に、シーソー部材７６２で右側に流された球で特別図柄２の抽選を獲得する可能性を低くすることができる。これにより、左打ち遊技中に第１入賞口６４に球が入球した場合に遊技者が獲得できる特別図柄の抽選のほとんどを、特別図柄１の抽選で占めることができる。以上詳述したように、各作動パターンによれば、特別図柄１又は特別図柄２の抽選の獲得により大当たりの獲得を目指す遊技状態において、異なる態様における特別図柄の抽選の獲得パターンを作ることができる。図１１９７（ｂ）に戻って特別図柄１の大当たりと特別図柄２の大当たりとの、遊技者が得られる利益の違いについて説明する。

【３５９７】

まず、最大ラウンド（本実施形態において、１５ラウンド）の大当たりを獲得する確率は、特別図柄２の方が高い。特別図柄１の大当たりの内、最大ラウンドの大当たりは２０％であるのに比較して、特別図柄２の大当たりは１００％で最大ラウンドとなる。従って、少なくとも賞球個数の面から、特別図柄２の大当たりにより遊技者が得られる利益の方が、特別図柄１の大当たりにより遊技者が得られる利益に比較して大きい。また、大当たり遊技終了後に高確率状態となる場合において、特別図柄２の大当たりであれば１００％で右打ち遊技となり、特別図柄２の抽選を繰り返し獲得することができるが、特別図柄１の大当たりの内の３０％（大当たりＢ）では、右打ち遊技とはならず左打ち遊技が推奨され、特別図柄１の抽選と特別図柄２の抽選が交互に生じることになる。この場合、左打ち遊技では、右打ち遊技に比較して特別図柄の抽選を獲得する時間効率が落ちることに加え、１／２で特別図柄１の抽選が実行されることから最大ラウンドの大当たりを獲得するまでのハードルが多くなる。また、大当たり遊技終了後に低確率状態となる場合において、特別図柄２の大当たり（大当たりｃ）であれば右打ち遊技となり、特別図柄２の抽選を繰り返し獲得することができるが、特別図柄１の大当たり（大当たりＣ）では、右打ち遊技とはならず左打ち遊技が推奨され、特別図柄１の抽選と特別図柄２の抽選が交互に生じることになる。この場合、左打ち遊技では、右打ち遊技に比較して特別図柄の抽選を獲得する時間効率が落ちることに加え、１／２で特別図柄１の抽選が実行されることから最大ラウンドの大当たりを獲得するまでのハードルが多くなる。更に、特別図柄の抽選が１００回という条件は同じであるが、大当たりｃであれば特別図柄２の抽選を１００回獲得することが容易であることに対して、大当たりＣでは、特別図柄１の抽選が５０回、特別図柄２の抽選が５０回で１００回の抽選が終了してしまうので、実質的には特別図柄２の抽選を５０回しか獲得することができない。

【３５９８】

まとめると、特別図柄２の抽選による大当たりは、特別図柄１の抽選による大当たりに比較して、少なくとも、第１に、最大ラウンドの大当たりを獲得し易いこと、第２に、特別図柄２の抽選を繰り返し獲得する遊技状態にし易いこと、第３に、右打ち遊技により特別図柄の抽選を獲得する時間効率を高い状態で維持し易いこと、という有利な点を有する。上記第５０実施形態では、特別図柄２での抽選が優先的に実行される場合において、抽選に係る変動時間が３秒～５分程度の選択肢から確率で選択される前提で説明したが、これに限定されるものではない。例えば、特別図柄１と特別図柄２とで同時に抽選を実行する場合において、特別図柄２の抽選に係る変動時間を意図的に長く設定する遊技状態を構

成しても良い。即ち、例えば、大当たりＢの終了後や、大当たりＣの終了後の特別図柄の１００回の抽選において、特別図柄２の抽選の変動時間が常に１０分で設定されるようにしても良い。この場合、第１入賞口６４に入球した球がセンサＳＥを通過する場合と、第２入賞口６４０を通過する場合とが交互に生じる前提において、特別図柄２の保留個数が満タンとなった後に第１入賞口６４に入球させると、球が第２入賞口６４０を通過しても特別図柄２の抽選を獲得することができず、特別図柄１の抽選が繰り返し実行されることになる。また、遊技者は、特別図柄２の保留個数が満タンの場合には第１入賞口６４には入球させないように遊技することもできるが、この場合には遊技の時間効率を悪くすることができ、同一時間内における大当たりの発生回数を低減させることができる。これにより、遊技機店側の経営が赤字となることを回避し易くすることができる。上述の遊技状態では、シーソー部材７６２から右側に流される球は、特別図柄２の保留個数が満タンになるまでは、特別図柄２の抽選を獲得する利益と賞球の払い出しを受ける利益とを遊技者に与えるので、特別図柄１の抽選を獲得する利益と賞球の払い出しを受ける利益とを遊技者に与えるものとしての、シーソー部材７６２から左側に流される球よりも遊技者が得られる利益が大きい。

【３５９９】

一方で、特別図柄２の保留個数が満タンになっている状態では、シーソー部材７６２から右側に流される球は、賞球の払い出しを受ける利益を遊技者に与えるのみとなるので、特別図柄１の抽選を獲得する利益が加算されている分だけシーソー部材７６２から左側に流される球よりも遊技者が得られる利益が小さい。即ち、シーソー部材７６２から右側に流される球と、左側に流される球との、遊技者に与えられる利益の大小を、特別図柄２の保留個数が満タンか否かにより切り替えることができる。なお、上述の遊技状態において、普通入賞口（スルーゲート）７６５で球が検出されたことに基づく移動板部材６４１の動作は複数の作動パターンから抽選で選択されるよう構成しても良い。例えば、第２の作動パターンでの動作が５％であり、残りの９５％は第４の作動パターンで動作するように制御しても良い。この場合、第２の作動パターンで移動板部材６４１が動作すれば特別図柄２の抽選を獲得できるという利点があるので、移動板部材６４１に対する注目力を向上することができる。一方で、特別図柄２の保留個数が満タンの場合には、第４の作動パターンで動作すれば特別図柄１の抽選を獲得できる一方で、第２の作動パターンで移動板部材６４１が動作すると特別図柄１，２の抽選共に獲得することができないという不利益があるので、この場合にも移動板部材６４１に対する注目力を向上することができる。即ち、特別図柄２の保留個数が満タンである場合も、満タンでない場合も、移動板部材６４１に対する注目力を向上することができる。なお、特別図柄１と特別図柄２とで同時に抽選を実行する場合において、特別図柄１の抽選に係る変動時間を意図的に長く設定する遊技状態を構成しても良い。例えば、特別図柄１の抽選の変動時間を常に１０分で設定することで、特別図柄１の抽選と特別図柄２の抽選との両方が生じ得る遊技状態において、特別図柄１の抽選の結果が出る前に特別図柄２の抽選を複数回実行することができる。これにより、特別図柄１の抽選による大当たりが意図せず発生し、遊技者に不利益を与える可能性を低くすることができる。以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【３６００】

普通入賞口（スルーゲート）７６５が配設される右側の傾斜面７６１を流下する球と、普通入賞口（スルーゲート）７６５が配設されていない左側の傾斜面７６１を流下する球との、流下速度の均一化を図ることができる。また、第１入賞口６４に入球した球が第２入賞口６４０側の流路に分岐される位置（例えば、第１送球経路ＫＲ１）や、第２入賞口６４０側に落下する位置（例えば、上側球通過孔７１３、下側球通過孔７１４）において、球の流下方向が前後方向成分を有する。これにより、第２入賞口６４０への球の流下に関係が深い箇所を目立たせることができる。また、第２入賞口６４０への経路は下側球通過孔７１４の正面側で合流することになるが、この合流位置は移動板部材６４１から十分離れている。これにより、合流位置で衝突した球からの負荷が移動板部材６４１に付与さ

れる事態を避けることができる。なお、上側球通過孔７１３と下側球通過孔７１４との左右位置をずらすと共に第２入賞口６４０の左右幅を球２個分以上に拡大することで、下側球通過孔７１４の正面側における流路の合流を避けるようにしても良い。また、普通入賞口（スルーゲート）７６５で球が検出されてから普通図柄の変動表示が終了するまでに、次の球が普通入賞口（スルーゲート）７６５で検出されないように管理することが可能な場合を形成可能である。これにより、普通入賞口（スルーゲート）７６５を通過した球に、その球が検出されたことにより動作制御される電動役物６４０ａをタイミングよく作用させることができる。また、移動板部材６４１は、普通入賞口（スルーゲート）７６５を通過した球に対しても、普通入賞口（スルーゲート）６６，６７を通過した球に対しても作用可能に配設される。これにより、移動板部材６４１の利用可能性を高めることができる。

【３６０１】

即ち、移動板部材６４１を、第１入賞口６４への入球を狙う左打ち遊技が推奨される遊技状態においても、普通入賞口（スルーゲート）６７への入球を狙う右打ち遊技が推奨される遊技状態においても、有効に利用することができる。なお、これは左右対称盤面に限定された効果ではなく、例えば、非対称盤面（例えば、普通入賞口（スルーゲート）６６が省略された構成）においても奏する効果である。また、移動板部材６４１に乗る球の個数について、左側案内部６４５では同時に複数の球が乗り得る一方で、右側案内部６４３に乗る球の個数を１個に限定している。これにより、左側案内部６４５よりも右側案内部６４３を丈夫に構成することで、移動板部材６４１の耐久性を向上させることができる。また、電動役物６４０ａの作動パターンを複数用意することで、異なる態様における特別図柄の抽選の獲得パターンを作ることができる。例えば、第１入賞口６４に繰り返し入球した場合に、特別図柄１の抽選が繰り返し獲得されるパターンと、特別図柄１の抽選と特別図柄２の抽選とが交互に獲得されるパターンと、を切り替えることができる。また、特別図柄の抽選の獲得パターンとして、右打ち遊技を推奨する場合において、図らずも第１入賞口６４に入球した場合に、特別図柄１の抽選を繰り返し獲得し易いパターンと、シーソー部材７６２で右側に流された球については高確率で特別図柄１の抽選の獲得が回避されるパターンと、を切り替えることができる。次いで、図１１９９から図１２０８を参照して、第５１実施形態について説明する。第５０実施形態では、経路構成装置７００により振り分けられる一方の経路を球が流下する場合に普通入賞口（スルーゲート）７６５を球が通過する場合を説明したが、第５１実施形態の振分ユニット９８０では、球が振り分けられる複数の経路において球が普通入賞口（スルーゲート）としての検出装置ＳＥ４，ＳＥ５を通過するよう構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【３６０２】

図１１９９は、第５１実施形態における遊技盤１３の分解正面斜視図である。なお、図１１９９では、ベース板６０に配設される入賞口ユニット９３０及び送球ユニット９７０以外のユニットの図示が省略される。図１１９９に示すように、ベース板６０には、センターフレーム８６（図１１８６参照）が取り付けられる中央開口の下側にベース板６０の厚み方向に貫通する貫通孔２０６０ａがルータ加工によって形成される。貫通孔２０６０ａは、後述する正面ユニット９４０の正面視における外形よりも若干小さく形成され、内側に正面ユニット９４０に配設される駆動ユニット９６０及び特定入賞口ユニット９５０が挿入される。ベース板６０には、遊技領域（正面）側から入賞口ユニット９３０が配設され、遊技領域と反対（背面）側から送球ユニット９７０が配設され、それぞれタッピングネジ等により締結固定される。なお、入賞口ユニット９３０及び送球ユニット９７０の詳細な構成については後述する。入賞口ユニット９３０は、正面ユニット９４０と、その正面ユニット９４０の背面側に配設される特定入賞口ユニット９５０と、その特定入賞口ユニット９５０の背面側に配設される駆動ユニット９６０と、その駆動ユニット９６０の駆動力で上下方向に動作可能に構成される変位部材９６６とを主に備えて形成される。なお、変位部材９６６の説明は後述する。特定入賞口ユニット９５０は、正面ユニット９４

０に形成される特定入賞口６５ａの内側に一部が挿入されており、特定入賞口６５ａを介して遊技球を特定入賞口ユニット９５０の内側に送球可能とされる。駆動ユニット９６０は、特定入賞口ユニット９５０の背面側に配設されると共に、変位部材９６６を介して正面ユニット９４０に配設される羽部材９４５に連結される。これにより、駆動ユニット９６０の駆動力で変位部材９６６を動作させることに伴い、羽部材９４５を回転変位させることができる。なお、羽部材９４５の動作についての詳しい説明は後述する。

【３６０３】

次いで、図１２００から図１２０２を参照して、正面ユニット９４０の詳細な説明をする。図１２００（ａ）は、正面ユニット９４０の正面図であり、図１２００（ｂ）は、正面ユニット９４０の背面図である。図１２０１は、正面ユニット９４０の分解正面斜視図であり、図１２０２は、正面ユニット９４０の分解背面斜視図である。なお、図１２００（ａ）及び図１２００（ｂ）では、羽部材９４５の外形が隠れ線で図示される。図１２００から図１２０２に示すように、正面ユニット９４０は、ベース板６０に締結される背面ベース９４１と、その背面ベース９４１に遊技球の直径よりも大きい距離を隔てて配設される正面ベース９４３と、背面ベース９４１及び正面ベース９４３の対向間に回転可能な状態で配設される２個（一対）の羽部材９４５とを主に備えて形成される。背面ベース９４１は、正面視における外形が上下反対向きの略Ｔ字状に形成されると共に、所定の板厚を備える板状体から形成される。また、背面ベース９４１は、無色透明の樹脂材料から形成されており、入賞口ユニット９３０（正面ユニット９４０）がベース板６０に配設された状態において、背面ベース９４１を介してベース板６０の貫通孔２０６０ａの内部を視認できる。背面ベース９４１は、下端部に切り欠き形成される第１アウト口７１と、その第１アウト口７１の上方に位置し水平方向に長い矩形状に貫通形成される特定入賞口６５ａと、その特定入賞口６５ａの上方に貫通形成される第２入賞口６４０と、第１アウト口７１と反対側の縁部（上縁部）に切り欠き形成される第１入賞口６４とを主に備える。背面ベース９４１は、外縁部に板厚方向に貫通する貫通孔９４１ａを複数個備える。貫通孔９４１ａは、正面側から背面側に向かって縮径する第１貫通孔９４１ａ１と、背面側から正面側に向かって縮径する第２貫通孔９４１ａ２とから形成される。第１貫通孔９４１ａ１は、背面ベース９４１（入賞口ユニット９３０）をベース板６０に締結固定するためのタッピングネジを挿通する孔であり、内径がタッピングネジの螺入部分の外径よりも大きく設定される。

【３６０４】

また、第１貫通孔９４１ａ１は、上述したように、正面側から背面側に向かって縮径して形成されるので、タッピングネジの頭部を正面側の拡径部分に収容することができる。従って、タッピングネジの頭部が遊技領域に突出することを抑制できる。さらに、第１貫通孔９４１ａ１の近傍には、背面ベース９４１の背面から円柱状に突出する位置決め突起９４２ａが形成される。位置決め突起９４２ａは、ベース板６０の貫通孔２０６０ａの周囲に形成される位置決め孔に対応する位置に形成されると共に、位置決め孔の内径と略同一の外径に形成される。これにより、背面ベース９４１（入賞口ユニット９３０）をベース板６０に対して位置決めして配設できる。第２貫通孔９４１ａ２は、背面ベース９４１と正面ベース９４３とを締結するためのネジを背面ベース９４１側から挿通する孔であり、内径がネジの螺入部分の外径よりも大きく設定される。即ち、正面ベース９４３は、背面ベース９４１の背面側からネジで締結される。この場合、正面ベース９４３の背面ベース９４１からの取り外しの作業は、入賞口ユニット９３０をベース板６０から取り外した状態とする必要がある。従って、遊技者が不正をして遊技盤１３の前面側（遊技領域側）から正面ベース９４３のみを取り外すことを抑制できる。また、第２貫通孔９４１ａ２は、上述したように、背面側から正面側に向かって縮径して形成されるので、ネジの頭部を背面側の拡径部分に収容することができる。従って、背面ベース９４１の背面側にネジの頭部が突出することを抑制できる。その結果、背面ベース９４１の背面側に後述する特定入賞口ユニット９５０を配設する場合に、ネジの頭が特定入賞口ユニット９５０に当接することを抑制できる。

【３６０５】
背面ベース９４１は、重力方向下側端部の外形が、遊技盤１３の内レール６１（図１１８６参照）の内縁に沿って形成される。第１アウト口７１は、切欠き底部の縁部（重力方向上側の縁部）が内レール６１の内縁と遊技球の直径以上離間する寸法に形成される。これにより、遊技盤１３の前面に形成される遊技領域を流下する遊技球のうち第１入賞口６４、第２入賞口６４０、特定入賞口６５ａ及び一般入賞口６３（図１１８６参照）のいずれにも流入しなかった遊技球を、第１アウト口７１を介して遊技盤１３の背面側（遊技領域の反対側）に送球できる。第１入賞口６４は、第１アウト口７１と反対側の端部を半円形状に切り欠いて形成される。また、第１入賞口６４は、その内縁の寸法が遊技球の直径よりも大きい寸法に形成される。これにより、後述する第１受部９４１ｇの内部に流入する遊技球を第１入賞口６４を介して背面側（遊技領域の反対側（図１２００（ｂ）紙面手前側）に送球できる。第１入賞口６４の縁部には、遊技領域側（図１２００（ａ）紙面手前側）に突出すると共にカップ状に形成される第１受部９４１ｇと、遊技領域と反対側（図１２００（ｂ）紙面手前側）に断面Ｕ字状に突出する第１送球部９４２ｇとが形成される。第１受部９４１ｇは、内側に１球分の遊技球を受け入れ可能な大きさに形成される。これにより、第１受部９４１ｇ（第１入賞口６４）の重力方向上側から遊技領域を流下する遊技球を第１受部９４１ｇの内側に流入させることができる。また、第１受部９４１ｇは、底面が背面側に下降傾斜して形成される。これにより、第１受部９４１ｇに流入した遊技球を第１入賞口６４を介して背面側（第１送球部９４２ｇ側）に送球できる。

【３６０６】
さらに、第１受部９４１ｇは、ベース板６０の短手方向（図１２００左右方向）両端の上端部から、下側に向けて左右方向外側に傾斜して延設される案内部９４１ｇ１を備える。案内部９４１ｇ１は、所定の厚みを備える板状体に形成されると共に、遊技領域と反対側（背面側）の側面が、背面ベース９４１の前面側に連結される。これにより、第１受部９４１ｇの剛性を高めることができ、流下領域を流下する遊技球が第１受部９４１ｇに衝突して、第１受部９４１ｇが破損することを抑制できる。また、背面ベース９４１に第１入賞口６４、第２入賞口６４０及び特定入賞口６５を一体に形成すると、遊技領域を流下する遊技球に変化を与える遊技釘の配置が足りなくなる可能性があるため、遊技球の流下方向を変化させ難くなる。従って、遊技者の興趣が損なわれる恐れがあるところ、案内部９４１ｇ１に遊技球を衝突させることで、遊技球の流下方向に変化を与えることができ、遊技者の興趣が損なわれることを抑制できる。さらに、案内部９４１ｇ１は、背面ベース９４１の正面側を第２入賞口６４０側に向かって流下する遊技球が衝突した場合に、その遊技球を左右方向外側に案内できる。これにより、第２入賞口６４０に遊技球が入球する確率が過度に高くなることを防止することができる。第１送球部９４２ｇは、重力方向上側が開放するＵ字に形成されており、その内縁の対向間の距離寸法が遊技球の直径よりも大きく形成される。また、第１送球部９４２ｇは、底面が背面側に向かって下降傾斜して形成されると共に、突出先端側が、後述する送球ユニット９７０の流入口９８２ｄの縁部に当接される。これにより、第１受部９４１ｇの内側から第１入賞口６４を介して第１送球部９４２ｇに送球される遊技球を背面側に転動させて、送球ユニット９７０に送球することができる。第１送球部９４２ｇは、突出先端の上方端部が、側面視矩形状に切り欠かれる第１凹欠部９４２ｇ１を備える。第１凹欠部９４２ｇ１は、後述する送球ユニット９７０の第２突起９８２ｄ１が載置される切欠きであり、第２突起９８２ｄ１の側面視形状と略同一の大きさに凹欠される。なお、第１送球部９４２ｇ及び送球ユニット９７０の配置についての詳しい説明は後述する。

【３６０７】
第２入賞口６４０は、正面視において上方が湾曲した略Ｄ字状に貫通形成されると共に、内縁が遊技球の外径よりも大きく形成される。これにより、後述する羽部材９４５の対向間に送球される遊技球を第２入賞口６４０から背面側に送球できる。第２入賞口６４０には、その縁部に、正面側に突出する正面側壁部９４１ｂと、背面側に突出する第２送球部９４２ｃとが形成される。正面側壁部９４１ｂは、ベース板６０の短手方向における第

２入賞口の両側縁部に沿って形成される。正面側壁部９４１ｂは、その突出先端面が後述する正面ベース９４３の送球ガイド部９４３ｄと当接する大きさに設定される。第２送球部９４２ｃは、第２入賞口６４０の下側縁部の両端のそれぞれに背面視略Ｌ字に屈曲して形成される。第２送球部９４２ｃは、重力方向（図１２００（ｂ）上下方向）における寸法が遊技球の半径よりも大きく設定される。これにより、後述する正面ベース９４３の転動部９４３ａを転動する遊技球が転動部９４３ａの上面から落下することを抑制できる。一対の第２送球部９４２ｃは、ベース板６０の短手方向（図１２００（ｂ）左右方向）における対向間の距離寸法が後述する正面ベース９４３の転動部９４３ａのベース板６０の短手方向（図１２００（ｂ）左右方向）における長さ寸法と略同一に設定され、内側に転動部９４３ａが配設される。第２送球部９４２ｃは、組立状態において変位部材９６６の内側に配置され、上下左右方向で変位部材９６６と対向配置される。第２送球部９４２ｃの外側面間の左右幅が変位部材９６６の第２開口９６６ｃの内側面間の左右幅よりも若干短く形成される。これにより、第２送球部９４２ｃにより、変位部材９６６の左右方向変位を制限することができる。

【３６０８】

背面ベース９４１は、第２入賞口６４０の近傍の上側（第１入賞口６４側）に、背面ベース９４１の遊技領域側から遊技領域と反対側に向かって円形状に２箇所に凹設される第１軸孔９４１ｄと、その第１軸孔９４１ｄの軸を中心に湾曲して背面ベース９４１に貫通形成される２箇所の第１開口９４１ｅと、その２箇所の第１開口９４１ｅの対向方向外側に位置し背面側に突設される第１ガイド壁９４２ｂと、を備えて形成される。第１軸孔９４１ｄは、後述する羽部材９４５を軸支する軸部材９４５ａを支持可能とされ、軸部材９４５ａの外径と略同一の内径に形成される。これにより、軸部材９４５ａの一端を第１軸孔９４１ｄに挿入して支持できる。第１開口９４１ｅは、第１軸孔９４１ｄの中心を軸とする円弧状に開口される。また、第１開口９４１ｅは、羽部材９４５の突起９４５ｂを挿通可能とされ、羽部材９４５の回転軸（挿通孔９４５ｃ）の径方向における突起９４５ｂの最大幅寸法よりも大きく設定される。これにより、羽部材９４５が回転した際に突起９４５ｂが第１開口９４１ｅの内面に当接することを抑制できる。一対の第１ガイド壁９４２ｂは、後述する変位部材９６６が変位される際に、変位部材９６６の上下方向変位を案内する壁であり、一対の第１ガイド壁９４２ｂの対向間における距離寸法が、変位部材９６６の短手方向（左右方向）の距離寸法よりも若干大きく設定される。また、一対の第１ガイド壁９４２ｂは、背面視略Ｌ字に形成され、屈曲部分が互いに近づく方向に延設される。これにより、変位部材９６６の突出部９６６ａを第１ガイド壁９４２ｂの屈曲部分に当接させて、変位部材９６６の変位距離を規制できる。特定入賞口６５ａは、一対の羽部材９４５の対向方向（図１２００（ｂ）左右方向）に長い矩形状に開口形成されており、その開口の内側に後述する特定入賞口ユニット９５０の開閉板が配設される。背面ベース９４１は、特定入賞口６５ａと第２送球部９４２ｃとの対向間に膨出する膨出部９４２ｈと、特定入賞口６５ａの外枠から第１ガイド壁９４２ｂ側（図１２００（ｂ）上側）に突出する第２ガイド壁９４２ｄとを備える。

【３６０９】

膨出部９４２ｈは、背面ベース９４１の背面側に膨出すると共に、特定入賞口６５ａの外枠と第２送球部９４２ｃとに連結される。これにより、後述する変位部材９６６を背面ベース９４１の背面側に配設した場合に、変位部材９６６と背面ベース９４１の背面との接触面積を小さくすることができ、変位部材９６６の摩擦（摺動）抵抗を抑えることができる。第２ガイド壁９４２ｄは、変位部材９６６の下端部分の変位を案内する壁面であり、一対の第２ガイド壁９４２ｄの対向間の距離寸法が変位部材９６６の短手方向の距離寸法よりも若干大きく設定される。従って、変位部材９６６を一対の第２ガイド壁９４２ｄの対向間に配設した場合に、変位部材９６６の下端部分の変位部材９６６の短手方向（左右方向）への変位距離を規制できる。従って、変位部材９６６は、上述した第２送球部９４２ｃが内側に配置されて左右方向の変位が制限されるだけでなく、第２ガイド壁９４２ｄが外側に配置されて左右方向の変位が制限される。これにより、変位部材９６６の左右

方向変位を長期間にわたって制限することができる。背面ベース９４１は、特定入賞口６５ａの左右両端の上側縁部に下側に向かって半円状に切り欠いて形成される第２アウト口９４１ｆを備える。第２アウト口９４１ｆは、正面ベース９４３に形成される第３受部９４４ａに流入した遊技球をベース板６０の背面側に送球するための切り欠きであり、遊技球の直径よりも大きい形状に形成される。また、第２アウト口９４１ｆの縁部には、背面視略Ｕ字状に形成され背面側に突出する第３送球部９４２ｅが形成される。これにより、第２アウト口９４１ｆの内側を介して背面側に送球した遊技球を第３送球部９４２ｅの内側に送球できる。第３送球部９４２ｅは、背面視Ｕ字の湾曲部分（下側部分）が背面側に突出するに従って重力方向下側に傾斜して形成されており、第２アウト口９４１ｆから送球された遊技球を背面側に転動させることができる。

【３６１０】

背面ベース９４１は、第１開口９４１ｅの上側端部から上方に直線的に延びる形状で貫通形成される第３貫通孔９４１ｉと、その第３貫通孔９４１ｉの上端部から左右外側へ向けて第１軸孔９４１ｄの軸を中心とする円弧形状で貫通形成される第４貫通孔９４１ｊと、一対の第３貫通孔９４１ｉの間に遊技球が通過可能な大きさで穿設される送球孔９４１ｋと、その送球孔９４１ｋの下縁部を基端として背面側へ延びる転動板部９４１ｌと、を備えて形成される。第３貫通孔９４１ｉは、羽部材９４５の組み付け時に延設部９４５ｄ及び板状部９４５ｅを背面側へ通すための貫通孔である。また、第４貫通孔９４１ｊは、羽部材９４５の動作時に延設部９４５ｄの変位を許容するための貫通孔であり、正面視（軸部材９４５ａの軸方向視）における延設部９４５ｄの変位軌跡を丸ごと含む形状で穿設される。なお、板状部９４５ｅは背面ベース９４１を通過して背面側に配置されているので、板状部９４５ｅの変位軌跡まで考慮することは不要である。送球孔９４１ｋは、羽部材９４５の開放状態において板状部９４５ｅの上面を転動した球を正面側に送球するための開口である。送球孔９４１ｋの正面側においては送球孔９４１ｋの下方が開け放されているので（図１２０１及び図１２０２参照）、送球孔９４１ｋに正面側から球が進入する可能性を低くすることができる。即ち、送球孔９４１ｋの前側領域を、板状部９４５ｅの上面を転動した球と、羽状本体９４５の上面を転動した球との合流位置として形成しながら、送球孔９４１ｋを通しての球の流れは専ら正面側へ向く流れとすることができる。転動板部９４１ｌは、背面側へ向けて上昇傾斜する傾斜板として形成されており、延設先端側で乗った球を基端側（正面側）へ流下させるよう構成されている。転動板部９４１の上面を転動して基端側まで到達した球は、送球孔９４１ｋを通って背面ベース９４１の正面側（背面ベース９４１と正面ベース９４３との間の空間）に到達し、その後、流下することになる。

【３６１１】

正面ベース９４３は、正面視における外形が背面ベースよりも小さい上下反対の略Ｔ字状に形成される。また、正面ベース９４３は、無色透明な板状体から形成される。これにより、正面ベース９４３と背面ベース９４１との対向間を流下する遊技球を遊技者に視認させることができる。正面ベース９４３は、上述した背面ベース９４１の第２入賞口６４０及び第２アウト口９４１ｆのそれぞれに対応する位置に突設される第２受部９４３ｃ及び第３受部９４４ａを主に備えて形成される。第２受部９４３ｃは、背面視略Ｕ字に形成され、正面視において内側に背面ベース９４１の第２入賞口６４０が配置される。また、第２受部９４３ｃの開放側（Ｕ字の開放側）には、後述する一対の羽部材９４５が配設される。さらに、第２受部９４３ｃの背面ベース９４１側への突出距離は、遊技球の直径よりも大きく設定される。よって、背面ベース９４１及び正面ベース９４３の対向間に遊技球を送球することができると共に、遊技球が後述する一対の羽部材９４５の対向間の外側から第２入賞口６４０に流入することを抑制できる。また、第２受部９４３ｃは、その内縁から内側に突設される送球ガイド部９４３ｄと、湾曲部分の内側から背面ベース側に突設される転動部９４３ａとを備える。送球ガイド部９４３ｄは、一対の羽部材９４５の下側に一対形成される。また、一対の送球ガイド部９４３ｄは、背面ベース９４１の正面側壁部９４１ｂと対応する位置にそれぞれ形成されており、背面ベース９４１と正面ベース

９４３とが組み合わされると、その端面同士が当接される。これにより、一対の羽部材９４５の対向間に流入した遊技球を送球ガイド部９４３ｄの対向間に送球できる。転動部９４３ａは、一対の送球ガイド部９４３ｄの対向間の下側に形成されると共に、上側の端面９４３ａ１が背面ベース９４１側に向かって下降傾斜して形成される。また、上述したように、転動部９４３ａは、背面ベース９４１と正面ベース９４３とが締結された（組み合わされた）状態において、第２入賞口６４０の内側下端に配置されると共に、先端が背面ベース９４１の背面側に突出される。

【３６１２】

これにより、一対の送球ガイド部９４３ｄの対向間に送球された遊技球を転動部９４３ａの端面９４３ａ１に送球できると共に、その遊技球を端面９４３ａ１の上部を転動させて、背面ベース９４１の背面側に送球できる。また、正面ベース９４３は、第２受部９４３ｃの開口側（上側）に、背面ベース９４１の第１軸孔９４１ｄと対向する位置に円環状に突設される円環突起９４３ｂを備える。円環突起９４３ｂは、その内縁の第２軸孔９４３ｂ１を備え、その第２軸孔９４３ｂ１の内側に後述する羽部材９４５を軸支する軸部材９４５ａの他端を挿入できる。上述したように、軸部材９４５ａは、一端が背面ベース９４１の第１軸孔９４１ｄに挿入される。よって、背面ベース９４１と正面ベース９４３との対向間に軸部材９４５ａを挟持して支持できる。第３受部９４４ａは、背面視略Ｕ字形成されており、その内側に背面ベース９４１の第２アウト口９４１ｆが配置される。これにより、遊技盤１３の遊技領域を流下する遊技球を第３受部９４４ａの内側に流入させることができると共に、第３受部９４４ａに流入した遊技球を第２アウト口９４１ｆを介して背面側に送球することができる。羽部材９４５は、正面視において、背面ベース９４１に形成される第２入賞口６４０を間に挟んで一対配設される。羽部材９４５は、有色の半透明材料から形成されており、正面ベース９４３を介して遊技者から視認可能とされる。羽部材９４５は、正面視略三角形状に形成されると共に、背面ベース９４１と正面ベース９４３との対向間幅よりも厚みが小さく形成される羽状本体９４５ｍと、その羽状本体９４５ｍの背面側から突出する突起９４５ｂと、羽状本体９４５ｍの厚み方向（背面ベース９４１側から正面ベース９４３側）に貫通形成される挿通孔９４５ｃと、羽状本体９４５ｍの端部であって挿通孔９４５ｃが配置される側とは反対側の端部から背面側へ延設される連結部９４５ｄと、その延設部９４５ｄの先端側から羽状本体９４５ｍの長手方向（図１２００（ａ）上下方向）に板状で延設される板状部９４５ｅと、を主に備える。

【３６１３】

延設部９４５ｄ及び板状部９４５ｅは、組立状態（図１２００（ａ）参照）において貫通孔９４１ｉ，９４１ｊを通過し、振分ユニット９８０の内部において動作可能に構成される部分であるが、詳細は後述する。挿通孔９４５ｃは、背面ベース９４１と正面ベース９４３との対向間に支持される軸部材９４５ａの外径よりも大きい内径に形成される。よって、背面ベース９４１と正面ベース９４３とを締結（組立）する際に、挿通孔９４５ｃに軸部材９４５ａを挿通させることで、羽部材９４５を回転可能な状態で背面ベース９４１と正面ベース９４３との対向間に配設できる。これにより、羽部材９４５は、回転先端側が近接する閉鎖状態（図１２００（ａ）参照）と、回転先端側が左右両外側に開くように変位される開放状態とで変位可能とされる。突起９４５ｂは、後述する変位部材９６６の摺動溝９６６ａ２に挿通され、駆動ユニット９６０の駆動力が伝達される伝達部分である。突起９４５ｂは、その先端が背面ベース９４１の第１開口９４１ｅを通って背面ベース９４１の背面側に突出して、摺動溝９６６ａ２に挿通可能な寸法に設定される。変位部材９６６は、正面視において上側が開放したコ字形状で形成されており、上側端部から左右方向外側に突出する突出部９６６ａと、下側端部から背面側に膨出する膨出部９６６ｂと、を備え、正面視略中央位置に第２開口９６６ｃが貫通形成される。第２開口９６６ｃは、正面視における内縁の形状が第２入賞口６４０よりも大きく形成されると共に、内側に第２入賞口６４０が配置される。これにより、第２入賞口６４０を介して遊技領域と反対側に送球される遊技球が変位部材９６６の内縁に衝突することを抑制できる。突出部９６６ａは、変位部材９６６の短手方向両外側に位置すると共に長手方向に延設される当接

部９６６ａ１と、変位部材９６６の板厚方向に貫通して形成される摺動溝９６６ａ２と、を備える。

【３６１４】

摺動溝９６６ａ２は、内側に上述した羽部材９４５の突起９４５ｂが挿入される長孔であり、変位部材９６６の短手方向に長い長穴に形成される。また、摺動溝９６６ａ２は、幅寸法が羽部材９４５の回転軸（挿通孔９４５ｃ）の径方向における突起９４５ｂの幅寸法よりも大きく設定される。これにより、羽部材９４５が回転した際に、突起９４５ｂが摺動溝９６６ａ２の幅方向に対向する両内面に当接して、羽部材９４５の動作が規制されることを抑制できる。膨出部９６６ｂは、背面側（背面ベース９４１側）に膨出して形成されると共に、背面視における内側部分に横長矩形の連結孔９６６ｂ１が形成される。連結孔９６６ｂ１は、駆動ユニット９６０の伝達部材が挿入される開口であり、内縁の形状が、伝達部材の先端の外形よりも大きく設定される。駆動ユニット９６０の伝達部材を介して変位部材９６６が下側位置に配置されることに対応して、羽部材９４５は閉鎖状態とされる。一方で、駆動ユニット９６０の伝達部材を介して変位部材９６６が上側位置に配置されることに対応して、羽部材９４５は開放状態とされる。次いで、図１２０３及び図１２０４を参照して、振分けユニット９８０について説明する。図１２０３（ａ）は、振分けユニット９８０の正面図であり、図１２０３（ｂ）は、振分けユニット９８０の背面図であり、図１２０４（ａ）は、図１２０３（ａ）のＭＣＤＸＣＶａ－ＭＣＤＸＣＶａ線における振分けユニット９８０の断面図であり、図１２０４（ｂ）は、図１２０４（ａ）のＭＣＤＸＣＶｂ－ＭＣＤＸＣＶｂ線における振分けユニット９８０の断面図である。振分けユニット９８０は、背面ベース９８５と、その背面ベース９８５の遊技者側に配設される正面ベース９８１と、その正面ベース９８１と背面ベースとの間に回転可能な状態で配設される振分け部９８３と、を主に備えて形成される。なお、振分け部９８３は、第５０実施形態におけるシーソー部材７６２に対応する部材である。

【３６１５】

背面ベース９８５は、有色半透明（本実施形態では、青色）の樹脂材料から形成され、板状体に形成されるベース部９８５ａと、そのベース部９８５ａの厚み方向に貫通する複数の開口（開口９８５ｂ～９８５ｇ）と、その複数の開口の上側に凹設される凹部９８５ｈと、その凹部９８５ｈの反対面から突出する収容部９８６ｂとを主に備えて形成される。ベース部９８５ａは、正面視縦長矩形に形成され、その外縁部に円形状に貫通する複数の締結孔９８６ｃ及び９８６ｄと、を備えて形成される。締結孔９８６ｃは、後述する正面ベース９８１を挿通したネジを螺合する孔である。これにより、正面ベース９８１及び背面ベース９８５を締結固定することができる。また、締結孔９８６ｄは、後述する通路ユニット９９０を挿通するネジを螺合する孔である。これにより、背面ベース９８５（振分けユニット９８０）及び通路ユニット９９０を締結固定することができる。凹部９８５ｈは、ベース部９８５ａの短手方向（左右方向）略中央位置において正面ベース９８１側から背面側に向かって凹設される。また、凹部９８５ｈは、内側に後述する振分け部９８３の一部を収容可能な大きさに形成されると共に、底面に円環状に突出する軸受部９８５ｊを備える。軸受部９８５ｊは、振分け部９８３を軸支する軸部材９８８ａの一端が挿入される孔であり、軸部材９８８ａの外径よりも大きい内径に形成される。開口９８５ｂ及び開口９８５ｃは、それぞれベース部９８５ａの短手方向両端部に形成されるとともに、内縁の寸法が遊技球の直径よりも大きく設定される。また、開口９８５ｂ及び開口９８５ｃは、下側内面が正面ベース９８１側と反対側に向かうにつれて下降傾斜して形成される。これにより、正面ベース９８１側から流入する遊技球を正面ベース９８１の反対側（背面側）に転動させることができる。

【３６１６】

開口９８５ｅは、左右中央位置よりも開口９８５ｂ側に形成され、開口９８５ｆは、左右中央位置よりも開口９８５ｃ側に形成される。以下において、開口９８５ｅ，９８５ｆでは同様の構成が採用されるので、第２通路ＴＲ２を流下した球を受け入れ可能な開口９８５ｆのについて詳細な説明を行い、第１通路ＴＲ１を流下した球を受け入れ可能な開口

９８５ｅの説明は省略する。開口９８５ｆは、正面ベース９８１側に開口する空間の流入通路９８５ｆ１と、正面ベース９８１側と反対側に開口する空間の排出通路９８５ｆ３と、重力方向に延設され流入通路９８５ｆ１及び排出通路９８５ｆ３を連結する中間通路９８５ｆ２と、その中間通路９８５ｆ２において遊技球の送球方向（重力方向）と略直交する方向に凹設される凹設部９８５ｆ４と、を主に備えて形成される（図１２０３（ｂ）及び図１２０４（ａ）参照）。流入通路９８５ｆ１は、後述する正面ベース９８１と背面ベース９８５との対向間に形成される第２通路ＴＲ２に連結されると共に、遊技球が通過可能な大きさに形成される。これにより、第２通路ＴＲ２を流下する遊技球を流入通路９８５ｆ１に流入させることができる。中間通路９８５ｆ２は、重力方向に延設して形成され、上側が流入通路９８５ｆ１に連通されると共に、遊技球が通過可能な大きさに形成される。これにより、流入通路９８５ｆ１を通過する遊技球を中間通路９８５ｆ２に流入させることができる。凹設部９８５ｆ４は、その内側に後述する検出装置ＳＥ３を配設するための切り欠きであり、背面視において検出装置ＳＥ３の外形と略同一に設定される。これにより、検出装置ＳＥ３をベース部９８５ａの背面側（正面ベース９８１と反対側）から挿入して配設することができる。検出装置ＳＥ３は、遊技球の通過を検知する装置であり、その厚み方向に遊技球よりも若干大きい内径の検出孔ＳＥ１ａが貫通形成される。検出孔ＳＥ１ａは、検出装置ＳＥ３の長手方向の一方に偏って形成されており、検出孔ＳＥ１ａが形成されていない長手方向の他方に検出装置ＳＥ１を制御する検出基板ＳＥ１ｂが配設される。

【３６１７】

また、検出装置ＳＥ３は、検出孔ＳＥ１ａの軸方向が中間通路９８５ｆ２の延設方向に平行に設定されると共に、検出孔ＳＥ１ａの内部空間と中間通路９８５ｆ２の空間とが略一致する位置に配置される。これにより、遊技球が中間通路９８５ｆ２の上側から流下する場合に、検出装置ＳＥ３の検出孔ＳＥ１ａを通過させることができる。これにより、第２通路ＴＲ２を通過する遊技球を検出することができる。また、検出装置ＳＥ３は、検出孔ＳＥ１ａの軸方向が重力方向と平行に形成されるので、遊技球を検出孔ＳＥ１ａに送球する際に、遊技球の自重を利用しやすくできる。その結果、遊技球が中間通路９８５ｆ２及び検出孔ＳＥ１ａとの連結部分に引っ掛ることを抑制できる。凹設部９８５ｆ４は、流入通路９８５ｆ１及び排出通路９８５ｆ３の空間と連なって形成される。即ち、中間通路９８５ｆ２は、検出装置ＳＥ３を利用して形成される。これにより、中間通路９８５ｆ２の重力方向の長さ寸法が大きくなることを抑制できる。その結果、背面ベース９８５が重力方向に大型化することを抑制できる。排出通路９８５ｆ３は、中間通路９８５ｆ２の下側に連結されると共に、遊技球が通過可能な大きさに形成される。また、排出通路９８５ｆ３は、振分けユニット９８０及び通路ユニット９９０が組み合わされた状態において、通路ユニット９９０の挿通孔に連結される。これにより、中間通路９８５ｆ２を通過する遊技球を、排出通路９８５ｆ３に流入させることができると共に、その空間を通過させて通路ユニット９９０に送球できる。開口９８５ｇは、左右中央位置における背面ベース９８５の下端部に形成される。また、開口９８５ｇは、下側の内面が正面ベース９８１側と反対側に向かって下降傾斜して形成される。これにより、正面ベース９８１側から流入する遊技球を正面ベース９８１と反対側に転動させることができる。流入通路９８５ｆ１は、後述する正面ベース９８１と背面ベース９８５との対向間に形成される第２通路ＴＲ２に連結されると共に、遊技球が通過可能な大きさに形成される。これにより、第２通路ＴＲ２を流下する遊技球を流入通路９８５ｆ１に流入させることができる。

【３６１８】

収容部９８６ｂは、一対の半円環体から形成される。また、収容部９８６ｂは、後述する磁性体９８８ｂを内側に収容する部分であり、その内径が、円柱体に形成される磁性体９８８ｂの外径と略同一に設定される。また、収容部９８６ｂの突設寸法は、磁性体９８８ｂの軸方向寸法よりも大きく設定される。これにより、収容部９８６ｂの内側に磁性体９８８ｂを収容できる。また、収容部９８６ｂは、一対の半円環体から形成されるので、磁性体９８８ｂの外径が製造の誤差により微小に大きく形成された場合でも、一対の半円

環体を弾性変形させて磁性体９８８ｂを配設できる。磁性体９８８ｂは、磁石から形成されており、収容部９８６ｂに配設されることで、ベース部９８５ａを介して正面ベース９８１側に磁界を発生させることができる。これにより、後述する振分け部９８３に配設される磁性体９８８ｃを反発させて振分け部９８３を変位させやすくできる。背面ベース９８５は、後述する第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２に検出装置ＳＥ４，ＳＥ５を配置するための切り欠きである開口部９８５ｋが、背面視において検出装置ＳＥ４，ＳＥ５の外形と略同一の形状で形成される。これにより、検出装置ＳＥ４，ＳＥ５をベース部９８５ａの背面側（正面ベース９８１と反対側）から挿入して配設することができる。なお、検出装置ＳＥ４，ＳＥ５の構造は検出装置ＳＥ３の構造として上述したものと同様なので、説明は省略する。また、検出装置ＳＥ４，ＳＥ５は、検出孔ＳＥ１ａの軸方向が第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２の延設方向に平行に設定されると共に、検出孔ＳＥ１ａの内部空間と第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２の空間とが略一致する位置に配置される。これにより、遊技球が第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２の上側から流下する場合に、検出装置ＳＥ４，ＳＥ５の検出孔ＳＥ１ａを通過させることができる。これにより、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２を通過する遊技球を検出することができる。

【３６１９】

また、検出装置ＳＥ４，ＳＥ５は、検出孔ＳＥ１ａの軸方向が重力方向と平行に形成されるので、遊技球を検出孔ＳＥ１ａに送球する際に、遊技球の自重を利用しやすくできる。その結果、遊技球が第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２と検出孔ＳＥ１ａとの連結部分に引っ掛ることを抑制できる。検出装置ＳＥ４，ＳＥ５は、検出孔ＳＥ１ａに球が通過したと検出された場合に普通図柄（第２図柄）の抽選が行われる装置として構成される。開口部９８５ｋは、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２の空間と連なって形成される。即ち、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２は、検出装置ＳＥ３を利用して形成される。これにより、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２の重力方向の長さ寸法が大きくなることを抑制できる。その結果、背面ベース９８５が重力方向に大型化することを抑制できる。正面ベース９８１は、有色半透明（本実施形態では、青色）の樹脂材料から形成される。また、正面ベース９８１は、正面視において背面ベース９８５よりも大きい略矩形状に形成されると共に、ベース板９８１ａとそのベース板９８１ａから遊技者側（背面ベース９８５の反対側）に膨出する膨出部９８２と、を主に備えて形成される。ベース板９８１ａは、正面視略矩形状の板部材に形成され、その外周縁部に板厚方向に貫通する複数の挿通孔９８１ｇと、背面ベース９８５側に向けて突設される第１ガイド壁９８１ｆと、膨出部９８２の重力方向一側（重力方向下側）に板厚方向に貫通する貫通孔９８１ｃとを主に備えて形成される。挿通孔９８１ｇは、組み立て状態の送球ユニット９７０をベース板６０（図１９９参照）に締結するネジ（図示しない）を挿通する孔であり、ネジの先端部分の外径よりも大きい内径に設定される。第１ガイド壁９８１ｆは、半円の円環形状に形成されると共に、後述する膨出部９８２を間に挟む状態で短手方向に一対形成される。また、第１ガイド壁９８１ｆは、半円の開放部分をベース板９８１ａの短手方向略中央側に向けて形成される。

【３６２０】

貫通孔９８１ｃは、一辺が遊技球の直径よりも大きい正方形に貫通形成される。また、貫通孔９８１ｃは、その縁部に沿って正面側に立設される側壁部９８１ｂを備えて形成される。また、貫通孔９８１ｃは、上述した入賞口ユニット９３０の第２入賞口６４０に連通する部分であり、入賞口ユニット９３０及び送球ユニット９７０がベース板６０に装着された状態において、第２入賞口６４０に流入した遊技球の転動方向と重なる位置に形成される。側壁部９８１ｂは、入賞口ユニット９３０及び送球ユニット９７０がベース板６０に装着された状態において、立設先端面が入賞口ユニット９３０の第２送球部９４２ｃ（図１２０２参照）と当接する寸法に形成される。また、側壁部９８１ｂは、下側の内面の転動面９８１ｃ１が、転動部９４３ａの端面９４３ａ１（図１２０２参照）よりも下側に位置されると共に、背面ベース９８５側に向かって下降傾斜して形成される。膨出部９８２は、ベース板９８１ａから膨出するドーム状に形成されると共に、その内側に遊技球

を挿通可能な大きさに設定され、その内側に流入口９８２ｄから流入される遊技球が通過する送球通路ＴＲ０と、その送球通路ＴＲ０から分岐する第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２とを備えて形成される。膨出部９８２は、正面視縦長矩形に形成されると共に、上端部を切り欠いて形成される流入口９８２ｄと、正面視略左右中央位置において背面ベース９８５側に向かって延びる壁状に形成される立設壁９８２ａと、重力方向下の複数箇所において遊技球を背面側へ送球可能な湾曲面として形成される凹部９８２ｅ～９８２ｊとを主に備えて形成される。また、膨出部９８２は、立設壁９８２ａの下側において前後方向で穿設される送球開口９８２ｋと、その送球開口９８２ｋの左右両側において前後方向に縦長矩形状で穿設される挿通開口９８２ｌと、その挿通開口９８２ｌの上端部から左右外側に延設される形状で穿設される回転許容開口９８２ｍと、を備える。

【３６２１】

流入口９８２ｄは、正面視略Ｕ字状に切り欠き形成される。また、流入口９８２ｄは、入賞口ユニット９３０及び送球ユニット９７０がベース板６０に装着された状態において、内縁部分が、入賞口ユニット９３０の第１入賞口６４に流入した遊技球の転動方向と重なる位置に形成される。また、流入口９８２ｄは、上側縁部に背面ベース９８５側と反対側に突出する第２突起９８２ｄ１を備える。第２突起９８２ｄ１は、上述した入賞口ユニット９３０の第１凹欠部９４２ｇ１（図１２０２参照）の内縁形状に形成されており、入賞口ユニット９３０及び送球ユニット９７０がベース板６０に配設された場合に、第１凹欠部９４２ｇ１の内縁に第２突起９８２ｄ１が当接される。また、第２突起９８２ｄ１から流入口９８２ｄの下側端面までの距離寸法Ｌ１４（図１２０３（ａ）参照）は、第１凹欠部９４２ｇ１の内縁から第１送球部９４２ｇの下側内縁までの距離寸法Ｌ１５（図１２００（ｂ）参照）までの距離寸法よりも大きく設定される。これにより、第１入賞口６４を介して第１送球部９４２ｇに送球された遊技球が、流入口９８２ｄに流入する際に、流入口９８２ｄ（膨出部９８２）と第１送球部９４２ｇとの間に挟まりにくくできる。立設壁９８２ａは、正面視において膨出部９８２の外縁形状と所定の間隔を隔てる矩形状に形成される。また、立設壁９８２ａは、流入口９８２ｄの下側に形成されると共に、上側に立設方向視三角形状に形成される当接部９８２ａ１を備えて形成される。立設壁９８２ａは、膨出部９８２の外周部分の内縁との水平方向間隔が遊技球の直径よりも大きく設定されており、その対向間に遊技球が通過可能な空間の第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２が形成される。第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２は、後述する振分け部９８３の下流側に形成されており、振分け部９８３を通過する遊技球がどちらかに送球される。振分け部９８３は、流入口９８２ｄに流入する遊技球を、第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２に交互に送球可能に設定される。これにより、第１入賞口６４に流入する遊技球の送球が単調になることを抑制できる。その結果、遊技者の興趣が損なわれることを抑制できる。

【３６２２】

立設壁９８２ａの上側には、膨出部９８２の内側面から背面ベース９８５側に円環状に突出する軸受部９８２ｃが形成される。軸受部９８２ｃは、後述する振分け部９８３を軸支する軸部材９８８ａの他端側を支持する部分であり、内径が軸部材９８８ａの外径と略同一に設定される。よって、軸部材９８８ａを軸受部９８２ｃに挿入することで、軸部材９８８ａの他端側を支持できる。また、上述したように、軸部材９８８ａの一端側は、背面ベース９８５の軸受部９８５ｊに挿入されるので、正面ベース９８１及び背面ベース９８５を組み合わせる際に、軸部材９８８ａの一端を軸受部９８５ｊに挿入すると共に、軸部材９８８ａの他端側を軸受部９８２ｃに挿入することで、軸部材９８８ａを正面ベース９８１及び背面ベース９８５の間に支持できる。当接部９８２ａ１は、後述する振分け部９８３の回転軌跡上に形成されており、振分け部９８３の作用部９８３ａが当接することで、振分け部９８３の回転変位量が規制される。凹部９８２ｅ及び凹部９８２ｆは、膨出部９８２の下側の内側面から第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２の延設方向と略直交する方向に凹設される。また、凹部９８２ｅ及び凹部９８２ｆの内側には、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２と連通する空間の第１分岐通路ＢＫ１又は第２分岐通路ＢＫ２が形成される。第１分岐通路ＢＫ１は、正面ベース９８１及び背面ベース９８５が組み合わされた

状態において背面ベース９８５の開口９８５ｂと連通される。従って、第１分岐通路ＢＫ１は、第１通路ＴＲ１を流下する遊技球を受け入れ可能に形成されると共に、その受け入れた遊技球を背面ベース９８５の開口９８５ｂに流入可能とされる。第２分岐通路ＢＫ２は、正面ベース９８１及び背面ベース９８５が組み合わされた状態において背面ベース９８５の開口９８５ｃと連通される。従って、第２分岐通路ＢＫ２は、第２通路ＴＲ２を流下する遊技球を受け入れ可能に形成されると共に、その受け入れた遊技球を背面ベース９８５の開口９８５ｃに流入可能とされる。

【３６２３】

第１分岐通路ＢＫ１又は第２分岐通路ＢＫ２に案内された球は、図示しない球排出路へと案内される。即ち、第１分岐通路ＢＫ１又は第２分岐通路ＢＫ２に案内された球は、第１アウト口７１に流入した球と同様、いかなる利益を遊技者に与えることなく排出される。なお、第１分岐通路ＢＫ１又は第２分岐通路ＢＫ２に案内された球により遊技者に与えられる利益については、種々の変更が可能である。例えば、予め設定された個数の賞球が払い出される利益として設計しても良いし、普通図柄の抽選や大当たり抽選を行うための検出装置に球が検出されることで得られる利益として設計しても良い。凹部９８２ｈ及び凹部９８２ｊは、膨出部９８２の下側の内側面から第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２の延設方向に凹設される。即ち、第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２は、凹部９８２ｈ及び凹部９８２ｊの分、下側に延設される。第１通路ＴＲ１は、正面ベース９８１及び背面ベース９８５が組み合わされた状態において背面ベース９８５の開口９８５ｅと連通される。従って、第１通路ＴＲ１は、流入口９８２ｄに流入した遊技球が流入されると共に、その流入された遊技球を背面ベース９８５の開口９８５ｅに流入可能とされる。第２通路ＴＲ２は、正面ベース９８１及び背面ベース９８５が組み合わされた状態において背面ベース９８５の開口９８５ｆと連通される。従って、第２通路ＴＲ２は、流入口９８２ｄに流入した遊技球が流入されると共に、その流入された遊技球を背面ベース９８５の開口９８５ｆに流入可能とされる。送球開口９８２ｋは、凹部９８２ｈ及び凹部９８２ｊの間に形成される。また、送球開口９８２ｋの内側には、第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２と連通する空間の第３分岐通路ＢＫ３が形成される。よって、第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２に連通する第３分岐通路ＢＫ３が、第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２の間に形成されるので、振分けユニット９８０の小型化を図ることができる。

【３６２４】

第３分岐通路ＢＫ３の下側に形成される転動面９８２ｇは、正面側に向けて下降傾斜する傾斜面として形成される。これにより、第３分岐通路ＢＫ３は、正面ベース９８１及び背面ベース９８５が組み合わされた状態において、正面ベース９８１の背面側を流下した遊技球が正面ベース９８１の正面側に通過可能となる通路となる。本実施形態では、第３分岐通路ＢＫ３は、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２を流下する遊技球を受け入れ可能に形成されており、その受け入れた遊技球は、送球開口９８２ｋ及び送球孔９４１ｋ（図１２００（ａ）参照）を通して正面側へ流れ、第２入賞口６４０に入球可能となるように構成されている。膨出部９８２の傾斜部９８２ｂは、膨出部９８２の下側に形成されると共に、下側に向かって背面ベース９８５側に傾斜して延設される。また、傾斜部９８２ｂは、正面ベース９８１及び背面ベース９８５を組み合わせた状態において、膨出部９８２の左右幅方向に亘って形成される。これにより、第１通路ＴＲ１、第２通路ＴＲ２、第１分岐通路ＢＫ１及び第２分岐通路ＢＫ２を流下する遊技球を傾斜部９８２ｂに当接させることで、流下する遊技球を開口９８５ｂ～９８５ｆ側（背面側）に案内して開口９８５ｂ～９８５ｆに流入させ易くできる。一方、第３分岐通路ＢＫ３を流下する遊技球を転動面９８２ｇに当接させることで、流下する遊技球を送球開口９８２ｋ側（正面側）に案内して、送球開口９８２ｋに流入させ易くすることができる。転動面９８２ｇは、正面視で左右対称形状ではなく、左側部の方が右側部よりも下側に形成されることで左右非対称形状とされる。これにより、第３分岐通路ＢＫ３に左右から同時に球が到達した場合に第３分岐通路ＢＫ３において球が左右に並ぶことを避け易くすることができ、球の並ぶ方向（直列方向）が上下方向成分を有するようにすることができる。これにより、第３分岐通路Ｂ

Ｋ３で球詰まりが生じることを避け易くすることができ、球詰まりと関連して羽部材９４５が動作不能となる事態を避けることができる。

【３６２５】

挿通開口９８２ｌは、ベース部材６０に入賞口ユニット９３０及び送球ユニット９７０を組み付ける際に、羽部材９４５の延設部９４５ｄ及び板状部９４５ｅを膨出部９８２の背面側へ挿通させるための開口である。即ち、入賞口ユニット９３０の組立状態において背面ベース９４１の第３貫通孔９４１ｉに挿通され背面側に張り出した延設部９４５ｄ及び板状部９４５ｅ（図１２００（ｂ）参照）は、送球ユニット９７０の挿通開口９８２ｌにも挿通され、延設部９４５ｄが挿通開口９８２ｌを貫いている状態で、膨出部９８２の背面側に板状部９４５ｅが配置される。回転許容開口９８２ｍは、膨出部９８２を貫いている延設部９４５ｄの変位が規制されることを避けるために必要となる範囲に貫通形成される開口である。回転許容開口９８２ｍが最小限の大きさ（遊技球の直径よりも小さな幅）で形成されることにより、回転許容開口９８２ｍを通して遊技球が正面側に送球されることを避けることができる。次いで、図１２０５を参照して羽部材９４５の開閉動作に伴う板状部９４５ｅの変位について説明する。図１２０５（ａ）及び図１２０５（ｂ）は、図１２０４（ａ）のＭＣＤＸＣＶｂ－ＭＣＤＸＣＶｂ線における振分けユニット９８０の断面図である。図１２０５（ａ）では、閉鎖状態における羽部材９４５（板状部９４５ｅ）が図示され、図１２０５（ｂ）では、開放状態における羽部材９４５（板状部９４５ｅ）が図示される。図１２０５（ａ）に示すように、羽部材９４５の閉鎖状態では、第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２から退避されており、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２を流下する球は開口９８５ｅ，９８５ｆに流される。そのため、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２を流下した球が第３分岐通路ＢＫ３側に案内されることの防止を図ることができる。図１２０５（ｂ）に示すように、羽部材９４５の開放状態では、第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２に板状部９４５ｅが進入しており、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２を流下する球は第３分岐通路ＢＫ３側に流される。そのため、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２を流下した球が開口９８５ｅ，９８５ｆに案内されることの防止を図ることができる。

【３６２６】

即ち、羽部材９４５は、開放状態と閉鎖状態とで切り替えられることで、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２を流下する球が案内される側を切り替え可能に構成される。換言すれば、羽部材９４５は、羽状本体９４５ｍ（図１２０１参照）が配置される背面ベース９４１と正面ベース９４３との間の領域を流下する球の案内方向を切り替えるように作用するのみならず、板状部９４５ｅが配置される振分ユニット９８０の内部領域を流下する球の案内方向を切り替えるように作用する。球が上流分岐位置ＢＫ０に到達した直後に羽部材９４５が開閉動作する場合について説明する。上流分岐位置ＢＫ０は、流下する球が羽部材９４５の作用を受ける位置の直前の位置として設定される。羽部材９４５の開放状態において球が上流分岐位置ＢＫ０に到達した直後に、羽部材９４５が閉鎖状態へ向けて開閉動作すると、球は板状部９４５ｅにより第３分岐通路ＢＫ３側に押し込まれる。一方で、羽部材９４５の閉鎖状態において球が上流分岐位置ＢＫ０に到達した直後に、羽部材９４５が開放状態へ向けて開閉動作すると、球は開口９８５ｅ，９８５ｆに案内されるか、第１分岐通路ＢＫ１又は第２分岐通路ＢＫ２に案内される。このように、羽部材９４５の動作方向側が閉塞されることなく、動作方向側に球を案内可能な程度の空間が形成されるので、羽部材９４５と膨出部９８２との間で球が挟まることで球詰まりが生じる事態の発生を回避し易くすることができる。開口９８５ｅ，９８５ｆに案内された場合には、球は検出装置ＳＥ３に検出されることで特別図柄１の抽選を獲得可能であり、賞球の払い出しの利益を受けることができるが、第１分岐通路ＢＫ１又は第２分岐通路ＢＫ２に案内された場合には、特別図柄１の抽選も、賞球の払い出しの利益も、得ることはできない。従って、羽部材９４５が閉鎖状態の時に上流分岐位置ＢＫ０に球が到達した場合には、その直後に羽部材９４５が開閉動作することにより遊技者が不利益を受ける可能性がある。そのため、上流分岐位置ＢＫ０及び羽部材９４５に対する注目力を向上することができる。

【３６２７】
図１２０５（ｂ）に示すように、羽部材９４５及び羽状部９４５ｅは左右対称形状で構成されるので、第１通路ＴＲ１で流下した球と、第２通路ＴＲ２で流下した球とで、羽部材９４５による拾い易さに差は生じないようにすることができる。なお、左右から同時に球が案内された場合における球詰まりの防止は、第３分岐通路ＢＫ３の転動面としての転動面９８２ｇの形状を上述したように左右非対称とすることにより図っている。図１２０３及び図１２０４に戻って説明する。振分け部９８３は、正面ベース９８１及び背面ベース９８５の対向間の寸法よりも若干小さい厚みに設定されると共に、正面視略Ｔ字状に形成される。また、振分け部９８３は、Ｔ字状の一辺側の作用部９８３ａと、その作用部９８３ａの延設方向略中央位置から突出する中間板９８３ｂと、作用部９８３ａ及び中間板９８３ｂの連結部分に貫通される貫通孔９８３ｃと、その貫通孔９８３ｃの軸を中心に円形状に膨出する当接部９８３ｄと、作用部９８３ａ及び中間板９８３ｂの背面ベース９８５側に連結して形成される壁部９８３ｅとを主に備えて形成される。貫通孔９８３ｃは、正面ベース９８１及び背面ベース９８５の対向間に支持される軸部材９８８ａが挿入される孔であり、軸部材９８８ａの外径よりも若干大きく形成される。これにより、正面ベース９８１及び背面ベース９８５を組み上げる場合に、軸部材９８８ａを振分け部９８３の貫通孔９８３ｃに挿入した状態とすることで、振分け部９８３が回転可能な状態で正面ベース９８１及び背面ベース９８５の対向間に配設される。中間板９８３ｂは、貫通孔９８３ｃの径方向外側に向かって延設して形成されると共に、振分け部９８３の変位が一方または他方に回転して規制された状態において、その先端から中間板９８３ｂの内側までの離間距離Ｌ１７（図１２０４（ｂ）参照）が遊技球の直径よりも小さい寸法とされる。これにより、遊技球の送球が第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２の一方または他方のどちらかに規制される。

【３６２８】
また、中間板９８３ｂは、振分け部９８３が貫通孔９８３ｃを中心に回転されることで、第１通路ＴＲ１の一方に遊技球の送球を規制した状態から第２通路ＴＲ２の他方に遊技球の送球を規制した状態に切り換えられる。作用部９８３ａは、正面視において中間板９８３ｂの延設方向と略直交する方向に延設して形成される。また、作用部９８３ａは、当接部９８３ｄとの連結位置が、中間板９８３ｂの当接部９８３ｄとの連結位置よりも下側に設定される。これにより、流入口９８２ｄを介して振分け部９８３に送球される遊技球は、作用部９８３ａ側に荷重をかけた状態とされる。その結果、振分け部９８３は、貫通孔９８３ｃを中心に回転変位される。壁部９８３ｅは、作用部９８３ａ及び中間板９８３ｂに連結されると共に、貫通孔９８３ｃの軸方向視において略半円状の板状に形成される。壁部９８３ｅは、貫通孔９８３ｃの軸と直交する方向において作用部９８３ａ及び中間板９８３ｂよりも外側に突出して形成されると共に、厚み寸法が上述した背面ベース９８５の凹部９８５ｈの凹設寸法よりも小さく設定される。よって、背面ベース９８５及び正面ベース９８１の対向間に振分け部９８３を配設した状態において、凹部９８５ｈの内部に壁部９８３ｅを配置できる。これにより、流入口９８２ｄから振分けユニット９８０の内部に送球される遊技球が、凹部９８５ｈの内部に引っ掛ることで、その遊技球の流下が阻害されることを抑制できる。また、壁部９８３ｅは、中間板９８３ｂの背面側であって、貫通孔９８３ｃから径方向外側端部に、中間板９８３ｂ側に向かって凹設される収容部９８３ｅ１を備える。収容部９８３ｅ１は、円柱状体に形成される磁性体９８８ｃを内側に収容する部分であり、磁性体９８８ｃの外径と略同一の内径の円形に凹設される。また、収容部９８３ｅ１は、背面ベース９８５側から正面ベース９８１側に向かって凹設されており、磁性体９８８ｃが背面ベース９８５側から内部に収容される。

【３６２９】
磁性体９８８ｃは、磁石から形成されており、背面ベース９８５に配設される磁性体９８８ｂと反発する状態で配設される。これにより、振分け部９８３は、磁性体９８８ｃが背面ベース９８５に配設される磁性体９８８ｂから磁力が作用されて、貫通孔９８３ｃを軸に回転して作用部９８３ａの延設方向を一方または他方に傾いた状態にできる。また、

磁性体９８８ｃと磁性体９８８ｂとが反発される状態に配設されると共に、収容部９８３ｅ１が正面側に向かって凹設されるので、収容部９８３ｅ１に挿入する磁性体９８８ｃが収容部９８３ｅ１から抜け出ることを抑制できる。即ち、収容部９８３ｅ１に挿入される磁性体９８８ｃを係止する部分を必要としないので、振分け部９８３の構造を簡易にできると共に、振分け部９８３への磁性体９８８ｃの配設を簡易にできる。なお、磁性体９８８ｂ及び磁性体９８８ｃの磁力は、遊技球の荷重よりも小さい磁着力に設定される。これにより、振分けユニット９８０の内側を送球される遊技球が磁性体９８８ｂ及び磁性体９８８ｃに磁着して、振分けユニット９８０の内側に停滞することを抑制できる。次いで、駆動ユニット９６０の駆動による羽部材９４５の作動パターンについて説明する。まず、図１２０５を参照して、第１入賞口６４に入球した球の流下に要する時間の関係について説明する。第１入賞口６４に入球した球は、送球通路ＴＲ０に到達した後、振分け部９８３を傾倒動作させて左右片側に流下される。この傾倒動作は、図１１９２（ａ）及び図１１９２（ｂ）においてシーソー部材７６２の動作として説明した内容と重複するので説明は省略するが、本実施形態では、その傾倒動作に要する時間を十分長く確保する目的で、磁性体９８８ｂ，９８８ｃの磁力が大きくなるように設計している。即ち、本実施形態では、振分け部９８３の傾倒動作（図１１９２（ａ）に示す状態から図１１９２（ｂ）に示す状態までの動作）に少なくとも０．８秒かかるように設計されている。

【３６３０】

振分け部９６３の傾倒動作後、球が送球通路ＴＲ０から第１通路ＴＲ１側に流れた場合、その球が検出装置ＳＥ４に検出されるまでに０．４秒間要するように通路が設計される。また、振分け部９６３の傾倒動作後、球が送球通路ＴＲ０から第２通路ＴＲ２側に流れた場合、その球が検出装置ＳＥ５に検出されるまでに０．２秒間要するように通路が設計される。即ち、検出センサＳＥ４と検出センサＳＥ５との上下方向の距離は、球の流下速度で０．２秒間を要する距離として設定される。流下する球が羽部材９４５の作用を受ける直前の位置として、上流分岐位置ＢＫ０が左右一対で設定される。送球通路ＴＲ０から第１通路ＴＲ１側又は第２通路ＴＲ２側に球が流れてから、上流分岐位置ＢＫ０に到達するまでに０．６秒間を要するように設計される。即ち、検出装置ＳＥ４に球が検出されてから、その球が上流分岐位置ＢＫ０に到達するまでに０．２秒間を要する。また、検出装置ＳＥ５に球が検出されてから、その球が上流分岐位置ＢＫ０に到達するまでに０．４秒間を要する。上流分岐位置ＢＫ０に球が到達したタイミングで羽部材９４５が閉鎖状態であれば、球は開口９８５ｂ，９８５ｃ又は開口９８５ｅ，９８５ｆを通過する一方で、上流分岐位置ＢＫ０に球が到達したタイミングで羽部材９４５が開放状態であれば、球は第３分岐通路ＢＫ３側に案内され、送球開口９８２ｋ（図１２０３（ａ）参照）を通過する。上述のような流路構成によれば、駆動ユニット９６０の駆動による羽部材９４５の作動パターンを、検出装置ＳＥ４，ＳＥ５で球が検出されてから０．６秒よりも短い時間で終了する作動パターンで設計するようにすれば、第１入賞口６４に間隔をあけずに複数の球が入球した場合であっても、検出装置ＳＥ４，ＳＥ５で球が検出したら即座に普通図柄の変動を開始することができる。

【３６３１】

例えば、第１入賞口６４に複数の球が間隔をあけずに入球した場合において、先の球が第１通路ＴＲ１側に流れて検出装置ＳＥ４で検出された場合、次の球が第２通路ＴＲ２側に流れるまでには０．８秒の空きがあり、検出装置ＳＥ５の方が０．２秒分だけ検出装置ＳＥ４よりも上側にあるとしても０．６秒の空きが確保される。即ち、先の球が検出装置ＳＥ４で検出されてから、次の球が検出装置ＳＥ５で検出されるまでに０．６秒を要する。例えば、第１入賞口６４に複数の球が間隔をあけずに入球した場合において、先の球が第２通路ＴＲ２側に流れて検出装置ＳＥ５で検出された場合、次の球が第１通路ＴＲ１側に流れるまでには０．８秒の空きがあり、検出装置ＳＥ４の方が０．２秒分だけ検出装置ＳＥ５よりも下側にあるので１．０秒の空きが確保される。即ち、先の球が検出装置ＳＥ５で検出されてから、次の球が検出装置ＳＥ４で検出されるまでに１．０秒を要する。このように、第１入賞口６４に複数の球が間隔をあけずに入球した場合において、先の球が

左右どちらに流れた場合であっても、球が検出装置ＳＥ４，ＳＥ５に検出される間隔は０．６秒以上となる。この前提のもと、本実施形態で説明する第１１の作動パターン～第１４の作動パターンは、それぞれ球が検出装置ＳＥ４，ＳＥ５で検出されてから０．５秒で完了する（普通図柄の変動表示の終了までに０．５秒を要する）ように設計されているので、第１入賞口６４に間隔をあけずに複数の球が入球した場合であっても、検出装置ＳＥ４，ＳＥ５で球が検出したら即座に普通図柄の変動を開始することができる。そのため、検出装置ＳＥ４，ＳＥ５での球の検出から羽部材９４５の動作が実行されるまでに時間遅れが生じることを防止することができる。

【３６３２】

図１２０６（ａ）から図１２０６（ｄ）は、検出装置ＳＥ４，ＳＥ５における球の通過の検出と、羽部材９４５の状態の計時変化の一例を示した図である。なお、図１２０６（ａ）では、第１１の作動パターンにおける計時変化が図示され、図１２０６（ｂ）では、第１２の作動パターンにおける計時変化が図示され、図１２０６（ｃ）では、第１３の作動パターンにおける計時変化が図示され、図１２０６（ｄ）では、第１４の作動パターンにおける計時変化が図示される。図１２０６（ａ）から図１２０６（ｄ）では、検出装置ＳＥ４，ＳＥ５で球の通過が検出されたことによる第２図柄の変動表示（０．１秒）の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置８３（図１１８６参照）に表示された場合における羽部材９４５の状態の計時変化について説明する。図１２０６（ａ）に示すように、第１１の作動パターンでは、検出装置ＳＥ４，ＳＥ５で球の通過が検出されてから普通図柄が停止表示された後（０．１秒後）に羽部材９４５が開放状態（図において、「開」とも示す。以降の図において同様である）とされ、その開放状態が０．４秒間維持される。これにより、第１入賞口６４に入球した球が検出装置ＳＥ４，ＳＥ５に検出される場合に、検出装置ＳＥ４に検出されてから上流分岐位置ＢＫ０に到達するまでに経過する０．２秒後においても、検出装置ＳＥ５に検出されてから上流分岐位置ＢＫ０に到達するまでに経過する０．４秒後においても、羽部材９４５が開放状態で維持される。これにより、第１入賞口６４に入球した球が第１通路ＴＲ１で流下するか第２通路ＴＲ２で流下するかに関わらず、その球を第３分岐通路ＢＫ３側に案内することができ、第２入賞口６４０に入球させ易くすることができる。即ち、第１入賞口６４への入球に基づいて獲得される抽選は、特別図柄１の抽選よりも特別図柄２の抽選の方が多くなる。

【３６３３】

図１２０６（ｂ）に示すように、第１２の作動パターンでは、検出装置ＳＥ４，ＳＥ５で球の通過が検出されてから普通図柄が停止表示された後（０．１秒後）に羽部材９４５が開放状態（図において、「開」とも示す。以降の図において同様である）とされ、その開放状態が０．２秒間維持される。その後の０．２秒間は、閉鎖状態（図において、「閉」とも示す。以降の図において同様である）とされる。これにより、第１入賞口６４に入球した球が検出装置ＳＥ４，ＳＥ５に検出される場合に、検出装置ＳＥ４に検出されてから上流分岐位置ＢＫ０に到達するまでに経過する０．２秒後においては羽部材９４５が開放状態で維持されるが、検出装置ＳＥ５に検出されてから上流分岐位置ＢＫ０に到達するまでに経過する０．４秒後においては羽部材９４５が閉鎖状態とされる。これにより、第１入賞口６４に入球した球が第１通路ＴＲ１で流下する場合には、その球を第３分岐通路ＢＫ３側に案内することができ、第２入賞口６４０に入球させ易くすることができるが、球が第２通路ＴＲ２で流下する場合には、その球を第３分岐通路ＢＫ３側に案内することはできず、第２入賞口６４０に入球させることはできないので、その球は検出装置ＳＥ３（図１２０４（ａ）参照）に検出される。即ち、第１入賞口６４への入球に基づいて獲得される抽選は、特別図柄１の抽選と特別図柄２の抽選とが交互に生じる。球が第１通路ＴＲ１で流下する場合が特別図柄２の抽選に対応する。図１２０６（ｃ）に示すように、第１３の作動パターンでは、検出装置ＳＥ４，ＳＥ５で球の通過が検出されてから普通図柄が停止表示された後（０．１秒後）、０．２秒後に羽部材９４５が開放状態（図において、「開」とも示す。以降の図において同様である）とされ、その開放状態が０．２秒間維持される。その後、閉鎖状態（図において、「閉」とも示す。以降の図において同様であ

る）とされる。
【３６３４】
これにより、第１入賞口６４に入球した球が検出装置ＳＥ４，ＳＥ５に検出される場合に、検出装置ＳＥ４に検出されてから上流分岐位置ＢＫ０に到達するまでに経過する０．２秒後においては羽部材９４５が閉鎖状態とされるが、検出装置ＳＥ５に検出されてから上流分岐位置ＢＫ０に到達するまでに経過する０．４秒後においては羽部材９４５が開放状態で維持される。これにより、第１入賞口６４に入球した球が第１通路ＴＲ１で流下する場合には、その球を第３分岐通路ＢＫ３側に案内することはできず、第２入賞口６４０に入球させることはできないので、その球は検出装置ＳＥ３（図１２０４（ａ）参照）に検出されるが、球が第２通路ＴＲ２で流下する場合には、その球を第３分岐通路ＢＫ３側に案内することができ、第２入賞口６４０に入球させ易くすることができる。即ち、第１入賞口６４への入球に基づいて獲得される抽選は、特別図柄１の抽選と特別図柄２の抽選とが交互に生じる。球が第２通路ＴＲ１で流下する場合が特別図柄２の抽選に対応する。図１２０６（ｄ）に示すように、第１４の作動パターンでは、検出装置ＳＥ４，ＳＥ５で球の通過が検出されてから普通図柄が停止表示された後（０．１秒後）、０．４秒が経過する直前に羽部材９４５が開放状態（図において、「開」とも示す。以降の図において同様である）とされ、その直後に閉鎖状態（図において、「閉」とも示す。以降の図において同様である）とされる。これにより、第１入賞口６４に入球した球が検出装置ＳＥ４，ＳＥ５に検出される場合に、検出装置ＳＥ４に検出されてから上流分岐位置ＢＫ０に到達するまでに経過する０．２秒後においても、検出装置ＳＥ５に検出されてから上流分岐位置ＢＫ０に到達するまでに経過する０．４秒後においても、羽部材９４５が閉鎖状態で維持される。これにより、第１入賞口６４に入球した球が第１通路ＴＲ１で流下するか第２通路ＴＲ２で流下するかに関わらず、その球を第３分岐通路ＢＫ３側に案内することはできず、第２入賞口６４０に入球させ易くすることはできない。即ち、第１入賞口６４への入球に基づいて獲得される抽選は、特別図柄２の抽選よりも特別図柄１の抽選の方が多くなる。
【３６３５】
図１２０６（ａ）から図１２０６（ｄ）に示すように、羽部材９４５の作動パターンを異ならせることにより、第１入賞口６４に入球した場合に獲得される抽選が、特別図柄１の抽選となるか特別図柄２の抽選となるかを切り替えることができる。即ち、第１１の作動パターンで羽部材９４５が動作する場合には、特別図柄２の抽選を連続で獲得可能とされる。また、第１４の作動パターンで羽部材９４５が動作する場合には、特別図柄１の抽選を連続で獲得可能とされる。第１２の作動パターン又は第１３の作動パターンで羽部材９４５が動作する場合には、第１通路ＴＲ１で流下する球と第２通路ＴＲ２で流下する球とで獲得される抽選の特別図柄が異なり、特別図柄１の抽選と特別図柄２の抽選とが交互に獲得されることになる。ここで、特別図柄１の抽選による大当たりで遊技者が得られる利益と、特別図柄２の抽選による大当たりで遊技者が得られる利益とが異なる場合、その大当たりが特別図柄１の抽選によるものか、特別図柄２の抽選によるものかについての遊技者の注目度合いは大きい。従来、振分け部９８３で左右に球が振り分けられる遊技機では、振分け部９８３により左右一方側（通常は左側）に流された球により特別図柄１の抽選を獲得でき、左右他方側（通常は右側）に流された球により特別図柄２の抽選を獲得できるように構成されていた。そのため、振分け部９８３により球が左右どちらに流されるかを確認できれば、その後は球から目を離しても、これから実行される抽選が特別図柄１の抽選か特別図柄２の抽選かを把握することができた。この場合、振分け部９８３の下流側における球の流下経路に対する注目力が低下することになり、遊技領域を演出領域として有効利用できていないという問題点が生じる。
【３６３６】
これに対し、本実施形態では、第１２の作動パターンでは第１通路ＴＲ１で流下する球により特別図柄２の抽選を獲得でき、第１３の作動パターンでは第２通路ＴＲ２で流下する球により特別図柄２の抽選を獲得できる。そのため、球が振分け部９８３により左右ど

ちらに流されるかを確認するだけでは、その球が特別図柄１の抽選を獲得できるのか、特別図柄２の抽選を獲得できるのかを把握することはできない。即ち、振分け部９８３の下流側において、球が羽部材９４５の板状部９４５ｅに拾われるか否かを確認したり、球が送球孔９４１ｋ（図１２０２参照）を通り手前側に流れて第２入賞口６４０に入球するか否かを確認したりしないと、その球が特別図柄１の抽選を獲得できるのか、特別図柄２の抽選を獲得できるのかを把握することはできないように構成できる。これにより、振分け部９８３の下流側における球の流下経路に対する注目力を向上することができ、遊技領域を演出領域として有効利用することができる。なお、各作動パターンにおいて、主に第１入賞口６４に入球した球と羽部材９４５との関係について説明したが、羽部材９４５の羽状本体９４５ｍは背面ベース９４１（図１１９９参照）よりも正面側に配置されていることから、背面ベース９４１の正面側を流下する球が、羽部材９４５が開放状態となったタイミングでちょうどよく羽部材９４５に到達した場合には、その球が第２入賞口６４０に案内されることは当然生じ得る。図１２０７は、図１２００（ａ）のＭＣＤＸＣＶＩＩＩ－ＭＣＤＸＣＶＩＩＩ線における遊技盤１３の断面図であり、図１２０８（ａ）及び図１２０８（ｂ）は、図１２０７のＭＣＤＸＣＩＸａ－ＭＣＤＸＣＩＸａ線における入賞口ユニット９３０及び送球ユニット９７０の部分断面図である。図１２０８（ａ）では、羽部材９４５の閉鎖状態が図示され、図１２０８（ｂ）では、羽部材９４５の開放状態が図示される。なお、図１２０７及び図１２０８の説明では、図１２０６を適宜参照する。

【３６３７】

図１２０７に示すように、振分ユニット９８０の送球開口９８２ｋよりも転動板部９４１ｌ及び送球孔９４１ｋが正面側に配置されるので、振分ユニット９８０の内部流路で第３分岐通路ＢＫ３に案内された球は正面側へ向けて流下する。この球は、遊技者目線で自分側に近づいてくるように見えるので、遊技領域を下方に流下する球や、第１入賞口６４や第３受部９４４ａ等に入球する球のように後方へと流れることで、遊技者から遠ざかるように見える球とは明確に異なる流下態様で視認される。これにより、遊技者に、自分側に近づいてくるように見える球に注目して遊技させることで、遊技者は、第１入賞口６４に入球した球が振分ユニット９８０の内部流路から抜け出して第２入賞口６４０側へ流れる事態が生じた場合に、その事態の発生に容易に気づくことができる。従って、遊技者が気づかないうちに球が第２入賞口６４０に入球し、遊技者が気づかないうちに特別図柄２の抽選が実行される事態の発生を回避し易くすることができる。また、振分ユニット９８０の正面側（背面ベース９４１の正面側）において流下する球は遊技者の視線を遮るように作用し得る。そのため、振分ユニット９８０の内部経路を流下している時の球の視認性を低下させ易くすることができるので、第３分岐通路ＢＫ３に案内され、自分側に近づいてくるように見える遊技球をより一層目立たせることができる。なお、送球孔９４１ｋは正面ベース９４３の背面側に配置されるので、正面ベース９４３が不透明の樹脂材料から形成される場合には、送球孔９４１ｋ及び送球孔９４１ｋを通り正面側に案内される球の視認性を低下させることができる。この場合、第１入賞口６４に入球する球は容易に確認できるが、その球が送球孔９４１ｋを正面側に流下することの把握を困難とすることができるので、第１入賞口６４に入球した球が、遊技者が気づかないうちに第２入賞口６４０に入球し、特別図柄２の抽選が実行される事態を容易に発生させることができる。

【３６３８】

図１２０７に示すように、第２入賞口６４０の下流側（背面側）には、球の通過を検出可能な検出装置ＳＥ６が配設される。検出装置ＳＥ６は、検出装置ＳＥ３と同様の構成からなる遊技球の通過を検知する装置であり、その厚み方向に遊技球よりも若干大きい内径の検出孔ＳＥ１ａが貫通形成される。検出装置ＳＥ３に球が通過することにより獲得できる抽選が特別図柄１の抽選であることに対して、検出装置ＳＥ６に球が通過することにより獲得できる抽選は、特別図柄２の抽選とされる。第１１の作動パターン～第１４の作動パターン（図１２０６参照）の内、どの作動パターンで羽部材９４５が動作するかは、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図１１９７参照）に基づいて、予め設定される。本実施形態では、大当たり種別が大当たりＡ，ａ，ｂの場合に、その後の羽部材９４５の作

動パターンが第１１の作動パターンに設定される。大当たり種別が大当たりＢ，Ｃの場合に、その後の羽部材９４５の作動パターンが第１２の作動パターンに設定される。大当たり種別が大当たりｃの場合に、その後の羽部材９４５の作動パターンが第１３の作動パターンに設定される。第１１～第１３の作動パターンの継続期間以外の期間においては、羽部材９４５の作動パターンが第１４の作動パターンに設定される。これにより、第１入賞口６４に入球し左右側に球が振り分けられるという同一の事象に対して、球により特別図柄１の抽選を獲得できるのか、特別図柄２の抽選を獲得できるのかを、どの作動パターンで動作するかにより変化させることができる。従って、第１入賞口６４に入球した球の流下経路に対する注目力を向上することができ、遊技者の視線を引き付けることができる。図１２０６で図示した他に、羽部材９４５の作動パターンとしては、検出装置ＳＥ４，ＳＥ５や普通入賞口（スルーゲート）６６，６７（図１１８６参照）で球が検出されたタイミングから羽部材９４５が長時間（約２秒間）開放する長開放の作動パターンも用意されている。

【３６３９】

長開放の作動パターンで羽部材９４５が動作される場合には、ベース板６０（図１１９９参照）の手前側を流下した球が羽状本体９４５ｍ（図１２０１参照）で拾われ易くすることができる。加えて、第１入賞口６４に入球した球が第３分岐通路ＢＫ３側に案内され易くすることができる（図１２０５（ｂ）参照）。このように、羽状本体９４５ｍに拾われた球が第２入賞口６４０に繰り返し入球する状態を構成し易い。これに加え、第１入賞口６４に一旦入球した球を板状部９４５ｅ（図１２０５（ｂ）参照）によって第３分岐通路ＢＫ３側に案内して最終的には第２入賞口６４０に入球するように構成し易い。従って、特別図柄１での抽選を避け、特別図柄２での抽選を繰り返し獲得する遊技態様を遊技者に提供することができる。図１２０８（ｂ）に示すように、羽部材９４５の開放状態において、背面ベース９４１の正面側において羽状本体９４５ｍに乗った球Ｐ２１と、背面ベース９４１の背面側において板状部９４５ｅに乗った球Ｐ２２とを、異なる前後位置（切り分けられた位置）で同時に案内することができる。そのため、この状態で羽部材９４５が閉鎖状態に変化しても、球Ｐ２１と球Ｐ２２とが衝突する事態が発生することを回避できる。これにより、羽部材９４５の開閉動作を球が邪魔して、開閉動作が完了しないという動作不良を避けることができる。更に、羽状本体９４５ｍに同時に乗せられる球Ｐ２１の個数（本実施形態では、片側に１個）よりも、板状部９４５ｅの球Ｐ２２を乗せられる分、羽部材９４５の開放状態において同時に案内可能な球の個数を増やすことができる。例えば、全球を羽部材９４５へ向けて発射する遊技態様では、羽部材９４５が開放状態の時に片側の羽部材９４５の羽状本体９４５ｍに同時に乗せられる球は１個であり、複数の球を同時に乗せることは困難である。一方で、一部の球を羽部材９４５へ向けて発射して、残りの球を第１入賞口６４へ向けて発射する遊技態様では、羽状本体９４５ｍに球が乗っているか否かに関わらず、板状部９４５ｅに球を乗せることができるので、片側の羽部材９４５に球が同時に乗る状態となり易い。

【３６４０】

即ち、全球を羽部材９４５へ向けて発射する遊技態様か、一部の球を羽部材９４５の他に第１入賞口６４へ向けて発射する遊技態様かで、羽部材９４５に同時に乗せられる球の個数を変化させることができる。第１入賞口６４を経由して羽部材９４５に到達する球Ｐ２２と、第１入賞口６４を経由せずに羽部材９４５に到達する球Ｐ２１とでは、到達前の球の流下方向が異なることから、到達後の球の流下速度が異なることから、同時に到達した球でも見え方が異なる。即ち、球Ｐ２２は、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２を鉛直下方に流下して、羽部材９４５の板状部９４５ｅに到達する一方、球Ｐ２１は、案内部９４１ｇ１（図１２００（ａ）参照）よりも左右外側から左右内側に向く速度成分を有する流下方向で羽状本体９４５ｍに到達する。従って、左右方向の速度成分が大きい分だけ、球Ｐ２１の方が球Ｐ２２に比較して、羽部材９４５到達後の左右内側への流下速度が速くなる。従って、球Ｐ２１と球Ｐ２２とが羽部材９４５に同時に到達したとしても、球Ｐ２１と球Ｐ２２とが正面視で重なる時間を短くすることができるので、羽部材９４５を転動

する球の視認性を向上させることができる。球Ｐ２２が転動板部９４１ｌの上面を転動して送球孔９４１ｋを通過して背面ベース９４１の正面側に流れるタイミングによっては、球Ｐ２１と衝突し得る（経路が合流する）。ここで、送球孔９４１ｋの下縁の上下位置よりも、羽部材９４５の回転基端側における上面高さ上下位置の方が下側に配置される。これにより、転動板部９４１ｌを転動した球が背面ベース９４１の正面側に飛び込む上下位置と、羽状本体９４５ｍを転動した球が一対の羽部材９４５の間の空間に飛び込む上下位置とを、上下方向でずらすことができる。そのため、球同士が衝突した場合に、それらの球の上下位置をずらすことができるので、自重に任せて流下させることで複数の球を順番に流下させることができる。これにより、球詰まりの抑制を図ることができる。

【３６４１】

なお、羽部材９４５の長開放の作動パターンでは、開放の継続期間が０．６秒を超えていることからも分かるように、例えば第１入賞口６４に間隔をあけずに複数の球が入球した場合において普通図柄の変動開始に待ち時間が生じる（普通図柄の変動が保留され得る）。そのため、図１２０６で説明したような、検出装置ＳＥ４，ＳＥ５で球が検出されたタイミングと羽部材９４５の開閉タイミングとを球の流下に要する時間と対応させて設定した場合と異なり、球の配置と羽部材９４５の開閉とを対応させることが困難となる。従って、全ての球を第２入賞口６４０側に案内できるものではなく、第１入賞口６４に入球する球の内、いくつかは羽部材９４５が閉鎖状態（図１２０５（ａ）参照）のタイミングで上流分岐位置ＢＫ０に到達する可能性はある。一方で、長開放の作動パターンにおいて、羽部材９４５が閉鎖状態で維持される時間（動作待ち時間、動作後待ち時間）を短時間（例えば、０．１秒）に設定することで、羽部材９４５が閉鎖状態（図１２０５（ａ）参照）のタイミングで上流分岐位置ＢＫ０に到達する事態が生じる確率を極力低下させることができる。板状部９４５ｅの上面を転動する球Ｐ２２は、振分け部９８３の動作の影響で、少なくとも１．８秒間隔をあけて球が到達する。即ち、複数の球が同時に乗ることは無いように構成される。一方で、羽状本体９４５ｍに球Ｐ２１が到達する間隔は何ら制限されているものではなく、同時に複数の球が到達し得る。そのため、板状部９４５ｅに比較して羽状本体９４５ｍを丈夫に形成することが好ましい。この点、本実施形態では、板状部９４５ｅよりも羽状本体９４５ｍの方が、板厚が大きく形成されることで、丈夫に形成されている。また、羽状本体９４５ｍは軸部材９４５ａに直接支持されることで、球の重みによる前後方向の姿勢変化や撓みを抑制することができる。以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【３６４２】

ベース板６０の正面側に配設される羽部材９４５の羽状本体９４５ｍから背面側に板状部９４５ｅを張り出させることで、ベース板６０の内部に配設される振分けユニット９８０の内部を流下する遊技球に作用可能とすることができる。即ち、羽部材９４５は、ベース板６０の正面側を流下する遊技球を第２入賞口６４０側に案内し易い状態と、第２入賞口６４０側への流下を防止する状態とを切り替えることに加えて、第１入賞口６４に入球した遊技球を第２入賞口６４０側に案内し易い状態と、第２入賞口６４０側への流下を防止する状態とを切り替えることができる。更に、羽状本体９４５ｍの上面を転動している球と、板状部９４５ｅの上面を転動している球との間には、仕切り板として機能する背面ベース９４１が配設されており、球同士の任意の位置での衝突を回避することができる。これにより、羽状本体９４５ｍを転動している球と板状部９４５ｅを転動している球とが衝突することで球が羽部材９４５から零れる（第２入賞口６４０に案内される側の反対側に零れる）事態が発生することを回避することができる。また、第１入賞口６４に入球した球が第２入賞口６４０側の流路に分岐される位置（例えば、第３分岐通路ＢＫ３）において、球の流下方向が前後方向成分を有する。これにより、第２入賞口６４０への球の流下に関係が深い箇所を目立たせることができる。また、検出装置ＳＥ４，ＳＥ５で球が検出されてから普通図柄の変動表示が終了するまでに、検出装置ＳＥ４，ＳＥ５で検出されないように管理することが可能な場合を形成可能である。これにより、検出装置ＳＥ４，ＳＥ５を通過した球に、その球が検出されたことにより動作制御される羽部材９４５をタ

イミングよく作用させることができる。

【３６４３】

第１通路ＴＲ１に球が送球されるタイミングと、第２通路ＴＲ２に球が送球されるタイミングとは、少なくとも０．８秒間隔が空けられるので、第３分岐通路ＢＫ３に左右から同時に球が進入することは無いが、加えて転動面９８２ｇが左右非対称に形成されることで、第３分岐通路ＢＫ３で球詰まりが生じることをより避け易くすることができる。これにより、球の流下経路の合流位置が羽部材９４５に近い構成であっても、球詰まりを原因とする羽部材９４５の動作不良が生じることを防止することができる。また、ベース板６０の正面側において羽部材９４５の上面を転動する球の速度と、ベース板６０の内部において羽部材９４５の上面を転動する球の速度とが異なるように構成される。これにより、前後で球が重なった状態が持続的に続くことを避けることができ、羽部材９４５の上面を転動している球の個数を把握し易くすることができる。また、羽部材９４５に乗る球の個数について、羽状本体９４５ｍでは同時に複数の球が乗り得る一方で、板状部９４５ｅに乗る球の個数を１個に限定している。これにより、板状部９４５ｅよりも羽状本体９４５ｍを丈夫に構成することで、羽部材９４５の耐久性を向上させることができる。また、電動役物６４０ａの作動パターンを複数用意することで、異なる態様における特別図柄の抽選の獲得パターンを作ることができる。例えば、第１入賞口６４に繰り返し入球した場合に、特別図柄１の抽選が繰り返し獲得されるパターンと、特別図柄１の抽選と特別図柄２の抽選とが交互に獲得されるパターンと、特別図柄２の抽選が繰り返し獲得されるパターンと、を切り替えることができる。また、特別図柄１の抽選と特別図柄２の抽選とが交互に獲得されるパターンにおいて、左右どちらの遊技球が特別図柄２の抽選に対応するかが反対となるパターンを形成することができる。これにより、振分け部９８３で球が左右どちらに流れたかを確認するだけでは情報として不十分となるので、振分け部９８３の下流側の領域に対する注目力を向上させることができる。

【３６４４】

また、特別図柄の抽選の獲得パターンとして、右打ち遊技を推奨する場合において、図らずも第１入賞口６４に入球した場合に、特別図柄１の抽選を獲得し易いパターンと、高確率で特別図柄１の抽選の獲得が回避されるパターンと、を切り替えることができる。次いで、図１２０９を参照して、第５２実施形態について説明する。第５０実施形態では、経路構成装置７００により振り分けられる一方の経路を球が流下する場合に普通入賞口（スルーゲート）７６５を球が通過する場合を説明したが、第５２実施形態の経路構成装置３７００では、他方の経路を球が流下する場合に球の通過を検出可能な普通入賞口（スルーゲート）３７６５が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１２０９は、第５２実施形態における遊技盤１３の部分正面図である。経路構成装置３７００では、振分け部材７６０により左右に振り分けられる経路の内、左側の経路に普通入賞口（スルーゲート）３７６５が配設される。普通入賞口（スルーゲート）３７６５は、シーソー部材７６２からの左右方向距離が、シーソー部材７６２と普通入賞口（スルーゲート）７６５との左右方向距離と同じとなるように配設される。第１入賞口６４に入球した遊技球が右側に流れる場合だけでなく、左側に流れる場合も普通図柄の抽選を獲得することができるので、電動役物６４０ａの動作頻度を高めることができる。上記第５０実施形態では、普通入賞口（スルーゲート）６６，６７，７６５の通過回数が最大４回まで保留される場合を説明した。この場合、保留が途切れることなく電動役物６４０ａを連続動作させ易く、右打ち遊技をスムーズに実行させることができるという利点がある。

【３６４５】

これに対し、本実施形態では、普通入賞口（スルーゲート）６６，６７，７６５，３７６５の通過回数が最大１回まで保留されるように構成される。そして、保留球数が０個の時において普通図柄の抽選で選択される作動パターンと、保留球数が１個の時において普通図柄の抽選で選択される作動パターンとが、異なるように構成されている。保留球数が満タン（１個）という状態は、保留球数が４個の場合に比較して生じ易いので、作動パタ

ーンの違いが頻繁に生じる。本実施形態では、一例として、確変状態において、普通図柄の保留球数が０個の時には、第２の作動パターンが選択され易く、普通図柄の保留球数が１個の時には、第１の作動パターンが選択され易いよう構成される。この前提で、第１入賞口６４に連続で入球した場合（図１１９２及び図１１９３参照）に、３個目の球Ｐ３が移動板部材６４１に到達するタイミングで電動役物６４０ａを進入状態に維持し易くすることができる。即ち、球Ｐ１が普通入賞口（スルーゲート）７６５に検出され、その検出から基準時間Ｔｄ１が経過するよりも前に球Ｐ２が普通入賞口（スルーゲート）３７６５に検出されることになるので、球Ｐ２の検出による普通図柄の抽選で選択される作動パターンは第１の作動パターンになり易い。そのため、球Ｐ３が移動板部材６４１に到達する前から電動役物６４０ａが進入状態で維持されることになるので、図１１９２（ａ）に示すような状態から、球Ｐ１，Ｐ２の双方を第２球送球部７３６に案内することができる。なお、図１１９２（ａ）では、球Ｐ１が右側に流れる場合を説明したが、シーソー部材７６２の傾きが逆となっており、球Ｐ１が左側に流れる場合においても、球Ｐ２の検出による普通図柄の抽選で選択される作動パターンは第１の作動パターンになり易い。そのため、球Ｐ２が移動板部材６４１に到達する前から電動役物６４０ａが進入状態で維持されることになるので、球Ｐ２を第２球送球部７３６に案内することができる。

【３６４６】

なお、本実施形態では、一例として普通図柄の保留球数が１個の場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第５０実施形態での説明と同様に、普通図柄の保留球数を４個で設定しても良い。次いで、図１２１０を参照して、第５３実施形態について説明する。第５０実施形態では、移動板部材６４１が、第１入賞口６４に入球した遊技球を案内する右側案内部６４３と、第１入賞口６４に入球しなかった遊技球を案内する左側案内部６４５と、を備え、案内部６４３，６４５間が仕切られる場合を説明したが、第５３実施形態の経路構成装置４７００では、第１入賞口６４に入球しなかった遊技球が右側案内部６４３側まで案内可能に構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１２１０は、第５３実施形態における遊技盤１３の部分正面図である。図１２１０に示すように、電動役物４６４０ａの状態が退避状態と進入状態とで切り替えられることで前後方向にスライド移動する移動板部材４６４１が、右側案内部６４３と、その右側案内部６４３の傾斜面６４３ａの傾斜に沿って右側案内部６４３の左側端部から左上方向に延設される上流側案内部４６４５と、を備える。上流側案内部４６４５は、球を転動させる傾斜面４６４５ａが右側へ向けて下降傾斜しており、その傾斜角度が右側案内部６４３の傾斜角度と同じ角度（水平に対して約５度）で形成される。本実施形態では、屈曲部材７４０の左右内側壁部に、移動板部材４６４１の上面を転動する球が通過可能となる大きさの開口が形成される。即ち、開口７４４（図１１９１（ａ）参照）と同様の開口部が、屈曲部材７４０の左右内側壁部（右側案内部６４３の左側の壁部）に貫通形成される。これにより、第１送球経路ＫＲ１への流入経路として、第１入賞口６４を通過した球の経路の他に、上流側案内部４６４５を転動して右側案内部６４３に至る経路を用意することができる。

【３６４７】

図１２１０に示すように、上流側案内部４６４５から右側案内部６４３を経て球が転動する場合、移動板部材４６４１の動作タイミング次第で、球が回収孔７５２に受け入れられる場合もあるし、第２球送球部７３６に受け入れられる場合もある。即ち、球が第１送球経路ＫＲ１上に配置されている時に電動役物４６４０ａが退避状態に切り替えられると、球は回収孔７５２へ向けて流下する。一方で、球がＫＲ１上に配置されている時に依然として電動役物４６４０ａが進入状態を維持していると、球は右側案内部６４３を右側に通過し、第２球送球部７３６へ向けて流下する。即ち、厳雄板部材４６４１の上面を右側へ転動する球を、回収孔７５２又は第２球送球部７３６へ向けて流下させることができる。移動板部材４６４１は、右下方向に下降傾斜しているが、右打ちにより発射された球が屈曲部材７４０の上方を左方に通過して移動板部材４６４１に到達する場合、左方向への勢いで移動板部材４６４１を左向きに通過する可能性がある。これに対し、本実施形態で

は、第１球送球部７３４の突設縁部７３４ｂが、移動板部材４６４１の左端部よりも上側に張り出すように配設される。即ち、移動板部材４６４１の左端部を通過しそうになった球を突設縁部７３４ｂに衝突させることで、球を跳ね返らせることができ、移動板部材４６４１の上面において球が右向きに転動する状態を形成し易くすることができる。更に、球の跳ね返りの反発力が右向きに大きくなるほど、球が移動板部材４６４１の右端に到達するまでの時間を短縮することができる。即ち、突設縁部７３４ｂによって、球が移動板部材４６４１の左端部から零れ落ちることを防止する効果だけでなく、移動板部材４６４１が進入状態で維持されている間に球を移動板部材４６４１の右端部まで到達させ易くすることができる。

【３６４８】

なお、移動板部材４６４１の左端部は球通過孔７３４ａよりも上側に配置されている。そのため、電動役物４６４０ａが進入状態の時に、球が移動板部材４６４１の上面を左側に進行して、左側端部に到達する直前に移動板部材４６４１が退避状態に変化する場合、球が放物線を描いて左向きに飛ぶことになり、低確率ではあるが、第１球送球部７３４の球通過孔７３４ａに球を入球させることができる。次いで、図１２１１から図１２６０を参照し、第５４実施形態のパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｂ１０について説明する。図１２１１は、第５４実施形態におけるパチンコ機Ｂ１０の正面図であり、図１２１２はパチンコ機Ｂ１０の遊技盤Ｂ１３の正面図であり、図１２１３はパチンコ機Ｂ１０の背面図である。なお、以下の説明では、図１２１１に示す状態のパチンコ機Ｂ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図１２１１に示す状態のパチンコ機Ｂ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図１２１２参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｂ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。図１２１１に示すように、パチンコ機Ｂ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｂ１１と、その外枠Ｂ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｂ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｂ１２とを備えている。外枠Ｂ１１には、内枠Ｂ１２を支持するために正面視（図１２１１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジＢ１８が取り付けられ、そのヒンジＢ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠Ｂ１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【３６４９】

内枠Ｂ１２には、多数の釘ＢＫＧ１や入賞口Ｂ６３，Ｂ６４等を有する遊技盤Ｂ１３（図１２１２参照）が着脱可能に装着される。この遊技盤Ｂ１３の前面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠Ｂ１２には、球を遊技盤Ｂ１３の前面領域に発射する球発射ユニットＢ１１２ａ（図１２１４参照）やその球発射ユニットＢ１１２ａから発射された球を遊技盤Ｂ１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、釘ＢＫＧ１の図示は、特に詳述しない限り釘ＢＫＧ１の長さ方向視における外形を示す。即ち、釘ＢＫＧ１は一般的には正面側の先端部が膨らんだ形状（まち針に類似の形状）で形成されるが、その膨らんだ部分の形状が図示されており、ベース板Ｂ６０に打ち込まれる細径部の形状は図示されていない。従って、図１２１２において、釘ＢＫＧ１間の隙間が球の直径未満の長さであった場合でも、釘ＢＫＧ１の図示されていない細径部の間の隙間が球の直径以上の長さであれば、球が通過することはあり得る。内枠Ｂ１２の前面側には、その前面上側を覆う正面枠Ｂ１４と、その下側を覆う下皿ユニットＢ１５とが設けられている。正面枠Ｂ１４および下皿ユニットＢ１５を支持するために正面視（図１２１１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジＢ１９が取り付けられ、そのヒンジＢ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠Ｂ１４および下皿ユニットＢ１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠Ｂ１２の施錠と正面枠Ｂ１４の施錠とは、シリンダ錠Ｂ２０の鍵穴Ｂ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。正面枠Ｂ１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部Ｂ１４ｃが設け

られている。正面枠Ｂ１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニットＢ１６が配設され、そのガラスユニットＢ１６を介して遊技盤Ｂ１３の前面がパチンコ機Ｂ１０の正面側に視認可能となっている。

【３６５０】

正面枠Ｂ１４には、球を貯留する上皿Ｂ１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｂ１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿Ｂ１７の底面は正面視（図１２１１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｂ１７に投入された球が球発射ユニットＢ１１２ａ（図１２１４参照）へと案内される。また、上皿Ｂ１７の上面には、枠ボタンＢ２２が設けられている。この枠ボタンＢ２２は、例えば、第３図柄表示装置Ｂ８１（図１２１２参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。正面枠Ｂ１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部Ｂ１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部Ｂ２９～Ｂ３３が設けられている。パチンコ機Ｂ１０においては、これら電飾部Ｂ２９～Ｂ３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部Ｂ２９～Ｂ３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠Ｂ１４の正面視（図１２１１参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプＢ３４が設けられている。また、右側の電飾部Ｂ３２下側には、正面枠Ｂ１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓Ｂ３５が形成され、遊技盤Ｂ１３前面の貼着スペースＢＫ１（図１２１２参照）に貼付される証紙等がパチンコ機Ｂ１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機Ｂ１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部Ｂ２９～Ｂ３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材Ｂ３６が取り付けられている。

【３６５１】

窓部Ｂ１４ｃの下方には、貸球操作部Ｂ４０が配設されている。貸球操作部Ｂ４０には、度数表示部Ｂ４１と、球貸しボタンＢ４２と、返却ボタンＢ４３とが設けられている。パチンコ機Ｂ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部Ｂ４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部Ｂ４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタンＢ４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｂ１７に供給される。返却ボタンＢ４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｂ１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部Ｂ４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部Ｂ４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿Ｂ１７の下側に位置する下皿ユニットＢ１５には、その中央部に上皿Ｂ１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿Ｂ５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿Ｂ５０の右側には、球を遊技盤Ｂ１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドルＢ５１が配設される。

【３６５２】

操作ハンドルＢ５１の内部には、球発射ユニットＢ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＢ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチＢ５１ｂと、操作ハンドルＢ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドルＢ５１が遊技者によ

って右回りに回動操作されると、タッチセンサＢ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤Ｂ１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルＢ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサＢ５１ａおよび発射停止スイッチＢ５１ｂがオフとなっている。下皿Ｂ５０の正面下方部には、下皿Ｂ５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーＢ５２が設けられている。この球抜きレバーＢ５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿Ｂ５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバーＢ５２の操作は、通常、下皿Ｂ５０の下方に下皿Ｂ５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿Ｂ５０の右方には、上述したように操作ハンドルＢ５１が配設され、下皿Ｂ５０の左方には灰皿Ｂ５３が取り付けられている。図１２１２に示すように、遊技盤Ｂ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｂ６０に、球案内用の多数の釘ＢＫＧ１や風車ＢＷＦの他、レールＢ６１，Ｂ６２、一般入賞口Ｂ６３、第１入賞口Ｂ６４、第２入賞口Ｂ６４０、第３入賞口Ｂ６４ｂ、可変入賞装置Ｂ６５、上側可変入賞装置Ｂ７００、普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６，Ｂ６７、可変表示装置ユニットＢ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｂ１２（図１２１１参照）の裏面側に取り付けられる。

【３６５３】

ベース板Ｂ６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板Ｂ６０の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口Ｂ６３、第１入賞口Ｂ６４及び第２入賞口Ｂ６４０が配設される入賞ユニットＢ４００、第３入賞口Ｂ６４ｂが配設される可変入賞装置Ｂ６５、上側可変入賞装置Ｂ７００、可変表示装置ユニットＢ８０は、ルータ加工によってベース板Ｂ６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤Ｂ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。なお、ベース板Ｂ６０の構成は樹脂材料に限られるものではない。例えば、薄い板材を張り合わせた木材からなり、その正面側からベース板Ｂ６０の背面側に配設された各種構造体を遊技者に目視できないように形成されるようにしても良い。遊技盤Ｂ１３の正面中央部分は、正面枠Ｂ１４の窓部Ｂ１４ｃ（図１２１１参照）を通じて内枠Ｂ１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図１２１２を参照して、遊技盤Ｂ１３の構成について説明する。遊技盤Ｂ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レールＢ６２が植立され、その外レールＢ６２の内側位置には外レールＢ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＢ６１が植立される。この内レールＢ６１と外レールＢ６２とにより遊技盤Ｂ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｂ１３とガラスユニットＢ１６（図１２１１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤Ｂ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｂ１３の正面であって２本のレールＢ６１，Ｂ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｂ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、上述の遊技領域は狭義の解釈であり、広義の意味として、遊技領域を、流下した遊技球により遊技者に与えられる利益が確定するまでの遊技球の流下領域として表現しても良い。この意味において、遊技領域は、遊技盤Ｂ１３の正面側の領域に限られるものではない。例えば、後述する検出センサＢ４６２の上流側経路も遊技領域に含まれ得る。

【３６５４】

２本のレールＢ６１，Ｂ６２は、球発射ユニットＢ１１２ａ（図１２１４参照）から発射された球を遊技盤Ｂ１３上部へ案内するために設けられたものである。内レールＢ６１の先端部分（図１２１２の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤Ｂ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レールＢ６２の先端部（図１２１２の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＢ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＢ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レールＢ６１の

右下側の先端部と外レールＢ６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材Ｂ７０がベース板Ｂ６０に打ち込んで固定されている。遊技盤Ｂ１３の正面側における遊技領域Ｂ３０１は、内側中央位置に配置されるセンターフレームＢ８６に対して、左側遊技領域Ｂ３０２、右側遊技領域Ｂ３０３及び下側遊技領域Ｂ３０４で大きく分かれている。左側遊技領域Ｂ３０２は、遊技球の発射強度を抑えて発射する左打ちをされた遊技球が流下する遊技領域であり、右側遊技領域Ｂ３０３は、左打ちよりも遊技球の発射強度を増大させて発射する右打ちをされた遊技球が流下する遊技領域である。また、下側遊技領域Ｂ３０４は、左側遊技領域Ｂ３０２又は右側遊技領域Ｂ３０３を通過した遊技球が流下する遊技領域である。以下、入賞に基づく抽選について詳しく説明する。本実施形態におけるパチンコ機Ｂ１０では、第１入賞口Ｂ６４、第２入賞口Ｂ６４０又は第３入賞口Ｂ６４ｂへ入賞（遊技者に対して何らかの利益（例えば、賞球の払い出し、抽選の実行、更に有利な状態への移行の利益等）の付与が期待できる入球）があったことを契機として特別図柄（第１図柄）の抽選が行われ、球が普通入賞口Ｂ６６，Ｂ６７を通過した場合に普通図柄（第２図柄）の抽選が行われる。

【３６５５】

第１入賞口Ｂ６４又は第３入賞口Ｂ６４ｂへの入球に対して行われる特別図柄の抽選（特別図柄１の抽選）では、特別図柄の大当たりか否か（外れか）の当否判定が行われると共に、特別図柄の大当たりと判定された場合にはその大当たり種別の判定も行われる。第２入賞口Ｂ６４０への入球に対して行われる特別図柄の抽選（特別図柄２の抽選）では、特別図柄の大当たりか、外れか、又は小当たりかの当否判定が行われると共に、特別図柄の大当たりと判定された場合にはその大当たり種別の判定も行われ、特別図柄の小当たりと判定された場合にはその小当たり種別の判定も行われる。即ち、第２入賞口Ｂ６４０への入球に対して行われる特別図柄の抽選では、第１入賞口Ｂ６４又は第３入賞口Ｂ６４ｂへの入球に対して行われる特別図柄の抽選により大当たりか否かの判定が行われることに加えて、大当たりでは無い場合に、小当たりか外れかの判定が行われる。本実施形態では、外れ以外であるが、大当たりとは異なる性質の当選として小当たりが用意されている。即ち、大当たりは、高確率状態や時短状態などに遊技状態を移行させる契機（遊技の節目）を発生させるが、小当たりは、遊技状態を移行させる契機を発生しない。なお、高確率状態で小当たりに当選しても、その小当たりの終了を契機として高確率状態が終了することはなく（上限回数に達した場合を除く）、通常状態や時短状態で小当たりに当選しても、その小当たりの終了を契機として高確率状態に移行することはない。但し、小当たりは、大当たりと同様に可変入賞装置Ｂ６５を作動させる条件を満たすものとして位置づけられている。なお、本パチンコ機Ｂ１０では、特別図柄の低確率状態では、３２０分の１の確率で特別図柄の大当たりと判定され、特別図柄の高確率状態（特別図柄の確変状態とも称する）では、３２分の１の確率で特別図柄の大当たりと判定される。なお、大当たりの確率は一例であり、特別図柄の低確率状態における確率が特別図柄の高確率状態における確率の１０分の１未満にならない関係を満たす限りにおいて、種々の数値で設定可能である。

【３６５６】

なお、説明の便宜上、第１入賞口Ｂ６４又は第３入賞口Ｂ６４ｂへ遊技球が入球した場合に行われる特別図柄の抽選を「特別図柄１の抽選」と称し、第２入賞口Ｂ６４０へ遊技球が入球した場合に行われる特別図柄の抽選を「特別図柄２の抽選」と称する。また、本パチンコ機Ｂ１０では、特別図柄の低確率状態では、３２０分の３１８の確率で特別図柄２の抽選において特別図柄の小当たりと判定され、特別図柄の高確率状態では、３２０分の３０９の確率で特別図柄２の抽選において特別図柄の小当たりと判定される。なお、小当たりの確率は一例であり、種々の数値で設定可能である。特別図柄の小当たりになる（当選する）と、小当たり遊技が行われて可変入賞装置Ｂ６５が開閉動作する。遊技者は小当たり遊技中に可変入賞装置Ｂ６５の内側に配置される特定入賞口Ｂ６５ａに遊技球を入球させることで、ある程度の賞球を獲得することができる。本実施形態の小当たり遊技は、可変入賞装置Ｂ６５が開放されてから１．８秒後に閉鎖するという動作が実行される。

なお、特別図柄の小当たりにおける可変入賞装置Ｂ６５の作動パターンとしては、単一のパターンとしても良いし、複数種類のパターンを設けても良い。例えば小当たり種別によって、特定入賞口Ｂ６５ａの開閉動作の回数や、開放および閉鎖時間により設定される作動パターンが異なるように構成されるようにしても良い。具体的には、１．８秒間の開放する作動パターンでも良いし、０．１２秒間の開放が数秒間隔で１５回（累計１．８秒間の開放）繰り返される作動パターンでも良いし、その他の作動パターンでも良い。

【３６５７】

特別図柄の大当たりになる（当選する）と、パチンコ機Ｂ１０が特別遊技状態へ移行すると共に、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｂ６５ａ又は上側可変入賞装置Ｂ７００の第２特定入賞口Ｂ７００ａが所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個（規定個数）入賞するまで）開放される動作が最大１５回（１５ラウンド）繰り返される。その結果、特定入賞口Ｂ６５ａ又は第２特定入賞口Ｂ７００ａに多量の球が入賞するので、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。なお、特定入賞口Ｂ６５ａ又は第２特定入賞口Ｂ７００ａへの入球に伴い賞球の払い出しがあることや、払い出し個数については後述する。なお、特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」、「大当たりＣ」、「大当たりａ」、「大当たりｂ」、「大当たりｃ」の６種類が設けられている。詳細については後述するが、大当たり種別によって、特別遊技のラウンド数や、特別遊技終了後における電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが異なるように構成される。特別図柄（第１図柄）の抽選が行われると、第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ，Ｂ３７Ｂにおいて特別図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、１１秒～６０秒など）が経過した後に、抽選結果を示す特別図柄が停止表示される。第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ，Ｂ３７Ｂにおいて変動表示が行われている間に球が第１入賞口Ｂ６４、第３入賞口Ｂ６４ｂ、または第２入賞口Ｂ６４０へと入球すると、その入球回数は入賞口への入球に基づいて行われる抽選に対応する特別図柄の種別（特別図柄１又は特別図柄２）毎にそれぞれ最大４回まで保留され、その保留球数が第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ，Ｂ３７Ｂにより示されると共に、第３図柄表示装置Ｂ８１においても示される。第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ，Ｂ３７Ｂにおいて変動表示が終了した場合に、第１入賞口Ｂ６４又は第３入賞口Ｂ６４ｂについての保留球数（特別図柄１の保留球数）、または第２入賞口Ｂ６４０についての保留球数（特別図柄２の保留球数）が残っていれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。

【３６５８】

本実施形態では、特別図柄１の保留球数と特別図柄２の保留球数が共に残っている場合であっても、特別図柄１と特別図柄２とは、対応する先の特別図柄（特別図柄１又は特別図柄２）の変動表示が終了した場合に、対応する次の特別図柄（特別図柄１又は特別図柄２）の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。換言すれば、対応しない特別図柄（例えば、特別図柄１に対する特別図柄２）の変動が終了していなくても、対応する先の特別図柄の変動表示が終了すれば、対応する次の特別図柄の抽選が行われる。なお、本実施形態では、特別図柄１の保留球数と特別図柄２の保留球数が共に残っている場合であっても、特別図柄１と特別図柄２とは、対応する先の特別図柄の変動表示が終了した場合に、対応する次の特別図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始されるよう構成したが、これに限られるものではなく、例えば、特別図柄の取得順（入球順）に優先的に抽選を実行しても良いし、特別図柄１と特別図柄２とで交互に抽選を実行しても良い。また、特別図柄２の保留球に基づく抽選が特別図柄１の保留球に基づく抽選よりも優先的に実行されるように構成しても良く、この場合は、特別図柄２の保留球が０個よりも多い状態が維持される間、特別図柄１の保留球に基づく抽選が実行されることを回避できる。普通図柄（第２図柄）の抽選では、普通図柄の当たりか否かの当否判定が行われる。普通図柄の当たりになると、所定時間（例えば、０．２秒、２．０秒または３．９秒）だけ第２入賞口Ｂ６４０に付随する電動役物Ｂ６４０ａが駆動され、第２入賞口Ｂ６４０へ球が入球し得る状態になる。つまり、普通図柄の当たりになると、球が第２入賞口Ｂ６４０へ入球し得る状態となり、その結果、特別図柄の抽選が行われ易

くなる。

【３６５９】

また、普通図柄（第２図柄）の抽選が行われると、第２図柄表示装置Ｂ８３において普通図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、０．０５秒または１秒など）が経過した後に、抽選結果を示す普通図柄が停止表示される。第２図柄表示装置Ｂ８３において変動表示が行われている間に球が普通入賞口Ｂ６６，Ｂ６７を通過すると、その通過回数は最大４回まで保留され、その保留球数が第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ，Ｂ３７Ｂにより表示されると共に、第２図柄保留ランプＢ８４においても示される。第２図柄表示装置Ｂ８３において変動表示が終了した場合に、普通入賞口Ｂ６６，Ｂ６７についての保留球数が残っていれば、次の普通図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。本実施形態では、大当たり終了後の付加価値として、その大当たり終了後から次に大当たりとなるまでの間、パチンコ機Ｂ１０が特別図柄の特殊確変状態（高頻度で小当たりを伴う特別図柄の確変中）へ移行するように構成される場合（例えば、後述する大当たりＡ、大当たりａ）と、パチンコ機Ｂ１０が特別図柄の高確率状態（特別図柄の確変中）へ移行するように構成される場合（例えば、後述する大当たりＢ、大当たりｂ、大当たりｃ）と、大当たり遊技の後に、特別図柄の抽選が１００回終了するまで普通図柄の時短状態となる場合（例えば、後述する大当たりＣ、大当たりｃ）と、が用意されている。なお、本実施形態では、特別遊技状態の終了後に特別図柄の確変状態が付与される場合に、その特別図柄の確変状態が次に大当たりとなるまでの間継続される場合を説明したが、これに限られるものではなく、例えば、特別遊技状態が終了してから特別図柄の抽選が１００回終了するまで特別図柄の確変状態（高確率状態）が付与され、特別図柄の抽選が１００回終了して以降は通常状態に設定されるようにしても良い。なお、上述した特別図柄の確変状態（高確率状態）が付与される特別図柄の抽選回数は、１００回に限られるものではない。例えば、５０回でも良いし、２００回でも良い。

【３６６０】

また、上述した普通図柄の時短状態となる特別図柄の抽選回数は、１００回に限られる物ではない。例えば、５０回でも良いし、５回でも良いし、０回でも良い。また、時短状態となる特別図柄の抽選回数と、特別図柄の確変状態が付与される特別図柄の抽選回数とが異なるように設定されても良い。ここで、「特別図柄の高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における「特別図柄の特殊確変状態（高頻度で小当たりを伴う特別図柄の確変中）」は、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時であり、且つ、高頻度で小当たりを伴う状態であり、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い状態で遊技を行いながら、特別遊技状態へ移行する前から、小当たり遊技によってまとまった数の賞球を獲得することができる遊技の状態のことである。普通図柄（第２図柄）の当たり確率はアップして、第２入賞口Ｂ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態として形成される。電動役物Ｂ６４０ａは、後述する第３の作動パターンで動作される。本実施形態における「特別図柄の高確率状態（特別図柄の確変中）」は、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。普通図柄（第２図柄）の当たり確率はアップして、第３入賞口Ｂ６４ｂへ球が入賞し易い遊技の状態として形成される。電動役物Ｂ６４０ａは、後述する第２の作動パターンで動作される。一方、「特別図柄の低確率状態」とは、特別図柄の確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、特別図柄の確変中よりも大当たり確率が低い状態をいう。

【３６６１】

また、「普通図柄の時短状態（時短中）」とは、特別図柄の低確率状態の一態様であり、普通図柄の当たり確率はアップして、後述する入賞ユニットＢ４００の作用により第３入賞口Ｂ６４ｂへ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。電動役物Ｂ６４０ａは、後述

する第２の作動パターンで動作される。また、「通常状態」とは、特別図柄の低確率状態（高確率状態ではない状態）の一態様であり、普通図柄の時短中ではない遊技の状態（大当たり確率も普通図柄（第２図柄）の当たり確率も変化しておらず、第２入賞口Ｂ６４０又は第３入賞口Ｂ６４ｂへ球が入賞し易いわけでもない状態）のことをいう。電動役物Ｂ６４０ａは、後述する第１の作動パターンで動作される。特別図柄の特殊確変中や、特別図柄の確変中や、普通図柄の時短中では、第２入賞口Ｂ６４０に付随する電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが変更され、基本的に通常状態に比較して、第２入賞口Ｂ６４０又は第３入賞口Ｂ６４ｂ側に遊技球が案内され易い状態が長い時間維持されるよう設定される。本実施形態では、電動役物Ｂ６４０ａが非励磁とされた状態（非励磁状態、即ち、後述する移動板部材Ｂ６４１が前側位置に配置され第１送球経路ＢＫＲ１に進入している状態）にある場合は、その電動役物Ｂ６４０ａが励磁された状態（励磁状態、即ち、後述する移動板部材Ｂ６４１が後側位置に配置され第１送球経路ＢＫＲ１から退避している状態）にある場合と比較して、第２入賞口Ｂ６４０又は第３入賞口Ｂ６４ｂ側に遊技球が案内され易い状態となる。よって、特別図柄の特殊確変中、特別図柄の確変中、及び普通図柄の時短中は、第２入賞口Ｂ６４０又は第３入賞口Ｂ６４ｂへ球が入球し易い状態となり、特別図柄の抽選が行われやすくなる。なお、特別図柄の確変中や普通図柄の時短中において、第２入賞口Ｂ６４０に付随する電動役物Ｂ６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、普通図柄の当たりとなった場合における電動役物Ｂ６４０ａの開放回数を、通常状態よりも増やすように構成してもよい。

【３６６２】

また、特別図柄の確変中や普通図柄の時短中において、普通図柄（第２図柄）の当たり確率は変化せずに、第２入賞口Ｂ６４０に付随する電動役物Ｂ６４０ａが開放される時間、および電動役物Ｂ６４０ａの開放回数のうち少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、特別図柄の確変中や普通図柄の時短中において、第２入賞口Ｂ６４０に付随する電動役物Ｂ６４０ａが開放される時間や、電動役物Ｂ６４０ａの開放回数は変更せず、普通図柄（第２図柄）の当たり確率だけを、通常状態に比較してアップするように構成してもよい。遊技領域の正面視左側下部（図１２１２の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤおよび７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ，Ｂ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ，Ｂ３７Ｂは、主制御装置Ｂ１１０（図１２１４参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機Ｂ１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ，Ｂ３７Ｂは、球が、第１入賞口Ｂ６４又は第３入賞口Ｂ６４ｂへ入賞したか、第２入賞口Ｂ６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口Ｂ６４又は第３入賞口Ｂ６４ｂへ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｂ３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口Ｂ６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｂ３７Ｂが作動するように構成されている。また、第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ，Ｂ３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機Ｂ１０が特殊確変中か確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が特殊確変大当たりに対応した図柄か確変大当たりに対応した図柄か通常大当たりに対応した図柄か小当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機Ｂ１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【３６６３】

この第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ，Ｂ３７Ｂにおいて特別図柄（第１図柄）の変動表示が行われている間に球が第１入賞口Ｂ６４、第３入賞口Ｂ６４ｂ、または第２入賞口Ｂ６４０へと入球した場合、その入球回数は入賞口の種別毎（即ち特別図柄の種別ごとであって、特別図柄１に対応する第１入賞口Ｂ６４又は第３入賞口Ｂ６４ｂへの入球回数と、特別図柄２に対応する第２入賞口Ｂ６４０への入球回数とが別々）にそれぞれ最大４回まで保

留され、その保留球数は第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ，Ｂ３７Ｂにより示されると共に、第３図柄表示装置Ｂ８１においても示される。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｂ６４又は第３入賞口Ｂ６４ｂへの入球、及び第２入賞口Ｂ６４０への入球は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留回数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。なお、本パチンコ機Ｂ１０では、第１入賞口Ｂ６４、第３入賞口Ｂ６４ｂ又は第２入賞口Ｂ６４０のいずれかに入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｂ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ特殊確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、４Ｒ大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ，Ｂ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「１５Ｒ特殊確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に特殊確変状態（高頻度で小当たりを伴う特別図柄の高確率状態）へ移行する確変大当たりのことであり、「８Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が８ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。

【３６６４】

また、「４Ｒ大当たり」は、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となるか、又は、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する大当たりのことである。遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｂ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＢ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＢ８０には、第１入賞口Ｂ６４、第３入賞口Ｂ６４ｂ、第２入賞口Ｂ６４０のいずれかの入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ，Ｂ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｂ８１と、普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６，Ｂ６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置Ｂ８３と、普通入賞口Ｂ６６，Ｂ６７を遊技球が通過した回数に対応する保留球数を点灯状態により示す第２図柄保留ランプＢ８４と、が設けられている。また、可変表示装置ユニットＢ８０には、第３図柄表示装置Ｂ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＢ８６が配設されている。このセンターフレームＢ８６の中央に開口される開口部から第３図柄表示装置Ｂ８１が視認可能とされる。第３図柄表示装置Ｂ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｂ１１４（図１２１４参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中および右の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。

【３６６５】

本実施形態の第３図柄表示装置Ｂ８１は、主制御装置Ｂ１１０（図１２１４参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ，Ｂ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ，Ｂ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｂ８１を構成するようにしても良い。本実施形態では、第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。本実施形態のパチンコ機Ｂ１０においては、後述する主制御装置Ｂ１１０（図１２１４参照）により行われる特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動表示（同一の主図柄が揃った状態で最終的に停止する変動表示）が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生（特別遊技状態への移行が開始）するよう構成されている。一方、特別図柄の抽選結果が外れであった場合は、同一の主図柄が揃わない変動表示（揃わない状態で最終的に停止する変動表示）

が行われる。また、特別図柄の抽選結果が小当たりであった場合は、特定の小当たり用図柄が最終的に停止する変動表示が行われる。例えば、特別図柄の抽選結果が通常大当たりであれば、偶数番号である「０，２，４，６，８」が付加された主図柄が揃う変動表示が行われる。一方、特殊確変大当たり又は確変大当たりであれば、奇数番号も加えたすべての番号「０，１，２，３，４，５，６，７，８，９」のうちいずれかの番号が付加された主図柄が揃う変動表示が行われる。一方、特別図柄の抽選結果が外れであれば、同一番号の主図柄が揃わない変動表示が行われる。また、特別図柄の抽選結果が小当たりであれば、「賞球用意」との文字が付加された図柄が表示装置の表示領域の中央に停止する変動表示が行われる。

【３６６６】

第２図柄表示装置Ｂ８３は、球が普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６，Ｂ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｂ１０では、球が普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６，Ｂ６７を通過したことが検出されると、第２図柄の当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置Ｂ８３において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置Ｂ８３において、第２図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機Ｂ１０は、第２図柄表示装置Ｂ８３における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｂ６４０に付随された電動役物Ｂ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第２図柄の変動表示にかかる時間（変動時間）は、遊技状態が通常状態中よりも、特別図柄の確変中、または普通図柄の時短中の方が短くなるように設定される。これにより、特別図柄の確変中、および普通図柄の時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、普通図柄（第２図柄）の抽選を通常状態中よりも多く行うことができる。よって、普通図柄の当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｂ６４０及び第３入賞口Ｂ６４ｂの上流側に配置される電動役物Ｂ６４０ａに遊技球が拾われる機会を遊技者に多く与えることができる。従って、特別図柄の確変中、および普通図柄の時短中は、第３入賞口Ｂ６４ｂ又は第２入賞口Ｂ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【３６６７】

なお、特別図柄の確変中、または普通図柄の時短中において、当たり確率をアップさせたり、電動役物Ｂ６４０ａの開放時間や開放回数を増やしたりするなど、その他の方法によって第３入賞口Ｂ６４ｂ又は第２入賞口Ｂ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、特別図柄の確変中、または普通図柄の時短中において、通常状態中よりも短く設定する場合は、普通図柄の当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、１回の普通図柄の当たりに対する電動役物Ｂ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６，Ｂ６７は、可変表示装置ユニットＢ８０の両側の領域において遊技盤に組み付けられ、遊技領域Ｂ３０１に発射された球の内、左側遊技領域Ｂ３０２又は右側遊技領域Ｂ３０３を流下する球が必ず通過する位置に配設されている（上流側の釘ＢＫＧ１配置が、球を普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６，Ｂ６７に集めるように構成されている）。なお、遊技領域Ｂ３０１に発射された球と普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６，Ｂ６７との関係はこれに限られるものではない。例えば、遊技領域Ｂ３０１に発射された球のうち、流下する球の一部が普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６，Ｂ６７を通過するように構成しても良い。球の普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６，Ｂ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ，Ｂ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプＢ８４においても点灯表示される。第２図柄保留ランプＢ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置Ｂ８１の下方に左右対称に配設されている。

【３６６８】

なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置Ｂ８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ，Ｂ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｂ８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプＢ８４の点灯を第３図柄表示装置Ｂ８１の一部で行うようにしても良い。また、第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ，Ｂ３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプＢ８４により点灯表示を行わないものとしてもよい。また、普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６，Ｂ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、ベース板Ｂ６０に配設される普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６，Ｂ６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、１つでも良いし、その他の複数（例えば、３つ以上）であっても良い。また、普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６，Ｂ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＢ８０の左右両側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＢ８０の左右いずれか一方でも良いし、可変表示装置ユニットＢ８０の上方や下方でも良い。可変表示装置ユニットＢ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｂ６４が配設されている。この第１入賞口Ｂ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｂ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（後述する検出センサＢ４４２）に球の通過が検出され、第１入賞口スイッチがオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｂ１１０（図１２１４参照）で特別図柄１の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｂ３７Ａで示される。一方、第１入賞口Ｂ６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口Ｂ６４０が配設されている。第２入賞口Ｂ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ｂ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（後述する検出センサＢ４６２）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｂ１１０（図１２１４参照）で特別図柄２の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｂ３７Ｂで示される。

【３６６９】

なお、第２入賞口Ｂ６４０へは、入賞ユニットＢ４００の内部を経由した球のみが入賞するよう構成され、入賞ユニットＢ４００を介さない入賞が防止されるよう構成されているが、詳細は後述する。また、第２入賞口Ｂ６４０の正面視下方には、球が入賞し得る第３入賞口Ｂ６４ｂが配設されている。第３入賞口Ｂ６４ｂへ球が入賞すると遊技盤Ｂ１３の裏面側に設けられる第３入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第３入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｂ１１０（図１２１４参照）で特別図柄１の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｂ３７Ａで示される。なお、第３入賞口Ｂ６４ｂへは、入賞ユニットＢ４００の内部を経由した球のみが入賞するよう構成され、入賞ユニットＢ４００を介さない入賞が防止されるよう構成されているが、詳細は後述する。また、第１入賞口Ｂ６４、第３入賞口Ｂ６４ｂ及び第２入賞口Ｂ６４０は、それぞれ、球が入賞すると、第１入賞口スイッチ、第３入賞口スイッチ又は第２入賞口スイッチがオンとなることに基づいて５個の球が賞球として払い出される入賞口（賞球口）の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｂ６４又は第３入賞口Ｂ６４ｂへ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｂ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｂ６４又は第３入賞口Ｂ６４ｂへ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｂ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｂ６４又は第３入賞口Ｂ６４ｂへ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｂ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成してもよい。また、賞球数や賞球数の大小関係を逆にしても良い。

【３６７０】

第２入賞口Ｂ６４０（及び第３入賞口Ｂ６４ｂ）には電動役物Ｂ６４０ａが付随されている。この電動役物Ｂ６４０ａは、通常は電動役物Ｂ６４０ａが非励磁状態（前進閉鎖状態）となって、球が第２入賞口Ｂ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６，Ｂ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動

表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置Ｂ８３に表示された場合、電動役物Ｂ６４０ａが励磁状態（後退開放状態）となり、球が第２入賞口Ｂ６４０へ入賞しやすい状態となる。特別図柄の特殊確変中は、通常状態に比較して、第２入賞口Ｂ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。一方、第１入賞口Ｂ６４は、第２入賞口Ｂ６４０に設けられているような電動役物Ｂ６４０ａは有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。ここで、第１入賞口Ｂ６４に球が入賞した場合と第２入賞口Ｂ６４０へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は、低確率状態であっても高確率状態でも同一である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として最大の利益（特別遊技状態における賞球個数）が得られる大当たり（大当たりＡ，ａ）となる確率は、第２入賞口Ｂ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｂ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。よって、通常中においては、第２入賞口Ｂ６４０及び第３入賞口Ｂ６４ｂの上流側に配置される電動役物Ｂ６４０ａにより、遊技球が第２入賞口Ｂ６４０に入賞しづらいので、電動役物Ｂ６４０ａのない第１入賞口Ｂ６４へ球が到達し易い発射強度で球を発射し、第１入賞口Ｂ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【３６７１】

一方、特別図柄の特殊確変中や特別図柄の確変中や普通図柄の時短中は、普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６，Ｂ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｂ６４０及び第３入賞口Ｂ６４ｂの上流側に配置される電動役物Ｂ６４０ａが動作制御された場合に電動役物Ｂ６４０ａに球が拾われ易く、第２入賞口Ｂ６４０又は第３入賞口Ｂ６４ｂに入賞しやすい状態であるので、電動役物Ｂ６４０ａへ球が到達し易い発射強度で球を発射し、普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６，Ｂ６７を通過させて電動役物Ｂ６４０ａを動作させると共に、第２入賞口Ｂ６４０又は第３入賞口Ｂ６４ｂへの入賞によって大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。このように、本実施形態のパチンコ機Ｂ１０は、パチンコ機Ｂ１０の遊技状態（特殊確変状態であるか、確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか等）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を、第１入賞口Ｂ６４に球が到達し易い発射強度での発射と、電動役物Ｂ６４０ａへ球が到達し易い発射強度での発射とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。なお、本実施形態では、大当たり遊技中においては、電動役物Ｂ６４０ａが特別図柄の通常状態と同様の作動パターンで駆動される。そのため、大当たり遊技中において第２入賞口Ｂ６４０や第３入賞口Ｂ６４ｂに入球し難いよう構成することができる。なお、本実施形態では、左側遊技領域Ｂ３０２を流下した球も、右側流下領域Ｂ３０３を流下した球も、第１入賞口Ｂ６４又は電動役物Ｂ６４０ａに到達し得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１入賞口Ｂ６４へは左側流下領域Ｂ３０２を流下した球のみが到達し、電動役物Ｂ６４０ａへは右側流下領域Ｂ３０３を流下した球のみが到達するよう構成しても良い。この場合、通常中においては、第１入賞口Ｂ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＢ８０の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入賞口Ｂ６４への入賞によって大当たりの抽選の機械を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【３６７２】

一方、特別図柄の特殊確変中や特別図柄の確変中や普通図柄の時短中は、普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６，Ｂ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｂ６４０に付随する電動役物Ｂ６４０ａが動作制御された場合に電動役物Ｂ６４０ａに球が拾われ易く、第２入賞口Ｂ６４０に入賞しやすい状態であるので、電動役物Ｂ６４０ａが配置される側へ向けて、可変表示装置ユニットＢ８０の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６７を通過させて電動役物Ｂ６４０ａを動作させると共に、第２入賞口Ｂ６４０への入賞によって大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。これにより、パチンコ機Ｂ１０の遊技状態に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。よって、遊

技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。また、この場合、「右打ち」を行うべき状況において、第３図柄表示装置Ｂ８１に特定の画像（右打ちナビ）を表示させることにより、遊技者が特別図柄の（特殊）確変状態や普通図柄の時短状態となることによる恩恵を確実に得られるように構成しても良い。右打ちナビでは、第３図柄表示装置Ｂ８１に「右を狙え！！」との文字が表示されると共に、その文字の上下に右向きの矢印が３つずつ表示される。これらの文字、および矢印が表示されることにより、遊技者に対して球を遊技盤Ｂ１３の右側に設けられた経路（流路）へと打ち出すべきであると感じさせることができる。よって、遊技者に対して、特別図柄の確変状態、および普通図柄の時短状態となることによる恩恵を確実に獲得させることができる。また、「左打ち」をすべき状況にも関わらず、遊技者が「右打ち」を実行している場合に、推奨される遊技態様と、実行中の遊技態様とが異なることを遊技者に対して報知できることが好ましい。例えば、第３図柄表示装置Ｂ８１において警告画像を表示するようにしても良い。

【３６７３】

この警告画像は、遊技者が遊技盤Ｂ１３の右側に設けられた経路（流路）へと球を打ち出す（右打ちする）べき期間でないにもかかわらず、右打ちを実行していると判別された場合に第３図柄表示装置Ｂ８１に対して表示される画像（右打ち警告画像）である。より具体的には、通常状態（特別図柄の確変状態でも、普通図柄の時短状態でもない状態）において、遊技者が右打ちを行っていると判別した場合に表示される。例えば、通常状態において電動役物Ｂ６４０ａが第２入賞口Ｂ６４０に球を案内し難いよう制御される（右打ちを行ったとしても第２入賞口Ｂ６４０へと球を入球させにくい）パチンコ機を想定する。この場合、通常状態において右打ちを行うと、左打ちにより第１入賞口Ｂ６４を狙って球を打ち出す場合に比較して、特別図柄の抽選を受ける機会が少なくなってしまう。即ち、通常状態において右打ちを行うと、大当たりとなりにくくなるので、遊技者にとって損となってしまう。よって、右打ち警告画像を表示させて左打ちを促すことにより、遊技者が損をしてしまうことを防止（抑制）できるように構成する。通常状態において遊技者が右打ちを行っていると判別した場合には、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面に、「警告」との文字と、「左打ちで遊技してね！！」との文字とが表示される。これらの文字が表示されることにより、遊技者に対して右打ちをすべきではない（左打ちを行うべきである）と気付かせることができる。また、ホールの店員も右打ち警告画面の有無を確認することにより、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法を実行している遊技者がいるか否かを容易に判別することができる。右打ちを行っているか否かの判断方法としては、右打ちを行った場合に球が流入し得る普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６７（図１２１２参照）に対して球が入球したか否かによって判断するようにすれば良い。

【３６７４】

また、通常状態において普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６７（図１２１２参照）に球が入球したことを検出した場合に、右打ち警告画像を表示させるように構成することが容易だが、これに限られるものではない。例えば、大当たり遊技中や小当たり遊技中以外の状態において、特定入賞口Ｂ６５ａへと球が入賞（入球）したことを検出した場合に、不正遊技（右打ち遊技に限らず、例えば、可変入賞装置Ｂ６５に負荷を与えて特定入賞口Ｂ６５ａを開放させ、遊技球を無理やり入球させる遊技態様も含む）が行われていると判別して、右打ち警告画像を表示させるように構成してもよい。これにより、ホールの店員は右打ち警告画像の有無を確認するだけで容易に不正の有無を判別することができる。また、例えば、大当たり遊技中や小当たり遊技中以外の状態において、特定入賞口Ｂ６５ａへと球が入球したことを検出した場合に、ホールコンピュータに対して不正が行われていることを示す信号を出力するように構成してもよい。これにより、ホールコンピュータの操作者は容易に不正が行われている可能性の有無、および不正行為が行われているパチンコ機Ｂ１０の台番号（位置）を判断することができる。また、例えば、可変表示装置ユニットＢ８０の右側流路を狭めることで、遊技球が通過せざるを得ない範囲を構成し、その範囲に、遊技球の通過を検出可能な検出センサを配設するようにしても良い。この場合、その

検出センサにより遊技球の通過が検出されたことに基づいて、右打ちが行われていると判断することができる。また、例えば、可変表示装置ユニットＢ８０の最上位置（図１２１２における左右中心位置に相当）よりも左側に配置される可動部材（例えば、風車）の変位を検出可能な検出センサを配設しても良い。この場合、遊技球の打ち出しが行われている場合に、予想される動作タイミングを過ぎても可動部材の変位が検出されないことに基づいて、右打ちが行われていると判断することができる。本実施形態では、第１入賞口Ｂ６４の下側には可変入賞装置Ｂ６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口）Ｂ６５ａが設けられている。

【３６７５】

パチンコ機Ｂ１０においては、第２入賞口Ｂ６４０への入賞に起因して行われた特別図柄の抽選で小当たりになると、所定時間（変動時間）が経過した後に、小当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｂ３７Ｂを点灯させる。加えて、その小当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｂ８１に表示させて、小当たりの発生が報知される。その後、球が入賞し易い小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｂ６５ａが、所定時間（例えば、１．８秒経過するまで、或いは、球が１０個（規定個数）入賞するまで）開放される。また、パチンコ機Ｂ１０においては、第１入賞口Ｂ６４、第３入賞口Ｂ６４ｂ、または第２入賞口Ｂ６４０への入賞に起因して行われた特別図柄の抽選で大当たりになると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｂ３７Ｂを点灯させる。加えて、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｂ８１に表示させて、大当たりの発生が報知される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｂ６５ａ又は第２特定入賞口Ｂ７００ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個（規定個数）入賞するまで）開放される。この特定入賞口Ｂ６５ａ又は第２特定入賞口Ｂ７００ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量（本実施形態では、１個の球の入賞に基づき１５個）の賞球の払い出しが行われる。

【３６７６】

可変入賞装置Ｂ６５は、具体的には、特定入賞口Ｂ６５ａを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板を開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。特定入賞口Ｂ６５ａは、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大開放口ソレノイドを駆動して開閉板を前方に傾倒させ、球が特定入賞口Ｂ６５ａに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。なお、第２特定入賞口Ｂ７００ａの開閉態様については後述する。可変入賞装置Ｂ６５は、入賞ユニットＢ４００の内部を経由した球のみでなく、入賞ユニットＢ４００には入球せずに入賞ユニットＢ４００の左右外方を釘ＢＫＧ１に案内されて流下する球も入球し得るように、横方向の長さが設計されている。即ち、特定入賞口Ｂ６５ａの横幅は、入賞ユニットＢ４００の横幅よりも長くなるように設計されている。入賞ユニットＢ４００の内部に案内され易いか否かは、入賞ユニットＢ４００よりも上流側に配設される釘ＢＫＧ１の状態によって変化するが、本実施形態では、釘ＢＫＧ１の状態によって、遊技者が有利になりすぎたり不利になりすぎたりすることを防止することができる（有利さのバランスをとることができる）。即ち、例えば、入賞ユニットＢ４００の内部に球が高い確率で案内され易い場合、入賞ユニットＢ４００の内部を介して球が案内される第２入賞口Ｂ６４０や第３入賞口Ｂ６４ｂに球を通過させて抽選を受ける時短中や、確変中においては、特別図柄の抽選を頻繁に受けることができ遊技者にとって有利となる。一方で、大当たり遊技や小当たり遊技において可変入賞装置Ｂ６５に球を入球させる場合には、入賞ユニットＢ４００の内部に入った球は可変入賞装置Ｂ６５に到達する前に第２入賞口Ｂ６４０や第３入賞口Ｂ６４ｂに拾われてしまい、特定入賞口

Ｂ６５ａにまで到達する球は少なくなる。加えて、入賞ユニットＢ４００から逸れて、入賞ユニットＢ４００の左右外方を流下する球も少ないとなれば、特定入賞口Ｂ６５ａへの入球により頻度よく賞球の払い出しを受けるという遊技には不利である。

【３６７７】

また、例えば、入賞ユニットＢ４００の内部に球が案内される確率が低い場合、入賞ユニットＢ４００の内部を介して球が案内される第２入賞口Ｂ６４０や第３入賞口Ｂ６４ｂに球を通過させて抽選を受ける時短中や、確変中においては、特別図柄の抽選を受ける間隔が長くなり易く、遊技効率の面から遊技者にとって不利となる。一方で、大当たり遊技や小当たり遊技において可変入賞装置Ｂ６５に球を入球させる場合には、入賞ユニットＢ４００の内部に入る球自体が少ないので、第２入賞口Ｂ６４０や第３入賞口Ｂ６４ｂに拾われてしまい、特定入賞口Ｂ６５ａにまで到達することができないという球自体が少なくなる。加えて、入賞ユニットＢ４００から逸れて、入賞ユニットＢ４００の左右外方を流下する球は多くなるので、特定入賞口Ｂ６５ａが開状態となった時に、多数の球を特定入賞口Ｂ６５ａに入球させ、多量の賞球の払い出しを受けることが期待できるので、遊技者にとって有利となる。このように、釘ＢＫＧ１の状態によって入賞ユニットＢ４００の内部に球が案内され易い場合と球が案内され難い場合とが生じたとしても、釘ＢＫＧ１の状態が、特別図柄の抽選を獲得し大当たりを目指す期間において遊技者にとって有利に働く場合には、大当たり遊技中において遊技者にとって不利に働かせることができる一方で、釘ＢＫＧ１の状態が、特別図柄の抽選を獲得し大当たりを目指す期間において遊技者にとって不利に働く場合には、大当たり遊技中において遊技者にとって有利に働かせることができる。これにより、釘ＢＫＧ１の状態によって、遊技者が有利になりすぎたり不利になりすぎたりすることを防止することができる（有利さのバランスをとることができる）。

【３６７８】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口Ｂ６５ａ又は第２特定入賞口Ｂ７００ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ，Ｂ３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口Ｂ６５ａ又は第２特定入賞口Ｂ７００ａが所定時間開放され、その特定入賞口Ｂ６５ａ又は第２特定入賞口Ｂ７００ａの開放中に、球が特定入賞口Ｂ６５ａ又は第２特定入賞口Ｂ７００ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口Ｂ６５ａ又は第２特定入賞口Ｂ７００ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口Ｂ６５ａ又は第２特定入賞口Ｂ７００ａは２つに限るものではなく、１つや、３以上の複数（例えば３つ）配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｂ６４の下側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットＢ８０の左右側や上側でも良い。遊技盤Ｂ１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＢＫ１が設けられ、貼着スペースＢＫ１に貼られた証紙等は、正面枠Ｂ１４の小窓Ｂ３５（図１２１１参照）を通じて視認することができる。遊技盤Ｂ１３には、第１アウト口Ｂ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｂ６３，Ｂ６４，Ｂ６４ｂ，Ｂ６５ａ，Ｂ６４０，Ｂ７００ａにも入賞しなかった球は、第１アウト口Ｂ７１、左アウト口Ｂ７１Ｌ又は右アウト口Ｂ７１Ｒを通って図示しない球排出路へと案内される。第１アウト口Ｂ７１は、第１入賞口Ｂ６４の下方に配設される。左アウト口Ｂ７１Ｌは、特定入賞口Ｂ６５ａの左方に配設され、右アウト口Ｂ７１Ｒは、特定入賞口Ｂ６５ａの右方に配設される。本実施形態では、特定入賞口Ｂ６５ａの配置を遊技領域の下縁付近としているので、内レールＢ６１と特定入賞口Ｂ６５ａとの間の隙間が狭い。そのため、特定入賞口Ｂ６５ａの左右外方において遊技領域の下縁を転動する複数の球が全て第１アウト口Ｂ７１へ向かうように構成すると、内レールＢ６１と特定入賞口Ｂ６５ａとの間に球詰まりが生じる可能性があり、遊技を中断させる要因となる。

【３６７９】

これに対し、本実施形態では、左アウト口Ｂ７１Ｌ及び右アウト口Ｂ７１Ｒが配設されることで、特定入賞口Ｂ６５ａの左右外方において遊技領域の下縁を転動する球が第１ア

ウト口Ｂ７１へ向かう前に、その球を、左アウト口Ｂ７１Ｌ又は右アウト口Ｂ７１Ｒを通って図示しない球排出路へと排出することができる。これにより、内レールＢ６１と特定入賞口Ｂ６５ａとの間で球詰まりが生じる事態を回避することができるので、遊技が中断することを回避することができる。遊技盤Ｂ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘ＢＫＧ１が植設されているとともに、風車ＢＷＦ等の各種部材（役物）とが配設されている。図１２１３に示すように、パチンコ機Ｂ１０の背面側には、制御基板ユニットＢ９０，Ｂ９１と、裏パックユニットＢ９４とが主に備えられている。制御基板ユニットＢ９０は、主基板（主制御装置Ｂ１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置Ｂ１１３）と表示制御基板（表示制御装置Ｂ１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットＢ９１は、払出制御基板（払出制御装置Ｂ１１１）と発射制御基板（発射制御装置Ｂ１１２）と電源基板（電源装置Ｂ１１５）とカードユニット接続基板Ｂ１１６とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニットＢ９４は、保護カバー部を形成する裏パックＢ９２と払出ユニットＢ９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置Ｂ１１０、音声ランプ制御装置Ｂ１１３および表示制御装置Ｂ１１４、払出制御装置Ｂ１１１および発射制御装置Ｂ１１２、電源装置Ｂ１１５、カードユニット接続基板Ｂ１１６は、それぞれ基板ボックスＢ１００～Ｂ１０４に収納されている。基板ボックスＢ１００～Ｂ１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【３６８０】

また、基板ボックスＢ１００（主制御装置Ｂ１１０）および基板ボックスＢ１０２（払出制御装置Ｂ１１１および発射制御装置Ｂ１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスＢ１００，Ｂ１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスＢ１００，Ｂ１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックスＢ１００，Ｂ１０２が開封されたかどうかを知ることができる。払出ユニットＢ９３は、裏パックユニットＢ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＢ１３０と、タンクＢ１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＢ１３１と、タンクレールＢ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＢ１３２と、ケースレールＢ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＢ２１６（図１２１４参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｂ１３３とを備えている。タンクＢ１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｂ１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレールＢ１３１には、当該タンクレールＢ１３１に振動を付加するためのバイブレータＢ１３４が取り付けられている。また、払出制御装置Ｂ１１１には状態復帰スイッチＢ１２０が設けられ、発射制御装置Ｂ１１２には可変抵抗器の操作つまみＢ１２１が設けられ、電源装置Ｂ１１５にはＲＡＭ消去スイッチＢ１２２が設けられている。状態復帰スイッチＢ１２０は、例えば、払出モータＢ２１６（図１２１４参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみＢ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチＢ１２２は、パチンコ機Ｂ１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【３６８１】

次に、図１２１４を参照して、本パチンコ機Ｂ１０の電気的構成について説明する。図１２１４は、パチンコ機Ｂ１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置Ｂ１１

０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵＢ２０１が搭載されている。ＭＰＵＢ２０１には、該ＭＰＵＢ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭＢ２０２と、そのＲＯＭＢ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭＢ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置Ｂ１１０では、ＭＰＵＢ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ，Ｂ３７Ｂおよび第３図柄表示装置Ｂ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機Ｂ１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置Ｂ１１１や音声ランプ制御装置Ｂ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置Ｂ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置Ｂ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。ＲＡＭＢ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵＢ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵＢ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭＢ２０３は、パチンコ機Ｂ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｂ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＢ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【３６８２】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭＢ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭＢ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機Ｂ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭＢ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭＢ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵＢ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路Ｂ２５２からの停電信号ＢＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＢＳＧ１がＭＰＵＢ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。主制御装置Ｂ１１０のＭＰＵＢ２０１には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスラインＢ２０４を介して入出力ポートＢ２０５が接続されている。入出力ポートＢ２０５には、払出制御装置Ｂ１１１、音声ランプ制御装置Ｂ１１３、第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ，Ｂ３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口Ｂ６５ａの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドＢ２０９が接続され、ＭＰＵＢ２０１は、入出力ポートＢ２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。また、入出力ポートＢ２０５には、図示しないスイッチ群およびスライド位置検出センサＳや回転位置検出センサＲを含むセンサ群などからなる各種スイッチＢ２０８、電源装置Ｂ１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路Ｂ２５３が接続され、ＭＰＵＢ２０１は各種スイッチＢ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｂ２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＢＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【３６８３】

払出制御装置Ｂ１１１は、払出モータＢ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵＢ２１１は、そのＭＰＵＢ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＢ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＢ２１３とを有している。払出制御装置Ｂ１１１のＲＡＭＢ２１３は、主制御装置Ｂ１１０のＲＡＭＢ２０３と同様に、ＭＰＵＢ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵＢ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭＢ２１３は、パチンコ機Ｂ１０の電源の遮断後においても電

源装置Ｂ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＢ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置Ｂ１１０のＭＰＵＢ２０１と同様、ＭＰＵＢ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路Ｂ２５２から停電信号ＢＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＢＳＧ１がＭＰＵＢ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。払出制御装置Ｂ１１１のＭＰＵＢ２１１には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスラインＢ２１４を介して入出力ポートＢ２１５が接続されている。入出力ポートＢ２１５には、主制御装置Ｂ１１０や払出モータＢ２１６、発射制御装置Ｂ１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置Ｂ１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置Ｂ１１１に接続されるが、主制御装置Ｂ１１０には接続されていない。

【３６８４】

発射制御装置Ｂ１１２は、主制御装置Ｂ１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルＢ５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットＢ１１２ａを制御するものである。球発射ユニットＢ１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルＢ５１に触れていることをタッチセンサＢ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチＢ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルＢ５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドルＢ５１の操作量に応じた強さで球が発射される。音声ランプ制御装置Ｂ１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）Ｂ２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部Ｂ２９～Ｂ３３、表示ランプＢ３４など）Ｂ２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置Ｂ１１４で行われる第３図柄表示装置Ｂ８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵＢ２２１は、そのＭＰＵＢ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＢ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＢ２２３とを有している。音声ランプ制御装置Ｂ１１３のＭＰＵＢ２２１には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスラインＢ２２４を介して入出力ポートＢ２２５が接続されている。入出力ポートＢ２２５には、主制御装置Ｂ１１０、表示制御装置Ｂ１１４、音声出力装置Ｂ２２６、ランプ表示装置Ｂ２２７、その他装置Ｂ２２８、枠ボタンＢ２２などがそれぞれ接続されている。

【３６８５】

音声ランプ制御装置Ｂ１１３は、主制御装置Ｂ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置Ｂ１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置Ｂ１１３は、枠ボタンＢ２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタンＢ２２が操作された場合は、第３図柄表示装置Ｂ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置Ｂ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置Ｂ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置Ｂ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置Ｂ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置Ｂ１１４は、この音声ランプ制御装置Ｂ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置Ｂ８１に各種の画像を表示する。また、音声ランプ制御装置Ｂ１１３は、表示制御装置Ｂ１１４から第３図柄表示装置Ｂ８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置Ｂ１１３では、表示制御装置Ｂ１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置Ｂ２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装

置Ｂ２２７の点灯および消灯を制御する。

【３６８６】

表示制御装置Ｂ１１４は、音声ランプ制御装置Ｂ１１３および第３図柄表示装置Ｂ８１が接続され、音声ランプ制御装置Ｂ１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置Ｂ８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置Ｂ１１４は、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置Ｂ１１３へ送信する。音声ランプ制御装置Ｂ１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置Ｂ２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示と音声出力装置Ｂ２２６からの音声出力とをあわせることができる。電源装置Ｂ１１５は、パチンコ機Ｂ１０の各部に電源を供給するための電源部Ｂ２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路Ｂ２５２と、ＲＡＭ消去スイッチＢ１２２（図１２１３参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路Ｂ２５３とを有している。電源部Ｂ２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置Ｂ１１０～Ｂ１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部Ｂ２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチＢ２０８などの各種スイッチや、ソレノイドＢ２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧およびバックアップ電圧を各制御装置Ｂ１１０～Ｂ１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【３６８７】

停電監視回路Ｂ２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置Ｂ１１０のＭＰＵＢ２０１および払出制御装置Ｂ１１１のＭＰＵＢ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＢＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路Ｂ２５２は、電源部Ｂ２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＢＳＧ１を主制御装置Ｂ１１０および払出制御装置Ｂ１１１へ出力する。停電信号ＢＳＧ１の出力によって、主制御装置Ｂ１１０および払出制御装置Ｂ１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部Ｂ２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置Ｂ１１０および払出制御装置Ｂ１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｂ２５３は、ＲＡＭ消去スイッチＢ１２２（図１２１３参照）が押下された場合に、主制御装置Ｂ１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＢＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置Ｂ１１０は、パチンコ機Ｂ１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＢＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置Ｂ１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置Ｂ１１１に対して送信する。次いで、入賞ユニットＢ４００の全体構成について説明する。図１２１５は、入賞ユニットＢ４００の正面斜視図であり、図１２１６は、入賞ユニットＢ４００の背面斜視図である。図１２１５及び図１２１６に示すように、入賞ユニットＢ４００は、ベース板Ｂ６０（図１２１２参照）の開口部を塞ぐようにしてベース板Ｂ６０の正面に締結固定される場合にベース板Ｂ６０に螺入される締結ネジが挿通される複数の挿通孔Ｂ４１１が穿設される板部材Ｂ４１０を備える。

【３６８８】

即ち、板部材Ｂ４１０よりも正面側の部分は、ベース板Ｂ６０（図１２１２参照）とガラスユニットＢ１６（図１２１１参照）との間に配設される部分であり、板部材Ｂ４１０よりも背面側の部分は、ベース板Ｂ６０のガラスユニットＢ１６に対向する前側面よりも背面側に配設される部分である。入賞ユニットＢ４００の板部材Ｂ４１０は、上端部左右中央位置に、上方からの球を受け、その球を後方へ送球可能な形状で形成される球受部Ｂ４１２を備え、球受部Ｂ４１２から後方へ送球された球が遊技盤Ｂ１３の第１入賞口Ｂ６

４（図１２１２参照）に入球する。入賞ユニットＢ４００の内側に案内された球の内、一部の球は第２入賞口Ｂ６４０又は第３入賞口Ｂ６４ｂ（図１２１２参照）に入賞するよう構成されている。その球は、入賞ユニットＢ４００の内側において一度後方へ送球されてから、流下方向が前後逆転し、再び板部材Ｂ４１０の正面側に配置された後で、第２入賞口Ｂ６４０又は第３入賞口Ｂ６４ｂへ入賞するが、球の流下の詳細は後述する。図１２１７及び図１２１９は、入賞ユニットＢ４００の分解正面斜視図であり、図１２１８及び図１２２０は、入賞ユニットＢ４００の分解背面斜視図である。図１２１７及び図１２１８では、電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態（前進閉鎖状態）が図示され、図１２１９及び図１２２０では、電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態（後退開放状態）が図示される。なお、非励磁状態と励磁状態とにおける電動役物Ｂ６４０ａの配置の詳細については後述する。図１２１７から図１２２０に図示されるように、入賞ユニットＢ４００は、ベース板Ｂ６０（図１２１２参照）に締結固定される板部材Ｂ４１０と、その板部材Ｂ４１０の正面側に配設され板部材Ｂ４１０に締結固定される前意匠部材Ｂ４２０と、板部材Ｂ４１０の背面側に配設され板部材Ｂ４１０に締結固定される中段部材Ｂ４３０と、その中段部材Ｂ４３０の上側に配設され中段部材Ｂ４３０に締結固定される上段部材Ｂ４４０と、中段部材Ｂ４３０と上段部材Ｂ４４０との間において中段部材Ｂ４３０に前後スライド移動可能に支持され電動役物Ｂ６４０ａを構成するスライド部材Ｂ４５０と、を備える。

【３６８９】

板部材Ｂ４１０は、光透過性の樹脂材料から形成され、左右中央位置において球が通過可能の左右幅で上下方向に長い略矩形状で穿設される中央開口部Ｂ４１３と、その中央開口部Ｂ４１３の上端部よりも右上側においてスライド部材Ｂ４５０の前側先端部に乗った後の球が通過可能な大きさで穿設される球通過開口Ｂ４１４と、その球通過開口Ｂ４１４の下側に連続的に形成され球通過開口Ｂ４１４の左右幅よりも左右外側に拡大されスライド部材Ｂ４５０が挿通可能とされる摺動開口Ｂ４１５と、その摺動開口Ｂ４１５の下側に連続的に形成され中段部材Ｂ４３０の突出部Ｂ４３７ａの外形に対応する略矩形状で穿設され突出部Ｂ４３７ａが挿通支持される支持開口Ｂ４１６と、その支持開口Ｂ４１６の下側に連続的に形成され球が通過可能な左右幅で穿設される球排出開口Ｂ４１７と、を備える。なお、球通過開口Ｂ４１４、摺動開口Ｂ４１５、支持開口Ｂ４１６及び球排出開口Ｂ４１７は、左右対称に構成されることから、左側の構成については同じ符号を付し、説明を省略する。中央開口部Ｂ４１３は、中段部材Ｂ４３０の中央流路Ｂ４３１に案内され正面側へ流下した球が正面側に通過する開口である。また、電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態（後退開放状態）では、球が背面側に通過して第２入賞口スイッチ（後述する検出センサＢ４６２）に案内される開口としても機能するが、詳細は後述する。球通過開口Ｂ４１４は、板部材Ｂ４１０の正面側において非励磁状態（図１２１５参照）におけるスライド部材Ｂ４５０に乗った球が通過可能となる開口である。即ち、スライド部材Ｂ４５０上に受け止められた球は球通過開口Ｂ４１４を通過することで板部材Ｂ４１０の背面側に案内される。

【３６９０】

摺動開口Ｂ４１５は、スライド部材Ｂ４５０の前後動作時においてスライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１を摺動させる態様で支持する開口である。板部材Ｂ４１０は、摺動開口Ｂ４１５の左右端部から、摺動開口Ｂ４１５の内側面の形状を維持しながら後方に延設されるスライド支持部Ｂ４１８を備える。これにより、摺動開口Ｂ４１５よりも後方位置でスライド部材Ｂ４５０を支持することができるので、スライド部材Ｂ４５０が摺動開口Ｂ４１５の前後幅以上の変位幅でスライド変位する場合であっても、スライド部材Ｂ４５０の変位を安定させることができる。支持開口Ｂ４１６を通して、中段部材Ｂ４３０の突出部Ｂ４３７ａが正面側に張り出される。中段部材Ｂ４３０の突出部Ｂ４３７ａには、板部材Ｂ４１０よりも前側において球の通過を検出可能な検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａが配設されている。即ち、非励磁状態のスライド部材Ｂ４５０に受け止められた球の内、スライド部材Ｂ４５０が励磁状態とされる前に球通過開口Ｂ４１４を通過しなかった球は、その真下において支持開口Ｂ４１６の前側に配設される開口Ｂ４３５ａを通過する

。球排出開口Ｂ４１７は、支持開口Ｂ４１６の前側に配設される開口Ｂ４３５ａを通過した球の通過を許容して、背面側に送球するための開口部である。前意匠部材Ｂ４２０は、光透過性の樹脂材料から形成され、意匠面を構成する前板部Ｂ４２１と、その前板部Ｂ４２１の左右中央位置上端部において球受部Ｂ４１２の下縁部を受け入れ可能な形状で背面側に突設形成される接合部Ｂ４２２と、その接合部Ｂ４２２の下端部から左右一対で下方に延設される一対の仕切り板Ｂ４２３と、その仕切り板Ｂ４２３の下側部において中段部材Ｂ４３０の突出部Ｂ４３７ａを支持可能な高さ位置で左右外方に突出形成される支持部Ｂ４２４と、その支持部Ｂ４２４よりも下側において球の流下経路を構成する湾曲壁として前板部Ｂ４２１から後方に突出形成される湾曲壁部Ｂ４２５と、接合部Ｂ４２２の上縁部から左右外側へ向けて突設形成され球の流下方向を変化可能に形成される左右一対の軒部Ｂ４２６と、その軒部Ｂ４２６よりも左右外側かつ下側において前板部Ｂ４２１の後側面から後側に突設形成される左右一対の球案内突条Ｂ４２７と、を備える。

【３６９１】

前意匠部材Ｂ４２０が光透過性の樹脂材料から形成されていることから、前板部Ｂ４２１が前側から覆う態様であっても、前板部Ｂ４２１を通してその背面側の構成や、流下する球を視認することができる。即ち、電動役物Ｂ６４０ａ（スライド部材Ｂ４５０や、傾倒部材Ｂ４７０）の状態や、前板部Ｂ４２１の背面側における球の流下態様を、遊技者は視認することができる。接合部Ｂ４２２が、板部材Ｂ４１０の球受部Ｂ４１２の下縁との継ぎ目が目立たないように球受部Ｂ４１２を受入可能な形状から形成されているので、球受部Ｂ４１２と前板部Ｂ４２１とを正面視で一体的に見せることができる（図１２１５参照）。そのため、球受部Ｂ４１２と前板部Ｂ４２１とに別々の意匠を形成する設計ばかりでなく、球受部Ｂ４１２と前板部Ｂ４２１とを組み合わせて完成する意匠を形成するよう設計しても良い。接合部Ｂ４２２は、板部材Ｂ４１０の正面側における球の流下方向を制限する機能をも有している。即ち、非励磁状態のスライド部材Ｂ４５０上に受け止められた球が左右内側に流下する勢いで、直接左右中央位置に流れ込むことは、接合部Ｂ４２２と衝突することにより防止される。即ち、スライド部材Ｂ４５０上に受け止められた球の流下経路は、スライド部材Ｂ４５０の状態と、接合部Ｂ４２２とにより制限されることになる。そのため、非励磁状態のスライド部材Ｂ４５０に受け止められた球はスライド部材Ｂ４５０に乗って後方へ案内されるか、スライド部材Ｂ４５０が励磁状態に切り替えられることで、支持開口Ｂ４１６の前側に配設される開口Ｂ４３５ａへ案内されることになる。仕切り板Ｂ４２３は、板部材Ｂ４１０の正面側における球の流下方向を制限する機能を有している。即ち、仕切り板Ｂ４２３が配設されることにより、中央開口部Ｂ４１３を正面側に通過した球が左右外側に排出されることを防止して、専ら下方に流下するように球の流下経路を制限している。

【３６９２】

湾曲壁部Ｂ４２５は、球の流下経路が左右外側へ流れるように形成されている。これにより、湾曲壁部Ｂ４２５に案内されて球排出開口Ｂ４１７を通り後方へ流れる球と、中央開口部Ｂ４１３を通り後方へ流れる球と、を正面視で区別し易くしている。また、球の流下経路が左右外側へ流れないよう形成される場合と異なり、中央開口部Ｂ４１３の前後位置と球排出開口Ｂ４１７の前後位置との左右間隔を空けることで、特定の部材を配置するスペースを確保することができる。なお、本実施形態では、電動役物Ｂ６４０ａに駆動力を伝達させるための部材（第１部材Ｂ４８１）を配置するためのスペース（受入凹部Ｂ４６５）が形成されるが、詳細は後述する。軒部Ｂ４２６は、上側面が、接合部Ｂ４２２の上側面と同一傾斜の平滑面として形成され、接合部Ｂ４２２の左右側上側面に乗った球の流下方向を左右外側方向へ切り替える部分として機能するが、詳細は後述する。球案内突条Ｂ４２７は、スライド部材Ｂ４５０に乗った球の内、検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａへ向けて流下する球の流下経路に沿って形成されており、流下する球と接触する部分として機能する。これにより、長期間使用して球と擦れることにより前板部Ｂ４２１の後側面が摩耗してすり減る場合であっても、球案内突条Ｂ４２７の先端部からすり減らすことができるので、球と前板部Ｂ４２１の後側面との接触面積を小さいまま維持することが

できる。また、前意匠部材Ｂ４２０は光透過性の樹脂材料から形成されているので、正面側に生じるか背面側に生じるかに寄らず、擦り傷により透過の程度が低下する。換言すれば、擦り傷が発生する面積が大きいほど、前意匠部材Ｂ４２０を通して前意匠部材Ｂ４２０の後ろ側に配設される部材を視認し難くなる。本実施形態では、前意匠部材Ｂ４２０の背面側を流下する球の視認性を確保するために、前意匠部材Ｂ４２０の透過の程度を高く維持しておくことが望ましい。これに対し、本実施形態では、擦り傷の発生箇所を、球案内突条Ｂ４２７に限定することができるので、前意匠部材Ｂ４２０に生じる擦り傷を最低限に抑え、且つ、流下する球の視認性を確保することができる。

【３６９３】

中段部材Ｂ４３０は、スライド部材Ｂ４５０を下支えする部材であって、スライド部材Ｂ４５０に左右方向から挟まれる位置に形成される中央流路Ｂ４３１と、非励磁状態におけるスライド部材Ｂ４５０の下側に配設される左右一対の検出センサＢ４３５と、を備える。中央流路Ｂ４３１は、球の直径よりも若干長い左右幅で形成され正面側へ向けて下降傾斜する底面部Ｂ４３１ａと、底面部Ｂ４３１ａの左右において球の通過を防止するように上方へ立設される左壁部Ｂ４３２及び右壁部Ｂ４３３と、底壁部４３１ａの後方において球の通過を防止するように上方へ立設される後壁部Ｂ４３４と、を備える。左壁部Ｂ４３２は、後壁部Ｂ４３４との間に球の直径よりも若干長い前後幅の隙間Ｂ４３２ａを確保するよう構成され、右壁部Ｂ４３３は、後壁部Ｂ４３４との間に球の直径よりも若干長い前後幅の隙間Ｂ４３３ａを確保するよう構成される。隙間Ｂ４３３ａは、隙間Ｂ４３２ａよりも正面側にずれた位置に配置されている。本実施形態では、隙間Ｂ４３２ａの前側端部と隙間Ｂ４３３ａの後側端部との前後方向位置がおおよそ合致するよう隙間Ｂ４３２ａ，Ｂ４３３ａが配設される。左壁部Ｂ４３２は、後端部から上半部が切り欠かれたような形状で位置合わせ部Ｂ４３２ｂが形成される。右壁部Ｂ４３３は、後端部から上半部が切り欠かれたような形状で位置合わせ部Ｂ４３３ｂが形成される。位置合わせ部Ｂ４３２ｂ，Ｂ４３３ｂは、上段部材Ｂ４４０を中段部材Ｂ４３０に組み付ける際の位置合わせに利用されるが、詳細は後述する。左壁部Ｂ４３２は、後側部において、中央流路Ｂ４３１に面する右側面は平滑面とされる一方で、中央流路Ｂ４３１に面していない左側面に前側部よりも左右幅が短くなるよう切欠き部Ｂ４３２ｃが形成される。右壁部Ｂ４３３は、後側部において、中央流路Ｂ４３１に面する左側面は平滑面とされる一方で、中央流路Ｂ４３１に面していない右側面に前側部よりも左右幅が短くなるよう切欠き部Ｂ４３３ｃが形成される。

【３６９４】

切欠き部Ｂ４３２ｃ，Ｂ４３３ｃは、同様の前後幅で形成され、スライド移動時のスライド部材Ｂ４５０の傾斜面部Ｂ４５２ａ，Ｂ４５３ａとの干渉を回避するよう機能するが、詳細は後述する。後壁部Ｂ４３４は、隙間Ｂ４３２ａ，Ｂ４３３ａの後端部を結ぶ湾曲壁部として形成される。これにより、隙間Ｂ４３２ａを通過して後壁部Ｂ４３４に当接した球を、正面側へ滑らかに方向転換させることができる。検出センサＢ４３５は、球の通過が検出されても図柄の抽選を伴わない検出センサとして構成される。即ち、球が検出センサＢ４３５を通過した場合に、特別図柄の抽選も普通図柄の抽選も実行されず、賞球の払い出しが実行される。本実施形態では、検出センサＢ４３５に１個の球の入賞が検出されることに対応して、５個の賞球が払い出されるよう制御される。上段部材Ｂ４４０は、光透過性の樹脂材料から形成され、球受部Ｂ４１２に受け入れられた球が流下するための後方へ下降傾斜する流路を構成する上側流路構成部Ｂ４４１と、その上側流路構成部Ｂ４４１を流下した球を検出する検出センサＢ４４２と、上側流路構成部Ｂ４４１の上蓋として締結固定され検出センサＢ４４２を上側流路構成部Ｂ４４１に固定するための上蓋部材Ｂ４４３と、少なくとも中段部材Ｂ４３０の中央流路Ｂ４３１の天井部を構成する天井構成部Ｂ４４４と、スライド部材Ｂ４５０の上面を転動する球の流下を案内する左側壁部Ｂ４４５及び右側壁部Ｂ４４６と、を備える。上段部材Ｂ４４０が光透過性の樹脂材料から形成されていることで、ベース板Ｂ６０を介して入賞ユニットＢ４００を見下ろす遊技者視線において、上段部材Ｂ４４０の下側にある球流路（中央流路Ｂ４３１及びスライド部

材Ｂ４５０に案内される流路）を、上段部材Ｂ４４０越しに視認させることができる。即ち、遊技者は、スライド部材Ｂ４５０上を転動し、中央流路Ｂ４３１を流下する球を視認することができる。検出センサＢ４４２は、第１入賞口Ｂ６４（図１２１２参照）に入球した球を検出する。即ち、球が検出センサＢ４４２を通過した場合に、特別図柄１の抽選が実行され、賞球の払い出しが実行される。

【３６９５】

上蓋部材Ｂ４４３は、左側へ球が流れる経路が左側壁部Ｂ４４５の後端部よりも後側に配置されている。これにより、上側流路構成部Ｂ４４１を流下する球が左壁部４４５により案内される流路の上側に配置される事態が生じることを回避することができる。これにより、左壁部４４５により案内される球の視認性が、上側流路構成部Ｂ４４１を流下する球により低下することを回避することができる。左側壁部Ｂ４４５は、前後方向に延び、後方端部で左右中央側へ向けて湾曲する壁部として形成される。湾曲部分の左右中央側の先端部の前後位置は、中段部材Ｂ４３０の後壁部Ｂ４３４の左側端部の前後位置と合致する。右側壁部Ｂ４４６は、前後方向に延び、後方端部で左右中央側へ向けて湾曲する壁部として形成される。湾曲部分の左右中央側の先端部の前後位置は、中段部材Ｂ４３０の後壁部Ｂ４３４の右側端部の前後位置と合致する。即ち、左側壁部Ｂ４４５及び右側壁部Ｂ４４６は共に、中段部材Ｂ４３０の隙間Ｂ４３２ａ，Ｂ４３３ａの後端部を形成する後壁部Ｂ４３４と連なるように形成され、隙間Ｂ４３２ａ，Ｂ４３３ａに球を案内するよう構成されている。つまり、左側壁部Ｂ４４５の後端部よりも、右側壁部Ｂ４４６の後端部の方が、正面側にずれた位置に配置されている。スライド部材Ｂ４５０は、非透過性の樹脂材料から形成され、左右一対の先端部Ｂ４５１と、その先端部Ｂ４５１の左右内側部から後方に延設される左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３と、左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３を後方端部において連結固定する中央固定部Ｂ４５４と、を備える。

【３６９６】

スライド部材Ｂ４５０が非透過性の樹脂材料から形成されることにより、スライド部材Ｂ４５０の下側を流下する球（例えば、下段部材Ｂ４６０の左右経路Ｂ４６３を流下する球）をスライド部材Ｂ４５０により隠す（見え難いように遮蔽する）ことができる。これにより、中段部材Ｂ４３０が光透過性の樹脂材料から形成される場合においても、スライド部材Ｂ４５０上を転動する球と、スライド部材Ｂ４５０の下側を流下する球（例えば、下段部材Ｂ４６０の左右経路Ｂ４６３を流下する球）とが、遊技者目線（入賞ユニットＢ４００を正面側から斜め下方向に見下ろす目線）方向で重なって見える事態の発生を回避することができる。一対の先端部Ｂ４５１は、中央流路Ｂ４３１を挟んで左右対称形状に形成されると共に、中央流路Ｂ４３１を挟んで左右対称の位置に配置され、水平に対する同角度で左右一対が左右内側へ向けて下降傾斜し、且つ、後側へ向けて左右一対が同角度で下降傾斜する姿勢の板状に形成されている。左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３は、先端部Ｂ４５１の傾斜に従いながら後方へ延設されており、その延設長さは、左案内板部Ｂ４５２の方が右案内板部Ｂ４５３よりも長い。従って、後端部における上下位置は、左案内板部Ｂ４５２の方が、右案内板部Ｂ４５３よりも低い。左案内板部Ｂ４５２は、後側略半部の右縁部付近に、板上面の右方へ向けた下降傾斜の程度が大きくなるように形成される傾斜面部Ｂ４５２ａを備える。また、右案内板部Ｂ４５３は、後側略半部の左縁部付近に、板上面の左方へ向けた下降傾斜の程度が大きくなるように形成される傾斜面部Ｂ４５３ａを備える。傾斜面部Ｂ４５２ａ，Ｂ４５３ａは、スライド部材Ｂ４５０が、非励磁状態か、励磁状態かに関わらず、隙間Ｂ４３２ａ，Ｂ４３３ａに対して左右方向で対向配置されるのに十分な前後幅で形成される。即ち、スライド部材Ｂ４５０の上面を転動する球が隙間Ｂ４３２ａ，Ｂ４３３ａを通過するタイミングにおいて、スライド部材Ｂ４５０が非励磁状態か、励磁状態かに関わらず、球を傾斜面部Ｂ４５２ａ，Ｂ４５３ａの傾斜に沿って流すことができるので、流下方向を左右内側へ向く方向に寄せることができる。

【３６９７】

右案内板部Ｂ４５３の方が延設長さを短くされることから、右案内板部Ｂ４５３の後側にスペースを確保することが可能である。本実施形態では、その空いたスペースに電動役物Ｂ６４０ａを駆動するためのソレノイドＢＳＯＬ４１を配設することで、入賞ユニットＢ４００をソレノイドＢＳＯＬ４１の収まりよく（上面視で略正方形となる形状で）構成することができる。なお、傾斜面部Ｂ４５２ａ，Ｂ４５３ａの形成幅（左右幅）は任意に設定可能とされる。例えば、中央流路Ｂ４３１の底面部Ｂ４３１ａの上方側まで張り出し、上面視で部分的に重なるように構成しても良い。この場合、球の流下をスムーズにすることができる。図１２２１及び図１２２３は、入賞ユニットＢ４００の分解正面斜視図であり、図１２２２及び図１２２４は、入賞ユニットＢ４００の分解背面斜視図である。図１２２１から図１２２４では、電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態が図示され、中段部材Ｂ４３０よりも下層の部材についても分解して図示される。また、図１２２１及び図１２２２では、入賞ユニットＢ４００を斜め上から視認する状態が図示され、図１２２３及び図１２２４では、入賞ユニットＢ４００を斜め下から視認する状態が図示される。入賞ユニットＢ４００は、中段部材Ｂ４３０の下側に配設され中段部材Ｂ４３０に締結固定される下段部材Ｂ４６０と、中段部材Ｂ４３０と下段部材Ｂ４６０との間において下段部材Ｂ４６０に前後傾倒可能に支持され電動役物Ｂ６４０ａを構成する傾倒部材Ｂ４７０と、ソレノイドＢＳＯＬ４１の駆動力をスライド部材Ｂ４５０及び傾倒部材Ｂ４７０に伝達する伝達部材Ｂ４８０と、を備える。まず、図１２２１から図１２２４を参照して、入賞ユニットＢ４００の、板部材Ｂ４１０、前意匠部材Ｂ４２０、中段部材Ｂ４３０、上段部材Ｂ４４０及びスライド部材Ｂ４５０の構成について追加の説明をする。前意匠部材Ｂ４２０は、一対の仕切り板Ｂ４２３の左右中間位置から左右外側に若干ずれた位置において、球の流下を案内する一対の突条部として形成される球案内突条Ｂ４２８を備える。

【３６９８】

球案内突条Ｂ４２８の突設先端部（後端部）は、前側へ向けて下降傾斜する形状とされているので、後側から到達した球が案内される場合に、球に下向きの負荷を与えやすくすることができ、球が後側に跳ね返ることを回避し易くすることができる。球案内突条Ｂ４２８は、板部材Ｂ４１０の中央開口部Ｂ４１３を正面側に通過した球の流下経路に沿って形成されており、流下する球と接触する部分として機能する。球案内突条Ｂ４２８は、流下する球の左右中心よりも左右外側にずれた一対の突条から形成されている。これにより、球案内突条Ｂ４２８の左右内側角部に球が接触し易くすることができるので、球案内突条Ｂ４２８の摩耗が角部から生じるようにすることができる。これにより、球案内突条Ｂ４２８の左右中央部の破損を抑制することができる。これにより、長期間使用して球と擦れることにより前板部Ｂ４２１の後側面が摩耗してすり減る場合であっても、球案内突条Ｂ４２８の先端部からすり減らすことができるので、球と前板部Ｂ４２１の後側面との接触面積を小さいまま維持することができる。また、前意匠部材Ｂ４２０は光透過性の樹脂材料から形成されているので、正面側に生じるか背面側に生じるかに寄らず、擦り傷により透過の程度が低下する。換言すれば、擦り傷が発生する面積が大きいほど、前意匠部材Ｂ４２０を通して前意匠部材Ｂ４２０の後ろ側に配設される部材を視認し難くなる。本実施形態では、前意匠部材Ｂ４２０の背面側を流下する球の視認性を確保するために、前意匠部材Ｂ４２０の透過の程度を高く維持しておくことが望ましい。これに対し、本実施形態では、擦り傷の発生箇所を、球案内突条Ｂ４２８に限定することができるので、前意匠部材Ｂ４２０に生じる擦り傷を最低限に抑え、且つ、流下する球の視認性を確保することができる。中段部材Ｂ４３０は、左壁部Ｂ４３２及び右壁部Ｂ４３３よりも左右外側に延設され検出センサＢ４３５を上側から押さえて支える支持延設部Ｂ４３６と、検出センサＢ４３５を乗せる板形状部材であって支持延設部Ｂ４３６が左右端部において締結固定されるベース板Ｂ４３７と、を備える。

【３６９９】

左壁部Ｂ４３２及び右壁部Ｂ４３３の間に配置される底面部Ｂ４３１ａの反対面側（下面側）において、後端側寄りの位置から鉛直下方に向けて係止板部Ｂ４３１ｂが板状に突設される。係止板部Ｂ４３１ｂは、スライド部材Ｂ４５０の移動終端を規定する部分とし

て機能するが、詳細は後述する。支持延設部Ｂ４３６は、上側面が前後方向に沿う平滑面として形成され、検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａの上方を開放し球が通過可能な矩形状で穿設される開口部Ｂ４３６ａと、上側面に左右方向に延びる態様で上方へ向けて突設形成される突条部Ｂ４３６ｂと、を備える。突条部Ｂ４３６ｂは、中段部材Ｂ４３０の組立状態（図１２１９参照）において前側面が検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａの縁部と滑らかに連通する位置に配設される。これにより、スライド部材Ｂ４５０の励磁状態（図１２１９参照）において先端部Ｂ４５１の正面側を下方に流れる球が先端部Ｂ４５１と検出センサＢ４３５との隙間に入り込んでしまい、意図せず流下が滞ることを回避することができる。即ち、突条部Ｂ４３６ｂにより球の流下を案内することができ、球の流下を滑らかにすることができる。また、突条部Ｂ４３６ｂは、スライド部材Ｂ４５０の非励磁状態（図１２１７参照）において、先端部Ｂ４５１と左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３とのつなぎ目の真下に配置される。そのため、先端部Ｂ４５１に球が乗った場合に、その球の重みで先端部Ｂ４５１と左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３とが前倒れする方向に撓み変形する事態になったとしても、先端部Ｂ４５１と左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３とのつなぎ目を突条部Ｂ４３６ｂで下から支えることができるので、上記撓み変形を抑制することができる。

【３７００】

ベース板Ｂ４３７は、所々、上下方向に穿設されることで開口部が形成される。即ち、検出センサＢ４３５を配設させるために前側に突出形成される突出部Ｂ４３７ａには、検出センサＢ４３５の開口よりも大きな開口が検出センサＢ４３５の開口を塞がない配置で穿設され、右後端部では、嵌合支持されるソレノイドＢＳＯＬ４１の下側部においてソレノイドＢＳＯＬ４１のプランジャ―ＢＳＯＬ４１ａを貫通させるための開口部Ｂ４３７ｂが形成され、中央後端部では、伝達部材Ｂ４８０の第２部材Ｂ４８５を貫通させ変位を許容するために十分な前後幅の開口部Ｂ４３７ｃが形成される。ベース板Ｂ４３７は、下側面において、傾倒部材Ｂ４７０に駆動力を伝達する伝達部材Ｂ４８０の第１部材Ｂ４８１を受け入れるための部分として前後方向に延びる受入凹部Ｂ４３７ｄと、下段部材Ｂ４６０に案内される球の経路の天井を構成し後方へ向けて下降傾斜する傾斜面部Ｂ４３７ｅと、その傾斜面部Ｂ４３７ｅの左右端部から下方に延設される一対の延設壁の前端部において後方へ向けて下降傾斜する傾斜ストッパＢ４３７ｆと、を備える。傾斜ストッパＢ４３７ｆにより、傾倒部材Ｂ４７０の非励磁状態における姿勢を真上に起立する姿勢よりも若干傾斜した姿勢に設定しつつも、球の経路を塞ぐことができるので、傾倒部材Ｂ４７０の開閉角度を小さく抑えることができる。これにより、傾倒部材Ｂ４７０の開閉動作に要する時間を短縮できることから、球噛みの発生を抑えることができるが、詳細は後述する。上段部材Ｂ４４０の天井構成部Ｂ４４４は、中段部材Ｂ４３０の底面部Ｂ４３１ａと上下方向で対向配置され前方へ向かう程上昇傾斜する傾斜面部Ｂ４４４ａと、その傾斜面部Ｂ４４４ａよりも左右両側に配置される部分の後端部から断面Ｌ字形状で下方へ延設される一対の延設部Ｂ４４４ｂと、を備える。傾斜面部Ｂ４４４ａは、中央流路Ｂ４３１の天井部を構成しており、傾斜面部Ｂ４４４ａが前方へ向かう程上昇傾斜していることから、中央流路Ｂ４３１の断面積（開口面積）が前方へ向かう程大きくなる。即ち、下流側へ向かう程に流路面積が大きくなるので、中央流路Ｂ４３１を前方へ向けて流れるという流下態様において、球詰まりの発生を抑制することができる。

【３７０１】

延設部Ｂ４４４ｂは、上段部材Ｂ４４０を中段部材Ｂ４３０に組み付ける場合に、後端部の左右内側端部を中段部材Ｂ４３０の位置合わせ部Ｂ４３２ｂ，Ｂ４３３ｂに係合させることで位置合わせ可能に設計されている。このように組み付けることで、延設部Ｂ４４４ｂの後側面の前後位置が、左壁部Ｂ４３２及び右壁部Ｂ４３３の後端部（隙間Ｂ４３２ａ，Ｂ４３３ａの前端）の前後位置と一致する。即ち、延設部Ｂ４４４ｂには、前後方向で対向配置される左側壁部Ｂ４４５又は右側壁部Ｂ４４６との間に隙間Ｂ４４４ｃが設けられ、この隙間Ｂ４４４ｃは、隙間Ｂ４３２ａ，Ｂ４３３ａの真上に配置され隙間Ｂ４３２ａ，Ｂ４３３ａと連続的につながるよう構成される。換言すれば、球が通過する開口の

下側部を隙間Ｂ４３２ａ，Ｂ４３３ａが構成し、その隙間Ｂ４３２ａ，Ｂ４３３ａが下側部を構成する開口の上側部は、隙間Ｂ４４４ｃにより構成される。これにより、隙間Ｂ４３２ａ，Ｂ４３３ａの上側部が開放され、球が跳ねた場合には隙間Ｂ４３２ａ，Ｂ４３３ａを飛び越えて球が流下できる場合と異なり、球が隙間Ｂ４３２ａ，Ｂ４３３ａ，Ｂ４４４ｃから外れた位置を通過することを防止することができる。スライド部材Ｂ４５０は、前後方向に延びる態様で左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３の下側面から下方に突設形成される一対の突条部Ｂ４５５を備える。突条部Ｂ４５５は、左右幅が左案内板部Ｂ４５２や右案内板部Ｂ４５３の左右幅よりも細く設計され、突設端部（下端部）が、スライド部材Ｂ４５０の移動方向（前後方向）に沿う形状とされている。スライド部材Ｂ４５０の前後移動時には、突条部Ｂ４５５が中段部材Ｂ４３０の支持延設部Ｂ４３６に下支えされるが、この場合に、スライド部材Ｂ４５０と支持延設部Ｂ４３６との接触面積を抑えることができるのでスライド部材Ｂ４５０の移動抵抗を抑えることができると共に、左案内板部Ｂ４５２や右案内板部Ｂ４５３が上面に乗る球の重さによる前倒れ変位（変形）を抑制することができる。

【３７０２】

突条部Ｂ４５５は、左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３に沿って形成され、リブとして機能することで、前後方向に長尺の左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３の剛性を高めることができる。突条部Ｂ４５５は、先端部Ｂ４５１よりも後方に配設される。換言すれば、先端部Ｂ４５１の下側面に突条部Ｂ４５５は形成されておらず、先端部Ｂ４５１の剛性までを高めるものではない。これにより、スライド部材Ｂ４５０の弾性変形のし易さを、部位ごとに変化させることができる。即ち、先端部Ｂ４５１は、ある程度の弾性変形は許容するよう構成することで、例えばスライド部材Ｂ４５０が前方へ移動する場合に、スライド部材Ｂ４５０の前端部と前意匠部材Ｂ４２０との間に球が噛み込んだとしても、先端部Ｂ４５１の弾性変形および弾性回復により生じる負荷により球の噛み込みを早期に解消することができる。先端部Ｂ４５１が弾性変形する場合に、左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３までもが弾性変形すると、左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３が前後方向に長尺な形状であることも影響し、左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３の上面を流下する球の流下経路の断面積が狭められる可能性がある。この場合、既に球通過開口Ｂ４１４を通過済みであって左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３の上面を転動する球の流下抵抗が大きくなり、左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３の上面を球が通過する時間が通常より長くなる要因となり得る。これに対し、本実施形態では、左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３には突条部Ｂ４５５が形成されており、その突条部Ｂ４５５がリブとして機能することで左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３までもが弾性変形することを回避することができる。これにより、左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３の上面を流下する球の流下経路の断面積の大きさを維持することができ、左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３の上面を球が通過する時間を管理し易くすることができる。

【３７０３】

従って、先端部Ｂ４５１が弾性変形し易いことによる効果と、左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３が弾性変形し難いことによる効果と、の両方を同時に奏することができる。次に、入賞ユニットＢ４００の、板部材Ｂ４１０、前意匠部材Ｂ４２０、中段部材Ｂ４３０、上段部材Ｂ４４０及びスライド部材Ｂ４５０以外の構成について説明する。下段部材Ｂ４６０は、球の転動経路を複数構成する。即ち、下段部材Ｂ４６０は、傾倒部材Ｂ４７０に拾われた球を転動させる中央経路Ｂ４６１と、検出センサＢ４３５を通過した球を転動させる左右経路Ｂ４６３と、を備える。中央経路Ｂ４６１を転動した球は、その後方に配設される検出センサＢ４６２に通過を検出される。検出センサＢ４６２は、第２入賞口Ｂ６４０（図１２１２参照）に入球した球の通過を検出する。即ち、球が検出センサＢ４６２を通過した場合に、特別図柄２の抽選が実行され、賞球の払い出しが実行される。また、下段部材Ｂ４６０は、傾倒部材Ｂ４７０を傾倒可能に軸支する受部の下半部を構成する軸受部Ｂ４６４と、傾倒部材Ｂ４７０に駆動力を伝達する伝達部材Ｂ４８０の第

１部材Ｂ４８１を受け入れるための部分として前後方向に延びる受入凹部Ｂ４６５と、スライド部材Ｂ４５０に駆動力を伝達する伝達部材Ｂ４８０の第２部材Ｂ４８５を傾倒可能に軸支する受部の下半部を構成する軸受部Ｂ４６６と、を備える。軸受部Ｂ４６４は、上方が開放される凹部として構成され、傾倒部材Ｂ４７０の被支持突部Ｂ４７３が配置された状態で中段部材Ｂ４３０が下段部材Ｂ４６０に締結固定されることで、軸受部Ｂ４６４と中段部材Ｂ４３０とによって傾倒部材Ｂ４７０が傾倒可能に軸支される。受入凹部Ｂ４６５は、前後方向に長い第１部材Ｂ４８１を受け入れるために前後方向に十分に長く、且つ、第１部材Ｂ４８１の上下方向変位を許容するために十分な深さを有する領域として、中央経路Ｂ４６１と左右経路Ｂ４６３との間の位置に形成される。受入凹部Ｂ４６５から第１部材Ｂ４８１が脱落することが防止されることで、第１部材Ｂ４８１の左右方向への変形を抑制することができる。

【３７０４】

軸受部Ｂ４６６は、上方が開放される凹部として構成され、伝達部材Ｂ４８０の第２部材Ｂ４８５が配置された状態で中段部材Ｂ４３０が下段部材Ｂ４６０に締結固定されることで、軸受部Ｂ４６６と中段部材Ｂ４３０とによって第２部材Ｂ４８５が傾倒可能に軸支される。傾倒部材Ｂ４７０は非励磁状態では、図１２２１に示すように起き上がり、中央経路Ｂ４６１側への入球を規制する姿勢とされる一方、励磁状態では傾倒変位し（図１２１９参照）、中央経路Ｂ４６１側への入球を許容する姿勢とされる。傾倒部材Ｂ４７０は、先端へ向かう程に緩やかに内巻き（上向き）に湾曲する板状部Ｂ４７１と、その板状部Ｂ４７１の下端部において左右方向に円柱形状で突設される一対の円柱部Ｂ４７２と、その円柱部Ｂ４７２の左右端部から円柱部Ｂ４７２と同軸かつ円柱部Ｂ４７２よりも小径の円柱形状で突設される被支持突部Ｂ４７３と、右側の円柱部Ｂ４７２の外周部から側面視でＣ字形状に延設され伝達部材Ｂ４８０の第１部材Ｂ４８１と当接して負荷伝達を受ける被伝達部Ｂ４７４と、を備える。板状部Ｂ４７１は、球の直径程度の左右幅で形成されており、複数の球が同時に着地することを防止できるように構成される。円柱部Ｂ４７２は、被支持突部Ｂ４７３と同様に、下段部材Ｂ４６０に回転可能に軸支される部分である。円柱部Ｂ４７２が構成されることで、回転時の摺動負荷や、球からの負荷により生じる重力方向の負荷を受け持つ面積を確保することができるので、被支持突部Ｂ４７３だけで軸支される場合に比較して、機械的な摩耗を抑えることができる。伝達部材Ｂ４８０は、後端部においてプランジャ―ＢＳＯＬ４１ａが左右方向で差し込まれることで上下方向での脱落が規制されるよう構成される第１部材Ｂ４８１と、その第１部材Ｂ４８１と連動する第２部材Ｂ４８５と、を備える。

【３７０５】

プランジャ―ＢＳＯＬ４１ａがベース板Ｂ４３７の開口部Ｂ４３７ｂにより上下方向を除く前後左右への移動が制限されており、そのプランジャ―ＢＳＯＬ４１ａが左右方向で差し込まれる第１部材Ｂ４８１は、受入凹部Ｂ４６５により左右方向への移動が制限されることから、第１部材Ｂ４８１とプランジャ―ＢＳＯＬ４１ａとが左右方向で脱落する等して連結が解除されることを防止し易くすることができる。ソレノイドＢＳＯＬ４１の励磁状態が切替られプランジャ―ＢＳＯＬ４１ａが上下方向に変位することで、第１部材Ｂ４８１は、上下方向に変位し、第２部材Ｂ４８５は、前後に傾倒する方向で変位するが、詳細は後述する。図１２２５（ａ）は、入賞ユニットＢ４００の正面図であり、図１２２５（ｂ）は、図１２２５（ａ）の矢印ＭＤＸＶＩｂ方向視における入賞ユニットＢ４００の側面図であり、図１２２５（ｃ）は、図１２２５（ａ）の矢印ＭＤＸＶＩｃ方向視における入賞ユニットＢ４００の上面図である。図１２２５（ａ）から図１２２５（ｃ）では、電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態が図示される。また、図１２２５（ｂ）及び図１２２５（ｃ）には、入賞ユニットＢ４００が組み付けられるベース板Ｂ６０の前後側面の位置が想像線で図示される。本実施形態では、ベース板Ｂ６０の前側面の正面側を流下した球が、入賞ユニットＢ４００に到達する。図１２２５（ｃ）に示すように、電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態では、軒部Ｂ４２６よりも左右外側にスライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１が配置され、その先端部Ｂ４５１は、図１２２５（ｂ）に示すように後方へ向けて

下降傾斜している。そのため、ベース板Ｂ６０の正面側を流下する球が球受部Ｂ４１２から逸れて、軒部Ｂ４２６を介して先端部Ｂ４５１に乗った球や、軒部Ｂ４２６を介さず直接的に先端部Ｂ４５１に乗った球（飛び込み球）は、先端部Ｂ４５１の傾斜に沿って後方に寄せられる。そして、球が球通過開口Ｂ４１４（図１２２１参照）を通過可能な位置に到達した場合には、先端部Ｂ４５１の傾斜に沿ってスライド部材Ｂ４５０の上面を伝って左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３側へ流れる。

【３７０６】

図１２２６（ａ）及び図１２２６（ｂ）は、図１２２５（ｃ）のＭＤＸＶＩＩａ－ＭＤＸＶＩＩａ線における入賞ユニットＢ４００の断面図である。図１２２６（ａ）では、電動役物Ｂ６４０ａ（スライド部材Ｂ４５０及び傾倒部材Ｂ４７０）の非励磁状態が図示され、図１２２６（ｂ）では、電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態が図示される。また、図１２２６（ａ）及び図１２２６（ｂ）では、ベース板Ｂ６０に植設される一部の釘ＢＫＧ１が図示される。スライド部材Ｂ４５０の状態の切り替えは、前後方向へのスライド移動であり、正面視で非励磁状態と励磁状態との違いを判別し難いよう構成される。これにより、スライド部材Ｂ４５０へ向けて流下する遊技球がスライド部材Ｂ４５０の上面を転動するか先端部Ｂ４５１の正面側を下方へ流れるかを予想し難くすることができる。傾倒部材Ｂ４７０の状態の切り替えは、傾倒動作であり、非励磁状態と励磁状態との違いを判別し易いよう構成される。これにより、球が第２入賞口Ｂ６４０（図１２１２参照）に入球し得る状態か否かの判別を容易とすることができる。図１２２６（ａ）及び図１２２６（ｂ）を参照して、入賞ユニットＢ４００に到達する球の流下態様について説明する。なお、図１２２６（ａ）及び図１２２６（ｂ）で図示される断面において入賞ユニットＢ４００は左右対称形状から形成されるので、左右片側での説明に留め、反対側の説明は省略する。図１２２６（ａ）に示すように、球受部Ｂ４１２を逸れて流下する球は、例えば軒部Ｂ４２６を介して流れる経路ＢＤＲ１で流下する。この場合、軒部Ｂ４２６に遮られることで球通過開口Ｂ４１４への最短距離で球が流下することはなく、先端部Ｂ４５１上での滞在時間が延ばされる。また、軒部Ｂ４２６の傾斜により左右外側への速度成分を有して流下するので、スライド部材Ｂ４５０に着地して跳ねた後の球は、左右外側へ向けて跳ね返り易い。

【３７０７】

これに対して、本実施形態では、スライド部材Ｂ４５０の上面が左右内側へ向けて下降傾斜していることから、球の跳ね返りの方向を左右内側に寄せることができる。これにより、経路ＢＤＲ１で流下した球がスライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１の左右外側に零れる事態を回避し易くすることができる。更に、本実施形態では、スライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１を左右外側へ向けて流れる球と対向する位置に釘ＢＫＧ１が植設されている。そのため、球が先端部Ｂ４５１の左右外側へ向けて流れた場合であっても、勢いの大きな球ほど、釘ＢＫＧ１との衝突によりスライド部材Ｂ４５０側に戻り易いようにすることができる。先端部Ｂ４５１の左右外側へ向けて球が流れた場合に、その球の勢いが不十分であると、釘ＢＫＧ１との衝突によっても跳ね戻らず、釘ＢＫＧ１とスライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１との間を球が流下することになる。経路ＢＤＲ１とは異なる経路で流下する場合も、釘ＢＫＧ１の配置との影響から、通常は経路ＢＤＲ１がスライド部材Ｂ４５０に到達する地点と同一の地点ＢＤＲ１ａに到達し、スライド部材Ｂ４５０に案内される。スライド部材Ｂ４５０の上面を転動する球と対向配置される位置に連なって植設される釘ＢＫＧ１の上を流下して地点ＢＤＲ１ａに到達する球は、スライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１が釘ＢＫＧ１側に張り出して形成されていることから、スライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１と釘ＢＫＧ１との間に脱落することが抑制される。なお、釘ＢＫＧ１で跳ね飛ばされた球が先端部Ｂ４５１の左右内側部（球通過開口Ｂ４１４の前方位置）へ向かって飛ぶ場合もあるが、その球と軒部Ｂ４２６とが衝突し易いよう軒部Ｂ４２６の配置が設計されている。即ち、本実施形態では、球が釘ＢＫＧ１で跳ね飛ばされることによるイレギュラーな流下態様においても、球が地点ＢＤＲ１ａを経由せずに球通過開口Ｂ４１４の前方位置に到達する事態の発生を抑制している。本実施形態では、釘ＢＫＧ１

で跳ね飛ばされて、地点ＢＤＲ１ａを経由せずに球通過開口Ｂ４１４の前方位置に到達する球の頻度は、釘ＢＫＧ１で跳ね飛ばされる球の１０個に１個程度となるように調整して設計される。

【３７０８】

図１２２６（ｂ）に示すように、電動役物Ｂ６４０ａ（スライド部材Ｂ４５０及び傾倒部材Ｂ４７０）の励磁状態において球が経路ＢＤＲ１で流下する場合、球はスライド部材Ｂ４５０に着地することはなく、軒部Ｂ４２６の傾斜により生じた左右方向の速度成分を維持しつつ流れる。スライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１の左右外側への張出代がない分、釘ＢＫＧ１との間の隙間を狭くする作用を見込むことができず、球は開口部Ｂ４３６ａの左右外方へ逸れて流下する。また、上述した軒部Ｂ４２６の設計から、球が釘ＢＫＧ１で跳ね飛ばされることによるイレギュラーな流下態様で、球が球通過開口Ｂ４１４の前方位置に到達する事態の発生は抑制されており、球が検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａを通過する事態の発生が抑制されている。即ち、経路ＢＤＲ１に例示されるように球が流下する場合、スライド部材Ｂ４５０の非励磁状態であれば球は先端部Ｂ４５１の上面を左右内側へ案内され易く、スライド部材Ｂ４５０の励磁状態でれば球は検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａに直接入球する事態は生じ難く、前意匠部材Ｂ４２０の左右外側を流下し易い。次いで、非励磁状態のスライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１に乗った後の球の流下態様について説明する。スライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１に乗った球が、先端部Ｂ４５１の傾斜に沿って左右内側へ向けて流れ、球通過開口Ｂ４１４を通過するまでスライド部材Ｂ４５０が非励磁状態で維持される場合には、その球は問題なく先端部Ｂ４５１よりも後側へ流れ、第２入賞口Ｂ６４０又は第３入賞口Ｂ６４ｂ（図１２１２参照）に入球する可能性が高まる。それ以外の場合として、球が先端部Ｂ４５１に乗っている間にスライド部材Ｂ４５０が励磁状態に切り替えられる場合を説明する。図１２２６（ａ）の球配置ＢＢ１は、スライド部材Ｂ４５０の左右外側端部に乗っている状態として図示される。球配置ＢＢ１に球がある場合にスライド部材Ｂ４５０が励磁状態に切り替えられると、その球の後方は板部材Ｂ４１０により遮られているので、スライド部材Ｂ４５０の移動と共にその球が後方に移動することはできず、その球は前意匠部材Ｂ４２０の左右外側を流下する。

【３７０９】

図１２２６（ｂ）の球配置ＢＢ２は、中段部材Ｂ４３０の開口部Ｂ４３６ａの左右外側縁部の上方に球の中心が配置される状態として図示される。球配置ＢＢ２に球がある場合にスライド部材Ｂ４５０が励磁状態に切り替えられると、その球の後方は板部材Ｂ４１０により遮られているので、スライド部材Ｂ４５０の移動と共にその球が後方に移動することはできない。一方で、前意匠部材Ｂ４２０の左右外側を流下するか、開口部Ｂ４３６ａ側へ流下するかは、その時の球の勢いや、球の中心位置の偏りにより変化する。開口部Ｂ４３６ａ側へ流下した球は検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａを通過し、遊技者には賞球の払い出しが行われる。そのため、球配置ＢＢ２に球がある時にスライド部材Ｂ４５０が励磁状態に切り替えられた場合の球の行方は不確定であり、且つ、球の行方次第で遊技者が得られる利益が変化するので、球配置ＢＢ２に球がある時のスライド部材Ｂ４５０に対する遊技者の注目力を向上させることができる。図１２２６（ｂ）の球配置ＢＢ３は、球通過開口Ｂ４１４の正面に球が配置される状態として図示される。球配置ＢＢ３に球がある場合にスライド部材Ｂ４５０が励磁状態に切り替えられると、その球の後方は球通過開口Ｂ４１４で開放されているので、スライド部材Ｂ４５０の移動と共にその球がスライド部材Ｂ４５０から受ける負荷により後方に移動する（スライド部材Ｂ４５０により押し込まれる形で後方に移動する）。即ち、球配置ＢＢ３に球が配置される時にスライド部材Ｂ４５０が励磁状態に切り替えられたとしても、その球（１個のみ）については、球通過開口Ｂ４１４の後方へ流下させることができる。この場合において、スライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１の上側面は後方へ向けて下降傾斜しているので、スライド部材Ｂ４５０の移動中に球が前側に零れることを防止し易くすることができる。なお、本実施形態によれば、球配置ＢＢ３は左右対称に形成されるので、左右両側の球配置ＢＢ３の両方に球

が乗っている状態でスライド部材Ｂ４５０が励磁状態に切り替えられると、球は２個ともスライド部材の移動と共に後方に移動し、球通過開口Ｂ４１４の後方へ流下する。

【３７１０】

このように、本実施形態によれば、先端部Ｂ４５１に球が乗っている状態からスライド部材Ｂ４５０が励磁状態に切り替えられるという同様の状態変化であっても、先端部Ｂ４５１上の球の配置次第で、スライド部材Ｂ４５０が励磁状態に切り替えられた後の球の流下経路が変化するよう構成されている。そのため、先端部Ｂ４５１に球が乗っている状態において、その球およびスライド部材Ｂ４５０の移動態様に対する注目力を向上させることができる。そして、スライド部材Ｂ４５０が励磁状態に切り替えられる時の球配置ＢＢ１～ＢＢ３は、下流側（球配置ＢＢ３側）へ向かう程、遊技者が得られる可能性のある利益は大きくなる。そのため、スライド部材Ｂ４５０上に球が乗った後も、遊技者が得られる可能性のある利益は増大し続けることになるので、その球の流下に対する注目力を向上させることができる。また、スライド部材Ｂ４５０上の球は、１個に限定されるものではなく、例えば、球配置ＢＢ１と球配置ＢＢ３とに同時に球が配置される可能性もある。この場合は、球配置ＢＢ３の球が球通過開口Ｂ４１４を後方へ通過し、球配置ＢＢ１の球が球配置ＢＢ３側へ到達するまで（本実施形態では約０．２秒間）、スライド部材Ｂ４５０が非励磁状態で維持されている方が遊技者の得られる可能性のある利益は高くなるので、球およびスライド部材Ｂ４５０の動きに対する注目力を向上させることができる。図１２２７は、図１２２５（ｃ）のＭＤＸＶＩＩＩ－ＭＤＸＶＩＩＩ線における入賞ユニットＢ４００の断面図であり、図１２２８は、図１２２５（ｃ）のＭＤＸＩＸ－ＭＤＸＩＸ線における入賞ユニットＢ４００の断面図であり、図１２２９は、図１２２５（ｃ）のＭＤＸＸ－ＭＤＸＸ線における入賞ユニットＢ４００の断面図である。図１２２７から図１２２９では、電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態（前進閉鎖状態）が図示される。電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態（前進閉鎖状態）では、図１２２７から図１２２９に示すように、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置され、傾倒部材Ｂ４７０が閉鎖位置に配置される。

【３７１１】

まず、図１２２７及び図１２２９を参照して、スライド部材Ｂ４５０の上面を転動する球の流路の構成について説明する。スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置されると、前意匠部材Ｂ４２０とスライド部材Ｂ４５０との間の前後幅が球の直径未満になるので、検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａへの球の流入は防止されることになり、先端部Ｂ４５１に乗った球は球通過開口Ｂ４１４の後方へ導入される。球通過開口Ｂ４１４を通過した球は、中段部材Ｂ４３０と上段部材Ｂ４４０とに囲まれる領域に沿ってスライド部材Ｂ４５０上を転動する。上段部材Ｂ４４０は、スライド部材Ｂ４５０の上面に対向配置される天井面Ｂ４４７を備える。天井面Ｂ４４７は、スライド部材Ｂ４５０の上面の傾斜とは異なり、前後方向（本実施形態では、スライド部材Ｂ４５０の変位方向）に沿って延設される平面として形成される。そのため、天井面Ｂ４４７とスライド部材Ｂ４５０との上下間に形成される流路の断面積が後方側（下流側）へ向かう程大きくなるので、球詰まりの発生を抑制することができたり、球の流下抵抗が上昇することを回避したりすることができる。また、これにより、スライド部材Ｂ４５０上を後方へ向けて転動する球が上方へ跳ねた場合や、球が後方に押される負荷を受けて後方へ跳ねた場合であっても、球が天井面Ｂ４４７と衝突する事態が生じることを回避し易くすることができる。図１２２９に示すように、天井面Ｂ４４７の上下位置よりも天井構成部Ｂ４４４の傾斜面部Ｂ４４４ａの上下位置の方が下側とされる。そのため、天井面Ｂ４４７近くまで球が跳ねていた場合であっても、隙間Ｂ４４４ｃを通って球が中央流路Ｂ４３１に合流する前に、球の高さ位置を傾斜面部Ｂ４４４ａまで落とすことができる。

【３７１２】

即ち、球の勢いを落としてから中央流路Ｂ４３１に合流させることができる。これにより、中央流路Ｂ４３１に左右から球が任意のタイミングで導入され、衝突し得るような場合であっても、新たに中央流路Ｂ４３１に案内される球から中央流路Ｂ４３１に既に配置されていた球に対して、その球を逆流させる程の大きな負荷が与えられる事態が発生する

ことを回避し易くすることができる。従って、中央流路Ｂ４３１内での球の逆流を抑制し、球流れを円滑化（スムーズに）することができる。なお、この作用は、天井面Ｂ４４７の高さ位置は左右で同一とされることから、右案内板部Ｂ４５３に案内される球だけでなく、左案内板部Ｂ４５２に案内される球にも同様に生じる。天井面Ｂ４４７は、後端部において湾曲面として形成され左側壁部Ｂ４４５及び右側壁部Ｂ４４６と滑らかに連結される湾曲案内部Ｂ４４７ａを備える。球がスライド部材Ｂ４５０の上面で跳ねて湾曲案内部Ｂ４４７ａと衝突した場合、湾曲案内部Ｂ４４７ａの形状に沿って球の流下方向を下方に向けることができるので、球をスライド部材Ｂ４５０側に近づけることができる。これにより、球を傾斜面部Ｂ４４４ａの上下位置よりも下側にスムーズに変位させることができるので、中央流路Ｂ４３１への球の合流をスムーズに行わせることができる。図１２２７及び図１２２９に示すように、スライド部材Ｂ４５０の上面を転動する球の前後方向の移動幅は、数センチメートル（約３～５センチメートル）におよぶが、ベース板Ｂ６０の正面側で占める長さ（左右幅）は、左右片側において約１～２センチメートルに抑えられている（図１２２６参照）。即ち、スライド部材Ｂ４５０は、球を案内する経路長さに比較して、ベース板Ｂ６０の正面側においてスライド部材Ｂ４５０が配設される範囲（正面視で占める面積）を小さくすることができるよう構成される。これにより、球をスライド部材Ｂ４５０で案内する長さを十分に確保しながら、スライド部材Ｂ４５０が占める遊技領域のスペースを小さくすることができるので、他の電動役物や、入賞口等を配設するスペースを遊技領域に確保することができる。

【３７１３】

図１２２９に示すように、上段部材Ｂ４４０の傾斜面部Ｂ４４４ａと、スライド部材Ｂ４５０の右案内板部Ｂ４５３（及び左案内板部Ｂ４５２、図１２２７参照）とは、前後方向の傾斜角度が同一とされている。これにより、右案内板部Ｂ４５３から中央流路Ｂ４３１へ球が通過する右開口部ＢＲＴ（右側の隙間Ｂ４４４ｃ、傾斜面部Ｂ４４４ａ及び右案内板部Ｂ４５３に区画される開口部）と、左案内板部Ｂ４５２から中央流路Ｂ４３１へ球が通過する左開口部ＢＬＴ（左側の隙間Ｂ４４４ｃ、傾斜面部Ｂ４４４ａ及び左案内板部Ｂ４５２に区画される開口）との面積が同一に確保される。即ち、左右の開口部ＢＬＴ，ＢＲＴは前後位置が異なるため、後方の左開口部ＢＬＴの方が傾斜面部Ｂ４４４ａの上下位置が低くなることで開口部ＢＬＴ，ＢＲＴの面積（上下幅）が小さくなる可能性があるが、本実施形態では、傾斜面部Ｂ４４４ａの上下位置が低くなることに対応してスライド部材Ｂ４５０の右案内板部Ｂ４５３（及び左案内板部Ｂ４５２、図１２２７参照）の上下位置が同様に低くなるので、左右の開口部ＢＬＴ，ＢＲＴの上下幅を同一に確保することができる。これにより、球が右案内板部Ｂ４５３に案内されるか、左案内板部Ｂ４５２に案内されるかによって、球が中央流路Ｂ４３１に合流する際の流下抵抗が変化する事態の発生を防止し易くすることができる。一方で、球が右案内板部Ｂ４５３に案内されるか、左案内板部Ｂ４５２に案内されるかによって、スライド部材Ｂ４５０上を球が転動する前後長さは異なる（左案内板部Ｂ４５２の方が右案内板部Ｂ４５３に比較して約１１ｍｍ（球の直径分）以上長い）ので、球通過開口Ｂ４１４を球が通過してから中央流路Ｂ４３１に合流するまでに要する時間は異なるが、球の流下に要する時間についての詳細は後述する。

【３７１４】

なお、図１２２７～図１２２９では、左右の開口部ＢＬＴ，ＢＲＴが、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置されている場合の開口配置として想像線で図示される。また、他の実線との重なりを避けるために若干小さく図示されるが、形状が小さいものに限定する意図では無く、左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３から中央流路Ｂ４３１に滑らかに案内されるのに十分な大きさ及び配置で形成される。次いで、図１２２８を参照して、中央流路Ｂ４３１について説明する。スライド部材Ｂ４５０に案内された球は、左右両側において前後で位置が異なる開口部ＢＬＴ，ＢＲＴで、傾斜面部Ｂ４５２ａ，Ｂ４５３ａの傾斜に沿って中央流路Ｂ４３１に導入される。その導入された球は、中央流路Ｂ４３１に沿って正面側へ向けて流下し、傾倒部材Ｂ４７０が閉鎖位置にある場合には、球案内

突条Ｂ４２８に衝突した後で下方へ流下し、入賞ユニットＢ４００から脱落して第３入賞口Ｂ６４ｂ（図１２１２参照）へ向けて流下する。ここで、上側流路構成部Ｂ４４１には球受部Ｂ４１２に受け入れられた球が順番に流下することから、突然に球の個数が増えることは無く、上蓋部材Ｂ４４３の傾斜は上側流路構成部Ｂ４４１と平行となっている。一方で、中央流路Ｂ４３１には左右から同時に球が案内される等、同時期に中央流路Ｂ４３１に複数の球が配置され、球が連なったり、球同士で生じる負荷により球が浮き上がったりする可能性がある。これに対し、本実施形態では、中央流路Ｂ４３１の天井部を構成する傾斜面部Ｂ４４４ａは、前方へ向かう程上昇傾斜していることから、中央流路Ｂ４３１の断面積（開口面積）が前方へ向かう程大きくなる。即ち、下流側へ向かう程に流路面積が大きくなるので、中央流路Ｂ４３１を前方へ向けて流れるという流下態様において、球詰まりの発生を抑制することができる。即ち、途中位置で球が合流するという流路構成であっても、流路面積が大きく確保されていることから、球の流下抵抗が上昇することを回避することができる。

【３７１５】

図１２３０は、図１２２５（ｃ）のＭＤＸＶＩＩＩ－ＭＤＸＶＩＩＩ線における入賞ユニットＢ４００の断面図であり、図１２３１は、図１２２５（ｃ）のＭＤＸＩＸ－ＭＤＸＩＸ線における入賞ユニットＢ４００の断面図であり、図１２３２は、図１２２５（ｃ）のＭＤＸＸ－ＭＤＸＸ線における入賞ユニットＢ４００の断面図である。図１２３０から図１２３２では、電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態（後退開放状態）が図示される。なお、図１２３０～図１２３２では、左右の開口部ＢＬＴ，ＢＲＴが、図１２２７～図１２２９での図示と同様に、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置されている場合の開口配置として想像線で図示される。電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態（後退開放状態）では、図１２３０から図１２３２に示すように、スライド部材Ｂ４５０が後退位置に配置され、傾倒部材Ｂ４７０が開放位置に配置される。図１２３０及び図１２３２に示すように、スライド部材Ｂ４５０が後退位置に配置されると、スライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１は板部材Ｂ４１０の前側面よりも後方に配置される。これにより、スライド部材Ｂ４５０への新たな球の着地を防止することができる。即ち、スライド部材Ｂ４５０の下流側に配置される中央流路Ｂ４３１よりも下流側に配置される第２入賞口Ｂ６４０又は第３入賞口Ｂ６４ｂ（図１２１２参照）へ向けた新たな球の導入が生じない。そのため、スライド部材Ｂ４５０に乗っていた球が傾倒部材Ｂ４７０の正面側を流れきるまでに要する時間を超えて励磁状態を維持すれば、入賞ユニットＢ４００に案内されている球は全て傾倒部材Ｂ４７０に拾われ得る。加えて、スライド部材Ｂ４５０に案内される球が加算されることはないので、第２入賞口Ｂ６４０又は第３入賞口Ｂ６４ｂへの入球個数が過大となることを防止できる。なお、球の入球制御の詳細については後述する。

【３７１６】

図１２３０及び図１２３２に示すように、スライド部材Ｂ４５０の下面には細幅の突条部Ｂ４５５が形成されており、その細幅の突条部４４５が中段部材Ｂ４３０の支持延設部Ｂ４３６に下支えされている。これにより、スライド部材Ｂ４５０が前後方向に傾倒する姿勢変化を抑制すると共に、スライド部材Ｂ４５０の前後移動時のスライド部材Ｂ４５０と支持延設部Ｂ４３６との接触面積を低減することで摩擦抵抗を低減することができる。スライド部材Ｂ４５０が励磁状態に切り替えられ、前進位置から後退位置に変位する時に左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３に球が乗っている場合、左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３の上面が後方へ向けて下降傾斜していることから球滑りが抑制され、スライド部材Ｂ４５０と一体的に（スライド部材Ｂ４５０の変位量と同一の変位量で）後方へ移動する。加えて、スライド部材Ｂ４５０を介して与えられる負荷により球が後方へ加速される。一方で、スライド部材Ｂ４５０が励磁状態から非励磁状態に切り替えられ、後退位置から前進位置に変位する時に左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３に球が乗っている場合、スライド部材Ｂ４５０の上面の傾斜との関係により、球が配置される前後位置におけるスライド部材Ｂ４５０の上下高さは下降し、スライド部材Ｂ４５０と球との上下間隔が広げられる。即ち、球はスライド部材Ｂ４５０に対して浮いた状態を介

して、再びスライド部材Ｂ４５０に着地することになり、球がスライド部材Ｂ４５０と一体的に前方に移動することは回避される。加えて、スライド部材Ｂ４５０の変位開始時（球とスライド部材Ｂ４５０との上下間隔が空く前）に球に前転方向のスピンがかけられる場合には、スライド部材Ｂ４５０上の球の流下速度を増加させることができる。スライド部材Ｂ４５０が非励磁状態から励磁状態に切り替えられる際、左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３に既に乗っている球は、そのまま左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３に乗ったままとされ、より下流側で流下経路の分岐が確定する。

【３７１７】

一方、スライド部材Ｂ４５０が非励磁状態から励磁状態に切り替えられる際、球通過開口Ｂ４１４の前方に配置された球は、検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａへ向けて落下する可能性があることは、図１２２６で上述した通りである。即ち、球通過開口Ｂ４１４の前方の位置において、検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａを通過して遊技領域外に排出されるか、別の流下経路で流れるかという、球の流下経路の分岐が確定する可能性がある。本実施形態では、検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａの方が、左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３よりも正面側に位置するよう構成されている。これにより、検出センサＢ４３５への注目力を向上させることができ、検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａ側に流下経路が分岐し、開口Ｂ４３５ａを通過する球を視認し易くすることができる。図１２３１に示すように、スライド部材Ｂ４５０が後退位置に配置されている場合であっても、傾斜面部Ｂ４５２ａが左開口部ＢＬＴに配置される。即ち、傾斜面部Ｂ４５２ａは、スライド部材Ｂ４５０の配置に関わらず左開口部ＢＬＴに配置されるのに十分な前後幅で形成される。傾斜面部Ｂ４５３ａも同様である。中央流路Ｂ４３１に導入された球が中央流路Ｂ４３１を通過した時に、依然として傾倒部材Ｂ４７０が開放位置に配置されている場合、その球は傾倒部材Ｂ４７０に拾われて検出センサＢ４６２を通過する。即ち、傾倒部材Ｂ４７０の前方の位置は、球が検出センサＢ４６２を通過して遊技領域外に排出されるか、別の流下経路で流れるかという、球の流下経路の分岐が確定する位置である。本実施形態では、傾倒部材Ｂ４７０の方が、左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３よりも正面側に位置するよう構成されている。これにより、傾倒部材Ｂ４７０への注目力を向上させることができ、検出センサＢ４６２側に流下経路が分岐し、検出センサＢ４６２側へ流下する球を視認し易くすることができる。

【３７１８】

このように、入賞ユニットＢ４００では、球の流下経路の分岐が確定する位置を正面側に配置するように構成している。更に、球の流下経路の分岐が確定する複数の位置（球通過開口Ｂ４１４の前方の位置や、傾倒部材Ｂ４７０の前方の位置）を、球が間を空けずに通過するのではなく、十分な時間を空けて通過するよう構成することで、球に注目する遊技者が視線を動かす余裕を作ることができる。加えて、球の流下経路の分岐が確定する複数の位置（球通過開口Ｂ４１４の前方の位置や、傾倒部材Ｂ４７０の前方の位置）間の、正面視における間隔を狭める（図１２２６参照）ことにより、球に注目する遊技者が視線を動かす余裕を作ることができる。図１２３１に示すように、傾倒部材Ｂ４７０の回転軸としての被支持突部Ｂ４７３は、中央流路Ｂ４３１の前端部よりも後方に奥まった位置に配置されている。加えて、閉鎖位置における傾倒部材Ｂ４７０は、中段部材Ｂ４３０の傾斜ストッパＢ４３７ｆの傾斜に対応して若干前倒れしている（図１２２８参照）。これにより、閉鎖位置における傾倒部材Ｂ４７０の前方に流下中の球が配置されている時に、傾倒部材Ｂ４７０が励磁状態とされ開放位置へ向けて変位したとしても、傾倒部材Ｂ４７０の前面は既に前方へ向けて傾斜しているので、球に対して下方向の負荷を与えやすく、球を早期に下方へ排出することができる。即ち、球が傾倒部材Ｂ４７０と前意匠部材Ｂ４２０との間で挟まり、傾倒部材Ｂ４７０の開放位置への変位が阻害される時間が長引く事態を回避し易くすることができる。また、傾倒部材Ｂ４７０の開閉動作における回転角度を小さくすることができるので、開閉動作に要する時間を短くすることができる。従って、開閉のタイミングを制御し易くすることができると共に、過入球を防止し易くすることができる。本実施形態では、傾倒部材Ｂ４７０の板状部Ｂ４７１の左右幅が球の直径程度の

長さで形成され（図１２２６参照）、開放位置から閉鎖位置へ変位する間において複数の球を拾うことはできないように構成されていることからも、過入球を防止し易くすることができる。

【３７１９】

傾倒部材Ｂ４７０に拾われた球が流下する流路の天井部を構成する傾斜面部Ｂ４３７ｅは、後側部において中央経路Ｂ４６１と平行な傾斜面として形成され、傾倒部材Ｂ４７０に近い側としての前側部において、前方へ向けた上昇傾斜の角度が増すように構成されている。これにより、傾倒部材Ｂ４７０に拾われた球が傾倒部材Ｂ４７０との衝突により跳ねた場合であっても、その球を中央経路Ｂ４６１と傾斜面部Ｂ４３７ｅとの間の経路にスムーズに導入させることができる。従って、傾倒部材Ｂ４７０に乗った球の重さや、その球の中央経路Ｂ４６１と傾斜面部Ｂ４３７ｅとの間の経路への流入抵抗が高いことにより球に変位を妨げられることにより、傾倒部材Ｂ４７０の閉鎖位置へ向けた変位が遅れる事態の発生を回避することができる。図１２３２に示すように、スライド部材Ｂ４５０が励磁状態に切り替えられると、同一の前後位置におけるスライド部材Ｂ４５０の上下位置が上がるので、右開口部ＢＲＴの下縁がせり上がり、球が通過可能な面積が小さくなる。左開口部ＢＬＴも同様である。この時、左側壁部Ｂ４４５又は右側壁部Ｂ４４６の後端部に到達した球は、その位置においてスライド部材Ｂ４５０の上下位置が上がることの影響で、跳ね上がる。これにより、球の運動エネルギーが増大する可能性がある。一方で、傾斜面部Ｂ４４４ａとスライド部材Ｂ４５０との上下間隔は、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置されていた状態よりも狭められることで球の流下抵抗が上がり、傾斜面部Ｂ４４４ａにより球の勢いが落とされる作用が増強されている。これにより、球の勢い（運動エネルギー）を十分に落としてから中央流路Ｂ４３１に球を案内することができる。図１２３３（ａ）及び図１２３３（ｂ）は、図１２２５（ｃ）のＭＤＸＸＩＶａ－ＭＤＸＸＩＶａ線における入賞ユニットＢ４００の断面図である。図１２３３（ａ）では、電動役物Ｂ６４０ａ（スライド部材Ｂ４５０及び傾倒部材Ｂ４７０）の非励磁状態が図示され、図１２３３（ｂ）では、電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態が図示される。なお、図１２３３（ａ）及び図１２３３（ｂ）では、隙間Ｂ４４４ｃの前後方向の中間位置を通る断面が図示される。

【３７２０】

本実施形態では、左開口部ＢＬＴと右開口部ＢＲＴとが前後に位置ずれしているため、左右の開口部が左右方向に延びる直線上に配置される場合にしばしばみられるような、開口部を通過する球同士が左右方向で衝突し、球同士で生じさせ合う負荷が左右方向外側に向くことでバランスしてしまい、球の流下が滞るという不具合を回避することができる。一方、本実施形態では、左案内板部Ｂ４５２上の球が中央流路Ｂ４３１に導入される左開口部ＢＬＴよりも正面側に配置される右開口部ＢＲＴを通して、右案内板部Ｂ４５３上の球が中央流路Ｂ４３１に導入されるよう構成されるので、右開口部ＢＲＴを通過しようとする球と、中央流路Ｂ４３１を流下している球とが衝突する可能性がある（図１２３３（ａ）参照）。この場合、流路形状上はそうなり難いように設計していても、球が互いに与え合う負荷がバランスしてしまい球の流れが停止する事態が生じる可能性がある。これに対し、本実施形態では、スライド部材Ｂ４５０が励磁状態に切り替えられ後退位置へ変位する場合に、中央流路Ｂ４３１を流下している球の上下位置には影響しない一方で、右案内板部Ｂ４５３に乗っている球の上下位置が上げられることで、中央流路Ｂ４３１に配置されている球と、右案内板部Ｂ４５３に乗っている球との間に一瞬ではあるが間隔を空けることができる。この間に中央流路Ｂ４３１に配置されている球が中央流路Ｂ４３１の傾斜に沿って流れることで、球が互いに与え合う負荷のバランスを崩すことができる。また、スライド部材Ｂ４５０が非励磁状態に切り替えられ前進位置へ変位する場合に、中央流路Ｂ４３１を流下している球の上下位置には影響しない一方で、右案内板部Ｂ４５３の上下位置が下げられることで、右案内板部Ｂ４５３の上方の球と右案内板部Ｂ４５３との間に一瞬ではあるが間隔を空けることができる（浮かせることができる）。この間隔を埋めるように右案内板部Ｂ４５３の上方の球が下方へ変位する際に、その球は中央流路Ｂ４３

１に配置されている球からの負荷に押されて左右外側へ変位すると考えられるので、球が互いに与え合う負荷のバランスを崩すことができる。

【３７２１】

このように、本実施形態では、中央流路Ｂ４３１への合流位置で球が互いに与え合う負荷がバランスする事態が生じたとしても、スライド部材Ｂ４５０の状態が切り替えられることで、負荷がバランスしている一方の球の配置を変えることができ、負荷のバランスを崩すことができるよう構成されている。これにより、スライド部材Ｂ４５０から中央流路Ｂ４３１を介する球の流れをスムーズに保つことができる。なお、上述の負荷のバランスを崩す作用は、スライド部材Ｂ４５０の状態が切り替えられるタイミングで生じることから、この作用を見込んで、スライド部材Ｂ４５０の作動パターンを設計しても良い。即ち、スライド部材Ｂ４５０の状態の切り替えの頻度が高い方が、流下中の球同士の負荷のバランスを崩し易いので、球の流下を滑らかにすることができる。次いで、図１２３４から図１２３８を参照して、スライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１が配置される位置に到達した球の流下経路のバリエーションについて説明する。図１２３４（ａ）から図１２３４（ｄ）は、入賞ユニットＢ４００の正面斜視図である。図１２３４（ａ）から図１２３４（ｄ）では、電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態が図示され、先端部Ｂ４５１に乗った後の球の流れが時系列で図示される。なお、図１２３４（ａ）から図１２３４（ｄ）では、流下する球の視認性を向上するために、板部材Ｂ４１０、前意匠部材Ｂ４２０及び上段部材Ｂ４４０の図示が省略されており、球の流下を案内する箇所について想像線で図示されている。上述したように、電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態において、スライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１への球の着地は、図１２３４（ａ）に示すように先端部Ｂ４５１の左右外側部（球配置ＢＢ１、図１２２６（ａ）参照）において生じ易い。先端部Ｂ４５１に着地した球はその後、図１２３４（ｂ）に示すように球通過開口Ｂ４１４を通過して、スライド部材Ｂ４５０上を上段部材Ｂ４４０の左側壁部Ｂ４４５又は右側壁部Ｂ４４６に沿って流下する。

【３７２２】

その後、図１２３４（ｃ）に示すようにスライド部材Ｂ４５０の傾斜面部Ｂ４５２ａ，Ｂ４５３ａを介して中央流路Ｂ４３１に流入し、中央流路Ｂ４３１の傾斜に沿って正面側へ流下する。その後、図１２３４（ｄ）に示すように、中央流路Ｂ４３１の前端側で中央開口部Ｂ４１３を通過した球は下方へ流下する。図１２３４（ａ）から図１２３４（ｄ）に示すように、入賞ユニットＢ４００を球が通過する期間に亘って電動役物Ｂ６４０ａが非励磁状態で維持される場合、先端部Ｂ４５１に着地した球は中央開口部Ｂ４１３の前側を落下して第３入賞口Ｂ６４ｂ（図１２１２参照）へ向けて流下する。図１２３５（ａ）から図１２３５（ｄ）は、入賞ユニットＢ４００の正面斜視図である。図１２３５（ａ）及び図１２３５（ｂ）では、電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態が図示され、図１２３５（ｃ）及び図１２３５（ｄ）では、電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態が図示され、図１２３５（ａ）から図１２３５（ｄ）では、先端部Ｂ４５１に乗った後の球の流れが時系列で図示される。なお、図１２３５（ａ）から図１２３５（ｄ）では、流下する球の視認性を向上するために、板部材Ｂ４１０、前意匠部材Ｂ４２０及び上段部材Ｂ４４０の図示が省略されており、球の流下を案内する箇所について想像線で図示されている。上述したように、電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態において、スライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１への球の着地は、図１２３５（ａ）に示すように先端部Ｂ４５１の左右外側部（球配置ＢＢ１、図１２２６（ａ）参照）において生じ易い。先端部Ｂ４５１に着地した球はその後、球通過開口Ｂ４１４の正面側へ向けて左右内側へ流下し、図１２３５（ｂ）に示すように球配置ＢＢ２（図１２２６（ａ）参照）を経由する。流下中の球が球配置ＢＢ２に配置されている時に、図１２３５（ｃ）に示すように電動役物Ｂ６４０ａが励磁状態に切り替えられると、球は慣性で左右内側へ流れ、図１２３５（ｄ）に示すように球は球通過開口Ｂ４１４の正面側を下方へ流下して、検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａを通過する。

【３７２３】

図１２３５（ａ）から図１２３５（ｄ）に示すように、先端部Ｂ４５１に球が乗った後

、短時間の内に電動役物Ｂ６４０ａが励磁状態に切り替えられた場合、先端部Ｂ４５１に乗っていた球は球通過開口Ｂ４１４の前側を落下して検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａを通過し得る。もっとも、慣性が左右内側に作用しないほど極めて短時間の内に電動役物Ｂ６４０ａが励磁状態に切り替えられた場合には、先端部Ｂ４５１に乗っていていた球は開口Ｂ４３５ａから外れて検出センサＢ４３５の左右外側を流下し得る。図１２３６（ａ）から図１２３６（ｄ）は、入賞ユニットＢ４００の正面斜視図である。図１２３６（ａ）及び図１２３６（ｂ）では、電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態が図示され、図１２３６（ｃ）及び図１２３６（ｄ）では、電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態が図示され、図１２３６（ａ）から図１２３６（ｄ）では、先端部Ｂ４５１に乗った後の球の流れが時系列で図示される。なお、図１２３６（ａ）から図１２３６（ｄ）では、流下する球の視認性を向上するために、板部材Ｂ４１０、前意匠部材Ｂ４２０及び上段部材Ｂ４４０の図示が省略されており、球の流下を案内する箇所について想像線で図示されている。上述したように、電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態において、スライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１への球の着地は、図１２３６（ａ）に示すように先端部Ｂ４５１の左右外側部（球配置ＢＢ１、図１２２６（ａ）参照）において生じ易い。先端部Ｂ４５１に着地した球はその後、図１２３６（ｂ）に示すように球通過開口Ｂ４１４を通過して、スライド部材Ｂ４５０上を上段部材Ｂ４４０の左側壁部Ｂ４４５又は右側壁部Ｂ４４６に沿って流下する。その後、図１２３６（ｃ）に示すようにスライド部材Ｂ４５０の傾斜面部Ｂ４５２ａ，Ｂ４５３ａを介して中央流路Ｂ４３１に流入し、中央流路Ｂ４３１の傾斜に沿って正面側へ流下する。その後、図１２３６（ｄ）に示すように、中央流路Ｂ４３１の前端側で中央開口部Ｂ４１３を通過した球は下方へ流下して、傾倒部材Ｂ４７０に拾われて後方へ流下する。

【３７２４】

図１２３６（ａ）から図１２３６（ｄ）に示すように、入賞ユニットＢ４００を球が通過する間に電動役物Ｂ６４０ａが非励磁状態から励磁状態に切り替えられ、励磁状態で維持される場合、先端部Ｂ４５１に着地した球は中央開口部Ｂ４１３の前側を落下して傾倒部材Ｂ４７０に拾われ第２入賞口Ｂ６４０（傾倒部材Ｂ４７０により開閉される開口、図１２１２参照）に入球する。図１２３７（ａ）から図１２３７（ｄ）は、入賞ユニットＢ４００の正面斜視図である。図１２３７（ａ）、図１２３７（ｂ）及び図１２３７（ｄ）では、電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態が図示され、図１２３７（ｃ）では、電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態が図示され、図１２３７（ａ）から図１２３７（ｄ）では、先端部Ｂ４５１に乗った後の球の流れが時系列で図示される。なお、図１２３７（ａ）から図１２３７（ｄ）では、流下する球の視認性を向上するために、板部材Ｂ４１０、前意匠部材Ｂ４２０及び上段部材Ｂ４４０の図示が省略されており、球の流下を案内する箇所について想像線で図示されている。上述したように、電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態において、スライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１への球の着地は、図１２３７（ａ）に示すように先端部Ｂ４５１の左右外側部（球配置ＢＢ１、図１２２６（ａ）参照）において生じ易い。先端部Ｂ４５１に着地した球はその後、図１２３７（ｂ）に示すように球通過開口Ｂ４１４を通過して、スライド部材Ｂ４５０上を上段部材Ｂ４４０の左側壁部Ｂ４４５又は右側壁部Ｂ４４６に沿って流下する。その後、図１２３７（ｃ）に示すようにスライド部材Ｂ４５０の傾斜面部Ｂ４５２ａ，Ｂ４５３ａを介して中央流路Ｂ４３１に流入し、中央流路Ｂ４３１の傾斜に沿って正面側へ流下する。この時点では、図１２３６（ｃ）に示すのと同様に、図１２３７（ｃ）に示すように電動役物Ｂ６４０ａが励磁状態とされている。その後、中央流路Ｂ４３１の前端側で中央開口部Ｂ４１３を球が通過するよりも前に、図１２３７（ｄ）に示すように電動役物Ｂ６４０ａが非励磁状態に切り替えられる。その後、図１２３７（ｄ）に示すように、中央流路Ｂ４３１の前端側で中央開口部Ｂ４１３を通過した球は下方へ流下する。

【３７２５】

図１２３７（ａ）から図１２３７（ｄ）に示すように、入賞ユニットＢ４００を球が通過する間に電動役物Ｂ６４０ａが非励磁状態から励磁状態に切り替えられ、再び非励磁状態に切り替えられた場合、先端部Ｂ４５１に着地した球は中央開口部Ｂ４１３の前側を落

下して第３入賞口Ｂ６４ｂ（図１２１２参照）へ向けて流下する。このように、本実施形態では、球通過開口Ｂ４１４を球が通過した後で電動役物Ｂ６４０ａが励磁状態に切り替えられた時点では、その球が傾倒部材Ｂ４７０に拾われるか否かが不明とされる。即ち、球通過開口Ｂ４１４を球が通過してからの傾倒部材Ｂ４７０の状態変化の態様次第で、球が傾倒部材Ｂ４７０の正面側を落下して第３入賞口Ｂ６４ｂへ向けて流下するか、傾倒部材Ｂ４７０に拾われて第２入賞口Ｂ６４０へ向けて流下するかが変わるのであり、どちらへ向けて流下するかは球が傾倒部材Ｂ４７０に到達するまで不明とされる。これにより、球通過開口Ｂ４１４を通過して傾倒部材Ｂ４７０の正面側位置へ向けて流下する球に対する注目力を高い状態で維持することができる。先端部Ｂ４５１に球が乗る時には、その球が球通過開口Ｂ４１４へ流入するか否かの分岐点となることから注目力を向上し、球が中央開口部Ｂ４１３を通過する時には、その球が傾倒部材Ｂ４７０に拾われるか否かの分岐点として注目力を向上することができる。これにより、入賞ユニットＢ４００の内部を流下する球に対する注目力を複数位置で向上させることができる。図１２３８（ａ）及び図１２３８（ｂ）は、入賞ユニットＢ４００の正面斜視図である。図１２３８（ａ）及び図１２３８（ｂ）では、電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態が図示され、先端部Ｂ４５１の正面側を流下する球の流れが矢印で図示される。なお、図１２３８（ａ）及び図１２３８（ｂ）では、流下する球の視認性を向上するために、板部材Ｂ４１０、前意匠部材Ｂ４２０及び上段部材Ｂ４４０の図示が省略されており、球の流下を案内する箇所について想像線で図示されている。

【３７２６】

図１２３８（ａ）に示すように、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置される場合には先端部Ｂ４５１の左右外側部に着地する左右位置（球配置ＢＢ１、図１２２６（ａ）参照）を通る経路で球が流下した場合、球は開口部Ｂ４３６ａの左右外側へ流れる。即ち、球は検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａを通過しない。図１２３８（ｂ）に示すように、スライド部材Ｂ４５０の前側位置へ向けて、左右内方への速度成分を有する球が飛び込むように流下する場合、その球が検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａに入球する可能性はある。一方で、スライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１の配置が後方に奥まっていることから（図１２３０参照）、飛び込むように流下する球が先端部Ｂ４５１に乗ることは防止されている。この防止の作用は、球通過開口Ｂ４１４と先端部Ｂ４５１とで囲われる開口面積が減少されることによっても強化されている。即ち、先端部Ｂ４５１が後方へ向けて下降傾斜するよう形成されていることから、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置される場合（図１２２７参照）において球通過開口Ｂ４１４と共に開口部を形成するスライド部材Ｂ４５０の部分（先端部Ｂ４５１の後縁部に相当）の上下位置よりも、スライド部材Ｂ４５０が後退位置に配置される場合（図１２３０参照）において球通過開口Ｂ４１４と共に開口部を形成し得るスライド部材Ｂ４５０の部分（先端部Ｂ４５１の前縁部に相当）の上下位置の方が、高い。そのため、スライド部材Ｂ４５０が後退位置に配置される方が、球通過開口Ｂ４１４と先端部Ｂ４５１とで囲われる開口の下辺（先端部Ｂ４５１により形成される辺に相当）の上下位置が上がることで、開口面積が減少される。これにより、スライド部材Ｂ４５０の前側位置へ向けて左右内方への速度成分を有する球が飛び込むように流下する場合に、その球が先端部Ｂ４５１側に進入することを防止し易くすることができる。このように、電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態においてスライド部材Ｂ４５０の前側位置を流下する球は、概ね入賞ユニットＢ４００の左右外側へ逸れて流れ、一部は検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａに入球する。

【３７２７】

一方で、電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態においてスライド部材Ｂ４５０の前側位置を流下する球はスライド部材Ｂ４５０上に乗ることは防止されるので、電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態においてスライド部材Ｂ４５０の下流側に配置される第２入賞口Ｂ６４０（図１２１２参照）や第３入賞口Ｂ６４ｂへ向けた新たな球の導入が行われる事態を回避することができる。図１２３４から図１２３８に示すように、入賞ユニットＢ４００は、スライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１に乗った球の流下を複数位置で分岐させることができる

。まず、非励磁状態のスライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１に球が乗った直後において（第１の分岐位置）、スライド部材Ｂ４５０が励磁状態に切り替えられた場合、その球は検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａへ向けて流下し得る（図１２３５（ｃ）参照）。一方で、開口Ｂ４３５ａに流下しなかった球は、先端部Ｂ４５１から傾斜に沿って流れる。その球が、左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３に乗っている時にスライド部材Ｂ４５０が励磁状態に切り替えられた場合には、その球は、依然としてスライド部材Ｂ４５０に乗ったままとなる。また、底面部Ｂ４３１ａに乗っている時にスライド部材Ｂ４５０が励磁状態に切り替えられた場合（図１２３６（ｃ）参照）には、その球は、依然として底面部Ｂ４３１ａに乗ったままとなる。左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３を後方へ向けて流下する球は、左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３の前後幅全域に亘って形成される左右方向の傾斜によって、常時左右内側に寄せられながら、後方へ向けて流下する。これにより、球が左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３の後端部に到達するよりも前から、球を下流の中央流路Ｂ４３１側に寄せることができる。従って、左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３の後端部に球が到達してから初めて中央流路Ｂ４３１側に方向転換するよりも、中央流路Ｂ４３１側への球の流入をスムーズにすることができる。

【３７２８】

中央流路Ｂ４３１に流入した球は、中央流路Ｂ４３１の傾斜に沿って前方へ向けて転動する。中央流路Ｂ４３１の前端部から球が落下する際に（第２の分岐位置）、電動役物Ｂ６４０ａの傾倒部材Ｂ４７０が非励磁状態で閉鎖位置に配置されていれば、球は下方へ落下し（図１２３４（ｄ）参照）、電動役物Ｂ６４０ａの傾倒部材Ｂ４７０が励磁状態で開放位置に配置されていれば、球は傾倒部材Ｂ４７０に拾われて後方へ流下する（図１２３６（ｄ）参照）。本実施形態では、スライド部材Ｂ４５０を転動する遊技球の流下方向を前後方向を含むように設定することで、正面視におけるスライド部材Ｂ４５０及び傾倒部材Ｂ４７０の寸法以上の経路長さで遊技球を転動させることができる。パチンコ機Ｂ１０の開発の条件として、例えば、電動役物Ｂ６４０ａの正面視における幅寸法は無制限に延ばせるものではなく、長さの限界が設定される（例えば、５５ｍｍ）が、本実施形態によれば、正面視における電動役物Ｂ６４０ａの左右幅寸法はパチンコ機Ｂ１０の開発の条件を満たしつつ、電動役物Ｂ６４０ａを介する実際の球の転動長さを更に延ばすことができる。これにより、電動役物Ｂ６４０ａ上を流れて下流側の入賞口へ球が案内される構成において、正面視における電動役物Ｂ６４０ａの配置スペースを狭めながら、球の流下に要する時間を長くすることができる。更に、電動役物Ｂ６４０ａとして、流下する遊技球に当接する箇所（先端部Ｂ４５１及び傾倒部材Ｂ４７０）を離れた位置に設けている。これにより、その間の中央流路Ｂ４３１の長さの分、電動役物Ｂ６４０ａの形状を超えて遊技球の流下長さを稼ぐことができる。

【３７２９】

図１２３９（ａ）及び図１２３９（ｂ）は、図１２２５（ｂ）のＭＤＸＸＸａ－ＭＤＸＸＸａ線における入賞ユニットＢ４００の部分断面図である。図１２３９（ａ）では、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置された状態（非励磁状態）が図示され、図１２３９（ｂ）では、図１２３９（ａ）に示す状態からスライド部材Ｂ４５０が後退位置に配置された状態（励磁状態）に切り替えられた直後の状態が図示される。また、図１２３９（ａ）及び図１２３９（ｂ）では、スライド部材Ｂ４５０がスライド移動した時にスライド部材Ｂ４５０又は中央流路Ｂ４３１に球が配置されていた球について図示される。図１２３９（ａ）及び図１２３９（ｂ）に示すように、スライド部材Ｂ４５０がスライド移動した時に左案内板部Ｂ４５２に乗っていた球は、スライド部材Ｂ４５０と共にスライド移動の変位量だけ後方に変位する。更に、左案内板部Ｂ４５２が後方へ向けて下降傾斜する傾斜面を構成するので（図１２２７参照）、球に後向きの負荷が与えられ、球は加速される。一方で、スライド部材Ｂ４５０がスライド移動した時に中央流路Ｂ４３１に乗っていた球は、特段後方に変位することもなく、固定の床面を転動する。従って、同様の経路を球が流下する場合であっても、スライド部材Ｂ４５０がスライド移動する時に左案内板部Ｂ４

５２に乗っていた球と、スライド部材Ｂ４５０がスライド移動する時に左案内板部Ｂ４５２に乗っておらず中央流路Ｂ４３１に乗っていた球とでは、流下に要する時間が異なるが、要する時間の違いの詳細については後述する。なお、図１２３９（ａ）及び図１２３９（ｂ）では、スライド部材Ｂ４５０及び中央流路Ｂ４３１により形成される流下領域に２個の球が配置される場合において、スライド部材Ｂ４５０及び中央流路Ｂ４３１にそれぞれ１個ずつ球が配置される状態が図示されているが、これに限られるものではない。例えば、左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３にのみ球が配置される場合も考えられるし、中央流路Ｂ４３１にのみ球が配置される場合も考えられる。また、配置される球の個数は２個に限られるものではなく、１個の場合もあるし、３個以上の複数の場合もある。

【３７３０】

図１２４０（ａ）及び図１２４０（ｂ）は、図１２２５（ｂ）のＭＤＸＸＡ－ＭＤＸＸＡ線における入賞ユニットＢ４００の部分断面図である。図１２４０（ａ）では、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置された状態（非励磁状態）が図示され、図１２４０（ｂ）では、図１２４０（ａ）に示す状態からスライド部材Ｂ４５０が後退位置に配置された状態（励磁状態）に切り替えられた直後の状態が図示される。また、図１２４０（ａ）及び図１２４０（ｂ）では、スライド部材Ｂ４５０がスライド移動した時にスライド部材Ｂ４５０又は中央流路Ｂ４３１に球が配置されていた球について図示される。図１２４０（ａ）及び図１２４０（ｂ）に示すように、スライド部材Ｂ４５０がスライド移動した時に右案内板部Ｂ４５３に乗っていた球は、左案内板部Ｂ４５２に乗っていた球と同様に、スライド部材Ｂ４５０と共にスライド移動の変位量だけ後方に変位する。更に、右案内板部Ｂ４５３が後方へ向けて下降傾斜する傾斜面を構成するので（図１２２９参照）、球に後向きの負荷が与えられ、球は加速される。一方で、スライド部材Ｂ４５０がスライド移動した時に中央流路Ｂ４３１に乗っていた球は、特段後方に変位することもなく、固定の床面を転動する。従って、同様の経路を球が流下する場合であっても、スライド部材Ｂ４５０がスライド移動する時に右案内板部Ｂ４５３に乗っていた球と、スライド部材Ｂ４５０がスライド移動する時に右案内板部Ｂ４５３に乗っておらず中央流路Ｂ４３１に乗っていた球とでは、流下に要する時間が異なるが、要する時間の違いの詳細については後述する。球がスライド部材Ｂ４５０上を流下して中央流路Ｂ４３１の前端を通過するまでに要する時間について説明する。本実施形態では、球通過開口Ｂ４１４を通過した球が右案内板部Ｂ４５３を転動して流下する場合、球の流下中にスライド部材Ｂ４５０のスライド動作が生じなければ、球通過開口Ｂ４１４を通過した球は約２．０秒で中央流路Ｂ４３１の前端を通過する。

【３７３１】

一方、球通過開口Ｂ４１４を通過した球が左案内板部Ｂ４５２を転動して流下する場合、球の流下中にスライド部材Ｂ４５０のスライド動作が生じなければ、球通過開口Ｂ４１４を通過した球は約２．４秒で中央流路Ｂ４３１の前端を通過する。スライド部材Ｂ４５０は、球通過開口Ｂ４１４を通過してから中央流路Ｂ４３１の前端を通過するまでの経路の半分を構成する。即ち、球通過開口Ｂ４１４を通過した球が右案内板部Ｂ４５３上を流下する場合、球が球通過開口Ｂ４１４を通過してから約１．０秒を経過する前にスライド部材Ｂ４５０がスライド動作する場合には、その球はスライド部材Ｂ４５０から負荷を受ける一方、球が球通過開口Ｂ４１４を通過してから約１．０秒を経過した後にスライド部材Ｂ４５０がスライド動作する場合には、その球はスライド部材Ｂ４５０から負荷を受けることはない。また、球通過開口Ｂ４１４を通過した球が左案内板部Ｂ４５２上を流下する場合、球が球通過開口Ｂ４１４を通過してから約１．２秒を経過する前にスライド部材Ｂ４５０がスライド動作する場合には、その球はスライド部材Ｂ４５０から負荷を受ける一方、球が球通過開口Ｂ４１４を通過してから約１．２秒を経過した後にスライド部材Ｂ４５０がスライド動作する場合には、その球はスライド部材Ｂ４５０から負荷を受けることはない。本実施形態では、左右一対の球通過開口Ｂ４１４に球が同じタイミングで入球した場合であっても、スライド部材Ｂ４５０のスライド動作のタイミングによっては、球がスライド部材Ｂ４５０から後向きの負荷を受ける場合と、球がスライド部材Ｂ４５０か

ら後向きの負荷を受けない場合とが同時に生じ得る。即ち、球が球通過開口Ｂ４１４を通過してから約１．０秒を経過した後であって、約１．２秒を経過する前にスライド部材Ｂ４５０がスライド動作する場合には、左案内板部Ｂ４５２上を流下していた球が後向きの負荷を受け、右案内板部Ｂ４５３上を流下していた球は後向きの負荷を受けない。

【３７３２】

球がスライド部材Ｂ４５０に乗っている時にスライド部材Ｂ４５０が後方へ向けてスライド動作した場合、球通過開口Ｂ４１４を通過した球が中央流路Ｂ４３１の前端を通過するまでに要する時間が約０．５秒短縮される。この０．５秒の内訳としては、概略で、スライド部材Ｂ４５０の前後方向の変位量（約１２ｍｍ）により約０．３秒短縮され、スライド部材Ｂ４５０から球に与えられる負荷による加速により０．２秒短縮される。左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３を後方へ向けて転動した球は、隙間Ｂ４３２ａ又は隙間Ｂ４３３ａを通り（図１２３４（ｂ）参照）、中央流路Ｂ４３１に流入する。隙間Ｂ４３２ａと隙間Ｂ４３３ａとが、前後に位置ずれしていることから、隙間Ｂ４３２ａにおける球の通過と、隙間Ｂ４３３ａにおける球の通過とが同時に生じた場合に、それらが左右方向で正面衝突を起こすことを避けることができる。これにより、隙間Ｂ４３２ａ又は隙間Ｂ４３３ａを通過した球が、球との衝突により押し戻されて逆流する事態を避けることができる。電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態においてスライド部材Ｂ４５０の前側位置を流下する球がスライド部材Ｂ４５０上に到達することは防止されるので（図１２３８参照）、電動役物Ｂ６４０ａが励磁状態に切り替えられてから傾倒部材Ｂ４７０に到達するまでに最も時間がかかるのは、電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態への切り替え時点にスライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１上に乗っていた球であり、その球以降は傾倒部材Ｂ４７０に球が到達することはない。図１２４１（ａ）から図１２４１（ｃ）は、電動役物Ｂ６４０ａの状態の計時変化の一例を示した図である。なお、図１２４１（ａ）では、第１の作動パターンにおける計時変化が図示され、図１２４１（ｂ）では、第２の作動パターンにおける計時変化が図示され、図１２４１（ｃ）では、第３の作動パターンにおける計時変化が図示される。図１２４１（ａ）から図１２４１（ｃ）では、普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６，Ｂ６７で球の通過が検出されたことにより動作制御される電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンについて説明する。

【３７３３】

なお、図１２１２に示すように、本実施形態では、電動役物Ｂ６４０ａへ向けて流下する球は漏れなく普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６，Ｂ６７を通過するように釘配置が設計され、球の発射間隔（０．６秒間隔）に比較して、球が普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６，Ｂ６７を通過すること（普通図柄の単一の抽選）を契機とする電動役物Ｂ６４０ａの作動時間（基準の作動パターンでの作動時間、普通図柄の抽選の間隔に相当）の方が長くされるので、弾球遊技中は普通図柄の保留球数が途切れ難く、普通図柄の保留球数が常に０よりも多い状態で維持され易い。そのため、電動役物Ｂ６４０ａの動作は、基準の作動パターンが間隔を空けずに繰り返し実行される。図１２４１（ａ）に示すように、第１の作動パターンでは、待機時間Ｂｔ１ａ（本実施形態では０．１秒間）でスライド部材Ｂ４５０が非励磁状態（前進位置）で維持され、その後、動作時間Ｂｔ１ｂ（本実施形態では３．９秒間）でスライド部材Ｂ４５０が励磁状態（後退位置）で維持されるパターンを基準の作動パターンＢＲＰ１として、これが繰り返される。なお、詳細には、非励磁状態を構成する０．１秒間の内訳として、０．０５秒間で第２図柄の変動表示が行われ、その終了後に０．０５秒間スライド部材Ｂ４５０が前進位置で維持されている。スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置されると、球はスライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１に乗ることができるが、０．１秒間は、球が球配置ＢＢ１から球配置ＢＢ３（図１２２６（ａ）参照）まで変位するのに要する時間（約０．２秒間）に比較して十分ではない。そのため、電動役物Ｂ６４０ａが第１の作動パターンで動作制御される状態では、球が球通過開口Ｂ４１４を通過することが防止され、球が中央流路Ｂ４３１に導入されることが防止されるので、球が第２入賞口Ｂ６４０や第３入賞口Ｂ６４ｂ（図１２１２参照）に入球することを防止することができる。

【３７３４】
図１２４１（ｂ）に示すように、第２の作動パターンでは、待機時間Ｂｔ２ａ（本実施形態では１．８秒間）でスライド部材Ｂ４５０が非励磁状態（前進位置）で維持され、その後、動作時間Ｂｔ２ｂ（本実施形態では０．２秒間）でスライド部材Ｂ４５０が励磁状態（後退位置）で維持され、その後、待機時間Ｂｔ２ａでスライド部材Ｂ４５０が非励磁状態（前進位置）で維持され、その後、動作時間Ｂｔ２ｂでスライド部材Ｂ４５０が励磁状態（後退位置）で維持されるパターンを、基準の作動パターンＢＲＰ２として、これが繰り返される。なお、詳細には、非励磁状態を構成する１．８秒間の内訳として、０．０５秒間で第２図柄の変動表示が行われ、その終了後に１．７５秒間スライド部材Ｂ４５０が前進位置で維持されている。スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置されると、球はスライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１に乗ることができ、その後もスライド部材Ｂ４５０が０．２秒間前進位置で維持されていれば、球は球通過開口Ｂ４１４を通過してスライド部材Ｂ４５０上を転動し、中央流路Ｂ４３１側へ案内される。球が到達する位置およびタイミングと、球が中央流路Ｂ４３１の前端を通過するまでに経過する時間との対応関係について説明する。球配置ＢＢ１からＢＢ３に到達するまでに約０．２秒を要するので、球が球通過開口Ｂ４１４を通過し始めるのはスライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置されてから０．２秒後である。球が左案内板部Ｂ４５２に案内される場合、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置されてから第１左入球期間ＢＴＩＬ１（本実施形態では０．２～０．６秒）後に球通過開口Ｂ４１４を通過した球は、その２．４秒後である第１左排出期間ＢＴＯＬ１（本実施形態では２．６～３．０秒）後に中央流路Ｂ４３１の前端を通過する。この場合、球は、スライド部材Ｂ４５０が動作する前に中央流路Ｂ４３１に到達するので、スライド部材Ｂ４５０からの負荷による球の流下速度変化は生じない。

【３７３５】
また、球が左案内板部Ｂ４５２に案内される場合、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置されてから第２左入球期間ＢＴＩＬ２（本実施形態では０．６秒～１．８秒）後に球通過開口Ｂ４１４を通過した球は、スライド部材Ｂ４５０から後向きの負荷を受けることで通過期間が０．５秒短縮されて、球通過開口Ｂ４１４を通過してから１．９秒後である第２左排出期間ＢＴＯＬ２（本実施形態では２．５～３．７秒）後に中央流路Ｂ４３１の前端を通過する。一方、球が右案内板部Ｂ４５３に案内される場合、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置されてから第１右入球期間ＢＴＩＲ１（本実施形態では０．２～０．８秒）後に球通過開口Ｂ４１４を通過した球は、その２．０秒後である第１右排出期間ＢＴＯＲ１（本実施形態では２．２～２．８秒）後に中央流路Ｂ４３１の前端を通過する。この場合、球は、スライド部材Ｂ４５０が動作する前に中央流路Ｂ４３１に到達するので、スライド部材Ｂ４５０からの負荷による球の流下速度変化は生じない。また、球が右案内板部Ｂ４５３に案内される場合、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置されてから第２右入球期間ＢＴＩＲ２（本実施形態では０．８秒～１．８秒）後に球通過開口Ｂ４１４を通過した球は、スライド部材Ｂ４５０から後向きの負荷を受けることで通過期間が短縮されて、球通過開口Ｂ４１４を通過してから１．５秒後である第２右排出期間ＢＴＯＲ２（本実施形態では２．３～３．３秒）後に中央流路Ｂ４３１の前端を通過する。そのため、電動役物Ｂ６４０ａが第２の作動パターンで動作制御される状態では、球が球通過開口Ｂ４１４を通過した場合に、球が中央流路Ｂ４３１の前端を通過するタイミングで電動役物Ｂ６４０ａが非励磁状態（スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置され、傾倒部材Ｂ４７０が閉鎖位置に配置される状態）とされているので、球は傾倒部材Ｂ４７０に拾われないことから第２入賞口Ｂ６４０（図１２１２参照）へは案内されず、第３入賞口Ｂ６４ｂ（図１２１２参照）側へ案内される。

【３７３６】
このように、本実施形態では、球の配置によって（遅く入球した球に対して）、スライド部材Ｂ４５０の動作時に球に負荷が与えられ、球の通過に要する時間が短縮される。これにより、スライド部材Ｂ４５０が非励磁状態で維持される場合に球通過開口Ｂ４１４を通過した球が中央流路Ｂ４３１の前端を通過するのに要する時間（左案内板部Ｂ４５２を

介して流下する場合に要する時間（本実施形態では約２．４秒間））よりも短い周期の作動パターンでスライド部材Ｂ４５０を動作させながらも、そのスライド部材Ｂ４５０の作動パターンの周期内で、球を中央流路Ｂ４３１の前端から通過させることができる。従って、１回目（ｎ回目）に前進位置にスライド部材Ｂ４５０が配置されている状態において球通過開口Ｂ４１４を通過した球を、スライド部材Ｂ４５０が後退位置に配置される状態を経由して、２回目（ｎ＋１回目）に前進位置にスライド部材Ｂ４５０が配置されている状態において中央流路Ｂ４３１の前端から通過させることができる。即ち、球通過開口Ｂ４１４の球の通過と、中央流路Ｂ４３１の前端からの球の通過とを、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置されるｎ回目の状態およびｎ＋１回目の状態を１セットで完結させることができる。図１２４１（ｃ）に示すように、第３の作動パターンでは、待機時間Ｂｔ３ａ（本実施形態では２．０秒間）でスライド部材Ｂ４５０が非励磁状態（前進位置）で維持され、その後、動作時間Ｂｔ３ｂ（本実施形態では２．０秒間）でスライド部材Ｂ４５０が励磁状態（後退位置）で維持されるパターンを基準の作動パターンＢＲＰ３として、これが繰り返される。なお、詳細には、非励磁状態を構成する２．０秒間の内訳として、０．０５秒間で第２図柄の変動表示が行われ、その終了後に１．９５秒間スライド部材Ｂ４５０が前進位置で維持されている。スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置されると、球はスライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１に乗ることができ、その後もスライド部材Ｂ４５０が０．２秒間前進位置で維持されていれば、球は球通過開口Ｂ４１４を通過してスライド部材Ｂ４５０上を転動し、中央流路Ｂ４３１側へ案内される。

【３７３７】

球が到達する位置およびタイミングと、球が中央流路Ｂ４３１の前端を通過するまでに経過する時間との対応関係について説明する。球配置ＢＢ１からＢＢ３に到達するまでに約０．２秒を要するので、球が球通過開口Ｂ４１４を通過し始めるのはスライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置されてから０．２秒後である。球が左案内板部Ｂ４５２に案内される場合、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置されてから第３左入球期間ＢＴＩＬ３（本実施形態では０．２～０．８秒）後に球通過開口Ｂ４１４を通過した球は、その２．４秒後である第３左排出期間ＢＴＯＬ３（本実施形態では２．６～３．２秒）後に中央流路Ｂ４３１の前端を通過する。また、球が左案内板部Ｂ４５２に案内される場合、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置されてから第４左入球期間ＢＴＩＬ４（本実施形態では０．８秒～２．０秒）後に球通過開口Ｂ４１４を通過した球は、スライド部材Ｂ４５０から後向きの負荷を受けることで通過期間が短縮されて、球通過開口Ｂ４１４を通過してから１．９秒後である第４左排出期間ＢＴＯＬ４（本実施形態では２．７～３．９秒）後に中央流路Ｂ４３１の前端を通過する。一方、球が右案内板部Ｂ４５３に案内される場合、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置されてから第３右入球期間ＢＴＩＲ３（本実施形態では０．２～１．０秒）後に球通過開口Ｂ４１４を通過した球は、その２．０秒後である第３右排出期間ＢＴＯＲ３（本実施形態では２．２～３．０秒）後に中央流路Ｂ４３１の前端を通過する。また、球が右案内板部Ｂ４５３に案内される場合、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置されてから第４右入球期間ＢＴＩＲ４（本実施形態では１．０秒～２．０秒）後に球通過開口Ｂ４１４を通過した球は、スライド部材Ｂ４５０から後向きの負荷を受けることで通過期間が短縮されて、球通過開口Ｂ４１４を通過してから１．５秒後である第４右排出期間ＢＴＯＲ４（本実施形態では２．５～３．５秒）後に中央流路Ｂ４３１の前端を通過する。

【３７３８】

そのため、電動役物Ｂ６４０ａが第３の作動パターンで動作制御される状態では、球が球通過開口Ｂ４１４を通過した場合に、球が中央流路Ｂ４３１の前端を通過するタイミングで電動役物Ｂ６４０ａが励磁状態（スライド部材Ｂ４５０が後退位置に配置され、傾倒部材Ｂ４７０が開放位置に配置される状態）とされているので、球は傾倒部材Ｂ４７０に拾われて、漏れなく第２入賞口Ｂ６４０（図１２１２参照）に案内され、第３入賞口Ｂ６４ｂ（図１２１２参照）側へは案内されない。このように、本実施形態では、球の配置によって（遅く入球した球に対して）、スライド部材Ｂ４５０の動作時に球に負荷が与えら

れ、球の通過に要する時間が短縮される。これにより、スライド部材Ｂ４５０が非励磁状態で維持される場合に球通過開口Ｂ４１４を通過した球が中央流路Ｂ４３１の前端を通過するのに要する時間（左案内板部Ｂ４５２を介して流下する場合に要する時間（本実施形態では約２．４秒間））よりも、スライド部材Ｂ４５０が後退位置で維持される期間が短い作動パターンであっても、スライド部材Ｂ４５０が後退位置で維持される間に球を中央流路Ｂ４３１の前端から通過させることができる。従って、基準の作動パターンにおいて、電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態において前進位置に配置されるスライド部材Ｂ４５０に乗り中央流路Ｂ４３１側へ流下した球を、電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態において開放位置に配置される傾倒部材Ｂ４７０で拾いきることができる。即ち、球通過開口Ｂ４１４の球の通過と、中央流路Ｂ４３１の前端からの球の通過とを、基準の作動パターンＢＲＰ３で完結させることができる。上述したように、電動役物Ｂ６４０ａに案内された球は、電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンに対応して、異なる入球口を通過することになる。まず、第１の作動パターンで電動役物Ｂ６４０ａが動作制御される場合、球は球通過開口Ｂ４１４を通過せず、検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａを通過するか、開口Ｂ４３５ａから逸れて落下する。

【３７３９】

そのため、特別図柄の抽選に関するサポートが生じるものではなく、特別図柄の抽選は専ら第１入賞口Ｂ６４への入球によるものとなるので、特別図柄の抽選を間隔を空けずに頻繁に生じさせることは難しい。スライド部材Ｂ４５０の正面側を流下した球が開口Ｂ４３５ａを通過した場合に賞球の払い出しが生じることで遊技者の手持ちの遊技球を増やす面でのサポートのみが生じる。次に、第２の作動パターンで電動役物Ｂ６４０ａが動作制御される場合、球通過開口Ｂ４１４を通過した球が中央流路Ｂ４３１の前端を通過するタイミングでは電動役物Ｂ６４０ａは非励磁状態とされ、傾倒部材Ｂ４７０は閉鎖位置に配置されるので、球は傾倒部材Ｂ４７０の正面側を第３入賞口Ｂ６４ｂ（図１２１２参照）側へ向けて流下する。そのため、特別図柄１の抽選を頻繁に生じさせることができる。また、第３入賞口Ｂ６４ｂに球が入球した場合に賞球の払い出しが生じることで遊技者の手持ちの遊技球を増やす面でのサポートも生じる。次に、第３の作動パターンで電動役物Ｂ６４０ａが動作制御される場合、球通過開口Ｂ４１４を通過した球が中央流路Ｂ４３１の前端を通過するタイミングでは電動役物Ｂ６４０ａは励磁状態とされ、傾倒部材Ｂ４７０は開放位置に配置されるので、球は傾倒部材Ｂ４７０に拾われて第２入賞口Ｂ６４０（図１２１２参照）へ向けて、即ち、検出センサＢ４６２（Ｅ５参照）へ向けて流下する。そのため、特別図柄２の抽選を頻繁に生じさせることができる。また、第２入賞口Ｂ６４０に球が入球した場合に賞球の払い出しが生じることで遊技者の手持ちの遊技球を増やす面でのサポートも生じる。このように第１の作動パターンから第３の作動パターンが設定可能とされることで、電動役物Ｂ６４０ａが常時開閉駆動される設計においても、第２入賞口Ｂ６４０への入球が生じる場合と、第２入賞口Ｂ６４０への入球が防止される場合とを、切り替えることができる。

【３７４０】

即ち、電動役物Ｂ６４０ａの駆動制御が、第１の作動パターン又は第２の作動パターンで実行される場合には、球の第２入賞口Ｂ６４０への入球が防止され、電動役物Ｂ６４０ａの駆動制御が、第３の作動パターンで実行される場合には、球の第２入賞口Ｂ６４０への入球が頻繁に生じる。図１２４２は、保留種別、遊技状態、特別図柄の種別および変動時間の関係を説明する図である。なお、理解を容易とするために、特別図柄２についてのみ図示し、特別図柄１についての図示を省略する。特別図柄１では、変動時間は、低確率状態でも高確率状態でも同様に設定されており、特別図柄１の保留に基づいて外れ図柄が決定された場合、変動時間は５秒または２０秒に決定され、特別図柄１の保留に基づいて大当たり図柄が決定された場合、変動時間は２０秒に決定される。一方、本実施形態では、特別図柄２の抽選の状態が上述した低確率状態または高確率状態のいずれかに設定され、設定されている遊技状態に基づいて変動時間が異なるようにして遊技が進行する。図１２４２に示すように、低確率状態（本実施形態における通常状態または時短状態）におい

て、特別図柄２の保留に基づいて外れ図柄が決定された場合または小当たり図柄が決定された場合、変動時間は１０分間に決定される。一方で、低確率状態において、特別図柄２の保留に基づいて大当たり図柄が決定された場合、変動時間は２０秒に決定される。変動時間を１０分と長い時間で設定しているのは、低確率状態において第２入賞口Ｂ６４０に球が入球した場合に遊技者が得られる利益を低くするためである。これにより、入賞ユニットＢ４００の内部を流下する球が偶発的に第２入賞口Ｂ６４０に入球する事態が生じたとしても、遊技状態が高確率状態に移行されない限り、特別図柄２の変動を長引かせることができるので、特別図柄２の抽選による利益を遊技者が得られ難いようにすることができる。本実施形態では、特別図柄２の保留球数は４個まで許容されるので、特別図柄２の保留球で大当たり図柄が決定されている場合、その決定に基づく大当たりが１０分後～３０分後に発生する（特別図柄の変動が停止する）という事態が生じ得る。

【３７４１】

そのため、特別図柄２の保留に基づいて大当たり図柄が決定されたタイミングで遊技をしている遊技者と、その保留された特別図柄２に基づく大当たりが発生したタイミングで遊技をしている遊技者が異なる事態や、大当たりが発生するタイミングで遊技をしている遊技者がいない事態が生じ得る。このような場合、大当たりが発生したタイミングで即座に特別遊技状態に移行すると、現在遊技をしている遊技者や、近くの別のパチンコ機で遊技をしている遊技者が、突然特別遊技が始まったことに驚いてしまい、遊技者に故障かと疑われる可能性がある。これに対し、大当たりが決定された場合において、特別遊技状態に移行する条件を定めることができる。本実施形態では、大当たりが決定された後（特別図柄の変動が停止した後）で第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面に表示される指示に従いスルーゲートＢ６６，Ｂ６７に球を通過させることで、特別遊技状態に移行させることができる。即ち、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７に球が通過するまでは、特別遊技状態へ移行されることは無いように制御されることで、遊技者に故障かと疑われる可能性を低くすることができる。なお、特別遊技状態へ移行させるために球を通過させる箇所はスルーゲートＢ６６，Ｂ６７に限定されるものではなく、例えば、一般入賞口Ｂ６３を球が通過することで、特別遊技状態に移行されるように制御しても良い。また、高確率状態（本実施形態における確変状態または特殊確変状態）において、特別図柄２の保留に基づいて外れ図柄が決定された場合、変動時間は５秒または２０秒に決定される。また、高確率状態において、特別図柄２の保留に基づいて小当たり図柄が決定された場合、変動時間は２秒に決定される。一方、高確率状態において、特別図柄２の保留に基づいて大当たり図柄が決定された場合、変動時間は２０秒に決定される。

【３７４２】

高確率状態では、特に特別図柄２の保留に基づいて小当たり図柄が決定された場合の変動時間が短く設定されているので、第２入賞口Ｂ６４０に球が頻繁に入球する状態（本実施形態では、電動役物Ｂ６４０ａの駆動制御が第３の作動パターンで実行される場合）では、遊技者は、頻繁に小当たり遊技を実行させ特定入賞口Ｂ６５ａを開放させることができるので、特定入賞口Ｂ６５ａへの入球に基づく賞球を頻繁に得ることができる。なお、特別図柄の変動時間の設定はこれに限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、各図柄の変動時間として多種多様なバリエーションを加えても良いし、特別図柄の保留個数に対応して変動時間の長短が変わるようにしても良い。特別図柄の保留個数に対応して変動時間の長短が変わる場合には、一般的には、保留個数が少ない場合の方が、保留個数が多い場合（満タンに近い場合）に比較して、変動時間が長くなるように設定される。本実施形態では、従来の機種に見られたような、不適切なタイミングで特別図柄２の抽選を獲得するように球を発射することで遊技者に不測の利益が生じるという問題点を解消することができる。即ち、従来の機種においても、本実施形態のように特別図柄１の抽選に係る第１入球口への入球頻度が高くなる状態と、特別図柄２の抽選に係る第２入球口への入球頻度が高くなる状態とを切り替えられるように構成する例が見られた。しかし、電動役物Ｂ６４０ａの設置個数が１個に限定される場合、第１入球口または第２入球口の何れか一方に付随するよう電動役物Ｂ６４０ａが設置され、他方の入球口には電動役物Ｂ

６４０ａが設置されず、常に球が入球可能な状態とされることが想定される。この場合において、遊技盤Ｂ１３の中央に配置される一方の入球口（第１入賞口Ｂ６４に相当、図１２１２参照）よりも、他方の入球口の入球効率が高い場合や、他方の入球口への入球による抽選で大当たりとなった場合に遊技者が得られる利益が極めて高い場合などには、パチンコ機Ｂ１０が提供するゲームとしては一方の入球口に球を入賞させるべきタイミングであると報知していても、遊技者が他方の入球口へ向けて球を発射する可能性がある。

【３７４３】

低確率状態における特別図柄２の変動時間を超長期とすることで他方の入球口の入球に基づく変動の消化効率を下げるという対策を行ったとしても、特別図柄２の保留個数に因らず特別図柄１の保留に基づく変動が開始される場合には、予め他方の入球口に入球させて特別図柄２を変動させた上で一方の入球口に球を入賞させるゲームを進行させることで、パチンコ機Ｂ１０が提供する遊技を行っている間に特別図柄２の変動時間を消化させることができるとすれば、その抑止力は低いと言える。パチンコ機Ｂ１０が提供するゲームとしては一方の入球口に球を入賞させるべきタイミングであっても、他方の入球口への入球により大当たりとなると特別遊技状態に移行することになり、パチンコ機Ｂ１０が提供するゲームとして意図されていない利益を遊技者に与えることになるとすれば、遊技の公平性の面で問題がある。これに対し、本実施形態では、単一のソレノイドＢＳＯＬ４１により駆動される電動役物Ｂ６４０ａ（スライド部材Ｂ４５０及び傾倒部材Ｂ４７０）により、特別図柄１の抽選に係る第１入球口（第３入賞口Ｂ６４ｂに相当）への入球頻度を上げるようにサポートする状態（電動役物Ｂ６４０ａが第２の作動パターンで駆動制御される状態）では、特別図柄２の抽選に係る第２入球口（第２入賞口Ｂ６４０に相当）への入球頻度を下げることができる一方で、特別図柄２の抽選に係る第２入球口への入球頻度を上げるようにサポートする状態（電動役物Ｂ６４０ａが第３の作動パターンで駆動制御される状態）では、特別図柄１の抽選に係る第１入球口への入球頻度を下げることができる。更に、特別図柄１の抽選に係る第１入球口（第３入賞口Ｂ６４ｂに相当）への入球頻度も、特別図柄２の抽選に係る第２入球口（第２入賞口Ｂ６４０に相当）への入球頻度も、共に低くする状態（電動役物Ｂ６４０ａが第１の作動パターンで駆動制御される状態）を構成することもできる。これにより、パチンコ機Ｂ１０が提供するゲームとして意図されていない利益を遊技者に与えることを防止することができ、遊技の公平性の面で改良することができる。

【３７４４】

図１２４３から図１２４５は、図１２３３（ａ）のＭＤＸＸＸＩＶ－ＭＤＸＸＸＩＶ線におけるスライド部材Ｂ４５０、傾倒部材Ｂ４７０及び伝達部材Ｂ４８０の断面図である。図１２４３から図１２４５では電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態から励磁状態への切替動作が時系列で図示されており、図１２４３では、電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態が図示され、図１２４４では、第１部材Ｂ４８１が上昇する一方でスライド部４５０の配置が前進位置で維持される状態が図示され、図１２４５では、電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態が図示される。また、図１２４３から図１２４５では、配置の参考として板部材Ｂ４１０の外形が想像線で図示される。図１２４３から図１２４５で図示されるように、電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態から励磁状態への切替動作は、スライド部材Ｂ４５０の動作タイミングと傾倒部材Ｂ４７０の動作タイミングとにずれがある。即ち、動作開始から途中位置までは傾倒部材Ｂ４７０のみが動作し（図１２４３及び図１２４４参照）、途中位置からは傾倒部材Ｂ４７０及びスライド部材Ｂ４５０が動作する（図１２４４及び図１２４５参照）。この時、動作終了タイミングは、スライド部材Ｂ４５０と傾倒部材Ｂ４７０とでほぼ同時となる（図１２４５参照）。以下で詳しく説明する。第１部材Ｂ４８１は、ソレノイドＢＳＯＬ４１のプランジャ―ＢＳＯＬ４１ａ（図１２２１参照）と一体的に動作することから、ソレノイドＢＳＯＬ４１の駆動タイミングに同期して上下動作する。一方で、第１部材Ｂ４８１の後端部に形成される一対の伝達板部Ｂ４８２を介して第１部材Ｂ４８１から第２部材Ｂ４８５への駆動力伝達が行われる構成において、電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態では、上板部Ｂ４８２ａが第２部材Ｂ４８５の偏心突部Ｂ４８６と当接され

る一方で、下板部Ｂ４８２ｂと偏心突部Ｂ４８６との間に隙間が確保されている。第２部材Ｂ４８５は、回転軸部Ｂ４８５ａを中心に回転動作可能に支持されており、スライド部材Ｂ４５０を介して係止板部Ｂ４３１ｂに係止される（図１２２８参照）ことで、非励磁状態（図１２４３参照）における配置が前転方向変位の終端位置となるように構成されている。

【３７４５】

非励磁状態から第１部材Ｂ４８１が上昇する過程において、下板部Ｂ４８２ｂと偏心突部Ｂ４８６とが当接されるまでは第２部材Ｂ４８５の姿勢およびスライド部材Ｂ４５０の配置は維持され、傾倒部材Ｂ４７０のみが傾倒動作する。即ち、ソレノイドＢＳＯＬ４１の駆動力は傾倒部材Ｂ４７０に集中して伝達される。第１部材Ｂ４８１が上昇する過程において、下板部Ｂ４８２ｂと偏心突部Ｂ４８６とが当接した後は、下板部Ｂ４８２ｂに偏心突部Ｂ４８６が持ち上げられる態様で第２部材Ｂ４８５が回転軸部Ｂ４８５ａを中心に後転方向に回転動作する。このように、同一のソレノイドＢＳＯＬ４１（図１２２１参照）の駆動力を利用しながら、電動役物Ｂ６４０ａを励磁状態から非励磁状態に切り替える場合に、傾倒部材Ｂ４７０に駆動力が必要となるタイミングと、スライド部材Ｂ４５０に駆動力が必要となるタイミングとをずらしている。特に、スライド部材Ｂ４５０への駆動力伝達が開始される状態（図１２４４参照）以降において、第１部材Ｂ４８１の上方から傾倒部材Ｂ４７０の被伝達部Ｂ４７４が退避されていることから、傾倒部材Ｂ４７０の動作は自重に任せ、ソレノイドＢＳＯＬ４１の駆動力がスライド部材Ｂ４５０の移動に費やされる。また、上述のように、電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態から励磁状態への切替動作において、傾倒部材Ｂ４７０の傾倒動作が先行して開始されるので、スライド部材Ｂ４５０の動作抵抗によらず傾倒部材Ｂ４７０の傾倒動作を開始することができる。従って、スライド部材Ｂ４５０に球が乗っている場合であっても、その球の重さの影響で傾倒部材Ｂ４７０の傾倒動作が遅れるという事態の発生を回避することができるので、傾倒部材Ｂ４７０が開放位置に配置されることにより球が第２入賞口Ｂ６４０へ向けて案内される期間の開始タイミングが制御とずれる事態の発生を回避することができる。

【３７４６】

また、傾倒部材Ｂ４７０の変位開始時に正面側に球が配置されており、傾倒部材Ｂ４７０と前意匠部材Ｂ４２０（図１２２８参照）との間で球を挟むような場合であっても、スライド部材Ｂ４５０に駆動力が割り振られることなく傾倒部材Ｂ４７０に駆動力が伝達されていることから、球を下方に排斥するのに十分な力を生じさせることができる。そのため、傾倒部材Ｂ４７０と前意匠部材Ｂ４２０との間に球が挟まった状態を早期に解消することができる。一方で、スライド部材Ｂ４５０にソレノイドＢＳＯＬ４１（図１２２２参照）の駆動力が伝達される段階では（図１２４４及び図１２４５参照）、傾倒部材Ｂ４７０へ割り振られる駆動力は極めて少なくなり駆動力をスライド部材Ｂ４５０に集中させることができるので、スライド部材Ｂ４５０上に球が配置されている場合に、その球に対してスライド部材Ｂ４５０を介して与えられる後向きの負荷を確保することができる。本実施形態では、傾倒部材Ｂ４７０へ向けて流下する球の経路が板部材Ｂ４１０と前意匠部材Ｂ４２０とに囲まれ、球が傾倒部材Ｂ４７０から逸れないように構成されている（図１２３１参照）。そのため、図１２４４に示すように、傾倒部材Ｂ４７０が全開放する前の状態であっても、傾倒部材Ｂ４７０に球の重みが与えられることで傾倒部材Ｂ４７０が開放位置へ変位される（押し下げられる）ことから、球が傾倒部材Ｂ４７０に拾われ易く構成することができる。電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態から非励磁状態への切替動作（図１２４５から図１２４３へ戻る動作）においても、スライド部材Ｂ４５０の動作タイミングと傾倒部材Ｂ４７０の動作タイミングとにずれがある。即ち、動作開始（図１２４５参照）から途中位置（図１２４４参照）までは伝達部材Ｂ４８０の第１部材Ｂ４８１に傾倒部材Ｂ４７０の被伝達部Ｂ４７４が押し下げられると共に、第１部材Ｂ４８１の下板部Ｂ４８２ｂに第２部材Ｂ４８５の係止突設部Ｂ４８７が押し下げられることで、傾倒部材Ｂ４７０及びスライド部材Ｂ４５０が共に動作する。一方で、途中位置（図１２４４参照）でスライド部材Ｂ４５０が前進位置に既に到達しているので、途中位置からは傾倒部材Ｂ４７

０のみが動作される。
【３７４７】
これにより、電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態から非励磁状態への切替動作において、傾倒部材Ｂ４７０の動作完了よりも先にスライド部材Ｂ４５０を前進位置に配置させることができる。そのため、球が先端部Ｂ４５１に乗り易いようにすることができる（先端部Ｂ４５１に球が拾われる期間をなるべく延ばすことができる）と共に、傾倒部材Ｂ４７０に球が拾われ易くすることができる（傾倒部材Ｂ４７０が閉鎖位置に到達するまでの期間を引き延ばすことができる）。また、本実施形態では、スライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１の下側には突条部Ｂ４５５が形成されておらず、先端部Ｂ４５１において上下方向の弾性変形が許容される。そのため、励磁状態（図１２４５参照）から非励磁状態（図１２４３参照）への切替動作において、スライド部材Ｂ４５０と前意匠部材Ｂ４２０（図１２３０参照）との間に球が挟まり、スライド部材Ｂ４５０の変位が抑制され得る事態が生じたとしても、先端部Ｂ４５１を弾性変形させてスライド部材Ｂ４５０の前方変位を継続することができるので、スライド部材Ｂ４５０と連動する傾倒部材Ｂ４７０の起き上がり動作が不良となることを回避し、傾倒部材Ｂ４７０の起き上がり動作を確実に完了させることができる。本実施形態では上述のように、同一のソレノイドＢＳＯＬ４１（図１２２１参照）の駆動力を利用しながら、電動役物Ｂ６４０ａを非励磁状態から励磁状態に切り替える場合に、傾倒部材Ｂ４７０に駆動力が必要となるタイミングと、スライド部材Ｂ４５０に駆動力が必要となるタイミングとをずらしている。上述のように、本実施形態では、電動役物Ｂ６４０ａが非励磁状態から励磁状態に切替動作される場合には、傾倒部材Ｂ４７０の動作開始が先行し、その後でスライド部材Ｂ４５０の動作が開始され、傾倒部材Ｂ４７０及びスライド部材Ｂ４５０の動作終了のタイミングはほぼ同じとなるように設定されている。スライド部材Ｂ４５０側からの負荷伝達について説明する。図１２４３に示すように、第２部材Ｂ４８５の下端部（回転軸部Ｂ４８５ａの下方の部分）には回転軸部Ｂ４８５ａの軸方向に沿って係止突設部Ｂ４８７が突設形成される。
【３７４８】
係止突設部Ｂ４８７は、前後方向で第１部材Ｂ４８１の下板部Ｂ４８２ｂと当接するよう配設される。この当接部分に生じる摩擦力により、電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態における第１部材Ｂ４８１の意図せぬ上昇（浮き上がり）を抑制することができ、傾倒部材Ｂ４７０を閉鎖位置に維持し易くすることができる。更に、電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態において、スライド部材Ｂ４５０を後ろ向きに移動させ、連動して第２部材Ｂ４８５を後転方向に回転変位させる方向の負荷（後向きの負荷）がスライド部材Ｂ４５０に与えられた場合であっても、係止突設部Ｂ４８７の移動方向に下板部Ｂ４８２ｂが配置されていることにより、第２部材Ｂ４８５の回転変位が止められ、スライド部材Ｂ４５０の後方への変位も止められる。この場合において、係止突設部Ｂ４８７の移動方向（回転軸部Ｂ４８５ａを中心とした円に沿う方向）と、第１部材Ｂ４８１の移動方向（上下方向）とが交差する（直交する）ことから、係止突設部Ｂ４８７を介して伝達される負荷によって第１部材Ｂ４８１が上下方向に変位することを防止している。これにより、非励磁状態において、スライド部材Ｂ４５０が予期せず後方に変位する事態の発生を回避し易くすることができる。これにより、例えば、パチンコ機Ｂ１０（図１２１１参照）の外部から遊技領域内に不正に金属細線（ピアノ線や針金等）を進入させて、その金属細線を介してスライド部材Ｂ４５０に負荷を与え、電動役物Ｂ６４０ａの配置を変化させる不正行為への対策とすることができる。特に、非励磁状態においてベース板Ｂ６０（図１２１２参照）の正面側に張り出しており、不正行為を行う者が負荷を与えることが容易であると考えるであろうスライド部材Ｂ４５０について対策を行うことで、不正行為の継続の抑制を図ることができる。
【３７４９】
図１２４６は、図１２２５（ｃ）のＭＤＸＩＸ－ＭＤＸＩＸ線における板部材Ｂ４１０、ベース板Ｂ４３７、スライド部材Ｂ４５０、傾倒部材Ｂ４７０及び伝達部材Ｂ４８０の断面図である。図１２４６では、構造の理解を容易とするための入賞ユニットＢ４００の

不要な構成の図示が省略されており、電動役物Ｂ６４０ａが励磁状態から非励磁状態に切り替えられる途中において傾倒部材Ｂ４７０と傾斜面部Ｂ４３７ｅとの間に球が挟まることで傾倒部材Ｂ４７０の動作が一時的に停止した状態が図示される。上述したように、傾倒部材Ｂ４７０とスライド部材Ｂ４５０との動作は伝達部材Ｂ４８０を仲立ちとして連動する。本実施形態では、図１２４６に示すように、傾倒部材Ｂ４７０と傾斜面部Ｂ４３７ｅとの間で球が挟まった（球噛みが生じた）場合において、スライド部材Ｂ４５０の前進が抑えられており、板部材Ｂ４１０の球通過開口Ｂ４１４（図１２２６参照）の正面側を流下する球が、スライド部材Ｂ４５０に拾われにくいように構成されている。従って、傾倒部材Ｂ４７０と傾斜面部Ｂ４３７ｅとの間で球が挟まった（球噛みが生じた）場合に、入賞ユニットＢ４００の内部に想定外に多量の球が滞留する事態が生じることを回避し易くすることができる。これにより、傾倒部材Ｂ４７０と傾斜面部Ｂ４３７ｅとの間に球が挟み込まれた場合に、スライド部材Ｂ４５０に次々に球が拾われ、傾倒部材Ｂ４７０側に向けて次々に球が流下して、傾倒部材Ｂ４７０と傾斜面部Ｂ４３７ｅとで挟み込まれた球に対して後追いの球が次々に重なり、傾倒部材Ｂ４７０の動作不良を引き起こす事態が生じることを回避することができる。図１２１２に戻って説明する。本実施形態では、遊技領域の左右幅略中央位置において、センターフレームＢ８６の上側部を構成するようにして、上側可変入賞装置Ｂ７００が配設される。レールＢ６１，Ｂ６２に沿って打ち出された球の一部は、釘に衝突しながら上側可変入賞装置Ｂ７００に到達する。

【３７５０】

図１２４７（ａ）及び図１２４７（ｂ）は、図１２１２の範囲ＭＤＸＸＸＶＩＩＩａにおける上側可変入賞装置Ｂ７００の拡大正面図である。図１２４７（ａ）では、上側可変入賞装置Ｂ７００の閉鎖状態が図示され、図１２４７（ｂ）では、上側可変入賞装置Ｂ７００の開放状態が図示される。上側可変入賞装置Ｂ７００は、ベース板Ｂ６０に前後方向で穿設される開口を塞ぐようにベース板Ｂ６０に締結固定されガラスユニットＢ１６（図１２１１参照）との間で球を流下させる経路を構成する基礎板部材Ｂ７１０と、その基礎板部材Ｂ７１０の上側部に前後方向で穿設される逆Ｖ字開口Ｂ７１１を通って前後方向にスライド移動可能とされる移動上蓋部材Ｂ７３０と、その移動上蓋部材Ｂ７３０の正面側を通過した遊技球が通過（入賞）可能に構成される第２特定入賞口Ｂ７００ａが形成される検出センサと、基礎板部材Ｂ７１０の下側部に前後方向で穿設される矩形開口Ｂ７１２を通って前後方向にスライド移動可能とされる移動床部材Ｂ７４０と、球が通過可能な開口部Ｂ７５１が基礎板部材Ｂ７１０の正面側に配置され基礎板部材Ｂ７１０の正面側を流下する球の通過を検出可能に構成される複数の検出センサＢ７５０と、を備える。また、移動床部材Ｂ７４０の正面側を通過した遊技球は、内レールＢ６１や外レールＢ６２と同様に帯状の金属板で湾曲形状に形成されベース板Ｂ６０の正面側に植立される中間レール部材Ｂ７８１に受け止められる。中間レール部材Ｂ７８１の最下端部の後方位置において、ベース板Ｂ６０に球抜き開口Ｂ７８２が形成されている。中間レール部材Ｂ７８１に受け止められた球は球抜き開口Ｂ７８２を通って、図示しない球排出路へと案内される。上側可変入賞装置Ｂ７００は、正面側に配設されるガラスユニットＢ１６との間で遊技領域を形成するように配置される。ガラスユニットＢ１６は透明なため、遊技者は正面視で第２特定入賞口Ｂ７００ａや検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１を視認することができる。

【３７５１】

なお、ガラスユニットＢ１６の背面側に、正面視で第２特定入賞口Ｂ７００ａや検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１と重なる大きさの樹脂板部材を配置し、その樹脂板部材と基礎板部材Ｂ７１０との間で球が流下するように構成しても良い。この場合、樹脂板部材として透過性の部材を採用するか、不透過性の部材を採用するかで、遊技球の視認性を異ならせることができる。例えば、不透過性の部材を採用した場合には、上側可変入賞装置Ｂ７００を、特定入賞口７００ａや開口部Ｂ７５１への球の通過を視認困難なものとして構成することができる。基礎板部材Ｂ７１０は、上側部において左右端部がセンターフレームＢ８６の左右中央側の端部に近接する細幅の逆Ｖ字形状で穿設される逆Ｖ字開口Ｂ７

１１と、下側部において左右長尺の矩形状で穿設される矩形開口Ｂ７１２と、逆Ｖ字開口Ｂ７１１の下側において正面側に延設される板状部であって第２特定入賞口Ｂ７００ａ側へ向けて下降傾斜する左右一対の傾斜転動板部Ｂ７１３と、その傾斜板部７１３よりも下側かつ検出センサＢ７５０よりも左右外側の位置において正面側に延設される板状部であって検出センサＢ７５０側へ向けて下降傾斜する左右一対の傾斜外壁板部Ｂ７１４と、第２特定入賞口Ｂ７００ａの下方において第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過した球を受け入れ可能な間隔を空けて正面側に延設される一対の板状部であって下端部が矩形開口Ｂ７１２に近接配置される左右一対の貯留板部Ｂ７１５と、検出センサＢ７５０の下方において開口部Ｂ７５１を通過した球を内側に受け入れ可能な左右幅のＵ字形状で正面側に延設される左右一対の受入部Ｂ７１６と、その受入部Ｂ７１６の内側の形状で前後方向に穿設され受入部Ｂ７１６で受け入れられた球を背面側へ排出する左右一対の排出開口Ｂ７１７と、を備える。傾斜転動板部Ｂ７１３、傾斜外壁板部Ｂ７１４、貯留板部Ｂ７１５及び受入部Ｂ７１６は、ガラスユニットＢ１６との間に球をこぼさないために十分な位置まで延設される。即ち、正面視において、球は傾斜転動板部Ｂ７１３、傾斜外壁板部Ｂ７１４、貯留板部Ｂ７１５及び受入部Ｂ７１６を貫通することはなく、その形状に沿って流下する。

【３７５２】

傾斜外壁板部Ｂ７１４は、検出センサＢ７５０の上側において傾斜転動板部Ｂ７１３との間に球が入り込み得る隙間を構成する。これにより、検出センサＢ７５０の上側において左右外側へ逸れた球を、傾斜に沿って検出センサＢ７５０側へ案内することができる。貯留板部Ｂ７１５は、第２特定入賞口Ｂ７００ａの中心軸から左右に同距離だけ離れた位置に配置される。即ち、第２特定入賞口Ｂ７００ａの中心軸が、貯留板部Ｂ７１５の左右側面と平行な平面であって一対の貯留板部Ｂ７１５の中間位置に配置される平面上に配置される。これにより、第２特定入賞口Ｂ７００ａに入球した球が一対の貯留板部Ｂ７１５の間の隙間に流入し易くすることができる。移動上蓋部材Ｂ７３０は、左右外側へ向けて下降傾斜する正面視逆Ｖ字形状に屈曲した板部Ｂ７３１を有し、上側可変入賞装置Ｂ７００の閉鎖状態では板部Ｂ７３１がベース板Ｂ６０の正面側に張り出し、移動上蓋部材Ｂ７３０に乗った球は板部Ｂ７３１の傾斜に沿って左右外側へ流される。上側可変入賞装置Ｂ７００の開放状態に切り替えられると、板部Ｂ７３１はベース板Ｂ６０の前端面よりも後方に退避され、板部Ｂ７３１上に乗っていた球は傾斜転動板部Ｂ７１３へ向けて落下する。この時、上側可変入賞装置Ｂ７００の閉鎖状態において板部Ｂ７３１の傾斜に沿って流下していた球は左右外側へ向けた速度を有しているため、傾斜転動板部Ｂ７１３の左右外側部に着地し易い。その上で、傾斜転動板部Ｂ７１３の左右内側へ向けた傾斜に沿って流れて、第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過することになる。即ち、板部Ｂ７３１の上面を流れる球の流下方向を、第２特定入賞口Ｂ７００ａに最短距離で向かう方向に比べて迂回した方向にさせ易く、第２特定入賞口Ｂ７００ａを球が通るまでの時間を長引かせることができる。移動上蓋部材Ｂ７３０が左右両側に傾斜していることで、第２特定入賞口Ｂ７００ａを球が通るまでの時間を長引かせるという上記の効果を複数経路で生じさせることができるので、球の流下が遅くなることによって球の流下が滞ることを抑制することができる。

【３７５３】

つまり、球が通るまでの時間を長引かせつつも、球の滑らかな流下を保ち易いので、球詰まりを疑って遊技者が球の発射を止めるという事態の発生を避けることができる。即ち、球の発射を促進することができる。更に、球が通るまでの時間を長引かせることで複数の球が第２特定入賞口Ｂ７００ａの上側近辺に配置された場合であっても、それらは必ず第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過するという構成なので、遊技者は第２特定入賞口Ｂ７００ａを視界に入れておくことで、移動上蓋部材Ｂ７３０の前側を通過した球を見失う事を避けられる。なお、板部Ｂ７３１と傾斜転動板部Ｂ７１３との上下間隔は、左右中央側において最長となり、左右外側へ向かうにつれて短くなるよう構成されている。更に、左右外側端部においては、その上下間隔は球の直径未満となるように構成されている。そのため、例えば、球が傾斜転動板部Ｂ７１３の左右外側端部に乗っている場合に、上側可変入

賞装置Ｂ７００が閉鎖状態に切り替えられることで移動上蓋部材Ｂ７３０の板部Ｂ７３１が正面側にスライド移動すると、板部Ｂ７３１から球に対して左右内側へ押し込む方向の負荷が生じる。これにより、板部Ｂ７３１の正面側を通過した球が傾斜転動板部Ｂ７１３の左右外側端部で滞留することを回避できると共に、その球が第２特定入賞口Ｂ７００ａに到達するまでの期間が過度に長くなることを回避することができる。移動上蓋部材Ｂ７３０と、移動床部材Ｂ７４０とは、後述するソレノイドＢ７６３の駆動力により、同期して前後反対方向に動作する。図１２４７（ａ）及び図１２４７（ｂ）では、移動上蓋部材Ｂ７３０及び移動床部材Ｂ７４０の外形は、ガラスユニットＢ１６との間の隙間が、球を通過させないための長さとして十分に短い場合には実線で図示され、ガラスユニットＢ１６との間を球が通り得る程度にガラスユニットＢ１６との間の隙間が長い場合には想像線で図示される。

【３７５４】

即ち、上側可変入賞装置Ｂ７００の閉鎖状態では、移動床部材Ｂ７４０は後側へ退避され、貯留板部Ｂ７１５の下方へ球が排出可能とされ（図１２４７（ａ）参照）、上側可変入賞装置Ｂ７００の開放状態では、移動床部材Ｂ７４０は前側へ張り出され、貯留板部Ｂ７１５の下方への球の排出が不能とされる（図１２４７（ｂ）参照）。上側可変入賞装置Ｂ７００の開放状態において移動上蓋部材Ｂ７３０の前側を流下した球が第２特定入賞口Ｂ７００ａに通過を検出されると賞球の払い出しが行われる一方、検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１は、入球を契機として遊技状態を変化させるための特定領域として機能する。即ち、大当たり遊技中に球が開口部Ｂ７５１を通過したことを要件として、大当たり遊技終了後の遊技状態を高確率状態とするように制御されるが、詳細は後述する。図１２４８（ａ）から図１２４８（ｃ）は、図１２１２の範囲ＭＤＸＸＸＶＩＩＩａにおける上側可変入賞装置Ｂ７００の拡大正面図である。図１２４８（ａ）から図１２４８（ｃ）では、上側可変入賞装置Ｂ７００への球の入球態様の一例が時系列で図示される。図１２４８（ａ）から図１２４８（ｃ）において、移動上蓋部材Ｂ７３０及び移動床部材Ｂ７４０の外形が、実線で図示される意味と、想像線で図示される意味とは、図１２４７（ａ）及び図１２４７（ｂ）での図示における意味と同様である。図１２４８（ａ）に示すように、上側可変入賞装置Ｂ７００の開放状態では、移動上蓋部材Ｂ７３０の前側を通過した球は、傾斜転動板部Ｂ７１３を転動し第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過するか、または、例えば第２特定入賞口Ｂ７００ａの真上から落下するような球は傾斜転動板部Ｂ７１３を介さずに第２特定入賞口Ｂ７００ａに直接流入する。

【３７５５】

第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過した球は、図１２４８（ｂ）に示すように貯留板部Ｂ７１５と移動床部材Ｂ７４０とにより構成される領域に順番に貯留される。そして、球で貯留板部Ｂ７１５の上端付近まで満たされた場合に（貯留板部Ｂ７１５の上端部付近に４個目で第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過した球ＢＰ１が配置された状態で）、球ＢＰ１の後追いで第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過した球ＢＰ２は、貯留板部Ｂ７１５の間の隙間に入球することはできず、左右に流れて開口部Ｂ７５１を通過する（図１２４８（ｃ）参照）。即ち、貯留板部Ｂ７１５の上端部付近まで球で満たされた場合に、貯留板部Ｂ７１５の内側に配置された球ではなく、その後追いで貯留板部Ｂ７１５の上端部付近に到達した球が開口部Ｂ７５１を通過する。図１２４８に示す例によれば、貯留板部Ｂ７１５の間の隙間に貯留され得る球の最大個数（本実施形態では、４個）よりも多い個数の球が第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過すれば、球は開口部Ｂ７５１を通過することになる。図１２４９（ａ）から図１２４９（ｃ）は、図１２１２の範囲ＭＤＸＸＸＶＩＩＩａにおける上側可変入賞装置Ｂ７００の拡大正面図である。図１２４９（ａ）から図１２４９（ｃ）では、上側可変入賞装置Ｂ７００への球の入球態様の一例が時系列で図示される。図１２４９（ａ）から図１２４９（ｃ）において、移動上蓋部材Ｂ７３０及び移動床部材Ｂ７４０の外形が、実線で図示される意味と、想像線で図示される意味とは、図１２４７（ａ）及び図１２４７（ｂ）での図示における意味と同様である。図１２４９（ａ）に示すように、上側可変入賞装置Ｂ７００の開放状態では、貯留板部Ｂ７１５と移動床部材Ｂ７４０と

により構成される領域に球が貯留されている状態が維持され、移動上蓋部材Ｂ７３０の前側を通過した球は、傾斜転動板部Ｂ７１３を転動し第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過するか、または、例えば第２特定入賞口Ｂ７００ａの真上から落下するような球は傾斜転動板部Ｂ７１３を介さずに第２特定入賞口Ｂ７００ａに直接流入する。

【３７５６】

図１２４９（ａ）に示す状態は、図１２４８（ｂ）に示す状態と同様に、貯留板部Ｂ７１５の間に貯留される球に乗ることで貯留板部Ｂ７１５の上端部付近に配置され得る球ＢＰ１が流下している。この状態で、上側可変入賞装置Ｂ７００が閉鎖状態に切り替えられると、移動床部材Ｂ７４０が後方へ退避し、貯留板部Ｂ７１５の間の領域に貯留されていた球が下から順に排出される（図１２４９（ｂ）参照）。図１２４９（ｂ）及び図１２４９（ｃ）では、球が１個だけ排出された状態が図示されるが、排出される球の個数は、移動床部材Ｂ７４０が後方へ退避している時間の長さに対応しており、短時間であれば一部の球が排出され、長時間であれば全球が排出される。貯留板部Ｂ７１５の間の領域から球が排出されていることから、４個目で第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過した球ＢＰ１は、貯留板部Ｂ７１５の上端部付近よりも球一つ分（即ち、排出個数分）だけ下方に配置され、図１２４９（ｃ）に示すように球ＢＰ１の後追いで第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過した球ＢＰ２も、貯留板７１５の間の領域に入球することになり、球ＢＰ２が貯留板部Ｂ７１５の上端部付近に配置されることになる。図１２４９（ｃ）に示す状態から、更に球ＢＰ２の後追いで第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過した球は、貯留板部Ｂ７１５の間の隙間に入球することはできず、左右に流れて開口部Ｂ７５１を通過する。即ち、図１２４９に示す例によれば、貯留板部Ｂ７１５の間の隙間に貯留され得る球の最大個数（本実施形態では、４個）よりも多い個数の球が第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過したとしても、必ずしも球は開口部Ｂ７５１を通過するとは限らない。球が開口部Ｂ７５１を通過するか否かは、後追いの球ＢＰ２が第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過して貯留板部Ｂ７１５の上端部付近に到達するまで、貯留板部Ｂ７１５の上端部付近に球ＢＰ１が配置されている状態（図１２４８（ｃ）参照）が維持されるか否かに因る。

【３７５７】

貯留板部Ｂ７１５からの球の排出は、移動上蓋部材Ｂ７３０が閉鎖されるタイミングで生じ（図１２４９（ｂ）参照）、排出される球の個数は開閉動作の長さに関係するので、移動上蓋部材Ｂ７３０の開閉動作の発生が頻繁であるほど、また、移動上蓋部材Ｂ７３０が閉鎖される時間が長いほど、貯留板部Ｂ７１５の上端部付近に球ＢＰ１が配置されている状態（図１２４８（ｃ）参照）が維持され難くなり、球が開口部Ｂ７５１を通過し難くなる。なお、移動上蓋部材Ｂ７３０の動作制御の詳細については後述する。図１２５０（ａ）から図１２５０（ｃ）は、図１２４７（ａ）のＭＤＸＬＩａ－ＭＤＸＬＩａ線における移動上蓋部材Ｂ７３０及び移動床部材Ｂ７４０の断面図である。図１２５０（ａ）から図１２５０（ｃ）では、ベース板Ｂ６０の前端面および後端面が想像線で図示され、上側可変入賞装置Ｂ７００が閉鎖状態から開放状態へ切り替えられる様子が時系列で図示される。なお、図１２５０（ａ）から図１２５０（ｃ）では、理解を容易とするために、駆動伝達装置Ｂ７６０が断面図ではなく、右方向から視認する側面図として図示される。駆動伝達装置Ｂ７６０は、ベース板Ｂ６０の背面側寄りの位置で固定配置される回転軸ＢＪ１に軸支される第１部材Ｂ７６１と、ベース板Ｂ６０の正面側寄りの位置で固定配置される回転軸ＢＪ２に軸支される第２部材Ｂ７６２と、電磁力によりプランジャ―Ｂ７６３ａを上下方向にスライド移動可能に構成されるソレノイドＢ７６３と、そのソレノイドＢ７６３のプランジャ―Ｂ７６３ａが嵌め込まれそのプランジャ―Ｂ７６３ａのスライド移動に同期して上下方向にスライド移動する伝達部材Ｂ７６４と、を備える。上側可変入賞装置Ｂ７００の閉鎖状態（図１２５０（ａ）参照）では、第１部材Ｂ７６１が前倒姿勢でベース部材６０側の下支え部（図示せず）に下支えされ、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置され、第２部材Ｂ７６２が後倒姿勢でベース部材６０側の下支え部（図示せず）に下支えされ、移動床部材Ｂ７４０が後退位置に配置される。

【３７５８】

上側可変入賞装置Ｂ７００の開放状態（図１２５０（ｃ）参照）では、第１部材Ｂ７６１が後倒姿勢とされ、移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置に配置され、第２部材Ｂ７６２が前倒姿勢とされ、移動床部材Ｂ７４０が前進位置に配置される。第１部材Ｂ７６１は、右側面から右方に突設部Ｂ７６１ａが断面円形状で突設形成され、伝達部材Ｂ７６４は、突設部Ｂ７６１ａの下方に位置するように突設部Ｂ７６１ａ側（本実施形態では、後側）に延設される後方延設部Ｂ７６４ａと、その後方延設部Ｂ７６４ａの上側において後方延設部Ｂ７６４ａと平行に突設部Ｂ７６１ａ側に延設され先端が屈曲形成される屈曲延設部Ｂ７６４ｂと、を備える。第２部材Ｂ７６２は、右側面から右方に突設部Ｂ７６２ａが断面円形状で突設形成され、伝達部材Ｂ７６４は、突設部Ｂ７６２ａの上方に位置するように突設部Ｂ７６２ａ側（本実施形態では、後側）に延設される後方延設部Ｂ７６４ｃと、その後方延設部Ｂ７６４ｃの下側において後方延設部Ｂ７６４ｃと平行に突設部Ｂ７６２ａ側に延設され先端が屈曲形成される屈曲延設部Ｂ７６４ｄと、を備える。ソレノイドＢ７６３は、電磁力が発生することで（励磁状態）、プランジャ―Ｂ７６３ａを上方に引き上げるよう構成され、電磁力が消えると（非励磁状態）、コイルバネの付勢力および重力によってプランジャ―Ｂ７６３ａが下方に下ろされる。移動上蓋部材Ｂ７３０及び移動床部材Ｂ７４０の連動について説明する。図１２５０（ａ）に示すように、ソレノイドＢ７６３の非励磁状態においてプランジャ―Ｂ７６３ａが下方側終端位置に配置されることに伴い、駆動伝達装置Ｂ７６０の伝達部材Ｂ７６４が下方側終端位置に配置される。ソレノイドＢ７６３が励磁状態とされることで、伝達部材Ｂ７６４が上方へスライド移動されるが、そのスライド移動の過程で、まず屈曲延設部Ｂ７６４ｄの上面に突設部Ｂ７６２ａが押し上げられる態様で第２部材Ｂ７６２が前転方向に回動し始める（図１２５０（ｂ）参照）。

【３７５９】

この間、後方延設部Ｂ７６４ａも同様に上方へスライド移動されるが、後方延設部Ｂ７６４ａと突設部Ｂ７６１ａとの隙間が埋められるに留まり、突設部Ｂ７６１ａは後方延設部Ｂ７６４ａから負荷を与えられない。即ち、第１部材Ｂ７６１は依然として前倒姿勢を維持している。図１２５０（ｂ）の状態から更に伝達部材Ｂ７６４が上方へスライド移動すると、後方延設部Ｂ７６４ａの上面に突設部Ｂ７６１ａが押し上げられる態様で第１部材Ｂ７６１が後転方向に回動し、後倒姿勢に変化する（図１２５０（ｃ）参照）。本実施形態では、第１部材Ｂ７６１が前倒姿勢から後倒姿勢まで到達するまでに伝達部材Ｂ７６４に要求される上下方向変位量と、第２部材Ｂ７６２が後倒姿勢から前倒姿勢まで到達するまでに伝達部材Ｂ７６４に要求される上下方向変位量とが同じとされる。そのため、第１部材Ｂ７６１が後倒姿勢になる前に、第２部材Ｂ７６２は前倒姿勢になる。本実施形態では、屈曲延設部Ｂ７６４ｄの後方への延設長さが、第２部材Ｂ７６２の前倒姿勢における突設部Ｂ７６２ａの前端部を超えない長さとされているので、第２部材Ｂ７６２が前倒姿勢となった後において屈曲延設部Ｂ７６４ｄから第２部材Ｂ７６２へ上向きの負荷が生じることが防止される。更に、屈曲延設部Ｂ７６４ｄの後端側において下方へ延びる部分の後面が突設部Ｂ７６２ａと当接し、斜め前下方への変位を規制することで、第２部材Ｂ７６２の後転方向への回動を防止している。この場合において、突設部Ｂ７６２ａから伝達部材Ｂ７６４にかけられる負荷は主に前後方向の負荷となるので、突設部Ｂ７６２ａを介して伝達される負荷により伝達部材Ｂ７６４が上下方向に変位することを防止し易くすることができ、伝達部材Ｂ７６４の配置を維持し易くすることができる。図１２５０（ａ）から図１２５０（ｃ）に示すように、上側可変入賞装置Ｂ７００の閉鎖状態から開放状態への切替動作は、移動上蓋部材Ｂ７３０と移動床部材Ｂ７４０とが同時に動作するものではなく、動作タイミングに時間差がある。

【３７６０】

即ち、事前に移動床部材Ｂ７４０が前進位置へ向けた動作を開始し、その後で移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置へ向けた動作を開始する。これにより、移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置に変位した直後に移動上蓋部材Ｂ７３０の正面側を球が通過したとしても、その時には既に移動床部材Ｂ７４０が前進位置に配置されているようにすることができる。こ

れにより、移動上蓋部材Ｂ７３０の正面側を通過した球が通り過ぎるまで移動床部材Ｂ７４０が前進位置に配置されず、球が移動床部材Ｂ７４０の正面側を通り過ぎてしまい、貯留板部Ｂ７１５の間に球が貯留されない事態を回避することができる。なお、これに加えて、本実施形態では移動上蓋部材Ｂ７３０の形状から、板部Ｂ７３１の上面を転動した球が第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過するまでの期間が長くなるように図っていることからも、貯留板部Ｂ７１５の間に球が貯留されない事態を回避することができる。図１２５１（ａ）から図１２５１（ｃ）は、図１２４７（ａ）のＭＤＸＬＩａ－ＭＤＸＬＩａ線における移動上蓋部材Ｂ７３０及び移動床部材Ｂ７４０の断面図である。図１２５１（ａ）から図１２５１（ｃ）では、ベース板Ｂ６０の前端面および後端面が想像線で図示され、上側可変入賞装置Ｂ７００が開放状態から閉鎖状態へ切り替えられる様子が時系列で図示される。なお、図１２５１（ａ）から図１２５１（ｃ）では、理解を容易とするために、駆動伝達装置Ｂ７６０が断面図ではなく、右方向から視認する側面図として図示される。移動上蓋部材Ｂ７３０及び移動床部材Ｂ７４０の連動について説明する。図１２５１（ａ）に示すように、ソレノイドＢ７６３の励磁状態においてプランジャ―Ｂ７６３ａが上方側終端位置に配置されることに伴い、駆動伝達装置Ｂ７６０の伝達部材Ｂ７６４が上方側終端位置に配置される。

【３７６１】

ソレノイドＢ７６３が非励磁状態とされることで、ソレノイドＢ７６３に設けられるコイルバネの付勢力および重力によりプランジャ―Ｂ７６３ａが下方へ移動され、伝達部材Ｂ７６４が下方へスライド移動されるが、そのスライド移動の過程で、まず屈曲延設部Ｂ７６４ｂの下面に突設部Ｂ７６１ａが押し下げられる態様で第１部材Ｂ７６１が前転方向に回動し始める（図１２５１（ｂ）参照）。この間、後方延設部Ｂ７６４ｃも同様に下方へスライド移動されるが、後方延設部Ｂ７６４ｃと突設部Ｂ７６２ａとの隙間が埋められるに留まり、突設部Ｂ７６２ａは後方延設部Ｂ７６４ｃから負荷を与えられない。即ち、第２部材Ｂ７６２は依然として前倒姿勢を維持している。図１２５１（ｂ）の状態から更に伝達部材Ｂ７６４が下方へスライド移動すると、後方延設部Ｂ７６４ｃの下面に突設部Ｂ７６２ａが押し下げられる態様で第２部材Ｂ７６２が後転方向に回動し、後倒姿勢に変化する（図１２５１（ｃ）参照）。本実施形態では、第１部材Ｂ７６１が後倒姿勢から前倒姿勢まで到達するまでに伝達部材Ｂ７６４に要求される上下方向変位量と、第２部材Ｂ７６２が前倒姿勢から後倒姿勢まで到達するまでに伝達部材Ｂ７６４に要求される上下方向変位量とが同じとされる。そのため、第２部材Ｂ７６２が後倒姿勢になる前に、第１部材Ｂ７６１は前倒姿勢になる。本実施形態では、屈曲延設部Ｂ７６４ｂの後方への延設長さが、第１部材Ｂ７６１の前倒姿勢における突設部Ｂ７６１ａの前端部を超えない長さとされているので、第１部材Ｂ７６１が前倒姿勢となった後において屈曲延設部Ｂ７６４ｂから第１部材Ｂ７６１へ下向きの負荷が生じることが防止される。更に、屈曲延設部Ｂ７６４ｂの後端側において上方へ延びる部分の後面が突設部Ｂ７６１ａと当接し、斜め前上方への変位を規制することで、第１部材Ｂ７６１の後転方向への回動を防止している。

【３７６２】

この場合において、突設部Ｂ７６１ａから伝達部材Ｂ７６４にかけられる負荷は主に前後方向の負荷となるので、突設部Ｂ７６１ａを介して伝達される負荷により伝達部材Ｂ７６４が上下方向に変位することを防止し易くすることができ、伝達部材Ｂ７６４の配置を維持し易くすることができる。図１２５１（ａ）から図１２５１（ｃ）に示すように、上側可変入賞装置Ｂ７００の開放状態から閉鎖状態への切替動作は、移動上蓋部材Ｂ７３０と移動床部材Ｂ７４０とが同時に動作するものではなく、動作タイミングに時間差がある。即ち、事前に移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置へ向けた動作を開始し、その後で移動床部材Ｂ７４０が後退位置へ向けた動作を開始する。これにより、移動上蓋部材Ｂ７３０が閉鎖するきっかけとなる球（例えば、規定個数目で第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過する球）について、その球が貯留板部Ｂ７１５の上端部付近に到達するまでの時間を引き延ばすことができる。即ち、移動床部材Ｂ７４０が後退位置へ移動され、貯留板部Ｂ７１５から球が排出され始めるまでの時間を引き延ばすことができるので、移動上蓋部材Ｂ７３０

が閉鎖するきっかけとなる球が検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１を通過する可能性を高めることができる。特に、移動上蓋部材Ｂ７３０が閉鎖するきっかけとなる球は、板部Ｂ７３１の前側を通過するので、板部Ｂ７３１の傾斜の影響を受けておらず、左右内側向きの速度を有したまま流下することが多い。そのため、第２特定入賞口Ｂ７００ａへの到達までの期間を短くすることができるので、移動床部材Ｂ７４０が後退位置へ変位する前に貯留板部Ｂ７１５の上端部付近に到達することへの遊技者の期待感を高めることができる。更に、本実施形態では、第２特定入賞口Ｂ７００ａから検出センサＢ７５０までの距離が短いことに加え、貯留板部Ｂ７１５の上端部付近が第２特定入賞口Ｂ７００ａの真下に配置されることから、第２特定入賞口Ｂ７００ａを通りさえすれば、その球が検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１を通過するかもしれないと思わせることができ、遊技者の期待感を上げることができる。

【３７６３】

次いで、図１２５２を参照して、本実施形態の大当たり遊技における１ラウンド目に開放される第２特定入賞口Ｂ７００ａの開放パターンについて説明する。なお、図１２５２の説明では、図１２１２、図１２１４及び図１２４７から図１２５１を適宜参照する。図１２５２（ａ）は、第１の特別作動パターンにおける第２特定入賞口Ｂ７００ａの計時変化を示した図であり、図１２５２（ｂ）は、第２の特別作動パターンにおける第２特定入賞口Ｂ７００ａの計時変化を示した図であり、図１２５２（ｃ）は、第３の特別作動パターンにおける第２特定入賞口Ｂ７００ａの計時変化を示した図である。ＭＰＵＢ２０１（図１２１４参照）は、大当たりを決定した場合には、特図変動表示（図柄変動演出）の終了後に、決定した種類の大当たり遊技の制御を開始する。以下、大当たり遊技が付与される場合に行われる移動上蓋部材Ｂ７３０及び移動床部材Ｂ７４０の作動制御について説明する。なお、図１２５２（ａ）から図１２５２（ｃ）において、上開下閉は、移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置に配置されており且つ移動床部材Ｂ７４０が前進位置に配置されている状態を意味し、上閉下開は、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置されており且つ移動床部材Ｂ７４０が後退位置に配置されている状態を意味する。本実施形態では、移動上蓋部材Ｂ７３０及び移動床部材Ｂ７４０の変位のタイミングがずれることは上述の通りであるが、図１２５２（ａ）から図１２５２（ｃ）では、タイミングのずれを表現しない形で簡略して図示される。

【３７６４】

まず、第１の特別作動パターンの動作が実行される場合について説明する。本実施形態では、後述するように、第１の特別作動パターンに基づいて移動上蓋部材Ｂ７３０及び移動床部材Ｂ７４０が動作するようＭＰＵＢ２０１がソレノイドＢ７６３を駆動制御する大当たり種別が用意されている。この大当たり種別の大当たりを決定した場合、ＭＰＵＢ２０１は、特図変動表示（図柄変動演出）が終了すると、タイマ手段（図示せず）が所定のオープニング時間ＢＯＰ１（１０秒）が経過するまで移動上蓋部材Ｂ７３０を前進位置に保持するようソレノイドＢ７６３を駆動制御し、オープニング時間ＢＯＰ１の経過後に、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒを開始する。すなわち、第１の作動時間ＢＴ１（最大３０秒）をタイマ手段で計測を開始すると共に移動上蓋部材Ｂ７３０を前進位置から後退位置へ変位させて第２特定入賞口Ｂ７００ａを開放するようソレノイドＢ７６３を駆動制御して、移動上蓋部材Ｂ７３０に長時間動作を行わせる。そして、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいてラウンド終了条件（ラウンド遊技時間（第１の作動時間ＢＴ１の最大値である３０秒間）の経過または規定個数（本実施絵形態では１０個）のパチンコ球の入賞）が満たされた場合に、移動上蓋部材Ｂ７３０を前進位置へ変位させて第２特定入賞口Ｂ７００ａを閉鎖するようソレノイドＢ７６３を駆動制御して、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了する。第１の特別作動パターンでは、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいて移動床部材Ｂ７４０が前進位置に配置された状態が常に継続されるので、図１２４８を参照して上述したように、規定個数の球を第２特定入賞口Ｂ７００ａに通過させる過程において、貯留板部Ｂ７１５の間の隙間に貯留され得る球の最大個数（本実施形態では、４個）よりも多い個数の球を貯留板部Ｂ７１５側へ向けて流下させることができる。従って、球が

開口部Ｂ７５１を通過する場合を容易に生じさせることができる。
【３７６５】
１ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了すると、タイマ手段は、ラウンド間第１インターバル時間ＢＩｎｔ１（２．０秒）が経過するまで移動上蓋部材Ｂ７３０を前進位置に保持するようソレノイドＢ７６３を駆動制御し、ラウンド間第１インターバル時間ＢＩｎｔ１の経過後に、２ラウンド目のラウンド遊技Ｒを開始する。ラウンド間第１インターバル時間ＢＩｎｔ１は、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置へ変位される直前に移動上蓋部材Ｂ７３０の前側を通過した球が移動床部材Ｂ７４０の前側を通過するのに十分な時間として設定されればよく、本実施形態では約２秒間とされる。２ラウンド目では、１ラウンド目の開始と同様に、第１の作動時間ＢＴ１（最大３０秒）をタイマ手段で計測を開始すると共に特定入賞口Ｂ６５ａが開放される。そして、ラウンド遊技Ｒにおいてラウンド終了条件（ラウンド遊技時間（第１の作動時間ＢＴ１の最大値である３０秒間）の経過または規定個数のパチンコ球の入賞）が満たされた場合に、特定入賞口Ｂ６５ａを閉鎖し、２ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了する。以降は同様に、各ラウンド遊技Ｒの間にラウンド間第１インターバル時間ＢＩｎｔ１を挟んで３ラウンド目～最大１５ラウンド目のラウンド遊技Ｒが繰り返されて、特定入賞口Ｂ６５ａが開閉される。そして、最終ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了すると、タイマ手段がラウンド間第１インターバル時間ＢＩｎｔ１およびエンディング時間ＥＤ（例えば、１１秒）が経過するまで特定入賞口Ｂ６５ａが閉鎖状態で保持され、当該時間の経過に伴って大当り遊技が終了する。
【３７６６】
次に、第２の特別作動パターンの動作が実行される場合について説明する。本実施形態では、後述するように、第２の特別作動パターンに基づいて移動上蓋部材Ｂ７３０及び移動床部材Ｂ７４０が動作するようＭＰＵＢ２０１がソレノイドＢ７６３を駆動制御する大当たり種別が用意されている。この大当たり種別の大当たりを決定した場合、ＭＰＵＢ２０１は、特図変動表示（図柄変動演出）が終了すると、タイマ手段（図示せず）が所定のオープニング時間ＢＯＰ１（１０秒）が経過するまで移動上蓋部材Ｂ７３０を前進位置に保持するようソレノイドＢ７６３を駆動制御し、オープニング時間ＢＯＰ１の経過後に、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒを開始する。すなわち、第１の作動時間ＢＴ１（最大３０秒）をタイマ手段で計測を開始すると共に移動上蓋部材Ｂ７３０を前進位置から後退位置へ変位させて第２特定入賞口Ｂ７００ａを開放するようソレノイドＢ７６３を駆動制御して、移動上蓋部材Ｂ７３０に長時間動作を行わせる。そして、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいてラウンド終了条件（ラウンド遊技時間（第１の作動時間ＢＴ１の最大値である３０秒間）の経過または規定個数（本実施絵形態では１０個）のパチンコ球の入賞）が満たされた場合に、移動上蓋部材Ｂ７３０を前進位置へ変位させて第２特定入賞口Ｂ７００ａを閉鎖するようソレノイドＢ７６３を駆動制御して、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了する。第２の特別作動パターンでは、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいて移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置に配置されると共に移動床部材Ｂ７４０が前進位置に配置される状態と、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置されると共に移動床部材Ｂ７４０が後退位置に配置される状態とが約１秒毎に切り替えられる。換言すれば、第２特定入賞口Ｂ７００ａ側へ球を誘導できると共に貯留板部Ｂ７１５の間の位置に球を貯留可能な状態と、第２特定入賞口Ｂ７００ａ側への球の誘導が制限されると共に貯留板部Ｂ７１５の間の位置に貯留された球が排出される状態とが約１秒毎に切り替えられる。
【３７６７】
本実施形態では、貯留板部Ｂ７１５の間の位置からの球の排出は１個当たり約０．２秒で完了されるよう形成される。そのため、移動床部材Ｂ７４０が後退位置に約１秒間配置されている間に貯留板部Ｂ７１５の間の位置から最大で５個の球が移動床部材Ｂ７４０の前側を流下可能となる。また、パチンコ機Ｂ１０に許容される球の発射間隔（本実施形態では、０．６秒間隔）から考えて、移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置に約１秒間配置されている間に移動上蓋部材Ｂ７３０の前側を通過する球の個数は多くて３個程度である。そのため、図１２４９を参照して上述したように、規定個数の球を第２特定入賞口Ｂ７００

ａに通過させる過程において、貯留板部Ｂ７１５の間の隙間に貯留された球が排出され得る状態が構成される。その上で、単位時間（約１秒間）当たりに貯留板部Ｂ７１５の間の隙間側へ誘導できる球の個数よりも、貯留板部Ｂ７１５の間の隙間から排出できる球の個数の方が多いので、貯留板部Ｂ７１５の間の隙間に貯留され得る球の最大個数（本実施形態では、４個）よりも多い個数の球を貯留板部Ｂ７１５の間の隙間に貯留させる状態を構成することが困難である。従って、球が開口部Ｂ７５１を通過する場合を生じさせることが困難である。一方で、見かけ上は開口部Ｂ７５１が閉鎖されていないことから、球のイレギュラーな流下態様や、パチンコ機Ｂ１０の設置時の傾斜等により、稀に開口部Ｂ７５１への入球が生じる可能性があるかもしれないと遊技者に思わせることができるので、上側可変入賞装置Ｂ７００に対する遊技者の注目力を向上させることができる。なお、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了した後の制御は、第１の特別作動パターンで動作する場合と同様なので、説明を省略する。

【３７６８】

次に、第３の特別作動パターンの動作が実行される場合について説明する。本実施形態では、後述するように、第３の特別作動パターンに基づいて移動上蓋部材Ｂ７３０及び移動床部材Ｂ７４０が動作するようＭＰＵＢ２０１がソレノイドＢ７６３を駆動制御する大当たり種別が用意されている。この大当たり種別の大当たりを決定した場合、ＭＰＵＢ２０１は、特図変動表示（図柄変動演出）が終了すると、タイマ手段（図示せず）が所定のオープニング時間ＢＯＰ１（１０秒）が経過するまで移動上蓋部材Ｂ７３０を前進位置に保持するようソレノイドＢ７６３を駆動制御し、オープニング時間ＢＯＰ１の経過後に、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒを開始する。すなわち、第１の作動時間ＢＴ１（最大３０秒）をタイマ手段で計測を開始すると共に移動上蓋部材Ｂ７３０を前進位置から後退位置へ変位させて第２特定入賞口Ｂ７００ａを開放するようソレノイドＢ７６３を駆動制御して、移動上蓋部材Ｂ７３０に長時間動作を行わせる。そして、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいてラウンド終了条件（ラウンド遊技時間（第１の作動時間ＢＴ１の最大値である３０秒間）の経過または規定個数（本実施絵形態では１０個）のパチンコ球の入賞）が満たされた場合に、移動上蓋部材Ｂ７３０を前進位置へ変位させて第２特定入賞口Ｂ７００ａを閉鎖するようソレノイドＢ７６３を駆動制御して、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了する。第３の特別作動パターンでは、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいて移動上蓋部材Ｂ７３０を後退位置で、且つ移動床部材Ｂ７４０を前進位置で約１秒間維持する状態と、移動上蓋部材Ｂ７３０を前進位置で、且つ移動床部材Ｂ７４０を後退位置で約０．２秒間維持する状態とが、交互に切り替えられる。

【３７６９】

換言すれば、第２特定入賞口Ｂ７００ａ側へ球を誘導できると共に貯留板部Ｂ７１５の間の位置に球を貯留可能な状態が約１秒間維持される態様と、第２特定入賞口Ｂ７００ａ側への球の誘導が制限されると共に貯留板部Ｂ７１５の間の位置に貯留された球が排出される状態が約０．２秒間維持される態様とが、交互に繰り返される。この時間設定によれば、移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置に配置される状態は、１ラウンド目のラウンド遊技において最大で約２５回形成可能とされる。本実施形態では、貯留板部Ｂ７１５の間の位置からの球の排出は１個当たり約０．２秒で完了されるよう形成される。そのため、移動床部材Ｂ７４０が後退位置に約０．２秒間配置されている間に貯留板部Ｂ７１５の間の位置から最大で１個の球が移動床部材Ｂ７４０の前側を流下可能となる。また、パチンコ機Ｂ１０に許容される球の発射間隔（本実施形態では、０．６秒間隔）から考えて、移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置に１秒間配置されている間に移動上蓋部材Ｂ７３０の前側を通過する球の個数は多くて３個程度である。そのため、図１２４９を参照して上述したように、規定個数の球を第２特定入賞口Ｂ７００ａに通過させる過程において、貯留板部Ｂ７１５の間の隙間に貯留された球が排出され得る状態が構成される。その上で、単位時間（約１秒間）当たりに貯留板部Ｂ７１５の間の隙間側へ誘導できる球の個数よりも、第２単位時間（約０．２秒間）当たりに貯留板部Ｂ７１５の間の隙間から排出できる球の個数の方が少ないので、貯留板部Ｂ７１５の間の隙間に貯留され得る球の最大個数（本実施形態

では、４個）よりも多い個数の球を貯留板部Ｂ７１５の間の隙間に貯留させる状態を構成することが、第２の特別作動パターンで上述する場合よりも容易とされる。従って、球が開口部Ｂ７５１を通過する場合を第２の特別作動パターンで上述する場合よりも生じさせることが容易とされる。

【３７７０】

一方で、貯留板部Ｂ７１５の間の隙間に貯留された球は移動上蓋部材Ｂ７３０及び移動床部材Ｂ７４０の変位が生じる毎に（約１．２秒間隔）、１個の割合で排出されるので、移動上蓋部材Ｂ７３０の前側を球が通過する頻度や、時間間隔によっては、球が開口部Ｂ７５１を通過せずに１ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了する場合も生じうる。本実施形態における第３の特別作動パターンによれば、球が移動上蓋部材Ｂ７３０の前側を通過する頻度を上げることで、球が開口部Ｂ７５１を通過する可能性を高めることができるので、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおける遊技における球の発射態様を継続打ち（球の発射を止めることなく、パチンコ機Ｂ１０に許容される球の発射間隔（本実施形態では、０．６秒間隔）で球を連続で発射させる態様）にさせ易い。これにより、遊技者が単発打ち（超過賞球等の利益を得るための技術介入として、球の発射を意図的に止めて０．６秒間隔以上の間隔を空けて球を一発ずつ発射する態様）を行うことを防止し易くすることができので、遊技者の経験の多少に関わらず遊技者が得られる利益の均一化を図ることができる。なお、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了した後の制御は、第１の特別作動パターンで動作する場合と同様なので、説明を省略する。図１２５３を参照して、ＲＯＭＢ２０２（図１２１４参照）の内容について説明する。図１２５３（ａ）は、主制御装置Ｂ１１０内のＲＯＭＢ２０２の電気的構成を示すブロック図である。図１２５３（ａ）に示すように、主制御装置Ｂ１１０のＲＯＭＢ２０２には、上記した固定値データの一部として、第１当たり乱数テーブルＢ２０２ａ、第１当たり種別選択テーブルＢ２０２ｂ、第２当たり乱数テーブルＢ２０２ｃ、および変動パターン選択テーブルＢ２０２ｄが少なくとも記憶されている。第１当たり乱数テーブルＢ２０２ａは、定期的（例えば、２ｍｓｅｃごと）に更新される第１当たり乱数カウンタの大当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。始動入賞に基づいて取得した第１当たり乱数カウンタの値が、第１当たり乱数テーブルＢ２０２ａに規定されているいずれかの判定値と一致した場合に、特別図柄の大当たりであると判別される。

【３７７１】

変動パターン選択テーブルＢ２０２ｄは、変動パターンの表示態様を決定するための変動種別カウンタの判定値が表示態様毎にそれぞれ規定されているデータテーブルである。なお、第１当たり種別選択テーブルＢ２０２ｂ及び第２当たり乱数テーブルＢ２０２ｃの詳細は後述する。図１２５３（ｂ）は、第１当たり乱数テーブルＢ２０２ａの内容を模式的に示した模式図であり、図１２５３（ｃ）は、特別図柄１乱数テーブルＢ２０２ａ１における第１当たり乱数カウンタＣ３と判定値との対応関係を模式的に示した模式図であり、図１２５３（ｄ）は、特別図柄２乱数テーブルＢ２０２ａ２における第１当たり乱数カウンタＣ３と判定値との対応関係を模式的に示した模式図である。第１当たり乱数テーブルＢ２０２ａは、図１２５３（ｂ）に示す通り、第１入賞口Ｂ６４又は第３入賞口Ｂ６４ｂへ遊技球が入球することにより取得される第１当たり乱数カウンタＣ３の値が、大当たりであるか否かを判別するための特別図柄１乱数テーブルＢ２０２ａ１と、第２入賞口Ｂ６４０へ遊技球が入球することにより取得される第１当たり乱数カウンタＣ３の値が、大当たりであるか否かを判別するための特別図柄２乱数テーブルＢ２０２ａ２とが設定されたテーブルである。具体的には、特別図柄１乱数テーブルＢ２０２ａ１は、図１２５３（ｃ）に示す通り、第１入賞口Ｂ６４又は第３入賞口Ｂ６４ｂへの入球に基づく、特別図柄１の抽選において、当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。特別図柄１の抽選では、取得した第１当たり乱数カウンタＣ３の値が「０」であるかが判別されて、「０」であれば、大当たりであると判別される。また、取得した第１当たり乱数カウンタＣ３の値が「１～３１９」の値であると判別された場合は、外れであると判別される。

【３７７２】
一方、特別図柄２乱数テーブルＢ２０２ａ２は、図１２５３（ｄ）に示す通り、第２入賞口Ｂ６４０への入球に基づく、特別図柄２の抽選において、当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。特別図柄２の抽選では、取得した第１当たり乱数カウンタＣ３の値が「０」であるかが判別されて、「０」であれば、大当たりであると判別される。また、取得した第１当たり乱数カウンタＣ３の値が「１～３１８」であるか判別されて、「１～３１８」であれば小当たりであると判別される。その他、「３１９」であると判別された場合は、外れであると判別される。このように、本制御例のパチンコ機Ｂ１０における第１当たり乱数カウンタＣ３は、０～３１９の範囲の、２バイトのループカウンタとして構成されている。この第１当たり乱数カウンタＣ３において、第１入賞口Ｂ６４又は第３入賞口Ｂ６４ｂへの入球に基づく特別図柄１の抽選時に、特別図柄１の大当たりとなる乱数値は１個であり、乱数値の総数が３２０ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が１なので、特別図柄１の大当たりとなる確率は、「１／３２０」となる。一方で、第２入賞口Ｂ６４０への入球に基づく特別図柄２の抽選時に、特別図柄２の大当たりとなる乱数値は１個であり、乱数値の総数が３２０ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が１なので、特別図柄２の大当たりとなる確率は、「１／３２０」となる。また、小当たりとなる乱数値の総数は３１８であるので、特別図柄２の小当たりとなる確率は「３１８／３２０」となる。特別図柄１乱数テーブルＢ２０２ａ１及び特別図柄２乱数テーブルＢ２０２ａ２における上記の説明は、本実施形態における低確率状態に該当する。高確率状態では、「０」に加えて更に、取得した第１乱数カウンタＣ３の値が「１～９」であれば大当たりであると判別されるよう変更される。従って、高確率状態において特別図柄１又は特別図柄２の大当たりとなる確率は、「１／３２」となる。

【３７７３】
図１２５４（ａ）は、第１当たり種別選択テーブルＢ２０２ｂにおける第１当たり種別カウンタＣ２と特別図柄における大当たり種別との対応関係を模式的に示した模式図であり、図１２５４（ｂ）は、第２当たり乱数テーブルＢ２０２ｃにおける第２当たり乱数カウンタＣ４と普通図柄における当たりとの対応関係を模式的に示した模式図である。第１当たり種別選択テーブルＢ２０２ｂ（図１２５４（ａ）参照）は、大当たり種別を決定するための判定値が記憶されているデータテーブルであり、第１当たり種別カウンタＣ２の判定値が、各大当たり種別、および特別図柄の抽選契機となった入賞口の種別に対応付けて規定されている。本実施形態のパチンコ機Ｂ１０では特別図柄の大当たりと判定された場合に、始動入賞に基づいて取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、第１当たり種別選択テーブルＢ２０２ｂとが比較され、第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別が選択される。具体的には、特別図柄１の抽選（第１入賞口Ｂ６４又は第３入賞口Ｂ６４ｂへの入球に基づく抽選）で大当たりとなった場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９」の範囲には、大当たりＡが対応付けられて規定されている（図１２５４（ａ）のＢ２０２ｂ１参照）。大当たりＡとなった場合は、１ラウンド目における上側可変入賞装置Ｂ７００の作動パターンが第１の特別作動パターンとされ、検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１を球が容易に通過する。１ラウンド目において開口部Ｂ７５１を球が通過した場合、１５ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が高確率状態とされ、電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第３の作動パターンに設定される状態が、次に大当たりを獲得するまで継続する。この場合、遊技状態は単なる確変中ではなく、特殊確変中（高頻度で小当たりを伴う特別図柄の確変中）に対応する。そのため、遊技者は、次の大当たりを獲得する前に、小当たりにより開放される特定入賞口Ｂ６５ａに球を入賞させることができ、多くの賞球の払い出しを受けることができる。

【３７７４】
なお、１ラウンド目において開口部Ｂ７５１を球が通過しなかった場合、１５ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が低確率状態とされ、電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第２の作動パターンに設定される状態が、特別図柄の抽選

が１００回終了するまで継続する。１ラウンド目において開口部Ｂ７５１を球が通過しないというシチュエーションは、上側可変入賞装置Ｂ７００への球の発射が満足にされずに、所定時間（例えば、３０秒）が経過して１ラウンド目のラウンド遊技が終了した場合が想定される。球発射ユニットＢ１１２ａの球詰まりや、遊技領域における球詰まりにより、そのような事態が生じる可能性はある。これに対し、本実施形態では、特別図柄の大当たりが決定された場合に、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７を球が通過するまでは大当たり遊技が開始されないように制御されているので、球詰まりに気づかずに大当たり遊技が開始される状況を避け易くすることができる。なお、特別図柄の大当たりが決定された後における第３図柄表示装置Ｂ８１での表示は、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７を狙うのか、上側可変入賞装置Ｂ７００を狙うのか、遊技者が混乱しないように工夫することが好ましい。例えば、大当たりが決定された直後は、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７及び上側可変入賞装置Ｂ７００の位置に向けた矢印を表示する等して狙わせ、大当たり遊技が開始された後はスルーゲートＢ６６，Ｂ６７の位置に向けた矢印の表示を消し、上側可変入賞装置Ｂ７００の位置に向けた矢印の表示のみを残すようにしても良い。これにより、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７に球を通過させた後で上側可変入賞装置Ｂ７００に球を入球させるという遊技の流れをスムーズに行わせることができる。なお、上側可変入賞装置Ｂ７００へ向けて発射された球は、上側可変入賞装置Ｂ７００が閉鎖状態であれば、移動上蓋部材Ｂ７３０の傾斜に沿って左右に流され、遊技領域Ｂ３０１を流れてスルーゲートＢ６６，Ｂ６７を通過することになる。第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０～４９」の範囲には、大当たりＢが対応付けられて規定されている（図１２５４（ａ）のＢ２０２ｂ２参照）。

【３７７５】

大当たりＢとなった場合は、１ラウンド目における上側可変入賞装置Ｂ７００の作動パターンが第１の特別作動パターンとされ、検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１を球が容易に通過する。１ラウンド目において開口部Ｂ７５１を球が通過した場合、８ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が高確率状態とされ、電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第２の作動パターンに設定される状態が、次に大当たりを獲得するまで継続する。この場合、遊技状態は確変中に対応する。そのため、遊技者は、基本的には次の大当たりを獲得する前に多くの賞球の払い出しを受けることはできないので、短時間で次の大当たりを獲得できるようにと遊技を進行させることになる。なお、１ラウンド目において開口部Ｂ７５１を球が通過しなかった場合、８ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が低確率状態とされ、電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第２の作動パターンに設定される状態が、特別図柄の抽選が１００回終了するまで継続する。第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲には、大当たりＣが対応付けられて規定されている（図１２５４（ａ）のＢ２０２ｂ３参照）。大当たりＣとなった場合は、１ラウンド目における上側可変入賞装置Ｂ７００の作動パターンが第２の特別作動パターンとされ、検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１を球が通過することが困難とされるので、４ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が低確率状態とされ、電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第２の作動パターンに設定される状態が、特別図柄の抽選が１００回終了するまで継続する。この場合、遊技状態は時短中に対応する。そのため、遊技者は、基本的には次の大当たりを獲得する前に多くの賞球の払い出しを受けることはできないので、短時間で次の大当たりを獲得できるようにと遊技を進行させることになる。

【３７７６】

また、電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが大当たりＢの後の遊技状態と同一とされるので、現在実行中の遊技状態が高確率状態なのか低確率状態なのかは、電動役物Ｂ６４０ａの動作態様からは判別できない。そのため、現在実行中の遊技状態が高確率状態なのか低確率状態なのかを報知しなければ、遊技者に予想させるという遊技態様を構成することができる。一方で、現在実行中の遊技状態が高確率状態なのか低確率状態なのかを報知するようにしても良い。特別図柄１の抽選（第１入賞口Ｂ６４又は第３入賞口Ｂ６４ｂへの入球に基づく抽選）に基づく大当たりでは、２０％の確率で１５ラウンドの大当たりを獲

得できる一方、５０％の確率で４ラウンドの大当たりとなるので、基本的には、大量の賞球を期待することはできない。一方で、４ラウンドの大当たり遊技は、１５ラウンドの大当たり遊技に比較して短時間で終了するので、その後の大当たりの獲得を狙うための球の打ち出しを、早期に開始することができる。一方、特別図柄２の抽選（第２入賞口Ｂ６４０への入球に基づく抽選）で大当たりとなった場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２９」の範囲には、大当たりａが対応付けられて規定されている（図１２５４（ａ）のＢ２０２ｂ４参照）。大当たりａとなった場合は、大当たりＡの時と同様に、１ラウンド目における上側可変入賞装置Ｂ７００の作動パターンが第１の特別作動パターンとされ、検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１を球が容易に通過する。１ラウンド目において開口部Ｂ７５１を球が通過した場合、１５ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が高確率状態とされ、電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第３の作動パターンに設定される状態（特殊確変中に対応する）が、次に大当たりを獲得するまで継続する。第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３０～４９」の範囲には、大当たりｂが対応付けられて規定されている（図１２５４（ａ）のＢ２０２ｂ５参照）。

【３７７７】

なお、１ラウンド目において開口部Ｂ７５１を球が通過しなかった場合、１５ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が低確率状態とされ、電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第２の作動パターンに設定される状態が、特別図柄の抽選が１００回終了するまで継続する。大当たりｂとなった場合は、１ラウンド目における上側可変入賞装置Ｂ７００の作動パターンが第１の特別作動パターンとされ、検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１を球が容易に通過する。１ラウンド目において開口部Ｂ７５１を球が通過した場合、８ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が高確率状態とされ、電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第２の作動パターンに設定される状態（確変中に対応する）が、次に大当たりを獲得するまで継続する。第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲には、大当たりｃが対応付けられて規定されている（図１２５４（ａ）のＢ２０２ｂ６参照）。なお、１ラウンド目において開口部Ｂ７５１を球が通過しなかった場合、８ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が低確率状態とされ、電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第２の作動パターンに設定される状態が、特別図柄の抽選が１００回終了するまで継続する。大当たりｃとなった場合は、１ラウンド目における上側可変入賞装置Ｂ７００の作動パターンが第３の特別作動パターンとされ、遊技者の球の発射態様次第で、検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１を球が通過する場合と、開口部Ｂ７５１を球が通過しない場合とが形成される。１ラウンド目において開口部Ｂ７５１を球が通過した場合、４ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が高確率状態とされ、電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第２の作動パターンに設定される状態（確変中に対応する）が、次に大当たりを獲得するまで継続する。

【３７７８】

一方、１ラウンド目において開口部Ｂ７５１を球が通過しなかった場合、４ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が低確率状態とされ、電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第２の作動パターンに設定される状態（時短中に対応する）が、特別図柄の抽選が１００回終了するまで継続する。このいずれの場合も、電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第２の作動パターンで同じなので、現在実行中の遊技状態が高確率状態なのか低確率状態なのかは、電動役物Ｂ６４０ａの動作態様からは判別できない。そのため、現在実行中の遊技状態が高確率状態なのか低確率状態なのかを報知しなければ、遊技者に予想させるという遊技態様を構成することができる。一方で、現在実行中の遊技状態が高確率状態なのか低確率状態なのかを報知するようにしても良い。現に、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確率状態なのか低確率状態なのかは、１ラウンド目において開口部Ｂ７５１を球が通過するか否かに因るので、開口部Ｂ７５１を遊技者が視認可能とされる本実施形態のパチンコ機Ｂ１０においては、遊技者は、現在実行中の遊技状態が高確率状態なのか低確率状態なのかを把握できている場合が多い。そのため、仮に、現在

実行中の遊技状態が高確率状態なのか低確率状態なのかを遊技者が把握できていないという前提で第３図柄の変動演出を設計する場合には、１ラウンド目において開口部Ｂ７５１を視認し難くする工夫や、開口部Ｂ７５１から目を逸らさせるような工夫を設けることが好ましい。例えば、開口部Ｂ７５１を視認し難くする工夫としては、上側可変入賞装置Ｂ７００に光を照射する照射手段の光量を、特に開口部Ｂ７５１付近において落としたり、開口部Ｂ７５１付近において極めて強くして眩しくさせたりすることで、開口部Ｂ７５１自体の視認性を落とすようにしても良いし、第３図柄表示装置Ｂ８１で実行する演出に遊技者の視線を集めることで、開口部Ｂ７５１への注目力を相対的に低下させるようにしても良い。

【３７７９】

特別図柄２の抽選（第２入賞口Ｂ６４０への入球に基づく抽選）に基づく大当たりでは、３０％の確率で１５ラウンドの大当たりを獲得できる一方、５０％の確率で４ラウンドの大当たりとなるので、基本的には、大量の賞球を期待することはできない。一方で、１５ラウンドの大当たりを獲得できる可能性が、特別図柄１の抽選に比較して高く設定されている。そのため、特別図柄１の抽選を受ける状況に比較して、特別図柄２の抽選を受ける状況の方が、１５ラウンドの大当たりが獲得できるかもしれないという期待感を高めることができる。第２当たり乱数テーブルＢ２０２ｃ（図１２５４（ｂ）参照）は、普通図柄の当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。具体的には、普通図柄の通常状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「５～２０４」が規定されている（図１２５４（ｂ）のＢ２０２ｃ１参照）。また、普通図柄の高確率状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「５～２３９」が規定されている（図１２５４（ｂ）のＢ２０２ｃ２参照）。本実施形態のパチンコ機Ｂ１０では、普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６，Ｂ６７を球が通過することに基づいて取得される第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、第２当たり乱数テーブルＢ２０２ｃとを参照し、普通図柄の当たりであるか否かを判定している。そして、普通図柄の高確率状態でも、普通図柄の低確率状態でも、頻繁に普通図柄の当たりとなる。そのため、電動役物Ｂ６４０ａが頻繁に作動する状態を構成させることができる。次いで、本実施形態におけるエンディング演出について説明する。まず、パチンコ機Ｂ１０の上皿Ｂ１７と、上皿Ｂ１７付近に配置される操作ボタン群について説明する。図１２５５は、正面枠Ｂ１４及び外枠Ｂ１１の上面図である。正面枠Ｂ１４には、球を貯留する上皿Ｂ１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｂ１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿Ｂ１７の底面は正面視（図１２１１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｂ１７に投入された球が球発射ユニットＢ１１２ａ（図１２１４参照）へと案内される。

【３７８０】

また、上皿Ｂ１７の上面には、枠ボタンＢ２２が設けられている。この枠ボタンＢ２２は、例えば、第３図柄表示装置Ｂ８１（図１２１２参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作されることが一般的であるが、本実施形態では、大当たり遊技中（大当たり演出中）に操作されることで特定の演出を実行させるために利用されるものであり、詳細は後述する。また、上皿Ｂ１７の上面には、上述の貸球操作部Ｂ４０と同様の機能を有する第２貸球操作部Ｂ４０ｂが配設されている。第２貸球操作部Ｂ４０ｂには、第２度数表示部Ｂ４１ｂと、第２球貸しボタンＢ４２ｂと、第２返却ボタンＢ４３ｂとが設けられている。パチンコ機Ｂ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で第２貸球操作部Ｂ４０ｂが操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、第２度数表示部Ｂ４１ｂはカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。第２球貸しボタンＢ４２ｂは、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｂ１７に供給される。第２返却ボタンＢ４３ｂは、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上

皿Ｂ１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では第２貸球操作部Ｂ４０ｂが不要となるが、この場合には、第２貸球操作部Ｂ４０ｂの設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。また、上皿Ｂ１７の上面における第２貸球操作部Ｂ４０ｂの左方には球抜き操作部Ｂ４４が配設される。球抜き操作部Ｂ４４を押込み操作すると、球を上皿Ｂ１７から下皿Ｂ５０（図１２１１参照）へ向けて流下させることができるので、遊技者は、上皿Ｂ１７に貯留された球を全球発射せずとも、任意のタイミングで遊技を終了することができる。

【３７８１】

また、上皿Ｂ１７の上面における枠ボタンＢ２２の右方には、方向操作部Ｂ４５が配設される。方向操作部Ｂ４５は、上面視で上下左右の各方向に対応した位置に配置される独立操作可能な４個の操作部を有しており、例えば、パチンコ機Ｂ１０から出力される音量の大小の調整を行ったり、第３図柄表示装置Ｂ８１等の表示装置やＬＥＤ等の発光手段の発光強度の調整を行ったり、遊技に関する演出（例えば変動演出）のタイプを複数態様で切り替え可能とされる場合にその切り替えを行ったりする場合に、遊技者等により操作される。ここで、図１２５６を参照して、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示内容について説明する。図１２５６は、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面を説明するための図面であり、図１２５６（ａ）は、変動演出の表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図１２５６（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（１，３，５，７，９）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（０，２，４，６，８）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。また、本実施形態のパチンコ機Ｂ１０においては、主制御装置Ｂ１１０（図１２１４参照）により行われる特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。一方、特別図柄の抽選結果が外れであった場合は、同一の主図柄が揃わない変動表示が行われる。

【３７８２】

例えば、特別図柄の抽選結果が「大当たりＡ」又は「大当たりａ」（図１２５４参照）であれば奇数番号「７」が付加された主図柄が揃う変動表示が行われる。また、「大当たりＢ」又は「大当たりｂ」（図１２５４参照）であれば、「７」を除く奇数番号である「１，３，５，９」が付加された主図柄が揃う変動表示が行われ、「大当たりＣ」又は「大当たりｃ」（図１２５４参照）であれば偶数番号である「０，２，４，６，８」が付加された主図柄が揃う変動表示が行われる。一方、特別図柄の抽選結果が外れであれば、同一番号の主図柄が揃わない変動表示が行われる。なお、本実施形態では、特別図柄の抽選結果が外れである場合に、特別図柄の大当たりになる可能性が高いことを示唆（予告）する連続予告演出が行われることがあり、その場合には、変動表示が行われると、所定の主図柄の組み合わせ（例えば、有効ラインＬＢ１上に、主図柄の組み合わせが左図柄列ＢＺ１から順に「３」「４」「１」）である、所謂「チャンス目」が必ず表示される。図１２５６（ａ）に示すように、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面は、大きくは上下に２分割され、下側の２／３が第３図柄を変動表示する主表示領域ＢＤｍ、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタおよび保留球数などを表示する副表示領域ＢＤｓとなっている。主表示領域ＢＤｍは、左・中・右の３つの表示領域ＢＤｍ１～ＢＤｍ３に区分けされており、その３つの表示領域ＢＤｍ１～ＢＤｍ３に、それぞれ３つの図柄列ＢＺ１，ＢＺ２，ＢＺ３が表示される。各図柄列ＢＺ１～ＢＺ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列ＢＺ１～ＢＺ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、各図柄列ＢＺ１～ＢＺ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が

行われる。特に、左図柄列ＢＺ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列ＢＺ２及び右図柄列ＢＺ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。

【３７８３】

また、主表示領域ＢＤｍには、各図柄列ＢＺ１～ＢＺ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域ＢＤｍの中段部が有効ラインＬＢ１として設定されており、毎回の遊技に際して、左図柄列ＢＺ１→右図柄列ＢＺ３→中図柄列ＢＺ２の順に、有効ラインＬＢ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬＢ１上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃えば大当たりとして大当たり動画が表示される。一方、副表示領域ＢＤｓは、主表示領域ＢＤｍよりも上方に横長に設けられており、さらに左右方向に３つの小領域ＢＤｓ１～ＢＤｓ３に等区分されている。このうち、小領域ＢＤｓ１は、第１入賞口Ｂ６４，第３入賞口Ｂ６４ｂ又は第２入賞口Ｂ６４０に入球された球のうち変動が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域であり、小領域ＢＤｓ２およびＤｓ３は、予告演出画像を表示する領域である。実際の表示画面では、図１２５６（ｂ）に示すように、主表示領域ＢＤｍに第３図柄の主図柄が合計９個表示される。副表示領域ＢＤｓにおいては、右の小領域ＢＤｓ３に動画（図示せず）が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることが遊技者に示唆される。中央の小領域ＢＤｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、別のキャラクタが現出する等して予告演出が行われる。

【３７８４】

第３図柄表示装置Ｂ８１（第１図柄表示装置３７）にて変動表示が行われている間に球が第１入賞口Ｂ６４又は第３入賞口Ｂ６４ｂへ入球した場合、その入球回数は最大４回まで保留され、その保留球数は第１図柄表示装置３７により示されると共に、副表示領域ＢＤｓの小領域ＢＤｓ１においても示される。小領域ＢＤｓ１には、保留球数１球につき１つの保留球数図柄（本実施形態では、「麦わら帽子」の図柄）が表示され、その保留球数図柄の表示数に応じて、保留球数が表示される。即ち、小領域ＢＤｓ１に１つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が１球であることを示し、４つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が４球であることを示す。また、小領域ＢＤｓ１に保留球数図柄が表示されていない場合は、保留球数が０球である、即ち、保留球が存在しないことを示す。同様に、第３図柄表示装置Ｂ８１（第１図柄表示装置３７）にて変動表示が行われている間に球が第２入賞口Ｂ６４０へ入球した場合、その入球回数は最大４回まで保留され、その保留球数は第１図柄表示装置３７により示されると共に、副表示領域ＢＤｓの小領域ＢＤｓ１においても示される。小領域ＢＤｓ１には、保留球数１球につき１つの保留球数図柄（本実施形態では、「星形状」の図柄）が表示され、その保留球数図柄の表示数に応じて、保留球数が表示される。即ち、小領域ＢＤｓ１に１つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が１球であることを示し、４つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が４球であることを示す。また、小領域ＢＤｓ１に保留球数図柄が表示されていない場合は、保留球数が０球である、即ち、保留球が存在しないことを示す。本実施形態では、第１入賞口Ｂ６４又は第３入賞口Ｂ６４ｂへ入球した場合の保留球数が小領域ＢＤｓ１の上半部に横並びで表示されるのに対し（図１２５６（ｂ）参照）、第２入賞口Ｂ６４０へ入球した場合の保留球数が小領域ＢＤｓ１の下半部に横並びで表示される。

【３７８５】

なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｂ６４又は第３入賞口Ｂ６４ｂへの入球、及び第２入賞口Ｂ６４０への入球は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、小領域ＢＤｓ１における保留球数図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置Ｂ８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良

い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置Ｂ８１に保留球数を表示させないものとしてもよい。更に、可変表示装置ユニットＢ８０に、保留球数を示す保留ランプを最大保留数分の４つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。続けて、図１２５７を参照して、第３図柄表示装置Ｂ８１において行われる大当たり演出について説明する。図１２５７（ａ）は、大当たり演出の流れの一例を説明するための概略図であり、図１２５７（ｂ）は、エンディング演出の流れの一例を説明するための概略図であり、図１２５７（ｃ）、図１２５７（ｄ）及び図１２５７（ｅ）は、大当たり演出の一部であるエンディング演出において表示されるエンディング表示演出の表示画面を例示した図である。主制御装置Ｂ１１０では、第１入賞口Ｂ６４、第２入賞口Ｂ６４０又は第３入賞口Ｂ６４ｂへ球が入球（始動入賞）すると、それをトリガとして、特別図柄の抽選が行われ、その後、第１図柄表示装置３７において特別図柄（第１図柄）の変動表示が実行される。更に、図１２５７（ａ）に示すように、主制御装置Ｂ１１０から音声ランプ制御装置Ｂ１１３へ変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドが送信され、その結果、第３図柄表示装置Ｂ８１では、第１図柄表示装置３７の変動表示に応じて第３図柄の変動表示が行われる。

【３７８６】

第３図柄表示装置Ｂ８１において第３図柄の変動表示が行われる場合には、まず、第３図柄の高速変動表示が開始され、その後、予め定められた時間（例えば、１秒～６０秒など）が経過すると、第３図柄の中速変動表示へ切り替わり、更に、第３図柄の低速変動表示へ切り替わる。ここで、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合には、同一番号の主図柄（第３図柄）が揃う停止表示が行われ変動演出が終了し、続けて、大当たり演出が開始される。一方、特別図柄の抽選結果が外れである場合には、同一番号の主図柄（第３図柄）が揃わない停止表示が行われて変動演出が終了し、保留されている始動入賞があれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、次の変動演出が開始される。図１２５７（ａ）に示すように、大当たり演出は、ファンファーレ演出が行われる期間と、ラウンド演出が行われる期間と、エンディング演出が行われる期間との３つの期間に分けられる。ファンファーレ演出は、これからパチンコ機Ｂ１０が特別遊技状態へ移行して、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｂ６５ａ又は第２特定入賞口Ｂ７００ａが繰り返し開放されることを遊技者に報知して、遊技者の期待感を高めるための演出であり、ラウンド演出は、これから開始されるラウンド数を遊技者に報知し、特定入賞口Ｂ６５ａ又は第２特定入賞口Ｂ７００ａに向けて球を発射させるように促し、多数の賞球を払い出すことを報知するための演出である。図１２５７（ｂ）に示すように、エンディング演出では、特別遊技状態の終了を遊技者に報知すると共に、大当たり終了後に遊技者に付与される遊技価値（特別図柄の大当たり確率の大小、次の大当たりを獲得するまでにまとまった賞球の払い出しが期待できるか否か、普通図柄の時短期間等）を遊技者に報知するエンディング表示演出が実行される。また、エンディング演出には、場合に応じて、パチンコ機Ｂ１０の製造会社を報知する社名表示演出や、遊技終了時や離席時に残額が存在するカード等（記録媒体、他にコイン等）の返却のための操作するように示唆するカード忘れ防止表示演出が、実行されるが、詳細は後述する。

【３７８７】

第３図柄表示装置Ｂ８１において大当たり演出が行われる場合には、図１２５７（ａ）に示すように、まず、第３図柄の停止表示がなされるタイミングに合わせて、主制御装置Ｂ１１０から音声ランプ制御装置Ｂ１１３へファンファーレコマンドが送信される。その結果、第３図柄表示装置Ｂ８１では、変動演出に続けて、ファンファーレ演出が開始される。次に、ファンファーレ演出が終了するタイミングに合わせて、主制御装置Ｂ１１０から音声ランプ制御装置Ｂ１１３へ第１ラウンドを示すラウンド数コマンドが送信される。その結果、第３図柄表示装置Ｂ８１では、ファンファーレ演出に続けて、第１ラウンドに対応するラウンド演出が開始される。本実施形態では、パチンコ機Ｂ１０が特別遊技状態へ移行した後、その状態は、特定入賞口Ｂ６５ａ又は第２特定入賞口Ｂ７００ａの開閉が大当たり種別に応じた回数だけ繰り返されるまで（最大１５ラウンド、図１２５４（ａ）

参照）継続される。第１ラウンドが開始され、第２特定入賞口Ｂ７００ａが開放された後、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）が経過すると、第２特定入賞口Ｂ７００ａが閉鎖されると共に、第１ラウンドが終了する。すると、ラウンド間インターバル時間Ｉｎｔ１（図１２５２参照）を挟んで直ぐに第２ラウンドの開始タイミングとなり、主制御装置Ｂ１１０から音声ランプ制御装置Ｂ１１３へ第２ラウンドを示すラウンド数コマンドが送信される。その結果、第３図柄表示装置Ｂ８１では、第１ラウンドに対応するラウンド演出に続けて、第２ラウンドに対応するラウンド演出が開始される。

【３７８８】

第２ラウンドが開始され、特定入賞口Ｂ６５ａが開放された後、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）が経過すると、特定入賞口Ｂ６５ａが閉鎖されると共に、第２ラウンドが終了する。すると、ラウンド間インターバル時間Ｉｎｔ１（図１２５２参照）を挟んで直ぐに第３ラウンドの開始タイミングとなり、主制御装置Ｂ１１０から音声ランプ制御装置Ｂ１１３へ第３ラウンドを示すラウンド数コマンドが送信される。その結果、第３図柄表示装置Ｂ８１では、第２ラウンドに対応するラウンド演出に続けて、第３ラウンドに対応するラウンド演出が開始される。第３ラウンドが開始されると、第２ラウンドの場合と同様に、特定入賞口Ｂ６５ａの開閉制御が行われる。その後は、新たなラウンドが開始されるタイミングとなる毎に、新たなラウンド数を示すラウンド数コマンドが主制御装置Ｂ１１０から音声ランプ制御装置Ｂ１１３へ送信されると共に、特定入賞口Ｂ６５ａの開閉制御が行われる。これにより、第１ラウンドから最終ラウンド（最大１５ラウンド）までの各ラウンド演出が順番に実行される。そして、最終ラウンドの特定入賞口Ｂ６５ａの開閉が終了したタイミングに合わせて、主制御装置Ｂ１１０から音声ランプ制御装置Ｂ１１３へエンディングコマンドが送信される。その結果、第３図柄表示装置Ｂ８１では、エンディング演出が開始される。上述したように、エンディング演出では、特別遊技状態の終了が遊技者に報知されると共に、エンディング表示演出において大当たり終了後に遊技者に付与される遊技価値（特別図柄の大当たり確率の大小、次の大当たりを獲得するまでにまとまった賞球の払い出しが期待できるか否か、普通図柄の時短期間等）が遊技者に報知される。

【３７８９】

エンディング表示演出では、例えば、図１２５７（ｃ）に示すように、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面中央よりも若干上寄りの位置で、大当たり遊技において払い出された賞球個数を示す賞球表示Ｂ８０１が表示され、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面右下に、「チャンス１００回」との内容を示す識別表示Ｂ８０２が表示される。また、その識別表示Ｂ８０２の上側に「まだ諦めるな」との内容を示す信頼度表示Ｂ８０３が表示され、識別表示Ｂ８０２の下側に後述する時間表示Ｂ８１１が表示される。時間表示Ｂ８１１は、エンディング演出（エンディング表示演出のみの場合を含む）の終了時を報知する役割を有し、適切なタイミングから終端位置Ｂ８１２へ向けて右端部が移動するが、詳細は後述する。この画面は、特別図柄の抽選がなされ、抽選結果が「大当たりＣ」（図１２５４参照）である場合か、抽選結果が「大当たりｃ」であって大当たり遊技中に検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１（図１２４７参照）を球が通過しなかった場合に表示されるものであり、識別表示Ｂ８０２が、大当たり終了後から特別図柄の抽選が１００回終了するまでは電動役物Ｂ６４０ａが第２の作動パターンで動作制御される状態が継続され、特別図柄の大当たり確率は低確率（本実施形態では、３２０分の１）であることを意味する。このように表示を構成することで、識別表示Ｂ８０２の意味を遊技者が理解できない場合であっても、信頼度表示Ｂ８０３により、次回大当たりの可能性が少ないながらあることを遊技者は認識することができる。即ち、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面のエンディング表示演出を視認することで、遊技者に次回大当たりの期待感を持たせることができるので、意欲的に遊技を継続させることができる。

【３７９０】

また、エンディング表示演出では、例えば、図１２５７（ｄ）に示すように、第３図柄

表示装置Ｂ８１の画面中央よりも若干上寄りの位置で、大当たり遊技において払い出された賞球個数を示す賞球表示Ｂ８０１が表示され、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面右下に、「確率変動突入」との内容を示す識別表示Ｂ８０２が表示される。また、その識別表示Ｂ８０２の上側に「期待大」との内容を示す信頼度表示Ｂ８０３が表示され、識別表示Ｂ８０２の下側に後述する時間表示Ｂ８１１が表示される。この画面は、特別図柄の抽選がなされ、抽選結果が「大当たりＢ」又は「大当たりｂ」（図１２５４参照）である場合に表示されるものであり、識別表示Ｂ８０２が、大当たり終了後から特別図柄の次回大当たりとなるまでは、電動役物Ｂ６４０ａが第２の作動パターンで動作制御される状態が継続され、特別図柄の大当たり確率は高確率（本実施形態では、３２分の１）であることを意味する。また、この画面における識別表示Ｂ８０２、信頼度表示Ｂ８０３及び時間表示Ｂ８１１は、抽選結果が「大当たりｃ」であって大当たり遊技中に検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１（図１２４７参照）を球が通過した場合にも表示されるが、その場合には、賞球表示Ｂ８０１が図１２５７（ｄ）に示す数値と異なり、図１２５７（ｃ）に示す「６００」とされる。このように表示を構成することで、識別表示Ｂ８０２の意味を遊技者が理解できない場合であっても、信頼度表示Ｂ８０３により、次回大当たりに期待できることを遊技者は認識することができる。即ち、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面のエンディング表示演出を視認することで、遊技者に次回大当たりの期待感を持たせることができるので、意欲的に遊技を継続させることができる。なお、識別表示Ｂ８０２及び信頼度表示Ｂ８０３の内容は、これに限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、識別表示Ｂ８０２に「次回大当たり確定」と表示し、信頼度表示Ｂ８０３に「更なる賞球準備中」と表示するようにしても良い。

【３７９１】

また、エンディング表示演出では、例えば、図１２５７（ｅ）に示すように、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面中央よりも若干上寄りの位置で、大当たり遊技において払い出された賞球個数を示す賞球表示Ｂ８０１が表示され、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面右下に、「ラッシュ突入」との内容を示す識別表示Ｂ８０２が表示される。また、その識別表示Ｂ８０２の上側に「超期待大」との内容を示す信頼度表示Ｂ８０３が表示され、識別表示Ｂ８０２の下側に後述する時間表示Ｂ８１１が表示される。この画面は、特別図柄の抽選がなされ、抽選結果が「大当たりＡ」又は「大当たりａ」（図１２５４参照）である場合に表示されるものであり、識別表示Ｂ８０２が、大当たり終了後から特別図柄の次回大当たりとなるまでは、電動役物Ｂ６４０ａが第３の作動パターンで動作制御される状態が継続され、特別図柄の大当たり確率は高確率（本実施形態では、３２分の１）であることを意味する。このように表示を構成することで、識別表示Ｂ８０２の意味を遊技者が理解できない場合であっても、信頼度表示Ｂ８０３により、次回大当たりに期待できることに加えて、それ以上の利益を獲得可能であることを遊技者は認識することができる。即ち、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面のエンディング表示演出を視認することで、遊技者に次回大当たりの期待感に加えて、それ以上の利益（例えば、次の大当たりを獲得する前の段階において、小当たりを利用した入賞により賞球の増加が見込めること）に対する期待感を持たせることができるので、意欲的に遊技を継続させることができる。このように、識別表示Ｂ８０２は、大当たり遊技終了後の遊技状態に対応して表示を変化させるように構成されており、遊技者は、エンディング表示演出を視認することで、大当たり遊技終了後に得られる利益の予想を立てることができる。なお、識別表示Ｂ８０２及び信頼度表示Ｂ８０３の内容は、これに限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、「ラッシュ突入」に代えて、「超確変突入」でも良いし、「小当たりラッシュ突入」でも良いし、「超有利モード」等の特有の名称を付して表示しても良い。

【３７９２】

次いで、エンディング演出における社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出について説明する。図１２５７（ｂ）に示す例におけるエンディング演出では、エンディング表示演出が終了するタイミングに合わせて、主制御装置Ｂ１１０から音声ランプ制御装置Ｂ１１３へ社名表示コマンドが送信される。その結果、第３図柄表示装置Ｂ８１では、エン

ディング表示演出に続けて、社名表示演出が開始される。次に、社名表示演出が終了するタイミングに合わせて、主制御装置Ｂ１１０から音声ランプ制御装置Ｂ１１３へカード忘れ防止表示コマンドが送信される。その結果、第３図柄表示装置Ｂ８１では、社名表示演出に続けて、カード忘れ防止表示演出が開始される。カード忘れ防止表示演出が終了することで、エンディング演出が終了する。エンディング演出の終了後は、保留されている始動入賞があれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、次の変動演出が開始される。一方で、保留されている始動入賞が無ければ（保留球数が０個であれば）、第３図柄表示装置Ｂ８１では変動待機画面が表示される。図１２５８（ａ）は、エンディング演出において表示される社名表示演出の表示画面を例示した図であり、図１２５８（ｂ）は、エンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。図１２５８（ａ）及び図１２５８（ｂ）では、エンディング表示演出に次いで社名表示演出が実行され、その社名表示演出に次いでカード忘れ防止表示演出が実行される場合（図１２５７（ｂ）参照）について説明する。図１２５８（ａ）及び図１２５８（ｂ）で示す例では、エンディング演出の実行時間が、エンディング表示演出、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出でそれぞれ均等に分けられ、エンディング演出の実行時間が１５秒に設定される。この場合には、エンディング表示演出、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出はそれぞれ５秒ずつ割り当てられる。図１２５８（ａ）に示すように、社名表示演出では、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面の中央付近における特定表示Ｂ８１０として、パチンコ機Ｂ１０の製造会社名（Ａカンパニー）が表示される。

【３７９３】

また、図１２５８（ｂ）に示すように、カード忘れ防止表示演出に切り替わると、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面の中央付近における特定表示Ｂ８１０として、カードユニットの差込口からカードが返却される様子を示す静止画（又は動画）が表示され、その下方に「カードの取り忘れにご注意下さい」とのコメントが表示される。図１２５８（ａ）及び図１２５８（ｂ）で示す例におけるエンディング演出では、５秒間実行されるエンディング表示演出の終了後、社名表示演出が５秒間実行され、カード忘れ防止表示演出が５秒間実行されることから、エンディング表示演出の終了時から次の変動演出の開始まで１０秒の間が空くことになる。本実施形態では、その空いた時間を有効に利用することができるよう工夫されている。図１２５８（ａ）及び図１２５８（ｂ）に図示されるように、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出の実行中に共通して、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面の下端部付近には時間経過とともに右先端部が右方へ移動する時間表示Ｂ８１１が表示され、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面の右上隅部には枠ボタンＢ２２を模式的に示す枠ボタン表示Ｂ８１３が表示され、その枠ボタン表示Ｂ８１３の右側には目盛りが上下に並んでおり現在の発光強度（パチンコ機Ｂ１０に配設されるＬＥＤ（例えば、電飾部Ｂ２９～Ｂ３３や表示ランプＢ３４（図１２１１参照））等の発光手段の発光強度や、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面の明るさ）の設定値を遊技者に把握可能に表示する（５段階の内、上から２番目の設定値であると表示する）目盛り表示Ｂ８１４が表示され、枠ボタン表示Ｂ８１３及び目盛り表示Ｂ８１４の下方には「長時間の光に注意して下さい」という内容の注意コメント表示Ｂ８１５が表示される。本実施形態では、エンディング演出中では、枠ボタン表示Ｂ８１３が第３図柄表示装置Ｂ８１の画面に表示されている場合において、枠ボタンＢ２２の押し込み操作が有効になるように制御される。即ち、エンディング演出中では、枠ボタン表示Ｂ８１３が第３図柄表示装置Ｂ８１の画面に表示されていない場合における枠ボタンＢ２２の操作は無効とされる。

【３７９４】

第３図柄表示装置Ｂ８１の画面において、枠ボタン表示Ｂ８１３及び目盛り表示Ｂ８１４は、カード忘れ防止表示演出の途中（残り４秒の時点）で非表示とされるが、特定表示Ｂ８１０、時間表示Ｂ８１１及び注意コメント表示Ｂ８１５は、カード忘れ防止表示演出が終了するまで表示が継続される。ここで、遊技球が第１入賞口Ｂ６４、第２入賞口Ｂ６４０又は第３入賞口Ｂ６４ｂに入球したとしても、エンディング演出の実行中は特別図柄の変動が停止されるので、特別図柄の保留球数が減少しない。そのため、特別図柄の保留

球数が満タンの場合に第１入賞口Ｂ６４、第２入賞口Ｂ６４０又は第３入賞口Ｂ６４ｂに入球しても、遊技者は特別図柄の抽選を受けることができない。一方で、エンディング演出が終了した後であれば、特別図柄の変動が開始されるので、特別図柄の保留球数が満タンから減少し、始動口に球を入球させることで遊技者が特別図柄の抽選を受けることができる可能性が高まる。また、エンディング演出中を含む大当たり遊技中は、電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが通常中の作動パターンとされる。本実施形態では、第１の作動パターン（図１２４１（ａ）参照）となるので、遊技球がスライド部材Ｂ４５０に拾われ難い。一方で、エンディング演出が終了すれば、大当たり種別に対応した作動パターンで電動役物Ｂ６４０ａが駆動されることになるので、遊技球がスライド部材Ｂ４５０に拾われ易くなるので、遊技球が第２入賞口Ｂ６４０又は第３入賞口Ｂ６４ｂ（図１２１２参照）に入球し易くなる。このような事情から、遊技者は、ラウンド遊技が終了した後は、エンディング演出の終了後に球を発射開始した方が、損が少ないと考え易いところ、従来の遊技機では、エンディング演出がいつ終わるのかが分かり難かった。即ち、遊技結果としてはエンディング表示演出で示されているので、遊技者としてはすぐに変動演出が始まると思いやすく、エンディング表示演出から画面が切り替わるや否や球を発射すると考えられるが、実は社名表示演出やカード忘れ防止表示演出の分だけエンディング演出が残っている場合があり、そのことに気付いた時には既に球は発射されており、遊技者はエンディング演出中に発射して数発の球を無駄にしたと不満に感じる可能性がある。

【３７９５】

これに対し、本実施形態では、時間表示Ｂ８１１の移動態様は、エンディング演出の終了と同時に時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達するように設定されている。即ち、時間表示Ｂ８１１の右端部が時間経過と共に右方へ移動し、時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達した後で変動演出が開始されるので、エンディング演出の長さと、エンディング演出の終了時を把握し易くすることができるので、エンディング演出中に球を発射するという事態を回避し易くすることができる。なお、時間表示Ｂ８１１の移動態様は何ら限定されるものではないが、本実施形態では、時間表示Ｂ８１１及び終端位置Ｂ８１２の表示態様が、時間表示Ｂ８１１の左端部と終端位置Ｂ８１２との間の長さを１０秒分の長さの目安として設計されている。エンディング演出の開始時にエンディング演出の終了までが１０秒以上である場合には、エンディング演出の終了まで約１０秒となるタイミングまでは、時間表示Ｂ８１１の右端部は停止されたままとなるか極めて遅い速度で移動するように設定され、エンディング演出の終了まで約１０秒となるタイミングで、時間表示Ｂ８１１の右端部が時間経過と共に右方へ等速で移動を開始するように設定される。一方で、エンディング演出の開始時にエンディング演出の終了までが１０秒未満である場合には、時間表示Ｂ８１１の右端部は即座に移動開始される。この場合において、時間表示Ｂ８１１の移動速度は、エンディング演出の終了と同時に時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達する速度として設定される（即ち、エンディング演出の終了までが５秒であれば、１０秒間かけて終端位置Ｂ８１２まで移動する場合の速度の２倍の速度で設定される）。

【３７９６】

なお、本実施形態では、図１２５８（ａ）及び図１２５８（ｂ）に示すように、終端位置Ｂ８１２の上方に遊技球の打ち出し開始を示唆する「ＧＯ」の文字が常に表示されるようにしたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達した時または時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達する数秒前（例えば、発射された球がスルーゲートＢ６６，Ｂ６７に到達するまでに要する平均的な秒数前）に「ＧＯ」の文字を表示させるようにしても良い。この場合の表示は、「ＧＯ」の文字が非表示の状態から表示されるものでも良いし、「ＧＯ」が半透明で表示される状態から実体化するように表示されるものでも良い。この場合、「ＧＯ」の文字が表示されることを目印にして球の発射を開始すれば、エンディング演出の終了前に球がスルーゲートＢ６６，Ｂ６７を通過することを回避し易くすることができるので、遊技者は移動する時間表示Ｂ８１１を目で追う必要が無くなる。これにより、遊技者の遊技

負担を低減させることができる。なお、「ＧＯ」の文字の表示態様は、何ら限定されるものではない。例えば、「球発射開始」や、「バーが到達したら打ち出し開始」というコメントと入れ替えても良い。また、「ＧＯ」の文字の大きさが常に同じである必要はない。例えば、時間表示Ｂ８１１の右端部が移動するにつれて「ＧＯ」の文字が徐々に大きくなっていく態様でも良い。この場合において、「ＧＯ」の文字の最大の大きさが半透明で表示されており、徐々に大きくなる「ＧＯ」の文字の大きさが、半透明で示される最大の大きさと一致するタイミングを、時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングと合わせるように制御しても良い。図１２５８に示す状態において、遊技者が枠ボタンＢ２２の操作を実行しなかった場合には、図１２５８（ｂ）に示すカード忘れ防止表示演出の継続中に時間表示Ｂ８１１が終端位置Ｂ８１２に到達した後で、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面は図１２５６（ｂ）に示したような画面に切り替わり、変動演出が開始される。

【３７９７】

図１２５８に示すように、枠ボタン表示Ｂ８１３が第３図柄表示装置Ｂ８１の画面に表示されている場合、一般的には枠ボタンＢ２２の操作が可能であることを示している。図１２５８に示す状態において、遊技者が枠ボタンＢ２２の操作を実行した場合の第３図柄表示装置Ｂ８１の画面の切り替わりについて説明する。図１２５９（ａ）は、エンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図であり、図１２５９（ｂ）は、エンディング演出終了直後における表示画面を例示した図である。図１２５９（ａ）では、図１２５８（ｂ）に示す状態（枠ボタン表示Ｂ８１３が表示されている状態）において、遊技者が枠ボタンＢ２２（図１２５５参照）を操作した場合に切り替えられる第３図柄表示装置Ｂ８１の画面が図示される。枠ボタンＢ２２を操作して第３図柄表示装置Ｂ８１の画面が図１２５９（ａ）に示す状態に切り替えられた場合も、枠ボタンＢ２２を操作しなかった場合と同様に、時間表示Ｂ８１１の右端部が時間経過と共に右方へ移動し、時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達した後で第３図柄表示装置Ｂ８１の画面は図１２５９（ｂ）に示したような画面に切り替わり、変動演出が開始される。図１２５９（ａ）に示すように、遊技者が枠ボタンＢ２２を操作すると、特定表示Ｂ８１０としての、カードユニットの差込口からカードが返却される様子を示す静止画（又は動画）及び「カードの取り忘れにご注意下さい」とのコメントは、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面の左上隅に移動されると共に、表示態様が縮小される。これにより、特定表示Ｂ８１０の識別性を低下させることができ、遊技者の注意力を特定表示Ｂ８１０以外の部分に向けさせ易くすることができる。

【３７９８】

画面の中央付近には方向操作部Ｂ４５を模式的に示す方向操作部表示Ｂ８１６が表示され、その方向操作部表示Ｂ８１６の左側には、目盛りが上下に並んでおり現在の発光強度の設定値を遊技者に把握可能に表示する（５段階の内、上から２番目の設定値であると表示する）縦目盛り表示Ｂ８１７が表示され、方向操作部表示Ｂ８１６の下側には、目盛りが左右に並んでおり現在の音量の大小の設定値を遊技者に把握可能に表示する（５段階の内、上（右）から３番目の設定値であると表示する）横目盛り表示Ｂ８１８が表示される。更に、注意コメント表示Ｂ８１５の下側には、「長時間の音に注意して下さい」という内容の第２注意コメント表示Ｂ８１９が表示される。注意コメント表示Ｂ８１５及び第２注意コメント表示Ｂ８１９は、遊技者が設定値を確認できる対象の種類に対応して表示されている。図１２５９（ａ）に示すように、方向操作部表示Ｂ８１６が表示画面に表示されている状態では、方向操作部Ｂ４５の上下方向のボタンを操作することで、縦目盛り表示Ｂ８１７の設定値を変更することができる。即ち、目盛りが並ぶ方向と、目盛りの設定値を変更するために操作するボタンの方向とが対応しており、遊技者に操作方法を容易に理解させることができる。図１２５９（ａ）に示すように、方向操作部表示Ｂ８１６が表示画面に表示されている状態では、方向操作部Ｂ４５の左右方向のボタンを操作することで、横目盛り表示Ｂ８１８の設定値を変更することができる。即ち、目盛りが並ぶ方向と、目盛りの設定値を変更するために操作するボタンの方向とが対応しており、遊技者に操

作方法を容易に理解させることができる。また、方向操作部表示Ｂ８１６が表示画面に表示されていない状態では方向操作部Ｂ４５の操作は無効となるように制御されている。これにより、遊技者は、方向操作部表示Ｂ８１６の有無を確認するだけで現在行う方向操作部Ｂ４５の操作が有効か無効かを認識することができる。

【３７９９】

縦目盛り表示Ｂ８１７の端部付近に電球を模した表示がされており、縦目盛り表示Ｂ８１７により発光強度（パチンコ機Ｂ１０に配設されるＬＥＤ（例えば、電飾部Ｂ２９～Ｂ３３や表示ランプＢ３４（図１２１１参照））等の発光手段の発光強度や、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面の明るさ）を設定可能であることを遊技者に容易に理解させることができる。また、横目盛り表示Ｂ８１８の端部付近に音符を模した表示がされており、横目盛り表示Ｂ８１８により音量の大小を設定可能であることを遊技者に容易に理解させることができる。図１２５９（ｂ）に示す状態では、特別図柄の変動演出が開始される状態として同様とされる図１２５６（ｂ）に示す状態と異なり、方向操作部表示Ｂ８１６、縦目盛り表示Ｂ８１７及び横目盛り表示Ｂ８１８が縮小された状態で小領域ＢＤｓ３に配置される。そのため、エンディング演出が終了して、変動演出が実行された後もしばらくは、方向操作部表示Ｂ８１６が継続して表示され、発光強度の設定を変更したり、音量の大小の設定を変更したりすることができる。本実施形態では、方向操作部表示Ｂ８１６は、エンディング演出の終了後に開始される１回目の変動演出の高速変動表示中には継続して表示され、その変動演出の高速変動表示終了後に非表示とされる。これにより、少なくとも、図柄が停止表示され変動演出が終了するタイミングでは方向操作部表示Ｂ８１６は非表示とされ、方向操作部Ｂ４５の操作は無効とされることから、遊技者が方向操作部Ｂ４５を操作する事態は生じないので、方向操作部Ｂ４５を操作することに集中しており図柄の停止表示を見逃すという事態を避けることができる。また、高速変動中は、保留球数に空きができることから、特別図柄の抽選を受けるために遊技者は球の発射を開始することになるが、方向操作部Ｂ４５は片手操作が可能とされるので、球の発射を害することを回避することができる。遊技者が球を数発発射している間に（発射している状態を経て）、方向操作部表示Ｂ８１６は非表示とされる。

【３８００】

エンディング演出の終了後に開始される２回目の変動演出からは、方向操作部表示Ｂ８１６が非表示とされる。即ち、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面は図１２５６（ｂ）に示すような状態とされ、変動演出が実行される。図１２６０は、エンディング演出と特別図柄における大当たり種別との対応関係を模式的に示した模式図である。図１２６０に示すように、本実施形態では、エンディング表示演出は、大当たり種別に関わらず実行される（図１２６０中、○で表記）。また、社名表示演出は、大当たり遊技終了後に突入する遊技状態が、遊技者にとって最も有利な状態となる場合に実行されるので、社名表示演出を視認した遊技者に対して、大当たり遊技終了後の遊技状態に対する期待感を持たせることができる。本実施形態では、大当たり遊技終了後に特殊確変状態に突入する大当たり種別である「大当たりＡ」又は「大当たりａ」のエンディング演出において社名表示演出が実行され（図１２６０中、○で表記）、その他の大当たり種別の大当たり遊技のエンディング演出において社名表示演出は実行されない（図１２６０中、×で表記）。なお、社名表示演出の実行の条件は、大当たり遊技終了後に突入する遊技状態に対応するものであり、大当たり遊技における払い出し個数に対応するものではない。即ち、大当たり遊技における払い出し個数が例えば０個であっても、社名表示演出は実行される。なお、本実施形態では、「大当たりＡ」又は「大当たりａ」の大当たり遊技における払い出し個数は全大当たり種別の内で最大個数であるので、社名表示演出が実行された場合に、遊技者に対して、払出賞球個数が最大個数の大当たり遊技が実行されたことを実感させることができる。また、カード忘れ防止表示演出は、大当たり遊技における払い出し個数が８ラウンド分の個数以上（所定の個数以上）である場合に実行されるので、カード忘れ防止表示演出を視認した遊技者に対して、多くの賞球を獲得した喜びを実感させることができる。

【３８０１】

本実施形態では、１５ラウンドの大当たり種別である「大当たりＡ」又は「大当たりａ」及び８ラウンドの大当たり種別である「大当たりＢ」又は「大当たりｂ」のエンディング演出においてカード忘れ防止表示演出が実行され（図１２６０中、○で表記）、その他の大当たり種別の大当たり遊技のエンディング演出においてカード忘れ防止表示演出は実行されない（図１２６０中、×で表記）。このように、本実施形態では、大当たり種別に対応して、エンディング演出の内容が異なる。エンディング表示演出、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出は、それぞれ５秒間の演出となるので、組み合わせの違いに対応して、エンディング演出の実行時間が異なることになる。例えば、大当たり種別が「大当たりＡ」又は「大当たりａ」の大当たり遊技におけるエンディング演出は、１５秒間かけて実行され、大当たり種別が「大当たりＢ」又は「大当たりｂ」の大当たり遊技におけるエンディング演出は、１０秒間をかけて実行され、大当たり種別が「大当たりＣ」又は「大当たりｃ」の大当たり遊技におけるエンディング演出は、５秒間をかけて実行される。このような事情から、遊技者からすると、エンディング演出の終了時点を図りがたく球の発射タイミングに迷う可能性があるが、本実施形態では、時間表示Ｂ８１１（図１２５８参照）によりエンディング演出の終了時点を把握可能になっている。即ち、エンディング演出の時間が違っても、時間表示Ｂ８１１の右端部の移動スピードが変更されること（又は、時間表示Ｂ８１１の移動開始点が変更されること）により、時間表示Ｂ８１１が終端位置Ｂ８１２に到達した時にエンディング演出が終了することは同一とされており、時間表示Ｂ８１１を視認することで、遊技者が球の発射タイミングに迷うことがないようにすることができる。これにより、遊技者の遊技負担を軽減することができる。

【３８０２】

なお、大当たり種別に対応して規定され不変なのはエンディング演出の実行時間であり、エンディング演出中における内容は可変である。例えば、実行時間としては１５秒のエンディング演出であっても、ある条件が満たされれば（又はランダムで）、エンディング表示演出を１０秒として、残りの５秒で社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出を実行するようにしても良い。特に、初回の大当たり時には、エンディング表示演出を長めに設定することで、遊技者の興趣を向上させることができる。また、逆に、大当たり種別（大当たり終了後の遊技状態）によらず、エンディング演出中における演出態様を共通または差が区別困難となる程度に類似させてもよい。このように構成した場合、本第５４実施形態におけるエンディング演出は、大当たり種別によらない共通の演出態様を含んで構成される演出の別形態であり、エンディング演出の実行時間の経過は、設定されている遊技状態に対応する報知を行う契機の別形態である。次いで、図１２６１及び図１２６２を参照して、第５５実施形態について説明する。第５４実施形態では、入賞ユニットＢ４００において中央流路Ｂ４３１を流下する球を下支えする部分としての底面部Ｂ４３１ａが固定の板部として構成される場合を説明したが、第５５実施形態の入賞ユニットＢ２４００では、中央流路Ｂ２４３１を流下する球を下支えする部分の形状が変化するよう構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１２６１及び図１２６２は、図１２２５（ｃ）のＭＤＸＩＸ－ＭＤＸＩＸ線における第５５実施形態における入賞ユニットＢ２４００の断面図である。図１２６１では、電動役物Ｂ６４０ａの非励磁状態（前進閉鎖状態）が図示され、図１２６２では、電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態（後退開放状態）が図示される。電動役物Ｂ６４０ａは、第５４実施形態と同じ傾倒部材Ｂ４７０と、第５４実施形態のスライド部材Ｂ４５０と部分的に形状が異なるスライド部材Ｂ２４５０と、を備える。なお、スライド部材Ｂ２４５０は形状が部分的に異なるだけであり、動作態様は第５４実施形態のスライド部材Ｂ４５０と同じである。

【３８０３】

スライド部材Ｂ２４５０の、第５４実施形態におけるスライド部材Ｂ４５０との違いについて説明する。スライド部材Ｂ２４５０は、中央固定部Ｂ４５４の前端部から下方に突設される下突設部Ｂ２４５６と、中央固定部Ｂ４５４の前端部から前方に突設される前突設部Ｂ２４５７と、を備える。第５４実施形態における入賞ユニットＢ４００では、図１

２３１に示すように、中央固定部Ｂ４５４の配置と、中段部材Ｂ４３０の後壁部Ｂ４３４の配置とが、上下方向で重なっておらず、中段部材Ｂ４３０にスライド部材Ｂ４５０を上から被せるようにして組み付けることが可能であったが、第５５実施形態における入賞ユニットＢ２４００では、前突設部Ｂ２４５７が後壁部Ｂ４３４の後端部よりも前側に張り出す形状とされており、そのままでは組み付け方法を流用することができない。これに対して、本実施形態では、図１２６１に示す断面を中心とする左右幅（本実施形態では、約３ｍｍ程度の左右幅）で、底面部Ｂ４３１ａ、係止板部Ｂ４３１ｂ及び後壁部Ｂ４３４に連続的に切れ込みＢ２４３１ｄが形成される。即ち、切れ込みＢ２４３１ｄは、後壁部Ｂ４３４の上端部から下端部までを切り、その位置から底面部Ｂ４３１ａの途中位置まで、且つ、係止板部Ｂ４３１ｂの途中位置まで続く開放部として形成される。切れ込みＢ２４３１ｄの左右幅が、前突設部Ｂ２４５７の左右幅よりも若干長い左右幅として形成されていることで、図１２６２に示す配置において、スライド部材Ｂ２４５０の前突設部Ｂ２４５７の配置と、中段部材Ｂ２４３０の切れ込みＢ２４３１ｄの配置とを重ねることができる。そのため、切れ込みＢ２４３１ｄを通してスライド部材Ｂ２４５０の前突設部Ｂ２４５７は中段部材Ｂ２４３０を上下方向に通過することができるので、中段部材Ｂ２４３０にスライド部材Ｂ２４５０を上から被せるようにして組み付けることが可能となっている。下突設部Ｂ２４５６は、切れ込みＢ２４３１ｄの外側における係止板部Ｂ４３１ｂの後面と当接可能な位置まで突設される、スライド部材Ｂ２４５０の前側移動終端を規定するための部分である。

【３８０４】

第５４実施形態では、中央固定部Ｂ４５４の前端部が係止板部Ｂ４３１ｂの後面に突き当たる位置でスライド部材Ｂ４５０の前側移動終端が規定されていたが（図１２２８参照）、第５５実施形態においても、中央固定部Ｂ４５４の前端部から真下に突設される下突設部Ｂ２４５６の前面が係止板部Ｂ４３１ｂの後面に突き当たる位置でスライド部材Ｂ２４５０の前側移動終端が規定されるので、第５５実施形態におけるスライド部材Ｂ２４５０の前側移動終端位置と、第５４実施形態におけるスライド部材Ｂ４５０の前側移動終端位置とは、同じ位置とされる。前突設部Ｂ２４５７は、上方へ向けて突設される一対の球干渉突設部Ｂ２４５８ａ，Ｂ２４５８ｂを備える。球干渉突設部Ｂ２４５８ａ，Ｂ２４５８ｂは、切れ込みＢ２４３１ｄに進入可能な左右位置において前後に並ぶように配設されており、後側の球干渉突設部Ｂ２４５８ｂよりも、前側の球干渉突設部Ｂ２４５８ａの方が、上端位置が低くなるように形成される。球干渉突設部Ｂ２４５８ｂの上端位置と、球干渉突設部Ｂ２４５８ａの上端位置とを通る直線の前後方向傾斜角度は、中段部材Ｂ２４３０の底面部Ｂ４３１ａの上面の前後方向傾斜角度と同じとなるように形成される。球干渉突設部Ｂ２４５８ａ，Ｂ２４５８ｂの突設長さは、スライド部材Ｂ２４５０が前進位置に配置された場合に、底面部Ｂ４３１ａの上面から上方に１～２ｍｍだけ張り出す程度の長さとされている（図１２６１参照）。これにより、スライド部材Ｂ２４５０が後退位置に配置された場合に、底面部Ｂ４３１ａの上面からはみ出さないように、球干渉突設部Ｂ２４５８ａ，Ｂ２４５８ｂの上端位置を切れ込みＢ２４３１ｄの内側（中段部材Ｂ２４３０の上下方向の肉厚寸法の内側）に収めることができる。これにより、スライド部材Ｂ２４５０が前進位置に配置される場合には、中央流路Ｂ２４３１を流下する球に対して、球干渉突設部Ｂ２４５８ａ，Ｂ２４５８ｂを当接させることができる一方、スライド部材Ｂ２４５０が後退位置に配置される場合には、中央流路Ｂ２４３１を流下する球と、球干渉突設部Ｂ２４５８ａ，Ｂ２４５８ｂとが当接しないよう構成することができる。

【３８０５】

図１２６１及び図１２６２で説明した構成により、第５５実施形態における入賞ユニットＢ２４００では、第５４実施形態で説明した入賞ユニットＢ４００により生じる作用に加えて、中央流路Ｂ２４３１を流下する球の流下速度を場合により変化させることができる。例えば、スライド部材Ｂ２４５０が励磁状態（後退位置）になった場合には、球干渉突設部Ｂ２４５８ａ，Ｂ２４５８ｂが中央流路Ｂ２４３１の外方に退避するので、中央流路Ｂ２４３１を流下する球が球干渉突設部Ｂ２４５８ａ，Ｂ２４５８ｂとの当接により減

速されることはなくなる。加えて、第５４実施形態で上述したように、スライド部材Ｂ２４５０が励磁状態（後退位置）に変化する際に左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３（図１２１７参照）に乗っている球は、左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３により後方に押し込まれることで流下方向（矢印Ｂ方向）に加速される。従って、スライド部材Ｂ２４５０が励磁状態（後退位置）に変化した場合には、左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３と、中央流路Ｂ２４３１と、により構成される球の流下経路の全区域において、球の流下速度が速くなり易い。また、例えば、スライド部材Ｂ２４５０が非励磁状態（前進位置）になった場合には、球干渉突設部Ｂ２４５８ａ，Ｂ２４５８ｂが底面部Ｂ４３１ａの上面から中央流路Ｂ２４３１側に張り出すので、中央流路Ｂ２４３１を流下する球が球干渉突設部Ｂ２４５８ａ，Ｂ２４５８ｂに当接し減速される。これにより、中央流路Ｂ２４３１での球の流下の減速作用が、スライド部材Ｂ２４５０が励磁状態（後退位置）である場合に比較して生じ易くなり、球の流下態様を落ち着かせることができる（整流させることができる）。加えて、第５４実施形態で上述したように、スライド部材Ｂ２４５０が非励磁状態（前進位置）に変化する際に左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３（図１２１７参照）に球が乗っていたとしても、左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３は球との間に隙間を生じさせる方向（球を押込まない方向、矢印Ｆ方向）に変位するので、球の流下速度の変化は抑制される（加速されるわけではない）。

【３８０６】

従って、スライド部材Ｂ２４５０が非励磁状態（前進位置）に変化した場合には、左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３と、中央流路Ｂ２４３１と、により構成される球の流下経路の全区域において、球の流下速度が遅くなり易い。このように、本実施形態では、スライド部材Ｂ２４５０が励磁状態（後退位置）に変化した場合には、球の流下速度を速める作用が、左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３と、中央流路Ｂ２４３１と、により構成される球の流下経路の全体で生じる一方で、スライド部材Ｂ２４５０が非励磁状態（前進位置）に変化した場合には、球の流下速度を遅くする作用が、左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３と、中央流路Ｂ２４３１と、により構成される球の流下経路の全体で生じる。そのため、スライド部材Ｂ２４５０が非励磁状態（前進位置）に変化した場合と、スライド部材Ｂ２４５０が励磁状態（後退位置）に変化した場合とで、左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３と、中央流路Ｂ２４３１と、により構成される球の流下経路を通過するのに要する期間の違い（長短の差）を大きくすることができる。次いで、図１２６３を参照して、第５６実施形態について説明する。第５４実施形態では、入賞ユニットＢ４００において内部流路が前後に延びる流路として形成される場合を説明したが、第５６実施形態の入賞ユニットＢ３４００では、内部流路が左右に延びる流路として形成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１２６３（ａ）は、第５６実施形態における入賞ユニットＢ３４００を模式的に示す模式図であり、図１２６３（ｂ）は、入賞ユニットＢ３４００の別例として入賞ユニットＢ３４００ｂを模式的に示す模式図である。なお、図１２６３において、釘ＢＫＧ１は、ベース板Ｂ６０に打ち込まれる細径部が実線で図示され、正面側先端部の膨らんだ部分が想像線で図示される。入賞ユニットＢ３４００は、例えば、右側遊技領域Ｂ３０３（図１２１２参照）におけるスルーゲートＢ６７の下流側などに配置され、遊技領域Ｂ３０１に配置される球の流下を案内するユニットとして構成される。

【３８０７】

入賞ユニットＢ３４００は、遊技盤Ｂ１３のベース板Ｂ６０（図１２１２参照）とガラスユニットＢ１６（図１２１１参照）との間に配設される板状部材から形成される流路構成部Ｂ３４１０と、遊技領域の内方に配置される突出状態（前進位置の状態に相当）と遊技領域の外方に退避する退避状態（後退位置の状態に相当）とで状態変化するように前後方向にスライド変位されるスライド部材Ｂ３４２０と、を備える。スライド部材Ｂ３４２０は、流路構成部Ｂ３４１０の球入口Ｂ３４１１付近の第１スライド部材Ｂ３４２１と、球出口Ｂ３４１２付近の第２スライド部材Ｂ３４２２と、が分かれて配置されており、これらが背面側で一体的に構成されることで、一体的にスライド変位する。即ち、第１スラ

イド部材Ｂ３４２１が突出状態となるのに同期して第２スライド部材Ｂ３４２２が突出状態となり、第１スライド部材Ｂ３４２１が退避状態となるのに同期して第２スライド部材Ｂ３４２２が退避状態となるように、スライド部材Ｂ３４２０が一体的に構成される。入賞ユニットＢ３４００に入球した球の流下態様のバリエーションについて説明する。球入口Ｂ３４１１を通り入球した球が第１スライド部材Ｂ３４２１と干渉する位置に到達した時に、第１スライド部材Ｂ３４２１が退避状態であった場合や、第１スライド部材Ｂ３４２１が突出状態であったとしても極めて短時間（球が右側に案内されるのに要する時間（例えば、０．２秒）よりも短い時間）で退避状態に切り替えられた場合には、球は途中排出部Ｂ３４１３から流路構成部Ｂ３４１０の外方（左側外方）に排出される。途中排出部Ｂ３４１３を通過した球は、本実施形態では、第２入賞口Ｂ６４０や第３入賞口Ｂ６４ｂを逸れて流下するように構成される。一方、球入口Ｂ３４１１を通り入球した球が第１スライド部材Ｂ３４２１と干渉する位置に到達した時に、第１スライド部材Ｂ３４２１が、球を案内するのに十分な長さ（例えば、０．２秒）で突出状態を維持した場合、球は流路構成部Ｂ３４１０の内部に案内される。

【３８０８】

流路構成部Ｂ３４１０の内部に案内された球が球出口Ｂ３４１２に到達するタイミングで第２スライド部材Ｂ３４２２が突出状態となっているか、退避状態となっているかで、その後の球の流下経路が変化する。即ち、第２スライド部材Ｂ３４２２が突出状態となっていれば、球は第２入賞口Ｂ６４０の真上を第２スライド部材Ｂ３４２２の上面を転動しながら通過して、第３入賞口Ｂ６４ｂ側へ流下する。なお、本実施形態では、第３入賞口Ｂ６４ｂの上流側に球の通過を検出可能な検出センサＢＳＥ１が配置されており、この検出センサＢＳＥ１が第５４実施形態における検出センサＢ４４２（図１２１７参照）と同様の働きをする。即ち、検出センサＢＳＥ１により、球が球通過開口ＢＳＥ１ａを通過したことが検出されると、第１入賞口スイッチがオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｂ１１０（図１２１４参照）で特別図柄１の抽選がなされるよう構成される。一方で、第２スライド部材Ｂ３４２２が退避状態となっていれば、球は第２入賞口Ｂ６４０側へ流下する。なお、本実施形態では、第２入賞口Ｂ６４０の上流側に球の通過を検出可能な検出センサＢＳＥ２が配置されており、この検出センサＢＳＥ２が第５４実施形態における検出センサＢ４６２（図１２２１参照）と同様の働きをする。即ち、検出センサＢＳＥ２により、球が球通過開口ＢＳＥ２ａを通過したことが検出されると、第２入賞口スイッチがオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｂ１１０（図１２１４参照）で特別図柄２の抽選がなされるよう構成される。第２スライド部材Ｂ３４２２の真下に第２入賞口Ｂ６４０が配置されており、球が第２入賞口Ｂ６４０に入り易い配置となっているが、検出センサＢＳＥ２とその真上の釘ＢＫＧ１との間隔や、その反対側（右側）における検出センサＢＳＥ２と流路構成部Ｂ３４１０との間隔は、球の直径よりも長くなるように設計されている。即ち、第２スライド部材Ｂ３４２２が退避状態とされており、第２入賞口Ｂ６４０側へ流下した球の内の何個かは、第２入賞口Ｂ６４０から逸れて流下し得るよう構成される。

【３８０９】

なお、図示はしていないが、入賞ユニットＢ３４００の下側に小当たり遊技で開閉動作される可変入賞装置Ｂ６５が配設されることで、入賞ユニットＢ３４００よりも下方に流れた球（第２入賞口Ｂ６４０にも第３入賞口Ｂ６４ｂにも入球せずに逸れた球、例えば、途中排出部Ｂ３４１３側に流れた球）を小当たり遊技で開放された特定入賞口Ｂ６５ａに入球させることができる。図１２６３（ｂ）に示すように、途中排出部Ｂ３４１３の形成を省略し、第１スライド部材Ｂ３４２１の真下に一般入賞口Ｂ６３を配置しても良い。この時、球入口Ｂ３４１１を通り入球した球が第１スライド部材Ｂ３４２１と干渉する位置に到達した時に、第１スライド部材Ｂ３４２１が退避状態であった場合や、第１スライド部材Ｂ３４２１が突出状態であったとしても極めて短時間（球が右側に案内されるのに要する時間（例えば、０．２秒）よりも短い時間）で退避状態に切り替えられた場合には、その球は一般入賞口Ｂ６３に入球する。なお、図１２６３（ｂ）に示す実施形態では、一

般入賞口Ｂ６３の上流側に球の通過を検出可能な検出センサＢＳＥ３が配置されており、この検出センサＢＳＥ３が第５４実施形態における検出センサＢ４３５（図１２２１参照）と同様の働きをする。即ち、検出センサＢＳＥ３により、球が球通過開口ＢＳＥ３ａを通過したことが検出されると、特別図柄の抽選も普通図柄の抽選も実行されず、賞球の払い出しが実行される。図１２６３（ｂ）に示すように、球出口Ｂ３４１２から左側へ排出された球を零すことが無いように、入賞口を近接配置させるようにしても良い。なお、図１２６３（ｂ）に示す実施形態では、球出口Ｂ３４１２に第３入賞口Ｂ６４ｂが近接配置されることで、第２スライド部材Ｂ３４２２の突出状態において流路構成部Ｂ３４１０の外方（左方）に案内された球が確実に第３入賞口Ｂ６４ｂに入球される。これにより、釘ＢＫＧ１に衝突して流下経路が変化する等して第３入賞口Ｂ６４ｂから球が逸れる事態が生じ得る図１２６３（ａ）に示す実施形態に比較して、第２スライド部材Ｂ３４２２の突出状態において流路構成部Ｂ３４１０の外方（左方）に案内された球による賞球が得られない事態が発生することを避けることができる。

【３８１０】

次いで、図１２６４を参照して、第５７実施形態について説明する。第５４実施形態では、入賞ユニットＢ４００において電動役物Ｂ６４０ａが離れて配置される複数の部材から構成され、上流側の部材が球に当たるタイミングと下流側の部材が球に当たるタイミングとの間隔を長くする場合を説明したが、第５７実施形態の入賞ユニットＢ４４００では、電動役物Ｂ４４２０が単一の部材から構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１２６４（ａ）及び図１２６４（ｂ）は、第５７実施形態における入賞ユニットＢ４４００を模式的に示す模式図である。図１２６４（ａ）では、電動役物Ｂ４４２０が、ベース板Ｂ６０（図１２１２参照）とガラスユニットＢ１６（図１２１１参照）との間の領域（遊技領域）に張り出して配置される前進位置とされる状態が図示され、図１２６４（ｂ）では、電動役物Ｂ４４２０が、遊技領域から退避して後方に配置される後退位置とされる状態が図示される。図１２６４（ａ）及び図１２６４（ｂ）では、電動役物Ｂ４４２０の部分の内、入賞ユニットＢ４４００の内部において、球の通過を遮る位置に配置されている部分の外形を実線で図示すると共に内部をドット模様で塗って図示する一方、球の通過を遮らない（許容する）位置に配置されている部分の外形を想像線で図示する。なお、図１２６４において、釘ＢＫＧ１は、ベース板Ｂ６０に打ち込まれる細径部が実線で図示され、正面側先端部の膨らんだ部分が想像線で図示される。入賞ユニットＢ４４００は、遊技盤Ｂ１３のベース板Ｂ６０（図１２１２参照）とガラスユニットＢ１６（図１２１１参照）との間に配設される板状部材から形成され球の流下経路を構成する流路構成部Ｂ４４１０と、その流路構成部Ｂ４４１０の内方に配置され球の流下経路を変化させる電動役物Ｂ４４２０と、を備える。電動役物Ｂ４４２０は、球を転動させる上面を有し前後方向に変位可能に案内される転動板部Ｂ４４２１と、その転動板部Ｂ４４２１の下流側端部から突出形成され、球の流下を妨害可能な程度の強度で形成される妨害棒部Ｂ４４２５と、を備える。

【３８１１】

本実施形態では、流路構成部Ｂ４４１０の上流側端部に開放形成される球入口Ｂ４４１１を通り流路構成部Ｂ４４１０に入った球が電動役物Ｂ４４２０の配置される位置に到達した時に、電動役物Ｂ４４２０が前進位置に配置されているか、後退位置に配置されているかで、球の流下経路が異なる。まず、流路構成部Ｂ４４１０に入った球が電動役物Ｂ４４２０の配置される位置に到達した時に電動役物Ｂ４４２０が前進位置に配置されている場合（図１２６４（ａ）参照）、球は転動板部Ｂ４４２１の上面を転動して流路構成部Ｂ４４１０を左側（特定入賞口Ｂ６５ａ側）へ流れる。この時、妨害棒部Ｂ４４２５は、ベース板Ｂ６０の前面に対して球の直径の１．５倍以上に離れた位置に配置される。例えば、流路構成部Ｂ４４１０とガラスユニットＢ１６との間に配設され流路構成部Ｂ４４１０を前側から覆う板状部材に形成される開口部に入り込むことで、流路構成部Ｂ４４１０内を流下する球の流下を妨害しない位置に配置される。一方、流路構成部Ｂ４４１０に入った球が電動役物Ｂ４４２０の配置される位置に到達した時に電動役物Ｂ４４２０が後退位

置に配置されている場合（図１２６４（ｂ）参照）、球は転動板部Ｂ４４２１の正面側を流下して流路構成部Ｂ４４１０を下側（第２入賞口Ｂ６４０側）へ流れる。この時、妨害棒部Ｂ４４２５は、流路構成部Ｂ４４１０を流下する球と衝突し球の通過を妨害（防止）可能な前後位置に配置される。これにより、電動役物Ｂ４４２０が後退位置に配置されている場合（図１２６４（ｂ）参照）において、流路構成部Ｂ４４１０の板状部（例えば、転動板部Ｂ４４２１の下側に配置される板状部Ｂ４４１２）で跳ねた球が妨害棒部Ｂ４４２５に向けて飛んだとしても、その妨害棒部Ｂ４４２５を超えて（通過して）、特定入賞口Ｂ６５ａ側へ球を案内する案内部Ｂ４４１３を流れることを防止することができる。即ち、妨害棒部Ｂ４４２５に向けて飛んだ球は、その妨害棒部Ｂ４４２５に左方への勢いを殺され、真下に落下して第２入賞口Ｂ６４０に入球するか、又は右方へ跳ね返された後に、板状部Ｂ４４１２の上面を転動して第２入賞口Ｂ６４０に入球することになる。

【３８１２】

このように、本実施形態では、電動役物Ｂ４４２０が前進位置に配置されるか後退位置に配置されるかによって、球入口Ｂ４４１１に入球した球は、電動役物Ｂ４４２０を下方へ通過して板状部Ｂ４４１２上を転動して流下する方向か、電動役物Ｂ４４２０を左方へ通過して案内部Ｂ４４１３上を転動して流下する方向か、のいずれかの方向に分けられる。入賞ユニットＢ４４００のように経路および入賞口Ｂ６５ａ，Ｂ６４０を形成する目的の一つに、球入口Ｂ４４１１に入球した球の大多数を特定入賞口Ｂ６５ａ側に案内する状態（案内状態）と、球入口Ｂ４４１１に入球した球の大多数を特定入賞口Ｂ６５ａ側に案内しない状態（非案内状態）と、を切り替え可能に電動役物Ｂ４４２０の動作を制御することが考えられる。この制御は、電動役物Ｂ４４２０の作動パターン（開閉の長さ）を切り替えることにより達成可能だが、電動役物Ｂ４４２０の転動板部Ｂ４４２１の左右長さが短いと、非案内状態とされていても、球が特定入賞口Ｂ６５ａ側に案内される事態が生じ易い。例えば、転動板部Ｂ４４２１が前進位置に配置される時間を、転動板部Ｂ４４２１が前進位置に配置された数秒後に到達した球が転動板部Ｂ４４２１を通過するのに要する時間よりも短く設定したとしても、電動役物Ｂ４４２０が前進位置に配置されるのと同時に球が到達した場合（球の到達タイミングと電動役物Ｂ４４２０が前進位置に配置されるタイミングとのずれがほとんど無い場合）や、球が通常よりも勢いが大きい状態（例えば、加速する方向の回転が生じている状態）で到達した場合には、転動板部Ｂ４４２１が前進位置に配置されている内に球が案内部Ｂ４４１３側へ通過してしまう事態が生じ得る。この対策として、第１に、通常は左右長さが５５ｍｍ以下で設計される転動板部Ｂ４４２１の左右長さを、それ以上の長さ（例えば、７７ｍｍや、１００ｍｍ）で設計しても良い。この場合、電動役物Ｂ４４２０の非案内状態として、転動板部Ｂ４４２１が前進位置に配置される時間の設計自由度を向上させることができる。

【３８１３】

また、転動板部Ｂ４４２１の左右幅を長く設計することにより、電動役物Ｂ４４２０が前進位置に配置されている状態において転動板部Ｂ４４２１に乗る球の個数を増加させることができる。通常の左右長さ（５５ｍｍ以下）で転動板部Ｂ４４２１が形成されている場合、転動板部Ｂ４４２１に同時に乗る球はせいぜい２個～３個といったところであるが、それ以上の長さ（例えば、１００ｍｍ）で転動板部Ｂ４４２１が形成される場合、転動板部Ｂ４４２１に同時に４個以上の球が乗る状態を生じさせることができる。転動板部Ｂ４４２１に同時に４個以上の球が乗っている状態で電動役物Ｂ４４２０が後退位置に変位すると、４個以上の球が一度に第２入賞口Ｂ６４０側へ案内されるので、短時間で特別図柄２の保留個数を４個（満タン）にすることができる。また、第５４実施形態で説明したように、球が１個ずつ電動役物６４０に案内される場合と異なり、電動役物Ｂ４４２０の上面に乗っている複数個の球は、電動役物Ｂ４４２０が後退位置に変位した直後に同時に第２入賞口Ｂ６４０側へ落下するので、複数個の球を第２入賞口Ｂ６４０側に流下させるために電動役物Ｂ４４２０が後退位置に配置を維持することが要求される時間長さを短くすることができる。即ち、電動役物Ｂ４４２０の作動パターンの設計自由度を向上させることができる。次の対策として、第２に、転動板部Ｂ４４２１が前進位置から後退位置へ

変位する間際に転動板部Ｂ４４２１の下流側端部から案内部Ｂ４４１３へ移る球の流れを、妨害棒部Ｂ４４２５により断ち切ることができるよう構成することができる。即ち、妨害棒部Ｂ４４２５の配設位置が、転動板部Ｂ４４２１の下流側端部よりも案内部Ｂ４４１３側へ張り出す位置（本実施形態では、転動板部Ｂ４４２１の上面と直交して斜め左上方向に張り出すことで案内部Ｂ４４１３側に張り出している）とすることで、電動役物Ｂ４４２０の案内状態（図１２６４（ａ）参照）において転動板部Ｂ４４２１の下流側端部を球が通過しようとする場合であっても、その直後に電動役物Ｂ４４２０が非案内状態（図１２６４（ｂ）参照）とされれば、その通過した球の流れを妨害棒部Ｂ４４２５により遮ることができる。

【３８１４】

これにより、転動板部Ｂ４４２１の左右長さが短い場合であっても、電動役物Ｂ４４２０が前進位置に配置される状態から、後退位置に配置される状態に切り替わる直前に、案内部Ｂ４４１３へ移る球が特定入賞口Ｂ６５ａ側に案内されがたくすることができる。換言すれば、転動板部Ｂ４４２１を左側に通過しようとする球を妨害棒部Ｂ４４２５により第２入賞口Ｂ６４０側に引き戻すことができる。これにより、転動板部Ｂ４４２１の左右長さを最大限に使って、電動役物Ｂ４４２０が前進位置に配置される状態において電動役物Ｂ４４２０に乗る球の個数を増やすことができ、電動役物Ｂ４４２０が後退位置に配置されることで第２入賞口Ｂ６４０側へ落下させる球の個数を増やすことができる。また、これにより、転動板部Ｂ４４２１の左右長さから想定される球の個数よりも多くの球を、電動役物Ｂ４４２０が前進位置から後退位置に変位した直後に第２入賞口Ｂ６４０側に流下させることができる。即ち、転動板部Ｂ４４２１に乗っている球に加えて、転動板部Ｂ４４２１の下流側端部を通過しかけた後で妨害棒部Ｂ４４２５に引き戻される（逆流させられる）球をも第２入賞６４０側に流下させることができるので、第２入賞口Ｂ６４０の入賞頻度を向上させることができる。一方で、流路構成部Ｂ４４１０は、球入口Ｂ４４１１を除き電動役物Ｂ４４２０側に球が流入しないように流路を上から覆う態様で天井部Ｂ４４１４が形成される。即ち、電動役物Ｂ４４２０への球の導入は、球入口Ｂ４４１１に限定されることから、電動役物Ｂ４４２０上に滞留する球の個数が想定を超えて多くなる事態（例えば、球が２段以上に積み重なるような態様で滞留する事態）の発生を防止することができる。このように、本実施形態によれば、転動板部Ｂ４４２１上を球が通過するか否かで球の流下経路が切り替えられる。即ち、電動役物Ｂ４４２０が前進位置で維持される期間が、転動板部Ｂ４４２１上を球が通過するのに要する時間を超える場合に、初めて球が特定入賞口Ｂ６５ａ側へ流れることになる。

【３８１５】

この点は、上述の第５４実施形態で説明したように、先端部Ｂ４５１さえ通過していれば左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３上を球が通過していようがいまいが、球の流下経路の切り替えには影響しない場合とは異なる。なお、図１２６４（ａ）に図示される電動役物Ｂ４４２０の状態が、上述した第５４実施形態における電動役物Ｂ６４０ａ（スライド部材Ｂ４５０及び傾倒部材Ｂ４７０）の非励磁状態に相当し、図１２６４（ｂ）に図示される電動役物Ｂ４４２０の状態が、上述した第５４実施形態における電動役物Ｂ６４０ａ（スライド部材Ｂ４５０及び傾倒部材Ｂ４７０）の励磁状態に相当する。この場合において、転動板部Ｂ４４２１がスライド部材Ｂ４５０に相当し、妨害棒部Ｂ４４２５が傾倒部材Ｂ４７０に相当する。次いで、図１２６５を参照して、第５８実施形態について説明する。第５４実施形態では、上側可変入賞装置Ｂ７００が、第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過した球が一対の貯留板部Ｂ７１５の間の隙間へ向かって流下する場合を説明したが、第５８実施形態の上側可変入賞装置Ｂ５７００では、第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過した球の流下を切り替えるための切替装置Ｂ５７７０が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１２６５（ａ）及び図１２６５（ｂ）は、図１２１２の範囲ＭＤＸＸＸＶＩＩＩａにおける第５８実施形態における上側可変入賞装置Ｂ５７００の正面図である。図１２６５（ａ）では、上側可変入賞装置Ｂ５７００の閉鎖状態が図示され、図１２６５（ｂ）では、上側可変入賞装

置Ｂ５７００の開放状態が図示される。図１２６５（ａ）及び図１２６５（ｂ）に示すように、第５８実施形態における上側可変入賞装置Ｂ５７００は、第５４実施形態における基礎板部材Ｂ７１０の構成を部分的に流用して形成される基礎板部材Ｂ５７１０を備える。

【３８１６】

基礎板部材Ｂ５７１０は、傾斜外壁板部Ｂ７１４から下側の構成の配置を下方に下げ、それにより傾斜転動板部Ｂ７１３と傾斜外壁板部Ｂ７１４との間にできた空間に、左右一対の中間板部Ｂ５７１８と、その中間板部Ｂ５７１８の一部と縁部が沿う形状で前後方向に穿設され中間板部Ｂ５７１８に受け入れられた球を背面側へ排出する左右一対の排出開口Ｂ５７１９と、を備える。中間板部Ｂ５７１８は、傾斜転動板部Ｂ７１３と傾斜外壁板部Ｂ７１４との間にできた空間に向けて正面側に延設される板状部であって、左右外側端部からの球の零れを防止するための防止壁部Ｂ５７１８ａと、その防止壁部Ｂ５７１８ａの下端部と接続され第２特定入賞口Ｂ７００ａの左右方向位置側へ向けて上昇傾斜する方向に延設される傾斜板部Ｂ５７１８ｂと、その傾斜板部Ｂ５７１８ｂの延設端部と接続され切替装置Ｂ５７７０の球受回転部材Ｂ５７７１の回転軸ＢＪ５１を中心として球受回転部材Ｂ５７７１の半径よりも若干長い曲率半径の円弧形状で形成される円弧板部Ｂ５７１８ｃと、を備える。切替装置Ｂ５７７０は、回転軸ＢＪ５１を回転中心として回転動作可能に構成される球受回転部材Ｂ５７７１と、その球受回転部材Ｂ５７７１に左右から対向配置される位置に左右一対で配設される流下規制部材Ｂ５７７８と、を備える。流下規制部材Ｂ５７７８は、回転軸ＢＪ５１を中心として球受回転部材Ｂ５７７１の半径よりも若干長い曲率半径の円弧形状で形成され、基礎板部材Ｂ５７１０の部材前面よりも正面側に張り出して球受回転部材Ｂ５７７１から排出される球の通過を規制する前進位置と、基礎板部材Ｂ５７１０の部材前面よりも背面側に退避して球受回転部材Ｂ５７７１から排出される球の通過を許容する後退位置と、で変位可能に構成される。球受回転部材Ｂ５７７１は、第２特定入賞口Ｂ７００ａの左右中心の真下に配置され前後方向に延びる回転軸ＢＪ５１を中心に回転動作可能とされる円板形状部材であって、第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過した球を受け入れ可能となるように外周側から凹設される球受凹部Ｂ５７７２が９０度間隔で４箇所形成される。

【３８１７】

球受回転部材Ｂ５７７１を駆動する駆動装置と、流下規制部材Ｂ５７７８を駆動する駆動装置とは、ソレノイドＢ７６３（図１２５０参照）とは異なる駆動装置（図示せず）が利用される。この場合において、球受回転部材Ｂ５７７１を駆動する駆動装置が流下規制部材Ｂ５７７８を駆動する駆動装置に兼用されても良い。本実施形態では、１ラウンド目のラウンド遊技において、ソレノイドＢ７６３は第１の特別作動パターン（図１２５２（ａ）参照）で駆動され、球受回転部材Ｂ５７７１は、９０度／秒の回転速度で時計回り方向に常時回転される。流下規制部材Ｂ５７７８は、１ラウンド目のラウンド遊技における動作態様が、大当たり種別に応じて変化可能に設定される。例えば、大当たりＡ，Ｂ，ａ，ｂ（図１２５４参照）では、常に前進位置で固定され、大当たりＣでは、常に後退位置で固定され、大当たりｃでは、１秒ごとに前進位置と後退位置とが切り替えられるよう駆動される。第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過した球の流下態様について説明する。本実施形態では、第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過した球は、球受回転部材Ｂ５７７１のいずれかの球受凹部Ｂ５７７２に必ず受け入れられる。球が球受凹部Ｂ５７７２に受け入れられた状態で球受回転部材Ｂ５７７１が回転することで、球受凹部Ｂ５７７２の配置の変化に伴って、球受凹部Ｂ５７７２に受け入れられた球も変位する。球受回転部材Ｂ５７７１の回転中において、球受凹部Ｂ５７７２の下側縁部（球受凹部Ｂ５７７２の回転軸ＢＪ５１を中心とした径方向外側端部における一対の縁部の内の下側の縁部。球の流下面を形成する側）が傾斜板部Ｂ５７１８ｂの上面と面一になった時に、流下規制部材Ｂ５７７８が後退位置に配置されている場合、傾斜板部Ｂ５７１８ｂと面一になった球受凹部Ｂ５７７２から球が排出されることになり、その球は排出開口Ｂ５７１９を通り上側可変入賞装置Ｂ５７００から排出される。このように排出される球は、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の隙

間に貯留されることは無い。
【３８１８】
一方、球受回転部材Ｂ５７７１の回転中において、球受凹部Ｂ５７７２の下側縁部が傾斜板部Ｂ５７１８ｂの上面と面一になった時に、流下規制部材Ｂ５７７８が前進位置に配置されている場合、球の排出が流下規制部材Ｂ５７７８により規制され、球受凹部Ｂ５７７２から球が排出されることなく球受回転部材Ｂ５７７１の回転が継続される。その後、球受凹部Ｂ５７７２が左右一対の円弧板部Ｂ５７１８ｃの間の位置に配置されると、球は一対の円弧板部Ｂ５７１８ｃの隙間を通って、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の隙間へ向かって流下し、貯留され得る。即ち、本実施形態では、切替装置Ｂ５７７０の動作態様に対応して、第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過した球が一対の貯留板部Ｂ７１５の間の隙間へ向かって流下する場合と、第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過した球が一対の貯留板部Ｂ７１５の間の隙間に到達することなく排出される場合と、を構成することができる。そのため、第１の特別作動パターンで移動上蓋部材Ｂ７３０及び移動床部材Ｂ７４０が駆動されることで、ラウンド遊技中は一対の貯留板部Ｂ７１５の間の隙間に案内された球が排出されずに貯留される態様であっても、特に大当たりｃの場合のように、ラウンド遊技中における流下規制部材Ｂ５７７８の配置が切り替わる場合には、第２特定入賞口Ｂ７００ａへの入球タイミング次第で、一対の貯留板部Ｂ７１５に案内される球の個数が十分多くなる場合（本実施形態では、５個以上となる場合）と、それよりも少ない場合とが生じ得るので、遊技者の上側可変入賞装置Ｂ７００に対する注目力を向上させることができる。また、切替装置Ｂ５７７０から一対の貯留板部Ｂ７１５側に球が１個通過すれば良いのではなく、１対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置を満タンにする個数を超える個数（本実施形態では５個以上）の球が通過して初めて開口部Ｂ７５１に球を確実に通過させることができるようになるので、遊技者の上側可変入賞装置Ｂ７００に対する注目力を長い間高い状態で維持することができる。
【３８１９】
本実施形態によれば、球が第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過するまでよりも、球が第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過して球受回転部材Ｂ５７７１により変位されている時の方が、球の流下速度が遅くされる。これにより、第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過した球が一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置に到達するまでの時間を遅らせることができる。従って、移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置に配置された直後に移動上蓋部材Ｂ７３０の正面側を通過した球が即座に一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置に到達することを回避することができる。次いで、図１２６６から図１２６８を参照して、第５９実施形態について説明する。第５４実施形態では、時間表示Ｂ８１１により大当たり遊技のエンディング演出の終了時を把握できる場合を説明したが、第５９実施形態における発射時間表示Ｂ６８１１では、エンディング演出の終了時直前における適切な球の発射タイミングを把握できるように第３図柄表示装置Ｂ８１の表示が設計される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１２６６（ａ）及び図１２６６（ｂ）は、第５９実施形態におけるエンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。図１２６６（ａ）では、枠ボタンＢ２２（図１２５５参照）を操作することにより特定表示Ｂ８１０が中央から移動された後における表示画面が図示され、図１２６６（ｂ）では、図１２６６（ａ）に示す状態において枠ボタンＢ２２を操作することで切り替えられた後における表示画面が図示される。本実施形態では、図１２６６（ｂ）に示すように、カード忘れ防止表示演出の実行中に枠ボタンＢ２２を操作すると、方向操作部表示Ｂ８１６、縦目盛り表示Ｂ８１７及び横目盛表示８１８が、球を発射して狙うと遊技者が利益を得られる可能性がある位置を示唆する発射位置示唆表示Ｂ６８２０に切り替えられ、時間表示Ｂ８１１に重ねて、発射時間表示Ｂ６８１１が表示される。
【３８２０】
発射位置示唆表示Ｂ６８２０は、遊技領域（の少なくとも一部）のイラストや写真等を（模式的に）表示する遊技領域表示Ｂ６８２１と、その遊技領域表示Ｂ６８２１の一部を

矢印などで指し示し、球を発射して狙うべきであることが遊技者に分かるように表示する目標示唆表示Ｂ６８２２と、を備える。本実施形態では、発射位置示唆表示Ｂ６８２０は、遊技領域表示Ｂ６８２１として、遊技盤Ｂ１３（図１２１２参照）の全体が表示され、目標示唆表示Ｂ６８２２として、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７（図１２１２参照）が指し示されると共に「ここを狙って」とのコメントが表示される。なお、発射位置示唆表示Ｂ６８２０はこれに限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、遊技領域表示Ｂ６８２１として遊技盤Ｂ１３の全体を表示するのではなく、遊技盤Ｂ１３の一部を表示するようにしても良い。例えば、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７を含む一部として、風車ＢＷＦ（図１２１２参照）よりも上側の部分のみが表示されるようにしても良いし、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７周辺（又はスルーゲートＢ６６，Ｂ６７のいずれかの周辺）のみが表示されても良い。遊技盤Ｂ１３の一部を表示するような場合において、遊技領域表示Ｂ６８２１は静止画として表示されても、動画として表示されても良い。例えば、発射位置示唆表示Ｂ６８２０において、これから発射される球の周辺を模式的に表示するものとして遊技領域表示Ｂ６８２１を構成し、その球が発射されて流下してスルーゲートＢ６６，Ｂ６７に到達するという経路に沿って遊技領域表示Ｂ６８２１を動かして（動画として表示して）、球がスルーゲートＢ６６，Ｂ６７に到達したら遊技領域表示Ｂ６８２１をスルーゲートＢ６６，Ｂ６７周辺の表示で固定する（静止画として表示する）ようにしても良い。また、例えば、目標示唆表示Ｂ６８２２として、球を発射して狙う位置を指し示すために矢印を表示するのではなく、その位置を光らせるように表示しても良いし、その位置を除く他の部分を暗く表示することで相対的に目立たせるように表示しても良い。

【３８２１】

また、目標示唆表示Ｂ６８２２により指し示される位置は初めから固定されても良いし、移動した後で固定されるようにしても良い。例えば、球が発射される経路に沿って光を移動させて、その光がスルーゲートＢ６６，Ｂ６７まで到達したら、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７に到達した位置で光を固定するようにしても良い。このように、発射位置示唆表示Ｂ６８２０が表示されることで、遊技者は、エンディング演出の終了後にどこを狙って球を発射するべきなのかを容易に把握することができる。これにより、エンディング演出の終了後における遊技の進行をスムーズにすることができる。発射時間表示Ｂ６８１１は、時間表示Ｂ８１１と同様に、時間経過とともに右先端部が右方へ移動するものとして表示され、その移動速度は時間表示Ｂ８１１の移動速度と同じとされる。また、発射時間表示Ｂ６８１１の右先端部は、時間表示Ｂ８１１の右先端部よりも終端位置Ｂ８１２側に配置されており、時間表示Ｂ８１１の右先端部が終端位置Ｂ８１２に到達するよりも前に、発射時間表示Ｂ６８１１の右先端部が終端位置Ｂ８１２に到達する。本実施形態では、発射時間表示Ｂ６８１１の右先端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングから、時間表示Ｂ８１１の右先端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングまでに経過する時間長さは、球が発射されてからスルーゲートＢ６６，Ｂ６７（目標示唆表示Ｂ６８２２により指し示される位置）に到達するまでに経過する平均的な長さよりも若干長くなるように設計される。そのため、発射時間表示Ｂ６８１１の右先端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングで発射された球がスルーゲートＢ６６，Ｂ６７を通過するまでに、現在実行中の大当たり遊技のエンディング演出が終了する。このように、発射時間表示Ｂ６８１１を目安にして球を発射することで、発射した球がスルーゲートＢ６６，Ｂ６７を大当たり遊技中（エンディング演出の終了前）に通過することを避けることができる。これにより、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７に球が検出されることにより実行される第２図柄の抽選において遊技者が得られる利益の最大化を図ることができる。

【３８２２】

即ち、一般的には大当たり遊技中にスルーゲートＢ６６，Ｂ６７に球が検出されることにより実行される第２図柄の抽選は、通常中の確率で行われるので、遊技者が得られる利益は最小となる。大当たり遊技の終了後であれば、大当たり種別に応じて第２図柄の抽選の確率が上昇し得るので、球がスルーゲートＢ６６，Ｂ６７を大当たり遊技中に通過することを避けることで、第２図柄の抽選において遊技者が得られる利益（電動役物Ｂ６４０

ａの作動パターンの違いにより変化する利益）の最大化を図ることができる。更に、発射時間表示Ｂ６８１１を目安にして球を発射することで、時間表示Ｂ８１１の右先端部が終端位置Ｂ８１２に到達してから球を発射する場合に比較して、大当たり遊技終了から、その大当たり遊技終了後において球が初めてスルーゲートＢ６６，Ｂ６７を通過するまでの時間長さを短くすることができる。このように、発射時間表示Ｂ６８１１を目安にして球を発射することで、大当たり遊技終了間際に発射した球が大当たり遊技中（エンディング演出の終了前）にスルーゲートＢ６６，Ｂ６７を通過する事態の発生を最小限に抑えることで遊技者が得られる利益の最大化を図りながら、大当たり遊技終了後に球がスルーゲートＢ６６，Ｂ６７を通過するまでの期間を短縮することで遊技の進行をスムーズにすることができる。図１２６７は、エンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。図１２６７では、図１２６６（ｂ）に示す状態から発射時間表示Ｂ６８１１の右先端部が終端位置Ｂ８１２に到達した時における表示画面が図示される。図１２６７に示すように、発射時間表示Ｂ６８１１の右先端部が終端位置Ｂ８１２に到達すると、目標示唆表示Ｂ６８２２の表示態様が切り替わる。本実施形態では、目標示唆表示Ｂ６８２２においてコメントを囲む枠の形状が変化されると共に、「狙って」の部分が拡大される。

【３８２３】

即ち、目標示唆表示Ｂ６８２２の「狙って」の部分が拡大されるタイミングは、発射示唆表示６８１１の右先端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングと一致する。そのため、遊技者に発射時間表示Ｂ６８１１を視認させずとも、発射位置示唆表示Ｂ６８２０を視認させるようにすれば、目標示唆表示Ｂ６８２２の変化のタイミングから適切な発射タイミングで球を発射させるように遊技者に促すことができる。これにより遊技者は、発射位置示唆表示Ｂ６８２０を視認することで、球を発射して狙う位置だけでなく、球を発射するタイミングをも把握することができる。従って、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示から必要な上方を取捨選択して遊技する遊技者の遊技負担を低減することができる。図１２６８（ａ）及び図１２６８（ｂ）は、エンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。図１２６８（ａ）では、図１２６６（ａ）に示す状態からエンディング演出の終了前にスルーゲートＢ６６，Ｂ６７で球の通過が検出された場合に切り替えられる表示画面が図示される。また図１２６８（ｂ）では、図１２６８（ａ）の表示から時間が経過して、仮に発射示唆表示６８１１が表示されていた場合に発射示唆表示６８１１の右先端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングにおける表示が図示される。即ち、図１２６８（ｂ）における時間表示Ｂ８１１の右先端部の配置は、図１２６７における時間表示Ｂ８１１の右先端部の配置と同じである。図１２６８（ａ）に示すように、図１２６６（ａ）に表示される状態から枠ボタンＢ２２（図１２５５参照）を操作することなく遊技者が球を発射した場合において、エンディング演出の終了前にスルーゲートＢ６６，Ｂ６７で球の通過が検出された場合、方向操作部表示Ｂ８１６、縦目盛り表示Ｂ８１７及び横目盛表示８１８が、遊技者に球の発射を停止することを促すための遊技停止示唆表示Ｂ６８３１に切り替えられる。

【３８２４】

本実施形態では、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１として、鉄道の踏切に設置される遮断機を模したイラストであって、遮断機が降りている状態の静止画が表示されると共に、「止めろ」とのコメントが表示される。これにより、球の発射を止めることを遊技者に促すことができるので、エンディング演出の終了前に発射される球の個数を減少させることができる。図１２６８（ｂ）に示すように、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１が表示された状態から時間が経過すると、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１は、遊技者に球の発射の準備を促すための遊技準備示唆表示Ｂ６８４１に切り替えられる。本実施形態では、遊技準備示唆表示Ｂ６８４１として、鉄道の踏切に設置される遮断機を模したイラストであって、遮断機が上がっている状態の静止画が表示されると共に、「始め」とのコメントが表示される。これにより、球の発射を停止する期間が終了したことを遊技者に把握させることができ、遊技者に球の発射の準備をするように促すことができる。本実施形態では、遊技者が枠ボタ

ンＢ２２を操作しない場合には発射時間表示Ｂ６８１１（図１２６６（ｂ）参照）は表示されないが、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１から遊技準備示唆表示Ｂ６８４１に切り替えられるタイミングは、発射時間表示Ｂ６８１１の右先端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングと一致する。そのため、図１２６６（ａ）に示す状態で枠ボタンＢ２２を操作することで得られる利益（即ち、発射時間表示Ｂ６８１１を視認することで適切な球の発射タイミングを把握できる利益）と同様の利益を、エンディング演出の終了前にスルーゲートＢ６６，Ｂ６７で球が検出された場合に得ることができる。

【３８２５】

これにより、例えば、枠ボタンＢ２２の故障などにより枠ボタンＢ２２の操作が行われない場合に、遊技者が得られる利益が過度に減少することを避けることができる。即ち、枠ボタンＢ２２の操作が行われないことで発射位置示唆表示Ｂ６８２０（図１２６６（ａ）参照）の表示が行われないために、遊技者が適切な球の発射タイミングを把握することができずに、エンディング演出の終了前にも関わらず遊技者が球の発射を開始した場合であっても、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１又は遊技準備示唆表示Ｂ６８４１が表示されることで、遊技者に球の発射を停止させたり、適切なタイミングで遊技者に球の発射の準備をさせたりすることができる。なお、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１や遊技準備示唆表示Ｂ６８４１の態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、遮断機のイラストではなく、パチンコ機Ｂ１０のハンドルＢ５１（図１２１１参照）の絵に×マークが付されたイラストを表示するようにしても良い。例えば、静止画ではなく動画として構成しても良い。例えば、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面の一部ではなく表示画面の全体で表示するように構成しても良い。なお、注意コメント表示Ｂ８１５や第２注意コメント表示Ｂ８１９の内容は、図１２６８に図示した内容に限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、球の発射に対応した内容としても良い。即ち、ハンドルＢ５１（図１２１１参照）を模したイラストを表示して、ハンドルＢ５１に反時計回りの矢印を併記することで、球の発射を停止することを示唆するようにしたり、ハンドルＢ５１に時計回りの矢印を併記することで、球の発射開始タイミングを示唆するようにしたりしても良い。また、特別図柄の保留球数に対応するコメント（「満タン」、とか「空き１個あり」とか）を表示するようにしても良い。

【３８２６】

次いで、図１２６９及び図１２７０を参照して、第６０実施形態について説明する。第５４実施形態では、カード忘れ防止表示演出の実行中に枠ボタンＢ２２を操作すると、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面に方向操作部表示Ｂ８１６、縦目盛り表示Ｂ８１７及び横目盛り表示Ｂ８１８が表示され、光量の強弱や音量の大小の調整が可能となる場合を説明したが、第６０実施形態における状況示唆表示Ｂ７８２１では、遊技者により行われた光量や音量の設定に対する、現在実行中の光量や音量の設定についてのコメントが表示されるように設計される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１２６９（ａ）、図１２６９（ｂ）及び図１２７０は、第６０実施形態におけるエンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。図１２６９（ａ）及び図１２７０では、エンディング演出として同じタイミング（時間表示Ｂ８１１の右先端部の位置が同じタイミング）の異なる大当たり遊技における表示画面が図示され、図１２６９（ｂ）では、図１２６９（ａ）に示す状態から時間が経過した後における表示画面が図示される。本実施形態では、図１２６９（ａ）に示すように、エンディング演出における枠ボタン表示Ｂ８１３（図１２５８（ｂ）参照）に従って枠ボタンＢ２２（図１２５５参照）を操作すると、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面に方向操作部表示Ｂ８１６、縦目盛り表示Ｂ８１７及び横目盛り表示Ｂ８１８が表示されると共に、その上方に状況示唆表示Ｂ７８２１が表示される。状況示唆表示Ｂ７８２１は、種々のコメントが表示されるように設計されているが、図１２６９（ａ）では「キャンセル」と記載されており、光量や音量の設定の変更が初期化された（最大値に戻された）ことを示唆している。

【３８２７】

即ち、本実施形態では、光量や音量の設定が、設定変更の実行から規定の時間が経過することにより音声ランプ制御装置Ｂ１１３（図１２１４参照）により初期化される（最大値に戻される）よう設定されており、その初期化が実行された後における最初の大当たり遊技のエンディング演出において、状況示唆表示Ｂ７８２１に「キャンセル」のコメントが表示されるようになっている。これにより、例えば、方向操作部Ｂ４５（図１２５５参照）の左スイッチ及び下スイッチ（音量や光量を弱める側に変化させるために操作するスイッチ）は機能するが、右スイッチ及び上スイッチ（音量や光量を強める側に変化させるために操作するスイッチ）は故障している場合に、光量や音量を一度最低まで下げたら、それ以降は遊技者が変わっても光量や音量を一切上げることができないという事態の発生を避けることができる。遊技者は状況示唆表示Ｂ７８２１に「キャンセル」のコメントが表示されたことを視認することで、光量や音量の設定の変更が初期化された（最大値に戻された）ことを把握できる。直前に光量や音量の設定の変更を行った遊技者と、現在遊技を行っている遊技者とが同じ場合、光量や音量の設定を、初期化（最大値に戻される）の直前の状態に戻したいと考えると思われる。これに対し、本実施形態では、その初期化が実行された後における最初の大当たり遊技のエンディング演出において、その初期化（最大値に戻される）の直前の状態における光量の設定が、縦目盛り表示Ｂ８１７に過去光量表示Ｂ７８１７として残され（薄塗りで図示される部分に相当）、その初期化（最大値に戻される）の直前の状態における音量の設定が、横目盛り表示Ｂ８１８に過去音量表示Ｂ７８１８として残される（薄塗りで図示される部分に相当）。そのため、遊技者は、過去光量表示Ｂ７８１７を目印に方向操作部Ｂ４５を操作して光量の設定変更を行い、且つ過去音量表示Ｂ７８１８を目印に方向操作部Ｂ４５を操作して音量の設定変更を行うことで、光量や音量の設定を、初期化（最大値に戻される）の直前の状態に容易に復帰させることができる。

【３８２８】

上述したように、過去光量表示Ｂ７８１７及び過去音量表示Ｂ７８１８は、光量や音量の初期化が音声ランプ制御装置Ｂ１１３（図１２１４参照）により実行された後における最初の大当たり遊技のエンディング演出において表示される一方で、そのタイミングを逃すと表示が消失するように設定され、光量や音量の設定の変更の手間が増える（難易度が上がる）ようになっている。これにより、過去光量表示Ｂ７８１７及び過去音量表示Ｂ７８１８が表示されているタイミングで方向操作部Ｂ４５を操作するように遊技者に仕向けることができるので、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面に対する遊技者の注目力を向上させることができる。図１２６９（ｂ）に示すように、遊技者が方向操作部Ｂ４５を操作することで光量や音量の設定が初期化（最大値に戻される）の直前の状態に復帰されると、状況示唆表示Ｂ７８２１の「キャンセル」とのコメントが、「復帰完了」とのコメントに切り替えられる。遊技者は状況示唆表示Ｂ７８２１に「復帰完了」のコメントが表示されたことを視認することで、光量や音量の設定が、初期化（最大値に戻される）の直前の状態に復帰できたことを把握することができる。これにより、設定変更が実行できたので、規定の時間が経過するまでは、音声ランプ制御装置Ｂ１１３（図１２１４参照）による光量や音量の初期化（最大値に戻される）は行われない。図１２７０に示す表示では、状況示唆表示Ｂ７８２１に「自動継続」とのコメントが表示されており、音量や光量の設定は、遊技者により設定された状態で維持されている。そのため、遊技者は音量や光量の設定の変更を行う必要が無いので、時間表示Ｂ８１１の動きに注視し、球の発射タイミングを図ることに集中することができる。このように、エンディング演出における状況示唆表示Ｂ７８２１の内容を変化させ、その内容次第で、遊技者に光量や音量の設定の変更のための方向操作部Ｂ４５の操作を促せるように構成することで、エンディング演出に対する遊技者の注目力を向上させることができる。

【３８２９】

次いで、図１２７１から図１２７３を参照して、第６１実施形態について説明する。第５４実施形態では、カード忘れ防止表示演出の実行中において常に枠ボタン表示Ｂ８１３が表示されており枠ボタンＢ２２の操作が可能となる場合を説明したが、第６１実施形態

における枠ボタン表示Ｂ８８１３は、カード忘れ防止表示演出の実行中における、更に限定された期間において実体として表示され、枠ボタンＢ２２の操作が可能となる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１２７１（ａ）、図１２７１（ｂ）及び図１２７２は、第６１実施形態におけるエンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を時系列で例示した図である。図１２７１（ａ）、図１２７１（ｂ）及び図１２７２では、枠ボタン表示Ｂ８８１３の表示は、半透明に表示されている場合が想像線で図示され、実体として表示されている場合が実線で図示される。本実施形態においてカード忘れ防止表示演出が開始されると、図１２７１（ａ）に示すように、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面の中央に特定表示Ｂ８１０が表示されることに加えて、複数の半透明の枠ボタン表示Ｂ８８１３が表示画面の縁部付近に点在するように表示される。枠ボタン表示Ｂ８８１３は、時間経過に伴って表示画面の中央に向けて移動する。半透明の枠ボタン表示Ｂ８８１３が第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面の中央に到達して合体すると、図１２７１（ｂ）に示すように枠ボタン表示Ｂ８８１３が実体化する。枠ボタン表示Ｂ８８１３が実体化した状態において枠ボタンＢ２２の入力が有効となるように制御されており、枠ボタンＢ２２の入力が有効に検出されると第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面に操作有効表示Ｂ８８１３ａ（本実施形態では、「Ｇｏｏｄ」とのコメント）が表示され、その後、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面が第５４実施形態で説明した図１２５９（ａ）に図示される状態に移行する。

【３８３０】

遊技者が枠ボタンＢ２２の操作を実行して、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面を図１２５９（ａ）に図示される状態に移行させたい場合、枠ボタン表示Ｂ８８１３が実体化するタイミングを図るために、遊技者は移動する枠ボタン表示Ｂ８８１３を目で追うことになる。枠ボタン表示Ｂ８８１３の移動経路上には特定表示Ｂ８１０が表示されているので、枠ボタン表示Ｂ８８１３を目で追う遊技者の視界に特定表示Ｂ８１０が入るように仕向けることができる。また、枠ボタン表示Ｂ８８１３が実体化する位置を特定表示Ｂ８１０が表示される位置と重ねることで、遊技者が枠ボタン表示Ｂ８８１３の背後に表示される特定表示Ｂ８１０に注目するように仕向けることができる。そもそも、カード忘れ防止表示演出が開始されてから、枠ボタン表示Ｂ８８１３が実体化するまでの期間は、特定表示Ｂ８１０が第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面の中央に表示されるので、カード忘れ防止表示演出の開始直後に枠ボタンＢ２２を操作可能とされ特定表示Ｂ８１０を即座に表示画面の隅に移動させられる場合に比較して、特定表示Ｂ８１０が遊技者の視界に入り易くすることができる。枠ボタン表示Ｂ８８１３が実体化した状態で枠ボタンＢ２２を操作しなかった場合、図１２７２に示すように、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面の中央位置から外側へ向けて半透明に表示される枠ボタン表示Ｂ８８１３が移動する。図１２７２に示す状態では、枠ボタンＢ２２の入力が無効となるように制御されており、枠ボタンＢ２２が入力操作されても第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面に操作無効表示Ｂ８８１３ｂ（本実施形態では、「Ｍｉｓｓ」とのコメント）が表示されるだけであり、表示画面は図１２５９（ａ）に図示される状態には移行されず、特定表示Ｂ８１０が表示画面の中央に配置される状態で維持される。このように、本実施形態では、カード忘れ防止表示演出の実行中における枠ボタンＢ２２の操作タイミングを限定することで、以下のような好ましい作用を生じさせることができる。

【３８３１】

即ち、枠ボタン表示Ｂ８８１３の表示態様が半透明の表示から実体としての表示に変わることで枠ボタンＢ２２を操作可能なタイミングを示唆する場合において、枠ボタン表示Ｂ８８１３の表示態様が変わるまでは特定表示Ｂ８１０が第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面の中央に配置され、遊技者の視界に入り易いように構成されているので、特定表示Ｂ８１０に対する注目力を向上することができる。更に、カード忘れ防止表示演出の途中において枠ボタン表示Ｂ８８１３が実体としての表示から半透明の表示に切り替えられることで、枠ボタンＢ２２を操作して表示画面が図１２５９（ａ）に図示される状態に移行されるタイミングから、カード忘れ防止表示演出期間の終端までの期間が短くなりすぎるこ

とを回避することができる。これにより、遊技者が枠ボタンＢ２２を有効に操作したにも関わらず、カード忘れ防止表示演出が終了するまでに光量や音量の設定を変更するのに十分な時間を確保できなかったために、光量や音量を好みの設定まで変更させることができない事態が生じることを避けることができる。従って、せっかく枠ボタンＢ２２を操作しても光量や音量の設定を好みの状態まで変更させることができなかったという経験をした遊技者が、枠ボタンＢ２２の操作の価値を低く見積もるという事態が発生することを避けることができる。これにより、遊技者の枠ボタンＢ２２の操作（エンディング演出中の操作のみならず、遊技中における操作）に対する意欲が低下するという事態の発生を未然に回避することができる。なお、枠ボタン表示Ｂ８８１３に音符のマークや、電球のマークを付属させることで、枠ボタンＢ２２の操作により調整できる対象を示唆するようにしても良い。この場合、遊技者が音量の調整をしたいと考えている時には、音符のマークが付属されている場合には枠ボタン表示Ｂ８８１３への注目力を向上させることができ、電球のマークが付属されている場合には枠ボタン表示Ｂ８８１３から注意を逸らすことができる。

【３８３２】

図１２７３は、カード忘れ防止表示演出における枠ボタン表示Ｂ８８１３の計時変化、枠ボタンＢ２２の操作の有効性の計時変化および枠ボタンＢ２２の操作の一例を示した図である。図１２７３では、一例として、カード忘れ防止表示演出の期間を等分に三分割し、半透明の枠ボタン表示Ｂ８８１３が点在する第１期間ＢＴ８１（図１２７１（ａ）参照）と、枠ボタン表示Ｂ８８１３が合体して実体化する第２期間ＢＴ８２（図１２７１（ｂ）参照）と、再び半透明になり枠ボタン表示Ｂ８８１３が点在する第３期間ＢＴ８３（図１２７２参照）と、にそれぞれ割り当てられた場合が図示されている。カード忘れ防止表示演出の期間中にいつでも枠ボタンＢ２２を操作できた第５４実施形態と異なり、本実施形態では、第２期間ＢＴ８２においてのみ枠ボタンＢ２２の操作が有効とされる。第２期間ＢＴ８２で枠ボタンＢ２２を操作すれば、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面が図１２５９（ａ）に図示される状態に移行され、光量や音量の設定変更が可能となる。一方で、第１期間ＢＴ８１や第３期間ＢＴ８３で枠ボタンＢ２２をいくら操作しても、光量や音量の設定変更は不可能となるように制御されている。図１２７３では、各期間ＢＴ８１，ＢＴ８２，ＢＴ８３が同じ場合を図示したが、各期間ＢＴ８１，ＢＴ８２，ＢＴ８３の長さは目的に応じて種々の態様に変更可能とされる。以下、第１期間８１の長さの変化または第３期間ＢＴ８３の長さの変化により期待できる作用の一例について説明する。例えば、第１期間ＢＴ８１をより短く設定することで、枠ボタンＢ２２の操作が有効となる第２期間ＢＴ８２への移行が早まる。そのため、光量や音量の設定の変更に費やせる期間の最大長さを長くすることができる。第１期間ＢＴ８１を短くする設定は、例えば、初当り（連荘の一回目の大当たり）の大当たり遊技におけるエンディング演出で採用することが効果的である場合がある。時短状態や確変状態や大当たり遊技中においては、特定の歌が流れる場合があり、通常状態における音声には興味が無いが、特定の歌は聞きたいという遊技者がいる。

【３８３３】

このような遊技者は、通常状態では音量を下げて遊技を行っていても、通常状態から大当たり遊技状態を経て、時短状態や確変状態へ移行する場合において、特定の歌が聞こえる程度まで音量を上げたいと考えている。そのため、特に、初当りの大当たり遊技におけるエンディング演出において、光量や音量の設定の変更に費やせる期間の最大長さを長くすることで、通常状態から大当たり遊技状態を経て、時短状態や確変状態へ移行する適切なタイミングにおいて音量の設定変更を行うことが容易となり、上記特定の歌は聞きたいという遊技者の遊技に対する満足感を向上させることができる。また、例えば、第１期間ＢＴ８１をより長く設定することで、枠ボタンＢ２２の操作が有効となる第２期間ＢＴ８２への移行が遅くなる一方で、特定表示Ｂ８１０が第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面の中央に表示される期間を長く維持することができる。第１期間ＢＴ８１を長くする設定は、例えば、連荘中の大当たり遊技におけるエンディング演出で採用することが効果的であ

る場合がある。音量や光量の設定変更は、初当り時に行えば多くの場合十分であり、連荘中に音量や光量の設定変更をしたくなる事態が発生する可能性は低いため、第２期間ＢＴ８２への移行が遅くなることで音量や光量の設定変更に費やせる期間の最大長さが短くなっても、遊技者が受ける不利益は少ない。一方で、連荘が続く程、遊技者の興奮の度合いは高くなるので、興奮のあまり、遊技を終了する際にカードユニットに挿入されたカード等の返却を忘れる可能性が高くなる。これに対し、第１期間ＢＴ８１が長く設定されている場合、カード忘れ防止表示演出中において特定表示Ｂ８１０が第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面の中央に表示される期間を長く維持できるので、遊技者がカード等の返却に意識を向けるように仕向けることができる。

【３８３４】

また、例えば、第２期間ＢＴ８２をより短く設定することで、枠ボタンＢ２２が操作され図１２５９（ａ）に図示される状態に移行されることを困難とすることができる。この場合、移動する枠ボタン表示Ｂ８８１３で遊技者の視線を特定表示Ｂ８１０に誘導できることに加え（図１２７１（ａ）参照）、複数の枠ボタン表示Ｂ８８１３が合体した状態での操作を失敗するように仕向けることができ、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面を図１２７２に示す状態まで移行させる可能性を高くすることができる。これにより、カード忘れ防止表示演出中に亘り特定表示Ｂ８１０を表示画面の中央に維持することができることに加えて、枠ボタン表示Ｂ８８１３が移動することで、特定表示Ｂ８１０に遊技者の視線を誘導する効果を期待できる。従って、枠ボタン表示Ｂ８８１３が無い場合に比較して、遊技者に特定表示Ｂ８１０の印象を強く残すことができる。また、例えば、第２期間ＢＴ８２をより長く設定することで、枠ボタンＢ２２の操作が有効となる期間を長く維持することができるので、枠ボタンＢ２２の操作機会を確保することができる。また、例えば、第３期間ＢＴ８３をより短く設定することで、相対的にＴ８２を長くすることができ、枠ボタンＢ２２の操作が有効となる期間を長く維持することができるので、枠ボタンＢ２２の操作機会を確保することができる。また、例えば、第３期間ＢＴ８３をより長く設定することで、第２期間ＢＴ８２において枠ボタンＢ２２を操作することで図１２５９（ａ）に図示される状態に移行した後の、カード忘れ防止表示演出の残り期間を長く確保することができるので、光量や音量の設定の変更が中途半端になることを回避し易くすることができる。なお、各期間ＢＴ８１，ＢＴ８２，ＢＴ８３の長さを、上記した理由以外の理由で変更するようにしても良い。例えば、大当たり遊技中において既に第１図柄の抽選が済んでいる保留球に大当たりがある場合に、第１期間ＢＴ８１が極めて短くされ、その分だけ第２期間ＢＴ８２が長くなるように制御されるようにしても良い。

【３８３５】

この場合、カード忘れ防止表示演出が、図１２７１（ａ）の状態を経由せずに、図１２７１（ｂ）の状態から開始されたかのように遊技者に見せることができるので、遊技者に違和感を与えることができる。この違和感により保留球に大当たりがあることを把握することができるようになると遊技者に分からせることで、カード忘れ防止表示演出に遊技者が注目するように仕向けることができるので、カード忘れ防止表示演出に対する注目力を向上させることができる。これにより、カードユニットに挿入されたカード等の返却について遊技者に意識させることができ、実際に遊技者がカード等を忘れる事態の発生を抑制することができる。次いで、図１２７４から図１２８９を参照して、第６２実施形態におけるセンターフレームＣ８６について説明する。上記各実施形態では、センターフレーム８６が一部品から構成される場合を説明したが、第６２実施形態におけるセンターフレームＣ８６は、上側フレームＣ８６ａと下側フレームＣ８６ｂとの２部材から構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１２７４は、第６２実施形態における遊技盤Ｃ１３の正面図である。図１２７４に示すように、センターフレームＣ８６は、ベース板６０の窓部６０ａ（図１２２６参照）に嵌合可能な形状で構成され、タッピングネジ等によりベース板６０に締結固定される部材であり、上側フレームＣ８６ａと下側フレームＣ８６ｂとを備える。上側フレームＣ８６ａは、ベース板６０の窓部６０ａ（図１２２６参照）における上側（図１２７４上側）及び

左右（図１２７４左側及び右側）の内縁に沿って配設され、下側フレームＣ８６ｂは、ベース板６０の窓部６０ａにおける下側（図１２７４下側）の内縁に沿って配設される。これら上側フレームＣ８６ａ及び下側フレームＣ８６ｂに取り囲まれた領域を介して第３図柄表示装置８１が視認可能とされる。

【３８３６】

なお、上側フレームＣ８６ａは、上記各実施形態におけるセンターフレーム８６の一部（ベース板６０の窓部６０ａにおける下側（図１２７４下側）の内縁に沿って配設される部分、即ち、下側フレームＣ８６ｂが配設される部分）を省略した構成とされ、その省略された部分を除く他の部分は、上記各実施形態におけるセンターフレーム８６と同一の構成とされる。次いで、下側フレームＣ８６ｂについて説明する。図１２７５は、下側フレームＣ８６ｂの正面斜視図であり、図１２７６は、下側フレームＣ８６ｂの背面斜視図である。なお、図１２７５及び図１２７６では、ベース板６０の一部のみが部分的に図示されると共に、ベース板６０に下側フレームＣ８６ｂを締結固定するタッピングネジの図示が省略される。図１２７５及び図１２７６に示すように、下側フレームＣ８６ｂには、球を受け入れ可能な開口として形成される受入口ＣＯＰｉｎと、その受入口ＣＯＰｉｎに連通される第１通路ＣＲｔ１と、その第１通路ＣＲｔ１を案内された球が流下される第２通路ＣＲｔ２と、その第２通路ＣＲｔ２を案内された球（第２通路ＣＲｔ２をその長手方向に沿って往復動した球）が流下される第３通路ＣＲｔ３と、その第３通路ＣＲｔ３を案内された球が振分部材Ｃ１７０により振り分けられて流下される第４通路ＣＲｔ４及び第５通路ＣＲｔ５と、第４通路ＣＲｔ４を案内された球が流下される第６通路ＣＲｔ６と、第５通路ＣＲｔ５を案内された球が遊技領域へ流出するための開口として形成される流出口ＣＯＰｏｕｔとが形成される（図１２８３及び図１２８４参照）。なお、上側フレームＣ８６ａには、上側フレーム通路ＣＲｔ０（図１２７４参照）が形成される。上側フレーム通路ＣＲｔ０は、遊技領域のうちの正面視左側（図１２７４左側）の領域（センターフレームＣ８６（上側フレームＣ８６ａ）とレール６１との間の領域）から流入（入球）された球を案内する通路であり、その上側フレーム通路ＣＲｔ０の下流端に下側フレームＣ８６ｂの受入口ＣＯＰｉｎが連通される。

【３８３７】

即ち、遊技領域から上側フレーム通路ＣＲｔ０に流入（入球）した球は、受入口ＣＯＰｉｎを介して、上側フレーム通路ＣＲｔ０から下側フレームＣ８６ｂの第１通路ＣＲｔ１へ流入（入球）される。下側フレームＣ８６ｂには、球の重さにより動作する振分部材Ｃ１７０が配設されており（図１２８３及び図１２８４参照）、連なった状態の球が第３通路ＣＲｔ３を案内される場合には、先行する球が第４通路ＣＲｔ４へ振り分けられる一方、後行する球が第５通路ＣＲｔ５へ振り分けられる。なお、球の連なる間隔が所定量よりも大きい場合は、先行する球および後行する球の両球が第４通路ＣＲｔ４へ振り分けられる。ここで、第５通路ＣＲｔ５の出口（遊技領域へ球を流出させる開口）である流出口ＣＯＰｏｕｔは、第１入賞口６４（図１２７４参照）の鉛直方向上方となる位置に形成（配置）される。そのため、第５通路ＣＲｔ５へ振り分けられた球は、第１入賞口６４へ入賞し易い（第１入賞口６４へ入賞する確率が高い）。一方、第６通路ＣＲｔ６には、その第６通路ＣＲｔ６を案内される球を遊技領域へ流出させるために正面側（矢印Ｆ方向）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として、第１入賞口６４の鉛直方向上方となる位置に中央流出面Ｃ１８１が形成（配置）されるだけでなく、第１入賞口６４の鉛直方向上方から遊技盤１３の幅方向（図１２７４左右方向）に位置を異ならせた２箇所に、側方流出面Ｃ１８２が形成（配置）される。また、第６通路ＣＲｔ６には、起伏が形成され、起伏の底部に側方流出面Ｃ１８２が形成され、起伏の頂部に中央流出面Ｃ１８１が形成される。そのため、第４通路ＣＲｔ４へ振り分けられた球は、第６通路ＣＲｔ６において、中央流出面Ｃ１８１から遊技領域へ流出する確率よりも、側方流出面Ｃ１８２から遊技領域へ流出する確率が高く、結果として、第１入賞口６４へ入賞し難い（上述した第５通路ＣＲｔ５へ振り分けられた球よりも第１入賞口６４へ入賞する確率が低い）。

【３８３８】

このように、本実施形態における下側フレームＣ８６ｂは、連なった状態の球が第３通路ＣＲｔ３へ流入された場合に、先行する球は通常の通路（第４通路ＣＲｔ４）へ振り分けられる一方、後行する球が第１入賞口６４に入賞し易い通路（本実施形態では、第１入賞口６４に球をほぼ確実に入賞させる通路（第５通路ＣＲｔ５））へ振り分けられる。よって、第１入賞口６４に球が入賞する確率を高める（確実に入賞させる）ために、球が連なった状態が形成されることを遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図１２７５から図１２７６に加え、図１２７７から図１２８９を参照して、下側フレームＣ８６ｂの詳細構成について説明する。図１２７７は、下側フレームＣ８６ｂの分解正面斜視図であり、図１２７８は、下側フレームＣ８６ｂの分解背面斜視図である。図１２７９は、下側フレームＣ８６ｂの上面図であり、図１２８０は、下側フレームＣ８６ｂの正面図であり、図１２８１は、下側フレームＣ８６ｂの背面図である。図１２８２（ａ）は、図１２８０の矢印ＭＤＬＸＸＩＩＩａ方向視における下側フレームＣ８６ｂの側面図であり、図１２８２（ｂ）は、図１２８０の矢印ＭＤＬＸＸＩＩＩｂ方向視における下側フレームＣ８６ｂの側面図である。図１２８３及び図１２８４は、図１２７９のＭＤＬＸＸＩＶ－ＭＤＬＸＸＩＶ線における下側フレームＣ８６ｂの断面図であり、図１２８５は、図１２８０のＭＤＬＸＸＶＩ－ＭＤＬＸＸＶＩ線における下側フレームＣ８６ｂの断面図である。図１２８６（ａ）は、図１２８３のＭＤＬＸＸＶＩＩａ部における下側フレームＣ８６ｂの部分拡大断面図であり、図１２８６（ｂ）は、図１２７９のＭＤＬＸＸＶＩＩｂ－ＭＤＬＸＸＶＩＩｂ線における下側フレームＣ８６ｂの部分拡大断面図である。なお、図１２８３では、振分部材Ｃ１７０が第１位置に配置された状態が、図１２８４では、振分部材Ｃ１７０が第２位置に配置された状態が、それぞれ図示される。

【３８３９】

図１２７５から図１２８６に示すように、下側フレームＣ８６ｂは、正面部材Ｃ１１０と、その正面部材Ｃ１１０の長手方向一側（矢印Ｌ方向側）に配設される皿部材Ｃ１２０と、正面部材Ｃ１１０の背面（矢印Ｂ方向側の面）に所定間隔を隔てて対向配置される背面部材Ｃ１３０と、その背面部材Ｃ１３０の正面（矢印Ｆ方向側の面）に配設される第１中間部材Ｃ１４０と、背面部材Ｃ１３０の正面（矢印Ｆ方向側の面）に所定間隔を隔てて対向配置される第２中間部材Ｃ１５０と、背面部材Ｃ１３０及び第２中間部材Ｃ１５０の対向間に介設される第１介設部材Ｃ１６０及び振分部材Ｃ１７０と、正面部材Ｃ１１０並びに第１及び第２中間部材Ｃ１４０，Ｃ１５０の対向間に介設される第２介設部材Ｃ１８０と、背面部材Ｃ１３０の背面に配設される装飾部材Ｃ１９０及び迂回部材Ｃ２００と、を備える。なお、下側フレームＣ８６ｂは、各部材どうしが、それぞれタッピングネジにより締結固定されると共に、振分部材Ｃ１７０及び装飾部材Ｃ１９０が背面部材Ｃ１３０に回転可能に軸支されることで、一つ（単体）のユニットとして構成される（図１２７５参照）。また、下側フレームＣ８６ｂは、振分部材Ｃ１７０及び装飾部材Ｃ１９０を除く他の部材が光透過性（即ち、背面側の部材や球を透視可能な透明）の樹脂材料から構成され、振分部材Ｃ１７０及び装飾部材Ｃ１９０が有色の樹脂材料から構成される。よって、第１通路ＣＲｔ１から第６通路ＣＲｔ６を通過する球を遊技者に視認させると共に、振分部材Ｃ１７０による振り分け動作とその動作に伴う装飾部材Ｃ１９０の変位を遊技者に視認させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【３８４０】

この場合、下側フレームＣ８６ｂは、第１中間部材Ｃ１４０または第２中間部材Ｃ１５０の少なくとも一方または両方が光透過性の樹脂材料から構成されていれば足りる。第３通路ＣＲｔ３における球の連なり状態（先行する球と後行する球の間隔が所定量よりも小さい間隔か否か）と、振分部材Ｃ１７０による振り分け動作との少なくとも一方または両方を遊技者に視認させられる一方で、後行する球が振分部材Ｃ１７０により第５通路ＣＲｔ５に振り分けられたことを視認できれば、かかる球は流出口ＣＯＰｏｕｔから第１入賞口６４へ高確率で（本実施形態ではほぼ全球が）入球するため、第５通路ＣＲｔ５を案内される球を遊技者に視認させなくても足りるためである。なお、振分部材Ｃ１７０及び装飾部材Ｃ１９０は、光透過性（又は有色）の樹脂材料から構成され、その正面に塗装を施

したもの、或いは、シールを添付したものであっても良い。また、一方で、第１中間部材Ｃ１４０及び第２中間部材Ｃ１５０の少なくとも一方または両方が有色の樹脂材料から構成される、或いは、第１中間部材Ｃ１４０及び第２中間部材Ｃ１５０の少なくとも一方または両方に塗装が施されたりシールが添付されていても良い。即ち、第３通路ＣＲｔ３を通過する球や振分部材Ｃ１７０が正面側から遊技者に視認不能となるように構成されていても良い。正面部材Ｃ１１０は、正面を形成する板状の正面部Ｃ１１１と、その正面部Ｃ１１１の背面から立設される板状の底面部Ｃ１１２と、それら正面部Ｃ１１１及び底面部Ｃ１１２の長手方向一側（矢印Ｌ方向側）に配設される連結部Ｃ１１３とを備える。正面部Ｃ１１１には、その正面部Ｃ１１１の下側（矢印Ｄ方向側）の外縁に沿って複数の挿通孔Ｃ１１１ａが板厚方向に穿設される。下側フレームＣ８６ｂは、組み立てた状態（ユニット化された状態）で、ベース板６０の正面から窓部６０ａに嵌め込まれ、挿通孔Ｃ１１１ａに挿通したタッピングネジがベース板６０に締結されることで、ベース板６０に固定（配設）される。

【３８４１】

正面部Ｃ１１１には、第１入賞口６４（図１２７４参照）の鉛直方向上方となる位置に流出口ＣＯＰｏｕｔが開口形成（板厚方向に穿設）される。流出口ＣＯＰｏｕｔは、上述したように、第５通路ＣＲｔ５を案内された球が遊技領域へ流出される際の出口となる開口である。底面部Ｃ１１２は、その上面に第２介設部材Ｃ１８０の底面が対向配置され、底面部Ｃ１１２と第２介設部材Ｃ１８０（凹部Ｃ１８３）との対向間に第５通路ＣＲｔ５の一部が形成される。よって、例えば、第２介設部材Ｃ１８０に貫通形成した貫通孔を第５通路ＣＲｔ５の一部とする場合と比較して、構造を簡素化して、製品コストを抑制できる。底面部Ｃ１１２は、正面部Ｃ１１１の長手方向全域にわたって連続的に形成され、その底面部Ｃ１１２の立設先端（矢印Ｂ方向側）が、第１中間部材Ｃ１４０及び第２中間部材Ｃ１５０の正面に当接される。これにより、針金等の異物の侵入が抑制される。連結部Ｃ１１３には、受入口ＣＯＰｉｎが開口形成（板厚方向に穿設）される。受入口ＣＯＰｉｎは、上述したように、上側フレームＣ８６ａの上側フレーム通路ＣＲｔ０から球を受け入れる開口である。なお、ベース板６０にセンターフレームＣ８６を取り付けた（配設した）状態では、上側フレームＣ８６ａの背面が正面部Ｃ１１１及び連結部Ｃ１１３の正面に重ね合わされ、両者がタッピングネジにより締結固定される。これにより、上側フレーム通路ＣＲｔ０の下流端と受入口ＣＯＰｉｎとが連通される。皿部材Ｃ１２０は、通路の底面を形成する上側底面部Ｃ１２１及び下側底面部Ｃ１２２と、通路の側壁を形成する上側側壁部Ｃ１２３及び下側側壁部Ｃ１２４とを備える。上側底面部Ｃ１２１は、上面視において略直線状の通路として左右方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿って延設されると共に、受入口ＣＯＰｉｎから離間する方向（矢印Ｒ方向）へ向けて下降傾斜して形成される。なお、上側底面部Ｃ１２１は、受入口ＣＯＰｉｎよりも鉛直方向下方（矢印Ｄ方向側）に位置し、上側フレーム通路ＣＲｔ０との間に鉛直方向の段差が形成される。即ち、皿部材Ｃ１２０は、上側フレーム通路ＣＲｔ０から上側底面部Ｃ１２１へ球を自由落下させる構成とされる。

【３８４２】

上側底面部Ｃ１２１には、その幅方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央に断面コ字状の凹溝Ｃ１２１ａが凹設される（図１２８６参照）。凹溝Ｃ１２１ａは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿って直線状に延設される。凹溝Ｃ１２１の溝幅（矢印Ｌ－Ｒ方向の寸法）は、球の直径よりも小さくされると共に、凹溝Ｃ１２１ａの溝深さ（矢印Ｕ－Ｄ方向の寸法）は、凹溝Ｃ１２１ａの底面に球が接触しない深さに設定される。これにより、上側底面部Ｃ１２１上の球を２箇所（上側底面部Ｃ１２１と凹溝Ｃ１２１ａとが交わる一対の稜線部分）で支持することができる。よって、凹溝Ｃ１２１ａが非形成の場合（即ち、１箇所のみで球を支持する場合）と比較して、球と通路との接触面積を大きくできる。よって、上側フレーム通路ＣＲｔ０から落下した球の衝撃を緩衝する（受け止める）と共に、球が転動する際の抵抗を大きくできる。上述のように、上側フレーム通路ＣＲｔ０から上側底面部Ｃ１２１へ球を落下させると共に、上側底面部Ｃ１２１上の球を２箇所で支持する構成とす

ることで、所定の間隔を隔てた状態で、２球が、上側フレーム通路ＣＲｔ０から上側底面部Ｃ１２１（第１通路ＣＲｔ１）へ流入（落下）する場合に、上側底面部Ｃ１２１（第１通路ＣＲｔ１）において、先行する球の流下を遅らせて、後行する球を先行する球に追いつかせ易くできる。よって、先行する球と後行する球との間隔を減少させることができる。上側側壁部Ｃ１２３は、上側底面部Ｃ１２１（第１通路ＣＲｔ１）の上流側および下流側の端部と、上側底面部Ｃ１２１（第１通路ＣＲｔ１）の通路幅とをそれぞれ区画する。なお、通路幅は、球の直径と同等または球の直径よりも若干大きな寸法（少なくとも球の直径の２倍よりも小さい寸法、好ましくは、球の直径の１．３倍よりも小さい寸法）に設定され、複数の球を直列の状態でのみ案内可能とする。上側側壁部Ｃ１２３には、上側底面部Ｃ１２１（第１通路ＣＲｔ１）の下流側の端部に切り欠き部Ｃ１２３ａが切り欠き形成され、この切り欠き部Ｃ１２３ａを介して、上側底面部Ｃ１２１（第１通路ＣＲｔ１）から下側底面部Ｃ１２２（第２通路ＣＲｔ２）へ球が流下可能とされる。

【３８４３】

下側底面部Ｃ１２２は、上面視において略直線状の通路として前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿って延設されると共に、その延設方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）と鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）とを含む平面での断面形状が、鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される（図１２８６（ｂ）参照）。下側側壁部Ｃ１２４は、下側底面部Ｃ１２２（第２通路ＣＲｔ２）の長手方向（球を案内する方向）における一端側および他端側の端部と、下側底面部Ｃ１２２（第２通路ＣＲｔ２）の通路幅とをそれぞれ区画する。なお、通路幅は、球の直径と同等または球の直径よりも若干大きな寸法（少なくとも球の直径の２倍よりも小さい寸法、好ましくは、球の直径の１．３倍よりも小さい寸法）に設定され、複数の球を直列の状態でのみ案内可能とする。下側底面部Ｃ１２２は、上面視において、上側底面部Ｃ１２１と平行に並設され、上側底面部Ｃ１２１の下流端（矢印Ｂ方向側の端部）と下側底面部Ｃ１２２の長手方向における一端側（矢印Ｂ方向側の端部）とが隣り合う位置に配設される。上側側壁部Ｃ１２３における切り欠き部Ｃ１２３ａに対応する位置では、下側側壁部Ｃ１２４が非形成とされ、上述したように、切り欠き部Ｃ１２３ａを介して、上側底面部Ｃ１２１（第１通路ＣＲｔ１）から下側底面部Ｃ１２２（第２通路ＣＲｔ２）へ球が流下可能とされる。下側側壁部Ｃ１２４には、円弧状に湾曲した下側底面部Ｃ１２２の底部（鉛直方向における高さ位置が最も低い位置）に対応する位置に切り欠き部Ｃ１２４ａが切り欠き形成され、この切り欠き部Ｃ１２４ａを介して、下側底面部Ｃ１２２（第２通路ＣＲｔ２）から底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へ球が流下可能とされる。下側底面部Ｃ１２２は、上述したように、円弧状に湾曲して形成され、その上昇傾斜側（下側底面部Ｃ１２２の長手方向における一端側）に上側底面部Ｃ１２１（第１通路ＣＲｔ１）から球が流下されるので、かかる流下された球を、下側底面部Ｃ１２２（第２通路ＣＲｔ２）の長手方向における一端側と他端側との間で往復動させた上で、切り欠き部Ｃ１２４ａから底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へ球を流下させることができる。

【３８４４】

これにより、所定の間隔を隔てた状態で、２球が、上側底面部Ｃ１２１（第１通路ＣＲｔ１）から下側底面部Ｃ１２２（第２通路ＣＲｔ２）へ流入する場合に、下側底面部Ｃ１２２（第２通路ＣＲｔ２）における往復動を利用して、先行する球に後行する球を追いつかせ、それら先行する球と後行する球との間隔を減少させる（球を連ならせる）ことができる。下側底面部Ｃ１２２には、切り欠き部Ｃ１２４ａに対応する位置（即ち、鉛直方向における高さ位置が最も低い位置）に流出面Ｃ１２２ａが凹設される。流出面Ｃ１２２ａは、下側底面部Ｃ１２２（第２通路ＣＲｔ２）を案内される球を、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へ流出させるための部位であり、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へ向けて下降傾斜する凹面として形成される。よって、下側底面部Ｃ１２２を往復動した後、その転動速度が低下した球を、流出面Ｃ１２２ａを利用して、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へスムーズに流出（流下）させることができる。即ち、下側底面部Ｃ１２２（第２通路ＣＲｔ２）における往復動を利用して、先行する球と後行する球との間隔が減

少された球（連なった状態の球）を、その連なった状態を維持させつつ、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へ流出（流下）させることができる。なお、流出面Ｃ１２２ａは、上面視において、その凹面の幅（下側底面部Ｃ１２２を往復動する球の転動方向に沿う方向の寸法、矢印Ｆ－Ｂ方向の寸法）が、切り欠き部Ｃ１２４ａに近い側ほど大きい形状に形成される（図１２７９参照）。また、上面視において、切り欠き部Ｃ１２４ａと反対側（対向する側）に位置する下側側壁部Ｃ１２４に球を当接させた状態では、球が流出面Ｃ１２２ａ上を転動する（横切る）。即ち、下側底面部Ｃ１２２（第２通路ＣＲｔ２）を転動（往復動）する球が、切り欠き部Ｃ１２４ａから最も離間した位置（球の側方の頂部を下側側壁部Ｃ１２４に当接させる位置）を転動する状態でも、上面視において、球の中心と重なる範囲まで流出面Ｃ１２２ａが形成される（球が下側底面部Ｃ１２２を転動する際の球の下方の頂部の軌跡である転動線が流出面Ｃ１２２ａを横切る）。

【３８４５】

一方で、下側底面部Ｃ１２２に流出面Ｃ１２２ａが凹設（形成）されていると、下側底面部Ｃ１２２（第２通路ＣＲｔ２）に流下した球が、かかる下側底面部Ｃ１２２（第２通路ＣＲｔ２）を一度も往復動することなく、又は、十分な回数だけ往復動する前に、流出面Ｃ１２２ａの傾斜の作用により、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へ流出（流下）する虞がある。即ち、先行する球と後行する球との間隔を減少させず、両球が間隔を隔てたまま底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へ流出（流下）する虞がある。これに対し、本実施形態では、下側底面部Ｃ１２２が切り欠き部Ｃ１２４ａから離間する方向（矢印Ｌ方向）へ向けて下降傾斜して形成される（図１２８６参照）。これにより、下側底面部Ｃ１２２の傾斜の作用により、切り欠き部Ｃ１２４ａと反対側（対向する側）に位置する下側側壁部Ｃ１２４に球を押し付けつつ、かかる球を下側底面部Ｃ１２２（第２通路ＣＲｔ２）で転動（往復動）させることができる。これにより、球の転動速度が十分に低くなる前に、球が流出面Ｃ１２２ａの傾斜の作用で底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へ流出（流下）することを抑制できる。即ち、球の転動速度が十分に低くなるまでの間、流出面Ｃ１２２ａを乗り越え易く（横切らせ易く）して、下側底面部Ｃ１２２（第２通路ＣＲｔ２）に沿って球を十分に往復動させ易くできる。その結果、先行する球に後行する球を追いつかせ、それら先行する球と後行する球との間隔を減少させる（球を連ならせる）ことを確実化できる。なお、下側底面部Ｃ１２２の円弧形状（下側底面部Ｃ１２２の延設方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）と鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）とを含む平面での断面形状であって、鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凸となる円弧形状、図１２８６（ｂ）参照）は、その長手方向の一端側および他端側における円弧形状の半径が、それら一端側および他端側の間の領域（流出面Ｃ１２２ａを含む領域）における円弧形状の半径よりも小さくされる。即ち、流出面Ｃ１２２ａを含む領域における円弧形状の半径が大きくされる。

【３８４６】

これにより、初期段階（長手方向の一端側および他端側またはその近傍まで球が往復動する段階）では、球を往復動させ易くすると共に先行する球に後行する球を追いつかせ易くしつつ、往復動する球の転動速度が低くなった段階（長手方向の一端側および他端側またはその近傍までは球が到達せず、流出面Ｃ１２２ａを含む比較的狭い領域で球が往復動する段階）では、先行する球と後行する球とが連なった状態を維持させ易くできる。その結果、両球が連なった状態を維持させつつ、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へ流出（流下）させ易くできる。なお、皿部材Ｃ１２０は、下側底面部Ｃ１２２（第２通路ＣＲｔ２）の延設方向を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿わせる姿勢で配設されるところ、ベース板６０の窓部６０ａ内に配置されるので、窓部６０ａにより形成された前後方向のスペースを有効に活用できる。よって、下側底面部Ｃ１２２（第２通路ＣＲｔ２）の全長を確保して、球を連ならせ易くできる。背面部材Ｃ１３０は、板状に形成される本体部Ｃ１３１と、その本体部Ｃ１３１の正面から立設される下ストッパ部Ｃ１３２、上ストッパ部Ｃ１３３及び軸支座部Ｃ１３４とを備える。本体部Ｃ１３１には、その本体部Ｃ１３１の正面側と背面側とに形成される通路（第５通路ＣＲｔ５）を連通するための開口である開口Ｃ１３１ａが開口形成される。開口Ｃ１３１ａの下方には、本体部Ｃ１３１の外縁を窪

ませた凹部Ｃ１３１ｂが形成される。凹部Ｃ１３１ｂは、迂回部材Ｃ２００との対向間に第５通路ＣＲｔ５の一部を形成する。下ストッパ部Ｃ１３２は、振分部材Ｃ１７０が下方へ変位された際に、その振分部材Ｃ１７０の下面に当接可能に形成され、振分部材Ｃ１７０の第２位置を規定する（図１２８４参照）。一方、上ストッパ部Ｃ１３３は、振分部材Ｃ１７０が上方へ変位された際に、その振分部材Ｃ１７０の上面に当接可能に形成され、振分部材Ｃ１７０の第１位置（所定位置）を規定する（図１２８３参照）。

【３８４７】

軸支座部Ｃ１３４は、軸Ｃ１９２を回転可能に軸支する軸支部（軸受）として形成される。なお、軸Ｃ１９２は、装飾部材Ｃ１９０に固着されており、本体部Ｃ１３１の背面から挿通された軸Ｃ１９２に振分部材Ｃ１７０が回転不能に連結されることで、振分部材Ｃ１７０及び装飾部材Ｃ１９０が一体となって本体部Ｃ１３１（軸支座部Ｃ１３４）に回転可能に軸支される。また、軸Ｃ１９２は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿う姿勢で軸支座部Ｃ１３４に軸支される。第１中間部材Ｃ１４０は、板状の本体部Ｃ１４１と、その本体部Ｃ１４１の背面（矢印Ｂ方向側の面）から立設される底面部Ｃ１４２、天面部Ｃ１４３及び通路部Ｃ１４４とを備え、背面部材Ｃ１３０の正面視左側に配設される。第１中間部材Ｃ１４０が背面部材Ｃ１３０に配設された状態では、底面部Ｃ１４２、天面部Ｃ１４３及び通路部Ｃ１４４の立設先端（矢印Ｂ方向側）が背面部材Ｃ１３０の正面に当接される。これにより、背面部材Ｃ１３０と第１中間部材Ｃ１４０（本体部Ｃ１４１、底面部Ｃ１４２及び天面部Ｃ１４３）とに区画された空間により第３通路ＣＲｔ３が形成されると共に、背面部材Ｃ１３０と第１中間部材Ｃ１４０（通路部Ｃ１４４）と第２位置にある振分部材Ｃ１７０とにより区画された空間により第４通路ＣＲｔ４が形成される（図１２８４参照）。なお、底面部Ｃ１４２は、皿部材Ｃ１２０側から振分部材Ｃ１７０側へ向けて下降傾斜される。また、通路部Ｃ１４４は、第２位置にある振分部材Ｃ１７０に対向する位置に形成される対向部Ｃ１４４ａと、球の転動面を形成する底面部Ｃ１４４ｂとを備え、底面部Ｃ１４４ｂは、第２位置にある振分部材Ｃ１７０側から対向部Ｃ１４４ａ側へ向けて下降傾斜されると共に、背面部材Ｃ１３０側から正面部材Ｃ１１０側へ向けて下降傾斜して形成される。よって、第２位置へ変位した振分部材Ｃ１７０から球を第４通路ＣＲｔ４に受け入れると共にその球を第６通路ＣＲｔ６へ流出（転動）させることができる。

【３８４８】

ここで、皿部材Ｃ１２０の下側底面部Ｃ１２２（第２通路ＣＲｔ２）は前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿って球を転動させ、皿部材Ｃ１２０から底面部Ｃ１４２へは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って（本実施形態では右方向へ）球が流下され、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）は皿部材Ｃ１２０から流下された球を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って（本実施形態では右方向へ）転動させる。この場合、下側底面部Ｃ１２２（第２通路ＣＲｔ２）における往復動によって先行の球ＣＢ１及び後行の球ＣＢ２（図１２８７参照）の間隔が決定されるところ、それら両球ＣＢ１，ＣＢ２は、下側底面部Ｃ１２２（第２通路ＣＲｔ２）から底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へ左右方向に沿って流下されると共に、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）を左右方向に沿って流下（転動）されるので、両球ＣＢ１，ＣＢ２の間隔を正面視により確認可能とし、遊技者に視認させ易くできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。第２中間部材Ｃ１５０は、板状の本体部Ｃ１５１と、その本体部Ｃ１５１の背面（矢印Ｂ方向側の面）から立設される底面部Ｃ１５２とを備え、背面部材Ｃ１３０の正面視右側に配設される。第２中間部材Ｃ１５０が背面部材Ｃ１３０に配設された状態では、底面部Ｃ１５２の立設先端（矢印Ｂ方向側）が背面部材Ｃ１３０の正面に当接される。本体部Ｃ１５１には、その外縁を窪ませた凹部Ｃ１５１ａが形成される。底面部Ｃ１５２は、その下面に迂回部材Ｃ２００（樋部Ｃ２０３）が対向配置され、凹部Ｃ１５１ａ及び底面部Ｃ１５２と迂回部材Ｃ２００（樋部Ｃ２０３）との対向間に第５通路ＣＲｔ５の一部が形成される。よって、例えば、迂回部材Ｃ２００を筒状に形成して第５通路ＣＲｔ５の一部とする場合と比較して、構造を簡素化して、製品コストを抑制できる。第１介設部材Ｃ１６０は、第５通路ＣＲｔ５の一部における球の転動面を形成する部材であり、背面部材Ｃ１３０と第２中間部材Ｃ１５０との対

向間に介設される。即ち、背面部材Ｃ１３０と第２中間部材Ｃ１５０（本体部Ｃ１５１）と第１介設部材Ｃ１６０とに区画された空間により第５通路ＣＲｔ５の一部が形成される。

【３８４９】

第１介設部材Ｃ１６０は、その延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）と鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）とを含む平面での断面形状が、鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される（図１２８４参照）。よって、振分部材Ｃ１７０によって第１介設部材Ｃ１６０（第５通路ＣＲｔ５）に振り分けられた球を、第１介設部材Ｃ１６０上で往復動させた後、開口Ｃ１３１ａへ流出させることができる。これにより、例えば、振分部材Ｃ１７０によって振り分けられた球を開口Ｃ１３１ａへ直接流出させる構成と比較して、開口Ｃ１３１ａへ流出するまでに要する時間を長くすることができる。即ち、第１入賞口６４に入球（入賞）する確率が高い状態の形成を期待する遊技者に対し、かかる状態が形成されたことを気づかせ易くできると共に、かかる状態を楽しむ時間を確保させることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。なお、第１介設部材Ｃ１６０には、背面部材Ｃ１３０の開口Ｃ１３１ａに対応する位置（即ち、第１介設部材Ｃ１６０の転動面の内の鉛直方向における高さ位置が最も低い位置）に流出面Ｃ１６０ａが凹設される。流出面Ｃ１６０ａは、第１介設部材Ｃ１６０を案内される球を、開口Ｃ１３１ａへ流出させるための部位であり、開口Ｃ１３１ａへ向けて下降傾斜する凹面として形成される。振分部材Ｃ１７０は、嵌合穴Ｃ１７１ａが一側に形成される本体部Ｃ１７１と、その本体部Ｃ１７１の嵌合穴Ｃ１７１ａが形成される側と反対側となる他側に形成される受入部Ｃ１７２と、本体部Ｃ１７１の上面側に形成される転動部Ｃ１７３とを備え、嵌合穴Ｃ１７１ａに嵌合された軸Ｃ１９２（軸支座部Ｃ１３４）を中心として回転可能とされる。嵌合穴Ｃ１７１ａは、断面Ｄ字状の穴として形成され、その断面形状に一致した断面形状を有する軸Ｃ１９２が嵌合されることで、本体部Ｃ１７１に軸Ｃ１９２が回転不能に固着される。軸Ｃ１９２は、装飾部材Ｃ１９０にも回転不要に固着されており、よって、軸Ｃ１９２を介して、本体部Ｃ１７１（振分部材Ｃ１７０）と装飾部材Ｃ１９０とが一体化（１のユニットとして形成）される。

【３８５０】

この場合、振分部材Ｃ１７０及び装飾部材Ｃ１９０からなるユニットは、その重心位置が回転中心（軸Ｃ１９２）に対して一側（軸Ｃ１９２を挟んで振分部材Ｃ１７０と反対側、図１２８３右側）に偏心される。よって、無負荷状態では、振分部材Ｃ１７０は、受入部Ｃ１７２側が上昇され（正面視において軸Ｃ１９２を中心として時計回りに回転され）、上ストッパ部Ｃ１３３に回転が規制された状態（第１位置（所定位置）に配置された状態）とされる（図１２８３参照）。一方、振分部材Ｃ１７０の受入部Ｃ１７２に球が受け入れられた状態では、その球の重さにより、全体としての重心位置が回転中心（軸Ｃ１９２）に対して他側（軸Ｃ１９２に対して振分部材Ｃ１７０が配設される側、図１２８３左側）に偏心される。よって、受入部Ｃ１７２に球を受け入れた状態では、振分部材Ｃ１７０は、受入部Ｃ１７２側が下降され（正面視において軸Ｃ１９２を中心として反時計回りに回転され）、下ストッパ部Ｃ１３２に回転が規制された状態（第２位置に配置された状態）とされる（図１２８４参照）。装飾部材Ｃ１９０は、本体部Ｃ１９１の少なくとも一部が遊技者から視認可能とされ、振分部材Ｃ１７０の第１位置と第２位置との間の変位（回転）に伴って、装飾部材Ｃ１９０（本体部Ｃ１９１）も回転され、遊技者から視認される位置（形態）が変化される。よって、かかる装飾部材Ｃ１９０の位置（形態）に基づいて、振分部材Ｃ１７０の状態（即ち、球の振り分け方向）を遊技者に認識させることができる。また、振分部材Ｃ１７０を変位させるための錘としての役割と、球の振り分け方向を認識させる部位としての役割とを装飾部材Ｃ１９０に兼用させることができ、その分、製品コストを低減できる。なお、振分部材Ｃ１７０が第２位置に配置された後、受入部Ｃ１７２から第１中間部材Ｃ１４０の通路部Ｃ１４４へ球が排出（流出）されると、振分部材Ｃ１７０は、振分部材Ｃ１７０及び装飾部材Ｃ１９０からなるユニットの自重（重心位置の軸Ｃ１９２からの偏心）の作用により、第１位置（所定位置）へ復帰される。

【３８５１】
このように、振分部材Ｃ１７０の第１位置への変位（復帰）は、振分部材Ｃ１７０及び装飾部材Ｃ１９０からなるユニットの自重（重量）により行われるので、例えば、付勢ばねを設けて、その付勢ばねにより振分部材Ｃ１７０を第１位置へ向けて付勢する場合と比較して、構造を簡素化できる。また、付勢ばねを利用する場合と比較して、振分部材Ｃ１７０の第１位置への変位（復帰動作）を低速とできるので、後行する球ＣＢ２を転動部Ｃ１７３上に到達させ易くできる。即ち、振分部材Ｃ１７０が第２位置から第１位置へ向けて変位（回転）を開始してから、後行する球ＣＢ２が転動部Ｃ１７３上へ流入不能となる位置まで変位（回転）されるのに要する時間を長くできる。更に、後行する球ＣＢ２の更に後続となる第３の球も転動部Ｃ１７３へ到達させる可能性を付与できる（図１２８７から図１２８９参照）。受入部Ｃ１７２は、第１位置において第３通路ＣＲｔ３に対向する位置に形成される対向部Ｃ１７２ａと、第１位置において受け入れた球を支持すると共に第２位置において通路部Ｃ１４４へ向けて球を転動させるための転動面を形成する底面部Ｃ１７２ｂとを備える。受入部Ｃ１７２は、振分部材Ｃ１７０が第１位置に配置された状態では、対向部Ｃ１７２ａが、第１中間部材Ｃ１４０の底面部Ｃ１４２の延設方向に略直交し、底面部Ｃ１７２ｂが、対向部Ｃ１７２ａから第１中間部材Ｃ１４０の底面部Ｃ１４２へ向けて上昇傾斜するように形成される（図１２８３参照）。ここで、振分部材Ｃ１７０が第１位置に配置された状態において、対向部Ｃ１７２ａが、第１中間部材Ｃ１４０の底面部Ｃ１４２の延設方向と直交する方向に対して傾斜（対向部Ｃ１７２ａの転動部Ｃ１７３側が底面部Ｃ１７２ｂ側よりも第３通路ＣＲｔ３から離間される方向へ傾斜）されていると、対向部Ｃ１７２ａに衝突した球が上方へ跳ね上げられて、第３通路ＣＲｔ３へ逆流する虞がある。

【３８５２】
これに対し、対向部Ｃ１７２ａは、振分部材Ｃ１７０が第１位置に配置された状態において、第１中間部材Ｃ１４０の底面部Ｃ１４２の延設方向に略直交されているので、第１中間部材Ｃ１４０の底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）から受け入れた球を対向部Ｃ１７２ａにより受け止めて、第３通路ＣＲｔ３へ逆流することを抑制できる。また、振分部材Ｃ１７０が第１位置に配置された状態において、底面部Ｃ１７２ｂが、対向部Ｃ１７２ａから第１中間部材Ｃ１４０の底面部Ｃ１４２（通路部Ｃ１４４）へ向けて下降傾斜するように形成されていると、受入部Ｃ１７２に受け入れた球が早期に第１中間部材Ｃ１４０の通路部Ｃ１４４へ流出されてしまい、球の重さを利用できなくなることで、振分部材Ｃ１７０を第２位置に到達させられない虞がある。これに対し、底面部Ｃ１７２ｂは、振分部材Ｃ１７０が第１位置に配置された状態において、対向部Ｃ１７２ａから第１中間部材Ｃ１４０の底面部Ｃ１４２へ向けて上昇傾斜するように形成されているので、少なくとも振分部材Ｃ１７０が第１位置から所定量だけ回転するまでの間は、底面部Ｃ１７２ｂに球を保持しておくことができる。これにより、受入部Ｃ１７２に受け入れた球が第１中間部材Ｃ１４０の通路部Ｃ１４４へ流出されるまでの時間を遅らせることができる。その結果、球の重さを有効に利用して、振分部材Ｃ１７０を第２位置に確実に到達させることができる。なお、上述した理由（第３通路ＣＲｔ３への逆流防止）により、対向部Ｃ１７２ａを、転動部Ｃ１７３側が底面部Ｃ１７２ｂ側よりも第３通路ＣＲｔ３へ近接する方向へ傾斜させても良い。受入部Ｃ１７２は、振分部材Ｃ１７０が第２位置に配置された状態では、底面部Ｃ１７２ｂが、対向部Ｃ１７２ａから第１中間部材Ｃ１４０の通路部Ｃ１４４へ向けて下降傾斜するように形成される（図１２８４参照）。これにより、受入部Ｃ１７２に受け入れた球を、第１中間部材Ｃ１４０の通路部Ｃ１４４へ確実に流出させることができる。

【３８５３】
また、球が底面部Ｃ１７２ｂを転動している間、その球の重量を振分部材Ｃ１７０に作用させ、振分部材Ｃ１７０を第２位置（即ち、後行する球を転動部Ｃ１７３（第５通路ＣＲｔ５）へ案内可能な状態）に維持しやすくできる。転動部Ｃ１７３は、第１中間部材Ｃ１４０の底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）を転動する球を、第２介設部材Ｃ１６０（

第５通路ＣＲｔ５）へ案内する（振り分ける）ための部位であり、振分部材Ｃ１７０が第２位置へ配置された状態において、第１中間部材Ｃ１４０の底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）の下流端と、第２介設部材Ｃ１６０（第５通路ＣＲｔ５）の上流端との間に位置（架設）される。転動部Ｃ１７３の上流端（矢印Ｌ方向側の端部）は、受入部Ｃ１７２の対向部Ｃ１７２ａから突出して形成される。即ち、転動部Ｃ１７３の上流端（矢印Ｌ方向側の端部）には、対向部Ｃ１７２ａから上流側（第１中間部材Ｃ１４０（第３通路ＣＲｔ３）側、矢印Ｌ方向）へ向けて突出される板状の部位が形成される。この板状の部位が球ＣＢ１と球ＣＢ２との間に挿入されることで、両球（球ＣＢ１，ＣＢ２）を切り離すことができる。振分部材Ｃ１７０が第２位置に配置された状態では、第１中間部材Ｃ１４０の底面部Ｃ１４２（転動面）の下流端（矢印Ｒ方向側の端部）における高さ位置に対し、転動部Ｃ１７３（転動面）の上流端（矢印Ｌ方向側の端部）における高さ位置が、鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に位置される。即ち、底面部Ｃ１４２の下流端と転動部Ｃ１７３の上流端との間には段差が形成され、第２位置に配置された振分部材Ｃ１７０が第１位置へ向けて所定量（所定回転角）だけ変位（回転）された場合に、底面部Ｃ１４２の下流端と転動部Ｃ１７３の上流端とが同一の高さ位置に配置される。ここで、第１中間部材Ｃ１４０の底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）を転動する球が受入部Ｃ１７２へ流入されると、その球の重量で振分部材Ｃ１７０が第１位置から下方へ変位（回転）され、振分部材Ｃ１７０の下面が下ストッパ部Ｃ１３２に当接されることで、振分部材Ｃ１７０が第２位置に配置される。

【３８５４】

この場合、下ストッパ部Ｃ１３２に下面が衝突した際の衝撃で振分部材Ｃ１７０が上方（矢印Ｕ方向）へ跳ね上げられる虞があり、振分部材Ｃ１７０の上方への跳ね上がりにより、第１中間部材Ｃ１４０の底面部Ｃ１４２（転動面）の下流端における高さ位置に対し、転動部Ｃ１７３（転動面）の上流端における高さ位置が、鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に位置されると、第１中間部材Ｃ１４０の底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）から転動部Ｃ１７３へ球を流入（転動）させることができなくなる虞がある。特に、上方へ跳ね上げられた振分部材Ｃ１７０（転動部Ｃ１７３の上流側の端面）に球が衝突し、その球の衝突による衝撃で振分部材Ｃ１７０が更に上方へ跳ね上げられると（球により振分部材Ｃ１７０が更に上方へ押し上げられると）、その球が、本来は転動部Ｃ１７３へ流入（転動）されるべき球であったにも関わらず、受入部Ｃ１７２に流入される（受け入れられる）される虞がある。これに対し、振分部材Ｃ１７０が第２位置に配置された状態では、上述したように、底面部Ｃ１４２（転動面）の下流端と転動部Ｃ１７３（転動面）の上流端との間には段差が形成されるので、衝撃により振分部材Ｃ１７０が上方へ跳ね上げられた場合でも、両者の間の段差の分、底面部Ｃ１４２の下流端よりも転動部Ｃ１７３の上流端が鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に位置することを抑制できる。即ち、両者の段差の分だけ、振分部材Ｃ１７０が上方へ跳ね上げられることを許容できる。よって、転動部Ｃ１７３へ流入（転動）されるべき球（先行の球ＣＢ１との間の間隔が所定量以下とされる後行の球ＣＢ２）を、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）から転動部Ｃ１７３へ流入（転動）させ易くできる。更に、振分部材Ｃ１７０は、転動部Ｃ１７３の上流側の端面（第１中間部材Ｃ１４０に対向する側の面、矢印Ｌ方向側の面）が、転動部Ｃ１７３から第１中間部材Ｃ１４０（底面部Ｃ１４２）へ向けて下降傾斜して形成される。即ち、転動部Ｃ１７３の上流側の端面は、転動部Ｃ１７３の転動面側の縁部よりも、受入部Ｃ１７２（対向部Ｃ１７２ａ）側の縁部の方が、第１中間部材Ｃ１４０に近接される形状に形成される。

【３８５５】

これにより、上方へ跳ね上げられた振分部材Ｃ１７０（転動部Ｃ１７３の上流側の端面）に球が衝突した場合には、その球から振分部材Ｃ１７０（転動部Ｃ１７３の上流側の端面）に作用する力の方向を、振分部材Ｃ１７０を下方へ押し下げる方向の力とすることができる。その結果、転動部Ｃ１７３へ流入（転動）されるべき球（先行の球ＣＢ１との間の間隔が所定量以下とされる後行の球ＣＢ２）を、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）から転動部Ｃ１７３へ流入（転動）させ易くできる。受入部Ｃ１７２と転動部Ｃ１７３と

は、Ｃ１９２に対して、同じ側（球の重量により振分部材Ｃ１７０を回転させる方向が同じとなる側）に配置される。よって、受入部Ｃ１７２に受け入れた球の重量により振分部材Ｃ１７０が第２位置に配置された後、球が受入部Ｃ１７２から排出されたとしても、転動部Ｃ１７３を転動する球の重量を利用して、振分部材Ｃ１７０を第２位置に維持することができる。即ち、第５通路ＣＲｔ５へ案内する球がある場合、その球の重量を利用して、振分部材Ｃ１７０の姿勢を、球を第５通路ＣＲｔ５へ案内するための姿勢に維持させることとができる。よって、受入部Ｃ１７２に受け入れた球（底面部Ｃ１７２ｂを転動する球）の重量を利用して、振分部材Ｃ１７０を第２位置に維持する必要がなく、かかる底面部Ｃ１７２ｂの延設長さを短くすることができ、その分、振分部材Ｃ１７０を小型化できる。その結果、振分部材Ｃ１７０の配置の自由度を高めることができる。ここで、振分部材Ｃ１７０は、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）から受入部Ｃ１７２へ向けて球が転動する方向（受入部Ｃ１７２が球を受け入れる方向、矢印Ｒ方向）と、受入部Ｃ１７２から通路部Ｃ１４４へ球が転動する方向（受け入れた球を転動させる方向、矢印Ｌ方向）とが逆方向とされる。即ち、受入部Ｃ１７２において、球の流下（転動）方向を反転（方向転換）させる構成とされる。

【３８５６】

これにより、受入部Ｃ１７２が球を受け入れる方向と受入部Ｃ１７２から通路部Ｃ１４４へ球が転動する方向とが同方向とされる場合と比較して、反転に要する時間の分、球が振分部材Ｃ１７０（受入部Ｃ１７２）に滞留する時間を確保でき、その受入部Ｃ１７２に滞留される球の重量を利用して振分部材Ｃ１７０を第２位置に維持し易くできる。その結果、転動部Ｃ１７３において球を安定して転動させることができる。また、球の反転を利用して、その滞留時間を確保できることで、その分、受入部Ｃ１７２における底面部Ｃ１７２ｂの延設長さを短くして、振分部材Ｃ１７０を小型化できる。その結果、振分部材Ｃ１７０の配置の自由度を高めることができる。第２介設部材Ｃ１８０は、第６通路ＣＲｔ６における球の転動面を形成する部材であり、正面部材Ｃ１１１と第１中間部材Ｃ１４０及び第２中間部材Ｃ１５０との対向間に介設される。即ち、正面部材Ｃ１１０と第１中間部材Ｃ１４０及び第２中間部材Ｃ１５０と第２介設部材Ｃ１８０とに区画された空間により第６通路ＣＲｔ６が形成される。第２介設部材Ｃ１８０の上面（転動面）には、上述したように、第２介設部材Ｃ１８０（第６通路ＣＲｔ６）を案内される球を遊技領域へ流出させるために正面側（矢印Ｆ方向）へ向けて下降傾斜して形成される凹面（中央流出面Ｃ１８１及び側方流出面Ｃ１８２）が形成される。また、第６通路ＣＲｔ６の上面（転動面）には、起伏が形成され、起伏の底部に側方流出面Ｃ１８２が配置される一方、起伏の頂部に中央流出面Ｃ１８１が配置される。なお、正面部材Ｃ１１０の正面部Ｃ１１１の上縁（矢印Ｕ方向の縁部）は、中央流出面Ｃ１８１及び側方流出面Ｃ１８２が形成される領域を除き、第２介設部材Ｃ１８０の上面（転動面）よりも上方（矢印Ｕ方向）へ突出される。即ち、第２介設部材Ｃ１８０の上面（転動面）を転動する球は、中央流出面Ｃ１８１又は側方流出面Ｃ１８２からのみ遊技領域へ流出（流下）される。第２介設部材Ｃ１８０の底面には、凹部Ｃ１８３が凹設され、上述したように、かかる凹部Ｃ１８３と正面部材Ｃ１１０の底面部Ｃ１１２との対向間に第５通路ＣＲｔ５の一部が形成される。

【３８５７】

装飾部材Ｃ１９０は、板状に形成される本体部Ｃ１９１と、その本体部Ｃ１９１に固着される軸Ｃ１９２とを備え、上述したように、軸Ｃ１９２を介して、振分部材Ｃ１７０に連結（一体化）される。なお、本体部Ｃ１９１の正面には、キャラクターなどの図柄が印刷やシールの添付により表示され、そのキャラクターの動き（変位）に基づいて、振分部材Ｃ１７０の動作が遊技者に視認可能とされる。なお、軸Ｃ１９２は、ベース板６０（図１２７４参照）に直交する姿勢で配置される。よって、下側フレームＣ８６ｂの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）寸法の小型化を図ることができる。迂回部材Ｃ２００は、板状の本体部Ｃ２０１と、その本体部Ｃ２０１の正面（矢印Ｆ方向側の面）から立設される壁面部Ｃ２０２と、その壁面部Ｃ２０２の一部を正面側へ更に延設して形成される樋部Ｃ２０３とを備え、開口Ｃ１３１ａに対向する位置において、背面部材Ｃ１３０の背面側に配設され

る。迂回部材Ｃ２００が背面部材Ｃ１３０に配設された状態では、壁面部Ｃ２０２の立設先端（矢印Ｆ方向側）が背面部材Ｃ１３０（本体部Ｃ１３１）の背面に当接され、且つ、樋部Ｃ２０３の立設先端（矢印Ｆ方向側）が第２中間部材Ｃ１５０（本体部Ｃ１５１）の背面に当接されると共に、樋部Ｃ２０３の縁部が第２中間部材Ｃ１５０（底面部Ｃ１５２）の底面に当接される。これにより、背面部材Ｃ１３０（本体部Ｃ１３１）と迂回部材Ｃ２００（本体部Ｃ２０１及び壁面部Ｃ２０２）とに区画された空間、及び、第２中間部材Ｃ１５０（底面部Ｃ１５２）と迂回部材Ｃ２００（樋部Ｃ２０３）とに区画された空間により第５通路ＣＲｔ５の一部が形成される（図１２８５参照）。なお、樋部Ｃ２０３は、背面部材Ｃ１３０側から第２中間部材Ｃ１５０側へ向けて下降傾斜される。よって、背面部材Ｃ１３０の開口Ｃ１３１ａから迂回部材Ｃ２００内へ流入された球を樋部Ｃ２０３上を転動させて、正面部材Ｃ１１０の底面部Ｃ１１２と第２介設部材Ｃ１８０（凹部Ｃ１８３）との間に形成される第５通路ＣＲｔ５へ流入させることができる。

【３８５８】

次いで、振分部材Ｃ１７０による球の振り分け動作について説明する。図１２８７から図１２８９は、振分部材Ｃ１７０による球の振り分け動作の遷移を示す下側フレームＣ８６ｂの部分拡大断面図であり、図１２７９のＭＤＬＸＸＩＶ－ＭＤＬＸＸＩＶ線における断面に対応する。なお、図１２８７（ａ）及び図１２８７（ｂ）は、振分部材Ｃ１７０が第１位置に配置された状態を示し、図１２８３に対応する。図１２８８（ｂ）及び図１２８９は、振分部材Ｃ１７０が第２位置に配置された状態を示し、図１２８４に対応する。図１２８７（ａ）に示すように、振分部材Ｃ１７０が第１位置に配置された状態では、受入部Ｃ１７２は、第１中間部材Ｃ１４０の底面部Ｃ１４２を転動する球ＣＢ１を受け入れ可能（球ＣＢ１が流入可能）な位置に配置される。即ち、受入部Ｃ１７２は、底面部Ｃ１４２（転動面）を延長した延長線と交差する位置に対向部Ｃ１７２ａが配置され、底面部Ｃ１４２（転動面）を延長した延長線よりも鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）となる位置に底面部Ｃ１７２ｂが配置される。なお、振分部材Ｃ１７０が第１位置に配置された状態では、底面部Ｃ１４２（転動面）の下流端（矢印Ｒ方向側の端部）と、転動部Ｃ１７３の底面（転動面と反対側の面、矢印Ｄ方向側の面）における上流端（矢印Ｌ方向側の端部）との間の間隔が、球の直径よりも大きな寸法（球が通過可能な寸法）に設定される。一方、転動部Ｃ１７３は、振分部材Ｃ１７０が第１位置に配置された状態では、第１中間部材Ｃ１４０の底面部Ｃ１４２を転動する球ＣＢ１を受け入れ不能（球ＣＢ１が流入不能）な位置に配置される。即ち、転動部Ｃ１７３は、底面部Ｃ１４２（転動面）を延長した延長線よりも鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）となる位置（一段高い位置）に底面部Ｃ１７２ｂが配置される。なお、転動部Ｃ１７３と、底面部Ｃ１４２（転動面）を延長した延長線との間の鉛直方向における間隔（段差の高さ）は、球の半径よりも大きな寸法に設定される。これにより、球が段差を乗り越えて、第１位置にある振分部材Ｃ１７０の転動部Ｃ１７３に流入することを抑制できる。

【３８５９】

なお、振分部材Ｃ１７０が第１位置に配置された状態では、第１中間部材Ｃ１４０の天面部Ｃ１４３の下流端（矢印Ｒ方向側の端部）と、転動部Ｃ１７３の上流端（矢印Ｌ方向側の端部）との間の間隔が、球の直径よりも小さな寸法（球が通過不能な寸法）に設定される。これにより、球が段差を乗り越えて、第１位置にある振分部材Ｃ１７０の転動部Ｃ１７３に流入することを抑制できる。但し、かかる間隔を球の直径よりも大きな間隔としても良い。第１中間部材Ｃ１４０の底面部Ｃ１４２を球ＣＢ１（先行する球）と球ＣＢ２（先行する球との間に所定の間隔を隔てて後行する球）とが転動する場合、図１２８７（ｂ）に示すように、球ＣＢ１が振分部材Ｃ１７０の受入部Ｃ１７２に流入され（受け入れられ）、球ＣＢ１は、対向部Ｃ１７２ａに当接され（受け止められ）、受入部Ｃ１７２に保持される。また、球ＣＢ１，ＣＢ２の間の間隔が比較的小さい場合には、球ＣＢ２が球ＣＢ１に追い付き、球ＣＢ２が球ＣＢ１に当接される。上述したように、振分部材Ｃ１７０が第１位置に配置された状態では、天面部Ｃ１４３の下流端と、転動部Ｃ１７３の上流端との間の間隔が、球の直径よりも小さな寸法（球が通過不能な寸法）に設定されるので

、球ＣＢ２が、球ＣＢ１を乗り越えて、転動部Ｃ１７３へ流入されることを抑制できる。即ち、球ＣＢ２を球ＣＢ１の後方（上流側）に待機させることができる。図１２８７（ｂ）に示すように、球ＣＢ１が受入部Ｃ１７２に受け入れられると、図１２８８（ａ）に示すように、球ＣＢ１の重量により振分部材Ｃ１７０が第１位置から第２位置へ向けて変位（回転）される。また、球ＣＢ２が球ＣＢ１に追い付いている場合には、その球ＣＢ２の重量も振分部材Ｃ１７０に作用される。ここで、受入部Ｃ１７２は、対向部Ｃ１７２ａの底面部Ｃ１７２ｂに連結される側の領域と、底面部Ｃ１７２ｂの対向部Ｃ１７２ａに結される側の領域とが、即ち、対向部Ｃ１７２ａと底面部Ｃ１７２ｂとの連結部分が、軸Ｃ１９２側へ向けて凸となり球の外形と略同一形状（球と略同径）となる円弧状に湾曲して形成され、その円弧状に湾曲した部分により球を保持可能とされる。

【３８６０】

また、振分部材Ｃ１７０（底面部Ｃ１７２ｂの下流端（矢印Ｌ方向側の端部））と第１中間部材Ｃ１４０（底面部Ｃ１４２と対向部Ｃ１４４ａとの連結部分）との間の間隔は、振分部材Ｃ１７０が第１位置に配置された状態では、球の直径よりも小さな寸法（球が通過不能な寸法）に設定され、振分部材Ｃ１７０が第１位置から第２位置へ向けて変位（回転）されることで、漸次拡大される。即ち、振分部材Ｃ１７０が第１位置と第２位置との間の所定中間位置（図１２８８（ａ）と図１２８８（ｂ）との間の位置）まで変位（回転）されると、上述の振分部材Ｃ１７０（底面部Ｃ１７２ｂの下流端（矢印Ｌ方向側の端部））と第１中間部材Ｃ１４０（底面部Ｃ１４２と対向部Ｃ１４４ａとの連結部分）との間の間隔が球の直径と略同一の寸法（球が通過可能な寸法）まで拡大され、振分部材Ｃ１７０が所定中間位置から第２位置へ向けて更に変位（回転）されると、上述した間隔が、更に拡大され、第２位置において最大の間隔が形成される。よって、振分部材Ｃ１７０が第１位置から所定中間位置まで変位（回転）される間は、受入部Ｃ１７２に球ＣＢ１を受け入れた状態が維持される。即ち、振分部材Ｃ１７０は、第１位置から所定中間位置までの間は、受入部Ｃ１７２に球ＣＢ１を受け入れた状態で変位（回転）される。これにより、球ＣＢ２が球ＣＢ１に当接された状態を維持して、球ＣＢ２が底面部Ｃ１４２の下流端に位置する状態を維持できる。この場合、底面部Ｃ１４２（転動面）の下流端（矢印Ｒ方向側の端部）と、転動部Ｃ１７３の底面（転動面と反対側の面、矢印Ｄ方向側の面）における上流端（矢印Ｌ方向側の端部）との間の間隔は、振分部材Ｃ１７０が第１位置から第２位置へ向けて変位（回転）されることで、漸次縮小され、振分部材Ｃ１７０が所定中間位置に到達する前に、球の直径よりも小さな寸法（球が通過不能な寸法）に設定される。よって、球ＣＢ２が受入部Ｃ１７２へ流入する（受け入れられる）ことを抑制できる。

【３８６１】

また、振分部材Ｃ１７０が第１位置から第２位置へ向けて変位（回転）される場合、受入部Ｃ１７２（対向部Ｃ１７２ａと底面部Ｃ１７２ｂとの連結部分）に保持された球ＣＢ１の軌跡の外縁（軸Ｃ１９２と反対側の外縁）よりも、転動部Ｃ１７３の底面（転動面と反対側の面、矢印Ｄ方向側の面）における上流端（矢印Ｌ方向側の端部）の軌跡が、軸Ｃ１９２に近い側を通過するように構成される。よって、球ＣＢ２が球ＣＢ１に当接された状態を維持して、球ＣＢ２が底面部Ｃ１４２の下流端に位置する状態を維持できると共に、転動部Ｃ１７３の上流端（矢印Ｌ方向側の端部）により球ＣＢ２を押し戻す（押し返す）ことができる。即ち、転動部Ｃ１７３の上流端を球ＣＢ１と球ＣＢ２との間に挿入して、両球を切り離すことができる。よって、球ＣＢ２が受入部Ｃ１７２へ流入される（受け入れられる）ことを抑制できる。また、球ＣＢ２を徐々に転動部Ｃ１７３へ転動させ、その後の転動を安定させることができる。図１２８８（ａ）に示す状態から振分部材Ｃ１７０が第２位置へ向けて更に変位（回転）されると、球ＣＢ１が通路部Ｃ１４４へ向けて底面部Ｃ１７２ｂを転動されると共に、球ＣＢ２が転動部Ｃ１７３に流下される（転動部Ｃ１７３に受け入れられる）。図１２８８（ｂ）及び図１２８９に示すように、振分部材Ｃ１７０が第２位置に配置されると、球ＣＢ１が受入部Ｃ１７２から通路部Ｃ１４４（第４通路ＣＲｔ４）へ流入されると共に、球ＣＢ２が転動部Ｃ１７３を転動して、第１介設部材Ｃ１６０（第５通路ＣＲｔ５）へ流入される。球ＣＢ１，ＣＢ２が第４通路ＣＲｔ４及

び第５通路ＣＲｔ５へ流入された後は、振分部材Ｃ１７０が第２位置から第１位置へ向けて自重により復帰（変位）される。なお、振分部材Ｃ１７０が第２位置に配置された状態で、或いは、振分部材Ｃ１７０が第２位置から第１位置への変位（回転）を開始した後であっても、第３の球が転動部Ｃ１７３到達し、その転動部Ｃ１７３の転動面に流入した場合には、第３の球が転動部Ｃ１７３を転動して第５通路ＣＲｔ５へ流入（案内）される。

【３８６２】

上述したように、転動部Ｃ１７３の上流側の端面（第１中間部材Ｃ１４０に対向する側の面、矢印Ｌ方向側の面）は、転動部Ｃ１７３から第１中間部材Ｃ１４０（底面部Ｃ１４２）へ向けて下降傾斜して形成されるので、振分部材Ｃ１７０が第２位置から第１位置へ変位（回転）を開始した後であっても、転動部Ｃ１７３の上流側の傾斜面（端面）を利用して、第３の球を転動部Ｃ１７３へ流入させ易くできる。なお、振分部材Ｃ１７０は、１球の重量のみで、第１位置から第２位置まで変位（回転）可能に構成される。よって、球ＣＢ１と球ＣＢ２との間隔が所定量よりも大きな場合には、これら球ＣＢ１及び球ＣＢ２の両球が、受入部Ｃ１７２に順に受け入れられ、それぞれ上述した振り分け動作を経て第４通路ＣＲｔ４へ振り分けられる。以上のように、第６２実施形態における下側フレームＣ８６ｂによれば、球ＣＢ１と球ＣＢ２とが所定量以下（両球が密着する間隔が０の場合を含む）の間隔を隔てて連なる場合には、球ＣＢ１を第４通路ＣＲｔ４へ振り分け（案内し）、且つ、球ＣＢ１の重量で第２位置へ変位される振分部材Ｃ１７０により球ＣＢ２を第５通路ＣＲｔ５へ振り分ける（案内する）ことができる一方、球ＣＢ１と球ＣＢ２とが所定量を越える間隔を隔てて連なる場合には、両球（球ＣＢ１及び球ＣＢ２）を第４通路ＣＲｔ４へ振り分ける（案内する）ことができる。このように、球ＣＢ１，ＣＢ２の連なりの状態（先行の球と後行の球との間隔が所定量を超えるか否か）に応じて案内する通路を変化させられるので、興趣の向上を図ることができる。次いで、図１２９０から図１３０５を参照して、第６３実施形態におけるセンターフレームＣ２０８６について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１２９０は、第６３実施形態における下側フレームＣ２０８６ｂの正面斜視図であり、図１２９１は、下側フレームＣ２０８６ｂの背面斜視図である。なお、図１２９０及び図１２９１では、ベース板６０の一部のみが部分的に図示されると共に、ベース板６０に下側フレームＣ２０８６ｂを締結固定するタッピングネジの図示が省略される。

【３８６３】

図１２９０及び図１２９１に示すように、下側フレームＣ２０８６ｂには、球を受け入れ可能な開口として形成される受入口ＣＯＰ２０００ｉｎと、その受入口ＣＯＰ２０００ｉｎに連通される第１通路ＣＲｔ２００１と、その第１通路ＣＲｔ２００１を案内された球（第１通路ＣＲｔ２００１をその長手方向に沿って往復動した球）が流下される第２通路ＣＲｔ２００２と、その第２通路ＣＲｔ２００２を案内された球が振分部材Ｃ２１７０により振り分けられて流下される第３通路ＣＲｔ２００３及び第４通路ＣＲｔ２００４と、第３通路ＣＲｔ２００３を案内された球および第４通路ＣＲｔ２００４から落下した球（第４通路ＣＲｔ２００４の終端に到達しなかった球）が流下される第６通路ＣＲｔ２００６と、第４通路ＣＲｔ２００４を案内された球（第４通路ＣＲｔ２００４の終端に達した球）が流下される第５通路ＣＲｔ２００５と、その第５通路ＣＲｔ２００５を案内された球が遊技領域へ流出するための開口として形成される流出口ＣＯＰ２０００ｏｕｔとが形成される（図１２９８及び図１２９９参照）。なお、第６３実施形態におけるセンターフレームは、上側フレーム（図示せず）と下側フレームＣ２０８６ｂとから構成される。第６３実施形態における上側フレームは、その上側フレーム通路（図示せず）の形状が、第６２実施形態における上側フレームＣ８６ａの上側フレーム通路ＣＲｔ０と異なる点を除き、他の構成は第６２実施形態における上側フレームＣ８６ａと同一の構成であるので、その説明は省略する。上側フレーム通路は、遊技領域のうちの正面視左側（図１２７４左側）の領域（センターフレーム（上側フレーム）とレール６１（図１２７４参照）との間の領域）から流入（入球）された球を案内する通路であり、その上側フレーム通路の下流端に下側フレームＣ２０８６ｂの受入口ＣＯＰ２０００ｉｎが連通される。即ち、遊技

領域から上側フレーム通路に流入（入球）した球は、受入口ＣＯＰ２０００ｉｎを介して、上側フレーム通路から下側フレームＣ２０８６ｂの第１通路ＣＲｔ２００１へ流入（入球）される。

【３８６４】

下側フレームＣ２０８６ｂには、球の重さにより動作する振分部材Ｃ２１７０が配設されており（図１２９８及び図１２９９参照）、連なった状態の球が第２通路ＣＲｔ２００２を案内される場合には、先行する球が第３通路ＣＲｔ２００３へ振り分けられる一方、後行する球が第４通路ＣＲｔ２００４へ振り分けられる。なお、球の連なる間隔が所定量よりも大きい場合は、先行する球および後行する球の両球が第３通路ＣＲｔ２００３へ振り分けられる。ここで、第４通路ＣＲｔ４の終端に達した球は、第５通路ＣＲｔ５へ流下されるところ、第５通路ＣＲｔ２００５の出口（遊技領域へ球を流出させる開口）である流出口ＣＯＰｏｕｔは、第１入賞口６４（図１２７４参照）の鉛直方向上方となる位置に形成（配置）される。そのため、第５通路ＣＲｔ２００５を案内された球は、第１入賞口６４へ入賞し易い（第１入賞口６４へ入賞する確率が高い）。一方、第６通路ＣＲｔ２００６には、その第６通路ＣＲｔ２００６に案内される球を遊技領域へ流出させるために正面側（矢印Ｆ方向）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として、第１入賞口６４の鉛直方向上方となる位置に中央流出面Ｃ１８１が形成（配置）されるだけでなく、第１入賞口６４の鉛直方向上方から遊技盤１３の幅方向（図１２７４左右方向）に位置を異ならせた２箇所に、側方流出面Ｃ１８２が形成（配置）される。また、第６通路ＣＲｔ２００６には、起伏が形成され、起伏の底部に側方流出面Ｃ１８２が形成され、起伏の頂部に中央流出面Ｃ１８１が形成される。そのため、第４通路ＣＲｔ２００４へ振り分けられた球は、第６通路ＣＲｔ２００６において、中央流出面Ｃ１８１から遊技領域へ流出する確率よりも、側方流出面Ｃ１８２から遊技領域へ流出する確率が高く、結果として、第１入賞口６４へ入賞し難い（上述した第５通路ＣＲｔ２００５を案内される球よりも第１入賞口６４へ入賞する確率が低い）。

【３８６５】

このように、本実施形態における下側フレームＣ２０８６ｂは、第６２実施形態の場合と同様に、連なった状態の球が第２通路ＣＲｔ２００２へ流入された場合に、先行する球は通常の通路（第３通路ＣＲｔ２００３）へ振り分けられる一方、後行する球が第１入賞口６４に入賞し易い通路（本実施形態では、第１入賞口６４に球をほぼ確実に入賞させる通路（第５通路ＣＲｔ２００５））へ球を流下させる第４通路ＣＲｔ２００４へ振り分けられる。よって、第１入賞口６４に球が入賞する確率を高める（確実に入賞させる）ために、球が連なった状態が形成されることを遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。更に、本実施形態では、第４通路ＣＲｔ２００４を案内される球が途中で第６通路へ落下可能に形成され、落下せずに第４通路ＣＲｔ２００４の終端に達した球のみが第５通路ＣＲｔ２００５へ流下（流入）可能とされる。そのため、第１入賞口６４に球が入賞する確率を高める（確実に入賞させる）ために、連なった状態の球のうちの後行する球が第４通路ＣＲｔ２００４に振り分けられた後は、かかる第４通路ＣＲｔ２００４の終端まで球が落下せずに達することを遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。

次いで、図１２９０から図１２９１に加え、図１２９２から図１３０５を参照して、下側フレームＣ２０８６ｂの詳細構成について説明する。図１２９２は、下側フレームＣ２０８６ｂの分解正面斜視図であり、図１２９３は、下側フレームＣ２０８６ｂの分解背面斜視図である。図１２９４は、下側フレームＣ２０８６ｂの上面図であり、図１２９５は、下側フレームＣ２０８６ｂの正面図であり、図１２９６は、下側フレームＣ２０８６ｂの背面図である。図１２９７（ａ）は、図１２９５の矢印ＭＤＬＸＸＸＶＩＩＩａ方向視における下側フレームＣ２０８６ｂの側面図であり、図１２９７（ｂ）は、図１２９５の矢印ＭＤＬＸＸＸＶＩＩＩｂ方向視における下側フレームＣ２０８６ｂの側面図である。

【３８６６】

図１２９８及び図１２９９は、図１２９４のＭＤＬＸＸＸＩＸ－ＭＤＬＸＸＸＩＸ線における下側フレームＣ２０８６ｂの断面図である。図１３００は、図１２９６のＭＤＸＣ

Ｉ－ＭＤＸＣＩ線における下側フレームＣ２０８６ｂの部分拡大断面図であり、図１３０１は、図１２９６のＭＤＸＣＩＩ－ＭＤＸＣＩＩ線における下側フレームＣ２０８６ｂの部分拡大断面図である。なお、図１２９８では、振分部材Ｃ２１７０が第１位置に配置された状態が、図１２９９では、振分部材Ｃ２１７０が第２位置に配置された状態が、それぞれ図示される。図１２９０から図１３０１に示すように、下側フレームＣ２０８６ｂは、正面部材Ｃ２１１０と、その正面部材Ｃ２１１０の長手方向一側（矢印Ｌ方向側）に配設される皿部材Ｃ２１２０と、正面部材Ｃ２１１０の背面（矢印Ｂ方向側の面）に所定間隔を隔てて対向配置される背面部材Ｃ２１３０と、その背面部材Ｃ２１３０の正面（矢印Ｆ方向側の面）に配設される第１中間部材Ｃ２１４０、第２中間部材Ｃ２１５０、第１介設部材Ｃ２１６０、磁性部Ｃ２４００及び受け部材Ｃ２５００と、背面部材Ｃ２１３０及び第１中間部材Ｃ２１４０の対向間に介設される振分部材Ｃ２１７０と、正面部材Ｃ２１１０及び背面部材Ｃ２１３０の対向間に介設される第２介設部材Ｃ２１８０と、背面部材Ｃ２１３０の背面に配設される迂回部材Ｃ２２００及び磁石Ｃ２３００と、を備える。なお、下側フレームＣ２０８６ｂは、各部材どうしそれぞれタッピングネジにより締結固定されると共に、振分部材Ｃ２１７０が背面部材Ｃ２１３０及び第１中間部材Ｃ２１４０に回転可能に軸支されることで、一つ（単体）のユニットとして構成される（図１２９０参照）。また、下側フレームＣ２０８６ｂは、振分部材Ｃ２１７０を除く他の部材が光透過性（即ち、背面側の部材や球を透視可能な透明）の樹脂材料から構成され、振分部材Ｃ２１７０が有色の樹脂材料から構成される。よって、第１通路ＣＲｔ２００１から第６通路ＣＲｔ２００６を通過する球を遊技者に視認させると共に、振分部材Ｃ２１７０による振り分け動作を遊技者に視認させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【３８６７】

この場合、下側フレームＣ２０８６ｂは、少なくとも第１中間部材Ｃ２１４０が光透過性の樹脂材料から構成されていれば足りる。第２通路ＣＲｔ２００２における球の連なり状態（先行する球と後行する球の間隔が所定量よりも小さい間隔か否か）と、振分部材Ｃ２１７０による振り分け動作とを遊技者に視認させられると共に、後行する球が振分部材Ｃ２１７０により第４通路ＣＲｔ２００４に振り分けられたことを視認できれば、かかる球は流出口ＣＯＰｏｕｔから第１入賞口６４へ高確率で（本実施形態では第５通路ＣＲｔ２００５に流入されれば、ほぼ全球が）入球するため、第５通路ＣＲｔ２００５を案内される球を遊技者に視認させなくても足りるためである。なお、振分部材Ｃ２１７０は、光透過性（又は有色）の樹脂材料から構成され、その正面に塗装を施したもの、或いは、シールを添付したものであっても良い。また、一方で、第１中間部材Ｃ２１４０が有色の樹脂材料から構成される、或いは、第１中間部材Ｃ２１４０に塗装が施されたりシールが添付されていても良い。即ち、第３通路ＣＲｔ２００３を通過する球や振分部材Ｃ２１７０が正面側から遊技者に視認不能となるように構成されていても良い。正面部材Ｃ２１１０は、正面を形成する板状の正面部Ｃ１１１と、その正面部Ｃ１１１の背面から立設される板状の底面部Ｃ１１２とを備える。正面部Ｃ１１１には、その正面部Ｃ１１１の下側（矢印Ｄ方向側）の外縁に沿って複数の挿通孔Ｃ１１１ａが板厚方向に穿設される。下側フレームＣ２０８６ｂは、組み立てた状態（ユニット化された状態）で、ベース板６０の正面から窓部６０ａに嵌め込まれ、挿通孔Ｃ１１１ａに挿通したタッピングネジがベース板６０に締結されることで、ベース板６０に固定（配設）される。正面部Ｃ１１１には、第１入賞口６４（図１２７４参照）の鉛直方向上方となる位置に流出口ＣＯＰｏｕｔが開口形成（板厚方向に穿設）される。流出口ＣＯＰｏｕｔは、上述したように、第５通路ＣＲｔ２００５を案内された球が遊技領域へ流出される際の出口となる開口である。

【３８６８】

底面部Ｃ１１２は、その上面に第２介設部材Ｃ２１８０の底面が対向配置される。なお、底面部Ｃ１１２には、流出口ＣＯＰｏｕｔに連通する筒状の部位が形成され、この筒状の部位が第５通路ＣＲｔ２００５の一部とされる。よって、第５通路ＣＲｔ２００５の内壁面に正面部材Ｃ２１１０と第２介設部材Ｃ１８０との重なり部分（継ぎ目）が形成されないので、流出口ＣＯＰｏｕｔから第５通路ＣＲｔ２００５内を遊技者が覗き込んだ際の

外観を良くすることができると共に、重なり部分（継ぎ目）から針金等の異物が侵入されることを回避できる。底面部Ｃ１１２は、正面部Ｃ１１１の長手方向全域にわたって連続的に形成され、その底面部Ｃ１１２の立設先端（矢印Ｂ方向側）が、第１中間部材Ｃ２１４０及び第１介設部材Ｃ２１６０の正面に当接される。これにより、針金等の異物の侵入が抑制される。皿部材Ｃ２１２０は、通路の底面を形成する上側底面部Ｃ２１２１及び下側底面部Ｃ２１２２と、通路の側壁を形成する側壁部Ｃ２１２４を備える。上側底面部Ｃ２１２１は、上面視において略直線状の通路として前後方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って延設されると共に、受入口ＣＯＰ２０００ｉｎから離間する方向（矢印方向）へ向けて下降傾斜して形成される。下側底面部Ｃ２１２２は、上面視において略直線状の通路として前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿って延設されると共に、その延設方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）と鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）とを含む平面での断面形状が、鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される（図１２８６（ｂ）参照）。側壁部Ｃ２１２４は、上側底面部Ｃ２１２１（第１通路ＣＲｔ２００１）の通路幅と、下側底面部Ｃ２１２２（第１通路ＣＲｔ２００１）の長手方向（球を案内する方向）における一端側および他端側の端部と、下側底面部Ｃ２１２２（第１通路ＣＲｔ２００１）の通路幅とをそれぞれ区画する。なお、通路幅は、球の直径と同等または球の直径よりも若干大きな寸法（少なくとも球の直径の２倍よりも小さい寸法、好ましくは、球の直径の１．３倍よりも小さい寸法）に設定され、複数の球を直列の状態でのみ案内可能とする。

【３８６９】

下側底面部Ｃ２１２２は、上面視において、上側底面部Ｃ２１２１と略９０度に交差され、上側底面部Ｃ２１２１の下流端（矢印Ｒ方向側の端部）と下側底面部Ｃ２１２２の長手方向における一端側（矢印Ｆ方向側の端部）とが隣り合う位置に配設される。側壁部Ｃ２１２４には、円弧状に湾曲した下側底面部Ｃ２１２２の底部（鉛直方向における高さ位置が最も低い位置）に対応する位置に切り欠き部Ｃ１２４ａが切り欠き形成され、この切り欠き部Ｃ１２４ａを介して、下側底面部Ｃ２１２２（第１通路ＣＲｔ２００１）から底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）へ球が流下可能とされる。下側底面部Ｃ２１２２は、上述したように、円弧状に湾曲して形成され、その上昇傾斜側（下側底面部Ｃ２１２２の長手方向における一端側）に上側底面部Ｃ２１２１から球が流下されるので、かかる流下された球を、下側底面部Ｃ２１２２（第１通路ＣＲｔ２００１）の長手方向における一端側と他端側との間で往復動させた上で、切り欠き部Ｃ１２４ａから底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）へ球を流下させることができる。これにより、所定の間隔を隔てた状態で、２球が、上側底面部Ｃ２１２１から下側底面部Ｃ２１２２（第１通路ＣＲｔ２００１）へ流入する場合に、下側底面部Ｃ２１２２（第１通路ＣＲｔ２００１）における往復動を利用して、先行する球に後行する球を追いつかせ、それら先行する球と後行する球との間隔を減少させる（球を連ならせる）ことができる。下側底面部Ｃ２１２２には、切り欠き部Ｃ１２４ａに対応する位置（即ち、鉛直方向における高さ位置が最も低い位置）に流出面Ｃ１２２ａが凹設される。流出面Ｃ１２２ａは、下側底面部Ｃ２１２２（第１通路ＣＲｔ２００１）を案内される球を、底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）へ流出させるための部位であり、底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）へ向けて下降傾斜する凹面として形成される。

【３８７０】

よって、下側底面部Ｃ２１２２を往復動した後、その転動速度が低下した球を、流出面Ｃ１２２ａを利用して、底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）へスムーズに流出（流下）させることができる。即ち、下側底面部Ｃ２１２２（第１通路ＣＲｔ２００１）における往復動を利用して、先行する球と後行する球との間隔が減少された球（連なった状態の球）を、その連なった状態を維持させつつ、底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）へ流出（流下）させることができる。なお、流出面Ｃ１２２ａは、上面視において、その凹面の幅（下側底面部Ｃ２１２２を往復動する球の転動方向に沿う方向の寸法、矢印Ｆ－Ｂ方向の寸法）が、切り欠き部Ｃ１２４ａに近い側ほど大きい形状に形成される（図１２９４参照）。また、上面視において、切り欠き部Ｃ１２４ａと反対側（対向する

側）に位置する下側側壁部Ｃ２１２４に球を当接させた状態では、球が流出面Ｃ１２２ａ上を転動する（横切る）。即ち、下側底面部Ｃ２１２２（第１通路ＣＲｔ２００１）を転動（往復動）する球が、切り欠き部Ｃ１２４ａから最も離間した位置（球の側方の頂部を下側側壁部Ｃ２１２４に当接させる位置）を転動する状態でも、上面視において、球の中心と重なる範囲まで流出面Ｃ１２２ａが形成される（球が下側底面部Ｃ２１２２を転動する際の球の下方の頂部の軌跡である転動線が流出面Ｃ１２２ａを横切る）。一方で、下側底面部Ｃ２１２２に流出面Ｃ１２２ａが凹設（形成）されていると、下側底面部Ｃ２１２２（第１通路ＣＲｔ２００１）に流下した球が、かかる下側底面部Ｃ２１２２（第１通路ＣＲｔ２００１）を一度も往復動することなく、又は、十分な回数だけ往復動する前に、流出面Ｃ１２２ａの傾斜の作用により、底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）へ流出（流下）する虞がある。即ち、先行する球と後行する球との間隔を減少させず、両球が間隔を隔てたまま底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）へ流出（流下）する虞がある。

【３８７１】

これに対し、本実施形態では、下側底面部Ｃ２１２２が切り欠き部Ｃ１２４ａから離間する方向（矢印Ｌ方向）へ向けて下降傾斜して形成される（図１２９８参照）。これにより、下側底面部Ｃ２１２２の傾斜の作用により、切り欠き部Ｃ１２４ａと反対側（対向する側）に位置する側壁部Ｃ２１２４に球を押し付けつつ、かかる球を下側底面部Ｃ２１２２（第１通路ＣＲｔ２００１）で転動（往復動）させることができる。これにより、球の転動速度が十分に低くなる前に、球が流出面Ｃ１２２ａの傾斜の作用で底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）へ流出（流下）することを抑制できる。即ち、球の転動速度が十分に低くなるまでの間、流出面Ｃ１２２ａを乗り越え易く（横切らせ易く）して、下側底面部Ｃ２１２２（第１通路ＣＲｔ２００１）に沿って球を十分に往復動させ易くできる。その結果、先行する球に後行する球を追いつかせ、それら先行する球と後行する球との間隔を減少させる（球を連ならせる）ことを確実化できる。なお、下側底面部Ｃ２１２２の円弧形状（下側底面部Ｃ２１２２の延設方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）と鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）とを含む平面での断面形状であって、鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凸となる円弧形状、図１２８６（ｂ）及び図１２９７（ｂ）参照）は、その長手方向の一端側および他端側における円弧形状の半径が、それら一端側および他端側の間の領域（流出面Ｃ１２２ａを含む領域）における円弧形状の半径よりも小さくされる。即ち、流出面Ｃ１２２ａを含む領域における円弧形状の半径が大きくされる。これにより、初期段階（長手方向の一端側および他端側またはその近傍まで球が往復動する段階）では、球を往復動させ易くすると共に先行する球に後行する球を追いつかせ易くしつつ、往復動する球の転動速度が低くなった段階（長手方向の一端側および他端側またはその近傍までは球が到達せず、流出面Ｃ１２２ａを含む比較的狭い領域で球が往復動する段階）では、先行する球と後行する球とが連なった状態を維持させ易くできる。その結果、両球が連なった状態を維持させつつ、底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）へ流出（流下）させ易くできる。

【３８７２】

背面部材Ｃ２１３０は、板状に形成される本体部Ｃ２１３１と、その本体部Ｃ２１３１の正面から立設される軸支座部Ｃ２１３４とを備える。本体部Ｃ２１３１には、その本体部Ｃ２１３１の正面側と背面側とに形成される通路（第５通路ＣＲｔ２００５）を連通するための開口である開口Ｃ２１３１ａと、振分部材Ｃ２１７０（錘Ｃ２１７５）との干渉を回避するための開口である開口Ｃ２１３１ｃとが開口形成される。開口Ｃ２１３１ａの下方には、本体部Ｃ２１３１の外縁を窪ませた凹部Ｃ２１３１ｂが形成される。凹部Ｃ２１３１ｂは、迂回部材Ｃ２２００との対向間に第５通路ＣＲｔ２００５の一部を形成する。軸支座部Ｃ２１３４は、振分部材Ｃ２１７０の軸Ｃ２１７４を回転可能に軸支する軸支部（軸受）として形成される。なお、軸Ｃ２１７４は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿う姿勢で軸支座部Ｃ２１３４と第１中間部材Ｃ２１４０の軸支座部Ｃ２１４１ｂとに軸支される。第１中間部材Ｃ２１４０は、板状の本体部Ｃ２１４１と、その本体部Ｃ２１４１

の背面（矢印Ｂ方向側の面）から立設される底面部Ｃ２１４２、天面部Ｃ２１４３、通路部Ｃ２１４４及び下ストッパ部Ｃ２１４５とを備え、背面部材Ｃ２１３０の正面視左側に配設される。本体部Ｃ２１４１には、その本体部Ｃ２１４１の正面側と背面側とに形成される通路（第３通路ＣＲｔ２００３及び第６通路ＣＲｔ２００６）を連通するための開口である開口Ｃ２１４１ａが形成される。また、本体部Ｃ２１４１の背面からは、軸支座部Ｃ２１４１ｂが立設される。軸支座部Ｃ２１４１ｂは、振分部材Ｃ２１７０の軸Ｃ２１７４を回転可能に軸支する軸支部（軸受）として形成される。

【３８７３】

第１中間部材Ｃ２１４０が背面部材Ｃ２１３０に配設された状態では、底面部Ｃ２１４２及び天面部Ｃ２１４３の立設先端（矢印Ｂ方向側）が背面部材Ｃ２１３０の正面に当接される。これにより、背面部材Ｃ２１３０と第１中間部材Ｃ２１４０（本体部Ｃ２１４１、底面部Ｃ２１４２及び天面部Ｃ２１４３）とに区画された空間により第２通路ＣＲｔ２００２が形成されると共に、背面部材Ｃ２１３０と第１中間部材Ｃ２１４０（底面部Ｃ２１４２及び通路部Ｃ２１４４）と第２位置にある振分部材Ｃ２１７０とにより区画された空間により第３通路ＣＲｔ２００３が形成される（図１２９９参照）。底面部Ｃ２１４２は、皿部材Ｃ２１２０側から振分部材Ｃ２１７０側へ向けて下降傾斜される。また、通路部Ｃ２１４４は、第２位置にある振分部材Ｃ２１７０（底面部Ｃ２１７２ｂ）と開口Ｃ２１４１ａとの対向間に位置し、第２位置にある振分部材Ｃ２１７０（底面部Ｃ２１７２ｂ）側から開口Ｃ２１４１ａ側へ向けて下降傾斜して形成される。よって、通路部Ｃ２１４４は、第２位置へ変位した振分部材Ｃ２１７０から球を受け入れると、その球を開口Ｃ２１４１ａを介して第６通路ＣＲｔ２００６へ流出（転動）させることができる。なお、底面部Ｃ２１４２は、振分部材Ｃ２１７０（底面部Ｃ２１７２ｂ）が上方へ変位された際に、その振分部材Ｃ２１７０（底面部Ｃ２１７２ｂ）の上面に当接可能に形成され、振分部材Ｃ２１７０の第１位置を規定する（図１２９８参照）。一方、下ストッパ部Ｃ２１４５は、振分部材Ｃ２１７０（底面部Ｃ２１７２ｂ）が下方へ変位された際に、その振分部材Ｃ２１７０（底面部Ｃ２１７２ｂ）の下面に当接可能に形成され、振分部材Ｃ２１７０の第２位置を規定する（図１２９９参照）。なお、振分部材Ｃ２１７０は、第１位置から第２位置に変位（回転）されると、転動部Ｃ２１７３の上面（転動面）が上方へ変位（上昇）される。即ち、振分部材Ｃ２１７０が第２位置に配置された状態における底面部Ｃ２１７３は、振分部材Ｃ２１７０が第１位置に配置された状態における底面部Ｃ２１７３の上面（転動面）よりも上方（矢印Ｕ側）に位置される。

【３８７４】

第２中間部材Ｃ２１５０は、板状の本体部Ｃ２１５１と、その本体部Ｃ２１５１の背面（矢印Ｂ方向側の面）から立設される底面部Ｃ２１５２及び壁面部Ｃ２１５３，Ｃ２１５４とを備え、第１中間部材Ｃ２１４０との間に所定の間隔を隔てつつ、背面部材Ｃ２１３０の正面視右側に配設される。なお、本実施形態では、第１中間部材Ｃ２１４０と第２中間部材Ｃ２１５０との間の対向間隔（矢印Ｌ－Ｒ方向の間隔）が、受け部材Ｃ２５００の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）寸法に球の直径の少なくとも２倍以上の大きさを加算した寸法よりも大きな値に設定される。よって、受け部材Ｃ２５００の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側（第１中間部材Ｃ２１４０との間、及び、第２中間部材Ｃ２１５０との間の両方）に、球が通過可能な空間をそれぞれ確保することができる。よって、球の流下する方向の種類（バリエーション）を増やし、遊技の興趣を高めることができる。第２中間部材Ｃ２１５０が背面部材Ｃ２１３０に配設された状態では、底面部Ｃ２１５２が、背面部材Ｃ２１３０の開口Ｃ２１３１ａに連通可能となる位置に配置されると共に、開口２１３１ａへ向けて下降傾斜される。よって、底面部Ｃ２１５２は、第４通路ＣＲｔ２００４の終端に達した球（磁性部Ｃ２４００の終端から落下した球）を受け入れると、その球を開口Ｃ２１３１ａ内へ流入（転動）させることができる。即ち、底面部Ｃ２１５２の上面側に第５通路ＣＲｔ２００５の一部が形成される。第２中間部材Ｃ２１５０が背面部材Ｃ２１３０に配設された状態では、底面部Ｃ２１５２及び壁面部Ｃ２１５３，Ｃ２１５４の立設先端（矢印Ｂ方向側）が背面部材Ｃ２１３０の正面に当接される。また、底面部Ｃ２１５２

の上面（転動面）の縁部に沿って本体部Ｃ２１５１及び壁面部Ｃ２１５３，Ｃ２１５４が所定量だけ上方（矢印Ｕ方向）へ突出される。

【３８７５】

磁性部Ｃ２４００から遠い側に位置する壁面部Ｃ２１５３は、第４通路ＣＲｔ２００４を案内される球の移動方向（磁性部Ｃ２４００の下縁（球を吸着する縁部）に沿う方向）の延長線と交差する面を形成する。これにより、第４通路ＣＲｔ２００４から排球された（磁性部Ｃ２４００から落下した）球を、壁面部Ｃ２１５３により直接受け止めて、或いは、底面部Ｃ２１５２でバウンドした（跳ね上がった）後に壁面部Ｃ２１５３により受け止めて、底面部Ｃ２１５２上へ落下させることができる。なお、実施形態では、壁面部Ｃ２１５３は、磁性部Ｃ２４００の終端（矢印Ｒ方向の端部）における下縁（球が吸着される縁部）よりも高い位置まで形成される。一方、底面部Ｃ２１５２の上面からの突出寸法は、磁性部Ｃ２４００に近い側に位置する壁面部Ｃ２１５４の突出寸法、及び、本体部Ｃ２１５１の突出寸法が、磁性部Ｃ２４００から遠い側に位置する壁面部Ｃ２１５３の突出寸法よりも小さく（低く）される。これにより、底面部２１５２（第５通路ＣＲｔ２００５）から第１介設部材Ｃ２１６０又は第２介設部材Ｃ２１８０（第６通路ＣＲｔ２００６）へ球が落下可能として、遊技の興趣を高められる。なお、壁面部Ｃ２１５４及び本体部Ｃ２１５１の突出寸法は、球の直径よりも小さくされることが好ましい。受け部材Ｃ２５００は、上面（転動面）を形成する第１底面部Ｃ２５０１及び第２底面部Ｃ２５０２を備え、第１中間部材Ｃ２１４０と第２中間部材２１５０との対向間であって、磁性部Ｃ２４００の下方（矢印Ｕ方向側）となる位置に配設される。よって、第４通路ＣＲｔ２００４（磁性部Ｃ２４００）から落下した球を第１底面部Ｃ２５０１及び第２底面部Ｃ２５０２で受け止めて、第１介設部材Ｃ２１６０へ流下（転動）させることができる。

【３８７６】

第１底面部Ｃ２５０１は、第２底面部Ｃ２５０２との接続部から第１中間部材Ｃ２１４０側（矢印Ｌ方向）へ向けて下降傾斜して形成され、第２底面部Ｃ２５０２は、第１底面部Ｃ２５０１との接続部から第２中間部材Ｃ２１５０側（矢印Ｒ方向）へ向けて下降傾斜して形成される。また、第１底面部Ｃ２５０１及び第２底面部Ｃ２５０２は、受け部材Ｃ２５００の正面側から背面側（背面部材Ｃ２１３０側）へ向けて下降傾斜される（図１３０１参照）。上述したように、受け部材Ｃ２５００の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側には、第１中間部材Ｃ２１４０及び第２中間部材Ｃ２１５０との間に少なくとも球１個分の空間がそれぞれ形成される。よって、第４通路ＣＲｔ２００４（磁性部Ｃ２４００）から落下した球を、第１底面部Ｃ２５０１又は第２底面部Ｃ２５０２の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に転動させて、第１介設部材Ｃ２１６０へ流下させることができる。この場合、第４通路ＣＲｔ２００４（磁性部Ｃ２４００）から落下した球を受け止めた部位（第１底面部Ｃ２５０１又は第２底面部Ｃ２５０２）に応じて、その球を流下させる方向を異ならせることができる。また、第４通路ＣＲｔ２００４（磁性部Ｃ２４００）から落下した球を、第１底面部Ｃ２５０１又は第２底面部Ｃ２５０２の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に転動させた上で、それら第１底面部Ｃ２５０１又は第２底面部Ｃ２５０２の下流端から第１介設部材Ｃ２１６０へ流下させることができる。これにより、かかる球を、第１介設部材Ｃ２１６０の長手方向に沿って転動させ易くできる。なお、第１底面部Ｃ２５０１及び第２底面部Ｃ２５０２の少なくとも一方または両方は、受け部材Ｃ２５００の正面側から背面側（背面部材Ｃ２１３０側）へ向けて上昇傾斜されていても良く、或いは、受け部材Ｃ２５００の正面側から背面側（背面部材Ｃ２１３０側）へ向けて非傾斜（即ち、水平）とされていても良い。

【３８７７】

また、受け部材Ｃ２５００は、その長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一側のみに球が通過可能な空間が確保される形態（即ち、第１中間部材Ｃ２１４０又は第２中間部材Ｃ２１５０の一方との間のみに球が流下（通過）可能な空間が形成され、他方との間では球の流下（通過）が不能とされる形態）でも良い。この場合には、第１底面部Ｃ２５０１又は第２底面部Ｃ２５０２の長手方向寸法を確保して、その分、球の転動時間を長くできる。よっ

て、遊技の興趣を高めることができる。第１介設部材Ｃ２１６０は、受け部材Ｃ２５００から流下された球を、第２介設部材Ｃ２１８０へ流下させる転動面を形成する部材であり、第１中間部材Ｃ２１４０と第２中間部材Ｃ２１５０との対向間に介設される。第１介設部材Ｃ２１６０の上面（転動面）には、球を第２介設部材Ｃ２１８０へ流出させるために正面側（矢印Ｆ方向）へ向けて下降傾斜して形成される凹面（中央流出面Ｃ２１６１及び側方流出面Ｃ２１６２）が形成される。中央流出面Ｃ２１６１は、第２介設部材Ｃ２１８０の中央流出面Ｃ１８１（即ち、第１入賞口６４）の鉛直方向上方となる位置に形成（配置）され、側方流出面Ｃ２１６２は、中央流出面Ｃ２１６１から遊技盤１３の幅方向（図１２７４左右方向）へ位置を異ならせた２箇所に形成（配置）される。また、第１介設部材Ｃ２１６０の上面（転動面）には、起伏が形成され、起伏の底部に側方流出面Ｃ２１６２が形成され、起伏の頂部に中央流出面Ｃ２１６１が形成される。なお、側方流出面Ｃ２１６２は、第２介設部材Ｃ２１８０の側方流出面Ｃ１８２に対して、遊技盤１３の幅方向（図１２７４左右方向）における外側（矢印Ｌ方向または矢印Ｒ方向）へ位置を異ならせて形成（配置）される。よって、側方流出面Ｃ２１６２から流下される球を、第２介設部材Ｃ２１８０の側方流出面Ｃ１８２よりも外側（即ち、側方流出面Ｃ１８２へ向けて下降傾斜する第２介設部材Ｃ２１８０の上面（転動面））へ流下させることができる。従って、かかる球を、第２介設部材Ｃ２１８０の長手方向に沿って転動させ易くできる。その結果、第２介設部材Ｃ２１８０の中央流出面Ｃ１８１から流下させる（即ち、第１入賞口６４へ入球（入賞）する）機会を形成して、遊技の興趣を高めることができる。

【３８７８】

振分部材Ｃ２１７０は、軸Ｃ２１７４が軸支される本体部Ｃ２１７１と、その本体部Ｃ２１７１の一側に形成される受入部Ｃ２１７２と、本体部Ｃ２１７１の上面側に形成される転動部Ｃ２１７３と、軸Ｃ２１７４を挟んで受入部Ｃ２１７２と反対側となる位置において本体部Ｃ２１７１に配設（取着）される真鍮製の錘Ｃ２１７５とを備え、軸Ｃ２１７４（軸支座部Ｃ２１３４，Ｃ２１４１ｂ）を中心として回転可能とされる。振分部材Ｃ２１７０は、その重心位置が回転中心（軸Ｃ２１７４）に対して他側（錘Ｃ２１７５が配設される側、即ち、軸Ｃ２１７４を挟んで受入部Ｃ２１７２０と反対側、図１２９８右側）に偏心される。よって、無負荷状態では、振分部材Ｃ２１７０は、受入部Ｃ２１７２側が上昇され（正面視において軸Ｃ２１７４を中心として時計回りに回転され）、底面部Ｃ２１４２に回転が規制された状態（第１位置に配置された状態）とされる（図１２９８参照）。一方、振分部材Ｃ２１７０の受入部Ｃ２１７２に球が受け入れられた状態では、その球の重さにより、全体としての重心位置が回転中心（軸Ｃ２１７４）に対して一側（受入部Ｃ２１７２が形成される側、即ち、軸Ｃ２１７４に対して錘Ｃ２１７５と反対側、図１２９９左側）に偏心される。よって、受入部Ｃ２１７２に球を受け入れた状態では、振分部材Ｃ２１７０は、受入部Ｃ２１７２側が下降され（正面視において軸Ｃ２１７４を中心として反時計回りに回転され）、下ストッパ部Ｃ２１４５に回転が規制された状態（第２位置に配置された状態）とされる（図１２９９参照）。なお、振分部材Ｃ２１７０が第２位置に配置された後、受入部Ｃ２１７２から第１中間部材Ｃ２１４０の通路部Ｃ２１４４へ球が排出（流出）されると、振分部材Ｃ２１７０は、振分部材Ｃ２１７０の自重（重心位置の軸Ｃ２１７４からの偏心）の作用により、第１位置へ復帰される。このように、振分部材Ｃ２１７０の第１位置への変位（復帰）は、振分部材Ｃ２１７０の自重（重量）により行われるので、例えば、付勢ばねを設けて、その付勢ばねにより振分部材Ｃ２１７０を第１位置へ向けて付勢する場合と比較して、構造を簡素化できる。

【３８７９】

また、付勢ばねを利用する場合と比較して、振分部材Ｃ２１７０の第１位置への変位（復帰動作）を低速とできるので、後行する球ＣＢ２を転動部Ｃ２１７３上に到達させ易くできる。即ち、振分部材Ｃ２１７０が第２位置から第１位置へ向けて変位（回転）を開始してから、後行する球ＣＢ２が転動部Ｃ２１７３上へ流入不能となる位置まで変位（回転）されるのに要する時間を長くできる。更に、後行する球ＣＢ２の更に後続となる第３の球も転動部Ｃ２１７３へ到達させる可能性を付与できる（図１３０２から図１３０４参照

）。受入部Ｃ２１７２は、第１位置において第２通路ＣＲｔ２００２に対向する位置に形成される対向部Ｃ２１７２ａと、第１位置において受け入れた球を支持すると共に第２位置において通路部Ｃ２１４４へ向けて球を転動させるための転動面を形成する底面部Ｃ２１７２ｂとを備える。受入部Ｃ２１７２は、振分部材Ｃ２１７０が第１位置に配置された状態では、対向部Ｃ２１７２ａが、第１中間部材Ｃ２１４０の底面部Ｃ２１４２の延設方向に略直交し、底面部Ｃ２１７２ｂが、対向部Ｃ２１７２ａから第１中間部材Ｃ２１４０の底面部Ｃ２１４２へ向けて上昇傾斜するように形成される（図１２９８参照）。ここで、振分部材Ｃ２１７０が第１位置に配置された状態において、対向部Ｃ２１７２ａが、第１中間部材Ｃ２１４０の底面部Ｃ２１４２の延設方向と直交する方向に対して傾斜（対向部Ｃ２１７２ａの転動部Ｃ２１７３側が底面部Ｃ２１７２ｂ側よりも第２通路ＣＲｔ２００２から離間される方向へ傾斜）されていると、対向部Ｃ２１７２ａに衝突した球が上方へ跳ね上げられて、第２通路ＣＲｔ２００２へ逆流する虞がある。これに対し、対向部Ｃ２１７２ａは、振分部材Ｃ２１７０が第１位置に配置された状態において、第１中間部材Ｃ２１４０の底面部Ｃ２１４２の延設方向に略直交されているので、第１中間部材Ｃ２１４０の底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）から受け入れた球を対向部Ｃ２１７２ａにより受け止めて、第３通路ＣＲｔ２００３へ逆流することを抑制できる。

【３８８０】

また、振分部材Ｃ２１７０が第１位置に配置された状態において、底面部Ｃ２１７２ｂが、対向部Ｃ２１７２ａから第１中間部材Ｃ２１４０の底面部Ｃ２１４２（通路部Ｃ２１４４）へ向けて下降傾斜するように形成されていると、受入部Ｃ２１７２に受け入れた球が早期に第１中間部材Ｃ２１４０の通路部Ｃ２１４４へ流出されてしまい、球の重さを利用できなくなることで、振分部材Ｃ２１７０を第２位置に到達させられない虞がある。これに対し、底面部Ｃ２１７２ｂは、振分部材Ｃ２１７０が第１位置に配置された状態において、対向部Ｃ２１７２ａから第１中間部材Ｃ２１４０の底面部Ｃ２１４２へ向けて上昇傾斜するように形成されているので、少なくとも振分部材Ｃ２１７０が第１位置から所定量だけ回転するまでの間は、底面部Ｃ２１７２ｂに球を保持しておくことができる。これにより、受入部Ｃ２１７２に受け入れた球が第１中間部材Ｃ２１４０の通路部Ｃ２１４４へ流出されるまでの時間を遅らせることができる。その結果、球の重さを有効に利用して、振分部材Ｃ２１７０を第２位置に確実に到達させることができる。この場合、本実施形態では、底面部Ｃ２１７２ｂは、振分部材Ｃ２１７０が第２位置に配置された状態において、対向部Ｃ２１７２ａに接続される基端側（図１２９８右側、矢印Ｒ方向側）の領域における上昇傾斜の角度が、対向部Ｃ２１７２ａと反対側となる先端側（図１２９８左側、矢印Ｌ方向側）の領域における上昇傾斜の角度よりも大きな角度に設定される。また、言い換えると、底面部Ｃ２１７２ｂは、振分部材Ｃ２１７０が第１位置に配置された状態において、対向部Ｃ２１７２ａと反対側となる先端側（図１２９８左側）の領域における下降傾斜の角度が、対向部Ｃ２１７２ａに接続される基端側（図１２９８右側）の領域における下降傾斜の角度よりも大きな角度に設定される。

【３８８１】

よって、振分部材Ｃ２１７０が第１位置から第２位置へ変位（回転）される初期段階では、底面部Ｃ２１７２ｂの基端側（図１２９８右側）の領域における上昇傾斜を利用して、受入部Ｃ２１７２（底面部Ｃ２１７２ｂ）における球の保持を確実としつつ、後期段階では、底面部Ｃ２１７２ｂの先端側（図１２９８左側）の領域における下降傾斜を利用して、通路部Ｃ２１４４（第３通路ＣＲｔ２００３）への球の排球をスムーズに行わせることができる。なお、上述した理由（第２通路ＣＲｔ２００２への逆流防止）により、対向部Ｃ２１７２ａを、転動部Ｃ２１７３側が底面部Ｃ２１７２ｂ側よりも第２通路ＣＲｔ２００２へ近接する方向へ傾斜させても良い。受入部Ｃ２１７２は、振分部材Ｃ２１７０が第２位置に配置された状態では、底面部Ｃ２１７２ｂが、対向部Ｃ２１７２ａから第１中間部材Ｃ２１４０の通路部Ｃ２１４４へ向けて下降傾斜するように形成される（図１２９９参照）。これにより、受入部Ｃ２１７２に受け入れた球を、第１中間部材Ｃ２１４０の通路部Ｃ２１４４へ確実に流出させることができる。また、球が底面部Ｃ２１７２ｂを転

動している間、その球の重量を振分部材Ｃ２１７０に作用させ、振分部材Ｃ２１７０を第２位置（即ち、後行する球を転動部Ｃ２１７３（第４通路ＣＲｔ４）へ案内可能な状態）を維持しやすくできる。転動部Ｃ２１７３は、受入部Ｃ２１７２（底面部２１７２ｂ）に対して軸Ｃ２１７４を挟んで反対側となる領域に形成される。即ち、受入部Ｃ２１７２に受け入れられた球の重量により振分部材Ｃ２１７０が第１位置から第２位置へ変位（回転）されると、その回転に伴って上方（矢印Ｕ方向）へ上昇される領域を少なくとも含む領域に転動部Ｃ２１７３が形成される。即ち、振分部材Ｃ２１７０が第１位置から第２位置へ変位（回転）されると、転動部Ｃ２１７３の下流側が上方へ持ち上げられ、磁性部Ｃ２４００との間の距離が短縮される。よって、転動部Ｃ２１７３を転動する球を磁性部Ｃ２４００に飛び移らせ（吸着させ）易くできる。

【３８８２】

この場合、振分部材Ｃ２１７０が第２位置に配置された状態において、転動部Ｃ２１７３が、軸Ｃ２１７４を挟んで水平方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）反対側のみに形成されていると、底面部２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）から転動部Ｃ２１７３に球が流下された際に、その球の重量や落下の勢いによって、振分部材Ｃ２１７０が第１位置へ向けて回転される虞がある。よって、転動部Ｃ２１７３の高さ位置（鉛直方向位置）が下がり、磁性部Ｃ２４００との間の距離が拡大されることで、転動部Ｃ２１７３を転動する球を磁性部Ｃ２４００に飛び移らせ（吸着させ）られない虞がある。これに対し転動部Ｃ２１７３は、振分部材Ｃ２１７０が第２位置に配置された状態において、軸Ｃ２１７４と鉛直方向において重なる範囲（領域）にわたって形成される（図１２９９参照）。即ち、転動部Ｃ２１７３の上流側（第２通路ＣＲｔ２００２側）の領域は、軸Ｃ２１７４よりも水平方向一側（矢印Ｌ方向側）に位置し、その上流側を転動する球の重量を、振分部材Ｃ２１７０を第２位置に維持する方向の力として作用させることができる。よって、底面部２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）から転動部Ｃ２１７３に球が流下された際に、その球の重量や落下の勢いを利用して、第２位置にある状態を維持させる方向の慣性力を振分部材Ｃ２１７０に作用させ、その慣性力の作用により第２位置にある状態を維持する方向へ振分部材Ｃ２１７０が変位（回転）しようとしている間に、球を転動部Ｃ２１７３の下流側の領域まで転動させることができる。その結果、転動部Ｃ２１７３を転動する球を磁性部Ｃ２４００に飛び移らせ（吸着させ）易くできる。受入部Ｃ２１７２の底面部Ｃ２１７２ｂの延設長さ（球を案内する方向の長さ）は、転動部Ｃ２１７３の延設長さよりも大きな寸法に設定される。よって、転動部Ｃ２１７３を球が転動する間、同時に、受入部Ｃ２１７２の底面部Ｃ２１７２ｂを別の球が転動する状態を形成しやすくできる。即ち、転動部Ｃ２１７３を球が転動する間、受入部Ｃ２１７２の底面部Ｃ２１７２ｂに別の球の重量を振分部材Ｃ２１７０に作用させておくことができる。

【３８８３】

これにより、転動面Ｃ２１７３を球が転動する際に、その球の重量によって振分部材Ｃ２１７０が第２位置から第１位置へ向けて変位される（転動面Ｃ２１７３の下流側が下方へ変位される）ことを抑制できる。その結果、転動部Ｃ２１７３を転動する球を磁性部Ｃ２４００に飛び移らせ（吸着させ）易くできる。特に、受入部Ｃ２１７２の底面部Ｃ２１７２ｂは、軸Ｃ２１７４から離間する方向（軸Ｃ２１７４に直交する方向）へ延設されるので、底面部Ｃ２１７２ｂを球が転動するに従って、力の作用点（球の重量が作用する位置）と支点（回転中心）との距離を大きく（増加）させることができる。即ち、底面部Ｃ２１７２ｂを球が転動するに従って、振分部材Ｃ２１７０を第２位置へ維持し易くできる（第２位置に配置された振分部材Ｃ２１７０を第１位置へ変位（回転させる）のに必要な力を大きくできる）。これにより、転動面Ｃ２１７３を球が転動する際に、その球の重量によって振分部材Ｃ２１７０が第２位置から第１位置へ向けて変位される（転動面Ｃ２１７３の下流側が下方へ変位される）ことを抑制できる。その結果、転動部Ｃ２１７３を転動する球を磁性部Ｃ２４００に飛び移らせ（吸着させ）易くできる。ここで、振分部材Ｃ２１７０は、底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）から受入部Ｃ２１７２へ向けて球が転動する方向（受入部Ｃ２１７２が球を受け入れる方向、矢印Ｒ方向）と、受入部

Ｃ２１７２を球が転動する方向（受け入れた球を転動させる方向、矢印Ｌ方向）とが逆方向とされる。即ち、受入部Ｃ２１７２において、球の流下（転動）方向を反転（方向転換）させる構成とされる。これにより、受入部Ｃ２１７２が球を受け入れる方向と受入部Ｃ２１７２を球が転動する方向とが同方向とされる場合と比較して、反転に要する時間の分、球が振分部材Ｃ２１７０（受入部Ｃ２１７２）に滞留する時間を確保でき、その受入部Ｃ２１７２に滞留される球の重量を利用して振分部材Ｃ２１７０を第２位置に維持し易くできる。その結果、転動部Ｃ２１７３において球を安定して転動させることができる。

【３８８４】

転動部Ｃ２１７３は、第１中間部材Ｃ２１４０の底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）を転動する球を、磁性部Ｃ２４００（第４通路ＣＲｔ２００４）へ案内する（振り分ける）ための部位であり、振分部材Ｃ２１７０が第２位置へ配置された状態において、第１中間部材Ｃ２１４０の底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）の下流端と、磁性部Ｃ２４００（第４通路ＣＲｔ２００４）の上流端との間に位置（架設）される。上述したように、転動部Ｃ２１７３は、振分部材Ｃ２１７０が第１位置と第２位置との間で変位（回転）されることで、その上面（転動面）の高さ位置が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ）方向へ変位（昇降）される。これにより、転動部Ｃ２１７３を磁性部Ｃ２４００よりも下方となる位置に配置できる。その結果、振分部材Ｃ２１７０を第２位置に配置して、転動部Ｃ２１７３を上方へ変位（上昇）させることで、磁性部Ｃ２４００に近づけて、重力の作用に抗して、球を吸着させ易くできる一方、振分部材Ｃ２１７０を第１位置に配置して、転動部Ｃ２１７３を下方へ変位（上昇）させることで、磁性部Ｃ２４００から離間させて、重力の作用も利用して、球を吸着させない態様を確実に形成できる。転動部Ｃ２１７３の上流端（矢印Ｌ方向側の端部）と受入部Ｃ２１７２の対向部Ｃ２１７２ａとの連結部分は、上流側（第１中間部材Ｃ２１４０（第２通路ＣＲｔ２００２）側、矢印Ｌ方向）へ向けて突出される鋭角な突部形状に形成される。この突部形状の部位が球ＣＢ１と球ＣＢ２との間に挿入されることで、両球（球ＣＢ１，ＣＢ２）を切り離すことができる。振分部材Ｃ２１７０が第２位置に配置された状態では、第１中間部材Ｃ２１４０の底面部Ｃ２１４２（転動面）の下流端（矢印Ｒ方向側の端部）における高さ位置に対し、転動部Ｃ２１７３（転動面）の上流端（矢印Ｌ方向側の端部）における高さ位置が、鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に位置される。即ち、底面部Ｃ２１４２の下流端と転動部Ｃ２１７３の上流端との間には段差が形成され、第２位置に配置された振分部材Ｃ１７０が第１位置へ向けて所定量（所定回転角）だけ変位（回転）された場合に、底面部Ｃ２１４２の下流端と転動部Ｃ２１７３の上流端とが同一の高さ位置に配置される。

【３８８５】

ここで、第１中間部材Ｃ２１４０の底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）を転動する球が受入部Ｃ２１７２へ流入されると、その球の重量で振分部材Ｃ２１７０が第１位置から下方へ変位（回転）され、振分部材Ｃ２１７０の下面が下ストッパ部Ｃ２１４５に当接されることで、振分部材Ｃ２１７０が第２位置に配置される。この場合、下ストッパ部Ｃ２１４５に下面が衝突した際の衝撃で振分部材Ｃ２１７０が上方（矢印Ｕ方向）へ跳ね上げられる虞があり、振分部材Ｃ２１７０の上方への跳ね上がりにより、第１中間部材Ｃ２１４０の底面部Ｃ２１４２（転動面）の下流端における高さ位置に対し、転動部Ｃ２１７３（転動面）の上流端における高さ位置が、鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に位置されると、第１中間部材Ｃ２１４０の底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）から転動部Ｃ２１７３へ球を流入（転動）させることができなくなる虞がある。特に、上方へ跳ね上げられた振分部材Ｃ２１７０（転動部Ｃ２１７３の上流側の端面）に球が衝突し、その球の衝突による衝撃で振分部材Ｃ２１７０が更に上方へ跳ね上げられると（球により振分部材Ｃ２１７０が更に上方へ押し上げられると）、その球が、本来は転動部Ｃ２１７３へ流入（転動）されるべき球であったにも関わらず、受入部Ｃ２１７２に流入される（受け入れられる）される虞がある。これに対し、振分部材Ｃ２１７０が第２位置に配置された状態では、上述したように、底面部Ｃ２１４２（転動面）の下流端と転動部Ｃ２１７３（転動面）の上流端との間には段差が形成されるので、衝撃により振分部材Ｃ２１７０が

上方へ跳ね上げられた場合でも、両者の間の段差の分、底面部Ｃ２１４２の下流端よりも転動部Ｃ２１７３の上流端が鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に位置することを抑制できる。即ち、両者の段差の分だけ、振分部材Ｃ２１７０が上方へ跳ね上げられることを許容できる。よって、転動部Ｃ２１７３へ流入（転動）されるべき球（先行の球ＣＢ１との間の間隔が所定量以下とされる後行の球ＣＢ２）を、底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）から転動部Ｃ２１７３へ流入（転動）させ易くできる。

【３８８６】

なお、第６２実施形態の場合と同様に、転動部Ｃ２１７３の上流側の端面（第１中間部材Ｃ２１４０に対向する側の面、矢印Ｌ方向側の面）を、転動部Ｃ２１７３から第１中間部材Ｃ２１４０（底面部Ｃ２１４２）へ向けて下降傾斜させても良い。即ち、転動部Ｃ２１７３の上流側の端面を、転動部Ｃ２１７３の転動面側の縁部よりも、受入部Ｃ２１７２（対向部Ｃ２１７２ａ）側の縁部の方が、第１中間部材Ｃ２１４０に近接される断面形状としても良い。これにより、上方へ跳ね上げられた振分部材Ｃ２１７０（転動部Ｃ２１７３の上流側の端面）に球が衝突した場合には、その球から振分部材Ｃ２１７０（転動部Ｃ２１７３の上流側の端面）に作用する力の方向を、振分部材Ｃ２１７０を下方へ押し下げる方向の力とすることができる。その結果、転動部Ｃ２１７３へ流入（転動）されるべき球（先行の球ＣＢ１との間の間隔が所定量以下とされる後行の球ＣＢ２）を、底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）から転動部Ｃ２１７３へ流入（転動）させ易くできる。磁性部Ｃ２４００は、金属製の長尺板状体であり、背面部材Ｃ２１３０の背面に配設された磁石Ｃ２３００から作用する磁力を利用して、球を吸着可能とされる。なお、磁石Ｃ２３００は、磁性部Ｃ２４００の長手方向に沿って複数が配列される。振分部材Ｃ２１７０が第２位置に配置された状態において、第１中間部材Ｃ２１４０の底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）から転動部Ｃ２１７３へ球が流下されると、転動部Ｃ２１７３の上面（転動面）を転動した球が、転動部Ｃ２１７３の下流端から磁性部Ｃ２４００の上流端へ飛び付く。即ち、磁性部Ｃ２４００の下縁（正面（矢印Ｆ方向の面）と下面（矢印Ｄ方向の面）とが交差して形成される稜線）に吸着される（図１３０５参照）。磁性部Ｃ２４００に吸着された球は、飛び付き（転動）による球の勢いと、磁性部Ｃ２４００の下降傾斜による重力の作用により、磁性部Ｃ２４００の下縁（長手方向）に沿って移動される。

【３８８７】

この場合、球の状態（振分部材Ｃ２１７０の転動部Ｃ２１７３から磁性部Ｃ２４００へ飛び付く際の球の速度や球の位置、球の回転状態など）に応じて、磁性部Ｃ２４００の下縁から球が落下する可能性（終端まで球が到達できない可能性）を持たせた不安定な状態を形成できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。特に、磁性部Ｃ２４００（第４通路ＣＲｔ２００４）は、振分部材Ｃ２１７０と第５通路ＣＲｔ２００５との間の通路を形成するので、遊技の興趣を高めることができる。即ち、振分部材Ｃ２１７０によって第４通路ＣＲｔ２００４に振り分けられる球は、先行する球ＣＢ１との間の距離が所定量より小さい状態（即ち、先行する球ＣＢ１と連なった状態）で第２通路ＣＲｔ２００２を流下（転動）する球（後行する球ＣＢ２）だけであり、かかる後行する球Ｂ２が発生する可能性は比較的低い。そのような低い可能性を経て振分部材Ｃ２１７０に到達した球（後行する球Ｂ２）を、落下する可能性（第５通路ＣＲｔ２００５に到達できない可能性）がある不安定な状態で変位させることで、無事に通過することを遊技者に期待させて、遊技の興趣を向上できる。磁性部Ｃ２４００の厚み寸法は、球の直径よりも小さい値（本実施形態では、球の直径の６％）に設定される。よって、磁性部Ｃ２４００の下縁に外面点ＣＰ１が吸着された球は、位置ＣＰ１よりも下方となる位置の外面点ＣＰ２が本体部Ｃ２１３１の正面に当接される。この場合、球の重心は、外面点ＣＰ２よりも本体部Ｃ２１３１の正面から離れて位置するので、球の自重（重心に作用する重力）が、外面点ＣＰ１を支点として、外面点ＣＰ２を本体部２１３１の正面に押し当てる方向の力（即ち、図１３０５において外面点ＣＰ１を中心として球を右回り（時計まわり）に回転させる力）として作用される（図１３０５参照）。

【３８８８】
これにより、磁性部Ｃ２４００に球が吸着されると、かかる球を、外面点ＣＰ１と外面点ＣＰ２との２点で支持することができ、その結果、磁性部Ｃ２４００の下縁（長手方向）に沿った球の移動を安定化できる。また、外面点ＣＰ２における本体部２１３１の正面との間の摩擦抵抗を利用して、球の移動速度を緩やか（低速化）することができる。よって、これによっても、球の移動を安定化できると共に、第４通路ＣＲｔ２００４の通過に要する時間を嵩ませて、球が落下せずに第５通路ＣＲｔ２００５に到達することを期待する遊技者の興趣を向上させることができる。このように、背面部材Ｃ２１３０の本体部ｃ２１３１を挟んで、磁石Ｃ２３００と磁性部Ｃ２４００を配設し、磁性部Ｃ２４００に沿って球を移動（摺動）させる構成とすることで、吸着力の調整と摩擦力の適正化とを容易としつつ、球の通過経路を簡素な構造で形成できる。第２介設部材Ｃ２１８０は、第６通路ＣＲｔ２００６における球の転動面を形成する部材であり、正面部材Ｃ２１１０と第１中間部材Ｃ２１４０及び第１介設部材Ｃ２１６０との対向間に介設される。即ち、正面部材Ｃ２１１０と第１中間部材Ｃ２１４０及び第１介設部材Ｃ２１６０と第２介設部材Ｃ２１８０に区画された空間により第６通路ＣＲｔ２００６が形成される。第２介設部材Ｃ２１８０の上面（転動面）には、上述したように、第２介設部材Ｃ２１８０（第６通路ＣＲｔ２００６）を案内される球を遊技領域へ流出させるために正面側（矢印Ｆ方向）へ向けて下降傾斜して形成される凹面（中央流出面Ｃ１８１及び側方流出面Ｃ１８２）が形成される。また、第６通路ＣＲｔ２００６の上面（転動面）には、起伏が形成され、起伏の底部に側方流出面Ｃ１８２が配置される一方、起伏の頂部に中央流出面Ｃ１８１が配置される。なお、正面部材Ｃ２１１０の正面部Ｃ１１１の上縁（矢印Ｕ方向の縁部）は、中央流出面Ｃ１８１及び側方流出面Ｃ１８２が形成される領域を除き、第２介設部材Ｃ２１８０の上面（転動面）よりも上方（矢印Ｕ方向）へ突出される。即ち、第２介設部材Ｃ２１８０の上面（転動面）を転動する球は、中央流出面Ｃ１８１又は側方流出面Ｃ１８２からのみ遊技領域へ流出（流下）される。

【３８８９】
第２介設部材Ｃ２１８０の底面には、凹部Ｃ１８３が凹設され、上述したように、かかる凹部Ｃ１８３と正面部材Ｃ２１１０の底面部Ｃ１１２との対向間に第５通路ＣＲｔ２００５の一部が形成される。迂回部材Ｃ２２００は、板状の本体部Ｃ２２０１と、その本体部Ｃ２２０１の正面（矢印Ｆ方向側の面）から立設される壁面部Ｃ２２０２と、その壁面部Ｃ２２０２の一部を正面側へ更に延設して形成される樋部Ｃ２２０３とを備え、開口Ｃ２１３１ａに対向する位置において、背面部材Ｃ２１３０の背面側に配設される。迂回部材Ｃ２２００が背面部材Ｃ２１３０に配設された状態では、壁面部Ｃ２２０２の立設先端（矢印Ｆ方向側）が背面部材Ｃ２１３０（本体部Ｃ２１３１）の背面に当接され、且つ、樋部Ｃ２２０３の立設先端（矢印Ｆ方向側）が第２介設部材Ｃ２１８０の背面に当接されると共に、樋部Ｃ２２０３の縁部が第１介設部材Ｃ２１６０の底面に当接される。これにより、背面部材Ｃ２１３０（本体部Ｃ２１３１）と迂回部材Ｃ２２００（本体部Ｃ２２０１及び壁面部Ｃ２２０２）とに区画された空間、及び、第１介設部材Ｃ２１６０と迂回部材Ｃ２２００（樋部Ｃ２２０３）とに区画された空間により第５通路ＣＲｔ２００５の一部が形成される（図１３００及び図１３０１参照）。なお、樋部Ｃ２２０３は、背面部材Ｃ２１３０側から第２介設部材Ｃ２１８０側へ向けて下降傾斜される。よって、背面部材Ｃ２１３０の開口Ｃ２１３１ａから迂回部材Ｃ２２００内へ流入された球を樋部Ｃ２２０３上を転動させて、正面部材Ｃ２１１０の底面部Ｃ１１２と第２介設部材Ｃ２１８０（凹部Ｃ１８３）との間に形成される第５通路ＣＲｔ２００５へ流入させることができる。次いで、振分部材Ｃ２１７０による球の振り分け動作について説明する。図１３０２から図１３０４は、振分部材Ｃ２１７０による球の振り分け動作の遷移を示す下側フレームＣ２０８６ｂの部分拡大断面図であり、図１２９４のＭＤＬＸＸＸＩＸ－ＭＤＬＸＸＸＩＸ線における断面に対応する。図１３０５は、図１３０４（ｂ）のＭＤＸＣＶＩ－ＭＤＸＣＶＩ線における下側フレームＣ２０８６ｂの部分拡大断面図である。

【３８９０】

なお、図１３０２（ａ）及び図１３０２（ｂ）は、振分部材Ｃ２１７０が第１位置に配置された状態を示し、図１２９８に対応する。図１３０４（ａ）及び図１３０４（ｂ）は、振分部材Ｃ２１７０が第２位置に配置された状態を示し、図１２９９に対応する。図１３０２（ａ）に示すように、振分部材Ｃ２１７０が第１位置に配置された状態では、受入部Ｃ２１７２は、第１中間部材Ｃ２１４０の底面部Ｃ２１４２を転動する球ＣＢ１を受け入れ可能（球ＣＢ１が流入可能）な位置に配置される。即ち、受入部Ｃ２１７２は、底面部Ｃ２１４２（転動面）を延長した延長線と交差する位置に対向部Ｃ２１７２ａが配置され、底面部Ｃ２１４２（転動面）を延長した延長線よりも鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）となる位置に底面部Ｃ２１７２ｂが配置される。なお、振分部材Ｃ２１７０が第１位置に配置された状態では、底面部Ｃ２１４２（転動面）の下流端（矢印Ｒ方向側の端部）と、転動部Ｃ２１７３の上流端（矢印Ｌ方向側の端部、転動部Ｃ２１７３と対向部Ｃ２１７２ａとの連結部分）との間の間隔が、球の直径よりも大きな寸法（球が通過可能な寸法）に設定される。一方、転動部Ｃ２１７３は、振分部材Ｃ２１７０が第１位置に配置された状態では、第１中間部材Ｃ２１４０の底面部Ｃ２１４２を転動する球ＣＢ１を受け入れ不能（球ＣＢ１が流入不能）な位置に配置される。即ち、転動部Ｃ２１７３は、底面部Ｃ２１４２（転動面）を延長した延長線よりも鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）となる位置（一段高い位置）に底面部Ｃ２１７２ｂが配置される。なお、転動部Ｃ２１７３と、底面部Ｃ２１４２（転動面）を延長した延長線との間の鉛直方向における間隔（段差の高さ）は、球の半径よりも大きな寸法に設定される。これにより、球が段差を乗り越えて、第１位置にある振分部材Ｃ２１７０の転動部Ｃ２１７２ｂに流入することを抑制できる。

【３８９１】

なお、振分部材Ｃ２１７０が第１位置に配置された状態では、第１中間部材Ｃ２１４０の天面部Ｃ２１４３の下流端（矢印Ｒ方向側の端部）と、転動部Ｃ２１７３の上流端（矢印Ｌ方向側の端部）との間の間隔が、球の直径よりも大きな寸法（球が通過可能な寸法）に設定される。これにより、球が段差を乗り越えて、第１位置にある振分部材Ｃ２１７０の転動部Ｃ２１７２ｂに流入することを許容できる。この場合、振分部材Ｃ２１７０が第１位置にある状態では、転動部Ｃ２１７３が、水平方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において、軸Ｃ２１７４を挟んで、底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）と反対側に位置し、且つ、底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）から離間する方向（矢印Ｒ方向）へ向かって下降傾斜される。よって、球が段差を乗り越えて、第１位置にある振分部材Ｃ２１７０の転動部Ｃ２１７２ｂに流入したとしても、かかる球により、振分部材Ｃ２１７０が第２位置へ向けて回転される（即ち、転動部Ｃ２１７３が上方へ持ち上げられる）ことを抑制できると共に、転動部Ｃ２１７３の下降傾斜に沿って球を第２中間部材２１５０側（第６通路ＣＲｔ２００６）へ落下させることができる。その結果、段差を乗り越えた球が磁性部Ｃ２４００に飛び付いて（吸着されて）、第４通路ＣＲｔ２００４を流下する（第５通路ＣＲｔ２００５へ到達する）ことを抑制できる。但し、段差を乗り越えた球が磁性部Ｃ２４００に飛び付く（吸着される）ことが可能な位置に磁性部Ｃ２４００が配設されていても良い。即ち、球ＣＢ１，ＣＢ２の間の間隔が比較的小さく、球ＣＢ２が球ＣＢ１に追い付き、球ＣＢ２が球ＣＢ１を乗り越える場合に、球ＣＢ２が磁性部Ｃ２４００に飛び付き（吸着）可能な位置に磁性部Ｃ２４００が配設されていても良い。球ＣＢ２は、本来は、第４通路ＣＲｔ２００４へ振り分けられるべき球であるので、かかる球が第２中間部材２１５０側（第６通路ＣＲｔ２００６）へ落下されることを抑制して、遊技者に不利になることを抑制できる。

【３８９２】

第１中間部材Ｃ２１４０の底面部Ｃ２１４２を球ＣＢ１（先行する球）と球ＣＢ２（先行する球との間に所定の間隔を隔てて後行する球）とが転動する場合、図１３０２（ｂ）に示すように、球ＣＢ１が振分部材Ｃ２１７０の受入部Ｃ２１７２に流入され（受け入れられ）、球ＣＢ１は、対向部Ｃ２１７２ａに当接され（受け止められ）、受入部Ｃ２１７２に保持される。また、球ＣＢ１，ＣＢ２の間の間隔が比較的小さい場合には、球ＣＢ２が球ＣＢ１に追い付き、球ＣＢ２が球ＣＢ１に当接される。これにより、球ＣＢ２を球Ｃ

Ｂ１の後方（上流側）に待機させることができる。図１３０２（ｂ）に示すように、球ＣＢ１が受入部Ｃ２１７２に受け入れられると、図１３０３（ａ）に示すように、球ＣＢ１の重量により振分部材Ｃ２１７０が第１位置から第２位置へ向けて変位（回転）される。また、球ＣＢ２が球ＣＢ１に追い付いている場合には、その球ＣＢ２の重量も振分部材Ｃ２１７０に作用される。ここで、受入部Ｃ２１７２は、対向部Ｃ２１７２ａの底面部Ｃ２１７２ｂに連結される側の領域と、底面部Ｃ２１７２ｂの対向部Ｃ２１７２ａに連結される側の領域とが、即ち、対向部Ｃ２１７２ａと底面部Ｃ２１７２ｂとの連結部分が、軸Ｃ２１７４側へ向けて凸となり球の外形と略同一形状（球と略同径）となる円弧状に湾曲して形成され、その円弧状に湾曲した部分により球を保持可能とされる。また、振分部材Ｃ２１７０（底面部Ｃ２１７２ｂの転動面における上流側（矢印Ｒ方向側）の領域）と第１中間部材Ｃ２１４０（底面部Ｃ２１４２の下流側（矢印Ｒ方向側）の端部）との間の間隔は、振分部材Ｃ２１７０が第１位置に配置された状態では、球の直径よりも小さな寸法（球が通過不能な寸法）に設定され、振分部材Ｃ２１７０が第１位置から第２位置へ向けて変位（回転）されることで、漸次拡大される。

【３８９３】

即ち、振分部材Ｃ２１７０が第１位置と第２位置との間の所定中間位置（図１３０３（ａ）と図１３０３（ｂ）との間の位置）まで変位（回転）されると、上述の振分部材Ｃ２１７０（底面部Ｃ２１７２ｂの転動面における上流側（矢印Ｒ方向側）の領域）と第１中間部材Ｃ２１４０（底面部Ｃ２１４２の下流側（矢印Ｒ方向側）の端部）との間の間隔が球の直径と略同一の寸法（球が通過可能な寸法）まで拡大され、振分部材Ｃ２１７０が所定中間位置から第２位置へ向けて更に変位（回転）されると、上述した間隔が、更に拡大され、第２位置において最大の間隔が形成される。よって、振分部材Ｃ２１７０が第１位置から所定中間位置まで変位（回転）される間は、受入部Ｃ２１７２に球ＣＢ１を受け入れた状態が維持される。即ち、振分部材Ｃ２１７０は、第１位置から所定中間位置までの間は、受入部Ｃ２１７２に球ＣＢ１を受け入れた状態で変位（回転）される。これにより、球ＣＢ２が球ＣＢ１に当接された状態を維持して、球ＣＢ２が底面部Ｃ２１４２の下流端に位置する状態を維持できる。この場合、底面部Ｃ２１４２（転動面）の下流端（矢印Ｒ方向側の端部）と、転動部Ｃ２１７３の上流端（矢印Ｌ方向側の端部、対向部Ｃ２１７２ａとの連結部分）との間の間隔は、振分部材Ｃ２１７０が第１位置から第２位置へ向けて変位（回転）されることで、漸次縮小され、振分部材Ｃ２１７０が所定中間位置に到達する前に、球の直径よりも小さな寸法（球が通過不能な寸法）に設定される。よって、球ＣＢ２が受入部Ｃ２１７２へ流入する（受け入れられる）ことを抑制できる。また、振分部材Ｃ２１７０が第１位置から第２位置へ向けて変位（回転）される場合、受入部Ｃ２１７２（対向部Ｃ２１７２ａと底面部Ｃ２１７２ｂとの連結部分）に保持された球ＣＢ１の軌跡の外縁（軸Ｃ２１７４と反対側の外縁）よりも、転動部Ｃ２１７３の上流端（矢印Ｌ方向側の端部、対向部Ｃ２１７２ａとの連結部分）の軌跡が、軸Ｃ２１７４に近い側を通過するように構成される。

【３８９４】

よって、球ＣＢ２が球ＣＢ１に当接された状態を維持して、球ＣＢ２が底面部Ｃ２１４２の下流端に位置する状態を維持できると共に、転動部Ｃ２１７３の上流端（矢印Ｌ方向側の端部、対向部Ｃ２１７２ａとの連結部分）により球ＣＢ２を押し戻す（押し返す）ことができる。即ち、転動部Ｃ２１７３の上流端を球ＣＢ１と球ＣＢ２との間に挿入して、両球を切り離すことができる。よって、球ＣＢ２が受入部Ｃ２１７２へ流入される（受け入れられる）ことを抑制できる。また、球ＣＢ２を徐々に転動部Ｃ２１７３へ転動させ、その後の転動を安定させることができる。図１３０３（ａ）に示す状態から振分部材Ｃ２１７０が第２位置へ向けて更に変位（回転）されると、図１３０３（ｂ）に示すように、球ＣＢ１が通路部Ｃ２１４４へ向けて底面部Ｃ２１７２ｂを転動されると共に、球ＣＢ２が転動部Ｃ２１７３に流下される（転動部Ｃ２１７３に受け入れられる）。図１３０４（ａ）及び図１３０４（ｂ）に示すように、振分部材Ｃ２１７０が第２位置に配置されると、球ＣＢ１が受入部Ｃ２１７２から通路部Ｃ２１４４（第３通路ＣＲｔ２００３）へ流入

されると共に、転動部Ｃ２１７３を転動した球ＣＢ２が、磁性部Ｃ２４００に飛び移り（吸着され）、第４通路ＣＲｔ２００４へ流入される。球ＣＢ１，ＣＢ２が第３通路ＣＲｔ２００３及び第４通路ＣＲｔ２００４へ流入された後は、振分部材Ｃ２１７０が第２位置から第１位置へ向けて自重により復帰（変位）される。なお、振分部材Ｃ２１７０が第２位置に配置された状態で、或いは、振分部材Ｃ２１７０が第２位置から第１位置への変位（回転）を開始した後であっても、第３の球が転動部Ｃ２１７３到達し、その転動部Ｃ２１７３の転動面に流入した場合には、第３の球が転動部Ｃ２１７３を転動する。この場合、球ＣＢ１が受入部Ｃ２１７２（底面部Ｃ２１７２ｂ）上にあるか否か、第３の球の転動速度（勢い）などに起因して、第２中間部材２１５０側（第６通路ＣＲｔ２００６）へ落下されるか、磁性部Ｃ２４００に飛び移り（吸着され）、第４通路ＣＲｔ２００４へ流入されるかが決定される。即ち、２つの状態を形成可能とできる。

【３８９５】

なお、振分部材Ｃ２１７０は、１球の重量のみで、第１位置から第２位置まで変位（回転）可能に構成される。よって、球ＣＢ１と球ＣＢ２との間隔が所定量よりも大きな場合には、これら球ＣＢ１及び球ＣＢ２の両球が、受入部Ｃ２１７２に順に受け入れられ、それぞれ上述した振り分け動作を経て第３通路ＣＲｔ２００３へ振り分けられる。以上のように、第６３実施形態における下側フレームＣ２０８６ｂによれば、球ＣＢ１と球ＣＢ２とが所定量以下の間隔を隔てて連なる場合には、球ＣＢ１を第３通路ＣＲｔ２００３へ振り分け（案内し）、且つ、球ＣＢ１の重量で第２位置へ変位される振分部材Ｃ２１７０により球ＣＢ２を上方へ持ち上げて第４通路ＣＲｔ２００４へ振り分ける（案内する）ことができる一方、球ＣＢ１と球ＣＢ２とが所定量を越える間隔を隔てて連なる場合には、両球（球ＣＢ１及び球ＣＢ２）を第３通路ＣＲｔ２００３へ振り分ける（案内する）ことができる。このように、球ＣＢ１，ＣＢ２の連なりの状態（先行の球と後行の球との間隔が所定量を超えるか否か）に応じて案内する通路を変化させられるので、興趣の向上を図ることができる。次いで、図１３０６から図１３０９を参照して、第６４実施形態におけるセンターフレームＣ３０８６について説明する。上記第６２実施形態では、振分部材Ｃ１７０が回転される場合を説明したが、第６３実施形態における振分部材Ｃ３１７０は、スライド変位される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１３０６及び図１３０８は、第６４実施形態における下側フレームＣ３０８６ｂの部分拡大断面図であり、図１３０７及び図１３０９は、下側フレームＣ３０８６ｂの背面図である。なお、図１３０６及び図１３０７では、振分部材Ｃ３１７０が第１位置に配置された状態が、図１３０８及び図１３０９では、振分部材Ｃ３１７０が第２位置に配置された状態が、それぞれ図示される。また、図１３０６及び図１３０８は、図１２７９のＭＤＬＸＸＩＶ－ＭＤＬＸＸＩＶ線における断面に対応する。

【３８９６】

ここで、第６４実施形態における下側フレームＣ３０８６ｂは、第６２実施形態における下側フレームＣ８６ｂに対し、振分部材Ｃ３１７０を変位させる構造および振分部材Ｃ３１７０に装飾部材Ｃ３１９０を連動ささせる構造が異なる点を除き、その他の構成は同一に構成される。図１３０６から図１３０９に示すように、背面部材Ｃ３１３０の本体部Ｃ１３１には、直線状の２本の案内溝Ｃ３１３１ｃが互いに平行な姿勢で上下方向に沿って延設される。これら２本の案内溝Ｃ３１３１ｃは、下方側（矢印Ｄ方向側）ほど第１中間部材Ｃ１４０に近接する方向に傾斜する姿勢で配設される。即ち、第２位置における振分部材Ｃ３１７０の水平方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）位置は、第１位置における振分部材Ｃ３１７０の水平方向位置よりも中間部材Ｃ１４０に近接する側（矢印Ｌ側）に位置されるる。振分部材Ｃ３１７０には、上下一対を一組とする合計４本の軸Ｃ３１７１ａが本体部Ｃ３１７１の背面から突出される。軸Ｃ３１７１ａは、案内溝Ｃ３１３１ｃに摺動可能に挿通される被案内部であり、かかる軸Ｃ３１７１ａが案内溝Ｃ３１３１ｃに沿って摺動されることで、振分部材Ｃ３１７０が第１位置と第２位置との間をスライド変位（直動）される。左右の案内溝Ｃ３１３１ｃには、軸Ｃ３１７１ａが一組ずつ配設される。よって、振分部材Ｃ３１７０は、回転による姿勢の変化を生じさせずに（即ち、底面部Ｃ１７２ｂ及

び転動部Ｃ１７３の傾斜角度を一定に維持させたまま）、第１位置と第２位置との間をスライド変位可能とされる。なお、案内溝Ｃ３１３１ｃに挿通された軸Ｃ３１７１ａの先端には、案内溝Ｃ３１３１ｃの溝幅よりも大径のカラーＣＷが配設され、かかるカラーＣＷが、軸Ｃ３１７１ａが案内溝Ｃ３１３１ｃから抜け出ることを規制する抜け止めとされる。

【３８９７】

振分部材Ｃ３１７０は、案内溝Ｃ３１３１ｃの上端（矢印Ｕ方向の端部）に軸ｃ３１７１ａが当接して、上方への変位が規制されることで、第１位置に規定（配置）され（図１３０６及び図１３０７参照）、振分部材Ｃ３１７０の下面に下ストッパ部Ｃ１３２が当接して、下方への変位が規制されることで、第２位置に規定（配置）される（図１３０８及び図１３０９参照）。装飾部材Ｃ３１９０は、本体部Ｃ１９１と一体に形成され、軸Ｃ１９２を中心として径方向外方へ延設されるアーム部Ｃ３１９３を備え、アーム部Ｃ３１９３には、直線状の案内溝Ｃ３１９３ａが軸Ｃ１９２を中心とする径方向に沿って延設される。案内溝Ｃ３１９３ａには、軸Ｃ３１７１ａが摺動可能に挿通される。装飾部材Ｃ３１９０は、その重心位置が回転中心（軸Ｃ１９２）に対して一側（軸Ｃ１９２を挟んで振分部材Ｃ３１７０と反対側、図１３０７左側）に偏心される。よって、無負荷状態では、装飾部材Ｃ３１９０は、アーム部Ｃ３１９３を上方へ持ち上げた姿勢とされ（背面視において軸Ｃ１９２を中心として反時計回りに回転され、図１３０７参照）、振分部材Ｃ３１７０は、アーム部Ｃ３１９３により軸Ｃ３１７１ａが上方へ押し上げられることで、第１位置に配置された状態とされる（図１３０６及び図１３０７参照）。一方、振分部材Ｃ３１７０の受入部Ｃ１７２に球が受け入れられた状態では、その球の重さにより、振分部材Ｃ３１７０及び装飾部材Ｃ３１９０全体としての重心位置が回転中心（軸Ｃ１９２）に対して他側（軸Ｃ１９２に対して振分部材Ｃ３１７０が配設される側、図１３０９右側）に偏心される。即ち、受入部Ｃ１７２に球を受け入れた状態では、振分部材Ｃ３１７０は、球の重量により案内溝Ｃ３１３１ｃに沿って下降され、第２位置に配置される。また、装飾部材Ｃ３１９０は、アーム部Ｃ３１９３が軸Ｃ３１７１ａにより下方へ押し下げられ、背面視において軸Ｃ１９２を中心として時計回りに回転された状態とされる（図１３０９参照）。

【３８９８】

第２位置において、受入部Ｃ１７２から通路部Ｃ１４４へ球が排球されると、装飾部材Ｃ３１９０が、その重心位置の偏心を利用して、背面視において軸Ｃ１９２を中心として反時計回りに回転され、アーム部Ｃ３１９３を上方へ持ち上げた姿勢とされる。これに伴い、アーム部Ｃ３１９３により軸Ｃ３１７１ａが上方へ押し上げられることで、振分部材Ｃ３１７０が第１位置に配置（復帰）される（図１３０６及び図１３０７参照）。振分部材Ｃ３１７０が第１位置と第２位置との間でスライド変位されることによる球ＣＢ１及び球ＣＢ２の振り分け動作については、上述した第６２実施形態の場合と同様であるので、その説明は省略する。以上のように、第６４実施形態における下側フレームＣ３０８６ｂによれば、球ＣＢ１と球ＣＢ２とが所定量以下（両球が密着する間隔が０の場合を含む）の間隔を隔てて連なる場合には、球ＣＢ１を第４通路ＣＲｔ４へ振り分け（案内し）、且つ、球ＣＢ１の重量で第２位置へ変位される振分部材Ｃ１７０により球ＣＢ２を第５通路ＣＲｔ５へ振り分ける（案内する）ことができる一方、球ＣＢ１と球ＣＢ２とが所定量を越える間隔を隔てて連なる場合には、両球（球ＣＢ１及び球ＣＢ２）を第４通路ＣＲｔ４へ振り分ける（案内する）ことができる。このように、球ＣＢ１，ＣＢ２の連なりの状態（先行の球と後行の球との間隔が所定量を超えるか否か）に応じて案内する通路を変化させられるので、興趣の向上を図ることができる。ここで、第６２実施形態の場合のように、振分部材Ｃ１７０が軸Ｃ１９２を中心として回転される構造では、受入部Ｃ１７２の変位量を確保する（第３通路ＣＲｔ３に対面する位置と第４通路ＣＲｔ４に対面する位置との間を変位可能とする）ために、軸Ｃ１９２と受入部Ｃ１７２との間の長さ（距離）を大きくする必要があり、幅方向（軸Ｃ１９２と受入部Ｃ１７２とを結ぶ方向）における振分部材Ｃ１７０の大型化を招く。

【３８９９】
これに対し、本実施形態では、振分部材Ｃ３１７０を上下方向にスライド変位させるので、受入部Ｃ１７２の変位量を確保（即ち、第３通路ＣＲｔ３に対面する位置と第４通路ＣＲｔ４に対面する位置との間を変位可能と）しつつ、回転中心（軸Ｃ１９２）と受入部Ｃ１７２とを連結する部位を設ける必要がない分、幅方向における振分部材Ｃ３１７０の小型化を図ることができる。即ち、振分部材Ｃ３１７０の幅方向の寸法を、転動部Ｃ１７３の転動面の長さ寸法（矢印Ｌ－Ｒ方向寸法）とすることができる。次いで、図１３１０を参照して、第６５実施形態における皿部材Ｃ４１２０について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１３１０（ａ）は、第６５実施形態における皿部材Ｃ４１２０の上面図であり、図１３１０（ｂ）は、図１３１０（ａ）のＭＤＣＩｂ－ＭＤＣＩｂ線における皿部材Ｃ４１２０の断面図であり、図１３１０（ｃ）は、図１３１０（ａ）のＭＤＣＩｃ－ＭＤＣＩｃ線における皿部材Ｃ４１２０の断面図である。皿部材Ｃ４１２０は、通路の底面を形成する上側底面部Ｃ４１２１及び下側底面部Ｃ４１２２と、通路の側壁を形成する上側側壁部Ｃ４１２３及び下側側壁部Ｃ４１２４を備える。上側底面部Ｃ４１２１は、上面視において略直線状の通路（第１通路ＣＲｔ４００１）として左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って延設されると共に、下側底面部Ｃ４１２２へ近接する方向（矢印Ｒ方向）へ向けて下降傾斜して形成される。上側側壁部Ｃ４１２３は、上側底面部Ｃ４１２１（第１通路ＣＲｔ４００１）の通路幅を区画する。なお、通路幅は、球の直径と同等または球の直径よりも若干大きな寸法（少なくとも球の直径の２倍よりも小さい寸法、好ましくは、球の直径の１．３倍よりも小さい寸法）に設定され、複数の球を直列の状態でのみ案内可能とする。但し、通路幅は、複数の球を並列の状態で案内可能な寸法（球の２倍よりも大きい寸法）であっても良い。
【３９００】
上側側壁部Ｃ４１２３には、上側底面部Ｃ４１２１（第１通路ＣＲｔ４００１）の下流側の端部に切り欠き部Ｃ４１２３ａが切り欠き形成され、この切り欠き部ｃ４１２３ａを介して、上側底面部Ｃ４１２１（第１通路ＣＲｔ４００１）から下側底面部Ｃ４１２２（第２通路ＣＲｔ４００２）へ球が流下可能とされる。下側底面部Ｃ４１２２は、上面視において、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿って延設され、その延設方向一端側および他端側における形状が略直線状の直線部Ｃ４１２２ａと、それら一対の直線部Ｃ４１２２ａの間において、上面視において、流出面Ｃ１２２ａ側が凹となる円弧状に湾曲する円弧部Ｃ４１２２ｂとから形成される。なお、円弧部Ｃ４１２２ｂは、前後方向の略中央において、上側底面部Ｃ４１２１の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）上流側（矢印Ｌ方向側）へ最も張り出した形状とされる。また、下側底面部Ｃ４１２２の延設方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）と鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）とを含む平面での断面形状が、一対の直線部Ｃ４１２２ａでは円弧部Ｃ４１２２ｂへ向かうにつれて鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて下降傾斜する平面として形成され、円弧部Ｃ４１２２ｂでは略水平に形成される。即ち、円弧部Ｃ４１２２ｂの上面（転動面）は、鉛直方向に直交する平面として形成される。下側側壁部Ｃ４１２４は、下側底面部Ｃ４１２２（第２通路ＣＲｔ４００２）の長手方向（球を案内する方向）における一端側および他端側の端部と、下側底面部Ｃ４１２２（第２通路ＣＲｔ４００２）の通路幅とをそれぞれ区画する。なお、通路幅は、球の直径と同等または球の直径よりも若干大きな寸法（少なくとも球の直径の２倍よりも小さい寸法、好ましくは、球の直径の１．３倍よりも小さい寸法）に設定され、複数の球を直列の状態でのみ案内可能とする。下側底面部Ｃ４１２２の直線部Ｃ４１２２ａは、上面視において、上側底面部Ｃ４１２１に対し、略直交して配設され、上側底面部Ｃ４１２１の下流端（矢印Ｒ方向側の端部）と下側底面部Ｃ４１２２の長手方向における一端側（矢印Ｂ方向側の端部、直線部Ｃ４１２２ａの上昇傾斜側）とが隣り合う位置に配設される。
【３９０１】
上側側壁部Ｃ４１２３における切り欠き部Ｃ４１２３ａに対応する位置では、下側側壁部Ｃ４１２４が非形成とされ、上述したように、切り欠き部Ｃ４１２３ａを介して、上側底面部Ｃ４１２１（第１通路ＣＲｔ４００１）から下側底面部Ｃ４１２２（第２通路ＣＲ

ｔ４００２）へ球が流下可能とされる。円弧部Ｃ４１２２ｂの内径側（上面視における円弧の中心側、矢印Ｒ方向側）における下側側壁部Ｃ４１２４には、円弧部Ｃ４１２２ｂの前後方向の略中央（湾曲形状の矢印Ｌ方向に最も張り出した位置）に切り欠き部Ｃ１２４ａが切り欠き形成され、この切り欠き部Ｃ１２４ａを介して、下側底面部Ｃ４１２２（第２通路ＣＲｔ４００２）から底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３、図１２８３参照）へ球が流下可能とされる。下側底面部Ｃ４１２２は、上述したように、一対の直線部Ｃ４１２２ａ及び円弧部Ｃ４１２２ｂから形成され、直線部Ｃ４１２２ａの上昇傾斜側（下側底面部Ｃ４１２２の長手方向における一端側）に上側底面部Ｃ４１２１（第１通路ＣＲｔ４００１）から球が流下されるので、かかる流下された球を、下側底面部Ｃ４１２２（第２通路ＣＲｔ４００２）の長手方向における一端側と他端側との間で往復動させた上で、切り欠き部Ｃ１２４ａから底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３、図１２８３参照）へ球を流下させることができる。これにより、所定の間隔を隔てた状態で、２球が、上側底面部Ｃ４１２１（第１通路ＣＲｔ４００１）から下側底面部Ｃ４１２２（第２通路ＣＲｔ４００２）へ流入する場合に、下側底面部Ｃ４１２２（第２通路ＣＲｔ４００２）における往復動を利用して、先行する球に後行する球を追いつかせ、それら先行する球と後行する球との間隔を減少させる（球を連ならせる）ことができる。

【３９０２】

下側底面部Ｃ４１２２の円弧部Ｃ４１２２ｂには、切り欠き部Ｃ１２４ａに対応する位置（即ち、円弧部Ｃ４１２２ｂの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における略中央（湾曲形状の矢印Ｌ方向に最も張り出した位置）に流出面Ｃ１２２ａが凹設される。流出面Ｃ１２２ａは、下側底面部Ｃ４１２２（第２通路ＣＲｔ４００２）を案内される球を、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へ流出させるための部位であり、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へ向けて下降傾斜する凹面として形成される（図１２８３参照）。よって、下側底面部Ｃ４１２２を往復動した後、その転動速度が低下した球を、流出面Ｃ１２２ａを利用して、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へスムーズに流出（流下）させることができる。即ち、下側底面部Ｃ４１２２（第２通路ＣＲｔ４００２）における往復動を利用して、先行する球と後行する球との間隔が減少された球（連なった状態の球）を、その連なった状態を維持させつつ、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へ流出（流下）させることができる（図１２８３参照）。なお、流出面Ｃ１２２ａは、上面視において、その凹面の幅（下側底面部Ｃ４１２２を往復動する球の転動方向に沿う方向の寸法、矢印Ｆ－Ｂ方向の寸法）が、切り欠き部Ｃ１２４ａに近い側ほど大きい形状に形成される。また、上面視において、切り欠き部Ｃ１２４ａと反対側（対向する側、矢印Ｌ方向側）に位置する下側側壁部Ｃ４１２４に球を当接させた状態では、球が流出面Ｃ１２２ａ上を転動する（横切る）。即ち、下側底面部Ｃ４１２２（第２通路ＣＲｔ４００２）を転動（往復動）する球が、切り欠き部Ｃ１２４ａから最も離間した位置（球の側方の頂部を下側側壁部Ｃ４１２４に当接させる位置）を転動する状態でも、上面視において、球の中心と重なる範囲まで流出面Ｃ１２２ａが形成される（球が下側底面部Ｃ４１１２を転動する際の球の下方の頂部の軌跡である転動線が流出面Ｃ１２２ａを横切る）。

【３９０３】

一方で、下側底面部Ｃ４１２２に流出面Ｃ１２２ａが凹設（形成）されていると、下側底面部Ｃ４１２２（第２通路ＣＲｔ４００２）に流下した球が、かかる下側底面部Ｃ４１２２（第２通路ＣＲｔ４００２）を一度も往復動することなく、又は、十分な回数だけ往復動する前に、流出面Ｃ１２２ａの傾斜の作用により、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へ流出（流下）する虞がある。即ち、先行する球と後行する球との間隔を減少させず、両球が間隔を隔てたまま底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へ流出（流下）する虞がある。これに対し、本実施形態では、下側底面部Ｃ４１２２が円弧状に湾曲して形成され、その円弧部Ｃ４１２２ｂの内径側（上面視における円弧の中心側、矢印Ｒ方向側）に切り欠き部Ｃ１２４ａが形成される。よって、円弧部Ｃ４１２２ｂを転動する球には切り欠き部Ｃ１２４ａと反対側（対向する側）に位置する下側側壁部Ｃ４１２４へ向けて遠心力が作用され、これにより、切り欠き部Ｃ１２４ａと反対側（対向する側）に位置する下側

側壁部Ｃ４１２４に球を押し付けつつ、かかる球を下側底面部Ｃ４１２２（第２通路ＣＲｔ４００２）で転動（往復動）させることができる。これにより、球の転動速度が十分に低くなる前に、球が流出面Ｃ１２２ａの傾斜の作用で底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３、図１２８３参照）へ流出（流下）することを抑制できる。即ち、球の転動速度が十分に低くなるまでの間、流出面Ｃ１２２ａを乗り越え易く（横切らせ易く）して、下側底面部Ｃ４１２２（第２通路ＣＲｔ４００２）に沿って球を十分に往復動させ易くできる。その結果、先行する球に後行する球を追いつかせ、それら先行する球と後行する球との間隔を減少させる（球を連ならせる）ことを確実化できる。次いで、図１３１１（ａ）を参照して、第６６実施形態における下側フレームＣ５０８６ｂについて説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【３９０４】

図１３１１（ａ）は、第６６実施形態における下側フレームＣ５０８６ｂの断面図であり、図１２９６のＭＤＸＣＩＩ－ＭＤＸＣＩＩ線における断面に対応する。なお、図１３１１（ａ）では、下側フレームＣ５０８６ｂの背面部材Ｃ２１３０、磁石Ｃ２３００及び磁性部Ｃ５４００の断面のみ図示される。磁性部Ｃ５４００は、金属製の長尺体であり、背面部材Ｃ２１３０と反対側（矢印Ｆ方向側）における端部から突部が鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に突設される。よって、磁性部Ｃ５４００は、断面形状が略Ｌ字状に形成される。また、磁性部Ｃ５４００の突部は、背面部材Ｃ２１３０側の端部が背面部材Ｃ２１３０の正面から球の半径よりも大きな間隔を隔てた位置に配設されると共に、磁性部Ｃ５４００の底面の断面形状は、幅方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に直線状に形成される。磁性部Ｃ５４００は、背面部材Ｃ２１３０の背面に配設された磁石Ｃ２３００から作用する磁力を利用して、球を吸着可能とされる。なお、磁石Ｃ２３００は、磁性部Ｃ５４００の長手方向に沿って複数が配列される。振分部材Ｃ２１７０が第２位置に配置された状態において、第１中間部材Ｃ２１４０の底面部Ｃ２１４２（第２通路ＣＲｔ２００２）から転動部Ｃ２１７３へ球が流下されると、転動部Ｃ２１７３の上面（転動面）を転動した球が、転動部Ｃ２１７３の下流端から磁性部Ｃ５４００の上流端へ飛び付く（図１３０４参照）。即ち、磁性部Ｃ５４００の突部の底面に吸着される。磁性部Ｃ５４００に吸着された球は、飛び付き（転動）による球の勢いと、磁性部Ｃ５４００の下降傾斜による重力の作用により、磁性部Ｃ５４００の長手方向に沿って磁性部Ｃ５４００の下流端へ移動される。これにより、磁性部Ｃ５４００に沿って流下された球を第５通路ＣＲｔ２００５（図１２９９参照）へ案内できる。

【３９０５】

上述したように、磁性部Ｃ５４００の突部は、背面部材Ｃ２１３０側の端部が背面部材Ｃ２１３０の正面から球の半径よりも大きな距離隔てた位置に配設されるため、磁性部Ｃ５４００に沿って流下される球と背面部材Ｃ２１３０とが当接することが抑制される。よって、球に摩擦力が作用されることが抑制できるので、球の流下速度を高くすることができる。また、球が背面部材Ｃ２１３０の正面に支持されないことで、流下する際に球が揺れる態様を形成できると共に、球が磁性部Ｃ５４００から落下される可能性（第５通路ＣＲｔ２００５に到達できない可能性）を高くできる。その結果、球の挙動を遊技者に注目させ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図１３１１（ｂ）を参照して、第６７実施形態における下側フレームＣ６０８６ｂについて説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１３１１（ｂ）は、第６７実施形態における下側フレームＣ６０８６ｂの断面図であり、図１２９６のＭＤＸＣＩＩ－ＭＤＸＣＩＩ線における断面に対応する。なお、図１３１１（ｂ）では、下側フレームＣ６０８６ｂの背面部材Ｃ２１３０、磁石Ｃ２３００及び磁性部Ｃ６４００の断面のみ図示される。第６７実施形態における磁性部Ｃ６４００は、第６６実施形態における磁性部Ｃ５４００に対し、磁性部Ｃ６４００の突部の底面が、背面部材Ｃ２１３０を向く傾斜面（即ち、鉛直方向上方ほど背面部材Ｃ２１３０に近接する面）として形成される点を除き、他の構成は第６６実施形態における磁性部Ｃ５４００と同一の構成である。磁性部Ｃ６４００の突部の底面に吸着された球は、その底面の傾斜と、磁石部Ｃ２３００から直

接作用される磁力との効果により、背面部材Ｃ２１３０に当接される。従って、球に摩擦力を作用させることができ、磁性部Ｃ６４００に沿って流下する球の流下速度を遅くできる。これにより、球の移動時間を長くでき、遊戯の興趣を高めることができる。また、磁性部Ｃ６４００の突部と背面部材Ｃ２１３０とで球を挟み込むことができ、球が磁性部Ｃ６４００の下流端へ移動する前に落下することを抑制できる。

【３９０６】

次いで、図１３１２から図１３２４を参照して、第６８実施形態におけるセンターフレームＤ８６について説明する。上記各実施形態では、センターフレーム８６が一部品から構成される場合を説明したが、第６８実施形態におけるセンターフレームＤ８６は、上側フレームＤ８６ａと下側フレームＤ８６ｂとの２部材から構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１３１２は、第６８実施形態における遊技盤Ｄ１３の正面図である。図１３１２に示すように、センターフレームＤ８６は、ベース板６０の窓部６０ａ（図１２２６参照）に嵌合可能な形状で構成され、タッピングネジ等によりベース板６０に締結固定される部材であり、上側フレームＤ８６ａと下側フレームＤ８６ｂとを備える。上側フレームＤ８６ａは、ベース板６０の窓部６０ａ（図１２２６参照）における上側（図１３１２上側）及び左右（図１３１２左側及び右側）の内縁に沿って配設され、下側フレームＤ８６ｂは、ベース板６０の窓部６０ａにおける下側（図１３１２下側）の内縁に沿って配設される。これら上側フレームＤ８６ａ及び下側フレームＤ８６ｂに取り囲まれた領域を介して第３図柄表示装置８１が視認可能とされる。なお、上側フレームＤ８６ａは、上記各実施形態におけるセンターフレーム８６の一部（ベース板６０の窓部６０ａにおける下側（図１３１２下側）の内縁に沿って配設される部分、即ち、下側フレームＤ８６ｂが配設される部分）を省略した構成とされ、その省略された部分を除く他の部分は、上記各実施形態におけるセンターフレーム８６と同一の構成とされる。次いで、下側フレームＤ８６ｂについて説明する。図１３１３は、下側フレームＤ８６ｂの正面斜視図であり、図１３１４は、下側フレームＤ８６ｂの背面斜視図である。なお、図１３１３及び図１３１４では、ベース板６０の一部のみが部分的に図示されると共に、ベース板６０に下側フレームＤ８６ｂを締結固定するタッピングネジの図示が省略される。

【３９０７】

図１３１３及び図１３１４に示すように、下側フレームＤ８６ｂには、球を受け入れ可能な開口として形成される受入口ＤＯＰｉｎと、その受入口ＤＯＰｉｎに連通される第１通路ＤＲｔ１と、その第１通路ＤＲｔ１を案内された球が流下される第２通路ＤＲｔ２と、その第２通路ＤＲｔ２を案内された球（第２通路ＤＲｔ２をその長手方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿って往復動した球）が流下される第３通路ＤＲｔ３と、その第３通路ＤＲｔ３を案内された球（第３通路ＤＲｔ３をその長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って往復動した球）が、第３通路ＤＲｔ３から流下される位置に応じて振り分けられる第４通路ＤＲｔ４、第５通路ＤＲｔ５及び第６通路ＤＲｔ６と、第４通路ＤＲｔ４又は第５通路ＤＲｔ５を案内された球が流下される第７通路ＤＲｔ７と、第６通路ＤＲｔ６を案内された球が流下される第８通路ＤＲｔ８と、第８通路ＤＲｔ８を案内された球が遊技領域へ流出するための開口として形成される流出口ＤＯＰｏｕｔとが形成される（図１３２１から図１３２３参照）。なお、第６通路ＤＲｔ６及び第８通路ＤＲｔ８は、第６通路ＤＲｔ６の下流端に第８通路ＤＲｔ８の上流端が連通（接続）されており、１本の通路を形成する。即ち、該通路は、上流側の一部（前半）が第６通路ＤＲｔ６により、下流側の一部（後半）が第８通路ＤＲｔ８により、それぞれ形成される。また、上側フレームＤ８６ａには、上側フレーム通路ＤＲｔ０（図１３１２参照）が形成される。上側フレーム通路ＤＲｔ０は、遊技領域のうちの正面視左側（図１３１２左側）の領域（センターフレームＤ８６（上側フレームＤ８６ａ）とレール６１との間の領域）から流入（入球）された球を案内する通路であり、その上側フレーム通路ＤＲｔ０の下流端に下側フレームＤ８６ｂの受入口ＤＯＰｉｎが連通される。即ち、遊技領域から上側フレーム通路ＤＲｔ０に流入（入球）した球は、受入口ＤＯＰｉｎを介して、上側フレーム通路ＤＲｔ０から下側フレームＤ８６ｂの

第１通路ＤＲｔ１へ流入（入球）される。
【３９０８】
　第３通路ＤＲｔ３の通路幅は、所定間隔を隔てて対向する側壁（中間部材Ｄ１４０の側壁部Ｄ１４２と背面部材Ｄ１３０の側壁部Ｄ１３２と）により区画されるところ、これら通路幅を区画する側壁の一方（背面部材Ｄ１３０の側壁部Ｄ１３２）は、一部が分断され（側壁が非形成とされ）、その分断された領域と上面視において隣接する位置に、球が流下可能な流下口ＤＯＰｆｌが開口される。第３通路ＤＲｔ３を案内された球（第３通路ＤＲｔ３をその長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って往復動した球）は、流下口ＤＯＰｆｌを介して、第４通路ＤＲｔ４、第５通路ＤＲｔ５又は第６通路ＤＲｔ６のいずれかへ流下（入球）可能とされる。流下口ＤＯＰｆｌは、第３通路ＤＲｔ３の長手方向と直交する方向（矢印Ｂ方向）へ張り出し、第３通路ＤＲｔ３の長手方向に沿って延設される上面視略矩形の空間（開口）として形成される。なお、流下口ＤＯＰｆｌは、背面部材Ｄ１３０の本体部Ｄ１３１及び連結部Ｄ１３３により区画される。流下口ＤＯＰｆｌには、第３通路ＤＲｔ３の長手方向に沿って、第４通路ＤＲｔ４、第第６通路ＤＲｔ６及び５通路ＤＲｔ５の上流端（上流側の開口）が順に並設される。即ち、第６通路ＤＲｔ６の上流端（上流側の開口）は、流下口ＤＯＰｆｌの長手方向中央に位置し、第４通路ＤＲｔ４及び第５通路ＤＲｔ５の上流端（上流側の開口）は、第６通路ＤＲｔ６の上流端を挟んで、流下口ＤＯＰｆｌの長手方向一側（矢印Ｌ方向側）及び他側（矢印Ｒ方向側）にそれぞれ位置する。よって、第３通路ＤＲｔ３をその長手方向に沿って往復動し、流下口ＤＯＰｆｌの長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央を含む領域へ流下する球は、第６通路ＤＲｔ６へ流入（入球）され、流下口ＤＯＰｆｌの長手方向一側（矢印Ｌ方向側）又は他側（矢印Ｒ方向側）を含む領域へ流下する球は、第４通路ＤＲｔ４又は第５通路ＤＲｔ５へ流入（入球）される。即ち、第３通路ＤＲｔ３を案内される球が、第４通路ＤＲｔ４から第６通路ＤＲｔ６のいずれに振り分けられるかは、第３通路ＤＲｔ３から流下する位置（領域）に応じて決定される。
【３９０９】
　ここで、第６通路ＤＲｔ６を案内された球は、第８通路ＤＲｔ８へ流下（流入）されるところ、第８通路ＤＲｔ８の出口（遊技領域へ球を流出させる開口）である流出口ＤＯＰｏｕｔは、第１入賞口６４（図１３１２参照）の鉛直方向上方となる位置に形成（配置）される。そのため、第６通路ＤＲｔ６へ振り分けられた球は、第１入賞口６４へ入賞し易い（第１入賞口６４へ入賞する確率が高い）。一方、第４通路ＤＲｔ４又は第５通路ＤＲｔ５を案内された球は、第７通路ＤＲｔ７へ流下（流入）されるところ、第７通路ＤＲｔ７には、その第７通路ＤＲｔ７を案内される球を遊技領域へ流出させるために正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として、第１入賞口６４の鉛直方向上方となる位置に中央流出面Ｄ１５１が形成（配置）されるだけでなく、第１入賞口６４の鉛直方向上方から遊技盤１３の幅方向（図１３１２左右方向）に位置を異ならせた２箇所に、側方流出面Ｄ１５２が形成（配置）される。また、第７通路ＤＲｔ７には、起伏が形成され、起伏の底部に側方流出面Ｄ１５２が形成され、起伏の頂部に中央流出面Ｄ１５１が形成される。そのため、第４通路ＤＲｔ４又は第５通路ＤＲｔ５に振り分けられた球は、第７通路ＤＲｔ７において、中央流出面Ｄ１６１から遊技領域へ流出する確率よりも、側方流出面Ｄ１６２から遊技領域へ流出する確率が高く、結果として、第１入賞口６４へ入賞し難い（上述した第６通路ＤＲｔ６へ振り分けられた球よりも第１入賞口６４へ入賞する確率が低い）。このように、本実施形態における下側フレームＤ８６ｂは、第３通路ＤＲｔ３をその長手方向に沿って往復動する球が第６通路ＤＲｔ６に振り分けられることで、第１入賞口６４に入賞しやすくする（本実施形態では、第１入賞口６４に球をほぼ確実に入賞させる）ことができる。よって、第３通路ＤＲｔ３をその長手方向に沿って球が往復動する際には、第１入賞口６４に球が入賞する確率を高める（確実に入賞させる）ために、第６通路ＤＲｔ６に振り分けられることを遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。
【３９１０】

ここで、本実施形態における下側フレームＤ８６ｂでは、第６通路ＤＲｔ６の上流端（上流側の開口）に、一対の変位部材Ｄ１８０が開閉可能（閉鎖位置と開放位置との間で変位可能）に配設される。一対の変位部材Ｄ１８０は、基端側が回転可能に軸支され、基端側の反対側となる先端側が上方側（矢印Ｕ方向側）となる姿勢で配設され、基端側を回転軸として、先端側を互いに近接または離間する方向へ変位（回転）させることで、閉鎖位置と開放位置との間で変位（回転）とされる。一対の変位部材Ｄ１８０は、流下口ＤＯＰｆｌの長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定間隔を隔てて配置され、それら一対の変位部材Ｄ１８０の対向間に流入（入球）した球は、第６通路ＤＲｔ６へ流入（入球）され、一対の変位部材Ｄ１８０の対向間に流入（入球）されなかった球は、第４通路ＤＲｔ４又は第５通路ＤＲｔ５へ流入（入球）される。一対の変位部材Ｄ１８０の先端側の対向間隔は、開放位置での対向間隔が閉鎖位置での対向間隔よりも大きくされ、一対の変位部材Ｄ１８０が開放位置に変位（回転）されると、閉鎖位置にある場合と比較して、第６通路ＤＲｔ６へ流入（入球）可能な領域が拡大され、第４及び第５通路ＤＲｔ４，ＤＲｔ５に流入（入球）可能な領域が縮小される。即ち、流下口ＤＯＰｆｌの長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の間隔（寸法）に対し、一対の変位部材Ｄ１８０の先端側の対向間隔が占める割合は、開放位置における割合が閉鎖位置における割合よりも大きくされる。よって、一対の変位部材Ｄ１８０が開放位置にある状態では、閉鎖位置にある状態と比較して、第６通路ＤＲｔ６へ球が流入（入球）されやすい。この場合、一対の変位部材Ｄ１８０は、後述するように、第６通路ＤＲｔ６に球が流入（入球）されると、その球の重量（質量）を利用して、閉鎖位置から開放位置へ変位（回転）される。具体的には、第６通路ＤＲｔ６には、転動部材Ｄ１７０が配設され、その転動部材Ｄ１７０上を球が転動している間は、一対の変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置（変位）され、転動部材Ｄ１７０上に球が存在しない間は、一対の変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置（変位）される。

【３９１１】

このように、本実施形態における下側フレームＤ８６ｂは、第６通路ＤＲｔ６に球が流入（入球）された場合に、一対の変位部材Ｄ１８０が開放位置に変位（回転）され（第６通路ＤＲｔ６へ球が入球されやすくされ）、これにより、第６通路ＤＲｔ６へ入球された球に後行する球（例えば、第３通路ＤＲｔ３をその長手方向に往復動する球、後続の球）を第６通路ＤＲｔ６へ入球されやすくできる。よって、第６通路ＤＲｔ６へ第１の球が入球されれば、一対の変位部材Ｄ１８０の開放位置への変位（回転）により、後行する第２の球が第６通路ＤＲｔ６へ入球されやすい状態を形成でき、後行する第２の球が第６通路ＤＲｔ６へ入球されれば、その後行する第２の球の第６通路ＤＲｔ６への入球に起因して（第２の球の重量を利用した変位部材Ｄ１８０の開放位置への変位により）、次に後行する第３の球（第２の球の後続となる第３の球）が第６通路ＤＲｔ６へ入球されやすい状態を形成でき、以降、これらの態様を繰り返すことができる。よって、第６通路ＤＲｔ６への球の入球により、第６通路ＤＲｔ６への入球の連鎖の発生を遊技者に期待させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。なお、本実施例では、一対の変位部材Ｄ１８０は、閉鎖位置に変位（回転）された状態では、対向間隔の最小値が球の直径よりも若干大きな寸法（例えば、球の直径の１．３倍）に設定され、開放位置に変位（回転）された状態では、先端側における対向間隔が球の直径の約３倍に設定される。次いで、図１３１３から図１３１４に加え、図１３１５から図１３２４を参照して、下側フレームＤ８６ｂの詳細構成について説明する。図１３１５は、下側フレームＤ８６ｂの分解正面斜視図であり、図１３１６は、下側フレームＤ８６ｂの分解背面斜視図である。図１３１７は、下側フレームＤ８６ｂの上面図であり、図１３１８は、下側フレームＤ８６ｂの正面図であり、図１３１９は、下側フレームＤ８６ｂの背面図である。図１３２０（ａ）は、図１３１８の矢印ＭＤＣＸＩａ方向視における下側フレームＤ８６ｂの側面図であり、図１３２０（ｂ）は、図１３１８の矢印ＭＤＣＸＩｂ方向視における下側フレームＤ８６ｂの側面図である。

【３９１２】

図１３２１（ａ）、図１３２２（ａ）及び図１３２３（ａ）は、下側フレームＤ８６ｂ

の部分拡大断面図であり、図１３１７のＭＤＣＸＩＩａ－ＭＤＣＸＩＩａ線における断面に対応する。図１３２１（ｂ）、図１３２２（ｂ）及び図１３２３（ｂ）は、下側フレームＤ８６ｂの部分拡大背面図である。なお、図１３２１（ａ）及び図１３２１（ｂ）では、転動部材Ｄ１７０が初期位置（第１位置）に配置され、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態が、図１３２３（ａ）及び図１３２３（ｂ）では、転動部材Ｄ１７０が第２位置に配置され、変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置された状態が、それぞれ図示される。また、図１３２２（ａ）及び図１３２２（ｂ）では、転動部材Ｄ１７０が初期位置（第１位置）から第２位置（又は第２位置から初期位置（第１位置））へ向けて変位（回転）され、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置から開放位置（又は開放位置から閉鎖位置）へ向けて変位（回転）される際の変位途中の状態が図示される。また、図１３２２（ａ）及び図１３２３（ａ）では、転動部材Ｄ１７０上を転動する球の図示が省略され、図１３２１（ｂ）、図１３２２（ｂ）及び図１３２３（ｂ）では、迂回部材Ｄ２００が取り外された状態が図示される。図１３２４（ａ）は、図１３１７のＭＤＣＸＶａ－ＭＤＣＸＶａ線における下側フレームＤ８６ｂの部分拡大断面図であり、図１３２４（ｂ）は、図１３１７のＭＤＣＸＶｂ－ＭＤＣＸＶｂ線における下側フレームＤ８６ｂの部分拡大断面図であり、図１３２４（ｃ）は、図１３２１のＭＤＣＸＶｃ－ＭＤＣＸＶｃ線における下側フレームＤ８６ｂの部分拡大断面図である。

【３９１３】

図１３１３から図１３２４に示すように、下側フレームＤ８６ｂは、正面部材Ｄ１１０と、その正面部材Ｄ１１０の長手方向一側（矢印Ｌ方向側）に配設される皿部材Ｄ１２０と、正面部材Ｄ１１０の背面（矢印Ｂ方向側の面）に所定間隔を隔てて対向配置される背面部材Ｄ１３０と、正面部材Ｄ１１０及び背面部材Ｄ１３０の対向間に介設され、正面部材Ｄ１１０の背面および背面部材Ｄ１３０の正面（矢印Ｆ方向側の面）に所定間隔を隔てて対向配置される中間部材Ｄ１４０と、正面部材Ｄ１１０及び中間部材Ｄ１４０の対向間に介設される第１介設部材Ｄ１５０と、中間部材Ｄ１４０及び背面部材Ｄ１３０の対向間に介設される第２介設部材Ｄ１６０と、中間部材Ｄ１４０及び背面部材Ｄ１３０の対向間に配設される転動部材Ｄ１７０及び変位部材Ｄ１８０と、背面部材Ｄ１３０の背面側に配設される伝達部材Ｄ１９０及び迂回部材Ｄ２００と、背面部材Ｄ１３０に変位可能に配設（回転可能に軸支）され、一側（矢印Ｆ方向側）に変位部材Ｄ１８０が固着されると共に他側（矢印Ｂ側側）が伝達部材Ｄ１９０に当接可能とされる軸支部材Ｄ２１０と、を備える。転動部材Ｄ１７０及び変位部材Ｄ１８０は、中間部材Ｄ１４０及び背面部材Ｄ１３０の対向間において、変位（回転）可能に配設され、伝達部材Ｄ１９０は、背面部材Ｄ１３０の背面側において、変位（回転）可能に配設される。なお、下側フレームＤ８６ｂは、各部材どうしが、それぞれタッピングネジにより締結固定されると共に、転動部材Ｄ１７０、変位部材Ｄ１８０及び伝達部材Ｄ１９０が背面部材Ｄ１３０にそれぞれ変位可能に配設（回転可能に軸支）されることで、一つ（単体）のユニットとして構成される（図１３１３参照）。また、下側フレームＤ８６ｂは、変位部材Ｄ１８０及び伝達部材Ｄ１９０を除く他の部材が光透過性（即ち、背面側の部材や球を透視可能な透明）の樹脂材料から構成され、変位部材Ｄ１８０及び伝達部材Ｄ１９０が有色の樹脂材料から構成される。よって、第１通路ＤＲｔ１から第８通路ＤＲｔ８を通過する球を遊技者に視認させると共に、変位部材Ｄ１８０の開閉動作（開閉状態）を遊技者に視認させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【３９１４】

この場合、下側フレームＤ８６ｂは、変位部材Ｄ１８０又は転動部材Ｄ１７０の少なくとも一方の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する部材が光透過性の樹脂材料から構成されていれば足りる。或いは、変位部材Ｄ１８０又は転動部材Ｄ１７０の少なくとも一方の一部の正面側に位置する領域のみが光透過性の樹脂材料から構成される形態でも良い。変位部材Ｄ１８０を視認できれば、その開閉状態に基づいて、第６通路ＤＲｔ６へ球が流下（入球）されやすい状態か否かを遊技者が把握でき、仮に、変位部材Ｄ１８０が視認できなくても、転動部材Ｄ１７０を視認できれば、その転動部材Ｄ１７０の回転状態（転動する球

の有無により変化する姿勢）に基づいて、変位部材Ｄ１８０の開閉状態を遊技者が把握でき、遊技の興趣を高めることができるからである。よって、転動部材Ｄ１７０を有色の樹脂材料から構成することが好ましい。転動部材Ｄ１７０の回転状態（転動する球の有無により変化する姿勢）を遊技者に視認させやすくできるからである。なお、転動部材Ｄ１７０、変位部材Ｄ１８０及び伝達部材Ｄ１９０は、光透過性（透明又は有色）の樹脂材料から構成され、その正面に塗装を施したもの、或いは、シールを添付したものであっても良い。また、一方で、下側フレームＤ８６ｂは、変位部材Ｄ１８０又は転動部材Ｄ１７０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する部材が光非透過性の樹脂材料から構成される（或いは、塗装が施されたりシールが添付される）ことで、これら変位部材Ｄ１８０又は転動部材Ｄ１７０が正面側から遊技者に視認不能となるように構成されていても良い。正面部材Ｄ１１０は、正面を形成する板状の正面部Ｄ１１１と、その正面部Ｄ１１１の背面から立設される板状の底面部Ｄ１１２と、それら正面部Ｄ１１１及び底面部Ｄ１１２の長手方向一側（矢印Ｌ方向側）に配設される連結部Ｄ１１３とを備える。

【３９１５】

正面部Ｄ１１１には、その正面部Ｄ１１１の下側（矢印Ｄ方向側）及び側方側（矢印Ｌ方向側）の外縁に沿って複数の挿通孔Ｄ１１１ａが板厚方向に穿設される。下側フレームＤ８６ｂは、組み立てた状態（ユニット化された状態）で、ベース板６０の正面から窓部６０ａに嵌め込まれ、挿通孔Ｄ１１１ａに挿通したタッピングネジがベース板６０に締結されることで、ベース板６０に固定（配設）される。正面部Ｄ１１１には、第１入賞口６４（図１３１２参照）の鉛直方向上方となる位置に流出口ＤＯＰｏｕｔが開口形成（板厚方向に穿設）される。流出口ＤＯＰｏｕｔは、上述したように、第８通路ＤＲｔ８を案内された球が遊技領域へ流出される際の出口となる開口である。底面部Ｄ１１２は、その上面に第１介設部材Ｄ１５０の底面が対向配置され、底面部Ｄ１１２と第１介設部材Ｄ１５０（凹部Ｄ１５３）との対向間に第８通路ＤＲｔ８の一部（最下流となる部分）が形成される。よって、例えば、第１介設部材Ｄ１５０に貫通形成した貫通孔を第８通路ＤＲｔ８の一部とする場合と比較して、構造を簡素化して、製品コストを抑制できる。底面部Ｄ１１２は、正面部Ｄ１１１の長手方向全域にわたって連続して形成され、その底面部Ｄ１１２の立設先端（矢印Ｂ方向側）が、中間部材Ｄ１４０における底面部Ｄ１４４の立設先端（矢印Ｆ方向側）に全域にわたって当接される。これにより、下側フレームＤ８６ｂの底面側からの針金等の異物の侵入が抑制される。なお、底面部Ｄ１１２は、第８通路ＤＲｔ８を区画する部分の正面部Ｄ１１１からの立設寸法が、底面部Ｄ１１２の他の部分における立設寸法よりも大きくされ、底面部Ｄ１１２のうちの第８通路ＤＲｔ８を区画する部分は、その立設先端が、中間部材Ｄ１４０の本体部Ｄ１４１の正面に当接される。連結部Ｄ１１３の上面側（矢印Ｕ方向側）には、皿部材Ｄ１２０が配設され、タッピングネジにより締結固定される。皿部材Ｄ１２０は、受入口ＤＯＰｉｎと、その受入口ＤＯＰｉｎから受け入れた球を案内する通路の底面を形成する上側底面部Ｄ１２１及び下側底面部Ｄ１２２と、通路の側壁を形成する上側側壁部Ｄ１２３及び下側側壁部Ｄ１２４とを備える。

【３９１６】

受入口ＤＯＰｉｎは、上述したように、上側フレームＤ８６ａの上側フレーム通路ＤＲｔ０から球を受け入れる開口である（図１３１２参照）。なお、ベース板６０にセンターフレームＤ８６を取り付けた（配設した）状態では、上側フレームＤ８６ａの背面が正面部Ｄ１１１及び連結部Ｄ１１３の正面に重ね合わされ、両者がタッピングネジにより締結固定される。これにより、上側フレーム通路ＤＲｔ０の下流端と受入口ＤＯＰｉｎとが連通される。上側底面部Ｄ１２１は、上面視において略直線状の通路として前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿って延設されると共に、受入口ＤＯＰｉｎから離間する方向（矢印Ｂ方向）へ向けて下降傾斜して形成される。なお、上側底面部Ｄ１２１は、上側フレーム通路ＤＲｔ０の下流端よりも鉛直方向下方側（矢印Ｄ方向側）に位置し、上側フレーム通路ＤＲｔ０の下流端との間に鉛直方向の段差が形成される。即ち、皿部材Ｄ１２０は、上側フレーム通路ＤＲｔ０から上側底面部Ｄ１２１へ球を自由落下させる構成とされる。上側底面部Ｄ１２１には、その幅方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央に断面コ字状の凹溝Ｄ１２１ａが

凹設される（図１２８６参照）。凹溝Ｄ１２１ａは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿って直線状に延設される。凹溝Ｄ１２１ａの溝幅（矢印Ｌ－Ｒ方向の寸法）は、球の直径よりも小さくされると共に、凹溝Ｄ１２１ａの溝深さ（矢印Ｕ－Ｄ方向の寸法）は、凹溝Ｄ１２１ａの底面に球が接触しない深さに設定される。これにより、上側底面部Ｄ１２１上の球を２箇所（上側底面部Ｄ１２１と凹溝Ｄ１２１ａとが交わる一対の稜線部分）で支持することができる。よって、凹溝Ｄ１２１ａが非形成の場合（即ち、１箇所のみで球を支持する場合）と比較して、球と通路との接触面積を大きくできる。よって、上側フレーム通路ＤＲｔ０から落下した球の衝撃を緩衝する（受け止める）と共に、球が転動する際の抵抗を大きくできる。

【３９１７】

上述のように、上側フレーム通路ＤＲｔ０から上側底面部Ｄ１２１へ球を落下させると共に、上側底面部Ｄ１２１上の球を２箇所で支持する構成とすることで、所定の間隔を隔てた状態で、２球が、上側フレーム通路ＤＲｔ０から上側底面部Ｄ１２１（第１通路ＤＲｔ１）へ流入（落下）する場合に、上側底面部Ｄ１２１（第１通路ＤＲｔ１）において、先行する球の流下を遅らせて、後行する球を先行する球に追いつかせ易くできる。よって、先行する球と後行する球との間隔を減少させることができる。上側側壁部Ｄ１２３は、上側底面部Ｄ１２１（第１通路ＤＲｔ１）の下流側（矢印Ｂ方向側）の端部と、上側底面部Ｄ１２１（第１通路ＤＲｔ１）の通路幅とをそれぞれ区画する壁部であり、鉛直方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に立設された板状体として形成される。なお、通路幅は、球の直径と同等または球の直径よりも若干大きな寸法（少なくとも球の直径の２倍よりも小さい寸法、好ましくは、球の直径の１．３倍よりも小さい寸法）に設定され、複数の球を直列の状態でのみ案内可能とする。上側側壁部Ｄ１２３には、上側底面部Ｄ１２１（第１通路ＤＲｔ１）の下流側の端部に切り欠き部Ｄ１２３ａが切り欠き形成され、この切り欠き部Ｄ１２３ａを介して、上側底面部Ｄ１２１（第１通路ＤＲｔ１）から下側底面部Ｄ１２２（第２通路ＤＲｔ２）へ球が流下可能とされる。下側底面部Ｄ１２２は、上面視において略直線状の通路として前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿って延設されると共に、その延設方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）と鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）とを含む平面での断面形状が、鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される（図１３２３参照）。なお、下側底面部Ｄ１２２は、上側底面部Ｄ１２１の下流端（切り欠き部Ｄ１２３ａが形成される部分）よりも鉛直方向下方側（矢印Ｄ方向側）に位置し、上側底面部Ｄ１２１の下流端との間に鉛直方向の段差が形成される。即ち、皿部材Ｄ１２０は、上側底面部Ｄ１２１から下側底面部Ｄ１２２へ球を自由落下させる構成とされる。

【３９１８】

下側側壁部Ｄ１２４は、下側底面部Ｄ１２２（第２通路ＤＲｔ２）の長手方向（球を案内する方向、矢印Ｆ－Ｂ方向）における一端側および他端側の端部と、下側底面部Ｄ１２２（第２通路ＤＲｔ２）の通路幅とをそれぞれ区画する。なお、通路幅は、球の直径と同等または球の直径よりも若干大きな寸法（少なくとも球の直径の２倍よりも小さい寸法、好ましくは、球の直径の１．３倍よりも小さい寸法）に設定され、複数の球を直列の状態でのみ案内可能とする。下側底面部Ｄ１２２は、上面視において、上側底面部Ｄ１２１と平行に並設され、上側底面部Ｄ１２１の下流端（矢印Ｂ方向側の端部）と下側底面部Ｄ１２２の長手方向における一端側（矢印Ｂ方向側の端部）とが隣り合う位置に配設される。上側側壁部Ｄ１２３における切り欠き部Ｄ１２３ａに対応する位置では、下側側壁部Ｄ１２４が非形成とされ、上述したように、切り欠き部Ｄ１２３ａを介して、上側底面部Ｄ１２１（第１通路ＤＲｔ１）から下側底面部Ｄ１２２（第２通路ＤＲｔ２）へ球が流下（落下）可能とされる。下側側壁部Ｄ１２４には、円弧状に湾曲した下側底面部Ｄ１２２の底部（鉛直方向における高さ位置が最も低い位置）に対応する位置に切り欠き部Ｄ１２４ａが切り欠き形成され、この切り欠き部Ｄ１２４ａを介して、下側底面部Ｄ１２２（第２通路ＤＲｔ２）から第１介設部材Ｄ１５０（第３通路ＤＲｔ３）へ球が流下可能とされる。下側底面部Ｄ１２２は、上述したように、円弧状に湾曲して形成され、その一方の上昇傾斜側（下側底面部Ｄ１２２の長手方向における一端側）に上側底面部Ｄ１２１（第１通路

ＤＲｔ１）から球が流下されるので、かかる流下された球を、下側底面部Ｄ１２２（第２通路ＤＲｔ２）の長手方向における一端側と他端側との間で往復動させた上で、切り欠き部Ｄ１２４ａから第１介設部材Ｄ１５０（第３通路ＤＲｔ３）へ球を流下させることができる。

【３９１９】

これにより、所定の間隔を隔てた状態で、２球が、上側底面部Ｄ１２１（第１通路ＤＲｔ１）から下側底面部Ｄ１２２（第２通路ＤＲｔ２）へ流入する場合に、下側底面部Ｄ１２２（第２通路ＤＲｔ２）における往復動を利用して、先行する球に後行する球を追いつかせ、それら先行する球と後行する球との間隔を減少させる（球を連ならせる）ことができる。下側底面部Ｄ１２２には、切り欠き部Ｄ１２４ａに対応する位置（即ち、鉛直方向における高さ位置が最も低い位置）に流出面Ｄ１２２ａが凹設される。流出面Ｄ１２２ａは、下側底面部Ｄ１２２（第２通路ＤＲｔ２）を案内される球を、第１介設部材Ｄ１５０（第３通路ＤＲｔ３）へ流出させるための部位であり、第１介設部材Ｄ１５０（第３通路ＤＲｔ３）へ向けて下降傾斜する凹面として形成される。よって、下側底面部Ｄ１２２を往復動した後、その転動速度が低下した球を、流出面Ｄ１２２ａを利用して、第１介設部材Ｄ１５０（第３通路ＤＲｔ３）へスムーズに流出（流下）させることができる。即ち、下側底面部Ｄ１２２（第２通路ＤＲｔ２）における往復動を利用して、先行する球と後行する球との間隔が減少された球（連なった状態の球）を、その連なった状態を維持させつつ、第１介設部材Ｄ１５０（第３通路ＤＲｔ３）へ流出（流下）させることができる。なお、流出面Ｄ１２２ａは、上面視において、その凹面の幅（下側底面部Ｄ１２２を往復動する球の転動方向に沿う方向の寸法、矢印Ｆ－Ｂ方向の寸法）が、切り欠き部Ｄ１２４ａに近い側ほど大きい形状に形成される（図１３１７参照）。また、上面視において、切り欠き部Ｄ１２４ａと反対側（対向する側）に位置する下側側壁部Ｄ１２４に球を当接させた状態では、球が流出面Ｄ１２２ａ上を転動する（横切る）。即ち、下側底面部Ｄ１２２（第２通路ＤＲｔ２）を転動（往復動）する球が、切り欠き部Ｄ１２４ａから最も離間した位置（球の側方の頂部を下側側壁部Ｄ１２４に当接させる位置）を転動する状態でも、上面視において、球の中心と重なる範囲まで流出面Ｄ１２２ａが形成される（球が下側底面部Ｄ１２２を転動する際の球の下方の頂部の軌跡である転動線が流出面Ｄ１２２ａを横切る）。

【３９２０】

本実施形態では、下側底面部Ｄ１２２は、その延設方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に直交し鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に平行な平面での断面形状が、水平方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に平行な直線形状に形成される。但し、上述した実施形態の場合（図１２８６参照）のように、下側底面部Ｄ１２２を切り欠き部Ｄ１２４ａから離間する方向（矢印Ｌ方向）へ向けて下降傾斜させても良い。流出面Ｄ１２２ａの形成位置は、下側底面部Ｄ１２２の長手方向（下側底面部Ｄ１２２を往復動する球の転動方向、矢印Ｆ－Ｂ方向）中央よりも一端側（本実施形態では、上側底面部Ｄ１２１の下流端側、矢印Ｂ方向側）に偏った（近接した）位置に配設される（図１３２３参照）。この場合、下側底面部Ｄ１２２の鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における高さ位置は、長手方向一端側（矢印Ｂ方向側の端部）と他端側（矢印Ｆ方向側の端部）とで同一とされ、下側底面部Ｄ１２２の円弧形状（下側底面部Ｄ１２２の延設方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）と鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）とを含む平面での断面形状であって、鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凸となる円弧形状）は、長手方向一端側（矢印Ｂ方向側）と流出面Ｄ１２２ａとの間の曲率が、長手方向他端側（矢印Ｆ方向側）と流出面Ｄ１２２ａとの間の曲率よりも大きくされる。即ち、長手方向一端側（矢印Ｂ方向側）と流出面Ｄ１２２ａとの間の半径が、長手方向他端側（矢印Ｆ方向側）と流出面Ｄ１２２ａとの間の半径よりも小さくされる。これにより、長手方向他端側（矢印Ｆ方向側）と流出面Ｄ１２２ａとの間の領域において、先行する球に後行する球を追いつかせ易くできると共に、追いついた際の衝突を緩やかとして（即ち、後行の球が先行の球に衝突した際の衝撃で、両球の間隔が広がることを抑制して）、先行する球と後行する球とが連なった状態を形成し易くできる。その結果、両球を、連なった状態で、第１介設部材Ｄ

１５０（第３通路ＤＲｔ３）へ流出（流下）させ易くできる。
【３９２１】
なお、皿部材Ｄ１２０は、下側底面部Ｄ１２２（第２通路ＤＲｔ２）の延設方向を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿わせる姿勢で配設されるところ、ベース板６０の窓部６０ａ内に配置されるので、窓部６０ａにより形成された前後方向のスペースを有効に活用できる。よって、下側底面部Ｄ１２２（第２通路ＤＲｔ２）の全長を確保して、球を連ならせ易くできる。背面部材Ｄ１３０は、板状に形成される本体部Ｄ１３１と、本体部Ｄ１３１よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に位置すると共に本体部Ｄ１３１と平行な姿勢で配設され板状に形成される側壁部Ｄ１３２と、それら本体部Ｄ１３１及び側壁部Ｄ１３２を連結する連結部Ｄ１３３と、本体部Ｄ１３１の背面から立設される区画壁Ｄ１３４と、を備える。本体部Ｄ１３１には、転動部材Ｄ１７０の軸Ｄ１７１を軸支する軸支部Ｄ１３１ａと、軸支部材Ｄ２１０の軸Ｄ２１１を軸支する軸支孔Ｄ１３１ｂと、伝達部材Ｄ１９０の胴部Ｄ１９２が挿通される挿通孔Ｄ１３１ｃと、球を通過可能とする開口Ｄ１３１ｄ，Ｄ１３１ｅと、球に当接可能とされる突部Ｄ１３１ｆとが形成される。軸支部Ｄ１３１ａは、本体部Ｄ１３１の正面（矢印Ｆ方向側の面）に軸受として形成され、中間部材Ｄ１４０の背面には、軸支部Ｄ１３１ａに対面する位置に、軸支部Ｄ１４１ａが形成される。転動部材Ｄ１７０は、その幅方向（前後方向、矢印Ｆ－Ｂ方向）一側の側面および他側の側面から軸Ｄ１７１の端部がそれぞれ突出される。軸Ｄ１７１は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿う姿勢に配設され、その軸Ｄ１７１の両端が、背面部材Ｄ１３０の軸支部Ｄ１３１ａと中間部材Ｄ１４０の軸支部Ｄ１４１ａとにそれぞれ軸支される。これにより、背面部材Ｄ１３０と中間部材Ｄ１４０との対向間に転動部材Ｄ１７０が回転可能に配設される。
【３９２２】
軸支孔Ｄ１３１ｂは、本体部Ｄ１３１を板厚方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する孔として形成され、中間部材Ｄ１４０の背面には、軸支孔Ｄ１３１ｂに対面する位置に、軸支部Ｄ１４１ｂが形成される。軸支部材Ｄ２１０の軸Ｄ２１１は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿う姿勢で、本体部Ｄ１３１の軸支孔Ｄ１３１ｂと変位部材Ｄ１８０の軸孔とに順に挿通され、変位部材Ｄ１８０の一側（中間部材Ｄ１４０側）の側面から突出された軸Ｄ２１１の一端が、中間部材Ｄ１４０の軸支部Ｄ１４１ｂに軸支される。これにより、背面部材Ｄ１３０と中間部材Ｄ１４０との対向間に変位部材Ｄ１８０が回転可能に配設される。挿通孔Ｄ１３１ｃは、本体部Ｄ１３１を板厚方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成され、伝達部材Ｄ１９０の胴部Ｄ１９２の回転を許容する大きさの開口（孔）として形成される。伝達部材Ｄ１９０は、胴部Ｄ１９２の軸方向（前後方向、矢印Ｆ－Ｂ方向）一側の端面および他側の端面から軸Ｄ１９１の端部がそれぞれ突出され、これら軸Ｄ１９１の両端が、中間部材Ｄ１４０の軸支部Ｄ１４１ｃと迂回部材Ｄ２００の軸支部Ｄ２０１とにそれぞれ軸支される。これにより、中間部材Ｄ１４０と迂回部材Ｄ２００との対向間であって、背面部材Ｄ１３０の背面側において、伝達部材Ｄ１９０が回転可能に配設される。開口Ｄ１３１ｄ，Ｄ１３１ｅは、球の通過を許容する大きさの開口（孔）として、本体部Ｄ１３１を板厚方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される。即ち、本体部Ｄ１３１の正面側と背面側とに形成される通路（第５通路ＤＲｔ５及び第８通路ＤＲｔ８）を連通するための開口として形成される。なお、開口Ｄ１３１ｄ，Ｄ１３１ｅは、１球のみが通過可能（同時に２球が通過不能）な大きさに設定される。ここで、第６通路ＤＲｔ６は、背面部材Ｄ１３０（本体部Ｄ１３１）の正面側（中間部材Ｄ１４０との対向間）に形成され、第８通路ＤＲｔ８は、上流側（前半部分）が背面部材Ｄ１３０（本体部Ｄ１３１）の背面側（迂回部材Ｄ２００との対向間）に形成されると共に、下流側（後半部分）が背面部材Ｄ１３０（本体部Ｄ１３１）の正面側（中間部材Ｄ１４０の内部、正面部材Ｄ１１０及び第１介設部材Ｄ１５０の対向間）に形成される。
【３９２３】
よって、第６通路ＤＲｔ６の下流端と第８通路ＤＲｔ８の上流端とが開口Ｄ１３１ｄにより接続され、第８通路ＤＲｔ８の上流側（前半部分）と下流側（後半部分）とが開口Ｄ１３１ｅにより接続される。即ち、第６通路ＤＲｔ６を流下（案内）された球は、開口Ｄ

１３１ｄを通過することで、背面部材Ｄ１３０（本体部Ｄ１３１）の正面側から背面側へ移動され、第８通路ＤＲｔ８へ流入される。また、第８通路ＤＲｔ８の上流側（前半部分）を流下（案内）された球は、開口Ｄ１３１ｅを通過することで、背面部材Ｄ１３０（本体部Ｄ１３１）の背面側から正面側へ移動され、第８通路ＤＲｔ８の下流側（後半部分）へ流入される。突部Ｄ１３１ｆは、本体部Ｄ１３１の正面（矢印Ｆ方向側の面）から突設されると共に鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って直線状に延設される突条（細長いすじ状の突部）として形成され、第６通路ＤＲｔ６における球の転動方向（転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の長手方向）に沿って所定間隔（本実施形態では等間隔）を隔てつつ複数箇所（本実施形態では５箇所）に配設される（図１３２４（ｃ）参照）。なお、突部Ｄ１３１ｆの突設寸法および断面形状は、その延設方向（鉛直方向）に沿って同一とされる。突部Ｄ１３１ｆの下端（矢印Ｄ方向側の端部）は、正面視において、第２位置に配置された転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の上面との間の距離が球の半径よりも小さくなる位置に設定される（図１３２３参照）。よって、転動部材Ｄ１７０が第２位置に配置された状態であっても、球と突部Ｄ１３１ｆとが当接可能とされる。また、突部Ｄ１３１ｆの上端（矢印Ｕ方向側の端部）は、正面視において、初期位置（第１位置）に配置された転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の上面との間の距離が球の直径よりも大きくなる位置に設定される（図１３２１参照）。よって、第２位置に配置された転動部材Ｄ１７０（本体部Ｄ１７２）の上面から球が上方（矢印Ｕ方向）へ跳ね上がった状態であっても、球と突部Ｄ１３１ｆとが当接可能とされる。

【３９２４】

複数の突部Ｄ１３１ｆの配設間隔（矢印Ｌ－Ｒ方向の間隔）は、本実施形態では、球の直径と略同等の間隔に設定される。また、複数の突部Ｄ１３１ｆは、中間部材Ｄ１４０（本体部Ｄ１４１）の背面から突設される複数の突部Ｄ１４１ｇに対し、第６通路ＤＲｔ６における球の転動方向（転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の長手方向）に沿って位置を異ならせて配設される。即ち、背面部材Ｄ１３０の突部Ｄ１３１ｆと中間部材Ｄ１４０の突部Ｄ１４１ｇとは、第６通路ＤＲｔ６における球の転動方向（転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の長手方向）に沿って千鳥状に配置される（図１３２４（ｃ）参照）。これにより、第６通路ＤＲｔ６における球の転動を遅延させることができる。即ち、第６通路ＤＲｔ６を通過する球に対して作用する作用手段として突部Ｄ１３１ｆ，Ｄ１４１ｇが機能し、その作用により球に抵抗が付与されることで、球の速度を低くすることができる。よって、球が第６通路ＤＲｔ６（転動部材Ｄ１７０）を通過するのに要する時間を長くでき、その分、転動部材Ｄ１７０に球の重量が作用する時間（即ち、変位部材Ｄ１８０が少なくとも閉鎖位置よりも開放され、球が入球されやすくされた状態）を維持し易く（長く）できる。突部Ｄ１３１ｆの突設先端は、断面円弧状に湾曲して形成される。但し、突部Ｄ１３１ｆの断面形状を略矩形状としても良い。また、突部Ｄ１３１ｆは、鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に対して傾斜する方向に延設される直線形状であっても良く、円弧状に湾曲して延設される曲線形状を少なくとも一部に含む形状であっても良い。なお、突部Ｄ１３１ｆを、鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に対して傾斜する方向に延設される直線形状とする場合には、球の転動面（転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の上面）よりも上方（矢印Ｕ方向）側の方が第６通路ＤＲｔ６の上流側（矢印Ｒ方向側）に位置する方向に傾斜させることが好ましい。転動面から跳ね上がった球が突部Ｄ１３１ｆに衝突された場合に、球を転動方向と反対側（上流側）へ押し戻す方向の力成分を球に作用させ、球を遅延させやすくできるからである。

【３９２５】

側壁部Ｄ１３２は、その上方側（矢印Ｕ方向側）の縁部が、第２介設部材Ｄ１６０の上面よりも上方（矢印Ｕ方向）となる高さ位置に配設され、中間部材Ｄ１４０の側壁部Ｄ１４２と共に第３通路ＤＲｔ３の通路幅を区画する。区画壁Ｄ１３４は、本体部Ｄ１３１及び迂回部材Ｄ２００と共に第８通路ＤＲｔ８を区画する。即ち、本体部Ｄ１３１に迂回部材Ｄ２００が対向配置され、その対向間であって区画壁Ｄ１３４により区画された領域が第８通路ＤＲｔ８とされる。区画壁Ｄ１３４により区画される領域は、背面視（矢印Ｆ方

向視）において、横長の略矩形状に形成され、長手方向一端側（矢印Ｌ方向側）に開口Ｄ１３１ｄが、長手方向他端側（矢印Ｒ方向側）に開口Ｄ１３１ｅが、それぞれ配設されると共に、長手方向一端側から他端側へ向けて下降傾斜される。中間部材Ｄ１４０は、板状に形成される本体部Ｄ１４１と、本体部Ｄ１４１よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に位置すると共に本体部Ｄ１４１と平行な姿勢で配設され板状に形成される側壁部Ｄ１４２と、それら本体部Ｄ１４１及び側壁部Ｄ１４２を連結する連結部Ｄ１４３と、本体部Ｄ１４１の正面から立設される底面部Ｄ１４４と、本体部Ｄ１４１の背面から立設される区画壁（第４通路区画壁Ｄ１４５Ｌ、第５通路区画壁Ｄ１４５Ｒ、第６通路区画壁Ｄ１４６、第８通路区画壁Ｄ１４７）と、を備える。本体部Ｄ１４１には、転動部材Ｄ１７０の軸Ｄ１７１を軸支する軸支部Ｄ１４１ａと、軸支部材Ｄ２１０の軸Ｄ２１１を軸支する軸支部Ｄ１４１ｂと、伝達部材Ｄ１９０の軸Ｄ１９１を軸支する軸支部Ｄ１４１ｃと、球を通過可能とする開口Ｄ１４１ｄ，Ｄ１４１ｅ，Ｄ１４１ｆと、球に当接可能とされる突部Ｄ１４１ｇとが形成される。軸支部Ｄ１４１ａ，Ｄ１４１ｂ，Ｄ１４１ｃは、本体部Ｄ１４１の背面（矢印Ｂ方向側の面）に軸受として形成され、上述したように、背面部材Ｄ１３０の軸支部Ｄ１３１ａ、軸支孔Ｄ１３１ｂ及び迂回部材Ｄ２００の軸支部Ｄ２０１と対面する位置にそれぞれ形成される。

【３９２６】

即ち、背面部材Ｄ１３０の軸支部Ｄ１３１ａと中間部材Ｄ１４０の軸支部Ｄ１４１ａとに転動部材Ｄ１７０の軸Ｄ１７１が、背面部材Ｄ１３０の軸支孔Ｄ１３１ｂと中間部材Ｄ１４０の軸支部Ｄ１４１ｂとに軸支部材Ｄ２１０の軸Ｄ２１１が、中間部材Ｄ１４０の軸支部Ｄ１４１ｃと迂回部材Ｄ２００の軸支部Ｄ２０１とに伝達部材Ｄ１９０の軸Ｄ１９１が、それぞれ軸支される。なお、転動部材Ｄ１７０の軸Ｄ１７１、軸支部材Ｄ２１０の軸Ｄ２１１、伝達部材Ｄ１９０のいずれも、その軸方向を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿わせる姿勢で配設される。開口Ｄ１４１ｄ，Ｄ１４１ｅ，Ｄ１４１ｆは、球の通過を許容する大きさの開口（孔）として、本体部Ｄ１４１を板厚方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される。開口Ｄ１４１ｄ，Ｄ１４１ｅは、第４通路ＤＲｔ４及び第５通路ＤＲｔ５の出口（第７通路ＤＲｔ７へ球を流出させる開口）としてそれぞれ形成され、第１介設部材Ｄ１５０の上面（球の転動面）よりも上方に形成される。即ち、第４通路ＤＲｔ４及び第５通路ＤＲｔ５を案内された球は、開口Ｄ１４１ｄ，Ｄ１４１ｅを介して、第７通路ＤＲｔ７へ流出（流下）される。開口Ｄ１４１ｆは、中間部材Ｄ１４０（本体部Ｄ１４１）の背面側に位置する第８通路ＤＲｔ８の下流端と、中間部材Ｄ１４０（本体部Ｄ１４１）の正面側に位置する第８通路ＤＲｔ８の上流端とを連通させる連通口（開口）として形成される。即ち、開口Ｄ１４１ｄは、中間部材Ｄ１４０の本体部Ｄ１４１を貫通する通路（第８通路ＤＲｔ８）の一部として形成される。突部Ｄ１４１ｇは、本体部Ｄ１４１の背面（矢印Ｂ方向側の面）から突設されると共に鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って直線状に延設される突条（細長いすじ状の突部）として形成され、第６通路ＤＲｔ６における球の転動方向（転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の長手方向）に沿って所定間隔（本実施形態では等間隔）を隔てつつ複数箇所（本実施形態では６箇所）に配設される（図１３２４（ｃ）参照）。なお、突部Ｄ１４１ｇの突設寸法および断面形状は、その延設方向（鉛直方向）に沿って同一とされる。

【３９２７】

複数の突部Ｄ１４１ｇの配設間隔（矢印Ｌ－Ｒ方向の間隔）は、本実施形態では、球の直径と略同等の間隔に設定される。また、複数の突部Ｄ１４１ｇは、背面部材Ｄ１３０（本体部Ｄ１３１）の正面から突設される複数の突部Ｄ１３１ｆに対し、第６通路ＤＲｔ６における球の転動方向（転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の長手方向）に沿って位置を異ならせて配設される。即ち、背面部材Ｄ１３０の突部Ｄ１３１ｆと中間部材Ｄ１４０の突部Ｄ１４１ｇとは、第６通路ＤＲｔ６における球の転動方向（転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の長手方向）に沿って千鳥状に配置される（図１３２４（ｃ）参照）。これにより、第６通路ＤＲｔ６における球の転動を遅延させることができる。即ち、第６通路ＤＲｔ６を通過する球に対して作用する作用手段として突部Ｄ１３１ｆ，Ｄ１４１ｇが機能

し、その作用により球に抵抗が付与されることで、球の速度を低くすることができる。よって、球が第６通路ＤＲｔ６（転動部材Ｄ１７０）を通過するのに要する時間を長くでき、その分、転動部材Ｄ１７０に球の重量が作用する時間（即ち、変位部材Ｄ１８０が少なくとも閉鎖位置よりも開放され球が入球されやい状態）を維持し易く（長く）できる。本実施形態では、背面部材Ｄ１３０の本体部Ｄ１３１の正面と中間部材Ｄ１４０の本体部Ｄ１４１の背面との間の対向間隔（矢印Ｆ－Ｂ方向の間隔）は、球の直径よりも大きい寸法に設定され、複数の突部Ｄ１３１ｆの先端を連ねた仮想面（平面）と、複数の突部Ｄ１４１ｇの先端を連ねた仮想面（平面）との間の対向間隔（矢印Ｆ－Ｂ方向の間隔）は、球の直径と略同一または球の直径よりも若干小さい寸法に設定される。但し、両仮想面の間の対向間隔を球の直径よりも大きい寸法に設定しても良い。突部Ｄ１４１ｇの突設先端は、断面円弧状に湾曲して形成される。但し、突部Ｄ１４１ｇの断面形状を略矩形状としても良い。また、突部Ｄ１４１ｇは、鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に対して傾斜する方向に延設される直線形状であっても良く、円弧状に湾曲して延設される曲線形状を少なくとも一部に含む形状であっても良い。

【３９２８】

なお、突部Ｄ１４１ｇを、鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に対して傾斜する方向に延設される直線形状とする場合には、球の転動面（転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の上面）よりも上方（矢印Ｕ方向）側の方が第６通路ＤＲｔ６の上流側（矢印Ｒ方向側）に位置する方向に傾斜させることが好ましい。転動面から跳ね上がった球が突部Ｄ１４１ｇに衝突された場合に、球を転動方向と反対側（上流側）へ押し戻す方向の力成分を球に作用させ、球を遅延させやすくできるからである。側壁部Ｄ１４２は、その上方側（矢印Ｕ方向側）の縁部が、第２介設部材Ｄ１６０の上面よりも上方（矢印Ｕ方向）となる高さ位置に配設され、上述したように、背面部材Ｄ１３０の側壁部Ｄ１３２と共に第３通路ＤＲｔ３の通路幅を区画する。連結部Ｄ１４３は、側壁部Ｄ１４２の下方側（矢印Ｄ方向側）の縁部と本体部Ｄ１４１の上方側（矢印Ｕ方向側）の縁部とを長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の全域にわたって連続して連結し、その連結部Ｄ１４３の上面側（矢印Ｕ方向側）に第２介設部材Ｄ１６０が配設される。連結部Ｄ１４３は、中間部材Ｄ１４０の第４通路区画壁Ｄ１４５Ｌ及び第５通路区画壁Ｄ１４５Ｒと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定間隔を隔てて対向し、それらの対向間に第４通路ＤＲｔ４及び第５通路ＤＲｔ５がそれぞれ形成される。即ち、連結部Ｄ１４３は、第４通路ＤＲｔ４及び第５通路ＤＲｔ５の上面（上側の内面）を形成する。底面部Ｄ１４４は、開口Ｄ１４１ｆを除く領域において、本体部Ｄ１４１の縁部に沿って連続して形成され、その底面部Ｄ１４４の立設先端（矢印Ｆ方向側）が、正面部材Ｄ１１０における底面部Ｄ１１２の立設先端（矢印Ｂ方向側）に当接される。即ち、底面部Ｄ１４４は、開口Ｄ１４１ｆが開口される領域およびその近傍の領域において分断して形成される。底面部Ｄ１４４が分断された領域（開口Ｄ１４１ｆを含む領域）では、上述したように、正面部材Ｄ１１０における底面部Ｄ１１２のうちの第８通路ＤＲｔ８を区画する部分の立設先端が、開口Ｄ１４１ｆの下方側（矢印Ｄ方向側）と左右の側方側（矢印Ｌ方向側および矢印Ｒ方向側）とにおいて、本体部Ｄ１４１の正面に当接される。

【３９２９】

第４通路区画壁Ｄ１４５Ｌは、本体部Ｄ１４１と背面部材Ｄ１３０の本体部Ｄ１３１及び連結部Ｄ１３３と共に第４通路ＤＲｔ４を区画する部位であり、上面が球の転動面とされる部位（転動部）と、その転動部（転動面）を転動した球を内壁面で受け止めて球の転動終点を規定する部位（縦壁部）とを形成する。即ち、第４通路区画壁Ｄ１４５Ｌは、転動部が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設され、転動部は、長手方向一端側（矢印Ｒ方向側）が上面視において流下口ＤＯＰｆｌに重なる位置（流下口ＤＯＰｆｌに入球（流下）された球を受け入れ（受け止め）可能な位置）に配設されると共に、長手方向他端側（矢印Ｌ方向側）へ向けて下降傾斜され、長手方向他端側が開口Ｄ１４１ｄの下縁と重なる位置まで延設され、その延設端（長手方向他端）には、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿う縦壁部が連結される。なお、第４通路区画壁Ｄ１４５Ｌは、長手方向他端側（矢印Ｌ方向

側）の一部（開口Ｄ１４１ｄと重なる領域）が開口Ｄ１４１ｄへ向けても下降傾斜され、第４通路区画壁Ｄ１４５Ｌ（転動面）の長手方向他端に達した球を開口Ｄ１４１ｄへ向けて転動可能とされる。よって、流下口ＤＯＰｆｌから第４通路ＤＲｔ４へ入球された球は、第４通路区画壁Ｄ１４５Ｌの長手方向一端側（矢印Ｒ方向側）に受け入れ（受け止め）られ、第４通路区画壁Ｄ１４５Ｌ上を長手方向他端側（矢印Ｌ方向側）へ向けて転動される。長手方向他端に到達した球は、長手方向他端に連結される縦壁部に当接され（受け止められ）、転動が規制された後、開口Ｄ１４１ｄを介して、第７通路ＤＲｔ７（第１介設部材Ｄ１５０）へ流出（流下）される。第５通路区画壁Ｄ１４５Ｒは、本体部Ｄ１４１と背面部材Ｄ１３０の本体部Ｄ１３１及び連結部Ｄ１３３と共に第５通路ＤＲｔ５を区画する部位であり、上面が球の転動面とされる部位（転動部）と、その転動部（転動面）を転動した球を内壁面で受け止めて球の転動終点を規定する部位（縦壁部）とを形成する。

【３９３０】

なお、第５通路区画壁Ｄ１４５Ｒは、正面視において、第４通路区画壁Ｄ１４５Ｌに対して、変位部材Ｄ１８０を中心として、左右対称に形成され、その構成および作用は、上述した第４通路区画壁Ｄ１４５Ｌの構成および作用と実質同一であるので、説明を省略する。第６通路区画壁Ｄ１４６は、本体部Ｄ１４１と第４通路区画壁Ｄ１４５Ｌと背面部材Ｄ１３０の本体部Ｄ１３１と転動部材Ｄ１７０と共に第６通路ＤＲｔ６を区画する部位であり、上面が球の転動面とされる部位（転動部）と、その転動部（転動面）を転動した球を内壁面で受け止めて球の転動終点を規定する部位（縦壁部）とを形成する。即ち、第６通路区画壁Ｄ１４６は、転動部材Ｄ１７０の長手方向一端側（矢印Ｌ方向側、転動部材Ｄ１７０を転動する球の転動方向の延長線上）に並設され、その転動部材Ｄ１７０を転動した球を受け入れ可能に形成される転動部と、その転動面の端部（転動部材Ｄ１７０と反対側）に連結され上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って形成される縦壁部とを備える。なお、第６通路区画壁Ｄ１４６は、転動部の上面（転動面）が開口Ｄ１４１ｆへ向けて下降傾斜され、転動部材Ｄ１７０から受け入れた球を開口Ｄ１４１ｆへ向けて転動可能とされる。よって、流下口ＤＯＰｆｌから第６通路ＤＲｔ６へ入球され、転動部材Ｄ１７０を転動した球は、第６通路区画壁Ｄ１４６の転動部（転動面）に受け入れられ、その転動部の端部に連結される縦壁部に当接され（受け止められ）、転動が規制された後、開口Ｄ１４１ｆを介して、第８通路ＤＲｔ８へ流出（流下）される。第８通路区画壁Ｄ１４７は、第８通路ＤＲｔ８の一部（背面部材Ｄ１３０と中間部材Ｄ１４０との間に形成される部分）を区画する部位であり、断面略矩形（枠状）の筒状に形成され、開口Ｄ１４１ｆと背面部材Ｄ１３０の開口Ｄ１３１ｅとを連通させる。即ち、背面部材Ｄ１３０の開口Ｄ１３１ｅから流出された球は、第８通路区画壁Ｄ１４７により区画される通路（空間）へ流入され、その通路（空間）を流下（転動）した後、開口Ｄ１４１ｆから流出され、第８通路ＤＲｔ８の残部（正面部材Ｄ１１０と第１介設部材Ｄ１５０との間に形成される部分）へ流入される。

【３９３１】

第１介設部材Ｄ１５０は、第７通路ＤＲｔ７における球の転動面を形成する部材であり、正面部材Ｄ１１０と中間部材Ｄ１４０との対向間に介設される。即ち、正面部材Ｄ１１０と中間部材Ｄ１４０と第１介設部材Ｄ１５０とに区画された空間により第７通路ＤＲｔ７が形成される。第１介設部材Ｄ１５０の上面（転動面）は、正面視において、下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成され、第４通路ＤＲｔ４（開口Ｄ１４１ｄ）又は第５通路ＤＲｔ５（開口Ｄ１４１ｅ）から流下された球が湾曲に沿って往復動可能とされる。第１介設部材Ｄ１５０の上面（転動面）には、上述したように、第１介設部材Ｄ１５０（第７通路ＤＲｔ７）を案内される球を遊技領域へ流出させるために正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面（中央流出面Ｄ１５１及び側方流出面Ｄ１５２）が形成される。また、第７通路ＤＲｔ７の上面（転動面）には、起伏が形成され、起伏の底部に側方流出面Ｄ１５２が配置される一方、起伏の頂部に中央流出面Ｄ１５１が配置される。なお、正面部材Ｄ１１０の正面部Ｄ１１１の上縁（矢印Ｕ方向の縁部）は、中央流出面Ｄ１５１及び側方流出面Ｄ１５２が形成される領域を除き、第１介設

部材Ｄ１５０の上面（転動面）よりも上方（矢印Ｕ方向）へ突出される。即ち、第１介設部材Ｄ１５０の上面（転動面）を転動する球は、中央流出面Ｄ１５１又は側方流出面Ｄ１５２からのみ遊技領域へ流出（流下）される。第１介設部材Ｄ１５０の底面には、凹部Ｄ１５３が凹設され、上述したように、かかる凹部Ｄ１５３と正面部材Ｄ１１０の底面部Ｄ１１２との対向間に第８通路ＤＲｔ８の一部が形成される。第２介設部材Ｄ１６０は、第３通路ＤＲｔ３における球の転動面を形成する部材であり、背面部材Ｄ１３０と中間部材Ｄ１４０との対向間に介設される。即ち、背面部材Ｄ１３０と中間部材Ｄ１４０と第２介設部材Ｄ１６０とに区画された空間により第３通路ＤＲｔ３が形成される。第２介設部材Ｄ１６０の上面（転動面）は、正面視において、下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成され、第２通路ＤＲｔ２から流下された球が湾曲に沿って往復動可能とされる。

【３９３２】

なお、本実施形態では、第２介設部材Ｄ１６０の上面（転動面）は、流下口ＤＯＰｆｌの長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央（一対の変位部材Ｄ１８０の対向空間）に対応する位置が最も低くされ、第２介設部材Ｄ１６０（第３通路ＤＲｔ３）の長手方向一端側または他端側（矢印Ｌ方向側または矢印Ｒ方向側）へ向かうに従って高さ位置が高くなるように形成される。即ち、第２介設部材Ｄ１６０の上面（転動面）は、一対の変位部材Ｄ１８０の対向空間に対応する位置から長手方向一端側または他端側（矢印Ｌ方向側または矢印Ｒ方向側）へ向けて上昇傾斜して形成される。よって、第３通路ＤＲｔ３の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って球が往復動可能とされる。第２介設部材Ｄ１６０の上面（転動面）には、球を第２介設部材Ｄ１６０（第３通路ＤＲｔ３）から流下口ＤＯＰｆｌへ流出させるために背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面（中央流出面Ｄ１６１及び側方流出面Ｄ１６２）が形成（凹設）される。中央流出面Ｄ１６１は、流下口ＤＯＰｆｌの長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央（一対の変位部材Ｄ１８０の対向空間）に対応する位置に配設（形成）される。一方、側方流出面Ｄ１６２は、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態では、変位部材Ｄ１８０の対向空間よりも第２介設部材Ｄ１６０（第３通路ＤＲｔ３）の長手方向一端側または他端側（矢印Ｌ方向側または矢印Ｒ方向側）となり、変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置された状態では、変位部材Ｄ１８０の対向空間に対応する（変位部材Ｄ１８０の先端よりも対向空間の中央側となる）位置に配設（形成）される。よって、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態では、中央流出面Ｄ１６１から流下口ＤＯＰｆｌへ流下する球は一対の変位部材Ｄ１８０の対向間（即ち、第６通路ＤＲｔ６）へ入球可能とされ、側方流出面Ｄ１６２から流下口ＤＯＰｆｌへ流下する球は第４通路ＤＲｔ４又は第５通路ＤＲｔ５へ入球可能とされる。

【３９３３】

一方、変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置された状態では、中央流出面Ｄ１６１から流下口ＤＯＰｆｌへ流下する球と、側方流出面Ｄ１６２から流下口ＤＯＰｆｌへ流下する球との両者が、一対の変位部材Ｄ１８０の対向間（即ち、第６通路ＤＲｔ６）へ入球可能とされる。本実施形態では、流下口ＤＯＰｆｌの長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の寸法は、変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置された状態において、第４通路ＤＲｔ４及び第５通路ＤＲｔ５へ球が流下（入球）可能な寸法に設定される。即ち、開放位置に配置された変位部材Ｄ１８０の先端と背面部材Ｄ１３０の連結部Ｄ１３３との間には、上面視において、球の直径よりも大きな隙間（間隔）が流下口ＤＯＰｆｌの長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に確保（形成）される。これにより、変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置されても、第６通路ＤＲｔ６だけでなく、第４通路ＤＲｔ４又は第５通路ＤＲｔ５への球の流下（入球）も可能とできる。よって、遊技の興趣を高めることができる。但し、流下口ＤＯＰｆｌの長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の寸法を、変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置された状態において、第４通路ＤＲｔ４又は第５通路ＤＲｔ５の少なくとも一方へ球が流下（入球）不能な寸法に設定しても良い。即ち、開放位置に配置された変位部材Ｄ１８０の先端と背面部材Ｄ１３０の連結部Ｄ１３３との間の隙間（間隔）を、上面視において、球の直径よりも小さい寸法（球が通過不能な寸法）としても良い。これにより、変位部材Ｄ１８０が開放位

置に配置された場合には、第６通路ＤＲｔ６のみへ球を流下（入球）可能とできる。よって、遊技の興趣を高めることができる。中央流出面Ｄ１６１は、上面視において、その凹面の延設長さ（第３通路ＤＲｔ３を往復動する球の転動方向に直交する方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の寸法）が、側方流出面Ｄ１６２（凹面）の延設長さよりも大きくされる。また、中央流出面Ｄ１６１は、上面視において、その凹面の幅（第３通路ＤＲｔ３を往復動する球の転動方向に沿う方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の寸法）が、側方流出面Ｄ１６２（凹面）の幅よりも大きくされる。

【３９３４】

よって、中央流出面Ｄ１６１の形成個数（１箇所）が、側方流出面Ｄ１６２の形成個数（２箇所）よりも少ない場合であっても、第３通路ＤＲｔ３を往復動する球が中央流出面Ｄ１６１から流下口ＤＯＰｆｌ（第６通路ＤＲｔ６）へ流下（入球）する確率を確保できる。なお、凹面の延設長さ及び幅を、中央流出面Ｄ１６１と側方流出面Ｄ１６２とにおいて、同一に設定しても良い。また、本実施形態とは逆に、中央流出面Ｄ１６１（凹面）の延設長さを側方流出面Ｄ１６２（凹面）の延設長さよりも小さくしても良い。これらの場合には、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態では、第３通路ＤＲｔ３を往復動する球を流下口ＤＯＰｆｌ（第６通路ＤＲｔ６）へ流下（入球）させ難くして、相対的に、変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置された場合の有利度を顕著とできる。また、中央流出面Ｄ１６１又は側方流出面Ｄ１６２の少なくとも一方または両方の形成（第２介設部材Ｄ１６０の上面への凹設）を省略しても良い。第３通路ＤＲｔ３を往復動する球が、流下口ＤＯＰｆｌへ流下する位置を流下口ＤＯＰｆｌの長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って均等として、第４通路ＤＲｔ４、第５通路ＤＲｔ５又は第６通路ＤＲｔ６のいずれの通路へ球が流下（入球）するかのランダム性を高めることができる。転動部材Ｄ１７０は、軸Ｄ１７１と、その軸Ｄ１７１が長手方向一端側に配設される長尺板状の本体部Ｄ１７２と、その本体部Ｄ１７２の長手方向他端側（軸Ｄ１７１が配設される側と反対側）に配設される伝達部Ｄ１７３と、軸Ｄ１７１を挟んで伝達部Ｄ１７３（本体部Ｄ１７２）の反対側に配設される錘部Ｄ１７４とを備え、背面部材Ｄ１３０と中間部材Ｄ１４０との間に軸Ｄ１７１を中心として回転可能に配設される。軸Ｄ１７１は、上述したように、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿う姿勢で配設される。よって、軸Ｄ１７１を中心に転動部材Ｄ１７０が変位（回転）されることで、本体部Ｄ１７２は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位（昇降）される。

【３９３５】

本体部Ｄ１７２は、その上面が第６通路ＤＲｔ６における球の転動面を形成する部位であり、長手方向一端側（軸Ｄ１７１が配設される側、矢印Ｌ方向側）を、中間部材Ｄ１４０の第６通路区画壁Ｄ１４６の転動部（上面が転動面とされる部位）に並設させると共に、長手方向他端側（軸Ｄ１７１が配設される側と反対側、矢印Ｒ方向側）を、上面視において変位部材Ｄ１８０と重なる位置（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間に入球（流下）された球を受け入れ（受け止め）可能な位置）に配設される。本体部Ｄ１７２は、初期位置（第１位置）から第２位置までのいずれの状態（姿勢）にあっても、その長手方向一端側（軸Ｄ１７１が配設される側、矢印Ｌ方向側）の上面が、中間部材Ｄ１４０の第６通路区画壁Ｄ１４６の転動部（上面が転動面とされる部位）の上面と略同一の高さ位置または若干上方側（矢印Ｕ方向側）となる高さ位置に配置される。軸Ｄ１７１は、本体部Ｄ１７２の内部に埋設され、本体部Ｄ１７２の上面（転動面）は、軸Ｄ１７１を越える位置まで形成される。即ち、本体部Ｄ１７２の上面を転動する球は、軸Ｄ１７１の上方側（矢印Ｕ方向側）を通過した後、中間部材Ｄ１４０の第６通路区画壁Ｄ１４６の転動部へ転動（流入）される。本体部Ｄ１７２の上面（転動面）は、軸Ｄ１７１の上方側（矢印Ｕ方向側）となる位置を境として、伝達部Ｄ１７３側が平坦面として形成され、錘部Ｄ１７４側が軸Ｄ１７１を中心とする湾曲面として形成される。即ち、本体部Ｄ１７２の上面は、軸Ｄ１７１に直交する平面で切断した形状が、伝達部Ｄ１７３側では直線形状とされ、錘部Ｄ１７４側では軸Ｄ１７１と同芯の円弧形状とされる（図１３２１参照）。本体部Ｄ１７２の上面（転動面）は、軸Ｄ１７１よりも伝達部Ｄ１７３側が平坦面として形成されるので、そ

の領域を転動する球が上方（矢印Ｕ方向）へ跳ね上がることを抑制できる。従って、球の上方への跳ね上がりに伴って、錘部Ｄ１７４の作用により本体部Ｄ１７２が上方へ変位されることを未然に防止できる。

【３９３６】

なお、本体部Ｄ１７２の上面は、断面直線である必要はなく、段差が非形成であれば足り、球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面（曲線どうし又は曲線と直線とが滑らかに連なる断面形状、例えば、正弦波（正弦曲線）形状）として形成されていても良い。ここで、本体部Ｄ１７２の上面（転動面）を転動する球を、軸Ｄ１７１に到達する前に、中間部材Ｄ１４０の第６通路区画壁Ｄ１４６の転動部（上面が転動面とされる部位）へ転動（流入）させる構成も考えられる。しかしながら、このような構成では、本体部Ｄ１７２の上面を転動する球の重量の作用によって、転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２が下方（矢印Ｄ方向）へ変位されている状態（転動部材Ｄ１７０（本体部Ｄ１７２）が初期位置（第１位置）に復帰される前の状態）で、球が本体部Ｄ１７２の上面から排球されるため、球の排球に伴う慣性力の影響（球の重量が瞬間的に作用されなくなる影響）を受け、転動部材Ｄ１７０にばたつきが発生する。転動部材Ｄ１７０がばたつくと、変位部材Ｄ１８０の開閉状態が不安定となり、遊技の興趣の低下を招く。これに対し、本実施形態では、本体部Ｄ１７２の上面を転動する球は、軸Ｄ１７１の上方（矢印Ｕ方向）となる位置を越えて転動されるため、本体部Ｄ１７２の上面を転動する球の重量の作用を抑制し、転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２が初期位置（第１位置）に復帰された状態で、球を本体部Ｄ１７２の上面から排球させることができる。よって、球の排球に伴う慣性力の影響（球の重量が瞬間的に作用されなくなる影響）を受けても、転動部材Ｄ１７０にばたつきが発生することを抑制できる。その結果、変位部材Ｄ１８０の開閉状態を安定させ、遊技の興趣を向上できる。

【３９３７】

なお、本実施形態では、上述したように、本体部Ｄ１７２の上面（転動面）は、軸Ｄ１７１の上方（矢印Ｕ方向）となる位置を境として、錘部Ｄ１７４側が軸Ｄ１７１を中心とする湾曲面として形成される。よって、本体部Ｄ１７２の上面を転動する球が軸Ｄ１７１の上方（矢印Ｕ方向）を通過した後は、本体部Ｄ１７２の上面への球の重量は非作用とされる。即ち、本実施形態では、本体部Ｄ１７２の上面（転動面）は、軸Ｄ１７１の上方側（矢印Ｕ方向側）となる位置よりも伝達部Ｄ１７３側の領域とされ、軸Ｄ１７１の上方となる位置よりも錘部Ｄ１７４側となる領域は、転動面としては機能されない。伝達部Ｄ１７３は、転動部材Ｄ１７０の変位（回転）を伝達部材Ｄ１９０へ伝達するための部位であり、本体部Ｄ１７２の長手方向他端側から軸Ｄ１７１と反対側（矢印Ｒ方向側）へ向けて延設される。伝達部Ｄ１７３の延設先端側（矢印Ｒ方向側）は、伝達部材Ｄ１９０の被伝達部Ｄ１９３の上方側（矢印Ｕ方向側）に配設（上面視において重なる位置に配設）される。よって、転動部材Ｄ１７０がその上面を転動する球の重量によって軸Ｄ１７１を中心に変位（回転）され、伝達部Ｄ１７３が下方（矢印Ｄ方向）へ変位（下降）されると、伝達部Ｄ１７３によって伝達部材Ｄ１９０の被伝達部Ｄ１９３が下方へ変位され（押し下げられ）、これにより、伝達部材Ｄ１９０が軸Ｄ１９１を中心として変位（回転）される（図１３２１から図１３２３参照）。錘部Ｄ１７４は、転動部材Ｄ１７０の重心位置を偏心させるための部位であり、本体部Ｄ１７２の長手方向一端側から本体部Ｄ１７２の延設方向と反対側（矢印Ｌ方向側）へ向けて延設されると共に、内部に金属製（本実施形態では真鍮製）の錘が埋設される。

【３９３８】

転動部材Ｄ１７０（本体部Ｄ１７２）に球の重量が作用されていない無負荷状態（本体部Ｄ１７２上を球が転動していない状態）では、転動部材Ｄ１７０全体としての重心位置が、軸Ｄ１７１よりも錘部Ｄ１７４側に位置（偏心）される。その結果、転動部材Ｄ１７０は、錘部Ｄ１７４の重さ（重心位置の軸Ｄ１７１からの偏心）を利用して、無負荷状態では、初期位置（第１位置）に配置された姿勢の維持が可能とされると共に、初期位置から変位（回転）された後は、自重による初期位置への復帰が可能とされる。即ち、転動部

材Ｄ１７０は、無負荷状態（本体部Ｄ１７２上に球の重量が作用されない状態）では、本体部Ｄ１７２及び伝達部Ｄ１７３が上方（矢印Ｕ方向）へ変位（上昇）され（正面視において、軸Ｄ１７１を中心として反時計回りに回転され）、初期位置（第１位置）に配置されると共に、初期位置（第１位置）に維持される。これにより、転動部材Ｄ１７０を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。一方、転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２上を球が転動する際には、その球の重量により、転動部材Ｄ１７０全体としての重心位置が本体部Ｄ１７２側（軸Ｄ１７１を挟んで錘部Ｄ１７４と反対側）に位置（偏心）される。これにより、転動部材Ｄ１７０は、本体部Ｄ１７２及び伝達部Ｄ１７３が下方（矢印Ｄ方向）へ変位（下降）され（正面視において、軸Ｄ１７１を中心として時計回りに回転され）、第２位置に配置される。なお、転動部材Ｄ１７０の第１位置（初期位置）は、本体部Ｄ１７２の長手方向一端側（矢印Ｌ方向側）の端面が、中間部材Ｄ１４０の第６通路区画壁Ｄ１４６（転動部の縦壁部と反対側の端面）に当接されることで規定される。即ち、転動部材Ｄ１７０は、本体部Ｄ１７２が第６通路区画壁Ｄ１４６に当接されることで、本体部Ｄ１７２及び伝達部Ｄ１７３の上方への変位（軸Ｄ１７１を中心とする正面視反時計回りの回転）が規制され、第１位置（初期位置）に配置される（図１３２１参照）。

【３９３９】

一方、転動部材Ｄ１７０の第２位置は、錘部Ｄ１７４の上面が、中間部材Ｄ１４０の第６通路区画壁Ｄ１４６（転動部の下面）に当接されることで規定される。即ち、転動部材Ｄ１７０は、錘部Ｄ１７４が第６通路区画壁Ｄ１４６に当接されることで、本体部Ｄ１７２及び伝達部Ｄ１７３の下方への変位（軸Ｄ１７１を中心とする正面視時計回りの回転）が規制され、第２位置に配置される（図１３２３参照）。転動部材Ｄ１７０は、第１位置に配置された状態では、本体部Ｄ１７２の上面（転動面）が、長手方向他端側から長手方向一端側へ向けて下降傾斜され、第２位置に配置された状態においても、本体部Ｄ１７２の上面（転動面）が、長手方向他端側から長手方向一端側へ向けて下降傾斜される。よって、転動部材Ｄ１７０（本体部Ｄ１７２）上の球を開口Ｄ１４１ｆ（第８通路ＤＲｔ８）へ向けて確実に転動させることができる。このように、転動部材Ｄ１７０は、本体部Ｄ１７２の上面（転動面）の下降傾斜を利用して、球を転動させるところ、転動部材Ｄ１７０は、軸Ｄ１７１を中心として回転可能に軸支され、本体部Ｄ１７２の上面の水平面に対する下降傾斜の角度は、球が転動されている状態（球の重量を受けている状態）における下降傾斜の角度が、球が非転動の状態（球の重量を受けていない無負荷状態）における下降傾斜の角度よりも小さくされる。これにより、本体部Ｄ１７２の上面（転動面）を転動する球に勢いが付与されることを抑制できる。よって、球が本体部Ｄ１７２の上面を通過するのに要する時間を嵩ませる（長くする）ことができる。その結果、転動部材Ｄ１７０（本体部Ｄ１７２）に球の重量が作用されいてる時間を長くして、変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置された状態（少なくとも一対の変位部材Ｄ１８０の対向間隔が、閉鎖位置に配置された状態における対向間隔よりも広くされた状態）を維持しやすく（長く）できる。

【３９４０】

本実施形態では、転動部材Ｄ１７０は、１球の球の重量が本体部Ｄ１７２の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央に作用された状態において、軸Ｄ１７１を中心として、錘部Ｄ１７４側の重量と本体部Ｄ１７２側の重量とがつり合うように形成される（転動部材Ｄ１７０全体としての重心位置が軸Ｄ１７１を通過する鉛直線上に位置される）。よって、１球の球のみが転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２を転動する場合、その球が、本体部Ｄ１７２の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央よりも伝達部Ｄ１７３側（軸Ｄ１７１と反対側）に位置する状態では、転動部材Ｄ１７０全体としての重心位置が軸Ｄ１７１よりも本体部Ｄ１７２側に位置（偏心）され、その重心位置の偏心により、本体部Ｄ１７２及び伝達部Ｄ１７３が下方（矢印Ｄ方向）へ変位（下降）される（正面視において、軸Ｄ１７１を中心として時計回りに回転される）。一方、球が、本体部Ｄ１７２の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央よりも軸Ｄ１７１側（伝達部Ｄ１７３と反対側）に位置する状態では、転動部材Ｄ１７０全体としての重心位置が軸Ｄ１７１よりも錘部Ｄ１７４側に位置（偏心）され、そ

の重心位置の偏心により、本体部Ｄ１７２及び伝達部Ｄ１７３が上方（矢印Ｕ方向）へ変位（上昇）される（正面視において、軸Ｄ１７１を中心として反時計回りに回転される）。転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２を２球以上の球が転動する場合（本体部Ｄ１７２に２球以上の球の重量が作用される場合）には、それら各球の転動位置（本体部Ｄ１７２の長手方向における位置）に関わらず、転動部材Ｄ１７０の重心位置が、軸Ｄ１７１よりも本体部Ｄ１７２側に位置（偏心）され、その重心位置の偏心により、本体部Ｄ１７２及び伝達部Ｄ１７３が下方（矢印Ｄ方向）へ変位（下降）される（正面視において、軸Ｄ１７１を中心として時計回りに回転される）。

【３９４１】

このように、転動部材Ｄ１７０の転動面（本体部Ｄ１７２）の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の途中（本実施形態では長手方向中央）につり合い位置を設けることで、そのつり合い位置を球が通過した後は、転動部材Ｄ１７０を第２位置から第１位置へ徐々に変位（回転）させることができる。その結果、変位部材Ｄ１８０を開放位置から閉鎖位置へ徐々に変位（回転）させることができる。なお、１球の球の重量が作用した場合に、軸Ｄ１７１を中心として、錘部Ｄ１７４側の重量と本体部Ｄ１７２側の重量とがつり合う位置は、本体部Ｄ１７２の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央よりも軸Ｄ１７１側であっても良く、本体部Ｄ１７２の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央よりも伝達部Ｄ１７３側であっても良い。変位部材Ｄ１８０は、第３通路ＤＲｔ３から流下口ＤＯＰｆｌへ流下（入球）された球を第６通路ＤＲｔ６へ向けて案内するための部材であり、上述したように、軸支部材Ｄ２１０に軸支され、閉鎖位置と開放位置との間で変位（回転）される。軸支部材Ｄ２１０は、変位部材Ｄ１８０の基端側に固着される軸Ｄ２１１と、その軸Ｄ２１１の軸方向と直交する方向（径方向外方）へ張り出す張出部Ｄ２１２と、その張出部Ｄ２１２から軸Ｄ２１１と平行な姿勢（矢印Ｆ－Ｂ方向に沿う姿勢）で突出され、伝達部材Ｄ１９０に連結される連結ピンＤ２１３とを備える。軸支部材Ｄ２１０は、上述したように、軸Ｄ２１１が中間部材Ｄ１４０（本体部Ｄ１４１）の軸支部Ｄ１４１ｂ及び背面部材Ｄ１３０（本体部Ｄ１３１）の軸支孔Ｄ１３１ｂに軸支される。張出部Ｄ２１２は、背面部材Ｄ１３０（本体部Ｄ１３１）の背面側に配設され、連結ピンＤ２１３は、軸Ｄ２１１と平行な姿勢で背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出される。軸支部材Ｄ２１０の軸Ｄ２１１は、変位部材Ｄ１８０に固着される。また、連結ピンＤ２１３は、軸Ｄ２１１に対して軸方向と直交する方向（径方向）に位置を異ならせる（軸Ｄ２１１に対して偏心した位置に配置される）。よって、伝達部材Ｄ１９０の変位（回転）に伴い、連結ピンＤ２１３が変位されると、その連結ピンＤ２１３の変位が軸Ｄ２１１の回転に変換され、軸Ｄ２１１と共に変位部材Ｄ１８０が変位（回転）される。

【３９４２】

なお、連結ピンＤ２１３は、軸Ｄ２１１よりも外側（一対の変位部材Ｄ１８０が対向する空間と反対側）に配設される。よって、連結ピンＤ２１３が下方（矢印Ｄ方向）へ変位される（押し下げられる）ことで、変位部材Ｄ１８０が開放位置へ向けて変位（回転）され、連結ピンＤ２１３が上方（矢印Ｕ方向）へ変位される（押し上げられる）ことで、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置へ向けて変位（回転）される。変位部材Ｄ１８０の閉鎖位置および開放位置は、変位部材Ｄ１８０の基端側の外面が、第４通路区画壁Ｄ１４５Ｌ及び第５通路区画壁Ｄ１４５Ｒの側面に当接されることで規定される。即ち、変位部材Ｄ１８０は、基端側の外面が、第４通路区画壁Ｄ１４５Ｌ及び第５通路区画壁Ｄ１４５Ｒの側面に当接されることで、一対の変位部材Ｄ１８０どうしを互いに近接させる方向（対向間隔が小さくなる方向）又は互いに離間させる方向（対向間隔が大きくなる方向）への変位が規制され、閉鎖位置または開放位置に配置される（（図１３２１から図１３２３参照）。また、変位部材Ｄ１８０及び軸支部材Ｄ２１０は、変位部材Ｄ１８０の基端側に軸支部材Ｄ２１０の軸Ｄ２１１が固着されることで、一体化（ユニット化）される。これら変位部材Ｄ１８０及び軸支部材Ｄ２１０が一体化された部品（以下「変位部材Ｄ１８０ユニット」と称す）は、少なくとも閉鎖位置に配置された状態では、変位部材Ｄ１８０ユニット全体としての重心位置が、軸Ｄ２１１よりも他方の変位部材Ｄ１８０ユニット側に位置（偏心

）される。即ち、軸Ｄ２１１（矢印Ｆ－Ｂ）方向視において、軸Ｄ２１１を通過する仮想線よりも他方の変位部材Ｄ１８０ユニット側に重心位置が位置（偏心）される。その結果、変位部材Ｄ１８０ユニットは、重心位置の軸Ｄ２１１からの偏心を利用して（即ち、重心位置の偏心が、一対の変位部材Ｄ１８０を互いに近接させる方向へ回転させる力として作用され）、閉鎖位置に配置された姿勢の維持が可能とされる。

【３９４３】

伝達部材Ｄ１９０は、転動部材Ｄ１７０の変位（回転）を変位部材Ｄ１８０（軸支部材Ｄ２１０）へ伝達するための部材であり、軸Ｄ１９１と、その軸Ｄ１９１が軸方向一側（矢印Ｆ方向側）の端面および他側（矢印Ｂ方向側）の端面から突出される円柱状の胴部Ｄ１９２と、その胴部Ｄ１９２の軸方向一側の外周面から径方向外方へ延設される被伝達部Ｄ１９３と、胴部Ｄ１９２の軸方向他側の外周面から径方向外方へ延設される本体部Ｄ１９４及び錘部Ｄ１９５とを備える。軸Ｄ１９１は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ）に沿う姿勢で配設され、上述したように、軸Ｄ１９１の一端は、胴部Ｄ１９２が背面部材Ｄ１３０の挿通孔Ｄ１３１ｃに挿通されることで、中間部材Ｄ１４０の軸支部Ｄ１４１ｃに軸支され、軸Ｄ１９１の他端は、迂回部材Ｄ２００の軸支部Ｄ２０１に軸支される。被伝達部Ｄ１９３は、転動部材Ｄ１７０（伝達部Ｄ１７３）から転動部材Ｄ１７０の変位（回転）が伝達される部位であり、背面部材Ｄ１３０における本体部Ｄ１３１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。上述したように、被伝達部Ｄ１９３の延設先端側（矢印Ｌ方向側）は、転動部材Ｄ１７０の伝達部Ｄ１７３の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設（上面視において重なる位置に配設）され、伝達部Ｄ１７３が下方（矢印Ｄ方向）へ変位（下降）されると、伝達部Ｄ１７３によって伝達部材Ｄ１９０の被伝達部Ｄ１９３が下方へ変位され（押し下げられ）、これにより、伝達部材Ｄ１９０が軸Ｄ１９１を中心として変位（回転）される（図１３２１から図１３２３参照）。ここで、伝達部材Ｄ１９０の被伝達部Ｄ１９３と転動部材Ｄ１７０の伝達部Ｄ１７３との間には、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において、所定の隙間が形成され、球の重量を受けた転動部材Ｄ１７０が下方（矢印Ｄ方向）へ変位（下降）される場合には、上述した所定の隙間を埋めた後に、転動部材Ｄ１７０の伝達部Ｄ１７３が伝達部材Ｄ１９０の被伝達部Ｄ１９３に当接可能とされる。即ち、転動部材Ｄ１７０は、上述した隙間を埋めるだけの変位（下降）をしなければ、伝達部材Ｄ１９０の被伝達部Ｄ１９３を下方へ押し下げることができない。

【３９４４】

これにより、転動部材Ｄ１７０の変位が比較的小さい場合には、転動部材Ｄ１７０の変位を変位部材Ｄ１８０へ伝達させないようにすることができる。よって、例えば、遊技機を叩いて転動部材Ｄ１７０を変位（下降）させることや、針金等の異物で転動部材Ｄ１７０を変位（下降）させようとする不正を成功し難くできる。本体部Ｄ１９４は、伝達部材Ｄ１９０の変位（回転）を軸支部材Ｄ２１０の連結ピンＤ２１３へ伝達するための部位であり、背面部材Ｄ１３０における本体部Ｄ１３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。本体部Ｄ１９４には、溝Ｄ１９４Ｌ，Ｄ１９４Ｒが形成され、これら溝Ｄ１９４Ｌ，Ｄ１９４Ｒには、軸支部材Ｄ２１０の連結ピンＤ２１３がそれぞれ摺動可能に挿通される。よって、転動部材Ｄ１７０の変位（回転）が伝達され、伝達部材Ｄ１９０が変位（回転）されると、伝達部材Ｄ１９０の挿通溝Ｄ１９４Ｌ，Ｄ１９４Ｒにおける内壁面により連結ピンＤ２１３が下方または上方へ変位される（押し下げ又は押し上げられる）。これにより、変位部材Ｄ１８０ユニットが変位（回転）され、変位部材Ｄ１８０が開放位置または閉鎖位置に配置される。溝Ｄ１９４Ｒは、軸Ｄ１９１方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）視において、溝の幅寸法（連結ピンＤ２１３が相対的に摺動変位する方向と直交する方向の寸法）が、連結ピンＤ２１３の直径と略同等または若干大きな寸法に設定され、軸Ｄ１９１を中心とする円弧と交差する方向に沿って直線状に延設される。よって、溝Ｄ１９４Ｒに挿通されている連結ピンＤ２１３は、伝達部材Ｄ１９０が変位（回転）されている間、溝Ｄ１９４Ｒの延設方向に沿う内壁面によって下方または上方へ変位される（押し下げ又は押し上げられる）。

【３９４５】

溝Ｄ１９４Ｌは、軸Ｄ１９１方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）視において、軸Ｄ１９１側に中心を有する円弧状に湾曲する形状に延設され、下方側の延設端部（矢印Ｄ方向側の端部、転動部材Ｄ１７０が初期位置（第１位置）に配置され、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態において、連結ピンＤ２１３が位置する側の端部）における溝の幅寸法が、連結ピンＤ２１３の直径と略同等または若干大きな寸法に設定され、上方側の延設端部（矢印Ｕ方向側の端部、転動部材Ｄ１７０が第２位置に配置され、変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置された状態において、連結ピンＤ２１３が位置する側の端部）へ向かうに従って溝の幅寸法が増加される。詳細には、溝Ｄ１９４Ｌの延設方向に沿う内壁面のうちの軸Ｄ１９１から遠い側の内壁面は、軸Ｄ１９１を中心とする円弧に沿った形状（軸Ｄ１９１を中心とする円形状を所定の中心角で分断した形状）とされ、軸Ｄ１９１に近い側の内壁面は、下方側の延設端部（矢印Ｄ方向側の端部）から上方側の延設端部（矢印Ｕ方向側の端部）へ向かうに従って軸Ｄ１９１からの距離が大きくされる円弧状に湾曲して形成される。なお、軸支部材Ｄ２１０は、軸Ｄ２１１に対して連結ピンＤ２１３が偏心されるため、連結ピンＤ２１３と伝達部材Ｄ１９０の軸Ｄ１９１との間の距離は、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態において最大とされ、変位部材Ｄ１８０が開放位置へ向けて変位されるに従って減少される。即ち、連結ピンＤ２１３は、下方（矢印Ｄ方向）へ変位された（押し下げられた）状態ほど、伝達部材Ｄ１９０の軸Ｄ１９１との間の距離が小さくされる。よって、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態（即ち、連結ピンＤ２１３が最も上方（矢印Ｕ方向）へ変位された（押し上げされた）状態、図１３２１参照）から伝達部材Ｄ１９０が変位（回転）される場合には、連結ピンＤ２１３は、溝Ｄ１９４Ｒの延設方向に沿う内壁面の両者から作用を受けない（当接されない）。

【３９４６】

一方、変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置された状態（即ち、連結ピンＤ２１３が最も下方（矢印Ｄ方向）へ変位された（押し下げられた）状態、図１３２３参照）から伝達部材Ｄ１９０が変位（回転）される場合には、連結ピンＤ２１３は、溝Ｄ１９４Ｌの延設方向に沿う内壁面のうちの軸Ｄ１９１に近い側の内壁面から作用を受け（当接され）、その作用により徐々に上方（矢印Ｕ方向）へ変位される（押し上げられる）。このように、連結ピンＤ２１３は、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態では、伝達部材Ｄ１９０が変位（回転）されても、溝Ｄ１９４Ｌの延設方向に沿う内壁面から作用を受けないため、下方へ変位されず（押し下げられず）、溝Ｄ１９４Ｌの上方側の延設端部（矢印Ｕ方向側の端部）に達してから（図１３２２参照）、その上方側の延設端部における内壁面によって下方へ変位される（押し下げられる）。これにより、一対の変位部材Ｄ１８０の動作態様（変位態様）を互いに異ならせることができる。即ち、一対の変位部材Ｄ１８０のうちの一方を停止させつつ他方のみを変位（回転）させる状態を形成できる。即ち、本実施形態では、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態では、連結ピンＤ２１３と溝Ｄ１９４Ｌの上方側の延設端部（矢印Ｕ方向側における端部、内壁面）との間に所定の間隔が形成される（図１３２１参照）。転動部材Ｄ１７０が球の重量を受けて初期位置（第１位置）から変位（回転）され、伝達部材Ｄ１９０の変位（回転）が開始されると、溝Ｄ１９４Ｒに挿通されている連結ピンＤ２１３は、溝Ｄ１９４Ｒの延設方向に沿う内壁面によって下方へ変位され（押し下げられ）、これにより、対応する変位部材Ｄ１８０（一対の変位部材Ｄ１８０のうちの一方）の閉鎖位置からの変位（回転）が開始される。一方、溝Ｄ１９４Ｌに挿通されている連結ピンＤ２１３は、溝Ｄ１９４Ｌの上方側の延設端部（矢印Ｕ方向側の延設端部、内壁面）に達するまでの間は、下方へ変位されず（押し下げられず）、これにより、対応する変位部材Ｄ１８０（一対の変位部材Ｄ１８０のうちの他方）が閉鎖位置に維持される。

【３９４７】

転動部材Ｄ１７０の初期位置（第１位置）からの変位（回転）に伴って、伝達部材Ｄ１９０が更に変位（回転）されると、溝Ｄ１９４Ｒに挿通されている連結ピンＤ２１３は、溝Ｄ１９４Ｒの延設方向に沿う内壁面によって引き続き下方へ変位され（押し下げられ）、これにより、対応する変位部材Ｄ１８０（一対の変位部材Ｄ１８０のうちの一方）の閉

鎖位置から開放位置への変位（回転）が継続される。一方、溝Ｄ１９４Ｌに挿通されている連結ピンＤ２１３は、溝Ｄ１９４Ｌの上方側の延設端部（矢印Ｕ方向側の端部、内壁面）に達すると（図１３２２参照）、その上方側の延設端部（内壁面）により下方へ変位され（押し下げられ）、これにより、対応する変位部材Ｄ１８０（一対の変位部材Ｄ１８０のうちの他方）の閉鎖位置からの変位が開始される。その後は、いずれの連結ピンＤ２１３も下方へ変位され（押し下げられ）、一対の変位部材Ｄ１８０が開放位置へ向けて変位（回転）され、転動部材Ｄ１７０が第２位置に達すると、一対の変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置される。このように、本実施形態では、一対の変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置から開放位置へ向けて変位（回転）を開始するタイミングを異ならせる（一方に対し他方を遅らせる）ことができる。これにより、変位部材Ｄ１８０の開放位置への変位（即ち、第６通路ＤＲｔ６への球の流入（入球））を期待する遊技者に対し、開放状態に変化を形成でき、遊技の興趣を高めることができる。錘部Ｄ１９５は、伝達部材Ｄ１９０の重心位置を偏心させるための部位であり、本体部Ｄ１９４の長手方向一端側から軸Ｄ１９１と反対側（矢印Ｒ方向側）へ向けて延設されると共に、内部に金属製（本実施形態では真鍮製）の錘が埋設される。

【３９４８】

伝達部材Ｄ１９０は、錘部Ｄ１９５の重量により、伝達部材Ｄ１９０全体としての重心位置が、軸Ｄ１９１よりも錘部Ｄ１９５側に位置（偏心）される。その結果、伝達部材Ｄ１９０は、錘部Ｄ１９５の重さ（重心位置の軸Ｄ１９１からの偏心）を利用して、初期位置（変位部材Ｄ１８０を閉鎖位置とする位置、図１３２１参照）に配置された姿勢の維持が可能とされると共に、初期位置から変位（回転）された後は、自重による初期位置への復帰（即ち、変位部材Ｄ１８０の閉鎖位置への復帰）が可能とされる。即ち、伝達部材Ｄ１９０は、被伝達部Ｄ１９３が転動部材Ｄ１７０の伝達部Ｄ１７３によって下方（矢印Ｄ方向）へ変位されて（押し下げられて）いない状態では、本体部Ｄ１９４が上方（矢印Ｕ方向）へ変位（上昇）され（背面視において、軸Ｄ１９１を中心として反時計回りに回転され）、初期位置に配置される（変位部材Ｄ１８０を閉鎖位置に配置させる）と共に、初期位置に維持される。これにより、伝達部材Ｄ１９０を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。迂回部材Ｄ２００は、背面部材Ｄ１３０の区画壁Ｄ１３４による区画領域よりも背面視において大きな外形を有する板状に形成され、区画壁Ｄ１３４の立設先端面（矢印Ｂ方向側の面）に配設されることで、区画壁Ｄ１３４と共に第８通路ＤＲｔ８を区画する。また、迂回部材Ｄ２００には、区画壁Ｄ１３４による区画領域よりも背面視において外方となる領域に、軸支部Ｄ２０１が形成される。次いで、図１３２１から図１３２３と図１３２４（ｃ）とを参照して、変位部材Ｄ１８０の開閉動作について説明する。図１３２１に示すように、流下口ＤＯＰｆｌから第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）へ球が流入（入球）されていない状態では、転動部材Ｄ１７０が初期位置（第１位置）に配置される。そのため、伝達部材Ｄ１９０は、転動部材Ｄ１７０から作用を受けず、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置される。

【３９４９】

この状態において、流下口ＤＯＰｆｌから第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）へ球（図示せず）が流入（入球）されると、かかる球は、一対の変位部材Ｄ１８０の対向間を通過（流下）し、転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２における長手方向他端側（軸Ｄ１７１と反対側、矢印Ｒ方向側）の上面（転動面）に落下された後、本体部Ｄ１７２の上面を長手方向一端側（軸Ｄ１７１側、矢印Ｌ方向側）へ向けて転動される。図１３２２に示すように、転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の上面（転動面）を球が転動する状態では、その球の重量を受けて、転動部材Ｄ１７０が第２位置へ向けて変位（回転）され、図１３２３に示すように、転動部材Ｄ１７０が更に変位（回転）されて第２位置に達すると、一対の変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置され、それら変位部材Ｄ１８０の対向間隔が最大に拡大される。転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の上面（転動面）を転動する球（図示せず）は、本体部Ｄ１７２の長手方向一端側（軸Ｄ１７１側、矢印Ｌ側）

から、中間部材Ｄ１４０の第６通路区画壁Ｄ１４６の転動部（上面が転動面とされる部位）へ転動（流入）され、開口Ｄ１３１ｄを介して、第８通路ＤＲｔ８へ転動（流入）される。その後、転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の上面（転動面）に球が存在しなくなると、転動部材Ｄ１７０が自重により初期位置（第１位置）へ復帰され、これに伴って、伝達部材Ｄ１９０が自重により初期位置へ復帰されることで、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置へ配置される（図１３２１参照）。このように、本実施形態では、転動部材Ｄ１７０（本体部Ｄ１７２）が軸Ｄ１７１を中心として回転可能に軸支され、第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）へ流入（入球）された球が、軸Ｄ１７１側（矢印Ｌ方向側）へ向けて転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の上面（転動面）を転動される。上述したように、転動部材Ｄ１７０は、長手方向他端側（軸Ｄ１７１が配設される側と反対側、矢印Ｒ方向側）を、上面視において変位部材Ｄ１８０と重なる位置（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間に入球（流下）された球を受け入れ（受け止め）可能な位置）に配設される。

【３９５０】

よって、第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）に流入（入球）した球を、転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の上面（転動面）に落下させることができる。ここで、例えば、本体部Ｄ１７２の上面（転動面）を転動する球の転動方向が、軸Ｄ１７１から離間する方向に設定される構造では、球が転動部材Ｄ１７０（本体部Ｄ１７２）を転動する初期段階では、球の重量が作用する位置（力点）と軸Ｄ１７１（支点）との距離が近いため、球が所定距離だけ転動して軸Ｄ１７１からの距離（力点と支点との間の距離）が確保されるまでの間は、錘部Ｄ１７４の重量に対抗することができず、球の重量によって転動部材Ｄ１７０を初期位置（第１位置）から変位（回転）させることができない。これに対し、本実施形態によれば、球が本体部Ｄ１７２の上面を転動する際に、その初期段階において、球の重量が作用する位置（力点）と軸Ｄ１７１（支点）との距離を確保して、錘部Ｄ１７４の影響を小さくできるので、球の重量によって転動部材Ｄ１７０を初期位置（第１位置）から変位（回転）させやすくできる。即ち、球が第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）に流入された直後に、転動部材Ｄ１７０（本体部Ｄ１７２）を初期位置（第１位置）から変位（回転）させ、変位部材Ｄ１８０の開放位置へ向けた変位（及び開放位置への配置）を速やかに行わせることができる。特に、第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）に流入された球を、転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の上面（転動面）に直接落下させることができるので、球の重量の作用のみでなく、球の落下する勢い（運動エネルギー）を利用して、転動部材Ｄ１７０（本体部Ｄ１７２）を初期位置（第１位置）から変位（回転）させることができる。この点においても、変位部材Ｄ１８０の開放位置へ向けた変位（及び開放位置への配置）を速やかに行わせることができる。よって、第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）への球の流下（入球）を見届けた遊技者に対し、その直後に変位部材Ｄ１８０の開放位置への変位を開始させることができ、テンポの良い演出を行うことができる。

【３９５１】

また、第３通路ＤＲｔ３上を複数の球が転動する場合に、第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）へ入球された第１の球と、その第１の球に後行する第２の球（第６通路ＤＲｔ６へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的小さい場合に、後行する第２の球を第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）に流入（入球）されやすくできる。転動部材Ｄ１７０は、その上面（転動面）を球が転動する方向が、軸Ｄ１７１へ近づく方向とされるので、転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の上面を球が転動するに従って、球の重量が作用する位置（力点）と軸Ｄ１７１（支点）との距離を徐々に短くして、錘部Ｄ１７４の影響を大きくできる。よって、転動部材Ｄ１７０を第２位置から初期位置（第１位置）へ向けて徐々に復帰させることができる。即ち、球の転動が進行するに従って、開放位置に配置されていた変位部材Ｄ１８０を閉鎖位置へ向けて徐々に変位（回転）させることができる。これにより、例えば、第３通路ＤＲｔ３上を他の球が往復動されている場合に、その他の球の第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）への流入（入球）が、変位部材Ｄ１８０が開放されている有利な状態（少

なくとも閉鎖位置に配置された状態よりも開放量が大きい状態）に間に合うか否かを遊技者に着目させ、遊技の興趣を高めることができる。更に、転動部材Ｄ１７０は、第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）に流入（入球）された球が転動部材Ｄ１７０に落下される場合に、落下された球を、転動部材Ｄ１７０の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における変位量が大きい側（軸Ｄ１７１から離間された側）で受け止めることができる。よって、落下された球の運動エネルギーを、転動部材Ｄ１７０の変位（回転）、即ち、錘部Ｄ１７４を上方へ持ち上げるためのエネルギーとして吸収（消費）できる。その結果、本体部Ｄ１７２の上面（転動面）に落下した球が上方へ跳ね上がることを抑制できる。その結果、球の重量を転動部材Ｄ１７０に安定して作用させ、変位部材Ｄ１８０の状態を安定させる（例えば、閉鎖位置へ向けて変位部材Ｄ１８０が一時的に変位（回転）されることを抑制）できる。

【３９５２】

また、第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）に流入（入球）した球を、転動部材Ｄ１７０とは別の部材（固定された非変位の部材、例えば、背面部材Ｄ１３０や中間部材Ｄ１４０の一部）に落下させる場合には、その別の部材の破損を招きやすくなるところ、上述のように、落下された球の運動エネルギーを、転動部材Ｄ１７０の変位により吸収（消費）できることで、球の衝突による転動部材Ｄ１７０やその転動部材Ｄ１７０を軸支する背面部材Ｄ１３０及び中間部材Ｄ１４０の破損を抑制できる。その結果、球の落下を許容できる分（球の落下高さの上限を緩やかとできる分）、設計の自由度を高めることができる。第６通路ＤＲｔ６の側壁（内側面）を形成する背面部材Ｄ１３０の本体部Ｄ１３１及び中間部材Ｄ１４０の本体部Ｄ１４１には、突部Ｄ１３１ｆ，Ｄ１４１ｇ（作用手段）が突設され、転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の上面（転動面）を転動する球に作用可能に形成される。即ち、突部Ｄ１３１ｆ，Ｄ１４１ｇは、所定間隔を隔てて対向配置される本体部Ｄ１３１，Ｄ１４１から第６通路ＤＲｔ６内へ向けて突設されると共に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って直線状に延設され、第６通路ＤＲｔ６における球の転動方向（転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の長手方向）に沿って所定間隔を隔てつつ複数が配設される。よって、球が第６通路ＤＲｔ６を通過する際には、転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の上面（転動面）を転動する場合だけでなく、転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の上面（転動面）から浮いた状態で移動する場合であっても、突部Ｄ１３１ｆ，Ｄ１４１ｇを球に当接させ、抵抗を付与することで、球の速度を低くすることができる。その結果、球が第６通路ＤＲｔ６（転動部材Ｄ１７０）を通過するのに要する時間を長くでき、その分、転動部材Ｄ１７０に球の重量が作用される時間（即ち、変位部材Ｄ１８０が少なくとも閉鎖位置よりも開放され、球が入球されやい状態）を維持し易く（長く）できる。

【３９５３】

この場合、突部Ｄ１３１ｆ，Ｄ１４１ｇは、第６通路ＤＲｔ６（転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２）を挟んだ両側に形成され、第６通路ＤＲｔ６における球の転動方向（転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の長手方向）に沿って千鳥状に配置されるので、球が第６通路ＤＲｔ６を通過する際に、球を突部Ｄ１３１ｆ，Ｄ１４１ｇに交互に当接させることができる。これにより、球に抵抗を付与するだけでなく、球の速度成分に横方向（転動方向に直交する方向）の速度成分を付加することができる（球の進路を、直進ではなく、ジグザグとできる）。よって、球が第６通路ＤＲｔ６を通過するのに要する時間を長くできる。従って、この点からも、転動部材Ｄ１７０に球の重量が作用される時間（即ち、変位部材Ｄ１８０が少なくとも閉鎖位置よりも開放され、球が入球されやい状態）を維持し易く（長く）できる。一方で、突部Ｄ１３１ｆ，Ｄ１４１ｇは、鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って延設されるので、鉛直方向へ移動する球には抵抗が付与され難くできる。よって、転動部材Ｄ１７０（本体部Ｄ１７２）の上面（転動面）から球が上方（矢印Ｕ方向）へ跳ね上がった場合には、その球を下方（転動面）へ速やかに落下させることができる。従って、球の上方への跳ね上がりに伴って、錘部Ｄ１７４の作用により転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２が上方へ変位された場合でも、かかる転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７

２に球の重量を速やかに作用させ、本体部Ｄ１７２を元の状態に速やかに復帰させることができる。その結果、転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２を球が通過する間は、本体部Ｄ１７２に球の重量を作用させ、変位部材Ｄ１８０が少なくとも閉鎖位置よりも開放され、球が入球されやい状態を維持し易くできる。転動部材Ｄ１７０は、本体部Ｄ１７２の上面（転動面）が平坦面として形成される。即ち、本体部Ｄ１７２の上面は、球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面として形成され、段差が非形成とされる。よって、本体部Ｄ１７２の上面を転動する球が上方（矢印Ｕ方向）へ跳ね上がることを抑制できる。従って、球の上方への跳ね上がりに伴って、錘部Ｄ１７４の作用により本体部Ｄ１７２が上方へ変位されることを未然に防止できる。

【３９５４】

以上のように、本実施形態によれば、変位部材Ｄ１８０が変位（回転）可能に形成され、その変位（回転）によって、第６通路ＤＲｔ６への球の流入（入球）のされやすさを変化させる構造において、変位部材Ｄ１８０は、第６通路ＤＲｔ６へ球が入球された場合に、第６通路ＤＲｔ６へ球が入球されやすくなる側（開放位置）へ変位されるので、第６通路ＤＲｔ６へ１の球が入球されれば、その球に後行する球（例えば、第３通路ＤＲｔ３をその長手方向に往復動する球、後続の球）を第６通路ＤＲｔ６へ入球されやすくできる。即ち、第６通路ＤＲｔ６へ第１の球が流入（入球）されれば、その第１の球の第６通路ＤＲｔ６への入球により変位部材Ｄ１８０が変位され、後行する第２の球（第１の球の後続となる第２の球）が第６通路ＤＲｔ６へ入球されやすい状態を形成でき、第２の球が第６通路ＤＲｔ６へ入球されれば、その第２の球の第６通路ＤＲｔ６への入球により変位部材Ｄ１８０が変位され、後行する第３の球（第２の球の後続となる第３の球）が第６通路ＤＲｔ６へ入球されやすい状態を形成でき、第３の球の以降も、これらの態様を繰り返すことができる。よって、第６通路ＤＲｔ６への１の球の流入（入球）により、第６通路ＤＲｔ６への球の入球の連鎖が発生することを遊技者に期待させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。この場合、変位部材Ｄ１８０の球が入球されやすくなる側（開放位置）への変位は、第６通路ＤＲｔ６に流入（入球）された球の重量を利用して行われる。よって、変位部材Ｄ１８０を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。特に、本実施形態では、第６通路ＤＲｔ６の球の転動面を転動部材Ｄ１７０により形成し、転動する球の重量の作用により転動部材Ｄ１７０が変位（回転）される構成であるので、球の重量を利用できる時間を確保できる。その結果、第６通路ＤＲｔ６へ球が流入（入球）されやすくされた状態を維持しやすくできる。

【３９５５】

次いで、図１３２５を参照して、第６９実施形態について説明する。第６８実施形態では、変位部材Ｄ１８０が外部から強制的に開放可能とされたが、第６９実施形態の変位部材Ｄ１８０は、外部から強制的に開放されることを規制可能とされる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１３２５（ａ）及び図１３２５（ｂ）は、第６９実施形態における下側フレームＤ２０８６ｂの断面図であり、図１３１７のＭＤＣＸＩＩａ－ＭＤＣＸＩＩａ線における断面に対応する。なお、図１３２５（ａ）では、転動部材Ｄ１７０が初期位置（第１位置）に配置され、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態が、図１３２５（ｂ）では、転動部材Ｄ１７０が第２位置に配置され、変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置された状態が、それぞれ図示される。図１３２５に示すように、伝達部材Ｄ２１９０は、係合部Ｄ２１９６を備える。なお、伝達部材Ｄ２１９０は、第６８実施形態における伝達部材Ｄ１９０に対し、係合部Ｄ２１９６を更に備える点のみで相違し、その他の構成は同一である。係合部Ｄ２１９６は、転動部材Ｄ１７０の初期位置（第１位置）から第２位置への変位（回転）を許容し、且つ、転動部材Ｄ１７０が初期値（第１位置）に配置された状態において、閉鎖位置にある変位部材Ｄ１８０が開放位置へ向けて変位（回転）されることを規制するための部位であり、被伝達部Ｄ１９３の上面（矢印Ｕ方向側の面）から立設され、転動部材Ｄ１７０の伝達部Ｄ１７３の延設先端（矢印Ｒ方向側の端部）に外面（軸Ｄ１９１と反対側の面）を対面

させて配設される。係合部Ｄ２１９６の外面（軸Ｄ１９１と反対側の面）は、転動部材Ｄ１７０が軸Ｄ１７１を中心として回転される際の伝達部Ｄ１７３の延設先端（矢印Ｒ方向側の端部）の変位軌跡と交差しない形状（変位軌跡に接する形状、又は、変位軌跡との間に隙間を有する形状）に形成される。よって、転動部材Ｄ１７０の初期位置（第１位置）から第２位置への変位（回転）が許容される（図１３２５（ｂ）参照）。

【３９５６】

よって、第６通路ＤＲｔ６へ球が流入（入球）され、その球が転動部材Ｄ１７０の本体部Ｄ１７２の上面を転動する際には、その球の重量を利用して、転動部材Ｄ１７０を第２位置へ変位させることができる。その結果、転動部材Ｄ１７０の伝達部Ｄ１７３により伝達部材Ｄ２１９０の被伝達部Ｄ１９３を下方へ変位させ（押し下げ）、変位部材Ｄ１８０を開放位置へ変位（回転）させることができる。また、係合部Ｄ２１９６の外面（軸Ｄ１９１と反対側の面）は、転動部材Ｄ１７０が初期位置（第１位置）に配置され、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態において、伝達部材Ｄ２１９０が正面視反時計回り（図１３２５（ａ）左回り、即ち、開放位置に配置された変位部材Ｄ１８０が開放位置へ向けて変位される方向）の回転を規制可能な形状に形成される。具体的には、伝達部材Ｄ２１９０が正面視反時計回り（図１３２５（ａ）左回り）に回転され、係合部Ｄ２１９６の外面（軸Ｄ１９１と反対側の面）が、転動部材Ｄ１７０の伝達部Ｄ１７３の延設先端（矢印Ｒ方向側の端部）に当接して押圧する際に、その伝達部Ｄ１７３の延設先端が軸Ｄ１７１へ向かう方向へ押圧される（伝達部Ｄ１７３の延設先端に係合部Ｄ２１９６から作用される力の延長線上に軸Ｄ１７１が位置される）。よって、転動部材Ｄ１７０を変位（回転）させるための力成分が形成されず、転動部材Ｄ１７０が初期位置（第１位置）に維持される（回転不能とされる）ことで、伝達部材Ｄ２１９０の正面視反時計回り（図１３２５（ａ）左回り）の回転が規制される（図１３２５（ａ）参照）。即ち、変位部材Ｄ１８０の閉鎖位置から開放位置へ向けての変位（回転）が規制される。このように、本実施形態によれば、転動部材Ｄ１７０が初期位置（第１位置）に配置された状態（即ち、球の重量が作用されていない状態）では、変位部材Ｄ１８０の閉鎖位置から開放位置へ向けた変位（回転）を規制することができる。即ち、例えば、針金等の異物を挿入して、閉鎖位置にある変位部材Ｄ１８０を、開放位置へ向けて強制的に変位させる不正（第６通路ＤＲｔ６へ球が流入（入球）しやすくする不正）を抑制できる。

【３９５７】

この場合、本実施形態では、転動部材Ｄ１７０を利用する（転動部材Ｄ１７０の伝達部Ｄ１７３に伝達部材Ｄ２１９０の係合部Ｄ２１９６を係合させる）ことで、変位部材Ｄ１８０の閉鎖位置から開放位置へ向けた変位（回転）が規制される。よって、変位部材Ｄ１８０が強制的に変位（回転）されることを規制するための部品を別途設ける必要がなく、伝達部材Ｄ１９０を流用することができるので、その分、変位部材Ｄ１８０を強制的に変位させる不正を抑制するための構造を簡素化できる。次いで、図１３２６を参照して、第７０実施形態について説明する。第６８実施形態では、転動部材Ｄ１７０を転動する球の転動方向が軸Ｄ１７１へ近づく方向とされたが、第７０実施形態の転動部材Ｄ３１７０は、球の転動方向が軸Ｄ３１７１から遠ざかる（離間される）方向とされる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１３２６（ａ）及び図１３２６（ｂ）は、第７０実施形態における下側フレームＤ３０８６ｂの部分拡大断面図であり、図１３１７のＭＤＣＸＩＩａ－ＭＤＣＸＩＩａ線における断面に対応する。なお、図１３２６（ａ）では、転動部材Ｄ１７０が初期位置（第１位置）に配置され、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態が、図１３２６（ｂ）では、転動部材Ｄ１７０が第２位置に配置され、変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置された状態が、それぞれ図示される。図１３２６に示すように、転動部材Ｄ３１７０は、軸Ｄ３１７１と、その軸Ｄ３１７１が長手方向他端側（矢印Ｒ方向側）に配設される長尺板状の本体部Ｄ３１７２と、その本体部Ｄ３１７２の長手方向他端側（軸Ｄ３１７１が配設される側）に配設される錘部Ｄ３１７４と、その錘部Ｄ３１７４を挟んで本体部Ｄ３１７２の反対側に配設される伝達部Ｄ３１７３とを備え、背面部材Ｄ１３０と中間部材Ｄ１４０との間に軸Ｄ３

１７１を中心として回転可能に配設される。
【３９５８】
なお、転動部材Ｄ３１７０の各部Ｄ３１７１～Ｄ３１７４は、第６８実施形態における転動部材Ｄ１７０の各部Ｄ１７１～Ｄ１７４に対し、機能は実質的に同一であり、配置のみが相違する。また、伝達部材Ｄ３１９０は、第６８実施形態における伝達部材Ｄ３１９０に対し、被伝達部Ｄ３１９３の向き（延設方向）のみが相違し、その他の構成は同一である。軸Ｄ３１７１は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿う姿勢で配設され、背面部材Ｄ１３０と中間部材Ｄ１４０とに形成される軸支部（図示せず）に軸支される。よって、軸Ｄ３１７１を中心に転動部材Ｄ３１７０が変位（回転）されることで、本体部Ｄ３１７２は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位（昇降）される。本体部Ｄ３１７２は、その上面が第６通路ＤＲｔ６における球の転動面を形成する部位であり、長手方向一端側（軸Ｄ３１７１が配設される側と反対側、矢印Ｌ方向側）を、中間部材Ｄ１４０の第６通路区画壁Ｄ１４６の転動部（上面が転動面とされる部位）に並設させると共に、長手方向他端側（軸Ｄ３１７１が配設される側、矢印Ｒ方向側）を、上面視において変位部材Ｄ１８０と重なる位置（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間に入球（流下）された球を受け入れ（受け止め）可能な位置）に配設される。本体部Ｄ３１７２は、第２位置に配置された状態（姿勢）では、その長手方向一端側（軸Ｄ３１７１が配設される側と反対側、矢印Ｌ方向側）の上面が、中間部材Ｄ１４０の第６通路区画壁Ｄ１４６の転動部（上面が転動面とされる部位）の上面と略同一の高さ位置または若干上方側（矢印Ｕ方向側）となる高さ位置に配置される。本体部Ｄ３１７２の上面（転動面）は、平坦面として形成される。よって、転動する球が上方（矢印Ｕ方向）へ跳ね上がることを抑制できる。従って、球の上方への跳ね上がりに伴って、錘部Ｄ３１７４の作用により本体部Ｄ３１７２が上方へ変位されることを未然に防止できる。
【３９５９】
なお、本体部Ｄ３１７２の上面は、平坦面（軸Ｄ３１７１に直交する平面で切断した断面が断面直線）である必要はなく、段差が非形成であれば足り、球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面（曲線どうし又は曲線と直線とが滑らかに連なる断面形状、例えば、正弦波（正弦曲線）形状）として形成されていても良い。錘部Ｄ３１７４は、転動部材Ｄ３１７０の重心位置を偏心させるための部位であり、本体部Ｄ３１７２の長手方向他端側（軸Ｄ３１７１が配設される側）から本体部Ｄ３１７２の延設方向と反対側（矢印Ｒ方向側）へ向けて延設されると共に、内部に金属製（本実施形態では真鍮製）の錘が埋設される。伝達部Ｄ３１７３は、転動部材Ｄ３１７０の変位（回転）を伝達部材Ｄ３１９０へ伝達するための部位であり、錘部Ｄ３１７４の延設方向端部（矢印Ｒ方向側の端部）から軸Ｄ３１７１と反対側（矢印Ｒ方向側）へ向けて更に延設される。伝達部Ｄ３１７３の延設先端側（矢印Ｒ方向側）は、伝達部材Ｄ３１９０の被伝達部Ｄ３１９３の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設（上面視において重なる位置に配設）される。よって、転動部材Ｄ３１７０がその上面を転動する球の重量によって軸Ｄ３１７１を中心に変位（回転）され、伝達部Ｄ３１７３が上方（矢印Ｕ方向）へ変位（上昇）されると、伝達部Ｄ３１７３によって伝達部材Ｄ３１９０の被伝達部Ｄ３１９３が上方へ変位され（押し上げられ）、これにより、伝達部材Ｄ３１９０が軸Ｄ３１９１を中心として変位（回転）される。その結果、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置から開放位置へ変位される。なお、本実施形態では、伝達部Ｄ３１７３から被伝達部Ｄ３１９３へ向けて突起が突設（立設）される。但し、被伝達部Ｄ３１９３から伝達部Ｄ３１７３へ向けて突起が突設（立設）されても良い。即ち、転動部材Ｄ３１７０の変位（回転）が、伝達部Ｄ３１７３及び被伝達部Ｄ３１９３を介して、伝達部材Ｄ３１９０に伝達可能とされれば足りる。
【３９６０】
転動部材Ｄ３１７０（本体部Ｄ３１７２）に球の重量が作用されていない無負荷状態（本体部Ｄ３１７２上を球が転動していない状態）では、転動部材Ｄ３１７０全体としての重心位置が、軸Ｄ３１７１よりも錘部Ｄ３１７４（及び伝達部Ｄ３１７３）側に位置（偏心）される。その結果、転動部材Ｄ３１７０は、錘部Ｄ３１７４（及び伝達部Ｄ３１７３

）の重さ（重心位置の軸Ｄ３１７１からの偏心）を利用して、無負荷状態では、初期位置（第１位置）に配置された姿勢の維持が可能とされると共に、初期位置から変位（回転）された後は、自重による初期位置への復帰が可能とされる（図１３２６（ａ）参照）。即ち、転動部材Ｄ３１７０は、無負荷状態（本体部Ｄ３１７２上に球の重量が作用されない状態）では、本体部Ｄ３１７２が上方（矢印Ｕ方向）へ変位（上昇）され（正面視において、軸Ｄ３１７１を中心として時計回りに回転され）、初期位置（第１位置）に配置されると共に、初期位置（第１位置）に維持される。これにより、転動部材Ｄ３１７０を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。一方、転動部材Ｄ３１７０の本体部Ｄ３１７２上を球が転動する際には、その球の重量により、転動部材Ｄ３１７０全体としての重心位置が本体部Ｄ３１７２側（軸Ｄ３１７１を挟んで錘部Ｄ３１７４と反対側）に位置（偏心）される。これにより、転動部材Ｄ３１７０は、本体部Ｄ３１７２が下方（矢印Ｄ方向）へ変位（下降）され（正面視において、軸Ｄ３１７１を中心として反時計回りに回転され）、第２位置に配置される。なお、転動部材Ｄ３１７０の第１位置（初期位置）は、本体部Ｄ３１７２の長手方向一端側（矢印Ｌ方向側）の下面（矢印Ｄ方向側の面）が、中間部材Ｄ１４０から突出されるストッパ部に当接されることで規定される。即ち、転動部材Ｄ３１７０は、本体部Ｄ３１７２がストッパ部に当接されることで、本体部Ｄ３１７２の下方への変位（軸Ｄ３１７１を中心とする正面視反時計回りの回転）が規制され、第１位置（初期位置）に配置される（図１３２６（ａ）参照）。

【３９６１】

一方、転動部材Ｄ３１７０の第２位置は、錘部Ｄ３１７４の下面（矢印Ｄ方向側の面）が、中間部材Ｄ１４０から突出されるストッパ部に当接されることで規定される。即ち、転動部材Ｄ３１７０は、錘部Ｄ３１７４がストッパ部に当接されることで、本体部Ｄ３１７２の上方への変位（軸Ｄ３１７１を中心とする正面視反時計回りの回転）が規制され、第２位置に配置される（図１３２６（ｂ）参照）。転動部材Ｄ３１７０は、第１位置に配置された状態では、本体部Ｄ３１７２の上面（転動面）が、長手方向他端側から長手方向一端側へ向けて下降傾斜され、第２位置に配置された状態においても、本体部Ｄ３１７２の上面（転動面）が、長手方向他端側から長手方向一端側へ向けて下降傾斜される。よって、転動部材Ｄ３１７０（本体部Ｄ３１７２）上の球を開口Ｄ１３１ｄ（第８通路ＤＲｔ８）へ向けて確実に転動させることができる。このように、転動部材Ｄ３１７０は、本体部Ｄ３１７２の上面（転動面）の下降傾斜を利用して、球を転動させるところ、転動部材Ｄ３１７０は、軸Ｄ３１７１を中心として回転可能に軸支され、本実施形態では、本体部Ｄ３１７２の上面の水平面に対する下降傾斜の角度は、球が転動されている状態（球の重量を受けている状態）における下降傾斜の角度が、球が非転動の状態（球の重量を受けていない無負荷状態）における下降傾斜の角度よりも大きくされる。即ち、本実施形態では、第６通路ＤＲｔ６へ流入（入球）した球は、本体部Ｄ３１７２の上面（転動面）であって、軸Ｄ３１７１の近傍となる位置に落下され、本体部Ｄ３１７２の上面を軸Ｄ３１７１から離間される方向（遠ざかる方向）へ向けて転動される。これにより、球が転動部材Ｄ３１７０の本体部Ｄ３１７２の上面（転動面）を転動する初期段階では、球の重量が作用する位置（力点）と軸Ｄ３１７１（支点）との距離を短くし、錘部Ｄ３１７４の重量を支配的としておき、球が本体部Ｄ３１７２の上面を転動するに従って、軸Ｄ１９１からの距離（力点と支点との間の距離）を徐々に大きく（長く）し、錘部Ｄ１７４の重量に対抗させることができる。その結果、転動部材Ｄ３１７０を初期位置（第１位置）から第２位置へ徐々に変位（回転）させることができる。

【３９６２】

即ち、球の転動が進行するに従って、変位部材Ｄ１８０を閉鎖位置から開放位置へ徐々に変位（回転）させ、その開放量（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間隔）を徐々に増加させることができる。これにより、例えば、第２の球が第３通路ＤＲｔ３を往復動する場合に、その第２の球が第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）へ流入（入球）する期待を徐々に高まらせることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、第

６通路ＤＲｔ６へ入球された第１の球と、その第１の球に後行する第２の球（第６通路ＤＲｔ６へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的大きい場合でも、後行する第２の球を第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）に流入（入球）させやすくできる。一方で、転動部材Ｄ３１７０の上面（転動面）を球が転動する方向が、軸Ｄ１７１から遠ざかる（離間する）方向とされることで、少なくとも球が本体部Ｄ３１７２の終端（長手方向一端側、矢印Ｌ方向側の端部）に達した際には、転動部材Ｄ３１７０が第２位置に配置された状態とされる。即ち、本体部Ｄ３１７２の上面（転動面）から中間部材Ｄ１４０の第６通路区画壁Ｄ１４６の転動部へ球が転動（流入）される直前の状態では、軸Ｄ１９１からの距離（力点と支点との間の距離）が最大とされ、球の重量が本体部Ｄ３１７２に最大に作用されていたところ、本体部Ｄ３１７２の上面から第６通路区画壁Ｄ１４６の転動部へ球が転動（流入）されると、球の重量の作用が瞬間的になくなり、錘部Ｄ３１７４の作用のみとなる。そのため、転動部材Ｄ３１７０が第２位置から初期位置（第１位置）へ最大の速度で復帰させ、開放位置に配置されていた変位部材Ｄ１８０を即座に閉鎖位置に配置させることができる。よって、テンポの良い演出を行うことができる。また、第２の球の第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）への流入（入球）が、変位部材Ｄ１８０が開放位置へ向けて徐々に変位（回転）されている間に合うか否かを遊技者に着目させ、遊技の興趣を高めることができる。

【３９６３】

なお、本実施形態の転動部材Ｄ３１７０は、本体部Ｄ３１７２の上面（転動面）を転動する球が１球とされる場合には、その球が本体部Ｄ３１７２の長手方向一端側（矢印Ｌ方向側の端部）へ向けて転動されるに従って転動部材Ｄ３１７０が初期位置（第１位置）から第２位置へ向けて徐々に変位（回転）され、球が本体部Ｄ３１７２の長手方向一端側（矢印Ｌ方向側の端部）に達した際には（少なくとも球が中間部材Ｄ１４０の第６通路区画壁Ｄ１４６へ転動（流入）する前に）、転動部材Ｄ３１７０が第２位置に配置されるように構成される。次いで、図１３２７を参照して、第７１実施形態について説明する。第６８実施形態では、一対の変位部材Ｄ１８０から流出口ＤＯＰｏｕｔまでの経路（第６通路ＤＲｔ６及び第８通路ＤＲｔ８により形成される通路）中に転動部材Ｄ１７０のみが配設されたが、第７１実施形態における一対の変位部材Ｄ１８０から流出口ＤＯＰｏｕｔまでの経路（第６通路ＤＲｔ６及び第８通路ＤＲｔ８により形成される通路）中には、転動部材Ｄ１７０及び第２転動部材Ｄ４２２０が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１３２７（ａ）及び図１３２７（ｂ）は、第７１実施形態における下側フレームＤ４０８６ｂの部分拡大背面図であり、軸Ｄ４２２１に直交する平面で区画壁Ｄ４１３４及び第２転動部材Ｄ４２２０を切断した状態が図示される。なお、図１３２７（ａ）では、第２転動部材Ｄ４２２０が初期位置（第１位置）に配置され、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態が、図１３２７（ｂ）では、第２転動部材Ｄ４２２０が第２位置に配置され、変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置された状態が、それぞれ図示される。図１３２７に示すように、背面部材Ｄ４１３０は、その背面から立設される区画壁Ｄ４１３４を備える。区画壁Ｄ４１３４は、本体部Ｄ１３１、迂回部材Ｄ２００及び第２転動部材Ｄ４２２０と共に第８通路ＤＲｔ８を区画する。即ち、本体部Ｄ１３１に迂回部材Ｄ２００が対向配置され、その対向間であって区画壁Ｄ４１３４と第２転動部材Ｄ４２２０により区画された領域が第８通路ＤＲｔ８とされる。

【３９６４】

第２転動部材Ｄ４２２０は、軸Ｄ４２２１と、その軸Ｄ４２２１が長手方向一端側（矢印Ｌ方向側）に配設される長尺板状の本体部Ｄ４２２２と、その本体部Ｄ４２２２の長手方向一端側（軸Ｄ４２２１が配設される側）に配設される錘部Ｄ４２２４と、その錘部Ｄ４２２４を挟んで本体部Ｄ４２２２の反対側に配設される伝達部Ｄ４２２３とを備え、背面部材Ｄ４１３０と迂回部材Ｄ２００との間に軸Ｄ４２２１を中心として回転可能に配設される。なお、第２転動部材Ｄ４２２０の各部Ｄ４２２１～Ｄ４２２４は、第６８実施形態における転動部材Ｄ１７０の各部Ｄ１７１～Ｄ１７４に対し、機能は実質的に同一であ

り、配置のみが相違する。また、背面部材Ｄ４１３０の区画壁Ｄ４１３４は、第６８実施形態における区画壁Ｄ１３４に対し、球の転動面を形成する壁部の一部が省略される（第２転動部材Ｄ４２２０の本体部Ｄ４２２２に置き換えられる）点で相違し、その他の構成は同一である。軸Ｄ４２２１は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿う姿勢で配設され、背面部材Ｄ４１３０と迂回部材Ｄ２００とに形成される軸支部（図示せず）に軸支される。よって、軸Ｄ４２２１を中心に第２転動部材Ｄ４２２０が変位（回転）されることで、本体部Ｄ４２２２は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位（昇降）される。本体部Ｄ４２２２は、その上面が第８通路ＤＲｔ８における球の転動面を形成する部位であり、長手方向一端側（軸Ｄ４２２１が配設される側、矢印Ｌ方向側）を、開口Ｄ１３１ｅへ球を転動させる区画壁Ｄ４１３４の転動部（上面が転動面となる部位）に並設させると共に、長手方向他端側（軸Ｄ４２２１が配設される側と反対側、矢印Ｒ方向側）を、開口Ｄ１３１ｄの下流側（開口Ｄ１３１ｄから流下する球を受け入れ（受け取り）可能な位置）に配設される。本体部Ｄ４２２２は、初期位置（第１位置）から第２位置までのいずれの状態（姿勢）にあっても、その長手方向一端側（軸Ｄ４２２１が配設される側、矢印Ｌ方向側）の上面が、開口Ｄ１３１ｅへ球を転動させる区画壁Ｄ４１３４の転動部（上面が転動面となる部位）の上面と略同一の高さ位置または若干上方側（矢印Ｕ方向側）となる高さ位置に配置される。

【３９６５】

軸Ｄ４２２１は、本体部Ｄ４２２２の内部に埋設され、本体部Ｄ４２２２の上面（転動面）は、軸Ｄ４２２１を越える位置まで形成される。即ち、本体部Ｄ４２２２の上面を転動する球は、軸Ｄ４２２１の上方側（矢印Ｕ方向側）を通過した後、開口Ｄ１３１ｅへ球を転動させる区画壁Ｄ４１３４の転動部へ転動（流入）される。錘部Ｄ４２２４は、第２転動部材Ｄ４２２０の重心位置を偏心させるための部位であり、本体部Ｄ４２２２の長手方向一端側（軸Ｄ４２２１が配設される側）から本体部Ｄ４２２２の延設方向と反対側（矢印Ｌ方向側）へ向けて延設されると共に、内部に金属製（本実施形態では真鍮製）の錘が埋設される。伝達部Ｄ４２２３は、第２転動部材Ｄ４２２０の変位（回転）を伝達部材Ｄ１９０へ伝達するための部位であり、錘部Ｄ４２２４の延設方向端部（矢印Ｒ方向側の端部）から伝達部材Ｄ１９０（錘部Ｄ１９５）へ向けて延設される。伝達部Ｄ４２２３の延設先端側（矢印Ｕ方向側）は、伝達部材Ｄ１９０の錘部Ｄ１９５の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設（上面視において重なる位置に配設）される。よって、第２転動部材Ｄ４２２０がその上面を転動する球の重量によって軸Ｄ４２２１を中心に変位（回転）され、伝達部Ｄ４２２３が上方（矢印Ｕ方向）へ変位（上昇）されると、伝達部Ｄ４２２３によって伝達部材Ｄ１９０の錘部Ｄ１９５が上方へ変位され（押し上げられ）、これにより、伝達部材Ｄ１９０が軸Ｄ１９１を中心として変位（回転）される。その結果、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置から開放位置へ変位される。

【３９６６】

第２転動部材Ｄ４２２０（本体部Ｄ４２２２）に球の重量が作用されていない無負荷状態（本体部Ｄ４２２２上を球が転動していない状態）では、第２転動部材Ｄ４２２０全体としての重心位置が、軸Ｄ４２２１よりも錘部Ｄ４２２４（及び伝達部Ｄ４２２３）側に位置（偏心）される。その結果、第２転動部材Ｄ４２２０は、錘部Ｄ４２２４（及び伝達部Ｄ４２２３）の重さ（重心位置の軸Ｄ４２２１からの偏心）を利用して、無負荷状態では、初期位置（第１位置）に配置された姿勢の維持が可能とされると共に、初期位置から変位（回転）された後は、自重による初期位置（第１位置）への復帰が可能とされる（図１３２７（ａ）参照）。即ち、第２転動部材Ｄ４２２０は、無負荷状態（本体部Ｄ４２２２上に球の重量が作用されない状態）では、本体部Ｄ４２２２が上方（矢印Ｕ方向）へ変位（上昇）され（正面視において、軸Ｄ４２２１を中心として反時計回りに回転され）、初期位置（第１位置）に配置されると共に、初期位置（第１位置）に維持される。これにより、第２転動部材Ｄ４２２０を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。一方、第２転動部材Ｄ４２２０の本体部Ｄ４２２２上を球が転動する際には、その球の重量により、第２

転動部材Ｄ４２２０全体としての重心位置が本体部Ｄ４２２２側（軸Ｄ４２２１を挟んで錘部Ｄ４２２４と反対側）に位置（偏心）される。これにより、第２転動部材Ｄ４２２０は、本体部Ｄ４２２２が下方（矢印Ｄ方向）へ変位（下降）され（正面視において、軸Ｄ４２２１を中心として時計回りに回転され）、第２位置に配置される。なお、第２転動部材Ｄ４２２０の第１位置（初期位置）は、本体部Ｄ４２２２の長手方向一端側（矢印Ｌ方向側）の端面（矢印Ｌ方向側の面）が、第２転動部材Ｄ４２２０の第２位置は、本体部Ｄ４２２２の長手方向他端側（矢印Ｒ方向側）の下面（矢印Ｄ方向側の面）が、それぞれ区画壁Ｄ４１３４に当接されることで規定される。

【３９６７】

第２転動部材Ｄ４２２０は、第１位置に配置された状態では、本体部Ｄ４２２２の上面（転動面）が、長手方向他端側から長手方向一端側へ向けて下降傾斜され、第２位置に配置された状態においても、本体部Ｄ４２２２の上面（転動面）が、長手方向他端側から長手方向一端側へ向けて下降傾斜される。よって、第２転動部材Ｄ４２２０（本体部Ｄ４２２２）上の球を開口Ｄ１３１ｅへ向けて確実に転動させることができる。このように、本実施形態によれば、第６通路ＤＲｔ６に転動部材Ｄ１７０が配設されると共に、その第６通路ＤＲｔ６の下流となる第８通路ＤＲｔ８に第２転動部材Ｄ４２２０が配設される。よって、第６８実施形態と比較して、経路（通路、即ち、一対の変位部材Ｄ１８０から流出口ＤＯＰｏｕｔまでの区間）の長さが同一であっても、第２転動部材Ｄ４２２０が配設される分、球の重量を利用できる区間を確保（長く）できる。その結果、変位部材Ｄ１８０が開放位置へ変位された状態（変位部材Ｄ１８０が少なくとも閉鎖位置よりも開放され、球が入球されやすくされた状態）を維持（長く）しやすくできる。ここで、１の部材（転動部材Ｄ１７０（本体部Ｄ１７２））の長手方向寸法（上面（転動面）の長さ）を延長して、球の重量を利用できる区間を確保（長く）する構成では、下側フレームＤ８６ｂの限られたスペース（幅方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）寸法）に、長手方向寸法を延長した転動部材Ｄ１７０を配設することが困難となる。一対の変位部材Ｄ１８０の配設位置を下側フレームＤ８６ｂの幅方向一側（矢印Ｌ方向側）に偏らせれば、その分、転動部材Ｄ１７０（本体部Ｄ１７２）の長手方向寸法（上面（転動面）の長さ）を延長することは可能であるが、その延長できる長さには限界がある。また、第３通路ＤＲｔ３を球が往復動可能な形状とすることができず、遊技の興趣が低下する。

【３９６８】

これに対し、本実施形態によれば、複数の部材（本実施形態では、転動部材Ｄ１７０及び第２転動部材Ｄ４２２０）を配設して、球の重量を利用できる区間を確保（長く）する構成であるので、下側フレームＤ４０８６ｂの限られたスペースを有効に活用して、球の重量を利用できる区間を十分に確保（長く）できる。また、第３通路ＤＲｔ３を球が往復動可能な形状とでき、遊技の興趣を向上できる。即ち、転動部材Ｄ１７０の背面側（矢印Ｂ方向側）に第２転動部材Ｄ４２２０を配設し、これらを前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に重ねる構成であるので、下側フレームＤ４０８６ｂのデッドスペースとなる前後方向の厚みを有効に活用して、転動部材Ｄ１７０及び第２転動部材Ｄ４２２０により、球の重量を利用できる区間を確保（長く）できる。また、このように、球の重量を利用できる区間を確保（長く）しつつ、一対の変位部材Ｄ１８０を下側フレームＤ４０８６ｂの幅方向（矢印Ｌ－Ｒ）中央に配設できるので、第３通路ＤＲｔ３を球が往復動可能な形状（幅方向中央へ向けて下降傾斜する形状）とでき、遊技の興趣を向上できる。経路（通路、即ち、一対の変位部材Ｄ１８０から流出口ＤＯＰｏｕｔまでの区間）に１の部材（転動部材Ｄ１７０）のみが配設される構成では、その経路を１の球が通過する間に変位部材Ｄ１８０の所定の変位（球の重量により閉鎖位置から開放位置へ配置され、球の通過後に閉鎖位置へ復帰される変位態様）が１回形成されるのみであるが、複数の部材（転動部材Ｄ１７０及び第２転動部材Ｄ４２２０）が経路（通路）に配設される構成であれば、その経路を１の球が通過する間に変位部材Ｄ１８０の上述した所定の変位を複数回（本実施形態では２回）形成できる。変位部材Ｄ１８０の開放と閉鎖を繰り返されることで、第６通路ＤＲｔ６への球の流入（入球）を期待する遊技者に、変位部材Ｄ１８０の変位状態と第３通路ＤＲｔ

３上の他の球との関係を着目させ、遊技の興趣を向上できる。
【３９６９】
　また、経路（通路、即ち、一対の変位部材Ｄ１８０から流出口ＤＯＰｏｕｔまでの区間）に１の部材（転動部材Ｄ１７０）のみが配設される構成では、その経路を複数（２以上）の球が通過しても、変位部材Ｄ１８０の変位態様は１通り（即ち、球の重量により閉鎖位置から開放位置へ配置され、球の通過後に閉鎖位置へ復帰される変位態様）のみであるが、複数の部材（転動部材Ｄ１７０及び第２転動部材Ｄ４２２０）が経路（通路）に配設される構成であれば、その経路を複数の球が通過する間に形成できる変位部材Ｄ１８０の変位態様を複数通りとできる。即ち、転動部材Ｄ１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０の一方と他方とに球の重量が作用するタイミング（球が転動するタイミング）の組み合わせにより、変位部材Ｄ１８０の変位態様を多様とできる。その結果、意外性のある演出を行うことができる。転動部材Ｄ１７０の伝達部Ｄ１７３は、伝達部材Ｄ１９０における被伝達部Ｄ１９３の上方側（矢印Ｕ方向側）に位置し、本体部Ｄ１７２に球の重量が作用した場合には、被伝達部Ｄ１９３を下方へ変位させる（押し下げる）。第２転動部材Ｄ４２２０の伝達部Ｄ４２２３は、伝達部材Ｄ１９０における錘部Ｄ１９５の下方側（矢印Ｄ方向側）に位置し、本体部Ｄ４２２２に球の重量が作用した場合には、錘部Ｄ１９５を上方へ変位させる（押し上げる）。即ち、転動部材Ｄ１７０及び第２転動部材Ｄ４２２０が球の重量の作用により動作して、伝達部材Ｄ１９０を変位（回転）させる場合、伝達部材Ｄ１９０の変位（回転）方向が同方向とされ、転動部材Ｄ１７０及び第２転動部材Ｄ４２２０の動作が対抗されない。同様に、転動部材Ｄ１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０の一方が初期位置へ復帰する動作（球の重量が作用されず錘部Ｄ１７４，Ｄ４２２４の重量で変位（回転））する場合、転動部材Ｄ１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０の他方の動作の状態に関わらず、一方の動作と他方の動作は対抗されない（一方の動作と他方の動作との両方が許容される）。
【３９７０】
　このように、転動部材Ｄ１７０及び第２転動部材Ｄ４２２０の球の重量が作用された場合の変位（回転）をそれぞれ個別に独立して伝達部材Ｄ１９０へ伝達でき、且つ、転動部材Ｄ１７０及び第２転動部材Ｄ４２２０の球の重量の作用が解除された場合の変位（回転）をそれぞれ個別に独立して行わせることができる。よって、経路（通路、即ち、一対の変位部材Ｄ１８０から流出口ＤＯＰｏｕｔまでの区間）を複数の球が通過する場合には、それら球の転動する位置に応じて、転動部材Ｄ１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０の一方または他方の動作のみに起因して伝達部材Ｄ１９０を変位（回転）させることも、転動部材Ｄ１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０の一方および他方の両者の動作に起因して伝達部材Ｄ１９０を変位（回転）させることもでき、これらの組み合わせにより、変位部材Ｄ１８０が変位する態様を多様化できる。例えば、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置へ向けて変位（回転）されている途中に、転動部材Ｄ１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０の一方に球の重量が作用されれば、その一方の動作により変位部材Ｄ１８０を、閉鎖位置へ向けた変位の途中で、開放位置へ向けて変位させることができる。また、例えば、転動部材Ｄ１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０の一方に球の重量が作用され、その一方の動作により変位部材Ｄ１８０が開放位置へ向けて変位（回転）されている途中に、転動部材Ｄ１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０の他方に球の重量が作用され、その他方の方が球の重量の作用が大きい（変位部材Ｄ１８０を変位させる力が強い）場合には、他方の動作により、変位部材Ｄ１８０を、より速い変位速度で、開放位置へ変位させることができる。また、本実施形態によれば、転動部材Ｄ１７０の変位（回転）を変位部材Ｄ１８０へ伝達するための部材（伝達手段）と、第２転動部材Ｄ４２２０の変位（回転）を変位部材Ｄ１８０へ伝達するための部材（伝達手段）とを別々に設ける必要がなく、かかる部材（伝達手段）として、伝達部材Ｄ１９０を共用できる。よって、部品点数を低減して、構造の簡素化を図ることができる。その結果、動作の信頼性の向上と製品コストの低減とを達成できる。
【３９７１】
　次いで、図１３２８を参照して、第７２実施形態について説明する。なお、上述した各

実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１３２８は、第７２実施形態における下側フレームＤ５０８６ｂの部分拡大背面図であり、迂回部材Ｄ２００が取り外された状態が図示される。なお、図１３２８（ａ）では、転動部材Ｄ１７０が初期位置（第１位置）に配置され、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態が図示される。図１３２８に示すように、本体部Ｄ５１９４には、溝Ｄ５１９４Ｌ，Ｄ１９４Ｒが形成され、これら溝Ｄ５１９４Ｌ，Ｄ１９４Ｒには、軸支部材Ｄ２１０の連結ピンＤ２１３がそれぞれ摺動可能に挿通される。なお、伝達部材Ｄ５１９０は、第６８実施形態における伝達部材Ｄ１９０に対し、溝Ｄ１９４Ｌの形状のみが相違し、その他の構成は同一である。溝Ｄ５１９４Ｌは、軸Ｄ１９１方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）視において、軸Ｄ１９１側に中心を有する円弧状に湾曲する形状に延設され、溝の幅寸法が連結ピンＤ２１３の直径よりも大きな寸法に設定される。溝の幅寸法は、溝Ｄ５１９４Ｌの延設方向に沿って一定とされる。詳細には、溝Ｄ５１９４Ｌの延設方向に沿う内壁面は、軸Ｄ１９１から遠い側の内壁面と軸Ｄ１９１に近い側の内壁面との両者が、軸Ｄ１９１を中心とする円弧に沿った形状（軸Ｄ１９１を中心とする円形状を所定の中心角で分断した形状）とされる。よって、連結ピンＤ２１３は、溝Ｄ５１９４Ｌの延設方向に沿う内壁面の両者から作用を受けず（当接されず）、溝Ｄ５１９４Ｌの下方側または上方側の延設端部（矢印Ｄ方向側または矢印Ｕ方向側の端部）からのみ作用を受ける（下方側または上方側の延設端部における内壁面によって上方または下方へ変位される（押し下げ又は押し下げられる）。

【３９７２】

これにより、本実施形態によれば、変位部材Ｄ１８０を閉鎖位置から開放位置へ変位させる場合だけでなく、開放位置から閉鎖位置へ変位させる場合においても、一対の変位部材Ｄ１８０の動作態様（変位態様）を互いに異ならせることができる（一対の変位部材Ｄ１８０のうちの一方を停止させつつ他方のみを変位（回転）させる状態を形成できる）。具体的には、変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置された状態では、連結ピンＤ２１３と溝Ｄ５１９４Ｌの下方側の延設端部（矢印Ｄ方向側における端部、内壁面）との間に所定の間隔が形成される（図１３２３参照）。転動部材Ｄ１７０の第２位置から初期位置（第１位置）への変位（回転）が開始され、これに伴い、伝達部材Ｄ５１９０の初期位置への変位（回転）が開始されると、溝Ｄ１９４Ｒに挿通されている連結ピンＤ２１３は、溝Ｄ１９４Ｒの延設方向に沿う内壁面によって上方へ変位され（押し上げられ）、これにより、対応する変位部材Ｄ１８０（一対の変位部材Ｄ１８０のうちの一方）の開放位置からの変位（回転）が開始される。一方、溝Ｄ５１９４Ｌに挿通されている連結ピンＤ２１３は、溝Ｄ５１９４Ｌの下方側の延設端部（矢印Ｄ方向側の延設端部、内壁面）に達するまでの間は、上方へ変位されず（押し上げられず）、これにより、対応する変位部材Ｄ１８０（一対の変位部材Ｄ１８０のうちの他方）が開放位置に維持される。転動部材の第２位置からの変位（回転）に伴って、伝達部材Ｄ５１９０が更に変位（回転）されると、溝Ｄ１９４Ｒに挿通されている連結ピンＤ２１３は、溝Ｄ１９４Ｒの延設方向に沿う内壁面によって引き続き上方へ変位され（押し上げられ）、これにより、対応する変位部材Ｄ１８０（一対の変位部材Ｄ１８０のうちの一方）の開放位置から閉鎖位置への変位（回転）が継続される。一方、溝Ｄ５１９４Ｌに挿通されている連結ピンＤ２１３は、溝Ｄ５１９４Ｌの下方側の延設端部（矢印Ｄ方向側の端部、内壁面）に達すると、その下方側の延設端部（内壁面）により上方へ変位され（押し上げられ）、これにより、対応する変位部材Ｄ１８０（一対の変位部材Ｄ１８０のうちの他方）の開放位置からの変位が開始される。

【３９７３】

その後は、いずれの連結ピンＤ２１３も上方へ変位され（押し上げられ）、一対の変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置へ向けて変位（回転）され、伝達部材Ｄ１９０が初期位置に達すると、一対の変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置される（図１３２１参照）。このように、本実施形態では、一対の変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置から開放位置へ向けて変位（回転）を開始するタイミングだけでなく、開放位置から閉鎖位置へ向けて変位（回転）を開始するタイミングも異ならせる（一方に対し他方を遅らせる）ことができる。これにより、変位部材Ｄ１８０が開放された状態（即ち、第６通路ＤＲｔ６への球の流入（入球）がさ

れやすい状態）を期待する遊技者に対し、閉鎖位置へ変位される態様に変化を持たせ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図１３２９から図１３３２を参照して、第７３実施形態における下側フレームＤ６０８６ｂについて説明する。第６８実施形態では、第６通路ＤＲｔ６に流入（入球）された球は全て第８通路ＤＲｔ８（流出口ＤＯＰｏｕｔ）へ案内される場合を説明したが、第７３実施形態の第６通路ＤＲｔ６には、その途中に第９通路ＤＲｔ９が接続され、第６通路ＤＲｔ６に流入（入球）された球が、第８通路ＤＲｔ８（流出口ＤＯＰｏｕｔ）又は第９通路ＤＲｔ９（流出口ＤＯＰ６ｏｕｔ）のいずれか一方へ案内される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１３２９は、第７３実施形態における下側フレームＤ６０８６ｂの分解正面斜視図であり、図１３３０は、下側フレームＤ６０８６ｂの分解背面斜視図である。図１３３１は、下側フレームＤ６０８６ｂの正面図であり、図１３３２（ａ）及び図１３３２（ｂ）は、下側フレームＤ６０８６ｂの部分拡大断面図である。なお、図１３３２（ａ）は、図１３１７のＭＤＣＸＩＩａ－ＭＤＣＸＩＩａ線における断面に対応し、図１３３２（ｂ）は、図１３２１のＭＤＣＸＶｃ－ＭＤＣＸＶｃ線における断面に対応する。

【３９７４】

図１３２９から図１３３２に示すように、第７３実施形態における下側フレームＤ６０８６ｂは、第６通路ＤＲｔ６の途中に接続される第９通路ＤＲｔ９と、その第９通路ＤＲｔ９に案内された球が遊技領域へ流出するための開口として形成される流出口ＤＯＰ６ｏｕｔとが形成される。即ち、第６通路ＤＲｔ６に流入（入球）され、その第６通路ＤＲｔ６の終端に達した球は、第８通路ＤＲｔ８へ流入（入球）され、第８通路ＤＲｔ８を流下した後、流出口ＤＯＰｏｕｔから遊技領域へ流出される一方、第６通路ＤＲｔ６に流入（入球）され、その第６通路ＤＲｔ６の途中で第９通路ＤＲｔ８へ流入（入球）された球は、第９通路ＤＲｔ９を流下した後、流出口ＤＯＰ６ｏｕｔから遊技領域へ流出される。ここで、第８通路ＤＲｔ８の出口（遊技領域へ球を流出させる開口）である流出口ＤＯＰｏｕｔは、第１入賞口６４（図１３１２参照）の鉛直方向上方となる位置に形成（配置）される。そのため、第６通路ＤＲｔ６から第８通路ＤＲｔ８へ流下された球は、第１入賞口６４へ入賞し易い（第１入賞口６４へ入賞する確率が高い）。一方、第９通路ＤＲｔ９の出口（遊技領域へ球を流出させる開口）である流出口ＤＯＰ６ｏｕｔは、第１入賞口６４（図１３１２参照）に対して水平方向一側へ位置を異ならせて配設される（鉛直方向下方に第１入賞口６４が重ならない位置に形成（配置）される）。そのため、第６通路ＤＲｔ６から第９通路ＤＲｔ９へ流下された球は、第１入賞口６４へ入賞し難い（上述した第８通路ＤＲｔ８へ流下された球よりも第１入賞口６４へ入賞する確率が低い）。

【３９７５】

このように、本実施形態における下側フレームＤ６０８６ｂは、第３通路ＤＲｔ３をその長手方向に沿って往復動する球が第６通路ＤＲｔ６に振り分けられた場合、その第６通路ＤＲｔ６を流下する球は、途中で第９通路ＤＲｔ９へ流下されず、第６通路ＤＲｔ６の終端に達することで、第１入賞口６４に入賞しやすくする（本実施形態では、第１入賞口６４に球をほぼ確実に入賞させる）ことができる。よって、第６通路ＤＲｔ６を球が流下する際には、第１入賞口６４に球が入賞する確率を高める（確実に入賞させる）ために、途中で第９通路ＤＲｔ９へ流下されず、第６通路ＤＲｔ６の終端に達することを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、第６通路ＤＲｔ６の終端まで球が流下されれば、球の重量（重さ）が転動部材Ｄ１７０に作用される時間を最大限確保して、一対の変位部材Ｄ１８０が開放位置へ変位（回転）された（第６通路ＤＲｔ６へ球が入球されやすくされた）状態を維持しやすくできる。一方、第６通路ＤＲｔ６を流下する球が、途中で第９通路ＤＲｔ９へ流下されると、球の重量（重さ）を転動部材Ｄ１７０へ作用させることができなくなり、一対の変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置へ変位（回転）される（第６通路ＤＲｔ６へ球が入球され難くなる）。よって、第６通路ＤＲｔ６を球が流下する際には、一対の変位部材Ｄ１８０が開放位置へ変位（回転）された状態を維持して、第３通路ＤＲｔ３から第６通路ＤＲｔ６へ球が振り分けられやすくするために、

途中で第９通路ＤＲｔ９へ流下されず、第６通路ＤＲｔ６の終端に達することを遊技者に期待させることができ、この点からも遊技の興趣を高めることができる。正面部材Ｄ６１１０は、正面部Ｄ１１１に開口形成される開口ＤＯＰ６ｏｕｔと、正面部Ｄ１１１の背面から立設される板状の底面部Ｄ６１１２を備え、中間部材Ｄ６１４０は、本体部Ｄ１４１の正面から立設される底面部Ｄ１４４と、本体部Ｄ１４１に開口形成される開口Ｄ６１４８と、を備える。

【３９７６】

底面部Ｄ６１１２は、正面部Ｄ１１１の長手方向全域にわたって連続して形成され、底面部Ｄ６１４４は、開口Ｄ１４１ｆを除く領域において、本体部Ｄ１４１の縁部に沿って連続して形成され、底面部Ｄ６１１２の立設先端（矢印Ｂ方向側）と底面部Ｄ６１４４の立設先端（矢印Ｆ方向側）とが全域にわたって当接される。これにより、下側フレームＤ６０８６ｂの底面側からの針金等の異物の侵入が抑制される。底面部Ｄ６１１２，Ｄ６１４４の一部（中間部材Ｄ６１４０における開口Ｄ６１４８の下方に位置する部分）は、第９通路ＤＲｔ９の転動面を形成する。かかる転動面を形成する部分は、第１介設部材Ｄ１５０の底面との間に所定間隔（球の直径よりも大きな間隔）を隔てて形成される。また、底面部Ｄ６１１２，Ｄ６１４４における上述した転動面を形成する部分は、その長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の略中央へ向けて下降傾斜して形成され、その鉛直方向における高さ位置が最も低い部分（長手方向の略中央となる部分）には、流出面Ｄ６１１２ａ，Ｄ６１４４ａがそれぞれ凹設される。流出面Ｄ６１１２ａ，Ｄ６１４４ａは、底面部Ｄ６１１２，Ｄ６１４４（転動面を形成する部分）を案内される球を、流出口ＤＯＰ６ｏｕｔへ流出させるための部位であり、流出口ＤＯＰ６ｏｕｔへ向けて下降傾斜する凹面として一体に形成される。即ち、開口ＤＯＰ６ｏｕｔは、流出面Ｄ６１１２ａ，Ｄ６１４４ａに対応する位置（球が流出可能な位置）に開口形成される。中間部材Ｄ６１４０の開口Ｄ６１４８は、転動部材Ｄ１７０（第６通路ＤＲｔ６）を転動する球を第９通路ＤＲｔ９へ受け入れる開口（孔）として、本体部Ｄ１４１を板厚方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される。即ち、開口６１４８は、第６通路ＤＲｔ６を区画する一対の側壁のうちの一方の側壁に開口形成され、開口６１４８を介して、第６通路ＤＲｔ６の途中に第９通路ＤＲｔ９の上流端が接続される。

【３９７７】

開口Ｄ６１４８の転動部材Ｄ１７０の長手方向における寸法は、複数の球（本実施形態では３球）が同時に通過可能な大きさに設定される。また、開口Ｄ６１４８の下縁は、球の重量（重さ）により第２位置（最下方へ押し下げられた位置）に配置された転動部材Ｄ１７０の上面よりも下方（矢印Ｕ方向側）となる位置に形成され（図１３３２（ａ）参照）、開口Ｄ６１４８の上縁は、球の重量（重さ）が作用されず初期位置（第１位置、最上方に復帰した位置）に配置された転動部材Ｄ１７０の上面との間に球の直径よりも大きな間隔を隔てる位置に形成される。よって、転動部材Ｄ１７０の変位（回転）位置に関わらず、球が開口Ｄ６１４８を通過可能とされる。開口Ｄ６１４８の第６通路ＤＲｔ６における上流側（矢印Ｒ方向側、図１３３２（ａ）右側）に位置する側縁（以下「上流側側縁」と称す）は、正面視において、転動部材Ｄ１７０の第６通路ＤＲｔ６における上流側（矢印Ｒ方向側、図１３３２（ａ）右側）の縁部よりも下流側（矢印Ｌ方向側、図１３３２（ａ）左側）に配設される。本実施形態では、開口Ｄ６１４８の上流側側縁は、一対の変位部材Ｄ１８０の基部における対向空間と鉛直方向において重ならない位置（下流側となる位置）に配設される。即ち、一対の変位部材Ｄ１８０のうちの第６通路ＤＲｔ６における下流側（矢印Ｌ方向側、図１３３２（ａ）左側）に位置する変位部材Ｄ１８０の基部（上流側に位置する変位部材Ｄ１８０と対向する対向面）よりも所定距離（本実施形態では球の直径と略同等）だけ第６通路ＤＲｔ６における下流側に位置する。これにより、一対の変位部材Ｄ１８０の対向間に流入（入球）し、第６通路ＤＲｔ６に落下した球が即座に開口Ｄ６１４８を介して第９通路ＤＲｔ９へ流入（入球）されることを回避し、転動部材Ｄ１７０を球が転動する形態を形成できる。よって、球の重量（重さ）を転動部材Ｄ１７０に作用させ、一対の変位部材Ｄ１８０を開放位置へ変位（回転）させることができると共

に、第６通路ＤＲｔ６の終端まで球が達するか否かを遊技者に着目させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【３９７８】

また、本体部Ｄ１４１には、開口Ｄ６１４８の上流側側縁に対して、第６通路ＤＲｔ６における上流側（矢印Ｒ方向側、図１３３２（ｂ）右側）となる位置に突部Ｄ１４１ｇが突設される。よって、一対の変位部材Ｄ１８０の対向間に流入（入球）し、第６通路ＤＲｔ６に落下した球が転動部材Ｄ１７０をその長手方向に沿って転動する際には、突部Ｄ１４１ｇの作用（当接）により球の転動を遅延させ（速度を低下させ）、転動部材Ｄ１７０を転動する球を遊技者に把握させやすくできると共に、突部Ｄ１４１ｇの作用（当接）により球を開口Ｄ６１４８と反対側（本体部Ｄ１３１側）へ移動させ、第６通路ＤＲｔ６の終端まで球が達することを遊技者に期待させることができる。よって、遊技の興趣を高めることができる。開口Ｄ６１４８の第６通路ＤＲｔ６における下流側（矢印Ｌ方向側、図１３３２（ａ）左側）に位置する側縁（以下「下流側側縁」と称す）は、正面視において、転動部材Ｄ１７０の第６通路ＤＲｔ６における下流側（矢印Ｌ方向側、図１３３２（ａ）左側）の縁部（軸Ｄ１７１）よりも上流側（矢印Ｒ方向側、図１３３２（ａ）右側）に配設される。本実施形態では、開口Ｄ６１４８の下流側側縁は、開口Ｄ１３１ｄと正面視において重ならない位置（上流側となる位置）に配設される。即ち、開口Ｄ１３１ｄの第６通路ＤＲｔ６における上流側（矢印Ｒ方向側、図１３３２（ａ）右側）の側縁よりも所定距離（本実施形態では球の直径と略同等）だけ第６通路ＤＲｔ６における上流側に位置する。これにより、第６通路ＤＲｔ６の終端に球が達したにも関わらず、その球が開口Ｄ６１４８を介して第９通路ＤＲｔ９へ流入（入球）されることを回避できる。よって、開口Ｄ６１４８の下流側側縁を球が通過すれば、第８通路ＤＲｔ８へ球を確実に流入（入球）させられるとの安心感を遊技者に感じさせるとができる。これにより、球の行方を遊技者に注視させ、遊技の興趣を高めることができる。

【３９７９】

但し、開口Ｄ６１４８の下流側側縁を、開口Ｄ１３１ｄと正面視において重なる位置（開口Ｄ１３１ｄの下流側側縁と重なる位置または下流側となる位置）に配設しても良い。この場合には、第６通路ＤＲｔ６の終端に球が達した後も、かかる球の流入（入球）先が第８通路ＤＲｔ８又は第９通路ＤＲｔ９のいずれとなるのかを未確定とできる。これにより、球の行方を遊技者に注視させ、遊技の興趣を高めることができる。また、上述したように、突部Ｄ１３１ｆ，Ｄ１４１ｇは千鳥状に配置され、開口Ｄ６１４８の上流側側縁よりも第６通路ＤＲｔ６における上流側には、突部Ｄ１３１ｆが本体部Ｄ１３１から突設される。よって、第６通路ＤＲｔ６に落下した球が転動部材Ｄ１７０を転動する際には、突部Ｄ１３１ｆの作用（当接）により球を開口Ｄ６１４８側（本体部Ｄ１４１側）へ移動（転動方向を変化）させることができる。即ち、突部Ｄ１３１ｆの作用を受けた球が、開口６１４８の上流側側縁よりも第６通路ＤＲｔ６における上流側（矢印Ｒ方向側、図１３３２（ａ）及び図１３３２（ｂ）右側）に位置する本体部Ｄ１４１に衝突（当接）し、開口Ｄ６１４８から離間する側へ球を跳ね返されるのか、或いは、開口Ｄ６１４８を介して、第９通路ＤＲｔ９へ流入（入球）されるのかを遊技者に注視させ、遊技の興趣を高めることができる。更に、開口Ｄ６１４８の上流側側縁および下流側側縁の間には、正面視において重なる位置に、本体部Ｄ１３１の複数の突部Ｄ１３１ｆが配設される（図１３３２（ａ）参照）。これにより、転動部材Ｄ１７０を転動する球に突部Ｄ１３１ｆを作用（当接）させ、球の転動方向に変化（開口Ｄ６１４８側へ向く転動方向の成分）を付与することができる。これにより、突部Ｄ１３１ｆとの当接により、開口Ｄ６１４８を介して、第９通路ＤＲｔ９へ球が流入（入球）される可能性を形成して、遊技の興趣を高めることができる。

【３９８０】

ここで、パチンコ機１０は、鉛直方向に対して、１～２度程度、傾斜させた姿勢（所謂「寝かせ」が付与された姿勢、即ち、パチンコ機１０の底面に対して上面を背面側（矢印Ｂ方向側）に位置させた姿勢）で設置される。この場合、本実施形態では、開口Ｄ６１４

８は、第６通路ＤＲｔ６を区画する壁部のうちの正面側（パチンコ機１０の正面側、矢印Ｆ方向側）に位置する壁部（本体部Ｄ１４１）に開口形成される。よって、転動部材Ｄ１７０をその長手方向に沿って球が転動する際には、パチンコ機１０の「寝かせ」の分、本体部Ｄ１３１側を通過させやすくでき、その結果、球に突部Ｄ１３１ｆを作用させやすくできる。一方で、転動部材Ｄ１７０の転動面（上面）は、パチンコ機１０の「寝かせ」の分、本体部Ｄ１３１側から開口Ｄ６１４８側へ向けて上昇傾斜されるため、突部Ｄ１３１ｆの作用を受けて開口Ｄ６１４８へ向けて移動された球を、転動面（上面）の下降傾斜によって、本体部Ｄ１３１側へ移動させることができる。これにより、球に突部Ｄ１３１ｆが比較的強く作用（当接）された場合には、球が、開口Ｄ６１４８を介して、第９通路ＤＲｔ９へ流入（入球）される一方、球に突部Ｄ１３１ｆが比較的弱く作用（当接）された場合には、開口Ｄ６１４８側へ向かった球を、転動面（上面）の下降傾斜によって、本体部Ｄ１３１側へ戻すことができる。よって、突部Ｄ１３１ｆの球への作用の態様（当接する際の球の速度や球の進入角度など）に応じて、球の転動態様に変化を付与でき、遊技の興趣を高めることができる。

【３９８１】

また、このように、パチンコ機１０の「寝かせ」を利用することで、下側フレームＤ６０８６ｂの各部材を互いに直交する関係で構成できる。即ち、本体部Ｄ１３１と本体部Ｄ１４１とを平行に配置し、それら本体部Ｄ１３１，Ｄ１４１に対して、転動部材Ｄ１７０の転動面（上面）を直交させる（即ち、軸Ｄ１７１を本体部Ｄ１３１，Ｄ１４１に直交した姿勢で軸支させる）構成とできる。よって、これら各部材の一部の部材のみを他の部材に対して傾斜させた姿勢としたり、傾斜した姿勢で軸Ｄ１７１を軸支させたりする必要がなく、その分、構造の簡素化をして、各部品の成型性や組み立て性の向上を図ることができる。その結果、製品コストの低減を図ることができる。次いで、図１３３３を参照して、第７４実施形態について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１３３３（ａ）から図１３３３（ｃ）は、第７４実施形態における下側フレームＤ７０８６ｂの部分拡大背面図であり、転動部材Ｄ１７０が初期位置（第１位置）と第２位置との間で変位（回転）され、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置と開放位置との間で変位（回転）される際の遷移状態が図示される。なお、図１３３３（ａ）から図１３３３（ｃ）では、迂回部材Ｄ２００が取り外された状態が図示される。また、図１３２８（ａ）は、転動部材Ｄ１７０が初期位置（第１位置）に配置され、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態に（図１３２１参照）、図１３３３（ｃ）は、転動部材Ｄ１７０が第２位置に配置され、変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置された状態に（図１３２３参照）、それぞれ対応する。図１３３３（ｂ）は、転動部材Ｄ１７０が初期位置（第１位置）から第２位置（又は第２位置から初期位置（第１位置））へ向けて変位（回転）され、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置から開放位置（又は開放位置から閉鎖位置）へ向けて変位（回転）される際の変位途中の状態（図１３２２参照）に対応する。

【３９８２】

図１３３３（ａ）から図１３３３（ｃ）に示すように、第７４実施形態における伝達部材Ｄ７１９０は、本体部Ｄ１９４の外縁に配設され、その本体部Ｄ１９４の外縁から軸Ｄ１９１の軸方向と直交する方向へ延設される表示部Ｄ７１９７を備える。詳細には、表示部Ｄ７１９７は、軸Ｄ１９１と反対側の端部となる本体部Ｄ１９４の長手方向端部から上方（矢印Ｕ方向）へ向けて延設される。ここで、背面部材Ｄ１３０の側壁部Ｄ１３２の上縁（矢印Ｕ方向側の縁部）と、中間部材Ｄ１４０の側壁部Ｄ１４２の上縁（矢印Ｕ方向側の縁部）とは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における位置（高さ位置）が略同一とされる。図１３３３（ａ）に示すように、転動部材Ｄ１７０が初期位置（第１位置）に配置され、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態（図１３２１参照）では、伝達部材Ｄ７１９０の変位（回転）に伴い、本体部Ｄ１９４の長手方向端部（軸Ｄ１９１と反対側の端部）が最も上方（矢印Ｕ方向側）に配置される。これにより、背面部材Ｄ１３０の側壁部Ｄ１３２の上縁（矢印Ｕ方向側の縁部）よりも上方に表示部Ｄ７１９７の延設先端側（一部）が突出（配置）され、その突出した部分が遊技者から視認可能とされる。一方、図１

３３３（ｃ）に示すように、転動部材Ｄ１７０が第２位置に配置され、変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置された状態（図１３２３参照）では、伝達部材Ｄ７１９０の変位（回転）に伴い、本体部Ｄ１９４の長手方向端部（軸Ｄ１９１と反対側の端部）が最も下方（矢印Ｄ方向側）に配置される。これにより、背面部材Ｄ１３０の側壁部Ｄ１３２の上縁（矢印Ｕ方向側の縁部）よりも下方に表示部Ｄ７１９７の全体が没入（配置）される（表示部Ｄ７１９７の全体が側壁部Ｄ１３２の背面側に配置される）。よって、表示部Ｄ７１９７を遊技者が直接視認することが不能とされる。なお、中間部材Ｄ１４０及び背面部材Ｄ１３０を通して表示部Ｄ７１９７を透視することは可能とされる。

【３９８３】

このように、背面部材Ｄ１３０（側壁部Ｄ１３２）の上縁（矢印Ｕ方向側の縁部）から表示部Ｄ７１９７の延設先端側（一部）が突出する突出量（突出寸法）は、図１３３３（ａ）に示すように、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態（図１３２１参照）において最大とされる。図１３３３（ｂ）に示すように、転動部材Ｄ１７０に球の重量が作用され、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置から開放位置へ向けて変位されるに従って、上述した突出量（遊技者から視認可能な部分の大きさ）が徐々に減少され、変位部材Ｄ１８０が開放に配置された状態（図１３２３参照）において最小（非突出とされ遊技者から視認不能）とされる。よって、遊技者は、背面部材Ｄ１３０（側壁部Ｄ１３２）の上縁（矢印Ｕ方向側の縁部）よりも上方に表示部Ｄ７１９７の延設先端側（一部）が突出しているか否かを視認することで、変位部材Ｄ１８０の変位状態（開放位置または閉鎖位置のいずれにあるか）を把握することができる。更に、その突出量（突出寸法）を視認することで、変位部材Ｄ１８０の変位状態（開放位置から閉鎖位置までの間のいずれの位置にあるか）を把握することができる。次いで、図１３３４から図１３３６を参照して、第７５実施形態における下側フレームＤ８０８６ｂについて説明する。第７３実施形態では、転動部材Ｄ１７０の変位（回転）位置に関わらず、転動部材Ｄ１７０側への突部Ｄ１３１ｆの突設量（突設寸法）が一定とされる場合を説明したが、第７５実施形態の突部Ｄ１３１ｆは、転動部材Ｄ１７０の変位（回転）位置に応じて、転動部材Ｄ８１７０側への突設量（突設寸法）が変化（増減）される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。ここで、第７５実施形態における下側フレームＤ８０８６ｂは、突部Ｄ１３１ｆが第２突部Ｄ１３１ｆａを備える点、及び、転動部材Ｄ８１７０の錘部Ｄ８１７４の重量が異なる点を除き、他の構成（例えば、形状や配設数）は第７３実施形態のＤ６０８６ｂの構成とされる。よって、第２突部Ｄ１３１ｆａ及び転動部材Ｄ６０８７を除く他の構成についての説明は省略する。

【３９８４】

図１３３４（ａ）及び図１３３４（ｂ）は、第７５実施形態における下側フレームＤ８０８６ｂの部分拡大断面図であり、図１３１７のＭＤＣＸＩＩａ－ＭＤＣＸＩＩａ線における断面に対応する。なお、図１３３４（ａ）では、転動部材Ｄ８１７０が初期位置（第１位置）に配置され、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態（図１３２１参照）が、図１３３４（ｂ）では、転動部材Ｄ８１７０が第２位置に配置され、変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置された状態（図１３２３参照）が、それぞれ図示される。図１３３５（ａ）は、図１３３４（ａ）のＭＤＣＸＸＶＩａ－ＭＤＣＸＸＶＩａ線における下側フレームＤ８０８６ｂの部分拡大断面図であり、図１３３５（ｂ）は、図１３３４（ｂ）のＭＤＣＸＸＶＩｂ－ＭＤＣＸＸＶＩｂ線における下側フレームＤ８０８６ｂの部分拡大断面図である。図１３３６は、下側フレームＤ８０８６ｂの部分拡大断面図であり、図１３２１のＭＤＣＸＶｃ－ＭＤＣＸＶｃ線における断面に対応する。図１３３４から図１３３６に示すように、背面部材Ｄ８１３０に配設される複数（本実施形態では５本）の突部Ｄ１３１ｆには、所定（本実施形態では２本）の突部Ｄ１３１ｆから転動部材Ｄ８１７０へ向けて第２突部Ｄ１３１ｆａが突設される。なお、本実施形態では、第２突部Ｄ１３１ｆａが突設される（所定の）突部Ｄ１３１ｆは、正面視において中間部材Ｄ１４０の開口Ｄ６１４８と重なる３本の突部Ｄ１３１ｆのうちの下流側（矢印Ｌ方向側）に位置する２本の突部Ｄ１３１ｆとされる。転動部材Ｄ８１７０の本体部Ｄ１７２には、背面部材Ｄ８１３

０と対向する側の側面（縁部）に、上面視において突部Ｄ１３１ｆの突設方向（突部Ｄ１３１ｆを受け入れる方向）へ凹設される凹部が形成される（図１３３６参照）。凹部は、転動部材Ｄ８１７０の本体部Ｄ１７２の長手方向に沿って所定間隔（本実施形態では略等間隔）を隔てつつ複数箇所（本実施形態では４箇所）に配設される。即ち、凹部は、突部Ｄ１３１ｆに対向する位置にそれぞれ形成（凹設）される。

【３９８５】

なお、本実施形態では、凹部の上面視形状は、円弧状に湾曲した形状とされる。但し、矩形形状であっても良い。即ち、転動部材Ｄ８１７０が変位（回転）される際に、第２突部Ｄ１３１ｆａと干渉しない大きさであれば、その形状は限定されない。第２突部Ｄ１３１ｆａは、突部Ｄ１３１ｆの正面（矢印Ｆ方向側の面）から上述した転動部材Ｄ８１７０（本体部Ｄ１７２）の凹部へ向けて突設され、その第２突部Ｄ１３１ｆａの突設先端側（一部）が、上面視において（図１３３６参照）、上述した転動部材Ｄ８１７０（本体部Ｄ１７２）の凹部に受け入れられる（凹部の内部空間に位置される）。即ち、上面視において、転動部材Ｄ８１７０（本体部Ｄ１７２）の上面（転動面）の一部が第２突部Ｄ１３１ｆａにより形成される。なお、第２突部Ｄ１３１ｆａの突設先端は、断面円弧状に湾曲して形成される。但し、第２突部Ｄ１３１ｆａの断面形状を略矩形状としても良い。また、第２突部Ｄ１３１ｆａの突設方向は、突部Ｄ１３１ｆの突設方向と同方向とされる。但し、第２突部Ｄ１３１ｆａの突設方向を、突部Ｄ１３１ｆの突設方向と異なる方向（傾斜する方向）としても良い。第２突部Ｄ１３１ｆａの高さ位置（矢印Ｕ－Ｄ方向位置）は、転動部材Ｄ８１７０が初期位置（第１位置）に配置された状態では、第２突部Ｄ１３１ｆａの上面（矢印Ｕ方向側の面）が、転動部材Ｄ８１７０の本体部Ｄ１７２の上面（球の転動面）と略同一または若干低い位置となり（図１３３５（ａ）参照）、転動部材Ｄ８１７０が第２位置に配置された状態では、第２突部Ｄ１３１ｆａの上面（矢印Ｕ方向側の面）が、転動部材Ｄ８１７０の本体部Ｄ１７２の上面（球の転動面）よりも高い位置となる（図１３３５（ｂ）参照）ように設定される。即ち、転動部材Ｄ８１７０が初期位置（第１位置）に配置された状態では、第２突部Ｄ１３１ｆａの側面（第６通路ＤＲｔ６の上流側を向く面、図１３３４（ａ）及び図１３３４（ｂ）右側の面）が本体部Ｄ１７２の上面（球の転動面）よりも低い位置（矢印Ｄ方向側）に配置され、第６通路ＤＲｔ６を通過する（本体部Ｄ１７２の上面を転動する）球に第２突部Ｄ１３１ｆａの側面を当接させない（作用させない）ようにできる。

【３９８６】

一方、転動部材Ｄ８１７０が初期位置（第１位置）から第２位置へ向けて所定量だけ変位（回転）された状態では、第２突部Ｄ１３１ｆａの側面（第６通路ＤＲｔ６の上流側を向く面、図１３３４（ａ）及び図１３３４（ｂ）右側の面）の少なくとも一部が本体部Ｄ１７２の上面（球の転動面）よりも高い位置（矢印Ｕ方向側）に配置され、第６通路ＤＲｔ６を通過する（本体部Ｄ１７２の上面を転動する）球に第２突部Ｄ１３１ｆａの側面を当接させる（作用させる）ことができる。なお、転動部材Ｄ８１７０が第２位置に配置された状態では、本体部Ｄ１７２の上面（球の転動面）よりも高い位置（矢印Ｕ方向側）に配置される第２突部Ｄ１３１ｆａの側面の面積が最大とされる。よって、この場合には、転動面をバウンドしながら球が転動（第６通路ＤＲｔ６を移動）する場合であっても、かかる球に第２突部Ｄ１３１ｆａの側面を当接（作用）させやすくできる。第２突部Ｄ１３１ｆａは、転動部材Ｄ８１７０（本体部Ｄ１７２）を挟んで、開口Ｄ６１４８と反対側に形成される。即ち、第２突部Ｄ１３１ｆａは、開口Ｄ６１４８へ向けて突設される。本体部Ｄ１７２の上面（転動面）を転動する球が、第２突部Ｄ１３１ｆａから作用を受けると（第２突部Ｄ１３１ｆａに当接されると）、その作用（当接）の反動で開口Ｄ６１４８（第９通路ＤＲｔ９）へ転動され、かかる開口Ｄ６１４８（第９通路ＤＲｔ９）へ流入（入球）され易くなる。即ち、球が第６通路ＤＲｔ６の終端に到達し難くなる。転動部材Ｄ８１７０（本体部Ｄ１７２）に球の重量が作用されていない無負荷状態（本体部Ｄ１７２上を球が転動していない状態）では、上述したように、転動部材Ｄ８１７０全体としての重心位置が、軸Ｄ１７１よりも錘部Ｄ８１７４側に位置（偏心）され、転動部材Ｄ８１７０

が初期位置（第１位置）に維持（又は復帰）される。一方、転動部材Ｄ８１７０の本体部Ｄ１７２上を球が転動し、その球を含む転動部材Ｄ８１７０全体としての重心位置が本体部Ｄ１７２側（軸Ｄ１７１を挟んで錘部Ｄ８１７４と反対側）に位置（偏心）される状態では、本体部Ｄ１７２が下方（矢印Ｄ方向）へ変位（下降）される（第２位置に配置される）。

【３９８７】

この場合、本実施形態では、本体部Ｄ１７２の位置ＤＰ（図１３３４参照）に１球の球が位置する状態（１球の球の重量が位置ＤＰに作用する状態）において、その球を含む転動部材Ｄ８１７０全体としての重心位置が軸Ｄ１７１上に位置するように、錘部Ｄ８１７４の重量が設定される。即ち、球が非転動とされる静的な状態を仮定すると、本体部Ｄ１７２の位置ＤＰよりも上流側（軸Ｄ１７１と反対側）に１球の球が位置する（１球の球の重量が位置ＤＰに作用する）状態では、転動部材Ｄ８１７０は第２位置へ向かう方向へ変位（回転）され、本体部Ｄ１７２の位置ＤＰ上に１球の球が位置する（球の重量が作用する）状態では、転動部材Ｄ８１７０は軸Ｄ１７１を中心として釣り合い（即ち、転動部材Ｄ８１７０を変位（回転）させる力が非形成とされ）、本体部Ｄ１７２の位置ＤＰよりも下流側（軸Ｄ１７１側）に１球の球が位置する（１球の球の重量が位置ＤＰに作用する）状態では、転動部材Ｄ８１７０は第１位置へ向かう方向へ変位（回転）される。このように構成される転動部材Ｄ８１７０によれば、第３通路ＤＲｔ３から１球の球が初期位置（第１位置）にある転動部材Ｄ８１７０（本体部Ｄ１７２）の上面（転動面）に流下されると、その球の重量（及び落下の勢い）により、本体部Ｄ１７２が下方（矢印Ｄ方向）へ変位され、転動部材Ｄ８１７０が第２位置に配置される。かかる球が本体部Ｄ１７２の上面を下流側（位置ＤＰ）へ向かって転動されると、球を含む転動部材Ｄ８１７０全体としての重心位置が軸Ｄ１７１へ徐々に近接されることで、本体部Ｄ１７２が上方（矢印Ｕ方向）へ徐々に変位（回転）され、転動部材Ｄ８１７０が第２位置から第１位置へ向けて変位（回転）される。本体部Ｄ１７２の上面を転動する球が位置ＤＰに達すると、それまでの転動部材Ｄ８１７０の変位（回転）に伴う慣性力の影響により、転動部材Ｄ８１７０の第１位置へ向かう方向への変位（回転）が継続され、球が位置ＤＰを越えると、球を含む転動部材Ｄ８１７０全体としての重心位置が錘部Ｄ８１７４側に偏心されることで、転動部材Ｄ８１７０の第１位置へ向かう方向への変位（回転）が加速される。

【３９８８】

本実施形態では、本体部Ｄ１７２の上面を転動する球が、位置ＤＰを越えた後、上流側（矢印Ｒ方向側）に位置する第２突部Ｄ１３１ｆａに達する前に、転動部材Ｄ８１７０が第２位置に配置される。即ち、１球の球のみが第６通路ＤＲｔ６に流下（入球）された場合には、本体部Ｄ１７２の上面を転動する球に第２突部Ｄ１３１ｆａは作用（当接）されない。但し、球の第３通路ＤＲｔ３からの流下位置や流下方向、流下途中での変位部材Ｄ１８０との衝突などの要素に起因して、下流側へ向かる球の速度（転動速度）が平均的な速度よりも速い場合には、転動部材Ｄ８１７０が第２位置に配置される前に、本体部Ｄ１７２の上面を転動する球が上流側（又は下流側）の第２突部Ｄ１３１ｆａに到達して、球が第２突部Ｄ１３１ｆａから作用を受けることもある。即ち、１球のみの球が転動する場合であっても、第２突部Ｄ１３１ｆａの作用を球に付与できる場合を形成でき、上述した要素の影響を遊技者に着目させ、遊技の興趣を高めることができる。なお、本実施形態では、上流側（矢印Ｒ方向側）に位置する第２突部Ｄ１３１ｆａと位置ＤＰとの間の距離は、球の直径の略２倍に設定される。但し、かかる距離は、任意に設定可能である。１球の球のみが転動される場合には、上述した距離を短くすることで、第２突部Ｄ１３１ｆａの作用を球に付与しやすくできる一方、上述した距離を長くすることで、第２突部Ｄ１３１ｆａの作用を球に付与し難くできる。ここで、本実施形態では、本体部Ｄ１７２上に２球の球が位置する状態（２球の球の重量が作用する状態）では、それら２球の球のそれぞれの位置に関わらず（例えば、２球とも位置ＤＰよりも下流側（軸Ｄ１７１と位置ＤＰとの間）に位置していたとしても）、それらの球を含む転動部材Ｄ８１７０全体としての重心位置が軸Ｄ１７１よりも本体部Ｄ１７２側に偏心するように、錘部Ｄ８１７４の重量が設

定される。
【３９８９】
よって、例えば、１球の球のみが本体部Ｄ１７２上を転動し、その球の転動位置が位置ＤＰを越えたことで、転動部材Ｄ８１７０が初期位置（第１位置）に配置された状態（即ち、球に第２突部Ｄ１３１ｆａが作用（当接）されず、第６通路ＤＲｔ６の終端への球の到達が期待される状態）であっても、他の球が第３通路ＤＲｔ３から第６通路ＤＲｔ６へ流入（入球）される（転動部材Ｄ８１７０（本体部Ｄ１７２）の上面に２球の球が位置する状態とされる）と、転動部材Ｄ８１７０が第２位置に配置され（又は、少なくとも第２位置へ向けて変位（回転）され）、球に第２突部Ｄ１３１ｆａが作用（当接）可能な状態（第９通路ＤＲｔ９へ球が流入（入球）され易い状態）を形成できる。このように、本実施形態では、第６通路ＤＲｔ６に流入（入球）した球（転動部材Ｄ８１７０（本体部Ｄ１７２）を転動する球）が１球のみであれば、球に第２突部Ｄ１３１ｆａが作用（当接）し難くして、第６通路ＤＲｔ６の終端に球を到達させ易くできる（第１入賞口６４へ入賞させることができる）一方、第１の球が転動されている状態で、更に第２の球が第６通路ＤＲｔ６へ流下（入球）されると、第１の球に第２突部Ｄ１３１ｆａを作用（当接）させ、第６通路ＤＲｔ６の終端に第１の球を到達させ難くすることができる。即ち、第６通路ＤＲｔ６の終端に達した球は、第８通路ＤＲｔ８を介して、第１入賞口６４（図１３１２参照）に入賞されるため、遊技者は、転動部材Ｄ８１７０上に球が存在しない状態では、第３通路ＤＲｔ３から第６通路ＤＲｔ６への球の流入（入球）を期待する。一方で、第１の球が第６通路ＤＲｔ６に流入（入球）した後は、その第１の球に第２突部Ｄ１３１ｆａが作用（当接）しないように、逆に、次の球（第２の球）が第６通路ＤＲｔ６に更に流入（入球）しないことを期待する。このように、常に第６通路ＤＲｔ６への流入（入球）を期待させるのではなく、第６通路ＤＲｔ６への球の入球数に応じて期待する状況を変化させて、遊技の興趣を向上できる。
【３９９０】
特に、本実施形態では、上述したように、第１の球が位置ＤＰへ近づくに従い、転動部材Ｄ８１７０が第２位置から第１位置へ向けて変位（回転）され、変位部材Ｄ１８０が開放位置から閉鎖位置へ徐々に変位（回転）される。第１の球が位置ＤＰを越えると、転動部材Ｄ８１７０が第１位置に配置され、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置される。即ち、第１の球が第２突部Ｄ１３１ｆａに近づくに従い、変位部材Ｄ１８０を徐々に閉鎖位置へ向けて変位（回転）させ、第２の球が第３通路ＤＲｔ３から第６通路ＤＲｔ６へ流入（入球）し難くできる。よって、第１の球が第６通路ＤＲｔ６の終端に達することの遊技者の期待度を高めることができる。次いで、図１３３７から図１３４９を参照して、第７６実施形態におけるセンターフレームＥ８６について説明する。図１３３７は、第７６実施形態における遊技盤Ｅ１３の正面図である。図１３３７に示すように、センターフレームＥ８６は、ベース板６０の窓部６０ａ（図１２２６参照）に嵌合可能な形状で構成され、タッピングネジ等によりベース板６０に締結固定される部材であり、上側フレームＥ８６ａと下側フレームＥ８６ｂとを備える。上側フレームＥ８６ａは、ベース板６０の窓部６０ａ（図１２２６参照）における上側（図１３３７上側）及び左右（図１３３７左側及び右側）の内縁に沿って配設され、下側フレームＥ８６ｂは、ベース板６０の窓部６０ａにおける下側（図１３３７下側）の内縁に沿って配設される。これら上側フレームＥ８６ａ及び下側フレームＥ８６ｂに取り囲まれた領域を介して第３図柄表示装置８１が視認可能とされる。なお、上側フレームＥ８６ａは、上記各実施形態におけるセンターフレーム８６の一部（ベース板６０の窓部６０ａにおける下側（図１３３７下側）の内縁に沿って配設される部分、即ち、下側フレームＥ８６ｂが配設される部分）を省略した構成とされ、その省略された部分を除く他の部分は、上記各実施形態におけるセンターフレーム８６と同一の構成とされる。
【３９９１】
次いで、図１３３８から図１３３９を参照して下側フレームＥ８６ｂについて説明する。図１３３８は、下側フレームＥ８６ｂの正面斜視図であり、図１３３９は、下側フレー

ムＥ８６ｂの背面斜視図である。なお、図１３３８及び図１３３９では、ベース板６０の一部のみが部分的に図示されると共に、ベース板６０に下側フレームＥ８６ｂを締結固定するタッピングネジの図示が省略される。また、図１３４０から図１３５８についても同様である。図１３３８及び図１３３９に示すように、下側フレームＥ８６ｂには、球を受け入れ可能な開口として形成される一対の受入口ＥＯＰｉｎと、その一対の受入口ＥＯＰｉｎに連通される一対の第１通路ＥＲｔ１と、その一対の第１通路ＥＲｔ１を案内された球が流下される一対の第２通路ＥＲｔ２と、その一対の第２通路ＥＲｔ２を案内された球が流下される一対の第３通路ＥＲｔ３と、その一対の第３通路ＥＲｔ３に案内された球が後述する振分通路Ｅ１５０に形成される突起部Ｅ１５１により振り分けられて流下される第４通路ＥＲｔ４、第５通路ＥＲｔ５及び第６通路ＥＲｔ６と、第５通路ＥＲｔ５若しくは第６通路ＥＲｔ６を案内された球が第４通路ＥＲｔ４へ案内される第７通路ＥＲｔ７と、第４通路ＥＲｔ４を案内された球が遊技領域へ流出するための開口として形成される流出口ＥＯＰｏｕｔとが形成される。なお、一対の受入口ＥＯＰｉｎ、第１通路ＥＲｔ１、第２通路ＥＲｔ２及び第３通路ＥＲｔ３は、遊技盤Ｅ１３の幅方向（図１３３７左右方向）における中心に対し線（面）対称（図１３３７左右対称）にそれぞれ形成される。また、上側フレームＥ８６ａには、一対の上側フレーム通路ＥＲｔ０が配設される（図１３３７参照）。上側フレーム通路ＥＲｔ０は、遊技領域を流下する球を案内する通路であり、その上側フレーム通路ＥＲｔ０の下流端に下側フレームＥ８６ｂの受入口ＥＯＰｉｎが連通される。即ち、遊技領域から上側フレーム通路ＥＲｔ０に流入（入球）した球は、受入口ＥＯＰｉｎを介して、上側フレーム通路ＥＲｔ０から下側フレームＥ８６ｂの第１通路ＥＲｔ１へ流入（入球）される。

【３９９２】

下側フレームＥ８６ｂには、駆動モータＥ１９１により動作する振分通路Ｅ１５０が配設されており、球は、振分通路Ｅ１５０に形成される突起部Ｅ１５１に当接することによりその流下方向が変更（変化）され、第３通路ＥＲｔ３から第４通路ＥＲｔ４、第５通路ＥＲｔ５若しくは第６通路ＥＲｔ６のいずれかに振り分けられる。ここで、第４通路ＥＲｔ４の出口（遊技領域へ球を流出させる開口）である流出口ＥＯＰｏｕｔは、第１入賞口６４（図１３３７参照）の鉛直方向上方となる位置に形成（配置）される。そのため、第４通路ＥＲｔ４へ振り分けられた球は、第１入賞口６４へ入賞し易い（第１入賞口６４へ入賞する確率が高い）。また、第７通路ＥＲｔ７へ振り分けられた球は、第４通路ＥＲｔ４へ案内されるため、第１入賞口６４へ入賞し易い。また、第６通路ＥＲｔ６には、その第６通路ＥＲｔ６を案内される球を第７通路ＥＲｔ７へ案内するために背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として第７通路ＥＲｔ７の正面側（矢印Ｆ方向側）に第１流出面Ｅ１４１ａが形成（配置）される。そのため、第６通路ＥＲｔ６の第１流出面Ｅ１４１ａに案内される球は、第１入賞口６４へ入賞し易い。一方、第５通路ＥＲｔ５は、第６通路ＥＲｔ６側（矢印Ｆ方向側）へ向けて下降傾斜して形成され、第５通路ＥＲｔ５と第７通路ＥＲｔ７との境界の背面側（矢印Ｂ方向側）には一対の立て壁部Ｅ１３５ｃがそれぞれ配設される。従って、第５通路ＥＲｔ５へ振り分けられた球は、第７通路ＥＲｔ７よりも第６通路ＥＲｔ６へ案内され易い。第６通路ＥＲｔ６には、第１流出面Ｅ１４１ａに対して遊技盤Ｅ１３の幅方向（図１３３７左右方向）に位置を異ならせた２箇所に、正面側（矢印Ｆ方向側、遊技領域側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として第２流出面Ｅ１４１ｂが形成（配置）される。

【３９９３】

なお、第６通路ＥＲｔ６には、起伏が形成され、起伏の底部に第２流出面Ｅ１４１ｂが形成され、起伏の頂部に第１流出面Ｅ１４１ａが形成される。従って、第６通路ＥＲｔ６へ振り分けられた球は、第１流出面Ｅ１４１ａから第７通路ＥＲｔ７へ送球されるよりも第２流出面Ｅ１４１ｂから遊技領域へ流出され易い。即ち、第３通路ＥＲｔ３から第５通路ＥＲｔ５もしくは第６通路ＥＲｔ６へ振り分けられた球は、遊技領域へ流出する確率が高く、結果として、第１入賞口６４へ入賞し難い（上述した第３通路ＥＲｔ３から第４通路ＥＲｔ４へ振り分けられた球よりも第１入賞口６４へ入賞する確率が低い）。このよう

に、本実施形態における下側フレームＥ８６ｂは、球が振分通路Ｅ１５０に形成される突起部Ｅ１５１に当接することにより第４通路ＥＲｔ４から第６通路ＥＲｔ６のいずれかに振り分けられた場合に、第３通路ＥＲｔ３から第４通路ＥＲｔ４へ振り分けられた球は第１入賞口６４（図１３３７参照）への入賞が容易となる（本実施形態では、第１入賞口６４に球をほぼ確実に入賞させる）一方、第３通路ＥＲｔ３から第５通路ＥＲｔ５若しくは第６通路ＥＲｔ６へ振り分けられた球は、第７通路ＥＲｔ７（および第７通路ＥＲｔ７の下流に形成される第４通路ＥＲｔ４）を移動して第１入賞口６４へ入賞することが困難となる。よって、第１入賞口６４に球が入賞する確率を高める（確実に入賞させる）ために、第３通路ＥＲｔ３を案内される球が第４通路ＥＲｔ４に振り分けられることを遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図１３３８から図１３３９に加え、図１３４０から図１３４５を参照して、下側フレームＥ８６ｂの詳細構成について説明する。

【３９９４】

図１３４０は、下側フレームＥ８６ｂの分解正面斜視図であり、図１３４１は、下側フレームＥ８６ｂの分解背面斜視図である。図１３４２は、下側フレームＥ８６ｂの上面図であり、図１３４３は、下側フレームＥ８６ｂの正面図であり、図１３４４は、下側フレームＥ８６ｂの背面図である。図１３４５（ａ）は、図１３４３の矢印ＭＤＣＸＸＸＶＩａ方向視における下側フレームＥ８６ｂの側面図であり、図１３４３の矢印ＭＤＣＸＸＸＶＩｂ方向視における下側フレームＥ８６ｂの側面図であり、図１３４５（ｃ）は、図１３４３のＭＤＣＸＸＸＶＩｃ－ＭＤＣＸＸＸＶＩｃ線における下側フレームＥ８６ｂの断面図である。図１３３８から図１３４５に示すように、下側フレームＥ８６ｂは、正面部材Ｅ１１０と、その正面部材Ｅ１１０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に配設される誘導部材Ｅ１２０と、正面部材Ｅ１１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるベース部材Ｅ１３０と、正面部材Ｅ１１０及びベース部材Ｅ１３０の対向間に介設される介設部材Ｅ１４０と、ベース部材Ｅ１３０に配設される振分通路Ｅ１５０、中央通路Ｅ１６０及び一対の流路調整ブロックＥ１７０と、ベース部材Ｅ１３０の下面側（矢印Ｄ方向側）に所定の間隔を隔てて配設されるカバー部材Ｅ１８０と、そのカバー部材Ｅ１８０の内側に配設される駆動手段Ｅ１９０と、を備える。駆動手段Ｅ１９０は、カバー部材Ｅ１８０に往復動可能に配設される。また、振分通路Ｅ１５０が駆動手段Ｅ１９０に係合されることで、振分通路Ｅ１５０は、ベース部材Ｅ１３０に往復動可能に配設される。中央通路Ｅ１６０、流路調整ブロックＥ１７０及びカバー部材Ｅ１８０は、タッピングネジによりベース部材Ｅ１３０にそれぞれ締結固定され、誘導部材Ｅ１２０及びベース部材Ｅ１３０は、タッピングネジにより正面部材Ｅ１１０にそれぞれ締結固定される。介設部材Ｅ１４０は、正面部材Ｅ１１０とベース部材Ｅ１３０とに挟持される。これらにより、下側フレームＥ８６ｂは、一つ（単体）のユニットとして構成される（図１３３８参照）。

【３９９５】

また、下側フレームＥ８６ｂは、振分通路Ｅ１５０及び駆動手段Ｅ１９０を除く他の部材が光透過性（即ち、背面側の部材や球を透視可能な透明）の樹脂材料から構成され、振分通路Ｅ１５０及び駆動手段Ｅ１９０が有色の樹脂材料から構成される。よって、第１通路ＥＲｔ１から第７通路ＥＲｔ７を移動する球を遊技者に視認させると共に、振分通路Ｅ１５０の往復動を遊技者に視認させることができ、遊技の興趣を高めることができる。なお、振分通路Ｅ１５０及び駆動手段Ｅ１９０は、光透過性（透明又は有色）の樹脂材料から構成され、その正面に塗装を施したもの、或いは、シールを添付したものであっても良い。また、一方で、下側フレームＥ８６ｂは、駆動手段Ｅ１９０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する部材が光非透過性の樹脂材料から構成される（或いは、塗装が施されたりシールが添付される）ことで、駆動手段Ｅ１９０が正面側から遊技者に視認不能となるように構成されていても良い。正面部材Ｅ１１０は、正面を形成する板状の正面板Ｅ１１１と、その正面板Ｅ１１１の背面から立設される板状の底面部Ｅ１１２とを備える。正面板Ｅ１１１は、その長手方向両端に鉛直方向に延設される一対の鉛直部と、それら鉛直部どう

しを連結し、長手方向両端から中央へ向けて鉛直方向下方に傾斜される傾斜部とから形成される。正面板Ｅ１１１には、その正面板Ｅ１１１の外縁に沿って複数の挿通孔Ｅ１１１ａが板厚方向に穿設される。下側フレームＥ８６ｂは、組み立てた状態（ユニット化された状態）で、ベース板６０の正面から窓部６０ａに嵌め込まれ、挿通孔Ｅ１１１ａに挿通したタッピングネジがベース板６０に締結されることで、ベース板６０に固定（配設）される。正面板Ｅ１１１には、受入口ＥＯＰｉｎが開口形成（板厚方向に穿設）される。受入口ＥＯＰｉｎは、上述したように、上側フレーム通路ＥＲｔ０に流入（入球）した球を受け入れる開口である（図１３３７参照）。

【３９９６】

正面板Ｅ１１１には、第１入賞口６４（図１３３７参照）の鉛直方向上方となる位置に流出口ＥＯＰｏｕｔが開口形成（板厚方向に穿設）される。流出口ＥＯＰｏｕｔは、正面視円状であり、球の外形よりもやや大きく形成される。流出口ＥＯＰｏｕｔは、上述したように、第４通路ＥＲｔ４を案内された球が遊技領域へ流出される際の出口となる開口である。正面板Ｅ１１１には、上述したように、第１流出面Ｅ１４１ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に張出し部Ｅ１１１ｂが突設される。また、第２流出面Ｅ１４１ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）に正面視において第２流出面Ｅ１４１ｂと略同一の形状の切欠き部Ｅ１１１ｃが形成される。切欠き部Ｅ１１１ｃを通過することで、第６通路ＥＲｔ６を案内された球が遊技領域へ流出（流下）される。正面板Ｅ１１１の背面には、傾斜部の長手方向外側に一対の規制部Ｅ１１１ｄが突設される。正面部材Ｅ１１０とベース部材Ｅ１３０との間には介設部材Ｅ１４０が挟持されており、規制部Ｅ１１１ｄが介設部材Ｅ１４０の転動部Ｅ１４１の上面に当接することで、介設部材Ｅ１４０がベース部材Ｅ１３０から上方（矢印Ｕ方向）へ脱離することを抑制できる。これにより、正面部材Ｅ１１０若しくはベース部材Ｅ１３０に対して介設部材Ｅ１４０をタッピングネジにより締結固定することを不要とでき、製品コストの削減を図ることができる。底面部Ｅ１１２は、正面板Ｅ１１１の長手方向全域にわたって連続的に形成され、これにより、針金等の異物の侵入が抑制される。誘導部材Ｅ１２０は、正面部材Ｅ１１０と共に第１通路ＥＲｔ１を形成するためのものであり、一対の側面部Ｅ１２１と、一対の側面部Ｅ１２１を連結する背面部Ｅ１２２と、を備える。一対の側面部Ｅ１２１は、側面視縦長略矩形の板状体に形成される。一対の側面部Ｅ１２１は、短手方向一端側の面（矢印Ｆ方向側の面）が正面板Ｅ１１１（正面部材Ｅ１１０）の背面（矢印Ｂ方向側の面）に当接した状態で、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に球の直径よりも大きな間隔を隔てて対向配置される。

【３９９７】

背面部Ｅ１２２は、一対の側面部Ｅ１２１の短手方向他端どうし及び上端どうしを連結すると共に、側面部Ｅ１２１の短手方向一端から他端へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される。誘導部材Ｅ１２０及び正面板Ｅ１１１（正面部材Ｅ１１０）によって球が移動（流下、落下）可能に区画された空間により、第１通路ＥＲｔ１が形成される。また、第１通路ＥＲｔ１の下方（矢印Ｄ方向）は開放される。これにより、受入口ＥＯＰｉｎを通過して第１通路ＥＲｔ１に流入した球の流下方向を下方に変更（変化）して第２通路ＥＲｔ２に案内できる。ベース部材Ｅ１３０は、上面視横長略矩形に形成され、その長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に形成される一対の湾曲部Ｅ１３１と、その湾曲部Ｅ１３１の外縁から立設される板状の壁板Ｅ１３２と、一対の湾曲部Ｅ１３１の対向間に形成される一対の第１斜面部Ｅ１３３と、その一対の第１斜面部Ｅ１３３の対向間に形成される一対の取付け部Ｅ１３４と、その一対の取付け部Ｅ１３４の対向間に形成される第２斜面部Ｅ１３５と、ベース部材Ｅ１３０の正面から立設される一対の板状の張出し部Ｅ１３６と、一対の湾曲部Ｅ１３１どうしを連結して形成される板状の背面板Ｅ１３７と、を備える。ベース部材Ｅ１３０については、図１３３８から図１３４５に加え、図１３４６から図１３４９を参照して詳細構成について説明する。湾曲部Ｅ１３１は、上面視において略直線状の通路として前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿って延設されると共に、その延設方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）と鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）とを含む平面での断面形状が、鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される（図１３４５（ｃ）参

照）。湾曲部Ｅ１３１には、鉛直方向における高さ位置が最も低い位置に流出面Ｅ１３１ａが凹設される。流出面Ｅ１３１ａは、湾曲部Ｅ１３１を案内される球を振分通路Ｅ１５０へ流出させるための部位であり、振分通路Ｅ１５０へ向けて下降傾斜する凹面として形成される。

【３９９８】

壁板Ｅ１３２には、切欠き部Ｅ１３２ａが振分通路Ｅ１５０側（一対の壁板Ｅ１３２の対向する側）に切欠き形成される。この切欠き部Ｅ１３２ａを通過することで湾曲部Ｅ１３１から振分通路Ｅ１５０へ球が流下可能とされる。また、切欠き部Ｅ１３２ａは、球の直径よりも大きく形成される（本実施形態では球の直径の約５倍の大きさ）。切欠き部Ｅ１３２ａの大きさが大きいほど、前後方向において任意の位置から球を振分通路Ｅ１５０へ流下できる。湾曲部Ｅ１３１と壁板Ｅ１３２とに区画された空間により第２通路ＥＲｔ２が形成される。なお、湾曲部Ｅ１３１（第２通路ＥＲｔ２）は、誘導部材Ｅ１２０（第１通路ＥＲｔ１）よりも鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に配設され、第１通路ＥＲｔ１との間に鉛直方向の段差が形成される。即ち、第１通路ＥＲｔ１から第２通路ＥＲｔ２へ球が自由落下される。また、誘導部材Ｅ１２０（第１通路ＥＲｔ１）は、湾曲部Ｅ１３１の正面側（矢印Ｆ方向側）における鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に配設される。従って、第１通路ＥＲｔ１から第２通路ＥＲｔ２の正面側の端部へ球を送球できる。これにより、湾曲部Ｅ１３１（第２通路ＥＲｔ２）の正面側の端部へ流下された球は、湾曲部Ｅ１３１の円弧状に湾曲した形状に沿って前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）へ往復動できる。これにより、前後方向への速度成分を有した状態で湾曲部Ｅ１３１（第２通路ＥＲｔ２）から振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）へ球を送球できる。第１斜面部Ｅ１３３は、上面視横長略矩形の板状体であり、湾曲部Ｅ１３１側の端部が湾曲部Ｅ１３１の下面から鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に所定の間隔を隔てた位置に配設される。また、第１斜面部Ｅ１３３は、湾曲部Ｅ１３１から取付け部Ｅ１３４へ向けて下降傾斜して形成される。第１斜面部Ｅ１３３には、挿通孔Ｅ１３３ａと、規制部Ｅ１３３ｂと、溝部Ｅ１３３ｃとが形成される。挿通孔Ｅ１３３ａは、第１斜面部Ｅ１３３の略中央に開口形成（板厚方向に穿設）され、後述する振分通路Ｅ１５０の被係合部Ｅ１５３が挿通可能に形成される（図１３４０、図１３４７（ｂ）参照）。

【３９９９】

規制部Ｅ１３３ｂは、第１斜面部Ｅ１３３の下面において挿通孔Ｅ１３３ａの正面側の縁から立設され、その下面は第１斜面部Ｅ１３３の傾斜面に対し平行に形成される（図１３４７（ｂ）、図１３４８（ｂ）参照）。溝部Ｅ１３３ｃは、第１斜面部Ｅ１３３の前後方向略中央において傾斜方向に沿って形成される溝であり、挿通孔Ｅ１３３ａを挟んで左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に一対形成される。溝部Ｅ１３３ｃには、後述する振分通路Ｅ１５０の被ガイド部Ｅ１５２が傾斜方向に摺動可能に配設される（図１３４０、図１３４７（ａ）、図１３４９（ａ）参照）。溝部Ｅ１３３ｃの周囲には、溝部Ｅ１３３ｃの破損を抑制するためのガイド壁が立設される。第１斜面部Ｅ１３３には、振分通路Ｅ１５０を変位させるための複数（本実施形態では４個）の円柱体Ｅ２０１と、カバーＥ２０２とが配設される。円柱体Ｅ２０１は、第１斜面部Ｅ１３３における振分通路Ｅ１５０の変位を容易とするためのものであり、円柱状に形成され、また、その軸を中心として軸孔が形成される。軸孔に回転軸が挿通され、その回転軸が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿った状態で第１斜面部Ｅ１３３に配設される。これにより、円柱体Ｅ２０１は、第１斜面部Ｅ１３３に回転可能に配設される。円柱体Ｅ２０１が軸周りに回転することにより、円柱体Ｅ２０１の外周面に当接する振分通路Ｅ１５０は容易に変位できる。カバーＥ２０２は、円柱体Ｅ２０１を第１斜面部Ｅ１３３に保持するためのものであり、第１斜面部Ｅ１３３の外形よりやや小さい板状に形成される。カバーＥ２０２は、第１斜面部Ｅ１３３の挿通孔Ｅ１３３ａに対応する位置に挿通孔Ｅ１３３ａよりも大きな孔が穿設され、一対の溝部Ｅ１３３ｃに対応する位置に溝部Ｅ１３３ｃの外形と略同一の溝が形成される。また、円柱体Ｅ２０１に対応する位置に円柱体Ｅ２０１の外形よりもやや大きな孔が穿設される。カバーＥ２０２は、その上面が第１斜面部Ｅ１３３の傾斜面と平行な状態で第１斜面部

Ｅ１３３の上面に配設される。
【４０００】
カバーＥ２０２の円柱体Ｅ２０１に対応する位置に穿設される孔よりも長い回転軸が円柱体Ｅ２０１に挿通され、円柱体Ｅ２０１及び回転軸を第１斜面部Ｅ１３３に配設し、タッピングネジにより第１斜面部Ｅ１３３とカバーＥ２０２とが締結固定されることで、カバーＥ２０２は、回転軸および回転軸が挿通された円柱体Ｅ２０１を第１斜面部Ｅ１３３に保持できる。なお、円柱体Ｅ２０１は、カバーＥ２０２に形成される孔を通して、その側面（外周面）の一部がカバーＥ２０２の上面から突出して配設され、これにより、円柱体Ｅ２０１と振分通路Ｅ１５０とが当接可能となる。取付け部Ｅ１３４は、第１斜面部Ｅ１３３の傾斜方向下降側の端部より鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）において略水平に形成される。また、取付け部Ｅ１３４の前端は、第１斜面部Ｅ１３３の前端より背面板Ｅ１３７側（矢印Ｂ方向側）に配設される。取付け部Ｅ１３４及び第１斜面部Ｅ１３３と第２斜面部Ｅ１３５とを連結して湾曲部Ｅ１３４ａが配設され、湾曲部Ｅ１３４ａは、背面板Ｅ１３７側へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される。第２斜面部Ｅ１３５は、第５通路ＥＲｔ５（の一部）を形成するための部位であり、取付け部Ｅ１３４よりも鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）において背面板Ｅ１３７から正面部材Ｅ１１０へ向けて下降傾斜して形成される。第２斜面部Ｅ１３５には、挿通孔Ｅ１３５ａと、中央通路Ｅ１３５ｂと、一対の立て壁部Ｅ１３５ｃと、仕切り部Ｅ１３５ｄと、送球壁Ｅ１３５ｅとが形成される。第２斜面部Ｅ１３５と取付け部Ｅ１３４と湾曲部Ｅ１３４ａと背面板Ｅ１３７とに区画された空間に第５通路ＥＲｔ５が形成される。挿通孔Ｅ１３５ａは、第２斜面部Ｅ１３５の略中央に球の外形よりも大きく開口形成（板厚方向に穿設）される。挿通孔Ｅ１３５ａの外周には、後述する中央通路Ｅ１６０の円筒壁Ｅ１６３の下端を挿入するための凹部が挿通孔Ｅ１３５ａの外縁に沿って凹設される。
【４００１】
中央通路Ｅ１３５ｂは、第７通路ＥＲｔ７を形成するための部位であり、鉛直方向下方へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成され、その湾曲形状は球の外形よりも大きく形成される。これにより、中央通路Ｅ１３５ｂに球が送球されると、中央通路Ｅ１３５ｂから第２斜面部Ｅ１３５の傾斜面へ球が送球（流出）されることを抑制できる。中央通路Ｅ１３５ｂは、第２斜面部Ｅ１３５の正面側（矢印Ｆ方向側）の縁と挿通孔Ｅ１３５ａとを連結し、第２斜面部Ｅ１３５の正面側の縁から挿通孔Ｅ１３５ａへ向けて下降傾斜して形成される。これにより中央通路Ｅ１３５ｂに案内された球を挿通孔Ｅ１３５ａへ向けて送球できる。即ち、中央通路Ｅ１３５ｂの円弧状に湾曲した空間により第７通路ＥＲｔ７が形成される。なお、中央通路Ｅ１３５ｂは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において第１流出面Ｅ１４１ａと重なる位置に配設される。これにより、第１流出面Ｅ１４１ａから送球される球を中央通路Ｅ１３５ｂへ案内できる。一対の立て壁部Ｅ１３５ｃは、第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）と中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）とを区切るための部位であり、中央通路Ｅ１３５ｂの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端の背面板Ｅ１３７側（矢印Ｂ方向側）に鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に向けて突設される。一対の立て壁部Ｅ１３５ｃの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の長さは、中央通路Ｅ１３５ｂの長さよりも短く形成され、中央通路Ｅ１３５ｂの挿通孔Ｅ１３５ａ側（矢印Ｂ方向側）に配設される。
【４００２】
これにより、第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）を流下する球が一対の立て壁部Ｅ１３５ｃの正面側（矢印Ｆ方向側）において第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）と中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）との境界を横切ることで、球は、中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）へ案内される。一方、第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）を流下する球が一対の立て壁部Ｅ１３５ｃに当接することで、（第５通路ＥＲｔ５）と中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）との境界を横切ることが抑制され、球は、第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）を流下し第６通路ＥＲｔ６へ案内される。このように、中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）へ球が送球され難くすることにより、遊技の興趣を高めることができる。仕切り部Ｅ１３５ｄは、鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）

に向けて突設され、挿通孔Ｅ１３５ａの外縁と背面板Ｅ１３７とを連結して形成される。これにより、一方の振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）から流下された球が、第２斜面部Ｅ１３５の他方の振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）側へ案内されることを抑制できる。送球壁Ｅ１３５ｅは、第２斜面部Ｅ１３５の下面から立設して形成される（図１３４７（ａ）参照）。送球壁Ｅ１３５ｅは、挿通孔Ｅ１３５ａの背面側（矢印Ｂ方向側）の縁に沿った円弧部と、その円弧部の両端から正面側（矢印Ｆ方向側）に延設される直線部とから、下面視略Ｕ字状に形成される。これにより、送球壁Ｅ１３５ｅで囲まれた空間を球が送球可能に形成され、挿通孔Ｅ１３５ａを通過した球を後述するカバー部材Ｅ１８０の背面側通路Ｅ１８１ｂへ送球できる。張出し部Ｅ１３６は、湾曲部Ｅ１３１側から第２斜面部Ｅ１３５側へ向けて下降傾斜して形成され、張出し部Ｅ１３６には、ガイド部Ｅ１３６ａが形成される。ガイド部Ｅ１３６ａは、ベース部材Ｅ１３０への介設部材Ｅ１４０の組み付けを容易とするための部位であり、張出し部Ｅ１３６の対向する側（左右方向内側）の端部から鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に向けて突設される。一対のガイド部Ｅ１３６ａの対向間に後述する介設部材Ｅ１４０の下側通路Ｅ１４３が配設される。

【４００３】

背面板Ｅ１３７は、正面視横長略矩形の板状から形成される。背面板Ｅ１３７は、一対の第１斜面部Ｅ１３３、一対の取付け部Ｅ１３４及び第２斜面部Ｅ１３５の背面側の端部に当接して配設され、背面板Ｅ１３７の上端は、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）及び第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）を流下する球よりも上方（矢印Ｕ方向）に位置する。これにより、背面板Ｅ１３７は、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）又は第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）を流下する球が背面板Ｅ１３７の背面側（矢印Ｂ方向側）に案内されることを抑制できる。介設部材Ｅ１４０は、上面視において略直線状の通路として左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って延設される転動部Ｅ１４１と、その転動部Ｅ１４１の下面から鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて突設される板状の当接部Ｅ１４２と、その当接部Ｅ１４２の背面から立設される下側通路Ｅ１４３と、を備える。転動部Ｅ１４１は、その延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）と鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）とを含む平面での断面形状が、延設方向中央に向けて下降傾斜して形成される。転動部Ｅ１４１の上面は、正面部材Ｅ１１０側（矢印Ｆ方向側）からベース部材Ｅ１３０側（矢印Ｂ方向側）へ向けて下降傾斜して形成される。また、上述したように、転動部Ｅ１４１の上面には、背面側（矢印Ｂ方向）へ向けて下降傾斜して形成される第１流出面Ｅ１４１ａと、正面側（矢印Ｆ方向）へ向けて下降傾斜して形成される第２流出面Ｅ１４１ｂとが形成される。また、転動部Ｅ１４１には、起伏が形成され、その頂部が中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）の正面に配置される。起伏の底部に第２流出面Ｅ１４１ｂが配置される一方、起伏の頂部に第１流出面Ｅ１４１ａが配置される。従って、第１流出面Ｅ１４１ａは、中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）の正面に配置される。なお、第１流出面Ｅ１４１ａは、中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）よりも鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に配置され、これにより、第１流出面Ｅ１４１ａを流下する球を中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）へ案内できる。

【４００４】

転動部Ｅ１４１の上面の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端には切欠き部Ｅ１４１ｃが形成され、その切欠き部Ｅ１４１ｃには、正面部材Ｅ１１０の突設部Ｅ１１１ｅが当接される。また、介設部材Ｅ１４０は、張出し部Ｅ１３６の上面に当接して配設される。これにより、介設部材Ｅ１４０は、ベース部材Ｅ１３０（正面部材Ｅ１１０）に固定される。その結果、介設部材Ｅ１４０（転動部Ｅ１４１の上面）とベース部材Ｅ１３０と正面部材Ｅ１１０（正面板Ｅ１１１の背面）とに区画された空間により第６通路ＥＲｔ６が形成される。当接部Ｅ１４２には、流出口ＥＯＰｏｕｔの背面となる位置に通路口Ｅ１４２ａが開口形成（板厚方向に穿設）される。通路口Ｅ１４２ａは、正面視略矩形であり、球の外形よりもやや大きく形成される。下側通路Ｅ１４３は、通路口Ｅ１４２ａの外縁からカバー部材Ｅ１８０側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突設され、その下側通路Ｅ１４３により区画された空間により第４通路ＥＲｔ４（の一部）が形成される。下側通路Ｅ１４３は、カバー

部材Ｅ１８０側から正面部材Ｅ１１０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて下降傾斜して形成され、下側通路Ｅ１４３の側面および下面は上面よりカバー部材Ｅ１８０側に突出して形成される。即ち、下側通路Ｅ１４３は、カバー部材Ｅ１８０側の上面が開放される。また、下側通路Ｅ１４３の下面には、その幅方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央に断面コ字状の凹溝Ｅ１４３ａが凹設される（図１３４６（ａ）参照）。凹溝Ｅ１４３ａは、下側通路Ｅ１４３の下面の突出方向に沿って略直線状に延設される。凹溝Ｅ１４３ａの溝幅（矢印Ｌ－Ｒ方向の寸法）は、球の直径よりも小さくされると共に、凹溝Ｅ１４３ａの溝深さ（下側通路Ｅ１４３の下面に垂直方向の寸法）は、凹溝Ｅ１４３ａの底面に球が接触しない深さに設定される。

【４００５】

これにより、下側通路Ｅ１４３の下面上の球を２箇所（下側通路Ｅ１４３の下面と凹溝Ｅ１４３ａとが交わる一対の稜線部分）で支持することができる。よって、凹溝Ｅ１４３ａが非形成の場合（即ち、１箇所のみで球を支持する場合）と比較して、球を安定した状態で案内できる。詳しく説明すると、凹溝Ｅ１４３ａにより球が挟み込まれた態様となることで、幅方向に変位することを抑制された状態で幅方向中央を流下できる。その結果、寸法公差や組立公差に起因して流出口ＥＯＰｏｕｔと通路口Ｅ１４２ａとの中心位置がずれ、通路口Ｅ１４２ａの正面に正面部材Ｅ１１０（正面板Ｅ１１１）が一部配設された場合（通路口Ｅ１４２ａの外縁の一部が正面部材Ｅ１１０（正面板Ｅ１１１）に塞がれた状態）においても、下側通路Ｅ１４３（第４通路ＥＲｔ４）を流下した球は、流出口ＥＯＰｏｕｔを通過して遊技領域へ流出される。上述したように、下側通路Ｅ１４３は、張出し部Ｅ１３６の一対のガイド部Ｅ１３６ａの対向間に配設される。これにより、下側フレームＥ８６ｂの組立ての際、一対のガイド部Ｅ１３６ａに下側通路Ｅ１４３を当接させることで、ベース部材Ｅ１３０への下側通路Ｅ１４３（介設部材Ｅ１４０）の配設を容易に行える。振分通路Ｅ１５０は、その上面を球が移動（流下、転動）するためのものであり、第１斜面部Ｅ１３３（カバーＥ２０２）の上方（矢印Ｕ方向）に配設される。従って、第１斜面部Ｅ１３３と同様、振分通路Ｅ１５０は、湾曲部Ｅ１３１から取付け部Ｅ１３４へ向けて下降傾斜して配設される。振分通路Ｅ１５０は、上面に突設される複数の突起部Ｅ１５１と、振分通路Ｅ１５０の下面から立設される一対の被ガイド部Ｅ１５２と、その一対の被ガイド部Ｅ１５２の間に立設される被係合部Ｅ１５３と、を備える。振分通路Ｅ１５０については、図１３３８から図１３４５に加え、図１３４６から図１３４９を参照して詳細構成について説明する。

【４００６】

突起部Ｅ１５１は、球の移動（流下）方向を変化させるための部位であり、振分通路Ｅ１５０の上面に規則的に、それら突起部Ｅ１５１どうしの間を球が移動（流下、転動）可能な間隔を備えて複数配設される。突起部Ｅ１５１の形状は、振分通路Ｅ１５０に垂直な方向視において略六角形状に形成される。その略六角形状は、振分通路Ｅ１５０の傾斜方向に平行に配設される２辺が他の４辺よりも長い、言い換えると、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）よりも振分通路Ｅ１５０の傾斜方向に沿った方向に長く形成される。また、長く形成される２辺を除いた他の４辺は同一長さに形成される。また、突起部Ｅ１５１の側面は、振分通路Ｅ１５０に対し傾斜（本実施形態においては振分通路Ｅ１５０の上面に対して略４５度傾斜）して形成され、突起部Ｅ１５１は、六角錐の頭頂点側の一部が切り取られた態様に形成される。言い換えると、振分通路Ｅ１５０に平行な平面での断面積が、振分通路Ｅ１５０の上面から離れるに従い小さく形成される。突起部Ｅ１５１は、長い辺同士を平行にして前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の間隔（本実施形態においては振分通路Ｅ１５０の上面における対向間距離が球の直径の略４分の１）を隔てて形成される。また、前後方向に列をなして配設される一の組の突起部Ｅ１５１郡に対しその傾斜方向下降側に配設される一組の突起部Ｅ１５１郡は、突起部Ｅ１５１の前後方向における配設間距離の半分だけ前後方向にずれて配設される。即ち、前後方向において、傾斜方向下降側に配設される一組の突起部Ｅ１５１郡は、一の組の突起部Ｅ１５１郡の対向間にそれぞれ配設される。これにより、前後方向における一対の突起部Ｅ１５１の長い辺の間を流下した球

を、傾斜方向下降側に配設される突起部Ｅ１５１に当接させることができる。また、突起部Ｅ１５１の短い辺どうしの対向間隔は、突起部Ｅ１５１の長い辺同士の対向間隔と同一に形成される。これにより、一の突起部Ｅ１５１は、その周囲に配設される突起部Ｅ１５１から同一の距離だけ隔てた態様で振分通路Ｅ１５０に配設される。振分通路Ｅ１５０の上面および突起部Ｅ１５１の傾斜した側面Ｅ１５１ａに区画された空間により、第３通路ＥＲｔ３が形成される。

【４００７】

なお、本実施形態における突起部Ｅ１５１の突設高さは、球の半径の略２分の１とされる。また、突設先端における突起部Ｅ１５１どうしの対向間隔は球の直径よりも小さく形成される。これにより、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）を移動（流下、転動）する球は、隣り合う突起部Ｅ１５１の傾斜した側面Ｅ１５１ａどうしに当接した状態で振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）を移動（流下、転動）できる。即ち、突起部Ｅ１５１は、球が振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）に留まることを抑制できる。振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）を移動（流下、転動）する球は、突起部Ｅ１５１に当接することで球の流下方向が変更（変化）され、介設部材Ｅ１４０側（矢印Ｆ方向側）もしくは背面板Ｅ１３７側（矢印Ｂ方向側）に形成される突起部Ｅ１５１の対向間に案内される。このように、突起部Ｅ１５１は、傾斜方向に沿って流下した球の流下方向を変更（変化）できる。また、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に隣り合う突起部Ｅ１５１の長い辺どうしの間を移動（流下、転動）することで、球は、振分通路Ｅ１５０の傾斜方向に沿って湾曲部Ｅ１３１側から中央通路Ｅ１６０へ移動（流下、転動）できる。また、振分通路Ｅ１５０を流下する球は、突起部Ｅ１５１に当接することで、その流下速度が減少される。これにより、振分通路Ｅ１５０が突起部Ｅ１５１を備えない場合と比較して、振分通路Ｅ１５０を流下する球の流下時間を長くできる。また、突起部Ｅ１５１は、振分通路Ｅ１５０の上面から突設して形成されるため、遊技者に視認し易くできる。これにより、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）方向が変化される態様を遊技者に視認させ易くできる。即ち、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）の上面を移動（流下、転動）する球は比較的移動速度が低く、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）の上面の移動（流下、転動）に比較的時間を要するところ、突起部Ｅ１５１との当接により球の移動（流下、転動）に要する時間を更に嵩ませることができる。その結果、球の移動（流下、転動）方向が変化（変更）される態様を遊技者に視認させやすくでき、遊技の興趣を向上できる。

【４００８】

このように、本実施形態では、突起部Ｅ１５１により振分通路Ｅ１５０を流下する球の流下方向の変更（変化）と流下時間の延長（変化）とを行うことができ、遊技の興趣を高めることができる。また、流下方向の変更（変化）と流下時間の延長（変化）とを一つの部位（突起部Ｅ１５１）が行うことで、部品点数を削減して製品コストの削減を図ることができる。なお、振分通路Ｅ１５０は傾斜して配設されるため、球の流下速度が減少した場合においても、球の自重により流下速度が増加されることで、第３通路ＥＲｔ３を流下できる。振分通路Ｅ１５０の前後の縁に接して配設される突起部Ｅ１５１は、略六角形状の一部のみ形成される、言い換えると、突起部Ｅ１５１の形状が振分通路Ｅ１５０の前後の縁で切り取られた態様に形成される。これにより、振分通路Ｅ１５０により多くの第３通路ＥＲｔ３を形成でき、遊技の興趣を高めることができる。被ガイド部Ｅ１５２は、振分通路Ｅ１５０の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の略中央に被係合部Ｅ１５３を挟んで左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に一対配設される（図１３４７（ａ）、図１３４９（ａ）参照）。被ガイド部Ｅ１５２の前後方向の寸法は、ベース部材Ｅ１３０の溝部Ｅ１３３ｃの溝幅と同等またはやや小さく形成される。被ガイド部Ｅ１５２が溝部Ｅ１３３ｃに挿入されることで、振分通路Ｅ１５０のベース部材Ｅ１３０に対する前後方向への変位が規制される。上述したように、溝部Ｅ１３３ｃの周囲にはガイド壁が立設されるため、被ガイド部Ｅ１５２が溝部Ｅ１３３ｃのガイド壁に当接することで、溝部Ｅ１３３ｃが破損することを抑制できる。被係合部Ｅ１５３には、その背面が正面側（矢印Ｆ方向側）へ凹設される係

合凹部Ｅ１５３ａと、被係合部Ｅ１５３の下端に正面に向けて突設される規制片Ｅ１５３ｂとが形成される（図１３４７（ｂ）参照）。

【４００９】

係合凹部Ｅ１５３ａは、鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延設して形成される。規制片Ｅ１５３ｂは、第１斜面部Ｅ１３３（振分通路Ｅ１５０）の傾斜面に対し平行であり、第１斜面部Ｅ１３３の規制部Ｅ１３３ｂの下方（矢印Ｄ方向）に配設される。これにより、振分通路Ｅ１５０が傾斜方向に変位する場合、規制片Ｅ１５３ｂと規制部Ｅ１３３ｂとが当接することを抑制できる。一方、規制片Ｅ１５３ｂと規制部Ｅ１３３ｂとが当接することで、振分通路Ｅ１５０が上方（矢印Ｕ方向）に変位することを抑制できる。振分通路Ｅ１５０は、カバーＥ２０２の上面から突出する円柱体Ｅ２０１の側面と当接した状態で、第１斜面部Ｅ１３３の傾斜面と平行に配設される。円柱体Ｅ２０１がその軸を回転軸として回転することで、振分通路Ｅ１５０の変位を容易に行うことができる。また、振分通路Ｅ１５０は、少なくとも一部が湾曲部Ｅ１３１の下方に配設される、即ち、振分通路Ｅ１５０が湾曲部Ｅ１３１の下方から取付け部Ｅ１３４側へ抜けきらない位置に配設され、振分通路Ｅ１５０と湾曲部Ｅ１３１との間の距離は、球の半径よりも小さく配設される（図１３４７（ａ）、図１３４９（ａ）参照）。これにより、振分通路Ｅ１５０に送球された球が、湾曲部Ｅ１３１の下方からベース部材Ｅ１３０の長手方向両端から流出することを抑制できる。また、湾曲部Ｅ１３１と振分通路Ｅ１５０とで球が挟持されることを抑制できる。振分通路Ｅ１５０は、その傾斜面に垂直な方向視において傾斜方向に長い略矩形の板状体に形成される。これにより、振分通路Ｅ１５０の長手方向一端側（下降傾斜側）に配設される第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）若しくは中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）よりも短手方向である正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される介設部材Ｅ１４０（第６通路ＥＲｔ６）へ球を送球し易くできる。

【４０１０】

また、振分通路Ｅ１５０の短手方向となる前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の長さは、少なくとも球の直径の２倍よりも大きい寸法、本実施形態においては球の直径の略４．５倍の寸法に形成される。これにより、振分通路Ｅ１５０の傾斜方向下降側に複数（本実施形態では２箇所）の球の移動（流下、落下）領域を形成できる。この結果、振分通路Ｅ１５０を流下した球が複数形成される通路（第４通路ＥＲｔ４、第５通路ＥＲｔ５及び第６通路ＥＲｔ６）の内、第１入賞口６４に球が入賞する確率の高い第４通路ＥＲｔ４へ振り分けられることを期待させ、遊技の興趣を高めることができる。また、下側フレームＥ８６ｂに不正を行っても、その不正を働き難くできる。詳細に説明すると、第４通路ＥＲｔ４よりも第１入賞口６４に球が入賞する確率の低い第５通路ＥＲｔ５又は第６通路ＥＲｔ６の一方に第４通路ＥＲｔ４へ球が流下する不正を行っても、第５通路ＥＲｔ５又は第６通路ＥＲｔ６の他方を球が移動（流下、落下）することで、その不正を働き難くできる。振分通路Ｅ１５０の傾斜方向下降側は、その正面側の一部に切欠き部Ｅ１５０ａが形成される。切欠き部Ｅ１５０ａを通過することで、振分通路Ｅ１５０を流下（落下）した球を流路調整ブロックＥ１７０に当接し易くできる。中央通路Ｅ１６０は、上面視において略直線状の通路として左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って延設される架設通路Ｅ１６１と、その架設通路Ｅ１６１の左右方向略中央に開口形成（板厚方向に穿設）される上方孔Ｅ１６２と、架設通路Ｅ１６１の下面から上方孔Ｅ１６２に沿って立設される円筒壁Ｅ１６３と、架設通路Ｅ１６１の左右方向両端に配設される据付部Ｅ１６４と、を備える。架設通路Ｅ１６１の幅寸法（架設通路Ｅ１６１の延設方向および鉛直方向に垂直な方向、矢印Ｆ－Ｂ方向）は、球の直径よりも大きく形成される。

【４０１１】

架設通路Ｅ１６１は、その延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）と鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）とを含む平面での断面形状が、鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される。これにより、架設通路Ｅ１６１に流下された球を架設通路Ｅ１６１の左右方向略中央（架設通路Ｅ１６１の鉛直方向の最下方）に形成される上方孔Ｅ１６２へ案内できる。架設通路Ｅ１６１には、その後端側（矢印Ｂ方向側）の縁から鉛直方向上方

（矢印Ｆ方向）へ向けて立設される背面壁Ｅ１６１ａが形成される。これにより、架設通路Ｅ１６１に流下された球が、その背面側から落下することを抑制できる。架設通路Ｅ１６１は、その延設方向に直交する平面での断面形状が鉛直方向下方へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される。これにより、架設通路Ｅ１６１に流下された球が、その正面側から流下（落下）することを抑制できる。上方孔Ｅ１６２は、上面視円状であり、第２斜面部Ｅ１３５に形成される挿通孔Ｅ１３５ａと略同一の大きさに、即ち、球の外形よりも大きく形成される。上方孔Ｅ１６２の周囲には上方へ向けて突設される突起部Ｅ１６２ａが形成される。これにより、架設通路Ｅ１６１を流下する球が上方孔Ｅ１６２に案内され難くできる。円筒壁Ｅ１６３は、上方孔Ｅ１６２と略同一の内径を有する円筒状に形成され、その下端が、第２斜面部Ｅ１３５の挿通孔Ｅ１３５ａの外周に凹設される凹部に挿入した状態で第２斜面部Ｅ１３５に配設される。これにより、円筒壁Ｅ１６３の下端と第２斜面部Ｅ１３５の上面との間に隙間が形成されることを抑制できる。また、第２斜面部Ｅ１３５に対し中央通路Ｅ１６０の位置決めを行うことができる。左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において中央通路Ｅ１３５ｂに対応する位置には、円筒壁Ｅ１６３に切欠き部Ｅ１６３ａが切欠き形成され、その切欠きは球の直径よりも大きく形成される。架設通路Ｅ１６１の円弧状に湾曲した空間および円筒壁Ｅ１６３により囲まれた空間により第４通路ＥＲｔ４（の一部）が形成される。

【４０１２】

据付部Ｅ１６４は、上面視縦長略矩形であり、中央通路Ｅ１６０がベース部材Ｅ１３０（取付け部Ｅ１３４）に固定（配設）された状態では、据付部Ｅ１６４の上面は、第１斜面部Ｅ１３３に配設されるカバーＥ２０２の上面と面一に形成される。これにより、振分通路Ｅ１５０が変位されても、振分通路Ｅ１５０と中央通路Ｅ１６０（据付部Ｅ１６４）とが当接することを抑制できる。流路調整ブロックＥ１７０は、球の流下方向を変更（変化）させるためのものであり、略三角錐状に形成される。流路調整ブロックＥ１７０には、ベース部材Ｅ１３０の正面と平行な正面壁Ｅ１７１と、湾曲部Ｅ１３４ａに対向する外壁Ｅ１７２と、中央通路Ｅ１３５ｂに対向する内壁Ｅ１７３とが形成される。一対の流路調整ブロックＥ１７０は、中央通路Ｅ１３５ｂの長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側にそれぞれ配設される。流路調整ブロックＥ１７０は、上面視、第２斜面部Ｅ１３５の傾斜方向下降側（矢印Ｆ方向側）へ向かうに従いその幅が大きくなる三角形状に形成され、正面壁Ｅ１７１とベース部材Ｅ１３０の正面とが面一に形成された状態で第２斜面部Ｅ１３５に配設される。これにより、介設部材Ｅ１４０（第６通路ＥＲｔ６）を流下する球が流路調整ブロックＥ１７０に当接することを抑制できる。外壁Ｅ１７２は、湾曲部Ｅ１３４ａへ向けて凸状に湾曲して形成され、内壁Ｅ１７３は、中央通路Ｅ１３５ｂから流路調整ブロックＥ１７０の中心へ向けて凹状に湾曲して形成される。外壁Ｅ１７２と湾曲部Ｅ１３４ａとの間、内壁Ｅ１７３と中央通路Ｅ１３５ｂとの間は、球の外形よりも大きくそれぞれ配設され、これにより、外壁Ｅ１７２と湾曲部Ｅ１３４ａとの間、内壁Ｅ１７３と中央通路Ｅ１３５ｂとの間を球がそれぞれ流下できる。カバー部材Ｅ１８０は、ベース部材Ｅ１３０の下方（矢印Ｄ方向）に配設される正面側カバー部材Ｅ１８１と、その正面側カバー部材Ｅ１８１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される背面側カバー部材Ｅ１８２と、を備える。なお、カバー部材Ｅ１８０及び後述する駆動手段Ｅ１９０においては、図１３３８から図１３４５に加え、図１３４７を適宜参照して説明する。

【４０１３】

正面側カバー部材Ｅ１８１には、正面視横長略矩形に形成される本体部Ｅ１８１ａと、本体部Ｅ１８１ａの長手方向略中央に正面側カバー部材Ｅ１８１側（矢印Ｆ方向側）から背面側カバー部材Ｅ１８２側（矢印Ｂ方向側）へ向けて凹設される背面側通路Ｅ１８１ｂと、本体部Ｅ１８１ａの長手方向一側（矢印Ｌ方向側）に配設されるモータ取付け面Ｅ１８１ｃと、モータ取付け面Ｅ１８１ｃの上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される第１上面板Ｅ１８１ｄと、モータ取付け面Ｅ１８１ｃの長手方向他側（矢印Ｒ方向側）において第１上面板Ｅ１８１ｄから鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に所定の間隔を隔てて平行に配設される第１下面板Ｅ１８１ｅと、第１下面板Ｅ１８１ｅの長手方向他側（矢印Ｒ方向側）にお

いて鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の間隔を隔てて平行に立設される第２上面板Ｅ１８１ｆ及び第２下面板Ｅ１８１ｇと、第１下面板Ｅ１８１ｅ及び第２下面板Ｅ１８１ｇの上面に配設される複数の（本実施形態では５個）スライド突起Ｅ１８１ｈと、鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における第１下面板Ｅ１８１ｅと第２下面板Ｅ１８１ｇとの間に配設される軸支部Ｅ１８１ｉとが形成される。なお、モータ取付け面Ｅ１８１ｃ、第１上面板Ｅ１８１ｄ、第１下面板Ｅ１８１ｅ、第２上面板Ｅ１８１ｆ及び第２下面板Ｅ１８１ｇは、本体部Ｅ１８１ａの背面から立設される。背面側通路Ｅ１８１ｂには、その下面から立設される送球板Ｅ１８１ｂ１と、送球板Ｅ１８１ｂ１に対して長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に立設される一対の支持板Ｅ１８１ｂ２とが形成される。長手方向における送球板Ｅ１８１ｂ１は、第２斜面部Ｅ１３５の挿通孔Ｅ１３５ａの中心に対応する位置に配設され、送球板Ｅ１８１ｂ１の上面の背面側（矢印Ｂ方向側）には、背面側へ向けて上昇傾斜する送球傾斜部Ｅ１８１ｂ３が形成される。これにより、中央通路Ｅ１６０の円筒壁Ｅ１６３内を案内された球は、送球傾斜部Ｅ１８１ｂ３に当接し、その案内方向が鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）から正面部材Ｅ１１０側（矢印Ｆ方向側）へ変更（変化）される。

【４０１４】

一対の支持板Ｅ１８１ｂ２は、送球板Ｅ１８１ｂ１上を流下する球を案内するための部位であり、送球壁Ｅ１３５ｅの直線部の鉛直方向下方にそれぞれ形成される。背面側通路Ｅ１８１ｂの上面は、開口形成され、その開口を通して第２斜面部Ｅ１３５の送球壁Ｅ１３５ｅが背面側通路Ｅ１８１ｂに挿入され、第２斜面部Ｅ１３５の下面、送球板Ｅ１８１ｂ１、送球壁Ｅ１３５ｅ及び一対の支持板Ｅ１８１ｂ２に区画された空間により第４通路ＥＲｔ４（の一部）が形成される。モータ取付け面Ｅ１８１ｃは、後述する駆動手段Ｅ１９０の取付け部材Ｅ１９２が配設（固定）される部位であり、モータ取付け面Ｅ１８１ｃには、長手方向略中央に中央切欠きＥ１８１ｃ１が形成され、その切欠き形状は、背面側（矢印Ｂ方向側）が開口された上面視略Ｕ字状に形成される。第１上面板Ｅ１８１ｄと第２上面板Ｅ１８１ｆとは平行して配設される。従って、第１下面板Ｅ１８１ｅと第２下面板Ｅ１８１ｇとも平行に配設される。第１上面板Ｅ１８１ｄと第１下面板Ｅ１８１ｅとにより区画された空間、第２上面板Ｅ１８１ｆと第２下面板Ｅ１８１ｇとにより区画された空間は、後述する駆動手段Ｅ１９０の第１伝達部材Ｅ１９４、第２伝達部材Ｅ１９５をそれぞれ配設するための空間である。第１下面板Ｅ１８１ｅ及び第２下面板Ｅ１８１ｇの上面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に突起Ｅ１８１ｅ１がそれぞれ複数（本実施形態では第１下面板Ｅ１８１ｅは２箇所、第２下面板Ｅ１８１ｇは４箇所）形成される。突起Ｅ１８１ｅ１と第１伝達部材Ｅ１９４もしくは第２伝達部材Ｅ１９５とが当接することにより、第１下面板Ｅ１８１ｅと第１伝達部材Ｅ１９４との間、第２下面板Ｅ１８１ｇと第２伝達部材Ｅ１９５との間に発生する摩擦力を低減し、第１伝達部材Ｅ１９４又は第２伝達部材Ｅ１９５の変位を容易に行える（図１３４６（ｂ）参照）。スライド突起Ｅ１８１ｈは、第１伝達部材Ｅ１９４又は第２伝達部材Ｅ１９５の変位をガイドするためのものであり、第１上面板Ｅ１８１ｄ、第１下面板Ｅ１８１ｅ、第２上面板Ｅ１８１ｆ及び第２下面板Ｅ１８１ｇに対して平行して配設される。

【４０１５】

軸支部Ｅ１８１ｉは、本体部Ｅ１８１ａの背面（矢印Ｂ方向側の面）に軸受として形成され、背面側カバー部材Ｅ１８２の正面には、軸支部Ｅ１８１ｉに対面する位置に、軸支部Ｅ１８２ｄが形成される。後述する駆動手段Ｅ１９０のピニオンギヤＥ１９６は、その側面（前後方向の面、矢印Ｆ－Ｂ方向の面）から軸Ｅ１９７の端部がそれぞれ突出される。軸Ｅ１９７は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿う姿勢に配設され、その軸Ｅ１９７の両端が、正面側カバー部材Ｅ１８１の軸支部Ｅ１８１ｉと背面側カバー部材Ｅ１８２の軸支部Ｅ１８２ｄとにそれぞれ軸支される。これにより、正面側カバー部材Ｅ１８１と背面側カバー部材Ｅ１８２との対向間にピニオンギヤＥ１９６が回動可能に配設される。背面側カバー部材Ｅ１８２には、正面視横長略矩形に形成される本体部Ｅ１８２ａと、本体部Ｅ１８２ａの長手方向一側（矢印Ｌ方向側）において本体部Ｅ１８２ａの正面から立設される第１上面板Ｅ１８２ｂと、本体部Ｅ１８２ａの長手方向他側（矢印Ｒ方向側）におい

て本体部Ｅ１８２ａの正面から立設される第２上面板Ｅ１８２ｃと、正面側カバー部材Ｅ１８１の軸支部Ｅ１８１ｉに対面する位置において本体部Ｅ１８２ａの正面に配設される軸支部Ｅ１８２ｄと、を備える。第１上面板Ｅ１８２ｂ、第２上面板Ｅ１８２ｃには、正面側（矢印Ｆ方向側）が開口された第１切欠きＥ１８２ｂ１、第２切欠きＥ１８２ｃ１がそれぞれ形成される。第１切欠きＥ１８２ｂ１、第２切欠きＥ１８２ｃ１には、後述する第１伝達部材Ｅ１９４の係合ベースＥ１９４ｂ、第２伝達部材Ｅ１９５の係合ベースＥ１９４ｂがそれぞれ挿通される。軸支部Ｅ１８２ｄは、駆動手段Ｅ１９０の軸Ｅ１９７を軸支するためのものであり、本体部Ｅ１８２ａの正面（矢印Ｆ方向側の面）に軸受けとして形成され、上述したように、正面側カバー部材Ｅ１８１の軸支部Ｅ１８１ｉと対面する位置に形成される。即ち、正面側カバー部材Ｅ１８１の軸支部Ｅ１８１ｉと背面側カバー部材Ｅ１８２の軸支部Ｅ１８２ｄとに駆動手段Ｅ１９０の軸Ｅ１９７が軸支され、その軸方向は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿わせた姿勢とされる。

【４０１６】

駆動手段Ｅ１９０は、駆動力を発生させる駆動モータＥ１９１と、駆動モータＥ１９１の上方（矢印Ｕ方向）に配設される取付け部材Ｅ１９２と、駆動モータＥ１９１の軸に固着される駆動力伝達部材Ｅ１９３と、駆動力伝達部材Ｅ１９３に係合される第１伝達部材Ｅ１９４と、第１伝達部材Ｅ１９４に係合される第２伝達部材Ｅ１９５と、第１伝達部材Ｅ１９４と第２伝達部材Ｅ１９５との間に介設されるピニオンギヤＥ１９６と、ピニオンギヤＥ１９６の軸心を挿通する軸Ｅ１９７と、を備える。駆動モータＥ１９１は、振分通路Ｅ１５０をその傾斜方向へ変位させるためのものであり、その軸を鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）へ向けた状態で配設される。これにより、軸を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）へ向けて配設する場合と比較して、前後方向における配設スペースを小さくできる。取付け部材Ｅ１９２は、駆動モータＥ１９１を正面側カバー部材Ｅ１８１に固定（配設）するためのものであり、取付け部材Ｅ１９２には、上面視略矩形の板状に形成されるベース部Ｅ１９２ａと、ベース部Ｅ１９２ａの外縁に沿って鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）へ向けて立設される周壁部Ｅ１９２ｂとが形成される。ベース部Ｅ１９２ａには、その略中央に駆動モータＥ１９１の軸を挿通するための挿通孔が板厚方向に穿設され、その挿通孔に駆動モータＥ１９１の軸が挿通した状態で駆動モータＥ１９１が取付け部材Ｅ１９２に固定（配設）される。駆動モータＥ１９１の軸の上端は、周壁部Ｅ１９２ｂの上端よりも鉛直方向上方に配設される。駆動力伝達部材Ｅ１９３は、駆動モータＥ１９１の駆動力を第１伝達部材Ｅ１９４へ伝達するためのものであり、モータ取付け面Ｅ１８１ｃの中央切欠きＥ１８１ｃ１の内形よりも小さい円柱状に形成され、その軸心には駆動モータＥ１９１の軸が固着される。駆動力伝達部材Ｅ１９３には、軸心とは異なる位置に配設される偏心軸Ｅ１９３ａと、駆動力伝達部材Ｅ１９３の側壁から突設されるフランジ部Ｅ１９３ｂとが形成される。

【４０１７】

偏心軸Ｅ１９３ａは、第１伝達部材Ｅ１９４に係合される部位であり、駆動力伝達部材Ｅ１９３の直径よりも小さな円柱状に形成され、上面視、偏心軸Ｅ１９３ａの外縁は、駆動力伝達部材Ｅ１９３の外縁に内接して配設される。従って、偏心軸Ｅ１９３ａの軸心は、駆動力伝達部材Ｅ１９３の軸心とは異なる位置に配設される、即ち、駆動モータＥ１９１の軸に対し偏心して配設される。よって、駆動モータＥ１９１が駆動することで、偏心軸Ｅ１９３ａは、上面視、駆動力伝達部材Ｅ１９３の軸心（駆動モータＥ１９１の軸）を中心とした円状に変位する。フランジ部Ｅ１９３ｂは、駆動力伝達部材Ｅ１９３の鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）への変位を規制するための部位であり、鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において駆動モータＥ１９１側（矢印Ｄ方向側）の端部に配設される。フランジ部Ｅ１９３ｂの外形は、モータ取付け面Ｅ１８１ｃの中央切欠きＥ１８１ｃ１の内形よりも大きな円状に形成され、これにより、フランジ部Ｅ１９３ｂは、モータ取付け面Ｅ１８１ｃに当接できる。その結果、モータ取付け面Ｅ１８１ｃの中央切欠きＥ１８１ｃ１に挿通された駆動力伝達部材Ｅ１９３がモータ取付け面Ｅ１８１ｃの上方側（矢印Ｕ方向側）へ脱離することを抑制できる。第１伝達部材Ｅ１９４及び第２伝達部材Ｅ１９５は、駆動モータ

Ｅ１９１の駆動力を振分通路Ｅ１５０へ伝達するためのものである。第１伝達部材Ｅ１９４には、上面視略矩形の板状に形成される本体部Ｅ１９４ａと、その本体部Ｅ１９４ａの上面から突設される係合ベースＥ１９４ｂと、係合ベースＥ１９４ｂから正面部材Ｅ１１０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突設される係合部Ｅ１９４ｃと、本体部Ｅ１９４ａの他側（矢印Ｒ方向側）における側面から突設される第１ラック部Ｅ１９４ｄと、本体部Ｅ１９４ａの下面に凹設される伝達凹部Ｅ１９４ｅとが形成される。本体部Ｅ１９４ａは、駆動力伝達部材Ｅ１９３の上方（矢印Ｕ方向）に配設される。本体部Ｅ１９４ａの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の大きさは、駆動力伝達部材Ｅ１９３の外形よりも大きく形成され、本体部Ｅ１９４ａの前端と後端との間、即ち、上面視、本体部Ｅ１９４ａと重なる位置に駆動力伝達部材Ｅ１９３が配設される。

【４０１８】

係合部Ｅ１９４ｃは、正面視略円状であり、その外形は、係合凹部Ｅ１５３ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の内壁の対向間距離と同等またはやや小さく形成される。これにより、係合部Ｅ１９４ｃを係合凹部Ｅ１５３ａに挿入できる。係合部Ｅ１９４ｃと係合凹部Ｅ１５３ａの左右方向の内壁とが当接することにより、駆動モータＥ１９１の駆動力を振分通路Ｅ１５０へ伝達できる。また、係合凹部Ｅ１５３ａは、鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延設されるため、係合部Ｅ１９４ｃは、係合凹部Ｅ１５３ａ内を鉛直方向に変位できる。即ち、鉛直方向における駆動モータＥ１９１の駆動力を振分通路Ｅ１５０へ非伝達とできる。このように、係合部Ｅ１９４ｃは、第１伝達部材Ｅ１９４の左右方向への変位を振分通路Ｅ１５０へ伝達する一方、第１伝達部材Ｅ１９４の左右方向への変位を振分通路Ｅ１５０へ非伝達とすることで、振分通路Ｅ１５０は、ベース部材Ｅ１３０の第１斜面部Ｅ１３３の傾斜面に沿って変位できる。第１ラック部Ｅ１９４ｄには、その下面にピニオンギヤＥ１９６と歯合するラックギヤＥ１９４ｄ１が刻設され、第１伝達部材Ｅ１９４の左右方向への変位によりピニオンギヤＥ１９６が回動される。伝達凹部Ｅ１９４ｅは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延設され、正面端から背面端まで形成される。また、伝達凹部Ｅ１９４ｅの凹溝の幅（左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における内壁の対向間距離）は、偏心軸Ｅ１９３ａの外形と同等またはやや大きく形成される。偏心軸Ｅ１９３ａを伝達凹部Ｅ１９４ｅに挿入することで、駆動モータＥ１９１の駆動力が駆動力伝達部材Ｅ１９３を介して第１伝達部材Ｅ１９４に伝達される。詳細に説明すると、駆動モータＥ１９１が駆動することで、偏心軸Ｅ１９３ａは、上面視、駆動力伝達部材Ｅ１９３の軸心（駆動モータＥ１９１の軸）を中心として円状に変位する。伝達凹部Ｅ１９４ｅの左右方向の内壁と偏心軸Ｅ１９３ａとが当接することにより、駆動モータＥ１９１の駆動による偏心軸Ｅ１９３ａの左右方向の変位が第１伝達部材Ｅ１９４に伝達され、第１伝達部材Ｅ１９４が左右方向に変位する。

【４０１９】

一方、伝達凹部Ｅ１９４ｅは、本体部Ｅ１９４ａの正面端から背面端まで形成される、即ち、駆動力伝達部材Ｅ１９３の外形よりも長く形成されるため、偏心軸Ｅ１９３ａと伝達凹部Ｅ１９４ｅの前後方向の内壁とは非当接とされる。従って、駆動モータＥ１９１の駆動による偏心軸Ｅ１９３ａの前後方向の変位は第１伝達部材Ｅ１９４に非伝達とされ、第１伝達部材Ｅ１９４が前後方向に変位することを抑制できる。また、偏心軸Ｅ１９３ａは、上面視円状に変位するため、第１伝達部材Ｅ１９４の左右方向への変位を所定量に設定できる、即ち、第１伝達部材Ｅ１９４が所定量を超えて左右方向へ変位することを抑制できる。また、第１伝達部材Ｅ１９４の左右方向への変位を往復動とすることができる。第２伝達部材Ｅ１９５は、背面視横長略矩形の本体部Ｅ１９５ａと、その本体部Ｅ１９５ａの一側（矢印Ｌ方向側）における側面から突設される第２ラック部Ｅ１９５ｂと、本体部Ｅ１９５ａの長手方向略中央に配設されるガイド溝Ｅ１９５ｃと、本体部Ｅ１９５ａの他側（矢印Ｒ方向側）の上面から突設される係合ベースＥ１９４ｂと、係合ベースＥ１９４ｂの上端から正面部材Ｅ１１０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突設される係合部Ｅ１９４ｃとが形成される。第２ラック部Ｅ１９５ｂには、その上面にピニオンギヤＥ１９６と歯合するラックギヤＥ１９４ｄ１が刻設され、ピニオンギヤＥ１９６の回動により、第２伝

達部材Ｅ１９５が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）へ変位される。ガイド溝Ｅ１９５ｃは、長手方向（左右方向、矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設され、その内側に正面側カバー部材Ｅ１８１に形成され、正面側カバー部材Ｅ１８１と背面側カバー部材Ｅ１８２とを締結固定するための締結部が挿通される。正面側カバー部材Ｅ１８１の締結部がガイド溝Ｅ１９５ｃに挿通されることで、第２伝達部材Ｅ１９５の左右方向への変位をガイドできる。また、正面側カバー部材Ｅ１８１の締結部にはタッピングネジが螺合されるため、タッピングネジの剛性を利用して、正面側カバー部材Ｅ１８１の締結部とガイド溝Ｅ１９５ｃとの当接による破損を抑制できる。

【４０２０】

ピニオンギヤＥ１９６は、その軸方向が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿う姿勢で配設される。軸方向に穿設される挿通孔に軸Ｅ１９７が挿通され、軸Ｅ１９７が、正面側カバー部材Ｅ１８１及び背面側カバー部材Ｅ１８２に配設される軸支部Ｅ１８１ｉ，Ｅ１８２ｄに軸支されることで、ピニオンギヤＥ１９６は、カバー部材Ｅ１８０に回動可能に配設される。次いで、図１３４６から図１３４９を参照して、駆動手段Ｅ１９０による振分通路Ｅ１５０の変位（往復）動作について説明する。図１３４６（ａ）及び図１３４８（ａ）は、正面部材Ｅ１１０の図示が省略された状態における下側フレームＥ８６ｂの正面図であり、図１３４６（ｂ）及び図１３４８（ｂ）は、背面側カバー部材Ｅ１８２の図示が省略された状態における下側フレームＥ８６ｂの部分拡大背面図であり、図１３４６（ｃ）及び図１３４８（ｃ）は、下側フレームＥ８６ｂの上面図である。図１３４７（ａ）は、図１３４６（ｃ）のＭＤＣＸＸＸＶＩＩＩａ－ＭＤＣＸＸＸＶＩＩＩａ線における下側フレームＥ８６ｂの断面図であり、図１３４７（ｂ）は、図１３４７（ａ）のＭＤＣＸＸＸＶＩＩＩｂ－ＭＤＣＸＸＸＶＩＩＩｂ線における下側フレームＥ８６ｂの断面図であり、図１３４７（ｃ）は、下側フレームＥ８６ｂの部分拡大下面図である。図１３４９（ａ）は、図１３４８（ｃ）のＭＤＣＸＬａ－ＭＤＣＸＬａ線における下側フレームＥ８６ｂの断面図であり、図１３４９（ｂ）は、図１３４９（ａ）のＭＤＣＸＬｂ－ＭＤＣＸＬｂ線における下側フレームＥ８６ｂの断面図であり、図１３４９（ｃ）は、下側フレームＥ８６ｂの部分拡大下面図である。なお、図１３４６及び図１３４７では、振分通路Ｅ１５０が第１位置に配置された状態が、図１３４８及び図１３４９では、振分通路Ｅ１５０が第２位置に配置された状態が、それぞれ図示される。

【４０２１】

図１３４６及び図１３４７に示すように、振分通路Ｅ１５０が第１位置に配置された状態では、振分通路Ｅ１５０、第１伝達部材Ｅ１９４及び第２伝達部材Ｅ１９５は、ベース部材Ｅ１３０の長手方向において中央通路Ｅ１６０側に位置する。即ち、第１伝達部材Ｅ１９４と第２伝達部材Ｅ１９５とは、互いに近づいた位置に配設され、従って一対の振分通路Ｅ１５０も互いに近づいた位置に配設される。第１位置に配置された状態において、中央通路Ｅ１６０の据付部Ｅ１６４の上方には振分通路Ｅ１５０が配置される。これにより、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）を流下した球を架設通路Ｅ１６１（第４通路ＥＲｔ４）へ送球しやすくできる。また、振分通路Ｅ１５０の切欠き部Ｅ１５０ａは、上面視、流路調整ブロックＥ１７０の外壁Ｅ１７２に近づいた位置に配置される。よって、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）を流下した球を外壁Ｅ１７２に当接させ易くできる。これにより、球の送球方向を変更（変化）でき、遊技の興趣を高めることができる。図１３４８及び図１３４９に示すように、振分通路Ｅ１５０が第２位置に配置された状態では、振分通路Ｅ１５０、第１伝達部材Ｅ１９４及び第２伝達部材Ｅ１９５は、ベース部材Ｅ１３０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において湾曲部Ｅ１３１側に位置する。即ち、第１伝達部材Ｅ１９４と第２伝達部材Ｅ１９５とは、第１位置に配置された状態に比べ、互いに離間した位置に配設され、従って一対の振分通路Ｅ１５０も互いに離間した位置に配設される。第２位置に配置された状態において振分通路Ｅ１５０は、上面視その傾斜方向下降側の端部が、据付部Ｅ１６４の左右方向における略中央に配置される。よって、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）を通過（流下、転動）した球は据付部Ｅ１６４の上面を転動できる。これにより、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）から架設通路Ｅ１

６１（第４通路ＥＲｔ４）もしくは第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）へ送球されるまでの時間を長くでき、遊技の興趣を高めることができる。

【４０２２】

振分通路Ｅ１５０と第１伝達部材Ｅ１９４、第２伝達部材Ｅ１９５とは、被係合部Ｅ１５３の係合凹部Ｅ１５３ａに係合部Ｅ１９４ｃが挿入されることで係合される。上述したように、係合凹部Ｅ１５３ａは、背面視鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延設して形成されるため、係合凹部Ｅ１５３ａ内において、係合部Ｅ１９４ｃは鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位できる。これにより、第１伝達部材Ｅ１９４又は第２伝達部材Ｅ１９５が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位する場合においても、振分通路Ｅ１５０は、左右方向に変位すると共に、鉛直方向に変位できる。これにより、振分通路Ｅ１５０は、その傾斜方向（第１斜面部Ｅ１３３の傾斜方向）に沿って変位できる。即ち、振分通路Ｅ１５０の上面を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）方向と平行な方向（振分通路Ｅ１５０の湾曲部Ｅ１３１側の端部から中央通路Ｅ１６０側の端部へ向かう方向）に振分通路Ｅ１５０及びその上面に形成される突起部Ｅ１５１を変位（往復動）させることができる。その結果、球の移動（流下、転動）方向に変化（変更）を付与し易くできる。また、球の移動（流下、転動）方向の変化（変更）を多様とできる。また、上述したように、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）を移動（流下、転動）する球が、突起部Ｅ１５１の傾斜した側面Ｅ１５１ａどうしに当接した状態で振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）を移動（流下、転動）可能に配設されるため、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）を移動（流下、転動）球が振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）に留まることを抑制できる。よって、球が振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）に留まることを抑制するために、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）を複雑な軌跡で変位させることや、大きな変位量や変位速度で変位させることを抑制できる。その結果、駆動手段Ｅ１９０を簡素化できる。振分通路Ｅ１５０の第１位置から第２位置への変位は、駆動モータＥ１９１の駆動により、駆動力伝達部材Ｅ１９３の偏心軸Ｅ１９３ａが中央通路Ｅ１６０側（矢印Ｒ方向側）から湾曲部Ｅ１３１側（矢印Ｌ方向側）に変位することで行われる。

【４０２３】

上述したように、偏心軸Ｅ１９３ａを第１伝達部材Ｅ１９４の伝達凹部Ｅ１９４ｅに挿入されるため、偏心軸Ｅ１９３ａの変位と同様、中央通路Ｅ１６０側から湾曲部Ｅ１３１側に変位する。これにより、第１伝達部材Ｅ１９４に係合される振分通路Ｅ１５０は、第１位置から第２位置へ変位する。また、第１伝達部材Ｅ１９４の中央通路Ｅ１６０側から湾曲部Ｅ１３１側への変位により、第１ラック部Ｅ１９４ｄのラックギヤＥ１９４ｄ１と歯合するピニオンギヤＥ１９６は、背面視時計回りに回動される。これにより、ピニオンギヤＥ１９６と歯合する第２ラック部Ｅ１９５ｂ、即ち、第２伝達部材Ｅ１９５は、中央通路Ｅ１６０側から湾曲部Ｅ１３１側に変位し、第２伝達部材Ｅ１９５に係合される振分通路Ｅ１５０は、第１位置から第２位置へ変位する。このように、ピニオンギヤＥ１９６を介して第１伝達部材Ｅ１９４の変位が第２伝達部材Ｅ１９５へ伝達される。これにより、駆動モータＥ１９１の配設個数を抑制して、製品コストの削減を図ることができる。また、第１伝達部材Ｅ１９４の変位に連動して第２伝達部材Ｅ１９５が変位できる、即ち、第１伝達部材Ｅ１９４の変位と第２伝達部材Ｅ１９５の変位の同期を不要とでき、製品コストの削減を図ることができる。また、ピニオンギヤＥ１９６を介するため、第１伝達部材Ｅ１９４と第２伝達部材Ｅ１９５との変位を逆方向（逆位相）とすることができる。即ち、ベース部材Ｅ１３０（第１斜面部Ｅ１３３）上において、一対の振分通路Ｅ１５０が変位（往復動）する際に発生する左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の振動を互いに打ち消すことができる。これにより、制振部材を不要とでき、製品コストの削減を図ることができる。振分通路Ｅ１５０の第２位置から第１位置への変位は、第１位置から第２位置への変位と同様、駆動モータＥ１９１の駆動により行われる。なお、振分通路Ｅ１５０、第１伝達部材Ｅ１９４の変位の方向、第２伝達部材Ｅ１９５の変位の方向、及び、ピニオンギヤＥ１９６の回動の方向以外は第１位置から第２位置への変位と同様であるため、その説明は省略する。

【４０２４】
ここで、偏心軸Ｅ１９３ａの変位を同一方向に保つことで、振分通路Ｅ１５０を第１位置と第２位置との間で左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）へ往復動させることができる。詳細に説明すると、偏心軸Ｅ１９３ａの上面視円状の変位のうち、中央通路Ｅ１６０側から湾曲部Ｅ１３１側へ向かう変位では、振分通路Ｅ１５０を第１位置から第２位置へ変位させる。また、偏心軸Ｅ１９３ａの上面視円状の変位のうち、湾曲部Ｅ１３１側から中央通路Ｅ１６０側へ向かう変位では、振分通路Ｅ１５０を第２位置から第１位置へ変位させる。このように、偏心軸Ｅ１９３ａを上面視円状に変位させることで、偏心軸Ｅ１９３ａの変位を同一方向に保った状態で振分通路Ｅ１５０を第１位置と第２位置との間で往復動させることができる。これにより、駆動モータＥ１９１の駆動方向を切り替えることを抑制できる。その結果、駆動モータＥ１９１を制御するためのセンサを不要とでき、製品コストの削減を図ることができる。また、偏心軸Ｅ１９３ａは上面視円状に変位するため、第１伝達部材Ｅ１９４が所定量を超えて左右方向への変位することを抑制できる。例えば、駆動力伝達部材Ｅ１９３を介せず、駆動モータＥ１９１が第１伝達部材Ｅ１９４に係合される形態では、駆動モータＥ１９１の誤作動やセンサの制御不良等で、第１伝達部材Ｅ１９４が所定量を超えて変位する虞がある。これに対し、本実施形態では、偏心軸Ｅ１９３ａは上面視円状に変位することで第１伝達部材Ｅ１９４は所定の範囲内において左右方向へ変位するため、第１伝達部材Ｅ１９４が他の部材（例えば、中央通路Ｅ１６０）に当接することを抑制できる。また、駆動モータＥ１９１の駆動方向の切り替え（駆動の停止や再駆動）による振動の発生を抑制でき、振分通路Ｅ１５０の往復動を滑らかにできる。図１３３８から図１３４５に戻って、下側フレームＥ８６ｂを流下する球について説明する。正面板Ｅ１１１に形成される受入口ＥＯＰｉｎを通過することで、球は、第１通路ＥＲｔ１へ案内され、次いで、球の自重により第１通路ＥＲｔ１を落下することで、湾曲部Ｅ１３１（第２通路ＥＲｔ２）へ案内される。

【４０２５】
湾曲部Ｅ１３１（第２通路ＥＲｔ２）へ案内された球は、その形状により、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）へ往復動しつつ、壁板Ｅ１３２の切欠き部Ｅ１３２ａを通過することで、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）へ案内される。これにより、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）へ案内される球は、前後方向への速度成分を有した状態で切欠き部Ｅ１３２ａを通過できる。また、切欠き部Ｅ１３２ａは、球の直径よりも大きく形成されるため、切欠き部Ｅ１３２ａの任意の位置から振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）へ球を案内できる。これらにより、湾曲部Ｅ１３１（第２通路ＥＲｔ２）から振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）へ流下される球を不規則にでき、従って、遊技の興趣を高めることができる。振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）を流下する球は、上述したように、突起部Ｅ１５１に当接することによりその流下方向が変更（変化）される。ここで、球の流下方向が、背面側（矢印Ｂ方向側）に変更（変化）され、ベース部材Ｅ１３０の背面板Ｅ１３７に当接すると共に背面板Ｅ１３７の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される突起部Ｅ１５１の側面Ｅ１５１ａに当接する、即ち、背面板Ｅ１３７と突起部Ｅ１５１とに挟持されることで、球の流下が抑制される虞がある。これに対し、本実施形態においては、駆動モータＥ１９１により振分通路Ｅ１５０が振分通路Ｅ１５０（第１斜面部Ｅ１３３）の傾斜方向に沿って往復動するため、背面板Ｅ１３７と突起部Ｅ１５１とにより球が挟持されることを抑制できる。また、振分通路Ｅ１５０が変位（往復動）することで、球と突起部Ｅ１５１との当接を不規則にでき、振分通路Ｅ１５０を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）方向の変化（変更）を多様化できる。これにより、振分通路Ｅ１５０を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）方向の変化（変更）が単調となることを抑制できる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

【４０２６】
振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）を流下する球は、突起部Ｅ１５１に当接し、流下する球の速度が減少することで、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）を流下する球の流下時間を延長（変化）できる。また、流下方向が変更（変化）されることで、架設通

路Ｅ１６１（第４通路ＥＲｔ４）、第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）もしくは介設部材Ｅ１４０（第６通路ＥＲｔ６）のいずれかの通路に案内される。振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）を流下する球が中央通路Ｅ１６０の架設通路Ｅ１６１（第４通路ＥＲｔ４）に送球されると、架設通路Ｅ１６１の左右方向略中央に形成される上方孔Ｅ１６２へ向けて案内される。架設通路Ｅ１６１（第４通路ＥＲｔ４）を流下する球が、上方孔Ｅ１６２の周囲に突設される突起部Ｅ１６２ａによりその案内方向が変更（変化）されることなく流下することで、上方孔Ｅ１６２を通過し、円筒壁Ｅ１６３（第４通路ＥＲｔ４）内を鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ流下（落下）する。円筒壁Ｅ１６３内を流下（落下）した球は、第２斜面部Ｅ１３５の挿通孔Ｅ１３５ａを通過し、正面側カバー部材Ｅ１８１の背面側通路Ｅ１８１ｂ（第４通路ＥＲｔ４）へ案内され、送球板Ｅ１８１ｂ１の送球傾斜部Ｅ１８１ｂ３に当接することで、その案内方向が鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）から正面部材Ｅ１１０側（矢印Ｆ方向側）へ変更（変化）され、送球板Ｅ１８１ｂ１の上面を流下する（図１３４５（ｃ）参照）。送球板Ｅ１８１ｂ１の上面を流下した球は、そのまま介設部材Ｅ１４０の下側通路Ｅ１４３（第４通路ＥＲｔ４）を流下し、当接部Ｅ１４２の通路口Ｅ１４２ａを通過し、正面部材Ｅ１１０の流出口ＥＯＰｏｕｔから遊技領域へ流出される。架設通路Ｅ１６１（第４通路ＥＲｔ４）を流下する球が、上方孔Ｅ１６２の周囲に突設される突起部Ｅ１６２ａによりその流下方向が変更（変化）される場合、架設通路Ｅ１６１の正面側（矢印Ｆ方向側）から第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）もしくは中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）へ送球される。

【４０２７】

振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）を流下する球が第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）に送球されると、介設部材Ｅ１４０（第６通路ＥＲｔ６）もしくは中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）へ向けて案内される。第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）上を介設部材Ｅ１４０（第６通路ＥＲｔ６）へ向けて流下される球が、第２斜面部Ｅ１３５に配設される流路調整ブロックＥ１７０に当接することで、その流下方向が変更（変化）される。流路調整ブロックＥ１７０の内壁Ｅ１７３に当接した球は、中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）へ案内される可能性があり、これにより、遊技の興趣を高めることができる。第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）上を中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）へ向けて流下される球のうち、第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）と中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）との境界の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される一対の立て壁部Ｅ１３５ｃに当接することで、球が中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）に案内されることが抑制される。中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）に案内された球は、その傾斜方向により第２斜面部Ｅ１３５の挿通孔Ｅ１３５ａ（矢印Ｂ方向）へ向けて流下し、挿通孔Ｅ１３５ａを通過して正面側カバー部材Ｅ１８１の背面側通路Ｅ１８１ｂ（第４通路ＥＲｔ４）へ案内される。ここで、第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）へ案内される球のうち、中央通路Ｅ１６０よりも背面板Ｅ１３７側（矢印Ｂ方向側）に送球された球は、円筒壁Ｅ１６３に当接することで、挿通孔Ｅ１３５ａを通過することが抑制される。また、第２斜面部Ｅ１３５に形成される仕切り部Ｅ１３５ｄに当接することにより、球が振分通路Ｅ１５０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）一側から他側もしくは他側から一側へ送球されることを抑制できる。これにより、第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）へ案内される球が、取付け部Ｅ１３４の側面（左右方向に形成される面）に当接しその流下方向が変更（変化）されることで、中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）に案内されることを抑制できる。

【４０２８】

また、仕切り部Ｅ１３５ｄに当接することにより、球が円筒壁Ｅ１６３の背面側（矢印Ｂ方向側）を流下することを抑制できる。これにより、遊技者が第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）を流下する球を見失うことを抑制できる。振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）の前端（矢印Ｆ方向側の端部）、もしくは第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）から送球される球は、介設部材Ｅ１４０（第６通路ＥＲｔ６）の転動部Ｅ１４１を、その延設方向中央へ向けて転動する。ここで、転動部Ｅ１４１は、その延設方向（矢印

Ｌ－Ｒ方向）と鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）とを含む平面での断面形状が、延設方向中央に向けて下降傾斜して形成されるため、介設部材Ｅ１４０（第６通路ＥＲｔ６）へ流下された球は、転動部Ｅ１４１の形状に沿って延設方向（左右方向）へ往復動し、第１流出面Ｅ１４１ａから中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）へ案内される、もしくは第２流出面Ｅ１４１ｂから遊技領域へ流出（流下）される。なお、流路調整ブロックＥ１７０は、正面視左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において第２流出面Ｅ１４１ｂと重なる位置に配設される。これにより、第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）を流下する球が、そのまま第２流出面Ｅ１４１ｂから遊技領域へ流出（流下）されることを抑制できる。従って、転動部Ｅ１４１を転動させることができ、遊技の興趣を高めることができる。上述したように、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）に突起部Ｅ１５１を形成することで、球の移動（流下、転動）方向を変更（変化）できる。言い換えると、球の移動（流下、転動）方向にランダム性を付与できる。即ち、球が振分通路Ｅ１５０を通過する（振分通路Ｅ１５０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に渡り切る）ことを阻害する又は補助する手段として、突起部Ｅ１５１を機能させることができる。同様に、駆動手段Ｅ１９０を備えることで球の移動（流下、転動）方向を変更（変化）でき、球が振分通路Ｅ１５０を通過する（振分通路Ｅ１５０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に渡り切る）ことを阻害する又は補助する手段として、駆動手段Ｅ１９０を機能させることができる。

【４０２９】

振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）を移動（流下、転動）し、中央通路Ｅ１６０側の端部を通過した（振分通路Ｅ１５０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に渡り切った）球は、架設通路Ｅ１６１（第４通路ＥＲｔ４）もしくは第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）のどちらかの通路に案内される。即ち、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）を流下（流下方向側の端部を通過）した球が架設通路Ｅ１６１（第４通路ＥＲｔ４）へ振り分けられることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。ここで、振分通路Ｅ１５０の介設部材Ｅ１４０側（矢印Ｆ方向側）の端部を通過した球は、介設部材Ｅ１４０（第６通路ＥＲｔ６）、即ち、第１入賞口６４に球が入賞する確率の低い通路へ送球（案内）される。言い換えると、振分通路Ｅ１５０を長手方向に渡り切らなかった球は、第１入賞口６４に球が入賞する確率が低くなる。これにより、振分通路Ｅ１５０の中央通路Ｅ１６０側（流下方向側）の端部を通過し（振分通路Ｅ１５０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に渡り切る）、第１入賞口６４に球が入賞する確率の高い架設通路Ｅ１６１（中央通路Ｅ１６０、第４通路ＥＲｔ４）へ球が送球（案内）されることを遊技者に期待させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。また、突起部Ｅ１５１に当接することで振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）を流下する球の流下速度を遅くでき、架設通路Ｅ１６１（第４通路ＥＲｔ４）に球が案内されることを遊技者に期待させる時間を長くでき、遊技の興趣を高めることができる。また、突起部Ｅ１６２ａにより、架設通路Ｅ１６１（第４通路ＥＲｔ４）に案内された球を第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）に送球できる。

【４０３０】

一方、第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）に形成される中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）により、第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）、介設部材Ｅ１４０（第６通路ＥＲｔ６）に案内された球を第１入賞口６４へ入賞し易い（第１入賞口６４へ入賞する確率が高い）背面側通路Ｅ１８１ｂ（第４通路ＥＲｔ４）に送球できる。これにより、球が遊技領域に流出（流下）されるまで、球が背面側通路Ｅ１８１ｂ（第４通路ＥＲｔ４）へ案内されることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図１３５０から図１３５１を参照して、第７７実施形態における下側フレームＥ２０８６ｂについて説明する。上記第７６実施形態では、振分通路Ｅ１５０の上面に突起部Ｅ１５１が突設される場合を説明したが、第７７実施形態における振分通路Ｅ２１５０の上面は、円弧状に湾曲して形成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１３５０は、第７７実施形態における下側フレームＥ２０８６ｂの部分拡大断面図であり、図１３４６のＭＤＣＸＸＸＶＩＩ

Ｉａ－ＭＤＣＸＸＸＶＩＩＩａ線における断面に対応する。なお、図１３５０（ａ）は、振分通路Ｅ２１５０と湾曲部Ｅ１３１とが当接した状態を示し、図１３５０（ｂ）は、図１３５０（ａ）に対し、コイルばねとして構成される弾性ばねＥ２１９０が縮んだ状態を示す。図１３５１（ａ）は、振分通路Ｅ２１５０の正面斜視図であり、図１３５１（ｂ）は、図１３５１（ａ）の矢印ＭＤＣＸＬＩＩｂ方向視における振分通路Ｅ２１５０の正面図であり、図１３５１（ｃ）は、図１３５１（ｂ）の矢印ＭＤＣＸＬＩＩｃ方向視における振分通路Ｅ２１５０の下面図であり、図１３５１（ｄ）は、図１３５１（ｂ）の矢印ＭＤＣＸＬＩＩｄ方向視における振分通路Ｅ２１５０の側面図である。

【４０３１】

図１３５０及び図１３５１に示すように、下側フレームＥ２０８６ｂは、正面部材Ｅ１１０と、その正面部材Ｅ１１０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に配設される誘導部材Ｅ１２０と、正面部材Ｅ１１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるベース部材Ｅ２１３０と、正面部材Ｅ１１０及びベース部材Ｅ２１３０の対向間に介設される介設部材Ｅ１４０と、ベース部材Ｅ２１３０に配設される振分通路Ｅ２１５０、中央通路Ｅ１６０、一対の流路調整ブロックＥ１７０及び複数（本実施形態では２個）の弾性ばねＥ２１９０と、を備える（図１３３８参照）。ベース部材Ｅ２１３０は、その長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に形成される一対の湾曲部Ｅ１３１と、その湾曲部Ｅ１３１の外縁から立設される板状の壁板Ｅ１３２と、一対の湾曲部Ｅ１３１の対向間に形成される一対の平面部Ｅ２１３３と、中央通路Ｅ１６０側において一対の平面部Ｅ２１３３の上方（矢印Ｕ方向）に形成される一対の取付け部Ｅ１３４と、その一対の取付け部Ｅ１３４の対向間に形成される第２斜面部Ｅ１３５と、ベース部材Ｅ２１３０の正面から立設される一対の板状の張出し部Ｅ１３６（図１３４０参照）と、一対の湾曲部Ｅ１３１どうしを連結して形成される板状の背面板Ｅ１３７と、を備える。平面部Ｅ２１３３は、上面視横長略矩形の板状体から形成され、複数（本実施形態では２個）の支持突起Ｅ２１３３ａが長手方向両端側にそれぞれ形成され、それら複数の支持突起Ｅ２１３３ａよりも中央通路Ｅ１６０側に複数（本実施形態では２個）の支持部Ｅ２１３３ｂがそれぞれ形成される。支持突起Ｅ２１３３ａは、円柱状に形成される。支持部Ｅ２１３３ｂは側面視略矩形の板状体であり、平面部Ｅ２１３３の上面から突設され、その突設方向先端側（矢印Ｕ方向側）には後述する支持軸Ｅ２０ｊを挿通するための挿通孔、即ち、支持軸Ｅ２０ｊの外形よりもやや大きな挿通孔が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に穿設される。複数の支持突起Ｅ２１３３ａ及び複数の支持部Ｅ２１３３ｂは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の間隔を隔ててそれぞれ配設される。

【４０３２】

振分通路Ｅ２１５０は、湾曲部Ｅ１３１から取付け部Ｅ１３４へ向けて下降傾斜し、その傾斜面に垂直な方向視において横長略矩形に形成される。振分通路Ｅ２１５０の下面には、複数（本実施形態では２個）の支持突起Ｅ２１５０ａが長手方向両端側にそれぞれ形成され、それら複数の支持突起Ｅ２１５０ａよりも中央通路Ｅ１６０側に複数（本実施形態では２個）の支持部Ｅ２１５０ｂがそれぞれ形成される。支持突起Ｅ２１５０ａは、上面視、支持突起Ｅ２１３３ａに対応する位置にそれぞれ配設される。支持部Ｅ２１５０ｂは、支持部Ｅ２１３３ｂに対し、上面視前後方向に異ならせた位置にそれぞれ配設される。詳細には、一対の支持部Ｅ２１３３ｂの対向間に支持部Ｅ２１５０ｂがそれぞれ配設される。支持部Ｅ２１５０ｂには、支持部Ｅ２１３３ｂに穿設される挿通孔と略同等の挿通孔が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に穿設される。振分通路Ｅ２１５０の上面には、湾曲部Ｅ１３１（第２通路ＥＲｔ２）から案内された球が流下する転動面Ｅ２１５１が形成され、振分通路Ｅ２１５０の延設方向に垂直な平面での断面形状が鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凹となる円弧状に湾曲して形成される。この円弧状に湾曲した空間により第３通路ＥＲｔ２０３が形成される。介設部材Ｅ１４０側（矢印Ｆ方向側、図１３３８参照）における転動面Ｅ２１５１の端部は、背面板Ｅ１３７側（矢印Ｂ方向側）における転動面Ｅ２１５１の端部よりも鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に形成される。従って、転動面Ｅ２１５１を流下する球は、背面板Ｅ１３７側における転動面Ｅ２１５１の端部を通過して背

面板Ｅ１３７に当接するよりも、介設部材Ｅ１４０側における転動面Ｅ２１５１の端部を通過して介設部材Ｅ１４０（第６通路ＥＲｔ６）へ送球され易い（図１３３８参照）。弾性ばねＥ２１９０は、上述したように、コイルばねとして構成され、その内径は、支持突起Ｅ２１３３ａ，Ｅ２１５０ａの外径と同等またはやや大きく形成される。支持突起Ｅ２１３３ａ，Ｅ２１５０ａを弾性ばねＥ２１９０の内側に挿通することで、支持突起Ｅ２１３３ａ，Ｅ２１５０ａは、弾性ばねＥ２１９０を支持できる。

【４０３３】

弾性ばねＥ２１９０が支持突起Ｅ２１３３ａ，Ｅ２１５０ａにより支持された状態で支持部Ｅ２１３３ｂ，Ｅ２１５０ｂの挿通孔に支持軸Ｅ２０ｊを挿通することで、振分通路Ｅ２１５０を平面部Ｅ２１３３へ係合できる。なお、支持軸Ｅ２０ｊは、平面部Ｅ２１３３に対し前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）を回動軸として振分通路Ｅ２１５０を回動可能に係合するためのものであり、支持部Ｅ２１３３ｂ，Ｅ２１５０ｂの挿通孔と同等またはやや小さな外径を有する棒状の円柱体として形成され、前後方向に沿った姿勢で支持部Ｅ２１３３ｂ，Ｅ２１５０ｂの挿通孔に挿通される。これらにより、一対の振分通路Ｅ２１５０は、中央通路Ｅ１６０側が回動可能に係合された状態で、弾性ばねＥ２１９０により長手方向両端側が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位（往復動）される。即ち、一対の振分通路Ｅ２１５０は、ベース部材Ｅ２１３０（平面部Ｅ２１３３）に変位（回動、往復動）可能にそれぞれ係合される。また、一対の振分通路Ｅ２１５０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側は、湾曲部Ｅ１３１の下面に当接した状態でそれぞれ配設される。この状態では、弾性ばねＥ２１９０は縮んだ状態で配設され、弾性ばねＥ２１９０の弾性回復力を利用して湾曲部Ｅ１３１の下面と振分通路Ｅ２１５０との当接状態が維持される。即ち、本実施形態においては、弾性ばねＥ２１９０は振分通路Ｅ２１５０の鉛直方向下方側（矢印Ｄ方向側）に配設され、振分通路Ｅ２１５０を鉛直方向上方側（矢印Ｕ方向側）へ変位させる態様に形成される。また、この状態では、転動面Ｅ２１５１の鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における高さ位置が最も低い位置は、中央通路Ｅ１６０の据付部Ｅ１６４の上面よりも鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に配設される。これにより、転動面Ｅ２１５１を流下した球と据付部Ｅ１６４との当接を抑制でき、転動面Ｅ２１５１を流下した球を中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）もしくは第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）へ案内できる。

【４０３４】

次いで、振分通路Ｅ２１５０を流下する球について説明する。湾曲部Ｅ１３１（第２通路ＥＲｔ２）を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）へ往復動することにより前後方向への速度成分を有した状態で振分通路Ｅ２１５０に案内された球は、転動面Ｅ２１５１（第３通路ＥＲｔ２０３）を前後方向へ往復動しつつ、傾斜方向に従い中央通路Ｅ１６０側へ向けて流下する。前後方向への往復動により、背面板Ｅ１３７側（矢印Ｂ方向側）における転動面Ｅ２１５１の端部を通過した球は、背面板Ｅ１３７と当接することで、再び転動面Ｅ２１５１（第３通路ＥＲｔ２０３）へ案内される。一方、前後方向への往復動により、介設部材Ｅ１４０側（矢印Ｆ方向側）における転動面Ｅ２１５１の端部を通過した球は、介設部材Ｅ１４０（第６通路ＥＲｔ６）へ案内される（図１３３８参照）。転動面Ｅ２１５１の介設部材Ｅ１４０側（矢印Ｆ方向側）における端部を通過せず、即ち、介設部材Ｅ１４０（第６通路ＥＲｔ６）へ案内されず、転動面Ｅ２１５１の傾斜方向下降側の端部を通過した球は、中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）もしくは第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）へ案内される。このように、振分通路Ｅ２１５０の延設方向に垂直な平面での断面形状が鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凸となる円弧状に転動面Ｅ２１５１が湾曲して形成されることで球の流下方向を変更（変化）でき、中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）、第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）もしくは介設部材Ｅ１４０（第６通路ＥＲｔ６）のいずれかの通路に球を案内できる（図１３３８参照）。即ち、転動面Ｅ２１５１（第３通路ＥＲｔ２０３）を流下した球を中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）へ振り分けられることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【４０３５】
　また、湾曲部Ｅ１３１（第２通路ＥＲｔ２）から送球された球が、転動面Ｅ２１５１（第３通路ＥＲｔ２０３）に当接（落下）することで、球の自重により振分通路Ｅ２１５０は、支持軸Ｅ２０ｊを回動中心として湾曲部Ｅ１３１側が鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて回動する。即ち、振分通路Ｅ２１５０の傾斜が小さくなる。これにより、転動面Ｅ２１５１（第３通路ＥＲｔ２０３）を流下する球の流下速度を遅くでき、中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）に球が案内されることを遊技者に期待させる時間を長くでき、遊技の興趣を高めることができる。また、湾曲部Ｅ１３１は、上述したように、延設方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）と鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）とを含む平面での断面形状が、鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される（図１３４５（ｃ）参照）ので、湾曲部Ｅ１３１（第２通路ＥＲｔ２）に案内された球を、延設方向における一端側と他端側との間で往復動させた上で、転動面Ｅ２１５１（第３通路ＥＲｔ２０３）へ球を流下させることができる。よって、所定の間隔を隔てた状態で、２球が、湾曲部Ｅ１３１（第２通路ＥＲｔ２）から転動面Ｅ２１５１（第３通路ＥＲｔ２０３）へ流入する場合に、湾曲部Ｅ１３１（第２通路ＥＲｔ２）における往復動を利用して、先行する球に後行する球を追いつかせ、それら先行する球と後行する球との間隔を減少させる（球を連ならせる）ことができる。これにより、先行する球が転動面Ｅ２１５１（第３通路ＥＲｔ２０３）を流下中に後行する球が転動面Ｅ２１５１（第３通路ＥＲｔ２０３）に案内されることで、先行する球の自重と後行する球の自重とにより振分通路Ｅ２１５０の傾斜をさらに小さくできる。その結果、架設通路Ｅ１６１（第４通路ＥＲｔ４）に球が案内されることを遊技者に期待させる時間をさらに長くでき、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図１３５２を参照して、第７８実施形態における下側フレームＥ３０８６ｂについて説明する。
【４０３６】
　上記第７７実施形態では、振分通路Ｅ２１５０の上面が、円弧状に湾曲して形成される場合を説明したが、第７８実施形態における振分通路Ｅ３１５０の上面は、平面状に形成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１３５２は、第７８実施形態における下側フレームＥ３０８６ｂの部分拡大断面図であり、図１３４６（ｃ）のＭＤＣＸＸＸＶＩＩＩａ－ＭＤＣＸＸＸＶＩＩＩａ線における断面に対応する。なお、図１３５２（ａ）は、振分通路Ｅ３１５０と湾曲部Ｅ１３１とが当接した状態を示し、図１３５２（ｂ）は、図１３５０（ａ）に対し、弾性ばねＥ２１９０が縮んだ状態を示す。図１３５２に示すように、下側フレームＥ３０８６ｂは、正面部材Ｅ１１０と、その正面部材Ｅ１１０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に配設される誘導部材Ｅ１２０と、正面部材Ｅ１１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるベース部材Ｅ３１３０と、正面部材Ｅ１１０及びベース部材Ｅ３１３０の対向間に介設される介設部材Ｅ１４０と、ベース部材Ｅ３１３０に配設される振分通路Ｅ３１５０、中央通路Ｅ１６０、一対の流路調整ブロックＥ１７０及び複数（本実施形態では２個）の弾性ばねＥ２１９０と、ボールジョイントＥ３２００と、を備える（図１３３８参照）。ベース部材Ｅ３１３０は、第７７実施形態におけるベース部材Ｅ２１３０に対し、支持部Ｅ２１３３ｂに代えてボールジョイントＥ３２００のソケットＥ３２２０が平面部Ｅ３１３３に配設される以外は同一に形成される。平面部Ｅ３１３３の支持突起Ｅ２１３３ａよりも中央通路Ｅ１６０側における平面部Ｅ３１３３の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）略中央には、ボールジョイントＥ３２００のソケットＥ３２２０が配設される。ここで、ボールジョイントＥ３２００について説明する。ボールジョイントＥ３２００は、ボール部材Ｅ３２１０と、ソケットＥ３２２０とから形成される。
【４０３７】
　ボール部材Ｅ３２１０には、球状に形成される球部Ｅ３２１１と、その球部Ｅ３２１１に結合される固定部Ｅ３２１２とが形成される。ソケットＥ３２２０には、その上面に球部Ｅ３２１１の外径と同等またはやや大きく形成される受け口Ｅ３２２１が凹設される。球部Ｅ３２１１が受け口Ｅ３２２１に挿入されることで、ソケットＥ３２２０に対してボ

ール部材Ｅ３２１０が、変位可能に係合される。振分通路Ｅ３１５０は、湾曲部Ｅ１３１から取付け部Ｅ１３４へ向けて下降傾斜し、その傾斜面に垂直な方向視において横長略矩形の板状体から形成される。振分通路Ｅ３１５０の下面には、複数（本実施形態では２個）の支持突起Ｅ２１５０ａが長手方向両端側にそれぞれ形成され、それら複数の支持突起Ｅ２１５０ａよりも中央通路Ｅ１６０側にボール部材Ｅ３２１０が形成される。支持突起Ｅ２１５０ａ及びボール部材Ｅ３２１０は、上面視、平面部Ｅ３１３３に形成される支持突起Ｅ２１３３ａ及びソケットＥ３２２０に対応する位置にそれぞれ配設される。板状体に形成される振分通路Ｅ３１５０の上面には、湾曲部Ｅ１３１（第２通路ＥＲｔ２）から案内された球が流下する転動面Ｅ３１５１が形成される。転動面Ｅ３１５１により第３通路ＥＲｔ３０３が形成される。弾性ばねＥ２１９０が支持突起Ｅ２１３３ａ，Ｅ２１５０ａにより支持された状態で平面部Ｅ３１３３の上面に配設されるソケットＥ３２２０（受け口Ｅ３２２１）に振分通路Ｅ３１５０の下面に配設されるボール部材Ｅ３２１０（球部Ｅ３２１１）を挿入することで、振分通路Ｅ３１５０を平面部Ｅ３１３３へ係合できる。これらにより、一対の振分通路Ｅ３１５０は、中央通路Ｅ１６０側が回動可能に係合された状態で、弾性ばねＥ２１９０により長手方向両端側が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位（往復動）される。即ち、一対の振分通路Ｅ３１５０は、ベース部材Ｅ３１３０（平面部Ｅ３１３３）に変位（回動、往復動）可能にそれぞれ配設される。また、一対の振分通路Ｅ３１５０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端は、湾曲部Ｅ１３１の下面に当接した状態でそれぞれ配設される。

【４０３８】

この状態では、弾性ばねＥ２１９０は縮んだ状態で配設されており、弾性ばねＥ２１９０の弾性回復力を利用して湾曲部Ｅ１３１の下面と振分通路Ｅ３１５０との当接状態が維持される。即ち、本実施形態においては、弾性ばねＥ２１９０は振分通路Ｅ２１５０の鉛直方向下方側（矢印Ｄ方向側）に配設され、振分通路Ｅ２１５０を鉛直方向上方側（矢印Ｕ方向側）へ変位させる態様に形成される。また、この状態では、転動面Ｅ３１５１の傾斜方向下降側（矢印Ｄ方向側）の端部、即ち、転動面Ｅ３１５１の鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における高さ位置が最も低い位置は、中央通路Ｅ１６０の据付部Ｅ１６４の上面よりも鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に配設される。これにより、転動面Ｅ３１５１を流下した球と据付部Ｅ１６４との当接を抑制でき、転動面Ｅ３１５１を流下した球を中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）もしくは第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）へ案内できる。次いで、振分通路Ｅ３１５０を流下する球について説明する。湾曲部Ｅ１３１を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）へ往復動することにより前後方向への速度成分を有した状態で振分通路Ｅ３１５０に案内された球は、転動面Ｅ３１５１（第３通路ＥＲｔ３０３）を前後方向へ変位可能であり、傾斜方向に従い中央通路Ｅ１６０側へ向けて流下する。ここで、前後方向における転動面Ｅ３１５１（第３通路ＥＲｔ３０３）への球の当接（落下）位置により、振分通路Ｅ３１５０は、介設部材Ｅ１４０側（矢印Ｆ方向側）もしくは背面板Ｅ１３７側（矢印Ｂ方向側）へ傾斜する（図１３３８参照）。

【４０３９】

詳細に説明すると、ボールジョイントＥ３２００を介して振分通路Ｅ３１５０がベース部材Ｅ３１３０（平面部Ｅ３１３３）に係合されるため、転動面Ｅ３１５１（第３通路ＥＲｔ３０３）の介設部材Ｅ１４０（図１３３８参照）側へ球が当接（落下）した場合、振分通路Ｅ３１５０は、湾曲部Ｅ１３１側から中央通路Ｅ１６０側への下降傾斜に加え、球の自重により、背面板Ｅ１３７側から介設部材Ｅ１４０側へ向けて下降傾斜する。一方、転動面Ｅ３１５１（第３通路ＥＲｔ３０３）の背面板Ｅ１３７側へ球が当接（落下）した場合、振分通路Ｅ３１５０は、湾曲部Ｅ１３１側から中央通路Ｅ１６０側への下降傾斜に加え、球の自重により、介設部材Ｅ１４０側から背面板Ｅ１３７側へ向けて下降傾斜する。即ち、前後方向において、球が当接（落下）した側へ転動面Ｅ３１５１（第３通路ＥＲｔ３０３）が下降傾斜する。これにより、転動面Ｅ３１５１（第３通路ＥＲｔ３０３）を流下する球の流下方向を変更（変化）でき、中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）、第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）もしくは介設部材Ｅ１４０（第６通路ＥＲｔ６）

（図１３３８参照）のいずれかの通路に球を案内できる。即ち、転動面Ｅ３１５１（第３通路ＥＲｔ３０３）を流下した球を中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）へ振り分けられることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、湾曲部Ｅ１３１（第２通路ＥＲｔ２）から送球された球が、転動面Ｅ３１５１（第３通路ＥＲｔ３０３）に当接（落下）することで、球の自重により振分通路Ｅ３１５０は、ボールジョイントＥ３２００を回動中心として湾曲部Ｅ１３１側が鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて回動する。即ち、長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における振分通路Ｅ３１５０の傾斜が小さくなる。これにより、転動面Ｅ３１５１（第３通路ＥＲｔ３０３）を流下する球の流下速度を遅くでき、中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）に球が案内されることを遊技者に期待させる時間を長くでき、遊技の興趣を高めることができる。

【４０４０】

また、湾曲部Ｅ１３１（第２通路ＥＲｔ２）は、上述したように、延設方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）と鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）とを含む平面での断面形状が、鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される（図１３４５（ｃ）参照）ので、湾曲部Ｅ１３１（第２通路ＥＲｔ２）に案内された球を、延設方向における一端側と他端側との間で往復動させた上で、転動面Ｅ３１５１（第３通路ＥＲｔ３０３）へ球を流下させることができる。よって、所定の間隔を隔てた状態で、２球が、湾曲部Ｅ１３１（第２通路ＥＲｔ２）から転動面Ｅ３１５１（第３通路ＥＲｔ３０３）へ流入する場合に、湾曲部Ｅ１３１（第２通路ＥＲｔ２）における往復動を利用して、先行する球に後行する球を追いつかせ、それら先行する球と後行する球との間隔を減少させる（球を連ならせる）ことができる。これにより、先行する球が転動面Ｅ３１５１（第３通路ＥＲｔ３０３）を流下中に、後行する球が転動面Ｅ３１５１（第３通路ＥＲｔ３０３）に案内されることで先行する球の自重と後行する球の自重とにより振分通路Ｅ３１５０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における傾斜をさらに小さくできる。その結果、中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）に球が案内されることを遊技者に期待させる時間をさらに長くでき、遊技の興趣を高めることができる。また、転動面Ｅ３１５１（第３通路ＥＲｔ３０３）へ球を流下させることで、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における振分通路Ｅ３１５０の傾斜方向を変更（変化）できる場合がある。例えば、先行する球が、転動面Ｅ３１５１（第３通路ＥＲｔ３０３）の介設部材Ｅ１４０（図１３３８参照）側を流下している状態において、後行する球が、転動面Ｅ３１５１（第３通路ＥＲｔ３０３）の背面板Ｅ１３７側に当接（落下）した場合、前後方向における転動面Ｅ３１５１の傾斜の下降方向を介設部材Ｅ１４０側から背面板Ｅ１３７側に変更（変化）できる場合がある。このように、転動面Ｅ３１５１（第３通路ＥＲｔ３０３）を球が流下中に、前後方向における転動面Ｅ３１５１の傾斜方向が変更（変化）することで、球の送球先を変更でき、遊技の興趣を高めることができる。

【４０４１】

本実施形態においては、複数（本実施形態では２個）の支持突起Ｅ２１３３ａに、同一の弾性ばねＥ２１９０がそれぞれ配設される場合を説明したが、異なる弾性ばね、即ち、異なる弾性係数を有する弾性ばねがそれぞれ配設されてもよい。例えば、介設部材Ｅ１４０側（矢印Ｆ方向側）に配設される弾性ばねの弾性係数を背面板Ｅ１３７側（矢印Ｂ方向側）に配設される弾性ばねの弾性係数よりも小さくすることで、振分通路Ｅ３１５０を介設部材Ｅ１４０側に下降傾斜させ易くできる（図１３３８参照）。これにより、転動面Ｅ３１５１（第３通路ＥＲｔ３０３）を流下する球が、転動面Ｅ３１５１と背面板Ｅ１３７とに当接した（挟持された）状態で転動面Ｅ３１５１（第３通路ＥＲｔ３０３）を流下し、中央通路Ｅ１６０と背面板Ｅ１３７との間を流下（落下）して第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）へ案内されることを抑制できる。次いで、図１３５３から図１３５４を参照して、第７９実施形態における下側フレームＥ４０８６ｂについて説明する。上記第７６実施形態では、一対の振分通路Ｅ１５０が配設される場合を説明したが、第７９実施形態では、一対の振分通路Ｅ１５０に加え、一対の第２振分通路Ｅ４１５０が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１３５３（ａ）及び図１３５４（ａ）は、第７９実施形態における下側フレームＥ４

０８６ｂの正面図であり、図１３５３（ｂ）及び図１３５４（ｂ）は、下側フレームＥ４０８６ｂの背面図である。なお、図１３５３及び図１３５４は模式的に図示され、図１３５３（ａ）及び図１３５４（ａ）では、正面部材Ｅ１１０及び誘導部材Ｅ１２０の図示が省略される。また、図１３５３（ｂ）及び図１３５４（ｂ）では、理解を容易とするため、振分通路Ｅ１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び駆動手段Ｅ４１９０のみが表示される。また、図１３５３では、振分通路Ｅ１５０が第１位置に配置された状態が、図１３５４では、振分通路Ｅ１５０が第２位置に配置された状態が、それぞれ図示される。

【４０４２】

図１３５３から図１３５４に示すように、下側フレームＥ４０８６ｂは、正面部材Ｅ１１０と、その正面部材Ｅ１１０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に配設される誘導部材Ｅ１２０と、正面部材Ｅ１１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるベース部材Ｅ４１３０と、正面部材Ｅ１１０及びベース部材Ｅ４１３０の対向間に介設される介設部材Ｅ１４０と、ベース部材Ｅ４１３０に配設される振分通路Ｅ１５０、第２振分通路Ｅ４１５０、中央通路Ｅ１６０及び一対の流路調整ブロックＥ１７０と、ベース部材Ｅ４１３０の下面側（矢印Ｄ方向側）に所定の間隔を隔てて配設されるカバー部材Ｅ４１８０と、そのカバー部材Ｅ４１８０の内側に配設される駆動手段Ｅ４１９０と、を備える（図１３３８参照）。ベース部材Ｅ４１３０は、上面視横長略矩形に形成され、その長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に形成される一対の湾曲部Ｅ１３１（図１３３８参照）と、その湾曲部Ｅ１３１の外縁から立設される板状の壁板Ｅ１３２と、一対の湾曲部Ｅ１３１の対向間に形成される一対の第１斜面部Ｅ４１３３と、その一対の第１斜面部Ｅ４１３３の対向間に形成される一対の第３斜面部Ｅ４１３９と、その一対の第３斜面部Ｅ４１３９の対向間に形成される一対の取付け部Ｅ１３４と、その一対の取付け部Ｅ１３４の対向間に形成される第２斜面部Ｅ１３５と、ベース部材Ｅ４１３０の正面から立設される一対の板状の張出し部Ｅ１３６（図１３４０参照）と、一対の湾曲部Ｅ１３１どうしを連結して形成される板状の背面板Ｅ４１３７と、を備える。第３斜面部Ｅ４１３９が形成されるため、第７６実施形態における第１斜面部Ｅ１３３に対し第１斜面部Ｅ４１３３は、鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に配設され、長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）が短く形成される。第３斜面部Ｅ４１３９は、鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において第１斜面部Ｅ４１３３と取付け部Ｅ１３４との間に配設され、第１斜面部Ｅ４１３３に平行に形成される。背面板Ｅ４１３７は、第１斜面部Ｅ４１３３と同様、第７６実施形態における背面板Ｅ１３７に対し鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に延設して配設される。

【４０４３】

第２振分通路Ｅ４１５０は、振分通路Ｅ１５０に対し、傾斜方向における長さが短く形成され、その他は同一であるため、その説明は省略する。第２振分通路Ｅ４１５０に突起部Ｅ１５１が形成されることで、第２振分通路Ｅ４１５０に第３通路ＥＲｔ３が形成される。第２振分通路Ｅ４１５０は、鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）と中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）との間に配設される。即ち、第２振分通路Ｅ４１５０は、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）よりも鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）であり、中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）よりも鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に配設される。駆動手段Ｅ４１９０は、駆動力を発生させる駆動モータＥ１９１と、駆動モータＥ１９１の上方（矢印Ｕ方向）に配設される取付け部材Ｅ１９２と、駆動モータＥ１９１の軸に固着される駆動力伝達部材Ｅ１９３と、駆動力伝達部材Ｅ１９３に係合される第１伝達部材Ｅ４１９４と、第１伝達部材Ｅ４１９４に係合される第２伝達部材Ｅ４１９５及び第３伝達部材Ｅ４１９８と、第２伝達部材Ｅ４１９５に係合される第４伝達部材Ｅ４１９９と、複数（本実施形態では３個）のピニオンギヤＥ１９６と、を備える。なお、本実施形態における複数のピニオンギヤＥ１９６は全て同一であるが、理解を容易とするため、第１伝達部材Ｅ４１９４と第２伝達部材Ｅ４１９５との間に介設されるピニオンギヤＥ１９６をピニオンギヤＥ１９６ａ、第１伝達部材Ｅ４１９４と第３伝達部材Ｅ４１９８との間に介設されるピニオンギヤＥ１９６をピニオンギヤＥ１９６ｂ、第２伝達部材Ｅ４１９５と第４伝達部材Ｅ４１９９との間に介設されるピニオンギヤＥ

１９６をピニオンギヤＥ１９６ｃと符号を付して区別する。第１伝達部材Ｅ４１９４は、第７６実施形態における第１伝達部材Ｅ１９４に対し、係合ベースＥ４１９４ｂが鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に延設して形成され、第１ラック部Ｅ４１９４ｄの上面にピニオンギヤＥ１９６ｂと歯合するラックギヤＥ１９４ｄ１が刻設される。

【４０４４】

第２伝達部材Ｅ４１９５は、第７６実施形態における第２伝達部材Ｅ１９５に対し、係合ベースＥ４１９４ｂが鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に延設して形成され、本体部Ｅ４１９５ａの上面であって長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）一方側（矢印Ｌ方向側）にピニオンギヤＥ１９６ｃと歯合するラックギヤＥ１９４ｄ１が刻設される。第３伝達部材Ｅ４１９８及び第４伝達部材Ｅ４１９９は、駆動モータＥ１９１の駆動力を第２振分通路Ｅ４１５０へ伝達するためのものである。第３伝達部材Ｅ４１９８には、本体部Ｅ４１９８ａと、その本体部Ｅ４１９８ａの上面から突設される係合ベースＥ１９４ｂと、係合ベースＥ１９４ｂの上端から正面部材Ｅ１１０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突設される係合部Ｅ１９４ｃ（図１３４０参照）とが形成される。本体部Ｅ４１９８ａの下面には、ピニオンギヤＥ１９６ｂと歯合するラックギヤＥ１９４ｄ１が刻設され、ピニオンギヤＥ１９６ｂの回動により、第３伝達部材Ｅ４１９８が左右方向へ変位される。第４伝達部材Ｅ４１９９には、本体部Ｅ４１９９ａと、その本体部Ｅ４１９９ａの上面から突設される係合ベースＥ１９４ｂと、係合ベースＥ１９４ｂの上端から正面部材Ｅ１１０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突設される係合部Ｅ１９４ｃ（図１３４０参照）とが形成される。本体部Ｅ４１９９ａの下面には、ピニオンギヤＥ１９６ｃと歯合するラックギヤＥ１９４ｄ１が刻設され、ピニオンギヤＥ１９６ｃの回動により、第４伝達部材Ｅ４１９９が左右方向へ変位される。図１３５３に示すように、振分通路Ｅ１５０が第１位置に配置された状態では、振分通路Ｅ１５０、第１伝達部材Ｅ４１９４及び第２伝達部材Ｅ４１９５は、ベース部材Ｅ４１３０の長手方向において中央通路Ｅ１６０側に位置する。即ち、第１伝達部材Ｅ４１９４と第２伝達部材Ｅ４１９５とは、互いに近づいた位置に配設され、従って、一対の振分通路Ｅ１５０も互いに近づいた位置に配設される。

【４０４５】

一方、第２振分通路Ｅ４１５０、第３伝達部材Ｅ４１９８及び第４伝達部材Ｅ４１９９は、ベース部材Ｅ４１３０の長手方向において壁板Ｅ１３２側に位置する。即ち、第３伝達部材Ｅ４１９８と第４伝達部材Ｅ４１９９とは、互いに離間した位置に配設され、従って、一対の第２振分通路Ｅ４１５０も互いに離間した位置に配設される。なお、振分通路Ｅ１５０が第１位置に配置された状態において、第２振分通路Ｅ４１５０の傾斜方向下降側の端部は、振分通路Ｅ１５０の傾斜方向下降側の端部よりも壁板Ｅ１３２側に位置する、即ち、上面視、第２振分通路Ｅ４１５０の全体が振分通路Ｅ１５０と重なる位置に配置される。従って、第２振分通路Ｅ４１５０は、球の通路を非形成とする位置に配置される。これにより、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）を流下した球は、第２振分通路Ｅ４１５０を移動（流下、転動）せず、架設通路Ｅ１６１（第４通路ＥＲｔ４）へ送球（落下）される。即ち、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）から架設通路Ｅ１６１（中央通路Ｅ１６０、第４通路ＥＲｔ４）へ球を流下（落下）させることができる。この結果、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）から流下（落下）した球が、架設通路Ｅ１６１に当接し跳ね返ることで、架設通路Ｅ１６１から第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）へ流下（落下）させ易くできる。一方、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）から中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）へ球を流下（落下）させることで、架設通路Ｅ１６１を流下することなく、直接、上方孔Ｅ１６２へ球を送球できる場合がある。これにより、球が架設通路Ｅ１６１を転動して上方孔Ｅ１６２へ向けて流下する場合と比較して、突起部Ｅ１６２ａとの当接による第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）への流下（落下）することを抑制できる（図１３４２参照）。

【４０４６】

このように、本実施形態では、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）から架設通路Ｅ１６１（中央通路Ｅ１６０、第４通路ＥＲｔ４）へ球を流下（落下）させることで、第７

６実施形態と比較して架設通路Ｅ１６１（中央通路Ｅ１６０、第４通路ＥＲｔ４）へ振り分けられた球を第１入賞口６４（図１３３７参照）へ入賞し難くできる（第１入賞口６４へ入賞する確率を低くできる）。一方、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）から架設通路Ｅ１６１を流下することなく、即ち、球が突起部Ｅ１６２ａに当接することなく上方孔Ｅ１６２へ送球されることで、球が上方孔Ｅ１６２を通過し易くできる。これにより、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）を流下した球が、架設通路Ｅ１６１を流下せず、直接、上方孔Ｅ１６２を通過することを遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。図１３５４に示すように、振分通路Ｅ１５０が第２位置に配置された状態では、振分通路Ｅ１５０、第１伝達部材Ｅ４１９４及び第２伝達部材Ｅ４１９５は、ベース部材Ｅ４１３０の長手方向において壁板Ｅ１３２側に位置する。即ち、第１伝達部材Ｅ４１９４と第２伝達部材Ｅ４１９５とは、振分通路Ｅ１５０が第１位置に配置された状態に比べ、互いに離間した位置に配設され、従って、一対の振分通路Ｅ１５０も互いに離間した位置に配設される。一方、第２振分通路Ｅ４１５０、第３伝達部材Ｅ４１９８及び第４伝達部材Ｅ４１９９は、ベース部材Ｅ４１３０の長手方向において中央通路Ｅ１６０側に位置する。即ち、第３伝達部材Ｅ４１９８と第４伝達部材Ｅ４１９９とは、振分通路Ｅ１５０が第１位置に配置された状態に比べ、互いに近づいた位置に配設され、従って、一対の第２振分通路Ｅ４１５０も互いに近づいた位置に配設される。

【４０４７】

なお、振分通路Ｅ１５０が第２位置に配置された状態において第２振分通路Ｅ４１５０の傾斜方向下降側の端部は、振分通路Ｅ１５０の傾斜方向上昇側の端部よりも上方孔Ｅ１６２側に位置する。即ち、上面視、第２振分通路Ｅ４１５０の一部は視認可能な位置に配設される。これにより、振分通路Ｅ１５０を流下した球を第２振分通路Ｅ４１５０に案内できる。その結果、第２振分通路Ｅ４１５０を流下した球を、架設通路Ｅ１６１を流下することなく、直接、上方孔Ｅ１６２へ送球し易くできる。ここで、第２振分通路Ｅ４１５０は、振分通路Ｅ１５０よりも鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に配設されるため、球が第２振分通路Ｅ４１５０から架設通路Ｅ１６１へ流下（落下）された場合、振分通路Ｅ１５０から架設通路Ｅ１６１へ流下（落下）された場合と比較して、架設通路Ｅ１６１に当接することによる球の跳ね返り量を小さくできる。これにより、架設通路Ｅ１６１から第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）への流下（落下）を抑制できる。これらのように、振分通路Ｅ１５０から第２振分通路Ｅ４１５０へ案内されることで、架設通路Ｅ１６１（中央通路Ｅ１６０、第４通路ＥＲｔ４）へ振り分けられた球を第１入賞口６４（図１３３７参照）へ入賞し易くできる（第１入賞口６４へ入賞する確率を高くできる）。よって、第２振分通路Ｅ４１５０に球が案内される（振分通路Ｅ１５０が第２位置に配置された状態において振分通路Ｅ１５０から球が送球される）ことを遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。また、振分通路Ｅ１５０が第２位置に配置された状態においては、第２振分通路Ｅ４１５０に第３通路ＥＲｔ３が形成されるため、第７６実施形態と比較して、第３通路ＥＲｔ３を流下する球の流下時間を延長（変化）できる。

【４０４８】

また、振分通路Ｅ１５０から第２振分通路Ｅ４１５０へ球を流下（落下）させることで、第２振分通路Ｅ４１５０に形成される突起部Ｅ１５１の上面に当接させることができる。従って、湾曲部Ｅ１３１から振分通路Ｅ１５０への流下（落下）に加え、振分通路Ｅ１５０から第２振分通路Ｅ４１５０へ球を流下（落下）させることで、突起部Ｅ１５１の上面を移動（流下、転動）させ易くでき、球の移動（流下、転動）方向を多様とできる。詳しく説明すると、平面状に形成される突起部Ｅ１５１の上面を移動（流下、転動）することで、球が第３通路ＥＲｔ３を移動（流下、転動）することを抑制できるため、第３通路ＥＲｔ３を移動（流下、転動）する態様と第３通路ＥＲｔ３を移動（流下、転動）しない態様との両方を形成し易くできる。次いで、駆動手段Ｅ４１９０による振分通路Ｅ１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０の往復動作について説明する。第１伝達部材Ｅ４１９４及び第２伝達部材Ｅ４１９５と振分通路Ｅ１５０、及び、第３伝達部材Ｅ４１９８及び第４伝達部材Ｅ４１９９と第２振分通路Ｅ４１５０とは、係合部Ｅ１９４ｃが被係合部Ｅ１５３

の係合凹部Ｅ１５３ａに挿入されることでそれぞれ係合される（図１３４７参照）。振分通路Ｅ１５０の第１位置から第２位置への変位、及び、それに伴う第２振分通路Ｅ４１５０の壁板Ｅ１３２側から中央通路Ｅ１６０側への変位は、駆動モータＥ１９１の駆動により、駆動力伝達部材Ｅ１９３の偏心軸Ｅ１９３ａが中央通路Ｅ１６０側（矢印Ｒ方向側）から壁板Ｅ１３２側（矢印Ｌ方向側）に変位することで行われる。駆動力伝達部材Ｅ１９３の偏心軸Ｅ１９３ａが中央通路Ｅ１６０側から壁板Ｅ１３２側に変位することで、第１伝達部材Ｅ４１９４は中央通路Ｅ１６０側から壁板Ｅ１３２側に変位する。これにより、第１伝達部材Ｅ４１９４に係合される振分通路Ｅ１５０は、第１位置から第２位置へ変位する。

【４０４９】

また、第１伝達部材Ｅ４１９４の中央通路Ｅ１６０側から壁板Ｅ１３２側への変位により、第１ラック部Ｅ４１９４ｄの下面に形成されるラックギヤＥ１９４ｄ１と歯合するピニオンギヤＥ１９６ａは、背面視時計回りに回動され、第１ラック部Ｅ４１９４ｄの上面に形成されるラックギヤＥ１９４ｄ１と歯合するピニオンギヤＥ１９６ｂは、背面視反時計回りに回動される。これにより、ピニオンギヤＥ１９６ａと歯合する第２伝達部材Ｅ４１９５（第２ラック部Ｅ１９５ｂ）は、中央通路Ｅ１６０側から壁板Ｅ１３２側に変位し、第２伝達部材Ｅ４１９５に係合される振分通路Ｅ１５０は、第１位置から第２位置へ変位する。また、ピニオンギヤＥ１９６ｂと歯合する第３伝達部材Ｅ４１９８（本体部Ｅ４１９８ａ）は、壁板Ｅ１３２側から中央通路Ｅ１６０側に変位し、第３伝達部材Ｅ４１９８に係合される第２振分通路Ｅ４１５０は、壁板Ｅ１３２側から中央通路Ｅ１６０側に変位する。また、第２伝達部材Ｅ４１９５の中央通路Ｅ１６０側から壁板Ｅ１３２側への変位により、第２伝達部材Ｅ４１９５の本体部Ｅ４１９５ａの上面に形成されるラックギヤＥ１９４ｄ１と歯合するピニオンギヤＥ１９６ｃは、背面視時計回りに回動される。これにより、ピニオンギヤＥ１９６ｃと歯合する第４伝達部材Ｅ４１９９の本体部Ｅ４１９９ａは、壁板Ｅ１３２側から中央通路Ｅ１６０側に変位し、第４伝達部材Ｅ４１９９に係合される第２振分通路Ｅ４１５０は、壁板Ｅ１３２側から中央通路Ｅ１６０側に変位する。振分通路Ｅ１５０の第２位置から第１位置への変位、及び、それに伴う第２振分通路Ｅ４１５０の中央通路Ｅ１６０側から壁板Ｅ１３２側への変位は、振分通路Ｅ１５０の第１位置から第２位置への変位、及び、それに伴う第２振分通路Ｅ４１５０の壁板Ｅ１３２側から中央通路Ｅ１６０側への変位と同様、駆動モータＥ１９１の駆動により行われる。

【４０５０】

ここで、振分通路Ｅ１５０、第２振分通路Ｅ４１５０、第１伝達部材Ｅ４１９４から第４伝達部材Ｅ４１９９の変位方向およびピニオンギヤＥ１９６ａ，Ｅ１９６ｂ，Ｅ１９６ｃの回動方向以外は振分通路Ｅ１５０の第１位置から第２位置への変位、及び、それに伴う第２振分通路Ｅ４１５０の壁板Ｅ１３２側から中央通路Ｅ１６０側への変位と同様であるため、その説明は省略する。このように、本実施形態では、一つの駆動モータＥ１９１により、一対の振分通路Ｅ１５０及び一対の第２振分通路Ｅ４１５０を往復動できるため、駆動モータＥ１９１の配設個数を削減し、製品コストの削減を図ることができる。また、第１伝達部材Ｅ４１９４の変位により第２伝達部材Ｅ４１９５から第４伝達部材Ｅ４１９９を変位させることができる、即ち、第１伝達部材Ｅ４１９４から第４伝達部材Ｅ４１９９の変位を連動させることができる。これにより、一対の振分通路Ｅ１５０と一対の第２振分通路Ｅ４１５０との変位を連動させることができる。その結果、一対の振分通路Ｅ１５０及び一対の第２振分通路Ｅ４１５０の往復動を制御するためのセンサを不要とでき、製品コストの削減を図ることができる。次いで、図１３５５から図１３５８を参照して、第８０実施形態における下側フレームＥ５０８６ｂについて説明する。上記第７６実施形態では、一対の振分通路Ｅ１５０が配設される場合を説明したが、第８０実施形態では、振分通路Ｅ１５０に加え、一対の振分通路Ｅ１５０の対向間に第３振分通路Ｅ５１５０が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【４０５１】

図１３５５（ａ）及び図１３５７（ａ）は、第８０実施形態における下側フレームＥ５０８６ｂの正面図であり、図１３５５（ｂ）及び図１３５７（ｂ）は、下側フレームＥ５０８６ｂの背面図である。図１３５６及び図１３５８は、下側フレームＥ５０８６ｂの上面図である。なお、図１３５５から図１３５８は模式的に図示され、図１３５５（ａ）及び図１３５７（ａ）では、正面部材Ｅ１１０及び誘導部材Ｅ１２０の図示が省略され、図１３５６（ａ）及び図１３５８（ａ）では、誘導部材Ｅ１２０の図示が省略される。また、理解を容易とするため、図１３５５（ｂ）及び図１３５７（ｂ）では、振分通路Ｅ１５０、第３振分通路Ｅ５１５０及び駆動手段Ｅ５１９０のみが表示される。また、図１３５６（ｂ）及び図１３５８（ｂ）では、第３振分通路Ｅ５１５０及び駆動手段Ｅ５１９０のみが図示されると共に、第３振分通路Ｅ５１５０は、その外形のみが図示される。また、図１３５５及び図１３５６では、振分通路Ｅ１５０が第１位置に配置された状態が、図１３５７及び図１３５８では、振分通路Ｅ１５０が第２位置に配置された状態が、それぞれ図示される。図１３５５から図１３５８に示すように、下側フレームＥ５０８６ｂは、正面部材Ｅ１１０と、その正面部材Ｅ１１０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に配設される誘導部材Ｅ１２０（図１３３８参照）と、正面部材Ｅ１１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるベース部材Ｅ５１３０と、正面部材Ｅ１１０及びベース部材Ｅ５１３０の対向間に介設される介設部材Ｅ１４０と、ベース部材Ｅ５１３０に配設される振分通路Ｅ１５０、第３振分通路Ｅ５１５０、中央通路Ｅ１６０及び一対の流路調整ブロックＥ１７０と、ベース部材Ｅ５１３０の下面側（矢印Ｄ方向側）に所定の間隔を隔てて配設されるカバー部材Ｅ５１８０と、そのカバー部材Ｅ５１８０の内側に配設される駆動手段Ｅ５１９０と、を備える。

【４０５２】

ベース部材Ｅ５１３０は、上面視横長略矩形に形成され、その長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に形成される一対の湾曲部Ｅ１３１と、その湾曲部Ｅ１３１の外縁から立設される板状の壁板Ｅ１３２と、一対の湾曲部Ｅ１３１の対向間に形成される一対の第１斜面部Ｅ５１３３と、その一対の第１斜面部Ｅ５１３３の対向間に形成される一対の第３取付け部Ｅ５１３９と、その一対の第３取付け部Ｅ５１３９の対向間に形成される一対の取付け部Ｅ１３４と、その一対の取付け部Ｅ１３４の対向間に形成される第２斜面部Ｅ１３５と、ベース部材Ｅ５１３０の正面から立設される一対の板状の張出し部Ｅ１３６（図１３４０参照）と、一対の湾曲部Ｅ１３１どうしを連結して形成される板状の背面板Ｅ５１３７と、を備える。第３取付け部Ｅ５１３９が形成されるため、第７６実施形態における第１斜面部Ｅ１３３に対し第１斜面部Ｅ５１３３は、鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に配設され、長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）が短く形成される。第３取付け部Ｅ５１３９は、第３振分通路Ｅ５１５０を変位可能に係合するためのものであり、鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において第１斜面部Ｅ５１３３と取付け部Ｅ１３４との間に配設され、その上面は水平に形成される。長手方向他側（矢印Ｒ方向側）における第３取付け部Ｅ５１３９の上面には、後述する第３振分通路Ｅ５１５０の被ガイド部Ｅ５１５２がスライド可能に挿通される第３ガイド部Ｅ５１３９ａが形成される。第３ガイド部Ｅ５１３９ａは、上面視縦長略矩形の板状体と、その板状体の延設方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）両端から第３取付け部Ｅ５１３９へ向けて突設される一対の板状体とから形成され、側面視コ字状に形成される。この第３ガイド部Ｅ５１３９ａと第３取付け部Ｅ５１３９とで囲まれた空間に被ガイド部Ｅ５１５２がスライド可能に挿通される。背面板Ｅ５１３７は、第１斜面部Ｅ５１３３と同様、第７６実施形態における背面板Ｅ１３７に対し鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に延設して配設される。

【４０５３】

第３振分通路Ｅ５１５０は、その上面を球が流下するためのものであり、上面視横長略矩形の板状体から形成され、その上面に形成される突起部Ｅ１５１と、長手方向他側（矢印Ｒ方向側）に形成される被ガイド部Ｅ５１５２と、長手方向一側（矢印Ｌ方向側）に形成される被係合部Ｅ５１５３とを備える。第３振分通路Ｅ５１５０に突起部Ｅ１５１が形成されるため、第３振分通路Ｅ５１５０に第３通路ＥＲｔ３が形成される。また、第３振

分通路Ｅ５１５０の上面への突起部Ｅ１５１の配設の態様は、振分通路Ｅ１５０の配設の態様と同様とされる。被ガイド部Ｅ５１５２は、上面視横長略矩形の板状体から形成され、上述したように、被ガイド部Ｅ５１５２が第３ガイド部Ｅ５１３９ａと第３取付け部Ｅ５１３９とで囲まれた空間に挿通されることで、第３振分通路Ｅ５１５０は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）へ変位できる。被係合部Ｅ５１５３は、駆動モータＥ１９１の駆動力を第３振分通路Ｅ５１５０へ伝達するためのものであり、第３振分通路Ｅ５１５０の長手方向一側（矢印Ｌ方向側）の端面から下方（矢印Ｄ方向）に突設される。被係合部Ｅ５１５３の下端であって長手方向他側（矢印Ｒ方向側）における側面にはラックギヤＥ１９４ｄ１が刻設される。第３振分通路Ｅ５１５０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の寸法は、第２位置に配設された一対の振分通路Ｅ１５０の対向間よりも大きく形成される。従って、振分通路Ｅ１５０から流下（落下）した球が、第３振分通路Ｅ５１５０の長手方向両端に配設される被ガイド部Ｅ５１５２又は被係合部Ｅ５１５３に当接することを抑制できる。これにより、被ガイド部Ｅ５１５２又は被係合部Ｅ５１５３が破損することを抑制できる。被ガイド部Ｅ５１５２が第３ガイド部Ｅ５１３９ａに挿通され、被係合部Ｅ５１５３に刻設されるラックギヤＥ１９４ｄ１と後述する第２ピニオンギヤＥ５１９６とが歯合した状態で第３振分通路Ｅ５１５０は第３取付け部Ｅ５１３９（ベース部材Ｅ５１３０）に配設される。

【４０５４】

駆動手段Ｅ５１９０は、駆動力を発生させる駆動モータＥ１９１と、駆動モータＥ１９１の上方（矢印Ｕ方向）に配設される取付け部材Ｅ１９２と、駆動モータＥ１９１の軸に固着される駆動力伝達部材Ｅ１９３と、駆動力伝達部材Ｅ１９３に係合される第１伝達部材Ｅ５１９４と、第１伝達部材Ｅ４１９４に係合される第２伝達部材Ｅ５１９５と、ピニオンギヤＥ１９６と、第２ピニオンギヤＥ５１９６と、を備える。第１伝達部材Ｅ５１９４は、第７６実施形態における第１伝達部材Ｅ１９４に対し、係合ベースＥ５１９４ｂが鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に延設して形成され、第１ラック部Ｅ５１９４ｄの正面（矢印Ｆ方向側の面）に第２ピニオンギヤＥ５１９６と歯合するラックギヤＥ１９４ｄ１が刻設される。第２伝達部材Ｅ４１９５は、第７６実施形態における第２伝達部材Ｅ１９５に対し、係合ベースＥ５１９４ｂが鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に延設して形成される。第２ピニオンギヤＥ５１９６は、その軸方向が鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿う姿勢で配設され、ピニオンギヤＥ１９６に対し、軸方向における寸法（厚さ）が大きく形成される点で相違し、その他の構成は同一である。なお、第２ピニオンギヤＥ５１９６の軸方向における寸法（厚さ）は、第１伝達部材Ｅ５１９４の第１ラック部Ｅ５１９４ｄの鉛直方向における寸法と第３振分通路Ｅ５１５０の被係合部Ｅ５１５３の下端に形成されるラックギヤＥ１９４ｄ１の鉛直方向における寸法との合計よりも大きく形成される。これにより、第２ピニオンギヤＥ５１９６は、鉛直方向に位置を違えて第１ラック部Ｅ５１９４ｄと被係合部Ｅ５１５３とに歯合可能に形成される。図１３５５及び図１３５６に示すように、振分通路Ｅ１５０が第１位置に配置された状態では、振分通路Ｅ１５０、第１伝達部材Ｅ５１９４及び第２伝達部材Ｅ５１９５は、ベース部材Ｅ５１３０の長手方向において中央通路Ｅ１６０側に位置する。即ち、第１伝達部材Ｅ５１９４と第２伝達部材Ｅ５１９５とは、互いに近づいた位置に配設され、従って、一対の振分通路Ｅ１５０も互いに近づいた位置に配設される。

【４０５５】

第３振分通路Ｅ５１５０は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において中央通路Ｅ１６０と背面板Ｅ５１３７との間に配設される（以下「第３位置」と称す）。これにより、第３振分通路Ｅ５１５０（第３通路ＥＲｔ３）に案内されることで、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）から中央通路Ｅ１６０と背面板Ｅ５１３７との間に流下（落下）される球が第５通路ＥＲｔ５に送球されることを抑制できる。その結果、第３振分通路Ｅ５１５０（第３通路ＥＲｔ３）に案内された球が中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）に振り分けられることを遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。また、第３振分通路Ｅ５１５０に第３通路ＥＲｔ３が形成されるため、第７６実施形態と比較して、第３通路

ＥＲｔ３を流下する球の流下時間を延長（変化）できる。また、前後方向において第３振分通路Ｅ５１５０と背面板Ｅ５１３７との対向間距離は、球の半径よりも小さく形成される。これにより、第３振分通路Ｅ５１５０と背面板Ｅ５１３７とで球が挟持されることを抑制でき、第３振分通路Ｅ５１５０（第３通路ＥＲｔ３）上を球が流下できる。図１３５７及び図１３５８に示すように、振分通路Ｅ１５０が第２位置に配置された状態では、振分通路Ｅ１５０、第１伝達部材Ｅ５１９４及び第２伝達部材Ｅ５１９５は、ベース部材Ｅ５１３０の長手方向において湾曲部Ｅ１３１側に位置する。即ち、第１伝達部材Ｅ５１９４と第２伝達部材Ｅ５１９５とは、第１位置に配置された状態に比べ、互いに離間した位置に配設され、従って、一対の振分通路Ｅ１５０も互いに離間した位置に配設される。第３振分通路Ｅ５１５０は、少なくともその一部が上面視、中央通路Ｅ１６０に重なる位置、即ち、中央通路Ｅ１６０の上方（矢印Ｕ方向）に配設される（以下「第４位置」と称す）。これにより、振分通路Ｅ１５０から第３振分通路Ｅ５１５０に案内することで、中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）に球が案内されることを抑制できる。なお、第３振分通路Ｅ５１５０に案内された球は、第３振分通路Ｅ５１５０の前端もしくは後端を横切って第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）へ送球される。

【４０５６】

また、第３振分通路Ｅ５１５０は、前後方向における背面板Ｅ５１３７との対向間距離が球の直径よりも大きく形成される位置に配設される。これにより、振分通路Ｅ１５０（第３通路ＥＲｔ３）から第３振分通路Ｅ５１５０と背面板Ｅ５１３７との間に流下される球を、第３振分通路Ｅ５１５０に当接することなく、第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）へ案内できる。このように、本実施形態においては、第７６実施形態と比較して、振分通路Ｅ１５０が第１位置に配設され、第３振分通路Ｅ５１５０が第３位置に配置された状態では、振分通路Ｅ１５０から送球された球を中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）へ案内し易くできる。一方、振分通路Ｅ１５０が第２位置に配設され、第３振分通路Ｅ５１５０が第４位置に配置された状態では、振分通路Ｅ１５０から送球された球を中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）へ案内し難くできる。即ち、第３振分通路Ｅ５１５０（振分通路Ｅ１５０）の配設位置により、中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）への送球の難易度を変化でき、遊技の興趣を高めることができる。また、第３振分通路Ｅ５１５０は、一対の振分通路Ｅ１５０の対向間に配設されるため、第３振分通路Ｅ５１５０（第３通路ＥＲｔ３）を流下した球を中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）に案内できる場合がある。即ち、第３通路ＥＲｔ３を流下する球を、中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）、第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）もしくは介設部材Ｅ１４０（第６通路ＥＲｔ６）に加え、中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）にも送球できることで、遊技の興趣を高めることができる。次いで、駆動手段Ｅ５１９０による振分通路Ｅ１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の往復動作について説明する。振分通路Ｅ１５０と第１伝達部材Ｅ５１９４及び第２伝達部材Ｅ５１９５とは、被係合部Ｅ１５３の係合凹部Ｅ１５３ａに係合部Ｅ１９４ｃが挿入されることでそれぞれ係合される（図１３４７参照）。

【４０５７】

振分通路Ｅ１５０の第１位置から第２位置への変位、及び、それに伴う第３振分通路Ｅ５１５０の第３位置から第４位置への変位は、駆動モータＥ１９１の駆動により、駆動力伝達部材Ｅ１９３の偏心軸Ｅ１９３ａが中央通路Ｅ１６０側（矢印Ｒ方向側）から湾曲部Ｅ１３１側（矢印Ｌ方向側）に変位することで行われる。駆動力伝達部材Ｅ１９３の偏心軸Ｅ１９３ａが中央通路Ｅ１６０側から湾曲部Ｅ１３１側に変位することで、第１伝達部材Ｅ５１９４は中央通路Ｅ１６０側から湾曲部Ｅ１３１側に変位する。これにより、第１伝達部材Ｅ５１９４に係合される振分通路Ｅ１５０は、第１位置から第２位置へ変位する。また、第１伝達部材Ｅ５１９４の中央通路Ｅ１６０側から湾曲部Ｅ１３１側への変位により、第１ラック部Ｅ５１９４ｄのラックギヤＥ１９４ｄ１と歯合するピニオンギヤＥ１９６は、背面視時計回りに回動される。これにより、ピニオンギヤＥ１９６と歯合する第２伝達部材Ｅ５１９５の第２ラック部Ｅ１９５ｂは、中央通路Ｅ１６０側から湾曲部Ｅ１３１側に変位し、第２伝達部材Ｅ５１９５に係合される振分通路Ｅ１５０は、第１位置か

ら第２位置へ変位する。また、第１伝達部材Ｅ５１９４の中央通路Ｅ１６０側から湾曲部Ｅ１３１側への変位により、第１ラック部Ｅ５１９４ｄの正面（矢印Ｆ方向側の面）に形成されるラックギヤＥ１９４ｄ１と歯合する第２ピニオンギヤＥ５１９６は、上面視反時計回りに回動される。これにより、第２ピニオンギヤＥ５１９６と歯合する第３振分通路Ｅ５１５０の被係合部Ｅ５１５３は、背面板Ｅ５１３７側（矢印Ｂ方向側）から介設部材Ｅ１４０側（矢印Ｆ方向側）へ変位し、これにより、第３振分通路Ｅ５１５０は、第３位置から第４位置へ変位する。振分通路Ｅ１５０の第２位置から第１位置への変位、及び、それに伴う第３振分通路Ｅ５１５０の第４位置から第３位置への変位は、振分通路Ｅ１５０の第１位置から第２位置への変位、及び、それに伴う第３振分通路Ｅ５１５０の第３位置から第４位置への変位と同様、駆動モータＥ１９１の駆動により行われる。

【４０５８】

なお、振分通路Ｅ１５０、第３振分通路Ｅ５１５０、第１伝達部材Ｅ５１９４及び第２伝達部材Ｅ５１９５の変位方向、ピニオンギヤＥ１９６及び第２ピニオンギヤＥ５１９６の回動方向以外は振分通路Ｅ１５０の第１位置から第２位置への変位、及び、それに伴う第３振分通路Ｅ５１５０の第３位置から第４位置への変位と同様であるため、その説明は省略する。このように、本実施形態では、一つの駆動モータＥ１９１により、一対の振分通路Ｅ１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０を往復動できるため、駆動モータＥ１９１の配設個数を削減し、製品コストの削減を図ることができる。また、第１伝達部材Ｅ５１９４の変位により第２伝達部材Ｅ５１９５及び第３振分通路Ｅ５１５０を変位させることができる、即ち、第１伝達部材Ｅ５１９４、第２伝達部材Ｅ５１９５及び第３振分通路Ｅ５１５０の変位を連動させることがでる。これにより、一対の振分通路Ｅ１５０と第３振分通路Ｅ５１５０との変位を連動させることができる。その結果、一対の振分通路Ｅ１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の往復動を制御するためのセンサを不要とでき、製品コストの削減を図ることができる。また、第２ピニオンギヤＥ５１９６には、鉛直方向に位置を違えて被係合部Ｅ５１５３と第１ラック部Ｅ５１９４ｄとが歯合される（本実施形態においては、鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に被係合部Ｅ５１５３が歯合され、鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に第１ラック部Ｅ５１９４ｄが歯合される）。これにより、第１伝達部材Ｅ５１９４と第３振分通路Ｅ５１５０との変位の方向を直交できる、即ち、第１伝達部材Ｅ５１９４がベース部材Ｅ５１３０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位すると共に、第３振分通路Ｅ５１５０をベース部材Ｅ５１３０の短手方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位できる。これにより、ピニオンギヤの配設個数を抑制でき、製品コストの削減を図ることができる。次いで、図１３５９（ａ）を参照して、第８１実施形態における下側フレームＥ６０８６ｂについて説明する。

【４０５９】

上記第７６実施形態では、一対の振分通路Ｅ１５０がベース部材Ｅ１３０の第１斜面部Ｅ１３３に沿って（平行に）変位（往復動）される場合を説明したが、第８１実施形態では、第１斜面部Ｅ６１３３に対する振分通路Ｅ６１５０の配設角度が変化（変更）される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１３５９（ａ）は、第８１実施形態における下側フレームＥ６０８６ｂの部分拡大断面図である。なお、図１３５９（ａ）は、図１３４８（ｃ）のＭＤＣＸＬａ－ＭＤＣＸＬａ線における断面に対応する。また、下側フレームＥ６０８６ｂは、遊技盤Ｅ１３の幅方向（図１３３７左右方向）における中心に対し線（面）対称（図１３３７左右対称）に形成されるため、一方側（矢印Ｌ方向側）のみを図示する。第８１実施形態における下側フレームＥ６０８６ｂは、第７６実施形態おける下側フレームＥ８６ｂに対し、ベース部材Ｅ１３０及び振分通路Ｅ１５０が異なる以外は同一の構成により形成されるため、ベース部材Ｅ６１３０及び振分通路Ｅ６１５０についてのみ説明する。図１３５９（ａ）に示すように、ベース部材Ｅ６１３０は、上面視横長略矩形に形成され、その長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に形成される一対の湾曲部Ｅ１３１と、その湾曲部Ｅ１３１の外縁から立設される板状の壁板Ｅ１３２と、一対の湾曲部Ｅ１３１の対向間に形成される一対の第１斜面部Ｅ６１３３と、その一対の第１斜面部Ｅ６１３３の対向間に形成される一対の取付

け部Ｅ１３４と、その一対の取付け部Ｅ１３４の対向間に形成される第２斜面部Ｅ１３５と、ベース部材Ｅ６１３０の正面から立設される一対の板状の張出し部Ｅ１３６と、一対の湾曲部Ｅ１３１どうしを連結して形成される板状の背面板Ｅ６１３７と、を備える（図１３４０参照）。

【４０６０】

第１斜面部Ｅ６１３３は、上面視横長略矩形の板状体であり、湾曲部Ｅ１３１側の端部が湾曲部Ｅ１３１の下面から鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に所定の間隔を隔てた位置に配設される。また、第１斜面部Ｅ６１３３は、湾曲部Ｅ１３１から取付け部Ｅ１３４へ向けて下降傾斜して形成される。第１斜面部Ｅ６１３３には、挿通孔Ｅ１３３ａと、規制部Ｅ１３３ｂ（図１３４７（ｂ）、図１３４８（ｂ）参照）と、溝部Ｅ１３３ｃと、突出部Ｅ６１３３ｄとが形成される。突出部Ｅ６１３３ｄは、長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）におけるベース部材Ｅ６１３０の湾曲部Ｅ１３１側において第１斜面部Ｅ６１３３の上面から突出して形成される。第１斜面部Ｅ６１３３には、振分通路Ｅ６１５０を変位させるための複数（本実施形態では４個）の円柱体Ｅ６２０１と、カバーＥ６２０２とが配設される。円柱体Ｅ６２０１は、第７６実施形態における円柱体Ｅ２０１に対し外形が大きく形成される以外は同形状に形成される。これにより、第７６実施形態における振分通路Ｅ１５０の配設位置に対し振分通路Ｅ６１５０の配設位置は、上方（矢印Ｕ方向）に配設される。カバーＥ６２０２は、円柱体Ｅ６２０１の外形が大きく形成された分、円柱体Ｅ６２０１に対応する位置に円柱体Ｅ６２０１の外形よりもやや大きな孔が穿設される。長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における中央通路Ｅ１６０側に配設される一対の円柱体Ｅ６２０１は、第１斜面部Ｅ６１３３に配設されるのに対し、長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における湾曲部Ｅ１３１側に配設される一対の円柱体Ｅ６２０１は、突出部Ｅ６１３３ｄに配設される。これにより、第１斜面部Ｅ６１３３の傾斜角度に対し振分通路Ｅ６１５０の傾斜角度を異ならせる、詳細には、大きくすることができる。その結果、第１斜面部Ｅ６１３３に対し振分通路Ｅ６１５０の変位（往復動）を非平行とできる。背面板Ｅ６１３７は、第７６実施形態における振分通路Ｅ１５０の配設位置に対し振分通路Ｅ６１５０の配設位置が上方（矢印Ｕ方向）に配設されるため、第７６実施形態における背面板Ｅ１３７に対し上方（矢印Ｕ方向）に延設して形成される。

【４０６１】

振分通路Ｅ６１５０は、上面に突設される複数の突起部Ｅ１５１と、振分通路Ｅ６１５０の下面から立設される一対の被ガイド部Ｅ６１５２と、その一対の被ガイド部Ｅ６１５２の間に立設される被係合部Ｅ６１５３と、を備える。上述したように、第７６実施形態における振分通路Ｅ１５０の配設位置に対し振分通路Ｅ６１５０の配設位置が、上方（矢印Ｕ方向）に配設されるため、第７６実施形態における被ガイド部Ｅ１５２及び被係合部Ｅ１５３に対し被ガイド部Ｅ６１５２及び被係合部Ｅ６１５３は下方（矢印Ｄ方向）に延設して形成される。被係合部Ｅ６１５３が下方に延設して形成されることにより、係合凹部Ｅ６１５３ａも被係合部Ｅ６１５３と同様、下方に延設して形成される。これにより、被ガイド部Ｅ６１５２が第１斜面部Ｅ７１３３の溝部Ｅ１３３ｃから抜け出ることを抑制し、振分通路Ｅ６１５０のベース部材Ｅ６１３０に対する前後方向への変位が規制される。また、係合凹部Ｅ１５３ａと第１伝達部材Ｅ１９４の係合部Ｅ１９４ｃとが当接することを抑制できる。次いで、図１３５９（ｂ）及び図１３５９（ｃ）を参照して、第８２実施形態および第８３実施形態における下側フレームＥ７０８６ｂ，Ｅ８０８６ｂについて説明する。上記第７６実施形態では、一対の振分通路Ｅ１５０がベース部材Ｅ１３０の第１斜面部Ｅ１３３に沿って（平行に）変位（往復動）される場合を説明したが、第８２実施形態および第８３実施形態では、振分通路Ｅ７１５０，Ｅ８１５０の変位に伴い、振分通路Ｅ７１５０，Ｅ８１５０の配設角度が変化（変更）する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【４０６２】

図１３５９（ｂ）は、第８２実施形態における下側フレームＥ７０８６ｂの部分拡大断面図であり、図１３５９（ｃ）は、第８３実施形態における下側フレームＥ８０８６ｂの

部分拡大断面図である。なお、図１３５９（ｂ）及び図１３５９（ｃ）は、図１３４８のＭＤＣＸＬａ－ＭＤＣＸＬａ線における断面に対応する。また、下側フレームＥ７０８６ｂ，Ｅ８０８６ｂは、遊技盤Ｅ１３の幅方向（図１３３７左右方向）における中心に対し線（面）対称（図１３３７左右対称）に形成されるため、一方側（矢印Ｌ方向側）のみを図示する。第８２実施形態および第８３実施形態における下側フレームＥ７０８６ｂ，Ｅ８０８６ｂは、第７６実施形態おける下側フレームＥ８６ｂに対し、ベース部材Ｅ１３０及び振分通路Ｅ１５０が異なる以外は同一の構成により形成されるため、ベース部材Ｅ７１３０，Ｅ８１３０及び振分通路Ｅ７１５０，Ｅ８１５０についてのみ説明する。図１３５９（ｂ）に示すように、第８２実施形態におけるベース部材Ｅ７１３０は、上面視横長略矩形に形成され、その長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に形成される一対の湾曲部Ｅ１３１と、その湾曲部Ｅ１３１の外縁から立設される板状の壁板Ｅ１３２と、一対の湾曲部Ｅ１３１の対向間に形成される一対の第１斜面部Ｅ７１３３と、その一対の第１斜面部Ｅ７１３３の対向間に形成される一対の取付け部Ｅ１３４と、その一対の取付け部Ｅ１３４の対向間に形成される第２斜面部Ｅ１３５と、ベース部材Ｅ７１３０の正面から立設される一対の板状の張出し部Ｅ１３６と、一対の湾曲部Ｅ１３１どうしを連結して形成される板状の背面板Ｅ７１３７と、を備える（図１３４０参照）。第１斜面部Ｅ７１３３は、上面視横長略矩形の板状体であり、湾曲部Ｅ１３１側の端部が湾曲部Ｅ１３１の下面から鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に所定の間隔を隔てた位置に配設される。また、第１斜面部Ｅ７１３３は、湾曲部Ｅ１３１から取付け部Ｅ１３４へ向けて下降傾斜して形成される。第１斜面部Ｅ７１３３には、挿通孔Ｅ１３３ａと、規制部Ｅ１３３ｂ（図１３４７（ｂ）、図１３４８（ｂ）参照）と、溝部Ｅ１３３ｃとが形成される。

【４０６３】

第１斜面部Ｅ７１３３には、振分通路Ｅ１５０を変位させるための複数（本実施形態では２個）の円柱体Ｅ７２０１ａ及び複数（本実施形態では２個）の円柱体Ｅ７２０１ｂと、カバーＥ７２０２とが配設される。円柱体Ｅ７２０１ａは、長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において同一位置に配設され、第１斜面部Ｅ７１３３の中央通路Ｅ１６０側に配設される。なお、円柱体Ｅ７２０１ａは、第７６実施形態における円柱体Ｅ２０１に対し外形が大きく形成される以外は同形状に形成される。これにより、第７６実施形態における振分通路Ｅ１５０の配設位置に対し振分通路Ｅ６１５０の配設位置は、上方（矢印Ｕ方向）に配設される。円柱体Ｅ７２０１ｂは、長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において同一位置に配設され、第１斜面部Ｅ７１３３の湾曲部Ｅ１３１側に配設される。なお、円柱体Ｅ７２０１ｂの外形は、円柱体Ｅ７２０１ａの外形よりも大きく形成される。これにより、第７６実施形態における振分通路Ｅ１５０の配設位置に対し振分通路Ｅ７１５０の配設位置は、上方（矢印Ｕ方向）に配設される。また、第１斜面部Ｅ７１３３の傾斜角度に対し振分通路Ｅ７１５０の傾斜角度を異ならせる、詳細には、大きくすることができる。その結果、第１斜面部Ｅ７１３３に対し振分通路Ｅ７１５０の変位（往復動）を非平行とできる。カバーＥ７２０２は、円柱体Ｅ７２０１ａ，７２０１ｂの外形が大きく形成された分、円柱体Ｅ７２０１ａ，７２０１ｂに対応する位置に円柱体Ｅ７２０１ａ，７２０１ｂの外形よりもやや大きな孔が穿設される。背面板Ｅ７１３７は、第７６実施形態における振分通路Ｅ１５０の配設位置に対し振分通路Ｅ７１５０の配設位置が上方（矢印Ｕ方向）に配設されるため、第７６実施形態における背面板Ｅ１３７に対し上方（矢印Ｕ方向）に延設して形成される。振分通路Ｅ７１５０は、上面に突設される複数の突起部Ｅ１５１と、振分通路Ｅ７１５０の下面から立設される一対の被ガイド部Ｅ７１５２と、その一対の被ガイド部Ｅ７１５２の間に立設される被係合部Ｅ７１５３と、湾曲部Ｅ１３１側における振分通路Ｅ７１５０の下面に形成される斜面部Ｅ７１５４と、を備える。

【４０６４】

上述したように、第７６実施形態における振分通路Ｅ１５０の配設位置に対し振分通路Ｅ７１５０の配設位置が上方（矢印Ｕ方向）に配設されるため、第７６実施形態における被ガイド部Ｅ１５２及び被係合部Ｅ１５３に対し被ガイド部Ｅ７１５２及び被係合部Ｅ７１５３は下方（矢印Ｄ方向）に延設して形成される。被係合部Ｅ７１５３が下方に延設し

て形成されることにより、係合凹部Ｅ７１５３ａも被係合部Ｅ７１５３と同様、下方に延設して形成される。これにより、被ガイド部Ｅ７１５２が第１斜面部Ｅ７１３３の溝部Ｅ１３３ｃから抜け出ることを抑制し、振分通路Ｅ７１５０のベース部材Ｅ７１３０に対する前後方向への変位が規制される。また、係合凹部Ｅ７１５３ａと第１伝達部材Ｅ１９４の係合部Ｅ１９４ｃとが当接することを抑制できる。斜面部Ｅ７１５４は、湾曲部Ｅ１３１側から中央通路Ｅ１６０側に向かうにつれて下降傾斜して形成され、その斜面部Ｅ７１５４に円柱体７２０１ｂが当接する。従って、振分通路Ｅ７１５０は、第１位置から第２位置へ向かうにつれてその傾斜角度を大きくされる。即ち、振分通路Ｅ７１５０の上面を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）方向を変化（変更）できる。これにより、球の移動（流下、転動）方向を変化（変更）を多様化でき、球の移動（流下、転動）方向が単調となることを抑制できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。図１３５９（ｃ）に示すように、第８３実施形態におけるベース部材Ｅ８１３０は、上面視横長略矩形に形成され、その長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に形成される一対の湾曲部Ｅ１３１と、その湾曲部Ｅ１３１の外縁から立設される板状の壁板Ｅ１３２と、一対の湾曲部Ｅ１３１の対向間に形成される一対の第１斜面部Ｅ８１３３と、その一対の第１斜面部Ｅ８１３３の対向間に形成される一対の取付け部Ｅ１３４と、その一対の取付け部Ｅ１３４の対向間に形成される第２斜面部Ｅ１３５と、ベース部材Ｅ８１３０の正面から立設される一対の板状の張出し部Ｅ１３６と、一対の湾曲部Ｅ１３１どうしを連結して形成される板状の背面板Ｅ８１３７と、を備える（図１３４０参照）。

【４０６５】

第１斜面部Ｅ８１３３は、上面視横長略矩形の板状体であり、湾曲部Ｅ１３１側の端部が湾曲部Ｅ１３１の下面から鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に所定の間隔を隔てた位置に配設される。また、第１斜面部Ｅ８１３３は、湾曲部Ｅ１３１から取付け部Ｅ１３４へ向けて下降傾斜して形成される。第１斜面部Ｅ８１３３には、挿通孔Ｅ１３３ａと、規制部Ｅ１３３ｂ（図１３４７（ｂ）、図１３４８（ｂ）参照）と、溝部Ｅ１３３ｃと、湾曲ガイド部Ｅ８１３３ｄとが形成される。第１斜面部Ｅ８１３３には、振分通路Ｅ８１５０を変位させるための複数（本実施形態では２個）の円柱体７２０１ａと、カバーＥ８２０２とが配設される。カバーＥ８２０２は、円柱体Ｅ７２０１ａの外形が大きく形成された分、円柱体Ｅ７２０１ａに対応する位置に円柱体Ｅ７２０１ａの外形よりもやや大きな孔が穿設される。湾曲ガイド部Ｅ８１３３ｄは、振分通路Ｅ８１５０の傾斜角度を変化（変更）させるための部位であり、第１斜面部Ｅ８１３３の湾曲部Ｅ１３１側において湾曲ガイド部Ｅ８１３３ｄの上面から突出して形成され、その上面は下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凹となる円弧状に湾曲して形成される。湾曲ガイド部Ｅ８１３３ｄの円弧状の湾曲面には、振分通路Ｅ８１５０の湾曲部Ｅ１３１側の端部が当接され、円柱体Ｅ７２０１ａと共に振分通路Ｅ８１５０を支持（保持）する。振分通路Ｅ８１５０が第１位置から第２位置へ向かうにつれて変位することにより、湾曲部Ｅ１３１側の端部は、湾曲ガイド部Ｅ８１３３ｄの湾曲面に沿って上方側（矢印Ｕ方向側）に変位する。これにより、振分通路Ｅ８１５０の傾斜角度を大きくできる。即ち、振分通路Ｅ８１５０の上面を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）方向を変化（変更）できる。これにより、球の移動（流下、転動）方向の変化（変更）を多様化でき、球の移動（流下、転動）方向が単調となることを抑制できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。背面板Ｅ８１３７は、第７６実施形態における振分通路Ｅ１５０の配設位置に対し振分通路Ｅ８１５０の配設位置が上方（矢印Ｕ方向）に配設されるため、第７６実施形態における背面板Ｅ１３７に対し上方（矢印Ｕ方向）に延設して形成される。

【４０６６】

振分通路Ｅ８１５０は、上面に突設される複数の突起部Ｅ１５１と、振分通路Ｅ８１５０の下面から立設される一対の被ガイド部Ｅ８１５２と、その一対の被ガイド部Ｅ８１５２の間に立設される被係合部Ｅ８１５３と、を備える。上述したように、第７６実施形態における振分通路Ｅ１５０の配設位置に対し振分通路Ｅ８１５０の配設位置が上方（矢印Ｕ方向）に配設されるため、第７６実施形態における被ガイド部Ｅ１５２及び被係合部Ｅ

１５３に対し被ガイド部Ｅ８１５２及び被係合部Ｅ８１５３は下方（矢印Ｄ方向）に延設して形成される。被係合部Ｅ８１５３が下方に延設して形成されることにより、係合凹部Ｅ８１５３ａも被係合部Ｅ８１５３と同様、下方に延設して形成される。これにより、被ガイド部Ｅ８１５２が第１斜面部Ｅ８１３３の溝部Ｅ１３３ｃから抜け出ることを抑制し、振分通路Ｅ８１５０のベース部材Ｅ８１３０に対する前後方向への変位が規制される。また、係合凹部Ｅ８１５３ａと第１伝達部材Ｅ１９４の係合部Ｅ１９４ｃとが当接することを抑制できる。次いで、図１３６０を参照して、第８４実施形態および第８５実施形態における下側フレームＥ９０８６ｂ，Ｅ１００８６ｂについて説明する。上記第７６実施形態では、一対の振分通路Ｅ１５０がベース部材Ｅ１３０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って（平行に）変位（往復動）される場合を説明したが、第８４実施形態および第８５実施形態では、振分通路Ｅ１５０がベース部材Ｅ９１３０，Ｅ１０１３０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に非平行に変位（往復動）される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１３６０（ａ）は、第８４実施形態における下側フレームＥ９０８６ｂの部分上面図であり、図１３６０（ｂ）は、第８５実施形態における下側フレームＥ１００８６ｂの部分上面図である。なお、図１３６０では理解を容易とするため、振分通路Ｅ１５０の図示が省略される。また、下側フレームＥ９０８６ｂ，Ｅ１００８６ｂは、遊技盤Ｅ１３の幅方向（図１３３７左右方向）における中心に対し線（面）対称（図１３３７左右対称）に形成されるため、一方側（矢印Ｌ方向側）のみを図示する。

【４０６７】

第８４実施形態および第８５実施形態における下側フレームＥ９０８６ｂ，Ｅ１００８６ｂは、第７６実施形態おける下側フレームＥ８６ｂに対し、ベース部材Ｅ１３０が異なる以外は同一の構成により形成されるため、ベース部材Ｅ９１３０，Ｅ１０１３０についてのみ説明する。図１３６０（ａ）に示すように、第８４実施形態におけるベース部材Ｅ９１３０は、上面視横長略矩形に形成され、その長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に形成される一対の湾曲部Ｅ１３１と、その湾曲部Ｅ１３１の外縁から立設される板状の壁板Ｅ１３２と、一対の湾曲部Ｅ１３１の対向間に形成される一対の第１斜面部Ｅ９１３３と、その一対の第１斜面部Ｅ９１３３の対向間に形成される一対の取付け部Ｅ１３４と、その一対の取付け部Ｅ１３４の対向間に形成される第２斜面部Ｅ１３５と、ベース部材Ｅ９１３０の正面から立設される一対の板状の張出し部Ｅ１３６と、一対の湾曲部Ｅ１３１どうしを連結して形成される板状の背面板Ｅ１３７と、を備える（図１３４０参照）。第１斜面部Ｅ９１３３は、上面視横長略矩形の板状体であり、湾曲部Ｅ１３１側の端部が湾曲部Ｅ１３１の下面から鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に所定の間隔を隔てた位置に配設される。また、第１斜面部Ｅ９１３３は、湾曲部Ｅ１３１から取付け部Ｅ１３４へ向けて下降傾斜して形成される。第１斜面部Ｅ９１３３には、挿通孔Ｅ９１３３ａと、規制部Ｅ１３３ｂ（図１３４７（ｂ）、図１３４８（ｂ）参照）と、溝部Ｅ９１３３ｃとが形成される。第１斜面部Ｅ９１３３には、振分通路Ｅ１５０を変位させるための複数（本実施形態では４個）の円柱体Ｅ２０１と、カバーＥ９２０２とが配設される。円柱体Ｅ２０１は、溝部Ｅ９１３３ｃに沿って（平行に）配設され、カバーＥ９２０２は、円柱体Ｅ２０１に対応する位置に円柱体Ｅ２０１の外形よりもやや大きな孔が穿設され、挿通孔Ｅ９１３３ａに対応する位置に挿通孔Ｅ９１３３ａの外形と略同等またはやや大きな孔が穿設される。溝部Ｅ９１３３ｃは、挿通孔Ｅ９１３３ａを挟んで左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に一対形成される。

【４０６８】

挿通孔Ｅ９１３３ａ及び一対の溝部Ｅ９１３３ｃは、ベース部材Ｅ９１３０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に非平行に延設される。詳細には、湾曲部Ｅ１３１側から中央通路Ｅ１６０側に向かうにつれて前方（矢印Ｆ方向）に傾斜して延設される。従って、振分通路Ｅ１５０（図１３４２参照）は、溝部Ｅ９１３３ｃの延設方向に沿って（平行に）変位される。即ち、振分通路Ｅ１５０が第１位置から第２位置へ変位する場合、振分通路Ｅ１５０は中央通路Ｅ１６０側から湾曲部Ｅ１３１側へ変位すると共に、後方側（矢印Ｂ方向側

）へ変位される。これにより、振分通路Ｅ１５０の上面を移動（流下、転動）する球の前方側（矢印Ｆ方向側）に振分通路Ｅ１５０の突起部Ｅ１５１（図１３４２参照）を当接させ易くでき、球の移動（流下、転動）方向を後方側（矢印Ｂ方向側）へ変化（変更）させ易くできる。その結果、球が介設部材Ｅ１４０（第６通路ＥＲｔ６）へ送球し難くできる。一方、振分通路Ｅ１５０が第２位置から第１位置へ変位する場合、振分通路Ｅ１５０は湾曲部Ｅ１３１側から中央通路Ｅ１６０へ変位すると共に、前方側（矢印Ｆ方向側）へ変位される。これにより、振分通路Ｅ１５０の上面を移動（流下、転動）する球の後方側（矢印Ｂ方向側）に振分通路Ｅ１５０の突起部Ｅ１５１を当接させ易くでき、球の移動（流下、転動）方向を前方側（矢印Ｆ方向側）へ変化（変更）させ易くできる。その結果、球が介設部材Ｅ１４０（第６通路ＥＲｔ６）へ送球し易くできる。なお、係合凹部Ｅ１５３ａ（図１３４７（ａ）参照）に第１伝達部材Ｅ１９４の係合部Ｅ１９４ｃが挿入されて係合されるため、第１伝達部材Ｅ１９４の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の変位（往復動）に対し振分通路Ｅ１５０が非平行、即ち、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位（往復動）する場合においても係合凹部Ｅ１５３ａと係合部Ｅ１９４ｃとの係合を維持できる。このように、振分通路Ｅ１５０が第１位置から第２位置へ変位する場合と第２位置から第１位置へ変位する場合とで、球の移動（流下、転動）し易い方向を変化（変更）できるため、球の移動（流下、転動）方向の変化（変更）を多様とできる。

【４０６９】

図１３６０（ｂ）に示すように、第８５実施形態におけるベース部材Ｅ１０１３０は、上面視横長略矩形に形成され、その長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に形成される一対の湾曲部Ｅ１３１と、その湾曲部Ｅ１３１の外縁から立設される板状の壁板Ｅ１３２と、一対の湾曲部Ｅ１３１の対向間に形成される一対の第１斜面部Ｅ１０１３３と、その一対の第１斜面部Ｅ１０１３３の対向間に形成される一対の取付け部Ｅ１３４と、その一対の取付け部Ｅ１３４の対向間に形成される第２斜面部Ｅ１３５と、ベース部材Ｅ１０１３０の正面から立設される一対の板状の張出し部Ｅ１３６と、一対の湾曲部Ｅ１３１どうしを連結して形成される板状の背面板Ｅ１３７と、を備える（図１３４０参照）。第１斜面部Ｅ１０１３３は、上面視横長略矩形の板状体であり、湾曲部Ｅ１３１側の端部が湾曲部Ｅ１３１の下面から鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に所定の間隔を隔てた位置に配設される。また、第１斜面部Ｅ１０１３３は、湾曲部Ｅ１３１から取付け部Ｅ１３４へ向けて下降傾斜して形成される。第１斜面部Ｅ１０１３３には、挿通孔Ｅ１０１３３ａと、規制部Ｅ１３３ｂ（図１３４７（ｂ）、図１３４８（ｂ）参照）と、溝部Ｅ１０１３３ｃとが形成される。第１斜面部Ｅ１０１３３には、振分通路Ｅ１５０を変位させるための複数（本実施形態では４個）の円柱体Ｅ２０１と、カバーＥ１０２０２とが配設される。カバーＥ１０２０２は、円柱体Ｅ２０１に対応する位置に円柱体Ｅ２０１の外形よりもやや大きな孔が穿設され、挿通孔Ｅ１０１３３ａに対応する位置に挿通孔Ｅ１０１３３ａの外形と略同等またはやや大きな孔が穿設される。挿通孔Ｅ１０１３３ａは、第７６実施形態における挿通孔Ｅ１３３ａに対し前後方向の幅（開口部）が大きく形成される。これにより、振分通路Ｅ１５０（図１３４２参照）が長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位（往復動）すると共に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位（往復動）する場合においても、挿通孔Ｅ１０１３３ａと被係合部Ｅ１５３（図１３４７（ａ）参照）とが当接することを抑制できる。

【４０７０】

溝部Ｅ１０１３３ｃは、第１斜面部Ｅ１０１３３に垂直な方向視において曲線が組み合わされた形状に形成される。また、溝部Ｅ１０１３３ｃは、挿通孔Ｅ１０１３３ａを挟んで左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に一対形成される。これにより、振分通路Ｅ１５０が第１位置から第２位置および第２位置から第１位置へ変位する場合において、振分通路Ｅ１５０を長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位させると共に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位させることができる。その結果、振分通路Ｅ１５０が第１位置から第２位置および第２位置から第１位置へ変位する過程において振分通路Ｅ１５０を前方側（矢印Ｆ方向側）へ変位させる態様と後方側（矢印Ｂ方向側））へ変位させる態様と作り出すことができ、球の移動（流下、転動）し易い方向の変化（変更）の回数を多くできる。なお、係合凹部

Ｅ１５３ａ（図１３４７（ａ）参照）に第１伝達部材Ｅ１９４の係合部Ｅ１９４ｃが挿入されて係合されるため、第１伝達部材Ｅ１９４の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の変位（往復動）に対し振分通路Ｅ１５０が非平行、即ち、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位（往復動）する場合においても係合凹部Ｅ１５３ａと係合部Ｅ１９４ｃとの係合を維持できる。次いで、図１３６１（ａ）及び図１３５０を参照して、第８６実施形態における振分通路Ｅ１１１５０について説明する。上記第７７実施形態では、平面部Ｅ２１３３に対し前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）を回動軸として振分通路Ｅ２１５０が回動される場合を説明したが、第８６実施形態では、平面部Ｅ２１３３に対し上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）を回動軸として振分通路Ｅ１１１５０が回動される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１３６１（ａ）は、第８６実施形態における振分通路Ｅ１１１５０の正面斜視図である。振分通路Ｅ１１１５０は、第７７実施形態における振分通路Ｅ２１５０の支持部Ｅ２１５０ｂの配設個数および配設位置が異なる以外は振分通路Ｅ２１５０と同一に形成されるため、振分通路Ｅ１１１５０の支持部Ｅ１１１５０ｂ以外の説明は省略する。

【４０７１】

図１３６１（ａ）に示すように、振分通路Ｅ１１１５０の支持部Ｅ１１１５０ｂは、振分通路Ｅ１１１５０の中央通路Ｅ１６０側における下面から中央通路Ｅ１６０側に向けて突出して形成される。支持部Ｅ１１１５０ｂは、振分通路Ｅ１１１５０の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における略中央に配設される。支持部Ｅ１１１５０ｂには、支持部Ｅ２１５０ｂに穿設される挿通孔と略同等の挿通孔、即ち、支持軸Ｅ２０ｊの外形よりもやや大きな挿通孔が支持部Ｅ１１１５０ｂの上面に垂直な方向に穿設される。これにより、第８６実施形態における下側フレームＥ１１０８６ｂでは、平面部Ｅ２１３３に対し上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）を回動軸として振分通路Ｅ１１１５０を回動できる。詳細には、支持部Ｅ１１１５０ｂに穿設された挿通孔の軸心を回動軸として振分通路Ｅ１１１５０の湾曲部Ｅ１３１側を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位させることができる。これにより、振分通路Ｅ１１１５０の転動面Ｅ２１５１を移動（流下、転動）する球に前後方向への速度成分を付与でき、球の移動（流下、転動）を多様化できる。その結果、球の移動（流下、転動）方向の変化が単調となることを抑制でき、遊技の興趣を向上できる。次いで、図１３６１（ｂ）から図１３６１（ｅ）を参照して、第８７実施形態から第９０実施形態における振分通路Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０について説明する。なお、第８７実施形態から第９０実施形態においては適宜、図１３３８を参照して説明する。上記第７６実施形態では、突起部Ｅ１５１が振分通路Ｅ１５０に垂直な方向視において略六角形状に形成される場合を説明したが、第８７実施形態から第９０実施形態における振分通路Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０の突起部Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１は、その形状が様々な態様に形成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【４０７２】

図１３６１（ｂ）は、第８７実施形態における振分通路Ｅ１２１５０の振分通路Ｅ１２１５０に垂直な方向視の図であり、図１３６１（ｃ）は、第８８実施形態における振分通路Ｅ１３１５０の振分通路Ｅ１３１５０に垂直な方向視の図であり、図１３６１（ｄ）は、第８９実施形態における振分通路Ｅ１２１５０の部分拡大断面図であり、図１３６１（ｅ）は、第９０実施形態における振分通路Ｅ１３１５０の部分拡大断面図である。なお、図１３６１（ｄ）及び図１３６１（ｅ）は、図１３４８のＭＤＣＸＬａ－ＭＤＣＸＬａ線における断面に対応する。また、突起部Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１は、振分通路Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０の上面に規則的に配設されるため、その一部のみを図示する。図１３６１（ｂ）に示すように、第８７実施形態における振分通路Ｅ１２１５０の突起部Ｅ１２１５１は、振分通路Ｅ１２１５０の上面から球状に突出して形成される。これにより、振分通路Ｅ１２１５０の上面を移動（流下、転動）する球を突起部Ｅ１２１５１の外面に沿わせて移動（流下、転動

）させることができ、球が傾斜方向上昇側へ変位（逆流、転動）することを抑制できる。その結果、球の移動（流下、転動）方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくでき、遊技の興趣を向上できる。なお、突起部Ｅ１２１５１どうしの対向間距離は、球の直径よりも大きく形成される。これにより、球は、振分通路Ｅ１２１５０に留まることを抑制でき、振分通路Ｅ１２１５０の湾曲部Ｅ１３１側の端部から中央通路Ｅ１６０側の端部へ向けて振分通路Ｅ１２１５０の傾斜方向に沿って（平行に）移動（流下、転動）できる。その結果、球が振分通路Ｅ１２１５０に留まることを抑制するために、振分通路Ｅ１２１５０を複雑な軌跡で変位させることや、大きな変位量や変位速度で変位させることを抑制でき、駆動手段Ｅ１９０を簡素化できる。

【４０７３】

図１３６１（ｃ）に示すように、第８８実施形態における振分通路Ｅ１３１５０の突起部Ｅ１３１５１は、振分通路Ｅ１３１５０の上面から突出され、振分通路Ｅ１３１５０に垂直な方向視において略ひし形（四角形）状に形成される。また、突起部Ｅ１３１５１は、第７６実施形態における突起部Ｅ１５１と同様、四角錐の頭頂点側の一部が切り取られた態様に形成される。言い換えると、振分通路Ｅ１３１５０に平行な平面での断面積が、振分通路Ｅ１３１５０の上面から離れるに従い小さく形成される。これにより、第７６実施形態における突起部Ｅ１５１に対し傾斜方向に沿って（平行に）形成される直線部を省略できるため、振分通路Ｅ１３１５０の上面において傾斜方向への球の移動（流下、転動）を少なくできる。言い換えると、振分通路Ｅ１３１５０の上面において傾斜方向に垂直な方向への球の移動（流下、転動）を多くできる。その結果、中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）、第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）もしくは介設部材Ｅ１４０（第６通路ＥＲｔ６）のいずれかに案内されるまでに球の移動（流下、転動）方向の変化（変更）回数を増やすことができ、遊技の興趣を向上できる。図１３６１（ｄ）に示すように、第８９実施形態における振分通路Ｅ１４１５０の突起部Ｅ１４１５１は、振分通路Ｅ１４１５０の上面から円錐状に突出して形成される。これにより、振分通路Ｅ１４１５０の上面を移動（流下、転動）する球を突起部Ｅ１４１５１の外面に沿わせて移動（流下、転動）させることができると共に、突起部Ｅ１４１５１を乗り越えて球が移動（流下、転動）することを抑制できる。その結果、球の移動（流下、転動）方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくできると共に、突起部Ｅ１４１５１による球の移動（流下、転動）方向の変化が単調となることを抑制でき、遊技の興趣を向上できる。

【４０７４】

図１３６１（ｅ）に示すように、第９０実施形態における振分通路Ｅ１５１５０の突起部Ｅ１５１５１は、その側面が、突起部Ｅ１５１５１の中心に向けて凹設される。これにより、振分通路Ｅ１５１５０の上面を移動（流下、転動）する球が、突起部Ｅ１５１５１を乗り越え易くでき、球の移動（流下、転動）方向を多様とできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。次いで、図１３６２（ａ）を参照して、第９１実施形態における下側フレームＥ１６０８６ｂについて説明する。上記第７９実施形態では、第２振分通路Ｅ４１５０の上面に突起部Ｅ１５１が形成され、球の流下（転動）方向が変化（変更）される場合を説明したが、第９１実施形態では、球が特定の位置へ向けて流下（転動）される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１３６２（ａ）は、第９１実施形態における下側フレームＥ１６０８６ｂの部分拡大上面図である。なお、図１３６２（ａ）は、振分通路Ｅ１５０が第２位置に配置された状態が図示される。第９１実施形態おける下側フレームＥ１６０８６ｂは、第７９実施形態おける下側フレームＥ４０８６ｂに対し、第２振分通路Ｅ４１５０が異なる以外は同一の構成により形成されるため、第２振分通路Ｅ１６１５０についてのみ説明する。

【４０７５】

図１３６２（ａ）に示すように、第２振分通路Ｅ１６１５０は、正面視において振分通路Ｅ１５０に対し平行に配設される、即ち、第２振分通路Ｅ１６１５０は、壁板Ｅ１３２から取付け部Ｅ１３４へ向けて下降傾斜して配設される（図１３５４（ａ）参照）。第２振分通路Ｅ１６１５０は、第２振分通路Ｅ１６１５０に垂直な方向視において略矩形の板

状体に形成され、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の長さは、振分通路Ｅ１５０の中央通路Ｅ１６０側における前後方向の長さと略同一に形成される。これにより、振分通路Ｅ１５０が第２位置に配置された状態において、振分通路Ｅ１５０の中央通路Ｅ１６０側の端部を通過する球を第２振分通路Ｅ１６１５０に送球（案内）できる。言い換えると、振分通路Ｅ１５０の介設部材Ｅ１４０側（矢印Ｆ方向側）の端部、もしくは振分通路Ｅ１５０の切欠き部Ｅ１５０ａから流下した球が第２振分通路Ｅ１６１５０に送球（案内）されることを抑制できる。第２振分通路Ｅ１６１５０の外縁には、案内部Ｅ１６１５４が立設され、案内部Ｅ１６１５４には案内切欠き部Ｅ１６１５４ａが中央通路Ｅ１６０側に切欠き形成される。案内切欠き部Ｅ１６１５４ａは球の直径よりもやや大きく形成され、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において中央通路Ｅ１６０（架設通路Ｅ１６１）に対応する位置に形成される。これにより、第２振分通路Ｅ１６１５０の案内切欠き部Ｅ１６１５４ａを通過した（第２振分通路Ｅ１６１５０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に渡り切った）球を中央通路Ｅ１６０（架設通路Ｅ１６１、第４通路ＥＲｔ４）へ送球（案内、落下）できる。また、案内部Ｅ１６１５４により、第２振分通路Ｅ１６１５０に送球（案内）された球が案内切欠き部Ｅ１６１５４ａ以外から送球（案内、落下）することを抑制でき、より確実に中央通路Ｅ１６０（架設通路Ｅ１６１、第４通路ＥＲｔ４）へ送球（案内、落下）できる。これにより、第２振分通路Ｅ１６１５０は、振分通路Ｅ１５０よりも球を第１入賞口６４へ入賞し易く（第１入賞口６４へ入賞する確率を高く）できる。

【４０７６】

このように、本実施形態においては、振分通路Ｅ１５０が第２位置に配置される、即ち、振分通路Ｅ１５０から第２振分通路Ｅ１６１５０に送球（案内）可能な状態において、振分通路Ｅ１５０の中央通路Ｅ１６０側の端部を通過する球を第１入賞口６４へ入賞し易く（第１入賞口６４へ入賞する確率を高く）でき、遊技の興趣を高めることができる（図１３３７参照）。一方、振分通路Ｅ１５０の介設部材Ｅ１４０側（矢印Ｆ方向側）の端部、もしくは振分通路Ｅ１５０の切欠き部Ｅ１５０ａから流下した球が第２振分通路Ｅ１６１５０に送球（案内）されることを抑制できる。これにより、遊技者に球が振分通路Ｅ１５０の中央通路Ｅ１６０側の端部を通過すること期待させることができる。また、振分通路Ｅ１５０が第１位置に配置された状態においては、振分通路Ｅ１５０の端部から流下した球が第２振分通路Ｅ１６１５０に送球（案内）されることを抑制できる。これにより、遊技者に振分通路Ｅ１５０が第２位置に配置された状態において球が振分通路Ｅ１５０の中央通路Ｅ１６０側の端部を通過することを期待させることができる。その結果、遊技性を多様化でき、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図１３６２（ｂ）を参照して、第９２実施形態における下側フレームＥ１７０８６ｂについて説明する。上記第８０実施形態では、第３振分通路Ｅ５１５０の上面に突起部Ｅ１５１が形成され、球の流下（転動）方向が変化（変更）される場合を説明したが、第９２実施形態では、球が特定の位置へ向けて流下（転動）される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１３６２（ｂ）は、第９２実施形態における下側フレームＥ１７０８６ｂの部分拡大上面図である。なお、図１３６２（ｂ）は、振分通路Ｅ１５０が第１位置に配置された状態が図示される。第９２実施形態おける下側フレームＥ１７０８６ｂは、第８０実施形態おける下側フレームＥ５０８６ｂに対し、第３振分通路Ｅ５１５０が異なる以外は同一の構成により形成されるため、第３振分通路Ｅ１７１５０についてのみ説明する。

【４０７７】

図１３６２（ｂ）に示すように、第３振分通路Ｅ１７１５０は、上面視において略直線状の通路として左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って延設されると共に、その延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）と鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）とを含む平面での断面形状が、鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される。また、第３振分通路Ｅ１７１５０は、背面板Ｅ５１３７側（矢印Ｂ方向側）から介設部材Ｅ１４０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて下降傾斜して配設される。第３振分通路Ｅ１７１５０の外縁には、案内部Ｅ１７１５４が立設され、案内部Ｅ１７１５４には案内切欠き部Ｅ１７１５４ａが介設

部材Ｅ１４０側（矢印Ｆ方向側）に切欠き形成される。案内切欠き部Ｅ１７１５４ａは球の直径よりもやや大きく形成され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において中央通路Ｅ１６０の上方孔Ｅ１６２に対応する位置に形成される。これにより、案内切欠き部Ｅ１７１５４ａを通過した（第２振分通路Ｅ１６１５０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に渡り切った）球を上方孔Ｅ１６２（第４通路ＥＲｔ４）、もしくは、中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）へ送球（案内、落下）できる。また、案内部Ｅ１７１５４により、第３振分通路Ｅ１７１５０に送球（案内）された球が案内切欠き部Ｅ１７１５４ａ以外から送球（案内、落下）することを抑制でき、より確実に上方孔Ｅ１６２（第４通路ＥＲｔ４）もしくは中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）へ送球（案内、落下）できる。これにより、第３振分通路Ｅ１７１５０は、振分通路Ｅ１５０よりも球を第１入賞口６４へ入賞し易く（第１入賞口６４へ入賞する確率を高く）できる。このように、本実施形態においては、振分通路Ｅ１５０の中央通路Ｅ１６０側の端部を通過し、且つ、中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）もしくは第３振分通路Ｅ１７１５０に送球（案内）された球を第１入賞口６４へ入賞し易く（第１入賞口６４へ入賞する確率を高く）でき、遊技の興趣を高めることができる（図１３３７参照）。

【４０７８】

なお、振分通路Ｅ１５０が第１位置に配置された状態においては、第３振分通路Ｅ１７１５０から上方孔Ｅ１６２（第４通路ＥＲｔ４）に送球（案内）でき、振分通路Ｅ１５０が第１位置に配置された状態においては、第３振分通路Ｅ１７１５０から中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）に送球（案内）できる。即ち、振分通路Ｅ１５０が第１位置および第２位置のどちらに配置された状態においても、球を第１入賞口６４へ入賞し易く（第１入賞口６４へ入賞する確率を高く）できる。一方、振分通路Ｅ１５０の中央通路Ｅ１６０側の端部を通過したものの、中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）および第３振分通路Ｅ１７１５０に送球（案内）されなかった球、即ち、第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）に送球（案内）された球は、第１入賞口６４へ入賞し難く（第１入賞口６４へ入賞する確率を低く）される。これにより、遊技者に球が振分通路Ｅ１５０の中央通路Ｅ１６０側の端部を通過することに加え、中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）もしくは第３振分通路Ｅ１７１５０に送球（案内）されることを期待させることができる。その結果、遊技性を多様化でき、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図１３６３から図１３８０を参照して、第９３実施形態におけるセンターフレームＦ８６について説明する。図１３６３は、第９３実施形態における遊技盤Ｆ１３の正面図である。図１３６３に示すように、センターフレームＦ８６は、ベース板６０の窓部６０ａ（図１０８４参照）に嵌合可能な形状で構成され、タッピングネジ等によりベース板６０に締結固定される部材であり、上側フレームＦ８６ａと下側フレームＦ８６ｂとを備える。上側フレームＦ８６ａは、ベース板６０の窓部６０ａ（図１０８４参照）における上側（図１３６３上側）及び左右（図１３６３左側及び右側）の内縁に沿って配設され、下側フレームＦ８６ｂは、ベース板６０の窓部６０ａにおける下側（図１３６３下側）の内縁に沿って配設される。これら上側フレームＦ８６ａ及び下側フレームＦ８６ｂに取り囲まれた領域を介して第３図柄表示装置８１（図１２２１参照）が視認可能とされる。

【４０７９】

なお、上側フレームＦ８６ａは、上記各実施形態におけるセンターフレーム８６の一部（ベース板６０の窓部６０ａにおける下側（図１３６３下側）の内縁に沿って配設される部分、即ち、下側フレームＦ８６ｂが配設される部分）を省略した構成とされ、その省略された部分を除く他の部分は、上記各実施形態におけるセンターフレーム８６と同一の構成とされる（図１２２１参照）。次いで、図１３６３に加え、図１３６４から図１３６５を参照して下側フレームＦ８６ｂについて説明する。図１３６４は、下側フレームＦ８６ｂの正面斜視図であり、図１３６５は、下側フレームＦ８６ｂの背面斜視図である。なお、図１３６４から図１３６５では、ベース板６０の一部のみが部分的に図示されると共に、ベース板６０に下側フレームＦ８６ｂを締結固定するタッピングネジの図示が省略される。また、図１３６４から図１３８０についても同様である。図１３６３から図１３６５

に示すように、下側フレームＦ８６ｂには、球が移動（流下、転動）可能に形成される第１通路ＦＲｔ１と、その第１通路ＦＲｔ１を案内された球が移動（流下、転動）される第２通路ＦＲｔ２及び一対の第３通路ＦＲｔ３と、第２通路ＦＲｔ２若しくは一対の第３通路ＦＲｔ３の一端側を案内された球が移動（流下、転動）される第４通路ＦＲｔ４と、一対の第３通路ＦＲｔ３の他端側もしくは第４通路ＦＲｔ４を案内された球が移動（流下、転動）される第５通路ＦＲｔ５と、第５通路ＦＲｔ５を案内された球が流下される第６通路ＦＲｔ６と、第１入賞口６４を案内された球が移動（流下、転動）される第７通路ＦＲｔ７と、第５通路ＦＲｔ５を案内された球が第６通路ＦＲｔ６へ案内（流入、送球）される開口として形成される流入口ＦＯＰｆ１（図１３６６参照）と、第６通路ＦＲｔ６を案内された球が遊技領域へ流出するための開口として形成される流出口ＦＯＰｏｕｔ１と、第７通路ＦＲｔ７を案内された球が遊技領域へ流出するための開口として形成される流出口ＦＯＰｏｕｔ２とが形成される。なお、一対の第３通路ＦＲｔ３は、遊技盤Ｆ１３の幅方向（図１３６３左右方向）における中心に対し線（面）対称（図１３６３左右対称）に配設される。

【４０８０】

上側フレームＦ８６ａには、上側フレーム通路ＦＲｔ０が配設される（図１３６３参照）。上側フレーム通路ＦＲｔ０は、遊技領域を流下する球を案内する通路であり、その上側フレーム通路ＦＲｔ０の下流端に第１通路ＦＲｔ１の上流端が連通される。即ち、遊技領域から上側フレーム通路ＦＲｔ０に流入（入球）した球は、第１通路ＦＲｔ１の上流端を介して、上側フレーム通路ＦＲｔ０から下側フレームＦ８６ｂの第１通路ＦＲｔ１へ流入（入球）される。なお、遊技領域から上側フレーム通路ＦＲｔ０に流入（入球）した球は、上側フレーム通路ＦＲｔ０から下側フレームＦ８６ｂの第１通路ＦＲｔ１若しくは第５通路ＦＲｔ５へ流入（入球）されても良い。ここで、第６通路ＦＲｔ６の出口（遊技領域へ球を流出させる開口）である流出口ＦＯＰｏｕｔ１は、第１入賞口６４の鉛直方向上方となる位置に形成（配置）される。そのため、第５通路ＦＲｔ５の流入口ＦＯＰｆ１（図１３６６参照）を通過して第５通路ＦＲｔ５から第６通路ＦＲｔ６へ振り分けられた（案内された）球は、第１入賞口６４へ入賞し易い（第１入賞口６４へ入賞する確率が高い）。なお、第５通路ＦＲｔ５には、第１入賞口６４に対して遊技盤Ｆ１３の幅方向（図１３６３左右方向）に位置を異ならせた２箇所に、正面側（矢印Ｆ方向側、遊技領域側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として流出面Ｆ１１２ｂが形成（配置）される。そのため、第５通路ＦＲｔ５の流出面Ｆ１１２ｂへ案内（送球、流下）される球は、遊技領域へ流出する確率が高く、結果として、第１入賞口６４へ入賞し難い（上述した流入口ＦＯＰｆ１を通過して第５通路ＦＲｔ５から第６通路ＦＲｔ６へ振り分けられた球よりも第１入賞口６４へ入賞する確率が低い）。

【４０８１】

また、第５通路ＦＲｔ５には、起伏Ｆ１１２ａが形成され、起伏Ｆ１１２ａの底部に流出面Ｆ１１２ｂが形成される。また、起伏Ｆ１１２ａの頂部は、流入口ＦＯＰｆ１（図１３６６参照）へ向けて下降傾斜される。従って、第５通路ＦＲｔ５のうち、起伏Ｆ１１２ａの頂部とは異なる位置へ振り分けられ、第５通路ＦＲｔ５の延設方向（図１３６３左右方向）に沿って移動（流下、転動）される球は、第６通路ＦＲｔ６へ案内（送球、流下）されるよりも流出面Ｆ１１２ｂから遊技領域へ流出され易い（第１入賞口６４へ入賞し難い）。一方、起伏Ｆ１１２ａの頂部の上方から起伏Ｆ１１２ａの頂部へ振り分けられた球は、流入口ＦＯＰｆ１（図１３６６参照）へ向けての下降傾斜に沿って第６通路ＦＲｔ６へ案内（送球、流下）され易い（第１入賞口６４へ入賞する確率が高い）。第１通路ＦＲｔ１には、その第１通路ＦＲｔ１を案内される球を第２通路ＦＲｔ２、第３通路ＦＲｔ３へ案内するために正面側（図１３６３紙面手前側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として第１流出面Ｆ１１４ａ、第２流出面Ｆ１１４ｂがそれぞれ形成（配置）される。第２流出面Ｆ１１４ｂは、第１流出面Ｆ１１４ａに対して遊技盤Ｆ１３の幅方向（図１３６３左右方向）に位置を異ならせた２箇所に形成（配置）される。なお、第１通路ＦＲｔ１には、起伏が形成され、起伏の底部に第２流出面Ｆ１１４ｂが形成され、起伏の頂部に第

１流出面Ｆ１１４ａが形成される。従って、第１通路ＦＲｔ１へ振り分けられた球は、第１流出面Ｆ１１４ａから第２通路ＦＲｔ２へ送球されるよりも第２流出面Ｆ１１４ｂから第３通路ＦＲｔ３へ流出され易い。第２通路ＦＲｔ２には、その第２通路ＦＲｔ２を案内される球を第４通路ＦＲｔ４へ案内するために第２通路貫通孔Ｆ１７１ｂ（図１３７０参照）が形成（配置）される。第２通路貫通孔Ｆ１７１ｂは、上面視において、第４通路ＦＲｔ４の第１振り分け孔Ｆ１６１ａに重なる位置に配置される。これにより、第２通路ＦＲｔ２へ振り分けられた球は、第４通路ＦＲｔ４の第１振り分け孔Ｆ１６１ａを通過し易い。

【４０８２】

第４通路ＦＲｔ４には、その第４通路ＦＲｔ４を案内される球を第５通路ＦＲｔ５へ案内するために第１振り分け孔Ｆ１６１ａ及び複数（本実施形態においては２箇所）の第２振り分け孔Ｆ１６１ｂがそれぞれ形成（配置）される。第１振り分け孔Ｆ１６１ａは、第５通路ＦＲｔ５の起伏Ｆ１１２ａの頂部の上方に形成（配置）され、複数の第２振り分け孔Ｆ１６１ｂは、遊技盤Ｆ１３の幅方向（図１３６３左右方向）において、第５通路ＦＲｔ５の起伏Ｆ１１２ａの頂部と底部（流出面Ｆ１１２ｂ）との間にそれぞれ配置される。従って、第１振り分け孔Ｆ１６１ａを通過した球は、第５通路ＦＲｔ５において、流入口ＦＯＰｆ１（図１３６６参照）へ向けての起伏Ｆ１１２ａの下降傾斜に沿って移動（流下、転動）し、第６通路ＦＲｔ６へ案内（送球、流下）され易く（本実施形態では、第１入賞口６４に球をほぼ確実に入賞させやすく）できる。従って、第２通路ＦＲｔ２に振り分けられた球は、第６通路ＦＲｔ６へ案内（送球、流下）され易い。一方、複数の第２振り分け孔Ｆ１６１ｂを通過した球は、第５通路ＦＲｔ５において、その第５通路ＦＲｔ５の延設方向（図１３６３左右方向）に沿って起伏Ｆ１１２ａの頂部から底部（流出面Ｆ１１２ｂ）へ向けて移動（流下、転動）し、流出面Ｆ１１２ｂから遊技領域へ流出され易い（本実施形態では、第１入賞口６４に球を入賞させ難い）。第３通路ＦＲｔ３には、その第３通路ＦＲｔ３を案内される球を第４通路ＦＲｔ４或いは第５通路ＦＲｔ５へ振り分ける（案内する）ために第３通路流出面Ｆ１３１ａ、第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄがそれぞれ形成（配置）される。

【４０８３】

第３通路流出面Ｆ１３１ａは、第３通路ＦＲｔ３の延設方向において第４通路ＦＲｔ４側に形成され、第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄは、第４通路ＦＲｔ４（第３通路流出面Ｆ１３１ａ）とは反対側に形成される。また、第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄは、第５通路ＦＲｔ５の起伏Ｆ１１２ａの頂部および底部に対して遊技盤Ｆ１３の幅方向（図１３６３左右方向）に位置を異ならせて形成される。従って、第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄを通過して第５通路ＦＲｔ５へ振り分けられた球は、第５通路ＦＲｔ５の延設方向（図１３６３左右方向）に沿って移動（流下、転動）する。また、第３通路ＦＲｔ３には起伏が形成され、起伏の頂部は、第１通路ＦＲｔ１の第２流出面Ｆ１１４ｂの鉛直方向（図１３６３上下方向）における位置が最も低い位置よりも第４通路ＦＲｔ４側に配置される。従って、第３通路ＦＲｔ３へ振り分けられた（案内された）球は、第３通路流出面Ｆ１３１ａから第４通路ＦＲｔ４へ振り分けられる（案内される）よりも第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄから第５通路ＦＲｔ５へ振り分けられ（案内され）易い。第７通路ＦＲｔ７には、球の重さにより変位（回転）する可動通路Ｆ１９３が配設される（図１３７７参照）。可動通路Ｆ１９３の変位（回転）に連動して演出手段Ｆ１２０が動作することで、球が第７通路ＦＲｔ７に案内された（球が第１入賞口６４へ入賞された）ことを遊技者に視認させ易くできる。下側フレームＦ８６ｂには、球の重さにより変位（回転）する変位部材Ｆ１３０及びその変位部材Ｆ１３０の動作に連動する確定通路Ｆ１４０が配設される。なお、確定通路Ｆ１４０の一対の遮断部Ｆ１４３ａは、正面視において、流入口ＦＯＰｆ１の縁よりも内側に配置され（図１３７４参照）、第５通路ＦＲｔ５を移動（流下、転動）する球は、流入口ＦＯＰｆ１を通過し難い（第６通路ＦＲｔ６へ振り分けられ難い）。言い換えると、一対の遮断部Ｆ１４３ａは、第５通路ＦＲｔ５を移動（流下、転動）する球が流入口ＦＯＰｆ１を通過することを妨げ易い位置に配設される。

【４０８４】
なお、変位部材Ｆ１３０は、第３通路ＦＲｔ３に案内された球が第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄへ向けて移動（流下、転動）することで動作する。確定通路Ｆ１４０は、変位部材Ｆ１３０の動作に連動することで変位し、動作後においては、正面視、一対の遮断部Ｆ１４３ａは、流入口ＦＯＰｆ１の縁よりも外側へ変位される（図１３７５参照）。なお、本実施形態では、確定通路Ｆ１４０の遮断部Ｆ１４３ａが流入口ＦＯＰｆ１の縁よりも内側に配置されることを確定通路Ｆ１４０が流入口ＦＯＰｆ１を閉塞させる、遮断部Ｆ１４３ａが流入口ＦＯＰｆ１の縁よりも外側へ変位されることを確定通路Ｆ１４０が流入口ＦＯＰｆ１を開放させる、とそれぞれ定義する。従って、第３通路ＦＲｔ３に振り分けられた球が第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄへ向けて移動（流下、転動）することで確定通路Ｆ１４０が流入口ＦＯＰｆ１を開放させた状態では（図１３７５参照）、一対の遮断部Ｆ１４３ａの対向間の距離が大きくされる方向へ一対の遮断部Ｆ１４３ａが変位される。これにより、第５通路ＦＲｔ５を移動（流下、転動）する球は、流入口ＦＯＰｆ１を通過して第６通路ＦＲｔ６へ案内（送球、流下）され易い（第１入賞口６４へ入賞し易い）。なお、確定通路Ｆ１４０が流入口ＦＯＰｆ１を閉塞させた状態では（図１３７４参照）、第３通路ＦＲｔ３の第３通路流出面Ｆ１３１ａから第４通路ＦＲｔ４へ案内（送球、流下）された球が第４通路ＦＲｔ４の第１振り分け孔Ｆ１６１ａを通過する確率は、第３通路ＦＲｔ３の第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄから第５通路ＦＲｔ５へ案内（送球、流下）された球が第５通路ＦＲｔ５の流入口ＦＯＰｆ１を通過する確率よりも高く設定される。従って、第３通路ＦＲｔ３へ振り分けられた球は、第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄよりも第３通路流出面Ｆ１３１ａへ向けて移動（流下、転動）する方が流入口ＦＯＰｆ１を通過して第６通路ＦＲｔ６へ案内（送球、流下）され易い（第１入賞口６４へ入賞し易い）。

【４０８５】
このように、本実施形態における下側フレームＦ８６ｂは、第１通路ＦＲｔ１をその延設方向に沿って移動（流下、転動）する球が第２通路ＦＲｔ２に振り分けられる（案内される）ことで、第１入賞口６４に入賞し易く（本実施形態では、第１入賞口６４に球をほぼ確実に入賞させ易く）できる。また、確定通路Ｆ１４０が流入口ＦＯＰｆ１を閉塞させた状態において（図１３７４参照）、第１通路ＦＲｔ１をその延設方向に沿って移動（流下、転動）する球が第３通路ＦＲｔ３に振り分けられ（案内され）、次いで、第３通路流出面Ｆ１３１ａから第４通路ＦＲｔ４に振り分けられる（案内される）ことで、第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄから第５通路ＦＲｔ５に振り分けられる（案内される）場合よりも第１入賞口６４に入賞し易くできる。また、第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄから第５通路ＦＲｔ５に振り分けられ（案内され）、第５通路ＦＲｔ５の延設方向に沿って球が移動（流下、転動）している状態において、その第５通路ＦＲｔ５を移動（流下、転動）する球の後続となる球が第３通路ＦＲｔ３を第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄへ向けて移動（流下、転動）する（変位部材Ｆ１３０を動作させ、確定通路Ｆ１４０が流入口ＦＯＰｆ１を開放させる）ことで、第５通路ＦＲｔ５を移動する（第３通路ＦＲｔ３を第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄへ向けて移動する球の先行となる）球を第６通路ＦＲｔ６へ案内（送球、流下）させ易くできる（第１入賞口６４に入賞し易くできる）。よって、第４通路ＦＲｔ４の第１振り分け孔Ｆ１６１ａを非通過の球（第１入賞口６４へ入賞する確率が低い球）であっても、変位部材Ｆ１３０を変位（回転）させる（確定通路Ｆ１４０が流入口ＦＯＰｆ１を開放させる）ことで球を第６通路ＦＲｔ６へ案内（送球、流下）させ易くできる（第１入賞口６４へ入賞する確率が高められる）。これにより、第５通路ＦＲｔ５の延設方向に沿って球が移動（流下、転動）している状態において、変位部材Ｆ１３０を移動（流下、転動）する球の有無を遊技者に意識させ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図１３６４から図１３６５に加え、図１３６６から図１３７３を参照して、下側フレームＦ８６ｂの詳細構成について説明する。

【４０８６】
図１３６６は、下側フレームＦ８６ｂの分解正面斜視図であり、図１３６７は、下側フレームＦ８６ｂの分解背面斜視図である。図１３６８（ａ）は、確定通路Ｆ１４０の分解

正面斜視図であり、図１３６８（ｂ）は、駆動手段Ｆ１８０の分解正面斜視図であり、図１３６９（ａ）は、確定通路Ｆ１４０の分解背面斜視図であり、図１３６９（ｂ）は、駆動手段Ｆ１８０の分解背面斜視図である。図１３７０は、下側フレームＦ８６ｂの上面図であり、図１３７１は、下側フレームＦ８６ｂの正面図であり、図１３７２は、下側フレームＦ８６ｂの背面図である。図１３７３（ａ）は、図１３７１の矢印ＭＤＣＬＸＩＶａ方向視における下側フレームＦ８６ｂの側面図であり、図１３７３（ｂ）は、図１３７１の矢印ＭＤＣＬＸＩＶｂ方向視における下側フレームＦ８６ｂの側面図であり、図１３７３（ｃ）は、図１３７１のＭＤＣＬＸＩＶｃ－ＭＤＣＬＸＩＶｃ線における下側フレームＦ８６ｂの断面図である。図１３６４から図１３７３に示すように、下側フレームＦ８６ｂは、通路部材Ｆ１１０と、その通路部材Ｆ１１０の正面板Ｆ１１１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される演出手段Ｆ１２０と、その演出手段Ｆ１２０に変位（回転）可能に係合（支持）され、通路部材Ｆ１１０の立て壁部Ｆ１１３の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される一対の変位部材Ｆ１３０と、演出手段Ｆ１２０の背面側に配設される確定通路Ｆ１４０と、その確定通路Ｆ１４０の背面側に配設される背面部材Ｆ１５０と、その背面部材Ｆ１５０に固定され、通路部材Ｆ１１０の立て壁部Ｆ１１３の正面側に配設される振分通路Ｆ１６０と、その振分通路Ｆ１６０に固定され、通路部材Ｆ１１０の立て壁部Ｆ１１３の正面側に配設される第２通路部材Ｆ１７０と、背面部材Ｆ１５０の背面側に配設される駆動手段Ｆ１８０と、を備える。

【４０８７】

通路部材Ｆ１１０及び演出手段Ｆ１２０には流出口ＦＯＰｏｕｔ１及び下方孔Ｆ１２１ａがそれぞれ形成され、それら流出口ＦＯＰｏｕｔ１及び下方孔Ｆ１２１ａに確定通路Ｆ１４０の通路部Ｆ１４１ｂが挿通される。また、通路部材Ｆ１１０及び演出手段Ｆ１２０には第１切欠き部Ｆ１１３ｂ及び上方孔Ｆ１２１ｂがそれぞれ形成され、第１切欠き部Ｆ１１３ｂ及び上方孔Ｆ１２１ｂに振分通路Ｆ１６０の固定部Ｆ１６２が挿通される。変位部材Ｆ１３０は、演出手段Ｆ１２０に変位（回転）可能に係合（支持）される。変位部材Ｆ１３０には、確定通路Ｆ１４０の連結部材Ｆ１４５が回転不能に係合（固着）されており、変位部材Ｆ１３０が変位（回転）することで連結部材Ｆ１４５が変位（回転）する。これにより、確定通路Ｆ１４０の開閉部材Ｆ１４３（遮断部Ｆ１４３ａ）が流入口ＦＯＰｆ１を開放させる。また、駆動手段Ｆ１８０には、演出手段Ｆ１２０の可動部材Ｆ１２２が係合されており、駆動手段Ｆ１８０が駆動することで可動部材Ｆ１２２が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に往復動する。また、通路部材Ｆ１１０には背面部材Ｆ１５０がタッピングネジにより締結固定される。演出手段Ｆ１２０、確定通路Ｆ１４０、振分通路Ｆ１６０及び駆動手段Ｆ１８０は、タッピングネジにより背面部材Ｆ１５０にそれぞれ締結固定され、第２通路部材Ｆ１７０は、タッピングネジにより振分通路Ｆ１６０に締結固定される。これらにより、下側フレームＦ８６ｂは、一つ（単体）のユニットとして構成される（図１３６４、図１３６５参照）。また、通路部材Ｆ１１０の下方側（矢印Ｄ方向側）であって、演出手段Ｆ１２０の正面側（矢印Ｆ方向側）には、第７通路Ｆ１９０がタッピングネジによりベース板６０に締結固定される。下側フレームＦ８６ｂは、通路部材Ｆ１１０、背面部材Ｆ１５０、振分通路Ｆ１６０及び第２通路部材Ｆ１７０が光透過性（即ち、背面側の部材や球を透視可能な透明）の樹脂材料から構成され、演出手段Ｆ１２０、変位部材Ｆ１３０、確定通路Ｆ１４０及び駆動手段Ｆ１８０が有色の樹脂材料から構成される。また、第７通路Ｆ１９０は、光透過性の樹脂材料から構成される。

【４０８８】

なお、変位部材Ｆ１３０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される壁部Ｆ１３２の上端は、変位部材Ｆ１３０を移動（流下、転動）する球の上端よりも低く形成される。よって、第１通路ＦＲｔ１から第７通路ＦＲｔ７を移動する球を遊技者に視認させると共に、変位部材Ｆ１３０、演出手段Ｆ１２０及び確定通路Ｆ１４０の動作を遊技者に視認させることができ、遊技の興趣を高めることができる。なお、演出手段Ｆ１２０、変位部材Ｆ１３０及び確定通路Ｆ１４０は、光透過性（透明又は有色）の樹脂材料から構成され、その正面に塗装を施したもの、或いは、シールを添付したものであっても良い。また、一方で、下

側フレームＦ８６ｂは、駆動手段Ｆ１８０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される演出手段Ｆ１２０が光非透過性の樹脂材料から構成される（或いは、塗装が施されたりシールが添付される）ことで、駆動手段Ｆ１８０が遊技者に視認不能とされる。なお、駆動手段Ｆ１８０は、演出手段Ｆ１２０が光透過性の樹脂材料から構成されることで、駆動手段Ｆ１８０が遊技者に視認可能となるように構成されても良い。通路部材Ｆ１１０は、第１通路ＦＲｔ１及び第５通路ＦＲｔ５を形成するためのものであり、正面を形成する板状の正面板Ｆ１１１と、その正面板Ｆ１１１の背面から突設される下側通路Ｆ１１２と、その下側通路Ｆ１１２の背面側（矢印Ｂ方向側）の端部から鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に延設される立て壁部Ｆ１１３と、その立て壁部Ｆ１１３の背面から突設される上側通路Ｆ１１４と、下側通路Ｆ１１２及び上側通路Ｆ１１４の左右方向両端側の端部から鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に突設される一対の留め部Ｆ１１５と、を備える。背面部材Ｆ１５０、立て壁部Ｆ１１３及び上側通路Ｆ１１４により区画された空間により第１通路ＦＲｔ１が形成され、正面板Ｆ１１１、下側通路Ｆ１１２及び立て壁部Ｆ１１３により区画された空間により第５通路ＦＲｔ５が形成される。

【４０８９】

正面板Ｆ１１１は、下側通路Ｆ１１２の上面を移動（流下、転動）する球が遊技領域へ流出されることを抑制するための部位であり、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される中央部と、その中央部の左右方向両端側から外側へ向けて鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に傾斜される傾斜部とから形成される。正面板Ｆ１１１の傾斜部の上端は、下側通路Ｆ１１２の上面よりも鉛直方向上方に形成される。これにより、下側通路Ｆ１１２の上面を移動（流下、転動）する球は、正面板Ｆ１１１の傾斜部の背面に当接可能となり、下側通路Ｆ１１２の上面を移動（流下、転動）する球の遊技領域への流出が抑制される。正面板Ｆ１１１には、その正面板Ｆ１１１の外縁に沿って複数の挿通孔Ｆ１１１ａが板厚方向に穿設される。下側フレームＦ８６ｂは、組み立てた状態（ユニット化された状態）で、ベース板６０の正面から窓部６０ａに嵌め込まれ、挿通孔Ｆ１１１ａに挿通したタッピングネジがベース板６０に締結されることで、ベース板６０に固定（配設）される。正面板Ｆ１１１の中央部には、第１入賞口６４（図１３６３参照）の鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）となる位置に流出口ＦＯＰｏｕｔ１が開口形成（板厚方向に穿設）される。流出口ＦＯＰｏｕｔ１は、正面視略矩形状であり、球の外形よりもやや大きく形成される。上述したように、流出口ＦＯＰｏｕｔ１は、第６通路ＦＲｔ６を案内された球が遊技領域へ流出（流下）される際の出口となる開口である。正面板Ｆ１１１には、流出口ＦＯＰｏｕｔ１の鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に張出し部Ｆ１１１ｂが鉛直方向上方へ向けて突設される。また、正面視における形状が下側通路Ｆ１１２の流出面Ｆ１１２ｂの形状と略同一となる切欠き部Ｆ１１１ｃが流出面Ｆ１１２ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）に形成される。張出し部Ｆ１１１ｂにより、下側通路Ｆ１１２の上面を移動（流下、転動）する球の遊技領域への流出が抑制され、切欠き部Ｆ１１１ｃを通過することで、第５通路ＦＲｔ５へ振り分けられた球が遊技領域へ流出（流下）される。

【４０９０】

下側通路Ｆ１１２は、その上面を球が移動（流下、転動）するための部位であり、立て壁部Ｆ１１３側（矢印Ｂ方向側）へ向けて下降傾斜して形成される。また、下側通路Ｆ１１２は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側から中央側へ向けて下降傾斜して形成される。これにより、下側通路Ｆ１１２へ案内（送球、流下）された球を立て壁部Ｆ１１３に当接させつつ左右方向に沿って揺動（移動、転動）させることができる。なお、下側通路Ｆ１１２には、流入口ＦＯＰｆ１の正面側（矢印Ｆ方向側）となる位置に起伏Ｆ１１２ａが形成され、起伏Ｆ１１２ａの底部、言い換えると、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）へ向かうにつれて下降傾斜して形成される面と起伏Ｆ１１２ａとの境界には、一対の流出面Ｆ１１２ｂが凹面として形成（配置）される。起伏Ｆ１１２ａは、起伏Ｆ１１２ａの頂部から左右方向へ向けて下降傾斜されると共に、背面側（矢印Ｂ方向側、流入口ＦＯＰｆ１側）へ向けて下降傾斜して形成される。一方、流出面Ｆ１１２ｂは、正面側（矢印Ｆ方向側、遊技領域側）へ向けて下降傾斜して形成される。従って、起伏Ｆ１１２ａの頂部の上方（矢

印Ｕ方向）から起伏Ｆ１１２ａへ案内（送球、流下）された球は、起伏Ｆ１１２ａの頂部を背面側（矢印Ｂ方向側、流入口ＦＯＰｆ１側）へ向けて移動（流下、転動）し、流入口ＦＯＰｆ１を通過して（流入口ＦＯＰｆ１へ流入して）第６通路ＦＲｔ６へ案内（送球、流下）され易い。一方、起伏Ｆ１１２ａの頂部とは異なる位置へ案内（送球、流下）された球は、流出面Ｆ１１２ｂへ向けて移動（流下、転動）し、流出面Ｆ１１２ｂから遊技領域へ流出され易い。立て壁部Ｆ１１３は、下側通路Ｆ１１２と上側通路Ｆ１１４とを連結するための部位である。立て壁部Ｆ１１３には、下側通路Ｆ１１２の起伏Ｆ１１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）となる位置に膨出部Ｆ１１３ａが形成され、その膨出部Ｆ１１３ａには、流入口ＦＯＰｆ１が開口形成（板厚方向に穿設）される。

【４０９１】

膨出部Ｆ１１３ａは、正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出して形成される。これにより、立て壁部Ｆ１１３に当接しつつ下側通路Ｆ１１２の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って移動（流下、転動）する球が起伏Ｆ１１２ａを通過する際、その起伏Ｆ１１２ａを通過する球へ正面側（矢印Ｆ方向側、遊技領域側）への速度成分を付与できる。その結果、起伏Ｆ１１２ａを通過する球を第６通路ＦＲｔ６へ案内（送球、流下）させ難くできる（流入口ＦＯＰｆ１へ流入させ難くできる）。流入口ＦＯＰｆ１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法は、球の外形よりも大きく形成され、詳細には、球の外形の略３倍の大きさに形成される。なお、正面視において流入口ＦＯＰｆ１の縁により囲まれた領域のうち、左右方向略中央を除いた領域には確定通路Ｆ１４０の一対の開閉部材Ｆ１４３（遮断部Ｆ１４３ａ）が配設される。これにより、下側通路Ｆ１１２の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って移動（流下、転動）する球は、第６通路ＦＲｔ６へ案内（送球、流下）され難い。なお、一対の開閉部材Ｆ１４３の対向間は球の外形よりもやや大きく形成され、一対の開閉部材Ｆ１４３の対向間を通過した（開閉部材Ｆ１４３の対向間へ流入した）球は、第６通路ＦＲｔ６へ案内（送球、流下）される。流入口ＦＯＰｆ１の上方側（矢印Ｕ方向側）における内周面には、上方へ向けて切り欠かれる第１切欠き部Ｆ１１３ｂが形成され、その第１切欠き部Ｆ１１３ｂの上方側における内周面には、上方へ向けて切り欠かれる第２切欠き部Ｆ１１３ｃが形成される。また、流入口ＦＯＰｆ１の左右方向両端側における立て壁部Ｆ１１３には、一対の挿通孔Ｆ１１３ｄが板厚方向に開口形成（板厚方向に穿設）される。第１切欠き部Ｆ１１３ｂは、振分通路Ｆ１６０の固定部Ｆ１６２が挿通される切欠きであり、第２切欠き部Ｆ１１３ｃは、第２通路部材Ｆ１７０の固定部Ｆ１７２が挿通される切欠きである。また、一対の挿通孔Ｆ１１３ｄは、変位部材Ｆ１３０の軸Ｆ１３３が挿通される孔である。

【４０９２】

立て壁部Ｆ１１３の上端は、上側通路Ｆ１１４の上面よりも鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に形成される。これにより、上側通路Ｆ１１４の上面を移動（流下、転動）する球を立て壁部Ｆ１１３の背面に当接させることができ、上側通路Ｆ１１４の上面を移動（流下、転動）する球が下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）へ流出（流下）されることを抑制できる。また、立て壁部Ｆ１１３には、正面視における形状が上側通路Ｆ１１４の第１流出面Ｆ１１４ａ及び第２流出面Ｆ１１４ｂの形状と略同一となる第３切欠き部Ｆ１１３ｅ及び第４切欠き部Ｆ１１３ｆが第１流出面Ｆ１１４ａ及び第２流出面Ｆ１１４ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）にそれぞれ形成される。第３切欠き部Ｆ１１３ｅを通過することで、第１通路ＦＲｔ１を案内された球が第２通路部材Ｆ１７０（第２通路ＦＲｔ２）へ案内（送球、流出）され、第４切欠き部Ｆ１１３ｆを通過することで、第１通路ＦＲｔ１を案内された球が変位部材Ｆ１３０（第３通路ＦＲｔ３）へ案内（送球、流出）される。上側通路Ｆ１１４は、その上面を球が移動（流下、転動）するための部位であり、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側から中央側へ向けて下降傾斜して形成される。なお、上側通路Ｆ１１４（第１通路ＦＲｔ１）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における略中央には起伏が形成され、起伏の頂部から左右方向へ向かうにつれて下降傾斜される。また、起伏の頂部には第２通路部材Ｆ１７０側（正面側、矢印Ｆ方向側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として第１流出面Ｆ１１４ａが形成（配置）され、起伏の底部、言い換えると、左右方向に

下降傾斜して形成される面と起伏面との境界には、変位部材Ｆ１３０側（正面側、矢印Ｆ方向側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として一対の第２流出面Ｆ１１４ｂが形成（配置）される。従って、上側通路Ｆ１１４（第１通路ＦＲｔ１）へ振り分けられた（案内された）球は、第１流出面Ｆ１１４ａから第３切欠き部Ｆ１１３ｅを通過して第２通路部材Ｆ１７０（第２通路ＦＲｔ２）へ案内されるよりも第２流出面Ｆ１１４ｂから第４切欠き部Ｆ１１３ｆを通過して変位部材Ｆ１３０（第３通路ＦＲｔ３）へ案内（送球、流下）され易い。

【４０９３】

また、上側通路Ｆ１１４は、背面部材Ｆ１５０側（矢印Ｂ方向側）に向けて下降傾斜して形成される。これにより、上側通路Ｆ１１４（第１通路ＦＲｔ１）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って揺動（流下、転動）する球は、第１流出面Ｆ１１４ａ又は第２流出面Ｆ１１４ｂを通過し易く、第２通路部材Ｆ１７０（第２通路ＦＲｔ２）若しくは変位部材Ｆ１３０（第３通路ＦＲｔ３）へ案内（送球、流下）されることに要する時間を嵩ませることができる。その結果、第２通路部材Ｆ１７０（第２通路ＦＲｔ２）へ振り分けられる（案内される）ことを遊技者に期待させる時間を長くでき、遊技の興趣を高めることができる。留め部Ｆ１１５には、複数（本実施形態においては２箇所）の挿通孔Ｆ１１５ａが板厚方向に穿設され、その挿通孔Ｆ１１５ａに挿通したタッピングネジが背面部材Ｆ１５０に締結されることで、通路部材Ｆ１１０に背面部材Ｆ１５０が固定（配設）される。演出手段Ｆ１２０は、球が第７通路ＦＲｔ７に案内された（第１入賞口６４へ入賞された）ことを遊技者に視認させ易くするためのものであり、固定部材Ｆ１２１と、その固定部材Ｆ１２１の下方（矢印Ｄ方向）であり、且つ、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される可動部材Ｆ１２２と、固定部材Ｆ１２１及び可動部材Ｆ１２２の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される着色部材Ｆ１２３と、を備える。固定部材Ｆ１２１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される本体部と、その本体部の左右方向両端側から下方（矢印Ｄ方向）へ向けて突出される突出部とから形成される。可動部材Ｆ１２２は、左右方向に延設される本体部と、その本体部の左右方向両端側から上方（矢印Ｕ方向）へ向けて突出される突出部とから形成される。固定部材Ｆ１２１の本体部および突出部と可動部材Ｆ１２２の本体部および突出部とにより囲まれた空間に開口部が形成される。

【４０９４】

詳細は後述するが、可動部材Ｆ１２２は上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に往復動可能に配設される。これにより、固定部材Ｆ１２１及び可動部材Ｆ１２２により形成される開口部の大きさが変化可能に形成される。なお、可動部材Ｆ１２２は、固定部材Ｆ１２１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されることで、固定部材Ｆ１２１と可動部材Ｆ１２２との当接が抑制される。固定部材Ｆ１２１には、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央に配設される下方孔Ｆ１２１ａと、その下方孔Ｆ１２１ａの上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方孔Ｆ１２１ｂと、その上方孔Ｆ１２１ｂの左右方向両端側に配設される一対の挿通孔Ｆ１２１ｃとが開口形成（板厚方向に穿設）される。また、固定部材Ｆ１２１の背面には、一対の挿通孔Ｆ１２１ｃの左右方向中央側となる位置に一対の規制片Ｆ１２１ｄ（図１３７４参照）が形成される。下方孔Ｆ１２１ａ及び上方孔Ｆ１２１ｂは、通路部材Ｆ１１０の流入口ＦＯＰｆ１及び第１切欠き部Ｆ１１３ｂの背面側（矢印Ｂ方向側）にそれぞれ形成される。下方孔Ｆ１２１ａを介して確定通路Ｆ１４０の開閉部材Ｆ１４３が固定部材Ｆ１２１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。また、上方孔Ｆ１２１ｂを介して振分通路Ｆ１６０の第４通路部Ｆ１６１が通路部材Ｆ１１０の立て壁部Ｆ１１３の正面側に配設される。一対の挿通孔Ｆ１２１ｃは、変位部材Ｆ１３０の軸Ｆ１３３を挿通させるための孔であり、通路部材Ｆ１１０の第２流出面Ｆ１１４ｂの下方（矢印Ｄ方向）に穿設される。挿通孔Ｆ１２１ｃの正面側（矢印Ｆ方向側）および背面側（矢印Ｂ方向側）における端部にはブッシュ（図示せず）がそれぞれ配設される。それらブッシュを介して軸Ｆ１３３が固定部材Ｆ１２１に回転可能に係合（軸支）される。一対の規制片Ｆ１２１ｄは、確定通路Ｆ１４０（連結部材Ｆ１４５）の変位（回転）を規制するための部位であり、連結部材Ｆ１４５の錘支持部Ｆ１４５ｃに当接可能に形成される（図１３７４参照）。

【４０９５】
可動部材Ｆ１２２は、球の外形よりも大きく形成され、詳細には、可動部材Ｆ１２２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法が球の外形の略２０倍の大きさに形成される。これにより、球と比較して、可動部材Ｆ１２２の動作（変位）を遊技者に視認させ易くできる。可動部材Ｆ１２２は、駆動手段Ｆ１８０に係合されており、駆動手段Ｆ１８０が駆動することで可動部材Ｆ１２２は上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に往復動される。なお、駆動手段Ｆ１８０は、球が第７通路ＦＲｔ７に案内されたことを契機として駆動する。よって、可動部材Ｆ１２２が上下方向に往復動することで、球が第７通路ＦＲｔ７に案内された（球が第１入賞口６４へ入賞された）ことを遊技者に視認させ易くできる。着色部材Ｆ１２３は、駆動手段Ｆ１８０を遊技者に視認不能とさせるためのものであり、着色された板状体から形成される。着色部材Ｆ１２３の下端は、最も下方（矢印Ｄ方向）に位置した状態における可動部材Ｆ１２２の本体部の上端よりも下方に形成される。また、着色部材Ｆ１２３は、可動部材Ｆ１２２とは異なる色に着色される。これにより、可動部材Ｆ１２２の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における往復動を遊技者に視認させ易くでき、下側フレームＦ８６ｂに振り分けられた（案内された）球が第７通路ＦＲｔ７に案内された（球が第１入賞口６４へ入賞された）ことを遊技者に視認させ易くできる。変位部材Ｆ１３０は、確定通路Ｆ１４０の開閉部材Ｆ１４３を動作（変位、回転）させるためのものであり、通路部Ｆ１３１と、その通路部Ｆ１３１の正面端に配設される壁部Ｆ１３２と、を備える。通路部Ｆ１３１、壁部Ｆ１３２及び通路部材Ｆ１１０の立て壁部Ｆ１１３により区画された空間により第３通路ＦＲｔ３が形成される。また、変位部材Ｆ１３０には、軸Ｆ１３３が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿った姿勢で配設（固着）される。

【４０９６】
通路部Ｆ１３１は、上側通路Ｆ１１４の第２流出面Ｆ１１４ｂから案内（送球、流下）された球を振分通路Ｆ１６０（第４通路ＦＲｔ４）もしくは通路部材Ｆ１１０の下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）へ振り分ける（案内させる）ための部位であり、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される板状体から形成される。通路部Ｆ１３１には左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）へ向かうにつれて下降傾斜される起伏が形成され、起伏の頂部よりも振分通路Ｆ１６０側（左右方向中央側）が上述した第３通路流出面Ｆ１３１ａとして形成される。起伏の頂部よりも振分通路Ｆ１６０側（第３通路流出面Ｆ１３１ａとは反対側、左右方向両端側）には転動面Ｆ１３１ｂが形成され、第３通路流出面Ｆ１３１ａと転動面Ｆ１３１ｂとの境界が起伏の頂部として形成される。また、通路部Ｆ１３１には転動面Ｆ１３１ｂの先端となる位置に下方側（矢印Ｄ方向側）に凹設される凹部Ｆ１３１ｃが形成される。通路部Ｆ１３１の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において、第３通路流出面Ｆ１３１ａに対向する位置（第３通路流出面Ｆ１３１ａの端部よりも左右方向中央側となる位置）には、振分通路Ｆ１６０における背面側（矢印Ｂ方向側）が配置される。これにより、第３通路流出面Ｆ１３１ａから振り分けられた（案内された）球を振分通路Ｆ１６０の中央とは異なる位置（偏心した位置）へ案内（送球、流下）できる。通路部Ｆ１３１の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における幅寸法は、球の直径よりも大きく形成され、転動面Ｆ１３１ｂは、起伏の頂部から凹部Ｆ１３１ｃへ向かうにつれて前後方向における幅寸法が徐々に大きく形成される。第３通路流出面Ｆ１３１ａ及び転動面Ｆ１３１ｂは、通路部Ｆ１３１の延設方向（左右方向）において、起伏の頂部とは反対側へ向かうにつれて下降傾斜してそれぞれ形成される。また、転動面Ｆ１３１ｂは、壁部Ｆ１３２側（矢印Ｆ方向側）へ向けて下降傾斜して形成される。これらにより、転動面Ｆ１３１ｂへ振り分けられた（案内された）球を壁部Ｆ１３２へ当接させつつ転動面Ｆ１３１ｂを移動（流下、転動）させることができる。

【４０９７】
凹部Ｆ１３１ｃは、円筒状に形成され、その凹部Ｆ１３１ｃの底面Ｆ１３１ｃ１には上述した第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄが形成（穿設）される。言い換えると、底面Ｆ１３１ｃ１は、第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄの周囲に沿って連続して形成される。第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄは、球の直径よりもやや大きな直径を有する円状に形成され、その第３通路貫通

孔Ｆ１３１ｄの中心は、凹部Ｆ１３１ｃの中心軸上に配置される。凹部Ｆ１３１ｃの内径は、球の直径の略１．５倍の大きさに形成され、凹部Ｆ１３１ｃの内周面と第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄの内周面との間の距離は、球の半径よりも小さく形成される。これにより、凹部Ｆ１３１ｃへ案内（送球、流下）された球の重心を第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄの内周面よりも中心側へ位置させることができ、球の重量を利用して凹部Ｆ１３１ｃへ案内（送球、流下）された球を、第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄへ向けて変位させることができる。また、凹部Ｆ１３１ｃの凹設深さは、球の直径よりも小さく形成される。これにより、凹部Ｆ１３１ｃに案内（送球、流下）された球を遊技者に視認させることができる。また、凹部Ｆ１３１ｃの底面Ｆ１３１ｃ１は、平坦面に形成される。言い換えると、底面Ｆ１３１ｃ１の鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における高さが第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄの周囲に沿って連続して同一に設定される。上述したように、転動面Ｆ１３１ｂが壁部Ｆ１３２側（矢印Ｆ方向側）へ向けて下降傾斜して形成されるため、転動面Ｆ１３１ｂを移動（流下、転動）する球を壁部Ｆ１３２に当接させつつ凹部Ｆ１３１ｃへ案内（送球、流下）できる。言い換えると、凹部Ｆ１３１ｃ（第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄ）の中心軸に対し、偏心した位置（中心軸とは異なる位置）へ向けて球を移動（流下、転動）させることができる。

【４０９８】

これにより、球に作用する遠心力を利用して凹部Ｆ１３１ｃへ案内（送球、流下）された球を凹部Ｆ１３１ｃの内周面（第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄの周囲）に沿って移動（流下、転動）させることができる。また、凹部Ｆ１３１ｃの内周面（第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄの周囲）に当接した状態で球が移動（流下、転動）することで球の速度を低下させることができる。その結果、第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄへ流入して凹部Ｆ１３１ｃから球が案内（送球、流下）されることを遅延させることができる（球が第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄへ流入することに要する時間を嵩ませることができる）。また、通路部Ｆ１３１には、起伏の頂部よりもやや左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側となる位置に下方側（矢印Ｄ方向側）に突出する連結部が形成され、その連結部には断面Ｄ字状の穴として形成される嵌合穴Ｆ１３１ｅが連結部の背面から正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて凹設される。嵌合穴Ｆ１３１ｅは、軸Ｆ１３３を回転不能に嵌合（固着）させるための孔である。壁部Ｆ１３２は、通路部Ｆ１３１の第３通路流出面Ｆ１３１ａ若しくは転動面Ｆ１３１ｂを移動（流下、転動）が通路部材Ｆ１１０の下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）へ移動（流下、落下）することを抑制するための部位である。壁部Ｆ１３２は、有色の樹脂材料から構成されており、通路部Ｆ１３１の起伏を遊技者に視認不能とできる。これにより、通路部Ｆ１３１（第３通路ＦＲｔ３）へ案内（送球、流下）された球が第３通路流出面Ｆ１３１ａ若しくは転動面Ｆ１３１ｂへ案内（送球、流下）されるかを遊技者に判別させ難くでき、遊技の興趣を高めることができる。一方、壁部Ｆ１３２の上端と通路部Ｆ１３１の上面との間の距離は球の直径よりも小さく形成される。これにより、通路部Ｆ１３１（第３通路ＦＲｔ３）を移動（流下、転動）する球を遊技者に視認可能とできる。軸Ｆ１３３は、金属材料から棒状に形成され、その軸Ｆ１３３の延設方向を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿わせた姿勢でブッシュ（図示せず）を介して固定部材Ｆ１２１に回転可能に係合される。

【４０９９】

軸Ｆ１３３の前端側及び後端側は、嵌合穴Ｆ１３１ｅの断面形状および確定通路Ｆ１４０の連結本体部Ｆ１４５ａに穿設される挿通孔Ｆ１４５ａ１の断面形状に一致した外形にそれぞれ形成される。嵌合穴Ｆ１３１ｅに軸Ｆ１３３の前端側が嵌合（固着）されることで通路部Ｆ１３１に軸Ｆ１３３が回転不能に配設（軸支）され、挿通孔Ｆ１４５ａ１に軸Ｆ１３３の後端側が嵌合されることで連結本体部Ｆ１４５ａに軸Ｆ１３３が回転不能に配設（軸支）される。軸Ｆ１３３を介することで、変位部材Ｆ１３０と確定通路Ｆ１４０とが一体化（１のユニットとして形成）される。確定通路Ｆ１４０は、通路部材Ｆ１１０の流入口ＦＯＰｆ１を通過した（流入口ＦＯＰｆ１へ流入した）球を第１入賞口６４へ案内（送球、流下）するためのものであり、第６通路部材Ｆ１４１と、その第６通路部材Ｆ１４１に配設される軸Ｆ１４２と、その軸Ｆ１４２に回転可能に係合される開閉部材Ｆ１４３と、その開閉部材Ｆ１４３に係合するとともに左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位する

スライド部材Ｆ１４４と、そのスライド部材Ｆ１４４と変位部材Ｆ１３０の軸Ｆ１３３とを連結する連結部材Ｆ１４５と、その連結部材Ｆ１４５に配設される錘Ｆ１４６と、を備える。第６通路部材Ｆ１４１は、取付け部Ｆ１４１ａと、その取付け部Ｆ１４１ａの正面から突設される通路部Ｆ１４１ｂ及び一対の球受け部Ｆ１４１ｃと、取付け部Ｆ１４１ａの背面から突設される軸受け部Ｆ１４１ｄと、その軸受け部Ｆ１４１ｄの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側に配設される複数（本実施形態においては４個）の締結部Ｆ１４１ｅと、を備える。取付け部Ｆ１４１ａは、正面視、横長略矩形の板状体から形成される。第６通路部材Ｆ１４１へ案内（送球、流下）された球が取付け部Ｆ１４１ａに当接することにより、球が背面側（矢印Ｂ方向側）へ変位することが規制される。

【４１００】

通路部Ｆ１４１ｂは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される底面部Ｆ１４１ｂ１と、その底面部Ｆ１４１ｂ１の左右方向両端側から上方（矢印Ｕ方向）へ向けて突設される一対の壁部Ｆ１４１ｂ２と、を備え、正面視において略Ｕ字状に形成される。一対の壁部Ｆ１４１ｂ２の対向面間の距離は球の外形よりもやや大きく形成され、底面部Ｆ１４１ｂ１及び一対の壁部Ｆ１４１ｂ２により区画された空間により第６通路ＦＲｔ６が形成される。通路部Ｆ１４１ｂは、通路部材Ｆ１１０の流出口ＦＯＰｏｕｔ１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され、流出口ＦＯＰｏｕｔ１を通過させることで、通路部Ｆ１４１ｂ（第６通路ＦＲｔ６）を移動（流下、落下）する球が遊技領域へ流出（第１入賞口６４へ案内）される。底面部Ｆ１４１ｂ１の上面には、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の距離だけ隔てて一対の突部Ｆ１４１ｂ３が突設される。突部Ｆ１４１ｂ３は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿って直線状に延設されると共に、突部Ｆ１４１ｂ３の上面は、正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて下降傾斜して形成される。また、一対の突部Ｆ１４１ｂ３の対向面間の距離は、球の直径よりも小さくされると共に、突部Ｆ１４１ｂ３の正面端における突設長さ（矢印Ｕ－Ｄ方向の寸法）は、底面部Ｆ１４１ｂ１の上面に球が接触しない深さに設定される。これにより、底面部Ｆ１４１ｂ１上の球を２箇所（突部Ｆ１４１ｂ３の上端部における対向面側の一対の稜線部分）で位置決めすることができる。よって、一対の突部Ｆ１４１ｂ３が非形成の場合と比較して、通路部Ｆ１４１ｂの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における球の移動（流下、転動）位置を一定とし易くできる。よって、通路部材Ｆ１１０の流出口ＦＯＰｏｕｔ１を通過した球を第１入賞口６４へ入賞（案内）させ易くできる。球受け部Ｆ１４１ｃは、流入口ＦＯＰｆ１を通過した球を通路部Ｆ１４１ｂ（第６通路ＦＲｔ６）へ案内（送球、流下）するための部位である。球受け部Ｆ１４１ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される板状体から形成され、左右方向両端側から中央側へ向けて下降傾斜して形成される。

【４１０１】

球受け部Ｆ１４１ｃの下面は、通路部Ｆ１４１ｂの壁部Ｆ１４１ｂ２の上端に当接して配設される。これにより、壁部Ｆ１４１ｂ２に第６通路ＦＲｔ６を形成する機能と球受け部Ｆ１４１ｃを支持（補強）する機能とを兼用させることができ、球受け部Ｆ１４１ｃの破損を抑制し易くできる。軸受け部Ｆ１４１ｄは、軸Ｆ１４２を支持するための部位であり、その軸受け部Ｆ１４１ｄの上面には、下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凹部が凹設される。その凹部に軸Ｆ１４２の下端側が配設（係合）されることで、軸Ｆ１４２が軸受け部Ｆ１４１ｄに支持される。締結部Ｆ１４１ｅは、確定通路Ｆ１４０と背面部材Ｆ１５０とを締結固定するためのタッピングネジが螺合される部位である。締結部Ｆ１４１ｅが取付け部Ｆ１４１ａの背面から突設されることにより、取付け部Ｆ１４１ａと背面部材Ｆ１５０との間に所定の空間を形成することができる。その空間を利用して軸Ｆ１４２や一対のスライド部材Ｆ１４４が配設される。軸Ｆ１４２は、開閉部材Ｆ１４３を変位（回転）させる際の回転軸である。軸Ｆ１４２は、金属材料から円柱状に形成され、その軸Ｆ１４２の外径は、第６通路部材Ｆ１４１の軸受け部Ｆ１４１ｄに形成される挿通穴の内径よりもやや小さく形成される。開閉部材Ｆ１４３は、通路部材Ｆ１１０の下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）を移動（流下、転動）する球を流入口ＦＯＰｆ１へ流入させ難くするためのものである。開閉部材Ｆ１４３は、左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される左側開閉部材

Ｆ１４３Ｌと右方側（矢印Ｒ方向側）に配設される右側開閉部材Ｆ１４３Ｒとから構成され、それら左側開閉部材Ｆ１４３Ｌ及び右側開閉部材Ｆ１４３Ｒは、一対の球受け部Ｆ１４１ｃの正面側（矢印Ｆ方向側）にそれぞれ配設される。左側開閉部材Ｆ１４３Ｌは、遮断部Ｆ１４３ａと、その遮断部Ｆ１４３ａの背面端から下方側（矢印Ｄ方向側）に突出する連結部Ｆ１４３ｂと、その連結部Ｆ１４３ｂの下端から背面側（矢印Ｂ方向側）に突設する突出部Ｆ１４３ｃと、を備える。

【４１０２】

右側開閉部材Ｆ１４３Ｒは、左側開閉部材Ｆ１４３Ｌに対し、連結部Ｆ１４３ｂが省略され、突出部Ｆ１４３ｃが遮断部Ｆ１４３ａの上端から背面側（矢印Ｂ方向側）に突出する点を除いて、遊技盤Ｆ１３の幅方向（図１３６３左右方向）における中心に対し線（面）対称（図１３６３左右対称）に形成される。よって、右側開閉部材Ｆ１４３Ｒにおける左側開閉部材Ｆ１４３Ｌと対称に形成される部位には同一の符号を付してその説明は省略する。遮断部Ｆ１４３ａは、板状体から形成され、遮断部Ｆ１４３ａの上端側は背面側（矢印Ｂ方向側）に屈曲して形成される。その遮断部Ｆ１４３ａの屈曲された部位の背面端に連結部Ｆ１４３ｂが配設される。遮断部Ｆ１４３ａは、正面視において、通路部材Ｆ１１０に形成される流入口ＦＯＰｆ１を介して遊技者から視認可能となる位置に配設される。言い換えると、遮断部Ｆ１４３ａは、流入口ＦＯＰｆ１の縁よりも内側に配設される。従って、遮断部Ｆ１４３ａは、下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）を移動（流下、転動）する球と当接可能に配設される。一対（左側開閉部材Ｆ１４３Ｌ及び右側開閉部材Ｆ１４３Ｒ）の遮断部Ｆ１４３ａの対向間の距離は、球の直径よりもやや大きく形成される。これにより、下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）を移動（流下、転動）する球を一対の遮断部Ｆ１４３ａの対向間および流入口ＦＯＰｆ１へ流入させ難くできる（第６通路ＦＲｔ６へ案内させ難くできる）。また、遮断部Ｆ１４３ａは、軸Ｆ１４２を中心とする円弧状に湾曲して形成される。言い換えると、遮断部Ｆ１４３ａは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側から左右方向中央側へ向かうにつれて正面側（矢印Ｆ方向側）に凸となる湾曲状に形成される。これにより、遮断部Ｆ１４３ａに当接した球を通路部材Ｆ１１０の下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って移動（流下、転動）させると共に、正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて移動（流下、転動）させることができる。その結果、下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）を移動（流下、転動）する球を流出面Ｆ１１２ｂへ案内（送球、流下）し易くできる（第６通路ＦＲｔ６へ案内させ難くできる）。

【４１０３】

連結部Ｆ１４３ｂは、左側開閉部材Ｆ１４３Ｌの突出部Ｆ１４３ｃと右側開閉部材Ｆ１４３Ｒの突出部Ｆ１４３ｃとが当接することを抑制するための部位である。左側開閉部材Ｆ１４３Ｌに連結部Ｆ１４３ｂが形成されることで、左側開閉部材Ｆ１４３Ｌに形成される突出部Ｆ１４３ｃが右側開閉部材Ｆ１４３Ｒに形成される突出部Ｆ１４３ｃの下方（矢印Ｄ方向）に配設される。突出部Ｆ１４３ｃは、軸Ｆ１４２に軸支されると共に、スライド部材Ｆ１４４に係合される部位である。突出部Ｆ１４３ｃの連結部Ｆ１４３ｂ側（正面側、矢印Ｆ方向側）には、軸支孔Ｆ１４３ｄが穿設され、その軸支孔Ｆ１４３ｄよりも背面側（矢印Ｂ方向側）となる位置には、係合孔Ｆ１４３ｅが穿設される。軸支孔Ｆ１４３ｄは、軸Ｆ１４２の外径と同等またはやや大きく形成され、軸支孔Ｆ１４３ｄに軸Ｆ１４２が挿通されることで、左側開閉部材Ｆ１４３Ｌが軸Ｆ１４２を回転軸として回転可能に係合（軸支）される。係合孔Ｆ１４３ｅには、左側スライド部材Ｆ１４４Ｌの第１係合部Ｆ１４４ｃが挿通（係合）される。係合孔Ｆ１４３ｅは、上面視、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に長い長孔状に形成される。詳細には、係合孔Ｆ１４３ｅに左側スライド部材Ｆ１４４Ｌの第１係合部Ｆ１４４ｃが挿通（係合）された状態において、係合孔Ｆ１４３ｅの内周面と第１係合部Ｆ１４４ｃとの間に左側開閉部材Ｆ１４３Ｌの回転（変位）による突出部Ｆ１４３ｃの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の変位量よりも大きな隙間が形成される。これにより、左側スライド部材Ｆ１４４Ｌの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）への変位に対し、係合孔Ｆ１４３ｅの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における内周面と第１係合部Ｆ１４４

ｃとが当接し、左側開閉部材Ｆ１４３Ｌの回転（変位）が規制されることを抑制できる。スライド部材Ｆ１４４は、開閉部材Ｆ１４３を動作（変位、回転）させるためのものである。スライド部材Ｆ１４４は、左側開閉部材Ｆ１４３Ｌに係合される左側スライド部材Ｆ１４４Ｌと、右側開閉部材Ｆ１４３Ｒに係合される右側スライド部材Ｆ１４４Ｒとから構成される。

【４１０４】

左側スライド部材Ｆ１４４Ｌは、スライド本体部Ｆ１４４ａと、そのスライド本体部Ｆ１４４ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側の下端部から左右方向中央側へ向けて延設される延設部Ｆ１４４ｂと、その延設部Ｆ１４４ｂから上方（矢印Ｕ方向）へ突出される第１係合部Ｆ１４４ｃと、スライド本体部Ｆ１４４ａから正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出される第２係合部Ｆ１４４ｄと、を備える。右側スライド部材Ｆ１４４Ｒは、左側スライド部材Ｆ１４４Ｌに対し、延設部Ｆ１４４ｂがスライド本体部Ｆ１４４ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側の上端部から延設され、第１係合部Ｆ１４４ｃが下方（矢印Ｄ方向）へ向けて突出される点を除いて、遊技盤Ｆ１３の幅方向（図１３６３左右方向）における中心に対し線（面）対称（図１３６３左右対称）に形成される。よって、右側スライド部材Ｆ１４４Ｒにおける左側スライド部材Ｆ１４４Ｌと対称に形成される部位には同一の符号を付してその説明は省略する。スライド本体部Ｆ１４４ａは、板状体から形成され、スライド本体部Ｆ１４４ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端部は背面側（矢印Ｂ方向側）に屈曲して形成される。その背面側に屈曲される部位には板厚方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に挿通孔Ｆ１４４ａ１がそれぞれ穿設される。挿通孔Ｆ１４４ａ１には、背面部材Ｆ１５０のスライド棒Ｆ１５８が挿通（係合）され（図１３７４参照）、これにより、スライド部材Ｆ１４４はスライド棒Ｆ１５８の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って変位可能に配設（係合）される。

【４１０５】

左側スライド部材Ｆ１４４Ｌに形成される延設部Ｆ１４４ｂと右側スライド部材Ｆ１４４Ｒに形成される延設部Ｆ１４４ｂとは上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の距離だけ隔てて配設される。これにより、右側スライド部材Ｆ１４４Ｒの第１係合部Ｆ１４４ｃ及び右側開閉部材Ｆ１４３Ｒの突出部Ｆ１４３ｃは、左側スライド部材Ｆ１４４Ｌの第１係合部Ｆ１４４ｃ及び左側開閉部材Ｆ１４３Ｌの突出部Ｆ１４３ｃの上方（矢印Ｕ方向）に配設される。これにより、第１係合部Ｆ１４４ｃ及び突出部Ｆ１４３ｃを上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置にそれぞれ配設でき、確定通路Ｆ１４０（開閉部材Ｆ１４３及びスライド部材Ｆ１４４）の設計の自由度を向上させることができる。第１係合部Ｆ１４４ｃは、開閉部材Ｆ１４３の係合孔Ｆ１４３ｅに挿通（係合）される部位であり、円柱状に形成される。左側スライド部材Ｆ１４４Ｌがスライド棒Ｆ１５８の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位し係合孔Ｆ１４３ｅの内周面を押進することで、開閉部材Ｆ１４３が軸Ｆ１４２を回転軸として回転する。第２係合部Ｆ１４４ｄは、連結部材Ｆ１４５のスライド係合部Ｆ１４５ｂに挿通（係合）される部位であり、円柱状に形成される。第２係合部Ｆ１４４ｄとスライド係合部Ｆ１４５ｂとの係合により、連結部材Ｆ１４５の変位（回転）にスライド部材Ｆ１４４が連動して変位する。連結部材Ｆ１４５は、スライド部材Ｆ１４４を動作（変位）させるためのものであり、連結本体部Ｆ１４５ａと、その連結本体部Ｆ１４５ａから下方（矢印Ｄ方向）へ突出されるスライド係合部Ｆ１４５ｂと、連結本体部Ｆ１４５ａから左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ突出される錘支持部Ｆ１４５ｃと、を備える。連結本体部Ｆ１４５ａは、円柱状に形成される。連結本体部Ｆ１４５ａには、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿って断面Ｄ字状の孔として形成される挿通孔Ｆ１４５ａ１が穿設される。挿通孔Ｆ１４５ａ１に変位部材Ｆ１３０の軸Ｆ１３３が回転不能に配設（固着）されることで、変位部材Ｆ１３０の変位（回転）に連動して連結部材Ｆ１４５を変位（回転）させることができる。

【４１０６】

スライド係合部Ｆ１４５ｂは、円柱状に形成され、そのスライド係合部Ｆ１４５ｂには、スライド部材Ｆ１４４の第２係合部Ｆ１４４ｄが挿通（係合）される挿通孔Ｆ１４５ｂ

１が穿設される。挿通孔Ｆ１４５ｂ１は、正面視、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い長孔状に形成される。詳細には、挿通孔Ｆ１４５ｂ１にスライド部材Ｆ１４４の第２係合部Ｆ１４４ｄが挿通（係合）された状態において、挿通孔Ｆ１４５ｂ１の内周面と第２係合部Ｆ１４４ｄとの間に連結部材Ｆ１４５の変位（回転）によるスライド係合部Ｆ１４５ｂの上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の変位量よりも大きな隙間が形成される。これにより、左側スライド部材Ｆ１４４Ｌの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）への変位に対し、挿通孔Ｆ１４５ｂ１の上下方向における内周面とスライド部材Ｆ１４４の第２係合部Ｆ１４４ｄとが当接し、連結部材Ｆ１４５の変位（回転）が規制されることを抑制できる。錘支持部Ｆ１４５ｃは、背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて凹設される円筒状に形成され、錘支持部Ｆ１４５ｃの内周面は、錘Ｆ１４６の外径よりもやや大きく形成される。錘支持部Ｆ１４５ｃの内周面に錘Ｆ１４６が配設（係合）されることで、錘Ｆ１４６が連結部材Ｆ１４５に配設（支持）される。錘Ｆ１４６は、連結部材Ｆ１４５の重心の位置を調整するためのものであり、金属材料から円柱状に形成される。錘Ｆ１４６が挿通孔Ｆ１４５ａ１よりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側に配設されることで、連結部材Ｆ１４５及び錘Ｆ１４６の全体の重心は、挿通孔Ｆ１４５ａ１よりも左右方向両端側にに位置する。

【４１０７】

背面部材Ｆ１５０は、下側フレームＦ８６ｂの背面を形成するためのものであり、背面壁部Ｆ１５１と、その背面壁部Ｆ１５１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端、且つ、下端から正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出される一対の第１固定部Ｆ１５２と、一対の第１固定部Ｆ１５２の上方（矢印Ｕ方向）において正面側へ向けて突出される一対の第２固定部Ｆ１５３と、一対の第２固定部Ｆ１５３の左右方向中央側において正面側へ向けて突出される一対の締結部Ｆ１５４と、一対の締結部Ｆ１５４の左右方向中央側において正面側へ向けて突出される一対の第１支持部Ｆ１５５と、一対の第１支持部Ｆ１５５の左右方向中央側において正面側へ向けて突出される第２支持部Ｆ１５６と、背面壁部Ｆ１５１の背面から背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出される突出部Ｆ１５７と、を備える。また、背面部材Ｆ１５０には、一対のスライド棒Ｆ１５８が配設（係合）される。背面壁部Ｆ１５１は、横長略矩形の板状体から構成され、背面壁部Ｆ１５１には、一対の第１逃がし孔Ｆ１５１ａと、一対の第１逃がし孔Ｆ１５１ａよりも下方側（矢印Ｄ方向側）に形成される一対の第２逃がし孔Ｆ１５１ｂとが板厚方向にそれぞれ開口形成（板厚方向に穿設）される。また、背面壁部Ｆ１５１の下端には、切欠き部Ｆ１５１ｃが上方（矢印Ｕ方向）へ向けて切欠き形成される。第１逃がし孔Ｆ１５１ａは、連結部材Ｆ１４５の錘支持部Ｆ１４５ｃの外形よりも大きく形成され、第１逃がし孔Ｆ１５１ａの内側に錘支持部Ｆ１４５ｃが配設される。これにより、下側フレームＦ８６ｂの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の厚み寸法を小さくできる。第２逃がし孔Ｆ１５１ｂは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向けて凸となる半円状の湾曲部Ｆ１５１ｂ１と、その湾曲部Ｆ１５１ｂ１の左右方向中央側において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延設される直線部Ｆ１５１ｂ２とから構成される。湾曲部Ｆ１５１ｂ１は、駆動手段Ｆ１８０の連結部材Ｆ１８４の外形よりもやや大きく形成され、第２逃がし孔Ｆ１５１ｂ（湾曲部Ｆ１５１ｂ１）を挿通して背面部材Ｆ１５０の正面側（矢印Ｆ方向側）へ連結部材Ｆ１８４が配設される。

【４１０８】

直線部Ｆ１５１ｂ２は、駆動手段Ｆ１８０の連結部材Ｆ１８４が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に往復動するための逃がし孔である。直線部Ｆ１５１ｂ２の上端は、湾曲部Ｆ１５１ｂ１の上端と一体に形成され、直線部Ｆ１５１ｂ２の下端は、湾曲部Ｆ１５１ｂ１の下端よりも下方（矢印Ｄ方向）に形成される。これにより、連結部材Ｆ１８４が下方に変位した状態においては、連結部材Ｆ１８４の背面側（矢印Ｂ方向側）には背面壁部Ｆ１５１が位置する（湾曲部Ｆ１５１ｂ１が非形成とされる）。このように、背面壁部Ｆ１５１に開口形成（穿設）される湾曲部Ｆ１５１ｂ１を小さく形成することで、針金等の異物の侵入を抑制し易くできる。切欠き部Ｆ１５１ｃは、駆動手段Ｆ１８０の駆動モータＦ１８１と第７通路Ｆ１９０のスイッチＦ１９２とを電気的に接続する配線（図示せず）を挿通さ

せる部位であり、これにより、背面部材Ｆ１５０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配置されるスイッチＦ１９２と背面部材Ｆ１５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配置される駆動手段Ｆ１８０の駆動モータＦ１８１とが電気的に接続される。第１固定部Ｆ１５２は、ベース板６０に背面部材Ｆ１５０を締結固定するための部位であり、四角柱状に形成される。第１固定部Ｆ１５２には挿通孔が形成され、その挿通孔に挿通したタッピングネジがベース板６０に締結されることで、背面部材Ｆ１５０がベース板６０に固定（配設）される。通路部材Ｆ１１０の正面板Ｆ１１１に加え、第１固定部Ｆ１５２がベース板６０に固定（配設）されることで、下側フレームＦ８６ｂのベース板６０に対する姿勢の安定化を図ることができる。また、第１固定部Ｆ１５２が背面壁部Ｆ１５１の下端に配設されるため、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において、第１固定部Ｆ１５２と正面板Ｆ１１１との間の距離を大きく設定でき、下側フレームＦ８６ｂのベース板６０に対する姿勢の安定化を一層図ることができる。第２固定部Ｆ１５３及び締結部Ｆ１５４は、通路部材Ｆ１１０に背面部材Ｆ１５０を締結固定するための部位であり、第２固定部Ｆ１５３は四角柱状に、締結部Ｆ１５４は円柱状に、それぞれ形成される。

【４１０９】

留め部Ｆ１１５の挿通孔Ｆ１１５ａを挿通したタッピングネジが第２固定部Ｆ１５３に締結固定されることで、背面部材Ｆ１５０が通路部材Ｆ１１０に固定（配設）される。また、締結部Ｆ１５４には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿って挿通孔が穿設され、その挿通孔にタッピングネジが挿通されることで、背面部材Ｆ１５０が通路部材Ｆ１１０に固定（配設）される。第１支持部Ｆ１５５及び第２支持部Ｆ１５６は、スライド棒Ｆ１５８を支持するための部位である。第１支持部Ｆ１５５及び第２支持部Ｆ１５６には左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って挿通孔がそれぞれ穿設され、それら挿通孔にスライド棒Ｆ１５８が挿通されることで、背面部材Ｆ１５０にスライド棒Ｆ１５８が配設（支持）される。また、第２支持部Ｆ１５６には、その第２支持部Ｆ１５６の正面側（矢印Ｆ方向側）に、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って挿通孔Ｆ１５６ａが穿設され、第２支持部Ｆ１５６の正面端には係止部Ｆ１５６ｂが突出して形成される。挿通孔Ｆ１５６ａの内径は、軸Ｆ１４２の外径よりもやや大きく形成され、挿通孔Ｆ１５６ａに軸Ｆ１４２が挿通される。軸Ｆ１４２が確定通路Ｆ１４０の軸受け部Ｆ１４１ｄ及び第２支持部Ｆ１５６（挿通孔Ｆ１５６ａ）により支持（係合）されることで、軸Ｆ１４２が下側フレームＦ８６ｂに配設される。係止部Ｆ１５６ｂは、確定通路Ｆ１４０の開閉部材Ｆ１４３の変位（回転）を規制する部位である。突出部Ｆ１５７は、駆動手段Ｆ１８０のガイド部材Ｆ１８５を挿通したタッピングネジが締結固定される部位であり、円柱状から形成される。突出部Ｆ１５７が背面壁部Ｆ１５１の背面から突出されることで、タッピングネジの締結代を大きくできる。

【４１１０】

スライド棒Ｆ１５８は、確定通路Ｆ１４０のスライド部材Ｆ１４４をスライド棒Ｆ１５８の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って変位させるためのものであり、金属材料から円柱状に形成される。スライド棒Ｆ１５８の外周面には、第１支持部Ｆ１５５よりもやや左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側となる位置に、径方向へ向けての切り込みが形成され、その切り込みには金属リング状のＣリング（図示せず）が嵌合される。これにより、スライド棒Ｆ１５８は、第１支持部Ｆ１５５及び第２支持部Ｆ１５６に抜去不能に支持される。スライド棒Ｆ１５８は、そのスライド棒Ｆ１５８の延設方向（軸方向）が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿った姿勢で第１支持部Ｆ１５５及び第２支持部Ｆ１５６に支持（配設）される。スライド棒Ｆ１５８がスライド部材Ｆ１４４の挿通孔Ｆ１４４ａ１に挿通（係合）されることで、スライド部材Ｆ１４４がスライド棒Ｆ１５８に配設（係合）される。振分通路Ｆ１６０は、振分通路Ｆ１６０に形成された複数の振り分け孔に応じて下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）の異なる位置へ球を案内（送球、流下）するためのいわゆるクルーンと呼ばれる装置である。振分通路Ｆ１６０は、第４通路部Ｆ１６１と、その第４通路部Ｆ１６１の背面端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出して形成される固定部Ｆ１６２と、を備える。第４通路部Ｆ１６１は、上面視において円状であり、上方（矢

印Ｕ方向）から下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凹設して形成され、第４通路部Ｆ１６１の凹設底面は、下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凸となる湾曲状に形成される。また、第４通路部Ｆ１６１は、固定部Ｆ１６２から正面側（矢印Ｆ方向側、遊技領域側）へ向けて下降傾斜して形成される。これらにより、第４通路部Ｆ１６１へ案内（送球、流下）された球を第４通路部Ｆ１６１の中央へ向けて移動（流下、転動）させると共に、その第４通路部Ｆ１６１の中央においては、正面側（矢印Ｆ方向側、遊技領域側）へ向けて移動（流下、転動）させることができる。

【４１１１】

第４通路部Ｆ１６１の凹設底面には、第１振り分け孔Ｆ１６１ａ及び複数（本実施形態においては２箇所）の第２振り分け孔Ｆ１６１ｂが板厚方向に穿設される。第１振り分け孔Ｆ１６１ａ及び複数の第２振り分け孔Ｆ１６１ｂは、通路部材Ｆ１１０の下側通路Ｆ１１２と上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に穿設され、これにより、第１振り分け孔Ｆ１６１ａ若しくは第２振り分け孔Ｆ１６１ｂを通過した球を下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）へ振り分ける（案内させる）ことができる。第１振り分け孔Ｆ１６１ａは、下側通路Ｆ１１２の起伏Ｆ１１２ａの頂部の上方（矢印Ｕ方向）となる位置に穿設される。複数の第２振り分け孔Ｆ１６１ｂは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において第１振り分け孔Ｆ１６１ａとは異なる位置であり、第１振り分け孔Ｆ１６１ａより正面側（矢印Ｆ方向側）に穿設される。第１振り分け孔Ｆ１６１ａを通過して下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）へ振り分けられた（案内された）球は、起伏Ｆ１１２ａの頂部へ案内（送球、流下）されで、立て壁部Ｆ１１３の流入口ＦＯＰｆ１へ流入して確定通路Ｆ１４０（第６通路ＦＲｔ６）へ案内（送球、流下）され易い（第１入賞口６４へ入賞し易い）。また、第１振り分け孔Ｆ１６１ａは、第２振り分け孔Ｆ１６１ｂよりも第４通路部Ｆ１６１の流入口ＦＯＰｆ１側（矢印Ｂ方向側）に穿設される。これにより、第１振り分け孔Ｆ１６１ａを通過した球が起伏Ｆ１１２ａの頂部を移動（流下、転動）する距離を小さくでき、球を確定通路Ｆ１４０（第６通路ＦＲｔ６）へ案内（送球、流下）させ易くできる。一方、第２振り分け孔Ｆ１６１ｂを通過して下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）へ振り分けられた（案内された）球は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において起伏Ｆ１１２ａの頂部とは異なる位置へ案内（送球、流下）されるため、起伏Ｆ１１２ａの頂部から左右方向へ向けての下降傾斜に沿って移動（流下、転動）し、正面板Ｆ１１１の切欠き部Ｆ１１１ｃを通過して遊技領域に流出（流下）され易い（第１入賞口６４へ入賞し難い）。

【４１１２】

また、第２振り分け孔Ｆ１６１ｂは、第１振り分け孔Ｆ１６１ａよりも第４通路部Ｆ１６１の遊技領域側（矢印Ｆ方向側、流入口ＦＯＰｆ１とは反対側）に穿設される。これにより、第２振り分け孔Ｆ１６１ｂを通過した球と流入口ＦＯＰｆ１との間の距離を大きくでき、球を流入口ＦＯＰｆ１へ案内させ難くできる（下側通路Ｆ１１２の流出面Ｆ１１２ｂへ案内させ易くできる）。従って、振分通路Ｆ１６０に振り分けられた球が第２振り分け孔Ｆ１６１ｂよりも第１振り分け孔Ｆ１６１ａを通過することを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。固定部Ｆ１６２は、振分通路Ｆ１６０を背面部材Ｆ１５０に締結固定させるためのものである。固定部Ｆ１６２の上面には下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凹設される凹部が形成され、その凹部に第２通路部材Ｆ１７０の固定部Ｆ１７２が挿入（内嵌）される。第２通路部材Ｆ１７０は、上側通路Ｆ１１４の第１流出面Ｆ１１４ａを案内された球を振分通路Ｆ１６０へ振り分ける（案内する）ためのものであり、通路部Ｆ１７１と、その通路部Ｆ１７１の下面から背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出される固定部Ｆ１７２と、を備える。通路部Ｆ１７１は、その通路部Ｆ１７１の上面を球が移動（流下、転動）する部位であり、通路部材Ｆ１１０の立て壁部Ｆ１１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側、遊技領域側）に配設される。また、通路部Ｆ１７１は、第１流出面Ｆ１１４ａ（第３切欠き部Ｆ１１３ｅ）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。また、通路部Ｆ１７１は、正面側（矢印Ｆ方向側、遊技領域側）へ向けて延設すると共に、正面側へ向かうにつれて下降傾斜して形成される。立て壁部Ｆ１１３との当接部を除く通路部Ｆ１７１の外縁には、立設部Ｆ１７１ａが上方（矢印Ｕ方向）へ向けて立設され、

その立設部Ｆ１７１ａに区画された空間により、第２通路ＦＲｔ２が形成される。
【４１１３】
通路部Ｆ１７１の先端には球の外形よりもやや大きく形成される第２通路貫通孔Ｆ１７１ｂが穿設される。第２通路貫通孔Ｆ１７１ｂは、振分通路Ｆ１６０の第１振り分け孔Ｆ１６１ａの上方（矢印Ｕ方向）に形成される（上面視において第２通路貫通孔Ｆ１７１ｂと第１振り分け孔Ｆ１６１ａとが重なる位置に形成される）。第２通路貫通孔Ｆ１７１ｂを通過することで、通路部Ｆ１７１（第２通路ＦＲｔ２）へ振り分けられた（案内された）球は、振分通路Ｆ１６０の第１振り分け孔Ｆ１６１ａへ案内される。通路部Ｆ１７１の上面には、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の距離だけ隔てて一対の突部Ｆ１７１ｃが突設される。突部Ｆ１７１ｃは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿って直線状に延設されると共に、突部Ｆ１７１ｃの上面は、正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて下降傾斜して形成される。また、一対の突部Ｆ１７１ｃの対向面間の距離は、球の直径よりも小さくされると共に、突部Ｆ１７１ｃの正面端における突設長さ（矢印Ｕ－Ｄ方向の寸法）は、通路部Ｆ１７１の上面に球が接触しない深さに設定される。これにより、通路部Ｆ１７１上の球を２箇所（突部Ｆ１７１ｃの上端部における対向面側の一対の稜線部分）で位置決めすることができる。よって、一対の突部Ｆ１７１ｃが非形成の場合と比較して、通路部Ｆ１７１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における球の移動（流下、転動）位置を一定とし易くできる。これにより、第２通路貫通孔Ｆ１７１ｂを通過した球を振分通路Ｆ１６０の第１振り分け孔Ｆ１６１ａへ案内させ易くできる。固定部Ｆ１７２は、略矩形の直方体から形成され、固定部Ｆ１７２の外形は振分通路Ｆ１６０の固定部Ｆ１６２に形成される凹部の内形と同等またはやや小さく形成される。固定部Ｆ１７２が固定部Ｆ１６２に形成される凹部に配設（固定、内嵌）されることで、振分通路Ｆ１６０の第１振り分け孔Ｆ１６１ａの上方に（矢印Ｕ方向）に第２通路貫通孔Ｆ１７１ｂを配設し易く（正確に配設）できる。
【４１１４】
ここで、例えば、第２通路部材Ｆ１７０を背面部材Ｆ１５０に固定（配設）させる場合、背面部材Ｆ１５０へ振分通路Ｆ１６０及び第２通路部材Ｆ１７０を固定する際の誤差（組立公差）や背面部材Ｆ１５０、振分通路Ｆ１６０及び第２通路部材Ｆ１７０の加工精度（寸法公差）等の要因に起因して、第２通路貫通孔Ｆ１７１ｂが振分通路Ｆ１６０の第１振り分け孔Ｆ１６１ａの上方（矢印Ｕ方向）に配置されない（上面視において、第２通路貫通孔Ｆ１７１ｂの中心と第１振り分け孔Ｆ１６１ａの中心とが一致しない）虞がある。この場合、第２通路貫通孔Ｆ１７１ｂを通過した球が第１振り分け孔Ｆ１６１ａを通過せず、第２振り分け孔Ｆ１６１ｂへ振り分けられる（案内される）虞がある。これに対し、第２通路部材Ｆ１７０が振分通路Ｆ１６０に固定（配設）されることで、第１振り分け孔Ｆ１６１ａの上方に（矢印Ｕ方向）に第２通路部材Ｆ１７０の第２通路貫通孔Ｆ１７１ｂを配設し易く（正確に配設）でき、第２通路部材Ｆ１７０（第２通路ＦＲｔ２）へ案内された球は、第１振り分け孔Ｆ１６１ａを通過して確定通路Ｆ１４０（第６通路ＦＲｔ６）へ案内（送球、流下）され易い（第１入賞口６４へ入賞され易い）。駆動手段Ｆ１８０は、演出手段Ｆ１２０の可動部材Ｆ１２２を動作させるためのものであり、駆動力を発生させる駆動モータＦ１８１と、その駆動モータＦ１８１を支持（固定）する支持部材Ｆ１８２と、その支持部材Ｆ１８２を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に貫通して配設される伝達軸Ｆ１８３と、その伝達軸Ｆ１８３の端部に係合される連結部材Ｆ１８４と、その連結部材Ｆ１８４の左右方向両端側において連結部材Ｆ１８４を係合（支持）するガイド部材Ｆ１８５と、を備える。なお、駆動手段Ｆ１８０の駆動については、図１３７８及び図１３８０を適宜参照して説明する。
【４１１５】
駆動モータＦ１８１は、演出手段Ｆ１２０の可動部材Ｆ１２２を動作（上下方向に往復動）させる駆動力を与えるためのものであり、その駆動モータＦ１８１の軸を鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）へ向けた状態で配設される。これにより、軸を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）へ向けて配設する場合と比較して、前後方向における配設スペースを小さくできる。また、駆動モータＦ１８１の軸にはギア（図示せず）が配設（固着）される。支持部材Ｆ

１８２は、駆動モータＦ１８１を支持（固定）するためのものであり、箱状に形成される。支持部材Ｆ１８２は、タッピングネジにより背面部材Ｆ１５０の背面に締結固定される。支持部材Ｆ１８２の下面には、駆動モータＦ１８１の外形よりもやや大きく形成される挿通孔が穿設され、その挿通孔を挿通して駆動モータＦ１８１の軸が支持部材Ｆ１８２の内側に配設される。伝達軸Ｆ１８３は、駆動モータＦ１８１の駆動力を連結部材Ｆ１８４へ伝達するためのものであり、軸部Ｆ１８３ａと、その軸部Ｆ１８３ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側に配設される伝達部Ｆ１８３ｂと、その伝達部Ｆ１８３ｂの左右方向両端側の端面から突出する偏心軸Ｆ１８３ｃと、を備える。軸部Ｆ１８３ａは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿った棒状に延設され、軸部Ｆ１８３ａは、支持部材Ｆ１８２を貫通して配設される。軸部Ｆ１８３ａには、支持部材Ｆ１８２の内側となる位置にギア（図示せず）が配設（固着）され、その軸部Ｆ１８３ａに配設されるギアと駆動モータＦ１８１の軸に配設されるギア（図示せず）とが噛合することで、駆動モータＦ１８１の駆動力が伝達軸Ｆ１８３に伝達される。伝達部Ｆ１８３ｂは、円柱状に形成され、その伝達部Ｆ１８３ｂの軸心は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿った姿勢で配設される。伝達部Ｆ１８３ｂの軸心に軸部Ｆ１８３ａが固定（配設）され、伝達部Ｆ１８３ｂの軸心とは異なる位置に偏心軸Ｆ１８３ｃが配設される。即ち、偏心軸Ｆ１８３ｃは、伝達部Ｆ１８３ｂの軸心に偏心して配設される。これにより、伝達部Ｆ１８３ｂが軸部Ｆ１８３ａを回転軸として回転することで、側面視において偏心軸Ｆ１８３ｃは、伝達部Ｆ１８３ｂの軸心（軸部Ｆ１８３ａ）を中心とした円状に変位する。

【４１１６】

連結部材Ｆ１８４は、演出手段Ｆ１２０の可動部材Ｆ１２２を動作（上下方向に往復動）させるためのものであり、本体部Ｆ１８４ａと、その本体部Ｆ１８４ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側の端面から突出される一対の被ガイド部Ｆ１８４ｂと、本体部Ｆ１８４ａの正面に配設される取付け部Ｆ１８４ｃと、を備える。本体部Ｆ１８４ａには、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿ってスライド溝Ｆ１８４ａ１が開口形成される。スライド溝Ｆ１８４ａ１は、伝達軸Ｆ１８３の偏心軸Ｆ１８３ｃが配設可能に形成され、スライド溝Ｆ１８４ａ１の前後方向における長さは偏心軸Ｆ１８３ｃの前後方向における変位量と同等またはやや大きく形成される。これにより、伝達軸Ｆ１８３を介して駆動モータＦ１８１の駆動力が連結部材Ｆ１８４に伝達される。詳細に説明すると、駆動モータＦ１８１が駆動することで、側面視において、偏心軸Ｆ１８３ｃは、伝達部Ｆ１８３ｂの軸心（軸部Ｆ１８３ａ）を中心として円状に変位する。スライド溝Ｆ１８４ａ１の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿った内壁を偏心軸Ｆ１８３ｃが押進することにより、偏心軸Ｆ１８３ｃの上下方向の変位が連結部材Ｆ１８４に伝達され、連結部材Ｆ１８４が上下方向に変位する。一方、スライド溝Ｆ１８４ａ１の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における長さは、偏心軸Ｆ１８３ｃの前後方向における変位量と同等またはやや大きく形成されるため、偏心軸Ｆ１８３ｃとスライド溝Ｆ１８４ａ１の前後方向両側に形成される内壁とは非当接とされる。従って、偏心軸Ｆ１８３ｃの前後方向の変位は連結部材Ｆ１８４に非伝達とされ、連結部材Ｆ１８４が前後方向に変位することを抑制できる。また、偏心軸Ｆ１８３ｃは、側面視において円状に変位するため、連結部材Ｆ１８４の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）への変位を所定量に設定できる、即ち、連結部材Ｆ１８４が所定量を超えて上下方向へ変位することを抑制できる。また、偏心軸Ｆ１８３ｃを一定方向に変位させることで上下方向における連結部材Ｆ１８４の変位を往復動とすることができる。これにより、駆動モータＦ１８１の駆動方向を切り替えるための制御を不要とできる。

【４１１７】

一対の被ガイド部Ｆ１８４ｂは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の間隔を隔ててそれぞれ配設される。一対の被ガイド部Ｆ１８４ｂが一対のガイド溝Ｆ１８５ａにそれぞれ係合（挿通）されることで、ガイド部材Ｆ１８５に対する連結部材Ｆ１８４の回転が抑制される。取付け部Ｆ１８４ｃは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）を板厚方向とする板状に形成される。取付け部Ｆ１８４ｃには、複数の挿通孔が板厚方向に穿設され、その挿通孔に挿通したタッピングネジが演出手段Ｆ１２０の可動部材Ｆ１２２に締結されることで、連

結部材Ｆ１８４に可動部材Ｆ１２２が固定（配設）される。ガイド部材Ｆ１８５は、連結部材Ｆ１８４が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）へ変位（往復動）することを案内（連結部材Ｆ１８４が前後方向へ変位することを規制）するためのものである。ガイド部材Ｆ１８５には、複数の挿通孔が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に穿設され、その挿通孔に挿通したタッピングネジが背面部材Ｆ１５０の突出部Ｆ１５７に締結されることで、背面部材Ｆ１５０にガイド部材Ｆ１８５が固定（配設）される。ガイド部材Ｆ１８５には、連結部材Ｆ１８４の一対の被ガイド部Ｆ１８４ｂに対応する位置に一対のガイド溝Ｆ１８５ａが穿設される。ガイド溝Ｆ１８５ａは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って延設され、ガイド溝Ｆ１８５ａの上下方向における延設長さは、被ガイド部Ｆ１８４ｂの上下方向における変位量よりもやや大きく形成される。ガイド溝Ｆ１８５ａに、被ガイド部Ｆ１８４ｂが挿通（配設）されることで、連結部材Ｆ１８４（被ガイド部Ｆ１８４ｂ）がガイド溝Ｆ１８５ａの延設方向（上下方向）に沿って変位可能とされると共に、連結部材Ｆ１８４（被ガイド部Ｆ１８４ｂ）の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）への変位が規制される。第７通路Ｆ１９０は、第１入賞口６４へ入賞した球を遊技領域へ流出（流下）させるためのものであり、背面通路部材Ｆ１９１と、その背面通路部材Ｆ１９１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるスイッチＦ１９２と、そのスイッチＦ１９２の上方（矢印Ｕ方向）に配設される可動通路Ｆ１９３と、を備える。

【４１１８】

背面通路部材Ｆ１９１は、第１入賞口６４へ入賞した球が背面側（矢印Ｂ方向側）に変位することを規制するための部材であり、正面視において横長略矩形の板状体から形成される。背面通路部材Ｆ１９１は、ベース板６０の背面から球の外形よりもやや大きな距離だけ隔てて配設され、ベース板６０、背面通路部材Ｆ１９１及び可動通路Ｆ１９３により囲まれた空間により第７通路ＦＲｔ７が形成される。背面通路部材Ｆ１９１は、その背面通路部材Ｆ１９１の周縁部に配設される複数（本実施形態においては４個）の係合突部Ｆ１９１ａと、背面通路部材Ｆ１９１の下端に配設されるスイッチ受け部Ｆ１９１ｂと、を備える。また、背面通路部材Ｆ１９１の下端側には、切欠き部Ｆ１９１ｃが切欠き形成される。係合突部Ｆ１９１ａには、挿通孔が穿設されており、その挿通孔に挿通したタッピングネジがベース板６０に締結されることで、ベース板６０に固定（配設）される。また、係合突部Ｆ１９１ａの突設長さは、球の外形よりも大きく形成され、係合突部Ｆ１９１ａの突設先端をベース板６０の背面に当接させることで、ベース板６０と背面通路部材Ｆ１９１との間に球を案内（送球、流下）可能な空間を形成できる。スイッチ受け部Ｆ１９１ｂは、背面通路部材Ｆ１９１の下端から正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出して形成され、スイッチ受け部Ｆ１９１ｂの上面にスイッチＦ１９２が支持（配設）される。切欠き部Ｆ１９１ｃは、可動通路Ｆ１９３の外形に沿った形状に切り欠かれ、これにより、背面通路部材Ｆ１９１と可動通路Ｆ１９３とが当接することが抑制される。スイッチＦ１９２は、駆動手段Ｆ１８０の駆動モータＦ１８１を駆動させる信号を出力するためのものであり、スイッチＦ１９２と駆動モータＦ１８１とは、配線（図示せず）により電気的に接続される。スイッチＦ１９２がオンされ、このオン動作に基づいて駆動モータＦ１８１へ信号が出力される。可動通路Ｆ１９３は、スイッチＦ１９２をオンするためのものであり、被軸支部Ｆ１９３ａと、その被軸支部Ｆ１９３ａから正面側に突設される軸Ｆ１９３ｂと、被軸支部Ｆ１９３ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側の端部に形成される通路部Ｆ１９３ｃと、を備える。

【４１１９】

軸Ｆ１９３ｂがベース板６０に穿設される挿通孔に挿通されることで、可動通路Ｆ１９３は、ベース板６０に回転可能に支持される。また、可動通路Ｆ１９３の重心は、軸Ｆ１９３ｂよりも通路部Ｆ１９３ｃ側に位置し、通路部Ｆ１９３ｃがスイッチＦ１９２に当接することで、可動通路Ｆ１９３の変位（回転）が規制される。なお、可動通路Ｆ１９３（通路部Ｆ１９３ｃ）に球が非配設の状態においては、スイッチＦ１９２はオフの状態とされる。通路部Ｆ１９３ｃは、可動通路Ｆ１９３（第７通路ＦＲｔ７）へ案内（送球、流下）された球を遊技領域に流出（流下）させるための部位であり、通路部Ｆ１９３ｃには、

通路部Ｆ１９３ｃの背面側（矢印Ｂ方向側）の端部から上方（矢印Ｕ方向）へ向けて突出する壁部Ｆ１９３ｃ１と、通路部Ｆ１９３ｃの下面から下方（矢印Ｄ方向）へ向けて突出される押部Ｆ１９３ｃ２と、通路部Ｆ１９３ｃの鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における高さ位置が最も低い位置に配設される流出面Ｆ１９３ｃ３と、が形成される。通路部Ｆ１９３ｃは、背面通路部材Ｆ１９１側（矢印Ｂ方向側）へ向けて下降傾斜して形成されると共に、下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凸となる湾曲状に形成される。これにより、通路部Ｆ１９３ｃへ案内（送球、流下）された球を壁部Ｆ１９３ｃ１に当接させつつ左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って揺動（移動、転動）させることができ、球が遊技領域に流出（流下）されることを遅延させることができる。また、通路部Ｆ１９３ｃの被軸支部Ｆ１９３ａとは反対側における端部が第１入賞口６４の下方（矢印Ｄ方向）に位置する。これにより、第１入賞口６４から通路部Ｆ１９３ｃへ案内（送球、流下）された球を通路部Ｆ１９３ｃに沿って揺動（移動、転動）させ易くできる。

【４１２０】

押部Ｆ１９３ｃ２は、スイッチＦ１９２をオンさせるための部位であり、スイッチＦ１９２に当接した状態で配設される。可動通路Ｆ１９３（通路部Ｆ１９３ｃ）に球が非配設の状態においては、スイッチＦ１９２はオフの状態であり、スイッチＦ１９２により可動通路Ｆ１９３の変位（回転）が規制される。可動通路Ｆ１９３（通路部Ｆ１９３ｃ）に球が振り分けられ、可動通路Ｆ１９３の重量が増加することで、可動通路Ｆ１９３は、軸Ｆ１９３ｂを中心軸として変位（回転）し、スイッチＦ１９２がオンされる。流出面Ｆ１９３ｃ３は、ベース板６０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として形成（配置）される。また、流出面Ｆ１９３ｃ３は、ベース板６０の流出口ＦＯＰｏｕｔ２の背面に形成され、これにより、通路部Ｆ１９３ｃへ案内（送球、流下）された球が流出口ＦＯＰｏｕｔ２へ流入して遊技領域へ流出（流下）される。なお、本実施形態におけるベース板６０は、上記各実施形態におけるベース板６０に対し、流出口ＦＯＰｏｕｔ２が穿設される以外は同一に形成されるため、同一の符号を付して説明する。次いで、図１３７４から図１３７５を参照して、変位部材Ｆ１３０の変位（回転）に対する確定通路Ｆ１４０の開閉部材Ｆ１４３の変位（回転）について説明する。図１３７４（ａ）及び図１３７５（ａ）は、下側フレームＦ８６ｂの部分拡大正面図であり、図１３７４（ｂ）及び図１３７５（ｂ）は、下側フレームＦ８６ｂの部分拡大背面図である。なお、図１３７４は、変位部材Ｆ１３０の変位（回転）前（以下「閉塞状態」と称す）における下側フレームＦ８６ｂが、図１３７５は、変位部材Ｆ１３０の変位（回転）後（以下「開放状態」と称す）における下側フレームＦ８６ｂが、それぞれ図示される。また、図１３７４（ａ）及び図１３７５（ａ）においては、通路部材Ｆ１１０の張出し部Ｆ１１１ｂの図示が省略され、図１３７４（ｂ）及び図１３７５（ｂ）においては、背面部材Ｆ１５０の図示が省略される。

【４１２１】

また、図１３７５では、右方側（矢印Ｒ方向側）に配置された変位部材Ｆ１３０の変位（回転）後における下側フレームＦ８６ｂが図示されるが、左方側（矢印Ｌ方向側）に配置された変位部材Ｆ１３０が変位（回転）した状態や、一対の変位部材Ｆ１３０が変位（回転）した状態においても下側フレームＦ８６ｂの開放状態と定義する。図１３７４に示すように、閉塞状態において、一対の開閉部材Ｆ１４３の遮断部Ｆ１４３ａの対向面側の側面が背面部材Ｆ１５０の係止部Ｆ１５６ｂに当接することで開閉部材Ｆ１４３の変位が規制される。上述したように、遮断部Ｆ１４３ａは、正面視において、通路部材Ｆ１１０に形成される流入口ＦＯＰｆ１を介して遊技者から視認可能となる位置に配設される。従って、通路部材Ｆ１１０の下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）を移動（流下、転動）する球は、流入口ＦＯＰｆ１へ流入し難く、確定通路Ｆ１４０の通路部Ｆ１４１ｂ（第６通路ＦＲｔ６）へ案内（送球、流下）され難い。一対の遮断部Ｆ１４３ａの対向間の距離は、球の直径よりもやや大きく形成される。言い換えると、一対の遮断部Ｆ１４３ａは、流入口ＦＯＰｆ１の左右方向中央側には非配設とされ、流入口ＦＯＰｆ１で囲まれた領域における左右方向両側に配設される。これにより、閉塞状態においても、通路部材Ｆ１１

０の下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）を移動（流下、転動）する球は、一対の遮断部Ｆ１４３ａの対向間および流入口ＦＯＰｆ１へ流入して、確定通路Ｆ１４０の通路部Ｆ１４１ｂ（第６通路ＦＲｔ６）へ案内（送球、流下）可能となる。また、一対の遮断部Ｆ１４３ａの対向間は、下側通路Ｆ１１２の起伏Ｆ１１２ａの頂部の背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される。これにより、下側通路Ｆ１１２の起伏Ｆ１１２ａの頂部へ振り分けられた球は、起伏Ｆ１１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けての下降傾斜に沿って移動（流下、転動）し、一対の遮断部Ｆ１４３ａの対向間へ流入して、確定通路Ｆ１４０の通路部Ｆ１４１ｂ（第６通路ＦＲｔ６）へ案内（送球、流下）され易い。

【４１２２】

閉塞状態において、変位部材Ｆ１３０、連結部材Ｆ１４５及び錘Ｆ１４６の全体の重心は、軸Ｆ１３３よりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側に位置する。これにより、一対の遮断部Ｆ１４３ａの対向する面と背面部材Ｆ１５０の係止部Ｆ１５６ｂとの当接状態が維持され、下側フレームＦ８６ｂが閉塞状態に維持される。以下に図１３６８及び図１３６９を適宜参照して詳細に説明する。変位部材Ｆ１３０、連結部材Ｆ１４５及び錘Ｆ１４６の全体の重心が軸Ｆ１３３よりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側に位置することで、変位部材Ｆ１３０には、軸Ｆ１３３を回転軸として凹部Ｆ１３１ｃ側（左右方向両端側、図１３７０参照）が上方（矢印Ｕ方向）へ向けて回転する力が作用する。軸Ｆ１３３と連結部材Ｆ１４５とは回転不能に係合（固着）されるため、連結部材Ｆ１４５のスライド係合部Ｆ１４５ｂには、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向けて回転する力が作用し、スライド係合部Ｆ１４５ｂに係合されるスライド部材Ｆ１４４（第２係合部Ｆ１４４ｄ）には、左右方向両端側へ向けて変位する力が作用する。スライド部材Ｆ１４４（第１係合部Ｆ１４４ｃ）には、開閉部材Ｆ１４３（係合孔Ｆ１４３ｅ）が係合されるため、スライド部材Ｆ１４４に左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向けて変位する力が作用することで、開閉部材Ｆ１４３には、軸Ｆ１４２を回転軸として係合孔Ｆ１４３ｅが左右方向両端側へ向けて回転する力が作用する。なお、遮断部Ｆ１４３ａと係合孔Ｆ１４３ｅとは、軸Ｆ１４２を挟んで前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に配設される。従って、遮断部Ｆ１４３ａには、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けて回転する力が作用し、これにより、一対の遮断部Ｆ１４３ａの対向面側の側面と背面部材Ｆ１５０の係止部Ｆ１５６ｂとの当接状態が維持され、下側フレームＦ８６ｂが閉塞状態に維持される。

【４１２３】

次いで、下側フレームＦ８６ｂの閉塞状態から開放状態への動作について説明する。上側通路Ｆ１１４の第２流出面Ｆ１１４ｂ（第１通路ＦＲｔ１）を案内された球が変位部材Ｆ１３０の転動面Ｆ１３１ｂへ案内（送球、流下）され（図１３６４参照）、球が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向けて移動（流下、転動）することで、転動面Ｆ１３１ｂを移動（流下、転動）する球を含む変位部材Ｆ１３０、連結部材Ｆ１４５及び錘Ｆ１４６の全体の重心が、軸Ｆ１３３よりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側に位置する。これにより、変位部材Ｆ１３０は、軸Ｆ１３３を回転軸として凹部Ｆ１３１ｃ側（左右方向両端側、図１３７０参照）が下方（矢印Ｄ方向）へ向けて回転し、連結部材Ｆ１４５の連結本体部Ｆ１４５ａが上方（矢印Ｕ方向）へ向けて回転する。上方へ回転した連結本体部Ｆ１４５ａが演出手段Ｆ１２０の規制片Ｆ１２１ｄに当接することで、変位部材Ｆ１３０及び確定通路Ｆ１４０の動作が規制され、下側フレームＦ８６ｂが開放状態に配置（維持）される。なお、変位部材Ｆ１３０及び確定通路Ｆ１４０の各部材には上述した下側フレームＦ８６ｂの閉塞状態の維持とは反対方向に力が作用することで下側フレームＦ８６ｂが開放状態へ動作されるため、その詳細な説明は省略する。図１３７５に示すように、下側フレームＦ８６ｂの開放状態において、遮断部Ｆ１４３ａは、通路部材Ｆ１１０の立て壁部Ｆ１１３の背面側（矢印Ｂ方向側）に配置される。言い換えると、遮断部Ｆ１４３ａは、正面視において、通路部材Ｆ１１０に形成される流入口ＦＯＰｆ１を介して遊技者から視認不能となる位置に変位される。従って、下側フレームＦ８６ｂの閉塞状態と比較して、一対の遮断部Ｆ１４３ａの対向間の距離が大きくなり、通路部材Ｆ１１０の下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）を移動（流下、転動）する球を、一対の遮断部Ｆ１４３ａの

対向間および流入口ＦＯＰｆ１へ流入させ易くできる。下側フレームＦ８６ｂの開放状態において、変位部材Ｆ１３０は、変位（回転）された状態に維持される。これにより、下側フレームＦ８６ｂの開放状態を遊技者に視認させ易くできる。

【４１２４】

このように、通路部材Ｆ１１０の上側通路Ｆ１１４（第１通路ＦＲｔ１）を移動（流下、転動）する球が変位部材Ｆ１３０（第３通路ＦＲｔ３）の転動面Ｆ１３１ｂへ案内（送球、流下）されることで（図１３６４参照）、球の重量を利用して変位部材Ｆ１３０が閉塞状態から開放状態へ向けて変位（回転）する。これにより、通路部材Ｆ１１０の下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）を移動（流下、転動）する球を、一対の遮断部Ｆ１４３ａの対向間および流入口ＦＯＰｆ１へ流入させ易くでき、確定通路Ｆ１４０の通路部Ｆ１４１ｂ（第６通路ＦＲｔ６）へ案内（送球、流下）させ易く（第１入賞口６４へ入賞し易く）できる。従って、下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）を球が移動（流下、転動）している場合に、変位部材Ｆ１３０（第３通路ＦＲｔ３）の転動面Ｆ１３１ｂを移動（流下、転動）する球の有無を遊技者に意識させ、興趣を高めることができる。なお、下側フレームＦ８６ｂの解放状態から閉塞状態へ向けての動作は、変位部材Ｆ１３０（第３通路ＦＲｔ３）の転動面Ｆ１３１ｂから球が流出される（転動面Ｆ１３１ｂに球の重量が非作用となる）ことで行われる。下側フレームＦ８６ｂの解放状態から閉塞状態へ向けての力（重力）の作用、は閉塞状態の維持と同様であるためその説明は省略する。このように、球の重量を利用して下側フレームＦ８６ｂを閉塞状態から開放状態、或いは、開放状態から閉塞状態へ向けて動作させることができるため、駆動装置を不要とでき、製造コストを低減できる。ここで、遊技の興趣を高めるを高めるために、通路部材Ｆ１１０の上側通路Ｆ１１４（第１通路ＦＲｔ１）を移動（流下、転動）する球（以下「先行の球」と称す）が変位部材Ｆ１３０（第３通路ＦＲｔ３）の転動面Ｆ１３１ｂへ振り分けられることで（図１３６４参照）、その先行の球の後続となる球（以下「後続の球」と称す）が第２通路部材Ｆ１７０（第２通路ＦＲｔ２）若しくは振分通路Ｆ１６０（第４通路ＦＲｔ４）へ振り分けられ易く（第１入賞口６４へ入賞され易く）なる場合が考えられる。

【４１２５】

この場合、下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）へ振り分けられた（案内された）先行の球は、流出面Ｆ１１２ｂから遊技領域へ流出され易く（第１入賞口６４へ入賞し難く）、従って、遊技者に最後まで注視され難い。これに対し、本実施形態では、後続の球が変位部材Ｆ１３０の転動面Ｆ１３１ｂ（第３通路ＦＲｔ３）へ振り分けられる（案内される）ことで、先行の球を一対の遮断部Ｆ１４３ａの対向間および流入口ＦＯＰｆ１へ流入させ易くできる（第１入賞口６４へ入賞させ易くできる）。これにより、下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）へ振り分けられた先行の球を遊技者に最後まで注視させることができる。また、後続の球が転動面Ｆ１３１ｂを移動（流下、転動）することで、先行の球だけでなくその先行の球よりも先に下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）へ振り分けられた（案内された）球（以下「先々行の球」と称す）を第１入賞口６４へ入賞させ易くできる。従って、下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）へ複数（２個以上）の球が振り分けられた（案内された）状態において、後続の球が転動面Ｆ１３１ｂへ振り分けられることで、下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）を移動（流下、転動）する複数の球の全てを第１入賞口６４へ入賞させ易くできるため、遊技の興趣を高めることができる。また、先行の球が変位部材Ｆ１３０の転動面Ｆ１３１ｂ（第３通路ＦＲｔ３）へ振り分けられる（案内される）ことで、先々行の球を第１入賞口６４へ入賞させ易くでき、先行の球が下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）へ振り分けられた（案内された）状態では、先行の球は第１入賞口６４へ入賞可能となる。このように、先々行の球を第１入賞口６４へ入賞させ易くする役割と第１入賞口６４へ入賞する役割とを兼用させることができ、球の価値を高めることができる。図１３６４から図１３７３に戻って、下側フレームＦ８６ｂを流下する球について説明する。遊技領域を流下する球のうち、上側フレームＦ８６ａに配設される上側フレーム通路ＦＲｔ０（図１３６３参照）を案内された球は、通路部材Ｆ１１０の上側通路Ｆ１１４（第１通路ＦＲｔ１）の上流端に流入（入球）される。

【４１２６】
上側通路Ｆ１１４（第１通路ＦＲｔ１）の上流端に流入（入球）された球は、上側通路Ｆ１１４（第１通路ＦＲｔ１）の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って上側通路Ｆ１１４の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けて移動（流下、転動）し、第１流出面Ｆ１１４ａ若しくは第２流出面Ｆ１１４ｂから第２通路部材Ｆ１７０（第２通路ＦＲｔ２）若しくは変位部材Ｆ１３０（第３通路ＦＲｔ３）へ案内（送球、流出）される。第２通路部材Ｆ１７０（第２通路ＦＲｔ２）へ案内（送球、流出）された球は、通路部Ｆ１７１の突出方向（矢印Ｆ方向）に沿って移動（流下、転動）し、通路部Ｆ１７１に穿設される第２通路貫通孔Ｆ１７１ｂを通過して振分通路Ｆ１６０（第４通路ＦＲｔ４）へ案内（送球、流出）される。変位部材Ｆ１３０（第３通路ＦＲｔ３）へ案内（送球、流出）された球は、変位部材Ｆ１３０の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って第３通路流出面Ｆ１３１ａ若しくは転動面Ｆ１３１ｂ上を移動（流下、転動）する。第３通路流出面Ｆ１３１ａを移動（流下、転動）した球は、振分通路Ｆ１６０（第４通路ＦＲｔ４）へ案内（送球、流出）され、転動面Ｆ１３１ｂ上を移動（流下、転動）した球は、第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄを通過して通路部材Ｆ１１０の下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）へ案内（送球、流出）される。ここで、変位部材Ｆ１３０の通路部Ｆ１３１に形成される起伏の頂部（第３通路流出面Ｆ１３１ａと転動面Ｆ１３１ｂとの境界）は、上側通路Ｆ１１４（第１通路ＦＲｔ１）の第２流出面Ｆ１１４ｂの鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における位置が最も低い位置よりも振分通路Ｆ１６０（第４通路ＦＲｔ４）側となる位置に形成される。これにより、上側通路Ｆ１１４（第１通路ＦＲｔ１）から通路部Ｆ１３１（第３通路ＦＲｔ３）へ案内（送球、流下）された球は、第３通路流出面Ｆ１３１ａ（振分通路Ｆ１６０、第４通路ＦＲｔ４）よりも転動面Ｆ１３１ｂ（下側通路Ｆ１１２、第５通路ＦＲｔ５）へ案内（送球、流下）され易い。

【４１２７】
変位部材Ｆ１３０（第３通路ＦＲｔ３）へ案内（送球、流出）された球が転動面Ｆ１３１ｂへ案内（送球、流下）されることで、下側フレームＦ８６ｂが開放状態に配置され、通路部材Ｆ１１０の下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）を移動（流下、転動）する球を確定通路Ｆ１４０の通路部Ｆ１４１ｂ（第６通路ＦＲｔ６）へ案内（送球、流下）させ易く（第１入賞口６４へ入賞し易く）できる。上述したように、変位部材Ｆ１３０の軸Ｆ１３３は、通路部材Ｆ１１０の第２流出面Ｆ１１４ｂの下方（矢印Ｄ方向）に配設されるため、第２流出面Ｆ１１４ｂから案内（送球、流下）された球を軸Ｆ１３３の上方（矢印Ｕ方向）における通路部Ｆ１３１へ案内（送球、流下）させることができる。これにより、通路部Ｆ１３１へ球が案内（送球、流下）された際の衝撃を通路部Ｆ１３１に加え軸Ｆ１３３により受け止めることができ、通路部Ｆ１３１の破損を抑制し易くできる。また、転動面Ｆ１３１ｂを球が転動（送球、流下）するに従って、変位部材Ｆ１３０及び確定通路Ｆ１４０を徐々に変位（回転）させることができる。これにより、連結部材Ｆ１４５の連結本体部Ｆ１４５ａと演出手段Ｆ１２０の規制片Ｆ１２１ｄとが当接する際の衝撃を小さくでき、連結本体部Ｆ１４５ａ又は規制片Ｆ１２１ｄの破損を抑制し易くできる。ここで、図１３７６を参照して、変位部材Ｆ１３０（第３通路ＦＲｔ３）の転動面Ｆ１３１ｂへ案内（送球、流下）された球の移動（流下、転動）について説明する。図１３７６は、変位部材Ｆ１３０の部分上面図であり、図１３７６（ａ）は、下側フレームＦ８６ｂの閉塞状態、図１３７６（ｂ）から図１３７６（ｄ）は、下側フレームＦ８６ｂの開放状態における変位部材Ｆ１３０が図示される（図１３７４、図１３７５参照）。図１３７６（ａ）に示すように、通路部材Ｆ１１０の上側通路Ｆ１１４（第１通路ＦＲｔ１）（図１３７０参照）から変位部材Ｆ１３０（第３通路ＦＲｔ３）の転動面Ｆ１３１ｂへ案内（送球、流下）された球ＣＢ１は、転動面Ｆ１３１ｂに形成される下降傾斜に沿って凹部Ｆ１３１ｃへ向けて移動（流下、転動）される。

【４１２８】
図１３７６（ｂ）に示すように、転動面Ｆ１３１ｂが壁部Ｆ１３２側（矢印Ｆ方向側）へ向けて下降傾斜して形成されるため、球ＣＢ１は、壁部Ｆ１３２に当接しつつ凹部Ｆ１

３１ｃへ向けて移動（流下、転動）される。このように、球ＣＢ１を壁部Ｆ１３２に当接しつつ移動（流下、転動）させることで、壁部Ｆ１３２との間に生じる摩擦力を利用して球の移動速度を低減できる。これにより、下側フレームＦ８６ｂの開放状態における期間を長くできる。図１３７６（ｃ）に示すように、球ＣＢ１が壁部Ｆ１３２に当接しつつ移動（流下、転動）されることにより、球ＣＢ１は、凹部Ｆ１３１ｃにおける壁部Ｆ１３２側（矢印Ｆ方向側）へ案内される。即ち、球ＣＢ１は、凹部Ｆ１３１ｃの軸心（第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄの中心）から偏心した位置へ向けて案内される。図１３７６（ｄ）に示すように、凹部Ｆ１３１ｃの軸心（第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄの中心）から偏心した位置へ球ＣＢ１が案内されることで、球ＣＢ１は、凹部Ｆ１３１ｃの内周面に沿って周回され易い。これにより、球ＣＢ１が第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄへ流入して変位部材Ｆ１３０（第３通路ＦＲｔ３）から流出（流下）されることを遅延させることができる。その結果、変位部材Ｆ１３０に球ＣＢ１の重量が作用している期間を長くでき、下側フレームＦ８６ｂの開放状態における期間を長くできる。また、凹部Ｆ１３１ｃの内周面に沿って球ＣＢ１を移動（流下、転動）させることで、凹部Ｆ１３１ｃの内周面との間に生じる摩擦力を利用して球の移動速度を低減でき、球ＣＢ１が第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄへ流入することを遅延させることができる。ここで、凹部Ｆ１３１ｃの内周面および底面Ｆ１３１ｃ１は、平坦面に形成される、言い換えると、凹部Ｆ１３１ｃの内周面が径方向において同一に形成され、底面Ｆ１３１ｃ１が鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において同一に形成される。従って、、凹部Ｆ１３１ｃの内周面および底面Ｆ１３１ｃ１に高低差が無く、球ＣＢ１を凹部Ｆ１３１ｃの内周面に沿って周回させ易くできる。

【４１２９】

また、凹部Ｆ１３１ｃの内周面および底面Ｆ１３１ｃ１が連続して形成される、言い換えると、凹部Ｆ１３１ｃの内周面および底面Ｆ１３１ｃ１に間欠部が非形成とされるため、球ＣＢ１を凹部Ｆ１３１ｃの内周面に沿って周回させ易くできる。図１３６４から図１３７３に戻って説明する。上述したように、通路部Ｆ１３１の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において、第３通路流出面Ｆ１３１ａに対向する位置には、振分通路Ｆ１６０における背面側（矢印Ｂ方向側）が配置される。これにより、第３通路流出面Ｆ１３１ａ（第３通路ＦＲｔ３）から第４通路部Ｆ１６１（第４通路ＦＲｔ４）へ振り分けられた（案内された）球を円状に湾曲して形成される第４通路部Ｆ１６１の凹設側面に沿って移動（流下、転動）させることができ、第１振り分け孔Ｆ１６１ａ若しくは第２振り分け孔Ｆ１６１ｂを通過して下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）へ案内（送球、流出）されることを遅延させることができる。その結果、遊技者に第１振り分け孔Ｆ１６１ａを通過することを期待させる時間を長くでき、遊技の興趣を高めることができる。第２通路部材Ｆ１７０の第２通路貫通孔Ｆ１７１ｂは、振分通路Ｆ１６０の第１振り分け孔Ｆ１６１ａの上方（矢印Ｕ方向）に形成される（上面視において第２通路貫通孔Ｆ１７１ｂと第１振り分け孔Ｆ１６１ａとが重なる位置に形成される）ため（図１３７０参照）、第２通路部材Ｆ１７０（第２通路ＦＲｔ２）から振分通路Ｆ１６０（第４通路ＦＲｔ４）へ振り分けられた（案内された）球は、振分通路Ｆ１６０の第１振り分け孔Ｆ１６１ａを通過し易い。一方、振分通路Ｆ１６０の第４通路部Ｆ１６１は、固定部Ｆ１６２から正面側（矢印Ｆ方向側、遊技領域側）へ向けて下降傾斜して形成され、且つ、第２振り分け孔Ｆ１６１ｂは、第１振り分け孔Ｆ１６１ａより正面側に穿設されるため、変位部材Ｆ１３０（第３通路ＦＲｔ３）から振分通路Ｆ１６０（第４通路ＦＲｔ４）へ振り分けられた（案内された）球は、第２振り分け孔Ｆ１６１ｂを通過し易い。

【４１３０】

振分通路Ｆ１６０（第４通路ＦＲｔ４）の第１振り分け孔Ｆ１６１ａを通過した球は、下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）に形成される起伏Ｆ１１２ａの頂部のへ案内（送球、流出）される。起伏Ｆ１１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けての下降傾斜により、起伏Ｆ１１２ａの頂部へ案内（送球、流出）された球は、流入口ＦＯＰｆ１へ向けて移動（流下、転動）し、開閉部材Ｆ１４３の一対の遮断部Ｆ１４３ａの対向間へ流入して確定通路Ｆ１４０の通路部Ｆ１４１ｂ（第６通路ＦＲｔ６）へ案内（送球、流下）され易い

（第１入賞口６４へ入賞され易い）。一方、振分通路Ｆ１６０（第４通路ＦＲｔ４）の第２振り分け孔Ｆ１６１ｂを通過、若しくは、変位部材Ｆ１３０（第３通路ＦＲｔ３）の第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄを通過した球は、下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）に形成される起伏Ｆ１１２ａの頂部とは異なる位置へ案内（送球、流出）される。下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）の流出面Ｆ１１２ｂは、起伏Ｆ１１２ａの底部に形成されるため、起伏Ｆ１１２ａの頂部とは異なる位置へ振り分けられた球は、下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って揺動（移動、転動）し、流出面Ｆ１１２ｂから遊技領域へ流出（流下）され易い。また、立て壁部Ｆ１１３には膨出部Ｆ１１３ａが正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出して形成されるため、下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けて移動（流下、転動）する球は、膨出部Ｆ１１３ａに沿って移動（流下、転動）することで、正面側（矢印Ｆ方向側、遊技領域側）への速度成分が付与される。従って、下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）の左右方向中央側へ向けて移動（流下、転動）する球は、立て壁部Ｆ１１３に穿設される流入口ＦＯＰｆ１へ流入し難く、流出面Ｆ１１２ｂから遊技領域へ流出（流下）され易い。

【４１３１】

ここで、下側フレームＦ８６ｂの閉塞状態では、一対の遮断部Ｆ１４３ａは、流入口ＦＯＰｆ１の縁部の内側に配設される。一方、下側フレームＦ８６ｂの開放状態では、遮断部Ｆ１４３ａは、通路部材Ｆ１１０の立て壁部Ｆ１１３の背面側（矢印Ｂ方向側）に配置され、閉塞状態よりも一対の遮断部Ｆ１４３ａの対向間の距離が大きくされる。これにより、下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って移動（流下、転動）する球は、閉塞状態よりも開放状態において流入口ＦＯＰｆ１（一対の遮断部Ｆ１４３ａの対向間）へ流入し、確定通路Ｆ１４０の第６通路部材Ｆ１４１（第６通路ＦＲｔ６）へ案内（送球、流下）され易い（第１入賞口６４へ入賞され易い）。従って、下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）を球が移動（流下、転動）している状態において、下側フレームＦ８６ｂが開放状態となることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。流入口ＦＯＰｆ１（一対の遮断部Ｆ１４３ａの間）へ流入した球は、確定通路Ｆ１４０の第６通路部材Ｆ１４１（第６通路ＦＲｔ６）へ案内（送球、流下）され、第６通路部材Ｆ１４１の通路部Ｆ１４１ｂに形成された一対の突部Ｆ１４１ｂ３に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて移動（流下、転動）する。次いで、通路部材Ｆ１１０の流出口ＦＯＰｏｕｔ１を通過して第１入賞口６４へ入賞（案内、送球、流出）される。次いで、図１３７７から図１３８０を参照して、演出手段Ｆ１２０の可動部材Ｆ１２２の動作（上下方向の往復動）について説明する。図１３７７及び図１３７９は、下側フレームＦ８６ｂの正面図である。図１３７８（ａ）及び図１３８０（ａ）は、下側フレームＦ８６ｂの背面図であり、図１３７８（ｂ）は、図１３７８（ａ）の矢印ＭＤＣＬＸＩＸｂ方向視における下側フレームＦ８６ｂの側面図であり、図１３８０（ｂ）は、図１３８０（ａ）の矢印ＭＤＣＬＸＸＩｂ方向視における下側フレームＦ８６ｂの側面図である。なお、図１３７７及び図１３７８は、可動部材Ｆ１２２が最も下方（矢印Ｄ方向）に配置された状態が図示され、図１３７９及び図１３８０は、可動部材Ｆ１２２が最も上方（矢印Ｕ方向）に配置された状態が図示される。

【４１３２】

また、図１３７７及び図１３７９においては、ベース板６０及び第７通路Ｆ１９０の背面通路部材Ｆ１９１の図示が省略され、図１３７８及び図１３８０においては、駆動手段Ｆ１８０のガイド部材Ｆ１８５の外形が二点鎖線で図示される。図１３７７及び図１３７８に示すように、可動部材Ｆ１２２が最も下方（矢印Ｄ方向）に配置された状態では、固定部材Ｆ１２１の本体部および突出部と可動部材Ｆ１２２の本体部および突出部とにより囲まれた空間に開口部が形成され、その開口部から着色部材Ｆ１２３が露出される（着色部材Ｆ１２３が遊技者に視認可能とされる）。また、駆動手段Ｆ１８０の伝達軸Ｆ１８３に配設される偏心軸Ｆ１８３ｃ及び連結部材Ｆ１８４は、最も下方（矢印Ｄ方向）に位置する。次いで、可動部材Ｆ１２２の上方（矢印Ｕ方向）への動作（変位）について説明す

る。第１入賞口６４から第７通路Ｆ１９０（第７通路ＦＲｔ７）へ振り分けられた（案内された）球が可動通路Ｆ１９３の通路部Ｆ１９３ｃに案内（送球、流出）されることで、球および可動通路Ｆ１９３の重量により、可動通路Ｆ１９３は、軸Ｆ１９３ｂを回転軸として通路部Ｆ１９３ｃが下方側（矢印Ｄ方向側）へ向けて変位（回転）する。これにより、スイッチＦ１９２がオンされ、駆動モータＦ１８１が駆動される。駆動モータＦ１８１の駆動により、伝達軸Ｆ１８３が回転し、偏心軸Ｆ１８３ｃが上方（矢印Ｕ方向）へ向けて変位する。偏心軸Ｆ１８３ｃと連結部材Ｆ１８４のスライド溝Ｆ１８４ａ１との係合により、連結部材Ｆ１８４が上方（矢印Ｕ方向）へ向けて変位することで、連結部材Ｆ１８４に固定（配設）される可動部材Ｆ１２２が上方へ向けて動作（変位）する。可動部材Ｆ１２２の動作（変位）により、遊技者は、球が第１入賞口６４へ入賞（案内、送球、流出）されたことを視認でき、遊技者が第１入賞口６４を注視することを不要とできる。なお、可動通路Ｆ１９３へ案内（送球、流出）された球は、通路部Ｆ１９３ｃの流出面Ｆ１９３ｃ３からベース板６０の流出口ＦＯＰｏｕｔ２を通過して遊技領域へ流出（流下）される。

【４１３３】

図１３７９及び図１３８０に示すように、可動部材Ｆ１２２が最も下方（矢印Ｄ方向）に配置された状態と比較して、可動部材Ｆ１２２が最も上方（矢印Ｕ方向）に配置された状態では、固定部材Ｆ１２１の本体部および突出部と可動部材Ｆ１２２の本体部および突出部とにより囲まれた開口部は小さく、その開口部から露出される着色部材Ｆ１２３の露出面積が減少する。このように、可動部材Ｆ１２２の動作（変位）により、着色部材Ｆ１２３の露出面積が変化（減少あるいは増加）することで、可動部材Ｆ１２２が動作（変位）したこと、即ち、球が第１入賞口６４へ入賞（案内、送球、流出）されたことを遊技者に視認させ易くできる。なお、可動部材Ｆ１２２が最も上方（矢印Ｕ方向）に配置された状態では、可動部材Ｆ１２２の本体部の下端は、着色部材Ｆ１２３の下端よりも下方（矢印Ｄ方向）に配設され、可動部材Ｆ１２２の下方から着色部材Ｆ１２３が露出することが抑制される。これにより、可動部材Ｆ１２２が上方（矢印Ｕ方向）に変位するにつれて着色部材Ｆ１２３の露出面積を減少させ続ける（可動部材Ｆ１２２の下方から着色部材Ｆ１２３が露出されることを抑制する）ことができ、可動部材Ｆ１２２が動作（変位）したことを遊技者に視認させ易くできる。次いで、図１３８１を参照して、第９４実施形態における下側フレームＦ２０８６ｂについて説明する。上記第９３実施形態では、確定通路Ｆ１４０の開閉部材Ｆ１４３とスライド部材Ｆ１４４とが係脱不能に係合される場合を説明したが、第９４実施形態における確定通路Ｆ２１４０の開閉部材Ｆ２１４３とスライド部材Ｆ２１４４とは係脱可能に係合される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【４１３４】

図１３８１（ａ）及び図１３８１（ｃ）は、第９４実施形態における下側フレームＦ２０８６ｂの部分拡大正面図であり、図１３８１（ｂ）及び図１３８１（ｄ）は、下側フレームＦ２０８６ｂの部分拡大上面図である。なお、図１３８１（ａ）及び図１３８１（ｂ）は、下側フレームＦ２０８６ｂの閉塞状態が図示され、図１３８１（ｃ）及び図１３８１（ｄ）は、右方側（矢印Ｒ方向側）に配置された変位部材Ｆ１３０が変位（回転）した場合における下側フレームＦ２０８６ｂの開放状態が図示される。また、図１３８１では、下側フレームＦ２０８６ｂの変位部材Ｆ１３０と、確定通路Ｆ２１４０の軸Ｆ１４２、開閉部材Ｆ２１４３、スライド部材Ｆ２１４４及び連結部材Ｆ１４５と、背面部材Ｆ１５０の一対のスライド棒Ｆ１５８と、が模式的に図示される。図１３８１に示すように第９４実施形態における開閉部材Ｆ２１４３の遮断部Ｆ１４３ａには、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側における背面から背面側（矢印Ｂ方向側）に突設する被規制部Ｆ２１４３ｆが形成される。また、スライド部材Ｆ２１４４のスライド本体部Ｆ１４４ａには、被規制部Ｆ２１４３ｆの背面側となる位置に正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出する規制部Ｆ２１４４ｅが形成される。また、開閉部材Ｆ２１４３の突出部Ｆ２１４３ｃに形成される係合孔Ｆ２１４３ｅには、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側に切欠きＦ２１４３ｅ１が

形成される。これらにより、不正に開閉部材Ｆ２１４３を操作して開閉部材Ｆ２１４３を変位（回転）させることを抑制できる。詳細に説明すると、図１３８１（ａ）及び図１３８１（ｂ）に示すように、外力により軸Ｆ１４２を回転軸として開閉部材Ｆ２１４３を回転させる場合、係合孔Ｆ２１４３ｅに切欠きＦ２１４３ｅ１が形成されるため、開閉部材Ｆ２１４３の突出部Ｆ２１４３ｃ（係合孔Ｆ２１４３ｅ）とスライド部材Ｆ２１４４の第１係合部Ｆ１４４ｃとは非係合となる。

【４１３５】

これにより、開閉部材Ｆ２１４３の回転に対し、スライド部材Ｆ２１４４は、背面部材Ｆ１５０のスライド棒Ｆ１５８の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って変位されず、閉塞状態の位置に留まる。その結果、被規制部Ｆ２１４３ｆと規制部Ｆ２１４４ｅとが当接し、開閉部材Ｆ２１４３の変位（回転）が抑制される。図１３８１（ｃ）及び図１３８１（ｄ）に示すように、変位部材Ｆ１３０の変位（回転）に連動してスライド部材Ｆ２１４４が背面部材Ｆ１５０のスライド棒Ｆ１５８の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って変位される場合、スライド部材Ｆ２１４４の規制部Ｆ２１４４ｅは、開閉部材Ｆ２１４３の被規制部Ｆ２１４３ｆの背面側（矢印Ｂ方向側）とは異なる位置へ変位する。これにより、開閉部材Ｆ２１４３が変位（回転）可能となり、スライド部材Ｆ２１４４の変位に連動して開閉部材Ｆ２１４３が変位（回転）される。なお、開閉部材Ｆ２１４３には、図示しない付勢ばね（例えば、ねじりばね）が係合され、その付勢ばねにより、開閉部材Ｆ２１４３の遮断部Ｆ１４３ａには左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けて変位する付勢力が作用される。これにより、変位部材Ｆ１３０（第３通路ＦＲｔ３）から球が流出（流下、落下）されると、下側フレームＦ２０８６ｂ（開閉部材Ｆ２１４３）は、開放状態から閉塞状態に動作される。次いで、図１３８２を参照して、第９５実施形態における下側フレームＦ３０８６ｂについて説明する。第９５実施形態における下側フレームＦ３０８６ｂでは、確定通路Ｆ３１４０の錘支持部Ｆ３１４５ｃが破損して脱落した場合、スライド部材Ｆ３１４４の変位が規制される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１３８２（ａ）及び図１３８２（ｂ）は、第９５実施形態における下側フレームＦ３０８６ｂの部分拡大背面図であり、図１３８２（ａ）は、下側フレームＦ３０８６ｂの閉塞状態が図示され、図１３８２（ｂ）は、下側フレームＦ３０８６ｂの開放状態が図示される。

【４１３６】

なお、図１３８２（ｂ）では、右方側（矢印Ｒ方向側）に配置された変位部材Ｆ１３０が変位（回転）した場合における下側フレームＦ３０８６ｂの開放状態であり、左方側（矢印Ｌ方向側）に配置された確定通路Ｆ３１４０の錘支持部Ｆ３１４５ｃが破損して連結本体部Ｆ１４５ａから脱落した状態が模式的に図示される。また、図１３８２では、演出手段Ｆ３１２０の固定部材Ｆ３１２１、変位部材Ｆ１３０、確定通路Ｆ３１４０、背面部材Ｆ１５０のスライド棒Ｆ１５８及び振分通路Ｆ１６０のみが図示される。図１３８２に示すように第９５実施形態における確定通路Ｆ３１４０は、スライド部材Ｆ３１４４のスライド本体部Ｆ３１４４ａの上面が背面部材Ｆ１５０のスライド棒Ｆ１５８の上端と略同一の高さに形成され、スライド部材Ｆ３１４４には、スライド本体部Ｆ３１４４ａの上端から突設される規制部Ｆ３１４４ｅが形成される。規制部Ｆ３１４４ｅは、スライド部材Ｆ３１４４において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側に形成され、その規制部Ｆ３１４４ｅの上端には、左右方向両端側へ向かうにつれて上昇傾斜する呼び込み部Ｆ３１４４ｆが形成される。また、演出手段Ｆ３１２０の固定部材Ｆ３１２１の背面には、規制部Ｆ３１２１ｅが形成される。規制部Ｆ３１２１ｅは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において、スライド部材Ｆ３１４４の規制部Ｆ３１４４ｅと対面して配設され、下側フレームＦ３０８６ｂの閉塞状態において、規制部Ｆ３１４４ｅと所定（連結部材Ｆ３１４５の錘支持部Ｆ３１４５ｃの外形よりもやや大きい寸法）の距離を隔てて配設される。確定通路Ｆ３１４０の錘支持部Ｆ３１４５ｃは、四角柱状に形成され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において、スライド部材Ｆ３１４４の規制部Ｆ３１４４ｅと固定部材Ｆ３１２１の規制部Ｆ３１２１ｅとの間に配設される。

【４１３７】
本実施形態における下側フレームＦ３０８６ｂでは、錘支持部Ｆ３１４５ｃが演出手段Ｆ３１２０の規制片Ｆ１２１ｄに当接した際の衝撃や連結本体部Ｆ１４５ａから錘支持部Ｆ３１４５ｃを不正に切断する等により、連結部材Ｆ３１４５から錘支持部Ｆ３１４５ｃが脱落した場合、その錘支持部Ｆ３１４５ｃは、スライド部材Ｆ３１４４の規制部Ｆ３１４４ｅと固定部材Ｆ３１２１の規制部Ｆ３１２１ｅとの間に落下される。脱落した錘支持部Ｆ３１４５ｃは、スライド部材Ｆ３１４４のスライド本体部Ｆ３１４４ａの上面および背面部材Ｆ１５０のスライド棒Ｆ１５８により支持される。連結部材Ｆ３１４５から錘支持部Ｆ３１４５ｃが脱落した場合、１のユニットとして形成される変位部材Ｆ１３０及び確定通路Ｆ３１４０の全体の重心が軸Ｆ１３３よりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側に位置する。これにより、スライド部材Ｆ３１４４は、左右方向中央側へ向けて変位され、下側フレームＦ３０８６ｂは開放状態へ向けて動作（変位）する。ここで、本実施形態おける下側フレームＦ３０８６ｂでは、脱落した錘支持部Ｆ３１４５ｃがスライド部材Ｆ３１４４の規制部Ｆ３１４４ｅと固定部材Ｆ３１２１の規制部Ｆ３１２１ｅとの間に落下することで、錘支持部Ｆ３１４５ｃによりスライド部材Ｆ３１４４の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けての変位が規制される。これにより、錘支持部Ｆ３１４５ｃの脱落に起因して下側フレームＦ３０８６ｂが開放状態となることを抑制できる。また、スライド部材Ｆ３１４４が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けて変位され、スライド部材Ｆ３１４４の規制部Ｆ３１４４ｅと固定部材Ｆ３１２１の規制部Ｆ３１２１ｅとの間の距離が錘支持部Ｆ３１４５ｃの外形の寸法よりも小さい状態（下側フレームＦ３０８６ｂの開放状態）においては、錘支持部Ｆ３１４５ｃが呼び込み部Ｆ３１４４ｆに当接することで、スライド部材Ｆ３１４４を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向けて変位させることができる。これにより、下側フレームＦ３０８６ｂを閉塞状態とできる。言い換えると、錘支持部Ｆ３１４５ｃが脱落することにより、下側フレームＦ３０８６ｂが開放状態に維持されることを抑制できる。

【４１３８】
次いで、図１３８３から図１３８４を参照して、第９６実施形態における下側フレームＦ４０８６ｂについて説明する。第９６実施形態における下側フレームＦ４０８６ｂでは、変位部材Ｆ４１３０が変位（回転）することで、振分通路Ｆ１６０の第２振り分け孔Ｆ１６１ｂを球が通過することが抑制される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１３８３（ａ）及び図１３８４（ａ）は、第９６実施形態における下側フレームＦ４０８６ｂの上面図であり、図１３８３（ｂ）及び図１３８４（ｂ）は、下側フレームＦ４０８６ｂの部分拡大正面図である。なお、図１３８３は、下側フレームＦ４０８６ｂの閉塞状態が図示され、図１３８４は、下側フレームＦ４０８６ｂの開放状態が図示される。また、図１３８３及び図１３８４では、変位部材Ｆ４１３０の抑制部Ｆ４１３４の一部が破線にて図示される。図１３８３から図１３８４に示すように第９６実施形態における変位部材Ｆ４１３０には、第９３実施形態における変位部材Ｆ１３０に加え、抑制部Ｆ４１３４が形成される。抑制部Ｆ４１３４は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延びる板状体から形成され、その抑制部Ｆ４１３４の左右方向両端側の端部は、通路部Ｆ１３１に連結される。抑制部Ｆ４１３４の左右方向中央側の端部は、振分通路Ｆ１６０の第２振り分け孔Ｆ１６１ｂの下方側（矢印Ｄ方向側）へ向けて延設して形成される。また、抑制部Ｆ４１３４の左右方向中央側の端部には、上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けて突出する突出部Ｆ４１３４ａが突設される。突出部Ｆ４１３４ａは、円柱状から形成され、その突出部Ｆ４１３４ａの外径は、振分通路Ｆ１６０（第４通路ＦＲｔ４）の第２振り分け孔Ｆ１６１ｂの内径よりも小さく形成される。突出部Ｆ４１３４ａは、軸Ｆ１３３よりも下方側（矢印Ｄ方向側）に配設され、軸Ｆ１３３を回転軸として変位部材Ｆ４１３０が変位（回転）することで、突出部Ｆ４１３４ａは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けて回転（変位）される。

【４１３９】
また、図１３８３に示すように、下側フレームＦ４０８６ｂの閉塞状態においては、突

出部Ｆ４１３４ａは、振分通路Ｆ１６０の第２振り分け孔Ｆ１６１ｂの内周面よりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側に配設される。これにより、振分通路Ｆ１６０（第４通路ＦＲｔ４）の第２振り分け孔Ｆ１６１ｂを通過した球が突出部Ｆ４１３４ａに当接することを抑制できる。一方、図１３８４に示すように、下側フレームＦ４０８６ｂの開放状態においては、軸Ｆ１３３を回転軸として変位部材Ｆ４１３０が変位（回転）することで、突出部Ｆ４１３４ａは、振分通路Ｆ１６０の第２振り分け孔Ｆ１６１ｂを挿通した状態に配設される。従って、下側フレームＦ４０８６ｂの開放状態においては、第４通路部Ｆ１６１（第４通路ＦＲｔ４）へ案内された球は、第２振り分け孔Ｆ１６１ｂを通過することが抑制され、第１振り分け孔Ｆ１６１ａへ案内（送球、流出）させることができる（第１入賞口６４へ入賞し易くできる）。本実施形態における下側フレームＦ４０８６ｂでは、開放状態において、通路部材Ｆ１１０の下側通路Ｆ１１２（第５通路ＦＲｔ５）を移動（流下、転動）する球を確定通路Ｆ１４０の通路部Ｆ１４１ｂ（第６通路ＦＲｔ６）へ振り分け易く（第１入賞口６４へ入賞し易く）できると共に、振分通路Ｆ１６０の第４通路部Ｆ１６１（第４通路ＦＲｔ４）を移動（流下、転動）する球を通路部Ｆ１４１ｂ（第６通路ＦＲｔ６）へ振り分け易くできる。言い換えると、変位部材Ｆ４１３０の通路部Ｆ１３１（第３通路ＦＲｔ３）へ振り分けられた球が、第３通路流出面Ｆ１３１ａ若しくは第３通路貫通孔Ｆ１３１ｄのどちらへ向けて移動（流下、転動）する場合であっても通路部Ｆ１４１ｂ（第６通路ＦＲｔ６）へ振り分け易く（第１入賞口６４へ入賞し易く）でき、遊技の興趣を高めることができる。

【４１４０】

次いで、図１３８５から図１３９７を参照して、第９７実施形態における下側フレームＦ５０８６ｂについて説明する。上記第９３実施形態では、球が変位部材Ｆ１３０の通路部Ｆ１３１へ振り分けられる（案内される）ことで開閉部材Ｆ１４３が変位（回転）する場合を説明したが、第９７実施形態における下側フレームＦ５０８６ｂでは、変位手段Ｆ５１５０の変位部材Ｆ５１５５に球が保持されることで開閉部材Ｆ５１５８が変位（回転）する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１３８５は、第９７実施形態における遊技盤Ｆ５０１３の正面図である。図１３８５に示すように、センターフレームＦ５０８６は、ベース板６０の窓部６０ａ（図１０８４参照）に嵌合可能な形状で構成され、タッピングネジ等によりベース板６０に締結固定される部材であり、上側フレームＦ５０８６ａと下側フレームＦ５０８６ｂとを備える。上側フレームＦ５０８６ａは、ベース板６０の窓部６０ａ（図１０８４参照）における上側（図１３８５上側）及び左右（図１３８５左側及び右側）の内縁に沿って配設され、下側フレームＦ５０８６ｂは、ベース板６０の窓部６０ａにおける下側（図１３８５下側）の内縁に沿って配設される。これら上側フレームＦ５０８６ａ及び下側フレームＦ５０８６ｂに取り囲まれた領域を介して第３図柄表示装置８１（図１２２１参照）が視認可能とされる。なお、上側フレームＦ５０８６ａは、上記各実施形態におけるセンターフレーム８６の一部（ベース板６０の窓部６０ａにおける下側（図１３８５下側）の内縁に沿って配設される部分、即ち、下側フレームＦ５０８６ｂが配設される部分）を省略した構成とされ、その省略された部分を除く他の部分は、上記各実施形態におけるセンターフレーム８６と同一の構成とされる。次いで、図１３８５に加え、図１３８６から図１３８７を参照して下側フレームＦ５０８６ｂについて説明する。図１３８６は、下側フレームＦ５０８６ｂの正面斜視図であり、図１３８７は、下側フレームＦ５０８６ｂの背面斜視図である。

【４１４１】

図１３８６から図１３８７に示すように、下側フレームＦ５０８６ｂには、球が移動（流下、転動）可能に形成される第１通路ＦＲｔ５１と、その第１通路ＦＲｔ５１を案内された球が移動（流下、転動）される第２通路ＦＲｔ５２及び一対の第３通路ＦＲｔ５３と、第２通路ＦＲｔ５２若しくは一対の第３通路ＦＲｔ５３を案内された球が移動（流下、転動）される第４通路ＦＲｔ５４と、第４通路ＦＲｔ５４を案内された球が流下される第５通路ＦＲｔ５５と、第４通路ＦＲｔ５４を案内された球が第５通路ＦＲｔ５５へ案内（

流入、送球）される開口として形成される流入口ＦＯＰｆ５１と、第５通路ＦＲｔ５５を流下された球が遊技領域へ流出するための開口として形成される流出口ＦＯＰｏｕｔ１とが形成される。なお、一対の第３通路ＦＲｔ５３は、遊技盤Ｆ５０１３の幅方向（図１３８５左右方向）における中心に対し線（面）対称（図１３８５左右対称）に配設される。上側フレームＦ５０８６ａには、上側フレーム通路ＦＲｔ５０が配設される（図１３８５参照）。上側フレーム通路ＦＲｔ５０は、遊技領域を流下する球を案内する通路であり、その上側フレーム通路ＦＲｔ５０の下流端に第１通路ＦＲｔ５１の上流端が連通される。即ち、遊技領域から上側フレーム通路ＦＲｔ５０に流入（入球）した球は、第１通路ＦＲｔ５１の上流端を介して、上側フレーム通路ＦＲｔ５０から下側フレームＦ５０８６ｂの第１通路ＦＲｔ５１へ流入（入球）される。なお、遊技領域から上側フレーム通路ＦＲｔ５０に流入（入球）した球は、上側フレーム通路ＦＲｔ５０から下側フレームＦ５０８６ｂの第１通路ＦＲｔ５１若しくは第４通路ＦＲｔ５４へ流入（入球）されても良い。ここで、第５通路ＦＲｔ５５の出口（遊技領域へ球を流出させる開口）である流出口ＦＯＰｏｕｔ１は、第１入賞口６４の鉛直方向上方となる位置に形成（配置）される。そのため、第４通路ＦＲｔ５４の流入口ＦＯＰｆ５１を通過して第４通路ＦＲｔ５４から第５通路ＦＲｔ５５へ振り分けられた（案内された）球は、第１入賞口６４へ入賞し易い（第１入賞口６４へ入賞する確率が高い）。

【４１４２】

なお、第４通路ＦＲｔ５４には、第１入賞口６４に対して遊技盤Ｆ５０１３の幅方向（図１３８５左右方向）に位置を異ならせた２箇所に、正面側（矢印Ｆ方向側、遊技領域側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として流出面Ｆ５１１２ｂが形成（配置）される。そのため、第４通路ＦＲｔ５４の流出面Ｆ５１１２ｂへ案内（送球、流下）される球は、遊技領域へ流出する確率が高く、結果として、第１入賞口６４へ入賞し難い（上述した流入口ＦＯＰｆ５１を通過して第４通路ＦＲｔ５４から第５通路ＦＲｔ５５へ振り分けられた球よりも第１入賞口６４へ入賞する確率が低い）。また、第４通路ＦＲｔ５４には、起伏Ｆ５１１２ａが形成され、起伏Ｆ５１１２ａの底部に流出面Ｆ５１１２ｂが形成され、起伏Ｆ５１１２ａの頂部は、第５通路ＦＲｔ５５（流入口ＦＯＰｆ５１）に向けて下降傾斜される。従って、第４通路ＦＲｔ５４のうち、起伏Ｆ５１１２ａの頂部とは異なる位置へ振り分けられ、第４通路ＦＲｔ５４の延設方向に沿って移動（流下、転動）される球は、第５通路ＦＲｔ５５へ案内（送球、流下）されるよりも流出面Ｆ５１１２ｂから遊技領域へ流出され易い（第１入賞口６４へ入賞し難い）。一方、起伏Ｆ５１１２ａの頂部へ振り分けられた球は、その起伏Ｆ５１１２ａの下降傾斜に沿って第５通路ＦＲｔ５５へ案内（送球、流下）され易い（第１入賞口６４へ入賞する確率が高い）。第１通路ＦＲｔ５１には、その第１通路ＦＲｔ５１を案内される球を第２通路ＦＲｔ５２、第３通路ＦＲｔ５３へ案内するために正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として第１流出面Ｆ５１１４ａ、第２流出面Ｆ５１１４ｂがそれぞれ形成（配置）される。第２流出面Ｆ５１１４ｂは、第１流出面Ｆ５１１４ａに対して遊技盤Ｆ５０１３の幅方向（図１３８５左右方向）に位置を異ならせた２箇所に形成（配置）される。

【４１４３】

なお、第１通路ＦＲｔ５１には、起伏が形成され、起伏の底部に第２流出面Ｆ５１１４ｂが形成され、起伏の頂部に第１流出面Ｆ５１１４ａが形成される。従って、第１通路ＦＲｔ５１へ振り分けられた球は、第１流出面Ｆ５１１４ａから第２通路ＦＲｔ５２へ送球されるよりも第２流出面Ｆ５１１４ｂから第３通路ＦＲｔ５３へ流出され易い。第２通路ＦＲｔ５２及び第３通路ＦＲｔ５３には、その第２通路ＦＲｔ５２若しくは第３通路ＦＲｔ５３を案内される球を第４通路ＦＲｔ５４へ案内するために遊技盤Ｆ５０１３の幅方向（図１３８５左右方向）の中央側から両端側へ向けて下降傾斜してそれぞれ形成される。第２通路ＦＲｔ５２の下流端には、案内された球の重さにより動作（変位）する変位手段Ｆ５１５０の変位部材Ｆ５１５５が配設され、動作（変位）後における変位部材Ｆ５１５５は、第４通路ＦＲｔ５４の起伏Ｆ５１１２ａの頂部とは異なる配置される。従って、第２通路ＦＲｔ５２へ案内された球は、第４通路ＦＲｔ５４の流出面Ｆ５１１２ｂへ案内（

送球、流下）され易い（第１入賞口６４へ入賞し難い）。また、第３通路ＦＲｔ５３の下流端は、第４通路ＦＲｔ５４の起伏Ｆ５１１２ａの頂部に対して遊技盤Ｆ５０１３の幅方向（図１３８５左右方向）に異ならせた位置にそれぞれ配置されるため、第４通路ＦＲｔ５４の流出面Ｆ５１１２ｂへ案内（送球、流下）され易い（第１入賞口６４へ入賞し難い）。下側フレームＦ５０８６ｂには、球の重さにより動作（変位）する変位手段Ｆ５１５０の開閉部材Ｆ５１５８が配設される。なお、開閉部材Ｆ５１５８は、正面視において流入口ＦＯＰｆ５１の内周面よりも内側に配置され、第４通路ＦＲｔ５４を移動（流下、転動）する球は、流入口ＦＯＰｆ５１を通過して第５通路ＦＲｔ５５へ振り分けられ（案内され）難い。変位手段Ｆ５１５０は、第２通路ＦＲｔ５２を案内された球が変位部材Ｆ５１５５へ案内（送球、流下）されることで動作（変位）する。開閉部材Ｆ５１５８は、変位部材Ｆ５１５５の動作に連動することで変位し、正面視において流入口ＦＯＰｆ５１の内周面よりも外側へ変位される（図１３９７参照）。

【４１４４】

従って、第２通路ＦＲｔ５２に振り分けられた球が変位部材Ｆ５１５５へ案内（送球、流下）され、変位部材Ｆ５１５５が動作（変位）している、言い換えると、開閉部材Ｆ５１５８が流入口ＦＯＰｆ１を開放させた状態では、第４通路ＦＲｔ５４を移動（流下、転動）する球は、流入口ＦＯＰｆ５１を通過して第５通路ＦＲｔ５５へ案内（送球、流下）され易くなる（第１入賞口６４へ入賞し易くなる）。また、一対の開閉部材Ｆ５１５８の右側開閉部材Ｆ５１５８Ｒは、一対の変位部材Ｆ５１５５の右側変位部材Ｆ５１５５Ｒに非連動とされ、第５通路ＦＲｔ５５へ少なくとも一球が案内（送球、流下）されるまで動作（変位）後における位置に留まり、右側開閉部材Ｆ５１５８Ｒは流入口ＦＯＰｆ５１を開放させた状態となり続ける（図１３９７参照）。このように、本実施形態における下側フレームＦ５０８６ｂは、第４通路ＦＲｔ５４の起伏Ｆ５１１２ａの頂部とは異なる位置へ振り分けられ（案内され）、第４通路ＦＲｔ５４の延設方向に沿って球が移動（流下、転動）している状態において、その第４通路ＦＲｔ５４の延設方向に沿って移動（流下、転動）する球の後続となる球が第２通路ＦＲｔ５２へ案内（送球、流下）され、変位部材Ｆ５１５５が動作（変位）することで、第４通路ＦＲｔ５４の延設方向に沿って移動する（変位部材Ｆ５１５５へ案内された球の先行となる）球を第５通路ＦＲｔ５５へ案内（送球、流下）させやすくできる（第１入賞口６４に入賞し易くできる）。また、一対の変位部材Ｆ５１５５の右側変位部材Ｆ５１５５Ｒが動作（変位）することで、第５通路ＦＲｔ５５へ少なくとも一球が案内（送球、流下）されるまで、第５通路ＦＲｔ５５へ案内（送球、流下）させ易い（第１入賞口６４に入賞し易い）状態に維持できる。

【４１４５】

よって、第４通路ＦＲｔ５４の起伏Ｆ５１１２ａの頂部とは異なる位置へ振り分けられた（第１入賞口６４へ入賞する確率が低い）球であっても、変位部材Ｆ５１５５が動作することで第５通路ＦＲｔ５５へ案内（送球、流下）させ易くできる（第１入賞口６４へ入賞する確率が高められる）。その結果、第４通路ＦＲｔ５４を球が移動（流下、転動）している状態において、変位部材Ｆ５１５５、特に、右側変位部材Ｆ５１５５Ｒが動作することを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図１３８６から図１３８７に加え、図１３８８から図１３９５を参照して、下側フレームＦ５０８６ｂの詳細構成について説明する。図１３８８は、下側フレームＦ５０８６ｂの分解正面斜視図であり、図１３８９は、下側フレームＦ５０８６ｂの分解背面斜視図である。図１３９０は、変位手段Ｆ５１５０の分解正面斜視図であり、図１３９１は、変位手段Ｆ５１５０の分解背面斜視図である。図１３９２は、下側フレームＦ５０８６ｂの上面図であり、図１３９３は、下側フレームＦ５０８６ｂの正面図であり、図１３９４は、下側フレームＦ５０８６ｂの背面図である。図１３９５（ａ）は、図１３９３の矢印ＭＤＣＬＸＸＸＶＩａ方向視における下側フレームＦ５０８６ｂの側面図であり、図１３９５（ｂ）は、図１３９３の矢印ＭＤＣＬＸＸＸＶＩｂ方向視における下側フレームＦ５０８６ｂの側面図であり、図１３９５（ｃ）は、図１３９３のＭＤＣＬＸＸＸＶＩｃ－ＭＤＣＬＸＸＸＶＩｃ線における下側フレームＦ５０８６ｂの断面図である。図１３８６から図１３９

５に示すように、下側フレームＦ５０８６ｂは、通路部材Ｆ５１１０と、その通路部材Ｆ５１１０の立て壁部Ｆ５１１３の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第２通路部材Ｆ５１２０と、通路部材Ｆ５１１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される背面部材Ｆ５１３０と、その背面部材Ｆ５１３０と通路部材Ｆ５１１０との間に配設される第５通路部材Ｆ５１４０と、背面部材Ｆ５１３０の背面側に配設される変位手段Ｆ５１５０と、その変位手段Ｆ５１５０の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される維持手段Ｆ５１６０と、を備える。

【４１４６】

通路部材Ｆ５１１０には流出口ＦＯＰｏｕｔ１が形成され、その流出口ＦＯＰｏｕｔ１に第５通路部材Ｆ５１４０の第５通路部Ｆ５１４１が挿通される。また、通路部材Ｆ５１１０及び背面部材Ｆ５１３０には第１挿通孔Ｆ５１１３ｂ及び第２逃がし孔Ｆ５１３１ｂがそれぞれ形成され、第１挿通孔Ｆ５１１３ｂ及び第２逃がし孔Ｆ５１３１ｂに変位手段Ｆ５１５０の変位部材Ｆ５１５５が挿通される。また、背面部材Ｆ５１３０には第３逃がし孔Ｆ５１３１ｃ及び第４逃がし孔Ｆ５１３１ｄが形成され、第３逃がし孔Ｆ５１３１ｃ及び第４逃がし孔Ｆ５１３１ｄに変位手段Ｆ５１５０の一対の開閉部材Ｆ５１５８が挿通され、第４逃がし孔Ｆ５１３１ｄに及び維持手段Ｆ５１６０の通路部材Ｆ５１６２が挿通される。動作（変位）後における一対の変位部材Ｆ５１５５の右側変位部材Ｆ５１５５Ｒは、維持手段Ｆ５１６０に係合されることで、その動作（変位）後における位置に留まる。維持手段Ｆ５１６０に球が案内（送球、流下）されることで、右側変位部材Ｆ５１５５Ｒと維持手段Ｆ５１６０との係合が解除され、右側変位部材Ｆ５１５５Ｒは、動作（変位）前の位置へ復帰する。通路部材Ｆ５１１０には、背面部材Ｆ５１３０及び第２通路部材Ｆ５１２０がタッピングネジによりそれぞれ締結固定される。第５通路部材Ｆ５１４０、変位手段Ｆ５１５０及び維持手段Ｆ５１６０は、タッピングネジにより背面部材Ｆ５１３０にそれぞれ締結固定される。これらにより、下側フレームＦ５０８６ｂは、一つ（単体）のユニットとして構成される（図１３８６、図１３８７参照）。

【４１４７】

下側フレームＦ５０８６ｂは、通路部材Ｆ５１１０、第２通路部材Ｆ５１２０及び維持手段Ｆ５１６０や変位部材Ｆ５１５５を除く変位手段Ｆ５１５０が光透過性（即ち、背面側の部材や球を透視可能な透明）の樹脂材料から構成され、第５通路部材Ｆ５１４０及び変位手段Ｆ５１５０の変位部材Ｆ５１５５が有色の樹脂材料から構成される。また、変位手段Ｆ５１５０の振り分け部材Ｆ５１５４は、その振り分け部材Ｆ５１５４の一部（表示部Ｆ５１５４ｄ）に塗装が施される。よって、第１通路ＦＲｔ５１から第５通路ＦＲｔ５５を移動する球を遊技者に視認させると共に、変位部材Ｆ５１５５及び振り分け部材Ｆ５１５４の表示部Ｆ５１５４ｄの動作を遊技者に視認させることができ、遊技の興趣を高めることができる。なお、第５通路部材Ｆ５１４０及び変位手段Ｆ５１５０の変位部材Ｆ５１５５は、光透過性（透明又は有色）の樹脂材料から構成され、その正面に塗装を施したもの、或いは、シールを添付したものであっても良い。また、一方で、下側フレームＦ５０８６ｂは、維持手段Ｆ５１６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する第５通路部材Ｆ５１４０が光非透過性の樹脂材料から構成される（或いは、塗装が施されたりシールが添付される）ことで、維持手段Ｆ５１６０が正面側から遊技者に視認不能とできる。なお、維持手段Ｆ５１６０は、第５通路部材Ｆ５１４０が光透過性の樹脂材料から構成されることで、維持手段Ｆ５１６０が正面側から遊技者に視認可能となるように構成されても良い。通路部材Ｆ５１１０は、第１通路ＦＲｔ５１及び第４通路ＦＲｔ５４を形成するためのものであり、正面を形成する板状の正面板Ｆ５１１１と、その正面板Ｆ５１１１の背面から突設される下側通路Ｆ５１１２と、その下側通路Ｆ５１１２の背面側（矢印Ｂ方向側）の端部から鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に延設される立て壁部Ｆ５１１３と、その立て壁部Ｆ５１１３の背面から突設される上側通路Ｆ５１１４と、下側通路Ｆ５１１２及び上側通路Ｆ５１１４の左右方向両端側の端部から鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に突設される一対の留め部Ｆ５１１５と、を備える。

【４１４８】

背面部材Ｆ５１３０、立て壁部Ｆ５１１３及び上側通路Ｆ５１１４により区画された空間により第１通路ＦＲｔ５１が形成され、正面板Ｆ５１１１、下側通路Ｆ５１１２及び立て壁部Ｆ５１１３により区画された空間により第４通路ＦＲｔ５４が形成される。正面板Ｆ５１１１は、下側通路Ｆ５１１２の上面を移動（流下、転動）する球が遊技領域へ流出されることを抑制するための部位であり、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される中央部と、その中央部の左右方向両端側から外側へ向けて鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に傾斜される傾斜部とから形成される。正面板Ｆ５１１１の傾斜部の上端は、下側通路Ｆ５１１２の上面よりも鉛直方向上方に形成される。これにより、下側通路Ｆ５１１２の上面を移動（流下、転動）する球は、正面板Ｆ５１１１の傾斜部の背面に当接可能となり、下側通路Ｆ５１１２の上面を移動（流下、転動）する球の遊技領域への流出が抑制される。正面板Ｆ５１１１には、その正面板Ｆ５１１１の外縁に沿って複数の挿通孔Ｆ１１１ａが板厚方向に穿設される。下側フレームＦ５０８６ｂは、組み立てた状態（ユニット化された状態）で、ベース板６０の正面から窓部６０ａに嵌め込まれ、挿通孔Ｆ１１１ａに挿通したタッピングネジがベース板６０に締結されることで、ベース板６０に固定（配設）される。正面板Ｆ５１１１の中央部には、第１入賞口６４（図１３８５参照）の鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）となる位置に流出口ＦＯＰｏｕｔ１が開口形成（板厚方向に穿設）される。流出口ＦＯＰｏｕｔ１は、第５通路ＦＲｔ５５を案内された球が遊技領域へ流出（流下）される際の出口となる開口である。正面板Ｆ５１１１には、流出口ＦＯＰｏｕｔ１の鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に張出し部Ｆ５１１１ｂが鉛直方向上方へ向けて突設される。また、正面視における形状が下側通路Ｆ５１１２の流出面Ｆ５１１２ｂの形状と略同一となる切欠き部Ｆ５１１１ｃが流出面Ｆ５１１２ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）に形成される。切欠き部Ｆ５１１１ｃを通過することで、第４通路ＦＲｔ５４を案内された球が遊技領域へ流出（流下）される。

【４１４９】

下側通路Ｆ５１１２は、第９３実施形態における下側通路Ｆ１１２に対し、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における起伏Ｆ５１１２ａ及び一対の流出面Ｆ５１１２ｂの形状や、下側通路Ｆ５１１２の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における寸法が異なる以外は同一に形成されるため、その説明は省略する。起伏Ｆ５１１２ａは、第９３実施形態における起伏Ｆ１１２ａと比較して、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）方向の幅寸法が大きく形成される。また、流出面Ｆ５１１２ｂは、第９３実施形態における流出面Ｆ１１２ｂと比較して、正面側（矢印Ｆ方向側、遊技領域側）へ向かうにつれて左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における凹設寸法が大きく形成される。従って、下側通路Ｆ５１１２（第１通路ＦＲｔ５１）の正面側を移動（流下、転動）する球は、流出面Ｆ５１１２ｂを左右方向に通過する（横切る）よりも流出面Ｆ５１１２ｂから遊技領域へ流出され易い。立て壁部Ｆ５１１３は、下側通路Ｆ５１１２と上側通路Ｆ５１１４とを連結するための部位である。立て壁部Ｆ５１１３には、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側に膨出部Ｆ５１１３ａが形成され、その膨出部Ｆ５１１３ａには、流入口ＦＯＰｆ５１が開口形成（板厚方向に穿設）される。また、立て壁部Ｆ５１１３には、流入口ＦＯＰｆ５１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側に配設される一対の第１挿通孔Ｆ５１１３ｂと、その第１挿通孔Ｆ５１１３ｂの上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される一対の第２挿通孔Ｆ５１１３ｃと、流入口ＦＯＰｆ５１の上方に配設される第３挿通孔Ｆ５１１３ｄと、が開口形成（板厚方向に穿設）される。

【４１５０】

流入口ＦＯＰｆ５１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法は、球の外形よりも大きく形成され、詳細には、球の外形の略５倍の大きさに形成される。上述したように、流入口ＦＯＰｆ５１は、第４通路ＦＲｔ５４を案内された球が第５通路ＦＲｔ５５へ流出される際の出口となる開口である。なお、正面視において流入口ＦＯＰｆ５１の内周面により囲まれた領域のうち、左右方向左右方向略中央を除いた領域には変位手段Ｆ５１５０の開閉部材Ｆ５１５８が配設される。これにより、下側通路Ｆ５１１２の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って移動（流下、転動）する球を第５通路ＦＲｔ５５へ案内（送球、流下）させ難くできる。膨出部Ｆ５１１３ａは、正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出して形

成される。これにより、立て壁部Ｆ５１１３に当接しつつ下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って移動（流下、転動）する球が起伏Ｆ５１１２ａを通過する際、起伏Ｆ５１１２ａを通過する球へ正面側（矢印Ｆ方向側、遊技領域側）への速度成分を付与できる。その結果、起伏Ｆ５１１２ａを通過する球を第５通路ＦＲｔ５５へ案内（送球、流下）させ難くできる（流入口ＦＯＰｆ１を通過させ難くできる）。第１挿通孔Ｆ５１１３ｂは、変位手段Ｆ５１５０の変位部材Ｆ５１５５を挿通させるための部位であり、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向かうにつれて上昇傾斜して配設される。これにより、変位部材Ｆ５１５５を変位させる（変位部材Ｆ５１５５と第１挿通孔Ｆ５１１３ｂとが当接することを抑制する）ための開口を小さくでき、針金等の異物の侵入を抑制し易くできる。第１挿通孔Ｆ５１１３ｂには、上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けて切欠かれる切欠き部Ｆ５１１３ｂ１が切欠き形成される。その切欠き部Ｆ５１１３ｂ１へ変位手段Ｆ５１５０の変位部材Ｆ５１５５を変位させることで、変位手段Ｆ５１５０の第２軸受け部材Ｆ５１５２に対し、変位部材Ｆ５１５５を上方側（矢印Ｕ方向側）へ変位させることができ、変位部材Ｆ５１５５と第２軸受け部材Ｆ５１５２との係合を解除できる。

【４１５１】

第２挿通孔Ｆ５１１３ｃには、タッピングネジが挿通され、その第２挿通孔Ｆ５１１３ｃを挿通したタッピングネジが第２通路部材Ｆ５１２０に締結されることで、第２通路部材Ｆ５１２０が立て壁部Ｆ５１１３に固定（配設）される。第３挿通孔Ｆ５１１３ｄは、変位手段Ｆ５１５０の振り分け部材Ｆ５１５４を挿通させるための部位であり、これにより、変位手段Ｆ５１５０の振り分け部材Ｆ５１５４が立て壁部Ｆ５１１３の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。立て壁部Ｆ５１１３の上端は、上側通路Ｆ５１１４の上面よりも鉛直方向上方に形成される。これにより、上側通路Ｆ５１１４の上面を移動（流下、転動）する球は、立て壁部Ｆ５１１３の背面に当接可能となり、第４通路ＦＲｔ５４へ流出（流下）されることを抑制できる。また、立て壁部Ｆ５１１３の上端には、正面視における形状が上側通路Ｆ５１１４の第１流出面Ｆ５１１４ａ及び第２流出面Ｆ５１１４ｂの形状と略同一となる切欠きが第１流出面Ｆ５１１４ａ及び第２流出面Ｆ５１１４ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）にそれぞれ形成される。それら切欠きを通過することで、第１通路ＦＲｔ５１を案内された球が第２通路ＦＲｔ５２、或いは、第３通路ＦＲｔ５３へ流出（流下）される。上側通路Ｆ５１１４は、第９３実施形態における上側通路Ｆ１１４に対し、第１流出面Ｆ５１１４ａ及び一対の第２流出面Ｆ５１１４ｂの形状や、上側通路Ｆ５１１４の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における寸法が異なる以外は同一に形成されるため、その説明は省略する。第１流出面Ｆ５１１４ａは、第９３実施形態における第１流出面Ｆ１１４ａと比較して、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における幅寸法が大きく形成される。従って、上側通路Ｆ５１１４（第１通路ＦＲｔ５１）の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って移動（流下、転動）する球は、第１流出面Ｆ５１１４ａへ案内され易く、第１流出面Ｆ５１１４ａから第２通路ＦＲｔ５２へ案内（送球、流下）され易い。

【４１５２】

一方、第２流出面Ｆ５１１４ｂは、第９３実施形態における第２流出面Ｆ１１４ｂと比較して、正面側（矢印Ｆ方向側、遊技領域側）へ向かうにつれて左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における幅寸法が大きく形成される。従って、上側通路Ｆ５１１４（第１通路ＦＲｔ５１）の正面側を移動（流下、転動）する球は、第２流出面Ｆ１１４ｂを左右方向に通過する（横切る）よりも第２流出面Ｆ１１４ｂから第２通路部材Ｆ５１２０（第２通路ＦＲｔ５２）へ流出され易い。留め部Ｆ５１１５は、第９３実施形態における留め部Ｆ１１５に対し、留め部Ｆ５１１５の形状が異なることや、留め部Ｆ５１１５の板厚方向に穿設される挿通孔Ｆ１１５ａが１箇所であること以外は同一に形成されるため、その説明は省略する。第２通路部材Ｆ５１２０は、第２通路ＦＲｔ５２及び第３通路ＦＲｔ５３を形成するためのものであり、第２通路部Ｆ５１２１と、その第２通路部Ｆ５１２１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側に配設される湾曲部Ｆ５１２２と、第２通路部Ｆ５１２１の正面端から突設される第２通路壁部Ｆ５１２３と、第２通路部Ｆ５１２１の正面側（矢印Ｆ方

向側）に配設される一対の第３通路部Ｆ５１２４（図１３９２参照）と、その第３通路部Ｆ５１２４の外縁に配設される第３通路壁部Ｆ５１２５と、一対の第３通路壁部Ｆ５１２５の間に配設される中央壁部Ｆ５１２６と、を備える。第２通路部Ｆ５１２１、第２通路壁部Ｆ５１２３及び通路部材Ｆ５１１０の立て壁部Ｆ５１１３により区画された空間により第２通路ＦＲｔ５２が形成され、第３通路部Ｆ５１２４（図１３９２参照）、第３通路壁部Ｆ５１２５及び通路部材Ｆ５１１０の立て壁部Ｆ５１１３（膨出部Ｆ５１１３ａ）により区画された空間により第３通路ＦＲｔ５３が形成される。第２通路部Ｆ５１２１は、その上面を球が移動（流下、転動）するための部位であり、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）へ延びる板状体から形成される。第２通路部Ｆ５１２１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側から両端側へ向けて下降傾斜して形成される。これにより、第２通路部Ｆ５１２１へ案内（送球、流下）された球を左右方向に沿って移動（流下、転動）させることができる。

【４１５３】

また、第２通路部Ｆ５１２１は、立て壁部Ｆ５１１３側（矢印Ｂ方向側）へ向けて下降傾斜して形成される。これにより、第２通路部Ｆ５１２１を移動（流下、転動）する球が第３通路部Ｆ５１２４へ案内（送球、流出）されること、若しくは、湾曲部Ｆ５１２２に当接すること無く第２通路部Ｆ５１２１から移動（流下、落下）されることを抑制できる。また、第２通路部Ｆ５１２１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側には、切欠き部Ｆ５１２１ａが切欠き形成される。切欠き部Ｆ５１２１ａは、通路部材Ｆ５１１０の立て壁部Ｆ５１１３の第３挿通孔Ｆ５１１３ｄを挿通した変位手段Ｆ５１５０の振り分け部材Ｆ５１５４を第２通路部Ｆ５１２１の上面に配設させるための切欠きである。湾曲部Ｆ５１２２は、第２通路部Ｆ５１２１の上面を移動（流下、転動）する球の変位の方向を変化させるための部位であり、上面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向けて凹となる湾曲状に形成される。湾曲部Ｆ５１２２に当接することで、第２通路部Ｆ５１２１の上面を移動（流下、転動）する球の変位の方向が第２通路部Ｆ５１２１の延設方向先端側（左右方向両端側）から正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて変更される。第２通路壁部Ｆ５１２３は、第２通路部Ｆ５１２１の上面を移動（流下、転動）する球が通路部材Ｆ５１１０の下側通路Ｆ５１１２へ移動（流下、落下）することを抑制するための部位であり、第２通路部Ｆ５１２１の正面端から上方（矢印Ｕ方向）へ向けて立設して形成される。第２通路壁部Ｆ５１２３の立設高さは、球の外形よりもやや小さく形成され、これにより、第２通路部Ｆ５１２１の上面を移動（流下、転動）する球が遊技者に視認可能とされる。なお、第２通路壁部Ｆ５１２３の立設高さは、球の外形よりもやや小さく形成されても良い。この場合においても、第２通路壁部Ｆ５１２３が光透過性の樹脂材料から構成されるため、第２通路部Ｆ５１２１の上面を移動（流下、転動）する球が遊技者に視認可能とされる。

【４１５４】

第３通路部Ｆ５１２４は、その上面を球が移動（流下、転動）するための部位であり、第３通路部Ｆ５１２４は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側から両端側へ向けて下降傾斜して形成される。これにより、第３通路部Ｆ５１２４へ案内（送球、流下）された球を通路部材Ｆ５１１０の下側通路Ｆ５１１２へ案内（送球、流下）させることができる。第３通路壁部Ｆ５１２５は、第３通路部Ｆ５１２４の上面を移動（流下、転動）する球が通路部材Ｆ５１１０の下側通路Ｆ５１１２へ移動（流下、落下）することを抑制するための部位であり、第３通路部Ｆ５１２４の正面端及び左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側の端部から上方（矢印Ｕ方向）へ向けて立設して形成される。なお、第３通路壁部Ｆ５１２５は、第３通路部Ｆ５１２４の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側の端部には非形成であり、その非形成部を通過することで、第３通路部Ｆ５１２４の上面を移動（流下、転動）する球が通路部材Ｆ５１１０の下側通路Ｆ５１１２へ案内（送球、流下）される。また、第３通路壁部Ｆ５１２５の上方側（矢印Ｕ方向側）には、第２通路壁部Ｆ５１２３に連結する連結部Ｆ５１２５ａが形成される。連結部Ｆ５１２５ａが第２通路壁部Ｆ５１２３に連結されることで、第３通路壁部Ｆ５１２５に球が当接する等により第３通路壁部Ｆ５１２

５が破損することを抑制し易くできる。なお、連結部Ｆ５１２５ａは、第３通路部Ｆ５１２４の上面から球の外形よりも大きな距離だけ上方側（矢印Ｕ方向側）に隔てた位置に配設され、これにより、第３通路部Ｆ５１２４の上面を移動（流下、転動）する球は、連結部Ｆ５１２５ａと第３通路部Ｆ５１２４との間を通過して通路部材Ｆ５１１０の下側通路Ｆ５１１２へ案内（送球、流下）される。中央壁部Ｆ５１２６は、上側通路Ｆ５１１４の第１流出面Ｆ５１１４ａから第２通路部Ｆ５１２１へ案内（送球、流下）された球が通路部材Ｆ５１１０の下側通路Ｆ５１１２へ移動（流下、落下）することを抑制するための部位であり、一対の第３通路壁部Ｆ５１２５の間において、第２通路部Ｆ５１２１の正面端から上方（矢印Ｕ方向）へ向けて立設して形成される。

【４１５５】

背面部材Ｆ５１３０は、下側フレームＦ５０８６ｂの背面を形成するためのものであり、背面壁部Ｆ５１３１と、その背面壁部Ｆ５１３１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側から突出される一対の固定部Ｆ５１３２と、を備える。背面壁部Ｆ５１３１は、横長略矩形の板状体から構成され、背面壁部Ｆ５１３１には、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側に形成される第１逃がし孔Ｆ５１３１ａと、第１逃がし孔Ｆ５１３１ａよりも下方側（矢印Ｄ方向側）であって第１逃がし孔Ｆ５１３１ａよりも左右方向両端側に形成される一対の第２逃がし孔Ｆ５１３１ｂと、右方側（矢印Ｒ方向側）に形成される第２逃がし孔Ｆ５１３１ｂの下方側に形成される第３逃がし孔Ｆ５１３１ｃと、左方側（矢印Ｌ方向側）に形成される第２逃がし孔Ｆ５１３１ｂの下方側に形成される第４逃がし孔Ｆ５１３１ｄと、が板厚方向にそれぞれ開口形成（板厚方向に穿設）される。第１逃がし孔Ｆ５１３１ａは、変位手段Ｆ５１５０の振り分け部材Ｆ５１５４及び第２係合部Ｆ５１５７ｃを挿通させるための部位であり、横長略矩形に形成される。第２逃がし孔Ｆ５１３１ｂは、変位手段Ｆ５１５０の変位部材Ｆ５１５５を挿通させるための部位であり、横長略矩形にそれぞれ形成される。第２逃がし孔Ｆ５１３１ｂは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向かうにつれて上昇傾斜してそれぞれ配設される。これにより、変位部材Ｆ５１５５を変位させる（変位部材Ｆ５１５５と第２逃がし孔Ｆ５１３１ｂとが当接することを抑制する）ための開口を小さくでき、針金等の異物の侵入を抑制し易くできる。第３逃がし孔Ｆ５１３１ｃ及び第４逃がし孔Ｆ５１３１ｄは、変位手段Ｆ５１５０の開閉部材Ｆ５１５８を挿通させるための部位であり、横長略矩形に形成される。また、第４逃がし孔Ｆ５１３１ｄには、維持手段Ｆ５１６０が挿通される。

【４１５６】

第３逃がし孔Ｆ５１３１ｃ及び第４逃がし孔Ｆ５１３１ｄは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向かうにつれて上昇傾斜してそれぞれ配設される。これにより、開閉部材Ｆ５１５８を変位させる（開閉部材Ｆ５１５８と第３逃がし孔Ｆ５１３１ｃ又は第４逃がし孔Ｆ５１３１ｄとが当接することを抑制する）ための開口を小さくでき、針金等の異物の侵入を抑制し易くできる。固定部Ｆ５１３２は、ベース板６０に背面部材Ｆ５１３０を締結固定するための部位である。通路部材Ｆ５１１０の正面板Ｆ５１１１に加え、固定部Ｆ５１３２がベース板６０に固定（配設）されることで、下側フレームＦ５０８６ｂのベース板６０に対する姿勢の安定化を図ることができる。また、通路部材Ｆ５１１０の留め部Ｆ５１１５に穿設される挿通孔Ｆ１１５ａを挿通したタッピングネジが固定部Ｆ５１３２に締結固定されることで、背面部材Ｆ５１３０が通路部材Ｆ５１１０に固定（配設）される。固定部Ｆ５１３２の正面端は、ベース板６０に当接して配設される。また、固定部Ｆ５１３２の下方端は、変位手段Ｆ５１５０の変位部材Ｆ５１５５や開閉部材Ｆ５１５８よりも下方（矢印Ｄ方向）に配設される。これらにより、針金等の異物の侵入を抑制し易くでき、変位手段Ｆ５１５０の変位部材Ｆ５１５５や開閉部材Ｆ５１５８を不正に操作することを抑制し易くできる。第５通路部材Ｆ５１４０は、第５通路ＦＲｔ５５を形成するためのものであり、第５通路部Ｆ５１４１と、その第５通路部Ｆ５１４１の背面側（矢印Ｂ方向側）であって、第５通路部Ｆ５１４１の上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される一対の誘導部Ｆ５１４２と、を備える。第５通路部Ｆ５１４１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される底面部Ｆ５１４１ａと、その底面部Ｆ５１４１ａの左右方向両端側から上方

（矢印Ｕ方向）へ向けて突設される一対の壁部Ｆ５１４１ｂと、を備え、正面視において略Ｕ字状に形成される。また、底面部Ｆ５１４１ａの上面には、幅方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央から所定の距離だけ離れた位置に一対の突部Ｆ５１４１ｃがそれぞれ突設される。底面部Ｆ５１４１ａ及び一対の壁部Ｆ５１４１ｂにより区画された空間により第５通路ＦＲｔ５５が形成される。

【４１５７】

第５通路部Ｆ５１４１は、第９３実施形態における確定通路Ｆ１４０の通路部Ｆ１４１ｂに対し、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における延設長さが異なる以外は同一に形成されるため、その説明は省略する。第５通路部材Ｆ５１４０が背面部材Ｆ５１３０に固定された状態において、第５通路部Ｆ５１４１は、通路部材Ｆ５１１０の流出口ＦＯＰｏｕｔ１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され、流出口ＦＯＰｏｕｔ１を通過させることで、第５通路部Ｆ５１４１（第５通路ＦＲｔ５５）を移動（流下、落下）する球を遊技領域へ流出させることができる。誘導部Ｆ５１４２は、流入口ＦＯＰｆ５１を通過した球を維持手段Ｆ５１６０の通路部材Ｆ５１６２へ案内（送球、流下）するための部位であり、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側から中央側へ向けて下降傾斜して形成される。変位手段Ｆ５１５０は、その変位手段Ｆ５１５０の動作（変位）に応じて通路部材Ｆ５１１０の下側通路Ｆ５１１２を移動（流下、落下）する球の第５通路部材Ｆ５１４０（第５通路ＦＲｔ５５）への案内のされ易さを変化させるためのものであり、第１軸受け部材Ｆ５１５１と、その第１軸受け部材Ｆ５１５１から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側に所定の距離だけ隔てて配設される一対の第２軸受け部材Ｆ５１５２と、第１軸受け部材Ｆ５１５１及び第２軸受け部材Ｆ５１５２に固定（配設）されるスライド棒Ｆ５１５３と、第１軸受け部材Ｆ５１５１に回転可能に係合される振り分け部材Ｆ５１５４と、第２軸受け部材Ｆ５１５２に回転可能に係合される変位部材Ｆ５１５５と、その変位部材Ｆ５１５５に配設される錘Ｆ５１５６と、スライド棒Ｆ５１５３及び変位部材Ｆ５１５５に係合されるスライド部材Ｆ５１５７と、そのスライド部材Ｆ５１５７に係合される開閉部材Ｆ５１５８と、その開閉部材Ｆ５１５８を回転可能に保持する保持部材Ｆ５１５９と、を備える。

【４１５８】

本実施形態においては、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される変位部材Ｆ５１５５、スライド部材Ｆ５１５７及び開閉部材Ｆ５１５８を左側変位部材Ｆ５１５５Ｌ、左側スライド部材Ｆ５１５７Ｌ及び左側開閉部材Ｆ５１５８Ｌと、右方側（矢印Ｒ方向側）に配設される変位部材Ｆ５１５５、スライド部材Ｆ５１５７及び開閉部材Ｆ５１５８を右側変位部材Ｆ５１５５Ｒ、右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒ及び右側開閉部材Ｆ５１５８Ｒと、それぞれ符号を付して区別する。第１軸受け部材Ｆ５１５１は、第２軸受け部材Ｆ５１５２と共にスライド棒Ｆ５１５３を保持するためのものであり、第１軸受け部材Ｆ５１５１には、第１軸受け部材Ｆ５１５１の背面から背面側（矢印Ｂ方向側）へ突出して形成される規制部Ｆ５１５１ａと、第１軸受け部材Ｆ５１５１の上面から上方（矢印Ｕ方向）へ突出して形成される軸部Ｆ５１５１ｂとが形成される。また、第１軸受け部材Ｆ５１５１には、複数（本実施形態においては２箇所）の挿通孔が穿設され、その挿通孔に挿通したタッピングネジが背面部材Ｆ５１３０の背面壁部Ｆ５１３１に締結されることで、第１軸受け部材Ｆ５１５１が背面壁部Ｆ５１３１に固定（配設）される。規制部Ｆ５１５１ａは、板状体であり、第１軸受け部材Ｆ５１５１における下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される。規制部Ｆ５１５１ａは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向かうにつれて下降傾斜して形成される。また、規制部Ｆ５１５１ａには、スライド棒Ｆ５１５３を挿通するための挿通孔が形成される。軸部Ｆ５１５１ｂは、円柱状に形成され、軸部Ｆ５１５１ｂには、振り分け部材Ｆ５１５４が回転可能に係合される。これにより、振り分け部材Ｆ５１５４は、軸部Ｆ５１５１ｂを回転軸として回転（変位）可能に係合される。第２軸受け部材Ｆ５１５２は、背面部材Ｆ５１３０の背面壁部Ｆ５１３１に固定（配設）される。なお、第２軸受け部材Ｆ５１５２は、第１軸受け部材Ｆ５１５１の規制部Ｆ５１５１ａに対して垂直となる方向に所定（スライド棒Ｆ５１５３の軸方向寸法よりも小さい）距離だけ隔てた位置に配設される。

【４１５９】
第２軸受け部材Ｆ５１５２には、第２軸受け部材Ｆ５１５２の背面から背面側（矢印Ｂ方向側）へ突出して形成される規制部Ｆ５１５２ａが形成される。規制部Ｆ５１５２ａは、板状体であり、第１軸受け部材Ｆ５１５１の規制部Ｆ５１５１ａに対し平行に配設される。また、規制部Ｆ５１５２ａには、スライド棒Ｆ５１５３を挿通するための挿通孔が形成される。規制部Ｆ５１５２ａ若しくは第１軸受け部材Ｆ５１５１の規制部Ｆ５１５１ａにスライド部材Ｆ５１５７が当接することで、スライド部材Ｆ５１５７の変位が規制される。また、第２軸受け部材Ｆ５１５２には、複数（本実施形態においては２箇所）の挿通孔が穿設され、その挿通孔に挿通したタッピングネジが背面部材Ｆ５１３０の背面壁部Ｆ５１３１に締結されることで、第２軸受け部材Ｆ５１５２が背面壁部Ｆ５１３１に固定（配設）される。また、第２軸受け部材Ｆ５１５２には、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向かうにつれて上昇傾斜する方向に突出する突出部（図示せず）が突設され、その突出部に玉軸受Ｆ５１５２ｂが配設される。玉軸受Ｆ５１５２ｂは、内輪と、その内輪の外周面に配設される複数の玉と、それら複数の玉を介して内輪に回転可能に配設される外輪と、から構成される。玉が自転することで、内輪の外周面と外輪の内周面とが当接する場合と比較して内輪と外輪との間に生じる摩擦が低くなり、内輪に対して外輪が容易に回転できる。第２軸受け部材Ｆ５１５２の突出部（図示せず）に内輪を外嵌することで、玉軸受Ｆ５１５２ｂは、突出部に支持（配設）される。スライド棒Ｆ５１５３は、そのスライド棒Ｆ５１５３の延設方向に沿ってスライド部材Ｆ５１５７を変位させるためのものであり、金属材料から円柱状に形成される。スライド棒Ｆ５１５３の外周面には、第１軸受け部材Ｆ５１５１の規制部Ｆ５１５１ａよりもやや左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側となる位置および第２軸受け部材Ｆ５１５２の規制部Ｆ５１５２ａよりもやや左右方向両端側となる位置に、径方向へ向けての切り込みがそれぞれ形成される。

【４１６０】
第１軸受け部材Ｆ５１５１の軸部Ｆ５１５１ｂ及び第２軸受け部材Ｆ５１５２の規制部Ｆ５１５２ａに穿設される挿通孔にスライド棒Ｆ５１５３を挿通した状態でスライド棒Ｆ５１５３に形成される切り込みに金属リング状のＣリング（図示せず）をそれぞれ嵌合することで、スライド棒Ｆ５１５３は、第１軸受け部材Ｆ５１５１及び第２軸受け部材Ｆ５１５２に抜去不能に支持される。また、スライド棒Ｆ５１５３は、そのスライド棒Ｆ５１５３の延設方向（軸方向）が第１軸受け部材Ｆ５１５１の規制部Ｆ５１５１ａ（第２軸受け部材Ｆ５１５２の規制部Ｆ５１５２ａ）に垂直な方向に沿った姿勢で第１軸受け部材Ｆ５１５１及び第２軸受け部材Ｆ５１５２に支持される。従って、スライド棒Ｆ５１５３は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向かうにつれて上昇傾斜した姿勢で配設される。振り分け部材Ｆ５１５４は、第２通路部材Ｆ５１２０の第２通路部Ｆ５１２１へ振り分けられた（案内された）球の移動（流下、転動）方向を変更させるためのものであり、被係合部Ｆ５１５４ａと、その被係合部Ｆ５１５４ａの正面端から立設される中間部Ｆ５１５４ｂと、その中間部Ｆ５１５４ｂの上端から正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突設される振り分け部Ｆ５１５４ｃと、中間部Ｆ５１５４ｂの正面に配設される表示部Ｆ５１５４ｄと、を備える。被係合部Ｆ５１５４ａは、板状体から形成され、被係合部Ｆ５１５４ａのの背面側（矢印Ｂ方向側）における端部には挿通孔が穿設される。その挿通孔に第１軸受け部材Ｆ５１５１の軸部Ｆ５１５１ｂが挿通されることで、振り分け部材Ｆ５１５４は、第１軸受け部材Ｆ５１５１の軸部Ｆ５１５１ｂに軸支される。また、被係合部Ｆ５１５４ａの延設方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の略中央には、上方（矢印Ｕ方向）へ向けて軸部Ｆ５１５４ａ１が突設される。軸部Ｆ５１５４ａ１は、円柱状から形成され、軸部Ｆ５１５４ａ１には、スライド部材Ｆ５１５７の第２係合部Ｆ５１５７ｃが係合される。

【４１６１】
中間部Ｆ５１５４ｂは、板状体から形成され、通路部材Ｆ５１１０の第３挿通孔Ｆ５１１３ｄ及び第２通路部材Ｆ５１２０の切欠き部Ｆ５１２１ａを通過して通路部材Ｆ５１１０の立て壁部Ｆ５１１３と第２通路部材Ｆ５１２０の中央壁部Ｆ５１２６との間に配設される。中間部Ｆ５１５４ｂの上端は、第２通路部材Ｆ５１２０の第２通路部Ｆ５１２１よ

りも上方（矢印Ｕ方向）に配設され、これにより、振り分け部Ｆ５１５４ｃは、第２通路部Ｆ５１２１の上方（矢印Ｕ方向）に配設される。また、中間部Ｆ５１５４ｂは、第２通路部材Ｆ５１２０の切欠き部Ｆ５１２１ａに沿って湾曲して形成される。これにより、振り分け部材Ｆ５１５４が回転（変位）した場合において、中間部Ｆ５１５４ｂと第２通路部材Ｆ５１２０の第２通路部Ｆ５１２１とが当接することを抑制できる。振り分け部Ｆ５１５４ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）へ延びる板状体から形成される。振り分け部Ｆ５１５４ｃの上面には起伏が形成され、起伏の頂部は、振り分け部Ｆ５１５４ｃの左右方向の略中央に配設される。起伏は、左右方向両端側へ向かうにつれて下降傾斜して形成され、振り分け部Ｆ５１５４ｃへ振り分けられた球は、その下降傾斜に沿って左右方向中央側から左右方向両端側へ向けて移動（流下、落下）する。表示部Ｆ５１５４ｄは、振り分け部Ｆ５１５４ｃの位置を示す部位であり、振り分け部Ｆ５１５４ｃの下方（矢印Ｄ方向）に配設される。表示部Ｆ５１５４ｄは、着色されており、表示部Ｆ５１５４ｄ（振り分け部Ｆ５１５４ｃ）の位置を遊技者に視認させ易くできる。

【４１６２】

変位部材Ｆ５１５５は、第２通路部材Ｆ５１２０の第２通路部Ｆ５１２１から振り分けられた（案内された）球を通路部材Ｆ５１１０の下側通路Ｆ５１１２へ案内（送球、流下）するためのものであり、第２軸受け部材Ｆ５１５２の玉軸受Ｆ５１５２ｂに軸支（係合）される軸支部Ｆ５１５５ａと、その軸支部Ｆ５１５５ａの外周面から正面側（矢印Ｆ方向側）に突設する腕部Ｆ５１５５ｂと、軸支部Ｆ５１５５ａの外周面から背面側（矢印Ｂ方向側）に突設する錘支持部Ｆ５１５５ｃと、腕部Ｆ５１５５ｂの先端に配設される本体部Ｆ５１５５ｄと、その本体部Ｆ５１５５ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される保持部Ｆ５１５５ｅと、その保持部Ｆ５１５５ｅの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側に配設される規制壁Ｆ５１５５ｆと、を備える。軸支部Ｆ５１５５ａは、玉軸受Ｆ５１５２ｂの軸方向に沿って凹設される円筒状に形成され、軸支部Ｆ５１５５ａの内周面は、玉軸受Ｆ５１５２ｂの外径よりもやや大きく形成される。軸支部Ｆ５１５５ａの内周面に玉軸受Ｆ５１５２ｂが内包されることで、変位部材Ｆ５１５５は、玉軸受Ｆ５１５２ｂに回転可能に軸支される。腕部Ｆ５１５５ｂは、板状体であり、背面部材Ｆ５１３０の第２逃がし孔Ｆ５１３１ｂ及び通路部材Ｆ５１１０の第１挿通孔Ｆ５１１３ｂを挿通して配設される。腕部Ｆ５１５５ｂの延設長さは、背面部材Ｆ５１３０の背面壁部Ｆ５１３１と通路部材Ｆ５１１０の立て壁部Ｆ５１１３との間の距離よりも長く形成される。これにより、軸支部Ｆ５１５５ａが玉軸受Ｆ５１５２ｂに軸支された状態において腕部Ｆ５１５５ｂの先端は、通路部材Ｆ５１１０の立て壁部Ｆ５１１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。また、パチンコ機１０（図１２２０参照）に衝撃等が加えられた場合、腕部Ｆ５１５５ｂを撓ませ易く（軸支部Ｆ５１５５ａに対し、腕部Ｆ５１５５ｂの先端を変位させ易く）できる。

【４１６３】

腕部Ｆ５１５５ｂの外形は、背面部材Ｆ５１３０の第２逃がし孔Ｆ５１３１ｂ及び通路部材Ｆ５１１０の第１挿通孔Ｆ５１１３ｂよりも小さく形成される。これにより、腕部Ｆ５１５５ｂに外力が加えられた場合、腕部Ｆ５１５５ｂは、第２逃がし孔Ｆ５１３１ｂ及び第１挿通孔Ｆ５１１３ｂに挿通された状態において、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）又は上下方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位可能に配設される。また、軸支部Ｆ５１５５ａが玉軸受Ｆ５１５２ｂに軸支された状態では、腕部Ｆ５１５５ｂの上面と通路部材Ｆ５１１０の第１挿通孔Ｆ５１１３ｂの上方側（矢印Ｕ方向側）における縁との間の距離は、玉軸受Ｆ５１５２ｂの軸方向寸法よりも小さく形成される。これにより、腕部Ｆ５１５５ｂが玉軸受Ｆ５１５２ｂの軸方向に変位した場合において、軸支部Ｆ５１５５ａと玉軸受Ｆ５１５２ｂとの軸支が解除されることを抑制できる。なお、通路部材Ｆ５１１０の第１挿通孔Ｆ５１１３ｂに形成される切欠き部Ｆ５１１３ｂ１へ腕部Ｆ５１５５ｂを案内させることで、玉軸受Ｆ５１５２ｂの軸方向への腕部Ｆ５１５５ｂの変位量を大きくでき、軸支部Ｆ５１５５ａと玉軸受Ｆ５１５２ｂとの軸支を解除できる。錘支持部Ｆ５１５５ｃは、玉軸受Ｆ５１５２ｂの軸方向に沿って凹設される円筒状に形成され、錘支持部Ｆ５１５５ｃの内

周面は、錘Ｆ５１５６の外径よりもやや大きく形成される。錘支持部Ｆ５１５５ｃの内周面に錘Ｆ５１５６が内包されることで、錘Ｆ５１５６が錘支持部Ｆ５１５５ｃに配設（支持）される。また、錘支持部Ｆ５１５５ｃの上面には、玉軸受Ｆ５１５２ｂの軸方向に沿って突出する突出部Ｆ５１５５ｃ１が突設され、突出部Ｆ５１５５ｃ１がスライド部材Ｆ５１５７の第２挿通孔Ｆ５１５７ａ２に挿通されることで、変位部材Ｆ５１５５とスライド部材Ｆ５１５７とが係合される。

【４１６４】

本体部Ｆ５１５５ｄは、着色され、これにより、変位部材Ｆ５１５５が動作（回転、変位）していることを遊技者に視認させ易くできる。本体部Ｆ５１５５ｄには、下方側（矢印Ｄ方向側）に円筒状に凹設される凹部Ｆ５１５５ｄ１が形成され、その凹部Ｆ５１５５ｄ１の底面には貫通孔Ｆ５１５５ｄ２が円状に穿設される。凹部Ｆ５１５５ｄ１と貫通孔Ｆ５１５５ｄ２とは同一軸上に配置される。凹部Ｆ５１５５ｄ１の内径は、球の直径の略１．５倍の大きさに形成され、凹部Ｆ５１５５ｄ１の内周面と貫通孔Ｆ５１５５ｄ２の内周面との間の距離は、球の半径よりも小さく形成される。これにより、凹部Ｆ５１５５ｄ１へ案内（送球、流下）された球の重心を貫通孔Ｆ５１５５ｄ２の内周面よりも内側へ位置させることができ、球の自重を利用して凹部Ｆ５１５５ｄ１へ案内（送球、流下）された球を、貫通孔Ｆ５１５５ｄ２へ向けて変位させることができる。また、凹部Ｆ５１５５ｄ１の凹設深さは、球の直径よりも小さく形成される。これにより、凹部Ｆ５１５５ｄ１に球が案内（送球、流下）されたことを遊技者に視認させることができる。保持部Ｆ５１５５ｅは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に球の直径よりも小さい距離だけ隔てて配設される一対の直線部Ｆ５１５５ｅ１と、一対の直線部Ｆ５１５５ｅ１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側の端部どうしを連結する湾曲状の湾曲部Ｆ５１５５ｅ２とを備え、上面視において略Ｕ字状に形成される。保持部Ｆ５１５５ｅは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において、第２通路部材Ｆ５１２０の湾曲部Ｆ５１２２と第２通路壁部Ｆ５１２３との間であって、第２通路部Ｆ５１２１の正面側（矢印Ｆ方向側）且つ下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される。これにより、湾曲部Ｆ５１２２に案内（送球）され、湾曲部Ｆ５１２２と第２通路壁部Ｆ５１２３との間から正面側へ向けて移動（流下、落下）した球は、保持部Ｆ５１５５ｅへ案内（送球、流下）される。

【４１６５】

保持部Ｆ５１５５ｅは、正面側（矢印Ｆ方向側）へ向かうにつれて上昇傾斜して配設される。これにより、正面側に配設される直線部Ｆ５１５５ｅ１に当接させることで、保持部Ｆ５１５５ｅへ案内（送球、流下）された球の正面側へ向けての変位を規制できる。その結果、保持部Ｆ５１５５ｅへ案内（送球、流下）された球が、保持部Ｆ５１５５ｅから通路部材Ｆ５１１０の下側通路Ｆ５１１２へ移動（流下、落下）することを抑制し易くできる。また、保持部Ｆ５１５５ｅは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向かうにつれて下降傾斜して配設される。これにより、保持部Ｆ５１５５ｅへ案内（送球、流下）された球を湾曲部Ｆ５１５５ｅ２に当接させた状態に維持でき、一対の直線部Ｆ５１５５ｅ１及び湾曲部Ｆ５１５５ｅ２により球を保持できる。保持部Ｆ５１５５ｅは、本体部Ｆ５１５５ｄにおける背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され、本体部Ｆ５１５５ｄの背面側における内周面へ向けた姿勢で配設される。言い換えると、一対の直線部Ｆ５１５５ｅ１の略中央を本体部Ｆ５１５５ｄの中心軸とは異なる位置（偏心した位置）へ向けた姿勢で配設される。これにより、保持部Ｆ５１５５ｅから振り分けられた（案内された）球を本体部Ｆ５１５５ｄの凹部Ｆ５１５５ｄ１（貫通孔Ｆ５１５５ｄ２）の中心軸とは異なる位置（偏心した位置）へ案内（送球、流下）でき、貫通孔Ｆ５１５５ｄ２へ流入することを遅延させることができる。規制壁Ｆ５１５５ｆは、板状体であり、上面視において、背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて凸となる湾曲状に形成される。規制壁Ｆ５１５５ｆの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側の端部は、保持部Ｆ５１５５ｅの背面側に配設される直線部Ｆ５１５５ｅ１の端部に連結され、規制壁Ｆ５１５５ｆの左右方向中央側の端部は、本体部Ｆ５１５５ｄの凹部Ｆ５１５５ｄ１の内周面の上方（矢印Ｕ方向）に配設される。

【４１６６】

これにより、規制壁Ｆ５１５５ｆに沿って保持部Ｆ５１５５ｅから本体部Ｆ５１５５ｄの凹部Ｆ５１５５ｄ１へ案内（送球、流下）された球を凹部Ｆ５１５５ｄ１の内周面側、言い換えると、凹部Ｆ５１５５ｄ１（貫通孔Ｆ５１５５ｄ２）の中心軸とは異なる位置へ球を案内（送球、流下）できる。その結果、凹部Ｆ５１５５ｄ１へ案内（送球、流下）された球をその凹部Ｆ５１５５ｄ１の内周面に沿って変位させる（凹部Ｆ５１５５ｄ１の中心軸へ向けて変位させ難くする）ことができ、凹部Ｆ５１５５ｄ１へ案内（送球、流下）された球が貫通孔Ｆ５１５５ｄ２を通過することに要する時間を嵩ませることができる。錘Ｆ５１５６は、変位部材Ｆ５１５５の重心の位置を調整するためのものであり、金属材料から円柱状に形成される。錘Ｆ５１５６が玉軸受Ｆ５１５２ｂの回転軸よりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側に配設されることで、変位部材Ｆ５１５５及び錘Ｆ５１５６の全体の重心は、玉軸受Ｆ５１５２ｂよりも背面側（矢印Ｂ方向側）に位置する。スライド部材Ｆ５１５７は、変位部材Ｆ５１５５と開閉部材Ｆ５１５８とを連結するためのものである。左側スライド部材Ｆ５１５７Ｌは、スライド本体部Ｆ５１５７ａと、そのスライド本体部Ｆ５１５７ａの下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される第１係合部Ｆ５１５７ｂと、スライド本体部Ｆ５１５７ａの上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される第２係合部Ｆ５１５７ｃと、を備える。右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒは、左側スライド部材Ｆ５１５７Ｌに対し、第２係合部Ｆ５１５７ｃが省略されると共に、被係合部Ｆ５１５７ｄが配設される点を除いて、同一に形成される。よって、右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒについては、被係合部Ｆ５１５７ｄについてのみ説明し、その他の部位における詳細な説明は省略する。

【４１６７】

スライド本体部Ｆ５１５７ａは、板状体から形成され、スライド本体部Ｆ５１５７ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端部は背面側に屈曲して形成される。その背面側に屈曲される部位には板厚方向に第１挿通孔Ｆ５１５７ａ１がそれぞれ穿設される。第１挿通孔Ｆ５１５７ａ１には、スライド棒Ｆ５１５３が挿通（係合）され、これにより、スライド部材Ｆ５１５７はスライド棒Ｆ５１５３の延設方向に沿って変位可能に係合される。また、スライド本体部Ｆ５１５７ａの下端部は、背面側に屈曲して形成され、その背面側に屈曲される部位には板厚方向に第２挿通孔Ｆ５１５７ａ２が穿設される。第２挿通孔Ｆ５１５７ａ２には、変位部材Ｆ５１５５の突出部Ｆ５１５５ｃ１が挿通（係合）され、これにより、スライド部材Ｆ５１５７と変位部材Ｆ５１５５とが係合される。第１係合部Ｆ５１５７ｂは、板状体であり、スライド本体部Ｆ５１５７ａの正面端から下方側（矢印Ｄ方向側）に延設される。また、第１係合部Ｆ５１５７ｂの下端は正面側（矢印Ｆ方向側）に屈曲して形成され、その屈曲された部位には、挿通孔Ｆ５１５７ｂ１が穿設される。挿通孔Ｆ５１５７ｂ１には、開閉部材Ｆ５１５８の突出部Ｆ５１５８ｃが挿通（係合）され、これにより、スライド部材Ｆ５１５７と開閉部材Ｆ５１５８とが係合される。挿通孔Ｆ５１５７ｂ１は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延びる長孔状に形成され、開閉部材Ｆ５１５８の突出部Ｆ５１５８ｃは、前後方向に変位可能に挿通（係合）される。第２係合部Ｆ５１５７ｃは、板状体であり、スライド本体部Ｆ５１５７ａの正面端から上方側（矢印Ｕ方向側）に延設される。また、第２係合部Ｆ５１５７ｃの上端は正面側（矢印Ｆ方向側）に屈曲して形成され、その屈曲された部位には、挿通孔Ｆ５１５７ｃ１が穿設される。挿通孔Ｆ５１５７ｃ１には、振り分け部材Ｆ５１５４の軸部Ｆ５１５４ａ１が挿通（係合）され、これにより、スライド部材Ｆ５１５７と振り分け部材Ｆ５１５４とが係合される。

【４１６８】

被係合部Ｆ５１５７ｄは、板状体から形成される。被係合部Ｆ５１５７ｄには挿通孔が形成され、その挿通孔に挿通したタッピングネジが第１係合部Ｆ５１５７ｂに締結されることで、被係合部Ｆ５１５７ｄが第１係合部Ｆ５１５７ｂに固定（配設）される。被係合部Ｆ５１５７ｄの右方側（矢印Ｒ方向側）は、背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて屈曲して形成され、その屈曲部には磁性材料から構成される磁性体（図示せず）が配設される。その磁性体が維持手段Ｆ５１６０の磁性体Ｆ５１６４に磁着されることで、右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒが磁性体Ｆ５１６４係合（固定）される。開閉部材Ｆ５１５８は、通路部材Ｆ５１１０の下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）を移動（流下、落下）する球

が流入口ＦＯＰｆ５１を通過し難くするためのものであり、遮断部Ｆ５１５８ａと、その遮断部Ｆ５１５８ａの下端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて延設される連結部Ｆ５１５８ｂと、その連結部Ｆ５１５８ｂの下面から下方（矢印Ｄ方向）に突出する突出部Ｆ５１５８ｃと、を備える。遮断部Ｆ５１５８ａは、通路部材Ｆ５１１０の膨出部Ｆ５１１３ａに沿って湾曲して形成される。言い換えると、遮断部Ｆ５１５８ａは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側から中央側へ向かうにつれて正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。これにより、遮断部Ｆ５１５８ａに当接することで、通路部材Ｆ５１１０の下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って移動（流下、転動）する球は、左右方向に沿って揺動（移動、転動）すると共に遮断部Ｆ５１５８ａの湾曲形状に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて移動（流下、転動）する。その結果、下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）を移動（流下、転動）する球を流出面Ｆ５１１２ｂがへ案内（送球、流下）し易くでき、第５通路ＦＲｔ５５へ案内させ難くできる（流入口ＦＯＰｆ５１を通過させ難くできる）。

【４１６９】

連結部Ｆ５１５８ｂは、保持部材Ｆ５１５９に係合（軸支）されるための部位であり、背面側（矢印Ｂ方向側）における連結部Ｆ５１５８ｂには、挿通孔Ｆ５１５８ｂ１が穿設される。挿通孔Ｆ５１５８ｂ１には、保持部材Ｆ５１５９の軸支部Ｆ５１５９ｃが挿通（係合、軸支）され、これにより、開閉部材Ｆ５１５８は、軸支部Ｆ５１５９ｃに回転可能に係合（軸支）される。突出部Ｆ５１５８ｃは、円柱状に形成され、正面側（矢印Ｆ方向側）における連結部Ｆ５１５８ｂに配設される。突出部Ｆ５１５８ｃがスライド部材Ｆ５１５７の挿通孔Ｆ５１５７ｂ１に挿通されることで、開閉部材Ｆ５１５８とスライド部材Ｆ５１５７とが係合される。ここで、スライド部材Ｆ５１５７の挿通孔Ｆ５１５７ｂ１は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延びる長孔状に形成されるため、スライド部材Ｆ５１５７が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位し、開閉部材Ｆ５１５８（突出部Ｆ５１５８ｃ）が保持部材Ｆ５１５９の軸支部Ｆ５１５９ｃ回転軸として回転する（前後方向に変位する）場合においても、係合部Ｆ５１５８ｃ１と挿通孔Ｆ５１５７ｂ１の内周面とが当接することを抑制できる。また、開閉部材Ｆ５１５８は、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される突出部Ｆ５１５８ｃ及び背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される挿通孔Ｆ５１５８ｂ１により、スライド部材Ｆ５１５７及び保持部材Ｆ５１５９に係合（支持）される。これにより、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に距離を隔てた２箇所で開閉部材Ｆ５１５８を係合（支持）でき、開閉部材Ｆ５１５８の姿勢を安定化させることができる。保持部材Ｆ５１５９は、開閉部材Ｆ５１５８を回転可能に係合（軸支）するためのものであり、固定部Ｆ５１５９ａと、その固定部Ｆ５１５９ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に突出する突出部Ｆ５１５９ｂと、その突出部Ｆ５１５９ｂから上方側（矢印Ｕ方向側）に突出する軸支部Ｆ５１５９ｃと、を備える。

【４１７０】

固定部Ｆ５１５９ａは、板状体から形成される。また、固定部Ｆ５１５９ａには挿通孔が形成され、その挿通孔に挿通したタッピングネジが背面部材Ｆ５１３０に締結されることで、保持部材Ｆ５１５９が背面部材Ｆ５１３０に固定（配設）される。突出部Ｆ５１５９ｂは、板状体から形成され、固定部Ｆ５１５９ａの正面から正面側（矢印Ｆ方向側）に突出して形成される。軸支部Ｆ５１５９ｃは、開閉部材Ｆ５１５８を回転可能に軸支するための部位であり、円柱状に形成される。軸支部Ｆ５１５９ｃは、その軸支部Ｆ５１５９ｃの軸方向が玉軸受Ｆ５１５２ｂの軸方向と平行となる姿勢で突出部Ｆ５１５９ｂに配設される。また、軸支部Ｆ５１５９ｃは、突出部Ｆ５１５９ｂの突出先端側（矢印Ｆ方向側）に配設される。これにより、開閉部材Ｆ５１５８の連結部Ｆ５１５８ｂの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）への延設寸法を短くでき、開閉部材Ｆ５１５８が軸支部Ｆ５１５９ｃを回転軸として回転する際の開閉部材Ｆ５１５８の姿勢の安定化を図ることができる。維持手段Ｆ５１６０は、変位手段Ｆ５１５０の右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒの変位後における状態を維持するためのものであり、軸配設部材Ｆ５１６１と、その軸配設部材Ｆ５１６１に回転可能に軸支される通路部材Ｆ５１６２及び係合部材Ｆ５１６３と、係合部材Ｆ５１

６３に配設される磁性体Ｆ５１６４と、を備える。軸配設部材Ｆ５１６１は、板状体から形成され、背面部材Ｆ５１３０の背面壁部Ｆ５１３１に対し平行に配設される第１壁部Ｆ５１６１ａと、その第１壁部Ｆ５１６１ａの左方側（矢印Ｌ方向側）における端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて延設される第２壁部Ｆ５１６１ｂと、を備える。

【４１７１】

また、軸配設部材Ｆ５１６１には、挿通孔が形成され、その挿通孔に挿通したタッピングネジが背面部材Ｆ５１３０に締結されることで、維持手段Ｆ５１６０が背面部材Ｆ５１３０に固定（配設）される。なお、軸配設部材Ｆ５１６１に形成される挿通孔の一部は、保持部材Ｆ５１５９の固定部Ｆ５１５９ａに形成される挿通孔に対応する位置に形成される。これにより、保持部材Ｆ５１５９を背面部材Ｆ５１３０に固定（配設）するためのタッピングネジを軸配設部材Ｆ５１６１の固定（配設）に兼用でき、製品コストの削減を図ることができる。第１壁部Ｆ５１６１ａには、背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出する第１軸部Ｆ５１６１ｃが突設され、第２壁部Ｆ５１６１ｂには、左方側（矢印Ｌ方向側）へ向けて突出する第２軸部Ｆ５１６１ｄが突設される。第１軸部Ｆ５１６１ｃ及び第２軸部Ｆ５１６１ｄは、係合部材Ｆ５１６３及び通路部材Ｆ５１６２を軸支するための部位である。通路部材Ｆ５１６２は、係合部材Ｆ５１６３を変位（回転）させるためのものであり、通路部Ｆ５１６２ａと、その通路部Ｆ５１６２ａの背面から背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて延設される被軸支部Ｆ５１６２ｂと、その被軸支部Ｆ５１６２ｂの背面側の端部から右方側（矢印Ｒ方向側）へ向けて突出する伝達部Ｆ５１６２ｃと、を備える。通路部Ｆ５１６２ａは、板状体から形成され、正面側（矢印Ｆ方向側）を除く端部には、上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けて突出する壁部が形成される。通路部Ｆ５１６２ａは、第５通路部材Ｆ５１４０の第５通路部Ｆ５１４１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され、通路部Ｆ５１６２ａ及び第５通路部Ｆ５１４１により区画された空間により第５通路ＦＲｔ５５が形成される。通路部Ｆ５１６２ａへ振り分けられた球は、壁部が非形成とされる正面側（矢印Ｆ方向側）の端部を通過して、第５通路部材Ｆ５１４０の第５通路部Ｆ５１４１へ案内（送球、流下）される。被軸支部Ｆ５１６２ｂは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延びる棒状体から形成される。被軸支部Ｆ５１６２ｂには挿通孔が形成され、その挿通孔に第２軸部Ｆ５１６１ｄが挿通されることで、通路部材Ｆ５１６２が軸配設部材Ｆ５１６１に回転可能に軸支される。

【４１７２】

伝達部Ｆ５１６２ｃは、円柱状に形成される。伝達部Ｆ５１６２ｃと係合部材Ｆ５１６３の被伝達部Ｆ５１６３ｂとが係合することで、通路部材Ｆ５１６２の回転（変位）に伴い、係合部材Ｆ５１６３を変位（回転）させることができる。係合部材Ｆ５１６３は、変位手段Ｆ５１５０の右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒの変位を規制するためのものであり、被軸支部Ｆ５１６３ａと、その被軸支部Ｆ５１６３ａの延設方向一端に配設される被伝達部Ｆ５１６３ｂと、被軸支部Ｆ５１６３ａの延設方向他端に配設される保持部Ｆ５１６３ｃと、を備える。被軸支部Ｆ５１６３ａは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延びる棒状体から形成される。被軸支部Ｆ５１６３ａには挿通孔が形成され、その挿通孔に第１軸部Ｆ５１６１ｃが挿通されることで、係合部材Ｆ５１６３が軸配設部材Ｆ５１６１に回転可能に軸支される。被伝達部Ｆ５１６３ｂは、通路部材Ｆ５１６２側（矢印Ｌ方向側）における被軸支部Ｆ５１６３ａの端部に配設される。被伝達部Ｆ５１６３ｂは、連結部Ｆ５１６３ｂ１と、その連結部Ｆ５１６３ｂ１の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における端部から平行に突出される一対の突出部Ｆ５１６３ｂ２と、一対の突出部Ｆ５１６３ｂ２の突出先端であって、一対の突出部Ｆ５１６３ｂ２の対向面から突出する係合部Ｆ５１６３ｂ３と、を備える。一対の係合部Ｆ５１６３ｂ３の突出先端は、湾曲して形成される。また、一対の係合部Ｆ５１６３ｂ３の突出先端の対向間の距離は、通路部材Ｆ５１６２の伝達部Ｆ５１６２ｃの外径と同等またはやや大きく形成される。一対の係合部Ｆ５１６３ｂ３の間に伝達部Ｆ５１６２ｃが配設されることで被伝達部Ｆ５１６３ｂと伝達部Ｆ５１６２ｃとが上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において係合される。

【４１７３】

なお、一対の突出部Ｆ５１６３ｂ２（係合部Ｆ５１６３ｂ３）は平行に配設されるため、一対の係合部Ｆ５１６３ｂ３と伝達部Ｆ５１６２ｃとは前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において非係合とされる（一対の突出部Ｆ５１６３ｂ２に対して伝達部Ｆ５１６２ｃが前後方向に変位可能とされる）。これらにより、第２軸部Ｆ５１６１ｄを回転軸とする通路部材Ｆ５１６２の回転に対し、第１軸部Ｆ５１６１ｃを回転軸として係合部材Ｆ５１６３を回転させることができる。また、一対の係合部Ｆ５１６３ｂ３の突出先端が湾曲して形成され、伝達部Ｆ５１６２ｃが円柱状に形成されるため、一対の係合部Ｆ５１６３ｂ３と伝達部Ｆ５１６２ｃとの接触面積を小さくでき、一対の係合部Ｆ５１６３ｂ３と伝達部Ｆ５１６２ｃとの間に生じる摩擦力を低減できる。これにより、通路部材Ｆ５１６２又は係合部材Ｆ５１６３の動作不良や被伝達部Ｆ５１６３ｂ又は伝達部Ｆ５１６２ｃの破損を抑制できる。保持部Ｆ５１６３ｃは、磁性体Ｆ５１６４を保持（固定）するための部位である。保持部Ｆ５１６３ｃは、被伝達部Ｆ５１６３ｂとは反対側（矢印Ｒ方向側）における被軸支部Ｆ５１６３ａの端部から上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けて突出して形成される。磁性体Ｆ５１６４は、右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒの変位を規制するためのものであり、鉄、コバルト、ニッケル又はそれらの合金等の磁性材料から構成される板状体に形成される。磁性体Ｆ５１６４には挿通孔が穿設され、その挿通孔に挿通したタッピングネジが保持部Ｆ５１６３ｃに締結されることで、磁性体Ｆ５１６４が保持部Ｆ５１６３ｃに保持（固定）される。右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒが磁性体Ｆ５１６４側（矢印Ｒ方向側）へ向けて変位した場合、磁性体Ｆ５１６４と右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒの被係合部Ｆ５１５７ｄに配設される磁性体（図示せず）とが磁着する。これにより、右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒが変位前の状態へ復帰（変位）することを規制できる。

【４１７４】

ここで、維持手段Ｆ５１６０の通路部材Ｆ５１６２、係合部材Ｆ５１６３及び磁性体Ｆ５１６４の全体の重心は、軸配設部材Ｆ５１６１にの第２軸部Ｆ５１６１ｄよりも背面側（矢印Ｂ方向側）に位置する。これにより、通路部材Ｆ５１６２は、第２軸部Ｆ５１６１ｄを回転軸として伝達部Ｆ５１６２ｃが下方側（矢印Ｄ方向側）へ向けて回転（変位）し、通路部Ｆ５１６２ａが上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けて回転（変位）する。通路部Ｆ５１６２ａが第５通路部材Ｆ５１４０に当接することで、通路部材Ｆ５１６２の回転（変位）が規制される。次いで、図１３９６から図１３９８を参照して、変位手段Ｆ５１５０の変位部材Ｆ５１５５の変位（回転）に対する開閉部材Ｆ５１５８の変位（回転）について説明する。なお、開閉部材Ｆ５１５８の変位（回転）の説明においては、図１３９０から図１３９１を適宜参照して説明する。図１３９６は、変位部材Ｆ５１５５（左側変位部材Ｆ５１５５Ｌ及び右側変位部材Ｆ５１５５Ｒ）の変位（回転）前における下側フレームＦ５０８６ｂを、図１３９７は、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌの変位（回転）後における下側フレームＦ５０８６ｂを、図１３９８は、右側変位部材Ｆ５１５５Ｒの変位（回転）後における下側フレームＦ５０８６ｂを、それぞれ図示しており、図１３９６（ａ）、図１３９７（ａ）及び図１３９８（ａ）は、下側フレームＦ５０８６ｂの正面図であり、図１３９６（ｂ）、図１３９７（ｂ）及び図１３９８（ｂ）は、下側フレームＦ５０８６ｂの背面図である。なお、図１３９６から図１３９８において、第２通路部材Ｆ５１２０の中央壁部Ｆ５１２６の図示が省略され、第３通路壁部Ｆ５１２５の一部が破断された状態が図示される。また、下側フレームＦ５０８６ｂにおいて、変位部材Ｆ５１５５が変位（回転）する前の状態を閉塞状態、変位部材Ｆ５１５５が変位（回転）した後の状態を開放状態、とそれぞれ称す。

【４１７５】

図１３９６に示すように、下側フレームＦ５０８６ｂの閉塞状態において、スライド部材Ｆ５１５７（左側スライド部材Ｆ５１５７Ｌ及び右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒ）のスライド本体部Ｆ５１５７ａが第１軸受け部材Ｆ５１５１の規制部Ｆ５１５１ａに当接することでスライド部材Ｆ５１５７の変位が規制され、開閉部材Ｆ５１５８の遮断部Ｆ５１５８ａは、正面視において、通路部材Ｆ５１１０に形成される流入口ＦＯＰｆ１を介して遊技者から視認可能となる位置に配設される。言い換えると、規制部Ｆ５１５１ａは、流入

口ＦＯＰｆ５１の縁よりも内側に配設される。なお、一対の遮断部Ｆ５１５８ａの対向面間の距離は、球の直径よりもやや大きく形成される。言い換えると、一対の遮断部Ｆ５１５８ａは、流入口ＦＯＰｆ５１の左右方向中央側には非配設とされ、流入口ＦＯＰｆ５１で囲まれた領域における左右方向両側に配設される。これにより、閉塞状態においても、通路部材Ｆ５１１０の下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）を移動（流下、転動）する球は、一対の遮断部Ｆ５１５８ａの対向間および流入口ＦＯＰｆ５１へ流入して、第５通路部材Ｆ５１４０の第５通路部Ｆ５１４１（第５通路ＦＲｔ５５）へ案内（送球、流下）可能となる。また、一対の遮断部Ｆ５１５８ａの対向間は、下側通路Ｆ５１１２の起伏Ｆ５１１２ａの頂部の背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される。これにより、起伏Ｆ５１１２ａの頂部へ振り分けられた球は、起伏Ｆ５１１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けての下降傾斜に沿って移動（流下、転動）し、一対の遮断部Ｆ５１５８ａの対向間へ流入して、第５通路部材Ｆ５１４０の第５通路部Ｆ５１４１（第５通路ＦＲｔ５５）へ案内（送球、流下）され易い。閉塞状態において、変位部材Ｆ５１５５、錘Ｆ５１５６、スライド部材Ｆ５１５７及び開閉部材Ｆ５１５８の全体の重心は、玉軸受Ｆ５１５２ｂよりも背面側（矢印Ｂ方向側）に位置する。玉軸受Ｆ５１５２ｂは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向かうにつれて下降傾斜する方向へ傾いて配設されており、玉軸受Ｆ５１５２ｂよりも背面側が下方側（矢印Ｄ方向側）へ向けて変位する。

【４１７６】

これにより、スライド部材Ｆ５１５７のスライド本体部Ｆ５１５７ａには、下方側（矢印Ｄ方向側）へ向けて変位する力が作用する。その結果、スライド部材Ｆ５１５７のスライド本体部Ｆ５１５７ａと第１軸受け部材Ｆ５１５１の規制部Ｆ５１５１ａとの当接状態が維持され、下側フレームＦ５０８６ｂは、閉塞状態に維持される。次いで、下側フレームＦ５０８６ｂの閉塞状態から開放状態への動作について説明する。第２通路部材Ｆ５１２０の第２通路部Ｆ５１２１を案内された球が変位部材Ｆ５１５５の保持部Ｆ５１５５ｅへ案内（送球、流下）、保持されることで、変位部材Ｆ５１５５、錘Ｆ５１５６、スライド部材Ｆ５１５７及び開閉部材Ｆ５１５８に保持部Ｆ５１５５ｅに保持された球を加えた全体の重心が、正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する。これにより、変位部材Ｆ５１５５の本体部Ｆ５１５５ｄには、下方側（矢印Ｄ方向側）へ向けて変位する力が作用し、スライド部材Ｆ５１５７のスライド本体部Ｆ５１５７ａには、上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けて変位する力が作用する。スライド本体部Ｆ５１５７ａが上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けて変位し、第２軸受け部材Ｆ５１５２の規制部Ｆ５１５２ａに当接することで、スライド部材Ｆ５１５７の変位が規制され、下側フレームＦ５０８６ｂが開放状態に配置（維持）される。ここで、下側フレームＦ５０８６ｂの開放状態への動作は、第２通路部材Ｆ５１２０の第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）から振り分けられた（案内された）球が変位手段Ｆ５１５０の保持部Ｆ５１５５ｅへ案内（送球、流下）され、球と共に変位部材Ｆ５１５５が変位（回転）することにより行われる。上述したように、本実施形態においては、腕部Ｆ５１５５ｂが撓み易く（軸支部Ｆ５１５５ａに対し、腕部Ｆ５１５５ｂの先端が変位し易く）形成され、保持部Ｆ５１５５ｅから球が移動（流下、落下）され易く形成される。

【４１７７】

ここで、第９３実施形態における下側フレームＦ８６ｂでは、球が変位部材Ｆ１３０の通路部Ｆ１３１（第３通路ＦＲｔ３）へ振り分けられる（案内される）ことで閉塞状態から開放状態へ動作される。従って、パチンコ機１０（図１２２０参照）に衝撃等が加えられた場合、変位部材Ｆ１３０が変位することで第１入賞口６４へ入賞し易い状態（開放状態）となる。これに対し、本実施形態における下側フレームＦ５０８６ｂでは、変位手段Ｆ５１５０の保持部Ｆ５１５５ｅに保持されることで閉塞状態から開放状態へ動作され、パチンコ機１０（図１２２０参照）に衝撃等が加えられた場合、保持部Ｆ５１５５ｅから球が移動（流下、落下）され易い。これにより、パチンコ機１０に衝撃等が加えられた場合、第１入賞口６４へ入賞し難い状態（閉塞状態）とできることで、パチンコ機１０に衝撃等が加えられることを抑制し易くできる。図１３９７及び図１３９８に示すように、下

側フレームＦ５０８６ｂの開放状態において、遮断部Ｆ５１５８ａは、通路部材Ｆ５１１０の立て壁部Ｆ５１１３の背面側（矢印Ｂ方向側）に配置される。言い換えると、遮断部Ｆ５１５８ａは、正面視において、通路部材Ｆ５１１０に形成される流入口ＦＯＰｆ５１を介して遊技者から視認不能となる位置に配設される。従って、下側フレームＦ５０８６ｂの閉塞状態と比較して、一対の遮断部Ｆ５１５８ａの対向間の距離が大きくなり、通路部材Ｆ５１１０の下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）を移動（流下、転動）する球を一対の遮断部Ｆ５１５８ａの対向間および流入口ＦＯＰｆ５１へ流入させ易くできる。下側フレームＦ５０８６ｂの開放状態において、変位部材Ｆ５１５５は、変位（回転）された状態に維持される。これにより、下側フレームＦ５０８６ｂの開放状態を遊技者に視認させ易くできる。

【４１７８】

このように、通路部材Ｆ５１１０の上側通路Ｆ５１１４（第１通路ＦＲｔ５１）を移動（流下、転動）する球が第２通路部材Ｆ５１２０の第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）へ案内（送球、流下）されることで（図１３８６参照）、球の重量を利用して変位部材Ｆ５１５５が閉塞状態から開放状態へ向けて変位（回転）する。これにより、通路部材Ｆ５１１０の下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）を移動（流下、転動）する球を、一対の遮断部Ｆ５１５８ａの対向間および流入口ＦＯＰｆ５１へ流入させ易くでき、第５通路部材Ｆ５１４０の第５通路部Ｆ５１４１（第５通路ＦＲｔ５５）へ案内（送球、流下）させ易く（第１入賞口６４へ入賞し易く）できる。従って、下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）を球が移動（流下、転動）している場合に、第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）を移動（流下、転動）する球の有無を遊技者に意識させ、興趣を高めることができる。なお、下側フレームＦ５０８６ｂの解放状態から閉塞状態へ向けての動作は、変位部材Ｆ５１５５から球が流出される（変位部材Ｆ５１５５に球の重量が非作用となる）ことで行われる。下側フレームＦ５０８６ｂの解放状態から閉塞状態へ向けての力（重力）の作用は開放状態の維持と同様であるためその説明は省略する。このように、球の重量を利用して下側フレームＦ５０８６ｂを閉塞状態から開放状態、或いは、開放状態から閉塞状態へ向けて動作させることができるため、駆動装置を不要とでき、製造コストを低減できる。ここで、閉塞状態において、振り分け部材Ｆ５１５４の振り分け部Ｆ５１５４ｃの起伏の頂部は、通路部材Ｆ５１１０の第１流出面Ｆ５１１４ａの鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における高さ位置が最も低い位置よりも右方側（矢印Ｒ方向側）となる位置に配設される。これにより、通路部材Ｆ５１１０の上側通路Ｆ５１１４（第１通路ＦＲｔ５１）の第１流出面Ｆ５１１４ａから第２通路部材Ｆ５１２０の第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）へ案内（送球、流下）された球は、振り分け部Ｆ５１５４ｃに案内され、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ向けて移動（流下、転動）される。

【４１７９】

第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）へ案内（送球、流下）された球が、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ振り分けられ、玉軸受Ｆ５１５２ｂを回転軸として左側変位部材Ｆ５１５５Ｌが回転することで、左側スライド部材Ｆ５１５７Ｌが、左方側（矢印Ｌ方向側）へ向けて変位される。また、左側スライド部材Ｆ５１５７Ｌの第２係合部Ｆ５１５７ｃと振り分け部材Ｆ５１５４の被係合部Ｆ５１５４ａとは係合されるため、左側スライド部材Ｆ５１５７Ｌの変位に連動して振り分け部Ｆ５１５４ｃが左方側（矢印Ｌ方向側）へ向けて変位される。その結果、振り分け部Ｆ５１５４ｃの起伏の頂部は、第１流出面Ｆ５１１４ａの鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における高さ位置が最も低い位置よりも左方側（矢印Ｌ方向側）となる位置に配設される。なお、開放状態のうち、振り分け部材Ｆ５１５４、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌ、左側スライド部材Ｆ５１５７Ｌ及び左側開閉部材Ｆ５１５８Ｌが動作（回転、変位）した状態を「第１開放状態」と称す。従って、第１開放状態において、通路部材Ｆ５１１０の上側通路Ｆ５１１４（第１通路ＦＲｔ５１）の第１流出面Ｆ５１１４ａから第２通路部材Ｆ５１２０の第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）へ案内（送球、流下）された球は、振り分け部Ｆ５１５４ｃに案内され、右側変位部材Ｆ５１５５Ｒへ向けて移動（流下、転動）される。ここで、第１の球の重量が左側変位

部材Ｆ５１５５Ｌに作用されている状態において、第２の球（第１の球に後行する球であって、第１流出面Ｆ５１１４ａから第２通路ＦＲｔ５２へ流下される球）が、第２通路ＦＲｔ５２又は第３通路ＦＲｔ５３から左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ向けて流下して、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ衝突されると、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌから第１の球が脱落（流下）する虞がある。第１の球が左側変位部材Ｆ５１５５Ｌから脱落（流下）されると、遮断部Ｆ５１５８ａが閉塞状態に復帰されてしまい、流入口ＦＯＰｆ５１へ球が流入され難くなる。

【４１８０】

特に、第４通路ＦＲｔ５４上に第３の球がある状態で、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ第１の球の重量が作用され、遮断部Ｆ５１５８ａが開放状態となることで、流入口ＦＯＰｆ５１への第３の球の流入を遊技者が期待していた場合には、第１の球の脱落（遮断部Ｆ５１５８ａの遮蔽状態への復帰）は、期待を中断させ、遊技の興趣の低下を招く。これに対し、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌに第１の球の重量が作用されている状態では、第２の球を、振り分け部Ｆ５１５４ｃの案内により、右側変位部材Ｆ５１５５Ｒへ向けて移動（流下、転動）させることができる。即ち、第２の球が、左側変位部材Ｆ５１５５Ｒへ向けて移動（流下、転動）することを規制（抑制）できる。これにより、第１の球の重量が左側変位部材Ｆ５１５５Ｌに作用されている状態において、かかる左側変位部材Ｆ５１５５Ｌが第２の球の影響を受ける（第２の球が、第２通路ＦＲｔ５２又は第３通路ＦＲｔ５３から左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ向けて流下して、別の第２の球の左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへの衝突により、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌから第１の球が脱落（流下）する）ことを抑制できる。即ち、第２の球の衝突によって、遮断部Ｆ５１５８ａの状態が変化する（開放状態から閉塞状態となる）ことを抑制できる。その結果、流入口ＦＯＰｆ５１への球の流入のし易さが途中で変化されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。この場合、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌに第１の球の重量が作用された状態では、第２の球を所定位置（例えば、第１通路ＦＲｔ５１上）に保留する（移動を停止させる）構成も考えられる。これに対し、振り分け部Ｆ５１５４ｃは、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌに第１の球の重量が作用された状態において、第２の球を、所定位置に保留するのではなく、右側変位部材Ｆ５１５５Ｒへ案内する（左側変位部材Ｆ５１５５Ｌよりも右側変位部材Ｆ５１５５Ｒへ移動し易くする）ので、流入口ＦＯＰｆ５１への球（例えば、第４通路ＦＲｔ５４上にある第３の球）の流入のし易さの変化を継続させ易くできる。

【４１８１】

即ち、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌに第１の球の重量が作用されている状態では、その状態が中断される（第２の球が左側変位部材Ｆ５１５５Ｌに衝突し、第１の球が左側変位部材Ｆ５１５５Ｌから脱落する）ことを抑制しつつ、第２の球を右側変位部材Ｆ５１５５Ｒに受け取らせ、その受け取った第２の球の重量が右側変位部材Ｆ５１５５Ｒに作用された状態を形成することで、右側変位部材Ｆ５１５５Ｒによっても、流入口ＦＯＰｆ５１への球（第３の球）の流入がし易くされた状態を形成できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。また、第２通路ＦＲｔ５２及び第３通路ＦＲｔ５３の正面側（矢印Ｆ方向側）には、第２通路壁部Ｆ５１２３及び第３通路壁部Ｆ５１２５が立設されるので、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌに第１の球の重量が作用されている状態において、第２通路ＦＲｔ５２又は第３通路ＦＲｔ５３から流下する球が左側変位部材Ｆ５１５５Ｌの側面に衝突（当接）され難くできる。これにより、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌから第１の球が脱落（流下）することを抑制して、流入口ＦＯＰｆ５１への球の流入のし易さが途中で変化されることを抑制できる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。なお、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌに重量を作用させていた第１の球に別の球（第２の球）が当接する場合には、第１の球が左側変位部材Ｆ５１５５Ｌから脱落しても、その第１球に代わって、別の球（第２の球）が左側変位部材Ｆ５１５５Ｌに重量を作用させることができる場合がある。また、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌの上面（重量を作用させる球が保持または転動される部位、保持部５１５５ｅ又は凹部Ｆ５１５５ｄ１）に別の球（第２の球）が当接する（受け取られる）場合には、重量を作用させていた第１の球に加え、或いは、第１の球に置き換わっ

て、別の球（第２の球）が左側変位部材Ｆ５１５５Ｌに重量を作用させることができる場合がある。よって、別の球（第２の球）が少なくとも左側変位部材Ｆ５１５５Ｌの側面へ衝突（当接）し難くできれば有効となる。即ち、玉軸受Ｆ５１５２ｂを回転軸として回転される左側変位部材Ｆ５１５５Ｌに対し、第２通路壁部Ｆ５１２３及び第３通路壁部Ｆ５１２５が有効となる。

【４１８２】

この場合、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌは、玉軸受Ｆ５１５２ｂを回転軸として回転されることで、第２通路ＦＲｔ５２の流下部（左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ球を流下させる部位、第２通路壁部Ｆ５１２３が非形成とされる部位）及び第３通路ＦＲｔ５３の流下部（左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ球を流下させる部位、第３通路壁部Ｆ５１２５が非形成とされる部位）から離れる方向へ変位することができる。これにより、流下部から流下した別の球（第２の球）が左側変位部材Ｆ５１５５の側面に衝突（当接）し難くできる。なお、第２通路ＦＲｔ５２及び第３通路ＦＲｔ５３の通路長さは任意に設定可能であり、本実施形態の場合よりも短い長さに設定されることが好ましい。また、振り分け部Ｆ５１５４ｃの大きさ（矢印Ｌ，Ｒ方向寸法）を本実施形態の場合よりも大きくして、第１の球の重量が左側変位部材Ｆ５１５５Ｌに作用された状態では、第２流出面Ｆ５１１４ｂ（一対の第２流出面Ｆ５１１４ｂのうちの左側変位部材Ｆ５１５５Ｌ側に位置するもの）から第２通路ＦＲｔ５２へ流下される球も右側変位部材Ｆ５１５５Ｒへ案内されるように構成しても良い。また、第２流出面Ｆ５１１４ｂの形成を省略しても良い。いずれの場合においても、第１の球の重量が左側変位部材Ｆ５１５５Ｌに作用されている状態において、かかる左側変位部材Ｆ５１５５Ｌが第２の球の影響を受けることを抑制し易くできる。第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）へ案内（送球、流下）された球は、右側変位部材Ｆ５１５５Ｒへ振り分けられ、右側変位部材Ｆ５１５５Ｒ、右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒ及び右側開閉部材Ｆ５１５８Ｒが動作（回転、変位）することで下側フレームＦ５０８６ｂが開放状態となる。以下、開放状態のうち、右側変位部材Ｆ５１５５Ｒ、右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒ及び右側開閉部材Ｆ５１５８Ｒが動作（回転、変位）した状態を「第２開放状態」と称す。

【４１８３】

下側フレームＦ５０８６ｂの第２開放状態においては、右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒの被係合部Ｆ５１５７ｄに配設される磁性体（図示せず）が、維持手段Ｆ５１６０の磁性体Ｆ５１６４に磁着される。これにより、変位部材Ｆ５１５５の本体部Ｆ５１５５ｄから球が流出（流下）された状態においても、右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒ（右側開閉部材Ｆ５１５８Ｒ）が動作（回転、変位）する（第２開放状態から閉塞状態へ動作する）ことを抑制できる。従って、下側フレームＦ５０８６ｂは、第２開放状態（一対の遮断部Ｆ５１５８ａの対向間の距離が大きくされた状態）に維持される。これにより、右側変位部材Ｆ５１５５Ｒから球が流出（流下）され、球の重量が右側変位部材Ｆ５１５５Ｒに非作用の状態においても、下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）を移動（流下、転動）する球を一対の遮断部Ｆ５１５８ａの対向間および流入口ＦＯＰｆ５１へ流入させ易い状態を維持できる。このように、通路部材Ｆ５１１０の上側通路Ｆ５１１４（第１通路ＦＲｔ５１）から第２通路部材Ｆ５１２０の第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）へ案内（送球、流下）された球が、右側変位部材Ｆ５１５５Ｒへ向けて移動（流下、転動）することで、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ向けて移動（流下、転動）する場合と比較して、下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）を移動（流下、転動）する球が一対の遮断部Ｆ５１５８ａの対向間および流入口ＦＯＰｆ５１へ流入されることを遊技者に期待させ易くでき、遊技の興趣を高めることができる。

【４１８４】

また、通路部材Ｆ５１１０の上側通路Ｆ５１１４（第１通路ＦＲｔ５１）から第２通路部材Ｆ５１２０の第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）へ案内（送球、流下）された球（先行の球）が、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ向けて移動（流下、転動）することで、その先行の球の後続となる球（後続の球）を右側変位部材Ｆ５１５５Ｒへ向けて移動

（流下、転動）させることができる。言い換えると、先行の球が左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ振り分けられてから所定の時間内に後続の球が上側通路Ｆ５１１４（第１通路ＦＲｔ５１）から第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）へ案内（送球、流下）されることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、下側フレームＦ５０８６ｂの第２開放状態において、右側変位部材Ｆ５１５５Ｒは、変位された状態に維持されるため、下側フレームＦ５０８６ｂが第２開放状態であることを遊技者に理解させ易くできる。次いで、第２開放状態から閉塞状態への動作（変位）について説明する。一対の遮断部Ｆ５１５８ａの対向間および流入口ＦＯＰｆ５１へ流入した球が維持手段Ｆ５１６０の通路部Ｆ５１６２ａへ案内（送球、流下）されることで、通路部材Ｆ５１６２、係合部材Ｆ５１６３及び磁性体Ｆ５１６４に球を加えた全体の重心は軸配設部材Ｆ５１６１の第２軸部Ｆ５１６１ｄよりも正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する。これにより、通路部材Ｆ５１６２は第２軸部Ｆ５１６１ｄを回転軸として通路部Ｆ５１６２ａ（伝達部Ｆ５１６２ｃ）が下方側（上方側）へ向けて回転する。通路部Ｆ５１６２ａの下方側へ向けての回転により、係合部材Ｆ５１６３は第１軸部Ｆ５１６１ｃを回転軸として保持部Ｆ５１６３ｃが下方側（矢印Ｄ方向側）へ向けて回転し、右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒと維持手段Ｆ５１６０との係合（着磁）が解除される。その結果、下側フレームＦ５０８６ｂが閉塞状態に配置される。

【４１８５】

このように、下側フレームＦ５０８６ｂが第２開放状態（第１入賞口６４へ入賞され易い状態）へ動作されると、少なくとも一球が維持手段Ｆ５１６０の通路部Ｆ５１６２ａへ案内（送球、流下）される（第１入賞口６４へ入賞される）までの間、下側フレームＦ５０８６ｂを第２開放状態に維持することができる。これにより、第２開放状態において、一対の遮断部Ｆ５１５８ａの対向間および流入口ＦＯＰｆ５１への球の流入を確実化できる。言い換えると、一対の遮断部Ｆ５１５８ａの対向間および流入口ＦＯＰｆ５１へ球が流入されないまま、下側フレームＦ５０８６ｂが第２開放状態から閉塞状態へ動作されることを抑制できる。その結果、遊技者に安心感を付与でき、遊技の興趣を高めることができる。次いで、下側フレームＦ５０８６ｂを流下する球について説明する。遊技領域を流下する球のうち、上側フレームＦ５０８６ａに配設される上側フレーム通路ＦＲｔ５０（図１３８５参照）を案内された球は、通路部材Ｆ５１１０の上側通路Ｆ５１１４（第１通路ＦＲｔ５１）の上流端に流入（入球）される。上側通路Ｆ５１１４（第１通路ＦＲｔ５１）の上流端に流入（入球）された球は、上側通路Ｆ５１１４（第１通路ＦＲｔ５１）の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って上側通路Ｆ５１１４の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けて移動（流下、転動）し、第１流出面Ｆ５１１４ａ若しくは第２流出面Ｆ５１１４ｂから第２通路部材Ｆ５１２０の第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）若しくは第３通路部Ｆ５１２４（第３通路ＦＲｔ５３）へ案内（送球、流出）される。第１流出面Ｆ５１１４ａから第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）へ案内（送球、流出）された球は、振り分け部材Ｆ５１５４の振り分け部Ｆ５１５４ｃの傾斜方向に沿って左側変位部材Ｆ５１５５Ｌ側（矢印Ｌ方向側）へ向けて移動（流下、転動）し、湾曲部Ｆ５１２２に当接することで移動方向が正面側（矢印Ｆ方向側）へ変更される。これにより、第２通路部Ｆ５１２１の正面側に配設される左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ球が案内（送球、流出）される。

【４１８６】

ここで、湾曲部Ｆ５１２２は、上面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向けて凹となる湾曲状に形成されるため、第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）へ案内（送球、流出）された球の移動速度の大きさを維持したまま、球の移動の方向を正面側（矢印Ｆ方向側）へ変更できる。これにより、湾曲部Ｆ５１２２が非形成の場合と比較して、早く左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ球を案内（送球、流出）できる。また、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌは、玉軸受Ｆ５１５２ｂに軸支されるため、玉軸受Ｆ５１５２ｂが非配設の場合と比較して、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ球が案内（送球、流出）されてから左側変位部材Ｆ５１５５Ｌが回転（変位）するまでの時間を短くでき、第１開放状態となる

までの時間を短くできる。これにより、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ案内（送球、流出）された球の後続となる球が、続けて左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ向けて第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）を移動（流下、転動）する（振り分け部Ｆ５１５４ｃの変位前に第１流出面Ｆ５１１４ａから第２通路部Ｆ５１２１へ案内される）場合であっても、後続の球が先行の球（左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ案内された球）に当接することを抑制でき、先行の球が左側変位部材Ｆ５１５５Ｌから落下（流出）することを抑制できる。左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ案内（送球、流出）された球は、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌと共に玉軸受Ｆ５１５２ｂを回転軸として回転（変位）し、流入口ＦＯＰｆ５１側（左右方向中央側）へ向けて変位される。ここで、玉軸受Ｆ５１５２ｂは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向かうにつれて下降傾斜して配設されるため、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌは、左右方向両端側から中央側へ向かうにつれて下方側（矢印Ｄ方向側）へ変位する。言い換えると、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌは、通路部材Ｆ５１１０の下側通路Ｆ５１１２の傾斜部の傾斜方向に沿って変位する。

【４１８７】

これにより、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌが下側通路Ｆ５１１２と第２通路部材Ｆ５１２０との間において変位する場合であっても、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌと下側通路Ｆ５１１２又は第２通路部材Ｆ５１２０とが当接することを抑制するための空間を小さくできる。即ち、下側通路Ｆ５１１２と第２通路部材Ｆ５１２０との配設間距離を小さくでき、下側フレームＦ５０８６ｂを小型化できる。また、鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において、第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）と左側変位部材Ｆ５１５５Ｌとの距離（段差）を小さくできる。これにより、第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）を移動（流下、転動）する球を左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ案内（送球、流出）させ易くできる。また、鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌと下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）との距離を小さくできる。これにより、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌから振り分けられた球が下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）に当接する際の衝撃力を小さくでき、下側通路Ｆ５１１２の破損を抑制できる。左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ案内（送球、流出）された球は、保持部Ｆ５１５５ｅに保持される。これにより、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌの回転（変位）時、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌから球が落下（流出）することを抑制できる。ここで、図１３９６から図１３９８に加え、図１３９９を参照して、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌの変位および左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ案内（送球、流下）された球の移動（流下、転動）について説明する。図１３９９は、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌの部分上面図であり、図１３７６（ａ）は、下側フレームＦ５０８６ｂの閉塞状態、図１３９９（ｂ）から図１３９９（ｄ）は、下側フレームＦ５０８６ｂの第１開放状態における左側変位部材Ｆ５１５５Ｌが図示される。図１３９９（ａ）に示すように、第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）（図１３９２参照）から左側変位部材Ｆ５１５５Ｌへ案内（送球、流下）された球ＣＢ５１は、保持部Ｆ５１５５ｅにより左側変位部材Ｆ５１５５Ｌに保持される（保持部Ｆ５１５５ｅから変位することが抑制される）。

【４１８８】

図１３９９（ｂ）に示すように、左側スライド部材Ｆ５１５７Ｌのスライド本体部Ｆ５１５７ａが第２軸受け部材Ｆ５１５２の規制部Ｆ５１５２ａに当接することで左側スライド部材Ｆ５１５７Ｌ（左側変位部材Ｆ５１５５Ｌ）の変位が規制され、下側フレームＦ５０８６ｂは、第１開放状態に配置される。下側フレームＦ５０８６ｂの第１開放状態において、球ＣＢ５１は、保持部Ｆ５１５５ｅに保持された状態に維持される。このように、下側フレームＦ５０８６ｂの閉塞状態から第１開放状態への動作において、球ＣＢ５１の移動（流下、転動）が停止される（球ＣＢ５１が保持部Ｆ５１５５ｅに保持された状態に維持される）ことで、球ＣＢ５１が貫通孔Ｆ５１５５ｄ２へ流入することを抑制できる。これにより、下側フレームＦ５０８６ｂの第１開放状態における期間を長くできる。なお、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌの変位が規制される（下側フレームＦ５０８６ｂが第１開放状態に配置される）ことで慣性力が作用することにより、保持部Ｆ５１５５ｅに保持され

た球ＣＢ５１は、本体部Ｆ５１５５ｄへ向けて移動（流下、転動）される。このように、球ＣＢ５１に作用する慣性力を利用して球ＣＢ５１が移動（流下、転動）を再開できる（保持部Ｆ５１５５ｅによる保持が解除される）ことで、保持部Ｆ５１５５ｅによる保持を解除させる駆動装置を不要とできる。また、下側フレームＦ５０８６ｂの第１開放状態では閉塞状態と比較して、保持部Ｆ５１５５ｅの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向かうにつれての下降傾斜の角度が小さく形成される。これにより、球ＣＢ５１の移動（流下、転動）を確実化させ易く（保持部Ｆ５１５５ｅによる保持が解除され易く）できる。図１３９９（ｃ）に示すように、球ＣＢ５１が規制壁Ｆ５１５５ｆに当接しつつ移動（流下、転動）されることにより、球ＣＢ５１は、凹部Ｆ５１５５ｄ１における規制壁Ｆ５１５５ｆ側（矢印Ｂ方向側）へ案内される。即ち、球ＣＢ５１は、凹部Ｆ５１５５ｄ１の軸心（貫通孔Ｆ５１５５ｄ２の中心）から偏心した位置へ案内される。

【４１８９】

図１３９９（ｄ）に示すように、凹部Ｆ５１５５ｄ１の軸心（貫通孔Ｆ５１５５ｄ２の中心）から偏心した位置へ球ＣＢ５１が案内されることで、球ＣＢ５１は、凹部Ｆ５１５５ｄ１の内周面に沿って周回され易い。これにより、球ＣＢ５１が貫通孔Ｆ５１５５ｄ２へ流入して左側変位部材Ｆ５１５５Ｌから流出（流下）されることを遅延させることができる。その結果、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌに球ＣＢ５１の重量が作用している期間を長くでき、下側フレームＦ５０８６ｂの開放状態における期間を長くできる。また、凹部Ｆ５１５５ｄ１の内周面に沿って球ＣＢ５１を移動（流下、転動）させることで、凹部Ｆ５１５５ｄ１の内周面との間に生じる摩擦力を利用して球の移動速度を低減でき、球ＣＢ５１が貫通孔Ｆ５１５５ｄ２へ流入することを遅延させることができる。ここで、凹部Ｆ５１５５ｄ１の内周面および底面Ｆ５１５５ｄ３は、平坦面に形成される、言い換えると、凹部Ｆ５１５５ｄ１の内周面が径方向において同一に形成され、底面Ｆ５１５５ｄ３が鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において同一に形成される。従って、凹部Ｆ５１５５ｄ１の内周面および底面Ｆ５１５５ｄ３に高低差が無く、球ＣＢ５１を凹部Ｆ５１５５ｄ１の内周面に沿って周回させ易くできる。また、凹部Ｆ５１５５ｄ１の内周面および底面Ｆ５１５５ｄ３が連続して形成される、言い換えると、凹部Ｆ５１５５ｄ１の内周面および底面Ｆ５１５５ｄ３に間欠部が非形成とされるため、球ＣＢ５１を凹部Ｆ５１５５ｄ１の内周面に沿って周回させ易くできる。

【４１９０】

図１３９６から図１３９８に戻って下側フレームＦ５０８６ｂを流下する球について説明する。下側フレームＦ５０８６ｂの第１開放状態において、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌの貫通孔Ｆ５１５５ｄ２（図１３９２参照）は、通路部材Ｆ５１１０の下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）の正面側（矢印Ｆ方向側）における上方（矢印Ｕ方向）に配設される。上述したように、下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）へ案内（送球、流下）された球は、立て壁部Ｆ５１１３に当接しつつ左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って揺動（移動、転動）する、即ち、下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）の背面側（矢印Ｂ向側）を揺動（移動、転動）する。これにより、本体部Ｆ５１５５ｄ（貫通孔Ｆ５１５５ｄ２）から下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）へ振り分けられた球が下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）を揺動（移動、転動）する球に当接することを抑制できる。また、下側フレームＦ５０８６ｂの第１開放状態において、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌの本体部Ｆ５１５５ｄは、通路部材Ｆ５１１０の流出面Ｆ５１１２ｂの上方（矢印Ｕ方向）に配設される。これにより、本体部Ｆ５１５５ｄから振り分けられた球を遊技領域へ流出（流下）させ易くできる。次いで、下側フレームＦ５０８６ｂの第２開放状態について説明する。下側フレームＦ５０８６ｂが第１開放状態に動作（変位）されると、振り分け部材Ｆ５１５４の振り分け部Ｆ５１５４ｃの頂部は第１流出面Ｆ５１１４ａの鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における高さ位置が最も低い位置よりも左方側（矢印Ｌ方向側）となる位置に配設される。これにより、第１流出面Ｆ５１１４ａから第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）へ案内（送球、流出）された球は、振り分け部Ｆ５１５４ｃの傾斜方向に沿って右側変位部材Ｆ５１５５Ｒ側（矢印Ｒ方向側）へ向けて移動（流下、

転動）する。これにより、右側変位部材Ｆ５１５５Ｒへ球が案内（送球、流出）される。
【４１９１】
球が右側変位部材Ｆ５１５５Ｒへ振り分けられてから下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）へ案内（送球、流出）されるまでの右側変位部材Ｆ５１５５Ｒの動作（回転、変位）については、遊技盤Ｆ５０１３の幅方向（図１３８５左右方向）における中心に対し左側変位部材Ｆ５１５５Ｌと線（面）対称（図１３８５左右対称）であるため、その詳細な説明については省略する。これにより、下側フレームＦ５０８６ｂが第２開放状態に動作（変位）する。ここで、右側変位部材Ｆ５１５５Ｒが動作（回転、変位）することで、右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒは、維持手段Ｆ５１６０の保持部Ｆ５１６３ｃへ向けて変位する。これにより、右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒの被係合部Ｆ５１５７ｄに配設される磁性体（図示せず）が維持手段Ｆ５１６０の磁性体Ｆ５１６４に磁着される。その結果、右側変位部材Ｆ５１５５Ｒから球が流出（流下）された状態においても、下側フレームＦ５０８６ｂは第２開放状態に維持される。次いで、図１３９２を参照して、上側通路Ｆ５１１４（第１通路ＦＲｔ５１）に形成される第２流出面Ｆ５１１４ｂから案内（送球、流出）される球の動作（変位）について説明する。第２流出面Ｆ５１１４ｂから案内（送球、流出）された球は、まず、第２通路部材Ｆ５１２０の第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）へ振り分けられる（案内される）。第２流出面Ｆ５１１４ｂは、正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて下降傾斜して形成されるため、第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）へ振り分けられた（案内された）球は、正面側へ向けて移動（流下、転動）し、次いで、第３通路部Ｆ５１２４（第３通路ＦＲｔ５３）へ振り分けられる（案内される）。ここで、第２流出面Ｆ５１１４ｂから振り分けられた（案内された）球を一旦、第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）へ案内（送球、流出）することで、第２通路部Ｆ５１２１（第２通路ＦＲｔ５２）を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向けて移動（流下、転動）する球に当接させることができる。
【４１９２】
これにより、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向けて移動（流下、転動）する球を第３通路部Ｆ５１２４（第３通路ＦＲｔ５３）へ案内（送球、流出）可能とできる。言い換えると、第１流出面Ｆ５１１４ａから第２振り分けられた（案内された）球が変位部材Ｆ５１５５へ案内（送球、流出）不能とでき、下側フレームＦ５０８６ｂを開放状態（第１開放状態または第２開放状態）へ動作させ難くできる。その結果、第１流出面Ｆ５１１４ａから振り分けられた（案内された）球と第２流出面Ｆ５１１４ｂから振り分けられた（案内された）球とが非当接となることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。第３通路部Ｆ５１２４（第３通路ＦＲｔ５３）へ案内（送球、流出）された球は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側から両端側へ向けて移動（流下、転動）し、第３通路部Ｆ５１２４（第３通路ＦＲｔ５３）の左右方向両端側の端部から通路部材Ｆ５１１０の下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）へ案内（送球、流下）される。ここで、第３通路部Ｆ５１２４（第３通路ＦＲｔ５３）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側の端部の下方（矢印Ｄ方向）には、変位部材Ｆ５１５５の動作（変位）範囲が形成される。これにより、第３通路部Ｆ５１２４（第３通路ＦＲｔ５３）から振り分けられた（案内された）球が動作（変位）中の変位部材Ｆ５１５５の腕部Ｆ５１５５ｂに当接可能とできる。上述したように、腕部Ｆ５１５５ｂが撓み易く（軸支部Ｆ５１５５ａに対し、腕部Ｆ５１５５ｂの先端が変位し易く）形成されるため、球が腕部Ｆ５１５５ｂに当接することで、変位部材Ｆ５１５５の保持部Ｆ５１５５ｅに保持された球を落下（流出）させ易くできる。これにより、下側フレームＦ５０８６ｂが閉塞状態から開放状態へ動作することを抑制可能とできる。従って、第３通路部Ｆ５１２４（第３通路ＦＲｔ５３）から振り分けられた（案内された）球が変位部材Ｆ５１５５に非当接となることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【４１９３】
図１３８６から図１３９５に戻って説明する。通路部材Ｆ５１１０の下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）へ案内（送球、流下）された球は、下側通路Ｆ５１１２（第４

通路ＦＲｔ５４）の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って揺動（流下、転動）し、開閉部材Ｆ５１５８の一対の遮断部Ｆ５１５８ａ及び流入口ＦＯＰｆ５１へ流入して第５通路部材Ｆ５１４０の第５通路部Ｆ５１４１（第５通路ＦＲｔ５５）へ案内される、若しくは、下側通路Ｆ５１１２の流出面Ｆ５１１２ｂから遊技領域へ流出（流下）される。ここで、一対の遮断部Ｆ５１５８ａは、正面視において、流入口ＦＯＰｆ５１を介して遊技者から視認可能となる位置に配設される。言い換えると、一対の遮断部Ｆ５１５８ａは、流入口ＦＯＰｆ５１の縁部の内側に配設される。従って、下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）へ振り分けられた（案内された）球は、流入口ＦＯＰｆ５１へ流入し難く、流出面Ｆ５１１２ｂから遊技領域へ流出（流下）され易い。また、立て壁部Ｆ５１１３には膨出部Ｆ５１１３ａが正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出して形成されるため、下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けて移動（流下、転動）する球は、膨出部Ｆ５１１３ａに当接することで、正面側（矢印Ｆ方向側、遊技領域側）への速度成分が付与される。従って、下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けて移動（流下、転動）する球は、立て壁部Ｆ５１１３に穿設される流入口ＦＯＰｆ５１へ流入し難く、流出面Ｆ５１１２ｂから遊技領域へ流出（流下）され易い。

【４１９４】

ここで、下側フレームＦ５０８６ｂの閉塞状態では、一対の遮断部Ｆ５１５８ａは、流入口ＦＯＰｆ５１の縁部の内側に配設される。一方、下側フレームＦ５０８６ｂの開放状態では、遮断部Ｆ５１５８ａは、通路部材Ｆ５１１０の立て壁部Ｆ５１１３の背面側（矢印Ｂ方向側）に配置され、閉塞状態よりも一対の遮断部Ｆ５１５８ａの対向間の距離が大きくされる。これにより、下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って移動（流下、転動）する球は、閉塞状態よりも開放状態において流入口ＦＯＰｆ５１（一対の遮断部Ｆ５１５８ａの対向間）へ流入し、第５通路部材Ｆ５１４０の第５通路部Ｆ５１４１（第５通路ＦＲｔ５５）へ案内（送球、流下）され易い（第１入賞口６４へ入賞され易い）。従って、下側通路Ｆ５１１２（第４通路ＦＲｔ５４）を移動（流下、転動）している状態において、下側フレームＦ５０８６ｂが開放状態となることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。流入口ＦＯＰｆ５１（一対の遮断部Ｆ５１５８ａの対向間）へ流入した球は、維持手段Ｆ５１６０の通路部Ｆ５１６２ａへ案内（送球、流下）される。上述したように、通路部Ｆ５１６２ａへ球が案内（送球、流下）されることで、係合部材Ｆ５１６３は第１軸部Ｆ５１６１ｃを回転軸として保持部Ｆ５１６３ｃが下方側（矢印Ｄ方向側）へ向けて回転する。これにより、下側フレームＦ５０８６ｂが第２開放状態に配置される場合においては（図１３９８参照）、右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒと維持手段Ｆ５１６０との係合（着磁）が解除され、下側フレームＦ５０８６ｂが閉塞状態に配置される。維持手段Ｆ５１６０の通路部Ｆ５１６２ａへ案内（送球、流下）された球は、次いで、第５通路部材Ｆ５１４０の第５通路部Ｆ５１４１（第５通路ＦＲｔ５５）へ案内（送球、流下）され、第５通路部Ｆ５１４１に形成された一対の突部Ｆ５１４１ｃに沿って正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて移動（流下、転動）し、通路部材Ｆ５１１０の流出口ＦＯＰｏｕｔ１を通過して第１入賞口６４へ入賞（案内、送球、流出）される。

【４１９５】

次いで、図１４００から図１４１２を参照して、第９８実施形態における下側フレームＦ６０８６ｂについて説明する。上記第９３実施形態では、流入口ＦＯＰｆ１及び流出面Ｆ１１２ｂが同一の通路（第５通路ＦＲｔ５）に形成される場合を説明したが、第９８実施形態における下側フレームＦ６０８６ｂでは、流入口ＦＯＰｆ６１と流入口ＦＯＰｆ６２とが異なる通路にそれぞれ形成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１４００は、第９８実施形態における遊技盤Ｆ６０１３の正面図である。図１４００に示すように、センターフレームＦ６０８６は、ベース板６０の窓部６０ａ（図１０８４参照）に嵌合可能な形状で構成され、タッピングネジ等によりベース板６０に締結固定される部材であり、上側フレームＦ６０８６ａと下

側フレームＦ６０８６ｂとを備える。上側フレームＦ６０８６ａは、ベース板６０の窓部６０ａ（図１０８４参照）における上側（図１４００上側）及び左右（図１４００左側及び右側）の内縁に沿って配設され、下側フレームＦ６０８６ｂは、ベース板６０の窓部６０ａにおける下側（図１４００下側）の内縁に沿って配設される。これら上側フレームＦ６０８６ａ及び下側フレームＦ６０８６ｂに取り囲まれた領域を介して第３図柄表示装置８１（図１２２１参照）が視認可能とされる。なお、上側フレームＦ６０８６ａは、上記各実施形態におけるセンターフレーム８６の一部（ベース板６０の窓部６０ａ（図１０８４参照）における下側（図１４００下側）の内縁に沿って配設される部分、即ち、下側フレームＦ６０８６ｂが配設される部分）を省略した構成とされ、その省略された部分を除く他の部分は、上記各実施形態におけるセンターフレーム８６と同一の構成とされる。次いで、図１４００に加え、図１４０１から図１４０２を参照して下側フレームＦ６０８６ｂについて説明する。図１４０１は、下側フレームＦ６０８６ｂの正面斜視図であり、図１４０２は、下側フレームＦ６０８６ｂの背面斜視図である。

【４１９６】

図１４０１から図１４０２に示すように、下側フレームＦ６０８６ｂには、球が移動（流下、転動）可能に形成される一対の第１通路ＦＲｔ６１と、一対の第１通路ＦＲｔ６１を案内された球が移動（流下、転動）される第２通路ＦＲｔ６２と、その第２通路ＦＲｔ６２を案内された球が移動（流下、転動）される一対の第３通路ＦＲｔ６３及び一対の第４通路ＦＲｔ６４と、一対の第３通路ＦＲｔ６３を案内された球が移動（流下、転動）される第５通路ＦＲｔ６５と、その第５通路ＦＲｔ６５を案内された球が流下される第６通路ＦＲｔ６６と、第５通路ＦＲｔ６５及び第２通路ＦＲｔ６２を案内された球が第６通路ＦＲｔ６６及び第４通路ＦＲｔ６４へ案内（流入、送球）される開口として形成される流入口ＦＯＰｆ６１及び流入口ＦＯＰｆ６２と、第６通路ＦＲｔ６６及び第４通路ＦＲｔ６４を流下された球が遊技領域へ流出するための開口として形成される流出口ＦＯＰｏｕｔ１及び流出口ＦＯＰｏｕｔ６２とが形成される。なお、一対の第１通路ＦＲｔ６１、一対の第３通路ＦＲｔ６３及び一対の第４通路ＦＲｔ６４は、遊技盤Ｆ６０１３の幅方向（図１４００左右方向）における中心に対し線（面）対称（図１４００左右対称）にそれぞれ配設される。上側フレームＦ６０８６ａには、上側フレーム通路ＦＲｔ６０が配設される（図１４００参照）。上側フレーム通路ＦＲｔ６０は、遊技領域を流下する球を案内する通路であり、その上側フレーム通路ＦＲｔ６０の下流端に第１通路ＦＲｔ６１の上流端が連通される。即ち、遊技領域から上側フレーム通路ＦＲｔ６０に流入（入球）した球は、第１通路ＦＲｔ６１の上流端を介して、上側フレーム通路ＦＲｔ６０から下側フレームＦ６０８６ｂの第１通路ＦＲｔ６１へ流入（入球）される。

【４１９７】

なお、図示は省略するが、上側フレーム通路ＦＲｔ６０は、遊技盤Ｆ６０１３の幅方向（図１４００左右方向）における中心に対し線（面）対称（図１４００左右対称）にそれぞれ配設される。従って、遊技領域から上側フレーム通路ＦＲｔ６０に流入（入球）した球は、遊技盤Ｆ６０１３の右方側（図１４００右方側）に配設された上側フレーム通路ＦＲｔ６０から遊技盤Ｆ６０１３の右方側に配設される第１通路ＦＲｔ６１へ流入（入球）される。ここで、第６通路ＦＲｔ６６の出口（遊技領域へ球を流出させる開口）である流出口ＦＯＰｏｕｔ１は、第１入賞口６４の鉛直方向上方となる位置に形成（配置）される。そのため、第５通路ＦＲｔ６５の流入口ＦＯＰｆ６１を通過して第５通路ＦＲｔ６５から第６通路ＦＲｔ６６へ振り分けられた球は、第１入賞口６４へ入賞し易い（第１入賞口６４へ入賞する確率が高い）。また、第２通路ＦＲｔ６２には、第１入賞口６４の鉛直方向上方となる位置に正面側（矢印Ｆ方向側、遊技領域側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面としておが形成（配置）される。そのため、第２通路ＦＲｔ６２の流出面Ｆ６１１２ｂに沿って案内（送球、流下）される球は、第１入賞口６４へ入賞し易い（第１入賞口６４へ入賞する確率が高い）。一方、第４通路ＦＲｔ６４の出口（遊技領域へ球を流出させる開口）である流出口ＦＯＰｏｕｔ６２は、第１入賞口６４に対して遊技盤Ｆ６０１３の幅方向（図１４００左右方向）に位置を異ならせた２箇所に形成（配置）される。その

ため、第４通路ＦＲｔ６４へ案内（送球、流下）される球は、遊技領域へ流出する確率が高く、結果として、第１入賞口６４へ入賞し難い（上述した流入口ＦＯＰｆ１を通過して第５通路ＦＲｔ６５から第６通路ＦＲｔ６６へ振り分けられた球よりも第１入賞口６４へ入賞する確率が低い）。なお、第２通路ＦＲｔ６２には、起伏Ｆ６１１２ａが形成され、起伏Ｆ６１１２ａの底部は流入口ＦＯＰｆ６２の正面側（矢印Ｆ方向側、遊技領域側）に配設される。また、第２通路ＦＲｔ６２は、背面側（矢印Ｂ方向側、遊技領域とは反対側）へ向けて下降傾斜して形成されており、起伏の底部へ案内（送球、流下）される球は、第４通路ＦＲｔ６４へ振り分けられる確率が高い。

【４１９８】

また、流出面Ｆ６１１２ｂは起伏Ｆ６１１２ａの頂部に形成される。従って、第２通路ＦＲｔ６２へ振り分けられた球は、流出面Ｆ６１１２ｂから第１入賞口６４へ送球されるよりも起伏Ｆ６１１２ａの底部から第４通路ＦＲｔ６４へ流出され易い。結果として、起伏の底部へ案内（送球、流下）される球は、第１入賞口６４へ入賞し難い（上述した流入口ＦＯＰｆ６１を通過して第５通路ＦＲｔ６５から第６通路ＦＲｔ６６へ振り分けられた球や第２通路ＦＲｔ６２の流出面Ｆ６１１２ｂから振り分けられた球よりも第１入賞口６４へ入賞する確率が低い）。第３通路ＦＲｔ６３には、その第３通路ＦＲｔ６３へ振り分けられた球を第５通路ＦＲｔ６５へ案内（送球、流下）するための当接部Ｆ６１５４が形成（配置）される。第３通路ＦＲｔ６３は、鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に凹となる湾曲状に形成されており、当接部Ｆ６１５４は、第３通路ＦＲｔ６３において第１通路ＦＲｔ６１とは反対側の端部に配設される。第１通路ＦＲｔ６１から第３通路ＦＲｔ６３に振り分けられた球の速度（運動エネルギー）が所定量よりも大きい場合は、球は第３通路ＦＲｔ６３の湾曲面を鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）へ向けて移動（流下、転動）し、当接部Ｆ６１５４に当接する。これにより、球の移動（流下、転動）方向が変更され、第５通路ＦＲｔ６５へ振り分けられる。なお、第３通路ＦＲｔ６３の湾曲底面には、正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として流出面Ｆ６１１４ａが形成（配置）されており、球の速度（運動エネルギー）が所定量以下の場合は当接部Ｆ６１５４に当接できず、流出面Ｆ６１１４ａから第２通路ＦＲｔ６２へ振り分けられる。第５通路ＦＲｔ６５には、流入口ＦＯＰｆ６１及び一対の挿通孔Ｆ６１２１ｂが形成（配置）されており、第５通路ＦＲｔ６５へ振り分けられた球は、流入口ＦＯＰｆ６１若しくは一対の挿通孔Ｆ６１２１ｂを通過して第６通路ＦＲｔ６６若しくは第２通路ＦＲｔ６２へ案内（送球、流下）される。

【４１９９】

なお、一対の挿通孔Ｆ６１２１ｂは、第２通路ＦＲｔ６２の起伏Ｆ６１１２ａの頂部（流出面Ｆ６１１２ｂ）に対して遊技盤Ｆ６０１３の幅方向（図１４００左右方向）に位置を異ならせた２箇所に形成（配置）される。そのため、一対の挿通孔Ｆ６１２１ｂを通過した球は、第２通路ＦＲｔ６２の起伏Ｆ６１１２ａの頂部（流出面Ｆ６１１２ｂ）へ案内され難く、起伏Ｆ６１１２ａの底部から第４通路ＦＲｔ６４へ案内され易い（第１入賞口６４へ入賞する確率が低い）。下側フレームＦ６０８６ｂには、球の重さにより動作する振分手段Ｆ６１７０の変位部材Ｆ６１７３に形成される当接部Ｆ６１７３ｂが当接部Ｆ６１５４よりも鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）となる位置に配設されており（図１４１２参照）、当接部Ｆ６１７３ｂが第３通路ＦＲｔ６３に配置された状態においては、第３通路ＦＲｔ６３の湾曲面を鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）へ向けて移動（流下、転動）する球の速度（運動エネルギー）が所定量以下の場合であっても当接部Ｆ６１７３ｂに当接することにより球の移動（流下、転動）方向が変更され、球は第４通路ＦＲｔ６４へ振り分けられる。よって、第３通路ＦＲｔ６３をその延設方向に沿って移動（流下、転動）する球の速度（運動エネルギー）が所定量以下の場合であっても、振分手段Ｆ６１７０（変位部材Ｆ６１７３）が動作することで第５通路ＦＲｔ６５へ案内（送球、流下）させ易くできる（第１入賞口６４へ入賞する確率が高められる）。その結果、第３通路ＦＲｔ６３を球が移動（流下、転動）している状態において、振分手段Ｆ６１７０（変位部材Ｆ６１７３）が動作することを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。次い

で、図１４０１から図１４０２に加え、図１４０３から図１４１０を参照して、下側フレームＦ６０８６ｂの詳細構成について説明する。

【４２００】

図１４０３は、下側フレームＦ６０８６ｂの分解正面斜視図であり、図１４０４は、下側フレームＦ６０８６ｂの分解背面斜視図である。図１４０５は、振分手段Ｆ６１７０の分解正面斜視図であり、図１４０６は、振分手段Ｆ６１７０の分解背面斜視図である。図１４０７は、下側フレームＦ６０８６ｂの上面図であり、図１４０８は、下側フレームＦ６０８６ｂの正面図であり、図１４０９は、下側フレームＦ６０８６ｂの背面図である。図１４１０（ａ）は、図１４０８の矢印ＭＤＣＣＩａ方向視における下側フレームＦ６０８６ｂの側面図であり、図１４１０（ｂ）は、図１４０８の矢印ＭＤＣＣＩｂ方向視における下側フレームＦ６０８６ｂの側面図であり、図１４１０（ｃ）は、図１４０８のＭＤＣＣＩｃ－ＭＤＣＣＩｃ線における下側フレームＦ６０８６ｂの断面図である。図１４０１から図１４１０に示すように、下側フレームＦ６０８６ｂは、通路部材Ｆ６１１０と、その通路部材Ｆ６１１０の立て壁部Ｆ６１１３の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第５通路部材Ｆ６１２０と、通路部材Ｆ６１１０の下側通路Ｆ６１１２の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される第６通路部材Ｆ６１３０と、その第６通路部材Ｆ６１３０の背面側（矢印Ｄ方向側）に配設される中間通路部材Ｆ６１４０と、その中間通路部材Ｆ６１４０の背面側に配設される背面部材Ｆ６１５０と、その背面部材Ｆ６１５０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側に配設される一対の第１通路部材Ｆ６１６０と、背面部材Ｆ６１５０の背面側に配設される振分手段Ｆ６１７０と、を備える。通路部材Ｆ６１１０には流出口ＦＯＰｏｕｔ１及び流出口ＦＯＰｏｕｔ６２が形成され、流出口ＦＯＰｏｕｔ１に第６通路部材Ｆ６１３０の第６通路部Ｆ６１３１が挿通され、流出口ＦＯＰｏｕｔ６２に第６通路部材Ｆ６１３０の第４通路部Ｆ６１３２が挿通される。また、通路部材Ｆ６１１０には、流入口ＦＯＰｆ６１及び流入口ＦＯＰｆ６２が形成され、流入口ＦＯＰｆ６１及び流入口ＦＯＰｆ６２は、中間通路部材Ｆ６１４０の第１凹部Ｆ６１４１及び第２凹部Ｆ６１４２に対応する位置にそれぞれ配設される。

【４２０１】

中間通路部材Ｆ６１４０及び背面部材Ｆ６１５０には貫通孔Ｆ６１４３が形成され、貫通孔Ｆ６１４３に振分手段Ｆ６１７０の変位通路部材Ｆ６１７４が挿通される。また、背面部材Ｆ６１５０には挿通孔Ｆ６１５１ｂが形成され、挿通孔Ｆ６１５１ｂに振分手段Ｆ６１７０の変位部材Ｆ６１７３が挿通される。通路部材Ｆ６１１０には第５通路部材Ｆ６１２０及び背面部材Ｆ６１５０がタッピングネジによりそれぞれ締結固定される。第６通路部材Ｆ６１３０は、タッピングネジにより中間通路部材Ｆ６１４０に締結固定され、中間通路部材Ｆ６１４０、第１通路部材Ｆ６１６０及び振分手段Ｆ６１７０は、タッピングネジにより背面部材Ｆ６１５０にそれぞれ締結固定される。これらにより、下側フレームＦ６０８６ｂは、一つ（単体）のユニットとして構成される（図１４０１、図１４０２参照）。下側フレームＦ６０８６ｂは、通路部材Ｆ６１１０、第５通路部材Ｆ６１２０、第６通路部材Ｆ６１３０、背面部材Ｆ６１５０、第１通路部材Ｆ６１６０及び振分手段Ｆ６１７０の変位通路部材Ｆ６１７４が光透過性（即ち、背面側の部材や球を透視可能な透明）の樹脂材料から構成され、中間通路部材Ｆ６１４０及び振分手段Ｆ６１７０の変位部材Ｆ６１７３が有色の樹脂材料から構成される。よって、第１通路ＦＲｔ６１から第６通路ＦＲｔ６６を移動する球を遊技者に視認させると共に、振分手段Ｆ６１７０の変位部材Ｆ６１７３の動作を遊技者に視認させることができ、遊技の興趣を高めることができる。なお、中間通路部材Ｆ６１４０及び振分手段Ｆ６１７０の変位部材Ｆ６１７３は、光透過性（透明又は有色）の樹脂材料から構成され、その正面に塗装を施したもの、或いは、シールを添付したものであっても良い。

【４２０２】

また、一方で、下側フレームＦ６０８６ｂは、振分手段Ｆ６１７０の連結部材Ｆ６１７５の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する中間通路部材Ｆ６１４０が光非透過性の樹脂材料から構成される（或いは、塗装が施されたりシールが添付される）ことで、振分手段Ｆ６

１７０の連結部材Ｆ６１７５が正面側から遊技者に視認不能とできる。なお、中間通路部材Ｆ６１４０が光透過性の樹脂材料から構成されることで、振分手段Ｆ６１７０の連結部材Ｆ６１７５が正面側から遊技者に視認可能となるように構成されても良い。通路部材Ｆ６１１０は、第２通路ＦＲｔ６２及び第３通路ＦＲｔ６３を形成するためのものであり、正面を形成する板状の正面板Ｆ６１１１と、その正面板Ｆ６１１１の背面から突設される下側通路Ｆ６１１２と、その下側通路Ｆ６１１２の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における略中央から鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に延設される立て壁部Ｆ６１１３と、その立て壁部Ｆ６１１３の端部から背面側（矢印Ｂ方向側）に延設される上側通路Ｆ６１１４と、下側通路Ｆ６１１２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側の端部から鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に突設される一対の留め部Ｆ６１１５と、を備える。正面板Ｆ６１１１、下側通路Ｆ６１１２、立て壁部Ｆ６１１３及び背面部材Ｆ６１５０により区画された空間により第２通路ＦＲｔ６２が形成され、上側通路Ｆ６１１４及び背面部材Ｆ６１５０により区画された空間により第３通路ＦＲｔ６３が形成される。正面板Ｆ６１１１には、複数の挿通孔Ｆ１１１ａが板厚方向に穿設され、流出口ＦＯＰｏｕｔ１及び流出口ＦＯＰｏｕｔ６２が開口形成（板厚方向に穿設）される。本実施形態における流出口ＦＯＰｏｕｔ１は、第６通路ＦＲｔ６６を案内された球が遊技領域へ流出（流下）される際の出口となる開口であり、流出口ＦＯＰｏｕｔ６２は、第４通路ＦＲｔ６４を案内された球が遊技領域へ流出（流下）される際の出口となる開口である。

【４２０３】

正面板Ｆ６１１１には、正面視における形状が下側通路Ｆ６１１２の流出面Ｆ６１１２ｂの形状と略同一となる切欠き部Ｆ６１１１ｂが流出面Ｆ６１１２ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）に形成される。切欠き部Ｆ６１１１ｂを通過することで、第２通路ＦＲｔ６２を案内された球が第１入賞口６４へ送球される。下側通路Ｆ６１１２は、その上面を球が移動（流下、転動）するための部位であり、背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて下降傾斜して形成される。また、下側通路Ｆ６１１２は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側から中央側へ向けて下降傾斜して形成される。これにより、下側通路Ｆ６１１２へ案内（送球、流下）された球を背面部材Ｆ６１５０若しくは立て壁部Ｆ６１１３に当接させつつ左右方向に沿って揺動（移動、転動）させることができる。なお、下側通路Ｆ６１１２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における略中央には起伏Ｆ６１１２ａが形成され、起伏Ｆ６１１２ａの頂部には、正面側（矢印Ｆ方向側、遊技領域側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として流出面Ｆ６１１２ｂが形成（配置）される。また、起伏Ｆ６１１２ａの底部、言い換えると、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側から中央側へ向けて下降傾斜して形成される部位と起伏Ｆ６１１２ａとの境界は、立て壁部Ｆ６１１３の流入口ＦＯＰｆ６２の正面（矢印Ｆ方向）に形成（配置）される。従って、下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）へ振り分けられた球は、流出面Ｆ６１１２ｂから第１入賞口６４へ案内されるよりも起伏Ｆ６１１２ａの底部から立て壁部Ｆ６１１３の流入口ＦＯＰｆ６２を通過して第４通路ＦＲｔ６４へ案内され易い（遊技領域へ流出され易い）。立て壁部Ｆ６１１３は、下側通路Ｆ６１１２と上側通路Ｆ６１１４とを連結するための部位である。上側通路Ｆ６１１４の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端は下側通路Ｆ６１１２と面一に形成されており、従って、立て壁部Ｆ６１１３は、左右方向における下側通路Ｆ６１１２の両端とは非連結に形成される。言い換えると、立て壁部Ｆ６１１３の左右方向における延設長さは、下側通路Ｆ６１１２の左右方向における延設長さよりも小さく形成される。

【４２０４】

立て壁部Ｆ６１１３には、流入口ＦＯＰｆ６１及び一対の流入口ＦＯＰｆ６２が開口形成（板厚方向に穿設）される。流入口ＦＯＰｆ６１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法は、球の外形よりもやや大きく形成される。流入口ＦＯＰｆ６２の左右方向における寸法は、球の外形の略２倍の大きさに形成される。上述したように、流入口ＦＯＰｆ６１及び流入口ＦＯＰｆ６２は、第５通路ＦＲｔ６５を案内された球が第６通路ＦＲｔ６６へ流出される際の出口となる開口である。立て壁部Ｆ６１１３は、正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて凸となる湾曲状に形成され、これにより、立て壁部Ｆ６１１３に当接しつつ下

側通路Ｆ６１１２の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って移動（流下、転動）する球が下側通路Ｆ６１１２の起伏Ｆ６１１２ａを通過する際、その球へ正面側（矢印Ｆ方向側、遊技領域側）への速度成分が付与される。その結果、起伏Ｆ６１１２ａを通過する球を流出面Ｆ６１１２ｂ（第１入賞口６４）へ案内し易くでき、第４通路ＦＲｔ６４へ案内させ難くできる。立て壁部Ｆ６１１３の上端は、上側通路Ｆ６１１４の上面の形状と略同一に形成される。これにより、上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）へ案内された球を上側通路Ｆ６１１４の正面から下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）へ流出（流下、落下）させることができる。上側通路Ｆ６１１４は、その上面を球が移動（流下、転動）するための部位であり、上側通路Ｆ６１１４は、下方側（矢印Ｄ方向側）へ向けて凹となる湾曲状に形成される。また、上側通路Ｆ６１１４の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端は、下側通路Ｆ６１１２の上面と面一に形成され、これにより、下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）を移動（流下、転動）する球を上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）へ振り分け易く（案内し易く）できる。また、上側通路Ｆ６１１４は、背面部材Ｆ６１５０側（矢印Ｂ方向側）に向けて下降傾斜して形成される。これにより、上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って移動（流下、転動）する球を下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）へ流出（流下、落下）させ難くできる。

【４２０５】

上側通路Ｆ６１１４の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側における上方（矢印Ｕ方向）には、背面部材Ｆ６１５０の当接部Ｆ６１５４が配設される。左右方向両端側から中央側へ向けて上側通路Ｆ６１１４を移動（流下、転動）する球の速度（運動エネルギー）が所定量よりも大きい場合、球は、当接部Ｆ６１５４に当接できる。一方、左右方向両端側から中央側へ向けて上側通路Ｆ６１１４を移動（流下、転動）する球の速度（運動エネルギー）が所定量よりも小さい場合、球は、当接部Ｆ６１５４に非当接であり、上側通路Ｆ６１１４の湾曲形状に沿って左右方向両端側へ向けて移動（流下、転動）する。言い換えると、球は、上側通路Ｆ６１１４の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って揺動（移動、転動）する。なお、上側通路Ｆ６１１４の鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における高さ位置が最も低い位置（湾曲凹部）には、正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として流出面Ｆ６１１４ａが形成（配置）される。従って、上側通路Ｆ６１１４へ振り分けられた球のうち、背面部材Ｆ６１５０の当接部Ｆ６１５４に非当接となる球は、流出面Ｆ６１１４ａから下側通路Ｆ６１１２へ案内（送球、流下）される。また、上側通路Ｆ６１１４の上方側（矢印Ｕ方向側）には、切欠きＦ６１１４ｂが形成される。切欠きＦ６１１４ｂの内周面は、振分手段Ｆ６１７０の変位部材Ｆ６１７３に形成される当接部Ｆ６１７３ｂの外形よりもやや大きく形成され、切欠きＦ６１１４ｂを通過することで、当接部Ｆ６１７３ｂは、上側通路Ｆ６１１４の下面側から上面側へ変位可能に配設される。なお、上側通路Ｆ６１１４において、流出面Ｆ６１１４ａよりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側における上側通路Ｆ６１１４を第１傾斜部Ｆ６１１４ｃ、左右方向両端側における上側通路Ｆ６１１４を第２傾斜部Ｆ６１１４ｄ、とそれぞれ符号を付して説明する。留め部Ｆ６１１５には、挿通孔Ｆ１１５ａが板厚方向に穿設され、その挿通孔Ｆ１１５ａに挿通したタッピングネジが背面部材Ｆ６１５０に締結されることで、通路部材Ｆ６１１０に背面部材Ｆ６１５０が固定（配設）される。

【４２０６】

留め部Ｆ６１１５は、ベース板６０の背面に当接して配設される。また、下側通路Ｆ６１１２は、正面板Ｆ６１１１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）一端から他端において連続的に形成される。これらにより、針金等の異物の侵入が抑制される。なお、留め部Ｆ６１１５は、ベース板６０の背面から所定の距離を隔てて配設され、留め部Ｆ６１１５とベース板６０の背面とが非当接とされても良い。第５通路部材Ｆ６１２０は、第５通路ＦＲｔ６５を形成するためのものであり、第５通路部Ｆ６１２１と、その第５通路部Ｆ６１２１の外縁から立設される壁部Ｆ６１２２と、その壁部Ｆ６１２２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端から背面部材Ｆ６１５０側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突設される連結部Ｆ６１２３

と、を備える。また、壁部Ｆ６１２２の正面には有色部材Ｆ６１２４が配設される。第５通路部Ｆ６１２１、壁部Ｆ６１２２及び通路部材Ｆ６１１０の立て壁部Ｆ６１１３により区画された空間により第５通路ＦＲｔ６５が形成される。第５通路部Ｆ６１２１は、その上面を球が移動（流下、転動）するための部位であり、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）へ延びる板状体から形成される。第５通路部Ｆ６１２１には、流出面Ｆ６１２１ａと、その流出面Ｆ６１２１ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に配設される一対の挿通孔Ｆ６１２１ｂとが形成される。第５通路部Ｆ６１２１は、通路部材Ｆ６１１０の上側通路Ｆ６１１４よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。これにより、上側通路Ｆ６１１４を移動（流下、転動）する球が第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路部Ｆ６１２１）に当接することを抑制できる。また、第５通路部Ｆ６１２１は、背面部材Ｆ６１５０の当接部Ｆ６１５４よりも下方（矢印Ｄ方向）に配設される。これにより、当接部Ｆ６１５４に当接した球を第５通路部Ｆ６１２１へ案内（送球、流下）できる。

【４２０７】

第５通路部Ｆ６１２１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側は、正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて張り出して形成され、その張り出し部に一対の挿通孔Ｆ６１２１ｂが穿設される。第５通路部Ｆ６１２１の背面側（矢印Ｂ方向側）の端部（立て壁部Ｆ６１１３）と挿通孔Ｆ６１２１ｂとの間の部位の寸法は球の外形よりも大きく形成され、かかる部位を球が移動（流下、転動）可能に形成される。第５通路部Ｆ６１２１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側から中央側へ向けて下降傾斜して形成されると共に、立て壁部Ｆ６１１３側（矢印Ｂ方向側）へ向けて下降傾斜して形成される。流出面Ｆ６１２１ａは、第５通路部Ｆ６１２１の左右方向略中央であって、立て壁部Ｆ６１１３の流入口ＦＯＰｆ６１の正面側（矢印Ｆ方向側）となる位置に形成される凹面として形成される。従って、第５通路部Ｆ６１２１へ案内（送球、流下）された球は、流出面Ｆ６１２１ａへ案内（送球、流出）され易く、中間通路部材Ｆ６１４０の第１凹部Ｆ６１４１（流入口ＦＯＰｆ６１）へ案内（送球、流出）され易い。挿通孔Ｆ６１２１ｂは、第５通路部Ｆ６１２１へ振り分けられた球を下側通路Ｆ６１１２へ流出（流下、落下）させるための部位である。これにより、第５通路部Ｆ６１２１へ振り分けられた球を中間通路部材Ｆ６１４０の第１凹部Ｆ６１４１（流入口ＦＯＰｆ６１）へ非案内とでき、遊技の興趣を高めることができる。なお、第５通路部Ｆ６１２１には、挿通孔Ｆ６１２１ｂが非形成とされても良い。これにより、第５通路部材Ｆ６１２０に案内（送球、流出）された球を確実に中間通路部材Ｆ６１４０の第１凹部Ｆ６１４１（第１入賞口６４）へ案内（送球、流下）できる。壁部Ｆ６１２２は、第５通路部Ｆ６１２１の上面を移動（流下、転動）する球が、下側通路Ｆ６１１２へ流出（流下）することを抑制するための部位であり、壁部Ｆ６１２２の突設高さは、球の外形よりも小さく形成される。これにより、第５通路部Ｆ６１２１の上面を移動（流下、転動）する球を遊技者に視認させ易くできる。

【４２０８】

壁部Ｆ６１２２には、流出面Ｆ６１２１ａの上方（矢印Ｕ方向）（一対の挿通孔Ｆ６１２１ｂの対向間）となる位置に突部Ｆ６１２２ａが流入口ＦＯＰｆ６１側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出して形成される。突部Ｆ６１２２ａに当接することで、第５通路部Ｆ６１２１の上面を移動（流下、転動）する球を背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて移動（流下、転動）させることができ、挿通孔Ｆ６１２１ｂへ案内され難くできる。連結部Ｆ６１２３は、第５通路部材Ｆ６１２０を背面部材Ｆ６１５０に固定（配設）させるための部位である。連結部Ｆ６１２３の下端と通路部材Ｆ６１１０の上側通路Ｆ６１１４の上面との間の寸法は、球の外形よりも大きく形成される。これにより、上側通路Ｆ６１１４の上面を移動（流下、転動）する球が連結部Ｆ６１２３に当接することを抑制できる。有色部材Ｆ６１２４は、有色の樹脂材料から構成される。これにより、第５通路部Ｆ６１２１を移動（流下、転動）する球が、流出面Ｆ６１２１ａから流入口ＦＯＰｆ６１を通過して第６通路ＦＲｔ６６へ案内（送球、流出）される、或いは、挿通孔Ｆ６１２１ｂを通過して下側通路Ｆ６１１２へ流出（流下、落下）されることを遊技者に視認させ難くでき、遊技の興趣を高めることができる。第６通路部材Ｆ６１３０は、中間通路部材Ｆ６１４０から振り分

けられた（案内された）球を遊技領域へ流出させるためのものであり、第６通路部材Ｆ６１３０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央に形成される第６通路部Ｆ６１３１と、その第６通路部Ｆ６１３１の左右方向両側に形成される一対の第４通路部Ｆ６１３２と、を備える。

【４２０９】

第６通路部Ｆ６１３１は、中間通路部材Ｆ６１４０の第１凹部Ｆ６１４１から振り分けられた球を遊技領域へ流出させるための部位であり、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される底面部Ｆ６１３１ａと、その底面部Ｆ６１３１ａの左右方向両端から上方（矢印Ｕ方向）へ向けて突設される一対の壁部Ｆ６１３１ｂと、を備え、正面視において略Ｕ字状に形成される。一対の壁部Ｆ６１３１ｂの対向面間の距離は球の外形よりもやや大きく形成され、底面部Ｆ６１３１ａ、一対の壁部Ｆ６１３１ｂ及び通路部材Ｆ６１１０の下側通路Ｆ６１１２により区画された空間により第６通路ＦＲｔ６６（の一部）が形成される。第６通路部Ｆ６１３１は、通路部材Ｆ６１１０の流出口ＦＯＰｏｕｔ１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。これにより、第６通路部Ｆ６１３１へ振り分けられた（案内された）球は、流出口ＦＯＰｏｕｔ１を通過し、を遊技領域へ流出される。底面部Ｆ６１３１ａの上面には、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の距離だけ隔てて一対の突部Ｆ６１３１ｃが突設される。突部Ｆ６１３１ｃは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿って直線状に延設されると共に、突部Ｆ６１３１ｃの上面は、正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて下降傾斜して形成される。また、一対の突部Ｆ６１３１ｃの対向面間の距離は、球の直径よりも小さくされると共に、突部Ｆ６１３１ｃの正面端における突設長さ（矢印Ｕ－Ｄ方向の寸法）は、底面部Ｆ６１３１ａの底面に球が接触しない深さに設定される。これにより、底面部Ｆ６１３１ａ上の球を２箇所（突部Ｆ６１３１ｃの上端部における対向面側の一対の稜線部分）で位置決めすることができる。よって、一対の突部Ｆ６１３１ｃが非形成の場合と比較して、第６通路部Ｆ６１３１の幅方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における球の移動（流下、転動）位置を一定とし易くできる。よって、通路部材Ｆ６１１０の流出口ＦＯＰｏｕｔ１を通過した球を第１入賞口６４へ入賞（案内）させやすくできる。

【４２１０】

第４通路部Ｆ６１３２は、振分手段Ｆ６１７０の変位通路部材Ｆ６１７４から振り分けられた球を遊技領域へ流出させるための部位であり、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延設される底面部Ｆ６１３２ａと、その底面部Ｆ６１３２ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側の端部から上方（矢印Ｕ方向）へ向けて突設される側壁部Ｆ６１３２ｂと、底面部Ｆ６１３２ａの背面側の端部から上方へ向けて突設される背面壁Ｆ６１３２ｃと、側壁部Ｆ６１３２ｂと背面壁Ｆ６１３２ｃとを連結する湾曲部Ｆ６１３２ｄと、背面壁Ｆ６１３２ｃの上面から上方へ向けて突設される規制壁Ｆ６１３２ｅと、を備える。底面部Ｆ６１３２ａ、側壁部Ｆ６１３２ｂ、背面壁Ｆ６１３２ｃ、湾曲部Ｆ６１３２ｄ及び通路部材Ｆ６１１０の下側通路Ｆ６１１２により区画された空間により第４通路ＦＲｔ６４（の一部）が形成される。第４通路部Ｆ６１３２は、通路部材Ｆ６１１０の流出口ＦＯＰｏｕｔ６２の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。これにより、第４通路部Ｆ６１３２へ振り分けられた（案内された）球は、流出口ＦＯＰｏｕｔ６２を通過し、を遊技領域へ流出される。底面部Ｆ６１３２ａの上面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿って下方側（矢印Ｄ方向側）へ凹設する凹部Ｆ６１３２ａ１が形成される。凹部Ｆ６１３２ａ１は、正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて下降傾斜して形成され、これにより、球の自重を利用して第４通路部Ｆ６１３２へ案内（送球、流下）された球を遊技領域へ流出させることができる。また、凹部Ｆ６１３２ａ１は、底面部Ｆ６１３２ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央に形成される。これにより、第４通路部Ｆ６１３２へ振り分けられた（案内された）球の移動（流下、転動）位置を第４通路部Ｆ６１３２の左右方向の略中央とできる。

【４２１１】

ここで、中間通路部材Ｆ６１４０へ第６通路部材Ｆ６１３０を固定する際の誤差（組立公差）やベース板６０へ通路部材Ｆ６１１０固定する際の誤差（組立公差）等の要因に起因して、第４通路部Ｆ６１３２と流出口ＦＯＰｏｕｔ６２との相対的位置が設計された位

置とは異なって配設され、第４通路部Ｆ６１３２を移動（流下、転動）する球が通路部材Ｆ６１１０の正面板Ｆ６１１１へ当接する虞がある。この場合、第４通路部Ｆ６１３２に球が滞留し易くなり、振分手段Ｆ６１７０の変位通路部材Ｆ６１７４から第４通路部Ｆ６１３２へ球が振り分けられ（案内され）難くなる。従って、変位通路部材Ｆ６１７４に球が滞留する虞がある。これに対し、底面部Ｆ６１３２ａの上面に凹部Ｆ６１３２ａ１が形成され、第４通路部Ｆ６１３２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の略中央を球が移動（流下、転動）することで、球が通路部材Ｆ６１１０の正面板Ｆ６１１１に当接することを抑制でき、第４通路部Ｆ６１３２を移動（流下、転動）する球を遊技領域に流出させ易くできる。その結果、振分手段Ｆ６１７０の変位通路部材Ｆ６１７４から第４通路部Ｆ６１３２へ球を振り分け（案内され）易くでき、変位通路部材Ｆ６１７４に球が滞留することを抑制できる。背面壁Ｆ６１３２ｃには、挿通孔が形成され、その挿通孔に挿通したタッピングネジが中間通路部材Ｆ６１４０に締結されることで、第６通路部材Ｆ６１３０が中間通路部材Ｆ６１４０に固定（配設）される。湾曲部Ｆ６１３２ｄは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側（背面側）へ向けて凹となる湾曲状に形成される。湾曲部Ｆ６１３２ｄに当接することで、左右方向中央側へ向けて移動（流下、転動）する球の速さを小さくすることなく球を正面側（矢印Ｆ方向側）へ案内できる。これにより、第４通路部Ｆ６１３２に球を滞留させ難くでき、変位通路部材Ｆ６１７４に球を滞留させ難くできる。

【４２１２】

規制壁Ｆ６１３２ｅは、上面視において、略Ｌ字状に形成され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される直線部とその直線部の左右方向中央側の端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて延設される屈曲部とから形成される。通路部材Ｆ６１１０の下側通路Ｆ６１１２から振り分けられた（案内された）球を規制壁Ｆ６１３２ｅの屈曲部に当接させることで球が左右方向両端側（振分手段Ｆ６１７０の変位通路部材Ｆ６１７４）へ向けて変位することを規制でき、流入口ＦＯＰｆ６２を通過した球が変位通路部材Ｆ６１７４へ振り分けられる（案内される）ことに要する時間を嵩ませることができる。これにより、変位通路部材Ｆ６１７４へ振り分けられた（案内された）球が変位通路部材Ｆ６１７４を移動（流下、転動）している状態において、言い換えると、変位通路部材Ｆ６１７４から第４通路部Ｆ６１３２へ振り分けられる（案内される）前に変位通路部材Ｆ６１７４へ振り分けられた球の後続となる球を下側フレームＦ６０８６ｂに案内（流入）させ易くできる。中間通路部材Ｆ６１４０は、第５通路部材Ｆ６１２０の第５通路部Ｆ６１２１や通路部材Ｆ６１１０の下側通路Ｆ６１１２から振り分けられた（案内された）球を第６通路部材Ｆ６１３０の第６通路部Ｆ６１３１や振分手段Ｆ６１７０の変位通路部材Ｆ６１７４へ案内（送球、流下）させるためのものである。中間通路部材Ｆ６１４０は、その中間通路部材Ｆ６１４０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央に形成される第１凹部Ｆ６１４１と、その第１凹部Ｆ６１４１の左右方向両側に形成される一対の第２凹部Ｆ６１４２と、その第２凹部Ｆ６１４２の下方側（矢印Ｄ方向側）に形成される一対の貫通孔Ｆ６１４３と、を備える。第１凹部Ｆ６１４１及び通路部材Ｆ６１１０の立て壁部Ｆ６１１３により区画された空間により第６通路ＦＲｔ６６（の一部）が形成され、第２凹部Ｆ６１４２及び立て壁部Ｆ６１１３により区画された空間により第４通路ＦＲｔ６４（の一部）が形成される。

【４２１３】

第１凹部Ｆ６１４１は、背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて球の外形よりも大きく凹設して形成される。また、第１凹部Ｆ６１４１は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延設され、その第１凹部Ｆ６１４１の上端は、通路部材Ｆ６１１０の流入口ＦＯＰｆ６１の背面側に、第１凹部Ｆ６１４１の下端は、第６通路部材Ｆ６１３０の第６通路部Ｆ６１３１の背面側に、それぞれ配設される。これにより、球の自重を利用して、第５通路部材Ｆ６１２０の第５通路部Ｆ６１２１（通路部材Ｆ６１１０の流入口ＦＯＰｆ６１）から振り分けられた球を第６通路部材Ｆ６１３０の第６通路部Ｆ６１３１へ案内（送球、流下）できる。第２凹部Ｆ６１４２は、背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて球の外形よりも大きく凹設して形成される。第２凹部Ｆ６１４２において球が当接する面として形成される転動面Ｆ６１４

２ａは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向けて下降傾斜して形成される。これにより、球の自重を利用して、通路部材Ｆ６１１０の下側通路Ｆ６１１２（流入口ＦＯＰｆ６２）から振り分けられた球を振分手段Ｆ６１７０の変位通路部材Ｆ６１７４へ案内（送球、流下）できる。貫通孔Ｆ６１４３は、振分手段Ｆ６１７０の変位通路部材Ｆ６１７４を挿通させるための部位である。貫通孔Ｆ６１４３を挿通することで、振分手段Ｆ６１７０の変位通路部材Ｆ６１７４を中間通路部材Ｆ６１４０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設できる。背面部材Ｆ６１５０は、第５通路部材Ｆ６１２０、中間通路部材Ｆ６１４０、第１通路部材Ｆ６１６０及び振分手段Ｆ６１７０を支持するためのものであり、背面板Ｆ６１５１と、その背面板Ｆ６１５１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に配設される一対の側板Ｆ６１５２と、背面板Ｆ６１５１の下端に配設される下板Ｆ６１５３と、背面板Ｆ６１５１の正面から突設される当接部Ｆ６１５４と、背面板Ｆ６１５１の背面から突出される突出板Ｆ６１５５と、を備える。

【４２１４】

背面板Ｆ６１５１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延びる板状体から構成される。背面板Ｆ６１５１の左右方向中央側における下方側（矢印Ｄ方向側）には、背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて凹設される凹部Ｆ６１５１ａが形成される。凹部Ｆ６１５１ａの上面は非形成とされ、言い換えると、凹部Ｆ６１５１ａは上方側が開放して形成され、その開放部を通過して振分手段Ｆ６１７０の連結部材Ｆ６１７５の下端が凹部Ｆ６１５１ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。また、背面板Ｆ６１５１には、当接部Ｆ６１５４の下方側（矢印Ｄ方向側）であって、通路部材Ｆ６１１０の切欠きＦ６１１４ｂの背面側（矢印Ｂ方向側）となる位置に挿通孔Ｆ６１５１ｂが板厚方向に穿設される。挿通孔Ｆ６１５１ｂは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向けて延設して形成され、その挿通孔Ｆ６１５１ｂには、振分手段Ｆ６１７０の当接部Ｆ６１７３ｂが挿通される。側板Ｆ６１５２は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延びる板状体から構成され、側板Ｆ６１５２の下端は、下板Ｆ６１５３に連結して形成される。また、側板Ｆ６１５２の対向面とは反対側の面には一対の突起Ｆ６１５２ａがそれぞれ形成される。突起Ｆ６１５２ａは、円柱状に形成され、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の距離だけ隔てて配設される。突起Ｆ６１５２ａに第１通路部材Ｆ６１６０の固定孔Ｆ６１６４ａが嵌合されることで、第１通路部材Ｆ６１６０が背面部材Ｆ６１５０に固定（配設）される。下板Ｆ６１５３は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延びる板状体から構成される。下板Ｆ６１５３は、一対の側板Ｆ６１５２に連結して配設され、下板Ｆ６１５３と一対の側板Ｆ６１５２との間には隙間が非形成とされる。また、下板Ｆ６１５３の正面と一対の側板Ｆ６１５２の正面とは面一に形成され、下板Ｆ６１５３及び一対の側板Ｆ６１５２の正面は、ベース板６０の背面に当接される。これらにより、背面部材Ｆ６１５０の内側への針金等の異物の侵入が抑制される。

【４２１５】

なお、一対の側板Ｆ６１５２と下板Ｆ６１５３とは非連結（非当接）に配設され、下板Ｆ６１５３と一対の側板Ｆ６１５２との間には隙間が形成されても良い。また、下板Ｆ６１５３の正面と一対の側板Ｆ６１５２の正面とは非面一に形成され、下板Ｆ６１５３の正面または一対の側板Ｆ６１５２の正面は、ベース板６０の背面に非当接とされても良い。当接部Ｆ６１５４は、通路部材Ｆ６１１０の上側通路Ｆ６１１４を移動（流下、転動）する球を第５通路部材Ｆ６１２０へ振り分けるための部位である。当接部Ｆ６１５４は、上側通路Ｆ６１１４の上面から所定の距離だけ隔てて配設される。なお、所定の距離とは、球の半径よりも大きく且つ球の直径よりも小さく設定される。これにより、上側通路Ｆ６１１４の上面を移動（流下、転動）する球を当接部Ｆ６１５４に当接させることができる。また、上側通路Ｆ６１１４の上面を移動（流下、転動）する球が当接部Ｆ６１５４を乗り越えることを抑制できる。当接部Ｆ６１５４は、板状体から構成される。当接部Ｆ６１５４は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向かうにつれて下降傾斜して形成され、上側通路Ｆ６１１４の上面と略平行に配設される。当接部Ｆ６１５４の傾斜方向下側の面、言い換えると、上側通路Ｆ６１１４の上面を移動（流下、転動）する球に対向する面には、傾斜方向上側（上側通路Ｆ６１１４の上面を移動する球が近接する方向）へ向けて凹と

なる湾曲面Ｆ６１５４ａが湾曲して形成される。上側通路Ｆ６１１４の上面を移動（流下、転動）し、当接部Ｆ６１５４の湾曲面Ｆ６１５４ａに当接した球は、その球の移動（流下、転動）方向が正面側（矢印Ｆ方向側）へ変更され、これにより、球が上側通路Ｆ６１１４から第５通路部材Ｆ６１２０へ振り分けられる（案内される）。突出板Ｆ６１５５は、振分手段Ｆ６１７０の錘支持部材Ｆ６１７６の変位を規制するための部位であり、板状体から構成される。突出板Ｆ６１５５の下面に錘支持部材Ｆ６１７６が当接することで、錘支持部材Ｆ６１７６の上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けての変位が規制される。

【４２１６】

第１通路部材Ｆ６１６０は、上側フレーム通路ＦＲｔ６０（図１４００参照）から振り分けられた（案内された）球を通路部材Ｆ６１１０の下側通路Ｆ６１１２へ案内（送球、流下）させるためのものである。第１通路部材Ｆ６１６０は、上側フレーム通路ＦＲｔ６０の下流端に連通される溝部Ｆ６１６１と、その溝部Ｆ６１６１の下流端に連通される凹部Ｆ６１６２と、凹部Ｆ６１６２の下面から突設される案内部Ｆ６１６３及び固定部Ｆ６１６４と、を備える。溝部Ｆ６１６１や凹部Ｆ６１６２により区画された空間により第１通路ＦＲｔ６１が形成される。溝部Ｆ６１６１は、溝状に形成され、その溝部Ｆ６１６１の溝形状は、球の外形と略同等に形成（凹設）される。また、溝部Ｆ６１６１は、上流端（上側フレーム通路ＦＲｔ６０（図１４００参照）に連通される側の端部）から下流端（凹部Ｆ６１６２に連通される側の端部）へ向けて下降傾斜して形成される。これにより、球の自重を利用して、上側フレーム通路ＦＲｔ６０から振り分けられた球を凹部Ｆ６１６２へ向けて移動（流下、転動）させることができる。溝部Ｆ６１６１の溝深さ（矢印Ｕ－Ｄ方向の寸法）は、球の半径と略同等に形成される。これにより、上側フレーム通路ＦＲｔ６０（図１４００参照）から振り分けられた（案内された）球を溝部Ｆ６１６１に沿って移動（流下、転動）させることができ、溝部Ｆ６１６１の下流端以外の部位（溝部Ｆ６１６１の上流端と下流端との間の部位）から凹部Ｆ６１６２へ案内（送球、流下）されることを抑制できる。溝部Ｆ６１６１は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延設して形成される直線部と、その直線部の下流端から湾曲して形成される湾曲部と、から形成される。溝部Ｆ６１６１の湾曲部は、凹部Ｆ６１６２の凹設側面に連結して形成される。凹部Ｆ６１６２は、上方（矢印Ｕ方向）が開放された円筒状に形成され、その凹部Ｆ６１６２の底面は、下方側（矢印Ｄ方向側）へ凹となるすり鉢状に形成される。また、凹部Ｆ６１６２の底面には、凹設側面から球の外形よりも大きい距離だけ隔てて一対の挿通孔Ｆ６１６２ａが穿設される。

【４２１７】

上述したように、溝部Ｆ６１６１の湾曲部と凹部Ｆ６１６２の凹設側面とが連結して形成されることで、溝部Ｆ６１６１から振り分けられた（案内された）球を凹部Ｆ６１６２の内周面に沿って移動（流下、転動）させることができる。これにより、一対の挿通孔Ｆ６１６２ａを通過させ難くできる。その結果、一対の挿通孔Ｆ６１６２ａを通過する第１の球と、その第１の球の後続となる第２の球との間隔を所定量以下とし易くできる。挿通孔Ｆ６１６２ａは、凹部Ｆ６１６２から通路部材Ｆ６１１０の下側通路Ｆ６１１２へ球を振り分ける（案内する）ための部位であり、球の外形よりもやや大きく形成される。一対の挿通孔Ｆ６１６２ａは、凹部Ｆ６１６２の中心軸から前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の間隔を隔てて形成される。なお、正面側（矢印Ｆ方向側）に形成される孔を挿通孔Ｆ６１６２ａ１、背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される孔を挿通孔Ｆ６１６２ａ２とそれぞれ異なる符合を付して区別する。挿通孔Ｆ６１６２ａ１は、通路部材Ｆ６１１０の立て壁部Ｆ６１１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に穿設され、挿通孔Ｆ６１６２ａ２は、立て壁部Ｆ６１１３よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に穿設される。これにより、例えば、左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される第１通路部材Ｆ６１６０の挿通孔Ｆ６１６２ａ１を通過した球は、立て壁部Ｆ６１１３の正面（矢印Ｆ方向）を通過して右方側（矢印Ｒ方向側）に配設される第１通路部材Ｆ６１６０へ向けて下側通路Ｆ６１１２の上面を移動（流下、転動）する。これに対し、左方側に配設される第１通路部材Ｆ６１６０の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過した球は、立て壁部Ｆ６１１３の正面を通過せず、下側通路Ｆ６１１２の左

方側から左方側に形成される上側通路Ｆ６１１４へ案内（送球、流出）される。
【４２１８】
案内部Ｆ６１６３は、凹部Ｆ６１６２の挿通孔Ｆ６１６２ａ１，Ｆ６１６２ａ２を通過した球を通路部材Ｆ６１１０の下側通路Ｆ６１１２へ案内（送球、流出）するための部位であり、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けて下降傾斜して形成される。凹部Ｆ６１６２と下側通路Ｆ６１１２との間に案内部Ｆ６１６３を介設することで、下側通路Ｆ６１１２へ案内（送球、流出）される際の球の衝撃を小さくでき、下側通路Ｆ６１１２の破損を抑制できる。また、下側通路Ｆ６１１２に当接した際の跳ね返り量を小さくでき、通路部材Ｆ６１１０の正面板Ｆ６１１１を超えて下側通路Ｆ６１１２から遊技領域へ球が流出（流下、落下）されることを抑制できる。案内部Ｆ６１６３には、挿通孔Ｆ６１６２ａ１，Ｆ６１６２ａ２の下方側（矢印Ｄ方向側）となる位置に一対のガイド凹部Ｆ６１６３ａが下側通路Ｆ６１１２側（左右方向両端側）へ向けて凹設して形成される。ガイド凹部Ｆ６１６３ａは、球の外形と略同等の形状に湾曲して形成され、これにより、案内部Ｆ６１６３に案内（送球、流出）された球は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）への変位が規制される。その結果、挿通孔Ｆ６１６２ａ１を通過した球が、上側通路Ｆ６１１４へ案内（送球、流出）されることや、挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過した球が、立て壁部Ｆ６１１３の正面（矢印Ｆ方向）を通過することを抑制できる。固定部Ｆ６１６４は、第１通路部材Ｆ６１６０を背面部材Ｆ６１５０（側板Ｆ６１５２）へ固定（配設）させるための部位であり、固定部Ｆ６１６４には、一対の固定孔Ｆ６１６４ａが板厚方向に穿設される。固定孔Ｆ６１６４ａは、側板Ｆ６１５２の突起Ｆ６１５２ａが挿通可能に形成され、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延びる長孔状に形成される。これにより、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において、通路部材Ｆ６１１０（下側通路Ｆ６１１２）に対する第１通路部材Ｆ６１６０の配設位置を変更可能とできる。
【４２１９】
その結果、一方の第１通路部材Ｆ６１６０に形成される挿通孔Ｆ６１６２ａ１を通過した球が、一方の第１通路部材Ｆ６１６０側に配設される上側通路Ｆ６１１４へ案内（送球、流出）されることや、一方の第１通路部材Ｆ６１６０に形成される挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過した球が、立て壁部Ｆ６１１３の正面（矢印Ｆ方向）を通過し、他方の第１通路部材Ｆ６１６０へ向けて下側通路Ｆ６１１２を移動（流下、転動）する（立て壁部Ｆ６１１３の正面（矢印Ｆ方向）を通過する）ことを生じさせることができる。振分手段Ｆ６１７０は、球の重さにより動作して、通路部材Ｆ６１１０の上側通路Ｆ６１１４を移動（流下、転動）する球の移動方向を変更させるためのものであり、支持部材Ｆ６１７１と、その支持部材Ｆ６１７１に支持される第１軸Ｆ６１７２と、その第１軸Ｆ６１７２に軸支される一対の変位部材Ｆ６１７３と、その変位部材Ｆ６１７３に係合される一対の変位通路部材Ｆ６１７４と、その変位通路部材Ｆ６１７４と変位部材Ｆ６１７３とを連結する一対の連結部材Ｆ６１７５と、その連結部材Ｆ６１７５に配設される一対の錘支持部材Ｆ６１７６と、その錘支持部材Ｆ６１７６に配設される一対の錘Ｆ６１７７と、連結部材Ｆ６１７５を軸支する一対の第２軸Ｆ６１７８と、を備える。変位部材Ｆ６１７３、変位通路部材Ｆ６１７４、連結部材Ｆ６１７５、錘支持部材Ｆ６１７６、錘Ｆ６１７７及び第２軸Ｆ６１７８は、遊技盤Ｆ６０１３の幅方向（図１４００左右方向）における中心に対し線（面）対称（図１４００左右対称）にそれぞれ配設される。また、連結部材Ｆ６１７５を介することで、変位部材Ｆ６１７３と変位通路部材Ｆ６１７４とが一体化（１のユニットとして形成）される。なお、本実施形態においては、連結部材Ｆ６１７５に錘支持部材Ｆ６１７６が固定（配設）され、その錘支持部材Ｆ６１７６に錘Ｆ６１７７が配設（支持）されることで、変位部材Ｆ６１７３、変位通路部材Ｆ６１７４、連結部材Ｆ６１７５、錘支持部材Ｆ６１７６及び錘Ｆ６１７７が一体化（１のユニットとして形成）される。
【４２２０】
支持部材Ｆ６１７１は、板状体から構成され、支持部材Ｆ６１７１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側には、正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて屈曲される一対の屈曲部Ｆ６１７１ａが形成される。屈曲部Ｆ６１７１ａには、挿通孔が板厚方向に穿設され、その挿通

孔に第１軸Ｆ６１７２が挿通されることで、第１軸Ｆ６１７２が支持部材Ｆ６１７１に支持される。また、支持部材Ｆ６１７１の下端には、切欠きＦ６１７１ｂが上方（矢印Ｕ方向）へ向けて切欠き形成される。切欠きＦ６１７１ｂに錘支持部Ｆ６１７６ｂが当接することで、変位部材Ｆ６１７３（変位通路部材Ｆ６１７４）の変位が規制される。支持部材Ｆ６１７１及び一対の屈曲部Ｆ６１７１ａにより区画された空間に第１軸Ｆ６１７２、一対の変位部材Ｆ６１７３及び一対の連結部材Ｆ６１７５を配設することで、針金等の異物の侵入が抑制される。第１軸Ｆ６１７２は、一対の変位部材Ｆ６１７３を変位可能に係合（支持）するためのものであり、金属材料から円柱状に形成される。第１軸Ｆ６１７２には、支持部材Ｆ６１７１の一対の屈曲部Ｆ６１７１ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側となる位置に切り込みが形成され、その切り込みには金属リング状のＣリング（図示せず）が嵌合される。これにより、第１軸Ｆ６１７２は、支持部材Ｆ６１７１に抜去不能に支持される。変位部材Ｆ６１７３は、通路部材Ｆ６１１０の上側通路Ｆ６１１４の上面を移動（流下、転動）する球の移動方向を変更させるためのものであり、板状体から構成される本体部Ｆ６１７３ａと、その本体部Ｆ６１７３ａから正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて突出する当接部Ｆ６１７３ｂと、本体部Ｆ６１７３ａから背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出する被支持部Ｆ６１７３ｃ及び係合部Ｆ６１７３ｄと、を備える。変位部材Ｆ６１７３は、着色されて構成される。これにより、変位部材Ｆ６１７３が変位したことを遊技者に視認させ易くできる。ここで、一対の変位部材Ｆ６１７３は、異なる色に着色される。これにより、一対の変位部材Ｆ６１７３の一方または他方が変位された状態を遊技者に視認させ易くできる。なお、一対の変位部材Ｆ６１７３は、同色に着色されても良い。

【４２２１】

本体部Ｆ６１７３ａは、板状体から構成され、背面部材Ｆ６１５０の背面板Ｆ６１５１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。これにより、通路部材Ｆ６１１０の上側通路Ｆ６１１４を移動（流下、転動）する球が本体部Ｆ６１７３ａに当接することを抑制できる。なお、本体部Ｆ６１７３ａは、一対の変位部材Ｆ６１７３の一方と他方とで外形が異なるものの、その本体部Ｆ６１７３ａの外形は、変位部材Ｆ６１７３の機能に関与しないので同一の符号を付して説明する。当接部Ｆ６１７３ｂは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向かうにつれて下降傾斜して形成され、通路部材Ｆ６１１０の上側通路Ｆ６１１４の上面と略平行に配設される。当接部Ｆ６１７３ｂの外形は、上側通路Ｆ６１１４の切欠きＦ６１１４ｂの内周面よりもやや小さく形成され、当接部Ｆ６１７３ｂは、切欠きＦ６１１４ｂの内側に配設される。当接部Ｆ６１７３ｂは、板状体から構成され、上側通路Ｆ６１１４の上面と略平行であると共に、略面一に配設される。当接部Ｆ６１７３ｂの傾斜方向下側の面、言い換えると、上側通路Ｆ６１１４の上面を移動（流下、転動）する球に対向する面には、傾斜方向上昇側（上側通路Ｆ６１１４の上面を移動する球が近接する方向）へ向けて凹となる湾曲面Ｆ６１７３ｂ１が湾曲して形成される。詳細は後述するが、当接部Ｆ６１７３ｂが通路部材Ｆ６１１０の上側通路Ｆ６１１４の上面から所定の距離だけ隔てた位置に配設され、上側通路Ｆ６１１４の上面を移動（流下、転動）する球と当接可能な位置に変位された場合、湾曲面Ｆ６１７３ｂ１に当接することで、球の移動（流下、転動）方向が正面側（矢印Ｆ方向側）へ変更される。これにより、球が上側通路Ｆ６１１４から第５通路部材Ｆ６１２０へ振り分けられる（案内される）。なお、湾曲面Ｆ６１７３ｂ１は、正面側（矢印Ｆ方向側）へ向かうにつれて傾斜方向上昇側（上側通路Ｆ６１１４の上面を移動する球が近接する方向）へ傾斜して形成されても良い。

【４２２２】

被支持部Ｆ６１７３ｃ及び係合部Ｆ６１７３ｄは、板状体からそれぞれ構成され、被支持部Ｆ６１７３ｃ及び係合部Ｆ６１７３ｄには、板厚方向に穿設される挿通孔がそれぞれ形成される。それら挿通孔に第１軸Ｆ６１７２が挿通されることで、変位部材Ｆ６１７３は、第１軸Ｆ６１７２に左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）への変位が可能に支持される。なお、被支持部Ｆ６１７３ｃは、当接部Ｆ６１７３ｂの背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。これにより、当接部Ｆ６１７３ｂに球が当接した際の被支持部Ｆ６１７３ｃに生じるモーメントを低減でき、被支持部Ｆ６１７３ｃの破損を抑制できる。また、第１軸Ｆ６１７

２に対し、被支持部Ｆ６１７３ｃ及び係合部Ｆ６１７３ｄの２箇所により変位部材Ｆ６１７３を支持することで、第１軸Ｆ６１７２との支持が１箇所の場合と比較して、当接部Ｆ６１７３ｂに球が当接した際の衝撃により被支持部Ｆ６１７３ｃ又は係合部Ｆ６１７３ｄが破損することを抑制し易くできる。また、被支持部Ｆ６１７３ｃ及び係合部Ｆ６１７３ｄは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の距離だけ隔てて配設される。これにより、当接部Ｆ６１７３ｂに球が当接した際の変位部材Ｆ６１７３の姿勢の変化を抑制し易くできる。係合部Ｆ６１７３ｄには、係合部Ｆ６１７３ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けて屈曲される屈曲部Ｆ６１７３ｄ１が形成される。その屈曲部Ｆ６１７３ｄ１には板厚方向に穿設される挿通孔Ｆ６１７３ｄ２が形成される。挿通孔Ｆ６１７３ｄ２は、連結部材Ｆ６１７５の被係合部Ｆ６１７５ｂ１が挿通可能に形成され、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延びる長孔状に形成される。これにより、変位部材Ｆ６１７３と変位通路部材Ｆ６１７４とが係合されると共に、被係合部Ｆ６１７５ｂ１は、挿通孔Ｆ６１７３ｄ２に対し、上下方向に変位可能に係合される。

【４２２３】

変位通路部材Ｆ６１７４は、中間通路部材Ｆ６１４０の転動面Ｆ６１４２ａを移動（流下、転動）する球を第６通路部材Ｆ６１３０の第４通路部Ｆ６１３２へ振り分ける（案内する）ためのものであり、通路部Ｆ６１７４ａと、その通路部Ｆ６１７４ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側の縁部から立設される外側壁部Ｆ６１７４ｂと、通路部Ｆ６１７４ａの正面側（矢印Ｆ方向側）の縁部から立設される正面壁部Ｆ６１７４ｃと、通路部Ｆ６１７４ａの左右方向中央側の縁部から立設される内側壁部Ｆ６１７４ｄと、通路部Ｆ６１７４ａの背面側（矢印Ｂ方向側）の縁部から立設される連結部Ｆ６１７４ｅと、を備える。通路部Ｆ６１７４ａは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延びる板状体から構成され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けて下降傾斜して配設される。通路部Ｆ６１７４ａには、その通路部Ｆ６１７４ａの上面から突設される突部Ｆ６１７４ａ１が形成される。突部Ｆ６１７４ａ１は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延びる直線部と、その直線部の前端から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けて屈曲される屈曲部と、から構成され、直線部の上面は、正面側（矢印Ｆ方向側）へ向かうにつれて下降傾斜して形成され、屈曲部の上面は、左右方向中央側へ向かうにつれて下降傾斜して形成される。突部Ｆ６１７４ａ１の直線部は、外側壁部Ｆ６１７４ｂ及び内側壁部Ｆ６１７４ｄから球の半径よりも小さい距離だけ隔てて配設される。また、突部Ｆ６１７４ａ１の屈曲部は、正面壁部Ｆ６１７４ｃ及び内側壁部Ｆ６１７４ｄの正面端から球の半径よりも小さい距離だけ隔てて配設される。これらにより、変位通路部材Ｆ６１７４へ振り分けられた球は、突部Ｆ６１７４ａ１の上面を転動可能となり、球の自重を利用して第６通路部材Ｆ６１３０の第４通路部Ｆ６１３２へ案内（送球、流下）される。

【４２２４】

外側壁部Ｆ６１７４ｂ及び正面壁部Ｆ６１７４ｃの突設高さは、球の半径よりも大きく形成される。これにより、変位通路部材Ｆ６１７４へ振り分けられた球が外側壁部Ｆ６１７４ｂ及び正面壁部Ｆ６１７４ｃを乗り越え、ベース板６０と背面部材Ｆ６１５０の背面板Ｆ６１５１との間に脱落することを抑制できる。また、正面壁部Ｆ６１７４ｃの突設高さは、球の直径よりも小さく形成される。これにより、変位通路部材Ｆ６１７４へ振り分けられた球を遊技者に視認させ易くできる。また、外側壁部Ｆ６１７４ｂ及び内側壁部Ｆ６１７４ｄには、通路部Ｆ６１７４ａの突部Ｆ６１７４ａ１側（左右方向における通路部Ｆ６１７４ａの中央側）へ向けて突設する突起Ｆ６１７４ｂ１，Ｆ６１７４ｄ１がそれぞれ形成される。突起Ｆ６１７４ｂ１，Ｆ６１７４ｄ１は、突設先端へ向けて前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の幅寸法が小さくなるテーパ状に形成される。また、突起Ｆ６１７４ｂ１は、突起Ｆ６１７４ｄ１よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される。突部Ｆ６１７４ａ１の上面を移動（流下、転動）する球が突起Ｆ６１７４ｂ１，Ｆ６１７４ｄ１に当接することで、その球の正面側（矢印Ｆ方向側）への移動（流下、転動）速度を小さくできる。これにより、変位通路部材Ｆ６１７４へ案内（送球、流下）された球が変位通路部材Ｆ６１７４を通過することに要する時間を嵩ませることができる。また、突起Ｆ６１７４ｂ１

に当接することで、突部Ｆ６１７４ａ１の上面を移動（流下、転動）する球に左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けて変位させることができる。これにより、突起Ｆ６１７４ｂ１に当接した球を突起Ｆ６１７４ｄ１に当接させ易くできる。連結部Ｆ６１７４ｅは、変位通路部材Ｆ６１７４と連結部材Ｆ６１７５とを締結固定するためのタッピングネジが螺合される部位である。変位通路部材Ｆ６１７４が連結部材Ｆ６１７５に固定され、連結部材Ｆ６１７５と変位部材Ｆ６１７３とが係合されることで、変位通路部材Ｆ６１７４の変位に連動して変位部材Ｆ６１７３を変位させることができる。

【４２２５】

連結部材Ｆ６１７５は、変位通路部材Ｆ６１７４の変位に変位部材Ｆ６１７３を連動させるためのものであり、被軸支部Ｆ６１７５ａと、その被軸支部Ｆ６１７５ａの外周面から上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けて突出する第１連結部Ｆ６１７５ｂと、被軸支部Ｆ６１７５ａの外周面から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向けて突出する第２連結部Ｆ６１７５ｃと、を備える。被軸支部Ｆ６１７５ａは、円柱状に形成され、その被軸支部Ｆ６１７５ａの中心軸を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿わせた姿勢で配設される。また、被軸支部Ｆ６１７５ａには、被軸支部Ｆ６１７５ａの中心軸に沿って挿通孔が穿設され、その挿通孔に第２軸Ｆ６１７８が挿通されることで、連結部材Ｆ６１７５が第２軸Ｆ６１７８に軸支される。第１連結部Ｆ６１７５ｂは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において、第１軸Ｆ６１７２と変位部材Ｆ６１７３の屈曲部Ｆ６１７３ｄ１との間に配設される。第１連結部Ｆ６１７５ｂの上端部には、背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて突出する被係合部Ｆ６１７５ｂ１が形成され、被係合部Ｆ６１７５ｂ１が変位部材Ｆ６１７３の挿通孔Ｆ６１７３ｄ２に挿通されることで、変位部材Ｆ６１７３と変位通路部材Ｆ６１７４とが係合される。ここで、本実施形態における第１連結部Ｆ６１７５ｂは、第２軸Ｆ６１７８を回転軸として回転変位されるのに対し、変位部材Ｆ６１７３は、第１軸Ｆ６１７２に左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）への変位が可能に支持される。よって、第１連結部Ｆ６１７５ｂ（被係合部Ｆ６１７５ｂ１）は、変位部材Ｆ６１７３に対して上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に相対変位しつつ変位部材Ｆ６１７３を左右方向へ変位させる。上述したように、変位部材Ｆ６１７３の挿通孔Ｆ６１７３ｄ２は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延びる長孔状に形成され、詳細には、挿通孔Ｆ６１７３ｄ２に被係合部Ｆ６１７５ｂ１が挿通された状態では、挿通孔Ｆ６１７３ｄ２の上下端と被係合部Ｆ６１７５ｂ１とが当接不能に形成される。

【４２２６】

これにより、振分手段Ｆ６１７０の動作時において、被係合部Ｆ６１７５ｂ１と挿通孔Ｆ６１７３ｄ２の側面（上下方向に延びる内周面）とが当接することで、変位部材Ｆ６１７３が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位される。一方、挿通孔Ｆ６１７３ｄ２の上下端と被係合部Ｆ６１７５ｂ１とが当接不能なため、変位部材Ｆ６１７３が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位することを抑制できる。また、変位部材Ｆ６１７３の屈曲部Ｆ６１７３ｄ１が係合部Ｆ６１７３ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）の端部から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けて屈曲され、その屈曲部Ｆ６１７３ｄ１の正面側（矢印Ｆ方向側）に第１連結部Ｆ６１７５ｂが配設される。従って、屈曲部Ｆ６１７３ｄ１と第１連結部Ｆ６１７５ｂとの間に形成される隙間のうち、左右方向両端側が係合部Ｆ６１７３ｄにより遮蔽される。ここで、屈曲部Ｆ６１７３ｄ１と第１連結部Ｆ６１７５ｂとの間に形成される隙間が露出される場合、かかる隙間に針金等の異物を挟み入れることで第１連結部Ｆ６１７５ｂ又は変位部材Ｆ６１７３の変位が抑制される虞がある。これに対し、本実施形態では、係合部Ｆ６１７３ｄが第１連結部Ｆ６１７５ｂと屈曲部Ｆ６１７３ｄ１との間に形成される隙間のうち、少なくとも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側を遮蔽することで、針金等の異物が挟み込まれることを抑制し易くできる。第２連結部Ｆ６１７５ｃは、被軸支部Ｆ６１７５ａと変位通路部材Ｆ６１７４とを連結するための部位であり、第１連結部Ｆ６１７５ｂよりも正面側（矢印Ｆ方向側）において被軸支部Ｆ６１７５ａに配設される。第２連結部Ｆ６１７５ｃの上面には、下方側（矢印Ｄ方向側）へ向けて切欠きが形成され、これにより、第２連結部Ｆ６１７５ｃと錘支持部材Ｆ６１７６とが当接することを抑制で

きる。錘支持部材Ｆ６１７６は、錘Ｆ６１７７を支持するためのものであり、延設部Ｆ６１７６ａと、その延設部Ｆ６１７６ａの先端に形成される錘支持部Ｆ６１７６ｂと、を備える。

【４２２７】

延設部Ｆ６１７６ａは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）へ延びる板状体から構成され、延設部Ｆ６１７６ａの一端（基端）は、タッピングネジ等により連結部材Ｆ６１７５の第１連結部Ｆ６１７５ｂに締結固定される。なお、延設部Ｆ６１７６ａの延設方向は、連結部材Ｆ６１７５の第２連結部Ｆ６１７５ｃの延設方向とは反対側、即ち、第２連結部Ｆ６１７５ｃが被軸支部Ｆ６１７５ａから左右方向両端側へ向けて延設されるのに対し、延設部Ｆ６１７６ａは、連結部材Ｆ６１７５の第１連結部Ｆ６１７５ｂから左右方向中央側へ向けて延設される。延設部Ｆ６１７６ａの一端（基端）は、遊技盤Ｆ６０１３の幅方向（図１４００左右方向）における中心に対し、遊技盤Ｆ６０１３の一側に配設され、延設部Ｆ６１７６ａの他端（先端）は、遊技盤Ｆ６０１３の幅方向における中心に対し、遊技盤Ｆ６０１３の他側に配設される。言い換えると、延設部Ｆ６１７６ａの他端（先端）は、遊技盤Ｆ６０１３の幅方向における中心に対し、延設部Ｆ６１７６ａの一端（基端）とは反対側に配設される。例えば、左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される連結部材Ｆ６１７５の第１連結部Ｆ６１７５ｂに締結固定される延設部Ｆ６１７６ａの一端（基端）は、遊技盤Ｆ６０１３の幅方向（図１４００左右方向）における中心よりも左方側に配設され、延設部Ｆ６１７６ａの他端（先端）は、遊技盤Ｆ６０１３の幅方向における中心よりも右方側（矢印Ｒ方向側）に配設される。ここで、左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される錘支持部材Ｆ６１７６は、連結部材Ｆ６１７５の正面に固定（配設）され、右方側（矢印Ｒ方向側）に配設される錘支持部材Ｆ６１７６は、連結部材Ｆ６１７５の背面に固定（配設）される。これにより、一対の連結部材Ｆ６１７５が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に並設される場合においても一対の錘支持部材Ｆ６１７６が当接することを抑制できる。錘支持部Ｆ６１７６ｂは、正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて凹設される円筒状に形成され、錘支持部Ｆ６１７６ｂの内周面は、錘Ｆ６１７７の外径よりもやや大きく形成される。錘支持部Ｆ６１７６ｂの内周面に錘Ｆ６１７７が内包されることで、錘Ｆ６１７７が錘支持部Ｆ６１７６ｂに配設（支持）される。

【４２２８】

また、錘支持部Ｆ６１７６ｂが正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて凹設されるため、振分手段Ｆ６１７０が背面部材Ｆ６１５０に配設された（組み付けられた）状態においても、錘Ｆ６１７７を挿脱できる。錘Ｆ６１７７は、重心の位置を調整するためのものであり、金属材料から円柱状に形成される。錘Ｆ６１７７が錘支持部Ｆ６１７６ｂに配設されることで、１のユニットとして形成される変位部材Ｆ６１７３、変位通路部材Ｆ６１７４、連結部材Ｆ６１７５、錘支持部材Ｆ６１７６及び錘Ｆ６１７７の全体（以下「振分手段Ｆ６１７０の可動部」と称す）の重心が第２軸Ｆ６１７８よりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側に位置する。第２軸Ｆ６１７８は、連結部材Ｆ６１７５を軸支（回転可能に係合）するためのものであり、金属材料から円柱状に形成される。第２軸Ｆ６１７８は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿った姿勢で配設され、第２軸Ｆ６１７８は、連結部材Ｆ６１７５の被軸支部Ｆ６１７５ａに穿設される挿通孔に挿通される。これにより、連結部材Ｆ６１７５は第２軸Ｆ６１７８を回転軸として回転可能に形成される。連結部材Ｆ６１７５と変位部材Ｆ６１７３とが係合されることで、連結部材Ｆ６１７５の変位（回転）に連動して変位部材Ｆ６１７３は、第１軸Ｆ６１７２の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って変位可能に形成される。次いで、図１４１１から図１４１２を参照して、振分手段Ｆ６１７０の動作について説明する。図１４１１（ａ）及び図１４１２（ａ）は、図１４１０（ｃ）のＭＤＣＣＩＩａ－ＭＤＣＣＩＩａ線における下側フレームＦ６０８６ｂの部分拡大断面図であり、図１４１１（ｂ）及び図１４１２（ｂ）は、下側フレームＦ６０８６ｂの部分拡大背面図である。

【４２２９】

なお、図１４１１（ｂ）及び図１４１２（ｂ）では、背面部材Ｆ６１５０の背面板Ｆ６

１５１の図示が省略される。また、図１４１１は、振分手段Ｆ６１７０の可動部の動作前における下側フレームＦ６０８６ｂを、図１４１２は、振分手段Ｆ６１７０の可動部の動作後における下側フレームＦ６０８６ｂを、それぞれ図示しており、振分手段Ｆ６１７０の可動部が動作する前の状態を動作前状態、振分手段Ｆ６１７０の可動部が動作した後の状態を動作後状態、とそれぞれ定義する。図１４１１に示すように、下側フレームＦ６０８６ｂの動作前状態において、変位通路部材Ｆ６１７４の内側壁部Ｆ６１７４ｄが中間通路部材Ｆ６１４０の貫通孔Ｆ６１４３の内周面に当接することで変位通路部材Ｆ６１７４の動作（変位）が規制され、変位部材Ｆ６１７３の当接部Ｆ６１７３ｂは、通路部材Ｆ６１１０の上側通路Ｆ６１１４の上面に対し面一となる位置に配設される。これにより、上側通路Ｆ６１１４の上面を移動（流下、転動）する球が、当接部Ｆ６１７３ｂの湾曲面Ｆ６１７３ｂ１に当接することを抑制できる。また、上側通路Ｆ６１１４の上面を移動（流下、転動）する球が、当接部Ｆ６１７３ｂの上面を移動（流下、転動）可能となり、背面部材Ｆ６１５０の当接部Ｆ６１５４に当接可能となる。なお、当接部Ｆ６１７３ｂが上側通路Ｆ６１１４の上面と面一に形成された状態では、当接部Ｆ６１７３ｂは、上側通路Ｆ６１１４の一部とみなす。このように、当接部Ｆ６１７３ｂを上側通路Ｆ６１１４の一部とすることで、例えば、球を移動（流下、転動）可能とするために、切欠きＦ６１１４ｂに嵌め込み可能に形成される嵌め込み部材を省略でき、製造コストを低減できる。ここで、下側フレームＦ６０８６ｂの動作前状態において、当接部Ｆ６１７３ｂが背面部材Ｆ６１５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され、当接部Ｆ６１７３ｂが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位される構成が考えられる。この場合、前後方向における振分手段Ｆ６１７０の寸法が大きくなり、下側フレームＦ６０８６ｂが大型化する虞がある。

【４２３０】

これに対し本実施形態における当接部Ｆ６１７３ｂは、上側通路Ｆ６１１４の上面と面一に形成されるため、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における振分手段Ｆ６１７０の寸法を小さくできる。また、上側通路Ｆ６１１４の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側における空間を有効に活用でき、下側フレームＦ６０８６ｂを小型化できる。また、動作前状態において、振分手段Ｆ６１７０の可動部の重心は、第２軸Ｆ６１７８よりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側に位置する。これにより、変位通路部材Ｆ６１７４が上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けて回転（変位）する方向に重力が作用し、変位通路部材Ｆ６１７４の内側壁部Ｆ６１７４ｄと中間通路部材Ｆ６１４０の貫通孔Ｆ６１４３の内周面との当接が維持される。その結果、下側フレームＦ６０８６ｂは、動作前状態に維持される。次いで、下側フレームＦ６０８６ｂの動作前状態から動作後状態への動作について説明する。変位通路部材Ｆ６１７４に球が案内（送球、流下）されることで、球を加えた振分手段Ｆ６１７０の可動部の重心が第２軸Ｆ６１７８よりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側に位置する。これにより、振分手段Ｆ６１７０の可動部には、変位通路部材Ｆ６１７４が下方側（矢印Ｄ方向側）へ向けて回転（変位）する方向に重力が作用し、錘支持部材Ｆ６１７６の錘支持部Ｆ６１７６ｂは、上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けて回転（変位）する。その結果、変位部材Ｆ６１７３は、第１軸Ｆ６１７２に沿って左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向けて変位し、当接部Ｆ６１７３ｂは、通路部材Ｆ６１１０の上側通路Ｆ６１１４の上面から所定の間隔だけ隔てた位置に変位し、上側通路Ｆ６１１４を移動（流下、転動）する球と当接可能な位置に配置される。なお、所定の間隔は、球の直径よりもやや小さい間隔に設定される。これにより、上側通路Ｆ６１１４の上面と当接部Ｆ６１７３ｂとの間に球が挟まることを抑制できる。また、錘支持部Ｆ６１７６ｂは、背面部材Ｆ６１５０の突出板Ｆ６１５５や支持部材Ｆ６１７１に当接し、これにより、振分手段Ｆ６１７０の可動部の動作（変位）が規制され、下側フレームＦ６０８６ｂが動作後状態に配置（維持）される。

【４２３１】

上述したように、左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される振分手段Ｆ６１７０の錘支持部材Ｆ６１７６は、連結部材Ｆ６１７５の正面に固定（配設）されるのに対し、右方側（矢印Ｒ方向側）に配設される振分手段Ｆ６１７０の錘支持部材Ｆ６１７６は、連結部材Ｆ６

１７５の背面に固定（配設）される。そのため、右方側（矢印Ｒ方向側）に配設される錘支持部材Ｆ６１７６の錘支持部Ｆ６１７６ｂは、背面部材Ｆ６１５０の突出板Ｆ６１５５とは非当接となる位置に配設される。これにより、振分手段Ｆ６１７０の可動部のうち、左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される錘支持部材Ｆ６１７６は、突出板Ｆ６１５５に当接し、右方側（矢印Ｒ方向側）に配設される錘支持部材Ｆ６１７６は、支持部材Ｆ６１７１の切欠きＦ６１７１ｂの内周面に当接する。従って、左方側と右方側とで、振分手段Ｆ６１７０の可動部の変位量が異なる虞がある。これに対し、支持部材Ｆ６１７１に切欠きＦ６１７１ｂが形成されることで、動作前状態における突出板Ｆ６１５５及び切欠きＦ６１７１ｂと一対の錘支持部Ｆ６１７６ｂとの間の距離を同一とできる。これにより、振分手段Ｆ６１７０の可動部の左方側と右方側とで動作（変位）量を同一とできる。また、振分手段Ｆ６１７０の可動部の動作時において、連結部材Ｆ６１７５の被係合部Ｆ６１７５ｂ１は、第２軸Ｆ６１７８の上方（矢印Ｕ方向）を横切って左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側から左右方向両端側へ向けて変位する。これにより、被係合部Ｆ６１７５ｂ１が第２軸Ｆ６１７８よりも左右方向中央側に位置する状態においては、被係合部Ｆ６１７５ｂ１は上方へ向けて変位し、被係合部Ｆ６１７５ｂ１が第２軸Ｆ６１７８よりも左右方向両端側に位置する状態においては、被係合部Ｆ６１７５ｂ１は下方（矢印Ｄ方向）へ向けて変位する。従って、長孔状に形成される挿通孔Ｆ６１７３ｄ２の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における寸法を小さくでき、係合部Ｆ６１７３ｄ（屈曲部Ｆ６１７３ｄ１）を小さく形成できる。その結果、振分手段Ｆ６１７０の設計の自由度を向上や製品コストの削減を図ることができる。

【４２３２】

ここで、下側フレームＦ６０８６ｂの動作前状態において、当接部Ｆ６１７３ｂが上側通路Ｆ６１１４の上面と面一に形成されるため、動作前状態から動作後状態における当接部Ｆ６１７３ｂの変位量を小さくでき、動作前状態から動作後状態への動作に要する時間を短縮できる。例えば、当接部Ｆ６１７３ｂが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位される構成では、当接部Ｆ６１７３ｂの変位量は、球の直径よりも大きく設定される。これにより、当接部Ｆ６１７３ｂの変位量を小さくでき、動作前状態から動作後状態への動作に要する時間を短縮できる。また、例えば、上側通路Ｆ６１１４の上面から球の直径よりも大きな間隔だけ隔てて当接部Ｆ６１７３ｂが配設される構成では、当接部Ｆ６１７３ｂの変位量は、球の半径よりも大きく設定される。また、かかる構成では、下側フレームＦ６０８６ｂの動作前状態から動作後状態への動作により、上側通路Ｆ６１１４の上面と当接部Ｆ６１７３ｂとの間に球が挟まる虞がある。図１４１２に示すように、下側フレームＦ６０８６ｂの動作後状態においては、変位部材Ｆ６１７３が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向けて変位され、変位部材Ｆ６１７３の当接部Ｆ６１７３ｂは、通路部材Ｆ６１１０の上側通路Ｆ６１１４の上面を移動（流下、転動）する球に当接可能な位置に配置される。当接部Ｆ６１７３ｂは、背面部材Ｆ６１５０の当接部Ｆ６１５４よりも下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される。これにより、通路部材Ｆ６１１０の上側通路Ｆ６１１４の上面を移動（流下、転動）する球の速度（運動エネルギー）が背面部材Ｆ６１５０の当接部Ｆ６１５４に当接不能な速度（運動エネルギー）であっても、当接部Ｆ６１７３ｂの湾曲面Ｆ６１７３ｂ１に当接することで上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）から第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）へ振り分けられる。下側フレームＦ６０８６ｂの開放状態において、変位部材Ｆ６１７３は、変位された状態に維持される。これにより、下側フレームＦ６０８６ｂの開放状態を遊技者に視認させ易くできる。

【４２３３】

このように、通路部材Ｆ６１１０の上側通路Ｆ６１１４の上面を移動（流下、転動）する球を当接部Ｆ６１７３ｂの湾曲面Ｆ６１７３ｂ１に当接させることで、上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）の上面を移動（流下、転動）する球を第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）へ案内（送球、流下）させ易く（第１入賞口６４へ入賞し易く）できる。これにより、下側フレームＦ６０８６ｂが動作後状態となる、言い換えると、変位通路部材Ｆ６１７４を移動する球の有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興

趣を高めることができる。また、当接部Ｆ６１７３ｂが流出面Ｆ６１１４ａよりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側、言い換えると、上側通路Ｆ６１１４の上面を球が上昇する位置に配置される。これにより、上側通路Ｆ６１１４の上面を上昇する球は徐々に速度が低下され、球の移動（流下、転動）と、球と当接部Ｆ６１７３ｂとの当接とを遊技者に視認させ易くできる。なお、下側フレームＦ６０８６ｂの動作後状態から動作前状態へ向けての動作は、変位通路部材Ｆ６１７４から球が流出される（変位通路部材Ｆ６１７４に球の重量が非作用となる）ことで行われる。下側フレームＦ６０８６ｂの動作後状態から動作前状態へ向けての力（重力）の作用、は動作前状態の維持と同様であるためその説明は省略する。このように、球の重量を利用して下側フレームＦ６０８６ｂを動作前状態から動作後状態、或いは、動作後状態から動作前状態へ向けて動作させることができるため、駆動装置を不要とでき、製造コストを低減できる。図１４０１から図１４１０に戻って、下側フレームＦ６０８６ｂを流下する球について説明する。遊技領域を流下する球のうち、上側フレームＦ６０８６ａに配設される上側フレーム通路ＦＲｔ６０（図１４００参照）を案内された球は、第１通路部材Ｆ６１６０の溝部Ｆ６１６１（第１通路ＦＲｔ６１）の上流端に流入（入球）される。

【４２３４】

第１通路部材Ｆ６１６０の溝部Ｆ６１６１の上流端に流入（入球）された球は、凹部Ｆ６１６２へ案内（送球、流出）され、凹部Ｆ６１６２の底面に穿設される挿通孔Ｆ６１６２ａ１若しくは挿通孔Ｆ６１６２ａ２から通路部材Ｆ６１１０の下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）へ案内（送球、流出）される。下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）へ案内（送球、流出）された球は、下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）の延設方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って下側通路Ｆ６１１２の左右方向中央側へ向けて移動（流下、転動）する。なお、一方側（例えば、右方側）の第１通路部材Ｆ６１６０の挿通孔Ｆ６１６２ａ１から下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）へ振り分けられた（案内された）球は、立て壁部Ｆ６１１３の正面（矢印Ｆ方向）を通過して、下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）の他方側（左方側）の上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）へ案内（送球、流出）される。ここで、下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）を移動（流下、転動）することや立て壁部Ｆ６１１３に当接することにより、球には摩擦力が作用し、球の速度（運動エネルギー）が減少する。これにより、下側フレームＦ６０８６ｂの動作前状態においては、他方側（左方側）の上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）へ案内（送球、流出）され、上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）を上昇する球は、背面部材Ｆ６１５０の当接部Ｆ６１５４に当接不能とされる。従って、球は、上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）の第１傾斜部Ｆ６１１４ｃと第２傾斜部Ｆ６１１４ｄとを往復動した後、他方側の上側通路Ｆ６１１４に形成される流出面Ｆ６１１４ａから下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）へ案内（送球、流下）される。また、他方側（左方側）の上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）へ案内（送球、流出）された球は、凹面として形成される流出面Ｆ６１１４ａを通過することで球の速度（運動エネルギー）が減少される。

【４２３５】

これにより、上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）を移動（転動）する球と当接部Ｆ６１５４との当接を抑制し易くできる。このように、上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）へ振り分けられた（案内された）球を下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）へ案内（送球、流下）させる機能と、上側通路Ｆ６１１４を移動（転動）する球の速度（運動エネルギー）を減少させる機能とを流出面Ｆ６１１４ａに兼用させることができ、製品コストの削減を図ることができる。流出面Ｆ６１１４ａから下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）へ案内（送球、流下）された球は、流出面Ｆ６１１２ｂから第１入賞口６４へ案内（送球、流下）される、若しくは、起伏Ｆ６１１２ａの底部から立て壁部Ｆ６１１３の流入口ＦＯＰｆ６２へ流入して中間通路部材Ｆ６１４０の第２凹部Ｆ６１４２（第４通路ＦＲｔ６４の一部）へ案内（送球、流下）される。次いで、球が他方側（左方側）に配設される第２凹部Ｆ６１４２（第４通路ＦＲｔ６４の一部）へ案内（送球、

流下）された場合について説明する。他方側（左方側）に配設される第２凹部Ｆ６１４２（第４通路ＦＲｔ６４の一部）へ案内（送球、流下）された球は、他方側に配設される振分手段Ｆ６１７０の変位通路部材Ｆ６１７４（第４通路ＦＲｔ６４の一部）へ案内（送球、流下）される。これにより、下側フレームＦ６０８６ｂが動作前状態から動作後状態へ動作される。詳細には、他方側の変位部材Ｆ６１７３が変位された状態における動作後状態へ動作される。他方側（左方側）に配設される変位通路部材Ｆ６１７４（第４通路ＦＲｔ６４の一部）へ案内（送球、流下）された球は、次いで、他方側に配設される第６通路部材Ｆ６１３０の第４通路部Ｆ６１３２（第４通路ＦＲｔ６４の一部）へ案内（送球、流下）される。これにより、下側フレームＦ６０８６ｂが動作後状態から動作前状態へ動作される。他方側に配設される第４通路部Ｆ６１３２（第４通路ＦＲｔ６４の一部）へ案内（送球、流下）された球は、通路部材Ｆ６１１０の流出口ＦＯＰｏｕｔ６２を通過して遊技領域へ流出される。

【４２３６】

なお、下側フレームＦ６０８６ｂの動作後状態、詳細には、球が他方側（左方側）に配設される振分手段Ｆ６１７０の変位通路部材Ｆ６１７４（第４通路ＦＲｔ６４の一部）を移動（流下、転動）している状態においては、その他方側に配設される変位通路部材Ｆ６１７４を移動する球（以下「第１の球」と称す）の後続となる球（以下「第２の球」と称す）であり、一方側（右方側）の第１通路部材Ｆ６１６０の挿通孔Ｆ６１６２ａ１へ流入された第２の球は、他方側の上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）へ案内（送球、流出）される。ここで、図１４１３を参照して、下側フレームＦ６０８６ｂの動作後状態において、他方側（左方側）の上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）を上昇する（左右方向中央側へ向けて移動する）球の移動（流下、転動）について説明する。図１４１３は、下側フレームＦ６０８６ｂの部分上面図である。なお、図１４１３では、変位部材Ｆ６１７３に形成される当接部Ｆ６１７３ｂを除く振分手段Ｆ６１７０の図示が省略される。図１４１３（ａ）に示すように、下側フレームＦ６０８６ｂの動作後状態において、当接部Ｆ６１７３ｂは、上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）の第１傾斜部Ｆ６１１４ｃを上昇する球ＣＢ６１に当接可能な位置に配設される。詳細には、下側フレームＦ６０８６ｂの動作前状態において、第１傾斜部Ｆ６１１４ｃを上昇する球ＣＢ６１が最も上方側（矢印Ｕ方向側）へ到達する位置よりも下方側（矢印Ｄ方向側）に当接部Ｆ６１７３ｂが配設される。次いで、図１４１３（ｂ）に示すように、第１傾斜部Ｆ６１１４ｃを上昇する（左右方向中央側へ向けて移動する）球ＣＢ６１は、当接部Ｆ６１７３ｂの湾曲面Ｆ６１７３ｂ１に当接することで、第１傾斜部Ｆ６１１４ｃを上昇すると共に、湾曲面Ｆ６１７３ｂ１に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて移動（流下、転動）される。言い換えると、球ＣＢ６１には、正面側へ向けての速度成分が付与される。

【４２３７】

ここで、球ＣＢ６１が最も上方側（矢印Ｕ方向側）へ到達した位置では、球の速度が０となり（又は速度が小さくなり）球の勢いが弱い。そのため、球ＣＢ６１が最も上方側へ到達する位置に当接部Ｆ６１７３ｂが配設された場合、球ＣＢ６１が当接部Ｆ６１７３ｂに当接しても正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて案内されない虞がある。これに対し、本実施形態では、第１傾斜部Ｆ６１１４ｃを上昇する球ＣＢ６１が最も上方側（矢印Ｕ方向側）へ到達する位置よりも下方側（矢印Ｄ方向側）に当接部Ｆ６１７３ｂが配設されるため、球ＣＢ６１の勢いが強い（速度が確保される）。これにより、球ＣＢ６１の勢いを利用して、当接部Ｆ６１７３ｂに当接した球ＣＢ６１を正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて案内し易くできる。次いで、球ＣＢ６１が正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて変位することにより、図１４１３（ｃ）に示すように、球ＣＢ６１は、第１傾斜部Ｆ６１１４ｃから第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）の第５通路部Ｆ６１２１へ振り分けられ、壁部Ｆ６１２２に当接することで、正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けての移動（流下、転動）が規制される。ここで、下側フレームＦ６０８６ｂの動作後状態から動作前状態への動作では、当接部Ｆ６１７３ｂは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側から左右方向中央側へ向けて変位される。また、第１傾斜部Ｆ６１１４ｃを上昇する（当接部Ｆ６１７３ｂへ向け

て移動する）球ＣＢ６１には、左右方向中央側および上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けて移動する。従って、下側フレームＦ６０８６ｂの動作後状態から動作前状態への動作における当接部Ｆ６１７３ｂの変位方向には、第１傾斜部Ｆ６１１４ｃを当接部Ｆ６１７３ｂへ向けて移動する球ＣＢ６１の移動方向成分が含まれる。これにより、球ＣＢ６１と当接部Ｆ６１７３ｂとの当接により球ＣＢ６１の移動方向（左右方向中央側へ向けての方向）へ当接部Ｆ６１７３ｂを変位させ（下側フレームＦ６０８６ｂの動作前状態における当接部Ｆ６１７３ｂの配設位置へ向けて後退させ）、衝撃を吸収できる。その結果、当接部Ｆ６１７３ｂの破損を抑制できる。

【４２３８】

次いで、図１４１３（ｄ）に示すように、第５通路部Ｆ６１２１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けての下降傾斜に沿って球ＣＢ６１は移動（流下、転動）され、流出面Ｆ６１２１ａから流入口ＦＯＰｆ６１へ流入される。或いは、挿通孔Ｆ６１２１ｂへ流入して通路部材Ｆ６１１０の下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）へ案内（送球、流出）される（図１４０１参照）。図１４０１から図１４１０に戻って説明する。このように、下側フレームＦ６０８６ｂが動作後状態へ動作される（第１の球が変位通路部材Ｆ６１７４へ案内（送球、流下）される）ことで、第２の球や第２の球の後続となる球を第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）へ振り分ける（案内させる）ことができる。上述したように、第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）へ振り分けられた（案内された）球は、第１入賞口６４へ入賞し易く、従って、下側フレームＦ６０８６ｂの動作後状態において、第２の球や第２の球の後続となる球が下側フレームＦ６０８６ｂへ振り分けられる（案内される）ことを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、球の当接により変位部材Ｆ６１７３に作用する力の方向と変位部材Ｆ６１７３の動作後状態から動作前状態への変位の方向（左右方向中央側）との少なくとも一部を一致させることができる。これにより、球が当接した際、変位部材Ｆ６１７３を動作前状態へ向けて変位させることで変位部材Ｆ６１７３に加わる衝撃力を小さくでき、変位部材Ｆ６１７３が破損することを抑制できる。なお、下側フレームＦ６０８６ｂの動作後状態において、一方側（右方側）の第１通路部材Ｆ６１６０の挿通孔Ｆ６１６２ａ１を通過して他方側（左方側）の上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）へ案内（送球、流出）された球は、球の速度（運動エネルギー）が減少した状態で変位部材Ｆ６１７３の当接部Ｆ６１７３ｂに当接される。従って、球が当接した際の当接部Ｆ６１７３ｂに加わる衝撃力を小さくでき、変位部材Ｆ６１７３が破損することを抑制できる。

【４２３９】

次いで、他方側（左方側）に配設される第１通路部材Ｆ６１６０の挿通孔Ｆ６１６２ａ２から下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）へ振り分けられた（案内された）球の移動（流下、転動）について説明する。他方側に配設される第１通路部材Ｆ６１６０の挿通孔Ｆ６１６２ａ２から振り分けられた（案内された）球は、立て壁部Ｆ６１１３の正面（矢印Ｆ方向）を通過せず、他方側の上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）へ案内（送球、流出）される。この場合、挿通孔Ｆ６１６２ａ１から振り分けられた（案内された）球と比較して下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）を移動（流下、転動）する球の移動量が小さい。また、立て壁部Ｆ６１１３に非当接とされる。これらにより、球に作用する摩擦力が小さく、球の速度（運動エネルギー）の減少が抑制される。その結果、下側フレームＦ６０８６ｂの動作前状態において、一方側（左方側）の上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）へ案内（送球、流出）された球は、背面部材Ｆ６１５０の当接部Ｆ６１５４に形成される湾曲面Ｆ６１５４ａに当接可能となる。ここで、図１４１４を参照して、下側フレームＦ６０８６ｂの動作前状態において、他方側（左方側）の上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）を上昇する（左右方向中央側へ向けて移動する）球の移動（流下、転動）について説明する。図１４１４は、下側フレームＦ６０８６ｂの部分上面図である。なお、図１４１４では、振分手段Ｆ６１７０の図示が省略される。図１４１４（ａ）に示すように、第１通路部材Ｆ６１６０の挿通孔Ｆ６１６２ａ２から振り分けられた（案内された）球ＣＢ６２は、挿通孔Ｆ６１６２ａ１から振り分けられた（案内

された）球と比較して速度（運動エネルギー）が大きく、当接部Ｆ６１７３ｂに形成される湾曲面Ｆ６１７３ｂ１に当接される。これにより、図１４１４（ｂ）に示すように、第１傾斜部Ｆ６１１４ｃを上昇する（左右方向中央側へ向けて移動する）球ＣＢ６２は、第１傾斜部Ｆ６１１４ｃを上昇すると共に、湾曲面Ｆ６１７３ｂ１に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて移動（流下、転動）される。言い換えると、球ＣＢ６２には、正面側へ向けての速度成分が付与される。

【４２４０】

次いで、図１４１４（ｃ）に示すように、球ＣＢ６２は、第１傾斜部Ｆ６１１４ｃから第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）の第５通路部Ｆ６１２１へ振り分けられ、壁部Ｆ６１２２に当接することで、正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けての移動（流下、転動）が規制される。なお、湾曲面Ｆ６１７３ｂ１は、その湾曲面Ｆ６１７３ｂ１の正面側（矢印Ｆ方向側）における先端が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向けて突出して形成されるため、当接部Ｆ６１７３ｂの湾曲面Ｆ６１７３ｂ１に当接する場合と比較して（図１４１３参照）、左右方向両端側における壁部Ｆ６１２２に当接する。第５通路部Ｆ６１２１は、背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて下降傾斜して形成されるため、球ＣＢ６２は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けて移動（流下、転動）するに従い、背面側（壁部Ｆ６１１３）へ向けて移動（流下、転動）する。これにより、図１４１４（ｄ）に示すように、球ＣＢ６２は、挿通孔Ｆ６１６２ａ１から振り分けられた（案内された）球と比較して挿通孔Ｆ６１２１ｂへ流入されるよりも流出面Ｆ６１２１ａから流入口ＦＯＰｆ６１へ流入され易い。図１４０１から図１４１０に戻って説明する。下側フレームＦ６０８６ｂの動作後状態において、他方側（左方側）に配設される第１通路部材Ｆ６１６０の挿通孔Ｆ６１６２ａ２から下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）へ振り分けられた（案内された）球の移動（流下、転動）については、上述した一方側（右方側）に配設される第１通路部材Ｆ６１６０の挿通孔Ｆ６１６２ａ１から下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）振り分けられた（案内された）場合と同様であるため、その説明は省略する。

【４２４１】

なお、一方側（右方側）の第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）の挿通孔Ｆ６１６２ａ１を通過した球と他方側（左方側）の第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過した球とでは、他方側の上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）を移動（流下、転動）する球の速度（運動エネルギー）が異なる。詳細には、他方側の第１通路部材Ｆ６１６０の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過した球は、一方側の第１通路部材Ｆ６１６０の挿通孔Ｆ６１６２ａ１を通過した球と比較して速度（運動エネルギー）が大きい。これにより、下側フレームＦ６０８６ｂの動作後状態において、一方側（右方側）の第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）の挿通孔Ｆ６１６２ａ１を通過した球と他方側（左方側）の第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過した球とで、変位部材Ｆ６１７３の当接部Ｆ６１７３ｂに当接した衝撃による変位部材Ｆ６１７３の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けての変位量を異ならせることができる。また、本実施形態においては、動作前状態から動作後状態へ向けての動作中において変位部材Ｆ６１７３の当接部Ｆ６１７３ｂに球が当接可能とされる。これにより、変位部材Ｆ６１７３（変位通路部材Ｆ６１７４）の変位の程度により、第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）の第５通路部Ｆ６１２１への振り分け位置を異ならせることができる。言い換えると、壁部Ｆ６１２２への当接位置を異ならせることができる。これらにより、第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）へ振り分けられた（案内された）球が、第５通路部材Ｆ６１２０の流出面Ｆ６１２１ａから流入口ＦＯＰｆ６１へ流入される、或いは、挿通孔Ｆ６１２１ｂへ流入して通路部材Ｆ６１１０の下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）へ案内（送球、流出）されるかを遊技者に判断させ難くすることができ、興趣を向上させることができる。

【４２４２】

流入口ＦＯＰｆ６１へ流入された球は、順に中間通路部材Ｆ６１４０の第１凹部Ｆ６１

４１、第６通路部材Ｆ６１３０の第６通路部Ｆ６１３１へ案内（送球、流下）され、通路部材Ｆ６１１０の流出口ＦＯＰｏｕｔ１から流出された後、第１入賞口６４へ入賞される。第５通路部材Ｆ６１２０の挿通孔Ｆ６１２１ｂから下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）へ案内（送球、流下）された球の移動（流下、転動）については、上述した上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）の流出面Ｆ６１１４ａから下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）へ案内（送球、流下）された球の移動（流下、転動）と同一であるため、その説明は省略する。なお、複数（２球以上）の球（例えば、第１の球および第１の球の先行となる球）が変位通路部材Ｆ６１７４（第４通路ＦＲｔ６４の一部）へ続けて案内（送球、流下）される、言い換えると、変位通路部材Ｆ６１７４に作用する球の重量が大きくなることで、変位部材Ｆ６１７３の当接部Ｆ６１７３ｂと球との当接による変位部材Ｆ６１７３の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けての変位量を小さくできる。これにより、例えば、球との当接による変位部材Ｆ６１７３の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けての変位量が小さい場合、球を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側における第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）へ振り分け易く（案内し易く）できる。その結果、挿通孔Ｆ６１２１ｂへ流入されるよりも流出面Ｆ６１２１ａから流入口ＦＯＰｆ６１へ流入させ易くできる。従って、複数の球が変位通路部材Ｆ６１７４（第４通路ＦＲｔ６４の一部）に続けて案内（送球、流下）される、言い換えると、通路部材Ｆ６１１０の下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）を移動（流下、転動）する球が連なった状態で変位通路部材Ｆ６１７４（第４通路ＦＲｔ６４の一部）へ案内（送球、流下）されることを遊技者に期待させることができ、興趣を向上させることができる。

【４２４３】

また、第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）の挿通孔Ｆ６１６２ａ１と挿通孔Ｆ６１６２ａ２とが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に並設される。これにより、一方側（右方側）の第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）から通路部材Ｆ６１１０の下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）へ振り分けられた球が、立て壁部Ｆ６１１３の正面側（矢印Ｆ方向側）を通過するか否かを遊技者に視認させ難くできる。言い換えると、一方側（右方側）の第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）から通路部材Ｆ６１１０の下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）へ振り分けられた球が、一方側の上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）へ案内（送球、流下）される、もしくは、立て壁部Ｆ６１１３の正面側（矢印Ｆ方向側）を通過し他方側（左方側）の上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）へ案内（送球、流下）されるかを遊技者に視認させ難くできる。その結果、下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）へ振り分けられた球を遊技者に注視させることができ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図１４１５から図１４１７を参照して、第９９実施形態における下側フレームＦ７０８６ｂについて説明する。第９９実施形態における下側フレームＦ７０８６ｂでは、第９８実施形態よりも動作後状態を長く維持するために、変位通路部材Ｆ７１７４の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側に第２変位通路Ｆ７１８０（第７通路ＦＲｔ７７）が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【４２４４】

図１４１５（ａ）及び図１４１６（ａ）は、第９９実施形態における下側フレームＦ７０８６ｂの断面図であり、図１４１５（ｂ）及び図１４１６（ｂ）は、下側フレームＦ７０８６ｂの背面図である。図１４１７は、第２変位通路Ｆ７１８０の第２変位通路部Ｆ７１８１ａへの球の振り分けを模式的に図示したものであり、図１４１７（ａ）、図１４１７（ｃ）及び図１４１７（ｅ）は、下側フレームＦ７０８６ｂの上面模式図であり、図１４１７（ｂ）、図１４１７（ｄ）及び図１４１７（ｆ）は、図１４１７（ａ）の矢印ＣＣＣＸＬｂ、図１４１７（ｃ）の矢印ＣＣＣＸＬｄ及び図１４１７（ｅ）の矢印ＣＣＣＸＬｆ方向視における下側フレームＦ７０８６ｂの正面模式図である。なお、図１４１５（ａ）及び図１４１６（ａ）は、第２変位通路Ｆ７１８０の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）中央において前後方向に垂直な平面で切断した断面に対応する。また、図１４１５は、振分手段Ｆ７１７０及び第２変位通路Ｆ７１８０の動作前における状態を、図１４１６は、振分

手段Ｆ７１７０及び左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される第２変位通路Ｆ７１８０の動作後における状態を、それぞれ図示している。また、図１４１５（ｂ）及び図１４１６（ｂ）では、背面部材Ｆ６１５０の背面板Ｆ６１５１の図示が省略される。また、図１４１７（ａ）、図１４１７（ｃ）及び図１４１７（ｅ）は、下側フレームＦ７０８６ｂにおける第６通路部材Ｆ６１３０の第４通路部Ｆ６１３２、中間通路部材Ｆ６１４０の転動面Ｆ６１４２ａの一部、振分手段Ｆ７１７０の変位通路部材Ｆ７１７４及び第２変位通路Ｆ７１８０の第２変位通路部Ｆ７１８１ａの一部のみが図示され、図１４１７（ｂ）、図１４１７（ｄ）及び図１４１７（ｆ）は、下側フレームＦ７０８６ｂにおける第６通路部材Ｆ６１３０の第４通路部Ｆ６１３２、中間通路部材Ｆ６１４０の転動面Ｆ６１４２ａの一部、正面壁部Ｆ６１７４ｃを除く振分手段Ｆ７１７０の変位通路部材Ｆ７１７４及び第２変位通路Ｆ７１８０の第２変位通路部Ｆ７１８１ａの一部のみが図示される。

【４２４５】

また、図１４１７では、所定の間隔を隔てた２球が中間通路部材Ｆ６１４０の第２凹部Ｆ６１４２（第４通路ＦＲｔ６４）へ振り分けられた状態が図示され、図１４１７（ａ）及び図１４１７（ｂ）は、それら２球が第２凹部Ｆ６１４２の転動面Ｆ６１４２ａを移動（流下、転動）する状態、図１４１７（ｃ）及び図１４１７（ｄ）は、第４通路ＦＲｔ６４へ振り分けられた球のうち、先行となる球（以下「先行の球ＣＢ７１」と称す）が振分手段Ｆ７１７０の変位通路部材Ｆ７１７４へ振り分けられた状態、図１４１７（ｅ）及び図１４１７（ｆ）は、先行の球ＣＢ７１の後続となる球（以下「後続の球ＣＢ７２」と称す）が第２変位通路Ｆ７１８０の第２変位通路部Ｆ７１８１ａへ振り分けられた状態、がそれぞれ図示される。図１４１５から図１４１６に示すように第９９実施形態における振分手段Ｆ７１７０には、第９８実施形態における振分手段Ｆ６１７０に加え、変位通路部材Ｆ７１７４の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側となる位置に一対の第２変位通路Ｆ７１８０が配設される。第２変位通路Ｆ７１８０は、その第２変位通路Ｆ７１８０の変位（回転）により変位部材Ｆ６１７３を動作（変位）させるためのものであり、第２変位通路部材Ｆ７１８１と、その第２変位通路部材Ｆ７１８１を軸支する軸Ｆ７１８２と、第２変位通路部材Ｆ７１８１に配設される錘Ｆ７１８３と、を備える。第２変位通路部材Ｆ７１８１は、球の通路となる第２変位通路部Ｆ７１８１ａと、その第２変位通路部Ｆ７１８１ａに一端が固定（配設）される支持部Ｆ７１８１ｂと、その支持部Ｆ７１８１ｂの他端に固定（配設）される被軸支部Ｆ７１８１ｃと、その被軸支部Ｆ７１８１ｃに固定（配設）される錘支持部Ｆ７１８１ｄと、を備える。第２変位通路部Ｆ７１８１ａは、中間通路部材Ｆ６１４０の転動面Ｆ６１４２ａから振り分けられた（案内された）球が移動（流下、転動）するための部位であり、転動面Ｆ７１８１ａ１と、その転動面Ｆ７１８１ａ１の縁部から立設される壁部Ｆ７１８１ａ２と、を備える。転動面Ｆ７１８１ａ１及び壁部Ｆ７１８１ａ２により区画された空間により第７通路ＦＲｔ７７が形成される。

【４２４６】

転動面Ｆ７１８１ａ１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側が正面側（矢印Ｆ方向側）に屈曲される、上面視において略Ｌ字状の板状体から構成される。また、転動面Ｆ７１８１ａ１（第７通路ＦＲｔ７７）の延設長さは、変位通路部材Ｆ７１７４の延設長さの略３倍の延設長さに形成される（図１４０５参照）。壁部Ｆ７１８１ａ２は、第２変位通路部Ｆ７１８１ａに案内（送球、流下）された球の変位を規制するための部位であり、変位通路部材Ｆ７１７４側（左右方向中央側）の端部（第２変位通路部Ｆ７１８１ａの上流端）および正面側（矢印Ｆ方向側）に屈曲される部位の正面側の端部（第２変位通路部Ｆ７１８１ａの下流端）を除く縁部から立設される。転動面Ｆ７１８１ａ１において、上流端に壁部Ｆ７１８１ａ２が非形成とされることで、中間通路部材Ｆ６１４０の転動面Ｆ６１４２ａから第２変位通路部Ｆ７１８１ａへ球が案内（送球、流下）され、転動面Ｆ７１８１ａ１の下流端に壁部Ｆ７１８１ａ２が非形成とされることで、第２変位通路部Ｆ７１８１ａから遊技領域に球が流出される。なお、ベース板６０には、転動面Ｆ７１８１ａ１の下流端の正面（矢印Ｆ方向）となる位置に挿通孔（図示せず）が穿設され、かかる挿通孔を通過させることで、球が遊技領域に流出される。壁部Ｆ７１８１ａ２の突設高さは、球

の半径よりも大きく形成される。これにより、第２変位通路部Ｆ７１８１ａへ振り分けられた球が壁部Ｆ７１８１ａ２を乗り越え、ベース板６０と背面部材Ｆ６１５０との間に脱落することを抑制できる。支持部Ｆ７１８１ｂは、第２変位通路部Ｆ７１８１ａと被軸支部Ｆ７１８１ｃとを連結するための部位であり、棒状体から構成される。被軸支部Ｆ７１８１ｃは、筒状に形成され、その被軸支部Ｆ７１８１ｃの内周側に軸Ｆ７１８２が挿通される。これにより、軸Ｆ７１８２（被軸支部Ｆ７１８１ｃ）を回転軸として第２変位通路部材Ｆ７１８１が回転可能に形成される。

【４２４７】

錘支持部Ｆ７１８１ｄは、錘Ｆ７１８３を支持するための部位である。錘支持部Ｆ７１８１ｄは、一端（基端）が被軸支部Ｆ７１８１ｃに固定（配設）され、錘支持部Ｆ７１８１ｄの他端（先端）には錘Ｆ７１８３を固定（配設）するための凹部が正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて凹設して形成される。軸Ｆ７１８２は、第２変位通路部材Ｆ７１８１を回転可能に係合（軸支）するためのものであり、金属材料から円柱状に形成される。軸Ｆ７１８２は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿った姿勢で配設され、背面部材Ｆ６１５０の背面板Ｆ６１５１と下板Ｆ６１５３とにより支持される。これにより、第２変位通路部材Ｆ７１８１は軸Ｆ７１８２を回転軸として回転可能に形成される。錘Ｆ７１８３は、第２変位通路Ｆ７１８０の重心の位置を調整するためのものであり、金属材料から円柱状に形成される。錘Ｆ７１８３が錘支持部Ｆ７１８１ｄに配設されることで、第２変位通路Ｆ７１８０の重心は、軸Ｆ７１８２よりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側に位置する。振分手段Ｆ７１７０の変位通路部材Ｆ７１７４は、第９８実施形態における変位通路部材Ｆ６１７４に対し外側壁部Ｆ７１７４ｂの突設高さが異なる以外は同一に形成され、その外側壁部Ｆ７１７４ｂの突設高さは、球の直径よりもやや大きく形成される。これにより、変位通路部材Ｆ７１７４に球が案内（送球、流下）された状態では、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において球の最も上方側（矢印Ｕ方向側）の部位は、外側壁部Ｆ７１７４ｂの突設先端よりも下方側（矢印Ｄ方向側）となる。また、外側壁部Ｆ７１７４ｂの突設高さは、動作後状態において、第２変位通路Ｆ７１８０の第２変位通路部Ｆ７１８１ａの上面よりも下方側（矢印Ｄ方向側）となる寸法に形成される。これにより、中間通路部材Ｆ６１４０の転動面Ｆ６１４２ａを移動（流下、転動）する球は、第２変位通路部Ｆ７１８１ａへ振り分け可能とされる。

【４２４８】

次いで、第２変位通路Ｆ７１８０の動作について説明する。図１４１５に示すように、下側フレームＦ７０８６ｂの動作前状態において、第２変位通路Ｆ７１８０の錘支持部Ｆ７１８１ｄと振分手段Ｆ７１７０の錘支持部材Ｆ６１７６とは当接、或いは、所定の距離（例えば、１ｍｍ）だけ隔てて配設される。また、第２変位通路Ｆ７１８０の壁部Ｆ７１８１ａ２の上端が背面部材Ｆ７１５０の側板Ｆ７１５２から突設される突部Ｆ７１５２ｂに当接することで第２変位通路Ｆ７１８０の動作（変位）が規制される。また、動作前状態において、一対の第２変位通路Ｆ７１８０の重心は、軸Ｆ７１８２よりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側にそれぞれ位置する。これにより、第２変位通路Ｆ７１８０には、第２変位通路部Ｆ７１８１ａが上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けて回転（変位）する方向に重力が作用し、第２変位通路Ｆ７１８０の壁部Ｆ７１８１ａ２の上端と背面部材Ｆ７１５０の側板Ｆ７１５２から突設される突部Ｆ７１５２ｂとの当接が維持される。その結果、下側フレームＦ７０８６ｂは、動作前状態に維持される。次いで、下側フレームＦ７０８６ｂの動作前状態から動作後状態への動作について説明する。第２変位通路Ｆ７１８０の第２変位通路部Ｆ７１８１ａに球が案内（送球、流下）されることで、球を加えた第２変位通路Ｆ７１８０の全体の重心が軸Ｆ７１８２よりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側に位置する。これにより、第２変位通路Ｆ７１８０には、第２変位通路部Ｆ７１８１ａが下方側（矢印Ｄ方向側）へ向けて回転（変位）する方向に重力が作用し、錘支持部Ｆ７１８１ｄは、上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けて回転（変位）する。その結果、振分手段Ｆ７１７０の錘支持部材Ｆ６１７６が上方側へ向けて回転（変位）し、変位部材Ｆ６１７３は、第１軸Ｆ６１７２に沿って左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向けて変位される（下

側フレームＦ７０８６ｂが動作後状態へ動作される）。
【４２４９】
ここで、図１４１７を参照して第２変位通路Ｆ７１８０の第２変位通路部Ｆ７１８１ａへの球の振り分けについて説明する。図１４１７（ａ）及び図１４１７（ｂ）に示すように、先行の球ＣＢ７１および後続の球ＣＢ７２が転動面Ｆ６１４２ａを移動（流下、転動）する状態（動作前状態）では、変位通路部材Ｆ７１７４の外側壁部Ｆ７１７４ｂの少なくとも一部が第２変位通路Ｆ７１８０の第２変位通路部Ｆ７１８１ａの上面よりも上方側（矢印Ｕ方向側）となる位置に配設される。これにより、先行の球ＣＢ７１は、外側壁部Ｆ７１７４ｂに当接可能となり、転動面Ｆ６１４２ａから第２変位通路部Ｆ７１８１ａへ案内される（変位通路部材Ｆ７１７４へ非案内とされる）ことを抑制できる。次いで、図１４１７（ｃ）及び図１４１７（ｄ）に示すように、先行の球ＣＢ７１が変位通路部材Ｆ７１７４へ案内（送球、流下）されることで、先行の球ＣＢ７１の重量により変位通路部材Ｆ７１７４が下方側（矢印Ｄ方向側）へ向けて回転（変位）し、下側フレームＦ７０８６ｂは、動作後状態へ動作される（図１４１６参照）。ここで、先行の球ＣＢ７１は、変位通路部材Ｆ７１７４の突起Ｆ６１７４ｂ１に当接することで、先行の球ＣＢ７１の正面側（矢印Ｆ方向側）への移動（流下、転動）速度を小さくでき、また、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けて移動（流下、転動）させることができる。これにより、図１４１７（ｅ）及び図１４１７（ｆ）に示すように、後続の球ＣＢ７２を第２変位通路Ｆ７１８０へ振り分けやすくできる。詳細には、先行の球ＣＢ７１が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けて、即ち、後続の球ＣＢ７２へ向けて移動（流下、転動）することで、左右方向における先行の球ＣＢ７１と後続の球ＣＢ７２との距離を小さくできる。また、先行の球ＣＢ７１の正面側（矢印Ｆ方向側）への移動（流下、転動）速度を小さくすることで、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において先行の球ＣＢ７１と後続の球ＣＢ７２とが離間することを抑制できる。
【４２５０】
これにより、突起Ｆ６１７４ｂ１が非形成の場合と比較して、先行の球ＣＢ７１の上方側（矢印Ｕ方向側）の部位に後続の球ＣＢ７２を当接（落下）させることができる。その結果、後続の球ＣＢ７２の下方側（矢印Ｄ方向側）への変位（落下、流下）量を小さくでき、第２変位通路Ｆ７１８０の第２変位通路部Ｆ７１８１ａの上面へ後続の球ＣＢ７２を案内（送球、流下）し易くできる。図１４１５から図１４１６に戻って説明する。転動面Ｆ７１８１ａ１（第７通路ＦＲｔ７７）の延設長さは、変位通路部材Ｆ７１７４の延設長さよりも長く形成されるため（図１４０５参照）、球が第２変位通路Ｆ７１８０の第２変位通路部Ｆ７１８１ａ（第７通路ＦＲｔ７７）を移動（流下、転動）することに要する時間を変位通路部材Ｆ７１７４を移動（流下、転動）することに要する時間よりも嵩ませることができる。これにより、変位通路部材Ｆ７１７４へ球が振り分けられる場合と比較して、第２変位通路部Ｆ７１８１ａ（第７通路ＦＲｔ７７）へ球が振り分けられることで動作後状態となる時間を嵩ませることができる。従って、通路部材Ｆ６１１０の下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）を移動（流下、転動）する２球が所定の間隔よりも小さい間隔だけ隔てた状態で中間通路部材Ｆ６１４０の第２凹部Ｆ６１４２（第４通路ＦＲｔ６４）へ振り分けられることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図１４１８を参照して、第１００実施形態における下側フレームＦ８０８６ｂについて説明する。第１００実施形態における下側フレームＦ８０８６ｂでは、動作前状態と動作後状態とで、第１通路部材Ｆ６１６０の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過した球の第１入賞口６４への入賞し易さが異なる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１４１８は、第１００実施形態における下側フレームＦ８０８６ｂの部分拡大上面図であり、図１４１８（ａ）は、動作前状態における下側フレームＦ８０８６ｂが、図１４１８（ｂ）は、左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される振分手段Ｆ６１７０の当接部Ｆ６１７３ｂが変位した動作後状態における下側フレームＦ８０８６ｂが、それぞれ図示される。
【４２５１】

図１４１８に示すように、第１００実施形態における第５通路部材Ｆ８１２０の挿通孔Ｆ８１２１ｂは、第９８実施形態における挿通孔Ｆ６１２１ｂと比較して、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側となる位置に穿設される。詳細には、動作後状態において、振分手段Ｆ６１７０の当接部Ｆ６１７３ｂに当接されることにより第５通路部材Ｆ８１２０（第５通路ＦＲｔ６５）に案内（送球、流下）された球の移動方向の延長線上に穿設される。これにより、動作後状態において、当接部Ｆ６１７３ｂに当接されることにより第５通路部材Ｆ８１２０（第５通路ＦＲｔ６５）に案内（送球、流下）された球を挿通孔Ｆ８１２１ｂへ向けて移動（流下、転動）させ易くできる。また、第５通路部材Ｆ８１２０には、挿通孔Ｆ８１２１ｂの縁に沿って立設部Ｆ８１２１ｂ１が配設される。立設部Ｆ８１２１ｂ１の立設高さは、所定以上の速度を有する球が乗り越え可能な高さに形成される。また、背面部材Ｆ８１５０の当接部Ｆ８１５４に形成される湾曲面Ｆ８１５４ａの正面端は、第９８実施形態における湾曲面Ｆ６１５４ａの正面端と比較して、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側となる位置に形成される。これにより、動作前状態において、当接部Ｆ８１５４に当接することで第５通路部材Ｆ８１２０（第５通路ＦＲｔ６５）に案内（送球、流下）された球を一対の挿通孔Ｆ８１２１ｂの間へ向けて移動（流下、転動）させ易くできる。言い換えると、一対の挿通孔Ｆ８１２１ｂへ向けて移動（流下、転動）させ難くできる。本実施形態における下側フレームＦ８０８６ｂでは、動作後状態において、例えば、左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される第１通路部材Ｆ６１６０の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過して通路部材Ｆ６１１０の下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）に振り分けられた球は、立て壁部Ｆ６１１３の正面を通過せず、左方側に形成される上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）へ案内（送球、流出）され、速度（運動エネルギー）の減少が抑制された状態で球が第５通路部材Ｆ８１２０（第５通路ＦＲｔ６５）へ案内（送球、流下）される。

【４２５２】

上述したように、挿通孔Ｆ８１２１ｂは、振分手段Ｆ６１７０の当接部Ｆ６１７３ｂに当接した球の移動方向の延長線上に穿設されるため、第５通路部材Ｆ８１２０（第５通路ＦＲｔ６５）へ案内（送球、流下）された球は、挿通孔Ｆ８１２１ｂへ向けて移動（流下、転動）され易く、第５通路部材Ｆ８１２０の壁部Ｆ８１２２に当接され難い。これらにより、動作後状態において、一方側（上述の例では左方側）に配設される第１通路部材Ｆ６１６０の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過し、当接部Ｆ６１７３ｂに当接されることにより第５通路部材Ｆ８１２０（第５通路ＦＲｔ６５）へ案内（送球、流下）された球は、立設部Ｆ８１２１ｂ１を乗り越え挿通孔Ｆ８１２１ｂを通過し易い（第１入賞口６４へ入賞し難い）。一方、動作後状態において、左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される第１通路部材Ｆ６１６０の挿通孔Ｆ６１６２ａ１を通過して通路部材Ｆ６１１０の下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）に振り分けられた球は、速度（運動エネルギー）が減少した状態で第５通路部材Ｆ８１２０（第５通路ＦＲｔ６５）へ案内（送球、流下）される。従って、当接部Ｆ６１７３ｂに当接されることにより第５通路部材Ｆ８１２０（第５通路ＦＲｔ６５）へ案内（送球、流下）された球は、立設部Ｆ８１２１ｂ１を乗り越え難く（挿通孔Ｆ８１２１ｂを通過し難く）、流出面Ｆ６１２１ａから中間通路部材Ｆ６１４０の第１凹部Ｆ６１４１（第６通路ＦＲｔ６６）へ案内（送球、流下）され易い（第１入賞口６４へ入賞し易い）。また、動作前状態においては、背面部材Ｆ８１５０の当接部Ｆ８１５４は、当接部Ｆ６１７３ｂよりも上方側（矢印Ｕ方向側）に配設されるため、当接部Ｆ８１５４に当接した球は、速度（運動エネルギー）が減少した状態で第５通路部材Ｆ８１２０（第５通路ＦＲｔ６５）へ案内（送球、流下）される。また、当接部Ｆ８１５４に当接されることにより第５通路部材Ｆ８１２０（第５通路ＦＲｔ６５）へ案内（送球、流下）された球は、一対の挿通孔Ｆ８１２１ｂの間へ向けて移動（流下、転動）し、第５通路部材Ｆ８１２０の壁部Ｆ６１２２に当接され易く、挿通孔Ｆ８１２１ｂへ案内され難い。

【４２５３】

従って、当接部Ｆ８１５４に当接されることにより第５通路部材Ｆ８１２０（第５通路ＦＲｔ６５）へ案内（送球、流下）された球は、立設部Ｆ８１２１ｂ１を乗り越え難く（

挿通孔Ｆ８１２１ｂを通過し難く）、流出面Ｆ６１２１ａから中間通路部材Ｆ６１４０の第１凹部Ｆ６１４１（第６通路ＦＲｔ６６）へ案内（送球、流下）され易い（第１入賞口６４へ入賞し易い）。上述したように、動作前状態においては、一対の第１通路部材Ｆ６１６０の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過した球は、挿通孔Ｆ６１６２ａ１を通過した球と比較して第５通路部材Ｆ８１２０（第５通路ＦＲｔ６５）へ案内（送球、流下）され易く、第１入賞口６４へ入賞し易い。一方、動作後状態、例えば、左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される振分手段Ｆ６１７０の当接部Ｆ６１７３ｂが変位した動作後状態においては、左方側に配設される第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過した球は、第５通路部材Ｆ８１２０（第５通路ＦＲｔ６５）へ案内（送球、流下）された後、挿通孔Ｆ８１２１ｂを通過して通路部材Ｆ６１１０の下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）へ案内（送球、流下）され易い（第１入賞口６４へ入賞し難い）。このように、動作前状態と動作後状態とで、第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過した球の第１入賞口６４への入賞し易さを変化させることで、動作前状態では、球が挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過することを遊技者に期待させ、動作後状態では、振分手段Ｆ６１７０の当接部Ｆ６１７３ｂが変位した側（上述の例では左方側）の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を球が通過しないことを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【４２５４】

なお、右方側（矢印Ｒ方向側）に配設される第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）の挿通孔Ｆ６１６２ａ１を通過した球は、左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）から第５通路部材Ｆ８１２０（第５通路ＦＲｔ６５）へ案内（送球、流下）される。この場合、球は、立設部Ｆ８１２１ｂ１を乗り越え難く（挿通孔Ｆ８１２１ｂを通過し難く）、流出面Ｆ６１２１ａから中間通路部材Ｆ６１４０の第１凹部Ｆ６１４１（第６通路ＦＲｔ６６）へ案内（送球、流下）され易い（第１入賞口６４へ入賞し易い）。従って、動作後状態では、右方側（矢印Ｒ方向側）に配設される第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）へ振り分けられた（案内された）球は、左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される第１通路部材Ｆ６１６０へ振り分けられた（案内された）球よりも第１入賞口６４へ入賞し易い。これにより、動作後状態を契機として、右方側に配設される第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）へ球が振り分ける（案内する）ことを遊技者に意図させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

次いで、図１４１９及び図１４２０を参照して、第１０１実施形態における下側フレームＦ９０８６ｂについて説明する。第１０１実施形態における下側フレームＦ９０８６ｂでは、動作前状態と動作後状態とで、第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過した球の第１入賞口６４への入賞し易さが異なる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１４１９（ａ）及び図１４２０（ａ）は、第１０１実施形態における下側フレームＦ９０８６ｂの部分拡大上面図であり、図１４１９（ｂ）及び図１４２０（ｂ）は、下側フレームＦ９０８６ｂの部分拡大正面図である。

【４２５５】

なお、図１４１９は、動作前状態における下側フレームＦ９０８６ｂが、図１４２０は、左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される振分手段Ｆ６１７０の当接部Ｆ６１７３ｂが変位した動作後状態における下側フレームＦ９０８６ｂが、それぞれ図示される。また、図１４１９（ｂ）及び図１４２０（ｂ）では、中間通路部材Ｆ９１４０に形成される連結孔Ｆ９１４４が破線で図示される。図１４１９及び図１４２０に示すように第１０１実施形態における中間通路部材Ｆ９１４０には、中間通路部材Ｆ９１４０の上面と第１凹部Ｆ６１４１とを貫通する連結孔Ｆ９１４４が穿設される。また、連結孔Ｆ９１４４の上方側（矢印Ｕ方向側）における通路部材Ｆ９１１０には、挿通孔Ｆ９１１６が板厚方向に穿設される。また、右方側（矢印Ｒ方向側）における背面部材Ｆ９１５０には当接部Ｆ６１５４が配設される一方、左方側（矢印Ｌ方向側）における背面部材Ｆ９１５０には当接部Ｆ６１５４が非配設とされる。次いで、第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）の挿通

孔Ｆ６１６２ａ２を通過した球の移動（流下、転動）について説明する。第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過した球は、通路部材Ｆ９１１０の下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）へ振り分けられ、立て壁部Ｆ６１１３の正面を通過せず、上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）へ案内（送球、流出）される。従って、下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）に振り分けられた球は、速度（運動エネルギー）の減少が抑制された状態で上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）を上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けて移動（流下、転動）する。図１４１９に示すように、動作前状態において、左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過して上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）を上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けて移動（流下、転動）する球は、通路部材Ｆ９１１０の挿通孔Ｆ９１１６に到達し、中間通路部材Ｆ９１４０の連結孔Ｆ９１４４を介して第１凹部Ｆ６１４１（第６通路ＦＲｔ６６）へ案内（送球、流下）される。

【４２５６】

よって、左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過した球を第１入賞口６４へ入賞し易く（本実施形態では、第１入賞口６４に球をほぼ確実に入賞させ易く）できる。一方、動作前状態において、右方側（矢印Ｒ方向側）に配設される第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過して上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）を上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けて移動（流下、転動）する球は、背面部材Ｆ９１５０の当接部Ｆ６１５４に当接して第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）へ案内（送球、流下）される。第５通路部材Ｆ６１２０の第５通路部Ｆ６１２１には、一対の挿通孔Ｆ６１２１ｂが穿設される。従って、左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される第１通路部材Ｆ６１６０の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過した球と比較して右方側（矢印Ｒ方向側）に配設される第１通路部材Ｆ６１６０の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過した球は、第１入賞口６４へ入賞し難い。次いで、図１４２０に示すように、動作後状態において、左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過して上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）を上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けて移動（流下、転動）する球は、振分手段Ｆ６１７０の当接部Ｆ６１７３ｂに当接して第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）へ案内（送球、流下）される。言い換えると、通路部材Ｆ９１１０の挿通孔Ｆ９１１６へ案内（送球、流下）されることが当接部Ｆ６１７３ｂに抑制される。従って、動作前状態と比較して第１入賞口６４へ入賞し難い。なお、動作後状態において、右方側（矢印Ｒ方向側）に配設される第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過して上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）を上方側（矢印Ｕ方向側）へ向けて移動（流下、転動）する球は、振分手段Ｆ６１７０の当接部Ｆ６１７３ｂに当接して第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）へ案内（送球、流下）される。従って、動作前状態と動作後状態とで第１入賞口６４への入賞されやすさはほぼ同一である。

【４２５７】

このように、左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過した球は、動作前状態では、ほぼ確実に第１入賞口６４へ入賞できるのに対し、動作後状態では、動作前状態と比較して第１入賞口６４へ入賞され難い。従って、左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される第１通路部材Ｆ６１６０の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過した球が、動作前状態において、上側通路Ｆ６１１４を上方側へ向けて移動（流下、転動）することを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図１４２１を参照して、第１０２実施形態における下側フレームＦ１００８６ｂについて説明する。第１０２実施形態における下側フレームＦ１００８６ｂでは、第９８実施形態における下側フレームＦ６０８６ｂの当接部Ｆ６１５４が非配設とされる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１４２１（ａ）は、第１０２実施形態における下側フレームＦ１００８６ｂの部分拡大上面図であり、図１４２１（ｂ）は、下側フレームＦ１００８６ｂ

の部分拡大正面図である。なお、図１４２１は、動作後状態における下側フレームＦ１００８６ｂが図示される。また、図１４２１（ａ）では、変位部材Ｆ１０１７３の当接部Ｆ１０１７３ｂを除く振分手段の図示が省略され、図１４２１（ｂ）では、第５通路部材Ｆ６１２０の図示が省略される。図１４２１に示すように、第１０２実施形態における当接部Ｆ１０１７３ｂには、上側通路Ｆ６１１４の傾斜における上昇方向（図１４２１（ｂ）矢印Ｊ方向、以下「上昇方向」と称す）側に第２湾曲面Ｆ１０１７３ｂ２が湾曲して形成される。第２湾曲面Ｆ１０１７３ｂ２は、上側通路Ｆ６１１４の傾斜における下降方向（図１４２１（ｂ）矢印Ｋ方向、以下「下降方向」と称す）側へ向けて凹設される。

【４２５８】

次いで、通路部材Ｆ６１１０の上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）へ振り分けられた（案内された）球の移動（流下、転動）について説明する。下側フレームＦ１００８６ｂの動作前状態において、上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）を上昇方向（矢印Ｊ方向）へ向けて移動（流下、転動）する球は、当接部Ｆ１０１７３ｂにおける上側通路Ｆ６１１４と面一に形成される案内面Ｆ１０１７３ｂ３を通過して当接部Ｆ１０１７３ｂよりも上昇方向側へ案内される。上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）を上昇方向（矢印Ｊ方向）へ向けて移動（流下、転動）する球は、次第に速度が小さくなり、一旦止まった後、下降方向（矢印Ｋ方向）へ向けて移動（流下、転動）する。上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）を下降方向（矢印Ｋ方向）へ向けて移動（流下、転動）する球は、再度、当接部Ｆ１０１７３ｂの案内面Ｆ１０１７３ｂ３を通過して当接部Ｆ１０１７３ｂよりも下降方向側へ案内される。一方、球が当接部Ｆ１０１７３ｂの案内面Ｆ１０１７３ｂ３を通過して当接部Ｆ１０１７３ｂよりも上昇方向側（矢印Ｊ方向側）へ案内されてから当接部Ｆ１０１７３ｂの案内面Ｆ１０１７３ｂ３を下降方向側（矢印Ｋ方向側）へ向けて移動（流下、転動）するまでの間に、下側フレームＦ１００８６ｂが動作後状態に動作された場合、当接部Ｆ１０１７３ｂは、球と当接可能となる位置へ向けて変位されるため、上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）を下降方向側（矢印Ｋ方向側）へ向けて移動（流下、転動）する球は、第２湾曲面Ｆ１０１７３ｂ２に当接される。第２湾曲面Ｆ１０１７３ｂ２に当接されることにより、球は、第２湾曲面Ｆ１０１７３ｂ２の湾曲面に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて変位され、第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）の第５通路部Ｆ６１２１へ振り分けられる。ここで、当接部Ｆ１０１７３ｂに第２湾曲面Ｆ１０１７３ｂ２が非形成、例えば、上側通路Ｆ６１１４の上昇方向側（矢印Ｊ方向）が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に沿って平坦な面として形成される場合、その当接部Ｆ１０１７３ｂの平坦面に球が当接し、球の移動（流下、転動）が規制される虞がある。

【４２５９】

この場合、下側フレームＦ１００８６ｂが動作前状態に動作されることにより、球は、上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）を下降方向側（矢印Ｋ方向側）へ向けて移動（流下、転動）し、第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）の第５通路部Ｆ６１２１へ球が振り分けられない（非案内となる）虞がある。従って、球が当接部Ｆ１０１７３ｂの案内面Ｆ１０１７３ｂ３を通過して当接部Ｆ１０１７３ｂよりも上昇方向側（矢印Ｊ方向側）へ案内されてから当接部Ｆ１０１７３ｂの案内面Ｆ１０１７３ｂ３を下降方向側（矢印Ｋ方向側）へ向けて移動（流下、転動）するまでの間に、下側フレームＦ１００８６ｂが動作後状態に動作された場合であっても、球が第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）の第５通路部Ｆ６１２１へ球が振り分けられず（非案内となり）、遊技の興趣が低下する虞がある。これに対し、本実施形態では、当接部Ｆ１０１７３ｂに第２湾曲面Ｆ１０１７３ｂ２が形成されるため、上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）を下降方向側（矢印Ｋ方向側）へ向けて移動（流下、転動）球を第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）の第５通路部Ｆ６１２１へ振り分けられることができ、遊技の興趣が低下することを抑制できる。次いで、図１４２２及び図１４２３を参照して、第１０３実施形態における下側フレームＦ１１０８６ｂについて説明する。上記第９８実施形態では、変位通路部材Ｆ６１７４に球の重量を利用して、変位部材Ｆ６１７３が動作（変位）

される場合を説明したが、第１０３実施形態では、球の重量の利用に加え、アクチュエータ（ソレノイドＦ１１００２）の駆動力によっても、変位部材Ｆ６１７３が動作（変位）可能とされる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１４２２は、第１０３実施形態における下側フレームＦ１１０８６ｂの背面斜視図であり、図１４２３は、下側フレームＦ１１０８６ｂの部分拡大上面図である。第１０３実施形態における下側フレームＦ１１０８６ｂは、第９８実施形態における下側フレームＦ６０８６ｂに対し、センサＦ１１００１と、ソレノイドＦ１１００２とを更に備える。

【４２６０】

なお、図１４２３では、第１領域Ｆ１１００３ａ及び第２領域Ｆ１１００３ｂがハッチングを付した領域として模式的に図示される。第１領域Ｆ１１０３ａは、挿通孔Ｆ６１６２ａ２へ球が流入可能な領域（位置）であり、挿通孔Ｆ６１６２ａ２と同心の円環状の範囲として定義される。第２領域Ｆ１１０３ｂは、挿通孔Ｆ６１６２ａ１へ球が流入可能な領域（位置）であり、挿通孔Ｆ６１６２ａ１と同心の円環状の範囲として定義される。本実施形態では、第１領域Ｆ１１０３ａと第２領域Ｆ１１０３ｂとは同一の大きさとされる。図１４２２及び図１４２３に示すように、センサＦ１１０１は、挿通孔Ｆ６１６２ａ２（即ち、凹部Ｆ６１６２に穿設される一対の挿通孔Ｆ６１６２ａのうちの背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される孔）を通過する球を検出するためのセンサ（貫通孔の内周を通過する球を検出する近接スイッチ）であり、挿通孔Ｆ６１６２ａ２に連なるガイド凹部Ｆ６１６３ａの下流端に配設される。なお、センサＦ１１０１は、一対（正面視左方側（矢印Ｌ方向側）及び右方側（矢印Ｒ方向側））の第１通路部材Ｆ６１６０における挿通孔Ｆ６１６２ａ２のそれぞれに配設される。また、センサＦ１１０１は、ガイド凹部Ｆ６１６３ａによる球の案内方向に影響を与えない態様で配設される。例えば、正面視左方側（矢印Ｌ方向側）の第１通路部材Ｆ６１６０の挿通孔Ｆ６１６２ａ２を通過した球は、立て壁部Ｆ６１１３の正面側ではなく、下側通路Ｆ６１１２から正面視左方側（矢印Ｌ方向側）の上側通路Ｆ６１１４へ案内（送球、流出）される。ソレノイドＦ１１００２は、一対の変位部材Ｆ６１７３をそれぞれ独立して変位させるためのアクチュエータであり、背面板Ｆ６１５１の背面に一対が向かい合わせの姿勢（プランジャーＦ１１００２ｂを変位部材Ｆ６１７３に連結させた姿勢）で配設（固着、取着）される。ソレノイドＦ１１００２は、コイル、固定鉄心および戻りばねが収容されるケースＦ１１００２ａと、そのケースＦ１１００２ａに対して出没（直線変位）可能とされるプランジャーＦ１１００２ｂとを備え、プランジャーＦ１１００２ｂの直線変位の方向を第１軸Ｆ６１７２と平行とする姿勢で配設される。

【４２６１】

なお、ソレノイドＦ１１００２は、プル（吸引）ソレノイドとして構成される。即ち、非通電時には、戻りばねの弾性力によりプランジャーＦ１１００２ｂが突出した状態とされ、変位部材Ｆ６１７３が初期位置（当接部Ｆ６１７３ｂに球が当接不能な位置）に配置され、通電時には、プランジャーＦ１１００２ｂがプル（吸引）動作されることで、変位部材Ｆ６１７３が第１軸Ｆ６１７２に沿って変位（スライド）され、かかる変位部材Ｆ６１７３が突出位置（上側通路Ｆ６１１４の上面から突出され、当接部Ｆ６１７３ｂに球が当接可能な位置）に配置される。なお、戻りばねの弾性力は、変位通路部材Ｆ６１７４に球の重量が作用した場合に、その球の重量によっても、変位部材Ｆ６１７３を動作（変位）可能な大きさに設定される。但し、変位通路部材Ｆ６１７４に球の重量が作用しても、その球の重量では、変位部材Ｆ６１７３を動作（変位）不能となるように構成しても良い。或いは、変位通路部材Ｆ６１７４及びその変位通路部材Ｆ６１７４の変位（球の重量が作用することによる変位）を変位部材Ｆ６１７３へ伝達する機構を省略しても良い（即ち、ソレノイドＦ１１００２の駆動によってのみ変位部材Ｆ６１７３が変位する構成としても良い）。本実施形態では、センサＦ１１００１によって球の通過が検出されたことを契機（条件）として、ソレノイドＦ１１００２の所定時間の通電が実行される。具体的には、センサＦ１１０００１により球の通過が検出されると、その検出から即座にソレノイド

Ｆ１１００２の通電が実行され、かかる通電が５秒間継続される。なお、センサＦ１１０００１により球の通過が検出されてからソレノイドＦ１１００２の通電が開始されるまでの時間は、任意であり、球の通過の検出後、所定時間の経過を待って（待機して）、通電が開始されても良い。即ち、通電を開始するタイミングを球の通過の検出から遅延させても良い。後続の球に対する変位部材Ｆ６１７３（当接部Ｆ６１７３ｂ）の影響（後続の球が流入口ＦＯＰｆ６１へ流入し易くされる態様）を遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。この場合、遅延の時間として、複数種類を準備し、それら複数種類からランダムに設定されても良い。

【４２６２】

また、ソレノイドＦ１１００２の通電を継続する時間は任意であり、上記例示した時間（５秒）より短くても長くても良い。ソレノイドＦ１１００２の通電は、断続的に行われても良い。例えば、第１の時間（例えば、０．５秒）の通電と、第２の時間（例えば、１秒）の非通電とが所定時間（例えば、５秒）の間、繰り返される態様が例示される。この場合、第１の時間と第２の時間とはどちらが長くても良く、同じ長さでも良い。第１の時間および（又は）第２の時間が、毎回、異なる長さであっても良い。所定時間（例えば、５秒）の間、通電（例えば、０．５秒）と非通電（例えば、１秒）とを繰り返す態様を１セットとして、かかる１セットを複数回（例えば、１５回）実行しても良い。また、センサＦ１１００１によって球の通過が検出され、且つ、所定確率（例えば、１９９分の１）の抽選の結果、当選した場合に、ソレノイドＦ１１００２の通電が実行されるようにしても良い。ソレノイドＦ１１００２の通電を実行する条件は、上記各態様を組み合わせても良い。挿通孔Ｆ６１６２ａ２から下側通路Ｆ６１１２へ流入した球は、第９８実施形態の場合と同様に、挿通孔Ｆ６１６２ａ１から下側通路Ｆ６１１２へ流入した球よりも、流入口ＦＯＰｆ６１へ流入し易くされる。よって、第１通路部材Ｆ６１６０（凹部Ｆ６１６２）へ流入した球が、挿通孔Ｆ６１６２ａ１，Ｆ６１６２ａ２のどちらから下側通路Ｆ６１１２へ流入するか、即ち、球が流下する位置（第１領域Ｆ１１００３ａ又は第２領域Ｆ１１００３ｂ）を遊技者に注視（意識）させることができる。その結果、第１領域Ｆ１１００３ａ（挿通孔Ｆ６１６２ａ２）からの流下を遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。

【４２６３】

一方で、センサＦ１１００１によって球の通過が検出されたことを契機（条件）として、ソレノイドＦ１１００２の所定時間の通電が実行され、これにより、流入口ＦＯＰｆ６１へ球が流入し易くなるように、変位部材Ｆ６１７３の変位が行われる。よって、第２領域Ｆ１１０３ｂ（挿通孔Ｆ６１６２ａ１）からの流下であっても、流入口ＦＯＰｆ６１への流入の期待を遊技者に持たせることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。この場合、第１通路部材Ｆ６１６０（凹部Ｆ６１６２）は、第１領域Ｆ１１００３ａと第２領域Ｆ１１００３ｂとの間を球が移動可能に形成されるので、第１領域Ｆ１１００３ａ又は第２領域Ｆ１１００３ｂのどちらから球が流下されるのか、凹部Ｆ６１６２における球の移動を遊技者に注視させることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。また、挿通孔Ｆ６１６２ａ１，Ｆ６１６２ａ２から変位部材Ｆ６１７３までの球の経路は、挿通孔Ｆ６１６２ａ２（第１領域Ｆ１１００３ａ）から流下した球が変位部材Ｆ６１７３まで移動する第１経路と、挿通孔Ｆ６１６２ａ１（第２領域Ｆ１１００３ｂ）から流下した球が変位部材Ｆ６１７３まで移動する第２経路とを備えるところ、これら第１経路と第２経路との間を球が移動可能に形成される。これにより、挿通孔Ｆ６１６２ａ２（第１領域Ｆ１１００３ａ）から流下した球が変位部材Ｆ６１７３へ到達可能な経路と、挿通孔Ｆ６１６２ａ１（第２領域Ｆ１１００３ｂ）から流下した球が変位部材Ｆ６１７３へ到達可能な経路との種類を、一定のスペース内において、より多く確保することができる。その結果、球の移動のバリエーションを多くして、遊技の興趣を高めることができる。なお、第１経路とは、例えば、正面視左方側（矢印Ｌ方向側）の第１通路部材Ｆ６１６０（凹部Ｆ６１６２）における挿通孔Ｆ６１６２ａ２（第１領域Ｆ１１００３ａ）から流下した球が、正面視左方側（矢印Ｌ方向側）の下側通路Ｆ６１１２における背面板Ｆ

６１５１側の領域と、正面視左方側（矢印Ｌ方向側）の上側通路Ｆ６１１４とを、順に、正面視左方側（矢印Ｌ方向側）の変位部材Ｆ６１７３まで移動する経路である。

【４２６４】

一方、第２経路とは、例えば、正面視左方側（矢印Ｌ方向側）の第１通路部材Ｆ６１６０（凹部Ｆ６１６２）における挿通孔Ｆ６１６２ａ１（第２領域Ｆ１１００３ｂ）から流下した球が、正面視左方側（矢印Ｌ方向側）の下側通路Ｆ６１１２における正面板Ｆ６１１１側の領域と、正面視中央の下側通路Ｆ６１１２（正面板Ｆ６１１１と立て壁部Ｆ６１１３との間の領域）と、正面視右方側（矢印Ｒ方向側）の下側通路Ｆ６１１２における正面板Ｆ６１１１側の領域と、正面視右方側（矢印Ｒ方向側）の下側通路Ｆ６１１２における背面板Ｆ６１５１側の領域と、正面視右方側（矢印Ｒ方向側）の上側通路Ｆ６１１４とを、順に、正面視右方側（矢印Ｒ方向側）の変位部材Ｆ６１７３まで移動する経路である。また、挿通孔Ｆ６１６２ａ１，Ｆ６１６２ａ２から球が流下する際には、挿通孔Ｆ６１６２ａ１，Ｆ６１６２ａ２への進入状態（進入角度、進入速度など）や進入時における挿通孔Ｆ６１６２ａ１，Ｆ６１６２ａ２の内周面との接触状態（接触角度、接触強さ等）等に起因して、流下方向や流下速度、球の回転方向が変化される。そのため、第１経路と第２経路との間で球が移動可能に形成されていることが有効となり、これにより、挿通孔Ｆ６１６２ａ２（挿通孔Ｆ６１６２ａ１）から流下したとした球が、第１経路の途中で第２経路へ（第２経路の途中で第１経路へ）移動するなどの種々の形態を形成することができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。ここで、下側通路Ｆ６１１２及び上側通路Ｆ６１１４とには、球の転動面から突設され球が当接可能に形成される１又は複数の突起（当接手段）が形成されていても良い。この場合には、第１経路または（及び）第２経路を移動する球が突起（当接手段）に当接されることで、球の移動方向に変化を付与して、第１経路と第２経路との間での球の移動を形成し易くできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

【４２６５】

なお、突起（当接手段）の突設位置は、任意である。突起（当接手段）の配置としては、例えば、第１経路と第２経路との境界（例えば、正面視左方側（矢印Ｌ方向側）の下側通路Ｆ６１１２上であって、挿通孔Ｆ６１６２ａ２から流下した球が上側通路Ｆ６１１４へ向かう経路と挿通孔Ｆ６１６２ａ１から流下した球が正面視中央の下側通路Ｆ６１１２（正面板Ｆ６１１１と立て壁部Ｆ６１１３との間の領域）へ向かう経路とを隔て、正面板Ｆ６１１１と背面板Ｆ６１５１とに平行な仮想線）に沿って、所定間隔（球が間を通過可能な間隔）を隔てつつ、複数のが列設される形態が例示される。以下、図１４２４から図１４３３を参照し、第１０４実施形態におけるパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０について説明する。図１４２４は、第１０４実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図１４２５は、パチンコ機Ｈ１０の背面図であり、図１４２６は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図１４２７は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放した状態で裏パックユニットＨ９４を内枠Ｈ１２に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図１４２８は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｈ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図１４２９は、正面枠Ｈ１４を取り外した状態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図１４３０は、遊技盤Ｈ１３及び内枠Ｈ１２の分解正面斜視図であり、図１４３１は、正面枠Ｈ１４の分解斜視正面図であり、図１４３２は、正面枠Ｈ１４の分解斜視背面図である。なお、図１４２９では、発射位置送球ユニットＨ１７０から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球するための背面側開口Ｈ１７２が２点鎖線で図示される。

【４２６６】

また、以下の説明では、図１４２４に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図１４２４に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。

さらに、図中（例えば、図１４２４参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｈ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｈ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｈ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。図１４２４～図１４３２に示すように、パチンコ機Ｈ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｈ１１と、その外枠Ｈ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｈ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｈ１２と、その内枠Ｈ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｈ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｈ１４とを主に備えている。外枠Ｈ１１には、内枠Ｈ１２を支持するために正面視（図１４２４参照）左側（矢印Ｌ方向側）の上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）２カ所に金属製のヒンジＨ１８が取り付けられ、そのヒンジＨ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠Ｈ１２が正面枠Ｈ１４と共に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。パチンコ機Ｈ１０は、外枠Ｈ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機Ｈ１０において外枠Ｈ１１は必須の構成ではなく、外枠Ｈ１１又は外枠Ｈ１１と同一の内形を有し、外枠Ｈ１１の内枠Ｈ１２支持構造（ヒンジＨ１８等）及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。

【４２６７】

外枠Ｈ１１は、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方板Ｈ１１ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下方板Ｈ１１ｂと、それら上方板Ｈ１１ａ及び下方板Ｈ１１ｂの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端同士を上下方向に連結する左方板Ｈ１１ｃ及び右方板Ｈ１１ｄとを組み合わせて枠状に形成される。なお、外枠Ｈ１１は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板Ｈ１１ａ，下方板Ｈ１１ｂ，左方板Ｈ１１ｃ，右方板Ｈ１１ｄ）を組み合わせて形成されるものであっても良い。また、本実施形態では、外枠Ｈ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠Ｈ１１の正面視右側にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジＨ１８を外枠Ｈ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。内枠Ｈ１２は、外枠Ｈ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａと、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図１４２７参照）。また、内枠Ｈ１２には、枠形成ユニットＨ１２ａと裏パックユニットＨ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｈ６３，Ｈ６４等を有する遊技盤Ｈ１３（図１４２９及び図１４３０参照）が配設される。この遊技盤Ｈ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。

【４２６８】

なお、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２が配設される。遊技盤Ｈ１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ｈ６０の左側端部が挿入されつつ内枠Ｈ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ｈ６０の正面と係合する（ベース板Ｈ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ１２の内側に固定される。また、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａは、球を遊技盤Ｈ１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射

ユニットＨ１１２ａ（図１４２９参照）と、正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１５）に球を送球する皿通路形成部材Ｈ１６０と（図１４２９参照）を主に備えて形成される。さらに、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、正面枠Ｈ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジＨ１９が取り付けられ、そのヒンジＨ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠Ｈ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている（図１４２８参照）。なお、内枠Ｈ１２の施錠と正面枠Ｈ１４の施錠とは、枠形成ユニットＨ１２ａに配設されるシリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。球発射ユニットＨ１１２ａは、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０を介して１球ずつ所定のタイミングで送球される球を受け入れ可能に形成され、遊技盤Ｈ１３（内レールＨ６１及び外レールＨ６２）への球の送球方向に延設される発射レールＨ１１２ａ１と、回転可能に軸支され発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転して当接可能に形成される回転体Ｈ１１２ａ２と、その回転体Ｈ１１２ａ２を回転させるための駆動モータ（図示しない）とを主に備えて形成される。

【４２６９】

球発射ユニットＨ１１２ａから遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）への球の発射（送球）は、発射レールＨ１１２ａ１上に球が送球された後、回転体Ｈ１１２ａ２を回転させて発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転体Ｈ１１２ａ２を衝突させることで行われる。なお、本実施形態では、回転する回転体Ｈ１１２ａ２により球発射ユニットＨ１１２ａから球が発射（送球）されるが、球を発射する構造は回転する部材（回転体Ｈ１１２ａ２）に限られるものではない。例えば、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて球に衝突させることで球の発射（送球）が行われるように構成しても良い。また、球発射ユニットＨ１１２ａは、内枠Ｈ１２に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機Ｈ１０の演出装置としてベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に（遊技盤Ｈ１３に）配設することも可能である。例えば、センターフレームＨ８６やベース板Ｈ６０に開口した開口部からベース板Ｈ６０の背面側に配設される発射レールＨ１１２ａ１上に球を送球して、その球を回転体Ｈ１１２ａ２により発射して第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側を球が通過するように構成しても良い。皿通路形成部材Ｈ１６０は、図１４２９に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１と本体側下皿通路部Ｈ１６２とを有している。本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が内枠Ｈ１２に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて開放され、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が下方（矢印Ｄ方向）へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が９０度変化する（前後方向から上下方向に変化する）湾曲通路を形成する。この構成において、払出装置Ｈ１３３から払い出された球は内枠Ｈ１２の貫通孔を通り、皿通路形成部材Ｈ１６０の背面側の端部から皿通路形成部材Ｈ１６０に進入し、正面側の端部から排出される。

【４２７０】

なお、皿通路形成部材Ｈ１６０の下側部分には、図１４２９に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２からの球の流出を規制するシャッタＨ１６３が設けられている。シャッタＨ１６３は、両通路の出口部分を狭め球の流出を阻止する阻止位置と、球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられており、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を閉鎖した状態とされる場合に許容位置に配置され、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を開放した状態（図１４２８に示す状態）とされる場合に阻止位置に配置される。これにより、本体側上皿通路部Ｈ１６１又は本体側下皿通路部Ｈ１６２に球が貯留されている状態で正面枠Ｈ１４を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。正面枠Ｈ１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｈ１４ｄと、その本体枠Ｈ１４ｄに配設され、その本体枠Ｈ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＨ１４ａと、その上側装飾ユニットＨ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に

向けて延設される左側装飾ユニットＨ１４ｂ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃと、本体枠Ｈ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＨ１５と、本体枠Ｈ１４ｄを介して上下皿ユニットＨ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２に回動可能に取り付けられている。また、正面枠Ｈ１４の回動基端側には、図１４３１及び図１４３２に示すように、前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８が設けられ、この前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８（前扉取付金具Ｈ５７は円柱状部、前扉取付金具Ｈ５８は軸孔を有する金属板）が内枠Ｈ１２に係合することにより、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４が回動可能に支持される。

【４２７１】

詳細には、前扉取付金具Ｈ５７は、内枠Ｈ１２の上側のヒンジＨ１９の下方位置において内枠Ｈ１２の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ前扉取付金具Ｈ５７が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部Ｈ１２ｅ１（図１４３０参照）を有する軸支板部Ｈ１２ｅに軸支される。また、前扉取付金具Ｈ５８は、内枠Ｈ１２の下側のヒンジＨ１９から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピンＨ１９ａに外嵌されることで軸支される。また、正面枠Ｈ１４には、上側装飾ユニットＨ１４ａと左側装飾ユニットＨ１４ｂと右側装飾ユニットＨ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｈ１４ｅが形成され、その窓部Ｈ１４ｅを塞ぐように正面枠Ｈ１４（本体枠Ｈ１４ｄ）の背面側（矢印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有するガラスユニットＨ１６が配設される（図１４２４参照）。なお、パチンコ機Ｈ１０は、ガラスユニットＨ１６（窓部Ｈ１４ｅ）を介してパチンコ機Ｈ１０の正面側から遊技盤Ｈ１３の正面が視認可能となっている。ガラスユニットＨ１６は、図１４２４及び図１４２８に示すように、窓部Ｈ１４ｅより大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一対の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂと、これら透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂより一回り大きな環状に形成され、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニットＨ１６は一体化された複層ガラスとされている。なお、ガラスユニットＨ１６は、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂによって無色透明に形成されているが、これに限定されることはなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機Ｈ１０前方からガラスユニットＨ１６を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。

【４２７２】

また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂは、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態で配設しても良い。透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤Ｈ１３よりも前方側（矢印Ｆ方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１４３３参照）により２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間で変位させるものである。また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラスＨ１６ａまたは背面側（矢印Ｂ方向側）の透明ガラスＨ１６ｂの一方に照射して、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。正面枠Ｈ１４（上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃ）において窓部Ｈ１４ｅの周囲には、図１４２４に示すようにＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が複数設けられている。これら電飾部Ｈ２９～Ｈ３３では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部Ｈ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部Ｈ３０には、払出球

が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。また、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃの電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。

【４２７３】

なお、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部Ｈ２９～Ｈ３３に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠Ｈ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。上側装飾ユニットＨ１４ａの左側（矢印Ｌ方向側）及び右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部Ｈ１４ｅの右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照））を覆うスピーカーカバーＨ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーＨ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。窓部Ｈ１４ｅの下方（矢印Ｂ方向）には、図１４２４に示すように、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが上下に並設される上下皿ユニットＨ１５が配設される。上皿Ｈ１７は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｈ１７に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿Ｈ１７は、払出装置Ｈ１３３（図１４２５参照）より払い出された球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニットＨ１１２ａ（図１４２９参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印Ｒ方向側）に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｈ１７に投入された球を発射位置送球ユニットＨ１７０へと案内可能に形成される。なお、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に送球された球は、発射位置送球ユニットＨ１７０の動作により１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａへ案内される。下皿Ｈ５０は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿Ｈ１７内にて余剰となった球を貯留する機能を有している。また、下皿Ｈ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）側面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口され球が下皿Ｈ５０に案内される球案内開口Ｈ５３が形成される。

【４２７４】

下皿Ｈ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の下方（矢印Ｄ方向）部には、下皿Ｈ５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーＨ５２が設けられている。この球抜きレバーＨ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、下皿Ｈ５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバーＨ５２の操作は、通常、下皿Ｈ５０の下方に下皿Ｈ５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。なお、球抜きレバーＨ５２の操作により、千両箱に球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に球を排出するものであっても良い。また、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とに分けて複数箇所に球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿Ｈ５０を廃止して上皿Ｈ１７のみとした１つの貯留部のみを有する構成としても良い。上皿Ｈ１７（球の貯留領域）の手前側（矢印Ｆ方向側）には、遊技者らにより手動操作される操作ユニットＨ１８０が設けられている。操作ユニットＨ１８０は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。この操作ユニットＨ１８０には、上面側にボタン部材Ｈ１８１が配設される。ボタン部材Ｈ１８１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される軸を中心に下方側に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１（図１４２９参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。なお、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７以外に下皿Ｈ５０周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設け

られても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。

【４２７５】

操作ユニットＨ１８０の右側には、上下皿ユニットＨ１５の上面側に貸球操作部Ｈ４０（図１４３１参照）と機能調整操作部Ｈ１９０と、球排出レバーＨ５４とが配設されている。貸球操作部Ｈ４０には、度数表示部Ｈ４１と、球貸しボタンＨ４２と、返却ボタンＨ４３とが設けられている。パチンコ機Ｈ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部Ｈ４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部Ｈ４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタンＨ４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｈ１７に供給される。返却ボタンＨ４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｈ１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部Ｈ４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部Ｈ４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。機能調整操作部Ｈ１９０は、決定ボタンＨ１９１と、その決定ボタンＨ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５と備える。機能調整操作部Ｈ１９０は、上側装飾ユニットＨ１４ａに配設されるスピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設される電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。

【４２７６】

また、音量や明るさを変更する際には、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機Ｈ１０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。なお、機能調整操作部Ｈ１９０による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第３図柄表示装置Ｈ８１に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。球排出レバーＨ５４は、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印Ｕ方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーＨ５４は、操作される（下方側（矢印Ｄ方向側）に押し込まれる）ことにより上皿Ｈ１７から発射球送球ユニットＨ１７０に連通される通路を上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０（ファール球通路Ｈ１４５）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に排出することができる。

【４２７７】

下皿Ｈ５０の右側（矢印Ｒ方向側）には、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルＨ５１が配設される。操作ハンドルＨ５１の内部には、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＨ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチＨ５１ｂと、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドルＨ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサＨ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応し

た強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルＨ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサＨ５１ａおよび発射停止スイッチＨ５１ｂがオフとなっている。通路形成ユニットＨ１４０は、樹脂材料により成形されており、上皿Ｈ１７に通じる前扉側上皿通路部Ｈ１４１と、下皿Ｈ５０に通じる前扉側下皿通路部Ｈ１４２と、ファール球通路部Ｈ１４５と、を有している。通路形成ユニットＨ１４０の上側隅部（正面枠Ｈ１４の回動基端側の隅部）には後方（矢印Ｂ方向）に突出し上方に開放された払出球受口部Ｈ１４３が形成されており、その払出球受口部Ｈ１４３が仕切壁Ｈ１４４によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口と前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口とがそれぞれ形成されている（図１４３１参照）。なお、前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側上皿通路部Ｈ１６１（図１４２９参照）が連通されており、前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側下皿通路部Ｈ１６２（図１４２９参照）が連通される。これにより、払出装置Ｈ１３３から送球される球は、上皿Ｈ１７又は下皿Ｈ５０に送球されることとなる。ファール球通路部Ｈ１４５（図１４３１参照）は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として下皿Ｈ５０に排出する通路を形成する部位である。

【４２７８】

ファール球通路部Ｈ１４５には、図１４３２に示すように、上方側（矢印Ｕ方向側）が開放したファール球受口部Ｈ１４６が設けられる。このファール球受口部Ｈ１４６に受け入れられたファール球は、ファール球通路部Ｈ１４５（図１４３１参照）の内部通路を流下した後で、下皿Ｈ５０に排出される。なお、ファール球通路部Ｈ１４５は、下皿Ｈ５０でなく、上皿Ｈ１７に接続され、ファール球が上皿Ｈ１７に排出される構成としても良い。また、ファール球通路部Ｈ１４５は、遊技者が球排出レバーＨ５４を操作することにより上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７に貯留される球を１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａに送球するためのユニットである。発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７の送球経路の開口部に連なる正面側開口Ｈ１７１と、その正面側開口Ｈ１７１から流入した球を背面側から排出可能な背面側開口Ｈ１７２と、それら正面側開口Ｈ１７１から背面側開口Ｈ１７２までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を駆動させるソレノイド（図示しない）とを主に備えて形成される。発射位置送球ユニットＨ１７０の切替手段は、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが可能な位置と、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニットＨ１７０の通路上にある球を背面側開口Ｈ１７２から球発射ユニットＨ１１２ａ（発射レールＨ１１２ａ１）に流入可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（１往復の変位）に伴って１球ずつ球を背面側開口Ｈ１７２から排出することが可能となっている。

【４２７９】

なお、背面側開口Ｈ１７２は、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１の上方（矢印Ｕ方向）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する（図１４２９参照）。従って、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１に発射位置送球ユニットＨ１７０から１球ずつ球が送球されることとなる。また、図１４２９に示すように、背面側開口Ｈ１７２は、発射レールＨ１１２ａ１の球の送球方向における発射レールＨ１１２ａ１の両端部の間に形成される。従って、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される球は、発射レールＨ１１２ａ１上を左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両方向に転動可能となるが、発射レールＨ１１２ａ１は一方側（回転体Ｈ１１２ａ２から離れる側）が上方（矢印Ｕ方向）に向かって傾斜した状態で配設されるので、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球された球（回転体Ｈ１１２ａ２により発射前の球）が回転体Ｈ１

１２ａ２から離れる方向に転動することが抑制される。図１４２９に示すように、遊技盤Ｈ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｈ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｈ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｈ１２の裏面側に取り付けられる。ベース板Ｈ６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変表示装置ユニットＨ８０は、ルータ加工によってベース板Ｈ６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤Ｈ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

【４２８０】

なお、ベース板Ｈ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板Ｈ６０の装飾性を確保することが好ましい。遊技盤Ｈ１３の正面中央部分は、正面枠Ｈ１４の窓部Ｈ１４ｅ（図１４２４参照）の一部を通じて内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主に図１４２９を参照して、遊技盤Ｈ１３の構成について説明する。遊技盤Ｈ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ｈ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｈ１３とガラスユニットＨ１６（図１４２４参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ｈ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｈ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球を遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。内レールＨ６１の先端部分（図１４２９の左上部）には戻り球防止部材Ｈ６８が取り付けられる。戻り球防止部材Ｈ６８は、内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材Ｈ６８は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。

【４２８１】

これにより、遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、戻り球防止部材Ｈ６８を超える位置（遊技盤Ｈ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。なお、戻り球防止部材Ｈ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。外レールＨ６２の先端部（図１４２９の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視左側下部（図１４２９の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、主制御装置Ｈ１１０（図１４３３参照）で行われる各制御に応じた

表示がなされるものであり、主にパチンコ機Ｈ１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞したか、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂが作動するように構成されている。

【４２８２】

また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機Ｈ１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機Ｈ１０の各種遊技状態を示唆することができる。尚、本パチンコ機Ｈ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｈ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。なお、大当たりのラウンド数は、１５Ｒと４Ｒに限られるものではなく、パチンコ機Ｈ１０の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、１００変動回数に限られるものではなく、例えば、１変動回数や１０００変動回数に設定しても良い。

【４２８３】

また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機Ｈ１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｈ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【４２８４】

なお、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａの

開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｈ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＨ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＨ８０には、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｈ８１と、スルーゲートＨ６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットＨ８０には、第３図柄表示装置Ｈ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＨ８６が配設されている。

【４２８５】

なお、センターフレームＨ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｈ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｈ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＨ８６の一部には、遊技領域を流下する球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｈ６４側から排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。本実施形態では、ベース板Ｈ６０よりも正面側を球が通過するようにワープ通路が構成されるが、ベース板Ｈ６０よりも背面側を球が通過するようにワープ通路を形成することも可能である。第３図柄表示装置Ｈ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｈ１１４（図１４３３参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置Ｈ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。第３図柄表示装置Ｈ８１の各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｈ８１は、主制御装置Ｈ１１０（図１４３３参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｈ８１を構成するようにしても良い。

【４２８６】

第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＨ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｈ１０では、球がスルーゲートＨ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示される。パチンコ機Ｈ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６４０に付随された電動役物Ｈ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）

よう構成されている。第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【４２８７】

なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＨ８０の左右の領域において遊技盤Ｈ１３に組み付けられ、遊技盤Ｈ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、第２図柄保留ランプは、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示されるように構成されるが、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートＨ６７への球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。

【４２８８】

また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、例えば１つであっても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＨ８０の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしても良い。可変表示装置ユニットＨ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｈ６４が配設されている。この第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図１４３３参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａで示される。一方、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図１４３３参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。また、第１入賞口Ｈ６４および第２入賞口Ｈ６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｈ６４

０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成しても良い。
【４２８９】
　第２入賞口Ｈ６４０には電動役物Ｈ６４０ａが付随されている。この電動役物Ｈ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しやすい状態となる。なお、本実施形態では、第２入賞口Ｈ６４０の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設され、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となった場合に第２入賞口Ｈ６４０の左右両側から球が第２入賞口Ｈ６４０に入賞可能に構成されるが、左右方向の一方側の流路を塞ぐ壁を形成して、他方側からのみ第２入賞口Ｈ６４０に球が入賞可能となるように構成しても良い。この場合、第２入賞口Ｈ６４０の他方側にのみ開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設される。また、電動役物Ｈ６４０ａは、回転する羽部材に限られるものではなく、第２入賞口Ｈ６４０を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであればスライド変位するものであっても良い。例えば、電動役物Ｈ６４０ａは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位するものや、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向側）にスライド変位するものであっても良い。上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。
【４２９０】
　本実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０は、遊技盤Ｈ１３の構成が左右対称とされるため、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「右打ち」）、第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「左打ち」）第２入賞口Ｈ６４０を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｈ１０は、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大当たりとなる確率が、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第１入賞口Ｈ６４を配設し、「右打ち」側の流路に第２入賞口Ｈ６４０を配設する構成（遊技盤Ｈ１３の構成を左右非対称）とすることが好ましい。この構成によれば、通常中においては、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射し（「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。
【４２９１】
　一方、確変中や時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６４０へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６４０への入賞によっ

て１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。従って、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができ、遊技者の興趣を維持できる。第１入賞口Ｈ６４の下方には可変入賞装置Ｈ６５（図１４２９参照）が配設されており、その略中央部分に特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ｈ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【４２９２】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口Ｈ６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口Ｈ６５ａの開放中に、球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口Ｈ６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口Ｈ６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｈ６４の下方右側や、第１入賞口Ｈ６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の左方でも良い。遊技盤Ｈ１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠Ｈ１４のガラスユニットＨ１６を介して視認することができる。遊技盤Ｈ１３には、アウト口Ｈ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口Ｈ７１は、特定入賞口Ｈ６５ａの下方（矢印Ｄ方向側）に配設される。また、遊技盤Ｈ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車（図示しない）等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、第３図柄表示装置Ｈ８１を取り囲む態様でベース板Ｈ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームＨ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢印Ｂ方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤Ｈ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームＨ８６の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。

【４２９３】

なお、本実施形態では、センターフレームＨ８６の一部が延設される方向が上方側（矢印Ｕ方向）に設定されているが、右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートＨ６７や各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０を配置する構成としても良い。また、センターフレームＨ８６は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。風車は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板Ｈ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板Ｈ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複

数（本実施形態では３枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤Ｈ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した球を複数（２以上）の方向に案内可能に形成される。また、風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。なお、遊技盤Ｈ１３は、ベース板Ｈ６０に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームＨ８６のワープ通路（図示しない）や、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、１球ずつ交互に異なる方向に球を振り分け可能に構成されていても良い。

【４２９４】

図１４２５に示すように、パチンコ機Ｈ１０の背面側には、制御基板ユニットＨ９０，Ｈ９１と、裏パックユニットＨ９４とが主に備えられている。制御基板ユニットＨ９０は、主基板（主制御装置Ｈ１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置Ｈ１１３）と表示制御基板（表示制御装置Ｈ１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットＨ９１は、払出制御基板（払出制御装置Ｈ１１１）と発射制御基板（発射制御装置Ｈ１１２）と電源基板（電源装置Ｈ１１５）とカードユニット接続基板Ｈ１１６とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニットＨ９４は、保護カバー部を形成する裏パックＨ９２と払出ユニットＨ９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置Ｈ１１０、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び表示制御装置Ｈ１１４、払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２、電源装置Ｈ１１５、カードユニット接続基板Ｈ１１６は、それぞれ基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４に収納されている。基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【４２９５】

また、基板ボックスＨ１００（主制御装置Ｈ１１０）及び基板ボックスＨ１０２（払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２が開封されたかどうかを知ることができる。払出ユニットＨ９３は、裏パックユニットＨ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＨ１３０と、タンクＨ１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＨ１３１と、タンクレールＨ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＨ１３２と、ケースレールＨ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＨ２１６（図１４３３参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｈ１３３とを備えている。タンクＨ１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｈ１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレールＨ１３１には、当該タンクレールＨ１３１に振動を付加するためのバイブレータＨ１３４が取り付けられており、このバイブレータＨ１３４の振動によりタンクレールＨ１３１内に球が詰まることが抑制される。なお、バイブレータＨ１３４は、タンクレールＨ１３１に取り付けられる

だけでなく、他のレール部分（通路）に取り付けることも可能である。例えば、上皿Ｈ１７や下皿Ｈ５０に球を送球する球送通路（皿通路形成部材Ｈ１６０）や、上皿Ｈ１７から球発射装置Ｈ１１７ａに球を送球する送球通路（発射位置送球ユニットＨ１７０）に配設しても良い。

【４２９６】

また、払出制御装置Ｈ１１１には状態復帰スイッチＨ１２０が設けられ、発射制御装置Ｈ１１２には可変抵抗器の操作つまみＨ１２１が設けられ、電源装置Ｈ１１５にはＲＡＭ消去スイッチＨ１２２が設けられている。状態復帰スイッチＨ１２０は、例えば、払出モータＨ２１６（図１４３３参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみＨ１２１は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２は、パチンコ機Ｈ１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。次に、図１４３３を参照して、本パチンコ機Ｈ１０の電気的構成について説明する。図１４３３は、パチンコ機Ｈ１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置Ｈ１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ（マイクロプロセッサー）Ｈ２０１が搭載されている。ＭＰＵＨ２０１には、該ＭＰＵＨ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ（半導体メモリ）Ｈ２０２と、そのＲＯＭＨ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）Ｈ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置Ｈ１１０では、ＭＰＵＨ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｈ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機Ｈ１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置Ｈ１１１や音声ランプ制御装置Ｈ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置Ｈ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置Ｈ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【４２９７】

ＲＡＭＨ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵＨ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭＨ２０３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭＨ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭＨ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機Ｈ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭＨ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭＨ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵＨ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路Ｈ２５２からの停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２０４を介して入出力ポートＨ２０５が接続されている。入出力ポートＨ２０５には、払出制御装置Ｈ１１１、音声ランプ制御装置Ｈ１１３、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口Ｈ６５ａの開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドＨ２０９が接続され、ＭＰＵＨ２０１は、入出力ポートＨ

２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。
【４２９８】
なお、ソレノイドＨ２０９は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、上皿Ｈ１７へ球を送球するための払出装置Ｈ１３３を駆動する駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。入出力ポートＨ２０５には、図示しないスイッチ群およびスルーゲートＨ６７を通過したことを検出するセンサ（スルーゲートＨ６７）、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ球が入賞したことを検知する入賞検出センサ（図示しない）、パチンコ機Ｈ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等のセンサ群などからなる各種スイッチＨ２０８、電源装置Ｈ１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３が接続され、ＭＰＵＨ２０１は各種スイッチＨ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。なお、各種スイッチＨ２０８は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における枠ボタンＨ２２（操作ユニットＨ１８０の操作ボタン部材Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）を含む構成としても良い。払出制御装置Ｈ１１１は、払出モータＨ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵＨ２１１は、そのＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２１３とを有している。
【４２９９】
払出制御装置Ｈ１１１のＲＡＭＨ２１３は、主制御装置Ｈ１１０のＲＡＭＨ２０３と同様に、ＭＰＵＨ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭＨ２１３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１と同様、ＭＰＵＨ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路Ｈ２５２から停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２１４を介して入出力ポートＨ２１５が接続されている。入出力ポートＨ２１５には、主制御装置Ｈ１１０や払出モータＨ２１６、発射制御装置Ｈ１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置Ｈ１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置Ｈ１１１に接続されるが、主制御装置Ｈ１１０には接続されていない。発射制御装置Ｈ１１２は、主制御装置Ｈ１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットＨ１１２ａを制御するものである。
【４３００】
球発射ユニットＨ１１２ａの回転体Ｈ１１２ａ２は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルＨ５１に触れていることをタッチセンサＨ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチＨ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力が伝達され、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた速度で回転体Ｈ１１２ａ２が回転される。これにより、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた強さで球発射ユニットＨ１１２ａから内レールＨ６１及び外レールＨ６２の対向間に球が発射される。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカーなど）Ｈ

２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部Ｈ２９～Ｈ３３など）Ｈ２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置Ｈ１１４で行われる第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵＨ２２１は、そのＭＰＵＨ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２２３とを有している。音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２２４を介して入出力ポートＨ２２５が接続されている。入出力ポートＨ２２５には、主制御装置Ｈ１１０、表示制御装置Ｈ１１４、音声出力装置Ｈ２２６、ランプ表示装置Ｈ２２７、その他装置Ｈ２２８、ボタン部材Ｈ１８１などがそれぞれ接続されている。なお、その他装置Ｈ２２８には、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａを含む構成としても良い。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置Ｈ１１４へ通知する。

【４３０１】

また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、ボタン部材Ｈ１８１からの入力を監視し、遊技者によってボタン部材Ｈ１８１が操作された場合は、第３図柄表示装置Ｈ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置Ｈ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置Ｈ１１４は、この音声ランプ制御装置Ｈ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置Ｈ８１に各種の画像を表示する。さらに、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、機能調整操作部Ｈ１９０（決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部Ｈ１９０が操作された場合は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量を変更したり、第３図柄表示装置Ｈ８１の明るさを変更したり、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさを変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。なお、図１４３３では、操作ユニットＨ１８０の操作ボタン部材Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５をまとめて枠ボタンＨ２２として図示している。また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、表示制御装置Ｈ１１４から第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３では、表示制御装置Ｈ１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置Ｈ２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置Ｈ２２７の点灯および消灯を制御する。

【４３０２】

表示制御装置Ｈ１１４は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び第３図柄表示装置Ｈ８１が接続され、音声ランプ制御装置Ｈ１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置Ｈ１１４は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置Ｈ１１３へ送信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置Ｈ２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示と音声出力装置Ｈ２２６からの音声出力とをあわせることができる。なお、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種

スイッチＨ２０８が、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に接続されるように構成して、ＭＰＵＨ２２１が、各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８とは別に音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。電源装置Ｈ１１５は、パチンコ機Ｈ１０の各部に電源を供給するための電源部Ｈ２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路Ｈ２５２と、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図１４３３参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３とを有している。電源部Ｈ２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部Ｈ２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチＨ２０８などの各種スイッチや、ソレノイドＨ２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【４３０３】

停電監視回路Ｈ２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１及び払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＨＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路Ｈ２５２は、電源部Ｈ２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＨＳＧ１を主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１へ出力する。停電信号ＨＳＧ１の出力によって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部Ｈ２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３は、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図１４３３参照）が押下された場合に、主制御装置Ｈ１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置Ｈ１１０は、パチンコ機Ｈ１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置Ｈ１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置Ｈ１１１に対して送信する。次いで、図１４３４から図１４９４を参照し、第１０５実施形態におけるパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｋ１０について説明する。図１４３４は、第１０５実施形態におけるパチンコ機Ｋ１０の正面図であり、図１４３５はパチンコ機Ｋ１０の遊技盤Ｋ１３の正面図である。

【４３０４】

なお、以下の説明では、図１４３４に示す状態のパチンコ機Ｋ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図１４３４に示す状態のパチンコ機Ｋ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図１４３５参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｋ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。また、符号について、第１０４実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０が本実施形態ではパチンコ機Ｋ１０とされているように、共通の機能を有するものに対して類似の符号が設定されている。即ち、本実施形態では、パチンコ機Ｋ１０は、少なくとも、正面枠Ｋ１４（第１０４実施形態の正面枠Ｈ１４に相当）と、ベース板Ｋ６０（第１０４実施形態のベース板Ｈ６０に相当）と、内

レールＫ６１（第１０４実施形態の内レールＨ６１に相当）と、外レールＫ６２（第１０４実施形態の外レールＨ６２に相当）と、一般入賞口Ｋ６３（第１０４実施形態の一般入賞口Ｈ６３に相当）と、第１入賞口Ｋ６４（第１０４実施形態の第１入賞口Ｈ６４に相当）と、第２入賞口Ｋ６４０（第１０４実施形態の第２入賞口Ｈ６４０に相当）と、電動役物Ｋ６４０ａ（第１０４実施形態の電動役物Ｈ６４０ａに相当）と、第１可変入賞装置Ｋ６５（第１０４実施形態の可変入賞装置Ｈ６５に相当）と、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（第１０４実施形態の特定入賞口Ｈ６５ａに相当）と、スルーゲートＫ６７（第１０４実施形態のスルーゲートＨ６７に相当）と、戻り球防止部材Ｋ６８（第１０４実施形態の戻り球防止部材Ｈ６８に相当）と、返しゴムＫ６９（第１０４実施形態の返しゴムＨ６９に相当）と、アウトロＫ７１（第１０４実施形態のアウトロＨ７１に相当）と、を備える。

【４３０５】

更に、本実施形態では、パチンコ機Ｋ１０は、少なくとも、外縁部材Ｋ７３（第１０４実施形態の外縁部材Ｈ７３に相当）と、可変表示装置ユニットＫ８０（第１０４実施形態の可変表示装置ユニットＨ８０に相当）と、第３図柄表示装置Ｋ８１（第１０４実施形態の第３図柄表示装置Ｈ８１に相当）と、センターフレームＫ８６（第１０４実施形態のセンターフレームＨ８６に相当）と、を備える。図１４３５に示すように、遊技盤Ｋ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｋ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車ＫＷＦの他、レールＫ６１，Ｋ６２、一般入賞口Ｋ６３、第１入賞口Ｋ６４、第２入賞口Ｋ６４０、第１可変入賞装置Ｋ６５、第２可変入賞装置Ｋ６５０、スルーゲートＫ６７、可変表示装置ユニットＫ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｈ１２（図１４３４参照）の裏面側（又は表面側）に取り付けられる。ベース板Ｋ６０は、木製の板部材から形成される。一般入賞口Ｋ６３、第１入賞口Ｋ６４、第２入賞口Ｋ６４０、可変表示装置ユニットＫ８０は、ルータ加工によってベース板Ｋ６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤Ｋ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。なお、ベース板Ｋ６０を光透過性の樹脂材料から構成しても良い。この場合、その正面側からベース板Ｋ６０の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能となる。遊技盤Ｋ１３の正面中央部分は、正面枠Ｋ１４に配設されるガラスユニットＨ１６（図１４３４参照）を通じて内枠Ｈ１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図１４３５を参照して、遊技盤Ｋ１３の構成について説明する。

【４３０６】

遊技盤Ｋ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レールＫ６２が植立され、その外レールＫ６２の内側位置には外レールＫ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＫ６１が植立される。この内レールＫ６１と外レールＫ６２とにより遊技盤Ｋ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｋ１３とガラスユニットＨ１６（図１４３４参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤Ｋ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｋ１３の正面であって２本のレールＫ６１，Ｋ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｋ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。２本のレールＫ６１，Ｋ６２は、球発射ユニットＨ１１２ａ（図１４３３参照）から発射された球を遊技盤Ｋ１３上部へ案内するために設けられたものである。内レールＫ６１の先端部分（図１４３５の左上部）には戻り球防止部材Ｋ６８が取り付けられ、一旦、遊技盤Ｋ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レールＫ６２の先端部（図１４３５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＫ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＫ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視左側下部（図１４３５の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの機能は第１０４実施形態において説明したので、ここでは説明を省略する。

【４３０７】

尚、本パチンコ機Ｋ１０では、第１入賞口Ｋ６４及び第２入賞口Ｋ６４０へ入賞があっ

たことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｋ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ時短有通常大当たり、４Ｒ時短有通常大当たり、１５Ｒ時短無し通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。本パチンコ機Ｋ１０では、時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｋ６４０に付随する電動役物Ｋ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｋ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｋ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、時短中は、第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。電動役物Ｋ６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化は、前後にスライド変位可能な開閉板の開閉動作により生じる。電動役物Ｋ６４０ａが開放状態の時は、開閉板がベース板Ｋ６０の前面よりも前方に張り出すことで、開閉板の上面を遊技球が転動可能となり、その転動した遊技球が第２入賞口Ｋ６４０へ入球可能となり、電動役物Ｋ６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板がベース板Ｋ６０の前面よりも後方に退避され、遊技球を第２入賞口Ｋ６４０まで橋渡しすることができなくなることで遊技球が第２入賞口Ｋ６４０に入球し難くなるように構成される。

【４３０８】

なお、電動役物Ｋ６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化が前後にスライド変位可能な開閉板の開閉動作により生じる例として、電動役物Ｋ６４０ａの下方に第２入賞口Ｋ６４０が配置され、電動役物Ｋ６４０ａが開放状態の時に開閉板が後方に退避され、電動役物Ｋ６４０ａが閉鎖状態の時に開閉板が前方に張り出すように構成しても良い。即ち、電動役物Ｋ６４０ａが開放状態の時は、開閉板がベース板Ｋ６０の前面よりも後方に退避され、遊技球が第２入賞口Ｋ６４０側へ入球可能となり、電動役物Ｋ６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第２入賞口Ｋ６４０との間を塞ぐことで球が第２入賞口Ｋ６４０に入球し難くなる（左方へ流される）ように構成されるようにしても良い。また、電動役物Ｋ６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化は、下端部に回転軸を備え、遊技領域側へ傾倒または起立する態様で回転変位する開閉板の開閉動作により生じるようにしても良い。この場合、電動役物Ｋ６４０ａが開放状態の時は、開閉板の上面に拾われた遊技球が第２入賞口Ｋ６４０に案内され易く、電動役物Ｋ６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第２入賞口Ｋ６４０との間を塞ぐことで球が第２入賞口Ｋ６４０に入球し難くなるように構成することができる。遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｋ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分を通して視認可能な位置（ベース板Ｋ６０の窓部の後方）に、可変表示装置ユニットＫ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＫ８０には、第１入賞口Ｋ６４及び第２入賞口Ｋ６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｋ８１と、スルーゲートＫ６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、ベース板Ｋ６０には、第３図柄表示装置Ｋ８１を正面視で囲むようにして、センターフレームＫ８６が配設されている。

【４３０９】

第３図柄表示装置Ｋ８１は９インチサイズから１９インチサイズ程度の大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｈ１１４（図１４３３参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｋ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようにな

っている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｋ８１は、主制御装置Ｈ１１０（図１４３３参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｋ８１を構成するようにしても良い。第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＫ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｋ１０では、球がスルーゲートＫ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機Ｋ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｋ６４０に付随された電動役物Ｋ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【４３１０】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｋ６４０の電動役物Ｋ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。なお、時短中において、当たり確率を高める、１回の当たりに対する電動役物Ｋ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、時短中に第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｋ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。スルーゲートＫ６７は、可変表示装置ユニットＫ８０の右側の領域において遊技盤Ｋ１３に組み付けられ、遊技盤Ｋ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＫ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。球のスルーゲートＫ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置Ｋ８１の下方に左右対称に配設されている。

【４３１１】

なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｋ８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置Ｋ８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲートＫ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＫ６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、例えば２つであっても良い。また、スルーゲートＫ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＫ８０の右側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＫ８０の左右や、下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示される場合等には、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニットＫ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｋ６４が配設されている。この第１入賞口Ｋ６４

へ球が入賞すると遊技盤Ｋ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図１４３３参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａで示される。一方、スルーゲートＫ６７の正面視左下側には、球が入賞し得る第２入賞口Ｋ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ｋ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図１４３３参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。なお、第２入賞口Ｋ６４０の配置は、これに限られるものではない。例えば、第１入賞口Ｋ６４の正面視下方でも良いし、遊技領域の左右中央よりも左側（例えば、第１入賞口Ｋ６４よりも正面視左下側）でも良い。

【４３１２】

また、第１入賞口Ｋ６４および第２入賞口Ｋ６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｋ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｋ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｋ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成してもよい。この場合の賞球個数の大小関係は逆転しても良い。第２入賞口Ｋ６４０には電動役物Ｋ６４０ａが付随されている。この電動役物Ｋ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｋ６４０ａが閉鎖状態（退避状態）となって、球が第２入賞口Ｋ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＫ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｋ６４０ａが開放状態（張出状態）となり、球が第２入賞口Ｋ６４０へ入賞しやすい状態となる。上述した通り、時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｋ６４０ａが開放状態（張出状態）となる回数が増える。更に、時短中は、電動役物Ｋ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【４３１３】

ここで、第１入賞口Ｋ６４に球が入賞した場合と第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は同一（約１／３１９）である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ時短有通常大当たりとなる確率は、第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｋ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第１入賞口Ｋ６４は、第２入賞口Ｋ６４０にあるような電動役物Ｋ６４０ａは有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。よって、通常中においては、第２入賞口Ｋ６４０に付随する電動役物Ｋ６４０ａが閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｋ６４０に入賞しづらいので、電動役物Ｋ６４０ａのない第１入賞口Ｋ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＫ８０の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入賞口Ｋ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。一方、時短中は、スルーゲートＫ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｋ６４０に付随する電動役物Ｋ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｋ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｋ６４０へ向けて、可変表示装置８０の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、スルーゲートＫ６７を通過させて電動役物Ｋ６４０ａを開放状態にすると共に、第２入賞口Ｋ６４０への入賞によって１５Ｒ時短有通常大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。なお、本実施形態におけるパチンコ機Ｋ１０とは異なり、遊技盤Ｋ１３の構成が左右対称とされる場合には、「右打ち」で第１入賞口Ｋ６

４を狙うことも、「左打ち」で第２入賞口Ｋ６４０を狙うこともできる。この場合、遊技者から球の打ち方を変化させる煩わしさを取り去ることができる。

【４３１４】

一方で、本実施形態におけるパチンコ機Ｋ１０では、「右打ち」では第１入賞口Ｋ６４を狙うことはできないように構成され、「左打ち」で発射された球はスルーゲートＫ６７を通過しないように構成されている。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｋ１０は、パチンコ機Ｋ１０の遊技状態（時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えることを要求することができる。よって、球の打ち方を変化させる遊技性を付加することで遊技が緩慢となることを防止することができる。第１入賞口Ｋ６４の右方には第２可変入賞装置Ｋ６５０（図１４３５参照）が配設されており、その下流側位置に第２特定入賞口Ｋ６５０ａが設けられている。パチンコ機Ｋ１０においては、第１入賞口Ｋ６４又は第２入賞口Ｋ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｋ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている第２特定入賞口Ｋ６５０ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。この第２特定入賞口Ｋ６５０ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その第２特定入賞口Ｋ６５０ａが所定時間開放される。この第２特定入賞口Ｋ６５０ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【４３１５】

抽選された大当たりが時短有通常大当たりだった場合、大当たり遊技終了後の時短中に右打ち遊技を行うことで、第２入賞口Ｋ６４０へ遊技球を入賞させることができる。本実施形態では、付与される時短の回数は３回とされ、第２入賞口Ｋ６４０に遊技球が入賞すると、約１／２の確率で小当たりが発生し、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて小当たりに対応したＬＥＤが点灯する。この小当たりにより、第２特定入賞口Ｋ６５０ａよりも上流側に配置される第１特定入賞口Ｋ６５ａが所定時間開放され、その第１特定入賞口Ｋ６５ａの開放中に、球が第１特定入賞口Ｋ６５ａ内へ入賞し、その特定入賞口Ｋ６５ａの下流側の特定領域Ｋ６５ｃを通過することを契機として特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。このように、本パチンコ機Ｋ１０では、右打ち遊技において、第２入賞口Ｋ６４０へ遊技球が入球すると約１／２の確率で特別遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能になり、これは左打ち遊技における大当たり確率（約１／３１９）よりも著しく高い確率となるので、右打ち遊技状態に対する遊技者の興趣を向上させることができる。また、特定入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６５０ａの個数は限定されるものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｋ６４の右方に限らず、例えば、第１入賞口Ｋ６４の下方右側や、第１入賞口Ｋ６４の下方左側や、可変表示装置ユニットＫ８０の左方または右方や、上方でも良い。遊技盤Ｋ１３には、アウト口Ｋ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｋ６３，Ｋ６４，Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａにも入賞しなかった球は、アウト口Ｋ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤Ｋ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。なお、本実施形態におけるその他装置Ｈ２２８（図１４３３参照）には、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１や駆動モータＫＭＴ４１ａ，ＫＭＴ４１ｂ，ＫＭＴ５１，ＫＭＴ６１，ＫＭＴ７１，ＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２等が含まれる。

【４３１６】

なお、本実施形態においても、その他装置Ｈ２２８（図１４３３参照）には、上述の役

物装置の駆動源だけではなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示せず）や、第２入賞口Ｋ６４０の電動役物Ｋ６４０ａの駆動源等（駆動ソレノイドＫ２４７及び駆動ソレノイドＫ２５３等）を含む構成としても良い。また、本実施形態における各種スイッチＨ２０８（図１４３３参照）には、検出センサＫ４１３，Ｋ４１８，Ｋ５５６ａ，Ｋ５５６ｂ，Ｋ５５６ｃ，Ｋ５６５，Ｋ７１１ｅ，Ｋ７１６，Ｋ８５８等が含まれる。次いで、遊技盤Ｋ１３及び動作ユニットＫ３００の構造について説明する。図１４３６は、遊技盤Ｋ１３及び動作ユニットＡ２００の分解正面斜視図である。なお、図１４３６の説明においては、図１４３５を適宜参照する。動作ユニットＫ３００は、遊技盤Ｋ１３の背面側に配置され、各種発光手段や、各種動作ユニットが内部に配設されているが、詳細は後述する。動作ユニットＫ３００の支持板部Ｋ３１３が遊技盤Ｋ１３に面で支持された状態で、遊技盤Ｋ１３のベース板Ｋ６０に締結ネジを螺入することにより、遊技盤Ｋ１３と動作ユニットＫ３００とが一体的に固定され、遊技盤Ｋ１３及び動作ユニットＫ３００の全体としての剛性の向上が図られている。ベース板Ｋ６０は、光透過性の樹脂材料から板状に形成されており、正面側からベース板Ｋ６０の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させ易いように構成される。これにより、ベース板Ｋ６０の形状や配置に関わらず、その背面側に配設される構造体を視認させ、各種演出に利用することができる。なお、遊技者に対して見せたくない箇所がある場合には、光透過性の低い（又は光不透過の）シール部材を貼り付ける等して対処すれば良い。図１４３７は、遊技盤Ｋ１３の分解正面斜視図である。図１４３７では、入賞ユニットＫ２００から化粧カバーＫ２２０が分解された状態が図示されている。また、図１４３５と同様に球案内用の釘の図示が省略されると共に、それと加えて風車ＫＷＦ（図１４３５参照）の図示も省略されている。

【４３１７】

図１４３８は、入賞ユニットＫ２００の分解正面斜視図であり、図１４３９は、入賞ユニットＫ２００の分解背面斜視図である。図１４３８及び図１４３９に図示されるように、入賞ユニットＫ２００は、ベース板Ｋ６０の前面に締結固定されるベース部材Ｋ２０１と、そのベース部材Ｋ２０１の正面側に配置されベース部材Ｋ２０１と共に球の流下経路を構成する化粧カバーＫ２２０と、ベース部材Ｋ２０１の背面側から進退動作する電動役物Ｋ６４０ａを有する第１電動役物Ｋ２４０と、その第１電動役物Ｋ２４０よりも下側においてベース部材Ｋ２０１の背面側に配設され、ベース部材Ｋ２０１の背面側から進退動作する可動板Ｋ２５１を有する第２可変入賞装置Ｋ６５０としての第２電動役物Ｋ２５０と、を備える。ベース部材Ｋ２０１は、背面側に突条状に形成される突条縁部の内側において光拡散形状が形成される板状本体Ｋ２０２と、その板状本体Ｋ２０２に穿設される案内開口Ｋ２０３と、案内開口Ｋ２０３の正面側を流下する球を減速させるよう正面側に突設される複数の減速突起Ｋ２０４と、案内開口Ｋ２０３よりも下側において板状本体Ｋ２０２に穿設される案内開口Ｋ２０５と、その案内開口Ｋ２０５の下縁に沿って正面側に突設される突条部Ｋ２０６と、案内開口Ｋ２０５の上側において板上本体Ｋ２０２に凹設される複数の減速凹部Ｋ２０７と、案内開口Ｋ２０３よりも下側であり案内開口Ｋ２０５よりも上側の位置において左右方向に長尺の突条状に形成される長尺突条Ｋ２０８と、案内開口Ｋ２０５の上縁に沿って背面側に延設される延設部Ｋ２０９と、案内開口Ｋ２０５よりも下側において球を背面側へ案内可能に形成される複数の球案内部Ｋ２１０と、板状本体Ｋ２０２の光拡散形状が形成されている箇所に光を照射可能なＬＥＤ等の複数の発光部Ｋ２１２を有しており板状本体Ｋ２０２の背面側に締結固定される電飾基板Ｋ２１１と、を備える。

【４３１８】

化粧カバーＫ２２０は、ベース部材Ｋ２０１の板状本体Ｋ２０２と共に球の流下経路の前後を区画する板状本体Ｋ２２１と、その板状本体Ｋ２２１から背面側へ延設され球の流下経路を形成する延設形成部Ｋ２２２と、その延設形成部Ｋ２２２で縁取られる領域の内側において板状本体Ｋ２２１から背面側に突設形成され流下経路を分岐させる分岐形成部Ｋ２２３と、延設形成部Ｋ２２２で縁取られる領域の内側において板状本体Ｋ２２１から背面側に突設形成されベース部材Ｋ２０１の案内開口Ｋ２０３へ向けて球を案内する傾斜

面が後面に形成される傾斜形成部Ｋ２２４と、ベース部材Ｋ２０１の減速凹部Ｋ２０７の前方位置に対応して板状本体Ｋ２２１から背面側に突設形成される複数の減速突起Ｋ２２５と、延設形成部Ｋ２２２で縁取られる領域よりも下側の箇所に光を照射可能なＬＥＤ等の複数の発光部Ｋ２２８を有しており延設形成部Ｋ２２２の延設先端と略面一を形成することで板状本体Ｋ２２１と十分な距離を開けて化粧カバーＫ２２０に締結固定される電飾基板Ｋ２２７と、を備える。第１電動役物Ｋ２４０は、第２入賞口Ｋ６４０と、案内開口Ｋ２０３を通り前方に配置される張出状態（開放状態）において球を第２入賞口Ｋ６４０へ向けて案内可能な電動役物Ｋ６４０ａと、その電動役物Ｋ６４０ａを駆動させる駆動ソレノイドＫ２４７が内部に配設され電動役物Ｋ６４０ａを下側から支える支持箱部材Ｋ２４６と、電動役物Ｋ６４０ａが前後方向に変位できるように電動役物Ｋ６４０ａの上面を案内すると共に第２入賞口Ｋ６４０への経路の天井部を形成する上カバー部材Ｋ２４８と、を備える。電動役物Ｋ６４０ａは、有色（本実施形態では赤色）不透明の樹脂材料から形成され、左方へ向けて下降傾斜する第１形成面Ｋ２４１と、その第１形成面Ｋ２４１の下流側端部に連設され後方へ向けて下降傾斜する第２形成面Ｋ２４２と、その第２形成面Ｋ２４２における第１形成面Ｋ２４１に対する左右方向逆側（左側）において左前部を頂点として右方および後方へ向けて下降傾斜する第３形成面Ｋ２４３と、を備える。

【４３１９】

第２電動役物Ｋ２５０は、案内開口Ｋ２０５を通り前後方向に進退動作可能な可動板Ｋ２５１と、その可動板Ｋ２５１を駆動させる駆動ソレノイドＫ２５３が内部に配設され可動板Ｋ２５１を下側から支える支持箱部材Ｋ２５２と、を備える。可動板Ｋ２５１は、有色（本実施形態では赤色）不透明の樹脂材料から形成され、駆動ソレノイドＫ２５３が非励磁の状態において前方側に張り出す張出状態（閉鎖状態）では、第２特定入賞口Ｋ６５０ａへの入球が防止され、駆動ソレノイドＫ２５３が励磁された状態において後方に退避する退避状態（開放状態）では、第２特定入賞口Ｋ６５０ａへの入球が許容される。可動板Ｋ２５１の張出状態では、可動板Ｋ２５１を傾倒させる方向に球の重みが作用した場合に、突条部Ｋ２０６が可動板Ｋ２５１の下面と当接することで、その傾倒が防止される。更に、可動板Ｋ２５１の後端側上方には延設部Ｋ２０９が配設されているので、延設部Ｋ２０９が可動板Ｋ２５１の上面と当接することで、可動板Ｋ２５１の傾倒が防止される。このように、複数箇所での当接により、可動板Ｋ２５１の傾倒を防止することができる。図１４４０は、図１４３５のＭＤＣＣＸＸＸＩ部における遊技盤Ｋ１３の部分拡大正面図であり、図１４４１は、図１４４０のＭＤＣＣＸＸＸＩＩ－ＭＤＣＣＸＸＸＩＩ線における遊技盤Ｋ１３の断面図である。図１４４０では、化粧カバーＫ２２０の内側の形状が想像線で図示される。図１４４０に図示されるように、分岐形成部Ｋ２２３は、電動役物Ｋ６４０ａの右端部へ向けて上面に到達した球を案内可能に配置されている。また、傾斜形成部Ｋ２２４は、右側へ張り出す部分が、第１電動役物Ｋ２４０の第３形成面Ｋ２４３に対応して、正面視で右方へ向けて下降傾斜する。

【４３２０】

これにより、第１電動役物Ｋ２４０の電動役物Ｋ６４０ａの張出状態において、電動役物Ｋ６４０ａの上面に球が衝突して電動役物Ｋ６４０ａに上下方向に跳ねるような変位が生じた場合における第３形成面Ｋ２４３と傾斜形成部Ｋ２２４との衝突を面での衝突とすることができるので、衝突時の荷重が点で生じる場合に比較して、第３形成面Ｋ２４３が受ける荷重を分散させることができ、電動役物Ｋ６４０ａの破損を回避し易くすることができる。図１４４０では、化粧カバーＫ２２０の板状本体Ｋ２２１の正面側に施される大形意匠Ｋ２２１ａと、小形意匠Ｋ２２１ｂとが、図示される。ここで、本実施形態では大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りの色として電動役物Ｋ６４０ａ及び可動板Ｋ２５１と同じ赤が選択され、縁取り以外の部分は、基本的には無色透明とされ、特に電飾基板Ｋ２２７と前後で重なる位置においては白色で不透明に施され、小形意匠Ｋ２２１ｂは有色（本実施形態では白）不透明の装飾として形成される。これに対応して、大形意匠Ｋ２２１ａには赤色を示す網掛けを付し、小形意匠Ｋ２２１ｂには網掛けを付さずに図示する。小形意匠Ｋ２２１ｂは、電動役物Ｋ６４０ａの上面を転動する球の流下経路に沿う方向を示す矢印先

端部形状（左下側に頂点を有するカッコ形状）としてデザインされており、小形意匠Ｋ２２１ｂを視認した遊技者に対して球の流下経路について示唆するよう機能する。このように、化粧カバーＫ２２０の装飾としての大形意匠Ｋ２２１ａと、電動役物Ｋ６４０ａ及び可動板Ｋ２５１との色を合わせることにより、電動役物Ｋ６４０ａ及び可動板Ｋ２５１を装飾の一部として遊技者に視認させることが可能となる。本実施形態では、図１４４０に図示されるように、電動役物Ｋ６４０ａ及び可動板Ｋ２５１の傾斜の方向（左側へ向けて下降傾斜する方向）と、大形意匠Ｋ２２１ａの傾斜が揃っているので、電動役物Ｋ６４０ａ及び可動板Ｋ２５１と大形意匠Ｋ２２１ａとを合わせて「一つの装飾模様」として視認させることができる。そして、この場合において、電動役物Ｋ６４０ａ及び可動板Ｋ２５１の配置の違いによる見え方の違いを利用して、視認される上述の「一つの装飾模様」を変化させることができる。

【４３２１】

図１４４０に図示されるように、電動役物Ｋ６４０ａ又は可動板Ｋ２５１による球の案内経路（上面に沿う経路）の前方は、板状本体Ｋ２２１が無色透明とされており、視認性が良い。そのため、電動役物Ｋ６４０ａ又は可動板Ｋ２５１により案内される球の視認性を向上させることができる。更に、電動役物Ｋ６４０ａ又は可動板Ｋ２５１による球の案内経路（上面に沿う経路）の上下位置の前方は、板状本体Ｋ２２１の大形意匠Ｋ２２１ａとして有色（本実施形態では赤）透明とされており、無色透明よりも視認性が低下されている。これにより、遊技者の視線を視認性の良い電動役物Ｋ６４０ａ又は可動板Ｋ２５１による球の案内経路（上面に沿う経路）へ誘導することができるので、電動役物Ｋ６４０ａ又は可動板Ｋ２５１により球が案内されている場合に、その球を判別させ易くすることができる。図１４４１では、第１電動役物Ｋ２４０及び第２電動役物Ｋ２５０の非励磁状態における電動役物Ｋ６４０ａ（退避状態）及び可動板Ｋ２５１（張出状態）の配置が実線で図示され、第１電動役物Ｋ２４０及び第２電動役物Ｋ２５０の励磁状態における電動役物Ｋ６４０ａ（張出状態）及び可動板Ｋ２５１（退避状態）の配置が想像線で図示される。電動役物Ｋ６４０ａは、励磁状態（張出状態）において上面が球の流下面として機能する。即ち、案内開口Ｋ２０３を通り第２入賞口Ｋ６４０（図１４３８参照）へ案内される球は図１４４１に想像線で図示される張出状態の電動役物Ｋ６４０ａの上面を転動する。そのため、電動役物Ｋ６４０ａよりも下側かつ可動板Ｋ２５１よりも上側に配置され電動役物Ｋ６４０ａを斜め下方に見下ろす方向視ＫＤＲ２１で視認する遊技者が視認可能な光を照射するＬＥＤとして図１４４１に図示される発光部Ｋ２１２からの光が、電動役物Ｋ６４０ａを転動する球に隠されて遊技者の目に届かなくなる事態を回避することができる。即ち、図１４４１に図示される発光部Ｋ２１２からの光は、電動役物Ｋ６４０ａよりも下側を通り遊技者の目に届くので、電動役物Ｋ６４０ａの上面を転動する球の有無により発光部Ｋ２１２からの光の視認態様が変化することが防止される。

【４３２２】

また、発光部Ｋ２１２からの光が電動役物Ｋ６４０ａ自体を明るく照らすように作用することで、電動役物Ｋ６４０ａ上を明るくすることができる。発光部Ｋ２１２からの光が電動役物Ｋ６４０ａに到達するよりも前に、電動役物Ｋ６４０ａ上を転動する球に遮蔽されることは無いので、電動役物Ｋ６４０ａ上に球が有るか否かに因らず電動役物Ｋ６４０ａの明るさ（見映え）が変わることを防止できる。このように、電動役物Ｋ６４０ａ上に球が有るか否かに因らず電動役物Ｋ６４０ａを明るくすることができ、電動役物Ｋ６４０ａ上を転動する球の視認性を向上させることができる。この場合において、第１形成面Ｋ２４１の形成部のように板厚の寸法がより小さい部分において電動役物Ｋ６４０ａ上を明るくする程度を高めることができるので、電動役物Ｋ６４０ａの明るさは、第３形成面Ｋ２４３の形成部よりも第１形成面Ｋ２４１の形成部を明るくすることができる。これにより、電動役物Ｋ６４０ａ上を転動する球の流下経路の下流側よりも上流側に遊技者の視線を誘導することができ、分岐形成部Ｋ２２３における球の分岐に注目させることができる。これにより、分岐形成部Ｋ２２３の上面を左に流れて電動役物Ｋ６４０ａの上面に案内され得る球の存在と、分岐形成部Ｋ２２３の上面を右に流れて電動役物Ｋ６４０ａには案

内されずに下流側へ流下する球の存在とを、遊技者に把握させることができるので、発射球数よりも第２入賞口Ｋ６４０（図１４３８参照）へ案内される球数が少ないことから、遊技領域から球が漏れたり、球の発射が適切に行われなかったりという遊技機不良が生じていると思い込み、遊技者が遊技を止めてしまう事態が生じることを防止し易くすることができる。図１４４１に図示されるように、第２電動役物Ｋ２５０の可動板Ｋ２５１は、左右縁部が前後方向に延びる突条状に下方に突設され、その突設先端がベース部材Ｋ２０１の突条部Ｋ２０６に下支えされることで、張出状態における可動板Ｋ２５１の前傾方向の姿勢変化が防止されている。

【４３２３】

また、可動板Ｋ２５１の上側には延設部Ｋ２０９が形成されており、可動板Ｋ２５１が前傾方向に姿勢変化する場合に、その姿勢変化を規制する。即ち、本実施形態では、可動板Ｋ２５１の姿勢変化を抑制するための形状部がベース部材Ｋ２０１に形成されており、化粧カバーＫ２２０には形成されていない。このように構成することで、可動板Ｋ２５１の姿勢変化を抑制するという作用は生じさせつつ、化粧カバーＫ２２０に凹凸形状が形成される領域を狭めることができるので、化粧カバーＫ２２０を介して球の流下経路を視認する場合における流下経路の視認性を向上させることができる。なお、延設部Ｋ２０９は、下面の形状が、前方または斜前上方向からの光を全反射させるように湾曲した形状とされている。これにより、延設部Ｋ２０９の基端部が配設される板状本体Ｋ２０２よりも後側に延びている可動板Ｋ２５１の後側部が遊技者に視認されることを避けることができ、可動板Ｋ２５１については、専ら、板状本体Ｋ２０２よりも前側に張り出している部分に注目させることができる。なお、本実施形態では、延設部Ｋ２０９の形状の設計により延設部Ｋ２０９の下側の構造物を視認させないようにしたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、延設部Ｋ２０９の表面に、ミラーテープや、遮光テープを貼り付けることで、光の透過を防止するように構成しても良い。また、可動板Ｋ２５１付近を前後方向の方向視ＫＤＲ２２で視認する場合において、減速凹部Ｋ２０７の上縁部Ｋ２０７ａを介して張出状態における可動板Ｋ２５１の上面を視認できるように、減速凹部Ｋ２０７が形成される。即ち、上縁部Ｋ２０７ａが鏡のように機能して、可動板Ｋ２５１の色（本実施形態では赤色）で上縁部Ｋ２０７ａを視認させることができる。一方、可動板Ｋ２５１が退避状態とされると、可動板Ｋ２５１の先端は上縁部Ｋ２０７ａよりも後方に退避するので、上縁部Ｋ２０７ａが鏡のように機能して、突条部Ｋ２０６の上面付近の色（本実施形態では無色透明であり、上縁部Ｋ２０７ａと同じ）で上縁部Ｋ２０７ａを視認させることができる。

【４３２４】

即ち、上縁部Ｋ２０７ａの視認態様（色味）を、可動板Ｋ２５１が張出状態とされるか（赤色で視認される）、可動板Ｋ２５１が退避状態とされるか（無色透明で視認される）で変化させることができる。これにより、可動板Ｋ２５１の状態が変化した場合における可動板Ｋ２５１付近の視認態様の変化の程度を大きくすることができる。上縁部Ｋ２０７ａは、中央と右側の減速凹部Ｋ２０７では、可動板Ｋ２５１の上面に略平行なライン状で形成されているので、可動板Ｋ２５１の上面を転動する球よりも若干上側において、球の流下方向に平行に延びる上縁部Ｋ２０７ａが可動板Ｋ２５１と同じ赤色で視認される。これにより、可動板Ｋ２５１の上面を転動する球の流下方向を、可動板Ｋ２５１とは異なる位置にある上縁部Ｋ２０７ａにより遊技者に把握させることができる。更に、上縁部Ｋ２０７ａは、左側の減速凹部Ｋ２０７では、可動板Ｋ２５１の上面を左側へ案内された球が案内される流路（可動板Ｋ２５１よりも左側の流路）へ向けた左方向へ下降傾斜するライン状で形成されているので、可動板Ｋ２５１の左端部を過ぎて流下する球の流下方向に沿って延びる上縁部Ｋ２０７ａが可動板Ｋ２５１と同じ赤色で視認される。これにより、可動板Ｋ２５１の上面を左方へ通り過ぎた後の球の流下方向を、可動板Ｋ２５１とは異なる位置にある上縁部Ｋ２０７ａにより遊技者に把握させることができる。図１４４０及び図１４４１を参照して、更に上縁部Ｋ２０７ａについて説明する。上縁部Ｋ２０７ａが形成される減速凹部Ｋ２０７は、球が進入可能となるように上下幅が球の直径よりも長くなる

ように形成されている。そのため、遊技者が方向視ＫＤＲ２２で可動板Ｋ２５１付近を視認している場合に、可動板Ｋ２５１の上面を球が転動する場合であっても、その球により上縁部Ｋ２０７ａが隠されることはない。従って、可動板Ｋ２５１の上面を転動する球の上下において、可動板Ｋ２５１と、その可動板Ｋ２５１と同様に左下方へ傾斜する上縁部Ｋ２０７ａとにより、２本の赤色のライン状の装飾を遊技者に視認させることができる。

【４３２５】

ここで、方向視ＫＤＲ２２に対して上縁部Ｋ２０７ａが鏡として作用して可動板Ｋ２５１を視認させる場合の光の通り道は、減速凹部Ｋ２０７を通るので、可動板Ｋ２５１上を流下する球がある場合であっても、球が減速凹部Ｋ２０７に進入していなければ上縁部Ｋ２０７ａの視認態様に影響はない。また、球が減速凹部Ｋ２０７に進入している場合であっても、球は球体である一方で減速凹部Ｋ２０７の凹設側端部は平面であり、減速凹部Ｋ２０７が球により満たされることはないので、球に遮蔽されずに進行する光が上縁部Ｋ２０７ａで反射されて遊技者の目に届くことになる。従って、可動板Ｋ２５１上を球が流下する場合であっても、上縁部Ｋ２０７ａの視認態様の変化を小さくすることができる。即ち、上縁部Ｋ２０７ａが赤色で視認される状態は、可動板Ｋ２５１上に球が有る場合にも、無い場合にも、共通に生じさせることができる。図１４４０に図示されるように、本実施形態では、化粧カバーＫ２２０の大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りの内側に、上縁部Ｋ２０７ａ及び可動板Ｋ２５１が沿うように配置されており、化粧カバーＫ２２０の大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りの色と、可動板Ｋ２５１の色とは共通とされる。そのため、可動板Ｋ２５１が張出状態の場合には、大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りを部分的に太くするように上縁部Ｋ２０７ａが作用し、可動板Ｋ２５１が退避状態の場合には、上縁部Ｋ２０７ａが透明に視認されることで、大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りが均一となるように視認される。大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りとして視認される形状が部分的に太い場合が可動板Ｋ２５１の張出状態に対応し、大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りとして視認される形状の太さが均一である場合が可動板Ｋ２５１の退避状態に対応することから、遊技者は、大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りの太さを視認することで可動板Ｋ２５１の状態を把握することができる。

【４３２６】

可動板Ｋ２５１上を転動する球の流下経路の手前側には、化粧カバーＫ２２０の減速突起Ｋ２２５が位置する。減速凹部Ｋ２０７とは違い、減速突起Ｋ２２５の上下幅は球の直径よりも小さくされる（球の半径よりも小さくされる）。これにより、可動板Ｋ２５１上を球が転動する場合に、球が減速突起Ｋ２２５により隠されて（見え難くされて）、遊技者が球の位置を把握できなくなる事態を避けることができる。図１４４２、図１４４３、図１４４４及び図１４４５は、斜め下方に見下ろす方向視ＫＤＲ２１における入賞ユニットＫ２００の斜視図である。図１４４２、図１４４３、図１４４４及び図１４４５では、電動役物Ｋ６４０ａや可動板Ｋ２５１の配置の違いに伴う化粧カバーＫ２２０の大形意匠Ｋ２２１ａ及び小形意匠Ｋ２２１ｂの視認態様の違いを説明するために、化粧カバーＫ２２０については、板状本体Ｋ２２１の外形が想像線で図示されると共に大形意匠２２１ａおよび小形意匠Ｋ２２１ｂの位置が図示され、背面側に張り出す形状部としての分岐形成部Ｋ２２３、傾斜形成部Ｋ２２４及び減速突起Ｋ２２５の配置が想像線で図示される。また、図１４４２、図１４４３、図１４４４及び図１４４５では、赤色の大形意匠Ｋ２２１ａの縁取り、電動役物Ｋ６４０ａ及び可動板Ｋ２５１に、共通の網掛けが付される。なお、入賞ユニットＫ２００に案内された球の流下経路の詳細については図示が省略されているので、流下経路の詳細について図１４４０を適宜参照する。図１４４２では、第１電動役物Ｋ２４０において電動役物Ｋ６４０ａが退避状態（非励磁状態）とされ、第２電動役物Ｋ２５０において可動板Ｋ２５１が張出状態（非励磁状態）とされる。この状態は、主に通常状態に対応する。図１４４２に図示される状態は、入賞ユニットＫ２００を流下する球が、第２入賞口Ｋ６４０（図１４３８参照）に案内されることは無く、第２特定入賞口Ｋ６５０ａに案内されることもない（図１４４０参照）状態である。この状態において、大形意匠Ｋ２２１ａは、縁取りの内側の上下中央部に可動板Ｋ２５１が進入しているように視認され、大形意匠Ｋ２２１ａ自体の形状があたかも切断されているように遊技者に

印象付けることができる。

【４３２７】

従って、大形意匠Ｋ２２１ａ自体の形状があたかも切断されているように視認されている場合と、第２入賞口Ｋ６４０及び第２特定入賞口Ｋ６５０ａに球が案内されない状態とが対応するので、遊技者は、大形意匠Ｋ２２１ａの視認態様から、入賞ユニットＫ２００に入球した球がどのように流下するかを予測することができる。そのため、入賞ユニットＫ２００に入球した球の流下の把握（予測）のために球自体を視認する必要がある場合に比較して、遊技者の疲労度合を低減させることができる。図１４４３では、第１電動役物Ｋ２４０において電動役物Ｋ６４０ａが張出状態（励磁状態）とされ、第２電動役物Ｋ２５０において可動板Ｋ２５１が張出状態（非励磁状態）とされる。この状態は、主に時短状態や確変状態において頻繁に生じる状態に対応する。図１４４３に図示される状態は、入賞ユニットＫ２００を流下する球が、第２入賞口Ｋ６４０（図１４３８参照）に案内され得る一方で、第２特定入賞口Ｋ６５０ａに案内されることはない（図１４４０参照）状態である。この状態において、小形意匠Ｋ２２１ｂは、大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りの内側に進入しているように視認される電動役物Ｋ６４０ａの赤色を背景色とするワンポイントの装飾のように視認される。この場合、図１４４２で図示されるように背景色が無色の場合に比較して、白色の小形意匠Ｋ２２１ｂを目立たせることができる。従って、小形意匠Ｋ２２１ｂが電動役物Ｋ６４０ａの赤色を背景色とするワンポイントの装飾のように視認される場合と、第２入賞口Ｋ６４０に球が案内され得る状態とが対応するので、遊技者は、小形意匠Ｋ２２１ｂの視認態様から、入賞ユニットＫ２００に入球した球が第２入賞口Ｋ６４０に入球され得るかどうかを予測することができる。そのため、入賞ユニットＫ２００に入球した球の流下の把握（予測）のために球自体を視認する必要がある場合に比較して、遊技者の疲労度合を低減させることができる。

【４３２８】

ここで、化粧カバーＫ２２０に施される小形意匠Ｋ２２１ｂを判別し易い装飾とすると、その装飾が邪魔になり球自体の流れが見え難くなる可能性があり、逆に、球の流れを見え易くするために淡い装飾とすると、装飾としては見え難い演出効果の小さいものになる可能性がある。光照射により形状を浮かび上がらせる導光パネル等を利用する手もあるが、高価であったり、ある程度の厚みを要する等の設計に絡む条件から配置が限定されたりするといった問題点があり、万能ではない。これに対し、本実施形態では、化粧カバーＫ２２０の前面の装飾で完結させるのではなく、小形意匠Ｋ２２１ｂの見映えに、電動役物Ｋ６４０ａが影響を及ぼし得るように構成することで、装飾の見映えと、球の見え易さとを両立させている。即ち、小形意匠Ｋ２２１ｂ単体では目立たない装飾とすることで、電動役物Ｋ６４０ａが退避状態とされている場合には、小形意匠Ｋ２２１ｂを目立たせないことで化粧カバーＫ２２０の背面側を流下する球自体に注目させるようにする一方、電動役物Ｋ６４０ａが張出状態とされる場合には、小形意匠Ｋ２２１ｂ自体を目立たせて、第２入賞口Ｋ６４０への入球に期待させる装飾としての演出効果を向上させることができる。電動役物Ｋ６４０ａを背景として小形意匠Ｋ２２１ｂを目立たせる場合、小形意匠Ｋ２２１ｂと電動役物Ｋ６４０ａとの間に球が進入すると、小形意匠Ｋ２２１ｂの見栄えが変化することが懸念される。ベース部材Ｋ２０１の板状本体Ｋ２０２と化粧カバーＫ２２０の板状本体Ｋ２２１（図１４３８参照）とで形成される流路の前後幅は球の直径よりも十分に長くされていること（約１９ｍｍ）、パチンコ機Ｋ１０は一般的に数度（約１度）だけ後側へ傾斜されていること、を考慮すれば、電動役物Ｋ６４０ａの上面を転動する球は後側に配置されるベース部材Ｋ２０１の板状本体Ｋ２０２に接しながら流下する可能性が高いので、小形意匠Ｋ２２１ｂと電動役物Ｋ６４０ａとの間に球が進入する前提となる球が化粧カバーＫ２２０側に寄る（前側寄りで流下する）事態が生じる可能性を低くすることができる。

【４３２９】

従って、小形意匠Ｋ２２１ｂと電動役物Ｋ６４０ａとの間に球が進入する事態を生じ難くすることができるので、電動役物Ｋ６４０ａ上を球が転動している状態における小形意

匠Ｋ２２１ｂの見栄えの変化を防止し易くすることができる。図１４４４では、第１電動役物Ｋ２４０において電動役物Ｋ６４０ａが退避状態（非励磁状態）とされ、第２電動役物Ｋ２５０において可動板Ｋ２５１が退避状態（励磁状態）とされる。この状態は、主に特別遊技状態のラウンド遊技中の状態に対応する。図１４４４に図示される状態は、入賞ユニットＫ２００を流下する球が、第２入賞口Ｋ６４０（図１４３８参照）に案内されることは無く、第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１４４０参照）に案内され得る状態である。退避状態の可動板Ｋ２５１は、先端部が案内開口Ｋ２０５の後側まで十分に収納され（図１４４１参照）、方向視ＤＲ２１では視認不能とされる。また、退避状態の可動板Ｋ２５１の上側を覆う延設部Ｋ２０９（図１４４１参照）の全反射の作用により、延設部Ｋ２０９を介して可動板Ｋ２５１を視認することが不可能とされるので、図１４４４に図示される状態において、可動板Ｋ２５１を完全に隠すことができる。図１４４４に図示される状態において、電動役物Ｋ６４０ａが小形意匠Ｋ２２１ｂの背景色を構成することはなく、大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りの内側において可動板Ｋ２５１が視認されることも無いので、遊技者に対して、大形意匠Ｋ２２１ａ自体の形状を印象的に視認させることができる。従って、大形意匠Ｋ２２１ａ自体の形状が切断されない状態で視認されている場合と、第２特定入賞口Ｋ６５０ａに球が案内され得る状態とが対応するので、遊技者は、大形意匠Ｋ２２１ａの視認態様から、入賞ユニットＫ２００に入球した球がどのように流下するかを予測することができる。そのため、入賞ユニットＫ２００に入球した球の流下の把握（予測）のために球自体を視認する必要がある場合に比較して、遊技者の疲労度合を低減させることができる。

【４３３０】

なお、本実施形態では、方向視ＤＲ２１において、可動板Ｋ２５１が大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りの内側に視認されるか否かで状態の切替を把握可能に構成される一方で、方向視ＤＲ２２において、図１４４０で上述したように、上縁部Ｋ２０７ａが赤色で視認されることで大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りの太さが部分的に変化するか否かで状態の切替を把握可能に構成される。このように、本実施形態では、見栄えの変化を生じさせる主体は可動板Ｋ２５１で共通としつつも、見栄えが変わる対象を複数設けてあるので、遊技者が入賞ユニットＫ２００を視認する方向視が遊技中に変化したとしても、大形意匠Ｋ２２１ａの視認態様から入賞ユニットＫ２００に入球した球がどのように流下するかを予測させるという目的を達成させることができる。図１４４５では、第１電動役物Ｋ２４０において電動役物Ｋ６４０ａが張出状態（励磁状態）とされ、第２電動役物Ｋ２５０において可動板Ｋ２５１が退避状態（励磁状態）とされる。この状態は、主に特別遊技状態のラウンド遊技中において、第２図柄の抽選で当たりとなり、電動役物Ｋ６４０ａが駆動された状態に対応する。図１４４５に図示される状態は、入賞ユニットＫ２００を流下する球が、第２入賞口Ｋ６４０（図１４３８参照）に案内され得るか、又は、第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１４４０参照）に案内され得る状態である。この状態において、小形意匠Ｋ２２１ｂは、大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りの内側に進入しているように視認される電動役物Ｋ６４０ａの赤色を背景色とするワンポイントの装飾のように視認される。この場合、図１４４２で図示されるように背景色が無色の場合に比較して、白色の小形意匠Ｋ２２１ｂを目立たせることができる。

【４３３１】

従って、小形意匠Ｋ２２１ｂが電動役物Ｋ６４０ａの赤色を背景色とするワンポイントの装飾のように視認される場合と、第２入賞口Ｋ６４０に球が案内され得る状態とが対応するので、遊技者は、小形意匠Ｋ２２１ｂの視認態様から、入賞ユニットＫ２００に入球した球が第２入賞口Ｋ６４０に入球され得るかどうかを予測することができる。そのため、入賞ユニットＫ２００に入球した球の流下の把握（予測）のために球自体を視認する必要がある場合に比較して、遊技者の疲労度合を低減させることができる。一方、特別遊技状態では電動役物Ｋ６４０ａの励磁時間が極端に短くされるので、実際に球が第２入賞口Ｋ６４０に入球する事態は発生し難いように構成されている。従って、電動役物Ｋ６４０ａを利用して、小形意匠Ｋ２２１ｂの見映えを変化させるだけの（第２入賞口Ｋ６４０へ

の入球による賞球は発生させ難い）演出を実行させることができる。図１４４６は、遊技盤Ｋ１３の背面斜視図であり、図１４４７は、遊技盤Ｋ１３の分解背面斜視図である。図１４４６に図示されるように、ベース板Ｋ６０は、内部においてセンターフレームＫ８６を内嵌可能な形状で開口形成される開口部Ｋ６０ｗを備えている。また、ベース板Ｋ６０は、内レールＫ６１及び外レールＫ６２（図１４３５参照）により外縁が区画される遊技領域の形成範囲においては強度面から肉厚が十分に確保されており、遊技領域の形成範囲の外方において、背面側から凹設されるようにして肉厚が削られる形成凹部Ｋ６０ａ～Ｋ６０ｄを備える。開口部Ｋ６０ｗは、センターフレームＫ８６を前後幅に亘って支持する目的から、ベース板Ｋ６０の厚み方向（前後方向）の位置が異なっても同一形状となるように形成される。これにより、センターフレームＫ８６を安定的に支持することができる。左上側の第１形成凹部Ｋ６０ａは、外レールＫ６２（図１４３５参照）の左上側に配設される樹脂製の遮蔽部材Ｋ７４の後方に配置されており、遮蔽部材Ｋ７４により第１形成凹部Ｋ６０ａが目隠しされる。

【４３３２】

右上側の第２形成凹部Ｋ６０ｂは、外縁部材Ｋ７３（図１４３５参照）及び外縁部材Ｋ７３よりも上側の範囲の後方に配置されており、外縁部材Ｋ７３により第２形成凹部Ｋ６０ｂが目隠しされる。左下側の第３形成凹部Ｋ６０ｃは、外レールＫ６２（図１４３５参照）の左下側に配置され第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂが内蔵される樹脂製の遮蔽部材Ｋ７５の後方に配置されており、遮蔽部材Ｋ７５により第３形成凹部Ｋ６０ｃが目隠しされる。図１４４７に図示されるように、遊技盤Ｋ１３は、ベース板Ｋ６０の下側部の背面側に締結固定される左右長尺の樋用前側部材Ｋ９１と、その樋用前側部材Ｋ９１の背面側に締結固定され樋用前側部材Ｋ９１と共同で球を流下させる樋を構成する樋用後側部材Ｋ９２と、その樋用後側部材Ｋ９２の背面側に締結固定され正面側へ光を照射するＬＥＤが配置される電飾基板Ｋ９３と、その電飾基板Ｋ９３の取り外しを防止可能となるように電飾基板Ｋ９３を挟む用にして樋用後側部材Ｋ９２に締結固定される防止部材Ｋ９４と、その防止部材Ｋ９４と共同で球を流下させる樋を構成する補助部材Ｋ９５と、樋用後側部材Ｋ９２に製造条件から生じる不要な開口部を塞ぐ機能を有すると共に電気配線を結束バンドで束ねる支持部としての機能する閉塞部材Ｋ９６と、を備える。電飾基板Ｋ９３からの光は、遊技領域の左下側に配置される一般入賞口Ｋ６３へ向けて照射される。即ち、電飾基板Ｋ９３に配置されるＬＥＤを点灯させることにより、一般入賞口Ｋ６３を明るく視認させることができるので、遊技者の一般入賞口Ｋ６３への注目力を、電飾基板Ｋ９３に配置されるＬＥＤの点灯または消灯により変化させることができる。右下側の第４形成凹部Ｋ６０ｄは、外レールＫ６２の下縁よりも下側において外縁部材Ｋ７３の下端側形成部Ｋ７３ａ（図１４３７参照）の後方の領域を含むように配置されており、その下端側形成部Ｋ７３ａにより第４形成凹部Ｋ６０ｄの少なくとも一部が目隠しされる。第４形成凹部Ｋ６０ｄの後方には樋用前側部材Ｋ９１及び樋用後側部材Ｋ９２の左側部が配置されており、第４形成凹部Ｋ６０ｄの後方の領域を球が流下可能に構成されている。

【４３３３】

図１４４８は、動作ユニットＫ３００の分解正面斜視図である。なお、図１４４８の説明においては、図１４３６を適宜参照する。動作ユニットＫ３００は、左右に長尺に形成され正面視で第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の上側に配設される上側装飾部材Ｋ３３０と、上下に長尺で形成され正面視で第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の左側に配設される左側装飾部材Ｋ３５０と、上側装飾部材Ｋ３３０及び左側装飾部材Ｋ３５０が正面側に締結固定される前層側可動装置Ｋ４００と、その前層側可動装置Ｋ４００の後側に配設される後層側可動装置Ｋ８００と、前層側可動装置Ｋ４００及び後層側可動装置Ｋ８００が収容され締結固定される背面ケースＫ３１０と、を備える。背面ケースＫ３１０は、底壁部Ｋ３１１と、その底壁部Ｋ３１１の外縁から立設される外壁部Ｋ３１２とから正面側が開放された箱状に形成される。背面ケースＫ３１０は、底壁部Ｋ３１１の中央に矩形状の開口Ｋ３１１ａが開口形成されることで、正面視矩形の枠状に形成される。開口Ｋ３１１ａは、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の外形（外縁）に対応した（即ち、第３図柄

表示装置Ｋ８１の表示領域を正面視で区切ることが可能な）大きさに形成される。背面ケースＫ３１０は、外壁部Ｋ３１２の正面側端部に遊技盤Ｋ１３の背面に沿う（例えば、平行に配置される）平面板として延設され、組立状態（図１４３５参照）において遊技盤Ｋ１３に面で支持される支持板部Ｋ３１３を備える。その支持板部Ｋ３１３が遊技盤Ｋ１３に面で支持された状態で、遊技盤Ｋ１３のベース板Ｋ６０に締結ネジを螺入することにより、遊技盤Ｋ１３と動作ユニットＫ３００とを一体的に固定することができるので、遊技盤Ｋ１３及び動作ユニットＫ３００の全体としての剛性の向上を図ることができる。前層側可動装置Ｋ４００は、左右長尺に構成され初期位置としての上端位置から上下移動可能な第１可動装置Ｋ４０１と、第１可動装置Ｋ４０１の下側の左右中心位置において昇降移動可能に構成される第２可動装置Ｋ７０１と、を備える。

【４３３４】

上側装飾部材Ｋ３３０は、内部に発光基板が配設され、発光基板から前側に照射される光が透光性の装飾部分に照射されることで発光演出を行う一方で、初期位置の第１可動装置Ｋ４０１を目隠しすることが可能な大きさで形成される。左側装飾部材Ｋ３５０は、内部に発光基板が配設され、発光基板から前側に照射される光が透光性の装飾部分に照射されることで発光演出を行う一方で、第１可動装置Ｋ４０１の左側における駆動力伝達機構を目隠しすることが可能な大きさで形成される。後層側可動装置Ｋ８００は、前側に前層側可動装置Ｋ４００が配置される関係上、その前層側可動装置Ｋ４００よりも背面ケースＫ３１０における奥側（後側）に配設されることから、前層側可動装置Ｋ４００よりも可変表示装置ユニットＫ８０に近い位置に配設される。後層側可動装置Ｋ８００は、前後に層状に配置される板状部材が左右方向にスライド移動されることで、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域を露出させたり、隠したりするように動作する第３可動装置Ｋ８０１を備える。後層側可動装置Ｋ８００は、背面ケースＫ３１０の底壁部Ｋ３１１に締結固定され、前層側可動装置Ｋ４００は、後層側可動装置Ｋ８００よりも外側を通る締結部を介して背面ケースＫ３１０の底壁部Ｋ３１１に締結固定されると共に、後層側可動装置Ｋ８００の非可動部分に締結固定される。まず、動作ユニットＫ３００の動作制御の概要について例示して説明する。図１４４９から図１４５５は、動作ユニットＫ３００の動作制御の一例を示す動作ユニットＫ３００の正面図である。図１４４９では、第１可動装置Ｋ４０１、第２可動装置Ｋ７０１及び第３可動装置Ｋ８０１がそれぞれ演出待機状態である場合について図示される。即ち、図１４４９において、第１可動装置Ｋ４０１は上側装飾部材Ｋ３３０に隠されており、第３可動装置Ｋ８０１は前層側可動装置Ｋ４００に隠されているため、第１可動装置Ｋ４０１及び第３可動装置Ｋ８０１を正面視で視認することはできない。

【４３３５】

図１４５０では、第２可動装置Ｋ７０１が演出待機状態よりも下降された下降配置状態とされることで、空いたスペースに第１可動装置Ｋ４０１が進入するように落下することで第１可動装置Ｋ４０１が落下位置状態とされ、第３可動装置Ｋ８０１は演出待機状態とされる場合について図示される。第１可動装置Ｋ４０１の位置と第２可動装置Ｋ７０１の位置とが前後にずれておらず（上面視で重なっており）、第２可動装置Ｋ７０１が演出待機状態のままだと落下後の第１可動装置Ｋ４０１と衝突してしまうことから、予め第２可動装置Ｋ７０１が下降配置状態とされた後で第１可動装置Ｋ４０１が落下するように駆動制御される。第１可動装置Ｋ４０１は、少なくとも最背面側の部材（長尺装置Ｋ５４０の本体部Ｋ５４１）が非透過となるように構成されているので、第１可動装置Ｋ４０１と重なる部分については第３図柄表示装置Ｋ８１による表示が隠される。従って、図１４５０に示す状態において、遊技者は第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域における表示を正面視で完全には視認することができない。図１４５１では、第１可動装置Ｋ４０１及び第２可動装置Ｋ７０１がそれぞれ演出待機状態とされ、第３可動装置Ｋ８０１が第３図柄表示装置Ｋ８１の手前側を塞ぐ閉塞状態とされる場合について図示される。第３可動装置Ｋ８０１は、正面視矩形状に形成される板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１は、光透過性に形成されており、その透過の度合いを部分的に異ならせている。これにより、図１４５１に

示すように板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１により第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の全域が塞がれる場合に、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示が視認され易い部分と、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示が板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１に隠されて板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１の表面の装飾が視認され易い部分とを構成することができる。図１４５２では、第１可動装置Ｋ４０１が落下位置状態における上下位置を保ったまま、移動装置Ｋ５６０が左側にスライド移動された後で、下降配置状態とされていた第２可動装置Ｋ７０１が演出待機状態に変化されており、第３可動装置Ｋ８０１が閉塞状態とされる場合が図示される。

【４３３６】

移動装置Ｋ５６０を左右にスライド移動させ第２可動装置Ｋ７０１と干渉しない位置（図１４５２参照）まで移動させた上で、第２可動装置Ｋ７０１を移動させることで、移動装置Ｋ５６０と第２可動装置Ｋ７０１との間隔を狭め、且つ、動作ユニットＫ３００の正面視中央側に第２可動装置Ｋ７０１を寄せて、第１可動装置Ｋ４０１及び第２可動装置Ｋ７０１を遊技者に視認させ易くしている。図１４５２に図示されるように、第１可動装置Ｋ４０１の変位軌跡と第３可動装置Ｋ８０１の変位軌跡とが、正面視で部分的に重なるが、第１可動装置Ｋ４０１の変位軌跡と第３可動装置Ｋ８０１の変位軌跡とが前後でずれている（上面視で重ならない）ので、第１可動装置Ｋ４０１及び第３可動装置Ｋ８０１は、動作中に互いに衝突しない（干渉しない）。そのため、図１４５２に図示されるように、第１可動装置Ｋ４０１を演出待機状態から落下位置状態へ変化させた状態において、第３可動装置Ｋ８０１を演出待機状態から閉塞状態に変化させることができる。このようにして、第１可動装置Ｋ４０１、第２可動装置Ｋ７０１及び第３可動装置Ｋ８０１を、それぞれ演出待機状態から駆動させる制御を実行可能とし、一体感のある動作を実現しながら、各可動装置Ｋ４０１，Ｋ７０１，Ｋ８０１が衝突することを避けることができる。図１４５２に示す状態では、第３可動装置Ｋ８０１の左側に描かれる装飾、第１可動装置Ｋ４０１の移動装置Ｋ５６０に描かれる装飾、第２可動装置Ｋ７０１に描かれる装飾および入賞ユニットＫ２００の化粧カバーＫ２２０に描かれる装飾を一連で視認させることで意味を持たせる演出を実行可能とされる（第３可動装置Ｋ８０１に描かれる装飾については本図では図示を省略する。詳細は後述する）。図１４５３では、第１可動装置Ｋ４０１及び第３可動装置Ｋ８０１が演出待機状態とされ、第２可動装置Ｋ７０１が上昇配置状態とされる場合が図示される。第２可動装置Ｋ７０１は、演出待機状態ではセンターフレームＫ８６の下側部と大部分が重なり視認性が悪いが（図１４３５参照）、上昇配置状態では、半分以上がセンターフレームＫ８６の下側部よりも上側に配置されることで、第２可動装置Ｋ７０１の視認性が向上される。

【４３３７】

図１４５４では、第２可動装置Ｋ７０１及び第３可動装置Ｋ８０１が演出待機状態とされ、第１可動装置Ｋ４０１の右側のみが途中位置まで落下した片側落下状態とされる場合が図示され、図１４５５では、図１４５４の状態から第１可動装置Ｋ４０１の移動装置Ｋ５６０が可動域の右端部まで変位された場合が図示される。第１可動装置Ｋ４０１において、演出待機状態と片側落下状態との変化が生じる際には、移動装置Ｋ５６０の位置は左右方向中央側に維持される。これにより、昇降変位時に第１可動装置Ｋ４０１の左右バランスが崩れることを避けることができる。図１４５５に図示される片側落下状態では、移動装置Ｋ５６０の姿勢が右斜め下に倒れる態様で傾くため、移動装置Ｋ５６０の正面側の意匠が傾いてしまい、見栄えが悪くなる。これに対し、本実施形態では、演出待機状態から片側落下状態へ変化し、更に演出待機状態に変化するまでの間、移動装置Ｋ５６０の正面側の意匠を回転させ続けるように制御される。これにより、移動装置Ｋ５６０の正面側の意匠が傾いて見栄えが悪くなるという事態を避けることができる。本実施形態では、移動装置Ｋ５６０の正面側の意匠の回転は、移動装置Ｋ５６０が正面視右方に移動する際には正面視時計回り（右向き前転方向）とされ、移動装置Ｋ５６０が正面視左方に移動する際には正面視反時計回り（左向き前転方向）とされる。これにより、移動装置Ｋ５６０の左右方向の移動と、回転動作とを遊技者に関連して把握させることができ、統一的な動作

演出とすることができる。図１４４９から図１４５５に示すように、各可動装置Ｋ４０１，Ｋ７０１，Ｋ８０１の状態に対応して、その後方に配置されている第３図柄表示装置Ｋ８１の表示が見える範囲が変わる。即ち、各可動装置Ｋ４０１，Ｋ７０１，Ｋ８０１の全てが演出待機状態にある場合が第３図柄表示装置Ｋ８１の表示が見え易い範囲（面積や位置）が最大の状態（図１４４９参照）であり、演出待機状態から状態が変化される可動装置Ｋ４０１，Ｋ７０１，Ｋ８０１に対応して、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の隠される範囲（面積や位置）が異なるように構成される。

【４３３８】

演出待機状態からの各可動装置Ｋ４０１，Ｋ７０１，Ｋ８０１の状態の変化の程度によっても、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の隠される範囲（面積や位置）が異なる。また、例えば、同じ可動装置（例えば、第１可動装置Ｋ４０１）が動作する場合であっても、図１４５０に示す状態と、図１４５５に示す状態とでは、動作量や、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域と重なる第１可動装置Ｋ４０１の面積や位置が異なることから、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の隠される範囲（面積や位置）が異なっている。即ち、第３図柄表示装置Ｋ８１では、各可動装置Ｋ４０１，Ｋ７０１，Ｋ８０１により隠されない範囲（可動装置Ｋ４０１，Ｋ７０１，Ｋ８０１を透視することで表示を視認可能な範囲を含む）における表示演出を視認させるように制御が設計されているところ、各可動装置Ｋ４０１，Ｋ７０１，Ｋ８０１により隠される範囲（可動装置Ｋ４０１，Ｋ７０１，Ｋ８０１を透視することで表示を視認可能な範囲を除く）が複数種類で変化することから、各可動装置Ｋ４０１，Ｋ７０１，Ｋ８０１により隠されない範囲における表示演出のバリエーションを多くすることができ、表示演出の演出効果を向上させることができる。次いで、図１４５６から図１４７７を参照して、第１可動装置Ｋ４０１について説明する。図１４５６は、前層側可動装置Ｋ４００の正面分解斜視図であり、図１４５７は、前層側可動装置Ｋ４００の背面分解斜視図である。前層側可動装置Ｋ４００の内、第２可動装置Ｋ７０１を除く部分を構成する第１可動装置Ｋ４０１は、略左右対称形状の部材から左右一対で構成され背面ケースＫ３１０に締結固定される一対の支持部材Ｋ４１０と、その支持部材Ｋ４１０の下側部において回転可能に支持される一対の回転部材Ｋ４３０と、その回転部材Ｋ４３０を回転させる駆動力を発生させる一対の駆動モータＫＭＴ４１ａ，ＫＭＴ４１ｂと、回転部材Ｋ４３０の回転の状態に対応して昇降可能に構成される昇降装置Ｋ５００と、を備える。

【４３３９】

更に、第１可動装置Ｋ４０１は、支持部材Ｋ４１０の前方の開放部に蓋をするように支持部材Ｋ４１０に締結固定される左右一対の前カバー部材Ｋ４４０と、右側の前カバー部材Ｋ４４０に前側から締結固定され昇降装置Ｋ５００の動作態様を切り替える切替装置Ｋ４６０と、回転部材Ｋ４３０の回転の状態に対応して昇降装置Ｋ５００の下降を許容する許容状態と昇降装置Ｋ５００の下降を防止する防止状態とで変化される左右一対の状態変化装置Ｋ４７０と、を備える。更に、第１可動装置Ｋ４０１は、左側の前カバー部材Ｋ４４０の下側部に正面側から締結固定され光透過性樹脂から形成される装飾部材Ｋ４０２と、その装飾部材Ｋ４０２へ光を照射するＬＥＤ等の発光手段が配設される電飾基板Ｋ４０３と、右側の前カバー部材Ｋ４４０の下側部に正面側から締結固定され光透過性樹脂から形成される装飾部材Ｋ４０４と、その装飾部材Ｋ４０４へ光を照射するＬＥＤ等の発光手段が配設される電飾基板Ｋ４０５と、前層側可動装置Ｋ４００の組立状態（図１４４８参照）における支持部材Ｋ４１０及び前カバー部材Ｋ４４０と第２可動装置Ｋ７０１との隙間を上側から塞ぐ上カバー部材Ｋ４０６と、を備える。前カバー部材Ｋ４４０の詳細について説明する。前カバー部材Ｋ４４０は、略Ｌ字状に形成される板状本体Ｋ４４１と、その板状本体Ｋ４４１に上下方向に延びる長孔として穿設され昇降装置Ｋ５００の昇降を案内する案内長孔Ｋ４４２と、その案内長孔Ｋ４４２の下端部近傍に配設される樹脂部材であって昇降装置Ｋ５００の下降時の衝撃を吸収可能な吸収部材Ｋ４４３と、板状本体Ｋ４４１の背面から回転部材Ｋ４３０へ向けて突設される突設部Ｋ４４４と、案内長孔Ｋ４４２の前方に配置され案内長孔Ｋ４４４を前側に通過した昇降装置Ｋ５００の締結部Ｋ５３

３に連結される連結部材Ｋ４４５と、を備える。図１４５８は、第１可動装置Ｋ４０１の分解正面斜視図であり、図１４５９は、第１可動装置Ｋ４０１の分解背面斜視図である。図１４５８及び図１４５９では、第１可動装置Ｋ４０１の内、支持部材Ｋ４１０、回転部材Ｋ４３０及び状態変化装置Ｋ４７０が図示され、前カバー部材Ｋ４４０及び切替装置Ｋ４６０の図示は省略される。

【４３４０】

図１４５８及び図１４５９に示すように、支持部材Ｋ４１０は、正面視略Ｌ字状に形成される本体部Ｋ４１１と、その本体部Ｋ４１１の下側部の正面側に円筒状に突設され回転部材Ｋ４３０を回転可能に支持する支持部Ｋ４１２と、その支持部Ｋ４１２の左右方向外側に回転部材Ｋ４３０の姿勢を検出するために配設される検出センサＫ４１３と、本体部Ｋ４１１の下端部の正面側に円筒状に突設され状態変化装置Ｋ４７０の下側回転部材Ｋ４７１を回転動作可能に支持する支持部Ｋ４１４と、昇降装置Ｋ５００を案内可能に上下方向に延びる長孔として形成される案内長孔Ｋ４１５と、その案内長孔Ｋ４１５に沿ってギア歯が形成されるラックＫ４１６と、本体部Ｋ４１１の背面側に上下方向に並べて形成され状態変化装置Ｋ４７０の連動部材Ｋ４７３の昇降移動を案内する案内突設部Ｋ４１７と、本体部Ｋ４１１の上端部の正面側に配設され昇降装置Ｋ５００が演出待機状態における位置に配置されているか否かを検出可能な検出センサＫ４１８と、本体部Ｋ４１１に上端部が吊り下げられ下端部が昇降装置Ｋ５００の鉤状部Ｋ５１５に引っかけられるコイルスプリングＫ４１９と、を備える。更に、支持部材Ｋ４１０は、昇降装置Ｋ５００の昇降動作を案内するものとして上下方向に延びる金属棒Ｋ４２１と、その金属棒Ｋ４２１の下端が差し込まれる支持受部Ｋ４２２と、金属棒Ｋ４２１に昇降装置Ｋ５００を沿わせるために昇降装置Ｋ５００との間で金属棒Ｋ４２１を挟む位置で昇降装置Ｋ５００に締結固定される被固定部材Ｋ４２３と、金属棒Ｋ４２１の上端が支持部材Ｋ４１０の本体部Ｋ４１１から上方向および前方向に抜けないようにするための抜け止めとしての補助部材Ｋ４２４と、を備える。なお、本実施形態では、左側の金属棒Ｋ４２１に対しては前カバー部材Ｋ４４０の板状本体Ｋ４４１が補助部材Ｋ４２４と同様の機能を果たすように構成されることで、補助部材Ｋ４２４は右側にのみ配設されている。

【４３４１】

回転部材Ｋ４３０は、駆動モータＫＭＴ４１ａ，ＫＭＴ４１ｂの駆動軸に固定される駆動ギアＫＧ４２の回転を支持部材Ｋ４１０の本体部Ｋ４１１に支持される中間ギアＫＧ４３を介して伝達するために背面側の全周に亘ってギア歯Ｋ４３２が形成される円板状の本体部Ｋ４３１と、その本体部Ｋ４３１の中心部において円形に穿設され支持部材Ｋ４１０の支持部Ｋ４１２が挿通される回転中心孔Ｋ４３３と、本体部Ｋ４３１の外周側縁部において回転部材Ｋ４３０の回転軸線と平行な回転軸線で回転自在に連結され昇降装置Ｋ５００を下支えする伝達筒状部Ｋ４３４と、回転中心孔Ｋ４３３の同心円形状の突条において支持部材Ｋ４１０の検出センサＫ４１３が検出可能な幅で形成される切り欠き部Ｋ４３５と、本体部Ｋ４３１の外周側付近において背面側に突設される一組の突条により形成される案内溝Ｋ４３６と、を備える。状態変化装置Ｋ４７０は、支持部材Ｋ４１０の支持部Ｋ４１４に回転動作可能に支持される下側回転部材Ｋ４７１と、その下側回転部材Ｋ４７１の左右内側端部から回転部材Ｋ４３０側へ向けて突設され案内溝Ｋ４３６に受け入れられる切替突部Ｋ４７２と、下側回転部材Ｋ４７１の左右外側端部に配設される軸部を介して互いに相対動作可能に連結される連動部材Ｋ４７３と、連動部材Ｋ４７３の上下端部を構成する板状部に上下に長い長孔として穿設され支持部材Ｋ４１０の案内突設部Ｋ４１７が挿通されることで連動部材Ｋ４７３の動作方向を上下方向とするための複数の案内長孔Ｋ４７４と、連動部材Ｋ４７３の上端部付近において正面側に突設される切替突部Ｋ４７５と、支持部材Ｋ４１０の本体部Ｋ４１１に回転動作可能に支持され切替突部Ｋ４７５の配置に対応して回転方向の姿勢が変化する上側回転部材Ｋ４７６と、を備える。昇降装置Ｋ５００は、回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４に下支えされた状態において、回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４の上下位置が上方向に変化する際に持ち上げられることで、上昇移動可能に構成される。

【４３４２】
図１４６０は、昇降装置Ｋ５００の分解正面斜視図であり、図１４６１は、昇降装置Ｋ５００の分解背面斜視図である。昇降装置Ｋ５００は、回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４に直接的に押し上げられ得る左右一組の下側部材Ｋ５１０と、その下側部材Ｋ５１０の上端部の背面側に回転可能に支持される左右一対の変速ギアＫ５２０と、下側部材Ｋ５１０の昇降移動量が変速ギアＫ５２０により増減されて伝達されるように変速ギアＫ５２０に歯合されるラックＫ５３２を有しており下側部材Ｋ５１０と連動して昇降移動する左右一組の上側部材Ｋ５３０と、その上側部材Ｋ５３０に左右両端部が支持される長尺装置Ｋ５４０と、その長尺装置Ｋ５４０の長尺方向にスライド移動可能に構成される移動装置Ｋ５６０と、を備える。下側部材Ｋ５１０は、正面視略Ｌ字形状に形成される本体部Ｋ５１１と、その本体部Ｋ５１１の下端において下側部材Ｋ５１０の移動方向（上下方向）と直交する平面状に形成される平面部Ｋ５１２と、本体部Ｋ５１１の背面側から円筒状に突設される内部に雌ネジが形成されており変速ギアＫ５２０を支持可能に構成される支持締結部Ｋ５１３と、金属棒Ｋ４２１（図１４５８参照）に案内される被案内部Ｋ５１４と、本体部Ｋ５１１の上端部の正面側に鉤形状に形成されコイルスプリングＫ４１９（図１４５８参照）の下端部が引っかけられる鉤状部Ｋ５１５と、を備える。支持締結部Ｋ５１３に締結されるネジは、変速ギアＫ５２０の抜け止めとして機能し、その頭部が支持部材Ｋ４１０の案内長孔Ｋ４１５の内側に配置される。これにより、支持締結部Ｋ５１３に締結されるネジの頭部の張り出し分を吸収することができ、変速ギアＫ５２０の背面側面を支持部材Ｋ４１０の本体部Ｋ４１１の前側面で支持することができる。更に、支持締結部Ｋ５１３に締結されるネジの移動方向が案内長孔Ｋ４１５に制限されることによって、下側部材Ｋ５１０を安定して上下方向に移動させることができる。鉤状部Ｋ５１５を介して、下側部材Ｋ５１０は、コイルスプリングＫ４１９（図１４５８参照）により上向きに付勢される。これにより、コイルスプリングＫ４１９の付勢力で昇降装置Ｋ５００の上昇移動を補助することができる。

【４３４３】
変速ギアＫ５２０は、中間円板Ｋ５２１の背面側に第１ギアＫ５２２が形成され、中間円板Ｋ５２１の正面側に第１ギアＫ５２２と同軸で第２ギアＫ５２３が形成される。中間円板Ｋ５２１は、第１ギアＫ５２２の直径よりも直径が大きく、且つ、第２ギアＫ５２３の直径よりも直径が大きい円形状の板部として形成されており、これにより、第１ギアＫ５２２又は第２ギアＫ５２３と歯合している相手部材が前後方向に位置ずれして、反対の第２ギアＫ５２３又は第１ギアＫ５２２と歯合する事態が生じることが防止される。第１ギアＫ５２２は、支持部材Ｋ４１０のラックＫ４１６（図１４５８参照）と歯合され、第２ギアＫ５２３は、上側部材Ｋ５３０のラックＫ５３２と歯合される。第１ギアＫ５２２の歯数は８であり、第２ギアＫ５２３の歯数は１２である。従って、下側部材Ｋ５１０が昇降移動した場合に、その下側部材Ｋ５１０の昇降移動量の１．５倍の移動量で、上側部材Ｋ５３０が下側部材Ｋ５１０に対して相対移動することになるが、昇降移動の詳細については後述する。上側部材Ｋ５３０は、上下方向に長尺の本体部Ｋ５３１と、その本体部Ｋ５３１の背面側において左右外側に向けて上下方向に延設されるラックＫ５３２と、本体部Ｋ５３１の正面側に上下一対で突設される円筒状部であって内部に雌ネジが形成される締結部Ｋ５３３と、本体部Ｋ５３１の背面側に円筒状に突設されており長尺装置Ｋ５４０を回転動作可能に支持する回転軸部Ｋ５３４と、その回転軸部Ｋ５３４と平行な方向で円筒状に突設される補助突部Ｋ５３５と、金属棒Ｋ４２１（図１４５８参照）に案内される被案内部Ｋ５３６と、上側回転部材Ｋ４７６（図１４５８参照）に下支えされる湾曲面として形成される湾曲受部Ｋ５３７と、を備える。締結部Ｋ５３３には、連結部材Ｋ４４５（図１４５６参照）が締結固定される。即ち、前カバー部材Ｋ４４０の案内長孔Ｋ４４２（図１４５６参照）を前側へ貫通した締結部Ｋ５３３の先端に連結部材Ｋ４４５が締結固定される。これにより、締結部Ｋ５３３の移動が案内長孔Ｋ４４２に制限されることになるので、上側部材Ｋ５３０の昇降移動を安定させることができる。

【４３４４】

上側部材Ｋ５３０は被案内部Ｋ５３６に、下側部材Ｋ５１０は被案内部Ｋ５１４によって、それぞれ金属棒Ｋ４２１（図１４５８参照）に案内されるので、下側部材Ｋ５１０及び上側部材Ｋ５３０の前後左右方向の倒れを防止することができる。図１４６２は、長尺装置Ｋ５４０の分解正面斜視図であり、図１４６３は、長尺装置Ｋ５４０の分解背面斜視図である。図１４６２及び図１４６３では、位置関係の理解を容易とするために上側部材Ｋ５３０及び移動装置Ｋ５６０が図示される。長尺装置Ｋ５４０は、左右長尺の板状に形成される本体部Ｋ５４１と、その本体部Ｋ５４１の左右中央部において背面側に円筒状に突設される支持軸部Ｋ５４２と、その支持軸部Ｋ５４２に回転可能に支持される中央ギアＫ５４３と、支持軸部Ｋ５４２と平行な方向に円筒状に突設される複数の案内突設部Ｋ５４４と、その案内突設部Ｋ５４４に案内され本体部Ｋ５４１の長尺方向にスライド移動可能に構成される一対のスライドラックＫ５４５と、を備える。本体部Ｋ５４１の前側部には、左右外側端部よりも内側に終端位置が形成される左右長尺の凹部Ｋ５４１ａが形成される。凹部Ｋ５４１ａは、長尺装置Ｋ５４０の組立状態（図１４６０参照）において、移動装置Ｋ５６０の背面側下端部が受け入れられる部分として機能している。スライドラックＫ５４５は、図１４６３に示す状態における左右外側の上下幅よりも左右内側の上下幅の方が短くされる左右一組の板状部材であって、左右外側端の下端部において前後方向に穿設され上側部材Ｋ５３０の回転軸部Ｋ５３４が受け入れられる受入部Ｋ５４６と、その受入部Ｋ５４６を中心とする円弧形状で穿設され補助突部Ｋ５３５が受け入れられる円弧状部Ｋ５４７と、図１４６３に示す状態における左右方向に長い長孔形状で穿設され案内突設部Ｋ５４４が受け入れられる複数の案内長孔Ｋ５４８と、中央ギアＫ５４３に歯合されるラックＫ５４９と、を備える。

【４３４５】

スライドラックＫ５４５のスライド移動方向は、案内長孔Ｋ５４８が延設される方向（図１４６３に占めす状態における左右方向、本体部Ｋ５４１の長尺方向）に設定される。そのため、左右の上側部材Ｋ５３０の上下位置が一致している時（最近接位置）を基準として、上側部材Ｋ５３０同士の上下方向の位置ずれ寸法が大きくなるにつれて、本体部Ｋ５４１の長尺方向外側へ向けて相対移動することになるが、詳細は後述する。更に、長尺装置Ｋ５４０は、本体部Ｋ５４１に正面側から締結固定される化粧部材Ｋ５５１と、その化粧部材Ｋ５５１の内部に配設され正面側に光を照射するＬＥＤが配設される電飾基板Ｋ５５２と、化粧部材Ｋ５５１の左側端部に締結固定されるモータ支持部材Ｋ５５３と、そのモータ支持部材Ｋ５５３に支持される駆動モータＫＭＴ５１の駆動力を伝達可能な伝達ギア群ＫＧ５２を介して回転されることで移動装置Ｋ５６０の軸線方向の位置を変化させるように構成されるネジ軸Ｋ５５４と、化粧部材Ｋ５５１の背面側においてネジ軸Ｋ５５４の両端部が回転可能に受け入れられる支持受部Ｋ５５５と、電飾基板Ｋ５５２の背面側において検出溝を背面側へ向けた姿勢で化粧部材Ｋ５５１の後側板部を貫通する位置に設けられるフォトカプラ形式の検出センサＫ５５６ａ～Ｋ５５６ｃと、を備える。ネジ軸Ｋ５５４の軸線方向は本体部Ｋ５４１の長手方向と一致しており、移動装置Ｋ５６０のネジ軸Ｋ５５４の軸線方向の移動は、凹部Ｋ５４１ａの形成されている範囲に制限される。検出センサＫ５５６ａ～Ｋ５５６ｃは、移動装置Ｋ５６０の配置を検出可能に構成されている。即ち、移動装置Ｋ５６０が、第１可動装置Ｋ４０１の演出待機状態における左右中央位置に配置されている場合には、中央検出センサＫ５５６ｂに検出され、移動装置Ｋ５６０が、ネジ軸５５４の軸線方向に沿って左右にスライド移動し、その移動範囲の右側終端位置に配置されている場合には右側検出センサＫ５５６ａに検出され、移動範囲の左側終端位置に配置されている場合には左側検出センサＫ５５６ｃに検出される。

【４３４６】

図１４６４は、移動装置Ｋ５６０の分解正面斜視図であり、図１４６５は、移動装置Ｋ５６０の分解背面斜視図である。移動装置Ｋ５６０は、本体部Ｋ５６１と、その本体部Ｋ５６１の上端部に締結固定される前側受部Ｋ５７１と、その前側受部Ｋ５７１に後面側から締結固定される後側受部Ｋ５７２と、前側受部Ｋ５７１と後側受部Ｋ５７２との間に保持され自らの開口方向（図１４６４における矢印Ｌ－Ｒ方向）を回転軸とする回転が防止

されるように構成されるナットＫＮＴ６１と、を備える。ナットＫＮＴ６１は、長尺開口部ＫＮＴ６１ａの内周側において、ネジ軸Ｋ５５４（図１４６２をご参照下さい）の外周に螺旋状に切られる溝部に対応するように形成される突条が、螺旋状に形成されている。これにより、長尺開口部ＫＮＴ６１ａにネジ軸Ｋ５５４が挿通されている状態でネジ軸Ｋ５５４が回転駆動されると、その回転駆動量に対応して、ナットＫＮＴ６１はネジ軸Ｋ５５４の軸線方向に移動される。即ち、駆動モータＫＭＴ５１（図１４６２参照）の駆動に対応して、移動装置Ｋ５６０のネジ軸Ｋ５５４の軸線方向の配置が変化するよう構成される（ボールネジの構造が流用される）。前側受部Ｋ５７１は、ナットＫＮＴ６１の配設位置よりも下方から正面側へ板状に突設される被検出板部Ｋ５７１ａを備える。長尺装置Ｋ５４０の検出センサＫ５５６ａ～Ｋ５５６ｃ（図１４６３参照）の検出溝に被検出板部Ｋ５７１ａが位置する場合と、位置しない場合とで、検出センサＫ５５６ａ～Ｋ５５６ｃからの出力を異ならせることができる。この検出センサＫ５５６ａ～Ｋ５５６ｃの出力の違いから、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１４３３参照）に、移動装置Ｋ５６０が、第１可動装置Ｋ４０１の演出待機状態における左右中央位置に配置されているか、移動範囲の左右方向終端位置に配置されているか、そのいずれでもないか、を判断させることができる。

【４３４７】

更に、移動装置Ｋ５６０は、本体部Ｋ５６１の下端部に締結固定されるモータ受部Ｋ５７５と、そのモータ受部Ｋ５７５に保持される駆動モータＫＭＴ６１と、その駆動モータＫＭＴ６１の駆動軸に固定され本体部Ｋ５６１とモータ受部Ｋ５７５との間に配設される駆動ギアＫＭＧ６２と、その駆動ギアＫＭＧ６２に歯合される位置で本体部Ｋ５６１の支持軸部Ｋ５６２に回転可能に支持される伝達ギアＫＭＧ６３と、その伝達ギアＫＭＧ６３に歯合される終端ギアＫＭＧ６４と、本体部Ｋ５６１の円形開口部Ｋ５６３に挿通される中心挿通部Ｋ５７９が終端ギアＫＭＧ６４に締結固定される回転装飾部材Ｋ５７８と、を備える。更に、移動装置Ｋ５６０は、本体部Ｋ５６１の正面側に配設され円形開口部Ｋ５６３に対応する位置に円形開口Ｋ５６４ａが形成される電飾基板Ｋ５６４と、その電飾基板Ｋ５６４の円形開口Ｋ５６４ａに対応する位置に円形開口Ｋ５６７ａが形成され、光透過性の樹脂材料から形成され電飾基板Ｋ５６４からの照射光を屈折可能（乱反射可能）なカットが形成される受光部材Ｋ５６７と、を備える。電飾基板Ｋ５６４及び受光部材Ｋ５６７は、電飾基板Ｋ５６４、受光部材Ｋ５６７の順で本体部Ｋ５６１に重ねられ、円形開口部Ｋ５６３の中心軸線に円形開口Ｋ５６４ａ及び円形開口Ｋ５６７ａの中心軸線が合致するように配置され、本体部Ｋ５６１に締結固定される。電飾基板Ｋ５６４は、背面側にフォトカプラ形式の検出センサＫ５６５が配設される。検出センサＫ５６５の検出溝は、本体部Ｋ５６１に穿設される開口部Ｋ５６１ａの背面側に位置し、伝達ギアＫＭＧ６３の環状リブを受け入れ可能とされる。伝達ギアＫＭＧ６３の環状リブには切り欠き部ＫＭＧ６３ａが等間隔（１８０度間隔）で切り欠き形成されており、検出センサＫ５６５の検出溝に切り欠き部ＫＭＧ６３ａが位置する場合と、位置しない場合とで、検出センサＫ５６５からの出力を異ならせることができる。この検出センサＫ５６５の出力の違いから、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１４３３参照）は伝達ギアＫＭＧ６３の位相を判断でき、回転装飾部材Ｋ５７８の位相を判断できる。

【４３４８】

本実施形態では、伝達ギアＭＧ６３の歯数に対する終端ギアＫＭＧ６４の歯数が１／２の関係にあるので、伝達ギアＭＧ６３が半回転することで終端ギアＫＭＧ６４が一回転する。検出センサＫ５６５の検出溝に切り欠き部ＫＭＧ６３ａが位置する位相から伝達ギアＭＧ６３が半回転すると、再び検出センサＫ５６５の検出溝に切り欠き部ＫＭＧ６３ａが位置する。即ち、検出センサＫ５６５の検出溝に切り欠き部ＫＭＧ６３ａが位置する場合、その切欠き部ＫＭＧ６３ａがどちらの切り欠き部ＫＭＧ６３ａであったとしても、終端ギアＫＭＧ６４及び回転装飾部材Ｋ５７８の位相は同じとされる。図１４６６（ａ）及び図１４６６（ｂ）は、前層側可動装置Ｋ４００の部分拡大正面図である。図１４６６（ａ）及び図１４６６（ｂ）では、主に切替装置Ｋ４６０が図示されており、便宜上、手前側

の装飾部分を部分的に破り図示することで、内部構造を視認可能となるようにしている。図１４６６（ａ）では、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が非励磁とされる状態が図示され、図１４６６（ｂ）では、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁された状態が図示される。図１４６６（ａ）及び図１４６６（ｂ）に図示されるように、切替装置Ｋ４６０は、右側の前カバー部材Ｋ４４０の板状本体Ｋ４４１に締結固定される基板部材Ｋ４６１と、基板部材Ｋ４６１に支持孔部Ｋ４６２ｂを中心とする回転動作が可能に支持されるストッパ部材Ｋ４６２と、基板部材Ｋ４６１に締結固定される駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１と、基板部材Ｋ４６１に支持孔部Ｋ４６３ｂを中心とする回転動作が可能に支持され、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１の駆動力をストッパ部材Ｋ４６２に伝達可能に構成される伝達部材Ｋ４６３と、を備える。ストッパ部材Ｋ４６２は、支持孔部Ｋ４６２ｂが端部に穿設されるアーム部Ｋ４６２ａと、そのアーム部Ｋ４６２ａの長手方向に延びる長孔形状で穿設される案内長孔Ｋ４６２ｃと、アーム部Ｋ４６２ａの長手方向における支持孔部Ｋ４６２ｂが形成される端部の反対側の端部から背面側に突設される突設受部Ｋ４６２ｄと、を備える。

【４３４９】

伝達部材Ｋ４６３は、支持孔部Ｋ４６３ｂが形成されるアーム部Ｋ４６３ａと、そのアーム部Ｋ４６３ａとは異なる方向に支持孔部Ｋ４６３ｂから延びる補助アーム部Ｋ４６３ｃと、その補助アーム部Ｋ４６３ｃの延設先端部から後側に突設され駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１の直進動作部ＫＳＯＬ４１ａの直進変位により伝達部材Ｋ４６３が回転動作される態様で連結される伝達基端突部Ｋ４６３ｄと、アーム部Ｋ４６３ａの先端部から後側に突設されストッパ部材Ｋ４６２の案内長孔Ｋ４６２ｃに受け入れられる伝達先端突部Ｋ４６３ｅと、を備える。切替装置Ｋ４６０の作用について説明する。基板部材Ｋ４６１は、連結部材Ｋ４４５の移動軌跡に入り込まないよう連結部材Ｋ４４５よりも前側に配設されている一方で、ストッパ部材Ｋ４６２の突設受部Ｋ４６２ｄは、基板部材Ｋ４６１よりも下側において基板部材Ｋ４６１よりも後側まで延びており、状態次第で、連結部材Ｋ４４５の移動軌跡に入り込む。図１４６６（ａ）に図示されるように、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が非励磁の状態では、突設受部Ｋ４６２ｄが案内長孔Ｋ４４２の前方に配置されており、連結部材Ｋ４４５の移動軌跡に入り込む。即ち、図１４６６（ａ）に図示される状態における連結部材Ｋ４４５の下降変位は、突設受部Ｋ４６２ｄにより途中停止される、この場合、連結部材Ｋ４４５を介して昇降装置Ｋ５００等の荷重が突設受部Ｋ４６２ｄにかけられることになるが、突設受部Ｋ４６２ｄが支持孔部Ｋ４６２ｂを起点とする鉛直下方（連結部材Ｋ４４５を介した荷重の方向）に配置されていることから、連結部材Ｋ４４５を介する昇降装置Ｋ５００等の荷重によりストッパ部材Ｋ４６２が回転動作することを回避し易くすることができる。これにより、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が非励磁の状態において、連結部材Ｋ４４５の移動を案内長孔Ｋ４４２の長さの途中位置で停止させることができる。また、連結部材Ｋ４４５の途中停止が頻繁に生じる動作制御を行う場合であっても、連結部材Ｋ４４５の途中停止のために駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１を励磁させる必要はないので、励磁状態とする回数の増加を抑えることができ、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１の寿命の長期化を図ることができる。

【４３５０】

図１４６６（ｂ）に図示されるように、図１４６６（ａ）に図示される状態から駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁されると、直進動作部ＫＳＯＬ４１ａの上下変位により伝達部材Ｋ４６３が回転動作され、その回転動作と連動してストッパ部材Ｋ４６２が回転動作されることで、ストッパ部材Ｋ４６２の突設受部Ｋ４６２ｄが連結部材Ｋ４４５の移動軌跡から退避する。これにより、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁された状態では、連結部材Ｋ４４５がストッパ部材Ｋ４６２の突設受部Ｋ４６２ｄに停止されることはなく、連結部材Ｋ４４５が案内長孔Ｋ４４２の終端まで移動可能とされる。これにより、連結部材Ｋ４４５が締結固定される締結部Ｋ５３３を有する上側部材Ｋ５３０（図１４６０参照）の移動可能量を、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が非励磁とされる状態（図１４６６（ａ）参照）と、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１の励磁状態（図１４６６（ｂ）参照）とで切り替えることができる。図１４６７から図１４７２は、第１可動装置Ｋ４０１の部分拡大正面

図である。図１４６７から図１４７２では、昇降装置Ｋ５００の右側部が、回転部材Ｋ４３０が正面視反時計回り方向で回転動作される第１の動作態様に基づいて昇降移動する様子が時系列で図示される。なお、図１４６７から図１４７２では、可動部の理解を容易とするために、支持部材Ｋ４１０の本体部Ｋ４１１の右下端部および右上部、下側部材Ｋ５１０の本体部Ｋ５１１の前側面部、変速ギアＫ５２０の中間円板Ｋ５２１及び第２ギアＫ５２３、及び、上側部材Ｋ５３０の本体部Ｋ５３１の前側面部が、部分的に破られて図示される。図１４６７では、演出待機状態における第１可動装置Ｋ４０１が図示される。即ち、回転部材Ｋ４３０は切り欠き部Ｋ４３５（図１４５９参照）が検出センサＫ４１３の検出溝に配置される位相とされ、上側部材Ｋ５３０は湾曲受部Ｋ５３７が進入状態の上側回転部材Ｋ４７６に下支えされることで上下移動が防止され、上側部材Ｋ５３０の上下移動が防止されることに伴い変速ギアＫ５２０の回転も防止され、その変速ギアＫ５２０が支持される下側部材Ｋ５１０の上下移動も防止される。

【４３５１】

即ち、図１４６７に図示されるように、回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４が下側部材Ｋ５１０の下方から退避している状態であっても、上側部材Ｋ５３０の上下移動が上側回転部材Ｋ４７６により防止されることで、下側部材Ｋ５１０の上下移動が防止されることになる。図１４６８では、図１４６７に図示される状態から回転部材Ｋ４３０が正面視反時計回りに回転する方向に駆動ギアＫＧ４２が駆動される。回転部材Ｋ４３０の回転中において、伝達筒状部Ｋ４３４が突設部Ｋ４４４の湾曲面に対向配置される。突設部Ｋ４４４が伝達筒状部Ｋ４３４よりも回転部材Ｋ４３０の回転中心側に配設されること、及び、突設部Ｋ４４４の突設先端（後側先端）が回転部材Ｋ４３０の前側面と対向配置されることにより、伝達筒状部Ｋ４３４が回転部材Ｋ４３０の径方向に位置ずれするような姿勢ずれ（回転軸に対して回転部材Ｋ４３０が傾斜する姿勢ずれ）を防止することができる。これにより、回転部材Ｋ４３０が、偏心した位置において本体部Ｋ４３１を回転軸線に対して傾斜させる方向の荷重を受けた場合であっても、回転部材Ｋ４３０の姿勢変化を抑制することができるので、回転部材Ｋ４３０の回転抵抗を低減することができる。図１４６８では、下側回転部材Ｋ４７１の切替突部Ｋ４７２が、依然として案内溝Ｋ４３６の大径溝Ｋ４３６ａに維持される。切替突部Ｋ４７２が大径溝Ｋ４３６ａに維持される間は、状態変化装置Ｋ４７０の状態は図１４６７に図示される状態で維持されており、昇降装置Ｋ５００の上下位置も維持される。また、図１４６７では、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１（図１４６６（ｂ）参照）が非励磁の状態（図１４６６（ａ）参照）が図示され、図１４６８以降は、ストッパ部材Ｋ４６２の突設受部Ｋ４６２ｄが連結部材Ｋ４４５の移動軌跡から退避するように、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁された状態（図１４６６（ｂ）参照）が図示される。

【４３５２】

図１４６９では、図１４６８に図示された状態から、回転部材Ｋ４３０が正面視反時計回りに回転する方向に駆動ギアＫＧ４２が駆動され、下側回転部材Ｋ４７１の切替突部Ｋ４７２が受け入れられる部位が、案内溝Ｋ４３６の大径溝Ｋ４３６ａから小径溝Ｋ４３６ｂに切り替えられ、昇降装置Ｋ５００が落下を開始する直前の状態が図示される。切替突部Ｋ４７２が小径溝Ｋ４３６ｂに受け入れられるようになると、下側回転部材Ｋ４７１が支持部材Ｋ４１０の支持部Ｋ４１４を中心に回転動作され、下側回転部材Ｋ４７１の回転動作により連動部材Ｋ４７３及び切替突部Ｋ４７５が上下移動されることで、上側回転部材Ｋ４７６が支持孔Ｋ４７６ａを中心に進入状態から退避状態へ回転移動される。上側回転部材Ｋ４７６は、湾曲受部Ｋ５３７と対向配置される回転先端部Ｋ４７６ｂが、支持孔Ｋ４７６ａにおける回転中心を中心とする円弧形状面として形成されている。また、湾曲受部Ｋ５３７は、進入状態（図１４６７参照）における上側回転部材Ｋ４７６の回転先端部Ｋ４７６ｂと面当たり可能な曲面形状から形成される。これにより、進入状態における上側回転部材Ｋ４７６の回転先端部Ｋ４７６ｂに湾曲受部Ｋ５３７が当接している状態から、上側回転部材Ｋ４７６を退避状態へ回転移動させる際に生じる抵抗を摩擦抵抗に限定することができ、抵抗が過大となることを防止することができる。また、進入状態におけ

る上側回転部材Ｋ４７６に対して湾曲受部Ｋ５３７を介して与えられる昇降装置Ｋ５００の自重は、上側回転部材Ｋ４７６が退避状態へ向かう方向の反対方向（図１４６９の反時計回り方向）の荷重として上側回転部材Ｋ４７６に付与される。従って、湾曲受部Ｋ５３７と上側回転部材Ｋ４７６との間の動作抵抗を小さくしながらも、湾曲受部Ｋ５３７を介して上側回転部材Ｋ４７６へ付与される昇降装置Ｋ５００の自重により上側回転部材Ｋ４７６が退避状態へ変化する事態が生じることを防止することができる。

【４３５３】

また、上述した上側回転部材Ｋ４７６の形状により、第１可動装置Ｋ４０１の片側落下状態のように左右バランスが崩れた場合に、自重のみではなく左右方向成分を有する荷重が湾曲受部Ｋ５３７から上側回転部材Ｋ４７６に与えられる場合に、その荷重を上側回転部材Ｋ４７６の回転中心へ向けるようにすることができる。これにより、上側回転部材Ｋ４７６の姿勢を安定させることができ、昇降装置Ｋ５００の支持を安定させることができる。図１４７０では、図１４６９に図示された状態から、昇降装置Ｋ５００が落下した後の状態としての落下位置状態（図１４５０参照）が図示される。なお、落下位置状態に至るまでには、昇降装置Ｋ５００の右側部だけでなく、左側部も回転部材Ｋ４３０が回転され上側回転部材Ｋ４７６が回転移動されているが、左側部における回転部材Ｋ４３０の第１の動作態様における回転方向は、右側部における回転部材Ｋ４３０の第１の動作態様における回転方向（正面視反時計回り方向）の逆方向（正面視時計回り方向）になる。昇降装置Ｋ５００の落下による移動は、上側部材Ｋ５３０が前カバー部材Ｋ４４０の吸収部材Ｋ４４３（図１４５７参照）に停止される位置まで生じるように構成されており、下側部材Ｋ５１０が回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４に衝突するまで生じるようには構成されていない。そのため、昇降装置Ｋ５００の落下時の衝撃荷重が伝達筒状部Ｋ４３４に伝達される事態が生じることを回避することができる。即ち、昇降装置Ｋ５００の落下の衝撃が伝達筒状部Ｋ４３４や下側部材Ｋ５１０に伝達されることによる破損の発生を回避し易くすることができる。昇降装置Ｋ５００の下側部材Ｋ５１０、変速ギアＫ５２０及び上側部材Ｋ５３０の昇降移動の詳細について説明する。まず、下側部材Ｋ５１０及び上側部材Ｋ５３０は、それぞれ共通の金属棒Ｋ４２１によって上下方向にスライド移動可能に案内される。下側部材Ｋ５１０が図１４６９に示す状態から下降する場合、変速ギアＫ５２０が支持部材Ｋ４１０のラックＫ４１６との歯合により回転され、その回転により上側部材Ｋ５３０のラックＫ５３２が変速ギアＫ５２０に対して上下方向に相対移動する。

【４３５４】

即ち、上側部材Ｋ５３０は、下側部材Ｋ５１０が上下方向に移動した場合に、下側部材Ｋ５１０の移動による変速ギアＫ５２０の上下方向の移動量に加えて、変速ギアＫ５２０の回転時に歯合する上側部材Ｋ５３０のラックＫ５３２の移動量分、下側部材Ｋ５１０に対して相対移動する。本実施形態では、上側部材Ｋ５３０のラックＫ５３２と歯合する第２ギアＫ５２３の歯数は、下側部材Ｋ５１０の移動に伴い支持部材Ｋ４１０のラックＫ４１６と歯合して回転する第１ギアＫ５２２の歯数の１．５倍に設計されているので、上側部材Ｋ５３０は、下側部材Ｋ５１０の移動量に下側部材Ｋ５１０の移動量の１．５倍の長さが加算された移動量で移動される。従って、上側部材Ｋ５３０は、下側部材Ｋ５１０の移動量ＫＶＤ１の２．５倍の移動量ＫＶＤ２で上下移動される（ＫＶＤ１：ＫＶＤ２＝２：５）。これにより、上側部材Ｋ５３０の上下方向の移動距離が、駆動モータＫＭＴ４１ａ，ＫＭＴ４１ｂ（図１４５８参照）により回転される回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４の上下方向の移動距離に限定されることを避けることができる。即ち、回転部材Ｋ４３０の直径を小さく抑えつつ、上側部材Ｋ５３０の上下方向の移動距離は長く設計することができるので、上側部材Ｋ５３０や回転部材Ｋ４３０の配置の設計自由度を向上することができる。下側部材Ｋ５１０よりも左側において突設部Ｋ４４４が配設され、下側部材Ｋ５１０の左端部は突設部Ｋ４４４の右側平面部に上下方向に案内される。これにより、下側部材Ｋ５１０の左側への位置ずれを突設部Ｋ４４４により防止することができる。図１４７１では、図１４７０に図示された状態から回転部材Ｋ４３０が更に反時計回り方向に回転されることで伝達筒状部Ｋ４３４により下側部材Ｋ５１０が持ち上げられ、且つ

、依然として下側回転部材Ｋ４７１の切替突部Ｋ４７２が回転部材Ｋ４３０の小径溝Ｋ４３６ｂに受け入れられている状態が図示される。

【４３５５】

回転部材Ｋ４３０の回転により伝達筒状部Ｋ４３４が下側部材Ｋ５１０の下面と擦れながら回転移動することになるが、下側部材Ｋ５１０の下面が平面部Ｋ５１２として形成されているので、伝達筒状部Ｋ４３４と下側部材Ｋ５１０との間で生じる動作抵抗を低減することができる。更に、コイルスプリングＫ４１９から下側部材Ｋ５１０に付与される上向きの付勢力により、下側部材Ｋ５１０から伝達筒状部Ｋ４３４へ向けて下向きに与えられる荷重が低減されることによっても、伝達筒状部Ｋ４３４と下側部材Ｋ５１０との間で生じる動作抵抗を低減することができる。図１４７２では、図１４７１に図示される状態から、回転部材Ｋ４３０が更に反時計回りに回転され、下側回転部材Ｋ４７１の切替突部Ｋ４７２が回転部材Ｋ４３０の大径溝Ｋ４３６ａに受け入れられている状態が図示される。図１４７２では、上側回転部材Ｋ４７６が、図１４７１に図示される退避状態から、進入状態へ変化している。この際、上側部材Ｋ５３０の湾曲受部Ｋ５３７が上側回転部材Ｋ４７６の回転先端部Ｋ４７６ｂよりも上側に配置されており、湾曲受部Ｋ５３７と回転先端部Ｋ４７６ｂとの間に隙間が生じている。これにより、上側回転部材Ｋ４７６の動作抵抗を低減することができる。ここで、退避状態の上側回転部材Ｋ４７６を進入状態に変化させるためには、自重に抵抗して連動部材Ｋ４７３を上方へ変位させる必要があるので、進入状態の上側回転部材Ｋ４７６を退避状態に変化させる場合よりも大きな力が必要となる。これに対し、本実施形態では、退避状態の上側回転部材Ｋ４７６を進入状態に変化させる場合において湾曲受部Ｋ５３７と回転先端部Ｋ４７６ｂとの間に隙間を生じさせることで、上側回転部材Ｋ４７６の動作抵抗を低減させ、状態の変化に必要な力が過大となることを回避している。

【４３５６】

図１４７２に図示される状態から回転部材Ｋ４３０が更に反時計回りに回転されると、図１４６７に図示される状態に戻る。このように、回転部材Ｋ４３０が反時計回りに回転され続ける場合、昇降装置Ｋ５００の上下移動は循環可能とされる。即ち、回転部材Ｋ４３０の第１の動作態様は、昇降装置Ｋ５００の上下移動を循環させることができる動作態様である。図１４７３及び図１４７４は、第１可動装置Ｋ４０１の部分拡大正面図である。図１４７３及び図１４７４では、図１４６７に図示される状態から回転部材Ｋ４３０が時計回りに回転されることに基づいて昇降装置Ｋ５００の右側部が下降する第２の動作態様の一部が時系列で図示される。第２の動作態様は、演出待機状態（図１４６７参照）から図１４７３、図１４７４の順に変化した後で、回転部材Ｋ４３０を反時計回りに回転駆動させ演出待機状態に復帰するまでの動作態様である。なお、図１４７３及び図１４７４では、可動部の理解を容易とするために、支持部材Ｋ４１０の本体部Ｋ４１１の右下端部および右上部、下側部材Ｋ５１０の本体部Ｋ５１１の前側面部、変速ギアＫ５２０の中間円板Ｋ５２１及び第２ギアＫ５２３、及び、上側部材Ｋ５３０の本体部Ｋ５３１の前側面部が、部分的に破られて図示される。また、図１４７３及び図１４７４では、ストッパ部材Ｋ４６２の突設受部Ｋ４６２ｄが連結部材Ｋ４４５の移動軌跡に侵入するように、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１（図１４６６（ａ）参照）が非励磁の状態が図示される。図１４７３では、図１４６７に図示される状態から回転部材Ｋ４３０が正面視時計回りに回転する方向に駆動ギアＫＧ４２が駆動される。下側回転部材Ｋ４７１の切替突部Ｋ４７２が回転部材Ｋ４３０の小径溝Ｋ４３６ｂに受け入れられることに基づいて、上側回転部材Ｋ４７６が退避状態に変化されているが、回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４に下側部材Ｋ５１０が下支えされることにより、昇降装置Ｋ５００は落下しない。

【４３５７】

即ち、下側部材Ｋ５１０は、自重により回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４に押し付けられる状態を維持しており、回転部材Ｋ４３０の回転に伴って、平面部Ｋ５１２と伝達筒状部Ｋ４３４との当接が維持されるように上下移動する。図１４７４では、図１４７３に図示される状態から回転部材Ｋ４３０が正面視時計回りに回転され、連結部材Ｋ４４

５がストッパ部材Ｋ４６２の突設受部Ｋ４６２ｄに受け止められ下降が停止される状態が図示される。これにより、連結部材Ｋ４４５が締結固定される上側部材Ｋ５３０の下降も停止され、それに伴い下側部材Ｋ５１０の下降も停止されるので、図１４７４に図示される状態から回転部材Ｋ４３０が更に正面視時計回りに回転された場合には、回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４は下側部材Ｋ５１０の平面部Ｋ５１２から離れる。図１４７４に図示される状態から演出待機状態への復帰の際には、回転部材Ｋ４３０を反対方向（図１４７４において反時計回り方向）に回転させ、伝達筒状部Ｋ４３４で下側部材Ｋ５１０を押し上げる。この場合において、回転部材Ｋ４３０の回転が図１４７４に図示される状態から開始されるか、図１４７４に図示される状態よりも回転部材Ｋ４３０が正面視時計回りに若干回転された状態から開始されるかに関わらず、昇降装置Ｋ５００から伝達筒状部Ｋ４３４にかけられる荷重は、図１４７４に図示される状態から生じる。図１４７４に図示される状態は、伝達筒状部Ｋ４３４が回転部材Ｋ４３０の回転軸としての支持部Ｋ４１２の真右に配置され、伝達筒状部Ｋ４３４の移動方向（伝達筒状部Ｋ４３４の移動軌跡に引かれた接線の方向）が上下方向を向く状態であるので、下側部材Ｋ５１０に対して上向きの荷重を効率的に付与することができる。これにより、図１４７４に図示される状態からの演出待機状態への復帰動作を迅速に行わせることができる。

【４３５８】

なお、図１４７４に図示される状態から回転部材Ｋ４３０が更に正面視時計回りに回転される場合、回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４は下側部材Ｋ５１０の上面に当接し、下側部材Ｋ５１０に対して下側へ向く荷重を伝達させ得る。即ち、下側部材Ｋ５１０を上昇させる方向の荷重を生じさせることができないので、回転部材Ｋ４３０を正面視時計回りに回転させ続ける駆動制御では、昇降装置Ｋ５００の動作は循環しない。図１４７５及び図１４７６は、第１可動装置Ｋ４０１の部分拡大背面図である。図１４７５では、演出待機状態（図１４４９参照）における第１可動装置Ｋ４０１が図示され、図１４７６では、片側落下状態（図１４５４参照）における第１可動装置Ｋ４０１が図示される。図１４７５に図示される第１可動装置Ｋ４０１の演出待機状態では、左右両側の上側部材Ｋ５３０が上側回転部材Ｋ４７６により支持される（図１４６８参照）。一方、図１４７６に図示される第１可動装置Ｋ４０１の片側落下状態では、左側の上側部材Ｋ５３０は上側回転部材Ｋ４７６により支持される一方で、右側の上側部材Ｋ５３０は、締結固定される連結部材Ｋ４４５がストッパ部材Ｋ４６２の突設受部Ｋ４６２ｄに支持されることにより（図１４７４参照）、長尺装置Ｋ５４０が傾けられる。図１４７６に図示される状態では、図１４７５に図示される状態から左右の回転軸部Ｋ５３４間の距離が延びており、この延びた寸法の分だけ、スライドラックＫ５４５が長尺装置Ｋ５４０の長手方向に変位する。一対のスライドラックＫ５４５は、互いに共通の中央ギアＫ５４３に歯合されており、長尺装置Ｋ５４０の長手方向に沿って相反する方向に変位することになるので、長尺装置Ｋ５４０の長手方向に沿う変位量は互いに共通である。即ち、演出待機状態からの右側のスライドラックＫ５４５の移動量ＫＳＤａと、演出待機状態からの左側のスライドラックＫ５４５の移動量ＫＳＤｂとは同じである（ＫＳＤａ＝ＫＳＤｂ）。

【４３５９】

これにより、図１４７５に図示される状態から、図１４７６に図示される状態への変化における中央ギアＫ５４３の左右方向の位置ずれを抑制することができるので、その中央ギアＫ５４３を支持する本体部Ｋ５４１の左右方向の位置ずれを抑制することができる。ここで、第１可動装置Ｋ４０１が演出待機状態から落下位置状態へ変化される場合、左右の回転部材Ｋ４３０（図１４５９参照）が第１の動作態様で回転駆動され、左右の上側回転部材Ｋ４７６（図１４６９参照）が演出待機状態における進入状態から同時に退避状態に変化されることにより、左右の上側部材Ｋ５３０（図１４７０参照）が同時に落下することが好ましい。更に、上昇動作時には、左右の回転部材Ｋ４３０が同じ回転角度で回転動作されることで、左右の高さのずれが無い状態で昇降装置Ｋ５００を上昇させることができる。しかし、左右の回転部材Ｋ４３０（図１４５９参照）の動作抵抗を全く同じにすることは困難であるし、それぞれ対応する駆動モータＫＭＴ４１ａ，ＫＭＴ４１ｂ（図１

４５９参照）により駆動されるところ、駆動モータＫＭＴ４１ａ，ＫＭＴ４１ｂの品質により、同じ電圧を供給した場合であっても若干回転速度のずれが生じ得る。そのため、昇降装置Ｋ５００の上下動作にあたり、昇降装置Ｋ５００の左右側の高さ位置にずれが生じる可能性がある。更に、本実施形態では、回転部材Ｋ４３０の回転による伝達筒状部Ｋ４３４の上下位置変化が、下側部材Ｋ５１０から上側部材Ｋ５３０へ伝達される際に２．５倍に増大させられる（図１４６７から図１４７２参照）。そのため、回転部材Ｋ４３０の位相のずれが小さくても、そのずれは２．５倍になって上側部材Ｋ５３０に支持される長尺装置Ｋ５４０の左右側の高さ位置のずれとして現れる。このように、本実施形態では、昇降装置Ｋ５００の左右側の高さ位置のずれが生じ得る。昇降装置Ｋ５００の左右側の高さ位置のずれが生じる場合、昇降装置Ｋ５００の上下移動中に長尺装置Ｋ５４０の姿勢が前後方向を向く直線を軸にして傾くことになり、見栄え悪くなり易い。

【４３６０】

これに対し、本実施形態では、上述したように左右のスライドラックＫ５４５の移動量ＫＳＤａ，ＫＳＤｂが同じになるように構成されているので、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が傾いた場合であっても、長尺装置Ｋ５４０の左右中心位置の左右方向の位置ずれを抑制することができる。これにより、演出待機状態において長尺装置Ｋ５４０の左右中央位置に配置される移動装置Ｋ５６０の、昇降装置Ｋ５００の上下移動中における左右方向の位置ずれを抑制することができる。スライドラックＫ５４５は、回転軸部Ｋ５３４側における基端側の構造が共通とされる一方、中央ギアＫ５４３と歯合されるラックＫ５４９の配置は上下で異なるように構成されている。本実施形態では、図１４７６に図示される片側落下状態が頻繁に生じるように制御される一方、その逆側（左側が下端となるように傾斜する姿勢）となるように制御されることは極めて少ない（無い）。そのため、本実施形態では、片側落下状態における中央ギアＫ５４３とラックＫ５４９との歯合状態を適正化し易いようにスライドラックＫ５４５を形成している。即ち、片側落下状態において、中央ギアＫ５４３に覆いかぶさる側（回転軸部Ｋ５３４が上側となる側）のラックＫ５４９が中央ギアＫ５４３の上側に配置されるように形成している。更に、回転軸部Ｋ５３４をラックＫ５４９の下端に配置することにより、中央ギアＫ５４３に覆いかぶさる側のラックＫ５４９の中央ギアＫ５４３側への張出量を長くしている。これにより、中央ギアＫ５４３に覆いかぶさる側のラックＫ５４９の自重により、そのラックＫ５４９と中央ギアＫ５４３との歯合態様を適正化し易くすることができる。図１４７６に図示されるように、第１可動装置Ｋ４０１の片側落下状態は、演出待機状態から、左側の上側部材Ｋ５３０の回転軸部Ｋ５３４を基端側として傾倒することで変化される状態であって、その傾倒動作の基端側に駆動モータＫＭＴ５１が配設される。

【４３６１】

即ち、重量物としての駆動モータＫＭＴ５１の配置を基端側とすることで、重心を基端側に寄せることができ、演出待機状態から片側落下状態への変化の際に上下移動する傾倒動作の先端側（右側）の重量を軽くすることができる。これにより、片側落下状態において連結部材Ｋ４４５からストッパ部材Ｋ４６２の突設受部Ｋ４６２ｄが受ける荷重（図１４７４参照）を低減することができる。図１４７７を参照して、移動装置Ｋ５６０の駆動制御の一例について説明する。図１４７７（ａ）、図１４７７（ｂ）、図１４７７（ｃ）及び図１４７７（ｄ）は、第１可動装置Ｋ４０１の部分正面図である。図１４７７（ａ）、図１４７７（ｂ）、図１４７７（ｃ）及び図１４７７（ｄ）では、第１可動装置Ｋ４０１の落下位置状態（図１４５０参照）の上下位置に長尺装置Ｋ５４０が配置された状態における移動装置Ｋ５６０の移動が時系列で図示されており、移動装置Ｋ５６０の左右位置については、図１４７７（ａ）に図示される配置が図１４５０の配置と同じであり、図１４７７（ｄ）に図示される配置が図１４５２の配置と同じである。まず、図１４７７に図示される駆動制御が実行される場合には、第１可動装置Ｋ４０１の長尺装置Ｋ５４０が演出待機状態（図１４４９参照）における上下位置から落下位置状態（図１４５０参照）における上下位置まで下降（落下）移動される。この移動の開始から落下位置状態に到達した後も継続して、移動装置Ｋ５６０の回転装飾部材Ｋ５７８は、駆動モータＫＭＴ６１（

図１４６４参照）が正方向（正面視時計回り方向）に回転される際の駆動力により正面視時計回り方向に継続的に回転される。図１４７７（ａ）で図示されるように移動装置Ｋ５６０が左右中央位置ＫＣ４１に配置される状態で継続される回転中に、伝達ギアＫＭＧ６３の切り欠き部ＫＭＧ６３ａ（図１４６４参照）の検出センサＫ５６５（図１４６５参照）の検出溝への配置間隔から、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１４３３参照）は、回転装飾部材Ｋ５７８の実際の回転速度ＫＶＲ１を検出する。

【４３６２】

その回転速度ＫＶＲ１が、予め規定される設計値に収まっていれば、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１４３３参照）による制御により、検出センサＫ５６５の検出間隔の中間のタイミング（図１４７７（ｂ）参照）で、駆動モータＫＭＴ５１（図１４６２参照）が正方向（移動装置Ｋ５６０を右方へ移動させる方向、矢印Ｌの方向視時計回り方向）に回転駆動され、移動装置Ｋ５６０が速度ＫＶＳ１で移動される。図１４７７（ｂ）からの駆動モータＫＭＴ５１の駆動開始後、検出センサＫ５６５からの出力により検出センサＫ５６５の検出溝に伝達ギアＫＭＧ６３の切り欠き部ＫＭＧ６３ａが配置されたと判定されたことに基づいて、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１４３３参照）は、駆動モータＫＭＴ６１（図１４６４参照）及び駆動モータＫＭＴ５１（図１４６２参照）の駆動を停止するように制御される。即ち、回転装飾部材Ｋ５７８の姿勢が検出センサＫ５６５の検出溝に切り欠き部ＫＭＧ６３ａが配置される際の適切な姿勢（上下左右の方向が合っている姿勢）で停止するタイミングと、移動装置Ｋ５６０の左右方向への移動が停止されるタイミングとを合致させることができる。図１４７７（ｃ）に図示される右側途中位置ＫＲ４２に配置される状態から、駆動モータＫＭＴ６１（図１４６４参照）が逆方向へ回転駆動されると同時に、駆動モータＫＭＴ５１（図１４６２参照）が逆方向に回転駆動されることで、移動装置Ｋ５６０が図１４７７（ｄ）に図示される左側途中位置ＫＬ４３まで移動される。この時、駆動モータＫＭＴ６１の回転速度ＫＶＲ２は、回転速度ＫＶＲ１よりも遅く設定され、駆動モータＫＭＴ５１の回転速度は同じとされることで移動装置Ｋ５６０の左右方向の移動速度は速度ＫＶＳ１に維持される。図１４７７（ｃ）から駆動モータＫＭＴ６１（図１４６４参照）が回転駆動された後、最初に伝達ギアＫＭＧ６３の切り欠き部ＫＭＧ６３ａが検出センサＫ５６５の検出溝に配置されたことに基づいて、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１４３３参照）は、駆動モータＫＭＴ６１（図１４６４参照）及び駆動モータＫＭＴ５１（図１４６２参照）の駆動を停止するように制御される。

【４３６３】

ここで、図１４７７（ｂ）から図１４７７（ｃ）までは回転装飾部材Ｋ５７８が半回転しており、図１４７７（ｃ）から図１４７７（ｄ）までは回転装飾部材Ｋ５７８が一回転している。そのため、速度関係が同じであれば、図１４７７（ｃ）に図示される右側途中位置ＫＲ４２と、図１４７７（ｄ）に図示される左側途中位置ＫＬ４３とは、左右中央位置ＫＣ４１を境に左右対称な位置となる。これに対し、本実施形態では、回転速度ＫＶＲ１よりも回転速度ＫＶＲ２の方が遅く設定されているので（ＫＶＲ１＞ＫＶＲ２）、左右中央位置ＫＣ４１から右側途中位置ＫＲ４２までの距離よりも、左右中央位置ＫＣ４１から左側途中位置ＫＬ４３までの距離の方が長くなる。このように、移動装置Ｋ５６０の停止位置を左右非対称に設定することができる。本実施形態では、移動装置Ｋ５６０が左側途中位置ＫＬ４３に配置された状態が、被検出部Ｋ５７１ａが中央検出センサＫ５５６ｂの検出溝の外方に出始める配置に対応する（中央検出センサＫ５５６ｂの出力が切り替わる配置となる）。この場合、被検出部Ｋ５７１ａ（図１４６４参照）は、移動装置Ｋ５６０の左右中心から左右方向に対称に延設されていることから、被検出部Ｋ５７１ａが中央検出センサＫ５５６ｂ（図１４６３参照）の検出溝の外方に出るか否かは、左右いずれかに関わらず左右中央位置ＫＣ４１からの移動装置Ｋ５６０の移動量に因ることになる。即ち、図１４７７（ａ）、図１４７７（ｂ）及び図１４７７（ｃ）に図示される状態では、依然として被検出部Ｋ５７１ａ（図１４６４参照）は中央検出センサＫ５５６ｂ（図１４６３参照）の検出溝に配置されており、図１４７７（ｄ）に図示される状態で初めて、被検出部Ｋ５７１ａが中央検出センサＫ５５６ｂの検出溝の外方に出る（この条件を満たす

左右長さで被検出部Ｋ５７１ａが設計される）。
【４３６４】
図１４７７（ｄ）に図示される状態は、上述のように図１４５２に図示される状態に対応しているので、中央検出センサＫ５５６ｂ（図１４６３参照）の検出溝から被検出部Ｋ５７１ａが出ていること、及び中央検出センサＫ５５６ｂの検出溝から被検出部Ｋ５７１ａが出る際に駆動モータＫＭＴ５１（図１４６２参照）が逆方向に駆動されていたと音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１４３３参照）で判定されたことに基づいて第２可動装置Ｋ７０１（図１４５２参照）が駆動されることで、移動装置Ｋ５６０と第２可動装置Ｋ７０１が動作中に接触することを回避することができる。本実施形態では、上述の回転速度ＫＶＲ１，ＫＶＲ２及び速度ＫＶＳ１が、図１４７７に時系列で図示される一連の動作直後に被検出部Ｋ５７１ａ（図１４６４参照）が中央検出センサＫ５５６ｂ（図１４６３参照）の外方に配置されることを実現可能な関係の速度で設計される。以上、詳述したように、第１可動装置Ｋ４０１では、回転部材Ｋ４３０の回転に伴う伝達筒状部Ｋ４３４の変位が増大されて、昇降装置Ｋ５００の変位が生じる。これにより、回転部材Ｋ４３０の回転角度が小さい場合であっても、昇降装置Ｋ５００の変位量を大きく確保することができる。また、第１可動装置Ｋ４０１では、演出待機状態からの回転部材Ｋ４３０の回転方向により、２種類の変位態様で昇降装置Ｋ５００を変位させることができるように構成される。この時、昇降装置Ｋ５００の変位量を変化させるものとしての切替装置Ｋ４６０が同期して制御されることにより、昇降装置Ｋ５００の変位速度だけでなく、変位範囲を変化させることができるので、演出のバリエーションを増加させることができる。また、第１可動装置Ｋ４０１では、昇降装置Ｋ５００の左右側の上下方向のスライド量にずれが生じても、スライドラックＫ５４５の移動量ＫＳＤａ，ＫＳＤｂが同じになるように構成されることで移動装置Ｋ５６０の左右方向変位を抑制するよう構成される。これにより、昇降装置Ｋ５００の上下方向変位時の移動装置Ｋ５６０の左右位置のずれを抑えることができ、演出効果を向上させることができる。
【４３６５】
また、第１可動装置Ｋ４０１では、移動装置Ｋ５６０の左右方向のスライド移動の速度や停止タイミングが、回転装飾部材Ｋ５７８の回転の速度や停止タイミングの検出を元に決められる。これにより、異なる駆動源で駆動される動作部材の動作を統一させることができ、演出に一体感を持たせることができる。移動装置Ｋ５６０の左右方向のスライド移動には、ボールネジに利用される構造を流用しているので、移動装置Ｋ５６０の移動速度や、停止位置の制御を正確に行うことができる。これにより、演出の再現性を向上させることができる。また、第１可動装置Ｋ４０１では、移動装置Ｋ５６０のスライド移動の方向と、回転装飾部材Ｋ５７８の回転動作の方向とが対応するように動作制御される。これにより、複数の可動部材の動作に一体感を持たせることができ、演出効果を向上させることができる。図１４５６及び図１４５７に戻って説明する。図１４５６及び図１４５７に図示されるように、前層側可動装置Ｋ４００には、第１可動装置Ｋ４０１の下側の左右中心位置において一対の支持部材Ｋ４１０を連結するように第２可動装置Ｋ７０１が配設される。以下で、第２可動装置Ｋ７０１の詳細について説明する。
【４３６６】
図１４７８は、第２可動装置Ｋ７０１の分解正面斜視図であり、図１４７９は、第２可動装置Ｋ７０１の分解背面斜視図である。第２可動装置Ｋ７０１は、骨格を構成する部材であって一対の支持部材Ｋ４１０（図１４５６参照）に連結固定されるベース部材Ｋ７１０と、そのベース部材Ｋ７１０に対して上下方向にスライド移動可能に支持される上下スライド部材Ｋ７２０と、ベース部材Ｋ７１０に配設され上下スライド部材Ｋ７２０を駆動させる駆動力を発生させる駆動モータＫＭＴ７１と、その駆動モータＫＭＴ７１の駆動力を上下スライド部材Ｋ７２０に伝達する伝達装置Ｋ７３０と、上下スライド部材Ｋ７２０の正面側に配置され上下スライド部材Ｋ７２０に追従する移動が可能に構成される追従可能部材Ｋ７４０と、その追従可能部材Ｋ７４０及び上下スライド部材Ｋ７２０の両方に支持されており、追従可能部材Ｋ７４０及び上下スライド部材Ｋ７２０の移動に連動する一

対の連動部材Ｋ７５０と、追従可能部材Ｋ７４０及び連動部材Ｋ７５０を挟むようにして正面側から上下スライド部材Ｋ７２０に締結固定される主装飾部材Ｋ７６０と、を備える。ベース部材Ｋ７１０は、正面視矩形状の本体部Ｋ７１１と、その本体部Ｋ７１１の正面側に互いに平行に突設される複数の円筒状の支持部Ｋ７１２と、上下方向に延びる姿勢で本体部Ｋ７１１の正面視左側に配設固定される金属棒Ｋ７１３と、金属棒Ｋ７１３の延設方向と平行な上下方向に延びる長孔Ｋ７１４と、ベース部材Ｋ７１０の背面側において長孔Ｋ７１４の後方と長孔Ｋ７１４の上端部から左方に延びる範囲の後方とで略Ｌ字に形成される支持領域Ｋ７１５と、ベース部材Ｋ７１０に配設され伝達装置Ｋ７３０が演出待機状態にあることを検出可能とされる検出センサＫ７１６と、ベース部材Ｋ７１０の背面側に固定部材Ｋ７１７により固定される中継基板Ｋ７１８と、を備える。本体部Ｋ７１１には、下端部において正面側から横長のカバー部材Ｋ７１１ａが締結固定される。カバー部材Ｋ７１１ａは、金属棒Ｋ７１３を前側から本体部Ｋ７１１に押さえる部材であって、金属棒Ｋ７１３の下方への脱落を防止する下側防止片Ｋ７１１ｂと、駆動モータＫＭＴ７１の駆動軸から駆動ギアＫＭＧ７２が脱落することを防止する前側防止片Ｋ７１１ｃと、を備える。

【４３６７】

また、本体部Ｋ７１１には、長孔Ｋ７１４の中間部右側位置において正面側へ張り出す張出部Ｋ７１１ｄが形成され、その張出部Ｋ７１１ｄの内側に検出溝が前側に配置される検出センサＫ７１１ｅが配設される。また、金属棒Ｋ７１３の左側において正面側へ張り出す張出部Ｋ７１１ｆが形成される。検出センサＫ７１１ｅの出力の切替により、上下スライド部材Ｋ７２０が第２可動装置Ｋ７０１の下降配置状態にあるか否かを判別可能に構成されるが、詳細は後述する。支持部Ｋ７１２の内、第１支持部７１２ａは、駆動モータＫＭＴ７１の駆動軸に固定される駆動ギアＫＭＧ７２に歯合される伝達ギアＫＭＧ７３を回転可能に支持する。なお、他の支持部７１２ｂ～７１２ｄについては後述する。支持領域Ｋ７１５の左上終端部においてコイルスプリングＫＳＰ７４の一端が支持され、そのコイルスプリングＫＳＰ７４は、支持領域Ｋ７１５の交差位置の内側に円筒状に突設される支持部Ｋ７１５ａに回転可能に支持されるリング状のセットカラーＫＲＧ７５の外形円弧に沿って曲げられる。コイルスプリングＫＳＰ７４の他端は、長孔Ｋ７１４を貫通する上下スライド部材Ｋ７２０の締結部Ｋ７２３に締結固定されることで締結部Ｋ７２３と共に上下方向にスライド移動可能な被案内部材ＫＬＧ７６に引っかけられる。即ち、コイルスプリングＫＳＰ７４が、被案内部材ＫＬＧ７６を介して上下スライド部材７２０を上方向に向けて付勢するように構成される。検出センサＫ７１６は、演出待機状態において伝達装置Ｋ７３０の駆動側二層ギアＫ７３１の円弧状部Ｋ７３２が検出溝に入ることに基づいて、第２可動装置Ｋ７０１が演出待機状態であることを検出可能に構成される。中継基板Ｋ７１８は、支持領域Ｋ７１５の後側開放部を部分的に塞ぐように形成される。即ち、中継基板Ｋ７１８が支持領域Ｋ７１５の後側開放部を塞ぐことにより、コイルスプリングＫＳＰ７４が後側に脱落することを回避し易くすることができる。

【４３６８】

上下スライド部材Ｋ７２０は、板状の本体部Ｋ７２１と、その本体部Ｋ７２１の左下部において金属棒Ｋ７１３が挿通可能となるように上下方向に貫通される矩形の筒状に形成される被挿通部Ｋ７２２と、ベース部材Ｋ７１０の長孔Ｋ７１４に挿通され被案内部材ＫＬＧ７６が締結固定される上下一対の締結部Ｋ７２３と、互いに平行に左右方向に延びて連動部材Ｋ７５０の移動を案内する複数の長孔Ｋ７２４と、伝達装置Ｋ７３０の伝達終端部材Ｋ７３７を支持するために本体部Ｋ７２１の背面側へ円筒状に突設される複数の支持部Ｋ７２５と、位置検出に用いられ本体部Ｋ７２１の右上部から後方に延設される被検出片Ｋ７２６と、小形コイルスプリングＫＳＰ７７の上端を吊り下げ可能な爪部を有するバネ支持部Ｋ７２７と、を備える。被挿通部Ｋ７２２が金属棒Ｋ７１３に案内されることにより、上下スライド部材Ｋ７２０は、金属棒Ｋ７１３の延設方向である上下方向に案内される。同様に、締結部Ｋ７２３がベース部材Ｋ７１０の長孔Ｋ７１４に案内されることによっても、上下スライド部材Ｋ７２０は上下方向に案内される。従って、上下スライド部

材Ｋ７２０の移動方向は上下方向に制限される。伝達装置Ｋ７３０は、支持部Ｋ７１２の第２支持部Ｋ７１２ｂに回転可能に支持され前層ギア部Ｋ７３１ａが伝達ギアＫＭＧ７３に歯合される駆動側二層ギアＫ７３１と、支持部Ｋ７１２の第３支持部Ｋ７１２ｃに回転可能に支持され駆動側二層ギアＫ７３１の後層伝達部Ｋ７３１ｂと係合する伝達側二層ギアＫ７３３と、支持部Ｋ７１２の第４支持部Ｋ７１２ｄに回転可能に支持され伝達側二層ギアＫ７３３の前層ギア部Ｋ７３３ａと基端側ギア部Ｋ７３５ａが歯合されることで伝達側二層ギアＫ７３３の回転と連動して回転動作するアーム部材Ｋ７３５と、そのアーム部材Ｋ７３５の回転先端部Ｋ７３５ｂに下側先端部Ｋ７３７ｃが連結される伝達終端部材Ｋ７３７と、を備える。

【４３６９】

駆動側二層ギアＫ７３１の後層伝達部Ｋ７３１ｂは、全周にギア歯が形成されるものではなく、一部にギア歯が形成されずに外形が回転軸を中心とする円弧状に形成される円弧状部Ｋ７３２を備え、その円弧状部Ｋ７３２の最外径部は回転軸と平行な方向である後方へ向けて延設されており、この円弧状部Ｋ７３２の延設先端が検出センサＫ７１６の検出溝に進入可能に構成される。伝達側二層ギアＫ７３３の後層伝達部Ｋ７３３ｂは、全周にギア歯が形成されるものではなく、一部にギア歯が形成されずに、回転軸側へ張り出す円弧状（凹形状）に形成される円弧状部Ｋ７３４を備え、この円弧状部Ｋ７３４と駆動側二層ギアＫ７３１の円弧状部Ｋ７３２とが面で当接可能に構成されるが、詳細は後述する。伝達終端部材Ｋ７３７は、板状に形成されており、支持部Ｋ７２５の内の上下スライド部材Ｋ７２０の上端部に形成される第１支持部Ｋ７２５ａに回転可能に支持される基端側支持孔Ｋ７３７ａと、その基端側支持孔Ｋ７３７ａを中心とする円弧状に形成され支持部Ｋ７２５の内の第２支持部Ｋ７２５ｂが挿通される案内孔Ｋ７３７ｂと、アーム部材Ｋ７３５の回転先端部Ｋ７３５ｂに対して相対回転可能に連結される下側先端部Ｋ７３７ｃと、を備える。追従可能部材Ｋ７４０は、板状に形成される本体部Ｋ７４１と、その本体部Ｋ７４１に上下方向に長い長孔上に穿設される複数（本実施形態では、左右中央と左右両端との３箇所）の上下長孔Ｋ７４２と、上下スライド部材Ｋ７２０の長孔Ｋ７２４と対応する位置において長孔Ｋ７２４の左右長さと同等の左右長さで形成され、本体部Ｋ７４１の左右中心側へ向けて下降傾斜する逆ハの字形状に形成される複数（本実施形態では、左右に上下一対ずつ）の傾斜長孔Ｋ７４３と、本体部Ｋ７４１の左端側下部から後方に延設される左側受部Ｋ７４４と、本体部Ｋ７４１の右端側下部から後方に延設される右側受部Ｋ７４５と、小形コイルスプリングＫＳＰ７７の下端に吊り下げられる爪部を有するバネ支持部Ｋ７４６と、を備える。

【４３７０】

追従可能部材Ｋ７４０は、小形コイルスプリングＫＳＰ７７の付勢力により上下スライド部材Ｋ７２０の動作に追従するように構成されている一方で、常に追従するのでは無く、上下スライド部材Ｋ７２０の上昇の途中で、左側受部Ｋ７４４が張出部Ｋ７１１ｆに、右側受部Ｋ７４５が張出部Ｋ７１１ｄにせき止められることで、追従可能部材Ｋ７４０が置き去りにされる態様での上下スライド部材Ｋ７２０の移動を構成可能とされるが、詳細は後述する。連動部材Ｋ７５０は、板状に形成される左右一対の本体部Ｋ７５１と、その本体部Ｋ７５１の背面側に上下一対で円筒状に突設される締結突設部Ｋ７５２と、を備える。締結突設部Ｋ７５２は、正面側から、追従可能部材Ｋ７４０の傾斜長孔Ｋ７４３、上下スライド部材Ｋ７２０の長孔Ｋ７２４の順で挿通され、先端に形成される雌ネジに螺入されるネジのネジ頭により脱落が防止される。主装飾部材Ｋ７６０は、内部に電飾基板Ｋ７６１ａが配設され、その電飾基板Ｋ７６１ａからの光が照射される前側面が光透過性の板状部材から形成される本体部Ｋ７６１と、その本体部Ｋ７６１の背面から突設される複数の締結部Ｋ７６２と、を備える。締結部Ｋ７６２は、正面側から追従可能部材Ｋ７４０の上下長孔Ｋ７４２に挿通された状態で、上下スライド部材Ｋ７２０の本体部Ｋ７２１に締結固定される。即ち、主装飾部材Ｋ７６０の上下配置は上下スライド部材Ｋ７２０の上下配置と同一とされ、上下スライド部材Ｋ７２０と追従可能部材Ｋ７４０との上下方向の相対移動量は、追従可能部材Ｋ７４０の上下長孔Ｋ７４２の寸法に制限される。図１４８

０（ａ）、図１４８０（ｂ）、図１４８１（ａ）及び図１４８１（ｂ）は、第２可動装置Ｋ７０１の正面図である。なお、図１４８０（ａ）、図１４８０（ｂ）、図１４８１（ａ）及び図１４８１（ｂ）では、第２可動装置Ｋ７０１が演出待機状態から上昇配置状態へ変化する様子が時系列で図示されており、第２可動装置Ｋ７０１の構成の内、上下スライド部材Ｋ７２０が想像線で図示され、その上下スライド部材Ｋ７２０よりも手前側に配置される追従可能部材Ｋ７４０、連動部材Ｋ７５０及び主装飾部材Ｋ７６０（図１４７８参照）の図示が省略される。

【４３７１】

図１４８０（ａ）に図示されるように、第２可動装置Ｋ７０１の演出待機状態では、駆動側二層ギアＫ７３１の円弧状部Ｋ７３２に対して、伝達側二層ギアＫ７３３の円弧状部Ｋ７３４が面で当接されている。この状態において、円弧状部Ｋ７３２は、円弧状部Ｋ７３４の最大径位置（円周方向の両端部）よりも伝達側二層ギアＫ７３３の回転軸に近い位置まで張り出していることにより、伝達側二層ギアＫ７３３の回転を規制することができる。これにより、伝達側二層ギアＫ７３３よりも駆動力の伝達方向下流側に配設されるアーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７を停止した状態で安定させることができる。図１４８０（ａ）に図示される第２可動装置Ｋ７０１の演出待機状態において、駆動側二層ギアＫ７３１の円弧状部Ｋ７３２が、検出センサＫ７１６の検出溝に入っている。本実施形態では、円弧状部Ｋ７３２の円弧方向の形成長さは検出溝を形成する検出センサＫ７１６の厚みよりも長い。そのため、検出センサＫ７１６に円弧状部Ｋ７３２が入っている状態を検出しても駆動側二層ギアＫ７３１の位相を正確に判定することはできない。一方、本実施形態では、検出センサＫ７１６に円弧状部Ｋ７３２が入っている状態においては伝達側二層ギアＫ７３３が回転することは無い（図１４８０（ａ）に図示される状態を維持する）ように構成されている（歯合回転が開始されないようにギア歯の形成位置が設計されている）ので、その伝達側二層ギアＫ７３３よりも駆動力伝達方向下流側にあるアーム部材Ｋ７３５や伝達終端部材Ｋ７３７が演出待機状態における配置にあるか否かの判定は、検出センサＫ７１６に円弧状部Ｋ７３２が入っている状態を検出することで行うことができる。

【４３７２】

このように、検出センサＫ７１６に検出される状態における円弧状部Ｋ７３２の配置には許容幅を持たせつつも、検出センサＫ７１６に円弧状部Ｋ７３２が検出されてさえいれば、アーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７が第２可動装置Ｋ７０１の演出待機状態おける配置に維持されていると音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１４３３参照）に判定させることができるので、第２可動装置Ｋ７０１に演出待機状態を形成させる駆動側二層ギアＫ７３１の位相にある程度の幅を持たせることができる。換言すれば、図１４８０（ａ）に図示される状態から、駆動側二層ギアＫ７３１が正逆方向にある程度（本実施形態では４５度未満の角度）回転し、位相がずれたとしても、伝達側二層ギアＫ７３３に回転は生じず、そのままの状態が維持されるよう構成されている。その前提に対応して、円弧状部Ｋ７３２は、駆動側二層ギアＫ７３１の回転軸を中心とする角度が９０度となるように形成されているので、検出センサＫ７１６が円弧状部Ｋ７３２の円弧方向中央位置に配置される状態から、正逆方向に４５度未満の角度で回転したとしても、円弧状部Ｋ７３２が検出センサＫ７１６の検出溝に入っている状態が維持される。従って、第２可動装置Ｋ７０１のアーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７を、演出待機状態における配置にするための駆動側二層ギアＫ７３１の位相に約９０度分の許容幅を持たせることができる。そのため、駆動側二層ギアＫ７３１の停止時の位相が正確には定まりにくいほどの過大な速度での駆動から、アーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７を瞬間的に停止させるような一般的には困難とされる動作態様を容易に実現することができる。即ち、駆動側二層ギアＫ７３１については約９０度分の許容幅で停止させれば良く、その許容幅における駆動側二層ギアＫ７３１の回転開始時から回転継続中に亘ってアーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７が第２可動装置Ｋ７０１の演出待機状態に維持されることから、駆動側二層ギアＫ７３１が停止するよりも前にアーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３

７を第２可動装置Ｋ７０１の演出待機状態における配置で停止させることができる。
【４３７３】
図１４８０（ｂ）では、図１４８０（ａ）に図示される状態から駆動側二層ギアＫ７３１が正面視反時計回りに４５度を超える角度で回転されることに伴い、伝達側二層ギアＫ７３３が回転し始めた状態が図示される。図１４８０（ｂ）に図示される状態は、駆動側二層ギアＫ７３１の円弧状部Ｋ７３２が検出センサＫ７１６の検出溝から出た瞬間に相当する。図１４８０（ｂ）に図示される状態からはギア歯の歯合回転により駆動側二層ギアＫ７３１から伝達側二層ギアＫ７３３に駆動力が伝達されることになるので、検出センサＫ７１６の検出溝から円弧状部Ｋ７３２が出た時点から駆動ギアＫＭＧ７２の回転角度を適切に制御することで、伝達側二層ギアＫ７３３よりも駆動力伝達方向下流側に配設されるアーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７の配置を制御することができる。即ち、第２可動装置Ｋ７０１のアーム部材Ｋ７３５は、演出待機状態から、アーム部材Ｋ７３５が上側へ９０度回転した上昇配置状態まで回転動作可能とされることから、その回転動作に必要となる駆動ギアＫＭＧ７２の回転角度をギア比の関係から予め算出しておき、その回転角度で駆動ギアＫＭＧ７２を回転させることにより、アーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７を上昇配置状態の位置に配置することができる。従って、アーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７が上昇配置状態の位置に配置されたことを検出するための検出装置を不要とすることができる。図１４８１（ａ）では、第２可動装置Ｋ７０１が演出待機状態から上昇配置状態へ向けて動作する際の略中間の状態が図示されており、この状態において追従可能部材Ｋ７４０の右側受部Ｋ７４５（図１４７９参照）がベース部材Ｋ７１０の張出部Ｋ７１１ｄ（図１４７８参照）の下面に当接し、追従可能部材Ｋ７４０のそれ以上の上昇が防止される。なお、追従可能部材Ｋ７４０のそれ以上の上昇が防止されることによる演出効果については後述する。
【４３７４】
図１４８１（ｂ）では、第２可動装置Ｋ７０１の上昇配置状態が図示される。第２可動装置Ｋ７０１の上昇配置状態では、ベース部材Ｋ７１０の第４支持部Ｋ７１２ｄの中心（円形状の中心）、アーム部材Ｋ７３５の回転先端部Ｋ７３５ｂの中心（円形状の中心）及び伝達終端部材Ｋ７３７の基端側支持孔Ｋ７３７ａの中心（円形状の中心）が、略上下方向に延びる直線ＫＶＬ７８上に配置される。これにより、第２可動装置Ｋ７０１の上昇配置状態において上下スライド部材Ｋ７２０や上下スライド部材Ｋ７２０に配設される追従可能部材Ｋ７４０、連動部材Ｋ７５０及び主装飾部材Ｋ７６０の重力方向（下向き）の変位を抑制することができる。換言すれば、上下スライド部材Ｋ７２０の第１支持部Ｋ７２５ａを介して伝達終端部材Ｋ７３７に伝達される重力方向（下向き）の負荷は、ベース部材Ｋ７１０の第４支持部Ｋ７１２ｄの中心（円形状の中心）上およびアーム部材Ｋ７３５の回転先端部Ｋ７３５ｂの中心（円形状の中心）上へ向かうことから、この負荷により伝達終端部材Ｋ７３７及びアーム部材Ｋ７３５が回転動作する事態を避け易くすることができる。これにより、駆動側二層ギアＫ７３１や伝達側二層ギアＫ７３３の回転を停止させるための荷重を要することなく第２可動装置Ｋ７０１を上昇配置状態で維持することができるので、第２可動装置Ｋ７０１を上昇配置状態で維持しながら駆動モータＫＭＴ７１（図１４７８参照）を非励磁とすることができるので、駆動モータＫＭＴ７１の耐用年数を長くすることができる。図１４８２（ａ）及び図１４８２（ｂ）は、第２可動装置Ｋ７０１の正面図である。なお、図１４８２（ａ）及び図１４８２（ｂ）では、第２可動装置Ｋ７０１が演出待機状態（図１４８０（ａ）参照）から動作開始してから下降配置状態へ変化する様子が時系列で図示されており、第２可動装置Ｋ７０１の構成の内、上下スライド部材Ｋ７２０が想像線で図示され、その上下スライド部材Ｋ７２０よりも手前側に配置される追従可能部材Ｋ７４０、連動部材Ｋ７５０及び主装飾部材Ｋ７６０（図１４７８参照）の図示が省略される。
【４３７５】
図１４８２（ａ）では、図１４８０（ａ）に図示される状態から駆動側二層ギアＫ７３１が正面視時計回りに４５度を超える角度で回転されることに伴い、伝達側二層ギアＫ７

３３が回転し始めた状態が図示される。図１４８２（ａ）に図示される状態は、駆動側二層ギアＫ７３１の円弧状部Ｋ７３２が検出センサＫ７１６の検出溝から出た瞬間に相当する。図１４８２（ａ）に図示される状態からはギア歯の歯合回転により駆動側二層ギアＫ７３１から伝達側二層ギアＫ７３３に駆動力が伝達されることになるので、検出センサＫ７１６の検出溝から円弧状部Ｋ７３２が出た時点から駆動ギアＫＭＧ７２の回転角度を適切に制御することで、伝達側二層ギアＫ７３３よりも駆動力伝達方向下流側に配設されるアーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７の配置を制御することができる。即ち、第２可動装置Ｋ７０１のアーム部材Ｋ７３５は、演出待機状態から、アーム部材Ｋ７３５が下側へ９０度回転した下降配置状態まで回転動作可能とされることから、その回転動作に必要となる駆動ギアＫＭＧ７２の回転角度をギア比の関係から予め算出しておき、その回転角度で駆動ギアＫＭＧ７２を回転させることにより、アーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７を下降配置状態の位置に配置することができる。従って、アーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７が下降配置状態の位置に配置されたことを検出するための検出装置を不要とすることができる。なお、本実施形態では、第２可動装置Ｋ７０１が下降配置状態に変化したことが、上下スライド部材Ｋ７２０の被検出片Ｋ７２６がベース部材Ｋ７１０の検出センサＫ７１１ｅの検出溝に入ることにより判定されるように構成される。検出センサＫ７１１ｅによる検出は、他の可動装置との連動を伴う動作制御で利用されることになるが、詳細は後述する。

【４３７６】

図１４８２（ｂ）では、第２可動装置Ｋ７０１の下降配置状態が図示される。第２可動装置Ｋ７０１の下降配置状態では、ベース部材Ｋ７１０の第４支持部Ｋ７１２ｄの中心（円形状の中心）、アーム部材Ｋ７３５の回転先端部Ｋ７３５ｂの中心（円形状の中心）及び伝達終端部材Ｋ７３７の基端側支持孔Ｋ７３７ａの中心（円形状の中心）が、略上下方向に延びる直線ＫＶＬ７８上に配置される。これにより、第２可動装置Ｋ７０１の上昇配置状態において上下スライド部材Ｋ７２０や上下スライド部材Ｋ７２０に配設される追従可能部材Ｋ７４０、連動部材Ｋ７５０及び主装飾部材Ｋ７６０の上向きの変位を抑制することができる。換言すれば、上下スライド部材Ｋ７２０の第１支持部Ｋ７２５ａを介して伝達終端部材Ｋ７３７に伝達されるコイルスプリングＫＳＰ７４による上向きの付勢力は、アーム部材Ｋ７３５の回転先端部Ｋ７３５ｂの中心（円形状の中心）からベース部材Ｋ７１０の第４支持部Ｋ７１２ｄの中心（円形状の中心）へ向かう方向とされることから、この付勢力により伝達終端部材Ｋ７３７及びアーム部材Ｋ７３５が回転動作する事態を避け易くすることができる。これにより、駆動側二層ギアＫ７３１や伝達側二層ギアＫ７３３の回転を停止させるための荷重を要することなく第２可動装置Ｋ７０１を下降配置状態で維持することができるので、第２可動装置Ｋ７０１を下降配置状態で維持しながら駆動モータＫＭＴ７１（図１４７８参照）を非励磁とすることができるので、駆動モータＫＭＴ７１の耐用年数を長くすることができる。この場合、駆動モータＫＭＴ７１の駆動力で下降配置状態に変化させた後においてはコイルスプリングＫＳＰ７４の付勢力の大小に関わらず下降配置状態で維持することができるので、コイルスプリングＫＳＰ７４の付勢力の設計の幅を広げることができ、コイルスプリングＫＳＰ７４の付勢力を十分に大きく設定しておくことで、十分な補助が得られ、下降配置状態からの駆動開始に必要となる駆動力を低減することができる。

【４３７７】

図１４８３（ａ）、図１４８３（ｂ）及び図１４８３（ｃ）は、上下スライド部材Ｋ７２０、追従可能部材Ｋ７４０及び連動部材Ｋ７５０の模式正面図である。図１４８３（ａ）から図１４８３（ｃ）では、第２可動装置Ｋ７０１が演出待機状態から上昇配置状態へ変化するまでの上下スライド部材Ｋ７２０、追従可能部材Ｋ７４０及び連動部材Ｋ７５０の配置の変化が時系列で模式的に図示される。図１４８３（ａ）に図示されるように、第２可動装置Ｋ７０１の演出待機状態においては、上下スライド部材Ｋ７２０に対して追従可能部材Ｋ７４０が小形コイルスプリングＫＳＰ７７の付勢力により引き付けられており、上下スライド部材Ｋ７２０の上下方向動作に対して追従可能部材Ｋ７４０も一体的に動

作する。連動部材Ｋ７５０の配置は上下スライド部材Ｋ７２０と追従可能部材Ｋ７４０との配置関係により決まるように構成されるため、上下スライド部材Ｋ７２０の上下方向動作に対して追従可能部材Ｋ７４０が一体的に動作する状況においては、連動部材Ｋ７５０も上下スライド部材Ｋ７２０と一体的に動作する。なお、連動部材Ｋ７５０の動作原理についての詳細は後述する。図１４８３（ｂ）では、追従可能部材Ｋ７４０の右側受部Ｋ７４５がベース部材Ｋ７１０の張出部Ｋ７１１ｄの下面に当接した状態が図示される（図１４８１（ａ）参照）。図１４８３（ｂ）における配置が、追従可能部材Ｋ７４０の移動範囲の上端位置となっており、これ以上に上下スライド部材Ｋ７２０が上昇を続ける場合には、上下スライド部材Ｋ７２０及び追従可能部材Ｋ７４０の一体性は崩れ、相対移動することになる。図１４８３（ｃ）では、第２可動装置Ｋ７０１の上昇配置状態が図示される（図１４８１（ｂ）参照）。図１４８３（ｃ）に図示されるように、上昇配置状態では、演出待機状態に比較して追従可能部材Ｋ７４０に対して上下スライド部材Ｋ７２０が相対的に移動する。これにより、小形コイルスプリングＫＳＰ７７は引き延ばされ、上下スライド部材Ｋ７２０の長孔Ｋ７２４と追従可能部材Ｋ７４０の傾斜長孔Ｋ７４３とが重なる左右位置が変化される。

【４３７８】

上下スライド部材Ｋ７２０の長孔Ｋ７２４と追従可能部材Ｋ７４０の傾斜長孔Ｋ７４３とが重なる位置に連動部材Ｋ７５０の締結突設部Ｋ７５２が配置されることから、追従可能部材Ｋ７４０に対して上下スライド部材Ｋ７２０が相対的に移動することに伴って連動部材Ｋ７５０の左右位置が変化する。即ち、左右内側の配置から、左右外側へ配置されるように左右位置が変化している。このように、第２可動装置Ｋ７０１の上昇動作と連動して、連動部材Ｋ７５０の左右方向の動作をさせるように構成されているので、単純に上昇動作するのみの可動役物に比較して、上昇動作時の注目力を向上させることができる。図１４８３（ｃ）に図示される状態から上下スライド部材Ｋ７２０が下降される場合、図１４８３（ｂ）に図示される状態に到達するまでは小形コイルスプリングＫＳＰ７７の付勢力により追従可能部材Ｋ７４０の配置が維持され、図１４８０（ｂ）に図示される状態に到達してからは上下スライド部材Ｋ７２０及び追従可能部材Ｋ７４０が一体的に下降され、図１４８３（ａ）に図示される状態に戻ることになる。即ち、上下スライド部材Ｋ７２０の下降動作は、図１４８３（ｃ）、図１４８３（ｂ）、図１４８３（ａ）の順の時系列で生じる。以上、詳述したように、第２可動装置Ｋ７０１では、アーム部材Ｋ７３５の動作範囲の途中位置において、ある程度の角度範囲でアーム部材Ｋ７３５が回転した場合であっても、主装飾部材Ｋ７６０の位置が安定するように構成される。これにより、途中位置に主装飾部材Ｋ７６０を高速移動させ、停止させることが容易となる。また、第２可動装置Ｋ７０１では、アーム部材Ｋ７３５の動作範囲の終端位置では、荷重の方向をアーム部材Ｋ７３５の回転軸へ向く方向に設定することで、アーム部材Ｋ７３５を終端位置において安定させることができる。

【４３７９】

図１４４８に戻って説明する。図１４４８に図示されるように、前層側可動装置Ｋ４００よりも背面側において、背面ケースＫ３１０に後層側可動装置Ｋ８００が配設される。以下で、後層側可動装置Ｋ８００の詳細について説明する。なお、構造の説明を先に行うために、第３可動装置Ｋ８０１に形成される装飾についての図示は省略し、装飾の詳細については後述する。図１４８４は、後層側可動装置Ｋ８００の分解正面斜視図であり、図１４８５は、後層側可動装置Ｋ８００の分解背面斜視図である。後層側可動装置Ｋ８００は、第３図柄表示装置Ｋ８１（図１４５０及び図１４５１参照）の正面側を開閉動作可能に構成される第３可動装置Ｋ８０１と、その第３可動装置Ｋ８０１を背面側から支持する支持部材Ｋ８５０と、その支持部材Ｋ８５０の上側支持部材Ｋ８５１に正面側から第３可動装置Ｋ８０１を挟むように配設され上側支持部材Ｋ８５１に締結固定される上前カバー部材Ｋ８６１と、上側支持部材Ｋ８５１に背面側から締結固定される上後カバー部材Ｋ８６４と、を備える。更に、後層側可動装置Ｋ８００は、左右一対で配置される駆動モータＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２と、その駆動モータＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２の駆動力を伝達する

ために上側支持部材Ｋ８５１に回転可能に支持されるギア部材群であって上側支持部材Ｋ８５１と上後カバー部材Ｋ８６４との間に配設される左右一対の伝達装置Ｋ８７０と、その伝達装置Ｋ８７０の動作に伴い左右方向にスライド移動する左右一対の基端側スライド部材Ｋ８８０と、を備える。

【４３８０】

支持部材Ｋ８５０は、上述の上側支持部材Ｋ８５１と、伝達装置Ｋ８７０のギア群を回転可能に支持するように円筒状に突設される複数の支持部Ｋ８５２と、基端側スライド部材Ｋ８８０をスライド移動可能に支持するための左右方向に延設される複数の長孔Ｋ８５３と、正面側において左右方向に延びるようにギア歯が刻設される左右一対の上側延設ギア歯Ｋ８５４および下側延設ギア歯Ｋ８５５と、第３可動装置Ｋ８０１の金属棒ＫＭＢ８３，ＫＭＢ８４の左右端部を支持する端側支持部Ｋ８５６と、金属棒ＫＭＢ８３，ＫＭＢ８４の略中間位置を上側支持部材Ｋ８５１との間で挟持するように上側支持部材Ｋ８５１に締結固定される複数の中間支持部材Ｋ８５７と、上側支持部材Ｋ８５１の背面側に配設され基端側スライド部材Ｋ８８０が第３可動装置Ｋ８０１の演出待機状態における位置に配置されていることを検出する左右一対の検出センサＫ８５８と、第３可動装置Ｋ８０１の下端側を後側から支持する部材であって、背面ケースＫ３１０（図１４４８参照）に締結固定される下側支持部材Ｋ８５９と、を備える。長孔Ｋ８５３は、右側においては二本、左側においては一本で形成されているが、基端側スライド部材Ｋ８８０を支持するという機能は共通である。即ち、右側の基端側スライド部材Ｋ８８０の形状が、長孔Ｋ８５３に挿通される複数の円柱状突部Ｋ８８２の上下位置が異なるため、対応する平行な二本の長孔Ｋ８５３が形成される一方、左側の基端側スライド部材Ｋ８８０の形状が、長孔Ｋ８５３に挿通される複数の円柱状突部Ｋ８８２の上下位置が同じため、左右に延びる長い一本の長孔Ｋ８５３に複数の円柱状突部Ｋ８８２が両方共支持される。上前カバー部材Ｋ８６１は、背面側から突設される複数の円柱状部Ｋ８６２を備える。円柱状部Ｋ８６２は、左右に一対ずつ形成されており、それぞれが左右方向に延びる一本の直線上に形成される。

【４３８１】

上後カバー部材Ｋ８６４は、左側の基端側スライド部材Ｋ８８０の左右方向の移動を案内するために左右方向に延設されるように穿設される案内長孔Ｋ８６５を備える。左側の基端側スライド部材Ｋ８８０は、案内長孔Ｋ８６５から背面側へ貫通される抜け止め突部Ｋ８８８に抜け止め用のネジが固定され、この抜け止め用のネジのネジ頭が案内長孔Ｋ８６５に干渉することにより抜け止めされる。伝達装置Ｋ８７０は、駆動モータＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２の回転軸に固定される駆動ギアＫ８７１と、その駆動ギアＫ８７１の回転が伝達される中間ギアＫ８７２，Ｋ８７３と、中間ギアＫ８７３と歯合する円周ギア部Ｋ８７５を有する延設回転部材Ｋ８７４と、を備える。延設回転部材Ｋ８７４は、上述の円周ギア部Ｋ８７５と、その円周ギア部Ｋ８７５よりも背面側において回転中心から径方向外側へ延設される延設部Ｋ８７６と、を備える。延設部Ｋ８７６には、その延設先端部において背面側へ円柱状に突設される円柱突部Ｋ８７６ａが形成される。伝達装置Ｋ８７０では、駆動モータＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２が回転駆動されると、駆動ギアＫ８７１から中間ギアＫ８７２，Ｋ８７３を介して延設回転部材Ｋ８７４へ駆動力が伝達され、延設部Ｋ８７６が回転動作されることに伴って、円柱突部Ｋ８７６ａが変位され、その変位により基端側スライド部材Ｋ８８０が左右方向に変位される。基端側スライド部材Ｋ８８０は、板状の本体部Ｋ８８１と、支持部材Ｋ８５０の長孔Ｋ８５３に案内される複数の円柱状突部Ｋ８８２と、左右中心側の円柱状突部Ｋ８８２の左右方向外側に配置され円柱状突部Ｋ８８２よりも正面側へ突設され第３可動装置Ｋ８０１のピニオンＫ８２５を回転可能に支持する回転支持部Ｋ８８３と、本体部Ｋ８８１に上下方向に延びる形状で前後方向に穿設される長孔Ｋ８８４と、左右方向外側端部から下方に延設され支持部材Ｋ８５０の検出センサＫ８５８の検出溝に進入可能に形成される被検出部Ｋ８８５と、を備える。左側の基端側スライド部材Ｋ８８０には、背面側へ円柱状に突設され上後カバー部材Ｋ８６４の案内長孔Ｋ８６５に挿通された上で、先端部から抜け止め用のネジ部材が締結固定される抜け

止め突部Ｋ８８８を備える。
【４３８２】
図１４８６は、第３可動装置Ｋ８０１の分解正面斜視図であり、図１４８７は、第３可動装置Ｋ８０１の分解背面斜視図である。なお、図１４８６及び図１４８７の説明では、図１４８４及び図１４８５を適宜参照する。第３可動装置Ｋ８０１は、支持部材Ｋ８５０の端側支持部Ｋ８５６に固定される左右方向に長尺の金属棒ＫＭＢ８３に左右方向にスライド移動可能に案内される後側開閉部材Ｋ８１０と、金属棒ＫＭＢ８３よりも正面側において支持部材Ｋ８５０の端側支持部Ｋ８５６に固定される左右方向に長尺の金属棒ＫＭＢ８４に左右方向にスライド移動可能に案内される中側開閉部材Ｋ８２０と、その中側開閉部材Ｋ８２０よりも正面側において上前カバー部材Ｋ８６１の円柱状部Ｋ８６２（図１４８５参照）に左右方向にスライド移動可能に支持される前側開閉部材Ｋ８３０と、を備える。後側開閉部材Ｋ８１０は、上下に長尺の左右一対の板状部Ｋ８１１と、その板状部Ｋ８１１の上端部との間で金属棒ＫＭＢ８３を挟む位置に配置され板状部Ｋ８１１に締結固定され正面側に軸受構造が形成される軸受構造部材Ｋ８１３と、その軸受構造部材Ｋ８１３の上面にギア歯が刻設されるラック部Ｋ８１４に歯合され中側開閉部材Ｋ８２０の支持部Ｋ８２６に回転可能に支持されるピニオンＫ８１５と、支持部材Ｋ８５０の下側支持部材Ｋ８５９（図１４８４参照）に締結固定され下側支持部材Ｋ８５９との間で板状部Ｋ８１１の下端部を案内する左右方向に延びる溝部を形成する溝形成部材Ｋ８１８と、を備える。中側開閉部材Ｋ８２０は、上下に長尺の左右一対の板状部Ｋ８２１と、その板状部Ｋ８２１の上端部との間で金属棒ＫＭＢ８４を挟む位置に配置され板状部Ｋ８２１に締結固定され板状部Ｋ８２１の上端部との間で軸受構造を形成する軸受構造部材Ｋ８２３と、板状部Ｋ８２１の背面側に突設される突設部の上面にギア歯が刻設されるラック部Ｋ８２４に歯合され基端側スライド部材Ｋ８８０の回転支持部Ｋ８８３に回転可能に支持されるピニオンＫ８２５と、を備える。
【４３８３】
更に、中側開閉部材Ｋ８２０は、板状部Ｋ８２１の背面側に円筒状に突設され後側開閉部材Ｋ８１０のピニオンＫ８１５を回転可能に支持すると共に先端に螺入されるネジのネジ頭によりピニオンＫ８１５の抜け止めを行う支持部Ｋ８２６と、板状部Ｋ８２１の上端側における左右外側端部から正面側に突設され前側開閉部材Ｋ８３０と左右方向で当接可能とされる突設部Ｋ８２７と、後側開閉部材Ｋ８１０の溝形成部材Ｋ８１８の正面側に締結固定され溝形成部材Ｋ８１８との間で板状部Ｋ８２１の下端部を案内する左右方向に延びる溝部を形成する第２溝形成部材Ｋ８２８と、を備える。前側開閉部材Ｋ８３０は、上下に長尺の左右一対の板状部Ｋ８３１と、その板状部Ｋ８３１の上端側で左右方向に延設される部分に左右方向長尺形状で前後方向に穿設され上前カバー部材Ｋ８６１の円柱状部Ｋ８６２（図１４８５参照）に挿通されることで支持される長孔Ｋ８３３と、その長孔Ｋ８３３よりも下側において中側開閉部材Ｋ８２０の突設部Ｋ８２７を受け入れ可能に板状部Ｋ８３１に凹設される凹設部Ｋ８３５と、中側開閉部材Ｋ８２０の第２溝形成部材Ｋ８２８の正面側に締結固定され第２溝形成部材Ｋ８２８との間で板状部Ｋ８３１の下端部を案内する左右方向に延びる溝部を形成する第３溝形成部材Ｋ８３８と、を備える。上述の構成から第３可動装置Ｋ８０１に生じる駆動力伝達は以下のようになる。即ち、基端側スライド部材Ｋ８８０の左右方向の移動量がピニオンＫ８２５を介して中側開閉部材Ｋ８２０の板状部Ｋ８２１に伝達され、その板状部Ｋ８２１の移動量がピニオンＫ８１５を介して後側開閉部材Ｋ８１０の板状部Ｋ８１１に伝達される。板状部Ｋ８２１及び板状部Ｋ８１１の移動は、歯合により生じる。また、中側開閉部材Ｋ８２０の板状部Ｋ８２１の移動量が、突設部Ｋ８２７が凹設部Ｋ８３５の左右内側面を押進することにより前側開閉部材Ｋ８３０の板状部Ｋ８３１に伝達される。板状部Ｋ８３１の移動は、中側開閉部材Ｋ８２０から押進されることにより生じる。
【４３８４】
従って、板状部Ｋ８２１の移動に伴い板状部Ｋ８１１は常時連動することになる一方で、板状部Ｋ８２１が移動しても、突設部Ｋ８２７が凹設部Ｋ８３５の左右内側面を押進し

ない範囲においては、板状部Ｋ８３１は静止したままとなる。図１４８８（ａ）、図１４８８（ｂ）及び図１４８８（ｃ）は、上後カバー部材Ｋ８６４、延設回転部材Ｋ８７４、基端側スライド部材Ｋ８８０及びピニオンＫ８２５の正面図である。図１４８８（ａ）、図１４８８（ｂ）及び図１４８８（ｃ）では、第３可動装置Ｋ８０１の演出待機状態からの延設回転部材Ｋ８７４の動作例が時系列で図示される。まず、図１４８８（ａ）に図示されるように、第３可動装置Ｋ８０１の演出待機状態では、円柱突部Ｋ８７６ａの中心が、延設回転部材Ｋ８７４の回転中心を通る左右方向に延びる直線上に配置される位置で、延設回転部材Ｋ８７４が回転方向で上後カバー部材Ｋ８６４の上側構成部Ｋ８６６に当接され、それ以上の回転が防止される。即ち、円柱突部Ｋ８７６ａが延設回転部材Ｋ８７４の回転中心よりも左右外側へ向けて回転する回転動作では、円柱突部Ｋ８７６ａの中心が、延設回転部材Ｋ８７４の回転中心を通る左右方向に延びる直線上に配置される位置で停止され、それ以上の回転は生じないように構成される。図１４８８（ａ）に図示される状態から円柱突部Ｋ８７６ａが左右内側へ向けて回転すると、円柱突部Ｋ８７６ａの左右位置が変化することに伴い、円柱突部Ｋ８７６ａが挿通されている長孔Ｋ８８４を有する基端側スライド部材Ｋ８８０が連動して、支持部材Ｋ８５０の長孔Ｋ８５３（図１４８５参照）に案内される左右方向にスライド移動し、図１４８８（ｂ）に図示される連動切替状態へ移行する。図１４８８（ｂ）に図示されるように、第３可動装置Ｋ８０１の連動切替状態では、延設回転部材Ｋ８７４の円柱突部Ｋ８７６ａの変位方向が左右方向に沿うことにより、基端側スライド部材Ｋ８８０へ伝達される左右方向の力が最大となる。

【４３８５】

図１４８８（ｂ）に図示される状態から更に延設回転部材Ｋ８７４が回転されることにより、円柱突部Ｋ８７６ａの左右位置が変化することに伴い、円柱突部Ｋ８７６ａが挿通されている長孔Ｋ８８４を有する基端側スライド部材Ｋ８８０が連動して、支持部材Ｋ８５０の長孔Ｋ８５３（図１４８５参照）に案内される左右方向にスライド移動し、図１４８８（ｃ）に図示される閉塞状態へ移行する。図１４８８（ｃ）に図示されるように、第３可動装置Ｋ８０１の閉塞状態では、円柱突部Ｋ８７６ａの中心が、延設回転部材Ｋ８７４の回転中心を通る左右方向に延びる直線よりも上側に配置される位置で、延設回転部材Ｋ８７４が回転方向で上後カバー部材Ｋ８６４の傾斜形成部Ｋ８６７に当接され、それ以上の回転が防止される。即ち、円柱突部Ｋ８７６ａが延設回転部材Ｋ８７４の回転中心よりも左右内側へ向けて回転する回転動作では、円柱突部Ｋ８７６ａの中心が、延設回転部材Ｋ８７４の回転中心を通る左右方向に延びる直線よりも上側に配置される位置で停止され、それ以上の回転は生じないように構成される。これにより、第３可動装置Ｋ８０１が閉塞状態へ移行した後において基端側スライド部材Ｋ８８０を介して延設回転部材Ｋ８７４に左右方向外側向きに生じる荷重において、延設回転部材Ｋ８７４の回転軸が受ける割合を減らすことができる。即ち、第３可動装置Ｋ８０１の閉塞状態において、延設回転部材Ｋ８７４の円柱突部Ｋ８７６ａの中心が延設回転部材Ｋ８７４の回転中心を通る左右方向に延びる直線上に配置される場合、基端側スライド部材Ｋ８８０を介して延設回転部材Ｋ８７４に左右方向外側向きに生じる荷重の全てが延設回転部材Ｋ８７４の回転軸に与えられることになるので、延設回転部材Ｋ８７４の耐久性が低下する可能性がある。

【４３８６】

これに対し、本実施形態では、第３可動装置Ｋ８０１の閉塞状態において、延設回転部材Ｋ８７４の円柱突部Ｋ８７６ａの中心が延設回転部材Ｋ８７４の回転中心を通る左右方向に延びる直線よりも上側に配置されるので、基端側スライド部材Ｋ８８０を介して延設回転部材Ｋ８７４に左右方向外側向きに生じる荷重が、延設回転部材Ｋ８７４の回転軸が受ける成分と、傾斜形成部Ｋ８６７が受ける成分とに分解されるので、荷重の集中を避けることができ、延設回転部材Ｋ８７４の耐久性を向上させることができる。なお、正面視左側における上側構成部Ｋ８６６及び正面視右側における傾斜形成部Ｋ８６７は、上側支持部材Ｋ８５１（図１４８５参照）から背面側に突設形成されており、正面視左側における傾斜形成部Ｋ８６７及び正面視右側における上側構成部Ｋ８６６は、上後カバー部材Ｋ８６４の上縁部として形成されている。また、第３可動装置Ｋ８０１が閉塞状態において

、円柱突部Ｋ８７６ａの中心と延設回転部材Ｋ８７４の回転中心とを結ぶ直線が、左右方向に延びる直線に対する角度は５度とされる。そのため、円柱突部Ｋ８７６ａの中心と延設回転部材Ｋ８７４の回転中心との長さを２５ｍｍとした場合に、延設回転部材Ｋ８７４が５°過回転することで基端側スライド部材Ｋ８８０が左右方向外側に戻る変位量は、０．１ｍｍであり（２５－２５ｃｏｓ（５°））、遊技者に認識されるほどの距離とはならないので、例えば、延設回転部材Ｋ８７４が過回転することにより板状部Ｋ８１１（図１４８６参照）が左右方向外側に戻ることで演出効果が低下するといった事態が生じる可能性を低減できる。

【４３８７】

更に、基端側スライド部材Ｋ８８０の回転支持部Ｋ８８３に支持されるピニオンＫ８２５と、上側延設ギア歯Ｋ８５４及びラック部Ｋ８２４とのバックラッシュが０．１ｍｍ程度となるように設計しておけば、延設回転部材Ｋ８７４が５°過回転することによる基端側スライド部材Ｋ８８０の左右方向の変位は上述のバックラッシュに収まり、ラック部Ｋ８２４を有する中側開閉部材Ｋ８２０の板状部Ｋ８２１や、その板状部Ｋ８２１と連動する後側開閉部材Ｋ８１０の板状部Ｋ８１１が左右方向外側に変位することを避けることができる。以下、図１４８９を参照して、板状部Ｋ８２１と板状部Ｋ８１１との連動について説明する。図１４８９は、後層側可動装置Ｋ８００の部分拡大正面図である。図１４８９では、内部構造を分かり易くするために、上前カバー部材Ｋ８６１及び前側開閉部材Ｋ８３０の図示が省略され、中側開閉部材Ｋ８２０の板状部Ｋ８２１が部分的に破られて図示されると共に中側開閉部材Ｋ８２０の外形が想像線で図示される。また、ピニオンＫ８１５は、上側において支持部材Ｋ８５０の下側延設ギア歯Ｋ８５５と歯合する大径ギアＫ８１５ａが図示され、下側において後側開閉部材Ｋ８１０のラック部Ｋ８１４と歯合する小径ギアＫ８１５ｂが図示される。図１４８９を参照して、駆動力の伝達方法について説明する。まず、駆動モータＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２の駆動力が伝達され伝達装置Ｋ８７０の延設回転部材Ｋ８７４が回転動作されることにより基端側スライド部材Ｋ８８０が左右方向にスライド移動され（図１４８８参照）、それにより移動される回転支持部Ｋ８８３を回転中心とするピニオンＫ８２５が上側延設ギア歯Ｋ８５４との噛み合いで回転される（図１４８９において回転支持部Ｋ８８３が左側に移動する場合には正面視時計回りに回転される）。

【４３８８】

ピニオンＫ８２５の回転により、下側で歯合されているラック部Ｋ８２４が左方へ移動されることになるので、中側開閉部材Ｋ８２０の板状部Ｋ８２１が左方へ移動する。この時、ピニオンＫ８２５が上側延設ギア歯Ｋ８５４と噛み合う歯数と、ピニオンＫ８２５がラック部Ｋ８２４と噛み合う歯数とが同じなので、回転支持部Ｋ８８３の左右方向の移動量の倍の移動量で中側開閉部材Ｋ８２０の板状部Ｋ８２１を移動させることができる。従って、板状部Ｋ８２１を目的の距離移動させるために必要な基端側スライド部材Ｋ８８０の移動量を短くすることができるので、基端側スライド部材Ｋ８８０の配置に要するスペースを削減することができる。中側開閉部材Ｋ８２０が左右方向に移動されると、支持部Ｋ８２６に支持されるピニオンＫ８１５の大径ギアＫ８１５ａが下側延設ギアＫ８５５との噛み合いで回転される（図１４８９において支持部Ｋ８２６が左側に移動する場合には正面視時計回りに回転される）。ピニオンＫ８１５の回転により、下側で小径ギアＫ８１５ｂと歯合されているラック部Ｋ８１４が左方へ移動されることになるので、後側開閉部材Ｋ８１０の板状部Ｋ８１１が左方へ移動する。この時、大径ギアＫ８１５ａの歯数が２３で形成される一方、小径ギアＫ８１５ｂの歯数が１１で形成されることから、支持部Ｋ８２６の左右方向の移動量の３４／２３倍の移動量で後側開閉部材Ｋ８１０の板状部Ｋ８１１を移動させることができる。このように構成することで、基端側スライド部材Ｋ８８０を介する駆動力伝達を、移動量の最も大きい後側開閉部材Ｋ８１０ではなく、中側開閉部材Ｋ８２０に対して行うことが可能となる。ここで、移動量の最も大きい後側開閉部材Ｋ８１０に基端側スライド部材Ｋ８８０を介して駆動力を伝達するようにしても第３可動装置Ｋ８０１の開閉動作は実行可能であるところ、この場合、基端側スライド部材Ｋ８８

０の移動量を後側開閉部材Ｋ８１０の移動量に合わせて長く設定する必要が生じるので、延設回転部材Ｋ８７４（図１４８８参照）の長さが過大に必要となり、延設回転部材Ｋ８７４を利用した伝達機構を採用することができなくなる要因となる。

【４３８９】

こうなった場合、回転速度が同じであっても、延設回転部材Ｋ８７４（図１４８８参照）の姿勢に対応して左右方向の速度が変化するという延設回転部材Ｋ８７４に特有の作用効果を生じさせることができなくなる。これに対し、本実施形態では、基端側スライド部材Ｋ８８０を介する駆動力伝達を中側開閉部材Ｋ８２０に対して行う構成を採用した上で、左右方向にスライド移動するピニオンＫ８１５を採用することにより、中側開閉部材Ｋ８２０の板状部Ｋ８２１の移動量よりも後側開閉部材Ｋ８１０の板状部Ｋ８１１の移動量を増大させることで、後側開閉部材Ｋ８１０の移動量を最大としている。これにより、板状部Ｋ８１１の移動量は大きく確保したまま、基端側スライド部材Ｋ８８０の移動量は抑えることができるので、延設回転部材Ｋ８７４（図１４８８参照）の長さが過大となることを防止することができ、延設回転部材Ｋ８７４に特有の作用効果を生じさせることができる。図１４９０、図１４９１及び図１４９２は、後層側可動装置Ｋ８００の正面図である。図１４９０、図１４９１及び図１４９２では、演出待機状態から閉塞状態へ向けて第３可動装置Ｋ８０１の状態が変化する様子が時系列で図示される。即ち、図１４９０では、第３可動装置Ｋ８０１の演出待機状態が図示され（図１４５０参照）、図１４９１では、第３可動装置Ｋ８０１の連動切替状態が図示され、図１４９２では、第３可動装置Ｋ８０１の閉塞状態が図示される（図１４５１参照）。図１４９０から図１４９２では、連動の理解を容易にするために、中側開閉部材Ｋ８２０の突設部Ｋ８２７の配置と、前側開閉部材Ｋ８３０の凹設部Ｋ８３５の配置とが想像線で図示される。また、図１４９０で図示される状態は図１４８８（ａ）に図示される状態に対応しており、図１４９１で図示される状態は図１４８８（ｂ）に図示される状態に対応しており、図１４９２で図示される状態は図１４８８（ｃ）に図示される状態に対応している。

【４３９０】

図１４９０に図示されるように、第３可動装置Ｋ８０１の演出待機状態では、中側開閉部材Ｋ８２０の突設部Ｋ８２７が凹設部Ｋ８３５の左右外側縁部と当接し、前側開閉部材Ｋ８３０の左右内側への移動が規制される。板状部Ｋ８２１，Ｋ８１１が左右内側へ移動する過程（図１４８９参照）において、図１４９０に図示される演出待機状態から図１４９１に図示される連動切替状態までは、突設部Ｋ８２７は凹設部Ｋ８３５の内部を移動し、左右内側縁部と当接することは無い。そのため、突設部Ｋ８２７を介する中側開閉部材Ｋ８２０と前側開閉部材Ｋ８３０との間での負荷伝達は生じない。従って、図１４９０に図示される状態から図１４９１に図示される状態までにおいて、前側開閉部材Ｋ８３０の板状部Ｋ８３１の配置は維持される。また、突設部Ｋ８２７を介する中側開閉部材Ｋ８２０と前側開閉部材Ｋ８３０との間での負荷伝達は生じないので、図１４９０に図示される演出待機状態から中側開閉部材Ｋ８２０及び後側開閉部材Ｋ８１０を動作させるために要する駆動力を低減させることができる。更に、突設部Ｋ８２７を介する中側開閉部材Ｋ８２０と前側開閉部材Ｋ８３０との間での負荷伝達は生じないので、図１４９０に図示される状態と図１４９１に図示される状態との間で板状部Ｋ８２１，Ｋ８１１を往復させる態様で駆動させる場合（中間往復駆動）に駆動モータＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２（図１４８４参照）が受ける抵抗を低減させることができ、駆動モータＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２に蓄積される疲労を低減させることができる。板状部Ｋ８２１，Ｋ８１１が左右内側へ移動する過程（図１４８９参照）において、図１４９１に図示される連動切替状態から図１４９２に図示される閉塞状態までは、突設部Ｋ８２７が凹設部Ｋ８３５の左右内側縁部を押進するように当接するので、板状部Ｋ８２１，Ｋ８１１の移動に伴って前側開閉部材Ｋ８３０の板状部Ｋ８３１も左右内側へ向けて移動される。

【４３９１】

図１４９１に図示される連動切替状態は、板状部Ｋ８３１が移動を開始する状態なので、板状部Ｋ８３１の静止摩擦を上回る駆動力を要することになるが、本実施形態では、連

動切替状態において、延設回転部材Ｋ８７４の円柱突部Ｋ８７６ａの移動方向が板状部Ｋ８３１の移動方向である左右方向に向くようにされ、力を効率的に伝達することができるよう構成される（図１４８８（ｂ）参照）。これにより、板状部Ｋ８３１の静止摩擦以上の十分な駆動力を板状部Ｋ８３１に伝達することができるので、板状部Ｋ８３１との連動開始時における板状部Ｋ８２１，Ｋ８１１の移動速度の減少量を抑えることができ、板状部Ｋ８２１，Ｋ８１１と板状部Ｋ８３１との連動を滑らかに生じさせることができる。図１４９２に図示される閉塞状態から、突設部Ｋ８２７の左右方向外側へ向けた移動が生じた場合、その移動の開始から突設部Ｋ８２７が凹設部Ｋ８３５の内側を移動する間においては、突設部Ｋ８２７から前側開閉部材Ｋ８３０の板状部Ｋ８３１へ向けて駆動力が伝達されることは無く、板状部Ｋ８３１は図１４９２に図示される配置で維持される。従って、図１４９２に図示される閉塞状態から板状部Ｋ８２１，Ｋ８１１を左右方向外側へ向けて移動開始させる際には板状部Ｋ８３１からの抵抗を受けないので、板状部Ｋ８２１，Ｋ８１１の移動に要する駆動モータＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２（図１４８４参照）の駆動力を低減することができる。同様のことが、図１４９０に図示される演出待機状態から板状部Ｋ８２１，Ｋ８１１を左右方向内側へ向けて移動開始させる際にも言える。また、これにより、上述した延設回転部材Ｋ８７４の過回転（図１４８８（ｃ）参照）による左右方向外側への戻り移動分がギアのバックラッシュに収まらない場合であっても、突設部Ｋ８２７の左右方向外側への移動により板状部Ｋ８３１が左右方向外側へ移動することを回避することができるので、板状部Ｋ８３１の配置を維持することができる。図１４９０に図示される状態から図１４９１に図示される状態に変化した後、延設回転部材Ｋ８７４の回転方向を変えるように駆動させ、図１４９０に戻るように駆動制御させることも可能である。

【４３９２】

この場合、図１４９１に図示される状態に変化するまで継続的に延設回転部材Ｋ８７４に駆動力を伝達させるように制御しても良いし、図１４９１に図示される状態に変化するよりも前に駆動力の発生を停止させるように制御しても良い。後者の場合であっても、延設回転部材Ｋ８７４の自重により図１４８８（ｂ）に図示される姿勢までは回転が継続され、且つ、図１４９１に図示される状態で板状部Ｋ８３１の静止摩擦がかけられることから延設回転部材Ｋ８７４を図１４８８（ｂ）に図示される状態で停止させ易い。即ち、延設回転部材Ｋ８７４が図１４８８（ｂ）に到達する程度の時間を空けて逆方向に駆動させるように制御する（パルス的に駆動力を発生させる）ことで、図１４５４に図示される状態と図１４９１に図示される状態とを往復する動作演出を実行することができる。以上、詳述したように、第３可動装置Ｋ８０１では、３枚の板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１を連動させる動作態様ながら、その連動のタイプを変えることができる。即ち、動作開始時は板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１のみの連動としながら、動作途中から板状部Ｋ８３１も連動させるように構成される。これにより、動作を複雑化し、演出効果を向上することができる。また、第３可動装置Ｋ８０１では、板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１を移動終端まで移動させた後で延設回転部材Ｋ８７４が過回転し、板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１からの反動による荷重の全てが回転軸に与えられることを避けている。これにより、延設回転部材Ｋ８７４の耐用年数を上げることができる。更に、延設回転部材Ｋ８７４の過回転の寸法を、板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１の移動が生じない程度に抑えることで、板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１の戻り動作による演出効果の低下（板状部Ｋ８１１間に隙間が生じる等の問題）を避けることができる。図１４３４に戻って説明する。本実施形態におけるパチンコ機Ｋ１０では、正面枠Ｋ１４の内側に配設されるガラスユニットＨ１６の上下左右を囲むようにして、表示ランプＫ９００が配設される。

【４３９３】

表示ランプＫ９００は、ガラスユニットＨ１６の上側に横長形状に形成されるトップランプＫ９１０と、ガラスユニットＨ１６の右側に縦長形状に形成される右側サイドランプＫ９２０と、ガラスユニットＨ１６の左側に縦長形状に形成される左側サイドランプＫ９３０と、を備える。表示ランプＫ９００は、パチンコ機Ｋ１０にエラーが発生している場

合や、賞球の払い出しが生じている場合等に、パチンコ機Ｋ１０の内部状態に対応した機能用表示態様で発光したり、ガラスユニットＨ１６を通して視認される動作ユニットＫ３００（図１４３６参照）や第３図柄表示装置Ｋ８１（図１４３５参照）等で行われる演出に対応した演出用表示態様で発光したりするように音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１４３３参照）に制御される。以下で、パチンコ機Ｋ１０が演出用表示態様で制御される際の一例について説明する。図１４９３（ａ）から図１４９３（ｆ）及び図１４９４（ａ）から図１４９４（ｅ）は、パチンコ機Ｋ１０の模式正面図である。図１４９３（ａ）から図１４９３（ｆ）及び図１４９４（ａ）から図１４９４（ｅ）では、パチンコ機Ｋ１０で実行される演出制御の一例が時系列で図示される。図１４９３（ａ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１で大当たりに対応した第３図柄が左右に揃った状態（停止していない状態）が表示され、大当たりが示唆されている状態が図示される。この状態において、表示ランプＫ９００は白色で発光され、遊技盤Ｋ１３は、背後からのＬＥＤ等照射により全体的に白色で発光される（白色の発光を第１の網掛けで図示する）。ここから、動作ユニットＫ３００及び第３図柄表示装置Ｋ８１における演出動作の後で、第３図柄が停止表示された状態を経て、大当たり遊技が開始される。演出動作の詳細について以下で説明する。図１４９３（ｂ）では、検出センサＫ７１１ｅ（図１４８２（ｂ）参照）からの出力が変化され、第３図柄表示装置Ｋ８１の正面側に配置される第２可動装置Ｋ７１０が下降配置状態になったと音声ランプ表示装置Ｈ１１３（図１４３３参照）が判定した後で、第１可動装置Ｋ４０１が落下位置状態に変化した状態が図示される。

【４３９４】

第１可動装置Ｋ４０１の回転装飾部材Ｋ５７８は、移動装置Ｋ５６０が落下動作される前から既に正面視時計回り方向に回転動作されており、第１可動装置Ｋ４０１が落下位置状態に変化した後も回転動作が継続される。遊技領域の背面側では、動作ユニットＫ３００側からの発光が抑えられ、遊技盤１３が暗転しているように視認される。表示ランプＫ９００では、遊技者に虹色の光を視認させるように発光態様が制御される（虹色の発光を第２の網掛けで図示する）。これにより、パチンコ機Ｋ１０全体の煌びやかさは維持しながら、遊技者の視線を遊技領域ではなく第３図柄表示装置Ｋ８１の内側へ誘導することができる。図１４９３（ｃ）では、移動装置Ｋ５６０の回転動作が継続される状態で、駆動モータＫＭＴ５１（図１４６３参照）が正方向に駆動されることで移動装置Ｋ５６０が右方に移動され、右側検出センサＫ５５６ａ（図１４６３参照）の出力が変化されると、駆動モータＫＭＴ５１の駆動方向が逆方向に反転され、移動装置Ｋ５６０が左方に移動され、左側検出センサＫ５５６ｃ（図１４６３参照）の出力が変化されると、駆動モータＫＭＴ５１の駆動方向が正方向に反転され、移動装置Ｋ５６０が右方に移動され、中央検出センサＫ５５６ｂ（図１４６３参照）の出力が変化されると、駆動モータＫＭＴ５１の駆動が停止される様子が図示される。この時、移動装置Ｋ５６０の回転装飾部材Ｋ５７８の回転方向は、移動装置Ｋ５６０が右方に移動している状態では右へ向けて前転する回転方向とされ、移動装置Ｋ５６０が左方に移動している状態では左へ向けて前転する回転方向とされる。これにより、移動装置Ｋ５６０の左右方向のスライド移動と、回転装飾部材Ｋ５７８の回転方向とを対応させて、一体感のある動作演出を実行することができる。

【４３９５】

移動装置Ｋ５６０の電飾基板Ｋ５６４（図１４６４参照）では、回転装飾部材Ｋ５７８を虹色に発光させるようにＬＥＤの発光色が設計される。なお、電飾基板Ｋ５６４に限らず、ＬＥＤによる光を虹色に視認させるための設計は、ＬＥＤの発光色を予め決めておいて遊技者が虹色に視認可能に発光させるＬＥＤを選択するように設定しても良いし、各ＬＥＤを複数の発光色で発光可能に構成して発光色の切替を遊技者に虹色に視認させ易い順番で行うようにしても良い。第３図柄表示装置Ｋ８１では、前側のレイヤーで移動装置Ｋ５６０の位置に対応する位置で移動装置Ｋ５６０の外形よりも若干大きな円形の虹色の渦巻きが表示される。即ち、渦巻きの表示も移動装置Ｋ５６０の左右方向の移動に伴い移動される。更に、後側のレイヤーで表示領域全体に虹色の雲状の表示がされる。遊技領域の背面側では、動作ユニットＫ３００側からの発光が抑えられ、遊技盤１３が暗転している

ように視認される。表示ランプＫ９００では、遊技者に虹色の光を視認させるように発光態様が制御される。これにより、パチンコ機Ｋ１０全体の煌びやかさは維持しながら、遊技者の視線を遊技領域ではなく第３図柄表示装置Ｋ８１の内側へ誘導することができる。図１４９３（ｄ）では、中央検出センサＫ５５６ｂの出力により移動装置Ｋ５６０が左右方向中央位置に配置されたことが把握されている状態で第１可動装置Ｋ４０１が演出待機状態へ変化された後の状態が図示される。第１可動装置Ｋ４０１が演出待機状態へ変化されるまでの間、回転装飾部材Ｋ５７８は正面視時計回り方向の回転が継続される。即ち、第１可動装置Ｋ４０１は、回転装飾部材Ｋ５７８が回転動作されている状態で長尺装置Ｋ５４０及び移動装置Ｋ５６０が上昇される。

【４３９６】

第１可動装置Ｋ４０１が演出待機状態へ変化され、移動装置Ｋ５６０が上側装飾部材Ｋ３３０に隠されると同時に、入賞ユニットＫ２００の発光部Ｋ２１２（図１４３８参照）、上側装飾部材Ｋ３３０（図１４４９参照）の内部の発光基板、左側装飾部材Ｋ３５０（図１４４９参照）の内部の発光基板および第２可動装置Ｋ７０１の電飾基板Ｋ７６１ａ（図１４７９参照）から一斉に光が照射される。更に、第３図柄表示装置Ｋ８１では、前側のレイヤーで男性キャラクターが力を溜める様子が表示される。図１４９３（ｅ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１を除く発光が、左右内側へ向けて消灯していく様子が図示される。即ち、右側サイドランプＫ９２０及び左側サイドランプＫ９３０から消灯し始め、次に、トップランプＫ９１０の左右外側、上側装飾部材Ｋ３３０（図１４４９参照）の内部の発光基板における左右外側、左側装飾部材Ｋ３５０（図１４４９参照）の内部の発光基板および入賞ユニットＫ２００の発光部Ｋ２１２（図１４３８参照）が消灯し、最後にトップランプＫ９１０の左右内側、上側装飾部材Ｋ３３０（図１４４９参照）の内部の発光基板における左右内側および第２可動装置Ｋ７０１の電飾基板Ｋ７６１ａ（図１４７９参照）が消灯し、第３図柄表示装置Ｋ８１を除いてパチンコ機Ｋ１０が暗く視認される状態が形成される。これにより、遊技者の視線を徐々に遊技領域の中央側、即ち、第３図柄表示装置Ｋ８１の中央側へ誘導することができ、この後実行される演出に向けた期待感を上昇させることができる。そして、遊技者の視線を誘導し終えたタイミングで、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示されていた男性キャラクターの溜めた力を開放する動作が表示されており、この直後に第１可動装置Ｋ４０１が演出待機状態から落下位置状態へ変化される。図１４９３（ｆ）では、第１可動装置Ｋ４０１が落下位置状態へ変化された状態で、回転装飾部材Ｋ５７８の回転が維持されている様子が図示される。第１可動装置Ｋ４０１が落下位置状態へ変化されるのと同時に、パチンコ機Ｋ１０は全体的に明るく視認される。

【４３９７】

即ち、入賞ユニットＫ２００の発光部Ｋ２１２（図１４３８参照）、上側装飾部材Ｋ３３０（図１４４９参照）の内部の発光基板、左側装飾部材Ｋ３５０（図１４４９参照）の内部の発光基板および第２可動装置Ｋ７０１の電飾基板Ｋ７６１ａ（図１４７９参照）から一斉に光が照射される。この光の態様は、白色光でも良いし、虹色でも良いし、白色光から虹色に変化する発光態様でも良い。更に、第１可動装置Ｋ４０１においては、電飾基板Ｋ５６４（図１４６４参照）からの光により回転装飾部材Ｋ５７８が虹色に視認されることに加えて、電飾基板Ｋ５５２（図１４６２参照）から白色光が照射されることで化粧部材Ｋ５５１も全体的に明るく視認される。図１４９４（ａ）では、第１可動装置Ｋ４０１の移動装置Ｋ５６０が回転装飾部材Ｋ５７８を回転させながら右側途中位置ＫＲ４２（図１４７７（ｃ）参照）まで移動してから停止した状態が図示される。この状態において、遊技領域とその内側の範囲では、回転装飾部材Ｋ５７８のみが電飾基板５６４（図１４６４参照）からの光で明るく照らされ、その他の電飾基板（入賞ユニットＫ２００の発光部Ｋ２１２（図１４３８参照）、上側装飾部材Ｋ３３０（図１４４９参照）の内部の発光基板、左側装飾部材Ｋ３５０（図１４４９参照）の内部の発光基板および第２可動装置Ｋ７０１の電飾基板Ｋ７６１ａ（図１４７９参照）等）は消灯される。第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域では、前側のレイヤーにおいて回転装飾部材Ｋ５７８の周辺に集中させる形状の光が表示され、後側のレイヤーが黒背景で表示されることで、回転装飾部材Ｋ５７

８に注目させる演出が実行される。図１４９４（ｂ）では、第１可動装置Ｋ４０１の移動装置Ｋ５６０が回転装飾部材Ｋ５７８を回転させながら左側途中位置ＫＬ４３（図１４７７（ｄ）参照）まで移動してから停止した状態が図示される。この動作の過程で、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において黒背景から白背景に表示が変化されることに合わせて、第３可動装置Ｋ８０１が演出待機状態から閉塞状態へ変化される。これにより、遊技領域よりも内側における視界が明るくされる。

【４３９８】

図１４９４（ｃ）では、第１可動装置Ｋ４０１の被検出板部Ｋ５７１ａ（図１４６４参照）が中央検出センサＫ５５６ｂ（図１４６３参照）の検出溝から出たと、中央検出センサＫ５５６ｂの出力の変化から音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１４３３参照）に判定された場合において、第２可動装置Ｋ７０１が下降配置状態から演出待機状態へ変化させた状態が図示される。この状態において、第３図柄表示装置Ｋ８１では第３可動装置Ｋ８０１の板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１に施された装飾（図１４９４（ｂ）中に「Ｓ」字の装飾として図示）を強調する表示が実行され、板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１を通して表示が遊技者に視認されることで、板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１のみが視認される場合とは異なる態様で視認される。図１４９４（ｃ）に図示される状態において、遊技者に対して、「ＳＦＭＥ」（ＳｉｅｎｃｅＦｉｃｔｉｏｎＭｙＥｎｅｒｇｙの頭文字を想定）との文字の羅列からなる一連の演出表示を視認させることができる。なお、本実施形態では例としてローマ字の羅列による一連の表示として説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、仮名文字や漢字の羅列でも良いし、イラストや形状による羅列でもいい。また、図１４９４（ｂ）から図１４９４（ｃ）に変化する過程において、入賞ユニットＫ２００の発光部Ｋ２１２（図１４３８参照）、上側装飾部材Ｋ３３０（図１４４９参照）の内部の発光基板、左側装飾部材Ｋ３５０（図１４４９参照）の内部の発光基板および第２可動装置Ｋ７０１の電飾基板Ｋ７６１ａ（図１４７９参照）から一斉に白色光が照射される。更に、第１可動装置Ｋ４０１においては、電飾基板Ｋ５６４（図１４６４参照）からの光により回転装飾部材Ｋ５７８が明るく視認されることに加えて、電飾基板Ｋ５５２（図１４６２参照）から白色光が照射されることで化粧部材Ｋ５５１も全体的に明るく視認される。

【４３９９】

更に、図１４９４（ｃ）に変化した後（第２可動装置Ｋ７０１が演出待機状態へ変化され各可動装置が停止した後）において、板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１に施された上記装飾に対応する第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域で虹色に表示される。それに加えて、入賞ユニットＫ２００の発光部Ｋ２１２（図１４３８参照）、上側装飾部材Ｋ３３０（図１４４９参照）の内部の発光基板、左側装飾部材Ｋ３５０（図１４４９参照）の内部の発光基板および第２可動装置Ｋ７０１の電飾基板Ｋ７６１ａ（図１４７９参照）及び第１可動装置Ｋ４０１の電飾基板Ｋ５６４（図１４６４参照）からの光により、パチンコ機Ｋ１０が全体で虹色を形成するように発光される。このように、各可動装置が停止する前と停止した後とで、発光態様を統一的に変化させることで、遊技者に対して、各可動装置が移動中である期間と、各可動装置の移動が停止された後とを区別し易くすることができるので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。図１４９４（ｄ）では、パチンコ機Ｋ１０が全体で虹色を形成するように発光される状態は維持されたままで、回転装飾部材Ｋ５７８が回転されながら移動装置Ｋ５６０が左右中央位置まで到達した状態が図示される。回転装飾部材Ｋ５７８の回転は、移動装置Ｋ５６０が左右中央に到達した後も継続される。図１４９４（ｅ）では、第１可動装置Ｋ４０１が演出待機状態への変化を開始する（上昇移動する）のに合わせて第３可動装置Ｋ８０１が閉塞状態から演出待機状態へ向けて変化される。第３可動装置Ｋ８０１の状態が変化されるのに合わせて、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示は、板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１に施された装飾を強調する表示から第３図柄が左右に揃った状態の表示に切り替えられる。

【４４００】

即ち、第３図柄表示装置Ｋ８１の前側のレイヤーで板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３

１に施された装飾を強調する表示が板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１の移動に追従するように移動されるように表示され、後側のレイヤーで第３図柄が左右に揃った後、停止表示される様子が表示される。即ち、図１４９４（ｅ）に図示されるように停止図柄が第３図柄表示装置Ｋ８１に表示され、大当たりの発生が示された後で、大当たり遊技が開始される。第３図柄が表示されてから停止表示されるまでの間に、第１可動装置Ｋ４０１の検出センサＫ４１８（図１４５８参照）の出力が変化され、昇降装置Ｋ５００が演出待機状態における高さに配置されていることが音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１４３３参照）に判定され、第２可動装置Ｋ７０１が演出待機状態に変化させるように制御される。なお、上記演出制御の一例では、各可動装置（第１可動装置Ｋ４０１、第２可動装置Ｋ７０１及び第３可動装置Ｋ８０１）で視認させる内容と、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域で視認させる内容とを異なるものとして説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面に各可動装置が配置される際の視認態様と同様の視認態様で遊技者に視認させるように、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域に各可動装置の形状や模様の表示（動画表示、静止画表示）を行うことができるよう構成しても良い。正面視であれば、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面に各可動装置が配置される場合と、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域に各可動装置（第１可動装置Ｋ４０１、第２可動装置Ｋ７０１及び第３可動装置Ｋ８０１）の形状や模様が表示される場合とで、視認態様を似せることができる。この場合、各可動装置のいずれかが故障して動かなくなった場合であっても、故障した各可動装置に対応する表示で補うことにより、演出効果の低下を最小限に抑えることができる。

【４４０１】

第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域に各可動装置（第１可動装置Ｋ４０１、第２可動装置Ｋ７０１及び第３可動装置Ｋ８０１）に対応する表示を行う表示態様は、なにも各可動装置が故障した時にのみ実行されるものに限られるものではない。例えば、実行される演出に対応して、各可動装置が動作される場合と、各可動装置の動作は行われずに、各可動装置に対応する表示が第３図柄表示装置Ｋ８１で行われる場合とが生じるようにしても良い。この場合において、各可動装置（第１可動装置Ｋ４０１、第２可動装置Ｋ７０１及び第３可動装置Ｋ８０１）を動作させない場合において、各可動装置の電飾（第１可動装置Ｋ４０１の電飾基板Ｋ５６４（図１４６４参照）や、第２可動装置Ｋ７０１の電飾基板Ｋ７６１ａ（図１４７９参照））の発光をオフにしたり、目隠しとなる部材の背面側に隠したりすることで、遊技者の視線を第３図柄表示装置Ｋ８１で行われる各可動装置に対応する表示に誘導し易くすることができる。また、各可動装置（第１可動装置Ｋ４０１、第２可動装置Ｋ７０１及び第３可動装置Ｋ８０１）に対応する表示が第３図柄表示装置Ｋ８１で行われる場合としては、各可動装置自体を表示する場合に限られるものではない。例えば、第１可動装置Ｋ４０１において、回転装飾部材Ｋ５７８に対応する位置が白抜きされ、正面視で回転装飾部材Ｋ５７８の外方に対応する位置に表示を行うことで、表示を回転装飾部材Ｋ５７８の移動に対応させるようにしても良い。この場合において、例えば、長尺装置Ｋ５４０（図１４７７参照）を光透過性の樹脂材料から構成し長尺装置Ｋ５４０を通して第３図柄表示装置Ｋ８１の表示が視認可能に構成されていると、あたかも、回転装飾部材Ｋ５７８が第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域に浮いているかのように視認させることができる。この場合において、更に第１可動装置Ｋ４０１が故障で動作しなくなった場合には、回転装飾部材Ｋ５７８に対応する位置として白抜きされていた位置に、回転装飾部材Ｋ５７８の形状や模様を表示することで、第１可動装置Ｋ４０１の動作に基づく視認態様と似た視認態様を表示による実行することができるので、遊技者に対して違和感を与え難くすることができる。

【４４０２】

また、移動により第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側に配置される第１可動装置Ｋ４０１や第３可動装置Ｋ８０１では問題とならないが、移動により第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側に一部しか配置されない第２可動装置Ｋ７０１については、第３図柄表示装置Ｋ８１と重なる配置における表示態様のみを設定するようにしても良いし

、第３図柄表示装置Ｋ８１の枠の下縁を、正面視における演出待機状態（又は上昇配置状態）の第２可動装置Ｋ７０１と重なる位置にまで下げるようにして表示領域を広げるようにしても良い。この場合において、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域おける第２可動装置Ｋ７０１の配置可能位置と同じ位置（表示領域の下側範囲）に、第２可動装置Ｋ７０１の形状や模様を表示するようにすることで、第２可動装置Ｋ７０１を動作させずとも、第２可動装置Ｋ７０１が動作しているかのように視認させることができる。この場合において、第２可動装置Ｋ７０１が故障して動作不可能となった場合には、第２可動装置Ｋ７０１を下降配置状態に維持して、電飾基板Ｋ７６１ａ（図１４７９参照）を消灯しておくことで、第２可動装置Ｋ７０１の動作で実現されていた演出効果は第３図柄表示装置Ｋ８１の表示により補うようにし、且つ、第２可動装置Ｋ７０１については目立たせなくすることで、取り外しなどの修理作業を省略することができる。図１４９５から図１５００を参照して、第１０６実施形態について説明する。第１０５実施形態では、ベース板Ｋ６０の背面側に形成される形成凹部Ｋ６０ａ～Ｋ６０ｄの内側が空間として機能する場合を説明したが、第１０６実施形態では、ベース板Ｋ２０６０の第１形成凹部Ｋ６０ａ及び第２形成凹部Ｋ６０ｂの内側に光照射装置Ｋ２１００が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【４４０３】

図１４９５は、第１０６実施形態におけるベース板Ｋ２０６０及び光照射装置Ｋ２１００の背面図であり、図１４９６は、ベース板Ｋ２０６０及び光照射装置Ｋ２１００の背面斜視図である。図１４９５及び図１４９６に図示されるように、光照射装置Ｋ２１００は、遊技領域を形成する領域の背面側におけるベース板Ｋ２０６０の厚み寸法内で収まるように第１形成凹部Ｋ６０ａ及び第２形成凹部Ｋ６０ｂに配設されている。これにより、ベース板Ｋ２０６０の背面側に配設される動作ユニットＫ３００（図１４３６参照）の配置位置が光照射装置Ｋ２１００により制限されることを回避することができる。換言すれば、光照射装置Ｋ２１００の有無に関係なく、動作ユニットＫ３００の配置をベース板Ｋ２０６０に寄せることができる。また、光照射装置Ｋ２１００がベース板Ｋ２０６０の正面側に形成される遊技領域の後方領域の外方に配設されていることから、遊技領域後方の視認性が光照射装置Ｋ２１００により低下されたり、視線が遮断されたりすることを防止することができる。即ち、光照射装置Ｋ２１００の有無に関わらず、遊技者は、ベース板Ｋ２０６０を透視して背面側の動作ユニットＫ３００（図１４３６参照）を容易に視認することができる。ベース板Ｋ２０６０は、形成凹部Ｋ６０ａ～Ｋ６０ｄの遊技領域側の縁部を構成すると共に遊技領域を形成する領域の外形の後方に位置する外形傾斜部Ｋ２０６０ｅと、環状に形成される遊技領域の内側位置において、背面側へ向かうにつれて内形が拡大する方向の傾斜面が全周において形成される傾斜開口部Ｋ２０６０ｗを備える。本実施形態では、外形傾斜部Ｋ２０６０ｅは、形成凹部Ｋ６０ａ～Ｋ６０ｄの凹設先端側（前側）における形状よりも、ベース板Ｋ２０６０の後端側における形状の方が一回り小さくされ、ベース板Ｋ２０６０を横断した場合の断面形状においてベース板Ｋ２０６０の後側面に対する傾斜角度が約４５度となるように形成される。

【４４０４】

また、傾斜開口部Ｋ２０６０は、ベース板Ｋ２０６０の前端側における形状よりも、ベース板Ｋ２０６０の後端側における形状の方が一回り大きくされ、ベース板Ｋ２０６０を横断した場合の断面形状においてベース板Ｋ２０６０の前側面に対する傾斜角度が約４５度となるように形成される。図１４９７は、ベース板Ｋ２０６０及び光照射装置Ｋ２１００の分解背面斜視図であり、図１４９８は、ベース板Ｋ２０６０及び光照射装置Ｋ２１００の分解正面斜視図である。光照射装置Ｋ２１００は、ＬＥＤ等からなる複数の発光手段Ｋ２１１１が配設される電飾基板Ｋ２１１０と、その電飾基板Ｋ２１１０が締結固定される部材であり、光透過性の樹脂材料から形成されベース板Ｋ２０６０に締結固定される中間部材Ｋ２１２０と、を備える。光照射装置Ｋ２１００は、共通の構成で共通の機能を有する部材の組が左右一対で配置されているので、右側の電飾基板Ｋ２１１０及び中間部材Ｋ２１２０の組について説明を行い、左側の電飾基板Ｋ２１１０及び中間部材Ｋ２１２０

の組については説明を省略する。電飾基板Ｋ２１１０の正面視外形形状は、ベース板Ｋ２０６０の第２形成凹部Ｋ６０ｂに収まるように形状が設計されており、遊技領域の外縁に対応する円弧形状に沿って複数の発光手段Ｋ２１１１が間隔を空けて配置されている。中間部材Ｋ２１２０の正面視外形形状は、電飾基板Ｋ２１１０と同様にベース板Ｋ２０６０の第２形成凹部Ｋ６０ｂに収まるように形状が設計されており、遊技領域の外縁に対応する円弧形状部側において、発光手段Ｋ２１１１の前方の領域を含むようにライン状に傾斜面Ｋ２１２１が形成される。傾斜面Ｋ２１２１は、背面側ほど円弧形状の径が大きくなる方向で傾斜形成され、傾斜の角度が略４５度となるように設計されている。本実施形態では、ベース板Ｋ２０６０の形成凹部Ｋ６０ａ～Ｋ６０ｄの凹設端面、外形傾斜部Ｋ２０６０ｅ、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗ及び中間部材Ｋ２１２０の傾斜面Ｋ２１２１に、無数の凹凸から形成されるシボ加工が施される。

【４４０５】

図１４９９は、図１４９５のＭＤＣＣＸＣ－ＭＤＣＣＸＣ線におけるベース板Ｋ２０６０及び光照射装置Ｋ２１００の部分断面図である。図１４９９では、一の発光手段Ｋ２１１１の中心を通ると共に外形傾斜部Ｋ２０６０ｅの円弧と直角に交差する平面で断面視された形状が図示される。また、図１４９９では、一の発光手段Ｋ２１１１から前方へ向けて照射される光の視認態様の違いが生じる原因となる、３段階で異なる位置を進行する進行方向ＫＬＤ２１～ＫＬＤ２３について図示される。図１４９９に図示されるように、一の発光手段Ｋ２１１１から前方へ向けて照射される光の内、中間部材Ｋ２１２０の傾斜面Ｋ２１２１を透過する光は進行方向ＫＬＤ２１で進行するので、遊技者は遊技領域の外縁の後方に対応する外形傾斜部Ｋ２０６０ｅよりも若干外側の位置を明るく視認することができる。傾斜面Ｋ２１２１及び第２形成凹部Ｋ６０ｂの凹設端面には上述のようにシボ加工が形成されており、光が拡散されるので、発光手段Ｋ２１１１の配置間隔に依存した点在する光ではなく、傾斜面Ｋ２１２１の形状に合うライン状の光として光を視認させることができる。これにより、遊技領域の外縁の若干外側を明るく視認させることができる。図１４９９に図示されるように、一の発光手段Ｋ２１１１から前方へ向けて照射される光の内、中間部材Ｋ２１２０の傾斜面Ｋ２１２１で反射された後、外形傾斜部Ｋ２０６０ｅで屈折された光は進行方向ＫＬＤ２２で進行するので、遊技者は、ベース板Ｋ２０６０の前面において、遊技領域の外縁の後方に位置する外形傾斜部Ｋ２０６０ｅに対応する位置を明るく視認することができる。外形傾斜部Ｋ２０６０ｅには上述のようにシボ加工が形成されており、光が拡散されるので、発光手段Ｋ２１１１の配置間隔に依存した点在する光ではなく、外形傾斜部Ｋ２０６０ｅの形状に合うライン状の光として光を視認させることができる。これにより、遊技領域の外縁付近を明るく視認させることができる。

【４４０６】

図１４９９に図示されるように、一の発光手段Ｋ２１１１から前方へ向けて照射される光の内、中間部材Ｋ２１２０の傾斜面Ｋ２１２１で反射された後、外形傾斜部Ｋ２０６０ｅを透過し、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗで反射された光は進行方向ＫＬＤ２３で進行するので、遊技者は、ベース板Ｋ２０６０の前面において、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗの縁部に対応する位置（センターフレームＫ８６（図１４３７参照）の配置に対応する位置）を明るく視認することができる。傾斜開口部Ｋ２０６０ｗには上述のようにシボ加工が形成されており、光が拡散されるので、発光手段Ｋ２１１１の配置間隔に依存した点在する光ではなく、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗの形状に合うライン状の光として光を視認させることができる。これにより、遊技領域の中央部において遊技領域を区画するセンターフレームＫ８６の外縁部を明るく視認させることができる。図１４９９に図示されるように、本実施形態によれば、電飾基板Ｋ２１１０を遊技領域の外方に配置しながら、電飾基板Ｋ２１１０の発光手段Ｋ２１１１からの光を遊技領域の外縁の若干外側、遊技領域の外縁付近およびセンターフレームＫ８６（図１４３７参照）の外縁部を通して遊技者に視認させることができるので、ベース板Ｋ２０６０を広範囲で明るく視認させることができる。このように、ベース板Ｋ２０６０を広範囲で明るく視認させるために発光手段Ｋ２１１１を構成することで、発光手段Ｋ２１１１の配置スペースを低減できるので電飾基板Ｋ２１１０の小形

化を図ることができる。また、図１４９９に図示されるように、光照射装置Ｋ２１００がベース板Ｋ２０６０の板厚に収まる位置（光照射装置Ｋ２１００の後端面がベース板Ｋ２０６０の板状部の後端面と面一）とされていることで、ベース板Ｋ２０６０の背面側に配設される動作ユニットＫ３００（図１４３６参照）の配置自由度を向上させることができる。即ち、ベース板Ｋ２０６０の板状部の後端面に密着する態様で動作ユニットＫ３００を配置したとしても、光照射装置Ｋ２１００を配設することが可能であり、ベース板Ｋ２０６０を明るく視認させることができる。

【４４０７】

図１４９９に図示されるように、発光手段Ｋ２１１１からの光が遊技領域を通過する前に上下左右方向に進行する場合、その光の進行はベース板Ｋ２０６０の前端面よりも後側において生じる。即ち、上下左右方向に進行する範囲において、光は遊技領域を通過しないので、上下左右方向に進行する範囲において光が遊技領域に位置する球に遮られる事態は生じない。そのため、遊技領域における球の配置状況によって、進行方向ＫＬＤ２１～ＫＬＤ２３の光の量が変化することを回避することができるので、遊技領域の外方から遊技領域の内側へ向けて光を進行させる構成を採用しながら、弾球遊技中において球に光が遮蔽されてベース板Ｋ２０６０の明るさが低下するといった事態を回避することができる。なお、光照射装置Ｋ２１００の配設位置は、第１形成凹部Ｋ６０ａや第２形成凹部Ｋ６０ｂに限定されるものではなく、第３形成凹部Ｋ６０ｃに配設するようにしても良い。この場合、一般入賞口Ｋ６３（図１４３７参照）に入球した球の流下経路に発光手段Ｋ２１１１からの光が進入し得るので、一般入賞口Ｋ６３に球が入球した場合、その球により光が遮断される。この球による遮断の作用は、遊技領域の中央側へ進行する光の見え方に影響を与えることになる。即ち、発光手段Ｋ２１１１から照射され傾斜開口部Ｋ２０６０ｗまで進行する光が、一般入賞口Ｋ６３に球が入球した場合に、その球に遮断されることで傾斜開口部Ｋ２０６０ｗに届かなくなる。これにより、一般入賞口Ｋ６３への入球と、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗの視認態様とが対応するので、遊技者は、一般入賞口Ｋ６３を視認せずとも、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗを視認しておくことで、一般入賞口Ｋ６３への入球を把握することができる。この場合、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗは第３図柄表示装置Ｋ８１（図１４３５参照）の前方の開口を縁取るセンターフレームＫ８６（図１４３５参照）に対応する位置にあるので、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗで反射される光を視認可能な視界としておくことで、一般入賞口Ｋ６３への入球の有無を把握しながら、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域における表示演出を楽しんで視認することができる。

【４４０８】

なお、実際は、ベース板Ｋ２０６０で屈折したり、反射したりする関係上、発光手段Ｋ２１１１からの光の進行方向は屈折し得るが、図１４９９においては、発光手段Ｋ２１１１からの光の進行方向は、理解を容易とするために上下左右方向で模式的に記載した。図１５００は、パチンコ機Ｋ１０の模式正面図である。図１５００では、パチンコ機Ｋ１０にベース板Ｋ２０６０及び光照射装置Ｋ２１００を配設した場合における、視認態様が図示される。図１５００に図示されるように、ベース板Ｋ２０６０の背面側に配設される光照射装置Ｋ２１００からの光が傾斜開口部Ｋ２０６０ｗを介してセンターフレームＫ８６に照射される。これにより、センターフレームＫ８６を明るく照らすことができる。この時、動作ユニットＫ３００に配設される電飾基板や発光基板に配設されるＬＥＤを消灯させた状態で、光照射装置Ｋ２１００からは光を照射させることで、センターフレームＫ８６を目立たせることができ、その内側に配置される第３図柄表示装置Ｈ８１に注目させることができる。また、センターフレームＫ８６は、上側装飾部材Ｋ３３０よりも前側に配置されているので、上側装飾部材Ｋ３３０の内部に配設される発光基板のＬＥＤを点灯させた状態で光照射手段Ｋ２１００から光を照射させることで、正面視において、発光される上側装飾部材Ｋ３３０がセンターフレームＫ８６に沿って視認される光により分断されているように見せることができる。図１５０１から図１５０３を参照して、第１０７実施形態について説明する。第１０５実施形態では、ベース板Ｋ６０の背面側に形成される形成凹部Ｋ６０ａ～Ｋ６０ｄの内側が空間として機能する場合を説明したが、第１０７実施

形態では、ベース板Ｋ２０６０の第１形成凹部Ｋ６０ａ及び第２形成凹部Ｋ６０ｂの内側に光照射装置Ｋ３１００が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１５０１は、第１０７実施形態におけるベース板Ｋ２０６０及び光照射装置Ｋ３１００の分解背面斜視図であり、図１５０２は、ベース板Ｋ２０６０及び光照射装置Ｋ３１００の分解正面斜視図である。

【４４０９】

光照射装置Ｋ３１００は、ＬＥＤ等からなる複数の発光手段Ｋ３１１１が配設される電飾基板Ｋ３１１０と、その電飾基板Ｋ３１１０が締結固定される部材であり、光透過性の樹脂材料から形成されベース板Ｋ２０６０に締結固定される中間部材Ｋ３１２０と、を備える。光照射装置Ｋ３１００は、共通の構成で共通の機能を有する部材の組が左右一対で配置されているので、右側の電飾基板Ｋ３１１０及び中間部材Ｋ３１２０の組について説明を行い、左側の電飾基板Ｋ３１１０及び中間部材Ｋ３１２０の組については説明を省略する。電飾基板Ｋ３１１０の正面視外形形状は、ベース板Ｋ２０６０の第２形成凹部Ｋ６０ｂに収まるように形状が設計されており、遊技領域の外縁に対応する円弧形状に沿って複数の発光手段Ｋ３１１１が間隔を空けて配置されている。中間部材Ｋ３１２０は、正面視外形形状が電飾基板Ｋ３１１０と同様にベース板Ｋ２０６０の第２形成凹部Ｋ６０ｂに収まるように設計されており、発光手段Ｋ３１１１の前方において、遊技領域の外縁に対応する円弧形状の中心側に開放側が向くＵ字形状に穿設される複数の開口部Ｋ３１２１と、その開口部Ｋ３１２１のＵ字形状の内側の構成部においてＵ字形状の凹端部へ向かうにつれて背面側へ傾斜するように形成される複数の傾斜面Ｋ３１２２と、を備える。傾斜面Ｋ３１２２は、中間部材Ｋ３１２０の遊技領域側の円弧と直交する方向で対向配置される開口部Ｋ３１２１の壁部との間隔が背面側へ向かう程狭くなる方向で傾斜形成され、傾斜の角度が略４５度となるように設計されている。本実施形態では、ベース板Ｋ２０６０の形成凹部Ｋ６０ａ～Ｋ６０ｄの凹設端面、外形傾斜部Ｋ２０６０ｅ及び傾斜開口部Ｋ２０６０ｗに、無数の凹凸から形成されるシボ加工が施される。図１５０３は、図１４９５のＭＤＣＣＸＣ－ＭＤＣＣＸＣ線に対応する線におけるベース板Ｋ２０６０及び光照射装置Ｋ３１００の部分断面図である。図１５０３では、一の発光手段Ｋ３１１１の中心を通ると共に外形傾斜部Ｋ２０６０ｅの円弧と直角に交差する平面で断面視された形状が図示される。

【４４１０】

図１５０３に図示されるように、光照射装置Ｋ３１００は、遊技領域を形成する領域の背面側におけるベース板Ｋ２０６０の厚み寸法内で収まるように第１形成凹部Ｋ６０ａ及び第２形成凹部Ｋ６０ｂに配設されている。また、図１５０３では、一の発光手段Ｋ３１１１から前方へ向けて照射される光の視認態様の違いが生じる原因となる、３段階で異なる位置を進行する進行方向ＫＬＤ３１～ＫＬＤ３３について図示される。図１５０３に図示されるように、一の発光手段Ｋ３１１１から前方へ向けて照射される光の内、中間部材Ｋ３１２０の傾斜面Ｋ３１２２を透過する光は進行方向ＫＬＤ３１で進行するので、遊技者は遊技領域の外縁の後方に対応する外形傾斜部Ｋ２０６０ｅよりも若干外側の位置を明るく視認することができる。第２形成凹部Ｋ６０ｂの凹設端面には上述のようにシボ加工が形成されており、光が拡散されるが、開口部Ｋ３１２１で空間が閉じられていることにより光の拡散が開口部Ｋ３１２１内で抑制される。これにより、発光手段Ｋ３１１１の配置に対応した光であって、開口部Ｋ３１２１の大きさに拡大された点在光として光を視認させることができる。これにより、遊技領域の外縁の若干外側を明るく視認させることができる。図１５０３に図示されるように、一の発光手段Ｋ３１１１から前方へ向けて照射される光の内、中間部材Ｋ３１２０の傾斜面Ｋ３１２２で反射された後、外形傾斜部Ｋ２０６０ｅで屈折された光は進行方向ＫＬＤ３２で進行するので、遊技者は、ベース板Ｋ２０６０の前面において、遊技領域の外縁の後方に位置する外形傾斜部Ｋ２０６０ｅに対応する位置を明るく視認することができる。外形傾斜部Ｋ２０６０ｅには上述のようにシボ加工が形成されており、光が拡散されるので、発光手段Ｋ３１１１の配置間隔に依存した点在する光ではなく、外形傾斜部Ｋ２０６０ｅの形状に合うライン状の光として光を視認

させることができる。これにより、遊技領域の外縁付近を明るく視認させることができる。

【４４１１】

図１５０３に図示されるように、一の発光手段Ｋ３１１１から前方へ向けて照射される光の内、中間部材Ｋ３１２０の傾斜面Ｋ３１２２で反射された後、外形傾斜部Ｋ２０６０ｅを透過し、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗで反射された光は進行方向ＫＬＤ３３で進行するので、遊技者は、ベース板Ｋ２０６０の前面において、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗの縁部に対応する位置（センターフレームＫ８６（図１４３７参照）の配置に対応する位置）を明るく視認することができる。傾斜開口部Ｋ２０６０ｗには上述のようにシボ加工が形成されており、光が拡散されるので、発光手段Ｋ３１１１の配置間隔に依存した点在する光ではなく、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗの形状に合うライン状の光として光を視認させることができる。これにより、遊技領域の中央部において遊技領域を区画するセンターフレームＫ８６の外縁部を明るく視認させることができる。図１５０３に図示されるように、本実施形態によれば、電飾基板Ｋ３１１０を遊技領域の外方に配置しながら、電飾基板Ｋ３１１０の発光手段Ｋ３１１１からの光を遊技領域の外縁の若干外側、遊技領域の外縁付近およびセンターフレームＫ８６（図１４３７参照）の外縁部を通して遊技者に視認させることができるので、ベース板Ｋ２０６０を広範囲で明るく視認させることができる。このように、ベース板Ｋ２０６０を広範囲で明るく視認させるために発光手段Ｋ３１１１を構成することで、発光手段Ｋ３１１１の配置スペースを低減できるので電飾基板Ｋ３１１０の小形化を図ることができる。また、図１５０３に図示されるように、光照射装置Ｋ３１００がベース板Ｋ２０６０の板厚に収まる位置（光照射装置Ｋ３１００の後端面がベース板Ｋ２０６０の板状部の後端面と面一）とされていることで、ベース板Ｋ２０６０の背面側に配設される動作ユニットＫ３００（図１４３６参照）の配置自由度を向上させることができる。即ち、ベース板Ｋ２０６０の板状部の後端面に密着する態様で動作ユニットＫ３００を配置したとしても、光照射装置Ｋ３１００を配設することが可能であり、ベース板Ｋ２０６０を明るく視認させることができる。

【４４１２】

図１５０３に図示されるように、発光手段Ｋ３１１１からの光が遊技領域を通過する前に上下左右方向に進行する場合、その光の進行はベース板Ｋ２０６０の前端面よりも後側において生じる。即ち、上下左右方向に進行する範囲において、光は遊技領域を通過しないので、上下左右方向に進行する範囲において光が遊技領域に位置する球に遮られる事態は生じない。そのため、遊技領域における球の配置状況によって、進行方向ＫＬＤ３１～ＫＬＤ３３の光の量が変化することを回避することができるので、遊技領域の外方から遊技領域の内側へ向けて光を進行させる構成を採用しながら、弾球遊技中において球に光が遮蔽されてベース板Ｋ２０６０の明るさが低下するといった事態を回避することができる。なお、光照射装置Ｋ３１００の配設位置は、第１形成凹部Ｋ６０ａや第２形成凹部Ｋ６０ｂに限定されるものではなく、第３形成凹部Ｋ６０ｃに配設するようにしても良い。この場合、一般入賞口Ｋ６３（図１４３７参照）に入球した球の流下経路に発光手段Ｋ３１１１からの光が進入し得るので、一般入賞口Ｋ６３に球が入球した場合、その球により光が遮断される。この球による遮断の作用は、遊技領域の中央側へ進行する光の見え方に影響を与えることになる。即ち、発光手段Ｋ３１１１から照射され傾斜開口部Ｋ２０６０ｗまで進行する光が、一般入賞口Ｋ６３に球が入球した場合に、その球に遮断されることで傾斜開口部Ｋ２０６０ｗに届かなくなる。これにより、一般入賞口Ｋ６３への入球と、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗの視認態様とが対応するので、遊技者は、一般入賞口Ｋ６３を視認せずとも、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗを視認しておくことで、一般入賞口Ｋ６３への入球を把握することができる。この場合、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗは第３図柄表示装置Ｋ８１（図１４３５参照）の前方の開口を縁取るセンターフレームＫ８６（図１４３５参照）に対応する位置にあるので、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗで反射される光を視認可能な視界としておくことで、一般入賞口Ｋ６３への入球の有無を把握しながら、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域における表示演出を楽しんで視認することができる。

【４４１３】
なお、実際は、ベース板Ｋ２０６０で屈折したり、反射したりする関係上、発光手段Ｋ２１１１からの光の進行方向は屈折し得るが、図１４９９においては、発光手段Ｋ２１１１からの光の進行方向は、理解を容易とするために上下左右方向で模式的に記載した。図１５０４から図１５３１を参照して、第１０８実施形態について説明する。上記各実施形態では、移動装置Ｋ５６０の回転装飾部材Ｋ５７８の前面に装飾が施されている場合を説明したが、第１０８実施形態では、移動装置Ｋ４５６０の前面側に表示が可能な小型の表示装置Ｋ４５８０が移動装置Ｋ４５６０に設けられている。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１５０４は、第１０８実施形態における動作ユニットＫ４３００の正面図である。図１５０４に図示されるように、動作ユニットＫ４３００では、移動装置Ｋ４５６０の略中央部に表示装置Ｋ４５８０が配設される。表示装置Ｋ４５８０は、正面側に表示面が向けられた小形の液晶ディスプレイで構成されており、その周囲には内側の縁部が表示装置Ｋ４５８０の表示領域を囲むように略円形状から形成される回転装飾部材Ｋ４５７８が設けられている。回転装飾部材Ｋ４５７８は、正面視における外形が略四角形とされ、その内側に開口が形成されており、その開口の内側縁部が表示装置Ｋ４５８０の表示領域を囲むように形成されることにより、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の枠を構成する。移動装置Ｋ４５６０の背面側には駆動モータＫＭＴ４０６１が配設されており、駆動モータＫＭＴの駆動力が不図示の伝達機構を介して伝達されることで、回転装飾部材Ｋ４５７８が正逆方向に回転可能に構成される。回転装飾部材Ｋ４５７８は、前後方向に開口される視認窓部Ｋ４５７８ａを備える。視認窓部Ｋ４５７８ａは、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転中心から放射線状に延びる２本の直線と、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転中心と同軸の円弧として形成される２本の湾曲線とにより囲まれる略扇形状に形成される。

【４４１４】
視認窓部Ｋ４５７８ａは、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を囲う枠部Ｋ４５８１（即ち、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の外側端部を形成する部分）よりも正面視内側に形成されている。そのため、視認窓部Ｋ４５７８ａを通して、表示装置Ｋ４５８０の表示領域における表示を視認させることができる。図１５０５（ａ）、図１５０５（ｂ）、図１５０５（ｃ）及び図１５０５（ｄ）は、移動装置Ｋ４５６０の正面図である。図１５０５（ａ）、図１５０５（ｂ）、図１５０５（ｃ）及び図１５０５（ｄ）では、移動装置Ｋ４５６０の視認態様の変化の一例が時系列で図示される。図１５０５（ａ）では、第１の演出制御例および第２の演出制御例における移動装置Ｋ４５６０の回転装飾部材Ｋ４５７８の動作パターンが時系列で図示される。図１５０５（ａ）に図示されるように、まず第１の演出制御例では、回転装飾部材Ｋ４５７８は、視認窓部Ｋ４５７８ａが回転軸の上方に配置される状態（上から１番目に図示される状態）から、時計回りに約９０度回転されることで視認窓部Ｋ４５７８が回転軸の右方に配置される状態に変化され（上から２番目に図示される状態）、続けて反時計回りに約９０度回転されることで視認窓部Ｋ４５７８が回転軸の上方に配置される状態に戻る（上から１番目に図示される状態に相当）ことで、第１の演出制御例が終了される。次に、第２の演出制御例では、回転装飾部材Ｋ４５７８は、視認窓部Ｋ４５７８ａが回転軸の上方に配置される状態（上から１番目に図示される状態）から、反時計回りに約９０度回転されることで視認窓部Ｋ４５７８が回転軸の左方に配置される状態に変化され（上から３番目に図示される状態）、続けて時計回りに約９０度回転されることで視認窓部Ｋ４５７８が回転軸の上方に配置される状態に戻る（上から４番目に図示される状態に相当）ことで、第２の演出制御例が終了される。

【４４１５】
図１５０５（ａ）では、説明の便宜上、第１の演出制御例と第２の演出制御例とを繋げて説明したが、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作制御としてはこれに限られるものではない。例えば、第１の演出制御例または第２の演出制御例で繰り返し回転動作されるような状態を構成可能にしても良いし、第２の演出制御例から第１の演出制御例につながるように回転動作されるような状態を構成可能にしても良いし、第１の演出制御例と第２の演出制

御例とが交互に連続で実行されるような状態を構成可能にしても良い。図１５０５（ｂ）では、第１の演出制御例および第２の演出制御例における移動装置Ｋ４５６０の第１の視認態様が図示される。図１５０５（ｂ）に図示されるように、第１の演出制御例および第２の演出制御例の第１の視認態様では、視認窓部Ｋ４５７８ａが回転軸の右方に配置された状態において視認窓部Ｋ４５７８を通して、表示装置Ｋ４５８０から表示される円形状の第１視認対象物Ｋ４５８０ｘを視認可能とされる。更に、第２の演出制御例の終了後に、回転装飾部材Ｋ４５７８の内周側における表示装置Ｋ４５８０の表示領域に、「〇ＧＥＴ」との表示がされる。これにより、遊技者は、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を通して、何らかの遊技価値（遊技上の利益）を獲得したことを把握することができる。図１５０５（ｃ）では、第１の演出制御例および第２の演出制御例における移動装置Ｋ４５６０の第２の視認態様が図示される。図１５０５（ｃ）に図示されるように、第１の演出制御例および第２の演出制御例の第２の視認態様では、視認窓部Ｋ４５７８ａが回転軸の左方に配置された状態において視認窓部Ｋ４５７８を通して、表示装置Ｋ４５８０から表示される丸形状および三角形状の第２視認対象物Ｋ４５８０ｙを視認可能とされる。

【４４１６】

更に、第２の演出制御例の終了後に、回転装飾部材Ｋ４５７８の内周側における表示装置Ｋ４５８０の表示領域に、「〇△ＧＥＴ」との表示がされる。これにより、遊技者は、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を通して、何らかの遊技価値（遊技上の利益）を獲得したことを把握することができる。また、「〇ＧＥＴ」や「〇△ＧＥＴ」との表示の違いから、遊技者に対して、得られる遊技価値の違いを想起させることができる。図１５０５（ｄ）では、第１の演出制御例および第２の演出制御例における移動装置Ｋ４５６０の第３の視認態様が図示される。図１５０５（ｄ）に図示されるように、第１の演出制御例および第２の演出制御例の第３の視認態様では、視認窓部Ｋ４５７８ａが回転軸の右方に配置された状態において視認窓部Ｋ４５７８を通して、表示装置Ｋ４５８０から表示される円形状の第１視認対象物Ｋ４５８０ｘを視認可能とされ、視認窓部Ｋ４５７８ａが回転軸の左方に配置された状態において視認窓部Ｋ４５７８を通して、表示装置Ｋ４５８０から表示される丸形状および三角形状の第２視認対象物Ｋ４５８０ｙを視認可能とされる。更に、第２の演出制御例の終了後に、回転装飾部材Ｋ４５７８の内周側における表示装置Ｋ４５８０の表示領域に、「〇ＧＥＴ、〇△ＧＥＴ」との表示がされる。これにより、遊技者は、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を通して、何らかの遊技価値（遊技上の利益）を獲得したことを把握することができる。また、「〇ＧＥＴ」や「〇△ＧＥＴ」との表示の違いから、遊技者に対して、得られる遊技価値の違いを想起させることができる。上述した、第１の演出制御例および第２の演出制御例により移動装置Ｋ４５６０が動作制御される第１の演出用途例について説明する。この第１の演出用途例では、大当たり遊技状態において、移動装置Ｋ４５６０が遊技者から視認される位置に移動され（図１５０４参照）、上述の第１の演出制御例および第２の演出制御例で動作制御される。

【４４１７】

第１の演出用途例では、大当たり遊技状態における各ラウンド遊技の終了時に、第１の演出制御例および第２の演出制御例により移動装置Ｋ４５６０が動作制御され、右打ちで発射された遊技球の流下が相対的に右寄りとなる遊技球が入球され易い第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）に遊技球が入球した個数に対応して第１視認対象物Ｋ４５８０ｘが表示され、第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球される遊技球よりは相対的に左寄りの経路を流下する遊技球が入球され易い第２入賞口Ｋ６４０（図１４３５参照）に遊技球が入球した個数に対応して第２視認対象物Ｋ４５８０ｙが表示される。そのため、各ラウンド遊技において規定個数（本実施形態では１０個）の遊技球が第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球されることで各ラウンド遊技が終了されることが通常であるので、基本的には、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘは、１０個の丸形状で視認されることになり、「〇ＧＥＴ」（図１５０５（ｂ）参照）との表示についても、入球個数に対応して「〇×１０ＧＥＴ」等の表示がされる。これにより、遊技者は、払い出される賞球個数を予想することができる。一方で、遊技態様によっては、１０個以上の遊技球が入球される場合も、入球される遊

技球が１個や２個にも関わらず、時間経過によりラウンド遊技が終了される場合もある。この場合には、入球された遊技球の個数に対応した数で、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘが表示される。また、各ラウンド遊技における電動役物Ｋ６４０ａ（図１４３５参照）の開放時間は、遊技球の入球に満たない程度に短くされるので、第２入賞口Ｋ６４０（図１４３５参照）への入球は基本的には生じず、第２視認対象物Ｋ４５８０ｙが視認されるのは稀である。

【４４１８】

一方、稀であっても、第２入賞口Ｋ６４０へ遊技球が入球された場合には、ラウンド遊技中にも関わらず、賞球だけでなく、特別図柄の抽選をも獲得することができる。本実施形態では、賞球の払い出しのみに対応する表示として第１視認対象物Ｋ４５８０ｘを表示し、賞球の払い出しに加えて別の利益（例えば、特別図柄の抽選）も遊技者に付与され得る表示として第２視認対象物Ｋ４５８０ｙを表示することで、遊技者に付与され得る利益を区別して報知するようにしている。これにより、遊技者の遊技負担を低減すると共に、視認対象物Ｋ４５８０ｘ，Ｋ４５８０ｙに対する注目力を向上させることができる。なお、上述の第１の演出用途例では、視認される視認対象物Ｋ４５８０ｘ，Ｋ４５８０ｙの有無によらず、各ラウンド遊技の終了時に第１の演出制御例および第２の演出制御例により移動装置Ｋ４５６０が動作制御される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、視認対象物Ｋ４５８０ｘ，Ｋ４５８０ｙが視認されるように動作させる一方で、視認対象物Ｋ４５８０ｘ，Ｋ４５８０ｙが視認されない場合（表示されていない場合）には動作を実行しないようにしても良い。即ち、例えば、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘが表示されており、第２視認対象物Ｋ４５８０ｙが表示されていない場合には、第１の演出制御例による動作のみを実行し、第２の演出制御例による動作は実行しないようにしても良い。この場合、各ラウンド遊技の終了時において回転装飾部材Ｋ４５７８を動作させる時間長さを短くできるので、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作期間をラウンド間インターバルに容易に収めることができる。また、第２の演出制御例による動作が実行されないことを把握すれば、第２視認対象物Ｋ４５８０ｙが表示されていないことを遊技者は把握でき、第２入賞口Ｋ６４０に入球していないことも把握できるので、第２視認対象物Ｋ４５８０ｙを視認して確認する必要がある場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【４４１９】

また、例えば、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘが表示されておらず、第２視認対象物Ｋ４５８０ｙが表示されている場合には、第１の演出制御例による動作を実行せず、第２の演出制御例による動作のみを実行させるようにしても良い。この場合、各ラウンド遊技の終了時において回転装飾部材Ｋ４５７８を動作させる時間長さを短くできるので、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作期間をラウンド間インターバルに容易に収めることができる。また、第１の演出制御例による動作が実行されないことを把握すれば、ラウンド遊技中にも関わらず第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球されていないという異常事態であることに遊技者が気付けるので、球の発射が実行されているか（球は供給されているか、球詰まりが生じていないか等）や、第２可変入賞装置Ｋ６５０は正常に作動しているのか等を確認するように促すことができる。また、例えば、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘが表示されておらず、第２視認対象物Ｋ４５８０ｙも表示されていない場合には、第１の演出制御例による動作も、第２の演出制御例による動作も実行せずに、ラウンド遊技を終了させるようにしても良い。この場合、各ラウンド遊技の終了時において回転装飾部材Ｋ４５７８を動作させる時間長さを短くできる（無くせる）ので、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作期間をラウンド間インターバルに容易に収めることができる。また、第１の演出制御例による動作が実行されないことを把握すれば、ラウンド遊技中にも関わらず第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球されていないという異常事態であることに遊技者が気付けるので、球の発射が実行されているか（球は供給されているか、球詰まりが生じていないか等）や、第２可変入賞装置Ｋ６５０は正常に作動しているのか等を確認するように促すことができる。

【４４２０】

また、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘが表示されておらず、第２視認対象物Ｋ４５８０ｙも表示されていない場合とは、そもそも遊技者が第２入賞口Ｋ６４０や第２特定入賞口Ｋ６５０ａに狙って遊技球を打ち出していない状況（遊技者が遊技をやめた状況や、遊技者が敢えて左打ちで球を発射させる変則打ちを行っている状況等）が想定されるので、このような状況にまで回転装飾部材Ｋ４５７８を回転させても、遊技者の注目力を集めることはできないことから、回転動作を実行させないようにしても良い。なお、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘや第２視認対象物Ｋ４５８０ｙが視認される位置が、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転軸の右方または左方の位置である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転軸の右方または左方の位置から、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転軸を中心として上方に回転移動された上流側位置において第１視認対象物Ｋ４５８０ｘや第２視認対象物Ｋ４５８０ｙが視認されるようにしても良いし、その上流側位置で視認された状態から、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転に伴う視認窓部Ｋ４５７８ａの移動に伴い第１視認対象物Ｋ４５８０ｘや第２視認対象物Ｋ４５８０ｙも回転移動するように構成しても良い。なお、第２視認対象物Ｋ４５８０ｙの「△ＧＥＴ」の部分は、特別図柄の抽選が獲得できることを暗に示唆する意味合いのある報知である。そのため、例えば、入球による特別図柄の抽選が獲得できない状態（例えば、保留球数が満タンである状態）において第２入賞口Ｋ６４０に入球した場合には、特別図柄の抽選が獲得できないことと対応させて、「〇△ＧＥＴ」の代わりに「〇ＧＥＴ」との表示をするようにしても良い。図１５０６は、前層側可動装置Ｋ４４００の第１可動装置Ｋ４４０１の部分背面図である。図１５０６では、演出待機状態における長尺装置Ｋ５４０の外形（図１４７５参照）が想像線で図示される。図１５０６では、左側の上側部材Ｋ５３０は演出待機状態における配置から変化されず、右側の上側部材Ｋ５３０が移動範囲の最下端まで下降した状態が実線で図示される。即ち、右側の上側部材Ｋ５３０のみが、落下位置状態（図１４５０，図１４７０参照）における配置に位置している。

【４４２１】

図１５０６に想像線で図示される演出待機状態は、左右共に、上側部材Ｋ５３０の下方への変位が進入状態の上側回転部材Ｋ４７６に規制されている状態であり（図１４６７参照）、図１５０６に実線で図示される状態は、右側の上側回転部材Ｋ４７６が退避状態とされ右側の上側部材Ｋ５３０のみが下方へ変位した状態である（図１４７０参照）。右側の上側部材Ｋ５３０の上下位置は、回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４の配置次第で複数のバリエーションが生じ得る（図１４７０，図１４７１，図１４７２，図１４７４参照）。従って、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の傾斜角度も複数のバリエーションが生じ得る。本実施形態では、左側の上側部材Ｋ５３０の回転軸部Ｋ５３４を支点として、長尺装置Ｋ５４０の右側を回転動作の先端側とする変位を実行可能とされ、その変位に基づく長尺装置Ｋ５４０の姿勢の傾斜角度は何ら限定されるものではなく、（左右に沿う姿勢から約４５度未満で）任意の傾斜角度が可能とされる。長尺装置Ｋ５４０には、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作可能に支持されている。回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は、長尺装置Ｋ５４０が演出待機状態における位置（左右両側共に進入状態の上側回転部材Ｋ４７６に下方への変位が規制される位置）にあるか、右側の上側回転部材Ｋ４７６が退避状態とされ長尺装置Ｋ５４０の姿勢が傾斜した位置にあるかに関わらず、実行可能に構成される。図１５０６に実線で図示されるように、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が傾斜された状態から、演出待機状態における位置として長尺装置Ｋ５４０の姿勢が左右方向に沿わされるまでの、上側回転部材Ｋ４７６の動作態様は、長尺装置Ｋ５４０の動作と連動されることを説明する。長尺装置Ｋ５４０を支持する上側部材Ｋ５３０は、下側部材Ｋ５１０を介して、回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４から押し上げ方向の荷重を受け得る（図１４７１参照）。伝達筒状部Ｋ４３４の配置は、回転部材Ｋ４３０の表面側の状態に対応する（図１４５９参照）。

【４４２２】

上側回転部材Ｋ４７６は、下側回転部材Ｋ４７１が回転部材Ｋ４３０の案内溝Ｋ４３６を介して受ける荷重により支持部Ｋ４１４を中心に回転動作（姿勢変化）されることによ

り、進入状態（図１４６８参照）と退避状態（図１４６９参照）とで変化される。案内溝Ｋ４３６の状態（位相）は、回転部材Ｋ４３０の裏面側の状態に対応する（図１４５９参照）。そのため、回転部材Ｋ４３０を介して、上側部材Ｋ５３０と上側回転部材Ｋ４７６とが連動され得る。即ち、図１５０６に図示される右側の上側部材Ｋ５３０が上昇方向に移動され、上側部材Ｋ５３０が上側回転部材Ｋ４７６に対応する上下高さ位置を通過することに基づいて（図１４７１参照）、上側回転部材Ｋ４７６が退避状態から進入状態に変化される（図１４７２参照）。これにより、長尺装置Ｋ５４０の戻り動作が防止されることになり、長尺装置Ｋ５４０が左右に沿わされた姿勢に維持される。このようにして、長尺装置Ｋ５４０が、演出待機状態における位置に維持される。上側回転部材Ｋ４７６の進入状態への維持は、駆動力によるものではなく、回転部材Ｋ４３０の案内溝Ｋ４３６の形状的特徴から、下側回転部材Ｋ４７１の姿勢が維持されることによる。即ち、下側回転部材Ｋ４７１の切替突部Ｋ４７２が大径溝Ｋ４３６ａに維持されることによる。そのため、回転部材Ｋ４３０を駆動する駆動モータＫＭＴ４１ａ，ＫＭＴ４１ｂ（図１４５９参照）の駆動力が解除された状態であっても、上側回転部材Ｋ４７６を進入状態で維持することができる。これにより、長尺装置Ｋ５４０を演出待機状態における位置に維持するための消費電力を低減させることができる。また、パチンコ機Ｋ４０１０の電源が遮断された場合（突然の停電や、店舗営業時間外の時）であっても、上側回転部材Ｋ４７６の状態を進入状態で維持することができる。これにより、長尺装置Ｋ５４０の配置を演出待機状態の位置で安定させることができ、電源を遮断して行うメンテナンス作業を容易とすることができる。

【４４２３】

長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平線に対する傾斜角度は、図１５０６に図示される状態で最大となる（右第２傾斜姿勢）。この傾斜は、右が下になる傾斜のみならず、左右の上側部材Ｋ５３０の上下位置が反転されることで、傾斜が左右逆の姿勢を構成することが可能である（左第２傾斜姿勢）。ここで、スライドラックＫ５４５が利用されることなく、長尺装置Ｋ５４０の左右いずれか（図１５０６における左側）の端部が回転軸部Ｋ５３４を軸に回転動作するのみである場合（例えば、スライドラックＫ５４５と本体部Ｋ５４１（図１４６２参照）とが一体成形される場合）、その回転軸部Ｋ５３４を中心とする長尺装置Ｋ５４０の回転動作により姿勢が傾斜することに伴い、移動装置Ｋ４５６０の移動範囲の左右側終端（上述の回転軸部Ｋ５３４側終端）で、移動装置Ｋ４５６０と支持部材Ｋ４１０とが干渉する可能性がある。この場合、移動装置Ｋ４５６０の移動幅が、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が傾斜していない場合と、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が傾斜している場合とで異なることから、演出効果を低下させる可能性がある。また、長尺装置Ｋ５４０の回転先端側（図１５０６における右側）への移動装置Ｋ４５６０の移動終端位置は、長尺装置Ｋ５４０の傾斜が大きくなるほど回転軸としての回転軸部Ｋ５３４側（図１５０６における左側）に寄ることからも、移動装置Ｋ４５６０の移動範囲を狭める原因となり得る。これに対し、本実施形態では、上記各実施形態同様、図１５０６に図示されるように、長尺装置Ｋ５４０が傾斜される際に、案内突設部Ｋ５４４に対して、移動量ＫＳＤＭだけスライドラックＫ５４５が左右外側へスライド移動される。これにより、移動装置Ｋ４５６０の役物移動幅ＫＳＤＦの左右配置も調整される（回転軸部Ｋ５３４から離れる方向に変位する）。これにより、長尺装置Ｋ５４０が傾斜された状態に移動装置Ｋ４５６０と支持部材Ｋ４１０とが干渉することを避けることができるので、移動装置Ｋ４５６０を一対の支持部材Ｋ４１０の間（第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側（図１４５０参照）の領域からはみ出させることなく、十分な移動幅を確保することができる。

【４４２４】

加えて、長尺装置Ｋ５４０の回転先端側（図１５０６における右側）への移動装置Ｋ４５６０の移動終端位置が回転先端側へ延ばされることからも、移動装置Ｋ４５６０の移動範囲を十分に確保することができる。これにより、長尺装置Ｋ５４０の傾斜の大小に関わらず、演出領域の左右幅を大きく使った演出を構成可能とすることができる。図１５０７は、前層側可動装置Ｋ４４００の第１可動装置Ｋ４４０１の部分背面図である。図１５０

７では、片側落下状態における長尺装置Ｋ５４０の外形（図１４７６参照）が想像線で図示される。図１５０７では、右側の上側部材Ｋ５３０は片側落下状態における配置から変化されず、左側の上側部材Ｋ５３０が移動範囲の最下端まで下降した状態が実線で図示される。即ち、左側の上側部材Ｋ５３０のみが、落下位置状態（図１４５０，図１４７０参照）における配置に位置している。図１５０７では、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平線に対する傾斜角度は、図１５０６に図示される状態よりも小さい（左第１傾斜姿勢）。この傾斜は、左が下になる傾斜のみならず、左右の上側部材Ｋ５３０の上下位置が反転されることで、傾斜が左右逆の姿勢を構成することが可能である（右第１傾斜姿勢）。本実施形態では、上記各実施形態同様、右第１傾斜姿勢は、想像線で図示される片側落下状態における姿勢に他ならない。即ち、本実施形態では、左第１傾斜姿勢における長尺装置Ｋ５４０の配置と、右第１傾斜姿勢における長尺装置Ｋ５４０の配置とでは、上下位置が異なる。なお、本実施形態では、上記各実施形態同様、切替装置Ｋ４６０が左右片側（本実施形態では右側）にのみ配置されることから（図１４５６参照）、図１５０７に図示されるように右第１傾斜姿勢における長尺装置Ｋ５４０の配置と左第１傾斜姿勢における長尺装置Ｋ５４０の配置との上下配置が異なるように構成されるが、必ずしもこれに限られるものでは無い。

【４４２５】

例えば、切替装置Ｋ４６０を左右両側に配置するように構成し、上側部材Ｋ５３０を左右いずれでも途中停止させられるものであれば、右第１傾斜姿勢における長尺装置Ｋ５４０の配置と左第１傾斜姿勢における長尺装置Ｋ５４０の配置との上下位置を同じにすることは可能である。なお、切替装置Ｋ４６０を左側にのみ配置するよう構成すれば、右第１傾斜姿勢における長尺装置Ｋ５４０の配置と左第１傾斜姿勢における長尺装置Ｋ５４０の配置の上下関係が、本実施形態における上下関係とは逆となる演出装置を構成することが可能となる。また、落下のように急速な変位を必要としない場合には、切替装置Ｋ４６０の有無に関わらず、上側部材Ｋ５３０の配置を片側落下状態における下側の配置（図１５０７に図示される右側（矢印Ｒ側）の上側部材Ｋ５３０の配置）にすることが、回転部材Ｋ４３０の回転制御により可能とされる（図１４７４参照）。そのため、左右一対の回転部材Ｋ４３０の制御の設定次第で、長尺装置Ｋ５４０の上下配置を異ならせることなく右第１傾斜姿勢にしたり左第１傾斜姿勢にしたりすることもできるし、長尺装置Ｋ５４０の上下配置を異ならせて右第１傾斜姿勢にしたり左第１傾斜姿勢にしたりすることもできる（図１５０７参照）。ここで、スライドラックＫ５４５が利用されることなく、長尺装置Ｋ５４０の左右いずれか（図１５０７に図示される右側（矢印Ｒ側））の端部が回転軸部Ｋ５３４を軸に回転動作するのみである場合（例えば、スライドラックＫ５４５と本体部Ｋ５４１（図１４６２参照）とが一体成形される場合）、その回転軸部Ｋ５３４を中心とする長尺装置Ｋ５４０の回転動作により姿勢が傾斜することに伴い、移動装置Ｋ４５６０の移動範囲の左右側終端（上述の回転軸部Ｋ５３４側終端）で、移動装置Ｋ４５６０と支持部材Ｋ４１０とが干渉する可能性がある。この場合、移動装置Ｋ４５６０の移動幅が、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が傾斜していない場合と、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が傾斜している場合とで異なることから、演出効果を低下させる可能性がある。

【４４２６】

また、長尺装置Ｋ５４０の回転先端側（図１５０７に図示される左側（矢印Ｌ側））への移動装置Ｋ４５６０の移動終端位置は、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が水平に近づく程に回転先端側に寄ることからも、移動装置Ｋ４５６０が支持部材Ｋ４１０と干渉する可能性があり、移動装置Ｋ４５６０の移動範囲を狭める原因となり得る。これに対し、本実施形態では、上記各実施形態同様、片側落下状態（図１４７６参照）から長尺装置Ｋ５４０が図１５０７に図示される状態に変化するまでの間にスライドラックＫ５４５がスライド変位する。即ち、まず長尺装置Ｋ５４０が水平姿勢になるまでに、案内突設部Ｋ５４４に対して、移動量ＫＳＤａ，ＫＳＤｂ（図１４７６参照）だけスライドラックＫ５４５が左右内側へスライド移動される。次に、長尺装置Ｋ５４０が図１５０７に図示される左第１傾斜姿勢になるまでに、案内突設部Ｋ５４４に対して、移動量ＫＳＤａ，ＫＳＤｂ（図１４７

６参照）だけスライドラックＫ５４５が左右外側へスライド移動される。これにより、移動装置Ｋ４５６０の役物移動幅ＫＳＤＦの左右配置も調整される。即ち、役物移動幅ＫＳＤＦが、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が水平姿勢に近づく程、回転軸としての（図１５０７に図示される右側（矢印Ｒ側）の）回転軸部Ｋ５３４に近づく側に移動されるよう構成されている。これにより、長尺装置Ｋ５４０が傾斜された状態においては、移動装置Ｋ４５６０と支持部材Ｋ４１０とを離すことができ、これらが干渉することを避けることができるので、移動装置Ｋ４５６０を一対の支持部材Ｋ４１０の間（第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側（図１４５０参照）の領域からはみ出させることなく、十分な移動幅を確保することができる。

【４４２７】

加えて、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が水平に近づく際に役物移動幅ＫＳＤＦの左右配置を回転軸部Ｋ５３４に寄せることにより、長尺装置Ｋ５４０の回転先端側（図１５０７に図示される左側（矢印Ｌ側））が、その回転先端側の支持部材Ｋ４１０に入り込むことを防止することができる。これにより、長尺装置Ｋ５４０の傾斜の有無に関わらず、一対の支持部材Ｋ４１０の間（第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側（図１４５０参照））の領域の左右幅を大きく使った演出を構成可能とすることができる。本実施形態では、上記各実施形態と同様、移動装置Ｋ４５６０の配置は、回転駆動されるネジ軸Ｋ５５４とナットＫＮＴ６１（図１４６２及び図１４６４参照）とにより制御される。ネジ軸Ｋ５５４及びナットＫＮＴ６１はボールネジの構造を構成しているので、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が傾斜したとしても、自重で下降変位する（ネジ軸Ｋ５５４の延びる方向、即ち、長尺装置Ｋ５４０の長手方向に変位する）ことは防止される。即ち、ネジ軸Ｋ５５４（図１４６２参照）が駆動モータＫＭＴ５１の駆動により回転されれば、移動装置Ｋ４５６０はネジ軸Ｋ５５４の延びる方向（長尺装置Ｋ５４０の長手方向）に変位される一方、ネジ軸Ｋ５５４が回転されることが無ければ、移動装置Ｋ４５６０の配置がネジ軸Ｋ５５４の延びる方向（長尺装置Ｋ５４０の長手方向）に対して変位することが防止される。図１５０８（ａ）から図１５０８（ｃ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図であり、図１５０９は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。図１５０８（ａ）では、長尺装置Ｋ５４０が右第１傾斜姿勢（図１４５５参照）とされた場合における視認態様の一例が図示され、図１５０８（ｂ）では、長尺装置Ｋ５４０が右第２傾斜姿勢（図１５０６参照）とされた場合における視認態様の一例が図示され、図１５０８（ｃ）では、長尺装置Ｋ５４０が左第２傾斜姿勢とされた場合における視認態様の一例が図示される。なお、図１５０８の説明では、図１４３５を適宜参照する。

【４４２８】

図１５０８（ａ）に図示される状態は、第１可動装置Ｋ４４０１の第１の動作パターンの途中状態として図示される。即ち、第１可動装置Ｋ４４０１の第１の動作パターンでは、まず第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１４７５参照）から、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りに回転動作される状態で長尺装置Ｋ５４０が右第１傾斜姿勢となるように制御され（図１４７６参照）、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は継続したまま移動装置Ｋ４５６０が移動可能範囲の右端までスライド移動される（図１５０８（ａ）参照）。更にその後、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転される（反時計回りにされる）と共に移動装置Ｋ４５６０が左右中央までスライド移動されて戻り（図１４７６参照）、その後、第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１４７５参照）へ戻るように右側の上側部材Ｋ５３０を上昇させるよう制御されることで、第１の動作パターンが完了される。図１５０８（ａ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域に右第１傾斜姿勢における長尺装置Ｋ５４０の傾斜に平行な矢印形状の第１背面表示Ｋ８１ａが複数表示されると共に、表示装置Ｋ４５８０にはローマ字の「Ｖ」を意味する第１前面表示Ｋ４５８０ａが表示される（第１前面表示Ｋ４５８０ａは「Ｖを狙え」を意味する表示でも良い）。これにより、遊技者に第１可変入賞装置Ｋ６５の第１特定入賞口Ｋ６５ａへ向けて遊技球を発射させ、特定領域Ｋ６５ｃ（図１４３５参照）の通過を狙わせるように報知することができる。なお、表示装置Ｋ４５８０の表示態様と、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示態様とが

連動するように構成しても良い。例えば、表示装置Ｋ４５８０に第１前面表示Ｋ４５８０ａが表示される状態で、特定領域Ｋ６５ｃに遊技球が入球することに基づいて、表示装置Ｋ４５８０における第１前面表示Ｋ４５８０ａは消えて、第３図柄表示装置Ｋ８１に「Ｖ」の表示が移動されるように構成しても良い（例えば、第１前面表示Ｋ４５８０ａが、表示装置Ｋ４５８０から第３図柄表示装置Ｋ８１に移動するように見えるように第３図柄表示装置Ｋ８１と表示装置Ｋ４５８０とで描画の設定をして、遊技者に視認させるようにしても良い）。

【４４２９】

上述の報知の実行中において、回転装飾部材Ｋ４５７８は、時計回り方向に回転動作される。これにより、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様を視認した遊技者に対して、遊技球の流下する方向を直感的に把握させることが可能となる。即ち、第１可変入賞装置Ｋ６５（図１４３５参照）へ向けて遊技球を発射するように右打ちする状況において、回転装飾部材Ｋ４５７８の上側をセンターフレームＫ８６（図１４３５参照）に沿って右方に通過した遊技球は、回転装飾部材Ｋ４５７８の右側を流下することを、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様と対応させて遊技者に直感的に把握させることができるので、遊技球を遊技者が目で追うことを容易にさせることができる。図１５０８（ａ）に図示されるように、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０が右側へ移動されることにより、右打ちされた遊技球が流下する範囲（第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域よりも右側の範囲）と、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０とを近づけることができるので、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０と、流下する遊技球とを遊技者の視界に同時に収め易くすることができる。これにより、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０を視認する遊技者に対して、遊技球の発射が問題なく実行されていることを目視で確認させることができるので、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０と遊技球の流下範囲とが離れており同時に視認することができない場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。なお、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転の継続と停止との態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、反時計回りに反転するまでは時計回りの回転動作が継続されるようにしても良いし、時計回りの回転動作が間欠的に生じるようにしても良い。時計回りの回転動作が間欠的に生じる場合、その回転動作の開始の間隔は、例えば、一定の期間を開けて回転動作が再開始されるようにしても良いし、遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定されるものでも良い。

【４４３０】

遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定される場合、例えば、スルーゲートＫ６７（図１４３５参照）を遊技球が通過したことを検出したことに基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８が回転開始されるようにすることで、回転装飾部材Ｋ４５７８の近傍を遊技球が流下するタイミングと、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転開始タイミングとを合わせることができる。これにより、遊技球自体を視認しなくても、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作を視認することで、遊技球の流下位置の予想を立てることができる。なお、右打ちされた遊技球がスルーゲートＫ６７（図１４３５参照）を通過する確率は、そのスルーゲートＫ６７の上流側の釘配置などの条件によるが、右打ちされた遊技球が全てスルーゲートＫ６７を通過する場合には、回転装飾部材Ｋ４５７８の右側を遊技球が流下する場合に、もれなく回転装飾部材Ｋ４５７８を回転動作させることができる。また、右打ちされた遊技球が全てはスルーゲートＫ６７（図１６３９参照）を通過するものではない（一部はスルーゲートＫ６７を外れ得る）場合であっても、スルーゲートＫ６７を遊技球が通過した特定の時点を契機として、パチンコ機Ｋ４０１０の球発射間隔を空けて回転装飾部材Ｋ４５７８を間欠的に回転動作させる（例えば、０．６秒間隔で回転動作させる）ことで、スルーゲートＫ６７を通過するか否かに関わらずスルーゲートＫ６７付近を遊技球が流下するタイミングに合わせて回転装飾部材Ｋ４５７８を間欠的に回転動作させることができる。従って、右打ちされた遊技球がスルーゲートＫ６７（図１４３５参照）を通過する確率に関わらず、スルーゲートＫ６７付近を遊技球が流下するタイミングと、回転装飾部

材Ｋ４５７８を回転動作させるタイミングとをおおよそ合致させることができるので、遊技者は、遊技球自体を視認しなくても、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作を視認することで、遊技球の流下位置の予想を立てることができる。

【４４３１】

遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定される場合、例えば、遊技球が第１特定入賞口Ｋ６５ａ又は特定領域Ｋ６５ｃ（図１４３５参照）に入球することに基づいて、回転装飾部材Ｋ４５７８を回転動作させるようにしても良い。この場合、遊技者は、第１特定入賞口Ｋ６５ａ又は特定領域Ｋ６５ｃに注視していなくても、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様を視認することで、遊技球が第１特定入賞口Ｋ６５ａ又は特定領域Ｋ６５ｃに入球したことを把握することができる。これにより、遊技球が第１特定入賞口Ｋ６５ａ又は特定領域Ｋ６５ｃ（図１４３５参照）に入球したことを、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域から目を逸らすことなく把握することができるので、第１特定入賞口Ｋ６５ａ又は特定領域Ｋ６５ｃへ向けて遊技球を発射するように要求される期間において、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示される種々の報知を見逃す可能性を低くすることができる。なお、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示される種々の報知の態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、保留個数に係る報知（特に、保留が満タンか否か）でも良いし、オーバー入賞（規定個数以上の入賞による超過賞球払い出しの発生）の報知でも良いし、遊技モード選択に係る報知でも良いし、大当たり遊技終了後の遊技状態に係る報知でも良いし、大当たり遊技中におけるラウンド数に係る報知や入賞個数（又は払い出し個数）に係る報知でも良い。図１５０８（ａ）に図示される状態から移動装置Ｋ４５６０が左方向へスライド移動するタイミングは、何ら限定されるものではない。例えば、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１４３５参照）の開放期間が終了するタイミングと対応させても良いし、特定領域Ｋ６５ｃ（図１４３５参照）を遊技球が通過するタイミングと対応させても良いし、入球態様に関わらない特定のタイミングでスライド移動するように制御しても良い。

【４４３２】

特に、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１４３５参照）の開放期間が終了するタイミングと対応させる場合、移動装置Ｋ４５６０の動作態様を視認する遊技者に対して、移動装置Ｋ４５６０が移動した場合に右打ちを終了すると無駄球を減少させられる可能性があることを報知する手段として移動装置Ｋ４５６０を機能させることができる。また、この場合には、遊技球を右打ちしないタイミングに、回転装飾部材Ｋ４５７８が反時計回りに回転動作されることになる。そのため、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りで回転動作する状況と、右打ちを継続する状況とを関連付けて把握している遊技者に対して、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１４３５参照）の開放期間が終了した後にまで遊技球を右打ち発射しないようにさせるための報知を回転装飾部材Ｋ４５７８で実行することができる。図１５０８（ｂ）に図示される状態は、図１５０８（ａ）に図示される状態よりも水平に対する長尺装置Ｋ５４０の傾斜角度が大きい状態であり、第１可動装置Ｋ４４０１の第２の動作パターンの途中状態として図示される。即ち、第１可動装置Ｋ４４０１の第２の動作パターンでは、まず第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１４７５参照）から、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りに回転動作される状態で長尺装置Ｋ５４０が右第２傾斜姿勢となるように制御され（図１５０６参照）、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は継続したまま移動装置Ｋ４５６０が移動可能範囲の右端までスライド移動される（図１５０８（ｂ）参照）。更にその後、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転される（反時計回りにされる）と共に移動装置Ｋ４５６０が左右中央までスライド移動されて戻り（図１５０６参照）、その後、第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１４７５参照）へ戻るように右側の上側部材Ｋ５３０を上昇させるよう制御されることで、第２の動作パターンが完了される。図１５０８（ｂ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域に右第２傾斜姿勢における長尺装置Ｋ５４０の傾斜に平行な矢印形状の第２背面表示Ｋ８１ｂが複数表示されると共に、表示装置Ｋ４５８０にローマ字の「Ｒ」を意味する第２前面表示Ｋ４５８０ｂが表示される。

【４４３３】
図１５０８（ａ）に図示される状態よりも水平に対する長尺装置Ｋ５４０の傾斜角度が大きくされることで、図１５０８（ａ）に図示される状態よりも、遊技者の視線を斜め下方向（本実施形態では、左斜め下方向）に誘導することができる。これにより、遊技者に、第１特定入賞口Ｋ６５ａの左斜め下方向に位置する第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）へ向けて遊技球を発射させるように報知することができる。この場合、表示装置Ｋ４５８０に描画される第２前面表示Ｋ４５８０ｂの「Ｒ」をラウンド遊技と対応付けることができるので、ラウンド数と対応付けて、第２前面表示Ｋ４５８０ｂを「Ｒ１」や「Ｒ５」等に表示を切り替えることで、表示装置Ｋ４５８０の表示により遊技の進行度合いを報知することができる。また、第２特定入賞口Ｋ６５０ａと第２入賞口Ｋ６４０との配置関係から、図１５０８（ｂ）に図示される状態で、遊技者に第２入賞口Ｋ６４０（図１４３５参照）へ向けて遊技球を発射させるように報知することもできる。この場合、表示装置Ｋ４５８０に描画される第２前面表示Ｋ４５８０ｂの「Ｒ」をラッシュ（確変遊技等）と対応付けることができるので、確変状態や時短状態の残り抽選回数と対応付けて「Ｒ１００」や「Ｒ２」等に第２前面表示Ｋ４５８０ｂを切り替えることで、表示装置Ｋ４５８０の表示により遊技の進行度合いを報知することができる。上述の報知の実行中において、回転装飾部材Ｋ４５７８は、時計回り方向に回転動作される。これにより、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様を視認した遊技者に対して、遊技球の流下する方向を直感的に把握させることが可能となる。即ち、第２入賞口Ｋ６４０又は第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１４３５参照）へ向けて遊技球を発射するように右打ちする状況において、回転装飾部材Ｋ４５７８の上側をセンターフレームＫ８６（図１４３５参照）に沿って右方に通過した遊技球は、回転装飾部材Ｋ４５７８の右側を流下することを、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様と対応させて遊技者に直感的に把握させることができるので、遊技球を遊技者が目で追うことを容易にさせることができる。

【４４３４】
図１５０８（ｂ）に図示されるように、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０が右側へ移動されることにより、右打ちされた遊技球が流下する範囲（第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域よりも右側の範囲）と、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０とを近づけることができるので、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０と、流下する遊技球とを遊技者の視界に同時に収め易くすることができる。これにより、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０を視認する遊技者に対して、遊技球の発射が問題なく実行されていることを目視で確認させることができるので、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０と遊技球の流下範囲とが離れており同時に視認することができない場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。なお、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転の継続と停止との態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、反時計回りに反転するまでは時計回りの回転動作が継続されるようにしても良いし、時計回りの回転動作が間欠的に生じるようにしても良い。時計回りの回転動作が間欠的に生じる場合、その回転動作の開始の間隔は、例えば、一定の期間を開けて回転動作が再開始されるようにしても良いし、遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定されるものでも良い。遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定される場合、例えば、スルーゲートＫ６７（図１４３５参照）を遊技球が通過したことを検出したことに基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８が回転開始されるようにすることで、回転装飾部材Ｋ４５７８の近傍を遊技球が流下するタイミングと、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転開始タイミングとを合わせることができる。これにより、遊技球自体を視認しなくても、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作を視認することで、遊技球の流下位置の予想を立てることができる。

【４４３５】
なお、右打ちされた遊技球がスルーゲートＫ６７（図１４３５参照）を通過する確率は、そのスルーゲートＫ６７の上流側の釘配置などの条件によるが、右打ちされた遊技球が全てスルーゲートＫ６７を通過する場合には、回転装飾部材Ｋ４５７８の右側を遊技球が

流下する場合に、もれなく回転装飾部材Ｋ４５７８を回転動作させることができる。また、右打ちされた遊技球が全てはスルーゲートＫ６７（図１４３５参照）を通過するものではない（一部はスルーゲートＫ６７を外れ得る）場合であっても、スルーゲートＫ６７を遊技球が通過した特定の時点を契機として、パチンコ機Ｋ４０１０の球発射間隔を空けて回転装飾部材Ｋ４５７８を間欠的に回転動作させる（例えば、０．６秒間隔で回転動作させる）ことで、スルーゲートＫ６７を遊技球が通過したか否かに関わらずスルーゲートＫ６７付近を遊技球が流下するタイミングに合わせて回転装飾部材Ｋ４５７８を間欠的に回転動作させることができる。従って、右打ちされた遊技球がスルーゲートＫ６７（図１４３５参照）を通過する確率に関わらず、スルーゲートＫ６７付近を遊技球が流下するタイミングと、回転装飾部材Ｋ４５７８を回転動作させるタイミングとをおおよそ合致させることができるので、遊技者は、遊技球自体を視認しなくても、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作を視認することで、遊技球の流下位置の予想を立てることができる。なお、遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定される場合、例えば、遊技球が第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）に入球することに基づいて、回転装飾部材Ｋ４５７８を回転動作させるようにしても良い。この場合、遊技者は、第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａに注視していなくても、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様を視認することで、遊技球が第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球したことを把握することができる。

【４４３６】

これにより、遊技球が第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）に入球したことを、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域から目を逸らすことなく把握することができるので、第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａへ向けて遊技球を発射するように要求される期間において、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示される種々の報知を見逃す可能性を低くすることができる。なお、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示される種々の報知の態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、保留個数に係る報知（特に、保留が満タンか否か）でも良いし、オーバー入賞（規定個数以上の入賞による超過賞球払い出しの発生）の報知でも良いし、遊技モード選択に係る報知でも良いし、大当たり遊技終了後の遊技状態に係る報知でも良いし、大当たり遊技中におけるラウンド数に係る報知や入賞個数（又は払い出し個数）に係る報知でも良い。図１５０８（ｂ）に図示される状態から移動装置Ｋ４５６０が左方向へスライド移動するタイミングは、何ら限定されるものではない。例えば、第２入賞口Ｋ６４０ａ（図１４３５参照）に遊技球が入球し易い期間（時短中または確変中の期間）が終了するタイミングと対応させても良いし、第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）が開放される期間（大当たり遊技におけるラウンド中の期間または大当たり遊技中の期間）が終了するタイミングと対応させても良いし、入球態様に関わらない特定のタイミングでスライド移動するように制御しても良い。特に、第２入賞口Ｋ６４０ａ（図１４３５参照）に遊技球が入球し易い期間（時短中または確変中の期間）が終了するタイミングと対応させる場合、又は、第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）が開放される期間（大当たり遊技におけるラウンド中の期間または大当たり遊技中の期間）が終了するタイミングと対応させる場合、移動装置Ｋ４５６０の動作態様を視認する遊技者に対して、移動装置Ｋ４５６０が移動した場合に右打ちを終了すると無駄球を減少させられる可能性があることを報知する手段として移動装置Ｋ４５６０を機能させることができる。

【４４３７】

また、この場合には、遊技球を右打ちしないタイミングに、回転装飾部材Ｋ４５７８が反時計回りに回転動作されることになる。そのため、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りで回転動作する状況と、遊技球が回転装飾部材Ｋ４５７８の上方位置を通り回転装飾部材Ｋ４５７８の右側を流れる状況（右打ちを継続する状況）とを関連付けて把握している遊技者に対して、第２入賞口Ｋ６４０ａ又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）の開放期間が終了した後にまで遊技球を右打ち発射しないようにさせるための報知を回転装飾部材Ｋ４５７８で実行することができる。なお、第３図柄表示装置Ｋ８１に、長尺装

置Ｋ５４０の傾斜に対応した第１背面表示Ｋ８１ａや第２背面表示Ｋ８１ｂを表示する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域自体が傾斜したように遊技者に見得るように第３図柄表示装置Ｋ８１内の表示を構成しても良い。即ち、第３図柄表示装置Ｋ８１による表示を全体的に傾ける。これにより、あたかも長尺装置Ｋ５４０の姿勢が傾斜すると共に第３図柄表示装置Ｋ８１の姿勢も傾斜したかのように見せる演出を実行することができる。なお、図１５０８（ａ）及び図１５０８（ｂ）についての上述の説明では、第１の動作パターンと第２の動作パターンとを独立した動作パターンとして説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、図１５０８（ａ）に図示される状態から、長尺装置Ｋ５４０が上昇されるのではなく、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁される（図１４６６（ｂ）参照）ことにより更に落下され、図１５０８（ｂ）に図示される状態に変化し、その後で長尺装置Ｋ５４０の右側が上昇されることで演出待機状態（図１４７５参照）に戻るといった動作パターンを設定しても良い。この動作パターンは、例えば、右打ち遊技における遊技の一組の流れが、遊技球を第１特定入賞口Ｋ６５ａに入球させ、特定領域Ｋ６５ｃ（図１４３５参照）を通過させた後で、第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）に遊技球が入球し易くなる期間や、第２入賞口Ｋ６４０（図１４３５参照）に遊技球が入球し易くなる期間が開始されるものである場合に、特に有効である。

【４４３８】

この遊技の一組の流れとしては、例えば、特定領域Ｋ６５ｃに遊技球が入球することに基づいて特別遊技が開始され、第２特定入賞口Ｋ６５０ａが開放されるという遊技の流れや、特別遊技の期間の終了後に第２入賞口Ｋ６４０が開放されるという遊技（特別遊技の終了後に時短状態となる遊技）の流れ等が想定される。この場合、上述の右打ち遊技における遊技の一組の流れでは、遊技球の入賞箇所としての注目箇所が変化（即ち、第１特定入賞口Ｋ６５ａ及び特定領域Ｋ６５ｃ近傍から第２特定入賞口Ｋ６５０ａ及び第２入賞口Ｋ６４０近傍へ変化）することになるが、この変化のタイミングで、図１５０８（ａ）の状態から図１５０８（ｂ）の状態に変化させるようにすれば、遊技者に対して注目箇所が変化したことをリアルタイムに報知することができる。これにより、遊技者が注目箇所の変化に対応できず、遊技球の入賞を見逃すという事態を避け易くすることができる。図１５０８（ｃ）に図示される状態は、図１５０８（ｂ）に図示される状態と長尺装置Ｋ５４０の傾斜が左右対称である状態であり、第１可動装置Ｋ４４０１の第３の動作パターンの途中状態として図示される。即ち、第１可動装置Ｋ４４０１の第３の動作パターンでは、まず第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１４７５参照）から、回転装飾部材Ｋ４５７８が反時計回りに回転動作される状態で長尺装置Ｋ５４０が左第２傾斜姿勢となるように制御され（図１５０８（ｃ）参照）、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は継続したまま移動装置Ｋ４５６０が移動可能範囲の左端までスライド移動される（図１５０８（ｃ）参照）。更にその後、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転される（時計回りにされる）と共に移動装置Ｋ４５６０が左右中央までスライド移動されて戻り、その後、第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１４７５参照）へ戻るように左側の上側部材Ｋ５３０を上昇させるよう制御されることで、第３の動作パターンが完了される。

【４４３９】

図１５０８（ｃ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域に左右方向で左側を向く大きな矢印形状の第３背面表示Ｋ８１ｃが一つ表示されると共に、表示装置Ｋ４５８０には漢字の「左」を意味する第３前面表示Ｋ４５８０ｃが表示される。これにより、遊技者に、左打ちで遊技球を発射させるように報知することができる。この報知の実行中において、回転装飾部材Ｋ４５７８は、反時計回り方向に回転動作される。これにより、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様を視認した遊技者に対して、遊技球の流下する方向を直感的に把握させることが可能となる。即ち、遊技領域の左側に配置される一般入賞口Ｋ６３や第１入賞口Ｋ６４（図１４３５参照）へ向けて遊技球を発射するように左打ちする状況において、回転装飾部材Ｋ４５７８の上側をセンターフレームＫ８６（図１４３５参照）に沿って左方に流下した遊技球は、回転装飾部材Ｋ４５７８の左側を流下することを、回転装

飾部材Ｋ４５７８の動作態様と対応させて遊技者に直感的に把握させることができるので、遊技球を遊技者が目で追うことを容易にさせることができる。図１５０８（ｃ）に図示されるように、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０が左側へ移動されることにより、左打ちされた遊技球が流下する範囲（第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域よりも左側の範囲）と、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０とを近づけることができるので、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０と、流下する遊技球とを遊技者の視界に同時に収め易くすることができる。これにより、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０を視認する遊技者に対して、遊技球の発射が問題なく実行されていることを目視で確認させることができるので、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０と遊技球の流下範囲とが離れており同時に視認することができない場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【４４４０】

なお、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転の継続と停止との態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、時計回りに反転するまでは反時計回りの回転動作が継続されるようにしても良いし、反時計回りの回転動作が間欠的に生じるようにしても良い。反時計回りの回転動作が間欠的に生じる場合、その回転動作の開始の間隔は、例えば、一定の期間を開けて回転動作が再開始されるようにしても良いし、遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定されるものでも良い。遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定される場合の一例について説明する。例えば、内レールＫ６１と外レールＫ６２との間を通過する遊技球を検出可能な検出装置を設けると共に、遊技領域に入球した遊技球が図１５０８（ｃ）に図示される状態における移動装置Ｋ４５６０の左方を通過するまでにかかる概略の必要流下期間を予め設定する。この場合において、上述の検出装置により遊技球の通過が検出されてから、上述の必要流下期間だけ遅延させたタイミングで回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作を開始させることで、遊技球が移動装置Ｋ４５６０の左方を通過するタイミングと、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作を開始するタイミングとを合わせることができる。これにより、遊技球自体を視認しなくても、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作を視認することで、遊技球の流下位置の予想を立てることができる。また、遊技球の流下態様に対応させて回転動作の開始時期が設定される場合について、例えば、遊技球が第１入賞口Ｋ６４又は一般入賞口Ｋ６３（図１４３５参照）に入球することに基づいて、回転装飾部材Ｋ４５７８を回転動作させるようにしても良い。この場合、遊技者は、第１入賞口Ｋ６４又は一般入賞口Ｋ６３に注視していなくても、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様を視認することで、遊技球が第１入賞口Ｋ６４又は一般入賞口Ｋ６３に入球したことを把握することができる。

【４４４１】

これにより、遊技球が第１入賞口Ｋ６４又は一般入賞口Ｋ６３（図１４３５参照）に入球したことを、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域から目を逸らすことなく把握することができるので、第１入賞口Ｋ６４又は一般入賞口Ｋ６３へ向けて遊技球を発射するように要求される期間において、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示される種々の報知を見逃す可能性を低くすることができる。なお、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示される種々の報知の態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、保留個数に係る報知（特に、保留が満タンか否か）でも良いし、オーバー入賞（規定個数以上の入賞による超過賞球払い出しの発生）の報知でも良いし、遊技モード選択に係る報知でも良いし、大当たり遊技終了後の遊技状態に係る報知でも良いし、大当たり遊技中におけるラウンド数に係る報知や入賞個数（又は払い出し個数）に係る報知でも良い。図１５０８（ｃ）に図示される状態から移動装置Ｋ４５６０が右方向へスライド移動するタイミングは、何ら限定されるものではない。例えば、第１入賞口Ｋ６４（図１４３５）に数球（１個でも良いし、複数個でも良い）の遊技球が入球したタイミングと対応させても良いし、第１入賞口Ｋ６４の保留が数個溜まったタイミングと対応させても良いし、アウト口７１（図１４３５参照）を数球の遊技球が通過したタイミングと対応させても良いし（この場合において、スルーゲートＫ６７で遊技球の通過が検出されないことを前提としても良いし、その前

提を不要としても良い）、入球態様に関わらない特定のタイミングでスライド移動するように制御しても良い。なお、移動装置Ｋ４５６０がスライド移動する場合に回転装飾部材Ｋ４５７８が回転され、その回転方向がスライド移動の方向に対応する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作と移動装置Ｋ４５６０のスライド移動とは、独立した駆動装置により実行されるので、動作態様の対応関係は制御プログラム次第である。

【４４４２】

例えば、図１５０８（ｃ）で図示した第３の動作パターンにおいて、演出待機状態に戻る途中動作として移動装置Ｋ４５６０が右方にスライド移動する場合における回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向を、反時計回り方向にしても良い（維持しても良い）。これにより、移動装置Ｋ４５６０を演出待機状態における配置（図１４７５参照）に戻す動作を実行しながら、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向により、左打ち遊技を継続させるように遊技者に仕向けることができる。また、例えば、図１５０８（ｃ）で図示した第３の動作パターンにおいて、演出待機状態に戻る途中動作として移動装置Ｋ４５６０が右方にスライド移動する場合における回転装飾部材Ｋ４５７８の回転を、停止させても良い。これにより、移動装置Ｋ４５６０を演出待機状態における配置（図１４７５参照）に戻す動作を実行しながら、回転装飾部材Ｋ４５７８の状態と、遊技球の流下方向との関係性を切断させるように演出することができる。また、例えば、上述の回転装飾部材Ｋ４５７８の回転を停止させる制御を、第１入賞口Ｋ６４又は第２入賞口Ｋ６４０への入球に基づく特別図柄の抽選で大当たりが生じた場合に実行可能に制御しても良い。特別図柄の抽選で大当たりが生じていれば、その大当たりの告知まで特別図柄の保留が減少しないので、保留が満タンとなった以降は遊技球をいくら第１入賞口Ｋ６４又は第２入賞口Ｋ６４０に入球させても特別図柄の抽選を得られず、無駄球が生じ易い状況が生じ得る。そのため、遊技者は早急に球の発射を停止し、大当たりが告知されることを待つ方が得な場合が多い。即ち、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転が停止された状態と、回転装飾部材Ｋ４５７８の左右いずれにも遊技球が流下しない状態とを対応付けて報知することで、遊技者に遊技球の発射を停止するように仕向けることができる。

【４４４３】

更には、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転が一度停止された状況において、第１入賞口Ｋ６４又は第２入賞口Ｋ６４０に遊技球が入球された場合に、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作を再開させるようにしても良い。これにより、遊技者の意図によらず発射が継続されている場合（例えば、操作ハンドルＨ５１（図１４２４及び図１４３４参照）の回動位置は戻しておらず発射停止スイッチＨ５１ｂ（図１４２４参照）で球の発射を停止させる操作をしている場合に、発射停止スイッチＨ５１ｂの押し込みが甘い場合）であっても、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様を遊技者に視認させることで、発射が継続されていることを遊技者に気づかせることができる。これに気付いた遊技者は、操作の改良をする（例えば、発射停止スイッチＨ５１ｂを強く押し込む）ことで、球の発射を停止させることで、無駄球の発射個数を抑えることができる。これにより、回転装飾部材Ｋ４５７８の左右いずれにも遊技球を流下させることなく、演出に注視し、大当たりの告知のタイミングを待つように遊技者に仕向けることができる。そのため、遊技者は、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転が停止していることを確認できれば、遊技球の発射を停止することにより無駄球を低減させることができることに加え、大当たりが得られることを把握することができる。従って、回転装飾部材Ｋ４５７８への遊技者の注目力を向上させることができる。なお、図１５０８（ａ）から図１５０８（ｃ）に図示した表示態様は例示であり、何ら限定されるものではない。例えば、図１５０８（ｂ）で図示される第２背面表示Ｋ８１ｂの矢印を、左右反転させたうえで、図１５０８（ｃ）に図示される状態における第３図柄表示装置Ｋ８１の表示に採用しても良いし、図１５０８（ｃ）で図示される第３背面表示Ｋ８１ｃの矢印を、左右反転させたうえで、図１５０８（ａ）又は図１５０８（ｂ）に図示される状態における第３図柄表示装置Ｋ８１の表示に採用しても良い。また、図１５０８（ａ）から図１５０８（ｃ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１において、矢印が下降傾斜する

姿勢で表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、矢印が上昇傾斜する姿勢で表示されるようにしても良い。

【４４４４】

この表示（例えば、第２背面表示Ｋ８１ｂの上下を反転した形状の表示）を図１５０８（ｃ）に図示される左第２傾斜姿勢で採用することで、正面枠Ｋ１４の表示ランプＫ９００の一部として右上隅に配設される右上ランプＫ９４０へ向けた矢印として視認させることができる。右上ランプＫ９４０は、例えば、通常は消灯されているが、特別図柄の抽選が大当たりとなった場合等の遊技者にとって利益となる事象が生じた場合や、球の払い出しが生じている場合等に基づいて点灯または点滅するよう制御される。そのため、遊技者にとって興味関心の大きな発光部であるが、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域に注目力が集中する通常の遊技態様では、視界に収まりにくいほど外側の位置（正面枠Ｋ１４の右上隅）に配置されているので、きっかけが無ければ、右上ランプＫ９４０が点灯または点滅したことに遊技者が気づけない可能性がある。これに対し、右上ランプＫ９４０が点灯または点滅するタイミングに合わせて、上述の表示（例えば、第２背面表示Ｋ８１ｂの上下を反転した形状の表示）を図１５０８（ｃ）に図示される左第２傾斜姿勢で採用することで、第３図柄表示装置Ｋ８１における表示により、正面枠Ｋ１４に配設される右上ランプＫ９４０へ向けて遊技者の視線を誘導することができる。これにより、遊技者の視線を第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域よりも外方であって、正面枠Ｋ１４に配設される右上ランプＫ９４０に誘導することができるので、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域を遊技者が見続ける場合に比較して、遊技者の目の疲労を低減させることができる。この場合、遊技者の視界を、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域および遊技領域の一部が収まる程度の狭い範囲から、正面枠Ｋ１４も含めた範囲まで広げさせるように仕向けることで、遊技者の目の位置を後退させることができる。これにより、遊技者の目の疲労を低減することができる。

【４４４５】

なお、右上ランプＫ９４０に視線誘導するための表示を、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の前方に収める必要はない。例えば、上側装飾部材Ｋ３３０の内部に配置されるＬＥＤの内、右上ランプＫ９４０から離れた側のＬＥＤから右上ランプＫ９４０に近い側のＬＥＤの順番でＬＥＤを光らせることで光の筋（帯）を形成し、右上ランプＫ９４０側に視線を誘導するようにしても良い。また同様の発光のさせ方を、遊技領域の後方から前方へ向けて光を照射するＬＥＤや、ガラスユニットＨ１６の外方に配置される表示ランプＫ９００において実行させるようにしても良い。これにより、右上ランプＫ９４０への視線誘導を広い範囲で行うことができる。なお、演出効果の観点から、長尺装置Ｋ５４０の移動時に回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作している場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転していない状態で長尺装置Ｋ５４０の移動を実行させても良い。この場合、長尺装置Ｋ５４０の落下時に回転装飾部材Ｋ４５７８が破損するという事態を避け易くすることができる。また、回転装飾部材Ｋ４５７８の停止中における移動装置Ｋ４５６０のスライド移動を可能に構成しても良い。この場合、移動装置Ｋ４５６０のスライド移動にバリエーションを持たせることができるので、移動装置Ｋ４５６０の演出効果を向上させることができる。また、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転駆動制御の設定は、上述したものに限られるものではない。例えば、表示装置Ｋ４５８０の表示や、移動装置Ｋ４５６０の移動方向に関わらず、電源投入から一定の方向の回転が継続されるように制御してもいいし、等間隔で回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転されるように制御しても良い。また、遊技球の流下に対応して回転装飾部材Ｋ４５７８が回転されるように構成しても良い。この場合、遊技球が特定の範囲を流下した場合に回転装飾部材Ｋ４５７８が回転するように構成することで、遊技者は、回転装飾部材Ｋ４５７８を視認したままで、遊技球が特定の範囲を流下したことを把握することができるので、遊技負担の軽減を図ることができる。

【４４４６】

なお、遊技球が特定の範囲を流下した場合の検出は、遊技球の通過を検出するためのセ

ンサを設けても良いし、特定の範囲を流下する遊技球からの荷重により、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転が生じるように構成されても良い。後者の場合において、遊技球の重さが伝達されることで回転装飾部材Ｋ４５７８の回転力が生じるように構成しても良いし、遊技球の荷重により回転装飾部材Ｋ４５７８の回転を規制するためのロックが解除され、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転が許容される構成でも良い。特に、四角形状の回転装飾部材Ｋ４５７８の外形には、回転軸から遠い部分と、近い部分とが形成されていることから、引っかかりとなり、荷重を回転方向に伝達させ易くすることができる。また、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）における遊技球の通過が検出されることに基づいて、表示装置Ｋ４５８０の表示領域が発光したり、スピーカー等の音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）から入賞用の音声が出力されたりするように制御しても良い。表示装置Ｋ４５８０の表示領域が発光される場合において、その発光態様の設定については何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）の何れで遊技球の通過が検出されたかに関わらず表示装置Ｋ４５８０の表示領域の全範囲を発光させるようにしても良いし、発光を入賞位置に対応させたものに設定しても良い。前者の場合、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光に気付いた遊技者は、その発光態様のみからでは、遊技球が入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）のどこを通過したのかを把握することができないので、遊技者の注目力を入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａの配置位置側へ移させることができる。これにより、遊技者の目線を表示装置Ｋ４５８０の表示領域から遊技領域側へ誘導させることができる。

【４４４７】

後者の場合、例えば、比較的右側に配置される第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１４３５参照）で遊技球の通過が検出された場合には表示装置Ｋ４５８０の表示領域の右側部を発光させる一方、第１特定入賞口Ｋ６５ａよりも左側に配置される第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）で遊技球の通過が検出された場合には表示装置Ｋ４５８０の表示領域の左側部を発光させるようにしても良い。この場合、表示装置Ｋ４５８０の発光態様（発光範囲）を視認した遊技者に対して、遊技球がどこを通過したのかを予想させ易くさせることができる。なお、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）を通過する遊技球を一律に扱っても良いし、又は、遊技球を区別して扱い、その区別に対応して発光の有無および音声出力の有無を切り替えるようにしても良い。例えば、第１特定入賞口Ｋ６５ａ又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）を通過する遊技球を、特別遊技状態におけるラウンド遊技の規定個数（本実施形態では１０個）に収まる遊技球か、それを超えて通過する遊技球（オーバー入賞の遊技球）かで区別可能に構成しても良い。なお、大当たり遊技のラウンド遊技における規定個数（１０個）の入賞は、ラウンド遊技として可動制御される可変手段（アタッカー）の開放を、時間経過に基づいて終了させること無く途中で終了させるものであるため、大当たり遊技のラウンド遊技を終了させるための終了条件であり、オーバー入賞の遊技球を特定する処理は、終了条件が成立した後の追加演出を実行するための実行条件が成立したかを判別する処理である。この場合において、規定個数に収まる遊技球の通過である場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を発光させず、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）から入賞用の音声を出力させない一方、規定個数を超えた遊技球の通過である場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を発光させ、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）から入賞用の音声を出力させるように制御しても良い。なお、遊技球のオーバー入賞を検知した場合に実行される各種演出は、終了条件が成立した後であって、未だに終了していない期間中に成立した条件に応じて実行される追加演出である。

【４４４８】

この制御態様の場合、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光や、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からの入賞用の音声の出力を遊技者に確認させた場合に、規定個数を超えた遊技球の通過が第１特定入賞口Ｋ６５ａ又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）において生じることに伴う賞球の払い出しが得られることを同時に把握させるこ

とができるので、遊技の興趣の向上を図ることができる。または、規定個数に収まる遊技球の通過である場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を発光させ、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）から入賞用の音声を出力させる一方、規定個数を超えた遊技球の通過である場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を発光させず、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）から入賞用の音声を出力させないように制御しても良い。この制御態様の場合、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光や、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からの入賞用の音声の出力を遊技者に確認させたとしても、規定個数を超えた遊技球の通過が第１特定入賞口Ｋ６５ａ又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）において生じているか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。そのため、オーバー入賞球の発生により、特別遊技状態で払い出される賞球にばらつきが生じる場合であっても、そのばらつきが遊技者に気付かれ難くすることができ、遊技者の不満が蓄積される事態を避け易くすることができる。例えば、第２入賞口Ｋ６４０（図１４３５参照）を通過する遊技球を、第２入賞口Ｋ６４０の入賞により抽選される第１図柄（例えば、特別図柄２）の保留球数に空きがある場合に通過した遊技球か、特別図柄２の保留球数が満タンである場合に通過した遊技球（オーバーフローの遊技球）かで区別可能に構成しても良い。

【４４４９】

この場合において、特別図柄２の保留球数が満タンである場合の遊技球の通過である場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を発光させず、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）から入賞用の音声を出力させない一方、特別図柄２の保留球数に空きがある場合の遊技球の通過である場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を発光させ、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）から入賞用の音声を出力させるように制御しても良い。この制御態様の場合、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光や、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からの入賞用の音声の出力を遊技者に確認させることで、第２入賞口Ｋ６４０（図１４３５参照）の遊技球の通過により特別図柄２の抽選を得られたことを遊技者に把握させることができる。または、特別図柄２の保留球数が満タンである場合の遊技球の通過である場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を発光させ、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）から入賞用の音声を出力させる一方、特別図柄２の保留球数に空きがある場合の遊技球の通過である場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を発光させず、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）から入賞用の音声を出力させないように制御しても良い。この制御態様の場合、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光や、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からの入賞用の音声の出力を遊技者に確認させることで、第２入賞口Ｋ６４０（図１４３５参照）を遊技球が通過したにも関わらず特別図柄２の抽選が得られていないことを遊技者に把握させることができる。この場合、遊技者に対して、このまま球の発射を継続するか（球の発射を継続しておけば特別図柄２の保留球数に空きが出るや否や第２入賞口Ｋ６４０（図１４３５参照）に入球を生じさせて特別図柄２の抽選を得られる可能性があるので遊技の迅速さが高まる一方でアウト球の個数が多くなり易い）、特別図柄２の保留球数に空きが出るまで球の発射を一時中断するか（球の発射を停止すればアウト球は発生しなくなるが入球間隔は長くなる可能性が高く遊技の迅速さは低下し易い）の、遊技態様の選択に役立つ情報を提供することができ、遊技者の遊技負担を低減することができる。

【４４５０】

なお、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光と、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からの入賞用の音声の出力とは、必ずしもセットで生じさせる必要はない。例えば、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光は生じるが音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からの入賞用の音声の出力は生じない場合や、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光は生じずに音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からの入賞用の音声の出力のみが生じる場合等が設定されても良い。なお、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）の通過により表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光と、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からの入賞用の音声の出力がされる場合に限られるものではない。例えば、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａの通過により、対応するＬＥＤが発光される

ようにしても良い。即ち、例えば、第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）に遊技球が入球した場合に、その後方から光を照射する発光部Ｋ２１２（図１４３８参照）から光が照射されるようにしても良い。これにより、明るく視認される箇所と、遊技球の入球箇所とを対応づけることができるので、遊技者は、明るく視認される箇所から、入球により得られる利益を予想し易くなる。また、表示装置Ｋ４５８０の表示と明るくされる入賞ユニットＫ２００とが近づけられている場合（図１５０８（ｂ）参照）、表示装置Ｋ４５８０における表示と入賞ユニットＫ２００の前側における意匠（「Ｅ」の記号）とを一連で視認させることができる。これにより、表示装置Ｋ４５８０だけで視認される態様とも、入賞ユニットＫ２００だけで視認される態様とも異なる態様で視認させることができるので、演出のバリエーションを増加させることができる。なお、上述のように、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光や、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からの入賞用の音声の出力のタイミングが、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）を遊技球が通過した場合に限定されるものではなく、種々の態様が例示される。

【４４５１】

例えば、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）の上流側に配置される開閉板（例えば、入賞口Ｋ６５ａを開閉する開閉板Ｋ６５ｂ、第２入賞口Ｋ６４０を開閉する電動役物Ｋ６４０ａ（図１４３５参照）、第２特定入賞口Ｋ６５０ａを開閉する第２電動役物Ｋ２５０（図１４４０参照））の何れかが、対応する入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａへ遊技球を流下させることができる開放状態とされた場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域において発光され、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）から特定の音声が出力される一方、対応する入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａへ遊技球を流下させ難くする閉鎖状態とされた場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域において発光されず、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）から特定の音声が出力されないように制御しても良い。この場合、遊技者に対して、表示装置Ｋ４５８０の表示領域における発光態様や、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からの特定の音声の出力態様を確認させることで、遊技球を右打ちで発射させる期間と、遊技球の打ち出しを停止させる期間とを、判別させ易くすることができる。即ち、遊技者は、表示装置Ｋ４５８０の表示領域において発光され、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）から特定の音声が出力された場合に、遊技球を発射する一方で、表示装置Ｋ４５８０の表示領域において発光されず、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）から特定の音声が出力されない場合に、遊技球の発射を停止させることで、発射された球が入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）のいずれにも入球せず遊技領域から排出されるという事態が生じる可能性を低くすることができ、遊技における無駄球の個数を削減させることができる。

【４４５２】

または、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａの上流側に配置される開閉板（例えば、入賞口Ｋ６５ａを開閉する開閉板Ｋ６５ｂ、第２入賞口Ｋ６４０を開閉する電動役物Ｋ６４０ａ（図１４３５参照）、第２特定入賞口Ｋ６５０ａを開閉する第２電動役物Ｋ２５０（図１４４０参照））の何れかが、対応する入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａへ遊技球を流下させることができる開放状態とされた場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域において発光されず、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）から特定の音声が出力されない一方、対応する入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａへ遊技球を流下させ難くする閉鎖状態とされた場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域において発光され、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）から特定の音声が出力されるように制御しても良い。この場合であっても、発光の有無や音声の出力の有無と、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）の何れかへの入球とを関連づけることができるので、遊技者に対して、表示装置Ｋ４５８０の表示領域における発光態様や、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からの特定の音声の出力態様を確認させることで、遊技球を右打ちで発射させる期間と、遊技球の打ち出しを停止させる期間とを、判別させ易くすることができる。なお、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａの上流側に配置される開閉板（例えば

、入賞口Ｋ６５ａを開閉する開閉板Ｋ６５ｂ、第２入賞口Ｋ６４０を開閉する電動役物Ｋ６４０ａ（図１４３５参照）、第２特定入賞口Ｋ６５０ａを開閉する第２電動役物Ｋ２５０（図１４４０参照））の何れかが、現在、開放状態か閉鎖状態かに関連して、表示装置Ｋ４５８０の表示領域における発光態様や、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からの特定の音声の出力態様を切り替える制御に限らず、種々の制御態様が例示される。なお、音声の出力態様の切り替えとは、音の発生は継続している上で変化を生じさせることでも良いし、音が発生される状態と消音される状態（ミュート）との変化でも良い。

【４４５３】

例えば、開閉板の状態が切り替えられるよりも前における一時点から、表示装置Ｋ４５８０の表示領域における発光態様や、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からの特定の音声の出力態様を切り替えるように制御しても良い。この場合において、例えば、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）の上流側に配置される開閉板が閉鎖状態から開放状態に切り替えられる数秒前に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域における発光態様や、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からの特定の音声の出力態様が切り替えられるようにしても良い。この場合、その切り替え時点を遊技球の発射開始の目安とすることで、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）が開放状態となってから球を発射する場合に生じ易い、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａが開放状態となってからの一球目の遊技球の入賞タイミングが、発射球が入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａに到達するまでの移動時間（タイムラグ）分だけ遅れるという事態を解消することができる。特に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域における発光態様や、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からの特定の音声の出力態様が切り替えられるタイミングを、開閉板が閉鎖状態から開放状態に切り替えられる時点よりも、発射球が入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）に到達するまでの移動時間（タイムラグ）分だけ前の時点とすることで、発射球が入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａに到達する直前に、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａの上流側に配置される開閉板が開放状態に切り替えられる状況を生じさせることができることから、遊技をスムーズに進行させることができる。また、例えば、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）の上流側に配置される開閉板が開放状態から閉鎖状態に切り替えられる数秒前に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域における発光態様や、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からの特定の音声の出力態様が切り替えられるようにしても良い。

【４４５４】

この場合、その切り替え時点を遊技球の発射停止の目安とすることで、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）が閉鎖状態となってから球の発射を停止する場合には防ぐことのできない、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａの何れもが閉鎖状態となっているにも関わらず、既に発射してしまっている球が第３図柄表示装置Ｋ８１の右側を流下し、何れの入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａにも入球せずにアウト口Ｋ７１（図１４３５参照）から排出されるという事態を解消することができる。特に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域における発光態様や、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からの特定の音声の出力態様が切り替えられるタイミングを、開閉板が開放状態から閉鎖状態に切り替えられる時点よりも、発射球が入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）に到達するまでの移動時間（タイムラグ）分だけ前の時点とすることで、その時点で球の発射を停止すれば、その前に発射された球については入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａが開放状態の時に到達させることができることから、無駄球の低減を図ることができる。なお、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）を特定せず、いずれかの入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａが開放された場合に報知を行うようにしても良いし、開放された入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａに対応した報知を行っても良い。例えば、開放された入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａに対応するＬＥＤが発光されるようにしても良い。即ち、例えば、第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）が開放された場合に、その後方から光を照射する発光部Ｋ２１２（図１４３８参照）から光が照射されるようにしても良い。これによ

り、明るく視認される箇所と、遊技球の入球可能箇所とを対応づけることができるので、遊技者は、明るく視認される箇所から、入球により得られる利益を予想し易くなる。

【４４５５】

図１５１０を参照して、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）の上流側に配置される開閉板の状態が切り替えられるよりも前における一時点から、表示装置Ｋ４５８０の表示領域における発光態様や、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からの特定の音声の出力態様を切り替えるように制御される第３の演出制御例について説明する。なお、以下では便宜的に、第１特定入賞口Ｋ６５ａの開閉板の状態が切り替えられるよりも前における一時点からの演出態様について説明するが、同様の演出を、第２入賞口Ｋ６４０や第２特定入賞口Ｋ６５０ａでも適用させることは可能である。図１５１０（ａ）及び図１５１０（ｂ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の部分正面図である。図１５１０（ａ）及び図１５１０（ｂ）では、第３の演出制御例が実行される場合における、第１特定入賞口Ｋ６５ａの開閉板Ｋ６５ｂ（図１４３５参照）が開放状態に変化される数秒前における第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域内における変化が時系列で図示される。即ち、図１５１０（ａ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域にサイズが縮小されたパチンコ機Ｋ４０１０の正面図Ｋ４０１０Ｆが表示され、図１５１０（ｂ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１よりも手前側の層において長尺装置Ｋ５４０が右第２傾斜姿勢（図１５０６参照）に変化された後、移動装置Ｋ４５６０が移動範囲の右端に到達したことが右側検出センサＫ５５６ａ（図１４６３参照）により検出された状態が図示される。この場合において、移動装置Ｋ４５６０の回転装飾部材Ｋ４５７８の環形状が所謂虫眼鏡のレンズ枠に見立てられ、表示装置Ｋ４５８０には、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示されるパチンコ機Ｋ４０１０の正面図Ｋ４０１０Ｆにおける第１可変入賞装置Ｋ６５（図１４３５参照）付近の拡大正面図Ｋ６５Ｆが表示される。表示装置Ｋ４５８０の表示は、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示されるパチンコ機Ｋ４０１０との位置関係に合わせて変化されるように制御されており、図１５１０（ｂ）の位置では、第１可変入賞装置Ｋ６５（図１４３５参照）付近の拡大正面図Ｋ６５Ｆが表示される。

【４４５６】

このように、表示装置Ｋ４５８０の表示が、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示されるパチンコ機Ｋ４０１０の全体から一部に寄っていくように変化されることで、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示される正面図Ｋ４０１０Ｆと、表示装置Ｋ４５８０に表示される拡大正面図Ｋ６５Ｆとを一連で視認させ易くすることができ、遊技者に対して、表示装置Ｋ４５８０の表示がパチンコ機Ｋ４０１０の一部を意味することを理解させ易くすることができる。これにより、表示装置Ｋ４５８０の表示が何を意味しているのか、又は、表示装置Ｋ４５８０の表示がパチンコ機Ｋ４０１０を意味していることが理解できても表示がパチンコ機Ｋ４０１０のどの部分を意味しているかについて、遊技者が理解できないために、表示装置Ｋ４５８０の表示が意味をなさなくなるという事態の発生を回避し易くすることができる。更に、第３図柄表示装置Ｋ８１に正面図Ｋ４０１０Ｆが表示される前後位置よりも、拡大正面図Ｋ６５Ｆが表示される前後位置の方が前側（遊技者側）とされることで、パチンコ機Ｋ４０１０の全体から、一部に変化される際に、表示が遊技者側に近づいてきているように、遊技者に錯覚させることができる。これにより、臨場感のある表示演出を構成することができる。図１５１０（ｂ）に図示される状態において、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の内、長尺装置Ｋ５４０の右上側の範囲において、表示装置Ｋ４５８０に向かう矢印と「狙え」との文字が表示され、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からは「ここを狙って球を打ち出せ」との音声が出力される。これにより、第１特定入賞口Ｋ６５ａの開閉板Ｋ６５ｂ（図１４３５参照）が開放状態に変化される前から、遊技球をどこに向かって発射すれば良いのか、どのタイミングで発射すれば良いのかを遊技者に把握させ易くなるため、遊技者の遊技負担を低減させることができる。以降、第３の演出制御例について続けて説明する。

【４４５７】

第３の演出制御例では、図１５１０（ｂ）の表示に基づいて遊技者が右打ちで球を発射

し、その球が第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１４３５参照）に入球されると（１球目の入球検出に基づいて）、表示装置Ｋ４５８０の表示が、上述したように右向きの矢印の模様（図１５０９参照）に切り替えられ、第３図柄表示装置Ｋ８１における正面図Ｋ４０１０Ｆの表示が消される。代わりに、第３図柄表示装置Ｋ８１では、第１特定入賞口Ｋ６５ａへの入球が検出される度に、「＋１５」等の賞球の払い出しを想起させる数字表示（他に、「ポイントＧＥＴ」や、コインの表示等でも良い）が表示される。第３の演出制御例では、第１特定入賞口Ｋ６５ａへの入球が検出される度に表示装置Ｋ４５８０に矢印形状（図１５０９参照）が表示され、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りに回転動作されるが、その表示態様および回転動作態様が一定ではなく、変化し得るように制御される。即ち、第３の演出制御例では、先の遊技球の入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０に表示される矢印形状（図１５０９参照）の大きさおよび回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度に比較して、その後の遊技球の入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０に表示される矢印形状の大きさおよび回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が、同じか、それ以上となるように制御される。これにより、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１４３５参照）に入球される球数が多くなるほど、表示装置Ｋ４５８０に表示される矢印形状（図１５０９参照）の大きさ及び回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が大きくなり易い状況を構成することができる。更に、第１特定入賞口Ｋ６５ａに入球される球数が多くなるほど、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示される「＋１５」等の賞球の払い出しを想起させる数字表示の表示数が多くなるため、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転と数字表示の表示（数）とを一連で視認させることができる。

【４４５８】

従って、遊技者は、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１４３５参照）への入球個数と、表示装置Ｋ４５８０に表示される矢印形状（図１５０９参照）の大きさ及び回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度とを対応付けて把握することができる。この場合、表示装置Ｋ４５８０に表示される矢印形状の大きさ及び回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度から、払い出される賞球個数の多少を予想し易くすることができるので、表示装置Ｋ４５８０の表示および回転装飾部材Ｋ４５７８に対する注目力を向上させることができる。なお、第３の演出制御例において、先の遊技球の入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０に表示される矢印形状（図１５０９参照）の大きさ及び回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度に対する、その後の遊技球の入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０に表示される矢印形状の大きさ及び回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度の変化量（速度上昇量）は、毎回同じでも良いし、異なるようにしても良い。例えば、矢印形状（図１５０９参照）の大きさ及び回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度として、第１段階（遅速）から第５段階（高速）まで５種類の速度を設定可能に構成されている場合に、先の遊技球の入球に基づく矢印形状の大きさ及び回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が第１段階だった場合に、その後の遊技球の入球に基づく矢印形状の大きさ及びおよび回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が第２段階に変化するパターンのみならず、第３～５段階に変化するパターンをも実行可能に構成しても良い。この場合に、例えば、表示される矢印形状（図１５０９参照）の大きさが変化しきる前に、次の球が入球した（短時間で２球連続入球した）場合に矢印形状の大きさ及び回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が一段階増加し、更に次の球に基づいて表示される矢印形状の大きさが変化しきる前に更に次の球が入球した（短時間で３球連続入球した）場合に矢印形状の大きさ及び回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が二段階増加するように構成しても良い。この場合、矢印形状の大きさ及び回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度の変化態様から、高頻度の入球が生じたことを遊技者に把握させることができる。

【４４５９】

なお、上述の第３の演出制御例では、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１４３５参照）への入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０の表示が切り替えられ、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１特定入賞口Ｋ６５ａに入球されず、第２電動役物Ｋ２５０の可動板Ｋ２５１の上面を左方へ流されることで第２特定入賞口Ｋ６５０ａにも入球されなかった球が、左側の球案内部Ｋ２１０（図１４４０参照）に入球した場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示が切り替えられ

、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作されるように構成しても良い。右側の球案内部Ｋ２１０（図１４４０参照）がアウトロＫ７１（図１４３５参照）と同様の機能を備える一方で、左側の球案内部Ｋ２１０（図１４４０参照）は一般入賞口Ｋ６３（図１４３５参照）と同様の機能を備えており、入球に基づき賞球の払い出しが行われる。即ち、左側の球案内部Ｋ２１０（図１４４０参照）への入球と同様、一般入賞口Ｋ６３に入球した場合にも、表示装置Ｋ４５８０の表示が切り替えられ、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作される。この場合、表示装置Ｋ４５８０の表示や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作により、遊技者に対して、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１４３５参照）に入球せずに下流に流れた球の存在に気付かせることができるので、開閉板Ｋ６５ｂが閉鎖状態の時に球の発射をしていないか、球の発射強度は適切か、といった、操作ハンドルＨ５１（図１４３４参照）の操作の見直しを遊技者に促すことができる。即ち、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１４３５参照）に発射球の全てが入球される状況下では、表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えは生じずに図１５１０（ｂ）に図示される状態が維持され、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作も生じない一方で、第１特定入賞口Ｋ６５ａに発射球の一部が入球されない状況下においては、表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えを生じ、回転装飾部材Ｋ４５７８も回転動作される。

【４４６０】

これにより、表示装置Ｋ４５８０及び回転装飾部材Ｋ４５７８を、第１特定入賞口Ｋ６５ａに適切に入球させられているかを遊技者に報知するためのバロメーターとして利用することができるので、表示装置Ｋ４５８０及び回転装飾部材Ｋ４５７８に対する遊技者の注目力を向上させることができる。なお、上述の第３の演出制御例では、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１４３５参照）への入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０の表示が切り替えられ、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側の球案内部Ｋ２１０（図１４４０参照）への入球では表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えや回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作を生じさせず、一般入賞口Ｋ６３（図１４３５参照）への入球に基づいて、表示装置Ｋ４５８０の表示が切り替えられ、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作されるように構成しても良い。この場合、表示装置Ｋ４５８０の表示や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作により、遊技者に対して、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１４３５参照）側、即ち、回転装飾部材Ｋ４５７８の上側を右方へ案内されずに、回転装飾部材Ｋ４５７８の左側へ案内され流れた球の存在に気付かせることができるので、球の発射強度が弱くなっていないか、といった、操作ハンドルＨ５１（図１４３４参照）の操作の見直しを遊技者に促すことができる。即ち、回転装飾部材Ｋ４５７８の上流側の位置を遊技球が右方に流下し続ける状況が維持される時には表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えや回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が実行されることはなく、回転装飾部材Ｋ４５７８の上流側の位置を遊技球が一つでも左方に流下する場合に表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えや回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が実行され得る。

【４４６１】

そのため、表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えや回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が実行された場合、回転装飾部材Ｋ４５７８の上流側の位置を遊技球が左方に流下する程度に、発射強度が弱まっている証拠になるので、表示装置Ｋ４５８０の表示や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作を視認した遊技者に対して、操作ハンドルＨ５１（図１４３４参照）の操作強度を見直させるよう促すことができる。これにより、表示装置Ｋ４５８０及び回転装飾部材Ｋ４５７８を、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１４３５参照）に適切に入球させられているかを遊技者に報知するためのバロメーターとして利用することができるので、表示装置Ｋ４５８０及び回転装飾部材Ｋ４５７８に対する遊技者の注目力を向上させることができる。なお、上述の第３の演出制御例では、表示装置Ｋ４５８０の表示および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が、遊技球の入球に基づいて生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、表示装置Ｋ４５８０の表示または回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作の少なくとも一方が、遊技球の入球に因らず発生するように

しても良い。この場合において、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が、操作ボタン部材Ｈ１８１（図１４３４参照）の操作（押し込み、連打、長押し等）に基づいて増加可能に構成されても良い。例えば、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度として、第１段階（遅速）から第５段階（高速）まで５種類の速度を設定可能に構成されている場合に、操作ボタンＨ１８１の操作によりどの段階まで増加するのか（増加上限）と、遊技者が得られる利益の期待値（大当たり遊技における払い出し賞球個数の多少（獲得した大当たりのラウンド数の多少）、特図抽選の大当たり期待度など）とを対応させることにより、操作ボタン部材Ｈ１８１の操作意欲を向上させることができる。

【４４６２】

なお、上述した増加上限の設定を、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１４３５参照）への入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０の表示や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が生じる場合の、矢印形状（図１５０９参照）の大きさや回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度の増加上限に適用しても良い。これにより、表示装置Ｋ４５８０や回転装飾部材Ｋ４５７８に対する注目力を向上させることができる。上述した第３の演出制御例では、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１４３５参照）への入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０に表示される矢印形状（図１５０９参照）の大きさや、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が変化され得る（増加され得る）場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上述の大きさや回転速度が減少され得るように制御しても良いし、増加と減少との両方の変化が可能とされるように制御しても良い。また、表示装置Ｋ４５８０の表示領域で表示される色彩や、回転装飾部材Ｋ４５７８を発光させる電極基板Ｋ５６４（図１４６４参照）のＬＥＤからの発光色の変化が生じるようにしても良い。即ち、色彩の変化に段階（例えば、初めは青色で発光されていたものが、青の次が緑色の発光、緑色の次が紫色の発光、紫色の次が赤色の発光、赤色の次が虹色の発光と、変化する順番）が設けられ、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１４３５参照）への入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０で表示される色彩が変化されるように制御しても良い。この場合、遊技者は、表示装置Ｋ４５８０で表示される内容や、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度といった、一瞬での認識が困難となる可能性がある情報よりも、容易に一瞬で認識できる色彩という情報により、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１４３５参照）への入球態様に基づく情報を得ることができるので、遊技者の遊技負担を軽減させることができる。

【４４６３】

なお、入球により、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光や、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からの入賞用の音声の出力の切り替えが生じる入球口として、上流側に開閉板のある入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）を例に説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板の無い、第１入賞口Ｋ６４、一般入賞口Ｋ６３、スルーゲートＫ６７、アウトロＫ７１等（図１４３５参照）でも良い。この場合、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光や、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からの入賞用の音声の出力の切り替えの態様から、対応する入賞口への入球頻度（通過頻度）を遊技者に把握させることができる。これにより、遊技者に対して遊技を継続するか否かの判断に有用な情報を提供することができる。また、入球に基づいて光が照射される位置は、必ずしも表示装置Ｋ４５８０の表示領域に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、対応する入賞口の上流側の位置（遊技領域内の位置）でも良いし、対応する入賞口に案内される球が貯留され得る（一時滞留され得る）位置（例えば、第１特定入賞口Ｋ６５ａよりも上流側であり開閉板Ｋ６５ｂよりも下流側の位置や、第２入賞口Ｋ６４０よりも上流側であり電動役物Ｋ６４０ａ上方の位置や、第２特定入賞口Ｋ６５０ａよりも上流側であり可動板Ｋ２５１よりも下流側の位置（図１４３５，図１４４０参照））でも良い。この場合、対応する入賞口に未だ入球していない球が配置され得る位置が明るく照らされることにより、遊技球に対する視界を明るくすることができ、遊技球の視認性を向上させることができる。この場合において、上述した表示装置Ｋ４５８０で実行される発光制御を、上述の対応する入賞口の上流側の位置や、対応する入賞口に案内される球が貯留され得る位置に光を照射する装置でも実行可能に構成される場合、

発光制御を実行する位置を、表示装置Ｋ４５８０か、その他の位置かで状況に応じて切り替えることで、遊技者に注目させる位置を切り替えさせることができる。

【４４６４】

上述のように、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）への入球により、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光や、音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）からの入賞用の音声の出力の切り替えが生じることで、入球したことを遊技者に把握させることが可能となる。一方で、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）に遊技球がこれから入球する可能性があることを報知することによっても、遊技者の期待感を高めることができる。以下では、遊技球がこれから入球し得ることを報知する報知態様の一例について説明する。図１５１１は、図１４３５のＭＤＣＣＸＸＸＩ部に対応する範囲における遊技盤Ｋ１３の部分拡大正面図である。図１５１１では、入賞ユニットＫ２００が図示されており、化粧カバーＫ２２０の内部形状が想像線で図示され、電飾基板Ｋ２１１，Ｋ２２７の発光部Ｋ２１２，Ｋ２２８が、隠れ線で図示される（図１４３８及び図１４３９参照）。発光部Ｋ２１２，Ｋ２２８はＬＥＤから形成されており、正面側へ光軸が向けられる。即ち、化粧カバーＫ２２０の板状本体Ｋ２２１に対して照射される光は、図１５１１で図示される発光部Ｋ２１２，Ｋ２２８の配置を中心とする略円形の範囲において、その中心から離れるほど光量が落ちるような視認態様で視認される。光が視認される範囲（円の直径）は、採用するＬＥＤ次第であるが、本実施形態では、隣り合う円の直径同士が外接する程度の関係となるように発光部Ｋ２１２，Ｋ２２８を構成する。なお、円の直径が、隣の発光部Ｋ２１２，Ｋ２２８と重なるほど広いと淡く弱い光で視認され易く、円の直径が、隣の発光部Ｋ２１２，Ｋ２２８には届かない程度の大きさとすると中心部は強力な光となるが各個独立した光として視認され易い。ＬＥＤの採用時には、これらのバランスを考えて、演出効果の観点から選択するようにすれば良い。本実施形態では、上記各実施形態と同様に、化粧カバーＫ２２０に大形意匠Ｋ２２１ａ及び小形意匠Ｋ２２１ｂ（図１４３８参照）が施されている分、意匠による演出効果を高めることができる一方で、化粧カバーＫ２２０の背面側を流下する遊技球の視認性が低下する可能性がある。

【４４６５】

これに対し、本実施形態では、上記各実施形態と同様に、球の流下経路よりも背面側から化粧カバーＫ２２０側（正面側）へ向けて照射される光により、遊技球がどこへ向かって流下しているのかを遊技者に把握させることができるように構成される。まず、球の流下態様の種類について説明する。遊技領域の右側を流下して第１可変入賞装置Ｋ６５（図１４３５参照）側から入賞ユニットＫ２００に入球した遊技球は、まず第１流下態様ＫＦＬ５１で流下する。第１流下態様ＫＦＬ５１で流下した遊技球は、分岐形成部Ｋ２２３に到達し、左右方向に分岐される。分岐形成部Ｋ２２３で遊技球が左側へ流れた場合に、電動役物Ｋ６４０ａが開放状態で維持される場合（図１４４３参照）、遊技球は第２流下態様ＫＦＬ５２で流下する。第２流下態様ＫＦＬ５２で流下した遊技球は、案内開口Ｋ２０３を通過し、第２入賞口Ｋ６４０（図１４３５参照）に入球する。分岐形成部Ｋ２２３で遊技球が左側へ流れた場合に、遊技球が通過しきる前に電動役物Ｋ６４０ａが閉鎖状態に変化されると（図１４４２参照）、遊技球は第３流下態様ＫＦＬ５３で流下する。第３流下態様ＫＦＬ５３で流下した遊技球は、減速凹部Ｋ２０７の正面側に到達する。分岐形成部Ｋ２２３で遊技球が右側へ流れた場合において、延設形成部Ｋ２２２の一部であって球案内部Ｋ２１０に連結される排出延設部Ｋ２２２ａから逸れた場合、遊技球は第４流下態様ＫＦＬ５４で流下する。第４流下態様ＫＦＬ５４で流下した遊技球は、可動板Ｋ２５１に上流側端部から到達するように流れ、第３流下態様ＫＦＬ５３と合流し得る。分岐形成部Ｋ２２３で遊技球が右側へ流れた場合において、延設形成部Ｋ２２２の一部であって球案内部Ｋ２１０に連結される排出延設部Ｋ２２２ａに導入された場合、遊技球は第５流下態様ＫＦＬ５５で流下する。第５流下態様ＫＦＬ５５で流下した遊技球は、右側の球案内部Ｋ２１０を通り遊技領域から排出される。

【４４６６】

第３流下態様ＫＦＬ５３又は第４流下態様ＫＦＬ５４で遊技球が流下している場合に、可動板Ｋ２５１が閉鎖状態で維持されると（図１４４２参照）、球は第６流下態様ＫＦＬ５６で流下する。第６流下態様ＫＦＬ５６で流下した遊技球は、入賞ユニットＫ２００の左側から遊技領域へ排出される。第３流下態様ＫＦＬ５３又は第４流下態様ＫＦＬ５４で遊技球が流下している場合に、可動板Ｋ２５１が開放状態にされると（図１４４４及び図１４４５参照）、球は第７流下態様ＫＦＬ５７で流下する。第７流下態様ＫＦＬ５７で流下した遊技球は、第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球する。上述のように、入賞ユニットＫ２００に入球した遊技球の流下態様には複数のバリエーションがあるので、各バリエーションに対応させるものとして、遊技球の流下範囲の後方に複数の発光部Ｋ２１２（各発光部Ｋ２１２ａ～Ｋ２１２ｗ）が配置される。発光部Ｋ２１２からの光は、その前方（光照射方向）に球が位置する場合には球により部分的に遮られる一方、前方に球が位置しない場合には化粧カバーＫ２２０の板状本体Ｋ２２１に投影される。本実施形態では、球に当接して影響を与える凹凸形状の構成をベース部材Ｋ２０１の板状本体Ｋ２０２の前面側に集めて、板状本体Ｋ２２１の後面は大部分が平滑面となるように構成している。これにより、板状本体Ｋ２２１に投影された光が凹凸形状により屈折する部分を狭めることができ、板状本体Ｋ２２１に投影された光を最大限に広い範囲で視認させることができる。更に、板状本体Ｋ２２１の板厚のばらつきを抑えることで、化粧カバーＫ２２０の明るさをほぼ均一にすることができる。また、第４流下態様ＫＦＬ５４で流下する遊技球を可動板Ｋ２５１へ案内する位置において後方へ向かうほど下降傾斜する形状で形成される傾斜面部Ｋ２２９（図１４３９参照）が形成されている。傾斜面部Ｋ２２９は、流下中の球の前後配置を後方側寄りに修正することで、その下流側における流下態様を調整し易くできる。即ち、可動板Ｋ２５１の上面を球が流下し始める当初から減速凹部Ｋ２０７側に球を寄せることで、十分な減速作用を生じさせることができる。

【４４６７】

また、可動板Ｋ２５１が開放状態とされていた場合（図１４４４及び図１４４５参照）に第７流下態様ＫＦＬ５７で流下し始める当初から球を後方側に寄せることで、可動板Ｋ２５１の下流側で球が滞留することを回避でき、第２特定入賞口Ｋ６５０ａの通過を迅速に生じさせることができる。傾斜面部Ｋ２２９に発光部Ｋ２１２から光が照射された場合には、傾斜面部Ｋ２２９の面で反射させることにより発光部Ｋ２１２からの光の向きを上方へ変化させることができるが、詳しくは後述する。発光部Ｋ２１２は、黄色の光を照射可能な上流側発光部Ｋ２１２ａ，Ｋ２１２ｂと、赤色の光を照射可能な下流側発光部Ｋ２１２ｃ，Ｋ２１２ｄと、白色の光を照射可能な分散発光部Ｋ２１２ｇ，Ｋ２１２ｗと、を備える。第１上流側発光部Ｋ２１２ａは、第１流下態様ＫＦＬ５１で流下する球に照射光の少なくとも一部が照射され得る位置に配置される。そのため、第１上流側発光部Ｋ２１２ａから光が照射されている状態において第１流下態様ＫＦＬ５１で球が流下する場合、球により光が遮られ、化粧カバーＫ２２０に到達する光の黄色成分が弱められることにより、化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）の視認態様が変化される。即ち、遊技者は、光の黄色成分の強弱が変化するように化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）の視認態様が変化したことを視認することで、入賞ユニットＫ２００に遊技球が入球したことを把握することができる。第２上流側発光部Ｋ２１２ｂは、第２流下態様ＫＦＬ５２で流下する球に照射光の少なくとも一部が照射され得る位置に配置される。そのため、第２上流側発光部Ｋ２１２ｂから光が照射されている状態において第２流下態様ＫＦＬ５２で球が流下する場合、球により光が遮られ、化粧カバーＫ２２０に到達する光の黄色成分が弱められることにより、化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）の視認態様が変化される。即ち、遊技者は、入賞ユニットＫ２００に遊技球が入球したことを把握した後も継続して光の黄色成分の強弱が変化するように化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）の視認態様が変化される場合に、遊技球が第２流下態様ＫＦＬ５２で流下していると予測を立てることができる。

【４４６８】

第１下流側発光部Ｋ２１２ｃは、第３流下態様ＫＦＬ５３で流下する球に照射光の少な

くとも一部が照射され得る位置に配置される。そのため、第１下流側発光部Ｋ２１２ｃから光が照射されている状態において第３流下態様ＫＦＬ５３で球が流下する場合、球により光が遮られ、化粧カバーＫ２２０に到達する光の赤色成分が弱められることにより、化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）の視認態様が変化される。即ち、遊技者は、入賞ユニットＫ２００に遊技球が入球したことを把握した後に光の赤色成分の強弱が変化するように化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）の視認態様が変化される場合に、遊技球が可動板Ｋ２５１側へ流下していると予測を立てることができる。第２下流側発光部Ｋ２１２ｄは、第４流下態様ＫＦＬ５４で流下する球に照射光の少なくとも一部が照射され得る位置に配置される。そのため、第２下流側発光部Ｋ２１２ｄから光が照射されている状態において第４流下態様ＫＦＬ５４で球が流下する場合、球により光が遮られ、化粧カバーＫ２２０に到達する光の赤色成分が弱められることにより、化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）の視認態様が変化される。即ち、遊技者は、入賞ユニットＫ２００に遊技球が入球したことを把握した後に光の赤色成分の強弱が変化するように化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）の視認態様が変化される場合に、遊技球が可動板Ｋ２５１側へ流下していると予測を立てることができる。ここで、入賞ユニットＫ２００に遊技球が入球したことを把握した後に光の赤色成分の強弱が変化するように化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）の視認態様が変化されたことを視認したとしても、それだけでは、遊技球が第３流下態様ＫＦＬ５３で流下しているのか、遊技球が第４流下態様ＫＦＬ５４で流下しているのかを区別することは困難である。

【４４６９】

一方で、第３流下態様ＫＦＬ５３で流下した球は可動板Ｋ２５１の左右長さの途中位置に到達するのに対し、第４流下態様ＫＦＬ５４で流下した球は可動板Ｋ２５１の上流側端部から到達するため、球が可動板Ｋ２５１に到達してから可動板Ｋ２５１が開放されるまでの時間が同じ場合、第３流下態様ＫＦＬ５３で流下した球に比較して第４流下態様ＫＦＬ５４で流下した球の方が第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球され易い。そのため、遊技球が第３流下態様ＫＦＬ５３で流下しているのか、遊技球が第４流下態様ＫＦＬ５４で流下しているのかを区別できた方が、化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）の視認態様と可動板Ｋ２５１の動作態様とを共に把握した場合に、球が第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球し得るか否かを正確に把握できるようになる。この観点から、本実施形態では、第１下流側発光部Ｋ２１２ｃから照射される光の見え方と、第２下流側発光部Ｋ２１２ｄから照射される光の見え方とを異ならせることにより、化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）の視認態様の変化が第１下流側発光部Ｋ２１２ｃからの光が遮蔽されたことによるものなのか、第２下流側発光部Ｋ２１２ｄからの光が遮蔽されたことによるものなのかを区別可能に構成される。即ち、第１下流側発光部Ｋ２１２ｃからの光は、前後方向で照射される光が化粧カバーＫ２２０に到達されるものなので、正面視で第１下流側発光部Ｋ２１２ｃを中心に広がる略円形の光として視認される一方、第２下流側発光部Ｋ２１２ｄからの光は、傾斜面部Ｋ２２９で反射されて上方へ延びて化粧カバーＫ２２０に到達されるものなので、正面視で第２下流側発光部Ｋ２１２ｄを下端して上方に延びる帯状に視認される。そのため、光の赤色成分の強弱が変化するように化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）の視認態様が変化されることは同じであっても、その視認態様が変化される光により視認される形状が略円形であれば、球は第３流下態様ＫＦＬ５３で流下していることを遊技者が把握でき、視認態様が変化される光により視認される形状が帯状であれば、球は第４流下態様ＫＦＬ５４で流下していることを遊技者が把握できる。

【４４７０】

このように、本実施形態によれば、化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）の視認態様を、球が第３流下態様ＫＦＬ５３で流下している場合と、球が第４流下態様ＫＦＬ５４で流下している場合とで、異ならせることができる。第１分散発光部Ｋ２１２ｇは、第５流下態様ＫＦＬ５５又は第６流下態様ＫＦＬ５６で流下する球に照射光の少なくとも一部が照射され得る位置に配置される。そのため、第１分散発光部Ｋ２１２ｇから光が照射されている状態において第５流下態様ＫＦＬ５５又は第６流下態様ＫＦＬ５６で球が流下する

場合、球により光が遮られ、化粧カバーＫ２２０に到達する光の白色成分が弱められることにより、化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）の視認態様が変化される。即ち、遊技者は、入賞ユニットＫ２００に遊技球が入球したことを把握した後に光の白色成分の強弱が変化するように化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）の視認態様が変化される場合に、遊技球が入賞ユニットＫ２００から排出されていると予測を立てることができる。なお、分散発光部Ｋ２１２ｇは、第５流下態様ＫＦＬ５５で流下する球に光を照射可能な位置に配置されるＬＥＤと、第６流下態様ＫＦＬ５６で流下する球に光を照射可能な位置に配置されるＬＥＤとがある。これらは、第５流下態様ＫＦＬ５５で流下する球は球案内部Ｋ２１０を通して遊技領域から排出される一方、第６流下態様ＫＦＬ５６で流下する球は遊技領域に戻されるという点で異なるが、入賞ユニットＫ２００から排出されることは共通である。即ち、遊技者は、入賞ユニットＫ２００に遊技球が入球したことを把握した後に光の白色成分の強弱が変化するように化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）の視認態様が変化される場合に、入賞ユニットＫ２００に入球した遊技球が第２入賞口Ｋ６４０にも第２特定入賞口Ｋ６５０ａにも入球されずに化粧カバーＫ２００から排出されると予測をたてることができる。

【４４７１】

第２分散発光部Ｋ２１２ｗは、入賞ユニットＫ２００を流下する球に照射光が遮られない（正面視で球と重ならない）位置に配置される。そのため、第２分散発光部Ｋ２１２ｗから照射される光は、入賞ユニットＫ２００の内部を流下する遊技球の影響を受けることなく化粧カバーＫ２２０に到達する。これにより、入賞ユニットＫ２００の内部における球の流下の有無に因らず、化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）の正面視での明るさを確保することができる。即ち、化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）に最低限の明るさを確保させることにより、化粧カバーＫ２２０の内部を球が流下する際に生じる上述した化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）の視認態様の変化（色の強弱を伴う変化）を認識し易くすることができる。なお、第２分散発光部Ｋ２１２ｗの発光制御は、球の入球によらず一定のパターンで発光制御されるものでも良いし、球の入球によって発光の強弱が変化されるように制御されても良い。例えば、球が案内開口Ｋ２０３を通過して第２入賞口Ｋ６４０（図１４３５参照）を通過したことが検出された場合に、約０．２秒、第２分散発光部Ｋ２１２ｗの発光強度が強くなるように発光制御することで、化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）を介した白色の光の視認態様の変化から、第入賞口Ｋ６４０に遊技球が入球したことを遊技者が把握することができる。同様のことを、発光部Ｋ２２８の発光制御で行っても良い。即ち、球が第２特定入賞口Ｋ６５０ａを通過したことが検出された場合に、約０．２秒、発光部Ｋ２２８の発光強度が強くなるように発光制御することで、化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）を介した白色の光の視認態様の変化から、第２特定入賞口Ｋ６５０ａに遊技球が入球したことを遊技者が把握することができる。上述した入賞ユニットＫ２００の構成によれば、化粧カバーＫ２２０の後方を流下する球自体を視認せずとも、化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）の視認態様の変化により、入賞ユニットＫ２００に球が入球したことを把握させることができる。

【４４７２】

入賞ユニットＫ２００に球が入球した後、後方からの光により化粧カバーＫ２２０に球の影が形成され、その影が大形意匠Ｋ２２１ａや小形意匠Ｋ２２１ｂといった、他の領域よりも透過性の低い領域と重なることで化粧カバーＫ２２０の視認性を変化させ、演出効果の向上が図られている。更に、球の影が大形意匠Ｋ２２１ａや小形意匠Ｋ２２１ｂと重なる位置を流下している間において第２入賞口Ｋ６４０（図１４３５参照）や第２特定入賞口Ｋ６５０ａへの入球の可能性が残されている一方、球の影が大形意匠Ｋ２２１ａや小形意匠Ｋ２２１ｂから離れる（球が第５流下態様ＫＦＬ５５や第６流下態様ＫＦＬ５６で流下する）と第２入賞口Ｋ６４０や第２特定入賞口Ｋ６５０ａへの入球の可能性が無くなる。従って、球の影が大形意匠Ｋ２２１ａや小形意匠Ｋ２２１ｂの近くを流下するか否かについて注目させることができるので、球の影のみではなく、大形意匠Ｋ２２１ａや小形意匠Ｋ２２１ｂの注目力をも向上させることができる。また、球がどこへ向けて流下して

いるのかを把握させることができる。即ち、光の黄色成分の強弱が変化するように化粧カバーＫ２２０（図１４３８参照）の視認態様が変化される状態が維持される場合には、球は第２入賞口Ｋ６４０（図１４３５参照）へ向かっており、光の赤色成分の強弱が変化する状態に化粧カバーＫ２２０の視認態様が変化された場合には、球が第２特定入賞口Ｋ６５０ａに向かうようになっており、光の白色成分の強弱が変化する状態に化粧カバーＫ２２０の視認態様が変化された場合には、球が第２入賞口Ｋ６４０や第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球されず入賞ユニットＫ２００から排出されるようになっていることを、遊技者に把握させることができる。なお、傾斜面部Ｋ２２９を球が衝突可能な位置に形成する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球の流下範囲からは離して、球と衝突しない位置に傾斜面部Ｋ２２９と同様の形状部を構成しても良い。この場合、球との衝突により傾斜面部Ｋ２２９が破損する可能性が低いので、傾斜面部Ｋ２２９による光屈折の作用を長期に亘り生じさせることができる。

【４４７３】

また、傾斜面部Ｋ２２９の傾斜面を、後方へ向かうほど下降傾斜する傾斜面としたが、光の屈折を生じさせる目的からすれば、これに限られるものではなく、後方へ向かうほど左右方向に傾斜するでも良いし、後方へ向かうほど上昇傾斜する傾斜面としても良い。例えば、減速突起Ｋ２０４（図１４４０参照）が位置する範囲の正面側において、化粧カバーＫ２２０の背面に後方へ向かうほど上昇傾斜する傾斜面を形成すると、減速突起Ｋ２０４が位置する範囲において正面側へ照射される光を下方へ屈折させることで、化粧カバーＫ２２０に沿う上下方向に延びる帯状の光を遊技者に視認させることができる。即ち、傾斜面部Ｋ２２９で屈折され上方へ進行する光とは逆に、屈折した後で光を下方に進行させることによる光の帯を視認させることができる。なお、上述の実施形態では発光部Ｋ２１２，Ｋ２２８は基本的には発光したままで維持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、大当たり遊技のラウンド遊技において発光部Ｋ２１２，Ｋ２２８を点灯させる場合に、ラウンド間インターバルでも点灯を継続させても良いし、ラウンド間インターバルにおいては点灯を止めても良い。前者の場合、ラウンド間インターバルを遊技者に意識させることなく、楽に遊技させることができる。後者の場合、ラウンド間インターバルを遊技者に意識させることで、大当たり遊技における区切りを分かり易くし、大当たり遊技があとどれくらいで終了するのかを予測させ易くすることができる。これにより、遊技者が大当たり遊技のエンディング演出時にまで球の発射を継続して多量の無駄球が発生する事態を回避させ易くすることができる。また、上述の実施形態では発光部Ｋ２１２，Ｋ２２８は基本的には発光したままで維持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２入賞口Ｋ６４０や第２特定入賞口Ｋ６５０ａへの入賞時に発光態様が変更され、入賞ユニットＫ２００の視認態様を変更可能に構成しても良い。

【４４７４】

この場合において、第２入賞口Ｋ６４０への入賞においては、第２入賞口Ｋ６４０の入賞に対応する特別図柄の保留個数が満タンの時の入賞の場合にも発光態様が変更されるように構成されても良いし、特別図柄の保留個数が満タンの時の入賞では発光態様の変更が生じないようにしても良い。前者の場合、発光態様の変更が賞球の払い出しと対応するので、遊技者に対して、賞球の払い出しが生じることを認識させることができる。後者の場合、発光態様の変更と特別図柄の抽選の発生とを対応づけることができるので、遊技者に対して、特別図柄の抽選が生じることを認識させることができる。第２特定入賞口Ｋ６５０ａへの入賞においては、第２特定入賞口Ｋ６５０ａへの入賞がラウンド遊技における規定個数を超えた入賞の場合に発光態様が変更されるように構成されても良いし、規定個数を超えた入賞では発光態様の変更が生じないようにしても良い。前者の場合において、規定個数を超えた入賞の場合の発光態様の変化を、規定個数までの入賞と同様の態様としておけば発光態様の変更と賞球の払い出しの発生とを対応させることができ遊技者に賞球の払い出しの発生を認識させることができるが、規定個数までの入賞とは異なる態様で行うようにしても良い。規定個数を超えた入賞の場合の発光態様の変化を、規定個数までの入

賞とは異なる態様で行うようにする場合、第２特定入賞口Ｋ６５０ａへの超過入賞が発生したことを遊技者に意識させ易くすることができる。なお、規定個数を超えた入賞の場合の変化については、第３図柄表示装置Ｋ８１での表示に反映させても良い。後者の場合、超過入賞については遊技者に意識させないようすることができるので、超過入賞が発生し易いのか、し難いのかを、遊技者に認識させ難くすることができ、大当たり遊技において超過入賞を狙って遊技球の発射間隔を変える等の特殊な発射態様を促す事態の発生を回避し易くすることができる。

【４４７５】

なお、上述の入賞ユニットＫ２００では、小形意匠Ｋ２２１ｂの視認性が正面視よりも斜め方向視からの方が向上し得ることで、遊技者に斜め方向視から視認しての遊技を促すことができる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、斜め方向視では、入賞ユニットＫ２００内を流下する遊技球を視認し難くなるように構成しても良い。即ち、例えば、小形意匠Ｋ２２１ｂが背面側に張り出して形成されることで、正面視では小形意匠Ｋ２２１ｂ同士の隙間から奥側が視認し易い一方で、斜め方向視では小形意匠Ｋ２２１ｂの張り出した部分が重なって見えることで隙間が狭まり（無くなり）奥側が視認し難くなるように構成しても良い。この場合、斜め方向視から視認したとしても入賞ユニットＫ２００の内部の状態を把握し難くすることができるので、遊技者に対して、斜め方向視から視認することを意識させないようにし、正面視での遊技を促すことができる。これにより、正面視で意匠性が最も高まるように設計されている小形意匠Ｋ２２１ｂと大形意匠Ｋ２２１ａとの組合せによる意匠を、綺麗に視認させる状態を維持することができる。このように遊技者の視線を誘導できる場合には、大形意匠Ｋ２２１ａ又は小形意匠Ｋ２２１ｂの一方を遊技球の流下範囲よりも後方に形成した場合であっても、小形意匠Ｋ２２１ｂと大形意匠Ｋ２２１ａとの組合せによる意匠を綺麗に見せることができる。図１５１２（ａ）から図１５１２（ｃ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。なお、図１５１２（ａ）から図１５１２（ｃ）では、第１可動装置Ｋ４４０１の水平落下動作パターンが時系列で図示されており、対応する状態における一対の回転部材Ｋ４３０の状態が模式的に図示されると共に、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁された状態（図１４６６（ｂ）参照）とされることが拡大図示される。水平落下動作パターンでは、図１５１２（ａ）に図示されるように、まず第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１４４９，図１４６７参照）から、左側の回転部材Ｋ４３０が時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０が反時計回りに、同期して回転動作され、左右の回転部材Ｋ４３０が第１解除姿勢（図１４７０参照）とされる。

【４４７６】

図１５１２（ｂ）に図示されるように、切替装置Ｋ４６０のストッパ部材Ｋ４６２が連結部材Ｋ４４５の移動軌跡から退避する退避位置に配置されており（図１４６６（ｂ）参照）、第１可動装置Ｋ４４０１が切替装置Ｋ４６０に支持される状態ではない。そのため、昇降装置Ｋ４５００の左右両側の支持が解除され、落下動作が生じることで、図１５１２（ｂ）に図示されるように、第１可動装置Ｋ４４０１は演出待機状態から落下位置状態（図１４５０参照）に変化される。この場合、昇降装置Ｋ４５００において生じる衝撃が大きくなる可能性がある。これに対し、本動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が予め移動範囲の中間位置（図１５１２（ｂ）参照）に位置されることから、移動装置Ｋ４５６０に伝達される衝撃を小さくすることができる。即ち、左右両端部で両持ち支持される長尺装置５４０の中間位置に移動装置Ｋ４５６０を配置させることにより、長尺装置Ｋ５４０の撓みによる衝撃吸収効果を利用して移動装置Ｋ４５６０に伝達される衝撃を低減させることができる。図１５１２（ｃ）に図示されるように、図１５１２（ｂ）に図示される状態から、左側の回転部材Ｋ４３０は時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０は反時計回りに、同期して回転動作され、演出待機状態まで戻される。これにより、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平を保ちながら、長尺装置Ｋ５４０を上昇させることができる。なお、水平落下動作パターンの動作中、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回り方向に回転動作を継続するよう制御される、表示装置Ｋ４５８０の表示領域においても、回転装飾部材Ｋ４５７８の

回転と同方向および同速度で回転する態様で表示されるように制御される。これにより、左右の回転部材Ｋ４３０の片側に動作不良が生じ、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平が崩れた場合であっても、移動装置Ｋ４５６０の見映えの低下を最低限に抑えることができる。即ち、移動装置Ｋ４５６０が傾いて視認される場合に比較して、移動装置Ｋ４５６０の傾きを目立たせなくすることができるので、移動装置Ｋ４５６０の演出効果を向上させることができる。

【４４７７】

図１５１３（ａ）から図１５１３（ｃ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。なお、図１５１３（ａ）から図１５１３（ｃ）では、第１可動装置Ｋ４４０１の水平下降動作パターンが時系列で図示されており、対応する状態における一対の回転部材Ｋ４３０の状態が模式的に図示されると共に、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁された状態（図１４６６（ｂ）参照）とされることが拡大図示される。水平下降動作パターンでは、図１５１３（ａ）に図示されるように、まず第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１４４９，図１４６７参照）から、左側の回転部材Ｋ４３０が反時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０が時計回りに、同期して回転動作され、左右の回転部材Ｋ４３０が第２解除姿勢（図１４７３参照）とされる（図１５１３（ｂ）参照）。回転部材Ｋ４３０の第２解除姿勢では、上側回転部材Ｋ４７６が退避状態とされることから（図１４７３参照）、左側の回転部材Ｋ４３０を反時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０を時計回りに更に回転させることで、昇降装置Ｋ４５００を下降させることができる（図１４７４参照）。左右の回転部材Ｋ４３０の回転を同期させていることから、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平を保ちながら、長尺装置Ｋ５４０を代表途中停止位置まで下降させることができる（図１５１３（ｃ）参照）。図１５１３（ｃ）に図示される状態から、左側の回転部材Ｋ４３０は時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０は反時計回りに、同期して回転動作され、演出待機状態まで戻される。これにより、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平を保ちながら、長尺装置Ｋ５４０を上昇させることができる。なお、水平下降動作パターンの動作中、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回り方向に回転動作を継続するよう制御される、表示装置Ｋ４５８０の表示領域においても、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転と同方向および同速度で回転する態様で表示されるように制御される。これにより、左右の回転部材Ｋ４３０の片側に動作不良が生じ、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平が崩れた場合であっても、移動装置Ｋ４５６０の見映えの低下を最低限に抑えることができる。

【４４７８】

即ち、移動装置Ｋ４５６０が傾いて視認される場合に比較して、移動装置Ｋ４５６０の傾きを目立たせなくすることができるので、移動装置Ｋ４５６０の演出効果を向上させることができる。なお、図１５１３（ａ）から図１５１３（ｃ）では、切替装置Ｋ４６０のストッパ部材Ｋ４６２が連結部材Ｋ４４５の移動軌跡から退避する退避位置に配置される（図１４６６（ｂ）参照）場合を説明したが、回転部材Ｋ４３０が図１５１３（ｃ）に図示される姿勢に到達するまでは、ストッパ部材Ｋ４６２が連結部材Ｋ４４５の移動を妨げることはなく（図１４７４参照）、ストッパ部材Ｋ４６２の配置が昇降装置Ｋ４５００の姿勢に影響を与えるものではない。そのため、切替装置Ｋ４６０を非励磁（図１４６６（ａ）参照）としたままで長尺装置Ｋ５４０を、水平下降動作パターンで動作させることも可能である。一方、下降動作としては、図１５１３（ｃ）で図示される代表途中停止位置で長尺装置Ｋ５４０を停止させる態様に限らず、回転部材Ｋ４３０の回転を更に継続させて長尺装置Ｋ５４０を下降させる動作も可能であるところ、この場合には、切替装置Ｋ４６０が非励磁（図１４６６（ａ）参照）であると、ストッパ部材Ｋ４６２が連結部材Ｋ４４５の移動の妨げとなり、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平が崩れることになる。このように、水平下降動作パターンでは、回転部材Ｋ４３０の回転の反転位置（図１５１３（ｃ）参照）にバリエーションを設けることにより長尺装置Ｋ５４０の下降到達位置を異ならせることができるところ、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁された状態（図１４６６（ｂ）参照）とされることで、長尺装置Ｋ５４０の下降到達位置の自由度を向上させることができる（より低い位置まで水平姿勢で到達できる）。なお、回転部材

Ｋ４３０が図１５１３（ａ）に図示される状態から、第２解除姿勢（図１５１３（ｂ）参照）に到達するまでに、長尺装置Ｋ５４０が上昇されるので（図１４７２参照）、長尺装置Ｋ５４０の配置を通して、回転部材Ｋ４３０が回転動作していることが遊技者に把握される可能性がある。

【４４７９】

この場合、回転部材Ｋ４３０の状態が把握されてしまうと、この後に水平落下動作パターンで動作が生じるのか、水平下降動作パターンで動作が生じるのかを予測される可能性があり、第１可動装置Ｋ４４０１の演出効果が低減する可能性がある。前カバー部材Ｋ４４０の板状本体Ｋ４４１により回転部材Ｋ４３０への視界が遮蔽され（図１４４９，図１４５６参照）、回転部材Ｋ４３０の状態を正面視で視認することはできないようにされる本実施形態でも、回転部材Ｋ４３０の回転に連動される長尺装置Ｋ５４０の動作を視認することで、回転部材Ｋ４３０の状態が予想される可能性がある。これに対し、本実施形態では、上記各実施形態同様、図１５１３で図示される水平下降動作パターンの他に、図１５１３（ａ）に図示される状態から、左側の回転部材Ｋ４３０が反時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０が時計回りに、同期して回転動作され、図１５１３（ｂ）に図示される状態に到達する前の第１反転姿勢（図１４７２参照）で回転方向が反転され、図１５１３（ａ）に図示される状態に戻る第１途中反転動作パターンも実行可能とされる。ここで、第１反転姿勢（図１４７２参照）は、回転部材Ｋ４３０が長尺装置Ｋ５４０を移動範囲の上方端位置に到達させる姿勢であるので、第１反転姿勢に到達後も回転部材Ｋ４３０が同方向に回転を継続する水平下降動作パターンと、第１反転姿勢に到達後に回転部材Ｋ４３０が回転方向を反転させる第１途中反転動作パターンとで、長尺装置Ｋ５４０の配置および移動方向は変化しない。従って、長尺装置Ｋ５４０を視認可能である一方、回転部材Ｋ４３０を視認不可能とされる遊技者に対して、現在、回転部材Ｋ４３０が何れの姿勢とされているのか（即ち、第１反転姿勢から何れの方向に回転したのか）を把握し難くさせることができる。

【４４８０】

なお、水平下降動作パターンでの動作か、第１途中反転動作パターンでの動作かに関わらず、回転部材Ｋ４３０の第１反転姿勢に到達した時に回転部材Ｋ４３０の回転を一時停止させるように駆動制御しても良い。この場合、回転部材Ｋ４３０の反転時に必然的に生じる長尺装置Ｋ５４０の停止状態を、回転部材Ｋ４３０を第１反転姿勢で反転させない場合にも生じさせることができるので、遊技者が回転部材Ｋ４３０の姿勢の予想をすることをより困難にさせることができる。また、第１反転姿勢で回転部材Ｋ４３０の回転方向を反転させる以外にも、第２解除姿勢（図１５１３（ｂ）参照）で回転部材Ｋ４３０の回転方向を反転させて、図１５１３（ａ）に図示される状態に戻る第２途中反転動作パターンも実行可能にしても良い。本実施形態では、上記各実施形態同様、図１５１３（ａ）に図示される状態における長尺装置Ｋ５４０の上下位置（図１４６７参照）と、図１５１３（ｂ）に図示される状態における長尺装置Ｋ５４０の上下位置（図１４７３参照）とが同一とされる。遊技中においては、遊技者が常に長尺装置Ｋ５４０に注目するということは無く、遊技者の注目力は遊技領域を流下する遊技球や、賞球の払い出し位置や、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示内容等に移り動く。そのため、回転部材Ｋ４３０を図１５１３（ａ）に図示される状態と図１５１３（ｂ）に図示される状態とで行き来させる動作を単に繰り返すだけでも、それにより生じる長尺装置Ｋ５４０の上下動作の回数を遊技者が逐一計測しているわけではないので、遊技者に対して、回転部材Ｋ４３０が図１５１３（ａ）に図示される状態なのか、図１５１３（ｂ）に図示される状態なのかを、把握させ難くすることができる。

【４４８１】

このように、第１途中反転動作パターンや、第２途中反転動作パターンでの動作を実行可能とすることで、長尺装置Ｋ５４０の配置高さが同じであっても、それが図１５１２（ａ）に図示される状態なのか、図１５１３（ｂ）に図示される状態なのかを、遊技者に把握され難くすることができる。尚且つ、長尺装置Ｋ５４０の配置高さが同じ状態から、水

平落下動作パターンでの動作も、水平下降動作パターンでの動作も、実行可能に構成されているので、第１可動装置Ｋ４４０１の演出効果を向上させることができる。なお、上述のように長尺装置Ｋ５４０が演出待機状態の高さ位置に配置される場合における回転部材Ｋ４３０の姿勢（位相）が複数態様想定される場合において、回転部材Ｋ４３０の姿勢（位相）に対応した報知が実行可能となるように構成しても良い。この報知は、遊技者側には報知されないシステム内部における報知でも良いし、遊技者側に認識される光照射を伴う報知でも良いし、スピーカー等の音声出力装置Ｈ２２６（図１４３３参照）から音声が出力される報知でも良い。図１５１４（ａ）から図１５１４（ｃ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。なお、図１５１４（ａ）から図１５１４（ｃ）では、第１可動装置Ｋ４４０１の第１１の動作パターン及び第１２の動作パターンの一部（下降方向期間）が時系列で図示されており、対応する状態における一対の回転部材Ｋ４３０の状態が模式的に図示されると共に、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が非励磁の状態（図１４６６（ａ）参照）とされることが拡大図示される。第１１の動作パターン及び第１２の動作パターンでは、図１５０８（ａ）に図示されるように、まず第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１４４９参照）から、右側の回転部材Ｋ４３０が反時計回りに回転され、第１解除姿勢（図１４７０参照）とされる。

【４４８２】

これにより、昇降装置Ｋ４５００の右側の支持が解除され、右側が下降（落下）された後で、ストッパ部材Ｋ４６２に支持されることで、図１５１４（ａ）に図示されるように、第１可動装置Ｋ４４０１は演出待機状態から片側落下状態（図１４５４参照）に変化される。この間、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回り方向に回転動作を継続するよう制御されており、この回転動作を維持したまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って右側へ向けてスライド移動される。移動装置Ｋ４５６０が移動範囲の右端に到達したことが右側検出センサＫ５５６ａ（図１４６３参照）により検出されることに基づいて、左側の回転部材Ｋ４３０が時計回りに回転され、第１解除姿勢（図１４７０参照、回転部材Ｋ４３０が左右逆なので図１４７０の左右対称姿勢に対応）とされる。これにより、昇降装置Ｋ４５００の左側の支持が解除され、左側が下降（落下）されることで、図１５１４（ｂ）に図示されるように、長尺装置Ｋ５４０が左第１傾斜姿勢（図１５０７参照）とされる。この場合、昇降装置Ｋ４５００の右側の変位に比較して左側の変位量（落下距離）が長く、昇降装置Ｋ４５００の左側において生じる衝撃が大きくなる可能性がある。これに対し、本動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が予め移動範囲の右端に位置されることから、移動装置Ｋ４５６０に伝達される衝撃を小さくすることができる。昇降装置Ｋ４５６０の左側が下降（落下）されることに基づいて、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転され、反時計回り方向の回転動作が開始される。この回転動作を維持したまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って左側へ向けてスライド移動される。移動装置Ｋ４５６０は、移動範囲の左端に到達したことが左側検出センサＫ５５６ｃ（図１４６３参照）により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の左端に到達することに基づいて停止される（図１５１４（ｃ）参照）。

【４４８３】

図１５１５（ａ）から図１５１５（ｃ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。なお、図１５１５（ａ）から図１５１５（ｃ）では、第１可動装置Ｋ４４０１の第１１の動作パターンの一部（上昇方向期間）が時系列で図示されており、対応する状態における一対の回転部材Ｋ４３０の状態が模式的に図示されると共に、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が非励磁の状態（図１４６６（ａ）参照）とされることが拡大図示される。第１１の動作パターンでは、図１５１４（ｃ）に図示される状態の後、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転され、時計回り方向の回転動作が開始される。この回転動作を維持したまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って右側へ向けてスライド移動される。移動装置Ｋ４５６０は、移動範囲の中間に到達したことが中央検出センサＫ５５６ｂ（図１４６３参照）により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の中央に到達することに基づいてスライド移動が停止される（図１５１５（ａ）参照）。ス

ライド移動の停止後も、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は継続される。その後、左側の回転部材Ｋ４３０は時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０は反時計回りに、同期して回転動作され、中間支持姿勢（図１４７４参照）とされる。この過程において、昇降装置Ｋ４５６０の左側では、伝達筒状部Ｋ４３４を介して下側部材Ｋ５１０（図１４７０参照）が押し上げられることで、長尺装置Ｋ５４０の左側が上昇される。一方、昇降装置Ｋ４５６０の右側は、ストッパ部材Ｋ４６２に支持された状態であり、回転部材Ｋ４３０が中間支持姿勢（図１４７４参照）となるまでは伝達筒状部Ｋ４３４を介する下側部材Ｋ５１０への荷重の伝達は生じない。そのため、図１５１５（ａ）に図示される状態と図１５１５（ｂ）に図示される状態とで、昇降装置Ｋ４５６０の右側の上下位置は維持される。即ち、左右一対の回転部材Ｋ４３０が同期して回転動作するが、左側の回転部材Ｋ４３０では昇降装置Ｋ４５６０の左側を押し上げる負荷が生じるが、右側の回転部材Ｋ４３０では昇降装置Ｋ４５６０を押し上げる関係にはならず、負荷が生じない。

【４４８４】

その後、左右一対の回転部材Ｋ４３０の同期回転が継続され、第１可動装置Ｋ４４０１が演出待機状態に戻ることで（図１５１５（ｃ）参照）、第１１の動作パターンが完了される。図１５１５（ｂ）に図示される状態からは、左右両側で、伝達筒状部Ｋ４３４を介して下側部材Ｋ５１０（図１４７０参照）が押し上げられ、長尺装置Ｋ５４０が上昇される。ここで、左右一対の回転部材Ｋ４３０の回転は同期されているので、伝達筒状部Ｋ４３４の配置は左右対称ではあるものの、上下位置は同じとされる。そのため、下側部材Ｋ５１０（図１４７０参照）の上下位置は左右で同一とされることから、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平を保ちながら、長尺装置Ｋ５４０を上昇させることができる。このように、第１１の動作パターンによれば、左右一対の回転部材Ｋ４３０の回転開始のタイミングをずらして制御するのではなく、同時に回転開始させることにより、昇降装置Ｋ４５６０の動作態様を、左右の上昇タイミングがずれる態様とすることができる。図１５１６（ａ）から図１５１６（ｃ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。なお、図１５１６（ａ）から図１５１６（ｃ）では、第１可動装置Ｋ４４０１の第１２の動作パターンの一部（上昇方向期間）が時系列で図示されており、対応する状態における一対の回転部材Ｋ４３０の状態が模式的に図示されると共に、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁された状態（図１４６６（ｂ）参照）とされることが拡大図示される。第１２の動作パターンでは、図１５１４（ｃ）に図示される状態の後、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁される（図１４６６（ｂ）参照）と共に、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転され、時計回り方向の回転動作が開始される（図１５１６（ａ）参照）。この状態において、長尺装置Ｋ５４０の姿勢は略左右水平とされる。

【４４８５】

図１５１６（ａ）に図示される状態からの移動装置Ｋ４５６０の右方への移動に先立って、第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態における第２可動装置Ｋ７０１に相当）が、演出待機状態（図１４４９参照）から下降配置状態（図１４５０参照）へ変化される。これにより、移動装置Ｋ４５６０と第２可動装置Ｋ４７０１とが衝突する事態を回避することができる。第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態における第２可動装置Ｋ７０１に相当）が下降配置状態に変化したことは、検出センサＫ７１１ｅの出力が切り替えられることにより判別可能とされる（図１４８２参照）。検出センサＫ７１１ｅの出力が切り替えられ、第２可動装置Ｋ４７０１が下降配置状態に変化したと判定されたら、回転装飾部材Ｋ４５７８の時計回りの回転動作が維持されたまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って右側へ向けてスライド移動される。移動装置Ｋ４５６０は、移動範囲の中間に到達したことが中央検出センサＫ５５６ｂ（図１４６３参照）により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の中央に到達することに基づいてスライド移動が停止される（図１５１６（ｂ）参照）。スライド移動の停止後も、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は継続される。その後、図１５１６（ｃ）に図示されるように、図１５１６（ｂ）に図示される状態から、左側の回転部材Ｋ４３０は時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０は反時計回りに、同期して回転動作され、演出待機状態まで戻され、第１２の動作パターン

が完了される。このように、左右一対の回転部材Ｋ４３０の回転は同期されているので、伝達筒状部Ｋ４３４の配置は左右対称ではあるものの、上下位置は同じとされる。そのため、下側部材Ｋ５１０（図１４７０参照）の上下位置は左右で同一とされることから、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平を保ちながら、長尺装置Ｋ５４０を上昇させることができる。

【４４８６】

このように、第１２の動作パターンによれば、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１を励磁させることにより動作パターンを第１１の動作パターンとは異ならせながら、長尺装置Ｋ５４０の上昇時に必要とされる左右一対の回転部材Ｋ４３０の回転動作パターンは第１１の動作パターンと同様とすることができる。即ち、異なる動作パターン間で、左右一対の回転部材Ｋ４３０の動作パターンを部分的にでも兼用させることにより、制御プログラムの容量の削減を図ることができる。切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１を励磁させる際に長尺装置Ｋ５４０の重量が抵抗になり、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１に必要とされる駆動力が過大となる可能性があるが、本実施形態では、上記各実施形態同様、移動装置Ｋ４５６０をスライド移動させる駆動力を発生させる駆動モータＫＭＴ５１（図１４６２参照）とは左右反対側に駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が配設されている。これにより、駆動モータＫＭＴ５１の重さで長尺装置Ｋ５４０の重心を左側に寄せながら、その反対側（右側）において駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１を動作させるよう構成することにより、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１にかけられる長尺装置Ｋ５４０の重さを低減させることができ、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１に必要とされる駆動力を低減させることができる。図１５１７（ａ）から図１５１７（ｃ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。なお、図１５１７（ａ）から図１５１７（ｃ）では、第１可動装置Ｋ４４０１の第１３の動作パターンの一部（下降方向期間）が時系列で図示されており、対応する状態における一対の回転部材Ｋ４３０の状態が模式的に図示されると共に、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁された状態（図１４６６（ｂ）参照）とされることが拡大図示される。第１３の動作パターンでは、図１５１７（ａ）に図示されるように、まず第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１４４９参照）から、右側の回転部材Ｋ４３０が反時計回りに回転され、第１解除姿勢（図１４７０参照）とされる。

【４４８７】

これにより、昇降装置Ｋ４５００の右側の支持が解除され、右側が下降（落下）される。この時、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁されており、連結部材Ｋ４４５（図１４６６（ｂ）参照）の下方からストッパ部材Ｋ４６２が退避されることで連結部材Ｋ４４５がストッパ部材Ｋ４６２に支持されないので、図１５１７（ａ）に図示されるように、第１可動装置Ｋ４４０１は演出待機状態から、長尺装置Ｋ５４０が右第２傾斜姿勢（図１５０６参照）に変化される。この間、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回り方向に回転動作を継続するよう制御されており、この回転動作を維持したまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って右側へ向けてスライド移動される。移動装置Ｋ４５６０が移動範囲の右端に到達したことが右側検出センサＫ５５６ａ（図１４６３参照）により検出されることに基づいて、左側の回転部材Ｋ４３０が時計回りに回転され、第１解除姿勢（図１４７０参照、回転部材Ｋ４３０が左右逆なので図１４７０の左右対称姿勢に対応）とされる。これにより、昇降装置Ｋ４５００の左側の支持が解除され、左側が下降（落下）されることで、図１５１７（ｂ）に図示されるように、長尺装置Ｋ５４０の姿勢は略左右水平とされる。図１５１７（ａ）から図１５１７（ｂ）への変化では、昇降装置Ｋ４５００の右側の変位に比較して左側の変位量（落下距離）が長く、昇降装置Ｋ４５００の左側において生じる衝撃が大きくなる可能性がある。これに対し、本動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が予め移動範囲の右端に位置されることから、移動装置Ｋ４５６０に伝達される衝撃を小さくすることができる。昇降装置Ｋ４５６０の左側が下降（落下）されることに基づいて、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転され、反時計回り方向の回転動作が開始される。この回転動作を維持したまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って左側へ向けてスライド移動される。移動装置Ｋ４５６０は、移動範囲の左端に到達した

ことが左側検出センサＫ５５６ｃ（図１４６３参照）により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の左端に到達することに基づいて停止される（図１５１７（ｃ）参照）。

【４４８８】

図１５１７（ｂ）に図示される状態からの移動装置Ｋ４５６０の左方への移動に先立って、第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態における第２可動装置Ｋ７０１に相当）が、演出待機状態（図１４４９参照）から下降配置状態（図１４５０参照）へ変化される。これにより、移動装置Ｋ４５６０と第２可動装置Ｋ４７０１とが衝突する事態を回避することができる。第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態における第２可動装置Ｋ７０１に相当）が下降配置状態に変化したことは、検出センサＫ７１１ｅの出力が切り替えられることにより判別可能とされる（図１４８２参照）。検出センサＫ７１１ｅの出力が切り替えられ、第２可動装置Ｋ４７０１が下降配置状態に変化したと判定されたら、回転装飾部材Ｋ４５７８の反時計回りの回転動作が維持されたまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って左側へ向けてスライド移動される。移動装置Ｋ４５６０は、移動範囲の左端に到達したことが左側検出センサＫ５５６ｃ（図１４６３参照）により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の左端に到達することに基づいてスライド移動が停止される（図１５１７（ｃ）参照）。なお、スライド移動の停止後も回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が継続されるように制御しても良いし、スライド移動の停止に基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が停止されるように制御しても良い。図１５１７（ｃ）に図示される状態の後は、上述の第１２の動作パターンと同様、図１５１６（ｂ）及び図１５１６（ｃ）に図示される状態を経て、演出待機状態まで戻され、第１３の動作パターンが完了される。

【４４８９】

即ち、第１３の動作パターンでは、図１５１７（ｃ）に図示される状態から、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転され、時計回り方向の回転動作が開始され、回転装飾部材Ｋ４５７８の時計回りの回転動作が維持されたまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って右側へ向けてスライド移動される。移動装置Ｋ４５６０は、移動範囲の中間に到達したことが中央検出センサＫ５５６ｂ（図１４６３参照）により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の中央に到達することに基づいてスライド移動が停止される（図１５１６（ｂ）参照）。スライド移動の停止後も、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は継続される。その後、図１５１６（ｃ）に図示されるように、図１５１６（ｂ）に図示される状態から、左側の回転部材Ｋ４３０は時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０は反時計回りに、同期して回転動作され、長尺装置Ｋ５４０が演出待機状態まで戻され、第１３の動作パターンが完了される。このように、左右一対の回転部材Ｋ４３０の回転は同期されているので、伝達筒状部Ｋ４３４の配置は左右対称ではあるものの、上下位置は同じとされる。そのため、下側部材Ｋ５１０（図１４７０参照）の上下位置は左右で同一とされることから、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平を保ちながら、長尺装置Ｋ５４０を上昇させることができる。このように、第１３の動作パターンによれば、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１を励磁させることにより動作パターンを第１１の動作パターンとは異ならせながら、長尺装置Ｋ５４０の上昇時に必要とされる左右一対の回転部材Ｋ４３０の回転動作パターンは第１１の動作パターン（及び第１２の動作パターン）と同様とすることができる。即ち、異なる動作パターン間で、左右一対の回転部材Ｋ４３０の動作パターンを部分的にでも兼用させることにより、制御プログラムの容量の削減を図ることができる。

【４４９０】

図１５１８（ａ）から図１５１８（ｃ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。なお、図１５１８（ａ）から図１５１８（ｃ）では、第１可動装置Ｋ４４０１の第２１の動作パターンの一部（下降方向期間）が時系列で図示されており、対応する状態における一対の回転部材Ｋ４３０の状態が模式的に図示されると共に、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が非励磁の状態（図１４６６（ａ）参照）とされることが拡大図示される。第２１の動作パターンでは、図１５１８（ａ）に図示されるように、まず第１

可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１４４９参照）から、左側の回転部材Ｋ４３０が時計回りに回転され、第１解除姿勢（図１４７０参照、回転部材Ｋ４３０が左右逆なので図１４７０の左右対称姿勢に対応）とされる。これにより、昇降装置Ｋ４５００の左側の支持が解除され、左側が下降（落下）される。これにより、第１可動装置Ｋ４４０１は演出待機状態から、長尺装置Ｋ５４０が左第２傾斜姿勢（図１５０８（ｃ）参照）に変化される。この間、回転装飾部材Ｋ４５７８が反時計回り方向に回転動作を継続するよう制御されており、この回転動作を維持したまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って左側へ向けてスライド移動される。移動装置Ｋ４５６０が移動範囲の左端に到達したことが左側検出センサＫ５５６ｃ（図１４６３参照）により検出されることに基づいて、右側の回転部材Ｋ４３０が反時計回りに回転され、第１解除姿勢（図１４７０参照）とされる。これにより、昇降装置Ｋ４５００の右側の支持が解除され、右側が下降（落下）される。この時、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が非励磁とされており、連結部材Ｋ４４５（図１４６６（ｂ）参照）の下方にストッパ部材Ｋ４６２が配置されることで連結部材Ｋ４４５がストッパ部材Ｋ４６２に支持されることで、図１５１８（ｂ）に図示されるように、長尺装置Ｋ５４０が左第１傾斜姿勢（図１５０７参照）に変化される。

【４４９１】

図１５１８（ａ）から図１５１８（ｂ）への変化では、昇降装置Ｋ４５００の左側の変位に比較して右側の変位量（落下距離）が長く、昇降装置Ｋ４５００の右側において生じる衝撃が大きくなる可能性がある。これに対し、本動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が予め移動範囲の左端に位置されることから、移動装置Ｋ４５６０に伝達される衝撃を小さくすることができる。昇降装置Ｋ４５６０の右側が下降（落下）されることに基づいて、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転され、時計回り方向の回転動作が開始される。この回転動作を維持したまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って右側へ向けてスライド移動される。移動装置Ｋ４５６０は、移動範囲の中間位置に到達したことが中央検出センサＫ５５６ｂ（図１４６３参照）により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の中間位置に到達することに基づいて停止される（図１５１８（ｃ）参照）。なお、スライド移動の停止後も回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が継続されるように制御しても良いし、スライド移動の停止に基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が停止されるように制御しても良い。なお、第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態における第２可動装置Ｋ７０１に相当）が演出待機状態（図１４４９参照）である場合に、図１５１８（ｂ）に図示される状態から図１５１８（ｃ）に図示される状態に変化しても、移動装置Ｋ４５６０と第２可動装置Ｋ４７０１との衝突は生じないので、図１５１８（ｃ）に図示されるように、第２可動装置Ｋ４７０１は演出待機状態で維持される。図１５１８（ｃ）に図示される状態の後は、上述の第１１の動作パターンと同様、図１５１５（ｂ）及び図１５１５（ｃ）に図示される状態を経て、演出待機状態まで戻され、第２１の動作パターンが完了される。即ち、第２１の動作パターンでは、図１５１８（ｃ）に図示される状態から、回転装飾部材Ｋ４５７８の時計回りの回転動作が維持されたまま、左側の回転部材Ｋ４３０は時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０は反時計回りに、同期して回転動作され、長尺装置Ｋ５４０が演出待機状態まで戻され、第２１の動作パターンが完了される。

【４４９２】

このように、第２１の動作パターンによれば、動作パターンを第１１～１３の動作パターンとは異ならせながら、長尺装置Ｋ５４０の上昇時に必要とされる左右一対の回転部材Ｋ４３０の回転動作パターンは第１１～１３の動作パターンと同様とすることができる。即ち、異なる動作パターン間で、左右一対の回転部材Ｋ４３０の動作パターンを部分的にでも兼用させることにより、制御プログラムの容量の削減を図ることができる。なお、第２１の動作パターンにおいて、図１５１８（ｂ）に図示される状態以降において、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁された状態（図１４６６（ｂ）参照）を維持されることで、図１５１８（ｂ）に図示される長尺装置Ｋ５４０の左第１傾斜姿勢から、長尺装置Ｋ５４０の右側が落下して姿勢が水平にされた後で、長尺装置Ｋ５４０が上

昇移動される動作パターンを第２２の動作パターンとして設定しても良い。即ち、第２２の動作パターンにおいても、動作パターンを第１１～１３，２１の動作パターンとは異ならせながら、長尺装置Ｋ５４０の上昇時に必要とされる左右一対の回転部材Ｋ４３０の回転動作パターンは第１１～１３，２１の動作パターンと同様とすることができる。即ち、異なる動作パターン間で、左右一対の回転部材Ｋ４３０の動作パターンを部分的にでも兼用させることにより、制御プログラムの容量の削減を図ることができる。第２２の動作パターンの場合、連結部材Ｋ４４５（図１４６６（ｂ）参照）がストッパ部材Ｋ４６２の突設受部Ｋ４６２ｄに上下方向で当接し、重みがかかった状態でストッパ部材Ｋ４６２が回転動作するのに十分な駆動力を生じさせる必要があるが、本実施形態では、上述の各実施形態同様、連結部材Ｋ４４５の下側先端が湾曲面から形成されているので、連結部材Ｋ４４５と突設受部Ｋ４６２ｄとの接触面積を小さくすることができる。これにより、摩擦抵抗を低減することができ、ストッパ部材Ｋ４６２の回転動作に要する駆動力を低減させることができる。

【４４９３】

図１５１９（ａ）から図１５１９（ｃ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。なお、図１５１９（ａ）から図１５１９（ｃ）では、第１可動装置Ｋ４４０１の第２３の動作パターンの一部（下降方向期間）が時系列で図示されており、対応する状態における一対の回転部材Ｋ４３０の状態が模式的に図示されると共に、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁された状態（図１４６６（ｂ）参照）とされることが拡大図示される。第２３の動作パターンでは、図１５１９（ａ）に図示されるように、まず第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１４４９参照）から、左側の回転部材Ｋ４３０が時計回りに回転され、第１解除姿勢（図１４７０参照、回転部材Ｋ４３０が左右逆なので図１４７０の左右対称姿勢に対応）とされる。これにより、昇降装置Ｋ４５００の左側の支持が解除され、左側が下降（落下）される。これにより、第１可動装置Ｋ４４０１は演出待機状態から、長尺装置Ｋ５４０が左第２傾斜姿勢（図１５０８（ｃ）参照）に変化される。この間、回転装飾部材Ｋ４５７８が反時計回り方向に回転動作を継続するよう制御されており、この回転動作を維持したまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って左側へ向けてスライド移動される。移動装置Ｋ４５６０が移動範囲の左端に到達したことが左側検出センサＫ５５６ｃ（図１４６３参照）により検出されることに基づいて、右側の回転部材Ｋ４３０が反時計回りに回転され、第１解除姿勢（図１４７０参照）とされる。これにより、昇降装置Ｋ４５００の右側の支持が解除され、右側が下降（落下）される。この時、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁されており、連結部材Ｋ４４５（図１４６６（ｂ）参照）の下方からストッパ部材Ｋ４６２が退避されることで連結部材Ｋ４４５がストッパ部材Ｋ４６２に支持されないので、図１５１９（ｂ）に図示されるように、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が略左右水平の姿勢に変化される。

【４４９４】

図１５１９（ａ）から図１５１９（ｂ）への変化では、昇降装置Ｋ４５００の左側の変位に比較して右側の変位量（落下距離）が長く、昇降装置Ｋ４５００の右側において生じる衝撃が大きくなる可能性がある。これに対し、本動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が予め移動範囲の左端に位置されることから、移動装置Ｋ４５６０に伝達される衝撃を小さくすることができる。昇降装置Ｋ４５００の右側が下降（落下）されることに基づいて、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転され、時計回り方向の回転動作が開始される。この回転動作を維持したまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って右側へ向けてスライド移動される。図１５１９（ｂ）に図示される状態からの移動装置Ｋ４５６０の右方への移動に先立って、第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態における第２可動装置Ｋ７０１に相当）が、演出待機状態（図１４４９参照）から下降配置状態（図１４５０参照）へ変化される。これにより、移動装置Ｋ４５６０と第２可動装置Ｋ４７０１とが衝突する事態を回避することができる。第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態における第２可動装置Ｋ７０１に相当）が下降配置状態に変化したことは、検出センサＫ７１１ｅの出力が切り替えられることにより判別可能とされる（図１４８２参照）。検出セ

ンサＫ７１１ｅの出力が切り替えられ、第２可動装置Ｋ４７０１が下降配置状態に変化したと判定されたら、回転装飾部材Ｋ４５７８の時計回りの回転動作が維持されたまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って右側へ向けてスライド移動される。なお、図１５１９（ｂ）では、昇降装置Ｋ４５００の右側が下降（落下）される時点において第２可動装置Ｋ４７０１が下降配置状態に変化している場合が図示されているが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降装置Ｋ４５００の右側が下降（落下）された後で第２可動装置Ｋ４７０１が下降配置状態に変化するように制御されても良い。

【４４９５】

この場合、昇降装置Ｋ４５００の右側が下降（落下）した時点においては、第２可動装置Ｋ４７０１が移動装置Ｋ４５６０の移動と干渉する位置に配置されていることから、移動装置Ｋ４５６０が右に移動するのか、それとも移動せずに昇降装置Ｋ４５００が上昇動作するのかを、遊技者に予測させ難くすることができる。これにより、第２可動装置Ｋ４７０１及び移動装置Ｋ４５６０に対する注目力を向上させることができる。移動装置Ｋ４５６０は、移動範囲の中間位置に到達したことが中央検出センサＫ５５６ｂ（図１４６３参照）により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の中間位置に到達することに基づいて停止される（図１５１９（ｃ）参照）。なお、スライド移動の停止後も回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が継続されるように制御しても良いし、スライド移動の停止に基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が停止されるように制御しても良い。図１５１９（ｃ）に図示される状態の後は、上述の第１２の動作パターンと同様である。即ち、図１５１６（ｃ）に図示されるように、図１５１９（ｃ）に図示される状態から、左側の回転部材Ｋ４３０は時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０は反時計回りに、同期して回転動作され、演出待機状態まで戻され、第２３の動作パターンが完了される。このように、左右一対の回転部材Ｋ４３０の回転は同期されているので、伝達筒状部Ｋ４３４の配置は左右対称ではあるものの、上下位置は同じとされる。そのため、下側部材Ｋ５１０（図１４７０参照）の上下位置は左右で同一とされることから、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平を保ちながら、長尺装置Ｋ５４０を上昇させることができる。

【４４９６】

このように、第２３の動作パターンによれば、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１を励磁させることにより動作パターンを第２１，２２の動作パターンとは異ならせながら、長尺装置Ｋ５４０の上昇時に必要とされる左右一対の回転部材Ｋ４３０の回転動作パターンは第１１～１３，２１，２２の動作パターンと同様とすることができる。即ち、異なる動作パターン間で、左右一対の回転部材Ｋ４３０の動作パターンを部分的にでも兼用させることにより、制御プログラムの容量の削減を図ることができる。なお、上述した実施形態では、回転装飾部材Ｋ４５７８等を備える移動装置Ｋ４５６０が正面視でセンターフレームＫ８６（図１４３５参照）の内方に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面視でセンターフレームＫ８６（図１４３５参照）の外方に配置されるようにしても良い。この場合、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転中心を固定した方が、センターフレームＫ８６の外方を流下する遊技球と前後方向視で重なる範囲を限定することができるので、遊技球が回転装飾部材Ｋ４５７８と前後方向で重なることで遊技球を見失う事態の発生を回避し易くすることができる。また、例えば、正面視で右上ランプＫ９４０とセンターフレームＫ８６（図１４３５参照）との間に移動装置Ｋ４５６０が配置される場合、移動装置Ｋ４５６０が第３図柄表示装置Ｋ８１の表示と右上ランプＫ９４０の発光態様とを繋ぐ役割を果たし、右上ランプＫ９４０、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示および表示装置Ｋ４５８０の表示を一連で視認させ易くすることができる。

【４４９７】

これらは、右上ランプＫ９４０との間に限らず、他の表示ランプＫ９００との間に移動装置Ｋ４５６０が配置される場合にも、同様のことが言える。例えば、移動装置Ｋ４５６０が左側サイドランプＫ９３０と第３図柄表示装置Ｋ８１との間に配置される場合に、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りに回転され、左側サイドランプＫ９３０において光が上

方に立ち昇るように視認させるように左側サイドランプＫ９３０の内部に配置されるＬＥＤの発光タイミングが制御され、第３図柄表示装置Ｋ８１の左側範囲において光が下方に下げられるように視認させるような動画表示を行う場合、あたかも、左側サイドランプＫ９３０及び第３図柄表示装置Ｋ８１により視認される光が回転装飾部材Ｋ４５７８を回転させているかのように遊技者に視認させることができる。このように、左側サイドランプＫ９３０による光と、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作と、第３図柄表示装置Ｋ８１による表示とを、一連で視認させることができる。また、例えば、移動装置Ｋ４５６０を左側装飾装置Ｋ３５０の正面側に配置される場合、左側装飾装置Ｋ３５０の内部の発光基板からの光により、移動装置Ｋ４５６０の外形部の明るさを確保することができる。これにより、移動装置Ｋ４５６０の演出効果を向上させることができる。また、移動装置Ｋ４５６０が正面視でセンターフレームＫ８６（図１４３５参照）の外方に配置される場合、ベース板Ｋ１３（図１５０９参照）の背面側に配置されるようにしても良いし、ベース板Ｋ１３の正面側に配置されるようにしても良い。ベース板Ｋ１３の正面側に移動装置Ｋ４５６０が配置される場合、ガラスユニットＨ１６（図１５０９参照）の背面側に配置されても良いし、ガラスユニットＨ１６の正面側に配置されるようにしても良い。遊技者に対して近い方が、より遊技者に認識させ易く、演出性の向上を図ることができる。

【４４９８】

移動装置Ｋ４５６０がガラスユニットＨ１６（図１５０９参照）の正面側に配置される場合に、移動装置Ｋ４５６０がガラスユニットＨ１６に回転可能に固定されるように構成しても良く、第３図柄表示装置Ｋ８１（図１５０９参照）から照射される光により照らされ得るようにしても良い。これにより、第３図柄表示装置Ｋ８１の光により、ガラスユニットＨ１６の背面側に配置される動作ユニットＫ３００（図１４３６参照）を構成する可動部だけでなく、ガラスユニットＨ１６の正面側に配置される可動部（移動装置Ｋ４５６０）をも照らすことができる。図１５２０（ａ）、図１５２０（ｂ）及び図１５２１は、第２可動装置Ｋ４７０１の正面図である。なお、図１５２０（ａ）、図１５２０（ｂ）及び図１５２１では、第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態における第２可動装置Ｋ７０１に相当）が下降配置状態（図１４８２（ｂ）参照）からアーム部材Ｋ７３５が正面視時計回りに回転動作されることで上下スライド部材Ｋ４７２０が上昇移動される突破上昇動作パターンが時系列で図示されており、第２可動装置Ｋ４７０１の構成の内、上下スライド部材Ｋ４７２０が想像線で図示され、その上下スライド部材Ｋ４７２０よりも手前側に配置される追従可能部材Ｋ７４０、連動部材Ｋ７５０及び主装飾部材Ｋ７６０（図１４７８参照）の図示が省略される。図１５２０（ａ）、図１５２０（ｂ）及び図１５２１では、理解を容易とするために、正面視で重なる伝達終端部材Ｋ４７３７、アーム部材Ｋ７３５及び駆動側二層ギアＫ７３１が部分的に破断されたり、想像線で図示されたりすることで、奥側の構成が視認可能となるように図示される。本実施形態における第２可動装置Ｋ４７０１は、上述の第２可動装置Ｋ７０１から多くの構成を流用しながらも、第２可動装置Ｋ７０１では不可能とされていた下降配置状態からのアーム部材Ｋ７３５の時計回り方向の回転動作を可能とするために、一部の構成が変更されている。例えば、金属棒Ｋ７１３の配置が、下降配置状態から時計回り方向に回転動作するアーム部材Ｋ７３５と干渉しないように左方に移動されている。これに伴い、上下スライド部材Ｋ４７２０の左右幅も拡大されている。

【４４９９】

加えて、案内孔Ｋ４７３７ｂは終端が延長されており、下降配置状態から伝達終端部材Ｋ４７３７が正面視時計回り方向に回転動作しても、上下スライド部材Ｋ４７２０（上記各実施形態における上下スライド部材Ｋ７２０に相当）の第２支持部Ｋ７２５ｂ（図１４７９参照）と干渉しない構成としている。上記各実施形態では、金属棒Ｋ７１３の右側においてベース部材Ｋ７１０の本体部Ｋ７１１から正面側に延設されるストッパ部Ｋ７１１ｇの右側面がアーム部材Ｋ７３５に回転方向から当接する（左右方向で当接する）ことで、アーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ４７３７の回転動作を下降配置状態で停止させる（せき止める）ように構成されていたが（図１４８２（ｂ）参照）、本実施形態では、

ストッパ部Ｋ７１１ｇとアーム部材Ｋ７３５とは当接しないため、この作用は望めない。一方で、本実施形態においても、上記各実施形態と同様に、下降配置状態において、ベース部材Ｋ７１０の第４支持部Ｋ７１２ｄの中心（円形状の中心）、アーム部材Ｋ７３５の回転先端部Ｋ７３５ｂの中心（円形状の中心）及び伝達終端部材Ｋ４７３７の基端側支持孔Ｋ７３７ａの中心（円形状の中心）が、略上下方向に延びる直線ＫＶＬ７８と正面視で重なる位置に配置される。そのため、第４支持部Ｋ７１２ｄを中心にアーム部材Ｋ７３５が下降配置状態から左右どちらの方向に回転動作した（振れた）場合、その回転動作に伴い基端側支持孔Ｋ７３７ａの高さ位置が上昇することになるが、その上昇変位を押し戻す方向（基端側支持孔Ｋ７３７ａの高さ位置を下げる方向）に、上下スライド部材Ｋ４７２０や、その上下スライド部材Ｋ４７２０に配置される追従可能部材Ｋ７４０、連動部材Ｋ７５０及び主装飾部材Ｋ７６０（図１４７８参照）の自重がかけられるので、アーム部材Ｋ７３５の姿勢を下降配置状態における姿勢（図１５２０（ａ）参照）で安定させることができる。

【４５００】

即ち、演出待機状態（図１４８０（ａ）参照）からアーム部材Ｋ７３５を正面視時計回り方向に回転動作させ下降配置状態に変化させる動作制御において、アーム部材Ｋ７３５を９０度回転させるための回転量で駆動ギアＫＭＧ７２を回転させるように制御されるところ、制御不良が生じてアーム部材Ｋ７３５の回転角度に８８度～９２度といったばらつきが生じたとしても、そのばらつきが上下スライド部材Ｋ４７２０（上記各実施形態における上下スライド部材Ｋ７２０に相当）、追従可能部材Ｋ７４０、連動部材Ｋ７５０及び主装飾部材Ｋ７６０（図１４７８参照）の自重で修正されることで、アーム部材Ｋ７３５の姿勢を下降配置状態における姿勢（図１５２０（ａ）参照）で安定させることができる。図１５２０（ｂ）では、アーム部材Ｋ７３５の鉛直方向に対する傾斜角度が、図１４８２（ａ）に図示される状態と同じであり、左右が反転された状態が図示される。即ち、基端側支持孔Ｋ７３７ａ及び上下スライド部材Ｋ４７２０（上記各実施形態における上下スライド部材Ｋ７２０に相当）の高さ位置は、図１４８２（ａ）に図示される状態と同じである。図１５２１では、突破上昇動作パターンの動作終端状態が図示される。即ち、突破上昇動作パターンの動作終端状態は、後層伝達部Ｋ７３１ｂのギア歯と伝達側二層ギアＫ７３３の後層伝達部Ｋ７３３ｂのギア歯との噛み合いが解消する直前の回転角度の状態として設定される。図１５２１に図示される状態において、アーム部材Ｋ７３５は上昇配置状態（図１４８１参照）における配置までは到達しない。即ち、下降配置状態からアーム部材Ｋ７３５を時計回りに回転動作させる突破上昇動作パターンの動作終端状態における基端側支持孔Ｋ７３７ａ及び上下スライド部材Ｋ４７２０（上記各実施形態における上下スライド部材Ｋ７２０に相当）の高さ位置は、下降配置状態からアーム部材Ｋ７３５を反時計回りに回転動作させる階段上昇動作パターンの動作終端状態における基端側支持孔Ｋ７３７ａ及び上下スライド部材Ｋ４７２０（上記各実施形態における上下スライド部材Ｋ７２０に相当）の高さ位置（図１４８１（ｂ）参照）よりも低い。

【４５０１】

このような構成により、第２可動装置Ｋ４７０１によれば、下降配置状態を中心としてアーム部材Ｋ７３５を左右方向に往復回動させる（振動させる）ことにより、基端側支持孔Ｋ７３７ａ及び上下スライド部材Ｋ４７２０（上記各実施形態における上下スライド部材Ｋ７２０に相当）を上下に往復動作（振動）させることができる。更に、下降配置状態を起点とした２通りの動作態様を、駆動モータＫＭＧ７１（図１４７９参照）を一定の速さで駆動継続させることは同一としながら、アーム部材Ｋ７３５の回転方向を異ならせる（駆動モータＫＭＧ７１の駆動方向を異ならせる）ことにより生じさせることができる。第１に、下降配置状態からアーム部材Ｋ７３５を反時計回り方向に回転動作させる階段上昇動作パターンの場合、下降配置状態から基端側支持孔Ｋ７３７ａ及び上下スライド部材Ｋ４７２０（上記各実施形態における上下スライド部材Ｋ７２０に相当）が上昇された後（図１４８２（ａ）参照）、演出待機状態における配置で上昇動作が一時停止され（図１４８０（ａ）参照）、その後で上昇配置状態における高さ位置まで上昇移動される（図１

４８０（ｂ），１７７２（ａ），１７７２（ｂ）参照）。第２に、下降配置状態からアーム部材Ｋ７３５を時計回り方向に回転動作させる突破上昇動作パターンの場合、下降配置状態から基端側支持孔Ｋ７３７ａ及び上下スライド部材Ｋ４７２０（上記各実施形態における上下スライド部材Ｋ７２０に相当）が上昇されるまでは階段上昇動作パターンと同じであるが（図１４８２（ａ）及び図１５２０（ｂ）参照）、上昇動作が一時停止されることはなく、動作終端状態まで一気に上昇移動される（図１５２１参照）。第２可動装置Ｋ４７０１によれば、特に下降配置状態付近では、アーム部材Ｋ７３５の前側に配置される上下スライド部材Ｋ４７２０によりアーム部材Ｋ７３５への視界が遮られることで、下降配置状態からアーム部材Ｋ７３５が時計回り方向に回転したのか、反時計回り方向に回転したのかを、遊技者が判別困難となるように構成されている。

【４５０２】

そのため、第２可動装置Ｋ４７０１が下降配置状態から上昇移動された場合に、ある程度の上昇高さまでは（図１４８２（ａ）及び図１５２０（ｂ）参照）、第２可動装置Ｋ４７０１が階段上昇動作パターンで動作されているのか、突破上昇動作パターンで動作されているのかを判別できないようにすることができる。この場合において、第２可動装置Ｋ４７０１が階段上昇動作パターンで動作するか、突破上昇動作パターンで動作するかによって、その後の演出展開が変化したり、特図変動の大当たり期待度が変化したりするような設定を設けることで、第２可動装置Ｋ４７０１に対する注目力を向上させることができる。ここで、途中停止させる動作パターンと、途中停止させない動作パターンとの切替は、上下スライド部材Ｋ４７２０に上下方向で当接可能な状態と、上下スライド部材Ｋ４７２０の移動軌跡から退避する状態とで切り替え可能な可動のストッパ部材を設けることでも実現可能である。この場合、円弧状部Ｋ７３２，Ｋ７３４を構成する必要もなくなる。一方、ストッパ部材との当接により上下スライド部材Ｋ４７２０を停止させる構成の場合、動作速度が高速であるほど生じる負荷は大きくなるので、上下スライド部材Ｋ４７２０又はストッパ部材が破損する可能性が高くなる。破損を避けるために当接前にブレーキを生じさせたり、動作速度を遅くしたりする場合、途中停止させる動作パターンと、途中停止させない動作パターンとの違いが分かり難くなるため、演出効果が低くなる可能性がある。

【４５０３】

これに対し、本実施形態によれば、階段上昇動作パターンにおいて上下スライド部材Ｋ４７２０（上記各実施形態における上下スライド部材Ｋ７２０に相当）が途中停止する状態は、円弧状部Ｋ７３４に対して円弧状部Ｋ７３２が擦れている状態であり（図１４８０（ａ）参照）、動作速度がどれだけ高速になったとしても破損する程の衝撃が生じるものではなく、むしろ回転方向の荷重が駆動力の伝達方向下流側（駆動側二層ギアＫ７３１よりも下流側の伝達側二層ギアＫ７３３、アーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ４７３７等）に伝達されにくいように構成されているため、途中位置（図１４８２（ａ）及び図１５２０（ｂ）参照）でのブレーキの必要は無く、高速動作が可能となる。これにより、階段上昇動作パターンでは、高速で上昇動作していたものが突然止まるように演出できる一方、階段上昇動作パターンにおいて上昇速度を高めることができることに基づいて、その階段上昇動作パターンと紛らわしくさせる突破上昇動作パターンの上昇速度も高めることが可能となる。これにより、上昇移動の動作速度の設定自由度を向上させることができ、第２可動装置Ｋ４７０１の演出効果を向上させることができる。図１５２２は、後層側可動装置Ｋ４８００の後側開閉部材Ｋ４８１０の板状部Ｋ４８１１、中側開閉部材Ｋ４８２０の板状部Ｋ４８２１及び前側開閉部材Ｋ４８３０の板状部Ｋ４８３１を模式的に示す正面模式図である。後側開閉部材Ｋ４８１０、中側開閉部材Ｋ４８２０及び前側開閉部材Ｋ４８３０は、上記各実施形態で上述した後層可動装置Ｋ８００の後側開閉部材Ｋ８１０、中側開閉部材Ｋ８２０及び前側開閉部材Ｋ８３０と略同一の構造を備えている一方で、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に施される装飾に違いがあるので、改めて説明する。板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１には、各板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１と正面視で外形が同一形状のシールが貼り付けられることに因り、正面視

において略全体がそのシールの色で視認される。
【４５０４】
板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に施される装飾は、シールに印刷された形状によるものである。左側の板状部Ｋ４８２１，Ｋ４８３１にローマ字の「Ｓ」の形状の輪郭ＫＯＬ４８１が施されるのは上記各実施形態と同様である（図１４９４（ｂ）参照）。更に、本実施形態では、右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１にローマ字の「Ｇ」の形状の内側輪郭ＫＯＬ４８２ａと、その内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの外側を囲うローマ字の「Ｇ」の形状の外側輪郭ＫＯＬ４８２ｂとが施され、右側の板状部Ｋ４８２１にローマ字の「Ｏ」の形状の輪郭ＫＯＬ４８３が施され、右側の板状部Ｋ４８３１に図形の「王冠」の形状の輪郭ＫＯＬ４８４が施される。本実施形態では、無色透明のシールに赤色で形状部分が印刷される。輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の外側および内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの内側における範囲が赤色で印刷されていることから、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の外側および内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの内側においては赤色で視認され、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の内側および内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの外側においては無色透明で視認される。実際の遊技中においては、閉塞状態（図１５２２参照）における板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は、それ単体で視認されるものではなく、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の後方にある第３図柄表示装置Ｋ８１も透けて見える（図１４９４（ｂ）及び図１４９４（ｃ）参照）。そのため、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の視認態様は、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示に対応して変化し得る。図１５２３（ａ）は、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面図であり、図１５２３（ｂ）は、図１５２３（ａ）に図示される第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側に配置された板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の正面図であり、図１５２４（ａ）は、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面図であり、図１５２４（ｂ）は、図１５２４（ａ）に図示される第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側に配置された板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の正面図である。
【４５０５】
図１５２３（ａ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に貼り付けられたシールと同じ赤色（同じ濃さの赤色）の光で一面発光されるように表示される（第１態様）。この場合、図１５２３（ｂ）に図示されるように、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側に配置された板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の内側および内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの外側が表示領域の表示と同様に赤色で視認されることになり、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の外側および内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの内側の赤色と区別がつき難くなり、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４が判別し難くなる。従って、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４に遊技者の注目力が行き難くなり、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の視認態様としては、単に一面赤色で塗りつぶされているような印象を与える。図１５２４（ａ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に貼り付けられたシールの赤色に対して、赤以外の色も含む光（例えば、白色光）で一面発光されるように表示される（第２態様）。この場合、図１５２４（ｂ）に図示されるように、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側に配置された板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の内側および内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの外側では第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域で照射される（赤以外の色も含む）光の色で視認される一方で、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の外側および内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの内側では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域で照射される光の色の内、赤以外の色がシールに吸収され、赤色で視認される。
【４５０６】

そのため、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の内側および内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの外側における（赤以外の色も含む）光の色と、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の外側および内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの内側における赤色とで、区別させ易くなり、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４を判別させ易くなる。従って、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４に遊技者の注目力を向かわせ易くなり、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の視認態様としては、遊技者に対する何らかの示唆が生じているような印象を与える。このように、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域における表示を一面同色の表示とする態様（図１５２３（ａ）及び図１５２４（ａ）参照）を採用しながらも、色の異なる第１態様と第２態様とでは、表示される光と板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１のシールに印刷される色との関係から、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を通した視認態様の印象を異ならせることができる。なお、上述の実施形態では、無色透明の樹脂材料から形成される板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に色付きのシールが貼り付けられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、非透過のプリントシールを貼り付けるようにしても良いし、色付きの樹脂材料（透明の樹脂材料でも良いし、非透過の樹脂材料でも良い）から板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を形成しても良い。この場合に、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４による形状の構成は、２色成形により作っても良いし、形状に合わせたリール部材を貼り付けるようにしても良いし、形状に合わせた凹部や凸部を形成することで光の透過性を異ならせ視認態様を調整するようにしても良い。

【４５０７】

樹脂材料に付けられる色は、硬化剤の色である場合等、無色透明の樹脂材料に比較して材料強度や材料の粘りを向上させる場合が多い。そのため、色付きの樹脂材料から板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を形成する場合、形状の設計自由度を向上させたままで十分な材料強度を発揮させることができる。また、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に形成される輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４を、貼り付けられるシールに形成される形状として説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の形状により輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４を視認させるようにしても良い。即ち、例えば、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４に沿う形状で板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の背面側から後方に突条状に突設形成されるリブ部を形成しても良い。リブ部が形成される箇所において、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の厚み寸法が大きくなるので、透過性が低くされ、暗く視認される。即ち、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４に沿って暗く視認されるラインが形成されることで、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の内側との境界部を認識させ易くすることができ、演出性を向上させることができる。更に、リブ部により、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の材料強度を向上させることができ、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の曲げ変形や、折れ変形を防止し易くすることができる。このように、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４に沿ったリブ部を形成することで、演出性を向上させつつ、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の耐久性の向上も図ることができる。

【４５０８】

上述の構成によれば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態とされているままで、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の表示態様を切り替えることで、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を通した視認態様の印象を瞬時に切り替えることができる。例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態とされているままで、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の表示態様を一面赤色の表示（図１５２３（ａ

）参照）から一面多色（例えば、赤色以外を含む色）の表示（図１５２４（ａ）参照）に切り替えることで、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を通した視認態様を図１５２３（ｂ）に図示される態様から図１５２４（ｂ）に図示される態様に瞬時に切り替えることができる。このように、本実施形態によれば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態という同じ状態を構成している場合において、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４が判別され易く、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の内側および内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの外側を通して見える表示に注目させ易い（第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域に注目させ易い）場合と、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４が判別され難く一面同じ色で視認されるために手前側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に注目させ易い場合とを切り替えることができる。即ち、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が透過性の材料から形成される場合に特有の、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１よりも後側に配置される第３図柄表示装置Ｋ８１による表示に注目させるという機能（図１５２４（ｂ）参照）に加えて、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が非透過の材料から形成される場合に特有の、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１自体に注目させて後側の第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域には注目させ難くするという機能（図１５２３（ｂ）参照）をも生じさせることができる。

【４５０９】

図１５２４（ａ）及び図１５２４（ｂ）を参照して、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域における表示態様の設定の一例を説明する。上述した説明では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域で一面同じ態様（色味）の光を見せるように制御する場合を説明したが、例えば、図１５２４（ａ）に図示されるように、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域を複数の範囲に分割し、それぞれの範囲で別々の表示態様で表示可能に構成しても良い。例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態とされている場合において、輪郭ＫＯＬ４８１を正面視で含む範囲において第１扉演出表示ＫＥＲ４８１が実行可能とされ、外側輪郭ＫＯＬ４８２ｂを正面視で含む範囲において第２扉演出表示ＫＥＲ４８２が実行可能とされ、輪郭ＫＯＬ４８３を正面視で含む範囲において第３扉演出表示ＫＥＲ４８３が実行可能とされ、輪郭ＫＯＬ４８４を正面視で含む範囲において第４扉演出表示ＫＥＲ４８４が実行可能とされるように設定する。各扉演出表示ＫＥＲ４８１，ＫＥＲ４８２，ＫＥＲ４８３，ＫＥＲ４８４として、赤以外の色を含む表示を行う場合、その表示範囲は対応する各輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４よりも大きいが、各輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の外側においてはシールに赤色以外の色が吸収されることにより、赤以外の色の表示が視認されるのは各輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の内側に限定される。例えば、第１扉演出表示ＫＥＲ４８１において、虹色の七色を等間隔で縞状に並べたような表示を行うようにしても良い。この場合、輪郭ＫＯＬ４８１の内側のみを虹色で視認させ、輪郭ＫＯＬ４８１の外側は赤色で視認させることができるので、遊技者に対して、ローマ字の「Ｓ」を虹色で視認させることができる。これにより、遊技者に対して、何らかの利益を獲得可能であること（例えば、特別図柄の抽選で大当たりとなったこと）を示唆することができる。

【４５１０】

例えば、第２扉演出表示ＫＥＲ４８２において、縦方向に延びる黄色の帯状部が左方に移動する表示が等間隔で実行され、第３扉演出表示ＫＥＲ４８３において、横方向に延びる黄色の帯状部が上方に移動する表示が等間隔で実行されるようにしても良い。この場合、内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの外側および外側輪郭ＫＯＬ４８２ｂの内側のみで黄色部が左方に移動し、輪郭ＫＯＬ４８３の内側のみで黄色部が上方に移動するように視認させ、内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの内側、外側輪郭ＫＯＬ４８２ｂの外側および輪郭ＫＯＬ４８３の外側は赤色で視認させることができるので、遊技者に対して、ローマ字の「ＧＯ」を黄色部が動く態様で視認させることができると共に、黄色部の移動方向として視線を左上方向

に誘導させることができる。これにより、遊技者の視線が第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の右半分に偏っていたとしても、遊技者の視線を左方側へ誘導することができるので、輪郭ＫＯＬ４８１を視界に入れさせることで、虹色のローマ字の「Ｓ」の表示に気付かせることができる。例えば、第４扉演出表示ＫＥＲ４８４において、一面金色で、表示したり、消したりを交互に繰り返す（点滅させる）ように制御しても良い。この場合、表示中には、輪郭ＫＯＬ４８４の内側のみを金色で視認させることで、「王冠」を印象付ける一方で、表示を消した場合には、「王冠」が無いかのように視認させることができる。この場合において、表示する時間と、表示が消される時間との比を異ならせることにより、その印象を異ならせることができる。即ち、表示する時間の方が、表示が消される時間に比較して長い場合、「王冠」は濃く視認され、より実体化される。一方、表示する時間の方が、表示が消される時間に比較して短い場合、「王冠」は薄く視認され（透けて視認され）、残像のような印象を与える。

【４５１１】

このように、各扉演出表示ＫＥＲ４８１，ＫＥＲ４８２，ＫＥＲ４８３，ＫＥＲ４８４の外縁形状を単なる矩形という単純な形状としながらも、各扉演出表示ＫＥＲ４８１，ＫＥＲ４８２，ＫＥＲ４８３，ＫＥＲ４８４の表示態様にのっとった形で各輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の形状を遊技者に視認させることができる。従って、第３図柄表示装置Ｋ８１における表示態様を、前方に配置される各輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の形状を表示する場合に比較して簡素なパターンとすることができるので、描画に要する時間を短くしつつ、遊技者には、各輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の形状に対応した模様を視認さえることができる。各輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の内側の発光は、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の発光を利用していることから、面発光で視認させることができる。そのため、点光源により発光される移動装置Ｋ４５６０（上述の各実施形態における移動装置Ｋ５６０に相当、図１４６４参照）等に比較して、各輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の内側を、より明るく、より均一に光らせることができ、視認性を向上させることができる。なお、本実施形態では、各扉演出表示ＫＥＲ４８１，ＫＥＲ４８２，ＫＥＲ４８３，ＫＥＲ４８４を開閉動作する板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の各輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４のみに対応させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１と同様に開閉動作可能な第２扉状可動役物が板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の前層側（又は後層側）に配設されても良い。その第２扉状可動役物の板状部にもシールが貼り付けられ、第２扉状可動役物の閉塞状態において正面視で各扉演出表示ＫＥＲ４８１，ＫＥＲ４８２，ＫＥＲ４８３，ＫＥＲ４８４と重なる位置において、シールに各輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４とは異なる輪郭が施される。

【４５１２】

この場合、各扉演出表示ＫＥＲ４８１，ＫＥＲ４８２，ＫＥＲ４８３，ＫＥＲ４８４の表示態様が同じであっても、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態（図１４５１参照）であって第２扉状可動役物が演出待機状態（図１４４９参照）とされる場合と、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態（図１４４９参照）であって第２扉状可動役物が閉塞状態（図１４５１参照）とされる場合とで、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側における視認態様を異ならせることができる。板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は、上述の各実施形態における板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１と同様に、閉塞状態（図１４８８（ｃ）及び図１４９２参照）における停止と、連動切替状態（図１４８８（ｂ）及び図１４９１参照）における停止とを容易に行うことができる。即ち、駆動力の停止タイミングが若干ずれた場合であっても、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を、閉塞状態または連動切替状態で停止させることを容易に行うことができる。左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は、上述の各

実施形態における板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１と同様に、左右それぞれで独立の駆動モータＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２（図１４８５参照）により駆動されるため、左右それぞれで動作タイミングを合わせた駆動や、左右独立で動作させる駆動が可能とされる。即ち、上述の各実施形態における板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１の状態として説明した、演出待機状態（図１４９０参照）、連動切替状態（図１４９１参照）、閉塞状態（図１４９２参照）は、左右同時に動作される場合に限らず、左右いずれかが取り得る状態としても構成され得る。

【４５１３】

ここで、左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が、相手側の扉と当接して停止される場合には、片側だけを動作させた場合の停止位置が定まらない可能性がある。これに対して、本実施形態では、上述の各実施形態と同様に、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を、閉塞状態または連動切替状態で停止させることを、相手側の部材（左右反対側の部材）との当接に因ることなく行うことができるので、左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の左右一方のみを動作させる場合でも、閉塞状態または連動切替状態で正確に停止させることができる。左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の動作速度について説明する。上述の各実施形態における板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１への駆動力伝達の上流側に位置する基端側スライド部材Ｋ８８０（図１４８８及び図１４８９参照）と同様に、駆動モータＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２（図１４８５参照）が一定の駆動速度で駆動されている場合であっても、基端側スライド部材Ｋ８８０の移動速度を連動切替状態（図１４８８（ｂ）参照）において最大とすることができる。図１５２５は、後層側可動装置Ｋ４８００の後側開閉部材Ｋ４８１０の板状部Ｋ４８１１、中側開閉部材Ｋ４８２０の板状部Ｋ４８２１及び前側開閉部材Ｋ４８３０の板状部Ｋ４８３１を模式的に示す正面模式図である。図１５２５では、連動切替状態（図１４８８（ｂ）及び図１４９１参照）における視認態様が図示される。後層側可動装置Ｋ４８００は、動作により、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が、おおよそ重なることなく輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の内容が明確に理解できる状態（図１５２２参照）と、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が、部分的に重なることで輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４（例えば、輪郭ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ）が見え難くなる状態（図１５２５参照）とで、切替可能とされる。これにより、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１による視認態様のバリエーションを増やして、注目力の向上および演出効果の向上を図ることができる。

【４５１４】

図１５２５に図示されるように、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の少なくとも一部が前後で重ねられることにより全体の左右幅が縮められることに加え、板状部Ｋ４８１１に形成される内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの外側および外側輪郭ＫＯＬ４８２ｂの内側（無色透明）と板状部Ｋ４８２１に形成される輪郭ＫＯＬ４８２の外側（赤色）との重なる位置、及び、板状部Ｋ４８１１に形成される内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの内側および外側輪郭ＫＯＬ４８２ｂの外側（赤色）と板状部Ｋ４８２１に形成される輪郭ＫＯＬ４８２の内側（無色透明）との重なる位置では、板状部Ｋ４８１１に形成される内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの内側および外側輪郭ＫＯＬ４８２ｂの外側の色（赤色）で視認されることになることから、輪郭ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂとして判別し易い（無色透明で視認される）部分の面積が減少される。従って、図１５２２に図示される状態に比較して、輪郭ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂとして形成される装飾の判別をし難くすることができる。仮に、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の前後方向の重なり加減が変化することなく左右にスライド移動することがあった場合に比較して、本実施形態では輪郭ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂが第３図柄表示装置Ｋ８１の前方の外方へ退避する前から重なり始める分、本実施形態の方が、輪郭ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂとして視認される（無色透明で視認される）面積の減少が早期に生じることになり、輪郭ＫＯＬ４８２の判別をし難くさせることができる。これにより、図１５２２に図示される状態と、図１５

２５に図示される状態との、輪郭ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂの判別のし易さの違いを、より際立たせることができ、視認態様のバリエーションの差を大きくすることができる。

【４５１５】

図１５２５に図示される状態で、太い幅の想像線で図示される第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の内、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の後方に位置する範囲において上述の第１態様の表示を実行することにより、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の左右側に配置される左右幅の長い枠構成部（フレームの一部）として視認させることができ、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示を視認させる領域を板状部Ｋ４８１１の間隔に狭めることができる（縮小表示態様）。即ち、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の大きさが変化したように見せることができるので、遊技者に対して、第３図柄表示装置Ｋ８１自体の表示領域の大きさに適した表示演出だけではなく、見かけ上変化された（小さくされた）表示領域の大きさに適した表示演出を見せることを、同一の第３図柄表示装置Ｋ８１により実行することができる。一方、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の内、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の後方に位置する範囲において、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１のシールの色よりも濃い赤での濃淡による形状を視認させる表示（第３態様の表示）を行い（赤はシールにより吸収されないので板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１越しに濃淡による形状を遊技者が視認可能）、板状部Ｋ４８１１の間隔に置いても赤の濃淡による形状を視認させる表示を行うようにしても良い。例えば、図１５２５に図示されるように、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の上側範囲において左右方向に帯状に延びる第４背面表示Ｋ８１ｄを板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１のシールと同じ濃さの赤色で表示し、その第４背面表示Ｋ８１ｄの内側に右方向を向く矢印形状の第５背面表示Ｋ８１ｅを板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１のシールの赤色よりも濃い赤色で表示する。この場合、板状部Ｋ４８１１の内側端部で第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域が仕切られているような印象を与えることはなく、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１越しに第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域における第４背面表示Ｋ８１ｄ及び第５背面表示Ｋ８１ｅを透けて見せることができる。

【４５１６】

この態様によれば、第５背面表示Ｋ８１ｅが板状部Ｋ４８１１の内側縁部と重なっていても遊技者に違和感を与えることがないので、第５背面表示Ｋ８１ｅを左右方向（例えば、矢印の向く右方向）にスライド移動する動的表示として表示する場合においても、遊技者に違和感を与えることが無い。このように、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を第３図柄表示装置Ｋ８１の正面側に配置したまま、第３図柄表示装置Ｋ８１自体の表示領域の大きさに適した表示演出を実行することができる（非縮小表示態様）。このように、本実施形態では、上述の各実施形態と同様に、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が第３図柄表示装置Ｋ８１の正面側に配置された状態において、遊技者に対して、第３図柄表示装置Ｋ８１自体の表示領域の大きさに適した表示演出だけではなく、見かけ上変化された（小さくされた）表示領域の大きさに適した表示演出を見せることができ、これらは、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示態様を切り替えることにより実現される。なお、上述した縮小表示態様や、非縮小表示態様において、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の後方の表示範囲の指定は、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の投影範囲に限られるものではない。例えば、縮小表示態様において、上述した第１態様の表示を実行させる範囲の左右内側端は、板状部Ｋ４８１１の左右内側先端側（互いに対向配置される側）縁部よりも左右外側にずらすようにしても良い。この場合、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の動作（停止位置）が不安定となったとしても、第１態様の表示が板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に覆われずに露出する事態の発生を回避し易くすることができる。また、縮小表示態様において、板状部Ｋ４８１１の左右内側先端側において上下方向に延びる帯状の表示を行うことで、左右の板状部Ｋ４８１１の間隔における第３図柄表示装置Ｋ８１の表示範囲と、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４

８３１の後方における表示範囲とを区別させ易くすることができるが、この帯状の表示の位置についても、板状部Ｋ４８１１の左右内側先端の投影範囲に限られるものではない。

【４５１７】

例えば、左右の板状部Ｋ４８１１の対向する側（左右内側）にずらすようにしても良い。この場合、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の動作（停止位置）が不安定となったとしても、帯状の表示が板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に覆われて、帯状の表示が視認され難くなる事態を回避し易くすることができる。図１５２６（ａ）、図１５２６（ｂ）及び図１５２６（ｃ）は、第３図柄表示装置Ｋ８１及び後層側可動装置Ｋ４８００の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の上面図である。図１５２６（ａ）、図１５２６（ｂ）及び図１５２６（ｃ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１と板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１との位置関係が模式的に図示される。図１５２６（ａ）に図示されるように、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域を覆う大きさで第３図柄表示装置Ｋ８１の正面側に配設され、左右側端部が第３図柄表示装置Ｋ８１の左右側の枠に接着される透明フィルムＫ４８９１と、その透明フィルムＫ４８９１の上下両側に一対で配設され透明フィルムＫ４８９１を把持する把持部Ｋ４８９２と、その把持部Ｋ４８９２を前後方向にスライド変位させる第１駆動装置Ｋ４８９３と、その第１駆動装置Ｋ４８９３を左右方向にスライド変位させる第２駆動装置Ｋ４８９４と、が第３図柄表示装置Ｋ８１に配設される。把持部Ｋ４８９２が初期位置（図１５２６（ａ）参照）に配置されている状態では、透明フィルムＫ４８９１の前面は第３図柄表示装置Ｋ８１の表示面Ｋ８１ｓと平行とされており、透明フィルムＫ４８９１を通して視認される表示は、透明フィルムＫ４８９１が配設されていない場合と大きな変化はない。図１５２６（ｂ）に図示されるように、上下一対の把持部Ｋ４８９２が前方位置に配置される場合、透明フィルムＫ４８９１は、上面視で把持部Ｋ４８９２を頂点とする三角形状の２辺を形成する態様で変形され、透明フィルムＫ４８９１の前面が形成される平面ＫＳ４９は第３図柄表示装置Ｋ８１の表示面Ｋ８１ｓと非平行とされる。この場合、透明フィルムＫ４８９１を通して視認される表示は、透明フィルムＫ４８９１が配設されていない場合と変化し得る。

【４５１８】

図１５２６（ｃ）では、上下一対の把持部Ｋ４８９２が前方位置に配置され、後層側可動装置Ｋ４８００の右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は演出待機状態における配置とされる一方で、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は閉塞状態における配置とされた状態が図示される。図１５２６（ｃ）に図示されるように、上下一対の把持部Ｋ４８９２が前方位置に配置されることで、正面視における、透明フィルムＫ４８９１の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１側の縁と、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の透明フィルムＫ４８９１側の縁との前後間隔が狭められている。更に、上下一対の把持部Ｋ４８９２が前方位置に配置される場合における透明フィルムＫ４８９１の前面が形成される平面ＫＳ４９と、閉塞状態における配置とされた板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が並べられる方向ＫＬ５０とが略平行とされる。透明フィルムＫ４８９１は、第３図柄表示装置Ｋ８１側から入射された光を屈折させることで、平面ＫＳ４９と垂直な方向に進行させ、遊技者に視認させる。これにより、透明フィルムＫ４８９１の前面を視認面として視認される第３図柄表示装置Ｋ８１からの表示と、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の前面を通して視認される装飾とを、一連で視認させ易くすることができる。なお、透明フィルムＫ４８９１を通して視認させる第３図柄表示装置Ｋ８１側の表示は、遊技者が平面ＫＳ４９と直交する方向視で視認する可能性を考慮して、把持部Ｋ４８９２の左右位置よりも若干左右方向に超えて（図１５２６（ｃ）において左側にまで超えて）連続的に形成されるようにしても良い。この場合、遊技者が平面ＫＳ４９と直交する方向視で視認した場合であっても、透明フィルムＫ４８９１と板状部Ｋ４８１１との間に隙間が視認されることを防止し易くすることができると共に、遊技者が正面視で視認している場合には、把持部Ｋ４８９２よりも左側の範囲においては板状部Ｋ４８１１とオーバーラップすることで、ほぼ板状部Ｋ４８１１の色（本実施形態

では、赤色）で視認されることにより、把持部Ｋ４８９２の配置される左右中央位置で視認態様を区切ることができる。

【４５１９】

なお、把持部Ｋ４８９２の前後位置は、第１駆動装置Ｋ４８９３を駆動させることにより変更可能とされる。そのため、透明フィルムＫ４８９１の前面が形成される平面ＫＳ４９の傾斜角度は、任意に設定可能である。即ち、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１と透明フィルムＫ４８９１との前後間隔を調整することで視認性（一連で視認されるか、一連ではないように視認されるか）を調整したり、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が並べられる方向に対する平面ＫＳ４９の角度を敢えて傾斜させたりすることができる。なお、把持部Ｋ４８９２の左右位置は、第２駆動装置Ｋ４８９４を駆動させることにより変更可能とされる。そのため、板状部Ｋ４８１１の端部が配置される左右位置と、把持部Ｋ４８９２の左右位置を合わせることで、板状部Ｋ４８１１の左右位置に関わらず、正面視における、透明フィルムＫ４８９１の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１側の縁と、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の透明フィルムＫ４８９１側の縁との前後間隔を狭めることができる。なお、本実施形態では、透明フィルムＫ４８９１が第３図柄表示装置Ｋ８１の左右端を頂点として延ばされた場合に板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の並ぶ方向ＫＬ５０に沿う位置関係で構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１と第３図柄表示装置Ｋ８１との前後間隔が図１５２６に図示される配置よりも短い場合には、透明フィルムＫ４８９１が第３図柄表示装置Ｋ８１の左右端部よりも左右内側の部分を頂点として延ばされるよう構成することで、平面ＫＳ４９と方向ＫＬ５０とが平行な状態を構成することができる。また、例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１と第３図柄表示装置Ｋ８１との前後間隔が図１５２６に図示される配置よりも長い場合には、透明フィルムＫ４８９１の端が固定される位置を第３図柄表示装置Ｋ８１の外枠から前方に離れた位置とすることで、平面ＫＳ４９と方向ＫＬ５０とが平行な状態を構成することができる。

【４５２０】

なお、本実施形態では、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の移動方向が左右方向であることに基づいて透明フィルムＫ４８９１の変形方向を設計したが、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の移動方向が変われば、透明フィルムＫ４８９１の変形方向も変わり得るのは当然である。例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が前後方向にスライド移動するのであれば、把持部Ｋ４８９２を第３図柄表示装置Ｋ８１の左右に配置して透明フィルムＫ４８９１の変形を生じさせることも考えられる。また、把持部Ｋ４８９２が上下片側に一つずつ配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、把持部Ｋ４８９２が上下片側に複数配置されるようにしても良い。この場合、変位する把持部Ｋ４８９２を場合ごとに切り替えることで透明フィルムＫ４８９１の変形態様を切り替えることができるし、複数の把持部Ｋ４８９２を同時に変位させることでも透明フィルムＫ４８９１の変形態様を異ならせることができる。なお、本実施形態では、板状部Ｋ４８１１の厚み分、平面ＫＳ４９と方向ＫＬ５０との間に間隔が生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ｋ４８１１のスライド先端側（把持部Ｋ４８９２側）端部において、延ばされた透明フィルムＫ４８９１（図１５２６（ｂ）参照）と干渉しないように傾斜形成（鋭利に形成）されることで、平面ＫＳ４９と方向ＫＬ５０とが上面視で面一となるように構成しても良い。この場合、透明フィルムＫ４８９１と板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１とを一連で視認させ易くすることができる。図１５２７（ａ）、図１５２７（ｂ）、図１５２７（ｃ）、図１５２７（ｄ）、図１５２７（ｅ）、図１５２７（ｆ）、図１５２７（ｇ）、図１５２７（ｈ）及び図１５２７（ｉ）は、図１５０８（ａ）のＭＤＣＣＣＸＶＩＩＩ部におけるパチンコ機Ｋ４０１０の部分拡大正面図である。

【４５２１】

図１５２７（ａ）では、左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機

状態（図１４９０参照）とされた場合が図示される。図１５２７（ｂ）では、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態（図１４９０参照）とされると共に右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態（図１４９２参照）とされた場合が図示される。図１５２７（ｃ）では、右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態（図１４９０参照）とされると共に左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態（図１４９２参照）とされた場合が図示される。図１５２７（ｄ）では、左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態（図１４９２参照）とされた場合が図示される。図１５２７（ｅ）では、右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が連動切替状態（図１４９１参照）とされると共に左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態（図１４９０参照）とされた場合が図示される。図１５２７（ｆ）では、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が連動切替状態（図１４９１参照）とされると共に右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態（図１４９０参照）とされた場合が図示される。図１５２７（ｇ）では、左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が連動切替状態（図１４９１参照）とされた場合が図示される。図１５２７（ｈ）では、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が連動切替状態（図１４９１参照）とされると共に右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態（図１４９２参照）とされた場合が図示される。図１５２７（ｉ）では、右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が連動切替状態（図１４９１参照）とされると共に左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態（図１４９２参照）とされた場合が図示される。

【４５２２】

このように、後層側可動装置Ｋ４８００（図１５２２参照）への電圧印加の態様に対応する状態の違いにより、左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の配置態様が変化される。これにより、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域における視認態様が変化されることになる。本実施形態では、上記各実施形態と同様に、図１５２７（ａ）から図１５２７（ｉ）に図示される状態を切り替えることで、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の見せ方を切り替えることができる。例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１で覆われる範囲において、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示を上述の第１態様で設定する場合、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１で覆われる範囲では一面同じ濃さの赤色で視認されることになり動的表示を視認させることができないので、図１５２７（ｂ）～図１５２７（ｉ）に図示される状態で動的表示を視認させることができる実質的な表示範囲（例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１や表示装置Ｋ４５８０等のように、枠状に囲まれて視認される表示範囲）は、図１５２７（ａ）に図示される表示範囲よりも狭くなる。また、例えば、図１５２７（ａ）に図示される状態から図１５２７（ｂ）に図示される状態に変化することで、右側の範囲が隠されるところ、その後で図１５２７（ａ）に図示される状態に再び変化された場合に、右側の範囲に対する遊技者の注目力を向上させることができる。また、例えば、図１５２７（ｅ）に図示される状態と図１５２７（ｆ）に図示される状態とが交互に生じるように変化させることで、動的表示を視認させることができる実質的な表示範囲が左右に往復変位されているように遊技者に視認させることができる。この場合に、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域における表示が板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の変位と連動して左右にスライド移動されるように見えるように描画の設定を行うことで、実際に第３図柄表示装置Ｋ８１を左右にスライド移動させることをしなくても、あたかも第３図柄表示装置Ｋ８１が左右にスライド移動しているかのように見える演出を実現することができる。

【４５２３】

これに限らず、図１５２７（ｂ）に図示される状態と図１５２７（ｃ）に図示される状態とが交互に生じるように変化させる場合や、図１５２７（ｈ）に図示される状態と図１５２７（ｉ）に図示される状態とが交互に生じるように変化させる場合においても、同様の演出を実現することができる。図１５２８（ａ）、図１５２８（ｂ）及び図１５２８（ｃ）は、図１５０８（ａ）のＭＤＣＣＣＸＶＩＩＩ部におけるパチンコ機Ｋ４０１０の部

分拡大正面図である。図１５２８（ａ）、図１５２８（ｂ）及び図１５２８（ｃ）では、パチンコ機Ｋ４０１０の変化の一例が時系列で図示される。なお、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の模様や、色彩の図示が省略される。図１５２８（ａ）では、上述した第１１の動作パターン（図１５１４及び図１５１５参照）の左右対称の動作パターンで第１可動装置Ｋ４４０１が動作され、後層側可動装置Ｋ４８００の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は左右共が閉塞状態（図１５２２参照）で維持される第１の複合動作パターンが時系列で図示される。このような動作パターンは、切替装置Ｋ４６０（図１５１４参照）を左側にも配置して、第１１の動作パターンにならって切替装置Ｋ４６０を適切に制御することで実現可能である。移動装置Ｋ４５６０は、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の後方に配置される第３図柄表示装置Ｋ８１から照射される光を板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を介して受ける。板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は、シール部材により赤色で視認されるものであり、この板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を介する第３図柄表示装置Ｋ８１からの光は、赤みがかった色となるので、移動装置Ｋ４５６０も外周あたりが赤みがかった色で視認されることになる。図１５２８（ｂ）では、第２の複合動作パターンが時系列で図示される。第２の複合動作パターンは、途中まで（上から１，２枚目の図に対応）は、上述した第１の複合動作パターン（図１５１４及び図１５１６参照）で第１可動装置Ｋ４４０１が動作される。

【４５２４】

一方、左右共が閉塞状態における後層側可動装置Ｋ４８００の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の内、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態（図１４９０参照）に途中で変化され（上から３枚目の図に対応）、その直後に左側の切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁されることで、長尺装置Ｋ５４０の左側が落下され、長尺装置Ｋ５４０が水平姿勢となる（上から４枚目の図に対応）。上述した第１２の動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が移動範囲の左端に到達した後で駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１（図１５１６（ａ）参照）が励磁されたが、第２の複合動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が右端に到達するよりも早いタイミングで駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁される。即ち、移動装置Ｋ４５６０が移動範囲の左端と中央との間を移動中とされるタイミング（上から３枚目の図に対応）において、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が駆動されるのと合わせて駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１（図１５１６（ａ）参照）が励磁される。この場合、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態とされる間は移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０の長手方向に沿って右下方向にスライド移動されるが、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態に変化されることに合わせて、まず移動装置Ｋ４５６０が下方へ変位し、その後の移動装置Ｋ４５６０の移動方向の傾斜も水平寄りになる。これにより、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の動作が生じる側（左側）と、移動装置Ｋ４５６０の移動方向の変化（右下方向から下方向への変化）が生じる側とを合わせることができるので、遊技者に対して、移動装置Ｋ４５６０と板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１とを一体的に視認させる動作演出を実行させることができる。移動装置Ｋ４５６０は、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の後方に配置される第３図柄表示装置Ｋ８１から照射される光を、途中までは板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を介して受ける。

【４５２５】

板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は、シール部材により赤色で視認されるものであり、この板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を介する第３図柄表示装置Ｋ８１からの光は、赤みがかった色となるので、移動装置Ｋ４５６０も外周あたりが赤みがかった色で視認されることになる。一方、移動装置Ｋ４５６０は、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態に変化した後においては、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を介することなく第３図柄表示装置Ｋ８１から照射される光を受ける。そのため、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１により生じていた赤みがかった変色が無くなり、移動装置Ｋ４５６０の外周あたりが第３図柄表示装置Ｋ８１からの光で

発光され、その光の色の影響を受けた態様で視認されることになる。これにより、第３図柄表示装置Ｋ８１による表示が切り替えられなくても、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態から演出待機状態に切り替えられることで、移動装置Ｋ４５６０の見映えを変化させる演出を実行することができる。図１５２８（ｃ）では、第３の複合動作パターンが時系列で図示される。第３の複合動作パターンは、途中まで（上から１，２枚目の図に対応）は、図１５２８（ｂ）に図示される第２の複合動作パターンと同様に第１可動装置Ｋ４４０１が動作されるものであり、上述した第１１の動作パターンに沿う図１５２８（ａ）とも同様である。一方、左右共が閉塞状態における後層側可動装置Ｋ４８００の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の内、右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態（図１４９０参照）に途中で変化され（上から３枚目の図に対応）、その直後に左側の切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁されることで（図１５１６（ａ）参照）、長尺装置Ｋ５４０の左側が落下され、長尺装置Ｋ５４０が水平姿勢となる（上から４枚目の図に対応）。

【４５２６】

上述した第１２の動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が移動範囲の左端に到達した後で駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１（図１５１６（ａ）参照）が励磁されたが、第３の複合動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が右端に到達するよりも早いタイミングで駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁される。即ち、移動装置Ｋ４５６０が移動範囲の中央と右端との間を移動中とされるタイミング（上から３枚目の図に対応）において、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が駆動されるのと合わせて駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１（図１５１６（ａ）参照）が励磁される。この場合、右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態とされる間は移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０の長手方向に沿って右下方向にスライド移動されるが、右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態に変化されることに合わせて、まず移動装置Ｋ４５６０が下方へ変位し、その後の移動装置Ｋ４５６０の移動方向の傾斜も水平寄りになる。これにより、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の動作が生じる側（右側）と、移動装置Ｋ４５６０の移動方向の変化（右下方向から下方向への変化）が生じる側とを合わせることができるので、遊技者に対して、移動装置Ｋ４５６０と板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１とを一体的に視認させる動作演出を実行させることができる。移動装置Ｋ４５６０は、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の後方に配置される第３図柄表示装置Ｋ８１から照射される光を、途中までは板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を介して受ける。板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は、シール部材により赤色で視認されるものであり、この板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を介する第３図柄表示装置Ｋ８１からの光は、赤みがかった色となるので、移動装置Ｋ４５６０も外周あたりが赤みがかった色で視認されることになる。

【４５２７】

一方、移動装置Ｋ４５６０は、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態に変化した後においては、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を介することなく第３図柄表示装置Ｋ８１から照射される光を受ける。そのため、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１により生じていた赤みがかった変色が無くなり、移動装置Ｋ４５６０の外周あたりが第３図柄表示装置Ｋ８１からの光で発光され、その光の色の影響を受けた態様で視認されることになる。これにより、第３図柄表示装置Ｋ８１による表示が切り替えられなくても（同様の発光状態を維持した状態でも）、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態から演出待機状態に切り替えられることで、移動装置Ｋ４５６０の見映えを変化させる演出を実行することができる。上述した第１～３の複合動作パターンでの移動装置Ｋ４５６０及び板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の動作演出を可能とすることで、閉塞状態における板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の前を移動装置Ｋ４５６０が斜め右方向に流下する態様の変位に対する遊技者の注目力を向上させることができる。なお、移動装置Ｋ４５６０及び板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の動作を全て左右対称に変更することで、移動装置Ｋ４５６０が斜め左方向に

流下する態様の変位を実行することもできる。更に、移動装置Ｋ４５６０の斜め右方向への変位が、右側終端まで継続される場合（図１５２８（ａ）参照）に比較して、移動装置Ｋ４５６０の変位方向が途中で変化される場合（図１５２８（ｂ）及び図１５２８（ｃ）参照）の方が、遊技者が得られる利益が高い（例えば、大当たりの可能性が高かったり、払い出される賞球が多かったりする）ように演出される場合、遊技者に対して、斜め右方向に流下する態様で変位する移動装置Ｋ４５６０を変位方向が変わるように願いながら目で追うように仕向けることができる。これにより、移動装置Ｋ４５６０に視線を合わせさせながらも、それだけでなく、その視界（移動装置Ｋ４５６０を中心とする視界）の後方にある板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に対する注目力をも向上させることができる。

【４５２８】

なお、図１５２８（ａ）から図１５２８（ｃ）では、移動装置Ｋ４５６０の後方に位置する板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が変位し得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装置Ｋ４５６０の後方から外れた位置に配置される板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が変位する場合を構成しても良い。例えば、移動装置Ｋ４５６０が図１５２８（ｂ）の上から２枚目の位置から、図１５２８（ｂ）の上から３枚目の位置まで変位した状態において、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態のまま維持され、右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態に変化される動作パターンを構成しても良い。この場合において、左側の切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１は非励磁で維持される（図１５１４（ｃ）参照）。更に、この動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が左右中央位置（図１５２８（ａ）の３枚目の位置に相当）に到達する前に右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態に変化されることから、移動装置Ｋ４５６０が左右中央位置に到達した後は、第１の複合動作パターンと同様に右下方向へスライド移動される。これにより、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が変位した場合であっても、移動装置Ｋ４５６０の移動方向の変化が生じない状況を構成することができるので、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は視界に入れながらも移動装置Ｋ４５６０については注目しないという遊技を避けさせ易くすることができる。また、例えば、移動装置Ｋ４５６０が図１５２８（ｃ）の上から２枚目の位置から、図１５２８（ｃ）の上から３枚目の位置まで変位した状態において、右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態のまま維持され、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態に変化される動作パターンを構成しても良い。

【４５２９】

この場合において、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１は非励磁で維持される（図１５１４（ｃ）参照）。そのため、この動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が左右中央位置に到達した後は、第１の複合動作パターンと同様に右下方向へスライド移動される。これにより、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が変位した場合であっても、移動装置Ｋ４５６０の移動方向の変化が生じない状況を構成することができるので、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は視界に入れながらも移動装置Ｋ４５６０については注目しないという遊技を避けさせ易くすることができる。なお、図１５２８（ｂ）及び図１５２８（ｃ）では、閉塞状態から演出待機状態に変化する板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が左右片側である場合として第２の複合動作パターン及び第３の複合動作パターンを説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、異なる複合動作パターンとして、第２，３の複合動作パターンにおいて、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が左右共に閉塞状態から演出待機状態に変化する複合動作パターンで動作可能に構成しても良い。この複合動作パターンであれば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態から演出待機状態に変化するタイミングにおける移動装置Ｋ４５６０の配置が限定されるものではない。例えば、左右中央に配置される場合（図１５２８（ａ）の３枚目参照）でも良いし、スライド移動範囲の任意の配置で良い。この複合動作パターンの場合、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の状態が変化し

さえすれば、移動装置Ｋ４５６０の配置に因らず、移動装置Ｋ４５６０の変位方向が途中で変化されることになるので、移動装置Ｋ４５６０に対する注目力よりも板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に対する注目力の方が高い状況を構成することができる。板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の方が正面視での面積が大きいことから、視界に収める際のストレスは低くなるので、移動装置Ｋ４５６０を目で追う必要がある場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【４５３０】

なお、上述した各複合動作パターンは、それぞれ独立した制御態様で限定されるものではなく、各複合動作パターンの部分同士を組み合わせて別の複合動作パターンとすることは当然可能である。なお、上述した各複合動作パターンを実行している際に、第３図柄表示装置Ｋ８１から正面側へ向けて光が照射されるようにしても良い。この場合において、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の全体から光が照射されるようにしても良いし、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の状態に対応して光を照射するようにしても良い。例えば、閉塞状態の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に覆われる範囲においては光を照射せず（又は、目立たない赤色の光を照射するようにして）、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態に変位され正面側が覆われなくなった箇所から鮮やかな光（例えば、白色光）を照射するようにしても良い。即ち、例えば、図１５２８（ｂ）の３枚目の状態において第３図柄表示装置Ｋ８１の左半分の領域において前方へ向けて光が照射されるようにしたり、図１５２８（ｃ）の３枚目の状態において第３図柄表示装置Ｋ８１の右半分の領域において前方へ向けて光が照射されるようにしたりしても良い。ここで、第３図柄表示装置Ｋ８１側からの照射される光により移動装置Ｋ４５６０が照らされることで、移動装置Ｋ４５６０の視認態様（例えば、色味）が変化される。特に、回転装飾部材Ｋ４５７８の外形付近が、第３図柄表示装置Ｋ８１側からの照射される光の色で視認されることになり、回転装飾部材Ｋ４５７８の演出効果の向上を図ることができる。回転装飾部材Ｋ４５７８の内部にまで第３図柄表示装置Ｋ８１側からの照射される光による色の影響が生じるものではないが、例えば、表示装置Ｋ４５８０の見え方を考慮して、第３図柄表示装置Ｋ８１側からの照射される光の態様を設計するようにしても良い。例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１側から赤色の光が照射されている場合に、表示装置Ｋ４５８０からも赤色の光を照射するようにすることで、あたかも、第３図柄表示装置Ｋ８１側からの光が回転装飾部材Ｋ４５７８の内側を透過したかのように視認させることができる。

【４５３１】

また、例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１側から白色の光が照射されている場合に、表示装置Ｋ４５８０からは黒色（又は銀色）の光を照射するようにし、回転装飾部材Ｋ４５７８の電飾を白色の光で点灯させることで、白色の背景（第３図柄表示装置Ｋ８１側からの光および回転装飾部材Ｋ４５７８からの光）の中でひときわ目立つ黒色（又は銀色）の球体が斜め下方へ移動しているような印象を遊技者に与える演出を実行することができる。即ち、表示装置Ｋ４５８０の視認態様に基づいて、移動装置Ｋ４５６０がより目立つように第３図柄表示装置Ｋ８１側から照射される光の色を設計することで、移動装置Ｋ４５６０に対する注目力をより向上させることができ、移動装置Ｋ４５６０による演出効果を向上させることができる。なお、図１５２８（ｂ）及び図１５２８（ｃ）で上述した各複合動作パターンにおいて、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態に変化することに基づいて移動装置Ｋ４５６０が落下した後で、移動装置Ｋ４５６０が演出待機状態における配置に戻る前に板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が再び閉塞状態（例えば、図１５２８（ｂ）の２枚目の状態を参照）に変化するように動作させるようにしても良い。この場合に、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の配置により、第３図柄表示装置Ｋ８１側からの光が板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を通り移動装置Ｋ４５６０に到達するか、第３図柄表示装置Ｋ８１側からの光が板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を通らずに移動装置Ｋ４５６０に到達するかの違いが生じ、同じ位置に移動装置Ｋ４５６０が配置される場合であってもその視認態様が変化される。

これにより、移動装置Ｋ４５６０の演出効果を向上させることができる。また、図１５２８（ｂ）及び図１５２８（ｃ）で上述した各複合動作パターンにおいて、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態に変化した後で再び閉塞状態に戻る態様を採用し、閉塞状態に戻るまでの期間にバリエーション（長短）を設けても良い。

【４５３２】

この場合において、期間の長短に関わらず、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態に変化することに基づいて移動装置Ｋ４５６０が落下方向に変位するようにしても良いし、又は、閉塞状態に戻るまでの期間が基準（例えば、０．２秒や１秒等、短期間）よりも短い場合には、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態に変化しても長尺装置Ｋ５４０の傾斜姿勢が維持され、移動装置Ｋ４５６０は落下されずに斜め下方への移動を継続するように構成しても良い。これにより、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の動作と移動装置Ｋ４５６０の落下とが一対一で対応する場合に比較して、移動装置Ｋ４５６０の変位がどのような態様で実行されるかの予測をされ難くすることができるので、移動装置Ｋ４５６０への注目力を向上させることができる。なお、上述の実施形態では、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を照らす広範囲の光が第３図柄表示装置Ｋ８１から照射される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に貼り付けられるシール部材の赤色よりも濃い赤色の、長尺装置Ｋ５４０の傾斜と平行な直線状の帯状の模様が、長尺装置Ｋ５４０の上方または下方に少し離れて重ならない位置に表示されるようにしても良い。これにより、長尺装置Ｋ５４０の左側部が落下した後においても、帯状の模様が残る（板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を通して視認される）ことにより、移動装置Ｋ４５６０の元の移動経路を遊技者が継続して視認可能にすることができる。そのため、遊技者が演出の時系列（例えば、移動装置Ｋ４５６０がどのような動きをして落下位置状態の位置に至ったか）を見失うことを避け易くすることができ、遊技者の遊技負担を低減させることができる。更に、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が変位した場合には、この帯状の模様も板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の変位に付き従って左右方向に変位するように表示態様を制御しても良い。

【４５３３】

この場合において、移動装置Ｋ４５６０の落下前において、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態に変化するように変位した場合に、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の帯状の模様と移動装置Ｋ４５６０とが正面視で重なり始める位置関係となった場合に、あたかも帯状の模様と移動装置Ｋ４５６０とが干渉する（衝突する）ように移動装置Ｋ４５６０及び板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を動作させる制御をしても良い。例えば、閉塞状態へ向けて左右内側に進行する板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の進行側端部に移動装置Ｋ４５６０が押されて、移動装置Ｋ４５６０が加速されるように動作させても良い。又は、移動装置Ｋ４５６０と帯状の模様とが離れている時に比較して、移動装置Ｋ４５６０と帯状の模様とが正面視で重なり始める状態の方が板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の移動速度が減速されるようにしても良い。この場合、あたかも板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が移動装置Ｋ４５６０から荷重を受けて、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の移動抵抗が増加されているかのように視認させることができる。なお、図１５２８（ａ）から図１５２８（ｃ）では、長尺装置Ｋ５４０の傾斜が、左端部を切替装置Ｋ４６０に支持される場合の姿勢で維持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、長尺装置Ｋ５４０の傾斜が僅かにずらされるようにして、移動装置Ｋ４５６０の移動方向が一直線方向だけではなく、その直線方向と交差する方向をも含むようにしても良い。例えば、左側の回転部材Ｋ４３０が、中間支持姿勢（図１４７４参照）と、その中間支持姿勢から回転部材Ｋ４３０が約１５度時計回りに回転された姿勢とで、交互に切り替えられるような動作制御を行っても良い。この場合、長尺装置Ｋ５４０の左側端部が上下に往復変位されることから、移動装置Ｋ４５６０の移動方向の傾斜角度を、移動装置Ｋ４５６０のスライド移動中に変化させることができる。

【４５３４】
　また、例えば、右側の回転部材Ｋ４３０が、第１解除姿勢（図１５１５（ａ）参照）と、その第１解除姿勢から回転部材Ｋ４３０が中間支持姿勢（図１５１５（ｂ）参照）とで、交互に切り替えられるような動作制御を行っても良い。この場合、長尺装置Ｋ５４０の右側端部が上下に往復変位されることから、移動装置Ｋ４５６０の移動方向の傾斜角度を、移動装置Ｋ４５６０のスライド移動中に変化させることができる。この場合において、右側の回転部材Ｋ４３０が中間支持姿勢とされた場合、左右の回転部材Ｋ４３０の姿勢が合致されることで長尺装置Ｋ５４０が水平姿勢とされる。即ち、移動装置Ｋ４５６０の移動方向を、水平方向に対して下降傾斜する方向と、水平方向とで、変化させることができる。また、例えば、左右の回転部材Ｋ４３０を共に動作させて、長尺装置Ｋ５４０に両側から作用するようにしても良い。この場合、移動装置Ｋ４５６０の移動方向のバリエーションを増加させることができる。左右の回転部材Ｋ４３０の動作タイミングを合わせることで長尺装置Ｋ５４０に作用するタイミングをずらしても良いし、片側の回転部材Ｋ４３０の動作中にもう片方の回転部材Ｋ４３０を動作させるようにしても良い。また、回転部材Ｋ４３０の回転を、長尺装置Ｋ５４０が落下位置状態における位置（図１５２８（ｂ）の４枚目参照）に配置されている状態で実行するようにしても良い。例えば、図１５２８（ｂ）の４枚目に図示される状態から、左右両側の回転部材Ｋ４３０を中間支持姿勢（図１５１５（ｂ）参照）にしてから、再び第１解除姿勢（図１５１５（ａ）参照）にするように動作させるようにしても良い。この場合、第２可動装置Ｋ４７０１が下降配置状態（図１５１７（ｃ）参照）における配置に位置しておらず演出待機状態（図１５１７（ｂ）参照）における配置に位置している場合であっても、移動装置Ｋ４５６０が第２可動装置Ｋ４７０１の上方を離れて移動することになるので、移動装置Ｋ４５６０が第２可動装置Ｋ４７０１に移動を妨げられることを防止しつつ、移動装置Ｋ４５６０を右下の領域に到達させることができる。
【４５３５】
　言い換えれば、移動装置Ｋ４５６０を右下の領域に到達させる場合の経路として、長尺装置Ｋ５４０が落下位置状態における配置に位置した後で移動装置Ｋ４５６０が上昇方向へ移動することは無い上述の経路とは異なる移動経路を構成することができる。なお、上記説明では、移動装置Ｋ４５６０の移動方向が回転部材Ｋ４３０の回転動作に基づいて変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、長尺装置Ｋ５４０と対向配置される板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１（図１５０４参照）から、長尺装置Ｋ５４０が移動する領域側（正面側）へ向けて障害部が棒状に突設され、その障害部がスライド移動中の移動装置Ｋ４５６０と干渉するように作用することで、移動装置Ｋ４５６０の移動方向が変化するように構成しても良い。即ち、例えば、図１５２８（ｂ）の２枚目に図示される移動装置Ｋ４５６０の回転装飾部材Ｋ４５７８の右下側から当接する位置に第１の障害部が配置されている場合、移動装置Ｋ４５６０が図１５２８（ｂ）の２枚目に図示される状態から更に右下方向へスライド移動される場合、第１の障害部と移動装置Ｋ４５６０とが干渉するので、第１の障害部を避けるように長尺装置Ｋ５４０ごと上方に変位される。そして、第１の障害部を右側へ越えると、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が自重により図１５２８（ｂ）の２枚目に図示される状態に戻される。又は、自重による復帰では動きが不安定になる場合等、長尺装置Ｋ５４０の姿勢変化を安定させたい場合には、上述の第１の障害部と同様の作用を生じさせる第２の障害部を、移動装置Ｋ４５６０の右上側から当接する位置に配置するようにすれば良い。これにより、第２の障害部を移動装置Ｋ４５６０と干渉させることができ、長尺装置Ｋ５４０の姿勢を図１５２８（ｂ）の２枚目の状態（元の姿勢）に確実に戻すことができるので、移動装置Ｋ４５６０のスライド移動方向を戻すことができる。
【４５３６】
　なお、上述の第１の障害部や第２の障害部は、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１（図１５０４参照）から突設されるものに限定されるものではない。例えば、移動装置Ｋ４５６０よりも前側の層に配置される板状部から移動装置Ｋ４５６０側へ張り出すよ

うに設けられても良い。この場合、移動装置Ｋ４５６０との衝突で板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に荷重が加えられることを回避することができるので、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の耐久性を向上させることができると共に、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の動作をスムーズにさせることができる。この場合において、移動装置Ｋ４５６０よりも前側の層に配置される板状部から張り出す正面視での形状は、移動装置Ｋ４５６０の移動する方向（左右方向に対して傾斜する方向）に対して交差する方向（直交する方向または略上下に延びる方向）に長尺の突条形状でも良い。この場合、移動装置Ｋ４５６０と障害物との衝突により、移動装置Ｋ４５６０のスライド方向を、前後方向の成分を有する方向に変化させることができ、立体感のある演出を実行することができる。また、同様の障害物が板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１から移動装置Ｋ４５６０側へ形成されても良い。この場合において、前方向に突設される障害物の正面視での配置と、後方向に突設される障害物の正面視での配置とは、重なるものでも良いし、ずれがあっても良い。重なる場合には移動装置Ｋ４５６０の前後位置のずれを修正し易くすることができ、ずれがある場合には移動装置Ｋ４５６０の前後変位を促進させることができる。

【４５３７】

図１５２９（ａ）及び図１５２９（ｂ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。図１５２９（ａ）では、演出待機状態（図１４４９参照）における第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態における第２可動装置Ｋ７０１に相当）が実線で図示され、その第２可動装置Ｋ４７０１が上昇配置状態（図１４５３参照）とされた場合における外形の輪郭ＫＧ４７０１が想像線で図示され、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において演出待機状態における第２可動装置Ｋ４７０１の周囲の一部分を囲むように範囲表示される影状（又は、例えば、オーラ状、炎状、集中線状、放射線状）の第１下側演出表示ＫＥＲ４７１が図示される。また、図１５２９（ｂ）では、上昇配置状態（図１４５３参照）における第２可動装置Ｋ４７０１が実線で図示され、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において上昇配置状態における第２可動装置Ｋ４７０１の周囲の一部分を囲むように範囲表示される影状（又は、例えば、オーラ状、炎状、集中線状、放射線状）の第２下側演出表示ＫＥＲ４７２が図示される。第１下側演出表示ＫＥＲ４７１及び第２演出表示ＫＲＥＲ４７２を利用する第４の演出制御例について説明する。第４の演出制御例では、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１及び第２演出表示ＫＲＥＲ４７２が、第２可動装置Ｋ４７０１の駆動の実行と対応して表示される。第１下側演出表示ＫＥＲ４７１及び第２演出表示ＫＲＥＲ４７２の表示のタイミングと、第２可動装置Ｋ４７０１の駆動実行のタイミングとは、同時でも、ずれがあって良い。例えば、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１及び第２演出表示ＫＲＥＲ４７２の表示のタイミングの方が早い場合、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１及び第２演出表示ＫＲＥＲ４７２を表示させ、遊技者に視認させることにより、遊技者に対して、第２可動装置Ｋ４７０１が動作されるかもしれないという期待感を持たせることができる。

【４５３８】

また、第４の演出制御例では、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１及び第２演出表示ＫＲＥＲ４７２の表示が、第２可動装置Ｋ４７０１の動作に連動して切り替えられる。即ち、第２可動装置Ｋ４７０１が演出待機状態の場合には第１下側演出表示ＫＥＲ４７１が表示される（図１５２９（ａ）参照）一方、第２可動装置Ｋ４７０１が上昇配置状態に変化されるのに合わせて第２下側演出表示ＫＥＲ４７２が表示される（図１５２９（ｂ）参照）。これにより、第２可動装置Ｋ４７０１が動作される場合に、遊技者に視認される動作対象を、第２可動装置Ｋ４７０１の実際の大きさよりも大きく見せることができる。これにより、動作演出の迫力を増加させることができる。第２可動装置Ｋ４７０１の動作中における外形に対応した形状の中間表示を、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１と第２下側演出表示ＫＥＲ４７２との間の位置で表示可能に構成する場合、演出待機状態から上昇配置状態へ向けた第２可動装置Ｋ４７０１の移動に合わせて第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域で表示する対象を、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１から、中間表示、第２下側演出表示ＫＥＲ

４７２の順に変化させることで、第２可動装置Ｋ４７０１の近傍における表示を、第２可動装置Ｋ４７０１と共に移動しているように視認させることができる。また、同様に、上昇配置状態から演出待機状態へ向けた第２可動装置Ｋ４７０１の移動に合わせて第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域で表示する対象を、第２下側演出表示ＫＥＲ４７２から、中間表示、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１の順に変化させることで、第２可動装置Ｋ４７０１の近傍における表示を、第２可動装置Ｋ４７０１と共に移動しているように視認させることができる。

【４５３９】

なお、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１が表示される層と、第２下側演出表示ＫＥＲ４７２が表示される層とは、同じでも良いし、前後で異なるようにしても良い。例えば、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１が表示される層よりも前側の層に第２下側演出表示ＫＥＲ４７２が表示されるように構成する場合には、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１を表示しながら第２下側演出表示ＫＥＲ４７２を表示したとしても、第２下側演出表示ＫＥＲ４７２に第１下側演出表示ＫＥＲ４７１が隠されるように視認されることから（図１５２９（ｂ）参照）、表示が重なることで見映えが悪くなるという事態が生じない。これにより、第２下側演出表示ＫＥＲ４７２を第１下側演出表示ＫＥＲ４７１との切り替えの制御を簡素化することができる。なお、第４の演出制御例では、第２可動装置Ｋ４７０１の動作タイミングに合わせて第１下側演出表示ＫＥＲ４７１と第２下側演出表示ＫＥＲ４７２とが切り替えられる場合を説明したが、演出制御は必ずしもこれに限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、第２可動装置Ｋ４７０１が演出待機状態で維持されている状態において、第２下側演出表示ＫＥＲ４７２の表示が開始される状況を構成可能としても良い。この場合、遊技者に対して、第２可動装置Ｋ４７０１が上昇配置状態へ向けた動作を開始するかもしれないという期待感を遊技者に持たせることができ、第２可動装置Ｋ４７０１に対する注目力を向上させることができる。この場合において、第２下側演出表示ＫＥＲ４７２の表示の透明度にバリエーションを持たせ、透明度が低い（実体に近い）程、第２可動装置Ｋ４７０１が上昇配置状態へ向けた動作を開始する可能性が高いように構成することで、第２下側演出表示ＫＥＲ４７２に対する注目力をも向上させることができる。

【４５４０】

また、例えば、第２可動装置Ｋ４７０１が上昇配置状態から演出待機状態に変化した後において、第２下側演出表示ＫＥＲ４７２が消えずに維持される状況を構成可能としても良い。この場合、第２可動装置Ｋ４７０１が上昇配置状態に位置されている状態では部材同士が干渉するために実行不能とされている第１可動装置Ｋ４４０１の水平落下動作パターン（図１４５０及び図１５１２参照）を、第２下側演出表示ＫＥＲ４７２を維持することであたかも第２可動装置Ｋ４７０１が上昇配置状態に残っているかのように見せながら実行することができる。これにより、動作役物同士では動作軌跡の干渉が生じることで実現不可能な動作態様を、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示を利用して疑似的に実現させることができるので、演出の迫力を向上させることができる。なお、第４の演出制御例では、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１及び第２下側演出表示ＫＥＲ４７２の輪郭を、第２可動装置Ｋ４７０１の外形に対応した形状として形成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２可動装置Ｋ４７０１を含む範囲として、第３図柄表示装置Ｋ８１の枠の内周に沿って帯状に延びる輪郭の表示として形成しても良い。この場合において、表示が第２可動装置Ｋ４７０１を起点として左右両側へ向けて第３図柄表示装置Ｋ８１の枠に沿って延びるように移動し、合流した後で枠状（環状）に形成されても良い。また、表示が枠状（環状）に形成されている状態で、第２可動装置Ｋ４７０１の変化（動作や発光等）に合わせて、追加の表示が枠状（環状）の表示に重なり延びるように形成されたり、枠状（環状）の表示の幅が変化するように制御されたり、枠状（環状）の表示の色や明るさが変化するように制御されても良い。この場合、第２可動装置Ｋ４７０１の変化の影響を、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の全周に生じさせることができるので、遊技者が第２可動装置Ｋ４７０１を視認しておらず第２可動装置Ｋ４７０１の変化に気づかないとい

う事態を回避し易くすることができる。
【４５４１】
図１５３０（ａ）から図１５３０（ｃ）、図１５３１（ａ）及び図１５３１（ｂ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。図１５３０（ａ）では、下降配置状態（図１４５０参照）における第２可動装置Ｋ４７０１が実線で図示され、第１可動装置Ｋ４４０１は演出待機状態に位置されており、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において第１下側演出表示ＫＥＲ４７１と、演出待機状態における移動装置Ｋ４５６０の周囲の一部分を囲むように範囲表示される影状（又は、例えば、オーラ状、炎状、集中線状、放射線状）の第１上側演出表示ＫＥＲ４５１が図示される。更に、図１５３０（ａ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の中央において、制限時間を示すバーとボタン部材Ｈ１８１とを模式的に表示して、ボタン部材Ｈ１８１（図１４３４参照）の操作を促す演出表示が実行される。第１下側演出表示ＫＥＲ４７１及び第１上側演出表示ＫＥＲ４５１を利用する第５の演出制御例について説明する。第５の演出制御例では、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１及び第１上側演出表示ＫＥＲ４５１が、後に動作が実行される可能性がある可動部材を示唆する位置に表示される。即ち、第１上側演出表示ＫＥＲ４５１は、第１可動装置Ｋ４４０１の動作可能性を示唆する表示として表示され、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１は、第２可動装置Ｋ４７０１の動作可能性を示唆する表示として表示される。第１可動装置Ｋ４４０１又は第２可動装置Ｋ４７０１の動作は、遊技者がボタン部材Ｈ１８１（図１４３４参照）を操作することに応じて実行される。そのため、遊技者に対して、第１可動装置Ｋ４４０１又は第２可動装置Ｋ４７０１が動作することを願いながらボタン部材Ｈ１８１を操作させるように促すことができるので、ボタン部材Ｈ１８１の操作タイミングにおける遊技者の注目を、第１可動装置Ｋ４４０１又は第２可動装置Ｋ４７０１が移動して来得る位置（例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の内方位置）に集めることができる。
【４５４２】
なお、遊技者がボタン部材Ｈ１８１（図１４３４参照）の操作を実行しなかった場合における制御態様は種々の態様が例示される。例えば、操作待ち期間の終了後に第１可動装置Ｋ４４０１又は第２可動装置Ｋ４７０１の動作が実行されるようにしても良いし、予め遊技者が操作を実行しないという意思表示をしている場合（自動操作を有効としている場合）等において、操作待ち期間の途中で第１可動装置Ｋ４４０１又は第２可動装置Ｋ４７０１の動作が実行されるようにしても良いし、ボタン部材Ｈ１８１の操作が実行されなかった場合には第１可動装置Ｋ４４０１又は第２可動装置Ｋ４７０１の動作が実行されないようにしても良い。図１５３０（ｂ）では、第５の演出制御例における第１操作後報知態様が図示される。第１操作後報知態様では、図１５３０（ａ）で図示される状態を経て、第１可動装置Ｋ４４０１が代表途中停止位置（図１５１３（ｃ）参照）よりも上方の位置まで変位され、第１上側演出表示ＫＥＲ４５１が消され、第２可動装置Ｋ４７０１が上昇配置状態に変化され、第２下側演出表示ＫＥＲ４７２が表示される。これにより、第２可動装置Ｋ４７０１に形成される「Ｍ」の模様が遊技者に注目されることになる。「Ｍ」は、例えば「ＭＡＸ」の頭文字と意味づけることができ、入賞ユニットＫ２００の「Ｅ」と合わせて「ＭＡＸ－Ｅｎｅｒｇｙ」と読めることから大きな利益を得られる可能性を遊技者に示唆できる。一方、図１５３０（ｃ）では、第５の演出制御例における第２操作後報知態様が図示される。第２操作後報知態様では、図１５３０（ａ）で図示される状態を経て、第２可動装置Ｋ４７０１は演出待機状態における位置まで変位され、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１が消され、第１可動装置Ｋ４４０１が代表途中停止位置（図１５１３（ｃ）参照）に変化され、代表途中停止位置における移動装置Ｋ４５６０の周囲の一部分を囲むように範囲表示される影状（又は、例えば、オーラ状、炎状、集中線状、放射線状）の第２上側演出表示ＫＥＲ４５２が表示される。
【４５４３】
これにより、移動装置Ｋ４５６０の表示装置Ｋ４５８０に表示される「Ｐ」の表示が遊技者に注目されることになる。「Ｐ」は、例えば「Ｐｅｔｉｔ」の頭文字と意味づけるこ

とができ、入賞ユニットＫ２００の「Ｅ」と合わせて「Ｐｅｔｉｔ－Ｅｎｅｒｇｙ」と読めることから小さな利益を得られる可能性を遊技者に示唆できる。第５の演出制御例による演出が、第１操作後報知態様へ進むか、第２操作後報知態様へ進むかによって、遊技者が得られる利益に差を設けるように制御することで、第１可動装置Ｋ４４０１又は第２可動装置Ｋ４７０１が移動して来得る位置（例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の内方位置）に対する遊技者の注目力をより向上させることができ、ボタン部材Ｈ１８１（図１４３４参照）の操作に対する操作意欲を上昇させることができる。図１５３１（ａ）では、第５の演出制御例における第３操作後報知態様が図示される。第３操作後報知態様では、図１５３０（ａ）で図示される状態を経て、第１可動装置Ｋ４４０１（上記各実施形態の第１可動装置Ｋ４０１に相当）が落下位置状態（図１４５０参照）に変化され、第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態の第２可動装置Ｋ７０１に相当）が下降配置状態（図１４５０参照）で維持され、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１（上記各実施形態の板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１に相当）が閉塞状態に変化される。この場合、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側で「ＳＰＭＥ」と視認させ、「ＳＰｅｃｉａｌ－ＭＡＸ－Ｅｎｅｒｇｙ」と読めることから多大に大きな利益を得られる可能性を遊技者に示唆できる。

【４５４４】

第５の演出制御例において、第２可動装置Ｋ４７０１が下降配置状態で維持されるのは第３操作後報知態様のみに設定されている。これに対応して、例えば、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１（図１５２９（ａ）参照）で表示される影状（又は、例えば、オーラ状、炎状、集中線状、放射線状）の表示の変動方向が通常は上方向（立ち昇る方向）であるところ、第３操作後報知態様が予定されている状況においては表示の変動方向が下方向になる場合がある（例えば、２回に１回は下方向になる）ように設定することで、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１を視認した遊技者に対して、ボタン部材Ｈ１８１（図１４３４参照）の操作前から、第３操作後報知態様の演出動作が実行される可能性があるという期待感を持たせることができる。図１５３１（ｂ）では、第５の演出制御例における第４操作後報知態様が図示される。第４操作後報知態様では、図１５３０（ａ）で図示される状態を経て、第１可動装置Ｋ４４０１（上記各実施形態の第１可動装置Ｋ４０１に相当）が代表途中停止位置（図１５１３（ｃ）参照）よりも上方の位置まで変位され、第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態の第２可動装置Ｋ７０１に相当）が突破上昇動作パターンの動作終端状態（図１５２１参照）に変化され、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１（上記各実施形態の板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１に相当）が連動切替状態（図１４９１参照）に変化され、第３図柄表示装置Ｋ８１ではガラス板が割れたような表示がされる。このような表示を行うことで、遊技者に対して、抽選の外れを報知すると共に、あたかも第３図柄表示装置Ｋ８１の周囲の可動役物の動作による衝撃で第３図柄表示装置Ｋ８１の表示面Ｋ８１ｓ（図１５２６参照）が割れたかのように視認させることで、遊技者を驚かせ、遊技者の集中力を高めることができる。

【４５４５】

第５の演出制御例による演出が、第１操作後報知態様へ進むか、第２操作後報知態様へ進むか、第３操作後報知態様へ進むか、第４操作後報知態様へ進むかによって、遊技者が得られる利益に差を設けるように制御することで、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の内方位置に対する遊技者の注目力をより向上させることができ、ボタン部材Ｈ１８１（図１４３４参照）の操作に対する操作意欲を上昇させることができる。なお、第３図柄表示装置Ｋ８１の周囲の可動役物の動作と第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域における表示とを関連させる表示態様は、上述のものに限られるものでない。例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１にゴム状の部材が表示され、可動役物が第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の前方に張り出すと共に、あたかも可動役物によりゴム状の部材が曲げられる（押し縮められる）ように動画表示しても良い。これにより、可動役物と表示とを一連で視認させることができる。また、例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１に回転するルーレットが表示され、可動役物が第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の前方に張り出すことに合わせてルーレットが

停止されるように動画表示しても良い。これにより、あたかも可動役物から表示領域におけるルーレットに荷重がかけられたような状況を表現することができ、遊技者に対して可動役物と表示とを一連で視認させることができる。また、例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態における配置から演出待機状態における配置へ向けて移動される際に、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において板状部Ｋ４８１１の内側端部に左右内側から掌を当てる人間の手が表示され、板状部Ｋ４８１１の移動速度と同じ移動速度で同方向に移動されるように動画表示しても良い。これにより、あたかも表示領域における表示から可動役物（板状部Ｋ４８１１）に荷重がかけられたような状況を表現することができ、遊技者に対して可動役物と表示とを一連で視認させることができる。

【４５４６】

なお、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の背面側に配置され、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１側へ光を照射するのは、第３図柄表示装置Ｋ８１に限定されるものではない。例えば、電飾基板が配置されＬＥＤ光が板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１側へ照射されるものでも良い。また、電飾基板が移動不能に固定されているものでも良いし、移動可能（例えば、可動役物に配置されることで移動可能）に構成されているものでも良い。また、パトランプや警告灯のように、ランプ状の発光手段から板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１側へ光が照射されるように構成しても良い。また、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は、センターフレームＫ８６内に配置される場合に限られるものではない。例えば、遊技盤Ｋ１３（図１５１１参照）のベース板Ｋ６０の（開口部の）前側に配置され、その開口部を開閉するように構成しても良いし、ベース板Ｋ６０の背面側で開閉することで遊技領域の背景を変更可能に構成しても良い。いずれの場合でも、開閉される領域の視認態様を変更することで演出効果の向上を図ることができる。図１５３２から図１５３９を参照して、第１０９実施形態について説明する。上記各実施形態では、遊技球が流下する遊技領域がセンターフレーム８６の外方に形成される場合を説明したが、第１０９実施形態では、正面視でセンターフレームＫ５０８６の内側の位置においても遊技球が流下可能に構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１５３２及び図１５３３は、第１０９実施形態におけるパチンコ機Ｋ５０１０の正面図である。図１５３２では、長尺装置Ｋ５５４０（上記各実施形態における長尺装置Ｋ５４０に相当）が右第１傾斜姿勢（図１４５５参照）とされた状態が図示され、図１５３３では、長尺装置Ｋ５５４０が右第２傾斜姿勢（図１５０６参照）とされた状態が図示される。長尺装置Ｋ５５４０は、上述した長尺装置Ｋ５４０に内方されていた電飾基板Ｋ５５２（図１４６３参照）が取り除かれ、各構成部材が光透過性の樹脂材料から形成されており、移動装置Ｋ４５６０がスライド移動可能に配設される。

【４５４７】

この場合、長尺装置Ｋ５５４０がセンターフレームＫ５０８６の正面視内方に登場した場合（図１５３２及び図１５３３参照）に、移動装置Ｋ４５６０の配置位置を通して後方の第３図柄表示装置Ｋ８１が視認されることは無い（視線が遮断される）が、長尺装置Ｋ５５４０の配置位置では長尺装置Ｋ５５４０が透けることにより、第３図柄表示装置Ｋ８１による表示が視認される。これにより、遊技者に対して、移動装置Ｋ４５６０が浮いているように視認させることができ、移動装置Ｋ４５６０の四方八方において第３図柄表示装置Ｋ８１からの報知態様（光や、表示）を視認させることができるので、移動装置Ｋ４５６０及び第３図柄表示装置Ｋ８１による視認態様のバリエーションを増加させることができる。センターフレームＫ５０８６は、演出待機状態における移動装置Ｋ４５６０の配置位置（左右中央位置、図１４７５参照）よりも左側において遊技球が流下可能に形成される左側流路Ｋ５０８６Ｌと、演出待機状態における移動装置Ｋ４５６０の配置位置よりも右側において遊技球が流下可能に形成される右側流路Ｋ５０８６Ｒと、を備える。左側流路Ｋ５０８６Ｌは、少なくとも後側面が光透過性の樹脂材料から形成される流路構造であって、センターフレームＫ５０８６の内方位置に遊技球を受け入れる第１流路Ｋ５０８６ａと、その第１流路Ｋ５０８６ａの下流側端部の分岐位置から遊技球を左側へ案内する

第２流路Ｋ５０８６ｂと、その第２流路Ｋ５０８６ｂにおける遊技球の流下を検出可能な左側検出センサＫ５０８６ｃと、第１流路Ｋ５０８６ａの下流側端部の分岐位置から遊技球を右側へ案内する第３流路Ｋ５０８６ｄと、その第３流路Ｋ５０８６ｄにおける遊技球の流下を検出可能な右側検出センサＫ５０８６ｅと、を備える。左側流路Ｋ５０８６Ｌを流下した遊技球の内、第２流路Ｋ５０８６ｂを流下した遊技球は、遊技領域の左右方向中央位置よりも左側においてベース板Ｋ５０６０（上記各実施形態におけるベース板Ｋ６０に相当、図１４３５参照）の前方に排出され、一般入賞口Ｋ６３又はアウト口Ｋ７１（図１４３５参照）を通して遊技領域から排出される。

【４５４８】

左側流路Ｋ５０８６Ｌを流下した遊技球の内、第３流路Ｋ５０８６ｄを流下した遊技球は、遊技領域の左右方向中央位置に位置する第１入賞口Ｋ６４（図１４３５参照）の上方においてベース板Ｋ５０６０（上記各実施形態におけるベース板Ｋ６０に相当、図１４３５参照）の前方に排出される。第３流路Ｋ５０８６ｄの排出孔は、遊技球の排出位置を左右でばらつかせることができる程度に横長に形成されており、第３流路Ｋ５０８６ｄから排出された遊技球は、第１入賞口Ｋ６４に入球するか、又は第１入賞口Ｋ６４の左右側を逸れて流下しアウト口Ｋ７１（図１４３５参照）を通して遊技領域から排出される。右側流路Ｋ５０８６Ｒは、少なくとも後側面が光透過性の樹脂材料から形成される流路構造であって、センターフレームＫ５０８６の内方位置に遊技球を受け入れる受入流路Ｋ５０８６ｊと、その受入流路Ｋ５０８６ｊにおける遊技球の流下を検出可能な検出センサＫ５０８６ｋと、受入流路Ｋ５０８６ｊの下流側端部の分岐位置から左側へ流れた遊技球を左側流路Ｋ５０８６Ｌの第３流路Ｋ５０８６ｄに案内可能となるように第３流路Ｋ５０８６ｄに連結される連結流路Ｋ５０８６ｌと、受入流路Ｋ５０８６ｊの下流側端部の分岐位置から右側へ流れた遊技球をスルーゲートＫ６７（図１４３５参照）の上流側において遊技領域に排出する右排出流路Ｋ５０８６ｍと、を備える。右側流路Ｋ５０８６Ｒを流下した遊技球の内、連結流路Ｋ５０８６ｌを流下した遊技球は、上述の左側流路Ｋ５０８６Ｌの第３流路Ｋ５０８６ｄを流下した遊技球と同様に、第１入賞口Ｋ６４に入球するか、又は第１入賞口Ｋ６４の左右側を逸れて流下しアウト口Ｋ７１（図１４３５参照）を通して遊技領域から排出される。

【４５４９】

右側流路Ｋ５０８６Ｒを流下した遊技球の内、右排出流路Ｋ５０８６ｍを流下した遊技球は、上述した「右打ち」で発射された遊技球と同様に、第３図柄表示装置Ｋ８１よりも右側を流下し、第１特定入賞口Ｋ６５ａ、第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１４３５参照）に入球する可能性がある。また、第１特定入賞口Ｋ６５ａ、第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａのいずれの入賞口にも入球しなかった場合には、アウト口Ｋ７１（図１４３５参照）を通して遊技領域から排出され得る。左側流路Ｋ５０８６Ｌ及び右側流路Ｋ５０８６Ｒは、遊技球が入球しさえすれば内部の振分け次第で第１入賞口Ｋ６４へ遊技球が入球する可能性があるので、第３図柄表示装置Ｋ８１の左側において遊技球を流下させる「左打ち」と同じ目的の別の球発射方法として、左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒへ入球させる球発射方法をするように遊技者に促すことができる。本実施形態では、左側流路Ｋ５０８６Ｌや右側流路Ｋ５０８６Ｒの上流側端部に一定間隔で前後方向にスライド動作し左側流路Ｋ５０８６Ｌ及び右側流路Ｋ５０８６Ｒを開閉する開閉弁Ｋ５０８６Ｖが配設される。即ち、開閉弁Ｋ５０８６Ｖが開放状態の時に遊技球を左側流路Ｋ５０８６Ｌや右側流路Ｋ５０８６Ｒに入球させることができる一方、開閉弁Ｋ５０８６Ｖが閉鎖状態の時には遊技球を左側流路Ｋ５０８６Ｌや右側流路Ｋ５０８６Ｒに入球させるができないように構成される。開閉弁Ｋ５０８６Ｖの開閉動作のパターンは、電源投入から一定動作であればよく、種々の態様が例示される。例えば、閉鎖状態を１０秒維持した後で０．５秒だけ開放状態となり再び閉鎖状態を維持することの繰り返しの動作パターンでも良い。また、閉鎖状態の時間間隔が同一である必要は無く、１０秒閉鎖され開閉弁Ｋ５０８６Ｖが開放された直後の閉鎖状態は２０秒間維持され、そこから開閉弁Ｋ５０８６Ｖが開放された直後の閉鎖状態は３０秒間維持され、そこか

ら開閉弁Ｋ５０８６Ｖが開放された直後の閉鎖状態は１０秒間維持されるという繰り返しの動作パターンでも良い。

【４５５０】

また、開放状態で維持される時間間隔が毎回０．５秒であっても良いし、０．５秒の場合と１．０秒の場合とが交互に生じるようにしても良いし、一定のパターンに準じて開放状態で維持される時間間隔が変化されるようにしても良い。なお、左側流路Ｋ５０８６Ｌや右側流路Ｋ５０８６Ｒの上流側の構成はこれに限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、左側流路Ｋ５０８６Ｌや右側流路Ｋ５０８６Ｒの上流側における遊技領域において、不図示の複数本の釘により、左側流路Ｋ５０８６Ｌや右側流路Ｋ５０８６Ｒ側に案内される遊技球の個数が過多とならないように調整されるようにしても良い。遊技者としては、「左打ち」で球を発射した方が第１入賞口Ｋ６４に球を入球させ易いのか（発射球数に対する入球の割合が高いのか）、左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒを狙って球を発射した方が第１入賞口Ｋ６４に球を入球させ易いのか、を確認しながら球発射方法を変えることができる。これにより、遊技者の遊技態様のバリエーションを増加させることができ、好みの球発射方法を選択させることが可能となる。ここで、「左打ち」を推奨される遊技状態においては、遊技者は第１入賞口Ｋ６４に入球させ大当たりを獲得することを目的としているので、遊技球が左側流路Ｋ５０８６Ｌや右側流路Ｋ５０８６Ｒに入球することで生じる不利益は無い場合が多い。一方、「右打ち」を推奨される遊技状態（時短中や、確変中等）では、第２入賞口Ｋ６４０へ入球させ、抽選においてより有利な振分を獲得して、有利な状態を継続させる（連荘させる）ことが可能であるところ、この状態において第１入賞口Ｋ６４へ入球した場合に不利な振分の大当たりを獲得する可能性があり、場合によっては有利な状態が途切れる危険性がある。即ち、「右打ち」を推奨させる遊技状態（時短中や、確変中等）では、左側流路Ｋ５０８６Ｌや右側流路Ｋ５０８６Ｒに遊技球を入球させることで遊技者に不利益が生じる可能性がある。

【４５５１】

そのため、遊技者に対して、「右打ち」を推奨させる遊技状態（時短中や、確変中等）における球の発射強度を、最強に維持して、球が左側流路Ｋ５０８６Ｌや右側流路Ｋ５０８６Ｒに入球することを防止させるように仕向けることができる。これにより、「右打ち」を推奨させる遊技状態（時短中や、確変中等）における球の発射強度が遊技者によって変化するという事態を回避し易くすることができ、遊技領域の球の流下として想定される流下態様での遊技を実現させ易くすることができる。例えば、スルーゲートＫ６７の上流側の釘（不図示）の配置が、最強の発射強度で球を発射した場合にスルーゲートＫ６７に球が案内され易いよう設計されているにも関わらず、遊技者が８０％程度の発射強度で発射を継続していることによりスルーゲートＫ６７にあまり球が案内されないという事態が生じ、遊技者に不満を持たせてしまうことを回避し易くすることができる。本実施形態では、遊技球が左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒを流下することに基づいて、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作可能に構成されるところ、球の流下態様が同じでも、回転装飾部材Ｋ４５７８に対する遊技球の流下位置が異なれば回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作の態様が異なるように構成される。例えば、図１５３２に図示されるように、長尺装置Ｋ５５４０が右第１傾斜姿勢（図１４５５参照）とされ、移動装置Ｋ４５６０が移動可能範囲の右端に配置されている場合には、左側検出センサＫ５０８６ｃで遊技球の通過が検出されることに基づいては回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は生じず、右側検出センサＫ５０８６ｅで遊技球の通過が検出されることに基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８が反時計回りに回転動作され、検出センサＫ５０８６ｋで遊技球の通過が検出されることに基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りに回転動作される。

【４５５２】

即ち、左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒを流下する遊技球が、回転装飾部材Ｋ４５７８から十分に離れている場合（回転装飾部材Ｋ４５７８の外形の外方で視認される場合）には、遊技球の流下に基づく回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は生じない。一方で、回転装飾部材Ｋ４５７８に近い位置を流下する場合（回転装飾部材Ｋ４５７８

の外形の内方で視認される場合）には、遊技球の流下に基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作され、その回転動作の方向は回転装飾部材Ｋ４５７８の回転軸に対して遊技球が流下する方向に対応する回転方向とされる。これにより、遊技者は、左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒの全体（広範囲）を注視せずとも、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様を視認することにより、左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒにおける遊技球の流下の有無や、遊技球の流下位置を把握することができる。例えば、図１５３３に図示されるように、長尺装置Ｋ５５４０が右第２傾斜姿勢（図１５０６参照）とされ、移動装置Ｋ４５６０が移動可能範囲の右端に配置されている場合には、左側検出センサＫ５０８６ｃで遊技球の通過が検出されることに基づいては回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は生じず、右側検出センサＫ５０８６ｅで遊技球の通過が検出されることに基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りに回転動作され、検出センサＫ５０８６ｋで遊技球の通過が検出されることに基づいては回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は生じない。即ち、左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒを流下する遊技球が、回転装飾部材Ｋ４５７８から十分に離れている場合（回転装飾部材Ｋ４５７８の外形の外方で視認される場合）には、遊技球の流下に基づく回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は生じない。一方で、回転装飾部材Ｋ４５７８に近い位置を流下する場合（回転装飾部材Ｋ４５７８の外形の内方で視認される場合）には、遊技球の流下に基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作され、その回転動作の方向は回転装飾部材Ｋ４５７８の回転軸に対して遊技球が流下する方向に対応する回転方向とされる。

【４５５３】

これにより、遊技者は、左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒの全体（広範囲）を注視せずとも、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様を視認することにより、左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒにおける遊技球の流下の有無や、遊技球の流下位置を把握することができる。例えば、図１５３３に図示される状態で「右打ち」遊技が実行される場合において、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が生じるのは遊技球が左側流路Ｋ５０８６Ｌに入球した場合のみとされるので、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作を視認した遊技者に対して、遊技球の発射強度が低下している可能性を示唆することができる。上述したように、同じ位置を流下する遊技球が検出センサＫ５０８６ｋに検出される場合であっても、検出センサＫ５０８６ｋによる検出に基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作されない場合（図１５３３参照）と、検出センサＫ５０８６ｋによる検出に基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作される場合（図１５３２参照）とを、構成することができる。換言すれば、回転装飾部材Ｋ４５７８に対する遊技球の位置が異なる場合に、遊技球の流下と回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作の態様との関係が変化されるということである。又は、流下する遊技球の後方に配置される長尺装置Ｋ５５４０の長手方向に対する遊技球の流下方向（傾斜）が異なる場合に遊技球の流下と回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作の態様との関係が変化されるということでもある。これにより、回転装飾部材Ｋ４５７８を漫然と視認するのではなく、回転装飾部材Ｋ４５７８の配置を意識しながら、回転装飾部材Ｋ４５７８を視認したり、左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒを視認したりするように仕向けることができるので、遊技者の視線を一箇所に集中させるのではなく、複数箇所に動かすことができる。

【４５５４】

なお、検出センサＫ５０８６ｅ，Ｋ５０８６ｋで遊技球の通過が検出されることに基づく回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作の態様は、種々の態様が例示される。例えば、検出センサＫ５０８６ｅ，Ｋ５０８６ｋでの遊技球の通過が検出されることに基づいて、一定速度で回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作されても良いし、既に回転動作されている場合に追加で検出センサＫ５０８６ｅ，Ｋ５０８６ｋでの遊技球の通過が検出された場合に回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が増減（同一方向への回転動作であれば加速、相反する方向の回転動作であれば減速）されるようにしても良い。即ち、図１５３２に図示される状態において検出センサＫ５０８６ｋで遊技球の通過が検出されたことに基づく回転装飾部材Ｋ４５７８の時計回り方向の回転動作が生じている場合に、検出センサＫ５０８６ｋ

で遊技球の通過が検出される場合には、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が増加され時計回り方向に回転動作される。一方、図１５３２に図示される状態において検出センサＫ５０８６ｋで遊技球の通過が検出されたことに基づく回転装飾部材Ｋ４５７８の時計回り方向の回転動作が生じている場合に、右側検出センサＫ５０８６ｅで遊技球の通過が検出される場合には、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が相反するため、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が減速された後、反時計回り方向に回転動作される。図１５３４は、遊技盤Ｋ５０１３の背面図であり、図１５３５は、図１５３４のＭＤＣＣＣＸＸＶＩ－ＭＤＣＣＣＸＸＶＩ線における遊技盤Ｋ５０１３の部分断面図である。なお、図１５３４では、ベース板Ｋ５０６０の形状の把握を用意とするために、入賞ユニットＫ２００（図１４３７参照）等の構成部材や樋用前側部材Ｋ９１等の排出経路構成部材（図１４４７参照）等の図示が省略される。また、図１５３５では、センターフレームＫ５０８６の図示が省略される。ベース板Ｋ５０６０では、上記各実施形態で上述したベース板Ｋ６０の形状を流用しながら、上記各実施形態で上述したベース板Ｋ２０６０の外形傾斜部Ｋ２０６０ｅ及び傾斜開口部Ｋ２０６０ｗの形状を流用する。

【４５５５】

図１５３４及び図１５３５に図示されるように、遊技盤Ｋ５０１３では、ベース板Ｋ５０６０の後側面に板状の導光部材Ｋ５１５０が固定されており、その導光部材Ｋ５１５０が端部から光を受光した場合にその光を導光部材Ｋ５１５０の内方位置において正面側に屈折させることで遊技者に対して光による形状を視認可能に構成される。ベース板Ｋ５０６０の形成凹部Ｋ６０ａ，Ｋ６０ｂの内側には、光照射装置Ｋ５１００が配設される。即ち、光照射装置Ｋ５１００は、遊技領域を形成する領域の背面側におけるベース板Ｋ５０６０の厚み寸法内で収まるように第１形成凹部Ｋ６０ａ及び第２形成凹部Ｋ６０ｂに配設されている。光照射装置Ｋ５１００は、上述の光照射装置Ｋ２１００（図１４９７及び図１４９８参照）と同様に、ＬＥＤ等からなる複数の発光手段Ｋ２１１１が配設される電飾基板Ｋ２１１０と、その電飾基板Ｋ２１１０が締結固定される部材であり、光透過性の樹脂材料から形成されベース板Ｋ５０６０に締結固定される中間部材Ｋ２１２０と、を備え、更に、電飾基板Ｋ２１１０の背面側に配設され電飾基板Ｋ２１１０の背面に沿う方向に光を照射可能とされるＬＥＤ等からなる複数の第２発光手段Ｋ５１１２を備える。電飾基板Ｋ２１１０の正面視外形形状は、ベース板Ｋ５０６０の形成凹部Ｋ６０ａ，Ｋ６０ｂに収まるように形状が設計されており、遊技領域の外縁を構成する外形傾斜部Ｋ２０６０ｅに沿って複数の発光手段Ｋ２１１１が間隔を空けて配置されている。この発光手段Ｋ２１１１が電飾基板Ｋ２１１０の正面側に配設されており、電飾基板Ｋ２１１０を挟んで発光手段Ｋ２１１１の前後反対側（前後方向で対応する位置）に第２発光手段Ｋ５１１２が配設される。なお、便宜上、第２発光手段Ｋ５１１２と発光手段Ｋ２１１１とが前後方向で重なる位置に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。第２発光手段Ｋ５１１２の配置は、導光部材Ｋ５１５０により実現させる光演出の態様次第で変わり得る。

【４５５６】

導光部材Ｋ５１５０は、センターフレームＫ５０８６（図１５３２参照）が配設されるベース板Ｋ５０６０の中央開口を覆うような大きさで形成されており、所々に光を屈折させるために切り欠き形成される光屈折部Ｋ５１５１を備える。第２発光手段Ｋ５１１２から照射される光は、導光部材Ｋ５１５０に端部から受光され得るように構成されており、全反射されながら導光部材Ｋ５１５０の内部を導光される。導光される光が光屈折部Ｋ５１５１で屈折されることで、光は導光部材Ｋ５１５０の正面側に進行方向を変えられることになり、遊技者の目に届く。即ち、第２発光手段Ｋ５１１２が点灯している状態において、光屈折部Ｋ５１５１が発光しているように遊技者に視認させることができる。そのため、第２発光手段Ｋ５１１２の配置は正面視で形成凹部Ｋ６０ａ，Ｋ６０ｂに収まる位置におさえながら、光屈折部Ｋ５１５１を広い範囲で形成することで大きな形状の光を遊技者に視認させることができる。また、第２発光手段Ｋ５１１２の並びは外形傾斜部Ｋ２０６０ｅに沿うライン状としながら、光屈折部Ｋ５１５１の形状の設計次第で、複雑な形状

の光を遊技者に視認させることができる。本実施形態では、光照射装置Ｋ５１００がベース板Ｋ５０６０の正面側に形成される遊技領域の後方領域の外方に配設されていることから、遊技領域後方の視認性が光照射装置Ｋ５１００により低下されたり、視線が遮断されたりすることを防止することができる。即ち、光照射装置Ｋ５１００の有無に関わらず、遊技者は、ベース板Ｋ５０６０を透視してベース板Ｋ５０６０の背面側の構造（例えば、動作ユニットＫ４３００（図１５０４参照）を視認し易くすることができる。また、光照射装置Ｋ５１００がベース板Ｋ５０６０の正面側に形成される遊技領域の正面視内方に配設されている場合、電飾基板Ｋ２１１０を遊技者に直接視認させないようにするための目隠し部材（例えば、電飾基板Ｋ２１１０を囲うケース部材や、視認性を悪くするためにシボ加工を形成した板状部材）を配設するスペースが余分に必要となり、演出に利用できるスペースが制限される可能性があった。

【４５５７】

これに対し、本実施形態では、光照射装置Ｋ５１００がベース板Ｋ５０６０の正面側に形成される遊技領域の後方領域の外方に配設されていることから、そもそも遊技者の目線が光照射装置Ｋ５１００自体に向けられる可能性が低く、敢えて新たに目隠し部材を配設する必要はない。これにより、演出に利用できるスペースを確保することができる。ここで、光照射装置Ｋ５１００に代替される光照射部が正面視でセンターフレームＫ５０８６（図１５３２参照）の内方に配置され、導光部材Ｋ５１５０も正面視でセンターフレームＫ５０８６の内方に配置されることで、光照射装置Ｋ５１００による視線の遮断作用が遊技領域と重なる位置で生じないようにする場合には、光屈折部Ｋ５１５１の配置がセンターフレームＫ５０８６の内方に制限されるため、例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１（図１５３２参照）の表示領域がセンターフレームＫ５０８６よりも大きいと、光屈折部Ｋ５１５１の配置や形状が第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の全域には届かなくなり、演出効果が低下する可能性がある。一方、本実施形態によれば、光照射装置Ｋ５１００がベース板Ｋ５０６０の正面側に形成される遊技領域の後方領域の外方に配設されていることから、導光部材Ｋ５１５０の大きさがセンターフレームＫ５０８６の大きさに制限されることが無い。そのため、第３図柄表示装置Ｋ８１（図１５３２参照）の表示領域がセンターフレームＫ５０８６の大きさよりも大きい場合でも、光屈折部Ｋ５１５１の配置や形状を第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の全域に届かせることが可能となるので、演出効果を向上させることができる。上述のように、本実施形態では、導光部材Ｋ５１５０がセンターフレームＫ５０８６の外方にまで広がっているので、光屈折部Ｋ５１５１の形成次第で、センターフレームＫ５０８６の外方において、第２発光手段Ｋ５１１２からの光を遊技者に視認させることができる。以下で、複数の態様を例示して説明する。

【４５５８】

まず、第２発光手段Ｋ５１１２の組を分ける。即ち、図１５３４に図示されているように、複数の第２発光手段Ｋ５１１２は、右側の光照射装置Ｋ５１００における第１範囲ＫＧ５１、第２範囲ＫＧ５２、第３範囲ＫＧ５３及び第４範囲ＫＧ５４と、左側の光照射装置Ｋ５１００における第５範囲ＫＧ５５、第６範囲ＫＧ５６及び第７範囲ＫＧ５７に分けられる。各範囲ＫＧ５１～ＫＧ５４からの光は左下方向へ、各範囲ＫＧ５５～ＫＧ５７からの光は右下方向へ、導光部材Ｋ５１５０に沿って直線方向で進行されるところ、導光部材Ｋ５１５０には、線状の切り欠き部Ｋ５１５５ａ～Ｋ５１５５ｄが形成されており、交差する光の進行を遮断する。第１切り欠き部Ｋ５１５５ａは、第２範囲ＫＧ５２から照射される光の進行範囲の左側において光の進行方向（直線方向）に沿って形成されており、その形成範囲は、第６範囲ＫＧ５６から照射される光の進行範囲に対応した長さ及び位置とされる。即ち、第１切り欠き部Ｋ５１５５ａにより、第２範囲ＫＧ５２から照射される光が第１切り欠き部Ｋ５１５５ａよりも左上側に漏れることが防止され、第６範囲ＫＧ５６から照射される光が第１切り欠き部Ｋ５１５５ａよりも右下側に通過することが防止される。第２切り欠き部Ｋ５１５５ｂは、第４範囲ＫＧ５４から照射される光の進行範囲の右側において光の進行方向（直線方向）に沿って形成されており、その形成範囲は、第４範囲ＫＧ５４側の端部から第７範囲ＫＧ５７から照射される光の進行範囲に到達する直前

までとされる。即ち、第２切り欠き部Ｋ５１５５ｂにより、第３範囲ＫＧ５３から照射される光が第２切り欠き部Ｋ５１５５ｂよりも左上側に漏れることが防止され、第４範囲ＫＧ５４から照射される光が第２切り欠き部Ｋ５１５５ｂよりも右下側に漏れることが防止される一方、第７範囲ＫＧ５７から照射される光は遮断されることなく進行可能とされる。

【４５５９】

第３切り欠き部Ｋ５１５５ｃは、第７範囲ＫＧ５７から照射される光の進行範囲の右側において光の進行方向（直線方向）に沿って形成されており、その形成範囲は、第２切り欠き部Ｋ５１５５ｂにつながる端部から、第３範囲ＫＧ５３から照射される光の進行範囲に対応した長さ及び位置とされる。即ち、第３切り欠き部Ｋ５１５５ｃにより、第７範囲ＫＧ５７から照射される光が第３切り欠き部Ｋ５１５５ｃよりも右上側に漏れることが防止され、第３範囲ＫＧ５３から照射される光が第３切り欠き部Ｋ５１５５ｃよりも左下側に通過することが防止される。第４切り欠き部Ｋ５１５５ｄは、第７範囲ＫＧ５７から照射される光の進行範囲の左側において光の進行方向（直線方向）に沿って形成されており、その形成範囲は、第７範囲ＫＧ５７側の端部から第４範囲ＫＧ５４から照射される光の進行範囲に到達する直前までとされる。即ち、第４切り欠き部Ｋ５１５５ｄにより、第６範囲ＫＧ５６から照射される光が第４切り欠き部Ｋ５１５５ｄよりも右上側に漏れることが防止され、第７範囲ＫＧ５７から照射される光が第４切り欠き部Ｋ５１５５ｄよりも左下側に漏れることが防止される一方、第４範囲ＫＧ５４から照射される光は遮断されることなく進行可能とされる。導光部材Ｋ５１５０の光屈折部Ｋ５１５１は、第２発光手段Ｋ５１１２の配置に対応して異なる位置に異なる形状で形成される複数の屈折形状部Ｋ５１５１ａ～Ｋ５１５１ｆを備える。第１屈折形状部Ｋ５１５１ａは、第１範囲ＫＧ５１から照射される光の進行範囲に形成され、左斜め下方向へ向く矢印形状で凹設形成される。また、第１屈折形状部Ｋ５１５１ａは、前後方向視でセンターフレームＫ５０８６の内方かつ右側の範囲に形成される。

【４５６０】

第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂは、第２範囲ＫＧ５２から照射される光の進行範囲に形成され、第２範囲ＫＧ５２側端部近傍から左下方向に広がる放射線状で凹設形成される。また、第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂは、前後方向視でセンターフレームＫ５０８６（図１５３２参照）の内外両側に亘って形成される横断部Ｋ５１５１ｂ１と、第７範囲ＫＧ５７から照射される光の進行範囲を挟んで横断部Ｋ５１５１ｂ１の反対側に横断部Ｋ５１５１ｂ１の延長線上に形成される延長部Ｋ５１５１ｂ２と、を備える。このように、第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂは、第７範囲ＫＧ５７から照射される光の進行範囲において凹設形成されていないので、第７範囲ＫＧ５７から光が照射された場合に第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂが光って見えることを防止し易くすることができる。第３屈折形状部Ｋ５１５１ｃは、第３範囲ＫＧ５３から照射される光の進行範囲に形成され、右斜め下方向へ向く矢印形状で凹設形成される。また、第３屈折形状部Ｋ５１５１ｃは、前後方向視でセンターフレームＫ５０８６（図１５３２参照）の外方かつ右側の範囲に形成される。第４屈折形状部Ｋ５１５１ｄは、第４範囲ＫＧ５４から照射される光の進行範囲に形成され、右斜め下側に頂点を有する三角形形状で凹設形成される。また、第４屈折形状部Ｋ５１５１ｄは、前後方向視でセンターフレームＫ５０８６（図１５３２参照）の内方かつ上側の範囲に形成される。第５屈折形状部Ｋ５１５１ｅは、第５範囲ＫＧ５５から照射される光の進行範囲に形成され、右斜め下方向へ向く矢印形状で凹設形成される。また、第５折形状部Ｋ５１５１ｅは、前後方向視でセンターフレームＫ５０８６（図１５３２参照）の内方かつ左側の範囲に形成される。第６屈折形状部Ｋ５１５１ｆは、第６範囲ＫＧ５６から照射される光の進行範囲に形成され、左斜め下方向へ向く矢印形状で凹設形成される。また、第６屈折形状部Ｋ５１５１ｆは、前後方向視でセンターフレームＫ５０８６（図１５３２参照）の外方かつ左側の範囲に形成される。

【４５６１】

第７屈折形状部Ｋ５１５１ｇは、第７範囲ＫＧ５７から照射される光の進行範囲に形成

され、左斜め下側に頂点を有する三角形形状で凹設形成される。また、第７屈折形状部Ｋ５１５１ｇは、前後方向視でセンターフレームＫ５０８６（図１５３２参照）の内方かつ上側の範囲に形成される。上述した導光部材Ｋ５１５０の形成態様により、光照射装置Ｋ５１００からの光の照射態様の違いに対応して、異なる形状の光を遊技者に視認させることができる。以下、光の形状の視認態様の一例について説明する。図１５３６は、パチンコ機Ｋ５０１０の正面図である。図１５３６では、長尺装置Ｋ５５４０（上記各実施形態における長尺装置Ｋ５４０に相当）が右第１傾斜姿勢（図１４５５参照）とされた状態が図示されると共に、第１の光演出態様が図示される。なお、図１５３６では、理解を容易とするために左側流路Ｋ５０８６Ｌ及び右側流路Ｋ５０８６Ｒの図示を省略している。図１５３６に図示される第１の光演出態様では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の左側において、右上方向を指す矢印形状の第６背面表示Ｋ８１ｆが表示される。更に、第２発光手段Ｋ５１１２（図１５３４参照）の第１範囲ＫＧ５１と第２範囲ＫＧ５３とから光が照射されることによって、導光部材Ｋ５１５０（図１５３４参照）の第１屈折形状部Ｋ５１５１ａ及び第３屈折形状部Ｋ５１５１ｃの形状で光って視認される。更に、移動装置Ｋ４５６０の回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りに回転動作され、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に、右斜め下方向を向く矢印形状からなる第４前面表示Ｋ４５８０ｄが表示される。この場合、図１５３６に図示されるように、各矢印形状によって、第６背面表示Ｋ８１ｆの下側終端を始点として、第３屈折形状部Ｋ５１５１ｃ、第４前面表示Ｋ４５８０ｄ、第１屈折形状部Ｋ５１５１ａの順で、時計回り方向に視線を誘導する作用を生じさせることができる。これにより、遊技者に対して、視線誘導の方向に沿って、遊技球を遊技領域の右側へ向けて発射するように促すことができる。

【４５６２】

このように、本実施形態によれば、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域だけでなく、表示領域の前方に配置される移動装置Ｋ４５６０及び導光部材Ｋ５１５０の第１屈折形状部Ｋ５１５１ａや、表示領域の外方に形成される第３屈折形状部Ｋ５１５１ｃをも同時に発光させることにより、遊技者に対して一連の装飾として視認させることができる。特に、第３屈折形状部Ｋ５１５１ｃは、遊技領域に重なる矢印形状を遊技者に視認させることができるので、正面視でセンターフレームＫ５０８６（図１５３２参照）の内方に表示領域が収まる第３図柄表示装置Ｋ８１で矢印を表示する場合に比較して、遊技球を発射して狙うべき位置を、遊技者に正確に把握させることができる。図１５３７は、パチンコ機Ｋ５０１０の正面図である。図１５３７では、長尺装置Ｋ５５４０（上記各実施形態における長尺装置Ｋ５４０に相当）が上方に退避された状態（演出待機状態）が図示されると共に、第２の光演出態様が図示される。図１５３７に図示される第２の光演出態様では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において第３背面表示Ｋ８１ｃが表示される。更に、第２発光手段Ｋ５１１２（図１５３４参照）の第５範囲ＫＧ５５と第６範囲ＫＧ５６とから光が照射されることによって、導光部材Ｋ５１５０（図１５３４参照）の第５屈折形状部Ｋ５１５１ｅ及び第６屈折形状部Ｋ５１５１ｆの形状で光って視認される。この場合、図１５３７に図示されるように、各矢印形状によって、遊技領域の右側への球の発射を止めて、第３図柄表示装置Ｋ８１の左側を流下させるように遊技者の球発射強度を誘導する作用を生じさせることができる。これにより、遊技者に対して、遊技球を遊技領域の左側へ向けて発射するように促すことができる。このように、本実施形態によれば、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域だけでなく、表示領域の前方に配置される導光部材Ｋ５１５０の第５屈折形状部Ｋ５１５１ｅや、表示領域の外方に形成される第６屈折形状部Ｋ５１５１ｆをも同時に発光させることにより、遊技者に対して一連の装飾として視認させることができる。

【４５６３】

特に、第６屈折形状部Ｋ５１５１ｆは、遊技領域に重なる矢印形状を遊技者に視認させることができるので、正面視でセンターフレームＫ５０８６（図１５３２参照）の内方に表示領域が収まる第３図柄表示装置Ｋ８１で矢印を表示する場合に比較して、遊技球を発射して狙うべき位置を、遊技者に正確に把握させることができる。図１５３８は、パチン

コ機Ｋ５０１０の正面図である。図１５３８では、長尺装置Ｋ５５４０（上記各実施形態における長尺装置Ｋ５４０に相当）が右第２傾斜姿勢（図１５３３参照）とされた状態が図示されると共に、第３の光演出態様が図示される。なお、図１５３８では、理解を容易とするために左側流路Ｋ５０８６Ｌ及び右側流路Ｋ５０８６Ｒの図示を省略している。図１５３８に図示される第３の光演出態様では、表示装置Ｋ４５８０の表示領域においてエクスクラメーションマークからなる第５前面表示Ｋ４５８０ｅが表示される。更に、第２発光手段Ｋ５１１２（図１５３４参照）の第２範囲ＫＧ５２から光が照射されることによって、導光部材Ｋ５１５０（図１５３４参照）の第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂの形状で光って視認される。更に、右上ランプＫ９４０が点灯制御される。この場合、図１５３８に図示されるように、第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂが正面視でセンターフレームＫ５０８６を突き抜けて右上方向に延びるように視認されるため、第５前面表示Ｋ４５８０ｅに注目した遊技者の視線を、第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂにより形成されるラインにより右上方向に誘導することができ、右上ランプＫ９４０の点灯に気付かせることができる。このように、本実施形態によれば、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域だけでなく、表示領域の前方に配置される移動装置Ｋ４５６０や、表示領域の内外に亘って形成される導光部材Ｋ５１５０の第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂをも同時に発光させることにより、遊技者に対して一連の装飾として視認させることができ、遊技者の視線を遊技領域の外方にまで誘導することができる。

【４５６４】

特に、第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂは、遊技領域に重なる位置においてもライン状の形状に沿った光を遊技者に視認させることができるので、正面視でセンターフレームＫ５０８６の内方に表示領域が収まる第３図柄表示装置Ｋ８１での表示を遊技者に視認させる場合に比較して、第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂによるラインが遊技領域で遮断されない分、遊技者の視線をガラスユニットＨ１６の外方に配設される右上ランプＫ９４０まで遊技者の視線を誘導させ易くすることができる。なお、表示装置Ｋ４５８０における表示の実行タイミングと、第２範囲ＫＧ５２からの光の照射タイミングとの関係は、種々の態様が例示される。例えば、同時にでも良いし、時間差があっても良い。例えば、表示装置Ｋ４５８０で第５前面表示Ｋ４５８０ｅを実行した後で第２範囲ＫＧ５２からの光照射を実行することで、遊技者の視線を、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に一端集めてから第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂに映すように演出することができる。これにより、表示装置Ｋ４５８０による表示と第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂでの光の形状とが生じた後においては右上ランプＫ９４０を含めた一連の視認態様を形成する一方で、その形成過程において、遊技者の視線を右上ランプＫ９４０に効果的に誘導することができる。図１５３９は、パチンコ機Ｋ５０１０の正面図である。図１５３９では、長尺装置Ｋ５５４０（上記各実施形態における長尺装置Ｋ５４０に相当）が上方に退避された状態（演出待機状態）が図示されると共に、第４の光演出態様が図示される。図１５３９に図示される第４の光演出態様では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において「光ればオーブンだ」とのコメントからなる第７背面表示Ｋ８１ｇが表示される。更に、第２発光手段Ｋ５１１２（図１５３４参照）の第４範囲ＫＧ５４と第７範囲ＫＧ５７とから光が照射されることによって、導光部材Ｋ５１５０（図１５３４参照）の第４屈折形状部Ｋ５１５１ｄ及び第７屈折形状部Ｋ５１５１ｇの形状で光って視認される。

【４５６５】

第２発光手段Ｋ５１１２（図１５３４参照）の第４範囲ＫＧ５４と第７範囲ＫＧ５７におけるＬＥＤは、開閉弁Ｋ５０８６Ｖ（図１５３２参照）の開放時に点灯制御される。この場合、遊技者は、図１５３９に図示されるように、第４屈折形状部Ｋ５１５１ｄ及び第７屈折形状部Ｋ５１５１ｇの形状の光を視認できれば、開閉弁Ｋ５０８６Ｖの状態変化を視認し難い場合であっても、左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒ（図１５３２参照）に遊技球を入球させられるタイミングを把握することができる。これにより、遊技者に対して、第４屈折形状部Ｋ５１５１ｄ及び第７屈折形状部Ｋ５１５１ｇの光り方に注目して、球を発射させるという遊技態様を提供することができる。このように、本実施

形態によれば、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域だけでなく、表示領域の前方に配置され、且つ、表示領域の外方に形成される第４屈折形状部Ｋ５１５１ｄ及び第７屈折形状部Ｋ５１５１ｇを発光制御させることにより、遊技者に対してこれらを一連の装飾として視認させることができる。特に、第４屈折形状部Ｋ５１５１ｄ及び第７屈折形状部Ｋ５１５１ｇは、ベース板Ｋ５０６０の背面側に固定されているから（図１５３５参照）、第３図柄表示装置Ｋ８１よりも、左側流路Ｋ５０８６Ｌ及び右側流路Ｋ５０８６Ｒ（図１５３２参照）との距離が近い（前後方向でも近いし、前後方向と交差する方向でも近い）。そのため、遊技者に対して、第４屈折形状部Ｋ５１５１ｄ及び第７屈折形状部Ｋ５１５１ｇに注目させつつ、第４屈折形状部Ｋ５１５１ｄ及び第７屈折形状部Ｋ５１５１ｇが光ったら第４屈折形状部Ｋ５１５１ｄ及び第７屈折形状部Ｋ５１５１ｇめがけて球を発射させるように促すことができるので、注目箇所と発射球で狙う箇所とが異なる場合に比較して、遊技者に違和感を持たれにくくすることができる。

【４５６６】

図１５４０から図１５４１を参照して、第１１０実施形態について説明する。上記各実施形態では、第２入賞口Ｋ６４０や第２特定入賞口Ｋ６５０ａの正面側に配置される化粧カバーＫ２２０に大形意匠Ｋ２２１ａや小形意匠Ｋ２２１ｂが施される場合を説明したが、第１１０実施形態では、スルーゲートＫ６７から第１特定入賞口Ｋ６５ａまでの経路の正面側に装飾が施される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図１５４０は、第１１０実施形態における遊技盤Ｋ５０１３の正面図である。図１５４０に示すように、遊技盤Ｋ５０１３では、スルーゲートＫ６７の下流側において第１特定入賞口Ｋ６５ａへの流路を構成する第２入賞ユニットＫ５２７０が配設される。第２入賞ユニットＫ５２７０は、スルーゲートＫ６７よりも下流に流下した遊技球を、第１特定入賞口Ｋ６５ａ、又は、より下流の入賞ユニットＫ２００に振り分け可能に構成される。第２入賞ユニットＫ５２７０は、遊技球の流路を構成すると共にベース板Ｋ６０に固定される流路構成部材Ｋ５２７１と、その流路構成部材Ｋ５２７１の正面側に固定され流路構成部材Ｋ５２７０と共に流路の前側部を構成する化粧カバーＫ５２８０と、を備える。流路構成部材Ｋ５２７１及び化粧カバーＫ５２８０は、光透過性の樹脂材料から構成されており、背面側に配置される電飾基板Ｋ４０５（図１４５６参照）からの光照射により、流路構成部材Ｋ５２７１及び化粧カバーＫ５２８０が明るくされる光演出が実行される。図１５４１（ａ）は、図１５４０のＭＤＣＣＣＸＸＸＩＩａ部における遊技盤Ｋ５０１３の部分拡大正面図であり、図１５４１（ｂ）は、図１５４１（ａ）の部分拡大正面図である。図１５４１（ｂ）では、各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４の非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃが図示される。図１５４１（ａ）に図示されるように、流路構成部材Ｋ５２７１により構成される遊技球の流路の正面側において、化粧カバーＫ５２８０に記号（本実施形態では、「Ａ」、「Ｂ」等の記号）を視認させる模様が施されることにより、遊技球の流下に伴う演出性の向上を図っている。以下、詳述する。

【４５６７】

流路構成部材Ｋ５２７１は、スルーゲートＫ６７（図１５４０参照）の下流に流下した遊技球を着地させるよう左右に亘って配置形成されると共に右方へ向けて下降傾斜する第１傾斜部Ｋ５２７２と、その第１傾斜部Ｋ５２７２の下流側端部に到達した遊技球を下方に流下させるよう鉛直方向に延びる鉛直構成部Ｋ５２７３と、その鉛直構成部Ｋ５２７３の下流側端部に到達した遊技球を着地させた後で左方へ流下させるように左方へ向けて下降傾斜する第２傾斜部Ｋ５２７４と、を備える。即ち、スルーゲートＫ６７の下流側には、流路構成部材Ｋ５２７１により、遊技球を右方に迂回させて流下させる迂回流路が形成されるので、遊技球が鉛直下方に落下される場合に比較して、化粧カバーＫ５２８０を通して遊技球が視認される期間が長くされると共に、遊技球が視認される範囲も広くなる。化粧カバーＫ５２８０は、光透過性の樹脂材料から形成されるシールが前側面に貼り付けられており、そのシールに印刷される模様として、「Ａ」との記号を形成する第１輪郭部Ｋ５２８１と、その第１輪郭部Ｋ５２８１の内側に形成される第１形成部Ｋ５２８２と、「Ｂ」との記号を形成する第２輪郭部Ｋ５２８３と、その第２輪郭部Ｋ５２８３の内側に

形成される第２形成部Ｋ５２８４と、「！！」との記号を形成する第３輪郭部Ｋ５２８５と、その第３輪郭部Ｋ５２８５の内側に形成される第３形成部Ｋ５２８６と、を備え、「ＡＢ」、「Ａ！！」、「Ｂ！！」又は「ＡＢ！！」という一連の装飾を視認させることが可能となるように構成している。化粧カバーＫ５２８０側に流路構造の一部を設けることも可能だが、本実施形態では、化粧カバーＫ５２８０を単純な板部材として構成している。これにより、装飾を変更する（例えば、「ＡＢ」を「ＣＤ」に変更する。「ＡＢ」が数字の場合は、別の数字に変更する等）希望が生じた場合に、化粧カバーＫ５２８０を、別の装飾が形成される化粧カバーＫ５２８０と取り替えることで対処できるので、装飾の変更に伴う労力を低減させることができる。

【４５６８】

なお、一連で視認させたい記号の選択は、遊技者に委ねるようにしても良いが、例えば、特定の記号（の組）に光を照射し、他の記号には光を照射しないようにして、特定の記号を一連で視認させ易いように構成しても良い。この場合に、「Ａ」、「Ｂ」の全体ではなく、一部に光をあてることで、「Ａ」、「Ｂ」とは異なる記号を視認させることが可能に構成しても良いし、同時に「！！」に光をあてて、一連の装飾として視認させても良い。本実施形態では、第１輪郭部Ｋ５２８１、第２輪郭部Ｋ５２８３及び第３輪郭部Ｋ５２８５が黒色とされ、透過性が低く形成される一方、第１形成部Ｋ５２８２、第２形成部Ｋ５２８４及び第３形成部Ｋ５２８６は、黄色とされ、第１輪郭部Ｋ５２８１、第２輪郭部Ｋ５２８３及び第３輪郭部Ｋ５２８５に比較して光が透過し易いように形成される。第１輪郭部Ｋ５２８１及び第２輪郭部Ｋ５２８３の幅は、球の直径よりも短くされる。これにより、化粧カバーＫ５２８０の背面側を球が流下し、第１輪郭部Ｋ５２８１又は第２輪郭部Ｋ５２８３の後方に球が位置する場合に、正面視で第１輪郭部Ｋ５２８１又は第２輪郭部Ｋ５２８３の内側に球が全て入り、球の視認性が極端に悪くなる事態が発生することを避けることができる。このように構成することで、例えば、第１輪郭部Ｋ５２８１と第２輪郭部Ｋ５２８３とが隣り合って配置されている場合に、第１輪郭部Ｋ５２８１と第２輪郭部Ｋ５２８３との間に若干でも隙間がありさえすれば、その後方の第１流下位置ＫＰＤ５１に球が位置したとしても、正面視で第１輪郭部Ｋ５２８１及び第２輪郭部Ｋ５２８３の内側に球が全て入り、球の視認性が極端に悪くなる事態が発生することを避けることができる。更に、本実施形態では、第１輪郭部Ｋ５２８１及び第２輪郭部Ｋ５２８３の幅が、球の半径よりも短くされている。これにより、例えば、第１輪郭部Ｋ５２８１との間に隙間を空けずに第２輪郭部Ｋ５２８３が配置された場合において、その後方の第２流下位置ＫＰＤ５２に球が位置したとしても、正面視で第１輪郭部Ｋ５２８１及び第２輪郭部Ｋ５２８３の内側に球が全て入り、球の視認性が極端に悪くなる事態が発生することを避けることができる。

【４５６９】

第３輪郭部Ｋ５２８５及び第３形成部Ｋ５２８６により構成される模様は、流路構成部材Ｋ５２７１により構成される流路とはずれた位置に配置される。そのため、第３輪郭部Ｋ５２８５及び第３形成部Ｋ５２８６により化粧カバーＫ５２８０を介した球が隠される事態は生じ得ないので、設計の自由度が高い。現に、本実施形態では、第３輪郭部Ｋ５２８５が、左右方向の寸法が球の直径よりも長くなるように構成されており、装飾性の向上が図られている。以上の構成から、図１５４１（ａ）に図示されるように、第１輪郭部Ｋ５２８１、第１形成部Ｋ５２８２、第２輪郭部Ｋ５２８３及び第２形成部Ｋ５２８４の後方を球が流下可能に構成されていることから、無色透明の板を介して視認する場合に比較して、背面側の流路を球が通っているのか否かを分かり難くさせることができると共に、化粧カバーＫ５２８０のシールに印刷される模様を強調させて、化粧カバーＫ５２８０を目立たせることができる。また、化粧カバーＫ５２８０の背面側を実際に球が通ると、化粧カバーＫ５２８０を介して視認される球の透け具合として、透過され易い場合と、透過されにくい場合とが繰り返されることで、長期に亘る球の見え方の変化を生じさせることができ、演出性を向上させることができる。更に、化粧カバーＫ５２８０に球の影が映されることで、化粧カバーＫ５２８０の背面側を流下する球を遊技者が見失う事態の発生を

回避し易くすることができる。この球の影と、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３や各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４とが重ねて視認されることにより、球が流下していない状況とは異なる模様を遊技者に視認させることができる。流路構成部材Ｋ５２７１により構成される流路が迂回する略コの字状の流路とされ、左右方向および上下方向に球が流下する各位置において、第１輪郭部Ｋ５２８１や第２輪郭部Ｋ５２８３と球とが交差される。即ち、一球の遊技球が流下する場合であっても、透過され易い場合と、透過されにくい場合との変化を複数回生じさせることができるので、球が複数個流下して初めて球の見え方の変化が繰り返し生じる場合に比較して、演出性の向上をより容易に図ることができる。

【４５７０】

背面側に配置される電飾基板Ｋ４０５（図１４５６参照）から白色光が照射される場合、流路構成部材Ｋ５２７１及び化粧カバーＫ５２８０が明るくされる。一方で、球が流路構成部材Ｋ５２７１により形成される流路を流下している場合には、球の影が化粧カバーＫ５２８０に映されることで、化粧カバーＫ５２８０に形成される模様の見え方が変化する。まず、球が流下していない時には、第１輪郭部Ｋ５２８１及び第２輪郭部Ｋ５２８３と、第１形成部Ｋ５２８２及び第２形成部Ｋ５２８４との色の差が大きいため、「ＡＢ」との記号が鮮明に視認される。この「ＡＢ」との記号は、「ＡｄｖａｎｃｅＢａｓｅ（有利状態）」の頭文字を意味しており、この「ＡＢ」との記号を明るく視認させることで、遊技者に対して、通常状態よりも有利な状態であることを報知することができる。一方で、球が流下している時には、球の影と、第１輪郭部Ｋ５２８１及び第２輪郭部Ｋ５２８３との色の違いが小さいため、球の影と第１輪郭部Ｋ５２８１及び第２輪郭部Ｋ５２８３との見分けがつきにくく、第１形成部Ｋ５２８２及び第２形成部Ｋ５２８４に球形状の影の虫食いができたように視認される。この虫食いを視認することで、遊技者は、球が流下していることを把握することができる。第１形成部Ｋ５２８２及び第２形成部Ｋ５２８４は、後方を球が流下することで球形状の影の虫食いができたように視認され得る変化領域Ｋ５２８２ｂ，Ｋ５２８４ｂと、球の流下経路とは重ならないことでそもそも後方を球が流下することは無く、球形状の虫食いが生じ得ない非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃと、を備える。非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃは、上述の「ＡＢ」との記号の一部をなす領域である一方で、図１５４１（ｂ）に図示されるように、「ＨＫ」との記号をなす領域でもある。この「ＨＫ」との記号は、「ＨｏｌｅＫｅｅｐ（開口維持）」の頭文字を意味しており、この「ＨＫ」との記号を明るく視認させることで、遊技者に対して、例えば、下流側の第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１５４０参照）が開放され、球が入球可能な状態であることを報知することができる。

【４５７１】

上述のように、非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃには球の影が生じ無いので、流下する複数の球の間隔に関わらず、非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃを完全な状態（虫食いの無い状態）で視認させ易くすることができる。ここで、第２傾斜部Ｋ５２７４を球が流下している最中において既に、第１形成部Ｋ５２８２及び第２形成部Ｋ５２８４に球形状の影の虫食いができたように視認されるところ、この状況において第１傾斜部Ｋ５２７２を球が流下する場合がある。即ち、化粧カバーＫ５２８０の後方位置を球が流下する場合、その個数が一球の場合も複数球の場合も、第１形成部Ｋ５２８２及び第２形成部Ｋ５２８４に球形状の影の虫食いができたように視認されることは同じであり、結局何球の球が流下しているのかを判別し難い場合がある。これに対して、本実施形態では、第１形成部Ｋ５２８２の下端部に非透過形成部Ｋ５２８２ａが形成される。非透過形成部Ｋ５２８２ａは、略矩形の形状で非透過（透過性の低い）で白色に形成される。隣接する第１形成部Ｋ５２８２の色（本実施形態では、黄色）と色の区別がつき難い色関係であり、背面側に配置される電飾基板Ｋ４０５（図１４５６参照）が消灯されている場合や、背面側に配置される電飾基板Ｋ４０５（図１４５６参照）からの白色光により照らされている場合には非透過形成部Ｋ５２８２ａが遊技者に認識され難い。一方、背面側に配置される電飾基板Ｋ４０５（図１４５６参照）からの白色光により照らされている場合に、非透過形成部Ｋ５２８２ａの後方に遊技球が配置されると、球の影が非透過形成部Ｋ５２８２ａ

の周囲に映されることになる。この場合、非透過形成部Ｋ５２８２ａの色（本実施形態では白）に対して、球の影が黒色なので、色の区別がつき易くなり、非透過形成部Ｋ５２８２ａが遊技者に認識され易くなる。即ち、遊技者は、非透過形成部Ｋ５２８２ａを認識した回数をカウントすることで、化粧カバーＫ５２８０の後方を流下した遊技球の個数を正確に計数することができる。

【４５７２】

なお、上述の各実施形態では、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３が同じ幅で形成され、各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４が同じ幅で形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３をそれぞれ異なる幅で形成しても良いし、各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４をそれぞれ異なる幅で形成しても良いし、各幅を部位ごとに異ならせるデザインとしても良い。また、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３の方が各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４よりも幅が広い場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４の方が各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３よりも幅が広くなるように模様が形成されても良い。この場合において、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３は、その内外に関わらず、隣り合う部分と隙間を生じても良いし、隙間が埋められることで各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３の間の構成が排斥されるように構成しても良い。なお、上記各実施形態では、化粧カバーＫ５２８０に「ＡＢ」との記号が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、「波模様」、「波紋」、「星形状」、「稲妻形状」など、広がりのある形状でも良い。なお、上記各実施形態では、化粧カバーＫ５２８０の背面側に形成される流路がベース板Ｋ６０の前側面よりも前側に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベース板Ｋ６０の前側面よりも後ろ側に形成される流路の前側に模様が形成されても良い。即ち、例えば、球が流下する樋を構成する樋用前側部材Ｋ９１（図１４４７参照）に模様が形成されても良い。この場合、模様の背面側を球が通ることもできるし、模様の前面側を球が通ることもできるので、模様の視認態様の変化のバリエーションを増加させることができる。なお、上記各実施形態では、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３と各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４との透過性の違いを色の違い実現した（黄色よりも黒色の方が、光を遮光するフィルターとしてより多くの色の光を遮光できる）が、必ずしもこれに限られるものではない。

【４５７３】

例えば、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３の板厚の方が各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４の板厚よりも分厚く構成されることで、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３の方が各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４よりも光を透過し難いように構成されても良い。この場合、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３と各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４との色を同じとしても、板厚が大きい方が光の吸収がされ易いことから、透過性の違いを生じさせることができる。この場合に、各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４に対して各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３が前後方向に突設形成されることになるが、その形成方向は、前側でも、後側でも、前後両側でも良い。球が流下する領域側に形成される場合には球の流下方向に影響を与えることができるし、逆に、球が流下する領域とは反対側に形成されるようにすれば、球との衝突で削られることが無いので、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３と各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４との透過性の違いを長期に亘り維持することができる。また、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３を挟んで各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４の反対側の領域（無色透明の領域）の板厚については、各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４と同様としても良いし、各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４よりも薄く形成しても良い。各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４よりも薄い方が、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３の内側の領域に対する注目力を向上させ易くすることができる。なお、上記各実施形態では、化粧カバーＫ５２８０の背面側に配置される電飾基板Ｋ４０５（図１４５６参照）から白色光が照射され化粧カバーＫ５２８０が明るくされる場合を説明したが、そのバリエーションの一例について説明する。例えば、右打ち遊技を促すものとして、大当たり遊技中や時短中において電飾基板Ｋ４０５（図１４５６参照）から白色光を照射する一方で、右打ち遊技を促さない通常状態

においては、電飾基板Ｋ４０５は消灯させるようにして、「ＡＢ」との記号を暗くして視認し難くしても良い。

【４５７４】

この場合、電飾基板Ｋ４０５（図１４５６参照）から常時光が照射される場合に比較して、遊技者が化粧カバーＫ５２８０の「ＡＢ」との記号を見て、有利状態であると勘違いし、誤って右打ち遊技を行う事態を回避し易くすることができる。また、例えば、変化領域Ｋ５２８２ｂ，Ｋ５２８４ｂを照らすＬＥＤと、非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃを照らすＬＥＤとを別で用意しても良い。この場合、「ＡＢ」との記号の全体が明るくされる状況の他に、ＬＥＤの点灯パターン次第で、変化領域Ｋ５２８２ｂ，Ｋ５２８４ｂのみが照らされる状況や、非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃのみが照らされる状況を構成することができる。この場合において、例えば、下流側の第１特定入賞口Ｋ６５ａ（又は、第２入賞口Ｋ６４０、第２特定入賞口Ｋ６５０ａ、図１５４０参照）が開放されている期間において、変化領域Ｋ５２８２ｂ，Ｋ５２８４ｂのみを照らすＬＥＤを消灯し、非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃのみを照らすＬＥＤを点灯させるようにしても良い。これにより、非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃにより形成される「ＨＫ」を遊技者に認識させ易くでき、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（又は、第２入賞口Ｋ６４０、第２特定入賞口Ｋ６５０ａ、図１５４０参照）へ向けた球の発射を実行するタイミングであることを容易に把握させることができる。また、例えば、光の色は白に限られるものではなく、色付きの光を照射しても良いし、各記号で照射する光の色を異ならせても良いし、色が順番に変化する（例えば、虹の七色で順番（赤橙黄緑青藍紫）に変化する）ように照射する光を制御しても良い。また、例えば、光の照射態様（タイミング）は、化粧カバーＫ５２８０の「ＡＢ」との記号の全体を同時に明るくさせるように複数のＬＥＤが同時に点灯されても良いし、記号を読ませる順序を考慮して、左から右の順で明るくなるように、複数のＬＥＤの点灯タイミングをずらすようにしても良い。

【４５７５】

以上、上記実施形態に基づき各種技術思想を説明したが、上述した各技術思想は上記形態に何ら限定されるものではなく、上述した各種技術思想の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。また、上述した各種制御例（特に第１９制御例から第３４制御例）にて説明をしたパチンコ機１０に対して、上述した各種実施形態（特に第１０８実施形態から第１１０実施形態）に用いた各種構造を適用しても勿論良い。上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。以下に示す変形例（別実施形態）においても同様であり、一の変形例における構成の一部または全部を、他の変形例における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の変形例としても良い。以下に示す変形例の適用対象となる実施形態は任意であり、いずれの変形例（変形例の組み合わせ又は置き換え）をいずれの実施形態に適用しても良い。上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。上記第１０実施形態では、回転動作ユニットＡ４００ｂが傾倒と拡大とを合わせたような動作態様で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、基礎板部材Ａ４３０の移動と移動部材Ａ４４０の移動とを利用して、左右方向にスライド移動する扉状の扉部材を移動させるようにしても良い。この場合、基礎板部材Ａ４３０の回転先端部から前方へ向けて突設される円柱状部を基礎板部材Ａ４３０の正面側に配置される第１扉部材に形成される上下方向に延びる長孔形状の第１支持部に支持させ、移動部材Ａ４４０の回転先端部から前方へ向けて突設される円柱状部を移動部材Ａ４４０の正面側に配置される第２扉部材に形成される上下方向に延びる長孔形状の第２支持部に支持させることで、回転動作ユニットＡ４００ｂの傾倒動作と連動させる形で第１扉部材および第２扉部材を左右方向にスライド移動させることができる。

【４５７６】

第１扉部材は第２扉部材よりも第３図柄表示装置８１の表示領域の外方側に配置され、第１扉部材および第２扉部材のスライド移動中において、基礎板部材Ａ４３０の回転先端部は第１支持部を上下方向に案内され、移動部材Ａ４４０の回転先端部は第２支持部を上下方向に案内される。この場合における第１扉部材および第２扉部材の左右位置および移動速度は、基礎板部材Ａ４３０及び移動部材Ａ４４０の回転先端部の左右位置および移動速度に対応する。そのため、回転軸棒ＡＪ１を中心とする回転変位の左右方向成分に基づいて移動する第１扉部材に対して、回転軸棒ＡＪ１を中心とする回転変位の左右方向成分に加えて移動部材Ａ４４０の長手方向の延びの分だけ移動量が大きくなることから、第１扉部材の移動速度よりも第２扉部材の移動速度を大きく構成することができる。基礎板部材Ａ４３０が演出待機状態から張出状態へ向かうにつれて回転軸棒ＡＪ１を中心とする回転変位の左右方向成分が徐々に小さくなることから、第１扉部材が左右外側に退避する位置からの第１扉部材の左右方向の移動速度も徐々に小さくなるように構成される（駆動モータＭＴ１の駆動速度が一定の場合に第１扉部材の左右方向の移動速度が徐々に小さくなる）。一方、移動部材Ａ４４０の回転軸棒ＡＪ１を中心とする回転変位の左右方向成分も、基本的には張出状態へ向かうにつれて徐々に小さくなるが、移動部材Ａ４４０は傾倒終端側に近づくほど長手方向に延びる量が大きくなる。そのため、第２扉部材が左右外側に退避する位置からの第２扉部材の左右方向の移動速度は、移動部材Ａ４４０の延びが生じる傾倒終端側で大きくなる（駆動モータＭＴ１の駆動速度が一定の場合に第２扉部材の左右方向の移動速度が駆動モータＭＴ１寄りに大きくなる）。そのため、特に回転動作ユニットＡ４００ｂの傾倒終端側において、同時点における第１扉部材の移動速度と第２扉部材の移動速度とを大きく異ならせることができ、扉部材を利用した演出の演出効果を向上させることができる。

【４５７７】

なお、本実施形態では、第１動作ユニットＡ４００と第２動作ユニットＡ５００とが左右一対で構成されているので、各動作ユニットＡ４００，Ａ５００でそれぞれ扉部材を動かすように構成し、第３図柄表示装置８１の正面側で扉を閉める（左右の扉部材の移動方向先端側の縁部の間に正面視で隙間が無い状態とする）演出を実行可能な演出装置を構成しても良い。また、第１動作ユニットＡ４００で左右方向に移動させる扉部材により第３図柄表示装置８１の表示領域の大部分（又は全体）を隠すことができるように構成しても良い。この場合において、第２動作ユニットＡ５００で左右方向に移動させる扉部材によっても第３図柄表示装置８１の表示領域の大部分（又は全体）を隠すことができるように構成しても良い。本実施形態では、第１動作ユニットＡ４００の方が第２動作ユニットＡ５００の手前側に配置されるので、例えば、第１動作ユニットＡ４００により移動される扉部材により第３図柄表示装置８１の表示領域の全体が隠されている状態で、第２動作ユニットＡ５００の配置を遊技者に分からせない（隠す）ように構成することもできる。これにより、第１動作ユニットＡ４００により移動される扉部材が第３図柄表示装置８１の手前側から退避するように動いたとしても、第２動作ユニットＡ５００により移動される扉部材によって第３図柄表示装置８１が隠されていたことで、第３図柄表示装置８１の表示を依然として見せない状態を構成することができる。これにより、遊技者の扉部材に対する注目力を向上させることができる。

【４５７８】

上記第１０実施形態では、演出待機状態からの回転動作ユニットＡ４００ｂの外形の変化が、機能長孔Ａ４４４の形状により、移動部材Ａ４４０の長手方向への変位が先に生じ、その後で、移動部材Ａ４４０の長手方向と交差する方向への方向切替部材Ａ４５０の変位が生じたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、機能長孔Ａ４４４の形状を、第１平行部Ａ４４４ａを省略して、第１平行部Ａ４４４ａの長さ分だけ傾斜部Ａ４４４ｂの形成位置を移動部材Ａ４４０の回転先端側へ平行移動させ、同様に第２平行部Ａ４４４ｃも傾斜部Ａ４４４ｂの端部と連結されるように延ばすようにしても良い。このような形状によれば、演出待機状態からの回転動作ユニットＡ４００ｂの外形の変化が、移動部材Ａ４４０の変位と方向切替部材Ａ４５０の変位とが同時に生じる状態から開始され、

その後で、移動部材Ａ４４０の変位のみ生じる状態へ移行するような変位を生じさせることができる。また、傾斜部Ａ４４４ｂの回転軸棒ＡＪ１側端部から、回転軸棒ＡＪ１に近づくほど移動部材Ａ４４０の短手方向中心側へ向けて傾斜する長孔により形成される逆傾斜部が形成されるようにしても良い。このような形状によれば、演出待機状態からの回転動作ユニットＡ４００ｂの外形の変化が、移動部材Ａ４４０が長手方向に延びる方向の変位と方向切替部材Ａ４５０が短手方向に広がる方向の変位とが同時に生じる状態から開始され、その後で、移動部材Ａ４４０が長手方向に延びる方向の変位と方向切替部材Ａ４５０が短手方向に近づく（中心側に寄る）方向の変位とが同時に生じる状態へ移行するような変位を生じさせることができる。上記第１０実施形態では、機能長孔Ａ４４４の形状が、一対が対称形状で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、一対を非対称で構成しても良い。この場合、左側の方向切替部材Ａ４５０が変位開始するタイミングや変位量と、右側の方向切替部材Ａ４５０が変位開始するタイミングや変位量とが異なる演出役物を構成することができるので、周囲の状況に合った変位態様を構成することができる（障害物に当たらないような変位量や変位タイミングを考慮して、左右で異なる変位を生じさせることができる）。

【４５７９】

上記第１０実施形態では、回転動作ユニットＡ４００ｂが回転動作する際に、移動部材Ａ４４０が基礎板部材Ａ４３０に対する直線方向に移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転動作ユニットＡ４００ｂが回転動作する際に、回転動作ユニットＡ４００ｂに配設される別の回転部材が回転動作するように構成しても良い。この場合、回転動作ユニットＡ４００ｂの外形の変化とは異なる視認態様の変化を生じさせることができる。上記第１０実施形態では、傾倒開始時において回転動作ユニットＡ４００ｂの外形が変化しない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾倒開始時から回転動作ユニットＡ４００ｂの外形が変化されるように案内長孔Ａ４１４の形状を設計することで、傾倒開始時における回転動作ユニットＡ４００ｂの動作抵抗を増加させることができるので、傾倒開始時の姿勢での回転動作ユニットＡ４００ｂの姿勢維持を容易とすることができる。上記第１０実施形態では、回転動作ユニットＡ４００ｂの傾倒方向動作および起き上がり方向動作の双方を駆動力により動作させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、途中位置からは駆動力の発生を解除して自重で傾倒を実行させるなど、駆動力によらない移動態様を実行可能としても良い。この場合、駆動力で動作させる場合と駆動力に因らずに動作させる場合とで、回転動作ユニットＡ４００ｂの動作態様を異ならせ、動作のバリエーションを増やすことができる。更に、駆動の継続時間を短くすることができることから、駆動モータＡＭＴ１の耐用年数を延ばすことができる。

【４５８０】

上記第１０実施形態では、基礎板部材Ａ４３０の正面側に移動部材Ａ４４０が部分的に重なるように配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、基礎板部材Ａ４３０に回転先端方向へ延びる金属棒が配設されており、その金属棒の回転先端側に、金属棒の延びる方向にスライド変位可能に案内されるように移動部材Ａ４４０が配設されるようにすることで、基礎板部材Ａ４３０と移動部材Ａ４４０とが正面視で重ならないようにしても良い。この場合、基礎板部材Ａ４３０の正面側が移動部材Ａ４４０に隠されないので、基礎板部材Ａ４３０の正面側部分を演出に利用することができる。上記第１０実施形態では、回転動作ユニットＡ４００ｂの外形の変化が回転動作ユニットＡ４００ｂの姿勢に対応して生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、外形の変化の有無を切り替えるための別の駆動装置を用意しても良い。この駆動装置により、案内長孔Ａ４１４の形状を切り替えたり、機能長孔Ａ４４４の形状を切り替えたりすることにより、回転動作ユニットＡ４００ｂの姿勢に対応した回転動作ユニットＡ４００ｂの外形の態様を複数種類用意することができる。また別の駆動装置により、移動部材Ａ４４０と方向切替部材Ａ４５０とを駆動変位させるように構成することで、回転動作ユニットＡ４００ｂの姿勢の変化が生じていない時に移動部材Ａ４４０及び

方向切替部材Ａ４５０を同時に変位可能に構成しても良い。例えば、回転動作ユニットＡ４００ｂが外形の変化を伴わずに傾倒終端に到達し、傾倒終端において別の駆動装置で移動部材Ａ４４０と方向切替部材Ａ４５０とを同時に駆動変位させることもできるように構成することで、回転動作ユニットＡ４００ｂの演出効果の向上を図ることができる。上記第１０実施形態では、駆動モータＡＭＴ１の動作速度を一定とし、回転動作ユニットＡ４００ｂの回転動作の角速度が漸減する態様で動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、角速度の減少量を考慮して、駆動モータＡＭＴ１の駆動速度を漸増させることで、回転動作ユニットＡ４００ｂの回転動作の角速度が一定となる制御態様でも、回転動作ユニットＡ４００ｂの回転動作を実行可能にしても良い。

【４５８１】

上記第１０実施形態では、回転板部材Ａ６６２にかかる空気抵抗の変化により、回転板部材Ａ６６２の動作抵抗が変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転板部材Ａ６６２にかけられる摩擦抵抗（例えば、移動方向と直交する方向から当接する板部材による接触抵抗）が変化するようにしても良いし、回転板部材Ａ６６２にかけられる粘性抵抗（例えば、ダンパ部材等による抵抗）が変化するようにしても良い。上記第１０実施形態では、前側板部材Ａ７３０と後側板部材Ａ７４０に挟まれる発光基板Ａ７２０からの光照射について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、発光基板の照射面側が前側板部材Ａ７３０及び後側板部材Ａ７４０の端面と対向配置されるように配置されても良い。この場合において、前側板部材Ａ７３０（又は後側板部材Ａ７４０）には、発光基板Ａ７２０からの光照射（板の延びる方向に沿う方向への照射）が行われる一方、後側板部材Ａ７４０（又は前側板部材Ａ７３０）へは、その後側板部材Ａ７４０（又は前側板部材Ａ７３０）の光入射端面に光照射部の配置面が対向配置される別の発光基板（発光基板Ａ７２０に対して姿勢が９０度異なる発光基板）からの光照射が行われるように構成しても良い。これにより、発光基板Ａ７２０によっては対応が難しいと考えられる、前側板部材Ａ７３０又は後側板部材Ａ７４０の厚みが大きい場合にでも、適切な位置に光を入射させ易くすることができる。上記第１０実施形態では、前カバー部材Ａ７５０の突設部Ａ７５１ａと発光基板Ａ７２０とは間隔を空けて配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、突設部Ａ７５１ａが発光基板Ａ７２０に押圧力を付与し得る寸法関係で設計しても良い。この場合、発光基板Ａ７２０にかけられる押圧力を突設部Ａ７５１ａの数だけ分割させることができるので、発光基板Ａ７２０の配置を安定させることができる。

【４５８２】

前カバー部材Ａ７５０の突設部Ａ７５１ａは、光を拡散させることを一つの目的とし、それぞれ同形状で形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限定されるものではない。例えば、正面発光部Ａ７２４よりも左側位置（照射方向の逆側位置、前側板部材Ａ７３０の外方側）における突設部Ａ７５１ａの曲率よりも、正面発光部Ａ７２４よりも右側位置（照射方向側の位置、前側板部材Ａ７３０の内方側）における突設部Ａ７５１ａの曲率を大きくするように構成しても良い。この場合、前側板部材Ａ７３０に近い側における突設部Ａ７５１ａの拡散角を小さくできるので、拡散した光が前側板部材Ａ７３０を広く照らしてしまい、ライン状溝部Ａ７３２によるライン状の光の視認性を低下させることを避けることができる。上記第１０実施形態では、発光基板Ａ７２０には前側板部材Ａ７３０及び後側板部材Ａ７４０に光を照射する発光部Ａ７２４，Ａ７２５が配設されることについて説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、発光基板Ａ７２０から前カバー部材Ａ７５０に光を照射する発光部が配設されても良い。この場合、発光部Ａ７２４，Ａ７２５が発光基板Ａ７２０の端部付近に配設されていることから、発光部Ａ７２４，Ａ７２５から照射される光と干渉しない位置に前カバー部材Ａ７５０に光を照射する発光部を設けることを容易とすることができ、光の干渉を避けることができる。上記第１０実施形態では、薄肉樹脂板Ａ７４３に形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状に合わせて前側板部材Ａ７３０のライン状溝部Ａ７３２が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ライン状溝部Ａ７３２を、薄

肉樹脂板Ａ７４３に形成されるイラストとは別の図形やイラストの形状で形成しても良い。この場合、ライン状溝部Ａ７３２が発光される場合（ライン状溝部Ａ７３２の形状が発光される場合）と、ライン状溝部Ａ７３２が発光されない場合（薄肉樹脂板Ａ７４３に形成されるイラストが見える場合）との見映えの違いを大きくすることができる。

【４５８３】

なお、前側板部材Ａ７３０のみではなく薄肉樹脂板Ａ７４３にもライン状溝部Ａ７３２を形成するようにしても良い（又は、発光基板Ａ７２０の前後に前側板部材Ａ７３０を配置しても良い）。この場合に、背面発光部Ａ７２５にも指向性の高いＬＥＤを採用すれば、薄肉樹脂板Ａ７４３においてもライン状の光を視認させる光演出を実現することができる。また、薄肉樹脂板Ａ７４３のみではなく前側板部材Ａ７３０にも特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストが形成されるようにしても良い（又は、発光基板Ａ７２０の前後に後側板部材Ａ７４０を配置しても良い）し、前側板部材Ａ７３０と後側板部材Ａ７４０の前後配置を逆にしても良い。これらの各場合において、正面発光部Ａ７２４や背面発光部Ａ７２５の指向性は目的に合わせて選択すれば良い（指向性を高くすれば全反射をさせ易く、指向性を低くすればば全反射が生じにくいので板部材の側面の広い範囲を光らせやすい）。また、発光基板Ａ７２０の前側に配置される部材と後側に配置される部材とで、形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状を同じにしても良いし、異ならせても良い。上記第１０実施形態では、前カバー部材Ａ７５０から突設される部分により、前側板部材Ａ７３０、発光基板Ａ７２０及び後側板部材Ａ７４０が位置決めされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前側板部材Ａ７３０から前後に突設される部分により、前カバー部材Ａ７５０、発光基板Ａ７２０及び後側板部材Ａ７４０が位置決めされても良い。この場合、前側板部材Ａ７３０から突設される部分の突設長さを短くすることができるので、組立中に前側板部材Ａ７３０を落とす等して誤って突設部分を破損する可能性を低めることができる。また、後側板部材Ａ７４０から突設される部分により前側板部材Ａ７３０、発光基板Ａ７２０及び前カバー部材Ａ７５０が位置決めされるようにしても良い。後側板部材Ａ７４０はライン状溝部が形成される部材とは異なるので、突設される部分の位置がライン状溝部により制限されることが無い。そのため、突設される部分の配置自由度を向上させることができる。

【４５８４】

また、発光基板Ａ７２０、前側板部材Ａ７３０及び後側板部材Ａ７４０の位置決めのみを行い、前カバー部材Ａ７５０との間では位置決めを行わないようにしても良い。この場合、発光基板Ａ７２０、前側板部材Ａ７３０及び後側板部材Ａ７４０の位置は合わせたままで前カバー部材Ａ７５０を取り外すことができる。これにより、装飾部分としての前カバー部材Ａ７５０の取り替え（汚れた場合の取り替え、スペック変更に伴う取り替え等）を容易に行うことができる。位置決めのために突設される部分の形成位置は、種々の態様が例示される。例えば、前カバー部材Ａ７５０との位置決めを想定するのであれば前カバー部材Ａ７５０の後方位置に形成される方が良い。一方で、前カバー部材Ａ７５０との位置決めを想定しないのであれば、締結部Ａ７３３がそうであるように、前カバー部材Ａ７５０の後方位置とは異なる位置に形成しても良い。上記第１０実施形態では、視認態様変化シートＡ８０６により左右方向での視線の方向の傾斜角度の違いにより、下流側案内部材Ａ８０３の後方流路を流下する球の視認性が変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。左右方向での視線の方向の傾斜角度の違いで視認性を変化させる場合には、隣で遊技している遊技者に球の流下をのぞき見される可能性を低くできるという効果があるが、例えば、視認態様変化シートＡ８０６を、上下方向での視線の方向の傾斜角度の違いにより下流側案内部材Ａ８０３の後方流路を流下する球の視認性が変化するように構成する場合には、遊技者の後ろ側で立っている他者にのぞき見される可能性を低くできるという効果がある。上記第１０実施形態では、前側部材Ａ８０３ｚの板状本体Ａ８０３ａの正面側に視認態様変化シートＡ８０６が貼り付けられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、延設板Ａ８０３ｂの左右外側面に視認態様変化シートＡ８０６を貼り付けるようにしても良い。この場合、左側流路ＡＴＬ１や右

側流路ＡＴＬ２に対して左右方向側からの方向視で視認する場合に、左側流路ＡＴＬ１や右側流路ＡＴＬ２を視認し易い方向視と、左側流路ＡＴＬ１や右側流路ＡＴＬ２を視認し難い方向視とをつくることができる。

【４５８５】

上記第１０実施形態では、視認態様変化シートＡ８０６により、第３図柄表示装置８１の正面側に頭を配置した遊技者が横目で下流側案内部材Ａ８０３側を見る場合における球の視認性の低下について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置８１の表示面全体に視認態様変化シートＡ８０６と同様の機能を生じるシートを貼り付け、下流側案内部材Ａ８０３の正面側に頭を配置した遊技者が横目で第３図柄表示装置８１の表示を見難い（視認態様変化シートＡ８０６に遮光される）ように構成しても良い。この場合、下流側案内部材Ａ８０３の後方を流下する球に注目している状況において第３図柄表示装置８１の表示を視認させないことで遊技者の気を散らさないようにすることができ、更に、第３図柄表示装置８１から照射される光が遊技者に到達しないような構成とすることができるので、遊技者は、眩しい光を目に受ける状況を回避することができ、目を休めることができる。上記第１０実施形態では、視認態様変化シートＡ８０６により、左側流路ＡＴＬ１を視認し難い場合を構成するようにしたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、視認し難い場合を構成するのは右側流路ＡＴＬ２としても良いし、左側流路ＡＴＬ１及び右側流路ＡＴＬ２としても良く、その選択は任意である。右側流路ＡＴＬ２は第２入賞口６４０へ球を案内する流路であるところ、左側流路ＡＴＬ１の形状を変形して左側流路ＡＴＬ１を流下した球が特定入賞口６５ａへ案内されるように構成することで、視認態様変化シートＡ８０６の設計次第で、第２入賞口６４０へ案内される球のみを視認し易くしたり、特定入賞口６５ａへ案内される球のみを視認し易くしたりするといった演出が可能となる。

【４５８６】

例えば、視認態様変化シートＡ８０６を左側流路ＡＴＬ１及び右側流路ＡＴＬ２の正面側を覆うように配置する前提において、左側流路ＡＴＬ１の正面側を覆う視認態様変化シートＡ８０６は正面視と左斜め方向からの方向視とでは透過性が高い一方で右斜め方向からの方向視では透過性が低くなるように設計され、右側流路ＡＴＬ２の正面側を覆う視認態様変化シートＡ８０６は正面視と右斜め方向からの方向視とでは透過性が高い一方で左斜め方向からの方向視では透過性が低くなるように設計される場合、正面視では左側流路ＡＴＬ１及び右側流路ＡＴＬ２の透過性を高くし、左斜め方向からの方向視では左側流路ＡＴＬ１の透過性は高くする一方で右側流路ＡＴＬ２の透過性を低くし、右斜め方向からの方向視では左側流路ＡＴＬ１の透過性は低くする一方で右側流路ＡＴＬ２の透過性を高くすることができる。また、この場合において、正面視では左側流路ＡＴＬ１及び右側流路ＡＴＬ２の透過性を低くするように構成しても良い。この場合、左側流路ＡＴＬ１及び右側流路ＡＴＬ２の両方共を同時に視認可能な状況を排除することができるので、左側流路ＡＴＬ１及び右側流路ＡＴＬ２の双方を同時に見たい遊技者に対して下流側案内部材Ａ８０３を上側から覗き込ませるという遊技をさせるように仕向けることができる。視認態様変化シートＡ８０６の表面には、特定のキャラクターや口ゴ等を含むイラストの形状等の装飾を付すようにしても良い。上記第１０実施形態では、流下する球の視認性を視認態様変化シートＡ８０６により変化させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前後一対の光透過性板の間に光を非透過のルーバー板部が配置され、そのルーバーが首振り動作したり、撓んだりすることで、遊技者の視線を遮る場合と、透過させる場合とを切り替えられるようにしても良い。

【４５８７】

また、前後一対の非透過の板部材に開口が形成されており、例えば前側の板部材が後側の板部材に対して平行移動できるよう構成される場合に、各板部材に形成される開口の位置の正面視でのずれにより、前後の開口の内部を通る方向視については奥側を視認することができる一方で、前後いずれかの開口から外れる方向視については板部材に視線が遮られることで奥側を視認することができないように構成しても良い。上記第１０実施形態で

は、検出センサＳＥ１に球が検出されることで賞球が払い出される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、賞球の払い出しは無くても良い。賞球の払い出しが無い場合の用途として、例えば、検出センサＳＥ１での球の検出に基づいて大当たり遊技の種類（ラウンド数等）を選択させるような遊技機への利用が想定される。このような遊技機では、大当たり遊技の種類を選択させるタイミング以外では検出センサＳＥ１に対する注目力は極端に下がることが考えられるため、その前側に視認態様変化シートＡ８０６を配置して検出センサＳＥ１を隠すことに意味がある。また、賞球の払い出しが無い場合の別の用途として、例えば、検出センサＳＥ１が特定入賞口６５ａの下流側に配置され、大当たり遊技中に特定入賞口６５ａに入球した球の通過が検出された場合に大当たり終了後の遊技状態が所定の有利状態に移行するように制御される「Ｖ入賞口（特定領域）」として利用される遊技機への利用が想定される。このような遊技機では、大当たり遊技中以外では検出センサＳＥ１に球が案内されることは無いので、大当たり遊技中以外では検出センサＳＥ１に対する注目力は極端に下がることが考えられるため、その前側に視認態様変化シートＡ８０６を配置して検出センサＳＥ１を隠すことに意味がある。なお、大当たり中において、視認態様変化シートＡ８０６の正面位置に遊技者が頭を移動させれば、視認態様変化シートＡ８０６を透視して、その背面側の検出センサＳＥ１を視認することが可能となるので、大当たり遊技中において検出センサＳＥ１が見難いという不満を解消することができる。

【４５８８】

また、例えば、賞球の払い出しがある場合に、球の検出に対応して第３図柄表示装置８１において払い出し個数に対応した数字（「＋１」や「＋３」等）を表示するようにしても良い。この場合、遊技者は、下流側案内部材Ａ８０３の後方を流下する球を視認できない場合であっても、第３図柄表示装置８１の表示から賞球の払い出しが生じたことを理解することができ、遊技者の興趣の向上を図ることができる。上記第１０実施形態では、補助導光板ユニットＡ８１０において、前側板部材Ａ８４０がライン状溝部Ａ８４２を備えることで光の輪郭を視認させるような光演出を可能とする一方で、後側板部材Ａ８５０にはライン状溝部Ａ８４２は形成されず、均一な面発光での光演出を行う場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前側板部材Ａ８４０のみではなく後側板部材Ａ８５０にもライン状溝部Ａ８４２を形成するようにしても良い。この場合に、エッジ発光部Ａ８３３，Ａ８３７にも指向性の高いＬＥＤを採用すれば、後側板部材Ａ８５０においてもライン状の光を視認させる光演出を実現することができる。また、後側板部材Ａ８５０のみではなく前側板部材Ａ８４０にも特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストが形成されるようにしても良いし、前側板部材Ａ８４０と後側板部材Ａ８５０の前後配置を逆にしても良い。これらの各場合において、エッジ発光部Ａ８２３，Ａ８２７，Ａ８３３，Ａ８３７の指向性は目的に合わせて選択すれば良い（指向性を高くすれば全反射をさせ易く、指向性を低くすればば全反射が生じにくいので板部材の側面の広い範囲を光らせやすい）。また、前側板部材Ａ８４０と後側板部材Ａ８５０とで、形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状を同じにしても良いし、異ならせても良い。

【４５８９】

上記第１０実施形態では、正面発光部Ａ７２４及び背面発光部Ａ７２５は、複数のＬＥＤの光軸がそれぞれ互いに平行とされるよう構成され、エッジ発光部Ａ８２３，Ａ８２７及びエッジ発光部Ａ８３３，Ａ８３７は、複数のＬＥＤの光軸がそれぞれ互いに放射状となる関係で構成される（進行方向先端側ほど隣の光軸との間隔が広がる態様で設定される）場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、これらの光軸の関係を、逆にしても良い。上記第１１実施形態では、案内長孔Ａ２４１４の直線状部が傾斜する方向に延びる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、直線状部の延びる方向が水平方向に延びるよう構成しても良い。この場合、往路と復路とでの動作抵抗の違いを小さくすることができる。上記第１３実施形態では、導光変位部材Ａ４９２０を駆動させるソレノイドＡ４９４０を個別に用意する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物６４０ａの駆動装置を兼用しても良い

。この場合、電動役物６４０ａの動作タイミングと導光変位部材Ａ４９２０の動作タイミングとを合わせ易くすることができる。また、導光変位部材Ａ４９２０の代わりに、主には第３図柄表示装置８１の正面側に張り出す動作を行う可動役物（例えば、第１動作ユニットＡ４００）をセンターフレームＡ８６の内部領域を通してベース板Ａ６０の前側に張り出し可能に構成し、球の流路への視線を遮る位置まで移動可能に構成することで、可動役物を球の流路への視線を遮るために利用しても良い。この場合、可動役物に個別の駆動装置を、球の流路への視線を遮るための駆動装置に兼用すれば良いので、ソレノイドＡ４９４０を不要とすることができる。

【４５９０】

上記第１３実施形態において、覆設部材Ａ４９３０の前側案内板部Ａ４９３１に特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストを形成するようにすれば、そのイラストによりライン状溝部Ａ４９２１ａを見え難くすることができる。これにより、発光手段Ａ４９３３ａを点灯させていない場合における球案内ユニットＡ４９００の見映えを良くすることができる。また、前側案内板部Ａ４９３１に形成されるイラストに対応した形状でライン状溝部Ａ４９２１ａを形成することで、演出効果を向上させることができる。上記第１３実施形態において、導光変位部材Ａ４９２０の被案内板部Ａ４９２１に視認態様変化シートＡ８０６を貼り付けるようにしても良い。この場合、遊技者の視線が変化しなくても、導光変位部材Ａ４９２０が変位することで遊技者の視線と視認態様変化シートＡ８０６との相対的な位置関係が変化するので、遊技者が視線を変化させていないにも関わらず、導光変位部材Ａ４９２０の後方を流下する球の視認性を変化させる場合を生じさせることができる。上記第１３実施形態において、導光変位部材Ａ４９２０の被案内板部Ａ４９２１への光の入射、発光手段の個数や配置、点灯させる発光手段の選択、及び構造の設計に、第１０実施形態で説明した補助導光板ユニットＡ７００ｂや補助導光板ユニットＡ８１０の構造の全て又は全部を流用するようにしても良い。上記第１４実施形態では、延設案内部Ａ５４３８に柱状突設部材Ａ５４４８が押進されることで移動部材Ａ５４４０に対して相対変位する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転動作ユニットＡ５４００ｂの傾倒角度に基づいて歯合回転するギア及びラックと柱状突設部材Ａ５４４８とが連動するように構成することで、回転動作ユニットＡ５４００ｂの傾倒角度に対応して柱状突設部材Ａ５４４８を変位させても良いし、柱状突設部材Ａ５４４８を駆動させるための駆動装置を回転動作ユニットＡ５４００ｂに配設させて駆動装置の駆動制御により柱状突設部材Ａ５４４８を駆動変位させても良い。

【４５９１】

上記第１６実施形態から第４９実施形態では、背面壁部Ｗ５１０，Ｗ２５１０，Ｗ３５１０，Ｗｐ５１０，Ｗｑ５１０に一つの係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａが連結（配設）され、正面壁部Ｗ５２０，Ｗ２５２０，Ｗ３５２０，Ｗｐ５２０，Ｗｑ５２０に一対の（二つの）係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂが連結（配設）される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａ或いは係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂが省略されても良い。上記第１６実施形態から第４９実施形態において、凹部Ｗ２２４ａ，Ｗ２２４ｂが平面部Ｗ３２０，Ｗ４３２０，Ｗｅ３２０，Ｗｊ３２０，Ｗｍ３２０，Ｗｓ３２０の係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂ側における正面に凹設され、正面視おいて、係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂの連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂが凹部Ｗ２２４ａ，Ｗ２２４ｂに重なる位置に配設されても良い。

【４５９２】
上記第１６実施形態から第４９実施形態において、保護カバーＷ５００，Ｗ２５００，Ｗ３５００，Ｗ４５００，Ｗ５５００，Ｗ８５００，Ｗ９５００，Ｗａ５００，Ｗｂ５００，Ｗｃ５００，Ｗｄ５００，Ｗｅ５００，Ｗｆ５００，Ｗｇ５００，Ｗｈ５００，Ｗｉ５００，Ｗｊ５００，Ｗｋ５００，Ｗｌ５００，Ｗｍ５００，Ｗｎ５００，Ｗｏ５００，Ｗｐ５００，Ｗｑ５００，Ｗｕ５００，Ｗｖ５００，Ｗｗ５００，Ｗｘ５００，Ｗｙ５００の背面壁部Ｗ５１０，Ｗ２５１０，Ｗ３５１０，Ｗｐ５１０，Ｗｑ５１０において正面壁部Ｗ５２０，Ｗ２５２０，Ｗ３５２０，Ｗｐ５２０，Ｗｑ５２０と対向する側の面に立設部Ｗ２２２が立設されても良い。立設部Ｗ２２２が背面壁部Ｗ５１０，Ｗ２５１０，Ｗ３５１０，Ｗｐ５１０，Ｗｑ５１０における先端側（左壁部Ｗ５０２とは反対側）に配設されることにより、保護カバーＷ５００，Ｗ２５００，Ｗ３５００，Ｗ４５００，Ｗ５５００，Ｗ８５００，Ｗ９５００，Ｗａ５００，Ｗｂ５００，Ｗｃ５００，Ｗｄ５００，Ｗｅ５００，Ｗｆ５００，Ｗｇ５００，Ｗｈ５００，Ｗｉ５００，Ｗｊ５００，Ｗｋ５００，Ｗｌ５００，Ｗｍ５００，Ｗｎ５００，Ｗｏ５００，Ｗｐ５００，Ｗｑ５００，Ｗｕ５００，Ｗｖ５００，Ｗｗ５００，Ｗｘ５００，Ｗｙ５００を取り外す際、立設部Ｗ２２２により封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。

【４５９３】
上記第１６実施形態から第４９実施形態において、立設部Ｗ５４０，Ｗｃ５４０，Ｗｄ５４０を用いて封印シールＷＳＬを切断しても良く、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａ，Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂの傾斜部Ｗ５３２（突出先端部）を用いて封印シールＷＳＬを切断しても良い。これにより、傾斜部Ｗ５３２に係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａ，Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂを弾性変形させ易くさせる機能と封印シールＷＳＬを切断する機能とを兼用させることができ、製造コストを低減できる。

【４５９４】
上記第１６実施形態から第４９実施形態において、立設部Ｗ５４０，Ｗｃ５４０，Ｗｄ５４０が非成形とされ、保護カバーＷ５００，Ｗ２５００，Ｗ３５００，Ｗ４５００，Ｗ５５００，Ｗ８５００，Ｗ９５００，Ｗａ５００，Ｗｂ５００，Ｗｃ５００，Ｗｄ５００，Ｗｅ５００，Ｗｆ５００，Ｗｇ５００，Ｗｈ５００，Ｗｉ５００，Ｗｊ５００，Ｗｋ５００，Ｗｌ５００，Ｗｍ５００，Ｗｎ５００，Ｗｏ５００，Ｗｐ５００，Ｗｑ５００，Ｗｕ５００，Ｗｖ５００，Ｗｗ５００，Ｗｘ５００，Ｗｙ５００が前後反対とされた状態でボックスカバーＷ２００，Ｗ２２００，Ｗ４２００，Ｗ７２００，Ｗｂ２００，Ｗｅ２００，Ｗｊ２００，Ｗｌ２００，Ｗｍ２００，Ｗｏ２００，Ｗｑ２００，Ｗｒ２００，Ｗｔ２００，Ｗｖ２００のカバー側被係合部Ｗ２１０及びボックスベースＷ３００，Ｗ２３００，Ｗ４３００，Ｗ５３００，Ｗ６３００，Ｗｂ３００，Ｗｅ３００，Ｗｊ３００，Ｗｋ３００，Ｗｍ３００，Ｗｎ３００，Ｗｓ３００，Ｗｕ３００のベース側被係合部Ｗ３１０に受け入れ可能とされても良い。これにより、不正を行う者が誤って保護カバーＷ５００，Ｗ２５００，Ｗ３５００，Ｗ４５００，Ｗ５５００，Ｗ８５００，Ｗ９５００，Ｗａ５００，Ｗｂ５００，Ｗｃ５００，Ｗｄ５００，Ｗｅ５００，Ｗｆ５００，Ｗｇ５００，Ｗｈ５００，Ｗｉ５００，Ｗｊ５００，Ｗｋ５００，Ｗｌ５００，Ｗｍ５００，Ｗｎ５００，Ｗｏ５００，Ｗｐ５００，Ｗｑ５００，Ｗｕ５００，Ｗｖ５００，Ｗｗ５００，Ｗｘ５００，Ｗｙ５００が前後反対とされた状態でボックスカバーＷ２００，Ｗ２２００，Ｗ４２００，Ｗ７２００，Ｗｂ２００，Ｗｅ２００，Ｗｊ２００，Ｗｌ２００，Ｗｍ２００，Ｗｏ２００，Ｗｑ２００，Ｗｒ２００，Ｗｔ２００，Ｗｖ２００のカバー側被係合部Ｗ２１０及びボックスベースＷ３００，Ｗ２３００，Ｗ４３００，Ｗ５３００，Ｗ６３００，

Ｗｂ３００，Ｗｅ３００，Ｗｊ３００，Ｗｋ３００，Ｗｍ３００，Ｗｎ３００，Ｗｓ３００，Ｗｕ３００のベース側被係合部Ｗ３１０に係合させようと試み、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａ，Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂと封印シールＷＳＬとを当接させ、封印シールＷＳＬを破損させる機会を付与できる。

【４５９５】

上記第１６実施形態から第４９実施形態では、一つの係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａが配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、二つ以上（複数）の係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａが配設されても良い。係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａが複数配設される場合、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａの少なくとも一つが第４２実施形態おけるカバー部Ｗｒ２１４の突起Ｗｒ２１４ｂにより係合される構成としても良い。即ち、複数の係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａにおいて、弾性変形させる方向を反対方向とできる。従って、例えば、第１６実施形態おける突起Ｗ２２１との係合を解除させるために突起Ｗ２２１に係合される係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａを弾性変形（変位）させることにより、第４２実施形態おける突起Ｗｒ２１４ｂに係合される係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａを突起Ｗｒ２１４ｂとの係合が維持させる方向へ向けて変位させることができる。その結果、ボックスカバーＷ２００，Ｗ２２００，Ｗ４２００，Ｗ７２００，Ｗｂ２００，Ｗｅ２００，Ｗｊ２００，Ｗｌ２００，Ｗｍ２００，Ｗｏ２００，Ｗｑ２００，Ｗｒ２００，Ｗｔ２００，Ｗｖ２００及びボックスベースＷ３００，Ｗ２３００，Ｗ４３００，Ｗ５３００，Ｗ６３００，Ｗｂ３００，Ｗｅ３００，Ｗｊ３００，Ｗｋ３００，Ｗｍ３００，Ｗｎ３００，Ｗｓ３００，Ｗｕ３００から保護カバーＷ５００，Ｗ２５００，Ｗ３５００，Ｗ４５００，Ｗ５５００，Ｗ８５００，Ｗ９５００，Ｗａ５００，Ｗｂ５００，Ｗｃ５００，Ｗｄ５００，Ｗｅ５００，Ｗｆ５００，Ｗｇ５００，Ｗｈ５００，Ｗｉ５００，Ｗｊ５００，Ｗｋ５００，Ｗｌ５００，Ｗｍ５００，Ｗｎ５００，Ｗｏ５００，Ｗｐ５００，Ｗｑ５００，Ｗｕ５００，Ｗｖ５００，Ｗｗ５００，Ｗｘ５００，Ｗｙ５００が不正に取り外されることを抑制できる。

【４５９６】

上記第１６実施形態から第４９実施形態では、一対（二つ）の係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂが配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂが一つ配設されても良く、三つ以上配設されても良い。係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂが三つ以上配

設される場合、係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂの少なくとも一つが第４３実施形態おける平面部Ｗｓ３２０の突起Ｗｓ３２８により係合される構成としても良い。即ち、複数の係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂにおいて、弾性変形させる方向を反対方向とできる。従って、例えば、第１６実施形態おける突起Ｗ３１２ｃとの係合を解除させるために突起Ｗ３１２ｃに係合される係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂを弾性変形（変位）させることにより、第４３実施形態おける突起Ｗｓ３２８に係合される係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂを突起Ｗｓ３２８との係合が維持させる方向へ向けて変位させることができる。その結果、ボックスカバーＷ２００，Ｗ２２００，Ｗ４２００，Ｗ７２００，Ｗｂ２００，Ｗｅ２００，Ｗｊ２００，Ｗｌ２００，Ｗｍ２００，Ｗｏ２００，Ｗｑ２００，Ｗｒ２００，Ｗｔ２００，Ｗｖ２００及びボックスベースＷ３００，Ｗ２３００，Ｗ４３００，Ｗ５３００，Ｗ６３００，Ｗｂ３００，Ｗｅ３００，Ｗｊ３００，Ｗｋ３００，Ｗｍ３００，Ｗｎ３００，Ｗｓ３００，Ｗｕ３００から保護カバーＷ５００，Ｗ２５００，Ｗ３５００，Ｗ４５００，Ｗ５５００，Ｗ８５００，Ｗ９５００，Ｗａ５００，Ｗｂ５００，Ｗｃ５００，Ｗｄ５００，Ｗｅ５００，Ｗｆ５００，Ｗｇ５００，Ｗｈ５００，Ｗｉ５００，Ｗｊ５００，Ｗｋ５００，Ｗｌ５００，Ｗｍ５００，Ｗｎ５００，Ｗｏ５００，Ｗｐ５００，Ｗｑ５００，Ｗｕ５００，Ｗｖ５００，Ｗｗ５００，Ｗｘ５００，Ｗｙ５００が不正に取り外されることを抑制できる。

【４５９７】

上記第１６実施形態から第４９実施形態では、保護カバーＷ５００，Ｗ２５００，Ｗ３５００，Ｗ４５００，Ｗ５５００，Ｗ８５００，Ｗ９５００，Ｗａ５００，Ｗｂ５００，Ｗｃ５００，Ｗｄ５００，Ｗｅ５００，Ｗｆ５００，Ｗｇ５００，Ｗｈ５００，Ｗｉ５００，Ｗｊ５００，Ｗｋ５００，Ｗｌ５００，Ｗｍ５００，Ｗｎ５００，Ｗｏ５００，Ｗｐ５００，Ｗｑ５００，Ｗｕ５００，Ｗｖ５００，Ｗｗ５００，Ｗｘ５００，Ｗｙ５００における背面壁部Ｗ５１０，Ｗ２５１０，Ｗ３５１０，Ｗｐ５１０，Ｗｑ５１０側には一つの係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａが配設され、正面壁部Ｗ５２０，Ｗ２５２０，Ｗ３５２０，Ｗｐ５２０，Ｗｑ５２０側には一対（二つ）の係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂが配設され、背面壁部Ｗ５１０，Ｗ２５１０，Ｗ３５１０，Ｗｐ５１０，Ｗｑ５１０側と正面壁部Ｗ５２０，Ｗ２５２０，Ｗ３５２０，Ｗｐ５２０，Ｗｑ５２０側とで異なる数の係合部が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、背面壁部Ｗ５１０，Ｗ２５１０，Ｗ３５１０，Ｗｐ５１０，Ｗｑ５１０側と正面壁部Ｗ５２０，Ｗ２５２０，Ｗ３５２０，Ｗｐ５２０，Ｗｑ５２０側とで係合部が同数だけ配設されても良い。例えば、背面壁部Ｗ５１０，Ｗ２５１０，Ｗ３５１０，Ｗｐ５１０，Ｗｑ５１０側に係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａが二つ配設され、正面壁部Ｗ５２０，Ｗ２５２０，Ｗ３５２０，Ｗｐ５２０，Ｗｑ５２０側に係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂが二つ配設されても良い。

【４５９８】

上記第１６実施形態から第４９実施形態では、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において一対の係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂの間に係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａが配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、背面視において、一対の係合部Ｗ５

３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂの一方に重なる位置に係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａが配設されても良い。即ち、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａが上下方向において、一方に偏って配設されても良い。上記第１６実施形態から第４９実施形態において、切欠き部Ｗ２２６，Ｗｅ２２６，Ｗ３２５，Ｗｅ３２５により形成される傾斜面が直線状に形成されても良く、封印シールＷＳＬの貼着面とは反対側へ向けて凹となる湾曲状に形成されても良い。上記第１９実施形態では、突起Ｗ４５３４が係合部Ｗ４５３０ａ，Ｗ４５３０ｂから背面壁部Ｗ５１０及び正面壁部Ｗ５２０の対向側へ向けて四角錐状に突出して形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、三角錐状等の多角錐状、円錐状、四角柱や三角柱状等の多角柱状、円柱状に形成されても良い。多角柱状や円柱状に形成される場合、封印シールＷＳＬの破断面を引きちぎった形状とでき、破断（破損）された封印シールＷＳＬが再利用された場合、破断（破損）の痕跡を作業者に認識させ易くできる。

【４５９９】

上記第１９実施形態から第２１実施形態、第４１実施形態および第４６実施形態において、ボックスカバーＷ２００，Ｗ４２００，Ｗｑ２００，Ｗｖ２００及びボックスベースＷ３００，Ｗ５３００，Ｗ６３００に保護カバーＷ４５００，Ｗ５５００，Ｗｑ５００，Ｗｖ５００を取り付ける際、突起Ｗ４５３４，Ｗ５５３４，Ｗｑ５３４，Ｗｖ５３４により、封印シールＷＳＬが破損されても良い。上記第２０実施形態および第２１実施形態において、一対の両端壁部Ｗ２２３，Ｗ３２１の一部が非形成とされても良い。例えば、一対の両端壁部Ｗ２２３，Ｗ３２１において、封印ユニットＷ４００とは反対側（矢印Ｌ方向側）における一部が非形成とされる場合、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ５３００，Ｗ６３００への保護カバーＷ５５００の取り付けにおいて係合部Ｗ５５３０ｂの係合孔Ｗ５３３と突起Ｗ３１２ｃとが係合される前の状態、又は、またはボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ５３００，Ｗ６３００からの保護カバーＷ５５００の取り外しにおいて係合孔Ｗ５３３と突起Ｗ３１２ｃとの係合が解除された後の状態では、保護カバーＷ５５００を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）へ変位可能とされる。これにより、突起Ｗ５５３４を封印シールＷＳＬに当接させることができ、封印シールＷＳＬを破損させることができる。上記第２０実施形態および第２１実施形態において、保護カバーＷ５５００から切断された係合部Ｗ５５３０ｂの突起Ｗ５５３４を利用して封印シールＷＳＬを切断しても良い。これにより、切断工具（図示せず）の携行を不要とでき、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００の開封作業を容易とできる。

【４６００】

上記第２１実施形態では、凹部Ｗ６３２６が規制状態において、突起Ｗ５５３４と上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、突起Ｗ５５３４よりも突起Ｗ３１２ｃとは反対側（矢印Ｌ方向側）に延びて形成されても良い。例えば、凹部Ｗ６３２６が突起Ｗ３１２ｃと係合孔Ｗ５３３との係合を解除させるために保護カバーＷ５５００が変位される範囲のうちの突起Ｗ３１２ｃ側（矢印Ｒ方向側）の半分（不正に取り外すために変位させる範囲のうちの前半部分）まで伸びて形成されることで、封印シールＷＳＬに痕跡（破損）を形成することと、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ６３００から保護カバーＷ５５００が取り外されることを抑制することを両立させることができる。即ち、連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂを切断せずに係合部５５３０ｂを弾性変形させて突起Ｗ３１２ｃと係合孔Ｗ５３３との係合が解除された際には、突起Ｗ５５３４が凹部Ｗ６３２６に受け入れられるので、係合部５５３０ｂを突起Ｗ３１２ｃとは反対側（矢印Ｌ方向側）へ向けて変位させることで、封印シールＷＳＬに痕跡（破損）を形成できる。一方で、突起Ｗ５５３４が凹部Ｗ６３２６の突起Ｗ３１２ｃとは反対側の内壁に当接されることで、係合部５５３０ｂの突起Ｗ３１２

ｃとは反対側（矢印Ｌ方向側）へ向けての変位が規制され、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ６３００から保護カバーＷ５５００が取り外されることを抑制できる。上記第２１実施形態では、凹部Ｗ６３２６が規制状態において、突起Ｗ５５３４と上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、突起Ｗ５５３４よりも突起Ｗ３１２ｃとは反対側（矢印Ｌ方向側）において突起Ｗ３１２ｃ側（矢印Ｒ方向側）へ延びて形成されても良い。例えば、凹部Ｗ６３２６が突起Ｗ３１２ｃと係合孔Ｗ５３３との係合を解除させるために保護カバーＷ５５００が変位される範囲のうちの突起Ｗ３１２ｃとは反対側（矢印Ｌ方向側）の半分（不正に取り外すために変位させる範囲のうちの後半部分）まで伸びて形成されても良い。

【４６０１】

上記第２１実施形態では、凹部Ｗ６３２６が規制状態において、突起Ｗ５５３４と上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、突起Ｗ５５３４よりも突起Ｗ３１２ｃとは反対側（矢印Ｌ方向側）となる位置に形成されても良い。突起Ｗ３１２ｃと係合孔Ｗ５３３との係合を解除させるために保護カバーＷ５５００が変位される範囲のうちの途中に形成されても良い。上記第２３実施形態において、連結片Ｗ８５３１ｂの封印シールＷＳＬに対向する面または封印シールＷＳＬに対向する側とは反対側の面が封印シールＷＳＬに対し非平行に形成されても良い。上記第２３実施形態において、連結片Ｗ８５３１ｂにおける一対の側面の少なくとも一方が対向する側とは反対側へ向けて凸となる曲面に形成されても良い。これにより、連結片Ｗ８５３１ｂの一対の側面の少なくとも一方に形成される曲面に沿って切断工具を回転させ易くでき、切断工具の先端で封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。上記第２３実施形態において、連結片Ｗ８５３１ｂにおける一対の側面の少なくとも一方が対向する側へ向けて凹となる曲面に形成されても良い。上記第２３実施形態では、連結片Ｗ８５３１ｂの一対の側面が封印シールＷＳＬ（平面部Ｗ２２０）に対し傾斜して形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、連結片Ｗ８５３１ｂの一対の側面の一方が封印シールＷＳＬ（平面部Ｗ２２０）に対し傾斜して形成され、一対の側面の他方が封印シールＷＳＬ（平面部Ｗ２２０）に対し直交して形成されても良い。上記第２４実施形態において、断面視では、連結片Ｗ９５３１ｂの第１部Ｗ９５３１ｂ１及び第２部Ｗ９５３１ｂ２が略楕円形に形成されても良い。これにより、曲面に沿って切断工具を回転させ易くでき、切断工具の先端で封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。

【４６０２】

上記第２４実施形態において、連結片Ｗ９５３１ｂの第１部Ｗ９５３１ｂ１及び第２部Ｗ９５３１ｂ２の境界に段部が形成される（第１部Ｗ９５３１ｂ１と第２部Ｗ９５３１ｂ２とが直接連結される）場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、第１部Ｗ９５３１ｂ１と第２部Ｗ９５３１ｂ２との間に、滑らかに連結する連結部が介設されても良い。即ち、介設部は、第１部Ｗ９５３１ｂ１から第２部Ｗ９５３１ｂ２へ向かうに従い、その介設部の断面形状が第１部Ｗ９５３１ｂ１の断面形状から第２部Ｗ９５３１ｂ２の断面形状に徐々に変化する形状の部位として形成される。これにより、第１部Ｗ９５３１ｂ１及び第２部Ｗ９５３１ｂ２の連結部に応力集中が生じることを抑制でき、連結片ＷＶ９５３１ｂの強度を確保できる。また、介設部により切断工具を第２部Ｗ９５３１ｂ２から第１部Ｗ９５３１ｂ１へ向けて変位させ易くできる。上記第２４実施形態において、係合部Ｗ５３０ａが不正に弾性変形された場合、第１部Ｗ９５３１ｂ１により封印シールＷＳＬを破損させても良い。

【４６０３】

上記第２５実施形態において、切断部Ｗａ５５０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における左壁部Ｗ５０２の略中央から正面壁部Ｗ５２０側（矢印Ｆ方向側）へ偏った位置に配設され、正面壁部Ｗ５２０と背面壁部Ｗ５１０とが反対の姿勢（正面壁部Ｗ５２０の正面側に背面壁部Ｗ５１０が対向される姿勢）保護カバーＷａ５００がボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００に取り付けられた場合、切断部Ｗａ５５０が切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５に対向される位置に配設されても良い。これにより、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ

５３０ｂが切断され、保護カバーＷａ５００が封印ユニットＷ４００側（矢印Ｒ方向側）へ向けて変位させた状態においても、封印シールＷＳＬが切断させることを抑制できる。一方で、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００から保護カバーＷａ５００を取り外し、正面壁部Ｗ５２０と背面壁部Ｗ５１０とが反対の姿勢で保護カバーＷａ５００がボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００に取り付けられることにより切断部Ｗａ５５０を切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５に対向される位置に配設でき、切断部Ｗａ５５０を用いて封印シールＷＳＬを切断できる。その結果、不正を行う者に切断部Ｗａ５５０を利用させ難くできる。上記第２５実施形態では、切断部Ｗａ５５０が鋸刃状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、直線状に形成されても良く、切断部Ｗａ５５０の突出先端部が、０度から１８０度までのｓｉｎ波を連結した形状から形成されても良い。なお、切断部Ｗａ５５０が直線状に形成される場合、封印シールＷＳＬに対し平行に形成されても良く、少なくとも一部が傾斜して形成されても良い。切断部Ｗａ５５０が封印シールＷＳＬに対し平行に形成されることにより、封印シールＷＳＬを切断する際、封印シールＷＳＬの破断面が引きちぎられた態様に形成できる。これにより、不正を行う者が封印シールＷＳＬの破断面どうしを隙間なく接合し、封印シールＷＳＬを再利用することを行い難くできる。

【４６０４】

上記第２５実施形態では、切断部Ｗａ５５０に形成される鋸刃状の全体が切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５により形成される空間に受け入れられ、封印シールＷＳＬが平面部Ｗ２２０側と平面部Ｗ３２０側とに分離される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、平面部Ｗ２２０側および平面部Ｗ３２０側における封印シールＷＳＬが一部において連結されても良い（少なくとも一部が切断されれば良い）。言い換えると、切断部Ｗａ５５０により封印シールＷＳＬにミシン目（上下方向において、所定の間隔を隔てて切断部と連結部とが形成される形状）が形成されても良い。これにより、封印シールＷＳＬを切断（平面部Ｗ２２０側と平面部Ｗ３２０側とに分離）させ易くできる。一方で、封印シールＷＳＬに形成される連結部を切断（破断）させる際、その破断面を引きちぎった形状とでき、切断（破断）された封印シールＷＳＬが再利用された場合、切断の痕跡を作業者に認識させ易くできる。また、保護カバーＷａ５００を側壁部Ｗ２１２側（矢印Ｒ方向側）へ向けて変位させることにより封印シールＷＳＬにミシン目を形成することを容易に行うことができる。上記第２６実施形態では、刃部Ｗｂ５５２が円錐状に形成される先端部を備える場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではい。例えば、刃部Ｗｂ５５２の先端部が円柱状に形成され、刃部Ｗｂ５５２の先端部における断面形状が突出方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において一定とされても良い。言い換えると、刃部Ｗｂ５５２の先端部が鋭利に形成されなくても良い。これにより、刃部Ｗｂ５５２を用いて封印シールＷＳＬを切断する際、封印シールＷＳＬの破断面が引きちぎられた態様に形成できる。これにより、不正を行う者が封印シールＷＳＬの破断面どうしを隙間なく接合し、封印シールＷＳＬを再利用することを行い難くできる。また、刃部Ｗｂ５５２の先端部が三角錐や四角錐等の多角錐状に形成されても良く、刃部Ｗｂ５５２の先端部が三角柱や四角柱等の多角柱状に形成されても良い。

【４６０５】

上記第２６実施形態から第２９実施形態、第３３実施形態および第４９実施形態において、ボックスカバーＷ２００，Ｗｂ２００，Ｗｅ２００の平面部Ｗ２２０，Ｗｅ２２０又はボックスベースＷ３００，Ｗｅ３００の平面部Ｗ３２０，Ｗｅ３２０における封印シールＷＳＬが貼着される面（ガイド部Ｗｂ５６０，Ｗｄ５６０、下壁部Ｗ５０１又は連結片Ｗｅ５３１ａを沿わせる面）に凹凸が形成されても良い。これにより、ボックスカバーＷ２００，Ｗｂ２００，Ｗｅ２００の平面部Ｗ２２０，Ｗｅ２２０又はボックスベースＷ３００，Ｗｅ３００の平面部Ｗ３２０，Ｗｅ３２０に沿ってガイド部Ｗｂ５６０，Ｗｄ５６０、下壁部Ｗ５０１又は連結片Ｗｅ５３１ａを一対の両端壁部Ｗ２２３の一方から他方へ向けて変位させた場合、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における封印シールＷＳＬの一端と他端との間において封印シールＷＳＬに形成される破断面の位置を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ

方向）に変化させることができる。その結果、不正を行う者が封印シールＷＳＬの破断面どうしを隙間なく接合し、封印シールＷＳＬを再利用することを行い難くできる。上記第２８実施形態において、立設部Ｗｄ５４０と係合孔Ｗ５３３との嵌合（係合）に加え、保護カバーＷｄ５００が係合部Ｗｄ５３０ａを係合するための係合部を備えても良い。例えば、保護カバーＷｄ５００の背面壁部Ｗ５１０に係合部が形成され、係合部Ｗｄ５３０ａの連結片Ｗ５３１ａとは反対側（傾斜部Ｗ５３２側）の端部が背面壁部Ｗ５１０に形成される係合部に係合されても良い。これにより、保護カバーＷｄ５００の異なる２箇所において係合部Ｗｄ５３０ａを係合でき、保護カバーＷｄ５００に対する係合部Ｗｄ５３０ａの取り付けを強固にできる。また、係合部Ｗｄ５３０ａの姿勢を維持し易くできる。その結果、係合部Ｗｄ５３０ａを用いることによる封印シールＷＳＬの切断作業を容易に行うことができる。

【４６０６】

上記第３４実施形態では、弾性変形規制手段Ｗｊ２３０（第１規制部Ｗｊ２４０及び第２規制部Ｗｊ２５０）が平面部Ｗｊ２２０に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、弾性変形規制手段Ｗｊ２３０が平面部Ｗｊ３２０の背面側（矢印Ｂ方向側）の面に形成され、ボックスカバーＷｊ２００及びボックスベースＷｊ３００が組み合わされることにより、規制状態において、弾性変形規制手段Ｗｊ２３０が係合部Ｗｊ５３０ａの係合孔Ｗ５３３の内側となる位置に配設されても良い。ボックスカバーＷｊ２００及びボックスベースＷｊ３００が組み合わされることにより、弾性変形規制手段Ｗｊ２３０と係合部Ｗｊ５３０ａとが係合される。ボックスカバーＷｊ２００は、カバー部Ｗｊ２１４及び弾性変形規制手段Ｗｊ２３０を備えるため、ボックスカバーＷｊ２００の樹脂成形型が複雑化するのに対し、弾性変形規制手段Ｗｊ２３０がボックスベースＷｊ３００に形成されることにより、ボックスカバーＷｊ２００の樹脂成形型を簡略化できる。その結果、製造コストを低減できる。上記第３５実施形態において、係合部Ｗ５３０ｂ２の先端部が係止部Ｗｋ３１２ｆの傾斜部Ｗｋ３１２ｇに非当接とされても良い（係合部Ｗ５３０ｂ２が弾性変形されなくても良い）。これにより、一対の係合部Ｗ５３０ｂの一方と他方とが異なる方向にそれぞれ弾性変形されることを抑制できる。その結果、一対の係合部Ｗ５３０ｂの一方（他方）の弾性変形量を小さくでき、一対の係合部Ｗ５３０ｂの一方（他方）破損させ難くできる。

【４６０７】

上記第３５実施形態では、カバー部Ｗｋ３１２の係止部Ｗｋ３１２ｆがボックスベースＷｋ３００に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、係止部Ｗｋ３１２ｆが側壁部Ｗ２１２の正面側（矢印Ｆ方向側）の面に形成され、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｋ３００が組み合わされることにより、規制状態において、係止部Ｗｋ３１２ｆが係合部Ｗ５３０ｂ２の先端部に当接される位置に配設されても良い。ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｋ３００が組み合わされることにより、係合部Ｗ５３０ｂ２の先端部が係止部Ｗｋ３１２ｆの傾斜部Ｗｋ３１２ｇに当接される。ボックスベースＷｋ３００は、カバー部Ｗｋ３１２を備えるため、ボックスベースＷｋ３００の樹脂成形型が複雑化するのに対し、係止部Ｗｋ３１２ｆがボックスカバーＷ２００に形成されることにより、ボックスベースＷｋ３００の樹脂成形型を簡略化できる。その結果、製造コストを低減できる。上記第３５実施形態において、保護カバーＷ５００に係合部Ｗ５３０ｂ１又は係合部Ｗ５３０ｂ２が２箇所以上に形成され、ボックスベースＷｋ３００に突起Ｗ３１２ｃ又は突起Ｗｋ３１２ｃが２箇所以上に形成されても良い。例えば、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における保護カバーＷ５００の両端側に係合部Ｗ５３０ｂ２が一対形成され、それら一対の係合部Ｗ５３０ｂ２の間に係合部Ｗ５３０ｂ１が形成される場合、係合部Ｗ５３０ｂ１のボックスカバーＷ２００側（矢印Ｂ方向側）への弾性変形が係合部Ｗ５３０ｂ１の両端において抑制され易くでき、係合部Ｗ５３０ｂ１が不正に弾性変形され、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｋ３００から保護カバーＷ５００を不正に取り外し難くできる。また、例えば、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における保護カバーＷ５００の両端側に係合部Ｗ５３０ｂ１が一対形成され、それら一対の係合

部Ｗ５３０ｂ１の間に係合部Ｗ５３０ｂ２が形成される場合、背面視において、係合部Ｗ５３０ｂ２を係合部Ｗ５３０ａに重なる位置に配設できる。これにより、係合部Ｗ５３０ａを不正に弾性変形され、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｋ３００から保護カバーＷ５００を不正に取り外し難くできる。

【４６０８】

上記第３６実施形態において、連結部Ｗｌ５３５に切欠きが形成されても良い。これにより、連結部Ｗｌ５３５を回転させ（捩じられ）易くできる。上記第３７実施形態では、規制突起Ｗｍ２２８が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において延設部Ｗｍ３３２の略中央に重なる位置に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、規制部Ｗｍ３３４の下方に配設されても良い。これにより、係合部Ｗｍ５３０ｂを不正に弾性変形させ難くできる。上記第４３実施形態では、一対の突起Ｗｓ３２８を備える場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、一対の突起Ｗｓ３２８の一方（他方）のみが形成され、一対の突起Ｗｓ３２８の他方（一方）に対応する位置には、第１６実施形態における突起Ｗ３１２ｃが形成されても良い。言い換えると、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における一方（他方）には突起Ｗｓ３２８が形成され、他方（一方）には突起Ｗ３１２ｃが形成されても良い。これにより、保護カバーＷ５００の一対の係合部Ｗ５３０ｂの一方と他方とで弾性変形させる方向を反対方向とできる。従って、一方（他方）の係合部Ｗ５３０ｂと突起Ｗｓ３２８（突起Ｗ３１２ｃ）との係合を解除させるために一方（他方）の係合部Ｗ５３０ｂを弾性変形（変位）させることにより、他方（一方）の係合部Ｗ５３０ｂと突起Ｗ３１２ｃ（突起Ｗｓ３２８）との係合を維持させる方向へ向けて変位させることができる。その結果、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｓ３００から保護カバーＷ５００が不正に取り外されることを抑制できる。上記第４４実施形態において、突部Ｗｔ２２４ｂに形成される一対の切欠きＷｔ２２４ｂ１に突部Ｗｔ２２４ｂどうしを連結する連結部が形成されても良い。これにより、突部Ｗｔ２２４ｂの強度を確保できる。上記第４４実施形態では、突部Ｗｔ２２４ｂが断面視において、略矩形状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、断面視において、平面部Ｗｔ２２０とは反対側へ向けて凸となる湾曲状に形成されても良い。これにより、突部Ｗｔ２２４ｂに封印シールＷＳＬを貼着させ易くできる（突部Ｗｔ２２４ｂから封印シールＷＳＬが剥がれ難くできる）。

【４６０９】

上記第４４実施形態では、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において、突部Ｗｔ２２４ｂの寸法が係合部Ｗ５３０ａの連結片Ｗ５３１ｂの寸法と略同一に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、突部Ｗｔ２２４ｂの寸法が連結片Ｗ５３１ｂの寸法よりも小さく形成されても良く、大きく形成されても良い。左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における突部Ｗｔ２２４ｂの寸法が連結片Ｗ５３１ｂの寸法よりも小さく形成される場合、突部Ｗｔ２２４ｂに貼着された封印シールＷＳＬが連結片Ｗ５３１ｂにより遮蔽され、不正を行う者から視認不能とできる。これにより、不正を行う者が切断工具により封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における突部Ｗｔ２２４ｂの寸法が連結片Ｗ５３１ｂの寸法よりも大きく形成される場合、切断工具の先端を連結片Ｗ５３１ｂの一対の側面に対向させることにより、連結片Ｗ５３１ｂを切断する操作を行うことなく切断工具を封印シールＷＳＬに当接させることができ、封印シールＷＳＬを破損させることができる。上記第４６実施形態において、凹部Ｗｖ２２９が一対の突起Ｗｖ５３４とは反対側（矢印Ｄ方向側）へ向けて延びて形成されても良い。これにより、保護カバーＷｖ５００から分離された係合部Ｗｖ５３０ａをボックスカバーＷｖ２００から取り外す際、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）を回転軸として突起Ｗｖ５３４が平面部Ｗ３２０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて回転され、突起Ｗｖ５３４が封印シールＷＳＬに当接した状態を維持しつつ係合部Ｗｖ５３０ａを凹部Ｗｖ２２９の延びる方向（矢印Ｄ方向）へ向けて変位させることができる。その結果、封印シールＷＳＬに形成される痕跡（破損）を大きくできる。

【４６１０】

上記第４８実施形態において、第１連結片Ｗｘ５３１ｂ１及び第２連結片Ｗｘ５３１ｂ２が異なる樹脂材料を用いて二色成形により成形されても良い。例えば、第１連結片Ｗｘ５３１ｂ１が第２連結片Ｗｘ５３１ｂ２よりも高い剛性を有する樹脂材料を用いて成形される場合、第１連結片Ｗｘ５３１ｂ１の形状（第２連結片Ｗｘ５３１ｂ２よりも正面壁部Ｗ５２０から背面壁部Ｗ５１０へ向かう方向における寸法が大きく形成される形状）に加え、剛性の高い樹脂材料を用いて成形されるため、第１連結片Ｗｘ５３１ｂ１に対し第２連結片Ｗｘ５３１ｂ２を切断させ易くでき、切断工具の刃を一層回転させ易くできる。これにより、切断工具の先端で封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。上記第４８実施形態では、連結片Ｗｘ５３１ｂが断面視において、略Ｌ字状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、断面視において、略コ字状に形成され、開放される側が封印シールＷＳＬに対向する姿勢で配設されても良い。これにより、切断中において、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における連結片Ｗｘ５３１ｂの切断抵抗を変化させることができ、切断工具（図示せず）を回転させ易くできる。上記各実施形態では、第１入賞口６４に入球した球が可動の電動役物６４０ａ又は羽部材９４５により第２入賞口６４０側に案内される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１入賞口６４に入球した球の流下経路に、球の流下のランダム性を上昇させるための釘が配設し、釘との衝突により確率で球が第２入賞口６４０側に案内されるようにしても良い。上記各実施形態では、電動役物６４０ａ又は羽部材９４５の動作は、普通図柄の抽選により決定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、パチンコ機１０の電源投入から一定パターンで動作するように制御されるものでも良い。この場合、電動役物６４０ａ又は羽部材９４５に対する注目力を向上させることができる。

【４６１１】

また、電動役物６４０ａ又は羽部材９４５が一定動作する場合において、スルーゲート７６５や検出装置ＳＥ４，ＳＥ５を依然として配置するようにしても良い。例えば、球の通過が検出されることにより、第３図柄表示装置８１や音響装置やＬＥＤ等により、球が通過したことを遊技者に報知するように制御しても良い。この場合、球が電動役物６４０ａ又は羽部材９４５の近くを流下するタイミングであることを遊技者が把握し易くすることができる。上記各実施形態では、普通図柄の抽選を保留可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、普通図柄の抽選が保留されず、普通図柄の変動中に普通入賞口６６等で球の通過が検出されたとしても、普通図柄の抽選がされないように構成しても良い。上記各実施形態では、球の流下経路の分岐位置にシーソー部材７６２又は振分け部９８３が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、分岐位置に釘を配置しても良いし、分岐位置に樹脂材料から形成される突設部を配置しても良い。これらと球とが衝突することで、球の流下経路を分岐させることができる。この場合、球が交互に流下する場合だけでなく、片側に連続で流下する場合（タイミング）を生じさせることができる。上記各実施形態では、電動役物６４０ａ又は羽部材９４５の動作時間を、０．５秒～３秒程度の短い時間で設定したが、必ずしもこれに限れるものではない。例えば、通常状態における普通図柄の抽選の内の約１０％の確率で、３秒よりも長い時間（例えば、５秒間）において、電動役物６４０ａが進入状態で維持され、又は、羽部材９４５が開放状態で維持されるような長開放作動パターンで動作されるよう設定しても良い。長開放作動パターンで動作されている場合、第１入賞口６４に入球した球を電動役物６４０ａ又は羽部材９４５により第２入賞口６４０側に案内し易くすることができる。そのため、長開放作動パターンで動作している時に発射した球（１分に１００球が上限という発射間隔から考えて限られた球数の球）の内、第１入賞口６４に入球した球が、第２入賞口６４０側へは案内されないという事態を回避することができる。

【４６１２】

長開放作動パターンで電動役物６４０ａ又は羽部材９４５が動作している場合には、電動役物６４０ａ又は羽部材９４５にめがけて球を発射する方が、特別図柄２の抽選を獲得し易いので遊技者にとって有利である。そのため、長開放作動パターンで電動役物６４０

ａ又は羽部材９４５が動作開始する前に、第３図柄表示装置８１や、音響装置や、ＬＥＤ等の手段により、遊技者に電動役物６４０ａ又は羽部材９４５めがけて球を発射させるように、予め報知するように制御しても良い。報知は、電動役物６４０ａ又は羽部材９４５の配置次第で変更されるものであるが、第５０実施形態では、右打ちを示唆するよう報知する方が、球が電動役物６４０に到達し易いので望ましい。一方、第５１実施形態では、左打ち又は右打ちのどちらで球を発射しても羽部材９４５に到達し易さに差は無いが、それまでの発射状態を継続する意味で、左打ちを示唆するように報知する方が望ましい。なお、通常状態から右打ち遊技を行う遊技者向けに、発射を継続させるような内容で報知しても良い。上記第５０実施形態では、センサＳＥで通過が検出されることにより特別図柄１の抽選を獲得可能とされ、第２入賞口６４０を球が通過して下流側のスイッチに球が検出されることで特別図柄２の抽選を獲得可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側のセンサＳＥで通過が検出される場合および第２入賞口６４０の下流側のスイッチで球が検出される場合に特別図柄１の抽選を獲得可能とし、右側のセンサＳＥで通過が検出される場合に特別図柄２の抽選を獲得可能にしても良い。この場合、シーソー部材７６２により球が右側に流された場合に、電動役物６４０ａの退避状態において球が第１送球経路ＫＲ１を通過した方が遊技者の利益が大きくなるという遊技性を構成することができる。

【４６１３】

上記第５０実施形態では、シーソー部材７６２の回転動作（左右傾倒動作）が０．５秒よりも短い時間で完了する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転軸部のクリアランスを小さくする等して、動作抵抗を増加させ、シーソー部材７６２の回転動作にかかる時間を１．０秒以上に設定しても良い。この場合、第１入賞口６４に球が連球で入球したとしても、普通入賞口（スルーゲート）７６５で球が検出されたことによる変動表示が終了してから、次の球がシーソー部材７６２により左側に流されるという遊技性を構成することができる。上記第５０実施形態では、案内部７４２が上側突出部７４１の内部に形成される流路の左右中央位置に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、案内部７４２が左右に並列されるよう構成しても良い。この場合、互いの突出先端面は、互いの対向する面に近づくほど、基部側に向かって傾斜して形成されるようにすることで、２つの案内部７４２と当接して案内（背面側に折り返し）される球が、左右方向に位置ずれすることを効果的に抑制できる。上記第５０実施形態では、普通入賞口（スルーゲート）７６５と屈曲部材７４０との間が樹脂製の経路でつながれる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、釘で球を案内する経路を構成しても良い。この場合、球の流下速度をばらつかせることができる。上記第５０実施形態では、第１傾斜溝７５５及び第２傾斜溝７５７が平行な直線形状溝として形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１傾斜溝７５５及び第２傾斜溝７５７が、非平行でも良い。また、湾曲経路で形成されても良い。湾曲の場合は、金属レールのように球の下側の案内面が湾曲する態様でも良いし、前後に蛇行する態様で湾曲するものでも良い。

【４６１４】

上記第５０実施形態では、移動板部材６４１が進入状態の時に左側案内部６４５が覆設板部７１１の正面側に配置され、その上面を球が転動可能となる場合を説明した。この場合において、覆設板部７１１の正面側に球の転動経路と交差する方向に延びる突条が突設されても良い。これにより、左側案内部６４５の上面を転動する球を突条に衝突させることによる球の減速を図ることができる。上記第５０実施形態では、右側案内部６４３により右側に流された球は漏れなく第２球送球部７３６に受け入れられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、右側案内部６４３が第２球送球部７３６の上側位置まで延長して形成されており、第２球送球部７３６の右隣に一般入賞口６３が配設されるようにしても良い。この場合、第２球送球部７３６の鉛直上方に球が配置されているタイミングで移動板部材６４１が退避状態に変化すれば球は第２球送球部７３６に受け入れられるが、第２球送球部７３６の鉛直上方に球が配置されているタイミングで移

動板部材６４１が依然として進入状態で維持される場合には、球は第２球送球部７３６を右側に通過し、一般入賞口６３に受け入れられる。即ち、右側案内部６４３により球が右側に流された時点では、球が第２球送球部７３６に案内されるのか、一般入賞口６３に案内されるのか判別できないので、球に対する注目力を向上させることができる。上記第５０実施形態では、大当たり種別に対応した電動役物６４０ａの作動パターンが一つで制御される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、大当たり種別に対応して複数の作動パターンが予め設定されており、普通入賞口（スルーゲート）７６５での球通過検出時にいずれの作動パターンで制御されるかが確率で選択され、選択された作動パターンで電動役物６４０ａの動作が実行されるようにしても良い。

【４６１５】

上記第５０実施形態では、高確率状態における電動役物６４０ａの作動パターンが第１の作動パターンか第２の作動パターンで設定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、高確率状態における電動役物６４０ａの作動パターンが第４の作動パターンとなる場合を含むようにしても良い。この場合、高確率状態なのか、低確率状態なのかの判別をし難くすることができる。上記第５０実施形態では、第１入賞口６４に入球した球がシーソー部材７６２を経由して下流側に流れる場合を説明したが必ずしもこれに限られるものではない。例えば、シーソー部材７６２及び左側流路の形成を省略するようにしても良い。即ち、第１入賞口６４及び右側経路のみから流路が構成去れるようにしても良い。この場合、連球で入球する場合を排除し難くなるが、例えば、センターフレーム８６から第１入賞口６４までの流下経路上に、前後方向の回転軸で一定速度で回転する回転体であって外周円の所定位置で球を収容可能な凹設部が配設される回転体を配設して、凹設部に収容された球が回転体の回転により第１入賞口６４の上方に到達した場合にのみ第１入賞口６４に球が受け入れられるように構成することで、第１入賞口６４への連球での入球を防止することができる。即ち、任意のタイミングでの第１入賞口６４への入球を回転体によって防止することができるので、第１入賞口６４への入球間隔を回転体の回転速度で規定することができる。上記第５０実施形態では、第１入賞口６４に入球した球は、右側案内部６４３に乗り、左側案内部６４５とは反対側に流下する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、右側案内部６４３の傾斜が左側案内部６４５側に下降傾斜する形状とされ、第１入賞口６４に入球した球が右側案内部６４３から左側案内部６４５側に流れ、第１球送球部７３４に案内されるように構成しても良い。この場合、十分長く移動板部材６４１が進入状態で維持された場合に、第１送球経路ＫＲ１に配置されていた球を第１球送球部７３４に案内することができ、特別図柄２の抽選を獲得することができる。

【４６１６】

一方で、移動板部材６４１の進入状態が短い場合には第１球送球部７３４と屈曲部材７４０との間に球が落下することになるが、この位置に、球を受け入れることで遊技者に所定の利益を付与する受入口を配置しても良い。その受入口に球が入球した場合における利益は、賞球の払い出しでも良いし、特別図柄１又は特別図柄２の抽選でも良いし、普通図柄の抽選でも良いし、転落抽選（高確率状態から低確率状態へ遊技状態を変化させる抽選）でも良いし、その他の利益でも良い。いずれにせよ、移動板部材６４１の上面を転動する球に対する注目力を向上することができる。なお、右側案内部６４３の右端からより右側に上昇傾斜するように板を延長して、屈曲部材７４０の右側において落下した球を受け止め可能に構成しても良い。この場合において、屈曲部材７４０の右側から移動板部材６４１の上面を転動する球が第１送球経路ＫＲ１に到達するように構成される場合、球が第１送球経路ＫＲ１に配置されている状態で移動板部材６４１が退避状態となるように動作することで、球が第１送球経路ＫＲ１で落下してセンサＳＥに検出され、特別図柄１の抽選を獲得可能となる。上記第５０実施形態では、遊技領域の左側に普通入賞口（スルーゲート）６６が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側に配置される普通入賞口（スルーゲート）６６の配設を省略しても良い。この場合、左打ちで普通図柄の抽選を獲得するのは普通入賞口（スルーゲート）７６５に限定さ

れ、右打ちで普通図柄の抽選を獲得するのは普通入賞口（スルーゲート）６７，７６５とされる。即ち、左打ちで球を発射させることで、電動役物６４０ａの動作を普通入賞口（スルーゲート）７６５での普通図柄の抽選による動作に限定することができるので、第１の作動パターン又は第２の作動パターンで電動役物６４０ａが動作する場合に、右側案内部６４３に案内されずにセンサＳＥに検出される事態の発生を回避し易くすることができる。

【４６１７】

一方で、右打ちで球を発射させた方が、普通図柄の抽選は獲得し易いので、遊技効率を上げやすい。即ち、遊技者は、遊技効率は低下するがセンサＳＥに球が検出される事態の発生を回避し易いように遊技を実行するか、遊技効率は上がるがセンサＳＥに球が検出される可能性が若干上がる遊技を実行するか、好みで選択することができる。上記第５０実施形態では、移動板部材６４１が屈曲部材７４０の外方まで張り出す場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側案内部６４５の形成が省略されても良い。この場合において、第２球送球部７３６を第２入賞口６４０として機能させても良い。上記第５０実施形態では、右側案内部６４３へ球が振分け部材７６０により形成される経路から案内される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベース板６０の正面側から右側案内部６４３に案内されるものでも良い。この場合、右側案内部６４３の左端部から同一傾斜で左側に板部が延設され、その板部の上面を転動する球が屈曲部材７４０の内部に進入できるように屈曲部材７４０の左側面に開口を形成すればよい。上記第５０実施形態では、移動板部材６４１の上面を転動し左右異なる方向に転動した球の経路が下流側で合流する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１傾斜溝７５５の下端側において球の通過を検出する検出装置が配設され、その検出装置に球が検出されることで特別図柄２の抽選を獲得可能にしても良いし、第２送球部７３６の後方に球の通過を検出する検出装置が配設され、その検出装置に球が検出されることで特別図柄２の抽選を獲得可能にしても良い。即ち、第２傾斜溝７５７の形成を省略する等して、左側案内部６４５の上面を転動した球を検出する位置と、右側案内部６４３の上面を転動した球を検出する位置とを別々に設けるようにしても良い。

【４６１８】

上記第５１実施形態では、羽部材９４５の上面を前後異なる位置で転動した球の経路が下流側で合流する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第３分岐通路ＢＫ３の後方に球通過孔が形成され、その下流側に検出装置が配設され、その検出装置により球の通過が検出されることで、検出装置ＳＥ６と同様に、特別図柄２の抽選を獲得可能としても良い。即ち、送球孔９４１ｋ及び送球開口９８２ｋの形成を省略する等して、羽状本体９４５ｍの上面を転動した球を検出する位置と、板状部９４５ｅの上面を転動した球を検出する位置とを別々に設けるようにしても良い。上記第５１実施形態では、板状部９４５ｅが羽部材９４５の回転先端側で羽状本体９４５ｍに連結固定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、延設部９４５ｄが羽部材９４５の回転基端側に形成されても良いし、回転径方向の中間位置で形成されても良い。特に、延設部９４５ｄの回転基端側に形成される場合には、第４貫通孔９４１ｊや回転許容開口９８２ｍの形成幅を小さくすることができ、孔形成に伴い生じる背面ベース９４１や膨出部９８２の強度低下を最小限に抑えることができる。なお、板状部９４５ｅに球が乗る場合、延設部９４５ｄを起点として板状部９４５ｅは撓み変形される可能性があるが、延設部９４５ｄが羽部材９４５の回転先端側に形成されている場合には、板状部９４５ｅが撓み変形から弾性回復する際に生じる弾性力が、球を第３分岐通路ＢＫ３側へ入れ込む方向で生じる。これにより、板状部９４５ｅの上面に到達した球を安定して第３分岐通路ＢＫ３側へ案内することができる。上記第５１実施形態では、一対の羽部材９４５の両方に延設部９４５ｄ及び板状部９４５ｅが形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、片方の羽部材９４５にのみ延設部９４５ｄ及び板状部９４５ｅが形成されても良い。

【４６１９】

上記第５１実施形態では、羽部材９４５の開放状態において、羽状本体９４５ｍの転動面と、板状部９４５ｅの転動面とが、同一の傾斜面で形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部９４５ｅの傾斜角度の方が、羽状本体９４５ｍの傾斜角度に比較して、浅い（水平との角度が小さい）ように形成しても良い。この場合、羽状本体９４５ｍを転動する球の速度の方が、板状部９４５ｅを転動する球の速度よりも速くなり易くすることができる。そのため、前後に配置された球が正面視で重なった状態が維持される事態を回避し易くすることができる。また、羽状本体９４５ｍに１個の球が乗っている場合に比較して、板状部９４５ｅに１個の球が乗っている場合の方が、球から羽部材９４５にかけられる動作抵抗が大きくなるようにすることができ、羽部材９４５の動作速度を低下させることができる。また、羽部材９４５が前後方向のスライド移動で出没するよう構成される場合において、同様に、羽状本体９４５ｍの傾斜角度と板状部９４５ｅの傾斜角度とを異ならせても良い。この場合、板状部９４５ｅ及び羽状本体９４５ｍに同時に球が乗った場合であっても、羽部材９４５の動作長さによっては、板状部９４５ｅ又は羽状本体９４５ｍの一方で転動する球が転動板部９４１ｌに到達する一方で、板状部９４５ｅ又は羽状本体９４５ｍの他方で転動する球が転動板部９４１ｌに到達する前に落下する状態を生じさせることができる。上記第５１実施形態では、羽部材９４５の開放状態における羽状本体９４５ｍの上面近傍から延設部９４５ｄが延設されることで羽状本体９４５ｍの上面と板状部９４５ｅの上面とが前後で重なって見える場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部９４５ｅの上面と、羽状本体９４５ｍの上面とを、上下でずらすように形成しても良い。この場合、板状部９４５ｅに球が乗っている状態で羽状本体９４５ｍに球が乗ったとしても、その上下位置にずれがあるので、前側の球で後側の球が完全に隠される事態を回避し易くすることができる。

【４６２０】

上記第５１実施形態では、板状部９４５ｅが左右対称位置に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、羽状本体９４５ｍを左右対称形状としながら、左側の板状部９４５ｅよりも右側の板状部９４５ｅの方が上側に配置される（左右非対称で配置される）ように構成しても良い。この場合、正面から見易い羽状本体９４５ｍの見映えは左右対称を維持しながら、その背面側においてに配設される板状部９４５ｅの上面を転動する球の流下経路を左右非対称とすることができる。これにより、対称線上に球が到達した場合に左右方向の負荷がバランスして球詰まりが生じる事態を回避し易くすることができる。上記第５１実施形態では、磁性体９８８ｂ，９８８ｃを利用して振分け部９８３の動作抵抗を設計し、球の流下間隔の最短側を規定する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、センターフレーム８６から第１入賞口６４までの流下経路上に、前後方向の回転軸で一定速度で回転する回転体であって外周円の所定位置で球を収容可能な凹設部が配設される回転体を配設しても良い。この場合、凹設部に収容された球が回転体の回転により第１入賞口６４の上方に到達した場合にのみ第１入賞口６４に球が受け入れられるように構成することで、第１入賞口６４への連球での入球を防止することができる。即ち、任意のタイミングでの第１入賞口６４への入球を回転体によって防止することができるので、第１入賞口６４への入球間隔を回転体の回転速度で規定することができる。上記第５３実施形態では、上流側案内部４６４５の傾斜面４６４５ａと右側案内部６４３の傾斜面６４３ａとが、同一傾斜である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【４６２１】

例えば、傾斜面４６４５ａの傾斜角度が、傾斜面６４３ａの傾斜角度よりも大きくしても良い。この場合、傾斜面４６４５ａ上を転動する球の右側への加速を大きくすることができるので、第１送球経路ＫＲ１に球が配置されている状態で電動役物４６４０ａが退避状態となったとしても、勢いで第２球送球部７３６側に流れるという状態を構成することができる。即ち、右方向の加速が大きくなることで、球が回収孔７５２に流下する事態を回避し易くすることができる。この意味で、第１入賞口６４に入球した球に比較して、傾

斜面４６４５ａを転動して流下する球の方が、第２球送球部７３６に入球し易くすることができる。また、例えば、傾斜面４６４５ａの傾斜角度が、傾斜面６４３ａの傾斜角度よりも小さくしても良い。この場合、傾斜面６４３ａ上に球が滞在する時間を長くすることができるので、球が第１送球経路ＫＲ１に配置されている時に電動役物４６４０ａが退避状態に変化し、球が回収孔７５２に流下する事態が生じ易くなる。上記第５４実施形態では、入賞ユニットＢ４００の動作を複数態様で制御することで、入賞ユニットＢ４００の内部を通る球が、ほぼ第２入賞口Ｂ６４０に案内される状態と、ほぼ第３入賞口Ｂ６４ｂに案内される状態とを切り替え可能とされることを利用して、大当たり遊技後の遊技状態として、小当たり遊技が頻繁に生じる（ほぼ毎回の特別図柄の変動で生じる）よう設定され、小当たり遊技において開放された特定入賞口Ｂ６５ａに球を入賞させることで大当たり遊技に移行される前から多量の賞球の払い出しを受けることができる特殊確変状態と、小当たり遊技は頻繁には生じない確変状態とを構成可能な場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、小当たり遊技が頻繁に生じるような設定とはされず（必ずしも特定入賞口Ｂ６５ａは必要とはされず）、入賞ユニットＢ４００を利用して、特別図柄１の抽選を受けるための入賞口（第３入賞口Ｂ６４ｂに相当）側に球を案内し易い状態と、特別図柄２の抽選を受けるための入賞口（第２入賞口Ｂ６４０に相当）側に球を案内し易い状態とで切り替え可能とされても良い。

【４６２２】

この場合、大当たり遊技終了後に移行される遊技状態において、遊技としては入賞ユニットＢ４００へ向けて球を発射するという共通の遊技態様としながら、大当たりを獲得した場合に期待される大当たりの大当たり種別の振分けを変えられるパチンコ機を構成することができる。上記第５４実施形態では、入賞ユニットＢ４００が、第２入賞口Ｂ６４０にも第３入賞口Ｂ６４ｂにも球を案内し難い第１の作動パターンか、第３入賞口Ｂ６４ｂに球を案内し易い第２の作動パターンか、第２入賞口Ｂ６４０に球を案内し易い第３の作動パターンか、で電動役物Ｂ６４０ａが動作可能に構成させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２入賞口Ｂ６４０及び第３入賞口Ｂ６４ｂの双方に球を案内し易い作動パターンで電動役物Ｂ６４０ａが動作可能としても良い。そのための実現手段としては、例えば、第３の作動パターンにおける基準の作動パターンＢＲＰ３の動作時間Ｂｔ３ｂを１．０秒として、残りの１．０秒はスライド部材Ｂ４５０が非励磁状態で維持されるようにすれば、待機時間Ｂｔ３ａの間に先端部Ｂ４５１に拾われた球が第２入賞口Ｂ６４０に案内される場合と、第３入賞口Ｂ６４ｂに案内される場合とを生じさせることができる。上記第５４実施形態では、入賞ユニットＢ４００において、前進位置に配置されたスライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１に球が乗っている状態でソレノイドＢＳＯＬ４１を駆動させた場合に、先端部Ｂ４５１に乗っている球が先端部Ｂ４５１の上面に押し込まれる形で球通過開口Ｂ４１４を通過可能に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スライド部材Ｂ４５０が後退位置に配置された状態では、先端部Ｂ４５１の上面と球通過開口Ｂ４１４の上縁との間の寸法が球の直径未満の長さに設計するようにしても良い。即ち、先端部Ｂ４５１の上面は、前方へ向かう程に上昇傾斜する傾斜面として形成されているところ、スライド部材Ｂ４５０の変位方向は前後方向なので、先端部Ｂ４５１の上面と球通過開口Ｂ４１４の上縁との間の寸法は、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置される場合よりも、スライド部材Ｂ４５０が後退位置に配置される場合の方が短くなる。

【４６２３】

これを利用して、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置される場合には球が球通過開口Ｂ４１４を通過可能とされる一方で、スライド部材Ｂ４５０が前進位置から後退位置に変位する際に先端部Ｂ４５１に乗っている球については、球通過開口Ｂ４１４の上縁部に球が引っかかる寸法関係で設計することで、スライド部材Ｂ４５０が前進位置から後退位置に変位する際に先端部Ｂ４５１に乗っている球が球通過開口Ｂ４１４を通過することを防止することができる。これにより、球通過開口Ｂ４１４への球の入球確率を下げることができる。上記第５４実施形態では、入賞ユニットＢ４００において、左壁部Ｂ４３２及

び右壁部Ｂ４３３が球の左右方向の通過を遮る程度の高さで形成されており、左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３から中央流路Ｂ４３１側への球の導入は、左壁部Ｂ４３２又は右壁部Ｂ４３３の後側に配置される左開口部ＢＬＴ又は右開口部ＢＲＴを通る態様に限定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左壁部Ｂ４３２及び右壁部Ｂ４３３の上下高さを低く設計して、球が左壁部Ｂ４３２及び右壁部Ｂ４３３の上側を通過可能にしても良い。また、例えば、スライド部材Ｂ４５０の上面の上下位置が、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置される場合と後退位置に配置される場合とで異なることを利用して、左壁部Ｂ４３２及び右壁部Ｂ４３３の高さを、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置される場合（上面の上下位置が低い場合）には、左壁部Ｂ４３２及び右壁部Ｂ４３３の上側を球が通過することを遮るのに十分とする（例えば、スライド部材Ｂ４５０の上面の上下位置よりも左壁部Ｂ４３２及び右壁部Ｂ４３３の上端の上下位置の方が上側となるように設計する）一方で、スライド部材Ｂ４５０が後退位置に配置される場合（上面の上下寸法が高い場合）には、左壁部Ｂ４３２及び右壁部Ｂ４３３の上側を球が通過することを許容できる（球が通過可能とする、例えば、スライド部材Ｂ４５０の上面の上下位置よりも左壁部Ｂ４３２及び右壁部Ｂ４３３の上端の上下位置の方が下側となるように設計する）ようにしても良い。

【４６２４】

この場合、スライド部材Ｂ４５０の上面を転動して中央流路Ｂ４３１側へ流下する球の流下経路のバリエーションとして、左壁部Ｂ４３２又は右壁部Ｂ４３３の後側に配置される左開口部ＢＬＴ又は右開口部ＢＲＴを通る流下経路の他に、スライド部材Ｂ４５０が後退位置に配置された状態において左壁部Ｂ４３２又は右壁部Ｂ４３３の上側を通る流下経路を構成することができる。また、スライド部材Ｂ４５０の上面の上下位置と、左壁部Ｂ４３２及び右壁部Ｂ４３３の上端の上下位置との関係を、左右で異ならせるようにしても良い。例えば、左壁部Ｂ４３２の上側を球が通過することを許容する状態で右壁部Ｂ４３３の上側を球が通過することは制限するように構成したり、右壁部Ｂ４３３の上側を球が通過することを許容する状態で右壁部４３２の上側を球が通過することは制限するように構成したりしても良い。この場合、スライド部材Ｂ４５０に案内される球の流下経路を、球が左側を流下するか、球が右側を流下するかで大きく異ならせることができる。上記第５４実施形態では、球を拾うための構造としてスライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１と傾倒部材Ｂ４７０の板状部Ｂ４７１とを備え、先端部Ｂ４５１が正面視で板状部Ｂ４７１の左右外側かつ上側に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スライド部材Ｂ４５０の二股の構造をやめて、先端部Ｂ４５１に対応する部分が板状部Ｂ４７１の真上に配置されるようにしても良い。この場合、ベース板Ｂ６０とガラスユニットＢ１６との間の領域における先端部Ｂ４５１と板状部Ｂ４７１との間の位置に、球の通過を規制する固定の規制板を設けることで、先端部Ｂ４５１に拾われなかった球が板状部Ｂ４７１に拾われる入賞態様を避けることができる。これにより、入賞ユニットＢ４００の左右方向寸法を低減することができる。また、先端部Ｂ４５１を１つとすることで、入賞ユニットＢ４００内の経路において球の合流が生じることを無くせるので、入賞ユニットＢ４００の設計自由度を向上することができる（設計を簡素化することができる）。

【４６２５】

上記第５４実施形態では、スライド部材Ｂ４５０の上側に配置される天井面Ｂ４４７が水平方向に延びるように形成されており、中央流路Ｂ４３１の上側に配置される天井構成部Ｂ４４４の傾斜面部Ｂ４４４ａが正面側へ向かうほど上昇傾斜する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スライド部材Ｂ４５０の上側に配置される天井面Ｂ４４７が、後方へ向かう程に下降傾斜する面として構成しても良い。この場合、スライド部材Ｂ４５０の上面を流下する球の流下経路の下流側における球の流下領域（球の通過可能な面積）が大きくなりすぎて、流下中の球がバタつくことを避けることができる。例えば、スライド部材Ｂ４５０の上側に配置される天井面Ｂ４４７が、後方へ向かう程に上昇傾斜する面として構成しても良い。この場合、スライド部材Ｂ４５０の上面を

流下する球の流下経路の下流側における球の流下領域（球の通過可能な面積）を大きく確保することができるので、スライド部材Ｂ４５０が後方へ変位する際に、スライド部材Ｂ４５０の上面に乗っていた球が後方へ押し込まれてスライド部材Ｂ４５０の後方側位置における球の密度が高くなったとしても、それによってスライド部材Ｂ４５０の上側で球詰まりが生じる可能性を低くすることができる。例えば、中央流路Ｂ４３１の上側に配置される天井構成部Ｂ４４４が、正面側へ向かうほど下降傾斜するように構成しても良いし、水平方向に延びるように構成しても良い。この場合、中央流路Ｂ４３１の下流側における球の流下領域（球の通過可能な面積）が大きくなりすぎて、流下中の球がバタつくことを避けることができる。

【４６２６】

上記第５４実施形態では、スライド部材Ｂ４５０に拾われた球が通過する球通過開口Ｂ４１４や、傾倒部材Ｂ４７０に拾われた球が通過する中央開口部Ｂ４１３の左右幅が、球の直径よりも若干長い程度とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球通過開口Ｂ４１４や中央開口部Ｂ４１３の左右幅を球の直径の複数倍（例えば、２倍）よりも若干長い程度の寸法で設計し、合わせて、スライド部材Ｂ４５０の左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３、中央流路Ｂ４３１及び傾倒部材Ｂ４７０の左右幅も同様の左右幅で設計しても良い。この場合、スライド部材Ｂ４５０や傾倒部材Ｂ４７０で一度に拾うことができる球の個数を増加させることができるので、入賞効率を上げることができる。上記第５４実施形態では、球通過開口Ｂ４１４の左右幅と、中央開口部Ｂ４１３の左右幅とを合わせている場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球通過開口Ｂ４１４の左右幅を球の直径よりも若干長い程度で設計し、中央開口部Ｂ４１３の左右幅を球の直径の複数倍よりも若干長い程度の寸法で設計するようにしても良く、合わせて中央流路Ｂ４３１の左右幅および傾倒部材Ｂ４７０の左右幅を中央開口部Ｂ４１３の左右幅と同様の思想で設計しても良い。この場合、中央流路Ｂ４３１から下流側の領域において球が左右に並んで流下できるようになるので、左右一対の球通過開口Ｂ４１４を同時に球が通過した場合であっても、中央流路Ｂ４３１で球が合流してしまい流下抵抗が増加するという事態を避け易くすることができる。また、例えば、球通過開口Ｂ４１４の左右幅を球の直径の複数倍よりも若干長い程度の寸法で設計し、中央開口部Ｂ４１３の左右幅を球の直径よりも若干長い程度で設計するようにしても良く、合わせてスライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１、左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３の左右幅を球通過開口Ｂ４１４の左右幅と同様の思想で設計しても良い。

【４６２７】

この場合、スライド部材Ｂ４５０と傾倒部材Ｂ４７０とが連動するという条件下において、入賞ユニットＢ４００の内部経路の最上流側（入口側）における第１入球効率（スライド部材Ｂ４５０に球が拾われる効率）を向上しながら、その第１入球効率よりも入賞ユニットＢ４００の内部経路の最下流側（出口側）における第２入球効率（傾倒部材Ｂ４７０に球が拾われる効率）を低減することができる。これにより、遊技者に対して、入賞ユニットＢ４００の入口に入る見かけ上の入球効率（第１入球効率）が高いように見せて、実際に傾倒部材Ｂ４７０に球が拾われる確率（第２入球効率）は低減されるよう構成することができる。これにより、遊技者の入賞ユニットＢ４００への入球効率についての印象を良くすることができ、遊技者が遊技を継続するように仕向けることができる。上記第５４実施形態では、スライド部材Ｂ４５０の左案内板部Ｂ４５２の傾斜角度と、右案内板部Ｂ４５３の傾斜角度とが同じとなる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、右案内板部Ｂ４５３の傾斜角度を左案内板部Ｂ４５２の傾斜角度よりも大きくしても良いし、左案内板部Ｂ４５２の傾斜角度を右案内板部Ｂ４５３の傾斜角度よりも大きくしても良い。特に、後者の場合、左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３の前後長さの違いによる球の流下時間の差を、球の流下速度で補わせることができるので、左右の先端部Ｂ４５１が同時に球を受けた場合に、それらの球が中央流路Ｂ４３１に到達するタイミングを合わせ易くすることができる。また、前者の場合は逆に、左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３の前後長さの違いによる球の流下時間の差を、球の流下速

度が助長することになるので、左右の先端部Ｂ４５１が同時に球を受けた場合に、それらの球が中央流路Ｂ４３１に到達するタイミングを異ならせ易くすることができる。

【４６２８】

上記第５４実施形態では、スライド部材Ｂ４５０が、遊技領域から球を受ける先端部Ｂ４５１のみでなく、その後方流路においても球を転動させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、先端部Ｂ４５１のみで球と接触し、先端部Ｂ４５１の下流側へ流れた球は、左案内板部Ｂ４５２や右案内板部Ｂ４５３等を上から覆う固定板部（変位しない部分）の上面を転動するようにしても良い。この場合、スライド部材Ｂ４５０の変位により球が加速されたり減速されたりする範囲を狭くすることができる。また、この場合、先端部Ｂ４５１の構成および動作態様を変更し、前方に傾倒する動作態様（傾倒部材Ｂ４７０で例示される動作態様）としても良い。即ち、非励磁状態において、傾倒部材Ｂ４７０で説明した開放位置とされ、励磁状態において、傾倒部材Ｂ４７０で説明した閉鎖位置とされるように構成しても良い。上記第５４実施形態では、入賞ユニットＢ４００において、先端部Ｂ４５１に拾われた球が傾倒部材Ｂ４７０に到達するまでの経路において固定の底面部Ｂ４３１ａを転動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、底面部Ｂ４３１ａがスライド部材Ｂ４５０の動作と連動して動作するように構成しても良い。この場合、入賞ユニットＢ４００の内部流路において球詰まりが生じていたとしても、内部流路の全体で動作が生じることから、球をほぐすことができ、球詰まりの解消を図ることができる。なお、底面部Ｂ４３１ａの動作としては、スライド部材Ｂ４５０の逆方向に動作するものでも良いし、スライド部材Ｂ４５０と一体的に構成する等して同方向に動作するものでも良い。上記第５４実施形態では、固定の底面部Ｂ４３１ａが球を直線的に転動させる傾斜面として形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限定されるものではない。例えば、底面部Ｂ４３１ａが湾曲形成されることで球の流下方向が湾曲するようにして球の流下速度の変化が顕著になるように構成しても良いし、流下中に球が落下する範囲を有するよう構成し球が跳ねることで流下態様がばらつくようにしても良いし、球が蛇行して流下するよう流路を繰り返し屈曲させることで球が通過するまでの時間を長くするようにしても良い。

【４６２９】

上記第５４実施形態では、入賞ユニットＢ４００において、球通過開口Ｂ４１４が単なる開口部である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球通過開口Ｂ４１４に球通過を検出する検出センサが配設され、球通過開口Ｂ４１４への入球を検出可能に構成しても良い。この場合、球通過開口Ｂ４１４への入球を検出した場合に、第３図柄表示装置Ｂ８１等で遊技者に対して報知することで、遊技者に対して球通過開口Ｂ４１４を球が通過したことに気付かせることができ、入賞ユニットＢ４００の注目力を向上させることができる。上記第５４実施形態では、入賞ユニットＢ４００において、先端部Ｂ４５１に拾われた球が必ず傾倒部材Ｂ４７０側まで案内される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、内部流路に排出用開口が形成され、一部の球は排出用開口を通り排出されることで、先端部Ｂ４５１に拾われた球の一部しか傾倒部材Ｂ４７０まで案内されることは無いように構成しても良い。この場合において、スライド部材Ｂ４５０は排出用開口を開閉させる部材としても機能するように構成しても良い。上記第５４実施形態では、スライド部材Ｂ４５０の左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３が、前後方向で同一傾斜の板状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、途中で傾斜が変わるようにしても良いし、上面が階段状に形成されるようにしても良い。この場合、スライド部材Ｂ４５０上における球の配置次第で、スライド部材Ｂ４５０が後方に変位した際に球が受ける負荷の大きさを変化させることができる（例えば、階段状に形成される場合に、段の近くに球が配置されており段の側面から負荷を受けるか、段から離れて球が配置されており段の上面と滑るようにして負荷を受けるかで異ならせることができる）。

【４６３０】

例えば、上流側（前側）における左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３の水平面

に対する傾斜角度に比較して、下流側（後側）における左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３の水平面に対する傾斜角度を小さく形成する場合、上流側においてスライド部材Ｂ４５０の後方への変位により球が受ける負荷を、下流側においてスライド部材Ｂ４５０の後方への変位により球が受ける負荷よりも大きくすることができる。これにより、スライド部材Ｂ４５０上の上流側および下流側に配置される複数の球の間隔を、スライド部材Ｂ４５０の変位により狭める（縮める、密にする）ことができる。また、例えば、上流側（前側）における左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３の水平面に対する傾斜角度に比較して、下流側（後側）における左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３の水平面に対する傾斜角度を大きく形成する場合、上流側においてスライド部材Ｂ４５０の後方への変位により球が受ける負荷を、下流側においてスライド部材Ｂ４５０の後方への変位により球が受ける負荷よりも小さくすることができる。これにより、スライド部材Ｂ４５０上の上流側および下流側に配置される複数の球の間隔を、スライド部材Ｂ４５０の変位により広げる（拡大する、疎にする）ことができる。また、例えば、流下経路に沿って左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３の水平面に対する傾斜の大小が複数回変化するように構成しても良い。この場合、球の配置によって、スライド部材Ｂ４５０の変位により球同士の間隔が縮まる場合と、球同士の間隔が広がる場合との両方を生じさせることができる。また、例えば、左案内板部Ｂ４５２における上面の傾斜角度と、右案内板部４５２における上面の傾斜角度とを異ならせるようにしても良い。即ち、左案内板部Ｂ４５２の上面は前後方向で水平面に対する傾斜が同一の板状に形成される一方で、右案内板部Ｂ４５３の上面は水平面に対する傾斜が途中で変化するように形成されても良い。この場合、スライド部材Ｂ４５０の変位により球が受ける負荷の態様を、球が左案内板部Ｂ４５２上に配置されているか、球が右案内板部４５２上に配置されているかで異ならせることができる。

【４６３１】

上記第５４実施形態では、スライド部材Ｂ４５０と傾倒部材Ｂ４７０とが、伝達部材Ｂ４８０が間に介在することにより連動するものであり、スライド部材Ｂ４５０又は傾倒部材Ｂ４７０の一方で球噛み等の不具合が生じると、他方の動作にも影響を与える場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、伝達部材Ｂ４８０の第２部材Ｂ４８５の部分であってスライド部材Ｂ４５０と対向配置される回動先端部の前側と、スライド部材Ｂ４５０の中央固定部Ｂ４５４とが対向する位置（間の位置）に前後方向で伸縮可能なコイルスプリングを介在させるように構成する。常には、第２部材Ｂ４８５側にスライド部材Ｂ４５０がコイルスプリングの付勢力で押し付けられており第２部材Ｂ４８５とスライド部材Ｂ４５０とが連動するように構成する一方で、スライド部材Ｂ４５０の前端と前意匠部材Ｂ４２０との間に球が挟み込まれた（球噛みした）場合には、スライド部材Ｂ４５０の前方への変位が妨害される分だけコイルスプリングが縮むことでカバーされるように構成することで、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置されていなくても第２部材Ｂ４８５を前方に傾倒させることができる。これにより、第１部材Ｂ４８１の動作が第２部材Ｂ４８５に妨害されることを回避することができるので、スライド部材Ｂ４５０側で生じた球噛みにより、傾倒部材Ｂ４７０の動作が途中で停止することを回避し易くすることができる。このように、伝達部材Ｂ４８０を利用して駆動力の伝達経路を複数設けるような場合であっても、一の伝達経路にコイルスプリング等の部材（緩衝材などでも良い）を介在させることで、一の伝達経路で生じた不具合が、他の伝達経路にまで伝わることを避けることができる。上記第５４実施形態では、電動役物Ｂ６４０ａが励磁状態から非励磁状態へ切替動作される場合に、下板部Ｂ４８２ｂに係止突設部Ｂ４８７が押し下げられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【４６３２】

例えば、係止突設部Ｂ４８７の形成を省略しても良い。電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態では、下板部Ｂ４８２ｂが第２部材Ｂ４８５の偏心突部Ｂ４８６と当接される一方で、上板部Ｂ４８２ａと偏心突部Ｂ４８６との間に隙間が確保されている。第２部材Ｂ４８５の自重による回転方向の負荷は、回転径方向外端部において第２部材Ｂ４８５に当接される

スライド部材Ｂ４５０と中段部材Ｂ４３０との間の静止摩擦を下回っており、第２部材Ｂ４８５が自重で前転方向に変位することは防止される。即ち、下板部Ｂ４８２ｂと偏心突部Ｂ４８６との当接が解除されても、第２部材Ｂ４８５の姿勢は維持される。そのため、電動役物Ｂ６４０ａが励磁状態から非励磁状態へ切替動作される場合に、上板部Ｂ４８２ａに偏心突部Ｂ４８６が押し下げられるまでスライド部材Ｂ４５０が後退位置で維持され、傾倒部材Ｂ４７０のみが起き上がり動作する。即ち、ソレノイドＢＳＯＬ４１の駆動力は傾倒部材Ｂ４７０に集中して伝達される。この場合、スライド部材Ｂ４５０の動作開始タイミングと傾倒部材Ｂ４７０の動作開始タイミングとがずれることになる。即ち、動作開始から途中位置までは傾倒部材Ｂ４７０のみが動作し、途中位置からは傾倒部材Ｂ４７０及びスライド部材Ｂ４５０が動作する。第１部材Ｂ４８１が下降する過程において、上板部Ｂ４８２ａと偏心突部Ｂ４８６とが当接した後は、上板部Ｂ４８２ａに偏心突部Ｂ４８６が押し下げられる態様で第２部材Ｂ４８５が回転軸部Ｂ４８５ａを中心に前転方向に回転動作する。動作終了タイミングは、スライド部材Ｂ４５０と傾倒部材Ｂ４７０とでほぼ同時となる。この場合、励磁状態から非励磁状態への切替動作において、スライド部材Ｂ４５０と前意匠部材Ｂ４２０との間に球が挟まり、スライド部材Ｂ４５０の変位が抑制され得る事態が生じたとしても、スライド部材Ｂ４５０の変位に先行して傾倒部材Ｂ４７０の起き上がり動作が開始されているので、傾倒部材Ｂ４７０の起き上がり動作まで抑制されることを防止することができる。

【４６３３】

これにより、スライド部材Ｂ４５０の変位が抑制されることと連動して、傾倒部材Ｂ４７０の起き上がり動作が遅れ、予期せぬタイミングで球が傾倒部材Ｂ４７０に拾われる事態を回避し易くすることができる。なお、第２部材Ｂ４８５の自重による回転方向の負荷は、回転径方向外端部において第２部材Ｂ４８５に当接されるスライド部材Ｂ４５０と中段部材Ｂ４３０との間の静止摩擦を下回っており、第２部材Ｂ４８５が自重で前転方向に変位することは防止される場合を例にしたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２部材Ｂ４８５の重心が傾倒先端側に寄るように設計されることで、第２部材Ｂ４８５が自重で前転方向に変位し得るようにしても良い。上記第５４実施形態では、スライド部材Ｂ４５０と傾倒部材Ｂ４７０とが単一のソレノイドＢＳＯＬ４１の駆動力により連動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スライド部材Ｂ４５０を駆動する駆動装置と、傾倒部材Ｂ４７０を駆動する駆動装置とを別々に構成し、非連動で動作可能に構成しても良い。この場合において、例えば、スライド部材Ｂ４５０が後退位置に配置されてから約３秒経過（入賞ユニットＢ４００の内部に流入した球が通過しきるのに十分な時間が経過）してから傾倒部材Ｂ４７０が開放位置に変位されるようにし、その後でスライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置される際には傾倒部材Ｂ４７０が閉鎖位置に配置されるような作動パターンを追加しても良い。この場合、傾倒部材Ｂ４７０に球が拾われることを防止し易くすることができる。上記第５４実施形態では、傾倒部材Ｂ４７０が閉鎖する際に球を挟んだ場合においても先端部Ｂ４５１で球を拾い難く構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、そもそも、傾倒部材Ｂ４７０に球が到達し得るタイミングにおいて傾倒部材Ｂ４７０の閉鎖動作が生じないようにソレノイドＢＳＯＬ４１を駆動させるように設定しても良い。この場合、傾倒部材Ｂ４７０の閉鎖をスムーズに実行することができる。

【４６３４】

また、傾倒部材Ｂ４７０に球が到達し得るタイミングにおいては、傾倒部材Ｂ４７０は開放動作のみが生じるようにソレノイドＢＳＯＬ４１を駆動させるように設定しても良い。この場合、球の重みが傾倒部材Ｂ４７０を開放させる方向に作用することから、傾倒部材Ｂ４７０の開放を補助することができると共に、傾倒部材Ｂ４７０から第１部材Ｂ４８１及び第２部材Ｂ４８５を介してスライド部材Ｂ４５０に負荷を伝達させることにより、スライド部材Ｂ４５０の後退位置へ向けた動作をスムーズに行わせることができる。上記第５４実施形態では、待機時間Ｂｔ１ａ～Ｂｔ３ａ及び動作時間Ｂｔ１ｂ～Ｂｔ３ｂから設定される作動パターンＢＲＰ１～ＢＲＰ３が繰り返し実行されることにより、入賞ユニ

ットＢ４００を流下する球の流下経路が切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、基準の作動パターンとしては動作時間のみが設定され、待機時間の代わりに第２図柄の変動表示にかかる時間が設定されるようにしても良い。例えば、基準の作動パターンとして動作時間を３．９秒で設定し、第２図柄の変動表示にかかる時間を０．１秒で設定する場合、その０．１秒が非励磁状態で維持される時間となるので、結果的に第１の作動パターンで動作するのと同様の動作態様を実現できる。また、例えば、基準の作動パターンとして動作時間を０．２秒で設定し、第２図柄の変動表示にかかる時間を１．８秒で設定する場合、その１．８秒が非励磁状態で維持される時間となるので、結果的に第２の作動パターンで動作するのと同様の動作態様を実現できる。また、例えば、基準の作動パターンとして動作時間を２．０秒で設定し、第２図柄の変動表示にかかる時間を２．０秒で設定する場合、その２．０秒が非励磁状態で維持される時間となるので、結果的に第３の作動パターンで動作するのと同様の動作態様を実現できる。上記第５４実施形態では、入賞ユニットＢ４００と第３入賞口Ｂ６４ｂとの間に釘ＢＫＧ１が配設され、釘ＢＫＧ１の状態次第で、入賞ユニットＢ４００の内部流路から下方へ流下した球の第３入賞口Ｂ６４ｂへの入球確率が変化される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【４６３５】

例えば、入賞ユニットＢ４００と第３入賞口Ｂ６４ｂとの間に、第５８実施形態で説明した切替装置Ｂ５７７０が配設され、切替装置Ｂ５７７０の動作に対する球の入球タイミング次第で、第３入賞口Ｂ６４ｂに入球されるか否かが決定されるものでも良い。この場合、釘ＢＫＧ１の状態に左右されずに第３入賞口Ｂ６４ｂへ入球させることができる。また、例えば、入賞ユニットＢ４００と第３入賞口Ｂ６４ｂとの間に、２個（又はＮ個）に１個の割合で第３入賞口Ｂ６４ｂ側に球を導入する振分装置（例えば、シーソー機構）を配設しても良い。この場合、釘ＢＫＧ１の状態に左右されずに、振分装置により２個（又はＮ個）に１個は第３入賞口Ｂ６４ｂに入球させることができるので、遊技者は安心して遊技を行うことができる。上記第５４実施形態では、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７の上側を流下する球が、釘ＢＫＧ１によりスルーゲートＢ６６，Ｂ６７に導かれるように構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７への案内に、釘ＢＫＧ１に代えて、又は釘ＢＫＧ１と組み合わせて、樹脂材料による構造物を使用しても良い。この場合、樹脂材料による構造体が釘ＢＫＧ１よりも状態の変化が生じにくいので、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７への球の案内を安定させることができる。また、例えば、釘ＢＫＧ１の配設個数を減らしたり、配設位置を変えたりすることにより、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７の上側を流下する球が全てスルーゲートＢ６６，Ｂ６７を通過するのではなく、一部の球はスルーゲートＢ６６，Ｂ６７から逸れて流下するように構成しても良い。上記第５４実施形態では、傾倒部材Ｂ４７０に拾われた球が検出されることで特別図柄２の抽選を獲得可能であり、傾倒部材Ｂ４７０に拾われなかった球が第３入賞口Ｂ６４ｂに入球することで特別図柄１の抽選を獲得可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【４６３６】

例えば、抽選を獲得可能な特別図柄の割り振りを逆転させる（傾倒部材Ｂ４７０に拾われた球が検出されることで特別図柄１の抽選を獲得可能であり、傾倒部材Ｂ４７０に拾われなかった球が第３入賞口Ｂ６４ｂに入球することで特別図柄２の抽選を獲得可能とされる）ようにしても良い。この場合、大当たり終了後の電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンを、大当たりＡ，ａの場合に第２の作動パターンとして、大当たりＢ，Ｃ，ｂ，ｃの場合に第３の作動パターンとすれば、第５４実施形態で説明した遊技性と同様の遊技性を保つことができる。更に、第５４実施形態で説明した場合と異なり、第３入賞口Ｂ６４ｂに球が入球し易い状態において小当たり遊技が発生し易く、特定入賞口Ｂ６５ａに球が入球し易いよう構成されることから、第３入賞口Ｂ６４ｂから零れた球が特定入賞口Ｂ６５ａに拾われる事態を生じさせ易くすることができる。また、例えば、傾倒部材Ｂ４７０に拾われた球が検出されることで特別図柄２の抽選を獲得可能な条件下で、第３入賞口Ｂ６４ｂ

に入球することでも特別図柄２の抽選を獲得可能としても良い。この場合、特定入賞口Ｂ６５ａを入賞ユニットＢ４００の左右外端よりも左右方向外側に張り出さない寸法および位置で配設するようにしても良い。電動役物Ｂ６４０ａが第２の作動パターンで駆動される場合には、先端部Ｂ４５１に拾われて入賞ユニットＢ４００の内部を流下したほとんどの球が入賞ユニットＢ４００から排出され第３入賞口Ｂ６４ｂ側へ流下する。一方で、電動役物Ｂ６４０ａが第３の作動パターンで駆動される場合には、先端部Ｂ４５１に拾われて入賞ユニットＢ４００の内部を流下したほとんどの球が傾倒部材Ｂ４７０に拾われることで、第３入賞口Ｂ６４ｂ側へは流れ出ない。そして、特定入賞口Ｂ６５ａは、入賞ユニットＢ４００から排出され第３入賞口Ｂ６４ｂ側へ流下した球の内、第３入賞口Ｂ６４ｂから零れた球を受け入れるよう配設されることで、新たな遊技性を構成することができる。即ち、電動役物Ｂ６４０ａが第２の作動パターンで駆動されるか、第３の作動パターンで駆動されるかに関わらず、特別図柄２の抽選を獲得可能とされる。そのため、小当たり遊技として特定入賞口Ｂ６５ａの開閉が頻繁に生じ得る。

【４６３７】

ここで、電動役物Ｂ６４０ａが第２の作動パターンで駆動される場合には、先端部Ｂ４５１に拾われて入賞ユニットＢ４００の内部を流下した球のほとんどが第３入賞口Ｂ６４ｂ側へ流下するので、その内の何割かが第３入賞口Ｂ６４ｂから零れて特定入賞口Ｂ６５ａに入球することで、遊技者は多量の賞球の払い出しを受けることができる。一方、電動役物Ｂ６４０ａが第３の作動パターンで駆動される場合には、ほとんどの球が特定入賞口Ｂ６５ａ側に向かわない（傾倒部材Ｂ４７０に拾われる）ので、特定入賞口Ｂ６５ａへの入球が生じ難く、遊技者は多量の賞球の払い出しを受けることはできない。このように、電動役物Ｂ６４０ａが第２の作動パターンで駆動されるか、第３の作動パターンで駆動されるかに関わらず、遊技者は特別図柄２の抽選を獲得可能とされることから特定入賞口Ｂ６５ａの開閉が頻繁に生じるが、電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンの違いによって特定入賞口Ｂ６５ａへ球が案内される確率が変化することで、特定入賞口Ｂ６５ａの開放時（小当たり遊技発生時）に特定入賞口Ｂ６５ａに入球させ多量の賞球が得られる場合と、そうでない場合とを生じさせるという遊技性を構成することができる。上記第５４実施形態では、入賞ユニットＢ４００に流入した球により遊技者が得られる利益として、球が検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａを通過した場合には特別図柄の抽選はされず、賞球の払い出しのみがされる一方で、球が第３入賞口Ｂ６４ｂを通過した場合には特別図柄１の抽選がされ、賞球の払い出しもされるよう設定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球が検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａを通過した場合に特別図柄１の抽選がされ、賞球の払い出しもされる一方で、球が第３入賞口Ｂ６４ｂを通過した場合に特別図柄の抽選はされず、賞球の払い出しのみがされるよう設定しても良い。この場合、第１の作動パターンでは、球が稀に開口Ｂ４３５ａを通過することで、第１入賞口Ｂ６４への入球数に加えて開口Ｂ４３５ａを通過することで特別図柄１の抽選頻度が増加する。

【４６３８】

第２の作動パターンでは、球は先端部Ｂ４５１に拾われ電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態において傾倒部材Ｂ４７０の正面側を通り第３入賞口Ｂ６４ｂに入賞しやすくされるので、入賞ユニットＢ４００に流入した球によって特別図柄の抽選頻度は増加されず、賞球の払い出しが多くなる。入賞ユニットＢ４００は、開口Ｂ４３５ａを球が通過可能に開放されている場合においても開口Ｂ４３５ａの球の通過は１０個に１個の割合とされることから、動作時間Ｂｔ２ｂの開口Ｂ４３５ａの開放では球が開口Ｂ４３５ａ側に流入することはほとんどない。そのため、第２の作動パターンにおいて、特別図柄１の抽選頻度の上昇はほとんど起きない。第３の作動パターンでは、待機時間Ｂｔ３ａにおいて先端部Ｂ４５１に拾われた球は、動作時間Ｂｔ３ｂにおいて傾倒部材Ｂ４７０に拾われ易いので、特別図柄２の抽選頻度が増加する。また、動作時間Ｂｔ３ｂにおいては、先端部Ｂ４５１の正面側を球が通り開口Ｂ４３５ａを通過し得るので、特別図柄１の抽選頻度も増加する。また、検出センサＢ４３５ａの開口Ｂ４３５ａを、アウト口（賞球の払い出し無し、図柄抽

選無しであり、遊技領域から球を排出する開口部）として、単に球の通過を計数するためのセンサとして利用しても良い。この場合、開口Ｂ４３５ａにより、開口Ｂ４３５ａを球が通過する頻度を計測することができる。また、第２入賞口Ｂ６４０の機能と、第３入賞口Ｂ６４ｂの機能とを逆で設定しても良い。この場合、特殊確変状態とする場合の作動パターンを第２の作動パターンとし、確変状態とする場合の作動パターンを第３の作動パターンに設定すれば良く、第３入賞口Ｂ６４ｂに球が入球する抽選で小当たりを発生させ、第３入賞口Ｂ６４ｂから逸れた球が特定入賞口Ｂ６５ａに入球し得るパチンコ機を構成することができる。

【４６３９】

これにより、第３入賞口Ｂ６４ｂの真上に配置される釘ＢＫＧ１の状態として、球が第３入賞口Ｂ６４ｂに入り易ければ、小当たりは生じ易いが第３入賞口Ｂ６４ｂから逸れる球は少ないために特定入賞口Ｂ６５ａの入賞数が過多となることは抑制できる一方で、第３入賞口Ｂ６４ｂの真上に配置される釘ＢＫＧ１の状態として、球が第３入賞口Ｂ６４ｂに入り難ければ、小当たりは生じ難いが第３入賞口Ｂ６４ｂから逸れる球は多いために一旦特定入賞口Ｂ６５ａが開放されれば多量の球を特定入賞口Ｂ６５ａに入球させ得る。即ち、第３入賞口Ｂ６４ｂへ入球し易いかどうか（有利不利）と、特定入賞口Ｂ６５ａへ入球し易いかどうか（不利有利）とがバランスするパチンコ機を構成することができる。上記第５４実施形態では、上側可変入賞装置Ｂ７００において、貯留板部Ｂ７１５間に球が４個まで貯留可能な場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、貯留板部Ｂ７１５が間に球を１個だけ配置可能な形状で形成されるようにしても良い。この場合、貯留板部Ｂ７１５間で停留される球は移動床部材Ｂ７４０に乗っており、その球に衝突した球を検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１に流入させることができる。この場合、球が検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１を通り易い状態にあるか否かを、貯留板部Ｂ７１５間における球の有無を確認することで容易に把握することができるので、貯留板部Ｂ７１５間の球の個数を数える必要がある場合に比較して遊技者の遊技負担を低減することができる。上記第５４実施形態では、上側可変入賞装置Ｂ７００において、貯留板部Ｂ７１５の左右両側において複数の検出センサＢ７５０が配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサＢ７５０の配設個数は１個でも良い。また、１個配置する場合において、貯留板部Ｂ７１５の左右に配置されるいずれかを残し、何れかを除外するようにしても良いし、貯留板部Ｂ７１５の前後に位置ずれして検出センサＢ７５０が配置されるようにしても良い。

【４６４０】

貯留板部Ｂ７１５の正面側に検出センサＢ７５０が配置される場合には開口部Ｂ７５１を通過する球を遊技者に見せ易くすることができる。一方、貯留板部Ｂ７１５の背面側に検出センサＢ７５０が配置される場合には開口部Ｂ７５１を通過する球が貯留板部Ｂ７１５に貯留される球に隠される作用を付加することができるので、開口部Ｂ７５１に対する遊技者の注目力を向上させることができる。上記第５４実施形態では、上側可変入賞装置Ｂ７００において、ラウンド遊技における規定個数と貯留板部Ｂ７１５間に貯留可能な球の個数との関係が、１０個対４個である場合を説明したが、個数の関係は任意に定められるものであり、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、１０個対１０個とする場合、上側可変入賞装置Ｂ７００に対して、規定個数を超える個数の球の入賞（１１個以上の入賞、オーバー入賞）があった場合に、開口部Ｂ７５１を球が通過するパチンコ機を構成することができる。この場合、規定個数の入球に留まる場合に比較してラウンド遊技において得られる賞球個数が増加する喜びと、大当たり遊技が終了した後に移行される遊技状態が有利な状態になることに対する喜びとを、遊技者に同時に与えることができる。上記第５４実施形態では、移動上蓋部材Ｂ７３０と移動床部材Ｂ７４０とが連動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動上蓋部材Ｂ７３０を駆動する駆動装置とは別で移動床部材Ｂ７４０を駆動する駆動装置を設けるようにしても良い。この場合の動作パターンは、上記第５４実施形態で説明したような動作パターンに加えて、多種多様な動作パターンを構成することができる。例えば、移動上蓋部材Ｂ７３０

が後退位置に配置された場合に、移動床部材Ｂ７４０を後退位置に配置することもできる。この場合、移動上蓋部材Ｂ７３０の正面側を通過した球が貯留板部Ｂ７１５の間の位置に貯留されないようにすることができるので、球が開口部Ｂ７５１に入球する可能性を低めることができる。

【４６４１】

また、例えば、移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置に配置された場合に、移動床部材Ｂ７４０を単独で前後（繰り返し）動作させるようにしても良い。この場合において、移動床部材Ｂ７４０が後退位置に維持される期間が０．２秒よりも長い場合には貯留板部Ｂ７１５の間の位置から球を排出させることができ、一方、移動床部材Ｂ７４０が後退位置に維持される期間が０．２秒よりも短い場合には貯留板部Ｂ７１５の間の位置に球を留めることができる。また、例えば、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置された場合に、移動床部材Ｂ７４０を前進位置に配置することもできる。この場合、ラウンド遊技中に移動上蓋部材Ｂ７３０が開閉を繰り返すような駆動態様であっても、貯留板部Ｂ７１５の間の位置に球が貯留される状態を維持することができる。更に、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置されてから、移動床部材Ｂ７４０を前進位置から後退位置に変位させるまでに数秒のタイムラグが生じるようにすることで、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される直前に多数の球がまとまって入球したような場合に、それらの球が開口部Ｂ７５１側に到達し、開口部Ｂ７５１を通過し得るタイミングまで貯留板部Ｂ７１５の間の位置から球を排出しないようにすることができる。上記第５４実施形態では、上側可変入賞装置Ｂ７００は、大当たり遊技において開閉される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上側可変入賞装置Ｂ７００が小当たり遊技において開閉されるよう構成し、検出センサＢ７５０を、開口部Ｂ７５１を球が通過することにより大当たり遊技を実行可能とするための検出センサとして構成しても良い。ここで、小当たり遊技における上側可変入賞装置Ｂ７００の開放時間の合計が１．８秒までとされる場合において、移動上蓋部材Ｂ７３０を後退位置に配置したら０．１２秒経過する度に前進位置に配置させるという規則で移動上蓋部材Ｂ７３０を前後に繰り返し変位させる状態において、移動上蓋部材Ｂ７３０を後退位置に１５回まで配置することができる（０．１２×１５＝１．８）。

【４６４２】

移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される場合において貯留板部Ｂ７１５の間の位置に配置される球が排出されないよう移動床部材Ｂ７４０が駆動される場合、移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置に配置される状態で移動上蓋部材Ｂ７３０の正面側を流下した球を貯留板部Ｂ７１５の間の位置に貯留することができ、球を開口部Ｂ７５１に入球させ易い。移動上蓋部材Ｂ７３０と移動床部材Ｂ７４０とが連動する場合には、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される状態が０．２秒未満とされる駆動態様に対応する。一方、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される場合において貯留板部Ｂ７１５の間の位置に配置される球が排出され得るよう移動床部材Ｂ７４０が駆動される場合、移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置に配置される状態で移動上蓋部材Ｂ７３０の正面側を流下した球が貯留板部Ｂ７１５の間の位置から次々に排出され、球を開口部Ｂ７５１に入球させ難い。移動上蓋部材Ｂ７３０と移動床部材Ｂ７４０とが連動する場合には、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される状態が０．２秒以上とされる駆動態様に対応する。小当たり遊技は、予め規定された駆動パターンで移動上蓋部材Ｂ７３０及び移動床部材Ｂ７４０が開閉されることになる。移動上蓋部材Ｂ７３０と移動床部材Ｂ７４０とが連動する場合には、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される状態が０．２秒未満の状態が繰り返される期間に多数の球を上側可変入賞装置Ｂ７００に入球させることが好ましいが、例えば、０．１秒と０．３秒との違いを見分けることは困難である。そこで、小当たり遊技の駆動パターンとして、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される状態が０．２秒未満の状態が繰り返される期間よりも、発射した球が到達するまでの期間だけ前倒ししたタイミングで、上側可変入賞装置Ｂ７００へ向けて球を発射することを促す報知を実行するようにしても良い。この報知に従い球を発射すれば、貯留板部Ｂ７１５の間の位置に球を貯留させ開

口部Ｂ７５１に球を入球させ易くすることができる。このように、球の発射の適切なタイミングを報知するようにすることで、報知外のタイミングで球を発射することによる球損の発生を回避し易くすることができる。

【４６４３】

小当たり遊技の駆動パターンとして、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される状態が０．２秒未満の状態が繰り返される期間が２回用意され、その間に移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される状態が０．２秒以上の状態が繰り返される期間が配置されるようにする場合、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される状態が０．２秒未満の状態が繰り返される１回目の期間において球が開口部Ｂ７５１に入球しなかった場合に、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される状態が０．２秒未満の状態が繰り返される２回目の期間の前に、上側可変入賞装置Ｂ７００へ向けて球を発射することを促す報知を実行するようにしても良い。この場合、例えば、球発射装置の詰まりなどで球を発射できていなかった場合においても、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される状態が０．２秒以上の状態が繰り返される期間が長めに（例えば、１５秒で）設定される場合には、その間に球発射装置の詰まりを修復できる可能性を高めることができる。なお、発射した球が到達するまでの期間だけ前倒ししたタイミングは、上側可変入賞装置Ｂ７００の配置次第で変更され得る。上記第５４実施形態のように遊技領域の上端部付近に配置される場合には１～２秒とされるが、遊技領域の右下端位置等に配置される場合にはもっと長く、その上流側における球経路（釘ＢＫＧ１により形成される経路または樹脂部材により流路形成される経路）の長さによっては、５～１０秒程度の長さまで幅が生じる。また、移動上蓋部材Ｂ７３０と移動床部材Ｂ７４０とが連動する場合を例示したが、移動上蓋部材Ｂ７３０と移動床部材Ｂ７４０とが独立で駆動するように構成される場合において、移動床部材Ｂ７４０が後退位置に配置される期間が０．２秒未満となる駆動態様で繰り返し動作される期間を狙って、上述の報知を行うようにしても良い。この場合、移動床部材Ｂ７４０の動作態様と、移動上蓋部材Ｂ７３０の動作態様とは対応しないので、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される期間の長さを見て、移動床部材Ｂ７４０の動作と対応付けることは困難となる。従って、上述の報知に対する注目力を向上させることができる。

【４６４４】

上記第５４実施形態では、一対の貯留板部Ｂ７１５の間に球が貯留されている間において、球を開口部Ｂ７５１に入球させ易い場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作により、開口部Ｂ７５１に球を誘導する誘導状態と、誘導しない非誘導状態とで状態が変化される状態変化手段が配設され、その状態変化手段の動作は、一対の貯留板部Ｂ７１５から排出された球の運動エネルギーにより行われるよう構成しても良い。この場合、一対の貯留板部Ｂ７１５の間から球が排出された後において開口部Ｂ７５１に入球させ易くできる遊技機を構成することができる。上記第５４実施形態では、一対の貯留板部Ｂ７１５への球の進入を、球によって妨害する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の領域への球の入球の可否を切り替える開閉手段を配設しても良い。この場合、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置が球で満タンになる前においても、開閉手段により一対の貯留板部Ｂ７１５の間に球が進入できない状態を構成することができ、球が開口部Ｂ７５１を通過する事態を生じさせることができる。この場合において、開閉手段の大きさとして種々の態様を例示することができるが、正面視における大きさが球の大きさよりも小さくすることで、開閉手段を目立たせないようにすることができ、球が開口部Ｂ７５１へ流入するタイミングを遊技者に予測され難くすることができる。また、開閉手段の正面視における大きさを球の大きさよりも大きくすることで、開閉手段の状態を遊技者に把握させ易くすることができ、球が開口部Ｂ７５１へ流入するか否かを判別し易くすることができる。上記第５４実施形態では、第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過した球は一対の貯留板部Ｂ７１５の間の領域に高確率で案内される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、貯留板部Ｂ７１５と第２特定入賞口Ｂ７００ａとの間に球と接触可能な配置で釘ＢＫＧ１が配設されるようにしても良い。

【４６４５】
これにより、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の領域が満タンになる前に、釘ＢＫＧ１と衝突した球が検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１を通過するイレギュラー入賞が誘発され易くなるようにすることができる。特に、第２特定入賞口Ｂ７００ａを複数の球が連なって通過した時など、球同士の接触により流下が乱れた場合にイレギュラー入賞が誘発され易くなる。一方で、釘ＢＫＧ１は、一対の貯留板部Ｂ７１５に貯留されている球とは非接触となるような位置に配置される。これにより、一対の貯留板部Ｂ７１５に貯留された球の排出をスムーズに行わせることができる。なお、球と接触可能な配置で配設されるのは、必ずしも釘である必要はない。例えば、基礎板部材Ｂ７１０から前側に突設される突設部を構成し、この突設部と球とが衝突するようにしても良い。この場合、釘ＢＫＧ１の場合に比較して、突設部の形状の設計自由度を向上させることができる。例えば、左右方向に長く開口部Ｂ７５１に近づく程に下降傾斜する突条状に形成することで、開口部Ｂ７５１に球が案内される可能性を高めることができる。また、例えば、基礎板部材Ｂ７１０の正面側に可動部材を配設するようにし、その可動部材に衝突した球が、可動部材により勢いを付けられることで、球が開口部Ｂ７５１に案内され得るようにしても良い。可動部材の動作は、回転動作でも良いし、直線方向のスライド動作でも良いし、それらの組合せによる動作でも良い。また、例えば、第２特定入賞口Ｂ７００ａが左右方向に往復変位したり、検出センサＢ７５０及び貯留板部Ｂ７１５が左右方向に往復変位したりすることで、タイミング次第で、第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過した球が一対の貯留板部Ｂ７１５側ではなく、検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１側に流れる場合が生じるようにしても良い。

【４６４６】
上記第５４実施形態では、第２特定入賞口Ｂ７００ａの真下に球が貯留される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２特定入賞口Ｂ７００ａの下流側に斜め下方に延びる球通路が形成され、その球通路の下流側端部に検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１が形成され、球通路の途中位置において球貯留部が下方に延び、その球貯留部の下端に移動床部材Ｂ７４０が配設される構成において、球貯留部が満タンになると後追いの球が球貯留部の最上部の球の上を転動して球通路を下流側に流れ、その球が検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１を通過するように構成しても良い。また、第２特定入賞口Ｂ７００ａの開口方向は斜め方向に向いていても良く、その第２特定入賞口Ｂ７００ａを開閉する部材はスライド変位するものでなくても、回動変位するもの（例えば、一対の開閉部材で構成されるチューリップタイプの一の開閉部材を利用したもの）でも良い。なお、第２特定入賞口Ｂ７００ａの下流側に斜め下方に延びる球通路の方向は何ら限定されるものではない。例えば、正面視で斜め下方（左右側へ向かうにつれて下方へ向かう斜め）でも良いし、左右方向視で斜め下方（前後側へ向かうにつれて下方へ向かう斜め）でも良い。特に、後側へ向かうにつれて下方へ向かう斜めの場合、開口部Ｂ７５１を、球貯留部よりも手前側に配置することができる。これにより、球貯留部に貯留される球よりも、開口部Ｂ７５１を通過する球を目立たせることができるので、開口部Ｂ７５１における球の通過を遊技者が視認し易くすることができる。

【４６４７】
上記第５４実施形態では、一対の貯留板部Ｂ７１５の上端部に球が配置されるために一対の貯留板部Ｂ７１５の間に配置する必要のある球の個数が一定である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、時間経過に合わせて移動床部材Ｂ７４０の上面の上下位置が上下方向に変化することや、移動床部材Ｂ７４０として貯留板部Ｂ７１５の下端の球を乗せる板部材が複数枚で上下方向に並設され上から順に開放されるように動作すること等により、一対の貯留板部Ｂ７１５の間に配置される複数の球の内、最下端に配置される球の上下位置を変化させることで、一対の貯留板部Ｂ７１５の上端部に球が配置されるために一対の貯留板部Ｂ７１５の間に配置する必要のある球の個数が変化するようにしても良い。また、一対の貯留板部Ｂ７１５の左右間隔が変化するように貯留板部Ｂ７１５が変位可能に構成されても良い。この場合において、左右間隔が球の直径よ

りも若干長い間隔である場合には４個で満タンになるとしても、左右間隔が球の直径の２倍よりも若干長い間隔である場合には８個で満タンになるので、検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１に球を通過させる難易度を変化させることができる。また、４個で満タンになるように構成する場合であっても、一対の貯留板部Ｂ７１５の左右間隔が球の直径よりも若干長い間隔である場合に比較して、一対の貯留板部Ｂ７１５の左右間隔が球の直径の２倍よりも若干長い間隔である場合の方が、貯留板部Ｂ７１５の上下長さを半分にすることができるので、球を貯留するための高さ寸法を短くすることができる。これにより、貯留板部Ｂ７１５の設計自由度を向上させることができる。上記第５４実施形態では、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置に配置される球を常に視認できるよう構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、貯留板部Ｂ７１５の間の位置における球の視認性を低下可能に構成する（例えば、可動部材で目隠しするように構成したり、光の加減で見え難くするように構成したりする）ようにしても良い。この場合、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置で球が満タンになるタイミングを遊技者に予想され難くすることができる。

【４６４８】

なお、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置に貯留される球の個数が４個の場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。０個でも良いし、１個でも良いし、３個でも良いし、５個以上でも良い。例えば８個（規定個数に近い数字）とすることで、第３の特別作動パターンにおいて検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１に球が通過する可能性を大きく低下させることができる。上記第５４実施形態では、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置に貯留され、移動床部材Ｂ７４０が後退位置に配置されることで流下される球は球抜き開口Ｂ７８２を通り遊技領域から排出される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動床部材Ｂ７４０が後退位置に配置されることで流下される球が、複数孔を有するクルーンに排出されるようにしても良い。このクルーンは、複数孔の内の１つを検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１と同様の機能を有する特定孔とすることで、ラウンド遊技中に球が開口部Ｂ７５１を通過することが確認できないままに移動床部材Ｂ７４０が後退位置に配置され、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置から球が流されたとしても、遊技者はクルーンの特定孔に球が入球することによる利益を獲得できる可能性があるので、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置から流された球に対する注目力を向上させることができる。上記第５４実施形態では、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置に貯留された球ではなく、その貯留された球の後追いの球が開口部Ｂ７５１を通過し得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、貯留板部Ｂ７１５の途中部分が開閉可能に構成されており、その開閉部分の下流側にも検出センサＢ７５０が配設されており、貯留板部Ｂ７１５の途中部分が開放されることで、一対の貯留板部Ｂ７１５の間に貯留された球の内のいずれかが流され、検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１を通過し得るように構成しても良い。

【４６４９】

上記第５４実施形態では、移動上蓋部材Ｂ７３０の駆動装置と移動床部材Ｂ７４０の駆動装置とが共にソレノイドＢ７６３であり、移動上蓋部材Ｂ７３０の動作と移動床部材Ｂ７４０の動作とが連動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動床部材Ｂ７４０の駆動用にソレノイドＢ７６３とは別の駆動装置を設け、互いに独立して動作可能にしても良い。この場合、上記第５４実施形態で説明した動作態様に加えて、移動上蓋部材Ｂ７３０及び移動床部材Ｂ７４０の双方が前進位置に配置される場合や、移動上蓋部材Ｂ７３０及び移動床部材Ｂ７４０の双方が後退位置に配置される場合を構成可能となる。上記第５４実施形態では、移動上蓋部材Ｂ７３０が左右両側に下降傾斜する板形状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動上蓋部材Ｂ７３０を一方向に傾斜する平板形状で形成しても良い。この場合であっても、移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置へ向けて変位開始するよりも若干早く移動床部材Ｂ７４０が前進位置へ変位するという動作の順番が好適に機能して、移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置に変位するのと同時に移動上蓋部材Ｂ７３０の正面側を流れた球が、移

動床部材Ｂ７４０が前進位置に配置されるよりも前に移動床部材Ｂ７４０の正面側を通過するという事態を避けることができる。上記第５４実施形態では、移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置へ向けて変位開始するよりも若干早く移動床部材Ｂ７４０が前進位置へ変位する動作順序である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動上蓋部材Ｂ７３０と移動床部材Ｂ７４０とが同時に変位しても良いし、動作順序が逆でも良い。また、移動床部材Ｂ７４０が後退位置へ向けて変位開始するよりも若干早く移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置へ変位する動作順序である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動上蓋部材Ｂ７３０と移動床部材Ｂ７４０とが同時に変位しても良いし、動作順序が逆でも良い。

【４６５０】

上記第５４実施形態では、前進位置に配置される移動上蓋部材Ｂ７３０の上面を転動する球の背面側に配設される基礎板部材Ｂ７１０の前面が平滑面である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動上蓋部材Ｂ７３０の上面を転動する球の流下方向と交差する方向（例えば、上下方向）に長尺な突条形状で基礎板部材Ｂ７１０の前面から正面側へ突設される複数の減速突起が、球の流下方向に沿って並べられるようにしても良い。この代わりに、又はこれに加えて、移動上蓋部材Ｂ７３０の上面を階段状に形成して、球の流下速度を減速させるように構成しても良い。これにより、移動上蓋部材Ｂ７３０の上面を転動流下する球の流下速度を低下させることができるので、移動上蓋部材Ｂ７３０の一度の開放（前進位置から後退位置に変位すること）で移動上蓋部材Ｂ７３０の正面側を通過する球の個数を多くすることができるので、移動上蓋部材Ｂ７３０が閉鎖状態（前進位置に配置された状態）とされた場合に一対の貯留板部Ｂ７１５の間から球が抜けていくという構成であっても、一対の貯留板部Ｂ７１５の間に球を溜めやすくすることができ、検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１を球が通過する可能性を高めることができる。上記第５４実施形態では、移動上蓋部材Ｂ７３０の下流側に一対の貯留板部Ｂ７１５や移動床部材Ｂ７４０や検出センサＢ７５０が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動上蓋部材Ｂ７３０の構成を省略し、球が一対の貯留板部Ｂ７１５や移動床部材Ｂ７４０や検出センサＢ７５０の側へ常に流下可能な状態とされていても良い。上記第５４実施形態では、大当たり遊技において、１ラウンド目では移動上蓋部材Ｂ７３０が動作され第２特定入賞口Ｂ７００ａに入球可能とされ、２ラウンド目以降のラウンド遊技では特定入賞口Ｂ６５ａが開放され特定入賞口Ｂ６５ａに入球可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。どのラウンド遊技でどちらの特定入賞口Ｂ６５ａ，Ｂ７００ａに入球可能となるように制御するかは任意に設定可能とされる。

【４６５１】

例えば、２ラウンド目以降のラウンド遊技においても移動上蓋部材Ｂ７３０が動作され第２特定入賞口Ｂ７００ａに入球可能となるように制御されても良い。この場合、特定入賞口Ｂ６５ａへの入球が小当たり遊技でのみ生じるように構成することができる（全ラウンド遊技において移動上蓋部材Ｂ７３０が動作され第２特定入賞口Ｂ７００ａに入球可能となるように制御される場合に相当）ので、特定入賞口Ｂ６５ａへの入球に対する賞球の払い出し個数の設定が、大当たり遊技における賞球個数に影響を与えることを回避することができる。そのため、例えば、第２特定入賞口Ｂ７００ａへの入球に対する賞球の払い出し個数よりも、特定入賞口Ｂ６５ａへの入球に対する賞球の払い出し個数を多く設定することで、大当たり遊技による賞球個数を抑える一方で、小当たり遊技による賞球個数が増大される遊技機を構成することができる。また、例えば、第２特定入賞口Ｂ７００ａへの入球に対する賞球の払い出し個数よりも、特定入賞口Ｂ６５ａへの入球に対する賞球の払い出し個数を少なく設定することで、小当たり遊技による賞球個数を抑える（例えば、発射球と同等の賞球個数を維持する程度に抑える）一方で、大当たり遊技による賞球個数が増大される遊技機を構成することができる。なお、複数のラウンド遊技において移動上蓋部材Ｂ７３０が動作され第２特定入賞口Ｂ７００ａに入球可能となるように制御される場合、大当たり遊技後の遊技状態が開口部Ｂ７５１に遊技球が通過するか否かで変化する

という事象については、第２特定入賞口Ｂ７００ａに入球可能となるように制御される少なくとも１のラウンド遊技において遊技球が開口部Ｂ７５１を通過すれば、開口部Ｂ７５１に遊技球が通過したと認められる。上記第５４実施形態では、特別図柄１の抽選で小当たりと判定されない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない、例えば、特別図柄１でも特別図柄２でも小当たりと判定され得るようにしても良いし、特別図柄１で小当たりと判定され得る一方で特別図柄２では小当たりと判定され得ないように構成しても良い。

【４６５２】

上記第５４実施形態では、通常中の電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第１の作動パターンとされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、通常中の電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第３の作動パターンとなるように構成しても良い。この場合、通常中（特別図柄の低確率状態）から第２入賞口Ｂ６４０に球が入球し得ることになるが、特別図柄の低確率状態における特別図柄２の変動時間は、大当たりを除き長期間（本実施形態では１０分）で設定されるので、特別図柄２の抽選で大当たりを獲得するようなことは稀であり、基本的には第１入賞口Ｂ６４への入球による特別図柄１の抽選で大当たりを目指す遊技性を構築することができる。この場合において、例えば、大当たりＢの大当たり遊技を実行した後における遊技状態が次に大当たりを獲得するまでは高確率状態とされ、電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第２の作動パターンに設定される状態が特別図柄の抽選が１００回終了するまで継続するように設定すると、１０１回目の特別図柄の抽選以降において電動役物Ｂ６４０ａを第３の作動パターンで動作させることになり、これは大当たりＡの大当たり遊技を実行した後における遊技状態と同じである。即ち、大当たり遊技終了後に規定回数（上記第５４実施形態では１００回）の特別図柄の抽選を挟んで特殊確変状態に移行する場合を構成可能とすることができる。なお、大当たりＣの場合も、電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第２の作動パターンに設定される状態が特別図柄の抽選が１００回終了するまで継続するように構成され、１０１回目の特別図柄の抽選以降において電動役物Ｂ６４０ａは第３の作動パターンで動作するように制御されるが、特別図柄の低確率状態なので、単に通常状態へ移行することになる。

【４６５３】

上記第５４実施形態では、大当たり種別の振分けが特別図柄１と特別図柄２とで異なる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、特別図柄１と特別図柄２とで大当たり種別の振分けが同じとなるように設定しても良い。この場合、どちらの特別図柄で大当たりを獲得したとしても差が生じないので、特別図柄１の大当たりに係る抽選と特別図柄２の大当たりに係る抽選とを同一視することができる。この場合、例えば、特別図柄２の抽選が長時間変動で実行される場合（例えば、１０分の変動）を除外し、特別図柄１の抽選で選択される変動時間と同様の変動時間とすることで、あたかも、特別図柄の保留球数が８個（特別図柄１の保留球数４個と特別図柄２の保留球数４個との合計）である遊技機を構成することができる。また、例えば、特別図柄１の大当たりの内、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確率状態となる大当たり種別と、大当たり遊技終了後の遊技状態が低確率状態となる大当たり種別との比率（上記第５４実施形態において１：１）と、特別図柄２の大当たりの内、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確率状態となる大当たり種別と、大当たり遊技終了後の遊技状態が低確率状態となる大当たり種別との比率（上記第５４実施形態において１：１）とを異ならせるように構成しても良い。この場合において、特別図柄２の大当たりの方が、特別図柄１の大当たりに比較して、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確率状態となる大当たり種別の割合が大きいように構成することで、特別図柄２の大当たりが連続して発生し易い状態に移行可能な遊技機を構成することができる。

【４６５４】

上記第５４実施形態では、社名表示演出やカード忘れ防止表示演出の表示と同時に方向操作部表示Ｂ８１６を表示可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、社名表示演出やカード忘れ防止表示演出の後に、方向操作部表示Ｂ８

１６を表示して音量光量を調整可能となる調整期間を設けるようにしても良い。この場合、時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングは、調整期間の終了タイミングを意味すると同時に、大当たり遊技終了後の変動演出の開始タイミングを意味するので、遊技者は時間表示Ｂ８１１を視認しておけば、調整期間における音量光量の調整から変動演出の開始タイミング後の球発射までの行動を、適切なタイミングでスムーズに行うことができる。エンディング演出の期間は大当たり種別により規定されるところ、エンディング演出の内部構成については大当たり種別が同じであっても変更可能となる。調整期間を設ける場合、調整期間が設けられていない場合に比較して、エンディング表示演出、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出を実行する期間が狭められることになるが、いずれかの演出の継続時間を短くしたり、複数の演出を同時に行ったりすることで、遊技者に違和感を与えることなくエンディング演出を実行することができる。調整期間を設けるか否かは、任意に設定することができるが、例えば、大当たり遊技中に実行される演出が、複数のバリエーションの内、特に光量が強くなり易い（光量最強）演出または特に音量が大きくなり易い（音量最大）とされた場合に、エンディング演出において調整期間を設けるようにしても良い。これにより、遊技者の遊技負担を低下させることができる。

【４６５５】

調整期間を設けるかどうかとは無関係に、エンディング表示演出、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出の長さを変更することができる。例えば、大当たりが連荘している最中において、短期間に何度も見ても情報量が増加するわけではない社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出の長さを短くしたり同時に表示したりすれば、その分だけエンディング表示演出を長くすることができる。エンディング表示演出は、実際に獲得できた賞球個数（現在実行中の大当たり遊技のみでも良いし、連荘中における累積でも良い）や、大当たり遊技終了後の遊技状態という、遊技者にとっての重要性が高い情報が表示されるので、表示期間を長くすることで、遊技者がその情報を見逃す可能性を低くすることができる。例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態が低確率状態となる場合、連荘が途絶える可能性が高いので、その後遊技者が遊技を終えて離席する可能性が高い。そのため、エンディング演出においてカード忘れ防止表示演出の長さを長くすることで、遊技者がカードを持ち帰り忘れる可能性を低くすることができる。例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態が特殊確変状態へ移行する場合、遊技者の出玉への期待感が最も高まっているタイミングであるので、このタイミングにおいて社名表示演出を視認させることで、現在遊技しているパチンコ機および製造会社への印象が良くなるように図ることができる。また、大当たりが連荘すれば、ますます遊技者の期待感が高まっていくことから、連荘数が上がっていくほどに社名表示演出を長くするように設定することで、印象をよりよくさせることができる。上記第５４実施形態では、エンディング演出において音量光量の調整が可能とされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング演出において音量光量の調整が実行されたかを判定し、その判定結果が、エンディング演出終了後の変動演出の決定に影響を与えるよう構成しても良い。

【４６５６】

例えば、変動演出として、通常の主図柄停止の報知に比較して、光量や音量が大きくなり易い特定演出（一発告知演出など）が用意されている場合に、直前のエンディング演出中に光量を下げる調整が実行されたにも関わらず、特定演出を実行すると、ただでさえ光で目が疲労していると考えられる遊技者に対して、更なる疲労を与える可能性があり、途中で遊技を中断する可能性がある。そこで、直前のエンディング演出中に光量を下げる調整が実行された場合には、特定演出は実行されないように制御することで、遊技者の疲労の回復を待ちながら遊技を継続させることができる。また、大当たり遊技中において、大当たり遊技の終了後の遊技状態で流れる曲を変更する操作を遊技者が行った場合には、遊技者はその曲を聞きたいと感じているはずなので、現在実行中の大当たり遊技のエンディング演出において、方向操作部表示Ｂ８１６を表示する期間を確保するようにしても良い。上記第５４実施形態では、エンディング演出の終了タイミングで時間表示Ｂ８１１の右

端部が終端位置Ｂ８１２に到達するように構成する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング演出の終了タイミングにおいて普通図柄の変動表示が継続中であり、エンディング演出の終了タイミングと普通図柄の次変動の開始タイミングとの間に時間差がある場合には、その時間差の分、時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングをエンディング演出の終了タイミングに対してずらす（遅らせる）ようにしても良い。これにより、エンディング演出の後で球を発射しているにも関わらず、大当たり遊技中から継続中の作動パターン（通常状態における作動パターン、第１の作動パターン）で電動役物Ｂ６４０ａが動作している状態の入賞ユニットＢ４００に球が入球するという事態を回避することができる。即ち、エンディング演出の後で発射した球を、大当たり遊技終了後から移行した後の作動パターン（第２の作動パターン又は第３の作動パターン）で電動役物Ｂ６４０ａが動作している状態の入賞ユニットＢ４００に入球させることができる。

【４６５７】

この場合においても、エンディング演出が終了したら、特別図柄の保留球があれば、エンディング演出の終了後に特別図柄の変動が開始される。一方で、時間表示Ｂ８１１の表示は継続して残したいので、例えば、主表示領域ＢＤｍにおいてはエンディング演出の表示を継続し、副表示領域ＢＤｓの小領域ＢＤｓ３において特別図柄の変動を表示し、普通図柄の次変動が開始されるタイミングとなり次第、小領域ＢＤｓ３の表示が主表示領域ＢＤｍ３に拡大されながら移動するように構成しても良い。画面上で特別図柄を移動させることになるので、低速変動中（リーチ等）になる前段階で移動させることが好ましい。そのため、上述のような表示態様（特別図柄の移動）は、エンディング演出の終了タイミングから普通図柄の次変動の開始タイミングまでの時間差の方が、特別図柄の低速変動中に移行するまでにかかる時間よりも短いという特定の条件が整った場合にのみ行うようにしても良い。但し、変動演出の決定は、変動開始時にされるので、エンディング演出の終了よりも後になる。そのため、上述のような表示態様を行うことができるかどうかは、エンディング演出中には不明となるので、エンディング演出終了後に、上記特定の条件が整っていると音声ランプ制御装置Ｂ１１３に判定された場合に、終端位置Ｂ８１２を右方に移動させたり、「＋２秒」等の数字を表示させたりすることで、球発射タイミングが後倒れしたことを報知するように構成しても良い。この場合、時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達することで遊技者は球の発射を開始すると考えられるが、その直後に球発射タイミングが後倒れしたことの報知がされれば、それを見た遊技者は球の発射を停止させることができる。これにより、球損を最小限とさせることができる。上記第５４実施形態では、特定表示Ｂ８１０や枠ボタン表示Ｂ８１３等の表示が、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面の一部に表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、表示画面の全体に表示される（全画面表示される）ように構成しても良いし、表示画面の異なる部分に表示されるようにしても良い。

【４６５８】

上記第５４実施形態では、エンディング演出において時間表示Ｂ８１１が初めから表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング演出の途中から表示されても良いし、枠ボタンＢ２２の操作により表示されるようにしても良い。また、枠ボタンＢ２２の操作を行う度に、時間表示Ｂ８１１が表示されたり、時間表示Ｂ８１１の表示が消えたりするようにしても良い。上記第５４実施形態では、時間表示Ｂ８１１がバーとして表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、表示画面に任意の数字を表示し、その数字を目標値（例えば０（ゼロ））までカウントダウンさせていく表示としたり、目標値（例えば、６００）までカウントアップさせていく表示としても良い。この場合、表示が目標値となるタイミング（時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングに相当）を遊技者が図り易くすることができる。また、この表示は、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面において表示する場合に限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置Ｂ８１とは別の第２の表示装置や、７セグメント表示器を用意して、それら第２の表示装置や、７セグメント表示

器においてカウントダウン又はカウントアップさせる表示を実行しても良い。なお、時間表示Ｂ８１１を、バーとカウントダウン（カウントアップ）との両方で表現するようにしても良い。例えば、時間表示Ｂ８１１をバーとして表示することに加えて、時間表示Ｂ８１１が終端位置Ｂ８１２に到達する数秒前（例えば３秒前）から、表示画面に数字（例えば３）を表示し、その数字をカウントダウンさせていく表示を実行しても良い。この場合、表示が０（ゼロ）となるタイミング（時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングに相当）を遊技者が図り易くすることができる。上記第５４実施形態では、枠ボタン表示Ｂ８１３が表示画面に表示されている場合において、枠ボタンＢ２２の操作が有効になる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタン表示Ｂ８１３が表示されていなくても枠ボタンＢ２２の操作が有効となる状態を構成可能としても良い。

【４６５９】

上記第５４実施形態では、枠ボタン表示Ｂ８１３が表示画面に表示されている場合において、枠ボタンＢ２２の操作が有効になる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタンＢ２２の内部に発光手段が配設され、枠ボタンＢ２２が操作可能なタイミングで発光手段が発光するように制御しても良い。この場合、操作対象（枠ボタンＢ２２）の位置を遊技者に把握させ易くすることができる。上記第５４実施形態では、エンディング演出において、社名表示演出は、大当たり遊技終了後に突入する遊技状態が、遊技者にとって最も有利な状態となる場合に実行され、カード忘れ防止表示演出は、大当たり遊技における払い出し個数が８ラウンド分の個数以上（所定の個数以上）である場合に実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、社名表示演出が実行される条件と、カード忘れ防止表示演出が実行される条件とを入れ替えても良い。また、社名表示演出またはカード忘れ防止表示演出の少なくとも一方は、大当たり種別によらず、大当たり遊技の度に常に実行されるように設定しても良いし、所定の大当たり回数目（例えば、連荘中において奇数回目の大当たりとか、３の倍数の大当たり等）で実行されるように設定しても良い。なお、エンディング演出の内容は、社名表示演出やカード忘れ防止表示演出に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、「パチンコは遊技です。のめり込みに注意しましょう」という、遊技者を落ち着かせるための文字列を表示したり、不慣れな遊技者等に向けて店員呼び出しボタンの説明をする動画を表示したり、可動役物を待機位置に復帰させるためのボタン操作について説明する動作を表示したりしても良い。これらいずれの表示を実行している間においても、枠ボタン表示Ｂ８１３を表示して枠ボタンＢ２２の操作を促したり、時間表示Ｂ８１１を表示して次演出への移行タイミングを報知したりすることができる。

【４６６０】

上記第５４実施形態では、遊技者にとって最も有利な状態は、特殊確変状態である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、大当たり遊技終了後の状態が、確変状態か時短状態（通常状態）かで異なる場合（特殊確変状態には移行しない場合）には、遊技者にとって最も有利な状態は確変状態とされる。また、大当たり遊技終了後の状態が時短状態のみであり、時短状態が継続する抽選回数に差がある場合には、時短状態が継続する抽選回数が最も多くなる状態が、遊技者にとって最も有利な状態とされる。また、大当たり遊技終了後の状態が確変状態のみであり、一方の大当たり種別では次回大当たりまで確変状態が継続される一方で、他方の大当たり種別では所定の抽選回数後は特殊確変状態に移行される場合（通常状態の電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第３の作動パターンとされる場合等）には、他方の大当たり種別の方が特殊確変状態において小当たり遊技中に得られる賞球分有利なので、遊技者にとって最も遊技な状態とされるのは他方の大当たり種別の大当たり終了後の状態とされる。上記第５４実施形態では、エンディング演出において、エンディング表示演出が常に実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング表示演出が実行されない大当たり種別を構成しても良い。特に、賞球の払い出し個数が他の大当たり種別に比較して極端に少ない大当たり種別（例えば、突然確変大当たりや、突然通常大当たり等）の時には、エ

ンディング表示演出を省略した方が賞球の払い出しが極端に少ないことを遊技者に意識させないようにすることができ、且つ、大当たり遊技終了後の図柄の変動を早期に開始させることができる。また、特に、特殊確変状態と大当たり遊技との境目を目立たせずに遊技を行わせるための演出（例えば、小当たり遊技における賞球個数と大当たり遊技における賞球個数とを合算して表記する演出）を構成する際には、連荘中にはエンディング表示演出を省略し、連荘の終了時にエンディング表示演出を実行することで、遊技者に対して特殊確変状態と大当たり遊技とをまとめて一つの有利状態として見せることができる。

【４６６１】

また、上述の内容はエンディング表示演出に限られるものではない。例えば、社名表示演出やカード忘れ防止表示演出についても、連荘に突入する最初の大当たりのエンディング表示において表示させる一方で、連荘中は大当たり種別に関わらず表示させないようにしても良い。上記第５４実施形態では、賞球表示Ｂ８０１と識別表示Ｂ８０２とが同じタイミングで画面に表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、賞球表示Ｂ８０１が画面に表示されてから、表示が切り替わった後で識別表示Ｂ８０２が表示されるようにしても良い。この場合、大当たり遊技で獲得した利益と、大当たり遊技から移行された後で獲得できる利益とを、分けて遊技者に理解させることができるので、遊技者の遊技負担を軽減することができる。上記第５４実施形態では、エンディング演出におけるエンディング表示演出と、社名表示演出と、カード忘れ防止表示演出との長さをそれぞれ同一（５秒）に設定したが、必ずしもこれに限られるものではなく、各演出の長さは、大当たり種別ごとに任意に設定することができる。例えば、カード忘れ防止表示演出の実行期間を他の演出に比較して長くする（例えば、１０秒等）ようにしても良いし、カード忘れ防止表示演出を繰り返し実行するように構成しても良い。また、繰り返し実行する場合には、連続で繰り返しても良いし、他の演出を挟んで繰り返すようにしても良い。例えば、カード忘れ防止表示演出の終了後に、エンディング表示演出（２回目）を表示させるように構成しても良い。この時、１回目のエンディング表示演出では賞球表示Ｂ８０１は表示するが識別表示Ｂ８０２及び信頼度表示Ｂ８０３を表示せず、２回目のエンディング表示演出において識別表示Ｂ８０２及び信頼度表示Ｂ８０３を表示して賞球表示は表示しないようにしても良い。

【４６６２】

これにより、大当たり遊技で遊技者が獲得できた利益（賞球個数）を報知するタイミングと、大当たり遊技の終了後における遊技の状態を報知するタイミングとを分けることができるので、遊技者の遊技負担を低減することができる。また、エンディング演出の終盤に遊技者の興味関心の高い内容（上述の例では識別表示Ｂ８０２）を表示することで、エンディング演出に対する遊技者の注目力を高い状態で維持することができる。また、エンディング演出の所定のタイミングにおいて遊技者の興味関心の高い内容（上述の例では識別表示Ｂ８０２を表示可能とする場合に、その表示への切り替えタイミングの前に枠ボタンＢ２２の操作を実行させるように演出しても良い。即ち、枠ボタン表示Ｂ８１３を行うことで、第３図柄表示装置Ｂ８１に対する遊技者の注目力を高めると共に、枠ボタンＢ２２の操作により遊技に参加している感覚を遊技者に与えることができ、枠ボタンＢ２２の操作直後に識別表示Ｂ８０２を表示することで遊技者が識別表示Ｂ８０２を見逃す事態を回避し易くすることができる。なお、エンディング演出の長さは数秒間に限定されるものではなく、その長さは任意に（例えば、大当たり種別に応じて）設定可能である。即ち、数秒で終了するエンディング演出の他に、数分を要するエンディング演出が用意されても良い。上記第５４実施形態では、エンディング演出におけるエンディング表示演出と、社名表示演出と、カード忘れ防止表示演出との長さをそれぞれ同一（５秒）に設定し、実行される演出の組合せ次第でエンディング演出の実行期間が変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング演出の実行期間は固定にして、社名表示演出が短く設定される場合には、代わりにカード忘れ防止表示演出が長くなるように構成しても良い。この場合、社名表示演出が短い期間で終了したことを把握できた遊技者は、その時点でカード忘れ防止表示演出が長くなることを知ることができるので、

音量や光量の設定変更にかけられる時間が長くなることを把握することができ、遊技者の枠ボタンＢ２２を操作する意欲を向上させることができる。

【４６６３】

上記第５４実施形態では、エンディング表示演出の後に社名表示演出が実行され、その社名表示演出の後に、カード忘れ防止表示演出が実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング表示演出、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出の表示順は任意に設定可能であり、社名表示演出の前にカード忘れ防止表示演出が実行されるようにしても良い。また、エンディング表示演出、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出のいずれか２つの演出が同時に実行される（並列で実行される）ように構成しても良い。この場合、表示の重なりを避けるために、第３図柄表示装置Ｂ８１における表示位置を分けるようにすると良い。これによれば、エンディング表示演出、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出が順に実行される（直列で実行される）場合に比較して、演出を同時に実行させている分だけエンディング演出に要する時間を短くすることができる。上記第５４実施形態では、社名表示演出が実行されるとカード忘れ防止表示演出が実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング表示演出と社名表示演出とが実行され、カード忘れ防止表示演出が省略される大当たり種別を用意しても良い。上記第５４実施形態では、エンディング表示演出の後で枠ボタン表示Ｂ８１３や方向操作部表示Ｂ８１６が表示され、設定を変更することができようになる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタン表示Ｂ８１３や方向操作部表示Ｂ８１６が表示され設定を変更することができる期間が経過した後で、エンディング表示演出が実行されるようにしても良い。この場合において、枠ボタン表示Ｂ８１３や方向操作部表示Ｂ８１６が表示される期間は、エンディング演出に入ってから（最終ラウンドのラウンド遊技が終了してから）開始されるようにしても良いし、大当たり遊技における終盤のラウンド遊技の消化中から開始されるようにしても良い。いずれの場合でも、エンディング表示演出から変動演出への移行をスムーズにすることができる。

【４６６４】

なお、方向操作部表示Ｂ８１６が表示され方向操作部Ｂ４５を操作可能となるタイミングは、枠ボタンＢ２２を操作した後に限られるものではない。例えば、枠ボタン表示Ｂ８１３が表示されず、枠ボタンＢ２２の操作を介することなく、方向操作部表示Ｂ８１６が表示され方向操作部Ｂ４５を操作可能とする場合があっても良い。上記第５４実施形態では、方向操作部表示Ｂ８１６が表示画面の中央に表示され、音量や光量の調整を行っている最中にも特定表示Ｂ８１０が表示画面の端側に移動した状態で視認可能とされており、カード忘れ防止表示演出が継続される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、離席しようとしている遊技者が音量や光量を改めて調整するはずがないという判断から、音量や光量の調整が実行されたらカード忘れ防止表示演出が消えるように構成しても良い。上記第５４実施形態では、枠ボタン表示Ｂ８１３の表示中に枠ボタンＢ２２を操作したら調整画面に移行するように説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタンＢ２２を押している間は調整画面に移行し、枠ボタンＢ２２を離すと操作前の画面に戻るようにしても良い。これにより、音量や光量の設定変更のためには両手操作が最適であることを遊技者に分からせることができ、ハンドルＢ５１から手を離させることができるので、エンディング演出中における球発射を抑制することができる。なお、遊技者が枠ボタンＢ２２を操作するまえから、「枠ボタンを押した状態で光量や音量の設定変更が可能です」と表示させても良い。これにより、両手操作が必要であることを遊技者に一度で把握させることができる。エンディング演出において両手操作をさせることで、発射しても遊技者にとって利益率の悪いタイミングにおける球の発射を抑制することができる。即ち、報知は、遊技球の発射を抑えた方が遊技者にとって利益が高くなる可能性があるタイミングにおいて、複数の操作手段を同時に操作させる態様で行うようにすれば良い。また、例えば、枠ボタンＢ２２を操作する度に、音量の設定変更が可能な状態（表示態様）と、光量の設定変更が可能な状態（表示態様）とを、切り替えられ

るようにしても良い。
【４６６５】
　また、例えば、エンディング演出中は、枠ボタンＢ２２を押している間は調整画面に移行し、枠ボタンＢ２２を離すと操作前の画面に戻るように制御される一方で、エンディング演出が終了して変動演出の表示画面に移行したら、枠ボタンＢ２２を押していなくても音量や光量の調整を実行できるように制御しても良い。これにより、エンディング演出の終了後にまで両手操作が強いられることを防止することができるので、遊技者は、ハンドルＢ５１を操作しながら音量や光量の設定変更をすることができる。上記第５４実施形態では、カード忘れ防止表示演出の実行中に枠ボタン表示Ｂ８１３に従って枠ボタンＢ２２を操作した場合に特定表示Ｂ８１０が画面の端側に移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、社名表示演出の実行中に枠ボタン表示Ｂ８１３に従って遊技者が枠ボタンＢ２２を操作した場合には、特定表示Ｂ８１０としての製造会社名（Ａカンパニー）が第３図柄表示装置Ｂ８１の画面の左上隅（端側）に移動され、それに続けて、特定表示Ｂ８１０にカード取り忘れ防止表示が表示されるようにしても良い。社名表示演出の実行中に、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面中央に方向操作部表示Ｂ８１６を表示させ、遊技者に対して音量や光量の設定変更が可能であることを報知するようにしても良い。また、特定表示Ｂ８１０が表示画面の端側に表示された状態となっても、規定時間以内（例えば２秒以内）に音量や光量の設定変更が実行されなかった場合には、特定表示Ｂ８１０が画面中央（移動前の配置）に戻るように設定しても良い。
【４６６６】
　上記第５４実施形態では、エンディング演出において音量や光量の設定の変更を行うことができるよう構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング演出から移行する特殊確変中、確変中や時短中における特別図柄の変動演出のパターンにバリエーション（第１の態様、第２の態様）が設けられている場合に、そのいずれを選択するかの設定の変更を行うことができるようにしても良い。ここで、第１の態様と第２の態様との組合せとしては、任意に設定可能であるが、例えば、白黒表示態様とカラー表示態様との組合せや、漫画的な表示態様とアニメ的な表示態様との組合せや、枠ボタンＢ２２の連打操作を要求する表示態様と枠ボタンＢ２２の長押し操作を要求する表示態様との組合せ等が例示される。また、例えば、大当たり演出中や、変動演出中に流れる曲（主題歌等）の設定を変更可能な場合は、エンディング演出において曲の設定の変更を行うことができるようにしても良い。エンディング演出ではなく、ファンファーレ演出中でも良いし、ラウンド遊技中でも良いし、ラウンド間インターバル中でも良いし、それらを跨いだ期間でも良い。上記第５４実施形態では、エンディング演出中に、時間表示Ｂ８１１及び終端位置Ｂ８１２によってエンディング演出の終了タイミングを報知したり、枠ボタンＢ２２の操作に伴って表示演出が変化したりすることを説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出の終了タイミング又は発生タイミングの報知や、枠ボタンＢ２２の操作に伴う表示される演出の変化は、図柄の変動中やリーチ中に行われても良いし、エンディング演出を除く大当たり遊技中の演出中に行われても良い。例えば、図柄の変動中やリーチ中に行われる場合において、報知される演出の終了タイミングは、特別図柄の変動が停止されるタイミングでも良いし、演出としての疑似連続変動が開始されるタイミングでも良い。前者の場合、特別図柄の保留球数が１減ることで新たな特別図柄の抽選を獲得できるようになるので、遊技者に対して球の発射を促すタイミングとして適切である。後者の場合、特別図柄の変動自体は数分にわたる場合に、その途中のタイミングで短く区切ることで、遊技者の集中力を保つことができる。
【４６６７】
　リーチ終盤での枠ボタン表示Ｂ８１３に伴う枠ボタンＢ２２の操作が行われると、大当たりであれば大当たり用の表示画面に移行し、はずれであれば、はずれ用の表示画面に移行するように構成することで、枠ボタン表示Ｂ８１３を見ている遊技者に対して特別図柄の変動の結果を分からせ易くすることができる。例えば、エンディング演出を除く大当たり遊技中の演出中に行われるようにしても良い。ラウンド中における、枠ボタン表示Ｂ８

１３及び枠ボタンＢ２２の操作は、例えば、昇格演出（例えば、ファンファーレ演出では４ラウンド大当たりであると演出上報知したが実際は１５ラウンド大当たりであることを報知する演出など、ファンファーレ演出での報知により遊技者が得られると予想される利益よりも高い利益を遊技者が得られる大当たりであることを報知する演出）に利用することができる。特に、上記第５４実施形態のように、ラウンド遊技において開口部Ｂ７５１を球が通過するか否かで大当たり遊技終了後の遊技状態が変化する場合において、そのラウンド遊技中に枠ボタン表示Ｂ８１３を表示するようにし、遊技者に対して枠ボタンＢ２２の操作を促すことで、遊技者の注意を開口部Ｂ７５１から逸らし、開口部Ｂ７５１を球が通過したか否かの確認をし損なう事態を生じさせることができる。パチンコ機Ｂ１０が、表示画面の正面側に張り出す可動役物を備える場合に、ラウンド中の枠ボタン表示Ｂ８１３に従う枠ボタンＢ２２の操作があり、昇格演出を実行する時に可動役物が表示画面の正面側に張り出すように制御されると、遊技者としては可動役物の動きで昇格演出に成功したことが分かり易い。ラウンド中の枠ボタン表示Ｂ８１３に従う枠ボタンＢ２２の操作があったとしても、昇格演出を実行しない時（ファンファーレ演出での報知と実際の報知が同じである場合）には可動役物が表示画面の正面側に張り出さないように制御することで遊技者に対して昇格演出に失敗したことを分からせ易い。

【４６６８】

また、例えば、演出の終了タイミングの報知や、枠ボタンＢ２２の操作に伴う表示される演出の変化は、所定時間第１図柄の抽選が行われないと実行される遊技説明表示演出（デモ画面）中に実行するようにしても良い。この場合、報知により、遊技説明表示演出が一巡したことを遊技者に分からせることができる。また、例えば、演出の終了タイミングの報知や、枠ボタンＢ２２の操作に伴う表示される演出の変化は、所定時間内で所定の検出口に球を通過させる遊技に関する演出において、所定時間内において所定の検出口を依然として球が通過していない場合に実行するようにしても良い。この場合、報知により、遊技者に球が検出口を通過していないことに気付かせることができる。また、例えば、演出の終了タイミングの報知や、枠ボタンＢ２２の操作に伴う表示される演出の変化は、大当たり遊技におけるファンファーレ演出中や、ラウンド間インターバルにおいて実行するようにしても良い。この場合、演出の終了タイミングで特定入賞口Ｂ６５ａ又は第２特定入賞口Ｂ７００ａが開放されることになるので、遊技者は、球を発射するのに適したタイミングを容易に把握することができる。また、例えば、演出の終了タイミングの報知や、枠ボタンＢ２２の操作に伴う表示される演出の変化は、大当たり遊技におけるラウンド遊技およびラウンド間インターバルを複数含む期間中に行われるようにしても良い。これにより、単一のラウンド遊技やラウンド間インターバルとして設定される時間よりも長時間の演出を構成することができ、その長時間の演出の終了タイミングの報知や、枠ボタンＢ２２の操作に伴う表示される演出の変化を実行可能とすることにより、遊技者を飽きさせることなく遊技に集中させることができる。上記第５４実施形態では、カード忘れ防止表示演出がエンディング演出において実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１図柄の保留球数が０になってから、所定時間が経過した時に実行されるようにしても良い。この場合、大当たりを獲得する前の遊技者に対しても、カード忘れ防止表示演出を視認させることができる。

【４６６９】

また、例えば、長時間（例えば、６０秒以上）の第１図柄の変動開始時に実行されるようにしても良い。この場合、空き時間で飲み物等の購入をしようと考えている遊技者に対して、長時間の第１図柄の変動が開始されることを報知できると共に、離席時にカード忘れを起こさないように注意喚起することができる。上記第５４実施形態では、方向操作部表示Ｂ８１６が表示され光量や音量が調整可能とされる期間は、エンディング演出の終了までや、エンディング演出終了後の初回の変動中等までとされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１図柄の変動中における第３図柄の高速変動表示中や、第３図柄の中速変動表示中に設定されても良い。この場合、方向操作部表示Ｂ８１６が表示され光量や音量が調整可能とされる期間が終了するタイミングから、高速

変動表示中から中速変動表示中へ移行するタイミングや、中速変動表示中から低速変動表示中（リーチ表示中等）へ移行するタイミングを、遊技者は把握可能となる。また、特別図柄の変動中に亘って（低速変動表示中も含めて）、方向操作部表示Ｂ８１６が表示され光量や音量が調整可能とされる期間を構成可能としても良い。この場合において、方向操作部表示Ｂ８１６を小領域ＢＤｓ３に表示するようにしても良いし、小領域ＢＤｓ３と主表示領域ＢＤｍとで表示を入替可能としても良い。この場合において、特別図柄の変動表示中において、調整可能とされる期間が用意されていることを示唆する報知が実行され、その後でその期間の報知が実行され、枠ボタン表示Ｂ８１３等がされ、方向操作部表示Ｂ８１６を表示可能となり音量や光量の調整が可能とされるというように、報知を段階的に行うように構成しても良い。この場合、特別図柄の変動表示中であっても、遊技者の興味を段階的に移すことができるので、調整可能とされる期間が用意されていることに遊技者が気づかない事態が生じることを回避し易くすることができる。これに加えて、音量光量の調整が次変動以降も有効となるように制御しても良いし、音量光量の調整を行った際に変動していた特別図柄が大当たりとなった場合に、音量光量の調整を維持した状態で大当たり遊技を行うことができるように制御しても良い。

【４６７０】

また、例えば、初回の変動中までに限られず、複数回目の変動が終了するまでは光量や音量が調整可能とされる期間が継続するように構成しても良いし、第１図柄の変動が所定の態様（例えば、長時間の変動や、大当たりを獲得する変動など）となるまでは光量や音量が調整可能とされる期間が継続するように構成しても良い。また、大当たりとなった変動演出の後半においてや、ファンファーレ演出において、方向操作部表示Ｂ８１６が表示され光量や音量が調整可能とされる期間が用意されても良い。この場合、大当たり中の音量設定を行うことができ、期間の終了のタイミングから大当たり遊技の開始タイミングを遊技者は把握することができる。上記第５４実施形態では、終端位置Ｂ８１２が固定されており、時間表示Ｂ８１１が時間経過と共に移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、時間表示Ｂ８１１の移動速度は一定速度とされても良いし、時間表示Ｂ８１１の移動速度が途中で変化可能に構成されても良い。また、例えば、時間表示Ｂ８１１の右端部が逆方向（左側）に移動する場合があるように構成しても良い。また、例えば、終端位置Ｂ８１２が動くことができるように構成しても良い。即ち、時間表示Ｂ８１１の移動中に、終端位置Ｂ８１２も移動することで、時間表示Ｂ８１１が終端位置Ｂ８１２に到達するまでの時間を予想し難くすることができる。なお、終端位置Ｂ８１２の移動は、時間表示Ｂ８１１が到達するのを待って、時間表示Ｂ８１１が到達した直後に移動するように構成しても良いし、時間表示Ｂ８１１が終端位置Ｂ８１２に到達する前において移動するように構成しても良い。また、時間表示Ｂ８１１の移動先としての終端位置Ｂ８１２の移動方向は、左右方向に限定されるものではない。例えば、上下方向に移動しても良いし、渦を巻くように移動しても良い。これにより、時間表示Ｂ８１１が終端位置Ｂ８１２に到達するまでの時間を予想され難くすることができる。

【４６７１】

上記第５４実施形態では、エンディング演出において枠ボタンＢ２２を操作することで、方向操作部８１６が表示画面の中央に表示され、特定表示Ｂ８１０は表示画面に隅に移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタンＢ２２を操作する前から特定表示Ｂ８１０が表示画面の隅に配置されていても良い。また、例えば、枠ボタンＢ２２を操作することで表示画面の中央付近まで可動役物が張り出し、その可動役物に隠されない位置に特定表示Ｂ８１０の表示位置が変化するようにしても良い。また、例えば、エンディング演出において枠ボタンＢ２２を操作することで、特定表示Ｂ８１０が消えるように設定しても良いし、エンディング演出において枠ボタンＢ２２を操作することで始めて時間表示Ｂ８１１および終端位置Ｂ８１２が表示されるように構成しても良いし、これらの組合せでも良い。上記第５４実施形態では、エンディング演出において音量を変更した場合、表示画面における横目盛り表示Ｂ８１８の表示態様が変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、これに加えて、又

はこれに代えて、音量を変更した場合に所定のセリフが出力されるようにしても良い。例えば、「カードの取り忘れにご注意下さい」というセリフが出力されるように構成する場合、遊技者が音量を変更する度に、遊技者に対してカード忘れに対する注意喚起を行うことができる。また、セリフの内容、音量または音声（声色）が、変更後の音量に対応して変化するようにしても良い。特に、セリフの内容（例えば、「カードの取り忘れにご注意下さい」又は「カードを確実にお持ち帰り下さい」）や声色が変わる場合（例えば、異なるキャラクターの声色）には、遊技者が自分の好みの音量に設定することを容易にすることができる。なお、短期間で連続して大当たり遊技が実行される連チャン状態では、「カードの取り忘れにご注意下さい」といった注意喚起を毎回実行するのでは無く、所定間隔で実行するように構成すると良い。この場合、エンディング演出にて実行される注意喚起表示は、短期間で同一条件が成立した場合に表示されない表示態様である。

【４６７２】

上記第５４実施形態では、エンディング演出で注意コメント表示Ｂ８１５や第２注意コメント表示Ｂ８１９に表示されるコメントが、遊技者が設定変更できる対象と一致する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技者が設定変更できる対象と一致しないコメントが表示されるようにしても良い。この場合において、保留されている始動入賞の内に大当たりとなるものがある場合に、注意コメント表示Ｂ８１５又は第２注意コメント表示Ｂ８１９に「大当たり！？」や「大チャンス発生中」という期待表示（大当たりが獲得可能であるかもしれないと遊技者に期待させるコメント表示）を行うことで、遊技者はエンディング演出中に次の大当たりの獲得に期待することができるので、エンディング演出に対する遊技者の注目力を向上させることができると共に、遊技者の枠ボタンＢ２２の操作意欲を高めることができる。注意コメント表示Ｂ８１５又は第２注意コメント表示Ｂ８１９に期待表示がされ、既に大当たりの獲得が期待できる場合、球の無駄打ちを避けるため、大当たり遊技が開始されるまでは球の発射を控えることが通常である。そのため、エンディング演出の終了時点に合わせて時間表示Ｂ８１１を終端位置Ｂ８１２に到達させるようにしても、遊技者の注目力を高めることができない可能性が高い。そこで、時間表示Ｂ８１１を、エンディング演出の終了時点で終端位置Ｂ８１２に到達させる態様ではなく、大当たりとなる抽選の変動演出が終了するタイミングで終端位置Ｂ８１２に到達させる態様で構成しても良い。この場合、時間表示Ｂ８１１及び終端位置Ｂ８１２に対する遊技者の注目力を向上させることができる。この場合において、時間表示Ｂ８１１及び終端位置Ｂ８１２は、エンディング演出において表示開始され大当たりとなる抽選の変動演出が終了するタイミングまで表示が継続されるようにしても良いし、エンディング演出においては表示されずにその後の変動演出への移行後に表示されるようにしても良い。

【４６７３】

前者の場合、エンディング演出を見ている段階から既に大当たりを獲得できていることに遊技者は気付けるので、大当たり遊技の終了直後に球を発射する必要性はないことを遊技者は把握することができる。そのため、遊技者は球の打ち出しを抑えることができる。後者の場合、エンディング演出から変動演出へ移行されたら大当たりとなる抽選の変動演出を待たずに時間表示Ｂ８１１及び終端位置Ｂ８１２が表示されても良いし、大当たりとなる抽選の変動演出が開始された後または変動演出の開始と同時に表示されるようにしても良い。いずれの場合であっても、遊技者は、変動演出が終了する前から大当たりとなることを把握することができるので、例えば、変動演出が長時間となる（例えば、１変動に１０分を要する）場合であっても、遊技者は球の打ち出しを抑えることができるし、保留している始動入賞に大当たりがあることに気付かずに遊技機を離席するという事態を回避し易くすることができる。なお、保留されている始動入賞の内に大当たりとなるものがある場合に、エンディング演出では期待表示を表示しないが、変動演出中に時間表示Ｂ８１１及び終端位置Ｂ８１２が表示され、大当たりとなる抽選の変動演出が終了するタイミングで終端位置Ｂ８１２に到達させる態様で構成しても良い。なお、保留されている始動入賞の内に大当たりとなるものがある場合において、大当たりとなる始動入賞の個数に対応

して表示態様を変えるようにしても良い。例えば、大当たりとなる始動入賞の個数が２個の場合に、「大当たり×２！？」との期待表示を注意コメント表示Ｂ８１５又は第２注意コメント表示Ｂ８１９に表示するようにしても良いし、「複数回大当たり！？」との期待表示として、複数の大当たりとなるが、大当たりとなる始動入賞が何個あるかは不明とするようにしても良い。これにより、遊技者の興趣の向上を図ることができる。この時、時間表示Ｂ８１１を、大当たりとなる抽選の変動演出が終了するタイミングで終端位置Ｂ８１２に到達させる態様で構成する場合には、エンディング演出の終了から最初に大当たりとなる抽選の変動演出が終了するタイミングとすることで、遊技者の気持ちを大当たり遊技へスムーズに移行させることができる。

【４６７４】

また、遊技者が設定変更できる対象と一致しないコメントの表示位置を、小領域ＢＤｓ３に設定し、枠ボタン表示Ｂ８１３の表示中に枠ボタンＢ２２が操作されることで枠ボタン表示Ｂ８１３が消えたら、そのコメントを視認可能とするように構成しても良いし、コメントの表示を表示画面全体（全画面表示）に設定しても良い。この場合、遊技者の枠ボタンＢ２２の操作意欲を高めることができる。上記第５４実施形態では、カード忘れ防止表示演出から次の変動演出に移行する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、カード忘れ防止表示演出と次の変動表示画面との間に、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面に一枚絵（静止画）を表示させるようにしても良い。この場合において、一枚絵の表示開始時点で、図柄変動が開始される場合には、時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングは、一枚絵が表示開始される時点に合うように設定すると良い。また、大当たり遊技終了後の変動表示画面に移行してから暫くしてから図柄変動が開始されるようにしても良い。この場合には、時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングは、大当たり遊技終了後の変動表示画面に移行してからのタイミングに設定すると良い。上記第５４実施形態では、時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達したタイミングを、遊技者が球を発射開始するのに適したタイミングとして構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、時間表示Ｂ８１１が、遊技者が球を発射することで所定の利益を得られる期間中に表示され、時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達したタイミングを、遊技者が球の発射を終了するのに適したタイミングとして構成するようにしてもいい。この場合、時間表示Ｂ８１１が右方に移動している期間中において、遊技者に球を発射させることを促すことができ、且つ、適切なタイミングで球の発射を止めるように遊技者に促すことができる。

【４６７５】

また、この場合において、時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達する前のタイミングにおいて規定の条件が満たされた場合には、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面に「準備完了」等の文字列を表示したり、表示画面の表示を切り替えたりして、規定の条件が満たされたことを遊技者に報知するようにしても良い。この場合において、規定の条件が満たされた後においても時間表示Ｂ８１１の表示を維持したままにしても良いし、規定の条件が満たされた場合には時間表示Ｂ８１１の表示を消すようにしても良い。例えば、特別図柄１（特別図柄２、又は両方）の保留球数が４個（満タン）になることを条件として表示画面に文字列が表示されるように遊技機が制御されていれば、遊技者は文字列を確認することで、球をこれ以上発射しても特別図柄１（特別図柄２、又は両方）の抽選を獲得することができないことを把握することができる。これにより、時間表示Ｂ８１１の移動速度を急激に変化させる等の制御をすることなく、適切なタイミングで球の発射を止めるように遊技者に促すことができる。上記第５４実施形態では、枠ボタンＢ２２を押す前は注意コメント表示Ｂ８１５が表示されており、枠ボタンＢ２２を押した後で第２注意コメント表示Ｂ８１９が表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタンＢ２２を押した後も注意コメント表示Ｂ８１５のみが表示され、方向操作部８１６及び縦目盛り表示Ｂ８１７は表示されるが、横目盛り表示Ｂ８１８の表示はされないように制御しても良い。この場合、枠ボタンＢ２２を押す前から表示さ

れていた注意コメント８１５の内容と、枠ボタンＢ２２を操作することで設定の変更が可能になる対象（光量）が一致するので、枠ボタンＢ２２の操作に対する遊技者の満足感を高めることができる。

【４６７６】

例えば、枠ボタンＢ２２を押す前において注意コメント表示Ｂ８１５が消えており第２注意コメント表示Ｂ８１９のみが表示されている場合には、枠ボタンＢ２２を押した後も第２注意コメント表示Ｂ８１９が表示され注意コメント表示Ｂ８１５の表示はされず、方向操作部８１６及び横目盛り表示Ｂ８１８は表示されるが、縦目盛り表示Ｂ８１７の表示はされないように制御しても良い。この場合、枠ボタンＢ２２を押す前から表示されていた第２注意コメント８１９の内容と、枠ボタンＢ２２を操作することで設定の変更が可能になる対象（音量）が一致するので、枠ボタンＢ２２の操作に対する遊技者の満足感を高めることができる。これにより、遊技者は、自分が設定を変更したい対象（音量または光量）の設定を変更できるか否かを予め確認した上で、枠ボタンＢ２２を操作するか否かを選択することができるので、枠ボタンＢ２２の操作負担を低減することができる。また、枠ボタン表示Ｂ８１３と、枠ボタンＢ２２を操作した場合における操作対象とが別箇所に表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタン表示Ｂ８１３の三角マークが音符になっている場合には、枠ボタンＢ２２の操作により音量の調整が可能である一方で、枠ボタン表示Ｂ８１３の三角マークが電球マークになっている場合には、枠ボタンＢ２２の操作により光量の調整が可能となるように制御しても良い。即ち、枠ボタン表示Ｂ８１３自体の表示態様を変化させることで、枠ボタンＢ２２の操作により調整可能となる対象を報知するようにしても良い。また、枠ボタンＢ２２に対応する操作手段が複数あり、それぞれ形状が異なる場合には、枠ボタン表示Ｂ８１３として異なる形状に対応した表示を構成することができるので、枠ボタン表示Ｂ８１３によりどの操作手段を操作すればよいかを遊技者に報知することができる。この場合において、操作される操作手段に対応して、調整可能となる対象が変わるように構成しても良い。

【４６７７】

上記第５５実施形態では、スライド部材Ｂ２４５０が前突設部Ｂ２４５７と一体成形される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前突設部Ｂ２４５７とスライド部材Ｂ２４５０とが別体で成形され、スライド部材Ｂ２４５０が前後方向にスライド移動することに伴う負荷伝達により、前突設部Ｂ２４５７が上下方向に出没変位することで、球干渉突設部Ｂ２４５８ａ，Ｂ２４５８ｂが底面部Ｂ４３１ａの上面から張り出す場合と、底面部Ｂ４３１ａの上面から張り出さない場合とが切り替えられるように構成しても良い。この場合、球干渉突設部Ｂ２４５８ａ，Ｂ２４５８ｂが前後方向に変位する場合に比較して、球干渉突設部Ｂ２４５８ａ，Ｂ２４５８ｂから球に対して与えられる負荷の、中央流路Ｂ２４３１における球の流下方向に沿う成分を小さくすることができるので、球干渉突設部Ｂ２４５８ａ，Ｂ２４５８ｂが前方へ変位した際に誤って球を加速させる事態が生じることを避け易くすることができる。上記第５７実施形態では、転動板部Ｂ４４２１と妨害棒部Ｂ４４２５とが一体形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、転動板部Ｂ４４２１に妨害棒部Ｂ４４２５を組み付け可能に構成することで、妨害棒部Ｂ４４２５を組み付けずに使用する場合と、妨害棒部Ｂ４４２５を転動板部Ｂ４４２１に組み付けて使用する場合とで、転動板部Ｂ４４２１を兼用することができ、転動板部Ｂ４４２１を共通部品化することによるコストダウンを図ることができる。また、例えば、転動板部Ｂ４４２１と妨害棒部Ｂ４４２５とを別体で形成し、転動板部Ｂ４４２１の動作時に妨害棒部Ｂ４４２５が連動するよう構成しても良い。これにより、転動板部Ｂ４４２１と妨害棒部Ｂ４４２５との配置の自由度を向上することができる。なお、この場合において、転動板部Ｂ４４２１を駆動する駆動装置を、妨害棒部Ｂ４４２５を駆動する駆動装置と兼用するようにしても良いし、別の駆動装置を用意しても良い。

【４６７８】

上記第５７実施形態では、転動板部Ｂ４４２１の下流側端部が、案内部Ｂ４４１３の右

端部よりも右側に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、転動板部Ｂ４４２１の下流側端部が左方に延長され、案内部Ｂ４４１３の上面に被さるように形成されても良い。この場合、転動板部Ｂ４４２１の上面を転動して流下する球をスムーズに案内部Ｂ４４１３に乗せることができる。即ち、球の重みで転動板部Ｂ４４２１の高さ位置が下がり（沈み込み）、転動板部Ｂ４４２１の上面が案内部Ｂ４４１３の上面よりも低位置に配置され、転動板部Ｂ４４２１の下流側に到達した球が案内部Ｂ４４１３側に移る際の流下抵抗が大きくなる事態が生じることを防止することができる。転動板部Ｂ４４２１の上流側端部や、可変入賞装置Ｂ６５の開閉部材の両端部においても同様のことがいえる。上記第５７実施形態では、電動役物Ｂ４４２０が前後方向にスライド変位する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回動変位するように構成しても良い。回動変位の回転軸は、例えば、上記第５７実施形態において転動板部Ｂ４４２１が出没する開口部（流路構成部Ｂ４４１０の背面側に形成される横長の開口部）において開口部に沿う方向に延びるように配設されても良い。その回転軸から下方に垂れ下がるように横長矩形状の開閉板を形成する。開閉板が垂れ下がった状態が非案内状態に対応し、この状態において開閉板の下流側端部において妨害棒部Ｂ４４２５に対応するように球の通過を妨害可能な妨害部分が形成される。非案内状態から開閉板が起き上がる方向（後転方向）に９０度回動されることで、開閉板が案内部Ｂ４４１３側に球を案内可能な状態とされ、この状態が案内状態に対応する。この状態において、妨害部分は流路構成部Ｂ４４１０の背面側に退避される。このように構成することで、非案内状態において回転軸よりも板状部Ｂ４４１２側へ球が流れた場合であっても、開閉板が後転方向に変位する際の球の配置次第で、球を回転軸よりも上側に救い上げることができる。

【４６７９】

また、回動変位の回転軸は、例えば、上記第５７実施形態において転動板部Ｂ４４２１が出没する開口部の下端部において前後方向に延びるように配設されるようにしても良い。回転軸から、第５７実施形態における案内状態と同様の方向に開閉板が延びる状態を案内状態として構成する。案内状態から、回転軸を中心に反時計回りに９０度回転する状態（非案内状態に対応する）にまで開閉板が回動変位できるように、球入口Ｂ４４１１及び天井部Ｂ４４１４の上下配置が上方に引き上げられている。即ち、本構成によれば、案内状態から、開閉板が反時計回りに９０度回動された状態が非案内状態として構成されることとなり、第５７実施形態における転動板部Ｂ４４２１と、妨害棒部Ｂ４４２５とが、同じ部分により構成されることになる。このように構成することで、開閉板が案内状態から非案内状態へ向けて回動される場合に、案内状態において開閉板の上面に乗っている球を、残らず案内部Ｂ４４１３側へ案内することができる。これにより、第５７実施形態において電動役物Ｂ４４２０が案内状態から非案内状態へ向けてスライド変位される場合に、案内状態において転動板部Ｂ４４２１の上面に乗っている球がほとんど板状部Ｂ４４１２側に流下することに比較して、案内部Ｂ４４１３側へ球を容易に案内させることができる。上記第５８実施形態では、第２特定入賞口Ｂ７００ａと開口部Ｂ７５１との間に回転変位する球受回転部材Ｂ５７７１が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右に首振り可能に構成される回動部から形成され、球の流下経路を左右いずれかに振り分けるように動作可能としても良い。また、例えば、スライド変位する開閉板を配設するようにしても良い。この場合において、開閉板を、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の領域への流路または開口部Ｂ７５１の開閉に利用するようにしても良い。

【４６８０】

また、開閉板が、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の領域への流路または開口部Ｂ７５１上に配置されるように構成することで、球の流下経路を切り替えるように構成しても良い。即ち、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の領域への流路が開放される一方で開口部Ｂ７５１が閉鎖される状態と、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の領域への流路が閉鎖される一方で開口部Ｂ７５１が開放される状態と、を開閉板により切り替え可能に構成しても良い。上記第５８実施形態では、球受凹部Ｂ５７７２に球が１個ずつ受け入れられる場合を説明したが

、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、１を超える所定数（例えば、２個ずつ）受け入れられるように構成しても良い。この場合、球受回転部材Ｂ５７７１が一定速度で回転動作する場合に、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置に複数個（所定数）の球をまとめて入球させることができる。上記第５８実施形態では、球受回転部材Ｂ５７７１が時計回り方向に常に回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、常時回転動作することは同じとして、所定間隔で反時計回り方向に回転する動作タイミングを入れるようにしても良い。この場合、例えば、球受凹部Ｂ５７７２と流下規制部材Ｂ５７７８との間で球噛みが生じた場合であっても、回転方向が反転することにより球噛みの解消を図ることができる。また、所定の大当たり種別の場合に、ラウンド遊技の初めの１０秒間は球受回転部材Ｂ５７７１が停止され、１０秒間が経過した後で球受回転部材Ｂ５７７１が回転動作されるようにしても良い。この場合、初めの１０秒間において一対の貯留板部Ｂ７１５側（開口部Ｂ７５１側）に球が流下しないようにすることができるので、釘ＢＫＧ１の状態として移動上蓋部材Ｂ７３０側に導かれる球よりも逸れる球の方が多いような状態の方が、初めの１０秒間における第２特定入賞口Ｂ７００ａの入球個数を減らせることから、開口部Ｂ７５１を球が通過する可能性を高めることができる。

【４６８１】

また、大当たり種別ごとに、球受回転部材Ｂ５７７１の回転方向や、回転速度（一定か可変かも含めて）や、回転方向の反転の有無等を設定するようにしても良い。この場合、球受回転部材Ｂ５７７１に対する注目力を向上させることができる。上記第５８実施形態では、第２特定入賞口Ｂ７００ａと球受回転部材Ｂ５７７１との間の距離が、第２特定入賞口Ｂ７００ａから球受凹部Ｂ５７７２に球が流れる際に球が横に零れない程度に狭い場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２特定入賞口Ｂ７００ａと球受回転部材Ｂ５７７１との間の距離が球の直径よりも長くされ、球受凹部Ｂ５７７２が球で満たされている場合に第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過した球は横に零れて傾斜板部Ｂ５７１８ｂへ流れるように構成しても良い。この場合、球受回転部材Ｂ５７７１の回転が停止されても第２特定入賞口Ｂ７００ａへの入球が滞ることが無いので、球受回転部材Ｂ５７７１を所定のタイミングで停止させる制御を行うことができる。ラウンド遊技中において球受回転部材Ｂ５７７１を停止させる時には、次に球受回転部材Ｂ５７７１が動作開始されるまで球が一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置に流入しないようにすることができるので、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置に球が導入されるタイミングや、開口部Ｂ７５１を球が通過するタイミングを遅らせることができる。上記第５９実施形態では、発射時間表示Ｂ６８１１の右先端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングから、時間表示Ｂ８１１の右先端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングまでに経過する所定の時間長さは、球が発射されてからスルーゲートＢ６６，Ｂ６７（目標示唆表示Ｂ６８２２により指し示される位置）に到達するまでに経過する平均的な長さよりも若干長くなるように設計される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球が発射されてからスルーゲートＢ６６，Ｂ６７に到達するまでに経過する平均的な長さを比較対象として、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７への入球確率を加味して、より長い時間で上述の所定の時間長さを設計するようにしても良い。

【４６８２】

上記第５９実施形態では、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面に目標示唆表示Ｂ６８２２としてスルーゲートＢ６６，Ｂ６７を狙うことを促す表示を構成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、大当たり遊技や、時短状態、確変状態または特殊確変状態における遊技が右打ちで行われる遊技機では、目標示唆表示Ｂ６８２２の代わりに「右打ち」との表示を表示画面に表示させるようにしても良い。また、目標示唆表示Ｂ６８２２が拡大されるタイミングでは、「右打ち」の表示が全体として大型化されるように構成しても良い。または、エンディング演出中に亘り「右打ち」の表示が第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面のどこかにされるよう構成しても良いし、エンディング演出の途中から「右打ち」の表示が第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面のどこかにされるよう構成しても

良い。例えば、目標示唆表示Ｂ６８２２がファンファーレ演出で表示される場合、上側可変入賞装置Ｂ７００の第２特定入賞口Ｂ７００ａや開口部Ｂ７５１を狙うことを示唆するように目標示唆表示Ｂ６８２２を設計しても良い。この場合において、開口部Ｂ７５１で球の通過が検出されるまで、目標示唆表示Ｂ６８２２が、１ラウンド目のラウンド遊技中において表示画面に維持されるように設定される場合、遊技者は目標示唆表示Ｂ６８２２が消えることで球が開口部Ｂ７５１を通過したことを把握することができるため、目標示唆表示Ｂ６８２２に対する注目力を向上させることができる。また、目標示唆表示Ｂ６８２２のように表示画面においてスルーゲートＢ６６，Ｂ６７を狙うことを促す方法の他に、例えば、遊技盤Ｂ１３のスルーゲートＢ６６，Ｂ６７付近を発光させる発光手段を配設させておき、目標示唆表示Ｂ６８２２がされるタイミングに倣って発光手段を発光させるようにしても良い。これにより、遊技者は、光を頼りにして球を狙う位置を把握することができる。

【４６８３】

また、目標示唆表示Ｂ６８２２は、エンディング演出において表示される場合を説明したが、これに限られるものではない。例えば、エンディング演出から変動演出に移行する場合に、その変動演出においても、所定期間は継続して目標示唆表示Ｂ６８２２の表示を維持するように構成しても良い。また、目標示唆表示Ｂ６８２２の表示期間は、所定の時間幅で設定されても良いし、目標とされる入球口での球の入球が（所定個数、例えば第１図柄の保留球数として許容される個数、本実施形態では４個）検出されるまで継続されても良い。上記第５９実施形態では、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１が球の発射の停止を促すために使用される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１を、枠ボタンＢ２２の操作の停止を促すために使用するようにしても良い。これにより、枠ボタンＢ２２の操作として不適切なタイミングとは知らずに枠ボタンＢ２２を操作するような遊技者に対して、不適切なタイミングで枠ボタンＢ２２を操作していることを分からせることができるので、遊技負担を低減させることができる。また、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１を、「右打ち」の実行を停止させることを促し、「左打ち」については停止させないような表記（例えば、「左打ちに戻してください」というコメント）で構成しても良い。また、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１の代わりに、電飾部Ｂ２９～Ｂ３３や表示ランプＢ３４等を強烈に発光させたり、異常色（例えば、濃赤色）で発光させたりしても良いし、スピーカーから大音量で「球の発射を止めてください」とか「左打ちに戻してください」等のコメントを出力したりしても良い。上記第５９実施形態では、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１が、エンディング演出の終了前にスルーゲートＢ６６，Ｂ６７での球の通過が検出された場合に表示されると説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。即ち、所定の入球口への球の入球が予定されていない期間であるにも関わらず、所定の入球口での入球が検出された場合に表示するようにしても良い。

【４６８４】

所定の入球口としては、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７に限られるものではなく、様々な入球口（一般入賞口Ｂ６３、第１入賞口Ｂ６４、第２入賞口Ｂ６４０、スルーゲートＢ６７、特定入賞口Ｂ６５ａ、第２特定入賞口Ｂ７００ａ、開口部Ｂ７５１等）が例示される。例えば、球の入球が予定されていない期間としては、エンディング演出の実行中の他に、右打ち機（時短状態など所定の期間において右打ちで遊技を行う遊技機）において、所定の期間以外の期間が例示される。即ち、所定の期間以外の期間に、遊技領域の右側に配置される入球口での入球が検出された場合に遊技停止示唆表示Ｂ６８３１が表示されるように設定することで、不適切なタイミングで遊技者が右打ちすることを抑止することができる。また、例えば、球の入球が予定されていない期間としては、大当たり遊技におけるファンファーレ演出中やラウンド間第１インターバル時間ＢＩｎｔ１が例示される。即ち、ファンファーレ演出中やラウンド間第１インターバル時間ＢＩｎｔ１に、入球口での入球が検出された場合に遊技停止示唆表示Ｂ６８３１が表示されるように設定することで、特定入賞口Ｂ６５ａや第２特定入賞口Ｂ７００ａへの流下経路が開放されていない（閉鎖されている）タイミングにおける球の発射を抑制でき、無駄球の発生を最小限に抑えるこ

とができる。上記第５９実施形態では、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１により即時の球の発射の停止を促す場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、所定の始動口（例えば、第２入賞口Ｂ６４０）の入球に伴う抽選の保留球数に対応して表示を変えるようにしても良い。

【４６８５】

即ち、例えば、球の発射により所定の始動口への入球が期待できるよう制御され、保留球数が満タン（４個）となるまで余裕がある場合には（例えば、保留球数が２個の場合には）、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１としてその余裕分として遊技者が把握できるコメントを表示したり（例えば、「あと２個」）、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１は表示せずに遊技準備示唆表示Ｂ６８４１を表示したりして、保留球数が満タンとなったら、上記第５９実施形態で説明したような遊技停止示唆表示Ｂ６８３１や、「準備完了」等のコメントのように球の発射が不要であることを示唆するように構成しても良い。上記第５９実施形態では、球の発射が検出された場合に遊技停止示唆表示Ｂ６８３１が表示され、球の発射の停止を促す場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１の代わりに、又は遊技停止示唆表示Ｂ６８３１に合わせて、遊技者に利益の有る情報が表示（報知）されるように構成しても良い。これにより、球を無駄打ちしたという残念感だけが遊技者に与えられる場合に比較して、遊技者の残念感を低減させることができる。そればかりか、場合によっては、エンディング演出において遊技者が好んで球を発射するように仕向けることができる。この場合において、遊技者に利益の有る情報としては、例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態が第１図柄の低確率状態なのか第１図柄の高確率状態なのかという情報や、大当たり遊技終了後の遊技状態が通常状態なのか時短状態なのか確変状態なのか特殊確変状態なのかという情報や、大当たり遊技終了後に所定の抽選回数が経過した後に電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが変化するのか変化しないのかという情報や、現在保留されている第１図柄の抽選の保留球の中に大当たりとなるものがあるのか無いのかという情報や、遊技機が第１図柄の大当たり確率の設定を変更できる（例えば、低確率状態の大当たり確率を、１／３２０で設定する（設定１）か、１／２５６で設定する（設定２）かを変更でき、高確率状態の大当たり確率を、１／３２で設定する（設定１）か、１／２６で設定する（設定２）かを変更できる）よう構成される場合に現在の大当たり確率の設定が示唆される情報などが例示される。

【４６８６】

上記第６０実施形態では、光量や音量の設定変更を実行してから規定の時間が経過すると、設定変更がキャンセル（初期化）される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、設定変更がキャンセルされる条件としては種々の態様が例示される。例えば、遊技が開始される前に表示画面において実行される遊技説明表示（所謂デモ画面）への移行を設定変更がキャンセルされる条件としても良いし、時刻を判定できるように制御しておいて規定の時刻になることを設定変更がキャンセルされる条件としても良いし、当日または複数日での大当たり回数が規定の大当たり回数とることを設定変更がキャンセルされる条件としても良い。また、所定のタイミング（例えば、遊技開始前における遊技説明表示において枠ボタン表示Ｂ８１３が表示されているタイミングや、遊技中において枠ボタン表示Ｂ８１３が表示されていないタイミング等）において枠ボタンＢ２２が操作されることを設定変更がキャンセルされる条件としても良いし、エンディング演出中に所定の入賞口またはスルーゲートＢ６６，Ｂ６７で球の通過が検出されることを設定変更がキャンセルされる条件としても良いし、所定の大当たり種別の大当たりを獲得することを設定変更がキャンセルされる条件としても良いし、上皿Ｂ１７に貯留される球の量が許容量を超えた場合に報知される球抜き報知が実行されることを設定変更がキャンセルされる条件としても良い。

【４６８７】

また、右打ち遊技すべきではないタイミングにおいてスルーゲートＢ６７で球の通過が検出されるなど球が右側遊技領域Ｂ３０３を流下していると判定された場合に行われるよう設定される報知であって、遊技者に左打ちで遊技を行うことを促すための報知（例えば

、「左打ちに戻してください」等の音声を出力する報知、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面に左向きの矢印と「左打ちに戻してください」というコメントを表示する報知）が実行されることを設定変更がキャンセルされる条件としても良い。なお、右打ち遊技すべきではないタイミングにおいて右側遊技領域Ｂ３０３を流下していると判定された場合に「左打ちに戻してください」等の音声を繰り返し出力する（ループ再生する）制御は、特定の報知態様を設定するための制御の別形態であり、「左打ちに戻してください」等の音声の出力中に右側遊技領域Ｂ３０３に対する遊技球の発射が終了された後で、当該終了時点で出力中の「左打ちに戻してください」等の音声の末尾まで出力しきってから実行される、「左打ちに戻してください」等の音声の出力を終了させる制御は、特定の報知態様を設定するための制御とは少なくとも異なる制御の別形態である。上記第６０実施形態では、エンディング演出において音量も光量も設定変更可能である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、音量のみを変更できる状態と、光量のみを変更できる状態と、音量も光量も変更できる状態と、を切り替え可能に構成しても良い。この切り替えは、枠ボタンＢ２２の操作で切り替えても良いし、実行される演出に対応して音声ランプ制御装置Ｂ１１３により切り替えられるようにしても良い。上記第６０実施形態では、音量や光量の設定変更がキャンセルされる直前における音量や光量の設定が過去光量表示Ｂ７８１７や過去音量表示Ｂ７８１８により遊技者が把握可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、現在の状態と、直前の設定値との差を表す数値を、「＋１」や「－２」等の表示や音声で報知しても良い。この場合、キャンセルされる前の設定に戻すために必要な操作を遊技者に把握させ易くすることができる。

【４６８８】

上記第６０実施形態では、音量や光量の設定がキャンセルされる前の状態における設定を示唆する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技者が音量や光量の設定変更を実行している際に、設定変更前の設定が示唆されるように構成しても良い。この場合、遊技者が意図的に変更をかけたとしても、実際変更してみたら気に入らなかったというのであれば、元の設定に容易に戻すことができる。そのため、音量や光量の設定変更に対するハードルを下げることができる。上記第６１実施形態では、点在する枠ボタン表示Ｂ８８１３が合体したら実体化し、枠ボタンＢ２２の操作が有効となる表示態様を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタンＢ２２の操作を促す表示としてではなく（操作に関わる表示であるか否かに関わらず）、エンディング演出の経過時間の目安となる演出として、半透明の枠ボタン表示Ｂ８８１３が所定のタイミングで実体化するように構成しても良い。また、例えば、半透明な単一の枠ボタン表示Ｂ８８１３が移動または停止しており、所定のタイミングで半透明な状態と実体化される状態とで切り替えられるように表示しても良い。この場合、枠ボタン表示Ｂ８８１３が実体化されるタイミングを遊技者が予想し難くすることができるので、枠ボタン表示Ｂ８８１３に対する注目力を向上させることができる。上記第６１実施形態では、枠ボタン表示Ｂ８８１３が実体化するタイミングを枠ボタンＢ２２の操作タイミングとして表示する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、時間表示Ｂ８１１が移動する横長形状の枠に枠ボタンＢ２２の操作タイミングを示唆するマークやコメント（「ＰＵＳＨ」等）などを表示するようにしても良い。この場合、時間表示Ｂ８１１を、エンディング演出の終了タイミングを示唆する目的と、枠ボタンＢ２２の操作タイミングを示唆する目的とで兼用することができる。

【４６８９】

上記第６１実施形態では、点在している枠ボタン表示Ｂ８８１３が、移動して合体した後で更に離れる方向に移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタン表示Ｂ８８１３が合体して実体化した後、枠ボタンＢ２２の操作が有効となる期間を過ぎたら、枠ボタン表示Ｂ８８１３が消えるように制御しても良い。上記第６１実施形態では、枠ボタン表示Ｂ８８１３が半透明か実体化しているかが、枠ボタンＢ２２の操作が有効となるか無効となるかに対応する場合を説明したが、必ずしもこれに

限られるものではない。例えば、枠ボタン表示Ｂ８８１３が実体化している期間において、枠ボタンＢ２２の操作が無効となる状態と、枠ボタンＢ２２の操作が有効となる状態とを構成しても良い。例えば、枠ボタンＢ２２の操作の有効または無効の切替のタイミングは上記第６１実施形態で説明した態様と同じに設定しながら、カード忘れ防止表示演出が開始された直後から枠ボタン表示Ｂ８８１３が表示画面の中央で実体化されて表示されるように構成しても良い。上記第６１実施形態では、各期間ＢＴ８１，ＢＴ８２，ＢＴ８３が枠ボタンＢ２２の操作が無効になる期間と有効になる期間との区切りとして設定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、各期間ＢＴ８１，ＢＴ８２，ＢＴ８３はそれぞれ枠ボタンＢ２２の操作が有効とされ、各期間ＢＴ８１，ＢＴ８２，ＢＴ８３の違いは、枠ボタンＢ２２の操作により移行する演出態様の違いとして設定されるようにしても良い。

【４６９０】

即ち、第１期間ＢＴ８１において枠ボタンＢ２２を操作した場合には、音量の設定変更が可能となるが光量の設定変更は可能とならない調整表示画面に移行し、第２期間ＢＴ８２において枠ボタンＢ２２を操作した場合には、音量の設定変更も光量の設定変更も可能となる調整表示画面に移行し、第３期間ＢＴ８３において枠ボタンＢ２２を操作した場合には、音量の設定変更が可能とならず光量の設定変更は可能となる調整表示画面に移行するようにしても良い。また、これとは別に、各期間ＢＴ８１，ＢＴ８２，ＢＴ８３の違いを、枠ボタンＢ２２の操作により移行する演出表示（表示が実行される動画）の違いとして設定されるようにしても良い。上記第６１実施形態では、各期間ＢＴ８１，ＢＴ８２，ＢＴ８３が同じ長さに設定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。各期間ＢＴ８１，ＢＴ８２，ＢＴ８３の長さは任意に設定可能であり、その設定内容は種々の条件に対応させることができる。例えば、大当たり種別ごとに各期間ＢＴ８１，ＢＴ８２，ＢＴ８３の長さの設定を変えるようにしても良いし、確変状態が複数回続く連荘継続中においては今更設定を変更する可能性は少ないとして第２期間ＢＴ８２を短くするように設定しても良い。また、特に音量や光量が大きくなる大当たり種別（最大ラウンドの大当たりや、格別に演出が激しい（長い）大当たり）の場合には設定変更を実行し易いように第２期間ＢＴ８２を長くするように設定しても良い。この場合において、第１期間ＢＴ８１を短く設定しておくと、エンディング演出において音量や光量の設定変更を実行する期間を長く確保することができるので、遊技者の遊技負担を低減することができる。上記第６１実施形態では、枠ボタン表示Ｂ８８１３の表示態様に従い枠ボタンＢ２２を操作することで光量や音量の設定変更を実行可能となる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタンＢ２２を操作することで、遊技者に利益の有る情報が表示されるようにしても良い。

【４６９１】

この場合において、遊技者に利益の有る情報としては、上述したのと同様に、例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態が第１図柄の低確率状態なのか第１図柄の高確率状態なのかという情報や、大当たり遊技終了後の遊技状態が通常状態なのか時短状態なのか確変状態なのか特殊確変状態なのかという情報や、大当たり遊技終了後に所定の抽選回数が経過した後に電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが変化するのか変化しないのかという情報や、現在保留されている第１図柄の抽選の保留球の中に大当たりとなるものがあるのか無いのかという情報や、遊技機が第１図柄の大当たり確率の設定を変更できる（例えば、低確率状態の大当たり確率を、１／３２０で設定する（設定１）か、１／２５６で設定する（設定２）かを変更でき、高確率状態の大当たり確率を、１／３２で設定する（設定１）か、１／２６で設定する（設定２）かを変更できる）よう構成される場合に現在の大当たり確率の設定が示唆される情報などが例示される。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第１中間部材Ｃ１４０，Ｃ２１４０の底面部Ｃ１４２，Ｃ２１４２を球が直列に転動し、振分部材Ｃ１７０，Ｃ２１７０，Ｃ３１７０（受入部Ｃ１７２，Ｃ２１７２，Ｃ３１７２又は転動部Ｃ１７３，Ｃ２１７３，Ｃ３１７３）に同時に１球のみが流入される場合を説明したが、第１中間部材Ｃ１４０，Ｃ２１４０の底面部Ｃ１４２，Ｃ２１４２を

２球以上が並列に転動可能とし、振分部材Ｃ１７０，Ｃ２１７０，Ｃ３１７０（受入部Ｃ１７２，Ｃ２１７２，Ｃ３１７２又は転動部Ｃ１７３，Ｃ２１７３，Ｃ３１７３）に同時に２球以上が流入される構成であっても良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、遊技領域のうちの正面視左側（図１２７４左側）の領域（センターフレームＣ８６（上側フレームＣ８６ａ）とレール６１との間の領域）を流下される球が下側フレームＣ８６ｂ，Ｃ２０８６ｂ，Ｃ３０８６ｂに流入（入球）される場合を説明したが、これに代えて、又は、これに加えて、遊技領域のうちの正面視右側（図１２７４右側）の領域を流下される球が下側フレームＣ８６ｂ，Ｃ２０８６ｂ，Ｃ３０８６ｂに流入（入球）される構成であっても良い。

【４６９２】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、受入口ＣＯＰｉｎ，ＣＯＰ２０００ｉｎに１本の上側フレーム通路ＣＲｔ０が連通される場合を説明したが、上側フレームＣ８６ｂに複数本の上側フレーム通路ＣＲｔ０を形成し、それらが受入口ＣＯＰｉｎ，ＣＯＰ２０００ｉｎに連通される構成であっても良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分部材Ｃ１７０，Ｃ２１７０，Ｃ３１７０が自重により第１位置へ復帰される場合を説明したが、付勢手段を設け、その付勢手段の付勢力を、振分部材Ｃ１７０，Ｃ２１７０，Ｃ３１７０が第１位置へ復帰する際の補助力として付与しても良い。或いは、振分部材Ｃ１７０，Ｃ２１７０，Ｃ３１７０が第２位置へ変位する際の補助力として付与しても良い。なお、付勢手段としては、コイルばね、ねじりばね、板ばね等が例示される。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分部材Ｃ１７０，Ｃ２１７０が軸Ｃ１９２，Ｃ２１７４に直接軸支される場合を説明したが、振分部材Ｃ１７０，Ｃ２１７０をリンク機構により変位可能としても良い。この場合、リンク機構は、平行リンク機構であっても良い、不等長リンク機構であっても良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分部材Ｃ２１７０の転動部Ｃ２１７３を転動した球が通過する通路（第４通路ＣＲｔ２００４）が磁性部Ｃ２４００により形成される場合を説明したが、他の通路と同様に、球を転動面に沿って転動させて通過（流下）させる通路として第４通路ＣＲｔ２００４を形成しても良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、案内溝Ｃ３１３１ｃが直線状に形成される場合を説明したが、曲線状に湾曲して形成されていても良い。また、直線と曲線とを組み合わせた形状であっても良い。

【４６９３】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、下側底面部Ｃ４１２２の円弧部Ｃ４１２２ｂは、上面視における円弧形状が一様（同一の曲率）に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、異なる半径を有する円弧形状が組み合わされて形成されてもよい。例えば、円弧部Ｃ４１２２ｂの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の一端側および他端側における円弧の曲率が、それら一端側および他端側の間の領域（流出面Ｃ１２２ａを含む領域）における円弧の曲率よりも大きくされる、即ち、流出面Ｃ１２２ａを含む領域における円弧の曲率が小さくされてもよい。この場合、初期段階（下側底面部Ｃ４１２２の長手方向の一端側および他端側またはその近傍まで球が往復動する段階）では、球を往復動させ易くすると共に先行する球に後行する球を追いつかせ易くしつつ、往復動する球の転動速度が低くなった段階（下側底面部Ｃ４１２２の長手方向の一端側および他端側またはその近傍までは球が到達せず、流出面Ｃ１２２ａを含む比較的狭い領域で球が往復動する段階）では、先行する球と後行する球とが連なった状態を維持させ易くできる。その結果、両球が連なった状態を維持させつつ、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へ流出（流下）させ易くできる。

【４６９４】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、下側底面部Ｃ４１２２の延設方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）と鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）とを含む平面での断面形状が、円弧部Ｃ４１２２ｂでは、略水平に形成される、即ち、円弧部Ｃ４１２２ｂの上面（転動面）は、鉛直方向に直交する平面として形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成されても

よい。または、一対の直線部Ｃ４１２２ａと同様の下降傾斜する平面として形成されてもよく、一対の直線部Ｃ４１２２ａと異なる下降傾斜する平面として形成されてもよい。これらにより、初期段階（下側底面部Ｃ４１２２の長手方向の一端側および他端側またはその近傍まで球が往復動する段階）では、球を往復動させ易くすると共に先行する球に後行する球を追いつかせ易くしつつ、往復動する球の転動速度が低くなった段階（下側底面部Ｃ４１２２の長手方向の一端側および他端側またはその近傍までは球が到達せず、流出面Ｃ１２２ａを含む比較的狭い領域で球が往復動する段階）では、先行する球と後行する球とが連なった状態を維持させ易くできる。その結果、両球が連なった状態を維持させつつ、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へ流出（流下）させ易くできる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、下側底面部Ｃ４１２２（直線部Ｃ４１２２ａ及び円弧部Ｃ４１２２ｂ）が切り欠き部Ｃ１２４ａから離間する方向（矢印Ｌ方向）へ向けて下降傾斜して形成されてもよい。これにより、切り欠き部Ｃ１２４ａと反対側（対向する側）に位置する下側側壁部Ｃ４１２４に球を押し付けつつ、かかる球を下側底面部Ｃ４１２２（第２通路ＣＲｔ４００２）で転動（往復動）させることができる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、流出面Ｃ１２２ａの周囲に鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）へ向けて突部が突設されてもよい。これにより、流出面Ｃ１２２ａから下側底面部Ｃ１２２，Ｃ２１２２，Ｃ４１２２の延設方向両端側へ球が転動することを抑制でき、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へ流出（流下）させ易くできる。

【４６９５】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、磁性部Ｃ５４００の底面の断面形状は、幅方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に直線状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、磁性部Ｃ５４００の突部の底面の断面形状は、円弧状に湾曲して形成されてもよい。その円弧形状が、球の半径と略同一の半径を有し、鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）へ向けて凸となる場合、球と磁性部Ｃ５４００との接触面積を増やすことができ、球が磁性部Ｃ５４００の下流端へ移動する前に落下することを抑制できる。一方、円弧形状が、鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凸となる場合、流下する際に球が揺れる態様を形成できると共に、球が磁性部Ｃ５４００から落下される可能性（第５通路ＣＲｔ２００５に到達できない可能性）を高くできる。その結果、球の挙動を遊技者に注目させ、遊技の興趣を高めることができる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、磁性部Ｃ６４００の突部の底面が、背面部材Ｃ２１３０を向く傾斜面（即ち、鉛直方向上方ほど背面部材Ｃ２１３０に近接する面）として形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、背面部材Ｃ２１３０とは反対側を向く傾斜面（即ち、鉛直方向上方ほど背面部材Ｃ２１３０から離間する面）として形成されてもよい。これにより、磁性部Ｃ６４００に吸着された球と背面部材Ｃ２１３０とが離間する位置に配設させることができ、磁性部Ｃ６４００に沿って流下される球と背面部材Ｃ２１３０とが当接することを抑制できる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、背面部材Ｃ２１３０の本体部Ｃ２１３１が鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に向かうに従い磁性部Ｃ２４００，Ｃ６４００側（矢印Ｆ方向側）に近づく傾斜面（即ち、鉛直方向下方ほど磁性部Ｃ２４００，Ｃ６４００側に近接する面）として形成されてもよい。これにより、磁性部Ｃ２４００，Ｃ６４００と背面部材Ｃ２１３０とで磁性部Ｃ２４００，Ｃ６４００に沿って流下される球を挟み込むことができ、球が磁性部Ｃ２４００，Ｃ６４００の下流端へ移動する前に落下することを抑制できる。

【４６９６】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、背面部材Ｃ２１３０の背面に配設される磁石Ｃ２３００に加え、その鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に磁石Ｃ２３００が追加して配設されてもよい。追加された磁石Ｃ２３００が、磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００に吸着された球の中心よりも鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に配設される場合、追加された磁石Ｃ２３００により球に作用する磁力の向きが鉛直方向上方側となるため、球が磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００の下流端へ移動する前に落下することを抑制できる。一方、追加された磁石Ｃ２３００が、磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４０

０に吸着された球の中心よりも鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に配設される場合、追加された磁石Ｃ２３００により球に作用する磁力の向きが鉛直方向下方側となるため、球が磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００から落下される可能性（第５通路ＣＲｔ２００５に到達できない可能性）を高くできる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、背面部材Ｃ２１３０の背面に配設される磁石Ｃ２３００が鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に延設して形成されてもよい。これにより、磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００に加え、磁石Ｃ２３００から直接作用される磁力の効果により球を吸着でき、球が磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００の下流端へ移動する前に落下することを抑制できる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００の長手方向に沿って配列される複数の磁石Ｃ２３００の磁力に強弱の差を設けてもよい。例えば、上流側に配設される磁石Ｃ２３００の磁力がその他の磁石Ｃ２３００の磁力に比べて強い場合、転動部Ｃ２１７３の上面（転動面）を転動した球を磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００に吸着させ易くできる、即ち、第４通路ＣＲｔ２００４へ案内し易くできる。また、例えば、複数の磁石Ｃ２３００の一の磁石Ｃ２３００の磁力がその他の磁石Ｃ２３００の磁力に比べて弱い場合、その一の磁石Ｃ２３００を通過する球を磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００から落下される可能性（第５通路ＣＲｔ２００５に到達できない可能性）を高くできる。これにより、遊戯の興趣を高めることができる。

【４６９７】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００の長手方向に沿って配列される複数の磁石Ｃ２３００の配列方向が変化されてもよい。例えば、上流側に配列される磁石Ｃ２３００の配列方向に対し、下流側に配列される磁石Ｃ２３００の配列方向が鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に傾斜して配列される、言い換えると、磁石Ｃ２３００が凸形状となる態様に配列される場合、磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００に沿って流下する球を下流側に配列される磁石Ｃ２３００へ向かわせ易くでき、球が磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００から落下することを抑制できる。一方、上流側に配列される磁石Ｃ２３００の配列方向に対し、下流側に配列される磁石Ｃ２３００の配列方向が鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に傾斜して配列される、言い換えると、磁石Ｃ２３００が凹形状となる態様に配列される場合、磁石Ｃ２３００の上流側と下流側との境界において球を磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００から落下される可能性（第５通路ＣＲｔ２００５に到達できない可能性）を高くできる。また、磁石Ｃ２３００の配列形状は直線状に形成されてもよく、円弧状に形成されてもよい。また、磁石Ｃ２３００に代えて、磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００が上記の形状（凸形状もしくは凹形状、且つ、直線状もしくは円弧状）に配列されてもよい。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００の長手方向に沿って配列される複数の磁石Ｃ２３００の隣り合う磁石Ｃ２３００が離間して形成されてもよい。この場合、磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００の延設方向において球に磁力が作用されない区間を作ることができ、この区間において球を磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００から落下される可能性（第５通路ＣＲｔ２００５に到達できない可能性）を高くできる。

【４６９８】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０に球の重量が作用されると、変位部材Ｄ１８０が開放位置へ変位（回転）される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０に球の重量が作用されると、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置へ変位（回転）されるように形成しても良い。即ち、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０が初期位置（第１位置）に配置された状態では、変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置され、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０が第２位置に配置された状態では、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置されるように形成しても良い。この場合には、第６通路ＤＲｔ６に球が流下（入球）されると、第６通路ＤＲｔ６に球が流下（入球）され難くなる側へ変位部

材Ｄ１８０が変位（回転）される。よって、第１の球が第６通路ＤＲｔ６に流下（入球）し、その第１の球が第６通路ＤＲｔ６の終端に達するまでの間に、第２の球が第６通路ＤＲｔ６に流下（入球）されることを、第１の球が第６通路ＤＲｔ６に流下（入球）される場合よりも困難として、遊技の興趣を高めることができる。なお、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０に球の重量が作用されると、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置へ変位（回転）されるように形成する場合には、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０の初期位置（第１位置）から第２位置への変位（回転）が、伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０に伝達される構造を、上述した場合（第６８実施形態から第７５実施形態の場合）と逆向きとすれば良い。即ち、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０が初期位置（第１位置）から第２位置へ変位（回転）される場合に、伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０が上述した場合と逆方向に回転されるように、伝達部Ｄ１７３，Ｄ３１７３と被伝達部Ｄ１９３，Ｄ３１９３の位置関係を設定すれば良い。

【４６９９】

具体的には、被伝達部Ｄ１９３を転動部材Ｄ１７０から離間する方向（図１３２１（ａ）右側、矢印Ｒ方向）へ延設させると共に、その被伝達部Ｄ１９３の上方まで伝達部Ｄ１７３を延設し、転動部材Ｄ１７０が初期位置（第１位置）から第２位置へ変位（回転）される場合に、伝達部Ｄ１７３が被伝達部Ｄ１９３を下方（矢印Ｄ方向）へ押し下げる（即ち、第６８実施形態の場合とは逆回り（図１３２１（ａ）において時計回り）に伝達部材Ｄ１９０を回転させる）構成とすれば良い。また、被伝達部Ｄ３１９３を転動部材Ｄ１７０側（図１３２６（ａ）左側、矢印Ｌ方向）へ延設させると共に、その被伝達部Ｄ３１９３の下方まで伝達部Ｄ３１７３を延設し、転動部材Ｄ３１７０が初期位置（第１位置）から第２位置へ変位（回転）される場合に、伝達部Ｄ３１７３が被伝達部Ｄ３１９３を上方（矢印Ｕ方向）へ押し上げる（即ち、第７０実施形態の場合とは逆回り（図１３２６（ａ）において時計回り）に伝達部材Ｄ３１９０を回転させる）構成とすれば良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、一対の変位部材Ｄ１８０を１の伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０により変位させる（転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０の変位を１の伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０により一対の変位部材Ｄ１８０へ伝達する）場合を説明したが、２の伝達部材を設け、一対の変位部材Ｄ１８０の一方を第１の伝達部材により、他方を第２の伝達部材により、それぞれ変位させる（転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０の変位を第１の伝達部材および第２の伝達部材により一対の変位部材Ｄ１８０の一方および他方へそれぞれ伝達する）構成としても良い。この場合、例えば、転動部材Ｄ１７０の変位を第１の伝達部材により、第２転動部材Ｄ４２２０の変位を第２の伝達部材により、それぞれ伝達する構成としても良い。これにより、変位部材Ｄ１８０の変位態様を多様化して、遊技の興趣を向上できる。

【４７００】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第６通路ＤＲｔ６において、背面部材Ｄ１３０，Ｄ４１３０，Ｄ８１３０の本体部Ｄ１３１の正面と中間部材Ｄ１４０，Ｄ６１４０の本体部Ｄ１４１の背面との間の対向間隔（矢印Ｆ－Ｂ方向の間隔）が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って一定とされ、また、複数の突部Ｄ１３１ｆの先端を連ねた仮想面（平面）と、複数の突部Ｄ１４１ｇの先端を連ねた仮想面（平面）との間の対向間隔（矢印Ｆ－Ｂ方向の間隔）が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って一定とされる場合を説明したが、これら両対向間隔のうちの少なくとも一方の対向間隔を上下方向に沿って変化させても良い。例えば、上方（矢印Ｕ方向、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０（本体部Ｄ１７２，Ｄ３１７２）の上面（転動面）から離間する方向）へ向かうに従って、対向間隔が狭くされるようにしても良い。これにより、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０（本体部Ｄ１７２，Ｄ３１７２）の上面（転動面）から跳ね上がった球を速やかに下降させ、球の重量を作用させやすくできる。かかる技術思想は、第８通路ＤＲｔ８における対向間隔においても同様である。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、

背面部材Ｄ１３０，Ｄ４１３０，Ｄ８１３０の本体部Ｄ１３１の正面および中間部材Ｄ１４０，Ｄ６１４０の本体部Ｄ１４１の背面から突部Ｄ１３１ｆ，Ｄ１４１ｇをそれぞれ突設する場合を説明したが、背面部材Ｄ１３０，Ｄ４１３０，Ｄ８１３０の本体部Ｄ１３１の正面および中間部材Ｄ１４０，Ｄ６１４０の本体部Ｄ１４１の背面に凹部をそれぞれ凹設する構成としても良い。凹部によっても球の通過（転動）を遅延させることができる。

【４７０１】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、球の通過を遅延させる遅延手段の一例として、突部Ｄ１３１ｆ，Ｄ１４１ｇを例示したが、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、例えば、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０の本体部Ｄ１７２，Ｄ３１７２，Ｄ４２２２の上面（転動面）を通過（転動）する球が当接可能な位置に配設され、その当接により変位または変形される手段（例えば、風車、金属製の弾性ばね（板ばねやコイルばね）、樹脂製の弾性片、ゴムシートなど）が例示される。即ち、球との当接により発生するエネルギー（運動エネルギーや粘性抵抗）を利用して、球の通過を遅延させる手段が例示される。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０の本体部Ｄ１７２，Ｄ３１７２，Ｄ４２２２の上面（転動面）を平坦面とする場合を説明したが、その上面（転動面）に凹凸や段差を設けても良い。これにより、球に抵抗を付与して、その通過（転動）を遅延させられる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０に対して球の重量が作用されると、第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）へ球が流入（入球）しやすくされる場合を説明したが、これとは逆の構成としても良い。即ち、変位部材Ｄ１８０の初期位置を開放位置とし、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０に対して球の重量が作用されると、変位部材Ｄ１８０を閉鎖位置へ配置することで、第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）へ球が流入（入球）され難くなるようにしても良い。この場合には、第６通路ＤＲｔ６への球の流入（入球）よりも第４通路ＤＲｔ４又は第５通路ＤＲｔ５への球の流入（入球）の方が有利な遊技状態としても良い。

【４７０２】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０の変位を変位部材Ｄ１８０へ伝達する伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０を設ける場合を説明したが、伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０を省略しても良い。即ち、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０と変位部材Ｄ１８０（変位部材Ｄ１８０ユニット）とを直接連結し、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０の変位を変位部材Ｄ１８０へ直接伝達する構成としても良い。例えば、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，８１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０に、伝達部材Ｄ１９０（本体部Ｄ１９４）の溝Ｄ１９４Ｌ，Ｄ１９４Ｒを設け、その溝Ｄ１９４Ｌ，Ｄ１９４Ｒに軸支部材Ｄ２１０の連結ピンＤ２１３を連結（挿通）させる。これにより、伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０が省略される分、部品点数を削減して、製品コストを低減できる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、初期位置（変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態）において、伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０の被伝達部Ｄ１９３と転動部材Ｄ１７０の伝達部Ｄ１７３との間には、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の隙間が形成される一方、伝達部材Ｄ３１９０の被伝達部Ｄ３１９３と転動部材Ｄ３１７０の伝達部Ｄ３１７３との間、及び、伝達部材Ｄ１９０の錘部Ｄ１９５と第２転動部材Ｄ４２２０の伝達部Ｄ４２２３との間には、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の隙間が形成されない場合を説明したが、これらを逆としても良い。即ち、初期位置（変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態）において、伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０の被伝達部Ｄ１９３と転動部材Ｄ１７０の伝達部Ｄ１７３との間には、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の隙間が形成されず、伝達部材Ｄ３１９０の被伝達部Ｄ３１９３と転動部材Ｄ３１７０の伝達部Ｄ３１７３との間、及び、伝達部材Ｄ１９０の錘部

Ｄ１９５と第２転動部材Ｄ４２２０の伝達部Ｄ４２２３との間には、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の隙間が形成される構成としても良い。

【４７０３】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、一対の変位部材Ｄ１８０が回転可能とされる場合を説明したが、一対の変位部材Ｄ１８０の少なくとも一方（又は両方）がスライド変位可能とされる構成でも良い。スライド変位される構成であっても、第６通路ＤＲｔ６への球の入球のしやすさを変化させ、遊技の興趣を向上できる。なお、スライド変位の態様としては、直線に沿って変位される態様、曲線に沿って変位される態様、直線と曲線とを組み合わせた形状に沿って変位される態様が例示される。この変位態様については、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０、第２転動部材Ｄ４２２０、及び、伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０についても同様であり、これらのうちの少なくとも１つ（又は全部）がスライド変位可能とされる構成でも良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０、第２転動部材Ｄ４２２０、及び、伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０が自重により初期位置へ復帰可能に構成される場合を説明したが、初期位置へ復帰させる方向へ付勢力を付与する付勢手段を設けても良い。これらの初期位置への復帰を速やかに行わせることができれば、変位部材Ｄ１８０の閉鎖位置への速やかな配置を可能とでき、遊技の興趣を向上できる。なお、付勢手段としては、コイルばね、板ばね、ねじりばね、ゴム状弾性体などが例示される。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、変位部材Ｄ１８０が一対配設される場合を説明したが、変位部材Ｄ１８０の配設数は、１個であっても良く、３個以上であっても良い。即ち、変位部材Ｄ１８０の変位によって第６通路ＤＲｔ６への球の流入（入球）のしやすさが変化されれば足りる。

【４７０４】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、一対の変位部材Ｄ１８０の対向間隔が変化されることで、第６通路ＤＲｔ６への球の流入（入球）のしやすさが変化される場合を説明したが、一対の変位部材Ｄ１８０の対向間隔が変化されない形態であっても良い。例えば、一対の変位部材Ｄ１８０の一方と他方との変位（回転）方向が同方向とされる形態（対向間隔を一定としつつ、変位部材Ｄ１８０の先端側の開放部分の位置が左右（矢印Ｌ－Ｄ方向）に変位される形態）であっても良い。即ち、変位部材Ｄ１８０の変位によって第６通路ＤＲｔ６への球の流入（入球）のしやすさが変化されれば足りる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、一対の変位部材Ｄ１８０の一方が伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０の変位に常に連動し、一対の変位部材Ｄ１８０の他方が伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０の変位に所定の期間は非連動となる場合を説明したが、一対の変位部材Ｄ１８０の両方が伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０の変位に常に連動する構成としても良く、或いは、一対の変位部材Ｄ１８０の両方が伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０の変位に所定の期間は非連動となる構成としても良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、突部Ｄ１３１ｆ，Ｄ１４１ｇが延設方向（上下方向）に沿って連続して形成される場合を説明したが、突部Ｄ１３１ｆ，Ｄ１４１ｇを延設方向（上下方向）に沿って非連続に形成（断続的に形成）しても良い。球の上方への跳ね上がりに対して抵抗を付与しやすくできる。この場合、突部Ｄ１３１ｆ，Ｄ１４１ｇを延設方向（上下方向）に沿って千鳥状に配置しても良い。球の上方への跳ね上がりに対して抵抗をより付与しやすくできる。

【４７０５】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、説明を省略したが、第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）に流入（入球）され、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０の本体部Ｄ１７２，Ｄ３１７２の上面へ落下した球が、本体部Ｄ１７２，Ｄ３１７２における転動方向と逆方向（矢印Ｒ方向）へ移動することを規制する規制手段を設けても良い。規制手段は、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０、背面部材Ｄ１３０，Ｄ４１３０，Ｄ８１３０、又は、中間部材Ｄ１４０，Ｄ６１４０のいずれに設け

ても良い。また、規制手段としては、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０、背面部材Ｄ１３０，Ｄ４１３０，Ｄ８１３０、又は、中間部材Ｄ１４０，Ｄ６１４０のいずれかから立設され、球に当接可能に形成される形状の部位が例示される。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）に流入（入球）された球が、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０の本体部Ｄ１７２，Ｄ３１７２の上面へ落下される場合を説明したが、第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）に流入（入球）された球が、背面部材Ｄ１３０，Ｄ４１３０，Ｄ８１３０、又は、中間部材Ｄ１４０，Ｄ６１４０に形成される部位（受け部）の上面に落下され、その受け部から転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０の本体部Ｄ１７２，Ｄ３１７２へ球が流入（転動）される構成でも良い。落下の衝撃が収まった（小さくなった）状態で、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０の本体部Ｄ１７２，Ｄ３１７２が球を受け取れるので、球の重量が作用する初期段階での変位部材Ｄ１８０のばたつき（振動）を抑制できる。

【４７０６】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第６通路ＤＲｔ６と第８通路ＤＲｔ８（上流側部分）とが、上面視（矢印Ｄ方向視）において並列に配設（並設）される（即ち、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に位置を違えて配設される）場合を説明した。この場合には、下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂの上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の寸法を抑制できる。但し、第６通路ＤＲｔ６と第８通路ＤＲｔ８（上流側部分）とを、正面視（矢印Ｂ方向視）において並列に配設（並設）する（即ち、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に位置を違えて配設する）構成でも良い。この場合、第６通路ＤＲｔ６と第８通路ＤＲｔ８（上流側部分）とは、上面視（矢印Ｄ方向視）において、重なることが好ましい。その分、下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の寸法を抑制できる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、転動部材Ｄ１７０と第２転動部材Ｄ４２２０とが上面視（矢印Ｄ方向視）において並列に配設（並設）される場合を説明したが、転動部材Ｄ１７０と第２転動部材Ｄ４２２０とを上面視（矢印Ｄ方向視）において直列に配設（長手方向に沿って直線状に配設）しても良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、表示部Ｄ７１９７を本体部Ｄ１９４に配設する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、表示部Ｄ７１９７を錘部Ｄ１９５に配設しても良い。即ち、表示部Ｄ７１９７を、錘部Ｄ１９５の外縁に配設し、その錘部Ｄ１９５の外縁から軸Ｄ１９１の軸方向と直交する方向へ延設させても良い。この場合には、表示部Ｄ９１９７の配置を上述した場合とは逆の配置とする（変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態で表示部Ｄ７１９７を遊技者から視認不能とし、変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置された状態で、表示部Ｄ７１９７の突出量を最大とする）ことができる。また、表示部Ｄ７１９７の重量を利用して、錘部Ｄ１９５に埋設する金属製の錘の量を減らす（又は省略する）ことができ、その分、部品点数を低減して、材料コストの低減を図ることができる。

【４７０７】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第２突部Ｄ１３１ｆａが複数（本実施形態では５本）の突部Ｄ１３１ｆのうちの一部（本実施形態では２本）のみに形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第２突部Ｄ１３１ｆａの形成本数は任意であり、１本であっても良く、３本以上であっても良い。複数の突部Ｄ１３１ｆの全部に第２突部Ｄ１３１ｆａを形成しても良い。また、正面視において中間部材Ｄ１４０の開口Ｄ６１４８と重なる突部Ｄ１３１ｆのみに第２突部Ｄ１３１ｆａを形成しても良く、正面視において中間部材Ｄ１４０の開口Ｄ６１４８と重ならない突部Ｄ１３１ｆのみに第２突部Ｄ１３１ｆａを形成しても良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、転動部材Ｄ８１７０が第１位置に配置された状態において、第２突部Ｄ１３１ｆａの上面が本体部Ｄ１７２の上面（転動面）から突出する寸法は、上流側（軸Ｄ１７１から遠い側）に位置する第２突部Ｄ１３１ｆａほど大きな寸法とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、各第２突部Ｄ１３１ｆａにおいて同一の寸法としても良い。或いは、下流側（軸Ｄ１７１に近い側）に位置する第２突部Ｄ１３１ｆａほど大

きな寸法としても良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、介設部材Ｅ１４０の転動部Ｅ１４１の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における湾曲部Ｅ１３４ａと流路調整ブロックＥ１７０との間に対応する位置には、転動部Ｅ１４１の上面が背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて下降傾斜して形成される傾斜面が形成されても良い。これにより、介設部材Ｅ１４０（第６通路ＥＲｔ６）を往復動する球を第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）へ送球する可能性を生じさせることができる。第５通路ＥＲｔ５へ送球された球は、第７通路ＥＲｔ７へ案内される可能性があるため、遊技の興趣を高めることができる。

【４７０８】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、中央通路Ｅ１６０の架設通路Ｅ１６１には背面壁Ｅ１６１ａが形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、背面壁Ｅ１６１ａに加え、架設通路Ｅ１６１の前端側（矢印Ｆ方向側）の縁から鉛直方向上方（矢印Ｆ方向）へ向けて立設される前面壁が形成されてもよい。これにより、架設通路Ｅ１６１に案内された球が、架設通路Ｅ１６１の前端側の縁を通過して第２斜面部Ｅ１３５へ流下（落下）されることを抑制できる。従って、架設通路Ｅ１６１に案内された球が上方孔Ｅ１６２を通過し易くできる、即ち、第４通路ＥＲｔ４を流下して第１入賞口６４へ入賞し易く（第１入賞口６４へ入賞する確率が高く）できる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、正面板Ｅ１１１に張出し部Ｅ１１１ｂが突設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、張出し部Ｅ１１１ｂが突設されなくても良い。これにより、介設部材Ｅ１４０の転動部Ｅ１４１を転動する球が第１入賞口６４へ送球される可能性を生じさせることができる。即ち、転動部Ｅ１４１を転動する球が第１入賞口６４へ入賞する確率を高くできる。

【４７０９】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、駆動モータＥ１９１により振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０が変位（往復動）し、上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、弾性ばねＥ２１９０により振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０が変位（回動）する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、バイブレータにより振分通路Ｅ１５０，Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１１１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０が変位されても良い。これにより、振分通路Ｅ１５０，Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１１１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）へ変位（往復動）できるのに加え、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）へも変位（往復動）できる。その結果、振分通路Ｅ１５０，Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１１１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０上を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）方向を変更（変化）させ易くできる。また、上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、背面板Ｅ１３７と突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１との間に球が挟持されることを抑制できる。

【４７１０】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、一対の湾曲部Ｅ１３１の対向間において一対の振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、一対の第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に並設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、一対の湾曲部Ｅ１３１の対向間において一対の振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、一対の第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に並

設されても良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第１伝達部材Ｅ１９４の第１ラック部Ｅ１９４ｄと第２伝達部材Ｅ１９５の第２ラック部Ｅ１９５ｂとの間にピニオンギヤＥ１９６が一つ配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、複数のピニオンギヤが配設されてもよい。この場合、各ピニオンギヤの歯数を異ならせる、即ち、減速機として作用させることで、第１伝達部材Ｅ１９４に係合される振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０（第３通路ＥＲｔ３）の変位速度と第２伝達部材Ｅ１９５に係合される振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０（第３通路ＥＲｔ３）の変位速度とを異ならせることができる。また、ピニオンギヤが偶数個配設されることで、第１伝達部材Ｅ１９４に係合される振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０（第３通路ＥＲｔ３）と第２伝達部材Ｅ１９５に係合される振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０（第３通路ＥＲｔ３）との変位方向を同一にできる。

【４７１１】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、挿通孔Ｅ１３３ａ，Ｅ９１３３ａ，Ｅ１０１３３ａを挟んで左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に形成される溝部Ｅ１３３ｃ，Ｅ９１３３ｃ，Ｅ１０１３３ｃが、同一形状である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、非同一形状に形成されても良い。これにより、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に往復動させると共に、上面視において鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）を回動軸として回動する態様に変位させることができる。詳細には、被係合部Ｅ１５３（係合凹部Ｅ１５３ａ）を回動軸として振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０の湾曲部Ｅ１３１側と中央通路Ｅ１６０側とで前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に異なる方向に変位させることができる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１は、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０の上面から突設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０の上面に凹設される凹部に形成されても良い。また、凹部は、その外縁が不連続とされても良く、突出される突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１どうしの間に形成される空間が凹部とされても良い。

【４７１２】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、突起部Ｅ１５１，Ｅ１５１５１は、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０に垂直な方向視において略六角形状に形成され、第８７実施形態では、突起部Ｅ１２１５１は、球状に形成され、第８８実施形態では、突起部Ｅ１３１５１は、振分通路Ｅ１３１５０に垂直な方向視において略ひし形（四角形）状に形成され、第８９実施形態では、突起部Ｅ１４１５１は、振分通路Ｅ１４１５０に垂直な方向視において円状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、略五角形状や略七角形状など略多角形状、もしくは、多角錐状に形成されても良い。また、円柱状に形成されても良い。また、直線と曲線とを組み合わせた形状に形成されても良い。また、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５

０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０に対する突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の側面の傾斜角度は同一に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の側面の傾斜角度が各側面でそれぞれ異なっていても良い。例えば、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の上面に対して傾斜方向下降側に形成される側面の傾斜角度を略直交とさせることで、球が傾斜方向上昇側へ変位（逆流、転動）することを抑制できる。また、例えば、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の上面に対して傾斜方向下降側に形成される側面の傾斜角度を傾斜方向上昇側に形成される側面の傾斜角度よりも小さくすることで、球を傾斜方向上昇側へ変位（逆流、転動）させ易くできる。その結果、球の移動（流下、落下）方向が変化（変更）される態様を遊技者に視認させやすくでき、遊技の興趣を向上できる。

【４７１３】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０（第３通路ＥＲｔ３）に複数の突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、少なくとも一つの突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１がそれぞれ配設されれば良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０（第３通路ＥＲｔ３）の上面に突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０（第３通路ＥＲｔ３）の上面の一部に突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１がそれぞれ配設されても良い。

【４７１４】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の上面への突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の配設間隔は一定とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、各突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の配設間隔がそれぞれ異なっても良い。例えば、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）中央側に配設される突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の配設間隔を大きくすることで、前後方向両端側に送球された場合と比較して、球が突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１に当接する回数を減らすことができる。これにより、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の前後方向中央側において、球は、傾斜方向に沿って流下し易くなる。即ち、球の流下方向が変更（変化）され難くできる。その結果、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の前後方向中央側に送球された球を架設通路Ｅ１６１（第４通

路ＥＲｔ４）へ案内し易くできる。また、突起部Ｅ１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の対向間距離（配設間隔）が、球の直径の略４分の１より大きくてもよく、球の直径の略４分の１より小さくても良い。対向間距離（配設間隔）を大きくすることで、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の上面を移動（流下、転動）する球の流下速度を大きくした状態で球を突起部Ｅ１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１に当接させることができ、球の移動（流下、転動）方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくできる。

【４７１５】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０が連続的に変位される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動モータＥ１９１の駆動を断続的に行うことで、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０が断続的に変位されても良い。これにより、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０を流下する球に慣性力を付与でき、突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１に当接する際の衝撃力を変更（変化）でき、球の移動（流下、転動）方向の変更（変化）を多様とできる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０が駆動モータＥ１９１により駆動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、ソレノイドや弾性ばねにより駆動されても良い。

【４７１６】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、駆動モータＥ１９１の軸に駆動力伝達部材Ｅ１９３が固着され、駆動モータＥ１９１の一方向への回動により振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０が往復動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動モータＥ１９１の駆動方向を切り換えることで振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０を往復動させても良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、球が流下可能に振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０に突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１により球の流下が抑制されても良い。これにより、後行する球は、流下が抑制された先行する球に当接することができ、後行する球の流下方向を変更（変化）できる。即ち、流下が抑制された先行する球は、後行する球に対して突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１と同様の効果を奏することができ、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０を流下する球の移動（流下、転動）方向を変更（変化）できる。また、球の流下方向を不規則に変更（変化）できる。なお、流下が抑制された先行する球に後行して流下する球が当接することで、先行する球が流下を再開できる。

【４７１７】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の側面は、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の上面に対して略４５度傾斜して形成され、突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の突設高さは、球の半径の略２分の１とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の上面に対して突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の側面が４５度よりも大きく傾斜しても良く、４５度よりも小さく傾斜しても良い。また、突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の突設高さは、球の半径の略２分の１よりも高く形成されても良く、球の半径の略２分の１よりも低く形成されてもよい。振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の上面に対する突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の側面の傾斜角度を大きく、もしくは、突設高さを高くすることで振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）時間を長くできる。一方、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の上面に対する突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の側面の傾斜角度を小さく、もしくは、突設高さを低くすることで振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）時間を長くできる。また、球が突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１を乗り越えて振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０を移動（流下、転動）し易くでき、球の移動（流下、転動）方向を多様とできる。

【４７１８】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０に規制片Ｅ１５３ｂが形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、規制片Ｅ１５３ｂが形成されなくても良い。これにより、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０はその傾斜面に対し垂直な方向に変位できる。詳細に説明すると、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０に流下（落下）する球の自重が作用することで、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０は、第１伝達部材Ｅ１９４，Ｅ４１９４，Ｅ５１９４、第２伝達部材Ｅ１９５，Ｅ４１９５，Ｅ５１９５、第３伝達部材Ｅ４１９８及び第４伝達部材Ｅ４１９９に係合される係合部Ｅ１９４ｃを軸として回動できる。その結果、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０の傾斜角度を変更（変化）でき、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０（第３通路ＥＲｔ３）を流下する球の移動（流下、転動）時間を延長（変化）できる。

【４７１９】
上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０に切欠き部Ｅ１５０ａが形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、切欠き部Ｅ１５０ａが形成されなくても良い。これにより、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０の上面に形成される突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の数を増やすことができる。また、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０から中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）へ送球し易くできる、即ち、第１入賞口６４へ入賞し易く（第１入賞口６４へ入賞する確率が高く）できる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、一対の振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び一対の第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０の一方と他方とが同一の態様に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、一対の振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び一対の第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０の一方と他方とで、配設される突起部Ｅ１５１の配設個数又は配設間隔が異なっていても良い。これにより、一対の振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０の一方と他方とで流下する球の流下時間や流下方向を異ならせることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【４７２０】
上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、一対の振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び一対の第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０がそれぞれ遊技盤Ｅ１３の幅方向（図１３３７左右方向）における中心に対し線（面）対称（図１３３７左右対称）に変位する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、一対の振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び一対の第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０の一方と他方とが非対称に変位しても良い。これにより、一対の振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０（第３通路ＥＲｔ３）の一方と他方とで流下する球の流下時間や流下方向を異ならせることができ、遊技の興趣を高めることができる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０の上面に突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１が形成されても良い。これにより、振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０（第３通路ＥＲｔ３）を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）方向の変化を多様とできる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０が弾性ばねＥ２１９０により変位される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０に加え、湾曲部Ｅ１３１及び壁板Ｅ１３２が弾性ばねＥ２１９０により変位されても良い。これにより、湾曲部Ｅ１３１（第２通路ＥＲｔ２）を移動（流下、転動）する球の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の変位速度を変化（変更）させることができ、振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０（第３通路ＥＲｔ３）を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）方向の変化を多様とできる。
【４７２１】
上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、湾曲部Ｅ１３１の下面と振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０とが当接される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、湾曲部Ｅ１３１の下面と振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０とが当接しなくても良い。この場合、湾曲部Ｅ１３１の下面と振分通路Ｅ２１５０

，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０との対向間距離を球の直径よりも小さくすることで、球が湾曲部Ｅ１３１の下面と振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０との間から流出することを抑制できる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、平面部Ｅ２１３３と振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０との間に弾性ばねＥ２１９０が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、湾曲部Ｅ１３１と振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０との間に弾性ばねＥ２１９０が配設されても良い。この場合、弾性ばねＥ２１９０は伸びた状態で配設され、弾性ばねＥ２１９０の弾性回復力を利用して湾曲部Ｅ１３１の下面と振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０との当接状態が維持される、もしくは、湾曲部Ｅ１３１の下面と振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０との対向間距離を球の直径より小さい状態に維持される。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、弾性ばねＥ２１９０により振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０が変位される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動モータやソレノイドにより変位されても良い。

【４７２２】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、支持軸Ｅ２０ｊにより平面部Ｅ２１３３と振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０とが係合され、弾性ばねＥ２１９０がコイルばねとして構成され、弾性ばねＥ２１９０により振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０を鉛直方向上方側（矢印Ｕ方向側）へ変位（回動）させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、弾性ばねＥ２１９０がねじりばねとして構成されても良い。この場合、ねじりばねを支持軸Ｅ２０ｊに係合しておけばよく、これにより、弾性ばねＥ２１９０を係合するための支持突起Ｅ２１３３ａ，Ｅ２１５０ａの配設を抑制できる。その結果、製品コストの削減を図ることができる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）を回動軸として回動され、第８６実施形態では、振分通路Ｅ１１１５０が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）を回動軸として回動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）を回動軸として回動されても良い。これにより、振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０を移動（流下、転動）する球を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に移動させ易くでき、球の移動（流下、転動）方向の変化を多様化できる。その結果、球の移動（流下、転動）方向の変化が単調となることを抑制でき、遊技の興趣を向上できる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、平面部Ｅ２１３３の支持突起Ｅ２１３３ａが長手方向両端側にそれぞれ形成され、支持部Ｅ２１３３ｂが支持突起Ｅ２１３３ａよりも中央通路Ｅ１６０側に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、支持部Ｅ２１３３ｂが長手方向両端側にそれぞれ形成され、支持突起Ｅ２１３３ａが支持部Ｅ２１３３ｂよりも中央通路Ｅ１６０側に形成されても良い。また、支持突起Ｅ２１３３ａが長手方向両端側と、その支持突起Ｅ２１３３ａよりも長手方向中央側に形成され、長手方向におけるそれら支持突起Ｅ２１３３ａの間に支持部Ｅ２１３３ｂが形成されても良い。

【４７２３】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０（第３通路ＥＲｔ３）に突起部Ｅ１５１が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、突起部Ｅ１５１が配設されなくても良い。即ち、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０（第３通路ＥＲｔ３）の上面が平坦に形成されても良い。これにより、振分通路Ｅ１５０から流下（落下）される球の変位を遊技者に予測し易くできる。また、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０（第３通路ＥＲｔ３）の一部には突起部Ｅ１５１が配設され、残りの他部には突起部Ｅ１５１が配設されなくても良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第２振分通路Ｅ４１５０が、振分通路Ｅ１５０に対し、傾斜方向における長さが短く形成され、その他は同一とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第２振分通路Ｅ４１５０の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における長さが、振分通路Ｅ１５０の前後方向における長さよりも大きく形成されても良い。これにより、第２振分通路Ｅ４１５０

に移動（流下、転動）された球を介設部材Ｅ１４０へ案内（送球）し易くできる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ１５０が第１位置に配置された状態において第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０の傾斜方向下降側の端部は、振分通路Ｅ１５０の傾斜方向下降側の端部よりも壁板Ｅ１３２側に位置する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０の傾斜方向下降側の端部は、振分通路Ｅ１５０の傾斜方向下降側の端部よりも上方孔Ｅ１６２（中央通路Ｅ１６０）側に位置しても良い。これにより、振分通路Ｅ１５０を流下（落下）した球を第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０へ送球させ易くでき、中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）へ振り分けられた球を第１入賞口６４（図１３３７参照）へ入賞し易くできる（第１入賞口６４へ入賞する確率を高くできる）。

【４７２４】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０が第４位置に配設されると、少なくとも第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０の一部が上面視、中央通路Ｅ１６０に重なる位置に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０は、短手方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における全部が上面視、中央通路Ｅ１６０に重なる位置に配設されても良い。これにより、振分通路Ｅ１５０から送球された球を中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）へ案内し難くできる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０が第４位置に配設されると、少なくとも第３振分通路Ｅ５１５０の一部が上面視、中央通路Ｅ１６０に重なる位置に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において、第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０が、中央通路Ｅ１６０よりも介設部材Ｅ１４０側（矢印Ｆ方向側）に配設されても良い。これにより、第３振分通路Ｅ５１５０が第３位置に配設される場合と同様、第３振分通路Ｅ５１５０（第３通路ＥＲｔ３）に案内された球が架設通路Ｅ１６１（第４通路ＥＲｔ４）に振り分けられることを遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、斜面部Ｅ７１５４が直線状に形成され、第８３実施形態では、湾曲ガイド部Ｅ８１３３ｄが円弧状に湾曲して形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、斜面部Ｅ７１５４が円弧状に湾曲して形成され、湾曲ガイド部Ｅ８１３３ｄが直線状に形成されても良い。また、斜面部Ｅ７１５４又は湾曲ガイド部Ｅ８１３３ｄが直線と円弧を組み合わせた形状に形成されても良い。

【４７２５】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、下側フレームＥ９０８６ｂは、遊技盤Ｅ１３の幅方向（図１３３７左右方向）における中心に対し線（面）対称（図１３３７左右対称）に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、下側フレームＥ９０８６ｂが非対称に形成されても良い。例えば、ベース部材Ｅ９１３０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一方に形成される溝部Ｅ９１３３ｃは、湾曲部Ｅ１３１側から中央通路Ｅ１６０側へ向かうにつれて介設部材Ｅ１４０側（矢印Ｆ方向側）に傾斜して形成され、ベース部材Ｅ９１３０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の他方に形成される溝部Ｅ９１３３ｃは、中央通路Ｅ１６０側から湾曲部Ｅ１３１側へ向かうにつれて介設部材Ｅ１４０側（矢印Ｆ方向側）に傾斜して形成されても良い。例えば、上面視においてベース部材Ｅ９１３０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一方と他方とで溝部Ｅ９１３３ｃが同一に形成され、振分通路Ｅ１５０の変位の態様が同一であっても良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、溝部Ｅ１０１３３ｃは、第１斜面部Ｅ１０１３３に垂直な方向視において曲線が組み合わされた形状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、単一の曲線から形成されても良く、また、直線と曲線とが組み合わされた形状に形成されても良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第２振分通路Ｅ１６１５０、第３振分通路Ｅ１７１５０の外縁には、案内切欠き部Ｅ１６１５４ａ，Ｅ１７１５４ａを除き、案内部Ｅ１６１５４，Ｅ１７１５４が立設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、少なくとも外縁の一部に形成されれば良

い。これにより、第２振分通路Ｅ１６１５０、第３振分通路Ｅ１７１５０の外縁に案内部Ｅ１６１５４，Ｅ１７１５４が非形成の場合と比較して、第１入賞口６４へ入賞し易く（第１入賞口６４へ入賞する確率を高く）でき、遊技の興趣を高めることができる。

【４７２６】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、変位部材Ｆ１３０の壁部Ｆ１３２の背面または転動面Ｆ１３１ｂの上面に突部が形成されても良い。これにより、転動面Ｆ１３１ｂ（第３通路ＦＲｔ３）を移動（流下、転動）する球が凹部Ｆ１３１ｃへ振り分けられる（案内される）ことを遅延させることができる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、球の重量を利用して下側フレームＦ８６ｂ，Ｆ２０８６ｂ，Ｆ３０８６ｂ，Ｆ４０８６ｂを閉塞状態から開放状態、或いは、開放状態から閉塞状態へ向けて動作させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動装置により下側フレームＦ８６ｂ，Ｆ２０８６ｂ，Ｆ３０８６ｂ，Ｆ４０８６ｂ（確定通路Ｆ１４０，Ｆ２１４０，Ｆ３１４０の遮断部Ｆ１４３ａ）が変位（回転）されても良い。例えば、変位部材Ｆ１３０に検出手段が配設され、変位部材Ｆ１３０の転動面Ｆ１３１ｂへ球が案内された、又は、変位部材Ｆ１３０が変位（回転）されたことを検出手段が検出することで、駆動装置を駆動させても良い。なお、検出手段としては、カメラ、重量センサ、変位センサ、トルクセンサ等が挙げられる。また、例えば、ソレノイドがスライド部材Ｆ１４４のスライド本体部Ｆ１４４ａを左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けて押進することや、駆動モータが開閉部材Ｆ１４３を回転させることで遮断部Ｆ１４３ａが変位（回転）される。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、一方側に配設される変位部材Ｆ１３０の変位（回転）により、他方側に配設される確定通路Ｆ１４０，Ｆ２１４０，Ｆ３１４０の遮断部Ｆ１４３ａが変位しても良く、一対の遮断部Ｆ１４３ａが変位しても良い。例えば、左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される変位部材Ｆ１３０の変位（回転）により、右方側（矢印Ｒ方向側）に配設される確定通路Ｆ１４０，Ｆ２１４０，Ｆ３１４０の遮断部Ｆ１４３ａが変位しても良く、一対の遮断部Ｆ１４３ａが変位しても良い。

【４７２７】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、伝達軸Ｆ１８３の偏心軸Ｆ１８３ｃが伝達部Ｆ１８３ｂの軸心（軸部Ｆ１８３ａ）に偏心して配設され、伝達部Ｆ１８３ｂの軸心を中心とした円状に変位されることで、演出手段Ｆ１２０の可動部材Ｆ１２２が動作（上下方向に往復動）される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動手段Ｆ１８０がラックアンドピニオン機構（ラック部材およびピニオン部材）から構成されることで可動部材Ｆ１２２が動作されても良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、確定通路Ｆ１４０，Ｆ２１４０，Ｆ３１４０の遮断部Ｆ１４３ａが一対配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遮断部Ｆ１４３ａが１個配設されても良い。例えば、一方側に配設される変位部材Ｆ１３０の変位（回転）により、遮断部Ｆ１４３ａが一方側へ向けて変位され、他方側に配設される変位部材Ｆ１３０の変位（回転）により、遮断部Ｆ１４３ａが他方側へ向けて変位されることで遮断部Ｆ１４３ａの変位の態様を増やすことができる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、上側フレーム通路ＦＲｔ０，ＦＲｔ５０に流入（入球）した球は、上側通路Ｆ１１４，Ｆ５１１４、或いは、下側通路Ｆ１１２，Ｆ５１１２へ送球されても良い。これにより、下側通路Ｆ１１２，Ｆ５１１２へ球が振り分けられ易くなり、下側フレームＦ８６ｂ，Ｆ２０８６ｂ，Ｆ３０８６ｂ，Ｆ４０８６ｂ，Ｆ５０８６ｂが開放状態に動作されることを遊技者に一層期待させることができる。

【４７２８】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、上側フレーム通路ＦＲｔ０，ＦＲｔ５０は、遊技盤Ｆ１３，Ｆ２０１３，Ｆ３０１３，Ｆ４０１３，Ｆ５０１３の幅方向における中心に対し線（面）対称に配設される、即ち、遊技盤Ｆ１３，Ｆ２０１３，Ｆ３０１３，Ｆ４０１３，Ｆ５０１３のの右方側に配設されても良く、遊技盤Ｆ１３，Ｆ２０１３，Ｆ３０１３，Ｆ４０１３，Ｆ５０１３の幅方向における中心に対し線（面）対称にそれぞれ配設されても良い。従って、遊技領域から上側フレーム通路ＦＲｔ０，ＦＲｔ５０に流

入（入球）した球は、遊技盤Ｆ１３，Ｆ２０１３，Ｆ３０１３，Ｆ４０１３，Ｆ５０１３の右方側に配設された上側フレーム通路ＦＲｔ０，ＦＲｔ５０から遊技盤Ｆ１３，Ｆ２０１３，Ｆ３０１３，Ｆ４０１３，Ｆ５０１３の右方側に配設される第１通路ＦＲｔ１，ＦＲｔ５１へ流入（入球）されても良く、遊技盤Ｆ１３，Ｆ２０１３，Ｆ３０１３，Ｆ４０１３，Ｆ５０１３の左方側または右方側に配設された上側フレーム通路ＦＲｔ０，ＦＲｔ５０の一方から遊技盤Ｆ１３，Ｆ２０１３，Ｆ３０１３，Ｆ４０１３，Ｆ５０１３の左方側または右方側に配設される第１通路ＦＲｔ１，ＦＲｔ５１の一方へ流入（入球）されても良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、不正に開閉部材Ｆ２１４３が操作（開放方向へ変位（回転））された場合、かかる開閉部材Ｆ２１４３の変位（回転）を抑制する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、不正に開閉部材Ｆ２１４３が操作（開放方向へ変位（回転））された場合には、開閉部材Ｆ２１４３の変位（回転）に連動して変位（スライド又は回転）可能とされ、且つ、変位部材Ｆ１３０が球の重量により変位されることで、開閉部材Ｆ２１４３が変位（回転）された場合には、開閉部材Ｆ２１４３に連動せず、非変位とされる所定部材を流入口ＦＯＰｆ１よりも上流に設け、不正に開閉部材Ｆ２１４３が操作（開放方向へ変位（回転））された場合、所定部材が変位（スライド又は回転）され、かかる所定部材によって、流入口ＦＯＰｆ１へ球が流入し難くなるように構成しても良い。

【４７２９】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、球の重量を利用して下側フレームＦ５０８６ｂを閉塞状態から開放状態、或いは、開放状態から閉塞状態へ向けて動作させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動装置により変位手段Ｆ５１５０の開閉部材Ｆ５１５８が変位（回転）されても良い。例えば、変位部材Ｆ５１５５に検出手段が配設され、変位部材Ｆ５１５５の本体部Ｆ５１５５ｄへ球が案内された、又は、変位部材Ｆ５１５５が変位（回転）されたことを検出手段が検出することで、駆動装置を駆動させても良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒの被係合部Ｆ５１５７ｄと維持手段Ｆ５１６０の磁性体Ｆ５１６４とが磁着されることで右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒ（右側開閉部材Ｆ５１５８Ｒ）の動作（回転、変位）が規制される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１軸受け部材Ｆ５１５１の規制部Ｆ５１５１ａとスライド部材Ｆ５１５７のスライド本体部Ｆ５１５７ａとの対向間にソレノイドが突出されることでスライド部材Ｆ５１５７の変位が規制されることや、スライド本体部Ｆ５１５７ａに磁性体が配設され、その磁性体が第１軸受け部材Ｆ５１５１の規制部Ｆ５１５１ａに配設される電磁石に着磁されることで右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒ（右側開閉部材Ｆ５１５８Ｒ）の動作（回転、変位）が規制されても良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、球ＣＢ５１に作用する慣性力を利用して球ＣＢ５１の移動（流下、転動）が再開される（保持部Ｆ５１５５ｅによる保持が解除される）場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、下側フレームＦ５０８６ｂの開放状態における保持部Ｆ５１５５ｅの下方（上方）となる位置に磁性体が配設され、その磁性体と球ＣＢ５１との間に作用する反発力により、球ＣＢ５１の移動（流下、転動）が再開されても良い。また、下側フレームＦ５０８６ｂに駆動装置（例えば、ソレノイドや駆動モータ）が配設され、駆動装置の駆動により球ＣＢ５１が変位されることで球ＣＢ５１の移動（流下、転動）が再開されても良い。

【４７３０】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、変位部材Ｆ５１５５のうちの左側変位部材Ｆ５１５５Ｌ及び右側変位部材Ｆ５１５５Ｒが同時に球を受け取り可能（第２通路ＦＲｔ５２から球が流入可能）に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌと右側変位部材Ｆ５１５５Ｒとが連動するように構成し、且つ、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌ又は右側変位部材Ｆ５１５５Ｒの一方が球を受け取り可能な位置（初期位置）に配置された状態では、他方が球を受け取り不能な位置（球の重量が作用した場合に変位可能な範囲の終端）に配置されるようにしても良い。即ち、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌ又は右側変位部材Ｆ５１５５Ｒの一方が球を受け取る

と、その球の重量により、上記変位可能な範囲の終端へ向けて一方が変位されると共に、球を受け取り可能な位置（初期位置）へ向けて他方が変位され、球を受け取り可能な位置（初期位置）に配置された他方が球を受け取ると、その球の重量により、上記変位可能な範囲の終端へ向けて他方が変位されると共に、球を受け取り可能な位置（初期位置）へ向けて一方が変位される。この場合、球を受け取り可能な位置（初期位置）に配置された変位部材Ｆ５１５５（左側変位部材Ｆ５１５５Ｌ又は右側変位部材Ｆ５１５５Ｒの一方）に対応する開閉部材Ｆ５１５８（左側開閉部材Ｆ５１５８Ｌ又は右側開閉部材Ｆ５１５８Ｒの一方）は、流入口ＦＯＰｆ５１へ球を流入し難くさせる位置へ配置され、上記変位可能な範囲の終端に配置された変位部材Ｆ５１５５（左側変位部材Ｆ５１５５Ｌ又は右側変位部材Ｆ５１５５Ｒの他方）に対応する開閉部材Ｆ５１５８（左側開閉部材Ｆ５１５８Ｌ又は右側開閉部材Ｆ５１５８Ｒの他方）は、流入口ＦＯＰｆ５１へ球が流入し易くする位置へ配置される。但し、その逆の配置であっても良い。

【４７３１】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）の挿通孔Ｆ６１６２ａ１と挿通孔Ｆ６１６２ａ２とが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に並設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に並設され、例えば、挿通孔Ｆ６１６２ａ１が挿通孔Ｆ６１６２ａ２よりも左右方向両端側に並設されても良い。これにより、球が挿通孔Ｆ６１６２ａ１へ流入される、或いは、挿通孔Ｆ６１６２ａ２へ流入されることを遊技者に視認させ易くできる。この場合、下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）を正面側（背面側）へ向けて下降傾斜される。これにより、一方側の挿通孔Ｆ６１６２ａ１へ流入した球は一方側の挿通孔Ｆ６１６２ａ２へ流入した球と比較して正面側（背面側）へ向けての変位量が大きく、立て壁部Ｆ６１１３の正面側（矢印Ｆ方向側）を通過して他方側の上側通路Ｆ６１１４へ案内（送球）され、挿通孔Ｆ６１６２ａ２へ流入した球は、立て壁部Ｆ６１１３の正面側（矢印Ｆ方向側）を通過せずに一方側の上側通路Ｆ６１１４へ案内（送球）される。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、球が上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）の第１傾斜部Ｆ６１１４ｃと第２傾斜部Ｆ６１１４ｄとを往復動可能となる位置に当接部Ｆ６１７３ｂが配設されても良い。これにより、当接部Ｆ６１７３ｂと当接可能となる位置に球を複数回到達させることができ、球を流入口ＦＯＰｆ６１へ流入させ易くできる。

【４７３２】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、下側フレームＦ６０８６ｂ，Ｆ７０８６ｂ，Ｆ８０８６ｂ，Ｆ９０８６ｂ，Ｆ１００８６ｂ，Ｆ１１０８６ｂの動作後状態において、第１傾斜部Ｆ６１１４ｃを上昇する（左右方向中央側へ向けて移動する）球ＣＢ６１が当接部Ｆ６１７３ｂの湾曲面Ｆ６１７３ｂ１に当接することで、球ＣＢ６１が第１傾斜部Ｆ６１１４ｃから第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）の第５通路部Ｆ６１２１へ振り分けられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）の第１傾斜部Ｆ６１１４ｃが正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて下降傾斜される、背面部材Ｆ６１５０の背面板Ｆ６１５１に電磁石が配設される、又は、背面板Ｆ６１５１に正面側へ向けて風を送る送風装置が配設されることにより、球ＣＢ６１が第１傾斜部Ｆ６１１４ｃから第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）の第５通路部Ｆ６１２１へ振り分けられても良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、変位通路部材Ｆ６１７４の通路部Ｆ６１７４ａ又は第２変位通路Ｆ７１８０の転動面Ｆ７１８１ａ１の上面に突部が形成されても良い。これにより、通路部Ｆ６１７４ａ又は転動面Ｆ７１８１ａ１から球が流出（流下、排出）されることを遅延させることができる。

【４７３３】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、球の重量を利用して下側フレームＦ６０８６ｂ，Ｆ７０８６ｂ，Ｆ８０８６ｂ，Ｆ９０８６ｂ，Ｆ１００８６ｂ，Ｆ１１０８６ｂを動作前状態から動作後状態、或いは、動作後状態から動作前状態へ向けて動作される

場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動装置により下側フレームＦ６０８６ｂ，Ｆ７０８６ｂ，Ｆ８０８６ｂ，Ｆ９０８６ｂ，Ｆ１００８６ｂ，Ｆ１１０８６ｂが動作され（振分手段Ｆ６１７０の変位部材Ｆ６１７３，Ｆ１０１７３が変位され）ても良い。例えば、変位通路部材Ｆ６１７４又は第２変位通路Ｆ７１８０に検出手段が配設され、変位通路部材Ｆ６１７４の通路部Ｆ６１７４ａ又は第２変位通路Ｆ７１８０の転動面Ｆ７１８１ａ１へ球が案内された、又は、変位通路部材Ｆ６１７４又は第２変位通路Ｆ７１８０が変位（回転）したことを検出手段が検出することで、駆動装置が駆動されても良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、動作後状態における振分手段Ｆ６１７０の状態を維持する（変位を規制する）ための維持手段が下側フレームＦ６０８６ｂ，Ｆ７０８６ｂ，Ｆ８０８６ｂ，Ｆ９０８６ｂ，Ｆ１００８６ｂ，Ｆ１１０８６ｂに形成されても良い。これにより、変位通路部材Ｆ６１７４から球が流出（流下、排出）された場合、言い換えると、変位通路部材Ｆ６１７４に球の重量が作用されない状態においても、下側フレームＦ６０８６ｂ，Ｆ７０８６ｂ，Ｆ８０８６ｂ，Ｆ９０８６ｂ，Ｆ１００８６ｂ，Ｆ１１０８６ｂを動作後状態に維持でき、遊技の興趣を高めることができる。例えば、変位通路部材Ｆ６１７４の底面に磁性体が配設され、貫通孔Ｆ６１４３の内周面に電磁石が配設され、それら磁性体と電磁石とが着磁されることで振分手段Ｆ６１７０の変位が規制される。

【４７３４】

なお、かかる維持手段が下側フレームＦ６０８６ｂ，Ｆ７０８６ｂ，Ｆ８０８６ｂ，Ｆ９０８６ｂ，Ｆ１００８６ｂ，Ｆ１１０８６ｂに形成される場合、少なくとも１球が流入口ＦＯＰｆ６１へ流入されることを契機として維持手段による振分手段Ｆ６１７０の変位の規制を解除する解除手段が下側フレームＦ６０８６ｂ，Ｆ７０８６ｂ，Ｆ８０８６ｂ，Ｆ９０８６ｂ，Ｆ１００８６ｂに形成されても良い。これにより、流入口ＦＯＰｆ６１への球の流入が確実化される。即ち、少なくとも１球が流入口ＦＯＰｆ６１へ流入されるまでの間、遊技者に安心感が付与され、興趣を高めることができる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、下側フレームＦ６０８６ｂ，Ｆ７０８６ｂ，Ｆ８０８６ｂ，Ｆ９０８６ｂ，Ｆ１００８６ｂ，Ｆ１１０８６ｂの動作後状態から動作前状態への動作における当接部Ｆ６１７３ｂ，Ｆ１０１７３ｂの変位方向には、第１傾斜部Ｆ６１１４ｃを当接部Ｆ６１７３ｂ，Ｆ１０１７３ｂへ向けて移動する球ＣＢ６１の移動方向成分が含まれる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、動作前状態から動作後状態への動作における当接部Ｆ６１７３ｂ，Ｆ１０１７３ｂの変位方向に、第１傾斜部Ｆ６１１４ｃを当接部Ｆ６１７３ｂ，Ｆ１０１７３ｂへ向けて移動する球ＣＢ６１の移動方向成分が含まれても良い。これにより、球ＣＢ６１と当接部Ｆ６１７３ｂ，Ｆ１０１７３ｂとの当接により当接部Ｆ６１７３ｂ，Ｆ１０１７３ｂが動作前状態における配設位置へ変位されることを抑制でき、球ＣＢ６１を第１傾斜部Ｆ６１１４ｃから第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）の第５通路部Ｆ６１２１へ確実に振り分けることができる。

【４７３５】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、下側フレームＦ６０８６ｂ，Ｆ７０８６ｂ，Ｆ８０８６ｂ，Ｆ９０８６ｂ，Ｆ１００８６ｂ，Ｆ１１０８６ｂの動作前状態から動作後状態への動作において、変位部材Ｆ６１７３，Ｆ１０１７３が第１軸Ｆ６１７２に沿って左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向けて変位される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、変位部材Ｆ６１７３，Ｆ１０１７３が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）を軸として回転されても良い。これにより、変位部材Ｆ６１７３，Ｆ１０１７３を左右方向に変位させるための空間を不要とでき、設計の自由度を向上させることができる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、センサＦ１１００１により球の通過が検出された場合（又は球の通過が検出され、所定の条件を満たす場合）に、ソレノイドＦ１１００２の駆動力により変位部材Ｆ６１７３を変位させ、流入口ＦＯＰｆ６１への球の流入のし易さを変化させる形態を説明したが、かかる形態を他の実施形態に適用しても良い。例えば、所定位置（例えば、上側フレーム通路ＦＲｔ０よりも上流（遊技盤Ｆ１３上の遊技領域（球の流下加納な領域））、又は、上側フレーム通路ＦＲｔ０よりも下流

（下側フレームＦ８６ｂの遊技領域（球の流下加納な領域））にセンサＦ１１００１を配設し、センサＦ１１００１により球の通過が検出された場合（又は球の通過が検出され、所定の条件を満たす場合）に、ソレノイドＦ１１００２の駆動力により開閉部材Ｆ１４３を変位（開放または閉鎖）させ、流入口ＦＯＰｆ１への球の流入のし易さを変化（流入し易くする、又は、流入し難くする）させても良い。

【４７３６】

また、例えば、所定位置（例えば、上側フレーム通路ＦＲｔ０よりも上流（遊技盤Ｆ１３上の遊技領域（球の流下加納な領域））、又は、上側フレーム通路ＦＲｔ０よりも下流（下側フレームＦ８６ｂの遊技領域（球の流下加納な領域））にセンサＦ１１００１を配設し、センサＦ１１００１により球の通過が検出された場合（又は球の通過が検出され、所定の条件を満たす場合）に、ソレノイドＦ１１００２の駆動力により抑制部Ｆ４１３４（変位部材Ｆ４１３０）を変位（開放または閉鎖）させ、第２振り分け孔Ｆ１６１ｂ（第１振り分け孔Ｆ１６１ａ、即ち、流入口ＦＯＰｆ１）への球の流入のし易さを変化（流入し易くする、又は、流入し難くする）させても良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、センサＦ１１００１を挿通孔Ｆ６１６２ａ２に配設したが、その配設位置は任意に設定できる。例えば、挿通孔Ｆ６１６２ａ１に配設しても良い。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、球の重量を利用して、所定の部材を変位させ、かかる所定の部材の変位により、他の球が第１の流入口へ入球し易くされ、その結果、かかる他の球が第２の流入口へ入球し易くなる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、球の重量を利用して、所定の部材を変位させ、かかる所定の部材の変位により、他の球が第１の流入口へ「入球し難く」され、その結果、かかる他の球が第２の流入口へ入球し易くなるように構成しても良い。

【４７３７】

例えば、第１入賞口６４を第５通路ＦＲｔ５の流出面Ｆ１１２ｂの鉛直方向下方に配置し、且つ、変位部材Ｆ１３０に球の重量が作用した場合、開閉部材Ｆ１４３（遮断部Ｆ１４３ａ）が流入口ＦＯＰｆ１を閉鎖させる（球を流入し難くさせる）方向へ変位される形態が例示される。かかる形態によれば、流入口ＦＯＰｆ１に流入した球よりも、流入口ＦＯＰｆ１に流入せず流出面Ｆ１１２ｂから流出する球の方が第１入賞口６４へ入球する確率が高くなる。即ち、球の重量を利用して、変位部材Ｆ１３０を変位させ、かかる変位部材Ｆ１３０の変位（開閉部材Ｆ１４３による流入口ＦＯＰｆ１の閉鎖）により、他の球が流入口ＦＯＰｆ１へ「入球し難く」され、その結果、かかる他の球が、流出面Ｆ１１２ｂを利用して、第１入賞口６４へ入球し易くされる。また、例えば、第１入賞口６４を第４通路ＦＲｔ５４の流出面Ｆ５１１２ｂの鉛直方向下方に配置し、且つ、変位部材Ｆ５１３０に球の重量が作用した場合、開閉部材Ｆ５１５８が流入口ＦＯＰｆ５１を閉鎖させる（球を流入し難くさせる）方向へ変位される形態が例示される。かかる形態によれば、流入口ＦＯＰｆ５１に流入した球よりも、流入口ＦＯＰｆ５１に流入せず流出面Ｆ５１１２ｂから流出する球の方が第１入賞口６４へ入球する確率が高くなる。即ち、球の重量を利用して、変位部材Ｆ５１３０を変位させ、かかる変位部材Ｆ５１３０の変位（開閉部材Ｆ５１５８による流入口ＦＯＰｆ５１の閉鎖）により、他の球が流入口ＦＯＰｆ５１へ「入球し難く」され、その結果、かかる他の球が、流出面Ｆ５１１２ｂを利用して、第１入賞口６４へ入球し易くされる。

【４７３８】

また、例えば、第１入賞口６４を流出口ＦＯＰｏｕｔ６２の鉛直方向下方に配置し、且つ、変位通路部材Ｆ６１７４に球の重量が作用した場合、変位部材Ｆ６１７３が球に作用（当接）不能な位置に方向へ変位される（変位通路部材Ｆ６１７４に球の重量が作用していない状態では、変位部材Ｆ６１７３が球に作用（当接）可能な位置に配置（上側通路Ｆ６１１４の上面から突出されている）形態が例示される。かかる形態によれば、流入口ＦＯＰｆ６１に流入した球よりも、流入口ＦＯＰｆ６１に流入せず流出口ＦＯＰｏｕｔ６２から流出する球の方が第１入賞口６４へ入球する確率が高くなる。即ち、球の重量を利用して、変位通路部材Ｆ６１７４を変位させ、かかる変位通路部材Ｆ６１７４の変位（変位

部材Ｆ６１７３に当接した他の球の進行方向が変更されることの回避）により、他の球が流入口ＦＯＰｆ６１へ「入球し難く」され、その結果、かかる他の球が、流出口ＦＯＰｏｕｔ６２から第１入賞口６４へ入球し易くされる。上記各実施形態では、入賞ユニットＫ２００の第１電動役物Ｋ２４０や第２電動役物Ｋ２５０の状態に応じて入賞ユニットＫ２００の見え方が変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、入賞ユニットＫ２００の発光部Ｋ２２８から照射される光の色や、光の強弱を変化させるように制御することにより、入賞ユニットＫ２００の見え方が変化するように構成しても良い。この時、入賞ユニットＫ２００の第１電動役物Ｋ２４０や第２電動役物Ｋ２５０の状態に対応させるようにして、入賞ユニットＫ２００の発光部Ｋ２２８から照射される光の色や、光の強弱を変化させるように制御しても良いし、第１電動役物Ｋ２４０や第２電動役物Ｋ２５０の状態とは無関係に発光部Ｋ２２８から照射される光の色や、光の強弱を変化させるように制御しても良い。例えば、第１電動役物Ｋ２４０の電動役物Ｋ６４０ａが開放状態の時に光を強化するようにしたり、第２電動役物Ｋ２５０の可動板Ｋ２５１が開放状態の時に光を強化するようにしたりしても良いし、逆に弱くするようにしても良い。

【４７３９】

また、入賞ユニットＫ２００の発光部Ｋ２２８から照射される光の色や、光の強弱を、球が第２入賞口Ｋ６４０や第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球した場合に変化させるように制御しても良い。この場合、入賞ユニットＫ２００の見え方の違いから、第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａへの入賞を把握させることができる。上記各実施形態では、入賞ユニットＫ２００の板状本体Ｋ２０２の裏側に拡散形状が形成されている場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状本体Ｋ２０２の裏側面または表裏面が平滑に形成されても良い。この場合、板状本体Ｋ２０２の透過性を向上させることができるので、入賞ユニットＫ２００内を流下する球や、第１電動役物Ｋ２４０の電動役物Ｋ６４０ａや、第２電動役物Ｋ２５０の可動板Ｋ２５１等の視認性を向上させることができる。上記各実施形態では、発光部Ｋ２２８からの光が電動役物Ｋ６４０ａ上を転動する球に遮られないものとして説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、発光部Ｋ２２８を、電動役物Ｋ６４０ａ上を転動する球の経路の後方や、可動板Ｋ２５１上を転動する球の経路の後方に配置しても良い。この場合、発光部Ｋ２２８からの光が、電動役物Ｋ６４０ａ上を転動する球や、可動板Ｋ２５１上を転動する球に遮られ得る。これにより、発光部Ｋ２２８を点灯制御させている場合に、光が明滅しているように視認させることができ、発光部Ｋ２２８からの光の見え方を変化させることができる。この時、電動役物Ｋ６４０ａ上を転動する球による光の明滅により、第２入賞口Ｋ６４０へ入球することを示唆することができる一方、可動板Ｋ２５１上を転動する球による光の明滅により、第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球せずに球が可動板Ｋ２５１上を左方に通過し得ることを示唆することができる。

【４７４０】

上記各実施形態では、電動役物Ｋ６４０ａや、可動板Ｋ２５１が、有色で不透明である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物Ｋ６４０ａ又は可動板Ｋ２５１の少なくとも一方が、有色透明の樹脂材料から形成されても良い。この場合、化粧カバーＫ２２０と重ねて視認される場合の作用は維持しながら、電動役物Ｋ６４０ａ又は可動板Ｋ２５１を通過する光により入賞ユニットＫ２００の視認態様を変化させ易くすることができる。また、電動役物Ｋ６４０ａ又は可動板Ｋ２５１の少なくとも一方が、無色透明の樹脂材料から形成されても良い。この場合であっても、電動役物Ｋ６４０ａ又は可動板Ｋ２５１を通過する光により入賞ユニットＫ２００の視認態様を変化させ易くすることができる。上記各実施形態では、可動板Ｋ２５１から反射した光が上縁部Ｋ２０７ａを介して視認可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物Ｋ６４０ａから反射した光を電動役物Ｋ６４０ａとは異なる位置で反射させて遊技者に視認させ、電動役物Ｋ６４０ａの状態を把握可能とさせるための反射部を上縁部Ｋ２０７ａとは別で設けても良い。なお、反射部は入賞ユニットＫ２

００の内側に配置されても良いし、入賞ユニットＫ２００の外方に配置されるようにしても良い。この場合、入賞ユニットＫ２００とは異なる位置を視認して、電動役物Ｋ６４０ａの状態を把握させることができる。また、上縁部Ｋ２０７ａの機能を奏する部分についても、入賞ユニットＫ２００の内側に限らず、入賞ユニットＫ２００の外方に配置されるようにしても良い。上記各実施形態では、電動役物Ｋ６４０ａや可動板Ｋ２５１が前後方向でスライドし、遊技者側に見せる面が変化しない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右方向に沿う回転軸で前後方向に回転動作するように構成しても良い。この場合、閉状態で遊技者に見せる面（前面）と、開状態で遊技者に見せる面（閉状態での後面、開状態での上面）とが異なるので、表裏の面の態様を異ならせる（例えば、色を変える）ことで、開状態か閉状態かで、化粧カバーＫ２２０（小形意匠Ｋ２２１ｂ等）の背景色を変化させることができる。

【４７４１】

上記各実施形態では、電動役物Ｋ６４０ａ及び可動板Ｋ２５１が赤色で形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、電動役物Ｋ６４０ａと可動板Ｋ２５１とが異なる色で形成されても良いし、赤以外の青や黄色等あらゆる色を採用可能である。また、小形意匠Ｋ２２１ｂの色は白色に限定されるものでなく、金や黄色等あらゆる色を採用可能である。何れの色を採用した場合であっても、小形意匠Ｋ２２１ｂの背景色となる場合と、ならない場合とを構成でき、小形意匠Ｋ２２１ｂの見え方を変化させることができる。この時、色の選択として、相対的に判別しやすい関係で色を選択した方が、演出効果を向上させることができる。上記各実施形態では、昇降装置Ｋ５００の上下変位が回転部材Ｋ４３０の変位に対して増大されるように構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降装置Ｋ５００の変位量が回転部材Ｋ４３０の変位量と一致しても良い。この場合、昇降装置Ｋ５００の動作をより安定させることができる。上記各実施形態では、切替装置Ｋ４６０により昇降装置Ｋ５００の右側構成部の下降が制限されることで、昇降装置Ｋ５００が右側を下方にする傾斜姿勢で片側落下状態を構成可能であることを説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降装置Ｋ５００が右側を下方にする傾斜姿勢から、左側構成部を落下位置状態まで変位させることで、左側を下方にする第２の傾斜姿勢を構成可能にしても良い。この場合、演出待機状態から第２の傾斜姿勢に変化するように制御しても良い、片側落下状態を経由して第２の傾斜姿勢に変化するように制御しても良い。前者の方が、昇降装置Ｋ５００による状態変化を顕著にすることができる一方で、後者の方が、状態変化後の昇降装置Ｋ５００の姿勢を安定させ易くすることができる。上記各実施形態では、回転装飾部材Ｋ５７８の回転速度を方向に因らず一定として、移動装置Ｋ５６０の左右方向のスライド速度を変化させるよう制御する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転装飾部材Ｋ５７８の回転速度または移動装置Ｋ５６０の左右方向のスライド速度の少なくとも一方を、方向に対応して変化させるように制御するようにできれば良い。

【４７４２】

上記各実施形態では、回転装飾部材Ｋ５７８の回転速度が予め規定される設計値に収まっている場合の動作制御について説明したが、回転装飾部材Ｋ５７８の動作制御は必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転装飾部材Ｋ５７８の回転速度が予め規定される設計値に収まらなかった場合にエラー信号を出して演出役物の動作を実行しないようにするのではなく、回転装飾部材Ｋ５７８の回転速度から新たに駆動モータＫＭＴ５１の回転速度を算出して、その新たに算出された回転速度により移動装置Ｋ５６０を左右方向にスライド移動させるようにしても良い。これにより、回転装飾部材Ｋ５７８の回転後の停止位置と、移動装置Ｋ５６０の移動後の停止位置とを対応付けやすくすることができ、回転装飾部材Ｋ５７８の回転速度が予め規定される設計値に収まる場合と同様に、連動を適切に実行させることができる。なお、速度の再計算をするのではなく、回転装飾部材Ｋ５７８を停止させるタイミングを、移動装置Ｋ５６０のスライド移動を停止させるタイミングとずらすことができるように制御しても良い。上記各実施形態では、昇降装置Ｋ５００の昇降動作と、状態変化装置Ｋ４７０の動作とが、共通の回転部材Ｋ４３０の動作に基

づいて生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降装置Ｋ５００の昇降動作と、状態変化装置Ｋ４７０の動作とが、異なる駆動装置からの駆動力で動作されるように制御しても良い。上記各実施形態では、第２可動装置Ｋ７０１において、アーム部材Ｋ７３５が回転動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上下方向にスライド移動する可動ラックを構成し、この可動ラックの昇降量が主装飾部材Ｋ７６０に伝達されるようにしても良い。この場合、可動ラックにより左右幅を抑えて構成することができる。

【４７４３】

上記各実施形態では、第２可動装置Ｋ７０１において、円弧状部Ｋ７３２，Ｋ７３４が面で当接することでアーム部材Ｋ７３５の回転を抑制する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、アーム部材Ｋ７３５を途中位置で停止させる位置に配置可能な可動のストッパ部材を設けるようにしても良い。この場合、ストッパ部材の配置により、アーム部材Ｋ７３５を途中位置で停止させ易い場合と、途中停止させない場合とを構成することができる。上記各実施形態では、第３可動装置Ｋ８０１において、延設回転部材Ｋ８７４の回転開始は、延設回転部材Ｋ８７４の長尺方向が左右方向に沿う姿勢から生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、延設回転部材Ｋ８７４の長尺方向が上方向を向く姿勢から生じさせるものでも良い。この場合、延設回転部材Ｋ８７４の長尺方向が下方向を向くまでの回転角度を大きくすることができる。上記各実施形態では、第３可動装置Ｋ８０１において、延設回転部材Ｋ８７４の過回転を小さく抑えることで、板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１の戻り動作が生じないように構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、長孔Ｋ８８４の短手方向幅を十分に確保して円柱突部Ｋ８７６ａとの間に隙間を確保したり、円柱突部Ｋ８７６ａの回転軸側の肉部を削ることで長孔Ｋ８８４との隙間を確保したり、長孔Ｋ８８４の先端部に円柱突部Ｋ８７６ａの移動軌跡に沿う円弧形状部を設けることで円柱突部Ｋ８７６ａと長孔Ｋ８８４との干渉を避けるようにしても良い。上記各実施形態では、第３可動装置Ｋ８０１において、延設回転部材Ｋ８７４が回転終端で面と当接して止まる場合を説明したが必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転終端で円柱突部Ｋ８７６ａが凹部に収容させることで止まるように構成しても良い。

【４７４４】

上記各実施形態では、ベース板Ｋ２０６０の外形傾斜部Ｋ２０６０ｅや、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗや、光照射装置Ｋ２１００の傾斜面Ｋ２１２１や、光照射装置Ｋ３１００の傾斜面Ｋ３１２２等の傾斜角度として一例を記載したが、必ずしもこれに限られるものではなく、光を屈折させたり反射させたりして、光らせる対象に光が届くような形状から形成されていればよい。上記各実施形態では、発光手段Ｋ２１１１，Ｋ３１１１が湾曲線に沿って並ぶ場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右や上下等の所定の方向に延びる直線上に並ぶように構成しても良い。上記各実施形態では、発光手段Ｋ２１１１，Ｋ３１１１からの光が正面側に進行する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技領域内方へ向けて光が進行するように形成されても良い。この場合、正面視では隠される範囲（遊技領域外方の範囲）からの光によっても遊技領域を照らすことができるので、遊技領域をより明るくすることができる。上記各実施形態では、光がベース板Ｋ２０６０の開口を通過する前における傾斜開口部Ｋ２０６０ｗにおいて光が反射または屈折し正面側に進行する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベース板Ｋ２０６０の開口を通過した後における傾斜開口部Ｋ２０６０ｗの縁部における反射または屈折によっても光を正面側へ進行させるようにしても良い。また、ベース板Ｋ２０６０の開口内に、光を反射または屈折可能な物体を配置して、その物体によりベース板Ｋ２０６０の開口内で光の進行方向を変化させて正面側に光を進行させるようにしても良い。この場合、ベース板Ｋ２０６０の開口縁部以外の箇所からも遊技者へ光を届けることができる。

【４７４５】

上記各実施形態では、第１可動装置Ｋ４０１，Ｋ４４０１、第２可動装置Ｋ７０１，Ｋ

４７０１及び後層側可動装置Ｋ８００，Ｋ４８００のそれぞれで、駆動力の伝達機構について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、一の装置の伝達機構を、他の装置の伝達機構に流用することは可能である。この場合において、左右方向を上下方向に変えて採用することは当然可能であるし、左右一対のものを片方だけで利用したり、その逆を採用したりすることも可能である。上記各実施形態では、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘと第２視認対象物Ｋ４５８０ｙとが、異なる形状である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、同一形状の対象物として視認させても良い。上記各実施形態では、回転装飾部材Ｋ４５７８の外形形状が四角形とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、六角形や、八角形でも良い。この場合において、中心を特定できる多角形とすることで、回転させた場合の視認態様を美しくすることができる。また、中心と特定できる形状であれば多角形でなくてもよく、外形が曲線で構成された形状でも良い。また、視認される物は表示される対象に限られるものではない。例えば、移動装置Ｋ４５６０の内部に収容されるか、又は、移動装置Ｋ４５６０に外方（例えば、長尺装置Ｋ５４０を介する経路）から供給される物体が視認窓部Ｋ４５７８ａを通して視認可能な位置（回転装飾部材Ｋ４５７８の後方位置）に適切なタイミングで移動可能に構成されても良い。上記各実施形態では、視認窓部Ｋ４５７８ａが回転装飾部材Ｋ４５７８に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転装飾部材Ｋ４５７８の内周の内側における表示装置Ｋ４５８０の表示領域に、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘや第２視認対象物Ｋ４５８０ｙを視認可能な視認部が表示されるように構成しても良い。

【４７４６】

上記各実施形態では、視認窓部Ｋ４５７８ａが開口形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、視認窓部Ｋ４５７８ａとして形成される範囲の板厚を、他の部分の板厚よりも薄くして、透過性を高くすることで背面側を視認可能とするように構成しても良い。上記各実施形態では、視認窓部Ｋ４５７８ａが回転移動される第１の演出制御例および第２の演出制御例で、一方向への回転角度が９０度である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、９０度より大きい角度（例えば、１２０度）でも良いし、９０度より小さい角度でも良い。この場合に、流下する球の速度に対応して回転角度が変化するようにしても良い。上記各実施形態では、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘが回転装飾部材Ｋ４５７８の回転軸の右側に、第２視認対象物Ｋ４５８０ｙが回転装飾部材Ｋ４５７８の回転軸の左側に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右逆でも良いし、回転軸の上と下とに配置されるものでも良い。どの場合であっても、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転軸を基準として正反対となる異なる位置で異なる視認対象物Ｋ４５８０ｘ，Ｋ４５８０ｙを視認させることができるので、遊技者の見間違いを避け易くすることができる。上記各実施形態では、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に右側を向いた矢印形状が表示される第３の演出制御例と、第１の演出用途例とを別で説明したが、これらを同時に実行しても良いし、別個独立で実行するようにしても良い。同時に実行する場合には、ラウンド遊技中においては、入球の検出のたびに回転装飾部材Ｋ４５７８が回転され、表示装置Ｋ４５８０の中央部付近に矢印形状を点灯表示し、ラウンド遊技の終了時になったら第１の演出用途例における制御を実行するようにしても良い。これにより、回転装飾部材Ｋ４５７８の内側における視認態様を複雑にすることができる。

【４７４７】

上記各実施形態では、表示装置Ｋ４５８０を介して、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘ又は第２視認対象物Ｋ４５８０ｙが表示される場合と、矢印形状が表示される場合とを説明したが、表示態様は、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘ又は第２視認対象物Ｋ４５８０ｙの表示の代わりに矢印形状を表示するようにしても良いし、矢印形状の表示の代わりに第１視認対象物Ｋ４５８０ｘ又は第２視認対象物Ｋ４５８０ｙを表示するようにしても良い。これにより、視認態様のバリエーションを増やすことができる。上記各実施形態では、表示装置Ｋ４５８０を介して、第１視認対象物

Ｋ４５８０ｘ又は第２視認対象物Ｋ４５８０ｙが表示される場合と、矢印形状が表示される場合とを説明したが、視認態様は必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装置Ｋ４５６０の内側が空洞に形成されており、その空洞の内側において、回転装飾部材Ｋ４５７８（又は回転装飾部材Ｋ４５７８の内周側を閉塞する透過性板が形成される場合にその透過性板）を通して視認可能な位置に、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘ、第２視認対象物Ｋ４５８０ｙと同様の形状の物体を配置可能に構成されていても良い。この場合、物体同士が衝突することによる視認態様の変化により、演出効果を向上させることができる。上記各実施形態では、長尺装置Ｋ５４０が前後方向の回転軸を中心として姿勢を傾斜させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右方向の回転軸や、上下方向の回転軸を中心として姿勢を傾斜させられるように構成しても良い。この場合、移動装置Ｋ５６０，Ｋ４５６０の前面側の見え方（見える角度）を変化させることができ、演出効果を向上させることができる。また、例えば、上下方向の回転軸を中心として姿勢を傾斜させるように構成する場合において、透明フィルムＫ４８９１による平面ＫＳ４９と長尺装置Ｋ５４０の長手方向とが平行となるような姿勢を構成可能としても良い。

【４７４８】

上記各実施形態では、上側部材Ｋ５３０の湾曲受部Ｋ５３７を上側回転部材Ｋ４７６が下側から支えることで長尺装置Ｋ５４０を演出待機状態における配置で維持する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上側回転部材Ｋ４７６とは別で、上側部材Ｋ５３０を上側から挟むように支持する部材を構成しても良い。この部材に、上側回転部材Ｋ４７６側へ向かう付勢力を与えることで、上側部材Ｋ５３０の上向きの変位に対する抵抗力を生じさせることができる。これにより、搬送時における長尺装置Ｋ５４０の位置変化を防止することができる。上記各実施形態では、上側回転部材Ｋ４７６の全体が樹脂材料により構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上側部材Ｋ５３０と当接する回転先端部Ｋ４７６ｂには樹脂材料を構成し、上側部材Ｋ５３０と当接しない支持孔Ｋ４７６ａ付近は金属材料により構成するようにしても良い。これにより、金属材料により耐久性を向上させることができると共に、回転先端部Ｋ４７６ｂと当接する上側部材Ｋ５３０の摩耗を最小限に抑えることができる。上記各実施形態では、回転装飾部材Ｋ４５７８が、中央側に開口が形成されるものとして説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転装飾部材Ｋ４５７８が光透過性の樹脂材料から、内側の開口が閉塞するような形状で構成され、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を前側から覆うように構成しても良い。この場合、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転による光の反射による視認性の変化を、表示装置Ｋ４５８０の表示領域全体に及ぼすことができるので、演出性を向上させることができる。上記各実施形態では、遊技球の入賞に対応して、表示装置Ｋ４５８０に矢印形状が表示される場合を説明したが、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に表示される内容は、上述の態様に限られるものではない。例えば、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に、球状体が流れる様子が表示されても良い。

【４７４９】

この球状体は、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の中央を真下に流下するように表示されても良いし、表示領域の中央に対して左右にずれた位置を流下するように表示されても良い。左右にずれた位置を流下するようにすれば、遊技者に対して、方向を示唆する視認態様を報知することができる。また、球状体の流下には、転動面上を球状体が転動する場合も含まれる。この場合において、左右いずれか一方を流下する球状体の速度と、その直後に左右いずれか他方を流下する球状体の速度とが異なるように構成しても良い。例えば、右側を流下する球状体の速度よりも、その直後に左側を流下する球状体の方がゆっくりと流下するように表示させても良い。表示装置Ｋ４５８０の表示領域に表示される球状体の流下方向は、真下方向でも良いし、左右成分を持つ方向でも良い。例えば、右側を流下する球状体は右下方向へ流下し、左側を流下する球状体は左下方向へ流下するように表示される場合、球状体が表示領域の右側を流下する場合と、表示領域の左側を流下する場合との、表示領域の視認態様の違いを大きくすることができる。また、回転装飾部材Ｋ４５７

８の回転駆動制御の設定として、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に表示される球状体が流下する位置と、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向とを対応させるように制御しても良い。例えば、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の左右中央よりも右側を球状体が流下する場合に回転装飾部材Ｋ４５７８が正面視時計回りに回転され、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の左右中央よりも左側を球状体が流下する場合に回転装飾部材Ｋ４５７８が正面視反時計回りに回転されるようにしても良い。または、球状体の流下方向と回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向との関係が上述の逆に設定されるものでも良い。

【４７５０】

この場合、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を視認せずとも、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向から、表示装置Ｋ４５８０の表示領域のどこを球状体が流下しているのかを予想することができる。従って、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を無理に大きくする必要を無くすことができるので、表示装置Ｋ４５８０を低コストで実装できると共に、表示装置Ｋ４５８０の背面側に配置される第３図柄表示装置Ｋ８１の視認面積を大きく確保することができる。この場合において、球状体の流下速度と、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度とを対応させるようにしても良い。例えば、球状体がゆっくり流下する場合には回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度がゆっくりとなり、球状体が高速で流下する場合には回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度も高速となるように構成しても良い。これにより、表示装置Ｋ４５８０の表示領域と、回転装飾部材Ｋ４５７８とで、一体感のある動作態様を遊技者に視認させることができる。また、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の表示態様を、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転時と停止時とで異ならせるようにしても良い。例えば、上述のように、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転される場合には、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に流下する球状体を表示させる一方で、回転装飾部材Ｋ４５７８が停止される場合には、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に流下する球状体とは異なる形状のロゴ、キャラクター又は装飾形状が静止画として表示されるように構成しても良い。または、静止画ではなく動画表示されるように構成しても良い。この場合、表示装置Ｋ４５８０及び回転装飾部材Ｋ４５７８によって、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に球状体が流下される態様を伴う視認態様と、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に球状体が流下される態様を伴わない視認態様とを創出することができるので、表示装置Ｋ４５８０及び回転装飾部材Ｋ４５７８の演出効果を向上させることができる。また、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に表示される球状体の流れる位置、流下速度、流下方向を、遊技球が実際に通過した遊技領域の位置、実際の流下速度、実際の流下方向と対応させるようにしても良い。

【４７５１】

例えば、右打ち遊技の期間において長尺装置Ｋ５４０が右第２傾斜姿勢となるように制御され、右打ちした遊技球が流下する経路上に配置される第１特定入賞口Ｋ６５ａ、第２入賞口Ｋ６４０及び第２特定入賞口Ｋ６５０ａを遊技球が通過したと検出されることに基づいて、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に球状体が表示されるように制御しても良い。この場合において、入賞口の実際の配置、及び入賞口に入球した遊技球の実際の流下方向に対応させて球状体を表示させることで、遊技者に対して、実際に遊技球が流下した位置を把握させ易くすることができる。即ち、第１特定入賞口Ｋ６５ａで遊技球が検出された場合には、検出される度に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の右側範囲において、鉛直下方へ流下し、その後で右斜め下方へ流下する経路で、球状体が表示され、同時に、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りに回転されるように駆動される。また、第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａで遊技球が検出された場合には、検出される度に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の左側範囲において、鉛直下方へ流下し、その後で左斜め下方へ流下する経路で、球状体が表示され、同時に、回転装飾部材Ｋ４５７８が反時計回りに回転されるように駆動される。これにより、遊技者は、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａを注視しなくても、表示装置Ｋ４５８０の表示態様や、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向を視認することで、遊技球がどこを流下してどの入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａを通過したのかを把握することができることから、遊技者の遊技負担を低減することができる。遊技球の流下速度は、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａの配置高さから

、力学的エネルギーに基づき検討すると、配置高さの同等な入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０を通過する際の遊技球の流下速度の絶対値は概ね同じと考えられる。配置高さの低い第２特定入賞口Ｋ６５０ａを通過する際の遊技球の流下速度の絶対値は、位置エネルギーが運動エネルギーに変換される分、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０を通過する際の遊技球の流下速度の絶対値よりも大きいと考えられる。

【４７５２】

従って、第１特定入賞口Ｋ６５ａ又は第２入賞口Ｋ６４０を遊技球が通過したことが検出された場合における、表示装置Ｋ４５８０の表示領域で表示される球状体の流下速度の絶対値および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度の絶対値に比較して、第２特定入賞口Ｋ６５０ａを遊技球が通過したことが検出された場合における、表示装置Ｋ４５８０の表示領域で表示される球状体の流下速度の絶対値および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度の絶対値が大きくなるように（高速になるように）制御される。これにより、第２入賞口Ｋ６４０を遊技球が通過した場合と第２特定入賞口Ｋ６５０ａを遊技球が通過した場合とで、表示装置Ｋ４５８０の表示領域における球状体の表示位置や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が同じであっても、球状体の流下速度や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度を遊技者に把握させることで、遊技球が第２入賞口Ｋ６４０を通過したのか、第２特定入賞口Ｋ６５０ａを通過したのかを遊技者に判別させることができる。そのため、遊技者は、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａを注視しなくても、表示装置Ｋ４５８０の表示態様や、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向および回転速度を視認することで、遊技球がどこを流下してどの入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａを通過したのかを把握することができることから、遊技者の遊技負担を低減することができる。上記各実施形態では、第３の演出制御例として、第１特定入賞口Ｋ６５ａへの入球が検出される度に表示装置Ｋ４５８０に矢印形状が表示され、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りに回転動作され、その表示態様および回転動作態様が一定ではなく、変化し得るように制御される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。即ち、第３の演出制御例では、先の遊技球の入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０に表示される球状体の速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度に比較して、その後の遊技球の入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０に表示される球状体の速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が、同じか、それ以上となるように制御される。

【４７５３】

これにより、第１特定入賞口Ｋ６５ａに入球される球数が多くなるほど、表示装置Ｋ４５８０に表示される球状体の流下速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が大きくなり易い状況を構成することができる。更に、第１特定入賞口Ｋ６５ａに入球される球数が多くなるほど、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示される「＋１５」等の賞球の払い出しを想起させる数字表示の表示数が多くなるため、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転と数字表示の表示（数）とを一連で視認させることができる。従って、遊技者は、第１特定入賞口Ｋ６５ａへの入球個数と、表示装置Ｋ４５８０に表示される球状体の流下速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度とを対応付けて把握することができる。この場合、表示装置Ｋ４５８０に表示される球状体の流下速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度から、払い出される賞球個数の多少を予想し易くすることができるので、表示装置Ｋ４５８０の表示および回転装飾部材Ｋ４５７８に対する注目力を向上させることができる。なお、第３の演出制御例において、先の遊技球の入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０に表示される球状体の流下速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度に対する、その後の遊技球の入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０に表示される球状体の流下速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度の変化量（速度上昇量）は、毎回同じでも良いし、異なるようにしても良い。例えば、球状体の流下速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度として、第１段階（遅速）から第５段階（高速）まで５種類の速度を設定可能に構成されている場合に、先の遊技球の入球に基づく球状体の流下速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が第１段階だった場合に、その後の遊技球の入球に基づく球状体の流下速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が第２段階に変化するパターンのみならず、第３～５段

階に変化するパターンをも実行可能に構成しても良い。

【４７５４】

この場合に、例えば、表示される球状体が表示装置Ｋ４５８０の下方へ流れきる前に、次の球が入球した（短時間で２球連続入球した）場合に球状体の流下速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が一段階増加し、更に次の球に基づいて表示される球状体が表示装置Ｋ４５８０の下方へ流れきる前に更に次の球が入球した（短時間で３球連続入球した）場合に球状体の流下速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が二段階増加するように構成しても良い。この場合、球状体の流下速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度の変化態様から、高頻度の入球が生じたことを遊技者に把握させることができる。なお、上述の第３の演出制御例では、第１特定入賞口Ｋ６５ａへの入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０の表示が切り替えられ、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１特定入賞口Ｋ６５ａに入球されず、第２電動役物Ｋ２５０の可動板Ｋ２５１の上面を左方へ流されることで第２特定入賞口Ｋ６５０ａにも入球されなかった球が、左側の球案内部Ｋ２１０に入球した場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示が切り替えられ、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作されるように構成しても良い。右側の球案内部Ｋ２１０がアウト口Ｋ７１と同様の機能を備える一方で、左側の球案内部Ｋ２１０は一般入賞口Ｋ６３と同様の機能を備えており、入球に基づき賞球の払い出しが行われる。即ち、左側の球案内部Ｋ２１０への入球と同様、一般入賞口Ｋ６３に入球した場合にも、表示装置Ｋ４５８０の表示が切り替えられ、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作される。この場合、表示装置Ｋ４５８０の表示や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作により、遊技者に対して、第１特定入賞口Ｋ６５ａに入球せずに下流に流れた球の存在に気付かせることができるので、開閉板Ｋ６５ｂが閉鎖状態の時に球の発射をしていないか、球の発射強度は適切か、といった、操作ハンドルＨ５１の操作の見直しを遊技者に促すことができる。

【４７５５】

即ち、第１特定入賞口Ｋ６５ａに発射球の全てが入球される状況下では、表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えは生じず、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作も生じない一方で、第１特定入賞口Ｋ６５ａに発射球の一部が入球されない状況下においては、表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えを生じ、回転装飾部材Ｋ４５７８も回転動作される。これにより、表示装置Ｋ４５８０及び回転装飾部材Ｋ４５７８を、第１特定入賞口Ｋ６５ａに適切に入球させられているかを遊技者に報知するためのバロメーターとして利用することができるので、表示装置Ｋ４５８０及び回転装飾部材Ｋ４５７８に対する遊技者の注目力を向上させることができる。なお、上述の第３の演出制御例では、第１特定入賞口Ｋ６５ａへの入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０の表示が切り替えられ、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側の球案内部Ｋ２１０への入球では表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えや回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作を生じさせず、一般入賞口Ｋ６３への入球に基づいて、表示装置Ｋ４５８０の表示が切り替えられ、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作されるように構成しても良い。この場合、表示装置Ｋ４５８０の表示や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作により、遊技者に対して、第１特定入賞口Ｋ６５ａ側、即ち、回転装飾部材Ｋ４５７８の上側を右方へ案内されずに、回転装飾部材Ｋ４５７８の左側へ案内され流れた球の存在に気付かせることができるので、球の発射強度が弱くなっていないか、といった、操作ハンドルＨ５１の操作の見直しを遊技者に促すことができる。即ち、回転装飾部材Ｋ４５７８の上流側の位置を遊技球が右方に流下し続ける状況が維持される時には表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えや回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が実行されることはなく、回転装飾部材Ｋ４５７８の上流側の位置を遊技球が一つでも左方に流下する場合に表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えや回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が実行され得る。

【４７５６】

そのため、表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えや回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が実行された場合、回転装飾部材Ｋ４５７８の上流側の位置を遊技球が左方に流下する程

度に、発射強度が弱まっている証拠になるので、表示装置Ｋ４５８０の表示や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作を視認した遊技者に対して、操作ハンドルＨ５１の操作強度を見直させるよう促すことができる。これにより、表示装置Ｋ４５８０及び回転装飾部材Ｋ４５７８を、第１特定入賞口Ｋ６５ａに適切に入球させられているかを遊技者に報知するためのバロメーターとして利用することができるので、表示装置Ｋ４５８０及び回転装飾部材Ｋ４５７８に対する遊技者の注目力を向上させることができる。なお、上述の第３の演出制御例では、表示装置Ｋ４５８０の表示および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が、遊技球の入球に基づいて生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、表示装置Ｋ４５８０の表示または回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作の少なくとも一方が、遊技球の入球に因らず発生するようにしても良い。この場合において、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が、操作ボタン部材Ｈ１８１の操作（押し込み、連打、長押し等）に基づいて増加可能に構成されても良い。例えば、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度として、第１段階（遅速）から第５段階（高速）まで５種類の速度を設定可能に構成されている場合に、操作ボタンＨ１８１の操作によりどの段階まで増加するのか（増加上限）と、遊技者が得られる利益の期待値（大当たり遊技における払い出し賞球個数の多少（獲得した大当たりのラウンド数の多少）、特図抽選の大当たり期待度など）とを対応させることにより、操作ボタン部材Ｈ１８１の操作意欲を向上させることができる。なお、上述した増加上限の設定を、第１特定入賞口Ｋ６５ａへの入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０の表示や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が生じる場合の、球状体の流下速度や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度の増加上限に適用しても良い。これにより、表示装置Ｋ４５８０や回転装飾部材Ｋ４５７８に対する注目力を向上させることができる。

【４７５７】

上記各実施形態では、球状体が表示装置Ｋ４５８０の中央部付近に表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球状体が、回転装飾部材Ｋ４５７８の視認窓部Ｋ４５７８ａを通して視認されるようにしても良い。この場合、例えば、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転と共に球状体が回転移動するように構成しても良い。これにより、球状体の移動態様を大きな円弧で構成することができる。また、例えば、球状体の移動態様は上下方向に流下した後で、斜め左右方向に流下する態様を維持しつつも、斜め左右方向に流下する球の通過経路に視認窓部Ｋ４５７８ａが配置されるように回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作された後で停止されるようにしても良い。これにより、表示としての球状体と、回転装飾部材Ｋ４５７８とが一体動作しているように視認させることができる。上記各実施形態では、電動役物Ｋ６４０ａの開放状態において、背景色との違いから小形意匠Ｋ２２１ｂの視認性が向上される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物Ｋ６４０ａの閉鎖状態における小形意匠Ｋ２２１ｂの視認性が向上されるものでも良い。例えば、方向視ＫＤＲ２１で視認する遊技者が視認可能な光を照射するＬＥＤとして、下流側発光部Ｋ２１２ｃがあるが、下流側発光部Ｋ２１２ｃから照射される光の色が赤色であるため、電動役物Ｋ６４０ａの開放状態と同様に小形意匠Ｋ２２１ｂの背景色を赤色（光の色）とすることができ、これにより小形意匠Ｋ２２１ｂの視認性を向上させることができる。なお、電動役物Ｋ６４０ａの開放状態において、下流側発光部Ｋ２１２ｃからの光が電動役物Ｋ６４０ａを透過して遊技者の目に届く場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物Ｋ６４０ａにより下流側発光部Ｋ２１２ｃからの光が遮蔽されるようにしても良い。

【４７５８】

この場合、電動役物Ｋ６４０ａの状態の切り替えのたびに、電動役物Ｋ６４０ａによる背景色が視認される場合と、下流側発光部Ｋ２１２ｃからの光による背景色が視認される場合とが切り替えられるので、それらの背景色の違いによる視認態様の変化を利用した演出を実行することができる。これにより、電動役物Ｋ６４０ａの状態の切り替えの態様に対応した視認態様の変化（バリエーション）を生じさせることができる。なお、下流側発光部Ｋ２１２ｃからの光により小形意匠Ｋ２２１ｂの視認性が向上される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、下流側発光部Ｋ２１２ｃからの光の

色が白色とされる場合、小形意匠Ｋ２２１ｂの色と背景色（光の色）との差が小さくされることで、小形意匠Ｋ２２１ｂの識別性を低下させることができる。なお、発光部Ｋ２１２の発光態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、入賞ユニットＫ２００における開閉の状態に関わらず常時点灯（消灯）されるようにされても良いし、入球検出で態様変更（色変化、光強さ変化）するような制御でも良いし、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示演出と連関して、態様変更（色変化、光強さ変化）するような制御でも良い。上記各実施形態では、入賞ユニットＫ２００に入球した球による光の遮り方により、光の視認態様が変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、流下経路に複数の検出センサを設けて、その検出センサを球が通過することに基づいて光の照射態様が変化されるように制御しても良い。この場合、球の流下経路以外の部分においても、光の視認態様を変化させることができる。

【４７５９】

上記各実施形態では、可動板Ｋ２５１や電動役物Ｋ６４０ａが有色の樹脂材料から形成されることで、有色樹脂に特有の粘り、丈夫さを利用できることから、厚みの設計自由度や、形状の自由度も向上させつつ、耐久性を向上させることで、球からの衝突による破損を抑制できる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、無色透明の樹脂材料から形成されるようにしても良い。この場合、可動板Ｋ２５１や電動役物Ｋ６４０ａと球とが重なったとしても、球が見えなくなることが無いので、流下する球の視認性を向上させることができる。上記各実施形態では、小形意匠Ｋ２２１ｂを球が左右方向に下降傾斜して流下する位置の前方に配置する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、案内開口Ｋ２０３のように、球が前後方向に下降傾斜して流下する位置の前方に配置するようにしても良い。この場合、鉛直方向の落下に比べて球の上下位置の変化がゆっくりとされることに加え、球の左右位置も変化されないことから、正面視で小形意匠Ｋ２２１ｂと球とが重なる期間をより長くすることができ、小形意匠Ｋ２２１ｂによる模様の見映えの変化を長く生じさせることができる。上記各実施形態では、後層側可動装置Ｋ８００の傾斜形成部Ｋ８６７が固定片として構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、延設回転部材Ｋ８７４の回転方向に数度移動可能に構成され、延設回転部材Ｋ８７４の停止時の位相を変更可能に構成しても良い。この場合、延設回転部材Ｋ８７４の戻りが防止される状態（傾斜形成部Ｋ８６７が延設回転部材Ｋ８７４の回転軸よりも上側に配置されている状態）と、延設回転部材Ｋ８７４の戻りが防止されない状態（傾斜形成部Ｋ８６７が延設回転部材Ｋ８７４の回転軸よりも下側に配置されている状態）とを切り替えることができる。

【４７６０】

上記各実施形態では、左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が左右から同じ距離張出可能に構成され、閉塞時には左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の対向辺が左右中央位置付近に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の境界位置が、左右中央部から左右いずれかにずれる状態を構成可能にしても良い。この場合、境界位置が左右中央部よりも左側にあれば、第２可動装置Ｋ４７０１は右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１により開閉される範囲の下側に配置され、境界位置が左右中央部よりも右側にあれば、第２可動装置Ｋ４７０１は左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１により開閉される範囲の下側に配置される。これにより、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１と第２可動装置Ｋ４７０１との設計自由度を向上させることができる。上記各実施形態では、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が背面からの光を透過可能に構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の背面側に電飾基板が配設され、その電飾基板に配設されるＬＥＤの発光態様により、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の視認態様（色や模様）が変更可能に構成されても良い。この場合、開閉により第３図柄表示装置Ｋ８１の目隠しを形成する作用を生じさせ易くすることができる。上記各実施形態では、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の背面側にリブが形成され、透過性を異ならせ

る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の背面側が湾曲面で構成されることで、厚みが不均一とされても良い。この場合、背面側の形状（例えばレンズ形状）により光を屈折させる態様を部分ごとに異ならせることができ、演出効果を向上させることができる。

【４７６１】

また、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１では、輪郭ＫＯＬ４８１等に沿ってリブが形成される（内側部においてリブが形成される）場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の外形に沿ってリブが形成されるようにしても良い。この場合において、全外形に沿うリブが形成される場合ばかりではなく、平行な２辺にリブが形成されるようにしても良く、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の剛性を高めることで、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の移動抵抗を低減することができる。上記各実施形態では、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が光透過性の樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の代わりに、矩形の枠に複数枚のルーバーを備える開閉可能部材を配設しても良い。この場合、ルーバーを非透過性の材料から形成するようにすれば、ルーバーの状態次第で、ルーバーの板面の模様を視認させる状態と、ルーバーの板間から背面側に配置される第３図柄表示装置Ｋ８１の表示を視認させる状態とを切り替えることができる。また、ルーバーを透過性の材料から形成するようにすれば、ルーバーの状態次第で、ルーバーの板面の模様を第３図柄表示装置Ｋ８１からの光で照らす状態と、ルーバーの板間から背面側に配置される第３図柄表示装置Ｋ８１の表示を視認させる状態とを切り替えることができる。上記各実施形態では、左右スライドする板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が、複数枚の板状部材が一連で連動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右スライドする板状部材は一枚でも良い。この場合、連動させる構成よりも故障する可能性を低くすることができる。また、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１のスライド方向は、左右方向に限られるものではなく、上下方向でも良いし、斜め方向でも良いし、前後方向成分を有する方向でも良い。即ち、直線方向でも良いし、所定の軸を中心とする曲線方向でも良い。

【４７６２】

上記各実施形態では、移動装置Ｋ４５６０が斜めにスライド移動している際に、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の閉塞状態からの変位に基づいて長尺装置Ｋ５４０の右側端部が落下され、移動装置Ｋ４５６０の移動方向が変化する場合を説明したが、この場合に、移動装置Ｋ４５６０の移動速度は、移動方向の変化前後で同じでも良いし、変わるようにしても良い。例えば、移動方向の変化前の方が移動装置Ｋ４５６０の移動速度を遅くする場合、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の変位を望ませながら移動装置Ｋ４５６０が左側端部まで移動しきるまでの期間を長くすることができるので、移動装置Ｋ４５６０への注目力を向上させることができる。上記各実施形態では、左右一対の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の移動方向は左右対称にしたが、必ずしもこれに限れるものではない。例えば、上下方向でも良い。この場合に、上下対称でも良いし、配置位置は左右のままで、共に上方（又は下方）に移動することで退避されるように構成しても良い。また、移動方向が前後方向の成分を有するようにしても良い。上記各実施形態における移動装置Ｋ４５６０の大きさは何ら限定されるものではない。直径１０ｍｍ程度の大きさから、センターフレームＫ８６を超える程の大きさまで、任意に設定可能である。また、表示装置Ｋ４５８０による表示は、何ら限定されるものではない。一面同色で表示されても良いし、遊技者側に光を反射するように視認される態様（ミラー状等）に形成されても良い。この場合、遊技者に対して表示装置Ｋ４５８０の表示領域を介して自分の表情を視認させることができ、演出効果を向上させることができる。

【４７６３】

上記各実施形態では、移動装置Ｋ４５６０が単体でスライド移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装置Ｋ４５６０が前後に複数なら

べて配置され、複数の移動装置Ｋ４５６０が板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の正面側を順番にスライド移動するように構成しても良い。この場合、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の変位に伴う複数の移動装置Ｋ４５６０の変位態様のバリエーションを増やすことができ、移動装置Ｋ４５６０の視認態様のバリエーションを増やすことができる。上記各実施形態では、第３図柄表示装置Ｋ８１が正面視でセンターフレームＫ８６の内方に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の少なくとも一部がセンターフレームＫ８６の外方に位置するようにしても良い。この場合、流下する遊技球を、第３図柄表示装置Ｋ８１からの光により照らして演出効果を向上させることができる。上記各実施形態では、一連で視認させる態様として、例えば、「ＳＦＭＥ」といったように、特定の意味を有する記号を順番に視認させる態様を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、４文字である必要は無く、「ＳＦ」、「ＳＭＥ」、「ＦＥ」といった、任意の文字列に注目させて一連で視認させるようにしても良い。また、任意の文字列には、上側装飾部材Ｋ３３０に形成される「Ｆ」の記号も採用可能である。注目させたい部分を発光させ、それ以外の部分を発光させないようにすることで、任意の文字列に注目させ易くすることができ、遊技者に読み間違いをさせないようにすることができる。また、記号の内で、方向性を有する２つ以上の記号（例えば、矢印）をつなげて視認させる態様でも良い。また、記号同士のつながりでなく、可動役物同士のつながりとして、互いに近づく方向または遠ざかる方向に移動される連動を視認させる態様でも良い。この場合において、片方が停止されていても構わない。

【４７６４】

例えば、第２背面表示Ｋ８１ｂは、長尺装置Ｋ５４０の傾斜に平行な表示として説明したが、これを、長尺装置Ｋ５４０が演出待機状態に位置する（水平姿勢）場合には、傾斜されずに右方向に向く矢印として表示され、長尺装置Ｋ５４０の動作に連動して、傾斜する方向の表示に切り替えられるようにしても良い。これにより、長尺装置Ｋ５４０の動作前から第２背面表示Ｋ８１ｂを表示するように演出することができる。また、例えば、一連で視認させる態様には、同種の対象がまとまって視認される視認態様や、関連する視認態様を別領域に分ける仕切りとなるように視認される視認態様が含まれ得る。例えば、長尺装置Ｋ５４０が第３図柄表示装置Ｋ８１の正面側に配置され、長尺装置Ｋ５４０を挟む各領域における表示が互いに関連する表示である場合、それらは一連の視認態様で視認される。なお、互いに関連する表示とは、例えば、一連の視認態様で視認される表示（例えば、記号のまとまり、大人同士、見方同士、等）の組や、相対する関係にある表示（例えば、男女、敵味方、勝ち負け、等）の組等が想定される。上記各実施形態では、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に模様が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、長尺装置Ｋ５４０の正面側において模様が形成されるようにしても良い。この場合において、長尺装置Ｋ５４０の正面側に形成される模様と、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に形成される模様とを一連の視認態様で視認可能に構成しても良い。また、長尺装置Ｋ５４０の視認される範囲は、長尺装置Ｋ５４０そのものの配置や姿勢に加え、移動装置Ｋ４５６０により隠される範囲によっても変わり得る。移動装置Ｋ４５６０の配置に対応して、視認される一連の視認態様が切り替えられ得るように構成しても良い。

【４７６５】

また、長尺装置Ｋ５４０の配置により、長尺装置Ｋ５４０の上側または下側のみに板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が視認される場合も、長尺装置Ｋ５４０の上側にも下側にも板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が視認される場合も生じ得るところ、少なくともその一方において、長尺装置Ｋ５４０の正面側に形成される模様と、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に形成される模様とを一連の視認態様で視認可能に構成しても良い。上記各実施形態では、演出表示ＫＥＲ４７１，ＫＥＲ４７２が、第２可動装置Ｋ４７０１の周囲の一部分を囲むように範囲表示される影状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２可動装置Ｋ４７０１の

正面視における視認態様を動画表示するようにしても良い。この場合、第２可動装置Ｋ４７０１の故障により第２可動装置Ｋ４７０１が動かなくなっても、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示により第２可動装置Ｋ４７０１の動作態様を視認させることができる。また、第２可動装置Ｋ４７０１を動作させる場合と異なり、駆動音や、振動が生じないという利点がある。上記各実施形態では、動作ユニットＫ４３００に配置される動作ユニットと、入賞ユニットＫ２００に形成される模様とを一連の視認態様で視認させ得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側装飾装置Ｋ３５０の正面側に、動作ユニットＫ４３００に配置される動作ユニットに形成される模様と一連の視認態様で視認され得る模様が形成されるようにしても良いし、動作ユニットＫ４３００に配置される動作ユニットに形成される模様や入賞ユニットＫ２００に形成される模様と、第２入賞ユニットＫ５２７０に形成される模様とが、一連の視認態様で視認され得るよう構成しても良い。これにより、一連の視認態様で視認され得る領域を広げることができる。

【４７６６】

上記各実施形態では、板状部Ｋ４８１１，４８２１，４８３１が第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の上下に亘る長さで形成され、板状部Ｋ４８１１，４８２１，４８３１の動作と連動して長尺装置Ｋ５４０が動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右の板状部Ｋ４８１１，４８２１，４８３１が、特定の傾斜姿勢の長尺装置Ｋ５４０の上側または下側の領域を覆うことができるよう形成され（即ち、傾斜姿勢の長尺装置Ｋ５４０の下側に形成される三角形を、閉塞状態において全体で形成する形状から構成され）るようにしても良い。この場合、長尺装置Ｋ５４０を挟んで左右の板状部Ｋ４８１１，４８２１，４８３１が配設されていない側において、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において動画表示を行うことで、移動装置Ｋ４５６０のスライド移動と対応した動画表示を実行させることができる。また、この場合において、左右の板状部Ｋ４８１１，４８２１，４８３１を挟んで長尺装置Ｋ５４０の反対側において、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示が視認可能となるように、左右の板状部Ｋ４８１１，４８２１，４８３１の長尺装置Ｋ５４０の長手方向と交差する方向における形成長さを短くするようにしても良い。これにより、左右の板状部Ｋ４８１１，４８２１，４８３１を挟んで長尺装置Ｋ５４０の反対側の領域においても、移動装置Ｋ４５６０のスライド移動と対応した動画表示を実行させることができる。上記各実施形態において、球の検出位置に対応して回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作を、時計回りの動作が、第１の演出用途例において説明した第１の演出制御例とし、反時計回りの動作が第１の演出用途例において説明した第２の演出制御例としても良い。これにより、遊技球の流下が頻度高く生じても、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転を小刻みに生じさせることができる。なお、第１の演出制御例および第２の演出制御例における動作の反転位置において、視認窓部Ｋ４５７８ａを通して第１視認対象物Ｋ４５８０が視認されるように表示制御される。

【４７６７】

上記各実施形態において、導光部材Ｋ５１５０に入射された光を正面側に屈折させる光屈折部Ｋ５１５１について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベース板Ｋ５０６０の背面に光屈折部を形成して、その屈折部を利用してベース板Ｋ５０６０に入射された光を正面側に屈折させるように構成しても良い。この場合、屈折された光の視認される位置を導光部材Ｋ５１５０よりも前側に位置させることができるので、遊技者にとって視認させ易くすることができる。また、ベース板Ｋ５０６０自体に光屈折部が配設されるので、ベース板Ｋ５０６０の背面側に樋用前側部材Ｋ９１が締結固定されることで導光部材Ｋ５１５０を配設できない範囲においても光屈折による演出効果を生じさせることができる。なお、光屈折部の配置を、光を一連の視認態様で視認させることを目的とするばかりではなく、特定の位置に注目させるために設計しても良い。例えば、光屈折部Ｋ５１５１を介して視認される光が、第１入賞口Ｋ６４や第１特定入賞口Ｋ６５ａ等の入賞口やスルーゲートＫ６７、入賞ユニットＫ２００等の付近を光らせるように光屈折部Ｋ５１５１が配置されても良い。上記各実施形態では、化粧カバーＫ５２８０にローマ

字による記号を視認可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、数字による記号を視認可能に構成しても良い。この場合において、「８０％」等、遊技性（例えば、スペック表示）に関連する数字とすると、遊技者が遊技をする前に、ガラスユニットＨ１６越しに遊技性の報知を行うことができる。その上で、化粧カバーＫ５２８０の背面を遊技球が流下することで影が生じ、数字による記号の見え方が変化する（例えば、上下中央部の左隅部が暗く視認され、見え方が「３０％」に変化する）ように構成することで、遊技を開始して初めて把握できる数字による報知も行うことができる。

【４７６８】

例えば、初めに見えた「８０％」は、化粧カバーＫ５２８０側を流下させない左打ち遊技を行う際に入球可能な第１入賞口Ｋ６４で抽選が開始される第１特別図柄の大当たりの確変割合を示し、右打ち遊技により化粧カバーＫ５２８０の背面側を球が流下する場合に見える「３０％」は、右打ち遊技で入球可能な第２入賞口Ｋ６４０で抽選が開始される第２特別図柄の大当たりの内の最高ラウンド大当たりの割合を示すようにすれば、視認される数字の変化を有効に利用して、遊技者に意味のある報知を行うことができる。なお、「％」は、第３輪郭部Ｋ５２８５や第３形成部Ｋ５２８６と同様に、球の流下経路と正面視で重ならない位置に形成することで、遊技球の流下の有無に因らず同様の視認態様で視認させることができる。また、上述の「８０％」の内、輪郭で囲まれる領域に、白色の小さな文字で「設定６の場合の値」と形成しておいて、遊技球が化粧カバーＫ５２８０の背面を遊技球が流下しない内は白色光を白色の文字に当てて認識し難いようにし、遊技球が化粧カバーＫ５２８０の背面を遊技球が流下する場合における球の影で白い文字を認識できるように構成しても良い。報知の内容は、「設定６と、それとは異なる設定とを選択できるが、設定６の時には８０％で、他の設定の時のことまでは言及しない」というものである。この場合、はじめから報知している内容は「設定６の場合に８０％」で共通であるが、球を右打ちで発射する前においては「設定６の場合」の部分を見え難くすることで、設定が判別された後か前かに関わらず、遊技機を魅力的に飾ることができる。上記各実施形態では、流路構成部材Ｋ５２７１により屈曲経路が形成される前方に化粧カバーＫ５２８０が配置され、流下する球と重なる位置に模様が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、流下経路が形成されず、遊技球が自由落下可能な範囲の正面側に化粧カバーＫ５２８０を配設するようにしても良い。この場合、流下する球と化粧カバーＫ５２８０の模様とが重なる期間を短くすることができるので、模様の視認性を維持し易くすることができる。

【４７６９】

また、流路構成部材Ｋ５２７１により形成される流路は、左右方向に傾斜する直線経路が複数組み合わされた屈曲経路として構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、経路に曲線部が含まれても良いし、流下経路が曲線のみで構成されても良い。また、流下経路が前後方向に延びる（前後方向に向かう程に傾斜する）部分を有しても良い。この場合、流下する遊技球の正面視における変位をゆっくりとさせることができるので、遊技球と化粧カバーＫ５２８０の模様とが重なる期間を長くすることができる。上記各実施形態では、非透過形成部Ｋ５２８２ａが矩形状に形成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、矢印形状で形成されても良いし、その他の任意の記号で形成されるようにしても良い。これにより、遊技者に対して、記号の意味するところを報知することができ、遊技者の遊技負担を軽減することができる。また、非透過形成部Ｋ５２８２ａは光を透過させないものとして説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、形成部Ｋ５２８２よりも透過性が低いが、非透過ではなく、光を透過するものとしても良い。これにより、非透過形成部Ｋ５２８２ａを利用した光演出を実行可能とすることができる。上記各実施形態では、流路構成部材Ｋ５２７１の正面側で化粧カバーＫ５２８０が固定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、化粧カバーＫ５２８０が第１輪郭部Ｋ５２８１の左下端部付近を軸に時計回りに回転動作可能に構成されることで、模様が球流路の前方に配置される状態と、模様が球流路の

前方から退避される状態と、を構成可能にしても良い。これにより、流路構成部材Ｋ５２７１により流下される球の視認性を切り替えることができる。

【４７７０】

この場合において、模様全体が回転動作されても良いし、模様の一部が回転動作されても良い。例えば、非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃの下側における変化領域Ｋ５２８２ｂ，Ｋ５２８４ｂのみが回転動作され、非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃ及び非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃの上側における変化領域Ｋ５２８２ｂ，Ｋ５２８４ｂは配置が維持されても良い。この場合、回転動作によらず、非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃにおける模様の位置を不変とすることができ、非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃによる報知を常時実行することができる。上記各実施形態では、枝分かれ分岐の無い球流路の前に化粧カバーＫ５２８０が配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２傾斜部Ｋ５２７４の下流側端部において流路が分岐するようにしても良い。この場合において、分岐流路の全ての前側に非透過形成部Ｋ５２８２ａが配置されるようにしても良いし、一方の分岐流路の前側に非透過形成部Ｋ５２８２ａが配置され、他方の分岐流路の前側には非透過形成部Ｋ５２８２ａが配置されないようにしても良い。後者の場合、非透過形成部Ｋ５２８２ａと球の影とが重なることを視認することで、球が、どちらの分岐流路を流下したかを遊技者に把握させ易くすることができる。上記各実施形態では、第１輪郭部Ｋ５２８１を代表例として、背後を通る遊技球の視認性を維持するための種々の特定を行ったが、必ずしもこれに限られるものでは無い。例えば、同様の特定を、大形意匠Ｋ２２１ａや小形意匠Ｋ２２１ｂに行うようにしても良い。この場合、入賞ユニットＫ２００を球が流下する場合に、第１輪郭部Ｋ５２８１で説明したと同様の効果を生じさせることができる。

【４７７１】

本明細書に記載されている各種技術思想を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【４７７２】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件と

して遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【４７７３】

＜第３７制御例＞

次に、図１５４２から図１５９４を参照して、第３７制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第３７制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部と、表示制御装置１１４にて実行される制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。上述した第６制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選が実行された回数（特別図柄抽選回数）が所定条件（５００回到達）を満たした場合に、遊技者に有利となる特典（第２時短状態）を付与可能に構成し、更に、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外（外れ）の場合の一部において、時短図柄に当選し第２時短状態が設定されるように構成していた。つまり、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選で大当たり当選しなくても、通常状態よりも第２特別図柄抽選を実行させ易い遊技状態（第２時短状態）を、２種類の契機で設定可能に構成していた。これに対して、本第３７制御例におけるパチンコ機１０は、特別図柄抽選で時短図柄に当選しないように構成している点と、通常状態（特別図柄の低確率状態）中に実行された特別図柄抽選の回数が９００回に到達したことに基づいて天井特典（第２時短状態）が設定されるように構成している点で上述した第６制御例におけるパチンコ機１０と相違している。

【４７７４】

また、本第３７制御例では、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第２時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポあり状態）を設定可能に構成しており、第２時短状態が設定された場合には、特別図柄、及び普通図柄の確率状態は通常状態と同一であるが、通常状態よりも第２特別図柄抽選を実行させ易くなるように、普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動（普図変動）の変動時間を短縮し、且つ、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技にて電動役物６４０ａが開放される期間（第２入球口６４０へと遊技球が比較的入球し易くなる期間）が長くなるように構成している。そして、第１時短状態、及び確変状態は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の終了後に設定され、第２時短状態は、特別図柄の低確率状態にて大当たり当選することなく連続して特別図柄抽選が９００回実行された場合に設定されるように構成しており、一度確変状態が設定されると、次の大当たりに当選するまで（実際は、１００００回の特別図柄抽選が実行されるまで）確変状態が継続し、第１時短状態、及び第２時短状態が設定された場合には、特別図柄抽選が１００回実行されるまで（終了条件が成立するまで）各時短状態が継続するように構成している。そして、第１時短状態、及び第２時短状態の終了条件が成立した場合には、通常状態が設定されるように構成している。つまり、特別図柄抽選にて高確率で大当たりに当選し、且つ、特別図柄抽選を実行させ易い確変状態が遊技者に最も有利な遊技状態となり、次いで、第１時短状態と第２時短状態が同様に通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となるように構成している。

【４７７５】

ここで、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、取得した大当たり種別に応じて、確変状態が設定される確変大当たり（大当たりＡ，Ｂ）と、時短状態が設定される時短大当たり（大当たりＣ）と、の何れかが設定されるように構成しており、大当たり当選した特別図柄抽選の結果を示すための識別情報（第３図柄）の停止表示態様（図柄揃いしている第３図柄の種別）によって、今回当選した大当たり種別を遊技者に示唆可能に構成している。具体的には、第３図柄の種別として奇数図柄が揃って停止表示した場合には、確変大当たり当選したことを報知し、偶数図柄が揃って停止表示した場合には、時短大当たり、又は確変大当たりの何れかに当選したことを報知するように構成している。このように構成することで、大当たり図柄（図柄揃いの第３図柄）が停止表示されたタイミング（大当たり遊技が実行されるよりも前のタイミング）にて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に予測させることが可能となり、遊技者に対して、大当たり当選したことを示す表示態様で第３図柄が停止表示されることだけでは無く、停止表示される第３図柄の種別についても興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。ここで、通常状態が設定されている場合、即ち、遊技状態として遊技者に最も不利な遊技状態が設定されている場合には、何れの大当たり種別にて大当たり当選した場合であっても、大当たり遊技中に多くの賞球を獲得することができると共に、大当たり遊技終了後には、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態（確変状態、又は、第１時短状態）が設定されることから、第３図柄種別に関わらず、図柄揃いの第３図柄の停止表示態様が停止表示されることを目指した遊技が行われるのに対して、確変状態が設定されている場合、即ち、遊技者に最も有利な遊技状態が、次の大当たり遊技が実行されるまで継続する場合においては、設定される大当たり種別によって大当たり遊技終了後の有利度合いが大きく異なることになる。

【４７７６】

具体的には、確変状態が設定されている状態で時短大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に、大当たり遊技が実行されるよりも前に設定されていた遊技状態（確変状態）よりも遊技者に不利な時短状態が設定され、確変大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に、大当たり遊技が実行されるよりも前に設定されていた遊技状態（確変状態）と同一の有利度合いである確変状態が設定される。このように、設定される大当たり種別によって、大当たり当選自体が遊技者に不利な遊技結果となり得る遊技性を有するパチンコ機１０において、次の大当たりに当選するまで継続して遊技者に有利な遊技状態となる場合であっても、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出において大当たり当選するか否かを主として示唆する演出態様が設定されてしまうと、遊技者に不利となる大当たり（例えば、確変状態中における時短大当たり）に当選した場合にも、大当たり当選を期待させる演出（３つの第３図柄が揃うことを示唆する演出）が実行されると共に、大当たり当選を示すための停止表示態様で第３図柄が停止表示された後に、遊技者を祝福する表示態様が表示されてしまい、遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。これに対して、本第３７制御例におけるパチンコ機１０では、同一の大当たり種別の大当たり（時短大当たり）に当選した場合に実行される変動演出の演出態様を、現在の遊技状況（設定されている遊技状態）に基づいて切り替えて設定可能に構成している。具体的には、通常状態が設定されている場合には、変動演出の演出態様として、時短大当たりに当選した場合であっても、大当たり当選を期待させる演出態様（３つの第３図柄が揃うことを示唆する演出）を設定し、確変状態が設定されている場合には、変動演出の演出態様として、時短大当たりに当選した場合には、外れ当選を期待させる演出態様（３つの第３図柄が揃わないことを示唆する演出）を設定するように構成している。

【４７７７】

このように、同一種別の大当たりに当選した場合であっても、設定されている遊技状態に応じて大当たり当選への期待度を異ならせた演出態様を設定可能に構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、今回当選した大当たりの種別が現在の遊技状況において遊技者に有利であるか否かを把握させ易くすることができると共に、遊技者にとって不利となる大当たりに当選した場合に、遊技者を祝福する演出が実行されてしま

い遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第３７制御例におけるパチンコ機１０は、上述した通り、通常状態において特別図柄抽選が９００回実行された場合に天井特典として第２時短状態を設定可能に構成しており、第２時短状態中は通常状態よりも第２特別図柄抽選を実行させ易く構成している。そして、第２特別図柄抽選は、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選（大当たり当選時にラウンド数の多い大当たりに当選し易い抽選）が実行されるように構成している。そして、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選の残回数が所定回数（１０回）以下となった場合には、リーチ態様となる変動演出（リーチ演出）のうち、時短大当たりの可能性がある偶数図柄によるリーチ演出として外れ当選を期待させる演出態様（３つの第３図柄が揃わないことを示唆する演出）が設定されたリーチ演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選しない場合の方が遊技者に有利な遊技結果となることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【４７７８】

また、従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第３図柄表示装置８１の表示面に複数の装飾図柄（第３図柄）を表示可能に構成し、その第３図柄を変動表示（動的表示）させた後に停止表示された第３図柄の表示態様（停止表示態様）で特別図柄抽選の結果を遊技者に報知可能なパチンコ機１０が知られている。このような従来型のパチンコ機１０では、特別図柄抽選の結果に応じて所定時間（例えば、６０秒）の変動時間が決定され、その変動時間が経過するまでの間（変動表示期間）、複数の第３図柄を様々な演出態様で変動表示させることで特別図柄抽選の結果を示す停止表示態様が表示されるよりも前に、遊技者に特別図柄抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行するものが一般的である。ここで、一般的に実行される変動演出の演出態様としては、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報の停止表示態様として、停止表示された３つの第３図柄の組合せによって特別図柄抽選の結果を示す停止表示態様が表示されるように構成されており、同一種別の第３図柄（同一の数字が付された第３図柄）が並んで停止表示された場合（特定停止表示態様が表示された場合）に、特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な抽選結果（当たり当選）であることを示すパチンコ機１０では、変動表示されている３つの第３図柄のうち、１の第３図柄を除く２の第３図柄が特定停止表示態様となり得る態様で停止表示された状態（所謂、リーチ状態）で、残りの１の第３図柄が特定停止表示態様となる位置で停止表示されるか否かを煽る演出態様（リーチ演出）を実行可能に構成されている。特に、近年では、変動演出の演出態様として複数種類の演出態様の中から１の演出態様をランダムに決定可能とすることで、様々な態様の変動演出を実行させることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制するパチンコ機１０が主流となっている。

【４７７９】

しかしながら、上述した従来型のパチンコ機１０では、変動演出の演出態様がランダムに決定されることから、連続してリーチ演出が実行される場合において、同一の演出態様が決定される場合があった。また、変動演出の演出態様がランダムに決定されることから、実行され得る全ての演出態様で変動演出が実行されてしまい、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう事態が生じてしまう場合があった。これに対して、本第３７制御例では、連続して実行される変動演出（第１変動演出、第２変動演出）の演出態様が何れも特定条件を満たした場合に、特定演出態様の変動演出を実行可能に構成している。具体的には、リーチ演出が実行される条件を満たした変動演出が連続して実行される場合に、第２変動演出の演出態様として特定演出態様を設定可能に構成している。このように構成することで、同一の演出態様が設定された変動演出が連続して実行され得る状況が発生した場合であっても異なる演出態様の変動演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。さらに、特定条件を満たした場合にのみ特定演出態様を設定可能に構成することにより、実行され得る全ての演出態様で変動演出を実行させ難くすることができるため、全種類の変動演出を実行させようと、遊技者に意欲的に遊技を行わせ易くすることができる。さらに、本第３７制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態が設定されている状態であっても、特定条件が成立した場合に、特定条件が成立していない場合よりも第２特別

図柄抽選を実行させ易くすることが可能に構成している。具体的には、通常状態において実行される普通図柄抽選で当たり当選した場合の一部で電動役物６４０ａを長期間開放させることが可能な普図ロング当たり遊技を実行可能に構成している。また、上述した通り、通常状態において実行される特別図柄抽選が９００回に到達した場合に電動役物６４０ａを長期間開放させることが可能な普図ロング当たり遊技が通常状態よりも実行され易くなる第２時短状態を設定可能に構成している。

【４７８０】

つまり、本第３７制御例では、通常状態にて大当たり当選しない場合であっても、２種類の契機の何れかが成立したことにより、第２特別図柄抽選を実行させ易くすることができるように構成している。このように構成することで、通常状態中に主として実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選しない遊技が長時間継続した場合であっても、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選が実行される第２特別図柄抽選を実行させる機会を提供することができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。ここで、本第３７制御例では、天井特典として第２時短状態が設定される契機として、大当たり当選することなく特別図柄抽選が９００回実行された場合に成立する契機（ハマリ契機）を予め規定しており、ハマリ契機が成立した場合のみ第２時短状態が設定されるように構成している。よって、ハマリ契機が成立したことを報知するための演出（天井特典付与演出）が実行されるタイミングを遊技者に容易に把握されてしまうため、ハマリ契機が成立し難い遊技状況、例えば、通常状態中に実行された特別図柄抽選の回数が少ない遊技状況のパチンコ機１０に対して積極的に遊技を行おうとする遊技意欲が低下してしまう虞があった。これに対して、本第３７制御例におけるパチンコ機１０では、第２時短状態が設定されることを報知するための演出（天井特典付与演出）と、普図ロング当たり遊技が実行されることを報知するための演出（普図ロング当たり変動演出）とで同一の演出態様（電チュー高確示唆演出）が設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態中における様々なタイミングで天井特典付与演出と同一態様の演出を実行することができるため、遊技者に対してどのタイミングで天井特典が付与されるかを予測させ難くすることができる。

【４７８１】

さらに、天井特典（第２時短状態）はハマリ契機が成立した特別図柄変動が停止表示された場合に付与されるのに対して、普図ロング当たり遊技は普図ロング当たり変動が停止表示された場合（特別図柄変動が停止表示されるタイミングとは異なるタイミング）に実行されることから、第２時短状態が設定されることを報知するための演出（天井特典付与演出）と、普図ロング当たり遊技が実行されることを報知するための演出（普図ロング当たり変動演出）とで同一の演出態様（電チュー高確示唆演出）を設定したとしても、電チュー高確示唆演出が実行されるタイミングによって遊技者に何れの契機が成立したのかを把握されてしまう虞があった。これに対して、本第３７制御例では、普図ロング当たり変動が実行されている期間中に特別図柄変動が停止表示されるタイミングに合わせて電チュー高確示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、天井特典が付与される場合も、普図ロング当たり遊技が実行される場合も、特別図柄変動の変動期間に対応させて電チュー高確示唆演出が実行されるため、遊技者に対して何れの契機が成立したのかを把握させ難くすることができる。さらに、電チュー高確示唆演出が実行されてから、実際に電動役物６４０ａが開放されるまでの期間、具体的には、第２時短状態が設定されてから普図当たり遊技が実行されるまでの期間や、普図ロング当たり変動中に特別図柄変動が停止表示されてから普図ロング当たり変動が停止表示し、普図ロング当たり遊技が実行されるまでの期間に、第２特別図柄抽選を実行され易い期間であることを遊技者に報知するための演出（電チュー高確率モード演出）を実行可能に構成している。

【４７８２】

つまり、何れの契機が成立した場合であっても、同一の演出過程（電チュー高確示唆演出が実行された後に、電チュー高確率モード演出を実行する流れ）を経て、普図ロング当たり遊技を実行させることが可能に構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される演出に基づいて何れの契機が成立したかを遊技者

に予測させ難くすることができる。さらに、普図ロング当たり変動が実行されている期間中に電チュー高確示唆演出を実行した場合であっても、電チュー高確示唆演出が終了してから（特別図柄変動が停止表示してから）、実際に普図ロング当たり遊技が実行されるまでの期間に対して遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。さらに、本第３７制御例では、天井特典として付与される第２時短状態が終了するタイミング（第２時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動の停止表示タイミング）にて、普図ロング当たり変動が実行されている場合には、第２特別図柄抽選を実行させ易い期間が継続する、即ち、第２時短状態が終了して通常状態が設定された後に、普図ロング当たり遊技が実行されることにより、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い状態が創出されることを報知可能に構成している。このように、複数の契機によって第２特別図柄抽選を実行させ易い状態を創出可能な遊技性を有するパチンコ機１０において、各契機の成立タイミングが重複、或いは、短期間内で成立する場合には、各契機の成立によって設定される第２特別図柄抽選を実行させ易い状態を、あたかも一の契機の成立によって設定される第２特別図柄抽選を実行させ易い状態が継続しているかのように見せる演出（高確率モード継続演出）を実行可能に構成しているため、遊技者に対して、一の契機が成立したことに基づいて設定される第２特別図柄抽選を実行させ易い状態がどの程度継続するのかを予測させ難くすることができる。また、本第３７制御例では、特別図柄抽選の実行権利を記憶可能に構成しており、具体的には、各特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）のそれぞれに対して、最大で４個の実行権利（特図保留）を記憶可能に構成している。

【４７８３】

そして、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０と同様に、記憶している特図保留に含まれる入賞情報（第１入球口６４、第２入球口６４０へと遊技球が入球したことに基づいて取得された各カウンタの値）を、特図保留に基づく特別図柄抽選が実行されるよりも前に特定可能（先読み可能）に構成している。さらに、その先読み結果に基づく演出として先読み演出を実行することで、特別図柄抽選の結果を示唆するための演出が実行される演出期間を、演出結果の対象となる特別図柄変動が実行されている期間よりも長くすることができ演出効果を高めることができるように構成している。また、複数の特別図柄変動を跨いで先読み演出を実行することにより、各特別図柄抽選の結果のみを報知するための変動演出を、各特別図柄変動が停止表示されるタイミングに合わせて実行する場合に比べて、演出結果として特別図柄抽選の結果が外れであることを報知する演出結果が表示される回数を減少させることができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるように構成している。ここで、上述した先読み演出は、特図保留を所定個数保有している状態でなければ実行条件が成立しないように構成しているため、特図保留を３個以上獲得できていない場合には、先読み演出が実行されず演出が単調となってしまうという問題があった。これに対して、本第３７制御例では、上述した先読み演出の実行条件が成立していない状態、例えば、特図保留を獲得していない状態で実行中の特別図柄変動中に、２個の特図保留を獲得した状態であって、獲得した２個の特図保留のうち、後に獲得した特図保留に対する先読み結果が大当たり当選に対応する先読み結果である場合には、実行中の特別図柄変動の停止表示態様と同一の停止表示態様を、次に実行される特別図柄変動の停止表示態様として表示することで、さらに次に実行される特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを遊技者に示唆可能に構成している。

【４７８４】

つまり、先読み演出の実行条件が成立していない状態における先読み結果にて、遊技者に有利な先読み結果（大当たり当選に対応する先読み結果）を特定した場合には、同一態様の停止表示態様を連続して表示することで、先読み演出を実行すること無く、遊技者に対して有利となる特別図柄抽選が実行されることを、その特別図柄抽選が実行されるよりも前に報知可能に構成している。このように構成することで、先読み演出の実行条件が成立していない状態における特別図柄変動に対しても遊技者に興味を持たせることができる。また、本第３７制御例では、同一の停止表示態様が連続して停止表示された場合において、同一の停止表示態様が連続して停止表示されたことを遊技者に報知可能な報知演出を

実行可能に構成している。このように構成することで、同一の停止表示態様が連続して停止表示されたことを分かり易く報知することができる。さらに、本第３７制御例では、同一の停止表示態様を連続して停止表示される表示制御を実行する場合において、最初に停止表示される停止表示態様は、新たに獲得した特図保留に対する先読み処理が実行されるよりも前に決定されている停止表示態様となるように構成している。このように構成することで、先読み結果を遊技者に報知する条件が成立した場合において、既に決定されている表示内容（実行中の特別図柄変動の停止表示態様）を書き換える必要が無く、同一の停止表示態様を連続して停止表示させるための処理を簡素化することができる。なお、本第３７制御例では、同一の停止表示態様が連続して停止表示された場合に遊技者に有利となる特別図柄抽選が実行されることを事前に遊技者に報知可能に構成しているが、これに限ることなく、停止表示態様の少なくとも一部が同一となる停止表示態様が連続して停止表示された場合に遊技者に有利となる特別図柄抽選が実行されることを事前に遊技者に報知可能に構成しても良い。

【４７８５】

また、特図保留の先読み結果が遊技者に不利となる先読み結果（外れ当選に対応する先読み結果）である場合の一部においても同一の停止表示態様が連続して停止表示されるように構成しても良いし、各特別図柄変動の停止表示態様をランダムの決定可能に構成することで、先読み結果に基づくこと無く同一の停止表示態様が連続して表示されるように構成しても良い。この場合であっても、同一の停止表示態様が連続して停止表示されたことを遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、後に実行される特別図柄抽選の結果が遊技者に有利となる場合以外でも、同一の停止表示態様が連続して停止表示される状況を創出することができるため、連続して同一の停止表示態様が表示される頻度を高めることができる。さらに、これに限ることなく、各特別図柄変動の停止表示態様を決定する処理において、前回停止表示された停止表示態様と同一の停止表示態様が、他の停止表示態様よりも決定され難くなる制限処理を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、同一の停止表示態様が連続して表示される頻度を抑えることができるため、同一の停止表示態様が連続して表示された場合における大当たり当選への期待度が無用に低下してしまうことを抑制することができる。本第３７制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の一部として、遊技者に操作手段（枠ボタン２２）を操作させる操作演出を実行可能に構成している。具体的には、第３図柄表示装置８１の表示画面に遊技者に枠ボタン２２を操作させることを促す操作案内態様を表示し、遊技者が枠ボタン２２を操作したことに基づいて、実行中の特別図柄変動が大当たり変動であるか否かを報知する報知演出（一発告知演出）を実行可能に構成している。つまり、特別図柄変動期間中において、遊技者が枠ボタン２２を操作することで、特別図柄が停止表示されるよりも前に、対象となる特別図柄抽選の結果を把握可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果をいち早く把握しようとする遊技者に対して、意欲的に枠ボタン２２を操作させることができるため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。

【４７８６】

ここで、従来より、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作することで、実行中の特別図柄抽選の結果が大当たりであるか否かを報知可能な報知演出を実行するものがある。このような従来型のパチンコ機１０では、大当たり当選の有無をいち早く察知することができるが、報知演出の演出結果が大当たり当選の有無を示すだけのものであるため、大当たり当選していないことに対応する演出が実行された時点で、実行中の特別図柄変動が停止表示されるまでの間、遊技者が遊技に興味を持たなくなるという問題があった。また、大当たり当選を示す演出結果が表示された場合も、その時点で大当たり当選したことを把握できるため、実行中の特別図柄変動が停止表示されるまでの残期間にて実行される演出の演出効果を高めることができないという問題があった。これに対して、本第３７制御例におけるパチンコ機１０では、操作演出中に遊技者が枠ボタン２２を操作したことに基づいて、枠ボタン２２が操作されたことを示す第１演出と、大当たり当選の有無を報知する

ための第２演出と、を実行可能に構成し、第１演出の演出態様と、第２演出の演出態様とを複合させて遊技者に対して、様々な特典の付与有無を報知可能に構成している。具体的には、第２演出によって大当たり当選が報知されなかった場合でも、第１演出の演出結果が第１演出結果となることで、大当たり当選を報知したり、第２演出によって大当たり当選が報知された後に、第１演出の演出結果が第１演出結果となることで、遊技者に有利な大当たりに当選したことを報知したりするように構成している。このように構成することで、操作演出中に遊技者が枠ボタン２２を操作することで大当たり当選の有無を報知する一発告知演出において、即座に大当たり当選が報知されなかった場合であっても、大当たり当選の可能性を残すことができ、残りの演出期間にて実行される演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。また、一発告知演出において、即座に大当たり当選が報知された場合であっても、残りの演出期間にて更なる特典（有利大当たり）が付与されるか否かを報知するための演出が実行されるため、残りの演出期間にて実行される演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

【４７８７】

加えて、一発告知演出における第２演出の演出結果に応じて、第１演出の演出結果が同一の演出結果であったとしても、第１演出の演出結果によって報知される特典の内容を異ならせることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、本第３７制御例では、操作演出中に枠ボタン２２を操作したタイミングによって、第１演出によって報知される特典の内容を異ならせることができるように構成している。このように構成することで、操作演出が実行された場合に、枠ボタン２２を操作するか否かの選択だけで無く、どのタイミングで枠ボタン２２を操作するかを遊技者に決定させる楽しみを提供することができる。

【４７８８】

＜第３７制御例における遊技盤の構成について＞

まず、図１５４２を参照して、本第３７制御例におけるパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成について説明をする。図１５４２は、パチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。本第３７制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３（図４参照）に対して、大当たり遊技中に開放制御される可変入賞装置６５の構成を異ならせている点で相違しており、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図１５４２に示した通り、本第３７制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３は、ほぼ左右対称に構成されており、可変表示ユニット８０の左側に形成される左側領域に向けて遊技球を流下させる左打ち遊技を実行した場合も、可変表示ユニット８０の右側に形成される右側領域に向けて遊技球を流下させる右打ち遊技を実行した場合も、第１入球口６４、第２入球口６４０、可変入賞装置６５へと遊技球を到達させることが可能に構成している。また、左打ち遊技を行った場合も、右打ち遊技を行った場合も、普通図柄抽選を実行させることが可能となるように、左側領域の中流位置、右側領域の中流位置にそれぞれスルーゲート６７が配設されている。つまり、本第３７制御例におけるパチンコ機１０では、設定されている遊技状態や大当たり遊技の有無に関わらず、遊技者が任意の遊技方法（右打ち遊技、左打ち遊技）を選択して遊技を行うことが可能となる。よって、遊技者が誤った遊技方法で遊技を行ってしまうことで、不利な遊技を行ってしまうことを抑制することができる。

【４７８９】

また、可変入賞装置６５は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０が有する可変入賞装置６５（図４参照）に対して、開口幅が狭く形成されている。上述した第１制御例では、可変入賞装置６５の内部に複数の遊技球流下経路を形成し、実際に遊技球が流下した経路によって特定領域への通過割合を異ならせ、遊技球が特定領域を通過したことに基づいて特典（特別図柄の高確率状態）を付与可能に構成していたため、可変入賞装置６５自体が幅広に形成されていたのに対して、本第３７制御例におけるパチンコ機１０は、大当たり遊技が実行された場合に可変入賞装置６５へと遊技球が入球したことに基づいて、賞球が付与されるだけであるため、左打ち遊技、及び右打ち遊技によって発射された遊技

球が何れも入球可能な程度の開口幅（約５０ミリ）で形成されている。
【４７９０】
＜第３７制御例におけるパチンコ機１０にて実行される演出内容について＞
次に、図１５４３から図１５５８を参照して、本第３７制御例におけるパチンコ機１０にて実行される演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第３７制御例では、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０に対して、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様の一部を異ならせている点と、第２時短状態が設定されることを示すための演出と普通図柄抽選の結果を示すための演出とを一部共通化している点と、で相違している。まず、図１５４３から図１５４７を参照して、変動演出の一部であるリーチ演出中に実行される表示画面について説明をする。図１５４３（ａ）は、通常状態中に実行されるリーチ演出におけるリーチ表示画面を模式的に示した図であり、図１５４３（ｂ）は、リーチ演出が発展しＳＰリーチとなった場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１５４３に示した通り、本第３７制御例におけるパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示画面は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示画面（図６参照）と同様に、表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、上、中及び下の３つの図柄列（Ｚ１～Ｚ３）が表示される（図１１４（ａ）参照）。第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図柄（第１特別図柄（特図１）または第２特別図柄（特図２）の変動表示に対応して変動する装飾図柄）は、「１」から「９」の数字を模した識別情報が付された１０種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示（動的表示）されるようになっている。なお、第３図柄表示装置８１の表示画面に形成される各種表示領域や、各表示要素のうち、上述した第１制御例と同一のものについては、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【４７９１】
図１５４３（ａ）に示した表示画面は、変動表示される第３図柄が、上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ２の順で停止表示され、有効ラインＬ２上に、大当たり当選を示す第３図柄の組合せの一部として上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ３が「４」の数字が付された第３図柄（サメを模した識別情報）が停止表示されているリーチ演出の一例を示した図である。この時点では、中図柄列Ｚ２は高速変動（図では、２つの左向きの矢印で速度を表示）しながら左方向へと変動表示している。その後、図１５４３（ｂ）に示した通り、リーチ演出が発展し、ＳＰリーチ演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの左下側にウサギを模したキャラクタ８０１が登場し、有効ラインＬ２上に中図柄列Ｚ２の「４」が付された第３図柄が停止表示することを期待させる演出態様として、有効ラインＬ２上を「４」が付された第３図柄が通過してしまう変動を停止させようとキャラクタ８０１がアクションを行いながら、セリフ８０１ａとして「止まれ」が表示される演出態様でＳＰリーチ演出が実行される。このＳＰリーチ演出は、特別図柄抽選で大当たり当選している場合の方が、特別図柄抽選が外れである場合よりも実行され易くなるように構成しているため、遊技者は、ＳＰリーチ演出が実行されることにより、今回の特別図柄変動が大当たり当選を示す停止表示態様で停止表示され易いことを把握しながら、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される変動演出を見ることができる。そして、ＳＰリーチ演出中に実行されるキャラクタ８０１のアクションを把握することで、同一の第３図柄が有効ラインＬ２上に停止表示される表示態様（大当たり当選を示す組合せで第３図柄が停止表示される表示態様）が遊技者に有利となることを遊技者に容易に理解させることができる。
【４７９２】
次に、図１５４４から図１５４６を参照して、確変状態中に実行されるＳＰリーチ演出の演出内容について説明をする。図１６３４（ａ）は、確変状態中において、偶数図柄のリーチ演出が発生した場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図１６３４（ｂ）、及び図１６３５（ａ）は、確変状態中に発生した偶数図柄のリーチ演出がＳＰリーチ演出へと発展した場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図１６３５（ｂ）は、確変状態中に発生した偶数図柄のリーチ演出として、第３図柄が仮停止した時

点で表示される表示画面の一例を示した図であって、図１６３６（ａ）は、確変状態中に発生した偶数図柄のリーチ演出が外れを示す表示態様で表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。上述した通り、本第３７制御例では、確変状態が設定された場合に、特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態が、特別図柄抽選が１００００回実行されるまで継続し得るように構成しており、実質、次回の大当たり当選まで確変状態が継続するように構成している。そして、確変状態中に確変大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に再度確変状態が設定されることで、遊技者に有利な遊技状態が大当たり遊技を跨いで継続し得るように構成している。このように構成されたパチンコ機１０では、確変状態中に実行される特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かについては遊技者の興味が低く、当選した大当たり種別（確変大当たり、通常大当たり）に対して遊技者は強い興味を持つことになる。よって、通常大当たりに当選している可能性がある偶数図柄のリーチ演出が実行された場合、即ち、遊技者に不利となる大当たり種別が設定された大当たりに当選した可能性があるリーチ演出が実行された場合には、図１５４４（ａ）に示した通り、偶数図柄のリーチ演出が実行されたことを示すセリフ８１０ａとして「ファ！！」の文字が表示される。そして、偶数図柄のリーチ演出が、ＳＰリーチ演出へと発展すること無く、外れを示す表示態様（有効ラインＬ２上にリーチ対象となる「４」が付された第３図柄以外の図柄が停止表示されるリーチ外れ表示態様）が停止表示された場合は、そのままリーチ演出が終了する。

【４７９３】

一方、図１５４４（ａ）に示した偶数図柄のリーチ演出が発展し、ＳＰリーチ演出が実行されると、キャラクタ８０１が登場し、大当たり当選を示す表示態様で中図柄列Ｚ２が停止表示されないことを期待する外れアクションを実行する。例えば、低速で変動表示中の図柄列Ｚ２にて、リーチ対象となる「４」図柄が、有効ラインＬ２よりも前に到達する有効ラインＬ３を通過していない状態では、図１５４４（ｂ）に示した通り、「４」図柄が有効ラインＬ３上で停止表示される（リーチ外れ表示態様が表示される）ことを願って、中図柄列Ｚ２を停止表示させるための外れアクションを実行するキャラクタ８０１と、「止まれ」のセリフ８０１ａが表示される。そして、図１５４４（ｂ）に示した演出が実行されたにも関わらず、中図柄列Ｚ２の変動表示が継続し、「４」図柄が有効ラインＬ３を通過し、有効ラインＬ２に向かって低速変動した場合には、図１５４５（ａ）に示した通り、「４」図柄が有効ラインＬ２を通過するまで変動表示が継続することを願って、中図柄列Ｚ２の変動表示を継続させるための外れアクションを実行するキャラクタ８０１と「止まるな」のセリフ８０１ａが表示される。図１５４４（ｂ）、及び図１５４５（ａ）に示した通り、ＳＰリーチ演出中に実行される外れアクション表示の表示態様を、偶数図柄のリーチ状態となっている有効ラインＬ２と、中図柄列Ｚ２の変動状況（リーチ対象である「４」図柄の変動位置）と、に応じて異ならせることにより、遊技者に対して、今回のリーチ演出（偶数図柄のリーチ演出）が大当たり当選を示す演出結果（図柄揃い）となるよりも、外れを示す演出結果（リーチ外れ）となった場合の方が、有利な遊技となることを分かり易く把握することができる。

【４７９４】

つまり、図１５４４（ｂ）に示した外れアクション（止まれアクション）を、図１５４５（ａ）に示した変動状況においても継続して実行した場合には、有効ラインＬ２上に「４」図柄が停止表示されることを願っているアクションが実行されていると遊技者に誤認させてしまうが、本第３７制御例のように、次に中図柄列Ｚ２が停止表示し得る位置が、リーチ状態となる有効ラインＬ２となった場合に、外れアクションの表示態様を切り替えて（止まるなアクション）を実行することで、遊技者が誤解してしまうことを抑制することができる。さらに、図１５４４（ｂ）、及び図１５４５（ａ）に示した通り、外れアクションの内容が切り替わった場合に、キャラクタ８０１の表示位置も切り替えるように構成している。このように構成することで、外れアクションが示す内容（止まれ、止まるな）が切り替わったことを遊技者に識別させ易くすることができる。そして、ＳＰリーチ演出の演出結果として、リーチ外れ表示態様が表示された場合には、偶数図柄のリーチ演出

の演出結果が外れを示す演出結果となったことを祝福する表示態様（図１５４５参照）が表示され、変動演出を終了する。一方、ＳＰリーチ演出にて、有効ラインＬ２上に「４」図柄が仮停止した場合には、図１５４５（ｂ）に示した通り、キャラクタ８０１が有効ラインＬ２上に停止（仮停止）している３つの「４」図柄に攻撃をする再始動アクションと、セリフ８０１ａとして「ズレろ」が表示される。なお、図１５４５（ｂ）に示した状態は、特別図柄変動中であり、小表示領域Ｄｍ２には、第２特別図柄変動が変動中であることを示す表示態様（図では矢印で表示）が表示されている。つまり、図１５４５（ｂ）は、第２特別図柄が抽選結果を示す表示態様で停止表示されるタイミングよりも前に、第３図柄表示装置８１の表示面にて変動表示される第３図柄を、一時的に仮停止表示させる仮停止演出が実行されている状態を示している。よって、遊技者の誤認を防ぐために、中図柄列Ｚ２の「４」図柄が、完全に停止表示されず、若干揺動している状態（図では、図柄アイコンの両端に揺動態様を付して表示）で表示されている。

【４７９５】

図１５４５（ｂ）に示した演出が実行された後、今回の第２特別図柄抽選が通常大当たりである場合には、再始動アクションを実行したにも関わらず、第３図柄がズレること無く、有効ラインＬ２上に「４」図柄が揃って停止表示される演出結果が表示され、今回の特別図柄抽選が大当たり当選であることが遊技者に報知される。なお、本第３７制御例では、確変大当たりに当選した場合の一部において、変動演出の演出結果として偶数図柄が３つ揃って表示される演出結果が設定され、その後に実行される大当たり遊技演出中に今回の大当たりが確変大当たりであったことを遊技者に報知する昇格演出を実行可能に構成している。よって、偶数図柄で大当たりした場合であっても、確変大当たりの可能性を残したまま大当たり遊技を行わせることができる。一方、図１５４５（ｂ）に示した再始動アクションの結果、第３図柄の停止表示位置がズレた場合には、図１５４６に示した通り、リーチ外れ表示態様で第３図柄が停止表示し、今回の特別図柄抽選の結果が外れであることを遊技者に報知する。図１５４６に示した図では、再始動アクションによって、図柄列Ｚ３に停止表示されていた「４」図柄が、変動方向に向かって再始動し、「４」図柄が有効ラインＬ１上まで変動した状態で停止表示した場合の表示画面を示している。このように、リーチ状態中に変動表示されていた図柄列Ｚ２以外の図柄列（図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３）の第３図柄を再始動させるように構成することで、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。また、再始動アクションによって再始動させる第３図柄の変動表示方向が、通常の第３図柄の変動表示方向と同一となるように構成しているため、第３図柄を再始動させる際に用いる表示データとして、通常の変動表示を実行する際に用いる表示データを流用することができ、第３図柄表示装置８１の表示面に表示する各種画像に対応する表示データ量を軽減することができる。

【４７９６】

なお、これに限ること無く、通常の変動表示方向とは異なる方向に向かって第３図柄を変動表示させるように構成しても良いし、停止表示されている第３図柄を変動表示させるのでは無く、停止表示されている第３図柄に付されている数字（「４」）を、異なる数字（例えば、「６」）へと切り替えるように構成しても良いし、第３図柄自体を異なる第３図柄へと切り替えても良い。このように、通常の変動表示とは異なる態様で第３図柄を再始動させることによって、遊技者に対して、再始動専用の演出を提供することができ、演出効果を高めることができる。また、本第３７制御例では、１の図柄列のみを再始動させる演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、２以上の図柄列を再始動させる演出を実行可能に構成しても良く、この場合、複数の図柄列を再始動させることで、確変大当たり当選を示す奇数図柄が有効ライン上に大当たり当選を示す表示態様で停止表示されるように構成しても良い。つまり、偶数図柄のリーチ演出にて偶数図柄による大当たり表示態様を一旦表示した後に、第３図柄を奇数図柄の大当たり表示態様が停止表示されるように再始動させても良い。このように構成することで、確変状態中において遊技者に不利となる遊技結果（通常大当たり）に対応する演出が実行されてしまい、遊技意欲が低下している遊技者に対して、遊技者に有利となる遊技結果（確変大当たり）に対応す

る演出を実行することができるため、遊技者の遊技意欲を高め易くすることができる。
【４７９７】
次に、通常状態において、天井特典（第２時短状態）が付与される直前におけるリーチ演出の演出内容について説明をする。図１５４７は、天井間近のＳＰリーチ演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。本第３７制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、遊技者に有利な大当たり遊技を実行し易くなるように構成している。そして、特別図柄の低確率状態中に外れとなる特別図柄抽選が連続して９００回実行された場合に天井特典が付与されるように構成し、天井特典として第２時短状態が設定された場合には、通常状態にて実行される特別図柄抽選で大当たり当選しなくても、第２特別図柄抽選を実行させ易い第２時短状態（天井時短）が設定されるように構成している。つまり、特別図柄の低確率状態である通常状態中に実行された特別図柄抽選回数（特別図柄変動回数）が９００回に近付いた場合（例えば、８９０回に到達した場合）には、天井特典が付与されるまでの間に実行される特別図柄抽選で大当たり当選しない場合の法が、大当たり当選する場合よりも遊技者に有利となり得るように構成している。このように、通常状態中であっても、特別図柄抽選で大当たり当選しない方が大当たり当選するよりも遊技者に有利な遊技が実行されている場合には、図１５４７に示した通り、ＳＰリーチ演出の演出態様として、大当たり当選を示す表示態様で第３図柄が停止表示されないことを願う外れアクションの表示態様が表示される。次に、図１５４８から図１５５０を参照して、本第３７制御例のパチンコ機１０にて実行される変動演出の一部であるアングル変更演出の演出内容について説明をする。本第３７制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄変動が２回連続してリーチ変動であった場合に、２回目のリーチ変動として、１回目のリーチ変動では設定されることの無い演出態様を設定可能に構成している。このように構成することで、リーチ変動が２回連続した場合において、同一態様のリーチ演出が連続して実行されてしまい、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。
【４７９８】
図１５４８（ａ）は、変動演出の演出態様としてアングル変更演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。このアングル演出が実行されると、主表示領域Ｄｍにて第３図柄が変動表示されている間にキャラクタ８０１が表示され、主表示領域Ｄｍの通常領域（図１５４８（ａ）にて表示されている領域）の右枠外領域と、左枠外領域と、を交互に見るアクションが表示される。図１５４８（ａ）に示した表示画面は、特別図柄（第３図柄）が高速変動表示されている期間において表示される表示画面であるため、表示領域Ｄｍ１には、第１特別図柄変動が実行されていることを示す表示態様（図では、３本の矢印を表示）が表示されている。そして、実行中の変動演出がリーチ変動（リーチ状態が成立する変動演出）である場合は、キャラクタ８０１が左枠外領域を注目する演出が実行された後、主表示領域Ｄｍにて表示される表示領域が通常領域から左枠外領域へと切り替わる領域切り替え表示が実行され、左枠外領域の宝箱８１０が主表示領域Ｄｍに表示される（図１５４８（ｂ）参照）。図１５４８（ｂ）は、リーチ変動に対応するアングル変更演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１５４８（ｂ）に示した通り、本第３７制御例におけるパチンコ機１０では第３図柄がリーチ状態となった場合に、左枠外領域（左アングル）が表示画面に表示されるように構成しているため、表示領域Ｄｍ１には、現在がリーチ状態であることを示す表示態様（７矢印７）が表示されている。なお、詳細な説明は省略するが、本制御例では、アングル変更演出にて表示画面が左アングルへと移行するタイミングに合わせて表示領域Ｄｍ１にリーチ状態を示す表示態様が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、通常アングルの表示画面（図１５４８（ａ）参照）にて主表示領域Ｄｍの中央箇所で変動表示されている第３図柄がリーチ状態を示す表示態様で停止表示した後に、左アングルへと移行するように構成しても良い。このように構成することで、リーチ状態が成立したことによって左アングルへと移行したことを遊技者に分かり易く報知することができる。
【４７９９】

また、左アングルへと移行した時点でリーチ状態と同一の演出状況、即ち、通常の変動演出よりも大当たり当選の期待度が高い演出状況であることを遊技者に報知（例えば、リーチ状態が成立した場合に出力される音声（リーチ）を出力したり、表示画面に「リーチ」と表示したりする報知）し、第３図柄を、リーチ状態を示す表示態様とは異なる表示態様（例えば、第３図柄の高速変動中を示す表示態様）を表示するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、リーチ状態と同一の演出状況であることを分かり易く把握させることができると共に、リーチ状態となる第３図柄の種別（確変大当たりに対応する奇数図柄、それ以外の通常図柄）を遊技者に把握させない状態で変動演出が進展することになる。よって、大当たり当選を期待しながら、大当たり当選した場合の第３図柄の種別を予測させる楽しみを遊技者に提供することができる。なお、この場合、大当たり当選に対応するアングル変更演出が実行された場合には、確変大当たりに当選している割合が通常大当たりに当選している割合よりも高くなるように予め規定すると良い。このように構成することで、リーチ状態となる第３図柄の種別を把握できない状態で実行されるアングル変更演出にて大当たり当選を示す演出結果が表示された場合に、確変大当たりである可能性を高めることができるため、アングル変更演出の演出効果を高めることができる。また、リーチ状態である第３図柄が表示されないようにアングル変更演出を実行する場合には、第３図柄の表示態様とは異なる態様を用いて、大当たり種別を遊技者に示唆するように構成すると良く、例えば、図１５４８（ｂ）に表示されている宝箱８１０の表示態様や、宝箱８１０の中身を示す表示態様や、左アングル（左枠外領域）の背景画像を用いて、大当たり当選している場合における確変大当たりの期待度を示唆可能に構成すると良い。このように構成することで、アングル変更演出の演出結果が外れを示す演出結果である可能性を残した状態で、大当たり当選した場合における確変大当たり期待度を遊技者に把握させることができるため、演出効果を高めることができる。

【４８００】

さらに、確変状態が設定されている状態でアングル変更演出を実行可能に構成した場合には、アングル変更演出中に実行される示唆演出の演出内容を把握することで、大当たり当選した場合における確変大当たり当選の期待度を予測し、今回のアングル変更演出の演出結果が外れであることを願う遊技を行わせたり、大当たりであることを願わせる遊技を行わせたりすることができる。一方、実行中の変動演出がリーチ変動（リーチ状態が成立する変動演出）以外である場合（チャンス目が停止表示される場合）は、キャラクタ８０１が右枠外領域を注目する演出が実行された後、主表示領域Ｄｍにて表示される表示領域が通常領域から右枠外領域へと切り替わる領域切り替え表示が実行され、右枠外領域の袋８１１が主表示領域Ｄｍに表示される（図１５４８（ｃ）参照）。ここで、右枠外領域の袋８１１が主表示領域Ｄｍに表示される（図１５４８（ｃ）参照）右アングル表示画面の表示内容について説明をする。図１５４８（ｃ）は、右アングル表示画面の一例を示した図である。図１５４８（ｃ）に示した右アングル表示画面は、通常アングル表示画面（図１５４８（ａ）参照）が表示されている間に、第３図柄がチャンス目（例えば、３４２）で仮停止された場合に表示される表示画面である。この右アングル表示画面が表示されると、主表示領域Ｄｍに袋８１１が表示され、袋８１１の上方に「謎の袋を発見」の文字が表示される。

【４８０１】

ここで、左枠外領域の宝箱８１０が主表示領域Ｄｍに表示される（図１５４８（ｂ）参照）左アングル表示画面の表示内容について説明をする。図１５４８（ｂ）は、左アングル表示画面の一例を示した図である。図１５４８（ｂ）に示した左アングル表示画面は、通常アングル表示画面（図１５４８（ａ）参照）が表示された後にリーチ状態となった場合に表示される表示画面であって、キャラクタ８０１の視点の先に宝箱８１０が表示される。そして、宝箱８１０の上方に「宝箱発見」の文字が表示されている。この左アングル表示画面が表示された場合は、実行中の特別図柄変動が停止表示されるタイミングに対応させて宝箱８１０が開く演出が実行され、図１５４９（ａ）に示した通り、宝箱８１０の中身８１０ａを用いて特別図柄抽選の結果（アングル変更演出の演出結果）が遊技者に報

知される。図１５４９（ａ）は、左アングル表示画面にて特別図柄変動が停止表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、特別図柄抽選の結果が外れである例を示している。図１５４９（ａ）に示した通り、特別図柄抽選の結果が外れである場合には、小表示領域Ｄｍ１に第１特別図柄抽選の結果が外れであることを示す「７８７」の表示態様で第３図柄が停止表示しており、宝箱８１０の中身８１０ａの表示態様として、特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様「残念！！」を表示している。そして、キャラクタ８０１が、抽選結果が外れであることに落ち込むアクション表示を表示している。なお、左アングル表示画面に対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、宝箱８１０の中身８１０ａの表示態様として、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示す表示態様「Ｖ」が表示され、キャラクタ８０１が、抽選結果が大当たり当選であることを祝福するアクション表示（例えば、喜んで飛び上がるアクション）で表示され、小表示領域Ｄｍ１には、大当たり当選を示す表示態様「７７７」で第３図柄が停止表示される。

【４８０２】

次に、左アングルへと移行する変動演出（アングル変更演出）がリーチ外れであって、次に実行される特別図柄変動がリーチ変動である場合、即ち、変動パターン種別として２回連続でリーチ変動が設定される場合には、図１５４９（ｂ）に示した表示画面が表示される。ここで、図１５４９（ｂ）の表示内容について説明をする。図１５４９（ｂ）は、左アングルへと移行する変動演出（アングル変更演出）の演出結果が外れ（特別図柄抽選の結果がリーチ外れ）であることを示す第３図柄の表示態様「７８７」が小表示領域Ｄｍ１に停止表示されている表示画面であって、次に実行される特別図柄変動がリーチ変動である場合に表示される表示画面を示した図である。図１５４９（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの上方からロープ８２０が垂れ下がってくる演出が実行され、「ロープ発見」のコメントを表示した上で、キャラクタ８０１がロープ８２０の先を見るアクション表示が表示される。その後、キャラクタ８０１がロープ８２０を上る演出が実行され、左アングル表示画面の上枠外領域が主表示領域Ｄｍに表示される。つまり、図１５４９に示した通り、アングル変更演出としてリーチ変動に対応する演出態様（左アングル移行）が設定された場合には、その演出結果を示す表示画面の態様を、次に実行される特別図柄抽選の結果に基づいて決定するように構成している。このように構成することで、実行中のアングル変更演出に対応する特別図柄抽選の結果が遊技者に不利な結果（外れ）であることを把握した状態であっても、次に実行される特別図柄抽選の結果を事前に予測するために、実行中の特別図柄変動に対応して実行される変動演出の演出内容を最後まで遊技者に注視させることができる。

【４８０３】

なお、本第３７制御例では、左アングルへと移行するアングル変更演出（リーチ変動演出）が実行された特別図柄変動の次に実行される特別図柄変動がリーチ変動である場合において、アングル変更演出の演出内容が２変動に跨がって進展するようにみせる演出態様（上アングル移行）を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、左アングルへと移行するアングル変更演出（リーチ変動演出）が実行された特別図柄変動の次に実行される特別図柄変動が大当たり当選を示す大当たり変動である場合に、アングル変更演出の演出内容が２変動に跨がって進展するようにみせる演出態様（上アングル移行）を設定するように構成しても良い。さらに、本第３７制御例では、１の特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様としてアングル変更演出を設定可能に構成し、アングル変更演出に対応する特別図柄抽選の次に実行される特別図柄抽選の結果（当否結果、リーチ変動の有無）を事前に判別することでアングル変更演出の演出結果を示すための表示態様を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、１の特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、１の特別図柄変動の変動期間内に、左アングルから上アングルへと移行するアングル変更演出を実行可能に構成しても良い。また、獲得済みの特図保留に対応する先読み結果に基づいて複数の特別図柄変動に跨がってアングル変更演出を実行するように構成しても良い。次に、図１５５０（ａ）を参照して、左ア

ングル表示画面の上枠外領域が主表示領域Ｄｍに表示される場合の表示画面（上アングル表示画面）の表示内容について説明をする。図１５５０（ａ）は、上アングル表示画面の一例を示した図である。図１５４９（ｂ）に示した左アングル表示画面にてキャラクタ８０１がロープ８２０を上ると、上アングル表示画面が表示され、雲８２１よりも上にキャラクタ８０１が到達すると、飛行機８２２が登場し、飛行機８２２の機体に大当たり当選の期待度を示す表示態様（図では「大チャンス」の文字）が表示される。

【４８０４】

以上説明をした通り、上アングル表示画面は、左アングルへと移行するアングル変更演出が実行された特別図柄変動（リーチ変動）の次に実行される特別図柄変動がリーチ変動である場合、即ち、リーチ変動が連続して実行される場合に、表示され易くなる表示画面となる。このように構成することで、リーチ変動が連続して実行される場合において、リーチ変動に対応する演出態様として同一の演出態様が設定されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。また、従来では、変動演出の演出効果が低下し得る遊技状況（リーチ変動が連続する遊技状況）において、それ以外の遊技状況よりも設定され易い演出態様（上アングル表示）を設定可能に構成することで、様々な変動演出を楽しみたい遊技者に対して、リーチ変動が継続することを期待させることができる。なお、本第３７制御例では、連続してリーチ変動が実行される場合に、特殊態様の変動演出（左アングルから上アングルへと表示領域が切り替わる変動演出）を実行可能に構成しているが、同一の演出態様が短期間で設定されてしまうことを抑制すれば良く、例えば、アングル変更演出の実行を決定した段階で獲得済みの全特図保留に対する先読み結果を分析し、大当たり当選している特図保留や、大当たり当選の期待度が高い特図保留を有していると判別した場合は、アングル変更演出を当該特図保留に対応する特別図柄抽選が実行されるまで継続させ、当該特図保留に対応する特別図柄結果をアングル変更演出の追加演出結果として表示するように構成しても良い。次に、図１５５０（ｂ）を参照して、アングル変更演出における通常アングルが表示されている状態で実行される演出内容の別例について説明をする。図１５５０（ａ）は、アングル変更演出にて通常アングル表示画面が表示されている場合の一例を示した図である。図１５５０（ｂ）に示した表示画面は、通常アングルの表示画面（図１５４８（ａ）参照）が表示された後に、左アングルへと移行すること無く上アングルへと移行するアングル変更演出（特殊演出）が実行された場合に表示される表示画面である。

【４８０５】

詳細な説明は省略するが、この特殊演出は大当たり当選に対応するアングル変更演出でのみ実行される演出であるため、通常アングルの表示画面から直接上アングルへと移行した場合には、上アングル表示画面にて表示される飛行機８２２（図１５５０（ａ）参照）に「大当たり」の文字が表示される。このように、リーチ変動が連続した場合に表示され得る表示画面（上アングル表示画面）を、リーチ変動が連続しない場合であって、別の表示条件（大当たり当選）が成立した場合にも表示可能に構成することで、様々な演出を遊技者に提供し易くすることができる。なお、上述した特殊演出を実行可能に構成した場合では、アングル変更演出として左アングル又は右アングルへと移行する演出態様が設定された場合の一部において、通常アングルの表示画面にてロープ８２０を表示する煽り演出を実行するように構成すると良い。この場合、通常アングルの表示画面にロープ８２０を表示させるだけで、特殊演出が実行されることへの期待感を遊技者に持たせることができる。また、通常アングルの表示画面にロープ８２０を表示させる煽り演出が実行された場合の方が、煽り演出が実行されなかった場合よりも、実行中のアングル変更演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果となり易くなるように構成すると良い。このように構成することで、通常アングルの表示画面にロープ８２０が表示された後、左アングルや右アングルへと移行した場合であっても、遊技者に大当たり当選への期待感を持たせたまま継続して遊技を行わせ易くすることができる。次に、図１５５１から図１５５４を参照して、電動役物６４０がロング開放する場合に実行される演出の演出内容について説明をする。本第３７制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）にお

いて実行される普通図柄抽選にて普図当たりＢに当選すると、電動役物６４０がロング開放する普図ロング当たり遊技が実行される。また、天井特典が付与された場合（第２時短状態が設定された場合）には、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で電サポ状態が付与されることにより、普通図柄抽選にて当たり当選した場合に普図当たりＢが選択され易くなるように構成している。

【４８０６】

そして、本第３７制御例におけるパチンコ機１０では、第２時短状態が設定されることを報知するための演出（天井特典付与演出）と、普図ロング当たり遊技が実行されることを報知するための演出（普図ロング当たり変動演出）とで同一の演出態様（電チュー高確示唆演出）が設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態中における様々なタイミングで天井特典付与演出と同一態様の演出を実行することができるため、遊技者に対してどのタイミングで天井特典が付与されるかを予測させ難くすることができる。図１５５１（ａ）は、通常状態にて普図ロング当たり変動が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１５５１（ａ）に示した図は、通常状態にて第１特別図柄変動と、普通図柄変動と、が実行されている状態であって、小表示領域Ｄｍ１には第１特別図柄変動中であることを示す表示態様（矢印で表示）で第３図柄が変動表示されており、小表示領域Ｄｍ３には、普通図柄変動中であることを示す表示態様（矢印で表示）で装飾図柄が変動表示されている。また、主表示領域Ｄｍには実行中の特別図柄抽選の結果を示すための変動演出が実行されており、その上方には、「電チュー高確率モード突入！？」の文字が表示され、間も無く電動役物６４０（電チュー）がロング開放することを遊技者に示唆している。そして、図１５５１（ａ）に示した状態から、普通図柄変動（普図ロング当たり変動）が停止表示するよりも先に第１特別図柄変動が停止表示すると、図１５５１（ｂ）に示した表示画面が表示される。図１５５１（ｂ）は、通常状態において普図ロング当たり変動中に特別図柄変動が停止表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

【４８０７】

図１５５１（ｂ）に示した通り、特別図柄変動が外れを示す表示態様で停止表示されると、小表示領域Ｄｍ１には、外れを示す表示態様「３４２」で第３図柄が停止表示し、主表示領域Ｄｍにも第１特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様で変動演出の演出結果が表示される。この時点において、小表示領域Ｄｍ３に示した通り、普図ロング当たり変動は実行中であるが、主表示領域Ｄｍの上方に示した文字が「電チュー高確率モード突入！？」（図１５５１（ａ）参照）から「電チュー高確率モード！！」に切り替わり、主表示領域Ｄｍの下方に「電チューが開放しやすいよ」の文字と、閉鎖状態の電動役物６４０を模式的に示した画像が表示領域Ｄｍ１０３に表示される。その後、実行中の普図ロング当たり変動が停止表示されると、図１５５２（ａ）に示した表示画面が表示される。図１５５２（ａ）は、通常状態において普図ロング当たり変動が停止表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１５５２（ａ）に示した通り、普図ロング当たり変動が停止表示されると、小表示領域Ｄｍ３には、普図ロング当たりに対応する表示態様「○○」で装飾図柄が停止表示され、主表示領域Ｄｍの下方には「電チューを狙ってね」の文字が表示され、表示領域Ｄｍ１０３に開放状態の電動役物６４０を模式的に示した画像が表示される。つまり、本第３７制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態にて普図ロング当たり変動が実行された場合に、普図ロング当たり変動中であることを示唆可能な演出（普図ロング当たり変動演出）を実行し、その普図ロング当たり変動演出の演出態様を、実行中の特別図柄変動の変動状況に応じて可変させるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄変動に基づいて何らかの契機が成立し電動役物６４０がロング開放したと思わせ易くすることができる。

【４８０８】

一方、天井特典が付与される場合には、図１５５２（ｂ）に示した表示画面が表示される。図１５５２（ｂ）は、天井特典が付与された時点で表示される表示画面の一例を示した図である。図１５５２（ｂ）に示した通り、天井特典はハマり契機が成立した場合（９

００回目の特別図柄変動が外れで停止表示された場合）に付与されることから、９００回目の特別図柄変動が外れであることを示す表示態様で表示された時点で、上述した図１５５１（ｂ）と同様の表示画面が表示される。つまり、天井特典（第２時短状態）はハマリ契機が成立した特別図柄変動が停止表示された場合に付与されるのに対して、普図ロング当たり遊技は普図ロング当たり変動が停止表示された場合（特別図柄変動が停止表示されるタイミングとは異なるタイミング）に実行されることから、第２時短状態が設定されることを報知するための演出（天井特典付与演出）と、普図ロング当たり遊技が実行されることを報知するための演出（普図ロング当たり変動演出）とで同一の演出態様（電チュー高確示唆演出）を設定したとしても、電チュー高確示唆演出が実行されるタイミングによって遊技者に何れの契機が成立したのかを把握されてしまう虞があった。これに対して、本第３７制御例では、普図ロング当たり変動が実行されている期間中に特別図柄変動が停止表示されるタイミングに合わせて電チュー高確示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、天井特典が付与される場合も、普図ロング当たり遊技が実行される場合も、特別図柄変動の変動期間に対応させて電チュー高確示唆演出が実行されるため、遊技者に対して何れの契機が成立したのかを把握させ難くすることができる。さらに、電チュー高確示唆演出が実行されてから、実際に電動役物６４０ａが開放されるまでの期間、具体的には、第２時短状態が設定されてから普図当たり遊技が実行されるまでの期間や、普図ロング当たり変動中に特別図柄変動が停止表示されてから普図ロング当たり変動が停止表示し、普図ロング当たり遊技が実行されるまでの期間に、第２特別図柄抽選を実行され易い期間であることを遊技者に報知するための演出（電チュー高確率モード演出）を実行可能に構成している。

【４８０９】

つまり、何れの契機が成立した場合であっても、同一の演出過程（電チュー高確示唆演出が実行された後に、電チュー高確率モード演出を実行する流れ）を経て、普図ロング当たり遊技を実行させることが可能に構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される演出に基づいて何れの契機が成立したかを遊技者に予測させ難くすることができる。さらに、普図ロング当たり変動が実行されている期間中に電チュー高確示唆演出を実行した場合であっても、電チュー高確示唆演出が終了してから（特別図柄変動が停止表示してから）、実際に普図ロング当たり遊技が実行されるまでの期間に対して遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。次に、図１５５３（ａ）を参照して、通常状態（天井特典が付与されていない状態）で実行された普図ロング当たり遊技が終了したタイミングでは天井特典が付与されている場合における演出内容について説明をする。本第３７制御例では、上述した各制御例と同様に特別図柄抽選と普通図柄抽選とが並行して実行されるように構成していることから普図ロング当たり変動中に複数回の特別図柄抽選が実行され、天井特典が付与される場合がある。図１５５３（ａ）は、通常状態中に実行された普図ロング当たり遊技が、天井特典が付与されている（第２時短状態が設定されている）状態で終了した場合に表示されル表示画面の一例を示した図である。図１５５３（ａ）に示した通り、普図ロング当たり遊技が実行されることに基づいて表示された「電チュー高確率モード！！」の表示がそのまま継続して表示され、その下方に「継続」の文字が表示される。そして、主表示領域Ｄｍの下方には「まだまだ電チューが開放しやすいよ」の文字が表示される。このように、通常状態における普図ロング当たり変動が実行された期間と、その普図ロング当たり変動に基づいて普図ロング当たり遊技が実行された期間と、天井特典が付与される期間と、が繋がった場合には、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される電チュー高確率モードに関する演出が継続して実行されるように構成することで、どのタイミングで天井特典が付与されたのかを遊技者に把握させ難くすることができる。

【４８１０】

次に、図１５５３（ｂ）、及び図１５５４を参照して、天井特典として付与される第２時短状態が終了する際の演出内容について説明をする。図１５５３（ｂ）は、天井特典として付与される天井時短（第２時短状態）の終了時に表示される表示画面の一例を示した

図であって、図１５５４は、天井時短（第２時短状態）の終了タイミングにて普図ロング当たり変動が実行されている場合に表示される表画面の一例を示した図である。天井時短（第２時短状態）は、特別図柄変動が所定回数（１００回）実行された場合に終了するように構成していることから、天井時短（第２時短状態）が設定されてから１００回目の特別図柄変動が外れで停止表示されると、図１５５３（ｂ）に示した通り、変動演出の演出結果を示す表示態様を覆うように「終了」の文字が表示され、下方には「次に期待」の文字が表示される。一方、天井時短（第２時短状態）の終了タイミングで普図ロング当たり変動が実行されている場合には、天井時短（第２時短状態）が終了し、通常状態へと移行した直後に普図ロング当たり遊技が実行されることから、「終了」の文字に代えて「泣きの１回」の文字が表示され、下方には「ラストチャンス！！後１回電チュー開放するよ」の文字が表示される。つまり、本第３７制御例では、天井特典として付与される第２時短状態が終了するタイミング（第２時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動の停止表示タイミング）にて、普図ロング当たり変動が実行されている場合には、第２特別図柄抽選を実行させ易い期間が継続する、即ち、第２時短状態が終了して通常状態が設定された後に、普図ロング当たり遊技が実行されることにより、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い状態が創出されることを報知可能に構成している。

【４８１１】

このように、複数の契機によって第２特別図柄抽選を実行させ易い状態を創出可能な遊技性を有するパチンコ機１０において、各契機の成立タイミングが重複、或いは、短期間内で成立する場合には、各契機の成立によって設定される第２特別図柄抽選を実行させ易い状態を、あたかも一の契機の成立によって設定される第２特別図柄抽選を実行させ易い状態が継続しているかのように見せる演出（高確率モード継続演出）を実行可能に構成しているため、遊技者に対して、一の契機が成立したことに基づいて設定される第２特別図柄抽選を実行させ易い状態がどの程度継続するのかを予測させ難くすることができる。次に、図１５５５を参照して、同一態様の停止表示態様を連続して表示する演出の演出内容について説明をする。本第３７制御例では、先読み連続演出の実行条件が成立していない状態（特図保留を３個以上獲得していない状態）における先読み結果にて、遊技者に有利な先読み結果（大当たり当選に対応する先読み結果）を特定した場合には、同一態様の停止表示態様を連続して表示することで、先読み連続演出を実行すること無く、遊技者に対して有利となる特別図柄抽選が実行されることを、その特別図柄抽選が実行されるよりも前に報知可能に構成している。このように構成することで、先読み演出の実行条件が成立していない状態における特別図柄変動に対しても遊技者に興味を持たせることができる。

【４８１２】

ここで、従来より、特別図柄の実行権利（特図保留）を所定数（例えば、３個）以上獲得している状態において、先読み結果に基づく演出（先読み演出）を複数回（例えば、３回）の特別図柄変動期間を跨ぐように実行可能に構成された遊技機がある。具体的には、大当たり当選する特別図柄抽選に対応する特別図柄変動の停止表示タイミングに対応させて大当たり当選を示すための演出結果が表示される先読み演出を、大当たり当選する特別図柄抽選よりも前に実行される特別図柄抽選に対応する特別図柄変動の変動時間も用いて実行可能に構成されている。このように構成することで、大当たり当選する特別図柄抽選（先読み演出の対象となる特別図柄抽選）よりも前に実行される特別図柄抽選（外れ抽選）の結果を遊技者に報知するための変動演出を実行する必要が無くなるため、特別図柄抽選の結果が外れであったことを示すための変動演出が実行される回数を減少させることができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるものであった。また、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合の方が、外れである場合よりも、その特別図柄抽選を対象とした先読み演出が実行され易くなるように構成することで、通常の変動演出（一回の特別図柄変動期間を用いた変動演出）よりも大当たり当選の期待度が高い変動演出（複数回の特別図柄変動期間を用いた先読み演出）の演出期間を長くすることができるため、先読み演出の演出効果を高めることができるというものであった。より具体的には、特別図柄変動が開始されるタイミングにて実行される変動演出の演出態様を決定す

る処理において、当該変動が外れ変動であると判別した後に、獲得済みの特図保留内に先読み演出の実行条件を満たしている特図保留が存在するかを判別し、先読み演出の実行条件を満たしている特図保留が存在していると判別した場合において、当該変動の変動期間から、先読み演出の実行条件を満たしている特図保留に基づく特別図柄変動の変動期間に跨がるように実行される先読み演出の演出態様が決定されるように構成されるものであった。

【４８１３】

この場合、特別図柄変動が開始されるタイミングにて獲得済みの特図保留が存在しない場合、又は獲得済みの特図保留が少ない場合には、先読み演出の実行条件が成立しない（し難い）ため、遊技者に先読み演出を提供できないという問題があった。これに対して、本第３７制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選の結果が外れであることを示す特別図柄変動が実行されている期間中に獲得した特図保留によっても先読み演出の実行条件が成立し得るように構成し、特別図柄変動が実行されている期間中に獲得した特図保留によって先読み演出の実行条件が成立した場合に、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を用いて先読み演出を実行可能に構成している。具体的には、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出の演出結果（第３図柄の停止表示態様）を連続して停止表示させるように次以降に実行される変動演出の演出態様を設定可能に構成している。このように構成することで、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を変更すること無く、且つ、連続して実行される変動演出に関連性を持たせた先読み演出を実行することができる。また、特別図柄変動が開始される時点では先読み演出の実行条件が成立しておらず、その特別図柄変動が実行されている最中に先読み演出の実行条件が成立した場合であっても、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出に関連性を持たせた先読み演出を実行することができるため、先読み演出の実行頻度を高くすることができる。図１５５５（ａ）に示した通り、同一の停止表示態様で変動演出の演出結果が表示された場合には、主表示領域Ｄｍの下方に「前回と同じ、チャンスかも」の文字が表示され、その次変動では、１９０７（ｂ）に示した通り、大当たり当選の期待度が高い変動演出として、天使を模したキャラクタ８１５が星を模したアイコン８１５ａを降らせる変動演出が実行され、下方に「チャンスかも」の文字が表示される。

【４８１４】

つまり、本第３７制御例では、図１５５５（ａ）に示した通り、同一の停止表示態様が連続して停止表示された場合において、同一の停止表示態様が連続して停止表示されたことを遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成している。このように構成することで、同一の停止表示態様が連続して停止表示されたことを分かり易く報知することができる。なお、本第３７制御例では、連続して実行される変動演出の演出結果（停止表示態様）が同一の演出結果（同一の停止表示態様）となった場合に、その旨を遊技者に報知するための連続表示態様が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、連続表示態様を表示しないように構成しても良い。このように構成することで、連続して実行される変動演出の演出結果（停止表示態様）が同一の演出結果（同一の停止表示態様）となったことを遊技者に把握させ難くすることができる。また、本第３７制御例におけるパチンコ機１０では、変動演出が実行されている状態で先読み演出の実行条件が成立した場合に、実行中の変動演出の演出結果（停止表示態様）と同一の演出結果が次に実行される変動演出の演出結果として設定可能に構成することで、連続して実行される変動演出に関連性を持たせた先読み演出を実行するように構成しているが、この場合、先読み演出が実行されていない状態において連続して実行される変動演出の演出結果が同一とならないように変動演出の演出態様を設定可能に構成すると良い。つまり、特別図柄抽選の結果が外れであって、且つ、主制御装置１１０から出力された変動パターンコマンドに含まれる変動パターン（変動時間や停止種別を示す情報）が同一であった場合でも、特別図柄抽選の結果が外れであることを示すための第３図柄の停止表示態様として連続して同一の停止表示態様が設定されないように、変動演出の演出結果を示すための停止表示態様として設定された情報を記憶可能に構成し、記憶されている情報に基づいて同一の停止表示態様が連続して

設定されないように変動演出の演出態様（停止表示態様）を設定するように構成すると良い。

【４８１５】

このように構成することで、先読み演出が実行されていない状態では、連続して実行される変動演出の演出結果として同一の停止表示態様が表示されることが無いため、実行される変動演出の演出結果に基づいて先読み演出が実行されているか否かを把握させ易くすることができる。また、先読み演出が実行された場合のみ連続して同一の停止表示態様を表示させることができるため、連続して同一の停止表示態様が表示されたことを遊技者に報知するための連続表示態様を表示しないように構成した場合に、通常とは異なる違和感を感じ取った遊技者に対してのみ先読み演出が実行されていることを把握させることができる。次に、図１５５６から図１５５８を参照して、一発告知演出の演出内容について説明をする。本第３７制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の一部として、遊技者に操作手段（枠ボタン２２）を操作させる操作演出を実行可能に構成している。具体的には、第３図柄表示装置８１の表示画面に遊技者に枠ボタン２２を操作させることを促す操作案内態様を表示し、遊技者が枠ボタン２２を操作したことに基づいて、実行中の特別図柄変動が大当たり変動であるか否かを報知する報知演出（一発告知演出）を実行可能に構成している。つまり、特別図柄変動期間中において、遊技者が枠ボタン２２を操作することで、特別図柄が停止表示されるよりも前に、対象となる特別図柄抽選の結果を把握可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果をいち早く把握しようとする遊技者に対して、意欲的に枠ボタン２２を操作させることができるため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。本第３７制御例におけるパチンコ機１０では、操作演出中に遊技者が枠ボタン２２を操作したことに基づいて、枠ボタン２２が操作されたことを示す第１演出と、大当たり当選の有無を報知するための第２演出と、を実行可能に構成し、第１演出の演出態様と、第２演出の演出態様とを複合させて遊技者に対して、様々な特典の付与有無を報知可能に構成している。

【４８１６】

図１５５６（ａ）は、一発告知演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１５５６（ａ）に示した通り、一発告知演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの左右端側に花アイコンｈａ１，ｈａ２が表示され、下方には枠ボタン２２を模したボタンＢａ１と、ボタンＢａ１に止まっている蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が表示される。そして、主表示領域Ｄｍの上方に「ボタンｐｕｓｈで花が光れば大当たり！！」の文字が表示される。その後、枠ボタン２２を押下すると、図１５５６（ｂ）に示した通り、一発告知演出の演出結果が報知される。図１５５６（ｂ）は、大当たり当選を示す一発告知演出の演出結果が表示される表示画面の一例を示した図であって、枠ボタン２２への押下に基づいて花アイコンｈａ１，ｈａ２が発光する。また、枠ボタン２２への押下に応じてボタンＢａ１が消去され、蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が主表示領域Ｄｍ内を飛ぶ演出が実行される。そして、図１５５６（ｂ）に示した表示画面、即ち、花アイコンｈａ１，ｈａ２を用いて大当たり当選が告知（報知）された後に、蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が、図１５５７（ａ）に示した通り、花アイコンｈａ１，ｈａ２に止まる演出が実行されると、今回の大当たり当選が確変大当たりに当選したことが報知（追加特典報知）され、「超蝶ラッキー確変ゲット」の文字が表示される。一方、一発告知演出にて枠ボタン２２を操作した場合であって、花アイコンｈａ１，ｈａ２が発光しなかった場合は、図１５５７（ｂ）に示した表示画面、即ち、枠ボタン２２が操作されたことによってボタンＢａ１が消去し、蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が主表示領域Ｄｍ内を飛んでいる表示画面が表示される。

【４８１７】

ここで、本第３７制御例では、一発告知演出における枠ボタン２２の押下タイミングや演出種別によって、大当たり当選に対応する一発告知演出中に枠ボタン２２を押下したタイミングで花アイコンｈａ１，ｈａ２を発光させない演出パターンを有しており、この場合、図１５５７（ｂ）に示した表示画面（外れ画面）を表示した後に、１９１０（ａ）に示した表示画面、即ち、枠ボタンの押下に基づいて飛び出した２匹の蝶アイコンＢｂ１，

Ｂｂ２が一方の花アイコンｈａ２に止まることで花アイコンｈａ２を発光させる演出を実行可能に構成している。このように構成することで、操作演出中に遊技者が枠ボタン２２を操作することで大当たり当選の有無を報知する一発告知演出において、即座に大当たり当選が報知されなかった場合であっても、大当たり当選の可能性を残すことができ、残りの演出期間にて実行される演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、図１５５６（ｂ）に示した表示画面、即ち、枠ボタン２２の押下タイミングで花アイコンｈａ１，ｈａ２が発光する演出が実行された際に、図１５５７（ａ）に示す表示画面、即ち、今回の大当たり種別が遊技者に有利であることを報知する演出以外の演出を実行可能に構成している。具体的には、獲得済みの特図保留内に大当たり当選する特図保留（大当たり保留）が存在していることを報知可能な演出も実行可能に構成している。この場合、図１５５８（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍ内を飛んでいる蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２をカゴｋａ内に獲得する演出が実行され「蝶をゲット、次変動以降で飛べば大チャンス」の文字が表示される。図１５５８（ｂ）に示した表示画面が表示された場合には、実行中の大当たり変動が停止表示された後に実行される大当たり遊技期間や、大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄変動期間を跨いでカゴｋａが継続表示され、カゴｋａから蝶アイコンＢｂ１、Ｂｂ２が飛び出すタイミングによって、遊技者に異なる特典（確変大当たり、大当たり当選）の付与を報知する演出が実行される。

【４８１８】

また、一発告知演出において、即座に大当たり当選が報知された場合であっても、残りの演出期間にて更なる特典（有利大当たり）が付与されるか否かを報知するための演出が実行されるため、残りの演出期間にて実行される演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。加えて、一発告知演出における第２演出の演出結果に応じて、第１演出の演出結果が同一の演出結果であったとしても、第１演出の演出結果によって報知される特典の内容を異ならせることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、本第３７制御例では、操作演出中に枠ボタン２２を操作したタイミングによって、第１演出によって報知される特典の内容を異ならせることができるように構成している。このように構成することで、操作演出が実行された場合に、枠ボタン２２を操作するか否かの選択だけで無く、どのタイミングで枠ボタン２２を操作するかを遊技者に決定させる楽しみを提供することができる。なお、本第３７制御例では、蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が止まっているボタンＢａ１が表示されている状態で遊技者が枠ボタン２２を押下した場合には、枠ボタン２２への押下操作を受け付けたことを報知するために、ボタンＢａ１が非表示となり、蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が飛び立つ演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、遊技者による枠ボタン２２への押下操作を受け付けた後も、継続してボタンＢａ１を表示させるように構成しても良い。この場合、例えば、枠ボタン２２への１回目の押下操作に基づいてボタンＢａ１に止まっている蝶アイコンＢｂ１のみが飛び立つ演出が実行され、蝶アイコンＢｂ２が止まっているボタンＢａ１を表示するように構成して、２回目の押下操作に基づいてボタンＢａ１を非表示にすると共に、蝶アイコンＢｂ１が飛び立つ演出が実行されるように構成しても良い。つまり、ボタンＢａ１に止まっている蝶アイコンＢｂの数が、枠ボタン２２への残押下回数に対応する演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、ボタンＢａ１が表示された時点で止まっている蝶アイコンＢｂの数に対しても遊技者に興味を持たせることができる。

【４８１９】

さらに、この場合、枠ボタン２２への１回の操作に基づいて飛び立つ蝶アイコンＢｂの数によって、操作演出の演出結果を異ならせる（選択される演出結果の選択割合を異ならせる）ように構成しても良く、１回の操作に基づいて多くの蝶アイコンＢｂが飛び立った方が、少ない蝶アイコンＢｂが飛び立った場合よりも、遊技者に有利な演出結果（例えば、大当たり当選を示す演出結果）が表示され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、ボタンＢａ１が表示された時点で止まっている蝶アイコンＢｂの数が多い場合において、ボタン押下可能回数が多い操作演出が実行されているか、遊技者に有利な演出結果が表示される可能性が高い操作演出が実行されているかを遊技者に予測させな

がら意欲的に枠ボタン２２を押下させることが可能となる。また、枠ボタン２２への１回目の押下操作に基づいて、蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２の何れも飛び立つこと無く継続してボタンＢａ１を表示し、花アイコンｈａ１，ｈａ２を発光される演出を実行するように構成しても良い。

【４８２０】

＜第３７制御例における電気的構成について＞

次に、図１５５９から図１５６８を参照して、本第３７制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第３７制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部、ＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部と、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１が有するワークＲＡＭ２３３の構成の一部を変更している点で相違している。それ以外の電気的構成については同一であり、同一の構成についてはその説明を省略する。まず、図１５５９（ａ）を参照して、本第３７制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図１５５９（ａ）は、本第３７制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図１５５９（ａ）に示した通り、本第３７制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２は、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２（図２１９（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ｌａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ｊａを、変動パターン選択テーブル２０２ｄｂに代えて変動パターン選択テーブル２０２ｊｂを、第２当たり乱数テーブル２０２ｌｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｊｃを、大当たり種別選択テーブル２０２ｌｄに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｊｄを設け、新たに第２当たり種別選択テーブル２０２ｊｅを設けた点で相違している。

【４８２１】

ここで、図１５６０（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ｊａに規定されている内容について具体的に説明をする。図１５６０（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ｊａに規定されている内容を示した図である。図１５６０（ａ）に示した通り、第１当たり乱数テーブル２０２ｊａには、特別図柄の確率状態（特別図柄の低確率状態、特別図柄の高確率状態）に対応させて、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりと判定される範囲が異なるように規定されており、特別図柄の低確率状態に対しては、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２」の範囲に対して大当たり判定値が規定され、特別図柄の高確率状態に対しては、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～１９」の範囲に対して大当たり判定値が規定されている。つまり、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲は「０～８９９」の９００個であり、特別図柄の低確率状態にて大当たりと判定される範囲は「０～２」の３個であるため、特別図柄の低確率状態では特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が１／３００（３／９００）となる。一方、特別図柄の高確率状態にて大当たりと判定される範囲は「０～１９」の２０個であるため、特別図柄の高確率状態では特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が１／４５（２０／９００）となる。

【４８２２】

このように、特別図柄の確率状態に応じて特別図柄抽選が実行された場合における大当たり当選の確率を異ならせることにより、遊技者に対して大当たり当選し易い遊技状態（特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態）への移行を目指して意欲的に遊技を行わせることができる。なお、本第３７制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選が実行された場合も、第２特別図柄抽選が実行された場合も、同一のデータテーブル（第１当たり乱数テーブル２０２ｊａ）を参照して大当たり当選の判定を実行しているため、何れの特別図柄抽選が実行された場合も、大当たり当選確率が同一となるが、これに限ること無く、例えば、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とで異なるデータテーブルを参照して大当たり当選の判定を実行するように構成しても良く、通常状態にて実行させ易い

第１特別図柄抽選よりも、通常状態にて実行させ難い第２特別図柄抽選の方が、特別図柄の低確率状態にて大当たり当選し易くなるように第１当たり乱数テーブル２０２ｊａの内容を規定しても良い。このように構成することで、第２特別図柄抽選を実行させ易い時短状態中に獲得した第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を用いた第２特別図柄抽選が通常状態中に実行された場合、例えば、特図２保留を獲得している状態で遊技状態が時短状態から通常状態へと移行した場合において、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選よりも大当たり当選し易い第２特別図柄抽選を実行することができるため、通常状態よりも遊技者に有利となる時短状態が設定されたにも関わらず、その時短状態が終了してしまった遊技者に対しても特典（第１特別図柄抽選よりも大当たり当選し易い第２特別図柄抽選の実行）を提供することができる。また、より多くの特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させるために時短状態が終了する間際まで遊技者に対して特図２保留の獲得を目指した遊技を意欲的に行わせることができる。

【４８２３】

次に、図１５６２（ａ）を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ｊｂの内容について説明をする。図１５６２（ａ）は、変動パターン選択テーブル２０２ｊｂに規定されている内容を模式的に示した図である。この変動パターン選択テーブル２０２ｊｂは、上述した変動パターン選択テーブル２０２ｄｂ（図９９参照）と同様に、特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルであって、設定されている遊技状態に応じて異なるデータテーブルが参照されるように、遊技状態に対応させた複数のデータテーブルが規定されている。具体的には、図１５６２（ａ）に示した通り、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用テーブル２０２ｊｂ１と、確変状態、或いは第１時短状態を設定している状態で用いられる確変・第１時短用テーブル２０２ｊｂ２と、第２時短状態を設定している状態で用いられる第２時短用テーブル２０２ｊｂ３と、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。次に、変動パターン選択テーブル２０２ｊｂに規定されている各テーブルの詳細な内容について、図１５６２（ｂ）及び図１５６３を参照して説明をする。図１５６２（ｂ）は通常用テーブル２０２ｊｂ１に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常用テーブル２０２ｊｂ１は、遊技状態として通常状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定しており、抽選が実行された特別図柄の種別と、特別図柄の変動回数（前回の大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数）と、実行された特別図柄抽選の結果に応じて異なる変動パターンが規定されている。

【４８２４】

まず、図１５６２（ｂ）を参照して、通常用テーブル２０２ｊｂ１について説明する。図１５６２（ｂ）は、この通常用テーブル２０２ｊｂ１の規定内容を示した図である。この通常用テーブル２０２ｊｂ１には、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタＣＳ１の値が割り付けされている。具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数が「１～８９０，１００１～」で、当否判定結果（抽選結果）が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１４」の場合は、変動パターンとして変動時間が２０秒（基本時間２０秒＋加算時間０秒）のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が２０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１５～１８」の場合は、変動パターンとして変動時間が２２秒（基本時間２０秒＋加算時間２秒）のノーマル（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が２５秒（基本時間２０秒＋加算時間５秒）のノーマル（リーチ）が規定されている。つまり、本第３７制御例では、同一種別の変動パターン（ノーマルリーチ）に対して、異なる長さの変動時間を加算時間

の有無によって決定可能に構成している。このように構成することで、同一種別の変動パターンが設定された場合であっても、実行される変動時間の長さに応じて、実行される演出態様を異ならせることができる。

【４８２５】

具体的には、抽選結果が当たりであって、加算時間０秒の当たり変動パターンを受信した場合には、リーチ演出の結果として、大当たり当選を示す第３図柄がスムーズに有効ラインに停止する停止アクションが設定され、加算時間２秒の当たり変動パターンを受信した場合には、リーチ演出の結果として、大当たり当選を示す第３図柄が、一旦、有効ラインを通過した後に戻る停止アクションが設定され、加算時間５秒の当たり変動パターンを受信した場合には、リーチ演出の結果として、大当たり当選を示す第３図柄が、有効ラインを通過した後に、高速変動しながら１周回って有効ライン上に停止する停止アクションが設定される。このように構成することで、変動演出の主となる演出態様（ノーマル）を変動パターンの種別によって決定し、変動演出の一部演出（停止時アクション）が実行される期間の長さや、演出態様を加算時間の長さによって決定することができるため、バリエーションの富んだ変動演出を容易に実行することができる。又、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数が「１～８９０，１００１～」で、当否判定結果（抽選結果）が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「２０～１４９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒（基本時間３０秒＋加算時間０秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１５０～１５９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３２秒（基本時間３０秒＋加算時間２秒）のスーパー（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１６０～１６９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３５秒（基本時間３０秒＋加算時間５秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。

【４８２６】

そして、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数が「１～８９０，１００１～」で、当否判定結果（抽選結果）が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７０～１８９」の場合は、変動パターンとして変動時間が６０秒（基本時間６０秒＋加算時間０秒）のＳＰ（リーチ）が規定されている。このＳＰが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が６０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９７」の場合は、変動パターンとして変動時間が６２秒（基本時間６０秒＋加算時間２秒）のＳＰ（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が６５秒（基本時間６０秒＋加算時間５秒）のＳＰ（リーチ）が規定されている。次に、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数が「１～８９０，１００１～」で、当否判定結果（抽選結果）が外れであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１７４」の場合は、変動パターンとして変動時間が５秒（基本時間５秒＋加算時間０秒）の外れが規定されている。この外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が５秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７５～１７９」の場合は、変動パターンとして変動時間が７秒（基本時間５秒＋加算時間２秒）の外れが、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９４」の場合は、変動パターンとして変動時間が２０秒又は３０秒（基本時間２０秒又は３０秒＋加算時間０秒）リーチ外れが規定され、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１９５～１９７」の場合は、変動パターンとして変動時間が２２秒又は３２秒（基本時間２０秒又は３０秒＋加算時間２秒）のリーチ外れが規定され、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が２５秒又は３５秒（基本時間２０秒又は３０秒＋加算時間５秒）のリーチ外れが規定されている。

【４８２７】

一方、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数が「８９１～９００」で、当否判定結果（抽選結果）が大当たりＡであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～６」の場合は、変動パターンとして変動時間が２０秒（基本時間２０秒＋加算時間０秒）のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が２０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「７～１４」の場合は、変動パターンとして変動時間が２２秒（基本時間２０秒＋加算時間２秒）のノーマル（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１５～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が２５秒（基本時間２０秒＋加算時間５秒）のノーマル（リーチ）が規定されている。又、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数が「８９１～９００」で、当否判定結果（抽選結果）が大当たりＡであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「２０～９９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒（基本時間３０秒＋加算時間０秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１００～１２４」の場合は、変動パターンとして変動時間が３２秒（基本時間３０秒＋加算時間２秒）のスーパー（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１２５～１６９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３５秒（基本時間３０秒＋加算時間５秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。そして、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が６５秒（基本時間６０秒＋加算時間５秒）のＳＰ（リーチ）が規定されている。

【４８２８】

そして、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数が「８９１～９００」で、当否判定結果（抽選結果）が大当たりＢ，Ｃであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～６」の場合は、変動パターンとして変動時間が２０秒（基本時間２０秒＋加算時間０秒）のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が２０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「７～１４」の場合は、変動パターンとして変動時間が２２秒（基本時間２０秒＋加算時間２秒）のノーマル（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１５～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が２５秒（基本時間２０秒＋加算時間５秒）のノーマル（リーチ）が規定されている。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「２０～１１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒（基本時間３０秒＋加算時間０秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１２０～１４４」の場合は、変動パターンとして変動時間が３２秒（基本時間３０秒＋加算時間２秒）のスーパー（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１４５～１６９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３５秒（基本時間３０秒＋加算時間５秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。そして、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７０～１８９」の場合は、変動パターンとして変動時間が６０秒（基本時間６０秒＋加算時間０秒）のＳＰ（リーチ）が規定され、「１９０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が６５秒（基本時間６０秒＋加算時間５秒）のＳＰ（リーチ）が規定されている。

【４８２９】

一方、変動回数が「８９１～９００」で、当否判定結果（抽選結果）が外れであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１６９」の場合は、変動パターンとして変動時間が５秒（基本時間５秒＋加算時間０秒）の外れが規定されている。この外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が５秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７０～１７９」の場合は、変動パターンとして変動時間が７秒（基本時間５秒＋加算時間２秒）の外れが、取得した

変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９４」の場合は、変動パターンとして変動時間が２０秒又は３０秒（基本時間２０秒又は３０秒＋加算時間０秒）リーチ外れが規定され、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１９５，１９６」の場合は、変動パターンとして変動時間が２２秒又は３２秒（基本時間２０秒又は３０秒＋加算時間２秒）のリーチ外れが規定され、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１９７，１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が２５秒又は３５秒（基本時間２０秒又は３０秒＋加算時間５秒）のリーチ外れが規定されている。そして、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）に対しては、変動回数が「１～」、即ち、変動回数に関わらず、当否判定結果（抽選結果）が当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～４」の場合は、変動パターンとして変動時間が２０秒（基本時間２０秒＋加算時間０秒）のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が２０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「５～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒（基本時間３０秒＋加算時間０秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。一方、当否判定結果（抽選結果）が外れである場合は、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の場合は、変動パターンとして変動時間が５秒（基本時間５秒＋加算時間０秒）の外れが規定され、「１５０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒（基本時間３０秒＋加算時間０秒）のリーチ外れが規定されている。

【４８３０】

なお、本第３７制御例では、上述した通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合における第２特別図柄の変動パターンとして変動回数（前回の大当たり遊技が終了してからの特別図柄変動回数）に関わらず、当否判定結果に応じて５秒～３０秒の変動時間が設定される変動パターンを決定可能に構成しているが、これに限ること無く、通常状態中に実行される第２特別図柄変動に対しては、当否判定結果に関わらず、固定の変動時間（例えば、１０秒）の変動パターンのみが決定されるように構成しても良い。このように構成することで、通常状態において第２特別図柄変動が実行され易くなる状態、即ち、通常状態中に実行された普通図柄抽選でロング開放当たりに当選し、第２入球口６４０へと複数の遊技球が入球した場合において、固定時間（１０秒）の特図２変動（第２特別図柄変動）を実行することができるため、通常状態における第２特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様として単一の演出態様を設定することができる。よって、通常状態中に電動役物６４０がロング開放当たりに当選し、第２特別図柄抽選が実行される遊技の流れを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、この場合、天井特典として第２時短状態が設定された場合における第２特別図柄変動の変動パターンが、通常状態における第２特別図柄変動の変動パターンと同一となるように構成すると良い。このように構成することで、第２特別図柄変動の変動時間によって、今回実行された第２特別図柄変動が通常状態中に実行されたのか、第２時短状態中に実行されたのかを遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。よって、普通図柄抽選でロング開放当たりに当選した場合に実行される演出と、第２時短状態が設定されたことに基づいて実行される演出と、の演出態様を統一することで、遊技者に対して、天井特典が付与されたか否かを把握させ難くするという本制御例記載の課題をより解決し易くすることができる。次に、図１５６３（ａ）を参照して、確変・第１時短用テーブル２０２ｊｂ２に規定されている内容について説明をする。図１５６３（ａ）は、確変・第１時短用テーブル２０２ｊｂ２に規定されている内容を示した図である。

【４８３１】

第２当たり乱数テーブル２０２ｊｃは、普通図柄の抽選結果を判定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図１５６０（ｂ）を参照して、第２当たり乱数テーブル２０２ｊｃの内容について説明をする。図１５６０（ｂ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｊｃに規定されている内容を示した図である。図１５６０（ｂ）に示した通り、第２当たり乱数テーブル２０２ｊｃは、上述した第６制御例における第２当たり乱数テーブル

２０２ｌｃ（図２２０（ｂ）参照）に対して、普通図柄の確率状態毎に当たりと判定される第２当たり乱数カウンタＣ４の範囲を異ならせている点で相違している。具体的には、図１５６０（ｂ）に示した通り、普通図柄の確率状態が「低確率状態」である場合には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～２７９」の範囲に対して抽選結果「当たり」が、「２８０～２９９」の値に対して抽選結果「外れ」が規定されており、「高確率状態」である場合には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～２８９」の範囲に対して抽選結果「当たり」が、「２９０～２９９」の値に対して抽選結果「外れ」が規定されている。つまり、本第３７制御例では、普通図柄の確率状態に関わらず、普通図柄抽選が実行された場合には、高確率で当たり当選するように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の結果に応じて（普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の実行有無に応じて）、現在設定されている普通図柄の確率状態が「低確率状態」であるか「高確率状態」であるかを判別させ難くすることができる。大当たり種別選択テーブル２０２ｊｄは、上述した大当たり種別選択テーブル２０２ｌｄ（図２２１（ａ）参照）と同様に、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【４８３２】

ここで、図１５６１（ａ）を参照して、大当たり種別選択テーブル２０２ｊｄの内容について説明をする。図１５６１（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｊｄの内容を模式的に示した図である。図１５６１（ａ）に示した通り、大当たり種別選択テーブル２０２ｊｄは、大当たり当選した特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）に応じて異なるデータテーブルを参照して大当たり種別が決定されるように、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図１大当たり用テーブル２０２ｊｄ１と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図２大当たり用テーブル２０２ｊｄ２と、を有している。次に、図１５６１（ｂ）を参照して、特図１大当たり用テーブル２０２ｊｄ１に規定されている内容について説明をする。図１５６１（ｂ）は、特図１大当たり用テーブル２０２ｊｄ１に規定されている内容を模式的に示した図である。図１５６１（ｂ）に示した通り、特図１大当たり用テーブル２０２ｊｄ１には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けて３種類の大当たり種別（大当たりＡ５０、大当たりＢ５０、大当たりＣ５０）が規定されている。具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３９」の範囲に対して「大当たりＡ５０」が、「４０～５９」の範囲に対して「大当たりＢ５０」が、「６０～９９」の範囲に対して「大当たりＣ５０」が、それぞれ規定されている。大当たり種別「大当たりＡ５０」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「１００００」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ５０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は４０個（０～３９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＡ５０」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。

【４８３３】

大当たり種別「大当たりＢ５０」は、大当たりのラウンド数が２ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「１００００」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ５０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は２０個（４０～５９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＢ５０」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。大当たり種別「大当たりＣ５０」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別

カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ５０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は４０個（６０～９９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＣ５０」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。つまり、本第３７制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、６０％の割合で確変大当たり（大当たりＡ５０、大当たりＢ５０）が実行（決定）され、４０％の割合で時短大当たり（大当たりＣ５０）が実行（決定）されるように構成している。さらに、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、８０％の割合で１０ラウンド遊技（大当たりＡ５０、大当たりＣ５０）が実行（決定）され、２０％の割合で２ラウンド遊技（大当たりＢ５０）が実行（決定）されるように構成している。なお、本第３７制御例では、確変大当たりが決定された場合に、時短カウンタ２０３ｈの値、及び確変カウンタ２０３ｉの値に「１００００」が設定されるように構成しているが、上述した通り、特別図柄の高確率状態が設定されている場合には、特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が１／５０であるため、実質、次回の大当たり当選まで確変状態が継続することになる。

【４８３４】

よって、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に決定される３種類の大当たり種別（大当たりＡ５０、大当たりＢ５０、大当たりＣ５０）のうち、最も遊技者に有利な大当たり種別が大当たりＡ５０（１０ラウンド確変大当たり）となり、次いで、大当たりＢ５０（２ラウンド確変大当たり）、大当たりＣ５０（１０ラウンド時短大当たり）が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。なお、遊技者への遊技度合いを、１回の大当たり遊技にて獲得可能な賞球数の観点で見た場合には、１回の大当たり遊技にて実行されるラウンド遊技数（ラウンド数）が大きくなるほど遊技者に有利な大当たりとなるため、大当たりＡ５０と大当たりＣ５０とが遊技者に有利な大当たり種別となり、大当たりＢ５０が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。次に、図１５６１（ｃ）を参照して、特図２大当たり用テーブル２０２ｊｄ２に規定されている内容について説明をする。図１５６１（ｃ）は、特図２大当たり用テーブル２０２ｊｄ２に規定されている内容を模式的に示した図である。図１５６１（ｃ）に示した通り、特図２大当たり用テーブル２０２ｊｄ２には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けて３種類の大当たり種別（大当たりＡ５０、大当たりＢ５０、大当たりＣ５０）が、上述した特図１大当たり用テーブル２０２ｊｄ１とは選択割合を異ならせて規定されている。具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～５２」の範囲に対して「大当たりＡ５０」が、「５３～５９」の範囲に対して「大当たりＢ５０」が、「６０～９９」の範囲に対して「大当たりＣ５０」が、それぞれ規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ５０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は５３個（０～５３）であるので、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＡ５０」が決定される割合は５３％（５３／１００）である。

【４８３５】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ５０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は７個（５３～５９）であるので、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＢ５０」が決定される割合は７％（７／１００）である。最後に、第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ５０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は４０個（６０～９９）であるので、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＣ５０」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。つまり、本第３７制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、遊技者に最も有利な大当たり種別である大当たりＡ５０が決定（実行）される割合が高くなるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が遊技者に有利な特別図柄抽選とすることができるため、第１特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（通常状態）よりも、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（時短状態、確変状態）の方が、

遊技者に有利な特別図柄抽選が実行され易い点で遊技者に有利な遊技状態となる。なお、時短状態は特別図柄の低確率状態が設定されており、確変状態は特別図柄の高確率状態が設定されていることから、１回の特別図柄抽選にて大当たり当選する確率は時短状態よりも確変状態の方が高くなる。よって、第２特別図柄抽選が主として実行される時短状態と確変状態とでは、大当たり当選し易い第２特別図柄抽選が実行される確変状態の方が遊技者に有利な遊技状態となる。

【４８３６】

なお、本第３７制御例では、図１５６１（ｂ），（ｃ）に示した通り、第１特別図柄抽選が実行された場合も、第２特別図柄抽選を実行した場合も、大当たり当選時に確変大当たりが決定される割合（時短大当たりが決定される割合）が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０のように、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、確変大当たりが決定され易くなるように構成しても良いし、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも確変大当たりが決定され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選した特別図柄種別に応じて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される割合を異ならせることができるため、特別図柄抽選が実行される特別図柄種別に対して遊技者により興味を持たせることができると共に、より遊技者に有利となる特別図柄抽選を実行させようと、主として実行される特別図柄抽選の種別が異なる遊技状態へと移行することを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、本第３７制御例では、図１５６１（ｂ），（ｃ）に示した通り、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ５０、大当たりＢ５０）が決定された場合には、決定された大当たり種別に関わらず、同一の値（１００００）が時短回数カウンタ２０３ｈ、及び確変カウンタ２０３ｉに設定されるように構成しているが、これに限ること無く、確変大当たりに対応する大当たり種別であっても、決定された大当たり種別に応じて、時短カウンタ２０３ｈ、及び確変カウンタ２０３ｉに異なる値を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合であっても、設定された確変状態を終了させる終了条件（確変終了条件）を、大当たり種別に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、確変状態が継続する期間の長さに対しても興味を持たせることができる。

【４８３７】

また、本第３７制御例では、図１５６１（ｂ），（ｃ）に示した通り、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別（大当たりＣ５０）が決定された場合には、同一の値（１００）が時短回数カウンタ２０３ｈに設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短大当たりに対応する大当たり種別を複数設け、時短大当たりに対応する大当たり種別であっても、決定された大当たり種別に応じて、時短カウンタ２０３ｈに異なる値を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合であっても、設定された時短状態を終了させる終了条件（時短終了条件）を、大当たり種別に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、時短状態が継続する期間の長さに対しても興味を持たせることができる。加えて、本第３７制御例では、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選にて時短図柄抽選を実行可能に構成していることから、時短状態が継続する期間の長さに対して、単に大当たり当選時に第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な大当たり種別（大当たりＡ５４）が決定され易い第２特別図柄抽選をより多く実行させる点で興味を持たせるだけでなく、時短図柄当選回数を増加させる点でも興味を持たせることができる。つまり、大当たり遊技終了後に設定された時短状態（第１時短状態）中に実行される第２特別図柄抽選にて大当たり当選しなかった遊技者に対しても、時短図柄抽選結果が時短図柄当選となった回数がより多いことを期待させることができるため、時短状態（第１時短状態）が継続する期間の長さに対してより興味を持たせることができる。第２当たり種別選択テーブル２０２ｊｅは、普通図柄（第２図柄）の抽選で当たり判定された場合に設定される普図当たり種

別を設定する際に参照されるデータテーブルである。本第３７制御例におけるパチンコ機１０では、普通図柄抽選で当たり当選した場合に、異なる普図当たり種別を設定可能に構成しており、設定された普図当たり種別に応じて異なる内容の普図当たり遊技を実行可能に構成している。

【４８３８】

ここで、図１５６０（ｃ）を参照して、第２当たり種別選択テーブル２０２ｊｅの内容について説明をする。図１５６０（ｃ）は、第２当たり種別選択テーブル２０２ｊｅに規定されている内容を模式的に示した図である。図１５６０（ｃ）に示した通り、第２当たり種別選択テーブル２０２ｊｅには、普図当たり当選時の普通図柄の確率状態、時短カウンタ２０３ｈの値、取得した第２当たり種別カウンタＣ５の値に応じて異なる普図当たり種別が規定されている。具体的には、普通図柄の当たり当選時における普通図柄の確率状態が低確率状態で、時短カウンタ２０３ｈの値が「０」。即ち、通常状態が設定されている場合には、取得した第２当たり種別カウンタＣ５の値が「０～９８」の範囲に対して、普図当たり種別「普図当たりＡ」は、「９９」の値に対して、普図当たり種別「普図当たりＢ」が規定されている。ここで、通常状態において普図当たりＡに基づく普図当たり遊技が実行された場合には、電動役物６４０ａの開放動作として、「ショート開放（０．１秒の開放動作が１回）」が設定される。また、普図当たりＢに基づく普図当たり遊技が実行された場合には、電動役物６４０ａの開放動作として、「ロング開放（１秒の開放動作が３回）」が設定される。つまり、通常状態において実行される普通図柄抽選にて当たり当選した場合には、１％の割合でロング開放の普図当たり遊技が実行される。ショート開放の普図当たり遊技が実行された場合には、開放状態の電動役物６４０ａを通過して第２入球口６４０へと遊技球が殆ど入賞せず、ロング開放の普図当たり遊技が実行された場合には、第２入球口６４０へと複数個の遊技球が入球可能となる。そして、普図当たりＢが設定された普図当たり当選を示す普通図柄変動中は、図１５５１（ａ）に示した演出（電チュー高確率モード演出）が実行される。このように構成することで、遊技者に対して、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い状態が間も無く設定されることを分かり易く報知することができる。

【４８３９】

図１５６０（ｃ）に戻り、説明を続ける。普通図柄の当たり当選時における普通図柄の確率状態が低確率状態で、時短カウンタ２０３ｈの値が「１以上」。即ち、第２時短状態が設定されている場合には、取得した第２当たり種別カウンタＣ５の値が「０」の値に対して、普図当たり種別「普図当たりＡ」が、「１～９９」の値に対して、普図当たり種別「普図当たりＢ」が規定されている。そして、普図当たりＡに基づく普図当たり遊技が実行された場合には、電動役物６４０ａの開放動作として「ショート開放」が、普図当たりＢに基づく普図当たり遊技が実行された場合には、電動役物６４０ａの開放動作として「ロング開放」が設定される。このように構成することで、普通図柄の低確率状態中であっても、普図当たり遊技として「ロング開放」の普図当たり遊技を実行させ易くすることが可能となる。よって、第２時短状態中において、遊技者に対して第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くすることができる。次に、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、時短カウンタ２０３ｈの値が必ず「１以上」となり、取得した第２当たり種別カウンタＣ５の値が「０～９９」の全範囲に対して普図当たり種別として「普図当たりＢ」が規定されている。そして、「普図当たりＢ」に基づく普図当たり遊技が実行された場合には、電動役物６４０ａの開放動作として「ロング開放」が設定される。つまり、普通図柄の高確率状態中は、普図当たり抽選で当たり当選した場合には、必ずロング開放の普図当たり遊技が実行されるように構成している。以上、説明をした通り、本第３７制御例では、普通図柄の高確率状態（確変状態、第１時短状態）だけで無く、普通図柄の低確率状態であって、時短カウンタ２０３ｈの値が１よりも大きい遊技状態（第２時短状態）においても、普図当たり遊技によって第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い遊技状態を創出可能に構成している。このように構成することで、天井特典として、特別図柄の確率状態、及び、普通図柄の確率状態を通常状態から変更すること無く、且つ、第１時短状態と

同様の性能を有する第２時短状態を付与することができる。
【４８４０】
なお、上述した通り、第２時短状態中における普通図柄抽選は、第１時短状態中における普通図柄抽選と比べて、若干、当たり当選し難く、且つ、当たり当選した場合にロング開放の普図当たり遊技が実行される割合も若干低くなるように構成しているが、その誤差は、継続して遊技を実行している遊技者が識別困難な程度の差となるように構成している。よって、普通図柄抽選に基づく遊技内容によって、現在設定されている遊技状態が第１時短状態であるか第２時短状態であるかを遊技者に把握させ難くすることができる。よって、第１時短状態と第２時短状態とを跨いで実行される演出（例えば、残時短回数表示）を、遊技者に違和感を与えること無く実行することができる。次に、図１５５９（ｂ）を参照して、本第３７制御例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図１５５９（ｂ）は、本第３７制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図１５５９（ｂ）に示した通り、本第３７制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３は、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３に対して、特図抽選カウンタ２０３ｊａと、天井待機フラグ２０３ｊｂと、天井時短カウンタ２０３ｊｃと、天井付与済フラグ２０３ｊｄと、を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。特図抽選カウンタ２０３ｊａは、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）を計測するためのカウンタであって、天井特典特別図柄抽選の実行回数が天井特典の付与条件を満たしているか否かを判別する際にカウンタ値が参照される。
【４８４１】
具体的には、特別図柄判定処理（図１５７０のＳ２０１Ｈ参照）にて実行される天井判定処理（図１５７１のＳ８００２Ｈ参照）にて特別図柄の低確率状態が設定されていると判別された場合（図１５７１のＳ８１０３Ｈ：Ｙｅｓ）、即ち、特別図柄の低確率状態中に特別図柄抽選（特別図柄変動）が開始される場合に、カウンタの値が１加算される（図１５７１のＳ８１０４Ｈ）。そして、天井特典を付与するための条件（天井付与条件）が成立したかを判別する際に参照される（図１５７１のＳ８１０５Ｈ）。また、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示すための態様で特別図柄が停止表示される場合に、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値が０にクリアされる。また、本第３７制御例では、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値に基づいて変動パターンを選択するように構成していることから、特別図柄変動パターン選択処理（図１５６９のＳ２５２参照）において変動パターンを選択する際に、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が参照される。本第３７制御例では、上述した第６制御例と同様に、天井特典の付与条件が成立したか否かを判別する際に、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）を参照するように構成しており、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が９００回に到達した場合に天井特典が付与されるように構成している。特図抽選カウンタ２０３ｊａの値は、上述した通り、実行された特別図柄抽選の回数と同期するのでは無く、ハマリ回数と同期してカウンタの値が加算されるように構成している。
【４８４２】
なお、本第３７制御例では、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数をハマリ回数として加算するように構成しているが、天井特典の付与条件として既定されるハマリ回数を加算させる条件を異ならせても良く、例えば、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）のうち、特定の特別図柄種別（第１特別図柄）に対する特別図柄抽選が実行される場合にのみ特図抽選カウンタ２０３ｊａの値を加算（ハマリ回数を加算）させるように構成しても良いし、特定の遊技状態（例えば、通常状態）が設定されている状態で特別図柄抽選が実行された場合の方が、他の遊技状態（例えば、第１時短状態）が設定されている状態で特別図柄抽選が実行された場合よりも、１の特別図柄抽選が実行されることに基づいて加算される特図抽選カウンタ２０３ｊａの値（ハマリ回数）が多くなるように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されるまでに

必要となる特別図柄抽選の残実行回数（残ハマリ回数）を遊技者により把握させ難くすることができる。さらに、本第３７制御例では、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値を加算させる条件のみを規定しており、大当たり当選した場合（天井特典の付与条件がクリアされた場合）に、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値を０にクリアするように構成している。よって、ハマリ回数が９００回に到達し、天井特典として第２時短状態（時短１００回）が設定されたとしても、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値が０にクリアされることが無い。よって、大当たり当選間では、天井特典の付与条件が１回しか成立しないように構成している。

【４８４３】

そして、天井特典によって付与された第２時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態の電サポ状態）中に実行される特別図柄抽選によっても特図抽選カウンタ２０３ｊａの値が加算され、第２時短状態が終了し通常状態が設定された後も、大当たり当選するまでは、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が加算し続けられるように構成している。よって、本第３７制御例では、通常状態が設定されている状態において、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を参照することにより、天井特典の付与条件を成立させることが可能な遊技状態（天井特典が付与されていない天井前通常状態）であるか、天井特典の付与条件を成立させることが不可能な遊技状態（天井特典を付与した後に設定された天井後通常状態）であるかを判別可能となり、変動パターンを選択する際に特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を参照することにより、天井前通常状態と天井後通常状態とで選択される変動パターンを異ならせることができる。なお、本第３７制御例の構成に限ること無く、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０の構成と同様に、天井特典として付与された第２時短状態が設定されている期間においても大当たり当選しなかった遊技者に対して、再度、天井特典を付与可能とするように構成しても良い。この場合、天井特典が付与されるタイミングにて特図抽選カウンタ２０３ｊａの値が０にクリアすることで、時短回数１００回の第２時短状態が設定された場合には、その第２時短状態が終了した時点で特図抽選カウンタ２０３ｊａの値が１００となる。よって、２回目の天井特典を目指す遊技を行う場合には、１回目の天井特典を目指す遊技よりも左打ち遊技状態にて実行させる特別図柄抽選の回数を少なくし易くすることができる。なお、本第３７制御例では、天井特典が付与されるハマリ回数を９００回に規定しているが、これに限ること無く、天井特典が付与されるハマり回数をランダムに設定可能に構成しても良いし、通常状態中に実行される特別図柄抽選の結果に基づいて、天井特典が付与されるハマり回数を短縮可能に構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで天井特典の付与条件が成立するかを遊技者に把握させ難くすることができる。

【４８４４】

天井待機フラグ２０３ｊｂは、通常状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立したことを示すためのフラグであって、天井特典の付与条件が成立した場合（特図抽選カウンタ２０３ｊａの値が９００に到達した場合）にオンに設定される。そして、特別図柄変動を停止表示する際に実行される時短設定処理（図１５７４のＳ２０５Ｈ参照）において、天井待機フラグ２０３ｊｂの設定状況が判別され（図１５７４のＳ８４０１Ｈ）、オンに設定されていると判別した場合は（図１５７４のＳ８４０１Ｈ：Ｙｅｓ）、天井特典の付与条件が成立し、天井特典（第２時短状態（時短１００回））が付与され（図１５７４のＳ８４０２Ｈ）、その後、天井待機フラグ２０３ｊｂがオフに設定される。天井時短カウンタ２０３ｊｃは、天井特典として付与される第２時短状態（時短１００回）の終了条件が成立したかを判別する際に用いられるカウンタであって、天井特典の付与条件が成立し、第２時短状態が設定される場合に終了条件を示すための値として「１００」が設定される（図１５７４のＳ８４０２Ｈ参照）。そして、天井時短カウンタ２０３ｊｃの値が０よりも大きい状態で特別図柄変動が実行された場合に、カウンタの値が１減算され（図１５７３のＳ８３５１Ｈ参照）、減算後の天井時短カウンタ２０３ｊｃの値が０であるかを判別することで、第２時短状態の終了条件が成立したかが判別される（図１５７３のＳ８３５２Ｈ参照）。ここで、第２時短状態の終了条件が成立したと判別された場合（

図１５７３のＳ８３５２Ｈ：Ｙｅｓ）は、第２時短状態を終了させ通常状態を設定するための処理が実行される。なお、詳細な説明は省略するが、第２時短状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選の結果が大当たりとなり大当たり遊技が実行される場合には、上述した時短カウンタ２０３ｈと同様に値が０にクリアされる。このように構成することで、大当たり遊技が跨いで第２時短状態が設定されてしまい遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。

【４８４５】

なお、本第３７制御例では、大当たり遊技終了後に設定される時短状態（第１時短状態）と、天井特典として設定される時短状態（第２時短状態）とで、異なるカウンタ（時短カウンタ２０３ｈ、天井時短カウンタ２０３ｊｃ）を用いて終了条件成立の有無を判別するように構成しているが、これに限ること無く、同一のカウンタを用いて終了条件の成立有無を判別するように構成しても良い。天井付与済フラグ２０３ｊｄは、天井特典が付与済であることを示すためのフラグであって、天井特典によって設定された第２時短状態が終了した場合に、具体的には、天井時短カウンタ２０３ｊｃの値が０まで減算された場合にオンに設定される（図１５７３のＳ８３５５Ｈ参照）。そして、天井特典を付与するかを判定するための天井判定処理（図１５７１のＳ８００２Ｈ参照）において、設定状況が判別され、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１９２３のＳ８１０２Ｈ：Ｙｅｓ）、天井特典を付与するかを判定するための処理がスキップされる。また、大当たり当選した場合にオフに設定される（図１５６９のＳ２０３Ｈ参照）。つまり、本第３７制御例では、大当たり遊技間において、天井特典が１回しか付与されないように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で連続して外れ当選し続けている遊技者に対して過剰に天井特典が付与されてしまうことを抑制することができる。また、詳細な図示は省略しているが、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図１５７６参照）において、ＲＡＭ消去スイッチが操作されたと判別した場合（図１５７６のＳ１７０４Ｈ：Ｙｅｓ）に実行されるＳ１７１５Ｈの処理においても、天井付与済フラグ２０３ｊｄがオフに設定される。このように構成することで、天井付与済フラグ２０３ｊｄがオンに設定されている状態であっても、ＲＡＭ消去スイッチを操作する（オンする）ことにより、再度、天井特典の獲得を目指す遊技を遊技者に行わせることができる。

【４８４６】

次に、図１５６４を参照して、本第３７制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図１５６４（ａ）は、本第３７制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を示した図であり、図１５６４（ｂ）は、本第３７制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を示した図である。まず、図１５６４（ａ）を参照して、本第３７制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図１５６４（ａ）に示した通り、本第３７制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２は、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０に対して、リーチ態様選択テーブル２２２ｊａと、加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂと、一発告知態様選択テーブル２２２ｊｃを追加した点で相違し、それ以外は同一である。リーチ態様選択テーブル２２２ｊａは、リーチ演出中に実行される演出態様（キャラクタ８０１のアクション内容）が、設定されている遊技状態と、抽選結果と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応付けて規定されているテータテーブルである。本第３７制御例では、図１５４４から図１５４６を参照して上述した通り、リーチ演出中に実行されるキャラクタ８０１の演出態様として、大当たりを示す表示態様で第３図柄が停止表示することを願う第１アクション（通常アクション）と、外れを示す表示態様で第３図柄が停止表示することを願う第２アクション（外れアクション）と、を実行可能に構成しており、設定されている遊技状態や、特別図柄抽選の結果に応じて、異なる演出態様（通常アクション、外れアクション）が選択されるように構成している。

【４８４７】

ここで、図１５６５を参照して、リーチ態様選択テーブル２２２ｊａに規定されている内容について詳細に説明をする。図１５６５は、リーチ態様選択テーブル２２２ｊａに規定されている内容を示した図である。図１５６５に示した通り、リーチ態様選択テーブル２２２ｊａには、通常状態中であれば、抽選結果が同一であったとしても、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値、即ち、ハマリ回数に応じて異なるリーチ態様（演出態様）が規定されており、確変状態中であれば、大当たり当選した場合における大当たり種別に応じて異なるリーチ態様（演出態様）が規定されている。具体的には、遊技状態が通常（通常状態）であって、抽選結果が大当たりＡ、即ち、確変大当たりである場合には、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～９９」の全範囲に対して、通常アクションである「態様Ａ」が規定されており、大当たりＢ、即ち、通常大当たり（時短大当たり）である場合には、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が「０～８４９」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～９９」の全範囲に対して、通常アクションである「態様Ａ」が規定されている。そして、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が「８５０～９００」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～１９」の範囲に対して、通常アクションである「態様Ａ」が、「２０～９９」の範囲に対して、外れアクションである「態様Ｂ」が規定されている。また、遊技状態が通常（通常状態）であって、抽選結果が外れである場合には、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が「０～８４９」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～９９」の全範囲に対して、通常アクションである「態様Ａ」が規定されている。そして、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が「８５０～９００」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～４９」の範囲に対して、通常アクションである「態様Ａ」が、「５０～９９」の範囲に対して、外れアクションである「態様Ｂ」が規定されている。

【４８４８】

つまり、通常状態中に実行される特別図柄抽選において確変大当たり（大当たりＡ）に当選した場合には、ハマリ回数に関わらず遊技者に有利な抽選結果となるため、必ず通常アクションでキャラクタ８０１が動作する演出態様が設定される一方、通常大当たり（大当たりＢ）に当選した場合には、ハマリ回数が少ない間（特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が８４９まで）は、大当たり当選を祝福するために通常アクションでキャラクタ８０１が動作する演出態様が設定され、ハマリ回数が多くなると（特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が８５０以上になると）、通常大当たりに当選するよりも、天井特典が付与される方が遊技者に有利な遊技を実行することができるため、外れアクションでキャラクタ８０１が動作する演出態様が設定され易くなる。また、抽選結果が外れ当選である場合におけるキャラクタ８０１の演出態様についても、何れの大当たり当選であってもリーチ演出中のアクションとして通常アクションが設定される期間中は、通常アクションが設定され、ハマリ回数が多くなると（特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が８５０以上になると）、通常アクションよりも外れアクションが選択され易くなるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合も、外れである場合も、違和感無くキャラクタ８０１のアクション動作を設定することができる。

【４８４９】

一方、確変状態中に実行される特別図柄抽選において確変大当たり（大当たりＡ）に当選した場合には、再度確変状態が設定される遊技者に有利な抽選結果となるため、必ず通常アクションでキャラクタ８０１が動作する演出態様が設定される。一方、通常大当たり（大当たりＢ）に当選した場合には、大当たり当選しているが、遊技者に不利な大当たり当選であることから、必ず、外れアクションでキャラクタ８０１が動作する演出態様が設定される。また、抽選結果が外れである場合には、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が「０～８４９」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～９９」の全範囲に対して、通常アクションである「態様Ａ」が規定されている。そして、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が「８５０～９００」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～４９」の範囲に対して、通常アクションである「態様Ａ」が、「

５０～９９」の範囲に対して、外れアクションである「態様Ｂ」が規定されている。そして、通常状態が第１時短状態、或いは、第２時短状態である場合には、抽選結果が大当たりＡ、大当たりＢ、外れの何れであっても、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～９９」の全範囲に対して、通常アクションである「態様Ａ」が規定されている。なお、本第３７制御例では、図１５４３（ｂ）から図１５４７を参照して示した通り、変動演出中に表示されるキャラクタ８０１ａのアクション態様を変化させることによって、実行中のリーチ演出が外れを示す演出結果となった方が良いか、大当たりを示す演出結果となった方が良いかを遊技者に把握させ易くすることができるように構成しているが、それ以外の表示態様を可変させることで実行中のリーチ演出の演出結果として遊技者に有利となる演出結果（外れ、又は大当たり）を把握させることができるように構成しても良い。

【４８５０】

この場合、例えば、図１５４３（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で、遊技者が枠ボタン２２を押下することで変動表示している主図柄（例えば、海の生物を模したアイコン）の表示態様（例えば、目の表示態様）を変化させることが可能に構成し、通常時に表示されている通常表示態様（通常の目の表示態様）と、燃えた目を示す特殊表示態様と、を表示可能に構成したパチンコ機１０において、リーチ演出が実行されている遊技状況（遊技状態）が、大当たり当選した場合よりも外れの場合の方が遊技者に有利となる遊技状況（遊技状態）である場合であって、実行中のリーチ演出が外れを示すリーチ演出である場合には、主図柄の表示態様として通常表示態様よりも特殊表示態様が設定され易く構成し、大当たり当選した場合の方が外れる場合よりも遊技者に有利となる遊技状況（遊技状態）である場合であって、実行中のリーチ演出が大当たりを示すリーチ演出である場合には、主図柄の表示態様として通常表示態様よりも特殊表示態様が設定され易く構成すると良い。このように構成することで、遊技状態やリーチ演出の結果に関わらず、主図柄の表示態様として特殊表示態様が表示された方が遊技者に有利とすることができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。さらに、図１５４３（ａ）に示したように、確変状態中において通常大当たり当選の可能性を含んだ第３図柄（偶数図柄）のリーチ状態が成立した場合において、遊技者が枠ボタン２２を押下することで変動表示している主図柄の表示態様が特殊表示態様となった場合には、特殊表示態様とならなかった場合よりも、リーチ外れを示す表示態様（外れを示す演出結果）が表示され易く、且つ、大当たりを示す表示態様（図柄揃い）が表示された場合であっても、確変大当たり当選している可能性が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特殊表示態様で変動表示している主図柄ｓｚが遊技者に不利な結果を示す表示態様（確変状態中における偶数図柄大当たりを示す表示態様）で停止表示した場合であっても、遊技者に有利な結果をなる可能性を維持し易くすることができるため、遊技者に対して特殊表示態様が表示されるか否かに興味を持たせ易くすることができる。

【４８５１】

加えて、本第３７制御例において実行されるキャラクタ８０１ａのアクション態様と、変動表示中の主図柄ｓｚの表示態様と、を可変可能に構成し、各態様を組み合わせることによって現在の遊技状況と、遊技者に有利となる演出結果と、を遊技者に予測可能に構成しても良く、例えば、キャラクタ８０１ａのアクション態様として「態様Ｂ」が表示されている状態で、主図柄ｓｚの表示態様が特殊表示態様である場合には、リーチ演出の演出結果として大当たり当選を示す演出結果よりも、外れを示す演出結果の方が遊技者に有利となる遊技状況となり、この状態でリーチ演出の演出結果として大当たり当選を示す演出結果が表示された場合には、その後、確変大当たり当選を示す表示態様へと主図柄ｓｚが可変する演出（昇格演出）が実行され易くなるように構成すると良い。つまり、キャラクタ８０１ａのアクション態様として「態様Ｂ」が表示されている状態で、主図柄ｓｚの表示態様が特殊表示態様である場合には、変動演出の演出結果として何れの演出結果が表示された場合であっても、遊技者に有利な遊技状況となり易くなるように構成すると良い。このように構成することで、リーチ演出が実行されてからリーチ演出の演出結果が表示さ

れるまでの間、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。さらに、本第３７制御例では、主図柄ｓｚに付された数字（偶数、奇数）に関わらず、キャラクタ８０１ａのアクション態様が決定されることで、リーチ演出の演出結果を示唆可能に構成しているが、これに限ること無く、主図柄ｓｚに付された数字の種別によって、遊技者に有利な演出結果となる割合を異ならせるように構成しても良い。

【４８５２】

この場合、例えば、確変状態が設定されている状態で偶数図柄のリーチ演出が実行される場合であって、外れを所望する演出が条件を満たした場合のみ実行されるように構成されたパチンコ機１０において、偶数図柄のうち、「４」が付された主図柄ｓｚでリーチ演出が実行された場合と、「６」が付された主図柄ｓｚでリーチ演出が実行された場合とで、リーチ演出の演出結果が外れとなる割合を異ならせるように構成し、「４」が付された主図柄ｓｚの方が、「６」が付された主図柄ｓｚよりも外れとなり易くなるように構成すると良い。そして、「６」が付された主図柄ｓｚでリーチ演出が実行されている最中に、外れを所望する演出（例えば、態様Ｂのアクション）が実行された場合には、「４」が付された主図柄ｓｚでリーチ演出が実行されている最中に、外れを所望する演出（例えば、態様Ｂのアクション）が実行された場合よりも、リーチ演出の演出結果が外れとなり易くなるように構成すると良い。加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂは、加算時間を含む変動パターンコマンドを受信した場合における演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルである。本第３７制御例におけるパチンコ機１０は、主制御装置１１０にて変動パターンを選択する際に、基本時間（基本変動時間）に対応して変動パターン種別を規定しており、その基本時間に対して加算時間を付与可能に構成している（図１５６２（ｂ）参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３側では、変動演出として、変動パターン種別に対応した基本演出態様（ノーマル、スーパー、ＳＰ等）に加え、加算時間に対応した加算時間用態様を決定可能に構成している。このように構成することで、基本演出態様で実行される変動演出に対して、加算時間を用いた加算時間用態様を付与することができるため、変動演出の演出効果を高めることができるという効果がある。

【４８５３】

ここで、加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂの内容について、図１５６６を参照して詳細に説明をする。図１５６６は、加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂに規定している内容を模式的に示した図である。図１５６６に示した通り、加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂには、受信した変動パターンコマンドに含まれる変動パターン種別（基本演出態様）と、加算時間と、変動回数（特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に対応させて６種類の演出態様（演出Ａ～演出Ｆ）が規定されている。本第３７制御例では、加算時間を用いた加算時間用態様として、第３図柄の変動開始タイミングを遅らせるフリーズ演出と、第３図柄変動が高速変動している時間を延ばす変動時間追加演出と、大当たり当選を示すプレミア演出と、を実行可能に構成しており、大当たり当選の期待度が高い（大当たり当選を示す）変動パターンコマンドを受信した場合に、長時間のフリーズ演出や、プレミア演出が実行され易く、大当たり当選の期待度が低い（外れを示す）変動パターンコマンドを受信した場合に、変動時間追加演出が実行され易くなるように構成している。つまり、大当たり当選の期待度が高くなるほど、加算時間用態様として、遊技者が気付き易い演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、加算時間用態様が付与された変動演出が実行されたことに気付いた遊技者に対しては、大当たりを期待しながら遊技を行わせることができる。加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂの内容を具体的に説明すると、変動パターン種別が「ノーマル（基本時間２０秒）」で、加算時間が２秒の場合は、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して、演出態様「演出Ａ」が規定され、「９０～９９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｂ」が規定されている。また、加算時間が５秒の場合は、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｃ」が規定され、「２０～９９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｄ」が

規定されている。
【４８５４】
一方、変動パターン種別が「スーパー（基本時間３０秒）」で、加算時間が２秒の場合は、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、演出態様「演出Ａ」が規定され、「５０～９９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｂ」が規定されている。また、加算時間が５秒の場合は、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｃ」が規定され、「９０～９９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｄ」が規定されている。最後に、変動パターン種別が「スーパー（基本時間６０秒）」で、加算時間が５秒の場合は、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｃ」が規定され、「５０～９９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｄ」が規定されている。また、加算時間が６秒の場合は、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が「１」の場合、即ち、大当たり遊技終了後１回目の特別図柄抽選に対応する変動演出の演出態様を決定する場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「演出Ｅ」が規定され、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が「２～」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｆ」が規定され、「８０～９９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｅ」が規定されている。ここで、各演出態様に対応する演出内容について説明をする。演出態様「演出Ａ」は、フリーズ演出が実行されること無く、加算時間に対応する２秒分高速変動期間が延長される演出態様となる。つまり、加算時間に対応した演出が実行されたことを遊技者に気付かれ難くする演出態様となる。本第３７制御例では、加算時間の最短時間が２秒に規定されているため、「演出Ａ」は、加算時間が用いられる箇所（高速変動期間）、及び加算時間の長さ（２秒）共に、最も遊技者に気付かれ難い加算演出の演出態様となる。
【４８５５】
次に、演出態様「演出Ｂ」は、フリーズ演出が２秒間実行される演出態様となる。この場合、加算時間が２秒で、フリーズ演出期間が２秒となり、加算時間の全期間がフリーズ演出期間に用いられることから、加算時間の残余時間が０秒であり高速変動期間が延長されない。演出態様「演出Ｃ」は、加算時間５秒を用いて、フリーズ演出を２秒実行し、高速変動期間を３秒延長する演出態様となり、「演出Ｄ」は、加算時間５秒を用いてフリーズ演出を５秒実行する演出態様となり、「演出Ｅ」は、加算時間６秒を用いてフリーズ演出を６秒実行する演出態様となり、「演出Ｆ」は、加算時間６秒を用いてフリーズ演出を５秒実行し、高速変動期間を１秒延長する演出態様となる。つまり、本第３７制御例では、加算時間を用いて、フリーズ演出期間として「２秒」、「５秒」、「６秒」を設定可能に構成し、加算時間のうち、フリーズ演出期間に含まれない残余時間を、高速変動期間を延長させることで延長させるように構成している。一発告知態様選択テーブル２２２ｊｃは、変動演出として一発告知演出が実行される場合における演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルである。本第３７制御例では、この一発告知態様選択テーブル２２２ｊｃを用いて、異なる種別の一発告知演出を実行可能に構成している。ここで、図１５６７を参照して、一発告知態様選択テーブル２２２ｊｃの詳細な内容について説明をする。図１５６７は、一発告知態様選択テーブル２２２ｊｃに規定されている内容を模式的に示した図である。図１５６７に示した通り、一発告知態様選択テーブル２２２ｊｃには、特別図柄抽選の結果、当たり保留の有無、取得した演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて異なる演出態様が規定されている。
【４８５６】
具体的には、抽選結果が「当たり」で当たり保留が「有り」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「開始３秒後告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「０ｓ～３ｓ」に今回の当たり告知、「３ｓ～５ｓ」に次当たり告知（次変動当たり告知）、「操作無し」に告知無しが規定され、「５０～９９」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が

「ボタン押下時に告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「０ｓ～５ｓ」に次変動当たり告知、「操作無し」に今回当たり告知が規定されている。また、抽選結果が「当たり」で当たり保留が「無し」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「開始３秒後告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「０ｓ～３ｓ」に今回の当たり告知、「３ｓ～５ｓ」に当たり種別告知、「操作無し」に告知無しが規定され、「５０～９９」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「ボタン押下時に告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「０ｓ～５ｓ」に次変動当たり告知、「操作無し」に今回当たり告知が規定されている。そして、抽選結果が「外れ」で当たり保留が「有り」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「非告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「０ｓ～５ｓ」に告知せず、「操作無し」に次当たり告知が規定され、「５０～９９」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「非告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「０ｓ～５ｓ」に次当たり告知、「操作無し」に告知せず、が規定されている。最後に、抽選結果が「外れ」で当たり保留が「無し」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「非告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「０ｓ～５ｓ」に告知せず、「操作無し」に告知せず、が規定されている。

【４８５７】

図１５６４（ｂ）に戻り、本第３７制御例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図１５６４（ｂ）に示した通り、本第３７制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３は、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３に対して、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａ、天井時短中カウンタ２２３ｊｂ、演出態様格納エリア２２３ｊｃ、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄ、変動時間カウンタ２２３ｊｅ、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆ、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇを設けている点で相違している。特図抽選回数カウンタ２２３ｊａは、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０が有する特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃと同様に、天井特典の付与条件を成立させるための特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）を計測するためのカウンタであって、主制御装置１１０にて計測される特図抽選カウンタ２０３ｊａの値を示すためのコマンドを受信した場合に（図１５８０のＳ４３０６Ｈ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドが示す値が設定される（図１５８０のＳ４３０７Ｈ参照）。そして、特別図柄変動停止時において参照される（図１５８４のＳ４６０６Ｈ参照）。また、リーチ態様を選択する処理（図１５９０のＳ５３０２Ｈ参照）や、加算時間に対応する加算時間用態様を選択する処理（図１５８８のＳ５１１２Ｈ参照）を実行する際に参照される。天井時短中カウンタ２２３ｊｂは、遊技者に予め報知されている天井特典の内容（時短回数）に関する値を計測するためのカウンタであって、天井到達時演出の演出態様が設定された場合に値がセットされる。そして、特別図柄変動が実行される毎に値が減算され、減算後の値が１であると判別した場合に、普通図柄変動の状況を判別し、高確率モード演出の延長有無が決定される。演出態様格納エリア２２３ｊｃは、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される各種制御処理によって決定された演出態様を一時的に記憶させておくための記憶領域である。この演出態様格納エリア２２３ｊｃに記憶されている情報に基づいて、現在設定されている演出態様や、過去に設定された演出態様を読み出すことができる。

【４８５８】

先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄは、先読み演出が実行されていることを示すためのフラグであって、先読み演出が実行されている場合にオンに設定される。具体的には、入賞コマンド処理（図１５８２のＳ４２０２Ｈ参照）にて保留図柄変化演出以外の先読み演出が設定された場合に（図１５８２のＳ４５０６Ｈ：Ｎｏ）、オンに設定され（図１５８２のＳ４５０８Ｈ）、新たな入賞コマンドを受信する毎に設定状況が判別される（図１５８２のＳ４５０２Ｈ）。そして、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄがオンに設定されて

いる間は、新たな先読み演出が設定されないように構成している。また、変動演出設定処理（図１５８８のＳ５０１４Ｈ参照）において設定状況が判別され（図１５８８のＳ５１０１Ｈ）、オンに設定されている場合であって、先読み演出の対象となる最終変動である場合に（図１５８８のＳ５１０３Ｈ：Ｙｅｓ）、オフに設定される。変動時間カウンタ２２３ｊｅ、及び、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆについては、上述した各制御例において用いられた同一名称の構成と同一内容であり、その説明を省略する。立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇは、パチンコ機１０に電源が投入されてから実行された特別図柄抽選の実行回数を計測するためのカウンタであって、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される立ち上げ処理（図１５７７参照）にて１００の値がセットされる（図１５７７のＳ４００１Ｈ参照）。そして、演出態様設定処理（図１５８７のＳ４９０３Ｈ参照）において、カウンタの値が１減算され（Ｓ５００３Ｈ）、減算後のカウンタ値が０となった場合に（Ｓ５００４Ｈ：Ｙｅｓ）、第３図柄表示装置８１の表示面に天井特典が付与されるまでの残特別図柄変動回数が表示される。

【４８５９】

本第３７制御例では、図１５４７に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示面に天井特典が付与されるまでの残特別図柄変動回数を表示可能に構成しているが、パチンコ機１０に電源が投入されてから特別図柄抽選が１００回実行されるまでの間は、残特別図柄変動回数を表示しないように構成している。このように構成することで、天井特典が付与されるまでの残特別図柄変動回数を把握できないまま遊技者に遊技を実行させる期間を提供することができるため、いきなり天井特典が付与されるといった意外性のある遊技を提供することができる。また、遊技場が開店した直後は、残特別図柄変動回数が表示されない状態が継続するため、前日における営業終了時のハマリ回数が継承されている状態であるか、それともＲＡＭクリアスイッチが操作され、前日のハマリ回数がリセットされている状態であるかを遊技者に判別させ難くすることができる。よって、前日における営業終了時のハマリ回数が多いパチンコ機１０のみをターゲットに遊技が実行されてしまうことを抑制し、遊技の稼働を向上させることができる。次に、図１５６８を参照して、本第３７制御例におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４の電気的構成について説明をする。図１５６８は、表示制御装置１１４の電気的構成を模式的に示したブロック図である。図１５６８に示した通り、本第３７制御例におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４は、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０に対して、ワークＲＡＭ２３３に停止図柄記憶エリア２３３ｊａを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【４８６０】

停止図柄記憶エリア２３３ｊａは、特別図柄抽選の抽選結果を示すための第３図柄の停止表示態様を記憶するための記憶領域である。この停止図柄記憶エリア２３３ｊａには、表示制御装置１１４にて実行されるコマンド判定処理（図１５９３のＳ６３０２Ｈ参照）において、表示用停止図柄記憶コマンドを受信したと判別した場合に、設定中の停止図柄を示す情報が記憶される（図１５９３のＳ６４０３Ｈ）。そして、停止種別コマンド処理（図１５９４のＳ６４０１Ｈ参照）において、記憶されている情報が読み出され（図１５９４のＳ６６０１Ｈ参照）、読み出した情報に基づく停止図柄が設定される（図１５９４のＳ６６０３Ｈ参照）。このように構成することで、表示制御装置１１４にて設定される停止図柄の表示態様、即ち、音声ランプ制御装置１１３が管理していない情報を、変動演出の演出態様として用いることができる。なお、本第３７制御例では、第３図柄の停止図柄（停止表示態様）を、表示制御装置１１４が決定する制御を実行するように構成しているが、これに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理にて、第３図柄の停止図柄（停止表示態様）まで決定可能に構成しても良い。このように構成した場合には、表示制御装置１１４に対して、作成した停止表示態様に関する情報を記憶するための構成を用いる必要が無い。

【４８６１】

＜第３７制御例における主制御装置１１０の制御処理内容について＞

次に、図１５６９から図１５９４を参照して、本第３７制御例におけるパチンコ機１０にて実行される制御処理の内容について、上述した第６制御例とは異なる点を中心に説明をする。本第３７制御例のパチンコ機１０は、上述した第６制御例のパチンコ機１０に対して、天井特典が付与される回数に制限を設けるための処理を追加した点と、各種抽選に用いられる処理内容の一部を変更した点と、普通図柄抽選に基づく処理の一部内容を変更した点で相違している。具体的には、特別図柄変動処理（図２２６のＳ３０１０４参照）に代えて特別図柄変動処理（図１５６９のＳ１０４参照）を、普通図柄変動処理（図２３２のＳ３０１０６参照）に代えて普通図柄変動処理（図１５７５のＳ３０１Ｈ）を、立ち上げ処理（図２３３参照）に代えて立ち上げ処理（図１５７６参照）を設けた点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図１５６９を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｈ）の内容について説明をする。図１５６９は、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。図１５６９に示した通り、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｈ）は、上述した特別図柄変動処理（図２２６のＳ３０１０４参照）に対して、特別図柄判定処理（Ｓ３０２５１）に代えて特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｈ）を、更新処理（Ｓ２５３）に代えて更新処理（Ｓ２０４Ｈ）を、時短設定処理（Ｓ３０２５４）に代えて時短設定処理（Ｓ２０５Ｈ）を実行する点で相違している。また、大当たり当選を示す特別図柄変動の変動時間が経過した場合に実行される処理内容を異ならせている点で相違している。それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【４８６２】

ここで、図１５６９を参照して、相違点について詳細に説明をする。特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｈ）が実行され、Ｓ２１７の処理において今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ２１７：Ｙｅｓ）、大当たり遊技の開始に基づいてクリアされる各種要素（フラグ、カウンタ）をクリアする処理として、大当たり開始フラグをオンに設定し（Ｓ２１８）、時短カウンタ２０３ｈ、天井時短カウンタ２０３ｊｃ、確変カウンタ２０３ｉの値をリセットし（Ｓ２０２Ｈ）、天井付与済フラグ２０３ｋｄをオフに設定し（Ｓ２０３Ｈ）、特図確定コマンドを設定し（Ｓ２２０）、本処理を終了する。このように、大当たり当選に基づいて天井付与済フラグ２０３ｋｄをオフに設定することで、天井特典（第２時短状態）が付与された状態で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に、再度天井特典（第２時短状態）を付与するためのカウンタの計測を実行することができる。次に、図１５７０を参照して、特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｈ）の処理内容について説明をする。図１５７０は、特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｈ）は、上述した第６制御例の特別図柄判定処理（図２２７のＳ３０２５１参照）に対して、時短図柄抽選（時短抽選）を実行しないように構成した点と、天井判定処理（Ｓ３８０５１）に代えて天井判定処理（Ｓ８００２Ｈ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である、の処理内容について説明をする。特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｈ）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｓ８００１）、第１当たり乱数テーブル２０２ｊａに基づいて抽選結果（大当たり）判定結果）を取得し（Ｓ８００１Ｈ）、取得した抽選結果が大当たり当選であるかを判別する（Ｓ８００３）。大当たり当選であると判別した場合は（Ｓ８００３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ８００４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ８００５）、本処理を終了する。

【４８６３】

一方、Ｓ８００３の処理において大当たり当選していないと判別した場合は（Ｓ８００３：Ｎｏ）、次いで、天井判定処理を実行し（Ｓ８００２Ｈ）、本処理を終了する。次に、図１５７１を参照して、天井判定処理（Ｓ８００２Ｈ）の内容について説明をする。図１５７１は、天井判定処理（Ｓ８００２Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この天井判定処理（Ｓ８００２Ｈ）では、今回実行される特別図柄抽選が、天井特典を付

与するための付与条件（ハマリ回数）を更新可能な特別図柄抽選であるかを判別し、判別結果に基づいて付与条件（ハマリ回数）を更新するための処理と、更新後のハマリ回数によって天井特典の付与条件が成立したかを判別するための処理と、天井特典の付与条件が成立したことを示すための情報を天井特典の設定条件が成立するまで保持するための処理とが実行される。天井判定処理（Ｓ８００２Ｈ）が実行されると、まず、遊技状態格納エリア２０３ｇから現在の遊技状態を読み出し（Ｓ８１０１Ｈ）、天井付与済フラグ２０３ｋｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８１０２Ｈ）、天井付与済フラグ２０３ｋｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８１０２Ｈ：Ｙｅｓ）、既に、天井特典が付与された後の状態であるため、天井特典を付与するための付与条件（ハマリ回数）を更新すること無く、本処理を終了する。つまり、本第３７制御例では、天井特典が付与された場合に、天井付与済フラグ２０３ｋｄがオンに設定され、天井付与済フラグ２０３ｋｄがオンに設定されている間は、天井判定処理（Ｓ８００２Ｈ）の処理が実行されないように構成している。そして、大当たり遊技が実行される場合に天井付与済フラグ２０３ｋｄがオフに設定されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技間において、天井特典が複数回付与されてしまい、特別図柄抽選で大当たり当選していない遊技者に対して過剰に特典が付与されてしまうことを抑制することができる。

【４８６４】

なお、詳細な説明は省略するが、天井付与済フラグ２０３ｋｄの設定状況は、パチンコ機１０のＲＡＭクリアスイッチを操作することで初期状態（オフ）を設定可能に構成している。このように構成することで、天井特典が付与されることが無い通常状態を、天井特典が付与され得る通常状態へと大当たり当選を介すること無く移行させることができる。Ｓ８１０２Ｈの処理において、天井付与済フラグ２０３ｋｄがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ８１０２Ｈ：Ｎｏ）、次に、現在の遊技状態が特別図柄の低確率状態であるかを判別する（Ｓ８１０３Ｈ）。特別図柄の低確率状態であると判別した場合は（Ｓ８１０３Ｈ：Ｙｅｓ）、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値の１を加算し（Ｓ８１０４Ｈ）、加算後の特図抽選カウンタ２０３ｊａの値が９００に到達したかを判別する（Ｓ８１０５Ｈ）。Ｓ８１０５Ｈの処理において、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値が９００に到達していないと判別した場合は（Ｓ８１０５Ｈ：Ｎｏ）、現在の特図抽選カウンタ２０３ｊａの値を示す情報を含む状態コマンドを設定し（Ｓ８１０６Ｈ）、本処理を終了する。Ｓ８１０６Ｈの処理によって設定された状態コマンドは、上述した第２制御例にて設定される他の状態コマンドと同様に音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３側では、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値を示す状態コマンドを受信した場合に、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が更新される。これにより、音声ランプ制御装置１１３側においても、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値、即ち、ハマリ回数を判別可能となる。一方、Ｓ８１０５Ｈの処理において、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値が９００であると判別した場合、即ち、天井特典の付与条件が成立したと判別した場合は（Ｓ８１０５Ｈ：Ｙｅｓ）、天井待機フラグ２０３ｊｂをオンに設定し（Ｓ８１０７Ｈ）、天井待機中を示す情報を含む状態コマンドを設定し（Ｓ８１０８Ｈ）、本処理を終了する。

【４８６５】

以上、説明をした通り、本第３７制御例では、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の実行回数（ハマり回数）が規定値（９００回）に到達した場合に、天井特典の付与条件を成立させるように構成し、実行される特別図柄抽選の全てに対応させてハマり回数を更新（加算）するのでは無く、ハマり回数の更新条件を満たす特別図柄抽選が実行された場合に、ハマり回数（特図抽選カウンタ２０３ｊａの値）を更新（加算）するように構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選回数と、ハマり回数とを異ならせることができるため、天井特典の付与条件が成立するハマり回数として特定回数（９００回）を規定している場合であっても、ハマり回数が特定回数となるまでに実行される特別図柄抽選回数を異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して、どのタイミング（特別図柄抽選回数）で天井特典が付与されるのかを予測させ難くすることができる。次に、図１５７２を参照して、特別図柄変

動処理（図１５６９のＳ１０４Ｈ参照）にて実行される更新処理（Ｓ２０４Ｈ）の内容について説明をする。図１５７２は、更新処理（Ｓ２０４Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ２０４Ｈ）は、上述した更新処理（図４４のＳ２２１参照）と同様に特別図柄変動の変動時間が経過した場合（変動停止時）に実行される処理であって、確変状態が継続して設定される期間の残期間や、時短状態が継続して設定される期間の残期間を更新するための処理が実行される。

【４８６６】

更新処理（Ｓ２０４Ｈ）が実行されると、まず確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きい、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し（Ｓ８３０１）、確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８３０１：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｉの値を１減算（更新）する（Ｓ８３０２）。次いで、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ８３０３）、０よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は（Ｓ８３０３：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ８３０４）、更新後の確変カウンタ２０３ｉの値、又は時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別し（Ｓ８３０５）、０であると判別した場合は（Ｓ８３０５：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに対応する遊技状態を設定し（Ｓ８３０６）、確変カウンタ２０３ｉの値、時短カウンタ２０３ｈの値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ８３０７）、次に、天井時短カウンタ２０３ｊｃの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ８３０１Ｈ）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８３０１Ｈ：Ｙｅｓ）、天井時短更新処理を実行し（Ｓ８３０２Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ８３０１Ｈの処理において天井時短カウンタ２０３ｊｃの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合（Ｓ８３０１Ｈ：Ｎｏ）は、Ｓ８３０２Ｈの処理を実行すること無く、本処理を終了する。次に、図１５７３を参照して、天井時短更新処理（Ｓ８３０２Ｈ）の処理内容について説明をする。図１５７３は、天井時短更新処理（Ｓ８３０２Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この天井時短更新処理（Ｓ８３０２Ｈ）では、天井特典として付与された第２時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態における電サポ状態）に対する更新処理が実行される。天井時短更新処理（Ｓ８３０２Ｈ）が実行されると、まず、天井時短カウンタ２０３ｊｃの値を１減算し（Ｓ８２５１Ｈ）、減算後の天井時短カウンタ２０３ｊｃの値が０であるかを判別し（Ｓ８２５２Ｈ）、０では無い（１以上である）と判別した場合は（Ｓ８２５２Ｈ：Ｙｅｓ）、天井時短カウンタ２０３ｊｃの値を示す状態コマンドを設定し（Ｓ８２５３Ｈ）、本処理を終了する。

【４８６７】

一方、Ｓ８２５２Ｈの処理において、天井時短カウンタ２０３ｊｃの値が０であると判別した場合は（Ｓ８２５２Ｈ：Ｙｅｓ）、通常状態を遊技状態格納エリア２０３ｇに設定し（Ｓ８３５４Ｈ）、天井付与済フラグ２０３ｋｄをオンに設定し（Ｓ８３５５Ｈ）、天井時短（第２時短状態）が終了し、通常状態が設定されたことを示すための状態コマンドを設定し（Ｓ８３５６Ｈ）、本処理を終了する。次に、図１５７４を参照して時短設定処理（Ｓ２０５Ｈ）の処理内容について説明をする。図１５７４は、天井時短更新処理（Ｓ８３０２Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この天井時短更新処理（Ｓ８３０２Ｈ）では、天井特典である第２時短状態の付与条件が成立している場合に、第２時短状態を設定するための処理が実行される。天井時短更新処理（Ｓ８３０２Ｈ）が実行されるとまず、天井待機フラグ２０３ｊｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８４０１Ｈ）、天井待機フラグ２０３ｊｂがオンに設定されていない、即ち、天井特典の付与条件が成立していないと判別した場合は（Ｓ８４０１Ｈ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ８４０１Ｈの処理において、天井待機フラグ２０３ｊｂがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８４０１Ｈ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値に１００を、天井時短カウンタ２０３ｊｃの値に１００をセットし（Ｓ８４０２Ｈ）、天井待機フラグ２０３ｊｂをオフにセットし（Ｓ８４０３Ｈ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに第２時短状態を設定し（Ｓ８４０４Ｈ）、時短カウンタ２０３ｈの値、天井時短カウンタ２０３ｊｃの値、時短状態種別（第２時短状態）を示す状態コマンドを設定し（Ｓ８４０５Ｈ）、本処理を

終了する。
【４８６８】
次に、図１５７５を参照して、普通図柄変動処理（Ｓ３０１Ｈ）の内容について説明をする。図１５７５は、普通図柄変動処理（Ｓ３０１Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この普通図柄変動処理（Ｓ３０１Ｈ）は、上述した普通図柄変動処理（図２３２のＳ３０１０６参照）に対して、設定されている遊技状態に応じて、当たり当選時に当たり種別を設定する処理と、変動時間を決定する処理と、普図当たり遊技として実行する電動役物６４０ａの開閉制御内容を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。本第３７制御例では、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い状態（電サポ状態）として、普通図柄の高確率状態が設定されている状態（第１時短状態、確変状態）と、普通図柄の低確率状態における電サポ状態が設定されている状態（第２時短状態）を設定可能に構成している。具体的には、大当たり当選に基づいて設定される電サポ状態（確変状態、第１時短状態）と、天井特典の大当たり当選したことに基づいて設定される電サポ状態（普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成している。詳細には、普通図柄の高確率状態における電サポ状態の方が、普通図柄の低確率状態における電サポ状態よりも、普図当たり確率が若干高く、且つ、普通図柄の変動時間も若干短く設定されているが、継続して遊技球を発射している状態において、第２入球口６４０へと遊技球が入球する頻度は同等となるように構成している。このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定されている場合であっても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い制御（電サポ制御）を実行することができる。なお、上述した第５制御例や第６制御例を含む各制御例において、天井特典として付与される時短状態や、時短図柄抽選（時短抽選）によって時短図柄当選（時短当選）した場合に付与される時短状態、即ち、特別図柄抽選で大当たり当選すること無く設定される時短状態として、普通図柄の高確率状態を設定する技術について説明をしたが、そのような技術に対して、普通図柄の低確率状態における電サポ状態を転用することは勿論可能である。
【４８６９】
このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選していないにも関わらず、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと変位させる処理を行う必要が無くなるため、各種図柄の確率状態を上昇（低確率状態から高確率状態へと変位）させる処理が大当たり当選に基づいてのみ実行されるパチンコ機１０を提供することができる。よって、各種図柄の確率状態を不正に上昇させる行為に対する監視処理の処理負荷を軽減することができる。次に、図１５７６を参照して、本第３７制御例における主制御装置１１０の立ち上げ処理について説明をする。図１５７６は、本第３７制御例における主制御装置１１０の立ち上げ処理の処理内容を示したフローチャートである。図１５７６に示した通り、本第３７制御例における主制御装置１１０の立ち上げ処理では、パチンコ機１０が正常に立ち上がったと判別した場合に（Ｓ１７０７Ｈ：Ｙｅｓ）、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を示す情報を含む状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３へと送信する処理（Ｓ１７１０Ｈ）と、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納されている情報を含む状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３へと送信する処理（Ｓ１７１１Ｈ）と、を実行する点で、上述した各制御例における立ち上げ処理と相違している。それ以外は同一である。このように構成することで、パチンコ機１０の電源供給が断たれた場合であっても、電源供給が復帰した時点で、パチンコ機１０の遊技状況を示す情報を音声ランプ制御装置１１３へと送信することが可能となる。よって、パチンコ機１０の遊技状況に基づいて実行される演出を適正に設定し易くすることができる。
【４８７０】
＜第３７制御例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞
次に、図１５７７から図１５９２を参照して、本第３７制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第３７制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０に対して、立ち上げ処理と、メイン処理の処理内容の一部を変更し、コマンド判定処理（図

１５７９参照）に代えてコマンド判定処理（図１５７９のＳ４１０３Ｈ参照）を、変動表示設定処理（図２３７参照）に代えて変動表示設定処理（図１５８６のＳ４１０４Ｈ参照）を、枠ボタン入力監視・演出処理（図２３６参照）に代えて、枠ボタン入力監視・演出処理（図１５９１のＳ４１０１Ｈ）を、設け、さらに、演出更新処理（図１５９２のＳ４１０２Ｈ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については、その説明を省略する。まず、図１５７７を参照して、本第３７制御例におけるパチンコ機１０の立ち上げ処理について説明をする。図１５７７は、立ち上げ処理の処理内容を示したフローチャートである。図１５７７に示した通り、本第３７制御例における立ち上げ処理では、上述した第６制御例における立ち上げ処理に対して、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値を設定する処理を追加した点で相違している。立ち上げ処理が実行されると、まず、上述した立ち上げ処理と同一のＳ４００１からＳ４０１１の処理を実行し、その後、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値に１００を設定し（Ｓ４００１Ｈ）、本処理を終了する。

【４８７１】

Ｓ４００１の処理において１００の値が設定された立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇは、その後、特別図柄抽選が実行される毎に値が１減算され、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値が０に到達した場合に、天井特典を付与するために必要となる特別図柄抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を、９００から差し引いた値）を遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、パチンコ機１０に電源を投入した直後は、天井特典が付与されるまでの残特別図柄抽選回数を遊技者に把握させ難くすることができる。よって、天井特典が付与されるまでの残特別図柄抽選回数が多いパチンコ機１０の稼働が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第３７制御例では、電源投入直後のパチンコ機１０に対して、残特別図柄抽選回数が報知されることを防ぐために、特別図柄変動が所定回数（１００回）実行されるまで残特別図柄抽選回数が報知されないように構成しているが、これに限ること無く、電源投入直後に残特別図柄抽選回数を報知しないように残特別図柄抽選回数が特定回数（例えば、１００の倍数）に到達した場合に残特別図柄抽選回数を報知可能に構成しても良いし、実行された特別図柄抽選の結果が特定の外れである場合に残特別図柄抽選回数を報知可能に構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで残特別図柄抽選回数が報知されるかを遊技者に把握させ難くすることができるため、残特別図柄抽選回数が報知されていないパチンコ機１０へと遊技意欲を高めることができる。

【４８７２】

また、現在時刻や、電源投入後からの経過時間といった計時情報を取得可能なパチンコ機１０であれば、電源投入されてから経過時間に基づいて残特別図柄抽選回数を報知可能に構成しても良く、例えば、午前１０時に遊技場を開店させるために午前９時にパチンコ機１０への電源投入操作がされる場合であれば、電源投入から３時間が経過したことをしめす計時情報を取得した場合、或いは、午後０時を示す時間情報を取得した場合に残特別図柄抽選回数を報知可能に構成すると良い。このように経過時間に応じて残特別図柄抽選回数を報知可能に構成することで、残特別図柄抽選回数が報知されているパチンコ機１０にて遊技を行おうとする遊技者に遊技が行われること無く、残特別図柄抽選回数が報知されない状態のパチンコ機１０が長時間放置されてしまい、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図１５７８を参照して、本第３７制御例におけるメイン処理の処理内容について説明をする。図１５７８は、本第３７制御例におけるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。このメイン処理では、上述した第６制御例におけるメイン処理に対して、枠ボタン入力監視・演出設定処理（図１５９１のＳ４１０１Ｈ参照）、演出更新処理（図１５９２のＳ４１０２Ｈ参照）、コマンド判定処理（図１５７９のＳ４１０３Ｈ参照）、変動表示設定処理（図１５８６のＳ４１０４Ｈ参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。まず、図１５７９を参照して、本第３７制御例におけるメイン処理（図１５７８参照）にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１０３

Ｈ）の処理内容について説明をする。図１５７９は、コマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。

【４８７３】

コマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｈ）が実行されると、上述した第６制御例におけるコマンド判定処理（図２３４のＳ３４１８２参照）に対して、状態コマンドを受信した場合に実行する処理内容と、入賞コマンドを受信した場合に実行する処理内容と、図柄確定コマンドを受信した場合に実行する処理内容と、普図関連コマンド（主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される処理のうち、普通図柄抽選に関連する処理結果を示すためのコマンド）を受信した場合に実行する処理内容と、を異ならせた制御処理が実行される。具体的には、コマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｈ）が実行されると、まず、状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２０１Ｈ）、本処理を終了する。このＳ４２０１Ｈにて実行される状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｈ）は、遊技状態に関するコマンド（状態コマンド）を受信した場合に、その状態コマンドに含まれる情報に基づいて第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される各種演出態様を設定するための処理であって、詳細な内容は、図１５８０を参照して後述する。Ｓ４２０１の処理で状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０１Ｈ：Ｎｏ）、上述した第６制御例におけるコマンド判定処理（図２３４のＳ３４１８２参照）と同一のＳ４２０３からＳ４２１１の処理を実行し、Ｓ４２１１の処理において入賞コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理を実行し（Ｓ４２０２Ｈ）、本処理を終了する。この入賞コマンド処理（Ｓ４２０２Ｈ）は、入賞コマンドに含まれる情報、即ち、特別図柄抽選に関する各種カウンタの値、又は、各種カウンタの値に対する事前判別結果に関する情報に基づいて第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される先読み演出の演出態様を決定するための処理が実行される。なお、入賞コマンド処理（Ｓ４２０２Ｈ）の詳細な内容については、図１５８２を参照して後述する。

【４８７４】

Ｓ４２１１の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、次に、図柄確定コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１３）、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｙｅｓ）、第３図柄の停止表示を設定し（Ｓ４２１４）、停止時演出設定処理を実行し（Ｓ４２０３Ｈ）、本処理を終了する。この停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｈ）は、特別図柄変動が停止表示されるタイミングで実行される演出の演出態様を設定するための処理であって、例えば、特別図柄が停止表示されたことに基づいて終了条件が成立する期間演出に対して終了を示す演出態様を設定するための処理が実行される。なお、停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｈ）の詳細な内容については、図１５８４を参照して後述する。次に、Ｓ４２１３の処理において、図柄確定コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｎｏ）、上述した第６制御例におけるコマンド判定処理（図２３４のＳ３４１８２参照）と同一のＳ４２１７，Ｓ４２１８の処理を実行し、Ｓ４２１７の処理において大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｎｏ）、次に、普図関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０４Ｈ）、普図関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２０４Ｈ：Ｙｅｓ）、普図関連処理を実行し（Ｓ４２０５Ｈ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２０４Ｈの処理において、普図関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０４Ｈ：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２１９）、本処理を終了する。Ｓ４２０４Ｈにて受信の有無を判別する普図関連コマンドは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される普通図柄抽選に関するコマンドであって、具体的には、普通図柄変動に対応する普図変動パターンコマンドと、普通図柄当たり遊技（普図当たり遊技）の開始を示すための普図当たり開始コマンドと、普図当たり遊技の終了を示すための普図当たり終了コマンドと、を少なくとも含むコマンドを示している。

【４８７５】

このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理によって設定さ

れる各種コマンドに対して、関連するコマンド群を設定し、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるコマンド判定処理において、受信したコマンドに設定されるコマンド群を判別する際には、例えば、各種コマンドの内容を示す情報が含まれるアドレスの所定位置（例えば、先頭や末尾）に、コマンド群に対応する情報を設定するように構成すると良い。このように構成することで、各種コマンドを受信した場合に、まず、コマンド群に対応する処理を判別し、その判別結果に基づいて該当するコマンド群を特定し、特定したコマンド群に対応する処理をサブルーチンとして実行することが可能となる。次に、図１５８０を参照して、コマンド判定処理（図１５７９のＳ４１０３Ｈ参照）にて実行される状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｈ）の処理内容について説明をする。図１５８０は、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｈ）では、上述した第６制御例における状態コマンド受信処理（図２３５のＳ３４２５１参照）に対して、主制御装置１１０から受信した状態コマンドに含まれる情報に基づいて遊技状態が時短状態へと変更されたと判別した場合（Ｓ４３０３Ｈ：Ｙｅｓ）に実行される処理内容を変更した点と、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値を示す情報を含む状態コマンドを受信した場合の処理を変更した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であるためその詳細な説明を省略する。状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｈ）が実行されると、まず、遊技状態に変更があるか判別する（Ｓ４３０１Ｈ）。遊技状態に変更がないと判別した場合には（Ｓ４３０１Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ４３０６Ｈの処理へと移行する。一方、Ｓ４３０１Ｈの処理において、遊技状態に変更があると判別した場合には（Ｓ４３０１Ｈ：Ｙｅｓ）、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている情報をシフトし、今回主制御装置１１０より受信したコマンドに対応する遊技状態を従状態設定エリア２２３ｇに設定する（Ｓ４３０２Ｈ）。

【４８７６】

なお、従状態設定エリア２２３ｇには、現在設定されている遊技状態を示すための現在情報と、以前設定されていた遊技状態を示すための過去情報と、を区分けして記憶可能な記憶領域が設けられており、Ｓ４３０１Ｈの処理では、現在情報として記憶されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドに含まれる情報が示す遊技状態とを比較し、同一であるか否かが判別される。そして、同一では無い場合に遊技状態に変更ありと判別し、Ｓ４３０２Ｈの処理において、現在情報として記憶されている情報を過去情報へとシフトし、今回受信した状態コマンドに含まれている遊技状態を示す情報を現在情報として記憶が記憶される。このように構成することで、本第３７制御例では、現在設定されている遊技状態だけで無く、過去の遊技状態も読み出すことが可能となるため、現在の遊技状態に基づく演出だけで無く、どの遊技状態からどの遊技状態へと移行したかに基づいて異なる演出を実行することが可能となる。よって、遊技状態の遷移状況に応じて様々な演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。Ｓ４３０２Ｈの処理を終えると、次に、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドであるか判別し（Ｓ４３０３Ｈ）、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ４３０３Ｈ：Ｙｅｓ）、時短状態演出設定処理を実行し（ＳＳ４３０５Ｈ）、Ｓ４３０６Ｈの処理へ移行する。時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｈ）の詳細な説明については、図１５８１を参照して後述する。一方、Ｓ４３０３Ｈの処理において、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ４３０３Ｈ：Ｎｏ）、変更後の遊技状態に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ４３０４Ｈ）、Ｓ４３０６Ｈの処理に移行する。

【４８７７】

Ｓ４３０４Ｈの処理で設定された表示用背面画像変更コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１５７８参照）にて実行されるコマンド出力処理（図１５７８のＳ４１０２参照）によって表示制御装置１１４へと出力され、表示制御装置１１４が表示用背面画像変更コマンドを受信した場合に、対応する背面画像が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。よって、第３図柄表示装置８１の表示面を目視するだけで、現在設定されている遊技状態を分かり易く把握させることができる。また、このように、原則遊

技状態に対応した表示画像を表示するように構成することで、遊技状態が移行したにも関わらず、同一の背面画像を表示するように表示制御を実行した場合に、遊技状態が移行したことを遊技者に気付かせ難くすることができる。次にＳ４３０６Ｈの処理内容について説明をする。Ｓ４３０６Ｈの処理では、今回受信した状態コマンドに、特図抽選カウンタ２０３ｊａの値を示す情報、即ち、ハマリ回数を示す情報が含まれているかを判別し（Ｓ４３０６Ｈ）、含まれていると判別した場合は（Ｓ４３０６Ｈ：Ｙｅｓ）、受信した値に対応する値を特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値に設定し（Ｓ４３０７Ｈ）、次いで、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４３０８Ｈ）、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値が０よりも大きいと判別した場合（Ｓ４３０８：Ｙｅｓ）、即ち、ハマり回数を表示するための表示条件が成立していないと判別した場合は、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４３０８Ｈの処理において、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ４３０８：Ｎｏ）、ハマり回数を表示するための表示条件が成立している場合であるため、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０９Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ４３０６Ｈの処理において、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値を示す情報が含まれていないと判別した場合は（Ｓ４３０６Ｈ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４８７８】

以上、説明をした通り、本第３７制御例では、パチンコ機１０に電源が投入された場合に実行される音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理（図１５７７参照）において、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値に１００をセットし、その立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値が０に減算されるまでは、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値を示すための表示用コマンドを設定しないように構成している。このように構成することで、電源投入直後のパチンコ機１０では、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に把握させ難くすることができる。なお、図１５８０のＳ４３０９Ｈの処理にて設定される特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値を示すための表示用コマンドとは、単純に特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値と同一の値を示す表示態様（即ち、変動回数（ハマり回数））に対応する表示用コマンド、又は、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値に基づいて天井特典が付与されるまでの残期間を示す表示態様（即ち、天井特典が付与されるまでの残変動回数）に対応する表示用コマンドの何れも含む概念である。次に、図１５８１を参照して、状態コマンド受信処理（図１５８０のＳ４２０１Ｈ参照）にて実行される時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｈ）の処理内容について説明をする。図１５８１は、時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｈ）は、時短状態（特別図柄低確率状態におけるサポ有り状態）が設定されたことを示すための状態コマンドを受信した場合に実行される処理であって、時短状態の種別に応じた演出態様や背面画像を決定するための処理が実行される。

【４８７９】

具体的には、時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｈ）が実行されると、まず、従状態設定エリア２２３ｇに記憶されている過去情報より、変更前の遊技状態に関する情報を読み出し（Ｓ４４０１Ｈ）、変更前の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ４４０２Ｈ）、通常状態では無いと判別した場合は（Ｓ４４０２Ｈ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４４０２Ｈの処理において、通常状態であると判別した場合は（Ｓ４４０２Ｈ：Ｙｅｓ）、次に、今回設定された時短状態の時短種別が第１時短（第１時短状態）であるかを判別し（Ｓ４４０３Ｈ）、第１時短状態であると判別した場合は（Ｓ４４０３Ｈ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ２２３ｄａの値に設定し（Ｓ４４０４Ｈ）、時短状態に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ４４０５Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ４４０３Ｈの処理において、第１時短では無いと判別した場合は（Ｓ４４０３Ｈ：Ｎｏ）、次に、時短種別が第２時短（第２時短状態）であるかを判別し（Ｓ４４０６Ｈ）、第２時短であると判別した場合は（Ｓ４４０６Ｈ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに含まれる時短回数を天井時短中カウ

ンタ２２３ｊｂの値に設定し（Ｓ４４０７Ｈ）、高確率津モードに対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ４４０８Ｈ）、本処理を終了する。Ｓ４４０６Ｈの処理において、第２時短では無いと判別した場合は、そのまま本処理を終了する。次に、図１５８２を参照して、上述したコマンド判定処理（図１５７９のＳ４１０３Ｈ参照）にて実行される入賞コマンド処理（Ｓ４２０２Ｈ）の処理内容について説明をする。図１５８２は、入賞コマンド処理（Ｓ４２０２Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（Ｓ４２０２Ｈ）では、受信した入賞コマンドに含まれる入賞情報に基づいた各種演出（先読み演出）の演出態様を決定するための処理が実行される。

【４８８０】

入賞コマンド処理（Ｓ４２０２Ｈ）が実行されると、まず、受信した入賞コマンドの情報を対応する入賞情報記憶エリア２２３ｂに設定し（Ｓ４５０１Ｈ）、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４５０２Ｈ）、オンに設定されていないと判別した場合、即ち、現在が先読み演出中では無いと判別した場合は（Ｓ４５０２：Ｎｏ）、次に、受信した入賞コマンドに含まれる変動パターンを抽出し（Ｓ４５０３Ｈ）、先読み演出設定処理を実行する（Ｓ４４０４Ｈ）。その後、Ｓ４５０４Ｈの処理で決定された演出態様に先読み演出が含まれているかを判別し（Ｓ４５０５Ｈ）、先読み演出の設定があると判別した場合は（Ｓ４５０５Ｈ：Ｙｅｓ）、今回の先読み演出が保留図柄の表示態様を変化させる保留図柄変化演出であるかを判別し（Ｓ４５０６Ｈ）、保留図柄変化演出であると判別した場合は（Ｓ４５０６Ｈ：Ｙｅｓ）、保留図柄の表示態様を変化させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０７Ｈ）、その他の処理を実行し（Ｓ４５０９Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ４５０６Ｈの処理において、保留図柄変化演出では無いと判別した場合は（Ｓ４５０６Ｈ：Ｎｏ）、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄをオンに設定し（Ｓ４５０８Ｈ）、Ｓ４５０９Ｈを実行、本処理を終了する。一方、Ｓ４５０５Ｈの処理において、先読み演出の設定が無いと判別した場合、即ち、先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｈ）の処理結果として、先読み演出が設定されなかったと判別した場合は（Ｓ４５０５Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ４５０６ＨからＳ４５０８Ｈの処理を実行すること無く、Ｓ４５０９Ｈの処理へ移行する。Ｓ４５０２Ｈの処理において、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄがオンに設定されている、即ち、現在が先読み演出中であると判別した場合は（Ｓ４５０２Ｈ：Ｙｅｓ）、対応する入賞情報記憶エリア２２３ｂに先読み未実行を示す情報を設定し（Ｓ４５１０Ｈ）、上述したＳ４５０９Ｈの処理へ移行する。

【４８８１】

次に、図１５８３の処理を参照して入賞コマンド処理（図１５８２のＳ４２０２Ｈ）にて実行される先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｈ）の処理内容について説明をする。図１５８３は、先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｈ）では、入賞コマンドに含まれる変動パターンに基づいて先読み演出の実行有無を決定する処理と、先読み演出の演出態様を決定する処理と、が実行される。具体的には、まず、抽出した変動パターンに基づいて先読み演出の実行有無を決定し（Ｓ４５５１Ｈ）、Ｓ４５５１の処理によって先読み演出が決定されたかを判別し（Ｓ４５５２Ｈ）、先読み演出が決定されていない（先読み演出の実行無し）と判別した場合は（Ｓ４５５２Ｈ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４５５２Ｈの処理において、先読み演出の実行ありと判別した場合は（Ｓ４５５２：Ｙｅｓ）、次に、実行される先読み演出の種別が連続予告演出であるかを判別し（Ｓ４５５３）、連続予告演出であると判別した場合は（Ｓ４５５３Ｈ：Ｙｅｓ）、対象となる入賞情報に対応する特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を取得し（Ｓ４５５４Ｈ）、特図保留１、又は特図保留２であるかを判別する（Ｓ４５５５Ｈ）。つまり、Ｓ４５５５Ｈの処理では、今回受信した入賞コマンドが、第１特図保留（次に特別図柄抽選が実行され得る入賞情報に対応する特図保留）、又は、第２特図保留（次の次に特別図柄抽選が実行され得る入賞情報に対応する特図保留）であるかを判別する。Ｓ４５５５Ｈの処理において、特図保留１，２では無い、即ち、特図保留３（第３特図保留）、又は特図保留４（第４特図保

留）であると判別した場合は（Ｓ４５５５Ｈ：Ｎｏ）、次変動から開始される連続予告演出の演出態様を決定し（Ｓ４５５６Ｈ）、決定された連続予告演出の演出態様を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ４５５７Ｈ）、本処理を終了する。

【４８８２】

一方、Ｓ４５５５Ｈの処理において、特図保留１，２であると判別した場合は（Ｓ４５５５Ｈ：Ｙｅｓ）、実行中の変動演出（入賞コマンドを受信した時点で実行されている変動演出）がリーチ演出以上であるか（リーチ状態とならない外れ変動以外であるか）を判別し（Ｓ４５５８Ｈ）、リーチ以上であると判別した場合は（Ｓ４５５８Ｈ：Ｙｅｓ）、連続予告演出の演出態様を決定すること無く（連続予告演出を実行すること無く）、Ｓ４５６１Ｈの処理へ移行する。また、Ｓ４５５８Ｈの処理において、リーチ以上では無い（リーチ状態とならない外れ変動である）と判別した場合は（Ｓ４５５８Ｈ：Ｎｏ）、実行中の特図変動の停止表示態様を連続して停止表示させる連続予告演出の演出態様を決定し（Ｓ４５５９Ｈ）、実行中の特図変動に対応する第３図柄の停止表示態様を記憶させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ４５６０Ｈ）、Ｓ４５５７Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ４５５３Ｈの処理において、連続予告演出では無いと判別した場合（Ｓ４５５３Ｈ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４５５８Ｈの処理において、リーチ以上であると判別した場合（Ｓ４５５８Ｈ：Ｙｅｓ）は、次に、今回の連続予告演出の種別が保留変化演出であるかを判別し（Ｓ４５６２Ｈ）、保留変化演出であると判別した場合は（Ｓ４５６１Ｈ：Ｙｅｓ）、特図抽選結果に基づいて保留変化演出の演出態様を決定し（Ｓ４５６２Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ４５６１Ｈの処理において、保留変化演出では無いと判別した場合は（Ｓ４５６１Ｈ：Ｎｏ）、その他処理を実行し（Ｓ４５６３Ｈ）、本処理を終了する。次に、図１５８４を参照して、停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｈ）の処理内容について説明をする。図１５８４は、停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｈ）では、特別図柄変動が停止表示されたことに基づいて実行される各種演出の演出態様を決定するための処理が実行される。

【４８８３】

具体的には、まず、天井時短中カウンタ２２３ｊｂの値が１であるかを判別し（Ｓ４６０１Ｈ）、１であると判別した場合（Ｓ４６０１Ｈ：Ｙｅｓ）、即ち、今回の特別図柄変動が、天井特典として付与された第３時短状態の最終変動であると判別した場合は、天井時短中カウンタ２２３ｊｂの値を０に設定し（Ｓ４６０２Ｈ）、２０秒の普通図柄変動が実行されている最中であるかを判別する（Ｓ４６０３Ｈ）。Ｓ４６０３Ｈの処理では、主制御装置１１０から出力された普図変動パターンコマンドに基づいて実行される普通図柄変動が実行されているかの判別処理、及び、受信した普図変動パターンコマンドに含まれる普図変動パターン種別に関する情報を判別する処理の処理結果を用いた判別が実行される。そして、Ｓ４６０３Ｈの処理において、２０秒変動中であると判別した場合は（Ｓ４６０３Ｈ：Ｙｅｓ）、電チュー高確率モードの継続を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０５Ｈ）、その他の処理を実行し（Ｓ４６０９Ｈ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４６０３Ｈの処理において、２０秒変動中では無いと判別した場合は（Ｓ４６０３Ｈ）、電チュー高確率モードの終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０４Ｈ）、Ｓ４６０９Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４６０１Ｈの処理において、天井時短中カウンタ２２３ｊｂの値が１では無いと判別した場合は（Ｓ４６０１Ｈ：Ｎｏ）、次に、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が９００であるかを判別し（Ｓ４６０６Ｈ）、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が９００であると判別した場合（Ｓ４６０６Ｈ：Ｙｅｓ）、即ち、今回の特別図柄変動が、特別図柄低確率状態中に実行された９００回目の特別図柄変動であると判別した場合は、特別図柄変動停止後に天井特典として第３時短状態が設定されることを示すための電チュー高確率モード突入を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０７Ｈ）、Ｓ４６０９Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。

【４８８４】

一方、Ｓ４６０６Ｈの処理において、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が９００で

は無いと判別した場合は（Ｓ４６０６Ｈ：Ｎｏ）、次に、普通図柄２０秒変動中（２０秒の変動時間に対応する普図変動パターンコマンドを受信しているか）を判別し（Ｓ４６０８Ｈ）、２０秒変動中であると判別した場合は（Ｓ４６０８Ｈ：Ｙｅｓ）、上述したＳ４６０７Ｈの処理を実行し、Ｓ４６０８Ｈの処理において、２０秒変動中では無いと判別した場合は（Ｓ４６０８Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ４６０９Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第３７制御例では、天井特典として第２特別図柄抽選が実行され易くなる第３時短状態が設定される場合も、普通図柄抽選で２０秒の変動パターンが設定される（普図ロング開放当たりに対応するロング普図変動が設定される）場合も、同一の演出態様（電チュー高確率モード）を用いた演出を実行するように構成している。このように構成することで、電動役物６４０ａがロング開放される普図当たり遊技が実行される場合に、何れの契機（天井特典、通常状態における普図ロング開放当たり）で電動役物６４０ａがロング開放されるかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、上述した通り、本第３７制御例では、普図ロング開放当たりに当選した場合であっても、対応する普通図柄変動の変動期間では無く、並行して実行されている特別図柄変動の停止タイミングにて電チュー高確率モード突入を示す演出を実行するように構成している。このように構成することで、天井特典が付与される場合も、普図ロング開放当たり遊技が実行される場合も、特別図柄変動の停止タイミングに合わせて実行される演出によって電動役物６４０ａがロング開放されることを報知することができる。よって、何れの契機（天井特典、通常状態における普図ロング開放当たり）で電動役物６４０ａがロング開放されるかを遊技者により把握させ難くすることができる。

【４８８５】

加えて、本第３７制御例では、第３時短状態が終了する当別図柄変動の停止タイミングにて普図ロング変動（２０秒変動）が実行されている場合には、電チュー高確率モードを延長して表示するように構成しているため、第３図柄表示装置８１の表示面にて電チュー高確率モードの終了（第３時短状態の終了）を示す表示態様が表示された直後に、電動役物６４０ａがロング開放されてしまい、遊技者が困惑してしまうことを抑制することができる。なお、本第３７制御例では、通常状態が設定されている状態において、特別図柄変動が実行されていない状態で普通図柄抽選を実行させている場合よりも、特別図柄変動が実行している状態で普通図柄抽選を実行させた場合の方が、普通図柄抽選の結果（普図ロング開放当たり当選の有無）を遊技者に把握させ易くなるように構成されている。このように構成することで、通常状態中において特別図柄抽選を継続して実行させるために意欲的に遊技を行わせることができる。次に、図１５８５を参照して、普図関連処理（Ｓ４２０５Ｈ）の処理内容について説明をする。図１５８５は、普図関連処理（Ｓ４２０５Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この普図関連処理（Ｓ４２０５Ｈ）では、普図関連コマンドとして、普通図柄変動の変動パターンを示す普図変動パターンコマンドを受信したことに基づいて電チュー高確率モードを示唆するための演出を設定する処理と、普通図柄の当たり遊技に関する演出を設定するための処理が実行される。

【４８８６】

具体的には、図１５８５に示した通り、普図関連処理（Ｓ４２０５Ｈ）が実行されると、まず、普図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０１Ｈ）、普図変動パターンコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７０１Ｈ：Ｙｅｓ）、表示用普図変動開始コマンドを設定し（Ｓ４７０２Ｈ）、受信した変動パターンが２０秒変動であるかを判別し（Ｓ４７０３Ｈ）、２０秒変動（普図ロング開放当たり当選変動）であると判別した場合は（Ｓ４７０３Ｈ：Ｙｅｓ）、電チュー高確率モードが設定されることを示唆するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４７０４Ｈ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０３Ｈの処理において、２０秒変動では無い（普図ロング開放当たり変動では無い）と判別した場合は（Ｓ４７０３Ｈ：Ｎｏ）、普通図柄変動（普図変動）に対応する変動演出を設定すること無く、本処理を終了する。Ｓ４７０１Ｈの処理において、普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０１Ｈ：Ｎｏ）、普図当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０５Ｈ）、普図当たり開始コマンドを受信したと判別し

た場合は（Ｓ４７０５Ｈ：Ｙｅｓ）、表示用普図当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４７０６Ｈ）、現在の遊技状態が通常状態、又は第２時短状態であるかを判別し（Ｓ４７０７Ｈ）、通常状態、又は第２時短状態であると判別した場合は（Ｓ４７０７Ｈ：Ｙｅｓ）、次に、今回の普図当たり種別が普図当たりＢであるか（普図ロング開放当たり遊技が実行される普図当たりであるか）を判別する（Ｓ４７０８Ｈ）。Ｓ４７０８Ｈの処理において、普図当たりＢであると判別した場合は（Ｓ４７０８Ｈ）、電チューロング開放（普図ロング開放当たり）を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４７０９Ｈ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０７Ｈの処理において、現在が通常状態、又は第２時短状態では無い（確変状態、第１時短状態である）と判別した場合（Ｓ４７０７Ｈ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４７０８Ｈの処理において、普図当たりＢでは無い（普図当たりＡである）と判別した場合は（Ｓ４７０８Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ４７０９Ｈの処理をスキップして本処理を終了する。

【４８８７】

Ｓ４７０５Ｈの処理において、普図当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０５Ｈ：Ｎｏ）、次に、普図当たり終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７１０Ｈ）、普図当たり終了コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７１０Ｈ：Ｙｅｓ）、天井到達前最終特図変動中、即ち、天井特典の付与条件が成立する特別図柄変動中であるかを判別し（Ｓ４７１１Ｈ）、天井到達前最終特図変動中であると判別した場合は（Ｓ４７１１Ｈ：Ｙｅｓ）、電チュー高確率モードが継続することを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４７１２Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ４７１１Ｈの処理において、天井到達前最終特図変動中では無いと判別した場合は（Ｓ４７１１Ｈ：Ｎｏ）、電チュー高確率モードの終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４７１３Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ４７１０Ｈの処理において、普図当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合は、そのまま本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第３７制御例では、通常状態中、又は、第２時短状態中に普図ロング開放当たり遊技が実行される場合に、同一の演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態において実行された普通図柄抽選にて普図ロング開放当たりに当選した場合と、第２時短状態が設定されることになる特別図柄変動が実行された場合とで同一内容の演出（電チュー高確率モード）を実行可能に構成したパチンコ機１０において、普図ロング開放当たり遊技中の演出内容によって、今回の普図ロング開放当たり遊技の実行契機が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。さらに、本第３７制御例では、通常状態において普図ロング開放当たり当選したことに基づいて実行された普図ロング開放当たり遊技の終了タイミングが、天井特典の付与条件が成立する特別図柄変動中である場合には、電チュー高確率モードが継続する演出を実行するように構成している。このように構成することで、電チュー高確率モードが終了した直後に天井特典の付与条件が成立し、再度、電チュー高確率モードが設定されてしまうことで、遊技者に分かり難い演出が実行されることを抑制することができる。

【４８８８】

次に、図１５８６を参照して、変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｈ）の処理内容について説明をする。図１５８６は、変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｈ）では、上述した第６制御例における変動表示設定処理（図２３７のＳ３４１１３参照）に対して、変動表示の演出態様を設定するための処理として演出態様設定処理（図２３７のＳ４９９１参照）に代えて演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｈ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｈ）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ｄ１がオンかを判別する（Ｓ４９０１Ｈ）。そして、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４９０１Ｈ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４９０５Ｈの処理へ移行する。一方、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１がオンであると判別した場合（Ｓ４９０１Ｈ：Ｙｅｓ）、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１をオフに設定し（Ｓ４９０２Ｈ）、次いで、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを

取得した変動パターン種別に基づいて生成するための演出態様設定処理を実行し（Ｓ４９０３Ｈ）、入賞情報格納エリア２２３ｂのうち第１特別図柄に対応するデータをシフトし（Ｓ４９０４Ｈ）、Ｓ４９０５Ｈの処理へ移行する。演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｈ）の詳細については図１５８７を参照して後述する。

【４８８９】

Ｓ４９０５Ｈの処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｄ２がオンかを判別する（Ｓ４９０５Ｈ）。そして、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４９０５Ｈ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４９０９Ｈの処理へ移行する。一方、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２がオンであると判別した場合（Ｓ４９０５Ｈ：Ｙｅｓ）、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２をオフに設定し（Ｓ４９０６Ｈ）、次いで、演出態様設定処理を実行し（Ｓ４９０７Ｈ）、入賞情報格納エリア２２３ｂのデータのうち第２特別図柄に対応するデータをシフトし（Ｓ４９０８Ｈ）、Ｓ４９０９Ｈの処理へ移行する。演出態様設定処理（Ｓ４９０７Ｈ）の内容は、上述したＳ４９０３Ｈの処理内容と同一であり、図１５８７を参照して後述する演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｈ）の処理の説明を行うことでその説明を省略する。Ｓ４９０９Ｈの処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２がオンであるかを判別する（Ｓ４９０９Ｈ）。そして、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４９０９Ｈ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２がオンであると判別した場合（Ｓ４９０９Ｈ：Ｙｅｓ）、オンに設定されている特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２をオフに設定し（Ｓ４９１０Ｈ）、次いで、コマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用特図１または特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ４９１１Ｈ）、その後、本処理を終了する。

【４８９０】

次に、図１５８７を参照して、変動表示設定処理（図１５８６のＳ４１０４Ｈ参照）にて実行される演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｈ）の処理内容について説明をする。図１５８７は、演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｈ）では、上述した第６制御例における演出態様設定処理（図２３８のＳ４９９１参照）と同様に、特別図柄変動が実行されることに応じて更新される演出用の各種カウンタの値を更新する処理と、今回実行される変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。図１５８７に示した通り、演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｈ）が実行されるとまず、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ５００１Ｈ）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５００１Ｈ：Ｙｅｓ）、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値を１減算し（Ｓ５００２Ｈ）、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値を１加算し、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値が０であるかを判別する（Ｓ５００４Ｈ）。一方、Ｓ５００１Ｈの処理において、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値が０よりも大きくないと判別した場合は（Ｓ５００１Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ５００２Ｈの処理をスキップしてＳ５００３Ｈの処理を実行し、Ｓ５００４Ｈの処理へ移行する。Ｓ５００４Ｈの処理では、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値が０であるかを判別し（Ｓ５００４Ｈ）、０であると判別した場合は（Ｓ５００４Ｈ：Ｙｅｓ）、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間に関する情報を遊技者に提供可能な状態であるため、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が９００に到達するまでの残数を示すための表示用コマンド、即ち、天井特典の付与条件を成立させるまでに必要とする特別図柄抽選回数を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５００５Ｈ）、次に、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が９００であるかを判別し（Ｓ５００６Ｈ）、９００であると判別した場合は（Ｓ５００６Ｈ：Ｙｅｓ）、高確率モード突入を示唆するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５００７Ｈ）、Ｓ５００８Ｈの処理へ移行する。

【４８９１】
一方、Ｓ５００４Ｈの処理において、立ち上げ後抽選カウンタ２２３ｊｇの値が０では無いと判別した場合は、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間に関する情報を遊技者に提供しない状態であるため、Ｓ５００５Ｈの処理をスキップして、Ｓ５００６Ｈの処理へ移行する。また、Ｓ５００６Ｈの処理において、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値が９００では無いと判別した場合、即ち、今回の特別図柄変動が天井特典の付与条件が成立する特別図柄変動（天井到達前最終特図変動）では無いと判別した場合は（Ｓ５００６Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ５００７Ｈの処理をスキップしてＳ５００８Ｈの処理へ移行する。Ｓ５００８Ｈの処理では、時短中カウンタ２２３ｊｂの値が０よりも大きいか、即ち、現在が電サポ状態（第１時短状態、第２時短状態、確変状態）であるかを判別し（Ｓ５００８Ｈ）、時短中カウンタ２２３ｊｂの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５００８Ｈ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｊｂの値を１減算し（Ｓ５００９Ｈ）、減算後の時短中カウンタ２２３ｊｂの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５０１０Ｈ）、Ｓ５０１１Ｈの処理へ移行する。また、Ｓ５００８Ｈの処理において、時短中カウンタ２２３ｊｂの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合、即ち、現在が通常状態であると判別した場合（Ｓ５００８Ｈ：Ｎｏ）は、Ｓ５００９Ｈ、及びＳ５０１０Ｈの処理をスキップして、Ｓ５０１１Ｈの処理へ移行する。Ｓ５０１１Ｈの処理では、天井時短中カウンタ２２３ｊｂの値が０よりも大きいか、即ち、現在が第２時短状態（天井特典中）であるかを判別し（Ｓ５０１１Ｈ）、０よりも大きいと判別した場合（Ｓ５０１１Ｈ：Ｙｅｓ）は、天井時短中カウンタ２２３ｊｂの値を１減算し（Ｓ５０１２Ｈ）、減算後の天井時短中カウンタ２２３ｊｂの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５０１３Ｈ）、変動演出設定処理を実行し（Ｓ５０１４Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ５０１１Ｈの処理において、天井時短中カウンタ２２３ｊｂの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ５０１１Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ５０１２Ｈの処理、及びＳ５０１３Ｈの処理をスキップしてＳ５０１４Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。

【４８９２】
ここで、図１５８８を参照して、演出態様設定処理（図１５８７のＳ４９０３Ｈ）にて実行される変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｈ）の処理内容について説明をする。図１５８８は、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｈ）では、今回実行される変動演出の演出態様を決定するための様々な処理が実行される。具体的には、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｈ）が実行されると、まず、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５１０１Ｈ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５１０１Ｈ：Ｙｅｓ）、設定されている先読み演出に対応する演出態様を決定し（Ｓ５１０２Ｈ）、今回の変動演出が先読み演出の最終変動（対象変動）であるかを判別し（Ｓ５１０３Ｈ）、最終変動であると判別した場合は（Ｓ５１０３Ｈ：Ｙｅｓ）、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄをオフに設定し（Ｓ５１０４Ｈ）、Ｓ５１１６Ｈの処理へ移行する。一方、Ｓ５１０３Ｈの処理において最終変動では無いと判別した場合は（Ｓ５１０３Ｈ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。なお、Ｓ５１０２Ｈの処理では、演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納されている情報を読み出し（図１５８３のＳ４５５７Ｈの処理にて格納された情報を読み出し）、実行中の先読み演出に対応する演出態様が決定される。また、Ｓ５１０３Ｈの処理では、演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納されている情報に基づいて、先読み演出の対象期間を特定し、判別を実行している。Ｓ５１０１Ｈの処理において、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄがオンでは無いと判別した場合は（Ｓ５１０１Ｈ：Ｎｏ）、次に、従状態設定エリア２２３ｇから現在の遊技状態を読み出し（Ｓ５１０６Ｈ）、通常状態であるかを判別し（Ｓ５１０７Ｈ）、通常状態では無いと判別した場合は（Ｓ５１０７Ｈ：Ｎｏ）、設定されている遊技状態と、特図抽選結果と、に基づいて変動パターン選択テーブル２２２ａを参照して変動演出の演出態様を決定し（Ｓ５１０５Ｈ）、Ｓ５１１６Ｈの処理へ移行する。

【４８９３】

Ｓ５１０７Ｈの処理において、通常状態であると判別した場合は（Ｓ５１０７Ｈ：Ｙｅｓ）、演出態様格納エリア２２３ｊｃから現在のアングル情報を読み出し（Ｓ５１０８Ｈ）、読み出したアングル情報が左アングルを示すアングル情報、又は、上アングルを示すアングル情報であるかを判別し（Ｓ５１０９Ｈ）、左アングルを示すアングル情報、又は、上アングルを示すアングル情報であると判別した場合は（Ｓ５１０９Ｈ：Ｙｅｓ）、連続リーチ時態様決定処理を実行し（Ｓ５１１０Ｈ）、Ｓ５１１１Ｈへ移行する。Ｓ５１１０Ｈの処理において実行される連続リーチ時態様決定処理（Ｓ５１１０Ｈ）は、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるアングルの変更を伴う変動演出（アングル変更演出）の演出態様を決定するための処理であり、その詳細な内容については、図１５８９を参照して後述する。Ｓ５１０９Ｈの処理において、左アングルを示すアングル情報、又は、上アングルを示すアングル情報では無いと判別した場合は（Ｓ５１０９Ｈ：Ｎｏ）、次に、今回受信した変動パターンコマンドに加算時間（特別図柄変動の加算時間）があるかを判別し（Ｓ５１１１Ｈ）、加算時間があると判別した場合は（Ｓ５１１１Ｈ：Ｙｅｓ）、加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂを参照して、加算時間用の演出態様を決定し（Ｓ５１１２Ｈ）、次に、抽出した変動パターンが示す変動時間が２０秒以上であるかを判別する（Ｓ５１１３Ｈ）。一方、Ｓ５１１５Ｈの処理において、加算時間なしと判別した場合は（Ｓ５１１５Ｈ：Ｎｏ）、加算時間用の演出態様を決定するためのＳ５１１６Ｈの処理をスキップして、上述したＳ５１１３Ｈの処理を実行する。Ｓ５１１３Ｈの処理において、２０秒以上の変動時間に対応する変動パターンでは無いと判別した場合は（Ｓ５１１３Ｈ：Ｎｏ）、設定されている遊技状態と、特図抽選結果と、に基づいて変動パターン選択テーブル２２２ａを参照して変動演出の演出態様を決定し（Ｓ５１０５Ｈ）、Ｓ５１１６Ｈの処理へ移行する。

【４８９４】

また、Ｓ５１１３Ｈの処理において、２０秒以上の変動時間に対応する変動パターンであると判別した場合は（Ｓ５１１３Ｈ：Ｙｅｓ）、変動パターン選択テーブル２２２ａを参照して変動演出の演出パターンを決定し（Ｓ５１１４Ｈ）、詳細態様決定処理を実行し（Ｓ５１１５Ｈ）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５１１６Ｈ）、決定した演出態様に対応した値を変動時間カウンタ２２３ｊｅに設定し（Ｓ５１１７Ｈ）、本処理を終了する。次に、図１５８９を参照して、上述した変動演出設定処理（図１５８８のＳ５０１４Ｈ参照）にて実行される連続リーチ時態様決定処理（Ｓ５１１０Ｈ）の処理内容について説明をする。図１５８９は、連続リーチ時態様決定処理（Ｓ５１１０Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この連続リーチ時態様決定処理（Ｓ５１１０Ｈ）では、アングル変更演出が実行されたことにより、現在のアングルが左アングル、又は上アングルとなっている場合における変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。連続リーチ時態様決定処理（Ｓ５１１０Ｈ）が実行されると、まず、演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納されている情報を読み出し、現在が左アングルであるかを判別し（Ｓ５２０１Ｈ）、左アングルであると判別した場合は（Ｓ５２０１Ｈ：Ｙｅｓ）、抽出した変動パターンは変動時間が２０秒以上であるかを判別し（Ｓ５２０２Ｈ）、２０秒以上であると判別した場合は（Ｓ５２０２Ｈ：Ｙｅｓ）、上アングルへの移行を決定し（Ｓ５２０３Ｈ）、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５２０４Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ５２０２Ｈの処理において、２０秒以上では無いと判別した場合は（Ｓ５２０２Ｈ：Ｎｏ）、通常アングルへの移行を決定し（Ｓ５２０５Ｈ）、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５２０４Ｈ）、本処理を終了する。

【４８９５】

一方、Ｓ５２０１Ｈの処理において、現在が左アングルでは無いと判別した場合は（Ｓ５２０１Ｈ：Ｎｏ）、次に、現在のアングルが上アングルであるかを判別し（Ｓ５２０６Ｈ）、上アングルであると判別した場合は（Ｓ５２０６Ｈ：Ｙｅｓ）、抽出した変動パターンが当たり変動に対応する変動パターンであるか、即ち、今回の特別図柄変動が当たり変動であるかを判別し（Ｓ５２０７Ｈ）、当たり変動であると判別した場合は（Ｓ５２０

７Ｈ：Ｙｅｓ）、上アングルの継続を決定し（Ｓ５２０８Ｈ）、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５２０９Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ５２０７Ｈの処理において、今回が当たり変動では無いと判別した場合は（Ｓ５２０７Ｈ：Ｎｏ）、通常アングルへの移行を決定し（Ｓ５２０９Ｈ）、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５２１０Ｈ）、本処理を終了する。次に、図１５９０を参照して、上述した変動演出設定処理（図１５８８のＳ５０１４Ｈ参照）にて実行される詳細態様決定処理（Ｓ５１１５Ｈ）の処理内容について説明をする。図１５９０は、詳細態様決定処理（Ｓ５１１５Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この詳細態様決定処理（Ｓ５１１５Ｈ）では、演出期間が２０秒以上の変動演出における詳細な演出態様を、実行される変動演出の種別に応じて決定するための処理が実行される。図１５９０に示した通り、詳細態様決定処理（Ｓ５１１５Ｈ）が実行されると、まず、今回の変動演出がリーチ演出であるかを判別し（Ｓ５３０１Ｈ）、リーチ演出であると判別した場合は（Ｓ５３０１Ｈ：Ｙｅｓ）、リーチ態様選択テーブル２２２ｊａを参照して、実行されるリーチ演出の演出態様を決定し（Ｓ５３０２Ｈ）、決定した演出態様を示す情報を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５３０３Ｈ）、Ｓ５３０４Ｈの処理へ移行する。また、Ｓ５３０１Ｈの処理において、今回の変動演出がリーチ演出では無いと判別した場合は（Ｓ５３０１Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ５３０２Ｈの処理、及びＳ５３０３Ｈの処理をスキップしてＳ５３０４Ｈの処理へ移行する。

【４８９６】

Ｓ５３０４Ｈの処理では、今回の変動演出がアングル変更演出であるかを判別し（Ｓ５３０４Ｈ）、アングル変更演出であると判別した場合は（Ｓ５３０４Ｈ：Ｙｅｓ）、演出態様格納エリア２２３ｊｃから現在のアングル情報を読み出し（Ｓ５３０５Ｈ）、通常アングルであるかを判別し（Ｓ５３０６Ｈ）、通常アングルであると判別した場合は（Ｓ５３０６Ｈ：Ｙｅｓ）、次いで、変動時間が３０秒以上であるかを判別し（Ｓ５３０７Ｈ）、３０秒以上であると判別した場合は（Ｓ５３０７Ｈ）、左アングルへの移行を決定し（Ｓ５３０８Ｈ）、抽選結果に対応させて。宝箱の中身アイコンの種別を決定し（Ｓ５３０９Ｈ）、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５３１０Ｈ）、Ｓ５３１３Ｈの処理へ移行する。また、Ｓ５３０７Ｈの処理において、変動時間が３０秒以上では無いと判別した場合は（Ｓ５３０７Ｈ：Ｎｏ）、右アングルへの移行を決定し（Ｓ５３１１Ｈ）、抽選結果に対応させて、袋の中身アイコンの種別を決定し（Ｓ５３１２Ｈ）、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５３１０Ｈ）、Ｓ５３１３Ｈの処理へ移行する。一方、Ｓ５３０６Ｈの処理において、現在が通常アングルでは無いと判別した場合は（Ｓ５３０６Ｈ：Ｎｏ）、アングル変更演出を新たに実行するための処理をスキップして、Ｓ５３１３Ｈの処理へ移行する。Ｓ５３１３Ｈの処理では、今回の変動演出が一発告知演出であるかを判別し（Ｓ５３１３Ｈ）、一発告知演出であると判別した場合は（Ｓ５３１３Ｈ：Ｙｅｓ）、一発告知態様選択テーブル２２２ｊｃを参照して、実行される一発告知演出の演出態様を決定し（Ｓ５３１４Ｈ）、決定した演出態様を示す情報を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５３１５Ｈ）、ＳＷ有効期間の長さを示す情報、及び、ＳＷ有効期間の設定タイミングを示す情報を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５３１６Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ５３１３Ｈの処理において、今回の変動演出が一発告知演出では無いと判別した場合は（Ｓ５３１３Ｈ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【４８９７】

次に、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１５７８参照）にて実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｈ）の処理内容について、図１５９１を参照して説明をする。図１５９１は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｈ）では、実行されている変動演出に基づいて枠ボタン２２への操作を有効に判別可能なＳＷ有効期間を設定する処理と、ＳＷ有効期間中に枠ボタン２２が操作されたことに基づいて実行される操作演出の演出態様を決定する処理と、が実行される。具体的には、枠ボタン入力監視

・演出処理（Ｓ４１０１Ｈ）が実行されると、まず、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ５４０１Ｈ）、０よりも大きくない、即ちＳＷ有効期間が設定されていないと判別した場合は（Ｓ５４０１Ｈ：Ｎｏ）、次に、ボタン操作有効期間の設定タイミングであるかを判別する（Ｓ５４０２Ｈ）。Ｓ５４０２Ｈの処理では、演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納されているＳＷ有効期間の設定情報と、変動時間カウンタ２２３ｊｅの値とに基づいてボタン操作有効期間の設定タイミングであるかを判別する。Ｓ５４０２Ｈの処理において、ボタン操作有効期間の設定タイミングであると判別した場合は（Ｓ５４０２Ｈ：Ｙｅｓ）、設定されるボタン操作有効期間に対応する値をＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値にセットし（Ｓ５４０３Ｈ）、決定した態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５４０４Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ５４０２Ｈの処理において、ボタン操作有効期間の設定タイミングでは無いと判別した場合は、Ｓ５４０３Ｈの処理をスキップしてＳ５４０４Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。

【４８９８】

一方、Ｓ５４０１Ｈの処理において、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値が０よりも大きい、即ち、ＳＷ有効期間が設定されている状態であると判別した場合は（Ｓ５４０１Ｈ：Ｙｅｓ）、次に、枠ボタン２２への操作があるかを判別し（Ｓ５４０５Ｈ）、枠ボタン２２への操作が無いと判別した場合は（Ｓ５４０５Ｈ：Ｎｏ）、そのままＳ５４０４Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。なお、Ｓ５４０５Ｈの処理では、枠ボタン２２を操作（押下）した場合に出力される押下信号を受信しているかを判別することによって枠ボタン２２への操作有無を判別するように構成している。なお、本第３７制御例では、枠ボタン２２を操作した場合に出力される押下信号を受信しているか否かを判別することにより、ＳＷ有効期間中における遊技者の枠ボタン２２への操作を判別可能に構成しているが、これ以外の構成を用いても良く、例えば、枠ボタン２２を操作した場合に出力される押下信号を受信した回数を計測可能な押下カウンタを設け、押下カウンタの値に基づいて枠ボタン２２操作の有無を判別可能に構成しても良い。また、この場合、押下カウンタの値が所定数（例えば、２）以上加算されたと判別した場合に、枠ボタン２２を操作したと判別するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して枠ボタン２２を押下させるだけでなく、所定回数押下させる遊技を行わせることができ、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。Ｓ５４０５Ｈの処理において、ボタン操作あり（枠ボタン２２への押下操作あり）と判別した場合は（Ｓ５４０５Ｈ：Ｙｅｓ）、次に、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値が３０００より大きいかを判別し（Ｓ５４０６Ｈ）、大きいと判別した場合は（Ｓ５４０６Ｈ：Ｙｅｓ）、ボタン操作有効期間の前半期間にボタン操作を行った場合に対応する演出態様を決定し（Ｓ５４０７Ｈ）、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値を０にクリアし（Ｓ５４０８Ｈ）、Ｓ５４０４Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。

【４８９９】

また、Ｓ５４０６Ｈの処理において、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値が３０００よりも大きくない（３０００以下である）と判別した場合は（Ｓ５４０６Ｈ：Ｎｏ）、ボタン操作有効期間の後半期間にボタン操作を行った場合に対応する演出態様を決定し（Ｓ５４０９Ｈ）、Ｓ５４０８Ｈ、及びＳ５４０４Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図１５９２を参照して、演出更新処理（Ｓ４１０２Ｈ）の処理内容について説明をする。図１５９２は、演出更新処理（Ｓ４１０２Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ４１０２Ｈ）は、上述した音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１５７８参照）において、１ミリ秒毎に実行される制御処理であって、変動演出中に設定される経過時間を計測するための各種カウンタの値を更新（減算）するための処理が実行される。具体的には、演出更新処理（Ｓ４１０２Ｈ）が実行されると、まず変動時間カウンタ２２３ｊｅの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ５５０１Ｈ）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５５０１Ｈ：Ｙｅｓ）、変動時間カウンタ２２３ｊｅの値を１減算し（Ｓ５５０２Ｈ）、次に、変動時間経過に基づく演出の実行タイミングであるかを判別する（Ｓ５５０３Ｈ）。Ｓ５５０３Ｈの処理では、変動演出の演出態様を決定した際

に演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納された情報に基づいた判別が実行される。Ｓ５５０３Ｈの処理において、演出の実行タイミングであると判別した場合は（Ｓ５５０３Ｈ：Ｙｅｓ）、実行される演出の演出態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５５０４Ｈ）、次に、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値が０よりも大きいかを判別する。また、Ｓ５５０３Ｈの処理において、演出の実行タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ５５０３Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ５５０４Ｈの処理をスキップしてＳ５５０５Ｈの処理へ移行する。

【４９００】

Ｓ５５０５Ｈの処理において、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５５０５Ｈ：Ｙｅｓ）、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値を更新（１減算）し（Ｓ５５０６Ｈ）、更新（減算）後のＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値が０であるかを判別し（Ｓ５５０７Ｈ）、０では無いと判別した場合は（Ｓ５５０７Ｈ：Ｎｏ）、残時間ゲージの表示態様を更新するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５５０８Ｈ）、その他演出更新処理を実行し（Ｓ５５１０Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ５５０７Ｈの処理において、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値が０であると判別した場合は（Ｓ５５０７Ｈ：Ｙｅｓ）、ボタン操作無し時における一発告知演出の演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５５０９Ｈ）、Ｓ５５１０Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。なお、Ｓ５５０１Ｈの処理において、変動時間カウンタ２２３ｊｅの値が０よりも大きくない、即ち、現在が変動演出の実行中では無いと判別した場合は（Ｓ５５０１Ｈ：Ｎｏ）、そのままＳ５５１０Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図１５９３及び図１５９４を参照して、本第３７制御例における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３３にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第３７制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、表示制御装置１１４にて実行される制御処理のうち、コマンド判定処理の処理内容の一部を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図１５９３を参照して、本第３７制御例のパチンコ機１０の表示制御装置１１４にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ６３０２）の処理内容について説明をする。図１５９３は、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ６３０２）では、上述した第１制御例におけるコマンド判定処理に対して、表示用停止種別コマンドを受信した場合に実行される処理内容を変更した点と、表示用停止図柄記憶コマンドの受信有無を判別する処理、及び、表示用停止図柄記憶コマンドを受信した場合における制御処理を追加した点と、で相違している。

【４９０１】

具体的には、コマンド判定処理が実行されると、まず、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４にて実行されるコマンド判定処理と同一のＳ６４０１からＳ６４０６の処理を実行し、Ｓ６４０６の処理において表示用停止種別コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行し（Ｓ６４０１Ｈ）、Ｓ６４０１の処理へ移行する。また、Ｓ６４０６の処理において、表示用停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４にて実行されるコマンド判定処理と同一のＳ６４０８からＳ６４２１の処理を実行し、Ｓ６４２０の処理において、エラーコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ６４２０：Ｎｏ）、次に、表示用停止図柄記憶コマンドを受信したかを判別し（Ｓ６４０２Ｈ）、受信したと判別した場合は（Ｓ６４０２Ｈ：Ｙｅｓ）、現在設定されている停止図柄を示すための情報を停止図柄記憶エリア２３３ｊａに格納し（Ｓ６４０３Ｈ）、Ｓ６４０１の処理へ移行する。一方、Ｓ６４０２Ｈの処理において、表示用停止図柄記憶コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ６４０２Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ６４２２の処理を実行した後に、Ｓ６４０１の処理へ移行する。以上、説明をした通り、本第３７制御例におけるパチンコ機１０は、１個目の特図保留又は２個目の特図保留に対応する先読み演出として連続予告演出の実行が決定された場合に（図１５８３のＳ４５５３Ｈ：Ｙｅｓ）、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出の演出結果（第３図柄の停止表示態様）を記憶させるための表示用コマンドを設定し（図

１５８３のＳ４５６０Ｈ参照）、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ６３０２）において、図１５８３のＳ４５６０Ｈの処理において設定された表示用コマンド（表示用停止図柄記憶コマンド）を受信した場合に（Ｓ６４０２Ｈ：Ｙｅｓ）、停止図柄記憶エリア２３３ｊａに現在実行されている変動演出の演出結果（第３図柄の停止表示態様）を記憶（格納）するように構成している。

【４９０２】

そして、先読み演出の対象となる特別図柄変動が実行されるまで、停止図柄記憶エリア２３３ｊａに格納されている第３図柄の停止表示態様を連続して停止表示させる連続予告演出を実行可能に構成している。このように構成することで、獲得済みの特図保留数が少ない状態において特図保留に対応する先読み演出として連続予告演出の実行が決定されたとしても、実行中の変動演出の一部を用いた連続予告演出の演出態様を決定することができる。よって、連続予告演出の実行頻度を上げることにより演出効果を高めることができる。また、先読み演出として連続予告演出の実行が決定された時点における特図保留数に応じて異なる演出態様の連続予告演出を実行することが可能となるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。次に、図１５９４を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０１Ｈ）の処理内容について説明をする。図１５９４は、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０１Ｈ）の処理内容を示したフローチャートである。この停止種別コマンド処理（Ｓ６４０１Ｈ）は、コマンド判定処理（図１５９３のＳ６３０２参照）において停止種別コマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であって、今回の変動演出（第３図柄の変動演出）の演出結果（第３図柄の停止表示態様）を決定するための処理が実行される。具体的には、図１５９４に示した通り、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０１Ｈ）が実行されると、停止図柄記憶エリア２３３ｊａに格納されている情報を読み出し（Ｓ６６０１Ｈ）、停止図柄情報（第３図柄の停止表示態様を示す情報）があるかを判別し（Ｓ６６０２Ｈ）、停止図柄情報が無いと判別した場合は（Ｓ６６０２Ｈ：Ｎｏ）、停止種別情報を基に、停止種別テーブルを決定し（Ｓ６６０１）、停止種別テーブルと停止図柄カウンタとを比較して停止図柄を設定し（Ｓ６６０２）、停止図柄判別フラグをオンに設定し（Ｓ６６０３）、本処理を終了する。

【４９０３】

一方、Ｓ６６０２Ｈの処理において、停止図柄情報があると判別した場合は（Ｓ６６０２Ｈ：Ｙｅｓ）、停止図柄情報と同一態様の停止図柄を設定し（Ｓ６６０３Ｈ）、停止図柄記憶エリアに格納されている情報をクリアし（Ｓ６６０４Ｈ）、停止図柄判別フラグをオフに設定し（Ｓ６６０３）、本処理を終了する。なお、本第３７制御例では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理によって、第３図柄の停止種別（完全外れ、リーチ外れ（＋１コマ、－１コマ等）、当たり）のみを決定し、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３３にて停止種別に対応した具体的な第３図柄の停止表示態様を決定するように構成しているが、これに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理によって第３図柄の停止表示態様を決定可能に構成しても良く、この場合、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理によって決定された第３図柄の停止表示態様を一時的に記憶させる記憶手段をＲＡＭ２２３に設け、連続予告演出の対象となる変動演出を新たに実行する場合に、その変動演出の演出結果として、記憶手段に記憶されている第３図柄の停止表示態様を決定可能に構成すれば良い。

【４９０４】

＜第３８制御例＞

次に、図１５９５から図１６１３を参照して、第３８制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。従来より、大当たり遊技中に再生される楽曲として複数の楽曲の中から１の楽曲が選択されることで、大当たり遊技中に様々な楽曲を再生可能とすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制したパチンコ機１０がある。また、このようなパチンコ機１０には、遊技者が所望する楽曲を再生可能とするために、遊技者による操作手段（枠ボタン２２等）への操作に基づいて大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能とするものもある。このように構成された従来型のパチンコ機１０は、大当たり遊技

中の演出効果を高めると共に遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるものであったが、選択される楽曲によって遊技内容が変わることも、把握可能な遊技情報が変わることも無いため、遊技者の楽曲を選択する意欲が徐々に低下してしまうという問題があった。これに対して、本第３８制御例におけるパチンコ機１０は、大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能な期間において、遊技者の操作手段（枠ボタン２２）への操作に基づいて昇格条件が成立した場合にのみ、今回実行される大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態を報知可能な専用楽曲が選択されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に所望の楽曲を再生したい遊技者に加え、今後の遊技内容をいち早く察知したい遊技者に対しても、楽曲を選択させる操作を行わせ易くすることができるため、遊技者の楽曲を選択する意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第３８制御例では、第１操作（第１操作手段である選択ボタン６００への操作）を実行することにより常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択可能に構成し、第１操作とは異なる第２操作（第２操作手段である枠ボタン２２への操作）を実行することにより専用楽曲を選択可能に構成している。そして、第２操作を実行した場合には、昇格条件が成立しない限り、専用楽曲が選択されないように構成している。つまり、第２操作を実行したとしても専用楽曲を選択することができない場合がある。

【４９０５】

このように構成することで、常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択したい遊技者は第１操作を実行し、専用楽曲が選択されることを期待する遊技者は第２操作を実行することになるため、常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択したい遊技者に対して、楽曲が選択できない状況が発生してしまうことを抑制することができる。さらに、本第３８制御例では、特別図柄抽選で確変大当たりに当選した場合であって、遊技者に確変大当たりに当選したことが報知されていない状態（偶数図柄によって大当たり当選が報知された状態）で実行された大当たり遊技中に第２操作を実行した場合に、専用楽曲を選択するための昇格条件が成立するように構成している。つまり、昇格条件が成立し専用楽曲が選択された場合には、今回の大当たり遊技が確変大当たり遊技であることを報知するように構成している。よって、通常大当たりに当選し、偶数図柄によって大当たり当選が報知された状態で実行される大当たり遊技中は、第２操作を実行したとしても昇格条件が成立すること無く、専用楽曲が選択されることが無い。さらに、上述した通り、専用楽曲を選択するためには、第１操作とは異なる第２操作を実行させるように構成しているため、専用楽曲が選択されることを目指して第２操作を実行している間は、大当たり遊技中に再生される楽曲を変更することができないように構成している。よって、遊技者に対して、常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択するための第１操作を実行するか、専用楽曲が選択されることを目指して第２操作を実行するかを選択する楽しみを提供することができる。加えて、本第３８制御例では、昇格条件が成立し得る状況において第２操作を実行した場合に、実行される大当たり遊技のラウンド数に応じて昇格条件の成立のし易さを異ならせている。つまり、本第３８制御例では、確変大当たり遊技として、１０ラウンドの確変大当たり遊技（大当たりＡ）と、７ラウンドの確変大当たり遊技（大当たりＤ）を実行可能に構成しており、大当たり遊技のラウンド数が大きい大当たりＡの方が、昇格条件が成立し得る状況において第２操作を実行した場合に、昇格条件が成立し易くなるように構成している。

【４９０６】

このように構成することで、第２操作に基づいて専用楽曲が選択された場合に、今回の大当たり遊技が確変大当たりであることを報知した上で、ラウンド数の大きい確変大当たり遊技の可能性を高めることができるため、遊技者に有利な遊技が後に実行されることをいち早く察知したい遊技者に対して第２操作を行わせ易くすることができる。さらに、本第３８制御例では、大当たり遊技のオープニング期間、即ち、ラウンド遊技が実行されていない状態において、楽曲を選択可能な楽曲選択期間を設定するように構成している。つまり、今回の大当たり遊技のラウンド数を遊技者が把握していない状態で楽曲を選択する操作（第１操作、第２操作）を遊技者に実行させるように構成している。このように構成

することで、楽曲を選択する操作に基づいて今回の大当たりラウンド数を予測する楽しみを提供し易くすることができる。なお、本第３８制御例では、ラウンド遊技が実行されていない大当たり遊技期間に、楽曲選択期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技の実行状況によって今回の大当たり遊技のラウンド数を遊技者が把握できない大当たり遊技期間、例えば、何れの大当たり遊技が実行される場合であっても必ず実行されるラウンド遊技期間（本制御例では１ラウンド目から７ラウンド目のラウンド遊技期間）中に楽曲選択期間を設定するように構成しても良い。

【４９０７】

＜第３８制御例における演出内容について＞

次に、図１５９５から図１６００を参照して、本第３８制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第３８制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第３７制御例におけるパチンコ機１０に対して、大当たり遊技中に実行される大当たり演出の内容と、通常状態において実行される変動演出の演出内容の一部と、を変更している点で相違しており、以下に上述した第３７制御例におけるパチンコ機１０と相違している演出内容について説明をする。まず、図１５９５を参照して、大当たり演出の演出内容について説明をする。図１５９５（ａ）は、大当たり遊技のオープニング期間中に実行される大当たり演出にて表示される表示画面（楽曲選択画面）の一例を示した図であり、図１５９５（ｂ）は、楽曲選択画面が表示されている状態で特定楽曲が選択された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第３７制御例では、大当たり遊技中に遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制するために、大当たり遊技中に再生される楽曲の種別を遊技者が選択可能に構成している。具体的には、図１５９５（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの中央部には、大当たり遊技が開始されることを示すための「ラッキー大当たり！！」の文字が表示されている。ここで、本第３８制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第３７制御例と同様に特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別として、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たりと、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される通常大当たり（時短大当たり）と、を設定可能に構成している。

【４９０８】

そして、変動演出の演出結果として、第３図柄が奇数図柄揃いで停止表示された場合（例えば、「７７７」）は、今回当選した大当たりが確変大当たりであることを報知し、第３図柄が偶数図柄揃いで停止表示された場合（例えば、「６６６」）は、今回当選した大当たりが確変大当たりであるか通常大当たりであるかを遊技者が判別できないように構成している。そして、偶数図柄揃いで第３図柄が停止表示された場合には、大当たり演出によって今回の大当たり種別が遊技者に報知されるように構成している。つまり、第３図柄が奇数図柄「７７７」で停止表示された場合には、大当たり遊技が実行されるよりも前に確変大当たりに当選したことを遊技者に把握させることができ、遊技者に安心して大当たり遊技を行わせることができると共に、第３図柄が偶数図柄「６６６」で停止表示された場合には、今回の大当たりが確変大当たりであることを期待しながら大当たり演出に興味を持たせることができるように構成している。図１５９５に示した図は、確変大当たりに当選した場合であって、第３図柄が偶数図柄揃い「６６６」で停止表示された場合におけるオープニング期間中の表示画面を示した図であるため、小表示領域Ｄｍ１には、大当たり当選を示す表示態様（「６６６」）で第３図柄が停止表示している。小表示領域Ｄｍ１の下方には、大当たり演出中に再生される楽曲を選択させるための表示領域として、選択ボタン６００を模したアイコンが表示領域０Ｄｍ１に表示され、選択中楽曲ｇｋ１として「曲Ａ」が表示され、第１選択候補楽曲ｇｋ２として「曲Ｂ」が、第２選択候補楽曲ｇｋ３として「曲Ｃ」が表示されている。また、副表示領域Ｄｓには、現在が楽曲選択可能期間であることを案内するための案内表示態様として「楽曲を選択できるよ！！」の文字が表示されている。本第３８制御例では、図１５９５（ａ）に示した通り、大当たり遊技のオープニング期間を用いて、大当たり演出中に再生される楽曲の種別（曲Ａ～曲Ｃ）を遊技者が選択可能に構成しており、楽曲選択画面が表示されている状態で、選択ボタン６０

０のうち、上ボタン６００ｂ、又は下ボタン６００ｄを操作することで、異なる楽曲を選択可能に構成している。

【４９０９】

より具体的には、図１５９５（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で上ボタン６００ｂを押下すると、選択中楽曲ｇｋ１、第１選択候補楽曲ｇｋ２、第２選択候補楽曲ｇｋ３に表示されている楽曲が下方向にシフトし、選択中楽曲ｇｋ１として「曲Ｂ」が、第１選択候補楽曲ｇｋ２として「曲Ｃ」が、第２選択候補楽曲ｇｋ３として「曲Ａ」が表示される。また、図１５９５（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で下ボタン６００ｄを押下すると、選択中楽曲ｇｋ１、第１選択候補楽曲ｇｋ２、第２選択候補楽曲ｇｋ３に表示されている楽曲が上方向にシフトし、選択中楽曲ｇｋ１として「曲Ｃ」が、第１選択候補楽曲ｇｋ２として「曲Ａ」が、第２選択候補楽曲ｇｋ３として「曲Ｂ」が表示される。そして、楽曲選択期間が終了した時点で選択中楽曲ｇｋ１として表示されている楽曲が大当たり演出中に再生される楽曲として決定され、１ラウンド目のラウンド遊技開始時から再生される。なお、図１５９５（ａ）に示した図では、楽曲を選択する際に遊技者に操作させる操作手段（選択ボタン６００のうちの上ボタン６００ｂ、及び下ボタン６００ｄ）を遊技者に把握させ易くするために、他の操作手段よりも強調した表示態様（図では黒色で表示）で表示されている。このように構成することで、楽曲を選択しようとする遊技者に対して楽曲選択操作を容易に行わせることができる。また、本第３８制御例では、楽曲選択操作に用いることが無い操作手段（選択ボタン６００のうち左ボタン６００ａ、右ボタン６００ｃ）も含めて表示領域０Ｄｍ１に表示している。このように構成することで、上ボタン６００ｂ、及び下ボタン６００ｄのみを表示領域０Ｄｍ１に表示する場合よりも、対象となる操作手段（選択ボタン６００）を視覚的に把握させ易くすることができる。

【４９１０】

また、本第３８制御例では、楽曲選択画面が表示されている状態において、表示領域０Ｄｍ１に表示されている操作手段（選択ボタン６００）とは異なる操作手段（枠ボタン２２）を操作する（隠れ操作を実行する）ことによっても、異なる楽曲（隠れ楽曲）を選択可能に構成している。具体的には、楽曲選択画面が表示されている状態で枠ボタン２２を所定回数操作（押下）し、昇格条件が成立した場合に、専用楽曲を選択可能に構成している。ここで、図１５９５（ｂ）を参照して、楽曲選択画面が表示されている状態で隠れ操作を実行し、隠れ楽曲が選択された場合に表示される表示画面について説明をする。本第３８制御例では、確変大当たりに当選し、第３図柄が偶数図柄揃い（例えば、「６６６」）で停止表示された場合において、大当たり遊技のオープニング期間中に枠ボタン２２を操作（押下）することで昇格条件が成立した場合には、主表示領域Ｄｍに、確変大当たりであることを祝福するための表示態様として「スーパーラッキー大当たり！！」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓに「確変昇格おめでとう」の文字が表示される。そして、選択済楽曲ｇｋ４として、選択ボタン６００を操作した場合には選択されない専用楽曲「曲Ｘ」が表示される。この場合、１ラウンド目のラウンド遊技開始時から専用楽曲である「曲Ｘ」が再生されることになる。なお、上述した通り、楽曲選択期間中において隠れ操作を実行した場合には、昇格条件が成立しない限り異なる楽曲が選択されないように構成しているため、例えば、今回の大当たり当選が通常大当たり（時短大当たり）である場合には、オープニング期間中に何回枠ボタン２２を操作しても昇格条件が成立することなく、大当たり演出中に再生される楽曲を変更することができなくなる。よって、大当たり遊技を実行する遊技者に対して、大当たり演出中の楽曲を選択させるか（選択ボタン６００を操作させるか）、専用楽曲を再生させるか（枠ボタン２２を操作させるか）を選ばせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４９１１】

さらに、本第３８制御例では、隠れ操作を実行したことに基づいて専用楽曲「曲Ｘ」が選択された場合には、即座に楽曲選択期間が終了し、「曲Ｘ」が選択されている状態では選択ボタン６００を操作しても楽曲を選択できないように構成している。このように構成

することで、専用楽曲「曲Ｘ」が選択された場合には、大当たり演出中に必ず「曲Ｘ」が再生されることになるため、演出効果を高めることができる。なお、これに限ること無く、「曲Ｘ」が選択された状態であっても、選択ボタン６００への操作（上ボタン６００ｂ、下ボタン６００ｄへの操作）を有効に判別するように構成しても良く、「曲Ｘ」が表示されている状態で選択ボタン６００を操作することによって、「曲Ａ」～「曲Ｃ」を選択可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者は「曲Ｘ」が表示画面に表示されたことを目視することで今回の大当たりが確変大当たりであることを把握した上で、通常の楽曲（「曲Ａ」～「曲Ｃ」）を大当たり演出中に再生させることで、周りの遊技者には確変大当たりであることを気付かせ難くすることができる。また、「曲Ｘ」が表示されている状態で選択ボタン６００を操作することによって、「曲Ｘ」とは異なる専用楽曲「曲Ｙ」、「曲Ｚ」を選択可能に構成しても良い。なお、選択された楽曲は、音量調整画面で遊技者が設定した音量レベルに対応する音量で大当たり演出中に再生される。つまり、楽曲の再生は、複数の演出態様から１の演出態様を遊技者に決定させるための第１の演出において決定された演出態様を反映した演出である。次に、図１５９６、及び図１５９７を参照して、通常状態にて実行される背景変化演出の演出内容について説明をする。本第３８制御例では、通常状態にて特別図柄変動が実行される場合に、背景変化演出の実行有無が抽選で決定され、背景変化演出の実行が決定された場合に、背景変化演出を実行するように構成している。この背景変化演出は、６０秒の演出データで構成されており、時間経過に応じて４種類の背景（背面画像）へと切り替え可能に構成されている。

【４９１２】

ここで、図１５９６を参照して、背景変化演出中に表示される４種類の背景（背面画像）の内容について説明をする。図１５９６は、背景変化演出中に表示される表示画面（背面画像）を示した図である。背景変化演出が実行されると、最初に図１５９６（ａ）に示した「平地」が表示され、１０秒経過すると、図１５９６（ｂ）に示した「森林」が表示され、２０秒が経過すると、図１５９６（ｃ）に示した「天国」が表示され、２０秒が経過すると、図１５９６（ｄ）に示した「宇宙」が表示されるように演出データが構成されている。そして、背景変化演出中に実行されている特別図柄変動が停止表示された場合には、その時点で表示されている種別の背景がセットされる時点まで演出データが巻き戻って再度背景変化演出が実行されるように構成している。加えて、特別図柄抽選の結果や、変動時間に応じて背景変化演出の終了タイミングが決定されるように構成しており、背景変化演出が最後まで実行された場合には、大当たり当選が報知されるように構成している。ここで、図１５９７を参照して、背景変化演出中に実行される特別図柄変動と、背景変化演出の流れについて詳細に説明をする。図１５９７は、背景変化演出中に実行される特別図柄変動と、背景変化演出の流れを示した図であって、図１５９７（ａ）は、背景変化演出中に複数回の特別図柄変動が実行された後に、途中で背景変化演出が終了するパターンの一例を示した図であり、図１５９７（ｂ）は、背景変化演出が最後まで実行される場合のパターンの一例を示した図である。図１５９７（ａ）に示した通り、２０秒の特別図柄変動（１回目）の実行タイミングに合わせて背景変化演出が実行された場合には、その特別図柄変動期間中に、背景変化演出の演出データが２０秒進行し、背景Ｂ（森林）が表示されている状態で１回目の特別図柄変動が停止表示される。そして、次に１５秒の特別図柄変動（２回目）が実行される場合には、背景Ｂ（森林）の開始タイミング（背景変化演出が開始してから１０秒が経過したタイミング）から背景変化演出が開始される。

【４９１３】

この場合、２回目の特別図柄変動（１５秒）が実行されている間に、背景Ｂ（森林）に対応する演出期間が経過しないため、３回目の特別図柄変動（３０秒）も、背景Ｂ（森林）の開始タイミングから背景演出が開始される。この３回目の特別図柄変動（３０秒）は、背景Ｂの演出期間（２０秒）よりも長いため、３回目の特別図柄変動が開始されてから２０秒が経過した時点で、背景変化演出として背景Ｃ（天国）が表示される。そして、３回目の背景変化演出が終了し、４回目の特別図柄変動（２０秒）が実行される場合には、背景Ｃ（天国）の開始タイミングから背景演出が開始され、当該変動が外れ変動であるこ

とから、４回目の特別図柄変動が停止表示されるタイミングにて背景変化演出が終了する。なお、詳細は後述するが、本第３８制御例では、背景変化演出の終了タイミングを決定する処理を、背景Ｃから特別図柄変動が開始される場合に実行するように構成しており、例えば、背景Ｃから開始される特別図柄変動が外れ変動であって、その変動時間が２０秒以内である場合、即ち、背景Ｃの演出期間（２０秒）以下である場合には、特別図柄変動の停止表示タイミングにて背景変化演出を終了させ、背景Ｃから開始される特別図柄変動が外れ変動であって、その変動時間が２０秒よりも長い場合は、背景変化演出を終了させるための専用の終了演出を実行することで背景変化演出を終了させるように構成している。このように構成することで、外れ変動中に背景変化演出が背景Ｄに到達することを確実に防止している。さらに、６０秒の演出データをそのまま用いて背景変化演出を終了させることが可能となるため、背景変化演出を実行するための処理負荷を軽減させることができる。

【４９１４】

また、背景Ｃから開始される特別図柄変動が当たり変動である場合には、特別図柄変動の変動時間に関わらず、背景Ｃ（天国）の開始タイミングから残りの演出期間（３０秒）の背景変化演出を実行し、背景Ｄ（宇宙）へと移行可能に構成している。そして、当たり変動の変動時間が、背景Ｃ（天国）の開始タイミングから残りの演出期間（３０秒）よりも長い場合には、６０秒の演出データが最後まで到達した時点の静止画像が当たり変動が停止表示されるまで継続して表示されるように構成している。さらに、６０秒の演出データの最後に表示される静止画像には大当たり当選を祝福するための表示態様（大当たりおめでとう）が含まれている。よって、背景Ｃから開始される特別図柄変動が当たり変動である場合には、残りの演出データに基づく背景変化演出を実行するだけで、大当たり当選を示す背景変化演出を容易に実行することができる。一方、背景変化演出が実行される特別図柄変動が６０秒の大当たり変動である場合には、図１５９７（ｂ）に示した通り、当該変動中に背景変化演出が最後まで実行され、大当たり当選であることが報知される。次に、図１５９８、及び図１５９９を参照して、本第３８制御例にて実行されるフリーズ演出の演出内容について説明をする。図１５９８（ａ）は、変動開始時にフリーズ演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図１５９８（ｂ）は、フリーズ時間が６秒のフリーズ演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１５９８（ａ）に示した通り、フリーズ演出が実行されると、小表示領域Ｄｍ１には特別図柄変動中であることを示す表示態様（矢印）で第３図柄が変動表示しているにも関わらず、変動演出が実行されない揺動表示（図では波線で表示）が実行され、下方にはフリーズ演出中であることを示す「あれ固まってる」の文字と、表示領域Ｄｍ１１０にフリーズ期間を示す経過時間（図では１秒経過を示す「００：０１」）が表示される。

【４９１５】

このように構成することで、フリーズ演出中であることを遊技者に分かり易く把握させることができるため、変動演出が実行されない状態が発生してもパチンコ機１０の故障では無いことを容易に理解させることができる。また、本第３８制御例では、フリーズ演出の実行期間が長くなるほど、大当たり当選の期待度が高まるため、表示領域Ｄｍ１１０の表示内容を確認しながら、長い期間フリーズ演出が実行されることを期待させることができる。また、フリーズ演出期間が６秒のフリーズ演出が実行されると、図１５９８（ａ）に示した通り、画面全体が暗転するフリーズ演出、即ち、第３図柄表示装置８１に表示される表示制御自体がフリーズしたかのような演出が実行される。このように、フリーズ演出におけるフリーズ対象を異ならせた演出を実行可能に構成することで、遊技者によりインパクトのある演出を提供することができる。本第３８制御例では、フリーズ演出における演出パターンとして、大当たり期待度を異ならせた７種類の演出パターンを実行可能に構成している。ここで、図１５９９を参照して、本第３８制御例にて実行されるフリーズ演出の演出パターンについて説明をする。図１５９９は、フリーズ演出の態様（演出パターン）と、当たり期待度との関係を示した図である。図１５９９に示した通り、本第３８制御例におけるフリーズ演出は、フリーズ演出が実行される際に停止表示されている停止

図柄の種別と、フリーズ時間（フリーズ演出の継続期間）に応じて大当たり期待度を異ならせた演出パターンが規定されている。

【４９１６】

具体的には、大当たり当選を示す停止図柄が停止表示された状態で実行されるフリーズ演出、即ち、大当たり遊技が終了した直後に実行される変動演出にて実行されるフリーズ演出（演出パターン１）は当たり期待度「特大」、停止図柄の種別に関わらず、フリーズ時間が６秒のフリーズ演出（演出パターン２）は当たり期待度「特大」、７図柄を含む停止図柄パターンにて、実行される５秒のフリーズ演出（演出パターン３）は当たり期待度「大」、奇数図柄を４個以上含む停止図柄パターンにて、実行される５秒のフリーズ演出（演出パターン４）は当たり期待度「中」、７図柄を含む停止図柄パターンにて、実行される２秒のフリーズ演出（演出パターン５）は当たり期待度「中」、奇数図柄を４個以上含む停止図柄パターンにて、実行される２秒のフリーズ演出（演出パターン６）は当たり期待度「小」、それ以外の停止図柄パターンにて、実行される５秒のフリーズ演出（演出パターン７）は当たり期待度「小」、それ以外の停止図柄パターンにて、実行される２秒のフリーズ演出（演出パターン８）は当たり期待度「特小」となるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、フリーズ演出の演出期間だけでなく、フリーズ演出が実行される停止図柄パターンにも興味を持たせることができるため、例えば、フリーズ演出が実行されることで大当たり期待度が高める停止図柄パターン（７図柄ありの停止図柄パターン）が停止表示された次変動にてフリーズ演出が実行されることを期待しながら遊技を行わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４９１７】

＜第３８制御例における電気的構成について＞

次に、図１６００から図１６０３を参照して、本第３８制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第３８制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第３７制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。まず、図１６００を参照して、本第３８制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２のうち、特図１大当たり用テーブル２０２ｋｄ１の内容について説明をする。図１６００は、特図１大当たり用テーブル２０２ｋｄ１に規定されている内容を模式的に示した図である。特図１大当たり用テーブル２０２ｋｄ１は、上述した特図１大当たり用テーブル２０２ｊｄ１（図１５６１（ｂ）参照）に対して、大当たり種別を追加した点と、各大当たり種別の選択割合を変更した点で相違している。図１６００に示した通り、特図１大当たり用テーブル２０２ｋｄ１には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けて４種類の大当たり種別（大当たりＡ５０、大当たりＢ５０、大当たりＣ５０、大当たりＤ５１）が規定されている。具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２９」の範囲に対して「大当たりＡ５０」が、「３０～４９」の範囲に対して「大当たりＢ５０」が、「５０～８９」の範囲に対して「大当たりＣ５０」が、「９０～９９」の範囲に対して「大当たりＤ５１」が、それぞれ規定されている。大当たり種別「大当たりＡ５０」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「１００００」が設定される大当たり種別である。

【４９１８】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ５０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は３０個（０～２９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＡ５０」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。大当たり種別「大当たりＢ５０」は、大当たりのラ

ウンド数が２ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「１００００」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ５０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は２０個（３０～４９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＢ５０」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。大当たり種別「大当たりＣ５０」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ５０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は４０個（５０～８９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＣ５０」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。大当たり種別「大当たりＤ５１」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「１００００」が設定される大当たり種別である。

【４９１９】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ５１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は１０個（９０～９９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＤ５１」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。つまり、本第３８制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、６０％の割合で確変大当たり（大当たりＡ５０、大当たりＢ５０、大当たりＤ５１）が実行（決定）され、４０％の割合で時短大当たり（大当たりＣ５０）が実行（決定）されるように構成している。さらに、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、７０％の割合で１０ラウンド遊技（大当たりＡ５０、大当たりＣ５０）が実行（決定）され、２０％の割合で２ラウンド遊技（大当たりＢ５０）が実行（決定）され、１０％の割合で７ラウンド遊技（大当たりＤ５１）が実行（決定）されるように構成している。次に、図１６０１（ａ）を参照して、本第３８制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図１６０１（ａ）は、本第３８制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図１６０１（ａ）に示した通り、本第３８制御例のパチンコ機１０における本第３８制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２は、上述した第３７制御例のパチンコ機１０におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に対して、加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂ（図１５６６参照）に代えて加算時間用態様選択テーブル２２２ｋｃを設けた点と、楽曲用データ種別格納エリア２２２ｋａ、昇格抽選テーブル２２２ｋｂ、背景変化抽選テーブル２２２ｋｄを新たに追加した点で相違している。

【４９２０】

楽曲用データ種別格納エリア２２２ｋａは、パチンコ機１０によって再生される各種楽曲に対応する識別情報が格納されている記憶領域である。この楽曲用データ種別格納エリア２２２ｋａに格納されている識別情報を読み出し、読み出した識別情報に対応する音声用コマンドを音声出力装置２２６へと出力することで、音声出力装置２２６に格納されている各楽曲データのうち、受信した音声コマンドに対応する楽曲データに基づいて音声が出力される。また、楽曲用データ種別格納エリア２２２ｋａから読み出された識別情報（楽曲情報）は、ＲＡＭ２２３が有する楽曲情報格納エリア２２３ｋｂに格納される。このように構成することで、現在選択されている楽曲に対応する識別情報を容易に読み出すことができる。本第３８制御例におけるパチンコ機１０では、遊技状況に応じて様々な楽曲を再生（出力）可能に構成されており、例えば、遊技者が遊技を行っていない状態（待機画面が表示されている状態）、通常状態が設定されている状態で特別図柄抽選が実行され

ている状態、確変状態が設定されている状態、第１時短状態が設定されている状態、第２時短状態が設定されている状態で異なる楽曲をＢＧＭとして出力可能に構成している。また、変動演出として実行されている演出態様に応じて異なる種別の楽曲を出力（再生）可能に構成しており、再生される楽曲の種別に応じて、実行中の変動演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果（例えば、大当たり当選を示す演出結果）となる期待度を異ならせるように構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている変動演出の演出態様だけで無く、出力される楽曲によっても大当たり当選の期待度を異ならせることができるため、演出効果を高めることができる。

【４９２１】

なお、詳細な説明は省略するが、各種楽曲を決定する処理は、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様を決定する処理、例えば、状態コマンドを受信したことに基づいて状態コマンドに含まれる遊技状態に対応する背面画像を決定する処理（図１５８０参照）や、実行される変動演出の演出態様を決定する処理（図１６０８参照）において表示態様と同様に決定されるように構成している。このように、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様と同タイミングで再生される楽曲を決定可能に構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている表示内容と、再生されている楽曲とが相違してしまうことを抑制することができる。さらに、本第３８制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に再生させる楽曲の種別を遊技者が選択可能に構成している。具体的には、大当たり遊技のオープニング期間中に選択ボタン６００の上ボタン６００ｂ、或いは下ボタン６００ｄを操作することで、再生される楽曲を選択可能に構成しており、大当たり遊技のオープニング期間中は、遊技者に対して再生される楽曲を選択することが可能であることを示すためのオープニング画面（図１５９５（ａ）参照）が表示されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、大当たり遊技中に再生される楽曲を分かり易く選択させることができる。

【４９２２】

また、本第３８制御例におけるパチンコ機１０では、オープニング画面（図１５９５（ａ）参照）が表示されている状態で、遊技者に対して操作方法が案内されている第１操作手段（選択ボタン６００の上ボタン６００ｂ、下ボタン６００ｄ）以外の第２操作手段（枠ボタン２２）に対する操作も判別可能に構成しており、その第２操作手段に対して実行された操作に基づいて昇格条件が成立した場合に、大当たり遊技中に再生される楽曲として、第１操作手段による操作では選択することが出来ない楽曲が選択されるように構成している。つまり、遊技者に対して楽曲の選択方法が案内されている操作手段（第１操作手段）に対する操作と、遊技者に対して楽曲の選択方法が案内されていない操作手段（第２操作手段）に対する操作とで、大当たり遊技中に再生させる楽曲を決定（選択）可能に構成している。このように構成することで、様々な操作方法で各種操作手段を操作しようと遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができる。さらに、本第３８制御例におけるパチンコ機１０では、第１操作手段を操作することによって楽曲を選択する場合には選択することができない楽曲を、第２操作手段を操作することによって選択可能に構成しているため、大当たり遊技中に様々な楽曲を再生させようと遊技者に意欲的に各操作手段を操作させることができる。加えて、本第３８制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たりに当選し、且つ、大当たり当選を示すための変動演出として、偶数図柄（偶数の数字が付された第３図柄）が揃って停止表示された場合においてのみ、大当たり遊技のオープニング期間中に昇格条件が成立するように構成している。つまり、オープニング期間中に第２操作手段を操作したことに基づいて専用の楽曲が再生された場合には、今回当選した大当たりが確変大当たりであることとなる。このように構成することで、第２操作手段への操作に基づいて専用の楽曲が再生されることによる付加価値を遊技者に付与することができる。

【４９２３】

また、本第３８制御例では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たりに当選し、且つ、大当たり当選を示すための変動演出として、偶数図柄（偶数の数字が付

された第３図柄）が揃って停止表示された場合であって、実行される大当たり遊技のラウンド数が多い程、第２操作手段への操作によって昇格条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技のオープニング期間中に第２操作手段への操作に基づいて昇格条件が成立し専用の楽曲が再生された場合に、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることだけで無く、実行される大当たり遊技のラウンド数が多い可能性を高めることができる。大当たり遊技のオープニング期間中に実行される楽曲選択操作は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される楽曲選択処理（図１６１３のＳ５４０１Ｊ参照）によって判別され、判別された操作内容に応じた楽曲が楽曲用データ種別格納エリア２２２ｋａから読み出される（図１６１３のＳ５４５４Ｊ参照）。そして、読み出された楽曲に対応する識別情報が楽曲情報格納エリア２２３ｋｂに格納され、格納された識別情報に対応する表示態様で楽曲選択画面が表示される。そして、楽曲選択操作によって選択した楽曲が大当たり遊技中に再生される楽曲として決定された場合（オープニング期間が終了した場合）には、選択中の楽曲に対応する識別情報が現在の楽曲情報として楽曲情報格納エリア２２３ｋｂに格納される（図１６１３のＳ５４６７Ｊ）。昇格抽選テーブル２２２ｋｂは、楽曲選択画面中に実行された枠ボタン２２（第２操作手段）への操作に基づいて、専用楽曲（楽曲Ｘ）の再生させるための昇格条件が成立したかを判別する際に参照されるデータテーブルである。この昇格抽選テーブル２２２ｋｂは、確変大当たりに当選し、且つ、大当たり当選を示すための変動演出として、偶数図柄（偶数の数字が付された第３図柄）が揃って停止表示された場合のオープニング期間中に枠ボタン２２が操作されたことに基づいて参照される（図１６１３のＳ５４５８Ｊ）。

【４９２４】

ここで、図１６０２（ａ）を参照して、昇格抽選テーブル２２２ｋｂの詳細な内容について説明をする。図１６０２（ａ）は、昇格抽選テーブル２２２ｋｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図１６０２（ａ）に示した通り、昇格抽選テーブル２２２ｋｂには、枠ボタン２２の押下回数（枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値）と、設定されている大当たり種別と、に対応させて異なる当選率（昇格条件の成立割合）が規定されている。そして、枠ボタン２２の押下回数（枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値）が、昇格抽選テーブル２２２ｋｂに規定されている値となった場合に昇格抽選が実行される。具体的には、ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値が「１」であって、大当たり種別「大当たりＡ」に対しては当選率「３０％」が、大当たり種別「大当たりＣ」に対しては当選率「０％」が、大当たり種別「大当たりＤ」に対しては当選率「１％」が規定されている。なお、本昇格抽選テーブル２２２ｋｂは、大当たり図柄として偶数図柄が停止表示された場合に実行される大当たり遊技のオープニング期間中に参照されるデータテーブルであるため、偶数図柄が停止表示されることが無い大当たり種別「大当たりＢ」に対しては当選率が規定されていない。さらに、本第３８制御例では、確変大当たりに当選している場合にのみ昇格条件が成立し得るように構成しているため、時短大当たりに対応する大当たり種別「大当たりＣ」に対しては当選率「０％」が規定されている。このように、設定されている大当たり種別毎に異なる当選率を規定させておくことで、時短大当たりに対応する大当たり遊技のオープニング期間中に昇格条件が成立してしまうことを確実に防ぐことができる。

【４９２５】

また、確変大当たりに対応する大当たり種別「大当たりＡ」、「大当たりＤ」に対しては、何れも昇格条件が成立し得る当選率が規定されており、「大当たりＤ」よりも「大当たりＡ」の方が、ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値が「１」の場合、即ち、枠ボタン２２を１回操作（押下）した場合に、昇格条件が成立され易くなるように構成している。ここで、「大当たりＡ」は、「大当たりＤ」に対して、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数（ラウンド数）が多い点で相違しており、「大当たりＡ」は１０ラウンド、「大当たりＤ」は７ラウンドの大当たり遊技が実行される確変大当たりである。つまり、大当たり遊技のオープニング期間中における楽曲選択期間中に枠ボタン２２を１回操作（押下）した場合には、大当たり種別として「大当たりＡ」が設定されている場合が最も昇格

条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、楽曲選択期間中における枠ボタン２２への操作に対して即座に専用の楽曲が決定された場合には、オープニング期間終了後に実行されるラウンド遊技の数（ラウンド数）が、遊技者に最も有利なラウンド数（１０ラウンド）であることを予測させ易くすることができる。次に、ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値が「３」であって、大当たり種別「大当たりＡ」に対しては当選率「１０％」が、大当たり種別「大当たりＣ」、及び「大当たりＤ」に対しては当選率「０％」が規定されている。なお、本昇格抽選テーブル２２２ｋｂは、大当たり図柄として偶数図柄が停止表示された場合に実行される大当たり遊技のオープニング期間中に参照されるデータテーブルであるため、偶数図柄が停止表示されることが無い大当たり種別「大当たりＢ」に対しては当選率が規定されておらず、同様に確変大当たりに当選している場合にのみ昇格条件が成立し得るように構成しているため、時短大当たりに対応する大当たり種別「大当たりＣ」に対しては当選率「０％」が規定されている。

【４９２６】

つまり、枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値が「３」の場合、即ち、枠ボタン２２を３回操作（押下）に実行される昇格抽選では、「大当たりＡ」が設定されている場合のみ、当選し得るように各当選率が規定されている。このように構成することで、枠ボタン２２への操作回数が３回となった場合に専用楽曲（楽曲Ｘ）が再生された場合には、その時点で１０ラウンドの確変大当たり遊技が実行されることが確定することになる。このように、専用楽曲が再生されるまで（昇格条件が成立するまで）に行った枠ボタン２２への操作回数によって設定されている大当たり種別を特定可能に構成することで、遊技者に対して、枠ボタン２２への操作回数を把握する楽しみを提供することができる。次いで、ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値が「５」であって、大当たり種別「大当たりＡ」、「大当たりＤ」に対しては当選率「１０％」が、大当たり種別「大当たりＣ」に対しては当選率「０％」が規定されている。なお、本昇格抽選テーブル２２２ｋｂは、大当たり図柄として偶数図柄が停止表示された場合に実行される大当たり遊技のオープニング期間中に参照されるデータテーブルであるため、偶数図柄が停止表示されることが無い大当たり種別「大当たりＢ」に対しては当選率が規定されておらず、同様に確変大当たりに当選している場合にのみ昇格条件が成立し得るように構成しているため、時短大当たりに対応する大当たり種別「大当たりＣ」に対しては当選率「０％」が規定されている。

【４９２７】

そして、ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値が「１０」であって、大当たり種別「大当たりＡ」に対しては当選率「８０％」が、大当たり種別「大当たりＣ」に対しては当選率「０％」が、大当たり種別「大当たりＤ」に対しては当選率「５０％」が規定されている。なお、本昇格抽選テーブル２２２ｋｂは、大当たり図柄として偶数図柄が停止表示された場合に実行される大当たり遊技のオープニング期間中に参照されるデータテーブルであるため、偶数図柄が停止表示されることが無い大当たり種別「大当たりＢ」に対しては当選率が規定されておらず、同様に確変大当たりに当選している場合にのみ昇格条件が成立し得るように構成しているため、時短大当たりに対応する大当たり種別「大当たりＣ」に対しては当選率「０％」が規定されている。以上、説明をした通り、本第３８制御例では、昇格条件が成立し得る大当たり遊技のオープニング期間、即ち、確変大当たりに当選したにも関わらず、偶数図柄の組合せ（例えば、「４４４」）によって大当たり当選が報知された後に実行される大当たり遊技のオープニング期間にて枠ボタン２２を複数回押下することで複数回の昇格抽選を実行可能に構成しており、昇格抽選に当選した場合に、今回の大当たりが確変大当たりであることを報知するように構成している。このように構成することで、昇格抽選に当選するタイミング（枠ボタン２２に対する押下回数）を異ならせることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。さらに、昇格条件が成立し得る複数の大当たり種別（「大当たりＡ」、「大当たりＤ」）に対して異なる当選率を規定しており、遊技者に有利な大当たり種別（「大当たりＡ」）が設定された場合の方が、遊技者に不利な大当たり種別（「大当たりＤ」）が設定された場合よりも、大きなラウンド数の大当たり遊技が実行され易くなるように構成している。このよ

うに、昇格条件の成立有無だけで無く、成立タイミングに応じて後に付与される特典の種類を特定する楽しみを提供することができる。

【４９２８】

なお、本第３８制御例では、枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値が実行値（１，３，５，１０）に到達した場合に昇格抽選を実行するように構成しているが、これに限ること無く、枠ボタン２２が押下される毎に昇格抽選を実行するように構成しても良い。また、本第３８制御例では、楽曲選択期間中における枠ボタン２２に対する操作回数にのみ基づいて昇格抽選テーブル２２２ｋｂに規定されている当選率に基づく昇格抽選を実行するように構成しているが、これに限ること無く、楽曲選択期間中における選択ボタン６００への操作内容と、枠ボタン２２への操作内容とを複合させた複合操作情報に基づいて、異なる当選率で昇格抽選を実行可能に構成しても良い。この場合、例えば、楽曲選択期間中における選択ボタン６００への操作に応じて楽曲選択画面（図１５９５（ａ）参照）に表示されている選択中の楽曲を切り替え可能に構成し、特定の楽曲（例えば、楽曲Ａ）が選択されている状態（選択中領域ｇｋ１に楽曲Ａが表示されている状態）で枠ボタン２２を操作した場合の方が、特定の楽曲以外の楽曲（例えば、楽曲Ｂ）が選択されている状態（選択中領域ｇｋ１に楽曲Ｂが表示されている状態）で枠ボタン２２を操作した場合よりも、昇格抽選の当選率が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、楽曲選択期間中における選択ボタン６００（第１操作手段）と、枠ボタン２２（第２操作手段）との操作内容に応じて異なる当選率で昇格抽選を実行させることができるため、今回の大当たり内容（設定されている大当たり種別）を把握したい遊技者に対して、様々な操作手段を意欲的に操作させることができ、遊技への参加意欲を高めることができる。加算時間用態様選択テーブル２２２ｋｃは、上述した第３７制御例におけるパチンコ機１０が有する加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂ（図１５６６参照）と同様に、特別図柄変動の変動パターン決定時に加算時間が設定されたことを示す変動パターンコマンドを受信した場合に設定される変動演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、加算時間を含めた変動時間に対応する各種演出態様が規定されている。

【４９２９】

この加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂは、変動表示設定処理（図１６０８のＳ４１０４Ｊ参照）中に実行される変動演出設定処理（図１６０９のＳ５０１４Ｊ）において、今回の変動パターンコマンドに加算時間があると判別した場合に（図１６０９のＳ５１１１Ｈ：Ｙｅｓ）、加算時間に対応した演出態様を決定するために参照される（図１６０９のＳ５１０３Ｊ参照）。ここで、図１６０３を参照して、加算時間用態様選択テーブル２２２ｋｃの詳細な内容について説明をする。図１６０３は、加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図１６０３に示した通り、加算時間用態様選択テーブル２２２ｊｂには、決定された加算時間と、抽選結果（今回の特別図柄抽選の結果）と、停止図柄種別（前回実行された特別図柄抽選の結果を示す第３図柄の停止表示態様）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に対応させて、異なる演出態様が規定されている。具体的には、加算時間が「２秒」で、抽選結果が「当たり（大当たり）」であって、停止図柄種別が「種別Ａ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～９９」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ２秒」が規定されており、停止図柄種別が「種別Ｂ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ２秒」が、「５０～９９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別Ｃ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ２秒」が、「３０～９９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別Ｄ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」が規定されている。

【４９３０】

また、加算時間が「２秒」で、抽選結果が「外れ」であって、停止図柄種別が「種別Ａ

」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～９９」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」が規定されており、停止図柄種別が「種別Ｂ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ２秒」が、「３０～９９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別Ｃ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ２秒」が、「２０～９９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別Ｄ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」が規定されている。ここで、停止図柄種別について説明をする。本第３８制御例におけるパチンコ機１０は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄを設けており、過去の停止図柄情報を一時的に記憶可能に構成している。つまり、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出結果として第３図柄表示装置８１の表示面に表示される第３図柄の停止表示態様を記憶可能に構成している。そして、加算時間に対応して決定される演出態様の種別を決定する際に、停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納されている停止図柄情報を参照するように構成している。演出態様の種別を決定する際に参照される停止図柄情報は、４つの種別情報に分類されて記憶されており、「種別Ａ」は、大当たり当選に対応する停止表示態様（図柄揃い）を示す停止図柄情報が該当し、「種別Ｂ」は、数字の「７」が付された第３図柄が含まれる停止表示態様を示す停止図柄情報が該当し、「種別Ｃ」は、奇数の数字が付された第３図柄が４個以上停止表示されている停止表示態様を示す停止図柄情報が該当し、それ以外の停止表示態様を示す停止図柄情報が「種別Ｄ」に該当するように予め規定されている。

【４９３１】

本第３８制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０と同様に、特別図柄変動に対応して実行される第３図柄の変動演出が、前回の特別図柄変動の停止表示態様から実行されるように構成している。よって、停止図柄情報の種別情報として「種別Ａ」が記憶されている状態は、大当たり当選を示す変動演出の演出結果（第３図柄の停止表示態様）が決定された場合に「種別Ａ」の停止図柄種別が停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納された状態となる。そして、大当たり遊技の終了後１回転目の特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定する際に「種別Ａ」の停止図柄種別が読み出されることになる。つまり、停止図柄種別として「種別Ａ」が読み出される状況は、大当たり遊技終了後１回転目の特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定する状況のみとなる。本第３８制御例では、上述した第３７制御例と同様に、変動演出としてフリーズ演出が実行された場合に、大当たり当選の期待度が高くなるように構成しており、上述した通り「種別Ａ」が読み出される状況、即ち、大当たり遊技終了後１回転目の特別図柄変動が大当たり変動であり、且つ、特別図柄変動の変動パターンとして加算時間が設定されている場合には、必ずフリーズ演出が実行されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で連続して大当たり当選した場合には、それ以外の場合よりもフリーズ演出を実行させ易くすることができるため、連続して大当たり当選したことによる特典を遊技者に付与し易くすることができる。また、本第３８制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄変動が開始されるタイミング（変動演出が実行されるタイミング）でフリーズ演出が実行されるように構成しているため、変動演出が実行された直後にフリーズ演出の実行有無を遊技者に特定させることが可能に構成している。さらに、「種別Ａ」が読み出された状態で、対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合には、フリーズ演出が実行されないように構成している。つまり、大当たり遊技終了後１回転目の特別図柄変動が開始されるタイミングにおいてフリーズ演出が実行された場合に、その時点で大当たり当選したことを遊技者に把握させることが可能に構成している。

【４９３２】

このように構成することで、フリーズ演出の有無によって、変動演出が終了するよりも前に変動演出の演出結果（特別図柄抽選の抽選結果）を遊技者に把握させることができる

ため、変動演出が実行されるタイミングから遊技者に興味を持たせることができる。なお、本第３８制御例では、変動演出の開始タイミングにてフリーズ演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、変動演出が実行されている最中にフリーズ演出を実行させることができるように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングでフリーズ演出が実行されるのかを遊技者に予測させ難くすることができるため、変動演出が実行されている演出期間の全期間に対して、遊技者に興味深く変動演出を見させることができ、演出効果を高めることができる。また、図１６０３に示した通り、加算時間として同一の時間（２秒）が決定され、且つ、特別図柄抽選の結果が同一結果であったとしても、停止図柄種別によってフリーズ演出の実行のされ易さを異ならせており、抽選結果が「当たり」である場合には、「種別Ａ」が最もフリーズ演出を実行させ易く、次いで、「種別Ｂ」、「種別Ｃ」、「種別Ｄ」の順でフリーズ演出が実行され難くなるように構成している。一方、抽選結果が「外れ」である場合には、「種別Ｂ」が最もフリーズ演出が実行され易く、次いで、「種別Ｃ」がフリーズ演出を実行させ易く、「種別Ａ」、及び「種別Ｄ」においては、フリーズ演出が実行されないように構成している。つまり、本第３８制御例では、変動開始時で表示されている第３図柄の停止表示態様の種別（停止図柄種別）に応じて、フリーズ演出が実行された場合における大当たり当選の期待度を異ならせるように構成している。このように構成することで、変動演出として実行される各種演出の種別だけで無く、変動開始時に表示されている第３図柄の停止表示態様についても遊技者に興味を持たせることができる。

【４９３３】

次に、加算時間として「５秒」が決定された場合に対して規定されている加算時間用態様選択テーブル２２２ｋｃの内容について説明をする。加算時間が「５秒」で、抽選結果が「当たり（大当たり）」であって、停止図柄種別が「種別Ａ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～９９」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ５秒」が規定されており、停止図柄種別が「種別Ｂ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ５秒」が、「３０～６９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ２秒」が、「７０～９９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別Ｃ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ５秒」が、「２０～３９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ２秒」が、「４０～９９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別Ｄ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ５秒」が、「５０～９９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」がそれぞれ規定されている。

【４９３４】

また、加算時間が「５秒」で、抽選結果が「外れ」であって、停止図柄種別が「種別Ａ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値「０～９９」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」が規定されており、停止図柄種別が「種別Ｂ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に対して演出態様として「フリーズ５秒」が、「５～２９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ２秒」が、「３０～９９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別Ｃ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ５秒」が、「１０～１９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ２秒」が、「２０～９９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別Ｄ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１４」の範囲に対して演出態様として「フリーズ５秒」が、「１５～９９」の範囲に対して演出態様として「フリーズ０秒」がそれぞれ規定されている。さらに、加算時間が「６秒」である場合、即ち、抽選結果が「当たり」である場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ６秒」が規定されている。以上、説明をした通り、本第３８制御

例におけるパチンコ機１０は、加算時間に対応する演出態様として、フリーズ演出が実行される場合において、フリーズ演出の実行期間が長くなるほど、大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように構成することで、フリーズ演出が実行されたことに気付いた遊技者に対して、フリーズ演出が長時間継続することを期待させながら遊技を行わせることができるため、演出効果を高めることができる。

【４９３５】

なお、詳細な説明は省略するが、本第３８制御例では、設定された加算時間の長さを上限にフリーズ演出を実行可能に構成しており、フリーズ演出が選択されなかった場合、或いは、加算時間よりも短い期間のフリーズ演出が選択された場合は、加算時間の残余時間が、変動演出における各第３図柄が高速変動期間に吸収されるように構成している。このように構成することで、加算時間の有無や、フリーズ演出の有無に関わらず、第３図柄の高速変動期間が経過した後に実行される変動演出（例えば、リーチ演出）の演出態様を統一し易くすることができるため、変動演出を実行するための処理や、演出データ量を簡素化することができる。背景変化抽選テーブル２２２ｋｄは、背景変化演出を実行するか否かを決定する際に参照されるデータテーブルであって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値によって、背景変化演出を実行するか否かが決定される。この背景変化抽選テーブル２２２ｋｂを用いた背景変化抽選は、変動演出設定処理（図１６１０のＳ５０１４参照）において、通常状態と判別された場合（図１６１０のＳ５１０７Ｈ：Ｙｅｓ）に実行される背景チェンジ演出決定処理（図１６１０のＳ５１５１Ｊ参照）にて背景変化演出が実行されていない場合に実行される（図１６１１のＳ５１８１Ｊ）。そして、背景変化抽選を参照して背景変化演出の実行が決定された場合には、背景変化中フラグ２２３ｋｆがオンに設定される。ここで、背景変化抽選テーブル２２２ｋｂの詳細な内容について、図１６０２（ｂ）を参照して説明をする。図１６０２（ｂ）は、背景変化抽選テーブル２２２ｋｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図１６０２（ｂ）に示した通り、背景変化抽選テーブル２２２ｋｂには、取得した演出カウンタ２２３ｆの値に対応させて背景変化抽選の抽選結果が規定されており、具体的には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２」の範囲に対しては、背景変化演出を「実行する」抽選結果が規定されており、「３～９９」の範囲に対しては、背景変化演出を「実行しない」抽選結果が規定されている。

【４９３６】

本第３８制御例では、遊技状態として通常状態が設定されており、且つ、背景変化演出が実行されていない状態（背景変化中フラグ２２３ｋｆがオフに設定されている状態）にて第３図柄の変動演出を決定する際に、毎回背景変化抽選を実行するように構成していることから、通常状態において実行される特別図柄抽選の約３３回に１回の割合で背景変化演出が実行される。このように背景変化演出を実行可能に構成し、通常状態における変動演出の背景を切り替えるように構成することで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。次に、図１６０１（ｂ）を参照して、本第３８制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図１６０１（ｂ）は、本第３８制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図１６０１（ｂ）に示した通り、本第３８制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３は、上述した第３７制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３（図１５６４（ｂ）参照）に対して、楽曲選択期間カウンタ２２３ｋａ、楽曲情報格納エリア２２３ｋｂ、枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃ、停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄ、背景情報格納エリア２２３ｋｅ、背景変化中フラグ２２３ｋｆを追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。楽曲選択期間カウンタ２２３ｋａは、楽曲選択期間の残期間を計測するためのカウンタであって、大当たり遊技のオープニング期間が設定された場合に、楽曲選択期間の長さに対応する値がセットされる。その後、１ミリ秒単位で実行される楽曲選択処理（図１６１３のＳ５４０１Ｊ参照）が実行される毎にセットされた値が１ずつ減算され、値が０となった場合に楽曲を選

択可能な期間を終了させる処理が実行される。一方で、値が０では無い場合には、セットされている値に対応する残期間を示す態様で残期間ゲージが表示される。

【４９３７】

楽曲情報格納エリア２２３ｋｂは、楽曲選択期間中に選択された楽曲（選択中の楽曲）を示す楽曲情報を一時的に記憶するための記憶領域である。この楽曲情報格納エリア２２３ｋｂに格納されている情報は、遊技者の選択操作内容に対応した選択画面を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させるための処理を実行する際に参照される（図１６１３のＳ５４５３Ｊ）。また、音声ランプ制御装置１１３から音声出力装置２２６へと出力するための音声コマンドを設定する際に参照される。枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃは、枠ボタン２２を押下した回数を計測するためのカウンタであって、楽曲選択期間中に枠ボタン２２を押下した場合に値が１加算される（図１６１３のＳ５４５７Ｊ参照）。そして、加算後の値を参照して昇格抽選が実行され（図１６１３のＳ５４５８Ｊ）、昇格抽選の実行が決定された場合に（図１６１３のＳ５４５９：Ｙｅｓ）、値がクリアされる（図１６１３のＳ５４６２参照）。また、楽曲選択期間カウンタ２２３ｋａの値が０になったと判別された場合（図１６１３のＳ５４６５Ｊ：Ｙｅｓ）にも、値がクリアされる。停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄは、第３図柄表示装置８１の表示面に表示された第３図柄の停止表示態様に関する情報を一時的に記憶しておくための記憶領域である。この停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄには、変動表示設定処理（図１６０８のＳ４１０４Ｊ参照）において、設定された停止種別（停止図柄情報）が格納される（図１６０８のＳ４９０１Ｊ参照）。そして、加算時間が設定されている変動パターンに対応する変動演出の演出態様を決定する際に格納されている停止図柄情報が読み出され（Ｓ５１０２Ｊ）、加算時間用態様選択テーブル２２２ｋｄを参照して演出態様を選択する際に参照される。

【４９３８】

本第３８制御例におけるパチンコ機１０では、第３図柄の停止表示態様を示す情報と、第３図柄の停止表示態様が属する停止図柄種別（種別Ａ～種別Ｄ）を示す情報と、が停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納されるように構成されているが、これに限ること無く、停止図柄種別を示す情報のみを停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納するように構成しても良い。このように構成することで、停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納される情報のデータ量を削減することができる。また、本第３８制御例におけるパチンコ機１０では、停止図柄種別として「種別Ａ（大当たり当選を示す停止表示態様）」、「種別Ｂ（７図柄を含む停止表示態様）」、「種別Ｃ（奇数図柄が４個以上含む停止表示態様）」、「種別Ｄ（それ以外）」の４種類の停止図柄種別を区分けして格納するように構成し、格納された停止図柄種別に応じて、次に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定可能に構成しているが、停止図柄種別として、本第３８制御例とは異なる停止図柄種別を設けても良く、例えば、「種別Ｅ（リーチ外れ（＋１コマ）を示す停止表示態様）」、「種別Ｆ（リーチ外れ（－１コマ）を示す停止表示態様）」、「種別Ｇ（リーチ外れ（１コマ以上ズレ）を示す停止表示態様）」等を設けても良い。この場合、リーチ外れに対応する停止図柄種別（種別Ｅ～Ｇ）を設け、次に実行される変動演出の演出態様を決定する際に、リーチ外れに対応する停止図柄種別（種別Ｅ～Ｇ）が停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納されている場合と、それ以外の停止図柄種別（種別Ａ～Ｄ）が停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納されている場合とで、決定される演出態様を異ならせる（選択割合を異ならせる）ように構成すると良い。このように構成することで、変動演出として実行されたリーチ演出の演出結果が外れであった場合の次に実行される変動演出を、リーチ演出以外の変動演出が実行された場合の次に実行される変動演出と異ならせ易くすることができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう状況、例えば、演出結果が外れとなるリーチ演出が連続して実行されてしまうことを抑制することが可能となる。

【４９３９】

加えて、本第３８制御例では、停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納されている前回の変動演出における第３図柄の停止表示態様に関する情報を読み出して、次に実行され

る変動演出の演出態様を決定可能に構成しているが、これに限ること無く、過去に実行された２つ以上の変動演出にて表示された第３図柄の停止表示態様に応じて次に実行される変動演出の演出態様を決定可能に構成しても良く、例えば、変動演出の演出結果として、複数回連続して大当たり当選とは完全に異なる停止表示態様で第３図柄が停止表示されている場合には、次に実行される特別図柄抽選の結果が外れであったとしても、大当たり当選の期待度を高めた変動演出が実行され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して大当たり当選することに対して期待を持たせ易くすることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。背景情報格納エリア２２３ｋｅは、現在設定されている背景種別に関する背景情報を一時的に記憶するための記憶領域であって、背景変化演出が実行されたことに基づいて切り替わった背景種別に関する背景情報が記憶される。そして、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている背景情報を読み出して、次の変動演出に対応する背景情報が決定される。本第３８制御例では、特別図柄変動の変動演出とは独立して背景変化演出を実行可能に構成しており、背景変化演出が実行された場合には、演出期間が６０秒の背景移行演出が実行されるように構成している。変動演出の開始タイミングにて背景移行演出の実行が決定されると、今回の変動演出の演出期間（特別図柄変動の変動期間）が経過するまでの間、背景移行演出が実行される。

【４９４０】

ここで、背景移行演出の演出データには、全部で４種類の背景種別が時間経過に伴って切り替わる演出態様が規定されており、背景変化演出が実行される特別図柄変動の時間が長いほど、多くの背景種別が切り替わる背景変化演出が実行されるように構成している。そして、変動演出の終了タイミング（特別図柄変動の停止表示タイミング）において表示されている背景種別が背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納され、次の変動演出が開始されるタイミングでは、背景情報格納エリア２２３Ｋｅに格納されている背景情報が読み出され、読み出した背景情報に対応する背景種別へと切り替わった直後から背景変化演出が再開されるように構成している。より具体的には、図１５９７を参照して上述した通り、背景変化演出の演出データには、演出が開始されてからの１０秒間に背景Ａ（草原）が、その後の２０秒間に背景Ｂ（森）が、その後の２０秒間に背景Ｃ（空）が、そして最後の１０秒間に背景Ｄ（宇宙）が対応付けて規定されており、各背景種別の切り替わりタイミング（演出開始時、１０秒経過時、３０秒経過時、５０秒経過時）が、背景変化演出の再開タイミングとなるように構成している。そして、背景Ｃから背景変化演出が再開されたことを契機に背景変化演出の複数規定されている終了条件のうち少なくとも一部が成立するように構成している。このように構成することで、例えば、背景変化演出が実行されてから、特別図柄変動の変動時間として短い変動時間（例えば、変動時間５秒）が連続して決定されている場合には、背景Ａ（草原）が表示される背景変化演出が繰り返し実行されることになり、背景変化演出が実行される特別図柄変動が大当たり変動であって変動時間６０秒が決定された場合には、１回の特別図柄変動期間中に背景Ａから背景Ｄまで移行する背景変化演出が実行されることになる。よって、背景変化演出の進行度合いを実行される特別図柄変動の変動パターンに応じて異ならせることができ、演出効果を高めることができる。

【４９４１】

加えて、本第３８制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、大当たり当選していない場合よりも、背景変化演出によって背景種別が背景Ｄまで移行し易くなるように構成している。具体的には、背景変化演出が実行されている状態であって、新たな特別図柄変動が実行される場合において、設定されている変動パターン（変動時間）と、背景変化演出の再開位置とを判別し、背景Ｄに到達し得る状況であると判別した場合には、対象となる特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるかを判別し、大当たり当選であると判別した場合の方が、大当たり当選では無いと判別した場合よりも、背景変化演出を継続させ易くするように構成している。このように構成することで、複数の背景種別を切り替えることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制すると共に、特定の背景種別

へと切り替わる背景変化演出が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができるため演出効果を高めることができる。さらに、本第３８制御例では、予め規定されている６０秒間の演出データを用いて背景変化演出を実行することから、実行中の変動演出に基づいて、今回の特別図柄変動の変動時間を把握することで、実行中の背景変化演出が何秒間実行されるのかを予測することが可能となる。つまり、背景変化演出と変動演出とが実行された場合に、実行されている変動演出の演出態様に基づいて、背景変化演出にて背景種別がどこまで切り替わるかを予測する楽しみを遊技者に提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４９４２】

背景変化中フラグ２２３ｋｆは、背景変化演出が実行されている状態であることを示すためのフラグであって、背景変化演出が実行された場合にオンに設定される（図１６１１のＳ５１８６Ｊ参照）。そして、変動演出の演出態様を決定する際に背景変化中フラグ２２３ｋｆの設定状況が判別され（図１６１０のＳ５１５１Ｊ参照）、オンに設定していると判別された場合（図１６１０のＳ５１５１Ｊ：Ｙｅｓ）、即ち、背景変化演出の実行中に新たな特別図柄変動が開始された場合には、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている背景情報を読み出して今回の特別図柄変動に対応する背景変化演出の演出態様が決定される。そして、背景変化演出の終了が決定された場合にオフに設定される（図１６１０のＳ５１５８Ｊ、図１６１０のＳ５１６５Ｊ）。また、詳細な説明は省略するが、本第３８制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１９制御例におけるパチンコ機１０と同様に、遊技者が操作可能な操作手段として、枠ボタン２２と、演出ボタン６００とを有している。具体的には、パチンコ機１０の正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に遊技者が操作可能な枠ボタン２２と、選択ボタン６００（図示せず）とが設けられている。枠ボタン２２は、第３図柄表示装置８１等で実行される各種演出の演出態様を可変させるために遊技者に操作させることを主の目的として設けられたものであって、選択ボタン６００は、パチンコ機１０の遊技環境（例えば、音量や光量）を決定するために遊技者に操作させるものであって、上述した第１９制御例における選択ボタン（図５７９参照）に示した通り、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅが設けられている。そして、枠ボタン２２に対する遊技者の操作内容を示す信号と同様に、選択ボタン６０００に対する遊技者の操作内容を示す信号も音声ランプ制御装置１１３が受信可能に構成されており、受信した信号の内容に基づいて演出態様を変更可能に構成している点も上述した第３７制御例と相違している。

【４９４３】

なお、本第３８制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が操作可能な操作手段として、操作演出時に操作される枠ボタン２２と、遊技環境を選択する際に操作される選択ボタン６００と、を有している。即ち、使用用途を異ならせた複数の操作手段が設けられているが、これに限ること無く、遊技環境を選択する際に枠ボタン２２を操作可能にしたり、操作演出として選択ボタン６００を操作可能に構成したりしても良い。さらに、本第３８制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第１９制御例におけるパチンコ機１０と同様に、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下したことを検知することで操作手段が操作されたことを判別可能なボタン構成を用いているが、遊技者による操作を検知可能な構成であればボタン構成以外の構成を用いても良く、例えば、遊技者が触れていることを検知可能な検知手段や、遊技者が押下以外の動作（例えば、引っ張り動作等）を行っていることを検知可能な検知手段を有する操作手段を用いても良い。また、遊技者が操作手段に直接触れるのでは無く、所定の空間領域（センサの検知範囲）に遊技者の体の一部（例えば、手など）が存在していることを検知可能な非接触型の操作検知手段（センサ等）を用いても良く、この場合、単に遊技者の体の一部（例えば、手など）を検知するのでは無く、所定の空間領域内において、遊技者の体の一部が所定の規則に従って移動していることを検知可能な操作検知手段を用いると良い。このように構成することで、例えば、遊技者がパチンコ機１０の遊技を一時的に中断しようと離席する場合に、誤って、遊技

者の体の一部（例えば、頭など）が操作検知手段の検知範囲内に侵入したとしても、それを契機に操作演出が実行されてしまうことを抑制することができる。また、本第３８制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が操作可能な操作手段として、枠ボタン２２、及び選択ボタン６００を設け、何れの操作手段に対する操作内容を示す情報（信号）も音声ランプ制御装置１１３へと出力するように構成し、音声ランプ制御装置１１３にて入力された各種信号に基づく演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、操作内容を示す情報（信号）が主制御装置１１０へと出力される操作手段を別途設けても良い。

【４９４４】

＜第３８制御例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図１６０４から図１６１３を参照して、本第３８制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理について説明をする。本第３８制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第３７制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理のうち、停止時演出設定処理（図１５８４のＳ４２０３Ｈ参照）に代えて停止時演出設定処理（図１６０４のＳ４２０３Ｊ参照）を、大当たり関連処理に代えて大当たり関連処理（図１６０６のＳ４２１８Ｊ参照）を、変動表示設定処理（図１５８６のＳ４１０４Ｈ）に代えて変動設定処理（図１６０８のＳ４１０４Ｊ参照）を、枠ボタン入力監視・演出処理（図１５９１のＳ４１０１Ｈ参照）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図１６１２のＳ４１０１Ｊ参照）を、実行する点で相違している。それ以外の制御処理は同一あり、その詳細な説明を省略する。まず、図１６０４を参照して、停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｊ）の処理内容について説明をする。図１６０４は、停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。この停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｊ）は、変動演出が終了した（特別図柄が停止表示された）タイミングで実行される制御処理であって、主制御装置１１０から出力された特図確定コマンドを受信した場合に実行される処理である。この停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｊ）では、上述した停止時演出設定処理（図１５８４のＳ４２０３Ｈ参照）に対して、背景変化演出を終了させるための処理を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理無いように対しては、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【４９４５】

まず、停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｊ）が実行されると、上述した第３７制御例における停止時演出設定処理（図１５８４のＳ４２０３Ｈ参照）と同一のＳ４５０１Ｈ～Ｓ４５０８Ｈの処理を実行する。そして、Ｓ４５０８Ｈの処理において、変動時間が２０秒の普通図柄変動が実行されていないと判別した場合（Ｓ４５０８Ｈ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４５０９Ｈの処理を実行した後に、背景変化中フラグ２２３ｋｆがオンであるかを判別する（Ｓ４５０１Ｊ）。Ｓ４５０１Ｊの処理において、背景変化中フラグ２２３ｋｆがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ４５０１Ｊ：Ｙｅｓ）、即ち、背景変化演出の実行中に特別図柄変動が停止表示されたと判別した場合は、今回の特別図柄変動の停止タイミングで背景変化演出の終了条件が成立するかを判別するための背景変化演出終了処理を実行し（Ｓ４５０２Ｊ）、上述した第３７制御例における停止時演出設定処理（図１５８４のＳ４２０３Ｈ参照）と同一のＳ４５０９Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４５０１Ｊの処理において、背景変化中フラグ２２３ｋｆがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合（Ｓ４５０１Ｊ：Ｎｏ）、即ち、現在が背景変化演出の実行中では無いと判別した場合は、Ｓ４５０２Ｊの処理を実行すること無く、Ｓ４５０９Ｈの処理へ移行し、その後、本処理を終了する。次に、図１６０５を参照して、停止時演出設定処理（図１６０４のＳ４２０３Ｊ参照）にて実行される背景変化演出終了処理（Ｓ４２０２Ｊ）の処理内容について説明をする。図１６０５は、背景変化演出終了処理（Ｓ４２０２Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。この背景変化演出終了処理（Ｓ４２０２Ｊ）では、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている背景情報が示す背景種別と、次に実行される特別図柄変動の変動パターンとに基づいて、背景変化演出を継続するか否かを決定するための処理が実行される。

【４９４６】
具体的には、背景変化演出終了処理（Ｓ４２０２Ｊ）が実行されると、まず、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている背景情報（背景種別）を読み出し（Ｓ５５７１Ｊ）、読み出した背景情報（背景種別）が「背景Ｃ」であるかを判別し（Ｓ５５７２Ｊ）、「背景Ｃ」であると判別した場合は（Ｓ５５７２Ｊ：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている次変動に対応する入賞情報を読み出す（Ｓ５５７３Ｊ）。そして、Ｓ５５７３Ｊの処理によって読み出された入賞情報に基づいて、次変動が当たり変動であるかを判別し（Ｓ５５７４Ｊ）、次変動が当たり変動であると判別した場合は（Ｓ５５７４Ｊ：Ｙｅｓ）、次変動の変動時間が３０秒以上であるかを判別し（Ｓ５５７５Ｊ）、３０秒未満であると判別した場合（Ｓ５５７５Ｊ：Ｎｏ）、即ち、次変動が３０秒未満の当たり変動である場合には、背景チェンジ演出（背景変化演出）の終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５５７７Ｊ）、背景変化中フラグ２２３ｋｆをオフに設定し（Ｓ５５７８Ｊ）、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている情報をクリアし（Ｓ５５７９Ｊ）、本処理を終了する。つまり、背景種別として「背景Ｃ」が設定されている状態では、背景変化演出を最後まで実行させる（大当たり当選の期待度が高い演出を実行させる）ためには３０秒以上の演出期間を必要とするため、例え次変動が当たり変動であったとしても、変動時間が３０秒未満の場合は、今回の特別図柄変動の停止タイミングで背景変化演出を終了させる処理が実行される。このように構成することで、背景変化演出が途中段階のまま当たり当選が報知されてしまい遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。また、背景変化演出が終了した次の変動においても大当たり当選し得るため、背景変化演出が終了したことに対して遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【４９４７】
図１６０５に戻り説明を続ける。Ｓ５５７５Ｊの処理において、次変動の変動時間が３０秒以上であると判別した場合は（Ｓ５５７５Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ５５８０Ｊの処理へ移行する。ここで、Ｓ５５７５Ｊの処理を経由してＳ５５８０の処理へ移行した場合には、背景情報格納エリア２２３ｋｅには「背景Ｃ」の背景情報が格納されていることから、Ｓ５５８０：Ｎｏと判別され、そのまま本処理を終了する。つまり、次変動が３０秒以上の当たり変動である場合には、背景チェンジ演出（背景変化演出）を継続させることで、次変動の変動期間中に背景変化演出を最後まで実行することが可能となり、背景変化演出の演出結果によって遊技者に大当たり当選を報知することができる。なお、例えば、次変動の変動時間が６０秒である場合には、背景変化演出が最後まで実行された後の残時間（３０秒間）は、大当たり当選を祝福するための特殊背景静止画像が継続して表示されるように構成している。このように構成することで、背景変化演出が終了してから特別図柄変動が停止表示されるまでの残期間に関わらず遊技者に違和感の無い演出を実行することができる。また、背景変化演出が最後まで実行されることとなる特別図柄変動の変動時間の長さに応じて、背景変化演出が最後まで実行されたタイミングにおける特別図柄変動の残期間が異なるため、例えば、変動演出において大当たり期待度が高いことを示す表示態様が表示されるよりも前に背景変化演出によって大当たり期待度が高いことが遊技者に報知されたり、変動演出において大当たり期待度が高いことが遊技者に報知された後に、背景変化演出によって大当たり期待度が高いことを重ねて報知したりすることが可能となる。よって、遊技者に対して、実行される変動演出と、背景変化演出との両方に興味を持たせることができ演出効果を高めることができる。

【４９４８】
一方、Ｓ５５７４Ｊの処理において、次変動が当たり変動では無い（外れ変動である）と判別した場合は（Ｓ５５７４：Ｎｏ）、次に、次変動の変動時間が３０秒以上であるかを判別し（Ｓ５５７６Ｊ）、３０秒以上であると判別した場合（Ｓ５５７６Ｊ：Ｙｅｓ）、即ち、次変動が３０秒以上の外れ変動である場合には、背景チェンジ演出（背景変化演出）の終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５５７７Ｊ）、背景変化中フラグ２２３ｋｆをオフに設定し（Ｓ５５７８Ｊ）、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている情

報をクリアし（Ｓ５５７９Ｊ）、本処理を終了する。このように構成することで、抽選結果が外れとなる特別図柄変動（外れ変動）の実行中に背景変化演出が最後まで実行されてしまうことを防止することができるため、背景変化演出が最後まで実行されることで大当たり当選の期待度を高めることができる。また、Ｓ５５７６Ｊの処理において、次変動の変動時間が３０秒未満であると判別した場合は（Ｓ５５７６Ｊ：Ｎｏ）、背景チェンジ演出（背景変化演出）を継続させたとしても、次変動の特別図柄変動期間中に背景変化演出が最後まで実行されることが無いため、背景変化演出の終了条件を成立させること無く、そのまま本処理を終了する。このように構成することで、「背景Ｃ」に対応する背景情報が背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている状態で、次変動が外れ変動である場合であっても、背景変化演出を次変動に継続させることが可能となるため、次変動が開始されたタイミングにて、背景変化演出が継続したことにより大当たり当選を期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【４９４９】

Ｓ５５７２Ｊの処理において、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている背景情報（背景種別）が「背景Ｃ」では無いと判別した場合は（Ｓ５５７２Ｊ：Ｎｏ）、次に、「背景Ｄ」が格納されているかを判別し（Ｓ５５８０Ｊ）、「背景Ｄ」が格納されていると判別した場合は（Ｓ５５８０Ｊ：Ｙｅｓ）、背景変化演出を終了させるために、背景チェンジ演出（背景変化演出）の終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５５７７Ｊ）、背景変化中フラグ２２３ｋｆをオフに設定し（Ｓ５５７８Ｊ）、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている情報をクリアし（Ｓ５５７９Ｊ）、本処理を終了する。次に、図１６０６を参照して、大当たり関連処理（Ｓ４２１８Ｊ）の処理内容について説明をする。図１６０６は、大当たり関連処理（Ｓ４２１８Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理（Ｓ４２１８Ｊ）では、上述した第１９制御例におけるパチンコ機１０にて実行される大当たり関連処理（図６３５のＳ３５０４参照）と同様に大当たり遊技中に実行される各種演出の演出態様を決定するための処理が実行される。大当たり関連処理（Ｓ４２１８Ｊ）が実行されると、まず、オープニングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ５６０１Ｊ）、オープニングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５６０１Ｊ：Ｙｅｓ）、オープニング演出処理を実行し（Ｓ５６０２Ｊ）、Ｓ５６１２Ｊの処理へ移行する。なお、オープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊ）は、大当たり遊技のオープニング期間中に実行される演出として、楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択演出や、大当たり遊技が開始されたことを示すための案内演出の演出態様が決定される。なお、このオープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊ）の詳細な内容については、図１６０７を参照して後述する。

【４９５０】

Ｓ５６０１Ｊの処理において、オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５６０１Ｊ：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５６０３Ｊ）、受信したと判別した場合は（Ｓ５６０３Ｊ：Ｙｅｓ）、受信したラウンド数コマンドからラウンド数を抽出し（Ｓ５６０４Ｊ）、表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ５６０５Ｊ）、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値を１加算し（Ｓ５６０６Ｊ）、ラウンド中演出処理を実行し（Ｓ５６０７Ｊ）、Ｓ５６１２Ｊの処理へ移行する。なお、Ｓ５６０７Ｊにて実行されるラウンド中演出処理（Ｓ５６０７Ｊ）は、上述した第１９制御例における大当たり関連処理（図６３５のＳ３５０４参照）にて実行されるラウンド中演出処理（図６３６のＳ３６０９参照）と同様に大当たり遊技中に実行される各種演出の演出態様を決定するための処理が実行されるがその詳細な説明を省略する。一方、Ｓ５６０３Ｊの処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５６０３Ｊ：Ｎｏ）、次いで、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ５６０８Ｊ）、受信したと判別した場合は（Ｓ５６０８Ｊ：Ｙｅｓ）、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５６０９Ｊ）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５６０９Ｊ：Ｎｏ）、ラウンド数カウンタの値をクリアし（Ｓ５６０１０Ｊ）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５６１１Ｊ）、Ｓ５６１２Ｊの処理へ移行する。また、Ｓ５

６０９Ｊの処理において保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５６０９Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ５６１０Ｊの処理をスキップして、Ｓ５６１１Ｊの処理へ移行し、その後、Ｓ５６１２Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。

【４９５１】

次に、図１６０７を参照して、大当たり関連処理（図１６０６のＳ４２１８Ｊ参照）にて実行されるオープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊ）の処理内容について説明をする。図１６０７は、オープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。このオープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊ）では、オープニング期間（ＯＰ期間）中に操作手段（選択ボタン６００や枠ボタン２２）への操作を有効に判別する操作有効期間を設定するための処理や、楽曲選択方法や楽曲選択状況を遊技者に案内するための表示態様を設定するための処理や、大当たり遊技が実行されたことを示すための案内表示態様を設定するための処理が実行される。オープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊ）が実行されると、まず、楽曲選択期間カウンタ２２３Ｋａの値に「５００００」をセットする（Ｓ５６５１Ｊ）。この楽曲選択期間カウンタ２２３Ｋａにセットされた値は、１ミリ秒毎に実行されるメイン処理において減算されるように構成されており、Ｓ５６５１Ｊの処理においてセットされた値（５００００）は、５秒間を計測するための値となる。この楽曲選択期間カウンタ２２３Ｋａの値が１以上である期間が、遊技者が行った操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００）への操作（押下）が有効に判別される期間（操作有効期間）となる。Ｓ５６５１Ｊの処理を終えると、次に、枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値を０にクリアし（Ｓ５６５２Ｊ）、楽曲情報格納エリア２２３ｋｂに格納されている楽曲に対応する楽曲選択画面を示すための表示態様を決定し（Ｓ５６５３Ｊ）、選択期間（操作有効期間）の残時間を示すための表示態様を決定し（Ｓ５６５４Ｊ）、今回の大当たり遊技に対応するオープニング表示態様を決定し（Ｓ５６５５Ｊ）、決定した各種表示態様に対応する表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ５６５６Ｊ）、本処理を終了する。

【４９５２】

次に、図１６０８を参照して、変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｊ）の処理内容について説明をする。図１６０８は、変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｊ）は、上述した第３７制御例における変動表示設定処理（図１５８６のＳ４１０４Ｈ参照）に対して、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンに設定されていると判別した場合（図１６０８のＳ４９０９Ｈ：Ｙｅｓ）に実行される処理内容の一部を変更している点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。具体的には、変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｊ）が実行されると、まず、上述した第３７制御例における変動表示設定処理（図１５８６のＳ４１０４Ｈ参照）と同一のＳ４９０１Ｈ～Ｓ４９１１Ｈの処理を実行し、Ｓ４９１１Ｈの処理を実行した後に、設定した停止種別に対応する情報を停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納し（Ｓ４９０１Ｊ）、本処理を終了する。つまり、本第３８制御例におけるパチンコ機１０では、第３図柄の変動表示態様として決定される停止表示態様に関する情報を一時的（少なくとも、次変動の変動演出を決定するまで）に記憶可能に構成している。このように構成することで、前回の第３図柄の停止表示態様の種別に応じて変動演出の演出態様を決定することが可能となる。

【４９５３】

なお、本第３８制御例では、上述した第３７制御例とは異なり、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理において、停止表示される第３図柄の停止表示態様（停止図柄種別）を決定可能に構成しているが、これに限ること無く、上述した第３７制御例と同様に、音声ランプ制御装置１１３側では、第３図柄の停止表示態様を決定すること無く、停止表示種別として、「図柄揃い」、「リーチ外れ」、「完全外れ（バラケ目）」程度の情報、即ち、実行される変動演出の演出態様に対応した停止表示態様を表示制御装置１１４側で決定可能な程度の図柄停止情報を決定するように構成し、音声ランプ制御装置１１３にて決定された図柄停止情報を含む表示用コマンドを表示制御装置１１

４が受信することにより、詳細な第３図柄の停止表示態様を表示制御装置１１４側で決定可能に構成しても良い。この場合、音声ランプ制御装置１１３は、前回の停止表示態様を把握することが出来ないため、表示制御装置１１４が決定した第３図柄の停止表示態様を示すための情報コマンドを、音声ランプ制御装置１１３が受信可能に構成すれば良い。また、実際の第３図柄の停止表示態様では無く、音声ランプ制御装置１１３にて決定された図柄停止情報を停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納されるように構成し、格納されている図柄停止情報に基づいて次変動の変動演出の演出態様を決定可能に構成すると良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３にて実行される第３図柄の停止表示態様を決定するための処理を簡素化することができ、且つ、前回の第３図柄の停止表示態様に関連させた変動演出を次変動で実行させるための処理の簡素化も図ることができる。

【４９５４】

次に、図１６０９を参照して、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｊ）の処理内容について説明をする。図１６０９は、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｊ）は、上述した第３７制御例における変動演出設定処理（図１５８８のＳ５０１４Ｈ参照）に対して、遊技状態として通常状態が設定されている場合に、背景チェンジ演出決定処理（Ｓ５１０１Ｊ）を実行する点と、受信した変動パターンコマンドに加算時間を示す情報があると判別した場合（Ｓ５１１１Ｈ：Ｙｅｓ）に実行する処理の内容を異ならせている点で相違し、それ以外の処理内容は同一であるため、その説明を省略する。具体的には、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｊ）が実行されると、まず、上述した第３７制御例における変動演出設定処理（図１５８８のＳ５０１４Ｈ参照）と同一のＳ５１０１Ｈ～Ｓ５１０７Ｈの処理を実行する。そして、Ｓ５１０７Ｈの処理において、通常状態であると判別した場合は（Ｓ５１０７Ｈ：Ｙｅｓ）、背景チェンジ演出決定処理を実行し（Ｓ５１０１Ｊ）、その後、上述した第３７制御例における変動演出設定処理（図１５８８のＳ５０１４Ｈ参照）と同一のＳ５１０８Ｈ～Ｓ５１１１Ｈの処理を実行する。そして、Ｓ５１１１の処理において、加算時間ありと判別した場合は（Ｓ５１１１Ｈ：Ｙｅｓ）、停止図柄情報格納エリア２２３ｋｄに格納されている停止図柄情報、即ち、前回の変動演出の演出結果として第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている停止図柄に対応する情報を読み出し（Ｓ５０１２Ｊ）、加算時間用態様選択テーブル２２２ｋｃを参照して演出態様（フリーズ演出の有無）を決定し（Ｓ５１０３Ｊ）、その後、上述した第３７制御例における変動演出設定処理（図１５８８のＳ５０１４Ｈ参照）と同一のＳ５１１３Ｈ～Ｓ５１１７Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ５１１１Ｈの処理において、加算時間なしと判別した場合は（Ｓ５１１１Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ５１０２Ｊ、及びＳ５１０３Ｊの処理をスキップして、Ｓ５１１３の処理へ移行する。

【４９５５】

以上、説明をした通り、加算時間を含む変動パターンコマンドを受信した場合には、今回の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選結果と、変動パターンコマンドに含まれる加算時間と、前回の停止図柄種別と、に基づいてフリーズ演出の実行有無、及び、フリーズ期間の長さを決定することができるため、遊技者は、フリーズ演出が実行された直後に、フリーズしている表示態様、つまり、前回の特別図柄抽選の結果を示している第３図柄の停止表示態様の内容を把握することで、今回の特別図柄変動が大当たり変動であるか否かを予測することが可能となる。また、フリーズ演出の継続期間に基づいても今回の特別図柄変動が大当たり変動であるか否かを予測することが可能となり、さらに、フリーズしている表示態様と、フリーズ演出の継続期間と、を複合してより正確な大当たり当選の期待度を予測することが可能となる。よって、フリーズ演出の演出効果を高めることができる。次に、図１６１０を参照して背景チェンジ演出決定処理（Ｓ５１０１Ｊ）の処理内容について説明をする。図１６１０は、背景チェンジ演出決定処理（Ｓ５１０１Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。この背景チェンジ演出決定処理（Ｓ５１０１Ｊ）は、新たな特別図柄変動が開始されるタイミング（変動演出の演出態様を決定するタイミング）

で実行されるものであり、今回実行される特別図柄変動に対応させて背景チェンジ演出（背景変化演出）を実行するか否かを決定したり、背景チェンジ演出（背景変化演出）を実行する場合における演出態様（背景チェンジ演出を開始させる演出データの位置）を決定したりするための処理が実行される。背景チェンジ演出決定処理（Ｓ５１０１Ｊ）が実行されると、まず、背景変化中フラグ２２３ｋｆがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５１５１Ｊ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５１５１Ｊ：Ｙｅｓ）、現在が背景チェンジ演出（背景変化演出）の実行中であるため、背景変化演出の実行状況と、今回実行される特別図柄変動とに基づいて継続して実行される背景変化演出の演出態様が決定される。

【４９５６】

具体的には、まず、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている背景情報（背景種別を示す情報）を読み出し（Ｓ５１５２Ｊ）、読み出した背景情報が「背景Ｃ」であるかを判別し（Ｓ５１５３Ｊ）、「背景Ｃ」であると判別した場合は（Ｓ５１５３Ｊ：Ｙｅｓ）、今回の特別図柄変動が当たり変動（大当たり変動）であるかを判別し（Ｓ５１５４）、当たり変動であると判別した場合は（Ｓ５１５４Ｊ）、背景Ｃの開始地点から背景チェンジ演出を開始させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ５１５６Ｊ）、今回設定した背景チェンジ演出の移行先背景種別を背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納し（Ｓ５１６８Ｊ）、本処理を終了する。つまり、前回の特別図柄変動中に「背景Ｃ」まで移行した背景変化演出（背景チェンジ演出）が実行された状態であって、今回の特別図柄変動が大当たり変動である場合には、今回の特別図柄変動において、「背景Ｃ」の開始地点（背景チェンジ演出に対応する演出データのうち、３０秒が経過した地点）から背景チェンジ演出を実行させるための表示用コマンドが設定される。そして、今回の特別図柄変動が大当たり変動であることから、変動時間が２０秒よりも長いため、「背景Ｃ」の開始地点から実行された背景チェンジ演出が「背景Ｄ」の演出領域まで進行することが確定するため、Ｓ５１６８Ｊの処理において、移行先背景種別として「背景Ｄ」を示す背景情報が格納される。このように、本第３８制御例では、「背景Ｃ」の開始地点から「背景Ｄ」へと移行するまでに要する時間が、大当たり変動における最短の変動時間よりも短くなり易くなるように構成しているため、「背景Ｃ」まで進行している背景チェンジ演出が継続した状態で、新たな特別図柄変動が開始される場合において、新たに開始される特別図柄変動が大当たり変動である場合には、当該変動の変動時間を判別すること無く継続して背景チェンジ演出を実行させるだけで、大当たり変動中に「背景Ｄ」へと移行する背景チェンジ演出を確実に実行することができる。

【４９５７】

なお、本制御例の構成に限ること無く、大当たり変動に対応して設定される変動時間の一部として、背景チェンジ演出が「背景Ｃ」から「背景Ｄ」へと移行するまでに要する時間（２０秒）よりも短い変動時間を設定可能に構成しても良い。この場合、大当たり変動の開始と共に実行される背景チェンジ演出（「背景Ｃ」の開始地点から実行される背景チェンジ演出）が「背景Ｄ」へと移行するよりも前に大当たり変動が停止表示される演出を実行することが可能となる。よって、背景チェンジ演出が「背景Ｄ」まで移行することで大当たり期待度が高くなることを把握している遊技者に対して、意外性のある演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。一方、Ｓ５１５４Ｊの処理において、今回の特別図柄変動が当たり変動では無いと判別した場合は（Ｓ５１５４Ｊ：Ｎｏ）、次に、今回の特別図柄変動（外れ変動）の変動時間が２０秒よりも長いかを判別する（Ｓ５１５５Ｊ）。つまり、Ｓ５１５５Ｊの処理では、背景チェンジ演出を継続させることで、外れ変動であるにも関わらず「背景Ｄ」まで移行する背景チェンジ演出が実行されてしまうか否かを判別するための処理が実行される。Ｓ５１５５Ｊの処理において、変動時間が２０秒以下であると判別した場合は（Ｓ５１５５Ｊ：Ｎｏ）、背景チェンジ演出を継続したとしても「背景Ｄ」へと移行するまでに特別図柄変動が停止表示する場合であるため、背景Ｃの開始地点から背景チェンジ演出を開始させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ５１５６Ｊ）、今回設定した背景チェンジ演出の移行先背景種別を背景情報格納エリア２

２３ｋｅに格納し（Ｓ５１６８Ｊ）、本処理を終了する。なお、この場合、「背景Ｃ」の開始地点から実行された背景チェンジ演出が「背景Ｃ」のまま終了するため、Ｓ５１６８Ｊの処理では、移行先背景種別として「背景Ｃ」を示す情報が背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納される。

【４９５８】

Ｓ５１５５Ｊの処理において、今回の特別図柄変動（外れ変動）の変動時間が２０秒よりも長いと判別した場合（Ｓ５１５５Ｊ：Ｙｅｓ）、即ち、今回の特別図柄変動に対応させて継続して背景チェンジ演出を実行してしまうと、特別図柄変動が停止表示するよりも前に時間経過によって「背景Ｃ」から「背景Ｄ」へと移行する背景チェンジ演出が実行されてしまう場合には、背景チェンジ演出の終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５１５７Ｊ）、背景変化中フラグ２２３ｋｆをオフに設定し（Ｓ５１７８Ｊ）、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている情報（背景種別を示す情報）をクリアし（Ｓ５１７９Ｊ）、ＳＷ有効期間タイマ５１６８Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。なお、Ｓ５１５７Ｊの処理によって設定される表示用コマンドが表示制御装置１１４へと出力されることにより、特別図柄変動の開始時には背景チェンジ演出が継続する場合と同一の演出態様で背景チェンジ演出が実行され、その後、特別図柄変動が停止表示するよりも前（具体的には、特別図柄変動が開始されてから３秒後）に、通常背景（背景Ａ）へと移行する演出が実行される。なお、背景チェンジ演出を終了させるための演出態様はこれに限ること無く、例えば、次の背景種別へと移行する移行タイミング（「背景Ａ」から「背景Ｂ」へと移行するタイミング、「背景Ｂ」から「背景Ｃ」へと移行するタイミング、「背景Ｃ」から「背景Ｄ」へと移行するタイミング）において、別の演出態様を設定可能に構成し、その移行タイミングに到達した時点で、次の背景種別へと移行できないことを示す演出態様（例えば、キャラクタが風に吹き飛ばされる演出態様）を設定するように構成しても良い。このように構成することで、時間経過に基づいて実行される背景チェンジ演出の演出データを効率良く採用しながら、遊技者に違和感のない演出を提供することができる。また、Ｓ５１５３Ｊの処理において、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている背景情報が「背景Ｃ」では無いと判別した場合は（Ｓ５１５３Ｊ：Ｎｏ）、次に、背景情報が「背景Ａ」、又は「背景Ｂ」であるかを判別し（Ｓ５１６０Ｊ）、「背景Ａ」、「背景Ｂ」ではないと判別した場合は（Ｓ５１６０Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ５１６８Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。

【４９５９】

一方、Ｓ５１６０Ｊの処理において、「背景Ａ」、又は「背景Ｂ」であると判別した場合は（Ｓ５１６０Ｊ：Ｙｅｓ）、次に、今回の特別図柄変動が当たり変動（大当たり変動）であるかを判別し（Ｓ５１６１Ｊ）、当たり変動であると判別した場合は（Ｓ５１６１Ｊ：Ｙｅｓ）、対応する背景種別の開始地点から背景チェンジ演出を開始させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ５１０３Ｊ）、Ｓ５１６８Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ５１６１Ｊの処理において、当たり変動では無いと判別した場合は（Ｓ５１６１Ｊ：Ｎｏ）、今回の特別図柄変動の変動時間が５０秒よりも長いかを判別する（Ｓ５１６２Ｊ）。つまり、Ｓ５１６２Ｊの処理では、背景チェンジ演出を継続させることにより「背景Ａ」が設定されている状態で実行される外れ変動（大当たり当選していない特別図柄変動）中に「背景Ｄ」まで移行する背景チェンジ演出が実行されてしまうか否かを判別する。Ｓ５１６２Ｊの処理において、変動時間が５０秒以下であると判別した場合は（Ｓ５１６２Ｊ：Ｎｏ）、対応する背景種別の開始地点から背景チェンジ演出を開始させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ５１６３Ｊ）、Ｓ５１６８Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ５１６２Ｊの処理において、変動時間が５０秒よりも長いと判別した場合は（Ｓ５１６２Ｊ：Ｙｅｓ）、当該外れ変動中に背景チェンジ演出を終了させるために、背景チェンジ演出の終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５１６４Ｊ）、背景変化中フラグ２２３ｋｆをオフに設定し（Ｓ５１６５Ｊ）、背景情報格納エリア２２３ｋｅに格納されている情報をクリアし（Ｓ５１６６Ｊ）、Ｓ５１６８の処理を実行し、本処理を終了する。

【４９６０】
なお、本第３８制御例では、Ｓ５１６２Ｊの処理を実行することにより「背景Ａ」から開始される背景チェンジ演出が実行される場合には、外れ変動中に「背景Ｄ」へと移行する背景チェンジ演出が実行されることを防いでいるが、「背景Ｂ」から開始される背景チェンジ演出が実行される場合には、外れ変動中に「背景Ｄ」へと移行する背景チェンジ演出が実行される可能性があるように構成している。このように構成することで、背景チェンジ演出にて「背景Ｄ」へと移行した場合であっても、大当たり当選が確定しないようにすることができるため、背景チェンジ演出の演出結果を踏まえて、特別図柄変動の停止表示態様（変動演出の演出結果）により興味を持たせることができる。一方、Ｓ５１５１Ｊの処理において、背景変化中フラグ２２３ｋｆがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ５１５１Ｊ：Ｎｏ）、現在が背景チェンジ演出を実行していない状態であるため、新たに背景チェンジ演出（背景変化演出）を実行させるか否かを決定するための背景変化演出抽選処理を実行し（Ｓ５１６７Ｊ）、その後、Ｓ５１６８Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。ここで、背景チェンジ演出決定処理（図１６１０のＳ５１０１Ｊ参照）にて実行される背景変化演出抽選処理（Ｓ５１６７Ｊ）の処理内容について、図１６１１を参照して説明をする。図１６１１は、背景変化演出抽選処理（Ｓ５１６７Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。図１６１１に示した通り、この背景変化演出抽選処理（Ｓ５１６７Ｊ）では、新たな背景変化演出（背景チェンジ演出）を実行するか否かを決定するための処理が実行される。背景変化演出抽選処理（Ｓ５１６７Ｊ）が実行されると、まず、背景変化抽選テーブル２２２ｋｂを参照して背景変化演出実行有無の抽選を実行する（Ｓ５１８１Ｊ）。そして、抽選の結果に基づいて背景変化演出を実行するかを判別し（Ｓ５１８２Ｊ）、実行しないと判別した場合は（Ｓ５１８２Ｊ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４９６１】
一方、Ｓ５１８２Ｊの処理において、背景変化演出を実行すると判別した場合は（Ｓ５１８２Ｊ：Ｙｅｓ）、今回の特別図柄変動が当たり変動であるかを判別し（Ｓ５１８３Ｊ）、当たり変動であると判別した場合は（Ｓ５１８３Ｊ：Ｙｅｓ）、対応する背景種別の開始地点（「背景Ａ」）から背景チェンジ演出を開始させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ５１８５Ｊ）、背景変化中フラグ２２３ｋｆをオンに設定し（Ｓ５１８６Ｊ）、本処理を終了する。また、Ｓ５１８３Ｊの処理において、当たり変動では無いと判別した場合は（Ｓ５１８３Ｊ：Ｎｏ）、次に、今回の特別図柄変動が５０秒よりも長いかを判別し（Ｓ５１８４Ｊ）、５０秒以下であると判別した場合（Ｓ５１８４Ｊ：Ｎｏ）、即ち、今回の外れ変動の開始に合わせて背景チェンジ演出を実行したとしても、当該外れ変動中に「背景Ｄ」へと移行することが無いと判別した場合は、背景チェンジ演出を実行するために、上述したＳ５１８５Ｊ、及びＳ５１８６Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５１８４Ｊの処理において、今回の特別図柄変動が５０秒よりも長いと判別した場合は（Ｓ５１８４Ｊ：Ｙｅｓ）、背景チェンジ演出を実行してしまうと、今回の外れ変動中に「背景Ｄ」まで移行してしまい背景チェンジ演出が実行されてしまい演出効果が低下してしまうことから、背景チェンジ演出を実行するためのＳ５１８５Ｊ、及びＳ５１８６Ｊの処理を実行すること無く本処理を終了する。次に、図１６１２を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｊ）の処理内容について説明をする。図１６１２は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｊ）は、上述した第３７制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図１５９１のＳ４１０１Ｈ参照）に対して、大当たり遊技のオープニング期間中に実行される楽曲選択に対応する各種操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００）への操作に基づく処理（楽曲選択処理（Ｓ５４０１Ｊ））を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【４９６２】
枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｊ）が実行されると、まず、楽曲選択処理（

Ｓ５４０１Ｊ）を実行し、その後、上述した第３７制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図１５９１のＳ４１０１Ｈ参照）と同一のＳ５４０１Ｈ～Ｓ５４０９Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図１６１３を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（図１６１２のＳ４１０１Ｊ参照）にて実行される楽曲選択処理（Ｓ５４０１Ｊ）の処理内容について説明をする。図１６１３は、楽曲選択処理（Ｓ５４０１Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。この楽曲選択処理（Ｓ５４０１Ｊ）では、大当たり遊技のオープニング期間中に設定される楽曲選択期間中における選択ボタン６００（上ボタン６００ｂ、下ボタン６００ｄ）への操作内容、及び、枠ボタン２２への操作内容を判別し、その判別結果に基づいた楽曲選択を実行する処理と、楽曲選択期間の期間管理を行う処理と、が実行される。具体的には、まず楽曲選択処理（Ｓ５４０１Ｊ）が実行されると、楽曲選択期間カウンタ２２３Ｋａの値が１以上であるか、即ち、現在が楽曲選択期間中であるかを判別し（Ｓ５４５１Ｊ）、楽曲選択期間カウンタ２２３ｋａの値が１以上では無い（０である）と判別した場合は（Ｓ５４５１Ｊ：Ｎｏ）、現在が楽曲選択期間では無いため、そのまま本処理を終了する。

【４９６３】

一方で、Ｓ５４５１Ｊの処理において、楽曲選択期間カウンタ２２３ｋａの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ５４５１Ｊ：Ｙｅｓ）、現在が楽曲選択期間中であるため、楽曲選択期間中に実行される各種処理を実行する。まず、選択ボタン６００のうち、楽曲選択に用いられる上下ボタン（上ボタン６００ｂ、下ボタン６００ｄ）が押下されたかを判別し（Ｓ５４５２Ｊ）、押下されたと判別した場合は（Ｓ５４５２Ｊ：Ｙｅｓ）、楽曲情報格納エリア２２３ｋｂから現在の楽曲情報を読み出し（Ｓ５４５３Ｊ）、読み出した楽曲情報に基づいて、楽曲用データ種別格納エリア２２２ｋａを参照してボタン押下後の楽曲を選択し（Ｓ５４５４Ｊ）、選択中楽曲を示す選択画面を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５４５５Ｊ）、本処理を終了する。これにより、遊技者による選択ボタン６００への操作に対応させた選択画面を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させることができる。ここで、Ｓ５４５４Ｊの処理について説明をする。上述した通り、楽曲用データ種別格納エリア２２２ｋａには、楽曲選択操作時に選択可能な複数の楽曲（楽曲Ａ、楽曲Ｂ、楽曲Ｃ等）に対応する楽曲用データ種別が予め記憶されており、選択ボタン６００を操作した場合に、現在選択されている楽曲情報に対応する楽曲用データ種別に対応させて選択ボタン６００を操作後の楽曲用データ種別を選択可能に構成している。例えば、現在選択されている楽曲情報が「楽曲Ａ」である状態で、上ボタン６００ｂを操作した場合には、「楽曲Ｂ」に対応する楽曲用データ種別が選択され、下ボタン６００ｄを操作した場合には、「楽曲Ｃ」に対応する楽曲用データ種別が選択されるように構成している。同様に、現在選択されている楽曲情報が「楽曲Ｂ」である状態で、上ボタン６００ｂを操作した場合には、「楽曲Ｃ」に対応する楽曲用データ種別が選択され、下ボタン６００ｄを操作した場合には、「楽曲Ａ」に対応する楽曲用データ種別が選択されるように構成している。そして、現在選択されている楽曲情報が「楽曲Ｃ」である状態で、上ボタン６００ｂを操作した場合には、「楽曲Ａ」に対応する楽曲用データ種別が選択され、下ボタン６００ｄを操作した場合には、「楽曲Ｂ」に対応する楽曲用データ種別が選択されるように構成している。

【４９６４】

つまり、何れの楽曲情報が選択されている状態であっても、上ボタン６００ｂを操作した場合と、下ボタン６００ｄを操作した場合とに対応させて異なる楽曲用データ種別が選択されるように構成している。そして、楽曲選択期間中に選択ボタン６００のうち一方の操作手段（例えば、上ボタン６００ｂ）を操作し続けた場合と、他方の操作手段（例えば、下ボタン６００ｄ）を操作し続けた場合とで、同一種類の楽曲を選択可能に構成している。また、図１５９５（ａ）を示して上述した通り、楽曲選択期間が設定されている間は、第３図柄表示装置８１の表示面にて現在選択中の楽曲を示すための表示態様（「曲Ａ」）が選択中領域ｇｋ１に表示され、上ボタン６００ｂを操作した場合に選択される楽曲を示すための表示態様（「曲Ｂ」）が選択候補領域ｇｋ２に表示され、下ボタン６００ｄを

操作した場合に選択される楽曲を示すための表示態様（「曲Ｃ」）が選択候補領域ｇｋ３に表示されるように構成している。このように構成することで、楽曲選択期間中における楽曲選択操作方法を遊技者に分かり易く案内することができる。なお、本第３８制御例では、楽曲選択期間中に遊技者が選択ボタン６００を操作することで選択可能な楽曲の種別を３種類としているが、これに限ること無く、４種類以上の楽曲を選択可能に構成しても良い。また、実行中の大当たり遊技の内容（大当たり種別）や、所定期間内に連続して実行された大当たり遊技の回数（連チャン回数）や、過去に選択された楽曲の履歴情報に基づいて、選択可能となる楽曲の種別を異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、連チャン回数が多くなるほど、選択可能な楽曲の種別数を増加させたり、特定の連チャン回数となった場合のみ選択可能な特殊楽曲を設けたりするように構成すると良い。このように構成することで、遊技者にとって有利な遊技結果（複数回の大当たり当選）となった場合に、通常とは異なる楽曲を選択可能となるため、遊技者に大当たり遊技とは異なる付加価値のある付加特典を提供することができる。また、選択された付加特典の楽曲が、大当たり遊技中に出力されることから、複数の特典を重複して遊技者に提供することができるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４９６５】

一方で、連チャン回数が多くなるほど、選択可能な楽曲の種別数を減少させるように構成しても良く、例えば、連チャン中に既に選択済の楽曲を再度選択できないように構成し、連チャン回数が多くなるほど、選択可能な楽曲が徐々に少なくなるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して複数種類の楽曲を強制的に再生させることができるようになるため、演出効果を高めることができる。図１６１３に戻り説明を続ける。Ｓ５４５２Ｊの処理において上下ボタンが押下されていないと判別した場合は（Ｓ５４５２Ｊ：Ｎｏ）、次に、枠ボタン２２が押下されたかを判別する（Ｓ５４５６Ｊ）。ここで、本第３８制御例では、大当たり遊技のオープニング期間中において、遊技者に対して楽曲を選択可能な楽曲選択期間を設定し、大当たり遊技中に再生させる楽曲の種別を切り替え可能に構成している。そして、大当たり遊技のオープニング期間中に、図１５９５（ａ）に示した通り、楽曲選択を案内するための案内表示態様を表示するように構成している。そして、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている案内表示態様によって操作が案内される第１操作手段（上ボタン６００ｂ、下ボタン６００ｄ）とは別に、案内表示態様によって操作が案内されていない第２操作手段（枠ボタン２２）を操作した場合にも、大当たり遊技中に再生される楽曲の種別を切り替え可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、第１操作手段を操作させることによって分かり易く楽曲を選択させることができると共に、第２操作手段を操作した場合であっても、楽曲が切り替わるという意外性のある演出を提供することができる。さらに、本第３８制御例では、楽曲選択期間中に第１操作手段を操作した場合と、第２操作手段を操作した場合とで、異なる楽曲を選択可能に構成している。よって、第２操作手段を操作した場合にも楽曲を切り替えることができることを把握している熟練の遊技者は、第１操作手段を操作した場合には選択できない（し難い）楽曲を大当たり遊技中に再生することができ、遊技者の満足感を高めることができる。

【４９６６】

加えて、本第３８制御例では、確変大当たりに当選している場合であって、大当たり当選を示した変動演出にて確変大当たりに当選したことが報知されていない状態、例えば、確変大当たりに当選したにも関わらず、大当たり当選を示す変動演出の演出結果が、時短大当たりに当選したか確変大当たりに当選したかを遊技者が把握困難な演出結果（第３図柄が偶数図柄揃いで停止表示される演出結果）である場合のみ、第２操作手段への操作に基づいて、楽曲を切り替え可能に構成している。つまり、大当たり遊技のオープニング期間中に第２操作手段を操作したことに基づいて大当たり遊技中に再生される楽曲が切り替わることで、今回の大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、第１操作手段への操作に基づいて大当たり遊技中に再生される楽曲を切り替える場合には付与されることの無い特典を、第２操作手

段への操作に基づいて遊技者に付与することができるため、遊技者に対して、オープニング期間中に第１操作手段を操作するか、第２操作手段を操作するかを選択させる楽しみを提供することができる。なお、本第３８制御例におけるパチンコ機１０では、図１５９５（ａ）に示した通り、大当たり遊技のオープニング期間中において、第３図柄表示装置８１の表示面にて第１操作手段（上ボタン６００ｂ、下ボタン６００ｄ）への操作を案内する案内表示態様を表示し、第２操作手段（枠ボタン２２）への操作を案内する表示態様を表示しないように構成しているが、これに限ること無く、第２操作手段（枠ボタン２２）への操作を案内する表示態様（第２案内表示態様）を表示可能に構成しても良い。この場合、例えば、副表示領域Ｄｓの一部領域を用いて、「枠ボタン２２を連打したら楽曲が切り替わることがあるかも！？」という案内表示態様と、「枠ボタン２２を連打して楽曲が切り替わったらラッキー！！」という案内表示態様と、を表示するように構成すると良い。このように構成することで、第１操作手段を操作した場合には、楽曲を確実に切り替えることが可能であり、第２操作手段を操作した場合には、楽曲が切り替わらない場合があることを遊技者に分かり易く把握させることができる。

【４９６７】

また、第２操作手段への操作に基づいて楽曲が切り替わった場合には、何らかの特典が付与されることを遊技者に把握させることができる。よって、遊技者に対して、オープニング期間中に第１操作手段を操作するか、第２操作手段を操作するかを選択させる楽しみをより提供することができる。図１６１３に戻り説明を続ける。Ｓ５４５６Ｊの処理において、枠ボタン２２が押下されたと判別した場合は（Ｓ５４５６Ｊ：Ｙｅｓ）、枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値を１加算し（Ｓ５４５７Ｊ）、加算後の枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値に基づいて昇格抽選テーブル２２２ｋｂを参照して昇格抽選を実行する（Ｓ５４５８Ｊ）。そして、昇格楽曲の決定ありか（昇格抽選に当選したか）を判別し（Ｓ５４５９Ｊ）、決定あり（昇格抽選に当選した）と判別した場合は（Ｓ５４５９Ｊ：Ｙｅｓ）、昇格楽曲が決定されたことを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４６０Ｊ）、現在の楽曲情報として昇格楽曲を楽曲情報格納エリアに格納し（Ｓ５４６１Ｊ）、楽曲選択期間カウンタ２２３ｋａの値を０にクリアし、枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値を０にクリアし（Ｓ５４６２Ｊ）、選択画面を消去するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５４６３Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４５９Ｊの処理において、昇格楽曲の決定が無い（昇格抽選に当選していない）と判別した場合は（Ｓ５４５９Ｊ：Ｎｏ）、昇格楽曲を決定すること無く、本処理を終了する。なお、Ｓ５４５９Ｊの処理において、昇格抽選に当選していない場合には、Ｓ５４６２Ｊの処理をスキップすることになるため、枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値がクリアされることが無い。よって、楽曲選択期間中において昇格抽選に当選するまでは、枠ボタン２２を押下する毎に枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値が加算されていくことになる。

【４９６８】

本第３８制御例では、昇格抽選に用いられる昇格抽選テーブル２２２ｋｂ（図１６０２（ａ）参照）に規定されている当選率が、枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値が大きくなるほど高くなるように構成している。よって、枠ボタン２２を押下することで大当たり遊技中に再生される楽曲の種別を切り替えようと試みる遊技者に対して、枠ボタン２２の押下回数を増加させようと楽曲選択期間が経過するまで意欲的に枠ボタン２２を押下させることができ、遊技者に遊技への参加意欲を高めることができる。また、Ｓ５４５６Ｊの処理において、枠ボタン２２が押下されていないと判別した場合は（Ｓ５４５６Ｊ：Ｎｏ）、次に、楽曲選択期間カウンタ２２３ｋａの値を１減算し（Ｓ５４６４Ｊ）、減算後の楽曲選択期間カウンタ２２３ｋａの値が０であるかを判別し（Ｓ５４６５Ｊ）、０であると判別した場合は（Ｓ５４６５Ｊ：Ｙｅｓ）、楽曲選択期間が経過したタイミングであるため、楽曲選択期間の終了に基づく処理が実行される。具体的には、現在選択中の楽曲（第３図柄表示装置８１の表示面に形成される選択中領域ｇｋ１に表示されている楽曲種別）を、選択楽曲として決定し（Ｓ５４６６Ｊ）、現在の楽曲情報として選択楽曲を楽曲情報格納エリア２２３ｋｂに格納し（Ｓ５４６７Ｊ）、楽曲が決定されたことを示す表示用

コマンドを設定し（Ｓ５４６８Ｊ）、選択画面を消去する表示用コマンドを設定し（Ｓ５４６９Ｊ）、本処理を終了する。また、Ｓ５４６５Ｊの処理において、減算後の楽曲選択期間カウンタ２２３ｋａの値が０では無い（１以上である）と判別した場合は（Ｓ５４６５Ｊ：Ｎｏ）、楽曲選択期間の残時間を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５４７０Ｊ）、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第３８制御例におけるパチンコ機１０は、大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能な期間において、遊技者の操作手段（枠ボタン２２）への操作に基づいて昇格条件が成立した場合にのみ、今回実行される大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態を報知可能な専用楽曲が選択されるように構成している。

【４９６９】

このように構成することで、大当たり遊技中に所望の楽曲を再生したい遊技者に加え、今後の遊技内容をいち早く察知したい遊技者に対しても、楽曲を選択させる操作を行わせ易くすることができるため、遊技者の楽曲を選択する意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第３８制御例では、第１操作（第１操作手段である選択ボタン６００への操作）を実行することにより常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択可能に構成し、第１操作とは異なる第２操作（第２操作手段である枠ボタン２２への操作）を実行することにより専用楽曲を選択可能に構成している。そして、第２操作を実行した場合には、昇格条件が成立しない限り、専用楽曲が選択されないように構成している。つまり、第２操作を実行したとしても専用楽曲を選択することができないように構成している。このように構成することで、常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択したい遊技者は第１操作を実行し、専用楽曲が選択されることを期待する遊技者は第２操作を実行することになるため、常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択したい遊技者に対して、楽曲が選択できない状況が発生してしまうことを抑制することができる。なお、本第３８制御例の構成に限ること無く、楽曲を選択する操作として第１操作のみを実行可能に構成し、第１操作に基づいて昇格条件が成立した場合に、専用楽曲を第１操作によって選択できるように構成しても良く、例えば、図１５９５（ａ）に示した楽曲選択画面が表示されている状態で、選択ボタン６００を操作し、選択楽曲を上方向または下方向に３周回させた場合に昇格条件が成立し、楽曲Ｂ（曲Ｂ）に対応するアイコンと、楽曲Ｃ（曲Ｃ）に対応するアイコンとの間に専用楽曲（曲Ｘ）に対応するアイコンを割り込ませて表示し、選択ボタン６００への操作によって専用楽曲を選択可能に構成しても良い。

【４９７０】

このように構成することで、専用楽曲（曲Ｘ）に対応するアイコンを表示させた時点で、昇格条件が成立したことを遊技者に報知した上で、遊技者に対して任意の楽曲（楽曲Ａ、楽曲Ｂ、楽曲Ｃ、楽曲Ｘ）を選択させることが可能となる。つまり、本第３８制御例における任意の楽曲を選択する操作と、後に実行される遊技内容を報知可能な楽曲を選択する操作と、を重複して遊技者に行わせることができ、遊技者に対して、楽曲を選択させる楽しみを提供することができる。加えて、本第３８制御例では、昇格条件が成立し得る状況において第２操作を実行した場合に、実行される大当たり遊技のラウンド数に応じて昇格条件の成立のし易さを異ならせている。つまり、本第３８制御例では、確変大当たり遊技として、１０ラウンドの確変大当たり遊技（大当たりＡ）と、７ラウンドの確変大当たり遊技（大当たりＤ）を実行可能に構成しており、大当たり遊技のラウンド数が大きい大当たりＡの方が、昇格条件が成立し得る状況において第２操作を実行した場合に、昇格条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、第２操作に基づいて専用楽曲が選択された場合に、今回の大当たり遊技が確変大当たりであることを報知した上で、ラウンド数の大きい確変大当たり遊技の可能性を高めることができるため、遊技者に有利な遊技が後に実行されることをいち早く察知したい遊技者に対して第２操作を行わせ易くすることができる。なお、本第３８制御例では、第２操作を実行することにより、昇格条件が成立した場合にのみ専用楽曲を選択可能に構成しているが、これに加えて、昇格条件が成立し得ない状況、即ち、今回の大当たり遊技が通常大当たり遊技（時短大当たり遊技）中に第２操作を実行することで、確定条件が成立した場合に、今回の大当たり

遊技が通常大当たり遊技（時短大当たり遊技）であることを報知するための第２専用楽曲（楽曲Ｙ）を選択可能に構成しても良い。このように構成することで、今回の大当たり遊技が遊技者に有利な遊技では無いことを遊技者にいち早く把握させることができるため、遊技者が過度に期待を持ちながら遊技を行ってしまい、実際に実行される遊技内容によって遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【４９７１】

さらに、本第３８制御例では、大当たり遊技のオープニング期間、即ち、ラウンド遊技が実行されていない状態において、楽曲を選択可能な楽曲選択期間を設定するように構成している。つまり、今回の大当たり遊技のラウンド数を遊技者が把握していない状態で楽曲を選択する操作（第１操作、第２操作）を遊技者に実行させるように構成している。このように構成することで、楽曲を選択する操作に基づいて今回の大当たりラウンド数を予測する楽しみを提供し易くすることができる。なお、本第３８制御例では、ラウンド遊技が実行されていない大当たり遊技期間に、楽曲選択期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技の実行状況によって今回の大当たり遊技のラウンド数を遊技者が把握できない大当たり遊技期間、例えば、何れの大当たり遊技が実行される場合であっても必ず実行されるラウンド遊技期間（本制御例では１ラウンド目から７ラウンド目のラウンド遊技期間）中に楽曲選択期間を設定するように構成しても良い。また、本第３８制御例では、大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能に構成しているが、複数の楽曲の中から１の楽曲を選択可能な構成として、特定の遊技状態（例えば、確変状態）中に再生される楽曲を選択可能な構成に対して、上述した技術思想を提供しても良い。以上説明をした通り、本第３８制御例では、上述した第３７制御例と同様に、変動演出としてフリーズ演出が実行された場合に、大当たり当選の期待度が高くなるように構成しており、大当たり遊技終了後１回転目の特別図柄変動が大当たり変動であり、且つ、特別図柄変動の変動パターンとして加算時間が設定されている場合には、必ずフリーズ演出が実行されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で連続して大当たり当選した場合には、それ以外の場合よりもフリーズ演出を実行させ易くすることができるため、連続して大当たり当選したことによる特典を遊技者に付与し易くすることができる。

【４９７２】

また、本第３８制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄変動が開始されるタイミング（変動演出が実行されるタイミング）でフリーズ演出が実行されるように構成しているため、変動演出が実行された直後にフリーズ演出の実行有無を遊技者に特定させることが可能に構成している。さらに、「種別Ａ」が読み出された状態で、対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合には、フリーズ演出が実行されないように構成している。つまり、大当たり遊技終了後１回転目の特別図柄変動が開始されるタイミングにおいてフリーズ演出が実行された場合に、その時点で大当たり当選したことを遊技者に把握させることが可能に構成している。このように構成することで、フリーズ演出の有無によって、変動演出が終了するよりも前に変動演出の演出結果（特別図柄抽選の抽選結果）を遊技者に把握させることができるため、変動演出が実行されるタイミングから遊技者に興味を持たせることができる。なお、本第３８制御例では、変動演出の開始タイミングにてフリーズ演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、変動演出が実行されている最中にフリーズ演出を実行させることができるように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングでフリーズ演出が実行されるのかを遊技者に予測させ難くすることができるため、変動演出が実行されている演出期間の全期間に対して、遊技者に興味深く変動演出を見させることができ、演出効果を高めることができる。また、図１６０３に示した通り、加算時間として同一の時間（２秒）が決定され、且つ、特別図柄抽選の結果が同一結果であったとしても、停止図柄種別によってフリーズ演出の実行のされ易さを異ならせており、抽選結果が「当たり」である場合には、「種別Ａ」が最もフリーズ演出を実行させ易く、次いで、「種別Ｂ」、「種別Ｃ」、「種別Ｄ」の順でフリーズ演出が実行され難くなるように構成している。一方、抽選結果が「外れ」である場合には、「種別Ｂ

」が最もフリーズ演出が実行され易く、次いで、「種別Ｃ」がフリーズ演出を実行させ易く、「種別Ａ」、及び「種別Ｄ」においては、フリーズ演出が実行されないように構成している。

【４９７３】

つまり、本第３８制御例では、変動開始時で表示されている第３図柄の停止表示態様の種別（停止図柄種別）に応じて、フリーズ演出が実行された場合における大当たり当選の期待度を異ならせるように構成している。このように構成することで、変動演出として実行される各種演出の種別だけで無く、変動開始時に表示されている第３図柄の停止表示態様についても遊技者に興味を持たせることができる。以上、説明をした通り、本第３８制御例におけるパチンコ機１０では、加算時間に対応する演出態様として、フリーズ演出が実行される場合において、フリーズ演出の実行期間が長くなるほど、大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように構成することで、フリーズ演出が実行されたことに気付いた遊技者に対して、フリーズ演出が長時間継続することを期待させながら遊技を行わせることができるため、演出効果を高めることができる。また、本第３８制御例では、設定された加算時間の長さを上限にフリーズ演出を実行可能に構成しており、フリーズ演出が選択されなかった場合、或いは、加算時間よりも短い期間のフリーズ演出が選択された場合は、加算時間の残余時間が、変動演出における各第３図柄が高速変動期間に吸収されるように構成している。このように構成することで、加算時間の有無や、フリーズ演出の有無に関わらず、第３図柄の高速変動期間が経過した後に実行される変動演出（例えば、リーチ演出）の演出態様を統一し易くすることができるため、変動演出を実行するための処理や、演出データ量を簡素化することができる。

【４９７４】

なお、本第３８制御例におけるパチンコ機１０では、変動演出の開始タイミングにおいて、フリーズ演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、変動演出が実行されてから所定期間が経過した時点でフリーズ演出を実行するように構成しても良く、この場合、フリーズ演出にて表示画面上に仮停止表示させる第３図柄の表示態様を、前回の特別図柄抽選の結果を示す停止表示態様では無く、専用のフリーズ時停止表示態様として決定可能に構成すれば良い。このように構成した場合であっても、本第３８制御例に記載の技術思想を適用し、仮停止されたフリーズ時停止表示態様の種別に応じて大当たり当選の期待度を異ならせれば良い。加えて、変動演出中にフリーズ演出を実行する場合には、第３図柄が高速変動している高速変動期間中にフリーズ演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、加算時間の残余時間を高速変動期間中に吸収させたとしても遊技者に違和感を与えること無く、且つ、遊技者が変動表示されている第３図柄を識別困難な高速変動中にフリーズ時停止表示態様を表示することができるため、急に表示画面にフリーズ時停止表示態様を表示させたとしても遊技者に違和感を与えることが無い。また、変動演出によって第３図柄が停止表示された後にフリーズ演出を実行可能に構成しても良い。つまり、変動演出として第３図柄が停止表示されたにも関わらず、フリーズ演出が実行されることにより、次の変動演出が開始されない演出を実行することで遊技者に違和感を与えるように構成しても良い。この場合、フリーズ演出が実行されるよりも前に、加算時間のうち、フリーズ演出に用いられる期間を差し引いた残余時間が既に高速変動期間に付加された後となるため、高速変動の変動時間を正確に把握した遊技者は、第３図柄が停止表示された後にフリーズ演出が実行されるか否かを予測することが可能となる。また、この場合、大当たり当選となるフリーズ演出の終了タイミングでは、第３図柄を変動表示させること無く、今回の特別図柄抽選の結果を示す第３図柄の停止表示態様を表示させるように構成し、外れであるフリーズ演出の終了タイミングでは、そのまま第３図柄を停止表示させた状態で、次の変動演出を開始させるように構成すれば良い。

【４９７５】

以上、説明をした通り、本第３８制御例では、特別図柄抽選の結果に関わらず、所定期間（６０秒）の演出データを有する背景チェンジ演出を実行するように構成しており、特別図柄変動の開始されるタイミングにて背景チェンジ演出を開始するように構成している

。そして、背景チェンジ演出の演出データには、背景種別を切り替えるタイミングを示す情報が含まれており、背景チェンジ演出中に実行された特別図柄変動が停止したタイミングにおいて、背景チェンジ演出の進行度合いを判別し、次の特別図柄変動が開始された場合には、現在実行している背景チェンジ演出の背景種別の開始タイミングから背景チェンジ演出が再開するように構成している。このように構成することで、６０秒の演出データを有する背景チェンジ演出を、複数回の特別図柄変動に跨がって実行させることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、背景チェンジ演出が演出データの最後まで実行された場合には、大当たり当選を示す演出結果となるように構成し、特別図柄変動の実行中に背景チェンジ演出が演出データの最後まで実行され得る場合において、その特別図柄変動が大当たり変動である場合には、そのまま背景チェンジ演出を実行し、外れ変動である場合には、背景チェンジ演出を終了させるための演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に関わらず実行された背景チェンジ演出に対して、特別図柄抽選の大当たり当選を報知する効果を持たせることができるため、演出効果を高めることができる。加えて、６０秒の大当たり変動が実行される場合に、背景チェンジ演出を実行可能に構成している。つまり、１回の特別図柄変動の変動時間を用いて、背景チェンジ演出を最後まで実行可能に構成している。このように構成することで、背景チェンジ演出の進行度合いと、変動演出の進行度合いと、を比較しながら、今回の特別図柄変動期間中に背景チェンジ演出が最後まで実行されるか否かを予測する楽しみを提供することができる。

【４９７６】

なお、本第３８制御例では、特別図柄変動の変動時間として６０秒（＋加算時間）が最長の変動時間となるように構成しているが、これに限ること無く、６０秒よりも長い（例えば、９０秒）の変動時間を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、変動演出の演出結果が表示されるまでの期間が十分に残っている状態で、背景チェンジ演出の演出結果によって大当たり当選の有無を遊技者に把握させることができるため、遊技者に対して背景チェンジ演出に興味を持たせ易くすることができる。また、上述した通り、複数の特別図柄変動に跨がって背景チェンジ演出が実行される場合には、背景種別が切り替わった地点から再度背景チェンジ演出が実行されるように構成していることから、特別図柄変動の開始タイミングにて表示される背景種別に応じて、背景チェンジ演出を最後まで実行するために要する期間の長さを異ならせることができる。よって、変動時間が６０秒未満の大当たり変動が実行された場合であっても、その大当たり変動期間中に背景チェンジ演出を最後まで実行させることが可能となるため、背景チェンジ演出を最後まで実行させる頻度を高めることができる。なお、本第３８制御例における大当たり遊技は、右打ちを行うことで多量の賞球を得られる一方で、発射を停止した場合は賞球を得ることなく終了されるため、第３８制御例における大当たり遊技は、保留の状況によらず球の打ち出しを停止するよりも打ち出した方が有利になる遊技状態の別形態である。また、本第３８制御例では、大当たり中であってもオープニング期間が経過するまでは賞球を得られる状態とならないため、球を打ち出したとしても賞球を獲得可能な制御が実行されない状態と球を打ち出し続けることで賞球を獲得可能な制御が実行される状態とが形成され得る遊技状態の別形態でもある。

【４９７７】

＜第３９制御例＞

次に、図１６１４から図１６３６を参照して、第３９制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第３９制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第３７制御例に対して、確変状態が継続する期間の長さを変更した点と、確変状態中に実行される演出の態様を決定する処理の内容と、特別図柄の変動演出として大当たり当選の期待度を示唆可能な各種予告演出の態様を決定する処理の内容と、を異ならせている点で相違している。ここで、従来より、特定の遊技状況が設定されている遊技期間中（モード期間中）において、特別図柄抽選の実行の有無に関わらず、特定の演出（モード演出）を継続して実行させる遊技機が知られており、モード演出を実行することにより、特別図柄抽選を実行して

いない場合であっても、現在の遊技状況を遊技者に分かり易く把握することができるものであった。しかしながら、従来型のパチンコ機１０では、モード演出が実行されている最中に特別図柄抽選が実行され、特別図柄抽選の結果を示す変動演出が実行された場合に、モード演出と変動演出とが独立して実行されてしまうだけであり、遊技者の演出効果を図ることが出来ないという問題があった。そこで、本第３９制御例では、モード演出が実行されている最中に特別図柄抽選が実行された場合において、その特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、モード演出の演出態様の一部を用いた演出態様を決定可能に構成している。このように構成することで、モード演出が実行されている遊技状況において特別図柄抽選を実行した場合に、モード演出と変動演出とを複合させた複合演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。しかしながら、上述した通り、モード演出は、特別図柄抽選の実行の有無に関わらず実行されるものであることから、モード演出の演出態様の一部を用いて変動演出を実行する場合には、モード演出の実行状況を判別した上で変動演出の演出態様を決定する必要があり、実行されている各種演出を管理するための処理負荷が増大してしまうという問題があった。

【４９７８】

これに対して、本第３９制御例では、音声ランプ制御装置１１３にて特定の遊技期間（確変状態）が設定されたことを示す表示用コマンドを設定し、表示制御装置１１４が表示用コマンドを受信したことに基づいてモード演出（鳥を飛行させる演出）を実行可能に構成している。そして、変動演出の演出態様としてモード演出の演出態様の一部を用いた演出態様（鳥を止まり木に停止させる演出態様）を設定する場合には、その演出態様が実行される特定タイミングを示す表示用コマンド（鳥停止タイミングの情報を含む表示用コマンド）を表示制御装置１１４へと出力し、特定タイミングを示す表示用コマンドを受信した表示制御装置１１４にて、モード演出の実行状況（鳥の飛行位置）に基づいて、変動演出の演出態様として用いられる態様（止まり木に停止させる態様）へと可変表示させる表示制御を実行可能に構成している。このように構成することで、１の制御装置にて変動演出の演出態様、及び、モード演出の演出態様を管理する必要が無くなるため、各種演出を管理するための処理負荷を軽減することができる。さらに、本第３９制御例におけるパチンコ機１０では、モード演出の実行状況（鳥の飛行位置）に応じて、変動演出の演出態様として用いられる態様（止まり木に停止させる態様）へと可変表示させる可変表示パターンとして複数の可変表示パターンを設定可能に構成しており、変動演出にて止まり木に停止している鳥を用いた演出態様が実行される特定タイミングまでの残期間と、現在の鳥の飛行位置とに基づいて異なる可変表示パターンを設定可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の実行の有無に関わらず実行されているモード演出の演出態様をスムーズに変動演出の演出態様として用いることができる。

【４９７９】

加えて、本第３９制御例におけるパチンコ機１０では、表示制御装置１１４側で適正な可変表示パターンを決定することができないと判別された場合であって、且つ、対象となる変動演出が大当たり当選を示す変動演出である場合に、特定タイミングよりも遅らせた（早めた）特殊タイミングで鳥を止まり木に停止させる可変表示を実行可能に構成している。つまり、音声ランプ制御装置１１３では、特定タイミングで鳥が止まり木に停止することを前提に変動演出における他の演出態様が設定されるにも関わらず、特定タイミングとは異なるタイミングで鳥が止まり木に停止する可変表示が実行されるように構成している。このように構成することで、変動演出として実行される複数の演出態様の実行タイミングに若干のズレを意図的に生じさせることができるため、遊技者に対して違和感のある演出を提供することができる。さらに、上述した違和感のある演出が、遊技者に有利となる大当たり当選を示す変動演出にて実行されるように構成しているため、実行されている変動演出に対して違和感を持った遊技者に対して、いち早く大当たり当選したことを把握させることができる。なお、本第３９制御例におけるパチンコ機１０では、表示制御装置１１４側で適正な可変表示パターンを決定することができないと判別された場合であって、且つ、対象となる変動演出が外れを示す変動演出である場合には、鳥を止まり木に停止

させる表示制御を実行しないように構成している。つまり、音声ランプ制御装置１１３にて決定された演出態様の一部に対して、表示制御装置１１４にて演出の実行を行わない制御を実行可能に構成している。このように構成することで、外れに対応する変動演出において、モード演出の演出態様の一部を用いた演出態様で変動演出が実行される頻度を不規則に低下させることが可能となる。さらに、鳥の飛行位置に対応させて予め記憶させておく鳥を止まり木に停止させるための可変表示パターンの量を削減することができる。また、本第３９制御例におけるパチンコ機１０では、確変状態が設定されている遊技期間を大きく３つの期間（第１確変期間、第２確変期間、第３確変期間）に区分けし、各期間にて異なる演出が実行されるように構成している。

【４９８０】

具体的には、大当たり遊技終了直後から特別図柄抽選が１０回実行されるまでの期間を第１確変期間、大当たり遊技終了後の特別図柄抽選回数が１１回から５０回までの期間を第２確変期間、大当たり遊技終了後の特別図柄抽選回数が５１回から７０回までの期間を第３確変期間、大当たり遊技終了後の特別図柄抽選回数が７１回から７４回までの期間を第３確変期間、と設定するように構成している。そして、第１確変期間中は、比較的長めの変動時間の特別図柄変動が実行されるように構成しており、確変期間が経過する程、短めの変動時間の特別図柄変動が実行されるように構成している。このように構成することで、短時間で過剰に大当たり遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。さらに、確変状態中の遊技期間が無用に長くなってしまい、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第３９制御例におけるパチンコ機１０では、確変大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が継続する期間（ＳＴ期間）として、特別図柄抽選が７４回実行されるまでの期間（ＳＴ７４回）を設定し、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が継続する期間（時短期間）として、特別図柄抽選が７０回実行されるまでの期間（時短７０回）を設定可能に構成している。つまり、確変大当たりに当選した場合には、確変状態にて特別図柄抽選を７０回実行可能に構成し、その後、第２確変状態にて特別図柄抽選を４回実行可能に構成している。このように構成することで、確変状態中に獲得した第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を用いた第２特別図柄抽選を、特別図柄の高確率状態である第２確変状態中に実行させることができるため、特図２保留を上限数（４個）獲得した状態で確変状態が終了することを目指し、確変状態が終了するまで意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。なお、第２確変状態が設定されている期間（第４確変期間）中は、確変状態中とは異なる専用の演出が実行される。

【４９８１】

そして、本第３９制御例におけるパチンコ機１０では、第３確変期間中において、様々な楽曲が再生されるメロディーゾーン演出を実行可能に構成しており、４種類の楽曲が抽選によって決定された順序で再生されるように構成している。ここで、従来より、複数の楽曲のうち特定の楽曲が選択され、選択された楽曲を再生することにより、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制している遊技機が知られている。このような遊技機では、再生される楽曲の内容についても遊技者に興味を持たせるために、新たな楽曲が再生される場合には、楽曲情報（楽曲タイトル、歌手名等）を表示画面に表示し、遊技者が興味を持ちやすくする工夫が施されている。しかしながら、遊技を継続して行う中で同一の楽曲が再生されてしまうことがあった。この場合、再生された楽曲に関する楽曲情報を既に遊技者が把握している状態であるため、遊技に関する各種情報が表示され、且つ、限られたスペースである第３図柄表示装置８１の表示領域を用いて楽曲情報を表示することは、演出効果を高め難く、且つ、他の演出の邪魔になるという問題があった。そこで、本第３９制御例では、過去に再生された楽曲を数曲（２曲）記憶可能に構成しており、新たに再生される楽曲が記憶されている楽曲と同一であるかを判別可能に構成し、同一であると判別した場合には、楽曲情報を第３図柄表示装置８１の表示面に表示しないように構成している。このように構成することで、無用に楽曲情報が表示されること無く、限られたスペースである第３図柄表示装置８１の表示面を他の演出に有効に用いることができる。さら

に、新たに再生される楽曲が、記憶されている楽曲とは異なる種類の楽曲となり易くなるように構成しており、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の法が、外れである場合よりも、新たに再生される楽曲が、記憶されている楽曲とは同一種類の楽曲となり易くなるように構成している。このように構成することで、再生される楽曲の種類に応じて特別図柄抽選の結果を予測させることが可能になる。よって、遊技者に対して、過去に再生されていた楽曲情報を記憶しながら、特別図柄抽選の結果を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。

【４９８２】

加えて、本第３９制御例におけるパチンコ１０では、１回の変動演出中の複数タイミングにて対応する特別図柄抽選の結果を示唆するための予告演出を実行可能にしており、各予告演出として設定される予告演出態様によって遊技者に対して大当たり当選しているか否かを予測可能に構成している。ここで、従来より、１回の変動演出中に実行される複数の予告演出のそれぞれに対して、複数の表示態様を段階的に設定可能に構成し、各表示態様の選択割合を特別図柄抽選の結果に応じて異ならせるように構成することで、各予告演出として表示される各表示態様が示す段階数に基づいて大当たり当選の有無を遊技者に予測させることが可能なパチンコ機１０が知られている。このようなパチンコ機１０では、１回の変動演出中に実行される複数の予告演出として表示される表示態様の組合せを多様なものとするために、予告演出毎に表示態様を決定する処理を実行する構成が知られている。このように構成することで、各予告演出に対して表示される表示態様の種別を規定した演出パターンを複数の演出パターンの中から決定する処理を実行する構成と比して、１回の変動演出中に実行される複数の予告演出のバリエーションを容易に増加させることができるものであった。しかしながら、特別図柄抽選の結果に基づいて各予告演出の表示態様を個々に決定可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選した特別図柄抽選に対応する変動演出では、各予告演出の表示態様として、大当たり当選時に選択され易い表示態様が設定され易く、外れである特別図柄抽選に対応する変動演出では、各予告演出の表示態様として、外れ時に選択され易い表示態様が設定され易くなってしまい、演出パターンが乏しくなってしまうという問題があった。また、特別図柄抽選の結果に応じて、各予告演出の表示態様が決定されるため、例えば、外れの場合に選択され易い表示態様の予告演出が多数実行された状態で大当たり当選が報知されるといった意外性のある演出を実行させ難くなるという問題があった。

【４９８３】

これに対して、本第３９制御例では、各予告演出の表示態様を選択した後に、その選択結果を判別し、所定の予告演出として特定の表示態様が選択されている場合には、複数の予告演出のうち、所定の予告演出以外の予告演出の表示態様を、選択されている表示態様とは異ならせて決定可能に構成している。具体的には、所定の予告演出の表示態様として、大当たり当選の期待度が高い表示態様（大当たり変動の方が、外れ変動よりも選択され易い表示態様）が選択されている場合は、他の予告演出の表示態様を、大当たり当選の期待度が低い表示態様（大当たり変動よりも外れ変動の方が選択され易い表示態様）を決定可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選の期待度が低い予告演出ばかり実行される変動演出であっても大当たり当選する可能製を残すことができる。一方、各予告演出の表示態様として、大当たり当選の期待度が極めて高い表示態様が選択された場合には、他の予告演出の表示態様として大当たり当選の期待度が極めて高い表示態様を決定可能に構成している。このように構成することで、１回の変動演出中に実行される複数の予告演出のうち、１の予告演出にて大当たり当選の期待度が極めて高い表示態様が表示された場合に、他の予告演出に対しても大当たり当選の期待度が極めて高い表示態様を表示させ易くすることができる。よって、大当たり当選の期待度が極めて高い表示態様（特殊態様）で１の予告演出が実行された場合には、他の予告演出も特殊態様で実行し易くなるため、遊技者が特殊態様の予告演出を見逃してしまうことを抑制することができる。

【４９８４】

＜第３９制御例における演出内容について＞

次に、図１６１４から図１６１９を参照して、本第３９制御例のパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。本第３９制御例におけるパチンコ機１０は、上述した通り、確変状態中に実行される演出と、特別図柄変動に対応して実行される変動演出の一部である予告演出の内容と、で上述した第３７制御例と相違している。以下、上述した第３７制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出と相違する演出内容について説明をする。まず、図１６１４から図１６１６を参照して、確変状態が設定される遊技期間のうち、第１確変期間（大当たり遊技が終了してから特別図柄抽選が１０回実行されるまでの期間）にて実行される鳥飛行演出の演出内容について説明をする。図１６１４（ａ）は、鳥飛行演出中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示画面の一例を示した図であって、図１６１４（ｂ）は、鳥飛行演出中における鳥ストック表示にて表示される表示画面の一例を示した図であって、図１６１５（ａ）は、鳥ストック表示から変動演出の演出態様へと切り替わる際に表示される表示画面の一例を示した図であって、図１６１５（ｂ）は、鳥飛行演出終了後に実行される変動演出にて表示される表示画面の一例を示した図であって、図１６１６は、特定タイミングで鳥ストック表示を実行できなかった場合における表示内容を示した図である。本第３９制御例におけるパチンコ機１０は、確変状態が設定されると、図１６１４（ａ）に示した通り、特別図柄抽選の実行有無に関わらず、鳥を模したキャラクタ１８００が、第３図柄表示装置８１の表示画面の主表示領域Ｄｍを飛行するモード演出が実行される。図１６１４（ａ）に示した表示画面は、第２特別図柄変動が実行されている最中であるため、小表示領域Ｄｍ２には第２特別図柄が変動中であることを示す表示態様（図では矢印で表示）が表示されているが、実際は、大当たり遊技の終了後に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。

【４９８５】

なお、キャラクタ１８００の表示タイミングはこれに限ること無く、例えば、大当たり遊技中の特定タイミング（例えば、大当たり遊技の最終ラウンド遊技が終了した後に設定されるエンディング期間）からキャラクタ１８００を主表示領域Ｄｍに表示するように構成しても良く、この場合、エンディング期間中にキャラクタ１８００が表示されることにより、遊技者に対して実行中の大当たり遊技が確変大当たりであることを初めて報知するように構成しても良い。また、確変状態が設定されてから所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合にキャラクタ１８００を表示するように構成しても良い。つまり、確変状態中における特別図柄変動が少なくとも１回は終了し得る期間を空けてキャラクタ１８００を表示するように構成しても良い。このように構成することで、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。そして、主表示領域Ｄｍには、キャラクタ１８００が停止表示される止まり木１８０１が表示されており、副表示領域Ｄｓには、鳥飛行演出の演出内容を遊技者に案内するための案内表示態様として「鳥の動きに注目」の文字が表示されている。このように構成することで、鳥飛行演出が実行された場合において、飛行中のキャラクタ１８００が特殊な動きをするのではと、遊技者にキャラクタ１８００を注視させることができる。そして、第１確変期間中（キャラクタ１８００飛行中）に実行される特別図柄変動に対応する変動演出として、キャラクタ１８００を用いた演出態様が決定された場合には、キャラクタ１８００を止まり木１８０１に止まらせる演出が実行される。図１６１４（ｂ）では、キャラクタ１８００が地点Ａ付近を飛行している状態から止まり木１８０１に向かって飛行（図では実線の矢印で飛行経路を表示）し、その後止まり木１８０１に停止している状態が表示されている。

【４９８６】

なお、本第３９制御例では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理によって変動演出としてキャラクタ１８００を用いた演出態様が決定された場合に、変動演出における演出タイミングを示す情報が表示用コマンドとして表示制御装置１１４へと出力され、表示制御装置１１４は、演出態様を示す情報を含む表示用コマンドを受信した場合に、その演出タイミングと、キャラクタ１８００の表示位置と、に基づいて

、キャラクタ１８００が止まり木１８０１へと到達するための飛行経路を決定可能に構成されており、少なくとも、図１６１４（ｂ）に示した通り、地点Ａ付近をキャラクタ１８００が飛行している状態で上述した表示用コマンドを受信した場合には、地点Ａから止まり木１８０１に向かって飛行する飛行パターンが決定され、図１６１４（ｂ）に実線で示した軌跡でキャラクタ１８００が飛行する演出が実行される。また、キャラクタ１８００が地点Ｂ付近を飛行している状態で上述した表示用コマンドを受信した場合には、地点Ｂから止まり木１８０１に向かって飛行する飛行パターンが決定され、図１６１４（ｂ）に点線にて示した軌跡でキャラクタ１８００が飛行する演出が実行される。このように、キャラクタ１８００がモード演出として飛行し得る複数の地点（地点Ａ、地点Ｂ）から止まり木１８０１へと飛行させるための表示パターンを予め用意しておくことで、特別図柄抽選の有無に関わらず、第１確変期間が設定されたこに基づいて実行されるモード演出の演出態様を、変動演出の演出態様として用いやすくすることができる。なお、図１６１４（ｂ）に示した図では、キャラクタ１８００が止まり木１８０１に向かって飛行する経路として２種類の飛行経路を示したが、これに限ること無く、３種類以上の飛行経路を設けても良く、より多くの種類の飛行経路を設けるように構成することで、モード演出の演出態様を、よりスムーズに変動演出の演出態様として用いることができる。

【４９８７】

そして、止まり木１８０１に停止しているキャラクタ１８００は、変動演出の経過期間が特定期間となるまで、止まり木１８０１に停止し続け、特定期間に到達すると、図１６１５（ａ）に示した通り、キャラクタ１８００が止まり木１８０１から飛び立つ演出が実行され、その後、図１６１５（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの中央部に枠ボタン２２を模したボタンＢａ１が表示され、遊技者に対して枠ボタン２２を操作（押下）させる案内表示態様として、主表示領域Ｄｍの上方に「ボタンｐｕｓｈ」の文字が表示され、ボタンＢａに対して、押下を促す下矢印が付される。そして、主表示領域Ｄｍの左右端には、花を模した左花アイコンｈａ１と、右花アイコンｈａ２が表示され、副表示領域Ｄｓには、実行中の演出の演出内容を案内するための案内表示態様として「花が光れば大当たり！！」の文字が表示される。このように構成することで、枠ボタン２２を押下したことに基づいて花アイコンｈａ１，ｈａ２が光ることを期待させながら遊技者に枠ボタン２２を押下させることができる。また、上述した通り、本第３９制御例では、キャラクタ１８００が地点Ａ、又は地点Ｂから止まり木１８０１へと到達させるための飛行経路に対応する演出データを予め有しており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理によって変動演出としてキャラクタ１８００を用いた演出態様が決定されたことを示す表示用コマンドを表示制御装置１１４が受信したことに基づいてキャラクタ１８００を止まり木１８０１へと移動させる表示制御が実行されるが、例えば、表示用コマンドを受信してから所定期間（０．５秒）の範囲内にてキャラクタ１８００が地点Ａ、又は地点Ｂに到達し得ない場合がある。つまり、主表示領域Ｄｍに表示されるキャラクタ１８００の飛行演出は、特別図柄変動の有無に関わらず実行されるものであり、音声ランプ制御装置１１３から表示用コマンドを受信するタイミングと、キャラクタ１８００の飛行位置とは全く関連性が無いため、表示用コマンドを受信してから所定期間（０．５秒）の範囲内にてキャラクタ１８００が地点Ａ、又は地点Ｂに到達し得ない場合がある。

【４９８８】

ここで、キャラクタ１８００がどこを飛行している状況であっても、スムーズに止まり木１８０１へと移動させるためには、例えば、キャラクタ１８００を止まり木１８０１へと到達させる飛行経路に関する演出データを予め複数（地点Ａ～地点Ｚまでのそれぞれに対応する演出データ）有しておく必要があるが、この場合、演出データの容量が大きくなってしまい、他の演出データの容量を圧迫してしまう虞があった。また、飛行経路に関する演出データは、必ず演出に用いられる訳では無く、表示用コマンドを受信したタイミングに応じた演出データが用いられるだけであるため、無用に飛行経路に関する演出データを有することになるという問題もあった。これに対して、本第３９制御例では、図１６１６に示した通り、表示用コマンドを受信してから所定期間（０．５秒）の範囲内にてキャ

ラクタ１８００が地点Ａ、又は地点Ｂに到達し得ない地点Ｃをキャラクタ１８００が飛行しているタイミングで音声ランプ制御装置１１３から表示用コマンドを受信した場合であって、当該変動の抽選結果が大当たりである場合には、地点Ｃから地点Ｂまで１秒間の飛行演出を継続（図では実線で表示）させた後、地点Ｂから止まり木１８０１に到達させる飛行経路（図では点線で表示）で飛行させる表示制御を実行される。つまり、大当たり当選変動である場合には、表示用コマンドに対して、止まり木１８０１へとキャラクタ１８００を到達させるタイミングが１秒間遅延する演出表示が第３図柄表示装置８１の表示面にて表示されるように構成している。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３にて決定された演出態様（キャラクタ１８００を用いた演出態様）に対応させて音声出力装置２２６から出力される音声（例えば、止まり木１８０１にキャラクタ１８００が止まる効果音など）と、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される表示態様とに１秒のズレ（違和感）が生じる違和感演出を実行することができる。

【４９８９】

よって、違和感演出が実行されたことに気付いた遊技者に対してのみ、今回の変動演出が大当たり変動に対応する変動演出であることをいち早く察知することができる。なお、表示用コマンドを受信してから所定期間（０．５秒）の範囲内にてキャラクタ１８００が地点Ａ、又は地点Ｂに到達し得ない地点Ｃをキャラクタ１８００が飛行しているタイミングで音声ランプ制御装置１１３から表示用コマンドを受信した場合であって、当該変動の抽選結果が外れである場合には、キャラクタ１８００が止まり木１８０１に止まる演出がキャンセルされるように構成している。これにより、外れ当選時には違和感演出を実行しないように構成することができる。次に、図１６１７及び図１６１８を参照して、確変大当たり遊技終了後の特別図柄抽選回数が５１回から７０回までの期間である第３確変期間中に実行されるメロディーゾーン中における演出内容について説明をする。図１６１７（ａ）は、メロディーゾーンが実行された直後に表示される表示画面の一例を示した図であり、図１６１７（ｂ）は、メロディーゾーン中に楽曲が切り替わる際に表示される表示画面の一例を示した図であり、図１６１８は、メロディーゾーン中において、短期間にて同一楽曲が再生された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１６１７（ａ）に示した通り、メロディーゾーンが実行されると、表示領域Ｄｍ１Ｊにはメロディーゾーンの残期間が表示され、主表示領域Ｄｍの上方には現在がメロディーゾーン中であることを示す「メロディーゾーン」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓには「メロディーゾーン突入」の文字が表示される。そして、表示領域Ｄｍ２Ｊには、曲履歴として、現在再生されている楽曲を示す「曲Ａ」が表示される。その後、特別図柄抽選が進行し、楽曲が「曲Ａ」から「曲Ｂ」に切り替わると、図１６１７（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ２Ｊに曲履歴として「曲Ａから曲Ｂ」が表示され、主表示領域Ｄｍの左下側に、今回再生される「曲Ｂ」を紹介する表示態様が表示される。このように構成することで、新たに再生される楽曲の内容を遊技者に分かり易く把握させることができる。また、副表示領域Ｄｓには「心機一転がんばろう」の文字が表示される。

【４９９０】

その後、「曲Ｂ」から再度「曲Ａ」へと切り替わると、図１６１８に示した通り、表示領域Ｄｍ２Ｊに曲履歴として「曲Ａ、曲Ｂ、曲Ａ」が表示されるが、主表示領域Ｄｍの左下側に、曲紹介の表示態様が表示されない。つまり、表示領域Ｄｍ２Ｊの曲履歴内に重複して表示される楽曲が再生される場合には、今回再生される楽曲を紹介する表示態様が表示されないように構成している。なお、本第３９制御例では、今回再生される楽曲を紹介する表示態様が表示される表示領域に何ら別の表示がされない例を示しているが、これに限ること無く、今回再生される楽曲を紹介する表示態様を表示しない条件が成立した場合にのみ遊技者に視認可能となる表示態様を表示するように構成しても良い。また、特定期間内に同一の楽曲が再生される場合には、楽曲のリズムやジャンルを異ならせるように音声制御処理を施して出力するように構成しても良いし、最初に紹介される楽曲情報よりも詳細な楽曲情報を表示するように構成しても良い。次に、図１６１９、及び図１６２０を参照して、本第３９制御例にて実行される変動演出にて設定される各種予告演出の演出内

容について説明をする。図１６１９（ａ）は、変動演出開始時に実行される予告演出（予告Ａ）中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図１６１９（ｂ）は、リーチ演出の前半期間にて実行される予告演出（特殊予告Ａ）中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図１６２０は、変動演出中に実行される各予告演出の実行タイミングと種別を示した図である。次に、図１６２１を参照して、本第３９制御例において確変状態が設定された場合に実行される各種変動演出（演出モード）の移行内容について説明をする。図１６２１は、確変状態中に実行される変動演出（演出モード）の流れを模式的に示した図である。図１６２１に示した通り、本第３９制御例では、確変残回数、時短残回数に基づいて異なる演出モードの変動演出を実行可能に構成している。

【４９９１】

具体的には、確変状態が設定されてから１０回の特別図柄変動が実行されるまでの期間は、鳥ストックゾーンが設定され、その後、４０回の特別図柄変動が実行されるまで、確変演出ゾーンが設定され、その後、２０回の特別図柄変動が実行されるまでメロディーゾーンが設定され、時短残回数が０となり第２確変状態となる最後の４回転に対して引き戻しゾーンが設定されるように構成している。このように、確変状態が設定されてからの経過期間（特別図柄変動回数）に応じて、異なる演出モードを設定することで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４９９２】

＜第３９制御例における電気的構成について＞

次に、図１６２２から図１６２９を参照して、本第３９制御例における電気的構成について説明をする。本第３９制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第３７制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部と、ＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部と、を異ならせている点で相違している。まず、図１６２２（ａ）を参照して、本第３９制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図１６２２（ａ）は、本第３９制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図１６２２（ａ）に示した通り、本第３９制御例では、上述した第３７制御例に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ｊａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２Ｌａを、変動パターン選択テーブル２０２ｊｂに代えて変動パターン選択テーブル２０２Ｌｂを、大当たり種別選択テーブル２０２ｊｄに代えて大当たり種別選択テーブル２０２Ｌｄを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。第１当たり乱数テーブル２０２Ｌａは、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ｊａに対して、大当たり当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の範囲を異ならせている点で相違している。図１６２３（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２Ｌａの内容を模式的に示した図である。図に示したとおり、特別図柄の低確率状態では１／３００の確率で、特別図柄の高確率状態では１／５０の確率で大当たり当選するように規定されている。大当たり種別選択テーブル２０２Ｌｄは、上述した大当たり種別選択テーブル２０２ｊｄ（図１５６１参照）と同様に、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【４９９３】

次に、図１６２３（ｂ）を参照して、大当たり種別選択テーブル２０２Ｌｄに規定されている内容について説明をする。図１６２３（ｂ）は、大当たり種別選択テーブル２０２Ｌｄに規定されている内容を模式的に示した図である。図１６２３（ｂ）に示した通り、大当たり種別選択テーブル２０２Ｌｄには、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けて３種類の大当たり種別（大当たりＡ５２、大当たりＢ５２、大当たりＣ５２）が規定されている。具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３４」の範囲に対して「大当たりＡ５２」が、「３５～６９」の範囲に対して「大当たりＢ５２」が、「７０～９９」の範囲に対して「大当たりＣ５２」が、それぞれ規定されている。大当たり種別「大当たりＡ５２」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、確

変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「７０」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「７４」が設定される大当たり種別である。大当たり種別「大当たりＢ５２」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「７０」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「７４」が設定される大当たり種別である。大当たり種別「大当たりＣ５２」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「７０」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「７４」が設定される大当たり種別である。つまり、本第３９制御例では、何れの大当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確変状態であり、その確変状態の終了条件も同一の終了条件が設定される。よって、大当たり遊技のラウンド数が最も大きい大当たりＡ５２が遊技者に最も有利な大当たり種別となり、大当たり遊技のラウンド数が最も小さい大当たりＣ５２が遊技者に最も不利な大当たり種別となる。

【４９９４】

変動パターン選択テーブル２０２ｌｂは、特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、設定されている遊技状態や、実行される特別図柄変動回数に応じて異なる変動パターンが規定されている。ここで、図１６２４（ａ）を参照して、変動パターン選択テーブル２０２Ｌｂに規定されている内容について説明をする。図１６２４（ａ）は、変動パターン選択テーブル２０２Ｌｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図１６２４（ａ）に示した通り、通常用テーブル２０２Ｌｂ１、確変用テーブル２０２Ｌｂ２、第２確変用テーブル２０２Ｌｂ３を有している。なお、通常用テーブル２０２Ｌｂ１、確変用テーブル２０２Ｌｂ２、第２確変用テーブル２０２Ｌｂ３のそれぞれに規定されている内容は、図１６２４（ａ）、図１６２４（ｂ）、図１６２５に示した通りである。図１６２２（ｂ）に戻り、主制御のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図１６２２（ｂ）は、本第３９制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示した図である。図１６２２（ｂ）に示した通り、変動実行フラグ２０３Ｌａと、変動順格納エリア２０３Ｌｂを追加した点で相違し、それ以外は上述した第３７制御例のＲＡＭ２０３と同一である。同一の構成についてはその説明を省略する。本第３９制御例では、入賞情報を獲得した順に特別図柄抽選を実行可能（所謂、変動順消化）に構成している。変動実行フラグ２０３Ｌａと、変動順格納エリア２０３Ｌｂとは、この変動順消化制御を実現するために追加された構成である。変動実行フラグ２０３Ｌａは、第１特別図が優先に変動されるか、第２特別図柄が優先に変動されるかを示すフラグである。なお、このフラグは、電断時にもバックアップされる領域であり、ＲＡＭクリア等された初期状態では、第１特別図柄が優先に設定されているものである。

【４９９５】

変動順格納エリア２０３Ｌｂは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂと、に記憶されている各保留データ（保留図柄）について入賞順序を記憶するエリアである。この変動順序格納エリア２０３Ｌｂには、８個の記憶エリアが設定されており入賞した順に先の記憶エリアに順序が記憶される。なお、特別図柄の変動開始に基づいて、記憶エリアもシフトされるものである。次に、図１６２６（ａ）を参照して、本第３９制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図１６２６（ａ）は、ＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図１６２６（ａ）に示した通り、上述した第３７制御例のＲＯＭ２２２に対して、予告態様選択テーブル２２２Ｌａ、予告態様シナリオ選択テーブル２２２Ｌｂ、楽曲選択テーブル２２２Ｌｃを追加している点で相違している。予告態様選択テーブル２２２Ｌａは、変動演出中に実行される各予告演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、図１６２７に示した通り、特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ群２２３ｆ１～ｆ４の値と、に基づいて異なる表示態様が規定されている。なお、詳細な説明は省略するが、本第３９制御例では、演出カウンタ群２２３ｆ１～ｆ４を有しており、同一タイミングで複数の演出態様を決定する際には、異なる演出カ

ウンタ２２３ｆ１～ｆ４の何れか値を参照するように構成している。このように構成することで、同一タイミングで複数の演出態様を決定する際に同一の組合せばかり決定してしまうことを抑制することができる。なお、演出カウンタ２２３ｆ１～ｆ４のぞれぞれは、演出カウンタ群２２３ｆと同様に随時値が更新されるカウンタで構成している。

【４９９６】

図１６２７に示した通り、各予告種別に対して、大当たり当選時に選択され易い表示態様（演出態様）と、大当たり当選時に選択され難い表示態様（演出態様）と、がそれぞれ規定されている。よって、１の変動演出にて実行される各予告種別の選択傾向としては、大当たり当選に対応する変動演出では、大当たり当選時に選択され易い表示態様（演出態様）が選択され易く、外れに対応する変動演出では、外れ時に選択され易い表示態様（演出態様）が選択され易くなる。このように構成することで、変動演出期間の多岐に渡って実行される各予告種別（図１６２０参照）にて実行される予告演出の演出態様を把握することで、今回の特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させ易くすることができる。しかしながら、予告態様選択テーブル２２２Ｌａを参照して各予告演出の予告種別を決定した場合には、遊技者に意外性のある変動演出、例えば、変動演出の前半期間に実行される予告演出では外れ時に選択され易い予告種別の予告演出が実行され、後半期間に実行される予告演出のみ大当たり当選時に選択され易い予告種別の予告演出が実行される大当たり変動演出の実行頻度が低くなるという問題があった。これに対して、本第３９制御例では、所定の設定条件が成立した場合に、予告態様シナリオ選択テーブル２２２Ｌｂを参照して、変動演出全体で実行される各予告演出の予告種別を決定するように構成している。ここで、図１６２８を参照して予告態様シナリオ選択テーブル２２２Ｌｂの内容について説明をする。図１６２８は予告態様シナリオ選択テーブル２２２Ｌｂに規定されている内容を示した図である。図１６２８に示した通り、予告態様シナリオ選択テーブル２２２Ｌｂは、特殊予告種別に応じて、特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ群２２３ｆ１～ｆ４の値と、に応じて異なるシナリオ種別が規定されている。そして、各シナリオ種別には、予告態様選択テーブル２２２Ｌａでは選択され難い組合せの予告種別が規定されている。このように構成することで、遊技者に意外性のある演出を提供することができ、演出効果を高めることができる。

【４９９７】

楽曲選択テーブル２２２Ｌｃは、メロディーゾーン中において新たな楽曲選択条件が成立した場合に新たに再生させる楽曲を選択する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図１６２９を参照して、楽曲選択テーブル２２２Ｌｃの内容について説明をする。図１６２９は楽曲選択テーブル２２２Ｌｃに規定されている内容を示した図である。図１６２９に示した通り、楽曲選択テーブル２２２Ｌｃには、現在設定中の楽曲の種別と、特別図柄抽選の結果と、演出カウンタ群２２３ｆ１～ｆ４の値とに対応させて新たに選択される楽曲が規定されている。図１６２９に示した通り、基本的には、曲Ａ、曲Ｂ、曲Ｃ、曲Ｄの順に楽曲が選択され易くなるように構成している。つまり、表示画面に表示される表示領域Ｄｍ２Ｊの曲履歴（図１６１７（ａ）参照）に、同一種別の楽曲が表示され難くなるように選択楽曲が規定されている。一方、楽曲選択条件が成立した時点における特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には、外れである場合よりも、表示画面に表示される表示領域Ｄｍ２Ｊの曲履歴（図１６１７（ａ）参照）に、同一種別の楽曲が表示され易くなるように構成している。このように構成することで、メロディーゾーン中に再生される楽曲に応じて特別図柄抽選の結果を予測するという楽しみを提供することができる。なお、これに限ること無く、大当たり当選時のみ選択可能な楽曲を設けても良い。このように構成することで、楽曲が切り替わる度に大当たり当選専用の楽曲が再生されることを遊技者に期待させることができる。図１６２６（ｂ）に戻り、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図１６２６（ｂ）は、本第３９制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示した図である。図１６２６（ｂ）に示した通り、予告情報格納エリア２２３Ｌａ、楽曲情報格納エリア２２３Ｌｂ、メロディーゾーン中フラグ２２３Ｌｃ、確変中カウンタ２２３Ｌｄを追加した点で相違し、それ以外は上

述した第３７制御例のＲＡＭ２２３と同一である。同一の構成についてはその説明を省略する。予告情報格納エリア２２３Ｌａは、変動演出の演出態様として決定された各種予告演出の予告種別を格納するための記憶領域である。

【４９９８】

楽曲情報格納エリア２２３Ｌｂは、メロディーゾーン中に選択された楽曲に関する情報を格納するための記憶領域であって、現在設定中の楽曲に関する情報に加え、過去に設定された楽曲に関する情報も記憶可能に構成されている。メロディーゾーン中フラグ２２３Ｌｃは、演出モードとしてメロディーゾーンが設定されていることを示すためのフラグであって、メロディーゾーンが設定されている場合にオンに設定される。このメロディーゾーン中フラグ２２３Ｌｃがオンに設定されている場合に、楽曲を選択するための処理が実行される。確変中カウンタ２２３Ｌｄは、確変状態中に実行された特別図柄抽選（変動演出）の回数を計測するためのカウンタであって、確変状態中に新たな変動演出を実行する毎に値が更新される。

【４９９９】

＜第３９制御例における主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図１６３０、及び、図１６３１を参照して、本第３９制御例にて実行される主制御装置１１０の制御処理のうち、上述した第３７制御例にて実行される主制御装置１１０の制御処理と異なる処理内容について説明をする。本第３９制御例では、上述した通り、特別図柄抽選の実行順序を上述した第３７制御例と異ならせている。つまり、上述した第３７制御例では、特図１保留と特図２保留とを共に有している状態で特別図柄抽選の実行条件が成立した場合には、特図２保留を用いた第２特別図柄抽選を優先して実行する特図２優先変動方式を採用しているのに対して、本第３９制御例では、特別図柄種別に関わらず、入賞情報（特図保留）を獲得した順に特別図柄抽選を実行可能に構成している点で相違している。まず、図１６３０を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｋ）の内容について説明をする。図１６３０は、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。図１６３０に示した通り、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｋ）は、上述した特別図柄変動処理（図１５６９参照）に対して、新たな特別図柄変動を開始させるために実行される処理の内容と、実行中の特別図柄変動が停止表示する際に実行される処理の内容と、を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｋ）が実行されると、まず、上述した特別図柄変動処理（図１５６９参照）と同一のＳ２０１～Ｓ２０３の処理が実行される。その後、変動実行判定処理（Ｓ２０１Ｋ）を実行する。この変動実行判定処理（Ｓ２０１Ｋ）の詳細については、図１６３１を参照して後述するが、新たに実行する特別図柄変動の種別を判定するための処理が実行される。Ｓ２０１Ｋの処理を終えると、次に、新たに実行される特別図柄変動の種別が特図２（第２特別図柄）であるかを判別し（Ｓ２０２Ｋ）、特図２であると判別した場合は（Ｓ２０２Ｋ：Ｙｅｓ）、上述した特別図柄変動処理（図１５６９参照）のＳ２０５～Ｓ２０７，Ｓ２０１Ｈ、およびＳ２５２の各処理と同一のＳ２０３Ｋ～Ｓ２０７Ｋの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ２０１Ｋの処理において、特図２では無いと判別した場合は（Ｓ２０１Ｋ：Ｎｏ）、次に、新たに実行される特別図柄変動の種別が特図１（第１特別図柄）であるかを判別し（Ｓ２０８Ｋ）、特図１であると判別した場合は（Ｓ２０８Ｋ：Ｙｅｓ）、上述した特別図柄変動処理（図１５６９参照）のＳ２１１～Ｓ２１３，Ｓ２０１Ｈ、およびＳ２５２の各処理と同一のＳ２０９Ｋ～Ｓ２１１Ｋ，Ｓ２０６Ｋ、およびＳ２０７Ｋの各処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ２０８Ｋの処理において、特図１では無いと判別した場合は（Ｓ２０８Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ２１７の処理において、今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ２１７：Ｙｅｓ）、上述した特別図柄変動処理（図１５６９参照）に対して、更新処理（図１５６９のＳ２０４Ｈ）に代えて更新処理（Ｓ２１２Ｋ）を実行し、処理をＳ２２０へと移行する。次に、図１６３１を参照して、特別図柄変動処理（図１６３０参照）にて実行される変動実行判定処理（Ｓ２０１Ｋ）の詳細について説明する。図１６３１は、この変動実行判定処

理（Ｓ２０１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動実行判定処理（Ｓ２０１Ｋ）は、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる特別図柄変動を、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの、どちらの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて実行するかを判定するための処理である。変動実行判定処理（Ｓ２０１Ｋ）では、まず、変動実行フラグ２０３Ｌａに０を設定することで、初期化を行い（Ｓ２５１Ｋ）、変動順格納エリア２０３Ｌｂのデータを取得する（Ｓ２５２Ｋ）。その後、変動順格納エリア２０３Ｌｂのデータをシフトする（Ｓ２５３Ｋ）。Ｓ２５３Ｋの処理では、変動順格納エリア２０３Ｌｂの第１エリア～第８エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第１エリア→実行エリア、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→保留第３エリア、第５エリア→第４エリア、第６エリア→第５エリア、第７エリア→保留第６エリア、第８エリア→保留第７エリア、といった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、実行エリアのデータが特図１（１）であるか否かを判定する（Ｓ２５４Ｋ）。Ｓ２５４Ｋの処理にて、実行エリアのデータが特図１（１）であると判定された場合（Ｓ２５４Ｋ：Ｙｅｓ）、変動実行フラグ２０３Ｌａを特図１で変動実行（１）に設定し（Ｓ２５５Ｋ）、本処理を終了し、特別図柄変動処理へ戻る。一方、実行エリアのデータが特図１（１）でないと判定された場合（Ｓ２５４Ｋ：Ｎｏ）、実行エリアのデータが特図２（２）であるか否かを判定する（Ｓ２５６Ｋ）。Ｓ２５６Ｋの処理にて、実行エリアのデータが特図２（２）であると判定された場合（Ｓ２５６Ｋ：Ｙｅｓ）、変動実行フラグ２０３Ｌｂを特図２で変動実行に設定し（Ｓ２５７Ｋ）、本処理を終了し、特別図柄変動処理へ戻る。Ｓ２５６Ｋの処理にて、実行エリアのデータが特図２（２）でないと判定された場合（Ｓ２５６Ｋ：Ｎｏ）、変動実行する保留球が無いため、変動実行フラグ２０３Ｌｂが初期状態のまま、本処理を終了し、特別図柄変動処理へ戻る。この変動実行判定処理（図１６３１参照）を実行することで、変動順格納エリア２０３Ｌｂに格納されている各種保留記憶（特図保留）を、格納した順に特別図柄変動させることができる。

【５０００】

＜第３９制御例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図１６３２から図１６３６を参照して、本第３９制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第３９制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理は、上述した第３７制御例に対して、変動表示設定処理（図１６０８のＳ４１０４Ｊ）に代えて変動表示設定処理（図１６３２のＳ４１０４Ｋ）を、変動演出設定処理（図１６０９のＳ５０１４Ｊ）に代えて変動演出設定処理（図１６３４のＳ５０１４Ｋ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図１６３２を参照して変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｋ）の処理内容について説明をする。図１６３２は、変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｋ）では、上述した変動表示設定処理（図１６０８のＳ４１０４Ｊ参照）に対して、楽曲切替処理（Ｓ４９０１Ｋ）を実行する処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。ここで、図１６３３を参照して、楽曲切替処理（Ｓ４９０１Ｋ）の処理内容について説明をする。図１６３３は、楽曲切替処理（Ｓ４９０１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この楽曲切替処理（Ｓ４９０１Ｋ）では、メロディーゾーン中における楽曲の選択処理が実行される。楽曲切替処理（Ｓ４９０１Ｋ）が実行されると、まず、メロディーゾーン中フラグ２２３Ｌｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４９５１Ｋ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４９５１Ｋ：Ｙｅｓ）、楽曲切替条件が成立しているかを判別し（Ｓ４９５２Ｋ）、成立していると判別した場合は（Ｓ４９５２Ｋ：Ｙｅｓ）、楽曲情報格納エリア２２３Ｌｂから現在の楽曲を示す情報を読み出し（Ｓ４９５３Ｋ）、楽曲選択テーブル２２２Ｌｃを参照して次の楽曲を決定し（Ｓ４９５４Ｋ）、決定した楽曲を楽曲情報格納エリア２２３Ｌｂの現在の楽曲を記憶させる楽曲エリアに格納し、格納済の楽曲情報を履歴エリアへとシ

フトする（Ｓ４９５５Ｋ）。
【５００１】
その後、今回決定した楽曲と、同一の楽曲が履歴エリアに格納されているかを判別し（Ｓ４９５６Ｋ）、格納されていないと判別した場合は（Ｓ４９５６Ｋ：Ｎｏ）、決定した楽曲の情報（タイトル）を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４９５７Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ４９５６Ｋの処理において、格納されていると判別した場合は（Ｓ４９５６Ｋ：Ｙｅｓ）、再度楽曲の情報が表示されてしまうことを防ぐために、Ｓ４９５７Ｋの処理をスキップして本処理を終了する。一方、Ｓ４９５１Ｋの処理においてメロディーゾーン中フラグ２２３Ｌｃがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ４９５１Ｋ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４９５２Ｋの処理において楽曲切替条件が成立していない（Ｓ４９５２Ｋ：Ｎｏ）と判別した場合は、そのまま本処理を終了する。次に、図１６３４を参照して、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｋ）の処理内容について説明をする。図１６３４は、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｋ）は、上述した変動演出設定処理（図１６０８のＳ４１０４Ｊ）に対して、通常状態では無いと判別した場合に（Ｓ５１０７Ｈ：Ｎｏ）、確変中演出設定処理（Ｓ５１０１Ｋ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。ここで、図１６３５を参照して、確変中演出設定処理（Ｓ５１０１Ｋ）の処理内容について説明をする。図１６３５は、確変中演出設定処理（Ｓ５１０１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この確変中演出設定処理（Ｓ５１０１Ｋ）では、確変状態中に実行される各種演出モードに対応する演出態様を設定するための処理が実行される。
【５００２】
確変中演出設定処理（Ｓ５１０１Ｋ）が実行されると、まず、確変中カウンタ２２３Ｌｄの値に基づいて現在の演出モードを特定し（Ｓ５１５１Ｋ）、鳥ストックゾーンであるかを判別し（Ｓ５１５２Ｋ）、鳥ストックゾーンであると判別した場合は（Ｓ５１５２Ｋ）、鳥ストック演出の演出態様を抽選で決定し（Ｓ５１５３Ｋ）、鳥ストック演出を実行するかを判別し（Ｓ５１５４Ｋ）、実行すると判別した場合は（Ｓ５１５４Ｋ：Ｙｅｓ）、決定された鳥ストック演出の態様に応じて、鳥停止タイミングを決定し（Ｓ５１５５Ｋ）、鳥停止タイミングを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５１５６Ｋ）、受信した変動パターンに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ５１５７Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ５１５４Ｋの処理において鳥ストック演出を実行しないと判別した場合は（Ｓ５１５４Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ５１５５Ｋ、及びＳ５１５６Ｋの処理をスキップして、Ｓ５１５７Ｋの処理へ移行する。一方、Ｓ５１５２Ｋの処理において、鳥ストックゾーンでは無いと判別した場合は（Ｓ５１５２Ｋ：Ｎｏ）、次に、メロディーゾーンであるかを判別し（Ｓ５１５８Ｋ）、メロディーゾーンであると判別した場合は（Ｓ５１５８：Ｙｅｓ）、次に、メロディーゾーン中フラグ２２３Ｌｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５１５９Ｋ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５１５９Ｋ：Ｙｅｓ）、受信した変動パターンに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ５１６１Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ５１５９Ｋの処理において、メロディーゾーン中フラグ２２３Ｌｃがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５１５９Ｋ：Ｎｏ）、メロディーゾーン中フラグ２２３Ｌｃをオンに設定し（Ｓ５１６０Ｋ）、Ｓ５１６１Ｋの処理を実行し、本処理を終了する。
【５００３】
Ｓ５１５８Ｋの処理において、メロディーゾーンでは無いと判別した場合は（Ｓ５１５８Ｋ：Ｎｏ）、次に、確変演出ゾーンであるかを判別し（Ｓ５１６２Ｋ）、確変演出ゾーンであると判別した場合は（Ｓ５１６２Ｋ：Ｙｅｓ）、予告態様設定処理を実行し（Ｓ５１６３Ｋ）、本処理を実行する。一方、Ｓ５１６２Ｋの処理において、確変演出ゾーンでは無いと判別した場合は（Ｓ５１６２Ｋ：Ｎｏ）、次に、引き戻しゾーンであるかを判別し（Ｓ５１６４Ｋ）、引き戻しゾーンであると判別した場合は（Ｓ５１６４Ｋ：Ｙｅｓ）、受信した変動パターンに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ５１６５Ｋ）、本処

理を終了する。また、Ｓ５１６４Ｋの処理において引き戻しゾーンでは無いと判別した場合は（Ｓ５１６４Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図１６３６を参照して、予告態様設定処理（Ｓ５１６３Ｋ）の処理内容について説明をする。図１６３６は、予告態様設定処理（Ｓ５１６３Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この予告態様設定処理（Ｓ５１６３Ｋ）では、変動演出いて実行される各予告演出の予告種別を設定するための処理が実行される。予告態様設定処理（Ｓ５１６３Ｋ）が実行されると、まず、予告態様選択テーブル２２２Ｌａを参照して、各予告の態様を決定し（Ｓ５１８１Ｋ）、決定した各予告態様を予告情報格納エリア２２３Ｌａに格納し（Ｓ５１８２Ｋ）、予告レベル３の決定があるかを判別する（Ｓ５１８３Ｋ）。

【５００４】

Ｓ５１８３Ｋの処理において、予告レベル３があると判別した場合は（Ｓ５１８３Ｋ：Ｙｅｓ）、予告態様をシナリオ設定する条件を満たしていない（そのままの演出を実行する）ため、本処理を終了する。一方、Ｓ５１８３Ｋの処理において、予告レベル３の決定が無いと判別した場合は（Ｓ５１８３Ｋ：Ｎｏ）、予告シナリオ決定抽選を実行し（Ｓ５１８４Ｋ）、予告シナリオの決定があるかを判別し（Ｓ５１８５Ｋ）、予告シナリオの決定があると判別した場合は（Ｓ５１８５Ｋ：Ｙｅｓ）、予告情報格納エリア２２３Ｌａに格納されている特殊予告種別に基づいて予告態様シナリオ選択テーブル２２２Ｌｂを参照して予告態様を再決定し（Ｓ５１８６Ｋ）、決定した各予告態様を予告情報格納エリア２２３Ｌａに格納し（Ｓ５１８７Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ５１８５Ｋの処理において、予告シナリオの決定が無いと判別した場合は（Ｓ５１８５Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【５００５】

＜第３９制御例における表示制御装置１１４の制御処理について＞

次に、図１６３７、及び図１６３８を参照して、本第３９制御例における表示制御装置１１４の制御処理の処理内容について説明をする。図１６３７は、コマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｋ）では、表示用鳥停止コマンドを受信したかを判別する処理（Ｓ６４０１Ｋ）と、表示用鳥停止コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ６４０１Ｋ：Ｙｅｓ）に、鳥停止コマンド処理（Ｓ６４１７）を実行する点で上述した各制御例における表示制御装置１１４のコマンド判定処理と異ならせている。次に、図１６３８を参照して、鳥停止コマンド処理（Ｓ６４１７）の処理内容について説明をする。図１６３８は、鳥停止コマンド処理（Ｓ６４１７）を示したフローチャートである。この鳥停止コマンド処理（Ｓ６４１７）では、音声ランプ制御装置１１３から出力された表示用鳥停止コマンドに対して、鳥停止表示の表示態様を決定するための表示制御処理が実行される。以上、説明をした通り、本第３９制御例では、音声ランプ制御装置１１３にて特定の遊技期間（確変状態）が設定されたことを示す表示用コマンドを設定し、表示制御装置１１４が表示用コマンドを受信したことに基づいてモード演出（鳥を飛行させる演出）を実行可能に構成している。そして、変動演出の演出態様としてモード演出の演出態様の一部を用いた演出態様（鳥を止まり木に停止させる演出態様）を設定する場合には、その演出態様が実行される特定タイミングを示す表示用コマンド（鳥停止タイミングの情報を含む表示用コマンド）を表示制御装置１１４へと出力し、特定タイミングを示す表示用コマンドを受信した表示制御装置１１４にて、モード演出の実行状況（鳥の飛行位置）に基づいて、変動演出の演出態様として用いられる態様（止まり木に停止させる態様）へと可変表示させる表示制御を実行可能に構成している。このように構成することで、１の制御装置にて変動演出の演出態様、及び、モード演出の演出態様を管理する必要が無くなるため、各種演出を管理するための処理負荷を軽減することができる。

【５００６】

さらに、本第３９制御例におけるパチンコ機１０では、モード演出の実行状況（鳥の飛行位置）に応じて、変動演出の演出態様として用いられる態様（止まり木に停止させる態様）へと可変表示させる可変表示パターンとして複数の可変表示パターンを設定可能に構

成しており、変動演出にて止まり木に停止している鳥を用いた演出態様が実行される特定タイミングまでの残期間と、現在の鳥の飛行位置とに基づいて異なる可変表示パターンを設定可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の実行の有無に関わらず実行されているモード演出の演出態様をスムーズに変動演出の演出態様として用いることができる。加えて、本第３９制御例におけるパチンコ機１０では、表示制御装置１１４側で適正な可変表示パターンを決定することができないと判別された場合であって、且つ、対象となる変動演出が大当たり当選を示す変動演出である場合に、特定タイミングよりも遅らせた（早めた）特殊タイミングで鳥を止まり木に停止させる可変表示を実行可能に構成している。つまり、音声ランプ制御装置１１３では、特定タイミングで鳥が止まり木に停止することを前提に変動演出における他の演出態様が設定されるにも関わらず、特定タイミングとは異なるタイミングで鳥が止まり木に停止する可変表示が実行されるように構成している。このように構成することで、変動演出として実行される複数の演出態様の実行タイミングに若干のズレを意図的に生じさせることができるため、遊技者に対して違和感のある演出を提供することができる。さらに、上述した違和感のある演出が、遊技者に有利となる大当たり当選を示す変動演出にて実行されるように構成しているため、実行されている変動演出に対して違和感を持った遊技者に対して、いち早く大当たり当選したことを把握させることができる。

【５００７】

なお、本第３９制御例におけるパチンコ機１０では、表示制御装置１１４側で適正な可変表示パターンを決定することができないと判別された場合であって、且つ、対象となる変動演出が外れを示す変動演出である場合には、鳥を止まり木に停止させる表示制御を実行しないように構成している。つまり、音声ランプ制御装置１１３にて決定された演出態様の一部に対して、表示制御装置１１４にて演出の実行を行わない制御を実行可能に構成している。このように構成することで、外れに対応する変動演出において、モード演出の演出態様の一部を用いた演出態様で変動演出が実行される頻度を不規則に低下させることが可能となる。さらに、鳥の飛行位置に対応させて予め記憶させておく鳥を止まり木に停止させるための可変表示パターンの量を削減することができる。また、本第３９制御例におけるパチンコ機１０では、特定の遊技期間（第３確変期間）において、様々な楽曲が再生されるメロディーゾーン演出を実行可能に構成しており、４種類の楽曲が抽選によって決定された順序で再生されるように構成している。ここで、従来より、複数の楽曲のうち特定の楽曲が選択され、選択された楽曲を再生することにより、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制している遊技機が知られている。このような遊技機では、再生される楽曲の内容についても遊技者に興味を持たせるために、新たな楽曲が再生される場合には、楽曲情報（楽曲タイトル、歌手名等）を表示画面に表示し、遊技者が興味を持ちやすくする工夫が施されている。しかしながら、遊技を継続して行う中で同一の楽曲が再生されてしまうことがあった。この場合、再生された楽曲に関する楽曲情報を既に遊技者が把握している状態であるため、遊技に関する各種情報が表示され、且つ、限られたスペースである第３図柄表示装置８１の表示領域を用いて楽曲情報を表示することは、演出効果を高め難く、且つ、他の演出の邪魔になるという問題があった。

【５００８】

そこで、本第３９制御例では、過去に再生された楽曲を数曲（２曲）記憶可能に構成しており、新たに再生される楽曲が記憶されている楽曲と同一であるかを判別可能に構成し、同一であると判別した場合には、楽曲情報を第３図柄表示装置８１の表示面に表示しないように構成している。このように構成することで、無用に楽曲情報が表示されること無く、限られたスペースである第３図柄表示装置８１の表示面を他の演出に有効に用いることができる。さらに、新たに再生される楽曲が、記憶されている楽曲とは異なる種類の楽曲となり易くなるように構成しており、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の法が、外れである場合よりも、新たに再生される楽曲が、記憶されている楽曲とは同一種類の楽曲となり易くなるように構成している。このように構成することで、再生される楽曲の種類に応じて特別図柄抽選の結果を予測させることが可能になる。よって、遊技者に

対して、過去に再生されていた楽曲情報を記憶しながら、特別図柄抽選の結果を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。なお、大当たり当選している場合には、同一種類の楽曲が選択され易くなるように構成し、所定期間内に同一種類の楽曲が再生される場合には、楽曲情報が表示されないように構成していることから、楽曲情報が表示される表示領域にて大当たり当選の期待度が高いことを示す表示態様（例えば「チャンス」の文字）を表示するように構成しても良い。このように構成することで、楽曲が再生される際に楽曲情報が表示されない状況を創出した場合のみ表示可能な予告演出を実行することができるため、無用な楽曲情報が遊技者に提供されてしまうことを抑制することができると共に、楽曲情報に変えて遊技者に有利な情報（特別図柄抽選の結果を示唆する情報）を提供することができる。

【５００９】

また、本第３９制御例では、再生されている楽曲の切替条件として、特別図柄変動回数が５回に到達した場合、或いは、変動演出としてリーチ演出が実行された場合、或いは、次変動が大当たり変動である場合に成立する切替条件を設けているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄変動の停止タイミングにおいて、再生中の楽曲のメロディーが、特定期間（例えば、間奏期間）である場合に切替条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に違和感を与えること無く楽曲を切り替えることができる。さらに、本第３９制御例では、特別図柄変動の開始時に新たな楽曲が再生されるように構成しているが、楽曲の切り替わりタイミング（再生タイミング）を、特別図柄変動タイミングに合わせる必要は無く、特別図柄変動期間における特定タイミング（例えば、リーチ状態が表示されたタイミング等）としても良い。加えて、楽曲が切り替わる際には、再生される楽曲の音量を徐々に小さくする制御を実行しても良い。このように構成することで、遊技者に違和感を与えること無く楽曲を切り替えることができる。さらに、次変動が大当たり変動であることに基づいて切替条件が成立した場合において、当該変動が停止表示されるタイミングにて再生されている楽曲の進行状況が特定状況である場合にのみ専用の楽曲を再生可能に構成しても良く、この場合は、楽曲情報とチャンス表示とを両方表示可能に構成すると良い。以上、説明をした通り、本第３９制御例におけるパチンコ１０では、１回の変動演出中の複数タイミングにて対応する特別図柄抽選の結果を示唆するための予告演出を実行可能にしており、各予告演出として設定される予告演出態様によって遊技者に対して大当たり当選しているか否かを予測可能に構成している。そして、各予告演出として設定される予告演出態様が所定条件を満たした場合に、各予告演出の演出態様を再設定可能に構成している。そして、予告演出の演出態様を再設定する場合には、各予告演出の演出態様を紐付けた複数の演出パターンの中から１の演出パターンを設定可能に構成している。

【５０１０】

このように構成することで、各予告演出の演出態様を個々に抽選で決定することで変動演出中に実行される予告演出にバリエーションを持たせることができると共に、各予告演出の演出態様を紐付けた演出パターンが設定されることにより、各予告演出の演出態様を個々に抽選で決定する場合には設定され難い態様の予告演出を実行させ易くすることができ、演出効果を高めることができる。加えて、各予告演出の演出態様を個々に抽選で決定した結果、決定頻度の低い演出態様（例えば、プレミア演出に対応する演出態様）が決定された場合には、決定頻度の低い演出態様を残したまま予告演出の演出態様が再設定されるように構成しているため、予告演出の演出態様を再設定することにより、プレミア演出の実行頻度が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第３９制御例では、予告演出とは異なる演出によって、当該抽選の結果が既に報知されている場合（大当たり当選であることが事前に報知されている場合）には、演出パターンとして、大当たり当選の期待度が高い演出態様が設定される演出パターンが決定されるように構成している。このように構成することで、大当たり当選であることが事前に報知された特別図柄変動に対応する変動演出にて実行される予告演出の演出態様に基づいて、大当たり当選の事前報知が見間違いだったのではと思わせてしまうことを抑制することができる。なお、これに

限ること無く、当該抽選の結果が既に報知されている場合（大当たり当選であることが事前に報知されている場合）において、予告演出の演出態様として大当たり当選の期待度が低い演出態様が設定される演出パターンが決定されるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選であることが事前に報知されたことを把握している遊技者は安心して変動演出を見ることができるが、大当たり当選であることが事前に報知されたことを把握していない遊技者に対しては、外れ変動であると思わせながら大当たり変動であることを把握させることができるため、意外性のある遊技を提供することができる。

【５０１１】

また、本第３９制御例では、１の変動演出中に実行される複数の予告演出のそれぞれに対して演出態様を決定し、決定された演出態様に基づいて予告演出の演出態様を再設定するか否かを決定するように構成しているが、予告演出の再設定条件として他の条件を設けても良く、例えば、過去に設定された予告演出の演出態様に関する情報と、その予告演出に対応する特別図柄抽選の結果に関する情報とを対応付けて記憶可能な記憶手段を設け、記憶手段に記憶されている情報に基づいて、再設定条件の成立度合いを決定可能に構成しても良い。例えば、特別図柄抽選結果が大当たりに対応する変動演出の演出態様として、大当たり当選時に選択され易い演出態様が設定されている割合が８０％を超えている場合は必ず再設定条件が成立し、６０％～８０％の場合は５０％の確率で再設定条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、予告演出として大当たり当選時に選択され難い演出態様を用いた予告演出を実行させ易くすることができる。

【５０１２】

＜第４０制御例＞

次に、図１６３９から図１６４８を参照して、本第４０制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第４０制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第３７制御例におけるパチンコ機１０に対して、大当たり遊技終了後に実行される演出の内容と、変動演出としてリーチ演出中に実行される演出の内容と、を異ならせている点で相違している。

【５０１３】

＜本第４０制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤構成について＞

まず、本第４０制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について、図１６３９を参照して、説明をする。図１６３９は、本第４０制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を示した正面図である。図１６３９に示した通り、本第４０制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３は、上述した第３９制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３に対して、可変表示ユニット８０に発光役物Ｃｒ１を設けた点で相違している。それ以外の構造は同一であり、同一の構造については同一の符号を付して、その説明を省略する。発光役物Ｃｒ１は、遊技者による枠ボタン２２への操作に基づいて発光態様を可変可能に構成されており、枠ボタン２２への操作に応じて、通常態様、第１発光態様、第２発光態様と可変するように構成している。なお、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出と、発光役物Ｃｒ１を用いた発光演出と、枠ボタン２２への操作内容と、の関係については、図１６４０を参照して後述する。

【５０１４】

＜本第４０制御例における演出の内容について＞

次に、図１６４０、及び図１６４１を参照して、本第４０制御例におけるパチンコ機１０にて実行される演出の内容について説明をする。まずは、図１６４０を参照して、大当たり遊技終了後に実行される保留図柄リトライチャンスについて説明をする。従来より、特別図柄抽選の実行権利（特図保留）を複数獲得可能に構成し、獲得済みの特図保留数を示すための保留図柄を第３図柄表示装置８１の表示面に表示し、その保留図柄の表示態様を、獲得した特図保留に含まれる入賞情報を事前判別した事前判別結果に応じて変更する保留変化演出を実行可能に構成したパチンコ機１０がある。具体的には、保留図柄の表示態様として、第１表示態様（例えば、白色）、第２表示態様（例えば、青色）、第３表示態様（例えば、赤色）を少なくとも設定可能に構成し、対象となる特図保留に含まれる入

賞情報に対する事前判別結果（先読み結果）が大当たりに対応する事前判別結果である場合に、外れに対応する事前判別結果である場合よりも第３表示態様が設定され易くなるように保留変化演出を実行可能に構成したパチンコ機１０がある。このような構成を有する従来型のパチンコ機１０では、特別図柄抽選が実行されるよりも前に、獲得している特図保留に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に示唆することが可能となるため、１の特別図柄抽選の結果を示すための演出が実行される演出期間の長さを、その特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動期間よりも長くすることができ、演出効果を高めることができる。しかしながら、獲得済みの特図保留の中に大当たり当選に対応する特図保留（大当たり保留）が存在している場合には、その大当たり保留に対応する特別図柄抽選で大当たりした後に遊技状態が切り替わる可能性があることから、大当たり保留よりも後に獲得した特図保留に対して保留変化演出を実行しないように構成しているパチンコ機１０や、大当たり当選への期待度が高い変動演出が実行されている場合には、新たな特図保留を獲得した場合であっても、実行中の変動演出に遊技者を注視させるために、保留変化演出を実行しないように構成しているパチンコ機１０がある。

【５０１５】

この場合、保留変化演出が実行されることによって、遊技者に分かり難い演出が提供されてしまうことを抑制することができるが、保留変化演出の実行頻度が低くなる分、演出効果が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第４０制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技終了時点で獲得済みの特図保留に対して、大当たり遊技終了後に新たな保留変化演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定された遊技状態に対応した事前判別の結果に基づいた保留変化演出を実行することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。なお、大当たり遊技終了時点で獲得済みの特図保留に応じて、異なる演出を大当たり遊技終了後に実行させる処理は、特定期間経過後に、特定期間中に獲得した賞球数に応じた態様で特定演出を実行する処理の別形態である。さらに、大当たり保留の存在によって保留変化演出が実行されなかった保留図柄、即ち、大当たり保留に対して保留変化演出が実行された後に獲得した特図保留や、大当たり保留に対応する特別図柄変動の実行期間中に獲得した特図保留に対応する保留図柄に対しても、保留変化演出を実行することができるため、遊技者に対して保留変化演出による注視させることができる。また、本第４０制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に再度保留変化演出を実行可能に構成するにあたり、大当たり遊技終了後に特図保留を獲得した際の保留図柄表示演出を疑似的に実行可能に構成している。具体的には、既に獲得済みの特図保留に対応する保留図柄を保留図柄表示領域から一旦削除し、その後、保留図柄表示領域に保留図柄を表示させる演出を実行可能に構成している。つまり、既に獲得済みの特図保留を、大当たり遊技終了後に新たに特図保留を獲得したように見せる擬似保留図柄表示演出を実行可能に構成している。このように構成することで、保留図柄表示領域に保留図柄が表示されるタイミングにて実行される保留変化演出も実行させることが可能となるため、保留変化演出のバリエーションを増加し易くすることができる。

【５０１６】

さらに、本第４０制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技が実行される前（大当たり図柄が停止表示されるまで）に実行された保留変化演出の演出態様（各保留図柄の表示態様）を一時的に記憶可能に構成しており、大当たり遊技終了後に決定された保留変化演出の演出態様と、記憶されている保留変化演出の演出態様と、を比較することで、大当たり遊技前に実行されていた保留変化演出の演出態様よりも遊技者に不利な演出結果となる保留変化演出を実行しないように構成している。つまり、大当たり遊技が実行されるよりも前に、第３表示態様（赤色）で表示されていた保留図柄に対して、大当たり遊技終了後に実行された保留変化演出の演出態様を決定するための処理にて第２表示態様（青色）が決定された場合には、大当たり遊技終了後に実行された保留変化演出の演出態様を決定するための処理の処理結果では無く、大当たり遊技前に実行されていた保留変化演出の演出態様を用いて保留変化演出を実行するように構成している。このように構成するこ

とで、大当たり遊技前に表示されていた保留図柄の表示態様を記憶している遊技者に対して、大当たり遊技終了後に実行された保留変化演出によって、大当たり期待度が低い表示態様へと格下げされたことにより遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第４０制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に実行される保留変化演出によって、大当たり遊技前とは異なる表示態様となった保留図柄を遊技者に識別可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に実行された保留変化演出の演出結果を遊技者に分かり易く報知することができる。本第４０制御例におけるパチンコ機１０では、リーチ演出が実行される演出期間の一部期間において、遊技者による枠ボタン２２への操作を有効に判別可能な操作有効期間を設定し、遊技者による枠ボタン２２への操作に基づいて実行される操作演出を実行可能に構成している。

【５０１７】

そして、操作演出として、リーチ状態にて変動表示されている図柄に対してアクション動作を実行させる第１操作演出と、発光役物Ｃｒ１の発光態様を可変させる第２操作演出と、を実行可能に構成している。ここで、従来より、変動演出中に遊技者が枠ボタン２２を操作することで、装飾用の役物（ＬＥＤを有する発光役物や、可動役物）の態様を可変可能に構成されているパチンコ機１０がある。また、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている表示態様（第３図柄やキャラクタ等）を可変可能に構成されているパチンコ機１０もある。そして、何れの要素を可変させる場合であっても、その可変態様に応じて、実行中の変動演出の演出結果（特別図柄抽選の結果）を遊技者に示唆可能に構成されているものが一般的であり、例えば、装飾用の役物の可変態様として、第１可変態様と、第２可変態様と、を設定可能に構成し、対応する変動演出が当たり変動演出である場合には、第１可変態様よりも第２可変態様の方が設定され安く、対応する変動演出が外れ変動演出である場合には、第１可変態様の方が第２可変態様よりも設定され易くなるように構成していた。これにより、変動演出中に枠ボタン２２を操作し、装飾用の役物や表示画面に表示されている表示態様を可変させることで、変動演出の演出結果を遊技者に予測させるための情報を提供することができ、遊技者に対して意欲的に枠ボタン２２を操作させることができるものであった。しかしながら、当たり変動演出よりも外れ変動演出にて実行され易い可変態様が設定された場合には、その時点で大当たり当選への期待度が低くなり遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第４０制御例におけるパチンコ機１０では、操作演出として、リーチ状態にて変動表示されている図柄に対してアクション動作を実行させる第１操作演出と、発光役物Ｃｒ１の発光態様を可変させる第２操作演出と、を実行可能に構成し、第１操作演出の演出態様と、第２操作演出の演出態様と、を組み合わせて特別図柄抽選の結果を示唆可能に構成している。

【５０１８】

つまり、第１操作演出と、第２操作演出との組合せとして基本パターンを３種類設け、３種類の基本パターンが大当たり当選の期待度を異ならせて規定した上で、その基本パターンとは異なる組合せで各操作演出が実行された場合にも大当たり当選の期待度が高いことを示唆可能に構成している。このように構成することで、基本パターンのうち大当たり当選の期待度が比較的低い基本パターンにて実行される第１操作演出の演出態様、又は、第２操作演出の演出態様が設定された場合であっても、他方の操作演出の演出態様が基本パターンの組合せとならない演出態様となった場合には、大当たり当選の期待度を高めることができる。よって、一方の操作演出にて実行される演出態様だけで大当たり当選の期待度が低いことが確定することが無く、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図１６４２を参照して、本第４０制御例にて実行される操作演出の演出態様と、大当たり当選期待度との関係について説明をする。図１５９２は、図柄停止アクション（第１操作演出の演出態様）と、発光パターン（第２操作演出の演出態様）と、当たり期待度との関係性を示した図である。図１６４２に示した通り、本第４０制御例では、リーチ状態中に実行される操作演出のうち第１操作演出の演出態様として「通常」、「Ｃ－１」、「Ｃ－２」、「Ｃ－３」の４種類の演出態様を決定可能に構成しており、第２操作演出の演出態様として「通常」、「低速」、「高速」、「最速」の４種類の演

出態様を決定可能に構成している。
【５０１９】
　第１操作演出の演出態様として「通常」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン２２を操作しても、変動中の第３図柄に対しても何らアクション動作（停止アクション）が実行されない。また、演出態様として「Ｃ－１」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、変動中の第３図柄が急ブレーキをかけるアクション動作（停止アクション）が実行される。さらに、演出態様として「Ｃ－２」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、変動中の第３図柄に付されたキャラクタの目が炎を纏うアクション動作（停止アクション）が実行される（図１６４１（ａ）参照）。最後に、演出態様として「Ｃ－３」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、変動中の第３図柄に付されたキャラクタがウインクをするアクション動作（停止アクション）が実行される。上述した第１操作演出の各演出態様は、対応する特別図柄抽選の結果に応じて選択割合が異なるように構成しており、対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合には、「通常」が最も選択され易く、次いで、「Ｃ－１」，「Ｃ－２」，「Ｃ－３」の順に徐々に選択され難く構成している。なお、本第４０制御例では、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合のみ、第１操作演出の演出態様として演出態様「Ｃ－３」を設定可能に構成している。つまり、リーチ状態中に枠ボタン２２を操作し、変動中の第３図柄に付されたキャラクタがウインクをした場合には、大当たり当選に対応する変動演出であることを遊技者が把握可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果をいち早く把握しようとする遊技者に対してリーチ状態中に積極的に枠ボタン２２を操作させることができる。
【５０２０】
　また、第２操作演出の演出態様として「通常」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、通常の速度「ダッ・・・ダッ」で発光役物Ｃｒ１の発光態様が可変し、演出態様として「低速」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、低速度「ダッ・・・」で発光役物Ｃｒ１の発光態様が可変し、演出態様として「高速」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、高速度「ダッダッダ」で発光役物Ｃｒ１の発光態様が可変する。最後に、演出態様として「最速」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、最高速度「バーン」で発光役物Ｃｒ１の発光態様が可変する第２操作演出が実行される。この第２操作演出の演出態様は、基本的には第１操作演出の演出態様と紐付くように構成されており、操作演出の基本パターンとしては、「第１操作演出「通常」、第２操作演出「通常」」，「第１操作演出「Ｃ－１」、第２操作演出「低速」」，「第１操作演出「Ｃ－２」、第２操作演出「高速」」の組合せが基本パターンとして設定され易くなるように構成している。そして、上述した基本パターンの組合せ以外の組合せで操作演出が実行された場合には、基本パターンの組合せで操作演出が実行された場合よりも、大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。なお、本制御例では、１の枠ボタン２２への操作に基づいて実行される操作演出を、表示態様を可変させる第１操作演出と、発光態様を可変させる第２操作演出としているが、３種類以上の操作演出を１の枠ボタン２２への操作に基づいて実行させても良い。また、操作演出として、出力される音声の態様を可変させるように構成しても良い。
【５０２１】
　＜第４０制御例における電気的構成について＞
　次に、図１６４３、及び図１６４４を参照して、本第４０制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第４０制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成は、上述した第３７制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成については、その説明を省略する。まず、図１６４３を参照して、本第４０制御例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明を

する。図１６４３は、本第４０制御例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図１６４３に示した通り、本第４０制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２は、上述した第３７制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２（図１５６４（ａ）参照）に対して、演出パターン選択テーブル２２２ｌａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。演出パターン選択テーブル２２２ｌａは、リーチ状態中に実行される操作演出の演出パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、変動演出としてリーチ演出が決定されている場合に実行される演出パターン選択処理（図１６４８のＳ５３０１ｋａ参照）において、操作演出の演出パターンを決定する際に参照される（図１６４８のＳ５３５１ｋａ）。ここで、図１６４４を参照して、演出パターン選択テーブル２２２ｌａの内容について詳細に説明をする。図１６４４は、演出パターン選択テーブル２２２ｌａに規定されている内容を示した図である。図１６４４に示した通り、演出パターン選択テーブル２２２ｌａには、対象となる特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に対応させて複数種類の演出パターン種別が規定されている。

【５０２２】

具体的には、特別図柄抽選の結果が当たり（大当たり）の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲には、演出パターン種別として「パターン１」が、「１０～１９」の範囲には、演出パターン種別として「パターン３」が、「２０～２９」の範囲には、演出パターン種別として「パターン５」が、「３０～４９」の範囲には、演出パターン種別として「パターン２」が、「５０～６９」の範囲には、演出パターン種別として「パターン４」が、「７０～８９」の範囲には、演出パターン種別として「パターン６」が、「９０～９５」の範囲には、演出パターン種別として「パターン７」が、「９６，９７」の値には、演出パターン種別として「パターン８」が、「９８，９９」の値には、演出パターン種別として「パターン９」が、それぞれ規定されている。また、特別図柄抽選の結果が外れの場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲には、演出パターン種別として「パターン１」が、「７０～８９」の範囲には、演出パターン種別として「パターン３」が、「９０，９１」の範囲には、演出パターン種別として「パターン５」が、「９２～９６」の範囲には、演出パターン種別として「パターン２」が、「９７，９８」の値には、演出パターン種別として「パターン４」が、「９９」の値には、演出パターン種別として「パターン６」が、それぞれ規定されている。

【５０２３】

＜第４０制御例における制御処理について＞

次に、図１６４５から図１６４８を参照して、本第４０制御例におけるパチンコ機１０にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第４０制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第３７制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容の一部を変更している点で相違している。それ以外の制御処理の内容は同一であるため、その説明を省略する。上述した第３７制御例との相違点を具体的に説明すると、変動演出設定処理（図１５８８のＳ５０１４Ｈ参照）において、現在の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合に（Ｓ５１０７Ｈ：Ｎｏ）、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別する処理を実行し、確変状態であると判別した場合に、確変中演出設定処理（図１６４５のＳ５１０１Ｋａ参照）を実行する処理を追加した点と、詳細態様決定処理（図１５９０のＳ５１１５Ｈ参照）に代えて、詳細態様決定処理（図１６４７のＳ５１１５Ｋａ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。なお、上述した第３７制御例との相違点である。確変状態が設定されているか否かを判別する処理については、変動演出設定処理（図１５８８のＳ５０１４Ｈ参照）にて従状態設定エリア２２３ｇに格納されている現在の遊技状態に対応する情報を読み出す処理（Ｓ５１０６Ｈ）において読み出した情報に基づいて判別を実行するものであり、上述した各制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の

うち、現在の遊技状態を判別するための処理と同一内容となるため、その説明を省略する。

【５０２４】

まず、図１６４５を参照して、確変中演出設定処理（図１６４５のＳ５１０１Ｋａ）の処理内容について説明をする。図１６４５は、確変中演出設定処理（図１６４５のＳ５１０１Ｋａ）の処理内容を示したフローチャートである。この確変中演出設定処理（図１６４５のＳ５１０１Ｋａ）は、上述した第３９制御例におけるパチンコ機１０の確変中演出設定処理（図１６３５のＳ５１０１Ｋ参照）と同様に、確変状態中に実行される特別図柄変動に対する変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。なお、確変中演出設定処理（図１６４５のＳ５１０１Ｋａ）において実行される各種処理のうち、上述した確変中演出設定処理（図１６３５のＳ５１０１Ｋ参照）と同一の処理内容については、同一の符号を付したり、図示を省略したりし、その説明を省略する。確変中演出設定処理（Ｓ５１０１Ｋａ）が実行されると、特図抽選回数カウンタ２２３ｊａの値に基づいて現在の演出モードを特定し（Ｓ５１５１Ｋ）、初回変動態様設定処理を実行し（Ｓ５１５１Ｋａ）、その後、上述した第３９制御例における確変中演出設定処理（図１６３５のＳ５１０１Ｋ参照）と同一のＳ５１５２Ｋ～Ｓ５１６５Ｋの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図１６４６を参照して、確変中演出設定処理（図１６４５のＳ５１０１Ｋａ参照）にて実行される初回変動態様設定処理（Ｓ５１５１Ｋａ）の処理内容について説明をする。図１６４６は、初回変動態様設定処理（Ｓ５１５１Ｋａ）の処理内容を示したフローチャートである。この初回変動態様設定処理（Ｓ５１５１Ｋａ）では、大当たり遊技終了後に実行される保留変化演出の演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、初回変動態様設定処理（Ｓ５１５１Ｋａ）が実行されると、まず、今回の特別図柄変動が大当たり終了後の初回変動であるかを判別し（Ｓ５１７１Ｋａ）、初回変動では無いと判別した場合は（Ｓ５１７１Ｋａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【５０２５】

一方、初回変動であると判別した場合は（Ｓ５１７１Ｋａ：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報に基づいて保留変化演出の演出態様を決定する（Ｓ５１７２Ｋａ）。即ち、本第４０制御例では、大当たり遊技終了後の初回変動タイミングにおいて、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている全ての特図保留を対象として、保留変化演出の演出態様を決定する構成としている。そして、Ｓ５１７２Ｋｓの処理において、保留変化が決定されたかを判別し（Ｓ５１７３ｋａ）、保留変化すると判別した場合は（Ｓ５１７３Ｋａ：Ｙｅｓ）、演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納されている大当たり前の保留表示（各保留図柄の表示態様）に対応する情報を読み出し（Ｓ５１７４ａ）、大当たり前保留表示に特定表示があったかを判別し（Ｓ５１７５ａ）、特定表示が無いと判別した場合は（Ｓ５１７５ａ：Ｎｏ）、今回決定した保留変化演出の演出態様（保留変化態様）と、大当たり前の保留表示態様とを比較し（Ｓ５１７６Ｋａ）、表示態様が昇格する保留表示に対して、今回決定した保留変化態様を決定し（Ｓ５１７７ｋａ）、決定した保留表示態様を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５１７８ｋａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５１７３ｋａの処理において、保留変化無しと判別した場合（Ｓ５１７３ｋａ）、或いは、Ｓ５１７５ｋａの処理において、大当たり前保留表示に特定表示があると判別した場合は（Ｓ５１７５Ｋａ：Ｙｅｓ）、大当たり前の保留変化態様をそのまま残した保留変化演出を実行するために、演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納されている大当たり前の保留表示に対応する表示態様を再表示するための演出態様を決定し（Ｓ５１７９Ｋａ）、Ｓ５１７８Ｋａの処理を実行し、本処理を終了する。

【５０２６】

以上、説明をした通り、本第４０制御例では、確変状態中における特別図柄変動の変動演出を設定するための処理において、初回変動時（確変状態が設定された後、１回目の特別図柄変動時）に、既に獲得済みの特図保留に対応する保留図柄を、新たに特図保留を獲得したかのように見せる演出で再表示するように構成し、保留図柄が再表示される際に、保留変化演出（保留図柄リトライチャンス）も合わせて実行するように構成している。こ

のように構成することで、新たに設定された遊技状態に対応する保留変化演出を遊技者に分かり易く提供することができる。なお、本第４０制御例では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合のみ保留図柄リトライチャンスを実行するように構成しているが、これに限ること無く、全ての大当たり遊技終了後に実行するように構成しても良いし、確変状態以外の特定の遊技状態（例えば、時短状態）が設定された場合に実行するように構成しても良い。また、大当たり遊技が実行された時点で獲得済みの特図保留内に、保留変化演出の対象外となっている特図保留、例えば、大当たり変動が実行されている最中に獲得した特図保留に対しては保留変化演出を実行しないように構成されているパチンコ機１０においては、保留変化演出の対象とならなかった特図保留を保留変化演出の対象として再度保留変化演出を実行することができるため、保留変化演出によって表示態様が可変される保留図柄を表示させ易くすることができ演出効果を高めることが出来る。次に、図１６４７を参照して、詳細態様決定処理（Ｓ５１１５ｋａ）の処理内容について説明をする。図１６４７は、詳細態様決定処理（Ｓ５１１５ｋａ）の処理内容を示したフローチャートである。この詳細態様決定処理（Ｓ５１１５ｋａ）では、上述した第３７制御例における詳細態様決定処理（図１５９０のＳ５１１５Ｈ参照）に対して、リーチ演出を設定する際に、演出パターン選択処理（Ｓ５３０１ｋａ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容について同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【５０２７】

ここで、詳細態様決定処理（図１６４７のＳ５１１５Ｋａ参照）にて実行される演出パターン選択処理（Ｓ５３０１ｋａ）について、図１６４８を参照して説明をする。図１６４８は、演出パターン選択処理（Ｓ５３０１ｋａ）の処理内容を示したフローチャートである。この演出パターン選択処理（Ｓ５３０１ｋａ）では、リーチ演出中に遊技者が枠ボタン２２を操作したことに基づいて実行される操作演出（第１操作演出、第２操作演出）の演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、演出パターン選択処理（Ｓ５３０１ｋａ）が実行されると、まず。演出パターン選択テーブル２２２ｌａを参照して、リーチ演出中の演出パターン（操作演出の演出パターン）を決定し（Ｓ５３５１Ｋａ）、対象となる特別図柄変動が当たり変動であることを報知する演出態様が他の変動演出の演出態様として決定されているかを（確定報知あるか）を判別し（Ｓ５３５２Ｋａ）、確定報知が無いと判別した場合は（Ｓ５３５２Ｋａ：Ｎｏ）、決定した演出パターンに対応する停止アクション（第１操作演出の演出態様）を設定し（Ｓ５３５３Ｋａ）、決定した演出パターンに対応する発光パターン（第２操作演出の演出態様）を設定し（Ｓ５３５４Ｋａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５３５２Ｋａの処理において、確定報知ありと判別した場合は（Ｓ５３５２Ｋａ：Ｙｅｓ）、演出態様「Ｃ－３」（ウインク）を、停止アクション（第１操作演出の演出態様）として設定し（Ｓ５３５５Ｋａ）、発光パターン（高速）を操作時発光態様として設定し（Ｓ５３５６Ｋａ）、本処理を終了する。

【５０２８】

＜第４１制御例＞

次に、図１６４９から図１６６３を参照して、第４１制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第４１制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第６制御例と同様に特別図柄抽選にて大当たり当選しなかった場合に、時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）を実行可能に構成している。また、特別図柄の低確率状態にて実行された特別図柄抽選で大当たり当選しない期間が特定期間継続した場合に、天井特典として第２時短状態を設定可能に構成している。ここで、上述した第６制御例では、遊技状態として通常状態が設定されている場合に時短図柄抽選を実行可能に構成し、時短図柄抽選によって時短図柄当選した場合には、時短図柄当選した特別図柄変動が停止表示したタイミングで第２時短状態を設定可能に構成していた。これに対して、本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）や、第２時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポ有り）が設定されている場合も時短図柄抽選を実行可能に構成している。そして、第１時短状態や第２時短状態が設定さ

れている状態で時短図柄当選した場合には、時短図柄当選した特別図柄変動が停止表示されたタイミングでは無く、時短図柄当選したことを示す情報（時短当選情報）を記憶（時短ストック）しておき、設定されている第１時短状態、或いは第２時短状態が終了した後（時短終了条件が成立した後）に、時短ストックされている時短当選情報に基づいて時短状態（第２時短状態）を設定可能に構成している。このように構成することで、通常状態よりも遊技者に有利となる時短状態（第１時短状態、第２時短状態）が継続する期間を遊技者に把握させ難くすることができる。

【５０２９】

さらに、本第４１制御例では、時短図柄当選したことを示す時短当選情報を複数個記憶可能に構成している。つまり、第１時短状態中に時短２０回が付与される時短図柄に３回当選した場合には、第１時短状態が終了した後に、時短６０回の第２時短状態を設定可能に構成している。つまり、時短図柄に当選した回数に応じた特典（時短回数）を遊技者に付与可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定された場合において、遊技者に対して、第１時短状態中に大当たり当選を目指す遊技と、複数回の時短図柄当選を目指す遊技と、を実行させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第４１制御例では、第１時短状態中に実行される演出として、時短図柄当選の有無を遊技者に示唆可能なストック示唆演出を実行可能に構成し、ストック示唆演出の演出結果として、時短ストックしたことを示す演出結果が表示されることで、第１時短状態が終了するよりも前に、時短図柄当選したことを遊技者に把握させることができるように構成している。このように構成することで、時短図柄当選の有無を把握できないまま第１時短状態が終了してしまい、第２時短状態が設定されることを期待している遊技者に対して、第１時短状態終了後に通常状態が設定されてしまい遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。ここで、本第４１制御例では、時短ストックしている状態で大当たり当選した場合には、記憶されている時短当選情報を消去することで、遊技者に対して過剰に時短状態（第２時短状態）が設定されてしまうことを抑制するように構成している。つまり、本第４１制御例では、次の大当たりに当選するまでの期間において、ストックされた時短状態を設定可能に構成している。この場合、第１時短状態中にストック示唆演出が実行され、その演出結果として時短ストックしたことを示した演出結果が表示された状態で大当たり当選してしまうと、時短ストックを残したまま大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に時短ストックに基づく時短状態が設定されないことから遊技者が遊技に対して不信感を抱いてしまうという問題があった。

【５０３０】

そこで、本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、時短ストックしていることを示す演出態様（ストックアイコンを獲得する演出態様）でストック示唆演出が実行された後に大当たり当選した場合には、ストックアイコンを用いた大当たり変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選によってストックされている時短当選情報が消去される場合であっても、大当たり変動演出にストックアイコンを用いるため、ストックアイコンが残った状態で大当たり遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。さらに、本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、実行されるストック示唆演出の演出態様によって、時短図柄当選回数を遊技者に予測させることが可能に構成している。このように構成することで、ストック示唆演出の演出態様を把握することで、時短図柄当選の有無だけで無く、時短図柄当選回数（時短ストック数）も把握することができる。よって、第１時短状態が終了した後に設定される第２時短状態の時短回数（２０回×時短ストック数）を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。なお、本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、第１時短状態終了時にストック済の時短当選情報に含まれる時短回数（第２時短状態の時短回数）を合算し、その合算結果を、第１時短状態の後に設定される第２時短状態の時短回数として設定するように構成しているが、これに限ること無く、時短図柄に当選した回数を時短当選情報として記憶可能に構成し、第１時短状態が終了した後に、時短回数２０回の第２時短状態（１セット）を、時短当選

回数分繰り返し設定可能に構成しても良い。このように構成することで、例えば、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄変動の実行回数が特定回数となった場合に成立する時短終了条件では無く、特別図柄抽選の結果に基づいて成立する時短終了条件や、普通図柄抽選の結果に基づいて成立する時短終了条件を有したパチンコ機１０、即ち、特別図柄抽選の実行回数が特定回数の特別図柄抽選が実行されるよりも前に成立し得る時短終了条件を有したパチンコ機１０において、１セット分の第２時短状態が終了した場合であっても、次セットの第２時短状態を設定することが可能となる。

【５０３１】

つまり、時短ストックされている時短当選情報を合算して１の第２時短状態を設定可能に構成した場合は、複数回の時短図柄当選によって獲得した時短当選情報に対応する時短回数を第２時短状態の残時短回数として設定することができるため、第１時短状態終了後に設定される第２時短状態の時短回数を遊技者に対して意外性のある時短回数とし易くすることができるが、複数回の時短図柄当選によって獲得した時短当選情報を合算して１の第２時短状態の時短回数としているため、その第２時短状態中に時短終了条件が成立した場合には、時短ストックしていた時短当選情報が全てクリアされてしまうという問題があった。一方で、時短図柄当選した回数を記憶可能に構成し、第１時短状態が終了した後に、時短ストックされている時短図柄当選回数分繰り返して第２時短状態を設定可能に構成した場合には、第１時短状態中における時短図柄当選回数を遊技者に分かり易く把握させることが困難だが、第２時短状態中に時短終了条件が成立したとしても、設定されている第２時短状態が終了するだけであり、時短当選情報が時短ストックされている場合には、再度、第２時短状態を設定することが可能となる。よって、第１時短状態中に時短図柄に複数回当選した状態で第１時短状態が終了し第２時短状態が設定された場合において、１の時短終了条件の成立のみで時短ストックした第２時短状態が全て消滅してしまうことを抑制することができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【５０３２】

また、本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技間において時短当選情報を記憶可能（時短ストック可能）に構成しているがこれに限ること無く、時短ストックされた時短当選情報を、大当たり遊技を跨いで保持可能に構成しても良い。さらに、時短当選情報として記憶している時短回数のうち、一部のみを用いて第２時短状態を設定可能に構成しても良く、例えば、複数回の時短図柄当選によって合算で時短回数２００回の第２時短状態を設定可能な時短当選情報をストックしている状態で第２時短状態の設定条件が成立した場合に、第２時短状態の時短回数を、２００回を上限に抽選で決定するように構成しても良い。このように構成することで、設定される第２時短状態の時短回数を遊技者に把握させ難くすることができる。また、本第４１制御例では、第１時短状態が終了した場合に第２時短状態の設定条件が成立するように構成しているが、第２時短状態の設定条件が成立するタイミングを異ならせても良く、例えば、第１時短状態における残時短回数が所定回数（例えば、残り３回）となった場合に第２時短状態の設定条件が成立しても良いし、第１時短状態中に実行される抽選（特別図柄抽選、普通図柄抽選）の結果が特定の抽選結果（例えば、外れの一部）となった場合や、第１時短状態の経過時間が所定期間（例えば、１０分）となった場合に応じて、第２時短状態の設定条件が成立するように構成しても良い。さらに、第１時短状態が終了し、第１時短状態とは異なる遊技状態（例えば、通常状態）が設定されてから所定遊技（例えば、特別図柄変動５回）を実行した後に第２時短状態の設定条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで第２時短状態の設定条件が成立するのかを遊技者に把握させ難くすることができる。

【５０３３】

＜第４１制御例における演出内容について＞

次に、図１６４９から図１６５１を参照して、本第４１制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第４１制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０に対して、第

１時短状態や第２時短状態、即ち、特別図柄の確率状態が低確率であり、且つ、第２入球口６４０へと遊技球を比較的入球させ易い遊技状態が設定されている間も時短図柄抽選を実行可能に構成している点で相違しており、第１時短状態中に実行される演出、及び第２時短状態中に実行される演出の内容、より具体的には、第１時短状態中に実行された時短図柄抽選の結果を示すための演出（時短ストック示唆演出）や、第１時短状態から第２時短状態へと移行する際の演出の内容を異ならせている。図１６４９（ａ）は、第１時短状態中における第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。本第４１制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、大当たり遊技終了後に第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。この第１時短状態中は、普通図柄の高確率状態が設定されることから、電動役物６４０ａが開放状態となり易く第２入球口６４０へと遊技球を比較的入球させ易くすることができるため、右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる。よって、第１時短状態中は、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍに形成される案内表示領域Ｄｍ４には、遊技者に対して右打ち遊技を案内するための表示態様として「右打ち」が表示されている。

【５０３４】

そして、案内表示領域Ｄｍ４の下方には、第１時短状態が終了するまでに実行させることが可能な特別図柄抽選回数（残時短回数）を示すための残回数表示領域Ｄｍ７が形成される。本第４１制御例では、第１時短状態の時短回数が１００回に設定されているため、第１時短状態が設定された直後は、残回数表示領域Ｄｍ７に「残り１００回」が表示され、特別図柄抽選が実行される毎に残回数が１ずつ減算表示される。図１６４９（ａ）に示した図は、第１時短状態が設定されてから４０回目の特別図柄変動が実行されている状態を示しているため、残回数表示領域Ｄｍ７には「残り６０回」が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの隅部（遊技者が視認し難い位置）には、第２特別図柄の変動状況を示すための表示領域Ｄｍ２が形成される。図１６４９（ａ）に示した図は、右打ち遊技を継続することで第２特別図柄変動が実行されている状態を示しているため表示領域Ｄｍ２には、第２特別図柄が変動表示されていることを示すための表示態様（図では３つの下方向矢印で表示）を表示している。本第４１制御例におけるパチンコ機１０は、通常状態にて左打ち遊技を実行する場合よりも、第１時短状態にて右打ち遊技を実行する場合の方が、特別図柄抽選の実行権利を効率良く獲得可能に構成しており、具体的には、通常状態で左打ち遊技を実行した場合には、発射された遊技球１００個に対して第１入球口６４へと入球する遊技球が５個程度となり、第１時短状態中で右打ち遊技を実行した場合には、発射された遊技球１００個に対して第２入球口６４０へと入球する遊技球が５０個程度となるように遊技盤１３の盤面が構成されている。そして、第１時短状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間の方が、通常状態中に実行される第１特別図柄変動の変動時間よりも短い変動時間が設定され易くなるように構成している。

【５０３５】

つまり、新たな特別図柄抽選の実行権利を比較的獲得し難い通常状態においては、１回の特別図柄変動の変動時間を比較的長めに設定することにより、特別図柄変動が実行されていない期間を発生させ難くし、新たな特別図柄抽選の実行権利を比較的獲得し易い第１時短状態においては、１回の特別図柄変動の変動時間を比較的短めに設定することにより、単位時間当たりに実行させることが可能な特別図柄変動回数を増加させ、遊技効率を高めるように構成している。このように構成されたパチンコ機１０において、短い変動時間で特別図柄変動が次々と実行される第１時短状態中は、大当たり当選したことを短い演出期間で遊技者に分かり易く報知可能な演出態様で変動演出が実行されるように構成している。具体的には、図１６４９（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの中央付近でウサギを模したキャラクタ８０１が左方向から右方向に向かって走っているアクションが実行され、キャラクタ８０１のアクションに伴って、大当たり当選に対応するＶアイコン８０１Ｖと、時短図柄当選に対応するＰアイコン８０２Ｖとが、表示画面の右枠外から主表示領域Ｄｍへと出現する演出が実行されるように構成している。そして、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、その特別図柄変動の停止タイミングに対応させて主表示領域Ｄｍに

表示されているＶアイコン８０１Ｖをキャラクタ８０１がゲットするアクションが実行され、時短図柄当選した場合には、その特別図柄変動の停止タイミングに対応させて主表示領域Ｄｍに表示されているＰアイコン８０２Ｖをキャラクタ８０１がゲットするアクションが実行されるように構成している。

【５０３６】

このように、特別図柄抽選の結果に関わらず、特別図柄抽選の結果を示すための表示態様の一部（Ｖアイコン８０１Ｖ、Ｐアイコン８０２Ｖ）を継続して表示させておき、特別図柄抽選の結果が大当たり当選、或いは、時短図柄当選となった場合には、既に表示されている特別図柄抽選の結果を示すための表示態様の一部（Ｖアイコン８０１Ｖ、Ｐアイコン８０２Ｖ）を獲得する演出を実行させるように構成することで、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、大当たり当選）であると判別してからＶアイコン８０１Ｖを表示させ、表示されたＶアイコン８０１Ｖをキャラクタ８０１がゲットする演出を実行する場合に比べて、特定の抽選結果となる特別図柄抽選が実行されてから抽選結果を示すための変動演出が終了するまでの演出期間を短縮することができると共に、短い演出期間であっても遊技者に分かり易い変動演出を実行することができる。また、第３図柄表示装置８１の表示面に常に特別図柄抽選の結果を示すための表示態様の一部（Ｖアイコン８０１Ｖ、Ｐアイコン８０２Ｖ）が表示されているため、抽選結果が外れとなる特別図柄抽選が長時間連続している場合であっても、大当たり当選や時短図柄当選に対して期待感を持ちながら遊技者に遊技を行わせることができる。さらに、変動演出として、Ｖアイコン８０１Ｖと、Ｐアイコン８０２Ｖと、を表示させるように構成することで、第１時短状態中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選に加えて時短図柄当選し得ることを遊技者に分かり易く報知することができる。さらに、図１６４９（ａ）に示した通り、副表示領域Ｄｓには、第１時短状態中に実行される変動演出の演出内容を遊技者に分かり易く案内するための案内表示態様として「「Ｖ」ゲットで大当たり、「Ｐ」ゲットでパワーを貯めろ」の文字が表示される。このように案内表示態様を表示することにより、図１６４９（ａ）に示した変動演出が実行されている間は、大当たり当選した場合にはＶアイコン８０１Ｖをゲットする演出が実行されることを容易に理解させることができる。また、Ｐアイコン８０２Ｖをゲットすることで何かしら遊技者に有利となることを容易に理解させることができる。

【５０３７】

なお、上述した通り、キャラクタ８０１がＰアイコン８０２Ｖをゲットする演出は、時短図柄当選した場合に実行されるように構成しているが、図１６４９（ａ）に示した案内表示態様では、Ｐアイコン８０２Ｖをゲットした場合に時短図柄当選したことを遊技者に報知しないように構成している。つまり、第１時短状態中に時短図柄当選した場合であっても、第１時短状態が終了するよりも前に特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、時短図柄当選によって付与される時短特典（第２時短状態の設定）が付与されること無く、その時短特典が消去されることから、Ｐアイコン８０２Ｖをゲットした演出が実行されたことで時短図柄当選が報知されてしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまう虞があった。そこで、本第４１制御例では、Ｐアイコン８０２Ｖをゲットした状態で大当たり当選した場合には、Ｐアイコン８０２Ｖを用いてキャラクタ８０１をパワーアップさせることでＶアイコン８０１Ｖを獲得し易いアクションを実行させたり、Ｖアイコン８０１ＶとＰアイコン８０２Ｖとを合体させることで、特定の当たり種別（例えば、確変大当たり）の大当たりに当選したことを報知可能に構成している。このように構成することで、時短図柄当選に基づいてＰアイコン８０２Ｖをゲットする演出を実行したとしても、時短図柄当選に基づく時短特典が付与されない場合にはＰアイコン８０２Ｖを別の用途で用いることができ、遊技者に違和感のある演出が実行されてしまうことを抑制することができる。なお、第１時短状態が終了し、第２時短状態（時短特典）が付与される場合には、勿論、Ｐアイコン８０２Ｖを用いた演出が実行される。

【５０３８】

次に、図１６４９（ｂ）を参照して、第１時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で

時短図柄当選した場合に実行される演出の内容について説明をする。図１６４９（ｂ）は、第１時短状態中に時短図柄当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１６４９（ｂ）では、第１時短状態における５０回目の特別図柄抽選の結果が時短図柄当選であることを示すための表示態様で特別図柄変動が停止表示された時点の表示画面を示しており、残回数表示領域Ｄｍ７には第１時短状態の残時短回数として「残り５０回」が表示されており、表示領域Ｄｍ２には、第２特別図柄抽選の抽選結果が時短図柄当選であることに対応する表示態様として「３４０」の表示態様で第３図柄が停止表示されている。また、主表示領域Ｄｍでは、キャラクタ８０１がＰアイコン８０２Ｖをゲットするアクションが実行され、「Ｐ」ゲットの文字が表示されている。そして、残回数表示領域Ｄｍ７の下方には、獲得したＰアイコン８０２Ｖの数を示すためのＰ獲得数表示領域として表示領域Ｄｍ７０が形成され、今回獲得したＰアイコン８０２Ｖに対応する獲得アイコンＰ１が表示されている。上述した通り、本第４１制御例では、第１時短状態中に複数回、時短図柄当選可能に構成しており、第１時短状態が終了するまで（第１時短状態中に大当たり当選するまで、或いは、残時短回数が０になるまで）、時短図柄に当選した数に対応させて表示領域Ｄｍ７０に獲得アイコンが増加表示されるように構成している。なお、本第４１制御例では、第１時短状態中における時短図柄当選回数に対応させて表示領域Ｄｍ７０に表示される獲得アイコンの数を増加させるように構成しているが、時短図柄当選回数に応じて表示態様を異ならせるように構成していれば良く、例えば、１つの獲得アイコンＰ１の色や大きさを時短図柄当選回数に対応させて可変させたり、獲得アイコンＰ１の態様を時短図柄当選回数に対応させて可変させたりするように構成しても良い。

【５０３９】

さらに、本第４１制御例では、時短図柄当選する毎に（時短図柄当選回数が１増加する毎に）獲得アイコンの数を増加させるように構成しているが、これに限ること無く、時短図柄当選回数が１よりも大きい所定回数（例えば、２回又は５回）に到達する毎に獲得アイコンの数を増加させるように構成したり、獲得アイコンＰ１の態様を可変させるように構成しても良い。つまり、時短図柄当選した場合の一部において、時短図柄当選に基づいて可変表示可能な表示態様（獲得アイコン）を可変させないように構成しても良い。このように構成することで、時短図柄当選したことを示す特別図柄が停止表示された場合に、表示領域Ｄｍ７０に表示される表示態様が可変されない事象を創出することができるため、特別図柄変動の停止表示態様に基づいて特別図柄抽選の結果を判別可能な遊技者に対しても、表示領域Ｄｍ７０に表示される表示態様が時短図柄当選を直接的に示しているものでは無いと思わせ易くすることができる。加えて、既に表示領域Ｄｍ７０に獲得アイコンＰ１が少なくとも表示されている状態、即ち、第１時短状態中に時短図柄当選した後の状態では、特別図柄抽選の結果が外れである場合の一部において、表示領域Ｄｍ７０に表示されている獲得アイコンＰ１の表示態様を可変させる擬似可変演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が時短図柄当選以外の特別図柄変動に対する変動演出としてＰアイコン８０２Ｖをゲットする演出を実行することができるため、特別図柄変動の停止表示態様に基づいて特別図柄抽選の結果を判別可能な遊技者に対しても、表示領域Ｄｍ７０に表示される表示態様が時短図柄当選を直接的に示しているものでは無いと思わせ易くすることができる。なお、この場合、第１時短状態中に一度も時短図柄当選していない状態では、特別図柄抽選の結果が時短図柄当選以外の特別図柄変動に対する変動演出として表示領域Ｄｍ７０に獲得アイコンＰ１を表示する（可変表示する）演出を実行しないように構成すると良い。このように構成することで、表示領域Ｄｍ７０に獲得アイコンＰ１が表示されている状態で第１時短状態が終了したにも関わらず、第２時短状態が設定されず遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【５０４０】

図１６４９（ｂ）に戻り、説明を続ける。副表示領域Ｄｓには、「「Ｐ」をゲット！！いいことあるかも」の案内表示態様が表示される。この案内表示態様を表示することにより、Ｐアイコン８０２Ｖをゲットしたことで、何らかの特典が付与されるのではと遊技者

に思わせ易くすることができる。なお、図１６４９（ｂ）に示した通り、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選にて実際に時短図柄当選し、ＰアイコンＶをゲットする演出が実行された時点においても、時短図柄に当選したことを遊技者に直接的に報知しないように構成している。このように構成することで、ＰアイコンＶをゲットしたことにより付与される特典の内容を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。次に、図１６５０（ａ）を参照して、獲得アイコンＰ１をゲットしている状態の第１時短状態における特別図柄最終変動中の演出について説明をする。図１６５０（ａ）は、第１時短状態終了変動（第１時短状態における特別図柄最終変動）中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１６５０（ａ）に示した通り、第１時短状態の最終変動では、残回数表示領域Ｄｍ７に「ラスト」の文字が表示され、今回の特別図柄変動が第１時短状態の最終変動であることが遊技者に報知される。また、表示領域Ｄｍ７０には、獲得アイコンＰ１、獲得アイコンＰ２が表示されており、獲得アイコンＰ１、獲得アイコンＰ２を用いて、時短状態が延長されるか否かを報知するための時短延長示唆演出が主表示領域Ｄｍにて実行されている。より具体的には、図１６５０（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの中央付近には、複数の壁アイコン（第１壁ｋｂ１～第４壁ｋｂ４）が表示されており、獲得アイコンＰ１，Ｐ２を壁アイコンにぶつけることで第１壁ｋｂ１、第２壁ｋｂ２、第３壁ｋｂ３、第４壁ｋｂ４の順に壁が破壊されている演出が実行される。そして、主表示領域Ｄｍの上側には、時短延長示唆演出の演出内容を示すための案内表示態様として「貯めたＰを使って壁を破壊しろ」の文字が、副表示領域Ｄｓには「壁を沢山壊すほどチャンス」の文字が表示されている。

【５０４１】

図に示したとおり、第１壁ｋｂ１には「終了」の文字が付されており、時短延長示唆演出の演出結果として、第１壁ｋｂ１が破壊されずに残る演出結果が表示された場合は、第１時短状態終了後に第２時短状態が設定されない（時短状態が延長されない）ことが報知されることになる。また、第２壁ｋｂ２には「＋２０」の文字が付されており、時短延長示唆演出の演出結果として、第２壁ｋｂ２が破壊されずに残る演出結果が表示された場合は、第１時短状態終了後に時短回数２０回の第２時短状態が設定される（時短状態が２０回分延長される）ことが報知されることになる。同様に、第３壁ｋｂ３には「＋４０」の文字が付されており、時短延長示唆演出の演出結果として、第３壁ｋｂ３が破壊されずに残る演出結果が表示された場合は、第１時短状態終了後に時短回数４０回の第２時短状態が設定される（時短状態が４０回分延長される）ことが報知されることになる。最後に、第４壁ｋｂ４には「Ｖ」の文字が付されており、時短延長示唆演出の演出結果として、第４壁ｋｂが破壊されずに残る演出結果が表示された場合は、実行中の特別図柄変動が大当たり変動であることが報知されることになる。本第４１制御例では、第１時短状態中に時短図柄当選していない状態では獲得アイコンＰ１をゲットする演出が実行されないように構成しているため、時短延長示唆演出にて第１壁ｋｂ１が破壊されない演出結果が表示された場合には、時短状態が終了する遊技者に思わせた後に、大当たり当選、或いは、時短状態の延長を遊技者に報知する復活演出が実行されるように構成している。このように復活演出を実行可能に構成することで、時短延長示唆演出の演出結果とは異なる長さに時短状態が延長されるのではと遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。

【５０４２】

また、図１６５０（ａ）に示した演出画面は、演出結果として「＋４０」が表示される場合における演出画面であって、各壁アイコンに付される文字の種別は、第１時短状態中における時短図柄当選回数や、特別図柄最終変動の抽選結果に応じて決定されるように構成しており、例えば、特別図柄最終変動が大当たり変動である場合の一部にて、全ての壁アイコン（第１壁ｋｂ１～第４壁ｋｂ４）に対して「Ｖ」を付した演出態様を設定可能にしたり、第１時短状態中における時短図柄当選回数が５回（合算時短回数１００回）であって、特別図柄最終変動が外れ変動である場合は、第１壁ｋｂ１に「＋４０」、第２壁ｋｂ２に「＋６０」、第３壁ｋｂ３に「＋８０」、第４壁ｋｂ４に「＋１００」の文字を付すことで、時短延長示唆演出が実行された時点で時短状態が延長することを遊技者に報知

し、時短延長示唆演出が進行することによって延長される時短回数の予想範囲を徐々に狭めていく演出態様を設定可能にしたりしても良い。加えて、図１６５０（ａ）に示した演出画面では、時短延長示唆演出中に破壊可能な壁アイコンを４つ設けた例を示しているが、壁アイコンの数はこれに限ること無く、３個以下でも良いし、５個以上でも良い。ここで、図１６５０（ａ）では、第１時短状態中に時短図柄に２回当選しており、獲得アイコンを２つ（獲得アイコンＰ１、獲得アイコンＰ２）獲得している状態で実行された特別図柄最終変動が外れである場合の時短延長示唆演出であって、第２時短状態として時短４０回（時短図柄当選２回分）が設定されることを示す演出結果が表示される場合の表示内容を示しており、時短延長示唆演出の演出態様として、先に発射された獲得アイコンＰ２が第１壁ｋｂ１を破壊し、最後に発射される獲得アイコンＰ１が第２壁ｋｂ２を破壊する演出が実行される。

【５０４３】

なお、本第４１制御例では、時短図柄当選回数に応じて獲得アイコンの表示数を増加させるように構成しているため、１つの獲得アイコンが１つの壁を破壊する演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短図柄当選回数に応じて獲得アイコンＰ１の表示態様を可変させる演出や、時短図柄当選回数とは異なる個数の獲得アイコンを表示させる演出を実行可能に構成した場合は、１つの獲得アイコンが複数の壁を破壊する演出や、複数の獲得アイコンによって１つの壁を破壊する演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、表示領域Ｄｍ７０に表示されている獲得アイコンの個数と、時短延長示唆演出にて表示された壁の個数とに基づいて、時短延長示唆演出の演出結果を遊技者に予測させ難くすることができる。図１６５０（ａ）に示した時短延長示唆演出が終了し、第２時短状態が設定されると、図１６５０（ｂ）に示した表示画面が表示される。図１６５０（ｂ）は、第１時短状態終了後に第２時短状態が設定された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１６５０（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの中央部には、時短延長示唆演出の演出結果として表示された第３壁ｋｂ３が表示され、残回数表示領域Ｄｍ７には、時短状態（第２時短状態）が終了するまでの残期間（残時短回数）を示す表示態様として「残り４０回」が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、時短状態が４０回延長されたことを示すための「時短延長！！＋４０回」の文字が表示される。つまり、第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が終了し、時短階数４０回の第２時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポ状態）が設定された場合に、時短状態が延長（時短４０回）したかのように見せる演出が実行される。なお、第２時短状態中は、第１時短状態中に実行される変動演出の演出態様（図１６４９（ａ）参照）と同一の変動演出を実行するように構成している。

【５０４４】

このように構成することで、遊技者に対して、遊技状態が移行したのでは無く、時短状態が延長したと思わせ易くすることができる。また、第１時短状態の終了後に設定される第２時短状態の時短回数が、第１時短状態中における時短図柄当選回数に応じて決定されるため、第１時短状態が設定された時点では、第２時短状態の設定有無、及び、第２時短状態の時短回数（時短状態の継続期間）が決定されていないことになる。よって、例えば、第１時短状態として所定回数（例えば、１００回）が設定された場合に、設定された時短回数の一部（例えば、６０回）を第１時短期間として遊技者に報知し、第１時短期間が終了した後に、残りの時短回数（例えば、４０回）を延長時短期間として遊技者に報知する演出を実行する場合、即ち、時短状態の継続期間が決定されている状態で延長演出の演出態様を決定する場合に比べて、延長演出によって報知される延長時短期間の長さ（延長される時短回数）にバリエーションを持たせ易くすることができる。また、第１時短状態が設定された時点では延長される時短回数が決定されていないため、延長される時短回数を増加させようと意欲的に遊技を行わせることができる。なお、本第４１制御例では、第１時短状態中の時短図柄当選回数に応じて決定された第２時短状態の時短回数（時短２０回×時短当選回数）を、時短延長示唆演出の演出結果を用いて全て報知するように構成し

ているため、図１６５０（ｂ）に示した通り、第２時短状態が設定された時点で第２時短状態の時短回数の全てを示す「４０」を表示するように構成しているが、これに限ること無く、時短延長示唆演出の演出結果として第２時短状態の時短回数の一部のみを報知するように構成しても良い。この場合、例えば、時短延長示唆演出の演出結果として報知可能な時短回数に上限（例えば、１００回）を設け、第１時短状態中の時短図柄当選（時短２０回）回数が６回となり、第２時短状態として時短回数１２０回が設定される場合には、時短延長示唆演出の演出結果として「１００回」を報知するための演出結果を決定し、その後、第２時短状態中に実行される時短延長示唆演出によって、再度、時短状態が延長することを報知するように構成すれば良い。

【５０４５】

このように構成することで、第１時短状態中に過剰に時短図柄当選した場合に対応させた時短延長示唆演出の演出態様、例えば、時短１００回の第１時短状態中に１００回の時短図柄（時短２０回）に当選し、第２時短状態として時短２０００回が設定されることを示すための演出態様用の演出データ（「＋２０００」を付した壁画像データ）を容易する必要が無くなるため、時短延長示唆演出を実行するために用いる演出データ量を削減することができる。また、第１時短状態中に実行された時短延長示唆演出の演出結果が表示された後も、時短状態が延長される演出（再延長演出）を実行することで、時短状態が終了するまでの間、表示されている時短状態の残期間（残時短回数）が延長される（加算される）ことを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができる。また、図示は省略するが、本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、第２時短状態中も第１時短状態中と同様に右打ち遊技によって第２特別図柄抽選の実行を目指す遊技が行われ、第２特別図柄抽選によって時短図柄当選の判定も行われるように構成している。そして、第２時短状態中に時短図柄当選した場合も時短当選情報を記憶（時短ストック）し、第２時短状態が終了した場合に、時短ストックされている時短当選情報に基づいて新たなに第２時短状態を再設定するように構成している。つまり、第２時短状態が設定されている場合も、第１時短状態中と同様に変動演出が実行され、時短最終変動にて時短延長示唆演出が実行されるように構成している。このように構成することで、第１時短状態が設定されている場合と、第２時短状態が設定されている場合とで同一の演出態様で変動演出を実行することができるため、第１時短状態の終了後に第２時短状態が設定される場合において、１の時短状態が継続していると思わせ易くすることができる。次に、第１時短状態中に大当たり変動が実行された場合に実行される変動演出について説明をする。図１６５１（ａ）は、第１時短状態における大当たり変動中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１６５１（ａ）では、表示領域Ｄｍ７０に獲得アイコンＰ１、及び獲得アイコンＰ２が表示されている状態で実行される大当たり変動演出の一例を示している。

【５０４６】

上述した通り、本第４１制御例では第１時短状態中に時短図柄当選した（時短当選情報を時短ストックした）場合に、Ｐアイコン８０２Ｖをゲットする演出（図１６４９（ｂ）参照）が実行され、ゲットしたＰアイコン８０２Ｖの数が表示領域Ｄｍ７０に獲得アイコンを用いて表示されるように構成している。つまり、表示領域Ｄｍ７０に表示されている獲得アイコン（獲得アイコンＰ１等）の数は、時短ストックされている時短当選情報数を示している。時短ストックされている時短当選情報は、設定中の時短状態（第１時短状態）が終了した場合に読み出され、読み出された時短当選情報に基づいて態様で新たな時短状態（第２時短状態）が設定されるように構成しており、第１時短状態終了時に実行される時短延長示唆演出にて獲得アイコンＰ１を用いた演出（図１６５０（ａ）参照）を実行するように構成している。つまり、Ｐアイコン８０２Ｖをゲットする演出が実行された場合には、遊技者に対して何らかの特典が付与され易い状態であることを遊技者に把握させることができるように構成している。一方、第１時短状態が終了するよりも前に特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技の開始を設定する際に時短ストックされている時短当選情報を消去（クリア）するように構成しているため、第１時短状態中における時短図柄当選に対応させてＰアイコン８０２Ｖをゲットする演出を実行し、表示領域

Ｄｍ７０に獲得アイコンＰ１を表示したにも関わらず、その獲得アイコンＰ１を用いた時短延長示唆演出を実行することができず、獲得アイコンＰ１の存在が遊技者に意味の無いものになってしまい演出効果が低下してしまうという問題があった。また、Ｐアイコン８０２Ｖをゲットする演出自体に遊技者が興味を持たなくなってしまい、演出効果がより低下してしまうという問題があった。これに対して、本第４１制御例では、獲得アイコンＰ１が表示されている状態で大当たり変動が実行された場合、即ち、時短ストックしている時短当選情報がクリアされる大当たり遊技が実行される場合には、その大当たり当選を示すための変動演出として、獲得アイコンＰ１を用いた変動演出を実行するように構成している。

【５０４７】

具体的には、図１６５１（ａ）に示した通り、第１時短状態中に実行される特別図柄抽選にて大当たり当選を示す変動パターンが決定された場合には、大当たり変動に対応する変動演出の演出態様を決定する際に獲得アイコンＰ１の有無を判別し、獲得アイコンＰ１が表示されていると判別した場合には、獲得アイコンＰ１をキャラクタ８０１が吸収し、キャラクタ８０１をパワーアップさせた状態でＶアイコン８０１Ｖをゲットしに行くアクションが実行される演出態様が決定されるように構成している。このように構成することで、時短図柄当選に対応して表示された獲得アイコンＰ１を、大当たり当選を示唆するための演出に用いることができるため、獲得アイコンＰ１が表示されている状態で大当たり当選し、時短ストックされている時短当選情報が消去されてしまう場合であっても、獲得アイコンＰ１が表示されたことによって第２時短状態とは異なる特典（大当たり当選）が付与されたと遊技者に思わせることが可能となる。よって、Ｐアイコン８０２Ｖをゲットする演出の演出効果を高めることができる。次に、図１６５１（ｂ）を参照して、大当たり変動中に実行される変動演出として、獲得アイコンＰ１を用いた別の演出内容について説明をする。図１６５１（ｂ）は、第１時短状態中の特別図柄変動中に実行される変動演出の一例を示した図である。上述した図１６５１（ａ）では、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり（例えば、大当たりＣ５４）に当選した場合における変動演出の演出態様を示したものであり、大当たり当選を報知するための演出に獲得アイコンＰ１を用いた変動演出について説明をした。これに対して、図１６５１（ｂ）では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たり（例えば、大当たりＡ５４）に当選した場合の大当たり変動中に実行される変動演出を示しており、Ｖアイコン８０１Ｖをゲットする演出が実行された後に、獲得アイコンＰ１がＶアイコン８０１Ｖに合体するアクションが実行され、今回の大当たりが確変大当たりであることを大当たり変動中に報知可能に構成している。

【５０４８】

具体的には、キャラクタ８０１がＶアイコン８０１Ｖをゲットするアクションが主表示領域Ｄｍの中央付近にて実行され、遊技者に対して大当たり当選したことが報知される。その時点では、表示領域Ｄｍ７０に獲得アイコンＰ１が表示された状態であり、その後、キャラクタ８０１がゲットしたＶアイコン８０１Ｖに向かって獲得アイコンＰ１が飛び出すアクションが実行され、Ｖアイコン８０１Ｖと獲得アイコンＰ１とが合体した合体表示態様が表示され、今回の大当たりが確変大当たりであることが遊技者に報知される。また、副表示領域Ｄｓには、「「Ｖ」に「Ｐ」が合体して確変大当たりおめでとう」の文字が表示され、今回実行された変動演出（Ｖアイコン８０１Ｖと獲得アイコンＰ１とが合体する演出態様）にて遊技者に付与される特典（確変報知）を分かり易く把握させることができる。以上、説明をした通り、本第４１制御例では、時短図柄当選したことにより時短当選情報がストックされたことに対応して表示される表示態様（獲得アイコンＰ１）を、時短当選情報に基づく時短状態が設定される際に実行する演出（時短延長示唆演出）にて用いると共に、ストックされている時短当選情報が消去される場合には、その時短当選情報の消去契機となる事象（大当たり当選）が発生したことを示すための演出（変動演出）に獲得アイコンＰ１を用いるように構成している。このように構成することで、時短図柄当選した後に、その時短図柄当選に基づく時短状態が設定される場合も、時短状態が設定さ

れない場合も、時短図柄当選に対応させて表示された獲得アイコンＰ１を好適に用いた演出を実行することができる。さらに、本第４１制御例では、大当たり当選した場合に成立する契機を、ストックされている時短当選情報を消去するための契機として規定している。つまり、時短図柄当選に基づいて付与される第１特典（時短状態の設定）とは異なる第２特典（大当たり）が付与される条件が成立した場合に、ストックされている時短当選情報が消去されるように構成している。よって、第１時短状態中に獲得アイコンＰ１が表示された場合には、第１特典、又は第２特典の何れかが遊技者に付与されることになるように構成している。

【５０４９】

このように構成することで、第１時短状態中にＰアイコン８０２Ｖをゲットする演出が実行された時点で、何らかの特典（時短状態の設定、大当たり）が付与されることが確定するため、遊技者に対してＰアイコン８０２Ｖをゲットする演出の演出効果を高めることができる。なお、本第４１制御例では、ストックされている時短当選情報（時短ストック）を消去するための条件として、遊技者に有利となる特典（大当たり）が付与される場合に成立する条件を規定しているが、これに限ること無く、遊技者に有利となる特典が付与されること無く成立する条件（例えば、特別図柄抽選で外れ当選した場合の一部で成立する条件）をストックされている時短当選情報（時短ストック）を消去するための条件として規定しても良い。

【５０５０】

＜第４１制御例における遊技状態の遷移について＞

次に、図１６５２を参照して、本第４１制御例におけるパチンコ機１０の遊技状態の移行について説明をする。図１６５２は、本第４１制御例におけるパチンコ機１０の遊技状態の遷移方法を模式的に示した図である。図１６５２に示した通り、本第４１制御例におけるパチンコ機１０は、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、第２時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポ状態）と、を設定可能に構成している。まず、通常状態が設定されている場合には、上述した第６制御例と同様に、左打ち遊技によって第１特別図柄抽選の実行を目指す遊技が行われる。第１特別図柄抽選では１／３００の確率で大当たり当選する抽選が実行され、大当たり当選した場合には、５０％の割合で大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たり（大当たりＡ５４、大当たりＢ５４）が設定され、５０％の割合で大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定される時短大当たり（大当たりＣ５４）が設定される。より具体的には、大当たり当選時の約１５％の割合で１０ラウンドの確変大当たりである大当たりＡ５４が、約３５％の割合で４ラウンドの確変大当たりである大当たりＢ５４が、約５０％の割合で１０ラウンドの時短大当たり（通常大当たり）である大当たりＣ５４が、設定されるように構成している。なお、各種大当たり種別に対応する大当たりの遊技内容については図１６５５を参照して後述する。そして、本第４１制御例におけるパチンコ機１０は、特別図柄の低確率状態が設定されている状態（通常状態、第１時短状態、第２時短状態）で実行される特別図柄抽選にて９００回連続して大当たり当選しなかった場合（ハマり回数が９００回に到達した場合）に、天井特典として、第３時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態における電サポ状態）を設定可能に構成している。よって、通常状態が設定されている状態でハマリ回数が規定回数（９００回）に到達すると遊技状態が第３時短状態へと移行する。

【５０５１】

次に、確変状態について説明をする。この確変状態は、特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態となっており、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高確率（１／５０）に設定されている。つまり、特別図柄の高確率状態が設定されている場合は、特別図柄の低確率状態よりも特別図柄抽選によって大当たり当選する確率が高確率となる分、遊技者に有利となる。さらに、普通図柄の高確率状態では、普通図柄の低確率状態よりも、普通図柄抽選で当たり当選する確率が高確率となるように設定されている。よって、遊技状

態として確変状態が設定されている状態は、通常状態が設定されている場合よりも遊技者に有利となる。この確変状態が設定されている状態では、通常状態に比べて第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなるため、右打ち遊技によって第２特別図柄抽選を実行させる遊技が遊技者に有利な遊技となる。よって、図１６５２では、確変状態中に主として実行される第２特別図柄抽選が実行された場合を例に遊技状態の遷移について説明をする。確変状態中に第２特別図柄抽選が実行されると、１／５０の確率で大当たり当選し、大当たり当選した場合には、５０％の割合で大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たり（大当たりＡ５４、大当たりＢ５４）が設定され、５０％の割合で大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定される時短大当たり（大当たりＣ５４）が設定される。より具体的には、大当たり当選時の約４５％の割合で１０ラウンドの確変大当たりである大当たりＡ５４が、約５％の割合で４ラウンドの確変大当たりである大当たりＢ５４が、約５０％の割合で１０ラウンドの時短大当たりである大当たりＣ５４が、設定されるように構成している。なお、各種大当たり種別に対応する大当たりの遊技内容については図１６５５を参照して後述する。

【５０５２】

上述した通り、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合とでは、確変大当たりとなる割合が５０％で同一であるが、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、１０ラウンド遊技の確変大当たり（大当たりＡ５４）が設定される割合が高くなるように構成している。つまり、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別の点では、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が遊技者に有利な特別図柄抽選となる。なお、本第４１制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、で有利度合いを異ならせるために、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、ラウンド数が多い大当たり遊技が実行され易くするように構成しているが、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合とで、遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせることが出来るものであれば良く、例えば、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たりの選択割合が高くなるように構成したり、大当たり遊技が実行される確率を、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が、大当たり当選する確率を高確率としたりしても良い。ここで、確変状態中に大当たりに当選し、大当たりＡ５４、及び大当たりＢ５４が設定された場合は、その大当たり遊技終了後に再度確変状態が設定される。この確変状態は、特別図柄抽選が１００００回実行されるまで継続するように構成しているため、遊技者は、確変状態中に実行される第２特別図柄抽選で確変大当たりに当選し続けることを目指して遊技を行うことになる。一方で、確変状態中に大当たり当選し、大当たりＣ５４が設定された場合は、上述した通常状態中に大当たり当選し、大当たりＣ５４が設定された場合と同様に、１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定される。

【５０５３】

なお、図１６５２では、確変状態中に実行される第２特別図柄抽選の結果に基づく遊技状態の遷移内容について説明をしたが、確変状態においても第１特別図柄抽選を実行可能に構成しているため、例えば、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を獲得している状態で確変状態が設定された場合や、確変状態中に左打ち遊技を行い第１入球口６４へと遊技球を入球させることで特図１保留を獲得した状態では、第１特別図柄抽選が実行される可能性がある。ここで、本第４１制御例では、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）と、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）とを獲得している状態では、第２特別図柄抽選を実行可能に構成している。つまり、複数の特別図柄種別で特別図柄抽選を実行可能に構成し、且つ、遊技者に有利となる特別図柄種別の特別図柄抽選を優先して実行可能に構成している。このように構成することで、特図２保留を獲得している状態では、特図１保留を獲得したとしても優先して第２特別図柄抽選を実行させることができ、遊

技者に不利な特別図柄抽選を実行させ難くすることができる。なお、確変状態中に第１特別図柄抽選が実行された場合には、大当たり当選の判定が高確率（１／５０）で実行され、大当たり当選した場合には、通常状態で大当たり当選した場合と同一の割合で大当たり種別が設定される。よって、確変状態中に左打ち遊技を行った場合は、右打ち遊技を行った場合よりも特別図柄抽選を実行させ難く、且つ、特別図柄抽選を実行させたとしても遊技者に不利な特別図柄抽選が実行されることになるため、遊技者に不利な遊技方法となる。

【５０５４】

次に、第１時短状態について説明をする。この第１時短状態は、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態であって、特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態となる。つまり、第１時短状態は、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）に対して、特別図柄抽選で大当たり当選する確率は同一であるが、第２特別図柄抽選を実行させ易い遊技状態となる。よって、通常状態とは異なり、右打ち遊技によって第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技が行われる。図１６５２では、第１時短状態中に主として実行される第２特別図柄抽選が実行された場合の遊技状態の遷移内容について説明をする。本第４１制御例では、第１時短状態中に第２特別図柄抽選を実行することで、大当たり当選の判定に加えて時短図柄当選の判定を実行するように構成している。具体的には、第２特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合の一部において時短図柄当選の判定を実行するように構成している。つまり、第１時短状態中に実行される第２特別図柄抽選は、通常状態中や確変状態中に実行される特別図柄抽選よりも抽選結果に基づいて付与される特典の種類が多くなる分、遊技者に有利な特別図柄抽選となる。また、第１時短状態は特別図柄の低確率状態であるため、特別図柄抽選が実行されることで天井特典を付与するためのハマり回数が更新される。なお、本第４１制御例では、大当たり遊技が終了した後にのみ第１時短状態が設定され、その継続期間（時短回数）が最大で１００回（時短１００回）となるように構成しているため、第１時短状態中に実行される特別図柄抽選によってハマり回数が規定回数（９００回）に到達することは無い。

【５０５５】

ここで、時短図柄当選した場合の遊技内容について説明をする。本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０と同様に時短図柄抽選を実行可能に構成しており、時短図柄当選した場合には、第２時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態における電サポ状態）を設定可能に構成している。この第２時短状態では、普通図柄の確率状態が低確率状態であり、普通図柄の高確率状態に比べて普図当たり当選する確率が低確率となるが、普通図柄変動の変動時間、及び、普図当たり遊技の開放パターンが普通図柄の高確率状態と同一のなる電サポ状態が設定され、左打ち遊技よりも右打ち遊技が遊技者に有利な遊技状態となるように構成している。つまり、第２時短状態が設定された場合には、第１時短状態とほぼ同様の遊技制御が実行され、第１時短状態が設定されているか第２時短状態が設定されているかを遊技の状況のみで遊技者が把握し難く構成している。そして、時短図柄当選した場合は、大当たり当選した場合とは異なり、設定されている時短状態（第１時短状態、第２時短状態）を終了させることが出来ず、設定されている時短状態が終了するまで時短図柄当選したことを示すための時短当選情報を記憶可能に構成している。よって、第１時短状態中に実行される時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）によって時短図柄当選した場合には、その時短当選情報が記憶され、第１時短状態が終了した際に記憶されている時短当選情報に基づく第２時短状態が設定される。このように構成することで、第１時短状態中に時短図柄当選した場合に、第１時短状態の残時短回数に関わらず新たに第２時短状態を設定する場合比べて、第１時短状態を予め定められた期間継続させ易くすることができる。また、第１時短状態の残期間（残時短回数）が特定数（例えば、８０回）残存している状態で、特定数よりも少ない時短回数（例えば、５０回）の第２時短状態が設定されてしまい、時短図柄当選が遊技者に不利な遊技結果となってしまうことを確実に防ぐことができる。

【５０５６】

さらに、本第４１制御例では、第１時短状態中に複数回時短図柄当選した場合には、複数の時短当選情報を記憶可能に構成している。具体的には、時短図柄当選した場合には、時短回数２０回の第２時短状態を設定するための設定権利（時短当選情報）が記憶されるように構成しており、例えば、第１時短状態中に２回時短図柄当選した場合には、２つの時短当選情報が記憶され、第１時短状態終了後に時短回数４０回（時短回数２０回×当選回数２回）の第２時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、第１時短状態中における時短図柄当選回数が増えれば増えるほど、第１時短状態が終了した後に設定される第２時短状態の継続期間（時短回数）を長くすることができる。以上、説明をした通り、本第４１制御例では、第１時短状態中に時短図柄当選した場合であっても、第１時短状態が終了した後に、時短図柄当選回数に応じた時短回数の第２時短状態が設定されるため、時短図柄当選によって第１時短状態の継続期間が短くなったり、時短図柄当選回数に関わらず同一の時短回数の第２時短状態が設定されたりすることが無い。よって、第１時短状態中における時短図柄当選回数を増加させようと、第１時短状態が設定された直後から、大当たり当選に加え、時短図柄当選を目指した遊技を意欲的に行わせることができる。そして、第１時短状態中は、特別図柄の低確率状態であるため、第２特別図柄抽選で大当たり当選と判定される確率は１／３００となる。また、第１時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、上述した確変状態と同一の割合で大当たり種別が決定される。また、第２特別図柄抽選で大当たり当選と判定されなかった場合は、当選確率が１／２０の時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）が実行され、時短図柄当選した場合には、時短回数２０回の第２時短状態を示す時短当選情報が記憶される。

【５０５７】

第１時短状態中に１００回の特別図柄抽選が実行されると、時短終了条件が成立し、第１時短状態を終了させるための処理が実行され、時短当選情報が記憶されているか（時短ストックされているか）が判別され、時短ストックされている場合は、ストックされている時短当選情報に基づいた第２時短状態が設定される。一方、時短ストックされていない場合は、通常状態が設定される。次に、時短図柄当選に基づいて設定される第２時短状態について説明をする。この第２時短状態は、特別図柄、及び普通図柄の確率状態は、通常状態と同一（何れも低確率状態）であり、通常状態よりも第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くするために電サポ状態が設定される遊技状態である。第２時短状態が設定されると、第１時短状態と同様に第２特別図柄抽選によって時短図柄当選の判定が実行される。第２時短状態中に時短図柄当選した場合も、設定されている第２時短状態の終了条件（時短終了条件）が成立しないため、第２時短状態が終了するまで時短当選情報が記憶され、第２時短状態が終了した後に記憶されている時短当選情報に基づく第２時短状態が新たに設定される。本第４１制御例では、第１時短状態として時短回数１００回が設定され、時短図柄当選１回に対して第２時短状態として時短回数２０回が設定されるように構成している。つまり、１回の第１時短状態が設定されてから終了するまでの間に実行される特別図柄抽選の回数が、時短図柄当選１回に対応して設定される第２時短状態中に実行される特別図柄抽選の回数よりも多くなるように構成している。このように構成することで、第１時短状態中における時短図柄当選回数、第１時短状態中に記憶された時短当選情報に基づいて設定される第２時短状態中における時短図柄当選回数、第２時短状態中に記憶された時短当選情報に基づいて設定される第２時短状態中における時短図柄当選回数と、徐々に回数を減少させ易くすることができる。よって、第１時短状態が設定された以降、時短状態（第１時短状態、第２時短状態）が過剰に長期間継続してしまうことを抑制することができる。

【５０５８】

なお、本第４１制御例では、１の時短状態（第１時短状態、第２時短状態）が設定されている間に記憶される時短図柄当選回数に上限を設けていないが、これに限ること無く、記憶可能な時短図柄当選回数に上限を設けるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態（第１時短状態、第２時短状態）が過剰に長期間継続してしまうことを

抑制することができる。加えて、時短状態（第１時短状態、第２時短状態）が終了した後に、記憶されている時短当選情報に基づいて新たに第２時短状態を設定可能な回数に上限を設けても良く、例えば、第２時短状態が連続して５回設定された場合に上限回数に到達するように構成しても良い。このように構成することで、第２時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で時短図柄当選し続けることにより、第２時短状態が際限無く再設定されてしまい、時短状態（第１時短状態、第２時短状態）が過剰に長期間継続してしまうことを抑制することができる。また、本第４１制御例では、時短状態（第１時短状態、第２時短状態）中に第２特別図柄抽選が実行される場合における時短図柄の当選確率が常に１／２０となるように構成しているが、これに限ること無く、時短状態中に実行された特別図柄抽選の実行回数に応じて、第２特別図柄抽選にて時短図柄当選する確率を可変可能に構成しても良い。この場合、例えば、時短状態中に実行された特別図柄抽選の実行回数が多くなるほど、時短図柄の当選確率が低くなるように構成すると良い。このように構成することで、第２時短状態が繰り返し設定されることにより時短状態が長時間継続した場合には、時短状態が長時間継続していない場合、例えば、大当たり遊技終了後に設定された第１時短状態中よりも時短図柄当選し難くすることができる。よって、時短状態（第１時短状態、第２時短状態）が過剰に長期間継続してしまうことを抑制することができる。

【５０５９】

一方、時短状態中に実行された特別図柄抽選の実行回数が多くなるほど、時短図柄の当選確率が高くなるように構成しても良い。この場合、例えば、大当たり種別に応じて大当たり遊技終了後に設定される第１時短状態の継続期間（時短回数）を異ならせることができるように構成し、第１時短状態として最も短い第１時短回数（例えば、１０回）が設定される場合には、第１確率（例えば、１／２０）で時短図柄に当選する第２特別図柄抽選のみが実行され、第１時短回数よりも長い第２時短回数（例えば、１００回）が設定される場合には、第１確率（例えば、１／２０）で時短図柄に当選する第２特別図柄抽選を所定回数（例えば、９０回）実行した後に、第１確率よりも高い第２確率（例えば、１／５）で時短図柄に当選する第２特別図柄抽選を特定回数（例えば、１０回）実行可能となるように構成すると良い。このように構成することで、第１時短状態が設定される時短大当たりとして設定される大当たり種別に応じて時短状態中に実行させることが可能な特別図柄抽選回数を異ならせる（時短回数を異ならせる）だけで無く、時短図柄への当選のし易さを異ならせることが可能となる。よって、設定される大当たり種別に対する遊技者への有利度合いに大きな差を設け易くすることができるため、設定される大当たり種別に対して遊技者により興味を持たせることができる。さらに、第２時短回数の第１時短状態が設定された場合は、第１時短回数の第１時短状態が設定された場合よりも、第１時短状態中に大当たり当選しなかった場合であっても、第１時短状態終了後に第２時短状態が比較的設定され易くなるため、第１時短回数の第１時短状態が設定された遊技者に対して安心して遊技を行わせ易くすることができる。

【５０６０】

そして、第２特別図柄抽選が主として実行される電サポ状態（第１時短状態、第２時短状態、第３時短状態、確変状態）が終了し、通常状態（非電サポ状態）が設定されると、その時点で獲得済みの第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）に基づく第２特別図柄抽選が実行される。本第４１制御例では、通常状態にて実行される第２特別図柄抽選においても時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）を実行可能に構成しているため、通常状態における第２特別図柄抽選が実行される期間は、第１特別図柄抽選が主として実行される期間よりも遊技者に有利な特別図柄抽選が実行される期間（引き戻し期間）となり、他の通常状態とは異なる演出モード（引き戻しモード）が設定される。この引き戻しモード中に実行される第２特別図柄抽選で時短図柄当選（当選確率１／２０）した場合には、その時短図柄当選を示す第２特別図柄変動が停止表示された後に、第２時短状態（時短回数２０回）が設定される。このように構成することで、通常状態よりも第２特別図柄抽選を実行させ易い電サポ状態を終了させてしまった遊技者に対して、所定期間の有利遊技を実行させることができるため、より多くの特図２保留を獲得している状態で電サポ状態を終了さ

せることを目指して、電サポ状態が終了するまで遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、特別図柄の低確率状態にてハマり回数が９００回に到達すると、時短回数１００回の第３時短状態が設定される。この第３時短状態では、上述した第２時短状態と同様に特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態における電サポ状態が設定され、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技が行われる。

【５０６１】

この第３時短状態中に実行される第２特別図柄抽選では、時短図柄抽選が実行されないように構成している。つまり、上述した第１時短状態中は、時短図柄当選した場合に時短図柄当選を示す時短当選情報に基づく特典（第２時短状態の設定）を第１時短状態が終了するまで保持（ストック）可能であり、上述した第２時短状態中は、時短図柄当選した場合に第２時短状態の終了を待つこと無く（時短図柄当選した特別図柄変動が停止表示された後に）時短当選情報に基づく特典（第２時短状態の設定）を付与（時短回数の加算）可能であり、第３時短状態中は、時短図柄当選し得ないように構成している。このように構成することで、遊技者に対して第２特別図柄抽選を比較的実行させ易い電サポ状態（第１時短状態、第２時短状態、第３時短状態、確変状態）において、その電サポ状態を継続させ易い遊技と、電サポ状態を継続させ難い遊技と、を創出することができ、遊技者に対して、特別図柄抽選を実行することにより大当たり当選を目指す遊技を行わせることは勿論のこと、時短図柄当選の有無により興味を持たせることができる。

【５０６２】

＜第４１制御例における電気的構成について＞

次に、図１６５３から図１６５６を参照して、本第４１制御例における電気的構成の内容について説明をする。本第４１制御例は、上述した第３７制御例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部、ＲＡＭ２０３の構成の一部、及び音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違している。なお、上述した第３７制御例と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。まず、図１６５３（ａ）を参照して、本第４１制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図１６５３（ａ）は、本第４１制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。本第４１制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第３７制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２（図１５５９（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ｊａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ｍａを、大当たり種別選択テーブル２０２ｊｄに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｍｄを設けた点と、新たに、時短当たり乱数テーブル２０２ｍｆを設けた点で相違している。第１当たり乱数テーブル２０２ｍａは、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ｊａと同様に、特別図柄抽選の結果が大当たりであるかを判定する際に参照されるデータテーブルである。この第１当たり乱数テーブル２０２ｍａは、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ｊａ（図１５６０（ａ）参照）に対して、特別図柄の高確率状態における大当たり判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を異ならせている点で相違している。

【５０６３】

ここで、図１６５４（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ｍａに規定されている内容について具体的に説明をする。図１６５４（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ｍａに規定されている内容を示した図である。図１６５４（ａ）に示した通り、第１当たり乱数テーブル２０２ｍａには、特別図柄の確率状態（特別図柄の低確率状態、特別図柄の高確率状態）に対応させて、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりと判定される範囲が異なるように規定されており、特別図柄の低確率状態に対しては、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２」の範囲に対して大当たり判定値が規定され、特別図柄の高確率状態に対しては、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～１７」の範囲に対して大当たり判定値が規定されている。つまり、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲は「０～８９９」の９００個であり、特別図柄の低確率状態にて大当たりと判定される範囲は「０～２」の３個であるため、特別図柄の低確率

状態では特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が１／３００（３／９００）となる。一方、特別図柄の高確率状態にて大当たりと判定される範囲は「０～１７」の１８個であるため、特別図柄の高確率状態では特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が１／５０（１８／９００）となる。

【５０６４】

このように、特別図柄の確率状態に応じて特別図柄抽選が実行された場合における大当たり当選の確率を異ならせることにより、遊技者に対して大当たり当選し易い遊技状態（特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態）への移行を目指して意欲的に遊技を行わせることができる。なお、本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選が実行された場合も、第２特別図柄抽選が実行された場合も、同一のデータテーブル（第１当たり乱数テーブル２０２ｍａ）を参照して大当たり当選の判定を実行しているため、何れの特別図柄抽選が実行された場合も、大当たり当選確率が同一となるが、これに限ること無く、例えば、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とで異なるデータテーブルを参照して大当たり当選の判定を実行するように構成しても良く、通常状態にて実行させ易い第１特別図柄抽選よりも、通常状態にて実行させ難い第２特別図柄抽選の方が、特別図柄の低確率状態にて大当たり当選し易くなるように第１当たり乱数テーブル２０２ｍａの内容を規定しても良い。このように構成することで、第２特別図柄抽選を実行させ易い時短状態中に獲得した第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を用いた第２特別図柄抽選が通常状態中に実行された場合、例えば、特図２保留を獲得している状態で遊技状態が時短状態から通常状態へと移行した場合において、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選よりも大当たり当選し易い第２特別図柄抽選を実行することができるため、通常状態よりも遊技者に有利となる時短状態が設定されたにも関わらず、その時短状態が終了してしまった遊技者に対しても特典（第１特別図柄抽選よりも大当たり当選し易い第２特別図柄抽選の実行）を提供することができる。また、より多くの特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させるために時短状態が終了する間際まで遊技者に対して特図２保留の獲得を目指した遊技を意欲的に行わせることができる。大当たり種別選択テーブル２０２ｍｄは、上述した大当たり種別選択テーブル２０２ｊｄ（図１５６１（ａ）参照）と同様に、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【５０６５】

ここで、図１６５５（ａ）を参照して、大当たり種別選択テーブル２０２ｍｄの内容について説明をする。図１６５５（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｍｄの内容を模式的に示した図である。図１６５５（ａ）に示した通り、大当たり種別選択テーブル２０２ｍｄは、大当たり当選した特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）に応じて異なるデータテーブルを参照して大当たり種別が決定されるように、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図１大当たり用テーブル２０２ｍｄ１と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図２大当たり用テーブル２０２ｍｄ２と、を有している。次に、図１６５５（ｂ）を参照して、特図１大当たり用テーブル２０２ｍｄ１に規定されている内容について説明をする。図１６５５（ｂ）は、特図１大当たり用テーブル２０２ｍｄ１に規定されている内容を模式的に示した図である。図１６５５（ｂ）に示した通り、特図１大当たり用テーブル２０２ｍｄ１には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けて３種類の大当たり種別（大当たりＡ５４、大当たりＢ５４、大当たりＣ５４）が規定されている。具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１４」の範囲に対して「大当たりＡ５４」が、「１５～４９」の範囲に対して「大当たりＢ５４」が、「５０～９９」の範囲に対して「大当たりＣ５４」が、それぞれ規定されている。大当たり種別「大当たりＡ５４」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「１００００」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ５４」に対応付けられて

いる乱数値（カウンタ値）は１５個（０～１４）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＡ５４」が決定される割合は１５％（１５／１００）である。

【５０６６】

大当たり種別「大当たりＢ５４」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「１００００」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ５４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は３５個（１５～４９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＢ５４」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。大当たり種別「大当たりＣ５４」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ５４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は５０個（５０～９９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＣ５４」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。つまり、本第４１制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、５０％の割合で確変大当たり（大当たりＡ５４、大当たりＢ５４）が実行（決定）され、５０％の割合で時短大当たり（大当たりＣ５４）が実行（決定）されるように構成している。さらに、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、６５％の割合で１０ラウンド遊技（大当たりＡ５４、大当たりＣ５４）が実行（決定）され、３５％の割合で４ラウンド遊技（大当たりＢ５４）が実行（決定）されるように構成している。なお、本第４１制御例では、確変大当たりが決定された場合に、時短カウンタ２０３ｈの値、及び確変カウンタ２０３ｉの値に「１００００」が設定されるように構成しているが、上述した通り、特別図柄の高確率状態が設定されている場合には、特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が１／５０であるため、実質、次回の大当たり当選まで確変状態が継続することになる。

【５０６７】

よって、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に決定される３種類の大当たり種別（大当たりＡ５４、大当たりＢ５４、大当たりＣ５４）のうち、最も遊技者に有利な大当たり種別が大当たりＡ５４（１０ラウンド確変大当たり）となり、次いで、大当たりＢ５４（４ラウンド確変大当たり）、大当たりＣ５４（１０ラウンド時短大当たり）が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。なお、遊技者への遊技度合いを、１回の大当たり遊技にて獲得可能な賞球数の観点で見た場合には、１回の大当たり遊技にて実行されるラウンド遊技数（ラウンド数）が大きくなるほど遊技者に有利な大当たりとなるため、大当たりＡ５４と大当たりＣ５４とが遊技者に有利な大当たり種別となり、大当たりＢ５４が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。次に、図１６５５（ｃ）を参照して、特図２大当たり用テーブル２０２ｍｄ２に規定されている内容について説明をする。図１６５５（ｃ）は、特図２大当たり用テーブル２０２ｍｄ２に規定されている内容を模式的に示した図である。図１６５５（ｃ）に示した通り、特図２大当たり用テーブル２０２ｍｄ２には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けて３種類の大当たり種別（大当たりＡ５４、大当たりＢ５４、大当たりＣ５４）が、上述した特図１大当たり用テーブル２０２ｍｄ１とは選択割合を異ならせて規定されている。具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４４」の範囲に対して「大当たりＡ５４」が、「４５～４９」の範囲に対して「大当たりＢ５４」が、「５０～９９」の範囲に対して「大当たりＣ５４」が、それぞれ規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ５４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は４５個（０～４４）であるので、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＡ５４」が決定される割合は４５％（４５／１００）である。

【５０６８】
　また、第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ５４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は５個（４５～４９）であるので、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＢ５４」が決定される割合は５％（５／１００）である。最後に、第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ５４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は５０個（５０～９９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＣ５４」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。つまり、本第４１制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、遊技者に最も有利な大当たり種別である大当たりＡが決定（実行）される割合が高くなるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が遊技者に有利な特別図柄抽選とすることができるため、第１特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（通常状態）よりも、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（時短状態、確変状態）の方が、遊技者に有利な特別図柄抽選が実行され易い点で遊技者に有利な遊技状態となる。なお、時短状態は特別図柄の低確率状態が設定されており、確変状態は特別図柄の高確率状態が設定されていることから、１回の特別図柄抽選にて大当たり当選する確率は時短状態よりも確変状態の方が高くなる。よって、第２特別図柄抽選が主として実行される時短状態と確変状態とでは、大当たり当選し易い第２特別図柄抽選が実行される確変状態の方が遊技者に有利な遊技状態となる。

【５０６９】
　なお、本第４１制御例では、図１６５５（ｂ），（ｃ）に示した通り、第１特別図柄抽選が実行された場合も、第２特別図柄抽選を実行した場合も、大当たり当選時に確変大当たりが決定される割合（時短大当たりが決定される割合）が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０のように、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、確変大当たりが決定され易くなるように構成しても良いし、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも確変大当たりが決定され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選した特別図柄種別に応じて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される割合を異ならせることができるため、特別図柄抽選が実行される特別図柄種別に対して遊技者により興味を持たせることができると共に、より遊技者に有利となる特別図柄抽選を実行させようと、主として実行される特別図柄抽選の種別が異なる遊技状態へと移行することを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、本第４１制御例では、図１６５５（ｂ），（ｃ）に示した通り、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ５４、大当たりＢ５４）が決定された場合には、決定された大当たり種別に関わらず、同一の値（１００００）が時短回数カウンタ２０３ｈ、及び確変カウンタ２０３ｉに設定されるように構成しているが、これに限ること無く、確変大当たりに対応する大当たり種別であっても、決定された大当たり種別に応じて、時短カウンタ２０３ｈ、及び確変カウンタ２０３ｉに異なる値を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合であっても、設定された確変状態を終了させる終了条件（確変終了条件）を、大当たり種別に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、確変状態が継続する期間の長さに対しても興味を持たせることができる。

【５０７０】
　また、本第４１制御例では、図１６５５（ｂ），（ｃ）に示した通り、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別（大当たりＣ５４）が決定された場合には、同一の値（１００）が時短回数カウンタ２０３ｈに設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短大当たりに対応する大当たり種別を複数設け、時短大当たりに対応する大当たり種別であっても、決定された大当たり種別に応じて、時短カウンタ

２０３ｈに異なる値を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合であっても、設定された時短状態を終了させる終了条件（時短終了条件）を、大当たり種別に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、時短状態が継続する期間の長さに対しても興味を持たせることができる。加えて、本第４１制御例では、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選にて時短図柄抽選を実行可能に構成していることから、時短状態が継続する期間の長さに対して、単に大当たり当選時に第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な大当たり種別（大当たりＡ５４）が決定され易い第２特別図柄抽選をより多く実行させる点で興味を持たせるだけでなく、時短図柄当選回数を増加させる点でも興味を持たせることができる。つまり、大当たり遊技終了後に設定された時短状態（第１時短状態）中に実行される第２特別図柄抽選にて大当たり当選しなかった遊技者に対しても、時短図柄抽選結果が時短図柄当選となった回数がより多いことを期待させることができるため、時短状態（第１時短状態）が継続する期間の長さに対してより興味を持たせることができる。時短当たり乱数テーブル２０２ｍｆについて説明をする。この時短当たり乱数テーブル２０２ｍｆは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外（外れ）である場合において実行される時短図柄抽選にて、時短図柄当選したかを判定する際に参照されるデータテーブルである。

【５０７１】

本第４１制御例におけるパチンコ機１０は、特別図柄抽選にて時短図柄当選の判定を実行可能に構成している。ここで、図１６５４（ｂ）を参照して、時短当たり乱数テーブル２０２ｍｆに規定されている内容について説明をする。図１６５４（ｂ）は、時短当たり乱数テーブル２０２ｍｆに規定されている内容を模式的に示した図である。図１６５４（ｂ）に示した通り、時短当たり乱数テーブル２０２ｍｆには、特別図柄種別が特図２（第２特別図柄）であって、設定されている遊技状態が「通常（通常状態）」、「第１時短（第１時短状態）」、「第２時短（第２時短状態）」である場合のみ、時短図柄当選の判定が実行されるように規定されている。具体的には、特別図柄種別が特図２（第２特別図柄）であって、設定されている遊技状態が「通常（通常状態）」、「第１時短（第１時短状態）」、「第２時短（第２時短状態）」である場合に取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「１００～１４４」の範囲に対して時短図柄当選と判定される値が規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の値の取り得る９００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄当選」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は４５個（１００～１４４）であるので、通常状態、第１時短状態、第２時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で時短図柄当選する確率は１／２０（４５／９００）となる。なお、図１６５４（ａ），（ｂ）に示した通り、本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選における大当たり当選の判定、及び時短図柄当選の判定に同一の第１当たり乱数カウンタＣ１の値、即ち、実行された特別図柄抽選の実行契機を獲得したタイミングで取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値を用いるように構成しており、大当たり当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、時短図柄当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、が異なるように構成している。

【５０７２】

このように構成することで、１回の特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選と時短図柄当選とが重複してしまうことを確実に防ぐことができる。なお、これに限ること無く、大当たり当選の判定に用いられる乱数カウンタの種別と、時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）に用いられる乱数カウンタの種別と、を異ならせ、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の判定（大当たり抽選）を先に実行し、大当たり抽選にて大当たり当選しなかった場合に、時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）を実行するように構成しても良い。この場合であっても、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外（外れ）の場合のみ、時短図柄抽選を実行させることが可能となる。また、大当たり抽選と、時短図柄抽選とで異なる乱数カウンタの値を用いるため、１の乱数カウンタの値を用いて複数の抽選を実行する場合に比べて、特別図柄抽選の結果（大当たり抽選の結果、時短図柄抽選の結果）に基づいて今回取得した時短カウンタの値を遊技者に把握され難くすることができる。加

えて、大当たり抽選と、時短図柄抽選とで異なる乱数カウンタの値を用いるため、大当たり抽選にて用いられる乱数カウンタの値が取り得る範囲と、時短図柄抽選にて用いられる乱数カウンタの値が取り得る範囲と、を異ならせることができる。よって、大当たり当選確率と、時短図柄当選確率と、をより細かく規定し易くすることができる。次に、図１６５３（ｂ）を参照して、本第４１制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図１６５３（ｂ）は、第４１制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を示した図である。図１６５３（ｂ）に示した通り、本第４１制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第３７制御例におけるＲＡＭ２０３（図１５５９（ｂ）参照）に対して、待機用時短カウンタ２０３ｍａを追加した点で相違している。それ以外は同一であり、同一の内容には同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【５０７３】

待機用時短カウンタ２０３ｍａは、時短状態中（時短カウンタ２０３ｈの値が１以上の状態）に当選した時短図柄に対応させた時短回数を計測するためのカウンタである。本第４１制御例におけるパチンコ機１０は、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で時短図柄当選し得るように構成しており、時短状態中に時短図柄当選した場合には、設定されている時短状態が終了するまで、時短図柄当選に基づく第２時短状態の設定を待機させるために、時短状態中に時短図柄当選した場合には、時短図柄当選に基づいて付与される時短回数を時短カウンタ２０３ｈの値に加算するのでは無く、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値に加算するように構成している。この待機用時短カウンタ２０３ｍａの値は、時短カウンタ２０３ｈの値とは異なり、特別図柄抽選の実行（特別図柄変動の停止）に基づいて減算処理されること無く、時短カウンタ２０３ｈの値が０となった場合、即ち、設定されている時短状態の終了条件が成立した場合に参照されるように構成しており、時短カウンタ２０３ｈの値が０となった時点で待機用時短カウンタ２０３ｍａの値が１以上である場合には、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を時短カウンタ２０３ｈの値に加算する（設定する）処理が実行されるように構成している。このように構成することで、時短状態中に時短図柄当選した場合であっても、その時短状態が終了するまで時短図柄当選に基づく第２時短状態の設定を待機させることができる。加えて、本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態中に複数回時短図柄当選することが可能に構成しており、時短図柄当選する毎に、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値が当選した時短図柄に対応する時短回数分加算されるように構成している。つまり、１の時短状態中における時短図柄当選回数が増加すればするほど、１の時短状態が終了した場合に設定される第２時短状態の時短回数が増加することになる。このように構成することで、第２時短状態の時短回数が予め定められている場合に比べて、予想外の時短回数を設定し易くすることができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５０７４】

なお、本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態が終了した時点における待機用時短カウンタ２０３ｍａの値に対応する時短回数を、新たに設定される第２時短状態の時短回数として設定するように構成しているが、これに限ること無く、時短状態が終了した時点における待機用時短カウンタ２０３ｍａの値の少なくとも一部の値に対応する時短回数を、新たに設定される第２時短状態の時短回数として設定するように構成しても良い。このように構成することで、待機中の時短回数を遊技者に把握させ難くすることができるため、時短状態（第２時短状態）が継続する期間の長さを予測する楽しみを提供することができる。次に、図１６５６を参照して、本第４１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有する電気的構成の内容について、上述した第３７制御例と相違する点を中心に説明する。なお、上述した第３７制御例と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。図１６５６は、本第４１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている構成を模式的に示した図である。図１６５６に示した通り、本第４１制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第３７

制御例におけるＲＯＭ２２２（図１５６４（ｂ）参照）に対して、待機時短回数カウンタ２２３ｍａと、時短ストック済フラグ２２３ｍｂとを追加した点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。

【５０７５】

待機時短回数カウンタ２２３ｍａは、時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果を示すための変動パターンコマンドとして、時短図柄当選を示す変動パターンコマンドを受信したことに基づいて、時短状態（第２時短状態）が待機していると判別した場合に、待機中の第２時短状態に対応する時短回数をカウントするためのカウンタである。本制御例では、この待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を参照することで、音声ランプ制御装置１１３側にて、待機中の時短回数（ストックされている時短情報）を把握することが可能に構成している。このように構成することで、主制御装置１１０側からストックされている時短情報を示すコマンド（待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を示すコマンド）を出力する必要が無くなるため、主制御装置１１０にて実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。ストック済フラグ２２３ｍｂは、第２時短状態の設定が待機されている、即ち、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値が１よりも大きい状態であることを示すためのフラグであって、時短状態中に時短図柄当選し、第２時短状態の設定を待機させた場合（時短状態をストックした場合）にオンに設定される。そして、ストック中の時短状態が設定された場合、或いは、大当たり当選に基づいてストックされている時短情報がクリアされた場合にオフに設定される。

【５０７６】

＜第５４制御における主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図１６５７から図１６５９を参照して、本第４１制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。具体的には、本第４１制御例では、上述した第３７制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理に対して、特別図柄判定処理（図１５７０のＳ２０１Ｈ参照）に代えて特別図柄判定処理（図１６５７のＳ２０１Ｌ参照）を、時短設定処理（図１５７４のＳ２０５Ｈ参照）に代えて時短設定処理（図１６５９のＳ２０５Ｌ参照）を、設けている点で相違する。その他の制御処理内容については、上述した第３７制御例と同一であるので、その詳細な説明については省略する。まず、図１６５７を参照して、本第４１制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｌ）について説明をする。図１６５７は、特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｌ）では、上述した第３７制御例における特別図柄判定処理（図１５７０のＳ２０１Ｈ参照）に対して、特別図柄抽選の結果を判定する際に参照されるデータテーブルの種別を変更している点と、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外の場合に時短図柄抽選を実行するための処理（時短抽選処理）を実行するように構成している点で相違し、それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明については省略する。図１６５７に示した通り、特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｌ）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｓ８００１）、第１当たり乱数テーブル２０２ｍａに基づいて抽選結果を取得し（Ｓ８００１Ｌ）、取得した抽選結果が大当たりであるかを判別する（Ｓ８００３）。ここで、抽選結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ８００３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ８００４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ８００５）、本処理を終了する。

【５０７７】

一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ８００３：Ｎｏ）、上述した第３７制御例と同一の天井判定処理を実行し（Ｓ８００２Ｈ）、その後、時短抽選処理を実行し（Ｓ８００２Ｌ）、本処理を終了する。Ｓ８００２Ｌの処理によって実行される時短抽選処理は、上述した第２制御例にて実行される時短抽選処理（図１０６のＳ８００６

参照）や、上述した第６制御例にて実行される時短抽選処理（図２２７のＳ３８００６参照）と同様に時短図柄当選の判定を実行するための処理である。以上、説明をした通り、本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選では無いと判別した場合のみ時短抽選処理を実行可能に構成しているため、１回の特別図柄抽選にて大当たり当選と、時短図柄当選とに重複して当選することが無い。よって、遊技者に対して過剰に有利な遊技（大当たり遊技と第２時短状態の設定）が実行されてしまうことを抑制することができる。次に、図１６５８を参照して、時短抽選処理（Ｓ８００２Ｌ）の処理内容について説明をする。図１６５８は、時短抽選処理（Ｓ８００２Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（Ｓ８００２Ｌ）では、設定されている遊技状態や、今回実行されている特別図柄抽選の種別（特別図柄種別）に対応させた時短図柄抽選（時短当たり乱数テーブル２０２ｍｆを参照した時短図柄抽選）が実行され、時短図柄抽選にて時短図柄当選した場合には設定されている遊技状態に応じて異なる処理が実行されるように構成している。

【５０７８】

具体的には、時短抽選処理（Ｓ８００２Ｌ）が実行されると、まず、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納されている情報を読み出して、現在設定されている遊技状態を特定し（Ｓ８１０１Ｌ）、次に、時短当たり乱数テーブル２０２ｍｆに基づいて抽選結果を取得する（Ｓ８１０２Ｌ）。ここで、時短当たり乱数テーブル２０２ｍｆ（図１６５４（ｂ）参照）には、特別図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、現在の遊技状態が「通常（通常状態）、第１時短（第１時短状態）、第２時短（第２時短状態）」である場合（遊技状況）のみ時短図柄当選に対応させた第１当たり乱数カウンタＣ１の値（範囲）が規定されており、それ以外の遊技状況では、時短図柄当選することが無いように規定されている。よって、Ｓ８１０２Ｌの処理にて実行された時短図柄抽選では、特別図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、現在の遊技状態が「通常（通常状態）、第１時短（第１時短状態）、第２時短（第２時短状態）」である場合（遊技状況）以外は、必ず、時短図柄非当選の抽選結果が取得される。なお、本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、時短当たり乱数テーブル２０２ｍｆが、時短図柄当選し得ない遊技状況で参照されるデータテーブル、例えば、第１特別図柄抽選に対する時短図柄抽選の結果を判定する際に参照されるデータテーブルを有しているが、これに限ること無く、時短当たり乱数テーブル２０２ｍｆには時短図柄当選し得る遊技状況で参照されるデータテーブルのみを規定しておき、時短図柄当選し得ない遊技状況であると判別した場合には、時短図柄抽選を実行しないように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選が実行され、その抽選結果が大当たり当選以外である場合に、特別図柄種別や現在の遊技状態に関わらず時短図柄抽選を実行するように構成された本第４１制御例の構成よりも、１回の特別図柄抽選に対して実行される処理を軽減させ易くすることができる。

【５０７９】

次いで、Ｓ８１０２Ｌの処理にて取得した抽選結果が時短図柄当選であるかを判別し（Ｓ８１０３Ｌ）、時短図柄当選であると判別した場合は（Ｓ８１０３Ｌ：Ｙｅｓ）、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値に２０を加算し（Ｓ８１０４Ｌ）、第１図柄表示装置に表示する特別図柄の時短図柄をセットし（Ｓ８１０５Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ８１０３Ｌの処理において時短図柄当選では無いと判別した場合は（Ｓ８１０３Ｌ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ８１０６Ｌ）、本処理を終了する。なお、本第４１制御例では、時短図柄当選した場合に付与される第２時短状態の時短回数が２０回に規定されているため、Ｓ８１０４Ｌの処理において待機用時短カウンタ２０３ｍａの値に２０を加算する処理が実行されるように構成しているが、例えば、上述した第２制御例のように、時短図柄当選した場合に、取得した時短図柄種別カウンタの値に応じて異なる時短種別を決定可能に構成し、決定された時短種別に応じて異なる時短回数を決定可能に構成した場合には、Ｓ８１０４Ｌの処理にて、今回設定された時短種別に対応する時短回数に応じた値を加算するように構成すれば良い。以上、説明をした通り、本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選において実行された時

短図柄抽選にて時短図柄当選した場合に、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を加算する処理を実行している。つまり、特別図柄変動の開始タイミングにて待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を加算している。そして、詳細は後述するが、特別図柄変動の停止タイミングで実行される時短設定処理（図１６５９のＳ２０５Ｌ参照）にて、時短カウンタ２０３ｈの値、及び、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を参照して第２時短状態を設定する処理を実行するように構成している。このように構成することで、停止表示される特別図柄変動が時短図柄当選を示す特別図柄変動である場合において、特別図柄変動の停止表示タイミングにて実行される制御処理を簡素化することができる。

【５０８０】

次に、図１６５９を参照して、時短設定処理（Ｓ２０５Ｌ）の処理内容について説明をする。図１６５９は、時短設定処理（Ｓ２０５Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（Ｓ２０５Ｌ）では、上述した第３７制御例における時短設定処理（Ｓ２０５Ｈ）に対して、時短図柄当選に基づいて第２時短状態（第２時短状態Ｂ）を設定するための処理を実行する点で相違し、それ以外の処理内容（天井特典として第２時短状態Ａを設定するための処理）は同一である。同一の処理内容に対しては同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。時短設定処理（Ｓ２０５Ｌ）が実行されると、まず、上述した第３７制御例における時短設定処理（Ｓ２０５Ｈ）と同一のＳ８４０１Ｈ～Ｓ８４０５Ｈの処理を実行する。その後、時短カウンタ２０３ｈの値が０であるか、即ち、現在が時短状態以外であるかを判別する（Ｓ８４０１Ｌ）。ここで、本第４１制御例では、上述した第３７制御例における特別図柄変動処理（図１５６９のＳ１０４Ｈ参照）と同様に、特別図柄変動の停止表示タイミングにて、時短カウンタ２０３ｈの値を更新（減算）する更新処理（Ｓ２０４Ｈ）を実行した後に、時短設定処理（Ｓ２０５Ｌ）を実行するように構成している。つまり、時短状態における特別図柄最終変動（停止表示したことに基づいて時短状態が終了する特別図柄変動）に対応する特別図柄変動処理（図１５６９のＳ１０４Ｈ参照）が実行された場合には、時短設定処理（Ｓ２０５Ｌ）が実行される前に、更新処理（Ｓ２０４Ｈ）によって時短カウンタ２０３ｈの値が０に更新されるため、時短状態における特別図柄最終変動に対応する時短設定処理（Ｓ２０５Ｌ）は、時短カウンタ２０３ｈの値が０の状態で実行されることになる。よって、Ｓ８４０１Ｌの処理では、通常状態が設定されている状態、及び、時短状態における特別図柄最終変動が停止表示される状態において時短カウンタ２０３ｈの値が０と判別され、時短状態における特別図柄最終変動以外、或いは、確変状態中において時短カウンタ２０３ｈの値が０では無いと判別される。

【５０８１】

Ｓ８４０１Ｌの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ８４０１Ｌ：Ｎｏ）、新たな時短状態（第２時短状態Ｂ）を設定可能な状態では無いため、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を参照すること無く、本処理を終了する。一方、Ｓ８４０１Ｌの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ８４０１Ｌ：Ｙｅｓ）、新たな時短状態（第２時短状態Ｂ）を設定可能な状態であるため、次に、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値が０よりも大きいか、即ち、時短図柄当選を示す時短情報がストックされているかを判別し（Ｓ８４０２Ｌ）、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８４０２Ｌ：Ｙｅｓ）、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を時短カウンタ２０３ｈの値にセットし（Ｓ８４０３Ｌ）、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を０にクリアし（Ｓ８４０４Ｌ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに第２時短状態Ｂを示す情報を格納し（Ｓ８４０５Ｌ）、時短カウンタ２０３ｈの値、時短種別情報（第２時短状態Ｂ）を示す状態コマンドを設定し（Ｓ８４０６Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ８４０２Ｌの処理において、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ８４０２Ｌ：Ｎｏ）、ストックしている時短情報が存在していない状態であるため、新たな時短状態を設定するためのＳ８４０３ＬからＳ８４０６Ｌの処理をスキップして、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態が設定されている間に実行される第２

特別図柄抽選において時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）を実行可能に構成しており、時短図柄当選した場合には、設定されている時短状態が終了するまで時短図柄当選に基づく第２時短状態（第２時短状態Ｂ）の設定を待機させることができるように構成している。

【５０８２】

このように構成することで、設定されている遊技状態に関わらず、時短図柄当選したタイミング（時短図柄当選した特別図柄変動が停止するタイミングや、時短図柄当選した特別図柄変動が開始するタイミング等）にて時短図柄当選に基づく時短状態（第２時短状態）を新たに設定する構成に対して、時短状態の継続期間を最大限に延ばすことができるため、時短状態中の遊技を実行している遊技者に対して、現在設定されている時短状態の残期間（残時短回数）を気にすること無く、時短図柄当選を目指した遊技を行わせることができる。また、本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、時短図柄当選した場合に設定される第２時短状態が、時短状態が終了した後に設定される通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となるように構成し、大当たり遊技終了後に設定される時短状態（第１時短状態）よりも遊技者に若干不利（普通図柄の当たり確率が若干低い）な遊技状態となるように構成している。よって、時短図柄当選した時点で設定されている遊技状態が、時短図柄当選に基づいて設定される第２時短状態よりも遊技者に不利な遊技状態（例えば、通常状態）である場合には、時短図柄当選した特別図柄変動の停止タイミングにて第２時短状態を設定し、時短図柄当選した時点で設定されている遊技状態が、時短図柄当選に基づいて設定される第２時短状態よりも遊技者に有利な遊技状態（例えば、第１時短状態）である場合には、時短図柄当選した特別図柄変動の停止タイミングでは無く、第１時短状態が終了したタイミングにて第２時短状態を設定するように構成している。このように構成することで、時短図柄当選したことに基づいて現在設定されている遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態が設定される場合には、現在設定されている遊技状態が無用に継続してしまうことを抑制すると共に、時短図柄当選したことに基づいて遊技者に有利な遊技状態が継続する期間が短縮されてしまうことを抑制することができる。よって、設定されている遊技状態に関わらず、時短図柄当選を期待しながら遊技者に遊技を行わせることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。

【５０８３】

さらに、本第４１制御例では上述した通り、時短図柄当選した時点で設定されている遊技状態に応じて、時短図柄当選してから実際に時短図柄当選に基づく時短状態（第２時短状態）が設定されるまでの期間を異ならせることが可能に構成している。このように構成することで、どのタイミングで時短図柄当選したのか、ひいては、どのタイミングで時短図柄当選に基づく時短状態が設定されるのかを遊技者に把握させ難くすることができるという斬新な遊技性を提供することができる。なお、本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、時短図柄当選してから第２時短状態が設定されるまでの最短期間として、特別図柄変動の開始タイミングで時短図柄抽選を実行し、その時短図柄抽選にて時短図柄当選した場合に、時短図柄当選した特別図柄変動が停止表示されるタイミングで第２時短状態を設定可能に構成している。つまり、１回の特別図柄変動が実行される変動期間の長さ分のタイムラグを最短期間として設定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄変動の開始タイミングにて実行される時短図柄抽選で時短図柄当選した場合に、時短図柄当選した特別図柄変動が開始されるまでに第２時短状態を設定するように構成しても良い。このように構成することで、時短図柄当選してから第２時短状態が設定されるまでの最短期間をより短縮することができる。

【５０８４】

さらに、時短図柄当選してから第２時短状態が設定されるまでの最長期間として、時短１００回の第１時短状態における最初の特別図柄変動が開始されるタイミングで時短図柄当選し、その後、第１時短状態中に実行された１００回の特別図柄抽選で大当たり当選すること無く、第１時短状態における特別図柄最終変動が停止表示されるタイミングで第２時短状態を設定可能に構成している。つまり、第１時短状態が終了するまでに実行される

変動期間の長さ分のタイムラグを最長期間として設定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技状態の移行有無に関わらず、時短図柄当選してから特定回数（例えば、５０回）の特別図柄抽選が実行された場合に、第２時短状態を設定可能に構成しても良いし、時短図柄当選回数が特定回数（例えば、５回）に到達するまで第２時短状態の設定を待機させておき、時短図柄当選回数が特定回数（５回）に到達した場合に、時短図柄当選５回分に対応する時短当選情報に対応した時短回数で第２時短状態を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで時短図柄当選に基づく第２時短状態が設定されるのかを遊技者により把握させ難くすることができる。また、時短図柄当選に基づく第２時短状態が設定されるタイミングを、特別図柄変動の特定タイミング（例えば、開始タイミングや停止タイミング）とは異なる特殊タイミング（例えば、特別図柄変動が開始されてからの経過時間が抽選で決定された特殊経過時間（例えば、１０秒）となった場合や、普通図柄変動の開始タイミングや停止タイミング等）において第２時短状態が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで第２時短状態が設定されるかを遊技者に分かり難くすることができると共に、何を契機に第２時短状態の設定契機が成立したのかを遊技者に予測させ難くすることができる。

【５０８５】

＜第４１制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１６６０から図１６６３を参照して、本第４１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理の内容について説明をする。本第４１制御例では、上述した第３７制御例に対して、時短状態演出設定処理（図１５８１のＳ４３０５Ｈ参照）に代えて時短状態演出設定処理（図１６６０のＳ４３０５Ｌ）を、変動演出設定処理（図１５８８のＳ５０１４Ｈ参照）に代えて変動演出設定処理（図１６６１のＳ５０１４Ｌ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図１６６０を参照して、時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｌ）の処理内容について説明をする。図１６６０は、時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｌ）は、コマンド判定処理（図１５７９のＳ４１０３Ｈ参照）にて状態コマンドを受信したと判別された場合に実行される状態コマンド受信処理（図１５８０のＳ４２０１Ｈ参照）において、時短状態への移行を示す状態コマンドを受信したと判別された場合（図１５８０のＳ４３０３Ｈ：Ｙｅｓ）に実行される処理である。本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態の種別として、特別図柄抽選で時短大当たりに当選したことに基づいて大当たり遊技終了後に設定される第１時短状態（第１時短）と、天井特典が付与される場合に設定される第２時短状態Ａ（第２時短Ａ）と、時短図柄抽選で時短図柄当選した場合に設定される第２時短状態Ｂ（第２時短Ｂ）と、を有しており、設定された時短状態の種別に応じて第３図柄表示装置８１の表示面に表示される背面画像を異ならせて設定可能に構成している。具体的には、時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｌ）が実行されると、まず、従状態設定エリア２２３ｇから変更前の遊技状態を読み出し（Ｓ４４０１Ｈ）、変更前の遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ４４０２Ｈ）。そして、変更前の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合は（Ｓ４４０２Ｈ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【５０８６】

一方、Ｓ４４０２Ｈの処理において、変更前の遊技状態が通常状態であると判別した場合は（Ｓ４４０２Ｈ：Ｙｅｓ）、次に、今回設定された時短状態の時短種別が第１時短であるかを判別し（Ｓ４４０３Ｈ）、第１時短であると判別した場合は（Ｓ４４０３Ｈ：Ｙｅｓ）、受信したコマンド（状態コマンド）に含まれる時短回数を時短中カウンタ２２３ｄａの値に設定し（Ｓ４４０４Ｈ）、時短状態（第１時短状態）に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ４４０５Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ４４０３Ｈの処理において、時短種別が第１時短では無いと判別した場合は（Ｓ４４０３Ｈ：Ｎｏ）、次に、時短種別が第２時短Ｂ（第２時短状態Ｂ）であるかを判別し（Ｓ４４０１Ｌ）、第２時短Ｂであると判別した場合は（Ｓ４４０１Ｌ：Ｙｅｓ）、時短状

態（第２時短状態Ｂ）に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ４４０５Ｈ）、本処理を終了する。なお、状態コマンドとして第２時短Ｂの時短状態が設定されたことを示す状態コマンドを受信した場合は、状態コマンドに含まれる情報では無く、加算されている待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を時短中カウンタ２２３ｄａの値へと加算（設定）する処理が第１時短状態終了時演出設定処理（図１６６３のＳ５１６５Ｌ参照）にて実行されるため、Ｓ４４０４Ｈの処理がスキップされる。Ｓ４４０１Ｌの処理において、第２時短Ｂでは無いと判別した場合は（Ｓ４４０１Ｌ：Ｎｏ）、受信したコマンドに含まれる時短回数を天井時短中カウンタ２２３ｊｂの値に設定し（Ｓ４４０７Ｈ）、高確率モード（天井時短）に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ４４０８Ｈ）、本処理を終了する。

【５０８７】

次に、図１６６１を参照して、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｌ）の処理内容について説明をする。図１６６１は、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｌ）では、上述した第３７制御例における変動演出設定処理（図１５８８のＳ５０１４Ｈ参照）に対して、時短状態（第１時短状態、第２時短状態）中に実行される変動演出の演出態様を設定するための時短状態中演出設定処理を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｌ）が実行されると、まず、上述した第３７制御例における変動演出設定処理（図１５８８のＳ５０１４Ｈ参照）と同一のＳ５１０１ＨからＳ５１１７Ｈの処理を実行する。そして、Ｓ５１０７Ｈの処理において、現在の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合（Ｓ５１０７Ｈ：Ｎｏ）に次いで、現在の遊技状態が第１時短状態、或いは、第２時短状態であるかを判別し（Ｓ５１０１Ｌ）、第１時短状態、或いは、第２時短状態であると判別した場合は（Ｓ５１０１Ｌ：Ｙｅｓ）、時短状態中演出設定処理を実行し（Ｓ５１０２Ｌ）、その後、Ｓ５１０５Ｈの処理へと移行する。また、Ｓ５１０１Ｌの処理において、第１時短状態、或いは、第２時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ５１０１Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ５１０２Ｌの処理を実行すること無く、Ｓ５１０５Ｈの処理へ移行する。そして、Ｓ５１０５Ｈの処理を実行した後は、上述した第３７制御例における変動演出設定処理（図１５８８のＳ５０１４Ｈ参照）と同様にＳ５１１６Ｈの処理を実行し、Ｓ５１１７の処理を実行し、本処理を終了する。

【５０８８】

ここで、図１６６２を参照して、第１時短状態、或いは、第２時短状態中に実行される変動演出の演出態様を設定するための時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌ）の処理内容について説明をする。図１６６２は、時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌ）では、時短状態中に実行される変動演出として、時短図柄当選した特別図柄変動に対応する変動演出を設定するための処理、又は、時短図柄当選を示す時短当選情報のストック有無に応じて大当たり当選に対応する変動演出の演出態様を異ならせるための処理が実行される。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選によって時短図柄当選した場合には、設定されている時短状態が終了するまで時短図柄当選に基づく第２時短状態の設定を待機させるように構成した場合には、設定されている時短状態が終了したタイミングで時短状態中に実行された特別図柄抽選による時短図柄当選に基づく第２時短状態が設定されるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができるが、設定されている時短状態が終了するまで、時短状態中に実行された特別図柄抽選にて時短図柄当選したか否かを遊技者が把握することが出来ない（把握し難い）という問題があった。そこで、本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態中に実行される変動演出を用いて、時短図柄抽選の結果を遊技者に示唆可能な変動演出を実行可能に構成している。よって、時短状態が終了するまでの間に、時短状態終了後に新たな時短状態（第２時短状態）が設定されるか否かを遊技者に予測させることが可能となるため、時短状態中に実行される変動演出に対して、大当たり当選の有無だけで無く時短図柄当選の有無を把握しようと遊技者に興味を持た

せることができるものであった。
【５０８９】
しかしながら、時短状態中に実行された特別図柄抽選で時短図柄当選した場合であっても、その時短図柄当選に基づく第２時短状態の設定が、現在設定されている時短状態が終了するまで待機（ストック）されるため、例えば、時短状態中に実行された特別図柄抽選で時短図柄当選してから時短状態が終了するまでの間に実行される特別図柄抽選にて大当たり当選し、ストックされている時短当選情報をクリアするための条件が成立した場合には、ストックされていた時短当選情報がクリアされてしまい時短図柄当選を示唆する演出が実行されたにも関わらず、時短図柄当選に基づく第２時短状態が設定されず遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、時短図柄当選を示唆する演出（ＰアイコンＶをゲットする演出）が実行された後に大当たり当選した場合には、ゲットしたＰアイコンＶに対応する獲得アイコンＰ１を用いて大当たり当選を報知する演出（図１６５１参照）を実行可能に構成している。このように構成することで、時短図柄当選を示唆する演出（ＰアイコンＶをゲットする演出）が実行された後に特別図柄抽選で大当たり当選した場合、即ち、ストックされていた時短当選情報がクリアされてしまう場合であっても、遊技者に違和感を与えること無く演出を実行することができる。図１６６２に示した通り、時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌ）では、まず、受信した変動パターンコマンドより、今回の特別図柄抽選の抽選結果を読み出し（Ｓ５１５１Ｌ）、抽選結果が時短図柄当選であるかを判別する（Ｓ５１５２Ｌ）。Ｓ５１５２Ｌの処理において、時短図柄当選であると判別した場合は（Ｓ５１５２Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオフであるかを判別し（Ｓ５１５３Ｌ）、オフであると判別した場合は（Ｓ５１５３Ｌ：Ｙｅｓ）、時短ストック済フラグ２２３ｍｂをオンに設定し（Ｓ５１５４Ｌ）、時短図柄当選を示すためのＰアイコン獲得の演出態様を決定し（Ｓ５１５５Ｌ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値に２０を加算し（Ｓ５１５６Ｌ）、本処理を終了する。
【５０９０】
また、Ｓ５１５３Ｌの処理において、時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオフでは無い（オンである）と判別した場合は（Ｓ５１５３Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ５１５４Ｌの処理をスキップし、Ｓ５１５５Ｌ，Ｓ５１５６Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。なお、本第４１制御例では、時短図柄当選した場合にＰアイコン獲得の演出態様を決定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合の一部においてＰアイコン獲得の演出態様を決定可能に構成しても良い。このように構成することで、ＰアイコンＶをゲットした場合であっても、時短図柄当選していない事象を創出することができる。なお、この場合は、ＰアイコンＶをゲットした場合における時短図柄当選期待度が、ＰアイコンＶをゲットしなかった場合よりも高くなるように構成すると良く、より具体的には、ＰアイコンＶをゲットした場合には、９０％の確率で時短図柄当選しているように外れ当選時におけるＰアイコン獲得の演出態様の選択割合を決定するように構成すると良い。また、図１６４９（ｂ）を用いて上述した通り、１の時短状態が設定されてから終了するまでの時短期間（第１時短状態であれば時短１００回が終了するまでの期間）において、時短図柄当選回数に応じてＰアイコンＶをゲットする演出を複数回実行可能に構成しており、ＰアイコンＶをゲットする演出の回数に応じて獲得アイコンＰ１の数を増加するように構成している。ここで、例えば、獲得アイコンＰ１が１個も表示されていない状態では、時短図柄当選した場合のみＰアイコンＶをゲットする演出が実行されるように構成し、獲得アイコンＰ１が少なくとも１個表示されている状態、即ち、時短期間中に既に時短図柄当選している状態では、外れ当選の一部においてＰアイコンＶをゲットする演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、時短図柄当選していない状態でＰアイコンＶをゲットする演出が実行されてしまうことを抑制することができると共に、ＰアイコンＶをゲットする演出の実行回数を増加させることが可能となるため演出効果を高めることができる。

【５０９１】
Ｓ５１５２Ｌの処理において、今回の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は（Ｓ５１５２Ｌ）、次に、今回の抽選結果が大当たり当選であるかを判別し（Ｓ５１５７Ｌ）、大当たり当選であると判別した場合は（Ｓ５１５７Ｌ：Ｙｅｓ）、時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオンに設定されているか、即ち、獲得アイコンＰ１が表示されている状態であるかを判別する（Ｓ５１５８Ｌ）。Ｓ５１５８Ｌの処理において、時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオンに設定されていないと判別した場合、即ち、時短図柄当選しておらず獲得アイコンＰ１が表示されていないと判別した場合は（Ｓ５１５８Ｌ：Ｎｏ）、Ｖアイコン８０１Ｖをゲットする演出態様を決定し（Ｓ５１５９Ｌ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を０にクリアし（Ｓ８００２Ｈ５１６０Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１５８Ｌの処理において、時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオンであると判別した場合は（Ｓ５１５８Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、今回の大当たり当選が「大当たりＣ５４」であるか（時短大当たりであるか）を判別し（Ｓ５１６１Ｌ）、「大当たりＣ５４」であると判別した場合は（Ｓ５１６１Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｐアイコン（獲得アイコンＰ１）を用いて大当たり当選を示すための演出態様（図１６５１（ａ）参照）を決定し（Ｓ５１６２Ｌ）、時短ストック済フラグ２２３ｍｂをオフに設定し（Ｓ５１６３Ｌ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を０にクリアし（Ｓ５１６０Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ５１６１Ｌの処理において、「大当たりＣ５４」では無いと判別した場合（Ｓ５１６１Ｌ：Ｎｏ）、即ち、今回当選した大当たりが確変大当たりであると判別した場合は、ＶアイコンとＰアイコンとを合体させる演出態様（図１６５１（ｂ）参照）を決定し（Ｓ５１６４Ｌ）、時短ストック済フラグ２２３ｍｂをオフに設定し（Ｓ５１６５Ｌ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を０にクリアし（Ｓ５１６０Ｌ）、本処理を終了する。

【５０９２】
以上、説明をした通り、時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌ）では、時短状態中に実行された時短図柄抽選にて時短図柄当選したことに対応する演出態様（図１６４９（ｂ）参照）を決定し、遊技者に対して時短図柄当選したことを予測可能にすると共に、時短状態中に大当たり当選した場合であって、時短図柄当選したことに対応する演出態様が表示されている場合（獲得アイコンＰ１が表示されている場合）には、その獲得アイコンＰ１を用いた大当たり当選を示す演出態様（図１６５１（ａ），（ｂ）参照）を決定することができるため、時短図柄当選に対応する演出態様が表示されたにも関わらず、時短図柄当選に基づく第２時短状態が設定されないことに対して違和感を与え難くすることができる。さらに、獲得アイコンＰ１を用いた大当たり当選を示す演出態様として、単に大当たり当選のみを示す演出態様（図１６５１（ａ）参照）と、確変大当たり当選を示す演出態様（図１６５１（ｂ）参照）と、を決定可能に構成し、決定された演出態様によって獲得アイコンＰ１が用いられるタイミングを異ならせているため、大当たり当選に対応する変動演出が実行された場合においてどのタイミングで獲得アイコンＰ１が用いられるか遊技者に興味を持たせ易くすることができる。

【５０９３】
なお、本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１の表示面に獲得アイコンＰ１が表示されている状態で大当たり変動が実行された場合に、その大当たり変動期間中に獲得アイコンＰ１を用いた演出態様で変動演出が実行されるように構成しているがこれに限ること無く、大当たり遊技が開始された時点においても獲得アイコンＰ１を継続して表示させるように構成し、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出にて獲得アイコンＰ１を用いるように構成しても良い。この場合、例えば、大当たり遊技演出として獲得アイコンＰ１を用いた演出が実行されることで、実行中の大当たり遊技のラウンド数が遊技者に有利なラウンド数（例えば、１０ラウンド）であることを報知したり、獲得済みの特図保留内に大当たり当選に対応する入賞情報（大当たり保留）が存在することを報知したりするように構成すると良い。このように構成することで、獲得アイコンＰ１を用いた演出によって遊技者に報知される特典の種別を多様化することができると共に、獲得アイコンＰ１を用いた演出の実行タイミングも多様化することができるため、演

出効果を高めることができる。Ｓ５１５７Ｌの処理において今回の抽選結果が大当たり当選では無いと判別した場合は（Ｓ５１５７Ｌ：Ｎｏ）、第１時短終了時演出設定処理を実行し（Ｓ５１６５Ｌ）、本処理を終了する。Ｓ５１６５Ｌの処理において実行される第１時短終了時演出設定処理（Ｓ５１６５Ｌ）では、時短状態が終了する特別図柄変動（特別図柄最終変動）における演出態様を設定するための処理が実行される。ここで、図１６６３を参照して、第１時短終了時演出設定処理（Ｓ５１６５Ｌ）の処理内容について説明をする。図１６６３は、第１時短終了時演出設定処理（Ｓ５１６５Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１時短終了時演出設定処理（Ｓ５１６５Ｌ）が実行されると、まず、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１であるか、即ち、今回の特別図柄変動が時短状態の特別図柄最終変動であるかを判別し（Ｓ５１８１Ｌ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１では無いと判別した場合は（Ｓ５１８１Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【５０９４】

一方、Ｓ５１８１Ｌの処理において、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１であると判別した場合は（Ｓ５１８１Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオンであるかを判別し（Ｓ５１８２Ｌ）、オンであると判別した場合は（Ｓ５１８２Ｌ：Ｙｅｓ）、現在の時短状態が終了した後に、時短図柄当選に基づく第２時短状態が設定される状態であるため、Ｐアイコンを用いて時短状態が延長することを示す演出態様（図１６５０（ａ）参照）を決定する（Ｓ５１８３）。より具体的には、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値に応じて、時短延長示唆演出として表示される複数の壁ｋｂ１～壁ｋｂ４に付される表示態様を決定し、さらに、破壊する壁アイコンの数と、獲得アイコンの使用数とに基づいて破壊アクションの態様を決定する。その後、時短ストック済フラグ２２３ｍｂをオフに設定し（Ｓ５１８４Ｌ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値に待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値をセットし（Ｓ５１８５Ｌ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を０にクリアし（Ｓ５１８６Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１８２Ｌの処理において時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオンでは無いと判別した場合（Ｓ５１８６Ｌ：Ｎｏ）、即ち、時短図柄当選すること無く時短状態が終了する場合には、今回の特別図柄変動（時短状態の特別図柄最終変動）にて時短状態が終了することになるため、時短状態の終了を示す演出態様を決定し（Ｓ５１８７Ｌ）、本処理を終了する。本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、時短図柄当選しない限りＰアイコン８０２Ｖをゲットする演出が実行されず、表示領域Ｄｍ７０に獲得アイコンが表示されることが無いため、Ｓ５１８７Ｌの処理によって決定される演出態様は、時短延長示唆演出では無く、時短状態が継続した期間内における遊技結果（大当たり回数、賞球数）に関する情報に対応する表示態様と、時短状態が継続する有利遊技状態が終了したことを示す終了表示態様と、が表示される。

【５０９５】

なお、これに限ること無く、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果が外れである場合の一部においてＰアイコン８０２Ｖをゲットする演出を実行可能に構成した場合には、時短状態が延長される条件が成立していない場合（時短当選情報がストックされていない場合）であっても、表示領域Ｄｍ７０に獲得アイコンが表示されている場合がある。この場合は、Ｓ５１８２Ｌの処理において時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオフであると判別した（Ｓ５１８２Ｌ：Ｎｏ）後に、獲得アイコンが表示されているかを判別する処理を実行し、獲得アイコンが表示されていない場合は、本第４１制御例と同様のＳ５１８７Ｌの処理を実行する一方、獲得アイコンが表示されていると判別した場合には、時短延長示唆演出を実行し、演出結果として時短状態が終了することを示すための演出結果、例えば、図１６５０（ａ）に示した表示画面にて壁ｋｂ１を破壊させることができず「終了」が表示される演出結果に対応する演出態様を決定するように構成すると良い。このように構成することで、時短当選情報をストックしていない場合であっても、時短状態における特別図柄最終変動にて時短延長示唆演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。また、本第４１制御例では、時短状態中に時短図柄当選した場合には、必ずＰアイコン８０２Ｖをゲットする演出が実行されるように構成しているが、これに限る

こと無く、時短図柄当選した場合の一部においてＰアイコン８０２Ｖをゲットする演出を実行しないように構成しても良い。このように構成することで、時短状態における特別図柄最終変動が実行されている時点で表示領域Ｄｍ７０に獲得アイコンが表示されていない場合であっても、時短状態が延長する（新たに第２時短状態が設定される）可能性を残すことができるため、時短状態が終了して通常状態が設定されるまで遊技者に時短状態が継続する（延長する）ことを期待させることができる。

【５０９６】

上述した第４１制御例では、図１６４９から図１６５１を参照して説明をした通り、第１時短状態中に実行される特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）の抽選結果を示すための変動演出として、特別図柄抽選における大当たり当選に対応するＶアイコン８０１Ｖと、時短図柄当選に対応するＰアイコン８０２Ｖと、をキャラクタ８０１に獲得させる変動演出を実行可能に構成した。そして、第１時短状態中に複数回時短図柄当選したことを示唆可能とするために、Ｐアイコン８０２Ｖを複数個ストック可能に構成し、ストックしたＰアイコン８０２Ｖに対応させて複数の獲得アイコンＰ１を表示し、表示されている獲得アイコンＰ１を用いた演出を、ストックされている時短当選情報（時短図柄当選時に獲得した情報（時短回数））に基づいて新たな時短状態（第２時短状態）に対して設定される時短回数を遊技者に報知可能な時短延長示唆演出と、ストックされている時短当選情報が消去される大当たり当選を示す大当たり変動演出と、を実行可能に構成した。つまり、本第４１制御例では、時短図柄当選した場合にＰアイコン８０２Ｖを獲得し、その獲得したＰアイコン８０２Ｖに関する演出を、時短図柄当選によってストック（保持）された時短当選情報が消去（第２時短状態を設定することで消去、消去条件（大当たり当選）が成立することで第２時短状態を設定すること無く消去）される際に必ず実行可能に構成することで、時短図柄当選によってストックされた時短当選情報の存在を遊技者に分かり易くすることできるように構成した。これに対して、特別図柄抽選の結果が大当たり当選となったことに対応して実行される大当たり変動演出として、Ｐアイコン８０２Ｖを獲得する演出が含まれる変動演出を実行するように構成しても良く、例えば、大当たり当選時に設定される大当たり種別として、第１時短状態（電サポ状態）が設定される大当たり種別（時短大当たり）と、第１時短状態（電サポ状態）が設定されない大当たり種別（通常大当たり）と、を設定可能に構成し、時短大当たりに当選した場合において、大当たり当選に対応するＶアイコン８０１Ｖと、時短図柄当選に対応するＰアイコン８０２Ｖと、を両方獲得する演出を実行するように構成すると良い。

【５０９７】

このように構成することで、第１時短状態中に時短図柄当選しない場合であってもＰアイコン８０２Ｖを獲得する演出を遊技者に提供することが可能となるため、演出効果を高めることができる。また、大当たり当選によって時短当選情報がクリアされることから、大当たり変動中に時短図柄当選に対応するＰアイコン８０２Ｖを獲得する演出を実行したとしても、遊技者に違和感のある演出が実行されてしまうことを抑制することができる。また、本第４１制御例では、大当たり当選に基づいて設定される第１時短状態の時短回数が１００回に統一されており、時短図柄当選に基づいて設定される時短回数が１００回に到達されているため、第１時短状態中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、遊技者に有利な遊技状態が設定されるが、これに限ること無く、時短図柄当選に基づいて設定される第２時短状態の時短回数として異なる時短回数を設定可能に構成しても良い。さらに、大当たり当選後の時短状態（第１時短状態）の時短回数も異ならせて設定可能に構成し、大当たり遊技と大当たり遊技終了後に設定される時短状態（第２時短状態）の時短回数と、保持されている時短当選情報に含まれる内容（第１時短状態終了後に設定される第２時短状態の時短回数）と、を比較し、大当たり当選する場合より、第２時短状態が設定された場合の方が遊技者に有利となる遊技状況、或いは、第２時短状態が設定される場合よりも大当たり当選した場合の方が遊技者に有利となる場合遊技状況と、を特定し、その特定結果に基づいて、Ｖアイコン８０１Ｖ、或いはＰアイコン８０２Ｖの表示態様を可変可能に構成しても良い。このように構成することで、Ｖアイコン８０１Ｖの表

示態様を確認することで、大当たり当選を期待した方がよいのか、大当たり当選しないことを期待した方がよいのかを遊技者に分かり易く把握させることができる。

【５０９８】

また、この場合、特別図柄抽選の結果に関わらず、第１時短状態中において第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるＶアイコン８０１Ｖ、及びＰアイコン８０２Ｖの表示態様をランダムに可変表示させるように構成し、時短図柄当選した特別図柄変動、或いは、大当たり当選した特別図柄変動が実行された場合に、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されているＶアイコン８０１Ｖ、Ｐアイコン８０２Ｖの表示態様を、今回の特別図柄抽選の結果に対応させた表示態様へと可変表示させるように構成すれば良い。

【５０９９】

＜第４１制御例の第１変形例について＞

次に、図１６６４から図１６６８を参照して、上述した第４１制御例の第１変形例について説明をする。上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０では、図１６４９（ｂ）に示した通り、時短状態中に実行される特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、時短図柄当選に対応する演出態様（獲得アイコンＰ１）を表示し、遊技者に対して、時短図柄当選したことを予測可能に構成していた。さらに、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態中における時短図柄当選回数に応じて表示領域Ｄｍ７０に表示される獲得アイコンＰ１の数を増加表示されるように構成しており、表示領域Ｄｍ７０に表示される獲得アイコンＰ１の数によって、時短図柄当選回数まで遊技者に予測可能にすることで、時短状態が終了した後に設定される第２時短状態の時短回数も予測可能に構成していた。しかしながら、時短状態中における特別図柄抽選で時短図柄当選したことに基づいて記憶される（ストックされる）時短当選情報（第２時短状態の時短回数）は、時短状態が終了するまでに大当たり当選した場合にクリアされてしまうことから、表示領域Ｄｍ７０に獲得アイコンＰ１が表示されたにも関わらず、第２時短状態が設定されない事態が発生し得るものであった。そこで、上述した第４１制御例では、表示領域Ｄｍ７０に獲得アイコンＰ１が表示されている状態で大当たり当選した場合には、即ち、ストックしている時短当選情報がクリアされるクリア条件が成立した場合には、クリア条件が成立したことを示すための演出の演出態様として、獲得アイコンＰ１を用いた演出態様を決定可能に構成することで表示領域Ｄｍ７０に表示されていた獲得アイコンＰ１を消去することで遊技者に違和感の無い演出を提供するように構成していた。これに対して、本第４１制御例の第１変形例では、時短状態中における特別図柄抽選で時短図柄当選したことを、時短図柄当選したことに基づく時短状態（第２時短状態）が設定されることが確定した場合（時短延長条件が成立した場合）に、時短図柄当選していたことを報知可能に構成した点で相違している。

【５１００】

具体的には、現在の時短状態が終了するまでの残時短回数よりも多くの特図保留を獲得した状態であって、且つ、獲得済みの特図保留内に大当たり保留が存在していない場合に、ストックされている時短当選情報を示すための時短延長示唆モードを設定可能に構成している。このように構成することで、時短図柄当選したことを遊技者に報知した後に、時短図柄当選に基づく第２時短状態が設定されない事態が発生することを抑制することができる。また、本第４１制御例の第１変形例では、時短延長条件が成立しない限り、時短図柄当選したことを遊技者に示唆（報知）しないように構成しているため、時短状態中における時短図柄当選回数を予測させ難くすることができる。よって、時短延長示唆モードが設定され、時短延長回数（新たに設定される第２時短状態の時短回数）が報知された場合に意外性のある報知結果を遊技者に提供し易くすることができる。加えて、時短状態中における時短図柄当選回数が多く（例えば、２０回）し、新たに設定される第２時短状態として大きな値の時短回数（例えば、４００回）が設定され得る状況となったとしても、時短延長条件が成立するまでは、その状況を遊技者に把握させ難くすることができるため、時短延長条件が成立するまでに、クリア条件が成立したとしても遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【５１０１】
＜第４１制御例の第１変形例における演出内容について＞
次に、図１６６４、及び図１６６５を参照して、本第４１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容として、時短状態が終了する間際に実行される演出の内容について説明をする。なお、図１６６４、及び図１６６５を参照して説明する表示画面に表示される各表示要素のうち、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０にて第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示要素と同一の表示要素に対しては、同一の符号を付してその説明を省略する。図１６６４（ａ）は、第１時短状態における残時短回数が獲得済みの特図２保留数よりも少なくなった場合に実行される時短演出示唆モード演出の開始画面の一例を示した図で、図１６６４（ｂ）は、時短延長示唆モード演出として、延長される時短回数（第１時短状態が終了した後に設定される第２時短状態の時短回数）を示す表示態様が表示された表示画面の一例を示した図である。図１６６４（ａ）では、第１時短状態の残時短回数が３回であることを示す表示態様として、表示領域Ｄｍ７に「残り３回」が表示され、獲得済みの第２特別図柄の実行権利数（特図２保留数）を示すための表示領域Ｄｍ９には、特図２保留数が４個であることを示す表示態様として、第１特図２保留ｈ１、第２特図２保留ｈ２、第３特図２保留ｈ３、第４特図２保留ｈ４が全て黒色で表示されている。なお、表示領域Ｄｍ９に表示される各特図２保留は、黒色で表示されている場合には対応する数の特図２保留を獲得していることを示しており、白色で表示されている場合には対応する数の特図２保留を獲得していないことを示している。つまり、特図２保留を２個獲得している状態では、１個目の特図２保留に対応する第１特図２保留ｈ１と、２個目の特図２保留に対応する第２特図２保留ｈ２とが、黒色で表示され、３個目の特図２保留に対応する第３特図２保留ｈ３と、４個目の特図２保留に対応する第４特図２保留ｈ４とが、白色で表示されるように構成している。
【５１０２】
つまり、図１６６４（ａ）に示した状態は、第１時短状態の残時短回数（３回）よりも、獲得している特図２保留数（４個）の方が多い状態を示している。このように、第１時短状態の残時短回数（３回）よりも、獲得している特図２保留数（４個）の方が多い状態となると、主表示領域Ｄｍには、時短延長示唆モード突入の文字が表示され、袋８６３の中からコイン８６３ａの一部が飛び出している表示態様が表示される。そして、時短延長示唆モード中に実行される演出の内容を事前に遊技者に案内するための案内表示態様として、副表示領域Ｄｓには「袋から出たコインの数字分時短が延長するよ！！」の文字が表示される。その後、時短延長示唆モード演出が実行された変動演出中に、コイン８６３ａが袋８６３から飛び出すアクションが表示され、図１６６４（ｂ）に示したように、コイン８６３ａに付された数字を遊技者が容易に視認できる表示態様が表示される。図１６６４（ｂ）に示した図では、コイン８６３ａに「＋４０」の数字が付されており、副表示領域Ｄｓには、今回の時短延長示唆モード演出の演出結果を案内するための案内表示態様として「時短４０回プラス！！」が表示され、時短状態の残時短回数が表示される表示領域Ｄｍ７には、時短延長示唆モード演出の演出結果が表示されるまでの「残り３回」との表示に、今回の時短延長示唆モード演出の演出結果である「＋４０」を加算した「残り４３回」が表示される。そして、時短延長示唆モード演出の演出結果は、現在の時短状態が終了するまで継続して表示される。なお、図１６６４（ｂ）に示した時短延長示唆モード演出の演出結果を示す表示画面は、第１時短状態の残時短回数が３回となる特別図柄変動期間中に表示されている。つまり、上述した第４１制御例では、時短状態が延長する場合において、先に設定されていた時短状態が終了し、ストックされていた時短状態が新たに設定されるタイミングにて、延長される時短回数（新たに設定される第２時短状態の時短回数）を報知していたのに対して、本第１変形例では、先に設定されている時短状態が終了するよりも前に、ストックしている時短状態にて設定される時短回数を報知可能に構成している。
【５１０３】

このように構成することで、連続して時短状態（第１時短状態、第２時短状態）が設定される場合において、各時短状態に対して設定される時短回数を遊技者に把握させ難くすることができ、バリエーションに富んだ時短回数を設定可能に構成されていると思わせることができる。さらに、本第４１制御例の第１変形例では、現在の時短状態の残時短回数が所定回数に到達した場合に時短延長示唆モード演出が実行されるのでは無く、現在の時短状態の残時短回数と、獲得済みの特図２保留数と、に基づいて時短延長示唆モード演出を実行するタイミングが決定されるように構成しているため、時短延長示唆モード演出の演出結果が加算された残時短回数にもバリエーションを持たせることができ、演出効果を高めることができる。次に、図１６６５（ａ）、及び図１６６５（ｂ）を参照して、時短延長示唆モード演出中に大当たり当選を報知する際の演出内容について説明をする。上述した通り、本第１変形例では、現在の時短状態の残時短回数が、獲得済みの特図２保留数よりも少なくなった場合に、時短延長示唆モード演出の実行条件が成立するように構成している。そして、時短延長示唆モード演出中に表示されるコイン８６３ａに付された表示態様によって、延長される時短回数を遊技者に報知可能に構成している。よって、時短延長示唆モード演出の実行条件が成立した状態で、時短図柄当選していない場合（時短ストックが無い場合）は、コイン８６３ａに付された表示態様として「＋０」が表示され、時短延長示唆モード演出が実行されたタイミングでは時短状態を延長させる条件が成立していないことを遊技者に報知することになる。

【５１０４】

つまり、獲得済みの特図２保留数（上限４個）によっては、現在の時短状態が終了するまでの残時短回数が３回である状態で、時短図柄当選していないことを遊技者に報知することができる。よって、残りの時短回数に対応する第２特別図柄抽選で時短図柄当選することを期待しながら時短状態が終了するまで意欲的に遊技を行わせることができる。なお、この場合、残りの時短回数中に時短図柄当選した場合には、その時短図柄変動期間中にコイン８６３ａに付されている「＋０」表示態様を可変させ、時短図柄当選に対応した表示態様（例えば、「＋２０」）を表示するように構成すれば良い。また、時短延長示唆モード演出の演出結果を決定する際に、既にストックしている時短図柄当選回数だけで無く、獲得済みの特図２保留の入賞情報を先読みし、時短図柄当選する入賞情報（時短図柄保留）がある場合には、先読み結果も含めて時短延長示唆モード演出の演出結果を決定するように構成しても良い。このように構成することで、新たに設定される第２時短状態の時短回数をより早く遊技者に報知することができる。ここで、時短延長示唆モード演出の演出結果として、時短図柄当選していないことを示す演出結果（コイン８６３ａに付された「＋０」の表示態様）が表示された場合には、残りの時短回数内で時短図柄当選させなければ時短状態が終了することを事前に遊技者に報知することになるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、本第１変形例では、時短延長示唆モード演出の実行条件が成立した時点で獲得済みの特図２保留内に大当たり保留が存在している場合には、ストックしている時短図柄当選回数に関わらず、一旦、時短図柄当選していないことを示す演出結果（コイン８６３ａに付された「＋０」の表示態様）を表示し、その後、大当たり当選する特別図柄変動中に時短延長示唆モード演出の演出結果を可変させて大当たり当選を報知する逆転Ｖ演出を実行可能に構成している。このように構成することで、時短延長示唆モード演出の演出結果として、時短図柄当選していないことを示す演出結果が表示された場合であっても、時短状態が終了する最後まで遊技者に期待を持たせながら遊技を行わせることができる。

【５１０５】

図１６６５（ａ）、及び、図１６６５（ｂ）は、時短延長示唆モード演出として逆転Ｖ演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図１６６５（ａ）は、時短延長示唆モード演出が実行された変動演出中における時短図柄当選していないことを示す演出結果（コイン８６３ａに付された「＋０」の表示態様）が表示された表示画面（逆転Ｖ演出の前半を示す表示画面）の一例を示した図であり、図１６６５（ｂ）は、時短延長示唆モード演出期間中に実行される大当たり変動中に表示された表示画面（逆

転Ｖ演出の演出結果を示す表示画面）の一例を示した図である。図１６６５（ａ）に示した通り、時短延長示唆モード演出中に逆転Ｖ演出が実行される場合には、コイン８６３ａに「＋０」が付された表示態様が表示され、副表示領域Ｄｓには、時短延長示唆モード演出の演出結果として、時短状態が延長しないことを案内する案内表示態様として「時短が延長しないよ残念」の文字が表示される。なお、時短状態が終了するまでに時短図柄当選をストックできていない場合は、時短延長示唆モード演出の演出結果として時短状態が延長しないことを示す演出結果が表示されることは勿論であるが、現在の時短状態が終了するまでに大当たり当選する場合も、時短ストックに基づいて時短状態が延長されることが無いため、図１６６５（ａ）に示した表示画面を表示したとしても遊技者を誤認させることは無い。その後、時短延長示唆モード演出の演出結果が表示されている状態において、大当たり変動が開始されると、図１６６５（ｂ）に示した表示画面が表示される。具体的には、主表示領域Ｄｍに表示されていたコイン８６３ａが反転し、裏面に付された「Ｖ」の表示態様が表示され、副表示領域Ｄｓには、大当たり当選を示すための案内表示態様として「逆転Ｖゲットおめでとう」の文字が表示される。なお、図１６６５（ａ）、及び、図１６６５（ｂ）を用いて示した逆転Ｖ演出は、残時短回数が３回の時点で時短延長示唆モード演出が実行され、その時点で獲得済みの第２特図２保留ｈ２に対応する入賞情報が大当たり当選を示す入賞情報（大当たり保留）である場合を示しており、図１６６５（ｂ）では、残時短回数が１回であることを示す表示態様が表示領域Ｄｍ７に表示されている。

【５１０６】

＜第４１制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図１６６６を参照して、本第４１制御例の第１変形例における電気的構成について説明をする。本第４１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を一部変更している点で相違しており、それ以外の構成は同一であるので、同一の構成についてはその説明を省略する。図１６６６は、本第４１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図１６６６に示した通り、本第４１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０が有するＲＡＭ２２３は、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０が有するＲＡＭ２２３（図１６５６参照）に対して、第１時短中フラグ２２３ｎａと、第２時短中フラグ２２３ｎｂと、示唆モード中フラグ２２３ｎｃと、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。第１時短中フラグ２２３ｎａは、第１時短状態が設定されていることを示すためのフラグであって、第１時短状態が設定されたことを示すための状態コマンドを受信した場合にオンに設定され（図１６６７のＳ４４０４Ｌａ参照）、通常状態が設定された場合にオフに設定される（図１６６７のＳ４４０３Ｌａ参照）。この第１時短中フラグ２２３ｎａの設定状況は、時短状態中における変動演出の演出態様を設定するための時短状態中演出設定処理（図１６６８のＳ５１０２Ｌａ参照）にて、時短延長示唆モード演出の実行を決定する際に参照される（図１６６８のＳ５１５１Ｌａ参照）。第２時短中フラグ２２３ｎｂは、第２時短状態が設定されていることを示すためのフラグであって、第２時短状態が設定されたことを示すための状態コマンドを受信した場合にオンに設定され（図１６６７のＳ４４０５Ｌａ参照）、通常状態が設定される場合にオフに設定される（図１６６７のＳ４４０３Ｌａ）。

【５１０７】

詳細な説明は省略するが、第２時短中フラグ２２３ｎｂを設けることにより、第１時短状態と第２時短状態とで同一態様の演出を実行する場合であっても、現在設定されている時短状態の時短種別を容易に判別することができる。示唆モード中フラグ２２３ｎｃは、時短延長示唆モード演出の実行中であることを示すためのフラグであって、時短状態中演出設定処理（図１６６８のＳ５１０２Ｌａ参照）にて、時短延長示唆モード演出の実行条件が成立し、時短延長示唆モード演出の実行が決定された場合にオンに設定される（Ｓ５

１５７Ｌａ参照）。そして、時短状態中演出設定処理（図１６６８のＳ５１０２Ｌａ参照）にて、時短状態中の変動演出の演出態様として時短延長示唆モード演出の対応する演出態様を決定する必要があるかを判別する際に参照される（図１６６８のＳ５１５２Ｌａ）。そしｔ、時短延長示唆モード演出の終了条件が成立した場合にオフに設定される（図１６６７のＳ４４０３Ｌａ，Ｓ４４０６Ｌａ参照）。

【５１０８】

＜第４１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１６６７、及び図１６６８を参照して、本第４１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理内容について説明をする。尚、本第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０にて実行される各種制御処理の内容は、上述した第３７制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０にて実行される各種制御処理の内容と同一であるため、その説明を省略する。本第４１制御例の第１変形例の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理は、本第４１制御例の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理に対して、時短状態演出設定処理（図１６６０のＳ４３０５Ｌ参照）に代えて時短状態演出設定処理（図１６６７のＳ４３０５Ｌａ参照）を、時短状態中演出設定処理（図１６６２のＳ５１０２Ｌ参照）に代えて時短状態中演出設定処理（図１６６８のＳ５１０２Ｌａ参照）を設けた点で相違している。それ以外の処理内容は同一であるため、その説明を省略する。まず、図１６６７を参照して、時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｌａ）の処理内容について説明をする。図１６６７は、時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｌａ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｌａ）では、上述した時短状態演出設定処理（図１６６０のＳ４３０５Ｌ参照）に対して、受信した状態コマンドに含まれる時短種別に対応させて各種フラグを設定するための処理を追加した点で相違している。

【５１０９】

具体的には、時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｌａ）が実行されると、まず、従状態設定エリア２２３ｇに格納されている情報を読み出して、現在の遊技状態を特定する（Ｓ４４０１Ｌａ）。そして、特定した遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ４４０２Ｌａ）、通常状態であると判別した場合、即ち、時短状態が終了したと判別した場合は（Ｓ４４０２Ｌａ：Ｙｅｓ）、第１時短中フラグ２２３ｎａ、第２時短中フラグ２２３ｎｂ、示唆モード中フラグ２２３ｎｃをオフに設定し（Ｓ４４０３Ｌａ）、本処理を終了する。なお、図１６６７では、Ｓ４４０３Ｌａの処理において、第１時短中フラグ２２３ｎａ、第２時短中フラグ２２３ｎｂ、示唆モード中フラグ２２３ｎｃをオフに設定する処理を実行すると説明しているが、実際には、第１時短中フラグ２２３ｎａ、第２時短中フラグ２２３ｎｂ、示唆モード中フラグ２２３ｎｃの設定状況を判別し、オンに設定されているフラグを特定し、特定されたフラグに対してオフに設定する処理が実行される。一方、Ｓ４４０２Ｌａの処理において、現在の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合は（Ｓ８００２Ｈ４４０２Ｌａ：Ｎｏ）、受信した状態コマンドに含まれている時短状態の時短種別が第１時短（第１時短状態）であるかを判別し（Ｓ４４０３Ｈ）、第１時短であると判別した場合は（Ｓ４４０３Ｈ：Ｙｅｓ）、第１時短中フラグ２２３ｎａをオンに設定し（Ｓ４４０４Ｌａ）、その後、上述した第４１制御例の時短状態演出設定処理（図１６６０のＳ４３０５Ｌ参照）と同一のＳ４４０４Ｈ，Ｓ４４０５Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４４０３Ｈの処理において、時短種別が第１時短では無いと判別した場合は（Ｓ４４０３Ｈ：Ｎｏ）、次に、第２時短中フラグ２２３ｎｂをオンに設定し（Ｓ４４０５Ｌａ）、示唆モード中フラグ２２３ｎｃをオフに設定し（Ｓ４４０６Ｌａ）、その後、上述した第４１制御例の時短状態演出設定処理（図１６６０のＳ４３０５Ｌ参照）と同一のＳ４４０１Ｌ，Ｓ４４０７Ｈ，Ｓ４４０８Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。

【５１１０】

次に、図１６６８を参照して、時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２ａ）の処理内容について説明をする。図１６６８は、時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２ａ）では、第

１時短状態中に実行される時短延長示唆モード演出の演出態様を決定するための様々な処理が実行される。具体的には、第１時短中フラグ２２３ｎａがオンであるかを判別し（Ｓ５１５１Ｌａ）、オンであると判別した場合は（Ｓ５１５１Ｌａ：Ｙｅｓ）、示唆モード中フラグ２２３ｎｃがオンであるかを判別する（Ｓ５１５２Ｌａ）。Ｓ５１５２Ｌａの処理において示唆モード中フラグ２２３ｎｃがオンであると判別した場合、即ち、時短延長示唆モード演出中であると判別した場合は（Ｓ５１５２Ｌａ：Ｙｅｓ）、次に、今回の特別図柄変動が大当たり変動であるかを判別し（Ｓ５１０１Ｈ）、大当たり変動であると判別した場合は（Ｓ５１０１Ｈ：Ｙｅｓ）、大当たり当選を示す演出態様を決定し（Ｓ５１０２Ｈ）、示唆モード中フラグ２２３ｎｃをオフに設定し（Ｓ５１６６Ｌａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１０１Ｈの処理において大当たり変動では無いと判別した場合は（Ｓ５１０１Ｈ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、Ｓ５１５２Ｌａの処理において示唆モード中フラグ２２３ｎｃがオンでは無いと判別した場合は（Ｓ５１５２Ｌａ：Ｎｏ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ２の値を読み出し（Ｓ５１５３Ｌａ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値を読み出し（Ｓ５１５４Ｌａ）、特図２保留数が残時短回数よりも大きいか、即ち、獲得済みの第２特別図柄の実行権利数が、第１時短状態の残時短回数よりも多いかを判別し（Ｓ５１５５Ｌａ）、大きいと判別した場合は（Ｓ５１５５Ｌａ：Ｙｅｓ）、時短延長示唆モードに対応する演出態様（時短延長示唆モード演出）を決定し（Ｓ５１５６Ｌａ）、示唆モード中フラグ２２３ｎｃをオンに設定し（Ｓ５１５７Ｌａ）、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている特図２入賞情報（第２特別図柄に対応する入賞情報）を読み出す（Ｓ５１５８Ｌａ）。

【５１１１】

そして、読み出した特図２入賞情報の中に、当たり保留が存在するかを判別し（Ｓ５１５９Ｌａ）、当たり保留が存在していると判別した場合は（Ｓ５１５９Ｌａ：Ｙｅｓ）、残時短回数が増加しないことを示す演出態様を決定し（Ｓ５１６０Ｌａ）、Ｓ５１６１Ｌａの処理へ移行する。一方、Ｓ５１５９Ｌａの処理において、当たり保留が存在していないと判別した場合は（Ｓ５１５９Ｌａ：Ｎｏ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ５１６４Ｌａ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値に対応する時短階数を残時短回数として増加させる演出態様を決定し（Ｓ５１６５Ｌａ）、Ｓ５１６１Ｌａの処理へ移行する。つまり、時短延長示唆モード演出の実行条件が成立し、時短延長示唆モード演出の演出態様を決定する処理が実行される場合において、当たり保留を有している場合には、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値に関わらず、時短状態が延長しないことを示す時短延長示唆モード演出が実行されるように構成している。このように構成することで、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値が大きい状態で当たり当選した場合であっても、遊技者に対して、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値、即ち、第１時短状態が終了した後に設定される第２時短状態の時短回数を報知（示唆）すること無く、大当たり当選を報知することができる。よって、無駄に時短図柄当選したと思わせにくくすることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、特図２保留数が第１時短状態の残時短回数よりも大きい状態で、且つ、特図２保留内に当たり保留が無い場合に、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値に基づく演出態様で時短延長示唆モード演出を実行するように構成しているため、時短延長示唆モード演出にて時短回数（延長回数）が報知された後に、第２時短状態を確実に設定することができる。

【５１１２】

Ｓ５１６１Ｌａの処理では、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１であるかを判別し（Ｓ５１６１Ｌａ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１であると判別した場合、即ち、今回の特別図柄変動が第１時短状態の最終変動であると判別した場合は（Ｓ５１６１Ｌａ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値に待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値をセットし（Ｓ５１６２Ｌａ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を０にクリアし（Ｓ５１６３Ｌａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１６１Ｌａの処理において、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１では無い、即ち、今回の特別図柄変動が第１時短状態の最終変動ではな

いと判別した場合は（Ｓ５１６１Ｌａ：Ｎｏ）、Ｓ５１６２Ｌａ、及びＳ５１６３Ｌａの処理をスキップして本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態にて実行される第２特別図柄抽選にて時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）を実行可能に構成しており、時短図柄抽選の結果が時短図柄当選と判定された場合には、時短図柄当選を示す時短当選情報を保持（ストック）可能に構成している。そして、第１時短状態が終了した場合（普通図柄の高確率状態が終了した場合）に、保持（ストック）している時短当選情報に基づいて第２時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポあり状態）を設定可能に構成している。このように構成することで、第１時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の結果に基づいて、時短状態が継続する長さを異ならせることができるため、遊技者に対して第２特別図柄抽選の抽選結果に興味を持たせることができる。

【５１１３】

また、本第４１制御例におけるパチンコ機１０では、時短当選情報として、第２時短状態の時短回数をストック（保持）可能に構成しており、第１時短状態中に時短図柄に複数回当選した場合には、時短当選情報として第２時短状態の時短回数を加算していくように構成している。このように構成することで、第１時短状態中に当選した時短図柄の回数に応じて、第１時短状態が終了した後に設定される第２時短状態の時短回数を異ならせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、ストック（保持）される時短当選情報の形態を、本第４１制御例における形態とは異ならせても良く、例えば、時短当選情報として、第１時短状態中における時短図柄当選回数と、当選した各時短図柄の種別と、をストック（保持）可能に構成し、第１時短状態が終了した後に、各時短図柄当選に対応した第２時短状態を順に設定するように構成しても良く、例えば、第１時短状態中に時短回数２０回の第２時短状態が付与される時短図柄に２回当選した場合には、第１時短状態が終了した後に、時短回数２０回の第２時短状態（第２時短状態Ａ）を設定し、第２時短状態Ａが終了した後に、時短回数２０回の第２時短状態（第２時短状態Ｂ）を設定するように構成すると良い。このように構成することで、第１時短状態が終了した後には、ストック（保持）している時短当選情報の一部情報のみを用いて第２時短状態が設定されるため、第１時短状態中に時短図柄に何回当選したかを遊技者に予測させ難くすることができる。以上、説明をした通り、本第４１制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選し、所定条件が成立した場合（通常大当たりの大当たり種別が設定された場合）には、大当たり遊技の終了後に、第１特定設定（第１時短状態による電サポ状態の設定）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合に実行される時短図柄抽選にて時短図柄当選した場合に第２特定設定（第２時短状態による電サポ状態の設定）を設定可能に構成している。また、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数が特定回数（９００回）に到達した場合にも第２特定設定（第３時短状態による電サポ状態の設定）を設定可能に構成している。

【５１１４】

つまり、本第４１制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、大当たり当選しなかった場合（時短図柄当選した場合、又は、天井特典が付与される場合）とで、遊技者に付与される有利度合いが略同等の電サポ状態を設定するための制御を実行可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選による大当たり当選を目指す従来型の遊技とは別の遊技を遊技者に行わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、本第４１制御例では、第１特定設定が設定されている状態（第１時短状態中）に、第２特定設定の設定条件（時短図柄当選等）が成立した場合には、その設定条件が成立したことを示す情報（時短当選情報）を記憶可能な記憶手段（待機用時短カウンタ２０３ｍａ）を有しており、第１特定設定が終了した場合に、記憶手段に記憶されている情報に基づいて第２特定設定を設定可能に構成している。つまり、第２特定設定の設定条件が成立してから第２特定設定が設定されるまでの期間を、第１特定設定が設定されている場合には延ばすことができるように構成している。このように構成するこ

とで、第１特定設定が設定されている状態においてどのタイミングで第２特定設定の設定条件が成立したとしても、第１特定設定が設定されている期間が短くなってしまうことを抑制することができる。また、本第４１制御例では、第１特定設定が設定されている期間（第１時短状態中）において、第２特定設定の設定条件が成立したことを遊技者に予測させることが可能な演出（ＰアイコンＶをゲットする演出）を実行可能に構成している。このように構成することで、第１特定設定（第１時短状態）が終了した後に、第２特定設定（第２時短状態）が設定されるか否かを、第１特定設定が設定されている期間中に遊技者に予測させることができるため、第１特定設定中に実行される演出に対して興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。

【５１１５】

さらに、本第４１制御例では、第１特定設定中に第２特定設定の設定条件が複数回成立した場合には、第２特定設定の設定条件が複数成立したことを予測可能な演出（獲得アイコンＰ１を複数表示する演出）を実行可能に構成している。そして、第２特定設定の設定条件が複数成立した場合には、第１特定設定が終了した後に、複数回成立した第２特定設定の設定条件を纏めて報知可能に構成している。このように構成することで、意外性のある演出を実行することができる。また、本第４１制御例の第１変形例では、第１特定設定中（第１時短状態中）に第２特定設定（第２時短状態）の設定条件が成立した場合であって、第２特定設定の設定が確定した場合、即ち、第１時短状態中に実行される残りの特別図柄抽選によって、第２特定設定の設定条件がクリアされることが無いと判別した場合に、第１特定設定が終了するよりも前に第２特定設定が設定されることを報知可能に構成している。このように構成することで、第１特定設定が終了することを示す演出を実行すること無く、第２特定設定が設定されることを報知することができるため、第２特定設定が設定されることにより、第１特定設定が設定される期間（第１時短状態が設定されている期間）の長さが延長するように見せる演出を実行することができる。なお、本第４１制御例の第１変形例では、第２特定設定が設定されることを報知する場合のみ延長示唆演出（時短延長示唆モード演出）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、第１特定設定の設定期間中において、時短延長示唆モード演出を実行するように構成しても良い。この場合、例えば、第１特定設定が終了するまでの残期間情報（残時短回数）として、内部的に設定されている値（時短カウンタ２０３ｈの値）よりも少ない値に対応する残期間情報を表示画面に表示し、その表示画面に表示されている残期間情報が示す値が所定値以下（例えば、残り１回）となった場合に、時短延長示唆モード演出を実行し、表示画面に表示されていない残期間情報を新たに表示するように構成すると良い。

【５１１６】

このように構成することで、第１特定設定が設定されている期間において、第２特定設定の設定条件が成立していない場合にも時短延長示唆モードを実行することが可能となるため、第１特定設定から第２特定設定へと移行したタイミングを遊技者に分かり難くすることができる。よって、第１特定設定が設定される期間（第１時短状態が設定されている期間）の長さが延長するように見せやすくすることができる。また、上述した第４１制御例の第１変形例では、第２時短状態が設定されるよりも前に第２時短状態に対応する時短回数を表示するように構成している。つまり、遊技状態が切り替わるタイミングと、切り替わった後の遊技状態に関する遊技情報を表示するタイミングと、を異ならせている。換言すれば、遊技状態が切り替わる際において、遊技状態を切り替えるタイミングと、遊技状態に対応する表示態様を切り替えるタイミングとを異ならせている。このように構成することで、どのタイミングで遊技状態が切り替わったのかを分かり難くすることができる。

【５１１７】

＜第４２制御例＞

次に、図１６７１から図１６８８を参照して、第４２制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第４２制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０と同様に、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とを並行して実行可

能（所謂、同時変動仕様）に構成している。そして、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０と同一構造の遊技盤１３（図１８２参照）を有している。そして、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、第２時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポ有り状態）と、の何れかの遊技状態が設定されている状態で実行される第１特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選以外である場合に、時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）を実行可能に構成し、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０と同様に、時短図柄当選に基づく時短当選情報を、確変状態、時短状態（第１時短状態、第２時短状態）が終了するまで保持（ストック）可能に構成している。加えて、第１特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選、或いは時短図柄当選以外である場合に、小当たり当選の判定（小当たり抽選）を実行可能に構成しており、確変状態、時短状態（第１時短状態、第２時短状態）中に小当たり当選した場合には、電サポ状態（確変状態、時短状態）を終了させるための終了条件（時短終了条件）が成立し、非電サポ状態が設定されるように構成している。また、詳細な説明は、図１６７４を参照して後述するが、本第４２制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が遊技者に有利な特別図柄抽選を実行可能に構成しており、遊技状態として第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定された場合のみ、第２特別図柄抽選を実行させ易くなるように構成しており、特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定されないように構成している。

【５１１８】

つまり、本第４２制御例では、遊技者に有利となる第２特別図柄抽選を実行させるためには、まず、第１特別図柄抽選で確変大当たり当選することで確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定し、その確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で小当たり当選することで普通図柄の高確率状態を普通図柄の低確率状態へと移行させることにより第２確変状態を設定する必要がある。このように構成することで、有利な遊技を実行しようとする遊技者に対して、特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選以外の抽選結果にも興味を持たせることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、本第４２制御例では、確変状態中に小当たり当選した時点で時短当選情報がストックされている場合には、時短終了条件が成立し普通図柄の高確率状態が終了した直後に、第３確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポ有り）が設定されることになる。つまり、確変状態中に実行される特別図柄抽選において、時短図柄当選するよりも前に小当たり当選した場合には、小当たり当選した直後から第２確変状態が設定されることになるが、確変状態中に実行される特別図柄抽選において、時短図柄当選した後に小当たり当選した場合には、小当たり当選した後に第３確変状態が設定されるため、第２確変状態が設定され難くなる。このように構成することで、大当たり当選以外の抽選結果となる特別図柄抽選が実行された場合において、時短図柄当選と小当たり当選との順序に対しても遊技者に興味を持たせることができる。また、本第４２制御例では、第３確変状態中に実行される第１特別図柄抽選では、時短図柄当選した場合に、その時短図柄当選に基づく時短当選情報をストックすること無く、残時短回数の加算可能に構成している。つまり、第３確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、時短終了条件が成立し、電サポ状態を終了させた後に再度時短状態（第２時短状態）が設定されることが無いように構成している。

【５１１９】

つまり、遊技状態として確変状態が設定された場合において、特別図柄の高確率状態が終了するまでの間に、抽選結果が小当たり当選となる特別図柄抽選が２回実行された場合には、必ず、第２確変状態へと移行するように構成している。

【５１２０】

＜第４２制御例における演出内容について＞

まず、図１６６９から図１６７１を参照して、本第４２制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。上述した通り

、本第４２制御例におけるパチンコ機１０は、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）中に実行される第１特別図柄抽選の結果に基づいて有利度合いの異なる遊技状態へと移行可能に構成しており、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出においても、確変状態中に実行される変動演出の演出内容に特徴を持たせている。まず、図１６６９（ａ）を参照して、確変状態が設定されている場合の演出内容について説明をする。図１６６９（ａ）は、確変状態が設定されている場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第４２制御例におけるパチンコ機１０では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が継続する期間が最長で特別図柄抽選が２００回実行されるまでの期間となるように構成している。より具体的には、特別図柄の高確率状態が２００回（ＳＴ２００回）、普通図柄の高確率状態が２００回（時短２００回）となるように構成している。図１６６９（ａ）に示した図では、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とが実行されている状態を示しており、確変状態の残期間を示すための表示態様として「残り１５０回」が表示領域Ｄｍ７に表示されている。そして、主表示領域Ｄｍには、現在の遊技状態が確変状態であることを示すための表示態様として「ラッキーモード」の文字が表示されている。また、副表示領域Ｄｓには、確変状態中（ラッキーモード中）における遊技内容を案内するための案内表示態様として「残り期間内で大当たりを目指せ」の文字と、「もっと良いモードがあるとか！！」の文字が表示されている。このように構成することで、確変状態の継続期間が有限であることを遊技者に分かり易く把握させることができる。また、確変状態が遊技者に最も有利な遊技状態では無いことを分かり易く把握させることができる。

【５１２１】

なお、本第４２制御例では、パチンコ機１０の遊技盤１３の構成として、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成（図１８２参照）と同一の構成を用いているため、普通図柄の高確率状態（電サポ有り状態）が設定されている場合には、左打ち遊技を行って第１入球口６４へと遊技球を入球させるよりも、右打ち遊技を行って電動役物１６４０ａが付随する右第１入球口１６４０へと遊技球を入球させた方が効率良く第１特別図柄抽選の実行権利を獲得し易くなるように構成しているため、普通図柄の高確率状態（電サポ有り状態）が設定されている場合には、案内表示領域Ｄｍ４には右打ち遊技を案内するための表示態様として「右打ち」が表示される。図１８２に示した遊技盤１３の構成から明らかなように、右打ち遊技を行った場合には、右側領域を流下した遊技球の一部が第２入球口６４０へと入球するように遊技盤１３の右側領域が構成されているため、普通図柄の高確率状態（電サポ有り状態）が設定されている状態で右打ち遊技を行った場合には、第２特別図柄抽選も実行されることになる（図１６６９（ａ）参照）。しかしながら、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０と同様に、普通図柄の高確率状態（電サポ有り状態）が設定されている状態で実行される第２特別図柄抽選は、長時間（例えば、３分間）の特別図柄変動が実行されるため、主として第１特別図柄抽選が実行されることになる。また、第１特別図柄抽選にて小当たり当選した場合には、その小当たり当選を示す特別図柄が停止表示されたタイミングで実行中の第２特別図柄変動を、外れを示す態様で強制的に停止表示させる処理を実行するように構成している。よって、長時間の特別図柄変動が実行されている第２特別図柄抽選の結果が停止表示され難くすることができる。

【５１２２】

本第４２制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選が実行された場合における小当たり当選確率が１／５０となるように構成し、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技によって小当たり用可変入賞装置１０６５が開放制御され、開閉扉１０６５ｂが閉状態から開状態へと可変されることで、小当たり用入賞口１０６５ａへと遊技球が入球し易くなり（入球可能となる）、小当たり用入賞口１０６５ａに遊技球が入球したことに基づいて１５個の賞球が払い出されるように構成している。よって、継続して右打ち遊技を実行している場合には、大当たり当選しない場合であっても１／５０の確率で小当たり当選することで、賞球を得ることができるため、右打ち遊技をしている最中に獲得

済みの賞球数が大きく減少してしまうことを抑制することができる。なお、本第４２制御例におけるパチンコ機１０の構成に代えて、第１特別図柄抽選によって小当たり当選する確率を高確率（例えば、１／２）に設定し、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技によって小当たり用入賞口１０６５ａへと遊技球が入球し難くなるように構成することで、右打ち遊技中における獲得済みの賞球数の減少度合いを本第４２制御例におけるパチンコ機１０と同一としながらも、小当たり遊技が実行される確率を向上させるように構成しても良い。このように構成することで、右打ち遊技中に実行される第２特別図柄抽選の結果が停止表示されてしまう事態、即ち、１回の第２特別図柄変動が実行されてから停止表示されるまでの変動期間中に実行される複数回の第１特別図柄抽選にて一度も小当たり当選しない事態を発生させ難くすることができる。そして、確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、図１６６９（ｂ）に示した通り、小当たり当選を示唆する小当たり示唆演出として、空から宝箱８１０が降ってくる演出態様で小当たり示唆演出が実行され、副表示領域Ｄｓには、小当たり示唆演出の演出内容を案内するための案内表示態様として「宝箱が落ちてきた！！中身は何かな？」の文字が表示される。これにより、小当たり示唆演出の演出結果が宝箱８１０の中身によって表示されることを遊技者に分かり易く把握させることができる。

【５１２３】

本第４２制御例では、確変状態中に実行される小当たり示唆演出の演出態様（演出結果）を、時短ストックの有無（時短図柄当選に基づく時短当選情報を保持しているか否か）、及び、時短ストックされている時短当選情報の内容に応じて異ならせて決定可能に構成している。具体的には、小当たり示唆演出が実行される状態において時短ストックされていない場合は、図１６７０（ａ）に示した演出態様で小当たり示唆演出が実行される。図１６７０（ａ）は、小当たり当選に基づいて第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されることを示す演出態様の小当たり示唆演出にて表示される表示画面の一例を示した図である。図１６７０（ａ）に示した通り、第１特別図柄が小当たり当選を示した表示態様で停止表示された時点で、時短ストックが無い場合には、今回の小当たり当選に基づいて普通図柄の高確率状態が終了し、第２確変状態が設定されることを示す演出態様として、宝箱８１０の中身８１０ａとして「超ラッキーモード突入！！」の表示態様が表示される。なお、図１６７０（ａ）では、特別図柄が停止表示されている状態を示しているため、第１特別図柄に対応する第３図柄が表示される小表示領域Ｄｍ１には、小当たり当選したことを示す表示態様「３４１」で第３図柄が停止表示され、第２特別図柄に対応する第３図柄が表示される小表示領域Ｄｍ２には、強制的に外れで停止表示されたことを示す表示態様「４４７」で第３図柄が停止表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、確変状態よりも遊技者に有利な遊技状態である第２確変状態が設定されたことを遊技者に案内するための案内表示態様として「モード昇格おめでとう！！」の文字が表示される。また、第１特別図柄が小当たり当選を示した表示態様で停止表示される時点で、既に時短当選情報を保持している場合（時短ストックが有る場合）は、今回の小当たり当選に基づいて、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）から第３確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポ有り）へと移行することを示す演出態様で小当たり示唆演出が実行される。

【５１２４】

図１６７０（ｂ）は、小当たり当選に基づいて第３確変状態が設定される場合における小当たり示唆演出の演出結果を示す表示画面の一例を示した図である。図１６７０（ｂ）に示した通り、第３確変状態が設定される場合には、表示領域Ｄｍ７に示した残ＳＴ回数（特別図柄の高確率状態が継続する残変動回数）に加え、表示領域Ｄｍ７ａに残時短回数（電サポ有り状態が継続する残変動回数）が表示される。つまり、確変状態中は、残ＳＴ回数と残時短回数とが同一の値であり、何れか一方の残回数のみを表示することで、遊技者に対して遊技状態が移行するまでの残期間を容易に把握させることができるため、図１６７０（ａ）に示した通り、残ＳＴ回数のみを表示領域Ｄｍ７に表示するように構成していた。これに対して、第３確変状態が設定された場合には、残ＳＴ回数に関わらず、電サ

ポ状態の残回数（残時短回数）として、時短図柄当選回数×２０回の値が設定されることから、残ＳＴ回数と、残時短回数とが相違することになる。そして、第３確変状態が設定されることにより、残ＳＴ回数よりも残時短回数が少なくなる場合には、図１６７０（ｂ）に示した通り、残ＳＴ回数よりも残時短回数が少なくなることを示す小当たり示唆演出が実行される。具体的には、図１６７０（ｂ）に示した通り、宝箱８１０の中身８１０ａとして「ワープ」の表示態様が表示され、残ＳＴ回数が表示される表示領域Ｄｍ７の下方に、残時短回数を示すための表示領域Ｄｍ７ａが形成され「超ラッキーまで残り４０回」が表示され、副表示領域Ｄｓには、第３確変状態から第２確変状態へと移行させるための遊技方法を案内するための案内表示態様として「４０回消化でモード昇格するかも」の文字が表示される。このように、確変状態中に小当たり当選した時点で既に時短当選情報をストックしており、確変状態から第３確変状態へと移行する場合であっても、ストックされている時短当選情報に基づいて設定される普通図柄の低確率状態における電サポ有り状態の継続期間（残時短回数）が、残ＳＴ回数よりも少なくなる場合には、残時短回数分の特別図柄変動が実行されることにより、残りの残ＳＴ期間を第２確変状態で遊技することができる。

【５１２５】

また、本第４２制御例では、第３確変中に実行される第１特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、時短当選情報を保持すること無く、時短図柄当選を示す特別図柄変動が停止表示されたことに基づいて残時短回数が増加することになる。具体的には、図１６７１（ａ）に示した通り、小当たり示唆演出の演出態様として、宝箱８１０の中身８１０ａには、超ラッキーモード（第２確変状態）が設定されるまでに要する特別図柄抽選回数（残時短回数）が増加したことを示すための表示態様として「＋１８」が表示され、表示領域Ｄｍ７ａに表示されている残時短回数（残り２回）を増加させた時短回数（残り２０回）が表示される（図１６７１（ａ）参照）。そして、副表示領域Ｄｓには、遊技者に最も有利な遊技状態となる第２確変状態（超ラッキーモードが設定され難くなったことを示すための案内表示態様として「残念、超ラッキーモードが遠ざかる」の文字が表示され、主表示領域Ｄｍにはキャラクタ８０１が今回の抽選結果にて落ち込んでいるアクションで表示される。そして、第２確変状態が設定された場合には、図１６７１（ｂ）に示した通り、現在が第２確変状態であることを示すための「超ラッキーモード」の表示態様が主表示領域Ｄｍの情報に表示され、第２確変状態が終了するまでの残期間（残ＳＴ回数）が表示領域Ｄｍ７（図では残り１００回）に表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、超ラッキーモードの有利度合いを遊技者に案内するための案内表示態様として「今大当たりすると、超ラッキーモードがループするよ」の文字が表示されている。

【５１２６】

なお、この第２確変状態中は、第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動時間として短時間の変動時間が決定され易くなり、且つ、電サポ無し状態となるように構成しているため、右打ち遊技によって第２入球口６４０へと遊技球を入球させ、第２特別図柄抽選を実行させることが遊技者に最も有利な遊技方法となる。よって、表示領域Ｄｍ４には、遊技者に右打ち遊技を案内するための案内表示態様として「右打ち」が表示される。また、第２確変状態中は上述した通り、電サポ無し状態であるため、小表示領域Ｄｍ１には、第１特別図柄抽選が実行されていないことを示す表示態様「－」が表示され、小表示領域Ｄｍ２には、第２特別図柄が変動中であることを示す表示態様「矢印」が表示される。

【５１２７】

＜第４２制御例における遊技状態の遷移について＞

次に、図１６７２を参照して、本第４２制御例のパチンコ機１０における遊技状態の遷移について説明をする。本第４２制御例におけるパチンコ機１０では、確変状態、第３確変状態、第１時短状態、第２時短状態にて実行される第１特別図柄抽選にて時短図柄抽選を実行可能に構成している。また、第２確変状態のみ主として第２特別図柄抽選が実行されるように構成しており、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が遊技者に有利

な特別図柄抽選が実行されることから、第２確変状態が最も遊技者に有利な遊技状態となるように構成している。まず、通常状態が設定されている場合には、左打ち遊技によって第１特別図柄抽選が実行され、１／３００の確率で大当たり当選した場合には、７０％の割合で確変状態が設定され、３０％の割合で第１時短状態が設定される。そして、確変状態中に実行される第１特別図柄抽選では、大当たり抽選に加えて、時短図柄抽選（１／２０）と、小当たり抽選（１／５０）が実行され、確変状態中に時短図柄当選した場合には、確変状態における普通図柄の高確率状態が終了するまで時短当選情報がストックされる。また、小当たり当選した場合には、確変状態における普通図柄の高確率状態が終了する。小当たり当選に基づいて確変状態における普通図柄の高確率状態が終了した場合には、時短当選情報のストック有無が判別され、時短当選情報がストックされていない場合には、第２確変状態へと移行し、第２特別図柄抽選が主として実行される有利遊技へと移行する。一方、時短当選情報がストックされている場合には、第３確変状態へと移行する。この第３確変状態は、特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態における電サポ状態が設定される遊技状態であって、確変状態と同様の右打ち遊技が実行される。この第３確変状態中に時短図柄当選した場合には、時短当選情報がストックされること無く、即座に残時短回数が加算される。よって、第３確変状態中に実行された第１特別図柄抽選にて小当たり当選し、電サポ状態を終了させた場合には、時短当選情報がストックされていることが無く、第２確変状態へと移行させ易くすることができる。

【５１２８】

＜第４２制御例における電気的構成について＞

次に、図１６７３から図１６７７を参照して、本第４２制御例における電気的構成の内容について説明をする。本第４２制御例は、上述した第４１制御例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部、ＲＡＭ２０３の構成の一部、及び音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違している。なお、上述した第４１制御例と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。まず、図１６７３を参照して、本第４２制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図１６７３は、本第４２制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。本第４２制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２は、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２（図１６５３（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ｍａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ｎａを、変動パターン選択テーブル２０２ｊｂに代えて変動パターン選択テーブル２０２ｎｂを、大当たり種別選択テーブル２０２ｍｄに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｎｄを、時短当たり乱数テーブル２０２ｍｆに代えて時短当たり乱数テーブル２０２ｎｆを設け、さらに新たに小当たり乱数テーブル２０２ｎｇを設けた点で相違している。第１当たり乱数テーブル２０２ｎａは、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ｍａと同様に、特別図柄抽選の結果が大当たりであるかを判定する際に参照されるデータテーブルである。この第１当たり乱数テーブル２０２ｎａは、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ｍａ（図１６５４（ａ）参照）に対して、特別図柄の高確率状態における大当たり判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を異ならせている点で相違している。

【５１２９】

ここで、図１６７５を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ｎａに規定されている内容について具体的に説明をする。図１６７５（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ｎａに規定されている内容を示した図である。図１６７５（ａ）に示した通り、第１当たり乱数テーブル２０２ｎａには、特別図柄の確率状態（特別図柄の低確率状態、特別図柄の高確率状態）に対応させて、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりと判定される範囲が異なるように規定されており、特別図柄の低確率状態に対しては、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２」の範囲に対して大当たり判定値が規定され、特別図柄の高確率状態に対しては、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～５」の範囲に対して大当たり判定値が規定されている。つまり、第１当たり乱数カウン

タＣ１の値が取り得る範囲は「０～８９９」の９００個であり、特別図柄の低確率状態にて大当たりと判定される範囲は「０～２」の３個であるため、特別図柄の低確率状態では特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が１／３００（３／９００）となる。一方、特別図柄の高確率状態にて大当たりと判定される範囲は「０～５」の６個であるため、特別図柄の高確率状態では特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が１／１５０（６／９００）となる。

【５１３０】

このように、特別図柄の確率状態に応じて特別図柄抽選が実行された場合における大当たり当選の確率を異ならせることにより、遊技者に対して大当たり当選し易い遊技状態（特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態）への移行を目指して意欲的に遊技を行わせることができる。なお、本第４２制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選が実行された場合も、第２特別図柄抽選が実行された場合も、同一のデータテーブル（第１当たり乱数テーブル２０２ｎａ）を参照して大当たり当選の判定を実行しているため、何れの特別図柄抽選が実行された場合も、大当たり当選確率が同一となるが、これに限ること無く、例えば、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とで異なるデータテーブルを参照して大当たり当選の判定を実行するように構成しても良く、通常状態にて実行させ易い第１特別図柄抽選よりも、通常状態にて実行させ難い第２特別図柄抽選の方が、特別図柄の低確率状態にて大当たり当選し易くなるように第１当たり乱数テーブル２０２ｎａの内容を規定しても良い。このように構成することで、第２特別図柄抽選を実行させ易い時短状態中に獲得した第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を用いた第２特別図柄抽選が通常状態中に実行された場合、例えば、特図２保留を獲得している状態で遊技状態が時短状態から通常状態へと移行した場合において、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選よりも大当たり当選し易い第２特別図柄抽選を実行することができるため、通常状態よりも遊技者に有利となる時短状態が設定されたにも関わらず、その時短状態が終了してしまった遊技者に対しても特典（第１特別図柄抽選よりも大当たり当選し易い第２特別図柄抽選の実行）を提供することができる。また、より多くの特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させるために時短状態が終了する間際まで遊技者に対して特図２保留の獲得を目指した遊技を意欲的に行わせることができる。

【５１３１】

変動パターン選択テーブル２０２ｎｂは、上述した第５制御例における変動パターンテーブル２０２ｋｄ（図１８９参照）と同様に、特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、設定されている遊技状態や、特別図柄抽選が実行される特別図柄種別や、特別図柄抽選結果や、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて、異なる変動時間の変動パターンが規定されている。詳細な図示は省略するが、この変動パターン選択テーブル２０２ｎｄは、通常状態中に参照される通常用テーブル２０２ｎｄ１、確変状態、第３確変状態、第１時短状態、第２時短状態中に参照されるサポ中テーブル２０２ｎｄ２、第２確変状態中に参照される第２確変用テーブル２０２ｎｄ２を有しており、設定されている遊技状態に対応するデータテーブルが読み出され、変動パターンを選択する際に参照される。ここで、各データテーブルに規定されている変動パターンの内容としては、上述した第５制御例と同様に、特別図柄抽選の結果が外れである場合の方が、当たり（大当たり、小当たり、時短図柄）である場合よりも短い変動時間が選択され易くなるように構成している。また、各遊技状態において主として特別図柄抽選が実行される特別図柄種別に対しては、比較的短い変動時間（１秒～９０秒）が規定されており、主として特別図柄抽選が実行されない特別図柄種別に対しては、比較的長い変動時間（３００秒～６００秒）が規定されている。このように構成することで、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とを並行して実行可能に構成されたパチンコ機１０において、両方の特別図柄抽選が実行された場合であっても、１回の特別図柄抽選を終了させるために要する期間を異ならせることができるため、各遊技状態において主として実行される特別図柄抽選の特別図柄種別を異ならせることができる。大当たり種別選択テーブル２０２ｎｄは、上述した大当たり種別選択テーブル２０２ｍｄ（図１６５５（ａ）参照）と同様に、特

別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【５１３２】

ここで、図１６７６（ａ）を参照して、大当たり種別選択テーブル２０２ｎｄの内容について説明をする。図１６７６（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｎｄの内容を模式的に示した図である。図１６７６（ａ）に示した通り、大当たり種別選択テーブル２０２ｎｄは、大当たり当選した特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）に応じて異なるデータテーブルを参照して大当たり種別が決定されるように、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図１大当たり用テーブル２０２ｎｄ１と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図２大当たり用テーブル２０２ｎｄ２と、を有している。次に、図１６７６（ｂ）を参照して、特図１大当たり用テーブル２０２ｎｄ１に規定されている内容について説明をする。図１６７６（ｂ）は、特図１大当たり用テーブル２０２ｎｄ１に規定されている内容を模式的に示した図である。図１６７６（ｂ）に示した通り、特図１大当たり用テーブル２０２ｎｄ１には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けて４種類の大当たり種別（大当たりＡ５５、大当たりＢ５５、大当たりＣ５５、大当たりＤ５５）が規定されている。具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９」の範囲に対して「大当たりＡ５５」が、「２０～６９」の範囲に対して「大当たりＢ５５」が、「７０～７９」の範囲に対して「大当たりＣ５５」が、「８０～９９」の範囲に対して「大当たりＤ５５」がそれぞれ規定されている。大当たり種別「大当たりＡ５５」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「２００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「２００」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ５５」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は２０個（０～１９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＡ５５」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【５１３３】

大当たり種別「大当たりＢ５５」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「２００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「２００」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ５５」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は５０個（２０～６９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＢ５５」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。大当たり種別「大当たりＣ５５」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「２００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ５５」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は１０個（７０～７９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＣ５５」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。大当たり種別「大当たりＤ５５」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「２００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ５５」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は２０個（８０～９９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＤ５５」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【５１３４】

上述した通り、本第４２制御例では、確変大当たりに対応する大当たり種別が設定された場合に、時短カウンタ２０３ｈ、及び確変カウンタ２０３ｉの値に「２００」を設定す

るように構成している。つまり、確変状態が設定されてから特別図柄抽選が２００回実行された場合に、確変状態の終了条件が成立するように構成している。ここで、本第４２制御例では、特別図柄の高確率状態における特別図柄抽選での大当たり当選確率が１／１５０となるように規定しているため、確変状態中に実行された２００回の特別図柄抽選で大当たり当選しない確率が約２６％となる。つまり、本第４２制御例におけるパチンコ機１０では、確変状態が設定された場合であっても、特別図柄の高確率状態が終了するまでの間に大当たり当選しない確率が約２６％あることから、確変状態中の遊技を行う遊技者に対して、大当たり当選を目指した遊技を意欲的に行わせることができる。次に、図１６７６（ｃ）を参照して、特図２大当たり用テーブル２０２ｎｄ２に規定されている内容について説明をする。図１６７６（ｃ）は、特図２大当たり用テーブル２０２ｎｄ２に規定されている内容を模式的に示した図である。図１６７６（ｃ）に示した通り、特図２大当たり用テーブル２０２ｎｄ２には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けて２種類の大当たり種別（大当たりＡ５５、大当たりＢ５５）が、規定されている。具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して「大当たりＡ５５」が、「５０～９９」の範囲に対して「大当たりＢ５５」がそれぞれ規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ５５」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は５０個（０～４９）であるので、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＡ５５」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【５１３５】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ５５」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は５０個（５０～９９）であるので、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＢ５５」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。さらに、特図２大当たり用テーブル２０２ｎｄ２に示した通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たりＡ５５、及び大当たりＢ５５が選択された場合には、時短カウンタ２０３ｈの値に「０」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「２００」が設定されるように規定されている。つまり、第２特別図柄抽選で確変大当たり当選した場合には、大当たり遊技の終了後に第２確変状態が設定されるように構成している。上述した通り、本第４２制御例では、第２確変状態が遊技者に最も有利な遊技状態となるため、大当たり遊技終了後から第２確変状態を設定可能な第２特別図柄抽選の方が、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な特別図柄抽選となる。また、本第４２制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合とで、確変大当たりが選択される割合を異ならせており、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、７０％の割合で確変大当たりが選択され、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、１００％の割合で確変大当たりが選択されるように構成している。よって、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される点においても第２特別図柄抽選の方が、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な特別図柄抽選となる。なお、実行される特別図柄抽選の種別に応じて、確変大当たりの選択割合を異ならせる技術思想（Ｖ入賞技術）については、上述した第１制御例と同様であるためその説明を省略する。

【５１３６】

つまり、本第４１制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、遊技者に最も有利な大当たり種別である大当たりＡが決定（実行）される割合が高くなるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が遊技者に有利な特別図柄抽選とすることができるため、第１特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（通常状態）よりも、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（時短状態、確変状態）の方が、遊技者に有利な特別図柄抽選が実行され易い点で遊技者に有利な遊技状態となる。なお、時短状態は特別図柄の低確率状態が設定されており、確変状態は特別図柄の高確率状態が設定されていることから、１回の特別図柄抽選にて大当たり当選する確率は時短状態より

も確変状態の方が高くなる。よって、第２特別図柄抽選が主として実行される時短状態と確変状態とでは、大当たり当選し易い第２特別図柄抽選が実行される確変状態の方が遊技者に有利な遊技状態となる。なお、本第４１制御例では、図１６５５（ｂ），（ｃ）に示した通り、第１特別図柄抽選が実行された場合も、第２特別図柄抽選を実行した場合も、大当たり当選時に確変大当たりが決定される割合（時短大当たりが決定される割合）が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０のように、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、確変大当たりが決定され易くなるように構成しても良いし、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも確変大当たりが決定され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選した特別図柄種別に応じて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される割合を異ならせることができるため、特別図柄抽選が実行される特別図柄種別に対して遊技者により興味を持たせることができると共に、より遊技者に有利となる特別図柄抽選を実行させようと、主として実行される特別図柄抽選の種別が異なる遊技状態へと移行することを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【５１３７】

また、本第４１制御例では、図１６５５（ｂ），（ｃ）に示した通り、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ５４、大当たりＢ５４）が決定された場合には、決定された大当たり種別に関わらず、同一の値（１００００）が時短回数カウンタ２０３ｈ、及び確変カウンタ２０３ｉに設定されるように構成しているが、これに限ること無く、確変大当たりに対応する大当たり種別であっても、決定された大当たり種別に応じて、時短カウンタ２０３ｈ、及び確変カウンタ２０３ｉに異なる値を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合であっても、設定された確変状態を終了させる終了条件（確変終了条件）を、大当たり種別に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、確変状態が継続する期間の長さに対しても興味を持たせることができる。また、本第４１制御例では、図１６５５（ｂ），（ｃ）に示した通り、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別（大当たりＣ５４）が決定された場合には、同一の値（１００）が時短回数カウンタ２０３ｈに設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短大当たりに対応する大当たり種別を複数設け、時短大当たりに対応する大当たり種別であっても、決定された大当たり種別に応じて、時短カウンタ２０３ｈに異なる値を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合であっても、設定された時短状態を終了させる終了条件（時短終了条件）を、大当たり種別に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、時短状態が継続する期間の長さに対しても興味を持たせることができる。

【５１３８】

加えて、本第４１制御例では、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選にて時短図柄抽選を実行可能に構成していることから、時短状態が継続する期間の長さに対して、単に大当たり当選時に第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な大当たり種別（大当たりＡ５４）が決定され易い第２特別図柄抽選をより多く実行させる点で興味を持たせるだけでなく、時短図柄当選回数を増加させる点でも興味を持たせることができる。つまり、大当たり遊技終了後に設定された時短状態（第１時短状態）中に実行される第２特別図柄抽選にて大当たり当選しなかった遊技者に対しても、時短図柄抽選結果が時短図柄当選となった回数がより多いことを期待させることができるため、時短状態（第１時短状態）が継続する期間の長さに対してより興味を持たせることができる。時短当たり乱数テーブル２０２ｎｆは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外（外れ）である場合において実行される時短図柄抽選にて、時短図柄当選したかを判定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図１６７５（ｂ）を参照して、時短当たり乱数テーブル２０２ｎｆの内容について説明をする。図１６７５（ｂ）は、時短当たり乱数テーブル２０２ｎｆの内容を模式的に示した図である。図１６７５（ｂ）に示した通り、時短当たり乱数テーブル２０２ｎｆ

は、上述した第４１制御例における時短当たり乱数テーブル２０２ｍｆ（図１６５４（ｂ）参照）に対して、時短図柄当選の判定が実行される特別図柄種別と、時短図柄当選の判定が実行される遊技状態と、を異ならせている。つまり、時短当たり乱数テーブル２０２ｎｆには、特別図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、設定されている遊技状態が「確変状態」、「第１時短状態」、「第２時短状態」、「第３確変状態」である場合に、時短図柄当選の判定が実行されるように規定されている。具体的には、特別図柄種別が特図１（第１特別図柄）であって、設定されている遊技状態が「確変状態」、「第１時短状態」、「第２時短状態」、「第３確変状態」である場合に取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「１００～１４４」の範囲に対して時短図柄当選と判定される値が規定されている。

【５１３９】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値の取り得る９００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄当選」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は４５個（１００～１４４）であるので、「確変状態」、「第１時短状態」、「第２時短状態」、「第３確変状態」中に実行された第１特別図柄抽選で時短図柄当選する確率は１／２０（４５／９００）となる。小当たり乱数テーブル２０２ｎｇは、特別図柄抽選において小当たり当選の判定を行う際に参照されるデータテーブルである。本第４２制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選以外であって（図１６７８のＹ８００３：Ｎｏ）、且つ、時短当選（時短図柄当選）以外である場合（図１６８０のＹ８３０１Ｍ：Ｎｏ）に小当たり当選の判定が実行され、小当たり乱数テーブル２０２ｎｇが参照される（図１６８０のＹ８３０２Ｍ参照）。ここで、図１６７５（ｃ）を参照して、小当たり乱数テーブル２０２ｎｇの内容について説明をする。図１６７５（ｃ）は、小当たり乱数テーブル２０２ｎｇに規定されている内容を模式的に示した図である。図１６７５（ｃ）に示した通り、小当たり乱数テーブル２０２ｎｇには、特別図柄種別に応じて、小当たり当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値が規定されている。具体的には、特別図柄種別が第１特別図柄（特図１）で、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「２００～２１７」の範囲が小当たり当選に対応する値として規定されている。一方、特別図柄種別が第２特別図柄（特図２）に対しては、小当たり当選に対応する値が規定されていない。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る値（範囲）は、「０～８９９」の９００個であるため、第１特別図柄抽選によって小当たり当選する確率は１／５０（１８／９００）となり、第２特別図柄抽選では小当たり当選することが無い。

【５１４０】

詳細は後述するが、本第４２制御例では、小当たり当選したことが、普通図柄の高確率状態、及び普通図柄の低確率状態の電サポ状態を終了させるための終了条件（サポ終了条件）となるように構成している。よって、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第３確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポ有り状態）中に実行された第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合はサポ終了条件が成立し、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定され、第１時短状態、及び第２時短状態中に実行された第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合はサポ終了条件が成立し、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される。つまり、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第３確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポ有り状態）が設定されている状態で小当たり当選する場合は、現在設定されている遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態が設定され、第１時短状態、及び第２時短状態中に実行された第１特別図柄抽選で小当たり当選する場合は、現在設定されている遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態が設定されることになる。このように構成することで、設定されている遊技状態を予測することで、所望する抽選結果を変更しながら第１特別図柄抽選を実行させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、本第４２制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄の小当たり抽選を実行する構成としたが、これに限るものではなく、第２特別図柄でも小当たり抽選を実行する構成としても良い。

【５１４１】
なお、図１６７５（ａ），（ｂ），（ｃ）に示した通り、本第４２制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選における大当たり当選の判定、時短図柄当選の判定、及び小当たり当選の判定に同一の第１当たり乱数カウンタＣ１の値、即ち、実行された特別図柄抽選の実行契機を獲得したタイミングで取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値を用いるように構成しており、大当たり当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、時短図柄当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、小当たり当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、が異なるように構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選と時短図柄当選と小当たり当選とが重複してしまうことを確実に防ぐことができる。なお、これに限ること無く、大当たり当選の判定に用いられる乱数カウンタの種別と、時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）に用いられる乱数カウンタの種別と、小当たり当選の判定に用いられる乱数カウンタの種別と、の少なくとも一部を異ならせ、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の判定（大当たり抽選）を先に実行し、大当たり抽選にて大当たり当選しなかった場合に、時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）を実行し、時短図柄抽選にて時短図柄当選しなかった場合に、小当たり抽選を実行するように構成しても良い。この場合であっても、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外（外れ）の場合のみ、時短図柄抽選や小当たり抽選を実行させることが可能となる。また、大当たり抽選と、時短図柄抽選と、小当たり抽選とで異なる乱数カウンタの値を用いるため、１の乱数カウンタの値を用いて複数の抽選を実行する場合に比べて、特別図柄抽選の結果（大当たり抽選の結果、時短図柄抽選の結果、小当たり抽選の結果）に基づいて今回取得した時短カウンタの値を遊技者に把握され難くすることができる。
【５１４２】
加えて、大当たり抽選と、時短図柄抽選と、小当たり抽選とで異なる乱数カウンタの値を用いるため、大当たり抽選にて用いられる乱数カウンタの値が取り得る範囲と、時短図柄抽選にて用いられる乱数カウンタの値が取り得る範囲と、小当たり抽選にて用いられる乱数カウンタの値が取り得る範囲と、を異ならせることができる。よって、大当たり当選確率と、時短図柄当選確率と、小当たり当選確率と、をより細かく規定し易くすることができる。さらに、本第４２制御例では、１回の特別図柄抽選にて、大当たり当選判定、時短図柄当選判定、小当たり当選判定の順で判定を行うように構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選判定の後に、小当たり当選判定を実行するように構成しても良い。また、実行された特別図柄抽選の種別（特別図柄種別）に応じて、各種当選判定の順序を異ならせても良い。図１６７４に戻り、説明を続ける。図１６７４は、本第４２制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した図である。図１６７４に示した通り、本第４２制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３は、上述した第４１制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３（図１６５３（ｂ）参照）に対して、同時変動仕様の制御を実行する際に用いられる特図１変動時間タイマ２０３ｎａと、特図２変動時間タイマ２０３ｎｂと、特図１仮停止フラグ２０３ｎｃと、特図２仮停止フラグ２０３ｎｄと、特図１変動停止フラグ２０３ｎｅと、特図２変動停止フラグ２０３ｎｆと、時短当選フラグ２０３ｎｇとを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成についてはその説明を省略する。
【５１４３】
なお、本第４２制御例において追加された特図１変動時間タイマ２０３ｎａと、特図２変動時間タイマ２０３ｎｂと、特図１仮停止フラグ２０３ｎｃと、特図２仮停止フラグ２０３ｎｄと、特図１変動停止フラグ２０３ｎｅと、特図２変動停止フラグ２０３ｎｆは、本第４１制御例と同様に同時変動仕様の制御を実行している上述した第５制御例のパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２２３の特図１変動時間タイマ２０３ｋａと、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂと、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃと、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄと、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅと、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆ

と、同一であり、どの詳細な説明を省略する。特図１変動時間タイマ２０３ｎａ、および特図２変動時間タイマ２０３ｎｂは、それぞれ第１特別図柄、および第２特別図柄の変動時間を計時するためのタイマであり、第１特別図柄、および第２特別図柄の変動パターンが選択された場合に、選択された変動パターンに対応する変動時間が設定される。この特図１変動時間タイマ２０３ｎａ、および特図２変動時間タイマ２０３ｎｂの計時結果によって各特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される。特図１仮停止フラグ２０３０ｎｃは、特図１の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。特図２仮停止フラグ２０３ｎｄは、特図２の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。

【５１４４】

特図１変動停止フラグ２０３ｎｅは、変動中の第１特別図柄を強制停止するタイミングであることを示すフラグである。この特図１変動停止フラグ２０３ｎｅは、第２特別図柄の大当たり変動が停止される場合にオンに設定される。そして、第１特別図柄の変動中に、特図１変動停止フラグ２０３ｎｅがオンであると判別された場合にオフに設定される。これにより、第２特別図柄の大当たり変動が停止するタイミングに合わせて、第１特別図柄を強制的に停止させることができる。特図２変動停止フラグ２０３ｎｆは、変動中の第２特別図柄を強制停止するタイミングであることを示すフラグである。この特図２変動停止フラグ２０３ｎｆは、第１特別図柄の大当たり変動、又は、小当たり変動が停止される場合にオンに設定される。そして、第２特別図柄の変動中に、特図２変動停止フラグ２０３ｎｆがオンであると判別された場合にオフに設定される。これにより、第１特別図柄の大当たり変動や小当たり変動が停止するタイミングに合わせて、第２特別図柄を強制的に停止させることができる。時短当選フラグ２０３ｎｇは、特別図柄抽選で時短図柄当選したことに基づいて時短状態（第２時短状態）を設定可能な状態を示すフラグであって、特別図柄抽選で時短図柄当選した遊技状態が第２時短状態（第３確変状態）である場合、即ち、特別図柄変動が停止表示されたタイミングで時短回数を増加させることが可能な遊技状態である場合にオンに設定される。そして、時短図柄当選変動が停止表示された場合に参照され、時短図柄当選に基づく時短状態（第２時短状態）が設定された場合（時短図柄当選に基づく時短当選情報に対応した時短回数が残時短回数に加算された場合）にオフに設定される。

【５１４５】

本第４２制御例では、電サポ状態（確変状態、第３確変状態、第１時短状態、第２時短状態）にて実行される第１特別図柄抽選で時短図柄当選した場合において、設定されている電サポ状態が終了するまで時短当選情報を保持（時短ストック）する第１処理と、設定されている電サポ状態の終了を待つこと無く、時短図柄当選変動が停止表示されたタイミングで時短当選情報に基づく時短状態（第２時短状態）を設定する第２処理（残時短回数を加算する処理）と、を実行可能に構成しており、時短図柄当選時において上述した第２処理の実行が決定された場合に時短当選フラグ２０３ｎｇをオンに設定するように構成している。このように構成することで、時短図柄当選変動が停止表示されたタイミングでは、時短当選フラグ２０３ｎｇの設定状況に基づいて、第２時短状態の設定処理、或いは、残時短回数の加算処理を実行することができる。次に、図１６７７を参照して、本第４２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図１６７７は、本第４２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に規定されている構成を模式的に示した図である。図１６７７に示した通り、本第４２制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第４１制御例におけるＲＡＭ２２２（図１６５６（ｂ）参照）に対して、確変中カウンタ２２３ｎａを追加した点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の

符号を付してその説明を省略する。確変中カウンタ２２３ｎａは、確変状態（特別図柄の高確率状態）が設定される期間（ＳＴ期間）の残期間（残ＳＴ回数）を計測するためのカウンタである。

【５１４６】

＜第４２制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、本第４２制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理内容について説明をする。本第４２制御例における主制御装置１１０の制御処理は、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０に対して、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とを並行して実行可能（同時変動仕様）に構成している点で大きく相違し、小当たり当選に基づいて時短状態（普通図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態で電サポあり状態）を終了させる処理を実行可能に構成している点で相違している。なお、同時変動仕様の基本的な制御内容については、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０と同一であるため、その説明を省略し、ここでは、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０、又は、第４１制御例におけるパチンコ機１０とは異なる制御処理の内容について説明をする。まず、図１６７８を参照して、第１特別図柄判定処理（Ｙ３０７）の処理内容について説明をする。図１６７８は、第１特別図柄判定処理（Ｙ３０７）の処理内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄判定処理（Ｙ３０７）は、上述した第２制御例の特別図柄判定処理（図１０５のＳ２５１）に代えて実行されるものであり、特別図柄抽選における大当たり判定に加え、時短当選の判定（特図１時短抽選処理）、及び、小当たり当選の判定（小当たり抽選処理）が実行される。

【５１４７】

第１特別図柄判定処理（Ｙ３０７）が実行されると、まず、第１特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｙ８００１）、第１当たり乱数テーブル２０２ｋａに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８００１Ｍ）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Ｙ８００３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｙ８００４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｙ８００５）、現在の遊技状態を示す値を当選時状態格納エリアに格納し（Ｙ８００６）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｙ８００３：Ｎｏ）、特図１時短抽選処理を実行し（Ｙ８００２Ｍ）、その後、小当たり抽選処理を実行し（Ｙ８００３Ｍ）、本処理を終了する。ここで、特図１時短抽選処理（Ｙ８００２Ｍ）は、今回の特別図柄抽選における時短図柄当選の判定を実行するための処理である。つまり、本第４２制御例では、第１特別図柄抽選において、まず、大当たり当選の判定を実行し（Ｙ８００３）、大当たり当選した場合には、時短図柄当選の判定を実行することなく特別図柄抽選を終了し、大当たり当選していない場合にのみ時短図柄当選の判定を実行するように構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選において、複数の特典（特別図柄の大当たり当選、時短当選）を遊技者に付与することが無いため、遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。次に、図１６７９を参照して、特図１時短抽選処理（Ｙ８００２Ｍ）の処理内容について説明をする。図１６７９は、特図１時短抽選処理（Ｙ８００２Ｍ）の内容を示したフローチャートである。

【５１４８】

特図１時短抽選処理（Ｙ８００２Ｍ）が実行されると、まず、時短当たり乱数テーブル２０２ｎｆに基づいて抽選結果（時短当選判定結果）を取得し（Ｙ４０１Ｍ）、時短図柄当選しているかを判別し（Ｙ４０２Ｍ）、時短図柄当選していると判別した場合は（Ｙ４０２Ｍ：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄をセットし（Ｙ４０３Ｍ）、遊技状態格納エリア２０３ｇから現在の遊技状態を読み出し（Ｙ４０４Ｍ）、現在の遊技状態が確変状態、又は第１時短状態であるかを判別し（Ｙ４０５Ｍ）、確変状態又は第１時短状態であると判別した場合は（Ｙ４０５Ｍ：Ｙｅｓ）、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値に２０を加算し（Ｙ４０６Ｍ）、本処理を終了する。また、Ｙ４０５Ｍの処理において、確変状態又第１時短状態では無いと判別した場合、即ち、新たな時短

状態を設定可能な遊技状態であると判別した場合は（Ｙ４０５Ｍ：Ｎｏ）、時短当選フラグ２０３ｎｇをオンに設定し（Ｙ４０７Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｙ４０２Ｍの処理において時短当選していない（Ｙ４０２Ｍ：Ｎｏ）と判別した場合は、そのまま本処理を終了する。次に、図１６８０を参照して、小当たり抽選処理（Ｙ８００３Ｍ）の処理内容について説明をする。図１６８０は、小当たり抽選処理（Ｙ８００３Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり抽選処理（Ｙ８００３Ｍ）では、上述した第５制御例における小当たり抽選処理（図２０６のＹ８１０８参照）と同様に、今回の特別図柄抽選の結果が小当たりであるか否かの判定が実行される。小当たり抽選処理（Ｙ８００３Ｍ）では、まず、第１特別図柄抽選の結果が時短図柄当選と判定されたか、即ち、第１特別図柄の時短図柄当選が設定されているかを判別し（Ｙ８３０１Ｍ）、第１特別図柄の時短図柄当選が設定されていると判別した場合には、（Ｙ８３０１Ｍ：Ｙｅｓ）、小当たり抽選の実行条件が成立しないため、小当たり当選の判定を実行すること無く、そのまま本処理を終了する。

【５１４９】

一方、Ｙ８３０１Ｍの処理において、第１特別図柄の時短図柄当選が設定されていないと判別された場合には、（Ｙ８３０１Ｍ：Ｎｏ）、小当たり乱数テーブル２０２ｎｇに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８３０２Ｍ）、取得した抽選結果が小当たり当選であるかを判別する（Ｙ８３０３Ｍ）。Ｙ８３０３Ｍの処理において、小当たり当選であると判別した場合は（Ｙ８３０３Ｍ：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｙ８３０４Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｙ８３０３Ｍの処理において、小当たり当選ではないと判別した場合（外れであると判別した場合）は（Ｙ８３０３Ｍ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｙ８３０５Ｍ）、本処理を終了する。なお、本第４２制御例では、大当たり当選の判定、時短図柄当選の判定、小当たり当選の判定を実行する際に、同一の乱数カウンタ（第１当たり乱数カウンタＣ１）の値を用いて判定を実行するように構成しており、各当選値に対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の範囲を異ならせるように規定することで１回の特別図柄抽選にて実行される複数の判定（大当たり当選の判定、時短図柄当選の判定、小当たり当選の判定）にて、重複して当選し得ないように構成しているが、これに限ること無く、各当選の判定に、異なる乱数カウンタの値を用いるように構成し、１の判定にて当選した場合に、残りの判定を実行しないように構成しても良い。この場合、各判定の実行順序を、大当たり当選の判定、時短図柄当選の判定、小当たり当選の判定の順に実行した場合には、時短図柄当選した場合には、小当たり当選の判定が実行されないため、時短状態の終了条件を成立させ難くすることができる。一方、各判定の実行順序を、大当たり当選の判定、小当たり当選の判定、時短図柄当選の判定、の順に実行した場合には、小当たり当選した場合には時短図柄当選の判定が実行されないため、時短状態をストックさせ難くすることができる。

【５１５０】

また、各判定の実行順序を、大当たり当選の判定、小当たり当選の判定、時短図柄当選の判定の順に各判定の実行順序を規定した場合には、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別として、時短状態を終了させる時短終了条件が成立する小当たり種別と、時短終了条件が成立しない小当たり種別と、の何れかを設定可能に構成すると良い。このように構成することで、時短終了条件が成立しない小当たりに当選した場合には、単に時短図柄抽選が実行されない特別図柄抽選を実行させることが可能となる。なお、各当選の判定に、異なる乱数カウンタの値を用いるように構成し、１の判定にて当選した場合に、残りの判定を実行しないように構成した場合には、設定されている遊技状態に応じて、各判定の実行順序を切り替えても良いし、実行される特別図柄抽選の種別によって切り替えても良い。次に、図１６８１を参照して、遊技状態更新処理（Ｙ３０９Ｍ）の内容について説明をする。図１６８１は、遊技状態更新処理（Ｙ３０９Ｍ）の内容を示すフローチャートである。この遊技状態更新処理（Ｙ３０９Ｍ）では、上述した第５制御例における遊技状態更新処理（図１９８のＹ３０９参照）に対して、確変カウンタ２０３ｉの値を更新（

減算）する処理と、時短カウンタ２０３ｈの値が０となった場合に待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を加算する処理を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。

【５１５１】

遊技状態更新処理（Ｙ３０９Ｍ）が実行されると、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるかが判別され（Ｙ６０１）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別された場合には（Ｙ６０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｙ６０２）、時短カウンタ２０３ｈの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｙ６０３）。次に、時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別し（Ｙ６０４）、０であると判別した場合には（Ｙ６０４：Ｙｅｓ）、次に、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値が０よりも大きいかを判別し（Ｙ６０１Ｍ）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｙ６０１Ｍ：Ｙｅｓ）、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を時短カウンタ２０３ｈの値にセットし（Ｙ６０２Ｍ）、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を０にクリアし、Ｙ６０４Ｍの処理へ移行する。また、Ｙ６０１Ｍの処理において、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合（Ｙ６０１Ｍ：Ｎｏ）、或いは、Ｙ６０４の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０では無いと判別した場合（Ｙ６０４：Ｎｏ）は、その後、Ｙ６０４Ｍの処理へ移行する。Ｙ６０４Ｍの処理では、確変カウンタ２０３ｉが０よりも大きいかを判別し（Ｙ６０４Ｍ）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｙ６０４Ｍ：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｉの値を１減算し（Ｙ６０５Ｍ）、確変カウンタ２０３ｉの値を湿す残確変回数コマンドを設定し（Ｙ６０６Ｍ）、各種カウンタ更新後の値に対応する状態コマンドを設定し（Ｙ６０７Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｙ６０４Ｍの処理において、確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｙ６０４Ｍ：Ｎｏ）、Ｙ６０５Ｍ、及びＹ６０６Ｍの処理をスキップして、Ｙ６０７Ｍの処理へ移行し、その後、本処理を終了する。

【５１５２】

次に、図１６８２を参照して、第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２３６Ｍ）の処理内容について説明をする。図１６８２は、第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２３６Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２３６Ｍ）では、上述した第５制御例における第１特別図柄変動停止処理（図２００のＹ２３６）に対して、今回停止表示させる特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外の場合に実行される処理の内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、その説明を省略する。まず、第１特別図柄変動停止処理（Ｙ２３６Ｍ）が実行されると、上述した第５制御例における第１特別図柄変動停止処理（図２００のＹ２３６）と同一のＹ７０１からＹ７０９の処理を実行する。そして、Ｙ７０２の処理において、今回の第１特別図柄抽選の結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｙ７０２：Ｎｏ）、次に、今回の第１特別図柄抽選の結果が小当たりであるかを判別し（Ｙ７０１Ｍ）、小当たりであると判別した場合は（Ｙ７０１Ｍ：Ｙｅｓ）、特図１小当たり停止処理を実行し（Ｙ７０２Ｍ）、Ｙ７０６の処理へ移行し、その後Ｙ７０７の処理を実行し、本処理を終了する。Ｙ７０２Ｍの処理で実行される特図１小当たり停止処理（Ｙ７０２Ｍ）は、小当たり当選している特別図柄変動を停止表示するための処理であって、詳細は、図１６８３を参照して後述する。

【５１５３】

一方、Ｙ７０１Ｍの処理において、小当たり当選していないと判別した場合は（Ｙ７０１Ｍ：Ｎｏ）、今回の第１特別図柄抽選の結果が時短図柄当選であるかを判別し（Ｙ７０３Ｍ）、時短図柄当選していると判別した場合は（Ｙ７０３Ｍ：Ｙｅｓ）、時短設定処理を実行し（Ｙ７０４Ｍ）、Ｙ７０６の処理へ移行し、その後Ｙ７０７の処理を実行し、本処理を終了する。なお、Ｙ７０４Ｍの処理として実行される時短設定処理（Ｙ７０４Ｍ）は、今回の特別図柄抽選の結果に基づいて時短状態を設定するための処理であって、詳細は、図１６８４を参照して後述する。また、Ｙ７０３Ｍの処理において、時短図柄当選していないと判別した場合、即ち、今回の特別図柄抽選の結果が外れであると判別した場合は（Ｙ７０３Ｍ：Ｎｏ）、特別図柄を停止表示させるためにＹ７０６の処理へ移行し、そ

の後Ｙ７０７の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図１６８３を参照して、第１特別図柄変動停止処理（図１６８２のＹ２３６Ｍ参照）にて実行される特図１小当たり停止処理（Ｙ７０２Ｍ）の処理内容について説明をする。図１６８３は、特図１小当たり停止処理（Ｙ７０２Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。この特図１小当たり停止処理（Ｙ７０２Ｍ）では、特別図柄の抽選結果として小当たり当選を示す特別図柄が停止表示されるタイミングで、実行中の第２特別図柄変動を停止表示させるための処理（強制停止処理）と、設定されている時短状態を終了させるための処理（時短終了処理）と、ストックしている時短当選情報（待機用時短カウンタ２０３ｍａの値）に基づいて、新たな時短状態を設定するための処理（ストック時短設定処理）と、が実行される。

【５１５４】

特図１小当たり停止処理（Ｙ７０２Ｍ）が実行されると、まず、特図２変動停止フラグｋｄをオンに設定し（Ｙ９３１Ｍ）、特図２変動停止フラグ２０３ｋｄのオンを示す特図２変動停止コマンドを設定する（Ｙ９３２Ｍ）。そして、小当たり遊技を実行するための小当たりシナリオを設定し（Ｙ９３３Ｍ）、次に、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別し（Ｙ９３４Ｍ）、０よりも大きくないと判別した場合は（Ｙ９３４Ｍ：Ｎｏ）、現在が時短状態では無く、且つ、時短当選情報をストックしていない状態であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ９３４Ｍの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｙ９３４Ｍ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を０にクリアし（Ｙ９３５Ｍ）、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値が０よりも大きいかを判別し（Ｙ９３６Ｍ）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｙ９３６Ｍ：Ｙｅｓ）、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を新たに時短カウンタ２０３ｈの値にセットし（Ｙ９３７Ｍ）、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を０にクリアし（Ｙ９３８Ｍ）、更新後の時短カウンタ２０３ｈの値を湿すための状態コマンドを設定し（Ｙ９３９Ｍ）、本処理を終了する。また、Ｙ９３６Ｍの処理において、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値が０よりも大きくないと判別した場合は（Ｙ９３６Ｍ：Ｎｏ）、ストックされている時短当選情報が無い状態であるため、時短状態を終了させた状態のまま本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第４２制御例におけるパチンコ機１０では、普通図柄の高確率状態が設定される第１時短状態、或いは、確変状態において実行される第１特別図柄抽選にて時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）を実行可能に構成し、且つ、第１特別図柄抽選にて小当たり当選した場合に、電サポ状態を終了（時短カウンタ２０３ｈの値をクリア）するように構成している。

【５１５５】

つまり、普通図柄の高確率状態中に実行される第１特別図柄抽選では、大当たり当選の判定に加えて、電サポ状態を継続するための抽選（時短延長抽選）と、電サポ状態を終了するための抽選（時短終了抽選）と、を実行可能に構成している。このように構成することで、時短延長抽選と、時短終了抽選の何れに先に当選するかによって、後の遊技性を大きく異ならせることができるため、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第４２制御例では、小当たり当選したことに基づいて、時短カウンタ２０３ｈの値を０にクリアする。即ち、電サポ状態（普通図柄の高確率状態、及び普通図柄の低確率状態の電サポ状態）を全て終了させるように構成しているが、これに限ること無く、小当たり当選したことに基づいて、普通図柄の高確率状態のみを終了させる（電サポ状態の一部を終了させる）ように構成しても良い。このように構成することで、確変状態中において小当たり当選を目指す遊技性（確変状態中に普通図柄の高確率状態を終了させることで第２確変状態への移行を目指す遊技性）を変えること無く、第３確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態の電サポ状態）が設定された場合には、小当たり当選によって第２確変状態へと移行しなくなるように構成することができる。よって、遊技者に最も有利な第２確変状態への移行契機を少なくすることができるため、第２確変状態中に実行される特別図柄抽選の結果に基づいて付与される特典の有利度合いを高めたとしても、遊技者に過剰に特典が付与されてしまうことを抑制することができる。

【５１５６】

＜第４２制御例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞
次に、図１６８５、及び図１６８６を参照して、本第４２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第４２制御例では、上述した第４１制御例に対して、演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｌ）に代えて演出態様設定処理（図１６８５のＳ４９０３Ｍ）を設けた点と、確変中演出設定処理（図１６８６のＳ５１０１Ｍ）を設けた点とで相違している。それ以外の処理内容は同一でありその説明を省略する。まず、図１６８５を参照して、演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｌ）の処理内容について説明をする。図１６８５は、演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｍ）では、確変中カウンタ２２３ｎａの値を更新する処理が追加されている。具体的には、演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｍ）が実行されると、上述した演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｌ）と同一のＳ５００８ＨからＳ５０１０Ｈの処理が実行され、その後、確変中カウンタ２２３ｎａの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ５００１Ｍ）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５００１Ｍ：Ｙｅｓ）、確変中カウンタ２２３ｎａの値を１減算し（Ｓ５００２Ｍ）、減算後の確変中カウンタ２２３ｎａの値を示すための表示態様を設定し（Ｓ５００３Ｍ）、その他更新処理を実行し（Ｓ５００４Ｍ）、変動演出設定処理を実行し（Ｓ５０５Ｍ）、本処理を終了する。また、Ｓ５００１Ｍの処理において、確変中カウンタ２２３ｎａの値が０よりも大きくないと判別した場合は（Ｓ５００１Ｍ；Ｎｏ）、Ｓ５００４Ｍ、及びＳ５００５Ｍの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図１６８６を参照して、変動演出設定処理（Ｓ５００５Ｍ）にて実行される確変中演出設定処理（Ｓ５１０１Ｍ）の処理内容について説明をする。図１６８６は、確変中演出設定処理（Ｓ５１０１Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。この確変中演出設定処理（Ｓ５１０１Ｍ）は、変動演出設定処理（Ｓ５００５Ｍ）において、現在の遊技状態が確変状態であると判別した場合に実行される制御処理である。

【５１５７】
確変中演出設定処理（Ｓ５１０１Ｍ）が実行されると、まず、従状態設定エリア２２３ｇに格納されている情報に基づいて確変種別を特定し（Ｓ５１５１Ｍ）、現在が確変状態であるかを判別し（Ｓ５１５２Ｍ）、確変状態であると判別した場合は（Ｓ５１５２Ｍ：Ｙｅｓ）、今回受信した変動パターンが小当たり当選であるかを判別し（Ｓ５１５３Ｍ）、小当たり当選であると判別した場合は（Ｓ５１５３Ｍ：Ｙｅｓ）、次に、時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５１５４Ｍ）、オンに設定されていない、即ち、時短当選情報をストックしていないと判別した場合は（Ｓ５１５４Ｍ：Ｎｏ）、第２確変状態への移行を示すための演出態様を決定し（Ｓ５１５５Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１５４Ｍの処理において、時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５１５４Ｍ：Ｙｅｓ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を示すための表示態様を設定し（Ｓ５１５６Ｍ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値に対応する第３確変状態への移行を示すための演出態様を決定し（Ｓ５１５７Ｍ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を０にクリアし（Ｓ５１５８Ｍ）、時短ストック済フラグ２２３ｍｂをオフに設定し（Ｓ５１５９Ｍ）、本処理を終了する。また、Ｓ５１５２Ｍの処理において、確変状態では無いと判別した場合は（Ｓ５１５２Ｍ：Ｎｏ）、次に、現在が第３確変状態であるかを判別し（Ｓ５１６０Ｍ）、第３確変状態であると判別した場合は（Ｓ５１６０Ｍ：Ｙｅｓ）、今回の変動パターンが小当たり当選であるかを判別し（Ｓ５１６１Ｍ）、小当たり当選であると判別した場合は（Ｓ５１６１Ｍ：Ｙｅｓ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を読み出し（Ｓ５１６２Ｍ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値が２０よりも大きいかを判別し（Ｓ５１６３Ｍ）、２０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５１６３Ｍ：Ｙｅｓ）、残念演出の演出態様を決定し（Ｓ５１６５Ｍ）、２０以下であると判別した場合は（Ｓ５１６３Ｍ：Ｎｏ）、短縮演出の演出態様を決定し（Ｓ５１６４）、本処理を終了する。

【５１５８】
Ｓ５１６０Ｍの処理において、第３確変状態では無いと判別した場合（Ｓ５１６０Ｍ：

Ｎｏ）、或いは、Ｓ５１５３Ｍ、及びＳ５１６１Ｍの処理において小当たり当選では無いと判別した場合は、受信した変動パターンに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ５１６６Ｍ）、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第４２制御例におけるパチンコ機１０では、設定されている遊技状態に応じて、特定設定（時短図柄当選に基づく電サポ状態の設定）が設定されることを規制可能に構成している。具体的には、特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態において、確変状態、及び第３確変状態では特定設定の設定条件が成立可能とし、第２確変状態では特定設定の設定条件が成立しないように構成している。このように構成することで、設定される遊技状態に応じて特定設定の成立度合いを異ならせることができる。さらに、本第４２制御例では、第２遊技状態（第２確変状態）が遊技者に最も有利な遊技状態となるように構成し、第１遊技状態（確変状態、第３確変状態）において特定設定の設定条件が成立していない状況で、移行条件が成立した場合に（小当たり当選した場合に）、第２遊技状態へと移行可能に構成している。つまり、本第４２制御例では、特定設定の設定条件が成立することで遊技者に不利な遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、特定設定の設定条件が成立しないことを目指す遊技を遊技者に行わせるという斬新な遊技を提供することができる。なお、本第４２制御例では、確変状態が設定された場合に、特別図柄の高確率状態が継続する期間（ＳＴ回数）と、普通図柄の高確率状態が継続する期間（時短回数）とが同一となるように構成し、移行条件が成立しない限り（小当たり当選しない限り）第２遊技状態（第２確変状態）へと移行し得ないように構成しているが、これに限ること無く、ＳＴ回数よりも時短回数を少なく設定可能に構成することで、小当たり当選しなくても移行条件が成立するように構成しても良い。また、確変状態が設定される確変大当たりの大当たり種別に応じて、ＳＴ回数と時短回数とを異ならせて設定可能に構成しても良い。

【５１５９】

さらに、ＳＴ回数よりも時短回数が大きくなる大当たり種別を設けても良い。この場合であっても、上述した第４２制御例と同様に、ＳＴ回数の残回数が残っている状態で小当たり当選し、第２遊技状態（第２確変状態）が設定される遊技が遊技者に最も有利な遊技となり、次に、ＳＴ回数の残回数が少なくなった場合には、移行条件を成立させること無く、普通図柄の高確率状態が継続する期間が長くなる遊技を行わせた方が、移行条件が成立する場合よりも有利となる遊技を行わせることができる。なお、本第４２制御例では、特定設定として時短状態（電サポ状態）をストック可能に構成しているが、これに限ること無く、確変状態（特別図柄の高確率状態）をストック可能に構成しても良く、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合の一部において確変図柄抽選を実行し、確変図柄当選した場合には、大当たり当選を経由せずに確変状態（特別図柄の高確率状態）を設定可能に構成し、確変状態（特別図柄の高確率状態）が設定されている状態で実行された特別図柄抽選によって確変図柄当選した場合に、設定されている確変状態が終了するまで確変図柄当選に基づいて取得した確変当選情報をストック可能に構成すれば良い。

【５１６０】

＜第４２制御例の演出変形例について＞

次に、図１６８７、及び、図１６８８を参照して、上述した第４２制御例におけるパチンコ機１０にて実行された確変状態中における演出内容の変形例（演出変形例）について説明をする。上述した第４２制御例では、図１６６９（ａ）に示した通り、確変状態が設定された場合に、特別図柄の高確率状態が終了するまでの残期間（残ＳＴ回数）を表示領域Ｄｍ７に表示するように構成し、小当たり当選した場合に、第２確変状態が設定されるか、第３確変状態が設定されるかを遊技者に示唆するための小当たり示唆演出を実行するように構成していた。つまり、確変状態中に実行される特別図柄抽選による時短図柄当選の有無を遊技者に報知しないように構成することで、小当たり示唆演出の演出結果に対して遊技者に興味を持たせるように構成していた。これに対して、本演出変形例では、確変状態が設定された場合に、残ＳＴ回数と残時短回数とを遊技者に報知可能な演出を実行可能に構成している。さらに、確変状態中に時短図柄当選したことを遊技者に視覚的に把握可能な演出を実行可能に構成している。このように構成することで、確変状態中に実行さ

れた特別図柄抽選の結果を遊技者に把握させ易くすることができるため、後に設定される遊技状態を遊技者に予測させ易くすることができる。

【５１６１】

＜第４２制御例の演出変形例における演出内容について＞

次に、本演出変形例にて実行される演出内容について、図１６８７、及び図１６８８を参照して説明をする。図１６８７（ａ）は、確変状態中に表示される表示画面の一例を示した図であり、図１６８７（ｂ）は、確変状態中に時短図柄当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図１６８８（ａ）は、確変状態中に大当たり当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図１６８８（ｂ）は、確変状態中に小当たり当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、上述した第４２制御例におけるパチンコ機１０にて第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示要素と同一の表示要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。確変状態が設定されると、図１６８７（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの左側に表示領域Ｄｍ７０ａ、表示領域Ｄｍ７０ｂ、表示領域Ｄｍ７０ｃが形成される。表示領域Ｄｍ７０ａには、特別図柄の高確率状態が継続する残期間（残ＳＴ回数）に対応する風船Ａの個数として「Ａ：１９９個」が表示され、表示領域Ｄｍ７０ｂには、普通図柄の高確率状態が継続する残期間（残時短回数）に対応する風演Ｂの個数として「Ｂ：１９９個」が表示され、表示領域Ｄｍ７０ｃには、特別図柄抽選における大当たり当選に対応する風船Ｃの個数として「Ｃ：２９９個」が表示されている。そして、主表示領域Ｄｍには、確変状態が設定されていることを示すための「風船モード」が表示され、ミッションとして「風船Ｂ，Ｃを割れ！！」が表示されている。また、副表示領域Ｄｓには、風船モード中の演出内容を案内するための案内表示態様として「風船Ａよりも先に風船Ｂを０にすると良いことが！！風船Ａを全て割ると終了・・・」の文字が表示されている。

【５１６２】

また、ウサギを模したキャラクタ８０１が領域８０１Ｌ内で浮遊する複数の風船（風船Ａ～風船Ｃ）を割るためにやりを投げるアクション演出が実行される。この風船モード中のアクション演出の内容は、確変状態中に主として実行される第１特別図柄抽選の結果に基づいて決定されるように構成しており、実行中の第１特別図柄抽選の結果が外れである場合には、残ＳＴ回数、及び残時短回数が減算されることに対応するアクション演出として、風船Ａと風船Ｂをそれぞれ１個割る演出が実行される。このような演出を実行することで、風船モードにおける風船Ａの残数と、風船Ｂの残数に基づいて、残ＳＴ回数と、残時短回数とを個別に把握させることができる。そして、確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、図１６８７（ｂ）に示した通り、風船Ｂの個数が増加する演出が実行される。つまり、現在設定されている確変状態における残時短回数に、時短図柄当選に基づいてストックされた時短当選情報に対応する時短回数（２０回）を加算した最大時短回数に対応させて風船Ｂの個数を増加させる演出が実行される。これにより、遊技者に対して時短図柄当選したことを分かり易く報知することができる。つまり、確変状態中に大当たり当選、及び小当たり当選すること無く、時短図柄当選回数のみが増加した場合には、風船Ａの残数と、風船Ｂの残数との差が徐々に大きくなっていく。ここで、風船Ａの残数が０となった場合、即ち、確変状態が設定されてから２００回目の特別図柄抽選が実行された場合には、確変状態が終了し、ストックされていた時短当選情報に基づいて第２時短状態が設定されるように構成している。よって、風船Ａの残数が少ない状態で、且つ、風船Ｂの残数が多い場合、例えば、風船Ａの残数が１０個で、風船Ｂの残数が１１０個である場合には、大当たり当選、小当たり当選すること無く１０回の第１特別図柄抽選を実行することで、時短回数１００回の第２時短状態が設定されることを遊技者に容易に把握させることができる。

【５１６３】

このように、残ＳＴ回数に対応する値と、最大時短回数に対応する値と、を表示することで、確変状態中に小当たり当選を所望する期間と、所望しない期間と、を遊技者に明確に把握させることができ、分かり易い遊技を提供することができる。なお、風船Ａの残数

と風船Ｂの残数とが同一の間は、時短図柄当選していない場合となるため、遊技者が小当たり当選を所望する期間となる。この時点で小当たり当選すると、図１６８８（ｂ）に示した通り、小当たり当選に対応する報酬８１０Ｌが「超ラッキーモード」の表示態様で表示される。次に、確変状態中に大当たり変動が実行されると、風船Ａの残数や風船Ｂの残数に関わらず、風船Ｃを全て破壊する演出が実行され、キャラクタ８０１が風船Ｃを全て破壊すると、図１６８８（ａ）に示した通り、大当たり当選に対応する報酬８１０Ｌが「Ｖ」の表示態様で表示される。

【５１６４】

＜第４３制御例＞

次に、図１６８９から図１６９９を参照して、第４３制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態中に実行された特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、設定されている時短状態が終了するまで時短図柄当選に基づく時短当選情報を保持可能（時短ストック可能）に構成し、設定されている時短状態が終了した後に、ストックされている時短当選情報に基づいて新たな時短状態（第２時短状態）を設定可能に構成していた。このように構成することで、時短状態中に実行される特別図柄抽選で時短図柄当選した場合であっても、その時短図柄当選によって設定中の時短状態が終了してしまうことが無いため、例えば、遊技者に比較的有利な第１時短状態中に時短図柄当選し、第１時短状態よりも遊技者に不利となる第２時短状態が設定されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるものであった。しかしながら、上述した第４２制御例におけるパチンコ機１０では、設定されている時短状態における時短図柄当選タイミング（時短図柄当選時における残時短回数）に関わらず、設定されている時短状態が終了した後に同一の時短回数で第２時短状態が設定されることから、時短状態中における時短図柄当選タイミングに対して遊技者に興味を持たせることができず、時短状態中の遊技に遊技者が飽きてしまうという問題があった。これに対して、本第４３制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態中に時短図柄当選した場合に、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０と同様に、時短当選情報をストックし、時短当選情報をストックしている状態で特別図柄変動が実行された場合に、ストックされている時短当選情報が示す時短回数を減算するように構成している。

【５１６５】

このように構成することで、設定されている時短状態の残時短回数が多い状態で特定時短回数（時短２０回）が付与される時短図柄に当選した場合よりも、設定されている時短状態の残時短回数が少ない状態で特定時短回数（時短２０回）が付与される時短図柄に当選した場合の方が、設定されている時短状態が終了した後に設定される時短状態（時短ストックされていた時短状態）の時短回数を多くすることができるため、時短状態中における時短図柄当選タイミングに対して遊技者に興味を持たせることができる。ここで、通常状態とは異なる遊技状態（時短状態、確変状態等）が設定された場合において、その遊技状態が継続する期間を通じて特定の演出モードを設定するパチンコ機１０が従来より知られている。そして、例えば、演出モードとして時短状態を示すための時短モードが設定された場合には、時短状態中に実行される特別図柄変動に対応して時短モード専用の変動演出を実行し、時短状態の残期間（残時短回数）が所定期間（例えば、残時短回数３回）に到達すると、時短状態が終了してしまうことを遊技者に煽るための時短終了演出として、特別図柄変動の変動時間として固定時間（例えば、１０秒変動）が設定された複数変動（例えば、時短状態の残り３変動）の変動期間を用いた演出を実行可能に構成されたパチンコ機１０がある。このようなパチンコ機１０では、特定の遊技状態が設定されてからの特別図柄変動回数に基づいて、選択される特別図柄の変動パターン（変動時間）を切り替え可能に構成しており、例えば、時短１００回の時短状態が設定された場合には、時短状態が設定されてから１回目～９７回目の特別図柄変動に対しては、比較的短時間（例えば、３秒）の変動時間（変動パターン）が選択され易く、９８回目～１００回目の特別図柄変動に対しては、固定時間（例えば、１０秒）の変動時間（変動パターン）が選択されるように、時短状態中に参照される変動パターン選択テーブルの内容を規定していた。

【５１６６】
しかしながら、本第４３制御例におけるパチンコ機１０では、ストックされた時短当選情報に含まれる時短回数（２０回）が、時短当選情報に基づく時短状態（第２時短状態）を設定するよりも前に減算され得るように構成しているため、時短図柄当選にて同一の時短図柄種別が設定され、その時短図柄当選に基づく第２時短状態が設定される場合であっても、異なる時短回数の第２時短状態が設定されることになる。この場合、従来のように、第２時短状態が設定されてからの特別図柄抽選回数に基づいて、選択される変動パターンを切り替え可能に構成してしまうと、第２時短状態の最終期間（残り３変動の期間）にて固定期間（例えば、１０秒）の変動時間（変動パターン）を決定できず、演出モードを用いた演出の演出効果が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第４３制御例におけるパチンコ機１０では、第２時短状態が設定されてから実行された特別図柄抽選回数では無く、第２時短状態における残時短回数に対応した変動パターンを決定可能に構成している。このように構成することで、時短ストックしている最中に時短回数が減算されてしまう構成であっても、第２時短状態が設定された時点における残時短回数に基づいて特別図柄変動の変動パターンを決定することができるため、第２時短状態の最終期間（残り３変動の期間）にて固定期間（例えば、１０秒）の変動時間（変動パターン）を確実に決定することができる。また、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０のように、時短図柄当選に基づく時短当選情報（第２時短状態の時短回数）を、複数個保持（ストック）可能に構成し、第２時短状態が設定される際の時短回数を異ならせることが可能に構成されている場合であっても、第２時短状態が設定された時点における残時短回数に基づいて特別図柄変動の変動パターンを決定することができるため、第２時短状態の最終期間（残り３変動の期間）にて固定期間（例えば、１０秒）の変動時間（変動パターン）を確実に決定することができる。

【５１６７】
＜第４３制御例における電気的構成について＞
図１６８９から図１６９２を参照して、本第４３制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第４３制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部と、ＲＡＭ２０３の構成の一部とを変更しており、それ以外は同一である。同一の構成についてはその説明を省略する。図１６８９（ａ）は、本第４３制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図１６８９（ａ）に示した通り、本第４３制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２は、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２（図１６５３（ａ）参照）に対して、変動パターン選択テーブル２０２ｊｂに代えて変動パターン選択テーブル２０２ｐｂを設けた点で相違している。ここで、図１６９０（ａ）を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ｐｂの内容について説明する。図１６９０（ａ）は、変動パターン選択テーブル２０２ｐｂの内容を示した図である。図１６９０（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｐｂは、通常状態中に実行された特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照される通常用テーブル２０２ｐｂ１と、確変状態、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照される確変・第１時短用テーブル２０２ｐｂ２と、第２時短状態中に実行された特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照される第２時短用テーブル２０２ｐｂ３と、を有している。次に、図１６９０（ｂ）を参照して、通常用テーブル２０２ｐｂ１の内容について説明をする。図１６９０（ｂ）は、通常用テーブル２０２ｐｂ１に規定されている内容を示した図である。図１６９０（ｂ）に示した通り、通常用テーブル２０２ｐｂ１には、通常変動カウンタ２０３ｐａの値、抽選結果、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けて様々な変動パターンが規定されている。

【５１６８】
具体的には、特別図柄種別は共通であって、通常変動カウンタ２０３ｐａの値が「９００」で、抽選結果が「当たり」であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～

２９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間２０秒の「ノーマル」が規定されており、「３０～９９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間３０秒の「スーパー」が規定されており、「１００～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間６０秒の「ＳＰ」が規定されている。一方、抽選結果が「外れ」であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間５秒の「短外れ」が規定されており、「１００～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間１０秒の「特殊外れ」が規定されており、「１９０～１９６」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間２０秒の「ノーマル」が規定され、「１９７，１９８」の値に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「スーパー」が規定されている。また、通常変動カウンタ２０３ｐａの値が「８９９～４」で、抽選結果が「当たり」であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間２０秒の「ノーマル」が規定されており、「３０～１７９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間３０秒の「スーパー」が規定されており、「１８０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間６０秒の「ＳＰ」が規定されている。一方、抽選結果が「外れ」であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間５秒の「短外れ」が規定されており、「１００～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間１０秒の「特殊外れ」が規定されており、「１９０～１９６」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間２０秒の「ノーマル」が規定され、「１９７，１９８」の値に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「スーパー」が規定されている。

【５１６９】

また、通常変動カウンタ２０３ｐａの値が「３～１」で、抽選結果が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間１０秒の「特定」が規定されており、抽選結果が「外れ」の場合も、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間１０秒の「特定」が規定されている。そして、通常変動カウンタ２０３ｐａの値が「０」の場合は、抽選結果に関わらず、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間５秒の「短変動」が規定されている。ここで、詳細は後述するが、通常変動カウンタ２０３ａは、パチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２２３に記憶されている各種情報を初期化（ＲＡＭクリア）した際や、大当たり遊技が終了した際に９００の値がセットされるカウンタであって、特別図柄の低確率状態で特別図柄抽選が実行される場合に値が１減算されるように構成している。そして、天井特典（第２時短状態Ａ）を付与するか否かを決定する際に参照され、通常変動カウンタの値が０となった場合に天井特典が付与されるように構成している。つまり、通常変動カウンタ２０３ｐａの値が９００の場合に参照されるデータテーブルは、パチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２２３に記憶されている各種情報を初期化（ＲＡＭクリア）した後、或いは、大当たり遊技が終了した後の通常状態で実行される最初の特別図柄変動の変動パターンを決定する場合のみ参照されるデータテーブルとなる。そして、通常変動カウンタ２０３ｐａの値が９００の場合は、通常変動カウンタ２０３ｐａの値が８９９～４の場合に対して、「特殊外れ」の変動パターンを選択可能に規定されている点と、大当たり当選時において「ＳＰ」の変動パターンの選択割合を高く規定している点で相違している。

【５１７０】

よって、通常状態が設定されているパチンコ機１０で遊技を開始した最初の特別図柄抽選（例えば、遊技場が開店した後、どの遊技者も遊技を行っていない状態における最初の特別図柄抽選）にて、「特殊外れ」の変動パターンが設定された場合には、ＲＡＭクリアが実行されたことを把握することができる。このように構成することで、天井特典を付与するための付与条件を成立させるために必要な特別図柄抽選の残回数を算出する際に、前日の遊技情報（前日の遊技によって減算された通常変動カウンタ２０３ｐａの値）を合算して良いか否かを遊技者に把握させ易くすることができる。また、遊技を初めて１回転目

の特別図柄変動（通常変動カウンタ２０３ｐａの値が９００の場合）の方が、それ以外の回転数の特別図柄変動（通常変動カウンタ２０３ｐａの値が８９９～４の場合）よりも、大当たり当選した場合に長い変動時間（６０秒）の「ＳＰ」の変動パターンが決定され易くすることができるため、遊技開始直後に大当たり当選した場合には、大当たり当選を示すための変動演出を長時間実行し易くすることができる。よって、遊技開始直後に大当たり当選したことを喜ぶ期間を遊技者に長く提供することができる。さらに、本第４３制御例では、特別図柄抽選の結果が外れである場合には、変動時間６０秒の変動パターンが決定されないように構成しているため、変動時間６０秒の変動パターンが決定された時点で、変動時間の長さだけで大当たり当選を報知可能に構成している。よって、遊技開始直後に大当たり当選したことを、特別図柄が停止表示されるよりも前に変動時間の経過によっても遊技者に把握させ易くすることができる。

【５１７１】

加えて、通常変動カウンタ２０３ｐａの値が「３～１」の場合、即ち、天井特典を付与するための付与条件が成立するまでの残特別図柄抽選回数が３回に到達した場合は、残りの３回分の特別図柄変動の変動パターンとして、変動時間が１０秒の「特定」変動パターンが決定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄変動の変動時間によって特別図柄抽選の結果を遊技者に把握されてしまうことを防ぐことができる。よって、残り数変動で天井特典が付与されるにも関わらず、大当たり当選してしまい、天井特典が付与されない遊技結果となることを、特別図柄が停止表示されるよりも前に気付かれ難くすることができる。さらに、天井特典を付与するための付与条件が間も無く成立することを示唆するための天井到達示唆演出の演出態様として、特定の演出期間（３０秒間）の演出態様に対応する演出データを予め用意しておくだけで、天井特典が付与されるまでの残特別図柄変動回数が３回に到達した時点から天井到達示唆演出を違和感無く実行することができる。また、通常変動カウンタ２０３ｐａの値が０の場合、即ち、天井特典によって付与された第２時短状態が終了した後に設定される通常状態では、変動時間が５秒の「短変動」の変動パターンが決定されるように構成しているため、長時間の間、大当たり当選していない遊技者に対して、無用に長い変動時間の変動パターンが設定されてしまうことを抑制することができる。なお、本第４３制御例におけるパチンコ機１０では、ＲＡＭクリアされたことを把握可能な「特定」変動パターンが、通常変動カウンタ２０３ｐａの値が９００の場合のみ、即ち、特別図柄変動１回のみ選択され得るように構成しているが、これに限ること無く、通常変動カウンタ２０３ｐａの値が９００～８８０の範囲にて選択され得るように構成しても良い。このように構成することで、「特定」変動パターンが選択され得る期間を延ばすことができるため、ＲＡＭクリアされたか否かを把握しようとしている遊技者に長時間遊技を行わせ易くすることができる。

【５１７２】

また、通常変動カウンタ２０３ｐａの値が特定値（例えば、１００の倍数の値）となるタイミングにて「特定」変動パターンが選択され得るように構成しても良い。このように構成することで「特定」変動パターンが選択された特別図柄変動が、当日の遊技における何回目の特別図柄変動であるかを特定することで、ＲＡＭクリアされたか否かを定期的に判別することができるため、遊技場の開店直後に遊技を行えない遊技者に対してもＲＡＭクリアされたか否を把握する機会を提供することができる。さらに、本第４３制御例では、天井到達示唆演出を、天井特典を付与するための付与条件が成立するまでの残特別図柄抽選回数が３回に到達した場合に実行するように構成しているが、これに限ること無く、天井特典を付与するための付与条件が成立するまでの残特別図柄抽選回数が２回以下となった場合、或いは、４回以上の特定回数となった場合に天井到達示唆演出を実行するように構成しても良い。次に、図１６９１を参照して、確変・第１時短用テーブル２０２ｐｂ２の内容について説明をする。図１６９１は、確変・第１時短用テーブル２０２ｐｂ２に規定されている内容を示した図である。図１６９１に示した通り、確変・第１時短用テーブル２０２ｐｂ２には、対象となる遊技状態が設定されてからの特別図柄抽選回数（特図変動回数）と、抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、異なる

長さの変動時間（変動パターン）が規定されている。
【５１７３】
　具体的には、特別図柄種別は共通であって、特図変動回数が「１～９７」で、抽選結果が「当たり」であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１０９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間１０秒の「短当たり」が規定されており、「１１０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間１５秒の「中当たり」が規定されている。一方、抽選結果が「外れ」であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間３秒の「超短外れ」が規定されており、「１９０～１９６」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間５秒の「短外れ」が規定されており、「１９７，１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間１０秒の「中外れ」が規定されている。また、特別図柄種別は共通であって、特図変動回数が「９８～１００」で、抽選結果が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間１０秒の「特定」が規定されており、抽選結果が「外れ」の場合も、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間１０秒の「特定」が規定されている。上述した通り、確変・第１時短用テーブル２０２ｐｂ２では、選択され得る変動パターンが、通常変動カウンタ２０３ｐａの値では無く、遊技状態が設定されてからの特図変動回数に対応付けて規定されている。ここで、本第４３制御例では、確変状態、或いは、第１時短状態が設定されて場合には、特別図柄抽選で何らかの当たり当選（大当たり、小当たり、時短図柄）しない限り予め定められた回数分の特別図柄変動が必ず実行されるように構成している。よって、上述した通常状態とは異なり、遊技状態が設定されてからの特別図柄抽選回数に基づいて変動パターンが決定されるように構成しても何ら遊技者を困惑させることが無い。
【５１７４】
　加えて、特図変動回数が「９８～」の場合、即ち、時短状態の終了条件が成立するまでの残特別図柄抽選回数が３回に到達した場合は、残りの３回分の特別図柄変動の変動パターンとして、変動時間が１０秒の「特定」変動パターンが決定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄変動の変動時間によって特別図柄抽選の結果を遊技者に把握されてしまうことを防ぐことができる。よって、時短状態が終了してしまうのか、確変状態が継続するのかを示唆するための時短終了示唆演出の演出態様として、特時短終了示唆演出を違和感無く実行することができる。次に、図１６９２を参照して、第２時短用テーブル２０２ｐｂ３の内容について説明をする。図１６９２は、第２時短用テーブル２０２ｐｂ３に規定されている内容を示した図である。図１６９２に示した通り、第２時短用テーブル２０２ｐｂ３には、待機用時短カウンタ２０３ｍａと、抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、異なる長さの変動時間（変動パターン）が規定されている。具体的には、特別図柄種別は共通であって、待機時短回数カウンタ２０３ｍａの値が「～１１」で、抽選結果が「当たり」であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間３秒の「超短当たり」が規定されており、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間１０秒の「短当たり」が規定されている。一方、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間３秒の「超短外れ」が規定されている。
【５１７５】
　また、特別図柄種別は共通であって、待機時短回数カウンタ２０３ｍａの値が「１０～４」で、抽選結果が「当たり」であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１６９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間１０秒の「短当たり」が規定されており、「１７０～１９６」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間１５秒の「中当たり」が規定されており、「１９７，１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間３０秒の「スーパー」が規定されている。一方、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９４」の範囲に対して、変動パターンとし

て変動時間５秒の「短外れ」が規定されており、「１９５～１９７」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間１０秒の「中外れ」が規定されており、「１９８」の値に対して、変動パターンとして変動時間１５秒の「特殊外れ」が規定されている。そして、特別図柄種別は共通であって、待機時短回数カウンタ２０３ｍａの値が「３～１」で、抽選結果が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間１０秒の「特定」が規定されており、抽選結果が「外れ」の場合も、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間１０秒の「特定」が規定されている。上述した通り、第２時短用テーブル２０２ｐｂ３では、選択され得る変動パターンが、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値、即ち、第２時短状態の残時短回数に基づいて決定されるように構成している。このように構成することで、待機時短回数カウンタ２０３ｍａの値が「３～１」の場合、即ち、第２時短状態の終了条件が成立するまでの残特別図柄抽選回数が３回に到達した場合は、残りの３回分の特別図柄変動の変動パターンとして、変動時間が１０秒の「特定」変動パターンが決定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄変動の変動時間によって特別図柄抽選の結果を遊技者に把握されてしまうことを防ぐことができる。よって、第２時短状態が終了することを示唆するための時短終了示唆演出を違和感無く実行することができる。

【５１７６】

＜第４３制御例における遊技状態の移行と選択される変動パターンについて＞

次に、図１６９３及び図１６９４を参照して、第１時短状態が設定されてから通常状態へと移行するまでの流れと、選択される変動パターンとの関係について説明をする。図１６９３に示した通り、時短１００回の第１時短状態が設定されると、特別図柄変動回数が１００回に到達するまで、第１時短モードの演出態様が設定される。また、第１時短状態中における１回目から９７回目の特別図柄変動に対しては第１時短用変動パターンテーブル（確変・第１時短用テーブル２０２ｐｂ２）を参照して所定の変動パターンが選択され、９８回目から１００回目、即ち、第１時短状態における残り３変動に対しては、特別図柄抽選の結果に関わらず１０秒固定の変動パターンが選択される。このように構成することで、第１時短状態の終了、或いは延長を示唆するための延長示唆演出が実行される演出期間（残り３変動の特別図柄変動期間）を常に一定とすることができる。また、図１６９４に示した通り、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選で時短図柄当選し、第１時短状態が終了した後に、時短図柄当選に基づく第２時短状態が設定される場合であっても、第１時短状態が終了するまでは、第１時短用変動パターンテーブル（確変・第１時短用テーブル２０２ｐｂ２）を参照して変動パターンが決定されるため、適正な演出期間で延長示唆演出を実行することが可能となる。そして、第１時短状態の終了後に、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値（残時短回数）が時短カウンタ２０３ｈに設定するように構成し、第２時短用変動パターンテーブル（第２時短用テーブル２０２ｐｂ３）を参照して、第２時短状態の残期間（残時短回数）に対応した変動パターンを決定することができる。よって、第２時短状態が設定された状況における残時短回数がどの値であったとしても、第２時短状態の終了を示唆する終了示唆演出の演出期間（第２時短状態における残り３変動の特別図柄変動期間）の長さを一定にすることができる。

【５１７７】

＜第４３制御例における制御処理について＞

次に、図１６９５から図１６９９を参照して、本第４３制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種制御処理の内容について説明をする。本第４３制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容の一部を変更した点で相違し、それ以外は同一である。具体的には、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理として、特別図柄変動の変動パターンを選択するための処理を特別図柄変動パターン選択処理（図１６９５のＳ２５２Ｎ参照）に変更した点と、時短抽選処理（図１６５８のＳ８００２Ｌ参照）に代えて時短抽選処理（図１６９６のＳ８００２Ｌ参照）を、時短設定処理

（図１６５９のＳ２０５Ｌ参照）に代えて時短設定処理（図１６９７のＳ２０５Ｎ参照）を、各種カウンタの値を更新するための更新処理から更新処理（図１６９８のＳ２０４Ｎ参照）に変更した点と、立ち上げ処理の一部内容を変更した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図１６９５を参照して、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５２Ｎ）の処理内容について説明をする。図１６９５は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５２Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５２Ｎ）は、上述した第２制御例、及び第３７制御例にて実行される特別図柄変動パターン選択処理（図１０７のＳ２５２参照）に対して、通常変動カウンタ２０３ｐａの値を更新する処理と、変動パターンを選択する際に参照する各種カウンタの値を特定する処理とを実行する点で相違している。

【５１７８】

具体的には、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５２Ｎ）が実行されると、まず、通常変動カウンタ２０３ｐａの値が１よりも大きいかを判別し（Ｓ８２０１Ｎ）、大きいと判別した場合は（Ｓ８２０１Ｎ：Ｙｅｓ）、通常変動カウンタ２０３ｐａの値を１減算し（Ｓ８２０２Ｎ）、次に、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ８２０１）。Ｓ８２０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ８２０１：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択テーブル２０２ｍｄと、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ８２０２）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し（Ｓ８２０３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態に対応した変動パターン選択テーブル２０２ｐｂを特定する（Ｓ８２０４Ｎ）。そして、Ｓ８２０４Ｎの処理で特定した変動パターン選択テーブル２０２ｐｂを読み出し（Ｓ８２０５Ｎ）、読み出した変動パターン選択テーブルが、第２時短用テーブル２０２ｐｂ３であるかを判別し（Ｓ８２０６Ｎ）、第２時短用テーブル２０２ｐｂ３では無いと判別した場合は（Ｓ８２０６Ｎ：Ｎｏ）、読み出したテーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｓ８２０５）、選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ８２０６）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【５１７９】

次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ８２０７）、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ８２０８）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ（図示せず）の値にセットし（Ｓ８２０９）、本処理を終了する。Ｓ８２０７の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。また、Ｓ８２０６Ｎの処理において、読み出した変動パターン選択テーブルが第２時短用テーブル２０２ｐｂ３であると判別した場合は（Ｓ８２０６Ｎ：Ｙｅｓ）、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値に基づいて変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｓ８２０７Ｎ）、Ｓ８２０６の処理へ移行する。一方、Ｓ８２０１の処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ８２０１：Ｎｏ）、次に、時短抽選結果（時短当選判定結果）が時短当選であるかを判別し（Ｓ８２０９）、時短当選であると判別した場合は（Ｓ８２０９：Ｙｅｓ）、時短種別選択テーブル２０２ｄｆを参照して時短種別を決定し（Ｓ８２０３Ｎ）、Ｓ８２０３の処理へ移行する。また、Ｓ８２０９の処理において時短当選していないと判別した場合は（Ｓ８２０９：Ｎｏ）、Ｓ８２０３Ｎの処理をスキップしてＳ８２０３の処理へ移行する。次に、図１６９６を参照して、時短抽選処理（Ｓ８００２Ｎ）の処理内容について説明をする。図１６９６は、時短抽選処理（Ｓ８００２Ｎ）の処

理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（Ｓ８００２Ｎ）では、上述した第４１制御例における時短抽選処理（図１６５８のＳ８００２Ｌ参照）に対して、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい状態（普通図柄の高確率状態、或いは、普通図柄の低確率状態で電サポあり状態）にて時短図柄当選した場合に、待機用時短カウンタ２０３ｍａに加算される値を「２０」から「５０」に変更した点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。よって、詳細な説明を省略する。

【５１８０】

次に、図１６９７を参照して、時短設定処理（Ｓ２０５Ｎ）の処理内容について説明をする。図１６９７は、時短設定処理（Ｓ２０５Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。図１６９７に示した通り、時短設定処理（Ｓ２０５Ｎ）では、上述した第４１制御例の時短設定処理（図１６５９のＳ２０５Ｌ参照）に対して、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値が０よりも大きい状態で、時短カウンタ２０３ｈの値が０となった場合、即ち、時短ストックしている状態で時短状態が終了した場合に、新たに設定される時短状態（第２時短状態）の時短回数を設定する処理を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。時短設定処理（Ｓ２０５Ｎ）が実行されると、まず、上述した第４１制御例の時短設定処理（図１６５９のＳ２０５Ｌ参照）と同一のＳ８４０１Ｈ～Ｓ８４０２Ｌの処理を実行する。そして、Ｓ８４０２Ｌの処理において、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８４０２Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値に基づいて加算値を抽選で決定し（Ｓ８４０１Ｎ）、決定した加算値を時短カウンタ２０３ｈの値にセットし（Ｓ８４０２Ｎ）、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を加算値分減算する（Ｓ８４０３Ｎ）。その後、上述した第４１制御例の時短設定処理（図１６５９のＳ２０５Ｌ参照）と同一のＳ８４０５Ｌ、及びＳ５４０６Ｌ。の処理を実行し、本処理を終了する。つまり、本第４３制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０に対して、時短状態終了時において時短ストックされている時短当選情報が示す時短回数（待機用時短カウンタ２０３ｍａの値）を全て時短カウンタ２０３ｈの値にセットするのでは無く、その一部をセットするように構成している。

【５１８１】

このように構成することで、時短ストックされていた時短当選情報に基づいて新たな時短状態を設定した直後であっても、時短当選情報をストック（保持）している状況を創出することができる。また、時短ストックされている時短当選情報を遊技者に把握させ難くすることができるため、時短状態がいつまで継続するのかを予測する楽しみを提供することができる。次に、図１６９８を参照して、更新処理（Ｓ２０４Ｎ）の処理内容について説明をする。図１６９８は、更新処理（Ｓ２０４Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ２０４Ｎ）では、上述した第４１制御例にて実行される更新処理（図１５６９のＳ２０５Ｈ参照）に対して、特別図柄変動が実行される毎に待機用時短カウンタ２０３ｍａの値も１減算されるように構成している点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。更新処理（Ｓ２０４Ｎ）が実行されると、まず、上述した第４１制御例にて実行される更新処理（図１５６９のＳ２０５Ｈ参照）と同一のＳ８３０１からＳ８３０４の処理を実行する。その後、待機用時短カウンタ２０３ｍａが０よりも大きいかを判別し（Ｓ８３０１Ｎ）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８３０１Ｎ：Ｙｅｓ）、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を１減算し（Ｓ８３０２Ｎ）、減算後の確変カウンタ２０３ｉ及び時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ８３０３Ｎ）。一方、Ｓ８３０１Ｎの処理において待機用時短カウンタ２０３ｍａの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ８３０１Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ８３０２Ｎの処理をスキップして、Ｓ８３０３Ｎの処理へ移行する。

【５１８２】

Ｓ８３０３Ｎの処理において、０では無いと判別した場合は（Ｓ８３０３Ｎ：Ｎｏ）、上述した第４１制御例にて実行される更新処理（図１５６９のＳ２０５Ｈ参照）と同一の

Ｓ８３０６からＳ８３０２Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ８３０３Ｎの処理において、０であると判別した場合は（Ｓ８３０３Ｎ：Ｙｅｓ）、特図抽選カウンタの値を読み出し（Ｓ８３０４Ｎ）、読み出した特図抽選カウンタの値を９００から差し引いた値を通常変動カウンタ２０３ｐａの値にセットし（Ｓ８３０５Ｎ）、Ｓ８３０７の処理へ移行する。次に、図１６９９を参照して、本第４３制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される立ち上げ処理の処理内容について説明をする。図１６９９は、立ち上げ処理の処理内容を示したフローチャートである。本第４３制御例における立ち上げ処理では、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される立ち上げ処理の処理内容に対して、ＲＡＭの初期設定（Ｓ１７１６Ｈ）を実行した後に、通常変動カウンタ２０３ｐａの値の値に９００を設定（Ｓ１７０１Ｎ）する処理を追加した点と、ＲＡＭ判定値が正常であると判別した場合に（Ｓ１７０７Ｈ：Ｙｅｓ）おいて、払出制御装置へ払出復帰コマンドを送信（Ｓ１７０９Ｈ）した後に通常変動カウンタ２０３ｐａの値を示す情報を含む状態コマンドを送信（Ｓ１７０２Ｎ）を実行するように構成した点で相違している。それ以外は同一であり、同一の処理内容については、同一の符号を付して説明を省略する。

【５１８３】

このように構成することで、パチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０２に対して初期設定処理（ＲＡＭクリア処理）が実行された場合に、天井特典を付与するための付与条件（通常変動カウンタ２０３ｐａの値）として初期値（９００）を確実にセットすることができる。また、ＲＡＭクリア処理が実行されていない状態では、ＲＡＭ２０２に記憶されている通常変動カウンタ２０３ｐａの値を立ち上げ処理にて音声ランプ制御装置１１３へと送信することができるため、主制御装置１１０側で管理する天井特典が付与されるまでの残期間と、音声ランプ制御装置１１３側で管理する天井特典が付与されるまでの残期間との誤差を抑えることが出来る。

【５１８４】

＜第４４制御例について＞

次に、図１７００から図１７１４を参照して、第４４制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第４４制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０に対して、時短状態中に実行される時短図柄抽選で時短図柄当選した場合に、複数個の時短当選情報を保持できないように構成している点で相違している。つまり、上述した第４１制御例では、時短状態中に実行される時短図柄抽選による時短図柄当選回数が複数回となった場合には、時短当選情報（第２時短状態の時短回数）を累積するように構成していたのに対して、本第４４制御例では、時短状態中に実行される時短図柄抽選による時短図柄当選回数が複数回となった場合に、何れか１の時短図柄当選に対応する時短当選情報（第２時短状態の時短回数）を設定可能に構成している。このように構成することで、時短状態中において、過剰な回数、時短図柄当選してしまい、第２時短状態として過剰に多い時短回数が設定されてしまうことを抑制することができる。さらに、本第４４制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第４３制御例におけるパチンコ機１０と同様に、保持している時短当選情報に含まれる時短回数（待機時短回数）を、特別図柄変動が実行される毎に減算するように構成している。そして、時短当選情報を保持している状態で時短図柄当選した場合に、保持している時短当選情報に含まれる待機時短回数と、今回の時短図柄当選に設定される時短図柄種別に対応する時短回数と、を比較して、回数が多い方の時短当選情報を残すように構成している。つまり、時短状態中に複数回の時短図柄に当選した場合には、現在の時短状態が終了した後に設定される第２時短状態として設定される時短回数が多くなる時短当選情報のみを保持（ストック）するように構成している。このように構成することで、１の時短当選情報しか保持できない場合であっても、時短状態中に当選した時短図柄のうち、遊技者に最も有利な時短当選情報を保持し続けることができるため、過剰に不利な時短状態を遊技者に提供してしまうことを抑制することができる。

【５１８５】

加えて、本第４４制御例では、時短図柄当選した場合に４種類の時短図柄種別（時短図柄Ａ～時短図柄Ｄ）のうち、何れか１の時短図柄種別を決定可能に構成しており、決定された時短図柄種別に応じて、時短当選情報に含まれる時短回数（付与可能時短回数）が異なるように構成している。つまり、上述した第４１制御例のように、時短図柄当選した場合に付与される時短回数が固定（２０回）されている場合には、時短状態が終了する間際に時短図柄当選した場合の方が、時短状態が開始された直後に時短図柄当選した場合よりも、時短状態が終了した時点における待機時短回数が必ず多くなるため、時短状態が開始された直後における時短図柄抽選に対して遊技者に興味を持たせることができないという問題が発生する。これに対して、本第４４制御例では、設定される時短図柄種別に応じて時短図柄当選した場合に付与される時短回数を異ならせているため、時短状態が開始された直後に付与可能時短回数が多い時短図柄種別（例えば、付与可能時短回数が３００回の時短図柄Ｄ）が設定される時短図柄に当選した場合の方が、時短状態の終了間際に付与可能時短回数が少ない時短図柄種別（例えば、付与可能時短回数が３０回の時短図柄Ａ）が設定される時短図柄に当選した場合よりも、時短状態が終了した時点における待機時短回数を多くすることができる。よって、時短状態が設定された直後から時短図柄抽選の結果に対して、遊技者に興味を持たせることができるため、時短状態中の遊技を行っている遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第４４制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第４２制御例におけるパチンコ機１０のように、特別図柄抽選の結果に基づいても時短状態を終了させるための時短終了条件が成立するように構成している。具体的には、特別図柄抽選で小当たり当選した場合の一部において時短状態が終了するように構成している。このように構成することで、時短状態に対して設定された時短回数分の特別図柄変動が実行されるまでに時短状態が終了してしまう事象を発生させることができるため、時短状態が設定された直後に、時短図柄当選し、時短ストック状態を創出することを目指す遊技を行わせることができる。

【５１８６】

さらに、本第４４制御例では、時短状態中に実行される変動演出を用いて、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選であることを報知可能な大当たり変動演出に加え、時短図柄当選したことを報知可能な時短図柄変動演出と、小当たり当選したことを報知可能な小当たり変動演出と、を実行可能に構成している。このように構成することで、時短状態中に実行される変動演出の内容を把握することで、現在の時短状態が終了した後の遊技状況（新たな時短状態（第２時短状態）が設定されるか否か）を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。

【５１８７】

＜第４４制御例における演出内容について＞

図１７００から図１７０３を参照して、本第４４制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出である時短状態中の演出内容について説明をする。なお、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０にて実行される演出と同一の演出内容や、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される同一の表示要素についてはその説明を省略する。まず、図１７００（ａ）を参照して、第１時短状態（時短状態）が設定された際の表示画面について説明をする。図１７００（ａ）は、第１時短状態が設定された直後に表示される演出画面の一例を示した図である。図１７００（ａ）に示した通り、第１時短状態が設定されると、ウサギを模したキャラクタ８０１が、カメを模した味方キャラ８０１０と一緒に走っており、主表示領域Ｄｍに出現するＶアイコン８０１０ｖ及びＵＰアイコン８０２０ｖを獲得する時短演出が実行される。そして、副表示領域Ｄｓには、第１時短状態中に実行される時短演出の演出内容を案内するための案内表示態様として「「Ｖ」ゲットで大当たり、「ＵＰ」ゲットで味方のレベルを上げろ」との文字が記載されている。図１７００（ａ）に示した図では、味方キャラ８０１０に対して「ＬＶ１」が表示されている。ここで、味方キャラ８０１０に付与される「ＬＶ」について説明をする。本第４４制御例では、設定されている時短状態（第１時短状態）の残時短回数と、時短図柄当選によって保持される時短当選情報に含まれる付与可能時短回数と、に基づいて味方キ

ャラ８０１０の「ＬＶ」を上げる演出（時短当選示唆演出）を実行可能に構成し、味方キャラ８０１０の「ＬＶ」をＬＶ１からＬＶ４の４段階で表示可能に構成している。この「ＬＶ」は、現時点で時短状態が終了した場合（小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立した場合、或いは、規定回数の特別図柄変動を実行したことに基づいて時短終了条件が成立した場合）において新たに設定される時短状態の内容を示唆するための表示態様であって、「ＬＶ」が上がるほど、時短状態終了時に多くの時短回数で新たな時短状態（第２時短状態）が設定され易い状況であることを遊技者に報知している。

【５１８８】

次に、図１７００（ｂ）を参照して、時短演出中に実行された第２特別図柄抽選にて時短図柄当選した場合に表示される演出内容について説明をする。図１７００（ａ）は、時短演出中における味方キャラＬＶアップ演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１７００（ｂ）に示した通り、時短図柄当選に基づいて味方キャラのＬＶを上げる演出態様が決定された場合には、キャラクタ８０１がＵＰアイコン８０２０ｖを獲得する演出が実行され、味方キャラ８０１０に付された「ＬＶ」の表示が可変される。図１７００（ｂ）に示した図では、味方キャラ８０１０に付されていたＬＶ１の表示態様がＬＶ２に変化し、味方キャラ８０１０の表示態様として付与されているＬＶ（ＬＶ２）に応じた態様として小オーラが表示されている。このように、味方キャラ８０１０に付されたＬＶ表示の内容を可変すると共に、味方キャラ８０１０の表示態様自体も可変させることで遊技者に対してＬＶが上がったことを分かり易く報知している。なお、図１７００（ｂ）に示した図では、味方キャラ８０１０に付されている現在のＬＶを遊技者に把握させることが可能な表示態様のみを表示しているが、これに限ること無く、味方キャラ８０１０に付されるＬＶの上限値（本例では、「４」）を示す表示態様も表示するように構成しても良い。このように構成することで、時短演出が開始された時点で味方キャラ８０１０に付されていたＬＶと、現在のＬＶと、上限値ＬＶとを比較しながら現時点における遊技状況（現時点で時短状態が終了した場合において新たに設定される時短状態の内容）を予測し易くすることができる。

【５１８９】

また、詳細な内容は、図１７０８を参照して後述するが、味方キャラ８０１０に付されている「ＬＶ」を一度に複数段階上げる演出を実行可能に構成しており、味方キャラ８０１０に付されている「ＬＶ」を一度に複数段階上げる演出が実行される場合には、主表示領域Ｄｍに表示されているＵＰアイコン８０２０ｖの表示態様を、通常の表示態様とは異ならせて表示するように構成しても良いし、キャラクタ８０１がＵＰアイコン８０２０ｖを獲得するアクションとして、通常のアクションとは異なる特殊アクションを実行させるように構成しても良い。このように構成することで、実際に味方キャラ８０１０に付されている「ＬＶ」の表示態様が変化するよりも前に、味方キャラ８０１０に付与される「ＬＶ」の上がり具合や、上がった後の「ＬＶ」を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。次に、図１７０１から図１７０３（ａ）を参照して、時短演出中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される演出内容について説明をする。本第４４制御例におけるパチンコ機１０では、第２特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選以外である場合に、小当たり当選の判定（小当たり抽選）を実行可能に構成しており、小当たり当選した場合には、小当たり種別として「小当たりＡ」（選択率７０％）と、「小当たりＢ」（選択率３０％）と、を設定可能に構成している。そして、小当たり種別「小当たりＡ」が設定された場合には、時短終了条件が成立するように構成している。つまり、本第４４制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態中に「小当たりＡ」の小当たりに当選することで、残時短回数に関わらず時短状態を終了させる処理が実行されるように構成している。このように構成することで、時短状態中の遊技を実行している遊技者に対して、どのタイミングで時短状態が終了するのかを予測させ難くすることができ、緊張感を持たせたまま時短状態中の遊技を実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【５１９０】

ここで、本第４４制御例では、小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立した場合であっても、その時点で時短当選情報をストックしている場合には、ストックされている時短当選情報に基づいて新たな時短状態（第２時短状態）を設定可能に構成している。そこで、時短演出中に実行される特別図柄抽選の結果が小当たり当選である場合に実行される小当たり変動演出の演出内容として、今回の小当たり当選が「小当たりＡ」であるか否かを示唆（報知）する演出態様と、「小当たりＡ」当選である場合において時短当選情報をストックしているか否かを示唆（報知）する演出態様と、時短当選情報をストックしている場合において、現在設定されている時短状態の残時短回数と、新たに設定される時短状態（第２時短状態）の時短回数とを比較した結果を示唆（報知）する演出態様と、を設定可能に構成している。まず、小当たり変動演出が実行されると、図１７０１（ａ）に示した表示画面が表示される。図１７０１（ａ）は、第１時短状態中（時短演出中）の特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される変動演出（小当たり示唆演出）にて表示される表示画面の一例を示した図である。図１７０１（ａ）に示した通り、小当たり示唆演出では、怪獣を模した敵キャラ８０３０が主表示領域Ｄｍに表示され、キャラクタ８０１に攻撃を仕掛ける演出と、キャラクタ８０１、味方キャラ８０１０が敵キャラ８０３０から逃げる演出が実行される。そして、主表示領域Ｄｍには「敵の攻撃を回避しろ」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓには、小当たり示唆演出の演出内容を示すための案内表示態様として「敵に倒されたら時短終了」の文字が表示されている。つまり、主表示領域Ｄｍに表示される敵キャラ８０３０が小当たり当選を示す演出態様となる。

【５１９１】

その後、敵の攻撃を回避できなかった場合は、図１７０１（ｂ）に示した表示画面が表示される。図１７０１（ｂ）は、小当たり示唆演出の演出態様として、敵の攻撃がヒットした場合に表示される表示画面を示した図である。図１７０１（ｂ）に示した通り、敵の攻撃がヒットする演出態様（敗北演出態様）が設定された場合には、敵キャラ８０３０が尻尾を使った攻撃アクションを実行し、キャラクタ８０１、味方キャラ８０１０が攻撃を受けて倒れるアクションを実行する演出が実行される。この敗北演出態様は、時短終了条件が成立する小当たり種別（小当たりＡ）に当選した場合に設定可能な演出態様である。この敗北演出態様が設定された場合には、今回の小当たり当選に基づいて時短状態が終了し、通常状態が設定される可能性（時短ストックしていない状態で時短終了条件が成立した可能性）があるため、現在設定されている第１時短状態の残時短回数を示すための表示態様（表示領域Ｄｍ７の表示態様）として、遊技者に残時短回数を把握させることが出来ない「？」の表示態様が表示される。このように構成することで、残時短回数を示す表示態様を表示したままの状態（例えば、残時短回数として「残り４０回」が表示領域Ｄｍ７に表示されたままの状態）で時短状態が終了してしまい、遊技者が困惑してしまうことを抑制することができる。なお、この敗北演出態様は、「小当たりＡ」当選時に選択され得る演出態様であるが、例えば、「小当たりＡ」当選して時短終了条件が成立した場合であっても、時短当選情報をストックしている状態であれば、再度、新たな時短状態（第２時短状態）が設定されることになる。

【５１９２】

ここで、図１７０２（ａ）を参照して、敗北演出態様が実行された後に、時短ストック状態であることを示す復活演出が実行された場合の演出内容について説明をする。図１７０２（ａ）は、図１７０１（ｂ）に示した敗北演出態様の後に実行される復活演出にて表示される表示画面の一例を示した図である。図１７０２（ａ）に示した通り、復活演出が実行されると、倒された味方キャラ８０１０が立ち上がり敵キャラ８０３０を追い払うアクションの演出が実行されると共に、新たに設定される第２時短状態の時短回数を示すための表示態様として「＋８５」が表示される。そして、残時短回数を案内するための表示態様として、新たに設定される第２時短状態の時短回数を示す「残り８５回」が表示される。図１７０２（ａ）に示した例では、ストックされていた時短当選情報が示す時短回数（８５回）が、小当たり当選時における残時短回数（４０回）よりも大きい状況、即ち、最初に設定されていた時短状態（第１時短状態）の残時短回数よりも、新たにセットされ

る時短状態（第２時短状態）の時短回数の方が、大きく、小当たり当選したことが遊技者に有利となる場合には、図１７０２（ａ）に示した通り、時短状態を終了させた方が、遊技者に有利な状態となることを報知可能に構成している。次に、図１７０２（ｂ）を参照して、時短演出において味方キャラ８０１０のＬＶが上限（４）、即ち、時短図柄当選に基づいて設定され得る第２時短状態の時短回数（付与可能時短回数）として、所定回数（１００回）以上の時短回数を保持している状態にて実行される時短演出の内容について説明をする。図１７０２（ｂ）は、味方キャラ８０１０のＬＶが「ＬＶ４」である場合に実行される小当たり示唆演出の演出内容を示した図である。図１７０２（ｂ）に示した通り、味方キャラ８０１０の「ＬＶ」が「ＬＶ４」である場合には、相当量の時短当選情報を保持している状況であり、敵キャラ８０３０の攻撃を受けること無く、味方キャラ８０１０が敵キャラ８０３０の攻撃を全て受け流す演出が実行される。このように構成することで、時短状態中の遊技を実行している遊技者に対して、味方キャラ８０１０の「ＬＶ」を上げることで、「ＬＶ４」が設定されることを期待しながら遊技を行わせることができる。

【５１９３】

次に、図１７０３（ａ）を参照して、「小当たりＢ」に当選した場合に実行される小当たり示唆演出の内容について説明をする。図１７０３（ａ）は、「小当たりＢ」当選時に実行される小当たり示唆演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１７０３（ａ）に示した通り、「小当たりＢ」当選時に実行される小当たり示唆演出では、必ず、キャラクタ８０１が敵キャラ８０３０の攻撃を回避する演出が実行され、現在保持している時短当選情報の内容（付与可能時短回数）に対応した特典表示態様として「１００以上」の文字が表示されている。このように、時短終了条件が成立しない小当たり種別（小当たりＢ）が設定される小当たりに当選した場合であっても、小当たり示唆演出を実行するように構成することで、小当たり示唆演出が実行された後に時短状態が終了し通常状態へと移行してしまう頻度を下げることができる。さらに、特典表示態様として付与可能時短回数（待機用時短カウンタ２０３ｍａの値に基づく情報）を遊技者に報知可能とすることで、遊技者に意外性のある特典を付与することができる。また、時短状態（第１時短状態）が終了した後に、第２時短状態が設定された場合には、図１７０３（ｂ）の演出が実行される。この図１７０３（ｂ）は、第２時短状態中に実行される演出を示した図である。この第２時短状態は、上述した第４１制御例と同様に、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポあり状態）が設定される遊技状態であって、第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と同様に右打ち遊技を実行することで、第２特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。

【５１９４】

ここで、本第４４制御例では、小当たり当選に基づいて第１時短状態の時短終了条件を成立させることは可能であるが、第２時短状態の時短終了条件を成立させることが出来ないように構成している。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で「小当たりＡ」に当選した場合に、普通図柄の低確率状態を設定するように構成しているが、第２時短状態は、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態であるため、「小当たりＡ」に当選したとしても、遊技状態が変更されることが無い。よって、第２時短状態では、小当たり当選に基づく時短終了条件が成立することが無い。また、本第４４制御例では、第１時短状態中のみ時短図柄当選し得るように構成していることから、第２時短状態中に時短図柄当選することが無いように構成している。つまり、第２時短状態が設定された場合には、残時短期間が加算（時短図柄当選）も減算（小当たり当選に基づく時短終了条件の成立）もされることが無い時短状態（電サポあり状態）が設定されることになる。よって、図１７０３（ｂ）に示した通り、キャラクタ８０１と味方キャラ８０１０が走り、Ｖアイコン８０１０ｖのみが出現する演出が主表示領域Ｄｍにて実行される。そして、残時短期間が変化することの無い時短状態であることを示すための表示態様として背景画像として花を模した背景画像が表示される。よって、時短状態を継続して実行している遊技者に対して、第１時短状態から第２時短状態へと切り替わったことに基づく遊技の変化

内容を分かり易く報知することができる。
【５１９５】
＜第４４制御例における電気的構成について＞
次に、図１７０４から図１７０８を参照して、本第４４制御例におけるパチンコ機１０が有する電気的構成について説明をする。本第４４制御例におけるパチンコ機１０は上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０に対して、時短当たり乱数テーブル２０２ｍｆに代えて時短当たり乱数テーブル２０２ｑｆを設けた点と、小当たり乱数テーブル２０２ｑｇ、時短当たり種別選択テーブル２０２ｑｈ、小当たり種別選択テーブル２０２ｑｉを設けた点と、で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。時短当たり乱数テーブル２０２ｑｆは、特別図柄抽選で時短当選の判定を実行する際に参照されるデータテーブルであって、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０の時短当たり乱数テーブル２０２ｍｆ（図１６５４（ｂ）参照）に対して、時短図柄当選の判定が実行される遊技状態を異ならせている点で相違している。ここで、図１７０５（ａ）を参照して、時短当たり乱数テーブル２０２ｑｆに規定されている内容について具体的に説明をする。図１７０５（ａ）は、時短当たり乱数テーブル２０２ｑｆに規定されている内容を模式的に示した図である。図１７０５（ａ）に示した通り、時短当たり乱数テーブル２０２ｑｆには、特別図柄種別が特図２（第２特別図柄）であって、設定されている遊技状態が「第１時短（第１時短状態）」である場合のみ、時短図柄当選の判定が実行されるように規定されている。具体的には、特別図柄種別が特図２（第２特別図柄）であって、設定されている遊技状態が「第１時短（第１時短状態）」である場合に取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「１００～１４４」の範囲に対して時短図柄当選と判定される値が規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の値の取り得る９００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄当選」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は４５個（１００～１４４）であるので、第１時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で時短図柄当選する確率は１／２０（４５／９００）となる。
【５１９６】
小当たり乱数テーブル２０２ｑｇは、特別図柄抽選にて小当たり当選の判定を実行する際に参照されるデータテーブルであって、特別図柄種別に応じて、小当たり当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値が規定されている。詳細な図示は省略するが、小当たり乱数テーブル２０２ｑｇには、特別図柄種別が第２特別図柄（特図２）で、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「２００～２１７」の範囲が小当たり当選に対応する値として規定されている。一方、特別図柄種別が第１特別図柄（特図１）に対しては、小当たり当選に対応する値が規定されていない。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る値（範囲）は、「０～８９９」の９００個であるため、第２特別図柄抽選によって小当たり当選する確率は１／５０（１８／９００）となり、第１特別図柄抽選では小当たり当選することが無い。詳細は後述するが、本第４４制御例では、小当たり当選した場合に小当たり種別が設定されるように構成しており、小当たり種別として「小当たりＡ」が設定された場合に、第１時短状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）が成立するように構成している。よって、特別図柄抽選で小当たり当選することは、時短終了条件を成立させるための要件の一部を満たした状態となる。時短当たり種別選択テーブル２０２ｑｈは、時短図柄当選した場合において設定される時短図柄種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対応させて、４種類の時短図柄種別が規定されている。本第４４制御例では、決定された時短図柄種別に応じて、時短当選情報の内容（付与可能時短回数）を異ならせて規定している。つまり、時短図柄当選した場合に、有利度合いの異なる時短状態を設定可能に構成している。
【５１９７】
ここで、図１７０５（ｂ）を参照して、時短当たり種別選択テーブル２０２ｑｈの内容について説明をする。図１７０５（ｂ）は、時短当たり種別選択テーブル２０２ｑｈに規定されている内容を示した図である。図１７０５（ｂ）に示した通り、時短当たり種別選

択テーブル２０２ｑｈには、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対応させて４種類の時短図柄種別（時短図柄Ａ～時短図柄Ｄ）が規定されている。なお、何れの時短図柄種別が決定された場合も、設定される時短状態は第２状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポあり状態）となるように構成している。具体的には、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値が「０～１９」の範囲に対しては、時短図柄種別として「時短図柄Ａ」が、「２０～６９」の範囲に対しては、時短図柄種別として「時短図柄Ｂ」が、「７０～９４」の範囲に対しては、時短図柄種別として「時短図柄Ｃ」が、「９５～９９」の範囲に対しては、時短図柄種別として「時短図柄Ｄ」がそれぞれ規定されている。「時短図柄Ａ」が決定された場合には、付与可能時短回数として「３０（回）」が、「時短図柄Ｂ」が決定された場合には、付与可能時短回数として「５０（回）」が、「時短図柄Ｃ」が決定された場合には、付与可能時短回数として「１００（回）」が、「時短図柄Ｄ」が決定された場合には、付与可能時短回数として「３００（回）」が、時短当選情報に含まれるように規定している。小当たり種別選択テーブル２０２ｑｉは、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に対応させて、２種類の小当たり種別（小当たりＡ、小当たりＢ）が規定されている。ここで、図１７０５（ｃ）を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２ｑｉの内容について説明をする。図１７０５（ｃ）は、小当たり種別選択テーブル２０２ｑｉに規定されている内容を模式的に示した図である。図１７０５（ｃ）に示した通り、小当たり種別選択テーブル２０２ｑｉには、小当たり種別として「小当たりＡ」、「小当たりＢ」が規定されている。

【５１９８】

具体的には、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～６９」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＡ」が、「７０～９９」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＢ」がそれぞれ規定されている。本第４４制御例では、設定された小当たり種別に応じて異なる特典を付与するように構成しており、「小当たりＡ」が設定された場合には、第１時短状態の終了条件（時短終了条件）を成立させる特典が、「小当たりＢ」が設定された場合には、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値に関する情報を遊技者に報知する特典が付与されるように構成している。このように、設定された小当たり種別に応じて異なる特典を付与可能に構成することで、小当たり当選した場合において実行される小当たり遊技によって賞球を獲得する特典以外の特典を遊技者に重複して提供することができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。次に、図１７０６から図１７０８を参照して、本第４４制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２及びＲＡＭ２２３の構成について説明をする。本第４４制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２は、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２に対して、小当たり当選時態様選択テーブル２２２ｑａと、時短図柄当選時態様選択テーブル２２２ｑｂと、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。小当たり当選時態様選択テーブル２２２ｑａは、時短状態（第１時短状態）中に実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選したことを示す変動パターンコマンドを受信したことに基づいて実行される小当たり示唆演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルである。

【５１９９】

ここで、図１７０７を参照して、小当たり当選時態様選択テーブル２２２ｑａの内容について説明をする。図１７０７は、小当たり当選時態様選択テーブル２２２ｑａに規定されている内容を示した図である。図１７０７に示した通り、小当たり当選時態様選択テーブル２２２ｑａには、設定されている時短状態の種別と、小当たり種別と、時短中カウンタ２２３ｄａの値と、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値と、に基づいて異なる演出態様が規定されている。具体的には、遊技状態が第１時短状態であって、小当たり種別が「小当たりＡ」の場合は、時短中カウンタ２２３ｄａの値に関わらず、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値が０である場合には、演出態様として、味方キャラ８０１０が敵キャラ８０３０に攻撃され、時短状態の終了が報知される演出態様（図１７０１（ｂ）参照）が

規定され、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１以上であり、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値が１以上であり、差分（待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値－時短中カウンタ２２３ｄａの値）がマイナス領域の場合には、演出態様として、味方キャラ８０１０が敵キャラ８０３０に攻撃され、その後、味方キャラ８０１０が復活し（図１７０２（ａ）参照）、時短回数が短縮することを示す演出態様が規定され、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１以上であり、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値が１以上であり、差分（待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値－時短中カウンタ２２３ｄａの値）がプラス領域の場合には、演出態様として、味方キャラのレベルに応じた演出で時短回数の延長報知が行われる演出態様（図１７０２（ａ），（ｂ）参照）が規定されている。また、遊技状態が第１時短状態であって、小当たり種別が「小当たりＢ」の場合、即ち、時短終了条件が成立しない場合は、敵キャラ８０３０の攻撃を回避し、且つ、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値に関する情報を報知する演出態様（図１７０３（ａ）参照）が規定されている。一方、遊技状態が第２時短状態である場合、即ち、時短ストックされることが無い状態では、小当たり種別に関わらず、小当たり当選を報知するための演出態様が規定されている。

【５２００】

このように小当たり示唆演出の演出態様を規定することにより、今回の小当たり当選によって、現在の時短状態が終了するか否かを示す情報、新たな時短状態が設定されるか否かを示す情報、新たな時短状態が設定されることによりトータルの時短回数が延長されるか否かを示す情報を、遊技者に分かり易く報知することができる。また、上述した情報を、小当たり示唆演出中に一連の流れ（キャラクタ８０１が敵キャラ８０３０の攻撃を避ける一連の演出）で順に遊技者に報知することができるため、小当たり示唆演出の演出効果を高めることができる。なお、本第４４制御例では、時短状態中における小当たり当選時にて小当たり示唆演出として敵キャラ８０３０を登場させる演出態様を設定可能に構成しているが、これに加え、時短状態中における大当たり当選時にて実行される大当たり変動演出の一部として、敵キャラ８０３０を登場させる演出態様を設定可能に構成しても良く、この場合、キャラクタ８０１が敵キャラ８０３０を討伐することで大当たり当選を報知するように構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に実行される当たり演出として、キャラクタ８０１が敵キャラ８０３０と対峙する演出を実行することができるため、敵キャラ８０３０が登場した時点で大当たり当選の期待も持ちながら実行される演出を楽しむことができ、演出効果をより高めることができる。時短図柄当選時態様選択テーブル２２２ｑｂは、時短状態（第１時短状態）中に実行された特別図柄抽選にて時短図柄当選した場合に実行され得る「ＬＶ」ＵＰ演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図１７０８を参照して、時短図柄当選時態様選択テーブル２２２ｑｂの内容について説明をする。図１７０８は、時短図柄当選時態様選択テーブル２２２ｑｂに規定されている内容を示した図である。この時短図柄当選時態様選択テーブル２２２ｑｂには、設定された時短図柄種別と、時短中カウンタ２２３ｄａの値と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させて異なる演出態様が規定されている。

【５２０１】

ここで、本第４４制御例では、時短状態中に実行される時短演出の一部として、味方キャラ８０１０（図１７００（ａ）参照）に付与されるレベル（ＬＶ）を上げていく演出（レベルアップ演出）を実行可能に構成しており、ストックされている（される）時短当選情報（待機時短回数）が多くなるほど、より具体的には、現在の時短状態が終了した後に設定される時短状態（第２時短状態）として多くの時短回数を設定可能な状態となる程、味方キャラ８０１０に高レベルが付与されるように構成している。このように構成することで、時短演出中に実行されるレベルアップ演出に対して遊技者に興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。具体的には、時短図柄種別が「時短図柄Ａ（付与可能時短回数３０回）」で、時短中カウンタ２２３ｄａの値が「９９～５０」の範囲の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「変化なし」が規定され、時短中カウンタ２２３ｄａの値が「４９～３０」の範囲の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、演出態様「変化な

し」が、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～９９」の範囲に対して、演出態様「ＬＶ２」が規定され、時短中カウンタ２２３ｄａの値が「２９～０」の範囲の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、演出態様「ＬＶ２」が、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～９９」の範囲に対して、演出態様「ＬＶ３」が規定されている。

【５２０２】

また、時短図柄種別が「時短図柄Ｂ（付与可能時短回数５０回）」で、時短中カウンタ２２３ｄａの値が「９９～５０」の範囲の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対して、演出態様「変化なし」が、「７０～９９」の範囲に対して、演出態様「ＬＶ２」が規定され、時短中カウンタ２２３ｄａの値が「４９～３０」の範囲の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、演出態様「ＬＶ２」が、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～９９」の範囲に対して、演出態様「ＬＶ３」が規定され、時短中カウンタ２２３ｄａの値が「２９～０」の範囲の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「ＬＶ３」が規定されている。また、時短図柄種別が「時短図柄Ｃ（付与可能時短回数１００回）」で、時短中カウンタ２２３ｄａの値が「９９～５０」の範囲の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３９」の範囲に対して、演出態様「変化なし」が、「４０～７９」の範囲に対して、演出態様「ＬＶ２」が、「８０～９９」の範囲に対して、演出態様「ＬＶ３」が規定され、時短中カウンタ２２３ｄａの値が「４９～３０」の範囲の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「ＬＶ３」が規定され、時短中カウンタ２２３ｄａの値が「２９～０」の範囲の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、演出態様「ＬＶ３」が、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～９９」の範囲に対して、演出態様「ＬＶ４」が規定されている。そして、時短図柄種別が「時短図柄Ｄ（付与可能時短回数３００回）」の場合は、時短中カウンタ２２３ｄａの値が「９９～０」の全範囲、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「ＬＶ４」が規定されている。

【５２０３】

以上、説明をした通り、時短図柄種別として「時短図柄Ａ」が設定された場合は、付与可能時短回数が３０回となり、時短中カウンタ２２３ｄａの値が「９９～５０」の場合、即ち、小当たり当選に基づく時短終了条件が成立しない場合は、現在の時短状態が終了するまで（残時短回数が０になるまで）に、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値（付与可能時短回数）が０となることから、時短図柄当選したことを報知しない「変化なし」が演出態様として設定される。このように構成することで、時短状態中において時短図柄当選した場合であっても、遊技者に有利な状況（時短状態終了後に第２時短状態を設定し難い状況）が生じる場合には、時短図柄当選したことが遊技者に報知されないため、時短図柄当選したことが報知されたにも関わらず、時短状態終了後に第２時短状態が設定されない事態が発生することを抑制することができる。また、付与可能時短回数が多い時短図柄種別に当選した場合の方が、付与可能時短回数が少ない時短図柄種別に当選した場合のよりも高レベルの演出態様が選択され易く、且つ、時短中カウンタ２２３ｄａの値が少ないほど（残時短回数が少なくなるほど）、高レベルの演出態様が選択され易くなるように構成しているため、高レベルの演出態様が設定されることで、時短状態終了後に設定される第２時短状態の時短回数が多くなることを遊技者に報知することができる。また、時短中カウンタ２２３ｄａの値が「９９～３０」の範囲の状態では、時短図柄種別として時短図柄Ｄが設定された場合のみ「ＬＶ４」の演出態様を選択可能に構成しているため、時短状態の前半期間（残時短回数が３１回以上残っている期間）にて、味方キャラのレベルとして「ＬＶ４」の表示態様が表示された場合には、時短図柄Ｄが設定されたことを報知することになる。よって、時短状態のどのタイミングで味方キャラのレベルがどのように上がるのかによって、ストック済の時短当選情報を把握することができるため、遊技者により興味を持たせた演出（レベルアップ演出）を実行することができる。

【５２０４】
なお、詳細な説明は図１７１２を参照して後述するが、時短図柄当選した場合において時短図柄当選時態様選択テーブル２２２ｑｂを参照して選択された演出態様（味方レベル）が、既に設定されている味方レベルよりも低い場合には、レベルアップ演出が実行されないように構成している。このように構成することで、既に報知されている味方キャラのレベルが途中で下がってしまうことを確実に防止することができる。図１７０６（ｂ）に戻り、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図１７０６（ｂ）は、本第４４制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図１７０６（ｂ）に示した通り、本第４４制御例では、上述した第４１制御例に対して、味方レベルカウンタ２２３ｑａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。味方レベルカウンタ２２３ｑａは、味方キャラ８０１０に付されたレベルを記憶するためのカウンタであって、初期値として「１」が設定されるように構成している。そして、時短図柄当選時態様選択テーブル２２２ｑｂを参照して選択されたレベルが現在のレベル（カウンタ値）よりも高いかを判別する際に参照され（図１７１２のＳ５１５４Ｐ参照）、選択されたレベルの方が高いと判別した場合に（図１７１２のＳ５１５４Ｐ：Ｙｅｓ）、今回選択されたレベルに対応する値がセットされる（図１７１２のＳ５１５６Ｐ参照）。そして、時短状態が終了する際に初期値がセット（クリア）される（図１７１２のＳ５１６１Ｐ参照）。

【５２０５】
＜第４４制御例における制御処理について＞
次に、図１７０９から図１７１４を参照して、本第４４制御例におけるパチンコ機１０にて実行される制御処理内容について説明をする。本第４４制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される時短抽選処理（図１６５８のＳ８００２Ｌ参照）に代えて時短抽選処理（図１７０９のＳ８００２Ｐ参照）を、更新処理（図１５６９のＳ２０５Ｈ参照）に代えて更新処理（図１７１０のＳ２０４Ｐ参照）を、時短設定処理（図１６５９のＳ２０５Ｌ参照）に代えて時短設定処理（図１７１１のＳ２０５Ｐ参照）を設けた点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される時短状態中演出設定処理（図１６６２のＳ５１０２Ｌ参照）に代えて時短状態中演出設定処理（図１７１２のＳ５１０２Ｐ）を、第１時短状態終了時演出設定処理（図１６６３のＳ５１６５Ｌ）に代えて第１時短状態終了時演出設定処理（図１７１４のＳ５１６５Ｐ）を設けた点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については、その説明を省略する。まず、図１７０９を参照して、時短抽選処理（Ｓ８００２Ｐ）の処理内容について説明をする。図１７０９は、時短抽選処理（Ｓ８００２Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（Ｓ８００２Ｐ）では、上述した第４１制御例の時短抽選処理（図１６５８のＳ８００２Ｌ参照）に対して、時短図柄当選時に時短図柄種別を決定する処理と、決定された時短図柄種別に対応する時短当選情報を待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値に設定するかを決定する処理と、を実行可能に構成した点で相違し、それ以外は同一である。

【５２０６】
図１７０９に示した通り、時短抽選処理（Ｓ８００２Ｐ）が実行されると、まず、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納されている情報を読み出して、現在設定されている遊技状態を特定し（Ｓ８１０１Ｌ）、次に、時短当たり乱数テーブル２０２ｑｆに基づいて抽選結果を取得する（Ｓ８１０１Ｐ）。ここで、時短当たり乱数テーブル２０２ｑｆには、特別図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、現在の遊技状態が「第１時短（第１時短状態）」である場合（遊技状況）のみ時短図柄当選に対応させた第１当たり乱数カウンタＣ１の値（範囲）が規定されており、それ以外の遊技状況では、時短図柄当選することが無いように規定されている。よって、Ｓ８１０１Ｐの処理にて実行された時短図柄抽選では、特別図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、現在の遊技状態が「第１時短（第

１時短状態）」である場合（遊技状況）以外は、必ず、時短図柄非当選の抽選結果が取得される。次いで、Ｓ８１０１Ｍの処理にて取得した抽選結果が時短図柄当選であるかを判別し（Ｓ８１０３Ｌ）、時短図柄当選であると判別した場合は（Ｓ８１０３Ｌ：Ｙｅｓ）、時短当たり種別選択テーブル２０２ｑｈを参照して時短図柄種別を決定し（Ｓ８１０２Ｐ）、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を読み出し（Ｓ８１０３Ｐ）、待機用時短カウンタ２０３ｍａが今回設定された時短図柄種別に対応する付与時短回数よりも大きいかを判別する（Ｓ８１０４Ｐ）。つまり、Ｓ８１０４Ｐの処理では、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を、今回当選した時短図柄当選に基づく時短当選情報（付与時短回数）へと置き換えた方が、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値が大きくなるかを判別することで、遊技者に有利な保持すべき時短当選情報を特定するための処理が実行される。

【５２０７】

Ｓ８１０４Ｐの処理において、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値の方が今回当選した時短図柄当選に基づく時短当選情報（付与時短回数）よりも大きく無い、即ち、今回の時短図柄当選に基づく時短当選情報を保持した方が、現在の時短状態が終了した後に遊技者に有利な時短状態（第２時短状態）が設定されると判別した場合は、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値に今回当選した時短図柄に対応する付与時短回数をセット（Ｓ８１０５Ｐ）し、第１図柄表示装置に表示する特別図柄の時短図柄をセットし（Ｓ８１０５Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ８１０４Ｐの処理において、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値の方が今回当選した時短図柄当選に基づく時短当選情報（付与時短回数）よりも大きい、即ち、現在の待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を保持した方が、現在の時短状態が終了した後に遊技者に有利な時短状態（第２時短状態）が設定されると判別した場合は、Ｓ８１０５Ｐの処理を実行すること無く、第１図柄表示装置に表示する特別図柄の時短図柄をセットし（Ｓ８１０５Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ８１０３Ｌの処理において時短図柄当選では無いと判別した場合は（Ｓ８１０３Ｌ：Ｎｏ）、本処理を終了し、小当たり抽選処理へと移行する。ここで、小当たり抽選処理について簡単に説明をする。本第４４制御例では、上述した第４２制御例と同様に、時短図柄当選の判定を実行した後に、小当たり当選の判定を実行可能に構成しており、時短図柄抽選処理（Ｓ８００２Ｐ）を実行した後に、小当たり抽選処理（図示せず）が実行される。この小当たり抽選処理が実行されると、まず、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選と判定されたか、即ち、上述した時短抽選処理（図１７０９のＳ８００２Ｐ参照）において、時短図柄当選と判定されたかを判別し、時短図柄当選したと判別した場合には、そのまま本処理を終了する。

【５２０８】

一方、時短図柄当選していないと判別した場合には、小当たり乱数テーブル２０２ｑｇを参照して小当たり抽選を実行し、その抽選結果を取得する。そして、小当たり当選であると判別した場合は、小当たり種別カウンタＣ５の値を取得し、小当たり種別選択テーブル２０２ｑｉから小当たり種別を選択し、第１図柄表示装置に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし、本処理を終了する。一方、小当たり当選ではないと判別した場合には、第１図柄表示装置に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし、本処理を終了する。次に、図１７１０を参照して、更新処理（Ｓ２０４Ｐ）の処理内容について説明をする。図１７１０は、更新処理（Ｓ２０４Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ２０４Ｐ）は、上述した第４１制御例にて実行される更新処理（図１５６９のＳ２０５Ｈ参照）に対して、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を、特別図柄変動が実行される毎（更新処理が実行される毎）に更新（減算）するように構成している点で相違し、それ以外は同一の処理が実行されるように構成している。なお、同一の処理内容については、その説明を省略する。つまり、本第４４制御例では、上述した第４１制御例とは異なり、時短状態中（時短カウンタ２０３ｈの値が１以上の状態）において、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を減算するように構成している。即ち、時短状態中における特別図柄抽選で時短図柄当選したことに基づいて保持（ストック）された時短当選情報に含まれる時短回数（付与時短回数）を、現在設定されている時短状態の時短回数と合わせて減算するように構成している。このように構成することで、現在の時短状態が終了した後に設定

される新たな時短状態（ストックされていた時短当選情報に基づいて設定される第２時短状態）の時短回数を、時短図柄当選したタイミングに応じて異ならせることができる。よって、第２時短状態として設定される時短回数にバリエーションを持たせることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５２０９】

図１７１０に示した通り、更新処理（Ｓ２０４Ｐ）が実行されると、上述した第４１制御例にて実行される更新処理（図１５６９のＳ２０５Ｈ参照）にて実行される各種処理に加え、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値が０よりも大きいか判別し（Ｓ８３０１Ｐ）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８３０１Ｐ：Ｙｅｓ）、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を１減算し（Ｓ８３０２Ｐ）、０よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ８３０１Ｐ：Ｎｏ）、Ｓ８３０２Ｐの処理をスキップする処理が実行される点が相違する。それ以外の処理内容は同一であり、その説明を省略する。次に、図１７１１を参照して、時短設定処理（Ｓ２０５Ｐ）の処理内容について説明をする。図１７１１は、時短設定処理（Ｓ２０５Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（Ｓ２０５Ｐ）では、上述した第４１制御例における時短設定処理（図１６５９のＳ２０５Ｌ）と同一の処理を実行するため、その説明を省略する。次に、本第４４制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御処理の内容について、図１７１２から図１７１４を参照して説明する。本第４４制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御処理は、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０に対して、時短状態中演出設定処理（図１６６２のＳ５１０２Ｌ参照）に代えて時短状態中演出設定処理（図１７１２のＳ５１０２Ｐ参照）を、第１時短状態終了時演出設定処理（図１６６３のＳ５１６５Ｌ参照）に代えて第１時短状態終了時演出設定処理（図１７１４のＳ５１６５Ｐ）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については、その説明を省略する。

【５２１０】

まず、図１７１２を参照して、時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｐ）の処理内容について説明をする。図１７１２は、時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｐ）は、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０に対して、時短状態中演出設定処理（図１６６２のＳ５１０２Ｌ参照）と同様に、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を示す変動パターンコマンドを受信した場合に、その変動パターンコマンドに対応する変動演出の演出態様を決定するための処理を実行するものであって、時短図柄当選に対応する演出態様を決定する処理と、大当たり当選に対応する演出態様を決定する処理の内容を異ならせている点と、小当たり当選を示す変動パターンコマンドを受信した場合において、小当たり当選に対応する演出態様を設定する処理を追加した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｐ）が実行されると、まず、今回のまず、受信した変動パターンコマンドより、今回の特別図柄抽選の抽選結果を読み出し（Ｓ５１５１Ｌ）、抽選結果が時短図柄当選であるかを判別する（Ｓ５１５２Ｌ）。Ｓ５１５２Ｌの処理において、時短図柄当選であると判別した場合は（Ｓ５１５２Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、今回の時短図柄当選が待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を更新した時短図柄当選であるかを判別する（Ｓ５１５１Ｐ）。このＳ５１５１Ｐの処理では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される時短抽選処理（図１７０９のＳ８００２Ｐ参照）において、時短図柄当選したと判別され、Ｓ８１０５Ｐの処理を実行したことを示すコマンドを受信したかが判別される。Ｓ５１５１Ｐの処理において、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を更新していると判別した場合は（Ｓ５１５１Ｐ：Ｙｅｓ）、時短図柄当選の報知対象となるため、時短図柄当選時態様選択テーブル２２２ｑｂを参照して、味方レベル（演出態様）を決定し（Ｓ５１５２Ｐ）、味方レベルカウンタ２２３ｑａの値を読み出し（Ｓ５１５３Ｐ）、味方レベルカウンタ２２３ｑａの値が、今回決定された味方レベルよりも大きいかを判別する（Ｓ５１５４Ｐ）。

【５２１１】

Ｓ５１５４Ｐの処理において、味方レベルカウンタ２２３ｑａの値よりも、今回決定された味方レベルの方が大きいと判別した場合は（Ｓ５１５４Ｐ：Ｎｏ）、今回決定された味方レベルに対応する演出態様（レベルアップ演出の演出態様）を決定し（Ｓ５１５５Ｐ）、味方レベルカウンタ２２３ｑａの値を、今回決定された味方レベルに対応する値に更新し（Ｓ５１５６Ｐ）、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を、今回受信した変動パターンコマンドに含まれる時短図柄種別に対応する値（付与時短回数）に更新し（Ｓ５１５７Ｐ）、Ｓ５１６５Ｐの処理へ移行する。また、Ｓ５１５４Ｐの処理において、味方レベルカウンタ２２３ｑａの値の方が、今回決定された味方レベルよりも大きいと判別した場合、即ち、既にレベルアップ演出によって第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている味方キャラ８０１０の「ＬＶ」が上がっており、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている味方キャラ８０１０の「ＬＶ」よりも低い味方レベルがＳ５１５２Ｐの処理によって決定された場合は、Ｓ５１５５Ｐ～Ｓ５１５７Ｐの処理をスキップしてＳ５１６５Ｐの処理へ移行する。このように構成することで、ストックされている時短当選情報の有利度合いを遊技者に示唆するためのレベルアップ演出であって、高レベルの味方レベルが表示された場合の方が、低レベルの味方レベルが表示されている場合よりも、ストックされている時短当選情報の有利度合いが高くなり易くなるように演出態が決定されているレベルアップ演出において、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている味方レベルが下がってしまう演出が実行されてしまうことを抑制することができる。このように構成することで、味方レベルが下がる演出が実行されることにより、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができると共に、レベルアップ演出が実行された時点で、味方レベルが上がることを遊技者に報知し、レベルアップ演出の演出結果が表示された時点で、具体的な味方レベルを報知することが可能となるため、ストックされている時短当選情報の有利度合いを示唆するための演出の内容を、段階的に報知することができ演出効果を高めることができる。

【５２１２】

なお、本第４４制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される味方レベルが上がる条件を満たした場合に、レベルアップ演出を実行するように構成しているが、味方レベルが下がる演出が実行されなければ良く、例えば、味方レベルカウンタ２２３ｑａの値と、今回決定された味方レベルとが同一の場合において、味方レベルが変化しないレベルアップ演出を実行しても良い。加えて、特別図柄抽選の結果が外れであることを示す変動パターンコマンドを受信した場合の一部において、味方レベルが変化しないレベルアップ演出を実行しても良い。このように構成することで、レベルアップ演出の実行頻度を高めることができるため、演出効果を高めることができる。なお、この場合であっても、味方レベルが下がる演出は実行されないため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。一方、Ｓ５１５１Ｐの処理において、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値が更新されなかった時短図柄当選であると判別した場合、即ち、今回の時短図柄当選が無効となった場合も、Ｓ５１５５Ｐ～Ｓ５１５７Ｐの処理をスキップしてＳ５１６５Ｐの処理へ移行する。つまり、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される時短抽選処理（図１７０９のＳ８００２Ｐ参照）にて、時短図柄当選したにも関わらず、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を更新しないと判別された時短図柄当選に対応する変動パターンコマンドを受信した場合には、時短図柄当選を示す演出（レベルアップ演出）を実行しないように構成している。このように構成することで、遊技者に対して無用なレベルアップ演出が実行されてしまうことを確実に抑制することができる。Ｓ５１６５Ｐの処理では、第１時短終了時演出設定処理（Ｓ５１６５Ｐ）が実行され、その後、本処理を終了する。なお。第１時短終了時演出設定処理（Ｓ５１６５Ｐ）は、時短中カウンタ２２３ｄａの値に基づいて時短状態の最終変動であると判別した変動パターンコマンドに対応する変動演出の演出態様を決定するための処理を実行するものであり、その詳細な内容については、図１７１４を参照して後述する。

【５２１３】

図１７１２に戻り、説明を続ける。Ｓ５１５２Ｌの処理において、時短図柄当選では無

いと判別した場合は（Ｓ５１５２Ｌ：Ｎｏ）、次に、今回の抽選結果が大当たり当選であるかを判別し（Ｓ５１５７Ｌ）、大当たり当選であると判別した場合は（Ｓ５１５７Ｌ：Ｙｅｓ）、味方レベルカウンタ２２３ｑａの値が１以上であるかを判別し（Ｓ５１５８Ｐ）、味方レベルカウンタ２２３ｑａが１以上であると判別した場合は（Ｓ５１５８Ｐ：Ｙｅｓ）、味方キャラ８０１０を用いてＶアイコン８０１０ｖをゲットする演出態様を決定し（Ｓ５１５９Ｐ）、時短ストック済フラグをオフに設定し（Ｓ５１６０Ｐ）、味方レベルカウンタ２２３ｑａの値をクリアし（Ｓ５１６１Ｐ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を０にクリアし（Ｓ５１６０Ｌ）、本処理を終了する。このように構成することで、時短状態中であって、時短当選情報をストックしている状態を示すレベルアップ演出が実行された後に、大当たり当選した場合には、味方レベルが上がっている味方キャラ８０１０を用いた演出態様で大当たり変動演出を実行することができるため、大当たり当選に基づいてストックされている時短当選情報が消去される場合であっても、時短当選情報をストックしている状態を示すレベルアップ演出の演出結果（レベルが上がった味方キャラ）を有効に演出に用いることができる。一方、Ｓ５１５８Ｐの処理において、味方レベルカウンタ２２３ｑａの値が１以上では無いと判別した場合、即ち、レベルが付与された味方キャラ８０１０が表示されてない状態で大当たり当選を示す変動パターンコマンドを受信した場合には、キャラクタ８０１がＶアイコン８０１０ｖをゲットする演出態様を決定し（Ｓ５１６９Ｌ）、Ｓ５１６０の処理を実行し、本処理を終了する。

【５２１４】

また、Ｓ５１５７Ｌの処理において、大当たり当選では無いと判別した場合は、次に、今回の抽選結果が、小当たり当選であるかを判別し（Ｓ５１５７Ｌ）、小当たり当選であると判別した場合は（Ｓ５１５７：Ｙｅｓ）、小当たり時演出設定処理を実行し（Ｓ５１６２Ｐ）、本処理を終了する。一方、小当たり当選では無いと判別した場合は（Ｓ５１５７Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ５１６５Ｐと同一の第１時短終了時演出設定処理を実行し（Ｓ５１６３Ｐ）、その後、本処理を終了する。次に、図１７１３を参照して、時短状態中演出設定処理（図１７１２のＳ５１０２Ｐ参照）にて実行される小当たり時演出設定処理（Ｓ５１６２Ｐ）の処理内容について説明をする。図１７１３は、小当たり時演出設定処理（Ｓ５１６２Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり時演出設定処理（Ｓ５１６２Ｐ）では、設定された小当たり種別、及び、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値と、に基づいて小当たり当選を示す小当たり示唆演出の演出態様を決定するための処理が実行される。小当たり時演出設定処理（Ｓ５１６２Ｐ）が実行されると、まず。受信した変動パターンコマンドに含まれる情報に基づいて、小当たり種別を読み出し（Ｓ５１７１Ｐ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値を読み出し（Ｓ５１７２Ｐ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を読み出す（Ｓ５１７３Ｐ）。そして、Ｓ５１７１Ｐ～Ｓ５１７３Ｐの処理によって読み出した各種情報を用いて小当たり当選時態様選択テーブル２２２ｑａを参照して小当たり示唆演出の演出態様を決定する（Ｓ５１７４Ｐ）。次に、今回の小当たり種別が小当たりＡであるかを判別し（Ｓ５１７５Ｐ）、小当たりＡであると判別した場合は（Ｓ５１７５Ｐ：Ｙｅｓ）、時短ストック済フラグ２２３ｍｂをオフに設定し（Ｓ５１７６Ｐ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値に待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値をセットし（Ｓ５１７７Ｐ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を０にクリアし（Ｓ５１７８Ｐ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１７５Ｐの処理において、小当たりＡでは無い（小当たりＢである）と判別した場合は（Ｓ５１７５Ｐ：Ｎｏ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を示す演出態様を決定し（Ｓ５１７９Ｐ）、本処理を終了する。

【５２１５】

次に、図１７１４を参照して、第１時短状態終了時演出設定処理（Ｓ５１６５Ｐ）の処理内容について説明をする。図１７１４は、第１時短状態終了時演出設定処理（Ｓ５１６５Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１時短状態終了時演出設定処理（Ｓ５１６５Ｐ）では、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１となり、時短状態の最終変動であると判別された特別図柄変動の変動演出の演出態様を決定するための処理が実行され、上述した第４１制御例の第１時短状態終了時演出設定処理（図１６６３のＳ５１６５Ｌ

参照）に対して、時短状態が延長することを報知するための演出態様を決定する処理内容を異ならせている点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については、その説明を省略する。第１時短状態終了時演出設定処理（Ｓ５１６５Ｐ）が実行されると、まず、上述した第４１制御例の第１時短状態終了時演出設定処理（図１６６３のＳ５１６５Ｌ参照）と同一のＳ５１８１Ｌ、及びＳ５１８２Ｌの処理を実行し、Ｓ５１８２Ｌの処理において、時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオンであると判別した場合は（Ｓ５１８２Ｌ：Ｙｅｓ）、時短状態が延長することを示す演出態様を決定し（Ｓ５１８１Ｐ）、その後、上述した第４１制御例の第１時短状態終了時演出設定処理（図１６６３のＳ５１６５Ｌ参照）と同一のＳ５１８５Ｌ、及びＳ５１８６Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ５１８２Ｌの処理において時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオンでは無い（オフである）と判別した場合は（Ｓ５１８２Ｌ：Ｎｏ）、上述した第４１制御例の第１時短状態終了時演出設定処理（図１６６３のＳ５１６５Ｌ参照）と同一のＳ５１８７Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ５１８１Ｐの処理では、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている味方キャラ８０１０が時短状態の残回数を示すための表示領域Ｄｍ７に表示されている表示態様を「ラスト」から、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値に対応する数字へと可変表示させる演出態様が決定される。

【５２１６】

ここで、本第４４制御例では、時短状態中に時短図柄当選した場合に、ストックされる（されている）時短当選情報（待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値）に応じた演出態様でレベルアップ演出を実行するように構成しており、味方レベルとして高レベル（例えば、ＬＶ４）の表示態様が表示されていると、時短状態（第１時短状態）終了後に新たに設定される時短状態（第２時短状態）の時短回数として大きな回数が設定され易い状態であることを遊技者に報知可能に構成している。よって、時短状態の最終変動では、味方レベルが付与されている味方キャラ８０１０を用いて時短状態の延長を示す演出を実行することで、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。また、本第４４制御例では、時短図柄当選時態様選択テーブル２２２ｑｂを参照して、レベルアップ演出の演出態様を決定しているため、ストックされている時短当選情報が遊技者に有利な状況、即ち、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値が大きい場合であっても、味方レベルが上昇しない（少しだけ上昇する）事象を創出可能に構成している。よって、味方レベルが低いまま時短状態の最終変動が実行されたとしても、時短状態が延長する可能性を残すことができるため、時短状態の最終変動が終了するまで遊技者に興味を持たせ続けることができる。また、本第４４制御例では、時短図柄当選によって最も遊技者に有利な特典が付与される時短図柄種別「時短図柄Ｄ」が設定された場合には、必ず、味方レベルが最大（ＬＶ４）になるレベルアップ演出を実行するように構成している。このように構成することで、時短状態中の遊技を実行している遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。なお、これに限ること無く、時短図柄当選によって最も遊技者に有利な特典が付与される時短図柄種別「時短図柄Ｄ」が設定された場合には、レベルアップ演出が必ず実行されないように構成しても良い。このように構成することで、味方レベルが上がっていない、又は少ししか上がっていない状態で時短状態の最終変動が実行されたとしても、延長される時短状態の時短回数として大きな時短回数が報知され易くすることができ、遊技者に対して意外性のある演出を実行することができる。

【５２１７】

以上、説明をした通り、上述した第４１制御例から第４４制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されている場合や普通図柄の低確率状態で且つ電サポ状態が設定されている場合、即ち、電動役物６４０ａが付随している始動入賞口であって、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技によって電動役物６４０ａが開放動作されることによって、普図当たり遊技が実行されない状態よりも遊技球が入球し易くなる始動入賞口に対して遊技球を入球させ易くするための制御（電サポ制御）が実行されている状態（電サポ状態）においても、特別図柄抽選によって時短図柄当選を実行可能な各種制御例について説明をした。なお、各制御例にて用いられた時短図柄当選に基づく各技

術思想を他の制御例に適用することは勿論可能である。例えば、上述した第４１制御例や第４２制御例では、第１電サポ状態中に時短図柄当選した場合には、設定されている第１電サポ状態が終了するまで、時短図柄当選に基づく第２電サポ状態の設定を待機させるように構成しているが、上述した第４１制御例に対して、第４４制御例に記載の技術思想。即ち、第１電サポ状態中に時短図柄当選した場合に、時短図柄当選に基づいて設定される第２電サポ状態の残期間（電サポ回数）のみをセットし、第１電サポ状態中に特別図柄抽選が実行される毎に第１電サポ状態の残期間と同様に第２電サポ状態の残期間も減算されるように構成しても良い。また、第４４制御例に記載されている技術思想である第１電サポ状態中に実行される時短図柄抽選にて時短図柄当選した場合に、１の時短図柄当選に関する時短当選情報のみを保持可能とする構成を、上述した第４１制御例や第４２制御例に適用しても良い。一方、上述した第４１制御例や第４２制御例に記載されている第１電サポ状態中に時短図柄当選した場合には、設定されている第１電サポ状態が終了するまで、時短図柄当選に基づく第２電サポ状態の設定を待機させる技術思想を、上述した第４４制御例に用いても良い。

【５２１８】

さらに、上述した各制御例に対して、以下の技術思想を転用しても良い。例えば、第１電サポ状態中に時短図柄当選した場合に、第１電サポ状態の残期間（残時短回数）を増加させる特典を付与可能に構成しても良い。また、第１電サポ状態中に時短図柄当選した場合に、第１電サポ状態の残期間（残時短回数）を、加算した残期間となる第２電サポ状態を、その時短図柄当選した特別図柄変動が停止表示されたことに基づいて設定可能に構成しても良い。加えて、上述した各制御例では、第１電サポ状態中に時短図柄当選した後、第１電サポ状態が終了するよりも前に特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、時短図柄当選に基づいて獲得した第２電サポ状態に関する時短当選情報をクリアするように構成しているが、大当たり当選した後も時短図柄当選に基づいて獲得した第２電サポ状態に関する時短当選情報を保持可能に構成しても良い。また、特別図柄抽選で大当たり当選以外の特定の抽選結果となった場合に、保持している時短当選情報をクリアするように構成しても良い。

【５２１９】

＜第４５制御例＞

次に、図１７１５から図１７３２を参照して、第４５制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態に設定されている遊技状態（通常状態、第１時短状態、第２時短状態、第３時短状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に時短図柄当選が発生し得る構成とし、第１時短状態や第２時短状態が設定されている状態で時短図柄当選した場合には、既に設定されている時短状態の時短終了条件が成立するまで、時短図柄当選が発生したことを示す情報（時短当選情報）を記憶（時短ストック）しておくと共に、設定されている時短状態（第１時短状態、或いは第２時短状態）の終了を契機として、記憶しておいた時短当選情報に応じた時短状態（第２時短状態）を設定可能に構成していた。これに加えて本第４５制御例では、特別図柄の抽選で大当たりとも時短図柄当選とも異なる特定の抽選結果（小当たり）となった場合に、設定されている時短状態の設定（普通図柄の高確率状態の設定、および電サポ有り状態の設定）の一部または全部をクリアする（設定されている時短状態の一部または全部を終了させる）ことが可能に構成している。より具体的には、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態を終了させる（普通図柄の高確率状態と電サポ有り状態との両方が設定されている場合に、両方の設定をクリアする）契機となる小当たり（小当たりＡ５８）と、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポあり状態を終了させる（普通図柄の低確率状態と電サポあり状態との両方が設定されている場合に、電サポあり状態の設定をクリアする）契機となる小当たり（小当たりＢ５８）と、設定されている時短状態の種別によらず、普通図柄の高確率状態を終了させる（普通図柄の高確率状態が設定されている場合に、電サポあり状態であるか否かによらず普通図柄の高確率状態の設定のみをクリアする）契機となる小当たり（小当たりＣ５８）と、設定されている時短状態の種別

によらず、電サポあり状態を終了させる（電サポ有り状態が設定されている場合に、普通図柄の高確率状態であるか否かによらず電サポ有り状態の設定のみをクリアする）契機となる小当たり（小当たりＣ５８）と、を設ける構成とした。

【５２２０】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設けているものが広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機では、有利度合いが低い遊技状態において有利度合いが高い遊技状態へと移行することを期待させる遊技性とする一方で、有利度合いが高い遊技状態においては、当該有利度合いが高い遊技状態をより長く継続させたいと期待させる遊技性となり、遊技状態毎の遊技性を可変させることにより、遊技にメリハリをつける構成としていた。しかしながら、かかる従来型の遊技機においては、設けることが可能な遊技状態に限りがある（例えば、通常状態、時短状態、確変状態、潜確状態の４通り）ため、遊技にメリハリをつけ難く、遊技者の遊技に対する興趣も向上させ難くなってしまうという問題点があった。これに対して本第４５制御例では、時短状態の設定の一部のみをクリア可能な特定条件（特定の小当たり当選）を設ける構成としているため、時短状態に関する設定だけで、普通図柄の高確率状態であるか否か、および電サポ有り状態であるか否かの組み合わせである４通りの異なる状態を形成することができる。つまり、特別図柄の高確率状態であるか否かの２通りを加味すると、８通り（２通り×４通り）の異なる状態を形成可能に構成しているので、有利度合いをより多様化させることができる。よって、遊技に対してメリハリをつけ易くすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５２２１】

また、本第４５制御例では、上述した第４１制御例と同様に時短ストック機能を有していることにより、例えば、大当たり終了後に設定される第１時短状態（普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態）において、小当たりＡ５８に当選した（時短状態の設定を全てクリアする抽選結果になった）場合の有利度合いを状況に応じて異ならせる遊技性を実現することができる。即ち、小当たりＡ５８の当選以前に時短ストックが発生していない場合は、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態へと移行する一方で、時短ストックが発生していれば、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態が設定された直後に時短ストックが消費されて電サポ有り状態が設定される結果、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態へと移行する。これにより、同一の遊技状態であっても状況（時短ストックの有無）に応じて時短終了条件が成立した場合の有利度合いが可変する斬新な遊技性を実現することができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設ける構成とし、１の遊技状態において所定の移行条件が成立することで、有利度合いが異なる他の遊技状態へと移行するものが広く一般的に知られている。また、係る遊技機の中には、成立する移行条件の種別に応じて異なる遊技状態へと移行可能に構成されたものも存在し、成立する移行条件に応じて有利度合いを可変させることにより、より有利度合いが高い遊技状態に対応する移行条件が成立することを期待させる遊技性を実現しているものも存在する。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利度合いが低い移行条件が成立してしまうと、遊技者に対して大きな失望感を抱かせてしまう可能性があり、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまう虞があるという問題点があった。これに対して本第４５制御例では、同一の遊技状態において同一の時短終了条件が成立したとしても、当該時短終了条件が成立した時点における状況（時短ストックの有無）に応じて移行先の状態を異ならせる構成としているため、同一の遊技状態において同一の終了条件が成立したとしても、有利度合いが可変する斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５２２２】

また、本第４５制御例では、普通図柄の高確率状態に設定される電サポ有り状態よりも、普通図柄の低確率状態に設定される電サポ有り状態の方が、有利度合いが高くなる構成としている。より具体的には、主として大当たり終了後に設定される普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態（第１時短状態）においては、電サポ有り状態の終了条件とし

て、小当たりＡ５８、および小当たりＤ５８のどちらかに当選することが規定されている一方で、主として時短図柄当選が発生したことを契機として設定される普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態（第２時短状態）においては、小当たりＢ５８または小当たりＤ５８に当選することで、電サポ有り状態の終了条件が成立する構成としている。そして、本第４５制御例では、小当たり種別として、小当たりＡ５８が決定される割合（９４％）を、他の小当たり種別が決定される割合（合算６％）よりも大幅に高くなるように構成している。つまり、第１時短状態（普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態）では、小当たり当選時に高確率で小当たりＡ５８が決定されることにより第１時短状態の設定が全てクリアされてしまう一方で、第２時短状態（普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態）では、逆に、小当たり当選時に高確率で小当たりＡ５８が決定されることにより第２時短状態のまま維持される構成としている。言い換えれば、時短状態の終了条件が成立し易い時短状態（第１時短状態）と、終了条件が成立し難い時短状態（第２時短状態）と、を設ける構成としている。これにより、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態よりも、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態の方が、時短終了条件が成立し難い有利な状態を形成するという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５２２３】

なお、本第４５制御例では、普通図柄の高確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合にのみ、時短図柄当選が発生し得る構成としている。つまり、大当たりに当選して第１時短状態（普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態）へと移行した後でなければ、時短図柄当選が発生し得ず、第２時短状態へと移行する可能性もない構成となっている。このように構成することで、第２時短状態へと移行させるためには、基本的に、第１時短状態において先に時短図柄に当選して時短当選情報が記憶されてから（時短ストックしてから）時短終了条件を成立させた場合に第２時短状態へと移行させる必要があるため、時短ストックの有無によって、時短終了条件が成立しないことを期待させる遊技性と、時短終了条件が成立することを期待させる遊技性と、を切り替えることができる。即ち、同一の第１時短状態であっても、時短ストックを未所持の状況下では、時短終了条件が成立することで時短状態の設定が全てクリアされてしまうため有利度合いが低くなる一方で、時短ストックを既に所持している状況下では、時短終了条件が成立することで時短ストックが消費されてより有利度合いが高い第２時短状態へと移行するため、同一の遊技状態でも、状況によって遊技性を大幅に異ならせることができる。よって、遊技性の幅を広げることができ、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５２２４】

さらに、本第４５制御例では、大当たり終了に基づいて第１時短状態（普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態）が設定されてから、少なくとも電サポ有り状態の設定がクリアされるまでの間は、普通図柄の高確率状態であるか否かや時短ストックを所持しているか否かを遊技者が比較的把握し難くなるように、同系統の演出態様を継続して実行する構成としている。つまり、時短ストックが発生した場合や、第１時短状態から第２時短状態へと移行した場合に、即座にそれらの事象を遊技者に対して報知することはせず、見かけ上、同一の状態が継続しているかのように遊技者に思わせることが可能な演出態様を設定する構成としている。そして、変動表示演出において設定され得る一部の演出態様の選択割合（実行割合）を状況（時短ストックの有無や、普通図柄の高確率状態であるか否か等）によって異ならせることにより、時短ストックを既に所持しているか否か、および有利度合いが高い普通図柄の低確率状態へと移行しているか否かについて、変動表示演出の演出態様から予測させる遊技性を実現することができる。よって、大当たりが終了してから電サポ有り状態が終了されるまでの間における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。この第４５制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置

１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第４１制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第４１制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【５２２５】

＜第４５制御例における演出内容について＞

まず、図１７１５から図１７１７を参照して、本第４５制御例における特徴的な演出態様について説明する。図１７１５（ａ）は、電サポ有り状態が少なくとも設定されている状態における基本的な演出態様の一例を示した図である。ここで、電サポ有り状態とは、通常状態（普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態）よりも、普通図柄変動の変動時間が短くなると共に、普通図柄の当たりに当選した場合に、電動役物６４０ａの開放時間が比較的長い開放パターンに設定される状態であり、右打ちを行うことで第２入球口６４０へと頻繁に遊技球が入球するため、左打ちを行うよりも右打ちを行った方が遊技者に有利となる状態である。これに対して電サポ無し状態は、普通図柄変動の変動時間が相対的に長くなると共に、普通図柄の当たりに当選した場合に、電動役物６４０ａの開放時間も極めて短い時間に設定されるため、右打ちを行っても普通図柄の抽選頻度が低くなる上に普通図柄の当たり遊技中に第２入球口６４０へと遊技球を入球させることも困難となるため、右打ちを行ってもほとんど第２特別図柄の抽選を実行させることができない状態（左打ちを行った方が有利度合いが高くなる状態）である。図１７１５（ａ）に示した通り、本第４５制御例における電サポ有り状態では、上述した第４１制御例における第１時短状態と同様に、主表示領域Ｄｍの中央付近でウサギを模したキャラクタ８０１が左方向から右方向に向かって走っているアクションが基本的に実行される。また、Ｖアイコン８０１Ｖをキャラクタ８０１がゲットするアクションが実行されることで大当たり当選を報知する演出動作についても共通となっている。

【５２２６】

一方で、図１７１５（ａ）に示した通り、本第４５制御例では、小表示領域Ｄｍ７に対して、時短状態の残回数表示に代えて、「勝率低」という文字が表示される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「敵に出会うと右打ち終了のピンチ！？」という文字が表示される。これらの表示内容から、ウサギを模したキャラクタ８０１が敵に出会ってしまい、且つ、敵に敗北してしまうと、有利な電サポ状態が終了されてしまうことにより右打ちを行っても第２特別図柄の抽選が実行され難い（左打ちにより第１特別図柄の抽選を行わせて遊技を進行する必要がある）電サポ無し状態へと移行するということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。なお、本第４５制御例では、大当たりが終了してから電サポ無し状態となる（若しくは大当たりに当選する）までの間、状態が変化したとしても、基本的に、図１７１５に示したウサギを模したキャラクタ８０１が左方向から右方向へと走るアクションが実行され続ける。これにより、現在の状態を遊技者が正確に把握することを困難とすることができるので、有利度合いが異なる複数の状態のうち、現在の状態がいずれの状態であるのかを予測させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５２２７】

図１７１５（ｂ）は、サポ有り状態が少なくとも設定されている状態（第１時短状態、または第２時短状態）において、サポ有り状態を少なくとも終了させる種別の小当たり（小当たりＤ５８、第１時短状態における小当たりＡ５８、第２時短状態における小当たりＢ５８）に当選した場合の演出態様の一例を示した図である。図１７１５（ｂ）に示した通り、サポ有り状態においてサポ有り状態を終了させる種別の小当たりに当選してしまうと、当該小当たりを報知するための変動表示演出として、主表示領域Ｄｍにおいてウサギ

を模したキャラクタ８０１が敵である怪獣のキャラクタ８２１に出会ってしまう演出が実行され、その後、ウサギを模したキャラクタ８０１が怪獣のキャラクタ８２１の攻撃を受けて吹き飛ばされてしまう演出が実行される（図１７１５（ｂ）参照）。また、副表示領域Ｄｓに対して、「右打ち終了・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して有利な電サポ有り状態が終了されて左打ちにより遊技を行う必要がある電サポ無し状態へと移行したということを容易に理解させることができる。なお、怪獣のキャラクタ８２１に出会う演出は、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に実行される。サポ有り状態を終了させる種別の小当たりに当選した場合には、上述した通り、出会った怪獣のキャラクタ８２１に敗北する演出が実行され、サポ有り状態を少なくとも維持する種別の小当たり（小当たりＣ５８、第１時短状態における小当たりＢ５８、第２時短状態における小当たりＡ５８）に当選した場合に怪獣のキャラクタ８２１に勝利する演出が実行される。これにより、怪獣のキャラクタ８２１が出現した場合に、ウサギのキャラクタ８０１が勝利するか否かに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５２２８】

次に、図１７１６、および図１７１７を参照して、電サポ有り状態中に実行される各種示唆演出について説明する。上述した通り、本第４５制御例では、電サポ有り状態に設定されている間は、普通図柄の高確率状態である否かや、時短ストックを所持しているか否か（および特別図柄の高確率状態であるか否か）によらずに、共通の演出態様（ウサギのキャラクタ８０１が右方向へと走る演出態様）を設定することにより、現在の状況を遊技者が正確に把握することを困難とする構成としている。しかしながら、サポ有り状態が設定されている間、状態を察知することが全く不可能にしてしまうと、サポ有り状態が終了するか、大当たりに当選するまで右打ちを行い続けるだけの単調な遊技性となってしまい、遊技の興趣を向上させ難くなってしまう。そこで、本第４５制御例では、各種の状態示唆演出によって時短ストックの有無や普通図柄の高確率状態であるか否か等を示唆可能に構成している。これにより、状態示唆演出の実行状況から現在の状況を遊技者に予測させることができるので、より好適な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。図１７１６（ａ）は、状態示唆演出が設定された変動表示演出の実行中における表示態様の一例を示した図である。図１７１６（ａ）に示した通り、状態示唆演出が設定された変動表示演出が実行されると、まず、主表示領域Ｄｍにおいて天使を模したキャラクタ８０９が出現する演出が実行されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「天使発見！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、何らかの状態示唆演出が実行されるということを遊技者に対して理解させることができる。

【５２２９】

図１７１６（ｂ）は、状態示唆演出として、時短ストックを所持している期待度が高くなる種別の演出（時短ストック示唆演出）が実行された場合の第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。この時短ストック示唆演出は、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態（第１時短状態）で時短ストックを所持していないという状況（第１の時短ストック示唆演出抽選状況）と、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態で時短ストックを所持しているという状況（第２の時短ストック示唆演出抽選状況）と、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態（第２時短状態）が設定されている状況（第３の時短ストック示唆演出抽選状況）とで、選択率がそれぞれ異なって構成されている。より具体的には、例えば、第１の時短ストック示唆演出抽選状況において、時短ストック示唆演出の抽選確率が１／１００に設定され、第２の時短ストック示唆演出抽選状況において、時短ストック示唆演出の抽選確率が１／２０に設定され、第３の時短ストック示唆演出抽選状況において、時短ストック示唆演出の抽選確率が１／５０に設定される。つまり、第１時短状態において時短ストックを所持している場合に最も実行される可能性が高くなる一方で、第１時短状態において時短ストックを所持していない場合に最も実行される可能性が低くなる演出である。このため、時短ストック示唆演出が実行されるほど、

既に時短ストックを所持しているか、或いは、有利な第２時短状態へと移行している可能性が高くなるため、時短ストック示唆演出の実行頻度に注目することで状況を遊技者に予測させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５２３０】

図１７１６（ｂ）に示した通り、状態示唆演出として時短ストック示唆演出が実行された場合は、主表示領域Ｄｍにおいて、天使のキャラクタ８０９が、ウサギのキャラクタ８０１に対して光を照射し、当該光の効果によってウサギのキャラクタ８０１の周囲に略球形のバリアが形成される演出が実行される。また、小表示領域Ｄｍ７の表示内容が、「無敵状態残り４回」という表示に切り替わる。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「バリアＧＥＴ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、特別図柄の抽選が４回実行されるまでの間、敵である怪獣のキャラクタ８２１に出会ったとしても、付与されているバリアによって怪獣のキャラクタ８２１の攻撃を無効化することができる無敵状態（怪獣のキャラクタ８２１に敗北する可能性が無い状態）を形成することができるということを遊技者に対して示唆することができる。なお、この時短ストック示唆演出は、時短ストックを所持しているか否かにかかわらず、保留内にサポあり状態を終了させる種別の小当たりが含まれていない場合にのみ実行される可能性がある演出である。つまり、少なくとも保留球数分の特別図柄の抽選が終了するまではサポ有り状態が継続するということを遊技者に対して示唆する演出としての側面も有している。このため、小表示領域Ｄｍ７に対しては、無敵状態の算回数として、現在の保留球数分の回数が設定される。また、図示については省略したが、時短ストック示唆演出の開始時に所持していた保留球のうち最後の保留球に基づく変動表示演出においてバリアが消滅して無敵状態が解消される演出が実行される。

【５２３１】

次に、図１７１７（ａ）を参照して、状態示唆演出として、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態に設定されている期待度が高くなる種別の演出（高継続示唆演出）が実行された場合の第３図柄表示装置８１の表示態様について説明する。ここで上述した通り、本第４５制御例では、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態よりも、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態の方が、サポ有り状態を終了させる種別の小当たり（普通図柄の高確率状態では小当たりＡ５８，Ｄ５８、普通図柄の低確率状態では小当たりＢ５８，Ｄ５８）に当選する確率が低くなるため、電サポ有り状態（右打ちにより持ち球をあまり減らさずに第２特別図柄の抽選を実行させることが可能な状態）が長く継続し易くなる。つまり、普通図柄の高確率状態よりも普通図柄の低確率状態の方が、有利度合いが高い状態を形成する。よって、普通図柄の低確率状態に移行することを１つの目標として遊技者に対して遊技を行わせることができる。高継続示唆演出は、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態（第１時短状態）が設定されている状況（第１の高継続示唆演出抽選状況）と、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態（第２時短状態）が設定されている状況（第２の高継続示唆演出抽選状況）とで、選択率がそれぞれ異なって構成されている。より具体的には、例えば、第１の高継続示唆演出抽選状況において、高継続示唆演出の抽選確率が１／５０に設定され、第２の高継続示唆演出抽選状況において、高継続示唆演出の抽選確率が１／１０に設定される。これにより、高継続示唆演出が実行されるほど、有利な普通図柄の低確率状態へとしている可能性が高くなるため、高継続示唆演出の実行頻度に注目することで状況を遊技者に予測させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５２３２】

図１７１７（ａ）は、高継続示唆演出が実行された場合における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図１７１７（ａ）に示した通り、高継続示唆演出が実行されると、主表示領域Ｄｍにおいて、天使のキャラクタ８０９が、ウサギのキャラクタ８０１に対して三角フラスコに封入された薬品を提供する演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「超人薬ＧＥＴ！！体力全快！」という文字が表示される。これ

らの表示内容により、ウサギのキャラクタ８０１の体力が回復したということを遊技者に対して理解させることができ、遊技者にとって有利な示唆が行われたと認識させることができる。即ち、有利度合いが高い普通図柄の低確率状態、且つ、サポ有り状態に設定されている可能性があるということを遊技者に対して示唆することができる。次に、図１７１７（ｂ）を参照して、状態示唆演出として、遊技者にとって有利な普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態が確定する種別の演出（高継続確定演出）が実行された場合の演出態様について説明する。この高継続確定演出は、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態が設定されている状況においてのみ、１／１００の確率で実行される演出である。図１７１７（ｂ）に示した通り、高継続確定演出が実行されると、主表示領域Ｄｍにおいて、天使のキャラクタ８０９が、小表示領域Ｄｍ７に対して光を照射することにより、小表示領域Ｄｍ７に表示されている文字を、「勝率高」に変化させる演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「状態ＵＰ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、敵である怪獣のキャラクタ８２１に出会ったとしても高確率で勝利できる有利な状態に設定されているということを遊技者に対してよういに理解させることができる。このように、本第４５制御例では、電サポ有り状態における演出態様として、基本的に共通の演出態様を設定することで状況を正確に識別することを困難にしておきつつ、状態示唆演出により時短ストックの有無や、普通図柄の低確率状態への移行有無を示唆可能に構成しているため、遊技者に対して、現在の状況を状態示唆演出の発生状況から予測させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５２３３】

次に、図１７１５から図１７１７を参照して、本第４５制御例における各状態の移行方法について説明する。ここで、本第４５制御例では、上述した通り、時短状態を終了させる契機となる小当たりに加え、電サポ有りを維持したまま、普通図柄の高確率状態を普通図柄の低確率状態へと変更する契機となる小当たりや、普通図柄の高確率状態を維持したまま、電サポ有り状態を終了させる契機となる小当たりを設けている。つまり、時短状態に関連する状態として、普通図柄の高確率状態であるか低確率状態であるかの２通りと、電サポ有り状態であるか否かの２通りとの組み合わせである４通りの状態を形成可能に構成している。加えて、本第４５制御例では、確変大当たり（大当たりＡ５８，Ｂ５８）に当選した場合に、実質的に次の大当たりまで継続する特別図柄の高確率状態に設定され、通常大当たり（大当たりＢ５８）に当選した場合に特別図柄の低確率状態に設定されるため、特別図柄の状態（２通り）と、時短状態に関連する状態（４通り）との組み合わせで、計８通りの異なる状態を形成する。よって、説明を簡略化するために、普通図柄の高確率状態であるか、低確率状態であるかによらず、特別図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態に設定されている状態をまとめて「通常モード」と称し、特別図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態に設定されている状態をまとめて「時短モード」と称し、特別図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態に設定されている状態をまとめて「確変モード」と称し、特別図柄の高確率状態、且つ、電サポ無し状態に設定されている状態をまとめて「潜確モード」と称することとする。また、「通常モード」のうち、普通図柄の低確率状態に設定されている状態を「通常モードＡ」、普通図柄の高確率状態に設定されている状態を「通常モードＢ」と称し、「時短モード」のうち、普通図柄の高確率状態に設定されている状態を「時短モードＡ」、普通図柄の低確率状態に設定されている状態を「時短モードＢ」と称し、「確変モード」のうち、普通図柄の高確率状態に設定されている状態を「確変モードＡ」、普通図柄の低確率状態に設定されている状態を「確変モードＢ」と称し、「潜確モード」のうち、普通図柄の低確率状態に設定されている状態を「潜確モードＡ」、普通図柄の高確率状態に設定されている状態を「潜確モードＢ」と称することとする。以下、モード毎に、他の状態への移行方法について説明する。なお、大当たり当選時の状態の移行方法については、上述した第４１制御例と同一であり、当選時の状態とは無関係に、確変大当たり（大当たりＡ５８，Ｂ５８）の終了後は特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態（確変モードＡ）へと移行する一方で、

通常大当たり（大当たりＣ５８）の終了後は特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態（確変モードＡ）へと移行する比較的単純な状態移行を行うのみであるため、図１７１５から図１７１７の説明においては、大当たり当選に基づく状態移行の説明は省略し、大当たり当選以外を契機とする状態移行方法についてのみ説明する。

【５２３４】

図１７１５は、通常モード（通常モードＡ、通常モードＢ）における状態の移行方法を示した図である。図１７１５に示した通り、特別図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態に設定され、左打ちによって第１特別図柄の抽選により遊技を進行する必要がある通常モードは、普通図柄の低確率状態に設定される通常モードＡと、普通図柄の高確率状態に設定される通常モードＢと、の２種類の状態で構成されている。図１７１５に示した通り、通常モードＡは、大当たりに当選しない限り、他の状態へと移行し得ない状態で構成されている。即ち、通常モードＡでは、普通図柄の低確率状態であるため特別図柄の抽選が実行されても時短図柄の抽選が行われない上に、小当たりに当選したとしても、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態であり、クリアすべき設定が存在しないため、大当たり当選以外に他の状態へと移行する方法が存在しない。このため、通常モードＡでは、左打ちにより第１特別図柄の抽選で大当たりに当選することのみを期待する遊技性となる。一方で、図１７１５に示した通り、通常モードＢは、大当たり当選以外の契機として、時短図柄当選が発生した場合にのみ他の状態へと移行する可能性がある。より具体的には、通常モードＢにおいては、特別図柄の抽選で時短図柄当選が発生した場合に、時短モードＡ（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態）へと移行する。このため、時短図柄当選が発生して有利な時短モードＡへと移行し得る分だけ、通常モードＡよりも有利度合いが高くなる。なお、通常モードＢは、大当たりＣに当選して時短回数が１００回の時短モードＡへと移行した後で、小当たりＤ５８に当選したことにより電サポ有り状態のみが終了された場合に移行する可能性がある状態である。

【５２３５】

次に、図１７１６の上側を参照して、確変モードにおける状態の移行方法について説明する。図１７１６の上側に示した通り、特別図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態に設定され、右打ちによって第２特別図柄の抽選により遊技を進行することができる確変モードは、普通図柄の高確率状態に設定される確変モードＡと、普通図柄の低確率状態に設定される確変モードＢと、の２種類の状態で構成されている。確変モードＡから他の状態へは、大当たりに当選する以外に、小当たり当選が発生することで移行する可能性がある。より具体的には、図１７１６の上部に示した通り、確変モードＡにおいて小当たりに当選し、小当たり種別が小当たりＡ５８に決定されると、普通図柄の高確率状態、および電サポ有り状態の設定がいずれもクリアされる。このため、時短ストックを所持している場合は、時短状態の終了を契機として時短ストックが消費され、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態が設定されることにより、状態が確変モードＢに変更される。これに対して、小当たりＡ５８の当選時点で時短ストックを所持していなかった場合は、特別図柄の高確率状態のみが維持されたまま、時短状態の設定が全てクリアされた状態となるため、潜確モードＡへと移行する。即ち、左打ちにより遊技を行う必要がある不利な遊技状態を形成する。

【５２３６】

また、確変モードＡにおいて小当たりに当選し、小当たり種別が小当たりＣ５８に決定されると、普通図柄の高確率状態の設定のみがクリアされて普通図柄の低確率状態に設定される結果、時短ストックの有無にかかわらず、有利度合いが高い（時短状態の設定が小当たりでクリアされ難いため確変モードＡよりも長く継続し易い）確変モードＢへと移行する。更に、確変モードＡにおいて小当たりに当選し、小当たり種別が小当たりＤ５８に決定されると、電サポ有り状態の設定のみがクリアされるため、時短ストックを所持していなければ、潜確モードＢへと移行する。即ち、左打ちにより遊技を行う必要がある不利な状態に移行する。これらに対し、確変モードＡにおいて小当たりＢに当選した場合は、

時短状態の設定が何らクリアされることがないため、確変モードＡが維持される。また、小当たりＤに当選し、且つ、時短ストックを所持していた場合は、電サポ有り状態の設定がクリアされて電サポ無し状態に設定されることにより、時短ストックが消化（消費）されて電サポ有り状態が付与される。ただし、時短ストック（即ち、時短図柄当選）に基づく時短状態は、普通図柄の状態を変更することなく電サポ有り状態に設定するものであるため、普通図柄の高確率状態が維持されたまま電サポ有り状態が付与される結果、確変モードＡが維持される。更に、確変モードＡにおいて時短図柄当選が発生した場合は、時短ストックが発生し、状態は変更されない。即ち、確変モードＡが維持される。なお、本第４５制御例では、時短図柄当選に基づく時短ストックを１個のみ所持可能に構成している。

【５２３７】

次に、確変モードＢにおける大当たり当選以外の契機に基づく状態の移行方法について説明する。図１７１６に示した通り、確変モードＢから他の状態には、小当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図１７１６に示した通り、確変モードＢにおいて小当たりＢ５８，Ｄ５８のいずれかに当選すると、電サポ有り状態の設定がクリアされて電サポ無し状態に設定されることにより、潜確モードＡへと移行する。一方で、小当たりＡ５８，Ｃ５８に当選した場合は、何らの時短状態の設定もクリアされずに確変モードＢが継続する。なお、確変モードＢは普通図柄の低確率状態に設定されるため、特別図柄の抽選が実行されても時短図柄当選が発生することはない。

【５２３８】

このように、確変モードＡにおいては、時短ストックが無い状態で小当たりＡ５８，Ｄ５８に当選することで、有利度合いが低い潜確モードへと移行する一方で、確変モードＢにおいては、小当たりＢ５８，Ｄ５８に当選することで有利度合いが低い潜確モードへと移行する構成としている。ここで、小当たりに当選した場合に小当たりＡ５８，Ｄ５８のいずれかが決定される割合は合算で９５％であるのに対し、小当たりＢ５８，Ｄ５８が決定される割合は合算で５％である。即ち、確変モードＡでは、時短ストックを所持していない状態で小当たりに当選した場合に９５％の割合で左打ち遊技を行わなければならない不利な潜確モードへと移行する一方で、確変モードＢでは、小当たりに当選したとしても、５％の割合でしか不利な潜確モードへと移行しないため、確変モードＡに比較して、確変モードＢは大幅に有利度合いが高くなる。よって、確変モードＢへと移行することを強く期待して遊技を行わせることができる。即ち、先に時短図柄当選を発生させて時短ストックを獲得し、その後に小当たりＡ５８に当選することを強く期待させることができる。なお、小当たりＣ５８に当選した場合は、時短ストックの有無にかかわらず有利な確変モードＢへと移行するが、小当たりに当選した場合の１％でしか決定されない極めて稀な小当たり種別であるため、確変モードＢへと移行する場合のほとんどは、時短ストックを所持した状態で小当たりＡ５８に当選するケースである。よって、確変モードＡにおいて、小当たりに当選するよりも先に時短ストックを獲得することを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５２３９】

次に、図１７１６の下側を参照して、潜確モードにおける状態の移行方法について説明する。図１７１６の下側に示した通り、特別図柄の高確率状態、且つ、電サポ無し状態に設定され、左打ちによって第１特別図柄の抽選により遊技を進行する必要がある潜確モードは、普通図柄の低確率状態に設定される潜確モードＡと、普通図柄の高確率状態に設定される潜確モードＢと、の２種類の状態で構成されている。図１７１６の下側に示した通り、潜確モードＡから他の状態へは、大当たりに当選する以外に他の状態へと移行する可能性が無い。よって、大当たりに当選するまで不利な左打ちにより遊技を行う必要がある比較的不利な状態を形成する。これに対し、潜確モードＢでは、大当たりに当選した場合の他に、時短図柄当選が発生した場合に他の状態へと移行する可能性がある。より具体的には、図１７１６に示した通り、潜確モードＢにおいて時短図柄当選が発生すると、特別図柄の高確率状態および普通図柄の高確率状態が維持されたままサポ有り状態（１０００

０回）が付与されることにより、確変モードＡへと移行する。このため、時短図柄当選により有利度合いが高い確変モードＡへと移行する分、潜確モードＢは潜確モードＡよりも有利度合いが高い状態となる。

【５２４０】

次に、図１７１７を参照して、時短モードにおける状態の移行方法について説明する。図１７１７に示した通り、特別図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態に設定され、右打ちによって第２特別図柄の抽選により遊技を進行することができる時短モードは、普通図柄の高確率状態に設定される時短モードＡと、普通図柄の低確率状態に設定される時短モードＢと、の２種類の状態で構成されている。図１７１７に示した通り、時短モードＡから他の状態へは、大当たりに当選した場合の他に、小当たりに当選した場合、および時短回数（１００回）を消化した場合に他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、図１７１７に示した通り、時短モードＡにおいて小当たりに当選し、小当たり種別が小当たりＡ５８に決定されると、普通図柄の高確率状態、および電サポ有り状態の設定がいずれもクリアされる。このため、時短ストックを所持している場合は、時短状態の終了を契機として時短ストックが消費され、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態が設定されることにより、状態が時短モードＢに変更される。これに対して、小当たりＡ５８の当選時点で時短ストックを所持していなかった場合は、特別図柄の高確率状態のみが維持されたまま、時短状態の設定が全てクリアされた状態となるため、通常モードＡへと移行する。即ち、左打ちにより遊技を行う必要がある不利な遊技状態を形成する。

【５２４１】

また、時短モードＡにおいて小当たりに当選し、小当たり種別が小当たりＣ５８に決定されると、普通図柄の高確率状態の設定のみがクリアされて普通図柄の低確率状態に設定される結果、時短ストックの有無にかかわらず、有利度合いが高い（時短状態の設定が小当たりでクリアされ難いため時短モードＡよりも長く継続し易い）時短モードＢへと移行する。更に、時短モードＡにおいて小当たりに当選し、小当たり種別が小当たりＤ５８に決定されると、電サポ有り状態の設定のみがクリアされるため、時短ストックを所持していなければ、通常モードＢへと移行する。即ち、左打ちにより遊技を行う必要がある不利な状態に移行する。これらに対し、時短モードＡにおいて小当たりＢに当選した場合は、時短状態の設定が何らクリアされることがないため、時短モードＡが維持される。また、小当たりＤに当選し、且つ、時短ストックを所持していた場合は、電サポ有り状態の設定がクリアされて電サポ無し状態に設定されることにより、時短ストックが消化（消費）されて電サポ有り状態が付与される。ただし、時短ストック（即ち、時短図柄当選）に基づく時短状態は、普通図柄の状態を変更することなく電サポ有り状態に設定するものであるため、普通図柄の高確率状態が維持されたまま電サポ有り状態が付与される結果、確変モードＡが維持される。また、大当たり終了時に設定された時短回数（１００回）を消化した場合は、時短状態の設定が全てクリアされる結果、通常モードＡへと移行する。更に、時短モードＡにおいて時短図柄当選が発生した場合は、時短ストックが発生し、状態は変更されない。即ち、時短モードＡが維持される。

【５２４２】

次に、時短モードＢにおける大当たり当選以外の契機に基づく状態の移行方法について説明する。図１７１７に示した通り、時短モードＢから他の状態には、大当たり当選を除くと、小当たりに当選した場合、および時短回数を消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図１７１７に示した通り、時短モードＢにおいて小当たりＢ５８，Ｄ５８のいずれかに当選すると、電サポ有り状態の設定がクリアされて電サポ無し状態に設定されることにより、通常モードＡへと移行する。また、大当たり終了時に設定された時短回数（１００回）を消化した場合は、時短状態の設定が全てクリアされる結果、通常モードＡへと移行する。一方で、小当たりＡ５８，Ｃ５８に当選した場合は、何らの時短状態の設定もクリアされずに確変モードＢが継続する。なお、時短モードＢは普通図柄の低確率状態に設定されるため、特別図柄の抽選が実行されても時短図柄当選が発生することはない。

【５２４３】
　このように、時短モードＡにおいては、時短ストックが無い状態で小当たりＡ５８，Ｄ５８に当選することで、有利度合いが低い通常モードへと移行する一方で、時短モードＢにおいては、小当たりＢ５８，Ｄ５８に当選することで有利度合いが低い通常モードへと移行する構成としている。ここで、小当たりに当選した場合に小当たりＡ５８，Ｄ５８のいずれかが決定される割合は合算で９５％であるのに対し、小当たりＢ５８，Ｄ５８が決定される割合は合算で５％である。即ち、時短モードＡでは、時短ストックを所持していない状態で小当たりに当選した場合に９５％の割合で左打ち遊技を行わなければならない不利な通常モードへと移行する一方で、時短モードＢでは、小当たりに当選したとしても、５％の割合でしか不利な通常モードへと移行しないため、時短モードＡに比較して、時短モードＢは大幅に有利度合いが高くなる。よって、時短モードＢへと移行することを強く期待して遊技を行わせることができる。即ち、先に時短図柄当選を発生させて時短ストックを獲得し、その後に小当たりＡ５８に当選することを強く期待させることができる。なお、小当たりＣ５８に当選した場合は、時短ストックの有無にかかわらず有利な時短モードＢへと移行するが、小当たりに当選した場合の１％でしか決定されない極めて稀な小当たり種別であるため、時短モードＢへと移行する場合のほとんどは、時短ストックを所持した状態で小当たりＡ５８に当選するケースである。よって、時短モードＡにおいて、小当たりに当選するよりも先に時短ストックを獲得することを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５２４４】
　＜第４５制御例における電気的構成＞
　次に、図１７１５（ａ）を参照して、本第４５制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図１７１５（ａ）は、本第４５制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示すブロック図である。図１７１５（ａ）に示した通り、本第４５制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第４１制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図１６５３（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ｍａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ｒａが設けられている点、大当たり種別選択テーブル２０２ｍｄに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｒｄが設けられている点、時短当たり乱数テーブル２０２ｍｆに代えて時短当たり乱数テーブル２０２ｒｆが設けられている点、小当たり乱数テーブル２０２ｒｇが追加されている点、および小当たり種別選択テーブル２０２ｒｈが追加されている点である。その他の構成については上述した第４１制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。また、大当たり種別選択テーブル２０２ｍｄに関しては、第４１制御例における大当たりＡ５４～Ｃ５４を、大当たりＡ５８～Ｃ５８と名称の変更のみを行っており、各大当たり種別の振り分けや動作については第４１制御例と同一であるため、その図示および詳細な説明については省略する。

【５２４５】
　まず、図１７１６（ａ）を参照して、本第４５制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ｒａの詳細について説明する。図１７１６（ａ）は、本第４５制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ｒａの規定内容を示した図である。図１７１６（ａ）に示した通り、本第４５制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａｒには、大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として、特別図柄の低確率状態に対して「０～２」の３個の乱数値（カウンタ値）対応付けて規定され、特別図柄の高確率状態に対して「０～３」の４個の乱数値が対応付けられている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～８９９」の９００個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が低確率状態で３個、高確率状態で４個であるので、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は１／３００（３／９００）であり、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は１／２２５（４／９００）である。即ち、上述した第４１制御例に比較して、特別図柄の高確率状態と特別図柄の低確率状態とで、大当たり確率の差が少なくなるよ

うに構成されている。このため、特別図柄の高確率状態であっても大当たりに当選するまでに比較的多くの抽選回数を要し易くなっており、確変大当たりに当選して確変モードＡに移行したとしても、時短状態が終了され難い確変モードＢへと移行させなければ、大当たりに当選するよりも前に潜確モードへと転落してしまう可能性が高くなる。よって、確変モードＡや時短モードＡが設定された場合に、小当たりに当選するよりも前に時短ストックが発生することを強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５２４６】

次に、図１７１６（ｂ）を参照して、本第４５制御例における時短当たり乱数テーブル２０２ｒｆの詳細について説明する。図１７１６（ｂ）は、本第４５制御例における時短当たり乱数テーブル２０２ｒｆの規定内容を示した図である。図１７１６（ｂ）に示した通り、本第４５制御例における時短当たり乱数テーブル２０２ａｆには、普通図柄の高確率状態において時短図柄当選と判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として、「４～２１」の１８個の乱数値（カウンタ値）対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～８９９」の９００個の乱数値（カウンタ値）のうち、時短図柄当選と判定される乱数値（カウンタ値）の個数が１８個であるので、普通図柄の高確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に時短図柄当選と判定される確率は１／５０（１８／９００）である。一方、図１７１６（ｂ）に示した通り、普通図柄の低確率状態には、時短図柄当選と判定される乱数値が対応付けられていない。よって、普通図柄の低確率状態において時短図柄当選は発生し得ない。次に、図１７１６（ｃ）を参照して、本第４５制御例における小当たり乱数テーブル２０２ｒｇの詳細について説明する。図１７１６（ｃ）は、本第４５制御例における小当たり乱数テーブル２０２ｒｇの規定内容を示した図である。図１７１６（ｃ）に示した通り、本第４５制御例における小当たり乱数テーブル２０２ａｇには、第１特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値が対応付けられていない一方で、第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値として、「２２～３９」の１８個の乱数値が対応付けて規定されている。よって、第１特別図柄の抽選が実行されても小当たりに当選し得ないが、第２特別図柄の抽選では、１／５０（１８／９００）の確率で小当たりに当選する。次に、図１７１７を参照して、本第４５制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｒｈの詳細について説明する。図１７１７は、本第４５制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｒｈの規定内容を示した図である。特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、この小当たり種別選択テーブル２０２ｒｈを参照して小当たり種別が決定される。

【５２４７】

図１７１７に示した通り、本第４５制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｒｈには、小当たり種別として小当たりＡ５８～Ｄ５８の４種類の小当たり種別が規定されている。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ２の値が「０～９３」の範囲に対して、「小当たりＡ５８」が対応付けて規定され、第１当たり乱数カウンタＣ２の値が「９４～９７」の範囲に対して、「小当たりＢ５８」が対応付けて規定され、第１当たり乱数カウンタＣ２の値「９８」に対して、「小当たりＣ５８」が対応付けて規定され、第１当たり乱数カウンタＣ２の値「９９」に対して、「小当たりＤ５８」が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値のうち、小当たりＡ５８，Ｂ５８，Ｃ５８，Ｄ５８に対応付けられている乱数値の個数がそれぞれ９４個、４個、１個、１個であるため、小当たり当選時に小当たりＡ５８が決定される割合は９４％（９４／１００）であり、小当たりＢ５８が決定される割合は４％（４／１００）であり、小当たりＣ５８，Ｄ５８が決定される割合はそれぞれ１％（１／１００）である。小当たりＡ５８は、普通図柄の高確率状態、且つ、サポ有り状態においてのみ、時短状態の設定を全てクリアする種別の小当たりであり、確変モードＡにおいて当選すると、時短ストックを保持していないことを条件として、不利な左打ち遊技となる潜確モードＡへと移行される。また、時短モードＡにおいて当選すると、時短ストックを保持していないことを条件として、不利な左打ち遊技となる通常モードＡへと移行される。これに

対し、時短ストックを所持した状態で小当たりＡ５８に当選した場合は、確変モードＡにおいては有利な確変モードＢへと移行し、時短モードＡにおいては有利な時短モードＢへと移行する。つまり、小当たりＡ５８は、確変モードＡおよび時短モードＡにおいて時短ストックを所持している状況下では望ましい小当たり種別である一方で、時短ストックを所持していない状況下では望ましくない小当たり種別である。なお、確変モードＡでも時短モードＡでもない状態で当選した場合は、当選時の状態が維持される。

【５２４８】

小当たりＢ５８は、普通図柄の低確率状態、且つ、サポ有り状態においてのみ、時短状態の設定を全てクリアする種別の小当たりであり、確変モードＢにおいて当選すると、不利な左打ち遊技となる潜確モードＡへと移行される。また、時短モードＢにおいて当選すると、不利な左打ち遊技となる通常モードＡへと移行される。一方、確変モードＢでも時短モードＢでもない状態で当選した場合は、当選時の状態が維持される。小当たりＣ５８は、当選時の状態によらず、普通図柄の高確率状態の設定のみをクリアする小当たり種別である。即ち、確変モードＡにおいて小当たりＣ５８に当選すると、サポ有り状態を維持したまま普通図柄の低確率状態に設定されることにより、有利度合いが高い確変モードＢへと移行する。また、時短モードＡにおいて小当たりＣ５８に当選すると、サポ有り状態を維持したまま普通図柄の低確率状態に設定されることにより、有利度合いが高い時短モードＢへと移行する。なお、普通図柄の高確率状態に設定される通常モードＢや潜確モードＢでは、左打ちにより第１特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態となり、小当たりに当選することがほぼないため、小当たりＣに当選して普通図柄の高確率状態がクリアされることもほぼない。小当たりＤ５８は、当選時の状態によらず、電サポ有り状態の設定のみをクリアする小当たり種別である。即ち、確変モードＡにおいて小当たりＤ５８に当選すると、普通図柄の高確率状態を維持したままサポ無し状態に設定されることにより、時短ストックを所持していないことを条件として、有利度合いが低い潜確モードＢへと移行する。同様に、確変モードＢにおいて小当たりＤ５８に当選すると、有利度合いが低い潜確モードＡへと移行し、時短モードＡにおいて小当たりＤ５８に当選すると、有利度合いが低い通常モードＢへと移行し、時短モードＢにおいて小当たりＤ５８に当選すると、有利度合いが低い通常モードＡへと移行する。

【５２４９】

このように、本第４５制御例では、時短状態の設定の一部のみをクリアする小当たり種別と、全ての設定をクリアする小当たり種別とを設ける構成としているので、状態を従来よりも増加させることができ、より複雑なゲームフローを実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図１７２１（ｂ）を参照して、本第４５制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図１７２１（ｂ）は、本第４５制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図１７２１（ｂ）に示した通り、本第４５制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第４１制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図１６５３（ｂ）参照）に対して、普図高確フラグ２０３ｒａ、および電サポフラグ２０３ｒｂが追加されている点で相違している。普図高確フラグ２０３ｒａは、普通図柄の高確率状態であるか否かを示すフラグであり、オンであれば普通図柄の高確率状態であることを示し、オフであれば普通図柄の低確率状態であることを示す。普通図柄の抽選が実行される場合は、この普図高確フラグ２０３ｒａが参照されて普通図柄の高確率状態であるか否かが判別され、普通図柄の高確率状態であれば高確率状態用の第２当たり乱数テーブル２０２ｊｃが参照されて普通図柄の抽選が実行される一方で、普通図柄の低確率状態であれば低確率状態用の第２当たり乱数テーブル２０２ｊｃが参照されて普通図柄の抽選が実行される。

【５２５０】

電サポフラグ２０３ｒｂは、電サポ有り状態であるか否かを示すフラグであり、オンであれば電サポ有り状態であることを示し、オフであれば電サポ無し状態であることを示す。普通図柄の抽選が実行される場合は、この電サポフラグ２０３ｒｂが参照されて電サポ有り状態であるか否かが判別され、電サポ有り状態であれば普通図柄の変動時間が２秒間

に設定される一方で、電サポ無し状態であれば普通図柄の変動時間が２０秒に設定される。また、普通図柄の当たりが開始される場合もこの電サポフラグ２０３ｒｂが参照され、電サポ有り状態であれば、電動役物６４０ａの開放期間および開放回数が１秒間×３回に設定される一方で、電サポ無し状態であれば、電動役物６４０ａの開放期間および開放回数が０．１秒間×１回に設定される。これにより、電サポ有り状態では、右打ちを行うことで第２入球口６４０へと容易に遊技球を入球させることができる有利な状態を形成する一方で、電サポ無し状態では右打ちを行っても第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが極めて困難となり、左打ちにより遊技を行う必要がある不利な状態を形成する。次に、図１７２４（ａ）を参照して、本第４５制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図１７２４（ｂ）は、本第４５制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図１７２４（ｂ）に示した通り、本第４５制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第４１制御例（および第３７制御例）におけるＲＯＭ２２２の構成（図１５６４（ａ）参照）に対して、状態示唆演出選択テーブル２２２ｒａが追加されている点でのみ相違している。その他の構成については上述した第４１制御例におけるＲＯＭ２２２と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。状態示唆演出選択テーブル２２２ｒａは、サポ有り状態において変動パターンコマンドを受診した場合に、変動表示態様として状態示唆演出を伴う変動表示態様を設定するか否かの判定を行うために参照されるデータテーブルである。この状態示唆演出選択テーブル２２２ｒａの詳細について、図１７２５を参照して説明する。

【５２５１】

図１７２５は、この状態示唆演出選択テーブル２２２ｒａの規定内容を示した図である。図１７２５に示した通り、この状態示唆演出選択テーブル２２２ｒａには、状態に応じて、状態示唆演出の種別と、当該種別を実行すると判定される演出カウンタ２２３ｆの値の範囲とが対応付けて規定されている。より具体的には、図１７２５に示した通り、普通図柄の高確率状態、且つ、時短ストックを所持していない電サポ有り状態（即ち、確変モードＡ、時短モードＡのいずれか）では、特別図柄の高確率状態であるか否かによらず、演出カウンタ２２３ｆの値「０」に対して、時短ストック示唆演出（図１７１６（ｂ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「１，２」の範囲に対して、高継続示唆演出（図１７１７（ａ）参照）が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆは、「０～９９」の１００個の値を取り得るので、確変モードＡや時短モードＡにおいて、時短ストックを所持していない状況下では、１／１００の確率で時短ストック示唆演出が実行され、１／５０（２／１００）の確率で高継続示唆演出が実行される。また、図１７２５に示した通り、普通図柄の高確率状態で、且つ、時短ストックを所持していない電サポ有り状態のうち、特別図柄の高確率状態（確変モードＡ）では、演出カウンタ２２３ｆの値が「３～８」の範囲に対して、特別図柄の高確率状態である期待度が高くなる確変示唆演出（図示せず）が対応付けて規定されている一方で、特別図柄の低確率状態（時短モードＡ）では、演出カウンタ２２３ｆの値が「３～６」の範囲に対して、確変示唆演出が対応付けて規定されている。即ち、確変モードＡにおいては、６／１００の確率で確変示唆演出が実行され、時短モードＡにおいては、１／２５（４／１００）の確率で確変示唆演出が実行される。つまり、特別図柄の高確率状態の方が、特別図柄の低確率状態よりも、確変示唆演出が１．５倍実行され易くなるように構成されている。

【５２５２】

また、図１７２５に示した通り、普通図柄の高確率状態、且つ、時短ストックを所持している電サポ有り状態（即ち、確変モードＡ、時短モードＡのいずれか）では、特別図柄の高確率状態であるか否かによらず、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に対して、時短ストック示唆演出（図１７１６（ｂ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５，６」の範囲に対して、高継続示唆演出（図１７１７（ａ）参照）が対応付けて規定されている。よって、確変モードＡや時短モードＡにおいて、時短ストックを所持している状況下では、１／２０（５／１００）の確率で時短ストック示唆演出が実行され、１／５０（２／１００）の確率で高継続示唆演出が実行される。即ち、時

短ストックを所持している状況下では、時短ストックを所持していない状況下に対して時短ストック示唆演出の実行確率が５倍になるため、時短ストック示唆演出が実行されることにより、時短ストックを所持していることに対する期待間を向上させることができる。また、図１７２５に示した通り、普通図柄の高確率状態で、且つ、時短ストックを所持している電サポ有り状態のうち、特別図柄の高確率状態（確変モードＡ）では、演出カウンタ２２３ｆの値が「７～１２」の範囲に対して、確変示唆演出（図示せず）が対応付けて規定されている一方で、特別図柄の低確率状態（時短モードＡ）では、演出カウンタ２２３ｆの値が「７～１０」の範囲に対して、確変示唆演出が対応付けて規定されている。即ち、確変モードＡにおいては、６／１００の確率で確変示唆演出が実行され、時短モードＡにおいては、１／２５（４／１００）の確率で確変示唆演出が実行される。つまり、特別図柄の高確率状態の方が、特別図柄の低確率状態よりも、確変示唆演出が１．５倍実行され易くなるように構成されている。

【５２５３】

また、図１７２５に示した通り、普通図柄の低確率状態に設定される電サポ有り状態（即ち、確変モードＢ、時短モードＢのいずれか）では、特別図柄の高確率状態であるか否かによらず、演出カウンタ２２３ｆの値が「０，１」の範囲に対して、時短ストック示唆演出（図１７１６（ｂ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「２～１１」の範囲に対して、高継続示唆演出（図１７１７（ａ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「１２」に対して、高継続確定演出（図１７１７（ｂ）参照）が対応付けて規定されている。よって、確変モードＢや時短モードＢにおいては、１／５０（２／１００）の確率で時短ストック示唆演出が実行され、１／１０（１０／１００）の確率で高継続示唆演出が実行され、１／１００の確率で高継続確定演出が実行される。即ち、確変モードＢや時短モードＢでは、時短ストックを所持していない確変モードＡや時短モードＢよりは時短ストック示唆演出の実行確率が高くなるが、時短ストックを所持している確変モードＡや時短モードＢよりも時短ストック示唆演出の実行確率が低くなるように構成している。また、確変モードＢや時短モードＢでは、確変モードＡや時短モードＡに対して、高継続示唆演出の実行確率が５倍に跳ね上がるように構成している。これにより、高継続示唆演出が実行された場合に、有利な確変モードＢまたは時短モードＢへと移行済みである期待間を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、普通図柄の低確率状態においてのみ、高継続確定演出が実行され得る構成としているので、高継続確定演出が実行された場合に、有利度合いが高い確変モードＢ、若しくは時短モードＢであると遊技者に理解させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５２５４】

また、図１７２５に示した通り、普通図柄の低確率状態に設定された電サポ有り状態のうち、特別図柄の高確率状態（確変モードＢ）では、演出カウンタ２２３ｆの値が「１３～１８」の範囲に対して、確変示唆演出（図示せず）が対応付けて規定されている一方で、特別図柄の低確率状態（時短モードＢ）では、演出カウンタ２２３ｆの値が「１３～１６」の範囲に対して、確変示唆演出が対応付けて規定されている。即ち、確変モードＢにおいては、６／１００の確率で確変示唆演出が実行され、時短モードＢにおいては、１／２５（４／１００）の確率で確変示唆演出が実行される。つまり、特別図柄の高確率状態の方が、特別図柄の低確率状態よりも、確変示唆演出が１．５倍実行され易くなるように構成されている。このように、本第４５制御例では、大当たりが終了してから電サポ有り状態が終了するまでの間において、演出態様を共通化しつつ、状況に応じて各種状態示唆演出の実行確率を異ならせる構成としている。このように構成することで、普通図柄の高確率状態に設定されているのか否かや、特別図柄の高確率状態に設定されているのか否か、時短ストックの有無等を、各種状態示唆演出の発生状況から遊技者に予測させる遊技性を実現することができる。よって、電サポ有り状態が継続している間における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図１７２１（ｂ）を参照して、本第４５制御例における音声

ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図１７２１（ｂ）は、本第４５制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図１７２１（ｂ）に示した通り、本第４５制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第４１制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１６５６参照）に対して、従普図高確フラグ２２３ｒａ、および従電サポフラグ２２３ｒｂが追加されている点でのみ相違している。その他の構成については上述した第４１制御例におけるＲＡＭ２２３と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【５２５５】

従普図高確フラグ２２３ｒａは、普通図柄の高確率状態であるか否かを示すフラグであり、上述した主制御装置１１０の普図高確フラグ２０３ｒａと同様に、普通図柄の高確率状態であればオンに設定され、普通図柄の低確率状態であればオフに設定される。また、従電サポフラグ２２３ｒｂは、電サポ有り状態であるか否かを示すフラグであり、上述した主制御装置１１０の電サポフラグ２０３ｒｂと同様に、電サポ有り状態であればオンに設定され、電サポ無し状態であればオフに設定される。

【５２５６】

＜第４５制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１７２６から図１７３０を参照して、本第４５制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１７２６を参照して、本第４５制御例における時短抽選処理の詳細について説明する。この時短抽選処理（Ｓ８０１２Ｌ）は、上述した第４１制御例における時短抽選処理（図１６５８参照）に代えて実行される処理であり、時短抽選処理（図１６５８参照）と同様に、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外の場合に時短図柄抽選等を実行するための処理である。図１７２６は、この時短抽選処理を示すフローチャートである。この第４５制御例における時短抽選処理（図１７２６参照）のうち、Ｓ８１０１Ｌ，Ｓ８１０５Ｌ、およびＳ８１０６Ｌの各処理では、それぞれ第４１制御例における時短抽選処理（図１６５８参照）のＳ８１０１Ｌ，Ｓ８１０５Ｌ、およびＳ８１０６Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第４５制御例における時短抽選処理（図１７２６参照）では、Ｓ８１０１Ｌの処理が終了すると、次いで、普通図柄の高確率状態であるか（即ち、普図高確フラグ２０３ｒａがオンであるか）否かを判別し（Ｓ８１１１Ｌ）、普通図柄の高確率状態である（即ち、普図高確フラグ２０３ｒａがオンである）と判別した場合は（Ｓ８１１１Ｌ：Ｙｅｓ）、時短当たり乱数テーブル２０２ｒｆ（図１７２２（ｂ）参照）を参照して時短図柄の抽選結果を取得し（Ｓ８１１２Ｌ）、抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別する（Ｓ８１１３Ｌ）。Ｓ８１１３Ｌの処理において、今回の時短図柄の抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合は（Ｓ８１１３Ｌ：Ｙｅｓ）、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値に１００００を上書きして（Ｓ８１１４Ｌ）、処理をＳ８１０５Ｌへと移行する。一方、Ｓ８１１３Ｌの処理において、今回の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は（Ｓ８１１３Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ８１１５Ｌへと移行する。

【５２５７】

これらに対し、Ｓ８１１１Ｌの処理において、普通図柄の高確率状態ではない（普通図柄の低確率状態である）と判別した場合は、時短図柄抽選を実行せずに、小当たり抽選を行うためのＳ８１１５Ｌ～Ｓ８１１８Ｌの各処理を実行する。具体的には、小当たり乱数テーブル２０２ｒｇ（図１７２２（ｃ）参照）を参照して小当たり抽選を実行し（Ｓ８１１５Ｌ）、抽選結果が小当たり当選であるか否かを判別する（Ｓ８１１６Ｌ）。Ｓ８１１６Ｌの処理において、小当たり当選であると判別した場合は（Ｓ８１１６Ｌ：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択テーブル２０２ｒｈ（図１７２３参照）を参照して小当たり種別を決定し（Ｓ８１１７Ｌ）、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットして（Ｓ８１１８Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ８１１６Ｌの処理において、Ｓ８１１５Ｌの処理による小当たり抽選の結果が小当たり当選ではない（即ち、完全外れである）と判別した場合は（Ｓ８１１６Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ８１０６Ｌへと移行する。この時短抽選処理（図１７２６参照）を実行することにより、普通図柄の高確率状態においての

み、時短図柄抽選を実行することができる。次に、図１７２７を参照して、本第４５制御例における更新処理（Ｓ２１１Ｌ）の詳細について説明する。この更新処理（Ｓ２１１Ｌ）は、上述した第４１制御例（および第３７制御例）における更新処理（図１５７２参照）に代えて実行される処理であり、更新処理（図１５７２参照）と同様に、遊技状態を更新するための処理である。図１７２７は、この更新処理（Ｓ２１１Ｌ）を示すフローチャートである。

【５２５８】

この第４５制御例における更新処理（図１７２７参照）のうち、Ｓ８３０１～Ｓ８３０４の各処理では、それぞれ第４１制御例（および第３７制御例）における更新処理のＳ８３０１～Ｓ８３０４の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４５制御例における更新処理（図１７２７参照）では、Ｓ８３０１の処理において確変カウンタ２０３ｉの値が０ではないと判別されるか、またはＳ８３０２の処理が終了した場合に、小当たり当選に基づいて時短状態の設定の一部又は全部をクリアするか否かを判別するための小当たり時短更新処理を実行して（Ｓ８３７１Ｈ）、処理をＳ８３０３へと移行する。この小当たり時短更新処理（Ｓ８３７１Ｈ）の詳細については、図１７２８を参照して後述する。また、本第４５制御例における更新処理（図１７２７参照）では、Ｓ８３０４の処理が終了すると、次いで、Ｓ８３０４の処理により減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０になったか否かを判別し（Ｓ８３７２Ｈ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０になっていれば（Ｓ８３７２Ｈ：Ｙｅｓ）、普図高確フラグ２０３ｒａ、および電サポフラグ２０３ｒｂを共にオフに設定することで時短状態の設定を全てクリアして（Ｓ８３７３Ｈ）、処理をＳ８３７４Ｈへと移行する。一方、Ｓ８３７２Ｈの処理において、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０になっていないと判別した場合は（Ｓ８３７２Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ８３７３Ｈの処理をスキップして、処理をＳ８３７４Ｈへと移行する。

【５２５９】

Ｓ８３７４Ｈの処理では、遊技状態が変更されたか否かを判別し（Ｓ８３７４Ｈ）、遊技状態が変更されたと判別した場合は（Ｓ８３７４Ｈ：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｉの値と、普図高確フラグ２０３ｒａの状態と、電サポフラグ２０３ｒｂの状態と、に対応する遊技状態を示すデータを遊技状態格納エリア２０３ｇに設定して（Ｓ８３７５Ｈ）、処理をＳ８３７６Ｈへと移行する。これに対し、Ｓ８３７４Ｈの処理において、遊技状態が変更されていないと判別された場合は（Ｓ８３７４Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ８３７５Ｈの処理をスキップして、処理をＳ８３７６Ｈへと移行する。Ｓ８３７６Ｈの処理では、確変カウンタ２０３ｉの値、時短カウンタ２０３ｈの値、普図高確フラグ２０３ｒａの状態、および電サポフラグ２０３ｒｂの状態を音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための状態コマンドを設定して（Ｓ８３７６Ｈ）、本処理を終了する。次いで、図１７２８を参照して、上述した小当たり時短更新処理（Ｓ８３７１Ｈ）の詳細について説明する。図１７２８は、この小当たり時短更新処理（Ｓ８３７１Ｈ）を示すフローチャートである。この小当たり時短更新処理（Ｓ８３７１Ｈ）が実行されると、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値（１以上の値）であるか否かを判別し（Ｓ８３８１Ｈ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０であれば（Ｓ８３８１Ｈ：Ｎｏ）、時短状態の設定が小当たりによってクリアされる可能性がないため、そのまま本処理を終了する。

【５２６０】

一方、Ｓ８３８１Ｈの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値（１以上の値）であると判別した場合は（Ｓ８３８１Ｈ：Ｙｅｓ）、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりＡ５８であるか否かを判別し（Ｓ８３８２Ｈ）、小当たりＡ５８であれば（Ｓ８３８２Ｈ：Ｙｅｓ）、普図高確フラグ２０３ｒａ、および電サポフラグ２０３ｒｂが共にオンであるか否かを判別する（Ｓ８３８３Ｈ）。Ｓ８３８３Ｈの処理において、普図高確フラグ２０３ｒａ、および電サポフラグ２０３ｒｂが共にオンであると判別した場合は、確変モードＡ、または時短モードＡにおいて、時短状態の設定を全てクリアする種別の小当たりに当選したことを意味するため、普図高確フラグ２０３ｒａ、および電サポフラグ２０３ｒｂを共にオフに設定して（Ｓ８３８４Ｈ）、処理をＳ８３９１Ｈへ

と移行する。これに対し、Ｓ８３８３Ｈの処理において、普図高確フラグ２０３ｒａと電サポフラグ２０３ｒｂとのうち少なくとも一方がオフであると判別した場合は（Ｓ８３８３Ｈ：Ｙｅｓ）、小当たりＡ５８によって時短状態の設定をクリアする対象の状態ではないことを意味するため、Ｓ８３８４Ｈの処理をスキップして、処理をＳ８３９１Ｈへと移行する。

【５２６１】

一方、Ｓ８３８２Ｈの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりＡ５８ではないと判別した場合は（Ｓ８３８２Ｈ：Ｎｏ）、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりＢ５８であるか否かを判別し（Ｓ８３８５Ｈ）、小当たりＢ５８であれば（Ｓ８３８５Ｈ：Ｙｅｓ）、普図高確フラグ２０３ｒａがオフで、且つ、電サポフラグ２０３ｒｂがオンであるか否かを判別する（Ｓ８３８６Ｈ）。Ｓ８３８６Ｈの処理において、普図高確フラグ２０３ｒａがオフで、且つ、電サポフラグ２０３ｒｂがオンであると判別した場合は、確変モードＢ、または時短モードＢにおいて、時短状態の設定を全てクリアする種別の小当たりに当選したことを意味するため、電サポフラグ２０３ｒｂをオフに設定して（Ｓ８３８７Ｈ）、処理をＳ８３９１Ｈへと移行する。一方で、Ｓ８３８６Ｈの処理において、普図高確フラグ２０３ｒａがオフで、且つ、電サポフラグ２０３ｒｂがオンの組み合わせではないと判別した場合は（Ｓ８３８６Ｈ：Ｎｏ）、小当たりＢ５８によって時短状態の設定をクリアする対象の状態ではないことを意味するため、Ｓ８３８７Ｈの処理をスキップして、処理をＳ８３９１Ｈへと移行する。一方、Ｓ８３８５Ｈの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりＢ５８ではないと判別した場合は（Ｓ８３８５Ｈ：Ｎｏ）、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりＤ５８であるか否かを判別し（Ｓ８３８８Ｈ）、小当たりＤ５８であれば（Ｓ８３８８Ｈ：Ｙｅｓ）、状態によらず電サポ状態の設定をクリアする種別の小当たりに当選したことを意味するため、処理をＳ８３８７Ｈへと移行して電サポフラグ２０３ｒｂをオフに設定し（Ｓ８３８７Ｈ）、処理をＳ８３９１Ｈへと移行する。一方で、Ｓ８３８８Ｈの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりＤ５８ではないと判別した場合は（Ｓ８３８８Ｈ：Ｎｏ）、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりＣ５８であるか否かを判別し（Ｓ８３８９Ｈ）、小当たりＣ５８であれば（Ｓ８３８９Ｈ：Ｙｅｓ）、状態によらず普通図柄の高確率状態の設定をクリアする種別の小当たりに当選したことを意味するため、普図高確フラグ２０３ｒａをオフに設定して（Ｓ８３９０Ｈ）、処理をＳ８３９１Ｈへと移行する。

【５２６２】

Ｓ８３９１Ｈの処理では、普図高確フラグ２０３ｒａ、および電サポフラグ２０３ｒｂが共にオフに設定されているか否かを判別し（Ｓ８３９１Ｈ）、普図高確フラグ２０３ｒａと電サポフラグ２０３ｒｂとが共にオフであると判別した場合は（Ｓ８３９１Ｈ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を０にリセットして（Ｓ８３９２Ｈ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ８３９１Ｈの処理において、普図高確フラグ２０３ｒａ、および電サポフラグ２０３ｒｂのうち少なくとも一方がオンであると判別した場合は（Ｓ８３９１Ｈ：Ｎｏ）、Ｓ８３９２Ｈの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この小当たり時短更新処理（図１７２８参照）を実行することにより、時短状態において小当たりに当選した場合に、当選時の時短状態の種別、および当選した小当たり種別に応じて設定されている時短状態の設定の一部又は全部をクリアすることができる。これにより、有利度合いが互いに異なる８種類の状態（通常モードＡ、通常モードＢ、確変モードＡ、確変モードＢ、潜確モードＡ、潜確モードＢ、時短モードＡ、時短モードＢ）を形成することができるので、遊技性を多様化することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図１７２９を参照して、本第４５制御例における時短設定処理（Ｓ２１２Ｌ）の詳細について説明する。この時短設定処理（Ｓ２１２Ｌ）は、上述した第４１制御例における時短設定処理（図１６５９参照）に代えて実行される処理であり、時短設定処理（図１６５９参照）と同様に、大当たり以外の設定契機に基づいて時短状態を設定するための処理である。図１７２９は、この時短設定処理（Ｓ２１２Ｌ）を示すフローチャートである。

【５２６３】
この第４５制御例における時短設定処理（図１７２９参照）のうち、Ｓ８４０１Ｈ～Ｓ８４０３Ｈ，Ｓ８４０５Ｈ、および８４０２Ｌの各処理では、それぞれ第４１制御例における時短設定処理（図１６５９参照）のＳ８４０１Ｈ～Ｓ８４０３Ｈ，Ｓ８４０５Ｈ、および８４０２Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第４５制御例における時短設定処理（図１７２９参照）では、Ｓ８４０３Ｈの処理が終了すると、遊技状態格納エリア２０３ｇに対して時短モードＢを示すデータを設定して（Ｓ８４１１Ｌ）、処理をＳ８４０５Ｈへと移行する。また、本第４５制御例における時短設定処理（図１７２９参照）では、Ｓ８４０１Ｈの処理において、天井待機フラグ２０３ｊｂがオフであると判別されるか（Ｓ８４０１Ｈ：Ｎｏ）、またはＳ８４０５Ｈの処理が終了した場合に、次いで、電サポフラグ２０３ｒｂがオフであるか否かを判別する（Ｓ８４１２Ｌ）。Ｓ８４１２Ｌの処理において、電サポフラグ２０３ｒｂがオフでない（オンである）と判別した場合は（Ｓ８４１２Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ８４１２Ｌの処理において、電サポフラグ２０３ｒｂがオフであると判別した場合は（Ｓ８４１２：Ｙｅｓ）、処理をＳ８４０２Ｌへと移行する。また、本第４５制御例における時短設定処理（図１７２９参照）では、Ｓ８４０２Ｌの処理において待機用時短カウンタ２０３ｍａの値が０であると判別した場合に（Ｓ８４０２Ｌ：Ｙｅｓ）、次いで、待機用時短カウンタ２０３ｍａのカウンタ値を時短カウンタ２０３ｈの値にセットすると共に電サポフラグ２０３ｒｂをオンに設定し（Ｓ８４１３Ｌ）、待機用時短カウンタ２０３ｍａのカウンタ値を０にクリアする（Ｓ８４１４Ｌ）。次いで、確変カウンタ２０３ｉの値と、普図高確フラグ２０３ｒａの状態と、電サポフラグ２０３ｒｂの状態と、に対応する遊技状態を示すデータを遊技状態格納エリア２０３ｇに設定し（Ｓ８４１５Ｌ）、確変カウンタ２０３ｉの値、時短カウンタ２０３ｈの値、普図高確フラグ２０３ｒａの状態、および電サポフラグ２０３ｒｂの状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ８４１６Ｌ）、本処理を終了する。

【５２６４】
この時短設定処理（図１７２９参照）を実行することで、上述した更新処理（図１７２８参照）において電サポ有り状態の設定がクリアされて電サポ無し状態に切り替わっていた場合に、時短ストックを所持していれば、当該時短ストックを消費して１００００回のサポ有り状態を設定することができる。よって、特に、確変モードＡや時短モードＡにおいてストックを所持した状態で小当たりＡ５８に当選して時短状態の設定が全てクリアされた場合に、時短ストックを消費して有利度合いが高い確変モードＢ、または時短モードＢを設定することができる。よって、大当たりが終了して確変モードＡまたは時短モードＡに設定された場合に、時短ストックを獲得した後で時短状態の設定がクリアされることを遊技者に期待させるという、極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図１７３０を参照して、本第４５制御例における普通図柄変動処理（Ｓ３１１Ｌ）の詳細について説明する。この普通図柄変動処理（Ｓ３３１Ｌ）は、上述した第４１制御例（および第３７制御例）における普通図柄変動処理（図１５７５参照）に代えて実行される処理であり、普通図柄変動処理（図１５７５参照）と同様に、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理である。図１７３０は、この普通図柄変動処理（Ｓ３３１Ｌ）を示すフローチャートである。この第４５制御例における普通図柄変動処理（図１７３０参照）のうち、Ｓ８０１～Ｓ８０７，Ｓ８１７～Ｓ８１９，Ｓ８０２Ｈ～Ｓ８０４Ｈ，Ｓ８０７Ｈ，Ｓ８１０Ｈ，Ｓ８１２Ｈ，Ｓ８１４Ｈ、およびＳ８１６Ｈ～Ｓ８１８Ｈの各処理では、それぞれ第４１制御例（および第３７制御例）における普通図柄変動処理（図１５７５参照）のＳ８０１～Ｓ８０７，Ｓ８１７～Ｓ８１９，Ｓ８０２Ｈ～Ｓ８０４Ｈ，Ｓ８０７Ｈ，Ｓ８１０Ｈ，Ｓ８１２Ｈ，Ｓ８１４Ｈ、およびＳ８１６Ｈ～Ｓ８１８Ｈの各処理と同一の処理が実行される。

【５２６５】
また、本第４５制御例における普通図柄変動処理（図１７３０参照）では、Ｓ８０７の処理が終了すると、普図高確フラグ２０３ｒａがオンであるか否かを判別し（Ｓ８２１Ｈ

）、普図高確フラグ２０３ｒａがオンであると判別した場合は（Ｓ８２１Ｈ：Ｙｅｓ）、処理をＳ８０２Ｈへと移行する。これに対し、Ｓ８２１Ｈの処理において、普図高確フラグ２０３ｒａがオフであると判別した場合は（Ｓ８２１Ｈ：Ｎｏ）、処理をＳ８０３Ｈへと移行する。また、本第４５制御例における普通図柄変動処理（図１７３０参照）では、Ｓ８０４Ｈの処理において、今回の普通図柄の抽選結果が普通図柄の当たりであると判別した場合に（Ｓ８０４Ｈ：Ｙｅｓ）、当たり用の第２図柄表示装置８４の表示態様を設定して（Ｓ８２２Ｈ）、処理をＳ８２３Ｈへと移行する。Ｓ８２３Ｈの処理では、電サポフラグ２０３ｒｂがオンであるか否かを判別し（Ｓ８２３Ｈ）、電サポフラグ２０３ｒｂがオンであると判別した場合は（Ｓ８２３Ｈ：Ｙｅｓ）、処理をＳ８１２Ｈへと移行する。・これに対し、Ｓ８２３Ｈの処理において、電サポフラグ２０３ｒｂがオフであると判別した場合は（Ｓ８２３Ｈ：Ｎｏ）、処理をＳ８１４Ｈへと移行する。また、本第４５制御例における普通図柄変動処理（図１７３０参照）では、Ｓ８１９の処理において今回の普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合に（Ｓ８１９：Ｙｅｓ）、電サポフラグ２０３ｒｂがオンであるか否かを判別し（Ｓ８２４Ｈ）、電サポフラグ２０３ｒｂがオンであると判別した場合は（Ｓ８２４Ｈ：Ｙｅｓ）、処理をＳ８１６Ｈへと移行する。これに対し、Ｓ８２４Ｈの処理において、電サポフラグ２０３ｒｂがオフであると判別した場合は（Ｓ８２４Ｈ：Ｎｏ）、処理をＳ８１７Ｈへと移行する。この普通図柄変動処理（図１７３０参照）を実行することにより、普図高確フラグ２０３ｒａの状態に応じて普通図柄の抽選を実行する際に参照するデータテーブルを切り替えることができる。また、電サポフラグ２０３ｒｂの状態に応じて、普通図柄の変動時間、および普通図柄の当たり時の電動役物６４０ａの開放パターンを切り替えることができる。

【５２６６】

＜第４５制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１７３１、およびお図１７３２を参照して、本第４５制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１７３１を参照して、本第４５制御例における変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｌ）の詳細について説明する。この変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｌ）は、上述した第４１制御例における変動演出設定処理（図１６６１参照）に代えて実行される処理であり、変動演出設定処理（図１６６１参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに基づく変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図１７３１は、この変動表示設定処理（Ｓ５０１４Ｌ）を示すフローチャートである。この第４５制御例における変動表示設定処理（図１７３１参照）のうち、Ｓ５１０１Ｈ～Ｓ５１０６Ｈ、およびＳ５１０８Ｈ～Ｓ５１１７Ｈの各処理では、それぞれ第４１制御例における変動表示設定処理（図１６６１参照）のＳ５１０１Ｈ～Ｓ５１０６Ｈ、およびＳ５１０８Ｈ～Ｓ５１１７Ｈの各処理と同一の処理が実行される。また、本第４５制御例における変動表示設定処理（図１７３１参照）では、Ｓ５１０６Ｈの処理が終了すると、電サポ無し状態であるか否かを判別し（Ｓ５１２１Ｌ）、電サポ無し状態であると判別した場合は（Ｓ５１２１Ｌ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５１０８Ｈへと移行する。これに対し、Ｓ５１２１Ｌの処理において、電サポ有り状態であると判別した場合は（Ｓ５１２１Ｌ：Ｎｏ）、電サポ状態中の演出態様を設定するための電サポ中演出設定処理を実行して（Ｓ５１２２Ｌ）、本処理を終了する。この電サポ中演出設定処理（Ｓ５１２２Ｌ）の詳細について、図１７３２を参照して説明する。

【５２６７】

図１７３２は、上述した電サポ中演出設定処理（Ｓ５１２２Ｌ）を示すフローチャートである。この電サポ中演出設定処理（Ｓ５１２２Ｌ）では、まず、今回の抽選結果を読み出して（Ｓ５１７１Ｌ）、読み出した抽選結果が時短図柄当選の抽選結果であるか否かを判別する（Ｓ５１７２Ｌ）。Ｓ５１７２Ｌの処理において、時短図柄当選の抽選結果であると判別した場合は（Ｓ５１７２：Ｙｅｓ）、次いで、時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオフであるか否かを判別し（Ｓ５１７３Ｌ）、時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオフであると判別した場合は（Ｓ５１７３Ｌ：Ｙｅｓ）、時短ストック済フラグ２２３ｍｂを

オンに設定して（Ｓ５１７４Ｌ）、処理をＳ５１７５Ｌへと移行する。これに対し、Ｓ５１７２Ｌの処理において、今回の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合（Ｓ５１７２Ｌ：Ｎｏ）、およびＳ５１７３Ｌの処理において、時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオンであると判別した場合は（Ｓ５１７３Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ５１７４Ｌの処理をスキップして、処理をＳ５１７５Ｌへと移行する。Ｓ５１７５Ｌの処理では、今回の抽選結果が小当たり当選であるか否かを判別し（Ｓ５１７５Ｌ）、小当たり当選の抽選結果であると判別した場合は（Ｓ５１７５Ｌ：Ｙｅｓ）、次いで、電サポ有り状態を終了させる種別の小当たりであるか否かを判別する（Ｓ５１７６Ｌ）。Ｓ５１７６Ｌの処理において、電サポ有り状態を終了させる種別の小当たりであると判別した場合は（Ｓ５１７６Ｌ：Ｙｅｓ）、次いで、時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオンであるか否かを判別し（Ｓ５１７７Ｌ）、時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオフであると判別した場合は（Ｓ５１７７Ｌ：Ｎｏ）、電サポ有り状態が終了され、時短ストックも所持していないことから不利な電サポ無し状態へと移行することを意味するため、変動表示演出として敵である怪獣のキャラクタ８２１にウサギのキャラクタ８０１が敗北してしまう演出態様（図１７１５（ｂ）参照）を決定し（Ｓ５１７８Ｌ）、処理をＳ５１８３Ｌへと移行する。

【５２６８】

これに対し、Ｓ５１７６Ｌの処理において、今回当選した小当たりが電サポ有り状態を終了させる種別の小当たりではないと判別した場合（Ｓ５１７６Ｌ：Ｎｏ）、およびＳ５１７７Ｌの処理において、時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオンであると判別した場合は（Ｓ５１７７Ｌ：Ｙｅｓ）、小当たり終了後も有利な電サポ有り状態が継続することを意味するため、変動表示演出として敵である怪獣のキャラクタ８２１にウサギのキャラクタ８０１が勝利する演出態様を決定し（Ｓ５１７９Ｌ）、処理をＳ５１８３Ｌへと移行する。一方、Ｓ５１７５Ｌの処理において、今回の抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合は（Ｓ５１７５Ｌ：Ｎｏ）、次いで、今回の抽選結果が大当たりであるか否かを判別し（Ｓ５１８０Ｌ）、今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合ｈ（Ｓ５１８０Ｌ：Ｙｅｓ）、変動表示演出としてＶアイコンを獲得する演出を伴う演出態様を決定し（Ｓ５１８１Ｌ）、処理をＳ５１８３Ｌへと移行する。一方、Ｓ５１８０Ｌの処理において、今回の抽選結果が大当たりではないと判別した場合は（Ｓ５１８０Ｌ：Ｎｏ）、状態示唆演出選択テーブル２０２ｒａ（図１７２５参照）を参照して、現在の状態（従普図高確フラグ２２３ｒａ、従電サポフラグ２２３ｒｂの状態）と、時短ストック済フラグ２２３ｍｂの状態とに応じた状態予告演出の実行有無および状態予告演出種別を特定し、特定した状態予告演出種別を伴う変動表示態様、もしくは状態予告演出を伴わない変動表示態様を決定し（Ｓ５１８２Ｌ）、処理をＳ５１８３Ｌへと移行する。Ｓ５１８３Ｌの処理では、Ｓ５１７８Ｌ，Ｓ５１７９Ｌ，Ｓ５１８１Ｌ、およびＳ５１８２Ｌのうち何れかの処理によって決定された演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５１８３Ｌ）、決定した演出態様に対応する値を変動時間カウンタ２２３ｊｅにセットして（Ｓ５１８４Ｌ）、本処理を終了する。この電サポ中演出設定処理（図１７３２参照）を実行することで、電サポ状態中に実行される状態予告演出の種別によって現在の状態を予測する遊技性を実現することができる。

【５２６９】

以上説明した通り、第４５制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選が実行され易くなる制御として、第１制御（普通図柄の低確率状態）とその第１制御よりも特別図柄の抽選が実行され易くなる第２制御（普通図柄の高確率状態）とを切り替えることが可能に構成すると共に、これらの第１制御および第２制御と並列して、第３制御（電サポ無し状態）とその第３制御よりも特別図柄の抽選が実行され易くなる第４制御（電サポ有り状態）とを切り替えることが可能に構成した。そして、第２制御と第４制御とが設定される特定の遊技状態（普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態に設定される確変モードＡ、および時短モードＡ）において第１条件が成立した場合に、第４制御を維持したまま第１制御に切り替えることが可能に構成した。また、特定の遊技状態において第２条件が成立した場合に、第２制御を維持したまま第３制御に切り替えることも可能に構成し

た。更に、特定の遊技状態において第３条件が成立した場合に、第１制御および第３制御に切り替えることも可能に構成した。言い換えれば、特別図柄の抽選が比較的実行され易くなる制御が複数複合して設定されている状態において、一部又は全部の制御を、特別図柄の抽選が比較的実行され難くなる制御に切替可能に構成した。つまり、特定の遊技状態において特別図柄の抽選で大当たりとも時短図柄当選とも異なる特定の抽選結果（小当たり）となった場合に、設定されている時短状態の設定（普通図柄の高確率状態の設定、および電サポ有り状態の設定）の一部または全部をクリアする（設定されている時短状態の一部または全部を終了させる）ことが可能に構成した。より具体的には、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態を終了させる（普通図柄の高確率状態と電サポ有り状態との両方が設定されている場合に、両方の設定をクリアする）契機となる小当たり（小当たりＡ５８）と、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポあり状態を終了させる（普通図柄の低確率状態と電サポあり状態との両方が設定されている場合に、電サポあり状態の設定をクリアする）契機となる小当たり（小当たりＢ５８）と、設定されている時短状態の種別によらず、普通図柄の高確率状態を終了させる（普通図柄の高確率状態が設定されている場合に、電サポあり状態であるか否かによらず普通図柄の高確率状態の設定のみをクリアする）契機となる小当たり（小当たりＣ５８）と、設定されている時短状態の種別によらず、電サポあり状態を終了させる（電サポ有り状態が設定されている場合に、普通図柄の高確率状態であるか否かによらず電サポ有り状態の設定のみをクリアする）契機となる小当たり（小当たりＣ５８）と、を設ける構成とした。これにより、時短状態の設定の一部のみが残った状態を形成し得るので、従来の遊技機よりも、状態を多く形成することができるので、より複雑な状態移行を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５２７０】

また、本第４５制御例では、特定の遊技状態（普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態）において、第１の状況と、その第１の状況とは異なる第２の状況と、が成立し得るように構成し、第１の状況において電サポ有り状態を終了させ得る特定条件が成立した場合よりも、第２の状況において特定条件が成立した方が有利度合いが高くなるように構成した。言い換えれば、電サポあり状態を終了させ得る条件が成立した方が望ましい状態と、電サポあり状態を終了させ得る条件が成立しない方が望ましい状態と、を同一の遊技状態において形成可能に構成した。より具体的には、本第４５制御例では、右打ち遊技を行うことで第２特別図柄の抽選が頻繁に実行される有利な電サポ有り状態として、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態よりも、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態の方が、有利度合いが高くなるように構成し、更に、電サポ有り状態において時短図柄当選が発生した場合に、時短図柄当選に基づく電サポ有り状態の付与を、電サポ有り状態が終了されるまで待機させる（時短ストックする）ことが可能に構成している。そして、時短図柄当選が発生した場合は、普通図柄の状態を変えずに電サポ有り状態のみを付与するように構成した。つまり、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態において、時短ストックを所持していない状態（第１の状況）で普通図柄の高確率状態と電サポ有り状態との両方の設定をクリアする小当たりに当選した（特定条件が成立した）場合には、遊技者に不利な普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態に設定される一方で、時短ストックを所持した状態（第２の状況）で普通図柄の高確率状態と電サポ有り状態との両方の設定をクリアする小当たりに当選した（特定条件が成立した）場合に、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態となることで時短ストックを消化可能な状態となり、電サポ有り状態のみが付与される結果、有利度合いが高い普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態に移行する構成としている。このように構成することで、時短ストックを所持している（第２の状況である）か、所持していない（第１の状況である）かによって、時短状態の終了条件（特定条件）が成立した場合の有利度合いを大きく異ならせることができるので、同一の特定の遊技状態であっても、第１の状況であるか、第２の状況であるかによって特定条件の成立を回避したいと思わせたり、特定条件が成立して欲しいと思わせたりする極めて斬新、且つ、特殊な遊技性を実現することができる。よって、遊技者

の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【５２７１】
さらに、本第４５制御例では、大当たり終了に基づいて普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態が設定されてから、少なくとも電サポ有り状態の設定がクリアされるまでの間は、普通図柄の高確率状態であるか否かや時短ストックを所持しているか否かを遊技者が比較的把握し難くなるように、同系統の演出態様を継続して実行する構成としている。つまり、時短ストックが発生した場合や、普通図柄の低確率状態へと移行した場合に、即座にそれらの事象を遊技者に対して報知することはせず、見かけ上、同一の状態が継続しているかのように遊技者に思わせることが可能な演出態様を設定する構成としている。そして、変動表示演出において設定され得る一部の演出態様の選択割合（実行割合）を状況（時短ストックの有無や、普通図柄の高確率状態であるか否か等）によって異ならせることにより、時短ストックを既に所持しているか否か、および有利度合いが高い普通図柄の低確率状態へと移行しているか否かについて、変動表示演出の演出態様から予測させる遊技性を実現することができる。よって、大当たりが終了してから電サポ有り状態が終了されるまでの間における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【５２７２】
なお、本第４５制御例では、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態（特定の遊技状態）に対して、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態（第１遊技状態）の方が有利度合いが高くなるように構成すると共に、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ無し状態（第２遊技状態）の方が有利度合いが低くなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態（特定の遊技状態）に対して、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態（第１遊技状態）の方が有利度合いが低くなるように構成すると共に、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ無し状態（第２遊技状態）の方が有利度合いが高くなるように構成してもよい。より具体的には、例えば、普通図柄の低確率状態における普通図柄の当たり確率を極めて低確率にすると共に、電サポ有り状態と電サポ無し状態とで、電サポ無し状態の方が普通図柄の変動時間が認識困難な程度に僅かに（例えば、０．０１秒）長くなり、普通図柄の当たり時における開放期間が認識困難な程度に僅かに（例えば、０．０１秒）長くなるように構成してもよい。つまり、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態（特定の遊技状態）や普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ無し状態（第２遊技状態）では右打ち遊技となる一方で、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態（第１遊技状態）では、遊技者にとって最も不利な普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態（第３遊技状態）と同様に左打ち遊技となるように構成してもよい。そして、電サポ有り状態よりも、電サポ無し状態の方が、例えば、大当たり当選時に設定される遊技状態として有利度合いが高い遊技状態が設定され易くなる（例えば、確変大当たりの振り分けが高くなる）ように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態に設定される遊技状態（特定の遊技状態）において、普通図柄の高確率状態を維持したまま電サポ無し状態へと移行することを期待させる（即ち、小当たりＤ５８に当選する）ことを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合においては、特定の遊技状態（普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態）において第１の状況（時短ストックを所持した状態）で特定条件が成立（小当たりＤ５８に当選）して電サポ無し状態に設定されると、時短ストックが消費されて電サポ有り状態に復帰してしまうため、有利度合いが低くなる（有利度合いが高い普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ無し状態へと移行することができなくなる）一方で、第２の状況（時短ストックを所持していない状態）で特定条件が成立して（小当たりＤ５８に当選して）電サポ無し状態に設定されることで、有利度合いが高くなる（有利度合いが高い普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ無し状態へと移行する）遊技性となる。即ち、上述した第４５制御例とは逆に、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態において時短ストックを獲得した後で電サポ無し状態へと移行させる条件が成立するよりも、時短ストックを獲得する前に電サポ無し状態へと移行させる条件が成立した方が有

利度合いが高くなる遊技性となる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５２７３】

本第４５制御例では、特定の遊技状態（普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態）において第１の状況（時短ストックを所持した状態）で特定条件が成立した（時短状態の設定を全てクリアする小当たりＡ５８に当選した）場合に有利度合いが比較的高くなり（普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態が設定され）、特定の遊技状態において第２の状況（時短ストックを所持してい内状態）で特定条件が成立した場合に有利度合いが比較的低くなる（普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態が設定される）ように構成していたが、特定条件は、時短状態の設定を全てクリアする種別の小当たりに当選することに限定されるものではない。これに代えて、または加えて、例えば、特定の遊技状態が設定された後において第１特別図柄の抽選回数が特定回数（例えば、５回）に到達したことを特定条件の成立として、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態が設定されるように構成してもよい。このように構成した場合、右打ち遊技を行うべき特定の遊技状態において敢えて左打ちを行って第１特別図柄の抽選を実行させることにより、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態が設定される構成とすることができるので、第１の状況であるか第２の状況であるかを遊技者に予測させて、第２の状況になったと予測したタイミングで左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、遊技球が入球することで時短状態の設定を全てクリアする所定の入球口を設ける構成としてもよい。このように構成した場合も、第１の状況であるか第２の状況であるかを遊技者に予測させて、第２の状況になったと予測したタイミングで所定の入球口を狙って遊技球を発射させて時短状態の設定を全てクリアさせる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、特定条件として、第２特別図柄の抽選回数若しくは特別図柄の抽選回数の合計が特定回数（例えば、５０回）となったことに基づいて、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態が設定されるように構成してもよい。このように構成した場合、右打ち遊技を行うことで特定回数までの残り回数が減算されていくため、抽選回数が特定回数に到達するよりも前に第２の状況を成立させることを目指す斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５２７４】

本第４５制御例では、特定の遊技状態（普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態）において第１の状況（時短ストックを所持していない状態）から第２の状況（時短ストックを所持している状態）に切り替わると、第１の状況に戻ることがない構成としていたが、これに限られるものではなく、第２の状況になったとしても、第１の状況に戻り得る構成としてもよい。具体的には、例えば、特別図柄の抽選で特定の抽選結果となったことに基づいて、第２の状況から第１の状況へと戻す構成としてもよい。即ち、獲得した時短ストックを消滅させる抽選結果を設ける構成としてもよい。このように構成することで、第１の状況であるか第２の状況であるかをより分かり難くすることができるので、遊技者に対してより真剣に状況を予測させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５２７５】

本第４５制御例では、特定の遊技状態において時短図柄当選に基づく時短状態の付与のみをストック可能に構成していたが、ストック可能な対象はこれに限られるものではない。例えば、小当たり当選に基づく時短状態の設定の一部若しくは全部のクリア制御（時短クリアストック）をストック可能に構成してもよい。より具体的には、特定条件（時短状態の終了条件）として、特別図柄の抽選回数が特定回数（５０回）になるという条件を設定し、特定条件が成立して普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態が設定されると、時短ストックに基づく電サポ有り状態の設定と、時短クリアストックに基づく電サポ有り状態のクリアと、をそれぞれのストック個数分に渡って繰り返すように構成してもよい

。言い換えれば、時短ストックの個数が時短クリアストックの個数以下である場合は、特定条件成立後（且つ、各ストックの消化後）の状態が不利な普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態に設定される一方で、時短ストックの個数の方が時短クリアストックの個数よりも多い場合は、特定条件成立後（且つ、各ストックの消化後）の状態が有利な普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態に設定されるように構成してもよい。このように構成することで、時短ストックの有無だけでなく、時短ストックの個数や時短クリアストックの個数まで予測させる更に奥深い遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、第１の状況は、時短ストックの個数が時短クリアストックの個数以下である状況に相当し、第２の状況は、時短ストックの個数が時短クリアストックの個数よりも多い状況に相当する。

【５２７６】

本第４５制御例では、第１の状況（特定条件が成立した場合の有利度合いが低い状況）、および第２の状況（特定条件が成立した場合の有利度合いが高い状況）を、それぞれ時短ストックを所持していない状態、および時短ストックを所持している状態としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短ストックの有無とは無関係に、特別図柄の抽選回数に応じて、第１の状況と第２の状況とを切り替える構成としてもよい。具体的には、例えば、特別図柄の抽選が１０回実行される毎に、第１の状況と第２の状況とが切り替わる構成としてもよい。このように構成することで、特別図柄の抽選回数に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５２７７】

＜第４１制御例の第２変形例＞

次に、図１７３３から図１７３８を参照して、上述した第４１制御例の第２変形例について説明をする。上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０では、第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中に実行される第２特別図柄抽選において時短図柄当選した場合に、時短図柄当選に基づく時短当選情報を保持（ストック）可能に構成し、第１時短状態が終了した後に、ストックされている時短当選情報に基づいて第２時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態における電サポ状態）を設定可能に構成している。そして、図１６４９に示した通り、第１時短状態中に実行される変動演出によって、第１時短状態中に実行される特別図柄抽選の抽選結果（大当たり当選の有無、時短図柄当選の有無）を示唆可能に構成していた。また、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者に過剰に有利な特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいてストックされている時短当選情報を消去するように構成していた。このように構成された上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０では、第１時短状態中に実行される特別図柄抽選にて大当たり当選した場合において、大当たり当選に基づいて付与される特典（大当たり遊技と大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）と、大当たり当選に基づいて消去される時短当選情報に基づいて付与される特典（第２時短状態の時短回数）と、の何れが遊技者に有利な特典であるかを把握できず、大当たり当選したことを素直に喜べないという問題があった。これに対して、本第４１制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、第１時短状態中に実行される変動演出にて、大当たり当選に基づいて付与される特典が、大当たり当選に基づいて消去される特典よりも遊技者に有利であるか否かを報知可能な演出を実行可能に構成している。

【５２７８】

＜第４１制御例の第２変形例にて実行される演出内容について＞

次に、図１７３３から図１７３５を参照して、本第２変形例におけるパチンコ機１０にて実行される演出内容について説明をする。本第４１制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０に対して、第１時短状態中に実行される変動演出の演出内容を異ならせている点で相違している。以下、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０とは異なる演出内容について説明をする。図１７３３（ａ）は、第１時短状態中に遊技者に不利となる大当たりに当選した大当たり変動中に表示

される表示画面の一例を示した図であって、図１７３３（ｂ）は、第１時短状態中に遊技者に有利となる大当たりに当選した大当たり変動中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１７３３（ａ）に示した図は、第１時短状態（時短１００回）が設定されてから４０３９回目の特別図柄変動中であって、既に時短図柄に３回当選している状態であるため、表示領域Ｄｍ７には、第１時短状態の残期間（残時短回数）を示す表示態様として「残り６０回」が表示されており、表示領域Ｄｍ７０には、時短図柄当選回数が３回であることに対応させて獲得アイコンＰ１～Ｐ３が表示されている。さらに、大当たりＦ５４ｂ（２ラウンド時短大当たり（時短回数１０回））が設定される大当たり変動が実行されている状態であり、大当たり当選に基づいて設定される時短回数（１０回）が、大当たり当選に基づいて消去される時短回数、即ち、第１時短状態の残時短回数（６０回）と、保持している時短当選情報（時短回数６０回）とを合算した実行可能時短回数よりも少ないことを示すための表示態様「毒Ｖ」でＶアイコン８０１Ｖが表示されている。

【５２７９】

そして、副表示領域Ｄｓには、「「毒Ｖ」に触れると大ピンチ！！上手くよけろ！！」の文字が表示されている。なお、この「毒Ｖ」のＶアイコン８０１Ｖは、実行可能時短回数よりも少ない時短回数が付与される大当たり当選時、或いは、外れ変動時の一部において表示される表示態様であって、外れ変動時に「毒Ｖ」のＶアイコン８０１Ｖが表示された場合は、キャラクタ８０１が「毒Ｖ」のＶアイコン８０１Ｖに触れること無く走り抜ける演出が実行され、大当たり変動時に「毒Ｖ」のＶアイコン８０１Ｖが表示された場合は、キャラクタ８０１が「毒Ｖ」のＶアイコン８０１Ｖに触れてしまうアクションが実行され、遊技者に不利な大当たりに当選したことが報知される。なお、時短図柄当選変動においても、「毒Ｖ」のＶアイコン８０１Ｖを表示可能に構成しても良い。この場合、キャラクタ８０１が、「毒Ｖ」のＶアイコン８０１Ｖをよけて、Ｐアイコン８０２Ｖをゲットするアクションが実行される。次に、図１７３３（ｂ）に示した図は、実行可能時短回数よりも多い時短回数が付与される大当たりに当選した場合に実行される変動演出について説明をする。図１７３３（ｂ）は、実行可能時短回数が８０回の状態であって、時短回数１００回が付与される２ラウンド時短大当たりに当選した場合に実行される変動演出にて表示される表示画面の一例を示しており、大当たり当選を示すＶアイコン８０１Ｖの表示態様として、時短１００回が付与されることを示すための「Ｖ１００」の表示態様が表示されている。このように、実行可能時短回数よりも大きい時短回数が設定されることを遊技者に把握させることが可能な表示態様でＶアイコン８０１Ｖを表示させることにより、遊技者に有利となる大当たりに当選したことを遊技者に分かり易く報知することができる。

【５２８０】

次に、図１７３４を参照して、第１時短状態における変動演出として、絶対ゲットモードが実行された場合の演出内容について説明をする。上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０では、第１時短状態が設定されている期間は常にＶアイコン８０１Ｖ及びＰアイコン８０２Ｖを第３図柄表示装置８１の表示面に表示させておくことで、短時間の変動時間で時短図柄当選、或いは、大当たり当選を示す特別図柄変動が実行された場合であっても、その短時間の変動時間に対応した演出期間内で特別図柄抽選の結果を遊技者に分かり易く報知できるように構成していた。しかしながら、どの変動演出にてキャラクタ８０１がＶアイコン８０１Ｖ又はＰアイコン８０２Ｖをゲットするのかを事前に把握することができず、各アイコンをゲットする瞬間を遊技者が見逃してしまう虞があった。これに対して、本第２変形例では、Ｖアイコン８０１Ｖ或いはＰアイコン８０２Ｖの何れかをキャラクタ８０１がゲットすることを、実際にＶアイコン８０１Ｖ或いはＰアイコン８０２Ｖの何れかをゲットするアクションが実行されるよりも前に、遊技者に報知可能に構成している。具体的には、２０８６（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの中央上部に「絶対ゲットモード」の文字を表示し、オーラ８０１ａを纏ったキャラクタ８０１が走り抜ける演出が実行され、副表示領域Ｄｓには、今回の変動演出の演出結果を事前に遊技者に案内するための案内表示態様として「最低１個はアイコンゲットできるよ！！」の文字が表示される。このように構成することで、Ｖアイコン８０１Ｖ或いはＰアイコン８０２Ｖをキャ

ラクタ８０１がゲットするよりも前に、今回の変動演出にて何れかのアイコンをゲットする演出が実行されることを遊技者に容易に把握させることができる。

【５２８１】

また、絶対ゲットモードが設定された場合には、キャラクタ８０１がＶアイコン８０１Ｖをゲットしようとする演出と、Ｐアイコン８０２Ｖをゲットしようとする演出とが順に実行される変動演出が実行されるように構成しており、絶対ゲットモードにてＶアイコン８０１Ｖをゲットするアクションが実行される場合には、Ｐアイコン８０２Ｖをゲットしようとする演出を実行した後にＶアイコン８０１Ｖをゲットしようとする演出が実行され易く、絶対ゲットモードにてＰアイコン８０２Ｖをゲットするアクションが実行される場合には、Ｖアイコン８０１Ｖをゲットしようとする演出を実行した後にＰアイコン８０２Ｖをゲットしようとする演出が実行され易くなるように構成している。つまり、複数のアイコンを順にゲットしようとする変動演出が実行される場合において、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、ゲットしようとするアイコンの順序を切り替えるように構成している。そして、後に実行される演出の方が、実際にアイコンをゲットし易くなるように構成している。このように構成することで、絶対ゲットモードが設定された変動演出を最後まで興味を持たせながら遊技者に楽しませることができる。また、アイコンをゲットしようとする演出がどの順序で実行されるかによって、今回の変動演出の演出結果を遊技者に予測させ易くすることができる。図１７３４（ｂ）に示した図は、大当たり変動中に絶対ゲットモードが設定された場合に表示される表示画面の一例を示しており、先に実行されたＰアイコン８０２Ｖをゲットしようとする演出にてＰアイコン８０２Ｖをゲットすることができず、Ｐアイコン８０２Ｖが主表示領域Ｄｍの左側に移行し、Ｖアイコン８０１Ｖをゲットしようとする演出が実行される状況を示している。つまり、変動演出が進行し、今回の変動演出が大当たり変動に対応して実行されている変動演出であることを遊技者が把握可能となる状況を示しており、副表示領域Ｄｓには、今回の変動演出がＶアイコン８０１Ｖをゲットする変動演出であることを案内するための案内表示態様として「「Ｖ」ゲット確定！！おめでとう！！」の文字が表示されている。

【５２８２】

また、本第２変形例では、図１７３４にて示した通り、複数のアイコンを順にゲットしようとする演出態様以外の演出態様を変動演出として設定可能に構成している。具体的には、図１７３５に示した通り、複数のアイコン（Ｖアイコン８０１Ｖ、Ｐアイコン８０２Ｖ）を両方ともゲットする変動演出も実行可能に構成している。具体的には、特別図柄抽選で大当たり当選した場合であって、実行可能時短回数よりも多い時短回数の時短大当たりに当選した場合の一部において、複数のアイコンをゲットすることを事前に報知するための「欲張りモード」が設定されるように構成している。この「欲張りモード」が設定されると、図１７３５に示した通り、主表示領域Ｄｍの中央上部に「欲張りモード」と表示され、副表示領域Ｄｓには、欲張りモード中に実行される演出の内容を遊技者に案内するための案内表示態様として「アイコンゲットするときは必ず２つゲット！！」の文字が表示される。つまり、欲張りモード中は、演出結果として何れのアイコンもゲットできない演出結果、或いは、何れのアイコンもゲットする演出結果の何れかが設定された演出が実行される。具体的には、「欲張りモード」は、特別図柄抽選の結果が外れの場合の一部、或いは、大当たり当選のうち、大当たり遊技が終了した後に第１時短状態が設定される大当たりであって、設定される第１時短状態の時短回数が実行可能時短回数よりも大きい場合に実行可能に構成しており、外れ変動に対応して実行される「欲張りモード」は、何れのアイコンもゲットできない演出結果で「欲張りモード」の演出が実行され、大当たり当選に対応して実行される「欲張りモード」は、両方のアイコンをゲットする演出結果で「欲張りモード」の演出が実行される。図１７３５に示した図は、大当たり変動中に実行された「欲張りモード」演出中の表示画面であり、キャラクタ８０１が通常よりも速い速度で走るアクションで表示され、アイコンの獲得期待度が高い状態であることを示している。そして、図１７２６に示した表示画面が表示された後は、Ｖアイコン８０１Ｖと、Ｐアイコン８０２Ｖとを同時（略同時）にゲットする演出が実行される。

【５２８３】
以上、説明をした通り、「欲張りモード」演出が実行された場合には、特別図柄抽選が外れである。即ち、ストックしている時短当選情報が消去されない場合。或いは、特別図柄抽選が遊技者に有利な大当たり当選である場合の何れかとなるため、何れの演出結果で「欲張りモード」演出が実行された場合であっても、対応する特別図柄抽選の結果に基づいて遊技者に不利な遊技が実行されることが無いため、遊技者に安心して演出を楽しませることができる。以上、説明をした通り、本第４１制御例における第２変形例では、第１時短状態中に実行される演出によって、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典が遊技者に有利となる特典であるか不利となる特典であるかを、大当たり当選を示す演出結果が表示されるよりも前に遊技者に報知可能に構成し、外れ当選時にも同一の演出を実行可能に構成している。よって、大当たり当選した場合に付与される特典が遊技者に不利となる特典であることを示す表示態様が表示された場合に、大当たり当選を示す演出結果（Ｖアイコン８０１Ｖをゲットするアクション）とならないことを遊技者に期待させるという斬新な演出を実行することができる。なお、本第２変形例では、１回の特別図柄抽選に結果を示すための特別図柄変動期間を用いて、キャラクタ８０１がＶアイコン８０１Ｖ或いはＰアイコン８０２Ｖをゲットするか否かの演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、獲得済みの特別図柄抽選の実行権利（特図保留）に対する先読み結果（事前判別結果）に基づいて、複数の特別図柄変動の変動期間を跨いで、キャラクタ８０１がＶアイコン８０１Ｖ或いはＰアイコン８０２Ｖをゲットするか否かの演出を実行するように構成してもよい。このように構成することで、キャラクタ８０１がＶアイコン８０１Ｖ或いはＰアイコン８０２Ｖをゲットするか否かの演出の演出期間を長くすることができる。

【５２８４】
＜第４１制御例の第２変形例における電気的構成について＞
次に、図１７３６を参照して、本第４１制御例の第２変形例における電気的構成について説明をする。本第４１制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の一部を変更している点で相違している。具体的には、特図２大当たり用テーブル２０２ｍｄ２（図１６５５（ｃ）参照）に代えて特図２大当たり用テーブル２０２ｍｂｄ２を設けている点で相違している。それ以外の電気的構成は同一である。同一の構成については、その説明を省略する。特図２大当たり用テーブル２０２ｍｂｄ２は、上述した第４１制御例における特図２大当たり用テーブル２０２ｍｄ２（図１６５５（ｃ）参照）と同様に、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を決定する際に参照されるデータテーブルである。本第４１制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０に対して、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別の種類を増加しており、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない通常大当たり（時短大当たり）の種別として、大当たり遊技のラウンド数や第１時短状態の時短回数を異ならせた大当たり種別を有している。ここで、図１７３６を参照して、特図２大当たり用テーブル２０２ｍｂｄ２の詳細な内容について説明をする。図１７３６は、特図２大当たり用テーブル２０２ｍｂｄ２に規定されている内容を模式的に示した図である。図１７３６に示した通り、特図２大当たり用テーブル２０２ｍｂｄ２には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応させて、６種類の大当たり種別が規定されている。

【５２８５】
具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４４」の範囲に対して、大当たり種別「大当たりＡ５４」が、「４５～４９」の範囲に対して、大当たり種別「大当たりＢ５４」が規定されている。なお、大当たり種別「大当たりＡ５４」、及び「大当たりＢ５４」は、大当たり遊技が終了した後に確変状態が設定される確変大当たりに対応する大当たり種別であって、設定された場合に付与される特典（ラウンド遊技数や確変状態の終了条件等）や、選択割合は上述した第４１制御例と同一であるため、その説明を

省略する。また、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～６９」の範囲に対して、大当たり種別「大当たりＣ５４ｂ」が、「７０～７９」の範囲に対して、大当たり種別「大当たりＤ５４ｂ」が、「８０～８９」の範囲に対して、大当たり種別「大当たりＦ５４ｂ」が、「９０～９９」の範囲に対して、大当たり種別「大当たりＦ５４ｂ」がそれぞれ規定されている。「大当たりＣ５４ｂ」は、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数が１０ラウンドであって、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態）が設定されない通常大当たり（時短大当たり）に対応する大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短回数が５０回の第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように、大当たり遊技終了時に設定される値として、時短カウンタ２０３ｈの値に「５０」、確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が規定されている。「大当たりＤ５４ｂ」は、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数が２ラウンドであって、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態）が設定されない通常大当たり（時短大当たり）に対応する大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短回数が１５０回の第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように、大当たり遊技終了時に設定される値として、時短カウンタ２０３ｈの値に「１５０」、確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が規定されている。

【５２８６】

「大当たりＥ５４ｂ」は、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数が２ラウンドであって、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態）が設定されない通常大当たり（時短大当たり）に対応する大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短回数が１００回の第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように、大当たり遊技終了時に設定される値として、時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」、確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が規定されている。「大当たりＦ５４ｂ」は、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数が２ラウンドであって、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態）が設定されない通常大当たり（時短大当たり）に対応する大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短回数が１０回の第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように、大当たり遊技終了時に設定される値として、時短カウンタ２０３ｈの値に「１０」、確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が規定されている。以上、説明をした通り、本第４１制御例の第２変形例では、上述した第４１制御例と同様に、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、確変大当たり（大当たりＡ５４、大当たりＢ５４）が選択される割合が５０％、通常大当たり（大当たりＣ５４ｂ、大当たりＤ５４ｂ、大当たりＥ５４ｂ、大当たりＦ５４ｂ）が選択される割合が５０％となるように規定している。そして、通常大当たりのうち１０ラウンドの大当たり遊技が設定される割合（大当たりＣ５４ｂが設定される割合）が４０％、２ラウンドの大当たり遊技が設定される割合（大当たりＤ５４ｂ、大当たりＥ５４ｂ、大当たりＦ５４ｂが設定される割合）が６０％となるように規定している。

【５２８７】

つまり、本第４１制御例の第２変形例では、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない大当たり遊技（２ラウンド遊技）であって、大当たり遊技の終了後に第１時短状態が設定される大当たり種別として、設定される時短回数を異ならせた大当たり種別を設定可能に構成している。このように構成することで、第１時短状態中に大当たり当選した場合において、設定される大当たり種別に基づいて遊技者に有利となる大当たりと、不利となる大当たりと、を創出させ易くすることができる。

【５２８８】

＜第４１制御例の第２変形例における制御処理について＞

次に、図１７３７、及び、図１７３８を参照して、本第４１制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第２変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の一部を変更している点で相違しており、それ以外の制御処理は同一

である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図１７３７を参照して、時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌｂ）の処理内容について説明をする。図１７３７は、時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌｂ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌｂ）は、上述した第４１制御例の時短状態中演出設定処理（図１６６２のＳ５１０２Ｌ参照）に代えて実行される処理であって、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果に基づいて設定されるアイコン獲得演出（図１６４９参照）の演出態様を決定するための処理が実行される。

【５２８９】

具体的には、時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌｂ）が実行されると、まず、上述した時短状態中演出設定処理（図１６６２のＳ５１０２Ｌ参照）と同一のＳ５１５１ＬからＳ５１５４Ｌの処理が実行される。そして、Ｓ５１５３Ｌの処理において時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオフに設定されていないと判別した場合、即ち、時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５１５３Ｌ：Ｎｏ）、絶対ゲットモードの実行を抽選で決定し（Ｓ５１５１Ｌｂ）、次いで、絶対ゲットモードの実行が決定されたかを判別し（Ｓ５１５２Ｌｂ）、絶対ゲットモードの実行が決定されたと判別した場合は（Ｓ５１５２Ｌｂ：Ｙｅｓ）、Ｖアイコン８０１Ｖを獲得しない第１演出の後にＰアイコン８０２Ｖを獲得する第２演出を実行する演出態様を決定し（Ｓ５１５３Ｌｂ）、絶対ゲットモードに対応する演出態様（背面画像や、副表示領域Ｄｓの表示態様等）を決定し（Ｓ５１５４Ｌｂ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値に、時短図柄当選情報に含まれる時短回数に対応する値である２０を加算し（Ｓ５１５６Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１５２Ｌｂの処理において、絶対ゲットモードの実行が決定されていないと判別した場合は（Ｓ５１５２Ｌｂ：Ｎｏ）、時短図柄当選を示すためのＰアイコン８０２Ｖを獲得する演出態様を決定し（Ｓ５１５５Ｌ）、Ｓ５１５６Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ５１５２Ｌの処理において時短図柄当選では無いと判別した場合は（Ｓ５１５２Ｌ：Ｎｏ）、次に、大当たり当選であるかを判別し（Ｓ５１５７Ｌ）、大当たり当選では無いと判別した場合は（Ｓ５１５７Ｌ：Ｎｏ）、上述した第４１制御例と同一のＳ５１６５の処理を実行し、本処理を終了する。一方、大当たり当選であると判別した場合は（Ｓ５１５７Ｌ：Ｙｅｓ）、時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオンであるかを判別し（Ｓ５１５８Ｌ）、オンであると判別した場合は（Ｓ５１５７Ｌ：Ｙｅｓ）、時短ストック済フラグ２２３ｍｂをオフに設定し（Ｓ５１６３Ｌ）、Ｓ５１５５Ｌｂの処理へ移行する。

【５２９０】

Ｓ５１５８Ｌの処理において時短ストック済フラグ２２３ｍｂがオンでは無いと判別した場合は（Ｓ５１５８Ｌ：Ｎｏ）、大当たり当選時態様設定処理を実行し（Ｓ５１５５Ｌｂ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を０にクリアし（Ｓ５１６０Ｌ）、本処理を終了する。次に、図１７３８を参照して、時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌｂ）にて実行される大当たり当選時態様設定処理（Ｓ５１５５Ｌｂ）の処理内容について説明をする。図１７３８は、大当たり当選時態様設定処理（Ｓ５１５５Ｌｂ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり当選時態様設定処理（Ｓ５１５５Ｌｂ）では、時短状態中において大当たり当選した場合の演出態様（Ｖアイコン８０１Ｖをゲットする演出態様）を決定するための処理が実行される。具体的には、大当たり当選時態様設定処理（Ｓ５１５５Ｌｂ）が実行されると、まず、今回当選した大当たりの大当たり種別を読み出し（Ｓ５１７１Ｌｂ）、大当たり種別が確変大当たり（大当たりＡ５４、大当たりＢ５４）であるかを判別し（Ｓ５１７２Ｌｂ）、確変大当たりであると判別した場合は（Ｓ５１７２Ｌｂ：Ｙｅｓ）、絶対ゲットモードの実行を抽選で決定し（Ｓ５１７３Ｌｂ）、絶対ゲットモードの実行が決定されたかを判別する（Ｓ５１７４Ｌｂ）。Ｓ５１７４Ｌｂの処理において、絶対ゲットモードを実行すると判別した場合は（Ｓ５１７４Ｌｂ：Ｙｅｓ）、Ｐアイコン８０２Ｖを獲得しない第１演出の後に、Ｖアイコン８０１Ｖを獲得する第２演出を実行する演出態様を決定し（Ｓ５１７５Ｌｂ）、絶対ゲットモードに対応する演出態様を決定し（Ｓ５１７６Ｌｂ）、本処理を終了する。

【５２９１】
　また、Ｓ５１７４Ｌｂの処理において、絶対ゲットモードを実行しないと判別した場合は（Ｓ５１７４Ｌｂ：Ｎｏ）、大当たり当選を示すためのＶアイコン獲得の演出態様を決定し（Ｓ５１７７Ｌｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１７２Ｌｂの処理において、今回の大当たり種別が確変大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ５１７２Ｌｂ：Ｎｏ）、次に、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を読み込み（Ｓ５１７８Ｌｂ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値を読み込み（Ｓ５１７９Ｌｂ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値と、時短中カウンタ２２３ｄａの値と、に基づいて実行可能時短回数を算出し（Ｓ５１８０Ｌｂ）、実行可能時短回数が今回の大当たり種別に対応する時短回数よりも大きいかを判別する（Ｓ５１８１Ｌｂ）。Ｓ５１８１Ｌｂの処理において、実行可能時短回数の方が大きいと判別した場合は（Ｓ５１８１Ｌｂ：Ｙｅｓ）、欲張りモードの実行を抽選で決定し（Ｓ５１８２Ｌｂ）、欲張りモードの実行が決定されたかを判別し（Ｓ５１８３Ｌｂ）、欲張りモードの実行が決定されたと判別した場合は（Ｓ５１８３Ｌｂ：Ｙｅｓ）、ＶアイコンＶとＰアイコンＶとを獲得する演出態様を決定し（Ｓ５１８４Ｌｂ）、欲張りモードに対応する演出態様を決定し（Ｓ５１８５Ｌｂ）、本処理を終了する。また、Ｓ５１８３Ｌｂの処理において、欲張りモードの実行が決定されていないと判別した場合は（Ｓ５１８３Ｌｂ：Ｎｏ）、有利大当たり当選を示すＶアイコンＶの表示態様を決定し（Ｓ５１８６Ｌｂ）、大当たり当選を示すためのＶアイコン獲得の演出態様を決定し（Ｓ５１８８Ｌｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１８１Ｌｂの処理において、実行可能時短回数の方が小さいと判別した場合は（Ｓ５１８１Ｌｂ：Ｎｏ）、不利大当たり当選を示すＶアイコンＶの表示態様を決定し（Ｓ５１８７Ｌｂ）、Ｓ５１８８Ｌｂの処理を実行し、本処理を終了する。

【５２９２】
　＜第４１制御例の第３変形例について＞
　次に、図１７３９から図１７４４を参照して、上述した第４１制御例の第３変形例について説明をする。上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に設定される第１時短状態と、時短図柄当選に基づいて設定される第２時短状態と、で同様の演出を実行するように構成することで、第１時短状態が延長することを遊技者に期待させる遊技を実行可能に構成していた。そして、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０では、第１時短状態として時短回数１００回が設定されるように構成し、第１時短状態中に実行される時短図柄抽選で時短図柄当選する確率を１／２０に構成することで、例え、第１時短状態中に時短図柄当選しなかった場合であっても、遊技者に時短状態（電サポ状態）をある程度楽しませることができるように構成していた。このように構成された第４１制御例では、第１時短状態の時短回数が１００回と、比較的に長く設定されることから、第１時短状態中に実行される特別図柄抽選によって大当たり当選することで、時短図柄当選の恩恵を遊技者が受け難くなるという問題があった。つまり、上述した第４１制御例は、第１時短状態に対して付属的に付与される特典として第２時短状態が設定されるようにパチンコ機１０の仕様が決定されていた。これに対して、本第４１制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０は、大当たり遊技終了後に設定される第１時短状態として設定される時短回数を少なく構成（時短回数４回）し、且つ、時短図柄抽選で時短図柄当選する確率を高確率（当選確率約１／２）に構成している。つまり、第１時短状態を、時短図柄当選し得るチャンスゾーンの役割として設け、時短図柄当選に基づいて設定される第２時短状態を主とした右打ち遊技を実行可能に構成している。

【５２９３】
　このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態（電サポ状態）のうち、時短図柄当選に基づいて設定される第２時短状態が占める割合を多くすることができるため、遊技者に対して時短図柄抽選の抽選結果により興味を持たせることができる。また、限られた期間の第１時短状態中に実行された特別図柄抽選における時短図柄当選回数によって設定される時短回数（第２時短状態の時短回数）を異ならせることができる。

【５２９４】

＜第４１制御例の第３変形例における演出内容について＞

まず、本第３変形例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、上述した第４１制御例とは異なる特徴的な演出の内容について説明をする。本第３変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０に対して、第１時短状態中に実行される演出の内容を異ならせている点で相違している。ここで、図１７３９を参照して、本第４１制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０にて第１時短状態中に実行される演出内容について説明をする。図１７３９（ａ）は、大当たり遊技終了後に設定された第１時短状態における１回目の特別図柄変動中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図１７３９（ｂ）は、第１時短状態の最終変動（時短最終変動）中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１７３９（ａ）に示した通り、第１時短状態が設定されると主表示領域Ｄｍの中央上部に「ＬＶアップゾーン」の文字が表示され、表示領域Ｄｍ７には、ＬＶアップゾーン中に実行される特別図柄変動回数（第１時短状態の残時短回数）を示す値として「チャンスは４回」の文字が表示されている。また、主表示領域Ｄｍには、枠ボタン２２を模したボタンＢａ１と、カメを模した味方キャラクタ８０１０が表示され、副表示領域Ｄｓには、ＬＶアップゾーン中の遊技内容を遊技者に案内するための案内表示態様として「ボタンＰＵＳＨで味方のレベルを上げろ」の文字が表示される。このＬＶアップゾーンは、第１時短状態が設定されている期間にて実行される期間演出であって、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果と、遊技者による枠ボタン２２への操作結果と、に基づいて味方キャラクタ８０１０の表示態様（レベル）を可変させる演出が実行される。具体的には、味方キャラクタ８０１０の表示態様として、第１表示態様（ＬＶ１が付された表示態様）、第２表示態様（ＬＶ２が付された表示態様）、第３表示態様（ＬＶ３が付された表示態様）、第４表示態様（ＬＶ４が付された表示態様）を設定可能に構成しており、ＬＶアップゾーンが設定された直後は第１表示態様で味方キャラクタ８０１０が表示される（図１７３９（ａ）参照）。

【５２９５】

そして、ＬＶアップゾーン中に実行された特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、味方キャラクタ８０１０のレベルが段階的に上昇するように表示態様が可変設定される。このように構成することで、ＬＶアップゾーン中に表示される味方キャラクタ８０１０のレベルが上昇するほど、多くの時短図柄に当選していることを遊技者に予測させることが可能となる。さらに、本第４１制御例の第３変形例では、ＬＶアップゾーン中に遊技者が枠ボタン２２を操作しない限り、味方キャラクタ８０１０の表示態様が可変しないように構成している。このように構成することで、ＬＶアップゾーン中に特別図柄抽選が実行される毎に時短図柄当選の有無を把握したい遊技者は、枠ボタン２２への操作を促す表示態様（ボタンＢａ１）が表示される毎に、枠ボタン２２を操作する遊技を実行し、ＬＶアップゾーン中に実行される個々の特別図柄抽選における時短図柄当選の有無を把握せず、ＬＶアップゾーン終了時に纏めて時短図柄当選結果を把握したい遊技者は、枠ボタン２２への操作を促す表示態様（ボタンＢａ１）が表示されたとしても枠ボタン２２を操作しない遊技を実行することで、遊技者の所望する遊技を容易に実行することができる。加えて、ＬＶアップゾーン中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、その時点で表示されている味方キャラクタ８０１０の表示態様に応じて異なる演出態様が設定されるように構成しており、大当たり当選時に表示されている味方キャラクタ８０１０の表示態様が第３表示態様（レベル３）、第４表示態様（レベル４）である場合には、味方キャラクタ８０１０がチャンス表示態様（通常よりも拡大表示された表示態様）へと可変表示され大当たり当選を報知可能に構成している。

【５２９６】

また、大当たり当選時に表示されている味方キャラクタ８０１０の表示態様が第１表示態様（レベル１）、第２表示態様（レベル２）である場合には、味方キャラクタ８０１０のレベルが上昇する演出が実行された後に大当たり当選が報知されるように構成している。このように構成することで、ＬＶアップゾーン中に意欲的に枠ボタン２２を操作することで、味方キャラクタ８０１０の表示態様を可変表示させている遊技者に対して、特殊な

演出態様（チャンス表示態様）の演出を実行させ易くすることができる。一方、ＬＶアップゾーン中に意欲的に枠ボタン２２を操作していない遊技者や、ＬＶアップゾーン中に意欲的に枠ボタン２２を操作する遊技者であって、味方キャラクタ８０１０の表示態様が可変していない状態で大当たり当選した場合には、時短図柄当選に対応する演出（味方キャラクタ８０１０のレベルを上昇させる演出）を実行させた後に、大当たり当選が報知されるため、特別図柄抽選の結果を示すための演出が実行された直後において特別図柄抽選で時短図柄当選したのか大当たり当選したのかを把握させ難くすることができる。ＬＶアップゾーン中における最後の特別図柄変動が実行されると、図１７３９（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ７には、ＬＶアップゾーンの最終変動であることを示す表示態様として「ラスト」の文字が表示され、ＬＶアップゾーン中の可変表示された表示態様の味方キャラクタ８０１０（図では、第３表示態様）が炎を吹き出すアクションを実行し、ＬＶアップゾーン中に実行された特別図柄抽選の抽選結果（時短図柄当選結果）に対応した時短回数（第２時短状態の時短回数）を示すアイコン８０１１が表示される。図１７３９（ｂ）に示した図は、ＬＶアップゾーン中に実行された４回の特別図柄抽選の全てにおいて時短図柄当選した場合（時短回数２０回×４）に表示される表示画面の一例を示しており、アイコン８０１１には、「＋８０回」が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、ＬＶアップゾーンの演出結果を遊技者に案内するための案内表示態様として「時短８０回ゲット」の文字が表示される。

【５２９７】

図１７３９（ｂ）に示した表示画面が表示された後、当該特別図柄変動が停止表示されると、「＋８０回」のアイコン８０１１が、表示領域Ｄｍ７に接近し、第２時短状態の時短回数を示すための表示態様として「残り８０回」が表示領域Ｄｍ７に表示され、第２時短状態中の演出画面（図１６４９（ａ）参照）が表示される。本第４１制御例における第３変形例では、第１時短状態中以外は時短図柄抽選が実行されないように構成している（第１時短状態中のみ、第２時短状態の時短回数をストック可能に構成している）ため、第２時短状態中の演出画面では、Ｖアイコン８０１Ｖのみが表示される点で上述した図１６４９（ａ）とは異なるが、その説明を省略する。なお、本第３変形例においても、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０と同様に第２時短状態中において時短図柄当選し得るように構成しても良く、この場合、上述した図１６４９（ａ）と同様に、第２時短状態中にＶアイコン８０１Ｖ、Ｐアイコン８０２Ｖをゲットする演出を実行するように構成すれば良い。

【５２９８】

＜第４１制御例の第３変形例における電気的構成について＞

次に、図１７４０を参照して、本第４１制御例の第３変形例における電気的構成について説明をする。本第４１制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部を変更しており、それ以外の構成は同一である。具体的には、ＲＯＭ２０２の構成のうち、特図１大当たり用テーブル２０２ｍｄ１（図１６５５（ｂ）参照）に代えて特図１大当たり用テーブル２０２ｍｃｄ１を、時短当たり乱数テーブル２０２ｍｆ（図１６５４（ｂ）参照）に代えて時短当たり乱数テーブル２０２ｍｃｆを設けた点で相違している。ここで、図１７４０（ａ）を参照して、特図１大当たり用テーブル２０２ｍｃｄ１の内容について説明をする。図１７４０（ａ）は、特図１大当たり用テーブル２０２ｍｃｄ１に規定されている内容を示した図である。図１７４０（ａ）に示した通り、特図１大当たり用テーブル２０２ｍｃｄ１には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けて３種類の大当たり種別（大当たりＡ５４、大当たりＢ５４、大当たりＣ５４ｃ）が規定されている。具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１４」の範囲に対して「大当たりＡ５４」が、「１５～４９」の範囲に対して「大当たりＢ５４」が、「５０～９９」の範囲に対して「大当たりＣ５４ｃ」が、それぞれ規定されている。大当たり種別「大当たりＡ５４」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時

短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「１００００」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ５４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は１５個（０～１４）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＡ５４」が決定される割合は１５％（１５／１００）である。

【５２９９】

大当たり種別「大当たりＢ５４」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「１００００」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ５４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は３５個（１５～４９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＢ５４」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。大当たり種別「大当たりＣ５４ｃ」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「４」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ５４ｃ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は５０個（５０～９９）であるので、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＣ５４ｃ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。つまり、本第４１制御例の第３変形例では、上述した第４１制御例に対して、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、確変大当たり（大当たりＡ５４、大当たりＢ５４）が選択される割合、通常大当たり（大当たりＣ５４ｃ）が選択される割合と、確変大当たりが選択された場合における遊技内容（大当たり遊技のラウンド数、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）は同一であって、通常大当たりが選択された場合における遊技内容のみを異ならせている。より具体的には、通常大当たりである大当たりＣ５４ｃが選択された場合において時短カウンタ２０３ｈに設定される値が「４」となるように規定している点でのみ相違している。このように構成することで、大当たり当選に基づいて時短状態（第１時短状態）が設定される場合には、必ず時短回数４回の第１時短状態が設定されることになる。

【５３００】

なお、本第３変形例では、大当たり当選に基づいて時短状態（第１時短状態）が設定される場合には、必ず時短回数４回の第１時短状態が設定されるように大当たり種別を規定しているが、これに限ること無く、通常大当たりに対応する大当たり種別として、時短カウンタ２０３ｈに設定される値を異ならせた複数の大当たり種別を規定するように構成しても良い。この場合、例えば、時短カウンタ２０３ｈに設定される値が「４」よりも小さい（例えば、２回）不利大当たり種別と、「４」よりも大きい（例えば、１０回）有利大当たり種別を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、第１時短状態中に実行可能な特別図柄抽選回数を、設定される大当たり種別に応じて異ならせることができるため、第１時短状態中における時短図柄当選回数に差を設け易くすることができる。また、本第３変形例では、上述した第４１制御例と同様に、第１時短状態の終了条件として特別図柄変動回数が予め定められた時短回数に到達した場合に成立する終了条件のみを規定しているが、これに限ること無く、上述した第４４制御例のように、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外の特定結果（例えば、小当たり当選）であることに基づいて成立する終了条件を追加するように構成しても良い。このように構成することで、第１時短状態が継続する期間を不定にすることができるため、第１時短状態中における時短図柄当選回数に差をより設け易くすることができる。次に、図１７４０（ｂ）を参照して、時短当たり乱数テーブル２０２ｍｃｆの内容について説明をする。図１７４０（ｂ）は、時短当たり乱数テーブル２０２ｍｃｆに規定されている内容を示した図である。図１７４０（ｂ）に示した通り、時短当たり乱数テーブル２０２ｍｃｆは、上述した第４１制御例の時短当たり乱数テーブル２０２ｍｆ（図１６５４（ｂ）参照）に対

して、第２特別図柄抽選に対して、時短図柄抽選が実行される遊技状態を異ならせている点と、時短図柄当選する当選確率を異ならせている点と、で相違している。それ以外の構成は同一であるため、その説明を省略する。

【５３０１】

具体的には、図１７４０（ｂ）に示した通り、時短当たり乱数テーブル２０２ｍｃｆでは、特別図柄種別が特図２（第２特別図柄）であって、遊技状態が第１時短（第１時短状態）である場合に、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「１００～５４９」の範囲に対して、時短図柄当選の判定値が規定されている。そして、それ以外の遊技状態に対しては、時短図柄当選の判定値が規定されていない。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り合える個数は９００個（０～８９９）であって、そのうち、時短図柄当選と判定される範囲が４５０個（１００～５４９）であるため、第１時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で時短図柄当選する確率は、１／２（４５０／９００）となる。

【５３０２】

＜第４１制御例の第３変形例における制御処理について＞

次に、図１７４１から図１７４４を参照して、本第３変形例におけるパチンコ機１０にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第４１制御例の第３変形例では、上述した第４１制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の処理内容を一部変更している点で相違している。具体的には、時短状態中演出設定処理（図１６６５のＳ５１０２Ｌ参照）に代えて時短状態中演出設定処理（図１７４１のＳ５１０２Ｌｃ参照）を、枠ボタン入力監視・演出処理（図１５９１のＳ４１０１Ｈ）参照）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図１７４４のＳ４１０１Ｌｃ参照）参照）を設けている点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図１７４１を参照して、時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌｃ）の処理内容について説明をする。図１７４１は、時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌｃ）は、上述した第４１制御例における時短状態中演出設定処理（図１６６２のＳ５１０２Ｌ参照）に対して、設定されている時短状態の種別に応じて、異なる演出態様を設定するように構成している点で相違している。具体的には、時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌｃ）が実行されると、まず、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている遊技状態を読み出し、現在の時短状態の種別が第１時短状態であるかを判別し（Ｓ５１５１Ｌｃ）、第１時短状態であると判別した場合は（Ｓ５１５１Ｌｃ：Ｙｅｓ）、第１時短状態中設定処理を実行し（Ｓ５１５２Ｌｃ）、本処理を終了する。なお、第１時短状態中設定処理の詳細な内容については、図１７４２を参照して後述する。

【５３０３】

一方、Ｓ５１５１Ｌｃの処理において、第１時短状態では無い（第２時短状態である）と判別した場合は（Ｓ５１５１Ｌｃ：Ｎｏ）、上述した第４１制御例における時短状態中演出設定処理（図１６６２のＳ５１０２Ｌ参照）と同一のＳ５１５１ＬからＳ５１６３Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。なお、図１７４１に示した通り、Ｓ５１５７Ｌの処理において、大当たり当選では無いと判別した場合に（Ｓ５１５７Ｌ：Ｎｏ）、時短状態終了時演出設定処理を実行し（Ｓ５１５３Ｌｃ）、その後、本処理を終了するが、このＳ５１５３Ｌｃの処理は、上述した第４１制御例の時短状態中演出設定処理（図１６６２のＳ５１０２Ｌ参照）における第１時短状態終了時演出設定処理（Ｓ５１６５Ｌ）と同一の制御処理が実行されるものである。しかしながら、上述した通り、本第３変形例では、第１時短状態が設定されている場合には、第１時短状態中設定処理（Ｓ５１５２Ｌｃ）が実行されるように構成しているため、説明の便宜上、処理の名称のみを変更している。次に、図１７４２を参照して、時短状態中演出設定処理（図１７４１のＳ５１０２Ｌｃ参照）にて実行される第１時短状態中設定処理（Ｓ５１５２Ｌｃ）の処理内容について説明をする。図１７４２は、第１時短状態中設定処理（Ｓ５１５２Ｌｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１時短状態中設定処理（Ｓ５１５２Ｌｃ）では、本第３変形例

において第１時短状態中に実行されるＬＶアップゾーンに対応した演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、第１時短状態中設定処理（Ｓ５１５２Ｌｃ）が実行されると、まず、抽出した変動パターンに対応した操作有効期間を示す情報を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５１６１Ｌｃ）、次に、今回の特別図柄変動が第１時短状態における最終変動（特図最終変動）であるかを判別し（Ｓ５１７３Ｌｃ）、特図最終変動であると判別した場合は（Ｓ５１７３Ｌｃ：Ｙｅｓ）、第１時短状態終了時演出設定処理を実行し（Ｓ５１６２Ｌｃ）、本処理を終了する。この第１時短状態終了時演出設定処理（Ｓ５１６２Ｌｃ）は、第１時短状態における特別図柄の最終変動（特図最終変動）に対応した演出態様を決定するための処理であって、詳細な内容は図１７４３を参照して後述する。

【５３０４】

Ｓ５１７３Ｌｃの処理において、今回の特別図柄変動が、第１時短状態の特図最終変動では無いと判別した場合（Ｓ５１７３Ｌｃ：Ｎｏ）は、次に、今回の特別図柄変動が時短図柄当選しているかを判別し（Ｓ５１６３Ｌｃ）、時短図柄当選していると判別した場合は（Ｓ５１６３Ｌｃ：Ｙｅｓ）、味方キャラクタ８０１０のＬＶアップ態様を操作演出の演出結果として決定し（Ｓ５１６４Ｌｃ）、決定したＬＶアップ態様を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５１６５Ｌｃ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値に２０を加算し（Ｓ５１６６Ｌｃ）、本処理を終了する。つまり、第１時短状態中に実行された特別図柄変動が時短図柄当選変動である場合には、その時短図柄当選変動期間中に設定される操作有効期間内に枠ボタン２２を操作することで、味方キャラクタ８０１０のレベルが上がる操作演出が実行されるように演出態様格納エリア２２３ｊｃに演出態様が格納される。一方、Ｓ５１６３Ｌｃの処理において、時短図柄当選では無いと判別した場合は（Ｓ５１６３Ｌｃ：Ｎｏ）、次に、今回の特別図柄変動が大当たり当選であるかを判別し（Ｓ５１６７Ｌｃ）、大当たり当選であると判別した場合は（Ｓ５１６７Ｌｃ：Ｙｅｓ）、演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納されている情報を読み出し、現在表示されている味方キャラクタ８０１０のレベルがＬＶ３以上であるかを判別し（Ｓ５１６８Ｌｃ）、ＬＶ３以上であると判別した場合は（Ｓ５１６８Ｌｃ：Ｙｅｓ）、味方キャラクタ８０１０のチャンス表示態様（拡大表示態様）を操作演出の演出結果として決定し（Ｓ５１６９Ｌｃ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を０にクリアし（Ｓ５１７２Ｌｃ）、本処理を終了する。

【５３０５】

また、Ｓ５１６８Ｌｃの処理において、味方キャラクタ８０１０のレベルがＬＶ３未満と判別した場合は（Ｓ５１６８Ｌｃ：Ｎｏ）、味方キャラクタ８０１０のＬＶアップ態様を操作演出の演出結果として決定し（Ｓ５１７０Ｌｃ）、決定したＬＶアップ態様を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５１７１Ｌｃ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を０にクリアし（Ｓ５１７２Ｌｃ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１６７Ｌｃの処理において、大当たり当選では無いと判別した場合、即ち、外れ変動であると判別した場合は（Ｓ５１６７Ｌｃ：Ｎｏ）、操作演出の演出結果を示すための演出態様を決定すること無く、本処理を終了する。なお、本第３変形例では、第１時短状態中において、操作演出が実行された場合に、味方キャラクタ８０１０のレベルが上がる演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、遊技者が枠ボタン２２を操作しなかった場合（操作演出が実行されなかった場合）であっても、操作有効期間の経過に基づいて味方キャラクタ８０１０のレベルが上がる演出を実行するように構成しても良い。また、本第３変形例では、外れ変動では味方キャラクタ８０１０のレベルが上がる演出が実行されないように構成しているが、これに限ること無く、外れ変動である場合の一部において味方キャラクタ８０１０のレベルが上がる演出を実行するように構成しても良い。次に、図１７４３を参照して、第１時短状態中設定処理（図１７４２のＳ５１５２Ｌｃ参照）にて実行される第１時短状態終了時演出設定処理（Ｓ５１６２Ｌｃ）の処理内容について説明をする。図１７４３は、第１時短状態終了時演出設定処理（Ｓ５１６２Ｌｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１時短状態終了時演出設定処理（Ｓ５１６２Ｌｃ）は、

第１時短状態における特図最終変動の演出態様を決定するための処理を実行するものであって、本処理によって決定された演出態様を用いて、時短状態（電サポ状態）が延長するか否かが遊技者に報知される（図１７３９（ｂ）参照）。

【５３０６】

第１時短状態終了時演出設定処理（Ｓ５１６２Ｌｃ）が実行されると、まず、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１であるか、即ち、今回の特別図柄変動が第１時短状態における最終変動であるかを判別し（Ｓ５１８１Ｌｃ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１では無いと判別した場合は（Ｓ５１８１Ｌｃ：Ｎｏ）、第１時短状態における最終変動では無いため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５１８１Ｌｃの処理において、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１である、即ち、第１時短状態における特図最終変動であると判別した場合は（Ｓ５１８１Ｌｃ：Ｙｅｓ）、次に、今回の特別図柄変動が大当たり当選であるかを判別し（Ｓ５１８２Ｌｃ）、大当たり当選であると判別した場合は（Ｓ５１８２Ｌｃ：Ｙｅｓ）、味方キャラクタ８０１０を用いて大当たり当選を示す演出態様を決定し（Ｓ５１８３Ｌｃ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を０にクリアし（Ｓ５１９０Ｌｃ）、本処理を終了する。ここで、Ｓ５１８３Ｌｃの処理において決定される演出態様を用いた演出が実行されると、図１７３９（ｂ）に示した表示画面と同様に、現在のレベルに対応した表示態様の味方キャラクタ８０１０がアクションを実行し、アイコン８０１１に「Ｖ」の文字が表示される演出が実行される。このように構成することで、時短状態（電サポ状態）が延長すると遊技者に思わせた後に、大当たり当選を報知することができる。また、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選で時短図柄当選したことに基づいて味方キャラクタ８０１０のレベルを上げる演出を実行していた場合であっても、そのレベルに対応した味方キャラクタ８０１０を用いた演出態様で大当たり当選を報知することができるため、遊技者に対して、大当たり当選を報知するために味方キャラクタ８０１０のレベルが上がったと思わせることができる。

【５３０７】

図１７４３に戻り説明を続ける。Ｓ５１８２Ｌｃの処理において、大当たり当選では無いと判別した場合は（Ｓ５１８２Ｌｃ：Ｎｏ）、次に、時短図柄当選であるかを判別し（Ｓ５１８４Ｌｃ）、時短図柄当選であると判別した場合は（Ｓ５１８４Ｌｃ：Ｙｅｓ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値に１回の時短図柄当選に基づく時短当選情報に対応する２０を加算し（Ｓ５１８５Ｌｃ）、次に、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値が０以上であるかを判別する。また、Ｓ５１８４Ｌｃの処理において、時短図柄当選では無い、即ち、特図最終変動が外れ変動であると判別した場合は（Ｓ５１８４Ｌｃ：Ｎｏ）、Ｓ５１８５Ｌｃの処理をスキップして、Ｓ５１８６Ｌｃの処理を実行する。Ｓ５１８６Ｌｃの処理では、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値が１以上であるか、即ち、現在設定されている第１時短状態が終了した後に、第２時短状態を設定するための設定条件が成立しているかが判別される。Ｓ５１８６Ｌｃの処理において、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値が１以上であると判別した場合、即ち、第２時短状態を設定するための設定条件が成立していると判別した場合は（Ｓ５１８６Ｌｃ：Ｙｅｓ）、次に、味方キャラクタ８０１０を用いて時短状態（電サポ状態）が延長することを示す演出態様を決定し（Ｓ５１８７Ｌｃ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値に対応する時短回数を示す表示態様を決定し（Ｓ５１８８Ｌｃ）、時短中カウンタ２２３ｄａに待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値をセットし（Ｓ５１８９Ｌｃ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を０にクリアし（Ｓ５１９０Ｌｃ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１８６Ｌｃの処理において、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値が１以上では無い（０である）、即ち、第２時短状態の設定条件が成立していないと判別した場合は（Ｓ５１８６Ｌｃ：Ｎｏ）、今回の特図最終変動によって時短状態（電サポ状態）が終了するため、時短状態の終了を示す演出態様を決定し（Ｓ５１９１Ｌｃ）、本処理を終了する。

【５３０８】

次に、図１７４４を参照して、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理にて実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｌｃ）の処理内容について説明をする。図１７

４４は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｌｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｌｃ）は、上述した第３７制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図１５９１のＳ４１０１Ｈ参照）に対して、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値が１よりも大きい状態、即ち、操作有効期間が設定されている状態で、枠ボタン２２を押下した場合に決定される表示態様を異ならせている点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｌｃ）が実行されると、まず、上述した第３７制御例の枠ボタン入力監視・演出処理（図１５９１のＳ４１０１Ｈ参照）と同一のＳ５４０１ＨからＳ５４０５Ｈの処理を実行する。そして、Ｓ５４０５Ｈの処理において、枠ボタン２２への操作ありと判別した場合は（Ｓ５４０５Ｈ：Ｙｅｓ）、演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納されている演出結果を示すための表示態様を決定し（Ｓ５４０１Ｌｃ）、ＳＷ有効期間タイマ２２３ｊｆの値を０にクリアし（Ｓ５４０２Ｌｃ）、決定した態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５４０４Ｈ）、本処理を終了する。

【５３０９】

Ｓ５４０１Ｌｃの処理では、第１時短状態中設定処理（図１７４２のＳ５１５２Ｌｃ参照）にて、特別図柄抽選の結果に対応して決定された操作演出の演出結果を示す態様（味方キャラクタ８０１０のＬＶアップ態様）が演出態様格納エリア２２３ｊｃから読み出され決定される。このように構成することで、操作有効期間中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合のみ味方キャラクタ８０１０のレベルを上げる演出を実行することができるため、第１時短状態中（ＬＶアップゾーン中）において、特別図柄抽選が実行される毎に時短図柄当選の有無を予測可能とする遊技（操作有効期間中に枠ボタン２２を操作する遊技）と、第１時短状態の終了時（ＬＶアップゾーンにおける最終変動時）にまとめて時短図柄当選の有無や当選回数を報知させる遊技（操作有効期間中に枠ボタン２２を操作しない遊技）と、を選択させることが可能となる。

【５３１０】

＜第４１制御例の第４変形例について＞

次に、図１７４５から図１７４８を参照して、本第４１制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０について説明をする。上述した第４１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、第１時短状態中に実行可能な特別図柄抽選回数（残時短回数）よりも獲得済みの第２特別図柄抽選の実行権利数（特図２保留数）が多くなった場合に、時短延長示唆モード関連の演出を実行するように構成することで、時短図柄当選したことが報知されている第１時短状態中に大当たり当選してしまうことを抑制するように構成していた。これに対して、本第４変形例では、特図２保留数に対応して表示される保留図柄の表示態様を、先読み結果に応じて可変させる保留変化演出と、時短延長示唆モード演出と、を重複して実行可能に構成している点で相違している。それ以外の内容については、上述した第４１制御例の第１変形例と同一であり、その説明を省略する。

【５３１１】

＜第４１制御例の第４変形例にて実行される演出内容について＞

まず、本第４１制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第４変形例では、上述した第４１制御例の第１変形例に対して、時短延長示唆モード中に保留変化演出が実行される点で相違している。以下、時短延長示唆モード中における保留変化演出の演出内容について説明をする。図１７４５（ａ）は、保留変化演出が実行されている最中に時短延長示唆モードが実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図１７４５（ｂ）は、保留変化演出の対象が大当たり当選である場合に表示される時短延長示唆モードの演出結果の一例を示した図である。なお、図１７４５（ａ）、及び図１７４５（ｂ）に示した表示画面のうち、上述した第４１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて表示される表示画面（図１６６４参照）と同一の表示要素については、同一の符号を付してその説明を省略する。図１７４５（ａ）では、第１時短状態の残時短回数が３回であることを示す

表示態様として、表示領域Ｄｍ７に「残り３回」が表示され、獲得済みの第２特別図柄の実行権利数（特図２保留数）を示すための表示領域Ｄｍ９には、特図２保留数が４個であることを示す表示態様として、第１特図２保留ｈ１、第２特図２保留ｈ２、第３特図２保留ｈ３、第４特図２保留ｈ４が表示されている。具体的には、先読み演出（保留変化演出）として第２特図２保留ｈ２の表示態様（第２保留図柄）のみが、大当たり当選の期待度が高いことを示すチャンス態様（図では、白色点滅）で表示され、他の保留図柄は、保留変化演出が実行されていない通常表示態様（図では黒色）が表示されている。なお、図１７４５（ａ）では、第２特図２保留ｈ２に対応する先読み結果（事前判別結果）が大当たり当選である場合を示している。また、保留変化演出中に時短延長示唆モードに突入したことで、袋８６３の表示態様が、通常とは異なるチャンスアップ態様（図では星柄）で表示されている。

【５３１２】

つまり、図１７４５（ａ）に示した状態は、第１時短状態の残時短回数（３回）よりも、獲得している特図２保留数（４個）の方が多い状態であって、獲得済みの特図２保留内に大当たり当選する特図２保留が存在している状態を示している。そして、実行中の特別図柄変動が停止表示し、次の特別図柄変動が開始されると（図１７４５（ａ）に示した第１特図２保留ｈ１に対応する特別図柄変動が実行されると）、図１７４５（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ９に表示されている保留図柄がシフトし、第１保留図柄ｈ１にチャンス態様が表示される。また、新たに獲得した特図２保留に対応する保留図柄が第４特図２保留ｈ４として表示される。そして、時短延長示唆モードの演出結果として、袋８６３の中から、「＋１００００」の文字が付されたコイン８６３ａが表示され、表示領域Ｄｍ７に表示される残時短回数が「１００００２回」に加算表示され、副表示領域Ｄｓには、今回の時短延長示唆モード演出の演出結果を案内するための案内表示態様として「時短１００００回プラス」の文字が表示される。その後、図１７４５（ｂ）に示した表示画面が表示される特別図柄変動が停止表示された後に実行される特別図柄変動（大当たり変動）にて、遊技者に対して大当たり当選を示す演出が実行される。つまり、本第４１制御例の本第４変形例では、上述した第４１制御例と同様に、時短当選情報をストックしている状態で大当たり当選した場合には、ストックされている時短当選情報を消去するように構成していることから、大当たり保留が存在している状態において、表示領域Ｄｍ７にどのような情報（残時短回数）を示したとしても、その残時短回数に応じた時短状態（第２時短状態）が設定されることが無い。よって、本第４変形例では、表示領域Ｄｍ７に表示される情報（残時短回数）を可変表示することによって、大当たり当選の有無を遊技者に予測可能に構成している。このように構成することで、表示領域Ｄｍ７に表示される情報が、残時短回数を示す役割と、大当たり当選に関する事前判別結果を示す役割と、を担うことになるため、遊技者により興味を持たせることができる。

【５３１３】

なお、本第４変形例では、事前判別結果が大当たり当選である特図２保留（大当たり保留）が存在している場合に、第２時短状態の時短回数として設定されることの無い時短回数（１００００回）が加算されるように構成しているが、これに限ること無く、第２時短状態の時短回数として設定され得る範囲内で残時短回数が加算されるように構成しても良く、例えば、加算後の残時短回数（表示領域Ｄｍ７に表示される残時短回数）が２桁のぞろ目（例えば、２２回等）となる演出を実行可能に構成し、大当たり保留が存在している場合の方が、大当たり保留が存在していない場合よりも、残時短回数が２桁のぞろ目として表示され易くなるように構成すると良い。具体的には、残時短回数が「２回」の時点で時短延長示唆モードの演出結果として「＋２０回」が表示される演出を実行することで、残時短回数が「２２回」となるように構成すれば良く、大当たり保留が存在している場合には、残時短回数が「２回」の時点で時短延長示唆モードの演出結果として「＋２０回」を表示し、大当たり保留が存在していない場合には、残時短回数が「２回」，「１回」，「ラスト」と表示されている何れかの時点で時短延長示唆モードの演出結果として「＋２０回」を表示するように構成すれば良い。また、時短延長示唆モードの演出結果として、

第２時短状態として設定される時短回数の全てでは無く、一部のみを報知可能に構成しても良い。このように構成することで、例えば、第２時短状態の時短回数として８０回を設定可能な状態、即ち、第１時短状態中に時短図柄抽選に４回当選している状態では、「＋２２」，「＋３３」，「＋７７」といった２桁のぞろ目を時短延長示唆モードの演出結果として表示可能に構成し、大当たり保留が存在している場合の方が、大当たり保留が存在していない場合よりも２桁のぞろ目が演出結果として選択され易くなるように構成しても良い。

【５３１４】

＜第４１制御例の第４変形例における制御処理について＞

次に、図１７４６から図１７４８を参照して、本第４１制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第４１制御例の第４変形例では、上述した第４１制御例の第１変形例に対して、先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｌｄ）を実行する点と、時短状態中演出設定処理（図１６６８のＳ５１０２ａ参照）に代えて時短状態中演出設定処理（図１７４６のＳ５１０２Ｌｄ）を実行する点と、で相違している。それ以外の制御処理の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図１７４６を参照して、先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｌｄ）の処理内容について説明をする。図１７４６は先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｌｄ）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｌｄ）は、主制御装置１１０から入賞コマンドを受信した場合に実行される処理であって、入賞コマンドに含まれる変動パターンに基づいて、先読み演出の実行有無の決定、及び、実行される先読み演出の演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、図１７４６に示した通り、先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｌｄ）が実行されると、上述した第３７制御例における先読み演出設定処理（図１５８３のＳ４５０４Ｈ参照）と同一のＳ４５５１ＨからＳ４５５７の処理を実行する。そして、Ｓ４５５３Ｈの処理において、今回実行される先読み演出の種別が連続予告演出では無いと判別した場合（Ｓ４５５３Ｈ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４５５８Ｈの処理において、実行中の変動演出がリーチ以上では無いと判別した場合（Ｓ４５５８Ｈ：Ｎｏ）に、今回実行される先読み演出の演出種別が保留変化演出であるかを判別し（Ｓ４５６１Ｈ）、保留変化演出であると判別した場合は（Ｓ４５６１Ｈ：Ｙｅｓ）、保留変化演出設定処理を実行し（Ｓ４５５１Ｌｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５６１Ｈの処理において、保留変化演出では無いと判別した場合は（Ｓ４５６１Ｈ：Ｎｏ）、その他の処理を実行し（Ｓ４５６３Ｈ）、本処理を終了する。

【５３１５】

ここで、図１７４７を参照して、先読み演出設定処理（図１７４６のＳ４５０４Ｌｄ参照）にて実行される保留変化演出設定処理（Ｓ４５５１Ｌｄ）の処理内容について説明をする。図１７４７は、保留変化演出設定処理（Ｓ４５５１Ｌｄ）の処理内容を示したフローチャートである。この保留変化演出設定処理（Ｓ４５５１Ｌｄ）では、対象となる入賞コマンドに含まれる入賞情報に基づく先読み結果、或いは、残時短回数と、ストックしている時短回数と、に基づいて保留変化演出の表示態様を決定するための処理が実行される。具体的には、保留変化演出設定処理（Ｓ４５５１Ｌｄ）が実行されると、まず、対応する入賞情報記憶エリア２２３ｂに設定されている入賞情報に基づいて保留図柄の表示態様を抽選で決定する（Ｓ４５７１Ｌｄ）。このＳ４５７１Ｌｄの処理では、入賞情報に基づく先読み結果（大当たり、外れ、時短図柄）に基づいて、初期表示態様（図１７４５（ａ）では黒色表示）とは異なる４種類の表示態様（保留変化演出として表示可能な表示態様）のうち、何れかの表示態様が決定される。なお、主制御装置１１０から出力される入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に基づいて保留図柄の表示態様を可変表示させる具体的な制御処理の内容については、上述した各制御例の何れかに記載されている制御処理を適宜適用して用いれば良く、その詳細な説明を省略している。本第４変形例では、保留変化演出の表示態様として、大当たり期待度が順に高くなる段階表示態様を３種類と、特定の大当たり期待度を示す専用表示態様を１種類表示可能に構成している。具体的には、段階表示態様として、保留図柄を黒色で点滅させる第１段階表示態様と、白色で点灯させる第

２段階表示態様と、白色で点滅させる第３段階表示態様と、を有しており、第１段階表示態様、第２段階表示態様、第３段階表示態様の順に大当たり期待度が高くなるように、選択割合が規定されている。なお、詳細な説明は省略するが、保留変化演出として段階表示態様を表示する演出態様が設定された場合には、１回の保留変化演出中に、大当たり期待度を段階的に上昇させるために段階表示態様を複数回（２回以上）可変表示可能に構成している。

【５３１６】

また、本第４変形例では、専用表示態様として、ウサギを模したキャラクタアイコンの表示態様を設定可能に構成している。この専用表示態様は、上述した段階表示態様とは異なり、保留変化演出中に表示態様が可変されることが無い表示態様であって、先読み結果が大当たり当選の場合のみ表示される表示態様である。図１７４７に戻り、説明を続ける。Ｓ４５７１Ｌｄの処理を終えると、次に、今回の保留変化演出の対象となる特図保留が大当たり保留であるかを判別し（Ｓ４５７２Ｌｄ）、大当たり保留であると判別した場合は（Ｓ４５７２Ｌｄ；Ｙｅｓ）、Ｓ４５７１Ｌｄの処理において決定された表示態様をそのまま設定し、その他の処理を実行し（Ｓ４５７７Ｌｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５７２Ｌｄの処理において、大当たり保留では無いと判別した場合は（Ｓ４５７２Ｌｄ：Ｎｏ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を読み出し（Ｓ４５７３Ｌｄ）、読み出し待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値が８０以上であるかを判別し（Ｓ４５７４Ｌｄ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値が８０以上であると判別した場合は（Ｓ４５７４Ｌｄ：Ｙｅｓ）、次いで、時短中カウンタ２２３ｄａの値が４以上であるかを判別し（Ｓ４５７５Ｌｄ）、４以上では無いと判別した場合は（Ｓ４５７５Ｌｄ：Ｎｏ）、保留図柄の表示態様として当たり当選期待度の高い表示態様を決定し（Ｓ４５７６Ｌｄ）、Ｓ４５７７Ｌｄの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４５７４Ｌｄの処理において待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値が８０以上では無いと判別した場合（Ｓ４５７４Ｌｄ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４５７５Ｌｄの処理において、時短中カウンタ２２３ｄａの値が４以上であると判別した場合（Ｓ４５７５Ｌｄ：Ｎｏ）は、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値、即ち、ストックされている第２時短状態の時短回数に基づいて保留図柄の表示態様を可変させる可変条件が成立していない場合は、Ｓ４５７６Ｌｄの処理をスキップして、Ｓ４５７７Ｌｄの処理を実行し、本処理を終了する。

【５３１７】

以上、説明をした通り、本第４１制御例の第４変形例では、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる入賞情報（先読み結果）に基づいて先読み演出である保留変化演出の演出態様を決定するだけで無く、ストックしている時短回数（第２時短状態の時短回数）と、設定中の時短状態の残時短回数（第１時短状態の残時短回数）と、に基づいても保留図柄の表示態様を可変可能に構成している。具体的には、時短延長示唆モードの実行条件が成立し得る状況においては、ストックしている時短回数が所定回数（８０回）よりも大きい場合に、大当たり当選の期待度を示す表示態様と同一の表示態様へと保留図柄の表示態様が可変され易くなるように構成している。このように構成することで、保留変化演出が実行されている最中に時短延長示唆モード演出を実行させ易くすることができる。次に、図１７４８を参照して、時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌｄ）の処理内容について説明をする。図１７４８は、時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌｄ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌｄ）は、上述した時短状態中演出設定処理（図１６６８のＳ５１０２ａ参照）に対して、時短延長示唆モードの実行条件が成立した場合において当たり保留が存在している場合に実行される処理の内容を異ならせている点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【５３１８】

上述した第４１制御例の第１変形例にて実行される時短状態中演出設定処理（図１６６８のＳ５１０２ａ参照）では、時短延長示唆モードの実行条件が成立した時点で当たり保留（大当たり保留）を有している場合には、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値に関わ

らず、残時短回数が加算される演出（時短状態が延長することを報知する演出）を実行しないように構成することで、時短延長示唆モード中に残時短回数が加算されない状態が続いた場合に、時短状態がストックされていない状況、或いは、大当たり保留が存在している状況の何れかであると遊技者に予測させることができ、時短延長示唆モード中に残時短回数が加算されない状態が続いた場合であっても、遊技者に有利となる遊技結果となる可能性を残すことで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制していた。これに対して、本第４変形例では、時短延長示唆モード中に実行される残時短回数を加算する演出を用いて大当たり当選の有無を遊技者に予測させることが可能に構成している。つまり、本第４変形例では、遊技者に有利となる遊技結果の何れか（時短状態がストックされている状況、或いは、大当たり保留が存在している状況の何れか）であることを遊技者に予測させることができるように構成している。このように構成することで、時短延長示唆モード演出が実行された場合において、遊技者を安心させながら遊技を行わせることができる。時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌｄ）が実行されると、まず、上述した第４１制御例の第１変形例における時短状態中演出設定処理（図１６６８のＳ５１０２ａ参照）と同一のＳ５１５１ＬａからＳ５１５９Ｌａの処理を実行し、Ｓ５１５９Ｌａの処理において当たり保留（大当たり保留）があると判別した場合は（Ｓ５１５９Ｌａ：Ｙｅｓ）、残時短回数として１００００回を疑似的に加算する演出態様を決定し（Ｓ５１５１Ｌｄ）、その後、上述した第４１制御例の第１変形例における時短状態中演出設定処理（図１６６８のＳ５１０２ａ参照）と同一のＳ５１６１ＬａからＳ５１６３Ｌａの処理を実行し、本処理を終了する。

【５３１９】

また、Ｓ５１５９Ｌａの処理において、当たり保留（大当たり保留）が無いと判別した場合は（Ｓ５１５９Ｌａ：Ｎｏ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ５１６４Ｌａ）、０よりも大きいと判別した場合、即ち、第２時短状態の設定条件を満たしている場合は（Ｓ５１６４Ｌａ：Ｙｅｓ）、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値に対応する時短回数を残時短回数として増加（加算）させる演出態様を決定し（Ｓ５１６５Ｌａ）、上述した第４１制御例の第１変形例における時短状態中演出設定処理（図１６６８のＳ５１０２ａ参照）と同一のＳ５１６１ＬａからＳ５１６３Ｌａの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５１６４Ｌａの処理において、待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ５１６４Ｌａ：Ｎｏ）、第２時短状態の設定条件を満たしていない場合であるため、残時短回数を増加（加算）させる演出態様を決定すること無く、上述した第４１制御例の第１変形例における時短状態中演出設定処理（図１６６８のＳ５１０２ａ参照）と同一のＳ５１６１ＬａからＳ５１６３Ｌａの処理を実行し、本処理を終了する。

【５３２０】

＜第４１制御例の第５変形例について＞

次に、図１７４９から図１７６０を参照して、上述した第４１制御例の第５変形例について説明をする。上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０は、時短状態（第１時短状態）中に時短図柄抽選を実行可能に構成し、第１時短状態中に時短図柄当選した場合には、時短図柄当選に基づく時短当選情報（第２時短状態の時短回数）を第１時短状態が終了するまで保持（ストック）可能に構成していた。さらに、第１時短状態中に時短図柄に複数回当選した場合には、複数回の時短当選情報（第２時短状態の時短回数）を加算して保持（ストック）する処理を実行し、ストックされている時短当選情報に基づいて第２時短状態を設定する場合には、ストックされている時短回数の第２時短状態を設定するように構成していた。このように構成された上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０では、ストックされている時短当選情報の数（時短図柄当選回数）に応じて、異なる時短回数の第２時短状態を設定することができるため、例えば、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選によって時短図柄に多数当選した場合には、意外性のある時短回数の第２時短状態を設定することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上できるものであった。しかしながら、時短図柄に複数回当選した場合であっても、その複数の時短当選情報が１の第

２時短状態として設定されてしまうため、例えば、上述した第４４制御例におけるパチンコ機１０のように、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選とは異なる特定結果（小当たり当選）となった場合に時短状態の終了条件（小当たり終了条件）が成立する構成を用いた場合において、ストックしていた時短当選情報に基づく第２時短状態が小当たり終了条件の成立によって即座に終了してしまうという問題があった。これに対して、本第５変形例におけるパチンコ機１０では、時短図柄当選に基づいて獲得した複数の時短当選情報を個々に保持（ストック）可能に構成し、ストックされている時短当選情報を用いて時短状態を設定する場合には、ストックされている複数の時短当選情報のうち、最古の時短当選情報のみを用いて時短状態を設定可能に構成している。

【５３２１】

このように構成することで、小当たり終了条件に基づいて時短状態を終了させることが可能に構成されたパチンコ機１０において、複数の時短当選情報をストックした場合に、小当たり終了条件が１回成立しただけで複数の時短当選情報が全て消去されてしまうことを抑制することができる。また、ストックされている時短当選情報（時短回数）を合算すること無く、時短当選情報毎に時短状態（第２時短状態）を設定することができるため、ストック残数（ストックされている残りの時短当選情報）を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。さらに、本第５変形例では、大当たり遊技終了後に設定される第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）の終了条件として、特別図柄変動回数に基づいて成立する終了条件（変動回数終了条件）と、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選とは異なる特定結果（小当たり当選）となった回数が所定回数となった場合に成立する終了条件（小当たり終了条件）とを規定しており、時短図柄当選した場合に設定される第２時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態における電サポ状態）の時短種別として、特別図柄変動回数に基づいて成立する終了条件（変動回数終了条件）のみを有する時短種別（時短図柄Ａ）と、変動回数終了条件に加え、小当たり終了条件を有する時短種別（時短図柄Ｂ）と、を設定可能に構成している。そして、時短状態中に実行された特別図柄抽選にて小当たり当選した回数を計測可能な計測手段（小当たり当選回数カウンタ２０３ｍｅｂ）を設け、小当たり終了条件が成立する回数（例えば、第１時短状態であれば５回）に到達した場合には、小当たり当選回数カウンタ２０３ｍｅｂの値を０にクリアすると共に、設定されている時短状態を終了させるように構成し、小当たり終了条件が成立するよりも前に、変動回数終了条件が成立した場合には、小当たり当選回数カウンタ２０３ｍｅｂの値を０にクリアすること無く、時短状態を終了させるように構成している。

【５３２２】

このように構成することで、同一の時短状態（第１時短状態）が設定されている場合において、変動回数終了条件の成立に基づいて時短状態が終了した方が、小当たり終了条件の成立に基づいて時短状態が終了する場合よりも遊技者に有利となる遊技状況と、小当たり終了条件の成立に基づいて時短状態が終了した方が、変動回数終了条件の成立に基づいて時短状態が終了する場合よりも遊技者に有利となる遊技状況と、を創出することができるため、遊技者に対して時短状態が終了する条件についても興味を持たせることができる。

【５３２３】

＜第４１制御例の第５変形例における演出内容について＞

次に、図１７４９から図１７５２を参照して、本第４１制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち特徴的な演出内容について説明をする。図１７４９（ａ）は、第１時短状態中に表示される表示画面の一例を示した図であって、上述した第４１制御例における表示画面（図１７４９（ａ）参照）に対して、小当たり当選に対応する毒アイコン８０３Ｖを表示している点と、時短図柄当選を示すＰアイコン８０２Ｖを、時短図柄Ａに対応するＳＰアイコン８０４Ｖと、時短図柄Ｂに対応するＰアイコン８０２Ｖとに分けて表示している点と、で相違している。そして、副表示領域Ｄｓには、演出内容を案内するための案内表示態様として「「Ｖ」ゲットで大当たり、「毒」が５つ

貯まると終了、「Ｐ」ゲットでパワーを貯めろ」の文字が表示される。その後、第１時短状態中に小当たり当選した場合には、図１７４９（ｂ）に示した通り、キャラクタ８０１が毒アイコン８０３Ｖに触れてしまう演出が実行され、表示領域Ｄｍ７１に小当たり当選回数に対応させた毒アイコン８０３Ｖの保有数を示す態様Ｄ１が蓄積表示される。また、表示領域Ｄｍ７１には、毒アイコン８０３Ｖを５個貯めると時短状態が終了することを案内するために、分母が「５」で分子が「現在の保有数」となる情報が表示されている。また、表示領域Ｄｍ７０には、時短図柄当選に対応する獲得アイコンＰが獲得した順に表示されている。図１７４９（ｂ）では、最初に時短図柄Ａの時短図柄に当選したため、１個目の獲得アイコンＰ１として「ＳＰ」が表示されている。そして、第１時短状態中の遊技が進行し、５回目の小当たりに当選した場合には、図１７５０（ａ）に示した通り、表示領域Ｄｍ７１に態様Ｄ１～Ｄ５が表示され、「５／５」が表示され、キャラクタ８０１が倒れる演出が実行される。そして、「時短終了！！「パワー」を使って復活だ」の文字が表示され、その後、図１７５０（ｂ）の表示画面が表示される。

【５３２４】

図１７５０（ｂ）に示した図では、最初に獲得した時短図柄Ａに対応する獲得アイコンＰ１を用いた復活演出が実行されている。詳細な説明は後述するが時短図柄Ａに対応する時短状態（第２時短状態）は、時短終了条件として特別図柄変動が２０回実行された場合に成立する時短終了条件（変動回数終了条件）のみが規定されているため、副表示領域Ｄｓには「ＳＰモード２０回突入！！毒は効かないよ」の文字が表示される。そして、一旦消費された毒アイコン８０３Ｖ（５個の態様Ｄ１～Ｄ５）は消去され、表示領域Ｄｍ７１が主表示領域Ｄｍの右側に移行する。ＳＰモード中は、図１７５１（ａ）に示した表示画面が表示される。図１７５１（ａ）は、時短図柄Ａの第２時短状態（ＳＰモード）中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１７５１（ａ）に示した通り、キャラクタ８０１がオーラ８０１ａを纏って疾走する演出が実行され、各アイコンをゲットする演出が実行される。ＳＰモードの最終変動では、図１７５１（ｂ）に示した表示画面が表示される。ここで、本第５変形例では、時短図柄Ｂの時短状態（第２時短状態）は、変動回数終了条件に加え、小当たり当選１回で成立する小当たり終了条件が時短終了条件として規定されている。そして、時短図柄Ｂの時短状態（第２時短状態）が設定された後、小当たり当選回数を示すカウンタ（小当たり当選回数カウンタ２２３ｍｅｂ）の値が１以上である場合（表示画面に毒アイコン８０３Ｖに対応する態様Ｄ１が表示されている場合）には、一度も特別図柄変動が実行されること無く、時短図柄Ｂの時短状態（第２時短状態）が終了するように構成している。よって、図１６６１（ａ）に示した状況、時短当選情報として、時短図柄Ｂに対応する時短当選情報を３つ獲得している状態（表示領域Ｄｍ７０にＰ２～Ｐ４の獲得アイコンＰが表示されている状態）であって、小当たり当選回数カウンタ２２３ｍｅｂの値が１である（表示領域Ｄｍ７１に態様Ｄ１が表示されている）状態で時短図柄Ｂの時短状態（第２時短状態）が終了した場合には、時短当選情報と、小当たり当選回数と、を相殺する相殺演出（図１６６１（ｂ）参照）が実行される。

【５３２５】

図１６７１（ｂ）に示した図では、時短図柄Ｂが３個（獲得アイコンＰ２～Ｐ４）と、小当たり当選回数が１個（態様Ｄ１）と、で相殺演出が実行されており、態様Ｄ１を相殺するために獲得アイコンＰ２は消去される演出が実行されている。そして、副表示領域Ｄｓには、相殺演出の演出内容を示すための案内表示態様として「「Ｐ」を使って毒を消せ」の文字が表示される。そして、相殺演出の結果、獲得アイコンＰが残った場合には、図１７５２に示した通り、時短図柄Ｂの時短状態（第２時短状態）に対応する表示画面が表示される。なお、上述した通り、時短図柄Ｂの時短状態（第２時短状態）は小当たり当選１回で時短終了条件が成立するため、副表示領域Ｄｓには「毒に触れると即終了」の文字が表示されている。以上、説明をした通り、本第５変形例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として小当たり当選に基づいて成立する小当たり終了条件を設けている。そして、設定される時短状態種別に応じて、小当たり終了条件が成立する小当たり当選回数を異ならせたり、小当たり終了条件の設定有無を異ならせたりしている。そして、時

短状態中に実行される変動演出を、設定されている時短状態種別に応じて異ならせて実行することにより、複雑に制御される各時短状態の終了判定を遊技者に分かり易く報知することができる。特に、相殺演出を時短状態の最終変動にて実行することで、内部的に時短状態の設定と終了とが繰り返し実行される場合であっても、その結果のみを遊技者に分かり易く報知することができる。

【５３２６】

＜第４１制御例の第５変形例における電気的構成について＞

次に、図１７５３から図１７５５を参照して、本第４１制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第４１制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部と、ＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、を変更している点で相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成についてはその詳細な説明を省略する。まず、図１７５３（ａ）を参照して、本第４１制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図１７５３（ａ）は、本第５変形例のＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図１７５３（ａ）に示した通り、本第５変形例のＲＯＭ２０２は、上述した第４１制御例のＲＯＭ２０２（図１６５３（ａ）参照）に対して、小当たり乱数テーブル２０２ｍｅａと、時短当たり種別選択テーブルｍｅｂを追加した点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。小当たり乱数テーブル２０２ｍｅａは、上述した第４２制御例におけるパチンコ機１０の小当たり乱数テーブル２０２ｎｇ（図１６７５（ｃ）参照）と同様に、特別図柄抽選において小当たり当選の判定を行う際に参照されるデータテーブルである。本第４１制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０では、第２特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選以外であって、且つ、時短当選（時短図柄当選）以外である場合に小当たり当選の判定が実行され、小当たり乱数テーブル２０２ｍｅａが参照される。なお、小当たり乱数テーブル２０２ｍｅａが参照されて小当たり当選の有無が判定される処理については、上述した第４２制御例における制御処理と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【５３２７】

ここで、図１７５３（ａ）を参照して、小当たり乱数テーブル２０２ｍｅａの内容について説明をする。図１７５３（ａ）は、小当たり乱数テーブル２０２ｍｅａに規定されている内容を模式的に示した図である。図１７５３（ａ）に示した通り、小当たり乱数テーブル２０２ｍｅａには、特別図柄種別に応じて、小当たり当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（範囲）が規定されている。具体的には、特別図柄種別が第２特別図柄（特図２）で、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「２００～２４４」の範囲が小当たり当選に対応する値として規定されている。一方、特別図柄種別が第１特別図柄（特図１）に対しては、小当たり当選に対応する値が規定されていない。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る値（範囲）は、「０～８９９」の９００個であるため、第２特別図柄抽選によって小当たり当選する確率は１／２０（４５／９００）となり、第１特別図柄抽選では小当たり当選することが無い。詳細な内容は後述するが、本第５変形例では、小当たり当選した回数が所定回数に到達した場合に、第１時短状態（普通図柄の高確率状態）や第２時短状態を終了させるための終了条件（小当たり終了条件）となり得るように構成している。具体的には、第１時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で小当たり当選した回数が５回に到達した場合、或いは、時短種別として時短図柄Ｂが設定された第２時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で小当たり当選した回数が１回に到達した場合に小当たり終了条件が成立し、電サポ状態が終了するように構成している。このように構成することで、電サポ状態が設定された場合に予め定められた規定回数（時短回数）分の特別図柄抽選を実行すること無く電サポ状態が終了し得るため、電サポ状態がより長く継続することを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。なお、本第４２制御

例のパチンコ機１０では、第２特別図柄の小当たり抽選を実行する構成としたが、これに限るものではなく、第１特別図柄でも小当たり抽選を実行する構成としても良い。

【５３２８】

時短当たり種別選択テーブル２０２ｍｅｂは、時短図柄当選した場合において設定される時短図柄種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対応させて、２種類の時短図柄種別が規定されている。本第４１制御例の第５変形例では、決定された時短図柄種別に応じて、時短状態（第２時短状態）の終了条件を異ならせて規定している。つまり、時短図柄当選した場合に、有利度合いの異なる時短状態を設定可能に構成している。ここで、図１７５４（ｂ）を参照して、時短当たり種別選択テーブル２０２ｍｅｂの内容について説明をする。図１７５４（ｂ）は、時短当たり種別選択テーブル２０２ｍｅｂに規定されている内容を示した図である。図１７５４（ｂ）に示した通り、時短当たり種別選択テーブル２０２ｍｅｂには、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対応させて２種類の時短図柄種別（時短図柄Ａ、時短図柄Ｂ）が規定されている。なお、何れの時短図柄種別が決定された場合も、設定される時短状態は第２時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポあり状態）となるように構成している。具体的には、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値が「０～４９」の範囲に対しては、時短図柄種別として「時短図柄Ａ」が、「５０～９９」の範囲に対しては、時短図柄種別として「時短図柄Ｂ」がそれぞれ規定されている。「時短図柄Ａ」が決定された場合には、付与可能時短回数として「２０（回）」が、時短終了条件として「時短回数経過（変動回数終了条件）」が規定され、「時短図柄Ｂ」が決定された場合には、付与可能時短回数として「２０（回）」が、時短終了条件として「時短回数経過（変動回数終了条件）」、「小当たり当選１回（小当たり終了条件）」が規定されている。

【５３２９】

つまり、本第５変形例では、時短図柄当選に基づいて時短種別として時短図柄Ａが選択された場合には、２０回の特別図柄抽選が実行されるまで時短終了条件が成立しない時短状態（第２時短状態）が時短当選情報として決定され、時短図柄当選に基づいて時短種別として時短図柄Ｂが選択された場合には、２０回の特別図柄抽選、或いは、１回の小当たり当選の何れかが成立した場合に時短終了条件が成立する時短状態（第２時短状態）が時短当選情報として決定されるように構成している。このように構成することで、時短図柄当選に基づいて獲得する時短当選情報に、遊技者に有利となる時短当選情報（時短図柄Ａに対応する時短当選情報）と、遊技者に不利となる時短当選情報（時短図柄Ｂに対応する時短当選情報）と、を創出することができる。なお、本第５変形例では、何れの時短図柄種別が決定された場合であっても、変動回数終了条件として２０回の特別図柄変動（時短回数２０回）が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、変動回数終了条件が成立する特別図柄変動回数（時短回数）を、上述した第４４制御例におけるパチンコ機１０のように異ならせても良い。次に、図１７５３（ｂ）を参照して、本第５変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図１７５３（ｂ）は、本第５変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図１７５３（ｂ）に示した通り、本第５変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３は、上述した第４１制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３（図１６５３（ｂ）参照）に対して、時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａと、小当たり当選回数カウンタ２０３ｍｅｂと、を追加している点で相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成については、同一の符号を付してその説明を省略する。

【５３３０】

時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａは、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）にて時短図柄当選したことに基づいて取得する時短当選情報を一時的に記憶（格納）するためのデータ領域である。この時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａは、複数の時短当選情報を取得した順に記憶可能に構成されており、最大で１００個の時

短当選情報を個々に記憶可能に構成されている。この時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａには、時短抽選処理（図１７５６のＳ８００２Ｌｅ参照）にて、時短図柄当選と判別され（図１７５６のＳ８１０３Ｌ：Ｙｅｓ）、時短図柄種別が決定された（図１７５６のＳ８１０１Ｌｅ）後に、時短当選情報として、時短図柄種別を示す情報が格納される（図１７５６のＳ８１０２Ｌｅ）。そして、時短設定処理（図１７５７のＳ２０５Ｌｅ参照）において、新たな時短状態を設定可能な条件が成立した場合（図１７５７のＳ８４０１Ｌ：Ｙｅｓ）に、格納されている情報が読み出され（Ｓ８４０２Ｌｅ）、読み出された情報のうち、最古の時短当選情報に対応する情報に基づいて時短状態を設定するための処理が実行され（Ｓ８４０３Ｌｅ）、時短状態の設定に用いられた情報（最古の時短当選情報に対応する情報）が消去（更新）される。つまり、本第４１制御例では、上述した第４１制御例における待機用時短カウンタ２０３ｍａに代えて時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａを設け、時短当選情報を合算するのでは無く、個々に記憶するように構成し、新たな時短状態を設定する場合において、時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａに記憶されている個々の時短当選情報に対応する時短状態を設定するように構成している。このように構成することで、ストック（保持）している時短当選情報の全容を遊技者に把握させ難くすることができる。また、複数の時短当選情報を保持（ストック）している場合には、新たな時短状態（第２時短状態）が繰り返し設定されることになるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。

【５３３１】

小当たり当選回数カウンタ２０３ｍｅｂは、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）で小当たり当選した回数を計測するためのカウンタであって、小当たり当選と判定された場合に値が１加算される。そして、時短終了条件として小当たり終了条件が成立したかを判定する際に参照される（図１７５７のＳ８４０７Ｌｅ）。また、本第５変形例では、時短終了条件として小当たり終了条件が成立したと判定された場合には、時短状態を終了させると共に、小当たり終了条件を成立させるための小当たり当選回数に対応する値を、小当たり当選回数カウンタ２０３ｍｅｂの値から減算（更新）するように構成されている一方で、時短終了条件として変動回数終了条件が成立したと判定された場合には、小当たり当選回数カウンタ２０３ｍｅｂの値を減算（更新）すること無く、時短状態を終了させるように構成している。詳細に説明をすると、時短終了条件として、小当たり終了条件（小当たり当選回数５回）と、変動回数終了条件（時短１００回）と、が設定された第１時短状態中において、小当たり当選回数が５回に到達した場合には、残時短回数に関わらず時短状態が終了すると共に、小当たり当選回数カウンタ２０３ｍｅｂの値が０にセット（５減算）されるが、変動回数終了条件が成立した場合には、小当たり当選回数カウンタ２０３ｍｅｂの値を保持したまま時短状態が終了するように構成している。そして、小当たり当選回数カウンタ２０３ｍｅｂの値が１から４の何れかの状態で変動回数終了条件が成立し第１時短状態が終了した後に、時短図柄種別「時短図柄Ｂ」の第２時短状態が設定された場合には、第２時短状態における特別図柄変動が実行されるよりも前に、小当たり当選回数カウンタ２０３ｍｅｂの値に基づいて小当たり終了条件が成立し、第２時短状態が終了するように構成している。

【５３３２】

つまり、時短情報格納エリア２０３ｍｅａに格納されている最古の時短当選情報が時短図柄Ｂであって、小当たり当選カウンタ２０３ｍｅｂの値が１以上である第１時短状態であって、残時短回数が２０回未満となった場合には、変動回数終了条件が成立するよりも前に、小当たり終了条件を成立させた方が、電サポ状態を長時間継続させ易くなるように構成している。一方で、小当たり当選カウンタ２０３ｍｅｂの値が０である場合には、変動回数終了条件を成立させた方が小当たり終了条件を成立させる場合よりも、電サポ状態を長時間継続させ易くなるように構成している。また、時短情報格納エリア２０３ｍｅａに格納されている時短当選情報が、全て時短図柄Ａである場合には、小当たり当選回数カウンタ２０３ｍｅｂの値に関わらず、変動回数終了条件を成立させた方が小当たり終了条件を成立させる場合よりも、電サポ状態を長時間継続させ易くなるように構成している。

このように構成することで、小当たり当選回数と、時短情報格納エリア２０３ｍｅａに格納されている時短当選情報の種別と、によって、遊技者にとって有利となる時短終了条件の種別が切り替わるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。次に、図１７５５を参照して、本第４１制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図１７５５は、本第４１制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図１７５５に示した通り、本第４１制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、上述した本第４１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３（図１６５６参照）に対して、時短当選情報記憶エリア２２３ｍｅａと、小当たり当選カウンタ２２３ｍｅｂと、を設けた点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【５３３３】

時短当選情報記憶エリア２２３ｍｅａは、主制御装置１１０から時短図柄当選を示すコマンドを受信した場合に受信したコマンドに含まれる時短当選情報（時短図柄種別）を一時的に記憶するための記憶エリアであって、時短図柄当選を示す変動パターンコマンドを受信した場合に、その変動パターンコマンドに含まれる時短当選情報が記憶される（図１７５８のＳ５１５５Ｌｅ参照）。そして、記憶されている情報が、時短終了条件が成立する場合において、時短状態が終了した後の遊技状態を判別する際に参照される（図１７５８のＳ５１５１Ｌｅ、或いは、図１７５９のＳ５１８４Ｌｅ参照）。なお、詳細な説明を省略するが、時短当選情報記憶エリア２２３ｍｅａに記憶されている情報は、大当たり当選した場合、或いは、遊技状態として電サポ状態が終了し通常状態が設定される場合にクリアされる。小当たり当選カウンタ２２３ｍｅｂは、時短状態（電サポ状態）中に実行された特別図柄抽選にて小当たり当選した回数を計測するためのカウンタであって、小当たり当選を示す変動パターンコマンドを受信した場合に（図１７５８のＳ５１５６Ｌｅ：Ｙｅｓ）、値が１加算される（図１７５８のＳ５１５８Ｌｅ参照）。そして、時短終了条件が成立したかを判別する際に参照される（図１７５８のＳ５１５９Ｌｅ参照）。また、新たな時短状態を設定した後に、小当たり当選カウンタ２２３ｍｅｂの値が参照され、参照された値に対応させて小当たり当選カウンタ２２３ｍｅｂの値が更新される（図１７５９のＳ５１８５Ｌｅ参照）。以上、説明をした通り、本第５変形例では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３が有する時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａに格納されている時短当選情報と、小当たり当選回数カウンタ２０３ｍｅｂの値と、を音声ランプ制御装置１１３側で管理可能に構成するための構成を有しており、実際に主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理によって新たな時短状態が設定されるよりも前（設定中の時短状態における特別図柄最終変動が実行されるタイミング）に、後に設定される遊技状態を特定可能に構成している。

【５３３４】

このように構成することで、実際に新たな遊技状態が設定されるよりも前に、新たに設定される遊技状態を遊技者に報知するための演出を実行することができるため、分かり易い遊技を提供することができる。

【５３３５】

＜第４１制御例の第５変形例における制御処理について＞

次に、図１７５６から図１７５９を参照して、本第４１制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第４１制御例の第５変形例では、上述した第４１制御例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理では、時短抽選処理（図１６５８のＳ８００２Ｌ参照）に代えて時短抽選処理（図１７５６のＳ８００２Ｌｅ）を、時短設定処理（図１６５９のＳ２０５Ｌ参照）に代えて時短設定処理（図１７５７のＳ２０５Ｌｅ）を、実行する点で相違している。また、時短状態中に実行される変動演出の演出態様を設定するための時短状態中演出設

定処理（図１７５８のＳ５１０２Ｌｅ）を実行する点で相違している。まず、図１７５６を参照して、時短抽選処理（Ｓ８００２Ｌｅ）の処理内容について説明をする。図１７５６は、時短抽選処理（Ｓ８００２Ｌｅ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（Ｓ８００２Ｌｅ）では、上述した時短抽選処理（図１６５８のＳ８００２Ｌ参照）に対して、時短図柄当選した場合に実行される処理内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。同一の処理内容についてはその説明を省略する。時短抽選処理（Ｓ８００２Ｌｅ）が実行されると、まず、時短抽選処理（図１６５８のＳ８００２Ｌ参照）と同一のＳ８１０１ＬからＳ８１０３Ｌの処理を実行し、Ｓ８１０３Ｌの処理において、時短図柄当選であると判別した場合は（Ｓ８１０３Ｌ：Ｙｅｓ）、時短当たり種別選択テーブル２０２ｍｅｂを参照して時短図柄種別を決定し（Ｓ８１０１Ｌｅ）、時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａに時短当選情報を格納し（Ｓ８１０２Ｌｅ）、時短当選情報を示す状態コマンドを設定し（Ｓ８１０３Ｌｅ）、第１図柄表示装置に表示する特別図柄の時短図柄をセットし（Ｓ８１０４Ｌｅ）、本処理を終了する。

【５３３６】

一方、Ｓ８１０３Ｌの処理において、時短図柄当選では無いと判別した場合は（Ｓ８１０３Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。なお、詳細な説明は省略するが、本第５変形例では、時短抽選処理（Ｓ８００２Ｌｅ）が終了すると、次いで、上述した第４２制御例と同一の小当たり抽選処理を実行するように構成している。つまり、時短図柄抽選の結果が時短図柄当選していない場合には、引き続き小当たり当選の判定（小当たり抽選）が実行され、その抽選結果に応じた処理が実行される。この小当たり抽選に関する処理内容については、上述した第４２制御例における小当たり抽選処理（図１６８０のＹ８００３Ｍ参照）と同一であるため説明を省略する。次に、図１７５７を参照して、時短設定処理（Ｓ２０５Ｌｅ）の処理内容について説明をする。図１７５７は、時短設定処理（Ｓ２０５Ｌｅ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（Ｓ２０５Ｌｅ）では、上述した第４１制御例の時短設定処理（図１６５９のＳ２０５Ｌ参照）に対して、天井特典の付与に関する処理を削除した点と、新たな時短状態を設定するための処理内容を異ならせている点で相違している。具体的には、時短設定処理（Ｓ２０５Ｌｅ）が実行されると、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別し（Ｓ８４０１Ｌ）、０では無いと判別した場合、即ち、時短状態中であると判別した場合は（Ｓ８４０１Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。また、０であると判別した場合は（Ｓ８４０１Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａの情報を読み出し（Ｓ８４０１Ｌｅ）、待機中の時短当選情報を有しているかを判別し（Ｓ８４０２Ｌｅ）、待機中の時短当選情報が無いと判別した場合は（Ｓ８４０２Ｌｅ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【５３３７】

一方、Ｓ８４０２Ｌｅの処理において、待機中の時短当選情報がある（待機中時短あり）と判別した場合は（Ｓ８４０２Ｌｅ：Ｙｅｓ）、時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａに格納されている最古の時短当選情報に対応する時短状態を設定し（Ｓ８４０３Ｌｅ）、時短カウンタ２０３ｈの値に、今回設定した時短状態に対応する値を設定し（Ｓ８４０４Ｌｅ）、時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａの情報を更新（最古の時短当選情報をクリア）し（Ｓ８４０５Ｌｅ）、次に、小当たり当選回数カウンタ２０３ｍｅｂの値が１よりも大きいか（１以上であるか）を判別する（Ｓ８４０６Ｌｅ）。Ｓ８４０６Ｌｅの処理において、小当たり当選回数カウンタ２０３ｍｅｂの値が１よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ８４０６Ｌｅ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ８４０６Ｌｅの処理において、小当たり当選回数カウンタ２０３ｍｅｂの値が１よりも大きい（１以上である）と判別した場合は（Ｓ８４０６Ｌｅ：Ｙｅｓ）、小当たり当選情報に基づいて時短終了条件が成立するかを判別し（Ｓ８４０７Ｌｅ）、時短終了条件が成立したと判別した場合は（Ｓ８４０７Ｌｅ）、小当たり当選回数カウンタ２０３ｍｅｂの値を１減算し（Ｓ８４０８Ｌｅ）、Ｓ８４０１Ｌｅの処理へ移行する。つまり、時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａの情報に基づいて新たな時短状態を設定した後には、小当たり当選回数カウンタ２０３ｍｅｂの値に基づいて、新たに設定された時短状態の時短終了条件を

成立させ、時短状態を即座に終了させることができるように構成している。そして、時短終了条件が成立した場合には、Ｓ８４０８Ｌｅの処理において、時短終了条件を満たすための小当たり当選回数（本第５変形例では、小当たり当選１回が時短終了条件であるため、小当たり当選回数カウンタ２０３ｍｅｂの値を１減算）に対応する値を小当たり当選回数カウンタ２０３ｍｅｂから減算し、再度、時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａの情報に基づいて時短状態を設定する処理がループするように構成している。

【５３３８】

このループ処理は、時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａに格納されている時短当選情報が無くなった場合、或いは、小当たり当選回数カウンタ２０３ｍｅｂの値が０となった場合、或いは、時短終了条件が成立しない場合（時短図柄Ａが設定された場合）に終了する。Ｓ８４０７Ｌｅの処理において、時短終了条件が成立しないと判別した場合は（Ｓ８４０７Ｌｅ：Ｎｏ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに時短状態を設定し（Ｓ８４０９Ｌｅ）、時短カウンタ２０３ｈの値、時短状態種別を示す状態コマンドを設定し（Ｓ８４１０Ｌｅ）、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第５変形例では、時短終了条件を成立させることが可能な小当たり当選情報を記憶可能に構成しており、新たな時短状態が設定されてから特別図柄抽選が実行されるまでの間に、記憶されている小当たり当選情報に基づいて時短状態を終了させることができるように構成している。このように構成することで、時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａに時短当選情報がストックされている状態で時短状態が終了した場合であっても、新たな時短状態を設定することができない遊技状況を創出することが可能となる。よって、時短当選情報がストックされたことを示す演出が実行されたとしても、実際にストックされている時短当選情報（時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａに格納された時短当選情報）に基づいて時短状態（第２時短状態）が設定されるまでは時短状態が確定しないため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。次に、図１７５８を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌｅ）の処理内容について説明をする。図１７５８は、時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌｅ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌｅ）では、時短状態中に実行される変動演出（各種アイコンをゲットする演出）の演出態様を設定するための処理が実行される。

【５３３９】

時短状態中演出設定処理（Ｓ５１０２Ｌｅ）が実行されると、まず、今回の抽選結果を読み出し（Ｓ５１５１Ｌｅ）、今回の変動演出が特図最終変動（時短状態における特別図柄最終変動）であるかを判別し（Ｓ５１６３Ｌｅ）、特図最終変動であると判別した場合は（Ｓ５１６３Ｌｅ：Ｙｅｓ）、第１時短状態終了時演出設定処理を実行し（Ｓ５１５２Ｌｅ）を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５１６３Ｌｅの処理において、特図最終変動では無いと判別した場合は（Ｓ５１６３Ｌｅ：Ｎｏ）、次に、今回の変動パターンが時短図柄当選であるかを判別し（Ｓ５１５３Ｌｅ）、時短図柄当選であると判別した場合は（Ｓ５１５３Ｌｅ：Ｙｅｓ）、時短図柄当選を示すためのＰアイコン獲得の演出態様を決定し（Ｓ５１５４Ｌｅ）、時短当選情報格納エリア２０３ｍｅに今回の時短当選情報（時短図柄種別）を記憶（格納）し（Ｓ５１５５Ｌｅ）、本処理を終了する。また、Ｓ５１６３Ｌｅの処理において、時短図柄当選では無いと判別した場合は（Ｓ５１６３Ｌｅ：Ｎｏ）、次に、小当たり当選であるかを判別し（Ｓ５１５６Ｌｅ）、小当たり当選であると判別した場合は（Ｓ５１５６Ｌｅ：Ｙｅｓ）、毒アイコン８０３Ｖの演出態様（図１７４９（ｂ）参照）を決定し（Ｓ５１５７Ｌｅ）、小当たり当選回数カウンタ２２３ｍｅｂの値を１加算し（Ｓ５１５８Ｌｅ）、加算後の小当たり当選回数カウンタ２２３ｍｅｂの値が５であるかを判別し（Ｓ５１５９Ｌｅ）、５であると判別した場合は（Ｓ５１５９Ｌｅ：Ｙｅｓ）、第１時短終了を示すための演出態様（図１７５０（ａ）参照）を決定し（Ｓ５１６０Ｌｅ）、時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａに格納されている当たり（時短図柄種別）に基づく復活演出の演出態様を決定し（Ｓ５１６１Ｌｅ）、時短ストック済フラグ２２３ｍｂをオフに設定し（Ｓ５１６２Ｌｅ）、本処理を終了する。また、Ｓ５１５９Ｌ

ｅの処理において小当たり当選回数カウンタ２２３ｍｅｂが５では無いと判別した場合（Ｓ５１５９Ｌｅ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５１５６Ｌｅの処理において小当たり当選では無いと判別した場合（Ｓ５１５６Ｌｅ：Ｎｏ）は、そのまま本処理を終了する。

【５３４０】

次に、図１７５９を参照して、第１時短状態終了時演出設定処理（Ｓ５１５２Ｌｅ）の処理内容について説明をする。図１７５９は、第１時短状態終了時演出設定処理（Ｓ５１５２Ｌｅ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１時短状態終了時演出設定処理（Ｓ５１５２Ｌｅ）では、時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａに格納されている時短当選情報と、小当たり当選カウンタ２２３ｍｅｂの値とに基づいて、新たな時短状態（第２時短状態）が設定されるか否かを示唆するための演出の演出態様を決定するための処理が実行される。第１時短状態終了時演出設定処理（Ｓ５１５２Ｌｅ）が実行されると、まず、時短中カウンタ２２３ｊｂの値が１であるか、即ち、今回の変動演出が時短状態の最終変動演出であるかを判別し（Ｓ５１８１Ｌｅ）、最終変動では無いと判別した場合（Ｓ５１８１Ｌｅ：Ｎｏ）は、そのまま本処理を終了する。一方、最終変動であると判別した場合は（Ｓ５１８１Ｌｅ：Ｙｅｓ）、時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａに格納されている情報（時短当選情報）に基づいて、待機中の時短があるかを判別し（Ｓ５１８２Ｌｅ）、無いと判別した場合は（Ｓ５１８２Ｌｅ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ５１８２Ｌｅの処理において、待機中の時短があると判別した場合は（Ｓ５１８２Ｌｅ：Ｙｅｓ）、次に、小当たり当選カウンタ２２３ｍｅｂの値が０よりも大きい（１以上である）かを判別し（Ｓ５１８３Ｌｅ）、０よりも大きくない（０である）、即ち、毒アイコン８０３Ｖを獲得していないと判別した場合は（Ｓ５１８３Ｌｅ：Ｎｏ）、時短状態の延長を示す演出態様を決定し（Ｓ５１８８Ｌｅ）、時短中カウンタの値に２０をセットし（Ｓ５１９０Ｌｅ）、本処理を終了する。

【５３４１】

一方、Ｓ５１８３Ｌｅの処理において、小当たり当選回数カウンタ２２３ｍｅｂが０よりも大きい（１以上である）と判別した場合は（Ｓ５１８３Ｌｅ：Ｙｅｓ）、時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａの情報と、小当たり当選回数カウンタ２２３ｍｅｂの値と、に基づいて時短状態延長有無を決定し（Ｓ５１８４Ｌｅ）、小当たり当選回数カウンタ２２３ｍｅｂの値を更新し（Ｓ５１８５Ｌｅ）、時短延長ありかを判別し（Ｓ５１８６Ｌｅ）、時短延長ありと判別した場合は（Ｓ５１８６Ｌｅ：Ｙｅｓ）、Ｓ５１８８Ｌｅの処理を実行し、Ｓ５１９０Ｌｅの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ５１８６Ｌｅの処理において、時短延長無しと判別した場合は（Ｓ５１８６Ｌｅ：Ｎｏ）、時短状態の終了を示す演出態様を決定し（Ｓ５１８７Ｌｅ）、本処理を終了する。

【５３４２】

＜第４１制御例における第６変形例について＞

次に、上述した第４１制御例の第６変形例について説明をする。本第６変形例では、上述した第５変形例と同様に、時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａを有し、時短状態中に時短図柄当選した場合に獲得した時短当選情報を、個々に記憶可能に構成されている。そして、時短当選情報として、時短回数１０回の第１時短当選情報を取得可能な時短図柄種別（時短図柄Ａ）と、時短回数１００回の第２時短当選情報を取得可能な時短図柄種別（時短図柄Ｂ）と、時短回数３００回の第３時短当選情報を取得可能な時短図柄種別（時短図柄Ｃ）と、を少なくとも選択できるように、時短図柄種別選択テーブルが規定されている。詳細な図示は省略するが、この時短図柄種別選択テーブルには、時短回数１００回に対応する時短図柄Ｂが最も選択され易く、次いで、時短回数３００回の時短図柄Ｃ、時短回数１０回の時短図柄Ａの順に選択割合が低くなるように各時短図柄種別が規定されている。さらに、実行中の時短状態の終了条件が成立した場合に、時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａに格納されている複数の時短当選情報のうち、何れか１の時短当選情報を抽選で決定する抽選決定手段を有しており、抽選決定手段で決定された時短当選情報のみを残して、他の時短当選情報を消去する消去手段を有している。そして、抽選決定手段により決定された時短当選情報に基づいて新たな時短状態（第２時短状態）を設定可能に構成し

ている。このように構成された第６変形例では、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０に対して、時短図柄当選回数が複数回となった場合であっても、長い期間の第２時短状態が設定されることが確定しないため、第２時短状態が実際に設定されるまで第２時短状態の時短回数を予測し難くすることができる。

【５３４３】

なお、本第６変形例の構成を用いた場合には、各時短図柄種別の記憶可能な上限数を異ならせて設けると良く、例えば、時短図柄Ｂの記憶上限数を最も多く（例えば、１０個）規定し、時短図柄Ａの記憶上限数を最も少なく（例えば、１個）規定するように構成すると良い。このように構成することで、時短図柄当選回数が多くなるほど、全体における時短図柄Ｂの占有割合を増加させ易くすることができるため、時短図柄当選回数が多くなることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【５３４４】

＜第４１制御例における第６変形例の演出内容について＞

次に、図１７６０を参照して、本第６変形例にて実行される演出内容のうち、時短状態（第１時短状態）の最終変動中に実行される時短延長演出の演出内容について説明をする。図１７６０（ａ）は、時短延長演出が開始された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図１７６０（ｂ）は、時短延長演出の演出結果として表示される表示画面の一例を示した図である。図１７６０（ａ）に示した通り、時短延長演出が実行されると、時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａに格納されている時短当選情報（時短図柄種別）に対応させた複数のＰアイコン（Ｐ１～Ｐ４）が変動表示され、副表示領域Ｄｓには「貯めた「Ｐ」から１つを残せ」の文字が表示される。つまり第１時短状態中にＰアイコン８０２Ｖをゲットする演出によって獲得した複数の獲得アイコンＰの中から１のＰアイコンが決定される演出が実行される。図１７６０（ａ）に示した通り、時短図柄Ａに対応するＰアイコンＰ１には時短回数に対応する表示態様として「Ｐ１０」が、時短図柄Ｃに対応するＰアイコンＰ２には時短回数に対応する表示態様として「Ｐ１００」が、時短図柄Ｂに対応するＰアイコンＰ３には時短回数に対応する表示態様として「Ｐ３００」が、付されている。また、ＰアイコンＰ４には、実行中の特別図柄変動が大当たり変動であることに対応する「ＰＶ」が付されている。そして、キャラクタ８０１が狙いを定めて特定のＰアイコンを残す演出が実行され、図１７６０（ｂ）に示した演出結果が表示される。図１７６０（ｂ）では、主制御装置１１０の抽選決定手段により、時短図柄Ｃが決定された場合に対応する演出結果を示しており、ＰアイコンＰ２をゲットする演出結果が表示され、副表示領域Ｄｓには「時短１００回ゲット」の文字が表示され、表示領域Ｄｍ７には、時短状態（第２時短状態）の残期間（残時短回数）を示すための表示態様として「残り１００回」が表示される。

【５３４５】

なお、図１７６０（ａ）に示した表示画面では、Ｐアイコン（Ｐ１～Ｐ４）の数が一定（１個）の演出パターンを示しているが、これに限ること無く、時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａに格納されている時短当選情報（時短図柄種別）の数に応じて、表示画面に表示されるＰアイコン（Ｐ１～Ｐ４）の数や種類を決定可能に構成しても良いし、各Ｐアイコンの表示態様を、時短当選情報格納エリア２０３ｍｅａに格納されている時短当選情報（時短図柄種別）の数に応じて可変させるように構成しても良い。このように構成することで、Ｐアイコン（Ｐ１～Ｐ４）が変動表示されている状態において、どのＰアイコンが残るのかを遊技者に予測させ易くすることができるため、演出効果を高めることができる。

【５３４６】

＜第４３制御例の変形例について＞

次に、図１６６１を参照して、上述した第４３制御例の変形例について説明をする。上述した第４３制御例では、待機時短カウンタ（待機用時短カウンタ２０３ｍａ）を１つ設け、時短状態中に時短図柄当選した場合には、設定されている待機用時短カウンタ２０３ｍａの値と、今回当選した時短図柄に対応する時短当選情報（時短回数）と、に基づいて

、待機用時短カウンタ２０３ｍａの値を更新するか否かを決定する処理を実行するように構成していた。これに対して、本変形例では、待機用時短カウンタ２０３ｍａを複数（１００個）設けている。つまり、時短状態（第１時短状態）中に実行される特別図柄抽選の実行回数（１００回）に対応した数の待機用時短カウンタ２０３ｍａ（第１待機時短カウンタ～第１００待機時短カウンタ）を設け、時短図柄当選する毎に０の値がセットされている待機時短カウンタに対して、時短当選情報に対応する時短回数を示す値をセットするように構成している。そして、特別図柄変動が実行される毎に、各待機時短カウンタの値を減算し、第１時短状態が終了したタイミングにおいて、各待機時短カウンタの値のうち、最も大きな値を時短カウンタ２０３ｈの値に設定するように構成している点で相違している。それ以外の構成は同一であるため、その説明を省略する。このように構成することで、新たな時短状態を設定するタイミングでのみ、待機時短カウンタの値に基づく判別処理を実行することとなるため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減させることができる。ここで、図１６６１を参照して、本変形例における遊技の流れについて、上述した第４３制御例との相違点を中心に説明する。図１６６１に示した通り、第１時短状態中に複数回時短図柄当選した場合には、１回目の時短図柄当選（２変動目）に基づいて時短図柄Ａに対応する値「５０」が第２待機時短カウンタにセットされ、２回目の時短図柄当選（７０変動目）に基づいて時短図柄Ａに対応する値「５０」が第１待機時短カウンタにセットされ、３回目の時短図柄当選（９８変動目）に基づいて時短図柄Ｂに対応する値「１０」が第３待機用時短カウンタにセットされる。

【５３４７】

そして、第１時短状態の終了タイミング（１００変動目）にて各待機時短カウンタの値を判別し、最も大きな値である第２待機時短カウンタの値「２０」が時短カウンタ２０３ｈの値にセットされ、時短２０回の第２時短状態が設定される。なお、本変形例では、第１時短状態の終了タイミング（１００変動目）にて各待機時短カウンタの値を判別し、最も大きな値を時短カウンタ２０３ｈにセットするように構成しているが、これに限ること無く、上述した第６変形例のように、抽選で決定するように構成しても良い。また、本変形例では、第１時短状態が終了した直後に第２時短状態（２０回）が設定されるように構成しているが、第３図柄表示装置８１の表示画面にて表示される表示態様は、第１時短状態中に獲得した特図保留が全て消化されるまでは、第１時短状態に対応する表示態様を表示し、その後、第２時短状態に対応する表示態様を表示するように構成している。つまり、遊技状態が移行するタイミングと、遊技状態を示す演出モードの表示態様が移行するタイミングと、を異ならせている。このように構成することで、遊技者に違和感の無い演出を実行することができる。

【５３４８】

＜第４６制御例＞

上述した第３７制御例におけるパチンコ機１０では、主制御装置１１０から出力される入賞コマンドを音声ランプ制御装置１１３側で受信したことに基づいて、その入賞コマンドに対応する特別図柄抽選が実行されるよりも前に入賞コマンドに含まれる事前判別結果（先読み結果）に対応した演出（先読み演出）を実行可能に構成していた。具体的には、先読み演出として、獲得済みの特図保留に対応する保留図柄の表示態様を可変させる保留変化演出や、複数回の特別図柄変動期間に跨がって実行される連続予告演出を実行可能に構成し、先読み演出の対象となる特別図柄抽選が実行されるよりも前に事前判別結果を遊技者に予測させることで、当たり当選への期待度を高めた状態での遊技を遊技者に長時間行わせ易くすることができるものであった。しかしながら、上述した第３７制御例におけるパチンコ機１０にて実行される先読み演出では、先読み演出の対象となる特別図柄抽選が実行されるよりも前の期間（先読み期間）にて実行される先読み演出の演出態様によって、事前判別結果を遊技者に容易に予測させてしまうものであったため、例えば、当たり当選への期待度が比較的高くない演出態様で先読み演出が実行されてしまった場合には、先読み演出が実行される長期間（複数回の特別図柄変動期間）に渡って当たり当選への期待度が低くなってしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまう虞があった。これに対して、

本第４６制御例におけるパチンコ機１０では、先読み演出として、入賞コマンドを受信したことに基づいて特定のキャラクタを表示し、先読み演出の対象となる特別図柄変動に対応する変動演出が実行されている最中に表示されているキャラクタが特定のアクションを実行する演出態様を設定可能に構成している。そして、当該変動演出においてキャラクタが特定のアクションを実行するタイミングによって、当たり当選の期待度を異ならせるように構成している。

【５３４９】

つまり、特定の特図保留に対して先読み演出が実行されたことのみを遊技者に報知し、その先読み演出の演出結果が先読み演出の対象となる特別図柄変動中に報知されるように構成している。このように構成することで、先読み演出が実行されている先読み期間中に遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第４６制御例では、キャラクタが特定のアクションを実行するタイミングが遅くなるほど当たり当選の期待度が高くなるように構成しており、先読み演出としてキャラクタが表示されている期間において、キャラクタが特定のアクションを実行しない期間を遊技者に報知する演出を実行可能に構成している。このように構成することで、先読み演出としてキャラクタが表示されている期間において、特定のアクションが実行されない期間（セーフ期間）を特定することができるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。さらに、本第４６制御例におけるパチンコ機１０では、先読み演出としてキャラクタが表示されている期間において、特定のアクションが実行されない期間（セーフ期間）の種別として、第１条件が成立した場合にセーフ期間が終了する第１セーフ期間と、第１条件とは異なる第２条件が成立した場合にセーフ期間が終了する第２セーフ期間と、が設定される演出を実行可能に構成している。加えて、本第４６制御例におけるパチンコ機１０では、変動演出の演出態様として第１条件が成立し難い第１演出態様と、その第１演出態様よりも第１条件が成立し易い第２演出態様と、を設定可能に構成している。このように構成することで、セーフ期間が設定された状態で実行される変動演出の演出態様が第１演出態様であるか第２演出態様であるかを遊技者に注視させることができる。

【５３５０】

また、上述した第２条件が時間経過に基づいて成立するように構成しており、第２セーフ期間が設定された場合には、所定期間（例えば、４秒）が経過した場合に第２条件が成立するように構成している。よって、第２セーフ期間が設定された場合には、その時点における変動演出の実行状況を把握することで特定のアクションが実行されるタイミングを予測させることが可能となる。また、時間経過に基づいて第２条件が成立するように構成しているため、第２セーフ期間が設定された場合において特定のアクションが実行されない期間を遊技者に容易に把握させることができる。そして、第２セーフ期間が設定された場合には、第２条件が成立するまでの残期間を遊技者に把握させるための演出態様（残期間示唆態様）を表示可能に構成している。このように構成することで、第２セーフ期間が設定された場合において特定のアクションが実行されない期間を遊技者により容易に把握させることができる。以上、説明をした通り、本第４６制御例におけるパチンコ機１０では、キャラクタが特定のアクションを実行するタイミングによって遊技者に付与される有利度合いを異ならせるように構成しており、キャラクタが表示されている状態、即ち、何れかのタイミングにて特定のアクションが実行されることが報知されている状態において、特定のアクションが実行されない期間（セーフ期間）を設定可能に構成している。そして、セーフ期間として、変動演出の演出態様に基づいて成立する第１条件が成立した場合に終了する第１セーフ期間と、時間経過に基づいて成立する第２条件が成立した場合に終了する第２セーフ期間と、を設定可能に構成している。このように構成することで、セーフ期間が設定された場合において、セーフ期間が終了するまでの残期間（第１条件、又は第２条件が成立するまでの期間）を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。さらに、本第４６制御例におけるパチンコ機１０では、複数の特別図柄変動を跨いで実行される先読み演出として、第１演出（クマルーレット演出）と、第２演出（キャラ登場演出）と、を実行可能に構成し、第１演出の演出態様と、第２演出の演出態様とを用いて先読

み演出の演出結果を表示可能に構成している。
【５３５１】
　また、第１演出の実行タイミングに対して、第２演出を異なるタイミングで実行可能に構成している。具体的には、先読み演出において最初に第１演出が実行される場合には、第１演出が開始された後に、第２演出を開始するように構成し、２回目の第１演出が実行される場合には、第１演出と第２演出とを同時に開始させるように構成している。そして、１回目の第１演出が開始される場合には、第２演出が開始されるまでの残期間を用いて今回実行される先読み演出の演出内容を遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。
【５３５２】
　＜第４６制御例における演出内容について＞
　次に、図１７６２から図１７７２を参照して本第４６制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第４６制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第３７制御例におけるパチンコ機１０に対して、獲得した特別図柄抽選の実行権利（特図保留）に含まれる入賞情報を事前判別した結果（先読み結果）に基づいて実行される先読み演出の演出内容を異ならせている点で相違している。まず、図１７６２から図１７６７を参照して、新たな特図保留を獲得したことに基づいて実行される先読み演出であるキャラ先読み演出の演出内容について説明をする。このキャラ先読み演出は、新たに獲得した特図保留に対する先読み結果が実行条件を満たした場合に実行される先読み演出であって、実行条件が成立した場合に開始され、少なくとも実行条件を満たした特図保留に含まれる入賞情報に基づいた特別図柄変動に対応する変動演出（先読み対象変動演出）が実行されるまで継続する先読み演出である。図１７６２（ａ）は、新たに獲得した４個目の特図保留（第４特図１保留）によって実行条件が成立し、キャラ先読み演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、表示画面に表示される各種表示要素のうち、上述した第３７制御例におけるパチンコ機１０にて表示される各種表示要素と同一の内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。
【５３５３】
　図１７６２（ａ）に示した通り、キャラ先読み演出の実行条件が成立すると、主表示領域Ｄｍの左下側にウサギを模したキャラ８５９１が表示され、表示領域Ｄｍ９に表示される４個目の特図１保留（第４特図１保留）ｈｒ４の表示態様として、通常の表示態様（図では丸印で表示）とは異なるウサギの輪郭を模した先読み表示態様が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、キャラ先読み演出が実行されたことと、キャラ先読み演出の演出内容を案内するための案内報知態様として「先読みキャラ登場！！キャラが叫ぶとチャンス！！」の文字が表示される。本第４６制御例では、キャラ先読み演出が実行されるとキャラ８５９１が表示され、表示されたキャラ８５９１が対象変動演出中の何れかのタイミングにて特定のアクション（咆哮）を実行するように構成している。そして、キャラ８５９１が特定のアクション（咆哮）を実行するタイミングによって、対象変動演出の演出結果（先読み演出の対象となる特別図柄抽選結果）が遊技者に有利な結果であることを示唆可能に構成しており、特定のアクション（咆哮）が実行されるタイミングが遅くなるほど、対象変動演出の演出結果が遊技者に有利な結果である可能性が高くなるように構成している。よって、遊技者は、先読み演出としてキャラ先読み演出が実行された場合に、キャラ８５９１がなるべく遅いタイミングで特定のアクションを実行することを期待しながらキャラ先読み演出を注視することになる。そこで、本第４６制御例では、キャラ先読み演出が実行されている状態であって、対象変動演出が実行されるまでの期間（先読み期間）を用いて、キャラ８５９１の表示態様を特定のアクションが実行されることの無い表示態様（セーフ表示態様）へと変化可能に構成している。ここで、図１７６２（ｂ）を参照して、セーフ表示態様の一形態について説明をする。図１７６２（ｂ）は、キャラ８５９１がセーフ表示態様の一形態である居眠り態様中の表示画面を示した図である。
【５３５４】

図１７６２（ｂ）に示した表示画面は、図１７６２（ａ）に示した表示画面が表示された特別図柄変動の２回後の特別図柄変動中の表示画面であって、表示領域Ｄｍ９に表示される先読み表示態様（ウサギの輪郭を模した保留図柄）が２個目の特図保留（第２特図１保留）ｈｒ２に表示されている。そして、キャラクタ８５９１が居眠りをしている表示態様で表示され、副表示領域Ｄｓには、現在のキャラ先読み演出の演出状況を案内するための案内報知態様として「キャラが眠ったよ！眠っている間は叫ばないよ」の文字が表示されている。詳細な説明は省略するが、本第４６制御例では、先読み期間中に実行される変動演出の演出期間が所定期間以上（１０秒以上）であって、且つ、リーチ演出が実行されない場合、即ち、比較的静かな変動演出が実行される場合に、キャラ８５９１が居眠りをする演出を実行可能に構成している。そして、キャラ８５９１が居眠りをしている間は、対象変動において特定のアクション（咆哮）が実行されないように構成している。このように構成することで、先読み期間が所定期間以上となる場合においてのみキャラクタ８５９１の表示態様を先読み期間中に変化させることができるため、キャラ先読み演出の演出期間中に遊技者が飽きてしまうことを抑制することができる。

【５３５５】

そして、キャラ８５９１が居眠りをしている状態で対象変動演出が実行されると、図１７６３（ａ）に示した表示画面が表示される。図１７６３（ａ）は、キャラ先読み演出の対象変動演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１７６３（ａ）に示した通り、キャラ８５９１が居眠りをしている状態で対象変動演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの左下側には継続して居眠りをしている表示態様でキャラクタ８５９１が表示され、副表示領域Ｄｓには、現在の演出状況を案内するための案内表示態様として、「まだ眠っているよ。居眠りが長い程チャンス！！」の文字が表示される。なお、図１７６３（ａ）に示した表示画面は、対象変動演出が実行されている状況において表示される表示画面、即ち、先読み表示態様で表示されていた保留図柄に対応する特別図柄変動期間中に表示される表示画面であるため、表示領域Ｄｍ９には、先読み表示態様の保留図柄が表示されておらず、先読み表示態様で表示されていた保留図柄よりも後に表示された保留図柄が２つ（第１特図１保留図柄ｈｒ１、第２特図１保留図柄ｈｒ２）が表示されている。また、図１７６３（ａ）は、第３図柄が全て高速変動中（図では左方向の３本の矢印で表示）、つまり、変動演出の初期段階を示している。次に、図１７６３（ａ）に示した状態から、変動演出が進行し、高速変動中の第３図柄のうち上図柄列Ｚ１の第３図柄と下図柄列Ｚ３の第３図柄がリーチ状態で停止表示された場合に表示される表示画面について、図１７６３（ｂ）を参照して説明をする。

【５３５６】

図１７６３（ｂ）は、キャラ先読み演出の対象変動演出にてリーチ状態が発生した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１７６３（ｂ）に示した通り、リーチ状態が発生すると、主表示領域Ｄｍの上側に「リーチ！！」の文字が表示されると共に、音声出力装置２２６（スピーカ等）から、「リーチ」の音声が出力される。そして、音声出力装置２２６から出力された「リーチ」の音声に反応するかのようにして、キャラ８５９１が目覚める演出が実行される。その後、キャラ８５９１が起きている表示態様で表示されると共に、副表示領域Ｄｓには、現在の演出状況を案内するための案内表示態様として「リーチの音でキャラが起きたよ。いつ叫ぶかドキドキ」の文字が表示される。本第４６制御例におけるキャラ先読み演出では、キャラクタ８５９１が居眠りをしている状態において特定の音声（例えば、リーチ音声）が出力された場合にキャラクタ８５９１が起きる（目覚める）演出を実行するように構成している。つまり、居眠りをしているキャラクタ８５９１が目覚めるタイミングを、実行中の変動演出の演出態様によって遊技者に予測させることが可能に構成している。このように構成することで、特定のアクションが実行されることの無い表示態様（居眠りをしている表示態様）でキャラクタ８５９１が表示された場合に、キャラクタ８５９１が目覚めるタイミングを常に気にする必要が無くなるため、安心しながらキャラ先読み演出を楽しませる期間を遊技者に提供し易くすることができる。なお、本第４６制御例においては、特別図柄変動（変動演出）が開始される場合に

出力される変動開始音、リーチ時に出力されるリーチ音、擬似変動演出における第３図柄の仮停止、又は再始動時に出力される擬似演出音、遊技者が枠ボタン２２を押下したことに基づいて出力されるボタン押下音を、居眠りをしているキャラクタ８５９１を目覚めさせる音声として規定している。つまり、居眠りをしているキャラクタ８５９１を目覚めさせる音声が、変動演出の演出期間に含まれる様々なタイミングで且つ、変動演出の演出態様が切り替わるタイミングにて出力されるように構成している。

【５３５７】

このように構成することで、変動演出のどのタイミングで居眠りをしているキャラクタ８５９１が目覚める可能性があるのかを遊技者に把握させ易くすることができると共に、変動演出の演出期間全体に渡ってキャラクタ８５９１が目覚め得るため、変動演出に対して継続して遊技者に興味を持たせ易くすることができる。また、居眠りをしているキャラクタ８５９１を目覚めさせ得る１の音声が出力されてから、次の音声が出力されるまでに所定間隔が設けられているため、１の音声が出力されたにも関わらずキャラクタ８５９１が居眠りを続けている場合には、次の音声が出力されるまでの期間を特定のアクションが実行されることが無い期間であると把握することができる。次に、図１７６４を参照して、キャラ先読み演出における対象変動演出中に実行されるキャラクタ８５９１のアクションについて説明をする。図１７６４（ａ）は、キャラクタ８５９１が特定のアクション（咆哮）を実行するか否かを煽るキャラ煽り演出中の表示画面の一例を示した図であり、図１７６４（ｂ）は、キャラ煽り演出の演出結果として、キャラクタ８５９１が気絶をした場合の表示画面の一例を示した図である。本第４６制御例では、キャラ先読み演出中において、キャラクタ８５９１が特定のアクション（咆哮）を実行することが無い期間（セーフ期間）を示すための表示態様として、居眠り態様（図１７６３（ａ）参照）に加え、気絶態様（図１７６４（ｂ）参照）を表示可能に構成している。

【５３５８】

ここで、上述した居眠り態様でキャラクタ８５９１が表示されている状態では、変動演出の演出態様（出力される音声）によってキャラクタ８５９１が居眠りから目覚めるように構成している。つまり、特定の演出（例えば、リーチ音の出力）が実行されたことに基づいて成立する終了条件（第１条件）が成立した場合に終了する第１セーフ期間（居眠り期間）を設定可能に構成していた。このように構成された第１セーフ期間は、変動演出の演出内容に基づいて第１セーフ期間が終了することになるため、どのタイミングで第１セーフ期間が終了するのかを遊技者に分かり難くすることができ、演出効果を高めることができるものであった。しかしながら、第１セーフ期間が終了するタイミングが複数タイミング（複数の特定の演出のうち、何れかの特定の演出が実行されるタイミング）に限定されてしまうことから演出内容が単調となってしまう虞があった。そこで、本第４６制御例では、キャラ先読み演出中に表示されるキャラクタ８５９１が特定のアクションを実行し得ない期間（セーフ期間）として、上述した第１セーフ期間とは異なる第２セーフ期間を設定可能に構成し、第２セーフ期間は時間経過に基づいて終了条件が成立するように構成している。このように終了条件を異ならせた複数のセーフ期間を設定可能に構成することで、設定されたセーフ期間の種別に応じて様々なタイミングでセーフ期間を終了させることができるため、どのタイミングで特定のアクションが実行されるかを、或いは、どのタイミングでセーフ期間が終了するのかを予測する楽しみを遊技者に提供し易くすることができる。さらに、本第４６制御例では、特定のアクションが実行されるか否かを煽るための演出（キャラ煽り演出）を実行可能に構成しているため、キャラクタ８５９１が目覚めている状態（特定のアクションを実行することが可能な状態）において、急に特定のアクションが実行されてしまい演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。また、特定のアクションが実行されない期間においてもキャラ煽り演出を実行することによって変動演出が間延びしてしまうことを抑制することができる。

【５３５９】

図１７６４（ａ）に示した通り、キャラ先読み演出の対象変動演出中であって、キャラクタ８５９１が目覚めている表示態様で表示されている状態では、特定のアクションが実

行されるか否かを煽るキャラ煽り演出としてキャラクタ８５９１が息を吸い込んでいる表示態様が表示されており、副表示領域Ｄｓには、現在がキャラ煽り演出中であることを案内するための案内表示態様として「叫ぶかも・・・！！」の文字が表示される。このキャラ煽り演出の後、キャラクタ８５９１が実際に特定のアクション（咆哮）を実行する場合には、吸い込んだ息を吐き出すように咆哮アクション（図１７６５（ａ）参照）が実行される。一方、キャラ煽り演出の演出結果が特定のアクション（咆哮）を実行しない場合には、息を吸い込んだままキャラ煽り演出が終了する。また、キャラ煽り演出の演出結果として、息を吸い込んだままキャラクタ８５９１が気絶する演出が実行されるようにも構成している。キャラクタ８５９１が気絶した場合には、図１７６４（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの左下側に気絶をした表示態様でキャラクタ８５９１が表示され、そのキャラクタ８５９１の上方には、気絶中の残期間を示すための残気絶期間表示態様として星を模した気絶アイコン８５９１ａが表示される。図１７６４（ｂ）に示した図では、残気絶期間が４秒であることを示すための表示態様として４個の星が周回している気絶アイコン８５９１ａが表示されている。この気絶アイコン８５９１ａの表示態様は、経過時間に基づいて可変するように構成しており、１秒経過する毎に星の数が１つ減少した表示態様へと変化するように構成している。このように構成することで、気絶アイコン８５９１ａの表示態様を把握することでキャラクタ８５９１が気絶している残期間を遊技者に予測させることが可能となる。

【５３６０】

このキャラクタ８５９１が気絶している期間が、特定のアクションが実行されることが無い期間（第２セーフ期間）となる。この第２セーフ期間は、上述した第１セーフ期間（キャラクタ８５９１が居眠りをしている期間）とは異なり、経過時間に基づいて終了条件が成立するように構成している。よって、第２セーフ期間が設定された場合（キャラクタ８５９１が気絶した場合）には、実行中の変動演出の進行状況と、第２セーフ期間の残期間とに基づいて、変動演出のどのタイミングでキャラクタ８５９１が気絶状態から目覚め、特定のアクションを実行するかを遊技者に予測させることができる。なお、図１７６４（ｂ）に示した表示画面では、気絶アイコン８５９１ａの表示態様によって遊技者に対して第２セーフ期間の残期間を示唆しているが、これに限ること無く、第２セーフ期間が終了するまでの残期間を、所定の値を減少させることで示唆するためのカウントダウン表示を表示するように構成しても良い。また、本第４６制御例では、気絶アイコン８５９１ａを表示することで、第２セーフ期間が終了するまでの残期間を遊技者に予測させるように構成しているが、これに加えて、気絶アイコン８５９１ａの表示態様によって、第２セーフ期間が終了してから特定のアクションが実行されるまでの期間を遊技者に予測させることが可能となるように構成しても良い。この場合、気絶アイコン８５９１ａの動的表示速度や、気絶アイコン８５９１ａの表示色を異ならせることで、第２セーフ期間が終了してから特定のアクションが実行されるまでの期間を遊技者に予測させることが可能となるように構成すると良く、例えば、気絶アイコン８５９１ａが通常よりも高速で動的表示している場合には、第２セーフ期間が終了してから特定のアクションが実行されるまでの期間が、通常速度で気絶アイコン８５９１ａが動的表示されている場合よりも長くなるように構成したり、気絶アイコン８５９１ａの表示色が通常色（例えば、白色）とは異なる特殊色（例えば、赤色）で表示された場合には、気絶アイコン８５９１ａの表示色が通常色である場合よりも第２セーフ期間が終了してから特定のアクションが実行されるまでの期間が長くなるように構成したりすると良い。

【５３６１】

このように構成することで、第２セーフ期間が設定された場合に特定のアクションが実行されることが無い期間を確保した状態で特定のアクションが実行されるタイミングを遊技者に予測させることができるため、演出効果を高めることができる。次に、図１７６５（ａ）を参照して、第２セーフ期間（キャラクタ８５９１が気絶している期間）が終了した後に表示される表示画面について説明をする。図１７６５（ａ）は、キャラクタ８５９１が特定のアクション（咆哮）を実行した場合に表示される表示画面の一例を示した図で

ある。図１７６５（ａ）に示した表示画面は、図１７６４（ｂ）に示した表示画面が表示された後、４秒が経過したことで第２セーフ期間が終了し、キャラクタ８５９１が目覚めた後、新たなキャラ煽り演出が実行され、そのキャラ煽り演出の演出結果として特定のアクション（咆哮）が実行された際の表示画面を示しており、キャラクタ８５９１が特定のアクション（咆哮）を実行するタイミングにおいて、既に、第３図柄が大当たり当選を示す表示態様（３つの「４」図柄が縦ラインに揃っている表示態様）で表示されており、主表示領域Ｄｍの上方に大当たり当選を報知するための「大当たり」の文字が表示されている。この状態でキャラクタ８５９１が特定のアクション（咆哮）を実行することで、主表示領域Ｄｍに表示されている第３図柄（大当たり当選を示す表示態様で表示されている第３図柄）を、他の表示態様へと切り替える演出が実行される。なお、図１７６５（ａ）に示した表示画面は、第３図柄が大当たり当選を示す表示態様で特別図柄変動が停止表示されていない状態（仮停止状態）を示している。その後、図１７６５（ｂ）に示した通り、仮停止されていた大当たり図柄（偶数図柄）が、確変大当たり当選を示す大当たり図柄（奇数図柄）へと昇格表示される。次に、図１７６６（ａ）を参照して、キャラクタ８５９１が居眠りをしている状態で実行される変動演出の音声について説明をする。図１７６６（ａ）は、キャラクタ８５９１が居眠りをしている状態であって、変動演出としてリーチ状態が表示された場合にリーチ音が出力されなかった場合に表示される表示画面を示した図である。

【５３６２】

図１７６６（ａ）に示した通り、リーチ音が出力されなかった場合（サイレントリーチが実行された場合）は、副表示領域Ｄｓにてサイレントリーチが発生したことを案内するための案内表示態様として「リーチ音が鳴らないキャラが眠ったままだチャンス」の文字が表示される。次に、図１７６６（ｂ）、及び図１７６７を参照して、キャラ先読み演出中に実行される特殊演出（爆睡）の演出内容について説明をする。本第４６制御例では、キャラ先読み演出が実行されている状態で新たに獲得した特図保留が確変大当たりに対応する特図保留である場合に、入賞音（保留図柄が表示される際に出力される音）として子守歌が出力され、図１７６６（ｂ）に示した通り、キャラクタ８５９１が布団を被って爆睡する特殊態様が表示されるように構成している。この特殊態様は、確変大当たり当選する特別図柄変動が実行されるまで継続表示され、確変大当たり当選する特別図柄変動が開始されると、図１７６７に示した通り、変動開始時（変動演出開始時）にキャラクタ８５９１が眠りから覚めて「おはよう大当たりだよ」と大当たり当選を報知する演出が実行される。次に、図１７６８～図１７７３を参照して、ルーレット演出の演出内容について説明をする。本第４６制御例におけるパチンコ機１０では、複数の特別図柄変動を跨いで実行される先読み演出として、第１演出（クマルーレット演出）と、第２演出（キャラ登場演出）と、を実行可能に構成し、第１演出の演出態様と、第２演出の演出態様とを用いて先読み演出の演出結果を表示可能に構成している。また、第１演出の実行タイミングに対して、第２演出を異なるタイミングで実行可能に構成している。具体的には、先読み演出において最初に第１演出が実行される場合には、第１演出が開始された後に、第２演出を開始するように構成し、２回目の第１演出が実行される場合には、第１演出と第２演出とを同時に開始させるように構成している。そして、１回目の第１演出が開始される場合には、第２演出が開始されるまでの残期間を用いて今回実行される先読み演出の演出内容を遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【５３６３】

図１７６８（ａ）は、ルーレット演出が開始された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図１７６８（ｂ）は、１回目のルーレット演出にてキャラが表示された場合の表示画面の一例を示した図である。また、図１７６９（ａ）は、１回目のルーレット演出の演出結果を示す表示画面の一例を示した図であって、図１７６９（ｂ）は、１回目のルーレット演出の演出結果を示す表示画面の別例を示した図である。図１７７０（ａ）は、１回目のルーレット演出を示す表示画面の一例を示した図であって、図１７７０

（ｂ）は、２回目のルーレット演出の演出結果を示す表示画面の一例を示した図である。図１７７１（ａ）は、ルーレット演出中に登場したキャラ（勇者）を用いた演出中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図１７７１（ｂ）は、ルーレット演出中に登場した特殊キャラ（クマ）を用いた演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１７７２は、特殊キャラを用いた演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。クマルーレット演出（ルーレット演出）は、先読み演出の一種であり、先読み演出の対象変動に向けてクマを模した複数の絵柄（クマアイコン）が上下方向に変動表示し、特定の絵柄（クマアイコン）が停止表示した場合に、停止表示された絵柄（クマアイコン）に付されている情報（文字情報）に対応する演出態様が実行されるものである。さらに、クマアイコンとは別に複数のキャラアイコンが表示され、キャラアイコンにより実行される演出の種別に応じて、次回のクマルーレット演出の演出態様を変化させるように構成されている。図１７６８（ａ）に示した通り、１回目のクマルーレット演出が開始されると、第１クマアイコン８９６１ａ、第２クマアイコン８９６１ｂ、第３クマアイコン８９６１ｃ、第４クマアイコン８９６１ｄが表示され、変動表示される。なおこのクマアイコンは、変動表示される第３図柄の表示領域と重複した領域に表示されるが、リーチ状態となる第３図柄を覆うことが無いように、表示位置が決定される。

【５３６４】

そして、クマルーレット演出が開始されてから２秒が経過すると、実行中の特別図柄変動が停止表示し、次の変動表示が開始される。次の変動表示が開始されると、図１７６８（ｂ）に示した通り、第３図柄の変動表示（高速変動表示）と、クマルーレット演出の変動表示（高速変動表示）とが実行されている状態で、１回目のルーレット演出に対応するキャラアイコン（８９６５ａ～８９６５ｃ）が表示される。図１７６８（ｂ）に示した通り、第３図柄の変動表示（高速変動表示）と、クマルーレット演出の変動表示（高速変動表示）とは、変動表示方向が直交しているため、遊技者が何れの変動表示が実行されているかを識別し易くしている。その後、実行中の第３図柄が停止表示されるタイミングで１回目のクマルーレット演出が停止表示されると、図１７６９（ａ）に示した通り、変動表示されていた複数のクマアイコンのうち、特定のクマアイコン（図では第２クマアイコン８９６１ｂ）が停止表示され、複数のキャラアイコン（８９６５ａ～８９６５ｃ）のうち、特定のキャラアイコン（図では、第３キャラアイコン８９６５ｃ）が表示される。なお、各ルーレット演出にて停止表示されるクマアイコン、キャラアイコンの種別は、ルーレットシナリオ選択テーブル２２２ｊｆ、及び、ルーレット態様決定テーブル２２２ｊｇを参照して、予め決定されている。図１７６９（ａ）に示した通り、第２クマアイコン８９６１ｂには、文字情報として「続」が付されていることから、２回目のクマルーレット演出が実行されることが報知される。本制御例では、クマルーレット演出にて停止表示されたクマアイコンは、次回のクマルーレット演出が開始されるタイミングで、表示領域外へと飛ばされるように構成している。つまり、クマルーレット演出の実行回数が増加するほど、変動表示されるクマアイコンの数が減少するように構成している。このように構成することで、変動表示されているクマアイコンの中に、大当たり当選を示す文字情報が付されているクマアイコン（第４クマアイコン８９６１ｄ）が存在する場合には、より多くのクマルーレット演出が実行されることを遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。

【５３６５】

図１７６９（ａ）に示した表示画面が表示された後は、図１７６９（ｂ）に示した、キャラアイコンを用いた演出（継続演出）が実行される。キャラアイコンとして金太郎を模したキャラアイコン８９６５ｃに基づく演出が実行された場合には、クマルーレット演出に用いられた複数のクマアイコンのうち、１回目のクマルーレット演出にて停止表示された第２クマアイコン８９６１ｂと、それ以外の第１クマアイコン８９６１ａと、がキャラアイコンによって投げ飛ばされる演出が実行されている。そして、副表示領域Ｄｓには「２回目のルーレットはクマ２種類！！チャンス」の文字が表示される。その後、２回目のルーレット演出が実行されると、図１７７０（ａ）に示した通り、２種類のクマアイコン

による変動表示が開始されると同時に、２回目のクマルーレット演出に対応するキャラアイコンが表示される。図１７７０（ａ）に示した例では、「激」の文字を付したチャンスキャラアイコン８９６５ｄが表示され、副表示領域Ｄｓには「チャンスキャラ登場」の文字が付されている。次に、図１７７０（ｂ）を参照して、チャンスキャラアイコン８９６５ｄを用いた演出の内容について説明をする。図１７７０（ａ）に示した２回目のクマルーレット演出の演出結果として、「熱」の文字情報が付された第３クマアイコン８９６１ｃが表示された場合に、チャンスキャラアイコン８９６５ｄが表示された場合には、チャンスキャラアイコン８９６５ｄが第３クマアイコン８９６１ｃの左側に移動し、２つのアイコンを用いて「激熱」の文字を形成するように構成している。

【５３６６】

このように構成することで、クマルーレット演出にて用いられる複数の演出種別を組み合わせた複合的な演出態様によって、先読み演出の対象変動となる特別図柄抽選の結果を予測させることができる。なお、このチャンスキャラアイコン８９６５ｄが表示された状況が第３クマアイコン８９６１ｃが表示されていない場合には、複合的な演出態様が形成されることが無い。よって、図１７７０（ａ）に示した２回目のクマルーレット演出が実行された時点において、チャンスキャラアイコン８９６５ｄが残って表示されることと、第３クマアイコン８９６１ｃが表示されることを遊技者に期待させることができる。また、図１７７０（ａ）に示した表示画面では、第３クマアイコン８９６１ｃが表示されない場合には、特別図柄抽選で当たり当選することを示す「当」の文字情報が付された第４クマアイコン８９６１ｄが表示されることになるため、何れのクマアイコンが表示された場合であっても、チャンスキャラアイコン８９６５ｄが表示された場合に遊技者に有利となる演出を実行することができる。次に、図１７７１（ａ）を参照して、キャラアイコンとして勇者を模したキャラアイコン８９６５ａを用いた演出内容について説明をする。図１７７１（ａ）に示した通り、勇者を模したキャラアイコン８９６５ａは、停止表示されたクマアイコン（第２クマアイコン８９６１ｂ）に飛び乗る演出を実行し、停止表示されたクマアイコンが領域外へと飛び出してしまうのを抑止する演出が実行される。つまり、次回のクマルーレット演出の実行が確定する「続」の文字情報が付された第２クマアイコン８９６１ｂにキャラアイコン８９６５ａが飛び乗った場合には、次のルーレット演出も継続する可能性を残すことができる。

【５３６７】

最後に、特殊キャラ８９６５ｘが表示された場合におけるクマルーレット演出の演出内容について、図１７７１（ｂ）、及び図１７７２を参照して説明をする。この特殊キャラ８９６５ｘは、ボスグマを模した表示態様であって、文字情報として確変大当たりに対応する「確」の文字が付されている。この特殊キャラ８９６５ｘは、図１７７２に示した通り、変動表示されているクマルーレット演出のクマアイコンをはじき飛ばして、特殊キャラ８９６５ｘ自体がクマルーレット演出にて変動表示される絵柄（クマアイコン）へと可変するように構成している。このように構成することで、クマルーレット演出にて用いられる複数の演出種別を組み合わせた複合的な演出態様として、クマルーレット用の絵柄（クマアイコン）とは異なる態様で表示された図柄（キャラアイコン）を、クマルーレット用の絵柄に切り替えることができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。次に、図１７７３を参照して、ルーレット演出の実行タイミングについて説明をする。図１７７３は、ルーレット演出と特図変動の流れを示す図である。図１７７３に示した通り、ルーレット演出は１回目と２回目とで、ルーレットが開始されるタイミングと、キャラを登場させるキャラ演出が実行されるタイミングとを異ならせている。具体的には、１回目のルーレット演出は、キャラ演出が実行されるよりも２秒前にルーレットが開始されるように構成し、２回目のルーレット演出では、ルーレットの開始と、キャラ演出の開始タイミングが一致するように構成している。このように構成することで、ルーレット演出が開始された場合において２秒間の待機期間を用いてルーレット演出の演出内容を遊技者に案内するための案内報知を実行することができる。また、２回目以降のルーレット演出では、ルーレットの開始と、キャラ演出の開始タイミングとを一致させることで、イ

ンパクトのある演出を実行することができる。
【５３６８】
＜第４６制御例における電気的構成について＞
次に、図１７７４から図１７７９を参照して、本第４６制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第４６制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第３７制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部と、を変更している点で相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成についてはその説明を省略する。まず、図１７７４を参照して、本第４６制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図１７７４は、本第４６制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図１７７４に示した通り、本第４６制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第３７制御例におけるＲＯＭ２２２（図１５６４（ａ）参照）に対して、キャラ態様選択テーブル２２２ｊｄと、音声種別選択テーブル２２２ｊｅと、ルーレットシナリオ選択テーブル２２２ｊｆと、ルーレット態様決定テーブル２２２ｊｇと、を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については、同一の符号を付してその説明を省略する。キャラ態様選択テーブル２２２ｊｄは、キャラ先読み演出にて表示されるキャラクタ８５９１（図１７６２（ａ）参照）の対象変動演出中の態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、対象変動演出が開始された時点におけるキャラクタ８５９１の態様（目覚めている態様、又は居眠りしている態様）と、対象変動演出の演出態様（変動演出パターン）と、当否判定結果と、に基づいて、対象変動演出の各種タイミングにて設定されるキャラクタ８５９１の態様（居眠り、気絶、目覚め、咆哮）が規定されている。
【５３６９】
ここで、キャラ態様選択テーブル２２２ｊｄの詳細な内容について図１７７６を参照して説明をする。図１７７６は、キャラ態様選択テーブル２２２ｊｄに規定されている内容を模式的に示した図である。図１７７６に示した通り、キャラ態様選択テーブル２２２ｊｄには、キャラ先読み演出の対象変動演出中に表示されるキャラクタ８５９１の態様種別として、８種類の態様種別（態様Ａ～態様Ｇ、及び特殊態様）が、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ２２３ｆ（第１演出カウンタ２２３ｆａ）の値とに対応して規定されている。具体的には、対象変動演出が開始されるタイミングのキャラクタ８５９１の態様が「通常」、即ち、キャラクタ８５９１が起きている状態で対象変動演出が実行される場合は、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が「大当たり」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して態様種別「態様Ａ」が、「２０～３９」の範囲に対して態様種別「態様Ｂ」が、「４０～５９」の範囲に対して態様種別「態様Ｃ」が、「６０～７９」の範囲に対して態様種別「態様Ｄ」が、「８０～９９」の範囲に対して態様種別「態様Ｅ」が規定されている。また、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が「外れ」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２４」の範囲に対して態様種別「態様Ａ」が、「２５～４９」の範囲に対して態様種別「態様Ｂ」が、「５０～７４」の範囲に対して態様種別「態様Ｃ」が、「７５～９９」の範囲に対して態様種別「態様Ｄ」が規定されている。
【５３７０】
一方、対象変動演出が開始されるタイミングのキャラクタ８５９１の態様が「居眠り」、即ち、キャラクタ８５９１が居眠りしている状態で対象変動演出が実行される場合は、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が「大当たり」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２４」の範囲に対して態様種別「態様Ａ」が、「２５～４９」の範囲に対して態様種別「態様Ｄ」が、「５０～９９」の範囲に対して態様種別「態様Ｆ」が規定されている。また、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が「外れ」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して態様種別「態様Ａ」が、「８０～８９」の範囲に対して態様種別「態様Ｂ」が、「９０～９９」の範囲に

対して態様種別「態様Ｇ」が規定されている。さらに、対象変動演出が開始されるタイミングのキャラクタ８５９１の態様が「爆睡」、即ち、キャラクタ８５９１が布団に入って寝ている状態（図１７６６（ｂ）参照）で対象変動演出が実行される場合は、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が「大当たり」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して態様種別「特殊態様」が規定されている。なお、詳細は後述するが、キャラクタ８５９１が布団に入って寝ている状態（図１７６６（ｂ）参照）の態様は、演出結果が外れであるキャラ先読み演出の実行中に確変大当たりに当選する入賞情報（特図保留）を獲得した場合に設定される態様であるため、キャラクタ８５９１の態様が「爆睡」の状態で対象変動演出が実行される場合には、大当たり当選（確変大当たり当選）に対応する態様しか規定されていない。ここで、各態様種別の詳細な内容について説明をする。図１７７６に示した通り、各態様種別には、対象変動演出の演出期間における特定タイミングにて表示されているキャラクタ８５９１の態様を定めた情報が規定されている。具体的には、対象変動演出が開始された直後の「変動開始時」、リーチ状態が表示されるよりも前の「擬似演出中」、リーチ状態が表示されている期間を示す「リーチ中」、変動表示されている第３図柄が停止表示された後の「停止後」の４つのタイミングにおけるキャラクタ８５９１の態様が規定されている。

【５３７１】

態様種別「態様Ａ」は、対象変動演出が大当たり演出、外れ演出の何れの場合であっても、また、対象変動演出が開始される時点におけるキャラクタ８５９１の態様が「通常」、「居眠り」の何れの場合であっても選択され得る態様種別であって、変動開始時に「通常」、擬似演出中に「咆哮」の態様が規定されている。つまり、対象変動演出が実行される時点で表示されているキャラクタ８５９１の態様が「通常」である場合には、対象変動演出が実行されてからも「通常」の態様でキャラクタ８５９１が継続して表示され、擬似演出中にキャラクタ８５９１が「咆哮」する演出が実行される。また、対象変動演出が実行される時点で表示されているキャラクタ８５９１の態様が「居眠り」である場合には、対象変動演出が開始された際に出力される変動開始音によってキャラクタ８５９１が目を覚ます演出が実行されることにより「通常」の態様でキャラクタ８５９１が表示される。その後、擬似演出中にキャラクタ８５９１が「咆哮」する演出が実行される。このように本第４６制御例にて実行されるキャラ先読み演出では、キャラ先読み演出が実行されてから、対象変動演出が実行されるまでの期間（先読み期間）は、実行される各変動演出の演出態様（変動演出パターン）に応じてキャラクタ８５９１の態様が決定されるように構成することで、同一の演出結果となるキャラ先読み演出であっても対象変動演出の演出態様を異ならせるように構成している。このように構成することで、同一の演出結果を示すための変動演出の演出態様を多様化し易くすることができるため、遊技者が飽き難い遊技を提供することができる。次に、態様種別「態様Ｂ」は、対象変動演出が大当たり演出、外れ演出の何れの場合であっても選択され得る態様種別であって、変動開始時に「通常」、擬似演出中に「通常」、リーチ中に「咆哮」の態様が規定されている。

【５３７２】

この「態様Ｂ」は、対象変動演出が実行された直後のキャラクタ８５９１の態様が上述した「態様Ａ」と同一であることから、対象変動演出が実行された直後に「態様Ａ」が設定されているのか「態様Ｂ」が設定されているのかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、上述した「態様Ａ」に対して、キャラクタ８５９１が「咆哮」するタイミングが遅くなる（「リーチ中」）ように構成している。なお、詳細な説明は省略するが、「態様Ｂ」が設定された場合における「擬似演出中」には、キャラクタ８５９１が咆哮を示唆する示唆態様（図１７６４（ａ）参照）が繰り返し実行されるように構成している。このように示唆態様を表示することにより、「態様Ｂ」が設定されている状態において、遊技者に対して、設定されえている態様種別が「態様Ａ」かもしれないと思わせることができる。また、対象変動演出中にキャラクタ８５９１を「気絶」させる態様種別が設定されているのではと思わせることもできる。よって、変動演出として実行される各種演出が単一的となってしまうことを抑制することができる。また、共通の演出態様が設定された後

に、複数の演出（専用演出）へと分岐するように構成することで、既に実行された演出内容に基づいて、後に実行される演出内容を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。次に、態様種別「態様Ｃ」は、対象変動演出が実行された直後のキャラクタ８５９１の態様が「通常」である場合において、対象変動演出が大当たり演出、外れ演出の何れの場合であっても選択され得る態様種別である。この「態様Ｃ」に対しては、変動開始時に「居眠り」、擬似演出中に「通常」。リーチ中に「咆哮」の態様が規定されている。詳細な説明は後述するが「態様Ｃ」が設定された場合には、対象変動演出の開始時に出力される変動開始音として「子守歌」が出力され、「通常」の態様で表示されているキャラクタ８５９１が居眠りをしてしまう演出が実行される。このように構成することで、キャラクタ８５９１が咆哮するタイミングが擬似演出中では無いことを遊技者に容易に把握させることができる。

【５３７３】

次に、態様種別「態様Ｄ」は、対象変動演出が実行された直後のキャラクタ８５９１の態様が「通常」である場合には、対象変動演出が大当たり演出、外れ演出の何れであっても選択し得る態様であって、対象変動演出が実行された直後のキャラクタ８５９１の態様が「居眠り」である場合には、対象変動演出が大当たり演出である場合にのみ選択し得る態様である。この「態様Ｄ」に対しては、変動開始時に「通常」、擬似演出中に「気絶」、リーチ中に「咆哮」の態様が規定されている。つまり、対象変動演出が実行されてから擬似演出が終了するまでの期間において、キャラクタ８５９１が咆哮することを示唆する示唆演出が実行され、その示唆演出の演出結果としてキャラクタ８５９１が気絶する演出が実行される。キャラクタ８５９１が気絶すると、気絶状態が４秒間継続するように構成しており、その４秒間の間にリーチ状態が成立するように構成している。よって、「態様Ｄ」が設定されたことに基づいてキャラクタ８５９１が気絶した場合には、擬似演出中にキャラクタ８５９１が咆哮しないことを遊技者に予測させることが可能となる。次に、態様種別「態様Ｅ」は、対象変動演出が実行された直後のキャラクタ８５９１の態様が「通常」であって、且つ、対象変動演出が大当たり演出である場合のみ選択し得る態様である。この「態様Ｅ」に対しては、変動開始時に「居眠り」、擬似演出中に「通常」、リーチ中に「気絶」、停止後に「咆哮」の態様が規定されている。つまり、対象変動演出が開始された直後は、上述した「態様Ｃ」と同様に、変動開始音として「子守歌」が出力されキャラクタ８５９１が居眠りをする演出が実行され、その後、擬似演出中に出力される擬似演出音（第３図柄の擬似停止音）によってキャラクタ８５９１が目を覚ます演出が実行される。そして、示唆演出を繰り返している最中に第３図柄が停止表示され、その後にキャラクタ８５９１が咆哮する演出が実行される。

【５３７４】

次に、態様種別「態様Ｆ」に対しては、変動開始時に「居眠り」、擬似演出中に「通常」、リーチ中に「気絶」、停止後に「咆哮」の態様が規定されている。つまり、対象変動演出が開始された直後（キャラクタ８５９１が居眠りしている状態）では、変動開始音として「消音」が出力されキャラクタ８５９１が居眠りをする演出が継続し、その後、擬似演出中に出力される擬似演出音（第３図柄の擬似停止音）によってキャラクタ８５９１が目を覚ます演出が実行される。そして、リーチ音として「衝撃音」が出力されることでキャラクタ８５９１が気絶をし、その後、所定時間（４秒間）経過でキャラクタ８５９１が目を覚ました後に咆哮する演出が実行される。次に、態様種別「態様Ｇ」に対しては、変動開始時に「居眠り」、擬似演出中に「通常」、リーチ中に「咆哮」の態様が規定されている。つまり、対象変動演出が開始された直後（キャラクタ８５９１が居眠りしている状態）では、変動開始音として「消音」が出力されキャラクタ８５９１が居眠りをする演出が継続し、その後、擬似演出中に出力される擬似演出音（第３図柄の擬似停止音）によってキャラクタ８５９１が目を覚ます演出が実行される。そして、示唆演出が実行された後、リーチ中に咆哮する演出が実行される。最後に、態様種別「特殊態様」に対しては、変動開始時にキャラクタ８５９１が咆哮する演出が実行される。音声種別選択テーブル２２２ｊｅは、キャラ先読み演出の対象変動演出中に実行される変動演出に対応させて出力さ

れる音声の種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、キャラ態様選択テーブル２２２ｊｄを参照して決定されたキャラクタ８５９１の態様に基づいて、各種音声出力タイミングにて設定される音声種別が規定されている。本第４６制御例では、キャラ先読み演出中であって、キャラクタ８５９１が居眠りしている状態で変動演出として特定の演出（例えば、リーチ、擬似変動の開始、又は停止等）が実行され、その特定の演出に対応する音声（例えば、リーチ音や変動開始音、変動停止音等）が出力されることで、居眠りをしているキャラクタ８５９１が目覚める演出が実行されるように構成している。

【５３７５】

そして、特定の演出の実行タイミングを跨いで、継続してキャラクタ８５９１が居眠りをするキャラ態様が決定された場合の一部において、特定の演出が実行された際に、その特定の演出に対応する音声を出力しないように構成している。つまり、第１セーフ期間（キャラクタ８５９１が居眠りをしている期間）の終了条件が成立し得る特定の演出の実行タイミングにおいて、終了条件の成立契機である音声が出力されない演出（サイレント演出）を実行可能に構成している。このように構成することで、サイレント演出が実行された場合には、その演出の実行タイミングにて第１セーフ期間の終了条件が成立し得ないため、遊技者に安心して演出を楽しませることができる。さらに、本第４６制御例では、キャラ先読み演出中であって、キャラクタ８５９１が目覚めている状態で、特定の演出が実行される場合に、通常の演出音では無く、特殊演出音を出力可能に構成しており、この特殊演出音が出力された場合に、キャラクタ８５９１が居眠りするように構成している。つまり、キャラクタ８５９１が居眠りをしている状態では、キャラクタ８５９１が目覚めるか否かについて遊技者に注視させる特定の演出の実行タイミングに対して、キャラクタ８５９１が目覚めている状態であっても、遊技者に興味を持たせた演出を実行可能に構成している。よって、変動演出の演出効果を高めることができる。ここで、図１７７７を参照して、音声種別選択テーブル２２２ｊｅの内容について説明をする。図１７７７は、音声種別選択テーブル２２２ｊｅに規定されている内容を模式的に示した図である。図１７７７に示した通り、音声種別選択テーブル２２２ｊｅには、キャラ態様選択テーブル２２２ｊｄを参照して選択された態様種別に対応させた音声情報が規定されている。ルーレットシナリオ選択テーブル２２２ｊｆは、先読み演出であるクマルーレット演出の演出シナリオ（演出に用いる特別図柄変動回数、演出結果）を決定する際に用いられるデータテーブルであって、先読み演出としてクマルーレット演出が決定された場合に参照される。

【５３７６】

ここで、図１７７８を参照して、ルーレットシナリオ選択テーブル２２２ｊｆに規定されている演出シナリオの内容について説明をする。図１７７８は、ルーレットシナリオ選択テーブル２２２ｊｆに規定されている内容を模式的に示した図である。図１７７８に示した通り、先読み演出の対象変動である特別図柄抽選の結果と、対象保留位置と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に基づいて演出態様を異ならせた演出シナリオ（シナリオ１～シナリオ８）が規定されている。具体的には、先読み演出の対象保留位置が保２（次の次に実行される特別図柄変動）であって、抽選結果が大当たりＡ５０（確変大当たり）である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対してシナリオ１が、「５０～９９」の範囲に対してシナリオ２が規定されている。また、先読み演出の対象保留位置が保２（次の次に実行される特別図柄変動）であって、抽選結果が大当たりＡ５０（確変大当たり）以外である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対してシナリオ２が規定されている。さらに、先読み演出の対象保留位置が保３（次の次の次に実行される特別図柄変動）であって、抽選結果が大当たり（共通）である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対してシナリオ３が、「７０～９９」の範囲に対してシナリオ４が規定されている。また、先読み演出の対象保留位置が保１（次に実行される特別図柄変動）である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対してシナリオ５が、「８０～９９」の範囲に対してシナリオ６が規定されている。そして、先読み演出の対象保留位置が保２（次の次に実行される特別図柄変動）であって、抽選結果が外れである場合には、

取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲に対してシナリオ７が、「１０～９９」の範囲に対してシナリオ８が規定されている。また、先読み演出の対象保留位置が保１（次に実行される特別図柄変動）である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に対してシナリオ５が、「５～９９」の範囲に対してシナリオ６が規定されている。

【５３７７】

ルーレットシナリオ「シナリオ１」は、クマルーレット演出が２回実行されるシナリオであって、１回目の演出結果が２回目のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、２回目の演出結果が確変大当たり当選を示す「確」となる演出シナリオが規定されている。つまり、図１７７２にて示した演出は、「シナリオ１」に基づいて実行されたクマルーレット演出となる。ルーレットシナリオ「シナリオ２」は、クマルーレット演出が２回実行されるシナリオであって、１回目の演出結果が２回目のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、２回目の演出結果が大当たり当選を示す「当」となる演出シナリオが規定されている。ルーレットシナリオ「シナリオ３」は、クマルーレット演出が３回実行されるシナリオであって、１回目、２回目の演出結果が次のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、３回目の演出結果が大当たり当選の期待度が高い「熱」となる演出シナリオが規定されている。つまり、図１７７１（ａ）にて示した演出は、「シナリオ３」に基づいて１回目の「続」が表示される場合のクマルーレット演出となる。ルーレットシナリオ「シナリオ４」は、クマルーレット演出が３回実行されるシナリオであって、１回目、２回目の演出結果が次のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、３回目の演出結果が大当たり当選を示す「当」となる演出シナリオが規定されている。ルーレットシナリオ「シナリオ５」は、クマルーレット演出が１回実行されるシナリオであって、１回目の演出結果が大当たり当選の期待度が高い「熱」となる演出シナリオが規定されている。また、「シナリオ６」は、１回目の演出結果が大当たり当選の期待度が低い「無」となる演出シナリオが規定されている。ここで、シナリオ６が設定された場合には、文字情報が付されていない第１クマアイコン８９６１ａが演出結果として停止表示される。

【５３７８】

ルーレットシナリオ「シナリオ７」は、クマルーレット演出が２回実行されるシナリオであって、１回目の演出結果が２回目のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、２回目の演出結果が「熱」となる演出シナリオが規定されている。ルーレットシナリオ「シナリオ８」は、クマルーレット演出が２回実行されるシナリオであって、１回目の演出結果が２回目のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、２回目の演出結果が「無」となる演出シナリオが規定されている。ルーレット態様決定テーブル２２２ｊｇは、ルーレットシナリオ選択テーブル２２２ｊｆを参照して決定された演出シナリオに対応する演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、クマルーレットの種別や、登場キャラの種別が取得した演出カウンタ２２３ｆの値に対応して規定されている。そして、ルーレット態様決定テーブル２２２ｊｇを参照して決定された各種演出の種別（演出態様）は、演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納され、各種演出の実行タイミングにて演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納された情報が読み出され、読み出された情報に対応する演出態様が設定される。ここで、図１７７９を参照して、ルーレット態様決定テーブル２２２ｊｇに規定されている内容について説明をする。図１７７９は、ルーレット態様決定テーブル２２２ｊｇに規定されている内容を模式的に示した図である。次に、図１７７５を参照して、本第４６制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図Ａ２１（ｂ）は、本第４６制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図Ａ１（ｂ）に示した通り、本第４６制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第３７制御例におけるＥＡＭ２２３（図１５６４（ｂ）参照）に対して、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈと、特殊演出中フラグ２２３ｊｊと、キャラ態様格納エリア２２３ｊｋと、ルーレット演出実行中フラグ２

２３ｊｌと、を追加している点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。

【５３７９】

キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈは、キャラ先読み演出が実行されていることを示すためのカウンタであって、キャラ先読み演出が実行される場合に、対象変動演出が実行されるまでの変動演出回数（特図変動回数）に対応した値がセットされる。そして、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が１よりも大きい状態で新たな変動演出（特図変動）が開始される場合に値を１減算することで、キャラ先読み演出の対象変動演出が実行される場合にはキャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が必ず１となるように構成されている。このように構成することで、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値を参照することによって、キャラ先読み演出の実行中であるか否かの判別や、キャラ先読み演出における対象変動演出が実行されているか否かを判別することが可能となる。特殊変動演出中フラグ２２３ｊｊは、キャラ先読み演出中に特殊条件が成立したことを示すためのフラグであって、特殊条件が成立した場合にオンに設定される。本第４６制御例では、演出結果が外れであるキャラ先読み演出（ガセ演出）の実行中に新たな特図保留を獲得し、その特図保留が大当たり当選に対応する特図保留（当たり保留）である場合（特殊条件が成立した場合）に、当たり保留に対応する変動演出が対象変動演出となるように、キャラ先読み演出の演出期間を延長可能に構成している。そして、キャラ先読み演出の演出期間が延長された場合には、キャラ先読み演出にて表示されたキャラクタ８５９１が、対象変動演出が実行されるまで特殊表示態様（爆睡態様）で表示される特殊演出が実行されるように構成している。この特殊演出が実行される場合に特殊変動演出中フラグ２２３ｊｊがオンに設定される。この特殊変動演出中フラグ２２３ｊｊの設定状況は、先読み演出の実行を決定する際に参照され、オンに設定されていると判別した場合には、他の先読み演出が実行されないように構成している。このように構成することで、当たり保留が存在していることを示す特殊変動演出が実行されている期間中に他の先読み演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【５３８０】

キャラ態様格納エリア２２３ｊｋは、キャラ先読み演出の演出態様として決定されたキャラ態様を示すための情報や、キャラ先読み演出の先読み期間中に決定されたキャラ態様を示すための情報を一時的に記憶するための記憶領域である。このキャラ態様格納エリア２２３ｊｃには、先読み期間中に実行されたキャラ先読み演出としてキャラクタ８５９１の態様が変化した場合に変化後のキャラ態様を示すための情報（キャラ態様情報）が格納される。そして、対象変動演出の演出態様を決定する際に格納されているキャラ態様情報が読み出され、読み出したキャラ態様情報に応じた対象変動演出の演出態様が決定される。ここで、本第４６制御例におけるパチンコ機１０にて実行されるキャラ先読み演出は、演出開始時にはキャラクタ８５９１が目覚めている状態で表示され、対象変動演出が開始されるまでの先読み期間中は、その先読み期間に対応する変動演出の演出態様に応じてキャラクタ８５９１の態様を変化させるように構成している。そして、対象変動演出の演出態様を、対象変動演出が開始されるタイミングにて表示されているキャラクタ８５９１の態様に基づいて決定するように構成している。具体的には、対象変動演出が開始されるタイミングにおいて、キャラクタ８５９１が居眠りをしている場合には、居眠りをしているキャラクタ８５９１を目覚めさせる演出を少なくとも実行した後に特定のアクションを実行させる演出態様が決定され、対象変動演出が開始されるタイミングにおいて、キャラクタ８５９１が目覚めている場合には、キャラクタ８５９１を目覚めさせる演出を実行すること無く特定のアクションを実行させる演出態様を決定可能に構成している。このように構成することで、対象変動演出の演出結果が同一（特定のアクションを実行するタイミングが同一）の場合であっても、対象変動演出の開始タイミングにおけるキャラクタ８５９１の態様に応じて異なる演出態様を決定することができるため、キャラ先読み演出の演出効果を高めることができる。

【５３８１】

また、対象変動演出の演出結果に関わらず、先読み期間中に実行される変動演出の演出態様に基づいて、対象変動演出の開始タイミングにおけるキャラクタ８５９１の態様を異ならせることができるため、遊技者に演出結果を予測させ難い演出を実行し易くすることができる。なお、本第４６制御例では、キャラ先読み演出が実行された際に、目覚めているキャラクタ８５９１が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、キャラ先読み演出の開始時点にて既に居眠りをしているキャラクタ８５９１を表示可能に構成しても良い。また、本第４６制御例におけるキャラ先読み演出では、対象変動演出の演出結果（先読みされた特別図柄抽選の結果）に関わらず、対象変動演出が開始される時点のキャラクタの態様をランダムに決定可能に構成しているが、これに限ること無く、対象変動演出の演出結果に基づいて、対象変動演出が開始される時点のキャラクタの態様として決定され易い態様を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、対象変動演出が開始される時点におけるキャラクタ８５９１の態様に基づいて今回のキャラ先読み演出の演出結果を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。ルーレット演出実行中フラグ２２３ｊｌは、先読み演出としてクマルーレット演出が実行されていることを示すためのフラグであって、クマルーレット演出が実行された場合にオンに設定される。そして、クマルーレット演出が終了した場合にオフに設定される。このルーレット演出実行中フラグ２２３ｊｌの設定状況は、新たな先読み演出の実行を決定する際に参照され、ルーレット演出実行中フラグ２２３ｊｌがオンに設定されている間は、他の先読み演出が実行されないように構成している。このように構成することで、所定の先読み演出を実行している期間中に、他の先読み演出が実行されてしまうことで、遊技者に分かり難い演出を提供してしまうことを抑制することができる。

【５３８２】

＜第４６制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１７８０から図１７８５を参照して、本第４６制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第４６制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第３７制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の一部内容を変更している点で相違している。具体的には、主制御装置１１０から出力された入賞コマンド（入賞情報コマンド）に含まれる情報を判別した判別結果（事前判別結果）に基づいて実行される先読み演出を設定する制御処理と、設定された先読み演出を実行するための制御処理と、を異ならせている点で相違している。それ以外の制御処理内容については同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。まず、図１７８０を参照して、先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｈａ）の処理内容について説明をする。図１７８０は、先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｈａ）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｈａ）は、上述した第３７制御例の先読み演出設定処理（図１５８３のＳ４５０４Ｈ参照）と同様に、主制御装置１１０から入賞コマンドを受信した場合に実行される入賞コマンド処理（図１５８２のＳ４２０２Ｈ参照）にて実行される制御処理であって、先読み演出の実行を決定するための処理が実行される。図１７８０に示した通り、先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｈａ）は、上述した第３７制御例の先読み演出設定処理（図１５８２のＳ４５０４Ｈ参照）に対して、先読み演出を実行している場合における処理と、異なる演出態様の先読み演出を実行するための処理と、を追加している点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。同一の処理については、同一の符号を付してその説明を省略する。

【５３８３】

先読み演出設定処理（Ｓ４５０４Ｈａ）が実行されると、まず、先読み管理処理を実行し（Ｓ４５５１Ｈａ）、次に、現在が先読み演出を実行可能な状態であるかを判別する（Ｓ４５５２Ｈａ）。Ｓ４５５２Ｈａの処理では、先読み管理処理（Ｓ４５５１Ｈａ）の処理結果に基づいて、新たな先読み演出の実行を決定することが出来ない状態を判別したり、今回獲得した入賞コマンドに対応する特別図柄変動が実行されるよりも前に、大当たり当選を示す特別図柄変動が実行される状態であるため新たな先読み演出の実行を決定する

ことが出来ない状態であることを判別したりする処理が行われる。Ｓ４５５２Ｈａの処理において、先読み演出を実行可能では無いと判別した場合は（Ｓ４５５２Ｈａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４５５２Ｈａの処理において、先読み演出を実行可能であると判別した場合は（Ｓ４５５２Ｈａ：Ｙｅｓ）、今回受信した入賞コマンドに基づいて、先読み演出の実行有無、及び、実行する先読み演出の種別を決定するための処理を実行する。なお、本第４６制御例では、上述した第３７制御例と同様に、受信した入賞コマンドに含まれる情報から変動パターン（入賞情報）を抽出し、先読み演出の実行有無、及び、先読み演出の種別を決定するように構成しているが、これに限ること無く、既に獲得済みの特図保留に対応する特別図柄変動の変動パターンと、今回受信した入賞コマンド（特図保留）に対応する特別図柄変動の変動パターンと、に基づいて先読み演出の実行有無や種別を決定するように構成しても良い。

【５３８４】

この場合、例えば、今回受信した入賞コマンドが３個目の特図保留（第３特図保留）に対応しており、且つ、今回受信した入賞コマンドに含まれる入賞情報（変動パターン）が先読み演出の実行を許容する入賞情報である場合において、既に獲得済の２つの特図保留（第１特図保留、第２特図保留）のそれぞれに含まれる入賞情報に基づいて、各特図保留に対応する変動パターン（変動時間）を特定し、第１特図保留に対応する特別図柄変動と、第２特図保留に対応する特別図柄変動との変動時間を合算した合算変動時間を算出する処理を実行し、その後、合算変動時間の長さが先読み演出上限時間よりも長いかを判別し、先読み演出上限時間よりも長いと判別した場合は、第１特図保留、第２特図保留を用いた先読み演出を実行した場合に先読み演出が間延びしてしまうことから先読み演出の非実行を決定する処理を実行し、合算変動時間の長さが先読み演出上限時間よりも短いと判別した場合に、先読み演出の実行を決定する処理を行うように構成すれば良い。さらに、合算変動時間の長さが先読み上限時間よりも長いと判別した場合には、次に、第２特図保留に対応する特別図柄変動の変動時間、即ち、先読み演出の対象変動となる特別図柄変動の前に実行される特別図柄変動の変動時間のみを対象として上述した内容と同一の処理を実行するように構成すれば良い。

【５３８５】

加えて、合算変動時間の変動時間の長さに応じて、実行される先読み演出の種別を決定するように構成しても良く、例えば、先読み演出の対象変動が実行されるよりも前に、複数の特別図柄変動（先読み変動）を用いて先読み演出を実行する場合には、先読み変動となる各特別図柄変動の変動時間が第１条件を満たした場合には、第１種別の先読み演出を実行し、第１条件とは異なる第２条件を満たした場合には、第２種別の先読み演出を実行するように構成すると良い。具体的には、各特別図柄変動の変動時間が所定時間（例えば、１０秒）である場合に第１条件が成立し、各特別図柄変動が停止表示されるタイミングで段階情報が更新される先読み演出（ステップアップ演出）が実行され、各特別図柄変動の変動時間に大きな差が生じた場合（例えば、１変動目が５秒で２変動目が３０秒）は、第２条件が成立し、２つの特別図柄変動が実行される変動時間（３５秒間）に跨がって同一の表示態様（背景画像）が表示される先読み演出（先読みゾーン演出）が実行されるように構成すれば良い。このように構成することで、先読み演出が実行される先読み変動期間における特別図柄変動の変動時間に応じて先読み演出の演出態様を決定することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供し易くすることができる。また、先読み演出の合算変動時間が所定期間（例えば、５秒）よりも短い場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにて実行される変動演出として先読み演出を実行するのでは無く、副表示領域Ｄｓに表示される保留図柄の表示態様を変更する保留変化演出のみを実行するように構成すると良い。このように構成することで、先読み演出の実行期間（合算変動時間）が短い場合であっても遊技者に分かり易い先読み演出を実行することができる。

【５３８６】

図１７８０に戻り説明を続ける。Ｓ４５５２Ｈａの処理において、先読み演出を実行可能であると判別した場合は（Ｓ４５５２Ｈａ：Ｙｅｓ）、次に、上述した第３７制御例の

先読み演出設定処理（図１５８３のＳ４５０４Ｈ参照）と同一のＳ４５５１Ｈ～Ｓ４５６３Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４５６１Ｈの処理において、今回実行される先読み演出の種別が保留変化演出では無いと判別した場合は（Ｓ４５６１Ｈ：Ｎｏ）、次に、第２先読み演出設定処理（Ｓ４５５３Ｈａ）の処理を実行し、その後、その他の処理を実行し（Ｓ４５６３Ｈ）、本処理を終了する。次に、図１７８１を参照して、先読み演出設定処理（図１７８０のＳ４５０４Ｈａ参照）にて実行される先読み管理処理（Ｓ４５５１Ｈａ）の処理内容について説明をする。図１７８１は、 先読み管理処理（Ｓ４５５１Ｈａ）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み管理処理（Ｓ４５５１Ｈａ）では、実行中の先読み演出の種別を判別し、実行されている先読み演出の種別に対応した処理が実行される。具体的には、先読み管理処理（Ｓ４５５１Ｈａ）が実行されると、まず、先読み演出中実行フラグ２２３ｊｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４５６１Ｈａ）、オンに設定されていないと判別した場合、即ち、先読み演出が実行されていない状態である場合は（Ｓ４５６１Ｈａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ４５６１Ｈａの処理において、先読み演出中実行フラグ２２３ｊｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４５６１Ｈａ：Ｙｅｓ）、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４５６２Ｈａ）、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ４５６２Ｈａ：Ｎｏ）、次に、ルーレット演出実行中フラグ２２３ｊｌがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４５６３Ｈａ）、ルーレット演出実行中フラグ２２３ｊｌがオンに設定されていないと判別した場合、即ち、現在が先読み演出としてルーレット演出が実行されていないと判別した場合は（Ｓ４５６３Ｈａ）、そのまま本処理を終了する。

【５３８７】

一方、Ｓ４５６２Ｈａの処理において、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４５６２Ｈａ：Ｙｅｓ）、次に、今回受信した入賞情報が確変大当たり当選を示す入賞情報であるかを判別し（Ｓ４５６４）、確変大当たり当選を示す入賞情報であると判別した場合は（Ｓ４５６４：Ｙｅｓ）、実行中のキャラ先読み演出の対象変動を、今回受信した入賞コマンドに対応する特別図柄変動へと切り替えるための処理と、キャラ先読み演出の演出態様を切り替えるための処理として、まず、受信した入賞情報に対応する値（入賞情報が記憶された位置）をキャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値に設定し（Ｓ４５６５Ｈａ）、特殊演出中フラグ２２３ｊｊをオンに設定し（Ｓ４５６６Ｈａ）、特殊演出に対応する演出態様を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ４５６７Ｈａ）、表示中のキャラクタ（第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるキャラクタ８５９１）の表示態様を特殊態様（布団で爆睡している表示態様）へと変化させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ４５６８Ｈａ）、新たな先読み演出の実行禁止を決定し（Ｓ４５６９Ｈａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５６４Ｈａの処理において、今回受信した入賞情報が確変大当たり当選を示す入賞情報では無いと判別した場合は（Ｓ４５６４Ｈａ：Ｎｏ）、Ｓ４５６５Ｈａ～Ｓ４５６８Ｈａの処理をスキップしてＳ４５６９Ｈａの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４５６３Ｈａの処理において、ルーレット演出実行中フラグ２２３ｊｌがオフに設定されていると判別した場合は（Ｓ４５６３Ｈａ：Ｙｅｓ）、先読み演出としてルーレット演出が実行されることが決定している状態（実行されている状態）であるため、Ｓ４５６９Ｈａの処理を実行し、本処理を終了する。

【５３８８】

以上、説明をした通り、本第４６制御例では、キャラ先読み演出が実行されている期間中（第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにキャラクタ８５９１が表示されている期間中）に確変大当たり当選に対応する特図保留（入賞情報）を獲得した場合は、実行中のキャラ先読み演出の演出結果に関わらず、確変大当たり当選に対応する特別図柄変動が実行中のキャラ先読み演出の対象変動となるように構成し、確変大当たり当選に対応する特別図柄変動が対象変動となったことを示す特殊演出を実行するように構成している。このように構成することで、キャラ先読み演出が途中で特殊演出へと切り替わった場合に、確変

大当たり当選することを遊技者に分かり易く報知することができる。また、この特殊演出は、確変大当たり当選する特別図柄変動が実行されるまで継続するように構成しているため、例えば、大当たり当選を示す演出結果となるキャラ先読み演出が実行されている最中に特殊演出が実行された場合には、当初キャラ先読み演出の対象変動であった特別図柄変動が大当たり当選を示す表示態様が停止表示された時点においても、特殊態様のキャラクタ８５９１が継続して表示され、大当たり遊技が終了し、特殊演出のキャラ先読み演出の対象変動となる確変大当たり変動が開始されるまで特殊態様のキャラクタ８５９１が表示される演出が実行されることになる。よって、キャラ先読み演出が途中で特殊演出へと切り変わった場合には、特殊演出が継続している状態のまま大当たり当選することで、２回以上の大当たり当選を獲得できる状態となるため、特殊演出が実行された場合には、特殊演出が終了するよりも前に大当たり当選を示す表示態様で特別図柄が停止表示されることを期待しながら遊技を行わせることができる。

【５３８９】

なお、これに限ること無く、例えば、演出結果が外れとなるキャラ先読み演出中のみ、特殊演出を実行可能に構成しても良い。この場合、先読み管理処理（図１７８１のＳ４５５１Ｈａ）にてＳ４５６４Ｈａの処理を実行する前に、実行中のキャラ先読み演出の演出結果が外れを示す演出結果であるかを判別する処理を実行し、その処理において外れを示す演出結果であると判別した場合に、Ｓ４５６４Ｈａの処理を実行するように構成すれば良い。このように構成することで、１回のキャラ先読み演出の演出期間中に実行される大当たり遊技の回数を１回に固定することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。また、キャラ先読み演出が途中で特殊演出へと切り変わった時点で、確変大当たり当選することに加え、先に実行されたキャラ先読み演出が外れを示す先読み演出であったことを遊技者に把握させることができるため、特殊演出が実行された場合の演出効果をより高めることができる。さらに、本第４６制御例では、キャラ先読み演出が実行されている期間においては同一条件で特殊演出への切り替え判定を実行するように構成しているが、これに限ること無く、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値や、キャラ先読み演出中に既に実行された特別図柄抽選回数に応じて、確変大当たり当選に対応する特図保留を獲得した場合における特殊演出の実行割合を異ならせるように構成しても良く、例えば、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が大きい（例えば、３）場合よりも、小さい（例えば、１）場合の方が、確変大当たり当選に対応する特図保留を獲得した場合に特殊演出を実行させ易くなるように構成すると良い。このように構成することで、キャラ先読み演出が実行されてからの経過期間が長い方が、短い場合よりも特殊演出を実行させ易くすることができるため、キャラ先読み演出が終了するまで特殊演出が実行されることを遊技者に期待させることができる。

【５３９０】

また、本第４６制御例では、キャラ先読み演出が実行されている状態で、確変大当たり当選に対応する特図保留を獲得した場合（確変大当たり当選を示す入賞情報を有する入賞コマンドを受信した場合）にのみキャラ先読み演出の演出期間を延長させる（キャラ先読み演出の対象変動となる特別図柄変動を切り替える）ように構成しているが、これに限ること無く、キャラ先読み演出中に獲得した特図保留数が所定個数（例えば、３個）を超えた場合にキャラ先読み演出の演出期間を延長させるように構成しても良いし、キャラ先読み演出中に獲得した入賞情報に特定の外れ情報が含まれている場合にキャラ先読み演出の演出期間を延長させるように構成しても良い。次に、図１７８２を参照して、第２先読み演出設定処理（Ｓ４５５３Ｈａ）の処理内容について説明をする。図１７８２は、第２先読み演出設定処理（Ｓ４５５３Ｈａ）の処理内容を示したフローチャートである。この第２先読み演出設定処理（Ｓ４５５３Ｈａ）は、上述した先読み演出設定処理（図１７８０のＳ４５５１Ｈａ参照）にて実行される処理であって、実行される先読み演出の種別がキャラ先読み演出、又は、ルーレット演出である場合に演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、第２先読み演出設定処理（Ｓ４５５３Ｈａ）が実行されると、まず、今回の先読み演出の種別がキャラ先読み演出であるかを判別し（Ｓ４５７１Ｈａ）、

キャラ先読み演出であると判別した場合は（Ｓ４５７１Ｈａ：Ｙｅｓ）、対象となる入賞情報に対応する値をキャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値に設定し（Ｓ４５７２Ｈａ）、対象となる入賞情報に対応する保留図柄の表示態様をキャラ態様にするための表示用コマンドを設定し（Ｓ４５７３Ｈａ）、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄをオンに設定し（Ｓ４５７４Ｈａ）、本処理を終了する。

【５３９１】

ここで、Ｓ４５７３Ｈａの処理によって設定された表示用コマンドは、他の処理にて設定される各種表示用コマンドと同様に表示制御装置１１４へと出力され、表示制御装置１１４が受信したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓに表示される保留図柄の表示態様としてキャラクタ８５９１に対応した表示態様（図１７６２（ａ）の第４特図保留ｈｒ４の表示態様）が表示される。このように構成することで、キャラ先読み演出が実行された場合において、対象変動となる特図保留を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第４６制御例では、キャラ先読み演出として表示画面に表示されるキャラクタ８５９１の種別が１種類であり、保留図柄の表示態様もキャラクタ８５９１を模した１種類の構成を用いることで、遊技者に分かり易い演出を提供するように構成しているが、これに限ること無く、キャラ先読み演出中に表示画面に表示されるキャラクタの種別を複数の種別の中から決定可能に構成し、さらに、キャラ先読み演出の対象変動に対応する保留図柄の表示態様も複数のキャラクタ種別に対応させるように複数の種別の中から決定可能に構成しても良く、この場合、キャラクタ８５９１の表示態様と、保留図柄の表示態様とに応じてキャラ先読み演出の演出結果を遊技者に予測させることができるように構成しても良い。

【５３９２】

具体的には、キャラ先読み演出中に表示されるキャラクタ８５９１の種別として、第１キャラ（ウサギ）、第２キャラ（カメ）、第３キャラ（勇者）を表示可能に構成し、第１キャラよりも第２キャラの方が、更に、第２キャラよりも第３キャラの方が、大当たり当選に対応するキャラ先読み演出の演出態様として決定され易くなるように構成し、且つ、基本的には、決定されたキャラクタ８５９１の表示態様に対応する表示態様で保留図柄の表示態様が決定されるが、キャラクタ８５９１の種別として第１キャラ（ウサギ）が決定された場合には、第１キャラ（ウサギ）以外のキャラクタに対応する表示態様で保留図柄が表示された場合には大当たり当選の期待度が大幅に上昇し、第２キャラ（カメ）が決定された場合には、第３キャラ（勇者）に対応する表示態様で保留図柄が表示された場合のみ大当たり当選の期待度が大幅に上昇し、第３キャラ（勇者）が決定された場合には、何れの表示態様で保留図柄が表示された場合も同様の期待度となるように構成すると良い。このように構成することで、キャラ先読み演出の対象変動となる保留図柄を遊技者に分かり易く把握させると共に、キャラ先読み演出の演出結果が表示されるよりも前に、遊技者に演出結果を予測させる楽しみを提供することができる。図１７８２に戻り説明を続ける。Ｓ４５７１Ｈａの処理において、今回実行される先読み演出がキャラ先読み演出では無いと判別した場合は（Ｓ４５７１Ｈａ：Ｎｏ）、次に、今回実行される先読み演出がルーレット演出であるかを判別し（Ｓ４５７５Ｈａ）、ルーレット演出であると判別した場合は（Ｓ４５７５Ｈａ：Ｙｅｓ）、ルーレットシナリオ選択テーブル２２２ｊｆを参照してルーレット演出の演出シナリオを決定し（Ｓ４５７６Ｈａ）、その後、Ｓ４５７６Ｈａの処理によって決定された演出シナリオを用いて、ルーレット態様決定テーブル２２２ｊｇを参照してルーレット演出の演出態様（ルーレット態様）を決定し（Ｓ４５７７Ｈａ）、決定した演出態様（ルーレット態様）を演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ４５７８Ｈａ）、ルーレット演出実行中フラグ２２３ｊｌをオンに設定し（Ｓ４５７９Ｈａ）、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄをオンに設定し（Ｓ４５８０Ｈａ）、本処理を終了する。

【５３９３】

次に、図１７８３を参照して、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｈａ）の処理内容について説明をする。図１７８３は、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｈａ）の処理内容を示した

フローチャートである。この変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｈａ）は、上述した第３７制御例における変動演出設定処理（図１５８８のＳ５０１４Ｈ参照）と同様に、特別図柄変動の実行に対応させて実行される変動演出の演出態様を設定するための処理であって、上述した変動演出設定処理（図１５８８のＳ５０１４Ｈ参照）に対して、先読み演出中に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理を詳細に記載した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。具体的には、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｈａ）が実行されると、まず、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５１０１Ｈａ）、オンに設定されている場合、即ち、現在が何れかの先読み演出が実行されている場合と判別した場合は（Ｓ５１０１Ｈａ：Ｙｅｓ）、先読み演出用変動演出設定処理を実行し（Ｓ５１０２Ｈａ）、その後、上述した第３７制御例の変動演出設定処理（図１５８８のＳ５０１４Ｈ参照）と同一のＳ５１１６Ｈ，Ｓ５１１７Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５１０１Ｈａの処理において、先読み演出実行中フラグ２２３ｊｄがオンでは無い（オフである）と判別した場合は（Ｓ５１０１Ｈａ：Ｎｏ）、変動演出設定処理（図１５８８のＳ５０１４Ｈ参照）と同一のＳ５１０６Ｈ～Ｓ５１１７Ｈの処理を実行し、本処理を終了する。ここで、先読み演出用変動演出設定処理（Ｓ５１０２Ｈａ）の処理内容について、図１７８４を参照して説明する。図１７８４は、先読み演出用変動演出設定処理（Ｓ５１０２Ｈａ）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み演出用変動演出設定処理（Ｓ５１０２Ｈａ）では、キャラ先読み演出が実行されている最中に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定するための処理と、ルーレット演出が実行されている最中に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定するための処理と、が実行される。

【５３９４】

本第４６制御例では、先読み演出の対象変動となる特別図柄変動が実行されるよりも前に、大当たり当選を示す特別図柄変動が実行されないことが先読み演出の実行条件として規定されているため、先読み演出中に実行される特別図柄変動は、全て外れ変動となる。よって、先読み演出中に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様は、当該特別図柄変動の結果（特別図柄抽選の結果）を示す表示態様よりも、先読み演出の演出内容を示す表示態様の方が遊技者に視認し易い演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様よりも先読み演出の実行中であることを示す表示態様に遊技者を注視させることができるため、外れを示す表示態様が頻繁に表示されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、先読み演出中に実行される特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様を、先読み演出が実行されていない状態では表示され得ない表示態様としても良く、例えば、先読み演出中に実行された特別図柄抽選の結果が外れであることを示すための表示態様として、大当たり当選を示す表示態様の一部を異ならせた先読み中表示態様（例えば、第３図柄を「３３４」で表示させる表示態様）を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が外れである（大当たり当選では無い）ことを示す表示態様を、先読み演出中であることを報知するための報知態様とすることができる。また、この場合、先読み演出中に実行される特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様として先読み中表示態様が表示された後に、「先読みチャンス」の文字を表示画面に表示させると良い。このように構成することで、現在が先読み演出中であることを遊技者により分かり易く把握させることができる。

【５３９５】

図１７８４に示した通り、先読み演出用変動演出設定処理（Ｓ５１０２Ｈａ）が実行されると、まず、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ５１５１Ｈａ）、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５１５１Ｈａ：Ｙｅｓ）、次に、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が１であるか、即ち、今回の特別図柄変動が先読み演出の対象変動であるかを判別し（Ｓ５１５２Ｈａ）、１では無い（２以上である）と判別した場合は（Ｓ５１５２Ｈａ

：Ｎｏ）、先読み演出の対象変動では無い特別図柄変動（先読み変動）に対応する演出態様を設定するための先読み演出中態様設定処理を実行し（Ｓ５１５３Ｈａ）、本処理を終了する。この先読み演出中態様設定処理（Ｓ５１５３Ｈａ）は、キャラ先読み演出の先読み変動に対応する演出態様を設定するための処理であって、対応する特別図柄変動の変動パターンに基づいて、キャラ先読み演出中に表示されるキャラクタ８５９１の態様を変化させる演出の有無が決定される。この先読み演出用変動演出設定処理（Ｓ５１０２Ｈａ）の詳細な内容については、図１７８５を参照して後述する。Ｓ５１５２Ｈａの処理において、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が１であると判別した場合、即ち、今回の特別図柄変動がキャラ先読み演出の対象変動であると判別した場合は（Ｓ５１５２Ｈａ：Ｙｅｓ）、次に、特殊変動演出中フラグ２２３ｊｊがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５１５４Ｈａ）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５１５４Ｈａ：Ｎｏ）、キャラ態様格納エリア２２３ｊｃに格納されているキャラ態様、即ち、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されているキャラクタ８５９１の表示態様を示すための情報を読み出し（Ｓ５１５５Ｈａ）、読み出したキャラ態様と、キャラ態様選択テーブル２２２ｊｄを参照して今回の変動演出（対象変動）の演出態様を決定する（Ｓ５１５６Ｈａ）。

【５３９６】

このＳ５１５６Ｈａの処理では、キャラ先読み演出の演出結果（どのタイミングでキャラクタ８５９１が咆哮するか）を決定すると共に、対象変動の変動開始時に表示されているキャラクタ８５９１の表示態様（キャラ態様）に応じてキャラクタ８５９１が咆哮するまでのキャラ態様の変化内容が決定される。本第４６制御例では、図１７７６を参照して上述した通り、キャラ先読み演出の演出結果が同一の場合であっても、キャラ先読み演出の対象変動が実行される際におけるキャラクタ８５９１の表示態様（キャラ態様）が異なっている場合には、対象変動の変動演出として異なる演出態様が決定されるように構成している。そして、キャラ先読み演出が実行されてからキャラ先読み演出の対象変動が実行されるまでの間（先読み期間）中に実行される特別図柄変動（先読み変動）の変動パターンに応じて、キャラクタ８５９１の表示態様（キャラ態様）を変化可能に構成している。つまり、キャラ先読み演出が実行された場合には、その演出結果は対象変動の変動パターン（特別図柄抽選の結果）に基づいて決定されるが、先読み期間中における演出内容（キャラ態様の変化内容）は、対象変動の変動パターン（特別図柄抽選の結果）に関わらず、先読み期間中に実行される変動演出（先読み変動演出）の演出内容に応じて決定されるように構成し、先読み演出の対象変動に対応する演出態様を決定する際に、現時点におけるキャラクタ８５９１の表示態様（キャラ態様）と、先読み演出の演出結果と、に応じた演出態様を決定するように構成している。このように構成することで、先読み演出として実行される演出態様のバリエーションを容易に増加させることができるため、演出効果を高めることができる。また、先読み期間において実行される演出態様（キャラ態様の変化内容）によって、先読み演出の対象変動が実行されるよりも前に、今回の先読み演出の演出結果が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができるため、実行される先読み演出の演出結果が表示されるまで遊技者に興味を持たせた演出を実行することができる。

【５３９７】

Ｓ５１５６Ｈａの処理を終えると、次に、音声種別選択テーブル２２２ｊｅを参照して対象変動の音声種別を決定し（Ｓ５１５７Ｈａ）、決定した音声種別に対応する音声を出力するための音声用コマンドを設定し（Ｓ５１５８Ｈａ）、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値を０にセットし（Ｓ５１５９Ｈａ）、本処理を終了する。Ｓ５１５７Ｈａの処理では、対象変動における第３図柄の変動表示に関する音声の種別が決定され、決定された種別の音声が出力される。本第４６制御例におけるパチンコ機１０は、音声の種別として、キャラ先読み演出中に表示されるキャラクタ８５９１の表示態様（キャラ態様）の変化有無に対応させた種別を有しており、例えば、居眠りしているキャラクタ８５９１を起こし得る音声種別（通常）や、居眠りをしているキャラクタ８５９１を起こすことが無い音声種別（消音）や、起きているキャラクタ８５９１を気絶させる音声種別（衝撃音

）や、起きているキャラクタ８５９１を居眠りさせる音声種別（子守歌）を決定可能に構成しており、実行されるキャラ先読み演出の演出態様に応じた音声種別が第３図柄の変動表示に関する音声として出力されるように構成している。このように構成することで、第３図柄の変動表示内容と、キャラクタ８５９１の表示態様（キャラ態様）とに関連性を持たせることができるため、キャラ先読み演出の対象変動として実行される変動演出の演出内容を分かり易くすることができる。なお、本第４６制御例におけるパチンコ機１０では、図１７７７に示した通り、第３図柄の変動表示に対応して出力される変動開始音（第３図柄変動が開始されたタイミングで出力される音声）と、リーチ音（リーチ状態となったタイミングで出力される音声）とに対して、キャラ態様の変化有無に対応させた音声種別を決定可能に構成しているが、これ以外の音声種別についてもキャラ態様の変化有無に対応させた音声種別を決定可能に構成しても良く、例えば、第３図柄を疑似的に停止（仮停止）させる際に出力される擬似停止音や、仮停止している第３図柄を再始動させる際に出力される擬似変動開始音に対して、キャラ態様の変化有無に対応させた音声種別を決定可能に構成しても良い。

【５３９８】

また、先読み期間中に実行される特別図柄変動（先読み変動）の変動期間内において遊技者が枠ボタン２２を操作したことに基づいて出力される操作音に対してキャラ態様の変化有無に対応させた音声種別を決定可能に構成しても良い。この場合、先読み変動の変動演出として遊技者に枠ボタン２２を操作させる操作演出が実行され、その操作演出に応じて遊技者が枠ボタン２２を操作することによってキャラ態様が変化されることになる。よって、先読み変動の変動演出として操作演出が実行された場合に、枠ボタン２２を操作するか否かを表示されているキャラクタ８５９１の態様（キャラ態様）に応じて遊技者に選択させることができる。また、本第４６制御例では、先読み期間中におけるキャラクタ８５９１の態様変化を、対象変動に対応する特別図柄抽選の結果に関わらず決定可能に構成しているが、これに限ること無く、先読み演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果である場合において、先読み期間中に所定条件（例えば、枠ボタン２２に対して特定の操作を実行した場合に成立する条件）を満たした場合に、先読み期間中におけるキャラクタ８５９１の態様変化を用いて大当たり当選を事前報知可能に構成しても良い。このように構成することで、所定条件を成立させようと遊技者に意欲的に枠ボタン２２を操作させる行為を行わせることができる。また、この場合、所定条件を成立させることが可能な操作方法が存在することを遊技者に報知可能に構成すると良く、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面に「キャラ先読み演出中の特定タイミングに枠ボタン２２を押下すると演出結果が先に分かっちゃうかも」の表示態様を表示するように構成すると良い。このように構成することで、キャラ先読み演出の演出結果をいち早く把握する方法が存在することを遊技者に分かり易く把握させることができる。

【５３９９】

また、Ｓ５１５１Ｈａの処理において、キャラ先読み実行中カウンタ２２３ｊｈの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ５１５１Ｈａ：Ｎｏ）、次に、ルーレット演出実行中フラグ２２３ｊｌがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５１６１Ｈａ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５１６１Ｈａ：Ｙｅｓ）、演出態様格納エリア２２３ｊｃに格納されている演出情報、即ち、第２先読み演出設定処理（図１７８２のＳ４５５３Ｈａ参照）のＳ４５７８Ｈａの処理において格納された演出情報に基づいて今回実行される変動演出に対応する演出態様を決定し（Ｓ６１６２Ｈａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１６１Ｈａの処理において、ルーレット演出実行中フラグ２２３ｊｌがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５１６１Ｈａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図１７８５を参照して、先読み演出中態様設定処理（Ｓ５１５３Ｈａ）の処理内容について説明をする。図１７８５は、先読み演出中態様設定処理（Ｓ５１５３Ｈａ）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み演出中態様設定処理（Ｓ５１５３Ｈａ）では、キャラ先読み演出の先読み期間中に実行される変動演出に対応させてキャラクタ８５９１の態様を変化させる演出態様を決定するための処理が実行される

。先読み演出中態様設定処理（Ｓ５１５３Ｈａ）が実行されると、まず、特殊変動演出中フラグ２２３ｊｊがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５１７１Ｈａ）、オンに設定されていると判別した場合、即ち、キャラ先読み演出として特殊演出が実行されていると判別した場合は（Ｓ５１７１Ｈａ：Ｙｅｓ）、キャラクタ８５９１の表示態様として特殊態様「爆睡」を継続表示するための演出態様を決定し（Ｓ５１７２Ｈａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５１７１Ｈａの処理において、特殊変動演出中フラグ２２３ｊｊがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５１７１Ｈａ：Ｎｏ）、通常のキャラ先読み演出が実行されている状態であるため、今回の変動演出に対応してキャラクタ８５９１の態様（キャラ態様）を決定するための処理が実行される。

【５４００】

具体的には、キャラ態様格納エリア２２３ｊｃに格納されているキャラ態様を読み出し（Ｓ５１７３Ｈａ）、読み出したキャラ態様が居眠り中であるかを判別し（Ｓ５１７４Ｈａ）、居眠り中では無い（目覚めている）と判別した場合は（Ｓ５１７４Ｈａ：Ｎｏ）、今回の特別図柄変動の変動パターンがリーチ変動であるかを判別し（Ｓ５１７５Ｈａ）、リーチ変動では無いと判別した場合は（Ｓ５１７５Ｈａ：Ｎｏ）、今回実行される特別図柄変動の変動期間中において、リーチ演出が実行されること無く、且つ、キャラクタ８５９１が目を覚ましている状態であることから、キャラ先読み演出が間延びしてしまうことを抑制するために、キャラクタ８５９１を居眠りさせるための演出の実行を抽選で決定し（Ｓ５１７６Ｈａ）、居眠り演出の実行が決定されたかを判別する（Ｓ５１７７Ｈａ）。Ｓ５１７７Ｈａの処理において、居眠り演出の実行が決定されたと判別した場合は（Ｓ５１７７Ｈａ：Ｙｅｓ）、キャラクタ８５９１を居眠りさせる演出態様を決定し（Ｓ５１７８Ｈａ）、変動演出実行後のキャラ態様に対応する情報をキャラ態様格納エリア２２３ｊｃに格納し（Ｓ５１７９Ｈａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１７５Ｈａの処理において、今回の変動パターンがリーチ変動であると判別した場合は（Ｓ５１７５Ｈａ：Ｙｅｓ）、変動演出としてリーチ演出が実行されることから、遊技者が変動演出に飽き難い状況であるため、キャラクタ８５９１の態様（キャラ態様）を変化させる演出を実行すること無く、本処理を終了する。なお、本第４６制御例では、上述した通り、先読み変動の変動演出としてリーチ演出が実行される場合には、キャラクタ８５９１の態様を変化させないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、リーチ演出を煽る態様へと変化させるように構成しても良い。このように構成することで、キャラ先読み演出として表示されたキャラクタ８５９１を用いて、キャラ先読み演出の対象変動が実行されるよりも前に実行される特別図柄変動の変動演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。

【５４０１】

また、Ｓ５１７４Ｈａの処理において、現在のキャラ態様が居眠り中であると判別した場合は（Ｓ５１７４Ｈａ：Ｙｅｓ）、今回の変動パターンがリーチ変動であるかを判別し（Ｓ５１８０Ｈａ）、リーチ変動であると判別した場合は（Ｓ５１８０Ｈａ：Ｙｅｓ）、リーチ状態となる際に出力されるリーチ音を抽選で決定し（Ｓ５１８１Ｈａ）、決定したリーチ音に対応する音声用コマンドを設定し（Ｓ５１８２Ｈａ）、上述したＳ５１７９Ｈａの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５１８０Ｈａの処理において、今回の変動パターンがリーチ変動では無いと判別した場合は（Ｓ５１８０Ｈａ：Ｎｏ）、居眠り中のキャラクタ８５９１を目覚めさせるタイミングが無いため、そのまま本処理を終了する。

【５４０２】

＜第４０制御例の演出変形例について＞

次に、図１７８６から図１７８８を参照して、上述した第４０制御例におけるパチンコ機１０における第４０制御例の演出変形例について説明をする。図１７８６は、上述した第４０制御例において実行された操作演出として、リーチ状態にて変動表示されている図柄に対してアクション動作を実行させる第１操作演出と、発光役物Ｃｒ１の発光態様を可変させる第２操作演出と、を実行可能に構成し、第１操作演出の演出態様と、第２操作演

出の演出態様と、を組み合わせた組合せ演出の変形例を示している。上述した第４０制御例では、実行中の特別図柄抽選の結果を示すための操作演出として、上述した第１操作演出と、第２操作演出と、を１の枠ボタン２２への操作に基づいて実行させるように構成し、各操作演出の演出態様によって、実行中の特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させるように構成していた。しかしながら、各操作演出がどのような演出態様で実行された場合であっても、実行中の特別図柄変動が停止した場合には演出態様がクリアされてしまうため、遊技者に対して継続して演出を楽しませることができないという問題があった。これに対して、本演出変形例では、発光役物Ｃｒ１の演出態様（発光態様）を次の特別図柄変動の抽選結果を示すための先読み演出として用いることができるように構成している。図１７８６（ａ）は、リーチ変動中における操作演出の表示画面を示した図である。図１７８６（ａ）に示した通り、操作演出が実行された場合には、上述した第４０制御例と同様に、枠ボタン２２への操作に応じて、第３図柄の表示態様と、装飾役物ＳＹの発光役物Ｃｒ１の発光態様が可変される。この装飾役物ＳＹには、地点ａ，ｂ，ｃが記されており、発光役物Ｃｒ１の発光態様が地点ｃまで変化した場合には、「リーチ演出」、地点ｂまで変化した場合には「ＳＰリーチ演出」、地点ａまで変化した場合には「大当たり高確率リーチ（全回転リーチ）」が実行されることを報知可能に構成している。そして、表示領域Ｄｍには「外れても、役物ゲージが残ればチャンス」の文字が表示されている。

【５４０３】

そして、図１７８６（ａ）に示した変動演出が外れとなった次の変動演出が開始された場合に、発光役物Ｃｒ１の演出態様が維持している場合には、図１７８６（ｂ）に示した表示画面が表示される。図１７８６（ｂ）は、操作演出が実行されたリーチ演出が外れとなった次変動において表示される変動演出の表示画面の一例を示した図である。図１７８６（ｂ）に示した通り、発光役物Ｃｒ１の演出態様が前回の変動演出から継続している場合には、表示画面に維持している発光役物Ｃｒ１の演出態様に対応した案内表示が表示される。図１７８６（ｂ）に示した例では、発光役物Ｃｒ１が地点ｂまで可変している状態であるため、表示画面には「ＳＰリーチ確定」の文字と、「ボタンｐｕｓｈで全回転になるかも」の表示がされる。このように構成することで、枠ボタン２２に対する１の操作に対して複数の演出態様を可変可能に構成したパチンコ機１０において、複数の演出態様のうち、少なくとも一部の演出態様を次の変動演出に用いることができるため、演出効果を高めることができる。また、操作演出によって示唆された演出内容（発光役物Ｃｒ１の演出態様によって報知された演出内容）と、実際に実行される変動演出の演出内容と、が相違している場合には、次変動にて操作演出によって示唆された演出内容（発光役物Ｃｒ１の演出態様によって報知された演出内容）で変動演出が実行されることを遊技者に事前に把握させることができる。さらに、複数回の変動演出に跨がって発光役物Ｃｒ１の演出態様を可変させるための操作演出を実行することができるため、遊技者に対して操作手段を操作させる期間を長くすることができる。

【５４０４】

次に、図１７８７及び図１７８８を参照して、上述した第４０制御例にて実行された保留図柄リトライチャンスの演出内容について詳細に説明をする。図１６４０（ａ）に示した表示画面が表示された後に、大当たり遊技が実行されると、図１７８７（ａ）に示した通り、保留図柄が非表示となり、獲得済みの保留図柄数を示す表示態様（図では３）が表示領域Ｄｍ６１に表示される。なお、この表示領域Ｄｍ６１に表示される表示態様は、大当たり遊技中に獲得した特図保留（保留図柄）に対応して可変（増加）表示される。そして、大当たり遊技が終了すると、獲得済みの特図保留を用いた特別図柄抽選が実行され、図１７８７（ｂ）に示した表示画面が表示される。図１７８７（ｂ）に示した通り、変動演出が実行された直後は、今回の特別図柄抽選に用いた特図保留分、表示領域Ｄｍ６１に表示されている値が減算表示される。その後、図１７８８に示した通り、表示領域Ｄｍ６１に表示される表示態様が減算表示されるのに合わせて、保留図柄が表示されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に保留図柄を非表示とした場合であっても、大当たり遊技中に特図保留数を把握し易くすることができる。また、大当た

り遊技中に新たな特図保留を獲得したことも容易に把握することができる。なお、本演出例では、保留図柄リトライチャンスを、大当たり遊技を跨いで実行するように構成しているが、これに限ること無く、たとえば、演出モードを切り替えた場合に実行しても良いし、リーチ演出によって保留図柄が一時的に非表示となった後、再度保留図柄を表示させる場合に実行するように構成しても良い。

【５４０５】

＜各制御例における演出別例について＞

次に、図１７８９、図１７９０を参照して演出別例について説明をする。本演出別例におけるパチンコ機１０では、獲得済みの特図保留に対する先読み結果に基づいた演出モードを設定可能に構成しており、設定された演出モードに基づいて後の遊技内容を遊技者に予測させることができるように構成している。具体的には、獲得済みの特図保留に対する先読み結果として、大当たり当選に対応する特図保留を獲得していない遊技状況、又は、確変大当たり当選に対応する特図保留を獲得している遊技状況、即ち、確変状態が終了してしまう遊技状況（通常大当たり当選によって、大当たり遊技終了後に通常状態が設定されてしまう遊技状況）では無いと判別した場合の一部において、演出モードとして「接近モード」（図１７８９（ａ）参照）を設定可能に構成している。つまり、演出モードとして「接近モード」が設定された場合には、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される通常大当たりに対応する特図保留を獲得していない遊技状況であることを遊技者に容易に把握させることが可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選し易い遊技状態（確変状態）が次の大当たり当選まで継続する遊技性を有するパチンコ機１０（所謂、確変ループ機）において、確変状態が終了してしまうことを気にすること無く特別図柄抽選の結果を示すための変動演出を遊技者に楽しませることができる。

【５４０６】

さらに、獲得済みの特図保留に対する先読み結果として、大当たり当選に対応する特図保留を獲得している遊技状況の一部において、演出モードとして「超接近モード」（図１７８９（ｂ）参照）を設定可能に構成している。つまり、「超接近モード」が設定された場合には、通常大当たり当選、確変大当たり当選の何れかに対応する特図保留を獲得している遊技状況であることを遊技者に容易に把握させることが可能に構成している。このように構成することで、「超接近モード」が設定された場合には、遊技者は、大当たり当選を示す変動演出が実行されるか否かでは無く、変動演出として変動表示されている第３図柄のうち、最初に停止表示される第３図柄の種別が確変大当たり当選に対応する種別（確変図柄）であるか否かに注目することになるため、「超接近モード」が設定されている場合と、設定されていない場合とで、実行される変動演出の注視ポイントを異ならせることができる。よって、遊技者が、特定箇所（特定タイミング）のみ変動演出の演出内容に注視してしまい演出効果が低くなることを抑制することができる。

【５４０７】

さらに、本演出別例におけるパチンコ機１０では、「超接近モード」が設定されるタイミングによって、獲得済みの大当たり保留の種別を遊技者に予測させることが可能に構成している。具体的には、大当たり保留の獲得タイミングに関わらず、特別図柄変動が開始されるタイミングで「超接近モード」が設定された場合には、単に大当たり保留を獲得していることのみを報知し、「接近モード」中に「超接近モード」へと移行した場合には、確変大当たり保留を獲得していることを報知可能に構成している（図１７９０参照）。なお、新たな演出モードが設定されるタイミングは、これに限ること無く、様々なタイミングで新たな演出モードが設定されるように構成しても良い。例えば、「接近モード」が設定されてからの経過時間が第１期間（例えば、１秒）経過した場合に「超接近モード」が設定されるように構成しても良いし、第２期間（例えば、６０秒）経過した場合に「超接近モード」が設定されるように構成しても良い。この場合、第１期間が設定された場合には、「接近モード」の期間が比較的短いため、継続して第３図柄表示装置８１の表示画面に注視していないと、遊技者が「接近モード」が設定されていたことを見逃すことになる。よって、遊技者に対して、実行される変動演出の演出内容に継続して注視させ易くする

ことができる。また、第２期間が設定された場合には、「接近モード」が設定された変動演出の演出期間が長い場合にのみ「超接近モード」へと移行するための条件が成立することになるため、遊技者に対して、長い変動時間の特別図柄変動が実行されていることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【５４０８】

加えて、本演出変形例におけるパチンコ機１０では、「接近モード」が設定されている状態、又は「接近モード」が設定されていない通常演出状態の何れからも「超接近モード」へと移行可能に構成しており、移行過程に関わらず、同一の演出態様で「超接近モード」が設定されるように構成している。つまり、「超接近モード」が設定された場合には、「超接近モード」が設定される前の演出モードが何であったのかを遊技者に把握させないように構成している。つまり、変動演出が開始されてから「超接近モード」が設定されるまでのタイミングに応じて、「超接近モード」が設定されたことにより遊技者に付与される特典が遊技者に有利な特典であるか、それ以外の特典であるかを遊技者に予測させることが可能に構成している。

【５４０９】

このように構成することで、「接近モード」から「超接近モード」へと移行したのか、通常演出状態から「超接近モード」へと移行したのかを遊技を行っている遊技者以外に把握させ難くすることができる。つまり、本演出変形例によれば、変動演出中に実行可能な演出モードとして、第１モード（接近モード）と、第２モード（超接近モード）と、を設定可能に構成しており、設定される演出モードの種別に応じて、異なる特典を遊技者に付与可能に構成している。よって、遊技者に対して、設定される演出モードの種別に対して興味を持たせ易くすることができる。さらに、本演出変形例では、第１モード（接近モード）が設定された場合には、遊技者に付与される第１特典として、大当たり当選した場合には遊技者に有利な大当たり特典（確変大当たり）が付与されるように構成し、第２モード（超接近モード）が設定された場合には、遊技者に付与される第２特典として、大当たり当選することを報知するように構成している。そして、第１モードが設定されている状態から第２モードを設定可能に構成し、確変大当たりに当選することを遊技者に把握させることができるように構成している。このように構成することで、どの種別の演出モードが設定されたのかだけで無く、演出モードが設定される過程に対しても遊技者に興味を持たせることができる。なお、本演出変形例では、第２モード（超接近モード）が設定された場合において、設定過程に関わらず同一の演出画面が表示されるように構成しているため、第２モード中の演出画面のみを見た遊技者は、大当たり当選する大当たり種別を判別することができないが、第１モード（接近モード）が設定されている状態から第２モードが設定されたか否かを把握している遊技者は、次に当選する大当たりが確変大当たりであるか否かを予測し易くなる。よって、遊技者に対して、変動演出を長時間注視させ易くすることができる。なお、これに限ること無く、第２モード（超接近モード）が設定された場合に表示される表示画面の表示態様によって、設定過程を遊技者に把握させることができるように構成しても良い。このように構成することで、超接近モード中の演出内容（表示態様）を把握するだけで次に当選する大当たりが確変大当たりであるか否かを予測し易くすることができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。また、演出モードの種別は２種類に限ること無く、３種類以上設けても良い。さらに、本演出変形例では、演出モードの種別によって遊技者に付与される特典の内容を異ならせているが、これに限ること無く、複数の演出モードの設定過程の種別によって遊技者に付与される特典の内容を異ならせるように構成しても良く、例えば、演出モードとして、第１モードから第５モードの５種類の演出モードを設定可能に構成し、第１モードから第２モード、第３モードと順に設定された場合と、第１モードから第２モード、第４モードの順に設定された場合とで、異なる特典を付与可能に構成すると良い。このように構成することで、設定された演出モードの種別だけで無く、設定過程に対してもより遊技者に興味を持たせることができる。さらに、本演出変形例のように複数の演出モードが設定される演出を、１回の特別図柄変動を用いて実行するように構成しても良いし、複数回の特別図柄変動を用い

て実行するように構成しても良い。また、演出モードが切り替わる（新たな演出モードが設定される）ことを煽る演出（移行準備演出）を実行可能に構成し、その移行準備演出が実行されるタイミングによって、移行後の演出モードを示唆可能に構成しても良い。さらに、特別図柄変動の変動期間と、演出モードが設定される演出期間と、を別々に設定可能に構成し、特定条件が成立した場合、例えば、大当たり当選する特図保留を獲得した場合に、特別図柄変動の変動期間の開始タイミングや終了タイミングに合わせて新たな演出モードが設定されるように構成しても良い。このように構成することで、常時、非同期で実行される複数の演出が同期して実行されることにより、遊技者に有利な演出結果が創出され易くすることができる。よって、パチンコ機１０にて実行される各種演出の演出内容だけで無く、実行タイミングについても遊技者に興味を持たせることができる。加えて、演出の実行タイミングを切り替えるだけで遊技者に有利となる演出結果が創出される期待度を異ならせることができるため、演出データの容量を削減しながらも、演出効果を高めることができる。なお、この場合、特別図柄変動の変動期間の開始タイミングや終了タイミング以外のタイミングに演出モードを切り替えるタイミングを同期させても良く、例えば、変動演出にてリーチ状態となるタイミングや、新たな保留図柄が表示されるタイミングに同期させて演出モードを切り替えるように構成しても良い。

【５４１０】

＜第４７制御例＞

次に、図１７９１から図１８０１を参照して、第４７制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第４７制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第３７制御例、及び第３８制御例におけるパチンコ機１０に対して、実行される演出の内容を異ならせている点で相違している。上述した第３７制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者に枠ボタン２２を操作させることで実行中の変動演出の演出結果（特別図柄抽選の抽選結果）を、特別図柄変動が停止表示されるよりも前に報知可能な一発告知演出（図１５５６から図１５５８参照）を実行可能に構成していた。上述した第３７制御例における一発告知演出では、図１５５６（ａ）に示した通り、枠ボタン２２を模したボタンアイコンＢａ１に２匹の蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２を止まらせて、遊技者が枠ボタン２２を押下した後の蝶アイコンの飛行態様によって、時間差で一発告知演出が実行されるように構成することで、一発告知演出が実行された場合であっても、遊技者に継続して遊技を楽しませることができるものであった。しかしながら、遊技者が枠ボタン２２を押下したことに基づいて必ず２匹の蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が飛び立つ演出が実行されるため、演出内容が単調となり遊技者が飽きてしまう虞があった。これに対して、本第４７制御例におけるパチンコ機１０では、変動演出が実行される演出期間中に遊技者に対して枠ボタン２２を押下したことに基づいて実行される操作演出（ボタン予告演出）を複数回実行させる変動演出を実行可能に構成しており、遊技者が枠ボタン２２を押下した場合であっても、ボタンアイコンＢａ１に止まっている蝶アイコンが飛び立たない演出パターンを設定可能に構成している。そして、ボタンアイコンＢａ１に蝶アイコンが止まっている状態では、実行中の変動演出の残期間において、遊技者に枠ボタン２２を押下させる演出（ボタン予告演出）が実行されることを報知するように構成している。

【５４１１】

このように構成することで、変動演出中に蝶アイコンが止まった状態でボタンアイコンＢａ１が表示された場合において、枠ボタン２２を押下することでボタン予告演出が実行されると共に、枠ボタン２２を押下した後のボタンアイコンＢａ１の表示態様によって、変動演出の残期間中に新たなボタン予告演出が実行されることを遊技者に把握させることができるため、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出内容をいち早く察知しようとする遊技者に対して、意欲的に枠ボタン２２を押下させることができる。まず、図１７９１を参照して、本第４７制御例におけるパチンコ機１０において変動演出中に実行される予告演出の内容について説明をする。図１７９１は、変動演出中に実行される各予告演出の実行タイミングと、予告種別と、を模式的に示した図である。図１７９１に示した通り、本第４７制御例では、上述した第３９制御例におけるパチンコ機１０にて実行され

る変動演出（図１６２０参照）に対して、枠ボタン２２を押下させるボタン予告演出の種別を増加させている点で相違している。なお、ボタン予告演出以外の予告演出の種別（予告Ａ～予告Ｃ、及び特殊予告Ａ）の内容については同一であり、同一の内容については、その説明を省略する。図１７９１に示した通り、変動パターンが６０秒のリーチ変動に対しては、変動演出が開始されてから１５秒が経過するまでの第１期間が「リーチ前期間」となり、その後の１５秒間（変動演出が開始されてから１５秒～３０秒の期間）である第２期間が「リーチ（前半）期間」となり、その後の１５秒間（変動演出が開始されてから３０秒～４５秒の期間）である第３期間が「リーチ（中盤）期間」となり、最後の１５秒間（変動演出が開始されてから４５秒～６０秒の期間）である第４期間が「リーチ（後半）期間」となる。そして、「リーチ前期間」の特定タイミング（変動開始から１２秒経過時点）にて最初のボタン予告演出（ボタン予告Ａ）が、「リーチ（前半）期間」の特定タイミング（変動開始から２５秒経過時点）にて２回目のボタン予告演出（ボタン予告Ｂ）が、「リーチ（後半）期間」の特定タイミング（変動開始から５８秒経過時点）にて３回目のボタン予告演出（ボタン予告Ｃ）が、実行可能に構成されている。

【５４１２】

なお、上述した各予告演出は、変動演出において必ず実行されるものでは無く、変動演出の演出態様を設定する際に、今回実行される変動演出に対応する特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に基づいて各予告演出の実行有無、及び、実行した場合における予告態様が決定されるように構成している。「ボタン予告Ａ」は、実行中の変動演出がリーチ状態となるよりも前に実行される予告演出であって、実行中の変動演出の演出内容を示唆するための予告態様（予告種別）として、表示画面に表示される文字が設定されるように構成している。具体的には、「ボタン予告Ａ」に対応してボタンアイコンＢａ１が第３図柄表示装置８１の表示画面に表示され、遊技者が枠ボタン２２を押下した場合には、実行中の変動演出がリーチ状態となることを示唆するための「リーチ」を示す予告態様（「ボＡ－１」）、実行中の変動演出がＳＰリーチ状態となることを示唆するための「ＳＰリーチ」を示す予告態様（「ボＡ－２」）、実行中の変動演出が大当たり当選を示す演出結果となる期待度が高いことを示唆するための「大チャンス」を示す予告態様（「ボＡ－３」）のうち、何れかの予告態様が表示される。「ボタン予告Ｂ」は、実行中の変動演出がリーチ状態である場合に実行される予告演出であって、大当たり当選の期待度を示唆するための予告態様（予告種別）としてカットイン態様（図１７９４（ａ）参照）が設定されるように構成している。具体的には、「ボタン予告Ｂ」に対応してボタンアイコンＢａ１が第３図柄表示装置８１の表示画面に表示され、遊技者が枠ボタン２２を押下した場合には、大当たり当選の期待度が低い「青色」のカットイン態様（「ボＢ－１」）、大当たり当選の期待度が低い「青色」よりは高い「赤色」を示すカットイン態様（「ボＢ－２」）、大当たり当選の期待度が最も高い「虹色」を示すカットイン態様（「ボＢ－３」）のうち、何れかの予告態様が表示される。

【５４１３】

「ボタン予告Ｃ」は、実行中の変動演出が演出結果を示す表示態様で表示された後に実行されるボタン予告演出であって、大当たり当選を示す表示態様が表示された場合に実行されるボタン予告演出である。この「ボタン予告Ｃ」では、大当たり当選した場合において、当選した大当たりの種別を遊技者に示唆するための予告態様（予告種別）として昇格種別が設定されるように構成している。具体的には、「ボタン予告Ｃ」に対応してボタンアイコンＢａ１が第３図柄表示装置８１の表示画面に表示され、遊技者が枠ボタン２２を押下した場合には、変動演出の演出結果として表示されている表示態様（大当たり図柄）に対して、遊技者に有利な大当たり種別（例えば、確変大当たり）に当選している期待度が高いことを示唆する「チャンス」の文字態様（「ボＣ－１」）、遊技者に有利な大当たり種別（例えば、確変大当たり）に当選していることを示す「昇格」の文字態様（「ボＣ－２」）のうち、何れかの予告態様が表示される。なお、ボタン予告Ｃにおいて「昇格」の文字態様が表示された場合には、その後、変動演出の演出結果として表示されている表示態様（例えば、偶数大当たり図柄）を、確変大当たり当選に対応する表示態様（例えば

、奇数大当たり図柄）へと可変させる演出（昇格演出）が実行される。以上、説明をした通り、本第４７制御例におけるパチンコ機１０では、変動演出として最大で３回のボタン予告演出を実行可能に構成しており、実行される特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも、大当たり当選である場合の方が、１回の変動演出にて実行されるボタン予告演出の回数が多くなるように構成している。そして、変動演出の演出期間が経過する程、ボタン予告演出が実行された場合に遊技者に有利な演出結果が表示され易くなるように構成している。よって、変動演出が実行された場合において、遊技者はボタン予告演出がより多く実行されることを期待しながら変動演出を注視することになる。

【５４１４】

次に、図１７９２から図１７９５を参照して、本第４７制御例におけるパチンコ機１０の変動演出にて実行されるボタン予告演出の演出内容について説明をする。本第４７制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第３７制御例と同様に、蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が止まっているボタンアイコンＢａ１を表示可能に構成しており、各ボタン予告演出において枠ボタン２２が押下された場合におけるボタンアイコンＢａ１の表示態様に応じて、変動演出の残期間中に他のボタン予告演出が実行されるか否かを遊技者が把握可能に構成している。図１７９２（ａ）は、変動演出中において蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が止まっているボタンアイコンＢａ１が表示される蝶ボタン演出が開始された場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図１７９２（ｂ）は、蝶ボタン演出が実行されている状態で「ボタン予告Ａ」が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。蝶ボタン演出は、変動演出が開始された直後（ボタン予告Ａが実行されるよりも前）に実行される演出であって、今回の変動演出にてボタン予告演出が実行されることを遊技者に事前に把握させるための演出であって、ボタンアイコンＢａ１に止まっている蝶アイコンの数によって、実行中の変動演出にて実行されるボタン予告演出の回数を示唆可能に構成されている。図１７９２（ａ）に示した通り、蝶ボタン演出が実行されると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの上方に「蝶ボタンＧＥＴ」の文字が表示され、主表示領域Ｄｍの右下側に枠ボタン２２を模したボタンアイコンＢａ１と、そのボタンアイコンＢａ１に２匹の蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が止まっている表示態様が表示される。なお、図１７９２（ａ）に示した例は、蝶ボタン演出が実行された直後であって、ボタン予告演出が実行されていない状態であるため、ボタンアイコンＢａ１には、現在がボタン予告演出中では無いことを示すための「ｌｏｃｋ」の文字が表示されている。また、ボタンアイコンＢａ１の上方には、表示領域Ｄｍ５１が形成され、その表示領域Ｄｍ５１に、現在表示されている（ボタンアイコンＢａ１に止まっている）蝶アイコンの数を示すための表示態様として「蝶×２」が表示されている。

【５４１５】

つまり、図１７９２（ａ）に示した状態は、今回の変動演出にて２回のボタン予告演出が実行される可能性が高いことを蝶ボタン演出によって示唆している状態となる。図１７９２（ａ）に示した表示画面が表示されてから変動演出が進行し、「ボタン予告Ａ」が実行されるまでは、「ｌｏｃｋ」の表示態様のボタンアイコンＢａ１が継続して表示される。そして、ボタン予告演出として「ボタン予告Ａ」が実行されると、図１７９２（ｂ）に示した表示画面が表示される。具体的には、ボタンアイコンＢａ１の表示態様が「ｌｏｃｋ」から「ＰＵＳＨ」に切り替わり、実行中のボタン予告演出に対する枠ボタン２２への操作の残期間を示すためのタイムゲージｔｇ１が表示される。このタイムゲージｔｇ１は、そのボタン予告演出に対して枠ボタン２２への操作が有効に判別される期間の残期間を示すための表示態様であって、時間経過に基づいて残有効期間を示すための表示領域が徐々に減少していくように可変表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、現在がボタン予告演出中であることを案内するための案内表示態様として「ボタンを押して予告を出現させろ」の文字が表示される。このように構成することで、蝶ボタン演出が実行されたことによりボタンアイコンＢａ１が表示されている状態からボタン予告演出が実行される状態へと移行した場合であっても、遊技者が枠ボタン２２への操作機会を見逃してしまうことを抑制することができる。図１７９２（ｂ）に示した表示画面が表示された後に、遊技者

が枠ボタン２２を押下すると、図１７９３（ａ）に示した表示画面が表示される。図１７９３（ａ）は、「ボタン予告Ａ」の実行期間中に遊技者が枠ボタン２２を押下した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

【５４１６】

図１７９３（ａ）に示した図は、「ボタン予告Ａ」に対して遊技者が枠ボタン２２を押下し、演出結果として「大チャンス！！」の文字が表示領域Ｄｍ５３に表示されたにも関わらず、ボタンアイコンＢａ１に止まっている蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が何れも飛び立っていない状態を示した表示画面であり、表示領域Ｄｍ５１には、継続して「蝶×２」が表示され、副表示領域Ｄｓには、「ボタン予告Ａ」に対して枠ボタン２２が操作され、予告態様「大チャンス！！」が表示されたにも関わらず、蝶アイコンの数が減っていないことを案内するための案内表示態様として「蝶が飛び立っていない！！チャンスは続くよ！！」の文字が表示されている。なお、図１７９３（ａ）では、「ボタン予告Ａ」の実行中に枠ボタン２２を押下したにも関わらず蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が飛び立たない演出パターンを示す表示画面について説明をしたが、通常であれば、「ボタン予告Ａ」の実行中に枠ボタン２２を押下したことに基づいて、ボタン予告Ａの演出結果が表示されると共に、１匹の蝶アイコンがボタンアイコンＢａ１から飛び立ち、表示領域５１の表示態様が「蝶×１」へと可変表示される表示画面が表示される。つまり、通常の演出パターンでは、ボタンアイコンＢａ１に止まっている蝶アイコンの数が変動演出期間中に実行されるボタン予告演出の残実行回数と対応するように可変表示されるように構成している。そして、図１７９３（ａ）に示した通り、ボタン予告演出にて枠ボタン２２を押下した場合であっても蝶アイコンの数が減少しない演出パターンも実行可能に構成している。このように構成することで、蝶ボタン演出が実行されたことによって所定匹数（例えば、２匹）の蝶アイコンが表示されることで、変動演出中に２回のボタン予告演出が実行されると予測している遊技者に対して、ボタン予告演出にて枠ボタン２２への操作を実行することで、変動演出中に実行されるボタン予告演出の回数をより正確に予測させることができるため、遊技者に対して枠ボタン２２への操作を意欲的に行わせることができる。

【５４１７】

詳細な図示は省略しているが、「ボタン予告Ａ」が実行されている状態（図１７９２（ｂ）参照）において、枠ボタン２２を押下すること無くタイムゲージｔｇ１が示す残期間が０になった場合は、「ボタン予告Ａ」に対応する予告態様が表示されること無く、蝶アイコンの数が変わること無く「ボタン予告Ａ」が終了するように構成している。このように構成することで、「ボタン予告Ａ」が終了した後に、後２回ボタン予告演出が実行されることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、これに限ること無く、ボタン予告演出中に枠ボタン２２を押下した場合のみ蝶アイコンが飛び立たず、ボタン予告演出中に枠ボタン２２を押下しなかった場合は、押下しなかったボタン予告演出の実行回数に対応させて蝶アイコンを飛び立たせる演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、変動演出中に実行されるボタン予告演出の残回数を正確に予測するために、ボタン予告演出が実行される毎に意欲的に枠ボタン２２を遊技者に操作させることができる。その後、主表示領域Ｄｍにて実行されている第３図柄の変動演出がリーチ状態となり、「ボタン予告Ｂ」の実行タイミングに到達するまでの間は、蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が止まっており、且つ、「ｌｏｃｋ」の表示態様が付されたボタンアイコンＢａ１が継続表示される。そして、「ボタン予告Ｂ」の実行タイミングに到達すると、図１７９３（ｂ）の表示画面が表示される。図１７９３（ｂ）は、「ボタン予告Ｂ」の実行中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１７９３（ｂ）に示した通り、「ボタン予告Ｂ」は、第３図柄がリーチ状態である場合に実行されるボタン予告演出であるため、主表示領域Ｄｍには数字の「３」が付された主図柄ｓｚがリーチ状態を形成するように表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、現在が「ボタン予告Ｂ」中であることを遊技者に案内するための案内表示態様として「ボタンを押してカットインを出せ！！」の文字が表示されている。

【５４１８】

そして、「ボタン予告Ｂ」中に遊技者が枠ボタン２２を押下すると、図１７９４（ａ）に示した通り、「ボタン予告Ｂ」の演出結果を示すカットイン態様が表示される。図１７９４（ａ）は、「ボタン予告Ｂ」の演出結果が表示されている表示画面の一例を示した図である。図１７９４（ａ）に示した通り、「ボタン予告Ｂ」に対して枠ボタン２２を押下すると、主表示領域Ｄｍの中央部に、リーチ状態で表示されている第３図柄の視認性を低下させるようにカットイン態様Ｃｕ１が表示される。このカットイン態様Ｃｕ１は、遊技者に「ボタン予告Ｂ」の演出結果が表示されたことを分かり易く報知するために、遊技者が注視している第３図柄の変動表示が実行されている表示領域の少なくとも一部を覆うように表示される。なお、カットイン態様Ｃｕ１は、表示期間が約０．５秒と短期間の表示態様であって、カットイン態様Ｃｕ１が表示されている状態で全ての第３図柄が停止表示されてしまうことが無いように構成している。また、カットイン態様Ｃｕ１が表示されている状態であっても、リーチ状態で表示されている主図柄ｓｚの一部の視認性が変わらないようにカットイン態様Ｃｕ１の表示領域が形成されている。このように構成することで、カットイン態様Ｃｕ１が表示された場合であっても、リーチ状態の変動演出が継続して実行されていることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第４７制御例では、図１７９４（ａ）に示した通り、カットイン態様Ｃｕ１が表示されている表示領域と重複している第３図柄（主図柄）の表示態様（リーチ状態における中図柄列の変動表示態様）を遊技者が視認できないように構成しているが、カットイン態様Ｃｕ１が表示されたことを遊技者に把握させることができれば良く、例えば、カットイン態様Ｃｕ１の表示態様の透過率を高めることで、カットイン態様Ｃｕ１が表示されている状態において、リーチ状態における中図柄列の変動表示態様を遊技者が視認できるように構成しても良い。また、カットイン態様Ｃｕ１が表示される表示領域と、第３図柄（主図柄ｓｚ）が変動表示される表示領域と、が重複しないように構成しても良いし、第３図柄（主図柄ｓｚ）の変動表示よりも表示背面側にてカットイン態様Ｃｕ１を表示するように構成しても良い。

【５４１９】

また、図１７９４（ａ）に示した例では、「ボタン予告Ｂ」に対して枠ボタン２２を押下したことに基づいて、蝶アイコンＢｂ１がボタンアイコンＢａ１から飛び出し、残りの蝶アイコンの数が１匹（蝶アイコンＢｂ２）となった状態を示しており、表示領域Ｄｍ５１には、残りの蝶アイコンの匹数を示すための表示態様として「蝶×１」が表示されている。つまり、「ボタン予告Ｂ」が実行されたことにより、残りのボタン予告演出が１個となったことが報知された状態を示している。一方、「ボタン予告Ｂ」の実行中に遊技者が枠ボタン２２を押下すること無く、タイムゲージｔｇ１が示す残期間が０になった場合は、図１７９４（ｂ）に示した表示画面が表示される。図１７９４（ｂ）は、「ボタン予告Ｂ」の実行中に枠ボタン２２への操作が実行されなかった場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１７９４（ｂ）に示した通り、「ボタン予告Ｂ」の実行中に枠ボタン２２への操作を実行しなかった場合は、カットイン態様Ｃｕ１が表示画面に表示されること無く、蝶アイコンＢｂ１がボタンアイコンＢａ１から飛び立つ演出のみが実行され、表示領域Ｄｍ５１には蝶アイコンの数が減少したことを示す「蝶×１」が表示される。そして、ボタン予告演出が終了したことを示すための「ｌｏｃｋ」の表示態様がボタンアイコンＢａ１に表示される。以上、説明をした通り、本第４７制御例では、変動演出中に実行されるボタン予告演出の実行回数を、表示画面に表示されるボタンアイコンＢａ１に止まっている蝶アイコンの数で事前に報知することができるため、遊技者に対して後に実行される演出の内容を予測させ易くすることができる。また、ボタン予告演出中に枠ボタン２２を押下した場合であっても、蝶アイコンの数が減少しない演出パターンを設けることで、当初予測していたボタン予告演出の実行回数よりもボタン予告演出の実行回数が多いことを遊技者に把握させることができるため、意外性のある演出を提供することができる。

【５４２０】

なお、上述した演出例では、蝶アイコンが１匹ずつ飛び立つ演出のみを示しているが、これに限ること無く、１回のボタン予告演出にて２匹以上の蝶アイコンを飛び立たせる演

出パターンを設定可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して予測させ難い演出を提供することができる。また、この場合、１回のボタン予告演出に対して飛び立つ蝶アイコンの数が多い程、当該ボタン予告演出の演出結果が遊技者に有利となり易くするように構成した上で、蝶アイコンが飛び立つ演出を実行した後に、当該ボタン予告演出の演出結果が表示されるように構成すると良い。次に、図１７９５を参照して、他の一発告知演出の演出例について説明をする。図１７９５（ａ）は、上述した第３７制御例における一発告知演出の別例を示した図である。上述した第３７制御例における一発告知演出では、図１５５６に示した通り、予め蝶アイコンが止まっているボタンアイコンＢａ１が表示され、枠ボタン２２を押下することで一発告知演出の演出結果が表示されるように構成していた。これに対して、図１７９５（ａ）に示した別例では、ボタンアイコンＢａ１が表示されるよりも前に、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ内を飛行する２匹の蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が表示されるように構成し、その後、ボタンアイコンＢａ１を表示するように構成している。そして、飛行中の各蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が、ボタンアイコンＢａ１に止まるのか、直接花アイコンｈａ１，ｈａ２に止まるのかを煽る演出を実行するように構成し、表示面には「蝶が出現！どこに止まるかな？」の文字が表示される。また、ボタンアイコンＢａ１の表示態様として、「ｌｏｃｋ」や「ｐｕｓｈ」の文字が付されていない無地の表示態様が表示される。

【５４２１】

その後、蝶アイコンがボタンアイコンＢａ１に止まった場合には、ボタンアイコンＢａ１の表示態様が「ｐｕｓｈ」に可変し、遊技者に枠ボタン２２を押下させる一発告知演出が実行される。一方、蝶アイコンが直接花アイコンｈａ１，ｈａ２に止まった場合には、遊技者に枠ボタン２２を押下させること無く、一発告知演出の演出結果が表示される。また、蝶アイコンがそのまま表示画面の表示領域外へと飛び立っていった場合には、一発告知演出が実行されること無く、直接花アイコンｈａ１，ｈａ２やボタンアイコンＢａ１が非表示となる。このように構成することで、蝶アイコンがボタンアイコンＢａ１に止まるか否かについて遊技者に注視させることができるため、上述した第３７制御例における一発告知演出よりも演出パターンを増加させることができ、演出効果を高めることができる。次に、図１７９５（ｂ）は、花アイコンの種別と、蝶アイコンの種別として複数種別を表示可能に構成した一発告知演出の演出例にて表示される表示画面の一例を示した図である。図１７９５（ｂ）に示した通り、本演出例では、通常の花アイコンｈａ１とは異なる表示態様の花Ｂアイコンｈａ２と、通常の蝶アイコンＢｂ１とは異なる表示態様の蝶ＢアイコンＢｂ２とが表示される。そして、蝶ＢアイコンＢｂ２は、通常の蝶アイコンＢｂ１よりも、花Ｂアイコンｈａ２に止まりやすい、即ち、一発告知演出として直接花アイコンに蝶アイコンが停止する演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、一発告知演出が実行された場合に、どの種別の花アイコン、又は蝶アイコンが表示されるかについても遊技者に楽しませることができる。なお、上述した各制御例にて説明をした一発告知演出では、表示画面に表示される花アイコンの数と蝶アイコンの数を同一としているが、これに限ること無く、異なる数のアイコンを表示するように構成しても良い。また、一発告知演出によって遊技者に告知される告知対象を大当たり当選としているが、これに限ること無く、遊技者に有利な特典が付与されることが告知されるものであれば良い。

【５４２２】

次に、図１７９６、及び図１７９７を参照して、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出（楽曲、映像）の種別を選択する演出の内容について説明をする。上述した第３８制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能な期間（楽曲選択期間）において、遊技者の操作手段（枠ボタン２２）への操作に基づいて大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能に構成していた。さらに、昇格条件が成立した場合にのみ、今回実行される大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態を報知可能な専用楽曲が選択されるように構成していた。これに対して、本第４７制御例におけるパチンコ機１０では、楽曲を選択する際に、楽曲に対応するラウンド映像も選択画面に表示

されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に出力される楽曲に興味が無い遊技者に対しても、表示されるラウンド映像を選択する目的で操作手段（枠ボタン２２）を操作させることが可能となるため、遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができる。さらに、各楽曲とラウンド映像とが対応付けて予め規定されているのに対して、楽曲（ラウンド映像）を選択操作した際に、所定の発生条件が成立した場合において、選択楽曲とラウンド映像との組合せがズレる場合が生じるように構成している。このように構成することで、楽曲（ラウンド映像）を選択する操作を実行した場合に意外性のある組合せの大当たり遊技演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。また、本第４７制御例では、今回実行される大当たり遊技が遊技者に有利な大当たり遊技（確変大当たり、ラウンド遊技数が多い大当たり遊技等）である場合の方が、それ以外の大当たり遊技である場合よりも、選択楽曲とラウンド映像との組合せがズレる場合が生じ易くなるように構成している。このように構成することで、意外性のある大当たり遊技演出が実行された場合に、遊技者に有利な大当たり遊技が実行されることを報知することができるため、演出効果をより高めることができる。さらに、本第４７制御例では、大当たり遊技中に出力される楽曲の種類を更新条件の成立に基づいて増加させることができるように構成している。

【５４２３】

具体的には、更新条件が成立していない場合、例えば、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、３種類の楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｃ）が選択可能であり、大当たり遊技終了後に設定される有利遊技状態（例えば、時短状態、確変状態等）にて再度大当たり当選した場合（所謂、連チャンした場合）に更新条件が成立し、選択可能な楽曲が１種類（例えば、楽曲Ｄ）増加するように構成している。以降、更新条件が成立する毎に、選択可能な楽曲の種類が最大で７種類となるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技が実行される毎に、楽曲の選択幅を広げることができるため、遊技者に対して楽曲を選択する操作を意欲的に行わせ易くすることができる。この場合、更新条件が成立し、選択可能な楽曲が増加した場合において、新たな楽曲が追加されたことを把握できなければ新たな楽曲を選択する機会を失ってしまい演出効果が低下してしまう虞があった。これに対して、本第４７制御例では、新たな楽曲が追加された場合には、楽曲選択期間が設定された時点で表示される表示画面（選択画面）に新たな楽曲が表示されるように構成している。このように構成することで、新たな楽曲が追加されたことを遊技者に容易に把握させることができる。また、楽曲選択期間が設定された時点で表示される表示画面（選択画面）の表示態様を、過去の楽曲選択期間における遊技者の操作手段への操作内容に応じて決定可能に構成している。具体的には、連チャン期間中における過去の楽曲選択期間中に遊技者が操作手段を操作して特定の楽曲を選択したこと（楽曲選択操作を実行したこと）を記憶可能な記憶手段を設け、新たな楽曲選択期間における初期表示画面の表示態様を決定する際に、その記憶手段に記憶されている楽曲選択操作の操作履歴を判別する。

【５４２４】

楽曲選択操作が行われていると判別した場合、即ち、遊技者が任意に所定の楽曲を選択していると判別した場合は、その選択された楽曲が楽曲選択画面の主領域（初期状態で選択表示されている領域）に表示され、次に選択され得る副領域に新たに追加された楽曲に対応する情報が表示されるように構成している。一方で、楽曲選択操作が行われていないと判別した場合、即ち、遊技者が任意に所定の楽曲を選択していないと判別した場合は、予め定められている順序で新たな楽曲が追加され、その新たな楽曲が楽曲選択画面の主領域に表示されるように構成している。このように構成することで、任意の楽曲を選択している遊技者に対しては、選択中の楽曲を継続して出力させ易い状況を提供したまま新たに追加された楽曲を報知し易くすることができるため、大当たり遊技が開始される毎に、任意の楽曲を毎回選択する煩わしさを解消することができる。また、楽曲選択操作を実行しない遊技者に対しては、新たに追加された楽曲が主領域に表示されるため、楽曲選択操作を実行しなくとも大当たり遊技毎に異なる楽曲を出力させることができるため演出効果を

高めることができる。また、本第４７制御例では、上述した第３８制御例における楽曲Ｘを選択可能な条件（昇格条件）が成立した場合に、７種類の楽曲の全てを選択可能にする開放処理を実行するように構成している。つまり、通常であれば大当たりの連チャン回数を増加させることで更新条件を複数回成立した場合にのみ選択可能となる７種類目の楽曲まで、昇格条件が成立した場合に選択可能となるように構成している。ここで、上述した第３８制御例では、昇格条件を成立させるための要素の一部として、確変大当たり当選した場合であって、且つ、大当たり当選を示すための第３図柄の表示態様（大当たり図柄の種別）が、通常大当たり（時短大当たり）に当選した場合にも表示され得る表示態様（偶数図柄揃いの大当たり図柄）であることを規定していた。つまり、実際の大当たり当選内容（確変大当たり）よりも遊技者に不利な遊技情報（通常大当たりもあり得る大当たり当選）が報知された場合のみ昇格条件が成立し得るように構成していた。

【５４２５】

つまり、本第４７制御例では、実際の大当たり当選内容（確変大当たり）よりも遊技者に不利な遊技情報（通常大当たりもあり得る大当たり当選）が報知された場合のみ、１回の大当たり遊技において開放処理（全種類の楽曲を選択可能にする処理）を実行可能に構成している。このように構成することで、偶数図柄揃いで大当たり当選が報知された場合の付加価値を遊技者に提供することができるため、偶数図柄揃いの大当たり図柄が停止表示された場合であっても遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。図１７９７（ａ）は、大当たり遊技のオープニング期間中に表示される表示画面を示した図である。なお、この表示画面が、上述した第３８制御例におけるオープニング期間中に表示される表示画面（図１５９５（ａ）参照）に対して、各選択楽曲に対応する映像情報を示す表示態様を追加した点で相違しており、それ以外の表示要素は同一である。同一の表示要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。図１７９６（ａ）は、確変大当たりに当選した場合であって、第３図柄が偶数図柄揃い「６６６」で停止表示された場合におけるオープニング期間中の表示画面を示した図であるため、小表示領域Ｄｍ１には、大当たり当選を示す表示態様（「６６６」）で第３図柄が停止表示している。小表示領域Ｄｍ１の下方には、大当たり演出中に再生される楽曲を選択させるための表示領域として、選択ボタン６００を模したアイコンが表示領域０Ｄｍ１に表示され、主領域には、選択中楽曲ｇｋ１ａとして「曲Ａ」が表示され、選択中ラウンド映像情報ｇｋ２として「海」が表示されている。つまり、「曲Ａ」を選択した場合には、大当たり遊技中に表示されるラウンド映像として海をテーマとした映像が表示されることを報知している。また、楽曲選択期間中は選択中楽曲ｇｋ１ａに表示された楽曲の一部分（サビ部分）が出力されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に出力される楽曲を決定するまでに選択中の楽曲の一部を視聴することができるため、遊技者の好みに合わせた楽曲を選択し易くすることができる。

【５４２６】

なお、楽曲選択期間中に選択中ラウンド映像情報ｇｋ１ｂに表示されているラウンド映像をデモ再生するように構成しても良い。このように構成することで、ラウンド映像を主として選択する遊技者にもラウンド映像を選択し易くすることができる。また、この場合、楽曲選択期間中にデモ再生された場合に表示される表示画像の一部を用いて、今回実行される大当たり遊技の遊技内容や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種類を示唆可能な示唆態様を含ませて表示するように構成しても良い。つまり、ラウンド映像としては表示されない表示態様を、デモ再生中のみ表示させるように構成しても良い。このように構成することで、楽曲選択期間中の演出効果を高めることができる。選択中楽曲と同様に、第１選択候補楽曲ｇｋ２ａとして「曲Ｂ」が、第１選択候補ラウンド映像情報ｇｋ２ｂとして「山」が、第２選択候補楽曲ｇｋ３ａとして「曲Ｃ」が、第２選択候補ラウンド映像情報ｇｋ３ｂとして「空」が表示されている。つまり、「曲Ａ」と「海」が、「曲Ｂ」と「山」が、「曲Ｃ」と「空」がそれぞれ対応付けて規定されていることを示している。図１７９６（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で選択ボタン６００の上ボタンを操作した場合には、第１選択候補楽曲ｇｋ２ａ、第１選択候補ラウンド映像情報ｇ

ｋ２ｂに表示されている表示態様が、そのまま選択中楽曲ｇｋ１ａ、選択中ラウンド映像情報ｇｋ１ｂへとシフト表示される。ここで、所定の発生条件（確変大当たり当選）が成立した場合の一部においては、図１７９６（ｂ）に示した通り、選択ボタン６００を操作した場合に、楽曲のみがシフトするように構成している。図１７９６（ｂ）は、選択中の楽曲と、ラウンド映像との組合せが、予め規定されている組合せとはズレた場合の表示画面を示している。図１７９６（ｂ）では、図１７９６（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で選択ボタン６００の上ボタンを操作した場合に、楽曲のみがシフトして表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには「曲とラウンド映像がズレたよ昇格のチャンスかも」の文字が表示されている。

【５４２７】

なお、本第４７制御例では、発生条件が成立している状態で楽曲（ラウンド映像）を選択するための選択操作（選択ボタン６００への操作）をしたことに基づいて、予め規定されている組合せ以外の組合せが表示されるように構成している。つまり、遊技者が選択ボタン６００を操作しない限り発生条件が成立しているか否かを把握できないように構成することで、遊技者に対して意欲的に選択ボタン６００を操作させることができるものであるが、これに限ること無く、発生条件が成立している場合において、選択画面に表示されている楽曲とラウンド映像との組合せを予め規定されている組合せ以外の組合せで表示するように構成しても良く、例えば、確変大当たりに当選したにも関わらず、偶数図柄で大当たり図柄が停止表示された場合であって、発生条件が成立している場合には、楽曲選択画面にて全ての楽曲に対して同一のラウンド映像を示す表示態様を表示させるように構成しても良い。次に、更新条件が成立し、新たな楽曲が選択可能となった場合に表示される楽曲選択画面について、図１７９７（ａ）を参照して説明する。図１７９７（ａ）は、新たな楽曲を選択可能な楽曲選択画面の一例を示した図である。図１７９７（ａ）に示した表示画面は、前回の大当たり遊技にて「楽曲Ｂ」、「山」を選択した遊技者が次の大当たり遊技を開始させた場合における楽曲選択画面を示している。図１７９７（ａ）に示した通り、選択中楽曲ｇｋ１ａには、前回選択した楽曲「曲Ｂ」が、選択中ラウンド映像情報ｇｋ１ｂには、前回選択したラウンド映像情報「山」が表示された状態で楽曲選択画面が表示される。そして、連チャンしたことにより更新条件が成立したため、第１選択候補楽曲ｇｋ２ａには新たに追加された「曲Ｄ」が、第１選択候補ラウンド映像情報ｇｋ２ｂには「曲Ｄ」に対応するラウンド映像を示すラウンド映像情報「天」が表示されている。また、今回の楽曲選択期間中は全部で４種類の楽曲が選択可能であることを示すために、第３選択候補楽曲ｇｋ４ａ、第３選択ラウンド映像情報ｇｋ４ｂを示す表示領域が形成され、「曲Ｃ」、「空」が表示されている。

【５４２８】

図１７９７（ａ）に示した通り、楽曲選択画面に表示される各種領域は、選択可能な楽曲数が増加した場合であっても、その数を把握できるように増加表示されるように構成している。そして、現在選択されている楽曲（ラウンド映像）に対応する表示領域（選択中楽曲ｇｋ１ａ、選択中ラウンド映像情報ｇｋ１ｂ）が最も大きく、次に、１回の選択操作にてシフト可能な楽曲（ラウンド映像）に対応する表示領域（第１、第２選択候補楽曲、第１、第２選択候補ラウンド映像情報）が大きくなるように各表示領域を形成している。このように構成することで、限られた表示領域内において、選択可能な楽曲数を遊技者に把握させ易くすることができる。なお、図１７９７（ａ）に示した表示画面では、４種類の楽曲を選択可能な状態を示しており、各表示領域を離間させて形成しているが、選択可能な楽曲数が増加した場合には、各表示領域を重複させて表示するように構成しても良い。この場合、選択ボタン６００を操作することで先に選択可能な表示領域を前面側（優先して）表示するように構成し、背面側（非優先側）の表示領域は、対応する楽曲やラウンド映像の種別を識別し難い（困難）な表示態様（前面側に表示される表示領域に隠れて見え難い表示態様）で表示しても良い。この場合であっても、表示領域の存在を遊技者に把握可能に表示することで、選択可能な楽曲数を遊技者に把握させることができる。次に、図１７９７（ｂ）を参照して、開放処理が実行された場合における楽曲選択画面について

説明をする。図１７９７（ｂ）は、選択可能な楽曲の全てが開放された場合（昇格条件が成立した場合）に表示される表示画面を示した図である。本第４７制御例では、上述した第３８制御例における楽曲選択画面にて昇格条件が成立した場合に表示される表示画面の表示態様を異ならせている点で上述した第３８制御例と相違している。

【５４２９】

具体的には、楽曲選択画面が表示されている状態で枠ボタン２２を押下し、昇格条件が成立した場合に、７曲の楽曲を選択可能となる楽曲選択画面が表示される。そして、最も領域が小さい表示領域（第６選択候補楽曲ｇｋ７ａ、第６選択候補ラウンド映像情報ｇｋ７ｂ）が虹色に発光表示され、副表示領域Ｄｓには「全曲開放おめでとう！！虹色に光っている曲がある！？」の文字が表示される。このように構成することで、表示領域が小さく、識別困難な表示領域に対応する楽曲やラウンド映像を選択しようとする意欲を高めさせることができる。なお、この場合、選択ボタン６００の操作に基づいて、虹色に発光する表示領域がシフトするように構成すると良い。これにより、楽曲選択画面が表示された時点で第６選択候補楽曲ｇｋ７ａ、第６選択候補ラウンド映像情報ｇｋ７ｂに表示されていた楽曲とラウンド映像が何であったかを分かり易く把握させることができる。

【５４３０】

＜第４７制御例における制御処理内容について＞

次に、図１７９８から図１８０１を参照して、本第４７制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第４７制御例では、上述した第３８制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容に対して、オープニング演出処理（図１６０７のＳ５６０２Ｊ参照）に代えてオープニング演出処理（図１７９８のＳ５６０２Ｊａ）を、楽曲選択処理（図１６１３のＳ５４０１Ｊ）に代えて楽曲選択処理（図１７９９のＳ５４０１Ｊａ）を、上述した第３７制御例（第４１制御例）における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容に対して、詳細態様決定処理（図１５９０のＳ５１１５Ｈ参照）に代えて、詳細態様決定処理（図１８００のＳ５１１５Ｊａ）を、演出更新処理（図１５９２のＳ４１０２Ｈ参照）に代えて演出更新処理（図１８０１のＳ４１０２Ｊａ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、その説明を省略する。まず、図１７９８を参照して、オープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊａ）の処理内容について説明する。図１７９８は、オープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊａ）の処理内容を示したフローチャートである。このオープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊａ）は、上述した第３８制御例におけるオープニング演出処理（図１６０７のＳ５６０２Ｊ参照）に対して、楽曲選択画面に表示される各種表示態様を決定するための処理内容の一部を異ならせている点で相違している。なお、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。オープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊａ）が実行されると、まず、オープニング演出処理（図１６０７のＳ５６０２Ｊ参照）と同一のＳ５６５１Ｊ、Ｓ５６５２Ｊの処理を実行する。その後、楽曲用データ種別格納エリア２２２ｋａに格納されている楽曲（全７曲）から今回の楽曲選択に用いる楽曲種別を決定する（Ｓ５６５１Ｊａ）。このＳ５６５１Ｊａの処理では、更新条件の成立回数や、発生条件の成立有無に基づいて、楽曲選択画面に表示させる楽曲種別（楽曲数）を決定するための処理が実行される。

【５４３１】

なお、本制御例の処理に限定されること無く、例えば、オープニング演出の態様を決定する処理が実行される毎に、楽曲用データ種別格納エリア２２２ｋａに格納されている楽曲の中から楽曲選択画面に表示させる楽曲の種別や数を抽選で決定するように構成しても良い。Ｓ５６５１Ｊａの処理を終えると、次に、今回の大当たり遊技が確変大当たりであって、且つ、偶数図柄揃いの大当たりであったかを判別し（Ｓ５６５２Ｊａ）、確変大当たりであって、且つ、偶数図柄揃いの大当たりであると判別した場合は（Ｓ５６５２Ｊａ：Ｙｅｓ）、選択操作後に表示される（選択中楽曲ｇｋ１に表示される）楽曲種別に対して特殊表示枠を決定し（Ｓ５６５３Ｊａ）、楽曲情報格納エリア２２３ｋｂに格納されて

いる楽曲（前回の楽曲選択画面にて選択された楽曲に関する履歴情報）に対応する楽曲選択画面を示すための表示態様を決定し（Ｓ５６５３Ｊ）、決定した楽曲の表示態様に対応した映像アイコンを決定し（Ｓ５６５４Ｊａ）、上述した第３８制御例におけるオープニング演出処理（図１６０７のＳ５６０２Ｊ参照）と同一のＳ５６５４Ｊ～Ｓ５６５６Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図１７９９を参照して、楽曲処理（Ｓ５４０１Ｊａ）の処理内容について説明をする。図１７９９は、楽曲処理（Ｓ５４０１Ｊａ）の処理内容を示したフローチャートである。この楽曲処理（Ｓ５４０１Ｊａ）では、上述した第３８制御例の楽曲選択処理（図１６１３のＳ５４０１Ｊ参照）に対して、各種操作手段（選択ボタン６００、枠ボタン２２）に対する操作に基づいて実行される処理内容の一部と、楽曲決定後に実行される処理内容の一部と、を変更している点で相違している。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【５４３２】

楽曲処理（Ｓ５４０１Ｊａ）が実行されると、上述した楽曲選択処理（図１６１３のＳ５４０１Ｊ）と同一のＳ５４５１Ｊ～Ｓ５４７０Ｊの処理が実行される。そして、Ｓ５４５３Ｊの処理を実行した後、即ち、楽曲選択期間中であって、選択ボタン６００が操作されたと判別した場合は、楽曲情報格納エリア２２３ｋｂに格納されている楽曲情報に基づいてボタン押下後の楽曲を選択し（Ｓ５４５１Ｊａ）、次に、今回の大当たり図柄が偶数図柄の確変当たりであるかを判別し（Ｓ５４５２Ｊａ）、偶数図柄の確変当たりであると判別した場合は（Ｓ５４５２Ｊａ：Ｙｅｓ）、選択操作に基づいて楽曲情報のみがシフトする表示態様を実行するかを抽選で決定し（Ｓ５４５３Ｊａ）、Ｓ５４５４Ｊａの処理へ移行する。一方、Ｓ５４５２Ｊａの処理において偶数図柄の確変当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ５４５２Ｊａ：Ｎｏ）、Ｓ５４５３Ｊａの処理をスキップしてＳ５４５４Ｊａの処理へ移行する。Ｓ５４５３Ｊａの処理によって、楽曲種別のみがシフトする表示態様が決定された場合には、図１７９６（ｂ）に示したズレ表示画面が表示される。なお、本第４７制御例では、ズレ表示画面の表示が抽選で決定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特定の偶数図柄（８８８）で大当たり当選した場合には、Ｓ５４５２Ｊａの判別にて偶数図柄の確変当たりであると判別した場合に必ずズレ表示画面が表示されるように構成しても良い。Ｓ５４５４Ｊａの処理では、選択中楽曲を示す選択画面を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５４５４Ｊａ）、その後、選択中楽曲のサビ音声を出力するための音声用コマンドを設定し（Ｓ５４５５Ｊａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５４５８Ｊの処理を終えた後には、昇格楽曲の決定があるかを判別し（Ｓ５４５６Ｊａ）、決定ありと判別した場合は（Ｓ５４５６Ｊａ：Ｙｅｓ）、全曲開放を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４５７Ｊａ）、本処理を終了する。さらに、Ｓ５４６８Ｊの処理を終えた後には、決定した楽曲を再生するための音声用コマンドを設定し（Ｓ５４５８Ｊａ）、選択画面を消去する表示用コマンドを設定し（Ｓ５４６９Ｊ）、本処理を終了する。

【５４３３】

次に、図１８００を参照して、詳細態様決定処理（Ｓ５１１５Ｊａ）の処理内容について説明をする。図１８００は、詳細態様決定処理（Ｓ５１１５Ｊａ）の処理内容を示したフローチャートである。この詳細態様決定処理（Ｓ５１１５Ｊａ）は、上述した詳細態様決定処理（Ｓ５１１５Ｈ）に対して、一発告知演出に対して実行される処理内容の一部を変更している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。詳細態様決定処理（Ｓ５１１５Ｊａ）が実行されると、上述した第３７制御例の詳細態様決定処理（Ｓ５１１５Ｈ）と同一のＳ５３０１Ｈ～Ｓ５３１６Ｈの処理を実行し、その後、蝶アイコンの数を決定し（Ｓ５３０１Ｊａ）、蝶アイコンの種別と花アイコンの種別を決定し（Ｓ５３０２Ｊａ）、本処理を終了する。次に、図１８０１を参照して、演出更新処理（Ｓ４１０２Ｊａ）の処理内容について説明をする。図１８０１は、演出更新処理（Ｓ４１０２Ｊａ）の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ４１０２Ｊａ）では、上述した第３７制御例に対して、一発告知演出中におけるＳＷ有効期間が経過した場合において、蝶アイコンの数

を減少させるか否かについて決定し、決定した蝶アイコン数を示す表示用コマンドを設定する処理（Ｓ５５０１Ｊａ）を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、その説明を省略する。

【５４３４】

＜第４８制御例＞

次いで、図１８０２から図１８２４を参照して、第４８制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第３５制御例では、遊技状態として、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される通常状態と、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態に設定される時短状態と、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態に設定される確変状態（確変状態Ａ～Ｃ）と、の３種類の異なる遊技状態を設ける構成としていた。これに加えて本第４８制御例では、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される潜確状態を設ける構成とし、更に、この潜確状態を、最も有利度合いが高い遊技状態に設定した。より具体的には、本第４８制御例では、第２特別図柄の抽選において高確率（約１／２の確率）で小当たりに当選する構成とした上で、潜確状態以外の遊技状態（通常状態、時短状態、および確変状態）では、第２特別図柄の抽選頻度が低くなる一方で、潜確状態では、第２特別図柄の抽選頻度が高くなるように構成する（潜確状態のみ第２特別図柄の変動時間を短くする）ことで、潜確状態においてのみ、頻繁に第２特別図柄の抽選が実行され、小当たりにも頻繁に当選する結果、小当たりに基づく賞球を断続的に獲得できる極めて有利な遊技状態を形成可能に構成している。これにより、大当たりに当選しなくても小当たりによる賞球の払い出しで持ち球が増加していく斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５４３５】

また、本第４８制御例では、特別図柄の抽選が実行され易くなる制御が実行される（普通図柄の高確率状態に設定される）時短状態や確変状態において、第１の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行ったとしても第２の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行ったとしても、不利な通常状態において左打ちを行った場合よりも持ち球が減り難い有利な遊技を実行可能に構成している。即ち、第１の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行った場合には、ほぼ持ち球を維持可能な（発射される遊技球と払い出される賞球の個数とが設計上ほぼ同等となる）有利な遊技が実行可能となるように構成する一方で、第２の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行った場合についても、左打ちを行った場合よりも若干払い出される賞球数が少なくなる程度に有利な遊技が実行可能となるように構成した。そして、普通図柄の時短状態は、基本的に、第２の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行った場合には時短終了条件が早期に成立し易くなる一方で、第１の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行った場合には時短終了条件が成立し難くなるように構成した。このように構成することで、時短終了条件が成立すると不利な通常状態へと移行してしまう時短状態においては、左打ちを行った方が有利度合いが高くなる一方で、時短終了条件が成立すると特別図柄の高確率状態が維持されたまま普通図柄の通常状態に設定される結果、最も有利な潜確状態へと移行する確変状態においては、右打ちを行った方が有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができる。

【５４３６】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、有利度合いが異なる複数の遊技状態が設けられており、有利度合いが高い遊技状態に設定された場合は、当該有利度合いが高い遊技状態において所定の終了条件が成立したことに基づいて、有利度合いが高い遊技状態が終了されて、他の遊技状態に設定されるものが広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機の中には、有利な遊技状態として、終了条件の成立し易さが異なる（例えば、終了条件が成立するまでの特別図柄の抽選回数が異なる）複数の種別が設けられているものも存在し、終了条件が成立し難い遊技状態に設定されることを期待させることで興趣向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機においては、異なる遊技状態であっても、同一の終了条件が設定された場合、終了条件が成立するまで遊技状態によらない共通の遊技

方法で遊技を行うことで有利度合いが最も高くなるため、遊技が単調になってしまうという問題点がある。これに対して本第４８制御例では、特別図柄の抽選が実行され易い制御（普通図柄の時短状態の制御）を終了させるための終了条件として共通の終了条件（時短終了条件）が設定された場合に、第１の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い第１の状況と、第２の遊技方法（右打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い第２の状況と、が成立し得る構成とした。即ち、時短終了条件が成立し難い左打ち遊技を行った方が有利度合いが高くなる時短状態と、時短終了条件が成立し易い右打ち遊技を行った方が有利度合いが高くなる確変状態と、を設ける構成とし、時短状態と確変状態とで、共通の時短終了条件を設定する構成とした。このように構成することで、同一の時短制御が設定されているにもかかわらず、状況に応じて遊技方法を異ならせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５４３７】

また、本第４８制御例では、大当たり遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第１の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い時短状態が設定された場合と、第２の遊技方法（右打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い確変状態が設定された場合とで、どちらも特定の演出態様を少なくとも含んで構成される特定演出を実行する構成としている。即ち、第１の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなるのか、第２の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなるのかを演出態様から識別困難とする演出を実行可能に構成している。これにより、特定演出が実行された場合に、遊技者に対して、第１の遊技方法で遊技を行った方が良いのか、第２の遊技方法で遊技を行った方が良いのかを予測させて、当該予測に応じた遊技方法を実行させるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。この第４８制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第３５制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、パチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第３５制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３５制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【５４３８】

まず、図１８０２を参照して、本第４８制御例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図１８０２は、本第４８制御例における遊技盤１３の正面図である。図１８０２に示した通り、本第４８制御例における遊技盤１３は、上述した第３５制御例における遊技盤１３の盤面構成（図１０１７参照）に対する１つ目の相違点として、第３５制御例において可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側の流路に設けられていたスルーゲート６７が、可変表示装置ユニット８０に対して正面視左側の流路に移動されている点、および第３５制御例において可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側の流路に設けられていた右第１入球口２６４０が削除されていると共に、第１入球口６４に対して電動役物６４ａを付随させた点で相違している。

【５４３９】

この１つ目の相違点により、本第４８制御例では、普通図柄の時短状態に設定される時短状態や確変状態において左打ちを行うことにより、普通図柄の抽選の実行契機となるスルーゲート６７に対して遊技球を通過させることができる。また、普通図柄の抽選で当たりとなって電動役物６４ａが開放されると、左打ちにより発射された遊技球が第１入球口

６４へと入球し易い状態（第１入球口６４が拡大された状態）を形成する。一方で、右打ちを行った場合は、スルーゲート６７に対して遊技球を通過させることが不可能となる上に、釘の配置上、第１入球口６４へと到達させることも不可能となるため、第１特別図柄の抽選を実行させることが不可能となる。即ち、本第４８制御例における普通図柄の時短状態では、左打ち遊技を行うことで電動役物６４ａが頻繁に開放される有利な状態を形成する。ここで、上述した通り、本第４８制御例では、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態（時短状態、または確変状態）において右打ちを行った場合に、第２特別図柄の抽選を実行させることが可能となる。普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において右打ちを行った場合、左打ちを行うよりも若干損となる（発射球数に対する払い出される賞球数の比が小さい値になる）が、通常状態において左打ちを行うよりも有利となるため、右打ち遊技を選択することも可能となる斬新な遊技状態を形成する。なお、払い出される賞球の量に着目した場合、左打ちを行うよりも、右打ちを行った方が、賞球数が多い小当たり用入賞装置２６５０へと入球する可能性が高くなるため、小当たり遊技中に払い出される賞球による賞球の増加速度は、左打ち時に普通図柄の当たり遊技が実行された場合の賞球の増加速度よりも大幅に早くなる。よって、賞球の増加速度の観点では、左打ちよりも右打ちの方が有利度合いが高くなるとも言える。

【５４４０】

また、図１８０２に示した通り、本第４８制御例における遊技盤１３は、上述した第３５制御例における遊技盤１３の盤面構成（図１０１７参照）に対する２つ目の相違点として、第３５制御例において盤面右下に設けられていた第１可変入賞装置６５に代えて、小当たり用入賞装置２６５０が設けられている。この小当たり用入賞装置２６５０は、通常時は遊技球が入球不可能となるように閉鎖されており、第２特別図柄の抽選で約１／２の確率で当選する小当たりに当選し、小当たり遊技が実行された場合に入球可能に開放される入賞装置である。この小当たり用入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａは、小当たり遊技中に、０．５秒間のみ開放され、この開放期間の間に特定入賞口２６５０ａへの遊技球の入球を検出した場合、１５個の賞球が払い出される。このため、第２特別図柄の変動時間が短くなる潜確状態においては、右打ちを行い続けることにより、頻繁に小当たり遊技が実行されて特定入賞口２６５０ａへの入球も頻繁に発生する結果、次に大当たりとなるまで持ち球が増加し続け易くなる（発射した遊技球の個数よりも払い出される賞球の個数の方が多くなり易くなる）極めて有利な状態を形成する。

【５４４１】

更に、図１８０２に示した通り、本第４８制御例における遊技盤１３は、上述した第３５制御例における遊技盤１３の盤面構成（図１０１７参照）に対する３つ目の相違点として、第３５制御例において第１入球口６４の正面視右下側に設けられていた第２可変入賞装置２０６５が、第１入球口６４の直下に移動されている。この第２可変入賞装置２０６５は、大当たり遊技の各ラウンドで開放される入賞装置（大入賞口）である。第２可変入賞装置２０６５の配置が変更されたことにより、大当たり遊技の実行中に右打ちを行ったとしても、開放状態の第２可変入賞装置２０６５へと遊技球を入球させることが不可能となる（大当たり中に閉鎖された状態となる小当たり用入賞装置２６５０の上面を通過した遊技球が、小当たり用入賞装置２０６５が設けられているベース部材と第２可変入賞装置２０６５との隙間を流下してアウト口６６へと誘導される）ため、大当たり遊技の実行中に左打ち遊技によって第２可変入賞装置２０６５へと遊技球を入球させる遊技方法を遊技者に対して選択させることができる。これにより、大当たり遊技の実行中に第２入球口１６４１へと遊技球が入球してしまい、第２特別図柄の保留球が貯まってしまうことを抑制することができる。ここで、本第４８制御例では、時短終了条件として、多くの場合、第１特別図柄の抽選が９５回、または第２特別図柄の抽選が５回実行されることで成立する終了条件が設定されるため、大当たり中に第２特別図柄の保留球が上限数（４個）まで貯まってしまうと、時短終了条件の直前まで第２特別図柄の抽選が実行されることとなる。よって、普通図柄の時短状態に移行した後において、時短終了条件を成立させたくないと考えていたにもかかわらず、操作方法を誤る等により右打ちを行ってしまい、１個分の第

２特別図柄の保留球を追加で獲得してしまうだけで、意図せずに普通図柄の時短状態が終了されてしまう可能性がある。このため、本第４８制御例では、大当たり遊技の実行中における遊技方法を左打ち遊技とし、第２特別図柄の保留球が極力貯まり難くなるように構成した。このように構成することで、成立し易い時短終了条件（第２特別図柄の抽選５回）が遊技者の意に反して成立してしまうことを極力なくすことができる。

【５４４２】

次に、図１８０３から図１８０６を参照して、本第４８制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図１８０３（ａ）を参照して、本第４８制御例において時短状態、および確変状態に移行する場合に実行される演出態様の一例について説明する。図１８０３（ａ）に示した通り、本第４８制御例では、大当たり終了後に時短状態、または確変状態へと移行する場合は、主表示領域Ｄｍにおける中央下部に、ウサギを模したミニキャラ８０１と、カメを模したミニキャラ８６５とが表示される。また、ウサギを模したミニキャラ８０１の右側に、ウサギのミニキャラ８０１が通行可能な道ＲＲが表示され、道ＲＲの他端側に、宝箱を模した宝箱画像ＴＢＲが表示される。また、道ＲＲの上方に対して、右向きの矢印を模した矢印画像ＹＧＲが表示される。この矢印画像ＹＧＲには、「右打ちするとウサギが進むよ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うとウサギのミニキャラ８０１が宝箱画像ＴＢＲに向けて進む演出が実行されるということを容易に理解させることができる。また、図１８０３（ａ）に示した通り、カメのミニキャラ８６５の左側には、カメのミニキャラ８６５が通行可能な道ＲＬが表示され、道ＲＬの他端側に、宝箱を模した宝箱画像ＴＢＬが表示される。また、道ＲＬの上方に対して、左向きの矢印を模した矢印画像ＹＧＬが表示される。この矢印画像ＹＧＬには、「左打ちするとカメが進むよ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、左打ちを行うとカメのミニキャラ８６５が宝箱画像ＴＢＬに向けて進む演出が実行されるということを容易に理解させることができる。

【５４４３】

また、主表示領域Ｄｍにおける左上に形成された横長略長方形形状の小表示領域Ｄｍ４に対して、「ウサギ到達まで残り５回」という文字が表示され、小表示領域Ｄｍ４の直下に形成された横長略長方形形状の小表示領域Ｄｍ７に対して、「カメ到達まで残り９５回」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍの中央上部に形成された横長略長方形形状の表示領域ＨＲ１０に対して、「セレクトモード突入！！」という文字が表示され、更に、副表示領域Ｄｓに対して、「宝箱まで到達すればＲＵＳＨ　ｏｒ　終了！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行ってウサギのミニキャラを進行させた場合、５回の特別図柄の抽選が実行されることで宝箱に到達する一方で、左打ちを行ったカメのミニキャラを進行させた場合は、宝箱の到達までに９５回の特別図柄の抽選を要すること、および宝箱に到達した場合に、有利なＲＵＳＨ（潜確状態）へと移行する可能性も、有利な状態が終了されて不利な通常状態へと移行する可能性もあるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、比較的宝箱へと容易に到達できる右打ちを行って有利な潜確状態への移行が報知されることを期待する遊技性で遊技を行うのか、比較的宝箱へと到達し難い（到達する前に大当たりに当選する可能性が高くなる）左打ちを行って、宝箱に到達する前に大当たりに当選することを期待する遊技性で遊技を行うのかを、遊技者に対して選択させるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。この図１８０３（ａ）に示したセレクトモードの遊技方法の説明を行う演出は、大当たりのエンディング期間中に実行される。これにより、普通図柄の時短状態に設定されるセレクトモード（時短状態、または確変状態）に移行した時点において、セレクトモードの遊技性を理解した状態とさせることができるので、遊技者に対して効率良く遊技を行わせることができる。

【５４４４】

図１８０３（ｂ）は、普通図柄の時短状態に設定されるセレクトモードにおいて、第２特別図柄の抽選が１回実行された場合の演出態様の一例を示した図である。図１８０３（ｂ）に示した通り、セレクトモードにおいて第２特別図柄の抽選が実行されると、主表示

領域Ｄｍの下方において、ウサギのミニキャラ８０１が道ＲＲを右方向に１歩（道ＲＲの全長の約１／５の距離分）進む演出が実行されると共に、小表示領域Ｄｍ４における宝箱到達までの残りの抽選回数の表示が１減算して更新される。図１８０３（ｂ）の例では、「ウサギ到達まで残り４回」に減算表示された場合を例示している。また、第２特別図柄の抽選が実行されると、主表示領域Ｄｍの中央において、第２特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の変動表示が実行されると共に、小表示領域Ｄｍ８においても、第２特別図柄の変動表示が実行される。これらの表示内容により、右打ちを行って第２特別図柄の抽選が実行されたことに連動してウサギのミニキャラ８０１が右方向（宝箱ＴＢＲの方向）へと進んだということを遊技者に対して把握させることができる。よって、大当たりとならずに第２特別図柄の抽選が５回実行されれば宝箱ＴＢＲに到達するということを遊技者に対して容易に想像させることができる。なお、図示については省略したが、左打ちにより第１特別図柄の抽選が実行された場合は、主表示領域Ｄｍの中央において第１特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の変動表示が行われると共に、小表示領域Ｄｍ１においても第１特別図柄の変動表示が実行される。また、第１特別図柄の抽選が実行されたことに連動して、カメのミニキャラ８６５が左方向に１歩（道ＲＬの全長の約１／９５の距離分）進む演出が実行されると共に、小表示領域Ｄｍ７における宝箱到達までの残りの抽選回数の表示が１減算して更新される。これらの表示内容により、カメのミニキャラ８６５の位置が第１特別図柄の抽選回数に対応していること、および左打ちを行い続けた場合、右打ちを行い続けるよりも長い期間、遊技状態が変更され難くなる（普通図柄の時短状態が終了されるまでに要する抽選回数が多くなる）ことを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

【５４４５】

次に、図１８０４、図１８０５、および図１８０６（ａ）を参照して、普通図柄の時短状態（電サポ有り状態）における最後の変動表示が実行された場合における演出態様について説明する。以降、第２特別図柄の抽選回数が規定回数である５回に到達したことによって時短終了条件が成立した場合を例示して、各種演出態様を説明する。図１８０４（ａ）は、普通図柄の時短状態における最後の第２特別図柄の変動表示の開始時における演出態様の一例を示した図である。図１８０４（ａ）に示した通り、第２特別図柄の抽選回数が規定回数である５回に到達した場合、５回目の第２特別図柄の変動開始と共に、ウサギのミニキャラ８０１が宝箱ＴＢＲに到達する演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「宝箱へ到達！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、第２特別図柄の抽選回数が規定回数に到達し、普通図柄の時短状態が終了されることで、潜確状態（ラッシュモード）、若しくは通常状態のどちらかに移行するということを遊技者に対して認識させることができる。図１８０４（ｂ）は、潜確状態（ラッシュモード）への移行が報知される場合の演出態様の一例を示した図である。図１８０４（ｂ）に示した通り、有利な潜確状態（ラッシュモード）への移行が報知される場合（即ち、確変状態が設定されている状態で時短終了条件が成立した場合）は、宝箱ＴＢＲに到達したウサギのミニキャラ８０１が宝箱ＴＢＲを開くと、宝箱ＴＢＲの中からラッシュモードへの移行を示すＶアイコン８０１ｖが出現する演出が実行される。また、第３図柄の変動表示において、停止図柄として、中図柄が「Ｖ」の文字を模した第３図柄に設定される停止図柄が停止表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「ＲＵＳＨ突入！！右打ち！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、有利な潜確状態（ラッシュモード）に移行したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、第１特別図柄の抽選回数が規定回数（９５回）に到達し、潜確状態へと移行する場合は、カメのミニキャラ８６５が宝箱ＴＢＬに到達し、宝箱ＴＢＬを開けると中からＶアイコン８０１ｖが出現する演出が実行される。

【５４４６】

図１８０５（ａ）は、通常状態への移行が報知される場合の演出態様の一例を示した図である。図１８０５（ａ）に示した通り、不利な通常状態への移行が報知される場合（即ち、時短状態が設定されている状態で時短終了条件が成立した場合）は、宝箱ＴＢＲに到

達したウサギのミニキャラ８０１が宝箱ＴＢＲを開くと、宝箱ＴＢＲの中から通常モードへの移行を示す終アイコン８０１ｅが出現する演出が実行される。また、第３図柄の変動表示において、外れの組み合わせの第３図柄が停止表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「セレクトモード終了・・・左打ち・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、普通図柄の時短状態が終了されて不利な通常状態に移行してしまったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、第１特別図柄の抽選回数が規定回数（９５回）に到達し、通常状態へと移行する場合は、カメのミニキャラ８６５が宝箱ＴＢＬに到達し、宝箱ＴＢＬを開けると中から終アイコン８０１ｅが出現する演出が実行される。

【５４４７】

図１８０５（ｂ）は、最終変動の開始時点において実行中の変動表示も含む保留内に大当たりが含まれている特殊な状況下における演出態様の一例を示した図である。図１８０５（ｂ）に示した通り、実行中の変動表示が大当たり変動であるか、または保留内に大当り保留が存在し、大当たり当選が確定している場合は、宝箱ＴＢＲに到達したウサギのミニキャラ８０１が宝箱ＴＢＲを開くと、宝箱ＴＢＲの中から大当たり当選を示す祝アイコン８０１ｃが出現する演出が実行される。また、第３図柄の変動表示において、大当たりの組み合わせの第３図柄が停止表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「ボーナス確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。ここで、実行中の変動表示が大当たりに対応する変動表示である場合だけでなく、保留内に大当たりが含まれている場合にも、時短最終変動において予め大当たり当選を報知する構成としているのは、遊技者に損をしたと感じさせてしまうことを防止する趣旨である。即ち、仮に時短終了条件が成立した後の遊技状態が潜確状態だった場合、大当たりに当選せずに小当たりに当選し続けるほど賞球をより多く獲得可能な状態を形成するため、保留内で即座に大当たりに当選してしまうと、小当たりによる賞球をほとんど得ることなく有利な潜確状態が終了されてしまうこととなる。この場合に、潜確状態（ラッシュモード）への移行を報知してしまうと、即座に大当たりに当選して潜確状態が終了されてしまい、潜確状態への移行が報知された時点での大きな期待感が極めて短時間で失われることとなり、遊技者に対して大きな失望感を抱かせてしまう可能性がある。また、逆に、時短終了条件が成立した後の遊技状態が通常状態であった場合、通常状態への移行（終アイコン８０１ｅ）が報知された時点で遊技者に対して大きな失望感を抱かせてしまうこととなる。特に、右打ちにより５回の特別図柄の抽選で早期に時短終了条件を成立させる遊技方法を行っていた場合、遊技者に対して極めて大きながっかり感を抱かせてしまう可能性がある。このため、本第４８制御例では、時短終了条件の成立時点で保留内に大当たりが含まれている場合は、普通図柄の時短状態が終了された後の遊技状態にかかわらず、遊技状態を報知するのに代えて大当たり当選を報知する構成としている。このように構成することで、遊技者に対して失望感を抱かせる機会を減らすことができるので、より好適な演出態様を実現することができる。なお、図示については省略したが、第１特別図柄の抽選回数が規定回数（９５回）に到達し、保留内に大当たりが含まれている場合は、カメのミニキャラ８６５が宝箱ＴＢＬに到達し、宝箱ＴＢＬを開けると中から祝アイコン８０１ｃが出現する演出が実行される。

【５４４８】

なお、本第４８制御例では、終了条件の成立時点で保留内に大当たりが含まれている場合は、普通図柄の時短状態が終了された後の遊技状態にかかわらず、遊技状態を報知するのに代えて大当たり当選を報知する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、潜確状態へと移行する場合は大当たり当選を報知する一方で、通常状態へと移行する場合は通常状態への移行を報知する構成としてもよい。このように構成した場合、不利な通常状態へと移行した直後に大当たりに当選する挙動となるため、遊技者に対して極めて運が良いと思わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５４４９】

図１８０６（ａ）は、次回大当たりまで継続する確変状態が設定されている状況下で、他の遊技状態における規定回数（時短終了条件が成立する変動回数）に到達した場合の演出態様の一例を示した図である。ここで、本第４８制御例では、大当たりのほとんど（第１特別図柄の大当たりの１００％、および第２特別図柄の大当たりの９０％）が、第１特別図柄の抽選が９５回、または第２特別図柄の抽選が５回実行されることで時短終了条件が成立する遊技状態（確変状態、または時短状態）に設定される種別の大当たりであり、一部の大当たり（大当たりＣ５９）となった場合にのみ、大当たり終了後の遊技状態が、次回の大当たりまで継続する確変状態に設定される。この大当たりＣ５９に当選した場合も、他の大当たりと同様に、確変状態へ移行する際に、セレクトモードへの移行を報知する演出（図１８０３（ａ）参照）が実行される。そして、図１８０６（ａ）に示した通り、他の大当たり終了後の遊技状態であれば時短終了条件が成立する第２特別図柄の５回目の抽選が実行された場合は、宝箱ＴＢＲに到達したウサギのミニキャラ８０１が宝箱ＴＢＲを開くと、宝箱ＴＢＲの中から次回まで継続する確変状態に設定されていることを示す∞アイコン８０１ｉが出現する演出が実行される。また、第３図柄の変動表示において、外れの組み合わせの第３図柄が停止表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「次回まで継続確定！！左打ち！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、普通図柄の時短状態が次回の大当たりまで継続するため、左打ちにより持ち球をほとんど減らさずに遊技を行うことができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、遊技者が左打ちにより第１特別図柄の抽選を行わせる遊技方法を選択していた場合は、他の大当たり終了後の遊技状態であれば時短終了条件が成立する第１特別図柄の９５回目の抽選が実行されたことに基づいて、カメのミニキャラ８６５が宝箱ＴＢＬに到達し、宝箱ＴＢＬを開けると中から∞アイコン８０１ｉが出現する演出が実行される。

【５４５０】

図１８０６（ｂ）は、普通図柄の時短状態に設定されるセレクトモード（時短状態、または確変状態）において所定確率で実行される確変状態示唆演出の一例を示した図である。ここで、本第４８制御例では、大当たり終了後の遊技状態として時短状態（右打ちよりも左打ちを行った方が有利度合いが高くなり易い遊技状態）が設定された場合と、確変状態（左打ちよりも右打ちを行った方が有利度合いが高くなり易い遊技状態）が設定された場合とで、基本的に演出態様を共通化し、有利度合いが高くなる発射方向を遊技者が認識困難となるように秘匿する構成とすることにより、有利度合いが高くなり易い発射方向を遊技者に予測させる遊技性を実現している。しかしながら、有利度合いが高くなり易い発射方向（確変状態であるか時短状態であるか）を完全に秘匿してしまうと、遊技者が毎回自身の勘のみを頼りに発射方向を決定せざるを得ず、興趣を向上させ難くなる可能性がある。そこで、本第４８制御例では、変動表示演出中に、所定確率で、確変状態である（即ち、右打ちを行った方が有利度合いが高くなり易い）期待度が高いことを示唆する確変示唆演出や、時短状態である（即ち、左打ちを行った方が有利度合いが高くなり易いこと）期待度が高いことを示唆する時短示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、自己の勘だけでなく、確変示唆演出や時短示唆演出の実行状況も加味して発射方向を選択させることができるので、より奥深い遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５４５１】

図１８０６（ｂ）は、確変示唆演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。図１８０６（ｂ）に示した通り、確変示唆演出が実行されると、主表示領域Ｄｍにおける右下に表示されている宝箱ＴＢＲが巨大化する演出が実行される。この演出内容によって、巨大化した宝箱ＴＢＲへとウサギのミニキャラ８０１を到達させた方が有利になるのではないか、と遊技者に思わせることができる。この確変示唆演出は、時短状態よりも確変状態の方が実行される割合が高くなるように構成されているので、確変示唆演出の実行頻度によって、確変状態である（右打ちを行った方が有利度合いが高くなる）か否かを推測させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる

。なお、図示については省略したが、時短示唆演出では、宝箱ＴＢＬが巨大化する演出が実行される。また、確変示唆演出には、図１８０６（ｂ）にて図示した演出態様（宝箱ＴＢＲが巨大化する演出態様）とは別に、宝箱ＴＢＲが虹色に輝く演出態様の確変示唆演出も設けられている。詳細については後述するが、宝箱ＴＢＲが虹色に輝く演出態様の確変示唆演出は、確変状態でのみ実行される可能性がある演出として構成されている。つまり、宝箱ＴＢＲが虹色に輝く演出態様の確変示唆演出（確変示唆「強」）は、１度でも実行されることで確変状態が確定するのに対し、宝箱ＴＢＲが巨大化する演出態様の確変示唆演出（確変示唆「弱」）および宝箱ＴＢＬが巨大化する演出態様の時短示唆演出は、それぞれ確変状態および時短状態の期待度がアップするだけで、他方の遊技状態でも出現する可能性がある演出として構成されている。これらの構成により、各示唆演出の発生状況および発生した示唆演出の種別を総合的に考慮して、遊技者に対して普通図柄の時短状態が継続している間における発射方向を選択させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５４５２】

なお、本第４８制御例では、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において有利な発射方向を遊技者に認識され難くする（秘匿する）ための演出として、第１特別図柄の抽選が実行される毎にカメのミニキャラ８６５が左方向へと移動する一方で、第２特別図柄の抽選が実行される毎にウサギのミニキャラ８０１が右方向へと移動する演出を実行する構成としていたが、演出態様はこれに限られるものではない。例えば、単純に左側（左打ち用流路）を指し示す矢印を模した画像と、右側（右打ち用流路）を指し示す矢印を模した画像と、を主表示領域Ｄｍの左右にそれぞれ表示させるだけでもよい。また、例えば、単に右打ちと左打ちとのどちらかを選択して遊技を行うように文字等によって遊技者に対して認識させる構成としてもよい。

【５４５３】

本第４８制御例では、普通図柄の時短状態に設定される時短状態および確変状態において、共通の演出態様として、右打ちと左打ちとのいずれの遊技方法を行うかを遊技者に対して選択させる（委ねる）演出態様の演出（セレクトモード演出）を実行する構成としていたが、これに限られるものではなく、一方の遊技方法（発射方向）を報知しつつ、あわせて、他方の遊技方法を行った場合のメリットを遊技者が認識し得る演出態様の演出を実行する構成としてもよい。具体的には例えば、普通図柄の時短状態が継続している間において有利度合いが高くなる（発射される遊技球の個数に対して払い出される賞球の個数が多くなり易くなる）左打ちを報知する構成としつつ、確変状態であれば右打ちを行うことで左打ちよりも少ない変動回数（特別図柄の抽選回数）で有利度合いが高い潜確状態へと移行するということを遊技者が把握可能な演出態様の演出を実行する構成としてもよい。また、逆に、普通図柄の時短状態が早期に終了され易い右打ちを報知する構成としつつ、時短状態であれば左打ちを行うことで右打ちよりも通常状態へと移行するまでの期間が長くなり易いということを遊技者が把握可能な演出態様の演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、大当たり終了後において、設定されている遊技状態に対応する発射方向（遊技方法）を明確に報知する一般的な仕様の遊技機での遊技に慣れている遊技者に対して、演出内容を理解できなくても報知された発射方向に遊技球を発射すれば良いと思わせることができ、大当たり終了後の普通図柄の時短状態においていずれの遊技方法を行えば良いか分からずに戸惑わせてしまうことを抑制することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。次に、図１８０７を参照して、本第４８制御例における状態間の移行方法について説明する。ここで、本第４８制御例では、普通図柄の通常状態、且つ、特別図柄の低確率状態に設定される通常状態と、普通図柄の時短状態、且つ、特別図柄の低確率状態に設定される時短状態と、普通図柄の時短状態、且つ、特別図柄の高確率状態に設定される確変状態と、普通図柄の通常状態、且つ、特別図柄の高確率状態に設定される潜確状態と、の４種類の遊技状態が設けられている。

【５４５４】

通常状態は、大当たり確率が低確率（約１／１９６の確率）に設定され、電動役物６４

ａが開放され難くなり（普通図柄の変動時間が長く、普通図柄の当たり確率が低く、更に普通図柄の当たりとなった場合の電動役物６４ａの開放期間が短くなり）、且つ、第２特別図柄の変動時間が極端に長くなる（第２特別図柄の抽選結果によらず６００秒となる）ため、左打ち遊技により比較的入球し難い第１入球口６４への入球を狙って遊技を行う必要がある（右打ちすることで第２入球口１６４１には容易に入球するが遊技効率が極めて悪化する）不利な遊技状態を形成する。また、時短状態は、大当たり確率は通常状態と共通（約１／１９６）であるが、電動役物６４ａが開放され易くなる（普通図柄の通常状態よりも、普通図柄の変動時間が短くなり、普通図柄の当たり確率が高くなり、更に普通図柄の当たりとなった場合の電動役物６４ａの開放期間が長くなる）ので、左打ちを行うことで第１入球口６４へと頻繁に遊技球を入球させることができ、通常状態に比較して効率よく第１特別図柄の抽選を実行させることができる遊技状態を形成する。更に、本第４８制御例における時短状態では、第２特別図柄の変動時間が通常状態に比較して短くなる（第２特別図柄の抽選結果によらず３０秒間となる）ため、右打ちを行った場合の遊技効率が通常状態よりも高くなる。更に、第２特別図柄の抽選では高確率（約１／２の確率）で小当たりに当選して小当たり用入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａが開放されるため、右打ちを行い続けることにより、平均して１分間に１回前後、特定入賞口２６５０ａへの入球に基づく賞球（１個入球する毎に１５個）を獲得する機会を得ることができる。即ち、左打ちと右打ちとで、左打ちの方が遊技効率の面で若干有利度合いが高くなるが、通常状態で右打ちを行う場合と比較すると、右打ちの有利度合い（遊技効率）が劇的に向上するため、時短状態において敢えて右打ちを行う遊技方法を遊技者に対して選択肢の一つとして選択させ得る斬新な遊技性を実現することができる。この時短状態は、第１特別図柄の抽選回数が９５回に到達するか、第２特別図柄の抽選回数が５回に到達したことに基づいて終了され、不利な通常状態が設定される。

【５４５５】

また、確変状態は、時短状態と同様に電動役物６４ａが開放され易くなり、且つ、第２特別図柄の変動時間が通常状態よりも短くなるのに加え、大当たり確率が高確率（約１／１０４）となるため、時短状態よりも有利度合いが高い遊技状態を形成する。この確変状態では、時短状態と同様に、左打ちを行った場合に第１入球口６４へと遊技球が入球し易くなる上に、右打ちを行ったとしても通常状態よりも効率良く遊技を行うことが可能となる。また、確変状態には、実質的に次に大当たりとなるまで継続する確変状態と、確変状態が設定された後の第１特別図柄の抽選回数が９５回に到達するか、または第２特別図柄の抽選回数が５回に到達したことに基づいて終了される確変状態と、の２種類が設けられており、確変状態が終了された後は潜確状態に設定される。

【５４５６】

更に、潜確状態は、通常状態と同様に電動役物６４ａが開放され難くなるが、大当たり確率が高確率（約１／１０４）となる上に、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態（時短状態、または確変状態）よりも第２特別図柄の変動時間が短くなる（９５％以上の割合で変動時間として３秒間が決定される）ため、左打ちを行うよりも右打ちを行った方が有利度合いが大幅に高くなる遊技状態を形成する。即ち、潜確状態において右打ちを行った場合、第２特別図柄の抽選が頻繁に実行され、第２特別図柄の抽選で約１／２の確率で当選する小当たりにも頻繁に当選するため、小当たり遊技が短い期間に連続して実行され易くなる結果、小当たり用入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａへの入球に基づく賞球が頻繁に払い出される有利な遊技状態を形成する。つまり、大当たりに当選しなくても、発射した遊技球の個数以上の賞球の払い出しを受け続けることができる極めて有利な遊技状態を形成するため、潜確状態が設定された場合に、遊技者の遊技に対して大きな満足感や喜びを抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。この潜確状態は、次に大当たりに当選するまで継続するため、遊技者に対して、大当たりに当選するよりも、大当たりとは異なる抽選結果となり続けて特定入賞口２６５０ａへの入球に基づく賞球を獲得し続けることをより強く期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。以

下、通常状態、時短状態、確変状態、および潜確状態の４つの状態のそれぞれにおける状態の移行方法について説明する。

【５４５７】

まず、図１８０７の上段を参照して、通常状態から他の遊技状態への移行方法について説明する。図１８０７の上段に示した通り、通常状態から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図１８０７の上段に示した通り、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、大当たり種別が大当たりＡ６１（確変大当たり）であれば、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。一方で、大当たり種別が大当たりＢ６１（通常大当たり）であれば、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。このため、通常状態においては、確変大当たり（大当たりＡ６１）に当選した方が、通常大当たり（大当たりＢ６１）に当選するよりも有利度合いが高くなる。なお、図示については省略したが、通常状態において第２特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりＣ６１，Ｄ６１）に当選した場合は、第１特別図柄の抽選で確変大当たりに当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定され、第２特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりＥ６１）に当選した場合は、第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。ここで、通常状態で第２特別図柄の抽選が実行される場合とは、通常状態で右打ちを行って第２入球口１６４１へと遊技球が入球した場合や、時短状態において第２特別図柄の保留球を保留した状態で時短回数が終了されて通常状態へと移行した場合である。

【５４５８】

次に、図１８０７の中段左側を参照して、確変状態から他の状態への移行方法について説明する。図１８０７の中段左側に示した通り、確変状態から他の状態には、大当たりに当選した場合の他、大当たりに当選せずに時短回数が経過した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図１８０７の中段左側に示した通り、確変状態において遊技者が左打ち遊技を行い、第１特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりＢ６１）に当選した場合、および遊技者が右打ち遊技を行い、第２特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりＥ６１）に当選した場合、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。また、確変状態において大当たりに当選せずに時短回数が経過した（大当たりＡ６１，Ｄ６１の終了後に第１特別図柄の抽選が９５回終了したか、または第２特別図柄の抽選が５回終了した）場合は、遊技状態が最も有利な潜確状態に直接（大当たり遊技を介さずに）設定される。一方で、確変状態において遊技者が左打ち遊技を行い、第１特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりＡ６１）に当選した場合、および遊技者が右打ち遊技を行い、第２特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりＣ６１，Ｄ６１のいずれか）に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態に設定される（確変状態をループする）。よって、確変状態では、大当たりに当選したことを契機として設定される遊技状態（確変状態、時短状態のいずれか）よりも、時短回数が経過したことを契機として設定される遊技状態（潜確状態）の方が有利度合いが高くなるため、大当たりに当選しないことに期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５４５９】

次に、図１８０７の中段右側を参照して、時短状態から他の状態への移行方法について説明する。図１８０７の中段右側に示した通り、時短状態から他の状態には、大当たりに当選した場合の他、大当たりに当選せずに時短回数が経過した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図１８０７の中段右側に示した通り、時短状態において遊技者が左打ち遊技を行い、第１特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりＡ６１）に当選した場合、および遊技者が右打ち遊技を行い、第２特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりＣ６１，Ｄ６１のいずれか）に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。また、時短状態において大当たりに当選せずに時短回数が経過した（大当たりＢ６１，Ｅ６１の終了後に第１特別図柄の抽選が９５回終了したか、または第２特別図柄の抽選が５回終了した）場合は、遊技状態が最も不利な通常状態に直接（大当たり遊技を介さ

ずに）設定される。一方で、時短状態において遊技者が左打ち遊技を行い、第１特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりＢ６１）に当選した場合、および遊技者が右打ち遊技を行い、第２特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりＥ６１）に当選した場合、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態に設定される（時短状態をループする）。よって、時短状態では、大当たりに当選したことを契機として設定される遊技状態（確変状態、時短状態のいずれか）の方が、時短回数が経過したことを契機として設定される遊技状態（通常状態）よりも有利度合いが高くなるため、大当たりに当選することを期待して遊技を行わせることができる。

【５４６０】

なお、上述した通り、本第４８制御例では、時短状態と確変状態とで共通の演出態様を実行する構成としており、遊技者が時短状態に設定されているのか確変状態に設定されているのかを区別し難く構成している。よって、時短状態が設定されているか確変状態が設定されているのかを遊技者に対して予測させると共に、確変状態に設定されていると予測した場合は時短回数が経過し易い遊技方法（時短回数が終了するまでの抽選回数が少ない第２特別図柄の抽選が実行される右打ち遊技）を選択させる一方で、時短状態に設定されていると予測した場合は時短回数が経過し難い遊技方法（時短回数が終了するまでの抽選回数が多い第１特別図柄の抽選が実行される左打ち遊技）を選択させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図１８０７の下段を参照して、潜確状態から他の状態への移行方法について説明する。図１８０７の下段に示した通り、潜確状態から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図１８０７の下段に示した通り、潜確状態において遊技者が右打ち遊技を行い、第２特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりＣ６１，Ｄ６１のいずれか）に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。また、潜確状態において遊技者が右打ち遊技を行い、第２特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりＥ６１）に当選した場合、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。なお、図示については省略したが、潜確状態において第１特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりＡ６１）に当選した場合は、第２特別図柄の抽選で確変大当たりに当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定され、第１特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりＢ６１）に当選した場合は、第２特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。ここで、潜確状態で第１特別図柄の抽選が実行される場合とは、潜確状態で左打ちを行って第１入球口６４へと遊技球が入球した場合や、確変状態において左打ち遊技を行って第１特別図柄の保留を貯めた状態で第１特別図柄の時短回数が終了して潜確状態に移行した場合である。

【５４６１】

このように、本第４８制御例では、有利度合いが異なる４つの遊技状態を互いに行き来する構成としているので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５４６２】

＜第４８制御例における電気的構成＞

次に、図１８０８を参照して、本第４８制御例の主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図１８０８は、本第４８制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図１８０８に示した通り、本第４８制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第３５制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図１０２７参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２Ｇａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ｓａが設けられている点、大当たり種別選択テーブル２０２Ｇｂに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂが設けられている点、変動パターンテーブル２０２Ｇｄに代えて変動パターンテーブル２０２ｓｄが設けられている点、小当たり乱数テーブル２０２Ｇｅに代えて小当たり乱数テーブル２０２ｓｅが設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル２０２Ｇｊに代えて変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊが設けられてい

る点である。その他の構成については上述した第３５制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。まず、図１８１０（ａ）を参照して、本第４８制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ｓａの詳細について説明する。図１８１０（ａ）は、本第４８制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ｓａの規定内容を示した図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ｓａは、第３５制御例における第１当たり乱数テーブル２０２Ｇａ（図１０２９（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に特別図柄の大当たりか否かを判定するために参照されるデータテーブルである。図１８１０（ａ）に示した通り、本第４８制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ｓａは、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）の範囲、および特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲がそれぞれ規定されている。

【５４６３】

より具体的には、図１８１０（ａ）に示した通り、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～３３４」の３３５個の乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。また、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～６２９」の６３０個の乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。本第４８制御例では、第１当たり乱数カウンタＣ１が「０～６５５３５」の６５５３６個の値を取り得るので、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、約１／１９６（３３５／６５５３６）であり、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、約１／１０４（６３０／６５５３６）である。なお、第１特別図柄の抽選でも、第２特別図柄の抽選でも、この第１当たり乱数テーブル２０２ｓａが参照されて大当たりか否かの判定が行われる。次に、図１８１０（ｂ）を参照して、本第４８制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂの詳細について説明する。この大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂは、上述した第３５制御例における大当たり種別選択テーブル２０２Ｇｂ（図１０２９（ｂ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図１８１０（ｂ）は、本第４８制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂの規定内容を示した図である。図１８１０（ｂ）に示した通り、本第４８制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂには、特別図柄の種別毎に、第１当たり種別カウンタＣ２の値と、選択される大当たり種別とが、対応付けて規定されている。より具体的には、図１８１０（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、「大当たりＡ６１」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ６１」が対応付けて規定されている。

【５４６４】

「大当たりＡ６１」、および「大当たりＢ６１」は、共にラウンド数が５ラウンドの大当たりである。一方、「大当たりＡ６１」の終了後は、遊技状態が比較的有利度合いが高い確変状態に設定され、「大当たりＢ６１」の終了後は、遊技状態が比較的有利度合いが低い時短状態に設定される。このため、「大当たりＡ６１」は、「大当たりＢ６１」よりも、大当たり終了後の遊技状態の面で有利度合いが高くなる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ６１」、および「大当たりＢ６１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が共に５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＡ６１」が決定される割合、および「大当たりＢ６１」が決定される割合は共に５０％（５０／１００）である。即ち、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、確変状態へと移行する割合と時短状態に移行する割合とが等しいので、大当たり終了後の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかの予測をより困難とすることができる。よって、確変状態と予測して右打ちを行うのか、時短状態と予測して左打ちを行うのかをより真剣に遊技者に対して考えさせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることが

できる。また、図１８１０（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲に対して、「大当たりＣ６１」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～４９」の範囲に対して、「大当たりＤ６１」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＥ６１」が対応付けて規定されている。

【５４６５】

「大当たりＣ６１」～「大当たりＥ６１」は、全てラウンド数が５ラウンドの大当たりである。一方、「大当たりＣ６１」、および「大当たりＤ６１」の終了後は、遊技状態が比較的有利度合いが高い確変状態に設定され、「大当たりＥ６１」の終了後は、遊技状態が比較的有利度合いが低い時短状態に設定される。このため、「大当たりＣ６１」や「大当たりＤ６１」は、「大当たりＥ６１」よりも、大当たり終了後の遊技状態の面で有利度合いが高くなる。なお、「大当たりＣ６１」の終了後は、実質的に次に大当たりに当選するまで確変状態が維持されるのに対して、「大当たりＤ６１」の終了後は、第１特別図柄の抽選が９５回実行されるか、第２特別図柄の抽選が５回実行されることで時短回数が経過して有利度合いが最も高い潜確状態へと移行する。このため、有利な潜確状態へと移行する可能性が無い「大当たりＣ６１」よりも、潜確状態へと移行し得る「大当たりＤ６１」の方が有利度合いが高くなる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ６１」、「大当たりＤ６１」、および「大当たりＥ６１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ１０個、４０個、および５０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＣ６１」が決定される割合は１０％（１０／１００）であり、「大当たりＤ６１」が決定される割合は４０％（４０／１００）であり、「大当たりＥ６１」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。即ち、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合と同様に、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にも、確変状態へと移行する割合と時短状態に移行する割合とが等しいので、大当たり終了後の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかの予測をより困難とすることができる。よって、確変状態と予測して右打ちを行うのか、時短状態と予測して左打ちを行うのかをより真剣に遊技者に対して考えさせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５４６６】

次に、図１８１１（ａ）を参照して、本第４８制御例における変動パターンテーブル２０２ｓｄの詳細について説明する。この変動パターンテーブル２０２ｓｄは、上述した第３５制御例における変動パターンテーブル２０２Ｇｄ（図１０３０（ｂ）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図１８１１（ａ）は、この変動パターンテーブル２０２ｓｄの構成を示したブロック図である。図１８１１（ａ）に示した通り、本第４８制御例における変動パターンテーブル２０２ｓｄは、通常モード（通常状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための通常用テーブル２０２ｓｄ１と、時短状態や確変状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２と、時短状態または確変状態において普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態へと移行する前の最後の特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３と、潜確状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための潜確用テーブル２０２ｓｄ４と、で少なくとも構成されている。ここで、通常用テーブル２０２ｓｄ１は、上述した第３５制御例における通常用テーブル２０２Ｇｄ１（図１０３０（ｃ）参照）と同一の規定内容（第１特別図柄の抽選が実行されると、比較的短い変動時間（７秒～１４０秒）が選択され、第２特別図柄の抽選が実行されると、極端に長い変動時間（６００秒）が選択される規定内容）となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。通常状態において特別図柄の抽選が実行されると、この通常用テーブル２０２ｓｄ１が参照される

ため、右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させた場合の遊技効率を極めて悪化させることができる。よって、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができ、左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させる遊技方法を遊技者に対して確実に行わせることができる。

【５４６７】

図１８１１（ｂ）は、上述した時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２の規定内容を示した図である。図１８１１（ｂ）に示した通り、この時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２のうち、第１特別図柄に対応する規定内容は、上述した第３５制御例における時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図１０３１参照）と同一の規定内容（第１特別図柄の抽選が実行されると、比較的短い変動時間（３秒～２５秒）が選択される規定内容）となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。また、第２特別図柄に対しては、抽選結果によらず、変動時間が１５秒間の変動パターンが必ず選択される規定内容となっている。時短状態および確変状態においては、この時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２が参照されることにより、左打ちにより効率良く第１特別図柄の抽選を実行させることができるだけでなく、左打ちよりも若干効率は落ちるが、右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させて遊技を進行させることもできる。具体的には、右打ちを行い続けた場合に、普通図柄の時短状態が終了される５回の第２特別図柄の抽選が終了するまでに平均で小当たりに２．４５回当選し、５回の第２特別図柄の抽選が終了して普通図柄の時短状態が終了されるまでに要する期間は、小当たり遊技期間を加味すると平均で約８０秒となる。また、本第４８制御例におけるパチンコ機１０では、１分間の間に最大１００個の遊技球を発射可能であるため、８０秒の間に右打ちにより発射可能な遊技球の個数は最大で約１３３．３個ある。また、小当たり遊技において払い出される賞球の個数は、小当たり遊技中に右打ちを行い続けることで平均４５個（平均３個の遊技球が特定入賞口２６５０ａへと入球する計算）となるため、平均２．４５回の小当たりにおいて払い出される賞球数の合計は１１０．２５個となる。つまり、時短状態や確変状態において右打ちにより普通図柄の時短状態を早期に終了させる遊技方法を行った場合、大当たり終了時に対して約２３個（１３３．３個－１１０．２５個）の持ち球が減る結果となるため、持ち球をほぼ維持可能な左打ちに比較して、持ち球の面では若干損となる。しかしながら、確変状態が設定された場合に最も有利な潜確状態へと移行する可能性が高くなる上に、潜確状態へと移行するまでの期間も左打ちに比較して極めて短くなるため、より早期に、小当たり遊技が頻繁に実行されて大当たりにならなくても持ち球を増加させ続けることができる有利な遊技状態へと移行させることができる。よって、時短状態および確変状態において右打ちを行うか左打ちを行うかを遊技者に対して選択させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５４６８】

次に、図１８１２（ａ）を参照して、上述した時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３の詳細について説明する。図１８１２（ａ）は、この時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３の規定内容を示した図である。図１８１２（ａ）に示した通り、この時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３には、特別図柄の種別および抽選結果によらず、変動時間が１５秒間の変動パターンが必ず選択される規定内容となっている。このため、普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態に切り替わる前の最後の特別図柄の抽選が実行された場合は、１５秒の変動表示演出を実行できるので、普通図柄の通常状態に設定されることで有利度合いが低い通常状態に移行するのか、最も有利な潜確状態に移行するのか、当該変動で大当たりに当選するのかを報知するための、十分な長さ（１５秒間）の演出期間を確保することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。次に、図１８１２（ｂ）を参照して、上述した潜確用テーブル２０２ｓｄ４の詳細について説明する。図１８１２（ｂ）は、この潜確用テーブル２０２ｓｄ４の規定内容を示した図である。図１８１２（ｂ）に示した通り、「第１特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が６００秒の「ロン

グ外れ」が対応付けて規定され、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が６００秒の「ロング当たり」が対応付けて規定されている。

【５４６９】

一方、「第２特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対して、変動時間が３秒の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９６」の範囲に対して、変動時間が２０秒の「ノーマルリーチ各種」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９７，１９８」の範囲に対して、変動時間が４０秒の「スーパーリーチ各種」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が２０秒の「ノーマルリーチ各種」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が４０秒の「スーパーリーチ各種」が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、潜確状態においては、第１特別図柄の抽選が実行された場合に、極めて長い変動時間が設定される一方で、第２特別図柄の抽選が実行された場合は、比較的短い変動時間が設定されるため、右打ちにより第２特別図柄の抽選を頻繁に実行させることができ、小当たり遊技も頻繁に実行される結果、次に大当たりとなるまで小当たり遊技による賞球の払い出しを断続的に受け続けることができる極めて有利な遊技状態を形成する。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５４７０】

次に、図１８１３（ａ）を参照して、本第４８制御例における小当たり乱数テーブル２０２ｓｅの詳細について説明する。図１８１３（ａ）は、この小当たり乱数テーブル２０２ｓｅの規定内容を示した図である。図１８１３（ａ）に示した通り、本第４８制御例における小当たり乱数テーブル２０２ｓｅには、特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）として、第１特別図柄には値が対応付けられていない一方で、第２特別図柄に対しては、「６３０～３２７６７」の範囲が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～６５５３５」の６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が３２１３８個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される割合は約４９％（３２１８７／６５５３６）である。大当たり確率を加味すると、潜確状態では、５０％の割合で小当たり若しくは大当りに当選する。これにより、潜確状態において右打ちを行った場合に、頻繁に小当たり遊技が実行される有利な遊技状態を形成することができる。一方で、上述した通り、第１特別図柄に対しては小当たりと判定される乱数値が規定されていないため、第１特別図柄の抽選では小当たりに当選し得ない構成となっている。

【５４７１】

次に、図１８１３（ｂ）を参照して、本第４８制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊの詳細について説明する。図１８１３（ｂ）は、本第４８制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊの規定内容を示した図である。図１８１３（ｂ）に示した通り、本第４８制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊは、前回の大当たり種別、および大当たり終了後に実行された特別図柄の抽選回数毎に、特別図柄の抽選が実行された場合に参照される変動パターンテーブルの種別が対応付けて規定されている。より具体的には、図１８１３（ｂ）に示した通り、初期化後（即ち、大当たりに当選する前）の通常状態における変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず、通常用テーブル２０２ｓｄ１が参照される変動パターンシナリオ（シナリオ１）が規定されている。また、図１８１３（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＡ６１，Ｄ６１のいずれかである場合の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が９５回未満、且つ、第２特別図柄の抽選回数が５回未満の範囲において時短・確変用６１用テーブル２０２ｓｄ２（図１８１１（ｂ）参照）が参照され、第１特別

図柄の抽選回数が９５回（且つ、第２特別図柄の抽選回数が５回未満）であるか、または第２特別図柄の抽選回数が５回（且つ、第１特別図柄の抽選回数が９５回未満）において時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３（図１８１２（ａ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が９６回以上であるか、または第２特別図柄の抽選回数が６回以上の範囲において潜確用テーブル２０２ｓｄ４（図１８１２（ｂ）参照）が参照される変動パターンシナリオ（シナリオ２）が規定されている。

【５４７２】

また、図１８１３（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＢ６１，Ｅ６１のいずれかである場合の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が９５回未満、且つ、第２特別図柄の抽選回数が５回未満の範囲において時短・確変用６１用テーブル２０２ｓｄ２（図１８１１（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が９５回（且つ、第２特別図柄の抽選回数が５回未満）であるか、または第２特別図柄の抽選回数が５回（且つ、第１特別図柄の抽選回数が９５回未満）において時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３（図１８１２（ａ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が９６回以上であるか、または第２特別図柄の抽選回数が６回以上の範囲において通常用テーブル２０２ｓｄ１が参照される変動パターンシナリオ（シナリオ３）が規定されている。更に、図１８１３（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＣ６１である場合の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が９５回未満、且つ、第２特別図柄の抽選回数が５回未満の範囲において時短・確変用６１用テーブル２０２ｓｄ２（図１８１１（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が９５回（且つ、第２特別図柄の抽選回数が５回未満）であるか、または第２特別図柄の抽選回数が５回（且つ、第１特別図柄の抽選回数が９５回未満）において時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３（図１８１２（ａ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が９６回以上であるか、または第２特別図柄の抽選回数が６回以上の範囲において時短・確変用６１用テーブル２０２ｓｄ２（図１８１１（ｂ）参照）が参照される変動パターンシナリオ（シナリオ４）が規定されている。

【５４７３】

この変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊの規定内容により、大当たり終了後の第１特別図柄の抽選回数が９５回となるか、または第２特別図柄の抽選回数が５回となるまでは、大当たり種別によらず、同一の変動パターンテーブルが参照されて変動パターンが選択されるため、大当たり終了後の遊技状態をより推測し難くすることができる。よって、遊技者に対して、より真剣に、大当たり終了後の遊技状態として設定されたのが確変状態であるか時短状態であるかを予測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図１８０９を参照して、本第４８制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図１８０９は、本第４８制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図１８０９に示した通り、本第４８制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第３５制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図１０２８参照）に対して、特図１小当たりフラグ２０３ｑｃと、特図１抽選カウンタ２０３Ｇａと、確変設定フラグ２０３Ｇｄと、確変通過カウンタ２０３Ｇｅと、入賞個数カウンタ２０３Ｇｆと、動作カウンタ２０３Ｇｇと、残球タイマフラグ２０３Ｇｉと、残球タイマ２０３Ｇｊと、確変有効フラグ２０３Ｇｋと、確変有効タイマ２０３Ｇｍと、排出個数カウンタ２０３Ｇｎと、が削除されている点でのみ相違している。これらの構成の削除は、主として、本第４８制御例において、第３５制御例において搭載されていた、大当たり遊技においてＶ入賞を検出した場合に確変状態を付与する仕様、および第１特別図柄の抽選で小当たりに当選し得る仕様が廃止されたことによる変更である。なお、その他の構成については、上述した第３５制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【５４７４】

次に、図１８１４（ａ）を参照して、本第４８制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図１８１４（ａ）は、本第

４８制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示すブロック図である。図１８１４（ａ）に示した通り、本第４８制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第３５制御例（および第４制御例）におけるＲＯＭ２２２の構成（図１６３（ａ）参照）に対して、ミニキャラ示唆選択テーブル２２２ｓａが追加されている点、および抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａが削除されている点で相違している。ミニキャラ示唆選択テーブル２２２ｓａは、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態（時短状態、および確変状態）において、ミニキャラ演出時（カメのキャラクタ８６５、またはウサギのキャラクタ８０１が道を進む演出）の演出態様を選択するために参照されるデータテーブルである。このミニキャラ示唆選択テーブル２２２ｓａの詳細について、図１８１４（ｂ）を参照して説明する。

【５４７５】

図１８１４（ｂ）は、ミニキャラ示唆選択テーブル２２２ｓａの規定内容を示した図である。図１８１４（ｂ）に示した通り、このミニキャラ示唆選択テーブル２２２ｓａには、遊技状態毎に、ミニキャラ示唆演出の演出種別と、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値と、が対応付けて規定されている。具体的には、図１８１４（ｂ）に示した通り、確変状態である場合は、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値「０」に対して、「確変示唆（強）」の演出種別（右側の宝箱ＴＢＲが虹色に変化する演出態様の示唆演出）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「１～８」の範囲に対して、「確変示唆（弱）」の演出種別（右側の宝箱ＴＢＲが巨大化する演出態様の示唆演出）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値「９」に対して、「時短示唆」の演出種別（左側の宝箱ＴＢＬが巨大化する演出態様の示唆演出）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「１０～９９」の範囲に対して、「示唆無し」の演出種別が対応付けて規定されている。即ち、第１演出カウンタ２２３ｆ１の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「確変示唆（強）」、「確変示唆（弱）」、「時短示唆」、および「示唆無し」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ１個、８個、１個、および９０個であるため、確変状態において特別図柄の抽選が実行されると１％（１／１００）の割合で「確変示唆（強）」の示唆演出が実行され、８％（８／１００）の割合で「確変示唆（弱）」の示唆演出が実行され、１％（１／１００）の割合で「時短示唆」の示唆演出が実行され、９０％（９０／１００）の割合で示唆演出が実行されないように構成されている。

【５４７６】

また、図１８１４（ｂ）に示した通り、時短状態である場合は、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４」の範囲に対して、「確変示唆（弱）」の演出種別（右側の宝箱ＴＢＲが巨大化する演出態様の示唆演出）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「５～９」の範囲に対して、「時短示唆」の演出種別（左側の宝箱ＴＢＬが巨大化する演出態様の示唆演出）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「１０～９９」の範囲に対して、「示唆無し」の演出種別が対応付けて規定されている。一方、「確変示唆（強）」の演出種別（右側の宝箱ＴＢＲが虹色に変化する演出態様の示唆演出）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が対応付けられていない。即ち、第１演出カウンタ２２３ｆ１の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「確変示唆（強）」、「確変示唆（弱）」、「時短示唆」、および「示唆無し」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ０個、５個、５個、および９０個であるため、確変状態において特別図柄の抽選が実行されると５％（５／１００）の割合で「確変示唆（弱）」の示唆演出が実行され、５％（５／１００）の割合で「時短示唆」の示唆演出が実行され、９０％（９０／１００）の割合で示唆演出が実行されないように構成されている。

【５４７７】

これらの規定内容により、時短状態と確変状態との共通の演出態様（図１８０３参照）が設定されている間に、時短状態では実行され得ない「確変示唆（強）」の示唆演出が実行された時点で、確変状態であることを遊技者に対して認識させることができる。また、時短状態よりも確変状態の方が実行される割合が高い「確変示唆（弱）」の示唆演出が実

行された場合に、遊技者に対して確変状態が設定されていることに対する期待感を抱かせることができ、右打ちをより積極的に行わせることができる。また、確変状態よりも時短状態の方が実行される割合が高い「時短示唆」の示唆演出が実行された場合に、遊技者に対して時短状態が設定されている可能性が高いと認識させることができ、左打ちをより積極的に行わせることができる。このように、本第４８制御例では、基本的に、時短状態と確変状態とで共通の演出態様を設定しておき、ミニキャラ示唆演出が実行された場合に、当該ミニキャラ示唆演出の種別によって時短状態であるか確変状態であるかを遊技者に対して推測させることが可能に構成しているので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５４７８】

次に、図１８１５を参照して、本第４８制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図１８１５は、本第４８制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図１８１５に示した通り、本第４８制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第３５制御例（および第７制御例）におけるＲＡＭ２２３の構成（図２５７参照）に対して、特図１用報知カウンタ２２３ｓａ、および特図２用報知カウンタ２２３ｓｂが追加されている点で相違している。また、特図抽選カウンタ２２３ｌｃ、上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａ、ベース回数カウンタ２２３ｑｂ、および上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃが削除されている点でも相違している。なお、本制御例では、演出カウンタ２２３ｆを複数個有しており、それぞれの演出カウンタ２２３ｆの値が同期すること無く更新されるように構成し、同一処理内で複数種類の演出態様を決定する際に、異なる演出カウンタ２２３ｆの値を用いることで、複数種類の演出態様の決定内容が同期し難くすることができるように構成している。図１８１５ではまとめて演出カウンタ２２３ｆと示しているが、個々の演出カウンタ２２３ｆを説明する際には、第１演出カウンタ２２３ｆ１、第２演出カウンタ２２３ｆ２等の表現を用いて説明する。その他の構成については上述した第３５制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。特図１報知カウンタ２２３ｓａおよび特図２報知カウンタ２２３ｓｂは、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態（確変状態、および時短状態）において、普通図柄の時短状態が終了され得る抽選回数（第１特別図柄の抽選回数が９５回、または第２特別図柄の抽選回数が５回）となったか否かを判別するために参照されるカウンタである。これらの特図１報知カウンタ２２３ｓａ、特図２報知カウンタ２２３ｓｂの値が１以上である場合は、普通図柄の時短状態が終了され得ない抽選回数であることを意味し、いずれかのカウンタの値が０となった場合は、普通図柄の時短状態が終了され得る抽選回数となったことを意味し、時短状態終了後の遊技状態を報知するためのミニキャラ演出（図１８０４（ｂ）、図１８０５、図１８０６（ａ）参照）の実行が設定される。

【５４７９】

＜第４８制御例における主制御装置の制御処理について＞

次いで、図１８１６から図１８１９を参照して、第４８制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種処理について説明する。まず、図１８１６を参照して、本第４８制御例における第１特別図柄変動開始処理（図１０３６参照）の一処理である特図１遊技状態更新処理（Ｙ３０１Ｋ）について説明する。この特図１遊技状態更新処理（Ｙ３０１Ｋ）は、上述した第３５制御例における特図１遊技状態更新処理（図１０３９参照）に代えて実行される処理であり、特図１遊技状態更新処理（図１０３９参照）と同様に、パチンコ機１０の状態を示す各種カウンタの値を更新することにより、パチンコ機１０の状態を更新するための処理である。図１８１６は、この特図１遊技状態更新処理（Ｙ３０１Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この特図１遊技状態更新処理（Ｙ３０１Ｋ）のうち、Ｙ６０２Ｇ～Ｙ６０５Ｇの各処理では、それぞれ上述した第３５制御例における特図１遊技状態更新処理（図１０３９参照）のＹ６０２Ｇ～Ｙ６０５Ｇの各処理と同一の処理が実行される。また、本第４８制御例における特図１遊技状態更新処理（Ｙ３０１Ｋ）では、Ｙ６０５Ｇの処理において、減算後の特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値が０であると判別した場合に（Ｙ６０５Ｇ：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３Ｇｃがオ

ンであるかを判別する（Ｙ６０１Ｋ）。Ｙ６０１Ｋの処理において、確変フラグ２０３Ｇｃがオンであると判別した場合には（Ｙ６０１Ｋ：Ｙｅｓ）、潜確状態を示す状態コマンドを設定し（Ｙ６０２Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｙ６０１Ｋの処理において、確変フラグ２０３Ｇｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ６０１Ｋ：Ｎｏ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｙ６０３Ｋ）、本処理を終了する。

【５４８０】

この特図１遊技状態更新処理（図１８１６参照）を実行することで、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において第１特別図柄の抽選が実行される毎に、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値を更新することができると共に、特図１時短カウンタ２０３ｈ１が０になった場合に、時短状態を終了させて有利度合いが最も高い潜確状態、若しくは有利度合いが最も低い通常状態のいずれかを設定することができる。次いで、図１８１７を参照して、本第４８制御例における第２特別図柄変動開始処理（図１０４２参照）の一処理である特図２遊技状態更新処理（Ｙ８０１Ｋ）について説明する。この特図２遊技状態更新処理（Ｙ８０１Ｋ）は、上述した第３５制御例における特図２遊技状態更新処理（図１０４５参照）に代えて実行される処理であり、特図２遊技状態更新処理（図１０４５参照）と同様に、パチンコ機１０の状態を示す各種カウンタの値を更新することにより、パチンコ機１０の状態を更新するための処理である。図１８１７は、この特図２遊技状態更新処理（Ｙ８０１Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この特図２遊技状態更新処理（Ｙ８０１Ｋ）のうち、Ｙ８５１Ｇ～Ｙ８５４Ｇの各処理では、それぞれ第３５制御例における特図２遊技状態更新処理（図１０４５参照）のＹ８５１Ｇ～Ｙ８５４Ｇの各処理と同一の処理が実行される。また、Ｙ８５４Ｇの処理において、減算後の特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値が０であると判別した場合には（Ｙ８５４Ｇ：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３Ｇｃがオンであるか否かを判別し（Ｙ８５１Ｋ）、確変フラグ２０３Ｇｃがオンであると判別した場合には（Ｙ８５１Ｋ：Ｙｅｓ）、潜確状態を示す状態コマンドを設定し（Ｙ８５２Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｙ８５１Ｋの処理において、確変フラグ２０３Ｇｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ８５１Ｋ：Ｎｏ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｙ８５３Ｋ）、本処理を終了する。

【５４８１】

この特図２遊技状態更新処理（図１８１７参照）を実行することで、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において第２特別図柄の抽選が実行される毎に、特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値を更新することができると共に、特図１時短カウンタ２０３ｈ２が０になった場合に、時短状態を終了させて有利度合いが最も高い潜確状態、若しくは有利度合いが最も低い通常状態のいずれかを設定することができる。次に、図１８１８を参照して、メイン処理において実行される大当たり制御処理（Ｙ１００１Ｋ）の内容について説明をする。図１８１８は大当たり制御処理（Ｙ１００１Ｋ）の内容を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｙ１００１Ｋ）のうち、Ｙ１１６０１、Ｙ１１６０２、Ｙ１１６０４、Ｙ１１６０５、Ｙ１１６１０～Ｙ１１６１２およびＹ１９０１Ｇの各処理では、それぞれ第３５制御例における大当たり制御処理（図１０４８参照）のＹ１１６０１、Ｙ１１６０２、Ｙ１１６０４、Ｙ１１６０５、Ｙ１１６１０～Ｙ１１６１２およびＹ１９０１Ｇの各処理と同一の処理が実行される。また、本第４８制御例における大当たり制御処理（Ｙ１００１Ｋ）では、Ｙ１１６０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｙ１１６０５：Ｙｅｓ）、特定入賞口の開放を設定し（Ｙ１９０１Ｋ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｙ１９０２Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｙ１１６０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には（Ｙ１１６０５：Ｎｏ）、処理をＹ１１６１０へと移行する。Ｙ１１６１２の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合には（Ｙ１１６１２：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（Ｙ１９０３Ｋ）、本処理を終了する。大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）の詳細については、図１８１９を参照して後述する。一方、Ｙ１１６１２の処理において、大当たりの終了タイミングではないと判別した場合には（Ｙ１１６１２：

Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【５４８２】
次いで、図１８１９を参照して、上述した本第４８制御例における大当たり制御処理（図１８１８）の一処理である大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）について説明する。この大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）は、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。図１８１９は、この大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）のうち、Ｙ２７０２Ｇの処理では、第３５制御例における大当たり終了処理（図１０５０参照）のＹ２７０２Ｇの処理と同一の処理が実行される。また、本第４８制御例における大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）では、まず、通常大当たりであるかを判別し（Ｙ２７０１Ｋ）、通常大当たりではないと判別した場合には（Ｙ２７０１Ｋ：Ｎｏ）、Ｙ２７０２Ｇの処理を実行し、次いで、大当たりＣ６１であるかを判別する（Ｙ２７０２Ｋ）。Ｙ２７０２Ｋの処理において、大当たりＣ６１であると判別した場合には（Ｙ２７０２Ｋ：Ｙｅｓ）、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値と特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値とにそれぞれ６５５３５を設定することで、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態に設定して（Ｙ２７０３Ｋ）、処理をＹ２７０５Ｋへと移行する。一方、Ｙ２７０２Ｋの処理において、大当たりＣ６１ではないと判別した場合には（Ｙ２７０２Ｋ：Ｎｏ）、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値に９５、特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値に５をそれぞれ設定し（Ｙ２７０４Ｋ）、処理をＹ２７０５Ｋへと移行する。これに対し、Ｙ２７０１Ｋの処理において、通常大当たりであると判別した場合には（Ｙ２７０１Ｋ：Ｙｅｓ）、処理をＹ２７０４Ｋへと移行する。また、Ｙ２７０５の処理において、確変フラグ２０３Ｇｃ、各種時短カウンタの値に基づいて状態コマンドを設定し（Ｙ２７０５Ｋ）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定する（Ｙ２７０６Ｋ）。次いで、変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊから今回の大当たりに応じた変動パターンシナリオを特定し（Ｙ２７０７Ｋ）、特定したシナリオを示すデータをシナリオ格納エリア２０３Ｇｂに格納し（Ｙ２７０８Ｋ）、本処理を終了する。
【５４８３】
この大当たり終了処理（図１８１９）を実行することにより、大当たりＣ６１以外の大当たりの終了時において、確変大当たりであるか通常大当たりであるかによらず、第１特別図柄の抽選が９５回実行されるか、第２特別図柄の抽選が５回実行されるまで継続する普通図柄の時短状態を設定することができる。よって、大当たり終了後において、普通図柄の時短状態が終了され易い（普通図柄の時短状態の継続期間が短い期間となり易い）右打ち遊技を行うか、普通図柄の時短状態が終了され難い（普通図柄の時短状態の継続期間が長い期間となり易い）左打ち遊技を行うかを選択させる遊技性を実現することができる。つまり、設定された遊技状態が確変状態であると予測した場合は、右打ち遊技によって普通図柄の時短状態を早期に終了させて有利度合いが高い潜確状態へと移行することを期待させる一方で、時短状態であると予測した場合は、左打ち遊技によって普通図柄の時短状態をより長く継続させて通常状態に移行する前に大当たりに当選することを期待させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【５４８４】
＜第４８制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞
次に、図１８２０から図１８２４を参照して、本第４８制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第４８制御例では、上述した第３５制御例（および第１制御例）に対して、コマンド判定処理（図５９参照）の１処理である大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｇ）の内容が変更された点、変動表示設定処理（図６６参照）の１処理である特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｇ）の内容が変更された点、および変動表示設定処理（図６６参照）の１処理である特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｇ）の内容が変更された点で相違し、それ以外は同一である。なお、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした技術思想については、本第４８制

御例にも当然適用されるものであり、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした変形例や追加例についても本第４８制御例に当然適用されるものである。まず、図１８２０を参照して、本第４８制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｋ）について説明をする。この大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｋ）は、上述した第３５制御例における大当たり関連処理（図１０５３参照）に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理（図１０５３参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した大当たり関連のコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図１８２０は、この大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｋ）の内容を示したフローチャートである。

【５４８５】

この大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｋ）のうち、Ｓ４７０１，Ｓ４７０９，Ｓ４７１０，Ｓ４７１４，Ｓ４７０５Ｇ，Ｓ４７０６ＧおよびＳ４７４０Ｇの各処理では、それぞれ第３５制御例における大当たり関連処理（図１０５３参照）のＳ４７０１，Ｓ４７０９，Ｓ４７１０，Ｓ４７１４，Ｓ４７０５Ｇ，Ｓ４７０６ＧおよびＳ４７４０Ｇの各処理と同一の処理が実行される。また、本第４８制御例における大当たり関連処理（Ｓ４２０１Ｋ）では、Ｓ４７０１の処理において、オープニングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、Ｓ４８０５Ｇの処理を実行し、次いで、Ｓ４７０６Ｇの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４７０９の処理において、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４７０９：Ｙｅｓ）、Ｓ４７１０の処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ４７１４の処理においては、エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４７１４：Ｙｅｓ）、セレクトモードへの突入を示す演出態様を決定し（Ｓ４７０１Ｋ）、次いで、特図１用報知カウンタ２２３ｓａに９５を、特図２用報知カウンタ２２３ｓｂに５をそれぞれ設定し（Ｓ４７０２Ｋ）、Ｓ４７１０Ｇの処理へと移行する。この大当たり関連処理（図１８２０参照）を実行することにより、大当たり終了後、９５回の第１特別図柄の抽選が実行されるか、５回の第２特別図柄の抽選が実行された場合に、普通図柄の時短状態が終了されるか否か、および普通図柄の時短状態が終了される場合には終了後の遊技状態についても報知することができる。よって、報知タイミングとなった場合に、遊技者に対して演出態様に注目させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５４８６】

次に、図１８２１を参照して、本第４８制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｋ）の詳細について説明をする。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｋ）は、上述した第３５制御例における特図１演出態様設定処理（図１０５４参照）に代えて実行される処理であり、特図１演出態様設定処理（図１０５４参照）と同様に、第１特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出の演出態様を決定するための処理である。図１８２１は、この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｋ）のうち、Ｓ５００１Ｇ，Ｓ５００２Ｇ、およびＳ５００９の各処理では、それぞれ第３５制御例における特図１演出態様設定処理（図１０５４参照）のＳ５００１Ｇ，Ｓ５００２Ｇ、およびＳ５００９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４８制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｋ）では、Ｓ５００１Ｇの処理において、現在が通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ５００１Ｇ：Ｎｏ）、次いで、現在が潜確状態であるかを判別し（Ｓ５００１Ｋ）、潜確状態であると判別した場合には（Ｓ５００１Ｋ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５００２Ｇへと移行する。一方、Ｓ５００１Ｋの処理において、現在の遊技状態が潜確状態ではないと判別した場合には（Ｓ５００１Ｋ：Ｎｏ）、第１特別図柄の抽選結果を加味したミニキャラ演出を設定するための特図１ミニキャラ演出設定処理の処理を実行し（Ｓ５００２Ｋ）、処理をＳ５００３Ｋへと移行する。この特図１ミニキャラ演出設定処理（Ｓ５００２Ｋ）の詳細については、図１８２２を参照して後述する。

【５４８７】

Ｓ５００２Ｋの処理が終了すると、次いで、第２特別図柄（特図２）の変動表示中であ

るかを判別し（Ｓ５００３Ｋ）、第２特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ５００３Ｋ：Ｎｏ）、処理をＳ５００２Ｇへと移行する。一方、Ｓ５００３Ｋの処理において、第２特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ５００３Ｋ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の抽選結果が外れであるか否かを判別し（Ｓ５００４Ｋ）、第１特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ５００４Ｋ：Ｙｅｓ）、小表示領域における外れの演出態様を設定し（Ｓ５００５Ｋ）、処理をＳ５００９へと移行する。一方、Ｓ５００４Ｋの処理において、第１特別図柄の抽選結果が外れではないと判別した場合には（Ｓ５００４Ｋ：Ｎｏ）、実行中の第２特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示であるか否かを判別し（Ｓ５００６Ｋ）、実行中の第２特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示ではない（即ち、外れに対応する変動表示である）と判別した場合には（Ｓ５００６Ｋ：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動表示演出が打ち切られて第１特別図柄の大当たり変動が開始される特殊な演出態様を決定し（Ｓ５００７Ｋ）、処理をＳ５００９へと移行する。一方、Ｓ５００６Ｋの処理において、実行中の第２特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示であると判別した場合には（Ｓ５００６Ｋ：Ｙｅｓ）、先に第２特別図柄の変動表示が終了するかを判別する（Ｓ５００８Ｋ）。Ｓ５００８Ｋの処理において、先に第２特別図柄の変動表示が終了しないと判別した場合には（Ｓ５００８Ｋ：Ｎｏ）、処理をＳ５００７Ｋへと移行する。一方、先に第２特別図柄の変動表示が終了すると判別した場合には（Ｓ５００８Ｋ：Ｙｅｓ）、小表示領域における外れの演出態様を設定し（Ｓ５００９Ｋ）、処理をＳ５００９へと移行する。この特図１演出態様設定処理（図１８２１参照）を実行することにより、遊技状態および第２特別図柄の変動表示の状況に応じて、第１特別図柄の変動表示演出を好適に設定することができる。

【５４８８】

次に、図１８２２を参照して、上述した特図１演出態様設定処理（図１８２１参照）の一処理である特図１ミニキャラ演出設定処理（Ｓ５００２Ｋ）について説明をする。図１８２２は、この特図１ミニキャラ演出設定処理（Ｓ５００２Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この特図１ミニキャラ演出設定処理（Ｓ５００２Ｋ）では、まず、特図１用報知カウンタ２２３ｓａの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ５０３１Ｋ）、特図１用報知カウンタ２２３ｓａの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５０３１Ｋ：Ｎｏ）、ミニキャラ演出による遊技状態の報知が既に終了していることを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５０３１Ｋの処理において、特図１用報知カウンタ２２３ｓａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ５０３１Ｋ：Ｙｅｓ）、特図１用報知カウンタ２２３ｓａの値を１減算し（Ｓ５０３２Ｋ）、次いで、減算後のカウンタ値が０であるかを判別する（Ｓ５０３３Ｋ）。Ｓ５０３３Ｋの処理において、減算後のカウンタ値が０であると判別した場合は（Ｓ５０３３Ｋ：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態と今回の特別図柄の抽選結果とに応じた報知態様のミニキャラ報知演出を伴う演出態様を設定し（Ｓ５０３４Ｋ）、本処理を終了する。より具体的には、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合は、遊技状態によらず、カメのミニキャラ８６５が宝箱ＴＢＬに到達し、当該宝箱ＴＢＬから祝アイコン８０１ｃが出現する演出が実行される。また、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が時短状態である場合は、カメのミニキャラ８６５が宝箱ＴＢＬに到達し、当該宝箱ＴＢＬから終アイコン８０１ｅが出現する演出が実行される。また、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が次回の大当たりまで継続する確変状態である場合は、カメのミニキャラ８６５が宝箱ＴＢＬに到達し、当該宝箱ＴＢＬから∞アイコン８０１ｉが出現する演出が実行される。更に、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が当該変動にて終了される確変状態である場合は、カメのミニキャラ８６５が宝箱ＴＢＬに到達し、当該宝箱ＴＢＬからＶアイコン８０１ｖが出現する演出が実行される。

【５４８９】

一方、Ｓ５０３３Ｋの処理において、減算後のカウンタ値が０ではないと判別した場合は（Ｓ５０３３Ｋ：Ｎｏ）、ミニキャラ示唆選択テーブル２２２ｓａを参照して示唆態様を決定し（Ｓ５０３５Ｋ）、決定した示唆態様を伴って、カメのミニキャラ８６５が左方

向に１歩進むミニキャラ演出を設定し（Ｓ５０３６Ｋ）、本処理を終了する。この特図１ミニキャラ演出設定処理（図１８２２参照）を実行することにより、特別図柄の抽選回数、遊技状態、および第１特別図柄の抽選結果に応じて適切なミニキャラ演出を設定することができる。次に、図１８２３を参照して、本第４８制御例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｋ）について説明をする。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｋ）は、上述した第３５制御例における特図２演出態様設定処理（図１０５６参照）に代えて実行される処理であり、特図２演出態様設定処理（図１０５６参照）と同様に、第２特別図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図１８２３は、この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｋ）のうち、Ｓ５１０３Ｇ、およびＳ５１０７の各処理では、それぞれ第３５制御例における特図２演出態様設定処理（図１０５６参照）のＳ５１０３Ｇ、およびＳ５１０７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４８制御例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｋ）では、まず、現在の状態が通常状態であるか否かを判別し（Ｓ５１０１Ｋ）、通常状態であると判別した場合には（Ｓ５１０１Ｋ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５１０３Ｇへと移行する。一方、Ｓ５１０１Ｋの処理において、通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ５１０１Ｋ：Ｎｏ）、次いで、現在の状態が潜確状態であるか否かを判別し（Ｓ５１０２Ｋ）、潜確状態であると判別した場合には（Ｓ５１０２Ｋ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５１０３Ｇへと移行する。

【５４９０】

これに対し、Ｓ５１０２Ｋの処理において、潜確状態ではないと判別した場合には（Ｓ５１０２Ｋ：Ｎｏ）、第２特別図柄の抽選結果を加味したミニキャラ演出を設定するための特図２ミニキャラ演出設定処理を実行し（Ｓ５１０３Ｋ）、処理をＳ５１０４Ｋへと移行する。この特図２ミニキャラ演出設定処理（Ｓ５１０３Ｋ）の詳細については、図１８２４を参照して後述する。Ｓ５１０４Ｋの処理では、第１特別図柄の変動表示中であるかを判別し（Ｓ５１０４Ｋ）、第１特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ５１０４Ｋ：Ｎｏ）、処理をＳ５１０３Ｇへと移行する。一方、Ｓ５１０４Ｋの処理において、第１特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ５１０４Ｋ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の抽選結果が外れか否かを判別し（Ｓ５１０５Ｋ）、第２特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ５１０５Ｋ：Ｙｅｓ）、小表示領域における外れの演出態様を設定し（Ｓ５１０６Ｋ）、処理をＳ５１０７へと移行する。これに対し、Ｓ５１０５Ｋの処理において、第２特別図柄の抽選結果が外れではないと判別した場合には（Ｓ５１０５Ｋ：Ｎｏ）、実行中の第２特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示であるかを判別し（Ｓ５１０７Ｋ）、実行中の第２特別図柄の変動表示が大当たり変動ではないと判別した場合には（Ｓ５１０７Ｋ：Ｎｏ）、第１特別図柄の変動表示演出が打ち切られて第２特別図柄の大当たり変動が開始される特殊な演出態様を決定し（Ｓ５１０８Ｋ）、処理をＳ５１０７へと移行する。一方、Ｓ５１０７Ｋの処理において、実行中の第２特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示であると判別した場合には（Ｓ５１０７Ｋ：Ｙｅｓ）、先に第１特別図柄の変動表示が終了するかを判別し（Ｓ５１０９Ｋ）、先に第１特別図柄の変動表示が終了しないと判別した場合には（Ｓ５１０９Ｋ：Ｎｏ）、処理をＳ５１０８Ｋへと移行する。

【５４９１】

一方、Ｓ５１０９Ｋの処理において、先に第１特別図柄の変動表示が終了すると判別した場合には（Ｓ５１０９Ｋ：Ｙｅｓ）、小表示領域における外れの演出態様を設定し（Ｓ５１１０Ｋ）、処理をＳ５１０７へと移行する。この特図２演出態様設定処理（図１８２３参照）を実行することにより、遊技状態および第１特別図柄の変動表示の状況に応じて、第２特別図柄の変動表示演出を好適に設定することができる。次に、図１８２４を参照して、上述した特図２演出態様設定処理（図１８２３参照）の一処理である特図２ミニキャラ演出設定処理（Ｓ５１０３Ｋ）について説明をする。図１８２４は、この特図２ミニキャラ演出設定処理（Ｓ５１０３Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この特図２ミニキャラ演出設定処理（Ｓ５１０３Ｋ）では、まず、特図２用報知カウンタ２２３ｓｂ

の値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ５１３１Ｋ）、特図２用報知カウンタ２２３ｓｂの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５１３１Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５１３１Ｋの処理において、特図２用報知カウンタ２２３ｓｂの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ５１３１Ｋ：Ｙｅｓ）、特図２用報知カウンタ２２３ｓｂの値を１減算し（Ｓ５１３２Ｋ）、次いで、減算後のカウンタ値が０であるかを判別する（Ｓ５１３３Ｋ）。

【５４９２】

Ｓ５１３３Ｋの処理において、減算後のカウンタ値が０であると判別した場合は（Ｓ５１３３Ｋ：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態と今回の特図抽選結果とに応じた報知態様のミニキャラ報知演出を伴う演出態様を設定し（Ｓ５１３４Ｋ）、本処理を終了する。より具体的には、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合は、遊技状態によらず、ウサギのミニキャラ８０１が宝箱ＴＢＬに到達し、当該宝箱ＴＢＬから祝アイコン８０１ｃが出現する演出（図１８０５（ｂ）参照）が実行される。また、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が時短状態である場合は、ウサギのミニキャラ８０１が宝箱ＴＢＬに到達し、当該宝箱ＴＢＬから終アイコン８０１ｅが出現する演出（図１８０５（ａ）参照）が実行される。また、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が次回の大当たりまで継続する確変状態である場合は、ウサギのミニキャラ８０１が宝箱ＴＢＬに到達し、当該宝箱ＴＢＬから∞アイコン８０１ｉが出現する演出（図１８０６（ａ）参照）が実行される。更に、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が当該変動にて終了される確変状態である場合は、ウサギのミニキャラ８０１が宝箱ＴＢＬに到達し、当該宝箱ＴＢＬからＶアイコン８０１ｖが出現する演出（図１８０４（ｂ）参照）が実行される。これに対し、Ｓ５１３３Ｋの処理において、減算後のカウンタ値が０ではないと判別した場合は（Ｓ５１３３Ｋ：Ｎｏ）、ミニキャラ示唆選択テーブル２２２ｓａを参照して示唆態様を決定し（Ｓ５１３５Ｋ）、決定した示唆態様を伴って、ウサギのミニキャラ８０１が１歩進むミニキャラ演出を設定し（Ｓ５１３６Ｋ）、本処理を終了する。この特図２ミニキャラ演出設定処理（図１８２４参照）を実行することにより、特別図柄の抽選回数、遊技状態、および第２特別図柄の抽選結果に応じて適切なミニキャラ演出を設定することができる。

【５４９３】

以上説明した通り、本第４８制御例におけるパチンコ機１０では、第１制御（普通図柄の通常状態における電動役物６４ａの可変制御）と、その第１制御よりも第１入球口６４へと遊技球が入球し易くなる第２制御（普通図柄の時短状態における電動役物６４ａの可変制御）と、を少なくとも含む制御のうち１の制御を設定可能に構成した上で、第２制御が設定される所定の状態（時短状態、および確変状態）では、第１の遊技方法（左打ち）で遊技を行うよりも、第２の遊技方法で遊技を行った方が、第１制御へと切り替える契機となる特定条件（時短終了条件）が成立するまでの期間が長くなり易くなるように構成している。このように構成することで、第２制御をより長く継続させたいと考える遊技者に対して、第１の遊技方法で遊技を行わせることができる一方で、第２制御を早期に終了させたいと考える遊技者に対して、第２の遊技方法で遊技を行わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、特定条件が成立するまでの期間の長さを遊技方法に応じて異ならせる方法としては、例えば、第２制御から第１制御へと切り替えられる契機となる特定条件（時短終了条件）として、第２の遊技方法（右打ち）で遊技を行うよりも第１の遊技方法（左打ち）で遊技を行った方が成立し易い第１特定条件（第１特別図柄の抽選回数が規定回数となった場合に成立する時短終了条件）と、第１の遊技方法で遊技を行うよりも第２の遊技方法で遊技を行った方が成立し易い第２特定条件（第２特別図柄の抽選回数が規定回数となった場合に成立する時短終了条件）と、をそれぞれ設定する構成とし、第２制御が設定されている間、第１の遊技方法で遊技を行い続けた場合に第１特定条件が成立するまでに実行される判別（特別図柄の抽選）の回数（９５回）の方が、第２の遊技方法で遊技を行い続けた場合に第２特定条件が成立するまでに実行される判別の回数（５回）よりも多くなる構成とすればよい。このように構成することで、第２制御が設定されている間に第１の遊技

方法で遊技を行った場合は、大当たりに当選しない限り、第１制御に切り替えられる（第１特定条件が成立する）までにより多くの判別を実行させることができ、多くの判別を終了させるまでの期間を長期化することができる一方で、第２制御が設定されている間に第２の遊技方法で遊技を行った場合は、第１の遊技方法で遊技を行うよりも少ない判別回数で第１制御に切り替えられる（第２特定条件が成立する）ので、遊技方法に応じて特定条件が成立するまでの期間をより確実に異ならせることができる。

【５４９４】

また、本第４８制御例におけるパチンコ機１０では、判別（特別図柄の抽選）が実行され易くなる第２制御が実行される（普通図柄の高確率状態に設定される）時短状態や確変状態において、第１の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行ったとしても第２の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行ったとしても、不利な通常状態において左打ちを行った場合よりも持ち球が減り難い有利な遊技を実行可能に構成している。即ち、第１の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行った場合には、ほぼ持ち球を維持可能な（発射される遊技球と払い出される賞球の個数とが設計上ほぼ同等となる）有利な遊技が実行可能となるように構成する一方で、第２の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行った場合についても、左打ちを行った場合よりも若干払い出される賞球数が少なくなる程度に有利な遊技が実行可能となるように構成した。そして、普通図柄の時短状態は、基本的に、第２の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行った場合には時短終了条件が早期に成立し易くなる一方で、第１の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行った場合には時短終了条件が成立し難くなるように構成した。このように構成することで、時短終了条件が成立すると不利な通常状態へと移行してしまう時短状態においては、左打ちを行った方が有利度合いが高くなる一方で、時短終了条件が成立すると特別図柄の高確率状態が維持されたまま普通図柄の通常状態に設定される結果、最も有利な潜確状態へと移行する確変状態においては、右打ちを行った方が有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができる。

【５４９５】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、有利度合いが異なる複数の遊技状態が設けられており、有利度合いが高い遊技状態に設定された場合は、当該有利度合いが高い遊技状態において所定の終了条件が成立したことに基づいて、有利度合いが高い遊技状態が終了されて、他の遊技状態に設定されるものが広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機の中には、有利な遊技状態として、終了条件の成立し易さが異なる（例えば、終了条件が成立するまでの特別図柄の抽選回数が異なる）複数の種別が設けられているものも存在し、終了条件が成立し難い遊技状態に設定されることを期待させることで興趣向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機においては、異なる遊技状態であっても、同一の終了条件が設定された場合、終了条件が成立するまで遊技状態によらない共通の遊技方法で遊技を行うことで有利度合いが最も高くなるため、遊技が単調になってしまうという問題点がある。これに対して本第４８制御例では、特別図柄の抽選が実行され易い制御（普通図柄の時短状態の制御）を終了させるための終了条件として共通の終了条件（時短終了条件）が設定された場合に、第１の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い第１の状況と、第２の遊技方法（右打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い第２の状況と、が成立し得る構成とした。即ち、時短終了条件が成立し難い左打ち遊技を行った方が有利度合いが高くなる時短状態と、時短終了条件が成立し易い右打ち遊技を行った方が有利度合いが高くなる確変状態と、を設ける構成とし、時短状態と確変状態とで、共通の時短終了条件を設定する構成とした。このように構成することで、同一の時短制御が設定されているにもかかわらず、状況に応じて遊技方法を異ならせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５４９６】

また、本第４８制御例では、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難となる第２状態と、に可変可能な可変入球手段（第２可変入賞装置２０６５）が第２状態から第１状態へと所定期間可変される可変遊技（大当たり遊技）が実行され

た場合に、当該可変遊技（大当たり遊技）の実行が終了した後の遊技状態によらない特定の演出態様（第１特別図柄の抽選が実行される毎にカメのミニキャラ８６５が左方向へ進み、第２特別図柄の抽選が実行される毎にウサギのミニキャラ８０１が右方向へ進む演出態様）を少なくとも含む第１演出（セレクトモード演出）を実行する構成としている。より具体的には、可変遊技（大当たり遊技）の実行が終了した後の遊技状態として、第１の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い時短状態が設定された場合と、第２の遊技方法（右打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い確変状態が設定された場合とで、どちらも第１演出を実行する構成としている。即ち、第１の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなるのか、第２の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなるのかを演出態様から識別困難とする演出を実行可能に構成している。これにより、第１演出が実行された場合に、遊技者に対して、第１の遊技方法で遊技を行った方が良いのか、第２の遊技方法で遊技を行った方が良いのかを予測させて、当該予測に応じた遊技方法を実行させるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、第１演出（セレクトモード演出）は、特定条件（普通図柄の時短状態の終了条件）が成立するまで継続され、特定条件が成立したことに基づいて、設定されている遊技状態に対応する発射方向を遊技者に対して示唆する演出に切り替えられる。即ち、時短状態に設定されていた場合は、普通図柄の時短状態が終了されることで左打ちを行った方が有利度合いが高くなる通常状態へと移行するため、左打ちを行うことを遊技者に対して示唆する演出が実行される。また、確変状態に設定されていた場合は、普通図柄の時短状態が終了されることで右打ちを行った方が有利度合いが高くなる確変状態へと移行するため、右打ちを行うことを遊技者に対して示唆する演出が実行される。これにより、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。

【５４９７】

また、本第４８制御例では、判別手段の判別結果（特別図柄の抽選結果）が特定の判別結果（小当たり）となった場合に、遊技球が入球可能な第３状態と、その第３状態よりも遊技球が入球困難となる第４状態と、に可変可能な第２可変入球手段（小当たり用入賞装置２６５０）が第４状態から第３状態へと所定期間可変する第２可変遊技（小当たり遊技）を実行可能に構成した上で、判別が実行され易くなる第２制御（普通図柄の時短状態における電動役物６４ａの可変制御）が設定される第２遊技状態（確変状態）において特定の判別結果（小当たり）となって第２可変遊技（小当たり遊技）が実行された場合に、当該第２可変遊技の実行中に第２可変入球手段（小当たり用入賞装置２６５０）が設けられている特定方向（盤面右側）へと発射された遊技球が第２可変入球手段へと到達可能に構成している。このように構成することで、第２遊技状態の有利度合いをより向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、所定の遊技状態が設定された場合に、所定の可変入球手段へと遊技球を発射し続けることにより、他の遊技状態へと移行するまで第２可変遊技が頻繁に実行される上に、当該第２可変遊技において第２可変入球手段へと遊技球が頻繁に入球する極めて有利度合いが高い遊技状態を形成するものが知られている。かかる従来型の遊技機においては、所定の遊技状態以外の遊技状態では、第２可変遊技が実行され難くなる制御（例えば、判別の実行間隔が極端に長くなる）制御や、第２可変入球手段へと遊技球が到達し難くなる制御（例えば、第２可変入球手段よりも上流側に設けられている所定の入球手段へとほぼ全ての遊技球が入球する制御）を設定することにより、所定の遊技状態以外の遊技状態において第２可変入球手段への入球が発生し難くなるように構成するのが通常であったため、第２可変入球手段への入球に基づく特典を得る機会が限定されていた。

【５４９８】

これに対して本第４８制御例では、第１制御（普通図柄の通常状態）が設定される第１遊技状態（潜確状態）だけでなく、第１入球口６４へと入球し易くなる第２制御が設定される第２遊技状態においても第２可変入球手段へと遊技球を到達させて入球に基づく特典

を獲得可能となる斬新な遊技性を実現することができる。つまり、第２遊技状態においても、遊技者に不利となる第３遊技状態（通常状態）に比較して、第２可変遊技が実行され易くなる上に、第２可変遊技の実行中に第２可変入球手段へと入球させて所定の特典を獲得することが可能となるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、本第４８制御例では、大当たりのラウンド数を一律で５ラウンドに設定することにより、大当たりのラウンド数から大当たり終了後の遊技状態の推測が困難となるように構成していたが、ラウンド数が異なる複数の大当たり種別を設ける構成としてもよい。この場合において、確変大当たりと通常大当たりとで、各ラウンド数の大当たりが選択される割合を全て共通化することで、大当たり終了後の遊技状態を推測困難としてもよい。また、通常大当たりよりも確変大当たりの場合に設定される割合が高いラウンド数や、確変大当たりよりも通常大当たりの場合に設定される割合が高いラウンド数、確変状態でのみ設定され得るラウンド数や、時短状態でのみ設定されるラウンド数等を設けることで、設定されるラウンド数から大当たり終了後の遊技状態を予測させる遊技性を実現してもよい。

【５４９９】

本第４８制御例では、第１の遊技方法（有利な所定の遊技状態が長く継続し易い遊技方法）を左打ち遊技に設定すると共に、第２の遊技方法（有利な所定の遊技状態が長く継続し難い遊技方法）を右打ち遊技に設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、左打ちを第２の遊技方法に設定すると共に、右打ちを第１の遊技方法に設定する構成としてもよい。つまり、時短状態が終了するまでの第１特別図柄の抽選回数を、第２特別図柄の抽選回数よりも少なくする構成としてもよい。より具体的には、例えば、時短終了条件として第１特別図柄の抽選が５回実行されるか、第２特別図柄の抽選が９５回実行された場合に成立する条件を設定してもよい。このように構成することで、確変状態においては左打ちにより持ち球がより減り難い第１特別図柄の抽選を実行させることで潜確状態へと移行し易くなるので、持ち球が若干減り易くなる右打ち遊技を行う必要がなくなる分、潜確状態へと移行する場合の有利度合いをより高くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、盤面右側に第１特別図柄の抽選契機となる始動口および当該始動口を開閉する電動役物が設けられた第１流路と、第２入球口１６４１が設けられた第２流路と、を設ける構成とした上で、第１流路を狙って右打ちを行う遊技方法を第１の遊技方法とし、第２流路を狙って右打ちを行う遊技方法を第２の遊技方法とする構成としてもよいし、第１流路を狙って右打ちを行う遊技方法を第２の遊技方法とし、第２流路を狙って右打ちを行う遊技方法を第１の遊技方法とする構成としてもよい。このように構成することで、通常状態以外の比較的有利度合いが高い遊技状態では全て右打ち遊技によって遊技を進行させることができるので、より分かり易い遊技性を実現することができる。

【５５００】

本第４８制御例では、可変遊技（大当たり遊技）が終了してから特定条件（時短終了条件）が成立するまでの間、即ち、特定の遊技回数となる（第１特別図柄の抽選回数が９５回となるか第２特別図柄の抽選が５回となる）までの間、可変遊技の実行が終了した後の遊技状態によらない特定の演出態様（第１特別図柄の抽選が実行される毎にカメのミニキャラ８６５が左方向へ進み、第２特別図柄の抽選が実行される毎にウサギのミニキャラ８０１が右方向へ進む演出態様）を少なくとも含む第１演出（セレクトモード演出）を実行し、特定条件が成立したことに基づいて、有利度合いが高くなる発射方向を報知する構成としていたが、特定条件（設定されている遊技状態に対応する報知を行う契機）は、時短終了条件に限られるものではない。例えば、特定条件（設定されている遊技状態に対応する報知を行う契機）として、特別図柄の抽選が実行される毎に有利度合いが高くなる発射方向を報知するか否かの判定を実行し、当該判定にて発射方向を報知すると判定されたことを契機として、設定されている遊技状態に対応する発射方向の報知を含む演出を実行してもよい。このように構成することで、運が良ければ少ない抽選回数で設定されている遊技状態を知ることができる可能性があり、無駄なく遊技を行うことができるため、より早

期に発射方向を報知すると判定されることを期待させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、大当たり終了後の経過期間が予め定められた特定期間（例えば、５分経過時や１０分経過時）となったことを契機として、設定されている遊技状態に対応する発射方向の報知を含む演出を実行する構成としてもよい。この場合、特定期間を経過するまで待って発射方向が報知されてから対応する方向へと遊技球を発射する遊技方法を行うか、特定期間を待たずに遊技者が予想した遊技状態に対応する方向へと遊技球を発射する遊技を開始するかを選択させることができるので、遊技性の幅を広げることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５０１】

本第４８制御例では、可変遊技（大当たり遊技）が終了してから特定条件（時短終了条件）が成立するまでの間、遊技状態によらない特定の演出態様を少なくとも含む第１演出（大当たり種別によらない共通の演出態様を含んで構成される演出）として、セレクトモード演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。左打ちを行った方が有利であるのか、右打ちを行った方が有利であるのかを遊技者に対して通常（遊技状態が明示されている状況下）よりも分かり難くできる演出態様であればよく、例えば、特定条件が成立するまでの間、右打ちと左打ちとの両方の表示態様が設定される演出を実行する構成としてもよい。このように構成した場合も、遊技者に対して好みの発射方向を選択すれば良いことを理解させることができる。また、設定されている遊技状態にかかわらず、左打ちを報知する構成としてもよい。このように構成することで、遊技状態によらず、普通図柄の時短状態をより長く継続させることができるので、有利な遊技状態をより長く継続させることができる。また、逆に、設定されている遊技状態にかかわらず、右打ちを報知する構成としてもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態が遊技状態によらず早期に終了されるので、時短状態と確変状態とでの有利度合いの格差をより大きくすることができる。よって、確変状態が設定されていて潜確状態へと移行した場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。

【５５０２】

本第４８制御例では、第２遊技状態（確変状態）において第２可変遊技（有利な所定の遊技状態において実行され易くなる有利遊技）が実行された場合に、第１遊技状態（潜確状態）と同等の個数の遊技球が第２可変入球手段へと到達可能となるように構成し、第２可変遊技の実行間隔を第２遊技状態よりも第１遊技状態の方が短くなり易く構成することにより、第２遊技状態の有利度合いを第１遊技状態よりも低く構成していたが、これに限られるものではない。例えば、第１遊技状態と第２遊技状態とでいずれも第２可変入球手段へと遊技球を到達可能としつつ、第２遊技状態の方が第２可変入球手段へと到達する遊技球の個数が少なくなり易く構成することにより、第２遊技状態の有利度合いを第１遊技状態よりも低く構成してもよい。具体的には、例えば、第２可変入球手段の上流側に、第１遊技状態よりも第２遊技状態で開放され易い所定の入球手段を設ける構成とし、第２遊技状態においては所定割合の遊技球が所定の入球手段へと入球することで第２可変入球手段へと到達困難としてもよい。これにより、設計の自由度を高めることができる。

【５５０３】

本第４８制御例では、大当たり終了後の遊技状態が確変状態である場合は、普通図柄の時短状態を終了させることで有利度合いが高くなる（最も有利な潜確状態へと移行する）一方で、時短状態である場合は、普通図柄の時短状態を終了させることで有利度合いが低くなる（最も不利な通常状態へと移行する）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態において普通図柄の時短状態が終了することで、確変状態で普通図柄の時短状態が終了するよりも有利度合いが高くなるように構成してもよい。具体的には、例えば、時短状態において普通図柄の時短状態が終了された場合に設定される通常状態では、第２特別図柄の変動時間が短い変動パターンテーブル（例えば、潜確用テーブル２０２ｓｄ４と同様の規定内容のテーブル）が参照されて変動パターンが選択されるように構成する一方で、確変状態において普通図柄の時短状態が終了された場合に設定さ

れる潜確状態では、第２特別図柄の変動時間が極端に長い変動パターンテーブル（例えば、通常用テーブル２０２ｓｄ１と同様の規定内容のテーブル）が参照されて変動パターンが選択されるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態において時短回数が終了して通常状態に移行すると、第２特別図柄の変動時間が短くなって右打ちを行うことで小当たり遊技が頻繁に実行される極めて有利な遊技状態を形成する一方で、確変状態において時短回数が終了して潜確状態に移行すると、右打ちを行っても第２特別図柄の抽選が極めて長い周期（１０分間）でしか実行されないため左打ちにより遊技を進行せざるを得ない不利な遊技状態を形成するため、確変状態では時短回数内に大当たりに当選することを期待する一方で、時短状態では時短回数が経過することを期待するという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。また、通常状態が最も有利な遊技状態となり、潜確状態が一般的な遊技機における通常状態に相当するという極めて特殊、且つ、斬新な状態移行方法を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、パチンコ１０の初期化時に設定される通常状態については、第２特別図柄の変動時間が極端に長い変動パターンテーブル（例えば、通常用テーブル２０２ｓｄ１と同様の規定内容のテーブル）が参照されて変動パターンが選択されるように構成してもよい。このように構成することで、パチンコ機１０の初期化直後から最も有利な遊技状態に設定されてしまい、遊技者に対して過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。

【５５０４】

本第４８制御例では、大当たり終了後の遊技状態が時短状態である場合、および確変状態である場合に、所定期間の間、遊技状態（有利度合いが高い発射方向）を推測することが困難となる演出（セレクトモード演出）を実行する構成としていたが、セレクトモードを実行する対象となる遊技状態はこれに限られるものではなく、あらゆる遊技状態において実行可能である。より具体的には、例えば、時短回数が経過した際に遊技状態を報知せず、時短回数経過後（つまり、潜確状態、若しくは通常状態の何れかへと移行した場合）にも、所定期間の間、遊技状態を推測することが困難となる演出を実行して遊技者に対して右打ちを行うか左打ちを行うかを選択させる構成としてもよい。この場合、例えば、遊技者が左打ちを行った場合に第１特別図柄の抽選が第１回数実行されるか、または遊技者が右打ちを行った場合に第２特別図柄の抽選が第２回数実行されることで遊技状態（有利度合いが高くなる発射方向）を報知する構成としても良いし、特定期間が経過することで遊技状態（有利度合いが高くなる発射方向）を報知する構成としてもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態が継続している間だけでなく、普通図柄の時短状態が終了した後においても、遊技状態を推測して発射方向を選択する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、大当たり終了後の遊技状態として確変状態、時短状態だけでなく、通常状態や潜確状態が設定され得るように構成し、全ての遊技状態において遊技状態（有利度合いが高くなる発射方向）を推測することが困難となる演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者の推測をより困難にすることができると共に、不利な遊技状態と有利な遊技状態との差をより大きくすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５０５】

本第４８制御例では、大当たり終了後において、第３図柄表示装置８１において実行される演出態様を確変状態と時短状態とで共通化することにより大当たり終了後の遊技状態を推測困難となるように構成していたが、これに加えて、第１図柄表示装置３７に表示される第１図柄（大当たり図柄）の表示態様から大当たり終了後の遊技状態を推測されにくく構成してもよい。具体的には、例えば、大当たり図柄の確定表示期間が開始されてから大当たり終了後、少なくとも１回の特別図柄の抽選が開始されるまでの間、第１図柄表示装置３７を可動部材（役物）等によって遮蔽する構成としてもよい。このように構成することで、第１図柄表示装置３７に表示される第１図柄の組み合わせを視認して遊技状態を推測することを困難とすることができるので、大当たり終了後の遊技状態の推測をより困

難にすることができる。また、第１図柄表示装置３７に表示される大当たり図柄を、確変大当たりの少なくとも一部と通常大当たりの少なくとも一部とで共通化してもよい。このように構成した場合も、第１図柄表示装置３７に表示される大当たり図柄から大当たり終了後の遊技状態を推測することが困難とすることができる。本第４８制御例では、普通図柄の時短状態が、第１特別図柄の抽選回数が規定回数（９５回、若しくは６５５３５回）となるか、又は第２特別図柄の抽選回数が規定回数（５回、若しくは６５５３５回）となるまで必ず継続する構成としていたが、これに限られるものではなく、他の時短終了条件を設ける構成としてもよい。例えば、特別図柄の抽選で特定の種別の小当たりに当選した場合に、残りの時短回数によらず、普通図柄の時短状態を終了させる構成としてもよい。このように構成することで、確変状態である場合は、特定の種別の小当たりに当選することで有利な潜確状態となる一方で、時短状態である場合は、特定の小当たりに当選することで不利な通常状態となるため、当選する遊技状態に応じて有利度合いが逆転する極めて特殊な抽選結果を形成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５０６】

本第４８制御例では、大当たり終了後の時短状態が設定される場合に、第１特別図柄の抽選が９５回実行されるまで、または第２特別図柄の抽選が５回実行されるまで継続する普通図柄の時短状態が必ず設定される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態として、特別図柄の種別によらず、特別図柄の抽選が合計で９５回終了するまで継続する時短状態を設ける構成としてもよい。この場合において、遊技者が右打ちを行って第２特別図柄の抽選を５回実行させ、遊技状態（有利度合いが高い発射方向）の報知タイミングとなった場合に、左打ちを報知するのに加え、時短状態が継続することをも報知する構成としてもよい。このように構成することで、時短状態が継続することを遊技者に対して容易に理解させることができる。本第４８制御例では、大当たり終了後にのみ普通図柄の時短状態が設定され得る構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、特別図柄の抽選が所定の抽選結果（時短図柄当選）となった場合に、第２時短状態が直接設定されるように構成してもよい。そして、大当たり終了後に設定された時短状態（第１時短状態）の間に時短図柄当選が発生した場合は、第１時短状態の終了タイミングで、当選済みの第２時短状態を新たに設定する構成としてもよい。このように構成することで、報知タイミングで普通図柄の時短状態の継続が報知されたとしても、大当たり終了後の遊技状態として次回まで継続する確変状態が設定されていた場合に加え、時短状態または確変状態において時短図柄当選が発生して第２時短状態が設定されている場合も設けることができるので、報知タイミング後の遊技状態をより複雑化することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５０７】

本第４８制御例では、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において左打ちを行い続けるよりも、右打ちを行い続けた方が、払い出される賞球の個数が少なくなる（発射される遊技球の個数に対する払い出される賞球の個数の比が小さい値となる）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、逆に、左打ちを行うよりも右打ちを行った方が払い出される賞球の個数が多くなるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において右打ちを行うと、持ち球（払い出される賞球数）の面では有利度合いが高くなるが、普通図柄の時短状態が早期に（５回の特別図柄の抽選が終了することで）終了されてしまうため、特に、時短状態において、持ち球を重視するか、長く時短状態を継続させるかを遊技者に対して選択させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、この場合において、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において右打ちを行い続けた場合の有利度合い（小当たり遊技の実行頻度）を、潜確状態において右打ちを行い続けた場合の有利度合いよりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態において右打ちを行うメリットをより高めることができるので、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態が大当たり終了後の遊技状態として設

定された場合に、右打ちを行うという選択を遊技者に対してより行わせ易くすることができる。

【５５０８】

本第４８制御例では、大当たり終了後の遊技状態が時短状態である場合、および確変状態である場合に、所定期間の間、遊技状態（有利度合いが高い発射方向）を推測することが困難となる演出（セレクトモード演出）を実行する構成とした上で、設定されている遊技状態に応じた確率で実行されるミニキャラ示唆演出によって、設定されている遊技状態を遊技者に対して示唆可能に構成していたが、ミニキャラ示唆演出は、普通図柄の時短状態が設定されている間において、必ずしも一定確率で抽選する必要はない。例えば、特定期間の間は、ミニキャラ示唆演出が発生し難くなる（または発生しなくなる）ように構成してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の抽選が５０回実行されるか、第２特別図柄の抽選が２回実行されるまでは、ミニキャラ示唆演出が発生し難くなる（または発生しなくなる）構成とする一方で、上記いずれかの条件を満たした後において、ミニキャラ示唆選択テーブル２２２ｓａ（図１８１４（ｂ）参照）を参照してミニキャラ示唆演出を抽選する構成としてもよい。このように構成することで、第１特別図柄の抽選が５０回実行されるか、第２特別図柄の抽選が２回実行されるまでは、遊技者の勘のみに基づいて遊技状態を予測して発射方向を選択する遊技性となる一方で、以降はミニキャラ示唆演出の発生状況も加味して遊技状態を予測する遊技性となるため、より奥深い遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、逆に、普通図柄の時短状態における後半（例えば、第１特別図柄の抽選が８０回以上実行されている状態、または第２特別図柄の抽選が３回以上実行されている状態）において、ミニキャラ示唆演出が発生し難くなる（または発生しなくなる）構成としてもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態の前半においては、ミニキャラ示唆演出を発生させたいという目的意識を遊技者に対して抱かせながら遊技を行わせることができる一方で、後半においては、自己の予測が正しいことを期待させながら遊技を行わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５０９】

なお、これらの第４８制御例に対する各種の変形は、後述する第４８制御例の各種変形例にも当然に適用可能である。

【５５１０】

＜第４８制御例の第１の変形例＞

次に、図１８２５から図１８２８を参照して、上述した第４８制御例の第１の変形例について説明する。上述した第４８制御例のパチンコ機１０では、通常状態、時短状態、確変状態、および潜確状態の４つの遊技状態を設ける構成とし、潜確状態を最も有利な遊技状態として構成していた。これに加えて本第１の変形例では、潜確状態として、比較的有利度合いが高い潜確状態Ａと、比較的有利度合いが低い潜確状態Ｂと、を設ける構成とした。具体的には、潜確状態Ｂでは、潜確状態Ａよりも第２特別図柄の変動時間が長くなり易い制御が行われる（長い変動時間が選択され易い変動パターンテーブルが参照される）ことにより、小当たり遊技の実行頻度が潜確状態Ａよりも低下し、結果的に潜確状態Ａよりも有利度合いが低い遊技状態を形成する。なお、本第１の変形例では、大当たり終了後の遊技状態として時短状態、および確変状態に加えて、潜確状態Ｂも設定され得る構成としている。まず、図１８１５を参照して、本第１の変形例における特徴的な演出態様について説明する。図１８２５（ａ）は、本第１の変形例において、大当たり終了後の遊技状態として潜確状態Ｂが設定された場合の演出態様の一例を示した図である。ここで、潜確状態Ｂは、潜確状態Ａよりも第２特別図柄の抽選に基づく変動時間が長くなり易く、且つ、確変状態や時短状態よりも第２特別図柄の抽選に基づく変動時間が短くなり易い状態である。また、潜確状態Ａと同様に普通図柄の通常状態に設定されるため、右打ちを行った方が有利度合いが高くなる。この潜確状態Ｂは、潜確状態Ａ（ラッシュモード）よりも小当たり遊技の頻度が低くなることから、弱ラッシュモードとも称される。この潜確状態Ｂ

（弱ラッシュモード）が大当たり終了後の遊技状態として設定される場合は、まず、時短状態や確変状態が設定された場合と同様に、セレクトモードへの突入が報知される（図１８０３参照）。

【５５１１】

図１８２５（ａ）に示した通り、潜確状態Ｂ（弱ラッシュモード）において、セレクトモードを示す演出の実行中に遊技者が左打ちを行ったと判別されたことを契機として、弱ラッシュモード（潜確状態Ｂ）に突入する（突入済みである）ことを報知する演出が実行される。具体的には、図１８２５（ａ）に示した通り、潜確状態Ｂが設定されてから、最初に、左打ちを行わなければ通過し得ないスルーゲート６７を遊技球が通過したことを検出したことを契機として、ウサギのミニキャラ８０１およびカメのミニキャラ８６５の情報に対して、「弱ＲＵＳＨ突入！！」という台詞が表示された吹き出しを模した画像が表示される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「弱ＲＵＳＨ突入！！　右打ち！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、弱ラッシュモード（潜確状態Ｂ）に設定されていたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、スルーゲート６７を通過したタイミングで弱ラッシュモードへの移行を報知しているのは、大当たり終了後にスルーゲート６７を通過したということは、遊技者が今回の遊技状態を時短状態と予測して左打ちを行い続ける遊技方法を選択した可能性が高いためである。つまり、普通図柄の通常状態に設定され、電動役物６４ａが開放され難い潜確状態Ｂが設定されているにもかかわらず、左打ちを行い続けてしまい、遊技者が損をしてしまうことを防ぐ趣旨である。

【５５１２】

次に、図１８２５（ｂ）を参照して、大当たり終了後の遊技状態として弱ラッシュモード（潜確状態）が設定され、遊技者が左打ちを行わずに右打ちを行い続けた場合の演出態様について説明する。図１８２５（ｂ）に示した通り、潜確状態Ｂ（弱ラッシュモード）において右打ちを行い続け、セレクトモード演出の終了条件が成立する（第２特別図柄の抽選回数が５回に到達する）と、宝箱ＴＢＲに到達したウサギのミニキャラ８０１が宝箱ＴＢＲを開き、当該宝箱ＴＢＲの中から弱ラッシュモードを示す弱アイコン８０１ｗが出現する演出が実行される。また、第３図柄の変動表示において、停止図柄として、中図柄が「Ｖ」の文字を模した第３図柄に設定される停止図柄が停止表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「弱ＲＵＳＨ突入！！右打ち！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、潜確状態Ｂ（弱ラッシュモード）が設定されていたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。このように、潜確状態Ｂが設定されてからセレクトモード演出の終了条件が成立するまで右打ちを行い続けた場合に、時短状態や確変状態と同様に、５回の特別図柄の抽選が実行されて宝箱ＴＢＲを開く演出が実行されるまで、遊技状態を報知しない（秘匿する）構成とすることにより、弱ラッシュモードが報知された場合に遊技者に対して大きな驚きを与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５１３】

＜第４８制御例の第１の変形例における電気的構成＞

次に、図１８２６から図１８２８を参照して、本第１の変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第１の変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第４８制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図１８０８参照）に対して、大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂが設けられている点、変動パターンテーブル２０２ｓｄに代えて変動パターンテーブル２０２ｓｄが設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊに代えて変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊが設けられている点でのみ相違している。その他の構成については上述した第４８制御例と同一であるので、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図１８２６（ａ）を参照して、本第１の変形例における大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂの詳細について説明する。図１８２６（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂの規定内容を示し

た図である。図１８２６（ａ）に示した通り、本第１の変形例における大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂには、第１特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＡ６１Ａ」、および「大当たりＢ６１Ａ」の２種類が規定されていると共に、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＣ６１Ａ」～「大当たりＦ６１Ａ」の４種類が規定されている。図１８２６（ａ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、「大当たりＡ６１Ａ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ６１Ａ」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ６１Ａ」、および「大当たりＢ６１Ａ」は、それぞれ上述した第４８制御例における「大当たりＡ６１」（５ラウンド確変大当たり）、および「大当たりＢ６１」（５ラウンド通常大当たり）と同一の動作の大当たりであるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【５５１４】

また、図１８２６（ａ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲に対して、「大当たりＣ６１Ａ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～１４」の範囲に対して、「大当たりＤ６１Ａ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１５～４９」の範囲に対して、「大当たりＥ６１Ａ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＦ６１Ａ」が対応付けて規定されている。「大当たりＣ６１Ａ」、「大当たりＥ６１Ａ」、および「大当たりＦ６１Ａ」は、それぞれ上述した第４８制御例における「大当たりＣ６１」（５ラウンド確変大当たり）、「大当たりＤ６１」（５ラウンド確変大当たり）、および「大当たりＥ６１」（５ラウンド通常大当たり）と同一の動作の大当たりであるため、ここではその詳細な説明については省略する。「大当たりＤ６１Ａ」は、大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態Ｂ（弱ラッシュモード）に設定される大当たりである。このため、「大当たりＤ６１Ａ」は、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態Ｂよりも有利度合いが低い時短状態に設定される「大当たりＦ６１Ａ」や、潜確状態Ｂよりも有利度合いが低い確変状態が次の大当たりまで継続する「大当たりＣ６１Ａ」よりも有利度合いが高くなる。一方で、大当たり終了後が確変状態に設定され、当該確変状態において第１特別図柄の抽選が９５回実行されるか、第２特別図柄の抽選が５回実行されることで最も有利な潜確状態Ｂ（ラッシュモード）へと移行する「大当たりＥ６１Ａ」と比較した場合は、条件に応じて有利度合いが可変する。即ち、大当たり終了後に右打ちを行い続ける場合は、特別図柄の抽選が５回実行されることで有利な潜確状態Ａへと移行する「大当たりＥ６１Ａ」の方が有利度合いが高くなるが、大当たり終了後に左打ちを行う場合は、即座に潜確状態Ａに対応する右打ちが報知される「大当たりＤ６１Ａ」の方が、９５回の第１特別図柄の抽選が実行されるまで潜確状態Ａへと移行しない「大当たりＥ６１Ａ」よりも有利度合いが高くなり易くなる。

【５５１５】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ６１Ａ」、「大当たりＤ６１Ａ」、「大当たりＥ６１Ａ」、および「大当たりＦ６１Ａ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ１０個、５個、３５個、および５０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＣ６１Ａ」が決定される割合は１０％（１０／１００）であり、「大当たりＤ６１Ａ」が決定される割合は５％（５／１００）であり、「大当たりＥ６１Ａ」が決定される割合は３５％（３５／１００）であり、「大当たりＦ６１Ａ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。次に、図１８２６（ｂ）を参照して、本第１の変形例における変動パターンテーブル２０２ｓｄの詳細について説明する。この変動パターンテーブル２０２ｓｄは、上述した第４８制御例における変動パターンテーブル２０２ｓｄ（図１８１１（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図１８２６（ｂ）は、この変動パターンテーブル２０２ｓｄの構成を示したブロック図であ

る。図１８２６（ｂ）に示した通り、本第１の変形例における変動パターンテーブル２０２ｓｄは、上述した第４８制御例の変動パターンテーブル２０２ｓｄを構成する通常用テーブル２０２ｓｄ１、時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２、時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３、潜確用テーブル２０２ｓｄ４に加えて、潜確状態Ｂ（弱ラッシュモード）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するための弱ラッシュ用テーブル２０２ｓｄ５が設けられている。この弱ラッシュ用テーブル２０２ｓｄ５の詳細について、図１８２７を参照して説明する。

【５５１６】

図１８２７は、上述した弱ラッシュ用テーブル２０２ｓｄ５の規定内容を示した図である。図１８２７に示した通り、「第１特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が６００秒の「ロング外れ」が対応付けて規定され、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が６００秒の「ロング当たり」が対応付けて規定されている。一方、「第２特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９５」の範囲に対して、変動時間が１０秒の「長外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９６～１９８」の範囲に対して、変動時間が４０秒の「スーパーリーチ各種」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が４０秒の「スーパーリーチ各種」が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、潜確状態Ｂ（弱ラッシュモード）においては、第１特別図柄の抽選が実行された場合に、極めて長い変動時間が設定される一方で、第２特別図柄の抽選が実行された場合は、確変状態や時短状態よりも短く、且つ、潜確状態Ａ（ラッシュモード）よりも長い変動時間が設定されるため、右打ちを行い続けた場合、発射される遊技球の個数よりは払い出される賞球の個数の方が多くなり易いものの、潜確状態Ａ（ラッシュモード）よりも持ち球の増加が緩やかとなる遊技状態を形成する。よって、状態をより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５１７】

次に、図１８２８を参照して、本第１の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊの詳細について説明する。図１８２８は、本第１の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊの規定内容を示した図である。図１８２８に示した通り、本第１の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊは、「大当たりＡ６１Ａ」、「大当たりＢ６１Ａ」、「大当たりＣ６１Ａ」、「大当たりＥ６１Ａ」、および「大当たりＦ６１Ａ」に対応するシナリオとして、上述した第４８制御例の変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊ（図１８１３（ｂ）参照）において「大当たりＡ６１」、「大当たりＢ６１」、「大当たりＣ６１」、「大当たりＥ６１」、および「大当たりＦ６１」に対応するシナリオと同一のシナリオが対応付けられている。また、図１８２８に示した通り、前回の大当たり種別が「大当たりＤ６１Ａ」である場合の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が９５回未満、且つ、第２特別図柄の抽選回数が５回未満の範囲において時短・確変用６１用テーブル２０２ｓｄ２（図１８１１（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が９５回（且つ、第２特別図柄の抽選回数が５回未満）であるか、または第２特別図柄の抽選回数が５回（且つ、第１特別図柄の抽選回数が９５回未満）において時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３（図１８１２（ａ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が９６回以上（且つ、第２特別図柄の抽選回数が５０回以下）であるか、または第２特別図柄の抽選回数が６回以上５０回以下の範囲において弱ラッシュ用テーブル２０２ｓｄ５（図１８２７（ｂ）参照）が参照され、第２特別図柄の抽選回数が５１回以上の範囲において潜確用テーブル２０２ｓｄ４が参照される変動パターンシナリオ（シナリオ５）が規定されている。

【５５１８】
この変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊの規定内容により、大当たりＤ６１Ａに当選して弱ラッシュモード（潜確状態Ｂ）に設定された場合、第２特別図柄の抽選が５０回実行されるまでは弱ラッシュモードとなって持ち球が比較的緩やかに増加していく状態を形成する一方で、大当たりとならずに第２特別図柄の抽選が５０回終了することにより、以降は潜確用テーブル２０２ｓｄ４が参照されることで最も有利な（持ち球が比較的急激に増加する）ラッシュモード（潜確状態Ａ）を形成する。よって、弱ラッシュモードに設定された場合は、第２特別図柄の抽選回数が５０回を超えることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。このように、第４８制御例の第１の変形例におけるパチンコ機１０では、潜確状態として、第２特別図柄の変動時間が比較的短く、小当たり遊技の実行間隔も短くなり易いことにより、持ち球が比較的急激に増加する潜確状態Ｂ（ラッシュモード）と、第２特別図柄の変動時間が比較的長く、小当たり遊技の実行間隔も長くなり易いことにより、持ち球が比較的緩やかに増加する潜確状態Ｂ（弱ラッシュモード）と、を設ける構成としている。これにより、潜確状態における持ち球の増加速度に緩急を付けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第１の変形例では、弱ラッシュモードにおいて所定回数（５０回）の第２特別図柄の判別が終了することで有利度合いが高いラッシュモードへと移行する構成としている。このように構成することで、弱ラッシュモードにおいて、より強く、大当たりに当選しないことを期待させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５１９】
なお、本第１の変形例では、大当たり終了後に弱ラッシュモードが設定された場合に、第２特別図柄の抽選が５０回終了することでのみラッシュモードへと移行する構成としていたが、これに限られるものではない。ラッシュモードへと移行するまでの抽選回数が異なる複数の弱ラッシュモードを設ける構成としてもよい。また、本第１の変形例では、確変状態において時短終了条件（第１特別図柄の抽選が９５回終了するか、第２特別図柄の抽選が５回終了することで成立する条件）が成立した場合に、常にラッシュモードへと移行する構成としていたが、弱ラッシュモードへと移行させる確変状態を設けてもよい。また、ラッシュモードにおいて所定回数の第２特別図柄の抽選が実行された場合に弱ラッシュモードへと移行する種別の潜確状態や、ラッシュモードと弱ラッシュモードとを複数回行き来する種別の潜確状態を設ける構成としてもよい。更に、弱ラッシュモードからラッシュモードへと移行し得る構成とした場合、第２特別図柄の抽選回数でなく、第１特別図柄の抽選回数が規定回数となった場合に弱ラッシュモードからラッシュモードへと切り替わるように構成してもよい。この場合、左打ちを行わずに弱ラッシュモードを継続させて緩やかな持ち球の増加を楽しむか、持ち球が減ることを覚悟して左打ちによりラッシュモードへと移行させて急激な持ち球の増加を目指すのかを遊技者に対して選択させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、第１特別図柄の抽選回数が規定回数となることでラッシュモードへと移行する潜確状態１、および第２特別図柄の抽選回数が規定回数となることでラッシュモードへと移行する潜確状態２を設けると共に、共通の演出態様を設定する（潜確状態１であるか潜確状態２であるかを遊技者が把握困難に構成する）ことで、より斬新な遊技性を実現することができる。即ち、弱ラッシュモードに設定される潜確状態が設定された場合に、潜確状態１，２のいずれであるかを予測して、左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させるか、右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させるかを遊技者に対して選択させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５２０】
本第１の変形例では、ラッシュモードと弱ラッシュモードとの２種類の潜確状態のみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。これらに加えて、ラッシュモードとも弱ラッシュモードとも第２特別図柄の平均の変動時間が異なる１又は複数の潜確状

態を設ける構成としてもよい。この場合において、潜確状態では、必ずしも確変状態よりも有利度合いを高くする必要はなく、潜確状態の一部を、確変状態よりも有利度合いが低くしてもよい。即ち、第２特別図柄の平均の変動時間が確変状態よりも長くなる潜確状態を設ける構成としてもよい。

【５５２１】

＜第４８制御例の第２の変形例＞

次に、図１８２９から図１８３４を参照して、上述した第４８制御例の第２の変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第４８制御例におけるパチンコ機１０では、普通図柄の時短状態において右打ちを行うよりも、左打ちを行った方が、時短状態が継続している間においては有利度合いが高くなる（持ち球が減り難くなる）構成としていた。これに対して本第２の変形例では、第４８制御例の盤面構成を維持したままで、時短状態や確変状態において左打ちを行うよりも右打ちを行った方が有利度合いが高くなるように構成した。即ち、普通図柄の時短状態において左打ちを行っても、第１入球口６４への遊技球の入球率が普通図柄の通常状態とほぼ同等となるように構成することで、普通図柄の時短状態において、電動役物６４ａが設けられていない盤面右側へと遊技球を発射する遊技以外の選択肢を無くす構成としている。このように構成することで、通常よりも電動役物６４ａが開放され易い普通図柄の時短状態において、電動役物６４ａへと遊技球が到達し難くなる遊技方法を遊技者に行わせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５５２２】

まず、図１８２９を参照して、本第２の変形例における状態間の移行方法について説明する。ここで、本第２の変形例では、上述した第４８制御例と同様に、通常状態と、時短状態と、確変状態と、潜確状態と、の４種類の遊技状態が設けられている。通常状態および潜確状態については、上述した第４８制御例と同一の挙動となるため、ここではその詳細な説明については省略する。一方で、普通図柄の時短状態に設定される時短状態および確変状態は、上述した第４８制御例と異なる挙動となる。具体的には、普通図柄の当たりとなる確率が第４８制御例に比較して大幅に低くなり（約１／６４９）、普通図柄の変動時間が第４８制御例に比較して長くなり（１０秒間）、更に、普通図柄の当たりとなった場合の電動役物６４ａの開放時間が第４８制御例に比較して短くなる（０．１秒間×１回）ため、左打ちを行ったとしても第１入球口６４に対する入球率が通常状態とほとんど変わらない挙動となる。一方で、右打ちを行った場合は、第４８制御例よりも第２特別図柄の変動時間が短くなる（平均１２．２５秒となる）ため、右打ちを行い続けた場合、発射された遊技球の個数と小当たり遊技において払い出される賞球の個数とが略同一となり、持ち球を減らさずに遊技を行うことが可能となる。よって、上述した第４８制御例とは異なり、時短状態や確変状態は右打ち遊技となる（左打ち遊技の選択肢が無くなる）。

【５５２３】

まず、図１８２９の上段を参照して、通常状態から他の遊技状態への移行方法について説明する。図１８２９の上段に示した通り、通常状態から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図１８２９の上段に示した通り、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、大当たり種別が大当たりＡ６１Ｂ（確変大当たり）であれば、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。一方で、大当たり種別が大当たりＢ６１Ｂ（通常大当たり）であれば、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。このため、通常状態においては、確変大当たり（大当たりＡ６１Ｂ）に当選した方が、通常大当たり（大当たりＢ６１Ｂ）に当選するよりも有利度合いが高くなる。なお、図示については省略したが、通常状態において第２特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりＣ６１Ｂ～Ｅ６１Ｂ）に当選した場合は、第１特別図柄の抽選で確変大当たりに当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定され、第２特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりＦ６１Ｂ）に当選した場合は、第１特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。ここで、通常状態で第２特別図柄の抽選が実行される場合とは、

通常状態で右打ちを行って第２入球口１６４１へと遊技球が入球した場合や、時短状態において第２特別図柄の保留球を保留した状態で時短回数が終了されて通常状態へと移行した場合である。

【５５２４】

次に、図１８２９の中段左側を参照して、確変状態から他の状態への移行方法について説明する。図１８２９の中段左側に示した通り、確変状態から他の状態には、大当たりに当選した場合の他、大当たりに当選せずに時短回数が経過した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図１８２９の中段左側に示した通り、確変状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりＦ６１Ｂが決定された場合、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。また、確変状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりＣ６１Ｂが決定された場合、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態に設定される。更に、確変状態において大当たりに当選せずに時短回数が経過した（大当たりＡ６１Ｂ，Ｅ６１Ｂの終了後に第１特別図柄の抽選が１０回終了したか、または第２特別図柄の抽選が５０回終了した）場合は、遊技状態が最も有利な潜確状態に直接（大当たり遊技を介さずに）設定される。一方で、確変状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりＤ６１Ｂ，Ｅ６１Ｂのいずれかが決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態に設定される（確変状態をループする）。よって、確変状態では、大当たりＣ６１Ｂに当選するか、または時短回数が経過したことを契機として最も有利な遊技状態（潜確状態）が設定されるため、これらの事象が発生することを期待させることができる。

【５５２５】

次に、図１８２９の中段右側を参照して、時短状態から他の状態への移行方法について説明する。図１８２９の中段右側に示した通り、時短状態から他の状態には、大当たりに当選した場合の他、大当たりに当選せずに時短回数が経過した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図１８２９の中段右側に示した通り、時短状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりＤ６１Ｂ，Ｅ６１Ｂのいずれかが決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。また、時短状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりＣ６１Ｂが決定された場合、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態に設定される。更に、時短状態において大当たりに当選せずに時短回数が経過した（大当たりＢ６１Ｂ，Ｆ６１Ｂの終了後に第１特別図柄の抽選が１０回終了したか、または第２特別図柄の抽選が５０回終了した）場合は、遊技状態が最も不利な通常状態に直接（大当たり遊技を介さずに）設定される。一方で、時短状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりＦ６１Ｂが決定された場合、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態に設定される（時短状態をループする）。よって、よって、時短状態では、大当たりに当選したことを契機として設定される遊技状態（確変状態、時短状態、潜確状態のいずれか）の方が、時短回数が経過したことを契機として設定される遊技状態（通常状態）よりも有利度合いが高くなるため、大当たりに当選することを期待して遊技を行わせることができる。なお、本第２の変形例では、上述した第４８制御例と同様に、時短状態と確変状態とで共通の演出態様を実行する構成としており、遊技者が時短状態に設定されているのか確変状態に設定されているのかを区別し難く構成している。よって、時短状態が設定されているか確変状態が設定されているのかを遊技者に対して予測させ、確変状態に設定されていると予測した場合は時短回数が経過することを期待させる一方で、時短状態に設定されていると予測した場合は時短回数が経過するよりも前に大当たりに当選することを期待させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５２６】

次に、図１８２９の下段を参照して、潜確状態から他の状態への移行方法について説明する。図１８２９の下段に示した通り、潜確状態から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図１８２９の下段に示した通り、潜確状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりＤ６１Ｂ，Ｅ６１Ｂが決定さ

れた場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。また、潜確状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりＦ６１Ｂが決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。一方、潜確状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりＣ６１Ｂが決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、潜確状態に設定される（潜確状態をループする）。このように、本第２の変形例では、有利度合いが異なる４つの遊技状態を互いに行き来する構成としているので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５５２７】

＜第４８制御例の第２の変形例における電気的構成＞

次に、図１８３０から図１８３２を参照して、本第２の変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第２の変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第４８制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図１８０８参照）に対して、大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂが設けられている点、第２当たり乱数テーブル２０２Ｇｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｓｃが設けられている点、変動パターンテーブル２０２ｓｄに代えて変動パターンテーブル２０２ｓｄが設けられている点、変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊに代えて変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊが設けられている点、および時短付与テーブル２０２ｓｋを設けた点でのみ相違している。その他の構成については上述した第４８制御例と同一であるので、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図１８３０（ａ）を参照して、本第２の変形例における大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂの詳細について説明する。図１８３０（ａ）は、本第２の変形例における大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂの規定内容を示した図である。図１８３０（ａ）に示した通り、本第２の変形例における大当たり種別選択テーブル２０２ｓｂには、第１特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＡ６１Ｂ」、および「大当たりＢ６１Ｂ」の２種類が規定されていると共に、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＣ６１Ｂ」～「大当たりＦ６１Ｂ」の４種類が規定されている。

【５５２８】

図１８３０（ａ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、「大当たりＡ６１Ｂ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ６１Ｂ」が対応付けて規定されている。つまり、「大当たりＡ６１Ｂ」および「大当たりＢ６１Ｂ」に当選する割合は共に５０％である。「大当たりＡ６１Ｂ」は大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される種別の大当たりである。ここで、「大当たりＡ６１Ｂ」の終了後の確変状態は、基本的に（即ち、不利な左打ちを行わない限り）、第２特別図柄の抽選が５０回終了するまで継続する。確変状態の終了後（５０回の第２特別図柄の抽選の終了後）は、有利な潜確状態へと移行する。また、「大当たりＢ６１Ｂ」は、大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される種別の大当たりである。ここで、「大当たりＢ６１Ｂ」の終了後の時短状態は、「大当たりＡ６１Ｂ」の終了後の確変状態と同様に、第２特別図柄の抽選が５０回終了するまで継続する。確変状態の終了後（５０回の第２特別図柄の抽選の終了後）は、不利な通常状態へと移行する。そして、本第２の変形例では、上述した第４８制御例と同様に、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において、確変状態と時短状態とを区別困難となる演出態様の演出を実行する構成としている。このように構成することで、５０回の第２特別図柄の抽選が全て外れ（小当たり）となって普通図柄の時短状態が終了された方が良いのか、５０回以内に大当たりとなった方が良いのかを曖昧とすることができるので、設定されている遊技状態を予測して、当該予測結果に応じて普通図柄の時短状態の終了を期待させるか、大当たり当選を期待させるかを可変させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５２９】
　また、図１８３０（ａ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲に対して、「大当たりＣ６１Ｂ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～１４」の範囲に対して、「大当たりＤ６１Ｂ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１５～４９」の範囲に対して、「大当たりＥ６１Ｂ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＦ６１Ｂ」が対応付けて規定されている。「大当たりＣ６１Ｂ」は、大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＤ６１Ｂ」は、大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態に設定される大当たり種別である。一方、「大当たりＥ６１Ｂ」および「大当たりＦ６１Ｂ」は、それぞれ上述した「大当たりＡ６１Ｂ」（５ラウンド確変大当たり）、および「大当たりＢ６１Ｂ」（５ラウンド時短大当たり）と同一の挙動となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ６１Ｂ」、「大当たりＤ６１Ｂ」、「大当たりＥ６１Ｂ」、および「大当たりＦ６１Ｂ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ１０個、５個、３５個、および５０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＣ６１Ｂ」が決定される割合は１０％（１０／１００）であり、「大当たりＤ６１Ｂ」が決定される割合は５％（５／１００）であり、「大当たりＥ６１Ｂ」が決定される割合は３５％（３５／１００）であり、「大当たりＦ６１Ｂ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【５５３０】
　次に、図１８３０（ｂ）を参照して、本第２の変形例における第２当たり乱数テーブル２０２ｓｃの詳細について説明する。図１８３０（ｂ）は、本第２の変形例における第２当たり乱数テーブル２０２ｓｃの規定内容を示した図である。図１８３０（ｂ）に示した通り、本第２の変形例では、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）として、「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている一方で、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「０～１００」の１０１個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。本第２の変形例における第２当たり乱数カウンタＣ４は、「０～６５５３５」の６５５３６個の値を取り得るループカウンタで構成されているので、普通図柄の低確率状態において普通図柄の抽選が実行された場合に普通図柄の当たりとなる確率は、１／６５５．４（１００／６５５３６）であり、普通図柄の高確率状態において普通図柄の抽選が実行された場合に普通図柄の当たりとなる確率は、１／６４８．９（１０１／６５５３６）である。即ち、普通図柄の高確率状態であっても極めて低確率でしか普通図柄の当たりとならないため、普通図柄の時短状態であっても、左打ちを行うことで不利となり、遊技者に対して右打ちを行わせることができる。次に、図１８３１（ａ）を参照して、本第２の変形例における変動パターンテーブル２０２ｓｄの詳細について説明する。図１８３１（ａ）は、本第２の変形例における変動パターンテーブル２０２ｓｄの構成を示したブロック図である。図１８３１（ａ）に示した通り、本第２の変形例における変動パターンテーブル２０２ｓｄは、上述した第４８制御例における変動パターンテーブル２０２ｓｄの構成（図１８１１（ａ）参照）に対して、時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２（図１８１１（ｂ）参照）に代えて時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２（図１８３１（ｂ）参照）が設けられている点、残保留消化用テーブル２０２ｓｄ４を追加した点でのみ相違している。この時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２の詳細について、図１８３１（ｂ）を参照して説明する。

【５５３１】
　図１８３１（ｂ）は、時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２の規定内容を示した図である。図１８３１（ｂ）に示した通り、この時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２のうち、第１

特別図柄に対応する規定内容として、抽選結果によらず、変動種別カウンタＣＳ１が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が６０秒間の変動パターン（長外れ、または長当たり）が対応付けて規定されている。

【５５３２】

また、第２特別図柄に対しては、当否判定結果（抽選結果）が「外れ」の場合に、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１８３」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒間の長外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１８４～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒間のスーパーリーチ各種が対応付けて規定されている。これに対し、当否判定結果（抽選結果）が「大当たり」の場合は、変動種別カウンタＣＳ１が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒間のスーパーリーチ各種が対応付けて規定されている。このため、本第２の変形例では、第２特別図柄の抽選結果が外れ（完全外れ又は小当たり）となる場合の平均の変動時間が１２．２５秒となり、１の外れ変動が開始されてから新たな変動表示が開始されるまでの期間の平均は、小当たり確率が４９％であり、小当たり遊技に要する期間が２秒間であることを加味すると、約１３．２３秒間となる。このため、１分間あたりの小当たり当選回数が平均で約２．２２回となり、小当たり１回あたりの獲得賞球数の平均が４５個となるため、１分間に平均で約１００個の賞球が払い出されることとなる。これに対して、本第２の変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第４８制御例等のパチンコ機１０と同様に、１分間で最大１００個の遊技球を発射可能であるため、時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２が参照される時短状態や確変状態では、右打ちを行い続けることにより、発射される遊技球の個数と払い出される賞球の個数とが略同一となる。よって、電動役物６４ａが設けられていない右側へと遊技球を発射しているにもかかわらず持ち球を減らさずに遊技を行うことができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５３３】

次に、図１８３１（ｃ）を参照して、本第２の変形例における時短付与テーブル２０２ｓｋの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｓｋは、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機（当選した大当たりの種別）に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図１８３１（ｃ）は、この時短付与テーブル２０２ｓｋの規定内容を示した図である。図１８３１（ｃ）に示した通り、本第２の変形例における時短付与テーブル２０２ｓｋには、大当たり種別毎に、時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値が対応付けられて規定されている。なお、図１８３１（ｃ）に示した通り、本第２の変形例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、特図１時短カウンタ２０３ｈ１と、特図２時短カウンタ２０３ｈ２と、の２つが設けられている。図１８３１（ｃ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＡ６１Ｂ」、「大当たりＢ６１Ｂ」、「大当たりＥ６１Ｂ」、および「大当たりＦ６１Ｂ」に対しては、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値「１０」、および特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値「５０」が対応付けて規定されている。このため、「大当たりＡ６１Ｂ」、「大当たりＢ６１Ｂ」、「大当たりＥ６１Ｂ」、および「大当たりＦ６１Ｂ」のいずれかに当選した場合は、第１特別図柄の抽選が１０回行われるか、第２特別図柄の抽選が５０回行われるまで継続する普通図柄の時短状態が設定される。なお、上述した通り、「大当たりＡ６１Ｂ」、および「大当たりＥ６１Ｂ」は確変大当たりであるため、普通図柄の時短状態が終了された後は有利な潜確状態へと移行する。これに対し、「大当たりＢ６１Ｂ」、および「大当たりＦ６１Ｂ」は通常大当たりであるため、普通図柄の時短状態が終了された後は不利な通常状態へと移行する。

【５５３４】

また、図１８３１（ｃ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＣ６１Ｂ」に対しては、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値、および特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値として、いずれも「０」が対応付けて規定されている。また、「大当たりＣ６１Ｂ」は、確変大当たりであるため、大当たり終了後は最も有利な潜確状態に設定される。更に、図

１８３１（ｃ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＤ６１Ｂ」に対しては、特図１時短カウンタ２０３ｈ１の値、および特図２時短カウンタ２０３ｈ２の値として、いずれも「６５５３５」が対応付けて規定されている。また、「大当たりＤ６１Ｂ」は、確変大当たりであるため、大当たり終了後は実質的に次の大当たりまで継続する確変状態に設定される。このように、本第２の変形例では、時短付与テーブル２０２ｓｋに対して、大当たり種別毎に設定すべき時短回数（特図１時短カウンタ２０３ｈ１、および特図２時短カウンタ２０３ｈ２のカウンタ値）を予め規定しておく構成としているので、大当たり種別に応じた時短回数を好適に設定することができる。次に、図１８３２を参照して、本第２の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊの詳細について説明する。図１８３２は、本第２の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊの規定内容を示した図である。図１８３２に示した通り、本第２の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊは、前回の大当たり種別が「大当たりＡ６１Ｂ」、「大当たりＥ６１Ｂ」のいずれかである場合の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が１０回未満、且つ、第２特別図柄の抽選回数が５０回未満の範囲において時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２（図１８３１（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が１０回未満、且つ、第２特別図柄の抽選回数が５０回である場合（または図示については省略したが、第２特別図柄の抽選回数が５０回未満、第１特別図柄の抽選回数が１０回である場合）において時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３（図１８１２（ａ）参照）が参照され、第２特別図柄の抽選回数が５１回以上の範囲において潜確用テーブル２０２ｓｄ４（図１８１２（ｂ）参照）が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

【５５３５】

また、図１８３２に示した通り、本第２の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊには、前回の大当たり種別が「大当たりＢ６１Ｂ」、「大当たりＦ６１Ｂ」のいずれかである場合の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が１０回未満、且つ、第２特別図柄の抽選回数が５０回未満の範囲において時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２（図１８３１（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が１０回未満、且つ、第２特別図柄の抽選回数が５０回である場合（または図示については省略したが、第２特別図柄の抽選回数が５０回未満、第１特別図柄の抽選回数が１０回である場合）において時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３（図１８１２（ａ）参照）が参照され、第２特別図柄の抽選回数が５１回以上の範囲において通常用テーブル２０２ｓｄ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。また、図１８３２に示した通り、本第２の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊには、前回の大当たり種別が「大当たりＣ６１Ｂ」である場合の変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず、潜確用テーブル２０２ｓｄ４（図１８１２（ｂ）参照）が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

【５５３６】

また、図１８３２に示した通り、本第２の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊには、前回の大当たり種別が「大当たりＤ６１Ｂ」である場合の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が１０回未満、且つ、第２特別図柄の抽選回数が５０回未満の範囲において時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２（図１８３１（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が１０回未満、且つ、第２特別図柄の抽選回数が５０回である場合（または図示については省略したが、第２特別図柄の抽選回数が５０回未満、第１特別図柄の抽選回数が１０回である場合）において時短最終変動用テーブル２０２ｓｄ３（図１８１２（ａ）参照）が参照され、第２特別図柄の抽選回数が５１回以上の範囲において時短・確変用テーブル２０２ｓｄ２（図１８３１（ｂ）参照）が参照され変動パターンシナリオが規定されている。更に、図１８３２に示した通り、本第２の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊには、パチンコ機１０の初期化後の変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず、通常用テーブル２０２ｓｄ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。この変動パターンシナリオテ

ーブル２０２ｓｊの規定内容により、大当たりＡ６１Ｂ，Ｂ６１Ｂ，Ｄ６１Ｂ，Ｅ６１Ｂ，Ｆ６１Ｂに対する変動パターンシナリオが、普通図柄の時短状態が終了するまで共通とすることができるので、普通図柄の時短状態が終了した後の遊技状態の推測をより困難とすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５３７】

＜第４８制御例の第２の変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１８３３および図１８３４を参照して、本第２の変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１８３３を参照して、本第２の変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１０１Ｋ）について説明する。この普通図柄変動処理（Ｓ１０１Ｋ）は、上述した第４８制御例（および第１制御例）における普通図柄変動処理（図４７参照）に代えて実行される処理であり、普通図柄変動処理（Ｓ１０６）と同様に、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４ａの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。この第２の変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１０１Ｋ）のうち、Ｓ８０１～Ｓ８１４，Ｓ８１７～Ｓ８１９、およびＳ８２２の各処理では、上述した第４８制御例（および第１制御例）における普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８０１～Ｓ８１４，Ｓ８１７～Ｓ８１９、およびＳ８２２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２の変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１０１Ｋ）では、Ｓ８１４の処理において、現在が普通図柄の時短状態（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８１４：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を１０秒に設定し（Ｓ８０１Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ８１４の処理において、現在が普通図柄の時短状態（普通図柄の高確率状態）ではないと判別した場合は（Ｓ８１４：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を１０．１秒に設定し（Ｓ８０２Ｋ）、本処理を終了する。即ち、本第２の変形例では、普通図柄の時短状態と、普通図柄の通常状態とで、普通図柄の変動時間がほぼ同等となるように構成している。

【５５３８】

また、Ｓ８１９の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合には（Ｓ８１９：Ｙｅｓ）、普通図柄の時短状態であるか否かにかかわらず、電動役物の開放時間および回数を０．１秒間×１回に設定し（Ｓ８０３Ｋ）、処理をＳ８２２へと移行する。このように、本第２の変形例における普通図柄の時短状態では、普通図柄の通常状態に対して、普通図柄の変動時間が０．１秒間しか変わらない上に、普通図柄の当たりとなった場合の開放パターンが同一となるように構成されている。また、普通図柄の当たり確率についても、普通図柄の通常状態とほぼ同等となるように構成されているので、普通図柄の時短状態に設定される時短状態や確変状態においてスルーゲート６７が設けられている盤面左側に対して遊技球を発射したとしても、電動役物６４ａが開放され難くなる。よって、時短状態や確変状態において、電動役物６４ａが設けられていない盤面右側へと遊技球を発射することにより遊技を進行させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図１８３４を参照して、第４８制御例の第２の変形例における大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）について説明をする。この大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）は、上述した第４８制御例における大当たり終了処理（図１８１９参照）に代えて実行される処理であり、大当たり終了処理（図１８１９参照）と同様に、パチンコ機１０の状態を示す各種カウンタの値を更新することにより、パチンコ機１０の状態を更新するための処理である。図１８３４は、この大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）の内容を示したフローチャートである。

【５５３９】

この大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）のうち、Ｙ２７０２Ｇ、Ｙ２７０１Ｋ、Ｙ２７０５Ｋ、Ｙ２７０６ＫおよびＹ２７０８Ｋの各処理では、それぞれ第４８制御例における

大当たり終了処理（図１８１９参照）のＹ２７０２Ｇ、Ｙ２７０１Ｋ、Ｙ２７０５Ｋ、Ｙ２７０６ＫおよびＹ２７０８Ｋの各処理と同一の処理が実行される。また、第２の変形例におけるにおける大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）では、Ｙ２７０１Ｋの処理において、通常大当たりであると判別した場合（Ｙ２７０１Ｋ：Ｙｅｓ）、又は、Ｙ２７０２Ｇの処理を実行した後、時短付与テーブル２０２ｓｋから今回の大当たり種別に対応するカウンタ値を読み出し（Ｙ２７１１Ｋ）、読み出したカウンタ値を特図１時短カウンタ２０３ｈ１、特図２時短カウンタ２０３ｈ２にそれぞれ設定し（Ｙ２７１２Ｋ）、処理をＹ２７０５Ｋへと移行する。また、Ｙ２７０６Ｋの処理を実行した後、変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊから今回の大当たりに応じた変動パターンシナリオを特定し（Ｙ２７１３Ｋ）、処理をＹ２７０８Ｋへと移行する。この大当たり終了処理（図１８３４参照）を実行することにより、大当たり終了後の遊技状態を好適に設定することができる。このように、第４８制御例における第２の変形例のパチンコ機１０では、普通図柄の時短状態に設定される時短状態や確変状態においても、左打ちを行うよりも右打ちを行った方が持ち球が減り難い（遊技球を発射し続けた場合に払い出される賞球の個数が多くなる）構成としているので、普通図柄の時短状態において、普通図柄の通常状態よりも入球し易くなる第１入球口６４への入球を狙う遊技方法（左打ち遊技）ではなく、第１入球口６４へと入球し難い（つまり、普通図柄の時短状態による恩恵を受け難い）遊技方法で遊技を行わせる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５４０】

＜第４９制御例＞

次に、図１８３５から図１８５５を参照して、第４９制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第３６制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態に設定されてから時短状態の間に獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化されて通常状態に移行するまでの第２特別図柄の抽選回数が異なる複数の遊技状態を設ける構成とした。つまり、比較的有利度合いが低い（第２特別図柄の抽選回数が２回の）第１遊技状態（時短状態Ａ）と、比較的有利度合いが高い（実質的に次の大当たりまで継続する）第２遊技状態（時短状態Ｃ）と、これらの間の有利度合い（第２特別図柄の抽選回数が４回）の第３遊技状態（時短状態Ｂ）と、を設ける構成とし、且つ、ほぼ確実に次回の大当たりまで継続する時短終了条件が設定される第２遊技状態（時短状態Ｃ）に一旦移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返される（時短リミット回数分の大当たり当選がほぼ確定する）極めて有利な状態（ＭＡＸボーナスモード）を形成する構成とした。また、上述した第３６制御例では、時短状態Ｃにおいて、特定の種別の小当たりに当選した場合に限り、大当たりの実行を設定するタイミングよりも前（小当たり遊技の開始時）に時短状態を終了させるように構成した。即ち、特定の種別の小当たりに当選した場合は、Ｖ入賞が発生するよりも前に時短状態が終了されていることにより、大当たり遊技の実行を設定するタイミングにおける遊技状態を通常状態とし、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）を初期値である３にリセットする構成としている。これにより、時短状態Ｃと、第２特別図柄の大当たりとの繰り返しの間に特定の種別の小当たりに当選した場合に、そこから更に時短リミット回数分の大当たり当選が保証されるので、実質的に、特定の種別の小当たりに当選したことを契機として、時短リミット回数分の大当たりを上乗せしたかのような斬新な挙動を実現する構成としていた。

【５５４１】

これに加えて本第４９制御例のパチンコ機１０では、時短状態において時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）を減算するタイミングを条件に応じて異ならせることにより、同一の時短状態であっても、第２特別図柄の保留球の貯め易さを条件に応じて可変させ、同一の時短状態でも条件に応じて実質的な第２特別図柄の抽選回数を異ならせる構成としている。より具体的には、時短状態においては、特別図柄の抽選が実行されてから当該抽選結果を示すための変動表示が終了されるまでの間における第１タイミングと、

その第１タイミングとは異なる第２タイミングと、のうちいずれか一方のタイミングで時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）を減算する構成とし、第１タイミングで時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算された場合は、第２タイミングで減算された場合よりも、特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の保留球が貯め難くなるように構成している。更に詳述すると、本第４９制御例では、特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合における完全外れの種別として、外れＡと、外れＢと、の２種類を設ける構成とし、時短状態において特別図柄の抽選で完全外れとなって外れ種別として外れＡが決定された場合には、変動停止タイミング（第１タイミング）で時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算される一方で、外れ種別として外れＢが決定された場合には、外れＢを示す変動表示の開始タイミング（第２タイミング）で時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算されるように構成している。これにより、残時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が１の状態（即ち、時短最終変動）で外れＡが決定された場合は、変動表示の終了まで特図２カウンタ２０３ｔが減算されることがないため、時短最終変動の実行中に右打ち遊技を行い続けるだけで、第４終了条件（第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する終了条件）が成立するまで第２特別図柄の保留球を貯めることができる。これに対して、残時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が１の状態（即ち、時短最終変動）で外れＢが決定された場合は、変動開始時に特図２カウンタ２０３ｔが減算されることで時短状態が終了されるため、変動表示の実行中は既に通常状態に転落済みの状態となる。言い換えれば、時短最終変動において第２特別図柄の保留球を貯めることが極めて困難となるため、第２特別図柄の抽選回数を増加させることも困難となる。よって、本第４９制御例では、時短最終変動において特図２カウンタ２０３ｔの減算タイミングが第１タイミング（変動停止タイミング）に設定される場合よりも、第２タイミング（変動開始タイミング）に設定された場合の方が、同一の時短状態であっても第２特別図柄の抽選回数が少なくなり易くなるので、同一の時短状態であっても有利度合い（有利な第２特別図柄の抽選の実質的な実行回数）を異ならせる斬新な遊技性を実現することができる。

【５５４２】

この第４９制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第３６制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第３６制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３６制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図１８３５から図１８３９を参照して、本第４９制御例における特徴的な演出について説明する。ここで、上述した通り、本第４９制御例では、時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に、残時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）を更新するタイミングとして、第１タイミング（変動停止時）と第２タイミング（変動開始時）との２種類のタイミングを少なくとも設ける構成としており、時短状態における最終変動で第１タイミングが設定された場合は、最終変動に係る変動表示中も時短状態が継続することにより追加で第２特別図柄の保留球を貯めることができる一方で、第２タイミングが設定された場合は、最終変動の開始と同時に時短状態が終了されることで第２特別図柄の保留球を貯めることが不可能となるため、残時短回数の更新タイミングによって有利度合いが高い第２特別図柄の抽選回数が可変する構成としている。図１８３５から図１８３９は、この時短最終変動において設定されるタイミング（換言すれば、最終変動の開始後に実行され得る第２特別図柄の抽選回数）を示唆する演出を示している。

【５５４３】

まず、図１８３５（ａ）を参照して、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった（初当たりに当選した）後において高い割合（９５％の割合）で設定される時短状態Ａ（チャンスモード）における演出態様について説明する。本第４９制御例におけるチャンスモードは、上述した第３６制御例におけるチャンスモードと同様に、時短終了条件として、第１終了条件（第１特別図柄と第２特別図柄との合計の抽選回数が規定回数となったことに基づいて成立する終了条件）が１０回に設定され、第２終了条件（小当たり遊技の実行回数が規定回数となったことに基づいて成立する終了条件）が１回に設定され、第３終了条件（第２特別図柄の抽選回数が規定回数となったことに基づいて成立する終了条件）が１回に設定され、第４終了条件（時短最終変動の実行中に第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する終了条件）が１個に設定される時短状態として構成される。一方、上述した通り、本第４９制御例では、時短回数の更新タイミングとして第２タイミング（変動開始タイミング）が設定されてしまうと、変動開始と同時に特図２カウンタ２０３ｔが０になって時短終了条件が成立してしまい、追加で第２特別図柄の保留球を貯める機会を与えられることなく、時短状態Ａ（チャンスモード）が終了されてしまう。言い換えれば、時短状態Ａにおいて時短回数の更新タイミングが第１タイミング（変動停止時）に設定されると、時短最終変動の間に追加で１個の第２特別図柄の保留球を獲得するまで時短状態が継続し得るため、第２特別図柄の抽選を２回実行可能となる一方で、時短回数の更新タイミングが第２タイミング（変動開始時）に設定されてしまうと、当該変動開始と同時に時短状態が終了されることで第２特別図柄の抽選が１回しか実行できなくなってしまう。このため、第１タイミングが設定されるか、第２タイミングが設定されるかによって大当たり期待度が略２倍変わってしまうこととなる。

【５５４４】

図１８３５（ａ）に示した通り、初当たり後に時短状態Ａに移行すると、主表示領域Ｄｍにおいて、冒険者のキャラクタ８１１と怪獣のキャラクタ８２１とがにらみ合う演出が実行される。また、主表示領域Ｄｍにおける上方に形成される横長略長方形形状の表示領域ＨＲ１０に対して、「右打ちで攻撃方法を決めろ！！」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍにおける左上には、「右打ち」という文字が表示された小表示領域Ｄｍ４が形成され、主表示領域Ｄｍの中央付近（冒険者のキャラクタ８１１と怪獣のキャラクタ８２１との中間位置付近）には、「連撃」の文字が付された横長略長方形形状の連撃アイコンＣＩと、「一撃」の文字が付された横長略長方形形状の一撃アイコンＳＩと、が上下に形成される。また、連撃アイコンＣＩおよび一撃アイコンＳＩの正面視左側には、連撃アイコンＣＩの左側と一撃アイコンＳＩの左側とに高速で上下移動する右向きの矢印を模した矢印画像ＹＧが表示される。更に、副表示領域Ｄｓには、「連撃→スピード重視の連続攻撃！」という文字、および「一撃→威力重視の単発攻撃！」という文字が上下に表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことにより怪獣のキャラクタ８２１に対する攻撃方法を決定することができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、連撃の攻撃方法が選択された場合は、怪獣のキャラクタ８２１に対する攻撃回数が多くなる一方で、一撃の攻撃方法が選択された場合は、怪獣のキャラクタ８２１に対する攻撃回数は少ないものの、威力が高い攻撃を加えることができるということを遊技者に対して認識させることができる。つまり、連撃の攻撃が行われた場合は、１回の大当たり期待度は低いが攻撃回数が増加することによりカバーするタイプの攻撃方法であり、一撃の攻撃が行われた場合は、１回の大当たり期待度が高いが攻撃のチャンスが１回のみであるということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。以降、説明の簡略化のため、このチャンスモード（時短状態Ａ）に移行した後で実行される、攻撃方法を選択する演出のことを、攻撃方法選択演出と称する。

【５５４５】

攻撃方法選択演出において実際に攻撃方法が選択されるのは、図１８３５（ｂ）に示した通り、時短状態Ａ（チャンスモード）において第２入球口６４０に対する最初の始動入賞を検出したタイミングで、当該始動入賞に基づく抽選結果を加味して決定される。図１８３５（ｂ）は、第２特別図柄の最初の始動入賞を検出したタイミングで「一撃」の攻撃

方法が選択された場合を例示した図である。図１８３５（ｂ）に示した通り、「一撃」の攻撃方法が選択される場合は、矢印画像ＹＧが一撃アイコンＳＩの左側において停止すると共に、連撃アイコンＣＩがグレーがかった見た目（消灯した）に設定され、一撃アイコンＳＩが発光した見た目に設定される。これらの表示内容により、攻撃方法として「一撃」が選択されたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。図示については省略したが、一撃アイコンＳＩが選択された後は、比較的大当たり（または実質的に大当たりが確定する小当たり）となる期待度が高くなる「残撃」によって怪獣のキャラクタ８２１を一撃で倒そうと試みる演出が実行される。怪獣のキャラクタ８２１を倒すことができれば大当たりに当選することが報知され、倒すことができなければ時短状態Ａ（チャンスモード）が終了されて不利な通常状態へと移行することが報知される。

【５５４６】

なお、連撃の攻撃方法は、時短回数の更新タイミングとして第１タイミング（変動停止タイミング）が設定された場合に選択される演出であり、一撃の攻撃方法は、時短回数の更新タイミングとして第２タイミング（変動開始タイミング）が設定された場合に選択される演出である。ここで、本第４９制御例では、第２特別図柄の抽選結果が外れとなった場合、および小当たりとなった場合に、残時短回数の更新タイミングとして第１タイミングと第２タイミングとのどちらも設定され得るように構成している。更に、第２特別図柄の保留が貯め難い第２タイミング（変動開始タイミング）は、外れよりも小当たり当選時に設定され易く構成されている。逆に言えば、第２特別図柄の保留球が貯め易い第１タイミング（変動停止タイミング）は、小当たり当選時よりも外れの場合に設定され易く構成されている。このため、第１タイミングに対応する「連撃」の攻撃方法が選択された場合には、時短最終変動の抽選結果が外れである可能性が高くなる一方で、第２タイミングに対応する「一撃」の攻撃方法が選択された場合には、時短最終変動の抽選結果が実質的に大当たりが確定する小当たりである可能性が高くなる。つまり、「連撃」が選択された場合は、実行中の変動表示の期待度が低くなるため、変動表示中に追加で獲得できる第２特別図柄の保留球に対してより強く期待させる遊技性となる一方で、「一撃」が選択された場合は、実行中の変動表示の期待度が高くなるため、保留球を追加で獲得できなくても、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持することが可能な遊技性となる。よって、選択される攻撃方法に応じて異なる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５４７】

図１８３６（ａ）は、攻撃方法選択演出において「連撃」の攻撃方法が選択された場合の第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図１８３６（ａ）に示した通り、「連撃」の攻撃方法が選択される場合は、矢印画像ＹＧが連撃アイコンＳＣの左側において停止すると共に、一撃アイコンＳＩがグレーがかった見た目（消灯した）に設定され、連撃アイコンＣＩが発光した見た目に設定される。これらの表示内容により、攻撃方法として「連撃」が選択されたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。更に、連撃アイコンＣＩが選択されたことに伴って、主表示領域Ｄｍの左下に対して、攻撃アイコンを表示するための攻撃アイコン表示領域ＡＩ１，ＡＩ２の２つの表示領域が形成されると共に、１回目の攻撃内容を示す攻撃アイコン表示領域ＡＩ１に対して、初回の第２特別図柄の始動入賞の先読み結果に応じたアイコン（攻撃内容）が表示される。図１８３６（ａ）の例では、比較的期待度が低い「蹴り」の攻撃内容が表示された場合を例示している。これらの表示内容により、攻撃アイコン表示領域の個数（２個）分の攻撃を連続して怪獣のキャラクタ８２１に加えることができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【５５４８】

連撃アイコンＣＩが選択された後は、図１８３６（ｂ）に示した通り、冒険者のキャラクタ８１１と怪獣のキャラクタ８２１との間にタイムゲージｇａ３が表示される。このタイムゲージｇａ３は、第２特別図柄の変動開始時に残時間表示ｇａ３ａがタイムゲージｇａ３の全体を占める状態にて表示され、時間の経過に応じて残時間表示ｇａ３ａの右端が

正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示ｇａ３ｂの面積が大きくなるように構成されており、第２特別図柄の変動表示が開始されてから１０秒が経過した時点で残時間表示ｇａ３ａの右端がタイムゲージｇａ３の左端に到達して残時間表示ｇａ３ａの面積が０になると共に、タイムゲージｇａ３の全体を経過時間表示ｇａ３ｂが占める表示態様となるように構成されている。この間に第２特別図柄の始動入賞を検出した場合は、攻撃アイコン表示領域ＡＩ２に対して、検出した始動入賞に基づく先読み結果に応じた攻撃内容（アイコン）が表示される。タイムゲージｇａ３が０になった時点で、怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃アイコン表示領域ＡＩ１，ＡＩ２の２つの表示領域のそれぞれに表示された攻撃方法で攻撃を行う演出が開始される。このように、本第４９制御例における時短状態Ａ（チャンスモード）では、時短状態における最初（且つ、最後の）変動表示が開始されるタイミングで、時短回数の減算が第１タイミングで実行されるか第２タイミングで実行されるかに少なくとも基づいて、攻撃方法を選択する演出を実行する構成としている。これにより、選択された攻撃方法によって、時短回数の更新（減算）タイミングを遊技者に対して示唆することができる。言い換えれば、時短最終変動における第２特別図柄の保留球の貯め易さを遊技者に対して示唆する斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５４９】

次に、図１８３７、および図１８３８を参照して、時短状態Ｂ（時短モード）における演出態様について説明する。ここで、本第４９制御例における時短状態Ｂ（時短モード）は、上述した第２８制御例や第３６制御例における時短モードと異なり、時短状態が設定された後で実行された第２特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第３終了条件）が２回に設定されるように構成されていると共に、時短状態の最後の変動表示の実行中に貯まった第２特別図柄の保留球の個数に対応する終了条件（第４終了条件）が６５５３５個に設定されるように構成されている。つまり、時短モードの時短最終変動において、第４終了条件によって時短状態が終了される可能性が実質的に０となるように時短終了条件を設定している。これにより、時短モードにおける時短最終変動で時短回数の更新タイミングが第１タイミングに設定された場合は、当該時短最終変動中に第２特別図柄の保留球を上限（４個）まで容易に貯めることができるため、時短回数内で実行可能な２回の第２特別図柄の抽選と、時短最終変動において貯めることが可能な４個の第２特別図柄の保留球とで、有利度合いが高い（実質的に約１／３の確率で大当たりとなる）第２特別図柄の抽選を合計で６回行わせることができる。一方で、時短最終変動で時短回数の更新タイミングが第２タイミングに設定された場合は、時短最終変動の開始と同時に時短状態が終了されてしまい、時短最終変動の間に第２特別図柄の保留球を貯めることが困難となることにより、時短回数内で実行可能な２回の第２特別図柄の抽選と、時短回数内における初回の変動表示中に貯まった保留球のうち時短最終変動に対応する保留球以外の保留球（最大３個）とで、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選を合計で最大５回行わせることができる。このため、時短モードにおいても、時短最終変動における時短回数の更新タイミングが第１タイミングであるか第２タイミングであるかに応じて、有利度合いが変化する遊技性を実現することができる。

【５５５０】

まず、図１８３７（ａ）を参照して、時短モードにおける時短最終変動の１回前の変動表示の実行中における演出態様について説明する。図１８３７（ａ）は、時短最終変動の１回前の変動表示の実行中における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図１８３７（ａ）に示した通り、本第４９制御例では、時短最終変動の１回前の変動から、第２特別図柄の保留球を貯めるために右打ちを行うことを遊技者に対して促す演出が実行される。具体的には、図１８３７（ａ）に示した通り、時短最終変動の１回前の変動表示が実行されると、主表示領域Ｄｍにおける中央上部に対して、「ＮＥＸＴ　連撃チャンス！！」という文字が付された横長略長方形形状の表示領域ＨＲ１０が形成される。また、冒険者のキャラクタ８１１と怪獣のキャラクタ８２１との間に、残時間表示ｇａ３ａの右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示ｇａ３ｂの面

積が大きくなるタイムゲージｇａ３が出現する。また、主表示領域Ｄｍの左側に対して、攻撃アイコン表示領域ＡＩ１～ＡＩ４が表示される。なお、獲得済みの第２特別図柄の保留球に対応する表示領域には、「？」の文字が付された？アイコンが表示される一方で、未獲得の第２特別図柄の保留球に対応する表示領域は、半透明の点滅表示に設定される。図１８３７（ａ）では、時短最終変動の１回前の変動表示中に２個目の第２特別図柄の保留球を獲得した状況を例示しており、１個目および２個目の第２特別図柄の保留球に対応する攻撃アイコン表示領域ＡＩ１，ＡＩ２の２つに対して、保留球を獲得済みであることを示すための？アイコンが表示されている一方で、３個目および４個目の第２特別図柄の保留球に対応する攻撃アイコン表示領域ＡＩ３，ＡＩ４の２つについては、保留球を未獲得であることを示すための半透明の点滅表示に設定されている。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「右打ちで攻撃アイコンを獲得するんだ！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、タイムゲージｇａ３が示す残時間が残っているうちに右打ちにより第２特別図柄の保留球を貯めて攻撃アイコン表示領域ＡＩ１～ＡＩ４の全てに対して？アイコンを表示させることを目指させることができる。

【５５５１】

図１８３７（ｂ）は、時短モードにおける最終変動の１回前の変動表示において、攻撃アイコン表示領域ＡＩ１～ＡＩ４に対して？アイコンが表示された（即ち、第２特別図柄の保留球が上限個数まで貯まった）後で実行される攻撃回数上乗せ演出について説明する。本第４９制御例では、時短モードの最終変動の１回前の変動表示中に保留球が上限まで貯まった場合に、時短最終変動に対応する保留球の先読み結果から、時短最終変動において設定される時短回数の更新タイミングが第１タイミング（変動停止タイミング）であるか第２タイミング（変動開始タイミング）であるかを判別し、時短最終変動において追加で保留球を貯めることが可能な第１タイミングが設定されると判別した場合は、現在獲得済みの保留球に加えて、時短最終変動において追加で第２特別図柄の保留球を獲得することができることを遊技者に対して報知する演出（攻撃回数上乗せ演出）を実行する構成としている。図１８３７（ｂ）は、この攻撃回数上乗せ演出の実行中における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図１８３７（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の保留球が上限個数まで貯まってタイムゲージｇａ３に対して「準備完了」という文字が表示され、攻撃回数上乗せ演出が実行されると、攻撃アイコン表示領域ＡＩ４の直上に対して、新たな攻撃アイコン表示領域ＡＩ５が半透明の点滅表示（即ち、遊技者に対して攻撃回数が確定していないことを示唆可能な表示態様）にて表示される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「右打ちで攻撃回数を上乗せするんだ！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことにより、最終変動において怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃を行う回数が更に上乗せされる可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【５５５２】

図１８３８（ａ）は、攻撃回数上乗せ演出において攻撃回数の上乗せに成功した場合の表示態様の一例を示した図である。図１８３８（ａ）に示した通り、攻撃回数上乗せ演出の実行中に第２入球口６４０への入球（オーバー入賞）を検出し、当該オーバー入賞を契機とする判別で上乗せを実行すると判別された場合は、半透明の点滅表示に設定されていた攻撃アイコン表示領域ＡＩ５が空欄の実線の表示に切り替えられる。また、副表示領域Ｄｓに対して、「上乗せ成功！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、時短最終変動が開始された後で怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃を行う機会が増加して大当たりとなる可能性が高くなったということを遊技者に対して認識させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、攻撃回数上乗せ演出では、時短最終変動の時短回数の更新タイミングが第１タイミング（変動停止タイミング）であり、時短最終変動で追加で保留球を獲得する機会が与えられる場合（即ち、時間的に最も古い第２特別図柄の保留球の先読み結果が外れＢ、小当たりＣ６２、および小当たりＤ６２のいずれかである場合）は、第２入球口６４０への入賞を検出する毎に、１／３の抽選確率で、上乗せに成功する演出態様を設定するか否かの抽選が実行される。

なお、遊技者が右打ちを行わないか、１／３の抽選を外し続けることで変動停止の１秒前まで上乗せに成功する演出態様が設定されなかった場合は、変動停止の１秒前の時点で強制的に上乗せに成功する演出態様が実行される。一方、時短最終変動の時短回数の更新タイミングが第２タイミング（変動開始タイミング）であり、時短最終変動で追加で保留球を獲得する機会が与えられない場合（即ち、時間的に最も古い第２特別図柄の保留球の先読み結果が大当たり、外れＡ、小当たりＡ６２、および小当たりＢ６２のいずれかである場合）は、第２入球口６４０への入賞を検出したとしても、上乗せに成功する演出態様が設定されることはない。この場合、変動停止の１秒前に攻撃アイコン表示領域ＡＩ５が消滅する演出が実行され、攻撃回数（残りの第２特別図柄の抽選回数）が４回で確定したということが遊技者に対して報知される。

【５５５３】

図１８３８（ｂ）は、時短モードの時短最終変動の開始時における演出態様の一例を示した図である。図１８３８（ｂ）は、時短最終変動の１回前の変動表示中に攻撃回数の上乗せに成功していた状況下で時短最終変動が開始された場合の演出態様を例示している。図１８３８（ｂ）に示した通り、時短モードにおける時短最終変動が開始されると、攻撃アイコン表示領域ＡＩ１～ＡＩ４に表示されていた？アイコンが、攻撃種別を示すアイコン（実行中の変動表示および第２特別図柄の保留球の抽選結果に対応する種別のアイコン）に変化する演出が実行される。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「右打ちで攻撃アイコンをストックしろ！！」という文字が表示されると共に、冒険者のキャラクタ８１１と怪獣のキャラクタ８２１との間に、残時間表示ｇａ３ａの右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示ｇａ３ｂの面積が大きくなるタイムゲージｇａ３が出現する。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「攻撃がヒットすればボーナス！？的を倒せばループボーナス！？？」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、攻撃種別を確認させて大当たりおよびループボーナスに当選する期待度を推測させることができると共に、右打ちによって攻撃アイコンを追加で獲得させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、時短最終変動の１回前の変動表示において攻撃回数の上乗せが行われなかった（即ち、時短最終変動が外れＢ、小当たりＣ６２、および小当たりＤ６２のいずれかである）場合は、表示領域ＨＲ１０やタイムゲージｇａ３が表示されず、そのまま怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃を行う演出に移行する。

【５５５４】

次に、図１８３９を参照して、本第４９制御例における時短状態Ｃについて説明する。ここで、本第４９制御例における時短状態Ｃは、上述した第３６制御例や第２８制御例におけるＭＡＸボーナスモードに相当する遊技状態であるが、本第４９制御例では、必ずしも４回の大当たりが確定するわけではない。即ち、時短状態Ｃにおいて特定の小当たりに当選すると、時短リミット回数に未到達であっても大当たり終了後の状態が強制的に時短モード（時短状態Ｂ）に設定される構成としている。言い換えれば、本第４９制御例における時短状態Ｃは、時短リミット回数に到達するか、又は特定の小当たり（小当たりＤ６２）に当選するまで大当たりと時短状態Ｃとが繰り返される（ループする）遊技状態として構成される。以降の説明では、本第４９制御例における時短状態Ｃのことを、ループモードと称することとする。図１８３９は、本第４９制御例において、ループモード（時短状態Ｃ）への突入が確定した場合の演出態様の一例を示した図である。図１８３９（ａ）に示した通り、ループモード（時短状態Ｃ）に対応する小当たり（小当たりＡ６２，Ｃ６２のいずれか）に当選するか、大当たり（１種当たり）に当選した場合は、主表示領域Ｄｍにおいて、怪獣のキャラクタ８２１を冒険者のキャラクタ８１１が撃破する演出が実行されると共に、「７」の数字を模した第３図柄が揃う演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓにおいて、「ループボーナス確定！！最低保障１２００ｐｔ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対してループボーナスに当選したということ、およびループボーナスが終了するまでに最低でも１２００個の賞球の払い出しを受けることができるということを容易に理解させることができる。なお、１２００個とは、２

回の大当たりにおいて払い出される賞球数の下限値である。上述した通り、時短状態Ｃ（ループボーナスモード）に移行すると、実質的に次の大当たりまで時短状態が継続するため、少なくとも２回の大当たり当選が確定する上に、２回の大当たりが終了した後も、時短状態Ｃと大当たりとが繰り返される可能性がある極めて有利な遊技状態を形成する。よって、ループボーナスが報知された場合に、遊技者に対して大きな喜びや満足感を抱かせることができる。

【５５５５】

次に、図１８３９（ｂ）を参照して、時短状態Ｃ（ループボーナスモード）における演出態様について説明する。ここで、時短状態Ｃでは、上述した第３６制御例や第２８制御例と同様に、疑似的に前回の大当たりが継続しているかのように見せる演出（疑似インターバル演出）を実行する構成とすることにより、複数の大当たりをラウンド数の多い１の大当たり遊技に見せる特殊な演出動作を実現している。以降、第３６制御例や第２８制御例における疑似インターバル演出と異なる点について説明する。

【５５５６】

図１８３９（ｂ）は、本第４９制御例における時短状態Ｃ（ループボーナスモード）で実行される疑似インターバル演出の演出態様の一例を示した図である。図１８３９（ｂ）に示した通り、本第４９制御例では、疑似インターバル演出の実行中に、主表示領域Ｄｍにおける右下部分に、縦長略長方形形状の表示領域ＨＲ３１が形成され、当該表示領域ＨＲ３１に対して、２５％、５０％、７５％、および１００％の４つの目盛りが付された継続メーターＫＭが表示される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「右打ちで継続メーターを１００％に維持しろ！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことで継続メーターのメーター量が上昇するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、この継続メーターのメーター量は、第２特別図柄の保留球数に連動して増減する。即ち、第２特別図柄の保留球数が０であれば、メーター量が０％となり、１個であれば、メーター量が２５％となり、２個であれば、メーター量が５０％となり、３個であれば、メーター量が７５％となり、４個であれば、メーター量が１００％となる。時短状態Ｃにおいて、継続メーターによって第２特別図柄の保留球を上限（４個）に維持するように遊技者に対して促す構成とすることにより、時短状態Ｃにおいて保留球数が少ない状態で大当たりに当選してしまうことを抑制することができる。即ち、大当たりの開始時に第２特別図柄の保留球が上限個数まで貯まっていないと、大当たりが終了するまでの間に第２特別図柄の保留球を獲得する機会がないため、当該大当たりで時短リミット回数に到達していた場合、大当たり終了後の通常状態Ｂにおいて実行させることができる第２特別図柄の抽選回数が少なくなってしまう不利な状況となってしまう。そこで、本第４９制御例では、時短状態Ｃにおいて、継続メーターを表示させることで第２特別図柄の保留球を上限個数に維持させ易く構成した。これにより、大当たりの開始時に第２特別図柄の保留球数を上限個数にさせ易くすることができるので、通常状態Ｂにおける第２特別図柄の抽選回数が減ってしまい、遊技者に対して不利益が生じてしまうことを抑制することができる。

【５５５７】

次に、図１８４０を参照して、本第４９制御例における状態間の移行方法について説明する。ここで、図１８４０に示した通り、本第４９制御例では、主として５種類の状態（モード）が設けられている。即ち、普通図柄の通常状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮無し、開放延長無し）に設定され、左打ちにより第１特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態（第２特別図柄の抽選を実行不可能（困難）な状態）である通常状態Ａ（通常モード）と、普通図柄の時短状態（普通図柄の高確率状態、変動短縮有り、開放延長有り）に設定され、右打ちにより第２特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態である時短状態Ａ（チャンスモード）、時短状態Ｂ（時短モード）、および時短状態Ｃ（ループボーナスモード）と、普通図柄の通常状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮無し、開放延長無し）に設定され、第２特別図柄の保留球が１以上存在することにより第２特別図柄の抽選が優先的に実行される状態である通常状態Ｂ（引き戻しモード）と、

が少なくとも設けられている。

【５５５８】

ここで、時短状態Ａ～Ｃは、互いに異なる時短終了条件が設定される点で相違しており、第２入球口６４０への入球し易さについては共通となっている。より具体的には、時短状態Ａでは、特別図柄の変動表示が合計１０回実行されることで第１終了条件が成立し、小当たり遊技が１回実行されることで第２終了条件が成立し、第２特別図柄の変動表示が１回実行されることで第３終了条件が成立し、時短最終変動において第２特別図柄の保留球が１個以上貯まることで第４終了条件が成立する。このため、時短状態Ａにおいて演出による示唆に従って右打ちを行い続けた場合、１回目の第２入球口６４０への入球に基づいて第２特別図柄の抽選が実行されて時短最終変動が開始され、当該時短最終変動における時短回数の更新タイミングとして第１タイミング（変動停止タイミング）が設定された場合は、時短最終変動の間に再度第２入球口６４０へと遊技球が入球することで第２特別図柄の保留球が１個となって時短状態が終了されるように構成されている。一方で、時短最終変動における時短回数の更新タイミングとして第２タイミング（変動開始タイミング）が設定された場合は、時短最終変動の開始と同時に時短状態が終了されるため、時短最終変動の１回のみ、第２特別図柄の抽選が実行されることとなる。換言すれば、チャンスモード（時短状態Ａ）に移行した場合、１回または２回の第２特別図柄の抽選を実行させる機会が与えられる。

【５５５９】

また、時短状態Ｂは、第１および第２終了条件については時短状態Ａと共通である一方で、第３終了条件が２回、第４終了条件が６５５３５個に設定されている点で時短状態Ａと相違している。このため、時短状態Ｂにおいて右打ちを行い続けた場合、１回目の第２入球口６４０への入球に基づいて第２特別図柄の抽選が実行されて１回目の変動表示が開始され、当該１回目の変動表示の間に第２特別図柄の保留球を上限個数（４個）まで貯めた状態で２回目の変動表示を開始させることができる。この２回目の変動表示（即ち時短最終変動）において時短回数の更新タイミングが第１タイミング（変動停止タイミング）に設定された場合は、追加で１個の保留球を獲得する機会を得られる一方で、第２タイミング（変動開始タイミング）に設定された場合は、時短最終変動中に第２特別図柄の保留球を獲得することが不可能となる。これにより、時短状態Ｂへと移行した場合は、有利な第２特別図柄の抽選の機会を合計５回、または６回得ることができる。更に、時短状態Ｃでは、特別図柄の変動表示が合計１００回実行されることで第１終了条件が成立し、小当たり遊技が１回実行されることで第２終了条件が成立し、第２特別図柄の変動表示が１００回実行されることで第３終了条件が成立し、時短最終変動において第２特別図柄の保留球が６５５３５個以上貯まることで第４終了条件が成立する。即ち、大当たりにも小当たりにも当選しない場合、特別図柄の抽選が１００回実行されるまで時短状態が継続するように構成されている。ここで、本第４９制御例では、第２特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりに当選する確率が約１／３に設定されているため、１００回の特別図柄の抽選に渡って大当たりにも小当たりにも当選しないという事象は、ほぼ起きることがない極めて低い確率（約２／３の１００乗）となる。よって、時短状態Ｃは、実質的に次回の大当たりが確定するまで継続する時短状態という位置づけである。

【５５６０】

まず、図１８４０の上段を参照して、通常状態Ａ（通常モード）から他の状態への移行方法について説明する。図１８４０の上段に示した通り、通常状態Ａ（通常モード）から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。即ち、図１８４０に示した通り、通常状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で約１／３２０の確率で当選する大当たりとなり、９５％の割合で決定される大当たりＢ６２が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ａに設定される。一方、通常状態Ａにおいて大当たりに当選した場合に５％の割合で決定される大当たりＡ６２が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。上述した通り、時短状態Ａよりも時短状態Ｂの方が、有利な（実質的な大当たり確率が第１特別図柄の抽選よりも高い）第２特別図柄の抽選機会

を多く獲得することができるので、通常状態Ａにおいて大当たりに当選した場合は、大当たり種別が大当たりＡ６２であることをより強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５６１】

次に、図１８４０の中段左側を参照して、時短状態Ａ（チャンスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図１８４０の中段左側に示した通り、時短状態Ａ（チャンスモード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および第２特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図１８４０の中段左側に示した通り、時短状態Ａにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図１８４０の中段左側に示した通り、時短状態Ａにおいて第２特別図柄の抽選で約１／３の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ６２，Ｃ６２のいずれかとなった場合に、当該小当たりＡ６２，Ｃ６２において特定領域６５０ｅ３（図５７７参照）を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ６２，Ｄ６２のいずれかとなった場合は、当該小当たりＢ６２，Ｄ６２において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。上述した通り、時短状態Ｃは、実質的に次回の大当たりまで継続する有利な遊技状態である一方で、時短状態Ｂは、有利な第２特別図柄の抽選機会が最大で６回のみ与えられる遊技状態である。つまり、時短状態Ｂよりも時短状態Ｃの方が有利であるため、時短状態Ａにおいて小当たりに当選した場合に、小当たりＡ６２，Ｃ６２のいずれかに当選して時短状態Ｃが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、時短状態Ａにおいて獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。よって、１回若しくは２回の第２特別図柄の抽選機会の間に約１／３の確率の大当たり又は小当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、厳密には、時短状態Ａにおいて１個目の第２特別図柄の保留球を獲得した時点で通常状態に移行しているが、図１８４０では、時短状態Ａに移行してから第２特別図柄の保留球を全て消化しきるまでの間を時短状態Ａと呼称している。

【５５６２】

次に、図１８４０の中段右側を参照して、時短状態Ｂ（時短モード）から他の状態への移行方法について説明する。図１８４０の中段右側に示した通り、時短状態Ｂ（時短モード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および第２特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図１８４０の中段右側に示した通り、時短状態Ｂにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図１８４０の中段右側に示した通り、時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で約１／３の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ６２，Ｃ６２のいずれかとなった場合に、当該小当たりＡ６２，Ｃ６２において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、時短状態Ｂにおいて獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。これらに対し、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ６２，Ｄ６２のいずれかとなった場合に、当該小当たりＢ６２，Ｄ６２において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Ｂに設定される（時短状態Ｂをループする）。これらにより、時短状態Ｂにおいては、時短状態Ａと同様に、時短状態の間に獲得した第２特別図柄の保留球で約１／３の確率の小当たり又は大当たりに当選することを強く願うと共に、小当たりに当選した場合は、より有利な時短状態Ｃに設定されることをより強く願わせる遊技性となる

ため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【５５６３】
次に、図１８４０の下から２段目を参照して、時短状態Ｃ（ループボーナスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図１８４０の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃ（ループボーナスモード）から他の状態へは、小当たりに当選した場合、および時短リミット回数に到達した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図１８４０の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃにおいて約１／３の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に到達していた場合は、遊技状態が通常状態Ｂに設定される。また、時短状態Ｃにおいて小当たりに当選し、当選した小当たり種別が小当たりＤ６２であった場合は、当該小当たりＤ６２において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。これに対して、図１８４０の下から２段目に示した通り、時短状態Ｃにおいて約１／３の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に未到達であり、且つ、小当たりＤ６２でもない場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Ｃに設定される（時短状態をループする）。このため、一旦時短状態Ｃへと移行すると、時短リミット回数に到達するか、小当たりＤ６２に当選するまで、時短様態Ｃと大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。
【５５６４】
次に、図１８４０の下段を参照して、通常状態Ｂ（引き戻しモード）から他の状態への移行方法について説明する。図１８４０の下段に示した通り、通常状態Ｂ（引き戻しモード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および時短状態Ｃの間に保留されていた第２特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図１８４０の下段に示した通り、通常状態Ｂにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図１８４０の下段に示した通り、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で約１／３の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として５４％の割合で決定される小当たりＡ６２，Ｃ６２のいずれかとなった場合に、当該小当たりＡ６２，Ｃ６２において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として４６％の割合で決定される小当たりＢ６２，Ｄ６２のいずれかとなった場合に、当該小当たりＢ６２，Ｄ６２において特定領域６５０ｅ３を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。上述した通り、時短状態Ｂよりも時短状態Ｃの方が有利であるため、通常状態Ｂにおいて小当たりに当選した場合に、小当たりＡ６２，Ｃ６２に当選して時短状態Ｃが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の保留球を全て消化した（全て外れとなった）場合は、消化後の状態が通常状態Ａとなる。
【５５６５】
このように、本第４９制御例では、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、および通常状態Ｂにおいて、約１／３という高確率で当選する小当たりに当選した場合に、小当たり種別が小当たりＡ６２，Ｃ６２に決定されるか、小当たりＢ６２，Ｄ６２に決定されるかによって、遊技者の得られる利益を大幅に異ならせる構成としている。よって、小当たりＡ６２，Ｃ６２に当選して時短状態Ｃへと移行し、複数回の大当たりに当選する有利な状態を形成するのか、小当たりＢ６２，Ｄ６２に当選して時短状態Ｂへと移行するのかにより注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【５５６６】
＜第４９制御例における電気的構成＞
次に、図１８４１（ａ）を参照して、本第４９制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図１８４１（ａ）は、本第４９制御

例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図１８４１（ａ）に示した通り、本第４９制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第３６制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図１０６３（ａ）参照）に対して、大当たり種別選択テーブル２０２ｂＨに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｔｂが設けられている点、時短付与テーブル２０２ｅＨに代えて時短付与テーブル２０２ｔｅが設けられている点、小当たり種別選択テーブル２０２ｆＨに代えて小当たり種別選択テーブル２０２ｔｆが設けられている点、および外れ種別選択テーブル２０２Ｈａに代えて外れ種別選択テーブル２０２ｔＨａが設けられている点で相違している。その他の構成については上述した第３６制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【５５６７】

まず、図１８４１（ｂ）を参照して、本第４９制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｔｂの詳細について説明する。図１８４１（ｂ）は、この大当たり種別選択テーブル２０２ｔｂの規定内容を示した図である。図１８４１（ｂ）に示した通り、本第４９制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｔｂには、第１特別図柄の大当たり種別として、大当たりＡ６２、および大当たりＢ６２の２種類が規定されており、第２特別図柄の大当たり種別として大当たりＣ６２の１種類が規定されている。図１８４１（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対して、「大当たりＡ６２」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ６２」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ６２」は、ラウンド数が４ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂ（第２特別図柄の抽選機会が最大で５回与えられる時短状態）に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＢ６２」は、ラウンド数が４ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ａ（第２特別図柄の抽選機会が最大で２回与えられる時短状態）に設定される大当たり種別である。このため、ラウンド数の面では「大当たりＡ６２」と「大当たりＢ６２」とに差が無いが、大当たり終了後の遊技状態の面では、「大当たりＡ６２」の方が有利な第２特別図柄の抽選機会を「大当たりＢ６２」よりも２回分多く付与され得るため、「大当たりＡ６２」は、「大当たりＢ６２」よりも有利度合いが高い大当たり種別である。

【５５６８】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ６２」および「大当たりＢ６２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５個および９５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＡ６２」、「大当たりＢ６２」に当選する割合は、それぞれ５％および９５％である。よって、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、比較的低確率（５％の割合）で有利度合いが高い時短状態Ｂが設定され、比較的高確率（９５％の割合）で有利度合いが低い時短状態Ａが設定される。なお、これは通常状態に限った話であり、時短状態において「大当たりＡ６２」または「大当たりＢ６２」に当選した（大当たりが開始された）場合は、時短リミット回数に到達していないことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図１８４１（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、「大当たりＣ６２」が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲に「大当たりＣ６２」が対応付けられているため、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、必ず「大当たりＣ６２」が決定される。この「大当たりＣ６２」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される大当たり種別である。ラウンド数は他の大当たりと共通であるが、大当たり終了後の遊技状態が最も有利度合いが高い時短状態Ｃに設定されるため、全ての大当たり種別の中で最も有利な大当たり種別である。

【５５６９】

なお、これらの「大当たりＡ６２」～「大当たりＣ６２」に加えて、本第４９制御例で

は「大当たりＤ６２」も設けられている。「大当たりＤ６２」は、小当たりに当選し、小当たり種別として小当たりＢ６２、または小当たりＤ６２が決定されて、当該小当たりＢ６２，Ｄ６２の小当たり遊技中に特定領域６５０ｅ３を通過した場合に当選する大当たり種別であり、大当たり終了後の遊技状態が、基本的に時短状態Ｂに設定される４ラウンド大当たりである。なお、時短状態において「大当たりＤ６２」に当選した場合は、他の大当たり種別と同様に、時短リミット回数に到達していないことを条件として時短状態Ｂが設定される。次に、図１８４２（ａ）を参照して、本第４９制御例における時短付与テーブル２０２ｔｅの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｔｅは、上述した第３６制御例における時短付与テーブル２０２ｅＨ（図１０６４（ａ）参照）と同様に、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図１８４２（ａ）は、この時短付与テーブル２０２ｔｅの規定内容を示した図である。

【５５７０】

図１８４２（ａ）に示した通り、本第４９制御例における時短付与テーブル２０２ｔｅには、大当たり種別毎に、時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値が対応付けられて規定されている。なお、図１８４２（ａ）に示した通り、本第４９制御例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、上述した第３６制御例と同様に、時短カウンタ２０３ｈと、小当たりカウンタ２０３ｓと、特図２カウンタ２０３ｔと、規定保留球数カウンタ２０３ｋａと、の４つが設けられている。時短カウンタ２０３ｈは、時短状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第１終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、小当たりカウンタ２０３ｓは、時短状態が設定された後で実行された小当たり遊技の回数に対応する終了条件（第２終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、特図２カウンタ２０３ｔは、時短状態が設定された後で実行された第２特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第３終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、規定保留球数カウンタ２０３ｋａは、時短状態の最後の変動表示の実行中に貯まった第２特別図柄の保留球の個数に対応する終了条件（第４終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタである。図１８４２（ａ）に示した通り、本第４９制御例では、大当たり種別として「大当たりＡ６２」～「大当たりＤ６２」の４種類が設けられており、時短付与テーブル２０２ｔｅには、各大当たり種別に対して、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔの値、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値（即ち、第１から第４終了条件）が対応付けて規定されている。

【５５７１】

図１８４２（ａ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＡ６２」および「大当たりＤ６２」のいずれかに対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「２」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たりＡ６２」および「大当たりＤ６２」のいずれかに当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１０回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第２特別図柄の抽選回数２回が設定され、第４終了条件として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数６５５３５個が設定されている。つまり、時短状態Ｂに設定される。この時短状態Ｂにおいて継続的に右打ちを行い続け、１回目の第２特別図柄の抽選が外れとなり、２回目（即ち、時短最終変動）の第２特別図柄の抽選結果が外れＢになった場合は、時短最終変動において変動開始タイミングで時短回数が減算されることで時短状態が終了されるため、時短状態Ｂが開始されてから時短内に獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化するまでに最大で６回の第２特別図柄の抽選を実行させることが可能となる。一方で、１回目の第２特別図柄の抽選が外れとなり、２回目の第２特別図柄の抽選結果が外れＡになった場合は、時短最終変動が終了するまで時短回数が更新されないため、時短状態Ｂが開始されてから時短内に獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化す

るまでに最大で６回の第２特別図柄の抽選を実行させることが可能となる。よって、時短状態Ｂに移行した後、２回目の第２特別図柄の抽選結果が外れＢであるか否かに応じて、第２特別図柄の抽選回数を異ならせることができるので、外れＢとならないことを強く期待させる遊技性を実現することができる。

【５５７２】

一方、図１８４２（ａ）に示した通り、「大当たりＡ６２」および「大当たりＤ６２」のいずれかに当選した時点の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。このため、時短状態において「大当たりＡ６２」および「大当たりＤ６２」のいずれかに当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１００回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第２特別図柄の抽選回数１００回が設定され、第４終了条件として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数６５５３６個が設定されている。つまり、時短状態Ｃに設定される。時短状態Ｃでは、大当たり又は実質的に大当たりが確定する小当たりに約１／３の確率で当選するため、時短状態の最終変動まで時短状態が継続する可能性はほぼ無く、第２終了条件、または大当たり当選に基づいて時短状態が終了される。

【５５７３】

また、図１８４２（ａ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＢ６２」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「１」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たりＢ６２」に当選した場合は、第１終了条件として、特別図柄の変動回数１０回が設定され、第２終了条件として小当たり遊技の実行回数１回が設定され、第３終了条件として、第２特別図柄の抽選回数１回が設定され、第４終了条件として、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数１個が設定されている。つまり、時短状態Ａに設定される。この時短状態Ａにおいて継続的に右打ちを行い続け、１回目（即ち、時短最終変動）の第２特別図柄の抽選結果が外れＢになった場合は、時短最終変動において変動開始タイミングで時短回数が減算されることで時短状態が終了されるため、外れＡ変動中に１個の第２特別図柄の保留球も獲得できずに時短状態が終了される。つまり、時短状態Ｂが開始されてから時短内に獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化するまでに１回しか第２特別図柄の抽選を実行させることができない。これに対し、１回目の第２特別図柄の抽選結果が外れＡになった場合は、時短最終変動が終了するか、規定の第２特別図柄の保留球数（１個）に到達するまで時短回数が更新されないため、最終変動において追加で１個の第２特別図柄の保留球を獲得することができ、時短状態Ａが開始されてから時短内に獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化するまでに最大で２回の第２特別図柄の抽選を実行させることが可能となる。よって、時短状態Ａに移行した後、１回目の第２特別図柄の抽選結果が外れＢであるか否かに応じて、第２特別図柄の抽選回数を異ならせることができるので、外れＢとならないことを強く期待させる遊技性を実現することができる。

【５５７４】

一方、図１８４２（ａ）に示した通り、「大当たりＢ６２」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。つまり、「大当たりＡ６２」や「大当たりＤ６２」と同様に、時短状態Ｃが設定される。また、図１８４２（ａ）に示した通り、大当たり種別として「大当たりＣ６２」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈの値「１００」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、特図２カウンタ２０３ｔの値「１００」、および規定保留球数カウンタ２０３ｋａの値「６５５３５」がそれぞれ規定されている。つまり、時短状態において「大当たりＡ６２」や「大当たり

Ｂ６２」や「大当たりＤ６２」に当選した場合と同様に、時短状態Ｃが設定される。このように、本第４９制御例では、第３６制御例と同様に、通常状態において大当たりに当選した場合に、大当たり種別に応じて、時短状態Ａ～Ｃのいずれかが設定される一方で、時短状態において大当たりに当選した場合には、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な時短状態Ｃに設定されるように構成している。これにより、通常状態において直接または小当たり経由で大当たりに当選した場合は、大当たりの種別に注目して遊技を行わせることができる。また、時短状態において大当たりに当選した場合は、ほぼ（９５％の割合で）、最も有利な時短状態Ｃが設定されるため、遊技者に対して安心感を抱かせながら遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、時短状態Ｃにおいて大当たりに当選したとしても、時短リミット回数に到達していれば、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される。また、時短状態Ｃにおいて小当たりＤ６２に当選した場合は、小当たり遊技の開始時に小当たりが終了されて通常状態において大当たりＤ６２の実行が設定されるため、大当たりＤ６２の終了後の遊技状態が時短状態Ｂ６２に設定される。即ち、時短リミット回数に未到達であるか否かにかかわらず、有利度合いが比較的低い時短状態に転落（格下げ）されてしまう。

【５５７５】

次に、図１８４２（ａ）を参照して、本第６２御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｔｆの詳細について説明する。この小当たり種別選択テーブル２０２ｔｆは、上述した第３６制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｆＨ（図１０６４（ｂ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図１８４２（ｂ）は、この小当たり種別選択テーブル２０２ｔｆの規定内容を示した図である。図１８４２（ｂ）に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４３」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＡ６２」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタＣ５の値が「４４～８４」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＢ６２」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタＣ５の値が「８５～９４」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＣ６２」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタＣ５の値が「９５～９９」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＤ６２」が対応付けて規定されている。ここで、「小当たりＡ６２」～「小当たりＤ６２」は、全て、小当たり遊技の実行中に右打ちを行い続けるだけで、容易に特定領域６５０ｅ３へと遊技球を入球させることができる小当たり種別であり、「小当たりＡ６２」、および「小当たりＣ６２」において特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球した場合は大当たりＣ６２に当選する一方で、「小当たりＢ６２」、および「小当たりＤ６２」において特定領域６５０ｅ３へと遊技球が入球した場合は大当たりＤ４９に当選するように構成されている。

【５５７６】

大当たりＣ６２は、上述した通り、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される大当たり種別であり、大当たりＤ６２は、通常状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される一方で、時短状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される大当たり種別である。また、いずれの大当たりも、大当たりのラウンド数が４ラウンドである。よって、大当たりＣ６２の方が大当たりＤ６２よりも有利度合いが高くなるので、通常状態において当選する小当たりとしては、小当たりＡ６２および小当たりＣ６２の方が、小当たりＢ６２および小当たりＤ６２よりも有利度合いが高くなる。また、時短状態Ｃ（ループボーナスモード）では、小当たりＡ６２，Ｂ６２に当選した場合に、時短リミット回数に到達していないことを条件として大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定され、小当たりＣ６２に当選した場合には、時短リミット回数がクリアされた上で大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定され、小当たりＤ６２に当選した場合には、時短リミット回数がクリアされた上で大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。つまり、小当たりＣ６２および小当たりＤ６２に当選した場合は、小当たり遊技の開始時に小当たりカウンタ２０３ｓの値が減算されて時短状態が終了される（他の小当たり種別

では、Ｖ入賞が発生して大当たり遊技の実行を設定した後で時短状態が終了される）。言い換えれば、時短状態Ｃにおいて小当たりＣ６２，Ｄ６２に当選し、Ｖ入賞が発生して実行が設定された大当たりは、通常状態において当選した（実行が設定された）大当たりとして取り扱われ、時短リミット回数（時短リミットカウンタ２０３ｋｂのカウンタ値）がリセットされる。これにより、ループボーナスモードにおいて小当たりＣ６２に当選した場合は、他の小当たりよりも有利度合いが高くなる。一方で、ループボーナスモードにおいて小当たりＤ６２に当選した場合は、時短状態Ｃへと移行し得ないため、有利度合いが低くなる。

【５５７７】

また、「小当たりＡ６２」および「小当たりＢ６２」は、第１タイミング（変動停止タイミング）で時短回数（時短カウンタ２０３ｈ、特図２カウンタ２０３ｔ）が更新（減算）される種別の小当たりであり、「小当たりＣ６２」、および「小当たりＤ６２」は、第２タイミング（変動開始タイミング）で時短回数（時短カウンタ２０３ｈ、特図２カウンタ２０３ｔ）が更新（減算）される種別の小当たりである。つまり、時短状態Ａや時短状態Ｂの最終変動で小当たりＡ６２や小当たりＢ６２になると、後述する外れＡになった場合と同様に、第２特別図柄の保留球を最大限貯めることができる。一方、小当たりＣ６２や小当たりＤ６２になると、後述する外れＢになった場合と同様に、貯めることができる第２特別図柄の保留球数が少なくなる。よって、小当たり種別に応じて、時短状態Ａや時短状態Ｂにおける有利度合いを可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、時短最終変動において変動開始タイミングで時短状態が終了された場合に、外れの可能性も小当たりの可能性もあるように構成することで、変動開始タイミングで時短状態が終了されたとしても、当該変動において小当たりＣ６２や小当たりＤ６２に当選していることを遊技者に対して期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５７８】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＡ６２」、「小当たりＢ６２」、「小当たりＣ６２」、および「小当たりＤ６２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）がそれぞれ４４個、４１個、１０個、および５個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に「小当たりＡ６２」、「小当たりＢ６２」、「小当たりＣ６２」、および「小当たりＤ６２」が決定される割合は、それぞれ４４％（４４／１００）、４１％（４１／１００）、１０％（１０／１００）、および５％（５／１００）である。つまり、大当たりＣ６２に対応する小当たり（小当たりＡ６２，Ｃ６２）の合算の割合は５４％となり、大当たりＤ６２に対応する小当たり（小当たりＢ６２，Ｄ６２）の合算の割合は４６％となる。また、時短回数の更新タイミングが第１タイミングに設定される小当たり（小当たりＡ６２，Ｂ６２）の合算の割合は８５％となり、時短回数の更新タイミングが第２タイミングに設定される小当たり（小当たりＣ６２，Ｄ６２）の合算の割合は１５％となる。次に、図１８４３を参照して、本第４９制御例における外れ種別選択テーブル２０２ｔＨａの詳細について説明する。この外れ種別選択テーブル２０２ｔＨａは、特別図柄の抽選で外れとなった場合に外れ種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図１８４３は、この外れ種別選択テーブル２０２ｔＨａの規定内容を示した図である。図１８４３に示した通り、第１特別図柄の完全外れ種別として、外れ種別カウンタＣ７の取り得る全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、外れ種別として「外れＡ」が対応付けて規定されている。この「外れＡ」は、変動停止時に時短回数（特図２カウンタ２０３ｔや時短カウンタ２０３ｈ）が減算される外れ種別である。

【５５７９】

また、図１８４３に示した通り、第２特別図柄の完全外れ種別として、外れ種別カウンタＣ７の値が「０～９７」の範囲に、外れ種別として「外れＡ」が対応付けて規定され、「９８，９９」の範囲に、外れ種別として「外れＢ」が対応付けて規定されている。この

「外れＢ」は、変動開始時に時短回数（特図２カウンタ２０３ｔや時短カウンタ２０３ｈ）が減算される外れ種別であるため、時短回数が１回に設定される（特図２カウンタ２０３ｔが１に設定される）時短状態Ａや時短回数が２回に設定される（特図２カウンタ２０３ｔが２に設定される）時短状態Ｂにおいて、時短最終変動で特別図柄の抽選結果が外れＢになった場合は、第２タイミング（変動開始タイミング）で時短状態が終了され、時短最終変動の間に第２特別図柄の保留球を貯める機会が得られなくなる。よって、特に、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて時短最終変動における第２特別図柄の抽選が外れＢであるか、それ以外の抽選結果であるかによって、遊技者の有利度合いが大幅に変わるので、外れの種別にも注目して遊技を行わせることができる。外れ種別カウンタＣ７の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、第２特別図柄の「外れＡ」、および「外れＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）がそれぞれ９８個、および２個であるので、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合に「外れＡ」、および「外れＢ」が決定される割合は、それぞれ９８％（９８／１００）、および２％（２／１００）である。上述した通り、小当たり当選時に第２タイミングで時短回数が更新される（小当たりＣ６２，Ｄ６２のいずれかが決定される）割合は１５％である一方で、外れとなった場合に第２タイミングで時短回数が更新される（外れＢが決定される）割合は２％であるため、時短最終変動において第２タイミングで時短回数が更新された場合に、小当たりである期待感を遊技者に対してより強く抱かせることができる。よって、第２特別図柄の保留球を貯める機会が第１タイミングで時短回数が更新される抽選結果に比較して少なくなったとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５８０】

次に、図１８４４を参照して、本第４９制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図１８４４は、本第４９制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１８４４に示した通り、本第４９制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第３６制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１０６５参照）に対して、ループ回数カウンタ２２３ｔＨａが追加されている点、および残当たり回数カウンタ２２３ｋｂ、残突破回数カウンタ２２３Ｈａが削除されている点で相違している。ループ回数カウンタ２２３ｔＨａは、ループボーナスモードへと移行した後における大当たりの当選回数を示すカウンタである。このループ回数カウンタ２２３ｔＨａのカウンタ値に応じて、見た目上の大当たりのラウンド数を設定する。即ち、本第４９制御例では、ループボーナスモードに移行してからループボーナスモードが終了されるまでを１の大当たりかのように見せる演出を実行する構成としている。このため、大当たりのラウンド数を設定する際は、ループボーナスモード中に既に終了された大当たりの回数と、実際の大当たりのラウンド数とを加味したラウンド数を設定する（実際のラウンド数＋既に終了された大当たりの回数×４を見かけ上のラウンド数として設定する）構成としている。これにより、１の大当たりであるかのように遊技者に対して思わせ易くすることができるので、より好適な演出態様を実現することができる。

【５５８１】

＜第４９制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１８４５から図１８４７を参照して、本第４９制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明する。まず、図１８４５を参照して、本第４９制御例における特別図柄判定処理（Ｓ２１１Ｋ）の詳細について説明する。この特別図柄判定処理（Ｓ２１１Ｋ）は、上述した第３６制御例における特別図柄判定処理（図１０６６参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄判定処理（図１０６６参照）と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。図１８４５は、この特別図柄判定処理（Ｓ２１１Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この第４９制御例における特別図柄判定処理（図１８４５参照）のうち、Ｓ３０１～Ｓ３０５の各処理では、それぞれ上述した第３６制御例における特別図柄判定処理（図１０６６参照）のＳ３０１～Ｓ３０５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４９制御例における特別図柄

判定処理（図１８４５参照）では、Ｓ３０３の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ３０３：Ｎｏ）、外れ時の各種設定を行うための外れ時処理を実行し（Ｓ３１１Ｋ）、本処理を終了する。この外れ時処理（Ｓ３１１Ｋ）の詳細について、図１８４６を参照して説明する。図１８４６は、外れ時処理（Ｓ３１１Ｋ）を示すフローチャートである。この外れ時処理（Ｓ３１１Ｋ）は、上述した第３６制御例における外れ時処理（図１０６７参照）に代えて実行される処理であり、外れ時処理（図１０６７参照）と同様に、外れ種別を決定して外れ種別に応じた制御を行うための処理である。

【５５８２】

この第４９制御例における外れ時処理（図１８４６参照）のうち、Ｓ３３１Ｇ～Ｓ３４１Ｇの各処理では、それぞれ上述した第３６制御例における外れ時処理（図１０６７参照）のＳ３３１Ｇ～Ｓ３４１Ｇの各処理と同一の処理が実行される。また、本第４９制御例における外れ時処理（図１８４６参照）では、まず、抽選結果が小当たりでるかを判別し（Ｓ３２１Ｋ）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ３２１Ｋ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ３２２Ｋ）、小当たり種別カウンタＣ５の値に基づいて小当たり種別選択テーブル２０２ｔｆ（図１８４２（ｂ）参照）から対応する小当たり種別を特定し、当該小当たり種別に対応する図柄を第１図柄表示装置に表示する小当たり図柄としてセットする（Ｓ３２３Ｋ）。Ｓ３２３Ｋの処理が終了すると、次いで、小当たり種別が小当たりＢ６２又はＤ６２であるかを判別する（Ｓ３２４Ｋ）。Ｓ３２４Ｋの処理において、小当たり種別が小当たりＢ６２，Ｄ６２のいずれでもないと判別した場合には（Ｓ３２４Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３２４Ｋの処理において、小当たり種別が小当たりＢ６２又はＤ６２のいずれかであると判別した場合には（Ｓ３２４Ｋ：Ｙｅｓ）、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるかを判別する（Ｓ３２５Ｋ）。Ｓ３２５Ｋの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ３２５Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３２５Ｋの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３２５Ｋ：Ｙｅｓ）、処理をＳ３３５Ｇへと移行させることにより、時短カウンタ２０３ｈや特図２カウンタ２０３ｔの更新を設定する。つまり、第１タイミング（変動開始タイミング）での時短回数の更新を設定する。これに対し、Ｓ３２１Ｋの処理において、抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（Ｓ３２１Ｋ：Ｎｏ）、処理をＳ３３１Ｇへと移行する。

【５５８３】

この外れ時処理（図１８４６参照）を実行することにより、外れＢ、小当たりＢ６２、および小当たりＤ６２のいずれかとなった場合に、第１タイミング（変動開始タイミング）で時短回数の更新をすることができるので、時短状態Ａや時短状態Ｂの時短最終変動において、第１タイミング（変動開始タイミング）で時短状態が終了されることにより、時短最終変動中に第２特別図柄の保留球が貯め難くなる第１の状況と、第１タイミングよりも遅い第２タイミング（変動停止タイミング）で時短状態が終了されることにより、時短最終変動中に第２特別図柄の保留球を貯め易くなる第２の状況と、を成立させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、本第４９制御例における小当たり時短更新処理（Ｓ６１１Ｋ）の詳細について説明する。この小当たり時短更新処理（Ｓ６１１Ｋ）は、上述した第３６制御例における小当たり時短更新処理（図１０６９参照）に代えて実行される処理であり、小当たり時短更新処理（図１０６９参照）と同様に、小当たり当選に基づいて時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態を終了させるための処理である。図１８４７は、この小当たり時短更新処理（Ｓ６１１Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この第４９制御例における小当たり時短更新処理（図１８４７参照）のうち、Ｓ７０１～Ｓ７０４、Ｓ７０６、Ｓ７１２ＡおよびＳ７１３Ａの各処理では、それぞれ上述した第３６制御例における小当たり時短更新処理（図１０６９参照）のＳ７０１～Ｓ７０４、Ｓ７０６、Ｓ７１２Ａおよ

びＳ７１３Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第４９制御例における小当たり時短更新処理（図１８４７参照）では、Ｓ７０１の処理において、小当たり当選であると判別した場合には（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、次いで、ループボーナスモードであるかを判別し（Ｓ７１１Ｋ）、ループボーナスモードであると判別した場合には（Ｓ７１１Ｋ：Ｙｅｓ）、小当たりＣ６２又はＤ６２であるかを判別する（Ｓ７１２Ｋ）。

【５５８４】

Ｓ７１２Ｋの処理において、小当たりＣ６２又はＤ６２ではないと判別した場合には（Ｓ７１２Ｋ：Ｎｏ）、処理をＳ７１２Ａへと移行する。即ち、小当たり遊技の開始タイミングでは時短状態を終了させず、Ｖ入賞を検出して大当たり遊技の実行を設定するまで時短状態を継続させるための制御を行う。一方、Ｓ７１２Ｋの処理において、小当たりＣ６２又はＤ６２であると判別した場合には（Ｓ７１２Ｋ：Ｙｅｓ）、処理をＳ７０２へと移行する。即ち、小当たり遊技の開始タイミングで時短状態を終了させるための制御（大当たり遊技の実行を設定するよりも前に時短状態が終了した状態とさせるための制御）を実行する。これに対し、Ｓ７１１Ｋの処理において、ループボーナスモードではないと判別した場合には（Ｓ７１１Ｋ：Ｎｏ）、処理をＳ７０２へと移行する。即ち、小当たり遊技の開始タイミングで時短状態を終了させるための制御（大当たり遊技の実行を設定するよりも前に時短状態が終了した状態とさせるための制御）を実行する。

【５５８５】

この小当たり時短更新処理（図１８４７参照）を実行することにより、ループボーナスモード（時短状態Ｃ）以外の状態で小当たりに当選した場合、およびループボーナスモードで小当たりＣ６２，Ｄ６２のいずれかに当選した場合は、小当たり開始時に時短状態を終了させることで大当たりの実行を設定する時点が通常状態となるように制御できる一方で、ループボーナスモードにおいて小当たりＡ６２，Ｂ６２に当選した場合は、大当たり遊技の実行を設定するまで時短状態を継続させることができる。即ち、ループボーナスモード以外の遊技状態（通常状態、時短状態Ａ、および時短状態Ｂ）で小当たりに当選するよりも、ループボーナスモードにおいて小当たりに当選した方が、大当たり終了後にループボーナスモードに設定される割合を大幅に高くすることができる。具体的には、ループボーナスモードでは小当たりＡ６２，Ｃ６２のどちらかとなった場合にのみループボーナスモードへと移行するため、ループボーナスモードへの移行割合が５４％に過ぎない一方で、ループボーナスモードでは、小当たりＤ６２以外の小当たりとなった場合にループボーナスモードをループするため、ループボーナスモードのループ割合が９５％まで上昇する構成とすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５８６】

＜第４９制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１８４８から図１８５５を参照して、本第４９制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１８４８を参照して、本第４９制御例（第２８制御例）におけるコマンド判定処理（図８５５）の一処理である入賞情報コマンド処理（Ｓ３２１１Ｋ）の詳細について説明する。図１８４８は、この入賞情報コマンド処理（Ｓ３２１１Ｋ）を示すフローチャートである。この第４９制御例における入賞情報コマンド処理（図１８４８参照）のうち、Ｓ５８０１Ａ、およびＳ５８０７Ａ～Ｓ５８１０Ａの各処理では、それぞれ上述した第３６制御例における入賞情報コマンド処理（図１０７０参照）のＳ５８０１Ａ、およびＳ５８０７Ａ～Ｓ５８１０Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第４９制御例における入賞情報コマンド処理（図１８４８参照）では、Ｓ５８０１Ａの処理を実行した後、現在の遊技状態がチャンスモード（時短状態Ａ）であるか否かを判別し（Ｓ５８１１Ｋ）、チャンスモードであると判別した場合には（Ｓ５８１１Ｋ：Ｙｅｓ）、チャンスモードにおいて始動入賞を検出した場合に対応する演出を設定するためのチャンスモード時処理を実行し（Ｓ５８１２Ｋ）、処理をＳ５８１０Ａへと移行する。なお、このチャンスモード時処理（Ｓ５８１２Ｋ）の詳細については、図１８４９を参照して後述する。一方、Ｓ５８１１Ｋ

の処理において、現在の遊技状態がチャンスモード（時短状態Ａ）ではないと判別した場合には（Ｓ５８１１Ｋ：Ｎｏ）、次いで、現在の遊技状態が時短モード（時短状態Ｂ）であるか否かを判別し（Ｓ５８１３Ｋ）、時短モードであると判別した場合には（Ｓ５８１３Ｋ：Ｙｅｓ）、時短モードにおいて始動入賞を検出した場合に対応する演出を設定するための時短モード時処理を実行し（Ｓ５８１４Ｋ）、処理をＳ５８１０Ａへと移行する。なお、この時短モード時処理（Ｓ５８１４Ｋ）の詳細については、図１８５０を参照して後述する。

【５５８７】

これに対し、Ｓ５８１３Ｋの処理において、現在の遊技状態が時短モードではないと判別した場合には（Ｓ５８１３Ｋ：Ｎｏ）、現在の遊技状態がループボーナスモード（時短状態Ｃ）であるか否かを判別し（Ｓ５８１５Ｋ）、ループボーナスモードであると判別した場合には（Ｓ５８１５Ｋ：Ｙｅｓ）、保留球数に応じて継続メーターＫＭのメーター量を更新し（Ｓ５８１６Ｋ）、処理をＳ５８１０Ａへと移行する。具体的には、今回の始動入賞によって第２特別図柄の保留球数が１個になった場合は継続メーターＫＭのメーター量を２５％に設定し、第２特別図柄の保留球数が２個になった場合は継続メーターＫＭのメーター量を５０％に設定し、第２特別図柄の保留球数が３個になった場合は継続メーターＫＭのメーター量を７５％に設定し、第２特別図柄の保留球数が４個になった場合は継続メーターＫＭのメーター量を１００％に設定する。これらに対し、第１特別図柄の始動入賞を検出した場合は、継続メーターＫＭのメーター量が変更されずに維持される。一方、Ｓ５８１５Ｋの処理において、ループボーナスモードではないと判別した場合には（Ｓ５８１５Ｋ：Ｎｏ）、処理をＳ５８０７Ａへと移行する。この入賞情報コマンド処理（図１８４８参照）によって継続メーターＫＭを更新することにより、ループボーナスモードにおいて継続メーターＫＭのメーター量を１００％に維持しようと遊技者に対して積極的に右打ちを行わせ続けることができる。よって、ループボーナスモードにおいて大当たり当選時に第２特別図柄の保留球が上限個数まで貯まった状態となる可能性をより高めることができるので、大当たり当選時に時短リミット回数に到達して通常状態Ｂ（引き戻しモード）へと移行する際に、保留球数が上限個数となっている可能性をより高めることができる。よって、通常状態Ｂに移行した時点の保留球数が少なくなってしまい、遊技者に対して損をさせてしまうことを抑制することができる。

【５５８８】

次に、図１８４９を参照して、上述した入賞情報コマンド処理（図１８４８参照）の一処理であるチャンスモード時処理（Ｓ５８１２Ｋ）について説明をする。図１８４９は、このチャンスモード時処理（Ｓ５８１２Ｋ）の内容を示したフローチャートである。このチャンスモード時処理（Ｓ５８１２Ｋ）では、まず、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａ（図８４３（ｂ）参照）を読み出して（Ｓ５８３１Ｋ）、その読み出した攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａを参照して、入賞情報コマンドにより通知された抽選結果と第１演出カウンタ２２３ｆ１の値とに応じたアイコン種別を決定し（Ｓ５８３２Ｋ）、次いで、初回入賞済フラグ２２３Ｈｃがオンであるかを判別する（Ｓ５８３３Ｋ）。Ｓ５８３３Ｋの処理において、初回入賞済フラグ２２３Ｈｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５８３３Ｋ：Ｎｏ）、チャンスモードに移行した後、最初の始動入賞を検出したことを意味するため、初回入賞済フラグ２２３Ｈｃをオンに設定し（Ｓ５８３４Ｋ）、処理をＳ５８３５Ｋへと移行する。Ｓ５８３５Ｋの処理では、今回検出した始動入賞が外れＢ、小当たりＣ，Ｄのいずれかに対応する入賞情報であるか（即ち、変動開始タイミングで時短回数が更新される抽選結果であるか）を判別し（Ｓ５８３５Ｋ）、外れＢ、小当たりＣ，Ｄのいずれかに対応する入賞情報ではない（即ち、変動停止タイミングで時短回数が更新される抽選結果である）と判別した場合には（Ｓ５８３５Ｋ：Ｎｏ）、連撃演出の報知を設定し（Ｓ５８３６Ｋ）、決定したアイコン種別を報知する報知演出を設定する（Ｓ５８３８Ｋ）。次いで、決定したアイコン種別に応じて情報格納エリアの情報を更新し（Ｓ５８３９Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５８３５Ｋの処理において、外れＢ、小当たりＣ，Ｄのいずれかに対応する入賞情報である（即ち、変動開始タイミ

ングで時短回数が更新される抽選結果である）と判別した場合には（Ｓ５８３５Ｋ：Ｙｅｓ）、一撃演出の報知を設定し（Ｓ５８３７Ｋ）、本処理を終了する。なお、図示については省略したが、これらの処理は第２特別図柄の始動入賞に対して行われ、第１特別図柄の始動入賞に対しては特段の演出の設定は行われない。

【５５８９】

これに対し、Ｓ５８３３Ｋの処理において、初回入賞済フラグ２２３Ｈｃがオンであると判別した場合には（Ｓ５８３３Ｋ：Ｙｅｓ）、時短最終変動において追加で第２特別図柄の保留球を獲得したことを意味するため、処理をＳ５８３８Ｋへと移行して、連撃演出における２回目の攻撃に対応する攻撃アイコンを報知する演出を実行する。このチャンスモード時処理（図１８４９参照）を実行することにより、時短回数が１回のチャンスモード（時短状態Ａ）における初回の始動入賞を検出した場合に、当該始動入賞が、第１タイミング（変動停止タイミング）で時短回数が更新される抽選結果に対応する始動入賞であるか、第２タイミング（変動開始タイミング）で時短回数が更新される抽選結果に対応する始動入賞であるかに応じて演出態様を異ならせることができるので、演出態様をより好適に設定することができる。次に、図１８５０を参照して、上述した入賞情報コマンド処理（図１８４８参照）の一処理である時短モード時処理（Ｓ５８１４Ｋ）について説明をする。図１８５０は、この時短モード時処理（Ｓ５８１４Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この時短モード時処理（Ｓ５８１４Ｋ）では、まず、今回の始動入賞が時短モードにおける１回目の変動表示の間に検出された（若しくは時短モードにおける初回の）始動入賞であるか否かを判別し（Ｓ５８５１Ｋ）、１回目の変動表示の間に検出された（若しくは初回の）始動入賞であると判別した場合には（Ｓ５８５１Ｋ：Ｙｅｓ）、新たな？アイコンの獲得を報知する報知演出を設定し（Ｓ５８５２Ｋ）、処理をＳ５８５６Ｋへと移行する。一方、Ｓ５８５１Ｋの処理において、現在が１回目の変動表示の実行中ではない（即ち、時短最終変動の実行中である）と判別した場合には（Ｓ５８５１Ｋ：Ｎｏ）、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａを読み出し（Ｓ５８５３Ｋ）、入賞情報コマンドにより通知された抽選結果と第１演出カウンタ２２３ｆ１の値とに応じたアイコン種別を決定する（Ｓ５８５４Ｋ）。次いで、決定したアイコン種別を報知する報知演出を設定し（Ｓ５８５５Ｋ）、決定したアイコン種別に応じて情報格納エリアの情報を更新し（Ｓ５８５６Ｋ）、本処理を終了する。

【５５９０】

この時短モード時処理（図１８５０参照）を実行することにより、時短モードにおける初回の変動表示が終了するまでは、第２特別図柄の保留球数のみを？アイコンの個数によって遊技者に示唆する構成とし、時短最終変動が開始されてから実際の攻撃方法を遊技者に対して報知することができる。よって、１回目の変動表示中に攻撃方法に遊技者が気をとられてしまい、第２特別図柄の保留球を上限個数まで貯め忘れてしまうことをより確実に防止することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。次に、図１８５１を参照して、本第４９制御例における大当たり関連処理（Ｓ３４１１Ｋ）について説明をする。この大当たり関連処理（Ｓ３４１１Ｋ）は、上述した第３６制御例における大当たり関連処理（図１０７２参照）に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理（図１０７２参照）と同様に、主制御装置１１０から大当たり関連のコマンドを受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図１８５１は、この大当たり関連処理（Ｓ３４１１Ｋ）を示すフローチャートである。

【５５９１】

この第４９制御例における大当たり関連処理（図１８５１参照）のうち、Ｓ３６０３，Ｓ３６０５，Ｓ３６０６，Ｓ３６１０，Ｓ３６１４および３６２５Ａの各処理では、それぞれ上述した第３６制御例における大当たり関連処理（図１０７２参照）のＳ３６０３，Ｓ３６０５，Ｓ３６０６，Ｓ３６１０，Ｓ３６１４および３６２５Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第４９制御例における大当たり関連処理（図１８５１参照）では、Ｓ３６０３の処理において、主制御装置１１０からオープニングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３６０３：Ｙｅｓ）、大当たり種別とループ回数カウンタ２２３ｔ

Ｈａの値とに応じたオープニング演出を決定し（Ｓ３６１１Ｋ）、決定した演出態様に対応する表示用オープニングコマンドを設定する（Ｓ３６１２Ｋ）。Ｓ３６１２Ｋの処理では、ループボーナスモードへと移行する大当たりであれば、初回の大当たりの場合にのみループボーナス用のオープニング演出を設定し、ループボーナスモードにおける２回目移行の大当たりについては、ループ回数カウンタ２２３ｔＨａの値に応じたラウンド数の疑似インターバル演出を設定する。また、チャンスモードや時短モードへと移行する種別の大当たりであれば、通常の大当たり演出を設定する。Ｓ３６１２Ｋの処理が終了すると、次いで、ループボーナスモードの初回大当たりであるかを判別する（Ｓ３６１３Ｋ）。Ｓ３６１３Ｋの処理において、ループボーナスモードの初回大当たりであると判別した場合には（Ｓ３６１３Ｋ：Ｙｅｓ）、ループ回数カウンタ２２３ｔＨａに１を設定し（Ｓ３６１４Ｋ）、処理をＳ３６１４へと移行する。一方、Ｓ３６１３Ｋの処理において、ループボーナスモードの初回大当たりではないと判別した場合には（Ｓ３６１３Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ３６１４Ｋの処理をスキップし、処理をＳ３６１４へと移行する。また、Ｓ３６１０の処理において、エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ３６１０：Ｙｅｓ）、エンディングコマンド処理を実行し（Ｓ３６１５Ｋ）、処理をＳ３６１４へと移行する。このエンディングコマンド処理（Ｓ３６１５Ｋ）の詳細について、図１８５２を参照して説明する。

【５５９２】

図１８５２は、このエンディングコマンド処理（Ｓ３６１５Ｋ）の内容を示したフローチャートである。このエンディングコマンド処理（Ｓ３６１５Ｋ）では、まず、ループ回数カウンタ２２３ｔＨａの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ５９１１Ｋ）、ループ回数カウンタ２２３ｔＨａの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５９１１Ｋ：Ｎｏ）、ループボーナスモード中の（若しくはループボーナスモードの初回の）大当たりではないことを意味するため、当たり種別に応じたエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５９１２Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９１１Ｋの処理において、ループ回数カウンタ２２３ｔＨａの値が０より大きい値である（即ち、ループボーナスモード中である）と判別した場合には（Ｓ５９１１Ｋ：Ｙｅｓ）、ループ回数カウンタ２２３ｔＨａの値が１であるかを判別し（Ｓ５９１３Ｋ）、ループ回数カウンタ２２３ｔＨａの値が１であると判別した場合には（Ｓ５９１３Ｋ：Ｙｅｓ）、継続確定のエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５９１４Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９１３Ｋの処理において、ループ回数カウンタ２２３ｔＨａの値が１ではないと判別した場合には（Ｓ５９１３Ｋ：Ｎｏ）、小当たりＤ６２経由の大当たりであるかを判別し（Ｓ５９１５Ｋ）、小当たりＤ６２経由の大当たり（時短モードへと転落する種別の大当たり）ではないと判別した場合には（Ｓ５９１５Ｋ：Ｎｏ）、時短リミットに到達したかを判別する（Ｓ５９１６Ｋ）。Ｓ５９１６Ｋの処理において、時短リミットに到達したと判別した場合（Ｓ５９１６Ｋ：Ｙｅｓ）、および、Ｓ５９１５Ｋの処理において、小当たりＤ６２経由の大当たりであると判別した場合には（Ｓ５９１５Ｋ：Ｙｅｓ）、ループボーナスの収量を設定するためのループボーナス終了処理を実行し（Ｓ５９１７Ｋ）、本処理を終了する。なお、ループボーナス終了処理（Ｓ５９１７Ｋ）の詳細については、図１８５３を参照して後述する。

【５５９３】

一方、Ｓ５９１６Ｋの処理において、時短リミットに到達していないと判別した場合には（Ｓ５９１６Ｋ：Ｎｏ）、ループ回数カウンタ２２３ｔＨａの値に１を加算し（Ｓ５９１８Ｋ）、次いで、継続メーターのメーター量が０％であるかを判別し（Ｓ５９１９Ｋ）、継続メーターのメーター量が０％であると判別した場合には（Ｓ５９１９Ｋ：Ｙｅｓ）、終了アイコンのみの継続ジャッジ演出で逆転演出により継続が報知される演出態様を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５９２０Ｋ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５９１９Ｋの処理において、継続メーターのメーター量が０％ではないと判別した場合には（Ｓ５９１９Ｋ：Ｎｏ）、継続が報知される継続ジャッジ演出を伴うエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５９２１Ｋ）、本処理を終了する

。次に、図１８５３を参照して、上述したエンディングコマンド処理（図１８５２参照）の一処理であるループボーナス終了処理（Ｓ５９１７Ｋ）について説明をする。図１８５３は、このループボーナス終了処理（Ｓ５９１７Ｋ）の内容を示したフローチャートである。この第４９制御例におけるループボーナス終了処理（図１８５３参照）のうち、Ｓ５９３１Ｇ～Ｓ５９３６Ｇ，Ｓ５９４０Ｇおよび５９４１Ｇの各処理では、それぞれ上述した第３６制御例におけるＭＡＸボーナス終了処理（図１０７５参照）のＳ５９３１Ｇ～Ｓ５９３６Ｇ，Ｓ５９４０Ｇおよび５９４１Ｇの各処理と同一の処理が実行される。また、本第４９制御例におけるループボーナス終了処理（図１８５３参照）が実行されると、まず、小当たりＤ６２を経由した大当たりであるか否かを判別し（Ｓ５９３１Ｋ）、小当たりＤ６２経由の大当たりであると判別した場合は（Ｓ５９３１Ｋ：Ｙｅｓ）、継続ジャッジ演出において終了が報知された後で、終了後の状態が時短モードに設定されることを報知する演出態様のエンディング演出に決定して（Ｓ５９３２Ｋ）、処理をＳ５９４１Ｇへと移行する。

【５５９４】

一方で、Ｓ５９３１Ｋの処理において、今回の大当たりが小当たりＤ６２経由の大当たりではないと判別した場合は（Ｓ５９３１Ｋ：Ｎｏ）、処理をＳ５９３１Ｇへと移行して、大当たり終了後の通常状態Ｂにおいて消化される第２特別図柄の各保留球の先読み結果に応じた攻撃アイコンを報知する演出を設定する。また、本第４９制御例におけるループボーナス終了処理（図１８５３参照）では、Ｓ５９３６Ｇの処理において、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したと判別した場合には（Ｓ５９３６Ｇ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５９４０Ｇへと移行する。このループボーナス終了処理（図１８５３参照）を実行することにより、ループボーナス終了後の遊技状態が通常状態Ｂ（引き戻しモード）であるか時短状態Ｂ（時短モード）であるかに応じたエンディング演出の演出態様を設定することができるので、演出態様をより好適に設定することができる。次に、図１８５４を参照して、本第４９制御例における変動演出設定処理（Ｓ４３１１Ｋ）の詳細について説明する。この変動演出設定処理（Ｓ４３１１Ｋ）は、上述した第３６制御例（第２８制御例）における変動演出設定処理（図８５９参照）に代えて実行される処理であり、変動演出設定処理（図８５９参照）と同様に、特別図柄の変動表示に同期させて実行する第３図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図１８５４は、この変動演出設定処理（Ｓ４３１１Ｋ）を示すフローチャートである。

【５５９５】

この第４９制御例における変動演出設定処理（図１８５４参照）のうち、Ｓ４４０１、４４０３、Ｓ４４２１ＡおよびＳ４４２３Ａ～Ｓ４４２６Ａの各処理では、それぞれ上述した第３６制御例（第２８制御例）における変動演出設定処理（図８５９参照）のＳ４４０１、４４０３、Ｓ４４２１ＡおよびＳ４４２３Ａ～Ｓ４４２６Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第４９制御例における変動演出設定処理（図１８５４参照）では、Ｓ４４０３の処理において、今回受信した変動パターンコマンドが第２特別図柄に対応する変動パターンコマンドであると判別した場合には（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態がループボーナスモード（時短状態Ｃ）であるかを判別し（Ｓ４４１１Ｋ）、ループボーナスモードであると判別した場合には（Ｓ４４１１Ｋ：Ｙｅｓ）、処理をＳ４４２６Ａへと移行する。一方、Ｓ４４１１Ｋの処理において、現在の遊技状態がループボーナスモードではないと判別した場合には（Ｓ４４１１Ｋ：Ｎｏ）、現在の遊技状態がチャンスモードであるかを判別し（Ｓ４４１２Ｋ）、チャンスモードであると判別した場合には（Ｓ４４１２Ｋ：Ｙｅｓ）、アイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータに応じて、一撃演出又は連撃演出のうち対応する演出態様を設定し（Ｓ４４１３Ｋ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ４４１２Ｋの処理において、現在の遊技状態がチャンスモードではないと判別した場合には（Ｓ４４１２Ｋ：Ｎｏ）、時短モードであるかを判別し（Ｓ４４１４Ｋ）、時短モードであると判別した場合には（Ｓ４４１４Ｋ：Ｙｅｓ）、時短モード中演出設定処理を実行し（Ｓ４４１５Ｋ）、本処理を終了する。なお、時短モード中演出設定処理（Ｓ４４１５Ｋ）の詳細については、図１８５５を参照して後述する。一方、Ｓ４４

１４Ｋの処理において、時短モードではないと判別した場合には（Ｓ４４１４Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ４４２３Ａ～Ｓ４４２５Ａの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図１８５５を参照して、上述した変動演出設定処理（図１８５４参照）の一処理である時短モード中演出設定処理（Ｓ４４１５Ｋ）について説明をする。図１８５５は、この時短モード中演出設定処理（Ｓ４４１５Ｋ）の内容を示したフローチャートである。

【５５９６】

この第４９制御例における時短モード中演出設定処理（図１８５５参照）では、まず、今回の変動が時短最終変動であるかを判別し（Ｓ４４３１Ｋ）、時短最終変動ではないと判別した場合には（Ｓ４４３１Ｋ：Ｎｏ）、攻撃アイコンストック演出（図１８３７（ａ）参照）を伴う演出態様を設定し（Ｓ４４３２Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４３１Ｋの処理において、時短最終変動であると判別した場合には（Ｓ４４３１Ｋ：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ａのデータを読み出し（Ｓ４４３３Ｋ）、攻撃アイコン選択テーブル２２２ｋａ（図８４３（ｂ）参照）を参照して最も古い入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定し（Ｓ４４３４Ｋ）、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータを更新する（Ｓ４４３５Ｋ）。Ｓ４４３５Ｋの処理が終了すると、前回判別した入賞情報よりも新しい入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定し（Ｓ４４３６Ｋ）、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア２２３ｋａのデータを更新し（Ｓ４４３７Ｋ）、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したかを判別する（Ｓ４４３８Ｋ）。Ｓ４４３８Ｋの処理において、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定していないと判別した場合には（Ｓ４４３８Ｋ：Ｎｏ）、処理をＳ４４３６Ｋに戻して、以降は、Ｓ４４３８Ｋの処理において全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したと判別されるまで、Ｓ４４３６Ｋ～Ｓ４４３８Ｋの処理が繰り返される。Ｓ４４３８Ｋの処理において、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したと判別した場合には（Ｓ４４３８Ｋ：Ｙｅｓ）、決定した攻撃アイコンの種別に応じてアイコン表示領域の表示内容を更新し（Ｓ４４３９Ｋ）、最も古いアイコンに対応する攻撃方法で攻撃を行う演出態様を設定し（Ｓ４４４０Ｋ）、本処理を終了する。この時短モード中演出設定６２（図１８５５参照）を実行することにより、時短モードにおける１変動目においては第２特別図柄の保留球を上限個数まで貯めさせることができ、２変動目（即ち、最終変動）においてはストックした攻撃アイコンの攻撃種別を遊技者に対して報知することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５９７】

以上説明した通り、第４９制御例におけるパチンコ機１０では、第１遊技状態（通常状態）と、その第１遊技状態よりも判別手段の判別（特別図柄の抽選）に用いるための判別情報（各種カウンタ値）が取得され易くなる第２遊技状態（時短状態）とのうち、第２遊技状態において所定条件が成立した（時短最終変動が開始された）場合に、第１制御（変動開始タイミングで時短回数を更新する制御）と、その第１制御よりも所定条件が成立した後の所定期間（時短最終変動の変動表示中）において、判別情報が取得され易くなる（始動入賞を検出し易くなる）第２制御（変動停止タイミングで時短回数を更新する制御）と、を少なくとも含む複数のうち１の制御を実行可能に構成している。即ち、時短状態において時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）を減算するタイミングを条件に応じて異ならせることにより、同一の時短状態であっても、第２特別図柄の保留球の貯め易さを条件に応じて可変させ、同一の時短状態でも条件に応じて実質的な第２特別図柄の抽選回数を異ならせる構成としている。より具体的には、時短状態においては、特別図柄の抽選が実行されてから当該抽選結果を示すための変動表示が終了されるまでの間における第１タイミングと、その第１タイミングとは異なる第２タイミングと、のうちいずれか一方のタイミングで時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）を減算する構成とし、第１タイミングで時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算された場合は、第２タイミングで減算された場合よりも、特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の保留球が貯め難くなるように構成している。更に詳述すると、本第４９制御例では、特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合における完全外れの種別として、外れＡと

、外れＢと、の２種類を設ける構成とし、時短状態において特別図柄の抽選で完全外れとなって外れ種別として外れＡが決定された場合には、変動停止タイミング（第１タイミング）で時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算される一方で、外れ種別として外れＢが決定された場合には、外れＢを示す変動表示の開始タイミング（第２タイミング）で時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が減算されるように構成している。これにより、残時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が１の状態（即ち、時短最終変動）で外れＡが決定された場合は、変動表示の終了まで特図２カウンタ２０３ｔが減算されることがないため、時短最終変動の実行中に右打ち遊技を行い続けるだけで、第４終了条件（第２特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する終了条件）が成立するまで第２特別図柄の保留球を貯めることができる。これに対して、残時短回数（特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値）が１の状態（即ち、時短最終変動）で外れＢが決定された場合は、変動開始時に特図２カウンタ２０３ｔが減算されることで時短状態が終了されるため、変動表示の実行中は既に通常状態に転落済みの状態となる。言い換えれば、時短最終変動において第２特別図柄の保留球を貯めることが極めて困難となるため、第２特別図柄の抽選回数を増加させることも困難となる。よって、本第４９制御例では、時短最終変動において特図２カウンタ２０３ｔの減算タイミングが第１タイミング（変動停止タイミング）に設定される場合よりも、第２タイミング（変動開始タイミング）に設定された場合の方が、同一の時短状態であっても第２特別図柄の抽選回数が少なくなり易くなるので、同一の時短状態であっても有利度合い（有利な第２特別図柄の抽選の実質的な実行回数）を異ならせる斬新な遊技性を実現することができる。

【５５９８】

また、本第４９制御例では、判別手段の判別（特別図柄の抽選）に用いる判別情報（各種カウンタ値）を特定の数（４個）を上限として、判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段（第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）を設ける構成とし、判別手段の判別結果（特別図柄の抽選結果）を示すための所定の第１演出（時短最終変動に対応する変動表示演出）の実行中に、判別情報記憶手段に対して記憶させることが可能な判別情報の数を少なくとも遊技者が把握可能な特定演出態様（連撃演出又は一撃演出）を含んで構成される第２演出（冒険者のキャラクタ８１１と怪獣のキャラクタ８２１とが戦う演出）を実行する構成としている。即ち、時短状態において最後に実行される特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出において、当該変動表示演出の実行中に追加で貯めることが可能な第２特別図柄の保留球の個数を示唆する演出を実行することにより、時短状態が終了した後において実行可能な第２特別図柄の抽選回数を遊技者に対して示唆可能に構成している。つまり、時短状態が終了した後における有利度合い（有利な第２特別図柄の抽選回数）を示唆する演出を実行可能に構成している。このように構成することで、演出態様から貯められる保留球の個数（時短状態が終了した後における有利度合い）を把握可能な斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５５９９】

なお、本第４９制御例では、所定期間（時短最終変動）において判別情報（第２特別図柄の保留球）が比較的取得され易い第１制御（保留球を増加させ易い制御）として、時短最終変動の変動停止タイミングで時短回数を更新する制御を実行すると共に、判別情報が比較的取得され難い第２制御（保留球を増加させ難い制御）として、時短最終変動の変動開始タイミングで時短回数を更新する制御を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。第１制御として、時短最終変動中に、変動開始から第１期間（例えば、１０秒間）が経過したことを契機として時短回数を更新する制御を採用してもよいし、第２制御として、時短最終変動中に、変動開始から第１期間よりも短い第２期間（例えば、１秒間）が経過したことを契機として時短回数を更新する制御を採用してもよい。また、例えば、時短最終変動における第２特別図柄の保留球数が規定個数以上となったことに基づいて成立する第４終了条件を、第１制御と第２制御とで可変させる構成としてもよい。具体的には、例えば、時短最終変動において第１制御に対応する抽選結果となった場合は、

第２特別図柄の保留球数が３個以上となったことに基づいて第４終了条件を成立させるように制御する一方で、第２制御に対応する抽選結果となった場合は、第２特別図柄の保留球数が１個以上となったことに基づいて第４終了条件を成立させるように制御する構成としてもよい。また、例えば、普通図柄の当たり回数が規定回数以上となったことに基づいて成立する第５終了条件を設定する構成とし、時短最終変動において第１制御に対応する抽選結果となった場合は、普通図柄の当たり回数が３回となったことに基づいて第５終了条件を成立させるように制御する一方で、第２制御に対応する抽選結果となった場合は、普通図柄の当たり回数が１回となったことに基づいて第５終了条件を成立させるように制御する構成としてもよい。これにより、設計の自由度を高めることができる。

【５６００】

本第４９制御例では、所定の第１演出（時短最終変動における変動表示演出）の実行中に、判別情報記憶手段（第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）に対して記憶させることが可能な判別情報（各種カウンタ値）の数を遊技者が把握可能な特定演出態様（保留球を貯める余地があるか否かを遊技者が認識可能な演出態様）として、時短最終変動において冒険者のキャラクタ８１１が「一撃」の攻撃方法で怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃を行う演出が実行された場合に、判別情報を追加で記憶させることができないことを示唆する一方で、「連撃」の攻撃方法で怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃を行う演出が実行された場合に、判別情報を追加で記憶させることが可能であることを示唆する構成としていたが、特定演出態様はこれに限られるものではない。例えば、判別情報記憶手段に対して記憶させることが可能な判別情報の個数を数字やメーター量等で視覚的に遊技者に対して報知する演出態様としてもよい。このように構成することで、遊技者に対してより分かり易い演出態様を実現することができる。本第４９制御例では、時短回数の更新タイミングとして、第１タイミング（変動終了タイミング）と、第２タイミング（変動開始タイミング）と、の２種類のみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。これに加えて例えば、変動終了後の図柄停止期間の終了タイミングで時短回数を更新する制御が実行される外れ種別若しくは小当たり種別を設けてもよいし、小当たり遊技の終了タイミングで時短回数を更新する制御が実行される小当たり種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、保留球を貯めることが可能となる期間をより長くすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５６０１】

本第４９制御例では、時短最終変動の開始時に変動種別を判別し、時短回数を即座に更新するか変動終了時に更新するかを決定する構成としていたが、判別のタイミングはこれに限られるものではない。例えば、時短最終変動の開始後、３秒が経過したタイミングで変動種別を判別し、判別情報（第２特別図柄の保留球）が比較的取得され易い第１制御（保留球を増加させ易い制御）として、時短最終変動の変動停止タイミングで時短回数を更新する制御を実行するか、判別情報が比較的取得され難い第２制御（保留球を増加させ難い制御）として、変動種別の判別のタイミングで即座に時短回数を更新する制御を実行するかを決定する構成としてもよい。言い換えれば、時短最終変動の途中で第１制御を実行するか、第２制御を実行するかを判別する構成としてもよい。このように構成することで、判別のタイミングまでは判別情報（第２特別図柄の保留球）を獲得する機会を遊技者に対して与えることができるので、第２制御が実行された場合に遊技者に対して過剰に不利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。なお、本第４９制御例では、時短最終変動が終了したとしても、第２特別図柄の保留球が全て消化されるまでの間は怪獣のキャラクタ８２１と戦うバトル演出を継続させ、保留球が全て外れで消化された場合に通常状態への移行を報知する構成としているため、本第４９制御例における時短状態終了後の演出は、遊技状態に対応する発射方向が演出内容から比較的分かり難い演出、および遊技状態に対応する発射方向への発射が比較的強く促される演出の別形態である。

【５６０２】

本第４９制御例では、小当たりとして、実質的に大当たりが確定する（小当たり遊技中に右打ちを行うことで容易にＶ入賞を発生させることができる）小当たり種別のみを設け

る構成としていたが、Ｖ入賞を発生させることが困難な小当たり種別（Ｖ不可小当たり）を設けてもよい。このように構成することで、小当たりに当選したとしても、大当たりが確定するわけではないので、小当たり種別に注目して遊技を行わせることができる。更に、この場合において、Ｖ不可小当たりは、第１タイミング（変動停止タイミング）で時短回数が更新される可能性が高くなる（若しくは確定する）ように構成してもよい。このように構成することで、時短最終変動以外の変動であれば望ましくないＶ不可小当たりが、時短最終変動では第２特別図柄の保留球をより多く貯めることが可能な有利な抽選結果となるため、時短最終変動であるか否かによって有利度合いが逆転する斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、逆に、Ｖ不可小当たり（非Ｖ小当たり）は第２タイミング（変動開始タイミング）で時短回数が更新される可能性が高くなる（若しくは確定する）ように構成してもよい。つまり、Ｖ不可小当たりであるか実質的に大当たりが確定する小当たりであるかによらず、小当たり時に第２タイミング（変動開始タイミング）で時短回数が更新される可能性が高くなる（若しくは確定する）ように構成してもよい。このように構成することで、第２タイミングで時短回数が更新された（一撃の攻撃方法が選択された）場合に、小当たりである可能性が高まるため、実質的に大当たりが確定する小当たりであることをより強く遊技者に対して期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５６０３】

本第４９制御例では、時短状態において特別図柄の抽選結果が外れＢ、小当たりＣ６２，Ｄ６２の何れかとなった場合に第２タイミング（変動開始タイミング）で時短回数を更新する一方で、上記以外の抽選結果となった場合は第１タイミング（変動停止タイミング）で時短回数を更新する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、抽選結果によらず、時短状態への突入契機となった大当たり種別に応じて、時短状態における時短回数の更新タイミングを第１タイミング（変動停止タイミング）とするか第２タイミング（変動開始タイミング）とするかを異ならせてもよい。このように構成することで、時短状態において時短最終変動が開始されるよりも前に、時短最終変動において貯めることが可能な第２特別図柄の保留球の個数を把握することができるので、時短最終変動における有利度合い（貯めることができる第２特別図柄の保留球数）を示す演出態様をより余裕を持って（最終変動が開始されるよりも前に）設定することができる。よって、時短最終変動の開始時に処理負荷が増大してしまうことを抑制することができるので、時短最終変動における演出態様をより好適に設定することができる。

【５６０４】

＜第５０制御例＞

次に図１８５６から図１８７７を参照して、第５０制御例におけるパチンコ機１０について説明する。本第５０制御例では、特別図柄の変動中に可動手段（可動役物９００）を移動させる役物可動演出を実行可能に構成している。詳細な説明は後述するが、役物可動演出が実行されることで、遊技者が視認困難な原点位置に収納されていた可動役物９００が、遊技者が視認可能な作動位置へと移動し、実行中の特別図柄変動が大当たり当選を示す表示態様で停止表示される可能性が高い状態であることを報知可能に構成している。また、本第５０制御例では、役物可動演出中に実行される可動役物９００への可動制御を、一連の動作シナリオを設定することによって実行可能に構成している。つまり、予め定められた動作シナリオに従って可動役物９００を移動させることができるように構成している。このように構成することで、可動役物９００を可動制御している最中における処理負荷を軽減させることができる。ここで、設定された動作シナリオに基づいて可動役物９００に対して一連の動作を実行させるように可動制御する場合においては、設定された動作シナリオに基づく可動制御が終了するまで、可動役物９００に対して新たな可動制御を実行することが出来ないという問題があった。これに対して、本第５０制御例では、一連の動作シナリオが設定されたことに基づいて可動役物９００が可動制御されている期間中に設定されている動作シナリオに基づく可動制御を途中で終了させることが可能な特定タイ

ミングを複数有するように構成している。つまり、一定期間（例えば、４０秒）の動作期間で可動役物９００を動作させるための動作シナリオを設定した場合であっても、４０秒の動作期間を全うすること無く可動役物９００への可動制御を終了させることを前提に可変制御を実行可能に構成している。このように構成することで、長時間の動作シナリオを設定した場合であっても、設定された動作シナリオが完了するまで新たな動作シナリオを設定することが出来なくなるという不具合が発生してしまうことを抑制することができる。

【５６０５】

また、実行中の可動制御を強制的に終了させた後に、新たな可動制御を実行しようとした場合には、可動役物９００が様々な位置に位置している状態から新たな可動制御が開始されてしまうため、新たな可動制御を実行する前に強制停止された可動役物９００を特定位置（新たな可動制御の開始位置）へと移動させるための可動処理を行わなければならず、可動役物９００を可動させるための可動制御の処理負荷が高くなるという問題があった。これに対して、本第５０制御例では、可動役物９００を特定位置（作動位置）に複数回位置させることが可能な所定の動作シナリオに基づいて可動役物９００を移動させるように構成し、可動役物９００が特定位置（作動位置）に位置している状態において所定の終了条件が成立していると判別された場合に設定済の動作シナリオに基づく可動制御を終了し、新たな可動制御を実行させることが可能に構成している。このように構成することで、設定済の動作シナリオに基づく可動制御を途中で終了させた場合であっても、終了時における可動役物９００の位置を固定することができるため、新たな可動制御を実行させ易くすることができる。まず、図１８５６から図１８５８を参照して、可動役物９００の構成について説明する。この可動役物９００は、変動演出中に駆動手段（駆動モータ９０５）によって動作されることが可能に構成されている。また、この可動役物９００は、駆動手段（駆動モータ９０５）によって正面視下側に移動されることにより、遊技者から視認困難な位置（原点位置）から視認可能となる位置（作動位置）へと移動させることが可能に構成されている。これにより、変動演出中に可動役物９００を遊技者から視認可能となる位置（作動位置）に移動させることにより、可動役物９００を用いた演出の演出効果を高めることができる。

【５６０６】

図１８５６（ａ）は、可動役物９００が原点位置に位置している状態を示した図である。原点位置とは、役物可動演出の開始と終了とのタイミングにおいて可動役物９００が位置する特定の場所を指す。図１８５６（ａ）に示すように、可動役物９００が原点位置に位置する場合、可動役物９００の下端は第３図柄表示装置８１の上端よりも正面視上側に位置する。また、可動役物９００は可変表示ユニット８０よりも背面側に配置されているため、可動役物９００は、原点位置に位置している場合には遊技者から視認困難な状態となる。図１８５６（ｂ）は、可動役物９００が作動位置に位置している状態を示した図である。詳細については後述するが、作動位置とは、役物可動演出中に実行される第１可動制御（進出シナリオ動作）と第２可動制御（振動シナリオ動作）と第３可動制御（退避シナリオ動作）とのそれぞれの制御の実行期間において、可動役物９００を位置させることが可能な特定の場所を指す。図１８５６（ｂ）に示すように、可動役物９００が作動位置に位置している場合、可動役物９００の上端は第３図柄表示装置８１の上端よりも正面視下側に位置する。また、可動役物９００は、第３図柄表示装置８１よりも前面側に配置されている。即ち、可動役物９００が作動位置に位置する場合は、可動役物９００が遊技者から視認可能な状態となる。図１８５７に示すように、可動役物９００は、Ａ面９００ａ、Ｂ面９００ｂ、Ｃ面９００ｃ、Ｄ面９００ｄを有する直方体で構成された箱形形状の表示面を有している。可動役物９００は、右側方面９００ｅから右方に突出して形成された直方体形状の右突出片９００ＲｂとＬ、左側方面９００ｆから左方に突出して形成された直方体形状の左突出片９００ＬｂとＬを有しており、右突出片９００Ｒｂには、可動役物９００を上下に動作させるためのステッピングモータである駆動モータ９０５が設けられている。左突出片９００Ｌｂは、後述する原点位置センサ９２０と作動位置センサ９３０から

投光される光を正面視（図１８５７参照）左側の側面で反射することによって、原点位置センサ９２０と作動位置センサ９３０とに検出されることが可能に構成されている。

【５６０７】

駆動モータ９０５には、ラック９９０と嵌合するピニオンギアである駆動ギア９０６が設けられている。可動役物９００の右側端部後方には、可動役物９００が上下動するのに、駆動ギア９０６が嵌合するギア部を有するラックが上下方向に、可動役物９００の上下可動のストロークよりも長く配置されている。可動役物９００の左側端部後方には、滑り止め用の溝が設けられた支柱９９１が、上下可動のストロークよりも長く設けられている。左突出片９００Ｌｂは、支柱９９１を挿通可能に構成されている。このように、左突出片９００Ｌｂに支柱９９１を挿通させることで、なめらかに可動役物９００を上下に動作させることができる。

【５６０８】

図１８５８（ａ）～（ｄ）は、第３図柄表示装置８１の正面（図１８５６参照）に対して直交、且つ左突出片９００Ｌｂを通る平面で、遊技盤１３を切断して、その断面を第３図柄表示装置８１の正面視（図１８５６参照）右側より見た断面図である。遊技盤１３の背面側には、可動役物９００を遊技盤１３の背面側に固定するための駆動ベース体８００が設けられている。駆動ベース体８００は、ポリカーボネート等の樹脂で構成されており、遊技盤１３の開口部と連通する開口を有した額縁形状で構成され、遊技盤１３の開口部を覆うように背面側に固定されている。駆動ベース体８００には、支柱９９１やラック９９０が固定されており、可動役物９００が正面視上下方向に駆動されることが可能に保持されている。駆動ベース体８００の背面側には、第３図柄表示装置８１が取り付けられる。駆動ベース体８００の正面視上部には、投受光器を有する反射型のセンサである原点位置センサ９２０が設けられ、駆動ベース体８００の正面視下部には、原点位置センサ９２０と同種のセンサで構成される作動位置センサ９３０が設けられている。原点位置センサ９２０は、投光部から第３図柄表示装置８１の正面視（図１８５６参照）右方向へ水平に投光された光が左突出片９００Ｌｂに反射されて、受光部が左突出片９００Ｌｂに反射された光を受光することにより、オフからオンの状態となる。即ち、左突出片９００Ｌｂが原点位置センサ９２０に対して水平方向に重なる位置に位置している期間は、原点位置センサ９２０がオンの状態を維持しており、左突出片９００Ｌｂが原点位置センサ９２０に対して水平方向に重ならない位置に位置している期間は、原点位置センサ９２０がオフの状態を維持している。作動位置センサ９３０については、設置された場所が異なる点を除いて、原点位置センサ９２０と同様であるため、説明を省略する。

【５６０９】

つまり、本第５０制御例におけるパチンコ機１０にて用いられる原点位置センサ９２０、及び作動位置センサ９３０は、可動役物９００の位置を検知するための検知手段として用いられる。なお、本第５０制御例では、上述した通り、可動役物９００の位置のみを検知手段により検知可能に構成しているが、これに限ること無く、可動役物９００の進行方向も検知可能に構成しても良く、例えば、作動位置センサ９３０の検出範囲と一部が重複し、且つ、検出範囲内に進入してきた左突出片９００Ｌｂを検知可能な第１センサを作動位置センサ９３０の上方に設け、第１センサが突出片９００Ｌｂを検知している状態で、作動位置センサ９３０が突出片９００Ｌｂを検知した場合には、可動役物９００が原点位置から作動位置に向かう方向（図１８５６（ａ）の正面視で下方向）へと移動していることを特定可能に構成し、第１センサが突出片９００Ｌｂを検知していない状態で、作動位置センサ９３０が突出片９００Ｌｂを検知した場合には、可動役物９００が上方向（図１８５６（ａ）の正面視で上方向）へと移動していることを特定可能に構成しても良い。このように構成することで、可動役物９００が存在している位置だけで無く、可動役物９００の移動方向まで特定することができるため、例えば、特定の移動方向で移動している可動役物９００が作動位置に位置している場合にのみ特定の可動制御を実行可能に構成することができる。より具体的には、図１８５８（ａ）に示すように、可動役物９００が原点位置に位置する場合は、左突出片９００Ｌｂが原点位置センサ９２０に対して水平方向に

重なっている。このように、左突出片９００Ｌｂが原点位置センサ９２０に対して水平方向に重なっている期間は、原点位置センサ９２０から投光された光が左突出片９００Ｌｂによって反射され、原点位置センサ９２０はオンの状態を維持している。一方、作動位置センサ９３０は、水平方向に左突出片９００Ｌｂが重なっていないため、オフの状態を維持している。

【５６１０】

図１８５８（ｂ）は、可動役物９００が原点位置（図１８５８（ａ）参照）から作動位置に向けて下降している期間において、作動位置センサ９３０がオフの状態からオンの状態へと切り替わるタイミングで左突出片９００Ｌｂが位置する場所を示している。図１８５８（ｂ）に示すように、可動役物９００が下降している場合は、左突出片９００Ｌｂの下端が作動位置センサを超えるタイミングで、作動位置センサ９３０がオフからオンの状態へと切り替わる。図１８５８（ｃ）は可動役物９００が作動位置に位置している場合において、左突出片９００Ｌｂの位置している場所を示している。図１８５８（ｃ）に示すように、可動役物９００が作動位置に位置している場合には、左突出片９００Ｌｂが作動位置センサ９３０に対して水平方向に重なるため、作動位置センサはオンの状態となる。即ち、左突出片９００Ｌｂが作動位置センサ９３０に対して水平方向に重なっている期間は、作動位置センサ９３０はオンの状態を維持している。詳細については後述するが、本第５０制御例では、可動役物９００が下降している期間において、作動位置センサ９３０がオフからオンの状態へと切り替わったタイミングから、駆動モータ９０５を所定ステップ数（１７ステップ）回転させることにより、可動役物９００が作動位置に位置するように構成している。このように構成することで、センサに検出される検出物体の大きさが変化しても、設定するステップ数を変更することで、特定の位置に可動させることができる。図１８５８（ｄ）は、可動役物９００が後述する振動下限位置に位置している場合における、左突出片９００Ｌｂが位置する場所を示している。図１８５８（ｄ）に示すように、左突出片９００Ｌｂが振動下限位置に位置している場合には、左突出片９００Ｌｂの上端が作動位置センサ９３０よりも正面視下側に位置する状態（図１８５８（ｄ）参照）となり、作動位置センサ９３０はオフの状態となる。次に、図１８５９及び図１８６０を参照して、本第５０制御例における特徴的な演出態様である役物可動演出について説明する。この役物可動演出は、演出期間が６０秒である変動演出が実行される期間において実行され得る演出であり、変動演出の開始から２秒後に開始される演出である。

【５６１１】

図１８５９は、役物可動演出中の可動役物９００の動作の流れを示す図である。本第５０制御例では、役物可動演出が実行された場合に実行される可動役物９００に対する可動制御として、進出シナリオに基づく第１可動制御（進出シナリオ動作）と、振動シナリオに基づく第２可動制御（振動シナリオ動作）と、退避シナリオに基づく第３可動制御（退避シナリオ動作）とを順に実行するように構成しており、各可動制御に対応した動作シナリオを設定するように構成している。詳細については後述するが、第１可動制御（進出シナリオ動作）が実行されると、原点位置（図１８５６（ａ）参照）に位置している可動役物９００を作動位置（図１８５６（ｂ）参照）へと移動（進出）させるための可動制御が実行される。つまり、第１可動制御（進出シナリオ動作）を実行する際に設定される進出シナリオには、可動役物９００を原点位置から作動位置へと移動させるためのシナリオデータが規定されている。次に、第２可動制御（振動シナリオ動作）が実行されると、作動位置に位置している可動役物９００を、上下方向に振動させる演出態様で動作させた後に作動位置に位置させるための可動制御が実行される。つまり、第２可動制御（振動シナリオ動作）を実行する際に設定される振動シナリオには、可動役物９００を上下方向に振動させる演出態様で移動させるためのシナリオデータが規定されている。また、第３可動制御（退避シナリオ動作）が実行されると、第２可動制御が終了し、作動位置に位置している可動役物９００を原点位置へと移動（退避）させるための可動制御が実行される。つまり、第３可動制御（退避シナリオ動作）を実行する際に設定される進出シナリオには、可動役物９００を作動位置から原点位置へと移動させるためのシナリオデータが規定されて

いる。上述した通り、本第５０制御例では、原点位置に位置している可動役物９００を作動位置まで移動させた後に所定の演出態様（振動）で動作させ、その後、原点位置へと移動させる一連の流れを、進出動作、振動動作、退避動作と３段階に区分し、各動作区分に対応した動作シナリオを設定するように構成している。

【５６１２】

このように構成することで、異なる形状のパチンコ機１０、例えば、原点位置と作動位置との距離が異なるパチンコ機１０に対して、同一の演出態様（振動）で役物可動演出を実行させようとした場合に、振動動作に対応した動作シナリオを共有することができる。図１８５９に示すように、第１可動制御（進出シナリオ動作）が実行されると、可動役物９００が原点位置に位置する状態（図１８５９（Ａ）参照）で停止している状態から、可動役物９００が作動位置に位置する場所（図１８５９（Ｂ）参照）まで移動し、可動役物９００が作動位置まで移動すると、可動役物９００が作動位置に位置する状態で停止する。即ち、第１可動制御（進出シナリオ動作）が実行されることにより、可動役物９００は、遊技者から視認困難な位置（図１８６０（ａ）参照）から、視認可能な位置（図１８６０（ｂ）参照）まで移動する。詳細については後述するが、第１可動制御（進出シナリオ動作）は約２秒間となるように構成されている。即ち、遊技者は、第１可動制御（進出シナリオ動作）の途中で、可動役物９００のＡ面９００ａに表示されている「チャンス」の文字を視認可能となる。

【５６１３】

第２可動制御（振動シナリオ動作）では、可動役物９００が振動上限位置（図１８５９（ｃ）参照）と振動下限位置（図１８５９（ｇ）参照）との間で、正面視上下方向に動作される。より具体的には、第２可動制御（振動シナリオ動作）では、可動役物９００が、作動位置（図１８５９（ｅ）参照）に位置する状態で停止、作動位置（図１８５９（ｅ）参照）から振動上限位置まで上昇、振動上限位置に位置する状態で停止、振動上限位置から振動下限位置（図１８５９（ｇ）参照）まで下降、振動下限位置（図１８５９（ｇ）参照）で停止、振動下限位置（図１８５９（ｇ）参照）から作動位置（図１８５９（ｅ）参照）まで上昇、作動位置（図１８５９（ｅ）参照）で停止、作動位置（図１８５９（ｅ）参照）から振動下限位置（図１８５９（ｇ）参照）にまで下降、振動下限位置（図１８５９（ｇ）参照）で停止、振動下限位置（図１８５９（ｇ）参照）から振動上限位置（図１８５９（ｃ）参照）まで上昇、振動上限位置で停止、振動上限位置から作動位置（図１８５９（ｅ）参照）まで下降、作動位置に位置する状態で停止、の順で動作する。第２可動制御（振動シナリオ動作）は、１周期が約４秒間となるように構成している。また、振動上限位置から作動位置（図１８６０（ｂ）参照）までの距離と、振動下限位置（図１８６０（ｃ）参照）から作動位置（図１８６０（ｂ）参照）までの距離とは、原点位置（図１８６０（ａ）参照）から作動位置（図１８６０（ｂ）参照）までの距離の１／４以下となるように構成した。即ち、第２可動制御（振動シナリオ動作）が実行されると、可動役物９００は４秒間で上下に小さく振動するように動作する。また、振動上限位置は、作動位置センサ９３０が左突出片９００Ｌｂを検出することが可能な範囲の上限より正面視上側の場所であり、振動下限位置は、作動位置センサ９３０が左突出片９００Ｌｂを検知することが可能な範囲の下限より正面視下側の場所である。即ち、可動役物９００が振動上限位置に位置する場合と、可動役物９００が振動下限位置に位置する場合（図１８６０（ｃ）参照）とは、作動位置センサ９３０はオフの状態となる。

【５６１４】

また、本第５０制御例では、第２可動制御（振動シナリオ動作）が繰り返して１０回実行されるように構成している。即ち、第２可動制御（振動シナリオ動作）は、第２可動制御（振動シナリオ動作）が開始されたタイミングから約４０秒間実行されるように構成している。また、第２可動制御（振動シナリオ動作）の実行期間では、可動役物９００が作動位置に位置するタイミングＴ１～Ｔ８において、第２可動制御（振動シナリオ動作）の終了条件が成立しているか否かを判別するように構成している。より具体的には、第２可動制御（振動シナリオ動作）の実行期間において、遊技者によって枠ボタン２２が押下さ

れた場合に、後述する振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔをオンに設定するように構成している。つまり、第２可動制御の終了条件が成立しているかを判別するための処理を可動役物９００が作動位置に位置している状態において常に実行するのでは無く、特定タイミングにて実行するように構成している。ここで、本第５０制御例では、遊技者が枠ボタン２２を押下した場合に第２可動制御の終了条件が成立するように構成している。つまり、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理において計測可能な最短時間（１ミリ秒）が経過する毎に第２可動制御の終了条件が成立しているかを判別する必要が無く、可動役物９００が作動位置に位置する特定タイミング（図１８５９のタイミングＴ１～Ｔ８参照）にて第２可動制御の終了条件が成立しているかを判別するように構成している。このように構成することで、第２可動制御の終了条件が成立しているかを判別するための処理が過剰に実行されてしまうことを抑制することができる。さらに、本第５０制御例では、可動役物９００が作動位置に位置している状態であって、処理カウンタ２２３ｕｋの値が更新されるタイミングを、第２可動制御の終了条件が成立しているかを判別するタイミングとしている。このように構成することで、第２可動制御の終了条件が成立しているかを判別するタイミングのみを計測する必要が無くなるため、可動制御を実行する際の処理負荷を軽減することができる。

【５６１５】

第３可動制御（退避シナリオ動作）では、可動役物９００が作動位置に位置する状態で停止し、その後、作動位置から原点位置まで上昇し、原点位置に位置する状態で停止する。退避シナリオ動作に要する時間は、上述した第１可動制御（進出シナリオ動作）と同様に、およそ２秒となるように構成されている。即ち、役物可動演出は、第１可動制御（進出シナリオ動作）と、第２可動制御（振動シナリオ動作）と、第３可動制御（退避シナリオ動作）とを合わせた約４４秒間で実行される。

【５６１６】

＜第５０制御例における電気的構成について＞

次に、図１８６１～図１８６５を参照して、本第５０制御例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について説明する。図１８６１は、音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を模式的に示したブロック図である。音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、可動役物９００の可動制御データの出力、変動演出（変動表示）といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２、駆動モータ９０５、原点位置センサ９２０、作動位置センサ９３０などがそれぞれ接続されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。

【５６１７】

次に、図１８６２（ａ）を参照して、本第５０制御例の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２について説明する。図１８６２（ａ）は、本第５０制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図１８６２（ａ）に示した通り、第５０制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２には、進出シナリオテーブル２２２ｕａと、振動シナリオテーブル２２２ｕｂと、退避

シナリオテーブル２２２ｕｃと、第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄと、第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅと、励磁テーブル２２２ｕｆとが設けられている。図１８６３（ａ）を参照して、進出シナリオテーブル２２２ｕａに規定されている内容について詳細に説明をする。図１８６３（ａ）は、進出シナリオテーブル２２２ｕａに規定されている内容を示した図である。進出シナリオテーブル２２２ｕａは、第１可動制御（進出シナリオ動作）を実行する場合に参照される駆動モータ９０５の動作内容を示すデータが規定されているデータテーブルである。進出シナリオテーブル２２２ｕａのセンサデータは、規定されたデータに対応するセンサがオンの状態になるまで可動役物９００を移動させることを示す。原点位置センサ９２０に対応する値として１が規定され、作動位置センサ９３０に対応する値として２が規定されている。原点位置センサ９２０及び作動位置センサ９３０がオンであるかを判別する必要がないシナリオデータには、０が規定されている。即ち、センサデータの値が０である場合には、原点位置センサ９２０または作動位置センサ９３０がオンであるかの判別が実行されることはない。

【５６１８】

進出シナリオテーブル２２２ｕａのステップ数データは、駆動モータ９０５を回転させるステップ数を示す値が規定されている。具体的には、ステップカウンタ２２３ｕｍの値がステップ数データに規定された値と同値であると判断された場合に、処理カウンタ２２３ｕｋの値が１加算され、加算後の処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するシナリオデータがシナリオ格納エリア２２３ｕｅ内に格納される。時間データ及びセンサデータに基づいて更新されるデータにおいては、ステップ数データに、ステップカウンタ２２３ｕｍの値として更新され得る最大値（７２）を超える値が規定されている。進出シナリオテーブル２２２ｕａのスピードデータは、駆動モータ９０５を励磁するスピードが規定されている。スピードが１である場合には、１ｍｓ毎に駆動モータ９０５が励磁されるスピードとなり、スピードが２である場合には、２ｍｓ毎に駆動モータ９０５が励磁されるスピードとなり、スピードが３である場合には、３ｍｓ毎に駆動モータ９０５が励磁されるスピードとなり、スピードが４である場合には、４ｍｓ毎に駆動モータ９０５が励磁されるスピードとなっている。つまり、スピード１が最も早い速度で設定されることとなり、スピード２は、スピード１の１／２のスピード、スピード３は、スピード１の１／３のスピード、スピード４は、スピード１の１／４のスピードとなっている。駆動モータ９０５を正回転または逆回転をさせる場合に参照されるデータには、スピードデータとして０が規定されている。本制御例では、駆動モータ９０５を励磁することにより保持する期間または励磁せずに待機させる期間において、スピードデータが参照されることが無いように構成した。即ち、駆動モータ９０５を励磁することにより保持する場合には、後述するモータ出力処理（Ｙ１１５Ｌ）が実行される最短の周期（１ｍｓ）毎に、駆動モータ９０５が励磁される。

【５６１９】

図１８６３（ａ）に示すように、進出シナリオテーブル２２２ｕａには、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対して、駆動モータ９０５を１０ｍｓの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が、作動位置センサ９３０がオンの状態になるまで実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「３」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が１７ステップ実行される正回転動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「４」に対して、駆動モータ９０５を４０ｍｓの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、この進出シナリオテーブル２２２ｕａを参照して可動役物９００の動作を設定した場合、可動役物９００が作動位置センサ９３０に検出されるまで下降し、可動役物９００が作動位置に位置する状態で停止する。図１８６３（ｂ）を参照して、退避シナリオテーブル２２２ｕｃに規定されている内容について詳細に説明をする。図１８６３（ｂ）は、退避シナリオテーブル２２２ｕｃに規定されている内容を示した図である。退避シナリオテーブ

ル２２２ｕｃは、可動役物９００の振動シナリオ動作が終了した場合に、作動位置に位置する可動役物９００を原点位置に移動（退避）させるための動作シナリオが規定されたデータテーブルである。

【５６２０】

図１８６３（ｂ）に示すように、退避シナリオテーブル２２２ｕｃには、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対して、駆動モータ９０５を１０ｍｓの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が、原点位置センサ９３０がオンの状態になるまで実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「３」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が１７ステップ実行される正回転動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「４」に対して、駆動モータ９０５を４０ｍｓの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定されている。図１８６３（ｃ）を参照して、第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄに規定されている内容について詳細に説明をする。詳細については後述するが、本第５０制御例では、役物可動演出中において、シナリオデータに基づく可動役物９００の可動制御が予め定められた特定の時間を経過しても完了していない場合に、役物復帰可動制御を実行するように構成されている。本第５０制御例では、役物復帰可動制御として、可動役物９００を原点位置センサ９２０に検知されるまで移動（復帰）させる第１復帰可動制御、または可動役物９００を作動位置センサ９３０まで移動（復帰）させる第２復帰可動制御のいずれかが実行される。図１８６３（ｃ）は、第１復帰可動制御において参照される第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄに規定されている内容を示した図である。この第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄは、第２可動制御（振動シナリオ動作）の実行期間に、駆動タイマ２２３ｕｊの値が５４０未満ではないと判別した場合と、第１可動制御（進出シナリオ動作）の実行期間に、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２０００未満ではないと判別した場合とに、可動役物９００を原点位置センサ９２０がオンの状態となるまで移動（復帰）させるためのデータテーブルである。

【５６２１】

この第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄは、可動役物９００を原点位置センサ９２０がオンの状態となるまで移動させるためのデータが規定されている。具体的には、図１８６３（ｃ）に示すように、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値「１」に対して、駆動モータ９０５を１０ｍｓの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値「２」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が、原点位置センサ９３０がオンの状態になるまで実行される逆回転動作が規定され、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値「３」に対して、駆動モータ９０５を４０ｍｓの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定されている。これにより、作動位置センサ９３０の故障や駆動モータ９０５の脱調等で、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されたデータに対応する制御が正常に実行された場合に要する時間を超えると、可動役物９００を原点位置センサ９２０まで駆動させることができる。図１８６３（ｄ）は、第２復帰可動制御において参照される第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅに規定されている内容を示した図である。この第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅは、第３可動制御（退避シナリオ動作）の実行期間に、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２０００未満ではないと判別した場合に、可動役物９００を作動位置センサ９３０がオンの状態となるまで移動（復帰）させるためのデータテーブルである。図１８６３（ｄ）に示すように、第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅには、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値「１」に対して、駆動モータ９０５を１０ｍｓの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値「２」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が、作動位置センサ９３０がオンの状態になるまで実行される正回転動作が規定され、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値「３」に対して、駆動モータ９０５を４０ｍｓの間、

励磁することによる保持動作が対応付けて規定されている。
【５６２２】
図１８６４を参照して、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに規定されている内容について詳細に説明をする。図１８６４は、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに規定されている内容を示した図である。図１８６４に示すように、振動シナリオテーブル２２２ｕｂにおいて、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対して、駆動モータ９０５を２００ｍｓ励磁せずに待機させるデータが対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２」に対して、１０ｍｓの間、駆動モータ９０５を励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「３」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が７２ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「４」に対して、４０ｍｓの間、駆動モータ９０５を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「５」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が８ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「６」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が、作動位置センサ９３０がオンの状態になるまで実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「７」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が１７ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「８」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が７２ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「９」に対して、４０ｍｓの間、駆動モータ９０５を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１０」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が８ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１１」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が、作動位置センサ９３０がオンの状態になるまで実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１２」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が１７ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１３」に対して、４０ｍｓの間、駆動モータ９０５を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１４」に対して、駆動モータ９０５を５００ｍｓ励磁せずに待機させるデータが対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１５」に対して、１０ｍｓの間、駆動モータ９０５を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１６」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が７２ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１７」に対して、４０ｍｓの間、駆動モータ９０５を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１８」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が８ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１９」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が、作動位置センサ９３０がオンの状態になるまで実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２０」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が１７ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２１」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が７２ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２２」に対して、４０ｍｓの間、駆動モータ９０５を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２３」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が８ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２４」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）さ

れる駆動スピードの正回転動作が、作動位置センサ９３０がオンの状態になるまで実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２５」に対して、駆動モータ９０５が４ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が１７ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２６」に対して、４０ｍｓの間、駆動モータ９０５を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２７」に対して、駆動モータ９０５を５００ｍｓ励磁せずに待機させるデータが対応付けて規定されている。これらの規定内容により、振動シナリオテーブル２２２ｕｂを参照して可動役物９００の可動制御が実行された場合、処理カウンタ２２３ｕｋの値「７」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１２」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１３」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１４」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２０」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２５」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２６」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２７」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングとは、可動役物９００が作動位置に位置するタイミングとなる。

【５６２３】

本第５０制御例では、第２可動制御（振動シナリオ動作）の実行されている期間において、処理カウンタ２２３ｕｋの値「７」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１２」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１３」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１４」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２０」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２５」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２６」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２７」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングとで、振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンであるか否かを判別するように構成している。なお、本第５０制御例では、可動役物９００が作動位置に位置している状態であって、処理カウンタ２２３ｕｋの値が更新されるタイミングにて必ず振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンであるかを判別するように構成しているが、これに限ること無く、可動役物９００が作動位置に位置している状態であって、処理カウンタ２２３ｕｋの値が更新されるタイミングの一部においてのみ振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンであるかを判別するように構成しても良い。この場合、少なくとも、可動役物９００が作動位置に位置した直後のタイミングにて振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンであるかを判別するように構成すると良い。このように構成することで、可動役物９００が作動位置に位置していない状態で第２可動制御（振動シナリオ動作）の終了条件を成立させた場合には、可動役物９００が作動位置に位置した直後に第２可動制御（振動シナリオ動作）を終了させることができる。

【５６２４】

加えて、作動位置に位置している可動役物９００が作動位置から他の位置へと移動する直前のタイミングにて振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンであるかを判別するように構成しても良い。このように構成することで、可動役物９００が作動位置に位置している状態で第２可動制御（振動シナリオ動作）の終了条件を成立させた場合において、可動役物９００を移動させること無く第２可動制御（振動シナリオ動作）を終了させ易くすることができる。次に、図１８６５を参照して、励磁テーブル２２２ｕｆの詳細について説明する。励磁テーブル２２２ｕｆは、駆動モータ９０５の励磁する部位を指定するための励磁制御データが規定されたデータテーブルである。励磁テーブル２２２ｕｆにおけるデ

ータは、駆動モータ９０５に対して励磁制御データを設定する場合に、励磁カウンタ２２３ｕｏの値に基づいて励磁データ格納エリア２２３ｕｇに格納される。図１８６５（ａ）は、励磁テーブル２２２ｕｆを参照して励磁される、駆動モータ９０５（ステッピングモータ）の概要を示す図である。なお、説明を分かり易くするために、１ステップで９０度回転する（即ち、４ステップで１周する）ステッピングモータを例に取って説明するが、実際の駆動モータ９０５は、１ステップの回転角度をより細かく設定できるように構成されている。具体的には、１ステップで１度回転するように構成されている。この駆動モータ９０５は、対応するモータ制御用ＩＣに対して音声ランプ制御装置１１３から励磁制御データを送ることにより、その励磁制御データに対応した部位が励磁されるように構成されている。具体的には、図１８６５（ａ）に示す「Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄ」に対応した４桁の２進数で構成された励磁制御データによって、モータ制御用ＩＣにより励磁される。具体的には、駆動モータ９０５の各部位（即ち、Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄのいずれか）に対応する励磁制御データが「１」であれば励磁され、励磁制御データが「０」であれば励磁されない。例えば、励磁制御のデータが「１１００」であれば、Ａ及びＢが励磁され、ＣおよびＤは励磁されない。この励磁制御データは、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に設けられている励磁テーブル２２２ｕｆ（図１８６５（ｂ）参照）に規定されている。

【５６２５】

また、音声ランプ制御装置１１３には、励磁テーブル２２２ｕｆ（図１８６５（ｂ）参照）に規定された複数の励磁制御データの中から１の励磁制御データを選択して設定するために用いられる励磁カウンタ２２３ｕｏが設けられている。この励磁カウンタ２２３ｕｏは、「１」を起点として正方向に１ずつ更新することができ、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が「４」となってから値が更新されると値が「１」に戻るように制御される。この励磁カウンタ２２３ｕｏが更新される度に、対応する励磁制御データが読み出されて設定される。励磁制御データが設定されると、励磁制御データに基づく各部位の励磁が即座に行われる（即ち、励磁制御データの設定からタイムラグなく駆動モータ９０５が動作する）。更に、励磁カウンタ２２３ｕｏは、負の方向にも更新することができる。つまり、値が「１」を起点として、「１」→「４」→「３」→「２」→「１」の順番に更新することができる。負方向に更新する場合は、正方向に更新した場合と上下用駆動モータ４３１の回転方向が逆向きになる。なお、この励磁カウンタ２２３ｕｏの最大値は、駆動モータのステップ数に応じて変化する。具体的には、例えば、１ステップで１度回転する（即ち、モータが１回転するのに３６０ステップを要する）駆動モータの場合、励磁カウンタ２２３ｕｏは「１」～「３６０」の範囲で更新されるカウンタとなる。次に、駆動モータ９０５の各部位を励磁するための励磁制御データの具体例について、図１８６５（ｂ）を参照して説明する。図１８６５（ｂ）は、励磁制御データを規定した励磁テーブル２２２ｕｆと、その励磁テーブル２２２ｕｆに規定された励磁制御データに基づいて励磁された駆動モータ９０５の状態との対応関係を示す図である。なお、図１８６５（ｂ）に示した通り、励磁テーブル２２２ｕｆには、励磁カウンタ２２３ｕｏの値毎に励磁制御データが規定されている。

【５６２６】

具体的には、図１８６５（ｂ）に示した通り、駆動モータ９０５に対応するシーケンスデータとして、励磁カウンタ２２３ｕｏの値「１」～「４」の順に「１１００，０１１０，００１１，１００１」の励磁制御データがそれぞれ規定されている。また、励磁カウンタ２２３ｕｏ値の「１」に対応するシーケンスデータである「１１００」が設定されると、駆動モータ９０５のＡ、およびＢの各位置が励磁される。また、励磁カウンタ２２３ｕｏの値「２」に対応するシーケンスデータである「０１１０」が設定されると、駆動モータ９０５のＢ、およびＣの各位置が励磁されるので、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が「０」の状態から時計回りに９０度回転する。また、励磁カウンタ２２３ｕｏの値「３」に対応するシーケンスデータである「００１１」が設定されると、駆動モータ９０５のＣ、およびＤの各位置が励磁され、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が「２」の状態から時計回りに９０度回転する。また、励磁カウンタ２２３ｕｏの値「４」に対応するシーケンスデータ

である「１００１」が設定されると、駆動モータ９０５のＡ、およびＤの各位置が励磁されるので、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が「３」の状態から時計回りに９０度回転する。このように、図１８６５に示した例では、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が正方向に１更新される毎に、駆動モータ９０５が時計回りに９０度ずつ回転する。なお、上述した通り、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が負方向に更新される場合は、駆動モータ９０５が反時計回りに９０度ずつ回転する。以上のように、駆動モータ９０５の制御を、簡略化した動作モデルで説明したが、本実施形態で実際に用いられる駆動モータ９０５では、１ステップ毎に（即ち、励磁カウンタ２２３ｕｏの値を１更新する毎に）１度ずつ回転させることができる。即ち、可動役物９００を可変させる場合は、可変させるステップ数に応じた回数だけ励磁カウンタ２２３ｕｏの値を１ずつ更新し、励磁カウンタ２２３ｕｏの更新毎に励磁カウンタ２２３ｕｏに対応する励磁制御データを設定することで、正確に可動役物９００を可変させることができる。

【５６２７】

また、本第５０制御例におけるパチンコ機１０では、励磁カウンタ２２３ｕｏの値を更新すること無く、継続して駆動モータ９０５に対して同一位置を励磁可能に構成している。この場合、駆動モータ９０５を回転させること無く同一位置を維持させるための保持状態となる。なお、上述した各種シナリオテーブルにて規定されている動作「保持」に対応する動作シナリオでは、１つ前の処理カウンタ２２３ｕｋの値が終了した時点における励磁カウンタ２２３ｕｏの値と同一の値に対応する励磁制御が対応する時間分実行されていることを示している。なお、詳細な説明は省略するが、この動作「保持」に対応する動作シナリオが実行されている状態では、駆動モータ９０５に対して励磁処理が実行されていない状態（可動役物９００の可動制御を実行していない状態）よりも、励磁によって発生した磁力によって駆動モータ９０５が回転し難くなるように構成している。このように構成することで、駆動モータ９０５を可動制御（励磁カウンタ２２３ｕｏの値を更新させながら駆動モータ９０５を回転させる制御）したことによって移動された可動役物９００の慣性力によって駆動モータ９０５が回転してしまうことを抑制し易くすることができる。このように、本実施形態では、モータドライバに対してコマンドを設定することにより、コマンドで指定した回転速度、回転方向、および回転ステップ数で可動役物９００を駆動することができる。よって、可動役物９００を用いた多彩な演出動作を実現することができる。

【５６２８】

次に、図１８６２（ｂ）に戻り、本制御例における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＡＭ２２３内について説明する。図１８６２（ｂ）は、本第５０制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図１８６２（ｂ）に示した通り、第５０制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｕａと、変動開始フラグ２２３ｕｂと、停止種別選択フラグ２２３ｕｃと、変動パターン格納エリア２２３ｕｄと、シナリオ格納エリア２２３ｕｅと、復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆと、励磁データ格納エリア２２３ｕｇと、変動時間タイマ２２３ｕｈと、励磁タイマ２２３ｕｉと、駆動タイマ２２３ｕｊと、処理カウンタ２２３ｕｋと、復帰対応カウンタ２２３ｕｌと、ステップカウンタ２２３ｕｍと、繰り返しカウンタ２２３ｕｎと、励磁カウンタ２２３ｕｏと、駆動待機フラグ２２３ｕｐと、役物駆動フラグ２２３ｕｑと、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒと、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓと、振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔと、復帰対応フラグ２２３ｕｕとが設けられている。シナリオ格納エリア２２３ｕｅは、役物可動演出中に、実行する可動制御に対応するシナリオデータが格納される記憶領域である。この、シナリオ格納エリア２２３ｕｅは、役物可動演出中に、実行する可動制御に対応するシナリオテーブルから、処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するデータが適宜格納される。即ち、役物可動演出中は、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納された情報を参照して、可動役物９００の可動制御が実行される。役物可動演出が終了した場合には、シナリオ格納エリア２２３ｕｅ内のデータをクリアする処理を実行する（図１８７３のＹ８１３参照）。これにより、可動制御に必要なデ

ータだけがシナリオ格納エリア２２３ｕｅに適宜格納されるため、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３の記憶量を削減することができる。

【５６２９】

復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆは、役物復帰可動制御を実行する場合に参照されるシナリオデータが格納される記憶領域である。具体的には、この復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆは、第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄまたは第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅから、後述する復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値に対応するデータが格納される。この復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆは、第１復帰可動制御または第２復帰可動制御が終了した場合に、記憶領域がクリアされる（図１８７４のＹ９１１Ｌ参照）。励磁データ格納エリア２２３ｕｇは、励磁テーブル２２２ｕｆから励磁カウンタ２２３ｕｏの値に対応する励磁制御データが格納される（図１８７５のＹ１０２０Ｌ参照）記憶領域である。変動時間タイマ２２３ｕｈは、特別図柄変動に対応して実行される変動演出が開始されてからの経過時間の経過を計数するためのタイマである。この変動時間タイマ２２３ｕｈの値は、後述するコマンド判定処理（図１８７７のＹ１１６Ｌ参照）において、音声ランプ制御装置１１３が受信した変動パターンコマンドに対応する変動時間に対応する値が設定され、後述する演出更新処理（図１８６９のＹ１１２Ｌ参照）において１減算される。励磁タイマ２２３ｕｉは、駆動モータ９０５を励磁するスピードを制御するためのタイマであり、何周期毎にモータを励磁させるかをカウントするためのタイマである。励磁タイマ２２３ｕｉは、スピードデータが０ではないシナリオデータに基づいて可動役物９００を可動制御している場合において、後述するモータコマンド処理（図１８７５のＹ１１４Ｌ参照）が実行される毎（１ｍｓ毎）に値が１加算される（図１８７５のＹ１００７Ｌ参照）。励磁タイマ２２３ｕｉの値は、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータにおけるスピードデータの値と一致すると判別された場合（図１８７５のＹ１００８Ｌ参照）に、０に設定される（図１８７５のＹ１００９Ｌ参照）。

【５６３０】

駆動タイマ２２３ｕｊは、シナリオデータに基づく可動役物９００の可動制御が実行されている時間を計数するためのタイマである。この駆動タイマ２２３ｕｊは、音声ランプ制御装置１１３において定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図１８６６）において、駆動タイマ監視処理（図１８６８のＹ１１１Ｌ参照）が実行された場合に、値が１加算される。そして、シナリオデータに基づく可動制御が完了した場合に、値に０が設定される。本第５０制御例では、第１可動制御（進出シナリオ動作）中に読み出される各シナリオデータ、可動制御が正常に行われた場合であれば２０００ミリ秒未満で完了する制御内容が規定されている。つまり、１のシナリオデータ（動作シナリオ）が完了すること無く、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２０００に到達した（２０００ミリ秒を計測した）と判別した場合には、可動役物９００に対する可動制御に不具合（例えば、脱調や作動位置センサ９３０の検知不良）が生じた可能性があるため、可動役物９００に対して再度正常な可動制御を実行させるべく、可動役物９００を原点位置センサ９２０に検知されるまで移動（復帰）させる第１復帰可動制御を実行するように構成している。同様に、第２可動制御（振動シナリオ動作）を実行している期間において、駆動タイマ２２３ｕｊの値が５４０に到達した（５４０ミリ秒を計測した）と判別した場合には、可動役物９００に対する可動制御に不具合（例えば、脱調や作動位置センサ９３０の検知不良）が生じた可能性があるため、可動役物９００に対して再度正常な可動制御を実行させるべく、可動役物９００を原点位置センサ９２０に検知されるまで移動（復帰）させる第１復帰可動制御を実行するように構成している。さらに、第３可動制御（退避シナリオ動作）を実行している期間において、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２０００未満では無い（２０００以上である）と判別した場合にも、同様に可動役物９００に対する可動制御に不具合（例えば、脱調や作動位置センサ９３０の検知不良）が生じた可能性があるため、可動役物９００に対して再度正常な可動制御を実行させるべく、可動役物９００を作動位置センサ９３０に検知されるまで移動（復帰）させる第２復帰可動制御を実行するように構成している。

【５６３１】
つまり、本第５０制御例では、実行中の可動制御の種別（第１可動制御～第３可動制御）に応じて、可動制御に不具合が生じたと判別するタイミング（駆動タイマ２２３ｕｊの値）を異ならせている。このように構成することで、可動制御に不具合が生じたと判別するタイミングを全ての可動制御に対して同一に規定した場合に比べて、いち早く復帰可動制御を実行させ易くすることができることから、可動制御に不具合が生じた際にいち早く可動制御を正常な状態へと復帰させ易くすることができる。そして、第１復帰可動制御、或いは第２復帰可動制御が実行されている期間において、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２８００より小さい値ではない（２８００以上である）と判別した場合には（図１８６８のＹ３１２Ｌ参照）、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるためのエラー報知コマンドを設定する（図１８６８のＹ３１３Ｌ）。処理カウンタ２２３ｕｋは、役物可動演出の実行されている期間において、シナリオ格納エリア２２３ｕｅにシナリオデータを格納する場合に参照されるカウンタである。この処理カウンタ２２３ｕｋは、第１可動制御（進出シナリオ動作）の開始時と、第２可動制御（振動シナリオ動作）開始時と、第３可動制御（退避シナリオ動作）の開始時とに、値に１が設定される。そして、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されたシナリオデータに基づく可動制御が完了した場合に、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１が加算される。復帰対応カウンタ２２３ｕｌは、第１復帰可動制御または第２復帰可動制御の実行されている期間において、復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納するデータを選択する場合に参照されるカウンタである。この復帰対応カウンタ２２３ｕｌは、第１復帰可動制御または第２復帰可動制御の実行が開始される場合に、値に１が設定される（図１８６８のＹ３０８Ｌ参照）。そして、この復帰対応カウンタ２２３ｕｌは、復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納されたシナリオデータに基づく可動制御が完了した場合に、値に１が加算される。
【５６３２】
ステップカウンタ２２３ｕｍは、駆動モータ９０５のステップ数を計数するためのカウンタである。このステップカウンタ２２３ｕｍの値は、駆動モータ９０５を正回転または逆回転で駆動する場合に、後述するモータコマンド監視処理（図１８７５のＹ１１４Ｌ参照）において、１加算される（図１８７５のＹ１０１２Ｌ参照）。また、このステップカウンタ２２３ｕｍは、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されたシナリオデータに規定されたステップ数データの値と一致していると判別した場合に、値に０が設定される。繰り返しカウンタ２２３ｕｎは、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに基づいて実行される可動制御の実行回数を計測するためのカウンタである。本第５０制御例では、第２可動制御（振動シナリオ動作）中に実行される可動役物９００への振動動作として、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに規定されている可動制御を繰り返して複数回（１０回）実行可能に構成している。そして、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに規定されている可動制御として何回目の可動制御が実行されているかを判別する際に、この繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値が参照されるように構成している。この繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値には、初期値として「１」が設定されるように構成されており、後述するモータシナリオ処理（図１８７０のＹ１１３Ｌ参照）の中で実行される振動シナリオ処理（図１８７２のＹ５０６Ｌ参照）において、振動シナリオテーブル２２２ｕｂの最後のシナリオデータ（処理カウンタ２２３ｕｋの値「２７」に対応するデータ）に対応する処理が完了する毎に１加算されるように構成している。つまり、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに規定されている可動制御を繰り返して実行する毎に繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値が「１」加算されるように構成している。そして、加算後の繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値が上限値「１０」であるかを判別し、上限値「１０」であると判別した場合には、第２可動制御（振動シナリオ動作）の終了タイミング（振動シナリオテーブル２２２ｕｂに規定されている可動制御が最大回数（１０回）実行されたタイミング）であると判別し、第２可動制御を終了するための各処理（第３可動制御を実行するための各処理）が実行される。
【５６３３】
なお、本第５０制御例では、繰り返しカウンタ２２３ｕｎを用いて繰り返して実行され

る可動制御の回数（実行回数）を計測することで、振動シナリオ動作中に実行された可動制御の回数を判別可能に構成しているが、これに限ること無く、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに規定されている動作シナリオが繰り返された回数を計測可能に構成しても良い。また、本第５０制御例では、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに規定されている動作シナリオに基づく可動制御を繰り返して実行する場合に繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値を更新（加算）するように構成しているが、これに限ること無く、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに規定されている動作シナリオに基づく可動制御が完了した場合に繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値を更新（加算）するように構成しても良い。励磁カウンタ２２３ｕｏは、励磁テーブル２２２ｕｆから励磁データ格納エリア２２３ｕｇに格納するデータを選択する際に参照されるカウンタである。この励磁カウンタ２２３ｕｏの値は、駆動モータ９０５を正回転させる場合には１加算され、駆動モータ９０５を逆回転させる場合には励磁カウンタ２２３ｕｏの値が減算される。これにより、励磁制御データを増やすことなく、駆動モータ９０５に対して正回転と逆回転との制御を実行することができる。また、励磁カウンタ２２３ｕｏの値は、パチンコ機１０の電源が断されるまで保持されるように構成されている。このように構成することで、駆動モータ９０５に対する励磁制御が実行されていない状態であっても、前回の励磁制御によって最後に励磁を行った位置を読み出すことが可能となる。よって、新たな励磁制御が開始された際に最初に動作「保持」が実行される場合であっても、励磁カウンタ２２３ｕｏの値を読み出すことによって駆動モータ９０５を確実に保持することができる。

【５６３４】

なお、この励磁カウンタ２２３ｕｏの値はパチンコ機１０の電源が断された場合にはクリアされ、パチンコ機１０に電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理（音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される立ち上げ処理）にて可動役物９００に対して所定の立ち上げ動作に対応する可動制御を実行した後に、ＲＡＭ２２３の初期値設定処理にて「１」がセットされる。つまり、パチンコ機１０に電源が投入された場合には、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が「１」となった状態で可動役物９００を収納位置に位置させる立ち上げ動作が実行されるように構成している。このように構成することで、パチンコ機１０への電源投入後、最初に実行される可動役物９００への可動制御にて、最初に動作「保持」に対応する励磁制御が実行されたとしても、確実に駆動モータ９０５を保持することができる。駆動モータ９０５を保持するための励磁制御の内容については、これに限ること無く、別の構成を用いても良く、例えば、駆動モータ９０５が回転位置（回転角度）を検出可能な検出手段を設けることで、現在の駆動モータ９０５の回転角度を検出し、検出した回転角度と、実行される励磁制御の内容とを比較することで励磁カウンタ２２３ｕｏの値を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０への電源投入後に実行される可動役物９００の立ち上げ動作が終了した時点における駆動モータ９０５の回転角度を特定角度に固定する制御を実行しなくても、パチンコ機１０への電源投入後、最初に実行される可動役物９００への可動制御にて、最初に動作「保持」に対応する励磁制御が実行されたとしても、確実に駆動モータ９０５を保持することができる。

【５６３５】

駆動待機フラグ２２３ｕｐは、役物可動演出の実行タイミングまで、可動役物９００の可動制御を待機させるためのフラグである。この駆動待機フラグ２２３ｕｐは、コマンド判定処理（図１８７７のＹ１１６Ｌ参照）において、役物可動演出を伴う変動演出が実行される場合にオンに設定される。また、この駆動待機フラグ２２３ｕｐは、役物可動演出の実行タイミング（変動演出が開始されてから２秒が経過したタイミング）となった場合に駆動待機フラグ２２３ｕｐの設定状況が判別され（図１８６９のＹ４０４Ｌ）、駆動待機フラグ２２３ｕｐがオンに設定されていると判別した場合に（図１８６９のＹ４０４Ｌ：Ｙｅｓ）、役物可動演出を実行するための各種処理が実行され、駆動待機フラグ２２３ｕｐがオフに設定される。役物駆動フラグ２２３ｕｑは、可動役物９００の可動制御を実行している期間であることを示すためのフラグである。この役物駆動フラグ２２３ｕｑは

、役物可動演出を開始する場合にオンに設定され（図１８６９のＹ４０８Ｌ参照）、第３可動制御（退避シナリオ動作）が終了した場合、または後述する異常状態と判別された場合にオフに設定される。

【５６３６】

つまり役物駆動フラグ２２３ｕｑは、役物可動演出が開始された場合にオンに設定され、役物可動演出が終了した場合にオフに設定されるフラグである。よって、本第５０制御例では、現在が役物可動演出中であるか否かを役物駆動フラグ２２３ｕｑの設定状況を判別することによって特定可能に構成している。なお、本第５０制御例では、役物可動演出が実行されている期間は、少なくとも上述した各シナリオテーブル（進出シナリオテーブル２２２ｕａと振動シナリオテーブル２２２ｕｂと退避シナリオテーブル２２２ｕｃと第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄと第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅ）に基づく制御が実行されているため、各シナリオテーブル（進出シナリオテーブル２２２ｕａと振動シナリオテーブル２２２ｕｂと退避シナリオテーブル２２２ｕｃと第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄと第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅ）の何れかに基づく制御が実行されている場合に役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンに設定されるように構成しているが、これに限ること無く、役物可動演出が開始される場合に設定されるシナリオテーブル（進出シナリオテーブル２２２ｕａ）に基づく可動制御が実行された場合に役物駆動フラグ２２３ｕｑをオンに設定し、役物可動演出を終了させる場合に設定されるシナリオテーブル（退避シナリオテーブル２２２ｕｃ）に基づく可動制御が終了した場合に、オンに設定されている役物駆動フラグ２２３ｕｑをオフに設定するように構成しても良い。振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒは、第２可動制御（振動シナリオ動作）が実行されていることを示すためのフラグであって、振動シナリオ動作に対応する振動シナリオテーブル２２２ｕｂに基づく可動制御が実行される場合にオンに設定される。そして、第２可動制御（振動シナリオ動作）が終了した場合にオフに設定される。退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓは、第３可動制御（退避シナリオ動作）が実行されていることを示すためのフラグであって、退避シナリオ動作に対応する退避シナリオテーブル２２２ｕｃに基づく可動制御が実行される場合にオンに設定される。そして、第３可動制御（退避シナリオ動作）が終了した場合にオフに設定される。

【５６３７】

振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔは、第２可動制御（振動シナリオ動作）が実行されている期間において、第２可動制御（振動シナリオ動作）を途中で終了させる終了条件が成立したことを示すためのフラグであって、終了条件が成立した場合にオンに設定される。復帰対応フラグ２２３ｕｕは、役物復帰可動制御が実行されていることを示すためのフラグであって、役物可動演出の実行期間中（役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンに設定されている状態）において、実行中のシナリオ動作に対応する可動制御期間が正常であれば終了し得る期間（正常動作期間）を経過し、役物復帰可動制御の実行条件が成立した場合にオンに設定される（図１８６８のＹ３０７Ｌ参照）。そして、役物復帰可動制御によって可動役物９００が正常な位置に位置した場合（正常な可動制御を実行可能な状態となった場合）にオフに設定される（図１８７４のＹ９１０Ｌ参照）。この場合は、役物復帰可動制御を終了した後に、役物可動制御が継続して実行される。また、役物復帰可動制御を正常に終了させることが出来なかった場合にもオフに設定される（図１８６８のＹ３１４Ｌ参照）。この場合は、役物復帰可動制御の処理を実行したにも関わらず可動役物９００を正常な位置に位置させることができなかった場合であるため、役物可動演出を中断し、可動役物９００に対する可動制御に異常が生じたことを外部に報知するための処理が実行される。つまり、本第５０制御例では、可動役物９００を用いた役物可動演出を実行する場合において、正常に可動制御が実行されている（各シナリオテーブルに規定されている動作シナリオに沿った可動制御が実行されている）第１制御状態と、各シナリオテーブルに規定されている動作シナリオに沿った可動制御が許容期間内で終了しなかった場合に、各シナリオテーブルに規定されている動作シナリオとは異なる可動制御（復帰可動制御）を実行することで可動役物９００を特定位置へと位置させる可動制御が実行されている第２

制御状態と、可動役物９００に対する可動制御を実行することが出来ず強制的に可動制御を終了させる第３制御状態と、を設定可能に構成している。

【５６３８】

＜第５０制御例の制御処理について＞

次に、図１８６６から図１８７７を参照して、本第５０制御例におけるパチンコ機１０の制御処理内容のうち、可動役物９００を用いた役物可動演出に関連する制御処理内容として、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理内容について説明をする。それ以外の処理内容、即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される各種処理や、表示制御装置１１４にて実行される各種処理については、上述した各制御例にて用いられた処理内容の少なくとも何れかと同一とし、その説明を省略する。まず、図１８６６を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図１８６６は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、今回のＹ１０１Ｌの処理が実行されてから１ｍ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｙ１０１Ｌ）、１ｍ秒以上経過していなければ（Ｙ１０１Ｌ：Ｎｏ）、Ｙ１０２Ｌ～Ｙ１１５Ｌの処理を行わずにＹ１１６Ｌの処理へ移行する。Ｙ１０１Ｌの処理で、１ｍ秒経過したか否かを判別するのは、Ｙ１０２Ｌ～Ｙ１１５Ｌが主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｙ１１６Ｌのコマンド判定処理や、Ｙ１１７Ｌの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｙ１１６Ｌの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｙ１１７Ｌの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【５６３９】

Ｙ１０１Ｌの処理で１ｍ秒以上経過していれば（Ｙ１０１Ｌ：Ｙｅｓ）、まず、Ｙ１０３Ｌ～Ｙ１１５Ｌの処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｙ１０２Ｌ）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＹ１０８Ｌの処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｙ１０３Ｌ）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｙ１０４Ｌ）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＹ１０５Ｌの処理へ移行する。Ｙ１０５Ｌの処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｙ１０６Ｌ）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。保留個数表示更新処理では、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｕａの値に応じて保留ランプ（図示せず）を点灯させる処理が行われる。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｙ１０７Ｌ）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【５６４０】

また、変動演出が未実行の期間や、高速変動期間中に枠ボタン２２が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、表示制御装置１１４に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置１１４において、第３図柄表示装置８１に表

示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン２２を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン２２を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン２２を複数のリーチ演出のうち１のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。なお、枠ボタン２２が配設されていない場合には、Ｙ１０７Ｌの処理は省略される。なお、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｙ１０７Ｌ）については、図１８６７を参照して、詳細を後述する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｙ１０８Ｌ）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｙ１０９Ｌ）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。Ｙ１０９Ｌの処理後、液晶演出実行管理処理が実行される（Ｙ１１０Ｌ）。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＹ１０８Ｌのランプ編集処理が実行される。なお、Ｙ１０９Ｌの音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【５６４１】

Ｙ１１１Ｌの処理では、シナリオ格納エリア２２３ｕｅまたは復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納されたデータに対応する可動制御が開始されてからの時間を計数し、所定時間（所謂タイムオーバーと判定される時間）に達しているか否かを判別する駆動タイマ監視処理を行う（Ｙ１１１Ｌ）。なお、この駆動タイマ監視処理（Ｙ１１１Ｌ）については、図１８６８を参照して、詳細を後述する。Ｙ１１１Ｌの処理では、特別図柄の変動が開始されてからの時間を計数し、所定のタイミングにおいて役物可動演出を実行させるための処理を実行する演出更新処理を行う（Ｙ１１２Ｌ）。なお、この演出更新処理（Ｙ１１２Ｌ）については、図１８６９を参照して、詳細を後述する。Ｙ１１３Ｌの処理では、可動役物９００を可動制御させるためのシナリオテーブルから、所定のタイミングでシナリオ格納エリア２２３ｕｅまたは復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納されているデータを更新する処理を実行するモータシナリオ処理を行う（Ｙ１１３Ｌ）。なお、このモータシナリオ処理（Ｙ１１３Ｌ）については、図１８７０を参照して、詳細を後述する。Ｙ１１４Ｌの処理では、可動役物９００をモータシナリオ処理（Ｙ１１３Ｌ）で設定された駆動データに基づいて、それぞれ可動させる処理を実行するモータコマンド監視処理を行う（Ｙ１１４Ｌ）。なお、このモータコマンド監視処理（Ｙ１１４Ｌ）については、図１８７５を参照して、詳細を後述する。モータコマンド監視処理（Ｙ１１４Ｌ）が実行された後には、モータ出力処理（Ｙ１１５Ｌ）を実行する。Ｙ１１５Ｌの処理では、モータコマンド監視処理（Ｙ１１４Ｌ）で設定されたモータ制御を実行するコマンドを駆動モータ９０５に対して出力するモータ出力処理を行う（Ｙ１１５Ｌ）。このモータ出力処理（Ｙ１１５Ｌ）については、図１８７６を参照して、詳細を後述する。モータ出力処理（Ｙ１１５Ｌ）が実行された後には、Ｙ１１６Ｌの処理へ移行する。Ｙ１１６Ｌの処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う（Ｙ１１６Ｌ）。このコマンド判定処理の詳細については、図１８７７を参照して後述する。

【５６４２】

コマンド判定処理（Ｙ１１６Ｌ）の次には、変動表示設定処理が実行される（Ｙ１１７Ｌ）。変動表示設定処理（Ｙ１１７Ｌ）では、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装置１１４に送信される。Ｙ１１７Ｌの処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｙ１１８Ｌ）。電源断の発生情報は、主制御

装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｙ１１８Ｌの処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｙ１１８Ｌ：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｙ１２０Ｌ）、電源断処理を実行する（Ｙ１２１Ｌ）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｙ１２２Ｌ）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、Ｙ１１８Ｌの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｙ１１８Ｌ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｙ１１９Ｌ）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｙ１１９Ｌ：Ｎｏ）、Ｙ１０１Ｌの処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｙ１１９Ｌ：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【５６４３】

次に、図１８６７を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｙ１０７Ｌ）の処理内容について説明をする。図１８６７は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｙ１０７Ｌ）を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｙ１０７Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１８６６参照）の中で実行され、枠ボタン２２が押下された場合に各種設定を実行するための処理である。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｙ１０７Ｌ）が実行されると、まず、枠ボタンはオンの状態であるか否かを判別し（Ｙ２０１Ｌ）、枠ボタンがオンの状態ではないと判別した場合には（Ｙ２０１Ｌ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｙ２０１Ｌの処理において、枠ボタンがオンの状態であると判別した場合には（Ｙ２０１Ｌ：Ｙｅｓ）、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンの状態であるか否かを判別し（Ｙ２０２Ｌ）、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンであると判別した場合には（Ｙ２０２Ｌ：Ｙｅｓ）、役物復帰可動制御が実行されていることを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｙ２０２Ｌの処理において、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンではないと判別した場合には（Ｙ２０２Ｌ：Ｎｏ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであるか否かを判別する（Ｙ２０３Ｌ）し、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンではないと判別した場合には（Ｙ２０３Ｌ：Ｎｏ）、その他の処理を実行する（Ｙ２０５Ｌ）。一方、Ｙ２０３Ｌの処理において、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであると判別した場合には（Ｙ２０３Ｌ：Ｙｅｓ）、第２可動制御（振動シナリオ動作）が実行されている期間に、遊技者によって枠ボタン２２が押下されたことを意味するため、振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔをオンに設定し（Ｙ２０４Ｌ）、本処理を終了する。このように構成することで、遊技者が枠ボタン２２を押下したことを契機として、第２可動制御（振動シナリオ動作）を途中で終了させるための処理を実行することができる。

【５６４４】

次に、図１８６８を参照して、駆動タイマ監視処理（Ｙ１１１Ｌ）の処理内容について説明をする。図１８６８は、駆動タイマ監視処理（Ｙ１１１Ｌ）を示したフローチャートである。この駆動タイマ監視処理（Ｙ１１１Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１８６６参照）の中で実行され、可動役物９００の可動制御が実行されている場合に、駆動タイマ２２３ｕｊの値を１ずつ加算し、駆動タイマ２２３ｕｊの値に基づいて各種設定を実行するための処理である。駆動タイマ監視処理（Ｙ１１１Ｌ）では、まず、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンであるか否かを判別し（Ｙ３０１Ｌ）、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンではないと判別した場合には（Ｙ３０１Ｌ：Ｎｏ）、可動役物９００が可動制御されていない期間であることを意味するため、

本処理を終了する。一方、Ｙ３０１Ｌの処理において、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンであると判別した場合には（Ｙ３０１Ｌ：Ｙｅｓ）、可動役物９００が可動制御されている期間であることを意味するため、駆動タイマ２２３ｕｊの値に１を加算し（Ｙ３０２Ｌ）、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンであるか否かを判別し（Ｙ３０３Ｌ）、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンであると判別した場合には（Ｙ３０３Ｌ：Ｙｅｓ）、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２８００未満であるか否かを判別する（Ｙ３１２Ｌ）。Ｙ３１２Ｌの処理において、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２８００未満であると判別した場合には（Ｙ３１２Ｌ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、Ｙ３１２Ｌの処理において、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２８００未満ではないと判別した場合には（Ｙ３１２Ｌ：Ｎｏ）、役物復帰可動制御が正常に実行された場合に要する最大時間（振動下限位置から原点位置まで復帰させる場合の２８００ｍｓ）を超えているため、第３図柄表示装置８１においてエラー報知用の画像を表示するための、エラー報知コマンドを設定する（Ｙ３１３Ｌ）。

【５６４５】

このように構成することで、原点位置センサ９２０と作動位置センサ９３０との両方が故障してしまう不具合や、可動役物９００を駆動させるための部材等（駆動モータ９０５等）が故障してしまう不具合が発生した場合であって、復帰動作を実行したにも関わらず、可動役物９００が可動制御され得る最大期間が経過しても何れのセンサ（原点位置センサ９２０と作動位置センサ９３０）も可動役物９００を検知できなかった状態を異常状態（エラー状態）と特定し、エラー状態であることを報知することができる。Ｙ３１３Ｌの処理が終了すると、復帰対応フラグ２２３ｕｕをオフに設定し（Ｙ３１４Ｌ）、役物駆動フラグ２２３ｕｑをオフに設定する（Ｙ３１５Ｌ）。これにより、エラー報知を実行する場合に、可動役物９００に対する駆動制御を強制的に終了させることができる。Ｙ３１５Ｌの処理が終了すると、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒをオフに設定し（Ｙ３１６Ｌ）、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓをオフに設定し（Ｙ３１７Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｊの値に０を設定して（図示せず）本処理を終了する。また、Ｙ３０３Ｌの処理において、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンではないと判別した場合には（Ｙ３０３Ｌ：Ｎｏ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであるか否かを判別し（Ｙ３０４Ｌ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであると判別した場合には（Ｙ３０４Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、駆動タイマ２２３ｕｊの値が５４０未満であるか否かを判別する（Ｙ３０６Ｌ）。駆動タイマ２２３ｕｊの値が５４０未満であると判別した場合には（Ｙ３０６Ｌ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。

【５６４６】

一方、Ｙ３０４Ｌの処理において、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンではないと判別した場合には（Ｙ３０４Ｌ：Ｎｏ）、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２０００未満であるか否かを判別する（Ｙ３０５Ｌ）。Ｙ３０５Ｌの処理において、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２０００未満ではないと判別した場合（Ｙ３０５Ｌ：Ｎｏ）、或いは、Ｙ３０６Ｌの処理において、駆動タイマ２２３ｕｊの値が５４０未満ではないと判別した場合には（Ｙ３０６Ｌ：Ｎｏ）、復帰対応フラグ２２３ｕｕをオンに設定する（Ｙ３０７Ｌ）。本第５０制御例では、第１可動制御（進出シナリオ動作）または第３可動制御（退避シナリオ動作）において可動役物９００が正常に動作した場合、駆動タイマ２２３ｕｊの値が最大で１９３２（１９３２ｍｓ）となるように構成されており、第２可動制御において、可動役物９００が正常に動作した場合、駆動タイマ２２３ｕｊの値が最大で５００（５００ｍｓ）となるように構成されている。このように構成することで、センサや駆動モータ９０５の故障等により、動作シナリオに基づく可動制御が正常に実行されなかった場合に、所定の処理を実行することができる。

【５６４７】

Ｙ３０７Ｌの処理が終了すると、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値に１を設定して（Ｙ３０８Ｌ）、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンであるか否かを判別する（Ｙ３０９Ｌ）。退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンであると判別した場合には（Ｙ３０９Ｌ：Ｙｅｓ）、第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅにおける、処理カウンタ２２３

ｕｋの値に対応するデータを復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納し（Ｙ３１０Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｊの値に０を設定して（図示せず）本処理を終了する。一方、Ｙ３０９Ｌの処理において、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンではないと判別した場合には（Ｙ３０９Ｌ：Ｎｏ）、第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄにおける、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値に対応するシナリオデータを、復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納し（Ｙ３１１Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｊの値に０を設定して（図示せず）本処理を終了する。これらに対し、Ｙ３０５Ｌの処理において、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２０００未満であると判別した場合には（Ｙ３０５Ｌ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。次に、図１８６９を参照して、演出更新処理（Ｙ１１２Ｌ）の処理内容について説明をする。図１８６９は、演出更新処理（Ｙ１１２Ｌ）を示したフローチャートである。この演出更新処理は（Ｙ１１２Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１８６６参照）の中で実行され、特別図柄の変動が開始されてからの時間を、変動時間タイマ２２３ｕｈの値を更新することで計測し、更新された変動時間タイマ２２３ｕｈの値に基づいて各種設定を行うための処理を実行する。演出更新処理（Ｙ１１２Ｌ）では、まず、変動時間タイマ２２３ｕｈの値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｙ４０１Ｌ）、変動時間タイマ２２３ｕｈの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｙ４０１Ｌ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｙ４０１Ｌの処理において、変動時間タイマ２２３ｕｈの値が０より大きいと判別した場合には（Ｙ４０１Ｌ：Ｙｅｓ）、変動時間タイマ２２３ｕｈの値を１減算し（Ｙ４０２Ｌ）、駆動待機フラグ２２３ｕｐはオンであるか否かを判別する（Ｙ４０３Ｌ）。

【５６４８】

Ｙ４０３Ｌの処理において、駆動待機フラグ２２３ｕｐがオンではないと判別した場合には（Ｙ４０３Ｌ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｙ４０３Ｌの処理において、駆動待機フラグ２２３ｕｐがオンであると判別した場合には（Ｙ４０３Ｌ：Ｙｅｓ）、役物可動演出を伴う変動演出が実行されていることを意味するため、役物駆動を開始するタイミングであるか否かを判別し（Ｙ４０４Ｌ）、役物駆動を開始するタイミングではないと判別した場合には（Ｙ４０４Ｌ：Ｎｏ），本処理を終了する。一方、Ｙ４０４Ｌの処理において、役物駆動を開始するタイミングであると判別した場合には（Ｙ４０４Ｌ：Ｙｅｓ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を設定し（Ｙ４０５Ｌ）、進出シナリオテーブル２２２ｕａから処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納する（Ｙ４０６Ｌ）。Ｙ４０６Ｌの処理が終了すると、駆動待機フラグ２２３ｕｐをオフに設定し（Ｙ４０７Ｌ）、役物駆動フラグ２２３ｕｑをオンに設定し（Ｙ４０８Ｌ）、本処理を終了する。次に、図１８７０を参照して、モータシナリオ処理（Ｙ１１３Ｌ）の処理内容について説明をする。図１８７０は、モータシナリオ処理（Ｙ１１３Ｌ）を示したフローチャートである。このモータシナリオ処理（Ｙ１１３Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１８６６参照）の中で実行され、可動役物９００の可動制御を実行する際に参照されるシナリオデータを、格納エリアに適宜格納するための処理を実行する。このモータシナリオ処理（Ｙ１１３Ｌ）が実行されると、まず、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンの状態であるか否かを判別し（Ｙ５０１Ｌ）、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンではないと判別した場合には（Ｙ５０１Ｌ：Ｎｏ）、可動役物９００を可動制御している期間ではないことを意味するため、本処理を終了する。

【５６４９】

一方、Ｙ５０１Ｌの処理において、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンであると判別した場合には（Ｙ５０１Ｌ：Ｙｅｓ）、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンであるか否かを判別し（Ｙ５０２Ｌ）、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンであると判別した場合には（Ｙ５０２Ｌ：Ｙｅｓ）、第１復帰可動制御または第２復帰可動制御を実行している期間であることを意味するため、復帰対応シナリオ処理を実行し（Ｙ５０８Ｌ）、本処理を終了する。なお、復帰対応シナリオ処理（Ｙ５０８Ｌ）については、図１８７４を参照して詳細について説明する。一方、Ｙ５０２Ｌの処理において、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンでは

ないと判別した場合には（Ｙ５０２Ｌ：Ｎｏ）、次に、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンであるか否かを判別する（Ｙ５０３Ｌ）。Ｙ５０３Ｌの処理において、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンであると判別した場合には（Ｙ５０３Ｌ：Ｙｅｓ）、第３可動制御（退避シナリオ動作）を実行している期間であることを意味するため、退避シナリオ処理を実行して（Ｙ５０７Ｌ）、本処理を終了する。なお、退避シナリオ処理（Ｙ５０７Ｌ）については、図１８７３を参照して詳細について説明する。一方、Ｙ５０３Ｌの処理において、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオフであると判別した場合には（Ｙ５０３Ｌ：Ｎｏ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであるか否かを判別する（Ｙ５０４Ｌ）。振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであると判別した場合には（Ｙ５０４Ｌ：Ｙｅｓ）、第２可動制御（振動シナリオ動作）を実行している期間であることを意味するため、振動シナリオ処理を実行し（Ｙ５０６Ｌ）、本処理を終了する。振動シナリオ処理（Ｙ５０６Ｌ）については、図１８７２を参照して詳細について説明する。一方、Ｙ５０４Ｌの処理において、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオフであると判別されると（Ｙ５０４Ｌ：Ｎｏ）、第１可動制御（進出シナリオ動作）が実行されている期間であることを意味するため、進出シナリオ処理を実行し（Ｙ５０５Ｌ）、本処理を終了する。進出シナリオ処理（Ｙ５０５Ｌ）については、図１８７１を参照して詳細について説明する。

【５６５０】

次に、図１８７１を参照して、モータシナリオ処理（図１８７０のＹ１１３Ｌ参照）にて実行される進出シナリオ処理（Ｙ５０５Ｌ）の処理内容について説明をする。図１８７１は、進出シナリオ処理（Ｙ５０５Ｌ）を示したフローチャートである。この進出シナリオ処理では、第１可動制御（進出シナリオ動作）を実行している場合に、進出シナリオテーブル２２２ｕａにおけるシナリオデータを、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに適宜格納するための処理を実行する。進出シナリオ処理（Ｙ５０５Ｌ）では、第１可動制御（進出シナリオ動作）している場合に、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているデータを更新するための処理が実行される。進出シナリオ処理（Ｙ５０５Ｌ）が実行されると、まず、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているデータを抽出して（Ｙ６０１Ｌ）、そのデータに規定されているステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍの値と一致しているか否か判別する（Ｙ６０２Ｌ）。Ｙ６０２Ｌの処理において、ステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍと一致していると判別した場合には（Ｙ６０２Ｌ：Ｙｅｓ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されたデータに対応する動作が完了したことを意味するため、ステップカウンタ２２３ｕｍの値をリセットするために０を設定し（Ｙ６０６Ｌ）、Ｙ６０７Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ６０２Ｌの処理において、ステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍの値と一致してないと判別した場合には（Ｙ６０２Ｌ：Ｎｏ）、Ｙ６０１Ｌの処理で抽出したデータにおけるセンサデータに規定された値が０であるか否かを判別し（Ｙ６０３Ｌ）、センサデータに規定された値が０であると判別した場合には（Ｙ６０３Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｙ６０５Ｌの処理に移行する。Ｙ６０３Ｌの処理において、センサデータに規定された値が０ではないと判別した場合には（Ｙ６０３Ｌ：Ｎｏ）、次に、センサデータに規定された値に対応するセンサがオンの状態であるか否かを判別し（Ｙ６０４Ｌ）、センサデータに規定された値に対応するセンサがオンの状態ではないと判別した場合には（Ｙ６０４Ｌ：Ｎｏ）、Ｙ６０５Ｌの処理に移行する。

【５６５１】

Ｙ６０５Ｌの処理では、Ｙ６０１Ｌの処理においてシナリオ格納エリア２２３ｕｅから抽出されたデータにおける時間データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致しているか否かを判別し（Ｙ６０５Ｌ）、時間データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致していないと判別した場合には（Ｙ６０５Ｌ：Ｎｏ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているデータに対応する動作が完了していないことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｙ６０４Ｌの処理において、センサデータの値に対応するセンサがオンの状態であると判別した場合（Ｙ６０４Ｌ：Ｙｅｓ）、或いは、Ｙ６０５Ｌの処理において、時間

データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致していると判別した場合（Ｙ６０５Ｌ：Ｙｅｓ）は、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに設定されているデータに対応する動作が完了したことを意味するため、Ｙ６０７Ｌの処理に移行する。Ｙ６０７Ｌの処理では、処理カウンタ２２３ｕｋの値が４であるか否かを判別する（Ｙ６０７Ｌ）。処理カウンタ２２３ｕｋの値が４ではないと判別した場合には（Ｙ６０７Ｌ：Ｎｏ）、進出シナリオ動作での可動制御を進行させるために、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を加算し（Ｙ６０８Ｌ）、進出シナリオテーブル２２２ｕａにおける加算後の処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納する（Ｙ６０９Ｌ）。一方、Ｙ６０７Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋの値が４であると判別した場合には（Ｙ６０７Ｌ：Ｙｅｓ）、進出シナリオ動作での可動制御が完了していることを意味するため、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を設定し（Ｙ６１０Ｌ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｂから更新後の処理カウンタ２２３ｕｋの値（１）に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｙ６１１Ｌ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒをオンに設定する（Ｙ６１２Ｌ）。Ｙ６０９ＬまたはＹ６１２Ｌの処理を終えると、Ｙ６０９ＬまたはＹ６１１Ｌの処理においてシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されたデータに対応する動作での可動制御の経過時間を計数するために、駆動タイマ２２３ｕｊの値に０を設定し（Ｙ６１３Ｌ）、本処理を終了する。

【５６５２】

次に、図１８７２を参照して、モータシナリオ処理（図１８７０のＹ１１３Ｌ参照）にて実行される振動シナリオ処理（Ｙ５０６Ｌ）の処理内容について説明をする。図１８７２は、振動シナリオ処理処理（Ｙ５０６Ｌ）を示したフローチャートである。この振動シナリオ処理（Ｙ５０６Ｌ）は、第２可動制御（振動シナリオ動作）が実行されている場合に、シナリオ格納エリア２２３ｕｅ内のデータを更新するための処理である。この振動シナリオ処理（Ｙ５０６Ｌ）では、まず、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているデータを抽出して（Ｙ７０１Ｌ）、そのデータに規定されているステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍの値と一致しているか否か判別し（Ｙ７０２Ｌ）、ステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍと一致していると判別した場合には（Ｙ７０２Ｌ：Ｙｅｓ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されたシナリオデータに対応する動作での可動制御が完了していることを意味するため、ステップカウンタ２２３ｕｍの値に０を設定し（Ｙ７０６Ｌ）、Ｙ７０７Ｌの処理に移行する。

【５６５３】

一方、Ｙ７０２Ｌの処理において、Ｙ７０１Ｌの処理で抽出したデータにおけるステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍの値と一致してないと判別した場合には（Ｙ７０２Ｌ：Ｎｏ）、センサデータに規定された値が０であるか否かを判別する（Ｙ７０３Ｌ）。Ｙ７０３Ｌの処理において、センサデータに規定された値が０ではないと判別した場合には（Ｙ７０３Ｌ：Ｎｏ）、センサデータに対応するセンサはオンの状態であるか否かを判別する（Ｙ７０４Ｌ）。Ｙ７０３Ｌの処理において、センサデータの値が０であると判別した場合（Ｙ７０３：Ｙｅｓ）、或いは、Ｙ７０４Ｌの処理において、センサデータに対応するセンサがオンの状態ではないと判別した場合には（Ｙ７０４Ｌ：Ｎｏ）、時間データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致するか否かを判別する（Ｙ７０５）。Ｙ７０４Ｌの処理において、センサデータの値に対応するセンサがオンの状態であると判別した場合（Ｙ７０４Ｌ：Ｙｅｓ）、或いは、Ｙ７０５の処理において、時間データの値と駆動タイマ２２３ｕｊの値が一致すると判別した場合には、Ｙ７０７Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ７０５Ｌの処理において、時間データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致していないと判別した場合には、本処理を終了する。Ｙ７０７Ｌの処理では、処理カウンタ２２３ｕｋの値が、７，１２、１３，１４，２０、２５，２６、２７のうち、いずれかの値と一致しているか否かを判別する（Ｙ７０７Ｌ）。処理カウンタ２２３ｕｋの値が、７，１２、１３，１４，２０、２５，２６、２７のうち、いずれかと一致すると判別した場合には（Ｙ７０７Ｌ：Ｙｅｓ）、第２可動制御（振動シナリオ動作）を終了させることが可能な条件を満たしているため、振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンであるか

を判別する（Ｙ７０８Ｌ）。
【５６５４】
これにより、第２可動制御（振動シナリオ動作）が実行されている期間であっても、予め定められたタイミングで、所定の処理を実行することができる。Ｙ７０８Ｌの処理において、振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンであると判別した場合には（Ｙ７０８Ｌ：Ｙｅｓ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に２７を設定し（Ｙ７０９Ｌ）、繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値に１０を設定し（Ｙ７１０Ｌ）、Ｙ７１１Ｌの処理に移行する。これにより、第２可動制御（振動シナリオ動作）の実行期間において、第２可動制御（振動シナリオ動作）を途中で終了させる場合に、第２可動制御（振動シナリオ動作）が完了した場合と同様の処理に、強制的に移行させることができる。一方、Ｙ７０８Ｌの処理において、振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンではないと判別した場合（Ｙ７０８Ｌ：Ｎｏ）、或いは、Ｙ７０７Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋの値が、７，１２、１３，１４，２０、２５，２６、２７のうち、いずれとも一致していないと判別した場合には、Ｙ７１１Ｌの処理に移行する。Ｙ７１１Ｌの処理では、処理カウンタ２２３ｕｋの値が２７と一致している否かを判別し（Ｙ７１１Ｌ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値が２７と一致していると判別した場合には（Ｙ７１１Ｌ：Ｙｅｓ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに規定されているデータに対応する動作での可動制御が完了しているため、繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値が１０であるか否かを判別する（Ｙ７１４Ｌ）。Ｙ７１４Ｌの処理において、繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値が１０であると判別した場合には（Ｙ７１４Ｌ：Ｙｅｓ）、予め定められた回数（１０回）の振動シナリオ動作での可動制御が完了しているため、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒをオフに設定し（Ｙ７１８Ｌ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を設定する（Ｙ７１９Ｌ）。Ｙ７１９Ｌの処理が終了すると、退避シナリオテーブル２２２ｕｃにおける、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｙ７２０Ｌ）、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓをオンに設定し（Ｙ７２１Ｌ）、Ｙ７２２Ｌの処理に移行する。
【５６５５】
一方、Ｙ７１４Ｌの処理において、繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値が１０ではないと判別した場合には（Ｙ７１４Ｌ：Ｎｏ）、繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値に１を加算し（Ｙ７１５Ｌ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を設定し（Ｙ７１６Ｌ）、第２可動制御（振動シナリオ動作）を再度実行させるために、振動シナリオテーブル２２２ｕｂにおける、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納する（Ｙ７１７Ｌ）。これにより、第２可動制御（振動シナリオ動作）を、所定回数繰り返して実行できる。Ｙ７１７Ｌの処理が終了すると、Ｙ７２２Ｌの処理に移行する。これらに対し、Ｙ７１１Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋの値が２７では無いと判別した場合には（Ｙ７１１Ｌ：Ｎｏ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を加算し（Ｙ７１２Ｌ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｂから、加算後の処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｙ７１３Ｌ）、Ｙ７２２Ｌの処理に移行する。Ｙ７２２Ｌの処理では、駆動タイマ２２３ｕｊの値に０を設定する（Ｙ７２２Ｌ）。Ｙ７０５の処理において、時間データの値と駆動タイマ２２３ｕｊの値が一致していないと判別した場合（Ｙ７０５Ｌ：Ｎｏ）、及びＹ７２２Ｌの処理が終了した場合には、本処理を終了する。次に、図１８７３を参照して、モータシナリオ処理（図１８７０のＹ１１３Ｌ参照）にて実行される退避シナリオ処理（Ｙ５０７Ｌ）の処理内容について説明をする。図１８７３は、退避シナリオ処理（Ｙ５０７Ｌ）を示したフローチャートである。退避シナリオ処理（Ｙ５０７Ｌ）は、第３可動制御（退避シナリオ動作）を実行している場合に、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているデータを更新するための処理である。
【５６５６】
この退避シナリオ処理（Ｙ５０７Ｌ）では、まず、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているデータを抽出して（Ｙ８０１Ｌ）、そのデータに規定されているステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍの値と一致しているか否か判別し（Ｙ８０２Ｌ

）、ステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍと一致していると判別した場合には（Ｙ８０２Ｌ：Ｙｅｓ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されたデータに対応する動作が完了したことを意味するため、ステップカウンタ２２３ｕｍの値をリセットするために０を設定し（Ｙ８０６Ｌ）、Ｙ８０７Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ８０２の処理において、ステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍの値と一致してないと判別した場合には（Ｙ８０２Ｌ：Ｎｏ）、Ｙ８０１Ｌの処理で抽出したデータにおけるセンサデータに規定された値が０であるか否かを判別する（Ｙ８０３Ｌ）。センサデータに規定された値が０であると判別した場合には（Ｙ８０３Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｙ８０５Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ８０３Ｌの処理において、センサデータに規定された値が０ではないと判別した場合には（Ｙ８０３Ｌ：Ｎｏ）、センサデータに規定された値に対応するセンサがオンの状態であるか否かを判別し（Ｙ８０４Ｌ）、センサデータに規定された値に対応するセンサがオンの状態ではないと判別した場合には（Ｙ８０４Ｌ：Ｎｏ）、Ｙ８０５Ｌの処理に移行する。Ｙ８０５Ｌの処理では、Ｙ８０１Ｌの処理においてシナリオ格納エリア２２３ｕｅから抽出されたデータにおける時間データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致しているか否かを判別する。時間データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致していないと判別した場合には（Ｙ８０５Ｌ：Ｎｏ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているデータに対応する動作が完了していないことを意味するため、本処理を終了する。

【５６５７】

一方、Ｙ８０４Ｌの処理において、センサデータの値に対応するセンサがオンの状態であると判別した場合（Ｙ８０４Ｌ：Ｙｅｓ）、或いは、Ｙ８０５Ｌの処理において、時間データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致していると判別した場合（Ｙ８０５Ｌ：Ｙｅｓ）は、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに設定されているデータに対応する動作が完了しているため、Ｙ８０７Ｌの処理に移行する。Ｙ８０７Ｌの処理では、処理カウンタ２２３ｕｋの値が４であるか否かを判別する（Ｙ８０７Ｌ）。処理カウンタ２２３ｕｋの値が４ではないと判別した場合には（Ｙ８０７Ｌ：Ｎｏ）、第３可動制御（退避シナリオ動作）を進行するために、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を加算し（Ｙ８０８Ｌ）、退避シナリオテーブル２２２ｕｃにおける、加算後の処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するシナリオデータを、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納する（Ｙ８０９Ｌ）。Ｙ８０９Ｌの処理が終了すると、駆動タイマ２２３ｕｊの値に０を設定し（Ｙ８１０Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｙ８０７Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋの値が４であると判別した場合には（Ｙ８０７Ｌ：Ｙｅｓ）、第３可動制御（退避シナリオ動作）が完了したことを意味するため、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓをオフに設定し（Ｓ８１１Ｌ）、役物駆動フラグ２２３ｕｑをオフに設定し（Ｙ８１２Ｌ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅをクリアし（Ｙ８１３Ｌ）、本処理を終了する。次に、図１８７４を参照して、モータシナリオ処理（図１８７０のＹ１１３Ｌ参照）にて実行される復帰対応シナリオ処理（Ｙ５０８Ｌ）の処理内容について説明をする。図１８７４は、復帰対応シナリオ処理（Ｙ５０８Ｌ）を示したフローチャートである。この復帰対応シナリオ処理（Ｙ５０８Ｌ）では、役物可動演出が実行されている場合に、予め設定された特定の時間を経過した場合に、可動役物９００の復帰可動制御、或いは異常状態の報知を実行するための処理が実行される。

【５６５８】

復帰対応シナリオ処理（Ｙ５０８Ｌ）が実行されると、まず、復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納されているデータを抽出し（Ｙ９０１Ｌ）、そのデータに規定されているセンサデータの値が０であるか否かを判別する（Ｙ９０２Ｌ）。Ｙ９０２Ｌの処理において、センサデータの値が０ではないと判別した場合には（Ｙ９０２Ｌ：Ｎｏ）、Ｙ９０４Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ９０２Ｌの処理において、Ｙ９０１Ｌの処理で抽出したデータにおけるセンサデータの値が０であると判別した場合には（Ｙ９０２Ｌ：Ｙｅｓ）、そのセンサデータの値に対応するセンサがオンの状態であるか否かを判別する（Ｙ９０３Ｌ）。Ｙ９０３Ｌの処理において、センサデータの値に対応するセンサがオンの状

態ではないと判別した場合には（Ｙ９０３Ｌ：Ｎｏ）、Ｙ９０４Ｌの処理に移行する。Ｙ９０４Ｌの処理では、Ｙ９０１Ｌの処理で抽出されたデータにおける時間データの値と駆動タイマ２２３ｕｊの値が一致しているか否かを判別し（Ｙ９０４Ｌ）、時間データの値と駆動タイマ２２３ｕｊの値が一致していないと判別した場合には（Ｙ９０４Ｌ：Ｎｏ）、第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄまたは第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅに規定されたデータに対応する動作での可動制御が完了していないため、本処理を終了する。一方、Ｙ９０３Ｌの処理において、Ｙ９０１Ｌの処理で抽出したデータにおけるセンサデータの値に対応するセンサがオンの状態であると判別した場合（Ｙ９０３Ｌ：Ｙｅｓ）、或いは、Ｙ９０４Ｌの処理において、Ｙ９０１Ｌの処理で抽出したデータにおける時間データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致していると判別した場合（Ｙ９０４Ｌ：Ｙｅｓ）は、復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納されているデータに対応する動作での可動制御が完了しているため、次に、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値が３であるか否かを判別する（Ｙ９０５Ｌ）。

【５６５９】

Ｙ９０５Ｌの処理において、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値が３ではないと判別した場合には（Ｙ９０５Ｌ：Ｎｏ）、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値に１を加算し（Ｙ９０６Ｌ）、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンであるか否かを判別する（Ｙ９０７Ｌ）。退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンではないと判別した場合には（Ｙ９０７Ｌ：Ｎｏ）、第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅにおける、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値に対応するデータを復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納し（Ｙ９０８Ｌ）、Ｙ９１５Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ９０７Ｌの処理において、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンであると判別した場合には（Ｙ９０７Ｌ：Ｙｅｓ）、第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄにおける、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値に対応するデータを復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納し（Ｙ９０９Ｌ）、Ｙ９１５Ｌの処理に移行する。また、Ｙ９０５Ｌの処理において、復帰対応カウンタ２２３ｕｌの値が３であると判別した場合には（Ｙ９０５Ｌ：Ｙｅｓ）、第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄまたは第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅにおけるデータに対応する動作での可動制御が完了しているため、復帰対応フラグ２２３ｕｕをオフに設定し（Ｙ９１０Ｌ）、復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆをクリアする（Ｙ９１１Ｌ）。Ｙ９１１Ｌの処理が終了すると、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒはオンであるか否かを判別する（Ｙ９１２Ｌ）。振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンではないと判別した場合には（Ｙ９１２Ｌ：Ｎｏ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を設定し（Ｙ９１３Ｌ）、Ｙ９１５Ｌの処理に移行する。これにより、進出シナリオ動作または退避シナリオ動作での可動制御を、第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄまたは第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅに規定されたデータに対応する動作で可動制御させるために中断した場合に、中断していた可動制御をシナリオ動作の最初から再開することができる。

【５６６０】

一方、Ｙ９１２Ｌの処理において、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであると判別した場合には（Ｙ９１２Ｌ：Ｙｅｓ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に２４を設定し（Ｙ９１４Ｌ）、Ｙ９１５Ｌの処理に移行する。これにより、振動シナリオ動作を中断していた場合は、振動シナリオテーブル２２２ｕｂにおける、処理カウンタ２２３ｕｋの値が２４に対応するデータに対応する動作での可動制御から、可動制御を再開することができる。Ｙ９１５Ｌの処理では、駆動タイマ２２３ｕｊの値に０を設定し（Ｙ９１５Ｌ）、本処理を終了する。次に、図１８７５を参照して、モータコマンド監視処理（Ｙ１１４Ｌ）の処理内容について説明をする。図１８７５は、モータコマンド監視処理（Ｙ１１４Ｌ）を示したフローチャートである。モータコマンド監視処理（Ｙ１１４Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１８６６参照）の中で実行され、可動役物９００を可動制御する場合に、励磁データ格納エリア２２３ｕｇにおける励磁制御データを更新するための処理が実行される。モータコマンド監視処理（Ｙ１１４Ｌ）が実行されると、まず、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンであるか否かを判別

し（Ｙ１００１Ｌ）、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンではないと判別した場合には（Ｙ１００１Ｌ：Ｎｏ）、可動役物９００の可動制御を実行している期間ではないことを意味するため、本処理を終了する。

【５６６１】

一方、Ｙ１００１Ｌの処理において、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンであると判別した場合には（Ｙ１００１Ｌ：Ｙｅｓ）、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンであるか否かを判別する（Ｙ１００２Ｌ）。Ｙ１００２Ｌの処理において、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンではないと判別した場合には（Ｙ１００２Ｌ：Ｎｏ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているデータを抽出し（Ｙ１００３Ｌ）、Ｙ１００５Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ１００２Ｌの処理において、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンであると判別した場合には（Ｙ１００２Ｌ：Ｙｅｓ）、復帰対応シナリオ格納エリア２２３ｕｆに格納されているデータを抽出し（Ｙ１００４Ｌ）、Ｙ１００５Ｌの処理に移行する。Ｙ１００５Ｌの処理では、Ｙ１００３Ｌ或いはＹ１００４Ｌで抽出されたデータにおける動作データの値が０であるか否かを判別し（Ｙ１００５Ｌ）、動作データの値が０であると判別した場合には（Ｙ１００５Ｌ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。

【５６６２】

一方、Ｙ１００５Ｌの処理において、動作データの値が０ではないと判別した場合には（Ｙ１００５Ｌ：Ｎｏ）、動作データの値が保持に対応する値であるか否かを判別する（Ｙ１００６Ｌ）。動作データの値が保持に対応する値であると判別した場合には（Ｙ１００６Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｙ１０２０Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ１００６Ｌの処理において、動作データの値が保持に対応する値ではないと判別した場合には（Ｙ１００６Ｌ：Ｎｏ）、励磁タイマ２２３ｕｉの値に１を加算し（Ｙ１００７Ｌ）、加算後の励磁タイマ２２３ｕｉの値と、Ｙ１００３Ｌの処理、或いはＹ１００４Ｌの処理で抽出したデータにおけるスピードデータの値とが一致するか判別する（Ｙ１００８Ｌ）。Ｙ１００８Ｌの処理において、励磁タイマ２２３ｕｉの値とスピードデータとの値が一致しないと判別した場合には（Ｙ１００８Ｌ：Ｎｏ）、Ｙ１０１０Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ１００８Ｌの処理において、スピードデータの値と励磁タイマ２２３ｕｉの値とが一致すると判別した場合には（Ｙ１００８Ｌ：Ｙｅｓ）、励磁タイマ２２３ｕｉの値に０を設定し（Ｙ１００９Ｌ）、Ｙ１０１０Ｌの処理に移行する。Ｙ１０１０Ｌの処理では、励磁タイマ２２３ｕｉの値が０であるか否かを判別する（Ｙ１０１０Ｌ）。励磁タイマ２２３ｕｉの値が０ではないと判別した場合には（Ｙ１０１０Ｌ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｙ１０１０Ｌの処理において、励磁タイマ２２３ｕｉの値が０であると判別した場合には（Ｙ１０１０Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｙ１００３Ｌの処理またはＹ１００４Ｌの処理において抽出されたデータにおけるセンサデータの値が０であるか否かを判別する（Ｙ１０１１Ｌ）。Ｙ１０１１Ｌの処理において、センサデータの値が０であると判別した場合には（Ｙ１０１１Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｙ１０１３Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ１０１１Ｌの処理において、センサデータの値が０ではないと判別した場合には（Ｙ１０１１Ｌ：Ｎｏ）、ステップカウンタ２２３ｕｍの値に１を加算し（Ｙ１０１２Ｌ）、Ｙ１０１３Ｌの処理に移行する。Ｙ１０１３Ｌの処理では、Ｙ１００３Ｌの処理またはＹ１００４Ｌの処理において抽出されたデータにおける動作データの値が正方向に対応する値であるか否かを判別する（Ｙ１０１３Ｌ）。Ｙ１０１３Ｌの処理において、動作データの値が正方向を示す値であると判別した場合には（Ｙ１０１３Ｌ：Ｙｅｓ）、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が４であるか否かを判別する（Ｙ１０１４Ｌ）。Ｙ１０１４Ｌの処理において、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が４ではないと判別した場合には（Ｙ１０１４Ｌ：Ｎｏ）、励磁カウンタ２２３ｕｏの値に１を加算し（Ｙ１０１５Ｌ）、Ｙ１０２０Ｌの処理に移行する。一方、Ｙ１０１４Ｌの処理において、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が４であると判別した場合には（Ｙ１０１４Ｌ：Ｙｅｓ）、励磁カウンタ２２３ｕｏの値に１を設定し（Ｙ１０１６Ｌ）、Ｙ１０２０Ｌの処理に移行する。また、Ｙ１０１３Ｌの処理において、動作データの値が正方向を示す値ではないと判別した場合には（Ｙ１０１３Ｌ：Ｎｏ）、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が１であるか否かを判別する（Ｙ１０１７Ｌ）。励磁カウンタ２２３ｕｏの値が１であると判

別した場合は（Ｙ１０１７Ｌ：Ｙｅｓ）、励磁カウンタ２２３ｕｏの値に４を設定し（Ｙ１０１８Ｌ）、Ｙ１０２０Ｌの処理に移行する。

【５６６３】

一方、Ｙ１０１７Ｌの処理において、励磁カウンタ２２３ｕｏの値が１ではないと判別した場合には（Ｙ１０１７Ｌ：Ｎｏ）、励磁カウンタ２２３ｕｏの値から１を減算し（Ｙ１０１９Ｌ）、Ｙ１０２０Ｌの処理に移行する。このように構成することで、励磁テーブル２２２ｕｆを複数記憶することなく、駆動モータ９０５を正回転させる制御と逆回転させる制御とを実行できる。Ｙ１０２０Ｌの処理では、励磁テーブル２２２ｕｆにおける、励磁カウンタ２２３ｕｏの値に対応するデータを励磁データ格納エリア２２３ｕｇに格納し（Ｙ１０２０Ｌ）、本処理を終了する。次に、図１８７６を参照して、モータ出力処理（Ｙ１１５Ｌ）の処理内容について説明をする。図１８７６は、モータ出力処理（Ｙ１１５Ｌ）を示したフローチャートである。モータ出力処理（Ｙ１１５Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１８６６参照）の中で実行され、モータコマンド監視処理（Ｙ１１４Ｌ）において励磁データ格納エリア２２３ｕｇに格納された励磁制御データを、駆動モータ９０５に設定するための処理が実行される。モータ出力処理（Ｙ１１５Ｌ）が実行されると、駆動モータ９０５に励磁データ格納エリア２２３ｕｇに格納されている励磁制御データを設定し（Ｙ１１０１Ｌ）、本処理を終了する。次に、図１８７７を参照して、コマンド判定処理（Ｙ１１６Ｌ）の処理内容について説明をする。図１８７７は、コマンド判定処理（Ｙ１１６Ｌ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｙ１１６Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１８６６参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。

【５６６４】

コマンド判定処理（Ｙ１１６Ｌ）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（Ｙ１２０１Ｌ）。変動パターンコマンドを受信した場合には（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｕｂをオンに設定し（Ｙ１２０８Ｌ）、また、受信した変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出する（Ｙ１２０９Ｌ）。Ｙ１２０９Ｌの処理が終了すると、受信した変動パターンコマンドに対応する変動時間を変動時間タイマ２２３ｕｈに設定し（Ｙ１２１０Ｌ）、受信した変動パターン種別は、モータ駆動が設定されているか判別する（Ｙ１２１１Ｌ）。受信した変動パターンにモータ駆動が設定されていると判別された場合には（Ｙ１２１１Ｌ：Ｙｅｓ）、役物可動演出を伴う変動種別が実行されることを意味するため、駆動待機フラグ２２３ｕｐをオンに設定し（Ｙ１２１２Ｌ）、本処理を終了する。一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には（Ｙ１２０１Ｌ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する（Ｙ１２０２Ｌ）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｙ１２０２Ｌ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｕｃをオンに設定し（Ｙ１２０６Ｌ）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｙ１２０７Ｌ）、本処理を終了する。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、前述の変動表示設定処理が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

【５６６５】

一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（Ｙ１２０２Ｌ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する（Ｙ１２０３Ｌ）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（Ｙ１２０３Ｌ：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｕａに格納する（Ｙ１２０５Ｌ）。また、

Ｙ１２０５Ｌの処理では、更新された特別図柄保留球数カウンタ２２３ｕａの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する。Ｙ１２０５Ｌの処理の終了後は、メイン処理に戻る。ここで、保留球数コマンドは、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したとき、又は、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｙ１２０５Ｌの処理によって音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｕａの値を主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｕａの値が主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｕａの値を修正し、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値に合わせることができる。尚、Ｙ１２０５Ｌの処理が実行されると、更新された特別図柄保留球数カウンタ２２３ｕａの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置１１４では、保留球数に応じた保留球数図柄が第３図柄表示装置８１に表示される。Ｙ１２０３Ｌの処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（Ｓ１２０３Ｌ：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理が実行される（Ｓ１２０４Ｌ）。

【５６６６】

以上、説明をした通り、本第５０制御例では、一連の動作シナリオが設定されたことに基づいて可動役物９００が可動制御されている期間中に設定されている動作シナリオに基づく可動制御を途中で終了させることが可能な特定タイミングを複数有するように構成している。つまり、一定期間（例えば、４０秒）の動作期間で可動役物９００を動作させるための動作シナリオを設定した場合であっても、４０秒の動作期間を全うすること無く可動役物９００への可動制御を終了させることを前提に可変制御を実行可能に構成している。このように構成することで、長時間の動作シナリオを設定した場合であっても、設定された動作シナリオが完了するまで新たな動作シナリオを設定することが出来なくなるという不具合が発生してしまうことを抑制することができる。さらに、本第５０制御例では、可動役物９００を特定位置（作動位置）に複数回位置させることが可能な所定の動作シナリオに基づいて可動役物９００を移動させるように構成し、可動役物９００が特定位置（作動位置）に位置している状態において所定の終了条件が成立していると判別された場合に設定済の動作シナリオに基づく可動制御を終了し、新たな可動制御を実行させることが可能に構成している。このように構成することで、設定済の動作シナリオに基づく可動制御を途中で終了させた場合であっても、終了時における可動役物９００の位置を固定することができるため、新たな可動制御を実行させ易くすることができる。加えて、役物可動演出の実行中に可動役物９００を特定位置（作動位置）にて一定期間（例えば、２秒）保持する場合には、可動役物９００を特定位置に位置させた第１タイミング、特定位置に位置してから所定期間（例えば、１秒）が経過した第２タイミング、特定位置から可動役物９００を移動させる処理が実行される直前の第３タイミングと、複数のタイミングにて終了条件の成立有無を判別可能に構成している。

【５６６７】

このように構成することで、可動役物９００が特定位置に位置している状態で常時（例えば、１ミリ秒毎）終了条件の成立有無を判別する場合に比べて処理負荷を軽減することができると共に、可動役物９００が特定位置に位置した後に終了条件が成立した場合に、可動役物９００を特定位置から移動させること無く設定中の動作シナリオに基づく可動制御を終了させることができる。さらに、本第５０制御例では、原点位置に位置している可動役物９００を作動位置まで移動させた後に所定の演出態様（振動）で動作させ、その後、原点位置へと移動させる一連の流れを、進出動作、振動動作、退避動作と３段階に区分し、各動作区分に対応した動作シナリオを設定するように構成している。このように構成することで、異なる形状のパチンコ機１０、例えば、原点位置と作動位置との距離が異なるパチンコ機１０に対して、同一の演出態様（振動）で役物可動演出を実行させようとし

た場合に、振動動作に対応した動作シナリオを共有することができる。また、本第５０制御例では、役物可動演出が実行されている最中に遊技者が枠ボタン２２を押下することで、実行中の役物可動演出を終了させるための終了条件が成立するように構成しているため、遊技者の趣向に沿った役物可動演出が実行された場合には、役物可動演出を最後まで実行させ、遊技者の趣向に沿っていない役物可動演出が実行された場合には、途中で役物可動演出を終了させることが可能となる。よって、遊技者が自身で演出内容を選択することができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。加えて、図１８５６に示した通り、本第５０制御例におけるパチンコ機１０では、役物可動演出が実行された場合に、第３図柄表示装置８１の表示面を覆うように可動役物９００が進出するように構成している。つまり、役物可動演出が実行されている状態は、役物可動演出が実行されていない状態よりも、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種表示態様（例えば、変動中の特別図柄に対応する特別図柄抽選の結果を示唆可能な変動演出の表示態様）が視認され難くなるように構成している。

【５６６８】

よって、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている表示態様を、役物可動演出よりも注視したい遊技者は、枠ボタン２２を押下して終了条件を成立させる遊技を行うことで、役物可動演出を早期に終了させることができる。

【５６６９】

＜第５１制御例＞

次に、図１８７８から図１９５１を参照し、第５１制御例におけるパチンコ機１０について説明する。本第５１制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第５０制御例にて説明をした可動役物９００を用いた変動演出を実行可能に構成している。ここで、従来より、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示演出態様だけでなく、第３図柄表示装置８１の近傍に設けられた装飾役物（可動役物９００）を可動させる役物演出態様も含む変動演出を実行可能に構成したものがある。このように構成されたパチンコ機１０では、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンに応じた変動演出として様々な演出を遊技者に提供することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるものであった。さらに、変動演出の演出効果を高めるために、装飾役物（可動役物９００）を様々な動作パターンで動作させる役物演出態様を設定可能に構成されたパチンコ機１０においては、１回の変動演出中に実行される装飾役物（可動役物９００）の動作内容を一連の動作パターンとした動作シナリオを予め規定しておき、変動演出の演出態様を決定する際に、当該変動演出中に実行される装飾役物（可動役物９００）の動作内容に対応する動作シナリオを設定するように構成しているパチンコ機１０が知られている。このように構成されたパチンコ機１０では、変動演出の演出態様を決定する際に、表示演出態様と、役物演出態様と、を変動時間の経過に対応させて予め決定することができるため、表示演出態様と役物演出態様とを関連付けた変動演出を実行させ易くすることができ、演出効果を高めることができるものであった。また、１回の変動演出期間中において様々な動作内容で装飾役物（可動役物９００）を動作させる場合であっても、実行される動作内容に対応した動作シナリオを用いて予め設定することができるため、変動演出期間中に実行される装飾役物（可動役物９００）に対する可動制御を実行するための処理が煩雑となってしまうことを抑制することができるものであった。

【５６７０】

しかしながら、上述したパチンコ機１０は、様々な変動態様を用いて変動演出を実行することで演出効果を高めることができるものではあったが、設定された動作シナリオが終了するまでは装飾役物（可動役物９００）が一連の動作パターンで動作してしまうため、長時間遊技を行っている遊技者に対して単調な変動演出を提供してしまうという問題があった。さらに、近年のパチンコ機１０においては、変動演出の一部として第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示演出態様を、遊技者が操作手段（枠ボタン２２等）に対して所定の操作を実行することで変化させることが可能に構成されているものがある。具体的には、変動演出が実行されている変動演出期間のうち一部期間（操作有効期間）にて

遊技者が操作手段（枠ボタン２２等）を操作（押下等）したことに基づいて、操作有効期間が経過した後、又は、操作手段（枠ボタン２２等）への操作（押下操作）を行った直後に、表示画面に表示されている第１表示態様（例えば、閉まっている宝箱を示す表示態様）が、第１表示態様とは異なる第２表示態様（例えば、開いた宝箱と、宝箱の中身を示す表示態様）へと変化する構成が知られている。つまり、変動演出の演出効果を高めるために、表示演出（第３図柄表示装置８１の表示面に表示される演出）と、役物演出（第３図柄表示装置８１付近に配設された装飾役物を可動させる演出）と、を組み合わせた変動演出を実行可能に構成し、さらに、役物演出における装飾役物の一連の動作パターンに対応する動作シナリオを、変動演出の演出態様を決定する際に設定可能に構成することより装飾役物の可動制御の簡素化を図った従来型のパチンコ機１０においては、変動演出が開始された後（変動演出期間中）に変化条件（操作手段への操作）が成立したことにより表示演出の演出態様を変化可能に構成した場合であっても、設定された動作シナリオに基づく可動制御が実行されている装飾役物の動作内容を途中で変化させることが出来ないため、変動演出の演出効果を高めることが困難になるという問題があった。

【５６７１】

より具体的には、設定された動作シナリオに基づいて一連の動作パターンで装飾役物が動作している間に、遊技者が操作手段を操作することで表示態様を変化させる場合において、継続して動作している装飾役物に対して違和感を与えることの無い範囲でしか変化後の表示態様を表示させることが出来ず、変動演出の演出パターンの増加を制限してしまうという問題があった。そこで、本第５１制御例では、可動制御されている装飾役物の動作内容に基づいて、表示演出の演出態様を変化可能に構成している。このように構成することで、可動制御されている装飾役物の動作内容に対応した表示演出を実行することができるため、変動演出の演出効果を高めることができる。

【５６７２】

＜第５１制御例におけるパチンコ機１０の構成について＞

まず、図１８７８から図１８８３を参照して、本第５１制御例におけるパチンコ機１０の構成について説明をする。図１８７８は、本第５１制御例におけるパチンコ機１０の正面図であり、図１８７９はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図１８８０はパチンコ機１０の背面図である。また、図１８８１は、パチンコ機１０が有する操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００）の構成を模式的に示した図であり、図１８８２、及び図１８８３は、本第５１制御例におけるパチンコ機１０が有する可変入賞装置６５の構成を具体的に示した図である。図１８７８に示すように、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１９１０参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４等を有する遊技盤１３（図１８７９参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の正面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図１８９２参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。内枠１２の正面側には、その正面上側を覆う正面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。正面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１８７８参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と正面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【５６７３】

正面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部

には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。正面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の正面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１８７８参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上面には、演出ボタン（枠ボタン）２２（図１８８１（ａ）参照）と選択スイッチ６００（図１８８１（ｂ）参照）が設けられている。この演出ボタン（枠ボタン）２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図１８７９参照）で表示される演出や背景などを可変させる場合などに、遊技者により操作される。選択スイッチ６００は、図１８８１（ｂ）に示すように、演出等の選択を決定する決定スイッチ６００ａ、上方向の選択を指示するための上スイッチ６００ｂ、右方向の選択を指示するための右スイッチ６００ｃ、下方向の選択を指示するための下スイッチ６００ｄ、左方向の選択を指示するための左スイッチ６００ｅで構成されている。

【５６７４】

正面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠１４の正面視（図１８７８参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。また、右側の電飾部３２下側には、正面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３正面の貼着スペースＫ１（図１８７９参照）に貼付される証紙等がパチンコ機１０の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【５６７５】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その左側部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設される。

【５６７６】

操作ハンドル５１の内部には、球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ５１

ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿（図示せず）が取り付けられている。

【５６７７】

図１８７９に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図１８７８参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口６３、第１入賞口６４、第２入賞口６４０、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置（図示せず）、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図１８７８参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図１８７９を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１８７８参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【５６７８】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１８９２参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図１８７９の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図１８７９の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視左側下部（図１８７９の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、主制御装置１１０（図１８９２参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本第５１制御例では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、遊技球が、第１入球口６４へ入賞（入球）したか、第２入球口６４０へ入賞（入球）したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、遊技球が、第１入球口６４へ入球した場合には、第１図柄表示装置３７Ａが作動し、一方で、遊

技球が、第２入球口６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７Ｂが作動するように構成されている。また、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か通常大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【５６７９】

尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へと遊技球の入球（入賞）があったことを契機として特別図柄の抽選が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、図１８９６（ａ）を参照して後述するが、遊技者に有利な大当たり種別と、その大当たり種別よりも遊技者に不利な大当たり種別とを少なくとも含む複数の大当たり種別が用意されている。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、本パチンコ機１０において設定される大当たり種別の一部である「１０Ｒ確変大当たり」について説明をする。「１０Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりの後に特別図柄の高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「３Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりの後に特別図柄の高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「３Ｒ時短大当たり」は、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりの後に、特別図柄の低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。

【５６８０】

また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態（大当たり遊技状態）へ移行し易い遊技の状態のことである。本第５１制御例における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入球口６４０へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入球口６４０へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機１０が通常状態中とは、確変状態中でも時短状態中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄（普通図柄）の当たり確率もアップしていない状態）である。本第５１制御例では、パチンコ機１０に設定可能な遊技状態を、設定されている特別図柄の確率状態と、普通図柄の確率状態とを用いて説明する場合もある。例えば、特別図柄の低確率状態、および普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態が通常状態、特別図柄の低確率状態、および普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態が時短状態、特別図柄の高確率状態、および普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態が確変状態、特別図柄の高確率状態、および普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態が潜確状態（第２確変状態）に該当する。

【５６８１】

確変状態中や時短状態中、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態では、第２図柄（普通図柄）の当たり確率がアップするだけではなく、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入球口６４０へ遊技球が入

球しやすい状態となる。よって、確変状態中や時短状態中、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態は、第２入球口６４０へ遊技球が入球し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。なお、確変状態中や時短状態中、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態において、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の普通図柄当たりで電動役物６４０ａが開放する回数を普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、第２図柄（普通図柄）の当たり確率は変更せず、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間および１回の普通図柄当たり遊技（普図当たり遊技）で電動役物６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間や、１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄（普通図柄）の当たり確率だけを、通常状態中と比してアップするよう変更するものであってもよい。

【５６８２】

遊技領域には、遊技球が入賞することにより５個から１５個の遊技球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４及び第２入球口６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過をトリガとして第２図柄（普通）を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。第３図柄表示装置８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図１８９２参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図１８９２参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【５６８３】

第２図柄表示装置は、遊技球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、遊技球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たり（普図当たり）であれば、第２図柄表示装置において、第２図柄（普通図柄）の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本第５１制御例においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入球口６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常状態中（普通図柄の低確率状態中）の場合よりも、確変状態中または時短状態中、即ち、普通図柄の高確率状態中の方が短くなるように設定される。これにより、普通図柄の高確率状態中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、特別図柄抽選（大当たり抽選）を普通図柄の低確率状態中（通常状態中）よりも多く行うことができる。よって、特別図柄抽選において当たりとなる機会が増

えるので、第２入球口６４０の電動役物６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態および時短状態は、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態よりも第２入球口６４０へと遊技球が入球し易い遊技状態となる。

【５６８４】

なお、普通図柄の高確率状態（確変状態または時短状態）において、普通図柄抽選で普図当たり当選する当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、普通図柄の高確率状態（確変状態または時短状態）中に第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、普通図柄の高確率状態（確変状態または時短状態）中において普通図柄の低確率状態（通常状態）中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示装置ユニット８０の下側の領域における右方において遊技盤に組み付けられ、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤の右方を流下する球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。

【５６８５】

なお、第２図柄の変動表示は、本第５１制御例のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の右方に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方でも良い。また、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニット８０の下方には、遊技球が入球し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１８９２参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ａで示される。一方、第１入球口６４の正面視右方には、遊技球が入球し得る第２入球口６４０が配設されている。この第２入球口６４０へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１８９２参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ｂで示される。

【５６８６】

また、第１入球口６４および第２入球口６４０は、それぞれ、遊技球が入球すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本第５１制御例においては、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４

０へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入球口６４０へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数を１個として構成してもよい。第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物６４０ａが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入球口６４０へ遊技球が入球しにくい状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物６４０ａが開放状態（拡大状態）となり、球が第２入球口６４０へ入賞しやすい状態となる。上述した通り、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）は、普通図柄の低確率状態（通常状態）と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）は、電動役物６４０ａが開放される時間も、普通図柄の低確率状態（通常状態）より長くなる。よって、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）は、普通図柄の低確率状態（通常状態）と比して、第２入球口６４０へ球が入球しやすい状態を作ることができる。

【５６８７】

ここで、第１入球口６４に遊技球が入球した場合に実行される大当たり抽選（第１特別図柄抽選）と第２入球口６４０へ遊技球が入球した場合に実行される大当たり抽選（第２特別図柄抽選）とでは、大当たりとなる確率が低確率状態であっても高確率状態でも同一となるように構成している。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として遊技者に有利な大当たり種別が選択される割合が第２特別図柄抽選の方が高くなるように構成している。通常状態中においては、第２入球口６４０に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入球口６４０に遊技球を入球させ難いので、電動役物６４０ａが付随していない第１入球口６４へ向けて、可変表示装置ユニット８０の左方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入球口６４への入球によって大当たり抽選（第１特別図柄抽選）の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。一方、確変状態中や時短状態中は、普通図柄始動口（スルーゲート）６７に球を通過させることで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放状態となりやすく、第２入球口６４０に遊技球を入球させ易い遊技状態であるので、第２入球口６４０へ向けて、可変表示装置８０の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで大当たり抽選（第２特別図柄抽選）の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。このように、本第５１制御例のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の遊技状態（確変状態であるか、時短状態であるか、通常状態であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方（遊技方法）を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、遊技方法（遊技球の発射方向に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。

【５６８８】

図１８７９に戻り説明を続ける。第１入球口６４の下方右側には可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口）６５ａが設けられている。パチンコ機１０においては、第１入球口６４又は第２入球口６４０への入球に起因して行われた大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果が大当たり当選となると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たり当選を示す停止表示態様で特別図柄を第１図柄表示装置３７Ａ又は第１図柄表示装置３７Ｂを点灯させると共に、その大当たり当選を示す停止表示態様（大当たり図柄）を第３図柄表示装置８１に表示させて、大当たり当選したことが示される。その後、遊技球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技状態）に遊技

状態が遷移する。この大当たり遊技が開始されると、大当たり遊技中以外では閉鎖されている特定入賞口６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。この特定入賞口６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。可変入賞装置６５は、具体的には、特定入賞口６５ａを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。特定入賞口６５ａは、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大開放口ソレノイドを駆動して開閉板を正面下側に傾倒し、球が特定入賞口６５ａに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。

【５６８９】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５ａの開放中に、球が特定入賞口６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入球口６４の下方右側や、第１入球口６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方でも良い。遊技盤１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠１４の小窓３５（図１８７８参照）を通じて視認することができる。遊技盤１３には、第１アウト口７１が設けられている。遊技領域を流下する遊技球であって、いずれの入賞口６３，６４，６５ａ，６４０にも入賞しなかった球は、第１アウト口７１を通って図示しない球排出路へと案内される。第１アウト口７１は、第１入球口６４の下方に配設される。なお、本第５１制御例では、図１８７９に示した通り、遊技盤１３の遊技領域を流下する遊技球を有利領域外へと排出するための入球口として第１アウト口７１のみを設けているが、これに限ること無く、２個以上のアウト口を設けても良い。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。本制御例においては、風車の内の一つが遊技盤１３の正面視左側上方に配設される。

【５６９０】

さらに、図１８７９に示した通り、本第５１制御例におけるパチンコ機１０には、可変表示装置ユニット８０に複数の装飾役物が付設されている。具体的には、遊技盤１３を正面視（図１８７９の視点）した場合に、第３図柄表示装置８１の右側領域に設けられた右役物４００ｙ、第３図柄表示装置８１の左側領域に設けられた左役物５００ｙ、第３図柄表示装置８１の上側領域に設けられた上役物６００ｙと、上役物６００ｙの奥側（図１８７９の視点で奥側）に設けられた可動役物９００とが設けられている。右役物４００ｙ、左役物５００ｙ、上役物６００ｙは、それぞれ複数の発光部材（ＬＥＤ等）が埋設されており、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出に対応させて発光制御されるように構成されている。また、可動役物９００は、上述した第５０制御例と同様に、第３図柄表示装置８１の表示面を覆わない収納位置（原点位置）と、第３図柄表示装置８１の表示面の少なくとも一部を覆う演出位置（作動位置）と、の間を可動可能に構成されており、図１８７９では、収納位置に位置している状態の可動役物９００を破線で示している。図１８７９に示した通り、収納位置に位置している可動役物９００は、遊技者が視認困難な状態となっている。本第５１制御例では、可動役物９００を動作させる動作演出と、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示演出と、を組み合わせた複合演出とし

て、役物可動演出（役物演出）を実行可能に構成している。このように、複数の態様の演出を組み合わせた複合演出を実行可能に構成することで、変動演出の演出効果を高めることができる。なお、可動役物９００の詳細な機構については、上述した第５０制御例と同一であるため、その説明を省略する。

【５６９１】

図１８８０に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【５６９２】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図１８９２参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図１８９２参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【５６９３】

次に、図１８８２、及び図１８８３を参照して可変入賞装置６５の構成について説明をする。図１８８２は、可変入賞装置６５の断面図である。図１８８２（ｃ）は可変入賞装置６５の上面図であり、図１８８２（ｂ）は、可変入賞装置６５のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図１８８２（ｂ）に示すように、可変入賞装置６５には、遊技球が入球可能な開口部

である特定入賞口６５ａが形成されている。特定入賞口６５ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図１８８２（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサで構成された検出口６５ａ１が配置されている。この検出口６５ａ１を通過した遊技球は、図１８８３（ｂ）で示す裏カバー体６５ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図１８８２（ｂ）に示すように特定入賞口６５ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉６５ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５ｆ１は、ベース部材６５ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口６５ａ内から退避されるように構成されている。このように構成することで、可変入賞装置６５の開口が閉鎖されている場合には、遊技球が可変入賞装置６５の上面を転動して、第２入球口６４０側へと誘導されるように構成されている。よって、時短遊技中（確変遊技中含む）にも、右打ちした状態のまま、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能となり、大当たり遊技後に直ちに左打ちへと遊技方法を変更させる手間を軽減できる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面を可変入賞装置６５の開口として構成できるので、より多くの遊技球が効率よく特定入賞口６５ａ内に入賞できる。よって、大当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

【５６９４】

図１８８２（ａ）は、図１８８２（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図１８８２（ａ）に示すように検出口６５ａ１を有する検出スイッチ６５ｃ１は、裏カバー体６５ｅの振り分け流路側へと検出口６５ａ１が傾くようにベース部材６５ｃに固定されている。次に、図１８８３を参照して、裏カバー体６５ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出口６５ｅ１と特別排出口６５ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。図１８８３（ａ）は、遊技球が特別排出口６５ｅ２に振り分けられるように切替部材６５ｈが作動された状態を示す裏カバー体６５ｅの背面図である。図１８８３（ａ）に示すように、切替部材６５ｈは、リンク部材６５ｉの突部が挿入される係止穴６５ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５ｈ２とを有しており、流路カバー体６５ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５ｇには、この誘導片６５ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５ｈ２を回動可能に配置することが可能に構成されている。図１８８３（ａ）に示すように、検出口６５ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５ｈ２の上面に誘導されて特別排出口６５ｅ２に誘導される。特別排出口６５ｅ２を通過した遊技球は特別排出口６５ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された確変スイッチ６５ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。ここで、詳細については後述するが、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に上記した確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過することにより、大当たり遊技後の遊技状態が特別図柄の高確率状態（確変状態）に設定される。即ち、確変スイッチ６５ｅ３は、確変状態を付与するための付与手段として構成されている。また、切替部材６５ｈは、大当たり後の遊技状態を、特別図柄の低確率状態（通常状態）か、特別図柄の高確率状態（確変状態）かに振り分けるための振分手段となる。

【５６９５】

このように、大当たり遊技中に特定入賞口６５ａに入賞した遊技球の流下ルートにより大当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、大当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、可変入賞装置６５の開口から特別排出口６５ｅ２の入り口（切替部材６５ｈの誘導片６５ｈ２により閉鎖さる開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。切替部材６５ｈの作動は、大当たり種別により

作動タイミングと作動時間が設定されている。本第５１制御例では、設定されている大当たり種別に応じて切替部材６５ｈの作動内容を異ならせており、大当たり種別として確変大当たり種別が設定されている場合には、大当たり遊技中に確変スイッチ６５ｅ３が遊技球を検知することができるように切替部材６５ｈを作動させ、大当たり種別として通常大当たり種別が設定された場合には、大当たり遊技中に確変スイッチ６５ｅ３が遊技球を検知し難くなるように切替部材６５ｈを作動させるように構成している。具体的には、例えば、確変大当たりの１種である「１０Ｒ確変大当たり」が設定された大当たり遊技中には、２ラウンド目の開始における可変入賞装置６５の開放タイミングに合わせて切替部材６５ｈが５秒間作動されるように構成されている。また、通常大当たりの１種である「３Ｒ時短大当たり」が設定された大当たり遊技中には、２ラウンド目の開始における可変入賞装置６５の開放タイミングに合わせて切替部材６５ｈが０．５秒間作動されるように構成されている。よって、「１０Ｒ確変大当たり」が設定された大当たり遊技では、可変入賞装置６５に入賞した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過することが可能に構成されているが、「３Ｒ時短大当たり」が設定された大当たり遊技では、確変スイッチ６５ｅ３を通過し得ないように構成されている。よって、大当たり種別により確変付与割合を制御することができ、過剰に有利不利が発生してしまわないように構成できる。次に、図１８８３（ｂ）を参照して、通常排出口６５ｅ１に遊技球が誘導される場合について説明する。図１８８３（ｂ）は、流路ソレノイド６５ｋが非作動であり、特別排出口６５ｅ２の入り口の開口面を切替部材６５ｈの誘導片６５ｈ２が塞いでいる状態を示す図である。

【５６９６】

検出口６５ａ１より振り分け流路に誘導された遊技球は、切替部材６５ｈの誘導片６５ｈ２の上面に誘導されて通常排出口６５ｅ１に誘導される。この通常排出口６５ｅ１の端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された球排出口スイッチ６５ｅ４が設けられている。これにより、可変入賞装置６５内に入球した遊技球が全て排出されたかを球排出口スイッチ６５ｅ４と確変スイッチ６５ｅ３との合計により判別できる。よって、２ラウンド前に入賞した遊技球が排出されていない（残存している）状態で２ラウンド目の大当たり遊技（ラウンド遊技）が開始された場合であっても、残存球が確変スイッチ６５ｅ３を通過する不具合を抑制することができる。このように、可変入賞装置６５内に特定入賞口６５ａに入賞した遊技球が検出スイッチ６５ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（本制御例では１球入賞に対して１５個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、確変スイッチ６５ｅ３に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、確変状態を付与するか否かの抽選も実行することができる。よって、確変状態を付与するための専用の入賞口を可変入賞装置６５とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。

【５６９７】

＜第５１制御例における演出内容について＞

ここで、図１８８４から図１８８９を参照して、本第５１制御例におけるパチンコ機１０で実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容として可動役物９００を用いた役物演出を含む変動演出の内容について説明する。本第５１制御例では、図１８７９を参照して上述した通り、第３図柄表示装置８１の上方に可動役物９００を配設している。そして、役物演出が実行された場合には、第３図柄表示装置８１の表示面を覆う位置（作動位置）まで可動役物９００を進出させる可動制御（進出制御）を３秒間実行した後に、所定期間（約６秒）の動作パターンで可動役物９００を振動させる可動制御（可動役物第１演出）を実行し、その後、第１演出における動作パターンとは異なる態様で可動役物９００を動作させる可動制御（可動役物第２演出）が完了した後に、可動役物９００を第３図柄表示装置８１の上方位置（収納位置）へと退避させる可動制御（退避制御）を実行可能に構成している。さらに、役物演出が実行されている演出期間のうち、可動役物第１演出が実行されている期間においては、遊技者が枠ボタン２２を押下した回数（枠ボタン押下回数）を計測するように構成し、枠ボタン押下回数が所定条件（例えば、５回）を満たした場合には、可動役物第１演出の終了条件が成立し、可動役物第１演出に対応する６秒間の動作

パターンを完了すること無く、可動役物第２演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出中に実行される役物演出の進行度合いを、遊技者による枠ボタン２２に対する操作内容に応じて異ならせることができるため、操作演出をいち早く終了させたい遊技者は可動役物第１演出期間中に意欲的に枠ボタン２２を押下することになる。よって、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【５６９８】

また、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第１演出期間中に可動役物９００が作動位置を複数回通過する（作動位置に位置している状態が複数回発生する）ように可動役物９００を振動させる可動制御が実行されるように構成しており、可動役物９００が作動位置に位置している状態において終了条件が成立しているかを判別可能に構成している。つまり、終了条件が成立したことに基づいて可動役物第１演出が途中で終了する場合は、必ず作動位置に可動役物９００が位置している状態で可動役物第１演出が終了するように構成している。このように構成することで、可動役物第１演出から可動役物第２演出へと移行する際の可動制御として、作動位置に位置している可動役物９００に対して可動役物第２演出に対応する可動制御を実行すれば良いため、可動役物第２演出に対応する動作パターンを一連の動作シナリオで予め規定し易くすることができる。よって、可動役物９００を可動させる役物演出に対する制御処理を簡素化することができる。さらに、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第１演出中に終了条件が成立すること無く６秒間の動作パターンが完了した場合、即ち、可動役物第１演出に対応する動作パターンの動作シナリオを最後まで実行した場合も、可動役物９００が作動位置に位置している状態で可動役物第１演出が終了するように動作シナリオの内容が予め規定されている。

【５６９９】

つまり、可動役物第１演出中に終了条件を成立させて途中で可動役物第１演出を終了させた場合も、可動役物第１演出を最後まで実行させた場合も、可動役物９００が同一の位置（作動位置）に位置している状態で可動役物第１演出が終了するように構成している。このように構成することで、可動役物第１演出が終了した時点における可動役物９００の位置によって今回の可動役物第１演出が途中で終了したのか最後まで実行されたのかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、可動役物第１演出を途中で終了させた場合も、可動役物第１演出が最後まで実行された場合と同一の位置に可動役物９００が位置している状態で次に実行される可動役物９００に対する可動制御（可動役物第２演出に対応する可動制御）を実行することができるため、可動役物第１演出を途中で終了させた場合であっても、遊技者に違和感を与えること無く操作演出を継続させることができる。加えて、本第５１制御例では、可動役物第１演出期間中における枠ボタン２２に対する押下回数の計測値を所定タイミングにてリセットし、リセットされた後に再度枠ボタン押下回数の計測を再開するように構成している。つまり、可動役物第１演出が実行されている演出期間のうち、特定期間内における枠ボタン押下回数が所定条件（例えば、５回）を満たした場合に終了条件が成立するように構成している。より具体的には、可動役物第１演出中に実行される可動役物９００の振動動作が１周する毎に枠ボタン押下回数がリセットされるように構成している。つまり、可動役物９００に対して１周分の振動動作が行われる期間（約２秒）中に枠ボタン２２を５回押下した場合に終了条件が成立するように構成している。このように構成することで、可動役物第１演出期間中に継続して遊技者に枠ボタン２２を押下させる必要が無く、可動役物第１演出期間のうち、特定期間（可動役物９００の振動動作が１周する期間）において枠ボタン２２を意欲的に押下させることで終了条件を成立させることができる。また、本第５１制御例では、可動役物第１演出期間中に可動役物が振動動作を最大で３周実行するように予め動作シナリオが規定されている。

【５７００】

よって、遊技者が枠ボタン２２を意欲的に押下することで終了条件を成立させることで可動役物第１演出を途中で終了させる場合であっても、終了条件を成立させた周期によっ

て可動役物第１演出が終了するタイミングを異ならせることができる。よって、より多彩なパターンの操作演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。また、本第５１制御例におけるパチンコ機１０は、役物演出が実行されている最中においても第３図柄表示装置８１の表示面を用いて、様々な表示態様が表示されるように構成しており、実行中の役物演出と複合した表示態様を表示することで、実行中の変動演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果であるかを示唆可能に構成している。ここで、従来型のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出や、可動役物９００を用いた役物演出を含む変動演出の演出パターンを、変動演出が開始されるタイミング（特別図柄変動が開始されるタイミング）で決定し、決定された演出パターンに対応した各種演出を、時間経過に基づいて実行するように構成していた。つまり、所定の特別図柄変動時間（変動演出期間）に対応した演出パターンを事前に決定しておき、決定された演出パターンに基づいた変動演出を実行するものが一般的であった。しかしながら、上述した従来型のパチンコ機１０では、本第５１制御例におけるパチンコ機１０のように、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作（押下）したことに基づいて終了条件が成立した場合に予め設定されている役物演出の一部を短縮（省略）可能に構成した場合において、役物演出と重複して実行されている第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示演出は既に設定されている演出パターンで実行されてしまうため、役物演出の実行内容と、表示演出の実行内容とがずれてしまうという問題があった。また、役物演出の実行内容と、表示演出の実行内容とがずれた場合であっても遊技者に違和感を与えないようにするためには、役物演出と実行期間が重複する表示演出の演出態様として、時間経過に影響の無い演出態様（例えば、静止画像を所定期間継続して表示する演出態様）を設定する必要があり、演出効果が低下してしまうという問題があった。

【５７０１】

そこで、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、役物演出における可動役物９００に対して実行される可動制御の内容（実行タイミング）に応じて、役物演出が実行されている期間と重複して実行される表示演出に対する制御の実行タイミングを決定可能に構成している。このように構成することで、役物演出における可動役物９００の動作に対応させた表示演出を確実に実行することができるため、役物演出と表示演出とを複合させた変動演出の演出効果をより高めることができる。また、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、上述した通り、可動役物第１演出が実行されている状態で終了条件が成立した場合には、可動役物９００が作動位置に位置している状態で可動役物第１演出を終了可能に構成しているため、可動役物第１演出に対応する動作シナリオが全て完了するのを待つこと無く、可動役物に対して次の可動制御（可動役物第２演出に対応する可動制御）を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制可能に構成しているが、例えば、可動役物第１演出において、可動役物９００が作動位置とは離間している状態で終了条件が成立した場合において、可動役物９００が作動位置へと移動するまでの期間、遊技者を待たせてしまうという問題があった。これに対して、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、終了条件が成立してから可動役物９００が作動位置に位置するまでの期間において所定の実行条件（枠ボタン２２への押下）が成立した場合に、追加演出を実行可能に構成している。そして、この追加演出が実行されることにより、遊技者に有利な特典（例えば、実行中の変動演出の演出結果の示唆情報や、後に実行される可動役物の動作内容（可動役物第２演出の演出内容））を付与可能に構成している。

【５７０２】

つまり、可動役物第１演出中に終了条件を成立させた場合のみ遊技者に付与可能な特典、換言すれば、可動役物第１演出中に終了条件を成立させること無く可動役物第１演出に対応する動作シナリオを全て完了させてしまった場合には付与されることの無い特典を可動役物第１演出期間中に付与可能に構成している。このように構成することで、可動役物第１演出において、可動役物９００が作動位置とは離間している状態で終了条件を成立させた場合であっても、可動役物第１演出が終了するまでの残期間において追加演出の実行条件を成立させようと意欲的に遊技（枠ボタン操作）を行わせることができるため、遊技

者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第５１制御例では、役物演出の演出期間と重複して実行される表示演出を用いて、役物演出の演出内容を遊技者に案内可能に構成している。このように構成することで、可動役物第１演出の終了条件を成立させる方法や、追加演出の実行有無や、可動役物第２演出の内容を遊技者に分かり易く把握させることができる。まず、図１８８４（ａ）を参照して、役物演出が開始された直後における可動役物９００及び第３図柄表示装置８１の表示画面について説明をする。図１８８４（ａ）は、役物演出として可動役物９００が収納位置から作動位置へと進出させるための可動制御（進出制御）が実行されている可動役物準備期間中における第３図柄表示装置８１の表示面付近の一例を示した図である。ここで、本第５１制御例では、変動演出が開始されてから５秒が経過したタイミングで役物演出が開始されるように構成しており、図１８８４（ａ）は、変動演出が開始されてから５．５秒が経過した状態における図で示したものである。

【５７０３】

図１８８４（ａ）に示した通り、役物演出は、特別図柄変動に対応して実行される変動演出の一部として実行されるものであるため、第３図柄表示装置８１の表示面に形成される主表示領域Ｄｍの右上部に形成された小表示領域Ｄｍ１には、特別図柄変動に対応して変動表示される第３図柄（図では３本の矢印で表示）が表示される。そして、第３図柄表示装置８１の上方位置である収納位置（図１８７９参照）から下方向へと進出してきた可動役物９００が作動位置に向かって移動している状態が示されている。この可動役物９００の視認面には「チャンス」の文字が付されており、役物演出を含む変動演出が実行された時点で、役物演出を伴わない変動演出が実行された場合よりも、変動演出の演出結果が遊技者に有利な結果（大当たり）である期待度が高いことを遊技者に報知している。詳細な説明は後述するが、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選の結果に基づいて特別図柄変動の変動パターン（変動時間）を決定可能に構成しており、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成している。特に、変動時間が６０秒以上の変動パターンは、変動時間が６０秒未満の変動パターンに対して、大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。そして、役物演出を含む変動演出は、変動時間が６０秒以上の変動パターンに対応して実行されるように構成している。このように構成することで、変動演出が開始されてから５秒が経過した時点で役物演出が実行された場合に、今回の変動演出の演出期間（特別図柄変動の変動時間）が６０秒以上であることを遊技者に把握させることができ、大当たり当選の期待度が高いことを早期に遊技者に理解させることで、大当たり当選を期待しながら長時間演出を楽しむことができる。

【５７０４】

そして、役物演出が実行された状態が大当たり当選の期待度が比較的高いチャンス状態であることを示すための表示態様として、主表示領域Ｄｍの上部位置に「チャンス発生中」の文字が表示される。この「チャンス発生中」の文字は、「チャンス発生中」の文字が表示される表示領域を遊技者が視認可能な位置まで可動役物９００が下降した場合に表示されるように構成している。さらに、主表示領域Ｄｍの左下部にはウサギを模したキャラクタ８０１が、可動役物９００が下方向に移動している状況を眺めている表示態様で表示されている。このキャラクタ８０１は、役物演出を含まない変動演出が実行されている際にも主表示領域Ｄｍに表示されている表示態様であって、今回の変動演出が開始してから５秒が経過するまでの間、即ち、可動役物９００が可動していない状態において、上方向を眺めるアクションを行うことで、今回実行された変動演出が役物演出を伴う変動演出であるか否かを煽る演出を実行可能に構成している。ここで、役物演出が実行されることを煽る演出を実行した後に、役物演出が実行されない場合には、上方向を眺めた後に「何もこないや」とコメントし、役物演出が実行されない変動演出に対応したアクションが実行される。このように構成することで、役物演出を含まない変動演出が実行された場合であっても、役物演出が実行されるかもしれないと遊技者を煽ることができるため、演出効果を高めることができる。また、実際に可動役物９００が進出する（下方向に移動する）前

に、キャラクタ８０１が上方向、即ち、可動役物９００が進出してくる方向を眺めるアクションを実行することにより、可動役物９００が進出してくる位置を遊技者に注視させ易くすることができるため、役物演出が実行されたことを気付かないまま変動演出が進行してしまうことを抑制することができる。

【５７０５】

また、図１８８４（ａ）に示した通り、役物演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの上下方向に対して中央よりも若干上方位置に左停止位置表示９１１ａと、右停止位置表示９１１ｂが表示される。この左停止位置表示９１１ａと、右停止位置表示９１１ｂは、共に、主表示領域Ｄｍの側端から中心側に向けて三角形状の形状で表示されており、中心側に向かっている頂点部が水平方向に向き合うように表示されている（図では、各停止位置表示９１１ａ，ｂの頂点を結ぶ水平線を破線で表示）。この左停止位置表示９１１ａと、右停止位置表示９１１ｂは、可動役物９００の作動位置を示すための表示態様である。このように構成することで、可動役物９００が作動位置へと位置したことを遊技者に分かり易く理解させることができる。図１８８４（ａ）に示した状態から時間が経過し、変動開始から６秒が経過すると、可動役物９００が作動位置にて約３秒間待機し、図１８８４（ｂ）に示した状態となる。図１８８４（ｂ）は、役物演出として可動役物９００が収納位置から作動位置へと進出させるための可動制御（進出制御）が終了した後の待機期間中における第３図柄表示装置８１の表示面付近の一例を示した図である。図１８８４（ａ）に示した通り、可動役物９００が作動位置まで進出すると、次に実行される可動役物第１演出の演出内容を案内するための案内表示態様が主表示領域Ｄｍに表示される。本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、役物演出が開始された場合に、まず、可動役物９００を収納位置から作動位置へと移動させる進出制御が約１秒間実行された後に、可動役物９００を作動位置で待機（保持）させる待機期間が３秒設定されるように可動役物９００の動作シナリオが設定されている。そして、この待機期間を用いて、次に実行される可動役物９００の可動制御内容（可動役物第１演出内容）を遊技者に案内するように構成している。このように構成することで、遊技者が操作演出の内容を理解すること無く操作演出が進行してしまい、例えば、可動役物第１演出中に終了条件を成立させることが出来ないまま可動役物第１演出が終了してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【５７０６】

具体的には、図１８８４（ｂ）に示した通り、可動役物９００が作動位置に位置している待機期間中は、主表示領域Ｄｍの上方に「ゲージが０になるまでにミッションをクリアしろ」の文字が表示され、主表示領域Ｄｍの下方に形成された小表示領域Ｄｍ６１には、ミッション内容を示すための表示態様として「ボタンを５回押せ」の文字が表示され、小表示領域Ｄｍ６２には、枠ボタン２２を押下した回数が表示される押下回数表示領域Ｄｍ６２ａと、ミッションを達成するために必要な枠ボタン押下回数が表示される押下回数表示領域Ｄｍ６２ｂが表示されている。さらに、小表示領域Ｄｍ６３には、ミッション期間の残期間を示すためのタイムゲージｔｇ１が表示されている。図１８８４（ｂ）に示した状態は、可動役物第１演出が実行されていない状態（可動役物第１演出の演出内容を事前に遊技者に案内している状態）であるため、押下回数表示領域Ｄｍ６２ａには１回も枠ボタン２２が押下されていないことを示すための「０」が、必要押下回数表示領域Ｄｍ６２ｂには今回設定されたミッションに対応した必要押下回数を示すための「５」が表示されている。タイムゲージｔｇ１は全領域が残期間を示す残期間ゲージｔｇ１ａ（図では、斜線領域で表示）で表示されており、小領域Ｄｍ６３ａには、ミッション期間に突入していないことを示すための「ＲＥＡＤＹ」の文字が表示されている。なお、図１８８４（ｂ）に示した状態で枠ボタン２２を押下したとしても、可動役物第１演出が実行されていない状態であるため、押下回数表示領域Ｄｍ６２ａに表示されている値（「０」）が変化（加算表示）されることは無い。詳細な説明は後述するが、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第１演出中に可動役物９００が作動位置を中心に下方向、上方向の順で振動する動作（１周動作）を３回実行するように構成しており、１周の動作期間が２

秒となるように可動役物９００の動作シナリオが設定されるように構成している。そして、上述したミッションは、可動役物９００が１周動作をする毎に（２秒経過する毎に）、残期間が経過するように構成されている。つまり、タイムゲージｔｇ１は２秒が計測される表示態様で表示される。

【５７０７】

次に、図１８８５（ａ）を参照して、可動役物第１演出が実行されている状態の変動演出内容について説明をする。図１８８５（ａ）は、可動役物第１演出が実行されている状態で遊技者が枠ボタン２２を押下し、ミッションを達成した状態を示す図である。図１８８５（ａ）に示した通り、タイムゲージｔｇ１が示す残時間ゲージｔｇ１ａが残っている状態で遊技者が枠ボタン２２を５回押下すると、表示領域Ｄｍ６１にミッション達成の文字が表示される。また、押下回数表示領域Ｄｍ６２ａにはミッション期間中に枠ボタン２２が５回押下されたことを示す「５」が表示される。これにより、ミッション達成するための押下回数に到達したことを遊技者に分かり易く報知することができる。そして、図１８８５（ａ）に示した状態、即ち、ミッション達成し可動役物第１演出の終了条件が成立した状態で可動役物９００の１周動作が終了すると、図１８８５（ｂ）に示した通り、可動役物第２演出が実行される。ここで、図１８８５（ｂ）を参照して、可動役物第２演出の演出内容について説明をする。図１８８５（ｂ）は、可動役物第１演出の終了条件が成立し、可動役物第２演出が実行された状態を示す図である。図１８８５（ｂ）に示した通り、可動役物第２演出が実行されると、可動役物第１演出とは異なる態様である落下制御が実行される。具体的には。可動役物第１演出中に実行される振動動作では到達し得ない下方位置まで、可動役物第１演出中における動作速度よりも早く可動役物９００を移動させる落下制御が実行される。そして、可動役物９００が落下することに合わせて主表示領域Ｄｍの中央付近に形成された第２期間表示領域Ｄｍ６４に、可動役物第２演出に対応させた表示演出の表示態様として「大」の文字が表示される。このように構成することで、可動役物第２演出が実行された場合には、可動役物９００に付された「チャンス」の文字と、第２期間表示領域Ｄｍ６４に表示された「大」の文字とを組み合わせた「大チャンス」が表示されたことを遊技者に理解させることができる。また、主表示領域Ｄｍの上方には現在の状況が「チャンス」よりも大当たり当選の期待度が高いことを示す「大チャンス発生中」のコメントが表示されている。

【５７０８】

詳細な説明は、後述するが、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第２演出が実行される際の各種条件（可動役物第１演出の終了経緯、対応する特別図柄抽選の当否判定結果等）に応じて、第２期間表示領域Ｄｍ６４に表示される表示態様を異ならせて決定可能に構成しており、第２期間表示領域Ｄｍ６４に表示される表示態様によって大当たり当選の期待度を異ならせるように構成している。よって、可動役物第１演出が終了し、可動役物第２演出が実行される際には、可動役物９００を可動役物第１演出とは異なる態様で可動制御することによって役物演出の演出効果を高めると共に、大当たり当選の期待度を示唆する情報を獲得することができるため、遊技者が注視する演出を実行することができる。なお、本第５１制御例では、可動役物第２演出の演出態様（可動役物９００の可変制御内容）として、図１８８５（ｂ）に示した落下演出（落下制御）の他に、可動役物９００を作動位置から上昇させる上昇演出（上昇制御）を実行可能に構成している。この上昇演出における演出内容については、図１８８８（ｂ）、及び図１８８９を参照して後述する。次に、可動役物第２演出が終了し、可動役物９００が収納位置へと移動する際の演出内容について図１８８６（ａ）を参照して説明する。図１８８６（ａ）は、図１８８５（ｂ）に示した状態から可動役物９００が収納位置へと移動する（退避する）状態を示した図である。図１８８６（ａ）に示した通り、可動役物９００に対して退避制御が実行されると、上方向に移動する可動役物９００を追随するような演出態様で退避演出が実行される。図１８８６（ａ）に示した例では、退避演出として、可動役物９００を追いかけるように複数の魚が泳ぐ演出（魚群）が実行されている。また、図１８８６（ａ）に示した通り、可動役物９００が主表示領域Ｄｍの上方に位置する場合、即ち、図１８８

５（ｂ）に示した図において主表示領域Ｄｍの上方に表示されていた各種表示態様が視認困難となる位置に可動役物９００が位置する場合には、図１８８５（ｂ）に示した図において主表示領域Ｄｍの上方に表示されていた各種表示態様が主表示領域Ｄｍｎ下方に表示されるように構成している。

【５７０９】

具体的には、主表示領域Ｄｍの下方に「大チャンス発生中」のコメントが表示され、第３図柄が変動表示される小表示領域Ｄｍ１が形成される。このように第３図柄表示装置８１の表示面を覆うように可動範囲が設計されている可動手段（可動役物９００）を可動させる場合において、可動手段（可動役物９００）によって視認し難くなる表示領域に表示されている各種表示態様を、異なる表示領域に表示させる表示制御を実行可能に構成することによって、第３図柄表示装置８１の表示領域、即ち、遊技者が常時注視している領域を用いて多彩な可動内容で可動手段（可動役物９００）を可動させることができる。また、本第５１制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出の表示態様の一部を、変動演出が開始されてからの経過時間に基づいて表示するのではなく、可動役物９００の可動制御内容に基づいて表示するように構成しているため、複数の可動パターンで可動手段（可動役物９００）を可動させる場合であっても、実際に実行される可動制御内容に応じて３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出の表示態様を適切な表示領域に表示することができる。一方、可動役物第１演出が終了した後に、可動役物第２演出が実行されること無く操作演出が終了する場合には、図１８８６（ｂ）に示した状態となる。図１８８６（ｂ）は、可動役物第１演出の終了後に可動役物９００が収納位置へと移動している（退避している）状態を示す図である。つまり、図１８８６（ｂ）に示した状態は、可動役物第１演出が終了し、作動位置に位置している可動手段が第３図柄表示装置８１の上方に設けられた収納位置へと移動している（退避している）最中の状態を示している。そして、キャラクタ８０１が可動役物９００に対して手を振っているアクションで表示され、「リーチ演出に期待」の文字が表示される。

【５７１０】

このように構成することで、操作演出が可動役物第１演出のみで終了してしまったことを遊技者に分かり易く把握させることができる。なお、詳細な説明は後述するが、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第１演出の終了契機に応じて、可動役物第２演出の実行のされ易さを異ならせている。具体的には、終了条件を成立させて可動役物第１演出を途中で終了させた場合には、必ず可動役物第２演出が実行されるように構成しており、可動役物第１演出を最後まで実行した場合には、可動役物第２演出を実行するか否かを抽選で決定するように構成している。さらに、可動役物第２演出を実行するか否かの抽選では、当該変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりも可動役物第２演出の実行頻度を高くするように構成している。つまり、可動役物第１演出の途中で終了条件を成立させた場合には必ず可動役物第１演出が終了した後に可動役物第２演出を実行するように構成しているため、可動役物第２演出が実行されたことによって大当たり当選の期待度を把握することが出来ないが、可動役物第２演出の実行有無を抽選で決定する場合、即ち、可動役物第１演出の途中で終了条件を成立させなかった場合には、可動役物第２演出が実行されること自体が大当たり当選の期待度を高めることになる。よって、遊技者に対して、終了条件を成立させた後に追加演出を実行することで大当たり当選しているか否かを予測させる遊技と、終了条件を成立させず可動役物第２演出が実行されるか否かによって大当たり当選しているか否かを予測させる遊技と、の何れを実行するか選択させることができる。なお、可動役物第２演出の実行有無を抽選で決定する場合には、可動役物第２演出が実行されなかった場合において、今回の変動演出に対応する特別図柄変動が大当たり当選していない可能性が高いことを事前に把握することができると共に、大当たり当選していない可能性が高い変動演出に対して過剰に可動役物９００を動作してしまうことを抑制することができる。

【５７１１】

以上、説明をした通り、本第５１制御例では、役物演出として実行される可動役物第１

演出を、対応する動作シナリオ（振動シナリオ６４）が終了した（第１終了契機が成立した場合）場合、或いは、可動役物第１演出中に終了条件を成立させた状態で１周期分の動作を完了させた場合（第２終了契機が成立した場合）に終了させることができるように構成している。そして、可動役物第１演出の終了契機に応じて、可動役物第１演出が終了した後における役物演出の演出態様を異ならせることができるように構成している。このように構成することで、成立した終了契機によって役物演出の演出態様を異ならせることができるため、様々な演出態様で役物演出を実行させることができる。さらに、本第５１制御例では、上述した第１終了契機が成立することで可動役物第１演出を終了させた場合よりも、上述した第２終了契機が成立することで可動役物第１演出を終了させた場合の方が、可動役物第１演出の終了後に可動役物第２演出が実行され易くなるように構成している。また可動役物第２演出が実行された場合には、可動役物第２演出が実行されなかった場合よりも実行中の変動演出（役物演出を含む変動演出）に対応する特別図柄抽選の結果（変動演出の演出結果）を、遊技者に事前に把握させ易くできるように構成している。このように構成することで、実行中の変動演出の演出結果（特別図柄抽選の結果）をいち早く把握しようとしている遊技者に対して、可動役物第１演出の第２終了契機が成立した場合には、事前に変動演出の演出結果（特別図柄抽選の結果）を把握することが可能となる情報（特典）を提供することができる。つまり、複数の終了契機（第１終了契機、第２終了契機）のうち、特定の終了契機（第２終了契機）を成立させた場合の方が、その特定の終了契機（第２終了契機）とは異なる終了契機（第１終了契機）を成立させた場合よりも遊技者に有利となる特典を付与することができる。よって、可動役物第１演出を終了させるために成立させた終了契機の種別に応じて、可動役物第１演出が終了した後に遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせることができるため、成立する終了契機に対して遊技者により興味を持たせることができる。

【５７１２】

さらに、本第５１制御例では、上述した第２終了契機は、可動役物第１演出に対応する動作シナリオ（振動シナリオ６４）が終了するよりも前の状況、即ち、第１終了契機が成立するよりも前に成立し得るものである。つまり、遊技者に有利な特典が付与され易い第２終了契機を、第１終了契機よりも先に成立させることが可能に構成している。このように構成することで、第２終了契機が成立し得なかった場合に第１終了契機を成立させることできるため、第２終了契機を成立させることが可能な状態で急に第１終了契機が成立してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。加えて、本第５１制御例では、可動役物第１演出中に遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を押下することで、第１終了契機が成立するよりも前に、第２終了契機を成立させることができるように構成している。つまり、遊技者による操作手段への操作内容に基づいて第１条件（終了条件）を成立させた状態で、可動役物９００が特定位置に位置（１周期動作を終えた可動役物９００が作動位置に位置）することで第２条件が成立した場合に第２終了契機を成立させることができるように構成している。このように構成することで、遊技者に有利な終了契機である第２終了契機は、遊技者の操作手段への操作に基づいて成立し得るものとすることができるため、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させることができる。なお、上述した通り、本第５１制御例では、可動役物第１演出を終了させるために成立させた終了契機の種別に応じて遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせるために、可動役物第１演出が終了した後に実行される役物演出の演出態様を異ならせるように構成しており、第２終了契機が成立した場合には第１終了契機が成立した場合よりも遊技者に有利な特典が付与されるように構成していたが、これに限ること無く、第２終了契機が成立した場合よりも第１終了契機が成立した場合の方が遊技者に有利な特典が付与されるように構成しても良い。

【５７１３】

また、１の終了契機（例えば、第１終了契機）が成立したことに基づいて可動役物第１演出が終了した場合よりも、他の終了契機（例えば、第２終了契機）が成立したことに基づいて可動役物第１演出が終了した場合の方が、遊技者に不利な遊技が実行されるように

構成しても良く、この場合、例えば、６０秒の変動時間が設定された特別図柄変動に対応して実行される変動演出中に含まれる役物演出の可動役物第１演出を終了させた終了契機が第１終了契機（時間経過）である場合に、特別図柄変動の変動時間（６０秒で設定されていた変動時間）を所定期間（２０秒）延長させるように構成すると良い。このように構成することで、第１終了契機が成立した場合には、第２終了契機が成立した場合よりも、特別図柄抽選の結果が停止表示されるタイミングを遅らせることができるため、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の回数を減少させるという不利な遊技を遊技者に提供することができる。よって、可動役物第１演出が実行された場合において、不利な遊技が実行されてしまうことを抑制するために、特定の終了契機（第２終了契機）を成立させようと意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。なお、遊技者に不利な遊技を行わせるための遊技内容としては、これに限ること無く、例えば、遊技者に不利な遊技が行われる終了契機が成立した場合には、終了契機が成立してから所定期間（例えば、１０秒）の間、遊技者に有利な特典（賞球の払出や、実行中の遊技内容の報知（特別図柄抽選の結果や設定されている遊技状態の報知））が付与されない遊技内容をペナルティとして課すように構成しても良い。次に、図１８８７（ａ）を参照して、可動役物第１演出期間中に実行される追加演出の演出内容について説明をする。図１８８７（ａ）は、可動役物第１演出の終了条件が成立した状態で可動役物９００が作動位置へと移動するまでの期間中に追加演出が実行された状態を示す図である。

【５７１４】

本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第１演出中に終了条件を成立させるために遊技者に対して枠ボタン２２を押下させる遊技行為を行わせるように構成しており、その終了条件を成立させるために遊技者に対して枠ボタン２２を押下させる遊技行為によって追加演出の実行条件も成立し得るように構成している。具体的には、図１８８７（ａ）に示した例では、１回のミッション期間（可動役物９００の１周動作期間）である２秒間に枠ボタン２２を５回押下することで終了条件が成立するミッション演出が実行されている最中であって、ミッション期間中に遊技者が枠ボタン２２を連打操作し、枠ボタン２２を７回押下した状態を示している。図１８８７（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ６３ａには、現在がミッション期間中であることを示す「ＧＯ」の文字が表示され、小表示領域Ｄｍ６３には、ミッション期間の残期間を示すためのタイムゲージｔｇ１が表示されている。具体的には、残時間ゲージｔｇ１ａがタイムゲージｔｇ１全体の約１／４を占めている状態が表示されており、ミッション期間の残期間が０．５秒であることを示している。さらに、小表示領域Ｄｍ６２には、押下回数表示領域Ｄｍ６２ａに「７」が、必要押下回数表示領域Ｄｍ６２ｂに「５」が表示されている。ここで、ミッション期間中における枠ボタン２２に対する押下回数の増加に伴う表示態様の変化過程について説明をする。ミッション期間中に実行された枠ボタン押下回数（押下回数表示領域Ｄｍ６２ａに表示される値）が、ミッション達成に必要となる枠ボタン押下回数（必要押下回数表示領域Ｄｍ６２ｂに表示される値）に到達するまでは、押下回数表示領域Ｄｍ６２ａに表示される値が枠ボタン押下回数に対応して加算表示されると共に、第３図柄表示装置８１の表示画面に枠ボタン２２への更なる押下操作を促すための「頑張れ」や、「あと少し」といった表示態様が表示される。

【５７１５】

そして、ミッション期間中に実行された枠ボタン押下回数がミッション達成に必要となる枠ボタン押下回数に到達した場合には、図１８８５（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ６１にミッション達成したことを報知するための案内態様として「ミッション達成」の文字が表示される。また、小表示領域Ｄｍ６２には、押下回数表示領域Ｄｍ６２ａに表示される値と、必要押下回数表示領域Ｄｍ６２ｂに表示される値とが等しくなる表示態様が表示される。その後、さらに枠ボタン２２を押下することで追加演出の実行条件が成立すると、押下回数表示領域Ｄｍ６２ａに表示される値の方が、必要押下回数表示領域Ｄｍ６２ｂに表示される値よりも大きい表示態様が表示され、小表示領域Ｄｍ６１に追加演出に対応する各種表示態様が表示され、主表示領域Ｄｍの表示面には追加演出が実行されたこ

とを示すための表示態様が表示される。本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、ミッション期間中に終了条件が成立している状態で枠ボタン２２を押下する毎に追加演出の実行条件が成立するように構成しているため、図１８８７（ａ）に示した状態では、追加演出の実行条件が２回成立している状態となる。そして、追加演出の実行条件が成立する毎に、追加演出の演出態様が選択され、小表示領域Ｄｍ６１に表示される。なお、追加演出の演出態様は後述する追加演出選択テーブル２２２ｕｕｃを参照して決定されるように構成しており、その詳細な説明は後述する。図１８８７（ａ）に示した状態では、１回目の追加演出に対応する第１追加演出態様として、１０ｋｇのおもりを模したアイコン９１３が受け皿９１２の上に表示され、２回目の追加演出に対応する第２追加演出態様として、１ｋｇのおもりを模したアイコン９１４が受け皿９１２の上に表示されている。

【５７１６】

この追加演出は、選択される演出態様に応じて、後に実行される可動役物第２演出の演出態様を遊技者に示唆可能であり、且つ、大当たり当選の期待度を示唆可能な演出である。詳細は後述するが、実行中の変動演出に対応する特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の方が、外れである場合よりも、重いおもりを選択し易く構成している。また、大当たりである場合のみ選択され得る特殊態様（「Ｖ」を模したアイコン）を選択可能に構成している。このように構成することで、追加演出が実行されることにより、実行中の変動演出の演出結果を遊技者にいち早く察知させることが可能となるため、特別図柄抽選の抽選結果をいち早く察知しようとする遊技者に対して、意欲的に追加演出の実行条件を成立させようと遊技を行わせることができる。また、上述した通り、追加演出の実行条件は、１のミッション期間中において可動役物第１演出の終了条件が成立してからミッション期間が終了するまでの期間のみ成立し得るように構成しているため、追加演出の実行条件を多く成立させるためには、可動役物第１演出の終了条件をいち早く成立させる必要がある。つまり、可動役物第１演出の終了条件が成立した状況に応じて、追加演出の実行条件の成立のし易さを異ならせることができる。そして、追加演出が実行されている状態で可動役物９００が作動位置へと位置し１周動作が終了した場合には、終了条件が成立しているため、可動役物第１演出が終了し、可動役物第２演出が実行される。ここで、図１８８７（ｂ）を参照して、追加演出が実行された状態で可動役物９００が作動位置へと移動した状態における演出内容について説明をする。図１８８７（ｂ）は、追加演出が実行された状態で可動役物９００が作動位置へと移動した状態の一例を示す図である。

【５７１７】

図１８８７（ｂ）に示した通り、追加演出の演出態様（各種おもり）が作動位置に位置している可動役物９００に載置されているように見える表示位置へと移動する表示演出が実行され、小表示領域Ｄｍ６１には、可動役物第２演出として落下演出が実行されることを示すための案内態様として「落下の大チャンス」が表示されている。また、図１８８７（ｂ）に示した図は、可動役物第１演出のミッション期間が終了している状態（可動役物第１演出の各ミッション期間の最後に設定されている保持期間中）であるため、小表示領域Ｄｍ６３には、ミッション期間の残期間が無いことを示すタイムゲージｔｇ１が表示されている。具体的には、タイムゲージｔｇ１の全範囲に対して、残時間ゲージｔｇ１ａが表示されること無く経過時間ゲージｔｇ１ｂが表示されることでミッション期間の残期間が無いことを遊技者に報知している。また、小表示領域Ｄｍ６３ａには、現在がミッション期間外であることを示すための表示態様として「ＦＩＮＩＳＨ」の文字が表示されている。以上、説明をした通り、本第５１制御例では、役物演出として実行される可動役物第１演出を、対応する動作シナリオ（振動シナリオ６４）が終了した（第１終了契機が成立した場合）場合、或いは、可動役物第１演出中に終了条件を成立させた状態で１周期分の動作を完了させた場合（第２終了契機が成立した場合）に終了させることができるように構成している。そして、可動役物第１演出の終了契機に応じて、可動役物第１演出が終了した後における役物演出の演出態様を異ならせることができるように構成し、さらに、第２終了契機を成立させるための第１条件（枠ボタン２２への操作に基づいて成立する終了条件）が成立した場合には、追加演出を実行可能に構成している。つまり、第２終了契機

を成立させるための第１条件（枠ボタン２２への操作に基づいて成立する終了条件）を成立させた場合には、第１条件を成立させること無く第１終了契機を成立させた場合には付与されることが無い特典（追加演出の実行）を、可動役物第１演出の実行期間中に遊技者に付与することができるように構成している。

【５７１８】

このように構成することで、可動役物第１演出を終了させるための終了契機として成立した終了契機の種別に応じて、可動役物第１演出が終了した後に付与される特典（可動役物第２演出の実行有無や、実行された可動役物第２演出中に提供される各種情報内容）を異ならせるだけで無く、可動役物第１演出期間中に付与される特典（追加演出の実行有無や、追加演出中に提供される各種情報内容）も異ならせることができるため、可動役物第１演出の終了契機に対して、遊技者により興味を持たせることができる。次に、図１８８８（ａ）から図１８８９を参照して、可動役物第２演出の別例について説明をする。本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第２演出として、上述した落下演出に加えて、可動役物を作動位置から上昇させる上昇演出を実行可能に構成している。ここで、可動役物９００の上昇演出を、可動役物第２演出の別例として説明をする。図１８８８（ａ）は、可動役物第２演出の別例である上昇演出が実行される場合における追加演出の演出内容を示した図である。詳細な説明は後述するが、本第５１制御例では、可動役物第１演出の終了条件が成立した場合に可動役物第２演出の実行が決定され、そのタイミングで実行される可動役物第２演出の演出態様が決定されるように構成している。つまり、追加演出が実行されるタイミングにおいては、既に、後に実行される可動役物第２演出の演出態様が決定されている。より具体的には、可動役物第１演出が実行される場合に設定されるミッション演出の種別に応じて、ミッション達成後に実行される可動役物第２演出の演出態様が決定されるように構成している。

【５７１９】

このように構成することで、可動役物第２演出よりも前に実行される追加演出の演出態様を用いて、後に実行される可動役物第２演出の演出内容を遊技者に事前に報知することができる。なお、本第５１制御例では、ミッション演出の種別に対応付けて可動役物第２演出の演出態様を決定することで、追加演出の演出態様を後に実行される可動役物第２演出の演出態様に対応付け可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、追加演出の演出態様として決定された演出態様に応じた可動役物第２演出の演出態様を、追加演出が実行された後に決定可能に構成しても良い。図１８８８（ａ）では、追加演出の演出態様として、風船を模したアイコン９１５（第３追加演出態様）が小表示領域Ｄｍ６１に表示されている。このアイコン９１５は、追加演出の実行条件が成立する毎に、大きく膨らんで表示されるように構成している。つまり、図１８８７（ａ）を参照して上述した追加演出（おもりを表示する追加演出）では、追加演出の実行条件が成立した回数に対応した個数のおもりを小表示領域Ｄｍ６１に表示させるように構成しており、小表示領域Ｄｍ６１に表示されているおもりの個数と追加演出の実行回数とが一致するように構成することで、追加演出の実行回数を遊技者に分かり易く把握させるように構成していたが、図１８８８（ａ）に示した追加演出では、最初に追加演出の実行条件が成立することで、小表示領域Ｄｍ６１に追加演出として１つのアイコン９１５が表示され、その後、追加演出の実行条件が成立する毎にアイコン９１５を拡大表示（風船が膨らんでいく表示）させるように構成している。

【５７２０】

このように構成することで、追加演出の演出態様のみを把握した場合に、追加演出が実行された回数を遊技者に把握させ難くすることができる。なお、図１８８８（ａ）に示した態様で追加演出が実行される場合には、例えば、追加演出が実行された回数とは異なる個数のアイコンを表示するように構成しても良いし、追加演出の演出態様として、アイコン９１５が萎んでしまう演出態様や、大きくなりすぎて破裂してしまう演出態様を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、追加演出の実行回数が多くなるほど、遊技者に有利な演出態様（風船を示すアイコン９１５が大きくなり、可動役物第２演出と

して上昇演出が実行され易くなることを示す演出態様）が設定されるのでは無くなるため、追加演出の演出内容についても遊技者により興味を持たせることができる。そして、図１８８８（ａ）に示した状態から所定期間が経過し、ミッション期間が終了すると、図１８８８（ｂ）に示した状態となる。図１８８８（ｂ）は、追加演出として風船を模したアイコン９１５が表示されている状態でミッション期間が終了した状態を示した図である。図１８８８（ｂ）に示した通り、追加演出の演出態様として表示されたアイコン９１５が可動役物９００に結ばれているように表示され、小表示領域Ｄｍ６１には、後に実行される可動役物第２演出が上昇演出であることを示唆するための表示態様として「チャンスＵＰ」の文字が表示されている。それ以外の各種表示要素については、上述した図１８８７（ｂ）と同一であるため、詳細な説明を省略する。そして、可動役物第２演出として上昇演出が実行されると、図１８８９に示した通り、風船を模したアイコン９１５が付いた状態で可動役物９００が上昇し、第２期間表示領域Ｄｍ６４には、「よりも激アツ」の文字が表示される。これにより、第２期間表示領域Ｄｍ６４の上方に位置している可動役物９００に付された「チャンス」の文字と、第２期間表示領域Ｄｍ６４に表示された文字とを組み合わせることで「チャンスよりも激アツ」な状況であることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【５７２１】

そして、主表示領域Ｄｍの下方には、「激アツ発生中」と表示され、現在が大当たり期待度の高い状態であることを遊技者に報知している。なお、本第５１制御例では、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりも可動役物第２演出として「上昇演出」が実行され易くなるように構成している。また、上昇演出中において第２期間表示領域Ｄｍ６４に表示される表示態様は、上述した落下演出と同様に後述する第２期間表示選択テーブル２２２ｕｕｄを参照して決定されるように構成している。つまり、実行される可動役物第２演出の演出態様によって対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させることが可能となる。このように構成することで、可動役物第１演出が終了した後に実行される役物演出の演出内容について興味を持たせることができる。

【５７２２】

＜第５１制御例における役物可動演出（役物演出）の流れについて＞

次に、図１８９０、および図１８９１を参照して、本第５１制御例におけるパチンコ機１０にて実行される役物可動演出（役物演出）の流れについて説明をする。上述した通り、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、役物可動演出が実行されると、収納位置（原点位置）に位置している可動役物９００を作動位置へと移動させる進出動作（進出演出）を実行し、その後、所定の振動動作（可動役物第１演出）を複数回（３回）実行した後に、落下動作、又は上昇動作（可動役物第２演出）を実行し、その後、収納位置へと移動する退避動作（退避演出）を実行するように構成している。まず、図１８９０を参照して、可動役物第１演出中に終了条件を成立させた場合に実行される役物可動演出（役物演出）の一例について説明をする。図１８９０は、可動役物第１演出中に終了条件を成立させた後、可動役物第２演出として落下演出が実行された場合の役物可動演出（役物演出）の流れを示した図である。図１８９０に示した通り、役物可動演出（役物演出）が実行されると、まず、進出演出が実行される。この進出演出中は、後述する進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａに規定されている動作シナリオに基づいて可動役物９００が可動制御される。具体的には、収納位置（原点位置）（図１８９０（ａ）参照）に位置している可動役物９００を下方向へと１秒間移動することで作動位置（図１８９０（ｅ）参照）に位置させる進出動作を実行した後に、その状態を１秒間維持するように可動制御される。そして、進出動作中は、第３図柄表示装置８１の表示面には、役物可動演出（役物演出）が開始されたことを示す表示態様（図１８８４（ａ）参照）が表示され、その後、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａに規定されている動作シナリオに基づいて可動役物９００が作動位置に１秒間保持されている状態では、第３図柄表示装置８１の表示面に、後に実行される振動演出中における遊技内容を遊技者に案内するための表示態様（図１８８４（ｂ）参照）が表示される。

【５７２３】
ここで、本第５１制御例では、役物可動演出が開始されてからの経過時間に基づいて第３図柄表示装置８１の表示面に表示させる表示態様を切り替えるのでは無く、可動役物９００の動作状況に応じて第３図柄表示装置８１の表示面に表示させる表示態様を切り替えるように構成している。つまり、進出演出中においては、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａに規定されている動作シナリオのうち、可動役物９００を作動位置に１秒間保持するための動作シナリオが実行されるタイミング、即ち、可動役物９００が作動位置に到達したと判別したタイミングとなった場合に、後に実行される振動演出中における遊技内容を遊技者に案内するための表示態様（図１８８４（ｂ）参照）が表示されるように構成している。このように構成することで、正常であれば役物可動演出（役物演出）が開始されてから１秒経過後に可動役物９００が作動位置に位置するように動作シナリオが規定されている場合であっても、駆動モータ９０５を励磁するための出力信号（出力パルス信号）と、駆動モータ９０５の回転数とが同期しない状態（脱調）が発生したり、駆動モータ９０５の駆動エネルギーが可動役物９００へと上手く伝達されない状況が発生したりすることで、実際に可動役物９００が作動位置に到達するまでの期間が１秒を超えてしまった場合であっても、可動役物９００の動作状況に合わせて第３図柄表示装置８１の表示面に各種表示態様を表示することができるため、遊技者に違和感の無い役物可動演出（役物演出）を提供することができる。なお、本第５１制御例では、正常に可動役物９００が動作した場合よりも長い動作期間が発生した場合には、既に表示されている表示態様を継続して表示するように構成しているが、これに限ること無く、タイムラグが所定期間（例えば、０．５秒）以上発生した場合のみ表示される表示態様として、例えば、「暫くお待ちください」といった、遊技者に演出の遅延が発生していることを示すための表示態様を表示するように構成しても良いし、「今回の大当たり確率は５０％」といった、通常では表示され得ない遊技に関する情報を示す表示態様を表示するように構成しても良い。
【５７２４】
このように構成することで、可動役物９００に対する可動制御にて物理的な遅延が発生した場合にのみ特殊な表示態様を表示することができるため、通常であれば、不具合となる遊技期間を有効に用いた演出を実行することができる。図１８９０に戻り説明を続ける。役物可動演出（役物演出）の進出演出が終了すると、次に、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されている動作シナリオに基づいた振動演出が開始される。本第５１制御例では、振動演出として、作動位置に位置している可動役物９００を一旦下方向へと移動させて振動下限位置（図１８９０（ｇ）参照）まで降下させた後に、移動方向を切り替えて振動上限位置（図１８９０（ｃ）参照）に到達するまで上方向へと移動させ、その後、作動位置（図１８９０（ｅ）参照）に向けて下方向へと移動させる１周期の振動動作を３回実行させるように振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂの内容が規定されている。そして、１周期の振動動作が終了する毎に、振動演出（可動役物第１演出）の終了条件が成立しているかを判別可能に構成している。つまり、本第５１制御例では、上述した第５０制御例とは異なり、振動演出（可動役物第１演出）中において下方向へと移動した可動役物９００が作動位置へと位置した場合にのみ終了条件の成立を判別可能に構成し、上方向へと移動した可動役物９００が作動位置へと位置した場合には終了条件の成立を判別しないように構成している。
【５７２５】
このように構成することで、振動演出中において、特定の移動内容で可動役物９００が作動位置へと位置した場合のみ、次の演出（可動役物第２演出）へと移行し得ることを遊技者に把握させ易くすることができるため、役物可動演出（役物演出）の一連の流れを遊技者に分かり易くすることができる。なお、本第５１制御例では、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されている動作シナリオの進行状況を特定することにより、特定の移動方向（下方向）への移動によって可動役物９００が作動位置に位置したことを判別可能に構成しているが、これに限ること無く、可動役物９００の位置を検知可能な検知手段を複数設け、物理的に可動役物９００の移動方向を特定可能に構成し、特定の移動方向へ

の移動によって可動役物９００が作動位置に位置したと判別された場合に終了条件の成立を判別可能に構成しても良い。また、上述した第５０制御例と同様の構成を用いて、１周期内において、終了条件が成立したことを判別可能なタイミングを複数設けても良いし、実行される役物可動演出（役物演出）の種別に応じて、終了条件が成立していることを判別可能なタイミングを異ならせても良い。このように構成することで、どのタイミングで振動演出（可動役物第１演出）が終了するのかを遊技者に把握させ難くすることが出来るため、遊技者に意外性のある演出を提供し易くすることができる。さらに、この場合、対応する特別図柄抽選の結果に応じて、終了条件が成立していることを判別可能なタイミングを異ならせても良く、例えば、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、奇数周期の振動動作が終了したタイミングにて終了条件が成立していることを判別し易く、対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合には、偶数周期の振動動作が終了したタイミングにて終了条件が成立していることを判別し易くなるように構成しても良い。このように構成することで、振動演出が終了するタイミングによっても、特別図柄抽選の結果を予測し易くすることができる。

【５７２６】

この振動演出が実行されている期間のうち、終了条件が成立するまでの期間は、図１８８５（ａ）に示した表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示され、終了条件が成立した後は、１周期の可動制御が終了するまでの間、図１８８７に示した表示態様が表示され得る期間となる。また、図１８９０に示した通り、本第５１制御例では、振動演出における可動役物９００の振動態様として、作動位置を中心として、略均一幅で下方向と上方向に可動役物９００が移動する振動態様が設定されるように構成しており、１周期に用いられる期間が２秒であって、半周期分の振動動作に用いられる期間が１秒となるように構成している。このように、１周期の振動動作として前半の半周期と後半の半周期とが可動役物９００の移動方向のみが異なり移動距離と移動速度とが同一の振動動作を実行することで、遊技者に対して、１周期分の振動動作に用いられる期間（２秒）を、１周期分の振動動作が終了するよりも前に予測させ易くすることができる。よって、振動演出中に枠ボタン２２を押下することで終了条件を成立させた時点から１周期分の振動動作が終了するまでの残期間を、可動役物９００の位置を把握することで遊技者に予測させ易くすることができる。なお、振動演出中に実行される可動役物９００の振動態様は、これに限ること無く、作動位置を起点として、特定の位置方向（例えば、下方向）のみに向かって可動役物９００を往復移動させる振動態様を設定可能に構成しても良いし、３方向以上の移動方向を有する振動態様を設定可能に構成しても良い。また、振動演出中に可動役物９００の移動速度を変化可能に構成しても良く、例えば、下方向へと可動役物９００を移動させる場合の移動速度の方が、上方向へと可動役物９００を移動させる場合の移動速度よりも速くなるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、１周期分の振動動作に用いられる期間を、１周期分の振動動作が終了するよりも前に予測させ難くすることができる。

【５７２７】

振動演出（可動役物第１演出）における１周期目の振動動作中に終了条件が成立し、その後も遊技者が枠ボタン２２を継続して押下した場合には、振動演出の残期間を用いて追加演出が実行され、第３図柄表示装置８１の表示面に図１８８７に示した表示態様が表示される。そして、１周期分の振動動作が終了すると、終了条件が成立していることが判別され、残りの２周期分の振動動作を実行すること無く、振動演出（可動役物第１演出）が終了し、次に、可動役物第２演出として落下演出が実行される。この落下演出では、振動演出中の可動役物９００の移動速度の倍の速度で下方向へと可動役物９００が移動する（落下する）落下演出が実行される。この落下演出に対応する可動役物９００の落下動作は、落下シナリオテーブル２２２ｕｕｇｃに規定されている動作シナリオに基づいて実行される。この落下シナリオテーブル２２２ｕｕｇｃの詳細な内容については、図１９０５（ｂ）を参照して後述する。落下演出が実行されると、約０．５秒の落下動作の後、約３秒間、落下位置にて可動役物９００が維持され、その維持期間中に第３図柄表示装置８１の

表示面にて、落下演出に対応する表示態様が表示される（図１８８５（ｂ）参照）。この落下演出中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様は、特別図柄抽選の結果に応じて異なる表示態様が比較的設定され易いため、遊技者が表示態様を視認し易くするために、維持期間が３秒間となるように構成している。その後、落下演出が終了すると、落下位置に位置している可動役物９００を原点位置（図１８９０（ａ）参照）に向けて退避させる退避動作が実行される（約２秒）。この退避動作は、退避シナリオテーブル２２２ｕｃに規定されている動作シナリオに基づいて実行される。そして、本第５１制御例では、可動役物９００を原点位置（収納位置）へと戻すための動作期間も演出期間として用いており、可動役物９００が退避動作を実行している期間を用いて、図１８８６（ａ）に示した表示態様が表示される退避演出を実行する。

【５７２８】

このように構成することで、通常であれば、演出に用いた可動役物９００を、演出が終了した後に初期位置へと戻すだけの動作期間、即ち、演出効果が低い動作期間を、演出の一部として活用することができるため、可動役物９００を用いた演出の演出効果を高めることができる。次に、図１８９１を参照して、役物可動演出（役物演出）中に実行される振動演出（可動役物第１演出）中に終了条件を成立させなかった場合における流れについて説明をする。図１８９１は、振動演出（可動役物第１演出）中に終了条件を成立させなかった場合における役物可動演出（役物演出）の流れを示した図である。なお、図１８９０を参照して上述した内容と同一の箇所については説明を省略する。図１８９１に示した通り、振動演出（可動役物第１演出）中に終了条件が成立しなかった場合には、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されている３周期分の振動動作を実行した後に可動役物第２演出が実行される。図１８９１に示した図では、可動役物第２演出の演出態様として、可動役物９００を作動位置よりも上昇させる上昇演出（ＵＰ演出）が実行される場合の流れを示している。上昇演出中は、可動役物９００は上昇シナリオテーブル２２２ｕｕｇｄに規定されている動作シナリオに基づいて上方向に向かって移動する上昇動作が実行される。この上昇動作では、振動演出中における可動役物９００の移動速度の半分の速度で可動役物９００が移動する可動制御が実行される。つまり、上述した落下動作の約１／４の速度で可動役物９００が移動する。ここで、本第５１制御例では、可動役物第２演出として実行可能な落下動作にて可動役物９００が移動する移動距離が約１２センチで、上昇動作にて可動役物９００が移動する移動距離が約３センチとなるように構成している。つまり、落下動作が実行されて可動役物９００が作動位置から落下位置へと移動するのに要する期間と、上昇動作が実行されて可動役物９００が作動位置から上昇位置へと移動するのに要する期間と、が同一となるように構成している。

【５７２９】

このように構成することで、可動役物第２演出の演出態様として何れの演出態様（落下演出、上昇演出）が設定された場合であっても、可動役物第２演出の演出期間が同一となるように構成している。このように構成することで、役物演出の演出期間を統一し易くすることができるため、役物演出を実行するための処理負荷を軽減し易くすることができる。そして、上昇演出が実行された場合も、上述した落下演出と同様に、上昇位置へと位置した状態で、可動役物９００を３秒間維持する維持期間が設定され、その間に、第３図柄表示装置８１の表示面にて上昇演出に対応する表示態様が表示される（図１８８９参照）。その後、退避演出が実行され、役物演出（役物可動演出）が終了する。なお、本第５１制御例では、上述した第５０制御例と同様に、退避シナリオテーブル２２２ｕｃを用いて退避動作が実行されるように構成している。そして、退避シナリオテーブル２２２ｕｃには、原点位置まで可動役物９００を移動させるための動作シナリオが規定されている。つまり、退避動作が開始される際の可動役物９００の位置に関わらず、同一のシナリオテーブルを用いて、可動役物９００を退避させることができる。

【５７３０】

＜第５１制御例における電気的構成について＞

次に、図１８９２を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１

８９２は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図１８９３を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図１８９３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【５７３１】

特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ（Ｃ３）と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。なお、図１８９３には図示していないが、普通図柄の抽選が実行されてからその抽選結果が停止表示されるまでの期間に実行される普通図柄変動の変動パターンを選択する際に使用する普図柄変動種別カウンタ（ＣＳ２）も有している。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図１９０９参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図１９２０参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第１球口６４への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕａと、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第２入球口６４０への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕａには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納され、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｂには、第２入球口６４０への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値が格納される。

【５７３２】

そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕａの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、第２特別図柄保

留球格納エリア２０３ｕｕｂの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を特別図柄保留球実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。なお、本第５１制御例では、特別図柄の種別が２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を１種類としても良い。そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成すれば良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機１０であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本第５１制御例のように、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機１０であれば、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｂ）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。

【５７３３】

また、本第５１制御例におけるパチンコ機１０は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕａ、及び、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｂが各種値を記憶（格納）している状態、即ち、第１特別図柄の保留記憶（特図１保留）と、第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）と、を有している状態において、特図１保留よりも特図２保留を優先して特別図柄保留球実行エリアへと移行させるように構成している。つまり、第１特別図柄に基づく特別図柄抽選（特図１抽選）よりも、第２特別図柄に基づく特別図柄抽選（特図２抽選）の方が、優先して実行されるように構成しているが、これに限ることなく、第１特別図柄に基づく特別図柄抽選（特図１抽選）を、第２特別図柄に基づく特別図柄抽選（特図２抽選）よりも優先して実行するように構成（所謂、特図１優先変動）しても良いし、各種値が格納された順に特別図柄抽選を実行するように構成（所謂、入賞順変動）しても良い。また、本第５１制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れのみとなるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。

【５７３４】

加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。また、小当たり当選したことに基づいて遊技状態を通常状態へと移行させるように構成した場合であっても、小当たり遊技が終了したことに基づいて異なる遊技状態へと移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。さらに、本第５１制御例のＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１エリア）からなるスルーゲート６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格

納エリア２０３ｕｕｃが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃには、スルーゲート６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタＣＳ２の各値がそれぞれ格納される。そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図１８９３を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～９９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９９の値を取り得るカウンタの場合は９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。

【５７３５】

また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～９９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～９９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図１９０９参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１９２０参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本第５１制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、遊技球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕａに、第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｂに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

【５７３６】

詳細な説明は後述するが、特別図柄の大当たりと判定された場合には、特別図柄が停止表示された後に、大当たり遊技が実行されていない状態よりも多くの賞球を獲得し易い大当たり遊技が開始される。なお、大当たり遊技の開始条件としては、上述した通り、大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された場合に成立する第１条件を開始条件としても良いし、大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された後に、所定の開始領域（スルーゲート６７）へと遊技球を通過させた場合に開始条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選を示す特別図柄（大当たり図柄）が停止表示された場合であっても、時間経過によって大当たり遊技が開始されてしまうことを抑制することができる。よって、大当たり遊技が実行されることが確定している状態で、遊技者が遊技を中断することができるため、特別図柄抽選によって大当たり当選し易い状態（例えば、大当たり遊技を介して確変状態が連続して設定される状態）が長時間継続した場合であっても、大当たり遊技が終了してから次の大当たり遊技が実行されるまでの期間内に遊技者が休憩を取ることが可能な期間を確実に提供することができる。なお、この場合、本第５１制御例におけるパチンコ機１０のように、確変状態中において遊技者に有利となる遊技方法（右打ち遊技）で遊技を行った場合に発射された遊技球が流下可能な遊技領域（可変表示装置ユニット８０の右側領域）に所定の開始領域（スルーゲート６７）を設けている場合においては、第３図柄表示装置８１の表示面に大当たり当選を示す特別図柄に対応する第３図柄（例えば、「７７７」）が停止表示されてから、所定時間（例えば、５秒）が経過した後にスルーゲート６７を遊技球が通過した場合に開始条件が成立するように構成すると良い。

【５７３７】

このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面に大当たり当選に対応する第３図柄が停止表示されるよりも前に右打ち遊技によって発射されていた遊技球が、大当

たり当選に対応する第３図柄が停止表示された後にスルーゲート６７を通過してしまい開始条件が成立してしまうことで、大当たり図柄が停止表示された後に大当たり遊技を実行させること無く休憩を取ろうとしているにも関わらず、大当たり遊技が開始されてしまうことを抑制することができる。また、大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された後、時間経過によって大当たり遊技が開始されない構成、即ち、大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された後に、所定の開始領域（例えば、スルーゲート６７）に遊技球を通過させることで大当たり遊技が開始されるように構成されたパチンコ機１０においては、大当たり当選に対応する第３図柄が第３図柄表示装置８１に停止表示されている状態で、遊技者に対して所定の開始領域（スルーゲート６７）へと遊技球を通過させる遊技を案内する案内表示演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選したことを示す特別図柄、第３図柄が停止表示されたにも関わらず、大当たり遊技が実行されない状態が異常では無いことを遊技者に容易に把握させることができる。ここで、図１８９５を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａについて説明する。図１８９５は、第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａは、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。

【５７３８】

具体的には、第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａには、大当たりと判定される判定値を遊技状態（特別図柄の確率状態）に応じて異ならせて規定している。図１８９５に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「５～９９９」）が外れの判定値として規定されている。また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～１９」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「２０～９９９」）が外れの判定値として規定されている。つまり、第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａの更新範囲は「０～９９９」の１０００個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は１／２００（１０００個のうち５個）となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は１／５０（１０００個のうち２０個）となる。なお、本第５１制御例では、２種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しても良いし、３種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。

【５７３９】

また、本第５１制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の２種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第３の抽選結果として、「外れ」の１種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置６５を「大当たり」よりも短い期間（１ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の１種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａに「小当たり」に対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の

値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、１つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。

【５７４０】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本第５１制御例では主制御装置１１０にて実行されるタイマ割込処理（図１９０９参照）毎に１回）更新され、遊技球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｂに格納される。本第５１制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１当たり種別選択テーブル２０２ｕｕｂを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図１８９６（ａ）を参照して第１当たり種別選択テーブル２０２ｕｕｂの内容について説明をする。図１８９６（ａ）は第１当たり種別選択テーブル２０２ｕｕｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。上述した通り、この第１当たり種別選択テーブル２０２ｕｕｂは、第１特別図柄の抽選または第２特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。

【５７４１】

具体的には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「０」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は１％（１／１００）である。第１当たり種別カウンタＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「１」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たりのラウンド数が３ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は１％（１／１００）である。

【５７４２】

また、図１８９６（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、大当たりのラウンド数が３ラウンドであり、通常大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が９８個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は９８％（９８／１００）である。即ち、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る３種類の大当たり種別のうち、２つの大当たり種別（大当たりＢ、大当たりＣ）は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）への遊技球の通過のさせ易さを異ならせており、「大当たりＢ」のほうが「大当たりＣ」よりも大当たり遊技中に球を特定領域へと流下させ易い大当たり遊技が実行されるように構成している。よって、「大当たりＢ」は、「大当たりＣ」よりも有利な大当たり種別となる。なお、詳細な説明は省略するが、大当たり種別「大当たりＡ」が設定された場合と、「大当たりＢ」が設定された場合は、大当たり遊技の１ラウンド目における可変入賞装置６５が開状態となっている期間中に可変入賞装置６５へと入賞した遊技球が特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を通過可能となるように切替部材６５ｈ（図１８８３（ａ）参照）の切替制御が実行され、大当たり種別「大当たりＣ」が設定された場合は、大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと入賞した遊技球が特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を通過困難（通過しない）ように切替部材６５ｈ（図１８８３（ａ）参照）の切替制御が実行されるように構成している。

【５７４３】

つまり、「大当たりＡ」と「大当たりＢ」とでは、大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと入賞させた遊技球の特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）への通過のし易さが同一となるように構成されており、「大当たりＣ」のみが、他の大当たり種別に比べて大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと入賞させた遊技球の特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）への通過のし易さが低くなるように構成している。なお、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に実行される切替部材６５ｈ（図１８８３（ａ）参照）の切替制御内容を異ならせることによって、大当たり遊技中における特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）への遊技球の通過のし易さを異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が開始されてから実行される切替部材６５ｈ（図１８８３（ａ）参照）の切替制御内容を変えること無く、可変入賞装置６５が開状態となるタイミングを大当たり種別に応じて異ならせるように構成しても良い。このように構成した場合であっても、切替部材６５ｈ（図１８８３（ａ）参照）が特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）へと遊技球を誘導し易い位置（図１８８３（ａ）参照）に位置している状態における可変入賞装置６５への遊技球の入球のし易さを異ならせることで、大当たり遊技中における特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）への遊技球の通過のし易さを異ならせることができる。上述した通り、本第５１制御例では、「大当たりＣ」が設定された大当たり遊技中に正常な遊技（右打ち遊技）を実行した場合には、可変入賞装置６５へと入賞した遊技球が特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を通過しないように構成されており、「大当たりＣ」の大当たり遊技中に遊技球が特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を通過した場合には、異常状態（切替部材６５ｈの切替制御に異常が生じている、切替部材６５ｈが破損している、正常な状態では存在し得ないタイミングで可変入賞装置６５内に遊技球が存在している等）が発生していると判定し、エラー報知が実行される。

【５７４４】

詳細な説明は省略するが、このエラー報知が実行された場合には、実行中の大当たり遊技が最後まで実行された後、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「０」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。つまり、「大当たりＣ」が設定された場合には、特定領域へと遊技球を通過させない場合の方が、特定領域へと遊技

球を通過させた場合よりも、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態を設定可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に不正行為を行うことで特定領域へと遊技球を通過させようとする遊技者にペナルティを課すことができる。なお、「大当たりＣ」の大当たり遊技が実行されている状態で遊技球が特定領域を通過した場合における処理は、上述した処理に限られること無く、例えば、特定領域を遊技球が通過したと判別された時点で大当たり遊技を中断し、継続して遊技が行えなくなるように構成しても良いし、エラー報知を実行するのみで、他の大当たり種別において特定領域へと遊技球を通過させた場合と同一の値を、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値、及び確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に設定するように構成しても良い。また、本第５１制御例では、大当たり種別に応じて、大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過可能な大当たり遊技と、特定領域を通過困難な大当たり遊技と、を実行可能に構成しており、特定領域を通過可能な大当たり遊技（大当たりＡ、大当たりＢ）が実行された場合には、特定領域への遊技球の通過のし易さが同一となる（正常に遊技を行っている場合にはほぼ１００％通過する）ように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと遊技球を入球させるための右打ち遊技（正常な遊技）を実行した場合における特定領域への遊技球の通過のし易さを異ならせた大当たり種別を設定可能に構成しても良く、例えば、特定領域への遊技球の通過のし易さが第１確率（１００％）となる大当たり遊技と、第１確率よりも低い第２確率（５０％）となる大当たり遊技と、を少なくとも含む複数種類の大当たり遊技を実行可能に構成すると良い。

【５７４５】

このように構成することで、大当たり遊技中における遊技の結果に応じて、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が設定される割合を異ならせることができるため、大当たり遊技中の遊技を行っている遊技者に対して、多くの賞球獲得を目指す遊技とタイミングを重複させて特定領域を遊技球が通過することを目指す遊技を行わせることができるため、大当たり遊技中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。次に、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は２５％（２５／１００）である。

【５７４６】

また、図１８９６（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２５～４１」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たりのラウンド数が３ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１７個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は１７％（１７／１００）である。また、図１８９６（ａ）に示し

た通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「４２～５１」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ」は、大当たりのラウンド数が２ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＤ」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。

【５７４７】

また、図１８９６（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５２～６８」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１７個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＥ」が決定される割合は１７％（１７／１００）である。また、図１８９６（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６９～８２」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＦ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ」は、大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１４個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＦ」が決定される割合は１４％（１４／１００）である。

【５７４８】

また、図１８９６（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８３～９０」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＧ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＧ」は、大当たりのラウンド数が６ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＧ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が８個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＧ」が決定される割合は８％（８／１００）である。また、図１８９６（ａ）に示した通り

、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９１～９７」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＨ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＨ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＨ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が７個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＨ」が決定される割合は７％（７／１００）である。

【５７４９】

また、図１８９６（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９８」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＩ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＩ」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変中カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＩ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＩ」が決定される割合は１％（１／１００）である。また、図１８９６（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＪ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＪ」は、大当たりのラウンド数が９ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」が、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「０」が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＪ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＪ」が決定される割合は１％（１／１００）である。

【５７５０】

即ち、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る９個の大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ、大当たりＤ、大当たりＥ、大当たりＦ、大当たりＧ、大当たりＨ、大当たりＩ、大当たりＪ）は、何れも確変大当たり遊技が実行されるが、大当たり遊技のラウンド数を異ならせており、最も多くのラウンド遊技が実行される「大当たりＡ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たりＤ」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。以上、説明をした通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず確変大当たり遊技が実行されるため、２％の割合で確変大当たり遊技が実行される第１特別図柄抽選よりも、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、有利な大当たり種別となる。図１８９３に戻り説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示

態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様（変動演出態様）が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図１９２０参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に基づいて特別図柄変動の変動パターン（変動時間）決定する際に参照される変動パターン選択テーブル２０２ｕｕｃ（図１８９７参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【５７５１】

ここで、図１８９７を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ｕｕｃについて説明する。この変動パターン選択テーブル２０２ｕｕｃは、図１８９７（ａ）に示すように、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ１（図１８９７（ｂ）参照）と、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ２（図１８９７（ｃ）参照）と、外れ用（確変・時短）変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ３（図１８９７（ｄ）参照）とが少なくとも規定されている。まず、図１８９７（ｂ）を参照して、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ１について説明する。図１８９７（ｂ）は、この大当たり用変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ１の内容を模式的に示した模式図である。大当たり用変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ１は、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。大当たりの変動パターンとしては、ノーマルリーチ各種（３０秒）、スーパーリーチ各種（６０秒）、スペシャルリーチ（９０秒）がそれぞれ規定されている。大当たり用変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ１には、変動種別カウンタＣＳ１の値毎に、各変動パターンが対応付けられている。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１の値の判定値として「０～５０」の範囲にはノーマルリーチ各種（３０秒）の変動パターンが対応付けられ、「５１～１７９」の範囲にはスーパーリーチ各種（６０秒）の変動パターンが対応付けられ、「１８０～１９８」の範囲にはスペシャルリーチ各種（９０秒）の変動パターンが対応付けられている。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、特別図柄の抽選結果が大当たりとなる場合の変動パターンを選択する場合に、取得している変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する判定値が設定されている変動パターンを大当たり用変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ１より選択する。

【５７５２】

図１８９７（ｃ）は、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ２の内容を模式的に示した模式図である。外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ２は、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の抽選結果が外れであった場合に選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。特別図柄の抽選結果が外れである場合には、上述したように、図示しない停止種別選択テーブルより停止種別が完全外れ（非リーチ）であるか、リーチ外れ（リーチ共通）であるかが停止種別選択カウンタＣ３の値によって決定される。具体的には、例えば、特別図柄の低確率状態において停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～７９」の範囲にあれば完全外れを設定し、「８０～９９」の範囲にあれば外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）を設定する。ここで、変動パターン種別が、完全外れである場合には、変動時間が比較的短い短外れ（７秒）と、変動時間が比較的長い長外れ（１０秒）のいずれかが設定される。短外れ（７秒）に対しては、「０～９８」が、長外れ（１０秒）に対しては、「９９～１９８」が変動種別カウンタＣＳ１の判定値として規定されている。また、外れリーチに対しては、変動種別カウンタＣＳ１の判定値が「０～１４９」の範囲には外れのノーマルリーチ各種（３０秒）が、「１５０～１９７」の範囲には外れのスーパーリーチ各種（６０秒）が、「１９８」には外れのスペシャルリーチ各種（９０秒）がそれぞれ設定されている。このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、遊技状態として通常状態が設定されている状態であって特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合には、取得した停止種別選択カウンタＣ３の値に基づいて停止種別（完全外れ、リーチ外れ）が決定され、決定された停止

種別に応じた変動パターンが、取得している変動種別カウンタＣＳ１の値を用いて外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ２を参照して選択される。

【５７５３】

図１８９７（ｄ）は、外れ用（確変・時短）変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ３の内容を模式的に示した模式図である。この外れ用（確変・時短）変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ３は、特別図柄の確変状態、時短状態において、特別図柄抽選の抽選結果が外れとなった場合に選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。この外れ用（確変・時短）変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ３では、規定されている変動種別カウンタＣＳ１の値が、上述した外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｕｕｃ２とは異なっている。上述したように、遊技状態が確変状態、又は時短状態である場合には、図示しない停止種別選択テーブルにより停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～８９」の範囲にあれば、完全外れが決定され、「９０～９９」の範囲にあればリーチ外れ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）が決定される。このように、通常状態よりも確変状態、または、時短状態が設定されている状態では、特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合において、停止種別として外れリーチが選択される割合が低く設定されている。また、停止種別として「完全外れ」が選択された場合の方が、「リーチ外れ」が選択された場合よりも短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成している。よって、確変状態、または、時短状態中に外れの変動時間が長くなってしまい、大当たりとなるまでの期間が長くなってしまうことを抑制できる。よって、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態（時短状態、確変状態）、具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されることにより、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い遊技状態において、特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）の単位時間当たりの実行回数を増加させ易くすることができるため、遊技効率を高めることができる。

【５７５４】

図１８９３に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本第５１制御例では主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によってタイマ割込処理（図１９０９参照）が実行される毎に、定期的に更新され、遊技球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知されたことに基づいて取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃに格納される。そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｕｕｄによって規定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｕｕｄに規定されている当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たりと判定する。また、この第２当たり乱数テーブル２０２ｕｕｄは、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。この第２当たり乱数テーブル２０２ｕｕｄに規定されている内容について、図１８９６（ｂ）を参照して説明をする。図１８９６（ｂ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｕｕｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１８９６（ｂ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～１４９」の範囲に普図当たりが規定されている。

【５７５５】

つまり、本第５１制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／１００）が低確率に設定されている。これにより、

普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行される本制御例において、通常状態中に普図当たりに当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され第２入球口６４０内に球が入球する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／２）が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。また、本第５１制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも長い変動時間（例えば、１０秒）が設定されるように構成している。このように、普通図柄抽選で当たり当選する確率と、普通図柄変動の変動時間の長さと、を遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第２入球口６４０へと球を入球させ易い遊技状態（確変状態、時短状態）を容易に設定することができる。さらに、本第５１制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行された普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、第２入球口６４０へと球を複数個入球させることが可能な動作態様（ロング開放）で電動役物６４０ａが開放動作される普図当たり遊技を実行可能に構成している。よって、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）であっても、一時的に第２入球口６４０へと球を入球させ易くすることができるため、どのような遊技状態が設定されている状態であっても、遊技者に対して第２特別図柄抽選が実行される可能性を残すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【５７５６】

第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２９９）、タイマ割込処理（図１９０９参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１９２０参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。図１８９２に戻り説明を続ける。ＲＯＭ２０２は、図１８９３に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図１８９４（ａ）を参照して、本第５１制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図１８９４（ａ）は、本第５１制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図１８９４（ａ）に示した通り、本第５１制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｕｕｂ、変動パターン選択テーブル２０２ｕｕｃ、第２当たり乱数テーブル２０２ｕｕｄを少なくとも有している。なお、第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｕｕｂ、変動パターン選択テーブル２０２ｕｕｃ、第２当たり乱数テーブル２０２ｕｕｄについては、図１８９３に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。図１８９２に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１８９３に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。

【５７５７】

なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による

電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図１９２０参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図１９１９参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図１９１８参照）が即座に実行される。また、ＲＡＭ２０３は、図１８９４（ｂ）に示すように、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａ、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃ、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆ、確変設定フラグ２０３ｕｕｈ、確変通過カウンタ２０３ｕｕｉ、入賞個数カウンタ２０３ｕｕｊ、動作カウンタ２０３ｕｕｋ、報知カウンタ２０３ｕｕｌ、残球タイマフラグ２０３ｕｕｍ、残球タイマ２０３ｕｕｎ、確変有効フラグ２０３ｕｕｏ、確変有効タイマ２０３ｕｕｐ、排出個数カウンタ２０３ｕｕｑ、時短カウンタ２０３ｕｕｒ、確変カウンタ２０３ｕｕｓ、大当たり中フラグ２０３ｕｕｔ、大当たり開始フラグ２０３ｕｕｕ、遊技状態格納エリア２０３ｕｕｖ、その他メモリエリア２０３ｚを少なくとも有している。

【５７５８】

特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａは、図１８９３に示すように１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、第１入球口６４に入賞したことに基づいて取得された第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の値の各値がそれぞれ格納される。より具体的には、球が第１入球口６４へ入球（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本制御例では、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア（第２保留エリア～第４保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂは、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａに対して、第２入球口６４０への入賞に対して取得されたカウンタ値がそれぞれ記憶される点で異なるのみで、その他の構成については、同一であるので、詳細な説明については省略する。

【５７５９】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃは、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂと同様に、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有している。これらの各エリアには、第２当たり乱数カウンタＣ４が格納される。より具体的には、球が左右何れかの普通始動口（スルーゲート）６７を通過したタイミングで、カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つま

り、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａと同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃの保留第１エリアに記憶されているカウンタＣ４の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶されたカウンタＣ４の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。

【５７６０】

特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図１９１４のＳ６０４Ｌ参照）。一方、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図１９１０のＳ２１１Ｌ参照）。この特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）は、特別図柄１保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図１９１０のＳ２１２Ｌ、図１９１４のＳ６０５Ｌ参照）。つまり、特別図柄１保留球数コマンドは、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。音声ランプ制御装置１１３は、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値が変更される度に、主制御装置１１０より送信される特別図柄１保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂによって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置１１０に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。なお、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１の保留球数図柄（保留図柄）を表示する。

【５７６１】

特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅは、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄに対して、第２入球口６４０に入賞して、保留された保留球の数が格納される点で相違する点で異なるので、その詳細な説明については省略する。なお、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値が変更されると、特別図柄２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に対して通知される。普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆは、普通始動口（スルーゲート）６７における球の通過に基づいて第２図柄表示装置８３で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆは、初期値がゼロに設定されており、球が普通始動口６７を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図１９１７のＳ９０４Ｌ参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆは、新たに普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される毎に、１減算される（図１９１６のＳ８０５Ｌ参照）。遊技球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）が４未満であれば、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得され

たデータが、普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃに記憶される（図１９１７のＳ９０５Ｌ）。一方、遊技球が左右いずれかの普通始動口（スルーゲート）６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値が４であれば、普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃには新たに何も記憶されない（図１９１７のＳ９０３Ｌ：Ｎｏ）。

【５７６２】

確変設定フラグ２０３ｕｕｈは、大当たり遊技中に確変状態の設定条件が成立したことを示すフラグである。ここで、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されるか否かを、大当たり遊技中に設定条件が成立したか否かに応じて決定するように構成している。つまり、当選した大当たりに対して何れの大当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技中に設定条件を設定させることが可能に構成しており、大当たり種別に応じて、大当たり遊技中における設定条件の成立のし易さを異ならせるように構成している。よって、本第５１制御例では、大当たり遊技中に設定条件が成立したことを、確変設定フラグ２０３ｕｕｈを用いて一時的に記憶するように構成し、大当たり遊技終了時に実行される大当たり終了処理（図１９２３のＳ１３１３Ｌ参照）において確変設定フラグ２０３ｕｕｈの設定状況を判別し（図１９２３のＳ１５０１Ｌ参照）、確変設定フラグ２０３ｕｕｈがオンに設定されていると判別した場合は（図１９２３のＳ１５０１Ｌ：Ｙｅｓ）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定するために確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に「１２０」を設定し（Ｓ１５０２Ｌ）、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１２０」を設定する（Ｓ１５０３Ｌ）。一方、Ｓ１５０１Ｌの処理において、確変設定フラグ２０３ｕｕｈがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ１５０１Ｌ：Ｎｏ）、大当たり遊技中に設定条件が成立していない遊技状況であるため、大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定するために時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に「１００」を設定する（Ｓ１５０６Ｌ）。

【５７６３】

ここで、大当たり遊技中に成立し得る設定条件の詳細について説明をする。具体的には、大当たり遊技中に特定領域（確変スイッチ６５ｅ３（図１８８３（ａ）参照）へと遊技球が通過した場合に設定条件が成立する。この確変スイッチ６５ｅ３へと遊技球が通過すると確変設定フラグ２０３ｕｕｈがオンに設定される（図１９２５のＳ１６２２Ｌ）。一方、この確変設定フラグ２０３ｕｕｈは、確変状態が設定された後にオフに設定される。なお、この確変設定フラグ２０３ｕｕｈは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、初期化された状態ではオフに設定される。なお、電源投入時に確変設定フラグ２０３ｕｕｈがオンに設定されている場合には、確変スイッチ６５ｅ３に電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ２０３ｕｕｈを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチ６５ｅ３を通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ２０３ｕｕｉが０より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ２０３ｕｕｈのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。確変通過カウンタ２０３ｕｕｉは、大当たり遊技中の１つのラウンド（本第５１制御例では、大当たりＡ，Ｂ、Ｄ～Ｊでの１ラウンド目）で確変スイッチ６５ｅ３を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ２０３ｕｕｉと後述する排出個数カウンタ２０３ｕｕｑとの合計により可変入賞装置６５に入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ２０３ｕｕｉは、確変スイッチ６５ｅ３を通過した場合に１ずつ加算されて更新される（図１９２５のＳ１６２１Ｌ）。また、可変入賞装置６５に入賞した遊技球の数と排出個数が一致するかの処理を実行した後に、初期値である「０」にリセットされる（図１９２６のＳ１６６１Ｌ）。なお、この確変通過カウンタ２０３ｕｕｉは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【５７６４】

入賞個数カウンタ２０３ｕｕｊは、大当たり遊技における１つのラウンドで可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに入賞した遊技球の数（即ち、可変入賞装置６５に入球した遊技球の数）をカウントするためのカウンタである。具体的には、可変入賞装置６５に設けられた検出口６５ａ１（図１８８３参照）を遊技球が通過したと検出されることに基づいて、１ずつ加算されて更新される（図１９２５のＳ１６１３Ｌ）。一方、１つのラウンドが終了した場合に、可変入賞装置６５に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３ｕｕｊの値）と排出された個数（排出個数カウンタ２０３ｕｕｑと確変通過カウンタ２０３ｕｕｉとの合計値）とが一致しているか判別（図１９２６のＳ１６５７Ｌ）された後に、初期値である「０」にリセットされる（図１９２６のＳ１６６１Ｌ）。なお、この入賞個数カウンタ２０３ｕｕｊの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。動作カウンタ２０３ｕｕｋは、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋがオン（励磁）に設定される時間を計時（カウント）するためのカウンタである。本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され易い確変大当たり種別（大当たりＡ、Ｂ，Ｄ～Ｊ）では、２ラウンドの開始に基づいて流路ソレノイド６５ｋが５秒間オンに設定され、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され難い通常大当たり種別（大当たりＣ）では２ラウンドの開始に基づいて流路ソレノイド６５ｋが０．５秒間オンに設定される。

【５７６５】

そして、動作カウンタ２０３ｕｕｋには、確変大当たり種別に対応させて２ラウンドの開始データとして５秒に対応するカウンタ値が設定され、通常大当たり種別に対応させて２ラウンドの開始データとして０．５秒に対応するカウンタ値が設定される（図１９２２のＳ１４０１Ｌ）。一方、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１１の実行する入賞処理（図１９２５のＳ１３１５Ｌ参照）のＳ１６１９Ｌの処理において１ずつ減算されて更新される。また、この動作カウンタ２０３ｕｕｋの値が０と判別されること（図１９２５のＳ１６２４Ｌ：Ｙｅｓ）に基づいて、流路ソレノイド６５ｋがオフに設定され（Ｓ１６２５Ｌ）、確変有効フラグ２０３ｕｕｏがオンに設定される（Ｓ１６２６Ｌ）。なお、この動作カウンタ２０３ｕｕｋは、電源断時にはバックアップされ、初期化された状態では、初期値である０が設定される。このように、動作カウンタ２０３ｕｕｋを設定して流路ソレノイド６５ｋを制御することで、確変スイッチ６５ｅ３への入賞を大当たり種別により制御できる。報知カウンタ２０３ｕｕｌは、遊技者の注意を惹きつけるための報知演出（本第５１制御例では、「液晶を見て」という音声）を出力するタイミングを判別するためのカウンタである。本第５１制御例では２ラウンド目の終了タイミング（１回のラウンド遊技中に可変入賞装置６５へと１０個の遊技球が入賞したことで終了条件が成立した場合、或いは、ラウンド遊技が開始されてから３０秒が経過したことで終了条件が成立した場合）に１秒間に対応する報知カウンタ２０３ｕｕｌが設定される。この報知カウンタ２０３ｕｕｌは、主制御装置１１０の報知処理（図１９２４、Ｓ１３１４Ｌ参照）のＳ１６０４Ｌの処理により１ずつ減算されて更新される。報知カウンタ２０３ｕｕｌが０となることに基づいて、音声ランプ制御装置１１３に対して出力される報知コマンドが設定される。音声ランプ制御装置１１３では、このコマンドを受信すると上記した音声を出力する為の処理が実行される。

【５７６６】

このように構成することで、流路ソレノイド６５ｋが動作される２ラウンド目の開始前に「液晶を見て」という音声が出力されるので、遊技者は、液晶に相当する第３図柄表示装置８１を注視する。２ラウンド目には、流路ソレノイド６５ｋが作動するので、その作動を遊技者に注視されると、実行されている大当たり種別を流路ソレノイド６５ｋの動作期間により判別されてしまう。遊技者には大当たり遊技の終了まで確変遊技状態が付与されることへの期待を持ち続けさせるために、切替部材６５ｈ（図１８８３（ａ）参照）の動きを遊技者が見え難くするような報知演出が実行されている。しかしながら、２ラウンド目が終了した場合に、インターバル表示中に切替部材６５ｈを遊技者が見てしまう虞があるので、そのインターバル期間中に、音声により第３図柄表示装置８１を注視するよう

に報知する報知演出が実行される。これにより、インターバル演出が実行された後に、表示される表示内容に遊技者の注意を惹きつけることができ、切替部材６５ｈの動作から遊技者の注意をそらすことができる。なお、本第５１制御例では、第３図柄表示装置８１を見せるように報知することで、切替部材６５ｈから遊技者の注意をそらすように構成したが、それに限らず、２ラウンド開始前に、可変入賞装置６５に遊技者の手をかざすように報知することで、切替部材６５ｈの動きを遊技者の手によって隠れるように報知してもよい。また、第３図柄表示装置８１に限らず、装飾ランプ３４等を遊技者に見るように報知することで、遊技者の注意をそらすように構成してもよい。さらに、２ラウンド中に、２次元コード等を表示させて、携帯電話で読み取るように促す報知をすることで、遊技者の注意をそらすように構成してもよい。本第５１制御例では、注意をそらす演出は、切替部材６５ｈの動作が終了するまでの最長時間（２ラウンド開始から５秒間）が設定される。これにより、報知時間により確変大当たり種別が設定された大当たり遊技が実行されているのか、通常大当たり種別が設定された大当たり遊技が実行されているのかを遊技者に判別されてしまう不具合を抑制できる。

【５７６７】

残球タイマフラグ２０３ｕｕｍは、閉状態となった可変入賞装置６５内に残留している遊技球（残球）の排出状況を判別する条件が成立したことを示すためのフラグであって、１のラウンド遊技が終了し可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が閉鎖した（閉鎖制御を実行した）後にオンに設定される（図１９２５のＳ１６１７Ｌ参照）。この残球タイマフラグ２０３ｕｕｍがオンに設定されることで、可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が開放状態から閉鎖状態に設定されたことを示している。この残球タイマフラグ２０３ｕｕｍがオンに設定されることで、後述する残球タイマ２０３ｕｕｎが１ずつ加算されて更新される（図１９２６のＳ１６５５Ｌ参照）。残球タイマ２０３ｕｕｎは、開閉扉６５ｆ１が閉鎖されてからの経過時間を計測するためのカウンタであり、可変入賞装置６５内の遊技球が排出されるのに必要な時間（球捌け時間）が経過したかを判別する際に参照されるカウンタである。本第５１制御例では、可変入賞装置６５に入賞した遊技球が排出されるまでに必要な時間が２秒となるように構成しており、本第５１制御例では、予め３秒に対応するカウンタ値が残球タイマ２０３ｕｕｎの上限値として設定されている。この残球タイマ２０３ｕｕｎの値が上限値（本第５１制御例では、３秒）に対応する値となったことに基づいて、可変入賞装置６５への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される（図１９２６のＳ１６５７Ｌ）。一致しないと判別した場合には（図１９２６のＳ１６５７Ｌ：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１６５８Ｌ）、その旨が外部へと報知される。よって、可変入賞装置６５内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。また、不正に可変入賞装置６５内に遊技球を残存させておき、２ラウンドの開始タイミングで衝撃等を与えて、実際よりも早く切替部材６５ｈまで遊技球を到達させて、大当たりＢであっても確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させる不正を抑制できる。

【５７６８】

なお、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、ラウンド遊技が終了してから、球捌け期間（２秒）よりも長い所定期間（３秒）が経過した時点で可変入賞装置６５へと入賞した遊技球の個数と、可変入賞装置６５から排出された遊技球の個数とが一致するかを判別することにより、可変入賞装置６５内に遊技球が残存しているか否かの判別を実行可能に構成しているが、同一の目的を達成するために別の方式を用いても良く、例えば、可変入賞装置６５への遊技球の入賞個数と排出個数とが一致するか否かを常時監視可能に構成し、一致していないと判別した場合に専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンに設定される継続期間が一定期間を超えた場合に可変入賞装置６５内に遊技球が残存していると判別しても良いし、入賞個数と排出個数との差分が所定値以上となった場合に可変入賞装置６５内に遊技球が残存していると判別しても良い。このように構成した場合であっても、不正に確変遊技状態が付与されることを抑制できる。確変有効フラグ２０３ｕｕｏは、流路ソレノイド６５ｋがオフに設定された後に、遊技球が確変スイッチ６５

ｅ３を通過した場合に、その通過を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ２０３ｕｕｏがオンに設定されている場合には、流路ソレノイド６５ｋがオンであることに基づいて、特別排出口６５ｅ２（図１８８３（ａ）参照）に流入した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過するのに必要な時間以下であることを示している。即ち、確変有効フラグ２０３ｕｕｏがオンである期間は、確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。

【５７６９】

確変有効タイマ２０３ｕｕｐは、上述した確変有効フラグ２０３ｕｕｏがオンに設定されてからの時間をカウントする為のタイマである。この確変有効タイマ２０３ｕｕｐにより流路ソレノイド６５ｋがオフとなった後に、確変スイッチ６５ｅ３を正常に通過するのに必要な期間を判別（計測）することができる。本第５１制御例では、特別排出口６５ｅ２に入球した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過するのに要する時間は１秒である。確変有効タイマ２０３ｕｕｐの上限値は１．２秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に確変スイッチ６５ｅ３を通過しても不正と判別して通過と判別しないように構成している。これにより、切替部材６５ｈが特別排出口６５ｅ２に誘導しない状態で、不正に特別排出口６５ｅ２に入球させて確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させたり、確変スイッチ６５ｅ３の下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサーを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。排出個数カウンタ２０３ｕｕｑは、１のラウンドで排出確認スイッチ６５ｅ４（図１８８３（ａ）参照）を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ２０３ｕｕｑは、可変入賞装置６５に入賞した遊技球の数と排出個数とが判別された後に初期値である０にリセットされる（図１９２６のＳ１６６１Ｌ）。時短カウンタ２０３ｕｕｒは、普通図柄の高確率状態（時短状態）が終了するまでに実行可能な特別図柄変動回数（残変動回数）を計測するためのカウンタである。この時短カウンタ２０３ｕｕｒは、大当たり遊技終了時に確変設定フラグ２０３ｕｕｈがオフである場合に、１００が設定される。また、大当たり遊技終了時に確変設定フラグ２０３ｕｕｈがオンである場合には、１２０が設定される。即ち、本第５１制御例では、大当たり遊技後に確変状態が設定されない場合には、１００回の時短状態が設定される。また、確変状態が設定される場合には、特別図柄の高確率状態が継続する期間と同一の期間（特別図柄変動１２０回）の普通図柄の高確率状態が設定される。

【５７７０】

確変カウンタ２０３ｕｕｓは、特別図柄の高確率状態（確変状態）が終了するまでに実行可能な特別図柄変動回数（残変動回数）を計測するためのカウンタである。この確変カウンタ２０３ｕｕｓは、大当たり遊技終了時に確変設定フラグがオンである場合に、１２０が設定される。即ち、本第５１制御例では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合には、１２０回の確変状態が設定される。大当たり中フラグ２０３ｕｕｔは、大当たり遊技（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｕｕｔがオンであれば、大当たり遊技中であることを意味し、オフであれば大当たり遊技中でないことを意味する。大当たり中フラグ２０３ｕｕｔは、特別図柄の抽選により大当たり当選し、大当たり遊技（特別遊技状態）が開始される場合にオンに設定される（図１９２１のＳ１３０３Ｌ参照）。また、大当たり遊技（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図１９２３のＳ１５０５Ｌ参照）。そして、特別図柄変動処理（図１９１０参照）では、この大当たり中フラグ２０３ｕｕｔが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図１９１０のＳ２０１Ｌ参照）。大当たり開始フラグ２０３ｕｕｕは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ２０３ｕｕｕがオンであれば、大当たりを開始させる条件が成立していることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させる条件が成立していないことを意味する。この大当たり開始フラグ２０３ｕｕｕは、大当たり当選を示す変動表示の終了タイミングとなった場合、即ち、大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された場合にオンに設定される（図１９１０のＳ２１８Ｌ）。また、大当たり開始フラグ２０３ｕｕｕは、大当たり遊技の開始を設定した場

合にオフに設定される（図１９２１のＳ１３０３Ｌ参照）。
【５７７１】
遊技状態格納エリア２０３ｕｕｖは、設定されている遊技状態を示すための情報が記憶される記憶領域であって、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値、及び、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に基づいて、現在の遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態の何れかであることを特定した情報が記憶されている。具体的には、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値が「０」で、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値が「０」である場合には、現在の遊技状態が通常状態であることを示すための情報（遊技状態情報）が記憶され、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値が「１以上」で、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値が「０」である場合には、現在の遊技状態が時短状態であることを示すための情報（遊技状態情報）が記憶され、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値が「１以上」で、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値が「１以上」である場合には、現在の遊技状態が確変状態であることを示すための情報（遊技状態情報）が記憶される。加えて、この遊技状態格納エリア２０３ｕｕｖには、大当たり遊技の実行中であることを示すための情報や、特別図柄変動が実行されていることを示す情報や、特別図柄変動が実行されていないことを示す情報も記憶可能に構成されている。そして、遊技状態格納エリア２０３ｕｕｖに記憶されている情報が更新される場合、例えば、遊技状態が切り替わる場合において、新たに記憶された情報（遊技状態情報）を示すためのコマンド（状態コマンド）が設定され、音声ランプ制御装置１１３へと出力するように構成している。このように構成することで、遊技状態が切り替わったことを音声ランプ制御装置１１３側でも即座に把握することが可能となる。また、詳細な説明は省略するが、本第５１制御例では、遊技状態格納エリア２０３ｕｕｖに、現在設定されている遊技状態や、現在の遊技状況を示すための情報以外にも、過去に設定された遊技状態を示す情報も記憶可能に構成している。つまり、遊技状態格納エリア２０３ｕｕｖに格納されている情報を読み出すことで、遊技状態の移行経緯を特定可能に構成している。そして、遊技状態の移行経緯を示すための情報も音声ランプ制御装置１１３へと出力可能に構成している。
【５７７２】
このように構成することで、通常状態が設定されたことを示すための状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３側で受信した場合において、確変状態が終了して通常状態が設定されたのか、時短状態が終了して通常状態が設定されたのかを特定し、異なる態様の演出を実行することが可能となる。その他メモリエリア２０３ｚは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。図１８９２に戻って説明を続ける。払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。
【５７７３】
払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するた

めの賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（スピーカ３０８など）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。また、上述した第５０制御例と同様に、演出用の可動役物９００を動作させるための駆動モータ９０５の制御や、可動役物９００の位置を検出可能な検出手段（原点位置センサ９２０、作動位置センサ９３０）の検出結果を受信可能に構成している。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【５７７４】

図１８９２に示す通り、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２Ａ（演出ボタン（枠ボタン）２２、選択ボタン６００）、駆動モータ９０５、原点位置センサ９２０、作動位置センサ９３０が接続されている。上述した駆動モータ９０５はステッピングモータとモータドライバとにより構成されており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１から各モータドライバに対して動作内容を設定する動作コマンド（動作（回転）速度（ｐｐｓ）、動作ステップ数と、および動作（回転）方向を指定可能なコマンド）が出力される。この音声ランプ制御装置１１３から出力されるモータ動作コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に格納される動作シナリオテーブル群２２２ｕｕｇに規定される内容を参照して設定される。なお、ステッピングモータを用いて可動役物９００を動作させる仕組みについては、上述した第５０制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【５７７５】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２や選択ボタン６００からの入力信号を監視し、遊技者によって枠ボタン２２や選択ボタン６００が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、後面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって枠ボタン２２や選択ボタン６００が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン２２や選択ボタン６００への操作

内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン２２や選択ボタン６００への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。

【５７７６】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本第５１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図１８９８に示すように、変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｕａと、ミッション選択テーブル２２２ｕｕｂと、追加演出選択テーブル２２２ｕｕｃと、第２期間表示選択テーブル２２２ｕｕｄと、退避時態様選択テーブル２２２ｕｕｅと、第２制御実行選択テーブル２２２ｕｕｆと、動作シナリオテーブル群２２２ｕｕｇと、が少なくとも格納（記憶）されている。変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｕａは、主制御装置１１０から受信した変動パターンと、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に対応させて異なる変動演出パターンがそれぞれ規定されている。音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に基づいて、詳細な変動パターンを選択可能に構成している。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【５７７７】

ここで、図１９００（ａ）を参照して、変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｕａに規定されている内容について説明をする。図１９００（ａ）は、変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｕａに規定されている内容を示した図である。図１９００（ａ）に示したとおり、変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｕａには、現在の遊技状態と、受信した変動パターンコマンドに含まれる当否判定結果（特別図柄抽選結果）と、変動パターンと、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値とに対応させて異なる種別の変動演出パターンが規定されている。具体的には、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「ノーマルリーチ（３０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９８」の全範囲に「各種ノーマル演出」が規定されている。詳細な内容については省略するが、「各種ノーマル演出」には、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出として、リーチ状態（変動している３つの第３図柄のうち、２つの第３図柄が大当たり当選を示す組合せで停止表示され、他の１つの第３図柄が変動している状態）となった後に、短時間で他の１つの第３図柄が大当たり当選を示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に応じて、異なる演出態様が規定されている。また、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「スーパーリーチ（６０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１１９」の範囲に「各種スーパーリーチ演出」が規定されており、「１２０～１９８」の範囲に「各種役物スーパー演出」が規定されている。

【５７７８】

ここで、「各種スーパーリーチ演出」には、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出として、リーチ状態となった後に、大当たり当選の期待度がノーマル演出よりも高いことを遊技者に報知するための高期待度演出（例えば、単に第３図柄を変動表示させるのでは無く、特定のキャラクタがアクションを行う演出）が実行された後に、大当たり当選を示す表示態様で第３図柄が停止表示される変動演出が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に応じて、異なる演出態様が規定されている。また、「各種役物スーパー演出」には、可動役物９００を用いた役物演出を含む変動演出が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に応じて異なる演出態様が規定されている。この「各種役物スーパー演出」が選択された場合には、特別図柄変動が開始されてから５秒が経過した時点から最大で２０秒間の役物演出が実行された後に、リーチ状態となる変動演出が実行される。また、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「スペシャルリーチ（９０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１８９」の範囲に「各種スペシャルリーチ演出」が規定されており、「１９０～１９８」の範囲に「各種役物スペシャル演出」が規定されている。ここで、「各種スペシャルリーチ演出」には、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出として、リーチ状態となった後に、大当たり当選の期待度がスーパーリーチ演出よりも高いことを遊技者に報知するための最高期待度演出が実行された後に、大当たり当選を示す表示態様で第３図柄が停止表示される変動演出が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に応じて、異なる演出態様が規定されている。また、「各種役物スペシャル演出」が選択された場合には、上述した「各種役物スーパー演出」と同一の演出期間（最大２０秒）を用いて、同一の演出態様の役物演出が実行された後に、リーチ状態となり、最高期待度演出が実行される変動演出が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に応じて異なる演出態様が規定されている。

【５７７９】

上述した通り、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄変動の変動パターンとして、対応する特別図柄抽選の結果が当たり当選（大当たり当選）である場合の方が、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成していることから、長い変動時間（変動パターン）に対応して実行される変動演出（例えば、スペシャルリーチ演出）の方が、短い変動時間（変動パターン）に対応して実行される変動演出（例えば、ノーマル演出）よりも、大当たり期待度を高くすることができる。よって、長い変動時間が選択された特別図柄変動が実行された場合であっても、大当たり期待度の高い変動演出を実行することができるため、長い変動時間に対応する変動演出が実行されたことにより遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、「役物スーパー演出」が選択された場合と、「役物スペシャル演出」が選択された場合とで、変動演出が開始されてから役物演出が終了するまでの間に、今回実行されている変動演出が「役物スーパー演出」であるか、「役物スペシャル演出」であるかを遊技者に把握させ難く構成している。具体的には、「役物スーパー演出」が選択された場合と、「役物スペシャル演出」が選択された場合との何れにおいても、役物演出が開始されるタイミングを同一にし、同一の動作シナリオを用いて可動役物９００を動作させるように構成している。よって、可動役物９００を用いた役物演出が実行されている最中に、今回実行されている変動演出が変動時間６０秒に対応する「役物スーパー演出」であるか、変動時間９０秒に対応する「役物スペシャル演出」であるかを遊技者に把握されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

【５７８０】

加えて、役物演出が実行されている期間中に遊技者が枠ボタン２２を押下した結果に基づいて、役物演出の演出期間の長さや、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様を可変可能に構成しており、且つ、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様によって、変動演出パターンの種別では無く、実行中の特別図柄変動が大当たり変動

であるかを示唆可能な表示態様を表示可能に構成している。なお、本第５１制御例では、役物演出の実行タイミングや、設定される動作シナリオを統一することで、役物演出における可動役物９００の動作内容によって変動演出パターン種別を遊技者に把握させ難くしているが、これに限ること無く、「役物スーパー演出」と、「役物スペシャル演出」との少なくとも一部にて役物演出が実行されるタイミングを異ならせても良い。この場合、通常とは異なるタイミングで役物演出が実行された場合に、実行中の変動演出が「役物スペシャル演出」、即ち、大当たり期待度が高い変動演出であることを遊技者に把握させるように構成すると良い。このように構成することで、通常とは異なる変動演出（役物スペシャル演出）が実行されたことに気が付いた遊技者に対して、実行中の変動演出が大当たり期待度の高い変動演出であることをいち早く察知させることができるため、役物演出が開始されるタイミングに対しても遊技者に興味を持たせることができる。図１９００（ａ）に戻り説明を続ける。遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「短外れ各種」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９８」の全範囲に「各種短外れ演出」が規定されている。詳細な内容については省略するが、「各種短外れ演出」には、第３図柄表示装置８１の表示面にて変動表示される第３図柄がリーチ状態とならずに外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に応じて異なる演出態様が規定されている。

【５７８１】

次に、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「リーチ外れ（３０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９８」の全範囲に「各種リーチ外れ演出」が規定されている。詳細な内容については省略するが、「各種リーチ外れ演出」には、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出として、上述した「各種ノーマル演出」と同一の演出態様でリーチ状態となった後に、変動中の第３図柄が外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されている。つまり、変動演出パターンとして「各種ノーマル演出」が選択された場合と、「各種リーチ外れ演出」が選択された場合とでは、変動中の第３図柄がリーチ状態となるまでは同一態様で変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出の演出結果が報知されるまでの間（全ての第３図柄が停止表示されるまでの間）、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「スーパーリーチ（６０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に「各種スーパーリーチ外れ演出」が規定されており、「１５０～１９８」の範囲に「各種役物スーパー外れ演出」が規定されている。詳細な内容については省略するが、「各種スーパーリーチ外れ演出」には、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出として、上述した「各種スーパーリーチ演出」と同一の演出態様でリーチ状態となった後に、高期待度演出が実行され、その後、変動中の第３図柄が外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されている。つまり、変動演出パターンとして「各種スーパーリーチ演出」が選択された場合と、「各種スーパーリーチ外れ演出」が選択された場合とでは、変動中の第３図柄がリーチ状態となり高期待度演出が実行されるまでは同一態様で変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出の演出結果が報知されるまでの間（全ての第３図柄が停止表示されるまでの間）、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。

【５７８２】

一方、「各種役物スーパー外れ演出」には、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出として、上述した「各種役物スーパー演出」と同一の演出態様で役物演出が実行された後に、リーチ状態が表示され、高期待度演出が実行され、その後、変動中の第３図柄が外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されている。つまり、変動演出パターンとして「各種役物スーパー演出」が選択された場合と、「各種役物スーパー外れ演出」が選択された場合とでは、変動中の第３図柄がリーチ状態となり高期待度演出が

実行されるまでは同一態様で変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出の演出結果が報知されるまでの間（全ての第３図柄が停止表示されるまでの間）、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。次に、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「スペシャルリーチ（９０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９７」の範囲に「各種スペシャルリーチ外れ演出」が規定されており、「１９８」の値に「各種役物スペシャル外れ演出」が規定されている。詳細な内容については省略するが、「各種スペシャルリーチ外れ演出」には、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出として、上述した「各種スペシャルリーチ演出」と同一の演出態様でリーチ状態となった後に、最高期待度演出が実行され、その後、変動中の第３図柄が外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されている。つまり、変動演出パターンとして「各種スペシャルリーチ演出」が選択された場合と、「各種スペシャルリーチ外れ演出」が選択された場合とでは、変動中の第３図柄がリーチ状態となり最高期待度演出が実行されるまでは同一態様で変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出の演出結果が報知されるまでの間（全ての第３図柄が停止表示されるまでの間）、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。

【５７８３】

一方、「各種役物スペシャル外れ演出」には、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出として、上述した「各種役物スペシャル演出」と同一の演出態様で役物演出が実行された後に、リーチ状態が表示され、最高期待度演出が実行され、その後、変動中の第３図柄が外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されている。つまり、変動演出パターンとして「各種役物スペシャル演出」が選択された場合と、「各種役物スペシャル外れ演出」が選択された場合とでは、変動中の第３図柄がリーチ状態となり最高期待度演出が実行されるまでは同一態様で変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出の演出結果が報知されるまでの間（全ての第３図柄が停止表示されるまでの間）、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。また、上述した通り、「各種役物スーパー演出」と「各種役物スペシャル演出」とでは、同一の演出態様で役物演出を実行可能に構成していることから、「各種役物スーパー演出」と同一の役物演出が実行される「各種役物スーパー外れ演出」と、「各種役物スペシャル演出」と同一の役物演出が実行される「各種役物スペシャル外れ演出」と、も同一の演出態様で役物演出を実行可能となる。このように構成することで、役物演出を含む変動演出が実行された場合において、実行されている変動演出の演出パターンに加え、特別図柄抽選の結果についても、変動演出の演出結果が報知されるまでの間（全ての第３図柄が停止表示されるまでの間）、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。次に、遊技状態が確変状態、又は時短状態である場合、即ち、通常状態よりも特別図柄抽選の実行権利を獲得し易い状態においては、当否判定結果と受信した変動パターンと、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値とに対応させて各種変動演出が規定されているが、その詳細な説明については省略する。

【５７８４】

以上、説明をした通り、本第５１制御例では、特別図柄抽選に当選した場合の方が、外れの場合よりも、長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成しており（図１８９７参照）、且つ、受信した変動パターンに対応する変動時間が６０秒以上である場合のみ、役物演出を含む変動演出が選択されないように構成している。よって、役物演出が実行された時点で大当たり当選の期待度を高めることができるため、遊技者に対して、役物演出が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。さらに、同一の変動時間の変動パターンを受信した場合であっても、大当たり当選に対応する変動パターンを受信した場合の方が、外れに対応する変動パターンを受信した場合よりも、役物演出を含む変動演出パターンが選択され易くなるように構成している。このように構成することで、役物演出が実行されたことによる大当たり当選の期待度をより高めることがで

きる。また、最も大当たり期待度の高い変動時間が９０秒の変動パターンを受信した場合よりも、６０秒の変動パターンを受信した場合の方が、役物演出を含む変動演出が選択され易くなるように構成している。このように構成することで、大当たり期待度が最も高い９０秒の変動パターンに対してのみ実行される変動演出（例えば、９０秒の変動時間を用いて物語のストーリーが進展していき、ストーリーの結末によって特別図柄抽選の結果を遊技者に報知する変動演出）の実行頻度が低くなってしまうことを抑制することができ、変動演出の演出効果を高めることができる。ミッション選択テーブル２２２ｕｕｂは、可動役物第１演出の終了条件を成立させるためのミッション内容を選択する際に参照されるデータテーブルであって、役物演出を含む変動演出が決定されたと判別した場合に（図１９３８のＳ３１０４Ｌ：Ｙｅｓ）、ミッション内容を選択するために参照される（図１９３８のＳ３１０７Ｌ）。このミッション選択テーブル２２２ｕｕｂには、対応する特別図柄抽選の当否判定結果、取得した第２演出カウンタ２２３ｕｕｇの値に対応させて異なるミッションパターン種別が規定されている。

【５７８５】

ここで、図１９００（ｂ）を参照して、ミッション選択テーブル２２２ｕｕｂに規定されている内容の詳細について説明をする。図１９００（ｂ）は、ミッション選択テーブル２２２ｕｕｂに規定されている内容を示した図である。具体的には、当否判定結果が「当たり」で、取得した第２演出カウンタ２２３ｕｕｇの値が「０～９９」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「１Ａ」が、「１００～１１９」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「１Ｂ」が、「１２０～１４９」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「２Ａ」が、「１５０～１５９」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「２Ｂ」が、「１６０～１７９」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「３Ａ」が、「１８０～１８９」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「３Ｂ」が、「１９０～１９８」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「４」が、それぞれ規定されている。一方、当否判定結果が「外れ」で、取得した第２演出カウンタ２２３ｕｕｇの値が「０～１７４」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「１Ａ」が、「１７５～１７９」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「１Ｂ」が、「１８０～１８８」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「２Ａ」が、「１８９」の値に対しては「２Ｂ」が、「１９０～１９８」の範囲に対しては「３Ａ」がそれぞれ規定されている。ここで、ミッションパターン種別と設定されるミッション内容との関係について説明をする。ミッションパターン種別として「１Ａ」，「１Ｂ」が設定された場合には、ミッション内容として、枠ボタン押下回数が５回に到達した場合にミッション達成となるミッション内容が設定され、図１８８４（ｂ）に示した通り、ミッション内容を示す小表示領域Ｄｍ６１には「ボタンを５回押せ」の文字が表示され、必要押下回数表示領域Ｄｍ６２ｂに「５」が表示される。

【５７８６】

また、ミッションパターン種別として「２Ａ」，「２Ｂ」が設定された場合には、ミッション内容として、枠ボタン押下回数が３回に到達した場合にミッション達成となるミッション内容が設定され、ミッションパターン種別として「３Ａ」，「３Ｂ」が設定された場合には、ミッション内容として、枠ボタン押下回数が１回に到達した場合にミッション達成となるミッション内容が設定される。さらに、当否判定結果が当たり当選の場合のみ選択され得る「４」が設定された場合には、ミッション内容として、時間経過に伴って自動的に終了条件が成立する「３秒待て」が設定される。つまり、複数のミッションパターン種別のうち「４」が最も可動役物第１演出の終了条件を成立させ易い種別となり、次いで、「３Ａ」，「３Ｂ」が終了条件を成立させ易い種別となり、徐々に終了条件が成立させ難くなり、「１Ａ」，「１Ｂ」が最も終了条件を成立させ難い種別となる。以上説明をした通り、本第５１制御例では、可動役物第１演出を途中で終了させるための終了条件として、難易度の異なるミッションを決定可能に構成している。このように構成することで、可動役物第１演出の実行期間中において枠ボタン２２に対して同一の操作を実行した場合であっても、設定されるミッション内容に応じて、終了条件が成立する場合と、成立し

ない場合と、を創出することができるため、遊技者に対して多様な演出を提供することができる。次に、各ミッションパターン種別に規定されている「Ａ」と「Ｂ」の内容について説明をする。図１９００（ｂ）に示した通り、同一のミッション内容が設定されるミッションパターン種別として末尾Ａの種別と末尾Ｂの種別がそれぞれ規定されており、末尾Ａの種別の方が、末尾Ｂの種別よりも選択され易くなるように規定されている。さらに、当否判定結果が「当たり」に対して規定されている内容と、当否判定結果が「外れ」に対して規定されている内容と、を比較すると、末尾Ｂの種別が選択される割合が当否判定結果「外れ」において極端に低くなるように規定されている。

【５７８７】

ここで、末尾Ａのミッションパターン種別が設定された場合には、ミッションに到達する（可動役物第１演出の終了条件が成立する）ことで、可動役物第２演出として落下演出が実行される種別であって、末尾Ｂのミッションパターン種別が設定された場合には、ミッションに到達する（可動役物第１演出の終了条件が成立する）ことで、可動役物第２演出として上昇演出が実行される種別である。つまり、可動役物第２演出として上昇演出が実行された場合には、限りなく大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように構成することで、上昇演出が実行されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。さらに、本第５１制御例では、末尾Ａのミッションパターン種別と、末尾Ｂのミッションパターン種別とで、同一のミッション内容が設定されるように構成しているため、可動役物第１演出が実行されており、且つ、ミッション到達していない状態で、後に実行され得る可動役物第２演出の演出態様を遊技者に事前に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、これに限ること無く、例えば、末尾Ｂのミッションパターン種別にのみ対応させたミッション内容を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、ミッション内容が報知された時点で大当たり当選の期待度が極めて高い状況であることを遊技者に把握させることができるため、上昇演出を実行させるために意欲的に枠ボタン２２を押下する遊技と、敢えてミッションを達成させること無く別の変動演出が実行されることを楽しむ遊技と、を遊技者に選択させることができる。追加演出選択テーブル２２２ｕｕｃは、可動役物第１演出中に終了条件が成立してから可動役物９００が作動位置へと移動するまでの間に実行条件が成立した場合に実行される追加演出の演出態様を決定するために用いられるデータテーブルであって、追加演出の実行条件が成立した場合に（図１９３９のＳ３２１４Ｌ：Ｙｅｓ）、参照される。

【５７８８】

ここで、図１９０１を参照して、追加演出選択テーブル２２２ｕｕｃの内容について説明をする。図１９０１は、追加演出選択テーブル２２２ｕｕｃに規定されている内容を模式的に示した図である。図１９０１に示した通り、追加演出選択テーブル２２２ｕｕｃには、特別図柄抽選の当否判定結果と、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別と、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値と、に対応させて５種類の追加演出態様が規定されている。具体的には、当否判定結果が「当たり（共通）」で、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別が「１Ａ」で、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１１９」に対しては、追加演出態様「１」が規定されている。この追加演出態様「１」が設定された場合には、追加演出の演出態様として「１ｋｇ」のおもりを模したアイコン（図１８８７（ａ）のアイコン９１４参照）が表示される。また、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１２０～１６９」に対しては、追加演出態様「２」が規定されている。この追加演出態様「２」が設定された場合には、追加演出の演出態様として「１０ｋｇ」のおもりを模したアイコン（図１８８７（ａ）のアイコン９１３参照）が表示される。そして、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１７０～１９８」に対しては、追加演出態様「３」が規定されている。この追加演出態様「３」が設定された場合には、追加演出の演出態様として大当たり当選を示す「Ｖ」のおもりを模したアイコンが表示される。つまり、ミッションパターン種別が「１Ａ」の場合、即ち、ミッション到達した場合において可動役物第２演出として落下演出が実行される場合においては、追加演出の

演出態様として可動役物９００が落下することを示唆可能な演出態様（おもりを模したアイコン）が表示されるように構成している。このように構成することで、追加演出の演出態様と、後に実行される可動役物第２演出の演出態様とを関連付けることができる。

【５７８９】

次に、当否判定結果が「当たり（共通）」で、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別が「２Ａ」で、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」に対しては、追加演出態様「１」が規定され、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１５０～１８９」に対しては、追加演出態様「２」が規定され、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１９０～１９８」に対しては、追加演出態様「３」が規定されている。そして、当否判定結果が「当たり（共通）」で、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別が「３Ａ」で、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～９９」に対しては、追加演出態様「１」が規定され、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１００～１９８」に対しては、追加演出態様「２」が規定されている。つまり、可動役物第１演出中に終了条件を成立させた後に実行される可動役物第２演出の演出態様が落下演出であるミッションパターン種別、即ち、末尾Ａのミッションパターン種別に対しては、全てに対して追加演出としておもりを模したアイコンが表示される演出態様が設定されるように構成している。そして、ミッション達成の難易度に応じて、おもりアイコンの選択割合を異ならせている。具体的には、最もミッション達成の難易度が低い「３Ａ（ボタン押下１回）」に対しては、「Ｖ」のおもりアイコンが設定されることが無く、「１ｋｇ」、または「１０ｋｇ」のおもりアイコンのみが選択され得るように規定しており、最もミッション達成の難易度が高い「１Ａ（ボタン押下５回）」に対しては、最も「Ｖ」のおもりアイコンが設定され易くなるように規定している。このように構成することで、可動役物第１演出中に設定されたミッション内容によって、追加演出を実行させ易いが追加演出が実行された場合の恩恵が少ない演出パターンと、追加演出を実行させ難いが追加演出が実行された場合の恩恵が大きい演出パターンと、を創出することができる。

【５７９０】

なお、本第５１制御例では、１回の可動役物第１演出中に３回のミッション演出を実行可能に構成しており、何れのミッション演出においても同一内容のミッション演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、新たなミッション演出が実行される毎に、ミッション選択テーブル２２２ｕｕｂを参照して新たなミッション内容を決定するように構成しても良い。このように構成した場合には、１回の可動役物第１演出中に、異なるミッション内容のミッションを実行させることができるため、例えば、意図しないミッションが実行された場合において敢えてミッションを達成せず、意図するミッションが実行されることを待つ遊技を行わせることも可能となる。図１９０１に戻り説明を続ける。次に、当否判定結果が「当たり（共通）」で、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別が「１Ｂ」，「２Ｂ」，「３Ｂ」である場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９８」の全範囲に対して、追加演出態様「５」が規定されている。この追加演出態様「５」が設定された場合には、追加演出の演出態様として風船を模したアイコンが表示される（図１８８８（ａ）のアイコン９１５参照）。つまり、可動役物第２演出の演出態様として上昇演出（アップ演出）が実行される場合には、ミッションパターン種別に関わらず、追加演出の演出態様として風船を模したアイコン９１５が表示されるように構成されている。そして、２回目以降の追加演出が実行された場合には、アイコン９１５が徐々に大きくなるように可変表示されるように構成している。

【５７９１】

次に、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別が「４」の場合、即ち、大当たり当選した場合のみ設定されるミッションパターン種別が設定された場合には、ミッション演出が実行された時点で遊技者に対して大当たり当選することが報知されているため、追加演出の演出態様として、大当たり種別を示唆す

る演出態様が設定されるように構成している。具体的には、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別が「４」で、当否判定結果が「当たり（時短）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値の全範囲（「０～１９８」）に対して、追加演出態様「３」（「Ｖ」のおもりを模したアイコン）が規定されており、当否判定結果が「当たり（確変）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値の範囲が「０～９９」の範囲に対して、追加演出態様「３」（「Ｖ」のおもりを模したアイコン）が規定され、「１００～１９８」の範囲に対して、追加演出態様「４」が規定されている。この追加演出態様「４」が設定されると、確変大当たりに当選していることを示唆可能な「超Ｖ」のおもりが追加演出として表示される。

【５７９２】

次に、当否判定結果が「外れ」で、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別が「１Ａ」で、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１６９」に対しては、追加演出態様「１」が規定され、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１７０～１９８」に対しては、追加演出態様「２」が規定されている。また、当否判定結果が「外れ」で、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別が「２Ａ」で、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１６９」に対しては、追加演出態様「１」が規定され、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１７０～１９８」に対しては、追加演出態様「２」が規定されている。さらに、当否判定結果が「外れ」で、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別が「３Ａ」で、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１６９」に対しては、追加演出態様「１」が規定され、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１７０～１９８」に対しては、追加演出態様「２」が規定されている。最後に、当否判定結果が「外れ」で、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されているミッションパターン種別が「１Ｂ」，「２Ｂ」，「３Ｂ」である場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９８」の全範囲に対して、追加演出態様「５」が規定されている。この追加演出態様「５」が設定された場合には、追加演出の演出態様として風船を模したアイコンが表示される（図１８８８（ａ）のアイコン９１５参照）。つまり、可動役物第２演出の演出態様として上昇演出（アップ演出）が実行される場合には、ミッションパターン種別に関わらず、追加演出の演出態様として風船を模したアイコン９１５が表示されるように構成されている。そして、２回目以降の追加演出が実行された場合には、アイコン９１５が徐々に大きくなるように可変表示されるように構成している。

【５７９３】

以上、説明をした通り、追加演出選択テーブル２２２ｕｕｃには、可動役物第２演出として落下演出が実行される場合における追加演出の演出態様としては、当否判定結果が「当たり」である場合の方が、「外れ」である場合よりも、「１０ｋｇ」のおもりアイコンを選択させ易くなるように各種データが規定されている。よって、追加演出として「１０ｋｇ」のおもりアイコンが表示される程、大当たり当選の期待度を高めることができる。つまり、可動役物第２演出として落下演出が実行される際に、表示画面に表示されているおもりアイコンの総重量が大きくなるほど、大当たり当選の期待度を高めることができる。このように構成することで、追加演出の演出態様、及び、可動役物第２演出の演出態様と、大当たり当選の期待度と、を視覚的に遊技者に分かり易く把握させることができる。第２制御実行選択テーブル２２２ｕｕｆは、可動役物第１演出中に終了条件を成立させること無く可動役物第１演出が終了した場合、即ち、可動役物第１演出に対応して設定された振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されている動作シナリオを最後まで実行した場合において、可動役物第１演出の終了後に可動役物第２演出を実行するかを決定する際に用いられるデータテーブルである。本第５１制御例では、可動役物第１演出の途中で終了条件を成立させた場合には、必ず可動役物第２演出を実行させるように構成しており、可動役物第１演出を最後まで実行させた場合には、可動役物第２演出の実行有無を抽選で決定するように構成している。このように構成することで、可動役物第１演出を途中で

終了させる、即ち、終了条件を成立させた場合の方が、可動役物第２演出を実行させ易くすることができるように構成している。このように構成することで、終了条件を成立させようと遊技者に対して意欲的に操作手段（枠ボタン２２）を操作させることができる。

【５７９４】

ここで、図１９０２を参照して、第２制御実行選択テーブル２２２ｕｕｆに規定されている内容について説明をする。図１９０２は、第２制御実行選択テーブル２２２ｕｕｆに規定されている内容を示した図である。図１９０２に示した通り、第２制御実行選択テーブル２２２ｕｕｆには、特別図柄抽選の当否判定結果と、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値とに対応させて第２制御（可動役物第２演出）の実行有無が規定されており、具体的には、当否判定結果が「当たり」で、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～８９」の範囲に対しては、第２制御（可動役物第２演出）を「実行する」が、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「９０～１９８」の範囲に対しては、第２制御（可動役物第２演出）を「実行しない」が規定されている。一方、当否判定結果が「外れ」で、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～２９」の範囲に対しては、第２制御（可動役物第２演出）を「実行する」が、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「３０～１９８」の範囲に対しては、第２制御（可動役物第２演出）を「実行しない」が規定されている。つまり、当否判定結果が「当たり」である場合の方が、「外れ」である場合よりも第２制御（可動役物第２演出）が実行され易くなるように第２制御実行選択テーブル２２２ｕｕｆに各種データが規定されている。このように構成することで、可動役物第１演出中に終了条件を成立させること無く可動役物第１演出が終了した場合には、その後、可動役物第２演出が実行されるだけで大当たり期待度を高めることができる。よって、遊技者に対して、可動役物第１演出中に終了条件を成立させるか否かを選択させる遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【５７９５】

なお、本第５１制御例では、上述した通り、可動役物第１演出中に終了条件を成立させること無く可動役物第１演出を終了させた場合、即ち、可動役物第１演出に対応する動作シナリオ（振動シナリオ６４）に対応する可動制御を全て終了させた場合には、第２制御実行選択テーブル２２２ｕｕｆを参照して可動役物第２演出の実行有無を決定可能に構成し、可動役物第２演出が実行されない事象を創出可能に構成することで、可動役物第１演出中に終了条件（枠ボタン２２への操作に基づいて成立する終了条件）を成立させたことに基づいて可動役物第１演出を終了させた場合に対して、可動役物第１演出終了後における可動役物第２演出の実行頻度を異ならせる（低下させる）ことが可能となるように構成しているが、可動役物第１演出中に終了条件を成立させた場合と、成立させなかった場合とで、可動役物第１演出の終了後における可動役物第２演出の実行頻度を異ならせることが可能であれば本第５１制御例におけるパチンコ機１０にて用いた構成以外を用いても良く、例えば、可動役物第１演出に対応する動作シナリオ（振動シナリオ６４）に対応する可動制御を全て終了させた回数をカウント可能なカウント手段を設け、そのカウント手段によってカウンタされた回数が所定回数（例えば、５回）に到達した場合には、必ず、可動役物第１演出の終了後に可動役物第２演出を実行させるように構成しても良い。このように構成することで、可動役物第１演出に対応する動作シナリオ（振動シナリオ６４）に対応する可動制御を全て終了させた場合、即ち、可動役物第１演出中に枠ボタン２２への操作に基づいて成立する終了条件を成立させない遊技（枠ボタン２２を操作しない遊技）を長時間継続している遊技者に対して、可動役物第２演出が１回も実行されない事態が発生してしまうことを確実に抑制することができる。

【５７９６】

また、本第５１制御例では、可動役物第１演出中に枠ボタン２２への操作に基づいて終了条件を成立させた場合には、可動役物第１演出の終了後に必ず可動役物第２演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、可動役物第１演出中に枠ボタン２２への操作に基づいて終了条件を成立させた場合であっても、可動役物第１演出の終了後に

可動役物第２演出が実行されない事象（違和感事象）が一部発生し得るように構成しても良く、この場合、対応する特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な抽選結果（例えば、大当たり当選）である場合の方が、遊技者に有利な抽選結果（例えば、大当たり当選）では無い（例えば、外れ）場合よりも、上述した違和感事象が発生し易くなるように構成すると良い。このように構成することで、長時間遊技を行っている遊技者、即ち、可動役物第１演出中に枠ボタン２２への操作に基づいて終了条件を成立させた場合には高確率で可動役物第２演出が実行されることを把握している遊技者に対して、可動役物第２演出が実行されないという違和感を提供することにより、対応する特別図柄抽選の結果を予測可能に構成している。第２期間表示選択テーブル２２２ｕｕｄは、可動役物第２演出が実行される期間（第２期間）中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様（第２期間表示領域Ｄｍ６４に表示される表示態様）を選択する際に用いられるデータテーブルであって、可動役物第２演出が実行される場合に参照される（図１９４３のＳ３６１５Ｌ参照）。ここで、図１９０３を参照して、第２期間表示選択テーブル２２２ｕｕｄに規定されている内容について説明をする。図１９０３は、第２期間表示選択テーブル２２２ｕｕｄに規定されている内容を示した図である。図１９０３に示した通り、第２期間表示選択テーブル２２２ｕｕｄには、当否判定結果と、当たり種別（大当たり種別）と、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されている駆動状況を示すデータ種別と、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値とに対応させて、第２期間表示領域Ｄｍ６４に表示される表示態様が規定されている。

【５７９７】

具体的には、当否判定結果が「当たり」で当たり種別が「大当たりＡ，Ｂ（確変）」で、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「０８Ｈ（落下演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～９９」の範囲に対して、表示態様「少し」が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１００～１９８」の範囲に対して、表示態様「大」が規定されている。また、当否判定結果が「当たり」で当たり種別が「大当たりＡ，Ｂ（確変）」で、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「１０Ｈ（上昇演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に対して、表示態様「大チャンス」が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１５０～１８９」の範囲に対して、表示態様「激アツ」が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１９０～１９８」の範囲に対して、表示態様「確変おめでとう」が規定されている。また、当否判定結果が「当たり」で当たり種別が「大当たりＣ（時短）」で、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「０８Ｈ（落下演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～９９」の範囲に対して、表示態様「少し」が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１００～１９８」の範囲に対して、表示態様「大」が規定されている。そして、当否判定結果が「当たり」で当たり種別が「大当たりＣ（時短）」で、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「１０Ｈ（上昇演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～９９」の範囲に対して、表示態様「大チャンス」が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１００～１９８」の範囲に対して、表示態様「激アツ」が規定されている。

【５７９８】

一方、当否判定結果が「外れ」で、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「０８Ｈ（落下演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に対して、表示態様「少し」が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１５０～１９８」の範囲に対して、表示態様「大」が規定されている。また、当否判定結果が「外れ」で、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「１０Ｈ（上昇演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～

１４９」の範囲に対して、表示態様「大チャンス」が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１５０～１８９」の範囲に対して、表示態様「激アツ」が規定されている。退避時態様選択テーブル２２２ｕｕｅは、可動役物９００が収納位置へと移動（退避）する際に実行される退避時態様（退避中演出態様）を選択する際に参照されるデータテーブルであって、可動役物９００を用いた役物演出として退避演出が開始される場合に（図１９４３のＳ３６１７Ｌ：Ｙｅｓ）、参照される（図１９４３のＳ３６１８Ｌ）。ここで、図１９０４を参照して、退避時態様選択テーブル２２２ｕｕｅに規定されている内容について説明をする。図１９０４は、退避時態様選択テーブル２２２ｕｕｅに規定されている内容を示した図である。図１９０４に示した通り、退避時態様選択テーブル２２２ｕｕｅには、今回の役物演出中に実行された各種演出の内容に対応させて退避中演出態様の表示態様が規定されている。具体的には、当否判定結果が「当たり」で、第２期間表示態様が「落下演出」に対応する「少し」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に対して表示態様「泡」が、「１５０～１９８」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。また、第２期間表示態様が「落下演出」に対応する「大」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～９９」の範囲に対して表示態様「泡」が、「１００～１９８」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。

【５７９９】

さらに、第２期間表示態様が「上昇演出」に対応する「大チャンス」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～９９」の範囲に対して表示態様「泡」が、「１００～１９８」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。また、第２期間表示態様が「上昇演出」に対応する「激アツ」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に対して表示態様「魚群」が、「１５０～１９８」の範囲に対して表示態様「金の魚群」が規定されている。また、第２期間表示態様が「上昇演出」に対応する「確変おめでとう」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９８」の全範囲に対して表示態様「金の魚群」が規定されている。一方、当否判定結果が「外れ」で、第２期間表示態様が「落下演出」に対応する「少し」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１８９」の範囲に対して表示態様「泡」が、「１９０～１９８」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。また、第２期間表示態様が「落下演出」に対応する「大」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に対して表示態様「泡」が、「１５０～１９８」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。さらに、第２期間表示態様が「上昇演出」に対応する「大チャンス」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に対して表示態様「泡」が、「１５０～１９８」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。また、第２期間表示態様が「上昇演出」に対応する「激アツ」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの全範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。以上、説明した通り、本第５１制御例では、役物演出中に様々な態様で移動した可動役物９００を、収納位置（原点位置）へと退避させるための退避動作をしている間も、図１８８６（ａ），（ｂ）に示した通り、退避動作中の可動役物９００を用いた演出を実行可能に構成している。

【５８００】

このように構成することで、従来であれば、可動役物９００を用いた役物が終了した場合に実行される役物演出後処理中の可動役物９００、即ち、収納位置（原点位置）に向かって移動中の可動役物９００も利用した役物演出を実行することができるため、収納位置（原点位置）から演出位置（作動位置）へと移動させた可動役物９００の可動制御を十分に利用した役物演出を実行することができる。なお、本第５１制御例では、実行された役物演出の演出態様に関わらず、可動役物９００の退避動作に対応する退避シナリオ６４として同一の動作シナリオを決定可能に構成している。つまり、可動役物９００がどの位置（作動位置、落下位置、上昇位置）に位置している場合であっても、同一の動作シナリオ

で可動役物９００を収納位置へと移動させることができるように構成している。図１８９８に戻り説明を続ける。動作シナリオテーブル群２２２ｕｕｇは、可動役物９００を用いた役物演出を実行する際に参照される各種動作シナリオテーブルを有している。ここで、図１８９９を参照して、動作シナリオテーブル群２２２ｕｕｇが有する各種動作シナリオテーブルの内容について説明をする。図１８９９は、動作シナリオテーブル群２２２ｕｕｇが有する各種シナリオテーブルを示した図である。本第５１制御例では、上述した第５０制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２（図１８６２（ａ）参照）が有する各種動作シナリオテーブルに対して、進出シナリオテーブル２２２ｕａに代えて進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａを、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに代えて振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂを設けた点と、新たに、落下シナリオテーブル２２２ｕｕｇｃと、上昇シナリオテーブル２２２ｕｕｇｄと、を設けている点で相違している。それ以外のデータテーブルである退避シナリオテーブル２２２ｕｃ、第１復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｄ、第２復帰対応シナリオテーブル２２２ｕｅ、励磁テーブル２２２ｕｆは上述した第５０制御例と同一であるため、その説明を省略する。

【５８０１】

進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａは、役物演出が開始されることで収納位置（原点位置）に位置している可動役物９００を作動位置へと移動させるための可動制御（進出制御）を実行する際に参照されるデータテーブルであって、収納位置に位置している可動役物９００を作動位置へと位置させるための駆動モータ９０５に対する動作データ（動作シナリオ）が規定されている。ここで、図１９０５（ａ）を参照して、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａに規定されている動作シナリオの内容について詳細に説明をする。図１９０５（ａ）は、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａに規定されている内容を示した図である。この進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａには、処理の進行に合わせて４段階の動作シナリオが規定されている。なお、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａに規定されている各種要素の内容については、上述した第５０制御例の進出シナリオテーブル２２２ｕａと同一であるため、その詳細な説明は省略する。図１９０５（ａ）に示した通り、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１」に対しては、動作「保持」を１０ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「２」に対しては、動作「正回転」をスピード「４」で作動位置センサ９３０が可動役物９００を検知するまで継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「３」に対しては、動作「正回転」をスピード「４」で１７ステップ分継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「４」に対しては、動作「保持」を４０ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「５」に対しては、駆動モータ９０５の非励磁状態を１０００ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されている。

【５８０２】

ここで、処理カウンタ２２３ｕｋの値は、駆動モータ９０５を駆動させるための新たなシナリオテーブルが決定された場合に「１」に設定されることで、シナリオテーブルに規定されている処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１」の動作シナリオに規定されているデータ内容に基づく駆動モータ９０５に対する可動制御が最初に実行される。そして、実行中の動作シナリオを完了した場合に、処理カウンタ２２３ｕｋの値が１加算され、加算後の処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応した動作シナリオに規定されているデータ内容に基づく駆動モータ９０５に対する可動制御が次に実行される。このように、各シナリオテーブルに規定されている処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応させた各動作シナリオに規定されているデータ内容に基づく駆動モータ９０５に対する可動制御を、対応する処理カウンタ２２３ｕｋの値の順番（昇順）に従って実行するように構成し、決定されたシナリオテーブルに規定されている処理カウンタ２２３ｕｋの値の最大値（進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａでは「５」）に対応する動作シナリオに規定されているデータ内容に基づく駆動モータ９０５に対する可動制御が完了した場合に決定されたシナリオテーブルに規定さ

れている駆動モータ９０５への可動制御が終了するように構成している。また、図１９０５（ａ）に示した通り、本第５１制御例では、上述した第５０制御例と同様に、駆動モータ９０５を駆動させるため（可動役物９００を移動させるため）のシナリオテーブルに、動作「保持」の動作シナリオも規定している。この動作「保持」に対応する動作シナリオには、駆動モータ９０５を励磁している状態であって、且つ、駆動モータ９０５を現状の位置から回転させない可動制御に対応するデータが規定されている。このように構成することで、駆動モータ９０５の非励磁状態に比べて駆動モータ９０５が外力（例えば、移動させた可動役物９００の慣性力）によって回転してしまうことを抑制することができる。

【５８０３】

さらに、本第５１制御例では、駆動モータ９０５を駆動させるため（可動役物９００を移動させるため）のシナリオテーブル（進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａ等）に、駆動モータ９０５の非励磁状態を継続させる期間（動作「－」に対応する期間）も規定するように構成している。このように構成することで、可動役物演出の実行期間中に可動役物９００を特定位置（例えば、作動位置）で所定期間（例えば、３秒間）待機させた後に、可動役物９００を特定位置（例えば、作動位置）から移動させる演出態様を設定する場合、即ち、可動役物演出の演出期間中に駆動モータ９０５を非励磁状態とする待機期間が含まれる場合であっても、可動役物演出の全期間をシナリオ管理することができるため、可動役物９００の可動制御を簡素化することができる。なお、本第５１制御例では、可動役物演出が実行される全期間に対して各種シナリオテーブルを用いた可動制御を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、可動役物演出の演出期間の少なくとも一部期間において、各種シナリオテーブルが設定されない期間として、駆動モータ９０５を非励磁状態とする待機期間を設けるように構成しても良く、この場合、１のシナリオテーブル（例えば、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａ）に規定されている可動制御が完了してからの経過期間を計測可能な計測手段を設け、その計測手段によって計測された経過期間が所定期間（例えば、３秒）の経過を計測したと判別された場合に、次のシナリオテーブル（例えば、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂ）に基づく可動制御を実行させるように構成すると良い。このように構成することで、駆動モータ９０５を非励磁状態とする待機期間を、シナリオテーブルに規定すること無く管理することができるため、待機期間の長さのみを異ならせた態様で可動役物演出を実行させる場合には、計測手段によって計測される所定期間の長さのみを異ならせれば良く、待機期間の長さを異ならせた複数のシナリオテーブルを予め用意する必要が無くなり、可動役物演出を実行させるために用いられる各種データの容量を削減することができる。

【５８０４】

なお、本第５１制御例では、図１８８４（ａ）を参照して上述した通り、上述した第５０制御例におけるパチンコ機１０に対して、作動位置センサ９３０の取り付け位置を第３図柄表示装置８１の正面視上方向（図１８８４（ａ）の視点で上方向）に移動させている。よって、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａの処理カウンタ２２３ｕｋの値「２」に規定されている動作シナリオを完了させるために、正常であれば約１秒の可動制御が実行される。つまり、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａに基づく可動制御が実行された場合には、収納位置に位置している可動役物９００を作動位置へと移動させるための約１秒の可動制御（進出制御）が実行される。そして、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａの処理カウンタ２２３ｕｋの値「５」に対応する動作シナリオには、可動役物９００を作動位置に位置させている状態で１０００ミリ秒（１秒）間、駆動モータ９０５を非励磁状態とする内容が規定されている。そして、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａの処理カウンタ２２３ｕｋの値「５」に対応する動作シナリオが実行されることで、図１８８４（ｂ）に示した役物可動演出（役物演出）が実行される。詳細な説明は後述するが、本第５１制御例では、役物可動演出（役物演出）中における可動役物９００に対する可動制御の進行状況を随時把握可能に構成し、可動制御の進行状況が特定状況まで進展したと判別した場合に、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種表示態様を表示するように構成している。つまり、特別図柄変動の開始に対応させて実行される変動演出の演出態様とし

て決定された各種態様を、特別図柄変動が開始されてから（変動演出が開始されてから）の経過時間に基づいて切り替え表示するのでは無く、可動役物９００の動作状況に応じて切り替え表示するように構成している。このように構成することで、可動役物９００の動作（動作演出）と、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様（表示演出）と、が用いられる役物可動演出（役物演出）を実行する場合において、動作演出の実行タイミングと、表示演出の実行タイミングとを同期させ易くすることができ、演出効果を高めることができる。

【５８０５】

ここで、従来より、特別図柄が変動表示している期間（特図変動期間）を用いて、実行中の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を示すための変動演出を実行可能なパチンコ機１０が知られている。このような従来型のパチンコ機１０では、変動演出の演出態様として複数の演出態様を設定可能に構成し、且つ、対応する特別図柄抽選の結果（例えば、大当たり、外れ等）に応じて、設定可能な演出態様の種別を異ならせたり、各演出態様の選択割合を異ならせたりするように構成することで、実行される変動演出の演出態様に基づいて特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な抽選結果（例えば、大当たり）であるかを予測可能に構成していた。このように構成された従来型のパチンコ機１０では、決定された演出態様に基づく変動演出の態様を、変動演出が開始されてからの時間経過に応じて切り替えていくものが一般的であった。しかしながら、このように構成された従来型のパチンコ機１０では、変動演出の演出態様として、複数の態様が独立して進展していく演出態様が決定された場合において、１の態様の進行状況が予め定められた進行内容よりも遅延した場合（例えば、演出を実行するために設定される各種コマンドの入出力エラーによって正常なタイミングよりも遅れたタイミングで１の態様に関する演出が実行された場合）であっても、個々の態様が、変動演出が開始されてからの経過時間に応じて実行されてしまうため、複数の態様が独立していく演出態様の変動演出にて各態様の進行状況を同期させ難く、演出効果が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、変動演出の演出態様として、動作演出と表示演出とが複合して実行される役物可動演出（役物演出）が設定された場合には、一方の演出（動作演出）の進行状況に応じて、他方の演出（表示演出）を実行するように構成している。このように構成することで、複数の態様の演出を複合して実行させる変動演出において、各態様の演出を同期させながら実行させ易くすることができるため、変動演出の演出効果を高めることができる。

【５８０６】

また、上述した通り、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、複合して実行される複数の態様の演出のうち、演出の進行状況に誤差が生じ易い態様の演出の進行状況に同期させるように他の演出を実行可能に構成している。具体的には、駆動モータ９０５を駆動させることで可動役物９００を移動させる動作演出の進行状況に合わせて、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示演出の実行タイミングを決定するように構成している。ここで、本第５１制御例では、上述した第５０制御例と同様に、可動役物９００を移動させるための可動制御を実行する場合に、可動制御の内容（動作シナリオ）が予め規定されている各種シナリオテーブル（図１８９８の動作シナリオテーブル群２２２ｕｕｇ）を参照して駆動モータ９０５を駆動させるように構成している。そして、駆動モータ９０５の駆動内容（励磁位置、励磁間隔、励磁期間等）に基づいて、可動役物９００を異なる移動方向や異なる移動速度で移動させるための可動制御を実行するように構成している。この場合、駆動モータ９０５に対して、各種シナリオテーブルに規定されている動作シナリオに応じた駆動制御を実行した場合であっても、駆動モータ９０５の駆動エネルギーを可動役物９００へと伝達させるための伝達部材（ギア、シャフト等）がスリップすることで、正常に回転している駆動モータ９０５の駆動エネルギーを可動役物９００へと伝達することが出来なかったり、駆動モータ９０５に負荷が掛かることによって駆動モータ９０５を励磁させるために出力される信号（入力パルス信号）と、駆動モータ９０５の回転動作とが同期しない状態（脱調）が発生したりする場合がある。つまり、可動役物９００を

移動させる動作を含む動作演出の方が、第３図柄表示装置８１の表示面に表示態様を表示させる表示演出よりも、実行に費やされる時間に誤差が生じ易い演出となる。そこで、本第５１制御例では、実行時間に誤差が生じやすい演出種別（動作演出）に対応させて、他の演出種別（表示演出）の実行タイミングを決定可能に構成している。このように構成することで、複数の演出種別を複合して実行する役物演出（役物可動演出）における一連の流れを遊技者に違和感を与えること無く実行することができる。

【５８０７】

次に、図１９０５（ｂ）を参照して、落下シナリオテーブル２２２ｕｕｇｃの内容について説明をする。図１９０５（ｂ）は、落下シナリオテーブル２２２ｕｕｇｃに規定されている内容を模式的に示した図である。図１９０５（ｂ）に示した通り、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１」に対しては、動作「保持」を１０ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「２」に対しては、動作「正回転」をスピード「２」で４００ステップ分継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「３」に対しては、動作「保持」を４０ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「４」に対しては、駆動モータ９０５の非励磁状態を３０００ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されている。次に、図１９０５（ｃ）を参照して、上昇シナリオテーブル２２２ｕｕｇｄの内容について説明をする。図１９０５（ｃ）は、上昇シナリオテーブル２２２ｕｕｇｄに規定されている内容を模式的に示した図である。図１９０５（ｃ）に示した通り、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１」に対しては、動作「保持」を１０ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「２」に対しては、動作「逆回転」をスピード「４」で２００ステップ分継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「３」に対しては、動作「保持」を４０ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「４」に対しては、駆動モータ９０５の非励磁状態を３０００ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されている。次に、図１９０６を参照して、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂの内容について説明をする。図１９０６は、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されている内容を模式的に示した図である。

【５８０８】

図１９０６に示した通り、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂは、上述した振動シナリオテーブル２２２ｕｂに対して、振動動作１周期分の動作に対応する動作シナリオ、具体的には、処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１」～「１４」までの規定内容のみを残して、他を排除した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。つまり、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに基づく動作が実行された場合には、図１８９０に示した１周期分の振動動作が実行される。そして、繰り返し処理によって３周期分の振動動作が実行される。次に、図１９０７を参照して、本第５１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図１９０７は、本第５１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図１９０７に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、入賞情報格納エリア２２３ｕｕａ、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｕｕｃ、変動開始フラグ２２３ｕｕｄ、停止種別選択フラグ２２３ｕｕｅ、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆ、第２演出カウンタ２２３ｕｕｇ、従状態格納エリア２２３ｕｕｈ、時短中カウンタ２２３ｕｕｉ、確変中カウンタ２２３ｕｕｊ、Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋ、Ｖ入賞フラグ２２３ｕｕｌ、Ｖ報知フラグ２２３ｕｕｍ、演出情報記憶エリア２２３ｕｕｎ、ＳＷ有効時間記憶エリア２２３ｕｕｏ、経過タイマ２２３ｕｕｐ、残チャンス回数カウンタ２２３ｕｕｑ、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒ、押下カウンタ２２３ｕｕｓ、押下情報記憶エリア２２３ｕｕｔ、切替フラグ２２３ｕｕｕ、役物可動関連エリア２２３ｕｕｙ、その他メモリエリア２２３ｚが少なくとも設けられている。以下に、本第５１制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の詳細について説明する。

【５８０９】
入賞情報格納エリア２２３ｕｕａは、１つの実行エリアと、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア２２３ｕｕａに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂは、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。即ち、第１特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂにて、その第１特別図柄の保留球数を管理するようになっている。具体的には、主制御装置１１０では、第１入賞口６４への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。

【５８１０】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値を取得して、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂに格納する（図１９２９のＳ２２１０Ｌ参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂの値を更新するので、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄと同期させながら、その値を更新することができる。特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂの値は、第３図柄表示装置８１における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂに格納すると共に、格納後の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂの値分の保留球数図柄を第３図柄表示装置８１の表示領域に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂは、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｕｕｃは、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂに対して、第２特別図柄に対応する保留球の数が主制御装置１１０から出力される保留球数コマンドに基づいて記憶される点で異なるのみであるので、その詳細な説明については省略する。

【５８１１】
変動開始フラグ２２３ｕｕｄは、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図１９２９のＳ２２０４Ｌ参照）、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図１９３６のＳ２９０３Ｌ参照）。変動開始フラグ２２３ｕｕｄがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。ここで設定

された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１９２８参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２Ｌ）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。停止種別選択フラグ２２３ｕｕｅは、主制御装置１１０から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図１９２９のＳ２２０７Ｌ参照）、第３図柄表示装置８１における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図１９３６のＳ２９０８Ｌ参照）。停止種別選択フラグ２２３ｕｕｅがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別がそのまま設定される。第１演出カウンタ２２３ｕｕｆは、予告演出や、各種抽選に使用されるカウンタである。０～１９８の範囲で繰り返し更新される。図示は省略したが、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理（図１９２８参照）が実行される毎に１ずつ更新される。

【５８１２】

第２演出カウンタ２２３ｕｕｇは、本第５１制御例における予告演出や、各種抽選に使用されるカウンタであって、上述した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆとは異なる法則でカウンタ値が更新されるように構成している。このように構成することで、同一の制御処理内にて複数の演出に関する演出態様を抽選で決定する場合において、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値を参照して決定される演出態様と、第２演出カウンタ２２３ｕｕｇの値を参照して決定される演出態様と、を設定可能に構成したとしても、それぞれの演出態様に関連性を持たせること無くランダムに設定し易くすることができる。従状態格納エリア２２３ｕｕｈは、主制御装置１１０から送信される状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態が格納される現状態エリアと、１つ前に現状態エリアに格納されていた遊技状態を格納する前状態エリアとを有する。この現状態エリアに格納されている遊技状態により、現在設定されている遊技状態を音声ランプ制御装置１１３により判別できる。時短中カウンタ２２３ｕｕｉは、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に（大当たり遊技終了後に）、予め定められた値（本第５１制御例では「１００」、又は、「１２０」）が設定される。そして、時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値が１以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が１減算され、時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値が「０」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。

【５８１３】

確変中カウンタ２２３ｕｕｊは、確変状態が継続する期間を計測するためのカウンタであって、状態コマンド受信処理（図１９３０のＳ２２０２Ｌ参照）において、遊技状態が確変状態へと移行したと判別された場合に（図１９３０のＳ２３０８Ｌ：Ｙｅｓ）、カウンタ値として「１２０」が設定される（図１９３０のＳ２３０９Ｌ参照）。そして、確変中カウンタ２２３ｕｕｊの値が１以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が１減算され、確変中カウンタ２２３ｕｕｊの値が「０」となった場合に、特別図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、確変中カウンタ２２３ｕｕｊの値に基づいて、特別図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋは、主制御装置１１０から大当たり開始コマンドを受信した場合に、その大当たり開始コマンドに含まれる大当たり種別情報が大当たりＡである場合にオンされ（図１９３４のＳ２７０６Ｌ参照）、Ｖ入賞コマンドを受信した場合にオフにされる（図１９３１のＳ２４０６Ｌ参照）。このＶ演出実行フラグ２２３ｕｕｋがオンの場合には、大当たり遊技中の特定ラウンド（本第５１制御例では、２ラウンド目）において特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）へと遊技球を入球させることを促すＶ演出が実行される。なお

、Ｖ入賞コマンドとは、特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）を球が流下したことを通知するためのコマンドである。Ｖ入賞フラグ２２３ｕｕｌは、主制御装置１１０からＶ入賞コマンドを受信した場合にオンされ（図１９３１のＳ２４０４Ｌ参照）、エンディング処理においてオフされる（図１９３５のＳ２８０２Ｌ参照）。このＶ入賞フラグ２２３ｕｕｌは、可変入賞装置６５内に配設された特定領域（Ｖゲート）６５Ｖを遊技球が通過したことを音声ランプ制御装置１１３により判別するためのフラグであり、Ｖ演出の実行中に（Ｖゲート）６５Ｖを遊技球が通過した場合と、通過しなかった場合とでエンディング演出の後半期間の表示態様を切り替えることができる。

【５８１４】

Ｖ報知フラグ２２３ｕｕｍは、主制御装置１１０からＶ入賞コマンドを受信した場合に、Ｖ入賞を報知するための表示用コマンドを設定した場合にオンされ（図１９３１のＳ２４０８Ｌ参照）、主制御装置１１０から遊技状態を確変状態に変更する状態コマンドを受信した場合にオフされる（図１９３０のＳ２３１１Ｌ参照）。ＳＷ有効時間記憶エリア２２３ｕｕｏは、枠ボタン２２や選択ボタン６００が有効として判別される期間が記憶される記憶される記憶エリアである。本第５１制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための演出態様が設定された場合に、演出パターンに対応した操作有効期間の設定情報がＳＷ有効時間記憶エリア２２３ｕｕｏに格納される。経過タイマ２２３ｕｕｐは、調整情報調整画面が表示を開始してから一定時間（本第５１制御例では１０秒）経過した場合に環境調整終了を示す表示態様を表示するために設定されるタイマである。この経過タイマ２２３ｕｕｐのタイマ値は、演出ボタン２２、又は、選択ボタン６００が操作された場合に対応するタイマ値が設定され、演出更新処理が実行される毎に「１」ずつ更新される。残チャンス回数カウンタ２２３ｕｕｑは、可動役物第１演出期間中に実行されるミッション演出の残実行回数を計測するためのカウンタであって、役物演出の実行が決定された場合に「３」の値が設定される（図１９３８のＳ３１０９Ｌ）。その後、振動シナリオテーブル２２２ｕｇｂを参照して振動動作が繰り返し実行される場合に、残チャンス回数カウンタ２２３ｕｕｑの値が１減算される（図１９４８のＳ４００６Ｌ参照）。このように、１回の可動役物第１演出中に複数回のミッション演出を実行可能に構成した場合であっても、残チャンス回数カウンタ２２３ｕｕｑの値を確認することで、１回の可動役物第１演出中に実行され得るミッション演出の回数を遊技者に把握させることができる。ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒは、ミッション選択テーブル２２２ｕｕｂを参照して選択されたミッション内容を示す情報（ミッションパターン種別）を一時的に記憶するための記憶領域である。

【５８１５】

押下カウンタ２２３ｕｕｓは、可動役物第１演出中に設定されるミッション期間中に枠ボタン２２を押下した回数を計測するためのカウンタであって、枠ボタン入力監視・演出処理（図１９３９のＳ２１０７Ｌ参照）において、枠ボタン２２への操作に基づいて、図示しない検知スイッチが枠ボタン２２の押下を検知した場合にカウンタの値が１加算される。そして、ミッション期間が経過したタイミングで０にクリアされる。押下情報記憶エリア２２３ｕｕｔは、可動役物第１演出中に枠ボタン２２を押下した回数の累積値を一時的に記憶するための記憶領域であって、各ミッション期間中に計測された押下カウンタ２２３ｕｕｓの値がクリアされる際に、計測された押下回数に対応する情報が累積記憶される。切替フラグ２２３ｕｕｕは、可動役物９００の駆動態様が切り替わったことを示すためのフラグであって、可動役物９００の駆動態様が切り替わった場合にオンに設定される。本第５１制御例では、後述する駆動状況格納エリア２２３ｕｙを用いて、可動役物９００の動作状況（駆動状況）を一時的に記憶可能に構成し、可動役物９００の動作状況（駆動状況）が切り替わったことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様を切り替えるための処理を実行するように構成している。

【５８１６】

よって、可動役物９００の動作状況（駆動状況）が切り替わり、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに新たな駆動状況を示すための情報が記憶された場合に切替フラグ２２３ｕｕｕ

をオンに設定するように構成し、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様の内容を更新するための処理（役物演出更新処理（図１９４３のＳ３５１０Ｌ参照））にて、切替フラグ２２３ｕｕｕがオンに設定されていると判別した場合に（図１９４３のＳ３６０１Ｌ：Ｙｅｓ）、新たに記憶された駆動状況を示すための情報に対応した表示態様を決定するように構成している。このように構成することで、可動役物９００の駆動状況（動作状況）に対応した表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示することができるため、遊技者に違和感を与えること無く、可動役物９００と第３図柄表示装置８１とを用いた複合演出（役物演出）を実行することができる。そして、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様の内容を更新するための処理（役物演出更新処理（図１９４３のＳ３５１０Ｌ参照））にて、切替フラグ２２３ｕｕｕがオンに設定されていると判別した後にオフに設定される（図１９４３のＳ３６０２Ｌ参照）。役物可動関連エリア２２３ｕｕｙは、可動役物９００を可動制御する際に必要な情報を一時的に記憶するための各種タイマやフラグを有するエリアである。ここで、図１９０８（ａ）を参照して、役物可動関連エリア２２３ｕｕｙの内容について説明をする。図１９０８（ａ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３内の役物可動関連エリア２２３ｕｕｙの内容を示した図である。図１９０８（ａ）に示した通り、役物可動関連エリア２２３ｕｕｙには、上述した第５０制御例におけるＲＡＭ２２３に対して、第２動作シナリオ実行フラグ２２３ｕｖと、役物異常フラグ２２３ｕｗと、次回禁止フラグ２２３ｕｘと、駆動状況格納エリア２２３ｕｙと、を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【５８１７】

第２動作シナリオ実行フラグ２２３ｕｖは、第２動作シナリオに基づく可動役物９００に対する可動制御が実行されていることを示すためのフラグであって、第２動作シナリオに基づく可動役物９００に対する可動制御が実行される場合にオンに設定され、第２動作シナリオに基づく可動役物９００に対する可動制御が終了した場合にオフに設定される。役物異常フラグ２２３ｕｗは、可動役物９００の可動制御中に異常が生じたことを示すためのフラグであって、可動役物９００の可動制御中に異常が発生した場合にオンに設定される。そして、パチンコ機１０の電源を再投入することでオフに設定される。そして、変動演出の演出態様を決定する際に参照され、役物異常フラグ２２３ｕｗがオンに設定されている場合には、可動役物９００を動作させる役物演出が決定されないように構成している。このように構成することで、可動役物９００の可動制御に異常が生じてエラー報知コマンドを設定した状況では役物異常フラグ２２３ｕｗがオンに設定されるため、変動演出設定処理（図１９３７のＳ２９０５Ｌ参照）にて実行される通常状態演出態様決定処理（図１９３８のＳ３０１６Ｌ参照）において、新たな役物演出が実行される変動演出が決定されないようにすることができる。次回禁止フラグ２２３ｕｘは、可動役物９００を用いた役物演出の実行を一時的に禁止するためのフラグであって、変動演出の停止時（特別図柄変動の停止時）において、可動役物９００に対する可動制御が終了していないと判別された場合にオンに設定される。そして、変動演出の演出態様を決定する際に参照され、次回禁止フラグ２２３ｕｘがオンに設定されている場合には、可動役物９００を動作させる役物演出が決定されないように処理が実行され、その後、オフに設定される。このように構成することで、可動役物９００に対する可動制御が終了していないと判別された特別図柄変動の次変動において役物演出が実行されることが無いため、可動制御の途中（例えば、退避動作中）の可動役物９００に対して新たな可動制御が実行されてしまうことを抑制することができる。

【５８１８】

駆動状況格納エリア２２３ｕｙは、可動役物９００に対する可動制御の進行状況に応じて可動役物９００の動作状況（駆動状況）を特定するための情報を一時的に記憶するための記憶領域である。次に、図１９０８（ｂ）を参照して、駆動状況格納エリア２２３ｕｙの構成について説明をする。図１９０８（ｂ）は、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに規定されている内容を示した図である。図１９０８（ｂ）に示した通り、駆動状況格納エリア

２２３ｕｙには、可動役物９００の動作状況に応じて、「００Ｈ」～「１８Ｈ」のデータ種別を格納可能に構成している。ここで、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されるデータ種別の内容について説明をする。データ種別「００Ｈ」は、可動役物９００を可動制御する役物演出の実行が決定されている状態であって、可動制御が実行されていない状況、即ち、駆動待機フラグ２２３ｕｐがオンに設定されている動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「０１Ｈ」は、進出動作が実行されている状態であって、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａ内の処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１」～「４」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「０２Ｈ」は、進出動作が実行されている状態であって、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａ内の処理カウンタ２２３ｕｋの値が「５」に対応する動作シナリオ（維持期間）に基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別である。データ種別「０３Ｈ」は、振動動作が実行されている状態であって、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂ内の処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１」～「１３」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況のうち、終了条件が成立していない状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「０４Ｈ」は、振動動作が実行されている状態であって、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂ内の処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１」～「１３」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている状態であって、終了条件が成立している動作状況を示すためのデータ種別である。

【５８１９】

また、データ種別「０５Ｈ」は、振動動作が実行されている状態であって、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂ内の処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１４」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別である。データ種別「０６Ｈ」は、振動動作が終了した状態であって、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されている全ての動作シナリオに基づく可動制御が完了した動作状況、即ち、終了条件を成立させること無く振動動作が終了した動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「０７Ｈ」は、振動動作が終了した状態であって、終了条件が成立したことによって、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されている全ての動作シナリオに基づく可動制御を実行すること無く振動動作が終了した動作状況を示すためのデータ種別である。データ種別「０８Ｈ」は、第２動作（可動役物第２演出）として、落下動作が実行されている状態であって、落下シナリオテーブル２２２ｕｕｇｃ内の処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１」～「３」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「０９Ｈ」は、第２動作（可動役物第２演出）として、落下動作が実行されている状態であって、落下シナリオテーブル２２２ｕｕｇｃ内の処理カウンタ２２３ｕｋの値が「４」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別である。データ種別「１０Ｈ」は、第２動作（可動役物第２演出）として、上昇動作が実行されている状態であって、上昇シナリオテーブル２２２ｕｕｇｄ内の処理カウンタ２２３ｕｋの値が「１」～「３」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「１１Ｈ」は、第２動作（可動役物第２演出）として、上昇動作が実行されている状態であって、上昇シナリオテーブル２２２ｕｕｇｄ内の処理カウンタ２２３ｕｋの値が「４」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別である。

【５８２０】

データ種別「１２Ｈ」は、退避動作が実行されている動作状況のうち、可動役物第１演出（振動演出）の終了後に退避動作が実行された動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「１３Ｈ」は、退避動作が実行されている動作状況のうち、可動役物第２演出として落下演出が実行された後に退避動作が実行された動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「１４Ｈ」は、退避動作が実行されている動作状況のうち、可動役物第２演出として上昇演出が実行された後に退避動作が実行された動作状況を示すためのデータ種別である。データ種別「１５Ｈ」は、復帰動作が実行されている動作状況を

示すためのデータ種別であって、データ種別「１６Ｈ」は、可動役物９００への可動制御が正常に終了した状態を示すためのデータ種別であって、データ種別「１７Ｈ」は、異常状態である（異常フラグ２２３ｕｗがオンに設定されている）動作状況であることを示すためのデータ種別であって、データ種別「１８Ｈ」は、その他動作状況を示すためのデータ種別であって、空き領域として形成されている。以上、説明をした通り、駆動状況格納エリア２２３ｕｙには、可動役物９００の動作状況に応じて様々なデータ種別を格納されるように構成している。そして、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに新たなデータ種別が格納された場合には、切替フラグ２２３ｕｕｕがオンに設定されることで、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様として、可動役物９００の動作状況に応じた表示態様を決定可能に構成している。このように構成することで、可動役物９００の動作状況に応じた表示態様を容易に決定することができる。なお、本第５１制御例では、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに現在の可動役物９００の動作状況を示すデータ種別のみを記憶可能に構成しているが、これに限ること無く、可動役物９００の動作過程を格納可能に構成しても良く、例えば、過去に実行された役物演出にて実行された演出態様に関する情報を記憶しておき、その記憶された情報に基づいて、今回の役物演出の演出態様を決定するように用いても良い。

【５８２１】

その他メモリエリア２２３ｚは、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。なお、コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。図１８９２に戻り説明を続ける。表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置１１４は、第３図柄表示装置８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置８１の表示と音声出力装置２２６からの音声出力とをあわせることができる。電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１８８０参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【５８２２】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。ＲＡＭ消去スイッチ回路２

５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１８８０参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。

【５８２３】

＜第５１制御例における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１９０９から図１９２６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。本第５１制御例では、上述した通り、第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）と、第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）と、を共に記憶している状態において、第２特別図柄の抽選を優先的に実行するように構成している。また、大当たり遊技が実行されている間に、可変入賞装置６５内に配設された特定領域（Ｖゲート）６５Ｖに球を通過させることにより、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成している。さらに、遊技者に有利な遊技状態である確変状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する終了条件以外に、特別図柄抽選が所定回数（例えば、１００回）実行された場合に成立する終了条件を設けるように構成している。図１９０９は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１Ｌ）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【５８２４】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２Ｌ）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、第２当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ１０３Ｌ）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、第２当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、９９９，９９，９９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１，Ｃ２，Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０４Ｌ）。その後、第１入球口６４への球の入球（始動入賞）や第２入球口６４０への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５Ｌ）。尚、特別図柄変動処理、始動入賞処理の詳細は、図１９１０～図１９１５を参照して後述する。

【５８２５】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を終了した場合には、普通図柄抽選を実行し（Ｓ１０６Ｌ）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における遊技球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行す

る（Ｓ１０７Ｌ）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図１９１６、及び図１９１７を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、次いで、発射制御処理を実行し（Ｓ１０８Ｌ）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０９Ｌ）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。次に、図１９１０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｌ）を説明する。図１９１０は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｌ）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｌ）は、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７に変動表示を可能に制御したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄、第４図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｌ）について説明する。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｌ）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別する（Ｓ２０１Ｌ）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｕｕｔがオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（Ｓ２０１Ｌ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【５８２６】

Ｓ２０１Ｌの処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（Ｓ２０１Ｌ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２Ｌ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２Ｌ：Ｎｏ）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）と、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ２０３Ｌ）。次に、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値（Ｎ２）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２０４Ｌ）。特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ２０４Ｌ：Ｙｅｓ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２０５Ｌ）、演算により変更された特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６Ｌ）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｕｕｃに格納する。Ｓ２０６Ｌの処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７Ｌ）。Ｓ２０７Ｌの処理では、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、Ｓ２０８Ｌの処理へ移行する。

【５８２７】

一方、Ｓ２０４Ｌの処理において、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値（Ｎ２）が０である場合は（Ｓ２０４Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ２０３Ｌの処理で取得した特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２１０Ｌ）。Ｓ２１０Ｌの処理において、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ２１０Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ

２１０Ｌの処理において、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ２１０Ｌ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ２１１Ｌ）、演算により変更された特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２１２Ｌ）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｕｕｃに格納する。Ｓ２１２Ｌの処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａに格納されたデータを、Ｓ２０７Ｌの処理と同一の手法によりシフトして（Ｓ２１３Ｌ）、処理をＳ２０８Ｌの処理へと移行する。Ｓ２０７Ｌ、またはＳ２１３Ｌの処理後に実行されるＳ２０８Ｌの処理では、特別図柄大当たり判定処理を実行し（Ｓ２０８Ｌ）、次いで、特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｓ２０９Ｌ）、その後、本処理を終了する。この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８Ｌ）および特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９Ｌ）の詳細については図１９１１および図１９１２を参照して後述する。

【５８２８】

図１９１０に戻り説明を続ける。Ｓ２０２Ｌの処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｓ２０２Ｌ：Ｙｅｓ）、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２１４Ｌ）。変動時間が経過していなければ（Ｓ２１４Ｌ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２１５Ｌ）、その後、本処理を終了する。Ｓ２１５Ｌの処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第１図柄表示装置８１の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９Ｌ）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、Ｓ２１５Ｌの処理を実行する毎に更新（減算）される。一方、Ｓ２１４Ｌの処理で変動時間が経過したと判別された場合は（Ｓ２１４Ｌ：Ｙｅｓ）、即ち、Ｓ２１５Ｌの処理で更新された変動時間カウンタの値が０である場合は、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１６Ｌ）。停止図柄の設定は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９Ｌ）によって予め行われる。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９Ｌ）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たりＡ～Ｊのいずれかが決定される。

【５８２９】

尚、本第５１制御例では、大当たりＡになる場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢになる場合には赤色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＣとなる場合には、緑色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＤとなる場合には、青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤを点灯させるように構成している。そして、大当たりＥ～Ｊの各大当たり種別に対しても、識別可能な点灯態様（表示態様）で各ＬＥＤを点灯表示するように構成している。また、外れである場合には赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。Ｓ２１６Ｌの処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄大当たり判定処理（図１９１１のＳ２０８Ｌ参照）によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ２１７Ｌ）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ２１７Ｌ：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２３ｕｕｕをオンに設定し（Ｓ２１８Ｌ）、時短カウンタ２０３ｕｕｒ、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値をク

リア（０に設定）し（Ｓ２１９Ｌ）、Ｓ２２０Ｌの処理へと移行する。Ｓ２１８Ｌの処理によって、大当たり開始フラグ２０３ｕｕｕがオンに設定されると、主制御装置１１０にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理（図１９２１のＳ１２０４Ｌ参照）が実行された場合に、Ｓ１３０１Ｌ：Ｙｅｓへ分岐して、オープニングコマンドが設定される（Ｓ１３０２Ｌ）。その結果、第３図柄表示装置８１において、大当たり演出が開始される。図１９１０に戻り、説明を続ける。Ｓ２１７Ｌの処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｓ２１７Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ２１８Ｌ，Ｓ２１９Ｌの処理をスキップして、更新処理を実行し（Ｓ２２１Ｌ）、その後、Ｓ２２０Ｌへと移行する。

【５８３０】

更新処理（Ｓ２２１Ｌ）では、現在設定されている遊技状態に対応する各種カウンタ値（時短カウンタ２０３ｕｕｒ、確変カウンタ２０３ｕｕｓ）を更新する処理が実行され、更新後の各種カウンタ値に対応する遊技状態に対応する状態コマンドが設定される。ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図１９２０）の外部出力処理（Ｓ１２０１Ｌ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、状態コマンドに含まれる遊技状態を取得する。これにより、音声ランプ制御装置１１３の把握する状態を、実際のパチンコ機１０の状態に一致させることができる。Ｓ２２０Ｌの処理では、特図確定コマンドを設定し（Ｓ２２０Ｌ）、本処理を終了する。次に、図１９１１を参照して、特別図柄変動処理（図１９１０のＳ１０４Ｌ）の一処理である特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８Ｌ）について説明する。図１９１１は、この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８Ｌ）を示すフローチャートである。特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８Ｌ）では、まず、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ３０１Ｌ）。そして、第１当たり乱数テーブル２０２ｕｕａ（図１８９４（ａ）参照）に基づいて、Ｓ３０１Ｌの処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（Ｓ３０２Ｌ）。Ｓ３０２Ｌの処理を終えると、次に、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ３０３Ｌ）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ３０３Ｌ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３０４Ｌ）、取得した当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ３０５Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３０３Ｌの処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ３０３Ｌ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ３０６Ｌ）、本処理を終了する。

【５８３１】

次に、図１９１２を参照して、特別図柄変動処理（図１９１０のＳ１０４Ｌ参照）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９Ｌ）について説明する。図１９１２はこの特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９Ｌ）を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９Ｌ）では、まず、特別図柄大当たり判定処理（図１９１１のＳ２０８Ｌ参照）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ４０１Ｌ）。Ｓ４０１Ｌの処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ４０１Ｌ：Ｙｅｓ）、第１当たり種別選択テーブル２０２ｕｕｂ（図１８９４（ａ）参照）と、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ４０２Ｌ）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し（Ｓ４０３Ｌ）、遊技状態格納エリア２０３ｕｕｖに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、確変状態、時短状態）に対応した変動パターン選択テーブル２０２ｕｕｃを読み出す（Ｓ４０４Ｌ）。そして、Ｓ４０３Ｌの処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ４０４Ｌの処理で読み出した変動パターン選択テーブル２０２ｕｕｃとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ４０５Ｌ）、Ｓ４０５Ｌの処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４０６Ｌ）。こ

こで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理（図１９２０）の外部出力処理（Ｓ１２０１Ｌ）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【５８３２】

次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ４０７Ｌ）、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４０８Ｌ）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ（図示せず）の値にセットし（Ｓ４０９Ｌ）、本処理を終了する。Ｓ４０７Ｌの処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理（図１９２０）の外部出力処理（Ｓ１２０１Ｌ）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。一方、Ｓ４０１Ｌの処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ４０１Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ４０２Ｌの処理をスキップしてＳ４０３Ｌの処理へ移行する。次に、図１９１３を参照して、特別図柄変動処理（図１９１０のＳ１０４Ｌ）にて実行される更新処理（Ｓ２２１Ｌ）の内容について説明をする。図１９１３は、更新処理（Ｓ２２１Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ２２１Ｌ）では、特別図柄変動の変動時間が経過した場合（変動停止時）に実行される処理であって、確変状態が継続して設定される期間の残期間を更新したり、時短状態が継続して設定される期間の残期間を更新したりするための処理が実行される。

【５８３３】

更新処理（Ｓ２２１Ｌ）が実行されると、まず確変カウンタ２０３ｕｕｓの値が０よりも大きい、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し（Ｓ５０１Ｌ）、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５０１Ｌ：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値を１減算（更新）し（Ｓ５０２Ｌ）、次いで、更新後の確変カウンタ２０３ｕｕｓの値が０であるかを判別し（Ｓ５０３Ｌ）、０であると判別した場合は（Ｓ５０３Ｌ：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｕｕｖに時短状態を設定し（Ｓ５０４Ｌ）、Ｓ５０５Ｌの処理へ移行する。また、Ｓ５０１Ｌの処理において確変カウンタ２０３ｕｕｓの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合（Ｓ５０１Ｌ：Ｎｏ）は、現在が特別図柄の高確率状態では無いため、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値を更新するための上述したＳ５０２Ｌ～Ｓ５０４Ｌの処理をスキップしてＳ５０５Ｌの処理へ移行する。また、Ｓ５０３Ｌの処理において、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値が０では無い、即ち、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値が０よりも大きく、確変状態（特別図柄の高確率状態）が継続する場合も（Ｓ５０３Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ５０４Ｌの処理をスキップしてＳ５０５Ｌの処理へ移行する。Ｓ５０５Ｌの処理では、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値が０よりも大きいかを判別し、０よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は（Ｓ５０５Ｌ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値を１減算し（Ｓ５０６Ｌ）、減算後の時短カウンタ２０３ｕｕｒの値が０であるかを判別する（Ｓ５０７Ｌ）。Ｓ５０７Ｌの処理において時短カウンタ２０３ｕｕｒの値が０であると判別した場合は、遊技状態格納エリア２０３ｕｕｖに通常状態を設定し（Ｓ５０８Ｌ）、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ５０９Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ５０５Ｌの処理において時短カウンタ２０３ｕｕｒの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合（Ｓ５０５Ｌ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５０７Ｌの処理において時短カウンタ２０３ｕｕｒの値が０では無いと判別した場合（Ｓ５０７Ｌ：Ｎｏ）は、そのままＳ５０９Ｌの処理へ移行する。

【５８３４】

次に、図１９１４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１９０９参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０５Ｌ）を説明する。図１９１４は、この始動入賞処理（Ｓ１０５Ｌ）を示すフローチャートである。始動入賞処理（Ｓ１０５Ｌ）は、第１入球口６４、第２入球口６４０のいずれかにに球が入球（始動入賞）したか判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（第１入球口６４、第

２入球口６４０に最大４個）まで、取得した各カウンタ値を特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂにそれぞれ格納する処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂにそれぞれ記憶されると、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（Ｓ１０５Ｌ）について説明する。始動入賞処理（Ｓ１０５Ｌ）では、まず、球が第１始動口である第１入球口６４に入球（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ６０１Ｌ）。ここでは、第１入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が第１入球口６４に入球した（始動入賞があった）と判別した場合は（Ｓ６０１Ｌ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ６０２Ｌ）、その取得した値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ６０３Ｌ）。つまり、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ６０３Ｌ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（Ｎ１）を１加算し（Ｓ６０４Ｌ）、音声ランプ制御装置１１３に対して第１入球口６４の保留個数（第１特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ６０５Ｌ）。

【５８３５】

そして、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の特別図柄保留球実行エリアの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）し（Ｓ６０６Ｌ）、Ｓ６０７Ｌの処理へ移行する。また、Ｓ６０１Ｌの処理で球が第１入球口６４に入球していないと判別した場合（Ｓ６０１Ｌ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６０３Ｌの処理で、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値であると判別した場合（Ｓ６０３Ｌ：Ｎｏ）は、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（Ｎ１）を加算する処理をスキップして、Ｓ６０７Ｌの処理へ移行する。次に、Ｓ６０７Ｌ～Ｓ６１２Ｌまでの各処理については、Ｓ６０１Ｌ～Ｓ６０６Ｌまでの各処理で実行された第１始動口（第１入球口６４）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第２入球口６４０に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。Ｓ６０１Ｌ～Ｓ６１２Ｌまでの各処理を実行後、先読み処理を実行し（Ｓ６１３Ｌ）、本処理を終了する。この先読み処理（Ｓ６１３Ｌ）については、図１９１５を参照して後述するが、新たに特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本制御例では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。

【５８３６】

また、本第５１制御例では、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート６７を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。上述した通り、本第５１制御例では、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（Ｎ１）または特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値（Ｎ２）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づい

た先読み処理（Ｓ６１３Ｌ）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ６０３Ｌの処理で特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（Ｎ１）が上限数（４）であると判別した場合（Ｓ６０３Ｌ：Ｎｏ）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に先読み処理（Ｓ６１３Ｌ）を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図１９１５を参照して、始動入賞処理（図１９１４のＳ１０５Ｌ）の一処理である先読み処理（Ｓ６１３Ｌ）について説明する。図１９１５は、この先読み処理（Ｓ６１３Ｌ）を示すフローチャートである。先読み処理（Ｓ６１３Ｌ）では、まず、新たに特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値を読み出す（Ｓ７０１Ｌ）。

【５８３７】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ７０２Ｌ）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ７０２Ｌ：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７０３Ｌ）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ７０２Ｌの処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ７０２Ｌ：Ｎｏ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７０４Ｌ）、その後、本処理を終了する。ここで、Ｓ７０３Ｌ、或いはＳ７０４Ｌの処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ７０１Ｌの処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図１９２０）の外部出力処理（Ｓ１２０１Ｌ）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。

【５８３８】

音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。なお、本第５１制御例では、特別図柄の確率状態が１つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出し

た場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。さらに、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【５８３９】

また、本第５１制御例では、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｕｕａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｕｕｂに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無駄に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。次に、図１９１６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｌ）について説明する。図１９１６は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｌ）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｌ）は、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。

【５８４０】

この普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｌ）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるかを判別する（Ｓ８０１Ｌ）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合には（Ｓ８０１Ｌ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別した場合には（Ｓ８０１Ｌ：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ８０２Ｌ）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｓ８０２Ｌ：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ８０３Ｌ）、その値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ８０４Ｌ）。Ｓ８０４Ｌの処理で普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ８０４

Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８０４Ｌ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ８０５Ｌ）。つまり、Ｓ８０４Ｌの処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値を１減算する。

【５８４１】

次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃに格納されたデータをシフトする（Ｓ８０６Ｌ）。Ｓ８０６Ｌの処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ８０７Ｌ）。次に、時短カウンタ２０３ｕｕｒがオンであるか否か、即ち、現在が普通図柄の高確率状態（時短中）であるか否かを判別し（Ｓ８０８Ｌ）、時短カウンタ２０３ｕｕｒがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８０８Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、現在が特別図柄の大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ８０９Ｌ）、大当たり遊技中では無いと判別した場合は（Ｓ８０９Ｌ：Ｎｏ）、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｕｕｄ（図１８９６（ｂ）参照）の当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得し（Ｓ８１０Ｌ）、Ｓ８１２Ｌの処理へ移行する。一方、時短カウンタ２０３ｕｕｒがオフであると判別した場合（Ｓ８０８Ｌ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ８０９Ｌの処理において、現在が大当たり遊技中であると判別した場合は（Ｓ８０９Ｌ：Ｙｅｓ）、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｕｕｄ（図１８９６（ｂ）参照）の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（Ｓ８１１Ｌ）、Ｓ８１２Ｌの処理へ移行する。Ｓ８１２Ｌの処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（Ｓ８１２Ｌ）、当たりであると判別した場合は（Ｓ８１２Ｌ：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様を設定し（Ｓ８１３Ｌ）、Ｓ８１４Ｌの処理へ移行する。一方、Ｓ８１２Ｌの処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ８１２Ｌ：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し（Ｓ８１８Ｌ）、Ｓ８１９Ｌの処理へ移行する。

【５８４２】

Ｓ８１４Ｌの処理では、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｕｕｒの値を参照して判別し（Ｓ８１４Ｌ）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８１４Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ８１５Ｌ）、大当たり遊技中では無いと判別した場合は（Ｓ８１５：Ｎｏ）、普通図柄の高確率状態中に普通図柄抽選で当たり当選した場合であるため、電動役物６４０ａを開放させる普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間および回数を「１秒間×２回」に設定し（Ｓ８１６Ｌ）、Ｓ８１９Ｌの処理へ移行する。また、Ｓ８１４Ｌの処理において、現在が時短中では無いと判別した場合（Ｓ８１４Ｌ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ８１５Ｌの処理において、現在が大当たり遊技中であると判別した場合（Ｓ８１５Ｌ：Ｙｅｓ）は、普通図柄の低確率状態中に普通図柄抽選で当たり当選した場合であるため、電動役物６４０ａを開放させる普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間および回数を「０．２秒間×１回」に設定し（Ｓ８１７Ｌ）、Ｓ８１９Ｌの処理へ移行する。Ｓ８１９Ｌの処理では、現在が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｕｕｒの値を参照して判別し（Ｓ８１９Ｌ）、時短中であると判別した場合は（Ｓ８１９Ｌ：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を３秒に設定し（Ｓ８２０Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ８１９Ｌの処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ８１９Ｌ：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を３０秒に設定し（Ｓ８２１Ｌ）、本処理を終了する。

【５８４３】
以上、説明をした通り、本第５１制御例では、普通図柄抽選が実行された時点（普通図柄変動が停止表示されるよりも前の時点）における普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に対応させて、普通図柄の変動時間と、普図当たり遊技の内容を決定するように構成している。このように構成することで、時短状態中（普通図柄の高確率状態中）に実行された普通図柄抽選によって当たり当選した場合であれば、普通図柄変動の停止タイミングが普通図柄の低確率状態中であったとしても、遊技者に有利な普図当たり遊技を実行することができる。よって、普通図柄の高確率状態が終了する直前まで新たな普通図柄抽選を実行しようと意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。なお、本第５１制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として３秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本制御例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）と、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第２入球口６４０への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。

【５８４４】
このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第２入球口６４０への球の入球具合を可変させるように構成することで、第２入球口６４０への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。一方、Ｓ８０２Ｌの処理において、普通図柄（第２図柄）が変動表示中である判別した場合には（Ｓ８０２Ｌ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｓ８２２Ｌ）、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ８２２Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ８２２Ｌの処理において変動時間が経過していると判別した場合は（Ｓ８２２Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ８２３Ｌ）。Ｓ８２３Ｌの処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第２図柄表示装置８３には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第２図柄表示装置８３には「×」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したＳ８１３Ｌ、或いはＳ８１８Ｌの処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。Ｓ８２３Ｌの処理により、停止表示を設定すると、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ８１３Ｌの処理、或いはＳ８１８Ｌの処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（Ｓ８２４Ｌ）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ８２４Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（Ｓ８２４Ｌ：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技の遊技内容として、Ｓ８１６Ｌ、或いは、Ｓ８１７Ｌの処理にて決定された電動役物６４０ａの開閉制御内容（開放時間および回数）による開閉制御の開始を設定し（Ｓ８２５Ｌ）、本処理を終了する。

【５８４５】
次に、本第５１制御例における電動役物６４０ａの開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本第５１制御例のパチンコ機１０では、普通図柄の当否判定を行うタイ

ミング（Ｓ８１２Ｌの処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を決定するように構成しているがこれに限ること無く、普通図柄抽選が実行されるタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄抽選を実行し、当たり当選している場合には、普通図柄変動が停止表示された時点（普図当たり遊技が開始される時点）にて設定されている普通図柄の確率状態に基づいて普図当たり遊技の遊技内容を決定するように構成しても良い。つまり、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成し、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成した場合において、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物６４０ａがロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。

【５８４６】

そこで、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成してもよい。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物６４０ａを開放させることができる。なお、本第５１制御例では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定、及び普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物６４０ａがロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（図１９１６のＳ１０６Ｌ参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置１１０のメイン処理（図１９２０）の外部出力処理（Ｓ１２０１Ｌ）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【５８４７】

次に、図１９１７を参照してスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｌ）の内容について説明をする。図１９１７は、スルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｌ）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｌ）は、タイマ割込処理（図１９０９参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。また、取得した普通当たり乱数カウンタＣ５の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理（図１９１６のＳ１０６Ｌ参照）にて当否判定（図１９１６のＳ８１２Ｌ参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理である。スルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｌ）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したか否かを判定する（Ｓ９０１Ｌ）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲ

ート）６７を通過したと判定されると（Ｓ９０１Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ９０２Ｌ）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（Ｓ９０３Ｌ）。Ｓ９０３Ｌの処理で、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値（Ｍ）が４よりも大きい（上限値の４である）と判別した場合は（Ｓ９０３Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないと判別した場合は（Ｓ９０３Ｌ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｕｕｆの値（Ｍ）に１を加算し（Ｓ９０４Ｌ）、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を普通図柄保留球格納エリア２０３ｕｕｃに格納し（Ｓ９０５Ｌ）、本処理を終了する。

【５８４８】

次に、図１９１８を参照して、ＮＭＩ割込処理について説明をする。図１９１８は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１００１Ｌ）、ＮＭＩ割込処理を終了する。なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出発射制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。次に、図１９１９を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図１９１９は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図１９１９）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１１０１Ｌ）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本制御例では１秒）を実行する（Ｓ１１０２Ｌ）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１１０３Ｌ）。

【５８４９】

その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１８８０参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ１１０４Ｌ）、オンされていれば（Ｓ１１０４Ｌ：Ｙｅｓ）、処理をＳ１１１２Ｌへ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ１１０４Ｌ：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１１０５Ｌ）、記憶されていなければ（Ｓ１１０５Ｌ：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１１１２Ｌへ移行する。ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１０５Ｌ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１１０６Ｌ）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１１０７Ｌ：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１１２Ｌへ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。Ｓ１１１２Ｌの処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１１１２Ｌ）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受

信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１１３Ｌ、Ｓ１１１４Ｌ）を実行する。上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１１３Ｌ、Ｓ１１１４Ｌ）を実行する。

【５８５０】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１１３Ｌ、Ｓ１１１４Ｌ）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１１３、Ｓ１１１４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１１１３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１１１４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１１１０の処理へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ１１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１１０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。次に、音声ランプ制御装置１１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｓ１１１０）。その後、割込みを許可し（Ｓ１１１１）、後述するメイン処理に移行する。次に、図１９２０を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図１９２０は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。

【５８５１】

メイン処理（図１９２０参照）においては、まず、タイマ割込処理（図１９０９参照）の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１２０１Ｌ）。具体的には、タイマ割込処理（図１９０９参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図１９１０参照）や始動入賞処理（図１９１４参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（図１９２０のＳ１２０１Ｌ）により、主制御装置１１０の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、第３図柄表示装置８１にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理（図１９２１参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１２０２Ｌ）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本第５１制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１２０３Ｌ）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置１１３にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａを開放動作するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ

１２０４Ｌ）。
【５８５２】
大当たり制御処理（Ｓ１２０４Ｌ）の詳細な内容については、図１９２１～図１９２６を参照して後述するが、この大当たり制御処理（Ｓ１２０４Ｌ）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５ａ（以下、入賞口等と称す）を開放し、入賞口等（特定入賞口６５ａ）の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等（特定入賞口６５ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等（特定入賞口６５ａ）を閉鎖する。この入賞口等（特定入賞口６５ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本制御例では、大当たり制御処理（Ｓ１２０４Ｌ）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。次いで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１２０６Ｌ）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図１９１６のＳ１０６Ｌ参照）のＳ８２５Ｌの処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理（図１９１６のＳ１０６Ｌ参照）におけるＳ８２０Ｌの処理、Ｓ８２１Ｌの処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。次に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１２０７Ｌ）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図１９１２のＳ２０９Ｌ参照）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて開始する。本第５１制御例では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７ＢのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。
【５８５３】
なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図１９１２のＳ２０９Ｌ参照）によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動パターン選択処理（図１９１２のＳ２０９Ｌ参照）のＳ４０７Ｌで設定された表示態様で、停止図柄を第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに停止表示（点灯表示）する。さらに、本第５１制御例では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様（大当たり図柄）で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１２８０８）。第２図柄表示更新処理では普通図柄変動処理（図１９１６のＳ１０６Ｌ参照）のＳ８２０の処理、Ｓ８２１Ｌの処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｓ１２０８Ｌ）では、普通図柄変動処理（図１９１６のＳ１０６Ｌ参照）のＳ８２３Ｌの処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図１９１６のＳ１０６Ｌ参照）のＳ８１３Ｌの処理またはＳ８１８Ｌの処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。
【５８５４】

その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１２０９Ｌ）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１２０９Ｌ：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本制御例では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１２１０Ｌ）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１２１０Ｌ：Ｙｅｓ）、処理をＳ１２０１Ｌへ移行し、上述したＳ１２０１Ｌ以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１２１０Ｌ：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１２１１Ｌ，Ｓ１２１２Ｌ）。まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１２１１Ｌ）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９、９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１２１１Ｌの処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１２１２Ｌ）。なお、このＳ１２１２Ｌの処理では、変動種別カウンタＣＳ１の値と同様に普図変動種別カウンタＣＳ２の値も更新される。

【５８５５】

ここで、Ｓ１２０１Ｌ～Ｓ１２０８Ｌの各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１、普図変動種別カウンタＣＳ２の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。また、Ｓ１２０９Ｌの処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１２０９Ｌ：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図１９１８のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１２１３Ｌ以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１２１３Ｌ）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１２１４Ｌ）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１２１５Ｌ）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１２１６Ｌ）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【５８５６】

なお、Ｓ１２０９Ｌの処理は、Ｓ１２０１～Ｓ１２０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１２１１とＳ１２１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１２０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１２０１Ｌの処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図１９１９のＳ１１０１Ｌ）に

おいて、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１２０１Ｌの処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。次に、図１９２１のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ１２０４Ｌ）を説明する。図１９２１は、この大当たり制御処理（Ｓ１２０４Ｌ）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１２０４Ｌ）は、メイン処理（図１９２０参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口（大開放口）６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。

【５８５７】

大当たり制御処理（Ｓ１２０４Ｌ）では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるかを判定する（Ｓ１３０１Ｌ）。具体的には、特別図柄変動処理（図１９１０参照）のＳ２１８ＬまたはＳ２１９Ｌの処理が実行され、特別図柄の大当たりの開始が設定されていれば、特別図柄の大当たりが開始されると判定する。Ｓ１３０１Ｌの処理において、特別図柄の大当たりが開始される場合には（Ｓ１３０１Ｌ：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定し（Ｓ１３０２Ｌ）、大当たり開始フラグ２０３ｕｕｕをオフに設定し、大当たり中フラグ２０３ｕｕｔをオンに設定して（Ｓ１３０３Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１３０１Ｌの処理において、特別図柄の大当たりが開始されない場合には（Ｓ１３０１Ｌ：Ｎｏ）、特別図柄の大当たり中であるかを判定する（Ｓ１３０４Ｌ）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ１３０４Ｌの処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ１３０４Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１３０４Ｌの処理において、特別図柄の大当たり中であると判別した場合には（Ｓ１３０４Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｓ１３０５Ｌの処理を実行する。Ｓ１３０５Ｌの処理では、新たなラウンドの開始タイミングであるか判別する（Ｓ１３０５Ｌ）。Ｓ１３０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１３０５：Ｙｅｓ）、大当たり動作設定処理を実行する（Ｓ１３０６Ｌ）。

【５８５８】

ここで、図１９２２を参照して、大当たり動作設定処理（Ｓ１３０６Ｌ）について説明する。図１９２２は、この大当たり動作設定処理（Ｓ１３０６Ｌ）の内容を示したフローチャートである。大当たり動作設定処理（Ｓ１３０６Ｌ）では、まず、開始する大当たりのラウンド数に対応した開放動作を設定されている開放シナリオから読み込み（Ｓ１４０１Ｌ）、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋの開放動作をＳ１４０１Ｌで読み込んだデータに基づいて設定する（Ｓ１４０２Ｌ）。そして、可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１の開放動作をＳ１４０１Ｌの処理で読み込んだデータにより設定する（Ｓ１４０３Ｌ）。その後、この処理を終了する。なお、Ｓ１４０２Ｌの処理では、１ラウンド毎の流路ソレノイド６５ｋの動作、開閉扉６５ｆ１の動作が設定される。このように、各ラウンドの開始毎に、第１可変入賞装置６５の各動作が設定されるので、予期せぬ電源断が大当たり遊技中に発生しても、大当たり遊技が途中で終了してしまうような不具合を抑制できる。図１９２１に戻って説明を続ける。Ｓ１３０５Ｌの処理において、新たなラウンドの開始タイミングでないと判別した場合には（Ｓ１３０５Ｌ：Ｎｏ）、開閉扉６５ｆ１、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋの動作タイミングであるか判別する（Ｓ１３０７Ｌ）。動作タイミングであると判別した場合には（Ｓ１３０７Ｌ：Ｙｅｓ）、開放ソレノイド６５ｆ２をオンに設定する（Ｓ１３０８Ｌ）。その後、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋをオンに設定する（Ｓ１３０９Ｌ）。その後、この処理を終了する。

【５８５９】

一方、Ｓ１３０６Ｌの処理において、開放動作のタイミングでないと判別した場合には（Ｓ１３０７Ｌ：Ｎｏ）、エンディング演出の開始タイミングであるか判別する（Ｓ１３１０Ｌ）。エンディング演出の開始タイミングは、特別図柄変動パターン選択処理（図１

９１２のＳ２０９Ｌ参照）のＳ４０２Ｌの処理にて決定された大当たり種別に対応する最終ラウンドが終了して開閉扉６５ｆ１が閉状態にされ、球はけ時間である待機時間（本実施形態では、３秒）が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングとして判別する。エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１３１０Ｌ：Ｙｅｓ）エンディングコマンドを設定して（Ｓ１３１１Ｌ）、この処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。一方、Ｓ１３１０Ｌの処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１３１０Ｌ：Ｎｏ）、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１３１２Ｌ）。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。Ｓ１３１２Ｌの処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１３１２Ｌ：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（Ｓ１３１３Ｌ）、本処理を終了する。この大当たり終了処理（Ｓ１３１３Ｌ）の詳細については図１９２３を参照して後述する。一方、Ｓ１３１２Ｌの処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ１３１２Ｌ：Ｎｏ）、報知処理を実行する（Ｓ１３１４Ｌ）。報知処理（Ｓ１３１４Ｌ）の詳細については図１９２４を参照して後述する。

【５８６０】

報知処理（Ｓ１３１４Ｌ）が終了すると、次に、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための入賞処理を実行し（Ｓ１３１５Ｌ）、特定入賞口６５ａに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行し（Ｓ１３１６Ｌ）、その後、本処理を終了する。入賞処理（Ｓ１３１５Ｌ）および異常処理（Ｓ１３１６Ｌ）の詳細については図１９２５および図１９２６を参照して後述する。次に、図１９２２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり動作設定処理（Ｓ１３０６Ｌ）の詳細について説明する。図１９２２は、この大当たり動作設定処理（Ｓ１３０６Ｌ）を示すフローチャートである。この大当たり動作設定処理（Ｓ１３０６Ｌ）は、大当たり制御処理の中で実行され、上述した通り、ラウンド数に応じた特定入賞口６５ａの開閉動作を設定するための処理である。この大当たり動作設定処理（Ｓ１３０６Ｌ）が開始されると、まず、ラウンド数に対応した開放動作を読み込み（Ｓ１４０１Ｌ）、確変ソレノイドの開放動作を設定して（Ｓ１４０２Ｌ）、可変入賞装置６５の大開放口６５ｃの開放動作を設定し（Ｓ１４０３Ｌ）、本処理を終了する。なお、図示しないが、Ｓ１４０１Ｌの処理では、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１９２０）の外部出力処理（Ｓ１２０１Ｌ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、新たに開始されたラウンド数を第３図柄表示装置８１において表示するための表示用ラウンド数コマンドを設定する。これにより、大当たりのラウンド数に合わせて第３図柄表示装置８１の表示内容を更新することができる。

【５８６１】

ここで、詳細な説明は省略するが、本制御例では、１回の大当たり遊技中に複数回実行されるラウンド遊技のうち、特定のラウンド数（２ラウンド目）に実行されるラウンド遊技の内容を、大当たり種別に応じて異ならせており、具体的には、特定の大当たり種別（確変大当たり）の場合のみ、２ラウンド目のラウンド遊技として、球が特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）へと流下させ易くなるように切替弁６５ｙを動作させるラウンド遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、長期間実行される大当たり遊技

のうち、特定の期間のみ球を特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）へと流下させる確率を高めることができるため、遊技者が集中力を切らすこと無く大当たり遊技中の遊技を実行することができる。なお、本第５１制御例では、大当たりＡに当選した場合の大当たり遊技における２ラウンド目が実行される場合に、第３図柄表示装置８１の表示面にて遊技者に対して特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）へと球を流下させるチャンス期間であることを示すための案内報知態様として「Ｖを狙え」の文字が表示されるＶ報知演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）へと球を流下させ易い特定の期間を分かり易く報知することができる。さらに、球が特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）を流下したことを検知手段が検知したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面に球が特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）を流下したことを案内するための案内報知態様として「ＶＧＥＴ」の文字が表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される条件を満たしたことを分かり易く報知することができる。なお、上述した案内報知の報知態様を、条件成立に応じて可変させても良く、例えば、特定ゲートへと球を流下させ易い特定期間の経過時間、或いは残時間に基づいて「Ｖを狙え」の文字色を可変させたり、表示領域の大きさを可変させたり、より強調した内容の文字（例えば「早くＶを狙うんだ」）に可変させたりすると良い。これにより、特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）へと球を流下させ易い状況にて遊技者が球を発射しない事態が発生することを抑制することができる。

【５８６２】

また、本第５１制御例では、可変入賞装置６５へと入賞した球の流路を切り替えるためのＶ役物として切替弁６５ｙを設け、その切替弁６５ｙの動作パターンを可変させることで球が特定ゲートへと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能としているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技開始時から共通の動作パターンで切替弁６５ｙを動作させるように構成し、特定入賞口６５ａが開放状態となるタイミングを大当たり種別によって可変させることにより、球が特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）へと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能に構成しても良い。これにより、切替弁６５ｙの動作パターンを共通化することができるため、切替弁６５ｙの動作内容を把握されたとしても今回の大当たり遊技が球を特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）へと通過させ易い大当たり遊技であるか否かを遊技者に把握され難くすることができる。また、切替弁６５ｙの動作内容を統一化することができるため、Ｖソレノイド２０９ａに対する負荷を軽減することができ、Ｖ役物（切替弁６５ｙ）の故障を抑制することができる。この大当たり動作設定処理（図１９２２のＳ１３０６Ｌ参照参照）を実行することにより、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口６５ａを開放することができると共に、２ラウンド目に特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）を球が通過可能に設定することができる。これにより、確変大当たりの大当たり種別に対応する大当たり遊技は、２ラウンド目に遊技者が球を発射するだけで、ほぼ確実に球が特定領域（Ｖゲート６５ｅ３）を通過するので、大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定することができる。次に、図１９２３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり終了処理（Ｓ１３１３Ｌ）の詳細について説明する。図１９２３は、この大当たり終了処理（Ｓ１３１３Ｌ）を示すフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ１３１３Ｌ）は、大当たり制御処理（Ｓ１２０４Ｌ）の中で実行され、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。

【５８６３】

この大当たり終了処理（Ｓ１３１３Ｌ）では、まず、確変設定フラグ２０３ｕｕｈがオンであるかを判別する（Ｓ１５０１Ｌ）。Ｓ１５０１Ｌの処理において、確変設定フラグ２０３ｕｕｈがオンであると判別した場合は（Ｓ１５０１Ｌ：Ｙｅｓ）、大当たり中にＶゲート（確変スイッチ６５ｅ３）を球が通過したことを意味するので、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に１２０を設定し（Ｓ１５０２Ｌ）、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値に１２０を設定し（Ｓ１５０３Ｌ）、Ｓ１５０４Ｌの処理へ移行する。一方、Ｓ１５０１Ｌの処理において、確変設定フラグ２０３ｕｕｈがオフであれば（Ｓ１５０１Ｌ：Ｎｏ）、時短

カウンタ２０３ｕｕｒの値に１００を設定し、Ｓ１５０４Ｌの処理へ移行する。Ｓ１５０４Ｌの処理では、時短カウンタ２０３ｕｕｒの値、確変カウンタ２０３ｕｕｓの値に基づいて、状態コマンドを設定する（Ｓ１５０４Ｌ）。ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１９２０）の外部出力処理（Ｓ１２０１Ｌ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、その状態コマンドで通知された遊技状態に合わせて遊技状態格納エリア２０３ｕｕｖを更新する。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、パチンコ機１０の遊技状態を正確に把握することができる。次いで、大当たり中フラグ２０３ｕｕｔおよび確変設定フラグ２０３ｕｕｈを共にオフに設定して（Ｓ１５０５Ｌ）、本処理を終了する。この大当たり終了処理（Ｓ１３１３Ｌ）を実行することにより、大当たり遊技中にＶゲート（確変スイッチ６５ｅ３）を遊技球が通過したか否かに応じて大当たり終了後の遊技状態を正確に設定することができる。

【５８６４】

報知処理（Ｓ１３１４Ｌ）では、まず、報知カウンタ２０３ｕｕｌの値が０より大きい値であるか判別する（Ｓ１６０１Ｌ）。報知カウンタ２０３ｕｕｌの値が０であると判別した場合には（Ｓ１６０１Ｌ：Ｎｏ）、２ラウンド目の終了タイミングであるか判別する（Ｓ１６０２Ｌ）。２ラウンド目の終了タイミングの判別は、２ラウンド目において、１０球入賞したことを検知した場合または３０秒が経過したと判別した場合によって判別を行う。２ラウンド目の終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ１６０２Ｌ：Ｙｅｓ）、報知カウンタ２０３ｕｕｌに２秒に対応するカウンタ値を設定する（Ｓ１６０３Ｌ）。その後、この処理を終了する。一方、Ｓ１６０２Ｌの処理において、２ラウンド目の終了タイミングでないと判別した場合には（Ｓ１６０２Ｌ：Ｎｏ）、この処理を終了する。ここで、Ｓ１６０３Ｌの処理で２秒のカウンタが設定されることで、２ラウンドが終了した後の球はけ時間であるインターバル時間の３秒間中に報知カウンタ２０３ｕｕｌが０となり、液晶を見てという音声が出力される。よって、２ラウンド目に流路ソレノイド６５ｋが動作するが、遊技者は２ラウンド終了後のインターバル時間より液晶に注意が惹きつけられるので、可変入賞装置６５の切替部材６５ｈの動きを識別されて、大当たり種別を遊技者に識別されてしまうことを抑制できる。よって、遊技者は、大当たり遊技の終了まで、確変遊技状態が付与されることを期待して遊技を行うことができる。なお、本第５１制御例では、報知カウンタ２０３ｕｕｌを設けることにより、インターバル時間の終了１秒前より２ラウンド目に跨って液晶に注意を惹きつける演出を行うようにしたがそれに限らず、２ラウンド目より継続的に実行してもよい。

【５８６５】

一方、Ｓ１６０１Ｌの処理において、報知カウンタ２０３ｕｕｌの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ１６０１Ｌ：Ｙｅｓ）、報知カウンタ２０３ｕｕｌの値を－１して更新する（Ｓ１６０４Ｌ）。更新後の報知カウンタ２０３ｕｕｌの値が０であるか判別する（Ｓ１６０５Ｌ）。報知カウンタ２０３ｕｕｌの値が０であると判別した場合には（Ｓ１６０５Ｌ：Ｙｅｓ）、報知コマンドを設定する（Ｓ１６０６Ｌ）。その後、この処理を終了する。この報知コマンドにより音声ランプ制御装置１１３により、「液晶を見て」という音声の出力の設定が実行される。次に、図１９２５のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される入賞処理（Ｓ１３１５Ｌ）の詳細について説明する。図１９２５は、この入賞処理（Ｓ１３１５Ｌ）を示すフローチャートである。この入賞処理（Ｓ１３１５Ｌ）は、大当たり制御処理（Ｓ１２０４Ｌ）の中で実行され、上述した通り、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための処理である。入賞処理（Ｓ１３１５Ｌ）では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する（Ｓ１６１１Ｌ）。ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、開放扉６５ｆ１の開放状態からインターバル期間（３秒）が終了するまでの期間である。ラウンド有効期間外であると判別した場合には（Ｓ１６１１Ｌ：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には（Ｓ１６１１Ｌ：Ｙｅｓ）、特定入

賞口６５ａの検出スイッチ６５ｃ１を通過したか判別される（Ｓ１６１２Ｌ）。特定入賞口６５ａの検出スイッチ６５ｃ１を通過したと判別した場合には（Ｓ１６１２Ｌ：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２０３ｕｕｊを１加算して更新する（Ｓ１６１３Ｌ）。その後、Ｓ１６１４Ｌの処理を実行する。一方、検出スイッチ６５ｃ１を通過していないと判別した場合には（Ｓ１６１２Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ１６１４Ｌの処理を実行する。

【５８６６】

Ｓ１６１４Ｌの処理では、入賞個数カウンタ２０３ｕｕｊの値が１０以上であるか判別する（Ｓ１６１４Ｌ）。入賞個数カウンタ２０３ｕｕｊの値が１０以上であると判別した場合には（Ｓ１６１４Ｌ：Ｙｅｓ）、特定入賞口６５ａの開閉扉６５ｆ１の閉鎖を設定する（Ｓ１６１６Ｌ）。その後、残球タイマフラグ２０３ｕｕｍをオンに設定する（Ｓ１６１７Ｌ）。その後、Ｓ１６１８Ｌの処理を実行する。この残球タイマフラグ２０３ｕｕｍがオンに設定されることで、開閉扉２０３ｎが閉鎖されてから球はけ時間中であることが判別できる。一方、Ｓ１６１４Ｌの処理において、入賞個数カウンタ２０３ｕｕｊの値が１０未満であると判別した場合には（Ｓ１６１４Ｌ：Ｎｏ）、ラウンド時間（本実施形態では、３０秒）が経過したか判別する（Ｓ１６１５Ｌ）。ラウンド時間が経過したと判別した場合には（Ｓ１６１５Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、Ｓ１６１６Ｌの処理を実行する。一方、ラウンド時間が経過していないと判別した場合には（Ｓ１６１５Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ１６１８Ｌの処理を実行する。

【５８６７】

Ｓ１６１８Ｌの処理では、動作カウンタ２０３ｕｕｋの値が０より大きい値であるか判別する（Ｓ１６１８Ｌ）。動作カウンタ２０３ｕｕｋの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ１６１８Ｌ：Ｙｅｓ）、動作カウンタ２０３ｕｕｋの値を－１して更新する（Ｓ１６１９Ｌ）。確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したか判別する（Ｓ１６２０Ｌ）。確変通過スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したと判別した場合には（Ｓ１６２０Ｌ：Ｙｅｓ）、確変通過カウンタ２０３ｕｕｉの値に１加算して更新する（Ｓ１６２１Ｌ）。確変設定フラグ２０３ｕｕｈをオンに設定し（Ｓ１６２２Ｌ）、Ｖ入賞コマンドを設定し（Ｓ１６２３Ｌ）、その後、Ｓ１６２４Ｌの処理を実行する。一方、Ｓ１６２０Ｌの処理において、確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過していないと判別した場合には（Ｓ１６２０Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ１６２４Ｌの処理を実行する。Ｓ１６２４Ｌの処理では、動作カウンタ２０３ｕｕｋが０であるか判別する（Ｓ１６２４Ｌ）。動作カウンタ２０３ｕｕｋが０であると判別した場合には、流路ソレノイド６５ｋをオフに設定する（Ｓ１６２５Ｌ）。確変有効フラグ２０３ｕｕｏをオンに設定する（Ｓ１６２６Ｌ）。その後、この処理を終了する。ここで、確変有効フラグ２０３ｕｕｏがオンに設定されることで、切替部材６５ｈが切り替えられた後も、特別流路６５ｅ２に残存している遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過した場合には、確変遊技が設定されるように制御できる。

【５８６８】

一方、Ｓ１６１８Ｌの処理において、動作カウンタ２０３ｕｕｋが０であると判別した場合には（Ｓ１６１８Ｌ：Ｎｏ）、確変有効フラグ２０３ｕｕｏがオンであるか判別する（Ｓ１６２７Ｌ）。確変有効フラグ２０３ｕｕｏがオフである場合には（Ｓ１６２７Ｌ：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、確変有効フラグ２０３ｕｕｏがオンであると判別した場合には（Ｓ１６２７Ｌ：Ｙｅｓ）、確変有効タイマ２０３ｕｕｐに１加算して更新する（Ｓ１６２８Ｌ）。確変有効タイマの値が上限値（本実施形態では、１．２ｓ）であるか判別する（Ｓ１６２９Ｌ）。確変有効タイマ２０３ｕｕｐが上限値であると判別した場合には（Ｓ１６２９Ｌ：Ｙｅｓ）、確変有効フラグ２０３ｕｕｏをオフに設定する（Ｓ１６３０Ｌ）。確変有効タイマ２０３ｕｕｐを初期値である０にリセットする（Ｓ１６３０Ｌ）。その後、この処理を終了する。一方、Ｓ１６２９Ｌの処理において、確変有効タイマ２０３ｕｕｐが上限値でないと判別した場合には（Ｓ１６２９Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ１６２０Ｌの処理を実行する。これにより、確変有効タイマ２０３ｕｕｐが上限値でないと、確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変遊技状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に確変スイッ

チ６５ｅ３に遊技球を通過させて確変遊技状態が付与されることを抑制できる。次に、図１９２６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される異常処理（Ｓ１３１６Ｌ）を説明する。図１９２６は、この異常処理（Ｓ１３１６Ｌ）の内容を示したフローチャートである。異常処理（Ｓ１３１６Ｌ）では、不正に確変スイッチ６５ｅ３を通過させられていないかを監視する処理を実行する。

【５８６９】

異常処理（Ｓ１３１６Ｌ）では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する（Ｓ１６５１Ｌ）。ラウンド有効期間外である場合には（Ｓ１６５１Ｌ：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には（Ｓ１６５１Ｌ：Ｙｅｓ）、球排出口スイッチ６５ｅ４を遊技球が通過したか判別する（Ｓ１６５２Ｌ）。球排出口スイッチ６５ｅ４を遊技球が通過したと判別した場合には（Ｓ１６５２Ｌ：Ｙｅｓ）、球排個数カウンタ２０３ｕｕｑの値を１加算して更新する（Ｓ１６５３Ｌ）。その後、Ｓ１６５４Ｌの処理を実行する。一方、球排出口スイッチ６５ｅ４を遊技球が通過していないと判別した場合には（Ｓ１６５２Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ１６５４Ｌの処理を実行する。Ｓ１６５４Ｌの処理では、残球タイマフラグ２０３ｕｕｍがオンであるか判別する（Ｓ１６５４Ｌ）。残球タイマフラグ２０３ｕｕｍがオフであると判別した場合には（Ｓ１６５４Ｌ：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、残球タイマフラグ２０３ｕｕｍがオンであると判別した場合には（Ｓ１６５４Ｌ：Ｙｅｓ）、球はけ時間の期間中であるので、残球タイマ２０３ｕｕｎを１加算して更新する（Ｓ１６５５Ｌ）。残球タイマ２０３ｕｕｎは上限値（本第５１制御例では、３秒）が経過したか判別する（Ｓ１６５６）。上限値でないと判別した場合には（Ｓ１６５６Ｌ：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、上限値であると判別した場合には（Ｓ１６５６Ｌ：Ｙｅｓ）、排出個数（確変通過カウンタ２０３ｕｕｉと排出個数カウンタ２０３ｕｕｑとの合計値）と入賞個数（入賞個数カウンタ２０３ｕｕｊの値）とが一致するか判別する（Ｓ１６５７Ｌ）。一致すると判別した場合には（Ｓ１６５７Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｓ１６５９Ｌの処理を実行する。一方、一致しないと判別した場合には（Ｓ１６５７Ｌ：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定する（Ｓ１６５８Ｌ）。その後、Ｓ１６５９Ｌの処理を実行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することにより、エラー表示（例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示）がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、第１可変入賞装置６５内に不正に遊技球を残存させて、大当たりＣであっても確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させる不正を抑制できる。

【５８７０】

Ｓ１６５９Ｌの処理では、残球タイマフラグ２０３ｕｕｍをオフに設定し（Ｓ１６５９Ｌ）、残球タイマ２０３ｕｕｎを初期値である０にリセットする（Ｓ１６６０Ｌ）。その後、入賞個数カウンタ２０３ｕｕｊ、排出個数カウンタ２０３ｕｕｑ、確変通過カウンタ２０３ｕｕｉが初期値にそれぞれリセットされ（Ｓ１６６１Ｌ）、その後、この処理を終了する。

【５８７１】

＜第５１制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１９２７から図１９５１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図１９２７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図１９２７は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ２００１Ｌ）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ２１２１Ｌの電源断処理（図１９２８参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ２００２Ｌ）。図１９２８を参照して後述

する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると（図１９２８のＳ２１１８Ｌ参照）、Ｓ２１２１Ｌの電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ２１２１Ｌの電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ２００２Ｌ：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１２１Ｌの電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ２００３Ｌ）。

【５８７２】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ２００６Ｌの処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ２００３Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｓ２００４Ｌへ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ２００３Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ２００８Ｌへ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ２００３Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｓ２００４Ｌへ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１２１Ｌの電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ２００３Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ２００８Ｌへ移行する。電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ２００２Ｌ：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ２１２１Ｌの電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ２００４Ｌへ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【５８７３】

Ｓ２００４Ｌの処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ２００４Ｌ）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ２００５Ｌ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ２００６Ｌ）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ２００５Ｌ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ２００７Ｌ）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッ

セージを表示させるようにしてもよい。
【５８７４】
　Ｓ２００８Ｌの処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ２００８Ｌ）。電源断フラグはＳ２１２１Ｌの電源断処理の実行時にオンされる（図１９２８のＳ２１２０Ｌ参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ２１２１Ｌの電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ２００８Ｌの処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１２１Ｌの電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ２００８ＬＹｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ２００９Ｌ）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ２０１０Ｌ）、割込み許可を設定して（Ｓ２０１１Ｌ）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ２００８Ｌの処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ２００４ＬからＳ２００６Ｌの処理を経由してＳ２００８Ｌの処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ２００８Ｌ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ２００９Ｌをスキップして、処理をＳ２０１０Ｌへ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ２０１０Ｌ）、割込み許可を設定して（Ｓ２０１１Ｌ）、メイン処理へ移行する。なお、Ｓ２００９Ｌのクリア処理をスキップするのは、Ｓ２００４ＬからＳ２００６Ｌの処理を経由してＳ２００８Ｌの処理へ至った場合には、Ｓ２００４Ｌの処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。
【５８７５】
　次に、図１９２８を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図１９２８は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、今回のＳ２１０１Ｌの処理が実行されてから１ｍ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ２１０１Ｌ）、１ｍ秒以上経過していなければ（Ｓ２１０１Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ２１０２Ｌ～Ｓ２１１１Ｌの処理を行わずにＳ２１１２Ｌの処理へ移行する。Ｓ２１０１Ｌの処理で、１ｍ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ２１０２Ｌ～Ｓ２１１１Ｌが主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ２１１２Ｌのコマンド判定処理や、Ｓ２１１３Ｌの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ２１１２Ｌの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ２１１３Ｌの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。Ｓ２１０１Ｌの処理で１ｍ秒以上経過していれば（Ｓ２１０１Ｌ：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ２１０３Ｌ～Ｓ２１１５Ｌの処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ２１０２Ｌ）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ２１０８Ｌの処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ２１０３Ｌ）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ２１０４Ｌ）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わず

にＳ２１０５Ｌの処理へ移行する。
【５８７６】
Ｓ２１０５Ｌの処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ２１０６Ｌ）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。保留個数表示更新処理では、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂの値に応じて保留ランプ（図示せず）を点灯させる処理が行われる。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ２１０７Ｌ）。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｌ）は、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２Ａが押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２Ａの入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２Ａの遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２Ａの操作に対応する表示用コマンドを設定する。尚、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｌ）の詳細については、図１９３９を参照して後述する。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｌ）が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｓ２１０８Ｌ）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ２１０９Ｌ）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。Ｓ２１０９Ｌの処理後、液晶演出実行管理処理が実行される（Ｓ２１１０Ｌ）。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ２００８Ｌのランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ２００９Ｌの音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。
【５８７７】
液晶演出実行管理処理の後に、駆動タイマ監視処理を実行し（Ｓ２１１１Ｌ）、その後、演出更新処理が実行される（Ｓ２１１２Ｌ）。この演出更新処理（Ｓ２１１２Ｌ）では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の各種カウンタ、及び、各種タイマの値を更新するための処理や、更新後の各種カウンタ、及び、各種タイマの値に応じた演出（役物演出、表示演出）を実行するための処理が実行される。なお、演出更新処理（Ｓ２１１２Ｌ）の詳細については、図１９４２を参照して後述する。演出更新処理（Ｓ２１１２Ｌ）の後に、モータシナリオ処理を実行し（Ｓ２１１３Ｌ）、モータコマンド監視処理を実行し（Ｓ２１１４Ｌ）、モータ出力処理を実行し（Ｓ２１１５Ｌ）、Ｓ２１１６Ｌの処理へ移行する。なお、モータシナリオ処理（Ｓ２１１３Ｌ）は、上述した第５０制御例におけるモータシナリオ処理（図１８７０のＹ１１３Ｌ参照）に代えて実行されるものであって詳細については図１９４５を参照して後述する。また、モータコマンド監視処理（Ｓ２１１４Ｌ）は、上述した第５０制御例におけるモータコマンド監視処理（図１８７５のＹ１１４Ｌ参照）と同一の処理が実行されるものであり、その説明を省略する。さらに、モータ出力処理（Ｓ２１１５Ｌ）では、上述した第５０制御例におけるモータ出力処理（図１８７６のＹ１１５Ｌ参照）と同一の処理が実行されるため、その説明を省略する。Ｓ２１１６Ｌの処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う（Ｓ２１１６Ｌ）。このコマンド判定処理（Ｓ２１１６Ｌ）の詳細については、図１９２９を参照して後述する。次に、Ｓ２１１７Ｌの処理へ移行する。Ｓ２１１７Ｌの処理では、変動表示設定処理が実行される（Ｓ２１１７Ｌ）。この変動表示設定処理（Ｓ２１１７Ｌ）では、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装置１１４に送信される。尚、この変動表示設定処理（Ｓ２１１７Ｌ）の詳細については、図１９３６を参照し

て後述する。
【５８７８】
そして、変動表示設定処理（Ｓ２１１７Ｌ）が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ２１１８Ｌ）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ２１１８Ｌの処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ２１１８Ｌ：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ２１２０Ｌ）、電源断処理を実行する（Ｓ２１２１Ｌ）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ２１２２Ｌ）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、Ｓ２１１８Ｌの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ２１１８Ｌ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ２１１９Ｌ）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ２１１９Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ２１０１Ｌの処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ２１１９Ｌ：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。次に、図１９２９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ２１１６Ｌ）について説明する。図１９２９は、このコマンド判定処理（Ｓ２１１６Ｌ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ２１１６Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１９２８参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。
【５８７９】
コマンド判定処理（Ｓ２１１６Ｌ）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ２２０１Ｌ）。状態コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２０１Ｌ：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ２２０２Ｌ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ２２１７Ｌ）、メイン処理に戻る。この状態コマンド受信処理（Ｓ２２０２Ｌ）は、主制御装置１１０において遊技状態が変更された場合に、第３表示制御装置８１に変更された遊技状態に対応する表示モードを設定するための処理である。なお、状態コマンド受信処理（Ｓ２２０２Ｌ）の詳細は、図１９３０を参照して後述する。また、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行うものである。一方、状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２２０１Ｌ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ２２０３Ｌ）。そして、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２０３Ｌ：Ｙｅｓ）、変動開始フラグ２２３ｕｕｄをオンに設定し（Ｓ２２０４Ｌ）、受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出して（Ｓ２２０５Ｌ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ２２１７Ｌ）、メイン処理に戻る。
【５８８０】
一方、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２２０３Ｌ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ２２０６Ｌ）。そして、停止種別コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２０６Ｌ

：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｕｕｅをオンに設定し（Ｓ２２０７Ｌ）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｓ２２０８Ｌ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ２２１７Ｌ）、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動表示設定処理（図１９３６のＳ２１１７Ｌ参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２２０６Ｌ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ２２０９Ｌ）。そして、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２０９Ｌ：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドが特図１保留球数コマンドであるか、特図２保留球数コマンドであるかを判別して、そのコマンドに含まれている値、即ち、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）、または、主制御装置１１０の特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ２）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂ、または、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｕｕｃに格納する（Ｓ２２１０Ｌ）。また、Ｓ２２１０Ｌの処理では、更新された特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｕｕｃの値をそれぞれ表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する。Ｓ２２１０Ｌの処理の終了後は、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ２２１７Ｌ）、メイン処理に戻る。

【５８８１】

ここで、特図１保留球数コマンド又は特図２保留球数コマンドは、球が第１入賞口６４又は第２入賞口６４０に入賞（始動入賞）したとき、又は、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｓ２２１０Ｌの処理によって音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｕｕｃの値を主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂまたは特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｕｕｃの値が主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄまたは特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂまたは特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｕｕｃの値を修正し、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｕｕｄまたは特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｕｕｅの値に合わせることができる。尚、Ｓ２２１０Ｌの処理が実行されると、更新された特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｕｕｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｕｕｃの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置１１４では、保留球数に応じた保留球数図柄が第３図柄表示装置８１に表示される。

【５８８２】

Ｓ２２０９Ｌの処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０９Ｌ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したか判別する（Ｓ２２１１Ｌ）。入賞コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２１１Ｌ：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理を実行し（Ｓ２２１２Ｌ）、その他のコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ２２１７Ｌ）、メイン処理に戻る。この入賞コマンド処理は、主制御装置１１０から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド（入賞情報コマンド）や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート（確変スイッチ）を流下（通過）した場合に設定されるＶ入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。なお、入賞コマンド処理の詳細は、図１９３１を参照して後述する。次に、Ｓ２２１１Ｌの処理において、入賞コマンドを受

信していないと判別した場合には（Ｓ２２１１Ｌ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止コマンドを受信したか判別する（Ｓ２２１３Ｌ）。停止コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２１３Ｌ：Ｙｅｓ）、停止コマンド処理を実行し（Ｓ２２１４Ｌ）、その他のコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ２２１７Ｌ）、メイン処理に戻る。この停止コマンド処理は、主制御装置１１０から停止コマンドを受信した場合、即ち、特別図柄の停止タイミングにおける各種処理を実行するものである。なお、停止コマンド処理の詳細は、図１９３３を参照して後述する。

【５８８３】

一方、Ｓ２２１３Ｌの処理において、停止コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２２１３Ｌ：Ｎｏ）、大当たり関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ２２１５Ｌ）。大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２１５Ｌ：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ２２１６Ｌ）、その他のコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ２２１７Ｌ）、メイン処理に戻る。この大当たり関連処理は、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。なお、大当たり関連処理の詳細は、図１９３４を参照して後述する。次に、図１９３０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド受信処理（Ｓ２２０２Ｌ）について説明する。図１９３０は、この状態コマンド受信処理（Ｓ２２０２Ｌ）を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ２２０２Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図１９２９のＳ２１１６Ｌ参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド受信処理（Ｓ２２０２Ｌ）の詳細を説明する。状態コマンド受信処理（Ｓ２２０２Ｌ）が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する（Ｓ２３０１Ｌ）。ここでは、従状態格納エリア２２３ｕｕｈに設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。Ｓ２３０１Ｌの処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は（Ｓ２３０１Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。遊技状態に変更があると判別した場合は（Ｓ２３０１Ｌ：Ｙｅｓ）、変更後の遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ２３０２Ｌ）。

【５８８４】

Ｓ２３０２Ｌの処理において、変更後の遊技状態が通常状態であると判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドである場合）は（Ｓ２３０２Ｌ：Ｙｅｓ）、通常モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２３０３Ｌ）、Ｓ２３０４Ｌの処理へ移行する。Ｓ２３０２Ｌの処理において、変更後の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドでは無い場合）は（Ｓ２３０２Ｌ：Ｎｏ）、次いで、変更後の遊技状態が時短状態であるかを判別し（Ｓ２３０５Ｌ）、遊技状態が時短状態である（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである）と判別した場合は（Ｓ２３０５Ｌ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値に１００を設定し（Ｓ２３０６Ｌ）、チャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２３０７Ｌ）、Ｓ２３０４Ｌの処理へ移行する。Ｓ２３０５Ｌの処理において、遊技状態が時短状態はないと判別した場合は（Ｓ２３０５Ｌ：Ｎｏ）、次いで、変更後の遊技状態が確変状態であるかを判別し（Ｓ２３０８Ｌ）、遊技状態が確変状態である（今回受信した状態コマンドが確変状態を示すコマンドである）と判別した場合は（Ｓ２３０８Ｌ：Ｙｅｓ）、確変中カウンタ２２３ｕｕｊの値に１２０を設定し（Ｓ２３０９Ｌ）、Ｖ報知フラグ２２３ｕｕｍがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３１０Ｌ）。Ｖ報知フラグ２２３ｕｕｍがオフの場合は（Ｓ２３１０Ｌ：Ｎｏ）、上述したＳ２３０６Ｌの処理へ移行する。Ｖ報知フラグ２２３ｕｕｍがオンである場合は（Ｓ２３１０Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｖ報知フラグ２２３ｕｕｍをオフに設定し（Ｓ２３１１Ｌ）、スーパーチャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２３１２Ｌ）、Ｓ２３０４Ｌの処理へ移行する。Ｓ２３０４Ｌの処

理では、従状態設定エリア２２３ｓｈの現状態エリアに設定されている遊技状態を過去状態エリアに設定し（Ｓ２３０４Ｌ）、従状態設定エリア２２３ｓｈの現状態エリアに受信した状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態を設定し（Ｓ２３０４Ｌ）、本処理を終了する。

【５８８５】

ここで、Ｓ２３０３Ｌ、Ｓ２３０７ＬおよびＳ２３１２Ｌの処理で設定されたコマンドが表示制御装置１１４に通知されることにより遊技状態に対応した変動演出表示が実行されることになる。このように、本第５１制御例では、音声ランプ制御装置１１３にて、主制御装置１１０から出力された状態コマンドに基づいて第３図柄表示装置８１の表示領域にて表示される各種表示態様の種別（モード、背景）を設定し、その種別を示すコマンドを表示制御装置１１４へと出力するように構成している。このように構成することで、例えば、音声ランプ制御装置１１３側で設定されている遊技状態に対してそれぞれ変動演出表示の表示態様を設定する必要を無くすことが可能となる。つまり、現在設定されている遊技状態に対応する各種表示態様の種別を示すコマンド（種別コマンド）と、特別図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンド（共通コマンド）とを表示制御装置１１４に出力するだけで、表示制御装置１１４側で受信した種別コマンドと、共通コマンドとに基づいて、現在の遊技状態と受信した変動パターンとに対応した表示態様で第３図柄表示装置８１に表示させる表示データを設定することができる。よって、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減させることができる。なお、上述したように、音声ランプ制御装置１１３から受信した複数のコマンドを表示制御装置１１４側で組み合わせることにより第３図柄表示装置８１に表示させる表示データを設定するように構成した場合には、表示制御装置１１４側から音声ランプ制御装置１１３側へと設定後の表示データの内容を示す情報（確認情報）を出力するように構成し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した確認情報が適正であるかを判別する判別手段を設け、その判別結果が適正では無いと判別した場合に、適正な情報を示す簡易的な表示用変動パターンコマンドを設定し、既に設定されている表示データの内容を簡易的な表示データに書き換えるように構成すると良い。

【５８８６】

このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３が主制御装置１１０から受信した各種コマンドに対して適正な表示データが設定されなかった場合に、適正な情報を示す簡易的な表示データを設定することができ、その簡易的な表示データに基づく変動演出表示を表示することができる。よって、実際の遊技結果（特別図柄の抽選結果）とは異なる内容の変動演出表示が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、上述した簡易的な表示データにとしては、例えば、どの遊技状態にも対応しない特殊モード（例えば、黒背景のモード）を表示する表示データや、第４図柄の変動表示を実行する表示データといった、通常の変動演出表示にて用いる表示データよりもデータ量の少ない表示データを用いれば良い。なお、本第５１制御例では、上述した構成を用いているがこれに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３側で、現在の遊技状態と、受信した変動パターンとに基づいた表示用変動パターンコマンドを設定するように構成しても良い。次に、図１９３１を参照して、コマンド判定処理（図１９２９のＳ２１１６Ｌ参照）にて実行される入賞コマンド処理（Ｓ２２１２Ｌ参照）の内容を説明する。図１９３１は、入賞コマンド処理（Ｓ２２１２Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（Ｓ２２１２Ｌ）は、主制御装置１１０から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド（入賞情報コマンド）や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート（確変スイッチ）を流下（通過）した場合に設定されるＶ入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。入賞コマンド処理（Ｓ２２１２Ｌ）が実行されると、まず、今回受信した入賞コマンド（入賞情報コマンド）の情報を入賞情報格納エリア（入賞情報記憶エリア）２２３ｕｕａの対応する領域に格納（設定）し（Ｓ２４０１Ｌ）、特図用入賞情報コマンド処理を実行する（Ｓ２４０２Ｌ）。なお、特図用入賞情報コマンド処理の詳細は、図１９３２を参照して後述する。

【５８８７】
特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ２４０２Ｌ）が終わると、次いで、今回受信したコマンドはＶ入賞コマンド（（入賞処理（Ｓ１３１５Ｌ）にて確変スイッチ（特定ゲート）６５ｅ３へと球が流下した場合に設定されるコマンド（Ｓ１６２３Ｌ参照））であるかを判別する（Ｓ２４０３Ｌ）。受信したコマンドがＶ入賞コマンドである場合には（Ｓ２４０３Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグ２２３ｕｕｌをオンに設定し（Ｓ２４０４Ｌ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋがオンであるか判別する（Ｓ２４０５）。Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋがオンであると判別した場合には（Ｓ２４０５：Ｙｅｓ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋをオフに設定し（Ｓ２４０６Ｌ）、Ｖ入賞を報知するための表示用コマンドを設定する（Ｓ２４０７）。そして、Ｖ報知フラグ２２３ｕｕｍをオンに設定し（Ｓ２４０８Ｌ）、その他の処理を実行して（Ｓ２４０９Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４０３Ｌの処理において、受信したコマンドはＶ入賞コマンドではない場合には（Ｓ２４０３Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ２４０４Ｌ～Ｓ２４０８Ｌの処理をスキップし、Ｓ２４０９Ｌの処理へ移行する。また、Ｓ２４０５Ｌの処理において、Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋがオンでない場合には（Ｓ２４０５Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ２４０６Ｌ～Ｓ２４０８Ｌの処理をスキップし、Ｓ２４０９Ｌの処理へ移行する。Ｓ２４０９Ｌの処理では、その他の処理を実行し（Ｓ２４０９Ｌ）、本処理を終了する。次に、図１９３２を参照して、入賞コマンド処理（図１９３１のＳ２２１２Ｌ参照）にて実行される特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ２４０２Ｌ）の内容を説明する。図１９３２は、特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ２４０２Ｌ）の内容を示したフローチャートである。

【５８８８】
特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ２４０２Ｌ）が実行されると、まず、今回受信した入賞コマンドは特図用の入賞コマンドであるか判別する（Ｓ２５０１Ｌ）。受信したコマンドが特図用入賞コマンドである場合には（Ｓ２５０１Ｌ：Ｙｅｓ）、従状態設定エリア２２３ｕｕｈに設定されている情報に基づいて現在の遊技状態を抽出し（Ｓ２５０２Ｌ）、設定されている遊技状態と、受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて保留図柄の表示態様を決定し（Ｓ２５０３Ｌ）、決定した表示態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ２５０４Ｌ）、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第５１制御例では、主制御装置１１０から出力された特図用の入賞コマンドを受信した場合において、設定されている遊技状態に応じて受信した入賞コマンドに含まれる情報を保留図柄の表示態様を用いて遊技者に示唆するか否かを決定可能に構成している。具体的には、主として第１特別図柄抽選が実行され、且つ、１回の特別図柄変動の変動時間として比較的長い変動時間が選択され易い通常状態が設定されている場合には、第１特別図柄に対応する入賞コマンドを受信した場合には、その受信した入賞コマンドに含まれる情報（大当たり当選に関する情報）を、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される保留図柄の表示態様を変化させることで遊技者に示唆可能な表示演出（保留変化演出）を実行し、同一の遊技状態である通常状態が設定されている状態であっても、第２特別図柄に対応する入賞コマンドを受信した場合には、保留変化演出を実行しないように構成している。また、主として第２特別図柄抽選が実行され、且つ、１回の特別図柄変動の変動時間として比較的短い変動時間が選択され易い時短状態が設定されている場合には、第２特別図柄に対応する入賞コマンドを受信した場合には、その受信した入賞コマンドに含まれる情報（大当たり当選に関する情報）を、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される保留図柄の表示態様を変化させることで遊技者に示唆可能な表示演出（保留変化演出）を実行し、同一の遊技状態である時短状態が設定されている状態であっても、第１特別図柄に対応する入賞コマンドを受信した場合には、保留変化演出を実行しないように構成している。

【５８８９】
このように構成することで、主として実行される特別図柄抽選の種別に対応した保留図柄のみ保留変化演出の実行対象とすることができるため、保留変化演出の実行頻度を高めることができる。次に、図１９３３を参照して、コマンド判定処理（図１９２９のＳ２１１６Ｌ参照）にて実行される停止コマンド処理（Ｓ２２１４Ｌ）の内容について説明する

。図１９３３は、停止コマンド処理（Ｓ２２１４Ｌ）の内容を示したフローチャートである。主制御装置１１０から停止コマンドを受信した場合、即ち、特別図柄の停止タイミングにおける各種処理を実行するものである。停止コマンド処理（Ｓ２２１４Ｌ）が実行されると、役物異常フラグ２２３ｕｗがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２６０１Ｌ）、オンに設定されていると判別した場合（Ｓ２６０１Ｌ：Ｙｅｓ）、即ち、今回の変動演出にて実行された役物演出（役物可動演出）中に、可動役物９００の可動制御に対して異常が生じた状態であると判別した場合は、駆動状態格納エリアに「００Ｈ」を設定すること無く、第３図柄の停止表示を決定し（Ｓ２６０４Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ２６０１Ｌの処理において、役物異常フラグ２２３ｕｗがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ２６０１Ｌ：Ｎｏ）、次に、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２６０２Ｌ）、オンに設定されていると判別した場合（Ｓ２６０２Ｌ：Ｙｅｓ）、即ち、今回の変動演出が役物演出を含む変動演出であって、停止コマンドを受信した時点、つまり、対応する特別図柄変動が停止表示した時点において、役物演出が終了していないと判別された場合には、次回禁止フラグ２２３ｕｘをオンに設定し（Ｓ２６０３Ｌ）、Ｓ２６０４Ｌの処理へ移行し、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ２６０２Ｌの処理において、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンに設定されていないと判別した場合、即ち、対応する特別図柄変動が停止表示した時点において、役物演出が正常に終了していると判別された場合には、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに「００Ｈ」を設定し（Ｓ２６０５Ｌ）、Ｓ２６０４の処理を実行し、本処理を終了する。

【５８９０】

本第５１制御例では、特別図柄の変動時間が６０秒以上である変動パターンを受信した場合に、役物演出を含む変動演出パターンを選択可能に構成しており、変動演出が開始されてから５秒が経過した時点から最大で２０秒の役物演出を実行するように構成している。つまり、役物演出が正常に実行された場合には、対応する特別図柄変動が終了するタイミングでは、既に役物演出が終了しており、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオフに設定されていることになる。しかしながら、役物演出中における各種可動制御において、ステッピングモーターの駆動に基づいて作用する各種ギア等がスリップし脱調した場合や、可動役物９００の位置を検知する各種センサ（原点センサ９２０、作動位置センサ９３０）の検知不良によって可動役物９００の位置を正確に特定できなかった場合に復帰動作処理が実行されることによって、役物演出の演出期間（可動役物９００の可動制御期間）が長くなる場合がある。つまり、本第５１制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第５０制御例におけるパチンコ機１０と同様に、復帰動作処理を実行することによって、可動役物９００を正常位置へと復帰させた場合には役物演出を継続して実行可能とすることで、程度の低い不具合が可動役物９００に対して発生したとしても役物演出を最後まで実行可能に構成している。このように、復帰動作処理を実行可能に構成した場合には、役物演出を最後まで実行させ易くする代わりに、役物演出の終了タイミングが遅れてしまうという問題が発生する虞があった。そこで、本第５１制御例では、特別図柄変動が停止表示されたことを示すための停止コマンドを受信した時点（変動演出期間の終了時点）で役物演出が終了しているかを判別可能に構成し、役物演出が終了していないと判別した場合には、次に実行される変動演出の演出パターンとして、役物演出を含まない演出パターンが設定されるように構成している。このように構成することで、役物演出の終了タイミングが遅れた場合であって、可動役物９００が原点位置に位置していない状態で新たな役物演出が開始されてしまうことを抑制することができる。

【５８９１】

次に、図１９３４を参照して、大当たり関連処理（Ｓ２２１６Ｌ）の内容について説明をする。図１９３４は、大当たり関連処理（Ｓ２２１６Ｌ）の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理（Ｓ２２１６Ｌ）では、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。大当たり関連処理（Ｓ２２１６Ｌ）では、まず、今回

受信したコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別する（Ｓ２７０１Ｌ）。大当たり開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ２７０１Ｌ：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定する（Ｓ２７０２Ｌ）。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１９２８参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２Ｌ）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示する。次いで、今回の大当たり種別が大当たりＣ（３Ｒ時短大当たり）であるかを判別し（Ｓ２７０３Ｌ）、大当たりＣであると判別した場合は（Ｓ２７０３Ｌ：Ｙｅｓ）、チャンスモード突入ことを示すエンディング表示態様を設定し（Ｓ２７０４Ｌ）、本処理を終了する。一方、大当たりＣでは無いと判別した場合（Ｓ２７０３Ｌ：Ｎｏ）、今回の大当たり種別が大当たりＡ（１０Ｒ確変大当たり）であるかを判別し（Ｓ２５０５Ｌ）、大当たりＡではないと判別した場合（Ｓ２７０５Ｌ：Ｎｏ）、即ち、大当たりＢ（３Ｒ確変大当たり）である場合には、Ｓ２７０４Ｌの処理へ移行する。

【５８９２】

ここで、本第５１制御例におけるチャンスモードは、設定されている遊技状態が確変状態か、時短状態かを遊技者が識別できないモードとして構成しており、このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される表示モードがスーパーチャンスモード（確変状態が設定されている場合のみ設定される表示モード）ではなくても、確変状態が設定されていることを期待させることが出来る。よって、遊技者の遊技意欲低下を抑制することができるものである。しかしながら、確変大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技中にＶ演出（遊技者に特定領域（確変スイッチ６５ｅ３）に向けて遊技球の発射を促すための演出）が実行されることで、遊技者は確変大当たりに当選したことを認識できるため、Ｖ演出が実行されなかった大当たり遊技終了後に設定されるチャンスモードは確変状態ではないと分かってしまう虞があった。このため、本第５１制御例では、確変大当たりである大当たりＢに当選した場合には、その大当たり遊技実行中にＶ演出を実行しない構成としている。このように構成することで、遊技者に今回のチャンスモードは確変状態か、時短状態かを分かり難くし、確変状態が設定されていることを期待させることで遊技者の遊技意欲低下を抑制することができる。一方で、Ｓ２７０５Ｌの処理において、大当たりＡであると判別した場合には（Ｓ２７０５Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋオンに設定し（Ｓ２７０６Ｌ）、スーパーチャンスモード突入（確変状態が設定される）ことを示すエンディング表示態様を設定し（Ｓ２７０７Ｌ）、本処理を終了する。

【５８９３】

このように、本第５１制御例では、設定される大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ、大当たりＣ）に応じて異なるエンディング表示態様が設定されており、大当たり遊技が開始されるタイミングにて今回実行される大当たり遊技のエンディング期間に対応させたエンディング表示態様を予め設定するように構成している。このように構成することで、各種制御（大当たり遊技の進行状況に応じて可変表示させる大当たり遊技情報の可変表示制御（例えば、獲得した賞球数を示すための情報を表示させる制御や実行中のラウンド遊技数を示すための情報を表示させる制御）や、大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと入賞した球数に応じて賞球を払い出すための賞球払出制御）が頻繁に実行される大当たり遊技期間中にエンディング表示態様を設定するための表示制御を実行する必要が無くなるため、音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４の処理負荷を軽減させることができる。なお、本第５１制御例では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング表示態様を設定する処理を実行しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が実行されることが確定している特別図柄の大当たり変動中にエンディング表示態様を設定しても良いし、大当たり遊技期間のうち、制御処理が少ない期間に実行される音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の残余期間を用いて設定するように構成しても良い。

【５８９４】

一方、Ｓ２７０１Ｌの処理にて、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場

合は（Ｓ２７０１Ｌ：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ２７０８Ｌ）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ２７０８Ｌ：Ｙｅｓ）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ２７０９Ｌ）、今回のラウンド数が２ラウンド（Ｖラウンド）であるかを判別する（Ｓ２７１０Ｌ）。２ラウンド（Ｖラウンド）であると判別した場合は（Ｓ２７１０Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋがオンであるか否かを判別する（Ｓ２７１１Ｌ）。Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋがオンであると判別した場合は（Ｓ２７１１Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞を案内する表示用コマンドを設定し（Ｓ２７１２Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ２７１０Ｌの処理で今回のラウンド数が２ラウンド（Ｖラウンド）では無い、即ち、２ラウンド目以外のラウンド遊技が開始されると判別した場合と（Ｓ２７１０Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ２７１１Ｌの処理において、Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋがオフであると判別した場合も（Ｓ２７１１Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ２７０８Ｌの処理でラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２７０８Ｌ：Ｎｏ）、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ２７１３Ｌ）、受信したと判別した場合は（Ｓ２７１３Ｌ：Ｙｅｓ）、エンディング処理を実行し（Ｓ２７１４Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ２７１３Ｌの処理にてエンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２７１３Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図１９３５を参照して、エンディング処理（Ｓ２７１４Ｌ）の処理について説明をする。図１９３５は、エンディング処理（Ｓ２７１４Ｌ）の内容を示したフローチャートである。このエンディング処理（Ｓ２７１４Ｌ）は、上述した大当たり関連処理（図１９３４のＳ２２１６Ｌ参照）にてエンディングコマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であって、エンディング期間中に実行されるエンディング表示態様を最終的に決定するための処理を実行するものである。

【５８９５】

エンディング処理（Ｓ２７１４Ｌ）が実行されると、まず、Ｖ入賞フラグ２２３ｕｕｌがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２８０１Ｌ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２８０１Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグ２２３ｕｕｌをオフに設定し（Ｓ２８０２Ｌ）、既に設定されているエンディング表示態様に対応するエンディング表示の実行を設定し（Ｓ２８０５Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ２８０１Ｌの処理においてＶ入賞フラグ２２３ｕｕｌがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ２８０１Ｌ：Ｎｏ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋがオンであるかを判別し（Ｓ２８０３Ｌ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋがオフであると判別した場合は（Ｓ２８０３Ｌ：Ｎｏ）、そのままＳ２８０４Ｌの処理へ移行する。一方、Ｓ２８０３Ｌの処理において、Ｖ演出実行フラグ２２３ｕｕｋがオンであると判別した場合は（Ｓ２８０３Ｌ：Ｙｅｓ）、エンディング期間のうち、後半期間（７秒）の表示態様を切り替えるための表示切替コマンドを設定し（Ｓ２８０４Ｌ）、Ｓ２８０５Ｌの処理へ移行する。Ｓ２８０４Ｌの処理において表示切替コマンドが設定されると、表示制御装置１１４へと通知され、予めスーパーチャンスモードが設定されることに対応して設定されていたエンディング期間の後半期間の表示態様を、チャンスモードが設定されることに対応する表示態様へと切り替える処理が実行される。本第５１制御例では、この表示切替コマンドに基づいて切り替えられる表示態様の表示期間を一定（７秒）にしているため、容易に表示態様を切り替えることができる。次に、図１９３６を参照して、変動表示設定処理（Ｓ２１１７Ｌ）の内容について説明をする。図１９３６は、変動表示設定処理（Ｓ２１１７Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ２１１７Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１９２８参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

【５８９６】

変動表示設定処理（Ｓ２１１７Ｌ）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｕｕｄがオンかを判別する（Ｆ２９０１）。そして、変動開始フラグ２２３ｕｕｄがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ２９０１Ｌ：Ｎｏ）、主制

御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ２９０７Ｌの処理へ移行する。一方、変動開始フラグ２２３ｕｕｄがオンであると判別した場合（Ｓ２９０１Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、受信した変動パターンコマンドに対応する変動時間を変動時間タイマに設定し（Ｓ２９０２Ｌ）、変動開始フラグ２２３ｕｕｄをオフに設定し（Ｓ２９０３Ｌ）、次いで、コマンド判定処理（図１９２９参照）のＳ２２０５Ｌの処理で抽出した変動パターンを取得する（Ｓ２９０４Ｌ）。そして、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための変動演出設定処理を実行し（Ｓ２９０５Ｌ）、表示用変動パターンコマンドを設定して（Ｓ２９０６Ｌ）、Ｓ２９０７Ｌの処理へ移行する。変動演出設定処理（Ｓ２９０５Ｌ）の詳細については図１９３７を参照して後述する。Ｓ２９０７Ｌの処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｕｕｅがオンかを判別する（Ｓ２９０７Ｌ）。そして、停止種別選択フラグ２２３ｕｕｅがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合は（Ｓ２９０７Ｌ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、停止種別選択フラグ２２３ｕｕｅがオンであると判別した場合は（Ｓ２９０７Ｌ：Ｙｅｓ）、オンに設定されている停止種別選択フラグ２２３ｕｕｅをオフに設定し（Ｓ２９０８Ｌ）、次いで、コマンド判定処理（図１９２９参照）のＳ２２０８Ｌの処理において抽出した停止種別を取得し（Ｓ２９０９Ｌ）、抽出した停止種別をそのまま設定する（Ｓ２９１０Ｌ）。その後、表示用停止種別コマンドを設定して（Ｓ２９１１Ｌ）、本処理を終了する。

【５８９７】

次に、図１９３７を参照して、変動表示設定処理（Ｓ２９０５Ｌ）の内容について説明する。図１９３７は、変動表示設定処理（Ｓ２９０５Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ２９０５Ｌ）は、変動表示設定処理（図１９３６のＳ２１１７Ｌ参照）にて、特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。変動表示設定処理（Ｓ２９０５Ｌ）が実行されると、まず、時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ３００１Ｌ）。時短中カウンタｕｕｉの値が０よりも大きくないと判別した場合（Ｓ３００１Ｌ：Ｎｏ）、即ち、現在が普通図柄の高確率状態では無い場合にはＳ３００２Ｌ、Ｓ３００３Ｌの処理をスキップし、Ｓ３００４Ｌの処理に移行する。一方、時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ３００１Ｌ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値を１減算し（Ｓ３００２Ｌ）、減算後の時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値を示すための表示用コマンドを設定して（Ｓ３００３Ｌ）、Ｓ３００４Ｌの処理に移行する。Ｓ３００４Ｌの処理では、確変中カウンタ２２３ｕｕｊの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ３００４Ｌ）。確変中カウンタ２２３ｕｕｊの値が０よりも大きくないと判別した場合（Ｓ３００４Ｌ：Ｎｏ）、即ち、特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されてないと判別した場合には、Ｓ３００５Ｌ～Ｓ３００７Ｌの処理をスキップし、Ｓ３００８Ｌの処理に移行する。

【５８９８】

一方、Ｓ３００４Ｌの処理において、確変中カウンタ２２３ｕｕｊの値が０よりも大きいと判別した場合には（Ｓ３００４Ｌ：Ｙｅｓ）、確変中カウンタ２２３ｕｕｊの値を１減算し（Ｓ３００５Ｌ）、次いで、表示モードとしてスーパーチャンスモードが設定されているか判別する（Ｓ３００６Ｌ）。スーパーチャンスモードが設定されている場合には（Ｓ３００６Ｌ：Ｙｅｓ）、減算後の確変中カウンタ２２３ｕｕｊの値を示すための表示用コマンドを設定する。一方、Ｓ３００６Ｌの処理において、スーパーチャンスモードが設定されていない場合には（Ｓ３００６Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ３００７Ｌの処理をスキップし、Ｓ３００８Ｌの処理へ移行する。Ｓ３００８の処理では、従状態格納エリア２２３ｕｕｈに格納されている遊技状態を読み出し（Ｓ３００８Ｌ）、遊技状態が時短状態であるかを判別する（Ｓ３００９Ｌ）。時短状態であると判別した場合には（Ｓ３００９Ｌ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値が１であるか判別し（Ｓ３０１０Ｌ）、１であると判別した場合には（Ｓ３０１０Ｌ：Ｙｅｓ）、演出結果がチャンスモード終了となる時短

終了示唆演出の演出態様を決定して（Ｓ３０１１Ｌ）、Ｓ３０１２Ｌの処理に移行する。一方、時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値が１ではないと判別した場合には（Ｓ３０１０Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ３０１１Ｌの処理をスキップし、Ｓ３０１２の処理へ移行する。Ｓ３０１２Ｌの処理では、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し、Ｓ３０１７Ｌの処理へ移行する。Ｓ３００９Ｌの処理において、時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ３００９Ｌ：Ｎｏ）、次に、確変状態であるかを判別する（Ｓ３０１３Ｌ）。確変状態であると判別した場合には（Ｓ３０１３Ｌ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｕｕｉの値が１であるか判別して（Ｓ３０１４Ｌ）、１であると判別した場合には（Ｓ３０１４Ｌ：Ｙｅｓ）、演出結果がスーパーチャンスモード昇格となる時短終了示唆演出の演出態様を決定し（Ｓ３０１５Ｌ）、Ｓ３０１２Ｌの処理へ移行する。

【５８９９】

このように、本第５１制御例では、大当たりＢ（３Ｒ確変大当たり）に当選したことに基づいて確変状態が設定された場合には、大当たり遊技終了後にチャンスモードが設定されても、所定回数（１００回）の特別図柄の変動表示が実行されると、スーパーチャンスモードに昇格する構成としている。このように構成することで、チャンスモードの最終変動においてスーパーチャンスモードに昇格するかもしれないと遊技者に思わせることが可能となり、チャンスモードの残回数が０回となった場合に遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。Ｓ３０１３Ｌの処理において、確変状態ではないと判別された場合には（Ｓ３０１３Ｌ：Ｎｏ）、通常状態が設定されているため、通常状態演出態様決定処理が実行され（Ｓ３０１６Ｌ）、その後、上述したＳ３０１７Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図１９３８を参照して、通常状態演出態様決定処理（Ｓ３０１６Ｌ）の内容について説明する。図１９３８は、通常状態演出態様決定処理（Ｓ３０１６Ｌ）の内容を示したフローチャートである。通常状態演出態様決定処理（Ｓ３０１６Ｌ）が実行されると、まず、役物異常フラグ２２３ｕｗがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３１０１Ｌ）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３１０１Ｌ：Ｎｏ）、次回禁止フラグ２２３ｕｘがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３１０２Ｌ）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３１０２Ｌ：Ｎｏ）、役物演出を正常に実行させることが可能な状況であるため、次に、取得した変動パターンに基づいて変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｕａを参照して変動演出種別を決定する（Ｓ３１０３Ｌ）。そして、Ｓ３１０３Ｌの処理において決定された変動演出種別が役物演出を含む変動演出種別であるかを判別し（Ｓ３１０４Ｌ）、役物演出を含む変動演出種別であると判別した場合は（Ｓ３１０４Ｌ：Ｙｅｓ）、駆動待機フラグ２２３ｕｐをオンに設定し（Ｓ３１０５Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに「００Ｈ」のデータ種別を設定し（Ｓ３１０６Ｌ）、ミッション選択テーブル２２２ｕｕｂを参照してミッション内容（ミッションパターン種別）を決定する（Ｓ３１０７Ｌ）。

【５９００】

次いで、Ｓ３１０７Ｌの処理において決定されたミッション内容（ミッションパターン種別）に対応する情報をミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶し（Ｓ３１０８Ｌ）、残チャンス回数カウンタ２２３ｕｕｑの値に「３」をセットし（Ｓ３１０９Ｌ）、その他、決定された変動演出種別に対応する演出態様を決定し（Ｓ３１１０Ｌ）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ３１１１Ｌ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ３１０１Ｌの処理において、役物異常フラグ２２３ｕｗがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ３１０１Ｌ：Ｙｅｓ）、即ち、可動役物９００の動作に異常が生じている状態では、取得した変動パターンに基づいて役物演出を実行しない変動演出種別を決定し（Ｓ３１１３Ｌ）、上述したＳ３１１０Ｌ、及びＳ３１１１Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。このように構成することで、可動役物９００の動作に異常が生じている状態で新たに役物演出を実行してしまい、可動役物９００に対して物理的な負荷が生じてしまうことを抑制することができる。また、Ｓ３１０２Ｌの処理において、次回禁止フラグ２２３ｕｘがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ３１０２Ｌ：Ｙｅｓ）、即ち、前回の特別図柄変動（変動演出）が終了したタイミングにおいて、可動役物９０

０が正常に動作制御されているが収納位置に位置していないと判別された場合には、次回禁止フラグ２２３ｕｘをオフに設定し（Ｓ３１１２Ｌ）、上述したＳ３１１３Ｌの処理を実行し、上述したＳ３１１０Ｌ、及びＳ３１１１Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。

【５９０１】

次に、図１９３９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｌ）について説明する。図１９３９は、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｌ）を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｌ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１９２８参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において演出効果を高めるために遊技者の操作に応じた演出を実行させるために、枠ボタン２２や選択ボタン６００の操作に基づいて表示用コマンドを生成し設定する。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｌ）では、まず選択ボタン６００（音量調整ボタン（上ボタン６００ｂ、又は、下ボタン６００ｄ）又は、光量調整ボタン（右ボタン６００ｃ、又は、左ボタン６００ｅ））への操作があったか判別し（Ｓ３２０１Ｌ）。操作があったと判別した場合には（Ｓ３２０１Ｌ：Ｙｅｓ）、操作された選択ボタンの種別に応じた態様を決定し（Ｓ３２０２Ｌ）、決定された態様に対応する表示態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３２０３Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３２０１Ｌの処理において選択ボタン６００への操作が無いと判別した場合は（Ｓ３２０１Ｌ：Ｎｏ）、次に枠ボタン２２への操作（押下）があるかを判別し（Ｓ３２０４Ｌ）、枠ボタン２２への操作（押下）を示す情報が無いと判別した場合は（Ｓ３２０４Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【５９０２】

また、Ｓ３２０４Ｌの処理において、枠ボタン２２への操作（押下）があると判別した場合は（Ｓ３２０４Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別を読み出し（Ｓ３２０５Ｌ）、格納されているデータ種別が「０３Ｈ」であるかを判別し（Ｓ３２０６Ｌ）、「０３Ｈ」であると判別した場合は（Ｓ３２０６Ｌ：Ｙｅｓ）、現在が役物演出における可動役物第１演出中（振動動作中）であるため、押下カウンタ２２３ｕｕｓの値を１加算し（Ｓ３２０７Ｌ）、加算後の値がミッション到達値であるかを判別し（Ｓ３２０８Ｌ）、ミッション到達値であると判別した場合は（Ｓ３２０８Ｌ：Ｙｅｓ）、ミッション到達を示す表示態様を決定し（Ｓ３２０９Ｌ）、振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔをオンに設定し（Ｓ３２１０Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙにデータ種別「０４Ｈ」を格納し（Ｓ３２１１Ｌ）、切替フラグ２２３ｕｕｕをオンに設定し（Ｓ３２１２Ｌ）、上述したＳ３２１７Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ３２０８Ｌの処理において、加算後の値がミッション到達値では無いと判別した場合は（Ｓ３２０８Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ３２０９ＬからＳ３２１２Ｌの処理をスキップして押下カウンタ２２３ｕｕｓの値に対応する情報を示す表示態様（第３図柄表示装置８１の表示面のうち小表示領域Ｄｍ６２の押下回数表示領域Ｄｍ６２ａに表示される表示態様）を決定し（Ｓ３２１３Ｌ）、上述したＳ３２１７Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。

【５９０３】

そして、Ｓ３２０６Ｌの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「０３Ｈ」では無いと判別した場合は（Ｓ３２０６Ｌ：Ｎｏ）、次に、格納されているデータ種別が「０４Ｈ」であるかを判別し（Ｓ３２１４Ｌ）、「０４Ｈ」であると判別した場合（Ｓ３２１４Ｌ：Ｙｅｓ）、即ち、現在がミッション期間中であって、既に終了条件が成立している状態（ミッション到達している状態）であると判別した場合は、今回の枠ボタン２２への押下操作に基づいて追加演出を実行するために、追加演出態様設定処理を実行し（Ｓ３２１５Ｌ）、その後、上述したＳ３２１７Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。なお、追加演出態様設定処理（Ｓ３２１５Ｌ）の詳細な内容については、図１９４０を参照して後述する。Ｓ３２１４Ｌの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「０４Ｈ」では無いと判別した場合は（Ｓ３２１４Ｌ：Ｎｏ）、その他、押下操作に対応する態様を決定し（Ｓ３２１６Ｌ）、Ｓ３２

１７Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図１９４０を参照して、追加演出態様設定処理（Ｓ３２１５Ｌ）の処理内容について説明をする。図１９４０は、追加演出態様設定処理（Ｓ３２１５Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この追加演出態様設定処理（Ｓ３２１５Ｌ）は、上述した枠ボタン入力監視・演出処理（図１９３９のＳ２１０７Ｌ参照）にて実行される処理であって、枠ボタン２２を押下したことで追加演出の実行条件が成立した場合に追加演出の演出態様を設定するために実行される。追加演出態様設定処理（Ｓ３２１５Ｌ）が実行されると、まず、押下カウンタ２２３ｕｕｓの値を１加算し（Ｓ３３０１Ｌ）、押下カウンタ２２３ｕｕｓの値に対応する情報を示す表示態様を決定し（Ｓ３３０２Ｌ）、追加演出選択テーブル２２２ｕｕｃを参照して追加演出の演出態様を決定し（Ｓ３３０３Ｌ）、本処理を終了する。本処理によって決定された追加演出の演出態様は、枠ボタン入力監視・演出処理（図１９３９のＳ２１０７Ｌ）にて実行されるＳ３２１７Ｌの処理によって表示用コマンドが設定される。

【５９０４】

次に、図１９４１を参照して、駆動タイマ監視処理（Ｓ２１１１Ｌ）の処理内容について説明をする。図１９４１は、駆動タイマ監視処理（Ｓ２１１１Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この駆動タイマ監視処理（Ｓ２１１１Ｌ）は、上述した第５０制御例における駆動タイマ監視処理（図１８６８のＹ１１１Ｌ参照）に対して、復帰動作を実行させるための条件を変更している点と、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンに設定されてからの経過時間（駆動タイマ２２３ｕｊの値）が「２８００」以上であると判別した場合、即ち、復帰動作中に可動役物９００の可動制御が正常状態へと復帰しなかった場合（可動制御の異常であると判別した場合）に実行される処理内容の一部を変更している点と、説明の便宜上、各処理に対して付された符号を変更している点と、が相違している。本第５１制御例では、上述した第５０制御例における駆動タイマ監視処理（図１８６８のＹ１１１Ｌ参照）と同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。駆動タイマ監視処理（Ｓ２１１１Ｌ）が実行されると、まず、上述した第５０制御例における駆動タイマ監視処理（図１８６８のＹ１１１Ｌ参照）と同一のＳ３４０１ＬからＳ３４０４Ｌの処理を実行し、Ｓ３４０４Ｌの処理において振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３４０４Ｌ：Ｎｏ）、次に、駆動タイマ２２３ｕｊの値が４０００より小さいかを判別し（Ｓ３４０５Ｌ）、４０００よりも小さいと判別した場合は（Ｓ３４０５Ｌ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３４０５Ｌの処理において、駆動タイマ２２３ｕｊの値が４０００よりも小さくない（４０００以上である）と判別した場合は（Ｓ３４０５Ｌ：Ｎｏ）、上述した第５０制御例における駆動タイマ監視処理（図１８６８のＹ１１１Ｌ参照）と同一のＳ３４０７ＬからＳ３４１１Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。

【５９０５】

即ち、本第５１制御例では、上述した第５０制御例に対して、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンに設定されている状態で設定される各種動作シナリオテーブルに規定されている内容を変更しており、１回の処理に要する時間の最大値が大きくなっていることから、駆動タイマ２２３ｕｊを用いて正常動作がされていないと判別する閾値を４０００へと変更している。また、Ｓ３４０３Ｌの処理において復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３４０３Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２８００よりも小さいかを判別し（Ｓ３４１２Ｌ）、２８００以上であると判別した場合には（Ｓ３４１２Ｌ：Ｎｏ）、役物異常フラグ２２３ｕｗをオンに設定し（Ｓ３４１６Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに異常状態を示すデータ種別である「１７Ｈ」を設定し（Ｓ３４１７Ｌ）、各種シナリオ実行フラグをオフに設定し（Ｓ３４１８Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｊの値を０にセットし、本処理を終了する。このように構成することで、可動役物９００の可動制御に異常が生じてエラー報知コマンドを設定した状況では役物異常フラグ２２３ｕｗがオンに設定されるため、変動演出設定処理（図１９３７のＳ２９０５Ｌ参照）にて実行される通常状態演出態様決定処理（図１９３８のＳ３０１６Ｌ参照）において、新たな役物演出が実行される変動演出が決定されないようにすることができる

。
【５９０６】
次に、図１９４２を参照して、演出更新処理（Ｓ２１１２Ｌ）の処理内容について説明をする。図１９４２は、演出更新処理（Ｓ２１１２Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ２１１２Ｌ）では、上述した第５０制御例の演出更新処理（図１８６９のＹ１１２Ｌ参照）に対して、駆動待機フラグ２２３ｕｐがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ３５０３Ｌ：Ｎｏ）に、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３５０９Ｌ）、役物駆動フラグ２２３ｕｑがオンに設定されていると判別した場合に（Ｓ３５０９Ｌ：Ｙｅｓ）、役物演出更新処理（Ｓ３５１０Ｌ）を実行し、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３５１１Ｌ）、その他各種カウンタ、及び各種タイマの更新処理を実行し（Ｓ３５１２Ｌ）、本処理を終了する点と、説明の便宜上、各処理に対して付された符号を変更している点と、で相違している。上述した内容以外の処理については同一であるため、その説明を省略する。次に、図１９４３を参照して、役物演出更新処理（Ｓ３５１０Ｌ）の処理内容について説明をする。図１９４３は、役物演出更新処理（Ｓ３５１０Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理（Ｓ３５１０Ｌ）は、上述した音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１９２８参照）で実行される演出更新処理（図１９４２のＳ２１１２Ｌ参照）にて実行される処理であって、１ミリ秒毎に定期的に実行される処理である。この役物演出更新処理（Ｓ３５１０Ｌ）では、役物演出が実行されている期間中における各種表示演出の表示態様を、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに新たなデータ種別が格納されたタイミングに合わせて表示させるための処理が実行される。
【５９０７】
具体的には、役物演出更新処理（Ｓ３５１０Ｌ）が実行されると、まず、切替フラグ２２３ｕｕｕがオンに設定されているかを判別する（Ｓ３６０１Ｌ）。この切替フラグ２２３ｕｕｕは、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに新たなデータ種別が格納された場合にオンに設定されるフラグであることから、Ｓ３６０１Ｌの処理では、切替フラグ２２３ｕｕｕの設定状況を判別することで、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに新たなデータ種別が格納されたことを判別している。このように構成することで、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに新たなデータ種別が格納されたタイミングに合わせて役物演出に対応する各種表示演出の表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示することができる。Ｓ３６０１Ｌの処理において切替フラグ２２３ｕｕｕがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３６０１Ｌ：Ｙｅｓ）、次に、切替フラグ２２３ｕｕｕをオフに設定し（Ｓ３６０２Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別を読み出す（Ｓ３６０３Ｌ）。次に、Ｓ３６０３Ｌの処理において読み出されたデータ種別が「０１Ｈ」であるかを判別し（Ｓ３６０４Ｌ）、「０１Ｈ」であると判別した場合は（Ｓ３６０４Ｌ：Ｙｅｓ）、役物演出が開始されたことを示すための表示態様を含む演出態様を決定し（Ｓ３６０５Ｌ）、後述するＳ３６２３Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ３６０３Ｌの処理において読み出されたデータ種別が「０１Ｈ」ではないと判別した場合は（Ｓ３６０４Ｌ：Ｎｏ）、次に、読み出されたデータ種別が「０２Ｈ」であるかを判別し（Ｓ３６０６Ｌ）、「０２Ｈ」であると判別した場合は（Ｓ３６０６Ｌ：Ｙｅｓ）、ミッション内容を示すための表示態様を含む演出態様を決定し（Ｓ３６０７Ｌ）、後述するＳ３６２３Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。
【５９０８】
また、Ｓ３６０３Ｌの処理において読み出されたデータ種別が「０２Ｈ」ではないと判別した場合は（Ｓ３６０６Ｌ：Ｎｏ）、次に、読み出されたデータ種別が「０３Ｈ」であるかを判別し（Ｓ３６０８Ｌ）、「０３Ｈ」であると判別した場合は（Ｓ３６０８Ｌ：Ｙｅｓ）、ミッション開始を示すための表示態様を含む演出態様を決定し（Ｓ３６０９Ｌ）、後述するＳ３６２３Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ３６０３Ｌの処理において読み出されたデータ種別が「０３Ｈ」ではないと判別した場合は（Ｓ３６０８Ｌ：Ｎｏ

）、次に、読み出されたデータ種別が「０４Ｈ」であるかを判別し（Ｓ３６１０Ｌ）、「０４Ｈ」であると判別した場合は（Ｓ３６１０Ｌ：Ｙｅｓ）、ミッション達成を示すための表示態様を含む演出態様を決定し（Ｓ３６１１Ｌ）、後述するＳ３６２３Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ３６１０Ｌの処理において、Ｓ３６０３Ｌの処理において読み出されたデータ種別が「０４Ｈ」ではないと判別した場合は（Ｓ３６１０Ｌ：Ｎｏ）、次に、読み出されたデータ種別が「０５Ｈ」～「０７Ｈ」の何れかであるかを判別し（Ｓ３６１２Ｌ）、「０５Ｈ」～「０７Ｈ」の何れかであると判別した場合は（Ｓ３６１２Ｌ：Ｙｅｓ）、追加演出の演出結果に対応する表示態様を含む演出態様を決定し（Ｓ３６１３Ｌ）、後述するＳ３６２３Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ３６１２Ｌの処理において、Ｓ３６０３Ｌの処理において読み出されたデータ種別が「０５Ｈ」～「０７Ｈ」の何れもないと判別した場合は（Ｓ３６１２Ｌ：Ｎｏ）、次に、読み出されたデータ種別が「０８Ｈ」，「１０Ｈ」の何れかであるかを判別し（Ｓ３６１４Ｌ）、「０８Ｈ」，「１０Ｈ」の何れかであると判別した場合は（Ｓ３６１４Ｌ：Ｙｅｓ）、第２期間表示選択テーブル２２２ｕｕｄを参照して、第２期間の表示態様を決定し（Ｓ３６１５Ｌ）、決定した表示態様を含む演出態様を決定し（Ｓ３６１６Ｌ）、後述するＳ３６２３Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。

【５９０９】

Ｓ３６１４Ｌの処理において、Ｓ３６０３Ｌの処理において読み出されたデータ種別が「０８Ｈ」，「１０Ｈ」ではないと判別した場合は（Ｓ３６１４Ｌ：Ｎｏ）、次に、読み出されたデータ種別が「１２Ｈ」～「１４Ｈ」の何れかであるかを判別し（Ｓ３６１７Ｌ）、「１２Ｈ」～「１４Ｈ」の何れかであると判別した場合は（Ｓ３６１７Ｌ：Ｙｅｓ）、退避時態様選択テーブル２２２ｕｕｅを参照して退避期間中の表示態様を決定し（Ｓ３６１８Ｌ）、決定した表示態様を含む演出態様を決定し（Ｓ３６１９Ｌ）、後述するＳ３６２３Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ３６１７Ｌの処理において、読み出されたデータ種別が「１２Ｈ」～「１４Ｈ」では無いと判別した場合は（Ｓ３６１７Ｌ：Ｎｏ）、次に、読み出されたデータ種別が「１７Ｈ」であるかを判別し（Ｓ３６２０Ｌ）、「１７Ｈ」であると判別した場合は（Ｓ３６２０Ｌ：Ｙｅｓ）、第３図柄の高速変動に対応する演出態様を決定し（Ｓ３６２１Ｌ）、後述するＳ３６２３Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。そして、Ｓ３６２０Ｌの処理において、読み出されたデータ種別が「１７Ｈ」では無いと判別した場合は（Ｓ３６２０Ｌ：Ｎｏ）、その他駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されたデータ種別に応じた表示態様を含む演出態様を決定し（Ｓ３６２２Ｌ）、時間経過更新処理を実行し（Ｓ３６２３Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ３６０１Ｌの処理において切替フラグ２２３ｕｕｕがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ３６０１Ｌ：Ｎｏ）も、時間経過更新処理を実行し（Ｓ３６２３Ｌ）、本処理を終了する。次に、図１９４４を参照して、役物演出更新処理（図１９４３のＳ３５１０Ｌ参照）にて実行される時間経過更新処理（Ｓ３６２３Ｌ）の処理内容について説明をする。図１９４４は時間経過更新処理（Ｓ３６２３Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この時間経過更新処理（Ｓ３６２３Ｌ）では、変動演出が開始されてからの経過時間に応じて変動演出の表示態様を設定するための処理が実行される。

【５９１０】

具体的には、時間経過更新処理（Ｓ３６２３Ｌ）が実行されると、まず、変動時間タイマの値を読み出し（Ｓ３６５１Ｌ）、変動時間が２５秒経過したかを判別し（Ｓ３６５２Ｌ）、２５秒が経過したと判別した場合は（Ｓ３６５２Ｌ：Ｙｅｓ）、今回の変動演出のうち、リーチ表示態様が表示される演出態様を開始させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ３６５３Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ３６５２Ｌの処理において、変動時間が２５秒経過していないと判別した場合は（Ｓ３６５２Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ３６５３Ｌの処理をスキップして本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第５１制御例では、役物演出を含む変動演出が実行される場合には、可動役物９００の駆動状況に対応させて第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様を表示するタイミングを決定するように構成している。このように構成することで、可動役物９００を可動制御する際に、若干のタイ

ムロスが発生した場合（例えば、脱調が発生したことにより、正規時間よりも遅れたタイミングで可動役物９００が特定位置（例えば、作動位置）へと位置した場合）であっても、可動役物９００の駆動状況に合わせて表示態様を表示することができるため、遊技者に違和感を与えることの無い変動演出を実行することができる。さらに、役物演出を含む変動演出が実行される場合において、可動役物９００の駆動状況に合わせて各種表示演出の表示態様を表示させる期間に許容期間（変動開始から２５秒）を設け、その許容期間を超えた場合には、可動役物９００の駆動状況に関わらず、表示演出を実行するように構成している。このように構成することで、特別図柄変動時間という限られた期間内で実行される変動演出の演出結果が表示されないまま特別図柄変動時間が経過してしまい、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを確実に防止することができる。

【５９１１】

次に、図１９４５を参照して、モーターシナリオ処理（Ｓ２１１３Ｌ）の処理内容について説明をする。図１９４５は、モーターシナリオ処理（Ｓ２１１３Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。このモーターシナリオ処理（Ｓ２１１３Ｌ）は、可動役物９００を駆動させるための駆動源である駆動モータ９０５に対して可動制御処理を実行するための処理であって、上述した第５０制御例におけるモーターシナリオ処理（図１８７０のＹ１１３Ｌ参照）に対して、第２動作シナリオ（可動役物第２演出に対応する動作シナリオ）に関する処理を追加した点と、進出シナリオ処理（Ｙ５０５Ｌ）に代えて進出シナリオ処理（Ｓ３７０６Ｌ）を実行する点と、振動シナリオ処理（Ｙ５０６Ｌ）に代えて振動シナリオ処理（Ｓ３７０７Ｌ）を実行する点と、退避シナリオ処理（Ｙ５０７Ｌ）に代えて退避シナリオ処理（Ｓ３７０９Ｌ）を実行する点と、説明の便宜上、各処理に付した符号を変更している点と、で相違している。それ以外の処理内容については同一であるため、その説明を省略する。モーターシナリオ処理（Ｓ２１１３Ｌ）が実行されると、まず、上述した第５０制御例におけるモーターシナリオ処理（図１８７０のＹ１１３Ｌ参照）と同一のＳ３７０１ＬからＳ３７０３Ｌの処理を実行し、Ｓ３７０３Ｌの処理において退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンに設定されていないと判別した場合に（Ｓ３７０３Ｌ：Ｎｏ）、第２動作シナリオ実行フラグ２２３ｕｖがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３７０４Ｌ）、第２動作シナリオ実行フラグ２２３ｕｖがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３７０４Ｌ：Ｙｅｓ）、第２動作シナリオ処理を実行し（Ｓ３７０８Ｌ）、その後、本処理を終了する。次に、図１９４６を参照して、モーターシナリオ処理（図１９４５のＳ２１１３Ｌ参照）にて実行される進出シナリオ処理（Ｓ３７０６Ｌ）の処理内容について説明をする。図１９４６は、進出シナリオ処理（Ｓ３７０６Ｌ）を示したフローチャートである。この進出シナリオ処理（Ｓ３７０６Ｌ）では、上述した第５０制御例の進出シナリオ処理（図１８７１のＹ５０５Ｌ参照）と同様に収納位置に位置している可動役物９００を作動位置まで移動させるための可動制御が実行される。

【５９１２】

この進出シナリオ処理（Ｓ３７０６Ｌ）は、上述した第５０制御例の進出シナリオ処理（図１８７１のＹ５０５Ｌ参照）に対して、可動役物９００の駆動状況を示す各種データ種別（「０１Ｈ」，「０２Ｈ」，「０３Ｈ」）を駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納する処理を実行する点と、設定されている動作シナリオに規定されている処理内容を異ならせたことにより各種判別処理に用いられる数値を異ならせている点と、説明の便宜上、各処理に付されている符号を変更している点と、で相違しているが、それ以外の内容は同一であるため、その説明を省略する。次に、図１９４７を参照して、振動シナリオ処理（Ｓ３７０７Ｌ）の処理内容について説明をする。図１９４７は、振動シナリオ処理（Ｓ３７０７Ｌ）を示したフローチャートである。この振動シナリオ処理（Ｓ３７０７Ｌ）では、上述した第５０制御例の振動シナリオ処理（図１８７２のＹ５０６Ｌ参照）と同様に、振動演出（可動役物第１演出）中に実行される可動役物９００に対する振動制御が実行される。この振動シナリオ処理（Ｓ３７０７Ｌ）は、上述した第５０制御例の振動シナリオ処理（図１８７２のＹ５０６Ｌ参照）に対して、可動役物９００の駆動状況を示す各種データ種別（「０５Ｈ」，「０６Ｈ」）を駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納する処理を実

行する点と、設定されている動作シナリオに規定されている処理内容を異ならせたことにより各種判別処理に用いられる数値を異ならせている点と、振動制御中に設定される動作シナリオ（振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂ）を繰り返す際に振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ３９１６Ｌ）を実行する点と、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂを規定回数（３回）繰り返し実行した後に、第２制御（可動役物第２演出）を実行するための動作シナリオを設定するために第２動作シナリオ決定処理（Ｓ３９２１Ｌ）を実行する点と、規定回数説明の便宜上、各処理に付されている符号を変更している点と、で相違しているが、それ以外の内容は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【５９１３】

振動シナリオ処理（Ｓ３７０７Ｌ）が実行されると、まず、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているデータを抽出して（Ｓ３９０１Ｌ）、そのデータに規定されているステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍの値と一致しているか否か判別し（Ｓ３９０２Ｌ）、ステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍと一致していると判別した場合には（Ｓ３９０２Ｌ：Ｙｅｓ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されたシナリオデータに対応する動作での可動制御が完了していることを意味するため、ステップカウンタ２２３ｕｍの値に０を設定し（Ｓ３９０６Ｌ）、Ｓ３９０７Ｌの処理に移行する。一方、Ｓ３９０２Ｌの処理において、Ｓ３９０１Ｌの処理で抽出したデータにおけるステップ数データの値がステップカウンタ２２３ｕｍの値と一致してないと判別した場合には（Ｓ３９０２Ｌ：Ｎｏ）、センサデータに規定された値が０であるか否かを判別する（Ｓ３９０３Ｌ）。Ｓ３９０３Ｌの処理において、センサデータに規定された値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３９０３Ｌ：Ｎｏ）、センサデータに対応するセンサはオンの状態であるか否かを判別する（Ｓ３９０４Ｌ）。一方、Ｓ３９０３Ｌの処理において、センサデータの値が０であると判別した場合（Ｓ３９０３：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ３９０４Ｌの処理において、センサデータに対応するセンサがオンの状態ではないと判別した場合には（Ｓ３９０４Ｌ：Ｎｏ）、時間データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致するか否かを判別する（Ｓ３９０５Ｌ）。また、Ｓ３９０４Ｌの処理において、センサデータの値に対応するセンサがオンの状態であると判別した場合（Ｓ３９０４Ｌ：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ３９０５Ｌの処理において、時間データの値と駆動タイマ２２３ｕｊの値が一致すると判別した場合には、Ｓ３９０７Ｌの処理に移行する。一方、Ｓ３９０５Ｌの処理において、時間データの値が駆動タイマ２２３ｕｊの値と一致していないと判別した場合には（Ｓ３９０５Ｌ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【５９１４】

Ｓ３９０７Ｌの処理では、処理カウンタ２２３ｕｋの値が１４と一致しているか否かを判別する（Ｓ３９０７Ｌ）。処理カウンタ２２３ｕｋの値が１４と一致すると判別した場合には（Ｓ３９０７Ｌ：Ｙｅｓ）、可動役物第１演出を終了させることが可能な位置（作動位置）に可動役物９００が位置している状態であるため、振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンであるかを判別する（Ｓ３９２３Ｌ）。Ｓ３９２３Ｌの処理において、振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ３９２３Ｌ：Ｙｅｓ）、即ち、可動役物第１演出中の１周期期間中に遊技者が枠ボタン２２を連打することでミッション達成している場合（終了条件が成立している場合）は、可動役物第１演出を途中で終了させるために、繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値に３を設定し（Ｓ３９２４Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに「０７Ｈ」を設定し（Ｓ３９２５Ｌ）、切替フラグ２２３ｕｕｕをオンに設定し（Ｓ３９２６Ｌ）、Ｓ３９０８Ｌの処理に移行する。これにより、可動役物第１演出（振動シナリオ６４に基づく可動制御）を途中で終了させる場合に、可動役物第１演出に対応する動作シナリオ（振動シナリオ６４）を最後まで実行した場合と同一の処理へと可変制御内容を強制的に移行させることができる。よって、可動役物第１演出を途中で終了させる場合と、最後まで実行させた場合と、で可動役物第１演出を終了させるための処理を共通化することができるため、役物演出中の可動制御内容を簡素化することができる。一方、Ｓ３９２３Ｌの処理において、振動シナリオ終了フラグ２２３ｕｔがオンではないと判別した場合（Ｓ３９２３Ｌ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ３９０

７Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋの値が、１４と一致していないと判別した場合には、Ｓ３９０８Ｌの処理に移行する。

【５９１５】

Ｓ３９０８Ｌの処理では、処理カウンタ２２３ｕｋの値が１４と一致しているか、即ち、可動役物第１演出の演出動作として、１周期分のシナリオ動作が終了したかを判別し（Ｓ３９０８Ｌ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値が１４と一致していると判別した場合には（Ｓ３９０８Ｌ：Ｙｅｓ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されているデータに対応する動作での可動制御（１周期分の可動制御）が完了しているため、繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値が３であるか否かを判別する（Ｓ３９１５Ｌ）。Ｓ３９１５Ｌの処理において、繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値が３であると判別した場合には（Ｓ３９１５Ｌ：Ｙｅｓ）、予め定められた回数（３回）に対応する周期分の可動制御が完了しているため、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒをオフに設定する（Ｓ３９１７Ｌ）。次いで、可動役物第１演出に対応するシナリオ動作（振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されているデータに基づく可動制御）の終了契機を判別するために、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「０７Ｈ」であるかを判別し（Ｓ３９１８Ｌ）、「０７Ｈ」であると判別した場合、即ち、遊技者による操作手段への操作に基づいて成立した終了条件（ミッション達成）が成立したことによって可動役物第１演出が終了したと判別した場合は（Ｓ３９１８：Ｙｅｓ）、次に、可動役物第１演出の後に実行させる可動役物第２演出の演出態様を決定するための第２動作シナリオ決定処理を実行し（Ｓ３９２１Ｌ）、残チャンス回数カウンタ２２３ｕｕｑの値を０にクリアし（Ｓ３９２２Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｊの値に０を設定し（Ｓ３９１２Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３９１８Ｌの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「０７Ｈ」では無いと判別した場合は（Ｓ３９１８Ｌ：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに「０６Ｈ」を設定し（Ｓ３９１９Ｌ）、切替フラグ２２３ｕｕｕをオンに設定し（Ｓ３９２０Ｌ）、上述したＳ３９２１Ｌの処理へ移行する。

【５９１６】

つまり、Ｓ３９１９Ｌの処理では、可動役物第１演出に対応するシナリオ動作（振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されているデータに基づく可動制御）の終了契機として、シナリオ動作（振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されているデータに基づく可動制御）が最後まで実行されたことで終了契機が成立したと判別し、駆動状況格納エリア２２３ｕｙには、時間経過に基づいて可動役物第１演出が終了したことを示すデータ種別「０６Ｈ」が設定される。また、Ｓ３９１５Ｌの処理において、繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値が３ではないと判別した場合には（Ｓ３９１５Ｌ：Ｎｏ）、振動シナリオ動作を繰り返し実行するための振動シナリオ繰り返し処理を実行し（Ｓ３９１６Ｌ）、Ｓ３９１２Ｌの処理へ移行し、本処理を終了する。一方、Ｓ３９０８Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋの値が１４では無いと判別した場合は（Ｓ３９０８Ｌ：Ｎｏ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を加算し（Ｓ３９０９Ｌ）、次に、加算後の処理カウンタ２２３ｕｋの値が１４であるかを判別する（Ｓ３９１０Ｌ）。そして、加算後の処理カウンタ２２３ｕｋの値が１４であると判別した場合は（Ｓ３９１０Ｌ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに「０５Ｈ」を設定し（Ｓ３９１３Ｌ）、切替フラグ２２３ｕｕｕをオンに設定し（Ｓ３９１４Ｌ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂから、加算後の処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ３９１１Ｌ）、Ｓ３９１２Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ３９１０Ｌの処理において、加算後の処理カウンタ２２３ｕｋの値が１４では無いと判別した場合は（Ｓ３９１０Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ３９１３Ｌ、及びＳ３９１４Ｌの処理をスキップしてＳ３９１１Ｌの処理を実行し、Ｓ３９１２Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。

【５９１７】

次に、図１９４８を参照して、振動シナリオ処理（図１９４７のＳ３７０７Ｌ参照）にて実行される振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ３９１５Ｌ）の処理内容について説明をする。図１９４８は、振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ３９１５Ｌ）の処理内容を示したフロー

チャートである。この振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ３９１５Ｌ）は、可動役物９００に対して可動役物第１演出（振動演出）を実行している期間中に実行されるものであって、１周期分の動作シナリオが規定されている振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されている動作シナリオに基づく可動制御を繰り返し実行するための処理が実行される。具体的には、振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ３９１５Ｌ）が実行されると、まず、繰り返しカウンタ２２３ｕｎの値に１を加算し（Ｓ４００１Ｌ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を設定し（Ｓ４００２Ｌ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂから現在の処理カウンタ２２３ｕｋの値（１）に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ４００３Ｌ）、押下カウンタ２２３ｕｕｓの値を押下情報記憶エリア２２３ｕｕｔに記憶されている値に加算し（Ｓ４００４Ｌ）、押下カウンタ２２３ｕｕｓの値を０にクリアし（Ｓ４００５Ｌ）、残チャンス回数カウンタ２２３ｕｕｑの値を１減算し（Ｓ４００６Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに「０３Ｈ」を設定し（Ｓ４００７Ｌ）、切替フラグ２２３ｕｕｕをオンに設定し（Ｓ４００８Ｌ）、本処理を終了する。次に、図１９４９を参照して、振動シナリオ処理（図１９４７のＳ３７０７Ｌ参照）にて実行される第２動作シナリオ決定処理（Ｓ３９２１Ｌ）の処理内容について説明をする。図１９４９は、第２動作シナリオ決定処理（Ｓ３９２１Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この第２動作シナリオ決定処理（Ｓ３９２１Ｌ）は、可動役物第１演出（第１制御に基づいて実行される演出）が終了した後に実行される可動役物第２演出（第２制御に基づいて実行される演出）の可動役物９００に対する可動制御内容（演出態様）を決定するための処理である。

【５９１８】

本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第２演出の演出態様として、可動役物９００を、可動役物第１演出が終了した時点で位置している作動位置から下方向へと移動させる（落下させる）落下演出と、上方向へと移動させる（上昇させる）上昇演出と、を実行可能に構成しており、可動役物第１演出中における遊技結果（枠ボタン２２に対する操作結果）や、対応する特別図柄抽選の抽選結果に基づいて可動役物第２演出として落下演出を実行するか上昇演出を実行するかを決定可能に構成している。具体的には、第２動作シナリオ決定処理（Ｓ３９２１Ｌ）が実行されると、まず、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別を読み出し（Ｓ４１０１Ｌ）、読み出されたデータ種別が「０６」であるかを判別し（Ｓ４１０２Ｌ）、「０６Ｈ」では無いと判別した場合は（Ｓ４１０２Ｌ：Ｎｏ）、次に、読み出されたデータ種別が「０７Ｈ」であるかを判別する（Ｓ４１０３Ｌ）。Ｓ４１０３Ｌの処理において、読み出されたデータ種別が「０７Ｈ」であると判別した場合は（Ｓ４１０３Ｌ：Ｙｅｓ）、可動役物第２演出を実行可能な状態であるため、Ｓ４１０６Ｌの処理へ移行し、可動役物第２演出の演出態様を決定するための各種処理が実行される。一方、Ｓ４１０２Ｌの処理において、読み出されたデータ種別が「０６Ｈ」であると判別した場合は（Ｓ４１０２Ｌ：Ｙｅｓ）、第２制御実行選択テーブル２２２ｕｕｆを参照して、第２制御（可動役物第２演出）の実行有無を決定し（Ｓ４１０４Ｌ）、Ｓ４１０４Ｌの処理において第２制御（可動役物第２演出）の実行が決定されたかを判別し（Ｓ４１０５Ｌ）、第２制御の実行ありと判別した場合は（Ｓ４１０５Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｓ４１０６Ｌの処理へ移行し、可動役物第２演出の演出態様を決定するための各種処理が実行される。

【５９１９】

Ｓ４１０６Ｌの処理では、ミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶されている情報（ミッションパターン種別）を読み出し（Ｓ４１０６Ｌ）、読み出した情報（ミッションパターン種別）が末尾「Ｂ」のミッションパターン種別であるかを判別し（Ｓ４１０７Ｌ）、末尾「Ｂ」のミッションパターン種別であると判別した場合は（Ｓ４１０７Ｌ：Ｙｅｓ）、第２制御（可動役物第２演出）の動作内容として上昇動作（上昇演出）を決定し（Ｓ４１０８Ｌ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を設定し（Ｓ４１０９Ｌ）、上昇シナリオテーブル２２２ｕｕｇｄから処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ４１１０Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕ

ｙにデータ種別「１０Ｈ」を設定し（Ｓ４１１１Ｌ）、切替フラグ２２３ｕｕｕをオンに設定し（Ｓ４１１２Ｌ）、第２動作シナリオ実行フラグ２２３ｕｖをオンに設定し（Ｓ４１１３Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ４１０７Ｌの処理において、読み出されたデータ種別が末尾「Ｂ」では無いと判別した場合は（Ｓ４１０７：Ｎｏ）、次に、第２制御（可動役物第２演出）の動作内容として落下動作（落下演出）を決定し（Ｓ４１１４Ｌ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を設定し（Ｓ４１１５Ｌ）、落下シナリオテーブル２２２ｕｕｇｃから処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ４１１６Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙにデータ種別「０８Ｈ」を設定し（Ｓ４１１７Ｌ）、上述したＳ４１１２Ｌの処理，Ｓ４１１３Ｌの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４１０５Ｌの処理において、第２制御（可動役物第２演出）を実行しないと判別した場合は（Ｓ４１０５Ｌ：Ｎｏ）、次に、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を設定し（Ｓ４１１８Ｌ）、退避シナリオテーブルから処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ４１１９Ｌ）、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓをオンに設定し（Ｓ４１２０Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙにデータ種別「１２Ｈ」を設定し（Ｓ４１２１Ｌ）、切替フラグ２２３ｕｕｕをオンに設定し（Ｓ４１２２Ｌ）、本処理を終了する。

【５９２０】

次に、図１９５０を参照して、モータシナリオ処理（図１９４５のＳ２１１３Ｌ参照）にて実行される第２動作シナリオ処理（Ｓ３７０８Ｌ）の処理内容について説明をする。図１９５０は第２動作シナリオ処理（Ｓ３７０８Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この第２動作シナリオ処理（Ｓ３７０８Ｌ）では、可動役物第２演出に対応する可動役物９００の可動制御、及び、可動役物第２演出が終了した後に実行される退避制御に対応する演出態様を決定するための処理が実行される。この第２動作シナリオ処理（Ｓ３７０８Ｌ）では、上述した第２動作シナリオ決定処理（図１９４９のＳ３９２１Ｌ参照）において決定された第２動作シナリオに基づくシナリオ制御を実行し、実行中のシナリオ内容に応じた可動役物９００の駆動状況を駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納する処理が実行される。また、図１９５１は、退避シナリオ処理（Ｓ３７０９Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この退避シナリオ処理では、上述した第５０制御例の退避シナリオ処理（図１８７３のＹ５０７Ｌ参照）に対して、実行中のシナリオ内容に応じた可動役物９００の駆動状況を駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納する処理を追加して点で相違し、それ以外の処理内容であるため、その説明を省略する。以上、説明をした通り、本第５１制御例では、第３図柄表示装置８１の上方に可動役物９００を配設している。そして、役物演出が実行された場合には、第３図柄表示装置８１の表示面を覆う位置（作動位置）まで可動役物９００を進出させる可動制御（進出制御）を３秒間実行した後に、所定期間（約６秒）の動作パターンで可動役物９００を振動させる可動制御（可動役物第１演出）を実行し、その後、第１演出における動作パターンとは異なる態様で可動役物９００を動作させる可動制御（可動役物第２演出）が完了した後に、可動役物９００を第３図柄表示装置８１の上方位置（収納位置）へと退避させる可動制御（退避制御）を実行可能に構成している。

【５９２１】

さらに、役物演出が実行されている演出期間のうち、可動役物第１演出が実行されている期間においては、遊技者が枠ボタン２２を押下した回数（枠ボタン押下回数）を計測するように構成し、枠ボタン押下回数が所定条件（例えば、５回）を満たした場合には、可動役物第１演出の終了条件が成立し、可動役物第１演出に対応する６秒間の動作パターンを完了すること無く、可動役物第２演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出中に実行される役物演出の進行度合いを、遊技者による枠ボタン２２に対する操作内容に応じて異ならせることができるため、操作演出をいち早く終了させたい遊技者は可動役物第１演出期間中に意欲的に枠ボタン２２を押下することになる。よって、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役

物第１演出期間中に可動役物９００が作動位置を複数回通過する（作動位置に位置している状態が複数回発生する）ように可動役物９００を振動させる可動制御が実行されるように構成しており、可動役物９００が作動位置に位置している状態において終了条件が成立しているかを判別可能に構成している。つまり、終了条件が成立したことに基づいて可動役物第１演出が途中で終了する場合は、必ず作動位置に可動役物９００が位置している状態で可動役物第１演出が終了するように構成している。このように構成することで、可動役物第１演出から可動役物第２演出へと移行する際の可動制御として、作動位置に位置している可動役物９００に対して可動役物第２演出に対応する可動制御を実行すれば良いため、可動役物第２演出に対応する動作パターンを一連の動作シナリオで予め規定し易くすることができる。よって、可動役物９００を可動させる役物演出に対する制御処理を簡素化することができる。

【５９２２】

さらに、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第１演出中に終了条件が成立すること無く６秒間の動作パターンが完了した場合、即ち、可動役物第１演出に対応する動作パターンの動作シナリオを最後まで実行した場合も、可動役物９００が作動位置に位置している状態で可動役物第１演出が終了するように動作シナリオの内容が予め規定されている。つまり、可動役物第１演出中に終了条件を成立させて途中で可動役物第１演出を終了させた場合も、可動役物第１演出を最後まで実行させた場合も、可動役物９００が同一の位置（作動位置）に位置している状態で可動役物第１演出が終了するように構成している。このように構成することで、可動役物第１演出が終了した時点における可動役物９００の位置によって今回の可動役物第１演出が途中で終了したのか最後まで実行されたのかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、可動役物第１演出を途中で終了させた場合も、可動役物第１演出が最後まで実行された場合と同一の位置に可動役物９００が位置している状態で次に実行される可動役物９００に対する可動制御（可動役物第２演出に対応する可動制御）を実行することができるため、可動役物第１演出を途中で終了させた場合であっても、遊技者に違和感を与えること無く操作演出を継続させることができる。加えて、本第５１制御例では、可動役物第１演出期間中における枠ボタン２２に対する押下回数の計測値を所定タイミングにてリセットし、リセットされた後に再度枠ボタン押下回数の計測を再開するように構成している。つまり、可動役物第１演出が実行されている演出期間のうち、特定期間内における枠ボタン押下回数が所定条件（例えば、５回）を満たした場合に終了条件が成立するように構成している。より具体的には、可動役物第１演出中に実行される可動役物９００の振動動作が１周する毎に枠ボタン押下回数がリセットされるように構成している。つまり、可動役物９００に対して１周分の振動動作が行われる期間（約２秒）中に枠ボタン２２を５回押下した場合に終了条件が成立するように構成している。

【５９２３】

このように構成することで、可動役物第１演出期間中に継続して遊技者に枠ボタン２２を押下させる必要が無く、可動役物第１演出期間のうち、特定期間（可動役物９００の振動動作が１周する期間）において枠ボタン２２を意欲的に押下させることで終了条件を成立させることができる。また、本第５１制御例では、可動役物第１演出期間中に可動役物が振動動作を最大で３周実行するように予め動作シナリオが規定されている。よって、遊技者が枠ボタン２２を意欲的に押下することで終了条件を成立させることで可動役物第１演出を途中で終了させる場合であっても、終了条件を成立させた周期によって可動役物第１演出が終了するタイミングを異ならせることができる。よって、より多彩なパターンの操作演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。また、本第５１制御例におけるパチンコ機１０は、役物演出が実行されている最中においても第３図柄表示装置８１の表示面を用いて、様々な表示態様が表示されるように構成しており、実行中の役物演出と複合した表示態様を表示することで、実行中の変動演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果であるかを示唆可能に構成している。ここで、従来型のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出や、可動役物９００を用いた役物演

出を含む変動演出の演出パターンを、変動演出が開始されるタイミング（特別図柄変動が開始されるタイミング）で決定し、決定された演出パターンに対応した各種演出を、時間経過に基づいて実行するように構成していた。つまり、所定の特別図柄変動時間（変動演出期間）に対応した演出パターンを事前に決定しておき、決定された演出パターンに基づいた変動演出を実行するものが一般的であった。

【５９２４】

しかしながら、上述した従来型のパチンコ機１０では、本第５１制御例におけるパチンコ機１０のように、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作（押下）したことに基づいて終了条件が成立した場合に予め設定されている役物演出の一部を短縮（省略）可能に構成した場合において、役物演出と重複して実行されている第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示演出は既に設定されている演出パターンで実行されてしまうため、役物演出の実行内容と、表示演出の実行内容とがずれてしまうという問題があった。また、役物演出の実行内容と、表示演出の実行内容とがずれた場合であっても遊技者に違和感を与えないようにするためには、役物演出と実行期間が重複する表示演出の演出態様として、時間経過に影響の無い演出態様（例えば、静止画像を所定期間継続して表示する演出態様）を設定する必要があり、演出効果が低下してしまうという問題があった。そこで、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、役物演出における可動役物９００に対して実行される可動制御の内容（実行タイミング）に応じて、役物演出が実行されている期間と重複して実行される表示演出に対する制御の実行タイミングを決定可能に構成している。このように構成することで、役物演出における可動役物９００の動作に対応させた表示演出を確実に実行することができるため、役物演出と表示演出とを複合させた変動演出の演出効果をより高めることができる。また、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、上述した通り、可動役物第１演出が実行されている状態で終了条件が成立した場合には、可動役物９００が作動位置に位置している状態で可動役物第１演出を終了可能に構成しているため、可動役物第１演出に対応する動作シナリオが全て完了するのを待つこと無く、可動役物に対して次の可動制御（可動役物第２演出に対応する可動制御）を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制可能に構成しているが、例えば、可動役物第１演出において、可動役物９００が作動位置とは離間している状態で終了条件が成立した場合において、可動役物９００が作動位置へと移動するまでの期間、遊技者を待たせてしまうという問題があった。

【５９２５】

これに対して、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、終了条件が成立してから可動役物９００が作動位置に位置するまでの期間において所定の実行条件（枠ボタン２２への押下）が成立した場合に、追加演出を実行可能に構成している。そして、この追加演出が実行されることにより、遊技者に有利な特典（例えば、実行中の変動演出の演出結果の示唆情報や、後に実行される可動役物の動作内容（可動役物第２演出の演出内容））を付与可能に構成している。つまり、可動役物第１演出中に終了条件を成立させた場合のみ遊技者に付与可能な特典、換言すれば、可動役物第１演出中に終了条件を成立させること無く可動役物第１演出に対応する動作シナリオを全て完了させてしまった場合には付与されることの無い特典を可動役物第１演出期間中に付与可能に構成している。このように構成することで、可動役物第１演出において、可動役物９００が作動位置とは離間している状態で終了条件を成立させた場合であっても、可動役物第１演出が終了するまでの残期間において追加演出の実行条件を成立させようと意欲的に遊技（枠ボタン操作）を行わせることができるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第５１制御例では、役物演出の演出期間と重複して実行される表示演出を用いて、役物演出の演出内容を遊技者に案内可能に構成している。このように構成することで、可動役物第１演出の終了条件を成立させる方法や、追加演出の実行有無や、可動役物第２演出の内容を遊技者に分かり易く把握させることができる。

【５９２６】

以上、説明をした通り、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物９００

を動作させる可動役物第１演出（振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂを参照して実行される役物演出）が実行された場合に、可動役物９００を作動位置へと位置させる制御（可動制御）を複数回実行可能に構成している。そして、可動役物９００を作動位置へと位置させる制御（可動制御）を最後まで実行した後に、可動役物第２演出を実行可能に構成し、且つ、可動役物第１演出の実行期間中に終了条件（所定回数（５回）の枠ボタン２２押下）が成立した場合には、可動役物９００を作動位置へと位置させる制御（可動制御）を終了させること無く、可動役物第２演出を実行するように構成している。このように構成することで、役物可動演出（役物演出）が実行された場合において、遊技者による操作手段への操作結果に応じて可動役物第２演出の実行タイミングを異ならせることができるため、遊技者に意欲的に操作手段を操作させ易くすることができる。さらに、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第１演出を実行する際に参照される振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂに規定されている動作シナリオを最後まで実行した時点と、可動役物第１演出の実行期間中に終了条件が成立していると判別した時点と、で可動役物９００が同一位置（作動位置）に位置するように構成している。つまり、可動役物第２演出が開始される際の可動役物９００が常に作動位置となるように構成している。このように構成することで、可動役物第１演出をどのような態様で終了させた場合であっても、可動役物９００が同一の位置に位置している状態から可動役物第２演出を実行させることができるため、可動役物第２演出の演出態様を統一し易くすることができる。

【５９２７】

加えて、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第１演出中に終了条件を成立させてから、終了条件が成立しているかを判別可能な位置（作動位置）に可動役物９００が位置するまでの期間を用いて追加演出を実行可能に構成している。つまり、終了条件が成立している状態で、特定条件（可動役物９００が作動位置に位置していること）が成立するよりも前に、実行条件が成立した場合に追加演出を実行可能に構成している。よって、終了条件が成立してから可動役物第２演出が実行されるまでの期間中に遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。また、終了条件が成立してから特定条件が成立するまでの期間が第１期間である場合よりも、第１期間よりも長い第２期間である場合の方が、終了条件が成立してから特定条件が成立するまでの期間を長くすることができるため、特定演出を実行させ易く（追加演出を実行し易く）することができる。つまり、終了条件が成立してから可動役物第２演出が実行されるまでの期間が長い方が特定演出を実行させ易く（追加演出を実行し易く）することができる。よって、終了条件が成立してから可動役物第２演出が実行されるまでの期間が長くなってしまった場合であっても、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第１演出中において、追加演出を実行させるための実行条件として、操作手段に対して所定の操作を実行したことに基づいて成立し得る第１条件が成立した場合に追加演出を実行可能に構成している。つまり、可動役物第１演出中に遊技者が操作手段を操作することで、終了条件と実行条件とが何れも成立し得るように構成している。よって、可動役物第１演出が実行されている状態において遊技者に操作手段をより意欲的に操作させることができる。

【５９２８】

＜第５２制御例＞

次に、図１９５２から図１９７１を参照して、第５２制御例について説明する。上述した第５１制御例では、可動役物９００を動作させる役物演出中に実行される可動役物第１演出中において複数のミッション期間を設定し、そのミッション期間内にてミッション達成した場合に終了条件を成立させ、可動役物第１演出を途中で終了させることができるように構成していた。さらに、設定されるミッションの内容を異ならせることでミッション達成の難易度を変化可能に構成していた。より具体的には、可動役物第１演出として、可動役物９００を特定態様（１周期２秒の振動態様）で３周期分動作させる演出（第１動作）を実行し、その１周期分の動作期間（２秒）をミッション期間として設定し、各ミッション期間中に決定されたミッション内容（枠ボタン２２を所定回数（１回～５回）押下す

るミッション等）を達成することで、１周期分の動作が完了し作動位置に位置した状態で残りの周期動作を中止して可動役物第１演出（第１動作）を終了させるように構成していた。これに対して、本第５２制御例では、ミッション内容だけで無く、可動役物第１演出中に実行される第１動作内容も異ならせて設定可能に構成している点で相違している。より具体的には、ミッション期間の長さ（可動役物９００の１周期分の動作期間の長さ）を異ならせて設定可能に構成している。このように構成することで、設定されたミッション内容が同一の場合であっても、ミッション期間の長さを変化させることでミッション達成の難易度を異ならせることができる。よって、ミッション期間の長さと、ミッション内容を組み合わせた様々な難易度で遊技者にミッション達成を目指す遊技を行わせることができるため、演出効果を高めることができる。

【５９２９】

加えて、本第５２制御例では、上述した第５１制御例と同様に１のミッション期間に対してミッション内容を設定しながら、さらに、可動役物第１演出期間全体における枠ボタン２２の押下回数によって達成し得る全体ミッションも設定可能に構成している。このように構成することで、可動役物第１演出中に設定される個々のミッション期間が短くなってしまった場合であっても、可動役物第１演出中に継続して枠ボタン２２を押下することで、全体ミッションを達成させることが可能となる。よって、遊技者に意欲的に継続して枠ボタン２２を押下させ易くすることができる。

【５９３０】

＜第５２制御例における演出内容について＞

まず、図１９５２、及び図１９５３を参照して、本第５２制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出内容のうち、上述した第５１制御例とは異なる特徴的な演出内容について説明をする。図１９５２（ａ）は、ミッション演出中の第３図柄表示装置８１の表示面付近を示した図である。本第５２制御例では、上述した第５１制御例に対して、全体ミッションが設定されているため、可動役物第１演出期間中に枠ボタン２２が押下された回数であるトータル回数が表示されるように構成している。具体的には、図１９５２（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示面である主表示領域Ｄｍの右下方に小表示領域Ｄｍ６４が形成され、可動役物第１演出期間中に枠ボタン２２が押下された累積回数が累積回数表示領域Ｄｍ６４ａに表示される。なお、図１９５２（ａ）に示した状態は、可動役物９００の１周期動作が１秒であり、且つ、６周期分可動役物９００が動作される動作シナリオが設定された可動役物第１演出中であって、１周期目に対応するミッション演出が開始されてから０．３秒が経過した状態を示しており、小表示領域Ｄｍ６１の上部には、今回の可動役物第１演出中にミッションが６回実行されることを示すための表示態様として「チャンスは６回」の文字が表示されている。そして、実行中のミッション内容を示す表示態様として小表示領域Ｄｍ６１に「ボタンを５回押せ」の文字が表示され、必要押下回数表示領域Ｄｍ６２ｂには「５」が表示されている。また、図１９５２（ａ）に示した状態は、可動役物第１演出が実行されてから１度も枠ボタン２２を押下していない状態を示しているため、押下回数表示領域Ｄｍ６２ａには「０」が表示され、累積回数表示領域Ｄｍ６４ａにも「０」が表示されている。そして、今回のミッション期間が１秒であることから、小表示領域Ｄｍ６３に表示されているタイムゲージｔｇ１は全範囲が１秒となる表示態様で表示され、既に０．３秒が経過していることに対応させて、残時間ゲージｔｇ１ａと経過時間ゲージｔｇ１ｂが表示されている。

【５９３１】

また、小表示領域Ｄｍ６３の上部に形成された小表示領域Ｄｍ６３ａには、現在がミッション期間中であることを示すための表示態様として「ＧＯ」の文字が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの情報には、役物演出が実行されたことで大当たり当選の期待度が比較的高い状態であることを示すための「チャンス発生中」の文字と、ミッション演出の演出内容を遊技者に案内するための案内態様として「ゲージが０になるまでにミッションをクリアしろ」の文字と、全体ミッションが設定されていることを示唆するための示唆態様として「トータル回数が増えてもいいことがあるかも」の文字が表示されている。な

お、本第５２制御例では、図１９５２（ａ）に示した通り、全体ミッションの内容を遊技者に報知すること無く、押下累積回数のみを表示するように構成している。このように構成することで、全体ミッションを達成するために必要となる枠ボタン押下回数を遊技者が把握することができないため、個々のミッション演出を達成しようと枠ボタン２２を押下する遊技を主として実行させることができる。よって、並行して実行される複数のミッション（個々のミッションと全体ミッション）に対して、それぞれ達成するために必要となる必要押下回数が同時に表示されてしまい、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。また、並行して実行される複数のミッションのうち、少なくとも一部のミッションに対して、ミッション達成条件（必要押下回数）を報知しないように構成することで、各ミッションが終了する最後までミッションを達成しようと意欲的に遊技を行わせることができる。以上、説明をした通り、本第５２制御例では、可動役物第１演出（第１制御）を途中で終了させる（可動役物第１演出中に実行される可動役物９００の動作（第１動作）を途中で終了させる）ための終了条件として、可動役物９００に対して１周期分の可動制御が実行される期間（ミッション期間）における枠ボタン２２の押下回数が特定回数に到達した場合に成立する終了条件だけで無く、複数のミッション期間を跨いだ全体期間における枠ボタン２２の押下回数（累積回数）が特定累積回数に到達した場合に成立する終了条件も設定するように構成している。

【５９３２】

このように構成することで、短い時間のミッション期間（例えば、１秒）が設定され、且つ、終了条件を成立させ難いミッション（例えば、枠ボタン押下回数５回）が設定された場合、即ち、１回のミッション期間中にミッションを達成し難い状況となったとしても、全体ミッションを達成するために意欲的に遊技者に枠ボタン２２を押下させることができる。なお、本第５２制御例では、全体ミッションとして設定されるミッション内容（可動役物第１演出の全期間に渡って枠ボタン２２が押下された累積押下回数に基づいて成立する終了条件）として設定される枠ボタン押下回数が、個々のミッション内容として設定される枠ボタン押下回数よりも多くなるように構成している。このように構成することで、１回のミッション期間内で枠ボタン２２を押下した回数のみで全体ミッションが先に成立してしまうことを防止することができるため、個々のミッションに対して表示されている必要押下回数を目指して枠ボタン２２を押下している遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図１９５２（ｂ）を参照して、全体ミッション（トータルミッション）を達成した場合に実行される演出内容について説明をする。図１９５２（ｂ）は、全体ミッション（トータルミッション）を達成した場合の表示される表示画面の一例を示した図である。図１９５２（ｂ）に示した通り、個々のミッションを達成していない状態で、複数のミッション期間を跨いだ全体期間における枠ボタン２２の押下回数（累積回数）が１０回に到達したことを示す表示態様として、累積回数表示領域Ｄｍ６４ａに「１０」が表示され、表示領域Ｄｍ６１に、「トータルミッション達成」の文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍの上方には、トータルミッションを達成した場合に付与される特典として「Ｖ準備中」の文字が表示されている。

【５９３３】

なお、本第５２制御例では、トータルミッションを達成した場合には、可動役物第１演出の残期間中に追加演出が実行されない代わりに、個々のミッションを達成した場合よりも遊技者に有利な特典が付与され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、どのミッションを達成するかを選択させる遊技を行わせ易くすることができる。なお、本第５２制御例では、個々のミッション内容を遊技者に把握可能に表示し、トータルミッションの内容は遊技者に把握し難い態様で表示するように構成しているが、これに限ること無く、個々のミッション内容も遊技者の直接報知することなく、ミッション達成した際にのみミッション達成したことを報知するように構成しても良い。また、各ミッションを達成するために必要な要素（枠ボタン２２の押下回数）が更新されたことに基づいて表示態様が変化する演出のみを実行し、その演出の表示態様に基づいて各ミッションが達成するか否かを遊技者に予測させるように構成しても良い。次に、図１９

５３を参照して、役物スーパー４演出の演出内容について説明をする。本第５２制御例では、上述した第５１制御例とは異なり、可動役物第１演出中において、終了条件を成立させない場合の方が、遊技者に有利な特典を付与可能な役物スーパー４演出を実行可能に構成している。具体的には、役物スーパー４演出が実行されると、他の役物演出よりも可動役物第１演出の演出期間が長く設定され、可動役物第１演出の演出期間の延長分の期間において、遊技者に有利な特典を付与可能に構成している。つまり、可動役物第１演出の演出期間の経過を待たず、終了条件を成立させた場合には、特典が付与されないように構成している。このように構成することで、可動役物第１演出中に終了条件を成立させた場合と，成立させない場合と、の何れにおいても他方よりも遊技者に有利な状況を創出することができるため、遊技者に終了条件を成立させるか否かを選択する楽しみを提供することができる。

【５９３４】

図１９５３（ａ）は、役物スーパー４演出開始時に表示される表示画面の一例を示した図であって、図１９５３（ｂ）は、役物スーパー４演出における延長期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１９５３（ａ）に示した通り、役物スーパー４演出が開始された直後は、他の役物スーパー演出と同一の表示画面が表示される。また、表示領域Ｄｍ６１の上方には、他の役物スーパー演出でも実行され得る範囲で残チャンス回数を示すための表示態様として「残りチャンスは３回＋？」が表示される。なお、この残チャンス回数を示すための表示態様として、「残りチャンスが５回」や「残りチャンスが３回」といった実際の残チャンス回数を示す表示態様を表示されるように構成しても良い。このように構成することで、実行中の役物スーパー演出の種別を、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様に基づいて遊技者に判別させることができる。そして、役物スーパー４演出中に終了条件を成立させること無く、５周期目の振動動作が実行される期間（延長期間）に突入すると、図１９５３（ｂ）に示した通り、カメを模したキャラクタ８０２が登場し、付与特典に対応する表示態様８０２ａとして「確変大当たりするよ」のコメントが表示される。なお、本第５２制御例では、遊技者に付与される特典の内容として、実行中の遊技の内容を事前に報知する特典のみを示しているが、これ以外の特典を決定可能に構成しても良く、例えば、役物スーパー４演出中に終了条件を成立させなかった場合には、外れ当選していた場合であっても、特別図柄抽選の結果を大当たり当選へと切り替えるように構成しても良い。つまり、可動役物第１演出期間中における操作手段への操作によって成立する条件によって、可動役物第１演出後の遊技状態を遊技者に有利な遊技状態へと切替可能な特典を付与可能に構成しても良い。また、遊技内容に関わらないが、出現頻度が低い映像を再生する特典を付与するように構成しても良い。つまり、特典とは遊技者が付与されて喜ぶものであれば良い。

【５９３５】

＜第５２制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置の電気的構成について＞

次に、図１９５４から図１９６４を参照して、本第５２制御例のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について説明をする。本第５２制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第５１制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部と、を異ならせている。具体的には、変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｕａに代えて変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｖａを、動作シナリオテーブル群２２２ｕｕｇに代えて動作シナリオテーブル群２２２ｕｖｅを設けた点と、新たに、全体ミッション選択テーブル２２２ｕｖｂと、経過演出態様選択テーブル２２２ｕｖｃと、第１期間示唆演出テーブル２２２ｕｖｄと、を追加した点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素についてはその説明を省略する。まず、図１９５６を参照して、変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｖａの内容について説明をする。図１９５６は、変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｖａに規定されている内容を示した図である。図１９５６に示した通り、変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｖａには、上述した変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｕａ（図１９００（ａ）参照）と同様に、主制御装置

１１０から受信した変動パターンコマンドに含まれる情報（当否判定結果、変動パターン種別）と、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値と、に対応させて様々な変動演出パターンが規定されている。

【５９３６】

具体的には、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「ノーマルリーチ（３０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９８」の全範囲に「各種当たりノーマル演出」が規定されている。詳細な内容については省略するが、「各種当たりノーマル演出」には、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出として、リーチ状態（変動している３つの第３図柄のうち、２つの第３図柄が大当たり当選を示す組合せで停止表示され、他の１つの第３図柄が変動している状態）となった後に、短時間で他の１つの第３図柄が大当たり当選を示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に応じて、異なる演出態様が規定されている。また、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「スーパーリーチ（６０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１１９」の範囲に「各種スーパーリーチ演出」が規定されており、「１２０～１４９」の範囲に「役物スーパー１」が規定されており、「１５０～１７９」の範囲に「役物スーパー２」が規定されており、「１８０～１９８」の範囲に「役物スーパー３」が規定されている。ここで、変動演出パターン「役物スーパー１」は、可動役物９００を用いた役物演出を含む変動演出に対応する変動演出パターンであって、特別図柄変動が開始されてから５秒が経過した時点から最大で２０秒間の役物演出が実行された後に、リーチ状態となる変動演出が実行される。また、役物演出における可動役物第１演出（振動演出）の振動シナリオ種別として、１周期が２秒で３周期分の動作シナリオ（振動シナリオ６４）が設定される変動演出パターンである。

【５９３７】

変動演出パターン「役物スーパー２」は、可動役物９００を用いた役物演出を含む変動演出に対応する変動演出パターンであって、特別図柄変動が開始されてから５秒が経過した時点から最大で２０秒間の役物演出が実行された後に、リーチ状態となる変動演出が実行される。また、役物演出における可動役物第１演出（振動演出）の振動シナリオ種別として、１周期が１秒で６周期分の動作シナリオ（第１振動シナリオ６５）が設定される変動演出パターンである。変動演出パターン「役物スーパー３」は、可動役物９００を用いた役物演出を含む変動演出に対応する変動演出パターンであって、特別図柄変動が開始されてから５秒が経過した時点から最大で２０秒間の役物演出が実行された後に、リーチ状態となる変動演出が実行される。また、役物演出における可動役物第１演出（振動演出）の振動シナリオ種別として、１周期が３秒で２周期分の動作シナリオ（振動シナリオ６４）が設定される変動演出パターンである。つまり、本第５２制御例では、特別図柄抽選の結果が大当たりで変動時間が６０秒の変動パターンコマンドを主制御装置１１０から受信した場合において、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に応じて、役物演出を含む変動演出と、役物演出を含まない変動演出と、を選択可能であり、さらに、可動役物第１演出中に実行される可動役物９００の振動動作に対して１周期の長さや周期数を異ならせた役物演出を選択可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果、及び変動演出期間が同一の場合であっても、役物演出中に実行されるミッション演出の回数や、ミッション期間を異ならせることができる。よって、実行される変動演出の種別に応じてミッション達成の期待度を異ならせることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、１周期の動作期間が短い可動役物第１演出（第１振動シナリオ６５に対応する振動演出）が実行された場合には、１周期の動作期間が長い可動役物第１演出（第２振動シナリオ６５に対応する振動演出）が実行された場合よりも、可動役物第１演出を途中で終了させるタイミングが増加することになる。

【５９３８】

つまり、本第５２制御例では、可動役物第１演出の実行期間中において、可動役物９０

０に対して１周期の振動動作が実行された時点、即ち、作動位置から動作を開始した可動役物９００が下方向、上方向と移動し再度作動位置に位置した場合に終了条件の成立有無（ミッション達成状況）を判別し、終了条件が成立していると判別された場合（ミッション達成していた場合）に、可動役物第１演出が終了するように構成している。そして、振動シナリオ種別（可動役物第１演出に対応するシナリオ種別）として、第１振動シナリオ６５が設定された場合には、可動役物第１演出中に可動役物９００の振動動作（１周期１秒）が６周期分実行されるため、可動役物第１演出中に可動役物第１演出を終了させるタイミングが６回設けられることになる。一方で、振動シナリオ種別（可動役物第１演出に対応するシナリオ種別）として、第２振動シナリオ６５が設定された場合には、可動役物第１演出中に可動役物９００の振動動作（１周期３秒）が２周期分実行されるため、可動役物第１演出中に可動役物第１演出を終了させるタイミングが２回設けられることになる。よって、選択された変動演出パターンによって、可動役物第１演出を終了させることが可能なタイミング（可動役物第１演出が開始されてからの経過期間）も異ならせることができる。また、本第５２制御例では、個々のミッション演出に加えて、可動役物第１演出期間全体を対象とした全体ミッションも設定するように構成していることから、１周期の動作期間が短い動作シナリオ（例えば、第１振動シナリオ６５）が設定された場合であっても、全体ミッションを達成することにより可動役物第１演出を途中で終了させることが可能となる。この場合は、１周期の動作期間が短い動作シナリオ（例えば、第１振動シナリオ６５）が設定されている場合の方が、１周期の動作期間が長い動作シナリオ（例えば、第２振動シナリオ６５）が設定されている場合よりも、可動役物第１演出を途中で終了させるタイミングが多くなるため、早いタイミングで可動役物第１演出を終了させ易くなる。

【５９３９】

次に、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「スペシャルリーチ（９０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に「各種スーパーリーチ演出」が規定されており、「１５０～１６９」の範囲に「役物スーパー１」が規定されており、「１７０～１８９」の範囲に「役物スーパー２」が規定されており、「１９０～１９８」の範囲に「役物スーパー４」が規定されている。変動演出パターン「役物スーパー４」は、可動役物９００を用いた役物演出を含む変動演出に対応する変動演出パターンであって、特別図柄変動が開始されてから５秒が経過した時点から最大で２６秒間の役物演出が実行された後に、リーチ状態となる変動演出が実行される。また、役物演出における可動役物第１演出（振動演出）の振動シナリオ種別として、１周期が２秒で６周期分の動作シナリオ（第３振動シナリオ６５）が設定される変動演出パターンである。つまり、「役物スーパー４」は、上述した「役物スーパー１」と同一の周期動作（１周期２秒）を実行するものであって、周期動作回数のみを異ならせている。このように構成することで、可動役物第１演出によって可動制御される可動役物９００の動作パターンを把握したとしても、３周期分の動作が実行されるまでは今回の可動役物第１演出（振動演出）が何れの変動演出パターンであるかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、詳細な説明は後述するが、「役物スーパー１」の変動演出パターンで可動役物第１演出が実行されている場合には、終了条件を成立させて可動役物第１演出を途中で終了させた場合の方が、終了条件を成立させること無く可動役物第１演出を終了させた場合よりも遊技者に有利な特典を付与し易く構成し、「役物スーパー４」の変動演出パターンで可動役物第１演出が実行されている場合には、終了条件を成立させて可動役物第１演出を途中で終了させた場合よりも、終了条件を成立させること無く可動役物第１演出を終了させた場合の方が、遊技者に有利な特典を付与し易く構成している。

【５９４０】

よって、可動役物第１演出として１周期２秒の動作パターンで可動役物９００が動作した場合には、終了条件を成立させるか否か（各種ミッション演出を達成するか否か）を遊技者に選択させる楽しみを提供することができる。また、本第５２制御例では、実行中の

可動役物第１演出の変動演出パターンを遊技者に示唆可能な示唆演出（第１期間示唆演出）を実行可能に構成している。よって、可動役物第１演出中に実行される第１期間示唆演出の内容を把握した状態で終了条件を成立させるか否かを遊技者に決定させることが可能となるため、遊技者に有利な特典が付与され易い方法で可動役物第１演出を終了させ易くすることができる。次に、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「短外れ各種」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９８」の全範囲に「各種短外れ演出」が規定されている。また、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「リーチ外れ（３０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９８」の全範囲に「各種リーチ外れ演出」が規定されている。さらに、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「スーパーリーチ（６０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に「各種スーパーリーチ外れ演出」が規定されており、「１５０～１６９」の範囲に「役物スーパー１」が規定されており、「１７０～１８９」の範囲に「役物スーパー２」が規定されており、「１９０～１９８」の範囲に「役物スーパー３」が規定されている。次に、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「スペシャルリーチ（９０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１８９」の範囲に「各種スペシャルリーチ外れ演出」が規定されており、「１９０～１９４」の範囲に「役物スーパー１」が規定されており、「１９５～１９７」の範囲に「役物スーパー２」が規定されており、「１９８」の値に「役物スーパー４」が規定されている。

【５９４１】

次に、遊技状態が確変状態、又は時短状態である場合、即ち、通常状態よりも特別図柄抽選の実行権利を獲得し易い状態においては、当否判定結果と受信した変動パターンと、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値とに対応させて各種変動演出が規定されているが、その詳細な説明については省略する。全体ミッション選択テーブル２２２ｕｖｂは、可動役物第１演出の演出期間全体が対象期間となる全体ミッションのミッション内容を選択する際に用いられるデータテーブルである。ここで、図１９５７（ａ）を参照して、全体ミッション選択テーブル２２２ｕｖｂの内容について説明をする。図１９５７（ａ）は、全体ミッション選択テーブル２２２ｕｖｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図１９５７（ａ）に示した通り、全体ミッション選択テーブル２２２ｕｖｂには、特別図柄抽選の結果と、選択された振動シナリオ種別と、取得した第３演出カウンタ２２３ｕｖａの値と、に対応させて異なる全体ミッションパターン（種別）が規定されている。具体的には、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）に関わらず、選択されている振動シナリオ種別が「振動シナリオ６４」、「第２振動シナリオ６５」の場合は、取得した第３演出カウンタ２２３ｕｖａの全ての値「０～１９８」に対して、全体ミッション「無し」に対応する情報が規定されている。つまり、振動シナリオ種別として「振動シナリオ６４」「第２振動シナリオ６５」が設定された可動役物第１演出中は、全体ミッションが設定されることが無い。

【５９４２】

なお、この場合における第３図柄表示装置８１の表示面には、上述した第５１制御例のように、押下情報記憶エリア２２３ｕｕｔに記憶されている値、即ち、可動役物第１演出中に押下された枠ボタン２２の累積押下回数を表示しないように構成しても良いし、図１９５２（ａ）に示した通り、累積押下回数を表示するように構成しても良い。累積押下回数を表示するように構成した場合には、全体ミッションが設定されて無い状態であることを遊技者に把握させ難くするために、全体ミッションが設定されていると遊技者に思わせる表示態様（例えば、全体ミッションが設定されている場合において、全体ミッションが設定されていることを示唆するための示唆態様と同一の表示態様）を表示するように構成すると良い。図１９５７（ａ）に戻り、説明を続ける。特別図柄抽選の結果（当否判定結果）に関わらず、選択されている振動シナリオ種別が「第１振動シナリオ６５」の場合は、取得した第３演出カウンタ２２３ｕｖａの値が「０～１９」の範囲に対して、全体ミッ

ションパターン「全体１」が規定されており、「２０～９９」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体２」が規定されており、「１００～１９８」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体３」が規定されている。また、選択されている振動シナリオ種別が「第３振動シナリオ６５」の場合は、取得した第３演出カウンタ２２３ｕｖａの値が「０～４９」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体１」が規定されており、「５０～９９」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体３」が規定されており、「１００～１９８」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体４」が規定されている。

【５９４３】

ここで、全体ミッションパターン「全体１」が選択された場合には、全体ミッションを達成するための条件として「ボタン押下１０回」が設定される。つまり、可動役物第１演出期間中に合計で枠ボタン２２を１０回押下した場合に全体ミッションが達成される（可動役物第１演出の終了条件が成立する）。全体ミッションパターン「全体２」が選択された場合には、全体ミッションを達成するための条件として「ボタン押下１５回」が設定される。つまり、可動役物第１演出期間中に合計で枠ボタン２２を１５回押下した場合に全体ミッションが達成される（可動役物第１演出の終了条件が成立する）。全体ミッションパターン「全体３」が選択された場合には、全体ミッションを達成するための条件として「ボタン押下２０回」が設定される。つまり、可動役物第１演出期間中に合計で枠ボタン２２を２０回押下した場合に全体ミッションが達成される（可動役物第１演出の終了条件が成立する）。全体ミッションパターン「全体４」が選択された場合には、全体ミッションを達成するための条件として「ボタン押下２５回」が設定される。つまり、可動役物第１演出期間中に合計で枠ボタン２２を２５回押下した場合に全体ミッションが達成される（可動役物第１演出の終了条件が成立する）。第１期間示唆演出テーブル２２２ｕｖｄは、可動役物第１演出が実行されている第１期間中において、実行中の可動役物第１演出が「振動シナリオ６４（２秒×３周期）」、「第３振動シナリオ６５（２秒×６周期）」の何れに基づいて実行されているのかを遊技者に示唆するための第１期間示唆演出の演出態様（示唆態様）を選択する際に用いられるデータテーブルである。ここで、図１９５７（ｂ）を参照して、第１期間示唆演出テーブル２２２ｕｖｄの内容について説明をする。図１９５７（ｂ）は、第１期間示唆演出テーブル２２２ｕｖｄに規定されている内容を示した図である。図１９５７（ｂ）に示した通り、第１期間示唆演出テーブル２２２ｕｖｄには、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）と、設定されている選択振動シナリオ種別と、取得した第５演出カウンタ２２３ｕｖｃの値と、に対応させて３種類の示唆パターン（示唆パターン「１」～示唆パターン「３」）が規定されている。

【５９４４】

具体的には、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）に関わらず、選択されている振動シナリオ種別が「第１振動シナリオ６５」、「第２振動シナリオ６５」の場合は、取得した第５演出カウンタ２２３ｕｖｃの全ての値「０～１９８」に対して、示唆演出パターン「１」が規定されている。この示唆演出パターン「１」が設定された場合には、第１期間示唆演出が実行されることが無い。つまり、振動シナリオ種別として「第１振動シナリオ６５」「第２振動シナリオ６５」が設定された可動役物第１演出中（第１期間中）は、第１期間示唆演出が実行されることが無い。つまり、「第１振動シナリオ６５」に基づいて可動役物第１演出が実行されている場合は、１周期が１秒の動作パターンで可動役物９００が動作し、「第２振動シナリオ６５」に基づいて可動役物第１演出が実行されている場合は、１周期が３秒の動作パターンで可動役物９００が動作するため、可動役物９００の動作内容を把握するだけで現在設定されている振動シナリオ種別が、「振動シナリオ６４」、及び「第３振動シナリオ６５」では無いことを容易に理解することができる。よって、第１期間示唆演出が実行されることが無い。なお、可動役物９００の動作パターンを把握することが無い遊技者、即ち、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様のみを注視する遊技者を対象に、「第１振動シナリオ６５」、「第２振動シナリオ６５」が設定された可動役物第１演出を実行している最中にも第１期間示唆演出を実行するように構

成しても良く、この場合、第１期間示唆演出テーブル２２２ｕｖｄの選択されている振動シナリオ種別が「第１振動シナリオ６５」、「第２振動シナリオ６５」に対応する箇所に後述する示唆パターン「２」又は「３」を規定すれば良い。

【５９４５】

また、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）に関わらず、選択されている振動シナリオ種別が「振動シナリオ６４」の場合は、取得した第５演出カウンタ２２３ｕｖｃの値が「０～１４９」の範囲に対して、示唆演出パターン「１」が規定されており、「１５０～１８９」の範囲に対して、示唆演出パターン「２」が規定されており、「１９０～１９８」の範囲に対して、示唆演出パターン「３」が規定されている。また、選択されている振動シナリオ種別が「第３振動シナリオ６５」の場合は、取得した第５演出カウンタ２２３ｕｖｃの値が「０～９９」の範囲に対して、示唆演出パターン「１」が規定されており、「１００～１６９」の範囲に対して、示唆演出パターン「２」が規定されており、「１７０～１９８」の範囲に対して、示唆演出パターン「３」が規定されている。経過演出態様選択テーブル２２２ｕｖｃは、可動役物第１演出を途中で終了させること無く所定期間継続させた場合に実行される経過演出の演出態様を選択する際に用いられるデータテーブルである。本第５２制御例では、設定される振動シナリオ種別に応じて、可動役物第１演出の演出期間を異ならせており、「振動シナリオ６４」，「第１振動シナリオ６５」，「第２振動シナリオ６５」，「第３振動シナリオ６５」が設定された場合には、可動役物第１演出の演出期間が最大で２０秒となるように構成し、「第４振動シナリオ６５」が設定された場合には、可動役物第１演出の演出期間が最大で２６秒となるように構成している。そして、上述した通り、可動役物第１演出の演出期間中は遊技者が枠ボタン２２を所定回数押下することで終了条件が成立し、可動役物９００が作動位置に位置している状態で可動役物第１演出を終了させることができるように構成している。つまり、所定期間の動作シナリオ（振動シナリオ）に基づいて可動役物９００を動作（第１動作）させている最中であっても、終了条件を成立させた状態で可動役物９００が特定位置（作動位置）に位置することで、残り期間の動作シナリオを実行すること無く第１動作を終了させ、次の動作（第２動作）を実行可能に構成している。

【５９４６】

また、可動役物第１演出中に終了条件を成立させてから可動役物が作動位置へと移動するまでの期間中に実行条件が成立した場合（枠ボタン２２を押下した場合）には、現在の遊技状況や、実行中の特別図柄抽選（変動演出）の結果を示唆可能な情報、即ち、遊技者に有利な特典を付与可能な追加演出が実行されるように構成している。このように構成することで、可動役物第１演出の終了条件を成立させた場合の方が、成立させない場合よりも遊技者に有利な遊技（演出）が実行されるため、可動役物第１演出が実行された場合には、終了条件を成立させるために遊技者に意欲的に枠ボタン２２を押下させることができるものであった。しかしながら、可動役物第１演出が実行された場合には枠ボタン２２を意欲的に押下するという単調な遊技となってしまい、長時間遊技を行っている遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。これに対して、本第５２制御例では、特定の振動シナリオ（第４振動シナリオ６５）に基づいて可動役物第１演出が実行されている場合には、終了条件を成立させるよりも、終了条件を成立させない場合の方が、遊技者に有利な特典（経過演出）を付与（実行）可能に構成している。このように構成することで、可動役物第１演出が実行されている最中に終了条件を成立させるか成立させないかの選択を遊技者に行わせることができるため、可動役物第１演出に対する遊技者の対応にバリエーションを持たせることができる。よって、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。ここで、図１９５８を参照して、経過演出態様選択テーブル２２２ｕｖｃの内容について説明をする。図１９５８は、経過演出態様選択テーブル２２２ｕｖｃに規定されている内容を示した図である。図１９５８に示した通り、経過演出態様選択テーブル２２２ｕｖｃには、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）と、選択振動シナリオ種別と、取得した第４演出カウンタ２２３ｕｖｃの値と、に対応させて４種類の演出パターン（演出パターン「１」～演出パターン「４」）が規定されている。

【５９４７】
具体的には、当否判定結果が「当たり（時短）」であって、選択振動シナリオ種別が「第３振動シナリオ６５」である場合には、取得した第４演出カウンタ２２３ｕｖｂの値が「０～１９」の範囲に対して演出パターン「１」が規定され、「２０～１０９」の範囲に対して演出パターン「２」が規定され、「１１０～１９８」の範囲に対して演出パターン「３」が規定されている。そして、当否判定結果が「当たり（時短）」であって、選択振動シナリオ種別が「第３振動シナリオ６５」以外である場合には、取得した第４演出カウンタ２２３ｕｖｂの値の全範囲「０～１９８」に対して演出パターン「１」が規定されている。また、当否判定結果が「当たり（確変）」であって、選択振動シナリオ種別が「第３振動シナリオ６５」である場合には、取得した第４演出カウンタ２２３ｕｖｂの値が「０～２」の範囲に対して演出パターン「１」が規定され、「３～１０１」の範囲に対して演出パターン「３」が規定され、「１０２～１９８」の範囲に対して演出パターン「４」が規定されている。そして、当否判定結果が「当たり（時短）」であって、選択振動シナリオ種別が「第３振動シナリオ６５」以外である場合には、取得した第４演出カウンタ２２３ｕｖｂの値の全範囲「０～１９８」に対して演出パターン「１」が規定されている。さらに、当否判定結果が「外れ」であって、選択振動シナリオ種別が「第３振動シナリオ６５」である場合には、取得した第４演出カウンタ２２３ｕｖｂの値が「０～１４９」の範囲に対して演出パターン「１」が規定され、「１５０～１９８」の範囲に対して演出パターン「２」が規定されている。そして、当否判定結果が「当たり（時短）」であって、選択振動シナリオ種別が「第３振動シナリオ６５」以外である場合には、取得した第４演出カウンタ２２３ｕｖｂの値の全範囲「０～１９８」に対して演出パターン「１」が規定されている。

【５９４８】
演出パターン「１」が設定された場合には、経過演出の実行条件が成立したとしても、経過演出が実行されることが無い（現在の遊技状況や特別図柄抽選に関する情報が提供されることが無い演出が実行される）。また、演出パターン「２」が設定された場合には、経過演出の実行条件が成立した場合に、経過演出の演出態様として、大当たり当選の期待度が高いことを示す「激アツ」の文字が表示される。演出パターン「３」が設定された場合には、経過演出の実行条件が成立した場合に、経過演出の演出態様として大当たり当選したことを報知するための「Ｖ準備中」の文字が表示される。そして、演出パターン「４」が設定された場合には、経過演出の実行条件が成立した場合に、経過演出の演出態様として大当たり当選に加え、その大当たり種別が遊技者に有利な確変大当たりであることを報知するための「確変おめでとう」の文字が表示される。以上、説明をした通り、経過演出が実行された場合には、大当たり当選の期待度を示す情報に加え、大当たり種別に関する情報も遊技者に提供される場合があることから、可動役物第１演出を途中で終了させた場合に実行され得る追加演出が実行された場合よりも遊技者に有利な特典（情報）を付与可能となる。次に、図１９５９から図１９６１を参照して、第１振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅａ、第２振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅｂ、第３振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅｃの内容について説明をする。図１９５９は、第１振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅａに規定されている内容を模式的に示した図であって、図１９６０は、第２振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅｂに規定されている内容を模式的に示した図であって、図１９６１は、第３振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅｃに規定されている内容を模式的に示した図である。いずれのシナリオテーブルも、可動役物第１演出中に実行される振動動作時に参照されるデータテーブルであって、実行される変動演出パターン（変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｖａを用いて決定された変動演出パターン）に対応したシナリオテーブルが参照される。

【５９４９】
なお、上述した第５０制御例における振動シナリオテーブル２２２ｕｂと同一内容の箇所についてはその説明を省略する。図１９５９に示した通り、第１振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅａは、１周期が１秒の振動動作が６回（６周期分）実行される動作シナリオ

が規定されている。具体的には、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに対して、励磁間隔を半分「２ミリ秒」とすることで、可動役物の移動速度を２倍にすることで、１周期が１秒の振動動作を実行可能に構成している。そして、図１９６０に示した通り、第２振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅｂは、１周期が３秒の振動動作が２回（２周期分）実行される動作シナリオが規定されている。具体的には、振動シナリオテーブル２２２ｕｂに対して、励磁間隔を１．５倍「６ミリ秒」とすることで、可動役物の移動速度を１．５倍にすることで、１周期が３秒の振動動作を実行可能に構成している。つまり、第１振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅａに基づいて実行される振動動作と、第２振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅｂに基づいて実行される振動動作とでは、１回の振動動作に要する期間と、実行される振動動作回数とが異なるが、振動動作に用いられる期間が同一となる動作シナリオが規定されており、１周期の時間が短い第１振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅａに基づいて実行される振動動作の方が、１周期内に終了条件（枠ボタン２２への５回押下）を成立させ難くなる。一方、可動役物９００の動作期間は同一であることから、トータルミッションは、第１振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅａに基づいて実行される振動動作の方が、個々のミッションが達成し難い分、達成し易くなる。なお、本第５２制御例では、１回の振動動作に要する期間として、２種類の期間（１秒、３秒）を設け、全体の振動動作期間（６秒）を統一させたシナリオテーブルを設けているが、これ以外の振動シナリオテーブルを設けても良く、例えば、全体の振動動作期間（６秒）も、１回の振動動作に要する期間も異ならせたシナリオテーブルを設けても良い。

【５９５０】

第３振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅｃは、図１９６１に示した通り、振動シナリオテーブル２２２ｕｂと同一の１周期が２秒の振動動作が実行されるシナリオテーブルであって、上述した振動シナリオテーブル２２２ｕｂに対して、振動動作回数が３回から６回へと増加させている点で相違している。つまり、第３振動シナリオテーブル２２２ｕｖｅｃには、他の振動シナリオテーブルよりも全体の振動動作期間として長い期間（１２秒）が規定されている。以上、説明をした通り、本第５２制御例では、実行される変動演出パターン（変動演出パターン選択テーブル２２２ｕｖａを用いて決定された変動演出パターン）によって、異なる態様の振動動作を実行可能に構成している。このように構成することで、振動動作中における可動役物９００の動作態様にバリエーションを持たせることができ、演出効果を高めることができる。なお、本第５２制御例では、各シナリオテーブルに規定されている動作シナリオを所定回数繰り返す処理を実行することで処理の簡素化を図っているため、１のシナリオテーブルに対して、同一態様の振動動作しか実行されないように構成しているが、これに限ること無く、異なる振動態様が実行されるシナリオテーブルを設けても良いし、繰り返し処理において、異なるシナリオテーブルを参照することが可能となるように構成しても良い。次に、図１９６２を参照して、本第５２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図１９６２は、本第５２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図１９６２に示した通り、本第５２制御例のＲＡＭ２２３は、上述した第５１制御例のＲＡＭ２２３に対して、第３演出カウンタ２２３ｕｖａ、第４演出カウンタ２２３ｕｖｂ、第５演出カウンタ２２３ｕｖｃ、振動演出パターン履歴記憶エリア２２３ｕｖｄ、追加演出禁止フラグ２２３ｕｖｅを追加した点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

【５９５１】

第３演出カウンタ２２３ｕｖａ、第４演出カウンタ２２３ｕｖｂ、第５演出カウンタ２２３ｕｖｃは、本第５２制御例における予告演出や、各種抽選に使用されるカウンタであって、上述した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆや第２演出カウンタ２２３ｕｕｇとは異なる法則でカウンタ値が更新されるように構成している。このように構成することで、同一の制御処理内にて複数の良く演出に関する演出態様を抽選で決定する場合において、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値を参照して決定される演出態様と、第２演出カウンタ２２

３ｕｕｇの値を参照して決定される演出態様と、第３演出カウンタ２２３ｕｖａの値を参照して決定される演出態様と、第４演出カウンタ２２３ｕｖｂの値を参照して決定される演出態様と、第５演出カウンタ２２３ｕｖｃの値を参照して決定される演出態様と、を設定可能に構成したとしても、それぞれの演出態様に関連性を持たせること無くランダムに設定し易くすることができる。振動演出パターン履歴記憶エリア２２３ｕｖｄは、決定された振動演出パターン（振動動作シナリオ）の履歴を一時的に記憶するための記憶領域であって、役物演出パターン決定処理（図１９６５のＳ３１５１Ｌ参照）において、変動演出種別を決定した場合に、決定された変動演出種別に対応する振動演出パターン（振動動作シナリオ種別）に関する情報が記憶される（図１９６５のＳ３１７５参照）。そして、振動演出パターン履歴記憶エリア２２３ｕｖｄに記憶されている情報は、変動演出種別を決定する際に参照される（図１９６５のＳ３１７３Ｌ）。

【５９５２】

つまり、本第５２制御例では、振動演出パターン履歴記憶エリア２２３ｕｖｄに記憶されている情報を用いて前回実行された振動演出の演出パターン（振動演出履歴）を特定し、次に実行される振動演出の演出パターンを決定可能に構成している。このように構成することで、同一の演出パターンで振動演出が実行されることを抑制することができるため、例えば、前回実行された振動演出が第３振動シナリオ６５に基づく振動演出（１周期２秒×６回の振動動作）であった場合において、次に実行される振動演出では第３振動シナリオ６５以外の振動シナリオが設定されると予測し、可動役物第１演出（振動演出）中に終了条件を成立させようと意欲的に枠ボタン２２を押下する遊技を行うといった遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。追加演出禁止フラグ２２３ｕｖｅは、可動役物第１演出中に終了条件が成立した場合であっても、終了条件が成立してから可動役物９００が作動位置へと位置するまでの間、即ち、実行中の可動役物第１演出を終了させるための第１条件が成立している状態で可動役物９００が可動役物第１演出を終了可能な位置に位置していない期間において、追加演出の実行を禁止することを示すフラグであって、追加演出の実行が禁止されている状態である場合にオンに設定されるフラグである。本第５２制御例では、可動役物第１演出を途中で終了させるための終了条件として、可動役物９００が１周動作する期間中に第１条件（枠ボタン２２に対する所定回数の押下操作）が成立した場合に成立する第１終了条件と、可動役物第１演出の全体期間中に第２条件（枠ボタン２２に対する所定回数の押下操作）が成立した場合に成立する第２終了条件と、を有しており、第１終了条件が成立してから実際に可動役物第１演出が終了するまでの期間を用いて追加演出を実行可能に構成し、第２終了条件が成立してから実際に可動役物第１演出が終了するまでの期間では追加演出が実行されないように構成している。

【５９５３】

つまり、可動役物第１演出中に成立した終了条件の種別によって、追加演出の実行のされ易さを異ならせている。このように構成することで、遊技者に対して、可動役物第１演出を途中で終了させる条件を成立させた場合において、成立した終了条件の種別に対しても興味を持たせることができる。なお、追加演出禁止フラグ２２３ｕｖｅは、上述した第２終了条件（全体ミッションの達成）が成立した場合にオンに設定され（図１９６７のＳ３２８３Ｌ参照）、追加演出の実行条件（終了条件が成立している状態における枠ボタン２２への押下操作）が成立した場合（図１９６８のＳ３３０１Ｌ参照）に参照され（図１９６８のＳ３２９１Ｌ）、可動役物第１演出が終了した場合にオフに設定される（図１９６９のＳ３６５１Ｌ参照）。次に、図１９６３を参照して、役物可動関連エリア２２３ｕｕｙが有する駆動状況格納エリア２２３ｕｚについて説明をする。図１９６３（ｂ）は、駆動状況格納エリア２２３ｕｚに格納されるデータ種別を模式的に示した図である。図１９６３（ｂ）に示した通り、駆動状況格納エリア２２３ｕｚには、上述した駆動状況格納エリア２２３ｕｙ（図１９０８（ｂ）参照）に対して、格納データ（データ種別）「１９Ｈ」を追加している点で相違し、それ以外は同一である。なお、同一の内容についてはその説明を省略する。このデータ種別「１９Ｈ」は、第３振動シナリオ６５が設定された振動制御（振動演出）が実行されている状態で繰り返し制御が５回実行された場合、即ち、

６回目の振動動作が実行される状態を示すためのデータ種別である。そして、役物演出更新処理（図１９６９のＳ３５６０Ｌ参照）において、駆動状況格納エリア２２３ｕｚにデータ種別「１９Ｈ」が格納されていることを判別した場合に（図１９６９のＳ３６５３Ｌ：Ｙｅｓ）、経過演出が実行されるように構成している。

【５９５４】

＜第５２制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１９６４から図１９７１を参照して、本第５２制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される各種制御処理の内容について説明をする。本第５２制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第５１制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理に対して、通常状態態様決定処理（図１９３８のＳ３０１６Ｌ）に代えて通常状態態様決定処理（図１９６４のＳ３０６６Ｌ）を、枠ボタン入力監視・演出処理（図１９３９のＳ２１０７Ｌ）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図１９６６のＳ２１５７Ｌ）を、役物演出更新処理（図１９４３のＳ３５１０Ｌ）に代えて役物演出更新処理（図１９６９のＳ３５６０Ｌ）を、振動シナリオ処理（図１９４７のＳ３７０７Ｌ）に代えて振動シナリオ処理（図１９７０のＳ３７５７Ｌ）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図１９６４を参照して、通常状態態様決定処理（Ｓ３０６６Ｌ）の処理内容について説明をする。図１９６４は、通常状態態様決定処理（Ｓ３０６６Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この通常状態態様決定処理（Ｓ３０６６Ｌ）は、上述した第５０制御例における通常状態態様決定処理（図１９３８のＳ３０１６Ｌ）に対して、役物演出が実行される変動演出種別が決定されたと判別した場合（図３１０４Ｌ：Ｙｅｓ）に、役物演出パターン決定処理（Ｓ３１５１Ｌ）を実行する点で上述した第５０制御例における通常状態態様決定処理（図１９３８のＳ３０１６Ｌ）と異ならせている。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。ここで、図１９６５を参照して、通常状態態様決定処理（Ｓ３０６６Ｌ）にて実行される役物演出パターン決定処理（Ｓ３１５１Ｌ）の処理内容について説明をする。図１９６５は、役物演出パターン決定処理（Ｓ３１５１Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出パターン決定処理（Ｓ３１５１Ｌ）では、役物演出の演出態様を決定するための様々な処理が実行される。

【５９５５】

具体的には、役物演出パターン決定処理（Ｓ３１５１Ｌ）が実行されると、まず、今回の変動演出の演出期間（特別図柄変動時間）が９０秒以上であるかを判別し（Ｓ３１５５Ｌ）、９０秒以上であると判別した場合は（Ｓ３１５５Ｌ：Ｙｅｓ）、振動演出パターン履歴記憶エリア２２３ｕｖｄに記憶されている情報を読み出し（Ｓ３１５６Ｌ）、読み出された情報が示す振動演出パターン（振動シナリオ種別）が「役物スーパー４（第３振動シナリオ６５）」であるかを判別する（Ｓ３１５７Ｌ）。つまり、Ｓ３１５７Ｌの処理では、前回の役物演出が経過演出を実行させることが可能な役物演出であったかを判別している。Ｓ３１５７Ｌの処理において、読み出された情報が示す振動演出パターン（振動シナリオ種別）が「役物スーパー４（第３振動シナリオ６５）」であると判別した場合は（Ｓ３１５７Ｌ：Ｙｅｓ）、今回設定される変動演出種別として「役物スーパー１」、又は「役物スーパー２」を抽選で決定し（Ｓ３１５８Ｌ）、決定した変動演出種別を示す情報を振動演出パターン履歴記憶エリア２２３ｕｖｄに上書きし（Ｓ３１５９Ｌ）、次に、今回の役物演出中に実行されるミッション内容を決定するためのＳ３１６０Ｌの処理へ移行する。一方、Ｓ３１５７Ｌの処理において、読み出された情報が示す振動演出パターン（振動シナリオ種別）が「役物スーパー４（第３振動シナリオ６５）」では無いと判別した場合は（Ｓ３１５７：Ｎｏ）、Ｓ３１５８Ｌの処理をスキップして、Ｓ３１５９Ｌの処理へ移行する。

【５９５６】

Ｓ３１６０Ｌの処理では、ミッション選択テーブル２２２ｕｕｂを参照してミッション

内容を決定し（Ｓ３１６０Ｌ）、決定したミッション内容に対応する情報をミッションパターン記憶エリア２２３ｕｕｒに記憶し（Ｓ３１６１Ｌ）、次に、全体ミッション選択テーブル２２２ｕｖｂを参照して全体ミッション内容を決定し（Ｓ３１６２Ｌ）、次いで、第１期間示唆演出テーブル２２２ｕｖｄを参照して第１期間示唆演出態様を決定し（Ｓ３１６３Ｌ）、経過演出態様選択テーブル２２２ｕｖｃを参照して経過演出態様を決定し（Ｓ３１６４Ｌ）、決定した各種態様を演出情報記憶エリア２２３ｕｕｎに記憶し（Ｓ３１６５Ｌ）、駆動フラグ２２３ｕｑをオンに設定し（Ｓ３１６６Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙにデータ種別「００Ｈ」を設定し（Ｓ３１６７Ｌ）、残チャンス回数カウンタ２２３ｕｕｑの値に今回の変動演出種別に対応する値をセットし（Ｓ３１６８Ｌ）、本処理を終了する。Ｓ３１６８Ｌの処理では、決定された変動演出種別に基づいて実行される可動役物９００の振動動作回数（周期数）に対応する値（例えば、「役物スーパー１」であれば「３」、「役物スーパー２」であれば「６」、「役物スーパー３」であれば「２」、「役物スーパー４」であれば「６」）が残チャンス回数カウンタ２２３ｕｕｑの値に設定される。また、Ｓ３１５５Ｌの処理において、今回の変動パターンが９０秒の変動時間に対応するものでは無いと判別した場合は（Ｓ３１５５Ｌ：Ｎｏ）、振動演出パターン履歴記憶エリア２２３ｕｖｄに記憶されている情報をクリアし（Ｓ３１６９Ｌ）、Ｓ３１６０Ｌの処理へ移行する。つまり、本第５２制御例では、連続して実行される特別図柄変動に対応する変動演出が、何れも役物演出を含む変動演出となった場合に、過去の演出パターン（振動演出パターン）を参考にして、今回の演出パターン（変動演出パターン）を決定可能に構成している。

【５９５７】

このように構成することで、連続して実行される変動演出として同一の演出パターンが実行されてしまうことを抑制することができると共に、１の役物演出が特定の演出パターンで実行された後、役物演出が実行されない変動演出が複数回実行された後に、再度、役物演出を含む変動演出の実行が決定された場合には、過去に実行された役物演出の演出パターンと同一の特定の演出パターンを実行することが可能となる。よって、特定の演出パターンの役物演出の実行頻度を過度に低下させてしまうことを抑制することができる。次に、図１９６６を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１５７Ｌ）の処理内容について説明をする。図１９６６は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１５７Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１５７Ｌ）は、上述した第５０制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図１９３９のＳ２１０７Ｌ）に対して、枠ボタン２２の押下を検知した時点、即ち、遊技者が枠ボタン２２を押下し、枠ボタン２２の基体が押し下げられ図示しない検知スイッチが基体の移動を検知した場合に出力される検知信号を受信した時点において駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されている情報（データ種別）が、「０３Ｈ」、或いは「０４Ｈ」である場合に実行される処理内容を異ならせており、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。具体的には、図１９６６に示した通り、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１５７Ｌ）が実行され、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されている情報（データ種別が「０３Ｈ」）であると判別した場合は（Ｓ３２０６Ｌ：Ｙｅｓ）、押下カウンタ２２３ｕｕｓの値を１加算し（Ｓ３２０７Ｌ）、押下情報更新処理を実行し（Ｓ３２５１Ｌ）、Ｓ３２１７Ｌの処理へ移行し、その後、本処理を終了する。また、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されている情報（データ種別が「０４Ｈ」）であると判別した場合は（Ｓ３２１４Ｌ：Ｙｅｓ）、追加演出態様設定処理を実行し（Ｓ３２５２Ｌ）、Ｓ３２１７Ｌの処理へ移行する。

【５９５８】

ここで、図１９６７を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（図１９６６のＳ２１５７Ｌ参照）にて実行される押下情報更新処理（Ｓ３２５１Ｌ）の処理内容について説明をする。図１９６７は、押下情報更新処理の処理内容を示したフローチャートである。この押下情報更新処理では、可動役物第１演出期間中（振動制御中）における枠ボタン２２への押下操作に基づく各種処理が実行される。具体的には、押下情報更新処理（Ｓ３２５１

Ｌ）が実行されると、まず、加算後の押下カウンタ２２３ｕｕｓの値がミッション到達値であるかを判別し（Ｓ３２７１Ｌ）、ミッション到達値であると判別した場合は（Ｓ３２７１Ｌ：Ｙｅｓ）、ミッション到達を示す表示態様を決定し（Ｓ３２７２Ｌ）、振動シナリオ終了フラグをオンに設定し（Ｓ３２７３Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに「０４Ｈ」を設定し（Ｓ３２７４Ｌ）、切替フラグ２２３ｕｕｕをオンに設定し（Ｓ３２７５Ｌ）、押下カウンタ２２３ｕｕｓの値に対応する情報を示す態様を決定し（Ｓ３２７６Ｌ）、合算値に対応する情報を示す表示態様を決定し（Ｓ３２７７Ｌ）、決定した態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ３２７８Ｌ）、本処理を終了する。

【５９５９】

また、Ｓ３２７１Ｌの処理において、加算後の押下カウンタ２２３ｕｕｓの値がミッション到達値では無いと判別した場合は（Ｓ３２７１Ｌ：Ｎｏ）、次に、全体ミッションの設定があるかを判別し（Ｓ３２７９Ｌ）、全体ミッションの設定があると判別した場合は（Ｓ３２７９Ｌ：Ｙｅｓ）、加算後の押下カウンタ２２３ｕｕｓの値と、押下情報記憶エリア２２３ｕｕｔに格納されている値とを合算し、合算値（累積押下回数）を算出する（Ｓ３２８０Ｌ）。そして、Ｓ３２８０Ｌの処理にて算出された合算値が全体ミッション到達値であるかを判別し（Ｓ３２８１）、合算値が全体ミッション到達値であると判別した場合は（Ｓ３２８１Ｌ：Ｙｅｓ）、全体ミッション到達を示す表示態様を決定し（Ｓ３２８２Ｌ）、追加演出禁止フラグ２２３ｕｖｅをオンに設定し（Ｓ３２８３Ｌ）、Ｓ３２７６Ｌの処理へ移行する。また、Ｓ３２８１Ｌの処理において、合算値が全体ミッション到達値では無いと判別した場合は（Ｓ３２８１Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ３２８２Ｌ、及びＳ３２８３Ｌの処理を実行すること無く、Ｓ３２７６Ｌの処理へ移行する。次に、図１９６８を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（図１９６６のＳ２１５７Ｌ参照）にて実行される追加演出態様設定処理（Ｓ３２５２Ｌ）の処理内容について説明をする。図１９６８は、追加演出態様設定処理（Ｓ３２５２Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この追加演出態様設定処理（Ｓ３２５２Ｌ）は、上述した第５０制御例における追加演出態様設定処理（図１９４０のＳ３２１５Ｌ参照）に対して、追加演出禁止フラグ２２３ｕｖｅの設定状況に応じて、追加演出の実行有無を決定するための処理が実行される。

【５９６０】

具体的には、図１９６８に示した通り、追加演出態様設定処理（Ｓ３２５２Ｌ）が実行されると、上述した追加演出態様設定処理（図１９４０のＳ３２１５Ｌ参照）と同一のＳ３３０１Ｌ，Ｓ３３０２Ｌの処理を実行し、その後、追加演出禁止フラグ２２３２ｕｖｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３２９１Ｌ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３２９１Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｓ３３０３Ｌの処理をスキップして本処理を終了する。一方、Ｓ３２９１Ｌの処理において、追加演出禁止フラグ２２３ｕｖｅがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３２９１Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ３３０３Ｌの処理をスキップして本処理を終了する。

【５９６１】

次に、図１９６９を参照して、役物演出更新処理（Ｓ３５６０Ｌ）の処理内容について説明をする。図１９６９は、役物演出更新処理（Ｓ３５６０Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理（Ｓ３５６０Ｌ）は、上述した第５０制御例における役物演出更新処理（図１９４３のＳ３５１０Ｌ）に対して、可動役物第１演出（可動役物９００の振動動作）が終了したことを示すデータ種別「０５Ｈ」，「０６Ｈ」，「０７Ｈ」が駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されていると判別した場合に（Ｓ３６１２Ｌ：Ｙｅｓ）、追加演出禁止フラグ２２３ｕｖｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３６５１Ｌ）、オンに設定されていると判別した場合に（Ｓ３６５１Ｌ：Ｙｅｓ）に、追加演出禁止フラグ２２３ｕｖｅをオフに設定する（Ｓ３６５２Ｌ）処理を追加した点と、５回目の繰り返し処理が実行された状況であることを示すデータ種別「１９Ｈ」が駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されていると判別した場合に（Ｓ３６５３Ｌ：Ｙｅｓ）、経過演出態様選択テーブル２２２ｕｖｃを参照して経過演出の表示態様を決定する処理（Ｓ３６５４Ｌ）を追加した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理

内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。次に、図１９７０を参照して、振動シナリオ処理（Ｓ３７５７Ｌ）の処理内容について説明をする。図１９７０は、振動シナリオ処理（Ｓ３７５７Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。図１９７０に示した通り、振動シナリオ処理（Ｓ３７５７Ｌ）では、上述した振動シナリオ処理（図１９４８のＳ３７０７Ｌ参照）に対して、Ｓ３９１５Ｌの処理において判別される繰り返しカウンタの値を「３」に代えて「上限値」としている点と、Ｓ３９１５Ｌの処理において繰り返しカウンタの値が「上限値」であると判別した場合（Ｓ３９１５Ｌ：Ｙｅｓ）に実行される振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ３９５２Ｌ）の内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその説明を省略する。次に、図１９７１を参照して、振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ３９５２Ｌ）の処理内容について説明をする。図１９７１は、振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ３９５２Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ３９５２Ｌ）は、上述した振動シナリオ繰り返し処理（図１９４８のＳ３９１６Ｌ参照）に対して、残チャンス回数カウンタの値が「５」以上であるかを判別し（Ｓ４０５１Ｌ）、５以上であると判別した場合に（Ｓ４５０１Ｌ：Ｙｅｓ）、駆動状況カウ能エリア２２３ｕｙに「１９Ｈ」を設定し（Ｓ４０５２Ｌ）、Ｓ４００８Ｌの処理に移行する点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。

【５９６２】

以上、説明をした通り、本第５２制御例では、変動時間が同一の変動パターンに対して設定される変動演出として、役物演出の演出期間を異ならせた変動演出を設定可能に構成している。より具体的には、役物演出のうち、可動役物第１演出が実行される演出期間の長さを異ならせた変動演出を設定可能に構成している。このように構成することで、同一の演出期間で実行される変動演出に対して操作演出期間の長さを異ならせた多彩な演出態様を設定し易くすることができるため演出効果を高めることができる。また、本第５２制御例では、ミッション内容だけで無く、可動役物第１演出中に実行される第１動作内容も異ならせて設定可能に構成している点で相違している。より具体的には、ミッション期間の長さ（可動役物９００の１周期分の動作期間の長さ）を異ならせて設定可能に構成している。このように構成することで、設定されたミッション内容が同一の場合であっても、ミッション期間の長さを変化させることでミッション達成の難易度を異ならせることができる。よって、ミッション期間の長さと、ミッション内容を組み合わせた様々な難易度で遊技者にミッション達成を目指す遊技を行わせることができるため、演出効果を高めることができる。加えて、本第５２制御例では、上述した第５１制御例と同様に１のミッション期間に対してミッション内容を設定しながら、さらに、可動役物第１演出期間全体における枠ボタン２２の押下回数によって達成し得る全体ミッションも設定可能に構成している。このように構成することで、可動役物第１演出中に設定される個々のミッション期間が短くなってしまった場合であっても、可動役物第１演出中に継続して枠ボタン２２を押下することで、全体ミッションを達成させることが可能となる。よって、遊技者に意欲的に継続して枠ボタン２２を押下させ易くすることができる。

【５９６３】

＜第５３制御例＞

次いで、図１９７２から図２００４を参照して、第５３制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第５１制御例では、可動役物９００に対して所定の第１動作（振動動作）を行わせるための第１制御を実行している間に第１動作とは異なる第２動作（落下動作）の動作条件が成立した場合に、第１動作の実行中において複数回配置され得る所定位置（作動位置）へと可動役物９００が到達したことに基づいて、第１動作を打ち切って第２動作を実行させる構成としていた。即ち、第１動作の実行中に第２動作の動作条件が成立した場合に、第１動作の終了まで第２動作を待機させることなく第２動作を実行させる構成とすることで、第２動作の開始が過剰に遅れてしまうことを抑制する構成としていた。

【５９６４】

これに対して本第５３制御例では、可動役物９００が可動（変位）される変位動作とは少なくとも異なる第１演出の実行中に可動役物９００の可動条件（変位条件）が成立した場合に、第１演出が所定条件を満たすまで、可動役物９００の可動を抑制し（待機させ）、第１演出が所定条件を満たしたことを契機として、可動役物９００の可動動作（変位動作）を実行する構成としている。より具体的には、変動表示演出として、所定の音声（楽曲）の再生を少なくとも伴う演出態様が設定され得る構成とし、当該所定の音声の出力中に遊技者が枠ボタン２２に対する操作を行ったことを契機として、可動役物９００に対して所定の可動動作を行わせるための特定の可動条件が成立し得る構成とした。そして、所定の音声の出力中に特定の可動条件が成立した場合には、所定の音声（楽曲）の出力（再生）中に複数回出力され得る所定の出力（再生）位置に到達したことを契機として、所定の可動動作を行わせる構成としている。即ち、所定の出力位置として、再生中の所定の音声（楽曲）のリズムに応じたタイミングを規定しておき、リズムに応じたタイミングに到達したと判別された場合に可動役物９００に対して所定の可動動作を行わせる構成としている。このように構成することで、あたかも出力（再生）中の音声（楽曲）のリズムに合わせて可動役物９００が可動しているかのような演出態様を実現することができるので、演出態様をより好適に設定することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。この第５３制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第５１制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第５１制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第５１制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【５９６５】

まず、図１９７２～図１９７５を参照して、本第５３制御例における特徴的な演出態様である演奏演出について説明する。この演奏演出は、リーチ演出に発展するよりも前に実行される演出であり、遊技者参加型の演出（枠ボタン２２に対する操作を促す演出）と、その後に実行されるリーチ演出の種別（期待度）を報知する演出と、で少なくとも構成されている。より具体的には、演奏演出が実行されると、所定の音声（楽曲）が再生（出力）されると共に、当該所定の音声（楽曲）のリズムに対応するタイミングで枠ボタン２２に対する操作を行うことが複数回促される演出が実行される。そして、演出終了時には、遊技者の操作結果（リズムに応じたタイミングで枠ボタン２２を操作したと判定された回数）を加味して、演出結果（演奏成功の演出結果とするか演奏失敗の演出結果とするか）を決定すると共に、演出結果および特別図柄の抽選結果を加味して、演奏演出終了後に実行するリーチ演出の種別（期待度）を決定し、これらを報知する演出が実行される。決定されるリーチ演出の種別には、星１リーチ～星５リーチの５種類が設けられており、星の数が多いほど高い期待度に対応する演出に設定されている。また、演奏演出において演奏成功の演出結果が報知された場合には、星３以上の期待度に対応するリーチ演出の中から１の演出が選択されるように制御される一方で、演奏失敗の演出結果が報知された場合には、星３以下の期待度に対応するリーチ演出の中から１の演出が選択されるように制御されるため、より期待度が高い演出を実行させたいと期待する遊技者に対して、演奏演出の実行中に積極的に枠ボタン２２を操作させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５９６６】

図１９７２（ａ）は、演奏演出の開始時における演出態様の一例を示した図である。この演奏演出は、第３図柄表示装置８１において第３図柄が高速変動されている間に開始される可能性がある演出である。図１９７２（ａ）に示した通り、演奏演出の開始時においては、主表示領域Ｄｍにおいて、ウサギのキャラクタ８０１が楽器（図１９７２（ａ）の

例ではリコーダー）を発見する演出が実行される。また、主表示領域Ｄｍにおける上部に形成される表示領域ＨＲ１０に対して、発見した楽器の種別を報知する文字（例えば、「リコーダー発見！！」という文字）が表示される。これらの表示内容により、ウサギのキャラクタ８０１が発見した楽器を演奏する演出が展開されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、ウサギのキャラクタ８０１が楽器を発見することができずにそのまま演出が終了されると共に外れ図柄が停止表示されるガセ演出も設けられている。演奏演出においてウサギのキャラクタ８０１が楽器を発見した後は、ウサギのキャラクタ８０１が発見した楽器を演奏する演出が実行される。より具体的には、図１９７２（ｂ）に示した通り、可動役物９００が演出開始位置（作動位置）へと降下（変位）されると共に、主表示領域Ｄｍの上方に形成される表示領域ＨＲ１０に対して、「リズムに合わせてボタンを押して演奏をアシストするんだ！」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍの下方において、ウサギのキャラクタ８０１が楽器を構える表示態様が設定される。また、ウサギのキャラクタ８０１の正面視右方には、横長略長方形形状の表示領域Ｄｍ６４が形成され、当該表示領域Ｄｍ６４の内部に５つの縦長略長方形形状の画像（ゲージ）が左右方向に並んだ表示態様のチャンスメーターＣＭが表示される。更に、当該表示領域Ｄｍ６４の内部におけるチャンスメーターＣＭの上方に、「チャンスメーター」という文字が表示される。詳細については後述するが、このチャンスメーターＣＭのゲージ数を加味して、演奏演出の演出結果を成功に対応する演出結果とするか、失敗に対応する演出結果とするかが抽選によって決定される。

【５９６７】

更に、図１９７２（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ６４の正面視右方には、横長略長方形形状の表示領域ＨＲ６３が形成される。この表示領域ＨＲ６３は、枠ボタン２２に対する押下タイミングを遊技者に対して示唆するための画像が表示される。ここで、演奏演出においては、再生（出力）中の音声（楽曲）のリズムに応じたタイミング（出力中の音声が所定条件を満たすタイミング）で枠ボタン２２が押下された（押下に成功した）と判定される期間（成功期間）、およびリズムとはずれたタイミングで枠ボタン２２が押下された（押下に失敗した）と判定される期間（抽選期間Ａ又は抽選期間Ｂ）が設定されている。表示領域ＨＲ６３は、枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に、成功期間と判定されるタイミングを示唆する表示内容で構成されている。より具体的には、図１９７２（ｂ）に示した通り、表示領域ＨＲ６３の内部における左側には、「ＰＵＳＨ」という文字が表示された横長略楕円形形状のプッシュ画像ＰＧが形成されると共に、当該プッシュ画像ＰＧの下端から鉛直下方に向けて、破線で表示されたプッシュ判定ラインＰＬが表示される。更に、表示領域ＨＲ６３の右側から左側に向けて、８分音符を模した音符画像ＯＧがスクロールする表示態様が設定される。この音符画像ＯＧのうち、８分音符の符頭（たま）を模した部分の中央がプッシュ判定ラインＰＬと重なる前後０．２５ｍ秒が成功期間となり、それ以外の期間が抽選期間Ａ又は抽選期間Ｂとなるように、音符画像ＯＧの出現タイミングやスクロール速度等が予め設定されている。これらの表示内容により、音符画像ＯＧがプッシュ判定ラインＰＬに重なったタイミングを狙って枠ボタン２２を押下すれば良いということを、遊技者に対して容易に理解させることができるので、遊技者に対してより理解し易い遊技性を実現することができる。

【５９６８】

なお、この演奏演出では、例えば、発見した楽器を用いてドレミファソラシドの各音階を順に発音することを試みる演出が実行される。「ド」から「シ」までの各音階を発音する際に、遊技者の遊技結果（枠ボタン２２に対する押下タイミング）を加味してチャンスメーターＣＭのゲージ数を減少させるか否かが報知される。そして、最終的に演奏成功に対応する演出結果を報知する場合は、例えば、ドレミファソラシドの全ての音階を正常に発音させることに成功する演出が実行される一方で、失敗に対応する演出結果を報知する場合は、最後の「ド」の音階を正常に発音させることができず、「ピュー」という異常な音を発音させてしまう演出が実行される。これらの演出内容により、演奏演出の演出結果が成功となったのか失敗となったのかを聴覚的に分かり易く報知することができる。よっ

て、より分かり易い演出態様を実現することができる。
【５９６９】
次いで、図１９７３（ａ）を参照して、演奏演出においてリズムに合ったタイミング（出力中の音声が所定条件を満たすタイミング）で遊技者が枠ボタン２２を操作（押下）した場合の演出態様について説明する。図１９７３（ａ）に示した通り、演奏演出の実行中は、枠ボタン２２に対する操作（押下）を検出すると、当該検出から０．１秒間の間、プッシュ画像ＰＧが発光した見た目に切り替わると共に、プッシュ判定ラインＰＬが破線から実線に切り替わる。また、枠ボタン２２に対する押下が、出力中の音声のリズムに合ったタイミング（新たな音階を出力するタイミング）であった場合、には、表示領域Ｄｍ６３の内部における上部右側に対して、「ＧＲＥＡＴ」という文字が表示される。更に、ウサギのキャラクタ８０１が楽器（リコーダー）を演奏（吹奏）して、対応する音階（図１９７３（ａ）の例では「ミ」の音階）を発音させる音声演出および表示演出が実行されると共に、可動役物９００が演出位置（作動位置）から所定ステップ数（１７ステップ）分降下した後で、演出位置（作動位置）に戻る演出動作（縦揺れ動作）が実行される。つまり、出力（再生）中の音声（楽曲）のリズムに合わせて可動役物９００が可動動作を行っているかのような演出を実現することができる。これらの演出内容により、枠ボタン２２をリズムに合ったタイミング（出力中の音声が所定条件を満たすタイミング）で操作（押下）できたことにより、リズムに合わせて可動役物９００の演出動作が行われたということ、およびチャンスメーターＣＭのゲージ数が減らずに維持されたということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。よって、分かり易い演出動作を実現することができる。
【５９７０】
また、図１９７３（ｂ）は、リズムとずれたタイミング（出力中の音声が所定条件を満たしていないタイミング）で遊技者が枠ボタン２２を操作（押下）した場合の演出態様を示した図である。この場合、図１９７３（ｂ）に示した通り、押下検出時にプッシュ画像ＰＧが発光した見た目に切り替わると共に、プッシュ判定ラインＰＬが破線から実線に切り替わる以外、演出態様に変化が無いように構成され、次にリズムに合ったタイミングとなった際に、操作（押下）結果が報知される。ここで、本第５３制御例では、リズムとずれたタイミングで枠ボタン２２に対する押下を検出したとしても、即座に押下に失敗したとしてチャンスメーターＣＭのゲージ数を減らすのではなく、押下時点で更に可動役物９００を可動（変位）させるか否か（チャンスメーターＣＭのゲージ数を維持するのか否か）の抽選を行い、当該抽選の結果に応じて異なる演出動作を実行する構成としている。この抽選結果毎の演出動作について、図１９７４を参照して、具体的に説明する。
【５９７１】
まず、図１９７４（ａ）を参照して、リズムとずれたタイミングで枠ボタン２２に対する押下を検出し、当該押下時の抽選結果が可動役物９００の可動に対応する抽選結果となった（変位抽選に当選した）場合の演出動作について説明する。図１９７４（ａ）に示した通り、変位抽選に当選した場合、ウサギのキャラクタ８０１が次の音階（図１９７４（ａ）の例では、「ミ」の音階）を出力するタイミングで可動役物９００が演出位置（作動位置）から所定ステップ数（１７ステップ）分降下した後で、演出位置（作動位置）に戻る演出動作（変位演出）が実行される。つまり、リズムに合ったタイミングで枠ボタン２２に対する押下を検出した場合と同一の役物動作（変位動作）が実行される。言い換えれば、出力（再生）中の音声（楽曲）リズムとずれたタイミングで枠ボタン２２に対する押下を検出し、当該検出に基づいて実行される変位抽選に当選した（変位条件が成立した）場合は、リズムに合ったタイミングとなるまで可動役物９００の変位が待機（遅延）され、出力（再生）中の音声（楽曲）のリズムに合ったタイミングとなってから可動役物９００の変位動作を実行する構成としている。また、表示領域Ｄｍ６３に対して、変位抽選に当選したことを示すための「ＧＯＯＤ！」という文字が表示される。このように構成することで、リズムからずれたタイミングで枠ボタン２２に対する押下を検出したとしても、可動役物９００をあたかもリズムに合わせて可動（変位）させているかのような演出態様

を実現することができるので、演出態様をより好適に設定することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５９７２】

次に、図１９７４（ｂ）を参照して、リズムとずれたタイミングで枠ボタン２２に対する押下を検出し、当該押下時の抽選結果が可動役物９００の可動に対応する抽選結果とならなかった（変位抽選で非当選となった）場合の演出動作について説明する。図１９７４（ｂ）に示した通り、変位抽選で非当選となった場合は、リズムに合ったタイミングにおいて可動役物９００の役物動作が行われずに演出位置（作動位置）に維持される。また、表示領域Ｄｍ６４において、チャンスメーターＣＭのゲージ数（メーター数）が１減少する表示演出が実行される。更に、表示領域Ｄｍ６３に対して、変位抽選で非当選になったことを示すための「ＮＧ」という文字が表示される。これらの演出態様により、遊技者に対して変位抽選が非当選であったということを容易に理解させることができる。次に、図１９７５を参照して、演奏演出の演出結果が報知された場合の演出態様について説明する。まず、図１９７５（ａ）を参照して、演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合の演出態様について説明する。図１９７５（ａ）に示した通り、演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合は、ウサギのキャラクタ８０１が演奏中の楽曲（音声）における最後の音階（図１９７５（ａ）の例では「ド」の音階）を発音させる（吹奏する）ことに成功する演出が実行されると共に、可動役物９００が第３図柄表示装置８１の下方の手前側まで落下（変位）する役物動作（変位動作）が実行される。また、第３図柄表示装置８１における上部に形成される表示領域ＨＲ１０に対して、「成功！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して演奏演出で演奏に成功したということを容易に理解させることができ、星３以上の期待度のリーチ演出の実行が確定したということをも理解させることができる。よって、その後に実行されるリーチ演出に対する期待感をより高めることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５９７３】

図１９７５（ｂ）は、演奏演出で失敗に対応する演出結果となった場合の演出態様の一例を示した図である。図１９７５（ｂ）に示した通り、演奏演出で失敗に対応する演出結果になった場合は、ウサギのキャラクタ８０１が演奏中の楽曲（音声）における最後の音階の発音に失敗し、異なる音（図１９７５（ｂ）の例では、「ピュー」という音）が発音されてしまう演出が実行される。また、可動役物９００が演出位置（作動位置）に維持されたままとなり、表示領域ＨＲ１０には、「失敗・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、演奏演出で演奏に失敗したということを遊技者に対して容易に理解させることができ、星１～星３の範囲のリーチ演出が実行されるということをも理解させることができるので、その後のリーチ演出に対して過剰な期待を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【５９７４】

＜第５３制御例における電気的構成＞

次に、図１９７６から図１９８３を参照して、本第５３制御例における電気的構成について説明する。まず、図１９７６を参照して、本第５３制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図１９７６は、本第５３制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示すブロック図である。図１９７６に示した通り、本第５３制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第５１制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図１８９８参照）に対して、動作シナリオテーブル群２２２ｕｕｇに代えて動作シナリオテーブル群２２２ｕｗａが設けられている点で相違している。また、押下期間種別テーブル２２２ｕｗｂ、成功抽選テーブル２２２ｕｗｃ、演出結果選択テーブル２２２ｕｗｄ、および発展先選択テーブル２２２ｕｗｅが追加されている点でも相違している。まず、図１９７７を参照して、本第５３制御例における動作シナリオテーブル群２２２ｕｗａの詳細について説明する。図１９７７（ａ）は、本第５３制御例における動作シナリオテーブル群２２２ｕｗａの構成を示すブロック図である。図１９７７（ａ）に示した

通り、本第５３制御例における動作シナリオテーブル群２２２ｕｗａは、上述した第５１制御例における動作シナリオテーブル群２２２ｕｕｇの構成（図１８９９参照）に対して、第２退避シナリオテーブル２２２ｕｗａ１、当選時動作テーブル２２２ｕｗａ２が追加されている点、および振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂが削除されている点で相違している。

【５９７５】

まず、第２退避シナリオテーブル２２２ｕｗａ１について説明する。この第２退避シナリオテーブル２２２ｕｗａ１は、演奏演出において失敗に対応する演出結果が報知された（図１９７５（ｂ）参照）後において、演出位置（作動位置）の可動役物９００を退避位置まで戻す場合に参照されるテーブルである。ここで、図示については省略したが、第２退避シナリオテーブル２２２ｕｗａ１は、退避シナリオテーブル２２２ｕｃ（図１８６３（ｂ）参照）に対して、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対応するシナリオが異なっている点でのみ相違している。より具体的には、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対応する保持動作の時間が１０ｍｓから３８６０ｍｓに変更されている点でのみ相違している。つまり、退避シナリオテーブル２２２ｕｗａ１を参照して可動役物を退避位置へと戻す場合に比較して、退避動作の開始タイミングが３８５０ｍｓ遅くなるようにシナリオが規定されている。演奏演出において失敗に対応する演出結果が報知される場合は、成功に対応する演出結果が報知される（図１９７５（ａ）参照）場合に比較して、可動役物９００の落下動作が行われない分、可動役物９００の演出動作が少ないという相違点がある。つまり、成功に対応する演出結果が報知される場合は、可動役物９００の落下動作が終了した後で、退避位置へと戻すための退避動作が実行される一方で、失敗に対応する演出結果が報知される場合は、失敗を示す表示演出のみを行った後で可動役物９００を退避位置へと戻すための退避動作が実行される。このため、落下動作の分の演出期間がずれる（失敗が報知された場合と成功が報知された場合とでその後に実行されるリーチ演出の開始タイミングがずれる）ことを抑制すべく、失敗が報知される演奏演出では、退避シナリオテーブル２２２ｕｃよりも保持動作の時間が長くなる第２退避シナリオテーブル２２２ｕｗａ１を参照して退避動作を行わせる構成としている。このように構成することで、リーチ演出の開始タイミングを演奏演出の演出結果によらず共通化することができるので、演奏演出が終了した後の演出態様をより好適に設定することができる。

【５９７６】

次に、図１９７７（ｂ）を参照して、上述した当選時動作テーブル２２２ｕｗａ２の詳細について説明する。図１９７７（ｂ）は、この当選時動作テーブル２２２ｕｗａ２の規定内容を示した図である。この当選時動作テーブル２２２ｕｗａ２は、演奏演出においてリズムに合ったタイミング（成功期間）で枠ボタン２２に対する押下を検出したか、またはリズムからずれたタイミング（抽選期間Ａ又は抽選期間Ｂ）において押下を検出し、押下検出時に実行される可動役物９００の変位抽選に当選した場合に可動役物９００に対して設定される縦揺れ動作を実現するための動作シナリオが規定されたデータテーブルである。図１９７７（ｂ）に示した通り、この当選時動作テーブル２２２ｕｗａ２において、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対して、１０ｍｓの保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２」に対して、駆動モータ９０５が２ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が１７ステップ実行される正回転動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「３」に対して、１０ｍｓの保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「４」に対して、駆動モータ９０５が２ｍｓ毎に１ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が１７ステップ実行される逆回転動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「５」に対して、１０ｍｓの無動作（非駆動動作）が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、この当選時動作テーブル２２２ｕｗａ２を参照して可動役物９００の動作を設定した場合、可動役物９００が短時間（３４ｍｓ）の下降動作を行った後で、短時間（３４ｍｓ）の上昇動作を行うことで演出位置（作動位置）に戻る役物動作が実現される。これにより、遊技者からは、可動役物９００が微細な縦揺れを行ったように把握される。

【５９７７】
次に、図１９７８を参照して、上述した押下期間種別テーブル２２２ｕｗｂの詳細について説明する。この押下期間種別テーブル２２２ｕｗｂは、演奏演出において、枠ボタン２２の押下を検出した場合に、当該押下のタイミングがリズムに合ったタイミング（成功期間）であるか否（抽選期間Ａ又は抽選期間Ｂ）かを判定するために参照されるデータテーブルである。ここで、成功期間は、枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に、無条件で押下成功と判定される（チャンスメーターＣＭのゲージ数が維持されると共に可動役物９００の縦揺れ動作が実行される）期間であり、リズムに合ったタイミング（新たな音階を発音（演奏）するタイミングの前後０．２５秒）に設定される。また、抽選期間Ａは、枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に比較的低確率で押下成功と判定される期間であり、ウサギのキャラクタ８０１が発音（演奏）する音声（楽曲）のリズムから大きくずれた期間に設定される。更に、抽選期間Ｂは、枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に比較的高確率で押下成功と判定される期間であり、リズムに合ったタイミングではないものの、抽選期間Ａよりはずれが少ない期間に設定される。この押下期間種別テーブル２２２ｕｗｂには、演奏演出が開始されてからの経過時間（演奏演出における経過時間を計時するための演奏演出タイマ２２３ｕｗｄのタイマ値）の範囲と、押下期間の種別と、が対応付けて規定されている。
【５９７８】
図１９７８に示した通り、押下期間種別テーブル２２２ｕｗｂにおいて、経過時間が０ｍｓ～９９９ｍｓの範囲（演奏演出タイマ２２３ｕｗｄのタイマ値が「０００００Ｈ」～「０３Ｅ７Ｈ」の範囲）に対して、押下期間の種別として「抽選期間Ａ」が対応付けて規定され、経過時間が１０００ｍｓ～１９９９ｍｓの範囲（演奏演出タイマ２２３ｕｗｄのタイマ値が「０３Ｅ８Ｈ」～「０７ＣＦＨ」の範囲）に対して、押下期間の種別として「抽選期間Ｂ」が対応付けて規定され、経過時間が２０００ｍｓ～２４９９ｍｓの範囲（演奏演出タイマ２２３ｕｗｄのタイマ値が「０７Ｄ０Ｈ」～「０９Ｃ３Ｈ」の範囲）に対して、押下期間の種別として「成功期間」が対応付けて規定されている。以降も、演奏演出の開始後における経過期間に応じて抽選期間Ａと、抽選期間Ｂと、成功期間と、が順に対応付けられている。演奏演出においては、枠ボタン２２に対する押下を検出する毎にこの押下期間種別テーブル２２２ｕｗｂが参照されて期間の種別が特定され、当該特定した期間の種別に応じて押下成功と判定するか否かが決定される。枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に、この押下期間種別テーブル２２２ｕｗｂを参照して押下期間の種別を判別する構成とすることにより、枠ボタン２２に対する押下を検出した場合における処理を、比較的単純な処理とすることができるので、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。
【５９７９】
なお、本第５３制御例では、成功期間、抽選期間Ａ、および抽選期間Ｂを押下期間種別テーブル２２２ｕｗｂに対して予め規定しておく構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に、再生している音声（楽曲）の再生位置を通知するように音声出力装置２２６に対して指令コマンドを出力し、当該指令コマンドを受けた音声出力装置２２６が、音声（楽曲）の再生位置（リズムに合ったタイミングであるか否かを最低限把握可能な情報）を音声ランプ制御装置１１３に対してコマンドにより通知する構成としてもよい。このように構成することで、実際に音声を再生している音声出力装置２２６から直接的に再生位置を取得することができるので、より正確に、枠ボタン２２に対する押下を検出したタイミングがリズムに合ったタイミングであるか否かを判別することができる。よって、演奏演出をより好適に実行することができる。次に、図１９７９を参照して、成功抽選テーブル２２２ｕｗｃの詳細について説明する。この成功抽選テーブル２２２ｕｗｃは、枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に、押下成功（チャンスメーターＣＭの可ゲージ数を維持して動役物９００を可動（変位）させる）と判定するか失敗（可動役物９００を可動（変位）させずにチャンスメーターＣＭのゲージ数を減らす）と判定するかを抽選するために参照されるデータテーブルであ

る。図１９７９（ａ）は、この成功抽選テーブル２２２ｕｗｃの構成を示すブロック図である。

【５９８０】

図１９７９（ａ）に示した通り、この成功抽選テーブル２２２ｕｗｃは、抽選期間Ａ（リズムから比較的大きくずれた期間）において枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に押下成功と判定するかを抽選するために参照される期間Ａ用テーブル２２２ｕｗｃ１と、抽選期間Ｂ（リズムからのずれが比較的少ない期間）において枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に押下成功と判定するかを抽選するために参照される期間Ｂ用テーブル２２２ｕｗｃ２と、押下成功と判定されてから遊技者の操作（押下）結果が報知される（可動役物９００が縦揺れ動作を行うか否かやチャンスメーターＣＭのゲージ数が減らされるか否かが報知される）までの間の期間において更に枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に押下成功と判定するかを抽選するために参照される押下成功後用テーブル２２２ｕｗｃ３と、が少なくとも設けられている。なお、成功期間において枠ボタン２２に対する初回の押下を検出した場合には、無条件で押下成功と判定されるため、成功期間用のテーブルは規定されていない。

【５９８１】

まず、図１９７９（ｂ）を参照して、上述した期間Ａ用テーブル２２２ｕｗｃ１の詳細について説明する。図１９７９（ｂ）は、この期間Ａ用テーブル２２２ｕｗｃ１の規定内容を示した図である。図１９７９（ｂ）に示した通り、期間Ａ用テーブル２２２ｕｗｃ１には、特別図柄の抽選結果毎に、抽選期間Ａにおいて枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に押下成功と判定する判定値の範囲が規定されている。具体的には、図１９７９（ｂ）に示した通り、特別図柄の抽選結果「大当たり」に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～２４」の範囲が押下成功と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。一方、特別図柄の抽選結果「外れ」に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１９」の範囲が押下成功と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。第１演出カウンタ２２３ｕｕｆは、「０～９９」の範囲で更新されるループカウンタで構成されているので、実行中の特別図柄の変動表示（演奏演出を伴う変動表示）が大当たりに対応するものであった場合、抽選期間Ａにおいて押下を検出すると２５％（２５／１００）の割合で押下成功と判定される（７５％の割合で押下失敗と判定される）。一方、実行中の特別図柄の変動表示（演奏演出を伴う変動表示）が外れに対応するものであった場合、抽選期間Ａにおいて押下を検出すると２０％（２０／１００）の割合で押下成功と判定される（８０％の割合で押下失敗と判定される）。よって、抽選期間Ａにおいて枠ボタン２２に対する押下を検出した場合、大当たりに対応する変動表示の方が、外れに対応する変動表示よりも、押下成功と判定される割合が５％高くなる。このため、抽選期間Ａにおいて枠ボタン２２に対する押下を行って押下成功と判定された場合に、大当たりに対する期待感を高めることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５９８２】

次に、図１９７９（ｃ）を参照して、上述した期間Ｂ用テーブル２２２ｕｗｃ２の詳細について説明する。図１９７９（ｃ）は、この期間Ｂ用テーブル２２２ｕｗｃ２の規定内容を示した図である。図１９７９（ｃ）に示した通り、期間Ｂ用テーブル２２２ｕｗｃ２には、特別図柄の抽選結果毎に、抽選期間Ｂにおいて枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に押下成功と判定する判定値の範囲が規定されている。具体的には、図１９７９（ｃ）に示した通り、特別図柄の抽選結果「大当たり」に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～５４」の範囲が押下成功と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。一方、特別図柄の抽選結果「外れ」に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～３９」の範囲が押下成功と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。このため、実行中の特別図柄の変動表示（演奏演出を伴う変動表示）が大当たりに対応するものであった場合、抽選期間Ｂにおいて押下を検出すると５５％（５５／１００）の割合で押下成功と判定される（４５％の割合で押下失敗と判定される）。

一方、実行中の特別図柄の変動表示（演奏演出を伴う変動表示）が外れに対応するものであった場合、抽選期間Ｂにおいて押下を検出すると４０％（４０／１００）の割合で押下成功と判定される（６０％の割合で押下失敗と判定される）。よって、抽選期間Ｂにおいて枠ボタン２２に対する押下を検出した場合、抽選期間Ａよりも押下成功と判定される割合が高くなる。また、大当たりの場合と、外れの場合とで、押下成功と判定される割合の差が大きくなる。よって、抽選期間Ｂにおいて枠ボタン２２に対する押下を行って押下成功と判定された場合に、大当たりに対する期待感をより高めることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５９８３】

次に、図１９７９（ｄ）を参照して、上述した押下成功後用テーブル２２２ｕｗｃ３の詳細について説明する。図１９７９（ｄ）は、この押下成功後用テーブル２２２ｕｗｃ３の規定内容を示した図である。この押下成功後用テーブル２２２ｕｗｃ３には、一旦押下成功と判定された後において再度枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に押下成功と判定する判定値の範囲が規定されている。この押下成功後用テーブル２２２ｕｗｃ３を参照した判定で成功と判定されなかった場合は、押下結果が押下失敗に更新（上書き）される。図１９７９（ｄ）に示した通り、押下成功後用テーブル２２２ｕｗｃ３においては、特別図柄の抽選結果によらず、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～４」の範囲が押下成功と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。このため、一旦押下成功と判定された後で更に枠ボタン２２に対する押下を行った場合は、５％（５／１００）という極めて低い割合でしか成功と判定されなくなってしまう（９５％の割合で押下成功の押下結果が押下失敗の押下結果に上書きされてしまう）。よって、演奏演出で演奏成功に対応する演出結果を導出させて期待度が高いリーチ演出に発展させたい（押下成功と判定され続けてチャンスメーターＣＭのゲージ数を多く保たせたい）と希望する遊技者に対して、より慎重に枠ボタン２２に対する押下を行わせることができる。つまり、リズムを無視して継続的に枠ボタン２２に対する押下を繰り返す押下方法を行うことで、偶然リズムに合ったタイミングでの操作が実現されたとしても、それよりも前に既に押下成功と判定されていれば、９５％の割合で押下失敗の押下結果に上書きされてしまう結果となる。よって、演奏演出の趣旨に則ってウサギのキャラクタ８０１が発音（演奏）する音声（楽曲）のリズムに合わせて枠ボタン２２に対する操作（押下）を行うことが、演奏演出で演奏成功に対応する演出結果を導出させるための最適な遊技方法とすることができ、演奏演出の演出内容を無視した遊技方法（音声（楽曲）を無視して枠ボタン２２に対する押下を短い間隔で繰り返す遊技方法）で遊技が行われてしまうことを抑制することができる。

【５９８４】

なお、本第５３制御例では、押下成功と判定された後で当該押下結果が報知されるよりも前に再度枠ボタン２２に対する押下を検出した場合にのみ、押下成功と判定される可能性が低い押下成功後用テーブル２２２ｕｗｃ３を参照して押下成功と判定するか否かを再度抽選する構成としているが、これに限られるものではない。押下失敗と判定された後で当該押下結果が報知されるよりも前に再度枠ボタン２２に対する押下を検出した場合においても、押下成功と判定される可能性が低い（若しくは可能性が０の）テーブルを参照して押下成功と判定するか否かを再度抽選する構成としてもよい。このように構成することで、演奏演出で再生（出力）される音声（楽曲）のリズムを無視して枠ボタン２２に対する押下を短い間隔で繰り返す遊技方法に対する抑制をより効果的に図ることができる。次に、図１９８０を参照して、演出結果選択テーブル２２２ｕｗｄの詳細について説明する。この演出結果選択テーブル２２２ｕｗｄは、演奏演出の終了時におけるチャンスメーターＣＭのゲージ数（メーター数）を加味して演奏演出の演出結果（演奏に成功する演出結果、または演奏に失敗する演出結果のいずれか）を決定するために参照されるデータテーブルである。図１９８０は、この演出結果選択テーブル２２２ｕｗｄの規定内容を示した図である。図１９８０に示した通り、この演出結果選択テーブル２２２ｕｗｄは、演奏演出終了時におけるチャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）毎に、各演出結果（成功、または失敗）と判定される判定値（第１演出カウンタ２２３ｕｕｆのカウンタ値）の

範囲が対応付けて規定されている。
【５９８５】
より具体的には、図１９８０に示した通り、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）「５」に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆが取り得る全ての値の範囲（「０～９９」の範囲）に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）が「５」のまま（即ち、全ての押下で押下成功と判定されて）演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達することができれば、必ず成功に対応する演出結果が報知される（図１９７５（ａ）参照）。つまり、演奏演出の終了後に星３以上の期待度のリーチ演出に発展することが確定するため、遊技者の大当たりに対する期待感を高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、図１９８０に示した通り、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）「４」に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～７４」の範囲に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定され、「７５～９９」の範囲に対して、演出結果として「失敗」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーターＣＭのゲージ数が「４」の状態で（即ち、１回のみ押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力する演出に到達した場合は、７５％（７５／１００）の割合で成功に対応する演出結果（図１９７５（ａ）参照）が報知され、２５％（２５／１００）の割合で失敗に対応する演出結果（図１９７５（ｂ）参照）が報知される。このため、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）が「４」の状態で演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達した場合は、比較的高い割合で成功に対応する演出結果が選択（決定）されるため、成功に対応する演出結果が報知されることに対する強い期待感を遊技者に抱かせることができる。
【５９８６】
また、図１９８０に示した通り、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）「３」に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～４９」の範囲に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定され、「５０～９９」の範囲に対して、演出結果として「失敗」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーターＣＭのゲージ数が「３」の状態で（即ち、２回のみ押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力する演出に到達した場合は、５０％（５０／１００）の割合で成功に対応する演出結果（図１９７５（ａ）参照）が報知され、５０％（５０／１００）の割合で失敗に対応する演出結果（図１９７５（ｂ）参照）が報知される。このため、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）が「３」の状態で演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達した場合は、成功と失敗とが半々となるり、演出結果がどちらになるかわからないドキドキ感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、図１９８０に示した通り、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）「２」に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～２４」の範囲に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定され、「２５～９９」の範囲に対して、演出結果として「失敗」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーターＣＭのゲージ数が「２」の状態で（即ち、３回押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力する演出に到達した場合は、２５％（２５／１００）の割合で成功に対応する演出結果（図１９７５（ａ）参照）が報知され、７５％（７５／１００）の割合で失敗に対応する演出結果（図１９７５（ｂ）参照）が報知される。このため、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）が「２」の状態で演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達した場合は、失敗に対応する演出結果となる可能性の方が高いので、遊技者に対して成功に対する演出が実行されることに対する過度な期待感を抱かせることが抑制できる。
【５９８７】
また、図１９８０に示した通り、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）「１

」に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４」の範囲に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定され、「１５～９９」の範囲に対して、演出結果として「失敗」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーターＣＭのゲージ数が「１」の状態で（即ち、４回押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力する演出に到達した場合は、１５％（１５／１００）の割合で成功に対応する演出結果（図１９７５（ａ）参照）が報知され、８５％（７５／１００）の割合で失敗に対応する演出結果（図１９７５（ｂ）参照）が報知される。このため、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）が「１」の状態で演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達した場合は、メーター数が「２」の場合よりも更に失敗に対応する演出結果となる可能性が高くなるので、遊技者に対して成功に対する演出が実行されることに対する過度な期待感を抱かせることが抑制できる。

【５９８８】

更に、図１９８０に示した通り、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）「１」に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～４」の範囲に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定され、「５～９９」の範囲に対して、演出結果として「失敗」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーターＣＭのゲージ数が「０」の状態で（即ち、５回以上押下失敗と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力する演出に到達した場合は、５％（５／１００）の割合で成功に対応する演出結果（図１９７５（ａ）参照）が報知され、９５％（７５／１００）の割合で失敗に対応する演出結果（図１９７５（ｂ）参照）が報知される。このため、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）が「０」の状態で演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達した場合は、成功に対応する演出結果となる可能性が極めて低くなるため、次の演奏演出では、リズムに合わせて枠ボタン２２に対する押下を実施しようと遊技者に対して思わせることができる。よって、遊技に対する継続意欲を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、本第５３制御例では、演奏演出の演出結果を、チャンスメーターＣＭのメーター数のみに基づいて決定する（実行中の変動表示演出の抽選結果によらずに決定する）構成としていたが、これに限られるものではなく、特別図柄の抽選結果も加味して演出結果を決定してもよい。このように構成することで、チャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）と決定された演出結果とから特別図柄の抽選結果を予測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【５９８９】

次に、図１９８１を参照して、発展先選択テーブル２２２ｕｗｅの詳細について説明する。この発展先選択テーブル２２２ｕｗｅは、演奏演出の演出結果に応じて、演奏演出の終了後に実行される（発展する）リーチ演出の種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図１９８１は、この発展先選択テーブル２２２ｕｗｅの規定内容を示した図である。図１９８１に示した通り、この発展先選択テーブル２２２ｕｗｅは、演奏演出の演出結果、および特別図柄の抽選結果毎に、実行されるリーチ演出の種別（発展先）と、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値とが対応付けて規定されている。より具体的には、図１９８１に示した通り、演奏演出の演出結果が成功であり、且つ、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０」に対して、「星５リーチ」が対応付けて規定され、「１～２４」の範囲に対して、「星４リーチ」が対応付けて規定され、「２５～９９」の範囲に対して、「星３リーチ」が対応付けて規定されている。また、演奏演出の演出結果が成功であり、且つ、特別図柄の抽選結果が外れである場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～９」の範囲に対して、「星４リーチ」が対応付けて規定され、「１０～９９」の範囲に対して、「星３リーチ」が対応付けて規定されている一方で、「星５リーチ」には第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が対応付けられていない。

【５９９０】

このため、大当たり変動にて演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合は、１％

（１／１００）の割合で「星５リーチ」に発展し、２４％（２４／１００）の割合で「星４リーチ」に発展し、７５％（７５／１００）の割合で「星３リーチ」に発展する一方で、外れ変動にて演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合は、１０％（１０／１００）の割合で「星４リーチ」に発展し、９０％（９０／１００）の割合で「星３リーチ」に発展する。よって、成功に対応する演出結果となって大当たりの場合にしか決定され得ない「星５リーチ」に発展した場合は、大当たりとなることを遊技者に対して確信させることができるため、遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができる。また、大当たりとなる場合の方が選択割合が高い「星４リーチ」に発展した場合は、遊技者の大当たりに対する期待感を高めることができるので、リーチ演出の実行中における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、大当たりでも外れでも過半数の割合で決定される「星３リーチ」に発展した場合についても、大当たりの可能性があると遊技者に思わせることができるので、リーチ演出の実行中における興趣を向上させることができる。また、図１９８１に示した通り、演奏演出の演出結果が失敗であり、且つ、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～９」の範囲に対して、「星３リーチ」が対応付けて規定され、「１０～９４」の範囲に対して、「星２リーチ」が対応付けて規定され、「９５～９９」の範囲に対して、「星１リーチ」が対応付けて規定されている。また、演奏演出の演出結果が失敗であり、且つ、特別図柄の抽選結果が外れである場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０」に対して、「星３リーチ」が対応付けて規定され、「１～７９」の範囲に対して、「星２リーチ」が対応付けて規定され、「８０～９９」の範囲に対して、「星１リーチ」が対応付けて規定されている。

【５９９１】

このため、大当たり変動にて演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合は、１０％（１０／１００）の割合で「星３リーチ」に発展し、８５％（８５／１００）の割合で「星２リーチ」に発展し、５％（５／１００）の割合で「星１リーチ」に発展する一方で、外れ変動にて演奏演出で失敗に対応する演出結果となった場合は、１％（１／１００）の割合で「星３リーチ」に発展し、７９％（７９／１００）の割合で「星２リーチ」に発展し、２０％（２０／１００）の割合で「星１リーチ」に発展する。よって、演奏演出で失敗に対応する演出結果となって大当たりの場合に決定され易い「星３リーチ」に発展した場合は、大当たりに対する遊技者の期待感を高めることができる。また、大当たりでも外れでも過半数の割合で決定される「星２リーチ」に発展した場合についても、大当たりの可能性があると遊技者に思わせることができるので、リーチ演出の実行中における興趣を向上させることができる。一方、大当たりよりも外れの方が蹴ってされ易い「星１リーチ」に発展した場合は、遊技者に過度な期待感を抱かせてしまうことを抑制することができる。次に、図１９８２を参照して、本第５３制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図１９８２は、本第５３制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図１９８２に示した通り、本第５３制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第５１制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１９０７参照）に対して、演奏演出フラグ２２３ｕｗａ、押下済フラグ２２３ｕｗｂ、抽選結果格納エリア２２３ｕｗｃ、演奏演出タイマ２２３ｕｗｄ、メーター数カウンタ２２３ｕｗｅが追加されている点で相違している。その他の構成については上述した第５１制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【５９９２】

演奏演出フラグ２２３ｕｗａは、演奏演出が設定されている変動表示演出であるか否かを示すためのフラグである。この演奏演出フラグ２２３ｕｗａがオンであれば、演奏演出が設定されている変動表示演出であることを示し、オフであれば、演奏演出が設定されていないことを示す。この演奏演出フラグ２２３ｕｗａは、変動表示演出として演奏演出を伴う変動表示態様が決定された場合にオンに設定され（図１９８４のＳ３１０５Ｌ参照）、演奏演出の終了時（演奏演出の結果報知時）にオフに設定される（図１９８８のＳ４４１１Ｌ参照）。押下済フラグ２２３ｕｗｂは、演奏演出で既に押下成功と判定されたか否

かを示すためのフラグであり、オンであれば演奏演出で既に押下成功と判定されていることを示し、オフであれば押下成功と判定されていないことを示す。この押下済フラグ２２３ｕｗｂは、初期状態がオフに設定されており、演奏演出において押下成功と判定された場合にオンに設定され（図１９８５のＳ３２７５Ｌ，Ｓ３２８０Ｌ参照）、押下結果を報知するタイミングとなる毎にオフに設定される（図１９８８のＳ４４１２Ｌ参照）。演奏演出の実行中に枠ボタン２２に対する押下を検出した場合は、この押下済フラグ２２３ｕｗｂが参照されて、期間の種別に応じた押下成功抽選を行うのか、成功後専用の抽選（押下成功後用テーブル２２２ｕｗｃ３を参照した抽選）を行うのかを切り替える構成としている。

【５９９３】

抽選結果格納エリア２２３ｕｗｃは、演奏演出において枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に、当該押下に基づく抽選結果（押下成功と判定されたか失敗と判定されたか）を示す情報が格納される記憶領域である。この抽選結果格納エリア２２３ｕｗｃは、演奏演出において枠ボタン２２に対する押下を検出する毎に、当該押下に基づく抽選結果を示す情報が格納される（図１９８５のＳ３２７４Ｌ、Ｓ３２８１Ｌ参照）。枠ボタン２２に対する押下結果を報知するタイミング（成功期間の終了タイミング）においては、この抽選結果格納エリア２２３ｕｗｃに格納された情報を参照して、押下成功に対応する情報が記憶されている場合には押下成功に対応する演出（図１９７４（ａ）参照）を実行する一方で、押下失敗に対応する情報が記憶されている場合には押下失敗に対応する演出（図１９７４（ｂ）参照）を実行する。演奏演出タイマ２２３ｕｗｄは、演奏演出の開始後における経過時間を計時するためのタイマである。演奏演出の実行中は、枠ボタン２２に対する押下を検出する毎に、押下期間種別テーブル２２２ｕｗｄに規定されている経過時間と押下期間種別との対応関係を参照して、現在の押下期間の種別が成功期間、抽選期間Ａ、および抽選期間Ｂのいずれであるかを特定し、特定した押下期間の種別に応じた抽選確率で押下成功とするか押下失敗とするかを判定する。メーター数カウンタ２２３ｕｗｅは、演奏演出において表示されるチャンスメーターＣＭのメーター数（ゲージ数）をカウントするためのカウンタである。このメーター数カウンタ２２３ｕｗｅは、演奏演出の開始時にカウンタ値が５に設定され、演奏演出においてチャンスメーターＣＭのゲージ数が減少する演出（図１９７４（ｂ）参照）が実行される毎に、値が１ずつ減算される（図１９８８のＳ４４１８Ｌ参照）。演奏演出の終了時には、このメーター数カウンタ２２３ｕｗｅのカウンタ値を参照して、演奏演出の演出結果を成功とするか失敗とするかが抽選される。

【５９９４】

次に、図１９８３を参照して、本第５３制御例における音声出力装置２２６の電気的構成について説明する。図１９８３は、本第５３制御例における音声出力装置２２６の電気的構成を示したブロック図である。図１９８３に示した通り、音声出力装置２２６は、音声ランプ制御装置１１３とデータの送受信が可能に接続されている。図１９８３に示した通り、音声出力装置２２６は、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ３０１が搭載されている。ＭＰＵ３０１には、当該ＭＰＵ３０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３０２と、そのＲＯＭ３０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３とが内蔵されている。音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１は、入出力ポート３０５、および音声合成部３０６と電気的に接続されている。音声ランプ制御装置１１３から音声出力装置２２６に対して、音声データを指定するコマンドを受信した場合には、そのコマンドが入出力ポート３０５を介してＭＰＵ３０１へ入力される。また、音声ランプ制御装置１１３によって指定された音声データは、ＲＯＭ３０２から読み出されて、音声合成部３０６の、音声種別に対応するチャンネルに対して出力される。音声合成部３０６は、各チャンネルに入力された音声データを合成して、合成音声データとしてアンプ部３０７へと出力する公知の音声合成ＬＳＩで構成されている。合成音声データは、アンプ部３０７によって増幅され、スピーカー部３０８に入力される。これにより、スピーカー部３０

８から、音声ランプ制御装置１１３によって指定された各種音声を出力することができる。

【５９９５】

また、図１９８３に示した通り、ＲＯＭ３０２には、音声ファイル記憶エリア３０２ａが少なくとも設けられている。音声ファイル記憶エリア３０２ａには、パチンコ機１０で実行される各種演出において楽曲や効果音等を出力するために用いる音声ファイル（音声データ）が記憶されている記憶領域である。各種演出の実行が音声ランプ制御装置１１３により通知された場合には、この音声ファイル記憶エリア３０２ａから演出に対応する音声ファイルが読み出され、音声合成部３０６の対応するチャンネルに出力される。より具体的には、例えば、演奏演出（図１９７２参照）が開始された場合に、ウサギのキャラクタ８０１が楽器を用いて演奏する楽曲（音声）に対応する音声ファイル（音声データ）が、音声ファイル記憶エリア３０２ａから読み出されて対応するチャンネル（例えば、ＣＮ３）に入力（再生）される。また、演奏演出において演出結果を報知する場合（図１９７５参照）は、演出結果に対応する効果音が音声ファイル記憶エリア３０２ａから読み出されて対応するチャンネル（例えば、ＣＮ４）に入力（再生）される。

【５９９６】

＜第５３制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１９８４から図１９９２を参照して、本第５３制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１９８４を参照して、本第５３制御例における通常状態演出態様決定処理（Ｓ３０２１Ｌ）の詳細について説明する。この通常状態演出態様決定処理（Ｓ３０２１Ｌ）は、上述した第５１制御例における通常状態演出態様決定処理（図１９３８参照）に代えて実行される処理であり、通常状態演出態様決定処理（図１９３８参照）と同様に、通常状態において変動パターンコマンドを受信した場合に、当該変動パターンコマンドにより通知された変動種別に応じて変動表示態様を決定するために実行される処理である。図１９８４は、この通常状態演出態様決定処理（Ｓ３０２１Ｌ）を示すフローチャートである。この第５３制御例における通常状態演出態様決定処理（図１９８４参照）のうち、Ｓ３１０１Ｌ，Ｓ３１０３Ｌ，Ｓ３１１０Ｌ，Ｓ３１１１Ｌ、およびＳ３１１３Ｌの各処理では、それぞれ上述した第５１制御例の通常状態演出態様決定処理（図１９３８参照）におけるＳ３１０１Ｌ，Ｓ３１０３Ｌ，Ｓ３１１０Ｌ，Ｓ３１１１Ｌ、およびＳ３１１３Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５３制御例における通常状態演出態様決定処理（図１９８４参照）では、Ｓ３１０３Ｌの処理が終了すると、次いで、Ｓ３１０３Ｌの処理で決定された変動演出種別が演奏演出を伴う変動表示態様であるか否かを判別し（Ｓ３１７１Ｌ）、演奏演出を伴う変動表示態様であると判別した場合は（Ｓ３１７１Ｌ：Ｙｅｓ）、駆動待機フラグ２２３２２３ｕｐ、および演奏演出フラグ２２３ｕｗａを共にオンに設定して（Ｓ３１７２Ｌ）、処理をＳ３１１０Ｌへと移行する。これに対して、Ｓ３１７１Ｌの処理において、演奏演出を伴わない変動表示態様が決定されたと判別した場合は（Ｓ３１７１Ｌ：Ｎｏ）、演奏演出が実行される可能性がないため、処理をＳ３１１１Ｌへと移行する。

【５９９７】

この通常状態演出態様決定処理（図１９８４参照）を実行することにより、演奏演出を伴う変動表示態様が決定された場合に、演奏演出フラグ２２３ｕｗａをオンにしておくことができるので、演奏演出を確実に開始させることができる。次に、図１９８５を参照して、本第５３制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１３１Ｌ）の詳細について説明する。この枠ボタン入力監視・演出処理（図１９８５参照）は、上述した第５１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図図１９３９参照）に代えて実行される処理であり、枠ボタン入力監視・演出処理（図１９３９参照）と同様に、枠ボタン２２等の操作部材に対する操作有無を監視すると共に、操作を検出した場合に対応する制御を行うための処理である。この第５３制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図１９８５参照）では、まず、枠ボタン２２に対する操作（押下）を検出したか否かを判別し（Ｓ３２

０４Ｌ）、枠ボタン２２に対する操作を検出していないと判別した場合は（Ｓ３２０４Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｓ３２０４Ｌの処理において、枠ボタン２２に対する操作（押下）を検出したと判別した場合は（Ｓ３２０４Ｌ：Ｙｅｓ）、次いで、演奏演出フラグ２２３ｕｗａがオンであるか否かを判別する（Ｓ３２７１Ｌ）。Ｓ３２７１Ｌの処理において、演奏演出フラグ２２３ｕｗａがオフであると判別した場合は（Ｓ３２７１Ｌ：Ｎｏ）、枠ボタン２２に対する操作が行われたとしても、何らの制御も行われない期間であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【５９９８】

これに対して、Ｓ３２７１Ｌの処理において、演奏演出フラグ２２３ｕｗａがオンであると判別した場合は（Ｓ３２７１Ｌ：Ｙｅｓ）、演奏演出の実行中であることを意味するため、次いで、押下済フラグ２２３ｕｗｂがオンであるか否かを判別する（Ｓ３２７２Ｌ）。Ｓ３２７２Ｌの処理において、押下済フラグ２２３ｕｗｂがオフであると判別した場合は（Ｓ３２７２Ｌ：Ｎｏ）、押下期間種別テーブル２２２ｕｗｂ（図１９７８参照）の規定内容と、演奏演出タイマ２２３ｕｗｄのタイマ値とから、現在の押下期間の種別が成功期間であるか否かを判別し（Ｓ３２７３Ｌ）、成功期間であると判別した場合は（Ｓ３２７３Ｌ：Ｙｅｓ）、抽選結果格納エリア２２３ｕｗｃに押下成功（当選）に対応するデータを格納し（Ｓ３２７４Ｌ）、押下済フラグ２２３ｕｗｂをオンに設定して（Ｓ３２７５Ｌ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ３２７３Ｌの処理において、現在の押下期間が成功期間ではないと判別した場合は（Ｓ３２７３Ｌ：Ｎｏ）、成功抽選テーブル２２２ｕｗｃ（図１９７９（ａ）参照）から現在の押下期間の種別に対応するテーブルを読み出して（Ｓ３２７６Ｌ）、処理をＳ３２７８Ｌへと移行する。Ｓ３２７６Ｌの処理では、現在の押下期間が抽選期間Ａである場合に期間Ａ用テーブル２２２ｕｗｃ１（図１９７９（ｂ）参照）を読み出す一方で、抽選期間Ｂである場合には期間Ｂ用テーブル２２２ｕｗｃ２（図１９７９（ｃ）参照）を読み出す。これらに対し、Ｓ３２７２Ｌの処理において、押下済フラグ２２３ｕｗｂがオンであると判別した場合は（Ｓ３２７２Ｌ：Ｙｅｓ）、成功抽選テーブル２２２ｕｗｃ（図１９７９（ａ）参照）から押下成功後用テーブル２２２ｕｗｃ３（図１９７９（ｄ）参照）を読み出して（Ｓ３２７７Ｌ）、処理をＳ３２７８Ｌへと移行する。Ｓ３２７６Ｌ、またはＳ３２７７Ｌの処理後に実行されるＳ３２７８Ｌの処理では、読み出したテーブルを参照して抽選結果（押下結果）を特定し（Ｓ３２７８Ｌ）、特定した抽選結果が成功に対応する抽選結果であるか否かを判別する（Ｓ３２７９Ｌ）。

【５９９９】

Ｓ３２７９Ｌの処理において、成功に対応する抽選結果であると判別した場合は（Ｓ３２７９Ｌ：Ｙｅｓ）、押下済フラグ２２３ｕｗｂをオンに設定して（Ｓ３２８０Ｌ）、処理をＳ３２８１Ｌへと移行する。一方、Ｓ３２７９Ｌの処理において、失敗に対応する抽選結果になったと判別した場合は（Ｓ３２７９Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ３２８０Ｌの処理をスキップして、処理をＳ３２８１Ｌへと移行する。Ｓ３２８１Ｌの処理では、Ｓ３２７８Ｌの処理で特定した抽選結果に対応するデータを抽選結果格納エリア２２３ｕｗｃに上書きして（Ｓ３２８１Ｌ）、本処理を終了する。この枠ボタン入力監視・演出処理（図１９８５参照）を実行することにより、演奏演出において枠ボタン２２に対する押下（操作）を検出する毎に、押下期間の種別を加味して押下成功とするか押下失敗とするかを正確に判定することができる。次に、図１９８６を参照して、本第５３制御例における駆動タイマ監視処理（Ｓ２１２２Ｌ）の詳細について説明する。この駆動タイマ監視処理（Ｓ２１２２Ｌ）は、上述した第５１制御例における駆動タイマ監視処理（図１９４１参照）に代えて実行される処理であり、駆動タイマ監視処理（図１９４１参照）と同様に、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値を監視して、可動役物９００に対する異常発生の有無等を判別するための処理である。

【６０００】

この第５３制御例における駆動タイマ監視処理（図１９８６参照）のうち、Ｓ３４０１Ｌ～Ｓ３４０３Ｌ，Ｓ３４０５Ｌ～Ｓ３４１６Ｌ、およびＳ３４１８Ｌの各処理では、それぞれ上述した第５１制御例における駆動タイマ監視処理（図１９４１参照）のＳ３４０

１Ｌ～Ｓ３４０３Ｌ，Ｓ３４０５Ｌ～Ｓ３４１６Ｌ、およびＳ３４１８Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５３制御例における駆動タイマ監視処理（図１９８６参照）では、Ｓ３４０３Ｌの処理において、異常対応フラグ２２２３ｕｕがオフであると判別した場合に（Ｓ３４０３Ｌ：Ｎｏ）、次いで、落下シナリオに基づく落下動作の実行中であることを示すための落下シナリオ実行フラグ、および枠ボタン２２に対する押下検出時に押下成功（当選）と判定された場合に設定される当選時動作（可動役物９００の縦揺れ動作）の実行中であることを示すための当選時動作実行フラグのうちどちらかがオンであるか否かを判別する（Ｓ３４３１Ｌ）。Ｓ３４３１Ｌの処理において、何れかのフラグがオンであると判別された場合は（Ｓ３４３１Ｌ：Ｙｅｓ）、処理をＳ３４０６Ｌへと移行する一方で、いずれのフラグもオフであると判別した場合は（Ｓ３４３１Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ３４０５Ｌへと移行する。また、本第５３制御例における駆動タイマ監視処理（図１９８６参照）では、Ｓ３４１６の処理が終了すると、処理をＳ３４１８Ｌへと移行する。次に、図１９８７を参照して、本第５３制御例における演出更新処理（Ｓ２１２３Ｌ）の詳細について説明する。この演出更新処理（Ｓ２１２３Ｌ）は、上述した第５１制御例における演出更新処理（図１９４２参照）に代えて実行される処理であり、演出更新処理（図１９４２参照）と同様に、各種演出態様を更新するための処理である。

【６００１】

この第５３制御例における演出更新処理（図１９８７参照）のうち、Ｓ３５０１Ｌ～Ｓ３５０８Ｌ、およびＳ３５１２Ｌの各処理では、それぞれ上述した第５１制御例の演出更新処理（図１９４２参照）におけるＳ３５０１Ｌ～Ｓ３５０８Ｌ、およびＳ３５１２Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５３制御例における演出更新処理（図１９８７参照）では、Ｓ３５０２Ｌが終了すると、次いで、演奏演出フラグ２２３ｕｗａがオンであるか否かを判別し（Ｓ３５３１Ｌ）、演奏演出フラグ２２３ｕｗａがオンであれば（Ｓ３５３１Ｌ：Ｙｅｓ）、演奏演出における各種演出態様を更新するための演奏演出更新処理を実行して（Ｓ３５３２Ｌ）、本処理を終了する。この演奏演出更新処理（Ｓ３５３２Ｌ）の詳細については、図１９８８を参照して後述する。一方、Ｓ３５３１Ｌの処理で、演奏演出フラグ２２３ｕｗａがオフであると判別した場合は（Ｓ３５３１Ｌ：Ｎｏ）、演奏演出の実行中ではないことを意味するため、Ｓ３５３２Ｌの処理をスキップして、処理をＳ３５０３Ｌへと移行する。次に、図１９８８を参照して、上述した演奏演出更新処理（Ｓ３５３２Ｌ）の詳細について説明する。図１９８８は、この演奏演出更新処理（Ｓ３５３２Ｌ）を示すフローチャートである。演奏演出更新処理（Ｓ３５３２Ｌ）が実行されると、まず、演奏演出タイマ２２３ｕｗｄのタイマ値が０であるか否かを判別し（Ｓ４４０１Ｌ）、演奏演出タイマ２２３ｕｗｄのタイマ値が０であると判別した場合は（Ｓ４４０１Ｌ：Ｙｅｓ）、次いで、操作有効期間の開始タイミングであるか否かを判別する（Ｓ４４０２Ｌ）。Ｓ４４０２Ｌの処理において、操作有効期間の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ４４０２Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４４０１Ｌの処理において、演奏演出タイマ２２３ｕｗｄのタイマ値が０ではないと判別した場合（Ｓ４４０１Ｌ：Ｎｏ）、およびＳ４４０２Ｌの処理において、操作有効期間の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ４４０２Ｌ：Ｙｅｓ）、次いで、演奏演出タイマ２２３ｕｗｄのタイマ値に１を加算して更新し（Ｓ４４０３Ｌ）、更新後のタイマ値が成功期間の終了タイミングに対応するタイマ値となったか否かを判別する（Ｓ４４０４Ｌ）。

【６００２】

Ｓ４４０４Ｌの処理において、成功期間の終了タイミングに対応するタイマ値ではないと判別した場合は（Ｓ４４０４Ｌ：Ｎｏ）、次いで、演奏演出の演出結果を報知するタイミング（演奏演出の終了タイミング）であるか否かを判別し（Ｓ４４０５Ｌ）、演奏演出の結果報知タイミング（終了タイミング）ではないと判別した場合は（Ｓ４４０５Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４４０５Ｌの処理において、演奏演出の結果報知タイミングであると判別した場合は（Ｓ４４０５Ｌ：Ｙｅｓ）、演出結果選択テーブル２２２ｕｗｄ（図１９８０参照）を読み出して（Ｓ４４０６Ｌ）、その読み出したテーブルを参照して、メーター数カウンタ２２３ｕｗｅのカウンタ値が示す現在のチャンスメ

ーターＣＭのメーター数に対応する演出結果を特定する（Ｓ４４０７Ｌ）。次いで、発展先テーブル２２２ｕｗｅ（図１９８１参照）を読み出して、その読み出したテーブルの規定内容から、Ｓ４４０７Ｌの処理で特定した演出結果と、今回の特別図柄の抽選結果と、に応じた発展先の演出態様（リーチ種別）を特定し（Ｓ４４０８Ｌ）、Ｓ４４０７Ｌの処理で特定した演出結果が報知された後で、Ｓ４４０８Ｌの処理で特定した発展先のリーチ種別に発展する演出態様の後半演出の実行を設定する（Ｓ４４１０Ｌ）。次いで、演奏演出フラグ２２３ｕｗａをオフに設定して、処理をＳ４４１７Ｌへと移行する。これに対し、Ｓ４４０４Ｌの処理において、更新後のタイマ値が成功期間の終了タイミングに対応するタイマ値であると判別した場合は（Ｓ４４０４Ｌ：Ｙｅｓ）、まず、押下済フラグ２２３ｕｗｂをオフに設定し（Ｓ４４１２Ｌ）、次いで、抽選結果格納エリア２２３ｕｗｃに当選に対応するデータが格納されているか否かを判別する（Ｓ４４１３Ｌ）。Ｓ４４１３Ｌの処理において、当選（押下成功）に対応するデータが格納されていると判別した場合は（Ｓ４４１３Ｌ：Ｙｅｓ）、当選（押下成功）用の演出の実行を設定して（Ｓ４４１４Ｌ）、処理をＳ４４１７Ｌへと移行する。

【６００３】

一方、Ｓ４４１３Ｌの処理において、抽選結果格納エリア２２３ｕｗｃに対して被当選（押下失敗）に対応するデータが格納されていると判別した場合は（Ｓ４４１３Ｌ：Ｎｏ）、非当選（押下失敗）用の演出の実行を設定し（Ｓ４４１５Ｌ）、メーター数カウンタ２２３ｕｗｅの値を更新して（Ｓ４４１６Ｌ）、処理をＳ４４１７Ｌへと移行する。Ｓ４４１１Ｌ，Ｓ４４１４Ｌ、およびＳ４４１６Ｌのいずれかが終了した後で実行されるＳ４４１７Ｌの処理では、可動役物９００の動作を設定するための役物動作設定処理を実行して（Ｓ４４１７Ｌ）、本処理を終了する。この役物動作設定処理（Ｓ４４１７Ｌ）野詳細について、図１９８９を参照して説明する。図１９８９は、この役物動作設定処理（Ｓ４４１７Ｌ）を示すフローチャートである。この役物動作設定処理（Ｓ４４１７Ｌ）が実行されると、まず、処理カウンタ２２３ｕｋの値に１を設定し（Ｓ４４５１Ｌ）、次いで、今回の演奏演出の結果報知タイミングであるか否かを判別する（Ｓ４４５２Ｌ）。Ｓ４４５２Ｌの処理において、結果報知タイミングであると判別した場合は（Ｓ４４５２Ｌ：Ｙｅｓ）、次いで、成功に対応する演出結果の報知が決定されているか否かを判別する（Ｓ４４５３Ｌ）。Ｓ４４５３Ｌの処理において、成功に対応する演出結果の報知が決定されていると判別した場合は（Ｓ４４５３Ｌ：Ｙｅｓ）、落下シナリオテーブル２２２ｕｕｇｃ（図１９０５（ｂ）参照）のうち処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ４４５４Ｌ）、落下シナリオ実行フラグをオンに設定して（Ｓ４４５５Ｌ）、処理をＳ４４６１Ｌへと移行する。一方、Ｓ４４５３Ｌの処理において、失敗に対応する演出結果の報知が決定されていると判別した場合は（Ｓ４４５３Ｌ：Ｎｏ）、第２退避シナリオテーブル２２２ｕｗａ１のうち処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ４４５６Ｌ）、第２退避シナリオ実行フラグをオンに設定して（Ｓ４４５７Ｌ）、処理をＳ４４６１Ｌへと移行する。

【６００４】

これらに対し、Ｓ４４５２Ｌの処理において、現在が演奏演出の演出結果の報知タイミング（演奏演出の終了タイミング）ではないと判別した場合は（Ｓ４４５２Ｌ：Ｎｏ）、押下結果の報知タイミングであることを意味するので、抽選結果格納エリア２２３ｕｗｃに当選（押下成功）に対応するデータが格納されているか否かを判別し（Ｓ４４５８Ｌ）、非当選（押下失敗）に対応するデータが格納されていると判別した場合は（Ｓ４４５８Ｌ：Ｎｏ）、可動役物９００を動作させることがないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４４５８Ｌの処理において、抽選結果格納エリア２２３ｕｗｃに対して当選（押下成功）に対応するデータが格納されていると判別した場合は（Ｓ４４５８Ｌ：Ｙｅｓ）、当選時動作テーブル２２２ｕｗａ２（図１９７７（ｂ）参照）のうち処理カウンタ２２３ｕｋの値に対応するデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ４４５９Ｌ）、当選時動作実行フラグをオンに設定して（Ｓ４４６０Ｌ）、処理をＳ４４６１Ｌへと移

行する。Ｓ４４６１Ｌの処理では、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値を０に設定し（Ｓ４４６１Ｌ）、切換フラグ２２３ｕｕｕをオンに設定して（Ｓ４４６１Ｌ）、本処理を終了する。この役物動作設定処理（図１９８９参照）を実行することにより、押下成功を報知する場合、および演奏演出の演出結果を報知する場合に、可動役物９００に対して好適に可動動作（変位動作）を設定することができる。次に、図１９９０を参照して、本第５３制御例におけるモータシナリオ処理（Ｓ２１２４Ｌ）の詳細について説明する。このモータシナリオ処理（Ｓ２１２４Ｌ）は、上述した第５１制御例におけるモータシナリオ処理（図１９４５参照）に代えて実行される処理であり、モータシナリオ処理（図１９４５参照）と同様に、可動役物９００に対して設定されている動作シナリオに応じて動作を進行させるための処理である。図１９９０は、このモータシナリオ処理（Ｓ２１２４Ｌ）を示すフローチャートである。

【６００５】

この第５３制御例におけるモータシナリオ処理（図１９９０参照）のうち、Ｓ３７０１Ｌ，Ｓ３７０３Ｌ，Ｓ３７０５Ｌ、およびＳ３７１０Ｌの各処理では、それぞれ上述した第５１制御例のモータシナリオ処理（図１９４５参照）におけるＳ３７０１Ｌ，Ｓ３７０３Ｌ，Ｓ３７０５Ｌ、およびＳ３７１０Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５３制御例におけるモータシナリオ処理（図１９９０参照）では、Ｓ３７０３の処理において、退避シナリオ実行フラグがオンであると判別した場合に（Ｓ３７０３Ｌ：Ｙｅｓ）、退避シナリオ処理（図１９５１参照）に代えて退避シナリオ処理を実行して（Ｓ３７３１Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３７０３Ｌの処理において、退避シナリオ実行フラグがオフであると判別した場合は（Ｓ３７０３Ｌ：Ｎｏ）、次いで、当選時動作シナリオ実行フラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ３７３２Ｌ）、当選時動作シナリオ実行フラグがオンであると判別した場合は（Ｓ３７３２Ｌ：Ｙｅｓ）、当選時動作に対応する動作シナリオに従って可動役物９００を動作させるための当選動作シナリオ処理を実行し（Ｓ３７３３Ｌ）、本処理を終了する。この当選動作シナリオ処理（Ｓ３７３３Ｌ）の詳細については、図１９９２を参照して後述する。一方、Ｓ３７３２Ｌの処理において、当選動作シナリオ実行フラグがオフであると判別した場合は（Ｓ３７３２Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ３７３４Ｌへと移行する。Ｓ３７３４Ｌの処理では、落下シナリオ実行フラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ３７３４）、落下シナリオ実行フラグがオンであると判別した場合は（Ｓ３７３４Ｌ：Ｙｅｓ）、可動役物９００の落下動作を行うための落下シナリオ処理を実行して（Ｓ３７３６Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３７３４Ｌの処理において、落下シナリオ実行フラグがオフであると判別した場合は（Ｓ３７３４Ｌ：Ｎｏ）、第５１制御例における進出シナリオ処理（図１９４６参照）に代えて進出シナリオ処理を実行して（Ｓ３７３６Ｌ）、本処理を終了する。この進出シナリオ処理（Ｓ３７３６Ｌ）の詳細について、図１９９１を参照して説明する。

【６００６】

図１９９１は、進出シナリオ処理（Ｓ３７３６Ｌ）を示すフローチャートである。この進出シナリオ処理（Ｓ３７３６Ｌ）は、上述した第５１制御例における進出シナリオ処理（図１９４６参照）に代えて実行される処理であり、進出シナリオ処理（図１９４６参照）と同様に、可動役物９００の進出動作を進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａを参照して実現するための処理である。この第５３制御例における進出シナリオ処理（図１９９１参照）のうち、Ｓ３８０６Ｌ～Ｓ３８０９Ｌ，Ｓ３８１１Ｌ，Ｓ３８１２Ｌ、およびＳ３８１６Ｌの各処理では、それぞれ上述した第５１制御例の進出シナリオ処理（図１９４６参照）におけるＳ３８０６Ｌ～Ｓ３８０９Ｌ，Ｓ３８１１Ｌ，Ｓ３８１２Ｌ、およびＳ３８１６Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５３制御例における進出シナリオ処理（図１９９１参照）が実行されるろ、まず、シナリオ格納エリア２２３ｕｅからデータを抽出し（Ｓ３８３１Ｌ）、処理をＳ３８０６へと移行する。また、本第５３制御例における進出シナリオ処理（図１９９１参照）では、Ｓ３８０９Ｌの処理が終了するか、Ｓ３８０７Ｌの処理でセンサデータに対応する検知センサがオンであると判別されるか（Ｓ３８０７Ｌ：Ｙｅｓ）、またはＳ３８０８Ｌの処理で駆動タイマ２２３ｕｊの値が動作

シナリオに規定されている時間データの値に一致したと判別した場合に（Ｓ３８０８Ｌ：Ｙｅｓ）、処理カウンタ２２３ｕｋの値が４であるか否かを判別する（Ｓ３８３２Ｌ）。即ち、進出シナリオにおける最後のシナリオが終了した否かを判別する。

【６００７】

Ｓ３８３２Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋの値が４であると判別した場合は（Ｓ３８３２Ｌ：Ｙｅｓ）役物駆動フラグ２２３ｕｑをオフに設定して（Ｓ３８３３Ｌ）、処理をＳ３８１６Ｌへと移行する。一方、Ｓ３８３２Ｌの処理で、処理カウンタ２２３ｕｋの値が４ではないと判別した場合は、処理をＳ３８１１Ｌへと移行する。この第５３制御例における進出シナリオ処理（図１９９１参照）では、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａに基づく進出動作が終了した段階で可動役物９００の動作を一旦終了させる点が第５１制御例との主な相違点となる。即ち、第５１制御例では、複数の動作シナリオを連続的に参照して動作を設定する構成としていたが、本第５３制御例では、各動作シナリオに基づく動作が終了する毎に、一旦役物動作９００を終了させ、次の役物動作の実行条件が成立するまで待機する構成としている。

【６００８】

＜第５３制御例における音声出力装置の制御処理について＞

次に、図１９９３～図１９９５を参照して、第５３制御例における音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１９９３（ａ）を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるメイン処理について説明する。図１９９３（ａ）は、このメイン処理の内容を示したフローチャートである。音声出力装置２２６においてメイン処理が実行されると、まず、音声ランプ制御装置１１３に対して各種コマンドの出力を設定するためのコマンド出力処理を実行する（Ｓ６００１Ｌ）。次に、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドに応じた処理を行うためのコマンド判定処理を実行する（Ｓ６００２Ｌ）。このコマンド判定処理（Ｓ６００２Ｌ）の詳細については、図１９９４を参照して後述する。Ｓ６００２Ｌの処理後、演出に応じた音声データ（音声ファイル）を再生するための音声設定処理を実行する（Ｓ６００３Ｌ）。この音声設定処理（Ｓ６００３Ｌ）の詳細については、図１９９５を参照して後述する。Ｓ６００３Ｌの処理が終了すると、ワークＲＡＭ３０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ６００４Ｌ）。Ｓ６００４の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ６００４Ｌ：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ６００６Ｌ）、電源断処理を実行する（Ｓ６００７Ｌ）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ６００８Ｌ）、その後、処理を無限ループする。一方、Ｓ６００４Ｌの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ６００４Ｌ：Ｎｏ）、ＲＡＭ３０３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ３０３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ６００５Ｌ）、ＲＡＭ３０３が破壊されていなければ（Ｓ６００５Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ６００１Ｌの処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ３０３が破壊されていれば（Ｓ６００５Ｌ：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【６００９】

次に、図１９９３（ｂ）を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるコマンド割込処理について説明する。図１９９３（ｂ）は、このコマンド割込処理の内容を示したフローチャートである。このコマンド割込処理（図１９９３（ｂ）参照）は、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信する毎に実行する処理である。このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ＲＡＭ３０３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ６５０１Ｌ）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。次に、図１９９４を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるメイン処理（図１９９３（ａ）参照）内の一処理であるコマンド判定処理（Ｓ６００２Ｌ）について説明する。図１９９４は、このコマンド判定処理（Ｓ６００２Ｌ）の内容を示し

たフローチャートである。コマンド判定処理（Ｓ６００２Ｌ）では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６１０１Ｌ）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ６１０１Ｌ：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してメイン処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６１０１Ｌ：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを示す新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６１０２Ｌ）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６１０３Ｌ）。そして、未処理のコマンドの中に、まず、音声用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する（Ｓ６１０４Ｌ）。この音声用変動パターンコマンドは、音声ランプ制御装置１１３側において、変動パターンの詳細な表示態様を選択したタイミングで、その表示態様に対応して再生すべき音声の種別および出力タイミングを音声出力装置２２６に通知するために設定される。

【６０１０】

Ｓ６１０４Ｌの処理において、未処理のコマンドの中に音声用変動パターンコマンドがあると判別されると（Ｓ６１０４Ｌ：Ｙｅｓ）、通知された変動パターンコマンドの実行中に用いる楽曲、効果音を特定し（Ｓ６１０５Ｌ）、特定した楽曲、効果音の出力チャンネル、出力タイミングを設定して（Ｓ６１０６Ｌ）、Ｓ６１０１Ｌの処理へ戻る。Ｓ６１０４Ｌの処理において、音声用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ６１０４Ｌ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、音声用効果音コマンドがあるか否かを判別する（Ｓ６１０７Ｌ）。この音声用効果音コマンドは、音声ランプ制御装置１１３側で、変動表示演出の開始時には設定されなかった効果音（若しくは変動表示演出とは独立して設定される効果音）の出力が決定された場合に、再生すべき音声の種別および出力タイミングを音声出力装置２２６に通知するために設定される。Ｓ６１０４の処理において、未処理のコマンドの中に音声用効果音コマンドがあると判別した場合は（Ｓ６１０７：Ｙｅｓ）、通知された効果音の種別に対応する効果音を特定し（Ｓ６１０８）、特定した効果音の出力チャンネルおよび出力タイミングを設定して（Ｓ６１０９）、Ｓ６１０１の処理へ戻る。一方、Ｓ６１０７の処理において、未処理のコマンドの中に音声用効果音コマンドがないと判別した場合は（Ｓ６１０７：Ｎｏ）、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６１１０）、Ｓ６１０１の処理へ戻る。次に、図１９９５を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるメイン処理（図１９９３（ａ）参照）内の一処理である音声設定処理（Ｓ６００３）の詳細について説明する。図１９９５は、この音声設定処理（Ｓ６００３）の内容を示したフローチャートである。

【６０１１】

音声設定処理（Ｓ６００３Ｌ）では、まず、楽曲の出力（再生）タイミングであるか判別する（Ｓ６２０１Ｌ）。Ｓ６２０１Ｌの処理において、楽曲の出力タイミングであると判別した場合は（Ｓ６２０１Ｌ：Ｙｅｓ）、今回の楽曲に対応する音声ファイルを読み出し（Ｓ６２０２Ｌ）、読み出した音声ファイルを、対応するチャンネルに出力し（６２０３）、楽曲出力中フラグ３０３ｂをオンに設定して（Ｓ６２０４Ｌ）、Ｓ６２０５Ｌの処理へ移行する。なお、音声ファイルを出力するチャンネルは、ファイル毎に予め定められており、例えば、変動演出に用いる楽曲の音声ファイルは、チャンネル１に対して出力することが予め設定されている。一方、Ｓ６２０１Ｌの処理において、楽曲の出力タイミングでないと判別した場合は（Ｓ６２０１Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ６２０２ＬからＳ６２０４Ｌの処理をスキップして、Ｓ６２０５Ｌの処理へ移行する。Ｓ６２０５Ｌの処理では、効果音の出力タイミングであるか否かを判別する（Ｓ６２０５Ｌ）。Ｓ６２０５Ｌの処理において、効果音の出力タイミングでないと判別した場合は（Ｓ６２０５Ｌ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、効果音の出力タイミングであると判別した場合は（Ｓ６２０５Ｌ：Ｙｅｓ）、今回の効果音に対応する音声ファイルを読み出し（Ｓ６２０６Ｌ）、読み出した音声ファイルを対応するチャンネルに出力して（６２０７Ｌ）、本処理を終了する。これにより、効果音を好適に出力することができる。

【６０１２】

以上説明した通り、第５３制御例におけるパチンコ機１０では、所定の実行条件が成立

したことに基づいて第１制御（特定の報知態様を設定するための制御）を実行し、当該第１制御の実行中に予め定められた第１条件が成立したことに基づいて第２制御（特定の報知態様を設定するための制御とは少なくとも異なる制御）を実行可能に構成していることを前提として、第１制御の実行中に第１条件が成立した場合には、第２条件（特定の報知態様を設定するための制御とは少なくとも異なる制御の実行契機）が成立するまで第１制御を継続して実行（第２制御の実行を遅延）し、第２条件が成立したことを契機として第２制御を実行する構成としている。より具体的には、可動役物９００が可動（変位）される変位動作とは少なくとも異なる所定の音声の再生制御（第１制御）の実行中に可動役物９００に対して所定の可動動作を行わせるための可動制御（第２制御）を実行するための実行条件（第１条件）が成立した場合に、所定の音声が第２条件を満たすまで、可動役物９００の可動を抑制し（待機させ）、所定の音声が第２条件を満たしたことを契機として、可動役物９００に対して所定の可動動作（変位動作）を行わせるための所定制御を実行する構成としている。より詳述すると、本第５３制御例では、変動表示演出として、所定の音声（楽曲）の再生を少なくとも伴い、当該所定の音声のリズムに合わせて枠ボタン２２を操作する遊技方法で遊技を行うことを促す特定演出態様を少なくとも父君で構成される演奏演出を実行可能に構成し、当該演奏演出の実行中に遊技者が枠ボタン２２に対する操作を行ったことを契機として、可動役物９００に対して所定の可動動作を行わせるための特定の可動条件が成立し得る構成とした。そして、所定の音声の出力中に特定の可動条件が成立した場合には、所定の音声（楽曲）の出力（再生）中に複数回出力され得る所定の出力（再生）位置（新たな音階が出力される再生位置）に到達したことを契機として、所定の可動動作を行わせる構成としている。即ち、所定の出力位置として、再生中の所定の音声（楽曲）のリズムに応じたタイミングを規定しておき、リズムに応じたタイミングに到達したと判別された場合に可動役物９００に対して所定の可動動作を行わせる構成としている。このように構成することで、あたかも出力（再生）中の音声（楽曲）のリズムに合わせて可動役物９００が可動しているかのような演出態様を実現することができるので、演出態様をより好適に設定することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６０１３】

なお、本第５３制御例では、変動表示態様として演奏演出を含む演出態様が決定された場合に、楽曲のリズムに応じたタイミングで枠ボタン２２を押下することによりされる期待度が高いリーチ演出に発展し易くなる演奏演出を必ず実行する構成としていたが、演奏演出の実行有無を遊技者が選択することが可能に構成してもよい。より具体的には、例えば、演奏演出を含む演出態様が決定され、変動表示演出が開始された場合に、演奏演出の開始タイミングよりも前に、演奏演出とは異なる他の演出に変更するかを選択させる演出を実行してもよい。選択させる方法としては、例えば、所定期間内に枠ボタン２２に対する操作を検出した場合に演奏演出を実行する一方で、操作を検出しなかった場合に演奏演出とは異なる演出を実行するものとしてもよいし、枠ボタン２２とは異なる他の操作部材に対する操作内容に応じて演奏演出を実行するか否かを決定するものとしてもよい。このように構成することで、演奏演出を楽しみに遊技を行っている遊技者に対しては、演奏演出を実行させるための操作を行わせることができる一方で、演奏演出においてリズムに合わせて枠ボタン２２を操作することに対して苦手意識を抱いている遊技者に対しては、演奏演出とは異なる他の演出（枠ボタン２２に対する操作を要しない演出）に変更させるための操作を行わせることができるので、遊技者毎の趣向に合った演出態様を実現することができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６０１４】

本第５３制御例では、演奏演出として、所定の楽曲を再生（出力）し、当該所定の楽曲のリズムに合わせて枠ボタン２２に対する操作を行う遊技方法で遊技を行うことを促す演出を実行し、リズムに合わせて枠ボタン２２に対する操作を行う遊技方法で遊技を行うことで可動役物９００がリズムに合ったタイミングで縦揺れ動作を行う可動制御が行われ易くなる一方で、リズムとずれたタイミングで枠ボタン２２に対する操作を行った場合はリ

ズムに合ったタイミングでの可動役物９００の縦揺れ動作が行われ難くなる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、リズムに合ったタイミングで枠ボタン２２に対する操作を行ったか否かによらず、枠ボタン２２に対する押下を検出したタイミングで可動役物９００の縦揺れ動作を行う構成とし、押下時の成功抽選で非当選となり、チャンスメーターＣＭのゲージ数（メーター数）を１減少させる場合は、リズムに合ったタイミングでゲージ数（メーター数）減少させる演出を発生させる構成としてもよい。このように構成することで、リズムに合ったタイミングで押下したか否かを可動役物９００の可動タイミングと再生中の所定の楽曲の音声態様とを比較することで容易に把握することができ、リズムからずれたタイミングで押下したと把握した遊技者に対して、リズムに合ったタイミングとなるまで、成功抽選に当選していることに対する期待感を抱かせ続けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６０１５】

本第５３制御例では、チャンスメーターＣＭのゲージ数によらず（即ち、遊技者がリズムに合ったタイミングで枠ボタン２２を押下する遊技方法で遊技を行っているか否かによらず）、演奏演出において最後の音階をウサギのキャラクタ８０１が出力（吹奏）するタイミングとなるまでは演奏が継続される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、演奏演出においてチャンスメーターＣＭのゲージ数が０になった時点で失敗に対応する演出結果を報知する構成としてもよい。このように構成することで、チャンスメーターの数が多い状態を保ちたいと遊技者に対してより強く思わせることができるので、リズムに合ったタイミングで枠ボタン２２に対する操作を行う遊技方法で遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６０１６】

本第５３制御例では、演奏演出の実行中において楽曲のリズムからずれたタイミングでの枠ボタン２２に対する操作を検出する毎に、可動役物９００を可動させる（チャンスメーターＣＭのメーター数を維持する）か否かを抽選により決定する一方で、リズムに合ったタイミングで操作を検出した場合は、必ず可動役物９００を可動させると共にチャンスメーターＣＭのメーター数を維持する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、リズムに合ったタイミングでの枠ボタン２２に対する操作を検出した場合であっても、抽選により可動役物９００を可動させる（チャンスメーターＣＭのメーター数を維持する）か否かを決定する構成としてもよい。このように構成することで、リズムに合ったタイミングで押下を行う遊技を完璧に行ったとしてもチャンスメーターＣＭのメーター数が減少する場合を設けることができるので、リズムに合ったタイミングで押下を行うことができた遊技者に対しても、メーター数が減少しないことを期待して遊技を行わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、大当たりに対応する変動表示中の方が、外れに対応する変動表示中よりもリズムに合ったタイミングでの枠ボタン２２に対する押下に成功した場合に可動役物９００を可動させると決定される割合が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、リズムに合ったタイミングでの押下に成功して可動役物９００の可動が行われると共にチャンスメーターＣＭのメーター数が維持された場合に、遊技者の大当たりに対する期待感をより高めることができる。また、逆に、大当たりの場合には、リズムに合ったタイミングでの押下に成功した場合に極めて低確率（例えば、１／１００）で可動役物９００の可動を行うと決定されない場合を設ける一方で、外れの場合は必ず可動役物９００の可動を行う斗決定される構成としてもよい。このように構成することで、リズムに合ったタイミングで押下を行ったにもかかわらず可動役物９００が縦揺れ動作を行わなかった場合に、遊技者に対して強烈な違和感を抱かせることができ、大当たりとなることを遊技者に対して直感的に理解させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６０１７】

本第５３制御例では、演奏演出において、リズムに合ったタイミングで枠ボタン２２を押下することを促す演出態様を含む演出を実行すると共に、リズムに合ったタイミングで

枠ボタン２２に対する押下を検出した方が、リズムからずれたタイミングで枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に比較して、チャンスメーターＣＭのゲージ数が多い状態で発展先のリーチ演出の種別を決定され易くなり、結果的に期待度が高いリーチ演出が実行され易い遊技性となるように構成していたが、これに限られるものではない。枠ボタン２２に対する押下に代えて、又は加えて、他の所定条件をリズムに合ったタイミングで成立させることにより、所定条件をリズムからずれたタイミングで成立させた場合よりも期待度が高いリーチ演出が実行され易くなるように構成してもよい。この場合において、所定条件としては、例えば、第１入球口６４へと遊技球が入球することや、スルーゲート６７を遊技球が通過すること、枠ボタン２２とは異なる他の操作部材に対する操作を行うこと等、遊技者が成立タイミングを調節可能な条件に設定することが望ましい。

【６０１８】

本第５３制御例では、演奏演出の開始後における経過時間と期間の種別（成功期間であるか抽選期間Ａであるか抽選期間Ｂであるか）とを対応付けて規定した押下期間種別テーブル２２２ｕｗｂを参照することにより、期間の種別を特定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に、音声ランプ制御装置１１３から音声出力装置２２６対して、再生中の音声データの再生位置を判別して通知するように命令（指示）する内容のコマンドを出力し、当該コマンドに基づいて音声出力装置２２６から通知された再生位置に基づいて、音声ランプ制御装置１１３側においてリズムに合ったタイミングでの押下であるか否かを判別するように構成してもよい。また、例えば、音声出力装置２２６において、再生中の音声データの再生位置だけでなく、リズムに合ったタイミングであるか否かの判別まで実行する構成とし、音声出力装置２２６から音声ランプ制御装置１１３に対して、リズムに合ったタイミングであるか否かの判別結果のみを通知する構成としてもよい。このように構成することで、実際に再生している音声データから直接的にリズムに合ったタイミングであるか否かを判別することができるので、より正確に、リズムに合ったタイミングでの押下であるか否かを判別することができる。また、例えば、スピーカ部３０８の近傍に当該スピーカ部３０８から出力される音声を少なくとも検出可能なマイク等の集音機器を配設する構成とし、当該集音機器を音声ランプ制御装置１１３に対して電気的に接続しておくことによって、スピーカ部３０８から出力された音声の音声波形を音声ランプ制御装置１１３が直接的に解析可能に構成してもよい。そして、当該集音された音声に基づく音声波形から、リズムに合ったタイミングであるか否かを判別する構成としてもよい。このように構成することで、スピーカ部３０８から実際に出力される音声を直接的に解析してリズムに合ったタイミングでの押下であるか否かを判別することができるので、判別の正確性をより高めることができる。

【６０１９】

本第５３制御例では、リズムに合ったタイミングで枠ボタン２２が押下されたか、またはリズムからずれたタイミングで枠ボタン２２に対する押下を検出し、当該検出時の抽選で押下成功に対応する抽選結果となった場合に、リズムに合ったタイミングで可動役物９００を縦揺れ動作させる構成としていたが、可動役物９００を縦揺れ動作させるための条件はこれに限られるものではない。例えば、演奏演出の実行中にランダムでまたは周期的に音声が途切れる期間（無音期間）、または音量が小さくなる期間（低音量期間）が設定されるように構成し、これらの無音期間、若しくは低音量期間が開始されてから所定期間内に枠ボタン２２に対する押下を検出した場合は押下成功と判定される一方で、所定期間以上経過した場合（または無音期間でも低音量期間でもないタイミングで押下を検出した場合）は押下成功と判定されない可能性がある（押下成功と判定するか否かの抽選が実行される）構成としてもよい。そして、無音期間または低音量期間において押下を検出したことに基づいて、通常の音量での再生を再開するように構成してもよい。このように構成することで、演奏演出中に再生されている音声を遊技者に対してより注意深く聴かせて無音期間又は低音量期間の到来に備えさせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６０２０】
＜第５４制御例＞
次に、図１９９６から図２０００を参照して、第５４制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第５１制御例では、可動役物９００の振動動作を打ち切って第２動作（落下動作、または上昇動作）を行わせるための枠ボタン２２に対する押下操作の操作回数（規定回数）が異なる複数種類の演出を設ける構成としていた。これに加えて第５４制御例では、一旦規定回数に到達して第２動作の実行が決定されたとしても、演出位置（作動位置）へと到達するまでに更に枠ボタン２２に対する押下操作を検出した場合は、決定された第２動作の実行を回避（キャンセル）するか否かの抽選を実行する構成とした。これにより、新たな遊技性を創出することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。この第５４制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第５１制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第５１制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第５１制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。
【６０２１】
まず、図１９９６を参照して、本第５４制御例における役物演出の実行中における表示態様について説明する。図１９９６（ａ）に示した通り、本第５４制御例では、ミッションとして枠ボタン２２に対する押下回数を明示しない構成としている。即ち、図１９９６（ａ）に示した通り、枠ボタン２２に対する押下回数のみが小表示領域Ｄｍ６２に対して表示されると共に、小表示領域Ｄｍ６１には、「ボタンを好みの回数押せ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、第２動作を行わせるための枠ボタン２２に対する押下操作の回数（規定回数）を秘匿することができるので、遊技者に対して、規定回数を予測して枠ボタン２２に対する押下回数を遊技者自身に選択させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。図１９９６（ｂ）に示した通り、役物演出において枠ボタン２２に対する押下回数が規定回数に到達していない状態であるか、または規定回数に到達して第２動作の実行が決定された後で更に枠ボタン２２に対する押下を検出して第２動作の実行がキャンセルされた状態で可動役物９００が作動位置に到達した場合は、ミッションに失敗したことを報知する演出態様に設定される。具体的には、小表示領域Ｄｍ６１に対して、「ミッション失敗」という文字が表示される。このように、枠ボタン２２に対する押下回数が規定回数に到達していない状態で可動役物９００が作動位置に到達した場合も、第２動作の実行が決定された後で更に枠ボタン２２に対する押下を検出して第２動作の実行がキャンセルされた状態で稼働役物９００が作動位置に到達した場合も、同一の演出態様によって第２動作が実行されないことのみを報知する構成とすることにより、いずれによって第２動作が実行されなかったのかを曖昧とすることができる。よって、規定回数を予測して遊技を行わせる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【６０２２】
＜第５４制御例の電気的構成＞
次に、図１９９７（ａ）を参照して、本第５４制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図１９９７（ａ）は、本第５４制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示すブロック図である。図１９９７（ａ）に示した通り、本第５４制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第５１制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図１８９８参照）に対して、キャンセル抽選テーブル２２２ｕｘａが追加されている点でのみ相違している。このキャンセル抽選テーブル２２２ｕｘａについて

、図１９９７（ｂ）を参照して説明する。図１９９７（ｂ）は、キャンセル抽選テーブル２２２ｕｘａの規定内容を示した図である。このキャンセル抽選テーブル２２２ｕｘａは、可動役物９００を用いた役物演出の実行中に第２動作の実行条件が成立した（枠ボタン２２に対する規定回数の押下を検出した）後において、第２動作を実行可能な作動位置（演出位置）に到達するよりも前に更に枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に、一旦実行を決定した第２動作をキャンセルするか否かを抽選するために参照されるデータテーブルである。図１９９７（ｂ）に示した通り、このキャンセル抽選テーブル２２２ｕｘａには、特別図柄の抽選結果、および設定されているミッションパターン毎に、キャンセルと判定される判定値（第１演出カウンタ２２３ｕｕｆのカウンタ値）が対応付けて規定されている。具体的には、図１９９７（ｂ）に示した通り、抽選結果が「大当たり」、ミッションパターン「１Ａ」または「１Ｂ」（即ち、枠ボタン２２に対する押下の規定回数が５回のミッションパターン）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値の範囲「０～２」が、キャンセルと判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。このため、第２動作の実行が決定された後（枠ボタン２２に対する５回の押下を検出した後）においては、枠ボタン２２に対する押下を検出する毎に、３％（３／１００）の割合で第２動作のキャンセルが抽選される。なお、一旦キャンセル抽選に当選すると、キャンセルが確定され、その後に枠ボタン２２に対する更なる押下が行われたとしても、再度第２動作が決定されることはない。

【６０２３】

また、図１９９７（ｂ）に示した通り、抽選結果が「大当たり」、ミッションパターン「２Ａ」または「２Ｂ」（即ち、枠ボタン２２に対する押下の規定回数が３回のミッションパターン）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値の範囲「０～３９」が、キャンセルと判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。このため、第２動作の実行が決定された後（枠ボタン２２に対する３回の押下を検出した後）においては、枠ボタン２２に対する押下を検出する毎に、４０％（４０／１００）の割合で第２動作のキャンセルが抽選される。また、図１９９７（ｂ）に示した通り、抽選結果が「大当たり」、ミッションパターン「３Ａ」または「３Ｂ」（即ち、枠ボタン２２に対する押下の規定回数が１回のミッションパターン）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値の範囲「０～２４」が、キャンセルと判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。このため、第２動作の実行が決定された後（枠ボタン２２に対する１回の押下を検出した後）においては、枠ボタン２２に対する押下を検出する毎に、２５％（２５／１００）の割合で第２動作のキャンセルが抽選される。

【６０２４】

これらに対して、図１９９７（ｂ）に示した通り、抽選結果が「外れ」、ミッションパターン「１Ａ」または「１Ｂ」（即ち、枠ボタン２２に対する押下の規定回数が５回のミッションパターン）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値の範囲「０～１４」が、キャンセルと判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。このため、第２動作の実行が決定された後（枠ボタン２２に対する５回の押下を検出した後）においては、枠ボタン２２に対する押下を検出する毎に、１５％（１５／１００）の割合で第２動作のキャンセルが抽選される。また、図１９９７（ｂ）に示した通り、抽選結果が「外れ」、ミッションパターン「２Ａ」または「２Ｂ」（即ち、枠ボタン２２に対する押下の規定回数が３回のミッションパターン）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値の範囲「０～４」が、キャンセルと判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。このため、第２動作の実行が決定された後（枠ボタン２２に対する３回の押下を検出した後）においては、枠ボタン２２に対する押下を検出する毎に、５％（５／１００）の割合で第２動作のキャンセルが抽選される。また、図１９９７（ｂ）に示した通り、抽選結果が「大当たり」、ミッションパターン「３」（即ち、枠ボタン２２に対する押下の規定回数が１回のミッションパターン）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値の範囲「０～４」が、キャンセルと判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。このため、第２動作の実行が決定された後（枠ボタン２２に対する１回の押下を検出した

後）においては、枠ボタン２２に対する押下を検出する毎に、５％（５／１００）の割合で第２動作のキャンセルが抽選される。

【６０２５】

このため、第２動作が決定されるまでの規定回数が５回に設定された場合は、大当たりよりも外れの方が、キャンセル抽選に当選して第２動作の実行がキャンセルされる可能性が高くなる。一方、第２動作が決定されるまでの規定回数が３回や１回に設定された場合は、外れよりも大当たりの方が、キャンセル抽選に当選して第２動作の実行がキャンセルされる可能性が高くなる。よって、規定回数が５回に設定された場合は、第２動作の実行が決定された後で更に枠ボタン２２に対する押下を検出しても、第２動作の実行がキャンセルされない方が大当たりの期待度が高くなる。また、規定回数が１回や３回に設定された場合は、逆に、第２動作の実行がキャンセルされた方が大当たりの期待度が高くなる。よって、キャンセルされるか否かによって大当たりの期待度を推測する遊技性を実現することができる。なお、上述した通り、本第５４制御例では、設定された規定回数を秘匿する構成としているため、遊技者が規定回数を知ることができない構成となっている。よって、規定回数も遊技者に対して予測させ、当該予測結果とキャンセルの有無とに応じて大当たり期待度を推測する斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図１９９８を参照して、本第５４制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図１９９８は、本第５４制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図１９９８に示した通り、本第５４制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第５１制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１９０７参照）に対して、キャンセルフラグ２２３ｕｘａが追加されている点でのみ相違している。キャンセルフラグ２２３ｕｘａは、役物演出（可動役物９００の振動動作）の実行中に第２動作の実行条件が成立した後で、第２動作が実行可能となる作動位置（演出位置）まで可動役物９００が到達するよりも前に第２動作の実行がキャンセルされた場合にオンに設定されるフラグである。このキャンセルフラグ２２３ｕｘａがオンに設定されている間は、第２動作の実行が決定され得ないように制御される。

【６０２６】

＜第５４制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１９９９、および図２０００を参照して、本第５４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１９９９を参照して、本第５４制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１４１Ｌ）の詳細について説明する。図１９９９は、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１４１Ｌ）を示すフローチャートである。この第５４制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図１９９９参照）のうち、Ｓ３２０１Ｌ～Ｓ３２０８Ｌ，Ｓ３２１０Ｌ～Ｓ３２１４Ｌ，Ｓ３２１６Ｌ、およびＳ３２１７Ｌの各処理では、それぞれ上述した第５１制御例の枠ボタン入力監視・演出処理（図１９３９参照）のＳ３２０１Ｌ～Ｓ３２０８Ｌ，Ｓ３２１０Ｌ～Ｓ３２１４Ｌ，Ｓ３２１６Ｌ、およびＳ３２１７Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５４制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図１９９９参照）では、Ｓ３２０６Ｌの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータが「０３Ｈ」であると判別した場合に（Ｓ３２０６Ｌ：Ｙｅｓ）、次いで、キャンセルフラグ２２３ｕｘａがオンであるか否かを判別する（Ｓ３２９１Ｌ）。Ｓ３２９１Ｌの処理において、キャンセルフラグ２２３ｕｘａがオンであると判別した場合は（Ｓ３２９１Ｌ：Ｙｅｓ）、追加演出態様設定処理を実行して（Ｓ３２９２Ｌ）、処理をＳ３２１７Ｌへと移行する。詳細については後述するが、この追加演出態様設定処理（Ｓ３２９２Ｌ）は、上述した第５１制御例における追加演出態様設定処理（図１９４０参照）に対応する処理である。一方、Ｓ３２９１Ｌの処理において、キャンセルフラグ２２３ｕｘａがオフであると判別した場合は（Ｓ３２９１Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ３２０７Ｌへと移行して第２動作を実行するか否かの判別を行う。

【６０２７】

また、本第５４制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図１９９９参照）では、Ｓ３２１４Ｌの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータが「０４Ｈ」であると判別した場合に、上述した第５１制御例における追加演出態様設定処理（図１９４２参照）に代えて追加演出態様設定処理を実行し（Ｓ３２９３Ｌ）、本処理を終了する。この追加演出態様設定処理（Ｓ３２９３Ｌ）の詳細について、図２０００を参照して説明する。図２０００は、追加演出態様設定処理（Ｓ３２９２Ｌ）を示すフローチャートである。この追加演出態様設定処理（Ｓ３２９２Ｌ）のうち、Ｓ３３０１Ｌ～Ｓ３３０３Ｌの各処理では、それぞれ上述した第５１制御例の追加演出態様設定処理（図１９４０参照）におけるＳ３３０１Ｌ～Ｓ３３０３Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５４制御例における追加演出態様６７（Ｓ３２９２Ｌ）では、Ｓ３３０２Ｌの処理が終了すると、次いで、キャンセルフラグ２２３ｕｗａがオンであるか否かを判別し（Ｓ３３３１Ｌ）、キャンセルフラグ２２３ｕｗａがオンであると判別した場合は（Ｓ３３３１Ｌ：Ｙｅｓ）、押下カウンタ２２３ｕｕｓのカウンタ値が５より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ３３３２Ｌ）。Ｓ３３３２Ｌの処理において、押下カウンタ２２３ｕｕｓのカウンタ値が５より大きい値であると判別した場合は（Ｓ３３３２Ｌ：Ｙｅｓ）、「１ｋｇ」のおもりが出現する演出態様の追加演出の実行を決定して（Ｓ３３３３Ｌ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ３３３２Ｌの処理において、押下カウンタ２２３ｕｕｓのカウンタ値が５より大きい値でない（即ち、５以下である）と判別した場合は（Ｓ３３３２Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ３３３３Ｌの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。キャンセルフラグ２２３ｕｗａがオンである場合にＳ３３３２Ｌ、およびＳ３３３３Ｌの処理を実行することにより、第２動作がキャンセルされていたとしても、枠ボタン２２に対する押下回数が５回よりも多い回数となった場合に、追加演出を実行することができる。即ち、追加演出の有無でキャンセルが行われたのか否かを判別することを困難とすることができる。

【６０２８】

一方、Ｓ３３３１Ｌの処理において、キャンセルフラグ２２３ｕｘａがオフであると判別した場合は（Ｓ３３３１Ｌ：Ｎｏ）、キャンセル抽選テーブル２２２ｕｘａ（図１９９７（ｂ）参照）を読み出して（Ｓ３３３４Ｌ）、特別図柄の抽選結果およびミッションパターン（押下規定回数）に応じて第２動作のキャンセル可否を抽選する（Ｓ３３３５Ｌ）。次いで、Ｓ３３３５Ｌの処理による抽選結果がキャンセルに対応する抽選結果であるか否かを判別し（Ｓ３３３６Ｌ）、キャンセルに対応する抽選結果であると判別した場合は（Ｓ３３３６Ｌ：Ｙｅｓ）、振動シナリオ終了フラグをオフに設定し（Ｓ３３３７Ｌ）、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに「０３Ｈ」を設定する（Ｓ３３３８Ｌ）。次に、切替フラグ２２３ｕｕｕをオフに設定し（Ｓ３３３９Ｌ）、キャンセルフラグ２２３ｕｘａをオンに設定して（Ｓ３３４０Ｌ）、処理をＳ３３３２Ｌへと移行する。これらの処理により、第２動作の実行をキャンセルすることができる。これに対し、Ｓ３３３６Ｌの処理において、キャンセルに対応する抽選結果とならなかったと判別した場合は（Ｓ３３３６Ｌ：Ｎｏ）、押下カウンタ２２３ｕｕｓのカウンタ値が５より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ３３４１Ｌ）、５より大きい値であると判別した場合は（Ｓ３３４１Ｌ：Ｙｅｓ）、処理をＳ３３０３Ｌへと移行する。一方、Ｓ３３４１Ｌの処理において、５より大きい値ではない（５以下の値である）と判別した場合は（Ｓ３３４１Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ３３０３Ｌの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。これにより、ミッション種別（枠ボタン２２に対する押下の規定回数）によらず追加演出の実行タイミングを、枠ボタン２２に対する押下回数が５回を越えた場合に限ることができるので、追加演出の発生タイミングから規定回数を予測することを困難にすることができる。

【６０２９】

以上説明した通り、本第５４制御例におけるパチンコ機１０では、第１条件の成立に基づいて、所定範囲を変位可能な変位手段が特定の変位パターンで変位する特定変位動作（所定の動作部材の動作）の実行が決定され、当該決定の後で第２条件が成立したことに基づいて、特定変位動作が実際に実行される構成を前提として、第１条件が成立してから第

２条件が成立するまでの間に特定条件が成立したことに基づいて、特定変位動作の実行を抑制するための制御（所定の動作部材の動作を回避させるための制御）を実行可能に構成している。より具体的には、特定の実行条件（役物演出の実行条件）が成立したことに基づいて、所定の変位部材（可動役物９００）が特定の許容位置（作動位置）に複数回配置され得る特定の変位パターンで変位される第１の変位動作（特定演出）が設定され、その第１の変位動作の実行中に第１の変位動作とは異なる第２の変位動作（落下動作）の実行が許容される第２変位動作実行条件が成立した場合に、その後に許容位置へと所定の変位部材が到達したことを契機として、所定の変位部材に対して第２の変位動作を行わせるための第２変位動作用変位制御を実行する構成としている。そして、第２変位動作実行条件が成立してから許容位置に到達するまでの間の第２の変位動作が待機される期間（第２変位動作待機期間）において第２の変位動作の実行を回避させるための回避条件（第２変位動作回避条件）が成立した場合には、許容位置へと到達したとしても第２変位動作用変位制御を実行せずに第１の変位動作を継続させる構成としている。このように構成することで、第２変位動作実行条件が成立したとしても、許容位置において第２の変位動作が実行される場合も、実行されない場合も実現することができるので、所定の変位部材の変位動作を頼多様化させることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、可動役物９００に対して落下動作を行わせるための条件、および落下動作の実行を回避させるための条件として、本第５４制御例では、いずれも遊技者が所定の操作部材（枠ボタン２２）に対する所定の操作を行ったことを契機として成立し得る条件を設定する構成としている。このように構成することで、同一の所定の操作を行うことにより落下動作の実行条件も落下動作の回避条件も成立させることが可能となるため、遊技者の利便性を向上させることができる。

【６０３０】

更に、本第５４制御例では、落下動作の実行条件が成立したか否か、および落下動作の回避条件が成立したか否かが分かり難くなる演出態様の演出を実行する構成としている。つまり、落下動作の実行条件が成立したことも、回避条件が成立したことも演出において報知せず、単に枠ボタン２２に対する操作回数のみを報知する構成としている。このように構成することで、落下動作の実行条件が成立するか否か、および落下動作の回避条件が成立するか否かを予測しながら枠ボタン２２を操作させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、本第５４制御例では、第２動作の実行を回避（キャンセル）すると決定された場合には、その後の枠ボタン２２に対する操作内容によらず、第２動作の実行を再決定しない構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第２動作の実行の回避が決定された後で、更に、設定されているミッションパターンに対応する規定回数の枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に、再度、第２動作の実行を決定可能としてもよい。また、例えば、一旦回避が決定された後は、枠ボタン２２に対する押下を検出する毎に、所定の抽選確率で第２動作の実行を再決定可能に構成してもよい。このように構成することで、第２動作の実行機会を増加させることができる。

【６０３１】

本第５４制御例では、枠ボタン２２に対する規定回数の押下が行われて第２動作の実行が決定されてから、可動役物９００が演出位置（作動位置）に到達するまでの間に、更に枠ボタン２２に対して押下が行われた場合に第２動作の実行が回避され得る構成としていたが、一旦決定された第２動作の実行を回避するための条件はこれに限られるものではない。例えば、第２動作の実行が決定されてから可動役物９００が演出位置（作動位置）に到達するまでの間、所定期間毎（例えば、０．５秒毎）に第２動作の実行を回避するか否かの抽選を実行する構成としてもよい。このように構成した場合、枠ボタン２２に対する押下が規定回数に満たなかったのか所定時間毎の抽選で回避が決定されたのかを曖昧とすることができるので、規定回数を予測し難くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、第２動作の実行が決定された後における枠ボタン２２に対する押下回数が規定回数に到達したことによって第２動作の

実行が回避（キャンセル）されるように構成してもよい。更に、本第５４制御例では、第２動作の実行が決定されてから第２動作の実行がキャンセルが決定されるか、またはキャンセルが決定されるよりも前に可動役物９００が演出位置に到達して第２動作が実行されるまでの間、枠ボタン２２に対する押下を検出する毎に同一の確率で第２動作の実行をキャンセルさせるか否かの抽選を実行する構成としていたが、第２動作の実行をキャンセルさせると決定する確率を、枠ボタン２２に対する押下回数や第２動作の実行が決定された後の経過時間、可動役物９００の配置等の各種条件に応じて異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、第２動作が実行されなかった場合に、枠ボタン２２に対する押下回数が規定回数に足りなかったのか、規定回数に到達して第２動作の実行が決定された後でキャンセルが決定されたのかをより分かり難くすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６０３２】

本第５４制御例では、可動役物９００の振動動作（第１動作）の実行中に枠ボタン２２に対する規定回数の押下が行われた場合に、その後に可動役物９００が演出位置に到達するまでの間に第２動作の回避が決定されないことを条件として、第２動作として可動役物９００が落下動作を行う構成としていたが、これに限られるものではなく、第２動作として可動役物９００が行い得る他の動作を実行する構成としてもよい。また、第２動作として、複数の動作（例えば、落下動作、上昇動作、縦揺れ動作等）のうち１の動作を抽選により決定する構成としてもよい。この場合において、大当たり変動中に選択され易い（外れの場合に選択され難い）種別の第２動作、選択され難い種別の第２動作を設けておけば、第２動作の種別に対してより注目させることができ、更なる興趣向上を図ることができる。本第５４制御例では、可動役物９００の振動動作（第１動作）の実行中に枠ボタン２２に対する規定回数の押下が行われた場合に、その後に可動役物９００が演出位置に到達するまでの間に第２動作の回避が決定されないことを条件として、第２動作として可動役物９００が落下動作を行う構成としていたが、必ずしも第１動作と第２動作とを同一の役物（可動役物９００）で行う必要はない。例えば、第２動作として、可動役物９００とは異なる役物を可動させる可動動作を設定してもよいし、役物ではなく第３図柄表示装置８１による所定の表示演出や音声出力装置２２６による所定の音声演出等の可動演出以外の演出動作に代替してもよい。これにより、演出の自由度をより向上させることができる。

【６０３３】

＜第５５制御例＞

次いで、図２００１から図２０２４を参照して、第５５制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第５１制御例では、可動役物９００に対して第１位置（収納位置）から第１位置（収納位置）とは異なる第２位置（作動位置）に可動役物９００を移動（進出）させる制御を実行した後、可動役物９００に対して可動役物９００が第２位置（作動位置）に位置している状態から開始される所定の第１動作（振動動作）を行わせる第１制御を実行している期間において、第１動作とは異なる第２動作（落下動作）を行わせる第２制御の実行条件が成立した場合に、第１制御の実行中において複数回配置され得る第２位置（作動位置）へと可動役物９００が到達したことに基づいて、第１制御を打ち切って第２制御を実行させる構成としていた。即ち、第１動作の実行中に第２動作の動作条件が成立した場合に、第１動作の終了まで第２動作を待機させることなく第２動作を実行させる構成とすることで、第２動作の開始が過剰に遅れてしまうことを抑制する構成としていた。

【６０３４】

これに対して本第５５制御例では、可動役物９００が第１位置からその第１位置とは異なる第２位置へと向かう第１方向へと移動される動作と、可動役物９００が第２位置から第１位置へと向かう第２方向へと移動される動作とを含む所定の動作シナリオで可動役物９００が動作される第１動作制御を実行している期間において、第１動作制御を途中で終了させる終了条件が成立した場合に、可動役物９００が第２方向へ移動することが規制されている第１位置に位置している状態で第１動作制御を終了させる構成としている。より

具体的には、第１位置（原点位置）とその第１位置（原点位置）とは異なる第２位置との間を上下方向に移動可能な可動役物９００を、第１位置（原点位置）と第２位置とを往復するように動作させる第１動作制御が実行されている期間に、遊技者が枠ボタン２２を押下しなかった場合、または遊技者が枠ボタン２２を押下したことに基づいて実行される所定の終了抽選で第１動作制御を終了させることに対応する抽選結果となった場合に、可動役物９００が上方向へと移動困難となる第１位置（原点位置）に位置している状態で、第１動作制御を終了させて第１動作制御とは異なる第２制御を実行する構成としている。即ち、第１動作制御を途中で終了させる場合に、可動役物９００が上方向へ移動困難となる原点位置に必ず位置しているように構成している。このように構成することで、第１動作制御が終了した後に、可動役物９００を収納位置に移動（収納）させる制御を実行する必要がないため、第１動作制御が終了したタイミングで可動役物９００の動作制御を全て終了させることができる。

【６０３５】

この第５５制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第５１制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第５１制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第５１制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図２００１を参照して、本第５５制御例における可動役物９００の構成を説明する。図２００１（ａ）は、可動役物９００が原点位置に位置している状態における、可動役物９００付近の遊技盤１３を示した図である。本第５５制御例では、上述した第５１制御例における遊技盤１３に設けられた可動役物９００（図１８７９参照）、及び上部装飾役物６００ｙ（図１８７９参照）の構成を一部変更し、装飾枠８０１を新たに設けている。本第５５制御例では、可動役物９００の前面側に表示された模様（隕石を模した模様）と同様の模様が表示された装飾枠８０１（図２００１（ｂ）参照）を設けており、装飾枠８０１は可動役物９００の背面側に配置されている。即ち、図２００１（ａ）に示すように、可動役物９００が原点位置に位置している場合には、装飾枠８０１が遊技者から視認困難な状態となるように構成されている。この装飾枠８０１は、可動役物９００が原点位置から正面視下方に移動した場合（図２００１（ｂ）参照）における遊技盤１３の装いを保つために設けられており、装飾枠８０１の前面は、可動役物の前面より縦幅が若干長い（約１ｃｍ）横長略長方形形状で形成されている。

【６０３６】

また、本第５５制御例における遊技盤１３に設けられた上部装飾役物６００ｙは、可動役物９００より前面側に配置されており、可動役物９００が原点位置に位置する場合（図２００１（ａ）参照）、及び原点位置より正面視下方に移動した場合に（図２００１（ｂ）参照）、可動役物９００の前面に対して水平方向に重なることのない形状で形成されている。即ち、可動役物９００が移動可能な範囲内においてどこに位置している場合にも、可動役物９００が上部装飾役物６００ｙの背面側に位置する（水平方向に重なる）ことは無く、可動役物９００が常に遊技者から視認可能となるように構成した。このように構成することで、可動役物９００を遊技者から視認可能となる位置まで移動（進出）させることなく、可動役物９００を用いた演出を実行することができる。また、上部装飾役物６００ｙの前面、及び可動役物９００の前面は、隕石を模した模様が表示されており、可動役物９００が原点位置に位置している場合に、互いの模様が繋がる（１の模様に見える）ように表示されている。この上部装飾役物６００ｙは、可動役物９００が原点位置に位置している場合に、可動役物９００のＢ面９００ｂ（図１８５７参照）と、装飾役物６００ｙの一部とが当接するように構成されている。より具体的には、この装飾役物６００ｙは、

可動役物９００が原点位置に位置している状態における可動役物９００の上端より正面視上方の範囲が、正面視奥側へと約５ｃｍの厚みを持った形状としている。即ち、本第５５制御例では、可動役物９００が原点位置より正面視上方へ移動することが装飾役物６００ｙによって規制されており、可動役物９００が正面視上方へと移動できる限界の位置が原点位置となるように構成した。このように構成することで、可動役物９００を上昇させている場合に、駆動モータ９０５を停止させる制御に不具合が生じても、可動役物９００を原点位置で確実に停止させることができる。

【６０３７】

また、本第５５制御例では、可動役物９００が原点位置に位置している場合に、可動役物９００と上部装飾役物６００ｙとが当接していることを、互いの全面に表示された模様によって遊技者に理解し易くする構成としているが、これに限るものではない。例えば、可動役物９００を正面視上方に向けて凸となる形状（例えば、剣を模した役物）で形成し、上部装飾役物６００ｙを正面視下方に向けて凹となる形状（例えば、鞘を模した役物）で形成し、互いが当接することによって凸部と凹部とが嵌合するように構成してもよい。このように構成することで、表示面が同一平面上となるように配置されていない場合にも、遊技者に対して可動役物９００が正面視上方への移動が規制されている位置（原点位置）まで移動したことを容易に把握させることができる。図２００１（ｂ）は、後述する役物攻撃演出において、可動役物９００が最も下降した状態を示す図である。可動役物９００が原点位置に位置している状態（図２００１（ａ）参照）において可動役物９００の背面側にある装飾枠８０１は、図２００１（ｂ）に示すように、可動役物９００が遊技盤１３に対して正面視下方向に移動した場合に、遊技者から視認可能となるように構成している。また、装飾枠８０１には、可動役物９００と同様に、隕石が降っている様子を模した模様が表示されており、上部装飾役物６００ｙと模様が繋がる（合わせて１つの模様に見える）ように構成されている。このように構成することで、原点位置に位置している可動役物９００が移動されることによって装飾用ではない部材が遊技者に視認され、遊技盤１３の見栄えが悪くなる不具合を抑制することができる。

【６０３８】

次に、図２００２から図２００４を参照して、本第５５制御例における特徴的な演出態様であるバトル演出における演出態様について説明する。このバトル演出は、可動役物９００が所定の動作シナリオに基づいて動作制御される演出態様を含む演出であり、遊技者に対して枠ボタン２２を操作させることを示唆するバトル準備演出と、可動役物９００を所定の動作シナリオ（振動シナリオ６８動作）に基づいて動作させる第１動作制御を、枠ボタン２２の操作状況に応じて所定回数（５回）まで繰り返し実行する役物攻撃演出と、その第１動作制御が実行された回数に応じて設定される演出（撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうち何れか）との３つの演出で構成されている。より具体的には、バトル演出は、特別図柄の変動演出が実行されている期間において、変動開始から８秒後に開始される。バトル演出が開始されると、遊技者に枠ボタン２２を操作させることを示唆する表示態様を含むバトル準備演出が２秒間実行される。そして、バトル準備演出が終了した後は、原点位置に位置している可動役物９００を所定位置（後述する振動シナリオ６８動作下限位置）まで下降させ、再び原点位置まで上昇させる第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を実行すると共に、可動役物９００の動作に対応した表示態様（勇者が恐竜を攻撃する表示態様）が第３図柄表示装置８１に表示される（役物攻撃演出）。このように構成することで、役物攻撃演出の終了時は、可動役物９００が必ず原点位置に位置するため、可動役物９００を原点位置とは異なる位置から原点位置まで移動（退避）させる制御を実行する必要がなく、可動役物９００に対する動作制御を簡素化することができる。また、上述した通り、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）は遊技者が枠ボタン２２を押下することによって所定回数（５回）まで繰り返し実行可能に構成され、第３図柄表示装置８１では第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行される毎に勇者が恐竜を攻撃する表示態様が表示される。

【６０３９】

より具体的には、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間に遊技者によって枠ボタン２２が押下された場合に、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が１周期終了したタイミングにおいて第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させるかを決定する終了抽選を実行する構成としている。ここで、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間において、遊技者によって枠ボタン２２が押下されなかった場合は、終了抽選を実行することなく第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる構成としている。本第５５制御例では、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）は、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである場合のほうが外れの場合よりも繰り返し実行され易く構成されている。このように構成することで、特別図柄抽選の当否判定結果を予想したい遊技者に対して、積極的に枠ボタン２２を押下させることができ、遊技の興趣を向上することができる。役物攻撃演出が終了すると、第３図柄表示装置８１に表示される表示態様、及び可動役物９００の動作パターンが異なる複数の演出（撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうち何れか）から、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を実行した回数に応じて１の演出が選択されて実行される。まず、図２００２（ａ）を参照して、バトル演出が開始されると実行されるバトル準備演出について説明する。図２００２（ａ）は、バトル準備演出における演出態様の一例を示した図である。このバトル準備演出は、第３図柄表示装置８１において特別図柄の変動演出が開始されてから８秒後に開始される可能性がある演出であり、２秒間実行される演出である。図２００２（ａ）に示すように、バトル準備演出では、主表示領域Ｄｍにおいて勇者のキャラクタ８６０と恐竜のキャラクタ８６１とが睨み合う表示態様が表示され、主表示領域Ｄｍの右上部に形成された小表示領域Ｄｍ１には、特別図柄変動に対応して変動表示される第３図柄（図では３本の矢印で表示）が表示される。

【６０４０】

なお、バトル準備演出が実行されている期間には、可動役物９００が原点位置に位置している状態で停止している。即ち、バトル準備演出が実行されている期間に可動役物９００が動作制御されることはない。主表示領域Ｄｍの左上部に形成される小表示領域ＨＲ１０には、枠ボタン２２を操作させることを示唆する表示態様（例えば「ボタンを押して攻撃を継続させろ！」という文字）が表示される。これらの表示内容により、勇者のキャラクタ８６０と恐竜のキャラクタ８６１とが戦う演出が展開されるということを遊技者に容易に理解させることができる。２秒間のバトル準備演出が終了すると、次いで、勇者のキャラクタ８６０が恐竜のキャラクタ８６１に対して攻撃する演出である役物攻撃演出が実行される。この役物攻撃演出では、可動役物９００を原点位置から所定の位置（後述する、振動シナリオ６８動作下限位置）まで下降させた後に、再び原点位置に位置するまで上昇させる第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行される。図２００２（ｂ）は、役物攻撃演出において、可動役物９００が最も下降した状態の演出態様を示した図である。役物攻撃演出が開始されると、主表示領域Ｄｍにおける勇者のキャラクタ８６０の手元に魔法の杖８６０ａが表示され、原点位置に位置している可動役物９００が、正面視下方向に下降（移動）する。ここで、装飾用に設けられた装飾枠８０１に表示されている隕石の模様が遊技者から視認可能な状態となる。その後、可動役物９００が第１動作制御（振動シナリオ６８動作）されることによって下降する動作に対応して、主表示領域Ｄｍにおける恐竜のキャラクタ８６１が頭に攻撃を受けた表示態様で表示され、主表示領域Ｄｍにおける恐竜のキャラクタ８６１の頭部近辺まで下降した可動役物９００は、再び原点位置に位置するまで上昇する。これにより、主制御領域Ｄｍにおける表示態様と、可動役物９００の動作とが連動（相関）した演出を実現することができ、バトル演出の演出効果を高めることができる。

【６０４１】

また、主表示領域Ｄｍにおける勇者のキャラクタ８６０の正面視下方に形成された横長略長方形形状の小表示領域Ｄｍ６１の内部には、遊技者へ枠ボタン２２を押下することを促す「ボタンを押せ」という文字が表示される。この小表示領域Ｄｍ６１の正面視右方には、横長略長方形形状の小表示領域Ｄｍ６２が形成され、当該小表示領域Ｄｍ６２の内部

には、実行されている第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が何回目であるかを示す表示態様（例えば「攻撃１回目」という文字）が表示される。より具体的には、小表示領域Ｄｍ６２の中央に形成された小表示領域Ｄｍ６２ａに表示される数字が更新されることにより、何回目の攻撃（第１動作制御）が実行されているかを示すように構成している。即ち、本第５５制御例では、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行される毎に、主表示領域Ｄｍにおいて勇者のキャラクタ８６０が恐竜のキャラクタ８６１を攻撃する表示態様が表示され、何回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されているかを示す値が、主表示領域Ｄｍにおいて攻撃回数として表示されるように構成した。小表示領域Ｄｍ６２の正面視右方には横長略長方形形状の小表示領域Ｄｍ６３が形成され、当該小表示領域Ｄｍ６３には、枠ボタン２２の操作有効期間を示すタイムゲージｔｇ１が表示されている。タイムゲージｔｇ１は、経過した期間を示すｔｇ１ｂと、残りの操作有効期間を示すｔｇ１ａとで構成されている。このタイムゲージｔｇ１及び小表示領域Ｄｍ６１の枠ボタン２２への操作を促す表示態様は、遊技者によって枠ボタン２２が操作されたことに基づいて表示されなくなり、次の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の開始時に新たに表示される。

【６０４２】

詳細については後述するが、本第５５制御例では、役物攻撃演出の実行されている期間において遊技者によって枠ボタン２２が押下された場合に、所定回数（５回）まで第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を繰り返し実行可能に構成した。より具体的には、枠ボタン２２が押下されたことに基づいて終了抽選を実行し、当該終了抽選において終了に対応する抽選結果とならなかった（継続に対応する抽選結果となった）場合に、第１動作制御を繰り返し実行（役物攻撃演出を継続）するように構成した。ここで、役物攻撃演出が実行されている期間において遊技者が枠ボタン２２を押下しなかった場合には、終了抽選を実行することなく、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）、及び役物攻撃演出を終了させるように構成している。このように構成することで、役物攻撃演出が実行されている期間を遊技者の枠ボタン２２の操作状況に応じて可変させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、本第５５制御例では、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである場合の方が、外れである場合よりも、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が繰り返し実行され易く構成した。より具体的には、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行される毎に実行され得る終了抽選は、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりに当選している場合に、当該終了抽選で継続に対応する抽選結果となり易く構成している。このように構成することで、遊技者が枠ボタン２２を押下することによって、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の繰り返し実行された回数から特別図柄抽選の当否判定結果を予想する遊技性を実現することができる。よって遊技の興趣を向上することができる。

【６０４３】

次に、図２００２（ｂ）を参照して、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を繰り返し実行した（役物攻撃演出が継続された）場合における演出態様について説明する。第１動作制御（シナリオ６８動作）が繰り返し実行される場合は、小表示領域Ｄｍ６２ａにおける数字が１ずつ加算され、小表示領域Ｄｍ６３における枠ボタン２２の操作有効期間を示す表示態様、及び小表示領域Ｄｍ６１おける枠ボタン２２を押下することを促す表示態様が新たに表示される。図２００３（ａ）は、５回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において、可動役物９００が最も下降した状態の演出態様を示す図である。図１８５９（ａ）に示すように、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が５回目まで継続した場合の役物攻撃演出では、小表示領域Ｄｍ６２ａに何回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されているかを示す値「５」が表示され、小表示領域ＨＲ１０には、「最後だ！」という文字が表示される。これにより、遊技者は第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行される最大回数に到達していることを容易に把握することができる。また、主表示領域Ｄｍにおける恐竜のキャラクタ８６１は、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行された回数に応じて、より疲れた様子の表示態様に可変する。

【６０４４】
具体的には、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行された回数を重ねる毎に、恐竜のキャラクタ８６１が疲れた様子（例えば、汗の量が増える）に可変して表示されるように構成した。ここで、図示は省略したが、２回目、３回目、及び４回目のうち何れか（１回目及び５回目以外）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている場合の演出態様は、５回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている場合の演出態様に対して、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行された回数に応じた恐竜のキャラクタ８６１が表示されている点と、小表示領域Ｄｍ６２ａに表示された表示態様が、何回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されているかを示す数値である点と、小表示領域ＨＲには何も表示されない点とが相違しており、その他の演出態様については５回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている場合の演出態様と同一であるため、詳細な説明を省略する。図２００３（ｂ）は、役物攻撃演出において、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が５回分繰り返し実行され、５回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立しなかった（継続に対応する抽選結果となった）場合に、役物攻撃演出の終了後に実行される撃破演出の演出態様を示す図である。より具体的には、５回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている役物攻撃演出（図２００３（ａ）参照）において、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を継続させる（終了させない）抽選結果となった場合には、５回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が終了した後に撃破演出が実行される。

【６０４５】
この撃破演出では、主表示領域Ｄｍにおいて勇者のキャラクタ８６０が勇者の剣８６０ｂで恐竜のキャラクタ８６１を直接攻撃する表示態様が表示され、小表示領域ＨＲ１０において「撃破した」という文字が表示される。この撃破演出の実行されている期間は、可動役物９００に対して動作制御は実行されず、可動役物９００は原点位置に位置している状態を維持している。即ち、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の最大実行回数（５回）に到達した場合にも、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立しているかを判別し、終了に対応する判別結果とならなかった（繰り返し実行する判別結果）となった場合には、特定の演出（撃破演出）を実行するように構成した。また、詳細については後述するが、本第５５制御例では、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである場合にのみ、撃破演出が実行され得る構成とした。このように構成することで、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであることが確定する演出を見たいと願う遊技者に対して、バトル演出への関心を高めることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図２００４（ａ）を参照して、２回目、３回目、４回目、及び５回目のうち何れか（１回目以外）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている役物攻撃演出において、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立した場合に実行される攻撃失敗演出の演出態様について説明する。詳細については後述するが、本第５５制御例では、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が終了したことに基づいて、次の演出（撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうち何れか）が決定され、決定された演出に対応する表示態様が表示されるように構成している。即ち、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行された回数によらず、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が終了したタイミングで次の演出（撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうち何れか）に対応する表示態様に切り替わるように構成されている。

【６０４６】
図２００４（ａ）に示すように、攻撃失敗演出が実行されると、小表示領域ＨＲ１０には、勇者のキャラクタ８６０の攻撃が失敗したことを示す表示態様（例えば、「避けられた」の文字）が表示される。詳細については後述するが、攻撃失敗演出中は、可動役物９００が役物攻撃演出の実行中に最も下降した場合に位置している地点（振動シナリオ６８動作下限位置）よりも正面視下方である第１落下地点まで下降し、再び原点位置に移動する動作で動作される。主表示領域Ｄｍでは、恐竜のキャラクタ８６１が可動役物９００の下降動作に合わせて攻撃を避ける表示態様に可変して表示され、正面視上部には隕石８６

２の表示態様が表示される。これより、装飾枠８０１、可動役物９００及び第３図柄表示装置８１において連動（相関）した演出が実行されるので、バトル演出の演出効果を高めることができる。詳細については後述するが、本第５５制御例では、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである場合は、外れである場合よりも、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が繰り返し実行され易く構成されている。即ち、攻撃失敗演出は、撃破演出よりも当たりの期待度が低く、後述する自滅演出よりも特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである期待度が高い演出となるように構成されている。次に、図２００４（ｂ）を参照して、初回（１回目）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている役物攻撃演出において、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立した場合に実行される自滅演出の演出態様について説明する。ここで、本第５５制御例では、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間において、遊技者によって枠ボタン２２が押下されなかった場合には、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了抽選を実行することなく第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させるように構成している。

【６０４７】

即ち、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間において、遊技者が枠ボタン２２を押下しなかった場合には、必ず自滅演出が実行されるように構成した。このように構成することで、バトル演出の演出内容から特別図柄抽選の当否判定結果が予想できることを望まない遊技者は、敢えて枠ボタン２２をしないことで、意図的に特別図柄抽選の当否判定結果が予想困難となる遊技性を実現することができる。図２００４（ｂ）に示すように、自滅演出が実行されると、可動役物９００が攻撃失敗演出において最も下降した場合に位置している地点（第１落下位置）よりも更に正面視下方である地点（第２落下位置）まで下降し、再び原点位置まで上昇する動作で動作制御される。ここで、本第５５制御例では、第２落下位置は可動役物９００が正面視下方に移動できる限界の位置となるように構成されている。即ち、自滅演出では可動役物９００が移動可能な範囲において最も正面視下方に位置する地点（第２落下位置）まで下降した後、原点位置まで上昇する動作で動作される。これにより、可動役物９００を移動可能な範囲を最大限に用いた動作で動作制御することができるため、可動役物９００を用いた演出の迫力を向上することができる。主表示領域Ｄｍにおいては、隕石８６２が降っている表示態様が表示され、小表示領域ＨＲ１０に「自滅した」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍにおいて、勇者のキャラクタ８６０と恐竜のキャラクタ８６１とは表示されなくなる。これにより、遊技者は勇者のキャラクタ８６０が自身の攻撃によって自滅してしまったことを容易に理解できるので、自滅演出が攻撃失敗演出よりも特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである期待度が低い演出であることを容易に把握できる。

【６０４８】

次に、図２００５から図２００６を参照して、バトル演出における可動役物９００の動作の流れを説明する。ここで、バトル演出において実行されるバトル準備演出では可動役物９００が動作制御されることはないため、説明を省略する。図２００５（ａ）は、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が５回目まで繰り返し実行され、且つ５回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立しなかった場合、即ち、役物攻撃演出終了後の演出として撃破演出が実行された場合の可動役物９００の動作の流れを示す図である。図２００５（ａ）に示すように、役物攻撃演出において、可動役物９００は、原点位置に位置している状態から、原点位置センサ９２０の検出範囲よりも正面視下方である位置（振動シナリオ６８動作下限位置）まで下降した後、原点位置まで上昇する第１動作制御（振動シナリオ６８動作）で動作される。この第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が１周期分（約１秒）実行される毎に、可動役物９００が原点位置に位置している状態において、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立しているかを判別する。上述した通り、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）は最大で５回まで実行されるため、終了条件が成立しなかった場合は、役物攻撃演出の実行されている期間において、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が計５回実行される。そし

て、５回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立しなかった場合には、撃破演出が実行され、撃破演出では可動役物９００は動作されないため、原点位置に位置する状態を維持（停止）している。このように構成することで、第１動作制御を終了した場合に、可動役物９００を原点位置に移動（退避）させる動作制御を実行する必要がないため、可動役物９００に対する動作制御を簡素化することができる。

【６０４９】

なお、本第５５制御例では、撃破演出の実行期間において駆動モータ９０５を励磁せず（可動役物９００に対する動作制御を実行せず）に可動役物９００が原点位置に位置する状態を維持する（停止させる）ように構成しているが、これに限るものではない。より具体的には、撃破演出に対応する動作シナリオテーブルを設け、駆動モータ９０５を励磁することによって可動役物９００を原点位置にいる状態で維持する（励磁保持する）ように構成してもよい。このように構成することで、撃破演出の実行後に可動役物９００に対して動作制御を行う場合に、慣性負荷による駆動モータ９０５の脱調や起動時の遅れを軽減することができると共に、可動役物９００の自重やパチンコ機１０が振動することによって可動役物９００が動いてしまう等の不具合を抑制することができる。また、可動役物９００が原点位置に位置している状態から、下降する動作を規制することが可能なストッパー等を設け、当該ストッパーをロック状態へ可変することにより可動役物９００を原点位置に位置している状態で維持するように構成してもよい。このように構成することで、駆動モータ９０５に対する制御を実行することなく（駆動モータ９０５を励磁することによる発熱を抑制し）、可動役物９００が原点位置に位置している状態を確実に維持させることができる。次に、図２００５（ｂ）を参照して、２回目、３回目、４回目、及び５回目のうち何れか（１回目以外）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合、即ち、攻撃失敗演出が実行された場合における可動役物９００の動作の流れを説明する。図２００５（ｂ）は、例として３回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合の可動役物９００の動きの流れを示した図である。

【６０５０】

役物攻撃演出が実行されている期間（第１動作制御が実行されている期間）における可動役物９００の動作内容については、実行された回数のみが相違しており、その他の点では終了条件が成立しなかった場合（図２００５（ａ）参照）と同一であるため、説明を省略する。図２００５（ｂ）に示すように、３回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合には、３回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が終了した後に、後述する第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２の規定内容に基づいて、可動役物９００が動作制御される。より具体的には、攻撃失敗演出が実行されると、まず、可動役物９００が第１落下位置まで下降する動作で動作制御される。ここで、第１落下位置は、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）で可動役物９００が最も下降した場合に位置している振動シナリオ６８動作下限位置よりも正面視下方の場所を指す。その後、可動役物９００は、退避シナリオテーブル２２２ｕｃの規定内容に基づいて、第１落下位置から原点位置まで上昇し、原点位置に位置している状態で停止するように動作制御される。ここで、２回目、４回目及び５回目のうち何れかの第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において、終了条件が成立した場合の攻撃失敗演出における可動役物９００の動きの流れは、３回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合の攻撃失敗演出における可動役物９００の動きの流れと同様であるため、説明を省略する。即ち、２回目、４回目及び５回目のうち何れかの第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合には、終了条件が成立したタイミングに応じて、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行される回数（期間）のみが可変するように構成されている。次に、図２００６を参照して、初回（１回目）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において、終了条件が成立した場合、即ち、

自滅演出が実行された場合における可動役物９００の動きの流れを説明する。
【６０５１】
図２００６に示すように、初回（１回目）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合は、１回目の役物攻撃演出が終了した後に、後述する第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３の規定内容に基づく動作制御が実行される。ここで、本第５５制御例では、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間において、遊技者によって枠ボタン２２が押下されなかった場合には、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了抽選を実行せずに第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる構成とした。即ち、役物攻撃演出の実行されている期間において、遊技者が枠ボタン２２を１度も押下しなかった場合には、必ず第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３の規定内容に基づく動作制御が実行される。このように構成することで、可動役物９００の移動距離が長い動作制御を好む遊技者が、意図して第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御を実行させることができる。なお、本第５５制御例では、１回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間において終了条件が成立した場合に、必ず第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御を実行させるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行された回数によらず、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立した場合には、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２に基づく動作制御を実行するか、第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御を実行するかを、所定の抽選によって決定するように構成してもよい。このように構成することで、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の終了条件が成立した場合に、次に実行される動作制御を遊技者が予想する遊技性を実現することができる。
【６０５２】
第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３の規定内容に基づく動作制御が実行されると、可動役物９００が、上述した第１落下位置より正面視下方にある第２落下位置まで下降した後、第２落下位置に位置している状態で停止する。第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３の規定内容に基づく動作制御が終了すると、次いで、退避シナリオテーブル２２２ｕｃの規定内容に基づいて、可動役物９００を原点位置まで移動させる動作制御が実行される。ここで、上述した通り、本第５５制御例では、可動役物９００が移動可能な範囲で最も上昇した場合に位置する場所が原点位置であり、可動役物９００が移動可能な範囲で最も下降した場合に位置する場所が第２落下位置である。これにより、可動役物９００の移動可能な範囲を最大限に用いた動作制御を実行することができ、可動役物９００を動作させる演出態様を含む演出の迫力を高めることができる。なお、本第５５制御例では、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間において、枠ボタン２２が押下された場合に、枠ボタン２２が押下されたタイミングによらず、当該第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の完了時（１周期分を完了させたタイミング）に第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立しているかの判別を実行する構成としているが、これに限るものではない。例えば、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）によって、可動役物９００が原点位置から下降している最中に枠ボタン２２が押下された場合は、枠ボタン２２が押下されたタイミングで終了条件が成立しているかを判別し、終了条件が成立している場合には、可動役物９００を原点位置まで移動させる動作制御を実行し、可動役物９００が原点位置に到達した時点で第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了するように構成してもよい。このように構成することで、可動役物９００が第３図柄表示装置８１の表示領域まで進出（移動）することを嫌う遊技者に対して、積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。
【６０５３】
また、本第５５制御例では、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立しているかの判別を、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の１周期毎に実行するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第１動作制御（振動シ

ナリオ６８動作）を実行した回数が偶数の場合（２回目、及び４回目）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の終了時にのみ、終了判定を実行するように構成してもよい。

【６０５４】

＜第５５制御例における電気的構成＞

次に、図２００７から図２０１２を参照して、本第５５制御例における電気的構成について説明する。まず、図２００７を参照して、本第５５制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図２００７は、本第５５制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示すブロック図である。図２００７に示した通り、本第５５制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第５１制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図１８９８参照）に対して、動作シナリオテーブル群２２２ｕｕｇに代えて動作シナリオテーブル群２２２ｕｙａが設けられている点と、振動シナリオ終了抽選テーブル２２２ｕｙｂが追加されている点とで相違している。その他の構成については上述した第５１制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図２００８を参照して、本第５５制御例における動作シナリオテーブル群２２２ｕｙａの詳細について説明する。図２００８は、本第５５制御例における動作シナリオテーブル群２２２ｕｙａの構成を示すブロック図である。図２００８に示した通り、本第５５制御例における動作シナリオテーブル群２２２ｕｙａは、上述した第５１制御例における動作シナリオテーブル群２２２ｕｕｇの構成（図１８９９参照）に対して、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２、及び第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３が追加されている点と、進出シナリオテーブル２２２ｕｕｇａ、及び振動シナリオテーブル２２２ｕｕｇｂが削除されている点で相違している。まず、図２００９（ａ）を参照して、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１について説明する。図２００９（ａ）は、この振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１の規定内容を示した図である。この振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１は、バトル準備演出が実行された後、役物攻撃演出が実行されている期間において、可動役物９００を原点位置から振動シナリオ６８動作下限位置まで下降させ、原点位置まで上昇させる動作で動作制御する場合に参照されるテーブルである。

【６０５５】

より具体的には、図２００９（ａ）に示すように、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対して、駆動モータ９０５を１０ｍｓ励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２」に対して、駆動モータ９０５を４ｍｓ毎に励磁する（１ステップ回転させる）スピードで７２ステップ正回転させる動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「３」に対して、駆動モータ９０５を４０ｍｓ励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「４」に対して、５００ｍｓの間、駆動モータ９０５を励磁せず待機させるためのデータが対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋ「５」に対して、駆動モータ９０５を４ｍｓ毎に励磁する（１ステップ回転させる）スピードで８ステップ逆回転させる動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋ「６」に対して、駆動モータ９０５を４ｍｓ毎に励磁する（１ステップ回転させる）スピードで原点位置センサ９２０がオンの状態になるまで駆動モータ９０５を逆回転させる動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「７」に対して、駆動モータ９０５を４ｍｓ毎に励磁する（１ステップ回転させる）スピードで１７ステップの逆回転させる動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋ「８」に対して、駆動モータ９０５を４０ｍｓ励磁することによって保持する動作が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１の規定内容に基づいて可動役物９００の動作制御を実行した場合、可動役物９００は、原点位置で１０ｍｓ停止し（保持され）、原点位置から振動シナリオ６８動作下限位置まで２８８ｍｓで下降し、振動シナリオ６８動作下限位置で５４０ｍｓ停止し（保持及び待機）、再び原点位置まで２８８ｍｓで上昇し、原点位置で４０ｍｓ停止する（保持される）。本第５５制御例では、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１に基づく第１動作制御（振動シナリオ６８動作）は、最大で５回まで繰り返し実行可能に構成されている。即ち、可動

役物９００が原点位置と振動シナリオ６８動作下限位置との間を１秒間で１往復する動作を複数回実行することにより、可動役物９００が上下に振動する動作で動作制御される。

【６０５６】

なお、本第５５制御例では、可動役物９００を移動させない（停止させている）場合に、駆動モータ９０５を励磁することによって保持する制御、または駆動モータ９０５を励磁せずに待機させる制御を実行するように構成しているがこれに限るものではない。例えば、可動役物９００を移動させない場合は、必ず駆動モータ９０５に対する励磁を中断し、駆動モータ９０５に対する励磁を所定期間待機させる制御を実行するように構成してもよい。このように構成することで、可動役物９００の自重等によって可動役物９００が移動してしまう可能性が無い状況において、不必要に駆動モータ９０５に対して励磁を行い、駆動モータ９０５が不要に発熱してしまう不具合を解消することができる。また、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１に対して、可動役物９００が原点位置に位置している状態で停止させるためのデータ（処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値「１」、及び「８」に対応付けて規定されたデータ）を規定しないように構成し、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が終了したタイミングから所定時間（例えば、４０ｍｓ）が経過したタイミングで、第１動作制御を繰り返し実行するように構成してもよい。このように構成することで、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１のデータ量を削減できるので、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の記憶容量を削減することができる。また、本第５５制御例では、第１動作制御の実行されている期間において、遊技者によって枠ボタン２２が押下されたタイミングによらず、特定のタイミング（振動シナリオ６８動作の１周期分が終了した時点）で終了判別を実行するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間において、枠ボタン２２が押下された場合は、可動役物９００が原点位置に位置した時点で終了判別を実行するように構成してもよい。

【６０５７】

より具体的には、可動役物９００が振動シナリオ６８動作下限位置に位置している状態で、枠ボタン２２が押下された場合は、可動役物９００が原点位置まで上昇（到達）した時点で（その後の４０ｍｓの保持動作を実行せず）第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が枠ボタン２２を操作したタイミングに応じて動作制御の終了タイミングを可変させることができるので、可動役物９００の動作パターンを多様化させることができる。次に、図２００９（ｂ）を参照して、上述した第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２の詳細について説明する。図２００９（ｂ）は、この第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２の規定内容を示した図である。この第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２は、２回目、３回目、４回目、及び５回目のうち何れか（１回目以外）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立し、その後、可動役物９００を原点位置から第１落下位置まで下降させる動作制御を実行する場合に参照されるデータテーブルである。より具体的には、図２００９（ｂ）に示すように、処理カウンタ２２３ｕｋの値「１」に対して、駆動モータ９０５を１０ｍｓ励磁することによって保持する動作が規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２」に対して、駆動モータ９０５を４ｍｓ毎に励磁する（１ステップ回転させる）スピードで２００ステップ正回転させる動作が対応付けて規定され、処理カウンタ２２３ｕｋの値「３」に対して、駆動モータ９０５を４０ｍｓ励磁することによって保持する動作が対応付けて規定されている。

【６０５８】

これらの規定内容により、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２の規定内容に基づいて可動役物９００の動作制御を実行した場合、可動役物９００は、原点位置に位置している状態で１０ｍｓ停止し（保持され）、振動シナリオ６８動作下限位置よりも正面視下方（原点位置から２００ステップ分）である第１落下位置（図２００５（ｂ）参照）まで８００ｍｓで下降し、第１落下位置（図２００５（ｂ）参照）で４０ｍｓ停止する（保持される）。即ち、この第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２に基づいて動作制御が実

行されると、可動役物９００は、第１動作制御で移動する距離よりも長い距離を落下する動作で動作制御される。次に、図２００９（ｃ）を参照して、上述した第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３について説明する、図２００９（ｃ）は、この第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３の規定内容を示した図である。この第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３は、初回（１回目）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立したことで、役物攻撃演出が終了した後、自滅演出において可動役物９００を原点位置から第２落下位置（図２００６参照）まで下降させる場合に参照されるデータテーブルである。この第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３は、上述した第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２に対して、処理カウンタ２２３ｕｋの値「２」に対応付けて規定されたデータ内容のステップ数が６００となっている点でのみ相違している。即ち、第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に規定された内容に基づいて可動役物９００の動作制御を実行した場合、原点位置から、第１落下位置よりも正面視下方にある第２落下位置（原点位置から６００ステップ分）まで可動役物９００が２４００ｍｓで下降する動作で動作制御される。

【６０５９】

次に、図２０１０を参照して、振動シナリオ終了抽選テーブル２２２ｕｙｂについて説明する。図２０１０は振動シナリオ終了抽選テーブル２２２ｕｙｂの規定内容を示した図である。この振動シナリオ終了抽選テーブル２２２ｕｙｂは、役物攻撃演出が実行されている期間において、遊技者によって枠ボタン２２が押下されたことに基づいて、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させるかを決定する場合に参照されるデータテーブルである。この振動シナリオ終了抽選テーブル２２２ｕｙｂには、特別図柄抽選の当否判定結果、役物攻撃演出における攻撃回数（即ち、既に実行された第１動作制御の回数）、及び第１演出カウンタ２２３ｕｕｆのカウンタ値に対応付けて、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させるかを示すデータが規定されている。より具体的には、図２０１０に示すように、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、１回目の攻撃（第１動作制御）の場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０～９」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「１０～１９８」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定されている。

【６０６０】

また、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、２回目の攻撃（第１動作制御）の場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０～１９」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「２０～１９８」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、３回目の攻撃（第１動作制御）の場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０～４９」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「５０～１９８」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、４回目の攻撃（第１動作制御）の場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０～９９」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「１００～１９８」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、５回目の攻撃（第１動作制御）の場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０～１４９」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「１５０～１９８」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定されている。ここで、５回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）は、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を実行させる最大回数に達しているため、継続に対応する抽選結果となった場合には、上述した撃破演出が実行される。

【６０６１】

即ち、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、１回目の攻撃（第１動作制御）において枠ボタン２２が押下された場合、１０／１９９の割合で攻撃（第１動作制御

）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、２回目の攻撃（第１動作制御）において枠ボタン２２が押下された場合、２０／１９９の割合で攻撃（第１動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、３回目の攻撃（第１動作制御）において枠ボタン２２が押下された場合、５０／１９９の割合で攻撃（第１動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、４回目の攻撃（第１動作制御）において枠ボタン２２が押下された場合、１００／１９９の割合で攻撃（第１動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、５回目の攻撃（第１動作制御）において枠ボタン２２が押下された場合、１５０／１９９の割合で攻撃（第１動作制御）が終了、且つ第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２の規定内容に基づく動作制御を実行する。

【６０６２】

また、図２０１０に示すように、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、１回目の攻撃（第１動作制御）の場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０～１９」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「２０～１９８」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定されている。また、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、２回目の攻撃（第１動作制御）の場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０～４９」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「５０～１９８」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、３回目の攻撃（第１動作制御）の場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０～９９」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「１００～１９８」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、４回目の攻撃（第１動作制御）の場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０～１７９」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「１８０～１９８」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、５回目の攻撃（第１動作制御）の場合、第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値「０～１９８」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定されている。

【６０６３】

即ち、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、１回目の攻撃（第１動作制御）において枠ボタン２２が押下された場合、２０／１９９の割合で攻撃（第１動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、２回目の攻撃（第１動作制御）において枠ボタン２２が押下された場合、５０／１９９の割合で攻撃（第１動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、３回目の攻撃（第１動作制御）において枠ボタン２２が押下された場合、１００／１９９の割合で攻撃（第１動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、４回目の攻撃（第１動作制御）において枠ボタン２２が押下された場合、１８０／１９９の割合で攻撃（第１動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、５回目の攻撃（第１動作制御）において枠ボタン２２が押下された場合、必ず（１９９／１９９の割合）攻撃（第１動作制御）が終了、且つ第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２の規定内容に基づく動作制御を実行する。即ち、役物攻撃演出における攻撃（第１動作制御）は、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである場合のほうが繰り返し実行される可能性が高く、５回目の攻撃（第１動作制御）で終了の抽選結果とならない（即ち、撃破演出が実行される）ことは、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであることを意味する。これにより、役物攻撃演出における攻撃（第１動作制御）の回数から特別図柄抽選の当否判定結果を予想する遊技性を実現することができる。

【６０６４】

次に、図２０１１を参照して、本第５５制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図２０１１は、本第５５制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図２０１１に示した通り、本第５５

制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第５１制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１９０７参照）に対して、役物可動関連エリア２２３ｕｕｙに代えて役物可動関連エリア２２３ｕｙａが設けられている点と、バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂ、バトル演出タイマ２２３ｕｙｃ、バトル演出実行フラグ２２３ｕｙｄ、及び押下完了フラグ２２３ｕｙｅが追加されている点とにおいて相違している。その他の構成については上述した第５１制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図２０１２を参照して、役物可動関連エリア２２３ｕｙａについて説明する。この役物可動関連エリア２２３ｕｙａは、上述した第５１制御例における役物可動関連エリア２２３ｕｙａ（図１９０８（ａ）参照）に対して、振動シナリオ完了フラグ２２３ｕｙａ１、第１落下シナリオ２２３ｕｙａ２及び第２落下シナリオ２２３ｕｙａ３を追加した点において相違している。その他の構成については上述した第５１制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。振動シナリオ完了フラグ２２３ｕｙａ１は、オンである場合は第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が終了したタイミングであることを示し、オフである場合は第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が終了したタイミングではないことを示すフラグである。この振動シナリオ完了フラグ２２３ｕｙａ１は、初期状態がオフに設定されており、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させた場合にオンに設定され（図２０２０のＳ４９０８Ｌ、及び図２０２１のＳ４８３２Ｌ参照）、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の終了後に実行される演出（撃破演出、攻撃失敗演出及び自滅演出のうちいずれかの演出）が開始される場合にオフに設定される（図２０１７のＳ４７１０Ｌ参照）。このように構成することで、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が終了したタイミングと、演出に対応する表示態様を切り替えるタイミングとを合致させることができる。

【６０６５】

第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２は、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２の規定内容に基づく可動役物９００の動作制御を実行していることを示すためのフラグであり、オンである場合は第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２に基づく動作制御が実行されていることを示し、オフである場合は第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２に基づく動作制御が実行されていないことを示すフラグである。この第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２は、初期状態がオフに設定されており、２回目、３回目、４回目、及び５回目のうち何れか（１回目以外）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立し、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２に基づく動作制御を実行する場合にオンに設定され（図２０２１のＳ４８３７Ｌ参照）、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２に基づく動作制御が終了した場合にオフに設定される（図２０２２のＳ５０１１Ｌ参照）。第２落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ３は、第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御を実行していることを示すためのフラグであり、オンである場合は第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御が実行されていることを示し、オフである場合は第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御が実行されていないことを示すフラグである。この第２落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ３は、初期状態がオフに設定されており、初回（１回目）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立し、第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御を実行する場合にオンに設定され（図２０２１のＳ４８３５Ｌ参照）、第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御が終了した場合にオフに設定される（図２０２３のＳ５１１１Ｌ参照）。

【６０６６】

図２０１１に戻り、バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂについて説明する。このバトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂは、オンである場合はバトル演出の実行が決定されたことを示し、オフである場合はバトル演出の実行が決定されていないことを示す。このバトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂは、初期状態がオフに設定されており、バトル演出を実行する変動演出が決定された場合にオンに設定され（図２０１３のＳ３１９２Ｌ参照）、バトル

演出の開始時にオフに設定される（図２０１６のＳ３５８４Ｌ参照）。なお、本第５５制御例では、バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂがオンに設定された場合は、バトル演出を必ず実行する構成としているが、これに限るものではない。例えば、バトル演出の実行が決定された（バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂがオンに設定された）後に、所定の条件が成立した場合に、バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂをオフに設定するように構成してもよい。このように構成することで、バトル演出の実行が決定された後に、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージが表示される等の不具合が発生した場合に、バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂをオフに設定することで、エラーメッセージの表示と並行してバトル演出が実行されてしまうことを抑制することができる。バトル演出タイマ２２３ｕｙｃは、バトル演出が開始されてからの経過時間を計数するためのタイマである。このバトル演出タイマ２２３ｕｙｃは、初期値が０に設定されており、バトル演出が開始されるとタイマ値が１ずつ（１ｍｓ毎）加算され（図２０１７のＳ４７０１Ｌ参照）、バトル演出の終了時にタイマ値に０が設定される（図２０１７のＳ４７１３Ｌ参照）。このバトル演出タイマ２２３ｕｙｃの値は、バトル準備演出を終了させるタイミング、またはバトル演出における最後の演出（撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうちいずれかの演出）を終了させるタイミングであるかを判別する場合に参照される。これにより、バトル演出を複数の変動演出に亘って実行され得るように設計変更を行った場合にも、バトル演出の終了タイミングにおいて確実に終了処理を実行することができる。

【６０６７】

なお、本第５５制御例では、バトル演出の開始タイミングからバトル演出タイマ２２３ｕｙｃのタイマ値を１ずつ加算することにより経過時間を計数するように構成しているが、バトル演出の開始タイミングに所定の値（例えば、バトル演出の演出時間である１００００ｍｓ）を設定し、１ｍｓ毎にバトル演出タイマ２２３ｕｙｃのタイマ値を減算するように構成してもよい。バトル演出実行フラグ２２３ｕｙｄは、バトル演出が実行されていることを示すためのフラグであり、オンである場合にはバトル演出が実行されていることを示し、オフである場合にはバトル演出が実行されていないことを示すフラグである。このバトル演出実行フラグ２２３ｕｙｄは、初期状態がオフに設定されており、バトル演出の実行を開始する場合にオンに設定され（図２０１６のＳ３５８５Ｌ参照）、バトル演出の終了時にオフに設定される（図２０１７のＳ４７１２Ｌ参照）。

【６０６８】

＜第５５制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２０１３から図２０２４を参照して、本第５５制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図２０１３を参照して、本第５５制御例における通常状態演出態様決定処理（Ｓ３０３１Ｌ）の詳細について説明する。この通常状態演出態様決定処理（Ｓ３０３１Ｌ）は、上述した第５１制御例における通常状態演出態様決定処理（図１９３８参照）に代えて実行される処理であり、通常状態演出態様決定処理（図１９３８参照）と同様に、通常状態において変動パターンコマンドを受信した場合に、当該変動パターンコマンドにより通知された変動種別に応じて変動表示態様を決定するために実行される処理である。図２０１３は、この通常状態演出態様決定処理（Ｓ３０３１Ｌ）を示したフローチャートである。この本第５５制御例における通常状態演出態様決定処理（Ｓ３０３１Ｌ）のうち、Ｓ３１０１Ｌ～Ｓ３１０３Ｌ、及びＳ３１１０Ｌ～Ｓ３１１３Ｌの各処理では、それぞれ上述した第５１制御例の通常状態演出態様決定処理（図１９３８参照）におけるＳ３１０１Ｌ～Ｓ３１０３Ｌ、及びＳ３１１０Ｌ～Ｓ３１１３Ｌの各処理と同一の処理が実行される。

【６０６９】

また、本第５５制御例における通常状態演出態様決定処理（図２０１３参照）では、Ｓ３１０３Ｌの処理が終了すると、次いで、Ｓ３１０３Ｌの処理で決定された変動演出種別がバトル演出を伴う変動表示態様であるかを判別する（Ｓ３１９１Ｌ）。ここで、本第５５制御例では、変動演出パターン選択テーブル２２２ｕａ（図１９００参照）に規定された各種役物スーパー演出、または各種役物スーパー外れ演出が決定された場合にバトル演

出が実行され得る構成としている。Ｓ３１９１Ｌの処理において、バトル演出を伴う変動表示態様であると判別した場合は（Ｓ３１９１Ｌ：Ｙｅｓ）、駆動待機フラグ２２３ｕｐ、及びバトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂを共にオンに設定して（Ｓ３１９２Ｌ）、処理をＳ３１１０Ｌに移行する。これに対して、Ｓ３１９１Ｌの処理において、バトル演出を伴う変動表示態様であると判別しなかった場合は（Ｓ３１９１Ｌ：Ｎｏ）、バトル演出が実行される可能性がないため、処理をＳ３１１０Ｌに移行する。この通常状態演出態様決定処理（図２０１３参照）を実行することにより、バトル演出を伴う変動表示態様が決定された場合に、バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂをオンにしておくことができるので、バトル演出を確実に開始させることができる。次に、図２０１４を参照して、本第５５制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１８１Ｌ）の詳細について説明する。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１８１Ｌ）は、上述した第５１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図１９３９参照）に代えて実行される処理であり、枠ボタン入力監視・演出処理（図１９３９参照）と同様に、枠ボタン２２等の操作部材に対する操作有無を監視すると共に、操作を検出した場合に対応する制御を行うための処理である。図２０１４は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１８１Ｌ）を示したフローチャートである。

【６０７０】

この第５５制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１８１Ｌ）のうち、Ｓ３２０１Ｌ～Ｓ３２０４Ｌ，Ｓ３２１６Ｌ、及びＳ３２１７Ｌの各処理では、それぞれ上述した第５１制御例の枠ボタン入力監視・演出処理（図１９３９参照）におけるＳ３２０１Ｌ～Ｓ３２０４Ｌ，Ｓ３２１６Ｌ、及びＳ３２１７Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、第５５制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図２０１４参照）では、Ｓ３２０４Ｌの処理において、枠ボタン２２が操作されたと判別した場合は（Ｓ３２０４Ｌ：Ｙｅｓ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであるかを判別し（Ｓ４６０１Ｌ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであると判別した場合には（Ｓ４６０１Ｌ：Ｙｅｓ）、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されていることを意味するため、処理をＳ４６０２Ｌに移行する。一方で、Ｓ４６０１Ｌの処理において、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであると判別しなかった場合には、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）は実行されていないため、処理をＳ３２１６Ｌへ移行する。Ｓ４６０２Ｌの処理では、押下完了フラグ２２３ｕｙｅがオンであるか判別し（Ｓ４６０２Ｌ）、押下完了フラグ２２３ｕｙｅがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ４６０２Ｌ：Ｎｏ）、押下完了フラグ２２３ｕｙｅをオンに設定し（Ｓ４６０３Ｌ）、処理をＳ３２１６Ｌに移行する。これにより、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間に枠ボタン２２が操作された場合に、所定のタイミングで対応する処理を確実に実行することができる。一方で、Ｓ４６０２Ｌの処理において、押下完了フラグ２２３ｕｙｅがオンであると判別した場合には（Ｓ４６０２Ｌ：Ｙｅｓ）、既に枠ボタン２２が押下されている、即ち、１回の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において、２回以上枠ボタン２２が操作されたことを意味するため、本処理を終了する。

【６０７１】

この枠ボタン入力監視・演出処理（図２０１４参照）を実行することにより、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間に枠ボタン２２が押下された場合に、押下完了フラグ２２３ｕｙｅをオンに設定することができるので、枠ボタン２２が押下されたことに対応する処理を確実に実行することができる。なお、本第５５制御例では、１回分の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間において、枠ボタン２２が複数回操作された場合に、２回目以降の枠ボタン２２の押下を終了抽選に反映させないように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行されている期間において、枠ボタン２２が押下された回数に応じて確率が可変する第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の終了抽選を実行するように構成してもよい。このように構成することで、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を継続させたい遊技者に対して、より積極的に枠ボタン２２を操作させることができるので、

遊技の興趣を向上することができる。次に、図２０１５を参照して、本第５５制御例における駆動タイマ監視処理（Ｓ２１４２Ｌ）の詳細について説明する。この駆動タイマ監視処理（Ｓ２１４２Ｌ）は、上述した第５１制御例における駆動タイマ監視処理（図１９４１参照）に代えて実行される処理であり、駆動タイマ監視処理（図１９４１参照）と同様に、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値を監視して、可動役物９００に対する異常発生の有無等を判別するための処理である。図２０１５は、この駆動タイマ監視処理（Ｓ２１４２Ｌ）を示したフローチャートである。この第５５制御例における駆動タイマ監視処理（図２０１５参照）のうち、Ｓ３４０１Ｌ～Ｓ３４０３Ｌ，Ｓ３４０７Ｌ，Ｓ３４０８Ｌ，Ｓ３４１０Ｌ，Ｓ３４１２Ｌ～Ｓ３４１６Ｌ、及びＳ３４１８Ｌの各処理では、それぞれ上述した第５１制御例における駆動タイマ監視処理（図１９４１参照）のＳ３４０１Ｌ～Ｓ３４０３Ｌ，Ｓ３４０７Ｌ，Ｓ３４０８Ｌ，Ｓ３４１０Ｌ，Ｓ３４１２Ｌ～Ｓ３４１６Ｌ、及びＳ３４１８Ｌの各処理と同一の処理が実行される。

【６０７２】

また、本第５５制御例における駆動タイマ監視処理（図２０１５参照）では、Ｓ３４０３Ｌの処理において、復帰対応フラグ２２３ｕｕがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ３４０３Ｌ：Ｎｏ）、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値が２４４０未満であるかを判別し（Ｓ３４１５Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｊの値が２４４０未満であると判別した場合は（Ｓ３４１５Ｌ：Ｙｅｓ）、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２がオンであるかを判別し（Ｓ３４５２Ｌ）、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２がオンであると判別した場合は（Ｓ３４５２Ｌ：Ｙｅｓ）、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値が８４０未満であるか判別し（Ｓ３４５３Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値が８４０未満であると判別した場合は（Ｓ３４５３Ｌ：Ｙｅｓ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであるかを判別し（Ｓ３４５４Ｌ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであると判別した場合には（Ｓ３４５４Ｌ：Ｙｅｓ）、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値が５４０未満であるか判別し（Ｓ３４５５Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値が５４０未満と判別しなかった場合には（Ｓ３４５５Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ３４０７Ｌへと移行する。このように、本第５５制御例では、各動作シナリオテーブルに基づく動作制御に対して、それぞれの許容時間（駆動モータ９０５の脱調やセンサの検知不良等を考慮した動作時間）を設けている。より具体的には、各動作シナリオテーブルにおけるシナリオデータに基づく動作制御に要する最大時間（例えば、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１では５００ｍｓ）に応じて、許容時間（例えば、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１では５４０ｍｓ）を設けている。これにより、設定された動作シナリオの種別によって、復帰処理を実行させるまでの時間が長くなってしまうといった不具合を抑制することができる。また、Ｓ３４５３Ｌの処理において駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値が８４０未満であると判別しなかった場合（Ｓ３４５３Ｌ：Ｎｏ）、及びＳ３４５１Ｌの処理において駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値が２４４０未満であると判別しなかった場合にも（Ｓ３４５１Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ３４０７Ｌへと移行する。

【６０７３】

一方で、Ｓ３４５２Ｌの処理において、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２がオンであると判別しなかった場合は（Ｓ３４５２Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ３４５４Ｌへと移行する。また、Ｓ３４５４Ｌの処理において、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ３４５４Ｌ：Ｎｏ）、本処理を終了する。この駆動タイマ監視処理（図２０１５参照）を実行することにより、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値が所定の数値を超えた場合に、所定の処理を実行することができるので、センサの検知不良や駆動モータ９０５の脱調等の不具合によって、可動役物９００に対する動作制御が必要以上の期間、継続してしまうことを抑制することができる。次に、図２０１６を参照して、本第５５制御例における演出更新処理（Ｓ２１４３Ｌ）の詳細について説明する。この演出更新処理（Ｓ２１４３Ｌ）は、上述した第５１制御例における演出更新処理（図１９４２参照）に代えて実行される処理であり、演出更新処理（図１９４２参照）と同様に、各種演出態様を更新するための処理である。図２０１６は、演出更新処理（Ｓ２１４

３Ｌ）を示したフローチャートである。この第５５制御例における演出更新処理（図２０１６参照）では、まず、変動時間タイマ２２３ｕｈのタイマ値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ３５０１Ｌ）、変動時間タイマ２２３ｕｈのタイマ値が０より大きい値であると判別しなかった場合は（Ｓ３５０１Ｌ：Ｎｏ）、変動演出が実行されていないことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ３５０１Ｌの処理において、変動時間タイマ２２３ｕｈのタイマ値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ３５０１Ｌ：Ｙｅｓ）、変動時間タイマ２２３ｕｈのタイマ値に１を減算し（Ｓ３５０２Ｌ）、バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂはオンであるかを判別し（Ｓ３５８１Ｌ）、バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂがオンであると判別した場合は（Ｓ３５８１Ｌ：Ｙｅｓ）、バトル演出を伴う変動表示態様が決定されているため、変動時間タイマ２２３ｕｈのタイマ値を参照して、バトル演出の開始タイミングであるか判別する（Ｓ３５８２Ｌ）。

【６０７４】

Ｓ３５８２Ｌの処理において、バトル演出の実行タイミングであると判別した場合は（Ｓ３５８２Ｌ：Ｙｅｓ）、バトル演出に対応する演出態様を決定し（Ｓ３５８３Ｌ）、バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂをオフに設定し（Ｓ３５８４Ｌ）、バトル演出実行フラグ２２３ｕｙｄをオンに設定し（Ｓ３５８５Ｌ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示すための表示用コマンドを設定する（Ｓ３５８８Ｌ）。一方、Ｓ３５８２Ｌの処理において、バトル演出の実行タイミングであると判別しなかった場合は（Ｓ３５８２Ｌ）、処理をＳ３５８８Ｌへと移行する。なお、Ｓ３５８３Ｌの処理では、時間経過に基づいて実行されるバトル演出の準備期間に対応する演出態様と、１回目のバトル演出中の演出態様が纏めて決定される。このように、可動役物９００の動作状況に応じて第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される演出態様を切り替えて設定可能な構成において、可動役物９００の動作状況に関わらず時間経過に基づいて実行される一連の演出態様を纏めて設定可能に構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される演出態様を決定するための処理を簡素化することができる。これらに対し、Ｓ３５８１Ｌの処理において、バトル演出待機フラグ２２３ｕｙｂがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ３５８１Ｌ：Ｎｏ）、バトル演出実行フラグ２２３ｕｙｄがオンであるかを判別し（Ｓ３５８６Ｌ）、バトル演出実行フラグ２２３ｕｙｄがオンであると判別した場合は（Ｓ３５８６Ｌ：Ｙｅｓ）、バトル演出における各種演出態様を更新するための、バトル演出更新処理を実行し（Ｓ３５８７Ｌ）、処理をＳ３５８８Ｌへと移行する。このバトル演出更新処理（Ｓ３５８７Ｌ）の詳細については、図２０１７を参照して後述する。一方、Ｓ３５８６Ｌの処理においてバトル演出実行フラグ２２３ｕｙｄがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ３５８６Ｌ）、バトル演出が実行されていないことを意味するため、Ｓ３５８７Ｌの処理をスキップし、処理をＳ３５８８Ｌへと移行する。

【６０７５】

Ｓ３５８８Ｌの処理が終了すると、駆動待機フラグ２２３ｕｐがオンであるかを判別し（Ｓ３５０３Ｌ）、駆動待機フラグ２２３ｕｐがオンであると判別した場合は（Ｓ３５０３Ｌ：Ｙｅｓ）、役物駆動の開始タイミングであるか判別し（Ｓ３５０４Ｌ）、役物駆動の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ３５０４Ｌ：Ｙｅｓ）、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に１を設定し（Ｓ３５０５Ｌ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１から処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値「１」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ３５８９Ｌ）、駆動待機フラグ２２３ｕｐをオフに設定し（Ｓ３５０７Ｌ）、役物駆動フラグ２２３ｕｑをオンに設定し（Ｓ３５０８Ｌ）、その他各種カウンタ、及び各種タイマの更新処理を実行し（Ｓ３５１２Ｌ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ３５０４Ｌの処理において、役物駆動の開始タイミングであると判別しなかった場合（Ｓ３５０４Ｌ：Ｎｏ）、またはＳ３５０３Ｌの処理において、駆動待機フラグ２２３ｕｐがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ３５０３Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ３５１２Ｌへと移行する。この演出更新処理（Ｓ２１４３Ｌ）を実行することにより、バトル演出中の表示態様（バトル準備演出、及び役物攻撃演出に対応する表示態様）と、可動役物９００の動作とを連動（相関）させることができる。

【６０７６】
次に、図２０１７を参照して、上述したバトル演出更新処理（Ｓ３５８７Ｌ）の詳細について説明する。このバトル演出更新処理（Ｓ３５８７Ｌ）は、バトル演出の実行されている期間に、表示態様を更新するための処理である。図２０１７は、このバトル演出更新処理（Ｓ３５８７Ｌ）を示すフローチャートである。バトル演出更新処理（Ｓ３５８７Ｌ）が実行されると、まず、バトル演出タイマ２２３ｕｙｃのタイマ値に１を加算し（Ｓ４７０１Ｌ）、バトル演出タイマ２２３ｕｙｃのタイマ値がバトル準備演出の終了タイミングに対応する値であるかを判別し（Ｓ４７０２Ｌ）、バトル演出タイマ２２３ｕｙｃのタイマ値がバトル準備演出の終了タイミングに対応する値であると判別した場合は（Ｓ４７０２Ｌ：Ｙｅｓ）、役物攻撃演出を開始させるタイミングであることを意味するため、役物攻撃演出に対応する演出態様を決定し（Ｓ４７０３Ｌ）、処理をＳ４７０４Ｌへと移行する。一方、Ｓ４７０２Ｌの処理において、バトル準備演出の終了タイミングに対応するタイマ値であると判別しなかった場合には（Ｓ４７０２Ｌ：Ｎｏ）、振動シナリオ完了フラグ２２３ｕｙａ１がオンであるかを判別し（Ｓ４７０４Ｌ）、振動シナリオ完了フラグ２２３ｕｙａ１がオンであると判別した場合は（Ｓ４７０４Ｌ：Ｙｅｓ）、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させるタイミングであることを意味するため、第２落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ３がオンであるかを判別し（Ｓ４７０５Ｌ）、第２落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ３がオンであると判別した場合は（Ｓ４７０５Ｌ：Ｙｅｓ）、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が１回で終了したことを意味するため、自滅演出に対応する演出態様を決定し（Ｓ４７０９Ｌ）、振動シナリオ完了フラグ２２３ｕｙａ１をオフに設定する（Ｓ４７１０Ｌ）。

【６０７７】
一方、Ｓ４７０５Ｌの処理において、第２落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ３がオンであると判別しなかった場合は（Ｓ４７０５Ｌ：Ｎｏ）、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２がオンであるかを判別し（Ｓ４７０６Ｌ）、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２がオンであると判別した場合は（Ｓ４７０６Ｌ：Ｙｅｓ）、２回目、３回目、４回目、及び５回目のうち何れか（１回目以外）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立したことを意味するため、攻撃失敗演出に対応する演出態様を決定し（Ｓ４７０８Ｌ）、処理をＳ４７１０Ｌへと移行する。これに対し、Ｓ４７０６Ｌの処理において、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２がオンであると判別しなかった場合は（Ｓ４７０６Ｌ：Ｎｏ）、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が５回実行され、且つ５回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立しなかったことを意味するため、撃破演出に対応する演出態様を決定し（Ｓ４７０７Ｌ）、処理をＳ４７１０Ｌへと移行する。Ｓ４７１０Ｌの処理が終了した場合、またはＳ４７０４Ｌの処理において、振動シナリオ完了フラグ２２３ｕｙａ１がオンであると判別しなかった場合は（Ｓ４７０４Ｌ：Ｎｏ）、バトル演出タイマ２２３ｕｙｃのタイマ値がバトル演出の終了タイミングに対応する値であるかを判別し（Ｓ４７１１Ｌ）、バトル演出の終了タイミングに対応するタイマ値であると判別しなかった場合は（Ｓ４７１１Ｌ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７１１Ｌの処理において、バトル演出タイマ２２３ｕｙｃのタイマ値がバトル演出の終了タイミングに対応する値であると判別した場合は（Ｓ４７１１Ｌ：Ｙｅｓ）、バトル演出を終了させるタイミングであるため、バトル演出実行フラグ２２３ｕｙｄをオフに設定し（Ｓ４７１２Ｌ）、バトル演出タイマ２２３ｕｙｃのタイマ値に０を設定し（Ｓ４７１３Ｌ）し、本処理を終了する。

【６０７８】
ここで、バトル演出の終了タイミングとは、バトル演出タイマ２２３ｕｙｃのタイマ値が１００００ｍｓに対応する値となったタイミングを指す。即ち、本第５５制御例では、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行された回数によらず、バトル演出の演出期間（バトル演出が実行されている期間）として所定の演出期間（１００００ｍｓ）を設け、最後の表示態様（撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうち何れかに対応する表示

態様）を表示させる期間を可変させることで、バトル演出の実行されている期間の長さを統一するように構成した。このように構成することで、バトル演出に対応する表示態様が表示される期間の長さを予め把握できるため、バトル演出以外の表示態様をバトル演出に対して容易に適応させることができる。このバトル演出更新処理（図２０１７参照）を実行することにより、バトル演出に対応する表示態様の表示を予め設定された所定時間で確実に終了させることができ、実行回数が可変する第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の終了タイミングに適応させて、表示態様を切り替えることができる。次に、図２０１８を参照して、本第５５制御例におけるモータシナリオ処理（Ｓ２１４４Ｌ）の詳細について説明する。このモータシナリオ処理（Ｓ２１４４Ｌ）は、上述した第５１制御例におけるモータシナリオ処理（図１９４５参照）に代えて実行される処理であり、モータシナリオ処理（図１９４５参照）と同様に、可動役物９００に対して設定されている動作シナリオに応じて動作を進行させるための処理である。図２０１８は、このモータシナリオ処理（Ｓ２１４４Ｌ）を示すフローチャートである。

【６０７９】

この第５５制御例におけるモータシナリオ処理（図２０１８参照）のうち、Ｓ３７０１Ｌ～Ｓ３７０３Ｌ，Ｓ３７０５Ｌ、及びＳ３７１０Ｌの各処理では、それぞれ上述した第５１制御例におけるモータシナリオ処理（図１９４５参照）におけるＳ３７０１Ｌ～Ｓ３７０３Ｌ，Ｓ３７０５Ｌ、及びＳ３７１０Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５５制御例におけるモータシナリオ処理（図２０１８参照）では、Ｓ３７０３Ｌの処理において、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンであると判別した場合は（Ｓ３７０３Ｌ：Ｙｅｓ）、退避シナリオ処理（図１９４５参照）に代えて退避シナリオ処理を実行し（Ｓ３７７５Ｌ）、本処理を終了する。この退避シナリオ処理（Ｓ３７７５Ｌ）の詳細については、図２０２４を参照して後述する。一方、Ｓ３７０３Ｌの処理において、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ３７０３Ｌ：Ｎｏ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであるかを判別し（Ｓ３７０５Ｌ）、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであると判別した場合には（Ｓ３７０５Ｌ：Ｙｅｓ）、振動シナリオ処理を実行し（Ｓ３７７１Ｌ）、本処理を終了する。この振動シナリオ処理（Ｓ３７７１Ｌ）の詳細については、図２０１９を参照して後述する。これに対し、Ｓ３７０５Ｌの処理において、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ３７０５Ｌ：Ｎｏ）、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２がオンであるかを判別し（Ｓ３７７２Ｌ）、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２がオンであると判別した場合には（Ｓ３７７２Ｌ：Ｙｅｓ）、第１落下シナリオ処理を実行し（Ｓ３７７３Ｌ）、本処理を終了する。この第１落下シナリオ処理（Ｓ３７７３Ｌ）の詳細については、図２０２２を参照して後述する。一方、Ｓ３７７２Ｌの処理において、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２がオンであると判別しなかった場合（Ｓ３７７４Ｌ：Ｎｏ）は、第２落下シナリオ処理を実行し（Ｓ３７７４Ｌ）、本処理を終了する。この第２落下シナリオ処理（Ｓ３７７４Ｌ）の詳細については、図２０２３を参照して後述する。

【６０８０】

次に、図２０１９を参照して、上述した振動シナリオ処理（Ｓ３７７１Ｌ）の詳細について説明する。図２０１９は、この振動シナリオ処理（Ｓ３７７１Ｌ）を示したフローチャートである。この振動シナリオ処理は、役物攻撃演出の実行されている期間において、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１に基づく可動役物９００の動作制御を実現するための処理である。振動シナリオ処理（Ｓ３７７１Ｌ）が実行されると、まず、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータを抽出し（Ｓ３９０１Ｌ）、当該シナリオデータに規定されているステップ数データの示す値と、ステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値とが一致するかを判別し（Ｓ３９０２Ｌ）、ステップ数データの示す値と、ステップカウンタ２２３ｕｍの値とが一致すると判別しなかった場合は（Ｓ３９０２Ｌ：Ｎｏ）、当該シナリオデータに規定されているセンサデータの値が０であるかを判別し（Ｓ３９０３Ｌ）、センサデータの値が０であると判別した場合は（Ｓ３９０３Ｌ：Ｙｅｓ

）、当該シナリオデータに規定されている時間データの示す値と、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値とが一致しているかを判別し（Ｓ３９０５Ｌ）、時間データの示す値と駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値とが一致していると判別しなかった場合は（Ｓ３９０５Ｌ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了していない（途中である）ため、本処理を終了する。

【６０８１】

一方、Ｓ３９０５Ｌの処理において、時間データの示す値と駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値とが一致していると判別した場合は（Ｓ３９０５Ｌ：Ｙｅｓ）、規定された時間データに対応する動作制御の実行が完了したことを意味するため、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値が８であるかを判別する（Ｓ４８０１Ｌ）。また、Ｓ３９０３Ｌの処理において、センサデータの値が０であると判別しなかった場合は（Ｓ３９０３Ｌ：Ｎｏ）、原点位置センサ９２０がオンになるまで可動役物９００に対して動作制御を実行するためのシナリオデータが設定されていることを意味するため、センサデータに対応するセンサ（原点位置センサ９２０）がオンであるかを判別し（Ｓ３９０４Ｌ）、センサデータに対応するセンサ（原点位置センサ９２０）がオンであると判別しなかった場合には（Ｓ３９０４Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ３９０５Ｌにする。これに対し、Ｓ３９０４Ｌの処理において、センサデータに対応するセンサ（原点位置センサ９２０）がオンであると判別した場合には（Ｓ３９０４Ｌ：Ｙｅｓ）、可動役物９００が原点位置センサ９２０の検出範囲まで到達したことを意味するため、処理をＳ４８０１Ｌへと移行する。また、Ｓ３９０２Ｌにおいて、ステップ数データの値とステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値とが一致していると判別した場合は（Ｓ３９０２Ｌ：Ｙｅｓ）、所定のステップ数となるまで駆動モータ９０５を回転させるためのシナリオデータが設定されており、当該シナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、ステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値に０を設定し（Ｓ３９０６Ｌ）、処理をＳ４８０１Ｌへと移行する。Ｓ４８０１Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値が８であると判別しなかった場合は（Ｓ４８０１Ｌ：Ｎｏ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１の規定内容に基づく制御を継続するために、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に１を加算し（Ｓ４８０２Ｌ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１から処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに上書きして格納し（Ｓ４８０３Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｙｃのタイマ値に０を設定し（Ｓ３１９２Ｌ）、本処理を終了する。

【６０８２】

一方、Ｓ４８０１Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値が８であると判別した場合は（Ｓ４８０１Ｌ：Ｙｅｓ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１における最後のシナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、押下完了フラグ２２３ｕｙｅがオンであるかを判別し（Ｓ４８０４Ｌ）、押下完了フラグ２２３ｕｙｅがオンであると判別した場合は（Ｓ４８０４Ｌ：Ｙｅｓ）、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を実行している期間に、遊技者によって枠ボタン２２が押下されたことを意味するため、振動シナリオ終了抽選テーブル２２２ｕｙｂを読み出し（Ｓ４８０５Ｌ）、読み出した振動シナリオ終了抽選テーブル２２２ｕｙｂを参照して抽選結果を特定し（Ｓ４８０６Ｌ）、押下完了フラグ２２３ｕｙｅをオフに設定し（Ｓ４８０７Ｌ）、Ｓ４８０６Ｌで特定した抽選結果が終了に対応する抽選結果であるかを判別し（Ｓ４８０８Ｌ）、終了に対応する抽選結果であると判別しなかった場合は（Ｓ４８０８Ｌ：Ｎｏ）、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を繰り返し実行するために、振動シナリオ繰り返し処理を実行し（Ｓ４８０９Ｌ）、処理をＳ３１９２Ｌへと移行する。この振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ４８０９Ｌ）の詳細については図２０２０を参照して後述する。これに対し、Ｓ４８０８Ｌの処理において、終了抽選の抽選結果が終了に対応する抽選結果であると判別した場合（Ｓ４８０８Ｌ：Ｙｅｓ）、またはＳ４８０４Ｌの処理において、押下完了フラグ２２３ｕｙｅがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ４８０４Ｌ）、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立しているため、振動シナリオ終了処理を実行し（Ｓ４８１０Ｌ）、処理をＳ３９１２Ｌへと移行する。この振動シナリオ終

了処理（Ｓ４８１０Ｌ）の詳細については、図２０２１を参照して後述する。
【６０８３】
次に、図２０２０を参照して、振動シナリオ処理（図２０１９のＳ３７７１Ｌ参照）にて実行される振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ４８０９Ｌ）の処理内容について説明をする。この振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ４８０９Ｌ）は、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１に基づく動作制御を所定回数（５回）まで繰り返し実行させるための処理である。図２０２０は振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ４８０９Ｌ）を示したフローチャートである。振動シナリオ繰り返し処理（Ｓ４８０９Ｌ）が実行されると、まず、繰り返しカウンタ２２３ｕｎのカウンタ値が５未満であるかを判別し（Ｓ４９０１Ｌ）、繰り返しカウンタ２２３ｕｎのカウンタ値が５未満であると判別した場合は（Ｓ４９０１Ｌ：Ｙｅｓ）、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を再び実行させるために、繰り返しカウンタ２２３ｕｎのカウンタ値に１を加算し（Ｓ４９０２Ｌ）、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に１を設定し（Ｓ４９０３Ｌ）、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１から処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値「１」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ４９０４Ｌ）、役物攻撃演出において攻撃回数を表示するために、繰り返しカウンタ２２３ｕｎのカウンタ値に対応する表示態様を決定し（Ｓ４９０５Ｌ）、決定した表示態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４９０６Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４９０１Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値が５未満であると判別しなかった場合は（Ｓ４９０１Ｌ；Ｎｏ）、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が最大回数（５回）繰り返されたことを意味するため、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒをオフに設定し（Ｓ４９０７Ｌ）、振動シナリオ完了フラグ２２３ｕｙａ１をオンに設定し（Ｓ４９０８Ｌ）、繰り返しカウンタ２２３ｕｎのカウンタ値に１を設定し（Ｓ４９０９Ｌ）、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に１を設定し（Ｓ４９１０Ｌ）、役物駆動フラグ２２３ｕｑをオフに設定し（Ｓ４９１１Ｌ）、本処理を終了する。
【６０８４】
次に、図２０２１を参照して、振動シナリオ処理（図２０１９のＳ３７７１Ｌ参照）にて実行される振動シナリオ終了処理（Ｓ４８１０Ｌ）の処理内容について説明をする。この振動シナリオ終了処理（Ｓ４８１０Ｌ）は、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１に基づく動作制御を終了させる終了条件が成立した場合に、振動シナリオテーブル２２２ｕｙａ１に基づく動作制御を終了させるための処理である。図２０２１は振動シナリオ終了処理（Ｓ４８１０Ｌ）を示したフローチャートである。振動シナリオ終了処理（Ｓ４８１０Ｌ）が実行されると、まず、振動シナリオ実行フラグ２２３ｕｒをオフに設定し（Ｓ４８３１Ｌ）、振動シナリオ完了フラグ２２３ｕｙａ１をオンに設定し（Ｓ４８３２Ｌ）、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に１を設定し（Ｓ４８３３Ｌ）、繰り返しカウンタ２２３ｕｎのカウンタ値が１であるかを判別し（Ｓ４８３４Ｌ）、繰り返しカウンタ２２３ｕｎのカウンタ値が１であると判別した場合は（Ｓ４８３４Ｌ：Ｙｅｓ）、１回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立したことを意味するため、第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３から処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値「１」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ４８３５Ｌ）、第２落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ３をオンに設定し（Ｓ４８３６Ｌ）、繰り返しカウンタ２２３ｕｎのカウンタ値に１を設定し（Ｓ４８３９Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４８３４Ｌの処理において、繰り返しカウンタ２２３ｕｎのカウンタ値が１であると判別しなかった場合は（Ｓ４８３４Ｌ：Ｎｏ）、２回目、３回目、４回目、及び５回目のうち何れか（１回目以外）の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されている期間において終了条件が成立したことを意味するため、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２から処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値「１」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ４８３７Ｌ）、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２をオンに設定し（Ｓ４８３８Ｌ）、処理をＳ４８３９Ｌに移行する。
【６０８５】

次に、図２０２２を参照して、モータシナリオ処理（図２０１８のＳ２１４４Ｌ参照）にて実行される第１落下シナリオ処理（Ｓ３７７３Ｌ）の処理内容について説明する。図２０２２は、第１落下シナリオ処理（Ｓ３７７３Ｌ）を示したフローチャートである。第１落下シナリオ処理（Ｓ３７７３Ｌ）が実行されると、まず、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータを抽出し（Ｓ５００１Ｌ）、当該シナリオデータに規定されているステップ数データの示す値と、ステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値とが一致しているかを判別し（Ｓ５００２Ｌ）、ステップ数データの示す値と、ステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値が一致していると判別しなかった場合は（Ｓ５００２Ｌ：Ｎｏ）、当該シナリオデータに規定されている時間データの示す値と、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値とが一致しているかを判別し（Ｓ５００３Ｌ）、時間データの示す値と駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値とが一致していると判別しなかった場合は（Ｓ５００３Ｌ：Ｎｏ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了していない（途中である）ことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ５００３Ｌの処理において、時間データの示す値を駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値が一致していると判別した場合は（Ｓ５００３Ｌ：Ｙｅｓ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値が３であるかを判別する（Ｓ５００５Ｌ）。また、Ｓ５００２Ｌの処理において、ステップ数データの示す値がステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値と一致すると判別した場合は（Ｓ５００２Ｌ：Ｙｅｓ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、ステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値に０を設定し（Ｓ５００４Ｌ）、処理をＳ５００５Ｌに移行する。

【６０８６】

Ｓ５００５Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値が３であると判別しなかった場合は（Ｓ５００５Ｌ：Ｎｏ）、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２に基づく動作制御が完了していない（シナリオの途中である）ことを意味するため、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に１を加算し（Ｓ５００６Ｌ）、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２から加算後の処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ５００７Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値に０を設定し（Ｓ５０１２Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５００５Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値が３であると判別した場合は（Ｓ５００５Ｌ：Ｙｅｓ）、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２に基づく動作制御が完了したことを意味するため、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に１を設定し（Ｓ５００８Ｌ）、退避シナリオテーブル２２２ｕｃから処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値「１」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ５００９Ｌ）、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓをオンに設定し（Ｓ５０１０Ｌ）、第１落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ２をオフに設定し（Ｓ５０１１Ｌ）、処理をＳ５０１２Ｌへと移行する。この第１落下シナリオ処理（図２０２２参照）を実行することにより、可動役物９００に対して、第１落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ２に基づく動作制御を、確実に実行することができる。次に、図２０２３を参照して、モータシナリオ処理（図２０１８のＳ２１４４Ｌ参照）にて実行される第２落下シナリオ処理（Ｓ３７７４Ｌ）の処理内容について説明をする。図２０２３は、第２落下シナリオ処理（Ｓ３７７４Ｌ）を示したフローチャートである。

【６０８７】

第２落下シナリオ処理（Ｓ３７７４Ｌ）が実行されると、まず、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータを抽出し（Ｓ５１０１Ｌ）、当該シナリオデータに規定されているステップ数データの示す値と、ステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値とが一致しているかを判別し（Ｓ５１０２Ｌ）、ステップ数データの示す値と、ステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値が一致していると判別しなかった場合は（Ｓ５１０２Ｌ：Ｎｏ）、当該シナリオデータに規定されている時間データの示す値と、駆動タイマ

２２３ｕｊのタイマ値とが一致しているかを判別し（Ｓ５１０３Ｌ）、時間データの示す値と、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値とが一致していると判別しなかった場合は（Ｓ５１０３Ｌ：Ｎｏ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了していない（途中である）ことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ５１０３Ｌの処理において、時間データの示す値を駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値が一致していると判別した場合は（Ｓ５１０３Ｌ：Ｙｅｓ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値が３であるかを判別する（Ｓ５１０５Ｌ）。また、Ｓ５１０２Ｌの処理において、ステップ数データの示す値と、ステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値とが一致すると判別した場合は（Ｓ５１０２Ｌ：Ｙｅｓ）、シナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、ステップカウンタ２２３ｕｍのカウンタ値に０を設定し（Ｓ５１０４Ｌ）、処理をＳ５１０５Ｌに移行する。

【６０８８】

Ｓ５１０５Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値が３であると判別しなかった場合は（Ｓ５１０５Ｌ：Ｎｏ）、第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御が完了していない（シナリオの途中である）ことを意味するため、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に１を加算し（Ｓ５１０６Ｌ）、第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３から加算後の処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ５１０７Ｌ）、駆動タイマ２２３ｕｊのタイマ値に０を設定し（Ｓ５１１２Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１０５Ｌの処理において、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値が３であると判別した場合は（Ｓ５１０５Ｌ：Ｙｅｓ）、第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御が完了したことを意味するため、処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値に１を設定し（Ｓ５１０８Ｌ）、退避シナリオテーブル２２２ｕｃから処理カウンタ２２３ｕｋのカウンタ値「１」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア２２３ｕｅに格納し（Ｓ５１０９Ｌ）、退避シナリオ実行フラグ２２３ｕｓをオンに設定し（Ｓ５１１０Ｌ）、第２落下シナリオ実行フラグ２２３ｕｙａ３をオフに設定し（Ｓ５１１１Ｌ）、処理をＳ５１１２Ｌへと移行する。この第２落下シナリオ処理（図２０２３参照）を実行することにより、可動役物９００に対して、第２落下シナリオテーブル２２２ｕｙａ３に基づく動作制御を、確実に実行することができる。

【６０８９】

次に、図２０２４を参照して、モータシナリオ処理（図２０１８のＳ２１４４Ｌ参照）にて実行される退避シナリオ処理（Ｓ３７７５Ｌ）の処理内容について説明をする。図２０２４は、退避シナリオ処理（Ｓ３７７５Ｌ）を示したフローチャートである。この退避シナリオ処理（Ｓ３７７５Ｌ）は、上述した第５１制御例における退避シナリオ処理（図１９５１参照）に代えて実行される処理であり、退避シナリオ処理（図１９５１参照）と同様に、可動役物９００の退避動作を退避シナリオテーブル２２２ｕｃを参照して実現するための処理である。この第５５制御例における退避シナリオ処理（図２０２４参照）のうち、Ｓ４３０１Ｌ～Ｓ４３１３Ｌの各処理では、それぞれ上述した第５１制御例の退避シナリオ処理（図１９５１参照）におけるＳ４３０１Ｌ～Ｓ４３１３Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５５制御例における退避シナリオ処理（Ｓ３７７５Ｌ）は、上述した第５１制御例における退避シナリオ処理（図１９５１参照）に対して、Ｓ４３１４Ｌ、及びＳ４３１５Ｌの処理が削除されている点のみ相違している。この退避シナリオ処理（Ｓ３７７５Ｌ）を実行することにより、退避シナリオテーブル２２２ｕｃを参照して、可動役物９００を原点位置まで移動させる動作制御を実行することができる。以上説明した通り、本第５５制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物９００を原点位置から所定の動作シナリオに基づいて動作させる第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を実行し、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を実行している期間において第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立しなかった場合には所定回数（

５回）まで第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を繰り返し実行し、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を実行している期間において第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立した場合には所定回数（５回）まで繰り返し実行することなく（例えば、１回）第１動作制御を終了させることが可能に構成されている。

【６０９０】

さらに、本第５５制御例におけるパチンコ機１０では、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を終了させる終了条件が成立しているかを、可動役物９００が原点位置に位置している状態で判別するように構成している。このように構成することで、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）の実行が終了した場合に、可動役物９００を原点位置とは異なる位置から移動（退避）させる制御を実行する必要がないため、可動役物９００に対する動作制御を簡素化することができる。上述した第５５制御例では、原点位置に位置している可動役物９００が上部装飾役物６００ｙと当接するように構成し、原点位置に位置している可動役物９００がこれ以上、上方向へと移動し得ないように構成することで、下方向への移動距離を遊技盤１３が形成する限られたスペース内において最大限確保するように構成している。このように構成することで、可動役物９００を移動させる演出が実行された場合における可動役物９００の移動距離を長くすることができるため、演出効果を高めることができる。また、上述した構成を用いることで、可動役物９００に対する可動制御として退避制御が実行された場合に、原点位置よりも上方向へと可動役物９００が移動してしまうことを確実に抑制することができる。なお、本第５５制御例では、上述した第５０制御例と同様に、駆動モータ９０５の駆動エネルギー（回転）を伝達させて可動役物９００を移動させるように構成しているが、駆動モータ９０５の駆動エネルギーを可動役物９００へと伝達させるための伝達手段の一部において、可動役物９００の移動方向に対して伸縮可能な保護部材（バネなど）を設けると良い。このように構成することで、可動役物９００の可動制御に不具合が生じ、原点位置に位置している可動役物９００、即ち、上部装飾役物６００ｙ（規制部材）と当接している状態の可動役物９００に対して、上方向（移動が規制されている方向）に向かって移動させる可動制御が実行されたとしても、保護部材が縮むことによって可動役物９００に対して生じる負荷や、駆動モータ９０５、伝達部材に係る負荷を軽減させることができる。

【６０９１】

さらに、原点位置に位置している状態の可動役物９００が、保護部材が伸縮している状態で上部装飾役物６００ｙと当接させるように構成することができるため、可動役物９００が上部装飾役物６００ｙと当接する位置の精度を高めること無く原点位置に位置させる可動制御を実行することができる。また、上部装飾役物６００ｙの寸法や、表面の凹凸といった製品誤差を保護部材を伸縮させることで吸収することができるため、上部装飾役物６００ｙと可動役物９００とが当接する状況を容易に創出することができる。また、上述した伝達部材の構造を上述した第５１制御例に用いても良く、例えば、可動役物９００が作動位置に位置している状態で可動役物９００に対して所定範囲内の外力が加わった場合であっても、可動役物９００が所定範囲内で移動するにも関わらず、駆動モータ９０５に対して負荷が掛からないように伝達部材を構成しても良い。具体的には、図１８８７に示した追加演出として、上述した第５１制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面に重りを模したアイコン９１３等を表示するように構成しているが、第２可動役物として重りを可動可能に構成し、作動位置に位置している可動役物９００に直接第２可動役物を載置する役物演出を実行可能に構成し、可動役物９００と駆動モータ９０５とを連結する伝達部材（伝達手段）として、バネ等の伸縮部材または、複数の連結部材の作動させるための接続部にクリアランス（長孔等）を設け、可動役物９００が所定範囲内で移動（第２可動役物が載置されたことによって可動役物９００に付与される重力（外力）による下方向への移動）した場合であっても、その外力が伝達手段内で吸収され、駆動モータ９０５へと負荷が掛からないように構成すると良い。このように構成することで、駆動モータ９０５の可動制御に影響を与えること無く、所定範囲内で可動役物９００を移動させることができると共に、可動役物９００が落下する落下演出が実行されることを視覚的に遊技者に把握

させ易くすることができる。
【６０９２】
＜第５６制御例＞
次に、図２０２５から図２１６０を参照して、第５６制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第５６制御例におけるパチンコ機１０は、遊技盤１３の構成を一部変更した点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。上述した第１制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることを可能に構成していた。また、上述した大当たり遊技の終了後、及び、他の終了条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件）が成立した場合に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を高確率状態から低確率状態へと移行させることを可能に構成していた。そして、遊技者に最も有利となる遊技状態である確変状態中に特別図柄抽選が５０回実行された後、遊技状態が確変状態から時短状態へと移行するように構成していた。このように構成された第１制御例では、確変状態が設定された場合であっても、確変状態中に実行される特別図柄抽選の結果によっては、１度も大当たり遊技が実行されること無く確変状態が終了してしまう事態が発生し、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。
【６０９３】
これに対して、本第５６制御例では、確変状態が一度設定されると、次に特別図柄抽選で大当たり当選するまで確変状態が継続するように構成している。そして、確変状態中に大当たり当選したことに基づいて実行された大当たり遊技の終了後には、再度確変状態が設定され易く構成し、且つ、大当たり当選を跨いで確変状態が連続して設定される回数に上限を設けるように構成している。つまり、一度確変状態が設定された場合には、複数回の大当たり遊技を遊技者に体験させ易くすることができるように構成している。このように構成することで、確変状態が設定されたことによる恩恵を遊技者に与え易くすることができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。また、本第５６制御例では、連続して確変状態が設定される回数（連続確変回数）に上限（リミット）を設けており、連続確変回数が上限（リミット）に到達した場合には大当たり遊技終了後に時短状態が設定されるように構成している。よって、遊技者に対して過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。
【６０９４】
＜第５６制御例における遊技盤の構成について＞
まず、図２０２５から図２０２７を参照して、本第５６制御例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成について説明をする。まず、図２０２５を参照して、本第５６制御例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成について詳細な説明を行う。図２０２５は、本第５６制御例における遊技盤１３の構成を示す正面図である。図２０２５に示した通り、本第５６制御例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３は、上述した第１制御例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３（図４参照）に対して、遊技盤１３の左側領域（可変表示装置ユニット８０の左側に形成される遊技領域）に、第２可変入賞装置６５０を設けた点と、遊技盤１３の右側領域（可変表示装置ユニット８０の右側に形成される遊技領域）に形成される遊技球の流下経路構成を変更した点と、その右側領域に、第１一般入球口６３０ａと、第２入球口６４０と、可変入賞装置６５と、第２一般入球口６３０ｂを設けた点で

相違している。なお、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。本第５６制御例では、上述した第１制御例と同様に、遊技球が入球したことに基づいて第１特別図柄抽選の実行権利を取得可能な第１入球口６４と、第２特別図柄抽選の実行権利を取得可能な第２入球口６４０とが遊技盤１３に配設されている。そして、第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随しており、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技にて電動役物６４０ａが開放制御された場合に遊技球が第２入球口６４０へと入球可能となるように構成している。さらに、普通図柄の確率状態が低確率状態である場合よりも普通図柄の高確率状態の方が第２入球口６４０へと遊技球が入球し易くなるように構成している。

【６０９５】

このように構成された本第５６制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第２確変状態）中は右打ち遊技（遊技盤１３の右側領域に向けて遊技球を流下させる遊技）を実行することで第２入球口６４０へと遊技球を入球させるよりも、左打ち遊技（遊技盤１３の左側領域に向けて遊技球を流下させる遊技）を実行することで第１入球口６４へと遊技球を入球させる方が特別図柄抽選を比較的多く実行させ易くなるため、左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる。次に、図２０２６、及び図２０２７を参照して、可変入賞装置６５の構成について詳細に説明をする。図２０２６（ａ）は、閉鎖状態の可変入賞装置６５を模式的に示した平面図であって、図２０２６（ｂ）は、開放状態の可変入賞装置６５を模式的に示した平面図である。まず、図２０２６（ａ）を参照して、可変入賞装置６５が閉鎖状態である場合における遊技球の球流れについて説明をする。可変入賞装置６５の閉鎖状態では、開閉扉６５ｆが特定入賞口６５ａの開口部を覆う位置（閉鎖位置）まで突出するように構成されており、右側領域を流下した遊技球が特定入賞口６５ａに入賞し得ないように構成している。そして、閉鎖位置に位置した開閉扉６５ｆの上面には遊技球が流下可能な流下経路が形成される。ここで、図２０２５に示した通り、本第５６制御例では、開閉扉６５ｆの右端（図２０２５の視点で正面視右端）から左端（図２０２５の視点で正面視左端）に向けて下り傾斜が形成されるように可変入賞装置６５が遊技盤１３に配設されているため、開閉扉６５ｆの上面に到達した遊技球は、図２０２６（ａ）に示した通り、右端側から左端側へと流下する。さらに、開閉扉６５ｆの上面には、遊技球を蛇行して流下させるための規制部材が複数設けられている。

【６０９６】

具体的には、開閉扉６５ｆの上流側から下流側に向けて順に第１規制部材６５ｆａ、第２規制部材６５ｆｂ、第３規制部材６５ｆｃ、第４規制部材６５ｆｄ、第５規制部材６５ｆｅが設けられており、第１規制部材６５ｆａ、第３規制部材６５ｆｃ、第５規制部材６５ｆｅが遊技球の流下方向に対して左側に設けられ、第２規制部材６５ｆｂ、第４規制部材６５ｆｄが遊技球の流下方向に対して右側に設けられている。このように構成された開閉扉６５ｆの上面を遊技球が流下する場合には、地点Ａに到達した遊技球が第１規制部材６５ｆａの曲面部、第２規制部材６５ｆｂの曲面部、第３規制部材６５ｆｃの曲面部と順に衝突しながら流下し、地点Ｂに到達する。その後、第４規制部材６５ｆｄの曲面部、第５規制部材６５ｆｅの曲面部に衝突しながら地点Ｃに到達し、開閉扉６５ｆの上面に形成される流下経路の下流端から第２一般入球口６３０ｂの開口部を臨む位置へと排出されるように構成している。このように、開閉扉６５ｆの上面に複数の規制部材を設けることで、開閉扉６５ｆの上面を蛇行状経路（図では矢印で表示）で遊技球を流下させると共に、流下している遊技球が各規制部材へと衝突することにより遊技球の流下速度を低下させることが可能となる。よって、開閉扉６５ｆの上面に規制部材を設けない場合と比べて、遊技球が開閉扉６５ｆの上面に滞在する期間を長くすることができる。次に、図２０２６（ｂ）を参照して、可変入賞装置６５が開放状態である場合における遊技球の球流れについて説明をする。可変入賞装置６５の開放状態では、開閉扉６５ｆが遊技盤１３の内部に埋設する位置まで退避し、特定入賞口６５ａの開口部へと遊技球が入賞可能な状態となる。そして、特定入賞口６５ａへと入賞した遊技球が可変入賞装置６５の底面６５ｚを上流側から下流側へと流下するように構成している。ここで、図２０２５に示した通り、本第５

６制御例では、可変入賞装置６５の底面６５ｚが右端（図２０２５の視点で正面視右端）から左端（図２０２５の視点で正面視左端）に向けて下り傾斜するように遊技盤１３に配設されており、底面６５ｚを流下した遊技球が入球検知センサ６５ｓを通過した後に外部へと排出されるように構成している。

【６０９７】

図２０２６（ｂ）に戻り説明を続ける。図２０２６（ｂ）に示した通り、可変入賞装置６５の底面６５ｚには、上述した開閉扉６５ｆの上面とは異なり遊技球の流下経路が直線状となる底面６５ｚが形成されている。つまり、図２０２６（ａ）に示した地点Ａから地点Ｃに到達するまでに要する期間ｔＡ２よりも、図２０２６（ｂ）に示した地点（Ａ）から地点（Ｃ）に到達するまでに要する期間ｔ（Ａ）２の方が短くなるように構成している。このように構成することで、１の遊技球が入球検知センサ６５ｓを通過した時点で、他の遊技球を特定入賞口６５ａへと入賞させ易くすることができる。次に、図２０２７を参照して、可変入賞装置６５に入賞した遊技球の球流れについて説明をする。図２０２７は、可変入賞装置６５に入賞した遊技球の球流れを示した図である。図２０２７に示した通り、開閉扉６５ｆから特定入賞口６５ａへと流入する位置に応じて異なる流路で入球検知センサ６５ｓに向けて遊技球が流下するように構成している。

【６０９８】

＜第５６制御例における演出内容について＞

次に、図２０２８から図２０３４を参照して、本第５６制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。本第５６制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、第１特別図柄抽選の結果が大当たり当選した場合の一部において、左側領域に設けられた第２可変入賞装置６５０を開放制御する大当たり遊技を実行可能に構成している。つまり、第１特別図柄抽選を実行させるための遊技（左打ち遊技）が主として行われる通常状態において、遊技球を発射させる遊技方法を切り替えること無く、左打ち遊技を継続したまま大当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技が実行される毎に遊技者に遊技方法を切り替えさせる煩わしさを軽減することができる。また、詳細な説明は後述するが、本第５６制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、特別図柄の低確率状態中であっても特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高く規定されている（大当たり確率１／２２）。そして、第１特別図柄に対応する特別図柄抽選で大当たり当選した場合の９３％の割合で第２可変入賞装置６５０が開放制御される大当たり遊技が実行され、残りの７％の割合で可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技が実行されるように構成している。さらに、第２可変入賞装置６５０が開放制御される大当たり遊技が実行された場合には、可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技が実行された場合よりも、大当たり遊技中に付与される賞球数が少ない不利大当たり遊技が実行されるように構成している。そして、第１特別図柄抽選で大当たり当選し、可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技の終了後に第２特別図柄抽選が実行され易い普通図柄の高確率状態（時短状態、確変状態）が設定され、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な特典が付与され易い第２特別図柄抽選を主として実行する右打ち遊技へと移行する。

【６０９９】

つまり、本第５６制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態が設定されている通常状態中に左打ち遊技を実行することで、大当たり確率が１／２２の特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）を行いながら、振り分け確率が７％の大当たり（有利大当たり）当選を目指す遊技が行われる。そして、振り分け確率が９３％の大当たり（不利大当たり）当選した場合には、左打ち遊技を継続して行うことで少量の賞球を獲得する大当たり遊技が行われる。図２０２８（ａ）は、通常状態中における第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動が実行されている最中に第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される演出態様の一例を示した図である。図２０２８（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの右上側には、実行中の特別図柄変動に対応して変動表示（動的表示）される第３図

柄が表示される表示領域Ｄｍ１が形成されている。また、主表示領域Ｄｍの中央領域には、実行中の特別図柄変動の結果を示すための変動演出として、ウサギを模したキャラクタ８０１が変動演出として動的表示している装飾図柄（図では、大きな下方向の矢印で表示）を見上げている演出態様の変動演出が実行されている。図２０２８（ａ）に示した図では、第１特別図柄変動に対応する第３図柄が変動表示（図では、３本の矢印で表示）されている。この第３図柄は、対応する特別図柄変動が開始されたタイミングで変動表示が開始され、対応する特別図柄変動が停止表示されたタイミングで変動表示が停止されるように構成している。このように構成することで、主表示領域Ｄｍの中央領域で実行される変動演出として、１回の特別図柄変動期間中に装飾図柄の動的表示が停止表示したり、複数回の特別図柄変動期間に跨がって変動演出（装飾図柄の動的表示）が継続して実行したりする演出態様の変動演出が実行されたとしても、第３図柄の変動表示状況を確認することで特別図柄変動の実行回数を遊技者に把握させることができる。

【６１００】

また、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される第３図柄の表示領域が、変動演出が実行される表示領域よりも小さくなるように構成している。このように構成することで、第３図柄の変動表示よりも自由度の高い変動演出、即ち、演出効果の高い演出の方が、演出効果の低い演出よりも遊技者に視認し易くすることができる。なお、本第５６制御例では、第３図柄の表示領域も、変動演出の表示領域も第３図柄表示装置８１の表示面に形成されるように構成しているが、これに限ること無く、第３図柄表示装置８１とは異なる表示装置を設けることで、変動演出が実行される表示装置と、第３図柄の変動表示が実行される表示装置と、を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、変動演出の演出内容を注視している遊技者に視界に第３図柄の変動表示状況が入ってしまい、変動演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第５６制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面に形成される第３図柄の表示領域（表示領域Ｄｍ１）の位置が第３図柄表示装置８１の表示面の右上側に固定され、その表示領域の大きさも固定している例を示しているが、これに限ること無く、表示領域Ｄｍ１の大きさを変化させたり、表示位置を異ならせたりするように構成しても良い。この場合、例えば、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である期待度が比較的高い第１演出態様（スーパーリーチ演出）の変動演出が実行された場合に、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である期待度が第１演出態様よりも低い第２演出態様（ノーマルリーチ演出）の変動演出が実行された場合よりも、第３図柄の変動表示状況を遊技者が視認し難くなるように表示領域Ｄｍ１の大きさを小さくしたり、一時的に表示面から表示領域Ｄｍを形成しないように構成したりすると良い。このように構成することで、変動演出の演出結果を、第３図柄の変動表示状況によって事前に察知してしまい演出効果を低下させてしまう事態を抑制することができると共に、表示領域Ｄｍ１を小さくすることで主表示領域Ｄｍにおける変動演出が実行される表示領域を広く確保することができるため、迫力のある変動演出を実行し易くすることができる。

【６１０１】

図２０２８（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの下方には、副表示領域Ｄｓが形成される。この副表示領域Ｄｓには、獲得済みの特別図柄抽選の権利（保留記憶）の数に対応させた保留図柄が表示されるように構成している。上述した通り、本第５６制御例のパチンコ機１０は、第１図柄表示装置３７において変動表示（特別図柄の変動表示）が行われている場合や、大当たり遊技が実行されている場合、即ち、新たな特別図柄抽選を実行することができない状態で、球が第１入球口６４、或いは第２入球口６４０へ入球すると、その入球回数が各入球口に対して最大４回まで保留される。副表示領域Ｄｓに対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本第５６制御例では、第１入球口６４への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が４個、第２入球口６４０への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が４個に設定されているので、副表示領域Ｄｓには、保留図柄が最大８個表示される。なお、第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が行われている場合に、球が第１入球口６４、或いは第２入球口

６４０へ入球し、入球回数が保留されたことに対応して副表示領域Ｄｓに保留図柄が表示される。その保留図柄が表示された時に変動表示されていた特別図柄が停止した後も、表示された保留図柄に対応する特別図柄の変動表示が実行されるまでの期間は副表示領域Ｄｓに継続して表示されることから、保留図柄は、所定の図柄が変動表示されている期間中に表示され、且つ、所定の図柄の変動表示が終了した後も継続して表示される特定の図柄である。なお、第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が行われている場合に、球が第１入球口６４、或いは第２入球口６４０へ入球し、入球回数が保留されたことに対応して副表示領域Ｄｓに表示される保留図柄は、その変動表示が終了した後も、その保留球に対応する特別図柄の変動表示が実行されるまでの期間副表示領域Ｄｓに継続して表示されることから、所定の図柄が変動表示されている期間中に表示され、且つ、所定の図柄の変動表示が終了した後も継続して表示される特定の図柄と言える。また、副表示領域Ｄｓには、上述した保留図柄以外にも、実行中の変動演出の演出内容を補足するためのコメント（案内表示態様）や、実行中の遊技の内容や後に実行される遊技の内容を案内するためのコメント（遊技案内表示態様）が表示されるように構成している。このように、第３図柄表示装置８１の表示面を、変動演出が実行される表示領域（主表示領域Ｄｍ）と、遊技に関する情報を提供する表示領域（副表示領域Ｄｓ）と、に分けて形成することで、実行中の変動演出と、遊技に関する情報と、が混在して表示されてしまい遊技者が提供されている情報を把握し難くなることを抑制することができる。次に、図２０２８（ｂ）、及び図２０２９（ａ）を参照して、遊技状態として通常状態が設定されている状態で実行された第１特別図柄抽選で不利大当たり遊技（２ラウンド大当たり遊技）が実行される不利大当たりに当選した場合に実行される変動演出の演出内容について説明をする。図２０２８（ｂ）は、第１特別図柄抽選の結果が不利大当たりであることを示す特別図柄が停止表示された場合の演出態様の一例を示した図であり、図２０２９（ａ）は、不利大当たり遊技（２ラウンド大当たり遊技）中の演出態様の一例を示した図である。

【６１０２】

図２０２８（ｂ）に示した通り、本第５６制御例は、変動演出に用いられる装飾図柄として、複数種類の数字（０～９等）に対応する図柄と、数字とは異なる表示態様（キャラ、袋等）に対応する図柄と、を有しており、変動演出が開始されるタイミングにて３つの装飾図柄の変動表示が開始され、その後、左装飾図柄、右装飾図柄の順に停止表示する。この時点で左装飾図柄と右装飾図柄が特定の組合せ（例えば、同一種類の数字の組合せ）で停止表示した場合には、特定の組合せとは異なる組合せ（例えば、異なる種類の数字の組合せ）で停止表示した場合には実行されない（され難い）演出態様の変動演出（リーチ演出）が実行される。その後、リーチ演出中に変動表示されている中装飾図柄が特定の図柄（例えば、リーチ表示されている数字図柄と同一種類の数字図柄）が停止表示される、即ち、同一種類の数字図柄が３つ並んで停止表示することで今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示す演出結果となるように構成している。さらに、本第５６制御例では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であって、且つ、不利大当たり遊技が実行される場合（不利大当たり当選した場合）と、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であって、且つ、有利大当たり遊技が実行される場合（有利大当たり当選した場合）と、で異なる組合せで３つの装飾図柄を停止表示させるように構成している。具体的には、図２０２８（ｂ）に示した通り、不利大当たり当選した場合には、リーチ演出が実行されることの無い組合せで左装飾図柄と右装飾図柄とが停止表示（図では、左装飾図柄が「２」、右装飾図柄が「３」で停止表示）した後に、リーチ演出が実行されること無く、袋を模した特定図柄８０２が中装飾図柄として停止表示している。ここで、本第５６制御例では、特別図柄抽選で不利大当たり当選した場合と、有利大当たり当選した場合とで、大当たり当選後に付与される特典（大当たり遊技中に付与可能な賞球数や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）の有利度合いが大きく異なるように構成しており、遊技者に有利な特別図柄抽選結果である有利大当たり当選したか否かを煽るための変動演出を実行可能に構成している。

【６１０３】

このように構成することで、変動演出の演出態様として大当たり当選の期待度が高い演出態様（リーチ演出）が実行された場合に、大当たり当選を期待しながら実行される変動演出を注視させ易くすることができる。そして、図２０２８（ｂ）に示した通り、不利大当たり当選を示すための装飾図柄が停止表示された時点では、表示領域Ｄｍ１には、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示すための「２２２」の表示態様で第３図柄が停止表示され、第２可変入賞装置６５０が開放制御される大当たり遊技（不利大当たり遊技）が実行されることを遊技者に案内するための案内表示態様として、第２可変入賞装置６５０付近を示す画像が表示領域Ｄｍ５に表示され、「狙ってね」のコメントが表示される。また、不利大当たり遊技中に遊技者が左打ち遊技を中断してしまうことを抑制するために、表示領域Ｄｍ４には、遊技者に左打ち遊技を促すための案内表示態様として「左打ち」が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、停止表示された特定図柄８０２（不利大当たり当選に対応する装飾図柄）を用いた演出が実行されることを遊技者に案内するための案内表示態様として「袋の中身は何だろう」のコメントが表示される。そして、不利大当たり遊技が実行されると、図２０２９（ａ）に示した通り、第２可変入賞装置６５０へと遊技球が入球する毎に、払い出される賞球数（１５個）に対応するポイント態様として「＋１５」を模したアイコンＰ１が特定図柄８０２から飛び出す演出（不利大当たり遊技中演出）が実行され、キャラクタ８０１が喜ぶアクションが実行される。また、副表示領域Ｄｓにて、不利当たり遊技中に１５個の賞球が獲得したことを案内するための案内表示態様として「１５ゲット」のコメントが表示される。

【６１０４】

次に、図２０２９（ｂ）から図２０３１（ｂ）を参照して、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選で有利大当たり当選した場合に実行される演出内容について説明をする。図２０２９（ｂ）は、有利大当たり当選した第１特別図柄が停止表示された時点における変動演出の演出態様の一例を示した図である。図２０２９（ｂ）に示した通り、有利大当たり当選した場合には、有利大当たり当選したことを示す装飾図柄の組合せとして同一種類の数字（図では「７７７」）が停止表示され、有利大当たり当選したことを遊技者に案内するための案内表示態様として「大当たり」の文字が表示され、キャラクタ８０１が喜ぶアクションが表示される。そして、表示領域Ｄｍ１には、大当たり当選を示す第３図柄（図では「７７７」）が停止表示される。有利大当たり当選した場合には有利大当たり遊技として可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技（有利大当たり遊技）が実行されるため、表示領域Ｄｍ５には、遊技盤１３の右側領域に設けられた可変入賞装置６５を模した画像が表示され、遊技者に対して右打ち遊技を促すための「右打ち」の表示が表示領域Ｄｍ４に表示される。また、副表示領域Ｄｓには、実行中の遊技内容、及び、後の遊技方法を案内するための案内表示態様として「大当たりおめでとう右打ちしてアタッカーを狙ってね」のコメントが表示される。つまり、本第５６制御例におけるパチンコ機１０は、第１特別図柄抽選で当選し得る大当たりとして、不利大当たりと有利大当たりとを有しており、有利大当たり当選した場合のみ、変動演出にて大当たり当選したことを報知するように構成している。このように構成することで、変動演出にて大当たり当選を示唆する演出が実行された場合において、特別図柄抽選の結果が不利大当たり当選であり遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【６１０５】

なお、本第５６制御例では、不利大当たり当選した場合には変動演出として大当たり当選を示唆する変動演出（リーチ演出等）が実行されないように構成しているが、これに限ること無く、不利大当たり当選した場合もリーチ演出が実行されるように構成しても良い。この場合、有利大当たり当選した場合よりも不利大当たり当選した場合の方が、リーチ演出が実行され難くなるように構成し、リーチ演出が実行された場合における有利大当たり当選が占める割合の方が、不利大当たり当選が占める割合よりも高くなるように構成すると良い。また、リーチ演出の演出結果が当たりを示す演出結果である場合に有利大当たり当選を報知し、リーチ演出の演出結果が外れを示す演出結果である場合に不利大当たり当選を報知するように構成しても良い。このように構成した場合であっても、変動演出の

演出内容に注視している遊技者の遊技意欲が、特別図柄抽選の結果が不利大当たり当選であったことに基づいて低下してしまうことを抑制することができる。次に、第１特別図柄抽選で有利大当たり当選した場合に実行される有利大当たり遊技中の演出態様について図２０３０（ａ）を参照して説明をする。図２０３０（ａ）は、第１特別図柄抽選で有利大当たり当選した場合（初当たり時）における大当たり遊技中（初当たり中）の演出態様を示した図である。詳細な説明は後述するが、本第５６制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される確変大当たりが設定されるように構成しており、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限を設けている。そして、特別図柄の高確率状態が連続して設定される上限回数に到達した場合（リミット到達した場合）には、確変大当たりが設定された場合であっても、大当たり遊技の終了後に特別図柄の低確率状態が設定されるように構成している。

【６１０６】

また、上述した不利大当たり当選した場合には、不利大当たり遊技の終了後に普通図柄の低確率状態が設定され、有利大当たり当選した場合には、有利大当たり遊技の終了後に普通図柄の高確率状態が設定されるように構成している。つまり、リミット到達していない状態において不利大当たり当選した場合には、不利大当たり遊技の終了後に第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定され、リミット到達していない状態において有利大当たり当選した場合には、有利大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成している。一方、リミット到達した場合には、不利大当たり遊技の終了後に通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定され、有利大当たり遊技の終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄の高確率状態が過剰に連続してしまうことを抑制することができる。一方で、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず、ラウンド遊技が１０ラウンドで、且つ、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される有利大当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、リミット到達するまでの残回数（特別図柄の高確率状態が連続して設定される上限回数に到達するまでの残回数）が多く残っている状態で第２特別図柄抽選が主として実行される普通図柄の高確率状態へと移行することで、有利大当たり遊技が実行される回数を多くすることができる。よって、本第５６制御例では、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選であるか否かを遊技者に示唆するための変動演出では無く、特別図柄抽選の抽選結果が、有利大当たり遊技が実行される大当たり当選であるか否かを遊技者に示唆するための変動演出が実行されることになる。

【６１０７】

次に、第１特別図柄抽選で大当たり当選し、有利大当たり遊技が実行されると、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出として、図２０３０（ａ）に示した表示画面が表示される。図２０３０（ａ）は、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される有利大当たり遊技（初当たり遊技）中に実行される大当たり遊技演出の演出態様を示した図である。上述した通り、本第５６制御例では、初当たり遊技が実行された時点におけるリミット到達までの残回数に応じて、初当たり遊技後に連続して特別図柄の高確率状態が設定可能な上限回数が異なるように構成している。具体的には、通常状態が設定されている状態で実行された第１特別図柄抽選で有利大当たり遊技（初当たり遊技）が実行される大当たりに当選した場合には、リミット到達するまでの残回数が７回となるため、初当たり遊技を含め、最大で７回の大当たり遊技が実行されるまで確変状態を継続することができるのに対して、通常状態が設定されている状態で実行された第１特別図柄抽選で不利大当たり遊技が実行され、第２確変状態が設定された後に、再度、第１特別図柄抽選で不利大当たり遊技が実行された後に有利大当たり遊技（初当たり遊技）が実行される大当たりに当選した場合には、第２確変状態が設定される毎にリミット到達するまでの残回数が更新（減算）されることから、初当たり遊技を含め、最大で４回の大当たり遊技が実行されるまでしか確変状態を継続することができないように構成している。また、本第５６制御

例では、遊技状態として通常状態が設定されている場合と、第２確変状態が設定されている場合、即ち、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、特別図柄の確率状態に関わらず、第１特別図柄抽選が主として実行される左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となるように構成し、且つ、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出の演出態様を同一とし、さらに、実行される特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンとして同一の変動パターンが選択されるように構成している。つまり、左打ち遊技によって実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、リミット到達までの残回数を遊技者が把握できない（し難くなる）ように構成している。

【６１０８】

このように構成された第５６制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選し、有利大当たり遊技（初当たり遊技）が実行された遊技者は、次に、リミット到達するまでに実行される有利大当たり遊技の残回数に興味を持つことになる。よって、図２０３０（ａ）に示した通り、初当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出にて、リミット到達までの残回数を遊技者に示唆可能な演出が実行される。図２０３０（ａ）に示した図は、初当たり遊技の１ラウンド目であって、可変入賞装置６５に２個の遊技球を入賞させた状態にて実行されている大当たり遊技演出の演出内容を示した図であって、表示領域Ｄｍ１には、第１特別図柄抽選の結果が大当たり当選であったことを示すための表示態様（７７７）で第３図柄が停止表示している。そして、表示領域Ｄｍ４には、可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技（有利大当たり遊技）中に右打ち遊技を促すための案内表示態様として「右打ち」が表示されている。また、実行中の大当たり遊技にて獲得した賞球数に対応する値（ポイント）を示すための表示領域Ｄｍ１０が形成され、既に払い出された３０個の賞球に対応する「３０Ｐ」の表示態様が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの右下側には、実行中の大当たり遊技に対応する表示態様として、宝箱を模したアイコン８０５が表示され、可変入賞装置６５へと入遊技球を入賞させたことに基づいて払い出された賞球を示すための表示態様として、ポイントアイコンＰ１と、ポイントアイコンＰ２が表示されている。本第５６制御例では、可変入賞装置６５へと遊技球が１個入賞する毎に１５個の賞球が払い出されるように構成しているため、ポイントアイコンＰ１、及びポイントアイコンＰ２の何れも、１５個の賞球に対応する「＋１５」の表示態様で表示されている。つまり、初当たり遊技中は、アイコン８０５から飛び出るように表示されたポイントアイコンＰ１，Ｐ２の示す値を合算した値が表示領域Ｄｍ１０に表示される。このように構成することで、１回の大当たり遊技において可変入賞装置６５へと遊技球を入賞させた数と、入賞に基づいて払い出された賞球数と、を遊技者に分かり易く報知することができる。

【６１０９】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部では、「チャンスモード」の文字が付されたアイコン８０６と、「ビクトリーモード」の文字が付されたアイコン８０６ａが左方向へと変動している演出と、変動表示されている各アイコンの何れかを停止させようとするアクションを行っているキャラクタ８０１が表示されている。また、図２０３０（ａ）に示した状態では、リミット到達までの残回数が報知されていない状態であるため、表示領域Ｄｍ９には、「？モード」が表示されている。ここで、「チャンスモード」とは、リミット到達までの残回数が上限では無い状態、即ち、実行中の初当たり遊技が、通常状態中に実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行されたものでは無い状態であることを報知するモードであって、「ビクトリーモード」とは、リミット到達までの残回数が上限である状態、即ち、実行中の初当たり遊技が、通常状態中に実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行されたものである状態であることを報知するモードである。副表示領域Ｄｓには、初当たり遊技中に実行されている大当たり遊技演出の演出内容を案内するための案内表示態様として「チャンスモードだと？Ｐ、ビクトリーモードだと２０００Ｐどっちかな」の文字が表示されている。そして、図２０３０（ａ）に示した大当たり遊技演出の演出結果として、キャラクタ８０１が「チャンスモード

」の文字が付されたアイコン８０６を停止表示した場合には、図２０３０（ｂ）に示した表示画面が表示される。この「チャンスモード」は、リミット到達するまでの期間、即ち、初当たり遊技が終了し確変状態が設定されてからリミット到達した大当たり遊技が終了するまでの間、継続して設定されるモードである。図２０３０（ｂ）は、初当たり遊技が終了し、１回目の確変状態が設定されている状態で実行された第２特別図柄変動の大当たり変動中に表示される表示画面を示した図である。このチャンスモード中は、リミット到達までに実行され得る大当たり遊技の回数が上限回数（７回）では無いことのみが遊技者に報知されているモードであって、「チャンスモード」が報知された遊技者は、リミット到達までに実行可能な大当たり遊技の回数に興味を持つことになる。

【６１１０】

ここで、遊技者に有利な遊技を実行させることが可能な有利遊技期間の長さに上限を設け、且つ、設定される有利遊技期間の長さを異ならせることが可能な遊技性を有するパチンコ機１０において、有利遊技期間が設定された際に有利遊技期間の残期間の長さを正確に報知してしまうと、短い期間の有利遊技期間が設定された場合において遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。一方で、設定された有利遊技期間の長さを、有利遊技期間が終了するまで報知しないように構成してしまうと、急に有利遊技期間が終了してしまうため遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、本第５６制御例では、有利遊技期間に関する第１情報として、有利遊技期間中に設定されるモードの種別を用いて有利遊技期間の長さを遊技者に大まかに報知するように構成している。そして、第１情報として「チャンスモード」が報知された場合には、次に実行される大当たり遊技が、有利遊技期間中に実行される最後の大当たり遊技（最終当たり遊技）であるかを、最終当たり遊技が実行されるよりも前に遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、有利遊技期間中の遊技を行っている遊技者に対して、有利遊技期間がより長く継続することを期待させながら遊技を行わせることができる。また、本第５６制御例では、第１情報として、有利遊技期間の長さが最長（上限）では無い場合に、共通して「チャンスモード」を報知するように構成しているため、「チャンスモード」中に実行される大当たり遊技の回数に幅を設けることができる。よって、「チャンスモード」が報知された時点で遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第５６制御例では、有利遊技期間の長さが最長（上限）では無い場合のみ、「チャンスモード」が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、有利遊技期間の長さが最長（上限）である場合の一部において「チャンスモード」を設定するように構成しても良い。このように構成することで、「チャンスモード」が設定された場合であっても、有利遊技期間の長さが最長（上限）である可能性を残すことができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことをより抑制することができる。

【６１１１】

「チャンスモード」中に実行される演出の内容を、図２０３０（ｂ）を参照して詳細に説明する。「チャンスモード」は、確変状態中に設定されるモードであり、本第５６制御例では、次に大当たり当選するまで確変状態が継続するように構成していることから、「チャンスモード」中は、実質、次回の大当たり遊技が実行されるまで、少なくとも有利遊技期間が継続する状態となる。つまり、「チャンスモード」中は、次に実行される大当たり遊技が、有利遊技期間中に実行される最後の大当たり遊技（最終当たり遊技）となるか否かを遊技者に報知するための演出が実行される。具体的には、図２０３０（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの中央部では、次に実行される大当たり遊技に対応するアイコン８０６が左右方向に変動表示される演出が実行され、副表示領域Ｄｓには、アイコン８０６の変動表示に関する演出内容を遊技者に案内するための案内表示態様として「箱に＄が付いていればチャンスモード継続、箱にＥＮＤが付いていればチャンスモード終了」の文字が表示される。また、図２０３０（ｂ）に示した図は、初当たり遊技終了後に設定された確変状態における第２特別図柄の大当たり変動中を示しているため、第２特別図柄変動に対応する第３図柄（図では矢印で表示）が表示領域Ｄｍ２に表示され、表示領域Ｄｍ４には右打ち遊技を促すための案内表示態様として「右打ち」が表示されている。また、初

当たり遊技中に獲得した賞球（可変入賞装置６５への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球）に対応する値（ポイント）として「３００Ｐ」が表示領域Ｄｍ１０に表示され、今回の有利遊技期間中に実行された大当たり遊技の回数を示すための履歴情報として、初当たり遊技に対応するアイコン８０５が主表示領域Ｄｍの下側に表示されている。また、アイコン８０５には、初当たり遊技中に獲得した賞球数を示すための「３００Ｐ」が付されて表示されている。

【６１１２】

図２０３０（ｂ）に示した図は、初当たり遊技終了後における表示画面を示しているため、履歴情報として初当たり遊技に対応するアイコン８０５のみが表示されているが、例えば、既に大当たり遊技が３回実行された後のチャンスモード中であれば、履歴情報として３回分の大当たり遊技に対応するアイコンが表示され、各アイコンに対して、各大当たり遊技にて獲得した賞球数に対応する表示態様（ポイント）が付されて表示される。このように構成することで、チャンスモードが終了するまでに実行された大当たり遊技の回数を主表示領域Ｄｍに表示される履歴情報を把握することで容易に遊技者に理解させることができる。図２０３０（ｂ）に示したアイコン８０６が左右方向に変動表示される演出は、次の大当たり遊技が実行されるまでに演出結果が表示される。具体的には、大当たり変動が停止表示されるまでの特図変動期間中において、アイコン８０６の裏面を遊技者が視認可能な状態から表面を遊技者が視認可能な状態となるようにアイコン８０６が左右方向に変動表示され、表面に付されている文字を主表示領域Ｄｍに表示することで演出結果を表示するように構成している。このアイコン８０６の表面に「＄」が表示された場合は、次の大当たり遊技が終了した後も確変状態が設定される状態、即ち、次の大当たり遊技が最終当たり遊技では無いことが報知される。そして、アイコン８０６の表面に「ＥＮＤ」が表示された場合は、次の大当たり遊技が終了した後に確変状態が設定されない状態、即ち、次の大当たり遊技が最終当たり遊技であることが報知される。また、詳細な説明は省略するが、アイコン８０６が左右方向に変動表示される演出の演出態様は、リミット到達までの残回数に基づいて複数の演出態様の中から１の演出態様が設定されるように構成している。具体的には、リミット到達までの残回数が多い場合の方が、少ない場合よりも左回りの変動表示が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、アイコン８０６が左右方向に変動表示される演出の演出結果が表示されるよりも前に、リミット到達の有無を遊技者に予測させる楽しみを提供することができるため演出効果を高めることができるという効果がある。

【６１１３】

なお、これに限ること無く、他の要素に基づいてアイコン８０６が左右方向に変動表示される演出の演出態様を決定可能に構成しても良く、例えば、リミット到達までの残回数が奇数回数の場合と、偶数回数の場合とで、設定され易くなる演出態様を異ならせたりしても良い。また、リミット到達までの残回数が特定数以上（例えば、４回以上）である場合と、リミット到達までの残回数が１回である場合とで、一方の演出態様（例えば、左回り）が設定され易く、その他の場合において他方の演出態様（例えば、右回り）が設定され易くなるように構成しても良い。この場合、アイコン８０６が左右方向に変動表示される演出の演出態様として左回りの演出が実行されると、その時点で、リミット到達までの残回数が特定数以上（例えば、４回以上）、または、リミット到達までの残回数が１回である可能性が高いことを遊技者に把握させ、その後、演出結果として「＄」が付されたアイコン８０６が表示されることで、比較的長い有利遊技期間が設定されたことを遊技者に把握させることができる。つまり、アイコン８０６が左右方向に変動表示される演出の演出態様と、アイコン８０６が左右方向に変動表示される演出の演出結果と、を組み合わせることで、リミット到達までの残回数を遊技者に予測させることができ、演出効果を高めることができる。次に、図２０３１（ａ）を参照して、「チャンスモード」における最終当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出内容について説明をする。図２０３１（ａ）は、チャンスモードにおける最終大当たり中（最終当たり遊技中）に実行される大当たり遊技演出の演出態様を示した図である。図２０３１（ａ）は、初当たり遊技を含む

４回目の大当たり遊技が最終当たり遊技となる「チャンスモード」にて、最終当たり遊技が終了した時点で実行されている演出態様を表示した表示画面である。

【６１１４】

図２０３１（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの下側には、今回の「チャンスモード」中に実行された大当たり遊技の回数を示すための履歴情報として、初当たり遊技に対応するアイコン８０５と、２回目の大当たり遊技に対応するアイコン８０６と、３回目の大当たり遊技に対応するアイコン８０７と、が表示されており、各アイコンに対して、対応する大当たり遊技中に獲得した可変入賞装置６５への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球数に対応する値が付されて表示されている。具体的には、アイコン８０５、アイコン８０６には、３００個の賞球に対応する「３００Ｐ」が付され、アイコン８０７には、２７０個の賞球に対応する「２７０Ｐ」が付されている。つまり、３回目の大当たり遊技は可変入賞装置６５へと１８個の遊技球を入賞させた時点で終了し、賞球数が「２７０個」であったことを履歴情報として報知している。ここで、図２０２６、及び図２０２７を参照して上述した通り、本第５６制御例におけるパチンコ機１０では、可変入賞装置６５を開放制御する大当たり遊技（有利大当たり遊技）にて、１回のラウンド遊技が１個の遊技球の入賞を検知した場合に終了するように構成している。そして、１個の遊技球の入賞を検知した時点で、入賞が検知された遊技球よりも後に発射された遊技球が、特定入賞口６５ａの開口部を通過可能に構成している。即ち、１個目の遊技球の入賞を検知したことに基づいてラウンド遊技の終了条件が成立した時点において、２個以上の遊技球を可変入賞装置６５へと入賞（オーバー入賞）させることが可能に構成している。そして、１０ラウンドの大当たり遊技にて、各ラウンドで２個目の遊技球を可変入賞装置６５へと入賞（オーバー入賞）させた場合に、１回の大当たり遊技にて獲得した賞球数（可変入賞装置６５への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球数）が３００個となるように構成している。さらに、遊技盤１３の右側領域に埋設された各種釘Ｑの状況に応じて、オーバー入賞のし易さが異なるように構成している。

【６１１５】

よって、図２０３１（ａ）に示した通り、履歴情報として、チャンスモード中に実行された大当たり遊技の回数だけで無く、各大当たり遊技中に獲得した賞球数（可変入賞装置６５への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球数）に対応する値（ポイント）を表示するように構成することでオーバー入賞を狙いやすいパチンコ機１０であるか否かを遊技者に把握させることができる。また、図２０３１（ａ）では、チャンスモードにおける４回目の大当たり遊技（最終当たり遊技）が終了した時点を示しているため、主表示領域Ｄｍの中央部には、実行中の４回目の大当たり遊技（最終当たり遊技）に対応するアイコン８０８が「ＥＮＤ」を付した状態で表示されており、４回目の大当たり遊技にて獲得した賞球数に対応する「３００Ｐ」が付されて表示されている。また、表示領域Ｄｍ１０には、今回のチャンスモード中に獲得した賞球数（可変入賞装置６５への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球数）の累積値に対応する値（ポイント）として「１１７０Ｐ」が表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、今回の大当たり遊技で「チャンスモード」が終了することを示すための案内表示態様として「チャンスモード終了」の文字が表示されている。図２０３１（ａ）の表示画面が表示された後は「チャンスモード」中に獲得した全ての賞球数を遊技者に報知するための表示態様、及び、「チャンスモード」が終了した後の遊技内容を遊技者に案内するための表示態様を含む表示画面として、図２０３１（ｂ）に示した表示画面が表示される。図２０３１（ｂ）は、「チャンスモード」の最終当たり遊技のエンディング期間中に表示されるチャンスモード終了画面の演出態様を示した図である。

【６１１６】

図２０２５に示した通り、本第５６制御例におけるパチンコ機１０では、可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技（有利大当たり遊技）中に右打ち遊技を実行することで、可変入賞装置６５以外の入球口にも遊技球が入球し得るように構成している。具体的には、右打ち遊技を行うことで、第１一般入球口６３０ａ、及び、第２一般入球口６３０

ｂに遊技球が入球し得るように構成し、第１一般入球口６３０ａに遊技球が１個入球した場合には１０個の遊技球が賞球として払い出され、第２一般入球口６３０ｂに遊技球が１個入球した場合には１個の遊技球が賞球として払い出されるように構成している。そして、チャンスモード中に獲得した賞球数を報知する場合において、可変入賞装置６５へと遊技球が入賞したことに基づいて払い出された賞球数（アタッカ賞球数）のみを報知するよりも、可変入賞装置６５へと遊技球が入賞したことに基づいて払い出された賞球数（一般賞球数）に、各種一般入球口へと遊技球が入球したことに基づいて払い出された賞球数も加算した賞球数（全賞球数）を報知した場合の方が、１回のチャンスモード中に獲得した賞球数として大きな値を報知することができるため、遊技者の遊技意欲を高めることができるものであった。しかしながら、チャンスモード中において常に全賞球数を報知するように構成した場合には、大当たり遊技中において、可変入賞装置６５への入賞に基づく賞球数と、各一般入球口への入球に基づく賞球数とが加算表示されてしまうことになり、１回の大当たり遊技において獲得した可変入賞装置６５への入賞に基づく賞球数を遊技者に把握させ難くなるという問題があった。

【６１１７】

これに対して、本第５６制御例におけるパチンコ機１０では、チャンスモードの最終当たり遊技が終了するまでは、各大当たり遊技において可変入賞装置６５への遊技球の入賞に基づいて獲得した賞球数を遊技者に把握可能に表示し、チャンスモードの終了画面にて、全賞球数を遊技者に把握させるように構成している。具体的には、チャンスモードにおける大当たり遊技期間中に獲得した一般賞球数を内部的に計測しておき、チャンスモード終了画面にて、計測済の一般賞球数と、表示済のアタッカー賞球数とを合算表示するように構成している。このように構成することで、チャンスモードが終了する際には、チャンスモード中に獲得した全賞球数（アタッカー賞球数と一般賞球数とを合算した賞球数）を遊技者に報知することができると共に、チャンスモード中における各大当たり遊技に対応するアタッカー賞球数を遊技者に分かり易く把握させることができる。図２０３１（ｂ）に示した通り、チャンスモードにおける最終当たり遊技のエンディング期間では、今回のチャンスモード中に獲得したアタッカー賞球数に対応する値（ポイント）として「１１７０Ｐ」が表示領域Ｄｍ１０に表示される。この表示領域Ｄｍ１０は、チャンスモードが設定されている状態において、継続して表示画面に形成されている表示領域であって、チャンスモードの終了画面のみ、他の表示画面とは異なる位置に形成されている。そして、チャンスモード中に獲得した一般賞球数に対応する値（ポイント）を示すための表示領域Ｄｍ１１が新たに形成され、アタッカー賞球数に対応する値と、一般賞球数に対応する値とを合算した全賞球数に対応する値が表示される表示領域Ｄｍ１２が形成される。図２０３１（ｂ）では、アタッカー賞球数に対応する値として「１１７０Ｐ」が表示領域Ｄｍ１０に、一般賞球数に対応する値として「４０Ｐ」が表示領域Ｄｍ１１に、全賞球数に対応する値として「１２１０Ｐ」が表示領域Ｄｍ１２に表示されている。また、全賞球数が、アタッカー賞球数と一般賞球数とを合算した値であることを遊技者に分かり易く報知するために、「アタッカー賞球数＋一般賞球数＝全賞球数」を示す表示態様が表示され、表示領域Ｄｍ１０、表示領域Ｄｍ１１よりも強調した枠線で表示領域Ｄｍ１２が表示されている。

【６１１８】

また、チャンスモードの終了画面では、チャンスモード終了後に実行される遊技の内容を案内するための表示態様として、主表示領域Ｄｍには「引き戻しモード突入」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓには「引き戻しモード中に大当たりでビクトリーモード突入」の文字が表示されている。なお、本制御例では、図２０３１（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ１１にチャンスモード中（有利遊技期間中）に獲得した全一般賞球数に対応する値「４０Ｐ」を表示するように構成しているが、表示領域Ｄｍ１１に表示される値を徐々に増加させる演出を実行し、「４０Ｐ」に到達した時点で値の増加を停止するように構成しても良い。以上、説明をした通り、本第５６制御例におけるパチンコ機１０では、一連の有利遊技期間（チャンスモード）中に遊技者が獲得した全賞球数（アタッカー賞球数と一

般賞球数とを合算した賞球数）のうちアタッカー賞球数のみを大当たり遊技中に報知可能に構成しているため各大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球数を遊技者に分かり易く把握させることができる。加えて、チャンスモード終了時には、全賞球数を報知するように構成しているため、チャンスモード中に獲得した賞球数としてより多くの値を報知することができるため演出効果を高めることができる。なお、本第５６制御例では、チャンスモード中であって、且つ大当たり遊技中に獲得した一般賞球数のみを全賞球数として報知可能に構成しているが、これに限ること無く、チャンスモード中であって大当たり遊技が実行されていない期間、即ち、確変状態中における特別図柄変動期間中に獲得した一般賞球数も全賞球数として報知可能に構成しても良い。このように構成することで、チャンスモード中に獲得した全賞球数をより多くすることができる。

【６１１９】

次に、チャンスモードが終了し、引き戻しモードが設定された場合における演出態様について図２０３２（ａ）を参照して説明する。図２０３２（ａ）は、引き戻しモード中に実行される変動演出の演出態様を示した図である。本第５６制御例では、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合であって、リミット到達したことによって大当たり遊技の終了後に特別図柄の低確率状態が設定された場合に、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成しており、第２特別図柄抽選が２３回実行されるまで時短状態が継続するように構成している。本第５６制御例では、第２特別図柄の保留記憶（入賞情報）を、最大で４個記憶可能に構成していることから、時短状態が設定された場合には、最大で２７回の第２特別図柄抽選を実行可能となる。この時短状態が設定されてから２７回の第２特別図柄抽選において大当たり当選（１／２２）した場合には、特別図柄の低確率状態にて有利大当たり遊技が実行されることから、リミット到達までの残回数が上限である状態となり、「ビクトリーモード」へと移行する。よって、引き戻しモードが設定されている間は、第２特別図柄抽選で大当たり当選するか否か（ビクトリーモードへと移行するか否か）を遊技者に示唆するための変動演出が実行される。具体的には、図２０３２（ａ）に示した通り、表示領域Ｄｍ９には現在の遊技モードが引き戻しモードであることを示すための「引き戻しモード」が表示され、現在が時短状態中であることから右打ち遊技を促すための「右打ち」の表示が表示領域Ｄｍ４に表示される。また、時短状態中は、主として第２特別図柄抽選が実行されることから、表示領域Ｄｍ２には、第２特別図柄変動に対応する第３図柄が変動表示（図では矢印で表示）される。

【６１２０】

また、引き戻しモードが設定される前の有利遊技期間中に獲得した全賞球数に対応する値（ポイント）として「１２１０Ｐ」が表示領域１２に表示される。加えて、現在設定されている時短状態が終了するまでに実行可能な第２特別図柄変動の回数（残時短回数）が表示領域Ｄｍ２０に表示される。図２０３２（ａ）に示した図では、引き戻しモードへと移行してから１３回目の第２特別図柄変動が実行されている最中の演出態様を示しているため、表示領域Ｄｍ２０には「残り１０回」の文字が表示されている。そして、主表示領域Ｄｍの中央部では、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の結果を示唆するための変動演出として、「Ｖ」が付されたアイコン８３０と、「×」が付されたアイコン８３１と、「？」が付されたアイコン８３２と、が左右方向に変動表示し、キャラクタ８０１が何れかのアイコンを停止表示させようとするアクション態様で表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、実行中の変動演出の演出内容を説明するための案内表示態様として「「Ｖ」をゲットでビクトリーモード突入」のコメントが表示されている。この引き戻しモード中に実行される変動演出の演出結果として「Ｖ」が付されたアイコン８３０が停止表示した場合には、実行中の第２特別図柄変動が大当たり変動であることを遊技者に報知するための演出結果となり、「×」が付されたアイコン８３１が停止表示した場合には、実行中の第２特別図柄変動が外れ変動であることを報知するための演出結果となる。また、「？」が付されたアイコン８３２が停止表示した場合は、アイコン８３２が停止表示された時点では対応する第２特別図柄変動が大当たり変動であるか外れ変動であるかを遊技者に把握させ難くする演出結果となる。

【６１２１】
ここで、引き戻しモード中に実行される変動演出の演出結果が「？」であって、実行中の第２特別図柄変動が大当たり変動である場合に実行される引き戻しモード中の変動演出の演出内容について説明をする。変動演出として「？」を模したアイコン８３２が停止表示されると、キャラクタ８０１が停止表示されているアイコン８３２を叩くアクションを行い、アイコン８３２を裏返す演出が実行される。そして、アイコン８３２が裏返ることで、「Ｖ」または「×」が付された表示態様が表示される演出が実行されることで、第２特別図柄抽選の結果を報知するように構成している。つまり、各アイコンが変動表示される変動演出（図２０３２（ａ）参照）として、最初にアイコン８３０やアイコン８３１が停止表示される場合よりも、アイコン８３２が停止表示される場合の方が、１回の変動演出の演出期間を長くすることができる。つまり、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選の結果を示すための変動パターンとして設定された変動パターン（変動時間）に応じて、変動演出として「？」が付されたアイコン８３２を一旦停止表示させる変動演出の実行有無が決定されるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行される変動演出の演出期間として短時間の演出期間が連続して設定されてしまうことを抑制することができる。

【６１２２】
次に、引き戻しモード中に大当たり当選した場合の演出態様を、図２０３２（ｂ）を参照して説明する。図２０３２（ｂ）は、引き戻しモード中に実行された変動演出にて「Ｖ」が付されたアイコン８３０が停止表示した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図２０３２（ａ）に示した変動演出が実行された後、キャラクタ８０１がアイコン８３０を停止表示させると、図２０３２（ｂ）に示した通り、アイコン８３０が主表示領域Ｄｍの中央部に停止表示され、「ゲット」の文字が表示される。そして、キャラクタ８０１が大当たり当選に対応したアクション態様で表示され、副表示領域Ｄｓには、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことを遊技者に案内するための案内表示態様として「大当たりおめでとうビクトリーモード突入」の文字が表示される。また、図２０３２（ｂ）に示した図は、大当たり当選した第２特別図柄が停止表示された状態であるため、表示領域Ｄｍ２には、第２特別図柄に対応する第３図柄が大当たり当選に対応する組合せ「７７７」で停止表示されている。次に、図２０３３を参照して、ビクトリーモード中の演出態様について説明をする。このビクトリーモードは、上述した通り、特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）中に実行された特別図柄抽選で有利大当たりに当選した場合、即ち、有利遊技期間として最も長い期間（大当たり７回が実行される期間）が設定されることを示すための遊技モードである。このビクトリーモードが設定されると、図２０３３（ａ）に示した通り、表示領域Ｄｍ９に「ビクトリーモード」と表示され、大喜びしているアクション態様でキャラクタ８０１が表示される。図２０３３（ａ）は、ビクトリーモード突入した場合における初当たり遊技が開始された直後を示した図であり、今回の有利遊技期間中のアタッカー賞球数が０個であることに対応した「０Ｐ」が表示されている。

【６１２３】
また、引き戻しモードが設定されるよりも前に設定されていた前回の有利遊技期間中に獲得した全賞球数に対応する値として「１２１０Ｐ」が表示領域Ｄｍ１２に表示されている。加えて、ビクトリーモードが設定された場合は、有利遊技期間中に、今回実行される大当たり遊技（初当たり遊技）を含め７回の大当たり遊技が実行される状態であるため、予め、７回の大当たり遊技に対応する宝箱を模したアイコン８０５～アイコン８１１が主表示領域Ｄｍの下側に表示され、副表示領域Ｄｓには、「ＭＡＸ７箱ゲット目指せ２０００Ｐ」の文字が表示される。このように、ビクトリーモードは、特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）中に実行された特別図柄抽選で有利大当たりに当選した場合、即ち、有利遊技期間として最も長い期間（大当たり７回が実行される期間）が設定される場合のみ設定される遊技モードであるため、上述したチャンスモードとは異なり、予め有利遊技期間中に実行可能な大当たり遊技の回数を遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、今回設定された有利遊技期間が、最も遊技者に有利な有利遊技期

間であることを分かり易く把握させることができる。なお、このビクトリーモードにおける大当たり遊技中には、実行中の大当たり遊技に対応するアイコン、例えば、図２０３３（ａ）に示した図は初当たり遊技中であるためアイコン８０５から、可変入賞装置６５へと遊技球を入賞させる毎に払い出された賞球数に対応するポイントアイコンＰ１が飛び出る表示が行われ、ポイントアイコンＰ１が表示される毎に表示領域Ｄｍ１０にアタッカー賞球数として加算表示される。そして、ビクトリーモードにおける特別図柄変動期間中は、図２０３３（ａ）に示した表示態様が継続して表示され、次の大当たり遊技が実行された場合に、次の大当たり遊技に対応するアイコンを用いて大当たり遊技中のアタッカー賞球数を報知する表示が行われる。

【６１２４】

なお、このビクトリーモード中においても、１回の有利遊技期間中に実行された大当たり遊技の回数を履歴情報として表示するように構成しており、図２０３３（ａ）に示した７個のアイコン８０５～８１１は、ビクトリーモードが終了するまで継続して表示される。そして、既に実行済の大当たり遊技に対応するアイコンと、現在実行中の大当たり遊技に対応するアイコンと、未実行の大当たり遊技に対応するアイコンと、がそれぞれ異なる表示態様で表示される。そして、既に実行済の大当たり遊技に対応するアイコンには、該当する大当たり遊技にて獲得したアタッカー賞球数に対応する値（ポイント）が履歴情報として表示され、現在実行中の大当たり遊技に対応するアイコンには、ポイントアイコンＰ１が付される。また、表示領域Ｄｍ１２に表示される値（ポイント）は、１回の有利遊技期間（ビクトリーモードが終了するまでの期間）が終了するまで加算表示されること無く、１回の有利遊技期間が終了するまでは、アタッカー賞球数に対応する値（ポイント）が表示領域Ｄｍ１０に加算表示されるように構成している。その後、ビクトリーモードにおける最終当たり遊技が終了すると、図２０３３（ｂ）に示した表示画面が表示される。具体的には、ビクトリーモード中に実行された７回の大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球数に対応する値（表示領域Ｄｍ１０に表示される値）と、ビクトリーモード中に獲得した一般賞球数に対応する値、即ち、ビクトリーモード中に実行された７回の大当たり遊技期間中に獲得した一般賞球数に対応する値とを合算した全賞球数として表示領域Ｄｍ１３に「２１９８Ｐ」が表示される。その後、表示領域Ｄｍ１３に表示された全賞球数に対応する値（ポイント）が、表示領域Ｄｍ１２に表示されている値（ポイント）に加算表示される。

【６１２５】

次に、ビクトリーモードが終了した後に移行する引き戻しモードの演出内容について、図２０３４を参照して説明をする。図２０３４は、引き戻しモードの演出態様として、天国ゾーンが設定された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第５６制御例では、引き戻しモードへと移行する時点で獲得済みの第２特別図柄の保留情報（特図２保留情報）の先読み結果、連チャン中に獲得した賞球数（全賞球数）、及び、連チャン中に獲得した一般賞球数に応じて、引き戻しモードの演出態様を異ならせて決定可能に構成しており、通常モードよりも天国モードが設定された場合の方が、引き戻しモードへと移行する時点で獲得済みの第２特別図柄の保留情報（特図２保留）に大当たり当選に対応する保留情報が含まれている可能性が高くなるように構成している。よって、引き戻しモードへと移行した場合に、どの演出モードが設定されるかについて遊技者に興味を持たせることができる。図２０３４に示した通り、天国ゾーンが設定された場合には、変動表示されている各種アイコンや、背景画像が天国を模した表示態様で表示され、天使を模したキャラクタ８０３が表示される。以上、説明をした通り、本第５６制御例では、有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の回数が事前に遊技者に報知される遊技モード（ビクトリーモード）が設定された場合において、特別図柄変動が実行されている有利遊技期間中に特別図柄変動に対応する変動演出を実行すること無く、大当たり遊技中の遊技画面を継続して表示するように構成している。このように構成することで、各大当たり遊技の遊技期間が１回のラウンド遊技期間に対応し、大当たり遊技間における特別図柄変動期間がラウンド遊技間のインターバル期間に対応する一連の演出として実行し易くすることができる

。
【６１２６】
なお、本第５６制御例では、リミット到達までの残回数が上限である場合にのみ遊技モードとしてビクトリーモードが設定され、有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の回数を事前に遊技者に報知するように構成しているが、これに限ること無く、リミット到達までの残回数が上限である場合以外でも有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の回数を事前に遊技者に報知するように構成しても良い。また、本第５６制御例におけるパチンコ機１０では、有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の回数を事前に遊技者に報知する場合には、有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の全回数を事前に遊技者に報知するように構成しているが、これに限ること無く、有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の全回数のうち一部回数のみを事前に遊技者に報知するように構成しても良い。この場合、事前に報知されている大当たり遊技の回数に対応する数のアイコン８０５を主表示領域Ｄｍに表示しておき、表示されているアイコンの数に対応する大当たり遊技が終了するよりも前に、表示画面に表示されているアイコンの数を増加させる演出を実行するように構成すると良い。
【６１２７】
＜第５６制御例における遊技状態の遷移について＞
次に、図２０３５から図２０３７を参照して、本第５６制御例における遊技状態の遷移について説明をする。
【６１２８】
＜第５６制御例における電気的構成について＞
次に、図２０３８から図２０４５を参照して、本第５６制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第５６制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部と、を異ならせている点、及び、各種カウンタの取り得る値の範囲を異ならせている点で相違している。それ以外の要素については同一であり、その説明を省略する。まず、図２０３８を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図２０３８は、本第５６制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図２０３８に示した通り、本第５６制御例のパチンコ機１０におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１制御例のパチンコ機１０におけるＲＯＭ２０２（図２３（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ａａを、変動パターン選択テーブル２０２ｂに代えて変動パターン選択テーブル２０２ａｂを、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄに代えて第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。まず、図２０４０（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａａの内容について説明をする。図２０４０（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ａａに規定されている内容を模式的に示した図であって、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２４（ａ）参照）に対して、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値に対応する特別図柄抽選の結果を異ならせている点で相違している。
【６１２９】
具体的には、特別図柄の低確率状態では、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～４７」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「４８～９９９」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されており、特別図柄の高確率状態では、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～５１」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「５２～９９９」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲は「０～９９９」の１０００通りであって、特別図柄の低確率状態中に大当たりと判定される値が「０～４７」の４８通りであるため、特別図柄の低確率状態

にて実行される特別図柄抽選の結果が大当たりと判定される確率は４８／１０００（約１／２２）となる。また、特別図柄の高確率状態中に大当たりと判定される値が「０～５１」の５２通りであるため、特別図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選の結果が大当たりと判定される確率は５２／１０００（約１／１９）となる。次に、図２０４０（ｂ）を参照して、第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄの内容について説明をする。図２０４０（ｂ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄに規定されている内容を模式的に示した図である。図２０４０（ｂ）に示した通り、第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄには、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図１大当たり用テーブル２０２ａｄ１と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図２大当たり用テーブル２０２ａｄ２と、が規定されている。このように構成することで、特別図柄抽選が実行された特別図柄の種別に応じて、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を異ならせたり、特定の大当たり種別が設定される割合を異ならせたりすることができる。

【６１３０】

ここで、図２０４１（ａ）を参照して、特図１大当たり用テーブル２０２ａｄ１に規定されている内容について説明をする。図２０４１（ａ）は、特図１大当たり用テーブル２０２ａｄ１に規定されている内容を模式的に示した図である。図２０４１（ａ）に示した通り、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり当選した時点における遊技状態に関わらず、４種類の大当たり種別のうち何れかの大当たり種別が選択されるように特図１大当たり用テーブル２０２ａｄ１の内容が規定されている。具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３」の範囲に対して、大当たり種別「大当たりＡ」が、「４～６」の範囲に対して、大当たり種別「大当たりＢ」が、「７」に対して、大当たり種別「大当たりＣ」が、「８～９９」の範囲に対して、大当たり種別「大当たりＤ」が規定されている。つまり、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る範囲が「０～９９」の１００通りであることから、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、大当たり種別「大当たりＡ」が選択される割合は４％、大当たり種別「大当たりＢ」が選択される割合は３％、大当たり種別「大当たりＣ」が選択される割合は１％、大当たり種別「大当たりＤ」が選択される割合は９２％となる。大当たり種別「大当たりＡ」が設定された場合には、可変入賞装置６５を開放制御する大当たり遊技（有利大当たり遊技）として、ラウンド数が「１０」の１０ラウンド（Ｒ）確変大当たり遊技が実行される。この「大当たりＡ」が設定されたことに基づいて実行される確変大当たり遊技が終了した後には、リミット到達の有無に応じて、時短カウンタ２０３ｈ、及び確変カウンタ２０３ｉの値が設定される。具体的には、リミット到達していない場合（確変リミットカウンタ２０３ａａの値が４では無い場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値として「１００００」が、確変カウンタ２０３ｉの値として「１００００」が設定される。つまり、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が大当たり当選、或いは、他の終了条件が成立するまで実質的に継続するように構成している。

【６１３１】

一方、リミット到達した場合（確変リミットカウンタ２０３ａａの値が４である場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値として「２３」が、確変カウンタ２０３ｉの値として「０」が設定される。つまり、時短回数２３回の時短状態が設定されるように構成している。大当たり種別「大当たりＢ」が設定された場合には、可変入賞装置６５を開放制御する大当たり遊技（有利大当たり遊技）として、ラウンド数が「１０」の１０ラウンド（Ｒ）確変大当たり遊技が実行される。この「大当たりＢ」が設定されたことに基づいて実行される確変大当たり遊技が終了した後には、リミット到達の有無に応じて、時短カウンタ２０３ｈ、及び確変カウンタ２０３ｉの値が設定される。具体的には、リミット到達していない場合（確変リミットカウンタ２０３ａａの値が４では無い場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値として「１４」が、確変カウンタ２０３ｉの値として「１００００」が設定される。つまり、大当たり遊技終了後に設定される確変状態が、特別図柄抽選が１４回実行されるまで継続し、その後、第２確変状態

が設定されるように構成している。一方、リミット到達した場合（確変リミットカウンタ２０３ａａの値が４である場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値として「１４」が、確変カウンタ２０３ｉの値として「０」が設定される。つまり、時短回数１４回の時短状態が設定されるように構成している。

【６１３２】

大当たり種別「大当たりＣ」が設定された場合には、第２可変入賞装置６５０を開放制御する大当たり遊技として、ラウンド数が「２」の２ラウンド（Ｒ）確変大当たり遊技が実行される。この「大当たりＣ」が設定されたことに基づいて実行される確変大当たり遊技が終了した後には、リミット到達の有無に応じて、時短カウンタ２０３ｈ、及び確変カウンタ２０３ｉの値が設定される。具体的には、リミット到達していない場合（確変リミットカウンタ２０３ａａの値が４では無い場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値として「１００００」が、確変カウンタ２０３ｉの値として「１００００」が設定される。つまり、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が大当たり当選、或いは、他の終了条件が成立するまで実質的に継続するように構成している。一方、リミット到達した場合（確変リミットカウンタ２０３ａａの値が４である場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値として「０」が、確変カウンタ２０３ｉの値として「０」が設定される。つまり、通常状態が設定されるように構成している。大当たり種別「大当たりＤ」が設定された場合には、第２可変入賞装置６５０を開放制御する大当たり遊技として、ラウンド数が「２」の２ラウンド（Ｒ）確変大当たり遊技が実行される。この「大当たりＤ」が設定されたことに基づいて実行される確変大当たり遊技が終了した後には、リミット到達の有無に応じて、時短カウンタ２０３ｈ、及び確変カウンタ２０３ｉの値が設定される。具体的には、リミット到達していない場合（確変リミットカウンタ２０３ａａの値が４では無い場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値として「０」が、確変カウンタ２０３ｉの値として「１００００」が設定される。つまり、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が大当たり当選、或いは、他の終了条件が成立するまで実質的に継続するように構成している。

【６１３３】

一方、リミット到達した場合（確変リミットカウンタ２０３ａａの値が４である場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値として「０」が、確変カウンタ２０３ｉの値として「０」が設定される。つまり、通常状態が設定されるように構成している。以上、説明をした通り、本第５６制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、可変入賞装置６５を開放制御する１０ラウンド確変大当たり遊技が実行される大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）が選択される割合が７％、第２可変入賞装置６５０を開放制御する２ラウンド確変大当たり遊技が実行される大当たり種別（大当たりＣ、大当たりＤ）が選択される割合が９３％となるように構成しており、１０ラウンド確変大当たり遊技の方が、２ラウンド確変大当たり遊技よりも、大当たり遊技中の多くのアタッカー賞球数を獲得可能に構成しているため、大当たり遊技中に獲得可能なアタッカー賞球数の点では、１０ラウンド確変大当たり遊技が実行される大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）が遊技者に有利な大当たり種別となり、２ラウンド確変大当たり遊技が実行される大当たり種別（大当たりＣ、大当たりＤ）が遊技者に不利な大当たり種別となる。また、本第５６制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態として、リミット到達していない場合において、実質、次の大当たり遊技が実行されるまで確変状態が継続する確変状態（次回確変状態）と、特定回数（１４回）の特別図柄抽選が実行されるまで確変状態が継続し、その後第２確変状態が設定される確変状態（回数切り確変状態）と、確変状態が設定されることの無い第２確変状態と、を設定可能に構成している。そして、確変状態が設定されている場合は、普通図柄の高確率状態（電サポ状態）となり、第２確変状態が設定されている場合は、普通図柄の低確率状態（非電サポ状態）となる。普通図柄の高確率状態（電サポ状態）では、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な第２特別図柄抽選を実行

し易い状態となるため、確変状態は、第２確変状態よりも遊技者に有利な遊技状態となる。

【６１３４】

よって、リミット到達していない場合においては、第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態として、次回確変状態が最も遊技者に有利な遊技状態となり、次いで、回数切り確変状態が遊技者に有利な状態となり、第２確変状態が最も遊技者に不利な遊技状態となる。図２０４１（ａ）に示した通り、大当たり遊技終了後に次回確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＣ）が選択される割合が５％、回数切り確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＢ）が選択される割合が３％、第２確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＤ）が選択される割合が９２％となるように構成している。一方で、リミット到達した場合には、大当たり遊技の終了後に必ず特別図柄の低確率状態が設定されることから、大当たり遊技終了後には、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）または、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）の何れかが設定される。そして、時短状態が設定された場合には、電サポ状態となり第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な第２特別図柄抽選を実行し易くすることができるため、通常状態が設定される大当たり種別（大当たりＣ、大当たりＤ）よりも、時短状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）の方が遊技者に有利な大当たり種別となる。さらに、時短状態が設定される大当たり種別のうち、「大当たりＡ」が設定された場合には、特別図柄抽選が２３回実行されるまで時短状態が継続（時短回数２３回）、「大当たりＢ」が設定された場合には、特別図柄抽選が１４回実行されるまで時短状態が継続（時短回数１４回）するように構成している。ここで、時短状態が継続する期間が長い場合の方が、短い場合よりも時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄抽選の回数を多くすることができるため、「大当たりＡ」の方が「大当たりＢ」よりも遊技者に有利な大当たり種別となる。

【６１３５】

つまり、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の点においては、リミット到達していない場合では、「大当たりＡ」、「大当たりＣ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たりＢ」が次に有利な大当たり種別となり、「大当たりＤ」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。また、リミット到達した場合では、「大当たりＡ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たりＢ」が次に有利な大当たり種別となり、「大当たりＣ」、「大当たりＤ」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。このように、リミット到達の有無に応じて、設定される大当たり種別に対する大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の点における有利度合いの順序を異ならせるように構成することで、設定された大当たり種別と、リミット到達の有無とを組み合わせた遊技性を提供することができるため、バリエーションに富んだ遊技性の遊技を遊技者に提供することで遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第５６制御例では、通常状態が設定されている場合と、第２確変状態が設定されている場合とで、第１特別図柄抽選の結果を示すための変動演出として同一態様の変動演出が実行されるように構成しているため、現在の遊技状態を遊技者に把握され難くい変動演出が実行される。よって、遊技者に対して、大当たり当選した場合において、リミット到達の有無をより予測させ難くすることができる。なお、本第５６制御例では、リミット到達の有無に応じて、同一の大当たり種別が設定された場合であっても大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、リミット到達の有無に応じて、同一の大当たり種別が設定された場合であっても、実行されるラウンド遊技数を異ならせたり、可変入賞装置６５や第２可変入賞装置６５０へと遊技球が入賞したことに基づいて払い出される賞球数を異ならせたり、第１一般入球口６３０ａや第２一般入球口６３０ｂへと遊技球が入球したことに基づいて払い出される賞球数を異ならせたりするように構成しても良い。

【６１３６】

次に、図２０４１（ｂ）を参照して、特図２大当たり用テーブル２０２ａｄ２に規定されている内容について説明をする。図２０４１（ｂ）は、特図２大当たり用テーブル２０２ａｄ２に規定されている内容を模式的に示した図である。図２０４１（ｂ）に示した通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず、大当たり種別（大当たりＥ）が設定されるように構成している。具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９９」の全範囲に対して、大当たり種別「大当たりＥ」が規定されている。つまり、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る範囲が「０～９９」の１００通りであることから、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、大当たり種別「大当たりＥ」が選択される割合は１００％となる。大当たり種別「大当たりＥ」が設定された場合には、可変入賞装置６５を開放制御する大当たり遊技（有利大当たり遊技）として、ラウンド数が「１０」の１０ラウンド（Ｒ）確変大当たり遊技が実行される。この「大当たりＥ」が設定されたことに基づいて実行される確変大当たり遊技が終了した後には、リミット到達の有無に応じて、時短カウンタ２０３ｈ、及び確変カウンタ２０３ｉの値が設定される。具体的には、リミット到達していない場合（確変リミットカウンタ２０３ａａの値が４では無い場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値として「１０００００」が、確変カウンタ２０３ｉの値として「１００００」が設定される。つまり、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が大当たり当選、或いは、他の終了条件が成立するまで実質的に継続するように構成している。一方、リミット到達した場合（確変リミットカウンタ２０３ａａの値が４である場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値として「２３」が、確変カウンタ２０３ｉの値として「０」が設定される。つまり、時短回数２３回の時短状態が設定されるように構成している。

【６１３７】

つまり、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部（４％の割合）で設定される大当たり種別であって、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される４種類の大当たり種別のうち、最も遊技者に有利な大当たり種別（大当たりＡ）と同一内容の大当たり種別である「大当たりＥ」が必ず設定されるように構成しているため、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、遊技者に有利な特典（大当たり種別）が付与され易くなる。よって、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が遊技者に有利な特別図柄抽選となる。次に、図２０４２を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ａｂの内容について説明をする。図２０４２（ａ）は、変動パターン選択テーブル２０２ａｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図２０４２（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ａｂには、設定されている遊技状態に応じたテーブルとして、通常・第２確変用テーブル２０２ａｂ１と、確変・時短用テーブル２０２ａｂ２とが規定されている。まず、図２０４２（ｂ）を参照して、通常・第２確変用テーブル２０２ａｂ１の内容について説明をする。図２０４２（ｂ）は、通常・第２確変用テーブル２０２ａｂ１に規定されている内容を模式的に示した図である。この通常・第２確変用テーブル２０２ａｂ１は、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、又は、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で実行された特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。図２０４２（ｂ）に示した通り、本第５６制御例では、通常状態が設定されている場合と、第２確変状態が設定されている場合とで、同一のデータテーブルを参照して変動パターンが決定されるため、設定された変動パターン（変動時間）に基づいて現在の遊技状態が通常状態であるか第２確変状態であるかを遊技者に把握させ難くすることができる。

【６１３８】

また、第１特別図柄抽選の結果が大当たり当選であって、大当たり種別として「大当たりＣ」、「大当たりＤ」が設定された場合、即ち、第２可変入賞装置６５０が開放制御される大当たり遊技が実行される場合と、第１特別図柄抽選の結果が外れである場合とで、同一の変動パターン群（外れ変動用の変動パターン群）の中から変動パターンが決定され

るように規定し、第１特別図柄抽選の結果が大当たり当選であって、大当たり種別として「大当たりＡ」、「大当たりＢ」が設定された場合、即ち、可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技が実行される場合には、大当たり変動用の変動パターン群の中から変動パターンが決定されるように規定している。このように構成することで、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」が設定される大当たり変動のみ変動時間が比較的長い変動パターンが決定され易くすることができると共に、可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技（１０ラウンド確変大当たり遊技）が実行される場合のみ、変動演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果を表示することが可能となる。よって、大当たり当選を示す演出結果の変動演出が実行されたにも関わらず、少ない賞球しか獲得することが出来ない大当たり遊技（２ラウンド確変大当たり遊技）が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、普通図柄の高確率状態よりも第２特別図柄抽選を実行させ難い普通図柄の低確率状態が設定される通常状態、又は第２確変状態において、第２特別図柄の保留記憶可能な上限数（４個）よりも多い回数の第２特別図柄抽選が実行された場合には、変動時間が長い変動パターンが設定されるように構成している。このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定されている場合において、不正に第２特別図柄抽選が実行されることを抑制し易くすることができる。

【６１３９】

通常・第２確変用テーブル２０２ａｂ１に規定されている内容について具体的に説明をすると、図２０４２（ｂ）に示した通り、特別図柄種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）であって、特別図柄抽選の結果（抽選結果）が「大当たりＡ」、「大当たりＢ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「ノーマル」が規定されており、「２０～１６９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が６０秒の「スーパー」が規定されており、「１７０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「ＳＰ」が規定されている。また、特別図柄抽選の結果（抽選結果）が「大当たりＣ」、「大当たりＤ」、外れである場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「外れ」が規定されており、「１８０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒～６０秒の「リーチ外れ各種」が規定されている。一方、特別図柄種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）であって、特別図柄抽選の結果（抽選結果）が「当たり」（大当たり）であり、遊技状態が移行してからの変動回数が「１～４」の範囲である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「特殊」が規定されており、遊技状態が移行してからの変動回数が「５～」の範囲である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２００秒の「ロング」が規定されている。また、特別図柄種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）であって、特別図柄抽選の結果（抽選結果）が「外れ」であり、遊技状態が移行してからの変動回数が「１～４」の範囲である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「特殊」が規定されており、遊技状態が移行してからの変動回数が「５～」の範囲である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２００秒の「ロング」が規定されている。

【６１４０】

以上、説明をした通り、本第５６制御例では、通常状態、及び第２確変状態が設定されている場合、即ち、遊技者に対して左打ち遊技を促している遊技状態において、遊技盤１３の左側領域に設けられた第２可変入賞装置６５０を開放制御する大当たり遊技が実行される場合には、変動パターンとして、第１特別図柄抽選の結果が外れである場合と同一の変動パターン群の中から変動パターンを決定するように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が外れである場合と同一態様の変動演出を実行させ易くすることができるため、変動演出の実行期間中に遊技者が左打ち遊技を中断し難くすること

ができる。次に、図２０４２（ｃ）を参照して、確変・時短用テーブル２０２ａｂ２の内容について説明をする。図２０４２（ｃ）は、確変・時短用テーブル２０２ａｂ２に規定されている内容を模式的に示した図である。この確変・時短用テーブル２０２ａｂ２は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、又は、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態で実行された特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。本第５６制御例におけるパチンコ機１０では、普通図柄の高確率状態が設定された場合には、右打ち遊技によって第２特別図柄抽選を実行させる遊技が遊技者に有利な遊技方法となるため、主として第２特別図柄抽選が実行されることになる。しかしながら、第１特別図柄の保留記憶を獲得している状態（特図１保留を有している状態）で普通図柄の高確率状態が設定された場合や、右打ち遊技を行っているにも関わらず、発射された遊技球が左側領域を流下してしまい第１入球口６４へと入球した場合等が発生し、遊技者の意図しないタイミングで第１特別図柄抽選が実行される可能性がある。

【６１４１】

よって、普通図柄の高確率状態である確変状態や時短状態中に第１特別図柄抽選が実行された場合には、右打ち遊技に支障を来しにくい短時間の変動時間が決定されるように規定している。また、第１特別図柄抽選が第２特別図柄抽選よりも遊技者に不利な抽選となるように構成していることから、不正遊技目的で普通図柄の高確率状態中に第１特別図柄抽選を実行させることが無いことから、普通図柄の高確率状態中に第１特別図柄抽選が実行された場合において長時間の変動時間が決定されることが無いように構成している。また、確変状態が設定されている場合、即ち、チャンスモード中、又はビクトリーモード中は、次回の大当たり当選までは少なくとも遊技者に有利な遊技状態が継続する状態であり、他の遊技状態に比べて個々の特別図柄抽選の結果に対する興味が低下する遊技状態であるため、個々の特別図柄抽選の結果を示唆するための変動演出を実行すること無く、短い変動時間（０．５秒）の変動パターンを決定することで、次回の大当たり遊技が実行されるまでの期間を短くするように構成している。このように構成することで、リミット到達するまでに実行される複数回の大当たり遊技を短時間で完了させ易くすることができる。一方で、時短状態が設定された場合には、図２０３２（ａ）に示した通り、特別図柄抽選の結果に対して遊技者が興味を持つ引き戻しモードが設定され、個々の特別図柄抽選の結果を示すための変動演出（アイコン８３０～アイコン８３２を変動表示させる演出）が実行されるため、普通図柄の高確率状態が設定されている場合であっても、確変状態よりも長い変動時間の変動パターンが決定されるように構成している。

【６１４２】

具体的には、図２０４２（ｃ）に示した通り、特別図柄種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）であって、現在の遊技状態が「確変」（確変状態）では、特別図柄抽選の結果（抽選結果）に関わらず、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短変動」が規定されている。また、現在の遊技状態が「時短」（時短状態）で、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２秒の「短変動」が規定され、「１００～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「中変動」が規定され、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２秒の「短変動」が規定されている。一方で、特別図柄種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）であって、現在の遊技状態が「確変」（確変状態）では、特別図柄抽選の結果（抽選結果）に関わらず、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短変動」が規定されている。また、現在の遊技状態が「時短」（時短状態）で、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２秒の「短変動」が規定され、「１００～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「中変動」が規定さ

れ、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２秒の「短変動」が規定され、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「中変動」が規定されている。

【６１４３】

ここで、時短状態が設定されている状態で変動時間が２秒の変動パターンが決定された場合には、引き戻しモード中の変動演出として、「Ｖ」が付されたアイコン８３０、或いは、「×」が付されたアイコン８３１が停止表示する演出態様が、音声ランプ制御装置１１３にて設定され、変動時間が１０秒の変動パターンが決定された場合には、引き戻しモード中の変動演出として、「？」が付されたアイコン８３２が停止表示された後に、「Ｖ」または「×」が表示される変動演出の演出態様が、音声ランプ制御装置１１３にて設定される。次に、図２０３９を参照して、本第５６制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図２０３９は、本第５６制御例におけるパチンコ機１０が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図２０３９に示した通り、本第５６制御例におけるパチンコ機１０が有するＲＡＭ２０３は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０が有するＲＡＭ２０３（図２３（ｂ）参照）に対して、確変設定フラグ２０３ｍ、確変通過カウンタ２０３ｎ、入賞個数カウンタ２０３ｏ、残球タイマフラグ２０３ｐ、残球タイマ２０３ｑ、確変有効フラグ２０３ｒ、確変有効タイマ２０３ｓ、排出個数カウンタ２０３ｔを削除し、新たに、確変リミットカウンタ２０３ａａと、入賞個数カウンタ２０３ａｂを追加した点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素に対しては同一の符号を付してその説明を省略する。確変リミットカウンタ２０３ａａは、確変状態が連続して設定される上限に到達したかを判別する際に参照されるカウンタであって、通常状態が設定されている場合には、カウンタ値として「７」が設定されている。そして、大当たり遊技が実行される毎にカウンタの値が１減算され、減算後のカウンタ値が「０」であるかが判別される。減算後のカウンタ値が「０」であると判別した場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態として特別図柄の低確率状態を設定するための処理が実行され、再度、カウンタの値に「７」が設定される。

【６１４４】

このように構成することで、確変状態が際限無く連続して設定されてしまい、遊技者に過剰に確変状態を提供してしまうことを抑制することができる。また、連続して確変状態が設定される回数に上限を設けることができるため、本第５６制御例におけるパチンコ機１０のように、大当たり遊技終了後に必ず特別図柄の高確率状態が設定されるように大当たり種別を規定した場合であっても、過剰に遊技者に有利な遊技が提供されてしまうことを抑制することができる。入賞個数カウンタ２０３ａｂは、大当たり遊技中に特定入賞口へと入賞した遊技球の個数を計測するためのカウンタである。次に、図２０４３（ａ）を参照して、本第５６制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図２０４３（ａ）は、本第５６制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容を模式的に示した図である。図２０４３（ａ）に示した通り、本第５６制御例におけるパチンコ機１０が有するＲＯＭ２２２は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０が有するＲＯＭ２２２（図２８（ａ）参照）に対して、第１制御例におけるパチンコ機１０特有の各種演出を実行するために参照される各種テーブルを削除し、新たに、引き戻しモード態様選択テーブル２２２ａａと、従賞球テーブル２２２ａｂと、を追加した点で相違している。なお、従変動パターン選択テーブル２２２ａについては、第１制御例に対して、主制御装置１１０にて決定される各種変動パターンの種別を異ならせているため、主制御装置１１０から出力された変動パターンコマンドの種別に対応する変動演出の演出態様として従変動パターン選択テーブル２２２ａに規定されている演出態様を異ならせているが、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【６１４５】

引き戻しモード態様選択テーブル２２２ａａは、引き戻しモードが設定された場合における演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、引き戻しモードが設定される前にチャンスモード、或いは、ビクトリーモードが設定されている場合、即ち、確変状態中にリミット到達したことに基づいて時短状態が設定された場合において、既に獲得済みの全賞球数（総賞球数カウンタ２２３ａａの値）、既に獲得済みの一般賞球数（一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値）、及び、引き戻しモードが設定される時点で獲得済みの第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）に含まれる入賞情報に対する先読み結果に応じて異なる演出態様が規定されている。この引き戻しモード態様選択テーブル２２２ａａは、状態コマンド受信処理（図２０５３のＳ４２０１Ａ参照）にて、時短状態への変更を示す状態コマンドを受信したと判別した場合（図２０５３のＳ４３０６：Ｙｅｓ）に実行される引き戻し態様決定処理（図２０５４のＳ４３０７Ａ）において参照される（図２０５４のＳ４３５６Ａ）。ここで、引き戻し態様選択テーブル２２２ａａに規定されている内容について、図２０４４を参照して説明をする。図２０４４は、引き戻し態様選択テーブル２２２ａａに規定されている内容を模式的に示した図である。図２０４４に示した通り、引き戻し態様選択テーブル２２２ａａには、引き戻し態様として「通常ゾーン」と、「天国ゾーン」の２種類の態様が規定されている。

【６１４６】

具体的には、先読み結果（特図２保留に含まれる入賞情報に対する先読み結果）として「当たり有り」で、総賞球数カウンタ２２３ａａの値が「１～６０００」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「９０～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定されている。また、総賞球数カウンタ２２３ａａの値が「６００１～１００００」の範囲で、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値が「１～６００」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「８０～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定され、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値が「６０１～」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「７０～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定されている。さらに、総賞球数カウンタ２２３ａａの値が「１００００１～」の範囲である場合には、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「５０～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定されている。一方で、先読み結果（特図２保留に含まれる入賞情報に対する先読み結果）として「当たり無し」で、総賞球数カウンタ２２３ａａの値が「１～８０００」の範囲で、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値が「１～４５０」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９４」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「９５～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定され、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値が「４５１～７００」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「９０～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定され、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値が「７０１～」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず「天国ゾーン」が規定されている。

【６１４７】

また、総賞球数カウンタ２２３ａａの値が「８００１～１００００」の範囲で、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値が「１～９００」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「９０～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定され、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値が「９０１～」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず「天国ゾーン」が規定されている。さらに、総賞球数カウンタ２２３ａａの値が「１００００１～」の範囲で、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値が「０～７００」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「２０～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定され、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値が「７０１～」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず「天

国ゾーン」が規定されている。つまり、本第５６制御例におけるパチンコ機１０では、引き戻しモードの態様として、先読み結果に当たりが有る場合、即ち、引き戻しモードが設定された直後に大当たり当選する場合には、先読み結果に当たりが無い場合よりも、引き戻しモードの態様として「天国ゾーン」が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、引き戻しモードへと移行した場合に設定される態様種別に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、先読み結果に関わらず、既に獲得済みの全賞球数（連チャンモード中に獲得した賞球数）が多くなるほど引き戻しモードの態様として「天国ゾーン」が設定され易くなるように構成している。加えて、連チャンモード中に獲得した一般賞球数が多くなるほど引き戻しモードの態様として「天国ゾーン」が設定され易くなるように構成している。

【６１４８】

従賞球テーブル２２２ａｂは、パチンコ機１０に設けられた各種入賞口（入球口）へと遊技球が入賞（入球）した場合に払い出される賞球数が規定されているデータテーブルである。本第５６制御例におけるパチンコ機１０では、遊技盤１３に設けられた各種入賞口（入球口）へと遊技球が入賞（入球）したことを各種検知手段（各種スイッチ２０８）が検知した場合に、主制御装置１１０の入出力ポート２０５へと検知信号が出力される。そして、各種スイッチ２０８から出力された検知信号に関する情報が専用のバッファ（入賞情報用バッファ）に格納され、入賞情報用バッファに格納されている情報に基づいて、払出制御装置１１４に対して払い出す賞球数を示すための賞球数コマンドを出力すると共に、音声ランプ制御装置１１３に対して、遊技球が入賞（入球）した入賞口（入球口）の種別を示すための入賞種別コマンドを出力するように構成している。つまり、音声ランプ制御装置１１３に対しては、遊技球がどの入賞口（入球口）に入賞（入球）したのかを示すコマンドを、入賞（入球）が発生する毎に出力するだけであり、音声ランプ制御装置１１３に対して、実際に払い出した賞球数を示すコマンドを出力しないように構成している。このように構成することで、主制御装置１１０にて実行される処理負荷を軽減することができる。そして、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から出力された入賞種別コマンドを受信すると、賞球数の計数が必要な期間であるかを判別し、計数が必要な期間であると判別した場合には、従賞球テーブル２２２ａｂを参照して、受信した入賞種別コマンドに基づいて払い出された賞球数を特定し、賞球数を計数するように構成している。このように構成することで、賞球数の計数が必要な期間のみ、音声ランプ制御装置１１３側で賞球数を計数することが可能となる。

【６１４９】

ここで、図２０４５を参照して、従賞球テーブル２２２ａｂに規定されている内容について説明をする。図２０４５は、従賞球テーブル２２２ａｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図２０４５に示した通り、従賞球テーブル２２２ａｂには、入賞種別コマンドに含まれている入賞種別に対応させて賞球情報が予め規定されている。具体的には、入賞種別「第１特定入賞口（特定入賞口６５ａ）」に対しては、賞球情報「１５」が規定され、入賞種別「第２特定入賞口（第２特定入賞口６５０ａ）」に対しては、賞球情報「１５」が規定され、入賞種別「第１入球口（第１入球口６４）」に対しては、賞球情報「２」が規定され、入賞種別「第２入球口（第２入球口６４０）」に対しては、賞球情報「１」が規定され、入賞種別「左一般入球口（左一般入球口６３）」に対しては、賞球情報「５」が規定され、入賞種別「第１一般入球口（第１一般入球口６３０ａ）」に対しては、賞球情報「１０」が規定され、入賞種別「第２一般入球口（第２一般入球口６３０ｂ）」に対しては、賞球情報「１」が規定されている。

【６１５０】

＜第５６制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２０４６から図２０５１を参照して、本第５６制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第５６制御例では、上述した第１制御例に対して、タイマ割込処理（図４０参照）に代えてタイマ割込処理（図２０４６参照）を、更新処理（図４４のＳ２２１参照）に代えて

更新処理（図２０４８のＳ２２１Ａ参照）を、大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）に代えて大当たり制御処理（図２０４９のＳ１８０４Ａ参照）を、実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図２０４６を参照して、タイマ割込処理について説明をする。図２０４６は、本第５６制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるタイマ割込処理の処理内容を示すためのフローチャートである。図２０４６に示した通り、本第５６制御例におけるタイマ割込処理では、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０にて実行される主制御装置１１０のタイマ割込処理（図４０参照）に対して、スイッチ読み込み処理（図４０のＳ１０１参照）に代えて、スイッチ読み込み処理（図２０４６のＳ１０１Ａ）を実行する点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。ここで、図２０４７を参照して、スイッチ読み込み処理（Ｓ１０１Ａ）の処理内容について説明をする。図２０４７は、スイッチ読み込み処理（Ｓ１０１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このスイッチ読み込み処理（Ｓ１０１Ａ）では、入出力ポート２０５へと出力された各種スイッチ２０８からの検知信号に基づいて入賞情報用バッファに格納された情報（入賞情報）を読み出して、払出制御装置１１４に対して出力する賞球コマンドを設定するための情報を賞球払い出し用バッファに格納する処理と、音声ランプ制御装置１１３に対して出力する入賞種別コマンドを設定するための処理が実行される。

【６１５１】

具体的には、スイッチ読み込み処理（Ｓ１０１Ａ）が実行されると、まず、入賞情報用バッファに格納されている情報を読み出し（Ｓ１１１Ａ）、格納情報があるかを判別し（Ｓ１１２Ａ）、格納情報が無いと判別した場合は（Ｓ１１２Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１２Ａの処理において、格納情報があると判別した場合は（Ｓ１１２Ａ：Ｙｅｓ）、次に、格納されている情報が特定入賞口（特定入賞口６５ａ、第２特定入賞口６５０ａ）に対応する情報であるかを判別し（Ｓ１１３Ａ）、特定入賞口に対応する情報であると判別した場合は（Ｓ１１３Ａ：Ｙｅｓ）、入賞した特定入賞口種別に対応する入賞種別コマンドを設定し（Ｓ１１４Ａ）、Ｓ１１５Ａの処理へ移行する。つまり、入賞情報用バッファに、特定入賞口６５ａへの入賞を示す格納情報、即ち、可変入賞装置６５内に設けられた入球検知センサ６５ｓ（図２０２５参照）から出力された検知信号に対応する情報が入賞情報用バッファに格納されている場合には、特定入賞口６５ａ（第１特定入賞口）に対応する入賞種別コマンドが設定され、第２可変入賞装置６５０内に設けられた入球検知センサ（図示せず）から出力された検知信号に対応する情報が入賞情報用バッファに格納されている場合には、第２特定入賞口６５０ａ（第２特定入賞口）に対応する入賞種別コマンドが設定される。また、Ｓ１１３Ａの処理において、特定入賞口に対応する情報が格納されていないと判別した場合は（Ｓ１１３Ａ：Ｎｏ）、次に、格納情報が一般入球口（左一般入球口６３、第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）に対応する情報であるかを判別し（Ｓ１１５Ａ）、一般入球口に対応する情報であると判別した場合は（Ｓ１１５Ａ：Ｙｅｓ）、入賞した一般入球口種別に対応する入賞種別コマンドを設定し（Ｓ１１６Ａ）、Ｓ１１７Ａの処理に移行する。一方、Ｓ１１５Ａの処理において、一般入球口に対応する情報が格納されていないと判別した場合は（Ｓ１１５Ａ：Ｎｏ）、Ｓ１１６Ａの処理をスキップして、Ｓ１１７Ａの処理へ移行する。

【６１５２】

Ｓ１１７Ａの処理では、格納されている情報がその他入球口（第１入球口６４、第２入球口６４０）に対応する情報であるかを判別し（Ｓ１１７Ａ）、その他入球口に対応する情報が格納されていると判別した場合は（Ｓ１１７Ａ：Ｙｅｓ）、入賞したその他入球口種別に対応する入賞種別コマンドを設定し（Ｓ１１８Ａ）、Ｓ１１９Ａの処理へ移行する。また、Ｓ１１７Ａの処理において、その他入球口に対応する情報が格納されていないと判別した場合は（Ｓ１１７Ａ：Ｎｏ）、Ｓ１１８Ａの処理をスキップして、Ｓ１１９Ａの処理へ移行する。次に、Ｓ１１９Ａの処理では、今回特定した入賞種別に対応した賞球数を決定し、賞球払い出し用バッファに格納する（Ｓ１１９Ａ）。その後、今回読み出した格納情報を入賞情報用バッファから削除して本処理を終了する。なお、Ｓ１１４Ａ，Ｓ１

１６Ａ，Ｓ１１８Ａの処理において設定された各種入賞種別コマンドは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（図５１のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。また、Ｓ１１９Ａの処理において賞球払い出し用バッファに格納された情報は、Ｓ１８０１の処理が実行される毎に、格納されている賞球情報に対応する賞球払い出しコマンドが設定され、払出制御装置１１４へと出力される。そして、賞球払い出しコマンドが設定された賞球数に対応する賞球情報が賞球払い出し用バッファから削除される。次に、図２０４８を参照して、更新処理（Ｓ２２１Ａ）の処理内容について説明をする。図２０４８は、更新処理（Ｓ２２１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ２２１Ａ）は、上述した第１制御例の更新処理（図４４のＳ２２１参照）に対して、確変カウンタ２０３ｉの値が０に更新された場合に特別図柄の低確率状態を設定する処理と、時短カウンタ２０３ｈの値が０に更新された場合に普通図柄の低確率状態を設定する処理と、を実行する点と、遊技状態が変更された場合において、変更された遊技状態と、その時点における確変カウンタ２０３ｉの値、及び、時短カウンタ２０３ｈの値を示すコマンド（状態コマンド）を設定するための処理を実行する点で相違している。

【６１５３】

具体的には、図２０４８に示した通り、更新処理（Ｓ２２１Ａ）が実行されると、まず、第１制御例の更新処理（図４４のＳ２２１参照）と同一のＳ５０１～Ｓ５０３の処理を実行し、Ｓ５０３の処理において確変カウンタ２０３ｉの値が０であると判別した場合に（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに特別図柄の低確率状態を設定し（Ｓ５０１Ａ）、その後、上述した第１制御例の更新処理（図４４のＳ２２１参照）と同一のＳ５０５～Ｓ５０７の処理を実行する。そして、Ｓ５０７の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合には（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに普通図柄の低確率状態を設定し（Ｓ５０２Ａ）、Ｓ５０３Ａの処理へ移行する。一方、Ｓ５０５の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きくないと判別した場合は（Ｓ５０５：Ｎｏ）、Ｓ５０６，Ｓ５０７、及びＳ５０２Ａの処理をスキップしてＳ５０３Ａの処理へ移行する。Ｓ５０３Ａの処理では、今回の更新処理によって状態（特別図柄の確率状態、普通図柄の確率状態）の変更があったかを判別し（Ｓ５０３Ａ）、変更があったと判別した場合は（Ｓ５０３Ａ：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｉの値、時短カウンタ２０３ｈの値に加え、現在の遊技状態を示すコマンド（状態コマンド）を設定し（Ｓ５０４Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５０３Ａの処理において、状態の変更が無いと判別した場合は（Ｓ５０３Ａ：Ｎｏ）、確変カウンタ２０３ｉの値、及び時短カウンタ２０３ｈの値を示すコマンド（状態コマンド）を設定し（Ｓ５０５Ａ）、本処理を終了する。なお、Ｓ５０４Ａの処理では、Ｓ５０１Ａの処理、及びＳ５０２Ａの処理と、既に遊技状態格納エリア２０３ｇに格納されている遊技状態を示す情報とに基づいて、現在の遊技状態を特定し、特定した遊技状態に対応する状態コマンドを設定するように構成している。具体的には、遊技状態格納エリア２０３ｇに確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態において、Ｓ５０２Ａの処理によって普通図柄の低確率状態が設定された場合には、遊技状態として第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される。

【６１５４】

次に、図２０４９を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１８０４Ａ）の処理内容について説明をする。図２０４９は、大当たり制御処理（Ｓ１８０４Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。大当たり制御処理（Ｓ１８０４Ａ）では、上述した第１制御例における大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）に対して、大当たり遊技のラウンド開始時に実行される処理内容と、大当たり遊技の終了タイミングにて実行される処理内容と、入賞処理（Ｓ１９１１）に代えて入賞処理（Ｓ１９１１Ａ）を実行する点と、で相違している。それ以外の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。大当たり制御処理（Ｓ１８０４Ａ）が実行されると、まず、上述した第１制御例における大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）と同一のＳ１９０１～Ｓ１９０５の処理を実行し、

Ｓ１９０５の処理において新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０５：Ｙｅｓ）、今回の大当たり遊技に対応する特定入賞口（特定入賞口６５ａ、又は第２特定入賞口６５０ａ）を開放させるために、可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆまたは第２可変入賞装置６５０の開閉扉を開放させる動作を実行し（Ｓ１９０１Ａ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１９０２Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ１９０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１９０５：Ｎｏ）、上述した第１制御例における大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）と同一のＳ１９０７～Ｓ１９０９の処理を実行し、Ｓ１９０９の処理において大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０９：Ｙｅｓ）、大当たり終了処理（Ｓ１９０３Ａ）を実行し、本処理を終了する。なお、大当たり終了処理（Ｓ１９０３Ａ）の処理内容については、図２０５０を参照して後述する。一方、Ｓ１９０９の処理にて大当たりの終了タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１９０９：Ｎｏ）、次に、入賞処理を実行し（Ｓ１９１１Ａ）、その後、上述した第１制御例と同一の異常処理を実行し（Ｓ１９１２）、本処理を終了する。なお、入賞処理（Ｓ１９１１Ａ）の詳細な内容については、図２０５１を参照して後述する。

【６１５５】

次に、図２０５０を参照して、大当たり終了処理（Ｓ１９０３Ａ）の処理内容について説明をする。図２０５０は、大当たり終了処理（Ｓ１９０３Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ１９０３Ａ）は、大当たり制御処理（図２０４９のＳ１８０４Ａ参照）において大当たりの終了タイミングであると判別した場合に実行される制御処理であって、リミット到達に関する情報を更新したり、更新後の情報に基づいてリミット到達の有無を判別したり、リミット到達有無に応じた遊技状態を設定したりする処理が実行される。具体的には、大当たり終了処理（Ｓ１９０３Ａ）が実行されると、まず、今回の大当たり遊技が通常大当たりであるかを判別し（Ｓ１９３１Ａ）、通常大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ１９３１Ａ：Ｎｏ）、確変リミットカウンタ２０３ａａの値を１減算し（Ｓ１９３２Ａ）、減算後の確変リミットカウンタ２０３ａａの値が０であるかを判別する（Ｓ１９３３Ａ）。Ｓ１９３３Ａの処理において確変リミットカウンタ２０３ａａの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ１９３３Ａ：Ｎｏ）、確変カウンタ２０３ｉの値に「１００００」を設定し（Ｓ１９３４Ａ）、今回の大当たり種別、現在の確変リミットカウンタ２０３ａａの値を用いて第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄを参照して時短カウンタ２０３ｈの値を決定し、決定した値を時短カウンタ２０３ｈの値に設定する（Ｓ１９３６Ａ）。そして、確変カウンタ２０３ｉの値、及び、時短カウンタ２０３ｈの値と、に基づいた状態コマンドを設定し（Ｓ１９３７Ａ）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１９３８Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９３１Ａの処理において、今回の大当たりが通常大当たりであると判別した場合（Ｓ１９３１Ａ：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ１９３３Ａの処理において、減算後の確変リミットカウンタ２０３ａａの値が０であると判別した場合（Ｓ１９３３Ａ：Ｙｅｓ）は、確変リミットカウンタ２０３ａａの値に７を設定し、上述したＳ１９３６Ａの処理へ移行する。

【６１５６】

以上、説明をした通り、本第５６制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技が終了したタイミングでリミット到達に関する情報を更新し（Ｓ１９３２Ａ）、リミット到達の条件が成立していると判別した場合には（Ｓ１９３３Ａ：Ｙｅｓ）、今回の大当たり種別に関わらず確変カウンタ２０３ｉの値を設定する処理（Ｓ１９３４Ａ）、即ち、特別図柄の高確率状態を設定する処理を実行しないように構成している。このように構成することで、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限を設けることができる。なお、本第５６制御例では、リミット到達に関する情報（確変リミットカウンタ２０３ａａの値）を更新する処理（第１処理）と、リミット到達に基づいて特別図柄の高確率状態が設定されることを抑制する処理（第２処理）と、を大当たり遊技の終了タイミングにて実行するように構成しているが、これに限ること無く、第１処理が実行されるタイミングと、第２処理が実行されるタイミングとを異ならせても良い。ま

た、本第５６制御例では大当たり終了処理（Ｓ１９０３Ａ）において、設定された遊技状態や確変カウンタ２０３ｉの値や時短カウンタ２０３ｈの値を示すための状態コマンドを設定し、音声ランプ制御装置１１３へと出力するように構成しているが、これに限ること無く、確変リミットカウンタ２０３ａａの値を示すためのコマンド（残リミットコマンド）を設定し、音声ランプ制御装置１１３へと出力可能に構成しても良い。このように構成することで、リミット到達するまでに実行可能な大当たり遊技回数を音声ランプ制御装置１１３側で把握させることが可能となる。

【６１５７】

次に、図２０５１を参照して、入賞処理（Ｓ１９１１Ａ）の処理内容について説明をする。図２０５１は、入賞処理（Ｓ１９１１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞処理（Ｓ１９１１Ａ）は、上述した大当たり制御処理（図２０４９のＳ１８０４Ａ参照）において実行される制御処理であって、ラウンド遊技期間中において終了条件が成立した場合にラウンド遊技を終了させるための処理が実行される。本第５６制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、ラウンド遊技を終了させるための終了条件の一部内容を異ならせている点と、ラウンド遊技の終了条件が成立した場合に実行される処理内容の一部を異ならせている点で相違している。図２０５１に示した通り、入賞処理（Ｓ１９１１Ａ）が実行されると、まず、上述した第１制御例の入賞処理（図５５のＳ１９１１参照）と同一のＳ２２０１～Ｓ２２０４の処理を実行し、次に、入賞個数カウンタ２０３ｏの値が１以上であるかを判別し（Ｓ２２０１Ａ）、１以上では無い（０である）と判別した場合は（Ｓ２２０１Ａ：Ｎｏ）、次に、ラウンド時間（３０秒）が経過したかを判別し（Ｓ２２０６）、ラウンド時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ２２０６：Ｎｏ）、ラウンド遊技の終了条件が成立していない場合であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２２０１Ａの処理において、入賞個数カウンタ２０３ｏの値が１以上であると判別した場合（Ｓ２２０１Ａ：Ｙｅｓ）、即ち、特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞したことに基づいて終了条件が成立したと判別した場合は、実行中のラウンド遊技を終了させるために、特定入賞口６５ａの閉鎖を設定し（Ｓ２２０７）、閉鎖コマンドを設定し（Ｓ２２０８）、１回のラウンド遊技終了を設定し（Ｓ２２０２Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ２２０６の処理において、ラウンド時間が経過したと判別した場合も（Ｓ２２０６：Ｙｅｓ）、ラウンド遊技の終了条件が成立したため、上述したＳ２２０７，Ｓ２２０８，Ｓ２２０２Ａの処理を実行し、本処理を終了する。

【６１５８】

＜第５６制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２０５２から図２０５８を参照して、本第５６制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第５６制御例では、上述した第１制御例に対して、コマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）に代えてコマンド判定処理（図２０５２のＳ４１１２Ａ参照）を、状態コマンド受信処理（図６０のＳ４２０２参照）に代えて状態コマンド受信処理（図２０５３のＳ４２０１Ａ参照）を、大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）に代えて大当たり関連処理（図２０５６のＳ４２０４参照）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図２０５２を参照して、コマンド判定処理（Ｓ４１１２Ａ）について説明をする。図２０５２は、本第５６制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ａ）の処理内容を示すためのフローチャートである。図２０５２に示した通り、本第５６制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ａ）では、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０にて実行される音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）に対して、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）に代えて状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ａ）を、大当たり関連処理（Ｓ４２１８）に代えて大当たり関連処理（Ｓ４２０４Ａ）を実行する点と、入賞種別コマンドを受信した場合に実行する処理を追加した点で相違している。それ以外の処理は同一で

あり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。
【６１５９】
コマンド判定処理（Ｓ４１１２Ａ）が実行されると、まず、状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２０１Ａ）、本処理を終了する。なお、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ａ）の詳細な内容については、図２０５３を参照して後述する。一方、Ｓ４２０１の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０にて実行される音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）と同一のＳ４２０３～Ｓ４２１４の処理を実行する。そして、Ｓ４２１４の処理において、図柄確定コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１４：Ｎｏ）、次に、入賞種別コマンドを受信したかを判別する（Ｓ４２０２Ａ）。ここで、入賞種別コマンドは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるタイマ割込処理（図２０４６参照）のスイッチ読み込み処理（図２０４７のＳ１０１Ａ参照）において遊技盤１３に設けられた各種入賞口（入球口）へと遊技球が入球したと判別した場合に設定されるコマンドであって、遊技球が入賞（入球）した入賞口（入球口）を識別可能な入賞種別情報が設定されているコマンドである。
【６１６０】
Ｓ４２０２Ａの処理にて入賞種別コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２０２Ａ：Ｙｅｓ）、入賞種別処理を実行し（Ｓ４２０３Ａ）、本処理を終了する。この入賞種別処理（Ｓ４２０３Ａ）では、受信した入賞種別コマンドに基づいて、特定期間（大当たり遊技期間等）にて払い出された賞球数を計測するための処理が実行される。なお、入賞種別処理（Ｓ４２０３Ａ）の詳細な内容については、図２０５５を参照して後述する。Ｓ４２０２Ａの処理において入賞種別コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０２Ａ：Ｎｏ）、次に、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１７）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ４２０４Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ４２１７の処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２１９）、本処理を終了する。次に、図２０５３を参照して、本第５６制御例におけるパチンコ機１０にて実行される状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ａ）の処理内容について説明をする。図２０５３は、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ａ）では、上述した第１制御例における状態コマンド受信処理（図６０のＳ４２０２参照）に対して、遊技状態が変更した場合に実行される処理内容の一部を変更している点で相違している。なお、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。
【６１６１】
図２０５３に示した通り、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ａ）が実行されると、上述した第１制御例における状態コマンド受信処理（図６０のＳ４２０２参照）と同一のＳ４３０１～Ｓ４３０３の処理を実行し、その後、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されているかを判別する（Ｓ４３０１Ａ）。即ち、一旦確変状態（有利遊技期間）が設定された後に通常状態が設定されたかを判別する。Ｓ４３０１Ａの処理において、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４３０１Ａ：Ｙｅｓ）、連チャンフラグ２２３ａｇをオフに設定し（Ｓ４３０２Ａ）、総賞球数カウンタ２２３ａａの値を０にクリアし（Ｓ４３０３Ａ）、特定賞球数カウンタ２２３ａｂの値を０にクリアし（Ｓ４３０４Ａ）、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値を０にクリアし（Ｓ４３０５Ａ）、従状態設定エリア２２３ｇの現状態エリアに受信した状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態を設定し（Ｓ４３０５）、本処理を終了する。つまり、Ｓ４３０１Ａ～Ｓ４３０５Ａの処理では、連チャンモード（チャンスモード、ビクトリーモード、引き戻しモードが繰り返し設定される有利遊技期間）が終了した状況であることを判別し、連チャンモードが終了した状況である場合に、連チャンモード中の遊技状況を把握するために用いられた各種カウンタの値をクリアするための処理が実行される。このように構成するこ

とで、連チャンモードへと複数回移行した場合であっても、過去の連チャンモード中の遊技状況に影響されること無く、個々の連チャンモード中における遊技状況を把握し易くすることができる。なお、本第５６制御例では、１回の連チャンモード単位で各賞球数の累積表示を実行するように構成しているが、これに限ること無く、複数回の連チャンモードを跨いで各賞球数の累積表示を実行するように構成しても良く、この場合、１の連チャンモードが終了してから所定期間内（例えば、特別図柄抽選が５０回実行されるまでの間）に新たな連チャンモードが設定された場合に前回の連チャンモード中に獲得した賞球数に対応する各賞球数の累積表示に対して新たな連チャンモード中に獲得した賞球数を加算するように構成すると良い。

【６１６２】

このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される賞球数に対応する表示態様（ポイント表示）の値として大きな値を表示し易くすることができ、演出効果を高めることができる。また、連チャンモードが終了した場合であっても、新たに連チャンモードが設定されることを期待しながら意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。なお、この場合、本第５６制御例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ａ）において実行されるＳ４３０２Ａ～Ｓ４３０５Ａの処理を、通常状態が設定されたタイミング、即ち、連チャンモードが終了したタイミングで実行するのでは無く、通常状態が設定されてから実行した特別図柄抽選の回数が特定回数（５０回）に到達したと判別した場合に実行するように構成すれば良い。次に、Ｓ４３０２の処理において、通常状態への変更を示す状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４３０２：Ｎｏ）、次に、時短状態への変更を示す状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４３０６）、時短状態への変更を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４３０６：Ｙｅｓ）、従時短カウンタ２２３ｎの値に対応する値を設定し（Ｓ４３０６Ａ）、次いで、引き戻し態様決定処理を実行する（Ｓ４３０７Ａ）。その後、引き戻し態様決定処理（Ｓ４３０７Ａ）によって決定された態様（引き戻しモード中のゾーン態様）に対応するモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０８Ａ）、Ｓ４３０５の処理を実行し、本処理を終了する。なお、引き戻し態様決定処理（Ｓ４３０７Ａ）の詳細な内容については、図２０５４を参照して後述する。

【６１６３】

Ｓ４３０６の処理において、時短状態への変更を示す状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４３０６：Ｎｏ）、次に、確変状態への変更を示す状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４３０９Ａ）、確変状態への変更を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４３０９Ａ：Ｙｅｓ）、次に、第２確変状態から確変状態へと変更（移行）されたかを判別し（Ｓ４３１０Ａ）、第２確変状態から確変状態へと変更されたと判別した場合は（Ｓ４３１０Ａ：Ｙｅｓ）、チャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３１１Ａ）、その後、Ｓ４３０５の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４３１０Ａの処理において、第２確変状態から確変状態へと変更されていない、即ち、通常状態、又は、時短状態から確変状態へと変更されたと判別した場合は（Ｓ４３１０Ａ：Ｎｏ）、ビクトリーモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３１２Ａ）、次いで、Ｓ４３０５の処理を実行し本処理を終了する。また、Ｓ４３０９Ａの処理において確変状態への変更を示す状態コマンドを受信していないと判別した場合、即ち、第２確変状態への変更を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４３０９Ａ）、そのままＳ４３０５の処理を実行して本処理を終了する。次に、図２０５４を参照して、引き戻し態様決定処理（Ｓ４３０７Ａ）の処理内容について説明をする。図２０５４は、引き戻し態様決定処理（Ｓ４３０７Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この引き戻し態様決定処理（Ｓ４３０７Ａ）では、遊技状態として時短状態が設定された場合における演出態様を決定するための処理が実行される。本第５６制御例におけるパチンコ機１０では、図２０３５に示した通り、確変状態が設定された場合には、リミット到達するまで確変状態と大当たり遊技とが繰り返し実行される有利遊技期間が設定されるように構成しており、この有利遊技期間中にリミット到達した場合には、大当たり遊技の終了後に時短状態が設

定されるように構成している。
【６１６４】
そして、時短状態が設定されている状態で実行される第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、再度、有利遊技期間が設定されるように構成している。さらに、時短状態は特別図柄の低確率状態であるため、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で大当たり当選（大当たり確率１／２２）した場合には、有利遊技期間として最長の遊技期間（大当たり遊技が７回実行されるまで継続する有利遊技期間）が設定されるため、次回の大当たり当選がほぼ確定している確変状態（有利遊技期間中）よりも、特別図柄抽選の結果を遊技者が注視する遊技期間となる。そこで、本第５６制御例では、時短状態に対応して設定される演出態様である引き戻しモードの態様を、時短状態が設定された時点で獲得済みの特図２保留に対する先読み結果（入賞情報格納エリア２２３ｂに格納済の第２特別図柄に対応する入賞情報に大当たり当選に対応する情報が含まれているかを事前に判別した結果）に基づいて決定可能に構成している。具体的には、特図２保留に対する先読み結果として大当たり当選に対応する情報が含まれていると判別された場合の方が、特図２保留に対する先読み結果として大当たり当選に対応する情報が含まれていないと判別された場合よりも、特定の態様（天国ゾーン）が決定され易くなるように構成している。このように構成することで、設定された引き戻しモードの態様によって時短状態中に大当たり当選するか否かを予測することが可能となるため、時短状態中の大当たり当選を目指す遊技者に対して引き戻しモード中の演出効果を高めることができる。さらに、本第５６制御例では、時短状態が設定された時点における特図２保留に対する先読み結果に加え、連チャンモード中に獲得した全賞球数（総賞球数カウンタ２２３ａａの値）と、一般賞球数（一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値）と、に基づいて引き戻しモード中の態様を決定可能に構成している。このように構成することで、連チャンモード中に獲得した賞球数に応じて、特定の態様（天国ゾーン）が設定される割合を異ならせることができるため、引き戻しモードを繰り返し実行している遊技者に対して、意外性のある演出を提供し易くすることができる。
【６１６５】
引き戻し態様決定処理（Ａ４３０７Ａ）が実行されると、まず、総賞球数カウンタ２２３ａａの値を読み出し（Ｓ４３５１Ａ）、次に、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値を読み出す（Ｓ４３５２Ａ）。そして、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている第２特別図柄に対応する入賞情報（特図２保留）を読み出し（Ｓ４３５３Ａ）、入賞情報格納エリア２２３ｂに第２特別図柄に対応する入賞情報（特図２保留）があるかを判別し（Ｓ４３５４Ａ）、第２特別図柄に対応する入賞情報があると判別した場合は（Ｓ４３５４Ａ：Ｙｅｓ）、次に、読み出した入賞情報内における当たり当選に対応する情報の有無を特定、即ち、特図２保留内に大当たり当選する入賞情報（大当たり保留）があるかを特定する（Ｓ４３５５Ａ）。つまり、Ｓ４３５５Ａの処理では、時短状態が設定された時点で獲得済みの特図２保留に対して先読み処理（事前判別処理）が実行される。そして、Ｓ４３５１Ａ、及びＳ４３５２Ａにて読み出した各カウンタの値、及び、当否情報（先読み結果）に基づいて、引き戻し態様選択テーブル２２２ａａを参照して引き戻し態様を決定し（Ｓ４３５６Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４３５４Ａの処理において、入賞情報が無いと判別した場合、即ち、時短状態が設定された時点で第２特別図柄に対応する入賞情報（特図２保留）を有していないと判別した場合は（Ｓ４３５４Ａの処理：Ｎｏ）、Ｓ４３５５Ａの処理をスキップして、Ｓ４３５６Ａの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図２０５５を参照して、入賞種別処理（Ｓ４２０３Ａ）の処理内容について説明をする。図２０５５は、入賞種別処理（Ｓ４２０３Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞種別処理（Ｓ４２０３Ａ）では、大当たり遊技中に受信した入賞種別コマンドに応じて、第１情報（アタッカー賞球数に対応する情報）と、第２情報（一般賞球数に対応する情報）と、を更新する処理が実行される。
【６１６６】
具体的には、入賞種別処理（Ｓ４２０３Ａ）が実行されると、まず、連チャンフラグ２

２３ａｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４２５１Ａ）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４２５１Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ４２５１Ａの処理において、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４２５１Ａ：Ｙｅｓ）、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている遊技状況を読み出し（Ｓ４２５２Ａ）、現在の遊技状況が大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ４２５３Ａ）、大当たり遊技中であると判別した場合は（Ｓ４２５３Ａ：Ｙｅｓ）、次に、現在がラウンド遊技期間であるかを判別する（Ｓ４２５４Ａ）。現在がラウンド遊技期間であると判別した場合は（Ｓ４２５４Ａ：Ｙｅｓ）、受信した入賞種別コマンドに対応するポイント（値）を、従賞球テーブル２２２ａｂを参照して決定し（Ｓ４２５５Ａ）、決定したポイントが示す値を対応する各種カウンタの値に加算し（Ｓ４２５６Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２５４Ａの処理において、現在がラウンド遊技期間では無いと判別した場合は、次に、現在がエンディング期間であるかを判別し（Ｓ４２５７Ａ）、エンディング期間であると判別した場合は（Ｓ４２５７Ａ：Ｙｅｓ）、今回受信した入賞種別コマンドが一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）に対応する入賞種別コマンドであるかを判別し（Ｓ４２５８Ａ）、今回受信した入賞種別コマンドが一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）に対応する入賞種別コマンドであると判別した場合は（Ｓ４２５８Ａ：Ｙｅｓ）、決定したポイントが示す値を、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値、単位一般賞球数カウンタ２２３ａｄの値に加算し（Ｓ４２５９Ａ）、本処理を終了する。

【６１６７】

また、Ｓ４２５３Ａの処理において、現在が大当たり遊技中では無いと判別した場合（Ｓ４２５３Ａ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４２５７Ａの処理において、現在がエンディング期間では無いと判別した場合（Ｓ４２５７Ａ：Ｎｏ）、又は、Ｓ４２５８Ａの処理において、今回受信した入賞種別コマンドが一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）に対応する入賞種別コマンドでは無いと判別した場合（Ｓ４２５８Ａ：Ｎｏ）は、各種カウンタの値を加算すること無く、本処理を終了する。次に、図２０５６を参照して、大当たり関連処理（Ｓ４２０４Ａ）の処理内容について説明をする。図２０５６は、大当たり関連処理（Ｓ４２０４Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理（Ｓ４２０４Ａ）では、上述した第１制御例における大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）に対して、大当たり開始コマンドを受信した場合に実行される処理内容の一部と、ラウンド数コマンドを受信した場合に実行される処理内容の一部を変更した点と、エンディングコマンドを受信した場合にエンディング処理（図６５のＳ４７１５）に代えてエンディング処理（Ｓ４７０８Ａ）を実行するように構成した点で相違している。なお、同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。大当たり関連処理（Ｓ４２０４Ａ）が実行されると、まず、大当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０１）、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４７０１Ａ）、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４７０１Ａ：Ｎｏ）、今回の大当たり種別が「大当たりＣ」、又は「大当たりＤ」であるかを判別する（Ｓ４７０２Ａ）。

【６１６８】

そして、Ｓ４７０２Ａの処理において、今回の大当たり種別が「大当たりＣ」、又は「大当たりＤ」であると判別した場合は（Ｓ４７０２Ａ：Ｙｅｓ）、第２可変入賞装置６５０の開放制御が実行される大当たり遊技が開始されるため、左打ちを継続させる大当たり表示態様を決定し（Ｓ４７０３Ａ）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４７０２）、本処理を終了する。なお、Ｓ４７０３Ａの処理で決定された大当たり表示態様を含む表示用大当たり開始コマンドが設定されることで、第３図柄表示装置８１の表示面に形成される表示領域Ｄｍ４に「左打ち」の文字が表示される。また、Ｓ４７０２の処理において、今回の大当たり種別が「大当たりＣ」、又は「大当たりＤ」では無いと判別した場合（Ｓ４７０２Ａ：Ｎｏ）、即ち、可変入賞装置６５の開放制御が実行される大当たり遊技

が開始される場合は、右打ちを実行させる大当たり表示態様を決定し（Ｓ４７０４Ａ）、連チャンフラグ２２３ａｇをオンに設定し（Ｓ４７０５Ａ）、単位一般賞球数カウンタの値を０にクリアし（Ｓ４７０６Ａ）、Ｓ４７０２の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０１Ａの処理において、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４７０１Ａ：Ｙｅｓ）、連チャン中大当たり開始処理を実行し（Ｓ４７０７Ａ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４７０７Ａの処理にて実行される連チャン中大当たり開始処理（Ｓ４７０７Ａ）の詳細な内容については、図２０５７を参照して後述する。

【６１６９】

Ｓ４７０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０９）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｙｅｓ）、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４７０８Ａ）、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４７０８Ａ：Ｙｅｓ）、大当たり遊技のラウンド数を表示させること無く本処理を終了する。一方、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４７０８Ａ：Ｎｏ）、連チャンモード中の大当たり遊技では無いため、受信したラウンド数コマンドに含まれるラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ４７１０）、本処理を終了する。Ｓ４７０９の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｎｏ）、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７１４）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７１４：Ｙｅｓ）、エンディング処理を実行し（Ｓ４７０９Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ４７１４の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７１４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図２０５７を参照して、連チャン中大当たり開始処理（Ｓ４７０７Ａ）の処理内容について説明をする。図２０５７は、連チャン中大当たり開始処理（Ｓ４７０７Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この連チャン中大当たり開始処理（Ｓ４７０７Ａ）は、連チャンモード中に実行される大当たり遊技に対応する大当たり遊技演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

【６１７０】

具体的には、連チャン中大当たり開始処理（Ｓ４７０７Ａ）が実行されると、まず、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている情報に基づいて、大当たり当選時の遊技状態を読み出し（Ｓ４７３１Ａ）、右打ちを継続させる大当たり表示態様を決定し（Ｓ４７３２Ａ）、Ｓ４７３１Ａの処理にて読み出した遊技状態が時短状態であるかを判別する（Ｓ４７３３Ａ）。そして、時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ４７３３Ａ：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技が実行されるモード（チャンスモード、ビクトリーモード）が既に告知済であるかを判別し（Ｓ４７３４Ａ）、告知済であると判別した場合は（Ｓ４７３４Ａ：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４７３７Ａ）、本処理を終了する。つまり、連チャンモードが設定されてから２回目以降の大当たり遊技が開始される場合には、過去に実行された大当たり遊技の開始タイミングにて、チャンスモード、或いは、ビクトリーモードが設定されているため、新たにモード告知をしない処理が実行される。このように構成することで、１の有利遊技期間中に複数回の大当たり遊技を実行させる場合において、遊技者に対して、１回の大当たり遊技が継続して実行されていると思わせ易くすることができる。Ｓ４７３４Ａの処理において、モード告知がされていないと判別した場合は（Ｓ４７３４Ａ：Ｎｏ）、次に、従確変リミットカウンタ２２３ａｅの値が７であるかを判別し（Ｓ４７３５Ａ）、７では無いと判別した場合は（Ｓ４７３５Ａ：Ｎｏ）、有利遊技期間の長さが上限である状況では無いため、チャンスモード突入を示すための大当たり表示態様を決定し（Ｓ４７３６Ａ）、Ｓ４７３７Ａの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４７３５Ａの処理において、７であると判別した場合は（Ｓ４７３５Ａ：Ｙｅｓ）、有利遊技期間の長さが上限である状況のため、ビクトリーモード突入を示すための大当たり表示態様を決定し（Ｓ４７３９Ａ）、Ｓ４７３７Ａの処理を実行し、本処理を

終了する。
【６１７１】
次に、図２０５８を参照して、エンディング処理（Ｓ４７０９Ａ）の処理内容について説明をする。図２０５８は、エンディング処理（Ｓ４７０９Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このエンディング処理（Ｓ４７０９Ａ）では、今回終了する大当たり遊技が連チャンモード以外にて実行された大当たり遊技であるか否かの判別と、連チャンモード中であって、有利遊技期間が終了する大当たり遊技であるか否かの判別が行われ、各判別の結果に応じたエンディング表示態様を設定するための処理が実行される。
【６１７２】
＜第５６制御例の別例について＞
次に、上述した第５６制御例におけるパチンコ機１０の別例について説明をする。まず、図２０５９を参照して、上述した第５６制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の別構成について説明をする。図２０５９は、第５６制御例の別例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の別構成を示した図である。上述した第５６制御例のパチンコ機１０は、図２０２５に示した通り、右側領域に第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ、特定入賞口６５ａを設け、いずれかの入賞口（入球口）へと入球した遊技球が他の入賞口（入球口）へと入賞（入球）し得ないように構成していた。つまり、遊技球１個に対して、特定期間（大当たり遊技期間）中において、入賞（入球）に基づいて獲得した賞球が表示され得る入賞口（入球口）への入賞（入球）数が最大で１回となるように構成していた。このように構成された遊技盤１３を有するパチンコ機１０は、遊技者に過剰に特典（賞球）が付与されてしまうことを抑制できるが、遊技者に対して意外性のある遊技を提供し難いという問題があった。これに対して、本別例では、遊技盤１３の遊技領域を流下する１個の遊技球に対して、複数回の特典を付与可能に構成している点で相違している。このように構成することで、遊技者に意外性のある遊技を提供し易くすることができる。さらに、上述した第５６制御例におけるパチンコ機１０のように、特定期間中に獲得した全ての賞球数を第３図柄表示装置８１の表示面に常時表示するのでは無く、ラウンド遊技中（第１期間）は、特定入賞口（特定入賞口６５ａ）への入賞に基づいて付与されたアタッカー賞球数を表示し、ラウンド遊技終了後のエンディング期間（第２期間）にて、一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）への入球に基づいて付与された一般賞球数、及び、アタッカー賞球数と一般賞球数とを合算した全賞球数を表示するように構成したパチンコ機１０において、一般賞球数が表示されない期間中にどの程度の一般賞球数を獲得したのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、第２期間において表示される一般賞球数の値や、全賞球数の値に対してより興味を持たせることができる。
【６１７３】
ここで、図２０５９を参照して、本別例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について具体的に説明をする。本別例では、上述した第５６制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３（図２０２５参照）に対して、第１一般入球口６３０ａ（賞球１０個）を右側領域の最流下端側に設け、第２一般入球口６３０ｂ（賞球１個）を右側領域の上流側に設けた点と、第２一般入球口６３０ｂを遊技球が通過可能に構成した点と、第２一般入球口６３０ｂを通過した遊技球が入賞（入球）可能な位置に、可変入賞装置６５、及び第２入球口６４０を設けた点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の構成については、同一の符号を付して、その説明を省略する。図２０５９に示した通り、本別例におけるパチンコ機１０の右側領域は、右側領域へと発射された遊技球がスルーゲート６７と、第２一般入球口６３０ｂとに、約１：１の割合で振り分けられるように構成され、スルーゲート６７を通過した遊技球の全部と、第２入球口６３０ｂを通過した遊技球の約２割が可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ上を流下可能に構成されている。可変入賞装置６５の構成は、上述した第５６制御例と同一であるため、詳細な説明を省略するが、大当たり遊技が実行されると開閉扉６５ｆが閉鎖状態から開放状態へと開放制御され、特定入賞口６５ａへと遊技球が入球可能な状態となる。ここで、本別例におけるパチンコ機１０の第２一般入球口６３０ｂは、スルーゲート６７と同一の構造、即ち、遊技球１個が

通過可能な大きさ（約１５ミリ）で開口幅が形成された入球手段（通過領域）となるように構成されており、図示しない検出手段（近接センサ等）が第２一般入球口６３０ｂ内を通過している遊技球を検出した場合に、主制御装置１１０へと検出信号を出力するように構成している。

【６１７４】

そして、開閉扉６５ｆから排出された遊技球、及び、第２一般入球口６３０ｂを通過した遊技球のうち、開閉扉６５ｆ上に到達しなかった遊技球の殆どが、電動役物６４０ａを臨む領域を流下し、電動役物６４０ａが誘導状態（突出状態）である場合には、電動役物６４０ａに到達した遊技球が、電動役物６４０ａ上を第２入球口６４０方向（図では右下方向）に向けて流下し、第２入球口６４０へと入球するように構成している。ここで、普通図柄の低確率状態では、普通図柄抽選で当たり当選した場合であっても、実行される普図当たり遊技によって電動役物６４０ａが短時間しか誘導状態（突出状態）へと変位しないため、電動役物６４０ａ上を流下している遊技球が第２入球口６４０に到達するよりも前に電動役物６４０ａが規制状態（埋没状態）へと変位し、第２入球口６４０へと遊技球が入球し得ないように構成している。このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（例えば、通常状態）にて右打ち遊技を実行したとしても、第２特別図柄抽選が実行され難くすることができる。そして、短時間の普図当たり遊技が実行されたことにより、電動役物６４０ａ上を短時間流下した遊技球は、第１アウト口６６ａへと入球し、遊技盤１３の外部へと排出される。また、電動役物６４０ａが規制状態（埋没状態）に位置している場合に電動役物６４０ａへと到達した遊技球は、電動役物６４０ａを通過し、３球に２球が第１アウト口６６ａに向かって流下し、残りの１球が第１一般入球口６３０ａに向けて流下するように構成されており、第１一般入球口６３０ａに向けて流下した遊技球のうち、１０球に１球の割合で第１一般入球口６３０ａに入球するように構成されている。

【６１７５】

つまり、本別例におけるパチンコ機１０では、普通図柄の低確率状態（通常状態、第２確変状態）にて右打ち遊技を行い、１５０個の遊技球を右側領域へと発射した場合に、７５個の遊技球が第２一般入球口６３０ｂを通過し、まず、７５個の賞球（賞球１個×７５個）が付与される。そして、１５０個の遊技球のうち、５０球が第１一般入球口６３０ａに向かって流下し、そのうち５球が第１一般入球口６３０ａへと入球し５０個の賞球（賞球１０個×５個）が付与されるように構成している。即ち、普通図柄の低確率状態（通常状態、第２確変状態）にて右打ち遊技を行った場合には、特別図柄抽選の実行権利を獲得すること無く、徐々に持ち球が減っていく（１５０個の発射に対して１２５個の賞球払い出し）遊技を行うことになるため、遊技者に不利な遊技方法となる。なお、普通図柄の高確率状態（時短状態、確変状態）では、電動役物６４０ａに到達した遊技球の一部が第２入球口６４０へと入球し、賞球１個が付与されるため、持ち球を大きく減らすこと無く、第２特別図柄抽選の実行権利を獲得することが可能な遊技を行うことができるため、遊技者に有利な遊技方法となる。以上、説明をした通り、本第５６制御例の別例によれば、操作手段を操作したことによって発射された１個の遊技球を複数個の入球手段へと入球させることができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供し易くすることができる。

【６１７６】

また、特定期間中（大当たり遊技中）に獲得した全ての賞球数を第３図柄表示装置８１の表示面に常時表示するのでは無く、ラウンド遊技中（第１期間）は、特定入賞口（特定入賞口６５ａ）への入賞に基づいて付与されたアタッカー賞球数を表示し、ラウンド遊技終了後のエンディング期間（第２期間）にて、一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）への入球に基づいて付与された一般賞球数、及び、アタッカー賞球数と一般賞球数とを合算した全賞球数を表示するように構成したパチンコ機１０において、特定期間中に発射された１個の遊技球によって、アタッカー賞球と、一般賞球との両方を獲得することが可能となるため、一般賞球数が表示されない期間中にどの程度の一般賞球数を獲得したのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、第２期間において

表示される一般賞球数の値や、全賞球数の値に対してより興味を持たせることができる。なお、本別例では、一般賞球が払い出される入球手段（一般入球口）を遊技球が通過可能な構成とすることで、１個の遊技球が複数の入球手段へと入球可能に構成しているが、これに限ること無く、アタッカー賞球が払い出される入球手段（特定入賞口）を遊技球が通過可能となるように構成しても良い。さらに、本別例では、１個の遊技球が最大で２つの入球手段へと入球可能に構成しているが、これに限ること無く、３つ以上の入球手段へと入球し得るように構成しても良い。また、本別例では、遊技球１個で賞球を複数回獲得可能にするために、賞球が払い出される入球手段の一部を遊技球が通過可能な構成としているが、これに限ること無く、例えば、特殊入賞口を設け、その特殊入賞口へと遊技球を入賞させた場合には、アタッカー賞球と一般賞球の両方が付与されるように構成しても良い。このように構成した場合であっても、遊技者に意外性のある遊技を提供し易くすることができる。

【６１７７】

＜第５６制御例の演出別例＞

次に、図２０６０を参照して、上述した第５６制御例におけるパチンコ機１０にて実行される演出の別例について説明をする。上述した第５６制御例では、図２０３１（ｂ）に示した通り、少なくとも大当たりのラウンド遊技期間を含む有利遊技期間中は一般賞球数を報知しないように構成し、有利遊技期間が終了する大当たり遊技のエンディング期間（リミット到達する大当たり遊技（最終大当たり遊技）のエンディング期間）にて獲得済みの一般賞球数の合計値を一度に報知するように構成していた。このように構成することで、一般賞球の払い出しが行われる毎に獲得した一般賞球数を報知する場合よりも、大きな値を報知することができるため、遊技者にインパクトのある表示態様を表示することができるものであった。これに対して、本演出別例では、有利遊技期間が終了する大当たり遊技のエンディング期間にて、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の合計値に加え、有利遊技期間中に一般入球口へと入球した遊技球数も報知する演出を実行可能に構成している点で相違している。具体的には、図２０３０に示した通り、表示領域Ｄｍ１１に表示される表示態様を、上述した第５６制御例とは異ならせている。それ以外の表示要素は同一であり、同一の表示要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。具体的には、チャンスモード中（有利遊技期間中）に第１一般入球口６３０ａへと４個の遊技球が入球し、合計で４０個の賞球が払い出されたことを示すためのポイントアイコンＰａ～Ｐｄが表示領域Ｄｍ１１に表示される。このように構成することで、上述した第５６制御例における演出態様（図２０３１（ｂ）参照）に対して、チャンスモード中（有利遊技期間中）に一般入球口（第１一般入球口６３０ａ）へと入球した遊技球数も遊技者に把握させ易くすることができる。

【６１７８】

なお、本演出別例では、有利遊技期間の終了タイミングにて、チャンスモード中（有利遊技期間中）に一般入球口（第１一般入球口６３０ａ）へと入球した遊技球数を報知可能な表示態様がまとめて表示されるように構成しているが、これに限ること無く、ポイントアイコンＰａ，Ｐｂ，Ｐｃ，Ｐｄの順に徐々に表示するように構成しても良い。このように構成することで、表示領域Ｄｍ１１に表示されるポイントアイコンの個数が徐々に増加していく演出を実行することができるため、チャンスモード中（有利遊技期間中）に獲得した一般賞球数を把握したい遊技者が興味を持つ演出をより長い期間実行し易くすることができる。

【６１７９】

＜第５６制御例の第１変形例＞

次に、図２０６１から図２０７１を参照して、第５６制御例の第１変形例について説明をする。上述した第５６制御例では、有利遊技期間中に遊技者が獲得した賞球（全賞球）を、可変入賞装置６５への入賞に基づいて獲得した賞球（アタッカー賞球）と、第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂへの入球に基づいて獲得した賞球（一般賞球）とに分けて計数管理し、有利遊技期間における大当たり遊技中はアタッカー賞球数のみを

表示することで、大当たり遊技によって獲得した賞球数を遊技者に分かり易く把握させながらも、有利遊技期間終了時には全賞球数を報知することで多くの賞球を獲得したことを報知可能に構成していた。さらに、有利遊技期間中に表示されなかった賞球（一般賞球数）の獲得状況に応じて、有利遊技期間終了後に設定される時短状態（引き戻しモード）の演出態様を変化させることで遊技者に意外性のある演出を提供可能に構成していた。これに対して、本第１変形例では、有利遊技期間が繰り返し設定される連チャンモード期間中に獲得可能な全賞球数に上限を設け、上限到達後にアタッカー入賞したことに基づいて遊技者に有利な特典を付与可能に構成している。このように構成することで、１の連チャンモード中に遊技者に付与可能な賞球数に上限を設けることができるため、遊技者に過剰に有利な遊技が行われてしまうことを抑制することができる。また、連チャンモード中において全賞球数の一部（一般賞球数）を遊技者に報知しない期間を設けているため、どのタイミングで上限に到達するのかを遊技者に把握させ難くすることができる。さらに、全賞球数が上限に到達した後であっても、アタッカー入賞に基づいて特典を付与することができるため、特典を獲得しようとする遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。加えて、全賞球数が上限に到達するタイミングと、有利遊技期間が終了するタイミングとに応じて特典が付与される数を異ならせることができるため、どのタイミングで上限に到達するかについても遊技者に興味を持たせることができる。

【６１８０】

＜第５６制御例の第１変形例における演出内容について＞

まず、図２０６１、及び図２０６２を参照して、本第１変形例にて実行される各種演出のうち、上述した第５６制御例とは異なる演出内容について説明をする。図２０６１は、ビクトリーモード中に全賞球数が上限に到達した場合（制限状態）の演出態様を示した図であって、図２０６１（ｂ）は、全賞球数が上限に到達した後の有利遊技期間中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図２０６２は、上限到達後の引き戻しモード中の演出態様を示した図である。図２０６１（ａ）に示した通り、制限状態に到達すると、主表示領域Ｄｍにて、全賞球数が上限に到達したことを示すための表示態様として「１００００Ｐ突破」が表示され、副表示領域Ｄｓには、制限状態に到達したことを案内するための案内表示態様として「上限到達」の文字が表示される。そして、上限到達後における遊技内容を案内するための案内表示態様として「特典映像ゲットチャンス」の文字が表示される。ビクトリーモード中に制限状態に到達した場合には、ビクトリーモードが終了するまでの残大当たり遊技にて新たな賞球を獲得することができない状態であるため、実行中の大当たり遊技に対応する宝箱アイコン８０８には、制限状態に到達した時点における賞球数に対応する「４５Ｐ」が付され、残りの大当たり遊技に対応する宝箱アイコン８０９～８１１に対しては、賞球が付与されないことを示す「？」が付与される（図２０６１（ｂ）参照）。また、表示領域Ｄｍ１２の上方には、表示領域Ｄｍ１２ａが形成され、賞球の加算表示がされないことを示すための「ＳＴＯＰ」が表示される。そして、図２０６１（ｂ）に示したビクトリーモードの最後の大当たり遊技（最終大当たり遊技）が終了し、引き戻しモードへと移行すると、図２０６２に示した通り、現在が上限到達中（制限状態中）であることを示すための「上限到達中」の文字が表示される。また、制限状態中に引き戻しモードへと移行した場合には、制限状態に到達していない場合に表示される引き戻しモードの演出態様（図２０３２（ａ）参照）とは異なる演出態様として変動表示される各種アイコン８３３，８３４の表示態様が表示される。

【６１８１】

このように構成することで、賞球を獲得出来ない制限状態が設定されたことで、制限状態が設定されていない場合には実行されない（され難い）態様で変動表示が実行される演出を遊技者に提供することができる。

【６１８２】

＜第５６制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図２０６３から図２０６５を参照して、本第１変形例における電気的構成について説明をする。本第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第５６制御例における

パチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部と、を異ならせている点で相違している。それ以外の要素については同一であり、その説明を省略する。まず、図２０６３を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図２０６３は、本第５６制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図２０６３に示した通り、本第１変形例のパチンコ機１０におけるＲＡＭ２０３は、上述した第５６制御例のパチンコ機１０におけるＲＡＭ２０３に対して、セットフラグ２３ａａＡと、連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡと、上限フラグ２０３ａｃＡを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。セットフラグ２３ａａＡは、遊技者が右打ち遊技を継続して実行している期間（連チャンモード中）を示すためのフラグであって、右打ち遊技へと移行した場合にオンに設定される。そして、右打ち遊技が終了したと判別した場合にオフに設定される。このセットフラグ２３ａａＡの設定状況は、払い出された賞球数を計測する期間を判別する際に参照される。これにより、連チャンモード中に払い出された賞球数を適切に管理することができる。

【６１８３】

連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡは、連チャンモード中に払い出された賞球数を計測するためのカウンタである。この連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡは、各種入賞口への遊技球の入賞を検知したタイミングが、セットフラグ２３ａａＡがオンに設定されている状況であると判別した場合であって、入賞種別が特定入賞口６５ａ、第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂであると判別した場合に、対応する賞球数の値が加算される。そして、連チャンモード中に払い出し可能な賞球数の上限に到達したか否かの判定を実行する際に参照される。上限フラグ２０３ａｃＡは、連チャンモード中に払い出された賞球数が上限に到達したことを示すためのフラグであって、連チャンモード中に払い出された賞球数が上限に到達した場合にオンに設定される。この上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されている場合は、各種入賞口への遊技球の入賞を検知した場合であっても、その入賞に基づく賞球の払い出しが禁止される。このように構成することで、連チャンモード中に払い出される賞球数に上限を設けることができる。次に、図２０６４（ａ）を参照して、本第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図２０６４（ａ）は、本第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容を模式的に示した図である。図２０６４（ａ）に示した通り、本第１変形例におけるパチンコ機１０が有するＲＯＭ２２２は、上述した第５６制御例におけるパチンコ機１０が有するＲＯＭ２２２に対して、特典付与テーブル２２２ａａＡを追加した点で相違している。

【６１８４】

特典付与テーブル２２２ａａＡは、連チャンモード中に全賞球数が上限到達した後で実行される第２特別図柄変動（特図２変動）の演出態様（引き戻しモード中の演出態様）を選択する際に参照されるデータテーブルであって、引き戻しモードが設定される前にチャンスモード、或いは、ビクトリーモードが設定されている場合、即ち、確変状態中にリミット到達したことに基づいて時短状態が設定された場合において、既に獲得済みの全賞球数（総賞球数カウンタ２２３ａａの値）、既に獲得済みの一般賞球数（一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値）、及び、引き戻しモードが設定される時点で獲得済みの第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）に含まれる入賞情報に対する先読み結果に応じて異なる演出態様が規定されている。ここで、図２０６５を参照して、特典付与テーブル２２２ａａＡに規定されている内容について説明をする。図２０６５は、特典付与テーブル２２２ａａＡに規定されている内容を模式的に示した図である。図２０６５に示した通り、特典付与テーブル２２２ａａＡには、引き戻しモードが設定された時点で獲得済みの特図２保留の先読み結果と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させて異なる態様の演出態様が

規定されている。具体的には、当否判定が「大当たり」で取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対しては付与態様「Ｖ」が、「５０～７９」の範囲に対しては付与態様「Ｖ＋魚」が、「８０～９９」の範囲に対しては付与態様「Ｖ＋カメ」が、規定されており、当否判定が「外れ」で取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対しては付与態様「×」が、「９０～９４」の範囲に対しては付与態様「×＋魚」が、「９５～９９」の範囲に対しては付与態様「×＋カメ」が、規定されている。

【６１８５】

図２０６４（ｂ）に戻り、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図２０６４（ｂ）は、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図２０６４（ｂ）に示した通り、本第１変形例のＲＡＭ２２３は、上述した第５６制御例のＲＡＭ２２３に対して、従上限フラグ２２３ａａＡを追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素には同一の符号を付してその説明を省略する。従上限フラグ２２３ａａＡは、主制御装置１１０にて賞球の払い出しが禁止されたこと（上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されたこと）を示すためのフラグであって、主制御装置１１０から上限フラグ２０３ａｃＡをオンに設定したことを示すためのコマンドが出力された場合にオンに設定される。この従上限フラグ２２３ａａＡの設定状況は、第２特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定する際に参照される。

【６１８６】

＜第５６制御例の第１変形例における制御処理について＞

次に、図２０６６から図２０７１を参照して、本第１変形例のパチンコ機１０にて実行される各種制御処理の処理内容について説明をする。まず、図２０６６から図２０６８を参照して、主制御装置１１０にて実行される制御処理について説明をする。本第１変形例では、上述した第５６制御例に対して、賞球の払い出しに上限を設けるための制御処理を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図２０６６を参照して、スイッチ読み込み処理（Ｓ１５１Ａ）の処理内容について説明をする。図２０６６は、スイッチ読み込み処理（Ｓ１５１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このスイッチ読み込み処理（Ｓ１５１Ａ）は、上述した第５６制御例におけるスイッチ読み込み処理（図２０４７のＳ１０１Ａ）に対して、セットフラグ２０３ａａＡがオンに設定されているかの判別を行う処理を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。スイッチ読み込み処理（Ｓ１５１Ａ）が実行されると、まず、上述した第５６制御例におけるスイッチ読み込み処理（図２０４７のＳ１０１Ａ）と同一のＳ１１１Ａ～Ｓ１１８Ａの処理を実行し、その後、セットフラグ２０３ａａＡがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１３１Ａ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１３１Ａ：Ｙｅｓ）、セット中賞球決定処理を実行し（Ｓ１３２Ａ）、Ｓ１２０Ａの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ１３１Ａの処理においてセットフラグ２０３ａａＡがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ１３１Ａ：Ｎｏ）、上述した第５６制御例におけるスイッチ読み込み処理（図２０４７のＳ１０１Ａ）と同一のＳ１１９Ａ、及びＳ１２０Ａの処理を実行し、本処理を終了する。

【６１８７】

次に、図２０６７を参照して、セット中賞球決定処理（Ｓ１５１Ａ）の処理内容について説明をする。図２０６７は、セット中賞球決定処理（Ｓ１５１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このセット中賞球決定処理（Ｓ１５１Ａ）は、上述したスイッチ読み込み処理（図２０６６のＳ１５１Ａ参照）においてセットフラグ２０３ａａＡがオンに設定されていると判別した場合、即ち、現在が連チャンモード中であると判別した場合において賞球の払い出しを実行するか否かを決定するための処理が実行される。セット中賞球決定処理（Ｓ１５１Ａ）が実行されると、まず、上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２０１Ａ）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ２０１Ａ：Ｎｏ）、今回の格納情報が特定入賞口６５ａ、右側一般入球口（第１一般入球

口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）であるかを判別し（Ｓ２０２Ａ）、今回の格納情報が特定入賞口６５ａ、右側一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）であると判別した場合は（Ｓ２０２Ａ：Ｙｅｓ）、今回の対象となる入賞種別に対応する賞球数を連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡの値に加算し（Ｓ２０３Ａ）、加算後の連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡの値が１００００以上となったかを判別する（Ｓ２０４Ａ）。そして、連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡの値が１００００以上であると判別した場合は（Ｓ２０４Ａ：Ｙｅｓ）、上限フラグ２０３ａｃＡをオンに設定し（Ｓ２０６Ａ）、上限到達コマンドを設定し（Ｓ２０７Ａ）、入賞種別に対応した賞球数を決定し、賞球払い出し用バッファに格納し（Ｓ２０５Ａ）、本処理を終了する。

【６１８８】

一方、Ｓ２０１Ａの処理において、上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２０１Ａ：Ｙｅｓ）、今回の格納情報が特定入賞口６５ａ、右側一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）であるかを判別し（Ｓ２０８Ａ）、今回の格納情報が特定入賞口６５ａ、右側一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）であると判別した場合は（Ｓ２０８Ａ：Ｙｅｓ）、賞球払い出し用バッファに賞球数を格納すること無く本処理を終了する。また、Ｓ２０８Ａの処理において、今回の格納情報が特定入賞口６５ａ、右側一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）では無いと判別した場合は（Ｓ２０８Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２０５Ａの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図２０６８を参照して、更新処理（Ｓ２５１Ａ）の処理内容について説明をする。図２０６８は、更新処理（Ｓ２５１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ２５１Ａ）は、上述した第５６制御例における更新処理（図２０４８のＳ２２１Ａ参照）に対して、時短状態が終了した場合に実行される処理内容を異ならせた点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。更新処理（Ｓ２５１Ａ）が実行されると、まず、上述した第５６制御例における更新処理（図２０４８のＳ２２１Ａ参照）と同一のＳ５０１～Ｓ５０２Ａの処理を実行する。そして、Ｓ５０２Ａの処理を終えた後、上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５５１Ａ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５５１Ａ：Ｙｅｓ）、上限フラグ２０３ａｃＡをオフに設定し（Ｓ５５２Ａ）、上限解除コマンドを設定し（Ｓ５５３Ａ）、セットフラグ２０３ａａＡをオフに設定し（Ｓ５５４Ａ）、連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡの値を０にクリアし（Ｓ５５５Ａ）、その後、上述した第５６制御例における更新処理（図２０４８のＳ２２１Ａ参照）と同一のＳ５０３Ａ～Ｓ５０５Ａの処理を実行し、本処理を終了する。

【６１８９】

つまり、本第１変形例では、連チャンモード中における賞球の払い出しに上限を設けているため、連チャンモードが終了するタイミング、即ち、時短状態が終了するタイミングにおいて、上限の設定に関わる各種要素の情報を初期化する処理（Ｓ５５１Ａ～Ｓ５５５Ａ）が実行されるように構成している。このように構成することで、連チャンモードが終了したにも関わらず、賞球の払い出しに制限を受けてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第１変形例では、連チャンモード中に払い出された賞球数が上限に到達した場合において、連チャンモードが終了するまで、特定の入賞（特定入賞口６５ａ、第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂへの入賞）に対する賞球の払い出しを禁止するように構成しているが、全ての入賞に対して賞球の払い出しを禁止しても良いし、賞球の払い出しを禁止する入賞の種別を途中で変更するように構成しても良い。また、賞球の払い出しを禁止する期間を、連チャンモードが終了するまでの期間では無く、引き戻しモードにて大当たり当選し、再度有利遊技期間が設定されるまでの期間としても良い。このように構成することで、連チャンモード中に払い出された賞球数が上限に到達した後も、連チャンモードを継続させることで更なる賞球を獲得する可能性を残すことができるため、賞球を多く獲得しようとする遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図２０６９から図２０７１を参照して

、本第５６制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理は、上述した第５６制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理に対して、コマンド判定処理（Ｓ４１１２Ａ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ４１３２Ａ）を実行する点と、第２特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定するための処理内容を異ならせている点とで相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【６１９０】

まず、図２０６９を参照して、コマンド判定処理（Ｓ４１３２Ａ）の処理内容について説明をする。図２０６９は、コマンド判定処理（Ｓ４１３２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１３２Ａ）は、上述した第５６制御例のコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ａ）に対して、上限関連コマンド（上限到達コマンド、上限解除コマンド）を受信した場合に実行される処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。コマンド判定処理（Ｓ４１３２Ａ）が実行されると、まず、上述した第５６制御例のコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ａ）と同一のＳ４２０１～Ｓ４２０４Ａの処理を実行する。そして、Ｓ４２１７の処理において大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｎｏ）、次に、上限関連コマンド（上限到達コマンド、上限解除コマンド）を受信したかを判別し（Ｓ４２６１Ａ）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２６１Ａ：Ｙｅｓ）、上限関連処理を実行し（Ｓ４２６２Ａ）、本処理を終了する。ここで、図２０７０を参照して、上限関連処理（Ｓ４２６２Ａ）の処理内容について説明をする。図２０７０は、上限関連処理（Ｓ４２６２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この上限関連処理（Ｓ４２６２Ａ）では、主制御装置１１０にて実行される賞球の払い出しを禁止する期間に関する情報を管理するための処理が実行される。上限関連処理（Ｓ４２６２Ａ）が実行されるとまず、今回受信したコマンドが上限到達コマンドであるかを判別し（Ｓ４２７１Ａ）、上限到達コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２７１Ａ：Ｙｅｓ）、従上限フラグ２２３ａａＡをオンに設定し（Ｓ４２７２Ａ）、次に、上限解除コマンドを受信したかを判別する（Ｓ４２７３Ａ）。また、Ｓ４２７１Ａの処理において、上限到達コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２７１Ａ：Ｎｏ）、Ｓ４２７２Ａの処理をスキップして、Ｓ４２７３Ａの処理へ移行する。

【６１９１】

そして、Ｓ４２７３Ａにおいて、上限解除コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２７３Ａ：Ｙｅｓ）、従上限フラグ２２３ａａＡをオフに設定し（Ｓ４２７４Ａ）、本処理を終了する。また、上限解除コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２７３Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。このように、主制御装置１１０にて上限フラグ２０３ａｃＡの設定状況を変更した場合に設定される上限関連コマンドを受信したことに基づいて音声ランプ制御装置１１３側で従上限フラグ２２３ａａＡの設定状況を変更可能に構成することで、賞球が払い出されない入賞に対応する入賞種別コマンドを受信したとしても、賞球の払い出しに対応する表示態様（ポイントアイコン）が表示されてしまうことを抑制することができる。次に、図２０７１を参照して、特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７Ａ）の処理内容について説明をする。図２０７１は、特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７Ａ）では、従上限フラグ２２３ａａＡが設定されている状態で第２特別図柄変動が実行された場合に、遊技者に特典を付与可能な演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７Ａ）が実行されると、まず、従上限フラグ２２３ａａＡがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５１０１Ａ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５１０１Ａ：Ｙｅｓ）、特典付与テーブル２２２ａａＡを参照して付与態様（特典態様）を決定し（Ｓ５１０２Ａ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドと、決定した付与態様（特典態様）とに対応する演出態様を決定し

（Ｓ５１０３Ａ）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５１０４Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１０１Ａの処理において、従上限フラグ２２３ａａＡがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５１０１Ａ：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５１０５Ａ）、Ｓ５１０４Ａの処理を実行し、本処理を終了する。

【６１９２】

＜第５６制御例の第２変形例＞

次に、図２０７２から図２０８７を参照して、上述した第５６制御例の第２変形例について説明をする。上述した第５６制御例の第１変形例では、有利遊技期間が繰り返し設定される連チャンモード期間中に獲得可能な全賞球数に上限を設け、上限到達後にアタッカー入賞したことに基づいて遊技者に有利な特典を付与可能に構成することで、１の連チャンモード中に遊技者に付与可能な賞球数に上限を設け、遊技者に過剰に有利な遊技が行われてしまうことを抑制するように構成していた。そして、連チャンモード中において全賞球数の一部（一般賞球数）を遊技者に報知しない期間を設けることで、どのタイミングで上限に到達するのかを遊技者に把握させ難くすることができるように構成していた。さらに、全賞球数が上限に到達した後であっても、アタッカー入賞に基づいて特典を付与することで、特典を獲得しようとする遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができるように構成していた。これに対して、本第５６制御例の第２変形例では、連チャンモード期間中に獲得した賞球数が上限に到達した場合において、実行中の有利遊技期間の残期間（リミット到達するまでの残期間）にて生じたアタッカー入賞数と、一般入球数に応じて、有利遊技期間終了後の時短状態における大当たり当選確率を変更可能に構成している。このように、特定期間（連チャンモード）中に払い出された賞球数が上限に到達した後に付与され得る特典として、大当たり確率を変更する特典を付与可能に構成している。このように構成することで、上述した第５６制御例の第１変形例において付与される特典（演出関連の特典）とは異なり、実際の遊技結果に影響を与える特典を付与するが出来るため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【６１９３】

つまり、本第５６制御例の第２変形例では、特定期間（連チャンモード）中の第１期間（有利遊技期間）において、情報を更新可能な第１状況（賞球数を加算可能な状況）である場合よりも、情報を更新することが出来ない第２状況（賞球数が上限に到達した状況）である場合の方が、第１期間（有利遊技期間）が終了した後に設定される第２期間（引き戻しモード（時短状態））において、遊技者に有利となる特典（次の大当たり遊技）が付与され易くなるように構成している。このように構成することで、１回の有利遊技期間における賞球の払い出しが上限に到達した場合であっても、その有利遊技期間中に継続してアタッカー入賞、一般入球させることで次の有利遊技期間を設定し易くする（連チャンモードを継続させ易くする）ことができるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【６１９４】

＜第５６制御例の第２変形例における演出内容について＞

次に、図２０７２、及び図２０７３を参照して、本第２変形例にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。図２０７２（ａ）は、連チャンモード中に獲得した賞球数が上限に到達していない状態で実行される引き戻しモード中の演出態様を示した図であって、図２０７２（ｂ）は、連チャンモードにおける有利遊技期間中に獲得した賞球数が上限に到達した場合に表示される表示画面を示した図である。また、図２０７３（ａ）は、上限到達後の有利遊技期間中（大当たり遊技中）に実行される演出態様を示した図であり、図２０７３（ｂ）は、上限到達後の有利遊技期間終了時に表示される表示画面の一例を示した図である。まず、図２０７２（ａ）に示した通り、通常の引き戻しモードでは、主表示領域Ｄｍの中央部にてキャラクタ８０１が、箱８３０ｈを破壊してＶアイコン８３０の獲得を目指す変動演出が実行される。ここで、対応する特別図柄抽選が大当たりである場合には、キャラクタ８０１が箱８３０ｈを破壊する演出態様が設定され、その後、Ｖアイコン８３０をゲットする演出結果を表示することで、大当たり当選

を報知するよう変動演出が実行される。一方、対応する特別図柄抽選が外れである場合には、キャラクタ８０１が箱８３０ｈを破壊できない演出態様が設定され、そのまま次に実行される特別図柄抽選に対応する変動演出が実行される。そして、引き戻しモードの最終変動（時短状態の最終変動）に対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合には、箱８３０ｈの破壊を断念する演出が実行され、その後、引き戻しモードの終了を示す表示画面が表示される変動演出が実行される。そして、残時短回数を示す表示領域Ｄｍ２０の下方には、今回の引き戻しモード中に大当たり当選する期待度を示すための表示領域Ｄｍ２１が形成され、図２０７２（ａ）に示した例では「６６％」の文字が表示されている。そして、主表示領域Ｄｍの右側には、キャラクタ８０１の強さ（ＬＶ）を示すための表示領域Ｄｍ１５と、キャラクタ８０１が装備するアイテムを示すための表示領域Ｄｍ１６が形成され、図２０７２（ａ）では、ウサギＬＶ「１」、アイテム「木の棒」が表示されている。

【６１９５】

主表示領域Ｄｍに表示されるキャラクタ８０１の態様は、上述した「ＬＶ」と「アイテム」の内容に応じて設定されるように構成しているため、図２０７２（ａ）では、通常表示態様（ＬＶ１に対応した表示態様）のキャラクタ８０１が、木の棒を模したアイテム８０１ｂを装備した態様で箱８３０ｈを破壊する演出が実行されている。ここで、本第２変形例では、有利遊技期間中に実行された遊技結果に応じて、引き戻しモード中（時短状態中）にて実行される特別図柄抽選で大当たり当選する確率を変更可能に構成しており、図２０７２（ａ）に示した図では、大当たり確率として「１／２２」が設定されており、時短回数２３回＋残特図２保留４個で合計２７回の特別図柄抽選で大当たり当選する期待度が「６６％」の状態を示している。つまり、引き戻しモード中に表示される表示態様によって、遊技者に対して、現在設定されている大当たり確率を示唆可能に構成している。このように構成することで、引き戻しモードにて大当たり当選を目指す遊技者に対して、引き戻しモード中に実行される各種演出の内容に興味を持たせることができる。次に、図２０７２（ｂ）に示した通り、有利遊技期間中に賞球数が上限に到達した場合には、上限到達を示す表示態様として「１００００Ｐ突破！！」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓに「残りのビクトリーモード中はウサギＬＶを上げろ」の案内表示態様が表示され、ウサギＬＶを示すための表示領域Ｄｍ１５が形成される。このウサギＬＶは、初期値が「ＬＶ１」で、上限到達後のアタッカー入賞数に応じてレベルアップ抽選が実行され、レベルアップ抽選の結果に基づいて最大で「ＬＶ４」まで上昇する。

【６１９６】

上限到達後の有利遊技期間中は、図２０７３（ａ）に示した通り、ウサギＬＶの上昇を示す演出が主表示領域Ｄｍにて実行され、アタッカー入賞に基づいて実行されるＬＶアップ抽選に当選した場合には、レベルアップ後のウサギＬＶが表示領域Ｄｍ１５に表示され、現在のウサギＬＶに対応した態様でキャラクタ８０１が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、ウサギＬＶに関する遊技内容を案内するための案内表示態様として「ＬＶが上がるほど引き戻し成功率がアップ」の文字が表示される。なお、上述した第１変形例と同様に、本第２変形例においても上限到達後にアタッカー入賞したとしても賞球の払い出しは行われないため、上限到達によって賞球の払い出しが行われていないことを示す「ＳＴＯＰ」のアイコンがＤｍ１２ａに表示されている。その後、有利遊技期間が終了し、引き戻しモードへと移行した場合には、図２０７３（ｂ）に示した通り、上限到達後のアタッカー入賞数、及び、一般賞球数に応じて決定された大当たり確率を示唆するための演出が実行される。

【６１９７】

＜第５６制御例の第２変形例における電気的構成について＞

次に、図２０７４から図２０７９を参照して、本第２変形例における電気的構成について説明をする。本第２変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第５６制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が

有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部と、を異ならせている点で相違している。それ以外の要素については同一であり、その説明を省略する。まず、図２０７４を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図２０７４は、本第５６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図２０７４に示した通り、本第２変形例のパチンコ機１０におけるＲＯＭ２０２は、上述した第５６制御例の第１変形例のパチンコ機１０におけるＲＯＭ２０２に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａａＡに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ａａＢを設けた点と、確率情報選択テーブル２２２ａｂＢを設けた点とで相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。第１当たり乱数テーブル２０２ａａＢは、特別図柄抽選の結果を判定する際に参照されるデータテーブルである。本第２変形例では、特別図柄の低確率状態における大当たり当選確率として、４段階の大当たり確率（大当たり判定される第１当たり乱数カウンタの値の範囲）が規定されており、決定された確率情報に応じたデータテーブルを参照して大当たり当選の判定が行われるように構成している。

【６１９８】

ここで、図２０７６を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａａＢに規定されている内容について説明をする。図２０７６は、第１当たり乱数テーブル２０２ａａＢに規定されている内容を模式的に示した図である。図２０７６に示した通り、特別図柄の低確率状態であって、確率情報が「ＬＶ１」に対して、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～４７」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、確率情報が「ＬＶ２」に対して、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～４９」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、確率情報が「ＬＶ３」に対して、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～６５」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、確率情報が「ＬＶ４」に対して、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～９９」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、それぞれ規定されている。つまり、確率情報が示す「ＬＶ」が高くなるほど、大当たり当選と判定され易いデータテーブルを参照して特別図柄抽選を実行するように構成している。確率情報選択テーブル２０２ａｂＢは、確率情報を決定する際に参照されるデータテーブルであって、上限到達後に特定入賞口６５ａへと入賞した遊技球の個数と、上限到達後に第１一般入球口６３０ａ、または第２一般入球口６３０ｂへと入球した遊技球の個数と、に基づいて異なる確率情報が規定されている。ここで、図２０７７を参照して、確率情報選択テーブル２０２ａｂＢに規定されている内容について説明をする。図２０７７は、確率情報選択テーブル２０２ａｂＢに規定されている内容を模式的に示した図である。図２０７７に示した通り、上限後特定入賞カウンタ７２０３ａｂＢの値が「～１０」の場合は、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢの値に関わらず、確率情報「ＬＶ１」が規定されており、上限後特定入賞カウンタ７２０３ａｂＢの値が「１１～２０」の場合は、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢの値が「～２０」の範囲に対して、確率情報「ＬＶ１」が、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢの値が「２１～」の範囲に対して、確率情報「ＬＶ２」が、規定されている。

【６１９９】

また、上限後特定入賞カウンタ２０３ａｂＢの値が「２１～４０」の場合は、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢの値が「～２０」の範囲に対して、確率情報「ＬＶ３」が、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢの値が「２１～」の範囲に対して、確率情報「ＬＶ４」が規定され、上限後特定入賞カウンタ７２０３ａｂＢの値が「４１～」の場合は、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢの値に関わらず、確率情報「ＬＶ４」が規定されている。ここで決定された確率情報は、確率情報格納エリア２０３ａａＢに格納され、特別図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選にて参照される。このように構成することで、上限到達後における遊技内容（遊技球の入賞状況）に応じて、特別図柄抽選の大当たり確率を変更することができるため、上限到達後も遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、図２０７７に示した通り、上限到達後に各入賞口へと遊技球を入賞させた

場合の方が、大当たり当選確率を高めることができるため、より意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。まず、図２０７５を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図２０７５は、本第５６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図２０７５に示した通り、本第２変形例のパチンコ機１０におけるＲＡＭ２０３は、上述した第５６制御例の第１変形例のパチンコ機１０におけるＲＡＭ２０３に対して、確率情報格納エリア２０３ａａＢと、上限後特定入賞カウンタ２０３ａｂＢと、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢとを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【６２００】

確率情報格納エリア２０３ａａＢは、確率情報選択テーブル２０２ａｂＢを参照して決定された確率情報（ＬＶ）を一時的に格納するためのデータ領域であって、上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されている状態で時短状態が設定された場合に決定された確率情報が格納される。そして、特別図柄抽選の結果を判定する際に参照され、通常状態へと移行する場合に格納されている情報が初期値（ＬＶ１）へと変更される。上限後特定入賞カウンタ２０３ａｂＢは、上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されている状態で特定入賞口６５ａへと入賞した遊技球数を計測するためのカウンタである。この上限後特定入賞カウンタ２０３ａｂＢの値は、確率情報選択テーブル２０２ａｂＢを参照して確率情報を決定する際に参照される。そして、新たな確率情報を決定した後にクリアされる。上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢは、上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されている状態で一般入球口へと入球した遊技球数を計測するためのカウンタである。この上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢの値は、確率情報選択テーブル２０２ａｂＢを参照して確率情報を決定する際に参照される。そして、新たな確率情報を決定した後にクリアされる。次に、図２０７８（ａ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図２０７８（ａ）は、本第５６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図２０７４に示した通り、本第２変形例のパチンコ機１０におけるＲＯＭ２２２は、上述した第５６制御例の第１変形例のパチンコ機１０におけるＲＯＭ２２２に対して、キャラレベル選択テーブル２２２ａａＢと、アイテム選択テーブル２２２ａｂＢを設けた点とで相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【６２０１】

キャラレベル選択テーブル２２２ａａＢは、引き戻しモードにおけるキャラクタ８０１の態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、主制御装置１１０から出力された上限後特定入賞カウンタ２０３ａｂＢの値を示すコマンドに含まれる情報と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに基づいて異なる態様（ウサギＬＶ）が規定されている。アイテム選択テーブル２２２ａｂＢは、引き戻しモードにおけるキャラクタ８０１が装備するアイテムの種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、上限到達後に獲得した一般賞球数に対応させて異なるアイテムが規定されている。図２０７８（ｂ）に戻り、本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図２０７８（ｂ）は、本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図２０７８（ｂ）に示した通り、本第２変形例のＲＡＭ２２３は、上述した第５６制御例の第１変形例のＲＡＭ２２３に対して、従上限後特定入賞口カウンタ２２３ａａＢと、継続率格納テーブル２２３ａｂＢを追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素には同一の符号を付してその説明を省略する。従上限後特定入賞口カウンタ２２３ａａＢは、主制御装置１１０から出力された上限後特定入賞カウンタ２０３ａｂＢの値を示すコマンドに含まれる情報に基づいて加算されるカウンタである。この従上限後特定入賞口カウンタ２２３ａａＢの値を把握することで、音声ランプ制御装置１１３側で上限後特定入賞カウンタ２０３ａｂＢの値に対応した演出を実行することができる。継続

率格納テーブル２２３ａｂＢは、キャラ選択テーブル２２２ａａＢを参照して決定された可変態様と、決定された可変態様に基づいて特定された継続率表示態様とが一時的に格納されるデータ領域である。

【６２０２】

＜第５６制御例の第２変形例における制御処理について＞

次に、図２０８０から図２０８８を参照して、本第２変形例のパチンコ機１０にて実行される各種制御処理の処理内容について説明をする。まず、図２０８０から図２０８３を参照して、主制御装置１１０にて実行される制御処理について説明をする。本第２変形例では、上述した第５６制御例の第１変形例に対して、セット中賞球決定処理（図２０６７のＳ１３２Ａ参照）に代えてセット中賞球決定処理（図２０８０のＳ１７１Ａ）を、更新処理（図２０６８のＳ２５１Ａ参照）に代えて更新処理（図２０８２のＳ２７１Ａ）を実行する点、及び、設定されている確率情報に基づいて特別図柄抽選を実行するための特別図柄大当たり判定処理（図２０８１のＳ２０８Ａ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図２０８０を参照して、セット中賞球決定処理（Ｓ１７１Ａ）の処理内容について説明をする。図２０８０は、セット中賞球決定処理（Ｓ１７１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このセット中賞球決定処理（Ｓ１７１Ａ）では、上述した第１変形例のセット中賞球決定処理（図２０６７のＳ１５１Ａ参照）に対して、上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されている状態で、今回の格納情報が特定入賞口６５ａ、右側一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）であると判別した場合に実行される処理内容を異ならせている点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。

【６２０３】

セット中賞球決定処理（Ｓ１７１Ａ）が実行されると、まず、上述した第１変形例のセット中賞球決定処理（図２０６７のＳ１５１Ａ参照）と同一のＳ２０１Ａ～Ｓ２０８Ａの処理を実行する。そして、Ｓ２０８Ａの処理において、今回の格納情報が特定入賞口６５ａ、右側一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）であると判別した場合は（Ｓ２０８Ａ：Ｙｅｓ）、上限後カウンタ（上限後特定入賞カウンタ７２０３ａｂＢ、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢ）に対応する値を加算し（Ｓ２６１Ａ）、加算後の上限後カウンタ（上限後特定入賞カウンタ７２０３ａｂＢ、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢ）を示す上限後コマンドを設定し（Ｓ２６２Ａ）、本処理を終了する。次に、図２０８１を参照して、特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０９Ａ）の処理内容について説明をする。図２０８１は、特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０９Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０９Ａ）では、上述した第１変形例における特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ２０８参照）に対して、確率情報格納エリア２０３ａａＢに格納されている確率情報（ＬＶ）を読み出す処理を実行し（Ｓ３０１Ａ）、読み出した確率情報を用いて第１当たり乱数テーブル２０２ａａＢに基づいて抽選結果を取得する（Ｓ３０２Ａ）点で相違し、それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。これにより、特別図柄の低確率状態が設定されている状況であっても、大当たり確率を異ならせた特別図柄抽選を実行することができる。次に、図２０８２を参照して、更新処理（Ｓ２７１Ａ）の処理内容について説明をする。図２０８２は、更新処理（Ｓ２７１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ２７１Ａ）は、上述した第５６制御例の第１変形例における更新処理（図２０６８のＳ２５１Ａ参照）に対して、状態が変更したと判別した場合に（Ｓ５０３Ａ：Ｙｅｓ）、状態変更時処理（Ｓ５７１Ａ）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【６２０４】

ここで、図２０８３を参照して、状態変更時処理（Ｓ５７１Ａ）の処理内容について説明をする。図２０８３は、状態変更時処理（Ｓ５７１Ａ）の処理内容を示したフローチャ

ートである。この状態変更時処理（Ｓ５７１Ａ）では、遊技状態が変更される時点で大当たり当選確率を変更するための処理が実行される。具体的には、状態変更時処理（Ｓ５７１Ａ）が実行されると、まず、変更後の遊技状態を特定し（Ｓ５８１Ａ）、時短状態へと変更したかを判別し（Ｓ５８２Ａ）、時短状態へと変更したと判別した場合は（Ｓ５８２Ａ：Ｙｅｓ）、次に、上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されているかを判別する（Ｓ５８３Ａ）。Ｓ５８３Ａの処理において、上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５８３Ａ：Ｙｅｓ）、上限後カウンタ（上限後特定入賞カウンタ７２０３ａｂＢ、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢ）の値を取得し（Ｓ５８４Ａ）、取得した上限後カウンタ（上限後特定入賞カウンタ７２０３ａｂＢ、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢ）の値を用いて確率情報選択テーブル２０２ａｂＢを参照して確率情報を決定し（Ｓ５８５Ａ）、決定した確率情報を確率情報格納エリア２０３ａａＢに格納し（Ｓ５８６Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５８３Ａの処理において、上限フラグ２０３ａｃＡがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５８３Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５８２Ａの処理において、時短状態への変更では無いと判別した場合は（Ｓ５８２Ａ：Ｎｏ）、次に、通常状態へと変更したかを判別し（Ｓ５８７Ａ）、通常状態へと変更したと判別した場合は（Ｓ５８７Ａ：Ｙｅｓ）、上限後カウンタ（上限後特定入賞カウンタ７２０３ａｂＢ、上限後一般入球カウンタ２０３ａｃＢ）の値を０にクリアし（Ｓ５８８Ａ）、確率情報格納エリア２０３ａａＢにＬＶ１に対応する確率情報を格納し（Ｓ５８９Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５８７Ａの処理において、通常状態への変更では無いと判別した場合は（Ｓ５８７Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【６２０５】

次に、図２０８４から図２０８８を参照して、本第５６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第２変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理は、上述した第５６制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理に対して、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ａ）に代えて状態コマンド受信処理（図２０８４のＳ４２４１Ａ）を、引き戻し態様決定処理（図２０５４のＳ４３０７Ａ参照）に代えて引き戻し態様決定処理（図２０８６のＳ４３６２Ａ参照）を、上限関連処理（図２０７０のＳ４２５２Ａ参照）に代えて上限関連処理（図２０８７のＳ４２９１Ａ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図２０８４を参照して、状態コマンド受信処理（Ｓ４２４１Ａ）の処理内容について説明をする。図２０８４は、状態コマンド受信処理（Ｓ４２４１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２４１Ａ）では、上述した第１変形例の状態コマンド受信処理（図２０５３のＳ４２０１Ａ参照）に対して、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されていると判別した場合に（Ｓ４３０１Ａ：Ｙｅｓ）、連チャン終了時処理（Ｓ４３６１Ａ）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。ここで、図２０８５を参照して、連チャン終了時処理（Ｓ４３６１Ａ）の処理内容について説明をする。図２０８５は、連チャン終了時処理（Ｓ４３６１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この連チャン終了時処理（Ｓ４３６１Ａ）では、連チャンモードが終了したことに基づいて、連チャンモード中における演出状況を決定する際に用いられたフラグやカウンタの値をクリアするための処理が実行される。

【６２０６】

具体的には、連チャン終了時処理（Ｓ４３６１Ａ）が実行されると、まず、上述した状態コマンド受信処理（図２０５３のＳ４２０１Ａ）のＳ４３０２Ａ～Ｓ４３０５Ａの処理を実行し、その後、従上限後入賞カウンタ２２３ａｃＢの値を０にクリアし（Ｓ４３７１Ａ）、継続率格納テーブル２３３ａｂＢの情報をクリアし（Ｓ４３７２Ａ）、本処理を終了する。次に、図２０８６を参照して、引き戻し態様決定処理（Ｓ４３６２Ａ）の処理内

容について説明をする。図２０８６は、引き戻し態様決定処理（Ｓ４３６２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この引き戻し態様決定処理（Ｓ４３６２Ａ）は、上述した第１変形例における引き戻し態様決定処理（図２０５４のＳ４３０７Ａ）に対して、引き戻しモード中の演出態様を決定するための処理内容を異ならせている点で相違している。具体的には、引き戻し態様決定処理（Ｓ４３６２Ａ）が実行されると、まず、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値を読み出し（Ｓ４３８１Ａ）、読み出した一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値を用いてアイテム選択テーブル２２２ａｂＢを参照してアイテム態様を決定し（Ｓ４３８２Ａ）、継続率格納テーブル２２３ａｂＢに格納されているキャラレベル情報を読み出し（Ｓ４３８３Ａ）、読み出したキャラレベルと、決定したアイテム態様とに対応する演出態様を決定し（Ｓ４３８４Ａ）、決定した演出態様に対応する継続率を決定し（Ｓ４３８５Ａ）、決定した継続率を示す情報を継続率格納テーブル２２３ａｂＢに格納し（Ｓ４３８６Ａ）、決定した態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４３８７Ａ）、本処理を終了する。つまり、本第２変形例では、上限到達後における一般入球口への入球数を遊技者に報知すること無く、引き戻しモードが設定される場合において、上限到達後における一般入球口への入球数に応じたアイテム態様を決定するように構成している。このように構成することで、どのアイテムが表示されるかを遊技者に予測させ難くすることができる。

【６２０７】

次に、図２０８７を参照して、上限関連処理（Ｓ４２９１Ａ）の処理内容について説明をする。図２０８７は、上限関連処理（Ｓ４２９１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この上限関連処理（Ｓ４２９１Ａ）では、上述した上限関連処理（図２０７０のＳ４２５２Ａ参照）に対して、上限後コマンドを受信した場合に実行される処理を追加した点で相違している。具体的には、上限関連処理（Ｓ４２９１Ａ）が実行されると、まず、今回受信したコマンドが上限到達コマンドであるかを判別し（Ｓ４２７１Ａ）、上限到達コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２７１Ａ：Ｙｅｓ）、従上限フラグ２２３ａａＡをオンに設定し（Ｓ４２７２Ａ）、次に、上限コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２８１Ａ）、上限コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２８１Ａ：Ｙｅｓ）、上限後コマンド処理を実行し（Ｓ４２８２Ａ）、Ｓ４２７３Ａの処理へ移行する。Ｓ４２７３Ａの処理では、上限解除コマンドを受信したかを判別する（Ｓ４２７３Ａ）。また、Ｓ４２７１Ａの処理において、上限到達コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２７１Ａ：Ｎｏ）、Ｓ４２７２Ａの処理をスキップして、Ｓ４２８１Ａの処理へ移行する。そして、Ｓ４２７３Ａにおいて、上限解除コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２７３Ａ：Ｙｅｓ）、従上限フラグ２２３ａａＡをオフに設定し（Ｓ４２７４Ａ）、本処理を終了する。また、上限解除コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２７３Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。このように、主制御装置１１０にて上限フラグ２０３ａｃＡの設定状況を変更した場合に設定される上限関連コマンドを受信したことに基づいて音声ランプ制御装置１１３側で従上限フラグ２２３ａａＡの設定状況を変更可能に構成することで、賞球が払い出されない入賞に対応する入賞種別コマンドを受信したとしても、賞球の払い出しに対応する表示態様（ポイントアイコン）が表示されてしまうことを抑制することができる。

【６２０８】

次に、図２０８８を参照して、上限後コマンド処理（Ｓ４２８２Ａ）の処理内容について説明をする。図２０８８は、上限後コマンド処理（Ｓ４２８２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この上限後コマンド処理（Ｓ４２８２Ａ）では、上限到達後に特定入賞口や一般入球口へと遊技球が入賞（入球）したことに基づいて設定される上限後コマンドを受信した場合に実行される処理であって、ウサギＬＶを上げるための処理が実行される。具体的には、上限後コマンド処理（Ｓ４２８２Ａ）が実行されると、まず、受信した上限後コマンドに対応する入賞種別を特定し（Ｓ５００１Ａ）、入賞種別が特定入賞口であるかを判別し（Ｓ５００２Ａ）、特定入賞口であると判別した場合は（Ｓ５００２Ａ：Ｙｅｓ）、従上限後入賞カウンタ２２３ａａＢの値に１を加算し（Ｓ５００３Ａ）、

演出抽選を実行する（Ｓ５００４Ａ）。このＳ５００４Ａの処理では、キャラレベル選択を実行するか否かの抽選が実行される。次に、Ｓ５００４Ａの処理にて実行された抽選の結果が、演出実行ありであるかを判別し（Ｓ５００５Ａ）、演出の実行ありと判別した場合は（Ｓ５００５Ａ：Ｙｅｓ）、キャラレベル選択テーブル２２２ａａＢを参照して、キャラレベルを決定し（Ｓ５００６Ａ）、決定したキャラレベルに対応する情報を継続率格納テーブル２２３ａｂＢに格納し（Ｓ５００７Ａ）、Ｓ５００８Ａの処理へ移行する。また、Ｓ５００２Ａの処理において、入賞種別が特定入賞口では無いと判別した場合（Ｓ５００２Ａ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５００５Ａの処理において、演出の実行なしと判別した場合（Ｓ５００５Ａ：Ｎｏ）は、そのまま、Ｓ５００８Ａの処理へ移行する。Ｓ５００８Ａの処理では、入賞種別が一般入球口であるかを判別し（Ｓ５００８Ａ）、一般入球口であると判別した場合は（Ｓ５００８Ａ：Ｙｅｓ）、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値に１を加算し（Ｓ５００９Ａ）、本処理を終了する。

【６２０９】

＜第５６制御例の第３変形例について＞

次に、図２０８９から図２０３７を参照して、第５６制御例の第３変形例について説明をする。上述した第５６制御例、第５６制御例の第１変形例、第５６制御例の第２変形例では、特別図柄抽選の抽選結果として大当たり、又は外れが判定されるように構成していた。そして、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態、第２確変状態）が設定される確変大当たりに必ず当選するように構成し、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限（リミット）を設けるように構成し、リミット到達した場合には、大当たり種別に関わらず、大当たり遊技の終了後に特別図柄の低確率状態が設定されるように構成していた。つまり、上述した第５６制御例では、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定された場合には、リミット到達するまでの間、遊技者に有利な遊技期間（有利遊技期間）を継続するように構成していた。そして、有利遊技期間において獲得した賞球数のうち、アタッカー賞球数を継続して表示しながら、有利遊技期間が終了する時点では、アタッカー賞球数に、一般賞球数を加算した全賞球数を遊技者に報知するように構成していた。これに対して、本第５６制御例の第３変形例では、確変状態が成立している状態で実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、遊技状態を確変状態から第２確変状態へと移行させるように構成し、第１特別図柄の大当たり変動（特図１大当たり変動）が実行されている間、第２確変状態での遊技を実行可能に構成している。

【６２１０】

さらに、一方の特別図柄変動が実行されている状態であっても、他方の特別図柄抽選を実行可能に構成しており、第２特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たり当選）である場合に、小当たり遊技を実行可能に構成している。つまり、本第５６制御例の第３変形例では、特図１大当たり変動が実行されている期間（第２確変状態が設定されている期間）が経過した後に、特図１大当たり当選に基づく大当たり遊技が連続して実行されるように構成しており、この第２確変状態が設定されている期間と、大当たり遊技が実行される期間とを遊技者に有利な遊技期間（有利遊技期間）として各種演出を実行するように構成している。また、有利遊技期間中に獲得可能な賞球のうち、特定期間（第２確変状態期間）に実行される小当たり遊技によって獲得した賞球を特定期間が経過するまで遊技者に報知しないように構成し、特定期間が経過した後、即ち、大当たり遊技が実行された後に、大当たり遊技中に獲得した賞球と合算した賞球数として報知可能に構成している。次いで、本第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の遊技性について簡単に説明をする。本第５６制御例の第３変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）および第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）の４つの遊技状態を設けている。そして、第２確変状態が遊技者にとって最も有利な遊技状態となるように構成している。具体的には、第２確変状態が設定されている場合には、第１特別図柄の抽選よりも遊技者に有利な抽選結果となり

易い第２特別図柄の抽選を示すための変動時間（特図２変動時間）が他の遊技状態が設定されている場合よりも短くなるように規定することで、遊技者に有利な抽選を最も効率的に実行することができるように構成している。

【６２１１】

本第５６制御例の第３変形例では、第１特別図柄の抽選よりも、第２特別図柄の抽選の方が遊技者に有利とするために、第２特別図柄の抽選では、外れの一部で第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａが所定期間（１．５秒×１回、０．２秒×６回、または０．０６秒×８回）開放される。このため、第２特別図柄の抽選では、大当たりに当選しなくても、遊技球を第１特定入賞口６５ａへと入球させて賞球を獲得する機会が多く与えられるので、第１特別図柄の抽選よりも有利となる。以降、説明の簡略化のため、第１特定入賞口６５ａが開放される外れ抽選結果のことを「小当たり」と称する。第２特別図柄の抽選では大当たりに加え、小当たりとなった場合にも第１特定入賞口６５ａを開放する構成とすることで、第２特別図柄の変動時間が短い第２確変状態において、賞球を増加させ続けることができる。よって、第２確変状態となることを期待して遊技を行わせることができる。一般的な遊技機では、確変状態が最も有利な遊技状態となるが、本制御例では、確変状態よりも第２確変状態の方が有利となるので、斬新な遊技性を提供することができる。さらに、本第５６制御例の第３変形例では、第１特別図柄の抽選に基づく変動表示と、第２特別図柄の抽選に基づく変動表示とを同時に（並列して）実行可能に構成している（所謂、同時変動方式を採用している）。これにより、一方の特別図柄の変動表示が実行中でも、その変動表示の終了を待たずに他方の特別図柄の変動表示を実行することができるので、より効率良く特別図柄の抽選を実行させることができる。また、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時変動を行っている場合において、一方が大当たり又は小当たりの停止図柄で変動停止した場合には、他方の変動表示が残りの変動時間や抽選結果に関係なく外れの停止図柄で停止表示される。これにより、大当たりや小当たりの実行中に、他方の変動表示が当たり又は小当たりで確定表示され、大当たりや小当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。

【６２１２】

ここで、図２０８９を参照して、本第５６制御例の第３変形例において遊技領域に設けられた各種構成、及び、遊技領域に向けて発射された遊技球の流れについて説明をする。図２０８９に示した通り、本第５６制御例の第３変形例の遊技盤１３は、遊技領域の中央部に配設された可変表示装置ユニット８０によって遊技領域を左側領域と右側領域とに区分けするように構成している。本第５６制御例の第３変形例では、操作ハンドル５１を初期位置（遊技者が回動させていない状態）から２０度回動（時計回りに回転）するまでは、発射された球がファール球防止弁６８を通過しない程度の発射強度で球が発射される。従って、発射された球は最終的に外レール６２と内レール６１との間に形成された発射流路を逆流しファール球となる。この逆流して流下したファール球は、発射流路の開始位置（図２０８９で示す外レール６２の左下端部）を通過し、上皿１７（図参照）へと連通するファール球口（図示せず）を流下し、上皿１７へと環流される。このように構成することで、遊技者が所望の発射強度で球を発射させるために操作ハンドル５１を操作する際にファール球が発生したとしても、そのファール球が発射経路に残留してしまい遊技に支障を来すことを抑制することができる。次いで、操作ハンドル５１の操作量（回動量）が初期位置（遊技者が回動させていない状態）から２０～８０度の範囲では、上述した左側領域を流下する程度の発射強度で球が発射され、８１度～１２０度の範囲（８１度～操作ハンドル５１の最大回転量となる１２０度）では、上述した右側領域を流下する程度の発射強度で球が発射される。

【６２１３】

つまり、本第５６制御例の第３変形例は、操作ハンドル５１の操作量に基づいて、即ち、遊技者の操作に基づいて球が流下する領域を異ならせることが可能となるように構成されている。さらに、詳細は後述するが、本第５６制御例の第３変形例では、遊技状態として遊技者に有利となる遊技状態が設定された場合には、左側領域を球が流下するように操

作ハンドル５１の操作量を調整して行う遊技（以下、左打ち遊技と称す）では無く、右側領域を球が流下するように操作ハンドル５１の操作量を調整して行う遊技（以下、右打ち遊技と称す）を行わせるように構成している。このように構成することで、遊技者に有利となる遊技状態が設定されている間は、遊技者は操作ハンドル５１を上限まで回転させた状態（１２０度回転させた状態）を維持すれば良いことから、遊技者に適切な遊技を容易に行わせることができる。次に、遊技盤１３の左側領域について図２０８９を参照して説明をする。詳細は後述するが、本第５６制御例の第３変形例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）の何れかが設定されるように構成されている。また、特別図柄の抽選結果が大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技状態と、特別図柄の抽選結果が小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技状態と、が実行されるように構成されている。その中で、遊技状態として通常状態、時短状態、確変状態が設定されている場合には、遊技盤１３の左側領域に球を流下させる左打ち遊技を行わせるように、可変表示装置ユニット８０に設けられた第３図柄表示装置８１の表示画面を用いて遊技者に遊技方法を案内し、第２確変状態が設定されている場合には、遊技盤１３の左側領域に球を流下させる右打ち遊技を行わせるように、第３図柄表示装置８１の表示画面を用いて遊技者に遊技方法を案内するように構成している。また、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態中は、当たりに当選する前の遊技状態に応じて遊技者の遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を案内するように構成している。

【６２１４】

なお、各遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）の案内方法として、例えば、現在の遊技状態に適した遊技方法を常時表示するように構成したり、遊技方法が切り替わる場合にのみ切り替え後の遊技方法を表示するように構成したりしても良い。また、左打ち遊技と右打ち遊技とのうち、長い期間設定され易い遊技方法（本変形例では左打ち遊技）を通常遊技とし、通常遊技以外の遊技方法（右打ち遊技）を行わせる場合に第３図柄表示装置８１の表示画面に遊技方法を常時案内表示し、左打ち遊技を行わせる場合には案内表示を行わないように構成しても良い。加えて、遊技者に有利となる遊技方法とは異なる遊技方法で遊技が行われていると判別した場合、例えば、右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる第２確変状態が設定されている場合において、左打ち遊技によって発射された遊技球のみが流下可能な領域を遊技球が通過したことを検知した場合に、遊技者に有利となる遊技方法を行わせるために案内表示を実行するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者が適正な遊技を行っている場合には遊技方法を案内する案内表示が実行されないため、第３図柄表示装置８１の表示面という限られた表示領域を特別図柄抽選の結果に基づいて実行される変動演出の表示領域として広く使用し易くすることができる。また、遊技者に有利となる遊技方法以外の遊技方法を行っていると判別された場合に実行される案内表示の表示領域を、変動演出の表示領域と重複させ、変動演出の表示態様が見え難くなるように案内表示を表示するように構成すると良い。このように構成することで、変動演出の表示態様に注目し続けることで遊技者に有利な遊技方法を行っていない遊技者に対して、適切な遊技方法を把握させ易くすることができる。

【６２１５】

本第５６制御例の第３変形例のように、遊技者に選択させる遊技方法が２種類の場合においては、一方の遊技方法を案内する表示態様を表示しないことにより、他方の遊技方法を案内することができる。つまり、一の表示態様を表示するか否かによって、複数の遊技方法を案内することが可能となる。なお、本第５６制御例の第３変形例では、遊技者に遊技方法を案内するために第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示態様を用いているが、これに限ることは無い。上述したように特定の表示態様を表示しないことにより、遊技者に遊技方法を報知する構成を用いても良いし、音声やランプを用いて遊技者に報知するように構成しても良い。遊技盤１３の左側領域には、スルーゲート６７、一般入賞口６３が配設されている。また、可変表示装置ユニット８０の下方位置には、左側領域を

流下した球が入球可能となるように上第１入球口６４ｂ１が設けられている。そして、上第１入球口６４ｂ１の下方位置には、電動役物６４ａが付設された下第１入球口６４ｂ２が設けられている。この電動役物６４ａは、スルーゲート６７を球が通過したことを契機に実行される普通図柄（第２図柄）抽選にて当たりに当選した場合に、球が下第１入球口６４ｂ２に入球困難（不可能）な閉鎖状態（第１状態）から、球が下第１入球口６４ｂ２に入球容易（可能）となる開放状態（第２状態）へと可変動作するように構成されている。上述した通り、本第５６制御例の第３変形例では、第１特別図柄（特図１）の抽選を実行可能な状態（特図１の変動が実行されておらず、且つ、大当たり遊技、小当たり遊技が実行されていない状態）において上第１入球口６４ｂ１、或いは下第１入球口６４ｂ２に遊技球が入球した場合に、特図１の抽選が実行されるように構成されている。即ち、上第１入球口６４ｂ１、或いは下第１入球口６４ｂ２へ球が入球することは、第１特別図柄の抽選を実行させるための契機となるものである。

【６２１６】

また、第１特別図柄（特図１）の抽選を新たに実行不可能な状態（特図１の変動が既に実行されている、又は、大当たり遊技、小当たり遊技が実行されている状態）において上第１入球口６４ｂ１、或いは下第１入球口６４ｂ２に球が入球した場合には、所定数（４つ）を上限に、遊技球が入球した権利（特図１保留）を記憶する記憶手段を有している。よって、第１特別図柄（特図１）の抽選が実行されている間も遊技者に対して継続して遊技を行わせることができるため、遊技の稼働を向上させることができる。なお、本第５６制御例の第３変形例では、遊技球が入球した権利を記憶する記憶手段を第１特別図柄にのみ設けている。左打ち遊技によって左側領域を流下する球は、その８０％がスルーゲート６７を通過し、発射された球の約８％（１００球に８球）の球が上第１入球口６４ｂ１に入球するように複数の釘や風車といった構造物により球流路が形成されている。また、電動役物６４ａが閉鎖状態である場合には下第１入球口６４ｂ２に入球する球が約０％で、電動役物６４ａが開放状態である場合には下第１入球口６４ｂ２に入球する球が約２５％となるように球流路が形成されている。即ち、下第１入球口６４ｂ２（電動役物６４ａ開放状態）、上第１入球口６４ｂ１、下第１入球口６４ｂ２（電動役物６４ａ閉鎖状態）の順で球が入球し難くなるように構成している。上第１入球口６４ｂ１、下第１入球口６４ｂ２は、上述した通り、第１特別図柄の抽選を実行させるという特典に加え、遊技者に賞球を払い出す特典も付与するように構成されており、遊技球が１個入球する毎に、４個の賞球を遊技者に払い出すように構成している。なお、本第５６制御例の第３変形例では、上第１入球口６４ｂ１に球が入球した場合も、下第１入球口６４ｂ２に球が入球した場合も、同一数（４個）の賞球を付与するように構成しているが、これに限ること無く、それぞれに対して異なる数の賞球を設定しても良い。

【６２１７】

一方、遊技盤１３の右側領域には、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５が設けられている。第２入球口６４０は、球が入球することにより第２特別図柄の抽選が実行されるように構成されており、右側領域を流下する球の約５０％が入球するように複数の釘により球流路が形成されている。ここで、第２入球口６４０に入球しなかった球は右側領域の下方に設けられた第１可変入賞装置６５に向けて流下する。詳細な説明は後述するが、本第５６制御例の第３変形例では遊技状態として通常状態が設定されている状態では第２特別図柄の抽選が実行されてから抽選結果が表示されるまでの時間（変動時間）として長時間（１０分間）の変動時間が設定され、第２確変状態が設定されている状態では、短い変動時間（１秒）が設定されるように構成している。つまり、遊技状態として通常状態が設定されている場合には、左打ち遊技を行い第１特別図柄の抽選を実行するべく第１入球口６４へ球を入球させるよりも、右打ち遊技を行い第２特別図柄の抽選を実行するべく第２入球口６４０へ球を入球させるほうが球を入球させ易いが、長時間（１０分間）の変動時間が設定されるため、遊技効率が非常に悪くなってしまう。よって、遊技者は通常状態では左打ち遊技を行い第１特別図柄の抽選を実行することになる。また、第２入球口６４０は賞球が１個で設定されているため、通常状態が設定されている状態で右打ち遊技を行

い、約５０％の割合で右打ち遊技にて発射した球を第２入球口６４０に入球させたとしても、球が増加することが無い。さらに、遊技状態として時短状態や確変状態が設定されている場合には、普通図柄の高確率状態となり、電動役物６４ａが開放し易い状態となる。しかし、電動役物６４ａを開放させるための普通図柄の抽選契機となるスルーゲート６７は左側領域にしか設けられていないため、通常状態よりも遊技球が入球し易くなる下第１入球口６４ｂ２へ球を入球させるために遊技者に左打ち遊技を行わせるように構成している。

【６２１８】

一方、遊技状態として第２確変状態が設定されている状態では、普通図柄が低確率状態となり電動役物６４ａが開放し難い状態となると共に、上述した通り、第２特別図柄の変動時間として短時間（１秒間）の変動時間が設定されるため、右打ち遊技を行い第２特別図柄の抽選を実行させることが適切な遊技（遊技者に有利な遊技）となる。ここで、本第５６制御例の第３変形例では、第２特別図柄の抽選のみ小当たりに当選（当選確率約１／２）するように構成している。小当たりに当選した場合には、小当たり遊技として第１可変入賞装置６５が所定期間（例えば、１．５秒間）開放し、第１可変入賞装置６５に入球した球１個に対して１０個の賞球が付与されるように構成している。即ち、遊技状態として第２確変状態が設定されている場合には、遊技者に継続して右打ち遊技を実行することで、小当たり当選を目指す第２特別図柄の抽選と、小当たり遊技と、を連続して実行することができる。図２０８９に示した通り、遊技領域の最下方には第２可変入賞装置６５０が配設されている。この第２可変入賞装置６５０は、特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合に回動扉６５０ｆが手前側に作動し第２特定入賞口６５０ａに球が入賞可能な開放状態となるように開放動作されるものである。この第２可変入賞装置６５０は、左打ち遊技によって左側領域を流下した球も、右打ち遊技によって右側領域を流下した球も、均等に入球し得るように構成されている。よって、第２可変入賞装置６５０が開放動作される大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技が実行される前の遊技方法を継続して実行すれば良く、遊技者に対して遊技方法を煩雑に変更させることを抑制することができる。上述した第１入球口６４（上第１入球口６４ｂ１、下第１入球口６４ｂ２）へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ａで示される。

【６２１９】

一方、第２入球口６４０へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１２参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ｂで示される。また、第１入球口６４は、球が入球すると４個の球が賞球として払い出される入賞口となっており、第２入球口６４０は、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つになっている。なお、本第５６制御例の第３変形例においては、上第１入球口６４ｂ１へ球が入球した場合に払い出される賞球数と、第１入球口６４へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを同一（共に４個）にし、第２入球口６４０へ球が入球した場合に払い出される賞球数（１個）と異ならせたが、上第１入球口６４ｂ１へ球が入球した場合に払い出される賞球数と、下第１入球口６４ｂ２へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを異ならせても良い。この場合、例えば、上第１入球口６４ｂ１の賞球数を４個、下第１入球口６４ｂ２の賞球数を２個に設定し、球が入球し難い通常状態が設定されている場合において上第１入球口６４ｂ１に球が入球したことに対する特典を大きくし、特定の遊技状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合に球が入球し易くなる下第１入球口６４ｂ２に頻繁に球が入球したとしても遊技者に過剰に賞球を獲得させないようにしても良いし、上第１入球口６４ｂ１の賞球数を４個、下第１入球口６４ｂ２の賞球数を５個に設定し、特定の遊技状態（確変状態、時短状態）が設定された場合に、遊技者に大きな特典を付与出来るように構成しても良い。また、第１入球口６４へ球が入球した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入球した場

合に払い出される賞球数と同一の数（例えば、共に５個）として構成してもよい。
【６２２０】
下第１入球口６４ｂ２には電動役物６４ａが付随されている。この電動役物６４ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物６４ａが閉鎖状態（規制状態）となって、球が下第１入球口６４ｂ２へと入球しにくい状態となっている。一方、スルーゲート６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示（普通図柄の抽選）の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物６４ａが開放状態（許容状態）となり、球が下第１入球口６４ｂ２へ入球し易い状態となる。さらに、右側領域の第１可変入賞装置６５の右上側には、遊技球が常時入球可能な一般入球口６３０ａが設けられており、右打ち遊技によって発射された遊技球の約２０球の１個の割合で遊技球が入球するように配設されている。そして、一般入球口６３０ａへと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数が５個となるように構成している。つまり、第２確変状態中に右打ち遊技を実行している遊技者は、右打ち遊技を実行することによって、第２入球口６４０への入球に基づく賞球と、一般入球口６３０ａへの入球に基づく賞球と、第１特定入賞口６５ａへの入賞に基づく賞球と、を獲得しながら遊技を行うことができる。上述した通り、確変状態中および時短状態中は、通常状態中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物６４ａが開放状態（許容状態）となる回数が増える。更に、確変状態中または時短状態中は、電動役物６４ａが開放される時間も、通常状態中より長くなる。よって、確変状態中または時短状態中は、通常状態時と比して、下第１入球口６４ｂ２へ球が入球しやすい状態を作ることができる。尚、上述した通り、下第１入球口６４ｂ２、即ち、電動役物６４ａが付随する入球口は、設定される遊技状態に応じて球が入球し易い状態（第１状態）と、球が入球し難い状態（第２状態）とを設定することができる。つまり、球の入球のし易さの観点では、第１状態が遊技者に有利となる有利遊技状態となり、第２状態が遊技者に不利（第１状態よりも不利）となる不利遊技状態となる。
【６２２１】
ここで、第１入球口６４に球が入球した場合（第１特別図柄の抽選が実行された場合）と第２入球口６４０へ球が入球した場合（第２特別図柄の抽選が実行された場合）とで、大当たりとなる確率は同一であり、特別図柄の低確率状態が設定されている場合は所定の低確率（例えば、１／２８０）で大当たりとなる抽選が実行され、特別図柄の高確率状態が設定されている場合は、低確率状態よりも当たり易い所定の高確率（例えば、１／３０）で大当たりとなる抽選が実行される。しかしながら、大当たりとなった場合に選定（設定）される大当たりの種別は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで異ならせるように設定している。このように、本第５６制御例の第３変形例のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方（遊技方法）を「左打ち（左打ち遊技）」と「右打ち（右打ち遊技）」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。次に、図２０９０～図２０９３を参照して、本第５６制御例の第３変形例のパチンコ機１０における各遊技状態において第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示内容について説明をする。本変形例におけるパチンコ機１０では、確変状態中に実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、その大当たり当選した第１特別図柄抽選に対応する特別図柄変動（特図１大当たり変動）が開始されるタイミングにて普通図柄の低確率状態を設定することで、特図１大当たり変動が実行されている変動期間中の遊技状態を第２確変状態とすることができるように構成している。
【６２２２】
ここで、図２０９０（ａ）を参照して、大当たり遊技の終了画面（エンディング画面）の表示内容について説明をする。図２０９０（ａ）は、確変大当たり遊技の終了画面（エンディング画面）の表示内容を模式的に示した模式図である。図２０９０（ａ）に示した通り、大当たり遊技のエンディング画面では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す「チャンスゾーン突入！！」のコメントが副表示領域Ｄｓに表示される。そ

して、主表示領域Ｄｍには、確変状態や第２確変状態が設定される期間中に表示されるキャラクタ８１１が表示される。このキャラクタ８１１は、通常状態が設定されている期間中には登場しない（表示されない）ように構成されており、第３図柄表示装置８１の表示画面にキャラクタ８１１が表示されている期間を遊技者に有利な遊技状態（通常状態よりも有利な遊技状態）とするようにしている。このように構成することにより、遊技者は表示画面にキャラクタ８１１が表示されているか否かを把握することにより、現在設定されている遊技状態の概要を把握することができるため、分かり易い遊技を提供することができる。また、主表示領域Ｄｍに第２確変状態が設定されることを狙うための「ＲＵＳＨを目指せ！！」のコメントが表示される。さらに、主表示領域Ｄｍの案内表示領域Ｄｍ３には、遊技者に左打つ遊技を行わせるための案内表示態様として「左打ち」の文字が表示される。これにより、遊技者に対して確変状態が設定された場合に左側領域を狙う左側遊技を行うことを容易に把握させることができる。なお、本第５６制御例の第３変形例では、大当たり遊技中に開放動作される第２可変入賞装置６５０が、左打ち遊技により発射された球（左側領域を流下した球）も、右打ち遊技により発射された球も、入賞し得る位置（遊技領域の下流位置（図２参照））に配設しており、大当たり遊技中に案内表示領域Ｄｍ３に表示される文字（「左打ち」、「右打ち」）、即ち、大当たり遊技中に案内する遊技方法を、大当たり遊技が実行される前の遊技状態に応じて可変させるように構成している。

【６２２３】

具体的には、大当たりに当選した際の遊技状態を判別し、左打ち遊技が案内される遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態）であると判別した場合は、大当たり中の案内表示として「左打ち」を表示し、右打ち遊技が案内される遊技状態（第２確変状態）であると判別した場合は、大当たり中の案内表示として「右打ち」を表示するように構成している。これにより、大当たり遊技が実行された際に、遊技者に対して遊技方法を可変させる手間を省くことができる。また、主表示領域Ｄｍには第１特別図柄に対応した第３図柄を表示するための特図１表示領域Ｄｍ１、第２特別図柄に対応した第３図柄を表示するための特図２表示領域Ｄｍ２が形成されており、図２０９０（ａ）に示す例によれば、特図１表示領域Ｄｍ１には、現在実行中（エンディング画面表示中）の大当たり遊技に対応する表示態様として「７７７」が表示されている。なお、特図２表示領域Ｄｍ２には、第２特別図柄が変動表示していないことを示す非変動表示態様として「－」が表示されている。本第５６制御例の第３変形例では、電源を投入してから一度も特別図柄が変動表示されていない場合には上述した非変動表示態様が表示されるように構成している。この非変動表示態様が表示されることにより、遊技者に対して、過去の遊技履歴（特別図柄の変動履歴）を予測させることが可能となる。なお、本第５６制御例の第３変形例では上述した非変動表示態様を表示するように構成しているが、これに限ること無く、外れを示す予め定めた表示態様（初期表示態様）を表示するように構成しても良いし、前回変動表示が実行されてからの経過期間が所定期間（例えば、３０分）を超えたと判別した場合に、特図１表示領域Ｄｍ１、特図２表示領域Ｄｍ２に表示される表示態様を初期表示態様や非変動表示態様に可変して表示するように構成しても良い。

【６２２４】

次に、確変状態中における第３図柄表示装置８１の表示画面の内容について、図２０９０（ｂ）を参照して説明をする。図２０９０（ｂ）は確変状態中における表示画面の表示内容を模式的に示した模式図である。図２０９０（ｂ）に示した通り、現在の遊技状態が確変状態であることを示す「チャンスゾーン中」のコメントが副表示領域Ｄｓに横方向（右から左方向）にスクロールするように表示される。そして、主表示領域Ｄｍではキャラクタ８１１が横方向（左から右方向）に移動する（走る）演出が表示される。そして、案内表示領域Ｄｍ３には「左打ち」が表示され、特図１表示領域Ｄｍ１には第１特別図柄が変動中であることを示す変動中表示が表示される。なお、この時点においても、図２０９０（ａ）に示した状態から新たに第２特別図柄を変動させていないため（右打ち遊技により第２入球口６４０に球を入球させていないため）、特図２表示領域Ｄｍ２には非変動表

示態様「－」が継続して表示される。詳細な説明は省略するが、本第５６制御例の第３変形例のパチンコ機１０では、確変状態においてキャラクタ８１１の動作表示パターンが複数記憶されており、確変状態中における第１特別図柄の抽選結果（当否判定結果）に応じてキャラクタ８１１の動作表示パターンを異ならせて設定するように構成している。これにより、確変状態中において第１特別図柄の抽選結果が大当たりに当選するか否かを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。図２０９０（ｂ）に示した表示画面が表示された後、第１特別図柄の抽選結果が大当たりに当選したことを示すための変動表示が実行されると、図２０９１（ａ）に示した表示画面が表示される。図２０９１（ａ）は、確変状態中において大当たりに当選した変動表示が開始された場合に表示される表示内容を示した模式図である。上述した通り、本第５６制御例の第３変形例のパチンコ機１０では、確変状態中に第１特別図柄が大当たりに当選したことを示す変動表示が開始されるタイミングで遊技状態が確変状態から第２確変状態へと移行するように構成している。

【６２２５】

よって、第１特別図柄の変動が開始するタイミングで遊技状態が遊技者にとって有利な状態（第２確変状態）へと移行するため、表示画面の特図１表示領域Ｄｍ１にて第１特別図柄の変動表示が実行されていることを示す変動表示態様が表示されている状態で、遊技者に遊技状態が移行したことを示すための演出図柄８１３の表示態様（「３３３」の表示態様）が停止表示される。これにより、遊技者には演出図柄８１３が停止表示されたことにより、遊技状態が確変状態から第２確変状態へと移行したと思わせることができる。また、本第５６制御例の第３変形例では、演出図柄表示態様として、第３図柄の表示態様と同様の表示態様を用いているため、停止表示された演出図柄表示態様が、特別図柄の抽選結果を示すための表示態様と思わせることができる。本第５６制御例の第３変形例は、第２確変状態が設定されている期間において、第２特別図柄の変動表示を頻繁に実行することにより数多くの小当たり遊技を実行させることが可能となるように構成している。よって、少なくとも、第２確変状態が設定されている期間中は遊技者に右打ち遊技を示すための「右打ち」が案内表示領域Ｄｍ３に表示される。そして、副表示領域Ｄｓには遊技状態として第２確変状態が設定されたことを示すための「ＲＵＳＨ突入！！右打ちしてね」のコメントが表示される。上述した通り、本第５６制御例の第３変形例では、大当たりに当選した第１特別図柄の変動開始時に特図１表示領域Ｄｍ１の演出態様を可変することなく、主表示領域Ｄｍに表示された演出図柄を停止表示させるように構成しているため、遊技者に対して、あたかも演出図柄の抽選結果に応じて遊技状態が移行したと思わせることができる。

【６２２６】

ここで、本第５６制御例の第３変形例では、第２特別図柄の実行権利（特図２保留）を記憶するための記憶手段を有していないことから、第２確変状態が設定されている場合であっても、右打ち遊技によって発射された遊技球が第２入球口６４０へと入球するタイミングによって、頻繁に第２特別図柄抽選が実行される期間と、第２特別図柄抽選が間を空けて実行される期間とが発生してしまう虞がある。さらに、第２特別図柄抽選によって小当たり当選する確率が１／２程度に規定されていることから、繰り返し実行される第２特別図柄抽選の結果が連続して小当たり当選する場合と、連続して外れとなる場合とが発生し得る。つまり、特図１大当たり変動が実行されている期間中に第２確変状態が設定され、その期間中に継続して右打ち遊技を実行したとしても、定期的に小当たり遊技を実行させ難いという問題があった。一方、パチンコ機１０の遊技仕様として、特図２保留を所定数（例えば、４個）を上限に記憶可能な記憶手段を設け、且つ、第２特別図柄抽選によって小当たり当選する確率が約１／１となる（略毎回小当たり当選する）ように設計した場合には、遊技者に過剰に賞球を払い出してしまうという問題があった。また、第２確変状態中に実行される第２特別図柄抽選の結果に関わらず、常に一定量の賞球しか払い出されない遊技性となってしまうため、より多くの賞球を獲得しようとする遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第５６制御例の第３変形例では、第２確変状態中に実行される第２特別図柄抽選の結果に関わらず、擬似的に小当たり当選

したことを示すための小当たり変動演出（擬似小当たり変動演出）と、擬似的に小当たり遊技が実行されていることを示すための小当たり遊技演出（擬似小当たり遊技演出）と、を含む擬似小当たり演出を実行可能に構成している。このように構成することで、定期的に小当たり遊技を実行させ難い遊技仕様であっても、第３図柄表示装置８１の表示面では擬似小当たり演出を定期的に実行させることができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題が発生することを抑制することができる。

【６２２７】

ここで、図２０９１（ｂ）を参照して、第２確変状態が設定されている場合に実行される擬似小当たり演出における表示内容について説明をする。図２０９１（ｂ）は、擬似小当たり演出中の表示画面の表示内容を模式的に示した模式図である。図２０９１（ｂ）によれば、第２確変状態が設定されている状態中（ＲＵＳＨ中）において、表示領域Ｄｍ１には第１特別図柄が変動中（大当たり変動中）であることを示唆するための変動表示態様が表示され、表示領域Ｄｍ２には、第２特別図柄が変動中であることを示唆するための変動表示態様が表示されている。そして、主表示領域Ｄｍの中央部には、擬似的に小当たり当選を示すための擬似演出態様として宝箱８１２が開放され、中から擬似的な遊技結果を示すための擬似演出図柄８１３として小当たりを示すための「Ｖ」が表示される擬似小当たり演出が実行される。これにより、遊技者に対して第２確変状態中（ＲＵＳＨ中）に第２特別図柄にて小当たりに当選し、小当たり遊技が実行されると思わせることができる。その後、擬似小当たり遊技演出が実行されると、図２０９２（ａ）に示した表示画面が表示される。図２０９２（ａ）は、擬似小当たり遊技演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図２０９２（ａ）に示した通り、擬似小当たり遊技演出が実行されると、１回の小当たり遊技にて獲得可能な賞球数に対応するポイントアイコンＰ１～Ｐ３が表示される。本変形例では、実際の小当たり遊技が実行された場合に開放制御される第１可変入賞装置６５が有する第１特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に、１５個の賞球が払い出されるように構成しているため、ポイントアイコンＰ１～Ｐ３には、１５個の賞球に対応する表示態様として「１５」を付した表示態様が表示されている。

【６２２８】

そして、表示領域Ｄｍ１７には、第２確変状態中に実行された擬似小当たり演出の回数（Ｖ回数）を示すための表示態様として「５回」が表示され、表示領域Ｄｍ１８には、擬似小当たり演出中に表示されたポイントアイコンＰ１に付されている値の合算値を示す表示態様、即ち、擬似小当たり演出にて獲得した擬似賞球数を示す表示態様として「２２５Ｐ」が表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、今回の擬似小当たり演出が５回目の擬似小当たり演出であることを遊技者に案内するための案内表示態様として「小当たり５回目」の文字が表示されている。なお、この擬似小当たり遊技演出が実行されている状況は、実際には、第２特別図柄変動が実行されている状況であるため、図２０９２（ａ）に示した通り、表示領域Ｄｍ２には第２特別図柄が変動表示されている状況であることを示すための変動表示態様が表示されている。詳細な説明は後述するが、本第５６制御例の第３変形例では、第２確変状態における特図１大当たり変動期間中に擬似小当たり演出を繰り返し実行するように構成し、特図１大当たり変動期間が終了した後に、大当たり遊技（特図１大当たり遊技）を実行するように構成している。ここで、第２確変状態における特図１大当たり変動期間中に実行された擬似小当たり演出にて第３図柄表示装置８１の表示面に表示された疑似賞球数が、実際に獲得した賞球数と異なってしまうという問題があった。この問題を解決するために、例えば、第２確変状態における特図１大当たり変動期間中に表示された擬似賞球数と、実際に獲得した賞球数との差分を常時監視し、所定の差が生じた場合に、擬似小当たり演出の実行を禁止したり、擬似小当たり演出の実行間隔を短くしたりする補正処理を行うことが考えられる。しかしながらこのような解決策では、第２確変状態が設定されている期間において、定期的に小当たり遊技が実行されるように見せることで、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制するという本来の目的を達成し難くなるという問題があった。

【６２２９】

これに対して、本第５６制御例の第３変形例では、第２確変状態が終了した後に実行される大当たり遊技中の演出（大当たり遊技演出）を用いて、第２確変状態における特図１大当たり変動期間中に表示された擬似賞球数と、実際に獲得した賞球数との差分を解消する演出を実行するように構成している。具体的には、第２確変状態における特図１大当たり変動期間中に表示された擬似賞球数の方が、実際に獲得した賞球数よりも多い状態で大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の一部として実行される大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応して表示される表示態様の数を減少させることで、第２確変状態中に獲得した賞球数と、大当たり遊技中に獲得した賞球数とを合算した全賞球数が、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される全賞球数（擬似賞球数と、大当たり遊技中に表示された賞球数との合算数）と同一となるように構成している。一方、第２確変状態における特図１大当たり変動期間中に表示された擬似賞球数よりも、実際に獲得した賞球数の方が多い状態で大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の一部として実行される大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応して表示される表示態様が示す賞球数を多くすることで、第２確変状態中に獲得した賞球数と、大当たり遊技中に獲得した賞球数とを合算した全賞球数が、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される全賞球数（擬似賞球数と、大当たり遊技中に表示された賞球数との合算数）と同一となるように構成している。このように構成することで、第２確変状態中において、実際に実行された小当たり遊技の回数や、小当たり遊技中に獲得した賞球数に関わらず定期的に擬似小当たり演出を実行するように構成した場合であっても、遊技者に有利となる有利遊技期間（第２確変状態が設定されてから大当たり遊技が終了するまでの期間）中に獲得した賞球数を、遊技者に違和感を与えること無く第３図柄表示装置８１の表示面に表示することができる。

【６２３０】

ここで、図２０９２（ｂ）を参照して、第２確変状態における特図１大当たり変動期間中に表示された擬似賞球数の方が、実際に獲得した賞球数（実賞球数）よりも多い状態で大当たり遊技が実行された場合に実行される大当たり遊技演出の演出内容について説明をする。図２０９２（ｂ）は、特図１大当たり遊技中の大当たり遊技演出のうち、大当たり遊技中に表示されるポイントアイコンＰにて表示される賞球数を減算した減算態様が表示されている表示画面を模式的に示した図である。図２０９２（ｂ）に示した通り、第２確変状態が終了した後の特図１大当たり遊技中は、第２確変状態中から継続して表示態様Ｄｍ１７、及び表示領域Ｄｍ１８が形成されている。図２０９２（ｂ）では、前回の第２確変状態中に擬似小当たりが１２回実行され、擬似賞球数として「５４０Ｐ」が表示されている。そして、実際には第２確変状態中に小当たり遊技によって獲得した賞球数が４９５個であり、擬似賞球数よりも少ない場合を示しているため、大当たり遊技中に獲得した賞球数を示すためのポイントアイコンの表示態様として「＋？」が付されたポイントアイコンＰ１、ポイントアイコンＰ２が表示され、さらに、今回の大当たり遊技のラウンド数を示すための特典態様として「１０Ｒ」が付されたポイントアイコンＰｒが表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、「１０ラウンド大当たりおめでとう」の文字が表示される。ポイントアイコンＰとして、賞球を示さない表示態様（減算態様）が表示された場合には、そのポイントアイコンＰに対応する大当たり遊技中に獲得した賞球数（アタッカー賞球数）が表示領域Ｄｍ１０に表示されないように構成しているため、大当たり遊技終了時に表示領域Ｄｍ１０に表示された値と、表示領域Ｄｍ１８に表示された値と、を合算した値が、第２確変状態中に獲得した実賞球数と、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球との合計値とを一致させることができる。

【６２３１】

このように、擬似賞球数よりも実賞球数が少ない場合であって、大当たり遊技演出を用いて、差分を解消させるために、大当たり遊技中に獲得した賞球数を示すためのポイントアイコンの表示態様を変更するように構成することで、遊技者に違和感を与えること無く大当たり遊技演出を実行することができる。なお、図示は省略しているが、擬似賞球数と実賞球数との差分としてポイントアイコンＰの１単位（賞球１５個）よりも少ない端数が

生じた場合には、ポイントアイコンＰが示す賞球数の値を減算表示するように構成している。具体的には、端数が「８」である場合には、「１４」が付されたポイントアイコンＰを８個表示するように構成し、「１４」が付されたポイントアイコンＰが表示された場合には、表示領域Ｄｍ１０に表示されているアタッカー賞球数表示に１４個の賞球数を加算表示するように構成している。このように構成することで、端数を含めて大当たり遊技終了時に表示領域Ｄｍ１０に表示された値と、表示領域Ｄｍ１８に表示された値と、を合算した値が、第２確変状態中に獲得した実賞球数と、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球との合計値とを一致させることができる。次に、図２０９３（ａ）を参照して、第２確変状態における特図１大当たり変動期間中に表示された擬似賞球数よりも、実賞球数の方が多い状態で大当たり遊技が実行された場合に実行される大当たり遊技演出の演出内容について説明をする。図２０９３（ａ）は、特図１大当たり遊技中の大当たり遊技演出のうち、大当たり遊技中に表示されるポイントアイコンＰにて表示される賞球数を加算した加算態様が表示されている表示画面を模式的に示した図である。

【６２３２】

図２０９３（ａ）に示した通り、第２確変状態が終了した後の特図１大当たり遊技中は、第２確変状態中から継続して表示態様Ｄｍ１７、及び表示領域Ｄｍ１８が形成されている。図２０９３（ａ）では、前回の第２確変状態中に擬似小当たりが７回実行され、擬似賞球数として「３１５Ｐ」が表示されている。そして、実際には第２確変状態中に小当たり遊技によって獲得した賞球数が４９５個であり、擬似賞球数よりも多い場合を示しているため、大当たり遊技中に獲得した賞球数を示すためのポイントアイコンの表示態様として「＋３０」が付されたポイントアイコンＰ１、ポイントアイコンＰ２、ポイントアイコンＰ３が表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、「賞球ＵＰ」の文字が表示される。そして、ポイントアイコンＰにて表示された値（３０個）に対応する賞球数が表示領域Ｄｍ１０に加算表示される。このように、実際にアタッカー賞球として払い出された賞球数よりも、多い賞球数に対応するポイントアイコンＰを表示することで、大当たり遊技終了時に表示領域Ｄｍ１０に表示された値と、表示領域Ｄｍ１８に表示された値と、を合算した値が、第２確変状態中に獲得した実賞球数と、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球との合計値とを一致させることができる。なお、擬似賞球数と実賞球数との差分としてポイントアイコンＰの１単位（賞球１５個）よりも少ない端数が生じた場合には、ポイントアイコンＰが示す賞球数の値を加算表示するように構成している。具体的には、端数が「８」である場合には、「１６」が付されたポイントアイコンＰを８個表示するように構成し、「１６」が付されたポイントアイコンＰが表示された場合には、表示領域Ｄｍ１０に表示されているアタッカー賞球数表示に１６個の賞球数を加算表示するように構成している。このように構成することで、端数を含めて大当たり遊技終了時に表示領域Ｄｍ１０に表示された値と、表示領域Ｄｍ１８に表示された値と、を合算した値が、第２確変状態中に獲得した実賞球数と、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球との合計値とを一致させることができる。

【６２３３】

次に、図２０９３（ｂ）、及び図２０９４を参照して、第２確変状態中（擬似演出中）において、実際の小当たり遊技演出を実行する場合の演出内容について説明をする。本第３変形例では、基本的には、第２確変状態中において定期的に小当たり遊技が実行されているように遊技者に思わせるために擬似演出（擬似小当たり演出が定期的に実行される演出）を実行するように構成している。ここで、擬似小当たり演出の実行タイミングと、実際に小当たり遊技が実行される実行タイミングとが所定範囲内であると判別した場合に、擬似小当たり演出の代わりに実小当たり演出を実行するように構成している。具体的には、擬似演出の演出シナリオとして次の擬似小当たり演出の実行タイミングとなった場合に、実行中の第２特別図柄変動の抽選結果と残変動時間とを特定し、小当たり当選している第２特別図柄変動の残変動時間が１秒未満で有る場合には、擬似小当たり演出の実行を中断し、小当たり遊技の開始タイミングに合わせて実小当たり演出を実行するように構成している。このように構成することで、第２確変状態中において、定期的に小当たり演出が

実行される状況を維持しながら、擬似的に実行される小当たり演出（擬似小当たり演出）の実行回数を減らすことができるため、表示される擬似賞球数と、実賞球数が大きく乖離してしまうことを抑制することができる。図２０９３（ｂ）は、擬似小当たり演出の実行タイミングにて、実小当たり演出の実行が決定された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図２０９４（ａ）は、実小当たり演出の演出態様を示した図である。図２０９３（ｂ）は、擬似小当たり演出の実行タイミングにて、第２特別図柄変動が小当たり当選を示す表示態様で停止表示した時点を示しており、表示領域Ｄｍ２には、第２特別図柄抽選で小当たり当選したことを示す表示態様「３４１」が停止表示されており、主表示領域Ｄｍの中央部では、宝箱８１２を開こうとしている演出が実行され、「宝箱よ開け」の文字が表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、次の小当たり遊技が実行されることを示唆する「小当たり６回目！？」の文字が表示されている。

【６２３４】

その後、小当たり遊技が開始されると、図２０９４（ａ）に示した通り、実際に可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞したことに基づいて宝箱８１２から１５個の賞球が付与されたことに対応する「＋１５」が付与されたポイントアイコンＰ１が表示される実小当たり演出が実行される。また、第２確変状態中に既に実行された擬似小当たり演出の実行回数を１加算するように表示領域Ｄｍ１７には「Ｖ回数６回目」が表示され、副表示領域Ｄｓには「小当たり６回目」が表示される。さらに、今回実行された小当たり演出が実小当たり演出であるため、新たに表示領域Ｄｍ１８ａが表示され、擬似賞球数とは異なる実賞球数が表示される。図２０９４（ａ）に示した図では、実小当たり演出における１個目のポイントアイコンＰ１が表示された状態を示しているため、表示領域Ｄｍ１８ａには、１５個の賞球に対応する値である「１５Ｐ」が表示されている。なお、図２０９４（ａ）に示した実小当たり演出が実行された場合には、表示領域Ｄｍ１８に示されている表示態様、即ち、擬似賞球数に対応する表示態様が加算表示されないように構成している。そして、第２確変状態中に獲得した実賞球数のうち、既に報知済の実賞球数として識別可能に記憶管理されるように構成している。つまり、第２確変状態が終了した後に実行される大当たり遊技演出において、既に報知済の実賞球数は、擬似賞球数と実賞球数との差分を算出する際に参照されないように構成している。これにより、実小当たり演出が実行されたことにより差分値が大きくなってしまうことを抑制することができる。

【６２３５】

このように、本第３変形例では、第２確変状態中に実行された小当たり遊技における賞球数を、擬似小当たり演出が実行されている期間中は報知しないように構成し、実小当たり演出が実行されている期間中は報知可能に構成している。このように構成することで、第２確変状態中に定期的に小当たり演出（擬似小当たり演出、実小当たり演出）を実行可能に構成したパチンコ機１０において、擬似賞球数（擬似小当たり演出にて獲得表示された賞球数）と実賞球数（実際に小当たり遊技にて獲得した賞球数）とが大きく乖離してしまうことを抑制することができる。また、第２確変状態中の一部期間において、実際に獲得した賞球数を遊技者に把握させることで、第２確変状態の全期間にて獲得した実賞球数を予測させ易くすることができる。次に、図２０９４（ｂ）を参照して、第２確変状態が終了した後に実行される大当たり遊技（特図１大当たり遊技）のオープニング期間中に実行される演出態様について説明をする。図２０９４（ｂ）は、特図１大当たり遊技のオープニング期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。図２０９４（ｂ）では、第１特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選したことを示すために第１特別図柄に対応する第３図柄が大当たり当選を示す組合せ「７７７」で停止表示されており、主表示領域Ｄｍの中央部には、第２確変状態が終了したことを示すための表示態様として「ＲＵＳＨ終了」の文字が表示され、第２確変状態中に実行された小当たり演出回数に対応する表示態様として「小当たり回数６回」が表示され、第２確変状態中に獲得表示された賞球数に対応する表示態様として「２２５Ｐ＋４５Ｐゲット」が表示されている。この表示画面では、実際に実行された小当たり遊技の回数では無く、実行された擬似小当たり演出と実小当たり演出とを合算した回数が小当たり回数として表示され、擬似小当たり演出にて獲得表

示された擬似賞球数に対応する値（Ｄｍ１８に表示された値）と、実小当たり演出にて獲得表示された実賞球数に対応する値（Ｄｍ１８ａに表示された値）と、が表示される。

【６２３６】

そして、副表示領域Ｄｓには、後の遊技内容を案内するための案内表示態様として「続いて大当たりが始まるよ！！右打ち継続！！」の文字が表示される。このように、本第３変形例では、第２確変状態が終了することを、特図１大当たり遊技のオープニング期間を用いて遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、特図１大当たり変動が終了するまでの期間を用いて第２確変状態が終了する旨の演出（終了演出）を実行する必要が無くなるため、特図１大当たり変動が終了するまでの全期間を用いて擬似演出を実行することができる。よって、擬似演出の演出シナリオとして、第１特別図柄変動の変動期間に対応した演出シナリオを用意するだけで遊技者に違和感の無い演出を実行することができる。そして、図２０９４（ｂ）の表示画面が表示された後、残りのオープニング期間を用いて、大当たり遊技が開始されることを示す表示態様（大当たり遊技演出の開始態様）を表示し、大当たり遊技が実行される。

【６２３７】

＜第５６制御例の第３変形例における遊技状態の移行について＞

次に、図２０９４を参照して、本第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の遊技状態の移行について説明する。図２０９４は、本第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０に設定されている４種類の遊技状態について、１の遊技状態から他の遊技状態への移行方法を模式的に示した模式図である。まず、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）に滞在している場合における遊技状態の移行方法について説明する。上述した通り、通常状態では、右打ちで遊技を行うよりも左打ちで遊技を行った方が特別図柄の抽選頻度が高くなり易いため、左打ちの方が遊技者にとって有利となる。左打ちを行った場合、上第１入球口６４ｂ１へと入球し易くなるためである。なお、上述した通り、第１入球口６４へと球が入球することに基づいて実行される第１特別図柄の抽選では、小当たりが抽選されないため、大当たりにならない限り持ち球が延々と減り続ける不利な状態となる。この通常状態では、大当たりとなった場合にのみ、他の遊技状態へと移行する可能性がある。なお、第１特別図柄の抽選で当選し得る大当たり種別としては、大当たりＡ～Ｄの４種類が設けられている。これらの大当たり種別の詳細については、図２０９８（ａ）を参照して後述する。図２０９４の左側に示した通り、通常状態ＳＴ１において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に合計６５％の割合で決定される大当たりＡ，Ｃになると、大当たり終了後に、図２０９４の中央に示した確変状態ＳＴ２へと移行する。また、通常状態ＳＴ１において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で決定される大当たりＤになると、大当たり終了後に、図２０９４の右側に示した時短状態ＳＴ３へと移行する。これに対して、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に２５％の割合で決定される大当たりＢになると、大当たり終了後の遊技状態として通常状態が再度設定される（通常状態をループする）。

【６２３８】

なお、通常状態では左打ちにより上第１入球口６４ｂ１を狙って遊技を行うのが通常であるが、遊技者が故意に右打ちを行って球が第２入球口６４０へと入球したり、左打ちを行った球の一部が第２入球口６４０へと入球した結果、第２特別図柄の抽選で大当たりになる可能性もある。本第５６制御例の第３変形例では第２特別図柄で大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別として３種類の大当たり種別（大当たりＥ～Ｇ）を有しており、通常状態で第２特別図柄の大当たりに当選した場合の合計６５％の割合で決定される大当たりＥ，Ｆになると、大当たり終了後に確変状態ＳＴ２へ移行し、３５％の割合で決定される大当たりＧになると、大当たり終了後の遊技状態として通常状態が再度設定される（通常状態をループする）。このように、通常状態で第１特別図柄の抽選により大当たりとなった場合には、１０％の割合（大当たりＤ）で通常状態よりも有利な時短状態へと移行する可能性がある一方で、通常状態で第２特別図柄の抽選により大当たりとなった場合には、時短状態へと移行する可能性が０となる。よって、通常状態において右打ちを

行うことにより第２特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法を行った場合のデメリットを大きくすることができるので、変則遊技に対する抑制を図ることができる。また、通常状態において実行される第２特別図柄の抽選では、長時間（１０分間）の変動時間を有する変動パターンが設定されるように構成しているため、遊技効率が左打ち遊技を行う場合に比べて著しく低下することから、通常状態において右打ちを行うことにより第２特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法を行った場合のデメリットをより大きくすることができる。

【６２３９】

次に、確変状態に滞在している場合における遊技状態の移行方法について説明する。上述した通り、確変状態では、通常状態と同様に右打ちで遊技を行うよりも左打ちで遊技を行った方が特別図柄の抽選頻度が高くなり易いため、左打ちの方が遊技者にとって有利となる。なお、確変状態では、通常状態に比較して特別図柄の大当たり確率がアップするため、通常状態に比較すると有利となるが、第２確変状態に比べると不利になる。確変状態ＳＴ２が設定された場合には、第１特別図柄の大当たりに当選（特図１大当たり変動が開始）したことを契機に第２確変状態ＳＰ１へと移行する。なお、確変状態では、通常状態と同様に左打ちにより上第１入球口６４ｂ１を狙いながら、上第１入球口６４ｂ１の下方に設けられた下第１入球口６４ｂ２を狙って遊技を行うことになる。つまり、確変状態中は普通図柄の高確率状態が設定されている状態であるため、下第１入球口６４ｂ２に付随する電動役物６４ａが開放動作し易くなる。よって、第１特別図柄の抽選を通常状態よりも実行し易くなる遊技状態となる。このように構成された確変状態では、通常、左打ち遊技を行い第１特別図柄の抽選を実行させるものであるが、第２入球口６４０へと球が入球して第２特別図柄の抽選により大当たりとなる可能性もある。この場合には、第２特別図柄の大当たりに当選した場合の合計６５％の割合で決定される大当たりＥ，Ｆになると、大当たり終了後に確変状態ＳＴ２が再度設定され、３５％の割合で決定される大当たりＧになると、大当たり終了後の遊技状態として時短状態が設定される。つまり、確変状態において第１特別図柄の抽選を実行した場合には、遊技者に最も有利となる第２確変状態へと移行することが可能であるのに対して、第２特別図柄の抽選を実行した場合には、第２確変状態へと移行する可能性が０となる。よって、確変状態において右打ちを行うことにより第２特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法を行った場合のデメリットを大きくすることができるので、変則遊技に対する抑制を図ることができる。

【６２４０】

次に、第２確変状態に滞在している場合における遊技状態の移行方法について説明する。上述した通り第２確変状態では、通常状態や確変状態と異なり、第２特別図柄の変動時間が短くなるので、右打ちで遊技を行うことにより第２特別図柄の抽選を効率よく行わせることができる。よって、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利となる。本第５６制御例の第３変形例では、確変状態が設定されている状態で第１特別図柄の大当たりに当選した場合（第１移行条件）と、確変状態、時短状態が設定されている状態で大当たりＣに当選した場合（第２移行条件）の２つの移行条件を有しており、第１移行条件が成立した場合には、大当たり遊技が開始される前段階、即ち、特別図柄の大当たり変動中に第２確変状態が設定され、第２移行条件が成立した場合には、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定されるように構成している。このように構成することで、遊技者に最も有利となる遊技状態（第２確変状態）が設定されるタイミングを大当たり遊技の前にしたり、後にしたりすることができるため、遊技者に多彩な遊技性を提供することができる。さらに、第１移行条件が成立した場合には、第２確変状態が設定される期間が第１特別図柄の大当たり変動期間となることから、第２確変状態が設定される期間を予め確定することができるため、第２確変状態中に実行する演出を第２確変状態が設定される期間に合わせて予め（第２確変状態設定時）に容易に作成することができる。加えて、確変状態が設定されている状態において第１特別図柄の抽選によって大当たりＣに当選した場合は、大当たり遊技の前後何れにも第２確変状態を設定することができるため、遊技者に対して意外性のある遊技性を提供することができる。

【６２４１】
＜第５６制御例の第３変形例における電気的構成について＞
次に、図２０９６から図２１０４を参照して、本第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部と、を異ならせている。それ以外の要素については同一であり、同一の要素についてはその説明を省略する。まず、図２０９６から図２１０１を参照して、本第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２とＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図２０９６は、第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図２０９６に示した通り、本第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成は、上述した第１制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２（図２３（ａ）参照）の構成に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ａａＣを、変動パターン選択テーブル２０２ｂに代えて変動パターン選択テーブル２０２ａｂＣを、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ａｃＣを、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄに代えて第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄＣを設けた点で相違している。また、詳細な説明は省略するが、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る値の範囲を「０～９９９」の１０００通りから、「０～４７９」の４８０通りへと変更し、その他各種カウンタの取り得る値の範囲も変更している。なお、各種カウンタの構成については、取り得る値の範囲を変更しているのみであり、カウンタ値の更新方法や用途については同一であるためその説明を省略する。
【６２４２】
第１当たり乱数テーブル２０２ａａＣは、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ａと同様に、特別図柄抽選の結果を判定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図２０９７を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａａＣに規定されている内容について説明をする。図２０９７は、第１当たり乱数テーブル２０２ａａＣに規定されている内容を模式的に示した図である。図２０９７に示した通り、第１当たり乱数テーブル２０２ａａＣには、遊技状態（特別図柄の確率状態）と、図柄種別（特別図柄種別）と、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値とに対応させて抽選結果（特別図柄抽選の結果）が予め規定されている。具体的には、特別図柄の低確率状態では、図柄種別が第１特別図柄であって、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０，１」の範囲に対して、抽選結果「大当たり」が、「２～４７９」の範囲に対して、抽選結果「外れ」が規定されている。また、特別図柄の低確率状態では、図柄種別が第２特別図柄であって、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０，１」の範囲に対して、抽選結果「大当たり」が、「２１２～４３２」の範囲に対して、抽選結果「小当たり」が、「２～２１１，４３３～４７９」の範囲に対して、抽選結果「外れ」が規定されている。また、特別図柄の高確率状態では、図柄種別が第１特別図柄であって、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～５」の範囲に対して、抽選結果「大当たり」が、「６～４７９」の範囲に対して、抽選結果「外れ」が規定されている。また、特別図柄の高確率状態では、図柄種別が第２特別図柄であって、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～５」の範囲に対して、抽選結果「大当たり」が、「２１２～４３２」の範囲に対して、抽選結果「小当たり」が、「６～２１１，４３３～４７９」の範囲に対して、抽選結果「外れ」が規定されている。
【６２４３】
本第５６制御例の第３変形例のパチンコ機１０における第１当たり乱数カウンタＣ１は、０～４７９の範囲の２バイトのループカウンタとして構成されている。上述した通り、

特別図柄の低確率状態において、特別図柄の大当たりとなる第１当たり乱数カウンタＣ１の値は２個あり、その乱数値である「０，１」は、前述したように第１当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている。このように乱数値の総数が４８０である中で、大当たりとなる乱数値の総数が２なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／２４０」となる。一方、特別図柄の高確率状態において、特別図柄の大当たりとなる第１当たり乱数カウンタＣ１の値は６個あり、その乱数値である「０～５」は、前述したように第１当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている。このように乱数値の総数が４８０ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が６なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／８０」となる。更に、上述した通り、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる第１当たり乱数カウンタＣ１の値は２２１個あり、その乱数値である「２１２～４３２」が第１当たり乱数テーブル２０２ａａＣに格納されている。このように乱数値の総数が４８０ある中で、小当たりとなる乱数値の総数が２２１なので、特別図柄の小当たりとなる確率は「２２１／４８０」（約４６％）である。次に、図２０９７（ｂ）を参照して、第２当たり乱数テーブル２０２ａｃＣの内容について説明をする。この第２当たり乱数テーブル２０２ａｃＣは、上述した第１制御例の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図２４（ｂ）参照）と同様に普通図柄抽選の結果を判定する際に参照されるデータテーブルである。図２０９７（ｂ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ａｃＣの内容を模式的に示した模式図である。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃにおいて、遊技状態として普通図柄の低確率状態（通常状態中、第２確変状態中）に、普通図柄の当たりとなる乱数値は１１個あり、その範囲は「０～１０」となっている。第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る乱数値の総数が２３３個ある中で、当たりとなる乱数値の総数が１１個なので、普通図柄の当たりとなる確率は、「１１／２３３」となる。

【６２４４】

一方、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態中）に、普通図柄の当たりとなる乱数値は２３２個あり、その範囲は「０～２３１」となっている。第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る乱数値の総数が２３３個ある中で、当たりとなる乱数値の総数が２３２個なので、普通図柄の当たりとなる確率は、「２３２／２３３」となる。このように、本第５６制御例の第３変形例では、普通図柄の当たりとなる乱数値が、普通図柄の低確率状態に対して、普通図柄の高確率状態とで約２０倍の差が設けられるように構成している。また、普通図柄の変動時間や、普通図柄の当たりとなった場合における下第１入球口６４ｂ２に付随する電動役物６４ａの開放時間も普通図柄の低確率状態に対して、普通図柄の高確率状態のほうが有利（下第１入球口６４ｂ２に球を入球させ易い）となるように構成している。球が普通始動口６７を通過すると、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置において普通図柄の変動表示が３秒間実行される。そして、普通図柄の低確率状態において、取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～１０」の範囲内であれば当たりと判定されて、第２図柄表示装置における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、下第１入球口６４ｂ２が「１秒間×２回」だけ開放される。一方、普通図柄の高確率状態において、取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～２３１」の範囲であれば当たりと判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、下第１入球口６４ｂ２が「１秒間×２回」だけ開放される。尚、本第５６制御例の第３変形例では、普通図柄の変動時間や、普通電動役物開放時間や開放回数については、遊技性を損なわない範囲で適宜変更してもよい。

【６２４５】

次に、図２０９８を参照して、第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄＣの詳細について説明する。第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄＣは、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルであり、第１当たり種別カウンタＣ２の判定値が、各大当たり種別に対応付けて規定されている。本第５６制御例の第３変形例のパチンコ機１０では、特別図柄の大当たりと判定された場合に、始動入賞に

基づいて取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、大当たり種別選択テーブル２０２ｄとが比較され、第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別が選択される。図２０９８に示した通り、第１特別図柄（特図１）に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２４」の範囲には、「大当たりＡ」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＡ」は、ラウンド数が１５ラウンドであり、第２アタッカ（第２可変入賞装置６５０）を開放させる大当たり遊技が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ」となるカウンタ値は２５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ」が決定される割合は２５％（２５／１００）である。そして、「大当たりＡ」が選択された場合は、大当たりに当選した際の遊技状態に関わらず、大当たり終了時に確変状態が設定され（確変フラグａａＣがオンに設定され）、１００００回の時短回数が設定される（時短カウンタ２０３ｆに１００００の値がセットされる）。つまり、「大当たりＡ」終了後には、次回の大当たりに当選するまでの間、確変状態が設定されることになる。「大当たりＡ」は、ラウンド数が最も多い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では有利になる。また、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常状態よりも高くなるように設定されるため、通常状態よりは有利な遊技を行うことができる遊技状態となる。一方で、本第５６制御例の第３変形例では、確変状態よりも第２確変状態のほうが遊技者に対して有利な特典を付与し易くなるように構成しており、複数の遊技状態の中では、第２確変状態の次に有利な遊技状態となる。

【６２４６】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２５～４９」の範囲には、「大当たりＢ」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＢ」は、上述した「大当たりＡ」と同一の大当たり遊技が実行されるものであって、ラウンド数が１５ラウンドであり、第２アタッカ（第２可変入賞装置６５０）を開放させる大当たり遊技が設定される。「大当たりＢ」の終了後は、確変フラグａａＣがオフに設定されると共に、時短カウンタ２０３ｆには当たり当選時における遊技状態に応じて異なる値が設定されるように構成している。大当たり当選時における遊技状態が通常状態である場合には、時短カウンタ２０３ｆに「０」の値が設定され、大当たり当選時における遊技状態が時短状態、確変状態である場合には、時短カウンタ２０３ｆに「１００」の値が設定される。つまり、通常状態が設定されている状態で「大当たりＢ」に当選した場合には、大当たり終了後に通常状態が設定されるのに対して、時短状態中に「大当たりＢ」に当選した場合には、大当たり終了後に時短状態（１００回）が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ」となるカウンタ値は２５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ」が決定される割合は２５％（２５／１００）である。「大当たりＢ」は、「大当たりＡ」同様にラウンド数が最も多い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では有利になるが、大当たり終了後に特別図柄の高確率状態が設定されない分、「大当たりＡ」よりも不利な大当たり種別となる。第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～８９」の範囲には、「大当たりＣ」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＣ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を開放させる大当たり遊技が設定される。なお、詳細は後述するが、本第５６制御例の第３変形例では第２特別図柄の抽選にて小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技においても、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を開放させるように構成しており、「大当たりＣ」に当選した場合と「小当たり」に当選した場合とを遊技者が判別し難いように構成している。

【６２４７】

このように構成することで、第１アタッカーが開放される当たり遊技が実行された場合に、遊技者に大当たり遊技が実行されたのか小当たり遊技が実行されたのかを分かり難くすることができる。上述した通り、本第５６制御例の第３変形例では第１特別図柄の大当たり変動期間中が小当たり遊技を頻繁に実行可能な第２確変状態（ＲＵＳＨ状態）となるように構成していることから、遊技者は、第１アタッカーが開放される当たり遊技が小当

たり遊技であることを期待しながら遊技を行うことになる。つまり、通常であれば遊技者が最も所望する大当たり遊技が実行される状況を遊技者が所望しない遊技期間を設けることで、斬新な遊技性を提供することができる。「大当たりＣ」の終了後は、確変フラグａａＣがオンに設定されると共に、時短カウンタ２０３ｆには当たり当選時における遊技状態に応じて異なる値が設定されるように構成している。大当たり当選時における遊技状態が通常状態である場合には、時短カウンタ２０３ｆに「１００００」の値が設定され、大当たり当選時における遊技状態が時短状態、確変状態である場合には、時短カウンタ２０３ｆに「０」の値が設定される。つまり、通常状態が設定されている状態で「大当たりＣ」に当選した場合には、大当たり終了後に確変状態が設定されるのに対して、確変状態、或いは時短状態中に「大当たりＣ」に当選した場合には、大当たり終了後に第２確変状態が設定される。このように、大当たりに当選した際の遊技状態において、同じ種別の大当たりであったとしても大当たり終了後に設定される遊技状態が異なるように構成することで、遊技者に対して単に大当たり当選を目指すだけでは無く、設定されている遊技状態にも注視させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【６２４８】

また、本第５６制御例の第３変形例では、遊技状態として第２確変状態が設定された場合に、遊技者に最も有利な遊技状態となるように構成しており、この第２確変状態が設定される条件として、確変状態が設定されている状態にて特別図柄の大当たり変動が開始される第１設定条件と、確変状態、時短状態が設定されている状態にて大当たりＣに当選する第２設定条件の２つを有している。つまり、大当たりに当選した際の遊技状態に応じて、第２確変状態が設定される期待度（確率）を異ならせるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、遊技の進行に応じて（設定される遊技状態に応じて）遊技者に有利となる遊技状態が設定される期待度を徐々に高めさせることができ、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ」となるカウンタ値は４０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。「大当たりＣ」は、上述した「大当たりＡ」、「大当たりＢ」と比べてラウンド数が少なく且つ、１回の開放動作期間が短い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では不利になるが、大当たり当選時の遊技状態によっては、大当たり終了後に設定される遊技状態として遊技者に最も有利となる第２確変状態を設定し得る唯一の大当たり種別であることから、大当たり後に設定される遊技状態の面では、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」よりも有利な大当たり種別となる。第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９９」の範囲には、「大当たりＤ」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＤ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を開放させる大当たり遊技（「大当たりＣ」と同一）が設定される。

【６２４９】

「大当たりＤ」の終了後は、確変フラグａａＣがオフに設定されると共に、時短カウンタ２０３ｆには「０」の値が設定される。つまり、「大当たりＣ」に当選した場合には、大当たり終了後に通常状態が設定される。この「大当たりＤ」は上述した「大当たりＣ」と同一の大当たり遊技内容であることから、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を小当たり遊技と同一の開放動作で動作させるように構成している。「大当たりＤ」の終了後は、上述した通り通常状態が設定されるように構成していることから、確変状態が設定されている状態において「大当たりＤ」に当選した変動表示（大当たり変動）が実行された場合には、大当たり変動中に小当たり遊技を頻繁に行った後に、大当たり遊技が実行され、その後、通常状態が設定される。つまり、第１特別図柄の抽選にて「大当たりＤ」に当選した場合における第２確変状態（ＲＵＳＨ状態）では、小当たり遊技と同一の開放動作が設定される「大当たりＤ」が終了した後に通常状態が設定されることから、遊技者に対して大当たり遊技が実行されることなる第２確変状態が終了したように思わせることができる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ」となるカウンタ値は１０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「

大当たりＤ」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。「大当たりＤ」は、上述した「大当たりＡ」、「大当たりＢ」と比べてラウンド数が少なく且つ、１回の開放動作期間が短い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では不利となる。そして、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、大当たり終了後には通常状態が設定されることから、大当たり後に設定される遊技状態の面においても不利となる。即ち、最も不利な大当たり種別となる。

【６２５０】

以上、説明をした通り、本第５６制御例の第３変形例のパチンコ機１０は、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別として４つの大当たり種別（「大当たりＡ」～「大当たりＤ」）を有している。そのうち、２つの大当たり種別（「大当たりＡ」、「大当たりＢ」）では、大当たり遊技中にのみ開放動作される第２アタッカ（第２可変入賞装置６５０）を開放対象とした大当たり遊技を実行し、他の２つの大当たり種別（「大当たりＣ」、「大当たりＤ」）では、小当たり遊技と同一の第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を開放対象とした大当たり遊技を実行する。即ち、本第５６制御例の第３変形例では、特別図柄の大当たりとして、遊技者に賞球を獲得させることを目的とした主大当たり遊技（「大当たりＡ」、「大当たりＢ」）と、遊技状態を可変させることを目的とし、且つ、遊技者に対して大当たりに当選したか否かを分かり難くする（小当たり遊技が大当たり遊技かを判別させ難くする）ことを目的とした副大当たり遊技（「大当たりＣ」、「大当たりＤ」）と、を実行可能に構成している。また、本第５６制御例の第３変形例では、大当たり遊技では無く、小当たり遊技によって遊技者に対して賞球を獲得させることができる遊技性であることから、大当たり遊技中に大量の賞球を獲得し難く設定したとしても（大当たり種別によって、少量の賞球しか獲得できない大当たり遊技が実行されたとしても）、遊技者に不快感を与えることを抑制しながら、遊技状態を可変させることを目的とした大当たり遊技を設定することができる。一方、第２特別図柄の抽選による大当たりの種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲には、「大当たりＥ」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＥ」は、ラウンド数が１５ラウンドであり、第２アタッカ（第２可変入賞装置６５０）を開放させる大当たり遊技が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＥ」となるカウンタ値は５個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【６２５１】

そして、「大当たりＥ」が選択された場合は、大当たりに当選した際の遊技状態に関わらず、大当たり終了時に確変状態が設定され（確変フラグａａＣがオンに設定され）、１００００回の時短回数が設定される（時短カウンタ２０３ｆに１００００の値がセットされる）。つまり、「大当たりＥ」終了後には、次回の大当たりに当選するまでの間、確変状態が設定されることになる。「大当たりＥ」は、ラウンド数が最も多い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では有利になる。また、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常状態よりも高くなるように設定されるため、通常状態よりは有利な遊技を行うことができる遊技状態となる。一方で、本第５６制御例の第３変形例では、確変状態よりも第２確変状態のほうが遊技者に対して有利な特典を付与し易くなるように構成しており、複数の遊技状態の中では、第２確変状態の次に有利な遊技状態となる。第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～６４」の範囲には、「大当たりＦ」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＦ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を開放させる大当たり遊技が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＦ」となるカウンタ値は６０個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＦ」が決定される割合は６０％（６０／１００）である。そして、「大当たりＦ」が選択された場合は、大当たりに当選した際の遊技状態に関わらず、大当たり終了時に確変状態が設定され（確変フラグａａＣがオンに設定され）、１００００回の時短回数が設定される（時短カウンタ２０３ｆに１００００の値がセットされる）。つまり、「大当たりＦ」終了

後には、次回の大当たりに当選するまでの間、確変状態が設定されることになる。
【６２５２】
「大当たりＦ」は、ラウンド数が最も少ない大当たり種別の一つであるため、獲得できる賞球数の面では不利になる。また、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常状態よりも高くなるように設定されるため、通常状態よりは有利な遊技を行うことができる遊技状態となる。一方で、本第５６制御例の第３変形例では、確変状態よりも第２確変状態のほうが遊技者に対して有利な特典を付与し易くなるように構成しており、複数の遊技状態の中では、第２確変状態の次に有利な遊技状態となる。第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～９９」の範囲には、「大当たりＧ」が対応付けられている。この「大当たりＧ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を開放させる大当たり遊技が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＧ」となるカウンタ値は３５個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＧ」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。そして、「大当たりＧ」が選択された場合は、大当たりに当選した際の遊技状態に関わらず、大当たり終了時に通常状態が設定され（確変フラグａａＣがオフに設定され）、０回の時短回数が設定される（時短カウンタ２０３ｆに０の値がセットされる）。「大当たりＧ」は、ラウンド数が最も少ない大当たり種別の一つであるため、獲得できる賞球数の面では不利になる。また、大当たり終了後に設定される遊技状態が通常状態であることから、大当たり後に設定される遊技状態の面においても不利となる。即ち、最も不利な大当たり種別となる。
【６２５３】
以上、説明をした通り、本第５６制御例の第３変形例では、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりに当選した場合と、第２特別図柄（特図２）の抽選で大当たりに当選した場合とで、大当たり終了後に確変フラグａａＣをオンに設定する割合が６５％（６５／１００）である点は一致しているが、大当たり遊技として１５ラウンドが設定される割合（特図１は５０％、特図２は５％）、開放対象として第２アタッカ（第２可変入賞装置６５０）が選択される割合（特図１は５０％、特図２は５％）、大当たり当選時の遊技状態が時短状態、確変状態（即ち、普通図柄の高確率状態）である場合における大当たり終了後に時短カウンタ２０３ｆに１００００の値が設定される割合（特図１は２５％、特図２は６５％）が異なるように構成している。このように、大当たりに当選した特別図柄の種別に応じて大当たり遊技内容、及び、大当たり終了後の遊技状態を異ならせることにより、様々な遊技性を遊技者に提供することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、本第５６制御例の第３変形例では特別図柄の種別に応じて上述した内容を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、上述した内容のうち一部のみを異ならせるように構成しても良いし、上述した内容以外、例えば、大当たり遊技のラウンド数を特図１に対応する大当たり種別のみ設定され得るラウンド数（例えば７ラウンド）を設定することにより、設定されるラウンド数を異ならせたり、確変フラグａａＣをオンに設定する割合を異ならせたりするように構成しても良い。また、大当たり遊技中に球が特定領域（例えば、第２可変入賞装置６５０に入賞した球が通過し得る領域）を通過したことを条件に、その大当たり終了後に確変フラグａａＣをオンに設定するように構成された遊技機においては、特図１に対応する大当たり種別と、特図２に対応する大当たり種別とで、特定領域を球が通過する確率を異ならせるように構成しても良い。また、大当たり終了後に設定される各遊技状態において抽選結果を示すための変動パターンを選択するためのデータテーブルを、大当たり種別に応じて異ならせるように構成しても良い。
【６２５４】
確変フラグａａＣは、特別図柄の高確率状態が設定されているか否かを示すフラグであって、オンに設定されている場合に、特別図柄が高確率状態であることを示すものである。つまり、確変フラグａａＣがオンに設定されている場合は、遊技状態として、確変状態（特別図柄：高確率状態、普通図柄：高確率状態）、或いは、第２確変状態（特別図柄：高確率状態、普通図柄：低確率状態）の何れかが設定されていることになる。この確変フ

ラグａａＣは、当選した大当たり種別が大当たり終了後に確変状態、或いは第２確変状態を設定する大当たりである場合に、その大当たりの終了時にオンに設定される。そして、特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示す図柄が停止表示されると、オフに設定される。なお、本第５６制御例の第３変形例では、上述した通り、特別図柄の大当たり当選に基づいて特別図柄の高確率状態を設定し、次回大当たりに当選するまで特別図柄の高確率状態を継続するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の高確率状態を終了させるための特図高確終了条件として、特別図柄の高確率状態（特図高確状態）が設定されてからの特別図柄変動回数（特図変動回数）が予め定められた所定回数（例えば、５０回）に到達した場合に、確変フラグａａＣをオフに設定するように構成しても良い。この場合、確変フラグａａＣをオフに設定するタイミングを図るために、特図高確終了条件としての特図変動回数を予め記憶しておく記憶手段と、特図高確状態が設定されてからの特図変動回数を計測する計測手段と、計測手段により計測された特図変動回数が記憶手段に記憶されている特図変動回数（特図高確終了条件）を満たしているかを判別する終了判別手段と、を設ければ良い。

【６２５５】

さらに、特図高確終了条件を複数用意し、例えば、特図高確状態における第１特別図柄の変動回数のみに基づいて成立し得る特図１高確終了条件や、第２特別図柄の変動回数のみに基づいて成立し得る特図２高確終了条件や、特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、小当たりに当選する抽選結果）である場合に成立し得る抽選終了条件といった様々な特図高確終了条件を容易し、いずれかの特図高確終了条件が成立した場合に確変フラグａａＣをオフに設定するように構成しても良い。特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣは、第１入球口６４に入球したことに基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に大当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである。この特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣは、大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される。この特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオンの状態で、第１特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄とで、一方の大当たりの実行中に他方が大当たり又は小当たりとなってしまう不具合を防止できる。特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣは、第２入球口６４０に入球したことに基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に大当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである。この特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣは、大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される。この特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣがオンの状態で、第２特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄とで、一方の大当たりの実行中に他方が大当たり又は小当たりとなってしまう不具合を防止できる。

【６２５６】

当選時状態格納エリア２０３ａｄＣは、大当たりに当選した時点における遊技状態を示す情報を格納するための記憶領域である。具体的には、大当たりに当選した時点の遊技状態が通常状態であれば（時短カウンタ２０３ｆの値が０で、確変フラグａａＣがオフであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ａｄＣに、通常状態を示す情報として「００Ｈ」が格納される。一方、大当たりに当選した時点の遊技状態が確変状態であれば（時短カウンタ２０３ｆの値が１以上で、確変フラグａａＣがオンであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ａｄＣに、確変状態を示す情報として「０１Ｈ」が格納される。また、大当たりに当選した時点の遊技状態が第２確変状態であれば（時短カウンタ２０３ｆの値が０で、確変フラグａａＣがオンであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ａｄＣに、第２確変状態を示す情報として「０２Ｈ」が格納される。この当選時状態格納エリア２０３ａｄＣに格納された情報は、大当たりの終了時まで保持され、大当たりが終了した後の遊技状態を設定する際に参照される。小当たりフラグ２０３ａｅＣは、第２入球口６４０に入球したことに基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に小

当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである。この小当たりフラグ２０３ａｅＣは、小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される。この小当たりフラグ２０３ａｅＣがオンの状態で、第２特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、他方の特別図柄の変動を一時的に仮停止（特別図柄の変動時間を計測するカウンタの減算を停止）させる処理が実行される。これにより、第２特別図柄の小当たりを実行中に、第１特別図柄の抽選で大当たりとなり、小当たり中に大当たりが開始されてしまう不具合が発生してしまうことを防止（抑制）することができる。

【６２５７】

特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣ、および特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣは、それぞれ第１特別図柄、および第２特別図柄の変動時間を計時するためのカウンタであり、第１特別図柄、および第２特別図柄の変動パターンが選択された場合に、選択された変動パターンに対応する変動時間が設定される。この特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣ、および特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの計時結果によって各特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される。小当たり中フラグ２０３ａｈＣは、小当たり中であるか否かを示すフラグである。この小当たり中フラグ２０３ａｈＣがオンであれば、パチンコ機１０が小当たり中であることを示し、オフであれば、小当たり中ではないことを示す。この小当たり中フラグ２０３ａｈＣは、小当たりの開始を設定した場合にオンに設定される。一方、小当たりの終了時にオフに設定される。本第５６制御例の第３変形例のパチンコ機１０は、第２特別図柄のみ小当たりに当選するように構成されており、小当たりに当選した場合に（小当たり中フラグ２０３ａｈＣがオンに設定された場合に）、第１特別図柄の変動表示を中断させるように構成している。つまり、複数種別の特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）のうち、一方の特別図柄（第２特別図柄）の抽選で小当たりに当選し、小当たり中フラグ２０３ａｈＣがオンに設定されている状態では、他方の特別図柄（第１特別図柄）の変動表示が終了することが無いため、遊技者に対して、小当たり遊技に注目させて遊技を行わせることができる。また、小当たり遊技中において、他方の特別図柄の変動表示が終了し、大当たり遊技が開始されてしまうことを防止することができる。

【６２５８】

特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣは、第１特別図柄の変動が大当たりの停止図柄で停止表示（確定表示）されてから、大当たりを開始させるまでの間の期間であることを示すフラグである。この特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣがオンに設定されている場合には、第２入球口６４０に対して新たな入球があった場合にも、第２特別図柄の変動表示の実行が回避される。この特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣは、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる場合にオンに設定され、第２特別図柄の変動表示を実行するための処理を回避した場合にオフに設定される。入賞カウンタ２０３ａｊＣは、小当たり遊技中に第２特定入賞口（可変入賞装置６５）へと入賞した遊技球数を計測するためのカウンタであって、小当たり遊技中に第２特定入賞口へと遊技球が入球する毎に１加算される。そして、入賞カウンタ２０３ａｊＣの値に基づいて小当たり遊技の終了条件が成立したかの判別が実行される。この入賞カウンタ２０３ａｊＣの値は、小当たり遊技が終了する毎に０にクリアされる。この特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣは、抽選結果が小当たりである第２特別図柄（特図２）の変動を停止する際にオンに設定され、特別図柄変動処理において参照される。参照した結果、オンに設定されている場合には、特図１に対応する第１図柄表示装置の表示を変動中と同様に更新する処理が実行される。つまり、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定されている間は、変動時間の更新（減算）は停止しているが、第１図柄表示装置は変動表示が継続して実行される状態となる。これにより、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定されたことにより、特図１の変動が強制停止されていないことを報知することができる。そして、第１特別図柄変動実行中処理においてオンに設定されていると判別された場合に、オフに設定される。なお、本第５６制御例の第３変形例では、第２特別図柄の抽選のみ小当たりに当選し得るように構成しているため、小当たりに当選したことに基づいて変動表示が仮停止される特別図柄が第１特別図柄のみとなる

が、第１特別図柄の抽選についても小当たりに当選し得るように構成した場合は、第２特別図柄の変動表示を仮停止させるために特図２仮停止フラグを設けても良い。

【６２５９】

上述した通り、本第５６制御例の第３変形例では、一方の特別図柄の抽選結果が大当たりである場合には、大当たりを示す組み合わせで一方の特別図柄が停止したことに基づいて（大当たり遊技が実行されることに基づいて）、他方の特別図柄の変動表示を強制的に外れで停止させる処理と、一方の特別図柄の抽選結果が小当たりである場合には、小当たりを示す組み合わせで一方の特別図柄が停止したことに基づいて、他方の特別図柄の変動表示を一旦停止（小当たり遊技が終了するまで停止）するように構成している。即ち、一方の特別図柄の抽選結果に応じて、他方の特別図柄の変動表示を様々な態様に加工することができるように構成している。このように構成することで、一方の特別図柄の抽選結果が遊技者に最も有利な遊技結果（例えば、大当たり）となり、その遊技結果を示すための変動表示が実行されている最中に、他方の特別図柄（抽選結果は小当たり）が停止表示されてしまい、小当たりによって大当たりが消去されてしまうことを抑制することができる。次に、図２１０３（ａ）を参照して、本第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図２１０３（ａ）は、本第３変形例におけるＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図２１０３（ａ）に示した通り、本第３変形例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第５６制御例のＲＯＭ２２２に対して、擬似演出テーブル２２２ａａＣを追加した点で相違している。擬似演出テーブル２２２ａａＣは、第２確変状態が設定されている状態にて特図１変動（特図１大当たり変動）に対応して実行される変動演出である擬似演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、対応する特図１変動（特図１大当たり変動）の変動時間と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させて、異なる態様の擬似演出が規定されている。

【６２６０】

ここで、図２１０４を参照して、擬似演出テーブル２２２ａａＣに規定されている内容について説明をする。図２１０４は、擬似演出テーブル２２２ａａＣに規定されている内容を模式的に示した図である。図２１０４に示した通り、擬似演出テーブル２２２ａａＣには、擬似演出の演出種別として「擬似演出Ａ」～「擬似演出Ｉ」までの９種類の態様が規定されている。具体的には、対応する特図１変動（特図１大当たり変動）の変動時間が６０秒（６００００ｍｓ）であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が１０秒（実行頻度低）の「擬似演出Ａ」が、「２０～７９」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が７秒（実行頻度中）の「擬似演出Ｂ」が、「８０～９９」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が５秒（実行頻度高）の「擬似演出Ｃ」が、それぞれ規定されている。そして、対応する特図１変動（特図１大当たり変動）の変動時間が１８０秒（１８００００ｍｓ）であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が１０秒（実行頻度低）の「擬似演出Ｄ」が、「２０～７９」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が７秒（実行頻度中）の「擬似演出Ｅ」が、「８０～９９」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が５秒（実行頻度高）の「擬似演出Ｆ」が、それぞれ規定されている。さらに、対応する特図１変動（特図１大当たり変動）の変動時間が３００秒（３０００００ｍｓ）であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が１０秒（実行頻度低）の「擬似演出Ｇ」が、「２０～７９」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が７秒（実行頻度中）の「擬似演出Ｈ」が、「８０～９９」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が５秒（実行頻度高）の「擬似演出Ｉ」が、それぞれ規定されている。

【６２６１】

つまり、本第３変形例では、設定される擬似演出の演出態様（演出種別）に応じて、特図１大当たり変動中に実行される擬似小当たり演出の回数（実行間隔）を異ならせることができる。よって、擬似演出中に表示される擬似賞球数と、実際に小当たり遊技中に獲得

した実賞球数との差分が開きやすい状況と、開きにくい状況と、を創出することができるため、第２確変状態が終了した後に実行される大当たり遊技中の大当たり遊技演出の演出態様として様々な演出態様を設定し易くすることができ、演出効果を高めることができる。次に、図２１０３（ｂ）を参照して、本第３変形例のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図２１０３（ｂ）は、本第３変形例のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図２１０３（ｂ）に示した通り、本第３変形例では、上述した第５６制御例におけるＲＡＭ２２３に対して、特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣ、特図２変動時間カウンタ２２３ａｂＣ、残変動時間情報格納エリア２２３ａｃＣ、残時間格納エリア２２３ａｄＣ、小当たり賞球数カウンタ２２３ａｅＣ、擬似賞球数カウンタ２２３ａｆＣ、電源断フラグ２２３ｙを追加した点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については同一の符号を付して説明を省略する。特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣ、特図２変動時間カウンタ２２３ａｂＣは、変動表示設定処理において、それぞれの変動表示が設定（実行）された場合に、対応する変動時間を示す値が設定され、各種カウンタ更新処理が実行される毎に、それぞれの値が１減算される。なお、主制御装置１１０から特図１仮停止コマンドを受信してから、特図１再開コマンドを受信するまでの期間は各種カウンタ更新処理が実行された場合であっても、特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣの値を１減算することが無いように構成している。そして、コマンド判定処理にて仮停止関連コマンドを受信したと判別した場合に実行される仮停止関連処理において、残変動時間を算出する際に参照される。

【６２６２】

残変動時間情報格納エリア２２３ａｃＣは、ラッシュ期間の残期間、即ち、第１特別図柄の大当たり変動の残時間を示す情報を格納するための記憶領域である。この残変動時間情報格納エリア２２３ａｃＣには、仮停止された第１特別図柄変動表示の残変動時間を示すための残期間情報（期間Ａ～期間Ｃ）が設定され、仮停止された第１特別図柄の変動表示を再開させる場合の追加演出を設定する際に格納されている残期間情報が参照される。小当たり賞球数カウンタ２２３ａｅＣは、小当たり遊技が開始されてからの賞球数（第２特定入賞口への入賞に基づいて払い出される賞球数）を第２確変状態が終了するまでの間、継続して計測するためのカウンタであって、小当たり遊技中に獲得した賞球数遊技者にとって有利な遊技状態が継続して設定される期間中の賞球数が累積されるように構成している。擬似賞球数カウンタ２２３ａｆＣは、擬似演出中に実行される擬似小当たり演出にて擬似的に表示された賞球数を第２確変状態が終了するまでの間、継続して計測するためのカウンタである。電源断フラグ２２３ｙは、瞬間的な停電があったか否かを判別するために用いられるフラグである。

【６２６３】

＜第５６制御例の第３変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２１０５から図２１２３を参照して、本第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０にて実行される制御処理は、上述した第５６制御例に対して、スイッチ読み込み処理（図２０４７のＳ１０１Ａ参照）に代えてスイッチ読み込み処理（図２１０５のＳ１９１Ａ）を、特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）に代えて特別図柄変動処理（図２１０６のＳ１０４Ａ参照）を、メイン処理（図５１参照）に代えてメイン処理（図２１２１参照）を、実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。なお、特別図柄抽選の実行権利を取得するための始動入賞処理において、本第５６制御例の第３変形例は第２特別図柄の実行権利を記憶可能な記憶手段を有していないため、第２特別図柄抽選の実行権利を取得するための処理内容を削除している点で相違しているが、基本的な処理内容は同一であるため、その説明を省略する。また、普通図柄抽選を実行するための普通図柄変動処理において、本第５６制御例の第３変形例は、上述した第５６制御例に対して、普通図柄抽選の結果を判定する際に参照されるデー

タテーブル（第２当たり乱数テーブル２０２ａｃＣ）に規定している内容や、普通図柄変動の変動時間や、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を異ならせているが、基本的な処理内容は同一であるため、図示、及び詳細な説明を省略する。同様に、大当たり遊技を実行するための大当たり制御処理において、本第５６制御例の第３変形例は、上述した第５６制御例に対して、実行される大当たり遊技の内容（大当たり種別）を異ならせている点で相違しているが、基本的な処理内容は同一であるため、図示、及び詳細な説明を省略する。

【６２６４】

まず、図２１０５を参照して、スイッチ読み込み処理（Ｓ１９１Ａ）の処理内容について説明する。図２１０５は、スイッチ読み込み処理（Ｓ１９１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このスイッチ読み込み処理（Ｓ１９１Ａ）は、上述した第５６制御例において実行されるスイッチ読み込み処理（図２０４７のＳ１０１Ａ参照）に対して、小当たり遊技中に開放制御される第２特定入賞口（特定入賞口６５ａ）への遊技球の入賞と、大当たり遊技中に開放制御される特定入賞口（第２特定入賞口６５０ａ）への遊技球の入賞と、で入賞種別が識別可能となるように入賞種別コマンドを設定する処理が実行されるように構成した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。図２１０５に示した通り、スイッチ読み込み処理（Ｓ１９１Ａ）が実行されると、まず、上述した第５６制御例におけるスイッチ読み込み処理（図２０４７のＳ１０１Ａ参照）と同一のＳ１１１Ａ～Ａ１１４Ａの処理を実行する。その後、今回格納された格納情報が第２特定入賞口（特定入賞口６５ａ）への入賞を示す情報であるかを判別し（Ｓ１９２Ａ）、第２特定入賞口（特定入賞口６５ａ）への入賞を示す情報であると判別した場合は（Ｓ１９２Ａ：Ｙｅｓ）、第２特定入賞口への入賞を示すための入賞種別コマンドを設定し（Ｓ１９３Ａ）、次いで、上述した第５６制御例におけるスイッチ読み込み処理（図２０４７のＳ１０１Ａ参照）と同一のＳ１１５Ａ～Ａ１１９Ａの処理を実行して本処理を終了する。一方で、Ｓ１９２Ａの処理において、第２特定入賞口（特定入賞口６５ａ）への入賞を示す情報では無いと判別した場合は（Ｓ１９２Ａ：Ｎｏ）、Ｓ１９３Ａの処理を実行すること無く、上述した第５６制御例におけるスイッチ読み込み処理（図２０４７のＳ１０１Ａ参照）と同一のＳ１１５Ａ～Ａ１１９Ａの処理を実行して本処理を終了する。

【６２６５】

以上、説明をした通り、本第５６制御例の第３変形例では、小当たり遊技中に可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと入賞した遊技球（小当たり入賞球）と、大当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０の第２特定入賞口６５０ａへと入賞した遊技球（大当たり入賞球）と、を識別して入賞種別コマンドを設定することができるため、音声ランプ制御装置１１３にて各入賞種別に応じた演出態様を設定し易くすることができる。次に、図２１０６を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ａ）の処理内容について説明をする。図２１０６は、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。ここで、本第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第５６制御例におけるパチンコ機１０に対して、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とを並行して実行可能となるように構成している点、一方の特別図柄抽選の結果に基づいて他方の特別図柄抽選の内容や、他方の特別図柄変動の内容を変更可能に構成している点、特別図柄抽選が実行されたことに基づいて、遊技状態の設定要素となる各種カウンタ（時短カウンタ２０３ｈ、確変カウンタ２０３ｉ）の値を更新する処理内容を変更している点で大きく相違しており、前述した相違点の内容に応じて特別図柄変動処理の内容も異ならせている。

【６２６６】

具体的には、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ａ）が実行されると、まず、現在が大当たり又は小当たり中であるかを判別し（Ｓ２５０１Ａ）、大当たり中又は小当たり中であると判別した場合は（Ｓ２５０１Ａ：Ｙｅｓ）、次に、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定されているかを判別する（Ｓ２５０２Ａ）。このＳ２５０２Ａの処理では、一方の特図が当たりを示す図柄で停止表示されたことにより、変動中の他方の特図変動時間の

減算を中断している状態かを判別している。Ｓ２５０２Ａの処理において、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２５０２Ａ：Ｙｅｓ）、仮停止されている特図に対応する第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２５０３Ａ）、即ち、変動時間の減算が中断されている特図に対して、第１図柄表示装置３７の変動表示を継続させる処理を実行して、本処理を終了する。これにより、特図変動を強制停止していないことを遊技者に報知することができる。一方、Ｓ２５０１Ａの処理において、現在が大当たり又は小当たり中であると判別した場合は（Ｓ２５０１Ａ：Ｎｏ）、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０よりも大きいか（即ち、特図１が変動中であるか）を判別し（Ｓ２５０４Ａ）、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ２５０４Ａ：Ｎｏ）、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ａ）を実行し、その後、特図２に関する変動処理を実行するためのＳ２５０９Ａに移行する。第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ａ）の詳細については、図２１０７を参照して後述する。Ｓ２５０４Ａの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ２５０４Ａ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）を実行する。この第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）は、特図１変動中の処理を実行するものであり、図２１１１を参照してその詳細な説明を後述する。

【６２６７】

第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）を終えると、次に、変動時間の終了タイミングであるか（特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣが０であるか）を判別し（Ｓ２５０６Ａ）、変動時間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ２５０６Ａ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０７Ａ）を実行し、その後、Ｓ２５０９Ａへ移行する。一方、Ｓ２５０６Ａの処理において、変動時間の終了タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ２５０６Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２５０７Ａの処理をスキップしてＳ２５０９Ａへ移行する。Ｓ２５０９Ａ～Ｓ２５１３Ａの処理では、特図１に対して実行したＳ２５０４Ａ～Ｓ２５０７Ａと同様の処理が実行される。Ｓ２５０９Ａの処理が実行されると、まず、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０よりも大きいか（即ち、特図２が変動中であるか）を判別し（Ｓ２５０９Ａ）、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ２５０９Ａ：Ｎｏ）、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１０Ａ）を実行し、その後、本処理を終了する。この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１０Ａ）の詳細については、図２１１３を参照して後述する。一方、Ｓ２５０９Ａの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ２５０９Ａ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１１Ａ）を実行する。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１１Ａ）は、特図２変動中の処理を実行するものであり、図２１１８を参照して後述する。第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１１Ａ）を終えると、次に、変動時間の終了タイミングであるか（特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣが０であるか）を判別し（Ｓ２５１２Ａ）、変動時間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ２５１２Ａ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１３Ａ）を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ２５１２Ａの処理において、変動時間の終了タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ２５１２Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２５１３Ａの処理をスキップして本処理を終了する。

【６２６８】

次に、図２１０７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（図２１０６のＳ１０４Ａ参照）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ａ）について説明する。図２１０７は、この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ａ）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ａ）では、まず、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ２６０１Ａ）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きい値であるか判別する（Ｓ２６０２Ａ）。Ｓ２６０２Ａの処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｓ２６０２Ａ：Ｙ

ｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算して（Ｓ２６０３Ａ）、減算後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ２６０４Ａ）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図２１２１参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）において、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値と同期させながら、その値を更新することができる。Ｓ２６０４Ａの処理が終了すると、次に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａのデータを一つ前のデータにシフトする（Ｓ２６０５Ａ）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【６２６９】

Ｓ２６０５Ａの処理が終了すると、次いで、第１特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ２６０６Ａ）。この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２６０６Ａ）については、図２１０８を参照して、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアにシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行するための処理である。Ｓ２６０６Ａの処理が終了すると、次に、第１特別図柄変動パターン選択処理を実行する（図２１０９参照）。詳細については後述するが、この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６０７Ａ）は、第１特別図柄の当否判定結果、および第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６０７Ａ）が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行する（Ｓ２６０８Ａ）。この遊技状態更新処理（Ｓ２６０８Ａ）は、詳細については後述するが、パチンコ機１０の状態を示す、確変フラグ２０３ａａＣの状態、時短カウンタ２０３ｈの値を更新することにより、パチンコ機１０の状態を更新するための処理である。Ｓ２６０８Ａの処理が終了すると、本処理を終了する。一方、Ｓ２６０２Ａの処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ２６０２Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図２１０８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第１特別図柄変動開始処理（図２１０７のＳ２５０８Ａ）の一処理である第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２６０６Ａ）について説明する。図２１０８は、この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２６０６Ａ）を示すフローチャートである。本第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、何れか一方の特別図柄において大当たりに当選した変動表示（大当たり変動）が実行されている期間中は、他方の特別図柄抽選にて大当たりに当選したか否かの判別を行わないように構成している。

【６２７０】

つまり、一方の特別図柄抽選によって所定期間後（変動時間経過後）に大当たり遊技が実行されることが確定している状態において、他方の特別図柄抽選によって大当たりに当選し、短期間で複数回の大当たりに当選してしまい過剰に特典を付与してしまうことを抑制するように構成している。このように、通常の特別図柄抽選と同様に各種カウンタ値を取得する処理を行い、その処理において取得した各種カウンタ値に基づく判定をスキップし、外れ図柄をセットするように構成することで、他方の特別図柄抽選の抽選結果にいち早く対応することができる。第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２６０６Ａ）では、まず、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ２７０１Ａ）。次いで、確変フラグ２０３ａａＣがオンに設定されているか

判別する（Ｓ２７０２Ａ）。即ち、特別図柄の高確率状態（確変状態、第２確変状態）であるか否かを判別する。確変フラグ２０３ａａＣがオンである（即ち、特別図柄の高確率状態である）と判別した場合には（Ｓ２７０２Ａ：Ｙｅｓ）、高確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａａＣに規定された大当たりとなる乱数値と、カウンタ用バッファより取得された第１当たり乱数カウンタＣ１の値とが一致するか否か判別し、その判別結果（抽選結果）を取得する（Ｓ２７０３Ａ）。一方、Ｓ２７０２Ａの処理において、確変フラグ２０３ａａＣがオフである（即ち、特別図柄の低確率状態である）と判別した場合には（Ｓ２７０２Ａ：Ｎｏ）、低確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａａＣに規定された大当たりとなる乱数値と、カウンタ用バッファより取得された第１当たり乱数カウンタＣ１の値とが一致するか否か判別し、その抽選結果を取得する（Ｓ２７０４Ａ）。

【６２７１】

そして、特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣはオンであるかどうか判別する（Ｓ２７０５Ａ）。オンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ２７０５Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２７０３ＡまたはＳ２７０４Ａで取得した抽選結果が大当たりであるかを判定し（Ｓ２７０６Ａ）、抽選結果が大当たりであれば（Ｓ２７０６Ａ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に対して特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣをオンに設定し（Ｓ２７０７Ａ）、第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定する（Ｓ２７０８Ａ）。そして、取得した当たり種別カウンタの値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ２７０９Ａ）、現在の遊技状態に応じた値を当選時状態格納エリア２０３ａｄＣに格納して（Ｓ２７１０Ａ）、時短カウンタ２０３ｈに１をセットし（Ｓ２７１１Ａ）、本処理を終了する。ここで、Ｓ２７１１Ａの処理において時短カウンタ２０３ｈの値を１にセットすることにより、第１特別図柄変動開始処理（図２１０７のＳ２５０８Ａ参照）にて第１特別図柄大当たり判定処理（図２１０８のＳ２６０６Ａ参照）よりも後段で実行される遊技状態更新処理（Ｓ２６０８Ａ）にて普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させることができる。これにより、第１特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合には、その大当たり変動が開始されるタイミングで普通図柄の低確率状態を設定することが可能となる。よって、確変状態が設定されている状態で第１特別図柄の大当たりに当選することで確変状態を第２確変状態へと移行させることができる。また。Ｓ２７１１Ａの処理にて時短カウンタ２０３ｈの値を１にセットする処理を行うことで、大当たりに当選したことを条件として普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる処理と、特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを条件として普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる処理と、の何れも遊技状態更新処理（Ｓ２６０８Ａ）を用いて実行することができる。これにより、普通図柄の高確率状態を終了させる条件を複数設けた場合であっても、主制御装置１１０の処理が煩雑になることを防ぐことができる。

【６２７２】

一方、Ｓ２７０５Ａの処理において、特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣがオンであると判別した場合（Ｓ２７０５Ａ：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ２７０６Ａの処理において、抽選結果が外れであると判別された場合には（Ｓ２７０６Ａ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ２７１２Ａ）、その後、本処理を終了する。次に、図２１０９を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図２１０７のＳ２５０８Ａ）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６０７Ａ）について説明する。図２１０９はこの第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６０７Ａ）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６０７Ａ）では、まず、第１特別図柄大当たり判定処理（図２１０８のＳ２６０６Ａ）において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか、即ち、第１特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ２８０１Ａ）。ここで、大当たりであるか否かの判定は、特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオンであるか否かで判別される。この特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣは、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図２１０８参照）におけるＳ２７０７Ａの処理でオンに設定されるものである。Ｓ２８０１Ａの処理において、第１特別図柄の大当たりが設定されていると判別した場合には（Ｓ２８０１Ａ：Ｙｅｓ）、上述した

第１特別図柄大当たり判定処理（図２１０８参照）におけるＳ２７０１Ａの処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄＣ（図２０９８参照）より大当たり種別を決定し（Ｓ２８０２Ａ）、Ｓ２８０３Ａの処理へ移行する。一方、Ｓ２８０１Ａの処理において、第１特別図柄の抽選結果が外れである（即ち、特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオフである）と判別した場合には（Ｓ２８０１Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２８０２Ａの処理をスキップして、Ｓ２８０３Ａの処理へ移行する。

【６２７３】

Ｓ２８０３Ａの処理では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得する（Ｓ２８０３Ａ）。次いで、遊技状態に応じた変動パターン選択テーブル（図２０９９～図２１０１参照）を読み出して（Ｓ２８０４Ａ）、Ｓ２８０５Ａの処理へ移行する。なお、遊技状態は、確変フラグ２０３ａａＣの状態と、時短カウンタ２０３ｈの値とに基づいて判別される。Ｓ２８０５Ａの処理では、読み出した変動パターン選択テーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｓ２８０５Ａ）、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｓ２８０６Ａ）。Ｓ２８０６Ａの処理を終えると、停止図柄を示す特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ２８０７Ａ）、次いで、第１図柄表示装置３７で第１特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ２８０８Ａ）、Ｓ２８０５Ａの処理において選択した変動パターンの変動時間を示す値を、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣにセットし、本処理を終了する。次に、図２１１０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第１特別図柄変動開始処理（図２１０７のＳ２５０８Ａ参照）の一処理である遊技状態更新処理（Ｓ２６０８Ａ）について説明する。図２１１０は、この遊技状態更新処理（Ｓ２６０８Ａ）を示すフローチャートである。本第５６制御例の第３変形例のパチンコ機１０では遊技状態を設定するための条件である確変フラグ２０３ａａＣの状態と、時短カウンタ２０３ｈの値とのうち、時短カウンタ２０３ｈの値のみを特別図柄の変動開始時に更新するために、第１特別図柄変動開始処理（図２１０７のＳ２５０８Ａ参照）の一処理である遊技状態更新処理（図２１１０参照）において、時短カウンタ２０３ｈの値を更新する処理を実行するように構成している。そして、詳細は後述するがオンに設定されている確変フラグ２０３ａａＣは、大当たり変動が終了し、大当たりを示す特別図柄が停止表示された場合（大当たり遊技が実行される場合）にオフに設定されるように構成している。

【６２７４】

つまり、遊技状態を設定する際に参照される２つの条件要素（確変フラグ２０３ａａＣの状態、時短カウンタ２０３ｈの値）のうち、１の条件要素を特別図柄の変動開始時に更新し、他の条件要素を特別図柄の変動停止時に更新可能とすることにより、２つの条件要素を組み合わせて設定される遊技状態を多様化し易くすることができる。また、特別図柄の変動が開始されてから終了するまでの期間のみ特定の遊技状態（例えば、第２確変状態）を設定することもできるため、予め定められた期間中のみ遊技者に対して有利な遊技状態を設定することが可能となる。遊技状態更新処理（Ｓ２６０８Ａ）が開始されると、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ２９０１Ａ）。時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合には（Ｓ２９０１Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ２９０１Ａ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算して（Ｓ２９０２Ａ）、時短カウンタ２０３ｈの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ２９０３Ａ）。次に、時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別し（Ｓ２９０４Ａ）、０であると判別した場合には（Ｓ２９０４Ａ：Ｙｅｓ）、次いで確変フラグ２０３ａａＣがオンに設定されているか判別する（Ｓ２９０５Ａ）。ここで、確変フラグ２０３ａａＣがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ２９０５Ａ：Ｙｅｓ）、時短遊技が付与されていない確変状態（即ち、第２確変状態）であるため、第２確変状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ２９０６Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９０５Ａの処理において、確変フラグ２０３ａａＣがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ２９０５Ａ：Ｎｏ）、通常状

態であるため、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ２９０７Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９０４Ａの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２９０４Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【６２７５】

なお、本第５６制御例の第３変形例では、特別図柄の高確率状態が次に特別図柄の大当たりに当選するまでの間（大当たりを示す組み合わせで特別図柄が停止表示されるまでの間）継続して設定されるように構成しているが、これ以外に例えば、確変フラグ２０３ａＣに代えて確変カウンタを設け、特別図柄の変動が実行される毎に確変カウンタの値を減算し、確変カウンタの値が０となった場合に特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるように構成しても良い。このような構成を用いる場合は、図２１１０を参照して示した遊技状態更新処理（Ｓ２６０８Ａ）を特図変動開始時遊技状態更新処理とし、これとは別に特別図柄の変動表示が終了したタイミングで確変カウンタの値を更新する特図変動停止時遊技状態更新処理を設けることで、特別図柄の高確率状態を終了させるか否かを判別する処理と、普通図柄の高確率状態を終了させるか否かを判別する処理とを異なるタイミングで実行させることができる。次に、図２１１１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（図２１０６のＳ１０４Ａ参照）において実行される第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）の内容について説明をする。図２１１１は、第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）の内容を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）では、特図１の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。

【６２７６】

第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）が実行されると、まず、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定されているかを判別する（Ｓ３００１Ａ）。ここで、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定されている状態で本処理が実行される場合について簡単に説明をする。上述したように特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣは、特図１が変動中において、特図２が当たり（小当り）を示す図柄で停止表示される場合にオンに設定されるものである。そして、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定されると、その処理内で大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されるため、主制御装置１１０にて２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理がループし、次回（特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定された２ミリ秒後）の特別図柄変動処理（図２１０６のＳ１０４Ａ参照）が実行される際には、Ｓ２５０１Ａの処理において大当たり中であると判別されるため、第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）が実行されることがない。そして、大当たり遊技（又は小当り遊技）が終了し、Ｓ２５０１Ａの処理において大当たり中（又は小当り中）では無いと判別されることで、第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）が実行されることになる。このように構成することで、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定されている状態で第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）が実行される状態が、大当たり（又は小当り）遊技が終了し、変動時間の減算を中断していた特図変動の変動時間の減算を再開するタイミングとなるように構成している。図２１１１に戻り説明を続ける。Ｓ３００１Ａの処理において、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３００１Ａ：Ｙｅｓ）、次に、特図１変動再開コマンドを設定し（Ｓ３００２Ａ）、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣをオフに設定し（Ｓ３００３Ａ）、Ｓ３００４Ａへ移行する。一方、Ｓ３００１Ａの処理において、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ３００１Ａ：Ｎｏ）、Ｓ３００２Ａ，Ｓ３００３Ａの処理をスキップしてＳ３００４Ａの処理へ移行する。

【６２７７】

Ｓ３００４Ａの処理では特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣを１減算して更新し（Ｓ３００４Ａ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ３００５Ａ）、本処理を終了する。次に、図２１１２を参照して、特別図柄変動処理（図２１０６のＳ１０４Ａ）の一処

理である第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２７０７Ａ）について説明する。図２１１２はこの第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２７０７Ａ）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動停止処理（Ｓ７２０７Ａ）では、まず、第１特別図柄（特図１）に対して、特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオンに設定されているか判別する（Ｓ３１０１Ａ）。第１特別図柄に対して特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ３１０１Ａ：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣをオンに設定し（Ｓ３１０２Ａ）、特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣがオンになったことを示す特図２変動停止コマンドを設定する（Ｓ３１０３Ａ）。次いで、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示する（Ｓ３１０４Ａ）。Ｓ３１０４Ａの処理を終えると、選択されている大当たり種別に対応する大当たりシナリオを設定し（Ｓ３１０５Ａ）、特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣと確変フラグ２０３ａａＣをリセットする（Ｓ３１０６Ａ）。次いで、大当たり中フラグ２０３ｋをオンに設定し（Ｓ３１０７Ａ）、Ｓ３１０８Ａの処理へ移行する。一方、Ｓ３１０１Ａの処理において、第１特別図柄に対して特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオフに設定されていれば（Ｓ３１０１Ａ：Ｎｏ）、Ｓ３１０２Ａ～Ｓ３１０７Ａの処理をスキップし、Ｓ３１０８Ａの処理へ移行する。Ｓ３１０８Ａの処理では、第１特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための特図１確定コマンドを設定する（Ｓ３１０８Ａ）。その後、第１図柄表示装置３７で変動表示している第１特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し（Ｓ３１０９Ａ）、本処理を終了する。

【６２７８】

このように、第１特別図柄停止処理（Ｓ２７０７Ａ）では、第１抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理（Ｓ３１０２Ａ～Ｓ３１０９Ａ）が実行される。また、第１特別図柄の抽選結果が大当たりと判別された場合に（Ｓ３１０１Ａ：Ｙｅｓ）、変動表示中の第２特別図柄を強制的に停止する処理（Ｓ３１０３Ａ，Ｓ３１０４Ａ）が実行される。なお、本第５６制御例の第３変形例では、第１特別図柄の停止図柄を大当たり図柄で停止表示させる場合に、変動表示中の第２特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させる構成としているが、これに限られるものではない。例えば、第１特別図柄の大当たり図柄を停止表示させる時点で、第２特別図柄の変動表示を中断（仮停止）するように構成してもよい。そして、第１特別図柄の大当たりが終了した後で、第２特別図柄の変動表示を再開する構成としてもよい。これにより、外れで強制停止させる場合に比較して、自然な態様の演出にすることができる。また、本第５６制御例の第３変形例では、第１特別図柄大当たり判定処理（図２１０８参照）にて当選時状態格納エリア２０３ａｄＣに格納された遊技状態に基づいて、Ｓ３１０５Ａの処理にて大当たりシナリオを設定しているが、例えば、大当たり遊技のオープニング期間を用いて第１特別図柄大当たり判定処理（図２１０７参照）にて当選時状態格納エリア２０３ａｄＣに格納された遊技状態に基づいて大当たりシナリオを設定するようにしてもよい。次に、図２１１３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（図２１０６）において実行される第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１０Ａ）の内容について説明をする。図２１１３は、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１０Ａ）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１０Ａ）では、特図２の変動を開始するための処理が実行される。尚、図２１０７～図２１１２を参照して上述した第１特別図柄の変動に関する処理に対して、変動の対象を第１特別図柄から第２特別図柄へと図柄の対象を異ならせただけである要素については、その詳細な説明を省略する。

【６２７９】

第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１０Ａ）では、まず、特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣがオンに設定されているかを判別する（Ｓ３２０１Ａ）。特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ３２０１Ａ：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣをオフに設定し（Ｓ３２０２Ａ）、本処理を終了する。特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣは、上述した通り、第１特別図柄の大当たり変動が終了する際に、第２特別図柄を外れに対応する停止図柄で停止表示させると共にオンに設定さ

れるフラグである。即ち、特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣがオンであれば、大当たりが開始されることを意味するので、第２特別図柄の変動開始を設定すべきではない。このため、Ｓ３２０１Ａの処理で特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣがオンの場合は、変動開始を設定するＳ３２０２Ａ～Ｓ３２０７Ａの各処理を実行せずに、そのまま本処理を終了する構成としている。一方、Ｓ３２０１Ａの処理において、特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣがオフに設定されている（即ち、オンに設定されていない）と判別した場合には（Ｓ３２０１Ａ：Ｎｏ）、第２特別図柄実行エリア２０３ｂ１のデータ（各種カウンタ値）を取得する（Ｓ３２０３Ａ）。次に、Ｓ３２０３Ａの処理において取得したデータに基づいて、取得したデータがあるかどうか判別する（Ｓ３２０４Ａ）。即ち、第２特別図柄実行エリアにデータがないと判別した場合には（Ｓ３２０４Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３２０３Ａの処理において、データがあると判別した場合には（Ｓ３２０４Ａ：Ｙｅｓ）、格納した各カウンタ値に基づいて第２特別図柄の大当たり判定を実行するための第２特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ３２０５Ａ）。この第２特別図柄大当たり判定処理の詳細については、図２１１４を参照して後述する。

【６２８０】

Ｓ３２０５Ａの処理が終了すると、次いで、第２特別図柄の抽選結果、およびＳ３２０３Ａの処理で取得したデータに基づいて、変動パターンを選択するための第２特別図柄変動パターン選択処理を実行する（Ｓ３２０６Ａ）。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０６Ａ）の詳細については、図２１１６を参照して後述する。Ｓ３２０６Ａの処理が終了した後は、上述した遊技状態更新処理（図２１１０のＳ２６０８Ａ参照）を実行し（Ｓ３２０７Ａ）、本処理を終了する。次に、図２１１４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第２特別図柄変動開始処理（図２１１３のＳ２５１０Ａ）の一処理である第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０５Ａ）について説明する。図２１１４はこの第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０５Ａ）を示すフローチャートである。この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０５Ａ）では、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図２１０８のＳ２６０６Ａ参照）と同様の処理が実行されるので、第１特別図柄大当たり判定処理（図２１０８のＳ２６０６Ａ参照）との相違点について中心に説明する。第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０５Ａ）が実行されると、第２特別図柄実行エリア２０３ｂ１に格納された各カウンタ値を取得する（Ｓ３３０１Ａ）。そして、取得した各カウンタ値と、確変フラグ２０３ａａＣの状態とに基づいて大当たりか否かの抽選結果を取得するためのＳ３３０２Ａ～Ｓ３３０４Ａの処理を実行する。これらの各処理では、抽選（判定）に用いるカウンタ値を第２特別図柄実行エリア２０３ｂ１から取得する点が相違するのみで、その他については第１特別図柄大当たり判定処理（図２１０８のＳ２６０６Ａ参照）と同一の制御が実行される。

【６２８１】

Ｓ３３０３Ａ、またはＳ３３０４Ａの処理が終了すると、特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオンに設定されているか判別する（Ｓ３３０５Ａ）。特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ３３０５Ａ：Ｎｏ）、取得した抽選結果が大当たりであるか否かを判別し（Ｓ３３０６Ａ）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ３３０６Ａ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の抽選結果を大当たりに設定するためのＳ３３０７Ａ～Ｓ３３１０Ａの処理を実行し、本処理を終了する。これらのＳ３３０７Ａ～Ｓ３３１０Ａの各処理では、それぞれ第１特別図柄大当たり判定処理（図２１０８のＳ２６０６参照）において第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定するためのＳ２７０７Ａ～Ｓ２７１０Ａの各処理に対して、対象を第１特別図柄から第２特別図柄へと異ならせただけで他は同様の処理が実行される。一方、Ｓ３３０５Ａの処理において、特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ３３０５Ａ：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ３３０６Ａの処理において、取得した第２特別図柄の抽選結果が大当たりでないと判別した場合は（Ｓ３３０６Ａ：Ｎｏ）、第２特別図柄の小当たり、または外れに対応する停止図柄を設定するための特図２外れ変動処理を実行し（Ｓ３３１１Ａ）、本処理を終了する。この特図２外れ変動処理（Ｓ３３１１Ａ）の詳細について、図２１１

５を参照して説明する。図２１１５は、この特図２外れ変動処理（Ｓ３３１１Ａ）を示すフローチャートである。特図２外れ変動処理（Ｓ３３１１Ａ）では、まず、図２１１４のＳ３３０３Ａ、またはＳ３３０４Ａの処理で取得した抽選結果が第２特別図柄の小当たりであるかを判定し（Ｓ３４０１Ａ）、抽選結果が小当たりであると判別した場合（Ｓ３４０１Ａ：Ｙｅｓ）、小当たりフラグ２０３ａｅＣをオンに設定して（Ｓ３４０２Ａ）、第２特別図柄の抽選結果を小当たりに設定する（Ｓ３４０３Ａ）。そして、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に対応する小当たり種別を示す小当たり図柄を、第１図柄表示装置３７に表示する停止図柄としてセットし（Ｓ３４０４Ａ）、本処理を終了する。

【６２８２】

一方、Ｓ３４０１Ａの処理において抽選結果が外れであると判別された場合には（Ｓ３４０１Ａ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第２特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ３４０５Ａ）、その後、本処理を終了する。次に、図２１１６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第２特別図柄変動開始処理（図２１１３のＳ２５１０Ａ）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０６Ａ）について説明する。図２１１６はこの第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０６Ａ）を示すフローチャートである。第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０６Ａ）では、まず、第２特別図柄実行エリア２０３ｂ１から、変動種別カウンタＣＳ１の値を取得する（Ｓ３５０１Ａ）。次いで、第２特別図柄大当たり判定処理（図２１１４のＳ３２０５Ａ）によって実行された判定結果が、第２特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、第２特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ３５０２Ａ）。ここで、大当たりであるか否かの判定は、第２特別図柄に対して特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣがオンであるか否かで判別される。この特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣは、上述した第２特別図柄大当たり判定処理（図２１１４のＳ３２０５Ａ参照）におけるＳ３３０７の処理でオンに設定されるものである。Ｓ３５０２Ａの処理において、第２特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ３５０２Ａ：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態に対応した変動パターン選択テーブル（図２１００および図２１０１参照）を読み出す（Ｓ３５０３Ａ）。そして、上述した第２特別図柄大当たり判定処理（図２１１４のＳ２６０６３２０５Ａ参照）におけるＳ３３０１Ａの処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄＣ（図２０９８参照）より大当たり種別を決定する（Ｓ３５０４Ａ）。

【６２８３】

Ｓ３５０４Ａの処理が終了すると、読み出した変動パターン選択テーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｓ３５０５Ａ）、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図２変動パターンコマンドを設定する（Ｓ３５０６Ａ）。そして、Ｓ３５０８Ａの処理へ移行する。一方、Ｓ３５０２Ａの処理において、第２特別図柄の大当たりが設定されていないと判別された場合には（Ｓ３５０２Ａ：Ｎｏ）、特図２外れ変動パターン選択処理（Ｓ３５０７Ａ）を実行し、Ｓ３５０８Ａの処理へ移行する。Ｓ３５０８Ａの処理では、停止図柄を示す特図２停止種別コマンドを設定する（Ｓ３５０８Ａ）。次いで、第１図柄表示装置３７で第２特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ３５０９Ａ）、Ｓ３５０５Ａの処理において選択した変動パターンの変動時間を示す値を、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣにセットし（Ｓ３５１０Ａ）、本処理を終了する。次に、図２１１７を参照して、この特図２外れ変動パターン選択処理（Ｓ３５０７Ａ）について説明する。図２１１７は、特図２外れ変動パターン選択処理（Ｓ３５０７Ａ）の内容を示したフローチャートである。特図２外れ変動パターン選択処理（Ｓ３５０７Ａ）では、まず、第２特別図柄の抽選結果は、小当たりであるか判別する（Ｓ３６０１Ａ）。ここでは、小当たりフラグ２０３ａｅＣがオンに設定されているか判別する（Ｓ３６０１Ａ）。小当たりフラグ２０３ａｅＣがオンであると判別した場合には（Ｓ３６０１Ａ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄実行エリアから小当たり種別カウンタＣ５の値を取得する（Ｓ３６０２Ａ）。そして、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値とに基づいて、小当たり種別を選択する（Ｓ３６０３Ａ）。

【６２８４】
なお、詳細な説明は省略するが、本第５６制御例の第３変形例では、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に、３種類の小当たり種別のうち何れかの小当たり種別を決定可能に構成しており、Ｓ３６０３Ａの処理によって小当たり種別が決定される。そして、決定された小当たり種別に応じて、小当たり遊技中に実行される可変入賞装置６５の開放パターンを異ならせるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が頻繁に発生する第２確変状態を遊技している遊技者に、可変入賞装置６５が開放するタイミングを予測させ難くすることができる。次に、現在の遊技状態に対応した変動パターン選択テーブルを読み出し（Ｓ３６０４Ａ）、読み出した変動パターン選択テーブルから、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する小当たりの変動パターンを選択する（Ｓ３６０５Ａ）。その後、選択した小当たり変動パターンを示す特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ３６０６Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３６０１Ａの処理において、第２特別図柄の抽選結果が小当たりでない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ３６０１Ａ：Ｎｏ）、現在の遊技状態に対応した変動パターン選択テーブルを読み出し（Ｓ３６０７Ａ）、読み出した変動パターン選択テーブルより、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する外れの変動パターンを選択する（Ｓ３６０８Ａ）。その後、選択した外れの変動パターンに基づいて、特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ３６０９Ａ）、本処理を終了する。次に、図２１１８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（図２１０６のＳ１０４Ａ参照）内の一処理である第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１１Ａ）の内容について説明をする。図２１１８は、第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１１Ａ）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１１Ａ）では、特図２の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。

【６２８５】
第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１１Ａ）が実行されると、まず、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣを１減算して更新し（Ｓ３７０１Ａ）、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄の表示を更新し（Ｓ３７０２Ａ）、本処理を終了する。次に、図２１１９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１３Ａ）の内容について説明をする。図２１１９は、第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１３Ａ）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１３Ａ）は、特図２の変動を停止する際の処理を実行するものである。第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１３Ａ）が実行されると、まず、特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣはオンに設定されているか判別し（Ｓ３８０１Ａ）、特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣはオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ３８０１Ａ：Ｙｅｓ）、特図１変動の停止を示す特図１変動停止コマンドを設定する（Ｓ３８０３Ａ）。次にＳ３８０３Ａの処理を終えると、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示させる（Ｓ３８０４Ａ）。次に、選択されている大当たり種別に対応する大当たりシナリオを設定し（Ｓ３８０５Ａ）、特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣと確変フラグ２０３ａａＣと時短カウンタ２０３ｈをリセットする（Ｓ３８０６Ａ）。次いで、大当たり中フラグ２０３ｋをオンに設定し（Ｓ３８０７Ａ）、Ｓ３８０９Ａの処理へ移行する。Ｓ３８０９Ａの処理では、第２特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための特図２確定コマンドを設定する（Ｓ３８０９Ａ）。その後、第１図柄表示装置３７で変動表示している第２特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し（Ｓ３８１０Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３８０１Ａの処理において、特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ３８０１Ａ：Ｎｏ）、特図２外れ停止処理を実行し（Ｓ３８０８Ａ）、上述したＳ３８０９Ａ、Ｓ３８１０Ａの処理を実行し、本処理を終了する。

【６２８６】
次に、図２１２０を参照して、第２特別図柄変動停止処理（図２１１９のＳ２５１３Ａ）の一処理である特図２外れ停止処理（Ｓ３８０８Ａ）について説明する。図２１２０は

、特図２外れ停止処理（Ｓ３８０８Ａ）を示すフローチャートである。この特図２外れ停止処理（Ｓ３８０８Ａ）では、第２特別図柄（特図２）の抽選結果が大当たり以外（小当たり、外れ）である場合において、その抽選結果を示す特図２が停止表示される場合に実行する処理であって、特図２の抽選結果が小当たりである場合には、実行中の特図１変動を仮停止させるための処理が実行される。特図２外れ停止処理（Ｓ３８０８Ａ）では、まず、小当たりフラグ２０３ａｅＣがオンに設定されているか判別する（Ｓ３９０１Ａ）。小当たりフラグ２０３ａｅＣがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ３９０１Ａ：Ｙｅｓ）、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣをオンに設定する（Ｓ３９０２Ａ）。次いで、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣのオンを示す特図１仮停止コマンドを設定する（Ｓ３９０３Ａ）。Ｓ３９０３Ａの処理を終えると、選択されている小当たり種別に基づいた小当たりシナリオを設定する（Ｓ３９０４Ａ）。その後、小当たりフラグ２０３ａｅＣをオフに設定し（Ｓ３９０５Ａ）、小当たり中フラグ２０３ａｈＣをオンに設定する（Ｓ３９０６Ａ）。Ｓ３９０６Ａの処理が終了すると、第２特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して指示するための特図２確定コマンドを設定する（Ｓ３９０７Ａ）。その後、第１図柄表示装置３７で変動表示している第２特別図柄を小当たり図柄で変動停止し（Ｓ３９０８Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３９０１Ａの処理において、小当たりフラグ２０３ａｅＣがオフである（即ち、第２特別図柄の抽選結果が外れである）と判別された場合は（Ｓ３９０１Ａ：Ｎｏ）、第２特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して指示するための特図２確定コマンドを設定する（Ｓ３９０９Ａ）。その後、第１図柄表示装置３７で変動表示している第２特別図柄を外れ図柄で変動停止し（Ｓ３９１０Ａ）、本処理を終了する。

【６２８７】

以上のように、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示の制御はそれぞれ独立して並行して実行可能に構成されているので、第１特別図柄と第２特別図柄とを同時に変動表示させることができる。よって、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。なお、本第５６制御例の第３変形例では、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらか一方で大当たりを示す特別図柄が停止表示される場合に、他方の特別図柄を強制的に停止表示させるように構成したが、それに限らず、他方の特別図柄を仮停止または変動時間の計測を中断した状態で変動表示するように構成してもよい。このような場合では、仮停止した特別図柄は、仮停止中であることが遊技者に分かる表示態様または報知態様で停止されているので、遊技者は変動表示途中であった抽選遊技が消滅していないことを把握することができ、安心して大当たり遊技を行うことができる。次に、図２１２１を参照して、本第５６制御例の第３変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるメイン処理について説明をする。図２１２１は、本第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０にて実行されるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。本第５６制御例の第３変形例では、上述した第５６制御例に対して、特別図柄抽選の結果として小当たり当選可能に構成し、小当たり当選に基づいて小当たり遊技が実行されるように構成しているため、メイン処理（図２１２１参照）に小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ａ）を追加している点で相違している。それ以外の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。ここで、図２１２２を参照して、小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ａ）の処理内容について説明をする。図２１２２は、小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ａ）では、小当たり遊技中に実行される各種処理が実行される。

【６２８８】

小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ａ）が実行されると、小当たりシナリオが設定されているかを判別する（Ｓ２５０１）。具体的には、特図２外れ停止処理（図２１２０参照）のＳ３９０４Ａの処理によって小当たりシナリオが設定されているかを判別する。Ｓ２５０１の処理において、小当たりシナリオが設定されていなければ（Ｓ２５０１：Ｎｏ）、そ

のまま本処理を終了する。一方、Ｓ２５０１の処理において、小当たりシナリオが設定されていれば（Ｓ２５０１：Ｙｅｓ）、小当たりシナリオを更新し（Ｓ２５０２）、小当たりシナリオのオープニング開始のタイミングであるかを判別する（Ｓ２５０３）。より具体的には、Ｓ２５０２の処理において、小当たりシナリオカウンタ（図示せず）のカウンタ値に１を加算し、Ｓ２５０３の処理において、小当たりシナリオカウンタ（図示せず）のカウンタ値が小当たりシナリオのオープニング開始に該当する値であるかを判別する。Ｓ２５０３の処理において、小当たりシナリオのオープニング開始のタイミングであると判別した場合は（Ｓ２５０３：Ｙｅｓ）、小当たり用オープニングコマンドを設定し（Ｓ２５０４）、本処理を終了する。一方、小当たりシナリオのオープニング開始のタイミングでないと判別した場合は（Ｓ２５０３：Ｎｏ）、次いで、小当たりシナリオのラウンド開始のタイミングであるかを判別する（Ｓ２５０５）。Ｓ２５０５の処理において、小当たりシナリオのラウンド開始のタイミングであると判別した場合は（Ｓ２５０５：Ｙｅｓ）、第２特定入賞口（特定入賞口６５ａ）の開放シナリオを設定し（Ｓ２５０６）、本処理を終了する。一方、小当たりシナリオのラウンド開始のタイミングでないと判別した場合は（Ｓ２５０５：Ｎｏ）、次いで、現在実行されているラウンドのラウンド終了条件が成立したかを判別する（Ｓ２５０７）。ここで、本第５６制御例の第３変形例では、特定入賞口６５ａが開放されている間に、合計で球が所定数（例えば、３個）入賞した場合、または、特定入賞口６５ａの開放期間が所定時間（例えば、５秒）経過している場合に、ラウンド終了条件が成立したと判別する。

【６２８９】

Ｓ２５０７の処理において、現在実行されているラウンドのラウンド終了条件が成立していると判定した場合は（Ｓ２５０７：Ｙｅｓ）、Ｓ２５０８の処理にて特定入賞口６５ａが閉鎖されるよう設定し、本処理を終了する。一方、特定入賞口６５ａのラウンド終了条件が成立していないと判別した場合は（Ｓ２５０７：Ｎｏ）、エンディング演出の開始のタイミングであるかを判別する（Ｓ２５０９）。Ｓ２５０９の処理において、エンディング演出の開始のタイミングであると判別した場合は（Ｓ２５０９：Ｙｅｓ）、小当たり用エンディングコマンドを設定し（Ｓ２５１０）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図２１２１参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。一方、Ｓ２５０９の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ２５０９：Ｎｏ）、小当たりの終了タイミングであるかを判別する（Ｓ２５１１）。ここで、小当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。Ｓ２５１１の処理において、小当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ２５１１：Ｙｅｓ）、小当たり中フラグ２０３ａｈＣをオフに設定し（Ｓ２５１２）、本処理を終了する。一方、小当たりの終了タイミングでなければ（Ｓ２５１１：Ｎｏ）、第２入賞処理を実行し（Ｓ２５１３）、本処理を終了する。この第２入賞処理（Ｓ２５１３）の詳細については、図２１２３を参照して後述する。

【６２９０】

次に、図２１２３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり制御処理（図２１２２のＳ１８０５Ａ）内の一処理である第２入賞処理（Ｓ２５１３）の詳細について説明する。図２１２３は、この第２入賞処理（Ｓ２５１３）を示すフローチャートである。この第２入賞処理（Ｓ２５１３）は、小当たり制御処理（図２１２２参照）の中で実行され、上述した通り、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための処理である。この第２入賞処理（Ｓ２５１３）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別する（Ｓ２７０１）。ここで、ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口６５ａが開放状態に設定されてから、インターバ

ル期間（５秒）が終了するまでの期間である。Ｓ２７０１の処理において、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ２７０１：Ｎｏ）、入賞カウンタ２０３ａｊＣをリセットし（Ｓ２７０２）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２７０１の処理において、現在がラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ２７０１：Ｙｅｓ）、次いで、特定入賞口６５ａへの入賞を検出したかを判別し（Ｓ２７０３）、特定入賞口６５ａへの入賞を検出していなければ（Ｓ２７０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２７０３の処理において、特定入賞口６５ａに対する入賞を検出していれば（Ｓ２７０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタ２０３ａｊＣの値に１を加算して更新する（Ｓ２７０４）。そして、入賞カウンタ２０３ａｊＣの値が上限値（本第５６制御例の第３変形例では、３）以上であるかを判別し（Ｓ２７０５）、入賞カウンタ２０３ａｊＣの値が上限値（本第５６制御例の第３変形例では、５）以下であれば（Ｓ２７０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、入賞カウンタ２０３ａｊＣの値が上限値（本第５６制御例の第３変形例では、５）以上であれば（Ｓ２７０５：Ｙｅｓ）、特定入賞口６５ａ（に付随する開閉板６５ｆ１）の閉鎖を設定する（Ｓ２７０６）。次いで、小当たりシナリオをラウンドの終了に更新し（Ｓ２７０７）、本処理を終了する。

【６２９１】

＜第５６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２１２４から図２１３７を参照して、本第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行させる制御処理のうち、上述した第５６制御例のパチンコ機１０にて実行される制御処理とは異なる点について説明をする。本第５６制御例の第３変形例では、上述した第５６制御例に対して、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とを並行して実行可能に構成している点と、特別図柄抽選で小当たり当選するように構成している点と、各遊技状態における遊技性を異ならせている点と、で大きく相違している。そして、その相違点に基づいて実行される音声ランプ制御装置１１３の制御処理も相違している。具体的には、コマンド判定処理（図２０５２のＳ４１１２Ａ参照）に代えてコマンド判定処理（図２１２４のＳ４１５２Ａ参照）を、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）に代えて変動表示設定処理（図２１３３のＳ４１１３Ａ）を、メイン処理（図５８参照）にて実行される演出更新処理（Ｓ４１１１）に代えて演出更新処理（図２１３６のＳ４１１１Ａ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【６２９２】

まず、図２１２４を参照して、コマンド判定処理（Ｓ４１５２Ａ）の処理内容について説明をする。図２１２４は、コマンド判定処理（Ｓ４１５２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１５２Ａ）では、上述した第５６制御例のコマンド判定処理（図２０５２のＳ４１１２Ａ参照）に対して、状態コマンドを受信したかの判別を実行する前に、各停止種別コマンドを受信したかの判別を実行するように構成した点と、特図変動パターンコマンドの受信判別を特別図柄種別毎に実行するように構成した点と、当たり関連コマンド（大当たり関連コマンド、小当たり関連コマンド）の受信判別を実行するように構成した点と、仮停止関連コマンドの受信判別を実行するように構成した点と、で相違している。また、各種コマンドを受信したと判別した場合に実行される処理内容の一部を変更している点で相違している。なお、図２１２４では、図２０５２にて示したコマンド判定処理のうち同一の処理内容（図柄確定コマンドに関する処理等）について、その他のコマンドに応じた処理（Ｓ４２１９）に含めることでその説明を省略している。コマンド判定処理（Ｓ４１５２Ａ）が実行されると、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域２２３ａから、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンド、または特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２７１Ａ）。特図１停止種別コマンド、または特図２停止種別コマンドのいずれかを受信したと判別した場合は（Ｓ４２７１Ａ：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２７２Ａ）、本処理を終了する。この停止種別コマンド受信処理（Ｓ４２７２Ａ）の詳細について

は図２１２５を参照して後述する。
【６２９３】
一方、Ｓ４２７１Ａの処理において、特図１停止種別コマンドも、特図２停止種別コマンドも受信していないと判別した場合は（Ｓ４２７１Ａ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２０１）。状態コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２７３Ａ）、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２７３）の詳細については、図２１２６を参照して後述するが、主制御装置１１０から出力される状態コマンドに基づいてパチンコ機１０の遊技状態（通常状態、確変状態、第２確変状態）を状態設定エリア２２３ｇに設定する処理が実行される。一方、Ｓ４２０１の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２７４Ａ）。ここで、特図１変動パターンコマンドは、第１特別図柄の変動パターン（変動時間）を通知するためのコマンドである。Ｓ４２７４Ａの処理において、特図１変動パターンコマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ４２７４Ａ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ｄ１Ｃをオンに設定し（Ｓ４２７５Ａ）、受信した特図１変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（Ｓ４２７６Ａ）、本処理を終了する。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚに、第１特別図柄の変動パターン種別であることを識別可能な形式で記憶され、後述の変動表示設定処理（図２１３３のＳ４１１３Ａ参照）において、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動表示演出の開始と、その第１特別図柄の変動表示演出の表示態様とを通知する場合（第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合）に用いられる。一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２７４Ａ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２７７Ａ）。なお、特図２変動パターンコマンドは、第２特別図柄の変動パターン（変動時間）を通知するためのコマンドである。
【６２９４】
Ｓ４２７７Ａの処理において、特図２変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２７７Ａ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｄ２Ｃをオンに設定し（Ｓ４２７８Ａ）、受信した特図２変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（Ｓ４２７９Ａ）、本処理を終了する。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚに、第２特別図柄の変動パターン種別であることが識別可能な形式で記憶され、後述の変動表示設定処理（図２１３３のＳ４１１３Ａ参照）において、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動表示演出の開始と、その第２特別図柄の変動表示演出の表示態様とを通知する場合（第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合）に用いられる。Ｓ４２７７Ａの処理において、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２７７Ａ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２０９）。保留球数コマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ４２０９：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（即ち、第１特別図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新して（Ｓ４２１０）、本処理を終了する。なお、本第５６制御例の第３変形例では第２特別図柄（特図２）の抽選を保留記憶する構成を有していないため、Ｓ４２１０の処理では第１特別図柄（特図１）保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新する処理のみが実行される。
【６２９５】
ここで、保留球数コマンドは、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ４２１０の処理によって、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主

制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値とずれしまっても、始動入賞をしたことに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値に合わせることができる。また、Ｓ４２０９の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０９：Ｎｏ）、主制御装置１１０より入賞情報コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２１１）。Ｓ４２１１の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、受信した入賞情報コマンドの情報（特別図柄の抽選の当否、当たり種別、および、変動パターン）を対応する入賞情報格納エリア２２３ｂに設定し（Ｓ４２８０Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２１１の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、主制御装置より当たり関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２８１Ａ）。Ｓ４２８１Ａの処理において、当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２８１Ａ：Ｙｅｓ）、当たり関連処理を実行し（Ｓ４２８２Ａ）、本処理を終了する。当たり関連処理（Ｓ４２８１Ａ）の詳細については、図２１２７を参照して後述するが、特別図柄の抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技又は小当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものである。

【６２９６】

一方、Ｓ４２８１Ａの処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２８１Ａ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より仮停止関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２８３Ａ）。Ｓ４２８３Ａの処理において、仮停止関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２８３Ａ：Ｙｅｓ）、仮停止関連処理を実行し（Ｓ４２８４Ａ）、本処理を終了する。仮停止関連処理（Ｓ４２７４Ａ）の詳細については、詳細な説明を省略するが、特図１仮停止コマンドまたは特図２仮停止コマンドを受信した場合における特図変動時間の残時間を判別する処理と、特図１変動再開コマンドまたは特図２変動再開コマンドを受信した場合に、第３図柄表示装置８１で実行する演出（追加演出）を設定する処理が実行される。一方、Ｓ４２８３Ａの処理において、仮停止関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２８３Ａ：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ４２１９）、本処理を終了する。Ｓ４２１９の処理では、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行うものである。以上、説明をした通り、本第５６制御例の第３変形例の音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１５２Ａ）では、状態コマンドを受信したかを判別する処理（Ｓ４２７１Ａ参照）を、各特別図柄の変動パターンコマンドを受信したかを判別する処理（Ｓ４２７４Ａ，Ｓ４２７７Ａ参照）よりも前段に構成している。

【６２９７】

このように構成することで、変動パターンコマンドと状態コマンドとが同時に主制御装置１１０から出力される場合、即ち、主制御装置１１０の第１特別図柄変動開始処理（図２１０７のＳ２５０８Ａ参照）の中で、第１特別図柄変動パターン選択処理（図２１０９のＳ２６０７Ａ参照）を実行し、特図１変動パターンコマンドを設定し、その後に実行される遊技状態更新処理（図２１１０のＳ２６０８Ａ参照）において、遊技状態が可変したことを示す状態コマンドを設定した場合であっても、音声ランプ制御装置１１３側で現在設定されている遊技状態を特図１変動パターンコマンドよりも先に判定することができる。よって、確変状態が設定されている状態で特図１の大当たりに当選し、その大当たり変動中に第２確変状態が設定される場合において、音声ランプ制御装置１１３側では、第２確変状態が設定されたと判別した状態で大当たり変動となる変動パターンコマンドに対応する変動演出（図２０９１（ｂ）、及び図２０９２（ａ）参照）を、容易に設定すること

ができる。なお、本第５６制御例の第３変形例の構成とは異なり、状態コマンドの判別処理よりも前段に変動パターンコマンドに応じた処理を実行するように構成した場合、上述した大当たり変動に対応する変動パターンコマンドからは、確変状態中の第１特別図柄抽選によって大当たりに当選したことを示す情報のみを先に受信し、その受信内容に応じた変動表示が設定されることになる。よって、第１特別図柄の大当たり変動が開始されると同時に第２確変状態が設定されたことを示す変動表示を実行することが困難となる。このように第２確変状態が設定されたことを示す変動表示が遅れてしまうことにより、遊技者に対して右打ち遊技を行わせる旨を報知するタイミングが遅れてしまうことから、遊技者に不快感を与えてしますという問題が発生する。

【６２９８】

これに対して、本第５６制御例の第３変形例では、上述した通り、主制御装置１１０側では、大当たりの当否判定（図２１０７のＳ２６０６Ａ参照）、変動パターン設定（図２１０７のＳ２６０７Ａ）の後に遊技状態を可変させる処理（遊技状態更新処理（図２１０７のＳ２６０８Ａ））を実行するのに対して、音声ランプ制御装置１１３側では、先に現在の遊技状態を判別する処理（図２１２４のＳ４２７２Ａ）を実行し、その後に変動パターンに対応する変動表示を設定するように構成している。よって、第２確変状態が設定されているにも関わらず、それより以前の遊技状態に対応した変動表示が設定、実行されてしまうことを確実に防止することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側にて主制御装置１１０から出力された各種コマンドの受信順序を規定するように構成することで、主制御装置１１０側にて各種コマンドの出力順序を規定する必要性を低減することが可能となる。よって、主制御装置１１０の制御負荷を軽減させることができる。なお、これに限ること無く、状態コマンドの判別処理よりも前段に変動パターンコマンドの判別処理を実行するように構成しても良く、この場合、特別図柄変動の開始タイミングにて遊技状態を変更可能に構成した場合、変更前の遊技状態に応じた変動パターンコマンドに基づく変動演出を実行することができる。よって、実際に遊技状態が変更されたタイミングと、変更後の遊技状態に基づいて変動演出が実行されるタイミングと、を異ならせる（特別図柄変動１回分異ならせる）ことができ、遊技者に遊技状態が変更したタイミングを把握させ難くすることができる。次に、図２１２５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される停止種別コマンド受信処理（Ｓ４２７２Ａ）について説明する。図２１２５は、この停止種別コマンド受信処理（Ｓ４２７２Ａ）を示したフローチャートである。この停止種別コマンド受信処理（Ｓ４２７２Ａ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図２１２４参照）の中で実行される。以下、停止種別コマンド受信処理（Ｓ４２７２Ａ）の詳細を説明する。

【６２９９】

停止種別コマンド受信処理（Ｓ４２７２Ａ）では、まず、受信したコマンドに対応して、特図１停止種別コマンドを受信した場合には、特図１停止種別選択フラグをオンに設定し、特図２停止種別コマンドを受信した場合には、特図２停止種別選択フラグをオンに設定する（Ｓ５１０１Ａ）。次に、受信した特図１停止種別コマンドまたは特図２停止種別コマンドから停止種別（大当たりＡ～大当たりＧ、小当たりＡ～小当たりＣ，外れ、リーチ外れ等）を抽出し（Ｓ５１０２Ａ）、本処理を終了する。Ｓ５１０２Ａにおいて抽出した停止種別は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚに記憶される。なお、特図１停止種別コマンドから抽出された停止種別は、第１特別図柄の停止種別であることを識別可能に、特図２停止種別コマンドから抽出された停止種別は、第２特別図柄の停止種別であることを識別可能にそれぞれ記憶される。これにより、第１特別図柄（特図１）と第２特別図柄（特図２）とが同時に変動を開始したとしても停止種別をそれぞれ管理することが可能となり、適切な変動表示を実行することができる。次に、図２１２６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド受信処理（Ｓ４２７３Ａ）について説明する。図２１２６は、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２７３Ａ）を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２７３Ａ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１に

より実行されるコマンド判定処理（図２１３４参照）の中で実行される。以下、状態コマンド受信処理（Ｓ４２７３Ａ）の詳細を説明する。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２７３Ａ）では、主制御装置１１０から出力された状態コマンドに基づいて現在の遊技状態を状態設定エリア２２３ｇに設定する処理を実行すると共に、遊技状態が第２確変状態に移行した場合に、第２確変状態が設定されていることを遊技者に報知するための演出（図２０９１（ａ）参照）を設定するための処理が実行される。

【６３００】

状態コマンド受信処理（Ｓ４２０４）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた状態設定エリア２２３ｇの値から、状態コマンドを受信する前の遊技状態を判別する（Ｓ５２０１Ａ）。即ち、どの遊技状態で状態コマンドを受信したのかを判別する。次いで、状態コマンドを受信する前の遊技状態が第２確変状態であるかを判別する（Ｓ５２０２Ａ）。状態コマンドを受信する前の遊技状態が第２確変状態でないと判別した場合は（Ｓ５２０２：Ｎｏ）、受信したコマンドが第２確変状態への移行を示す状態コマンドであるか判別する（Ｓ５２０３Ａ）。Ｓ５２０３Ａの処理において、受信したコマンドが第２確変状態への移行を示す状態コマンドであると判別した場合は（Ｓ５２０３Ａ：Ｙｅｓ）、第２確変状態の突入を報知する報知演出を設定する（Ｓ５２０４Ａ）。そして、受信した状態コマンドにより通知された遊技状態に対応する値を状態設定エリア２２３ｇに格納し（Ｓ５２０５Ａ）、Ｓ５２０６Ａの処理へ移行する。一方、Ｓ５２０２Ａの処理において、状態コマンドを受信する前の遊技状態が第２確変状態であると判別した場合（Ｓ５２０２Ａ：Ｙｅｓ）は、Ｓ５２０５Ａの処理へ移行し、Ｓ５２０６の処理へ移行する。次いで、Ｓ５２０６Ａの処理では、その他状態コマンドにより通知された遊技状態に対応する値を状態設定エリア２２３ｇに設定し（Ｓ５２０６Ａ）、本処理を終了する。次に、図２１２７を参照して、当たり関連処理（Ｓ４２８２Ａ）の処理内容について説明をする。図２１２７は、当たり関連処理（Ｓ４２８２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理（Ｓ４２８２Ａ）では、大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に大当たり関連処理（Ｓ５３０２Ａ）が、小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に小当たり関連処理（Ｓ５３０４Ａ）が実行されるように構成している。

【６３０１】

具体的には、当たり関連処理（Ｓ４２８２Ａ）が実行されると、まず、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５３０１Ａ）、受信したと判別した場合は（Ｓ５３０１Ａ：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ５３０２Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５３０１Ａの処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５３０１Ａ：Ｎｏ）、次に、小当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５３０３Ａ）、小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５３０３Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり関連処理を実行し（Ｓ５３０４Ａ）、本処理を終了する。一方、大当たり関連コマンド、及び、小当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は、そのまま本処理を終了する。なお、図２１２７に示した通り、本第５６制御例の第３変形例では、当たり関連処理（図２１２７のＳ４２８２Ａ）において、遊技者に有利な特典が付与され易い当たり種別（本変形例では大当たり）に関するコマンドを優先して受信（判別）するように構成している。このように構成することで、遊技者に最も有利な当たりに関連して実行される演出よりも、遊技者へ付与される特典が少なく、有利度合いが低い当たり種別に基づく演出が実行されてしまうことによって、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。次に、図２１２８を参照して、当たり関連処理（図２１２７のＳ４２８２Ａ）にて実行される大当たり関連処理（Ｓ５３０２Ａ）の処理内容について説明をする。図２１２８は、大当たり関連処理（Ｓ５３０２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理（図２１２７のＳ４２８２Ａ）では、大当たり遊技の開始から終了までの期間において実行される大当たり遊技演出の演出態様を決定するための処理と、大当たり遊技中に獲得した賞球に基づく演出を実行するための処理と、が実行される。具体的には、大当たり関連処理（Ｓ５３０２Ａ）が実行されると、まず、今回の当たり関連のコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別し（Ｓ５４０１Ａ

）、大当たり開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ５４０１Ａ：Ｙｅｓ）、大当たり演出態様設定処理を実行し（Ｓ５４０２Ａ）、本処理を終了する。

【６３０２】

一方、Ｓ５４０１Ａの処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５４０３Ａ）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５４０３Ａ：Ｙｅｓ）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ５４０４Ａ）、本処理を終了する。なお、本第５６制御例の第３変形例では主制御装置１１０からラウンド数コマンドとしてラウンド数を示す情報を送信しているため、受信したラウンド数コマンドに基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定しているが、例えば、主制御装置１１０から送信するコマンドデータの容量を軽減するために、主制御装置１１０から新たなラウンドが開始されたことを示すための情報をラウンド更新コマンドとして送信する構成する場合は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３にラウンド更新コマンドを受信した場合に、受信したラウンド更新コマンドの数を蓄積するラウンド数蓄積カウンタを設け、そのラウンド数蓄積カウンタの値に基づいて音声ランプ制御装置１１３側で現在のラウンド数を算出し、表示用ラウンド数コマンドを設定するように構成しても良い。一方、Ｓ５４０３Ａの処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５４０３Ａ：Ｎｏ）、エンディングコマンドを受信したか判別し（Ｓ５４０５Ａ）、エンディングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５４０５Ａ）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５４０６Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５４０５Ａの処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５４０５Ａ：Ｎｏ）、大当たり入賞コマンドを受信したかを判別する（Ｓ５４０７Ａ）。

【６３０３】

ここで、本第５６制御例の第３変形例では、主制御装置１１０にて大当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球の数を計測可能に構成しており（入賞カウンタ）、第２可変入賞装置６５０へと遊技球が入賞する毎に入賞カウンタの値を更新し、更新後の値が所定数（１０個）に到達した場合に実行中のラウンド遊技を終了させる処理を実行可能に構成している。さらに、入賞カウンタの値が更新される毎に大当たり入賞コマンドを設定し、音声ランプ制御装置１１３へと出力するように構成している。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で大当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと遊技球が入賞したことを把握することができ、第２可変入賞装置６５０への遊技球の入賞に応じた表示態様を表示することができる。Ｓ５４０７Ａの処理において、大当たり入賞コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５４０７Ａ：Ｙｅｓ）、決定されている賞球態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５４０８Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５４０７Ａの処理において、大当たり入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５４０７Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ５４０８Ａの処理では、後述する大当たり演出態様設定処理（図２１２９のＳ５４０２Ａ参照）にて決定された賞球態様に基づく表示態様を示すための表示用コマンドが設定される。つまり、本第５６制御例の第３変形例では、第２確変状態が終了した後に大当たり遊技が実行される場合、即ち、擬似小当たり演出を繰り返し実行した後に大当たり遊技演出を実行する場合において、擬似小当たり演出の演出結果として第３図柄表示装置８１の表示面に表示された擬似賞球数に対応する値（図２０９２（ａ）の表示領域Ｄｍ１８に表示される値）と、実際に第２確変状態中に実行された複数回の小当たり遊技にて獲得した賞球数との差分を解消するために、大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応して表示される賞球態様を変更するように構成している。

【６３０４】

このように構成することで、実際に実行された小当たり遊技にて獲得した賞球数に関わらず、擬似小当たり演出を定期的に実行したとしても、大当たり遊技終了後において第３図柄表示装置８１の表示面に表示される賞球数に対応する値（擬似小当たり演出にて表示された擬似賞球数、及び、大当たり遊技演出として表示される賞球態様が示す賞球数とを

合算した値）を実際に獲得した賞球数（小当たり遊技中に獲得した賞球数と大当たり遊技中に獲得した賞球数）と合致させ易くすることができ、遊技者に違和感を与えることの無い表示態様を表示することができる。次に、図２１２９を参照して、大当たり演出態様設定処理（Ｓ５４０２Ａ）の処理内容について説明をする。図２１２９は、大当たり演出態様設定処理（Ｓ５４０２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり演出態様設定処理（Ｓ５４０２Ａ）は、上述した大当たり関連処理（図２１２８のＳ５３０２Ａ参照）において、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合に実行される制御処理であって、大当たり遊技演出として表示される賞球態様（図２０９２（ｂ）に示す各ポイントアイコンや図２０９３（ａ）に示す各ポイントアイコン）の表示態様を決定するための処理が実行される。大当たり演出態様設定処理（Ｓ５４０２Ａ）が実行されると、まず、擬似賞球数カウンタ２２３ａｄＣの値を読み出し（Ｓ５５０１Ａ）、小当たり賞球数カウンタ２２３ａｅＣの値を読み出し（Ｓ５５０２Ａ）、次に、Ｓ５５０１Ａの処理で読み出した擬似賞球数カウンタ２２３ａｄＣの値からＳ５５０２Ａの処理で読み出した小当たり賞球数カウンタ２２３ａｅＣの値を減算する（Ｓ５５０３Ａ）。つまり、Ｓ５５０３Ａの処理では、擬似小当たり演出の演出結果として表示された擬似賞球数と、実際に小当たり遊技中に獲得した賞球数（実賞球数）との差分を算出するための処理が実行される。

【６３０５】

その後、Ｓ５５０３Ａの処理において算出された値が１よりも大きい、即ち、擬似賞球数の方が実賞球数よりも多いかを判別し（Ｓ５５０４Ａ）、１よりも大きい、即ち、擬似賞球数の方が実賞球数よりも多いと判別した場合は（Ｓ５５０４：Ｙｅｓ）、大当たり遊技中に獲得した賞球数よりも大当たり遊技演出中に表示される賞球態様が示す賞球数を少なくするための賞球態様減算処理を実行し（Ｓ５５０５Ａ）、Ｓ５５０６Ａの処理へ移行する。一方、Ｓ５５０４Ａの処理において、減算後の値が１よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ５５０４Ａ：Ｎｏ）、次に、減算後の値が０よりも小さいかを判別し（Ｓ５５０８Ａ）、０よりも小さい、即ち、擬似賞球数の方が実賞球数よりも少ないと判別した場合は（Ｓ５５０８Ａ：Ｙｅｓ）、大当たり遊技中に獲得した賞球数よりも大当たり遊技演出中に表示される賞球態様が示す賞球数を多くするための賞球態様加算処理を実行し（Ｓ５５０９Ａ）、その後、Ｓ５５０６Ａの処理へ移行する。また、Ｓ５５０８Ａの処理において、減算後の値が０よりも小さく無い、即ち、減算後の値が０、又は１であると判別した場合は（Ｓ５５０８Ａ：Ｎｏ）、擬似賞球数と実賞球数との差分が所定範囲内（１以内）であることから、大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応した賞球態様をそのまま表示する大当たり遊技演出（通常大当たり遊技演出）を実行するために、Ｓ５５０５Ａの処理、及びＳ５５０９Ａの処理をスキップして、Ｓ５５０６Ａの処理へ移行する。なお、本第５６制御例の第３変形例では、擬似賞球数と実賞球数との差分が所定範囲内（１以内）である場合に、通常大当たり遊技演出の実行条件が成立するように構成しているが、通常大当たり遊技演出の実行条件が成立する範囲は適宜設定すれば良く、例えば、擬似賞球数と実賞球数との差分値が、大当たり遊技中に開放制御される特定入賞口（第２特定入賞口６５０ａ）へと遊技球が１球入賞した場合に払い出される賞球数（１５個）の値よりも小さい場合に通常大当たり遊技演出の実行条件が成立するように構成しても良い。

【６３０６】

次に、Ｓ５６０６Ａの処理では、大当たり遊技のオープニング期間（ＯＰ期間）中に実行される演出態様として、擬似演出（擬似小当たり演出）を終了させるための演出を実行した後に大当たり遊技の開始を示す演出を実行するオープニング態様（ＯＰ態様）を決定し（Ｓ５６０６Ａ）、決定したＯＰ態様に対応する表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ５５０７Ａ）、本処理を終了する。次に、図２１３０を参照して、賞球態様減算処理（Ｓ５５０５Ａ）の処理内容について説明をする。図２１３０は、賞球態様減算処理（Ｓ５５０５Ａ）の処理内容を示すためのフローチャートである。この賞球態様減算処理（Ｓ５５０５Ａ）は、上述した大当たり演出態様設定処理（図２１２９のＳ５４０２Ａ参照）において、大当たり遊技演出中に表示される賞球態様が示す賞球数が、実際に大当たり遊

技中に獲得した賞球数よりも少なくなる演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、賞球態様減算処理（Ｓ５５０５Ａ）が実行されると、まず、大当たり演出態様設定処理（図２１２９のＳ５４０２Ａ参照）のＳ５５０３Ａの処理にて算出した値を１５で除算し（Ｓ５５３１Ａ）、除算後の値の整数値に対応する数の賞球表示の対応として「？」に対応する減算態様を決定する（Ｓ５５３２Ａ）。つまり、大当たり遊技中に開放制御される特定入賞口（第２特定入賞口６５０ａ）へと遊技球が１球入賞した場合に払い出される賞球数（１５個）を１単位として、何個の賞球表示を非表示とするかの判別を実行し、判別結果に基づいて差分を解消するために非表示とする賞球表示の数を決定するための処理が実行される。

【６３０７】

より具体的には、例えば、差分値が「８０」である場合、即ち、擬似賞球数が実賞球数よりも８０個多い場合には、差分値「８０」を「１５」で除算した整数値「５」に対応する数だけ、通常大当たり遊技演出にて賞球数を表示するための通常ポイントアイコン（＋１５を示す表示態様が付されたポイントアイコン）を「？」を付したポイントアイコンへと変更する賞球態様を決定する。このように構成することで、大当たり遊技中に賞球を獲得した場合であっても、第３図柄表示装置８１の表示面に賞球が付与されたことを示す表示態様（＋１５を示すポイントアイコン）が表示されないため、差分値を解消することができる。次に、Ｓ５５３３Ａの処理では、Ｓ５５３２Ａの処理によって決定された減算態様（「？」を付したポイントアイコン）の数が５個以上であるかを判別し（Ｓ５５３３Ａ）、５個以上であると判別した場合は（Ｓ５５３３Ａ：Ｙｅｓ）、減算態様の一部を今回実行される大当たり遊技のラウンド数を示唆するための特典態様（図２０９２（ｂ）のポイントアイコンＰｒに対応）を決定し（Ｓ５５３４Ａ）、Ｓ５５３５Ａの処理へ移行する。一方、Ｓ５５３３Ａの処理において、５個以上では無いと判別した場合は（Ｓ５５３３Ａ：Ｎｏ）、Ｓ５５３４Ａの処理をスキップしてＳ５５３５Ａの処理へ移行する。つまり、Ｓ５５３４Ａの処理では、擬似賞球数が実賞球数よりも７５個以上多い場合において、遊技者に特典を付与するための処理が実行される。ここで、本第５６制御例の第３変形例では、上述した通り、第２確変状態における特図１大当たり変動期間を用いて、実際の小当たり遊技の実行回数に関わらず、理論上実行され得る小当たり遊技の平均実行回数に合わせて定期的に擬似小当たり演出を実行するように構成しており、第２確変状態中に実行される第２特別図柄抽選にて約１／２の確率で小当たり当選するように構成している。つまり、第２特別図柄抽選の結果が外れ（小当たり当選以外）となる回数が理論値よりも上回った場合において、擬似賞球数が実賞球数を大きく上回る事象が発生し得るように構成している。

【６３０８】

よって、擬似賞球数が実賞球数を大きく上回る事象が発生した場合、即ち、第２確変状態中にて実行された複数回の第２特別図柄抽選の結果が遊技者に不利な結果（外れが多い結果）となればなるほど、賞球態様として特典態様が決定され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、大当たり遊技演出中に表示される減算態様（「？」を付したポイントアイコン）の数が多くなる場合において、異なる表示態様のポイントアイコンを表示することができるため、同一表示態様のポイントアイコンが連続して表示されてしまい大当たり遊技演出が単調となってしまうことを抑制することができる。なお、本第５６制御例の第３変形例では、特典態様として実行中の大当たり遊技のラウンド数を示唆する特典を付与するように構成しているが、遊技者に付与される特典としてはこれに限ること無く、例えば、通常大当たり遊技演出中には表示されることの無い価値の高い映像を表示しても良い。また、実際に大当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと入賞した場合に払い出される賞球数を増加させる特典を付与することで差分値を解消するように構成しても良い。次に、Ｓ５５３５Ａの処理では、Ｓ５５３１Ａの処理によって除算された値に余り値があるかを判別し（Ｓ５５３５Ａ）、余り値があると判別した場合には（Ｓ５５３５Ａ：Ｙｅｓ）、余り値の値に対応する数の賞球表示の態様として「１４」に対応する減算態様を決定

し（Ｓ５５３６Ａ）、決定した各種態様を含む大当たり遊技中の演出態様を決定し（Ｓ５５３７Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５５３５Ａの処理において、除算後の余り値が無いと判別した場合は（Ｓ５５３５Ａ：Ｎｏ）、Ｓ５５３６Ａの処理をスキップして、Ｓ５５３７Ａの処理を実行し、その後、本処理を終了する。

【６３０９】

ここで、Ｓ５５３５Ａ、及びＳ５５３６Ａの処理内容について、具体例を挙げて説明をする。例えば、差分値が「８０」である場合、即ち、擬似賞球数が実賞球数よりも８０個多い場合には、差分値「８０」を「１５」で除算した場合に整数値が「５」、余り値が「５」となる。そして、余り値「５」に対応する数の表示態様として、「１４」の減算態様が５個決定される。これにより、通常大当たり遊技演出では「＋１５」が付されるポイントアイコンの表示態様を「＋１４」が付されるポイントアイコンの表示態様（減算態様）へと５個変更して表示される。次に、図２１３１を参照して、賞球加算処理（Ｓ５５０９Ａ）の処理内容について説明をする。図２１３１は、賞球加算処理（Ｓ５５０９Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この賞球加算処理（Ｓ５５０９Ａ）は、上述した大当たり演出態様設定処理（図２１２９のＳ５４０２Ａ参照）のＳ５５０３Ａの処理によって算出された値が０よりも小さい、即ち、擬似賞球数の方が実賞球数よりも少ないと判別された場合に実行される制御処理であって、大当たり遊技演出中に表示される賞球態様が示す賞球数を、実際に大当たり遊技中に獲得した賞球数よりも多くすることで擬似賞球数と実賞球数との差分を解消するための処理が実行される。この賞球加算処理（Ｓ５５０９Ａ）が実行されると、まず、大当たり演出態様設定処理（図２１２９のＳ５４０２Ａ参照）のＳ５５０３Ａの処理にて算出した値を１５で除算し（Ｓ５５５１Ａ）、除算後の値の整数値に対応する数の賞球表示の対応として「３０」に対応する加算態様を決定する（Ｓ５５５２Ａ）。つまり、大当たり遊技中に開放制御される特定入賞口（第２特定入賞口６５０ａ）へと遊技球が１球入賞した場合に払い出される賞球数（１５個）を１単位として、何個の賞球表示を加算表示とするかの判別を実行し、判別結果に基づいて差分を解消するために加算表示する賞球表示の数を決定するための処理が実行される。

【６３１０】

より具体的には、例えば、差分値が「－８０」である場合、即ち、擬似賞球数よりも実賞球数の方が８０個多い場合には、差分値「８０」を「１５」で除算した整数値「５」に対応する数だけ、通常大当たり遊技演出にて賞球数を表示するための通常ポイントアイコン（＋１５を示す表示態様が付されたポイントアイコン）を「３０」を付したポイントアイコンへと変更する賞球態様を決定する。このように構成することで、大当たり遊技中に賞球を獲得したことを示すための表示態様（ポイントアイコン）を用いて、差分値を解消することができる。Ｓ５５５２Ａの処理を終えると、次に、Ｓ５５５１Ａの処理によって除算された値に余り値があるかを判別し（Ｓ５５５３Ａ）、余り値があると判別した場合には（Ｓ５５５３Ａ：Ｙｅｓ）、余り値の値に対応する数の賞球表示の態様として「１６」に対応する減算態様を決定し（Ｓ５５５４Ａ）、決定した各種態様を含む大当たり遊技中の演出態様を決定し（Ｓ５５５５Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５５５３Ａの処理において、除算後の余り値が無いと判別した場合は（Ｓ５５５３Ａ：Ｎｏ）、Ｓ５５５４Ａの処理をスキップして、Ｓ５５５５Ａの処理を実行し、その後、本処理を終了する。ここで、Ｓ５５５３Ａ、及びＳ５５５４Ａの処理内容について、具体例を挙げて説明をする。例えば、差分値が「－８０」である場合、即ち、擬似賞球数よりも実賞球数の方が８０個多い場合には、差分値「－８０」を「１５」で除算した場合に整数値が「５」、余り値が「５」となる。そして、余り値「５」に対応する数の表示態様として、「１６」の減算態様が５個決定される。これにより、通常大当たり遊技演出では「＋１５」が付されるポイントアイコンの表示態様を「＋１６」が付されるポイントアイコンの表示態様（減算態様）へと５個変更して表示される。

【６３１１】

次に、図２１３２を参照して、小当たり関連処理（Ｓ５３０４Ａ）の処理内容について説明をする。図２１３２は、小当たり関連処理（Ｓ５３０４Ａ）の処理内容を示したフロ

ーチャートである。この小当たり関連処理（Ｓ５３０４Ａ）は、上述した当たり関連処理（図２１２７のＳ４２８２Ａ）において小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に実行される制御処理であって、小当たり遊技が実行されたことに基づく小当たり遊技演出の実行有無を決定するための処理と、小当たり遊技中に獲得した賞球数（実賞球数）を計測するための処理と、が実行される。具体的には、小当たり関連処理（Ｓ５３０４Ａ）が実行されると、まず、小当たり待機フラグ２２３ａｇＣがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５６０１Ａ）、オンに設定されていると判別した場合（Ｓ５６０１Ａ：Ｙｅｓ）、即ち、擬似小当たり演出の実行を中断し、実際の小当たり遊技に対応した小当たり遊技演出を実行するための実行条件が成立している場合は、次に、小当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５６０２Ａ）、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５６０２Ａ：Ｙｅｓ）、表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ５６０３Ａ）、連チャン態様（図２０９２（ａ）の表示領域Ｄｍ１７の回数表示態様）を更新する表示用コマンドを設定し（Ｓ５６０４Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ５６０２Ａの処理において、小当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５６０２Ａ：Ｎｏ）、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ５６０５Ａ）、エンディングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５６０５Ａ：Ｙｅｓ）、表示用小当たり終了コマンドを設定し（Ｓ５６０６Ａ）、小当たり待機フラグ２２３ａｇＣをオフに設定し（Ｓ５６０７Ａ）、本処理を終了する。

【６３１２】

一方、Ｓ５６０５Ａの処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５６０５Ａ：Ｎｏ）、Ｓ５６０８Ａの処理へ移行する。また、Ｓ５６０１Ａの処理において、小当たり待機フラグ２２３ａｇＣがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ５６０１Ａ：Ｎｏ）、即ち、実際の小当たり遊技に対応した小当たり遊技演出を実行するための実行条件が成立していない場合は、小当たり関連コマンドを受信したことに基づく各種演出を実行しないため、Ｓ５６０２Ａ～Ｓ５６０７Ａの処理をスキップして、Ｓ５６０８Ａの処理へ移行する。次に、Ｓ５６０８Ａの処理では、小当たり入賞コマンド（小当たり遊技中に可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞したことを示すためのコマンド）を受信したかを判別し（Ｓ５６０８Ａ）、受信したと判別した場合は（Ｓ５６０８Ａ：Ｙｅｓ）、次に、小当たり賞球数カウンタ２２３ａｅＣの値に、特定入賞口６５ａの賞球数に対応する値を加算し（Ｓ５６０９Ａ）、小当たり待機フラグ２２３ａｇＣがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５６１０Ａ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５６１０Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に獲得した賞球を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５６１１Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５６１０Ａの処理において、小当たり待機フラグ２２３ａｇＣがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５６１０Ａ：Ｎｏ）、小当たり遊技中に獲得した賞球を示すための演出を実行する条件が成立していないため、Ｓ５６１１Ａの処理をスキップして本処理を終了する。また、Ｓ５６０８Ａの処理において、小当たり入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５６０８Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【６３１３】

次に、図２１３３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ａ）について説明する。図２１３３は、この変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ａ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の一処理である。上述したように、変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ａ）は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した第１または特図２変動パターンコマンドに基づいて、第１特別図柄または第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信する処理を実行する。また、抽出した停止種別に基づいて、その停止種別を表示制御装置１１４に通知するための表示用特図１または特図２停止種別コマンドを設定する処理を実行する。変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ａ）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特

図１変動開始フラグ２２３ｄ１Ｃがオンに設定されているか判別する（Ｓ５７０１Ａ）。そして、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１Ｃがオフであると判別した場合には（Ｓ５７０１Ａ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５７０７Ａの処理へ移行する。一方、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１Ｃがオンであると判別した場合には（Ｓ５７０１Ａ：Ｙｅｓ）、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１Ｃをオフに設定する（Ｓ５７０２Ａ）。次に、現在の遊技状態が第２確変状態であるか判別する（Ｓ５７０３Ａ）。現在の遊技状態が、第２確変状態であると判別した場合には（Ｓ５７０３Ａ：Ｙｅｓ）、特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７０４Ａ）を実行し、その後、入賞情報格納エリア２２３ｂのうち、第１特別図柄に対応するデータをシフトし（Ｓ５７０６Ａ）、Ｓ５７０７Ａの処理へ移行する。

【６３１４】

一方、Ｓ５７０３Ａの処理において、現在の遊技状態が第２確変状態ではないと判別した場合には（Ｓ５７０３Ａ：Ｎｏ）、コマンド判定処理（図２１２４参照）のＳ４１５２Ａの処理において特図１変動パターンコマンドより抽出された第１特別図柄の変動表示演出における変動パターンを、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚより取得して、第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドを生成する（Ｓ５７０５Ａ）。なお、第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、第１特別図柄に対応する表示用変動パターンコマンドであるか第２特別図柄の変動パターンコマンドであるかを識別可能に構成されている。具体的には、２バイト構成の表示用変動パターンコマンドの上位バイトの上位２ビットが「１０」であれば、第１特別図柄に対応することを示し、「０１」であれば第２特別図柄に対応することを示すように構成されている。Ｓ５７０４Ａ、或いは、Ｓ５７０５Ａの処理で設定された第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納し、メイン処理のコマンド出力処理により表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される第１特別図柄の変動パターンで第３図柄表示装置８１に対応する特別図柄の変動表示が行われるように、その変動表示演出の表示制御を開始する。第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドの設定に伴い、その設定された表示用変動パターンコマンドに対応する特別図柄の保留球が消費される（即ち、第１特別図柄の保留球に対応する変動表示の設定が行われた）のに合わせて、入賞情報格納エリア２２３ｂのうち、第１特別図柄に対応するデータをシフトする（Ｓ５７０６）。

【６３１５】

次に、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｄ２Ｃがオンに設定されているか判別する（Ｓ５７０７Ａ）。そして、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２Ｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５７０７Ａ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５７１１Ａの処理を実行する。一方、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２Ｃがオンであると判別した場合には（Ｓ５７０７Ａ：Ｙｅｓ）、特図２変動開始フラグ２２３ｄ１Ｃをオフに設定する（Ｓ５７０８Ａ）。次に、特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７０９Ａ）の処理を実行し、その後、第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドの設定に伴い、その設定された表示用変動パターンコマンドに対応する入賞情報格納エリア２２３ｂのうち、第２特別図柄に対応するデータをシフトする（Ｓ５７０９Ａ）。Ｓ５７０９Ａの処理で設定された第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理により表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される第２特別図柄の変動パターンで第３図柄表示装置８１に対応する特別図柄の変動表示が行われるように、その変動表示演出の表示制御を開始する。次に、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１Ｃまたは特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２Ｃがオンに設定されているか判別する（Ｓ５７１１Ａ）。特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１Ｃまたは特図２停止種別選択

フラグ２２３ｅ２Ｃがオンに設定されていない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５７１１Ａ：Ｎｏ）、この処理を終了する。

【６３１６】

一方、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１Ｃまたは特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２Ｃがオンであると判別した場合には（Ｓ５７１１Ａ：Ｙｅｓ）、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１Ｃがオンであった場合には、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１Ｃをオフに設定し、特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２Ｃがオンであった場合には、特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２Ｃをオフに設定する（Ｓ５７１２Ａ）。そして、コマンド判定処理（図２１２４参照）のＳ４２７１Ａの処理にて受信した特図１停止種別コマンドまたは特図２停止種別コマンドより抽出された停止種別を設定し（Ｓ５７１３Ａ）、本処理を終了する。抽出した停止種別が第１特別図柄の停止種別である場合には、その停止種別に基づいて、表示制御装置１１４に停止種別を通知するための表示用特図１停止種別コマンドを設定する。また、抽出した停止種別が第２特別図柄の停止種別である場合には、その停止種別に基づいて、表示制御装置１１４に停止種別を通知するための表示用特図２停止種別コマンドを設定する。なお、主制御装置１１０から通知される特図１または特図２停止種別コマンドは、大当たりとなった場合に、その大当たり種別を通知するものであり、判定結果が外れの場合であっても通知される。判定結果が外れである場合には、その停止種別は参照されることなく、外れ図柄が設定されるものである。次に、図２１３４を参照して、特図１変動表示設定処理（Ｓ５７０４Ａ）の処理内容について説明をする。図２１３４は、特図１変動表示設定処理（Ｓ５７０４Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この特図１変動表示設定処理（Ｓ５７０４Ａ）は、上述した変動表示設定処理（図２１３３のＳ４１１３Ａ参照）にて、第２確変状態中の第１特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理を実行する。

【６３１７】

特図１変動表示設定処理（Ｓ５７０４Ａ）が実行されると、まず、抽出した変動パターンに対応する変動時間の読み出しを実行し（Ｓ５８０１Ａ）、Ｓ５８０１Ａの処理で読み出した変動時間に対応する値を特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣにセットする（Ｓ５８０２Ａ）。次に、今回の変動時間に基づいて、擬似演出テーブル２２２ａａＣを参照して擬似演出態様を決定し（Ｓ５８０３Ａ）、決定した擬似演出態様に対応する変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５８０４Ａ）、本処理を終了する。次に、図２１３５を参照して、特図２変動表示設定処理（Ｓ５７０９Ａ）の処理内容について説明をする。図２１３５は、特図２変動表示設定処理（Ｓ５７０９Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この特図２変動表示設定処理（Ｓ５７０９Ａ）は、上述した変動表示設定処理（図２１３３のＳ４１１３Ａ参照）にて、第２特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理を実行する。特図２変動表示設定処理（Ｓ５７０９Ａ）が実行されると、まず、抽出した変動パターンに対応する変動時間の読み出しを実行し（Ｓ５８５１Ａ）、Ｓ５８５１Ａの処理で読み出した変動時間に対応する値を特図２変動時間カウンタ２２３ａｂＣにセットする（Ｓ５８５２Ａ）。次に、抽出した変動パターンに基づいて、第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５８５３Ａ）、本処理を終了する。次に、図２１３６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出更新処理（Ｓ４１１１Ａ）について説明する。図２１３６は、この演出更新処理（Ｓ４１１１Ａ）を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ４１１１Ａ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の一処理であり、ＲＡＭ２２３内に設けられている各種カウンタの値の更新を実行する処理と、第２確変状態における第１特別図柄の大当たり変動期間中に実行される擬似演出（擬似小当たり演出）の演出内容の更新を実行する処理である。

【６３１８】

演出更新処理（Ｓ４１１１Ａ）では、まず、特図２変動時間カウンタ２２３ａｂＣの値が０よりも大きいか判別する（Ｓ５９０１Ａ）。特図２変動時間カウンタ２２３ａｂＣの値が０よりも大きいと判別した場合には（Ｓ５９０１Ａ：Ｙｅｓ）、特図２変動時間カウ

ンタ２２３ａｂＣの値を１減算する（Ｓ５９０２Ａ）。一方、Ｓ５９０１Ａの処理において、特図２変動時間カウンタ２２３ａｂＣの値が０よりも大きくない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５９０１Ａ：Ｎｏ）、Ｓ５９０２Ａの処理をスキップし、Ｓ５９０３Ａの処理に移行する。次に、特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣの値は０よりも大きいか判別する（Ｓ５９０３Ａ）。特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣの値は０よりも大きいと判別した場合には（Ｓ５９０３Ａ：Ｙｅｓ）、特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣの値を１減算する（Ｓ５９０４Ａ）。次に、特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣの値と特図２変動時間カウンタ２２３ａｂＣの読み出しを実行し（Ｓ５９０５Ａ）、特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣの値から特図２変動時間カウンタ２２３ａｂＣの値を減算し、残時間を算出する（Ｓ５９０６Ａ）。Ｓ５９０６Ａの処理で算出した残時間を残時間格納エリア２２３ａｄＣの値に格納し（Ｓ５９０７Ａ）、その他各種カウンタの値を１減算し（Ｓ５９０８Ａ）、その後、擬似演出更新処理を実行し（Ｓ５９０９Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９０３Ａの処理において、特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣの値が０よりも大きくない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５９０３Ａ：Ｎｏ）、上述したＳ５９０４Ａ～Ｓ５９０７Ａをスキップし、Ｓ５９０８Ａの処理を実行し、Ｓ５９０９Ａの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図２１３７を参照して、擬似演出更新処理（Ｓ５９０９Ａ）の処理内容について説明をする。図２１３７は、擬似演出更新処理（Ｓ５９０９Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この擬似演出更新処理（Ｓ５９０９Ａ）は、上述した演出更新処理（Ｓ４１１１Ａ）にて実行される処理であって、第２確変状態の特図１大当たり変動中に実行される擬似小当たり演出の演出態様を更新するための処理が実行される。

【６３１９】

具体的には、擬似演出更新処理（Ｓ５９０９Ａ）が実行されると、まず、現在が擬似演出中であるか、即ち、第２確変状態であって、且つ、特図１大当たり変動が実行されている状態であるかを判別し（Ｓ６００１Ａ）、擬似演出中であると判別した場合は（Ｓ６００１Ａ：Ｙｅｓ）、次に、擬似小当たり演出の実行タイミングであるかを判別する（Ｓ６００２Ａ）。ここで、本第５６制御例の第３変形例では、特図１大当たり変動中に実行される擬似演出の演出態様として、擬似演出テーブル２２２ａａＣを参照して決定するように構成しており、決定した演出態様に応じて異なる実行間隔で擬似小当たり演出が実行される擬似演出を実行するように構成している。そして、擬似演出テーブル２２２ａａＣを参照して決定された擬似演出態様に対応する演出シナリオが設定され、特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣの値を更新することで演出シナリオを更新し、新たな擬似小当たり演出が実行されるタイミングを判定可能に構成している。Ｓ６００２Ａの処理において、擬似小当たり演出の実行タイミングであると判別した場合には（Ｓ６００２Ａ：Ｙｅｓ）、次に、特図２小当たり変動中であるかを判別し（Ｓ６００３Ａ）、特図２小当たり変動中であると判別した場合は（Ｓ６００３Ａ：Ｙｅｓ）、特図２小当たり変動が停止表示されるまでの残時間が１秒未満であるかを判別し（Ｓ６００４Ａ）、１秒未満であると判別した場合には（Ｓ６００４Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり待機フラグ２２３ａｇＣをオンに設定し（Ｓ６００５Ａ）、小当たり演出開始を待機する演出態様を決定し（Ｓ６００６Ａ）、決定した各種態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ６００７Ａ）、本処理を終了する。

【６３２０】

一方で、Ｓ６００３Ａの処理において、特図２小当たり変動中では無いと判別した場合（Ｓ６００３Ａ：Ｎｏ）、或いは、特図２変動停止までの残時間が１秒未満では無いと判別した場合（Ｓ６００４Ａ：Ｎｏ）は、擬似小当たり演出の実行を決定し（Ｓ６００８Ａ）、擬似賞球数カウンタ２２３ａｄＣの値に１回の小当たり遊技に対応する賞球数に応じた値を加算し（Ｓ６００９Ａ）、今回実行される擬似小当たりに対応する実行回数を示す連チャン態様を決定し（Ｓ６０１０Ａ）、決定した各種態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ６００７Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ６００１Ａの処理において、現在が擬似演出中では無いと判別した場合（Ｓ６００１Ａ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６００２Ａの

処理において、擬似小当たり演出の実行タイミングでは無いと判別した場合（Ｓ６００２Ａ：Ｎｏ）は、そのまま本処理を終了する。

【６３２１】

＜第５６制御例の第４変形例について＞

次に、図２１３８から図２１５５を参照して、上述した第５６制御例における第４変形例について説明をする。上述した第５６制御例における第３変形例では、遊技者に有利な遊技期間として第２確変状態と大当たり遊技状態とが連続するように構成し、第２確変状態中に実行される小当たり遊技にて獲得した賞球数（実賞球数）が第２確変状態中に報知され難くなるように構成し、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出中に、実賞球数と、大当たり遊技中に獲得した賞球数（アタッカー賞球数）とを合算した全賞球数を遊技者に報知可能に構成していた。これに対して、本第４変形例では、第２確変状態中に獲得した実賞球数、及び、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球数を、賞球を獲得した時点で報知するように構成している点で相違している。そして、第２確変状態中に獲得した実賞球数に応じて、大当たり遊技中に可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数を異ならせて設定可能に構成している点で相違している。さらに、第２確変状態中における第１一般入球口６３０ａへの遊技球の入球に基づいて払い出された賞球数（一般賞球数）に応じても大当たり遊技中に可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数を異ならせて設定可能に構成し、且つ、第２確変状態中に獲得した一般賞球数を遊技者に報知しないように構成している点で相違している。このように構成することで、第２確変状態中における遊技結果に応じて、大当たり遊技中に付与される特典（賞球）の内容を異ならせることができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【６３２２】

＜第５６制御例の第４変形例における演出内容について＞

まず、図２１３８から図２１４０を参照して、本第４変形例のパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。具体的には、第２確変状態中に実行される演出内容と、第２確変状態が終了した後の大当たり遊技中に実行される演出内容、即ち、有利遊技期間中に実行される演出内容について、上述した第３変形例と相違する点を中心に説明をする。図２１３８（ａ）は、第２確変状態中における第１特別図柄が大当たり変動（特図１大当たり変動）中に第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり演出の演出態様を示した図である。本第５６制御例の第４変形例では、第２確変状態中に小当たり遊技が実行されると、小当たり演出が実行されるように構成しており、小当たり演出の演出態様が、小当たり遊技の実行回数に応じて変化していくように構成している。図２１３８（ａ）に示した図は、第２確変状態における１回目の小当たり演出にて表示される表示画面の一例を示している。なお、上述した第３変形例にて示した演出内容と同一の要素については、同一の符号を付してその説明を省略する。図２１３８（ａ）では、第１特別図柄が変動していることを示すための第３図柄が表示領域Ｄｍ１に表示され、第２特別図柄が小当たり当選で停止表示していることを示すための第３図柄「３４１」で表示領域Ｄｍ２に表示されている。そして、今回の小当たり遊技が１回目であることを示す表示態様として表示領域Ｄｍ１７に「Ｖ回数１回」が表示されている。なお、図では、１回目の小当たり遊技中に可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと１個も遊技球を入賞させていない状態であるため、小当たり遊技にて獲得した賞球数を示すための表示領域Ｄｍ１８には何も表示されていない。

【６３２３】

そして、主表示領域Ｄｍの中央部では、ウサギを模したキャラクタ８０１がジョーロ８０１ｊを使って鉢８０１ｈに水をあげている演出が実行され、副表示領域Ｄｓには「小当たり回数を増やして花を育てろ」の文字が表示されている。本第５６制御例の第４変形例では、第２確変状態中に実行された小当たり遊技の回数によって、大当たり遊技中に可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数を異ならせて設定可能に構成しており、小当たり演出の演出態様も、小当たり遊技の実行回数（

実賞球数）に応じて進展するように構成している。具体的には、実賞球数の増加に応じて、鉢８０１ｈから芽が出て、つぼみが形成された後に、花（図２１３８（ｂ）参照）が咲き、その後、種を収穫する（図２１３９（ａ）参照）までの小当たり演出が進展し、種の中から出てくるアイコンによって大当たり遊技中の賞球数を報知するように構成している。図２１３９（ｂ）に示した図では、大当たり遊技中の賞球数が「２０」に増加したことを示すアイコン８０１ｍａが種８０１ｍから出現し、副表示領域Ｄｓにて「今回の大当たりは賞球が増えるよ」の文字が表示されている。そして、図２１４０に示した通り、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出にて、第２可変入賞装置６５０の第２特定入賞口６５０ａへと遊技球が入賞する毎に、「＋２０」を付したポイントアイコンＰ１，Ｐ２が表示され、通常よりも賞球数が多いことを示すための表示態様として、副表示領域Ｄｓに「大当たりでポイントがザクザク貯まる」の文字が表示される。

【６３２４】

＜第５６制御例の第４変形例における電気的構成について＞

次に、図２１４１から図２１４６を参照して、本第４変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第４変形例のパチンコ機１０は、上述した第５６制御例の第３変形例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部と、ＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については説明を省略する。

まず、図２１４１を参照して、本第４変形例のパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図２１４１は、本第４変形例のパチンコ機１０におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図２１４１に示した通り、本第４変形例のパチンコ機１０は、上述した第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２（図２０９６参照）に対して、賞球数選択テーブル２０２ａａＤを追加している点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素は同一の符号を付してその説明を省略する。賞球数選択テーブル２０２ａａＤは、大当たり遊技中に開放制御される第２可変入賞装置６５０の第２特定入賞口６５０ａへと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数（単位賞球数）を決定する際に参照されるデータテーブルであって、単位賞球数として最小値が「１５」、最大値「２０」が規定されている。

【６３２５】

ここで、賞球数選択テーブル２０２ａａＤに規定されている内容について、図２１４２を参照して説明をする。図２１４２は、賞球数選択テーブル２０２ａａＤに規定されている内容を模式的に示した図である。図２１４２に示した通り、賞球数選択テーブル２０２ａａＤには、小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤの値と、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値と、に対応させて「１５」，「１６」，「２０」の単位賞球数が規定されている。具体的には、小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤの値が「０～９００」の範囲であって、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値が「０～７５」の範囲に対しては単位賞球数「１５」が、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値が「７６～」の範囲に対しては単位賞球数「１６」が、規定されている。また、小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤの値が「９０１～１３５０」の範囲であって、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値が「０～７５」の範囲に対しては単位賞球数「１５」が、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値が「７６～１００」の範囲に対しては単位賞球数「１６」が、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値が「１０１～」の範囲に対しては単位賞球数「２０」が、規定されている。さらに、小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤの値が「１３５１～」の範囲であって、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値が「０～７５」の範囲に対しては単位賞球数「２０」が、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値が「７６～」の範囲に対しては単位賞球数「１５」が、規定されている。詳細な説明は後述するが、小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤは、第２確変状態中に実行された小当たり遊技中に可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞させたことに基づいて獲得した賞球数（実賞球数）を計測するためのカウンタで

あり、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤは、第２確変状態中に第１一般入球口６３０ａ（右一般入球口）へと遊技球を入球させたことに基づいて獲得した賞球数（一般賞球数）を計測するためのカウンタである。また、１回の小当たり遊技にて獲得可能な実賞球数は平均で４５個（１５個×３球）となるように構成しており、第１一般入球口６３０ａへと遊技球が入球した場合に払い出された賞球数が１０個となるように構成している。

【６３２６】

つまり、第２確変状態中に獲得した実賞球数と一般賞球数とにバラツキが有る場合に単位賞球数として大きい値が決定され易くなるように賞球数選択テーブル２０２ａａＤの内容が予め規定されている。より具体的には、第２確変状態の期間（特図１大当たり変動の変動期間）として比較的長い期間が設定された場合であって、継続して右打ち遊技を実行したにも関わらず、第２特別図柄抽選の実行回数が少ない、又は、第２特別図柄抽選で小当たり当選した回数が設計値（１／２）よりも低く、第２確変状態中の小当たり遊技回数が少ない場合には、実賞球数に対して、一般賞球数が比較的多くなる。一方、第２確変状態の期間（特図１大当たり変動の変動期間）として比較的短い期間が設定された場合であって、第２特別図柄抽選で小当たり当選した回数が設計値（１／２）よりも高く、第２確変状態中の小当たり遊技回数が多い場合であり、更に、小当たり遊技が実行されていない期間中の右打ち遊技を抑制した場合には、実賞球数に対して、一般賞球数が比較的少なくなる。このように、第２確変状態中における遊技内容として、継続して右打ち遊技を行い、平均的に各賞球を獲得する場合とは異なる遊技内容となった場合の方が、平均的に各賞球を獲得する遊技内容となった場合よりも、大当たり遊技中の単位賞球数を多くするように構成することで、第２確変状態中における遊技方法を遊技者に試行錯誤させることができるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。さらに、本第４変形例では、第２確変状態中における小当たり遊技の実行回数では無く、実賞球数に応じて単位賞球数を決定可能に構成しているため、例えば、小当たり遊技が実行された場合であっても、小当たり遊技中に右打ち遊技を中断することで実賞球数を少なくすることが可能となる。つまり、遊技者が遊技方法を選択することで単位賞球数を決定可能に構成している。このように構成することで、小当たり遊技にて獲得可能な実賞球数を意図的に減らすことで、大当たり遊技にて獲得可能なアタッカー賞球数を増加させ、トータルで獲得可能な全賞球数を多くするといった斬新な遊技性を提供することができる。

【６３２７】

次に、図２１４３を参照して、本第４変形例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図２１４３は、本第４変形例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図２１４３に示した通り、本第４変形例では、上述した第５６制御例の第３変形例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成に対して、小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤと、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤと、賞球数格納エリア２０３ａｃＤを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤは、第２確変状態中に獲得した実賞球数を計測するためのカウンタであって、第２確変状態中に第２特定入賞口（特定入賞口６５ａ）へと遊技球が入賞したことを示すための検出信号を受信した場合に、対応する賞球数の値が加算される（図２１４９のＳ４０５３Ａ参照）。そして、小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤの値は、大当たり遊技における単位賞球数を決定する際に参照され（図２１５１のＳ３１７２Ａ）、単位賞球数を決定した後に値がクリアされる（図２１５１のＳ３１７７Ａ）。一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤは、第２確変状態中に獲得した一般賞球数を計測するためのカウンタであって、第２確変状態中に第１一般入球口６３０ａ（右一般入球口）へと遊技球が入球したことを示すための検出信号を受信した場合に、対応する賞球数の値が加算される（図２１４９のＳ４０５５Ａ参照）。小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤの値は、大当たり遊技における単位賞球数を決定する際に参照され（図２１５１のＳ３１７２Ａ）、単位賞球数を決定した後に値がクリアされる（図２１５１のＳ３１７８Ａ）。

【６３２８】
賞球数格納エリア２０３ａｃＤは、大当たり遊技の単位賞球数を一時的に格納するためのデータ領域であって、大当たり中賞球決定処理（図２１５１のＳ３１５１Ａ参照）において決定された単位賞球数「１５」～「２０」の何れかが格納される。そして、大当たり遊技終了後に通常の単位賞球数である「１５」が格納される。そして、大当たり遊技中に特定入賞口（第２特定入賞口６５０ａ）へと遊技球が入賞した場合に、賞球数格納エリア２０３ａｃＤに格納されている単位賞球数を示す情報を読み出し、対応する賞球数の払い出しを決定する。次に、図２１４４を参照して、本第４変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図２１４４は、本第４変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図２１４４に示した通り、本第４変形例では、上述した第５６制御例の第３変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成に対して、小当たり態様選択テーブル２２２ａａＤを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。小当たり態様選択テーブル２２２ａａＤは、小当たり遊技中に実行される小当たり演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、第２確変状態中に実行された小当たり遊技回数と、第２確変状態中に獲得した一般賞球数に対応する値とに応じて、異なる態様が規定されている。ここで、図２１４５を参照して、小当たり態様選択テーブル２２２ａａＤに規定されている内容について説明をする。図２１４５は、小当たり態様選択テーブル２２２ａａＤに規定されている内容を模式的に示した図である。図２１４５に示した通り、小当たり態様選択テーブル２２２ａａＤには、具体的には、第２確変状態中に実行された小当たり遊技回数と、第２確変状態中に獲得した一般賞球数に対応する値、及び、現状の可変態様に応じて異なる態様が規定されている。

【６３２９】
具体的には、小当たり回数が５回で、期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤの値が「０～１０」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「種」が規定されている。つまり、可変態様が変化しない小当たり演出が規定されている。なお、小当たり回数が５回の時点では、可変態様が「芽」，「つぼみ」，「花」に変化していることが無いため、該当する箇所には、変化後の態様が規定されていない。一方、期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤの値が「１１～」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「芽」が規定されている。つまり、５回目の小当たり遊技が実行された時点において獲得済みの一般賞球数が多い程、小当たり演出の可変態様が進展し易くなるように構成している。ここで、上述した通り、本第４変形例では、大当たり遊技中の単位賞球数が、第２確変状態中に獲得した実賞球数（小当たり遊技にて獲得した賞球数）と、第２確変状態中に獲得した一般賞球数（右一般入球口６３０ａへの入球にて獲得した賞球数）と、に応じて決定されるように構成しており、第２確変状態中は、実賞球数は報知されるが、一般賞球数を報知しないように構成している。よって、第２確変状態中は、小当たり演出における可変態様の進展度合いのみが一般賞球数を遊技者に把握させるための情報とすることができる。よって、演出効果を高めることができる。次に、小当たり回数が１０回で、期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤの値が「０～２０」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「種」が、現状の可変態様が「芽」であれば「芽」が規定されている。つまり、可変態様が変化しない小当たり演出が規定されている。一方、期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤの値が「２１～」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「芽」が、現状の可変態様が「芽」であれば「つぼみ」が規定されている。つまり、１０回目の小当たり遊技が実行された時点において獲得済みの一般賞球数が多い程、小当たり演出の可変態様が進展し易くなるように構成している。

【６３３０】
小当たり回数が１５回で、期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤの値が「０～４０」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「種」が、現状の可変態様が「芽」で

あれば「芽」が、現状の可変態様が「つぼみ」であれば「つぼみ」が規定されている。つまり、可変態様が変化しない小当たり演出が規定されている。一方、期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤの値が「４１～」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「芽」が、現状の可変態様が「芽」であれば「つぼみ」が、現状の可変態様が「つぼみ」であれば「花」が規定されている。つまり、１５回目の小当たり遊技が実行された時点において獲得済みの一般賞球数が多い程、小当たり演出の可変態様が進展し易くなるように構成している。最後に、小当たり回数が２０回で、期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤの値が「０～５０」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「種」が、現状の可変態様が「芽」であれば「つぼみ」が、現状の可変態様が「つぼみ」であれば「つぼみ」が、現状の可変態様が「花」であれば「花」が規定されている。つまり、可変態様が変化し難い小当たり演出が規定されている。一方、期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤの値が「５１～」の範囲に対しては、現状の可変態様に関わらず、「花」が規定されている。つまり、２０回目の小当たり遊技が実行された時点において獲得済みの一般賞球数が多い場合には、必ず「花」まで可変態様が進展し易くなるように構成している。

【６３３１】

次に、図２１４６を参照して、本第４変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図２１４６は、本第４変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図２１４６に示した通り、本第４変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成は、上述した第５６制御例の第３変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成（図２１０３（ｂ）参照）に対して、期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤと、決定賞球数格納エリア２２３ａｂＤと、を追加した点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤは、第２確変状態中に獲得した一般賞球数を計測するためのカウンタであって、第２確変状態中に主制御装置１１０から右一般入球口６３０ａ（第１一般入球口６３０ａ）へと遊技球が入球したことを示す入賞種別コマンドを受信したと判別した場合に、対応する賞球数の値が加算される。そして、小当たり遊技中に実行される小当たり演出の演出態様を決定する際に参照される（図２１５５のＳ５６５２Ａ参照）。決定賞球数格納エリア２２３ａｂＤは、主制御装置１１０から出力された大当たりコマンドに含まれている単位賞球数に関する情報を一時的に格納するためのデータ領域であって、大当たりコマンド（大当たり開始コマンド）を受信した場合に、受信した大当たりコマンドに含まれている単位賞球数に関する情報を読み出して、読み出した情報が格納される。そして、大当たり遊技演出の演出態様を決定する際に、格納されている情報が読み出され、読み出した情報に応じた演出態様が決定される。また、大当たり遊技中に特定入賞口（第２特定入賞口６５０ａ）へと遊技球が入賞したことを示すための入賞コマンドを受信した場合にも格納されている情報が読み出され、読み出した情報に対応する単位賞球数を獲得したことを示すためのポイントアイコンＰの表示態様が決定される。

【６３３２】

＜第５６制御例の第４変形例における制御処理について＞

次に、図２１４７から図２１５５を参照して、本第４変形例における制御処理について説明をする。本第４変形例では、上述した第５６制御例の第３変形例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の一部を変更している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については説明を省略する。まず、図２１４７から図２１５２を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第４変形例のパチンコ機１０では、上述した第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０に対して、第２確変状態中に払い出された賞球数に応じて、後に実行される大当たり遊技中における単位賞球数を異ならせて決定可能に構成し

ている点で大きく相違しており、その相違点に関する処理内容を異ならせている。具体的には、スイッチ読み込み処理（図２１０５のＳ１９１Ａ）に代えてスイッチ読み込み処理（図２１４７のＳ１１９１Ａ）を、第１特別図柄変動停止処理（図２１１２のＳ２５０７Ａ参照）に代えて第１特別図柄変動停止処理（図２１５０のＳ１２５０４Ａ）を実行する点、及び、大当たり終了処理（図２１５２のＳ１９８３Ａ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については説明を省略する。図２１４７は、スイッチ読み込み処理（Ｓ１１９１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このスイッチ読み込み処理（Ｓ１１９１Ａ）は、上述した第３変形例のスイッチ読み込み処理（図２１０５のＳ１９１Ａ参照）に対して、特定入賞口（第２特定入賞口６５０ａ）への入賞を示す情報があると判別した場合（Ｓ１１３Ａ：Ｙｅｓ）に、払い出す賞球数を決定するための賞球決定処理を実行し（Ｓ１９５Ａ）、本処理を終了する点と、セット中賞球決定処理（Ｓ１９６Ａ）を実行する点と、で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【６３３３】

次に、図２１４８を参照して、スイッチ読み込み処理（図２１４７のＳ１１９１Ａ参照）にて実行される賞球決定処理（Ｓ１９６Ａ）の処理内容について説明をする。図２１４８は、賞球決定処理（Ｓ１９６Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この賞球決定処理（Ｓ１９６Ａ）では、現在設定されている単位賞球数に応じて、払い出す賞球数を決定するための処理が実行される。具体的には、賞球決定処理（Ｓ１９６Ａ）が実行されると、まず、賞球数格納エリア２０３ａｃＤに格納されている情報（賞球情報）を読み出し（Ｓ４００１Ａ）、賞球情報が示す単位賞球数が「１５」以外であるかを判別し（Ｓ４００２Ａ）、「１５」以外であると判別した場合は（Ｓ４００２Ａ：Ｙｅｓ）、賞球情報に格納されている情報（単位賞球数）に対応した賞球数を決定し（Ｓ４００３Ａ）、特定入賞口（第２特定入賞口６５０ａ）への入賞と、特殊賞球数に対応する入賞種別コマンドを設定し（Ｓ４００４Ａ）、決定した賞球数を賞球払い出し用バッファに格納し（Ｓ４００６Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４００２Ａの処理において、賞球情報が示す単位賞球数が「１５」以外では無いと判別した場合は（Ｓ４００２Ａ：Ｎｏ）、特定入賞口（第２特定入賞口６５０ａ）への入賞に対応する入賞種別コマンドを設定し（Ｓ４００５Ａ）、Ｓ４００６Ａの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図２１４９を参照して、セット中賞球決定処理（Ｓ１９６Ａ）の処理内容について説明をする。図２１４９は、セット中賞球決定処理（Ｓ１９６Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このセット中賞球決定処理（Ｓ１９６Ａ）では、セット中（第２確変状態中）における各種賞球数を計測するための処理が実行される。

【６３３４】

具体的には、セット中賞球決定処理（Ｓ１９６Ａ）が実行されると、まず、現在が第２確変状態であるかを判別し（Ｓ４０５１Ａ）、第２確変状態では無いと判別した場合は（Ｓ４０５１Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了し、第２確変状態であると判別した場合は（Ｓ４０５１Ａ：Ｙｅｓ）、次に、今回格納された格納状態が第２特定入賞口（特定入賞口６５ａ）であるか、即ち、小当たり遊技の入賞であるかを判別し（Ｓ４０５２Ａ）、第２特定入賞口（特定入賞口６５ａ）であると判別した場合は（Ｓ４０５２Ａ：Ｙｅｓ）、対応する賞球数を小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤの値に加算する（Ｓ４０５３Ａ）。次に、今回格納された情報が右一般入球口６３０ａ（第１一般入球口６３０ａ）であるかを判別し、右一般入球口６３０ａ（第１一般入球口６３０ａ）であると判別した場合は（Ｓ４０５４Ａ：Ｙｅｓ）、対応する賞球数を一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値に加算し（Ｓ４０５５Ａ）、本処理を終了する。このように構成することで、第２確変状態中に払い出し各種賞球数を確実に計測することができる。なお、本第４変形例では、大当たり遊技中における単位賞球数を決定する際に第２確変状態中に獲得した（払い出した）賞球数を参照するように構成しているが、これに限ること無く、第２確変状態が設定されるよりも前の期間も含む遊技期間中に獲得した（払い出した）賞球数を参照するように構成しても良く、この場合、例えば、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値を加算する範囲を

、第２確変状態中のみでは無く、大当たり遊技中や、確変状態中や、通常状態中も含むように判別処理を実行すれば良い。次に、図２１５０を参照して、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ１２５０７Ａ）の処理内容について説明をする。図２１５０は、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ１２５０７Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ１２５０７Ａ）では、上述した第５６制御例の第３変形例における第１特別図柄変動停止処理（図２１１２のＳ２５０７Ａ参照）に対して、大当たりシナリオを設定した後に（Ｓ３１０５Ａ）、大当たり中賞球数決定処理（Ｓ３１５１Ａ）を追加した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。

【６３３５】

ここで、Ｓ２３５５を参照して、大当たり中賞球数決定処理（Ｓ３１５１Ａ）の処理内容について説明をする。図２１５１は、大当たり中賞球数決定処理（Ｓ３１５１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり中賞球数決定処理（Ｓ３１５１Ａ）では、次に実行される大当たり遊技中における単位賞球数を決定するための処理が実行される。具体的には、大当たり中賞球数決定処理（Ｓ３１５１Ａ）が実行されると、まず、現在が第２確変状態であるかを判別し（Ｓ３１７１Ａ）、第２確変状態であると判別した場合は（Ｓ３１７１Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤの値を読み出し（Ｓ３１７２Ａ）、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値を読み出し（Ｓ３１７３Ａ）、読み出した値を用いて、賞球数選択テーブル２０２ａａＤを参照して今回の大当たり遊技中の賞球数（単位賞球数）を決定し（Ｓ３１７４Ａ）、決定した賞球数を賞球数格納エリア２０３ａｃＤに格納し（Ｓ３１７５Ａ）、決定した賞球数を示す情報を含む大当たりコマンドを設定し（Ｓ３１７６Ａ）、小当たり賞球数カウンタ２０３ａａＤの値をクリアし（Ｓ３１７７Ａ）、一般賞球数カウンタ２０３ａｂＤの値をクリアし（Ｓ３１７８Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３１７１Ａの処理において第２確変状態では無いと判別した場合は（Ｓ３１７１Ａ：Ｎｏ）、単位賞球数を変更可能な条件を満たしていない状態での大当たり遊技であるため、Ｓ３１７２Ａ～Ｓ３１７８Ａの処理をスキップして、本処理を終了する。なお、この場合は、賞球数格納エリア２０３ａｃＤに初期値として格納されている「１５」がそのまま単位賞球数として決定される。次に、図２１５２を参照して、大当たり終了処理（Ｓ１９８３Ａ）の処理内容について説明をする。図２１５２は、大当たり終了処理（Ｓ１９８３Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ１９８３Ａ）では、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定するための処理や、大当たり遊技を実行するために設定した情報をクリアするための処理が実行される。

【６３３６】

具体的には、大当たり終了処理（Ｓ１９８３Ａ）が実行されると、まず、今回実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対応する値を時短カウンタ２０３ｈの値に設定し（Ｓ１９９１Ａ）、大当たり種別に基づいて確変フラグ２０３ａａＣを設定し（Ｓ１９９２Ａ）、次に、賞球数格納エリア２０３ａｃＤに格納情報があるかを判別し（Ｓ１９９３Ａ）、格納情報があると判別した場合は（Ｓ１９９３Ａ：Ｙｅｓ）、賞球数格納エリア２０３ａｃＤの格納情報を「１５」に設定し（Ｓ１９９４Ａ）、確変フラグ２０３ａａＣの設定状況、及び、時短カウンタ２０３ｈの値に基づいて状態コマンドを設定し（Ｓ１９９５Ａ）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１９９６Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９９３Ａの処理において、格納情報が無い（「１５」である）と判別した場合は（Ｓ１９９３Ａ：Ｎｏ）、Ｓ１９９４Ａの処理をスキップして、Ｓ１９９５Ａの処理へ移行する。以上、説明をした通り、本第４変形例では、第２確変状態中に獲得した（払い出した）賞球数に応じて、その後の大当たり遊技の単位賞球数を変化させることができるように構成している。このように構成することで、同一の大当たり種別の大当たり遊技が実行された場合であっても、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数（アタッカー賞球数）の上限を異ならせることができるため、遊技者に意外性のある斬新な遊技を提供することができる。なお、本第４変形例では、１回の大当たり遊技が終了した際に、決定された単位賞球数を初期値（「１５」）へと戻す処理を実行するように構成しているが、複数回の大当たり遊技に跨ぐように決定された単位賞球数に応じた賞球が払い出されるように構

成しても良い。
【６３３７】
次に、図２１５３から図２１５５を参照して、本第４変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理について説明をする。本第４変形例では、上述した第３変形例に対して、入賞種別処理（図２１２４のＳ４２８６Ａ）に代えて入賞種別処理（図２１５３のＳ４２６３Ａ）を、大当たり演出態様設定処理（図２１２９のＳ５４０２Ａ）に代えて大当たり演出態様設定処理（図２１５４のＳ５４５２Ａ）を、小当たり関連処理（図２１３２のＳ５３５４Ａ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、その説明を省略する。まず、図２１５３を参照して、入賞種別処理（Ｓ４２６３Ａ）の処理内容について説明をする。図２１５３は、入賞種別処理（Ｓ４２６３Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞種別処理（Ｓ４２６３Ａ）では、主制御装置１１０から出力された入賞種別コマンドに応じて、払い出された賞球数を従賞球テーブル２２２ａｂを参照して特定し、各種状況に応じた賞球数を計測するための処理が実行される。具体的には、入賞種別処理（Ｓ４２６３Ａ）が実行されると、まず連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４２５１Ａ）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４２５１Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２５１Ａの処理において連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４２５１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている遊技状況を読み出し（Ｓ４２５２Ａ）、現在が第２確変状態であるかを判別し（Ｓ４２５３Ａ）、第２確変状態であると判別した場合は（Ｓ４２７１Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ４２７２Ａ）、小当たり遊技中であると判別した場合は（Ｓ４２７２Ａ：Ｙｅｓ）、受信した入賞種別コマンドに対応するポイントを従賞球テーブル２２２ａｂを参照して決定し（Ｓ４２７３Ａ）、決定したポイントが示す値を対応する各種カウンタの値に加算し（Ｓ４２７４Ａ）、本処理を終了する。
【６３３８】
また、Ｓ４２７２Ａの処理において、小当たり遊技中では無いと判別した場合は（Ｓ４２７２Ａ：Ｎｏ）、次に、今回の入賞種別が右一般入球口（第１一般入球口６３０ａ）であるかを判別し（Ｓ４２７５Ａ）、右一般入球口（第１一般入球口６３０ａ）であると判別した場合は（Ｓ４２７５Ａ：Ｙｅｓ）、上述したＳ４２７３Ａと同一の処理を実行した後に、決定したポイントが示す値を期間一般賞球数カウンタ２２３ａａＤの値に加算し（Ｓ４２７６Ａ）、本処理を終了する。次に、図２１５４を参照して、大当たり演出態様設定処理（Ｓ５４５２Ａ）の処理内容について説明をする。図２１５４は、大当たり演出態様設定処理（Ｓ５４５２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり演出態様設定処理（Ｓ５４５２Ａ）では、上述した第３変形例における大当たり演出態様設定処理（図２１２９のＳ５４０２Ａ参照）に対して、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出態様を決定するための処理内容を異ならせている。具体的には、大当たり演出態様設定処理（Ｓ５４５２Ａ）が実行されると、まず、決定賞球数格納エリア２２３ａｂＤに格納されている情報を読み出し（Ｓ５２５１Ａ）、決定された賞球数（単位賞球数）が１５であるかを判別し（Ｓ５２５２Ａ）、１５であると判別した場合は（Ｓ５２５２Ａ：Ｙｅｓ）、通常の大当たり演出態様に対応する表示用大当たり開始コマンドを設定し）（Ｓ５２５３Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５２５２Ａの処理において、１５では無いと判別した場合は（Ｓ５２５２Ａ：Ｎｏ）、賞球増加を示す態様を含む表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ５２５４Ａ）、本処理を終了する。次に、図２１５５を参照して小当たり関連処理（Ｓ５３５４）の処理内容について説明をする。図２１５５は、小当たり関連処理（Ｓ５３５４）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり関連処理（Ｓ５３５４）では、第２確変状態中に実行された小当たり遊技の回数が特定回数（５の倍数）となった場合に、小当たり演出の可変態様を変化させるか否かの決定処理が行われる。
【６３３９】
具体的には、上述した第５６制御例の第３変形例の小当たり関連処理（図２１３２のＳ

５３０４Ａ）と同一のＳ５６０２Ａ～Ｓ５６０６Ａの処理を実行し、Ｓ５６０４の処理を終えた後に、今回の小当たり回数が５の倍数であるかを判別し（Ｓ５６５１Ａ）、５の倍数であると判別した場合は（Ｓ５６５１Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり態様選択テーブル２２２ａａＤを参照して、小当たり演出態様を決定し（Ｓ５６５２Ａ）、決定した演出態様を含む表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ５６５３Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５６５１Ａの処理において５の倍数では無いと判別した場合は（Ｓ５６５３Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。以上説明をした通り、本第４変形例では、第２確変状態中に獲得した実賞球数、及び、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球数を、賞球を獲得した時点で報知するように構成している点で相違している。そして、第２確変状態中に獲得した実賞球数に応じて、大当たり遊技中に可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数を異ならせて設定可能に構成している点で相違している。さらに、第２確変状態中における第１一般入球口６３０ａへの遊技球の入球に基づいて払い出された賞球数（一般賞球数）に応じても大当たり遊技中に可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数を異ならせて設定可能に構成し、且つ、第２確変状態中に獲得した一般賞球数を遊技者に報知しないように構成している点で相違している。このように構成することで、第２確変状態中における遊技結果に応じて、大当たり遊技中に付与される特典（賞球）の内容を異ならせることができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。以上、説明をした通り、本第４変形例では、第２確変状態中に獲得した（払い出した）賞球数に応じて、その後の大当たり遊技の単位賞球数を変化させることができるように構成している。このように構成することで、同一の大当たり種別の大当たり遊技が実行された場合であっても、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数（アタッカー賞球数）の上限を異ならせることができるため、遊技者に意外性のある斬新な遊技を提供することができる。

【６３４０】

なお、本第４変形例では、１回の大当たり遊技が終了した際に、決定された単位賞球数を初期値（「１５」）へと戻す処理を実行するように構成しているが、複数回の大当たり遊技に跨ぐように決定された単位賞球数に応じた賞球が払い出されるように構成しても良い。上述した第５６制御例では、遊技者に有利となる確変大当たり遊技が開始されてから（右打ち遊技が開始されてから）、確変状態が終了するまでの期間を有利遊技期間（特定期間）とし、その特定期間中におけるラウンド遊技期間（第１期間）にて獲得したアタッカー賞球数に関する情報（第１情報）を、ポイントアイコンＰを用いて表示し、特定期間中におけるエンディング期間（第２期間）では、アタッカー賞球数に関する情報（第１情報）と一般賞球数に関する情報（第２情報）と、を合算した情報を表示するように構成している。つまり、第１期間中に表示される第１情報に関する表示態様と、第２期間中に表示される第１情報に関する表示態様と、を異ならせている。このように構成することで、第１期間中に表示される第１情報に関する表示態様をそのまま用いた第２期間中の表示態様を表示する場合に比べて、アタッカー賞球数に関する情報（第１情報）と一般賞球数に関する情報（第２情報）と、を合算した情報を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、上述した第５６制御例では、遊技者に有利となる確変大当たり遊技が開始されてから（右打ち遊技が開始されてから）、確変状態が終了するまでの期間を有利遊技期間（特定期間）として設定し、アタッカー賞球数および一般賞球数を計測するように構成しているが、これに限ること無く、有利遊技期間を含む範囲で特定期間を設定するように構成しても良く、例えば、確変大当たり遊技が実行されるよりも前の特別図柄変動期間（大当たり変動期間）も含む期間を特定期間として設定可能に構成しても良い。この場合、遊技盤１３の左側領域に設けられた一般入球口６３へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数も一般賞球数として計測するように構成すると良い。このように構成することで、特定期間中に獲得可能な一般賞球数を増加させ易くすることができる。

【６３４１】

また、一般賞球数の計測対象となる入球口として、第１入球口６４や第２入球口６４０を追加しても良い。このように構成することで、特別図柄変動が実行されている期間中も

、常に一般賞球数を増加させようと意欲的に遊技球を発射する遊技を行わせ易くすることができる。さらに、上述した第５６制御例では、遊技者が有利となる右打ち遊技期間（確変状態、時短状態、大当たり遊技期間）が終了した場合に、各種賞球の計測を終了させるように構成しているが（特定期間が終了するように構成しているが）、これに限ること無く、遊技者が有利となる右打ち遊技期間（確変状態、時短状態、大当たり遊技期間）が終了してから所定期間（例えば、特別図柄抽選が５０回実行されるまでの期間）が経過するまで、各種賞球の計測を継続するように構成しても良い。このように構成することで、一旦、右打ち遊技期間が終了した場合であっても、所定期間内に再度右打ち遊技期間が設定された場合に、各種賞球の計測値を継続して累積させることができるため、より多くの賞球数を表示させ易くすることができる。また、上述した第５６制御例では、特定期間中に獲得した賞球数を累積し、累積した賞球数に応じて様々な演出を実行するように構成し、累積した賞球数が多くなるほど、遊技者に有利な特典を付与し易くするように構成しているが、これに限ること無く、累積した賞球数が特定値（例えば、下２桁がぞろ目）となった場合に、遊技者に有利な特典を付与し易くなるように構成しても良い。この場合、例えば、特定期間中に計測されている各種賞球数の値の少なくとも一部を消去可能な消去手段を設けると良い。このように構成することで、賞球数の計測値が特定値を超えてしまった場合に、消去手段によって計測値の一部を消去することで、再度、賞球数の計測値を特定値とするための遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。さらに、上述した消去手段とは異なり、計測されている各種賞球数の値の全てを消去可能な第２消去手段を設けても良い。このように構成することで、特定期間中に計測されている賞球数を全て消去することで、新たに賞球数を計測し直す遊技を行わせ易くすることができる。

【６３４２】

また、この場合、上述した消去手段、又は第２消去手段のうち、少なくとも一方を、任意に操作可能な操作手段を操作した場合に賞球数の計測値が消去されるように構成すると良い。加えて、他方の消去手段による消去は、操作手段への操作に関わらず、特定条件（例えば、特定時間の経過）に基づいて成立するように構成しても良い。このように構成することで、特定期間中のどのタイミングで賞球数の計測値の少なくとも一部が消去されてしまうかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、上述した消去手段の構成を、上述した第５６制御例の第１変形例、及び第２変形例に適用した場合には、一旦、賞球数が上限に到達した場合であっても、特定期間内に賞球数の計測値を減少させることができるため、再度、賞球を獲得可能な状態へと移行することができる。また、上述したように、消去手段を設けた場合には、消去された計測値に関する情報を、遊技者が把握可能となるように第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成すると良い。

【６３４３】

＜第５６制御例における第１演出別例＞

次に、図２１５６、及び図２１５７を参照して、上述した第５６制御例における第１演出別例について説明をする。上述した第５６制御例では、確変大当たりに当選すると大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）よりも第２特別図柄抽選を実行させ易く、且つ、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高確率となる遊技、即ち、遊技者に有利となる有利遊技を実行可能に構成していた。そして、設定された確変状態は、次に大当たり遊技が実行されるまで継続し、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たりに当選するように構成していた。また、確変大当たりに当選したことに基づいて大当たり遊技の終了後に確変状態が連続して設定される回数に上限（７回）を設けることで、通常状態にて実行された第１特別図柄抽選にて確変大当たり（初当たり）に当選した場合には、初当たりを含む７回目の大当たり遊技の終了後に確変状態を連続で設定可能なリミット（確変リミット）に到達し特別図柄の低確率状態が強制的に設定されるように構成していた。

【６３４４】

また、上述した第５６制御例では、初当たりに当選してから確変リミットに到達するま

での期間である有利遊技期間中に、一連の演出（チャンスモード、ビクトリーモード）を実行することで、有利遊技期間中に実行された複数回の大当たり遊技を１回の大当たり遊技と思わせ易くするように構成していた。加えて、有利遊技期間中に獲得した賞球数のうち、大当たり遊技にて開放制御される可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへの入賞に基づいて払い出された賞球数（アタッカー賞球数）は随時遊技者に報知するように構成し、有利遊技期間中に獲得した賞球数のうち、第１一般入球口６３０ａ（右上一般入球口６３０ａ）、又は第２一般入球口６３０ｂ（右下一般入球口６３０ｂ）への入球に基づいて払い出された賞球数（一般賞球数）は、有利遊技期間における最後の大当たり遊技（最終大当たり遊技）のエンディング画面にて遊技者に報知するように構成することで、有利遊技期間中に実行された複数回の大当たり遊技を１回の大当たり遊技と思わせ易くするように構成していた。これに対して、本第１演出別例では、最終大当たり遊技のエンディング画面にて表示される一般賞球数に対応する表示態様を異ならせている点で相違している。それ以外の内容は上述した第５６制御例と同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。

【６３４５】

＜第５６制御例における第１演出別例の演出内容について＞

まず、図２１５６を参照して本第１演出別例にて実行される各種演出のうち、上述した第５６制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出とは異なる特徴的な演出の内容について説明をする。図２１５６は、チャンスモード終了画面にて表示される表示画面の一例を示した図である。図２１５６に示した通り、本第１演出別では、上述した第５６制御例におけるパチンコ機１０にて実行されるチャンスモード終了画面にて表示される表示画面（図２０３１（ｂ）参照）に対して、表示領域Ｄｍ１１に表示される表示態様を変更した点と、表示領域Ｄｍ１１ｃを新たに形成した点と、で相違している。それ以外の表示要素については同一であり、同一の表示要素については同一の符号を付してその説明を省略する。上述した第５６制御例では、図２０３１（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ１１には、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の累積数に対応する表示態様（図では「４０Ｐ」）を表示することで、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数を遊技者に把握させ易くするように構成していた。これに対して、本第１演出別例では、図２１５６に示した通り、有利遊技期間中に第１一般入球口６３０ａ（右上一般入球口６３０ａ）、又は第２一般入球口６３０ｂ（右下一般入球口６３０ｂ）へと入球した遊技球に個別に対応した表示態様を表示するように構成している。具体的には、図２１５６に示した図では、有利遊技期間中に第１一般入球口６３０ａへと４個の遊技球が入球し、第２入球口６３０ｂへと２個の遊技球が入球した場合における最終大当たり遊技のエンディング画面にて表示される表示画面を示しており、第１一般入球口６３０ａへの遊技球の入球に個別に対応した４個のポイントアイコンＰａ～ｐｄと、第２一般入球口６３０ｂへの遊技球の入球に個別に対応した２個のポイントアイコンＰ１０，Ｐ１１が表示領域Ｄｍ１１に表示されている。

【６３４６】

このように構成することで、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数だけで無く、有利遊技期間中に一般賞球が払い出される入球口へと入球した遊技球の個数を入球口の種別毎に遊技者に把握させ易くすることができる。よって、遊技中のパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成、特に、有利遊技期間中にて主として遊技球が流下する右側領域における遊技球の流下状況を遊技者に分かり易く把握させることができる。より具体的には、上述した第５６制御例におけるパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射された遊技球が流下可能な右側領域に、賞球数が異なる複数の一般入球口（第１一般入球口６３０ａ（右上一般入球口６３０ａ）、又は第２一般入球口６３０ｂ（右下一般入球口６３０ｂ））が設けられており、第１一般入球口６３０ａ（右上一般入球口６３０ａ）へと遊技球が入球した場合には、１０個の賞球が払い出され、第２一般入球口６３０ｂ（右下一般入球口６３０ｂ）へと遊技球が入球した場合には、１個の賞球が払い出されるように構成している。つまり、第１一般入球口６３０ａ（右上一般入球口６３０ａ）へと１個の遊技球が

入球した場合と、第２一般入球口６３０ｂ（右下一般入球口６３０ｂ）へと１０個の遊技球が入球した場合とで、払い出された一般賞球数の総数が同一となるように構成している。この場合、上述した第５６制御例に示した表示態様、即ち、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数に対応する表示態様を表示領域Ｄｍ１１に表示したとしても、有利遊技期間中にどの一般入球口へと遊技球が何個入球したのかを遊技者に把握させ難くなるという問題があった。これに対して、本第１演出別例では、有利遊技期間中に第１一般入球口６３０ａ（右上一般入球口６３０ａ）、又は第２一般入球口６３０ｂ（右下一般入球口６３０ｂ）へと入球した遊技球に個別に対応した表示態様を表示するように構成しているため、有利遊技期間中に一般賞球が払い出される入球口へと入球した遊技球の個数を入球口の種別毎に遊技者に把握させ易くすることができる。

【６３４７】

さらに、図２１５６に示した通り、個別の入球に対応して表示される各ポイントアイコンには、対応する入球口へと入球した場合に払い出される賞球数に関する情報（「＋１０」，「＋１」）が付されているため、表示領域Ｄｍ１１に表示された個別の表示態様を確認するだけで、有利遊技期間中における一般入球口への入球個数と、一般賞球数の総数と、を遊技者に把握させることができる。加えて、本第１演出別例では、表示領域Ｄｍ１１が第１入球用領域Ｄｍ１１ａと、第２入球用領域Ｄｍ１１ｂとに区画形成され、第１一般入球口６３０ａへの入球に基づいて表示されるポイントアイコンＰａ～Ｐｄが第１入球用領域Ｄｍ１１ａに表示され、第２一般入球口６３０ｂへの入球に基づいて表示されるポイントアイコンＰ１０，Ｐ１１が第２入球用領域Ｄｍ１１ｂに表示されるように構成している。このように構成することで、有利遊技期間中における一般入球口への入球個数を多くなった場合であっても、表示領域Ｄｍ１１に表示される複数のポイントアイコンが煩雑に表示されてしまうことを抑制することができる。さらに、図２１５６に示した通り、第１一般入球口６３０ａへの遊技球の入球に個別に対応したポイントアイコン（第１ポイントアイコン）は円形で表示され、第２一般入球口６３０ｂへの遊技球の入球に個別に対応したポイントアイコン（第２ポイントアイコン）は四角形で表示されるように構成している。よって、有利遊技期間中における一般入球口への入球個数を多くなった場合であっても、表示領域Ｄｍ１１に表示される複数のポイントアイコンを遊技者に識別させ易くすることができる。

【６３４８】

さらに、本第１演出別例では、第１入球用領域Ｄｍ１１ａ、及び、第２入球用領域Ｄｍ１１ｂに、各ポイントアイコンが表示される順番が予め規定されており、規定された順番に対応する領域に順に各ポイントアイコンが表示されるように構成している。具体的には、図２１５６に示した通り、複数の第１ポイントアイコンを表示する場合には、第１入球用領域Ｄｍ１１ａの左側から順に第１ポイントアイコンが表示され、複数の第２ポイントアイコンを表示する場合には、第２入球用領域Ｄｍ１１ｂの左側から順に第２ポイントアイコンが表示されるように構成している。そして、各ポイントアイコンが表示される領域（単位領域）には、各ポイントアイコンが表示される順序に対応する表示態様（図では昇順に並ぶ数字（１～４））が付されている。このように構成することで、有利遊技期間中における一般入球口への入球個数を多くなった場合であっても、表示領域Ｄｍ１１に表示される複数のポイントアイコンを遊技者により識別させ易くすることができる。なお、本第１演出別例では、図２１５６に示した通り、第１入球用領域Ｄｍ１１ａと、第２入球用領域Ｄｍ１１ｂとを形成することで、第１ポイントアイコンと第２ポイントアイコンとが表示される領域を完全に区分けするように構成しているが、これに限ること無く、１の表示領域に、第１ポイントアイコンと第２ポイントアイコンとを対応する入球口へと遊技球が入球した順に表示するように構成しても良い。この場合であっても、各ポイントアイコンが、入球した一般入球口の種別に応じた表示態様で表示することで、表示領域Ｄｍ１１に表示される複数のポイントアイコンを遊技者に識別させることができる。さらに、本第１演出別例では、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数に対応する表示態様が表示される表示領域Ｄｍ１１ｃが第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍの右下側に

形成されている。この表示領域Ｄｍ１１ｃは、他の賞球数に関する表示領域（Ｄｍ１０、Ｄｍ１１、Ｄｍ１２）よりも小さく形成され、遊技者が視認し難い表示態様で有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数に対応する表示態様が表示される。

【６３４９】

詳細な図示は省略するが、この表示領域Ｄｍ１１ｃに表示される表示態様は、有利遊技期間中において継続して表示されるように構成している。つまり、ラウンド遊技が実行されている最中に表示される表示画面（例えば、図２０３０（ａ）参照）においても、主表示領域Ｄｍにて実行されている大当たり遊技演出よりも視認し難い態様で表示されるように構成している。つまり、上述した第５６制御例では、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数を、有利遊技期間が終了するまで表示しないように構成し、有利遊技期間が終了する場合に遊技者に報知させるように構成していたのに対して、本第１演出別例では、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数を、有利遊技期間が終了するまで遊技者に識別し難い態様（表示領域Ｄｍ１１ｃに表示される表示態様）で表示するように構成し、有利遊技期間が終了する場合には、有利遊技期間中よりも遊技者に識別し易い態様（表示領域Ｄｍ１１に表示される表示態様）で遊技者に報知するように構成している。換言すれば、本第１演出別例では、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数に関する情報として、有利遊技期間中は有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数に関する情報を報知し、有利遊技期間が終了する場合には、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数に関する情報に加え、有利遊技期間中における各一般入球口への入球個数に関する情報を遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数に興味を持つ遊技者に対して、表示画面に表示される表示態様に継続して興味を持たせることができる。なお、本第１演出別例では、最終大当たり遊技のエンディング画面にて、表示領域Ｄｍ１１に表示される表示態様と、表示領域Ｄｍ１１ｃに表示される表示態様とを両方とも表示しているパターンを示しているが、これに限ること無く、表示領域Ｄｍ１１に表示される表示態様が表示された時点で、表示領域Ｄｍ１１ｃに表示されていた表示態様を非表示にしても良い。

【６３５０】

＜第５６制御例の第１演出別例における制御処理について＞

次に、図２１５７を参照して、本第１演出別例における制御処理の内容について説明をする。本第１演出別例では、上述した第５６制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理のうち、最終大当たり遊技のエンディング期間中に表示される表示態様を決定するための処理の内容を異ならせている点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。図２１５７は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるコマンド判定処理（図２０５２のＳ４１１２Ａ参照）にて大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に実行される大当たり関連処理（図２０５６のＳ４２０４Ａ参照）にて、エンディングコマンドを受信した場合に実行されるエンディング処理（Ｓ４７９９Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このエンディング処理（Ｓ４７９９Ａ）は、上述した第５６制御例におけるエンディング処理（図２０５８のＳ４７０９Ａ参照）に対して、従確変リミットカウンタ２２３ａｅの値が１であると判別した場合、即ち、有利遊技期間が終了する最終大当たり遊技であると判別した場合に実行される処理内容を異ならせている点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。エンディング処理（Ｓ４７９９Ａ）が実行されると、まず、上述した第５６制御例におけるエンディング処理（図２０５８のＳ４７０９Ａ参照）と同一のＳ４８０１Ａ，Ｓ４８０２Ａの処理を実行する。そして、Ｓ４８０２Ａの処理において、従確変リミットカウンタ２２３ａｅの値が１である、即ち、実行中の大当たり遊技が有利遊技期間が終了する最終大当たり遊技であると判別した場合は（Ｓ４８０２Ａ：Ｙｅｓ）、特定賞球数カウンタ２２３ａｂの値に基づいて、今回のセットで獲得したポイントを報知するための演出態様を決定し（Ｓ４８０３Ａ）、単位一般賞球数カウンタ２２３ａｄの値に基づいて、今回のセット中における一般入球口への入球数を特定する（Ｓ４８９１Ａ）。

【６３５１】
ここで、本第１演出別例では、受信した入賞種別コマンドに基づいて単位一般賞球数カウンタ２２３ａｄの値を更新する処理を実行する際に、今回受信した入賞種別コマンドの種別と、受信回数（入球数）とを対応付けて情報を更新するように構成している。なお、単位一般賞球数カウンタ２２３ａｄの値は、払い出された一般賞球数に応じて更新するように構成し、上述した今回受信した入賞種別コマンドの種別と、受信回数（入球数）を別の記憶領域に記憶可能な手段、及び処理を設けても良い。その後、一般入球口種別毎の入球数を特定し（Ｓ４８９２Ａ）、特定した種別毎に、入球数に対応した表示態様を表示するための表示態様を決定し（Ｓ４８９３Ａ）、上述した第５６制御例におけるエンディング処理（図２０５８のＳ４７０９Ａ参照）と同一のＳ４８０６Ａ～Ｓ４８０８Ａの処理を実行して本処理を終了する。また、Ｓ４８０１Ａの処理において連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ４８０１Ａ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４８０２Ａの処理において従確変リミットカウンタ２２３ａｅの値が１では無いと判別した場合は（Ｓ４８０２Ａ：Ｎｏ）、上述した第５６制御例におけるエンディング処理（図２０５８のＳ４７０９Ａ参照）と同一のＳ４８０９Ａ～Ｓ４８１２Ａの処理を実行した後に、Ｓ４８０８Ａの処理を実行して本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第１演出別例では、最終大当たり遊技のエンディング期間中に表示される表示態様として、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数を、各一般入球口への入球数を遊技者が把握可能な表示態様を設定可能に構成しているため、有利遊技期間中における一般賞球数の獲得経緯を詳細に遊技者に把握させることができる。なお、本第１演出別例では、図２１５６に表示した表示画面を最終大当たり遊技のエンディング期間中に表示するように構成しているが、これに限ること無く、有利遊技期間が終了した後の引き戻しモード中（時短状態中）に表示するように構成しても良いし、連チャン期間（右打ち遊技期間）が終了する際に表示するように構成しても良いし、連チャン期間（右打ち遊技期間）が終了した後の通常状態（左打ち遊技期間）にて表示するように構成しても良い。
【６３５２】
以上、説明をした通り、本第１演出別例では、一般賞球数を示すための表示態様を、有利遊技期間中は、表示領域Ｄｍ１１ｃに表示し、有利遊技期間が終了する場合に、表示領域Ｄｍ１１に表示するように構成している。このように構成することで、連チャン中（右打ち遊技期間）において、同一の情報である一般賞球数を示すための表示態様として、第１期間中（有利遊技期間中）は第１表示態様（表示領域Ｄｍ１１ｃの表示態様）を、第２期間中（有利遊技期間の終了期間中）は第１表示態様とは異なる第２表示態様（表示領域Ｄｍ１１の表示態様）を表示することができる。よって、第１表示態様の存在に気付かなかった遊技者に対しても、第２表示態様によって遊技者に一般賞球数を把握させることができる。また、第１表示態様よりも第２表示態様の方が、遊技者に視認し易い表示態様としているため、第１表示態様の存在に気付かなかった遊技者に対しても、第２表示態様によって遊技者に一般賞球数をより把握させ易くすることができる。なお、本第１演出別例にて示した表示領域Ｄｍ１１ｃの表示態様を、上述した第５６制御例、第５６制御例における第１変形例、第５６制御例における第２変形例に転用しても良い。
【６３５３】
＜第５６制御例における第２演出別例について＞
次に、図２１５８から図２１６０を参照して、第５６制御例における第２演出別例について説明をする。上述した第５６制御例の第１変形例では、連チャンモード（右打ち遊技期間）中に獲得した賞球数の総数が上限数（１００００個）を超えた場合に、連チャンモードが終了するまで、賞球の払い出しを禁止する処理を実行するように構成していた。このように構成することで、遊技者に過剰に特典（賞球）が付与されてしまうことを抑制していた。しかしながら、賞球の払い出されない期間が長時間継続してしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第２演出別例では、連チャンモード（右打ち遊技期間）中に獲得した賞球数の総数が上限数（１００００個）を超えた後、所定期間が経過した場合に賞球の払い出しが禁止されている制限状態を解除可

能に構成している。このように構成することで、賞球の払い出されない期間が長時間継続してしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、第３図柄表示装置８１の表示面に、制限状態が解除されるまでの残期間を表示するように構成している。このように構成することで、制限状態へと移行した遊技者に対して、賞球が払い出されない状態で継続して遊技を行うか、制限状態が解除されるまで遊技を中断するかの判断をさせるという斬新な遊技性、より具体的には、遊技者に有利な遊技状態（右打ち遊技状態）中に遊技球の発射を停止させた場合の方が、停止させない場合よりも遊技者に有利となる斬新な遊技性を提供することができる。

【６３５４】

＜第５６制御例における第２演出別例の演出内容について＞

まず、図２１５８を参照して、連チャンモード（右打ち遊技期間）中に獲得した賞球数の総数が上限数（１００００個）を超えた状態（制限状態）において表示される表示画面について説明をする。図２１５８に示した通り、本第２演出別例では、上述した第５６制御例の第１変形例における制限状態中の表示画面（図２０６１参照）に対して、制限状態が解除されるまでの残時間を示すための表示態様が表示領域Ｄｍ２１に表示される点で相違し、それ以外の表示要素は同一である。同一の表示要素については同一の符号を付してその説明を省略する。本第２演出別例では、制限状態が設定されてから３０秒が経過することで解除条件が成立し、制限状態が解除されるように構成している。具体的には、制限状態が設定されてから３０秒が経過したと判別した場合に、制限状態の設定契機となる全賞球数（連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡの値）の一部（１０１０個分）を消去する処理を実行することで、制限状態を設定するための条件が成立していない状況を創出するように構成している。図２１５８（ａ）では、制限状態が設定されてから１０秒が経過した時点における表示画面を示しているため、表示領域Ｄｍ２１には、制限状態が解除されるまでの残時間を示すための表示態様として「一部解除まで２０秒」が表示される。その後、制限状態の解除条件が成立すると、図２１５８（ａ）に示した通り、表示領域Ｄｍ２１には「０秒」が表示され、主表示領域Ｄｍに「一部解除」の文字が表示される。そして、表示領域Ｄｍ１２に表示されている全賞球数に対応する値（ポイント）が１０１０個減算したことを示すための値「８９９５Ｐ」に可変表示され、表示領域Ｄｍ２２に、今回減算された値「１０１０Ｐ」を示すための「－１０１０Ｐ」が表示される。そして、新たな賞球が払い出されていることを示すための表示態様として、実行中の大当たり遊技に対応する宝箱８１０から払い出された賞球に対応するポイントアイコンが表示される。

【６３５５】

以上、説明をした通り、本第２演出別例では、連チャンモード（右打ち遊技期間）中に獲得した賞球数の総数が上限数（１００００個）を超えた後、所定期間が経過した場合に賞球の払い出しが禁止されている制限状態を解除可能に構成している。このように構成することで、賞球の払い出されない期間が長時間継続してしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、表示画面にて、制限状態が解除されるまでの残期間と、残大当たり遊技回数と、を表示可能に構成しているため、制限状態が解除されるまで遊技を進行させるか否かを遊技者に決定させ易くすることができる。具体的には、制限状態となった時点で残大当たり遊技回数が多い場合には、大当たり遊技中に遊技球を可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと入賞させる遊技を中断することで１回の大当たり遊技期間を長くさせ、残大当たり遊技が全て終了するまでに制限状態を解除させる遊技方法を決定したり、制限状態となった時点で残大当たり遊技回数が少ない場合には、大当たり遊技中に遊技球を可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと入賞させていち早く今回の有利遊技期間を終了させることで、制限状態中に引き戻しモードへと移行させ、効率良く連チャンモード中の遊技を実行させる遊技方法を決定したりさせることができる。

【６３５６】

＜第５６制御例の第２演出別例における制御処理について＞

次に、図２１５９，及び図２１６０を参照して、本第２演出別例における制御処理の処理内容について説明をする。本第２演出別例では、上述した第５６制御例における第１変

形例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理として、セット中賞球決定処理（図２０６７のＳ１３２Ａ）に代えてセット中賞球決定処理（Ｓ１１１３２Ａ）を実行する点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて定期的に実行されるメイン処理において解除タイマの値を更新するためのタイマ更新処理（図２１６０（ａ）のＳ１０２５１Ａ参照）を実行する点とで相違し、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理として、コマンド判定処理（図２０６９のＳ４１３２Ａ参照）にて実行されるＳ４２１９Ａの処理内容に、その他コマンド判定処理（図２１６０（ｂ）のＳ１４１３２Ａ）を追加して実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図２１５９を参照して、セット中賞球決定処理（Ｓ１１１３２Ａ）の処理内容について説明をする。図２１５９は、セット中賞球決定処理（Ｓ１１１３２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このセット中賞球決定処理（Ｓ１１１３２Ａ）では、上述した第５６制御例における第１変形例のセット中賞球決定処理（図２０６７のＳ１３２Ａ）に対して、上限フラグ２０３ａｃＡをオンに設定した後に、解除タイマの値をセットする処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。セット中賞球決定処理（Ｓ１１１３２Ａ）が実行されると、まず、上述した第５６制御例における第１変形例のセット中賞球決定処理（図２０６７のＳ１３２Ａ）と同一のＳ２０１Ａ～Ｓ２０７Ａの処理を実行し、その後、解除タイマの値に３０秒の値をセットし（Ｓ１０２０１Ａ）、解除タイマの値をセットしたことを示すためのコマンドとして、解除タイマコマンドを設定し（Ｓ１０２０２Ａ）、Ｓ２０５Ａの処理を実行し、本処理を終了する。

【６３５７】

なお、本第２演出別例では、解除タイマの値として、３０秒に対応する値をセットするように構成しているが、Ｓ１０２０１Ａの処理においてセットされる値を、異なる値が含まれる範囲の中から抽選で決定するように構成しても良い。このように構成することで、制限状態が設定されてから解除条件が成立するまでに要する期間の長さを異ならせることができる。また、本第２演出別例では、制限状態が設定された時点で解除条件（解除タイマの値）を設定するように構成しているが、これに限ること無く、制限状態が設定された後に、解除条件の設定条件が成立することで、解除条件を設定するように構成しても良く、例えば、制限状態が設定されている状態で新たな特別図柄抽選が開始される場合に、解除タイマの値を設定する処理を実行するように構成しても良い。加えて、制限状態が設定されるよりも前に、解除条件が成立するタイミングを予め決定しておき、制限状態が設定されてから、予め決定されている解除条件が成立するタイミングに到達するまでの期間を、制限状態が継続する期間とするように構成しても良く、例えば、ビクトリーモードにおける最初の大当たり遊技が開始されてから３０秒が経過したタイミングを解除条件が成立するタイミングとして予め決定しておき、ビクトリーモードにおける最初の大当たり遊技が開始されてから３０秒が経過するまで、例えば、最終大当たり遊技が開始されてから２０秒が経過した時点で制限状態が設定された場合には、制限状態が継続する期間が１０秒となり、ビクトリーモードにおける最初の大当たり遊技が開始されてから３０秒が経過した後、例えば、最終大当たり遊技が開始されてから４０秒が経過した時点で制限状態が設定された場合には、次のビクトリーモードにおける最初の大当たり遊技が開始されてから３０秒が経過するまで制限状態が継続するように構成しても良い。このように構成することで、制限状態が設定されるタイミングによって、ビクトリーモード中に獲得可能な賞球数を大きく異ならせることができる。

【６３５８】

次に、図２１６０（ａ）を参照して、タイマ更新処理（Ｓ１０２５１Ａ）の処理内容について説明をする。図２１６０（ａ）は、タイマ更新処理（Ｓ１０２５１Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このタイマ更新処理（Ｓ１０２５１Ａ）では、セット中賞球決定処理（図２１５９のＳ１１１３２Ａ参照）にて設定された解除タイマの値を定期的に更新し、解除タイマの値が０となった場合に上限フラグ２０３ａｃＡをオフに設定す

る（制限状態を解除する）処理が実行される。具体的には、タイマ更新処理（Ｓ１０２５１Ａ）が実行されると、まず、解除タイマの値が０よりも大きいか、即ち、現在が制限状態中であるかを判別し（Ｓ１０５０１Ａ）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１０５０１Ａ：Ｙｅｓ）、解除タイマの値を１減算し（Ｓ１０５０２Ａ）、減算後の解除タイマの値が０であるかを判別する（Ｓ１０５０３Ａ）。Ｓ１０５０３Ａの処理において、減算後の解除タイマの値が０であると判別した場合（Ｓ１０５０３Ａ：Ｙｅｓ）は、解除条件が成立している場合であるため、上限フラグ２０３ａｃＡをオフに設定し（Ｓ１０５０４Ａ）、連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡの値を１０１０減算し（Ｓ１０５０５Ａ）、制限状態が経過期間によって解除されたことを示すためのタイマ解除済コマンドを設定し（Ｓ１０５０６Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１０５０１Ａの処理において解除タイマの値が０よりも大きいと判別した場合（Ｓ１０５０１Ａ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ１０５０３Ａの処理において、解除タイマの値が０では無いと判別した場合（Ｓ１０５０３Ａ：Ｎｏ）は、そのまま本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第２演出別例では、解除タイマの値が０に到達した場合に、制限状態の解除条件を成立させることができる。また、制限状態の解除条件が成立した場合に、連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡの値を一部消去するように構成しているため、一部消去された値に対応する賞球数を獲得した場合には、再度、制限状態を設定することが可能となる。よって、制限状態が解除されたことにより、遊技者に過剰に特典（賞球）を付与してしまうことを抑制することができる。

【６３５９】

なお、本第２演出別例では、一部消去される値を「１０１０」に固定しているが、これに限ること無く、所定範囲内の任意の値（例えば、５００～３０００）を抽選で決定し、決定された値を連チャン中賞球数カウンタ２０３ａｂＡの値から減算（消去）するように構成しても良い。このように構成することで、制限状態が解除されてから、再度制限状態が設定されるまでに獲得可能な賞球数を異ならせることができる。次に、図２１６０（ｂ）を参照して、その他コマンド判定処理（Ｓ１４１３２Ａ）の処理内容について説明をする。図２１６０（ｂ）は、その他コマンド判定処理（Ｓ１４１３２Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。このその他コマンド判定処理（Ｓ１４１３２Ａ）では、主制御装置１１０から出力された解除タイマの値に関するコマンド（解除タイマコマンド）や、制限状態が解除されたことを示すコマンド（タイマ解除済コマンド）を受信した場合に、表示画面に表示させる表示態様を決定する処理が行われる。具体的には、その他コマンド判定処理（Ｓ１４１３２Ａ）が実行されると、まず、解除タイマコマンドを受信したかを判別し（Ｓ１４２０１Ａ）、受信したと判別した場合は（Ｓ１４２０１Ａ：Ｙｅｓ）、解除タイマに対応する表示態様（表示領域Ｄｍ２１に表示される表示態様）を決定し（Ｓ１４２０２Ａ）、Ｓ１４２０３Ａに移行する。つまり、Ｓ１４２０２Ａの処理では、受信した解除タイマコマンドに含まれる情報に基づいて、制限状態が解除されるまでの残期間を特定し、その残期間を示すための表示態様を決定する。なお、詳細な説明は省略するが、Ｓ１４２０２Ａの処理にて決定され、表示領域Ｄｍ２１に表示された表示態様（残時間表示態様）は、定期的（１秒毎）に減算表示されるように構成している。

【６３６０】

Ｓ１４２０３Ａの処理では、タイマ解除済コマンドを受信したかを判別し（Ｓ１４２０３Ａ）、受信したと判別した場合は（Ｓ１４２０３Ａ：Ｙｅｓ）、上限解除に対応する表示態様を決定し（Ｓ１４２０４Ａ）、総賞球数カウンタ２２３ａａの値、即ち、表示領域Ｄｍ１２に表示される値を１０１０減算し（Ｓ１４２０５Ａ）、減算後の総賞球数カウンタ２２３ａａの値を示す表示態様を決定し（Ｓ１４２０６Ａ）、決定した表示態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ１４２０７Ａ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１４２０８Ａ）、本処理を終了する。ここで、Ｓ１４２０６Ａの処理では、減算後の総賞球数カウンタ２２３ａａの値に対応する表示態様として表示領域Ｄｍ１２に表示させる表示態様を決定し、減算値「１０１０」に対応する表示態様として表示領域Ｄｍ２１に表示させる表示態様が決定される。このように構成することで、次に、制限状態が設定

されるまでに獲得可能な賞球数を表示領域Ｄｍ１２に表示されている表示態様を視認することで遊技者に把握させることが可能となる。また、今回の解除によって減算された値「１０１０」を、表示領域Ｄｍ２１の表示態様を視認することで遊技者に把握させることが可能となる。よって、遊技者に分かり易い演出を実行することができる。尚、本第２演出別例では、連チャン中に獲得した賞球数の一部を消去させる条件として経過時間に基づいて成立する条件を設けているが、連チャン中に獲得した賞球数の一部を消去させる条件として別の条件を設けても良く、例えば、制限状態中に特定入賞口６５ａに入賞した個数が所定数に到達した場合に成立する条件や、操作可能な操作手段に対して特定の操作が実行された場合に成立する条件を設けても良い。

【６３６１】

以上、説明をした通り、上述した第５６制御例、及び、各変形例では、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数のうち、アタッカー賞球数は随時表示可能に構成し、一般賞球数は、表示しない期間と表示する期間とを設けたり、視認可能に表示する期間と、その期間よりも視認し難く表示する期間とを設けたりする構成について説明をしたが、これに限ること無く、一部の賞球数（一般賞球数）を随時表示可能に構成し、他の賞球数（アタッカー賞球数）、表示しない期間と表示する期間とを設けたり、視認可能に表示する期間と、その期間よりも視認し難く表示する期間と、を設けたりする構成にしても良い。

【６３６２】

以上、説明をした通り、上述した第５６制御例、及び、各変形例では、連チャン中（右打ち遊技期間）に、獲得した賞球数のうち少なくとも一部の賞球数を常時表示するように構成しているが、これに限ること無く、右打ち遊技期間中において、賞球大当たり遊技中に獲得可能な賞球数のうち、アタッカー賞球数は随時表示可能に構成し、一般賞球数は、表示しない期間と表示する期間とを設けたり、視認可能に表示する期間と、その期間よりも視認し難く表示する期間とを設けたりする構成について説明をしたが、これに限ること無く、一部の賞球数（一般賞球数）を随時表示可能に構成し、他の賞球数（アタッカー賞球数）、表示しない期間と表示する期間とを設けたり、視認可能に表示する期間と、その期間よりも視認し難く表示する期間と、を設けたりする構成にしても良い。また、上述した第５６制御例、及び、各変形例では、連チャン中（右打ち遊技期間）では、有利遊技中に獲得した一般賞球数のうち、第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂへの入球に基づいて払い出された一般賞球数のみを賞球数報知の対象としているが、遊技盤１３に設けられた全ての一般入球口（一般入球口６３も含む）を賞球数報知の対象としても良い。また、有利遊技期間が終了する場合に全ての一般賞球数が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、一部の一般賞球数（第１一般入球口６３０ａへの入球に基づいて獲得した賞球数）のみを表示するように構成しても良い。この場合、実行される大当たり遊技の種別や、有利遊技期間が経過した後に設定される遊技状態に応じて賞球数が表示される一般入球口の種別を異ならせるように構成しても良い。

【６３６３】

＜第５７制御例＞

次いで、図２１６１から図２１８８を参照して、第５７制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第５６制御例の第３変形例では、右打ち遊技を行い続けることで頻繁に第２特別図柄の抽選が実行されて高確率で小当たりに当選して第２可変入賞装置６５０も頻繁に開放される結果、第２可変入賞装置６５０への入球に基づく賞球が払い出され易くなり、大当たりに当選しなくても持ち球を断続的に増加させ続けることができる極めて有利な遊技状態（第２確変状態）を設ける構成としていた。

【６３６４】

これに加えて本第５７制御例では、第１の判別条件（第１特別図柄の始動条件）よりも第２の判別条件（第２特別図柄の始動条件）が成立し易い遊技状態であって遊技者が所定の特典（賞球）を獲得し易い遊技状態である第１遊技状態（小当たりＲＵＳＨ状態を形成する第２確変状態）における所定の遊技回（第２特別図柄の大当たりに対応する遊技回）で第１の判別条件が成立し得る所定の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った場合に、第

１遊技状態に設定された後における判別（特別図柄の抽選）の回数が特定回数（例えば、１００回）以下の状況下で特定の判別結果（大当たり）になったとしても、第１遊技状態に設定されてから少なくとも特定回数の判別が実行されるまでは、第１遊技状態よりも所定の特典を獲得し難くなる第２遊技状態（確変状態、時短状態、および通常状態のいずれか）の設定条件が成立しない構成としている。より具体的には、第２確変状態（第１遊技状態）に設定された後における特別図柄の抽選回数（判別の回数）が特定回数（例えば、１００回）以下の範囲において第２特別図柄の抽選で大当たりになった（特定の判別結果になった）としても、当該大当たり抽選結果に基づく大当たり遊技の実行を回避することが可能に構成することで、第２確変状態を少なくとも特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまで継続させることが可能に構成している。即ち、特定回数以下の抽選回数の範囲内で第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、その大当たり当選に基づく大当たり変動の変動時間を第１特別図柄の小当たり変動の変動時間よりも十分長くすることで、大当たり変動中に第１特別図柄の抽選を実行させて小当たりとなることにより、先に第１特別図柄の小当たり図柄を停止表示させて第２特別図柄の大当たり変動を強制的に外れ図柄で停止表示させることが可能に構成した。このように構成することで、遊技者に有利な第２確変状態（第１遊技状態）を、特別図柄の抽選で大当たりに当選するか否かにかかわらず、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまで継続させることができるので、第２確変状態における特典（小当たり当選に基づく賞球）を安定的に遊技者に対して付与することができる。よって、第２確変状態においてほとんど賞球を得ることなく大当たり当選して第２確変状態が即座に終了されてしまうという、遊技者にとって望ましくない事象が発生することを確実に防止（抑制）することができるので、第２確変状態に移行した場合に、遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、大当たりに当選しなくても賞球が頻繁に払い出され易くなる極めて有利な遊技状態を設けているものがある。具体的には例えば、抽選結果として、大当たりでないにもかかわらず大入賞口が開放される小当たり抽選結果を設ける構成とし、有利な遊技状態においては小当たりに頻繁に当選することで大入賞口が頻繁に入球可能状態に設定される結果、大入賞口へと遊技球が頻繁に入球して入球に応じた賞球も頻繁に払い出され続ける極めて有利な遊技状態を形成するように制御可能なものが知られている。係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態において大当たりに当選しないほど（即ち、小当たり若しくは完全外れのどちらかとなり続けるほど）小当たりに基づく賞球をより多く獲得し易くなるため、大当たりに当選しないことを強く期待させる斬新な遊技性を実現でき、遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態において大当たりに当選すると、大当たり終了後の遊技状態として比較的有利度合いが低い遊技状態が設定されてしまう可能性があるため、有利な遊技状態に移行してから大当たりに当選するまでの抽選回数が少ないほど、遊技者に対してより大きな失望感を抱かせてしまうという問題点があった。これに対して第５７制御例におけるパチンコ機１０では、有利な第２確変状態（第１遊技状態）が設定された後、特定回数の特別図柄の抽選（判別）が実行されるまでは、たとえ大当たり（特定の判別結果）になったとしても、大当たり遊技（特典遊技）が実行されることを回避することができ、第２確変状態を継続させることが可能に構成しているので、第２確変状態が設定された後、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、他の遊技状態に移行してしまう不安感を遊技者に抱かせることなく、安心して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６３６５】

また、本第５７制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者に有利な第１遊技状態（第２確変状態）において、遊技方法に応じて第１遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態（確変状態、時短状態、および通常状態のいずれか）に設定されるまでの期間の長さを異ならせることが可能に構成している。即ち、有利な第２確変状態が開始された後において、右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させつつ、第２特別図柄の大当たり変動が

開始された後のみ左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させる第１の遊技方法で遊技を行い続ける方が、第２確変状態の間継続して右打ちを行い続ける第２の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、第２確変状態が終了されるまでの期間が長くなり易くなるように構成している。これにより、遊技方法に応じて有利な第２確変状態の継続期間を異ならせることができる。言い換えれば、大当たりに当選するまでの期間を遊技方法に応じて異ならせることができるので、有利な第２確変状態の継続期間は短くなるが、有利な大当たり遊技が早期に実行され易くなる遊技性と、有利な第２確変状態の継続期間が長くなるが、大当たり遊技が実行されるまでの期間が長くなり易くなる遊技性と、を遊技者の遊技方法に応じて異ならせることができる。つまり、遊技方法を選択することで遊技者自身に遊技性を選択させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技状態に応じて有利度合いが高くなる遊技方法（発射方向）を異ならせ、遊技にメリハリをつけることで興趣向上を図っているものが広く一般的に知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態が変われば遊技方法を変えることができるものの、同一の遊技状態が継続している間は、遊技方法が固定化されてしまうため、同一の遊技状態が長く継続している場合に、遊技が単調となってしまう虞がある。これに対して本第５７制御例では、第２確変状態（第１遊技状態）において、第１特別図柄の抽選が実行され得る第１の遊技方法で遊技を行うか、第１の遊技方法よりも第１特別図柄の抽選が実行され難くなる第２の遊技方法で遊技を行うかに応じて、第２確変状態が早期に終了し易いが大当たり遊技が実行されるまでの期間も短くなり易い遊技性と、第２確変状態が長く継続し易いが大当たり遊技が実行されるまでの期間が長くなり易い遊技性と、を切り替えることができるので、第２確変状態の継続中において、遊技者に対して遊技方法を選択することで遊技性をも選択させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６３６６】

この第５７制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第５６制御例の第３変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【６３６７】

まず、図２１６１を参照して、本第５７制御例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図２１６１は、本第５７制御例における遊技盤１３の正面図である。図２１６１に示した通り、本第５７制御例における遊技盤１３では、上述した第５６制御例の第３変形例における遊技盤１３（図２０８９参照）に対して、可変表示装置ユニット８０の左側の流路に設けられていたスルーゲート６７が可変表示装置ユニット８０の右側の流路に移動されている点、可変表示装置ユニット８０の正面視下側の領域において、第５６制御例の第３変形例では第１特別図柄の抽選契機となる始動入賞口として上第１入球口６４ｂ１、および下第１入球口６４ｂ２の２つの入賞口を設けていたのに対し、本第５７制御例では、単一の第１入球口６４のみを設けている点で相違している。また、可変入賞装置６５０が削除され、小当たり用入賞装置２６５が設けられている点でも相違している。なお、この小当たり用入賞装置２６５は、上述した第５６制御例の第３変形例における可変入賞装置６５０等と同様に、遊技球が入球可能な開放状態と、遊技球が入球困難（不可能）

な閉鎖状態と、に変位可能に構成されているものの、図２１６１に示した通り、その上面を第１入球口６４、および遊技釘によって塞がれているため、たとえ開放状態に設定されたとしても、遊技球を入球させることがほとんどできない構成となっている。この小当たり用入賞装置２６５は、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、所定期間（例えば、０．１秒間）、閉鎖状態から開放状態へと切り替わる入賞装置として構成されている。ここで、本第５７制御例では、第１特別図柄の抽選で高確率（２４／２５）で小当たりとなるように構成している。高確率で当選する小当たりにおいて、小当たり用入賞装置２６５へと容易に遊技球を入球可能に構成してしまうと、左打ち出遊技を行う通常状態においても有利度合いが高くなり過ぎてしまう虞がある。そこで、本第５７制御例では、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選したとしても、小当たり用入賞装置２６５への遊技球の入球を抑えるために、小当たり用入賞装置２６５への入球を阻害する位置に第１入球口６４および遊技釘を設ける構成としている。これにより、通常状態の有利度合いが高くなってしまい、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを抑制することができる。

【６３６８】

更に、本第５７制御例における遊技盤１３では、可変表示ユニット８０の右側（図２１６１における正面視右側）に形成される右側領域の構成が変更されている点でも相違している。ここで、本第５７制御例における遊技盤１３の右側領域の構成について詳細に説明をする。遊技盤１３の右側領域には、球が１個通過可能な約１５ミリ幅の流路として、上流側から第１流路ｒｙ１，第２流路ｒｙ２、第３流路ｒｙ３が形成されている。そして、第１流路ｒｙ１には、スルーゲート６７が配設されている。このスルーゲート６７は、上述した各制御例に設けられているスルーゲート６７と同一のものであり、遊技球がこのスルーゲート６７を通過したことに基づいて普通図柄の抽選契機が成立するように構成されている。なお、本第５７制御例では、普通図柄の低確率（通常）状態であっても、普通図柄の抽選が実行される毎に、ほぼ毎回（２９９／３００の確率で）、普通図柄の当たりとなるように構成されている。つまり、普通図柄の低確率（通常）状態においても、右打ち遊技を行って第１流路ｒｙ１に向けて遊技球を発射することにより、頻繁に普通図柄の当たりとなって電動役物６４０ａが開放されるように構成されている。

【６３６９】

また、スルーゲート６７を通過した遊技球は、第１流路ｒｙ１と連通する第２流路ｒｙ２を流下し、第２入球口６４０へと到達する。この第２入球口６４０は、第２球流路ｒｙ２の転動面の一部を切り欠くように形成された開口部を有しており、球が１個入球する毎に、賞球として１個の球が払い出されるように構成している。また、この第２入球口６４０は、第２特別図柄の抽選契機となる始動入賞口である。この第２入球口６４０の開口部は、通常時においては、電動役物６４０ａにより覆われており、入球することが困難（不可能）な閉鎖状態となっている。この電動役物６４０ａは、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に、所定期間、正面視奥側へと退避されることにより遊技球が開口部へと入球可能な開放状態を形成する。第２入球口６４０の開口部を電動役物６４０ａが覆っている状態（閉鎖状態）においては、第２球流路ｒｙ２を流下した遊技球は閉鎖状態の電動役物６４０ａに妨げられて第２入球口６４０へと流入することができず、閉鎖状態の電動役物６４０ａの上面を通過して第２流路ｒｙ２の下流側へと流下する。つまり、第２流路ｒｙ２のうち、第２入球口６４０よりも下流側へと流下する遊技球は、閉鎖状態の電動役物６４０ａに妨げられて第２入球口６４０に入球しなかった（出来なかった）遊技球ということになる。なお、本第５７制御例では、普通図柄の低確率状態（非時短状態）であっても、高確率（２４／２５の確率）で普通図柄の当たりに当選する構成としている。一方で、普通図柄の当たり当選時の変動時間および電動役物６４０ａの開放パターンについては、普通図柄の高確率状態（時短状態）であるか普通図柄の低確率状態（非時短状態）であるかに応じて異ならせる構成としている。即ち、普通図柄の高確率状態（時短状態）においては、普通図柄の変動時間が０．１秒間に設定され、電動役物６４０ａの開放パターンとして２秒間×１回の開放パターンが設定されるため、普通図柄の高確率状態（時短状態）に設定される遊技状態（確変状態、時短状態）においては、右打ちを行い続けた場合、０．

１秒間の普通図柄変動と２秒間の電動役物６４０ａの開放とが繰り返され易くなる。ここで、閉鎖状態の電動役物６４０ａの上面に到達した遊技球が電動役物６４０ａの上面を通過するのには約１秒を要するため、普通図柄の高確率状態においては、０．１秒間の普通図柄の変動時間（電動役物６４０ａの閉鎖状態の期間）の間に電動役物６４０ａの上面を通過することは不可能である。よって、普通図柄の高確率状態（時短状態）では、右打ちされた全ての遊技球が第２入球口６４０へと入球する。即ち、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選したとしても、第３流路ｒｙ３へと遊技球を到達させることができないため、特定入賞口１６５ａへの入球に基づく賞球を得ることができず、単に大当たりに当選することのみを期待する遊技性となる。一方で、普通図柄の低確率状態（非時短状態）においては、普通図柄の変動時間が３秒間に設定され、電動役物６４０ａの開放パターンとして０．１秒間×１回の開放パターンが設定されるため、普通図柄の高確率状態（時短状態）に設定される遊技状態（確変状態、時短状態）においては、右打ちを行い続けた場合、３秒間の普通図柄変動と０．１秒間の電動役物６４０ａの開放とが繰り返され易くなる。開放時間は０．１秒間と短いものの、開放時に電動役物６４０ａの上面を通過中の遊技球は電動役物６４０ａの開放とほぼ同時に第２入球口６４０へ向けて落下するため、頻繁に第２入球口６４０への入球が発生する。また、３秒間の閉鎖期間の間に複数の遊技球が電動役物６４０ａの上面を通過するため、特に、第２特別図柄の変動時間が短い第２確変状態（確変非時短状態）においては、頻繁に第２入球口６４０へと遊技球が入球して第２特別図柄の抽選が実行され、高頻度で小当たり遊技が実行される上に、小当たり遊技中に遊技球を可変入賞装置１６５へと到達させることも容易となるため、大当たりとならなくても小当たり遊技によって頻繁に賞球が払い出される有利な遊技状態を形成する。よって、第２確変状態が設定された場合に遊技者に対して大きな喜びや満足感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６３７０】

図２１６１に戻って説明を続ける。第２流路ｒｙ２のうち、第２入球口６４０よりも下流側を流下する球は、第２流路ｒｙ２と連通する第３流路ｒｙ３に流入し、可変入賞装置１６５に到達する。この可変入賞装置１６５は、特定入賞口１６５ａと、その特定入賞口１６５ａの開口部を覆うための開閉扉１６５ｆと、を少なくとも有して構成されている。特定入賞口１６５ａは、第３流路ｒｙ３の転動面の一部を切り欠くように形成された開口部を有しており、球が１個入球する毎に、賞球として１５個の球が払い出されるように構成している。この可変入賞装置１６５は、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技の各ラウンド、および第２特別図柄の抽選において小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技中に開放動作するものであり、開閉扉１６５ｆを予め定められた開放シナリオで開放させることにより、球が入球可能な開放状態と、その開放状態よりも入球困難（不可能）な閉鎖状態とに可変制御される。開閉扉１６５ｆが特定入賞口１６５ａを閉鎖している閉鎖状態では、第３流路ｒｙ３を流下した遊技球は開閉扉１６５ｆの上面を通過し、アウト口６６に向けて流下する。この開閉扉１６５ｆの上面（球通路面）は、球の流下を遅延させるための遅延手段が設けられており、球が開閉扉１６５ｆ上を通過するために１秒を要するように構成している。この遅延手段を設けることにより、より小さなスペースで必要な球通過時間を確保することができる。よって、第２特別図柄の変動時間が短くなると共に右打ちにより発射された遊技球が第２入球口６４０を通過して第３流路ｒｙ３へと到達し易くなる第２確変状態において、第３流路ｒｙ３へと到達した遊技球を特定入賞口１６５ａへとより多く入球させることができ、第２確変状態における有利度合いを向上させることができる。また、図２１６１に示した通り、可変入賞装置１６５の上方には、左打ち遊技（可変表示装置ユニット８０の左側の領域（左側領域）を狙う遊技）によって発射された球が上述した各流路（ｒｙ１～ｒｙ３）に設けられた各入賞口（入球口）に入球してしまうことを規制するための規制部材（規制手段）として、遊技盤１３の下方（第１入球口６４の下方、および右方）に釘を植設している。このように構成することで、右打ち遊技と左打ち遊技とで異なる遊技を遊技者に提供することができるため、遊技者に対して飽きの来ない（飽き難い）遊技を提供することができる。

【６３７１】
なお、本第５７制御例では、右打ちにより発射されて流路ｒｙ１に流入した遊技球が必ずスルーゲート６７を通過して第２入球口６４０へと到達すると共に、第２入球口６４０へと入球せずに通過した遊技球が必ず可変入賞装置１６５へと到達する盤面構成としていたが、これに限られるものではなく、流路ｒｙ１に流入した遊技球の一部はスルーゲート６７を通過し、他の一部はスルーゲート６７を通過し得ない方向へと流下する盤面構成としてもよい。また、スルーゲート６７を通過した遊技球の一部は第２入球口６４０へと到達し、他の一部は第２入球口６４０へと到達し得ない方向へと流下する盤面構成としてもよい。また、スルーゲート６７を通過せずに第２入球口６４０へと到達し得る流路を設ける構成としてもよいし、第２入球口６４０を通過せずに可変入賞装置１６５へと到達し得る流路を設ける構成としてもよい。このように構成することで、右打ちで発射された遊技球の流下経路を複雑化することができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。また、本第５７制御例では、第１入球口６４を、左打ちされた遊技球が入球可能となる一方で、右打ちされた遊技球が入球不可能となるように構成し、第２入球口６４０を、右打ちされた遊技球が入球可能となる一方で、左打ちされた遊技球が入球不可能となるように構成していたが、これに限られるものではなく、右打ちされた遊技球が第１入球口６４へと入球し得るルートを設ける構成とした上で、右打ちよりも左打ちの方が第１入球口６４へと入球し易くなるように構成してもよいし、左打ちされた遊技球が第２入球口６４０へと入球し得るルートを設ける構成とした上で、左打ちよりも右打ちの方が第２入球口６４０へと入球し易くなるように構成してもよい。

【６３７２】
次に、図２１６２から図２１６４を参照して、本第５７制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図２１６２（ａ）を参照して、本第５７制御例において最も有利な遊技状態である第２確変状態（確変非時短状態）に移行してから特別図柄の抽選が特定回数（１００回）実行されるまでの間の演出態様について説明する。ここで、本第５７制御例における第２確変状態は、実質的に次に大当たり遊技が実行されるまでは少なくとも継続する遊技状態として構成されている。また、上述した通り、第２確変状態が継続している間は、右打ちを行い続けるだけで頻繁に第２特別図柄の抽選が実行されて高確率（約１／３の確率）で小当たり遊技が実行され、特定入賞口１６５ａへと頻繁に遊技球が入球する結果、右打ちにより発射された遊技球の個数を上回る個数の賞球が払い出され易くなる極めて有利な遊技状態を形成する。言い換えれば、大当たり遊技が実行されない方が、より多くの賞球を獲得し易くなるため、大当たりとならないことを期待して遊技を行う遊技性となる。このため、第２確変状態において少ない抽選回数で大当たり遊技が実行されてしまうと、遊技者に対して大きな失望感を与えてしまう虞がある。そこで、本第５７制御例では、第２確変状態に移行してから特定回数（１００回）の特別図柄の抽選が実行されるまでは、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、大当たり遊技の実行を回避可能に構成している。より具体的には、特定回数以内の抽選回数で第２特別図柄の大当たりに当選した場合は、大当たり変動時間として、３００秒間という極めて長い変動時間が設定されるように構成したため、係る長い変動時間の間に左打ちを行って第１特別図柄の抽選を実行させ、高確率（２４／２５）で当選する小当たりに当選することにより、第１特別図柄の小当たり図柄の停止と同時に第２特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制的に停止させる（第２特別図柄の大当たりを破棄する）ことを可能としている。言い換えれば、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるよりも前においては、たとえ大当たりに当選したとしても、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまで有利な第２確変状態を継続させることができる斬新な遊技性を実現することができる。以降、この特定回数以下の抽選回数の範囲で実行される演出態様について説明する。

【６３７３】
図２１６２（ａ）は、第２確変状態に移行してから特別図柄の抽選が１００回実行されるまでの間における第３図柄表示装置８１の演出態様（表示態様）の一例を示した図である。図２１６２（ａ）に示した通り、本第５７制御例における第２確変状態では、主表示

領域Ｄｍにおいて、ウサギを模したキャラクタ８０１が雲の上を模したステージにおいて、マント８０１ａを纏って滑空する演出が実行される。また、主表示領域Ｄｍの中央部分において、第３図柄の変動表示が実行される。更に、主表示領域Ｄｍの中央上部に対して、「～無敵ＲＵＳＨ中～」という文字が表示される。加えて、副表示領域Ｄｓにおける右側には、「無敵解除まで継続確定！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、「～無敵ＲＵＳＨ中～」という表示が継続している間は第２確変状態が終了されることがないということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、図２１６２（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍのうち左上部分に形成された横長略長方形形状の表示領域Ｄｍ１には、無敵ＲＵＳＨが終了（解除）されるまでの特別図柄の抽選回数を示す文字が表示される。図２１６２（ａ）では、第２確変状態において１５回目の特別図柄の抽選に基づく変動表示中である場合（即ち、特別図柄の抽選回数が１００回に到達するまでの残りの抽選回数が８５回残っている場合）を例示しており、表示領域Ｄｍ１に対して、「無敵解除まで８５回」という文字が表示されている。この表示領域Ｄｍ１に表示される残り回数の表示は、特別図柄の変動表示の開始タイミングとなる毎に値が１ずつ減算して更新される。この表示領域Ｄｍ１の表示内容によって、遊技者に対して、有利な第２確変状態において最低であと何回特別図柄の抽選を実行させることができるかを容易に理解させることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。また、遊技者に対して遊技性をより容易に理解させることができる演出態様となるため、より好適な演出態様を実現することができる。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には、遊技状態に応じた遊技方法を遊技者に対して示唆する（促す）ための画像が表示される横長略長方形形状の表示領域Ｄｍ２と、第２特別図柄の抽選結果を示すための小図柄（第４図柄）を変動表示させるための横長略長方形形状の表示領域Ｄｍ３と、が形成される。これらの表示領域に表示される表示内容により、遊技方法、および特別図柄の変動有無を遊技者に対して理解させることができる。更に、副表示領域Ｄｓの左側部分には、実行中の特別図柄の変動表示に対応する保留図柄（実行図柄）を表示するための実行中領域Ｄｓ１ａと、特別図柄の抽選の実行が保留（待機）されている保留球に対応する保留図柄を表示するための待機中領域Ｄｓ１ｂと、が形成される。これらの表示内容により、実行中の変動表示に対応する保留図柄、および保留されている保留球に対応する保留図柄を容易に確認することができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。なお、以降の説明では簡略化のため、無敵ＲＵＳＨではない通常の第２確変状態（第２確変状態に移行し、特別図柄の抽選回数が１００回を超えた後の第２確変状態）のことを「第２確変状態Ａ」と称し、無敵ＲＵＳＨに設定されている第２確変状態（第２確変状態に移行してから特別図柄の抽選が１００回実行されるまでの間）のことを「第２確変状態Ｂ」と称する。

【６３７４】

次に、図２１６２（ｂ）を参照して、第２確変状態、且つ、特別図柄の抽選回数が特定回数（１００回）以下の範囲（第２確変状態Ｂ）において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合の演出態様について説明する。ここで、本第５７制御例では、両方の特別図柄の変動表示が実行されている状況下において、先に一方の特別図柄の変動表示が大当たり図柄または小当たり図柄で停止表示された場合に、当該停止表示のタイミングで、変動中の他方の特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制的に停止表示させる構成としている。そして、特別図柄の高確率状態において第１特別図柄の抽選が実行されると、抽選結果が大当たり（１／２５の確率）又は小当たり（２４／２５の確率）のどちらかとなるように構成している。加えて、本第５７制御例では、第２確変状態に移行してから特定回数（１００回）以下の特別図柄の抽選回数の範囲で第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たりを示すための変動表示の変動時間を３００秒という長い時間に設定する一方で、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、当該小当たりを示すための変動表示の変動時間を１秒間という短い時間に設定する構成としている。これらの制御内容によって、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、３００秒間の間（より正確には、第２特別図柄の大当たり変動が開始した後の経過時間が２９９秒以下の範囲）で第１特別図柄の抽選を実行させることができれば、ほぼ（２４／２５の

確率で）小当たりに当選するため、１秒後に第１特別図柄の小当たり図柄が停止表示されることにより、第２特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる（破棄する）ことができ、有利な第２確変状態を継続させることができる。図２１６２（ｂ）は、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合における大当たり変動中の演出態様の一例を示した図である。

【６３７５】

図２１６２（ｂ）に示した通り、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選し、当該大当たりを示すための３００秒間の変動表示が開始されると、変動開始直後（約１秒程度）に主表示領域Ｄｍにおいてリーチ演出（右図柄列と左図柄列とが同一の数字を模した第３図柄で停止表示され、中図柄列のみが変動表示されている状態となる演出）が発生すると共に、ウサギのキャラクタ８０１が、宙に浮いたままリーチ演出を構成する第３図柄を睨む演出が実行される。また、表示領域Ｄｍ１の直下に大当たり遊技が開始されるまで（第２確変状態が終了されるまで）の残り時間を示す表示態様を表示させるための横長略長方形形状の表示領域Ｄｍ４が形成される。図２１６２（ｂ）は、変動開始後１２秒が経過したタイミングを例示しており、表示領域Ｄｍ４に対して、「強制終了まで２８８秒」という文字が表示されている状況が図示されている。また、表示領域Ｄｍ２において、「右打ち」という文字が消え、右向きの矢印を模した画像のみが残留した表示態様に設定される。更に、副表示領域Ｄｓの右側に対して、左打ちを行うように促す内容の表示が行われる。図２１６２（ｂ）では、４の数字を模した第３図柄でリーチが発生しているため、副表示領域Ｄｓに対して「左打ちで４図柄を外せ！」という文字が表示されている場合を例示している。これらの表示内容により、遊技者に対して、左打ちを行うことで第２特別図柄の大当たり遊技が実行されることを回避することができ、有利な第２確変状態Ｂを継続させることができるということを容易に理解させることができる。よって、少なくとも特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、有利な第２確変状態を継続させることができるので、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６３７６】

図２１６３（ａ）は、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の大当たり変動中に左打ちされた遊技球が第１入球口６４に入球し、当該入球に基づく第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における演出態様の一例を示した図である。図２１６３（ａ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり変動中に第１入球口６４へと遊技球が入球して小当たりに当選し、第２特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることが確定した（第２確変状態が継続することが確定した）場合、主表示領域Ｄｍにおいて、ウサギのキャラクタ８０１が変動中の中図柄列のうちリーチが発生している図柄と同一の数字を模した図柄を殴打して弾き飛ばす演出が実行される。これにより、中図柄列に大当たりを構成するための図柄が存在しなくなり、大当たりの組み合わせで停止表示され得なくなったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、表示領域Ｄｍ４において、強制終了までの残り時間のカウントダウンがストップする。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「無敵ＲＵＳＨ継続！！」という文字が表示される。これらの表示内容によって、大当たり遊技が実行されることを回避できたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、リーチが発生している図柄と同一の数字を模した図柄が弾き飛ばされる演出を実行した後は、小当たり図柄の停止タイミングにあわせて主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄が外れの組み合わせで停止表示される演出が実行される。これにより、大当たりを回避することができたということを遊技者に対して確信させることができるので、遊技者に対して安心感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。ここで、図示については省略したが、左打ちによって大当たり遊技の実行を回避することを促す回避演出の実行中に遊技者が左打ちを行わずに所定期間（例えば、１００秒）が経過した場合に、より強く左打ちを行うことを促す演出態様に変化する構成としている。このように構成することで、より確実に、遊技者に対して左打ちを行わせることができる。

【６３７７】
なお、本第５７制御例では、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別（大当たり図柄）によらず、左打ちによって大当たり遊技の実行を回避することを促す回避演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後の遊技状態が再度最も有利な第２確変状態に設定される種別の大当たりに当選していた場合は、回避演出を実行せずに大当たり遊技を実行させても良い。このように構成することで、第２確変状態が確実に終了する（大当たり終了後の遊技状態が第２確変状態以外の遊技状態に設定される）場合にのみ、大当たり遊技の実行を回避させ、第２確変状態が設定される大当たりである場合は、大当たり遊技を実行させて大当たりによる賞球も獲得することができるので、出球効率を高めることができる。また、大当たり遊技が実行されることで、第２確変状態Ｂが再セットされる（特定回数がリセットされる）ので、第２確変状態Ｂに滞在している期間をより長くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、第２確変状態Ｂにおいて大当たりに当選した場合に、左打ちを行って大当たり遊技の実行を回避するか、大当たり遊技の実行を回避せずにそのまま大当たり遊技を実行させるかの選択を遊技者に対して促す内容の演出を実行する構成としてもよい。即ち、遊技者に対して第２確変状態が設定される大当たりであるか否かを推測して、第２確変状態が設定されない（時短状態や確変状態に設定される）大当たりであると推測した場合には、左打ちを行って大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる遊技方法で遊技を行う一方で、第２確変状態が設定される大当たりであると推測した場合は、大当たり図柄の停止まで左打ちを行わずに大当たり遊技を実行させる遊技方法で遊技を行う遊技性としてもよい。このように構成することで、遊技者の選択した遊技方法に応じて有利度合いが大きく異なる可能性がある斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、第２特別図柄の大当たり変動中に、大当たり遊技が実行された場合に第２確変状態が設定される可能性を演出によって示唆する構成としてもよい。このように構成することで、演出内容も加味して左打ちによって大当たり変動を外れ図柄で破棄するか否かを選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６３７８】
次いで、図２１６３（ｂ）、および図２１６４を参照して、第２確変状態Ｂにおいて１００回の特別図柄の抽選が実行された場合に移行する第２確変状態Ａにおける演出態様について説明する。第２確変状態Ｂが終了して第２確変状態Ａに移行すると、ウサギのキャラクタ８０１が纏っていたマント８０１ａが消滅して飛行能力を喪失する演出が実行され、図２１６３（ｂ）に示すように、ウサギのキャラクタ８０１が雲の上を疾走する演出態様に設定される。また、主表示領域Ｄｍにおける上部に、「～通常ＲＵＳＨ中～」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「大当たりすると終了のピンチ！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、左打ちを行っても大当たり遊技の実行を回避することができなくなったということを遊技者に対して容易に理解させることができるので、遊技者に対して、大当たりに当選しないことをより強く期待させながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６３７９】
図２１６４（ａ）は、第２確変状態Ａにおいてリーチ演出が発生した場合の表示態様（ピンチ演出）の一例を示した図である。第２確変状態Ａにおいてリーチ演出が発生すると、ウサギのキャラクタ８０１の足下の雲に穴が空き、ウサギのキャラクタ８０１が穴に落ちそうになる演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「終了のピンチ！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選して第２確変状態が終了されてしまう可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。図２１６４（ｂ）は、第２確変状態Ａで大当たりとなった場合の演出態様を示した図である。図２１６４（ｂ）に示した通り、第２確変状態Ａにおいて大当たりに当選すると

、ピンチ演出を伴うリーチ演出（図２１６４（ａ）参照）を経て、同一の数字を模した第３図柄が揃う演出が実行される。また、ピンチ演出においてウサギのキャラクタ８０１の足下に出現した穴に、ウサギのキャラクタ８０１がそのまま落下してしまう演出が実行される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「終了！！」という文字が表示される。これらの演出態様によって、大当たり当選により第２確変状態が終了されてしまったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、ピンチ演出を伴う変動表示演出が外れに対応する変動表示演出であった場合は、第３図柄が外れの組み合わせで停止表示されると共に、ウサギのキャラクタ８０１が穴に落ちずに飛び越える演出が実行される。よって、遊技者に対して演出結果を直感的に理解させ易く構成することができるので、好適な演出態様を実現することができる。

【６３８０】

次に、図２１６５を参照して、本第５７制御例におけるパチンコ機１０の状態の移行方法について説明する。図２１６５に示した通り、本第５７制御例には、４つの異なる遊技状態が設けられている。即ち、遊技者に不利な遊技状態として、通常状態ＳＴ１が設けられている。また、遊技者に有利な遊技状態として、確変状態ＳＴ２、時短状態ＳＴ３、および第２確変状態ＳＰ１が設けられている。通常状態ＳＴ１は、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の低確率状態（非時短状態）に設定される遊技状態であり、第２特別図柄の変動時間が極端に長くなる（６００秒になる）ため、右打ちを行って第２特別図柄の抽選を行わせる遊技方法よりも、左打ちを行って第１特別図柄の抽選を行わせる遊技方法を行った方が有利度合いが高くなり易い遊技状態として構成される。この通常状態ＳＴ１は、パチンコ機１０の初期状態として設定される遊技状態であり、電源投入時に初期化操作を行った場合はこの通常状態ＳＴ１に設定される。また、確変状態ＳＴ２は、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態（時短状態）に設定される遊技状態であり、更に、第２特別図柄の変動時間が通常状態よりも短くなるため、右打ち遊技を行うことで頻繁に第２特別図柄の抽選が実行される上に、大当たり確率も高くなる。よって、確変状態ＳＴ２は、比較的短時間で大当たりに当選し易い有利な遊技状態として構成される。なお、確変状態ＳＴ２では、普通図柄の高確率状態（時短状態）に設定されるため、右打ちにより発射された遊技球がほぼ全て第２入球口６４０へと入球し、可変入賞装置１６５まで遊技球が到達することはない。言い換えれば、第２特別図柄の抽選が頻繁に実行されることで第２特別図柄の小当たり遊技は高頻度で実行されるものの、小当たり遊技中に開放状態に設定される可変入賞装置１６５へと遊技球を入賞させることは極めて困難となるため、賞球を得ることはほぼできない。つまり、次の大当たりまで持ち球（獲得した賞球の数から発射した遊技球の数を減じた数）をあまり減らさずに遊技を継続することができる遊技状態として構成される。また、時短状態ＳＴ３は、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態（時短状態）に設定される遊技状態であり、更に、第２特別図柄の変動時間が確変状態ＳＴ２と同等になるため、右打ち遊技を行うことで頻繁に第２特別図柄の抽選が実行される。よって、時短状態ＳＴ３は、大当たり確率は低いものの、所定期間の間、持ち球をあまり減らさずに遊技を行うことができる有利な遊技状態として構成される。更に、第２確変状態ＳＰ１は、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の低確率状態（非時短状態）に設定される遊技状態であり、第２特別図柄の変動時間が通常状態よりも短くなるため、右打ち遊技を行うことで頻繁に第２特別図柄の抽選が実行される上に、大当たり確率も高くなる。更に、普通図柄の低確率状態が設定されることにより、右打ちにより発射された遊技球のうち約半数が閉鎖状態の電動役物６４０ａを通過して可変入賞装置１６５へと到達可能となるため、頻繁に発生する小当たり遊技において可変入賞装置１６５へと遊技球を入球させることが容易となり、当該入球に基づく賞球の払い出しも頻繁に発生するため、大当たり遊技が実行されるまで持ち球を増加させ続けることができる極めて有利な遊技状態を形成する。

【６３８１】

図２１６５を参照して、上記４つの遊技状態が設けられていることによるパチンコ機１０の遊技の流れについて説明する。なお、本第５７制御例では、大当たりＡ６７～Ｈ６７

の８種類の大当たり種別を設ける構成としているが、図２１６５においては、「６７」を省略して、大当たりＡ～Ｈと表記している。まず、パチンコ機１０が初期化された場合に設定される通常状態ＳＴ１における状態の移行方法について説明する。図２１６５に示した通り、初期状態である通常状態ＳＴ１においては、大当たりに当選した場合にのみ、他の遊技状態へと移行する可能性がある。より具体的には、図２１６５に示した通り、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に５％の割合で決定される大当たりＡに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な第２確変状態ＳＰ１に設定される。また、大当たりに当選した場合に６５％の割合で決定される大当たりＢ，Ｃのどちらかに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態ＳＴ２に設定される。更に、大当たりに当選した場合に３０％の割合で決定される大当たりＤに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態ＳＴ３に設定される。このため、遊技者にとって最も不利な（有利度合いが低い）通常状態ＳＴ１においては、大当たりに当選することを期待して遊技を行わせることができる。

【６３８２】

次に、確変状態ＳＴ２における状態の移行方法について説明する。図２１６５に示した通り、確変状態ＳＴ２から他の遊技状態には、大当たりに当選した場合に加え、普通図柄の高確率状態の回数（時短回数）が経過した（サポ抜けが発生した）場合にも移行する可能性がある。より具体的には、図２１６５に示した通り、確変状態ＳＴ２において、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に２５％の割合で決定される大当たりＥに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な第２確変状態ＳＰ１に設定される。また、大当たりに当選した場合に３０％の割合で決定される大当たりＨに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態ＳＴ３に設定される。更に、規定の時短回数が経過した（サポ抜けが発生した）場合には、大当たりＥに当選した場合と同様に、最も有利な第２確変状態ＳＰ１に設定される。なお、本第５７制御例では、確変状態ＳＴ２における時短回数として、６５５３５回、若しくは１００回のどちらかの回数が設定される構成としている。確変状態ＳＴ２においては、大当たり確率が１／２５となるため、６５５３５回の時短回数が設定された確変状態ＳＴ２において時短回数を経過させることは確率的にほぼ不可能である。このため、サポ抜けが発生するのは、ほぼ、時短回数が１００回の確変状態ＳＴ２に設定された場合のみである。これらに対し、大当たりに当選した場合に４５％の割合で決定される大当たりＦ，Ｇのどちらかに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態ＳＴ２に設定される（確変状態ＳＴ２をループする）。このため、確変状態ＳＴ２では、大当たりＥに当選すること、またはサポ抜けが発生することを期待させる遊技性となる。

【６３８３】

次に、第２確変状態ＳＰ１における状態の移行方法について説明する。図２１６５に示した通り、第２確変状態ＳＰ１から他の遊技状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図２１６５に示した通り、第２確変状態ＳＰ１において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に３０％の割合で決定される大当たりＨに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態ＳＴ３に設定される。また、大当たりに当選した場合に４５％の割合で決定される大当たりＦ，Ｇのどちらかに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態ＳＴ２に設定される。これらに対して、大当たりに当選した場合に２５％の割合で決定される大当たりＥに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、最も有利な第２確変状態ＳＰ１に設定される（第２確変状態ＳＰ１をループする）。このため、第２確変状態ＳＰ１では、大当たりに当選しないか、大当たりに当選したとしても大当たり種別が大当たりＥに設定されることに期待させる遊技性となる。

【６３８４】

次に、時短状態ＳＴ３における状態の移行方法について説明する。図２１６５に示した通り、時短状態ＳＴ３から他の遊技状態には、大当たりに当選した場合に加え、普通図柄の高確率状態の回数（時短回数）が経過した（サポ抜けが発生した）場合にも移行する可

能性がある。より具体的には、図２１６５に示した通り、時短状態ＳＴ３において、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に２５％の割合で決定される大当たりＥに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な第２確変状態ＳＰ１に設定される。また、大当たりに当選した場合に４５％の割合で決定される大当たりＦ，Ｇのどちらかに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態ＳＴ２に設定される。更に、規定の時短回数が経過した（サポ抜けが発生した）場合には、通常状態ＳＴ１へと移行する。これらに対し、大当たりに当選した場合に３０％の割合で決定される大当たりＨに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態ＳＴ３に設定される（時短状態ＳＴ３をループする）。これらにより、時短状態ＳＴ３においては、サポ抜けが発生する前に大当たりに当選することを強く期待させる遊技性となる。

【６３８５】

＜第５７制御例の電気的構成＞

次に、図２１６６（ａ）を参照して、本第５７制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図２１６６（ａ）は、本第５７制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図２１６６（ａ）に示した通り、本第５７制御例におけるＲＯＭ２０２は上述した第５６制御例の第３変形例におけるＲＯＭ２０２の構成（図２０９６参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａａＣに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ａが設けられている点、変動パターン選択テーブル２０２ａｂＣに代えて変動パターン選択テーブル２０２ｂが設けられている点、第２当たり乱数テーブル２０２ａｃＣに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｃが設けられている点、第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄＣに代えて第１当たり種別選択テーブル２０２ｄが設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａが設けられている点でのみ相違している。まず、図２１６６（ｂ）を参照して、本第５７制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。ここで、本第５７制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａは、上述した第５６制御例の第３変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ａａＣ（図２０９７（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選結果を決定するために参照されるデータテーブルである。図２１６６（ｂ）は、この第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図２１６６（ｂ）に示した通り、本第５７制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）として、特別図柄の種別によらず、「０～３」の４個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。一方で、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）は、図２１６６（ｂ）に示した通り、特別図柄の種別によらず、「０～３９」の４０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、特別図柄の低確率状態、および特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の数がそれぞれ４個および４０個であるので、特別図柄の低確率状態および高確率状態で大当たりとなる確率は、特別図柄の種別によらず、それぞれ１／２５０（４／１０００）、および１／２５（４０／１０００）である。

【６３８６】

また、図２１６６（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、特別図柄の状態によらず「４０～９９９」の９６０個の乱数値（判定値）が対応付けて規定されている一方で、第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、特別図柄の状態によらず「７０６～９９９」の２９４個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。このため、第１特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は２４／２５（９６０／１０００）であり、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は２９４／１０００である。また、図２１６６（ｂ）に示した通り、各特別図柄および各状態において大当たりにも小当たりにも対応付けられていない乱数値（カウンタ値）が、外れの抽選結果に対して対応付けられている。これらにより、特別図柄の高確率状態において第１特別図柄の抽選が実行された場合、必ず大当たり若しくは

小当たりのどちらかに当選する構成となっている。また、特別図柄の高確率状態において第２特別図柄の抽選が実行された場合、約１／３の割合（３３４／１０００の確率）で大当たり若しくは小当たりのどちらかに当選する構成となっている。よって、第２確変状態においては、右打ちを行うことで約１／３の確率で大当たり又は小当たりとなって特定入賞口１６５ａが開放されるため、頻繁に賞球を獲得することが可能な極めて有利な遊技状態を形成する。また、第２確変状態において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、第２確変状態に設定された後における特別図柄の抽選回数が１００回以下の範囲においては、第２特別図柄の大当たりとなった場合に極めて長い変動時間（３００秒間）が設定されるため、大当たり変動中に左打ちを行って第１特別図柄の抽選が実行された場合に高確率（２４／２５の確率）で小当たりとなって第２特別図柄の変動表示を外れで破棄することができる。よって、有利な第２確変状態において、大当たりに当選したか否かによらず、１００回の特別図柄の抽選が実行されるまで第２確変状態を継続させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６３８７】

次に、図２１６７（ａ）を参照して、本第５７制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。ここで、本第５７制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｂは、上述した第５６制御例の第３変形例における変動パターン選択テーブル２０２ａｂＣ（図２０９９参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、抽選結果に応じた変動パターンを決定するために参照されるデータテーブルである。図２１６７（ａ）は、この変動パターン選択テーブル２０２ｂの構成を示すブロック図である。図２１６７（ａ）に示した通り、本第５７制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｂは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される通常用テーブル２０２ｂ１と、時短状態、確変状態、および第２確変状態Ａにおいて変動パターンを選択するために参照される確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２と、第２確変状態Ｂ（第２確変状態に移行した後、特別図柄の抽選が１００回実行されるまでの間）において変動パターンを選択するために参照される第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３と、で少なくとも構成されている。なお、通常用テーブル２０２ｂ１に関しては、上述した第５６制御例の第３変形例における通常用テーブル２０２ａｂ１Ｃと同一の規定内容であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【６３８８】

まず、図２１６８（ａ）を参照して、確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２の詳細について説明する。この確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２は、上述した通り、確変状態、時短状態、および第２確変状態Ａ（第２確変状態に移行後、特別図柄の抽選回数が１００回を超えた後の第２確変状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に、変動パターンを選択するために参照されるデータテーブルである。図２１６８（ａ）は、この確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２の規定内容を示した図である。図２１６８（ａ）に示した通り、第１特別図柄の変動パターンとして、大当たりの抽選結果に対して、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての乱数値（カウンタ値）の範囲（「０～１９８」の範囲）に変動時間が６０００００ｍｓ（６００秒）の当たり超ロング変動が対応付けて規定されている。また、外れの抽選結果に対して、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての乱数値（カウンタ値）の範囲（「０～１９８」の範囲）に変動時間が６０００００ｍｓ（６００秒）の外れ超ロング変動が対応付けて規定されている。

【６３８９】

一方で、第２特別図柄の変動パターンとしては、図２１６８（ａ）に示した通り、大当たりの抽選結果に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４」の範囲に対して、変動時間が２００００ｍｓ（２０秒）の当たりノーマルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５～１２４」の範囲に対して、変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）の当たりスーパーリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１２５～１９８」の範囲に対して、変動時間が６００００ｍｓ（６０秒）の当た

りスペシャルリーチが対応付けて規定されている。また、図２１６８（ａ）に示した通り、外れの抽選結果に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が２０００ｍｓ（２秒）の短外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１８９」の範囲に対して、変動時間が６０００ｍｓ（６秒）の長外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９６」の範囲に対して、変動時間が２００００ｍｓ（２０秒）の外れノーマルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９７，１９８」の範囲に対して、変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）の外れスーパーリーチが対応付けて規定されている。つまり、第２特別図柄の変動パターンとして、必ず第１特別図柄の変動時間よりも大幅に短い変動時間が設定されるため、確変状態、時短状態、および第２確変状態Ａにおいて第２特別図柄の大当たりとなった場合に、第２特別図柄の大当たり変動中に第１特別図柄の抽選を実行させたとしても、第１特別図柄の小当たりによって第２特別図柄の大当たり変動を破棄する（外れ図柄で強制停止させる）ことが不可能となっている。

【６３９０】

次に、図２１６８（ｂ）を参照して、第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３の詳細について説明する。この第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３は、上述した通り、第２確変状態Ｂ（第２確変状態に移行後、特別図柄の抽選回数が１００回以内の第２確変状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に、変動パターンを選択するために参照されるデータテーブルである。図２１６８（ｂ）は、この第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３の規定内容を示した図である。図２１６８（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の変動パターンとして、大当たりの抽選結果に対して、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての乱数値（カウンタ値）の範囲（「０～１９８」の範囲）に変動時間が６００００ｍｓ（６０秒）の当たりスーパーリーチが対応付けて規定されている。また、外れの抽選結果に対して、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての乱数値（カウンタ値）の範囲（「０～１９８」の範囲）に変動時間が１０００ｍｓ（１秒）の外れショート変動が対応付けて規定されている。

【６３９１】

一方で、第２特別図柄の変動パターンとしては、図２１６８（ｂ）に示した通り、大当たりの抽選結果に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての乱数値（カウンタ値）の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が３０００００ｍｓ（３００秒）の当たりロング変動が対応付けて規定されている。また、図２１６８（ｂ）に示した通り、外れの抽選結果に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が２０００ｍｓ（２秒）の短外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が６０００ｍｓ（６秒）の長外れが対応付けて規定されている。これらの規定内容により、第２確変状態Ｂにおいて右打ちを行うことで頻繁に実行される第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、３００秒間の大当たり変動が必ず実行されるため、当該大当たり変動中に左打ちを行って第１特別図柄の抽選を実行させることにより、先に第１特別図柄の変動表示を終了させることができる。即ち、第１特別図柄の抽選で高確率（２４／２５の確率）で当選する小当たりとなった場合に第２特別図柄の大当たり変動を破棄する（外れ図柄で強制停止させる）ことができるので、有利な第２確変状態を継続させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、第１特別図柄の大当たりとなった場合に変動時間を６０秒に設定しているのは、第２特別図柄の大当たり変動中に第１特別図柄の抽選を実行させ、大当たり当選した場合に、短い変動時間を設定すると、大当たりを回避するために左打ちを行ったにもかかわらず唐突に大当たり遊技が開始されてしまったかのような挙動となってしまい、遊技者を混乱させてしまう可能性があるため、演出によって大当たりを回避することができなかったことを報知する期間を確保する趣旨である。

【６３９２】

なお、本第５７制御例では、状態によらず、第１特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりに当選する可能性がある（特別図柄の高確率状態で１／２５、低確率状態で１／２

５０）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第２特別図柄の大当たり変動中は第１特別図柄の抽選で大当たりとならないように構成してもよい。より具体的には、第２特別図柄の大当たり変動中は、大当たりか否かの抽選を実行せずに、外れか小当たりかの抽選のみを実行する構成としてもよい。または、第２特別図柄の大当たり変動中に第１特別図柄の抽選が実行された場合に、必ず小当たりとなるように構成してもよい。このように構成することで、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、第１特別図柄の抽選を実行させても大当たりとなる可能性が無いため、より確実に、第２特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができる。従って、第２確変状態における有利度合いをより向上させることができるので、第２確変状態へと移行した場合に遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができる。

【６３９３】

本第５７制御例では、有利な遊技状態のうち、第２確変状態Ｂにおいてのみ、第２特別図柄の大当たり変動よりも第１特別図柄の小当たり変動の方が短くなる変動パターンテーブル（第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３）を参照して変動パターンを選択する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態においても、第２特別図柄の大当たり変動よりも第１特別図柄の小当たり変動の方が短くなる変動パターンを選択する構成としてもよい。このように構成した場合、特に、時短回数が１００回の確変状態において、時短回数を経過させて第２確変状態へと移行させることが容易となるため、遊技者に対して、大当たりに当選したとしても特別図柄の抽選が１００回実行されて第２確変状態へと移行するまでは第２特別図柄の大当たりを回避し続けて第２確変状態へと移行させるか、確変状態において大当たりに当選した場合に、そのまま大当たり遊技を実行させることで無駄球を減らすかを選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。更に、時短回数が６５５３５回の確変状態においても同一の変動パターンテーブルを参照すると共に、演出態様から時短回数が１００回の確変状態であるか６５５３５回の確変状態であるかを区別困難に構成することにより、１００回に到達するまで第２特別図柄の大当たりを回避するか、大当たりとなり次第大当たり遊技を実行させるかをより悩ませることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６３９４】

次いで、図２１６７（ｂ）を参照して、本第５７制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。ここで、本第５７制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃは、上述した第５６制御例の第３変形例における第２当たり乱数テーブル２０２ａｃＣ（図２０９７（ｂ）参照）と同様に、普通図柄の当たりとなる乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）が規定されているデータテーブルである。図２１６７（ｂ）は、この第２当たり乱数テーブル２０２ｃの規定内容を示した図である。図２１６７（ｂ）に示した通り、本第５７制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃは、普通図柄の低確率状態（非時短状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２９８」の２９９個の乱数値（カウンタ値）が規定されている一方で、普通図柄の高確率状態（時短状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２９９」の３００個の乱数値（カウンタ値）が規定されている。つまり、普通図柄の高確率状態と低確率状態とで普通図柄の当たり確率がほぼ同等に設定されている。このため、普通図柄の低確率状態（非時短状態）に設定される通常状態や第２確変状態（および大当たり遊技の実行中）においても、普通図柄の抽選が実行された場合に高確率（２９９／３００）で普通図柄の当たりとなるように構成されている。これにより、第２時短状態において右打ちを行った場合に、高頻度で第２入球口６４０が開放されるため、第２時短状態において右打ちを行うことで第２特別図柄の抽選を頻繁に実行させることができる。つまり、約１／３の確率で小当たりまたは大当たりに当選して小当たり遊技が頻繁に実行され、特定入賞口１６５ａへの入球に基づく賞球が頻繁に払い出される極めて有利な遊技状態を形成することができる。

【６３９５】

次に、図２１６９（ａ）を参照して、本第５７制御例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｄの詳細について説明する。この第１当たり種別選択テーブル２０２ｄは、上述した第５６制御例の第３変形例における第１当たり種別選択テーブル２０２ａｄＣ（図２０９８参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図２１６９（ａ）は、この第１当たり種別選択テーブル２０２ｄの規定内容を示した図である。図２１６９（ａ）に示した通り、本第５７制御例では、第１特別図柄の大当たり種別として大当たりＡ６７～Ｄ６７の４種類の大当たり種別が設けられており、第２特別図柄の大当たり種別として大当たりＥ６７～Ｈ６７の４種類の大当たり種別が設けられている。

【６３９６】

図２１６９（ａ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ６７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ６７」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、時短カウンタ２０３ｈに対して「０」が設定され、且つ、確変フラグ２０３ａａｃに対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、大当たり終了後の遊技状態が第２確変状態（特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の低確率状態）に設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ６７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ６７」が選択される割合は５％である。この「大当たりＡ６７」は、ラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも最も有利な大当たり種別である。また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～４９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ６７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ６７」は、ラウンド数が４ラウンドであり、時短カウンタ２０３ｈに対して「１００」が設定され、且つ、確変フラグ２０３ａａｃに対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、大当たり終了後の遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態）に設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ６７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が４５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ６７」が選択される割合は４５％である。

【６３９７】

また、図２１６９（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～６９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ６７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ６７」は、ラウンド数が４ラウンドであり、時短カウンタ２０３ｈに対して「６５５３５」が設定され、且つ、確変フラグ２０３ａａｃに対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、大当たり終了後の遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態）に設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ６７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が２０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ６７」が選択される割合は２０％である。また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ６７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ６７」は、ラウンド数が４ラウンドであり、時短カウンタ２０３ｈに対して「１００」が設定され、且つ、確変フラグ２０３ａａｃに対してオフが設定される種別の大当たりである。即ち、大当たり終了後の遊技状態が時短状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態）に設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ６７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が３０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ６７」が選択される割合は３０％である。この「大当たりＤ６７」は、ラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも最も有利度合いが低い大当たり種別であ

る。
【６３９８】
一方で、図２１６９（ａ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ６７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ６７」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、時短カウンタ２０３ｈに対して「０」が設定され、且つ、確変フラグ２０３ａａｃに対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、「大当たりＡ６７」とラウンド数、大当たり終了後の遊技状態が共に同一となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ６７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が２５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ６７」が選択される割合は２５％である。この「大当たりＥ６７」は、「大当たりＡ６７」と同様に、ラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも最も有利な大当たり種別である。また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２５～２９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＦ６７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ６７」は、ラウンド数が４ラウンドであり、時短カウンタ２０３ｈに対して「１００」が設定され、且つ、確変フラグ２０３ａａｃに対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、上述した「大当たりＢ６７」と同一の有利度合いの大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ６７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＦ６７」が選択される割合は５％である。
【６３９９】
また、図２１６９（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３０～６９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＧ６７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＧ６７」は、ラウンド数が４ラウンドであり、時短カウンタ２０３ｈに対して「６５５３５」が設定され、且つ、確変フラグ２０３ａａｃに対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、上述した「大当たりＣ６７」と同一の有利度合いの大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＧ６７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が４０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＧ６７」が選択される割合は４０％である。また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＨ６７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＨ６７」は、ラウンド数が４ラウンドであり、時短カウンタ２０３ｈに対して「１００」が設定され、且つ、確変フラグ２０３ａａｃに対してオフが設定される種別の大当たりである。即ち、上述した「大当たりＤ６７」と同一の有利度合いの大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＨ６７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が３０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＨ６７」が選択される割合は３０％である。
【６４００】
次に、図２１６９（ｂ）を参照して、本第５７制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａは、特別図柄の抽選が実行された場合に、参照する変動パターンテーブルを特定するための変動パターンシナリオが規定されているデータテーブルである。この変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａは、大当たり終了時に参照され、大当たり種別に対応する変動パターンシナリオがこの変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａから読み出され、シナリオ格納エリア２０３ｂｊに格納される。図２１６９（ｂ）は、この変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａの規定内容を示した図である。図２１６９（ｂ）に示した通り、この変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａは、前回の大当たり種別毎に、特別図柄の抽選回数と、選択する変動パターンテーブルの種別との対応関係（変動パターンシナリオ）

が規定されている。
【６４０１】
より具体的には、図２１６９（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＡ６７，Ｅ６７である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が１００回以下の範囲で第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３（図２１６８（ｂ）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が１０１回以上の範囲で確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図２１６８（ａ）参照）が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりＡ６７，Ｅ６７の終了後は、特別図柄の抽選が１００回実行されるまで、第２特別図柄の大当たりに当選したとしても、大当たり変動中に第１特別図柄の抽選を実行させることで先に第１特別図柄の小当たり図柄を停止表示させて第２特別図柄の大当たりを破棄することができるため、有利な第２確変状態を最低でも特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続させることができる極めて有利な状態を形成する。なお、特別図柄の抽選回数が１００回を超えた後においては、第２特別図柄の大当たりに当選した場合に当該大当たりを破棄することができないため、大当たりに当選するまで有利な第２確変状態が継続する比較的一般的な遊技性となる。
【６４０２】
また、図２１６９（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＢ６７，Ｃ６７，Ｆ６７，Ｇ６７である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図２１６８（ａ）参照）が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりＢ６７，Ｃ６７，Ｆ６７，Ｇ６７の終了後は、次に大当たりに当選するまで有利な遊技状態（確変状態、または第２確変状態Ａ）が継続する遊技性となる。また、図２１６９（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＤ６７，Ｈ６７である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が１００回以下の範囲で確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図２１６８（ａ）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が１０１回以上の範囲で通常用テーブル２０２ｂ１が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりＤ６７，Ｈ６７の終了後の時短状態においては、特別図柄の抽選が１００回終了するまでの範囲では右打ちにより第２特別図柄の変動が頻繁に実行されるが、１０１回目以降は第２特別図柄の抽選を実行させることが困難となる（第２特別図柄の変動時間が極端に長くなるため第２特別図柄の抽選結果が示され難くなる）遊技性となる。更に、図２１６９（ｂ）に示した通り、パチンコ機１０を初期化した後（ＲＡＭクリアスイッチ１２２を押下した状態で電源を投入した後）、初回の大当たりに当選するまでの間の変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず、通常用テーブル２０２ｂ１が参照されるシナリオが規定されている。このため、最初に大当たりに当選するまでは、第２特別図柄の抽選を実行させることが困難な状態に維持される。
【６４０３】
なお、本第５７制御例では、大当たり終了後の遊技状態が第２確変状態に設定される場合、必ず１００回の特別図柄の抽選が実行されるまで第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３（図２１６８（ｂ）参照）を参照して変動パターンが選択されるシナリオが設定される構成としていたが、これに限られるものではなく、任意のシナリオを設定することができる。例えば、特別図柄の抽選が１００回未満の第１回数（例えば、３０回）の特別図柄の抽選が実行されるまで第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３（図２１６８（ｂ）参照）を参照して変動パターンが選択され、第１回数の特別図柄の抽選が実行された後は確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図２１６８（ａ）参照）が参照される変動パターンシナリオに設定される大当たり種別や、特別図柄の抽選が１００回よりも多い第２回数（例えば、２００回）の特別図柄の抽選が実行されるまで第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３（図２１６８（ｂ）参照）を参照して変動パターンが選択され、第２回数の特別図柄の抽選が実行された後は確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図２１６８（ａ）参照）が参照される変動パターンシナリオに設定される大当たり種別や、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数によらず確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図２１６８（ａ）

参照）が参照される変動パターンシナリオに設定される大当たり種別や、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が第３回数（例えば、５０回）となるまでは確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図２１６８（ａ）参照）が参照され、第３回数を超えてから第４回数（例えば、１５０回）となるまでは第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３（図２１６８（ｂ）参照）を参照して変動パターンが選択され、第４回数を超えた後は再び確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図２１６８（ａ）参照）が参照される変動パターンシナリオに設定される大当たり種別等を設ける構成としてもよい。これらの種別を設けることで、より複雑なゲームフローを実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６４０４】

次に、図２１７０を参照して、本第５７制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図２１７０は、本第５７制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図２１７０に示した通り、本第５７制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第５６制御例の第３変形例におけるＲＡＭ２０３の構成（図２１０２参照）に対して、第２特別図柄実行エリア２０３ｂ１に代えて第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ設けられている点、小当たりフラグ２０３ａｅＣに代えて特図１小当たりフラグ２０３ｂｅおよび特図２小当たりフラグ２０３ｂｆが設けられている点、小当たり中フラグ２０３ａｈＣに代えて特図１小当たり中フラグ２０３ｂｈおよび特図２小当たり中フラグ２０３ｂｉが設けられている点、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、大当たり開始フラグ２０３ｊ、変動回数カウンタ２０３ｂｂ、シナリオ格納エリア２０３ｂｊが追加されている点、および大当たり中フラグ２０３ｋ、当選時状態格納エリア２０３ａｄＣ、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣが削除されている点で相違している。

【６４０５】

第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、上述した第５６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０には搭載されていなかった第２特別図柄の保留記憶機能を本第５７制御例において搭載したことに伴って追加したものであり、第１制御例における第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅと全く同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。また、小当たりフラグ２０３ａｅＣに代えて特図１小当たりフラグ２０３ｂｅおよび特図２小当たりフラグ２０３ｂｆを設けている点、および小当たり中フラグ２０３ａｈＣに代えて特図１小当たり中フラグ２０３ｂｈおよび特図２小当たり中フラグ２０３ｂｉを設けている点については、小当たり変動および小当たり遊技が第１特別図柄の小当たりによるものであるか第２特別図柄の小当たりによるものであるかを識別可能にするためにフラグを分けて構成したに過ぎません。

【６４０６】

また、変動回数カウンタ２０３ｂｂは、大当たり終了後（若しくは初期化後）における特別図柄の変動回数（抽選回数）をカウントするためのカウンタである。この変動回数カウンタ２０３ｂｂは、初期値が０に設定されており、特別図柄の抽選が実行される毎に値が１ずつ加算して更新される（図２１７６のＳ２９０１Ｂ参照）。特別図柄の抽選が実行されて抽選結果に応じた変動パターンを選択する際は、この変動回数カウンタ２０３ｂｂとシナリオ格納エリア２０３ｂｊに格納されている変動パターンシナリオとが参照されて、変動パターンを選択するために参照するテーブルを特定する（図２１７５のＳ２８０１Ｂ、図２１８１のＳ３５０４Ｂ参照）。また、シナリオ格納エリア２０３ｂｊは、大当たり終了時に変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａから選択された１の変動パターンシナリオに対応するデータを格納しておくための記憶領域である。特別図柄の抽選が実行されて抽選結果に応じた変動パターンを選択する際は、このシナリオ格納エリア２０３ｂｊに格納されている変動パターンシナリオと変動回数カウンタ２０３ｂｂとが参照されて、変動パターンを選択するために参照するテーブルを特定する（図２１７５のＳ２８０１Ｂ、図２１８１のＳ３５０４Ｂ参照）。

【６４０７】

次に、図２１７１（ａ）を参照して、本第５７制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図２１７１（ａ）は、本第５７制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示すブロック図である。図２１７１（ａ）に示した通り、本第５７制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第５６制御例の第３変形例におけるＲＯＭ２２２の構成（図２１０３（ａ）参照）に対して、擬似演出テーブル２０２ａａＣが削除されている点でのみ相違している。次に、図２１７１（ｂ）を参照して、本第５７制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図２１７１（ｂ）は、本第５７制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図２１７１（ｂ）に示した通り、本第５７制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第５６制御例の第３変形例におけるＲＡＭ２２３の構成（図２１０３（ｂ）参照）に対して、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに代えて特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃが設けられている点、回避演出中フラグ２２３ｂａが追加されている点、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１Ｃ、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２Ｃ、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１Ｃ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２Ｃ、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒ、総称球数カウンタ２２３ａａ、特定賞球数カウンタ２２３ａｂ、連チャンフラグ２２３ａｇ、特図１変動時間カウンタ２２３ａａＣ、特図２変動時間カウンタ２２３ａｂＣ、残変動時間情報格納エリア２２３ａｃＣ、残時間格納エリア２２３ａｄＣ、小当たり賞球数カウンタ２２３ａｅＣ、擬似賞球数カウンタ２２３ａｄＣ、電源断フラグ２２３ｙが削除されている点で相違している。

【６４０８】

回避演出中フラグ２２３ｂａは、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、当該大当たりを示すための大当たり変動中に実行される回避演出（図２１６２（ｂ）参照）の実行中であるか否かを示すためのフラグである。この回避演出中フラグ２２３ｂａは、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にオンに設定される（図２１８８のＳ５８５６Ｂ参照）。

【６４０９】

＜第５７制御例における主制御装置の制御処理について＞

次いで、図２１７２から図２１８４を参照して、第５７制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種処理について説明する。本第５７制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０にて実行される制御処理は、上述した第５６制御例の第３変形例に対して、特別図柄変動処理（図２１０６のＳ１０４Ａ参照）に代えて特別図柄変動処理（図２１７２のＳ１０１Ｂ参照）を実行する点、および普通図柄変動処理（図４７のＳ１０６参照）に代えて普通図柄変動処理（図２１８４のＳ１０２Ｂ）を実行する点でのみ相違する。その他の処理内容については上述した第５６制御例の第３変形例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【６４１０】

まず、図２１７２を参照して、本第５７制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｂ）について説明する。この特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例における特別図柄変動処理（図２１０６参照）に代えて実行される処理である。図２１７２は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｂ）のうち、Ｓ２５０１Ａ，Ｓ２５０４Ａ，Ｓ２５０６Ａ，Ｓ２５０９ＡおよびＳ２５１２Ａの各処理では、それぞれ第５６制御例の第３変形例における特別図柄変動処理（図２１０６参照）のＳ２５０１Ａ，Ｓ２５０４Ａ，Ｓ２５０６Ａ，Ｓ２５０９ＡおよびＳ２５１２Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５７制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｂ）では、Ｓ２５０４Ａの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２５０４Ａ：Ｎｏ）、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０４Ｂ）を実行し、処理をＳ２５０９Ａへと移行する。この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０４Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例における第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ａ）とは処理内容が一部変更されている。より具体的には、本第５７制

御例における第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０４Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例における第１特別図柄変動開始処理（図２１０７参照）に対して、第１特別図柄大当たり判定処理（２６０６Ａ）に代えて第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２６１１Ｂ）が実行される点、第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６０７Ａ）に代えて第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６１２Ｂ）が実行される点、遊技状態更新処理（Ｓ２６０８Ａ）に代えて遊技状態更新処理（Ｓ２６１３Ｂ）が実行される点で相違している。

【６４１１】

図２１７２に戻って説明を続ける。Ｓ２５０４Ａの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２５０４Ａ：Ｙｅｓ）、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣを減算して更新し（Ｓ２５０１Ｂ）、第１図柄表示装置の第１特別図柄の表示を更新して（Ｓ２５０２Ｂ）、更新後の特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０になったか否かを判別する（Ｓ２５０６Ａ）。Ｓ２５０６Ａの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０になったと判別した場合には（Ｓ２５０６Ａ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２５０３Ｂ）、処理をＳ２５０９Ａへと移行する。詳細については図２１７７を参照して後述するが、この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０３Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例における第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０７Ａ）とは処理内容が一部変更されている。一方、Ｓ２５０６Ａの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２５０６Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２５０３Ｂの処理をスキップして、処理をＳ２５０９Ａへと移行する。また、Ｓ２５０９Ａの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ２５０９Ａ：Ｎｏ）、第２特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２５０８Ｂ）、本処理を終了する。詳細については図２１７９を参照して後述するが、この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例における第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１３Ａ）とは処理内容が一部変更されている。

【６４１２】

一方、Ｓ２５０９Ａの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値（１以上の値）であると判別した場合には（Ｓ２５０９Ａ：Ｙｅｓ）、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣを減算して更新し（Ｓ２５０５Ｂ）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の表示を更新して（Ｓ２５０６Ｂ）、更新後の特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０になったか否かを判別する（Ｓ２５１２Ａ）。Ｓ２５１２Ａの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０になったと判別した場合には（Ｓ２５１２Ａ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２５０７Ｂ）、本処理を終了する。詳細については図２１８２を参照して後述するが、この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０７Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例における第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１０Ａ）とは処理内容が一部変更されている。一方、Ｓ２５１２Ａの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２５１２Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２５０７Ｂの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【６４１３】

次いで、図２１７３を参照して、本第５７制御例における第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０４Ｂ）の一処理である第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２６１１Ｂ）について説明する。この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２６１１Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（図２１０８参照）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄大当たり判定処理（図２１０８参照）と同様に、第１特別図柄の抽選（当否判定）を実行するための処理である。図２１７３は、この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２６１１Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２６１１Ｂ）のうち、Ｓ２７０１Ａ～Ｓ２７０４Ａ，Ｓ２７０６Ａ～Ｓ２７１０Ａの各処理では、それぞれ第５６制御例の第３変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（図２１０８参照）のＳ２７０１Ａ～Ｓ２７０４Ａ，Ｓ２７０６

Ａ～Ｓ２７１０Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５７制御例における第１特別図柄大当たり判定処理（図２１７３参照）では、第５６制御例の第３変形例におけるＳ２７０５Ａの処理が削除されているため、Ｓ２７０３ＡおよびＳ２７０４Ａの処理を実行した後は、Ｓ２７０６Ａの処理へと移行する。また、本第５７制御例における第１特別図柄大当たり判定処理（図２１７３参照）では、Ｓ２７０６Ａの処理において、今回の第１特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合は（Ｓ２７０６Ａ：Ｎｏ）、特図１外れ変動処理を実行し（Ｓ２７２１Ｂ）、本処理を終了する。この特図１外れ変動処理（Ｓ２７２１Ｂ）の詳細について、図２１７４を参照して説明する。

【６４１４】

図２１７４は本第５７制御例における特図１外れ変動処理（Ｓ２７２１Ｂ）の内容を示すフローチャートである。この特図１外れ変動処理（Ｓ２７２１Ｂ）では、まず、第１特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ２７５１Ｂ）、抽選結果が小当たりであると判別した場合には（Ｓ２７５１Ｂ：Ｙｅｓ）、特図１小当たりフラグ２０３ｂｅをオンに設定する（Ｓ２７５２Ｂ）。次いで、第１特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ２７５３Ｂ）、第１図柄表示装置に表示する第１特別図柄の小当たり図柄をセットして（Ｓ２７５４Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２７５１Ｂの処理において、第１特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合には（Ｓ２７５１Ｂ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置に表示する第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ２７５５Ｂ）、本処理を終了する。

【６４１５】

次に、図２１７５を参照して、本第５７制御例における第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０４Ｂ）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６１２Ｂ）の詳細について説明する。この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６１２Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図２１０９参照）に代えて実行される処理であり、第５６制御例の第３変形例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図２１０９参照）と同様に、第１特別図柄の抽選結果に応じて変動パターンを選択するための処理である。図２１７５はこの第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６１２Ｂ）の内容を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６１２Ｂ）のうち、Ｓ２８０１Ａ～Ｓ２８０３ＡおよびＳ２８０６Ａ～Ｓ２８０９Ａの各処理では、それぞれ第５６制御例の第３変形例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図２１０９参照）のＳ２８０１Ａ～Ｓ２８０３ＡおよびＳ２８０６Ａ～Ｓ２８０９Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５７制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２６１２Ｂ）では、Ｓ２８０３Ａの処理が終了すると、次いで、シナリオ格納エリア２０３ｂｊに格納されているデータに対応する変動パターンシナリオから、変動回数カウンタ２０３ｂｂの値に応じた変動パターンテーブルを特定し（Ｓ２８０１Ｂ）、特定したテーブルから抽選結果と変動種別カウンタＣＳ１の値とに対応する変動パターンを選択し（Ｓ２８０２Ｂ）、処理をＳ２８０６Ａへと移行する。

【６４１６】

次いで、図２１７６を参照して、本第５７制御例における第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０４Ｂ）の一処理である遊技状態更新処理（Ｓ２６１３Ｂ）について説明する。図２１７６は、この遊技状態更新処理（Ｓ２６１３Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この遊技状態更新処理（Ｓ２６１３Ｂ）のうち、Ｓ２９０１Ａ～Ｓ２９０７Ａの処理では、第５６制御例の第３変形例における遊技状態更新処理（図２１１０参照）のＳ２９０１Ａ～Ｓ２９０７Ａの処理と同一の処理が実行される。また、本第５７制御例における遊技状態更新処理（Ｓ２６１３Ｂ）では、まず、変動回数カウンタ２０３ｂｂの値に１を加算し（Ｓ２９０１Ｂ）、処理をＳ２９０１Ａへと移行する。本第５７制御例では、遊技状態更新処理（Ｓ２６１３Ｂ）を実行する毎に変動回数カウンタ２０３ｂｂを更新する構成としているので、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数を変動回数カウンタ２０３ｂｂの値に一致させることができる。よって、変動パターンシナリオから特別図柄の抽選回数に応じた変動パターンテーブルを好適に特定することができる。

【６４１７】
次いで、図２１７７を参照して、本第５７制御例における特別図柄変動処理（図２１７２参照）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０３Ｂ）について説明する。図２１７７は、この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０３Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０３Ｂ）のうち、Ｓ３１０１Ａ～Ｓ３１０９Ａの処理では、第５６制御例の第３変形例における第１特別図柄変動停止処理（図２１１２参照）のＳ３１０１Ａ～Ｓ３１０９Ａの処理と同一の処理が実行される。また、本第５７制御例における第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０３Ｂ）では、Ｓ３１０１Ａの処理において、第１特別図柄に対して特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ３１０１Ａ：Ｎｏ）、特図１外れ停止処理を実行し（Ｓ３１０１Ｂ）、処理をＳ３１０８Ａへと移行する。一方、Ｓ３１０１Ａの処理において、第１特別図柄に対して特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ３１０１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ３１０２Ｂ）、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３１０２Ｂ：Ｙｅｓ）、Ｓ３１０２Ａ～Ｓ３１０４Ａの処理を実行し、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値を０に設定し（Ｓ３１０３Ｂ）、処理をＳ３１０５Ａへと移行する。これにより、第１特別図柄の大当たり図柄を停止させると同時に第２特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させる（破棄する）ことができる。一方、Ｓ３１０２Ｂの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ３１０２Ｂ：Ｎｏ）、Ｓ３１０２Ａ～Ｓ３１０４Ａ，Ｓ３１０３Ｂの処理をスキップし、処理をＳ３１０５Ａへと移行する。
【６４１８】
次いで、図２１７８を参照して、上述した本第５７制御例における第１特別図柄変動停止処理（図２１７７参照）の一処理である特図１外れ停止処理（Ｓ３１０１Ｂ）について説明する。図２１７８は、この特図１外れ停止処理（Ｓ３１０１Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この特図１外れ停止処理（Ｓ３１０１Ｂ）では、まず、特図１小当たりフラグ２０３ｂｅがオンであるかを判別し（Ｓ３１５１Ｂ）、特図１小当たりフラグ２０３ｂｅがオンであると判別した場合には（Ｓ３１５１Ｂ：Ｙｅｓ）、次いで、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ３１５２Ｂ）、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３１５２Ｂ：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣをオンに設定する（Ｓ３１５３Ｂ）。そして、特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣのオンを示す特図２変動停止コマンドを設定し（Ｓ３１５４Ｂ）、第１図柄表示装置の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ３１５５Ｂ）、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値を０に設定して（Ｓ３１５６Ｂ）、処理をＳ３１５７Ｂへと移行する。これらのＳ３１５３Ｂ～Ｓ３１５６Ｂの各処理によって、第１特別図柄の小当たり図柄の停止タイミングで実行中の第２特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止（破棄）することができる。一方、Ｓ３１５２Ｂの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ３１５２Ｂ：Ｎｏ）、Ｓ３１５３Ｂ～Ｓ３１５６Ｂの処理をスキップし、処理をＳ３１５７Ｂへと移行する。
【６４１９】
Ｓ３１５７Ｂの処理では、小当たりシナリオを設定し（Ｓ３１５７Ｂ）、次いで、特図１小当たりフラグ２０３ｂｅをオフに設定し（Ｓ３１５８Ｂ）、特図１小当たり中フラグ２０３ｂｈをオンに設定し（Ｓ３１５９Ｂ）、本処理を終了する。これらのＳ３１５７Ｂ～Ｓ３１５９Ｂの各処理によって、小当たり遊技の実行を設定することができる。一方、Ｓ３１５１Ｂの処理において、特図１小当たりフラグ２０３ｂｅがオンではない（即ち、オフある）と判別した場合には（Ｓ３１５１Ｂ：Ｎｏ）、今回の第１特別図柄の抽選結果が外れであることを意味するため、そのまま本処理を終了する。
【６４２０】

次いで、図２１７９を参照して、本第５７制御例における特別図柄変動処理（図２１７２参照）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ｂ）について説明する。図２１７９は、この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ｂ）のうち、Ｓ３２０１ＡおよびＳ３２０２Ａの処理では、第５６制御例の第３変形例における第２特別図柄変動開始処理（図２１１３参照）のＳ３２０１ＡおよびＳ３２０２Ａの処理と同一の処理が実行される。また、本第５７制御例における第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ｂ）では、Ｓ３２０１Ａの処理において、特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣがオンに設定されていない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ３２０１Ａ：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ３２０１Ｂ）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ３２０２Ｂ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ３２０２Ｂ：Ｎｏ）、第２特別図柄の保留球が存在しないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３２０２Ｂの処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３２０２Ｂ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を１減算して（Ｓ３２０３Ｂ）、減算後の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ３２０４Ｂ）。Ｓ３２０４Ｂの処理が終了すると、次に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂのデータを一つ前のデータにシフトする（Ｓ３２０５Ｂ）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【６４２１】

Ｓ３２０５Ｂの処理が終了すると、次いで、第２特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ３２０６Ｂ）。この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０６Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例における第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０５Ａ）に代えて実行される処理である。この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０６Ｂ）の詳細については、図２１８０を参照して後述する。Ｓ３２０６Ｂの処理が終了すると、次に、第２特別図柄変動パターン選択処理を実行する（Ｓ３２０７Ｂ）。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０７Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例における第２特別図柄変動パターン選択処理（図２１１６参照）に代えて実行される処理である。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０７Ｂ）の詳細については、図２１８１を参照して後述する。Ｓ３２０７Ｂの処理が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行し（Ｓ３２０８Ｂ）、本処理を終了する。この遊技状態更新処理（Ｓ３２０８Ｂ）は、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０４Ｂ）の中で実行される遊技状態更新処理（Ｓ２６１３Ｂ）と全く同一の処理である。遊技状態更新処理（Ｓ２６１３Ｂ）の詳細については、図２１７６を参照して既に説明したため、ここではその詳細な説明については省略する。

【６４２２】

次に、図２１８０を参照して、上述した第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０６Ｂ）の詳細について説明する。この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０６Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例における第２特別図柄大当たり判定処理（図２１１４参照）と同様に、第２特別図柄の抽選（当否判定）を実行するための処理である。図２１８０はこの第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０６Ｂ）を示すフローチャートである。この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３２０６Ｂ）のうち、Ｓ３３０２Ａ～Ｓ３３０４Ａ，Ｓ３３０６Ａ～Ｓ３３１１Ａの各処理では、それぞれ第５６制御例の第３変形例における第２特別図柄大当たり判定処理（図２１１４参照）のＳ３３０２Ａ～Ｓ３３０４Ａ，Ｓ３３０６Ａ～Ｓ３３１１Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５７制御例における第２特別図柄大当たり判定処理（図２１８０参照）では、まず、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアのデータを取得して（Ｓ３３０１Ｂ）、処理をＳ３

３０２Ａへと移行する。更に、本第５７制御例における第２特別図柄大当たり判定処理（図２１８０参照）では、第５６制御例の第３変形例におけるＳ３３０５Ａの処理が削除されているため、Ｓ３３０３ＡおよびＳ３３０４Ａの処理を実行した後は、Ｓ３３０６Ａの処理へと移行する。

【６４２３】

次に、図２１８１を参照して、上述した第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０７Ｂ）の詳細について説明する。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０７Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例における第２特別図柄変動パターン選択処理（図２１１６参照）と同様に、第２特別図柄の抽選結果に応じて変動パターンを選択するための処理である。図２１８１はこの第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０７Ｂ）を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０７Ｂ）のうち、Ｓ３５０６ＡおよびＳ３２０８Ａ～Ｓ３５１０Ａの処理では、第５６制御例の第３変形例における第２特別図柄変動パターン選択処理（図２１１６参照）のＳ３５０６ＡおよびＳ３２０８Ａ～Ｓ３５１０Ａの処理と同一の処理が実行される。また、本第５７制御例における第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３２０７Ｂ）では、特図２抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ３５０１Ｂ）、特図２抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ３５０１Ｂ：Ｙｅｓ）、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図２１６９（ａ）参照）を参照して大当たり種別を決定し（Ｓ３５０２Ｂ）、処理をＳ３５０３Ｂへと移行する。一方、Ｓ３５０１Ｂの処理において、特図２抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ３５０１Ｂ：Ｎｏ）、Ｓ３５０２Ｂの処理をスキップし、Ｓ３５０３Ｂの処理へと移行する。

【６４２４】

Ｓ３５０３Ｂの処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得し（Ｓ３５０３Ｂ）、シナリオ格納エリア２０３ｂｊに格納されているデータに対応する変動パターンシナリオから変動回数カウンタ２０３ｂｂの値に応じた変動パターンテーブルを特定し（Ｓ３５０４Ｂ）、特定したテーブルから抽選結果と変動種別カウンタＣＳ１の値とに対応する変動パターンを選択する（Ｓ３５０５Ｂ）。Ｓ３５０５Ｂの処理が終了すると、処理をＳ３５０６Ａへと移行する。

【６４２５】

次に、図２１８２を参照して、本第５７制御例における特別図柄変動処理（図２１７２のＳ１０１Ｂ）の一処理である第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０７Ｂ）の詳細について説明をする。この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０７Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例における第２特別図柄変動停止処理（図２１１９参照）と同様に、第２特別図柄の変動時間が経過した場合に図柄停止を設定するための処理である。図２１８２は、第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０７Ｂ）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５０７Ｂ）のうち、Ｓ３８０１Ａ，Ｓ３８０４Ａ～Ｓ３８０７Ａ，Ｓ３８０９ＡおよびＳ３８１０Ａの処理では、第５６制御例の第３変形例における第２特別図柄変動停止処理（図２１１９参照）のＳ３８０１Ａ，Ｓ３８０４Ａ～Ｓ３８０７Ａ，Ｓ３８０９ＡおよびＳ３８１０Ａの処理と同一の処理が実行される。

【６４２６】

また、本第５７制御例における第２特別図柄変動停止処理（図２１８２参照）では、Ｓ３８０１Ａの処理において、特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣがオンに設定されていない（即ち、オフに設定されている）と判別した場合には（Ｓ３８０１Ａ：Ｎｏ）、特図２外れ停止処理を実行し（Ｓ３８０１Ｂ）、処理をＳ３８０９Ａへと移行する。これに対して、Ｓ３８０１Ａの処理において、特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ３８０１Ａ：Ｙｅｓ）、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ３８０２Ｂ）、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３８０２Ｂ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の変動表示中であることを意味するため、Ｓ３８０４Ａの処理を実行し、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値を０に設定し（Ｓ３８０３Ｂ）、処理をＳ３８

０５Ａへと移行する。これらのＳ３８０４Ａ，Ｓ３８０３Ｂの処理を実行することにより、第２特別図柄の大当たり図柄の停止タイミングで実行中の第１特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止（破棄）することができる。一方、Ｓ３８０２Ｂの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ３８０２Ｂ：Ｎｏ）、Ｓ３８０４ＡおよびＳ３８０３Ｂの処理をスキップし、処理をＳ３８０５Ａへと移行する。

【６４２７】

次に、図２１８３を参照して、本第５７制御例における第２特別図柄変動停止処理（図２１８２参照）の一処理である特図２外れ停止処理（Ｓ３８０１Ｂ）について説明する。この特図２外れ停止処理（Ｓ３８０１Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例における特図２外れ停止処理（図２１２０参照）と同様に、第２特別図柄（特図２）の抽選結果が大当たり以外（小当たり、完全外れ）である場合において、その抽選結果を示す第２特別図柄を停止表示させるための処理である。図２１８３は、この特図２外れ停止処理（Ｓ３８０１Ｂ）を示すフローチャートである。

【６４２８】

特図２外れ停止処理（Ｓ３８０１Ｂ）では、まず、特図２小当たりフラグ２０３ｂｆがオンに設定されているか判別する（Ｓ３９０１Ｂ）。特図２小当たりフラグ２０３ｂｆがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ３９０１Ｂ：Ｙｅｓ）、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ３９０２Ｂ）、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３９０２Ｂ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の変動表示中であることを意味するので、まず、第１図柄表示装置の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示する（Ｓ３９０３Ｂ）。次いで、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値を０に設定し（Ｓ３９０４Ｂ）、処理をＳ３９０５Ｂへと移行する。これらのＳ３９０３Ｂ，Ｓ３９０４Ｂの処理により、第２特別図柄の小当たり図柄の停止タイミングで、実行中の第１特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止（破棄）することができる。一方、Ｓ３９０２Ｂの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ３９０２Ｂ：Ｎｏ）、Ｓ３９０３ＢおよびＳ３９０４Ｂの処理をスキップし、処理をＳ３９０５Ｂへと移行する。Ｓ３９０５Ｂの処理では、小当たりシナリオを設定し（Ｓ３９０５Ｂ）、特図２小当たりフラグ２０３ｂｆをオフに設定し（Ｓ３９０６Ｂ）、特図２小当たり中フラグ２０３ｂｉをオンに設定し（Ｓ３９０７Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３９０１Ｂの処理において、特図２小当たりフラグ２０３ｂｆがオンに設定されていない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ３９０１Ｂ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【６４２９】

次に、図２１８４を参照して、本第５７制御例における普通図柄変動処理（Ｓ１０２Ｂ）について説明する。この普通図柄変動処理（Ｓ１０２Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例（および第１制御例）における普通図柄変動処理（図４７参照）に代えて実行される処理であり、第５６制御例の第３変形例（および第１制御例）における普通図柄変動処理（図４７参照）と同様に、普通図柄の抽選処理、および普通図柄の当たり時における電動役物６４０ａの開閉動作の制御処理を実行するための処理である。図２１８４は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０２Ｂ）の内容を示したフローチャートである。

【６４３０】

この普通図柄変動処理（Ｓ１０２Ｂ）のうち、Ｓ８０１～Ｓ８１４，Ｓ８１７～Ｓ８２０およびＳ８２２の各処理では、それぞれ第５６制御例の第３変形例（および第１制御例）における普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８０１～Ｓ８１４，Ｓ８１７～Ｓ８２０およびＳ８２２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第５７制御例における普通図柄変動処理（Ｓ１０２Ｂ）では、Ｓ８１４の処理において、現在の遊技状態が普通図柄の時短状態（高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８１４：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を０．１秒に設定し（Ｓ８０１Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ８１４の処理において、現在の遊技状態が普通図柄の時短状態（高確率状態）ではない（即ち、普通図柄

の通常状態である）と判別した場合は（Ｓ８１４：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を３秒に設定し（Ｓ８０２Ｂ）、本処理を終了する。また、本第５７制御例における普通図柄変動処理（図２１８４参照）では、Ｓ８２０の処理において、現在の遊技状態が普通図柄の時短状態（高確率状態）であると判別した場合に（Ｓ８２０：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間および回数が２秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ８０４Ｂ）、処理をＳ８２２の処理へ移行する。一方、Ｓ８２０の処理で普通図柄の時短状態（高確率状態）ではない（即ち、普通図柄の通常状態である）と判別した場合は（Ｓ８２０：Ｎｏ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間および開放回数が０．１秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ８０３Ｂ）、Ｓ８２２の処理へ移行する。これらの処理により、普通図柄の時短状態において右打ちを行い続けた場合、電動役物６４０ａが０．１秒間の閉鎖状態と２秒間の開放状態とを繰り返す挙動となり、右打ちにより発射された遊技球がほぼ第２入球口６４０へと入球する動作となる（第２入球口６４０よりも下流の可変入賞装置１６５へと遊技球が到達することがない動作となる）一方で、普通図柄の通常状態において右打ちを行い続けた場合、電動役物６４０ａが３秒間の閉鎖状態と０．１秒間の開放状態とを繰り返す挙動となるため、右打ちにより発射された遊技球の約半数が第２入球口６４０へと入球し、約半数が可変入賞装置１６５へと到達するようになる。よって、普通図柄の通常状態に設定される第２確変状態において、頻繁に可変入賞装置１６５の特定入賞口１６５ａへと遊技球が入球する極めて有利な遊技状態を形成することができる。

【６４３１】

＜第５７制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２１８５から図２１８８を参照して、本第５７制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第５７制御例では、上述した第５６制御例の第３変形例に対して、コマンド判定処理（図２１２４のＳ４１５２Ａ参照）に代えてコマンド判定処理（図２１８５のＳ４１０１Ｂ参照）を実行する点、コマンド判定処理（図２１２４参照）の１処理である状態コマンド受信処理（Ｓ４２７３Ａ）に代えて状態コマンド受信処理（図２１８６（ａ）のＳ４２０１Ｂ参照）を実行する点、コマンド判定処理（図２１２４参照）内の当たり関連処理（Ｓ４２８２Ａ）の１処理である大当たり関連処理（Ｓ５３０２Ａ）に代えて大当たり関連処理（図２１８６（ｂ）参照）を実行する点、変動表示設定処理（図２１３３参照）の１処理である特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７０４Ａ）に代えて特図１用変動表示設定処理（図２１８７参照）を実行する点、変動表示設定処理（図２１３３参照）の１処理である特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７０９Ａ）に代えて特図２用変動表示設定処理（図２１８８参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【６４３２】

まず、図２１８５を参照して、本第５７制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｂ）の詳細について説明をする。このコマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（図２１２４参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した各種コマンドに応じた制御を実行するための処理である。図２１８５は、本第５７制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｂ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｂ）のうち、Ｓ４２０１，Ｓ４２０９～Ｓ４２１１，Ｓ４２１９，Ｓ４２７１Ａ，Ｓ４２７２Ａ，Ｓ４２７４Ａ～Ｓ４２７９Ａ，Ｓ４２８０Ａ～Ｓ４２８２Ａ，Ｓ４２８５ＡおよびＳ４２８６Ａの各処理では、それぞれ第５６制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（図２１２４参照）のＳ４２０１，Ｓ４２０９～Ｓ４２１１，Ｓ４２１９，Ｓ４２７１Ａ，Ｓ４２７２Ａ，Ｓ４２７４Ａ～Ｓ４２７９Ａ，Ｓ４２８０Ａ～Ｓ４２８２Ａ，Ｓ４２８５ＡおよびＳ４２８６Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５７制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｂ）では、Ｓ４２０１の処理において、主制御装置１１０より状態コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２０１Ｂ

）、本処理を終了する。詳細については図２１８６を参照して後述するが、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２７３Ａ）に代えて実行される処理であり、第５６制御例の第３変形例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２７３Ａ）と同様に、主制御装置１１０から状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた制御を行うための処理である。

【６４３３】

次に、図２１８６（ａ）を参照して、上述した状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｂ）の詳細について説明する。図２１８６（ａ）は、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｂ）を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｂ）は、上述した通り、第５６制御例の第３変形例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２７３Ａ）に代えて実行される処理である。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｂ）のうち、Ｓ５２０５ＡおよびＳ５２０６Ａの処理では、それぞれ上述した第５６制御例の第３変形例における状態コマンド受信処理（図２１２６参照）のＳ５２０５ＡおよびＳ５２０６Ａの処理と同一の処理が実行される。また、本第５７制御例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｂ）では、まず、遊技状態に変更があるか否かを判別し（Ｓ４３０１Ｂ）、遊技状態に変更があると判別した場合には（Ｓ４３０１Ｂ：Ｙｅｓ）、状態コマンドにより通知された遊技状態に対応する演出モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０２Ｂ）、処理をＳ５２０５Ａへと移行する。一方で、Ｓ４３０１Ｂの処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合には（Ｓ４３０１Ｂ：Ｎｏ）、処理をＳ５２０６Ａへと移行する。

【６４３４】

次に、図２１８６（ｂ）を参照して、本第５７制御例における当たり関連処理（図２１８５のＳ４２８２Ａ）にて実行される大当たり関連処理（Ｓ５３０１Ｂ）の処理内容について説明をする。この大当たり関連処置（Ｓ５３０１Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例における大当たり関連処理（図２１２８参照）に代えて実行される処理であり、第５６制御例の第３変形例における大当たり関連処理（図２１２８参照）と同様に、主制御装置１１０から大当たりに関連する各種コマンドを受信した場合に、コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。図２１８６（ｂ）は、この大当たり関連処理（Ｓ５３０１Ｂ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理（Ｓ５３０１Ｂ）のうち、Ｓ５４０１ＡおよびＳ５４０３Ａ～Ｓ５４０５Ａの各処理では、それぞれ上述した第５６制御例の第３変形例における大当たり関連処理（図２１２８参照）のＳ５４０１ＡおよびＳ５４０３Ａ～Ｓ５４０５Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５７制御例における大当たり関連処理（Ｓ５３０１Ｂ）では、Ｓ５４０１Ａの処理において、今回の当たり関連のコマンドが、大当たり開始コマンドであると判別した場合に（Ｓ５４０１Ａ：Ｙｅｓ）、今回の大当たり種別に対応するオープニング演出を示す表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ５４０１Ｂ）、本処理を終了する。また、本第５７制御例における大当たり関連処理（Ｓ５３０１Ｂ）では、Ｓ５４０５Ａの処理において、主制御装置１１０からエンディングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５４０５Ａ：Ｙｅｓ）、今回の大当たり種別に対応するエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５４０２Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４０５Ａの処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５４０５Ａ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【６４３５】

次に、図２１８７を参照して、本第５７制御例における変動表示設定処理（図２１３３のＳ４１１３Ａ）の一処理である特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７０１Ｂ）について説明する。この特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７０１Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例における特図１用変動表示設定処理（図２１３４参照）に代えて実行される処理であり、第５６制御例の第３変形例における特図１用変動表示設定処理（図２１３４参照）と同様に、第２確変状態における第１特別図柄の変動表示態様を設定するための処理である。図２１８７は、この特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７０１Ｂ）の内容を示したフ

ローチャートである。
【６４３６】
この特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７０１Ｂ）では、まず、回避演出中フラグ２２３ｂａがオンであるかを判別し（Ｓ５８０１Ｂ）、回避演出中フラグ２２３ｂａがオンであると判別した場合には（Ｓ５８０１Ｂ：Ｙｅｓ）、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の大当たり変動中に第１特別図柄の変動表示が開始されることを意味するため、まず、抽選結果が大当たりであるかを判別する（Ｓ５８０２Ｂ）。Ｓ５８０２Ｂの処理において、抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ５８０２Ｂ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の大当たり変動中に第１特別図柄の抽選でも大当たりとなってしまい、大当たりを回避することが不可能になってしまったことを意味するため、変動表示態様として回避失敗演出を伴う演出態様を決定し（Ｓ５８０３Ｂ）、処理をＳ５８１０Ｂへと移行する。一方、Ｓ５８０２Ｂの処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ５８０２Ｂ：Ｎｏ）、抽選結果が小当たりであることを意味し、実行中の第２特別図柄の大当たり変動を第１特別図柄の小当たり図柄の停止表示によって外れ図柄で強制停止（破棄）することが確定すること（大当たり遊技の実行を回避して有利度合いが高い第２確変状態を継続させることができること）を意味するため、変動表示態様として回避成功演出を伴う演出態様を決定し（Ｓ５８０４Ｂ）、処理をＳ５８１０Ｂへと移行する。
【６４３７】
一方、Ｓ５８０１Ｂの処理において、回避演出中フラグ２２３ｂａがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５８０１Ｂ：Ｎｏ）、通知された変動パターンに対応する小領域における変動表示態様を決定し（Ｓ５８０５Ｂ）、現在が第２特別図柄の変動表示中であるかを判別する（Ｓ５８０６Ｂ）。Ｓ５８０６Ｂの処理において、現在が第２特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ５８０６Ｂ：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動表示における残変動時間が今回開始させる第１特別図柄の変動時間よりも長い時間であるかを判別し（Ｓ５８０７Ｂ）、第２特別図柄の変動表示における残変動時間が第１特別図柄の変動時間よりも長い時間であると判別した場合には（Ｓ５８０７Ｂ：Ｙｅｓ）、今回の抽選結果が外れであるかを判別する（Ｓ５８０８Ｂ）。Ｓ５８０８Ｂの処理において、今回の抽選結果が外れではないと判別した場合には（Ｓ５８０８Ｂ：Ｎｏ）、実行中の第２特別図柄の変動表示態様を、今回の第１特別図柄の抽選結果を示すための変動表示態様に書き替えて（Ｓ５８０９Ｂ）、処理をＳ５８１０Ｂへと移行する。一方、Ｓ５８０８Ｂの処理において、今回の第１特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合は（Ｓ５８０８Ｂ：Ｙｅｓ）、Ｓ５８０９Ｂの処理をスキップして、処理をＳ５８１０Ｂへと移行する。また、Ｓ５８０６Ｂの処理において、現在が特図２変動中であると判別した場合（Ｓ５００６Ｂ：Ｙｅｓ）、およびＳ５８０７Ｂの特図２変動の残変動時間が特図１変動の変動時間よりも長い時間ではないと判別した場合は（Ｓ５８０７Ｂ：Ｎｏ）、処理をＳ５０１０Ｂへと移行する。Ｓ５８１０Ｂの処理では、決定した変動表示態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５８１０Ｂ）、本処理を終了する。
【６４３８】
次に、図２１８８を参照して、本第５７制御例における変動表示設定処理（図２１３３のＳ４１１３Ａ）の一処理である特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７０２Ｂ）について説明する。この特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７０２Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例における特図２用変動表示設定処理（図２１３５参照）に代えて実行される処理であり、第５６制御例の第３変形例における特図２用変動表示設定処理（図２１３５参照）と同様に、第２特別図柄の変動表示態様を設定するための処理である。図２１８８は、この特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７０２Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７０２Ｂ）では、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ５８５１Ｂ）、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合には（Ｓ５８５１Ｂ：Ｙｅｓ）、通知された変動パターンに対応する小領域における変動表示態様を決定し（Ｓ５８５２Ｂ）、処理をＳ５８５８Ｂへと移行する。つまり、通常状態において主として実行される第１特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示演出

を妨げないように、比較的小さい表示領域にて第２特別図柄の変動表示演出の実行を設定する。一方、Ｓ５８５１Ｂの処理において、現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ５８５１Ｂ：Ｎｏ）、次いで、現在の遊技状態が第２確変状態Ｂであるかを判別し（Ｓ５８５３Ｂ）、現在の遊技状態が第２確変状態Ｂであると判別した場合には（Ｓ５８５３Ｂ：Ｙｅｓ）、抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ５８５４Ｂ）、抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ５８５４Ｂ：Ｙｅｓ）、回避演出を伴う変動表示態様を設定し（Ｓ５８５５Ｂ）、回避演出中フラグ２２３ｂａをオンに設定して（Ｓ５８５６Ｂ）、処理をＳ５８５８Ｂへと移行する。一方、Ｓ５８５３Ｂの処理において、現在の遊技状態が第２確変状態Ｂではないと判別した場合（Ｓ５８５３Ｂ：Ｎｏ）、または、Ｓ５８５４Ｂの処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ５８５４Ｂ：Ｎｏ）、通知された変動パターンに対応する変動表示態様を従変動パターン選択テーブル２２２ａを参照して決定し（Ｓ５８５７Ｂ）、処理をＳ５８５８Ｂへと移行する。Ｓ５８５８Ｂの処理では、決定した変動表示態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５８５８Ｂ）、本処理を終了する。

【６４３９】

以上説明した通り、本第５７制御例におけるパチンコ機１０では、第１の判別条件（第１特別図柄の始動条件）よりも第２の判別条件（第２特別図柄の始動条件）が成立し易い遊技状態であって遊技者が所定の特典（賞球）を獲得し易い遊技状態である第１遊技状態（小当たりＲＵＳＨ状態を形成する第２確変状態）における所定の遊技回（第２特別図柄の大当たりに対応する遊技回）で第１の判別条件が成立し得る所定の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った場合に、第１遊技状態に設定された後における判別（特別図柄の抽選）の回数が特定回数（例えば、１００回）以下の状況下で特定の判別結果（大当たり）になったとしても、第１遊技状態に設定されてから少なくとも特定回数の判別が実行されるまでは、第１遊技状態よりも所定の特典を獲得し難くなる第２遊技状態（確変状態、時短状態、および通常状態のいずれか）の設定条件が成立しない構成としている。より具体的には、第２確変状態（第１遊技状態）に設定された後における特別図柄の抽選回数（判別の回数）が特定回数（例えば、１００回）以下の範囲において第２特別図柄の抽選で大当たりになった（特定の判別結果になった）としても、当該大当たり抽選結果に基づく大当たり遊技の実行を回避することが可能に構成することで、特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、第２確変状態が開始されてから少なくとも特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまで継続させることが可能な遊技状態（設定された後で少なくとも規定回数以上の抽選が実行されるまで不利遊技状態に移行しない遊技状態）として構成している。即ち、特定回数以下の抽選回数の範囲内で第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、その大当たり当選に基づく大当たり変動の変動時間を第１特別図柄の小当たり変動の変動時間よりも十分長くすることで、大当たり変動中に第１特別図柄の抽選を実行させて小当たりとなることにより、先に第１特別図柄の小当たり図柄を停止表示させて第２特別図柄の大当たり変動を強制的に外れ図柄で停止表示させることが可能に構成した。このように構成することで、遊技者に有利な第２確変状態（第１遊技状態）を、特別図柄の抽選で大当たりに当選するか否かにかかわらず、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまで継続させることができるので、第２確変状態における特典（小当たり当選に基づく賞球）を安定的に遊技者に対して付与することができる。よって、第２確変状態においてほとんど賞球を得ることなく大当たり当選して第２確変状態が即座に終了されてしまうという、遊技者にとって望ましくない事象が発生することを確実に防止（抑制）することができるので、第２確変状態に移行した場合に、遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、大当たりに当選しなくても賞球が頻繁に払い出され易くなる極めて有利な遊技状態を設けているものがある。具体的には例えば、抽選結果として、大当たりでないにもかかわらず大入賞口が開放される小当たり抽選結果を設ける構成とし、有利な遊技状態においては小当たりに頻繁に当選することで大入賞口が頻繁に入球可能状態に設定される結果、大入賞口へと遊技球が頻繁に入球して入球に応じた賞球も頻

繁に払い出され続ける極めて有利な遊技状態を形成するように制御可能なものが知られている。係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態において大当たりに当選しないほど（即ち、小当たり若しくは完全外れのどちらかとなり続けるほど）小当たりに基づく賞球をより多く獲得し易くなるため、大当たりに当選しないことを強く期待させる斬新な遊技性を実現でき、遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態において大当たりに当選すると、大当たり終了後の遊技状態として比較的有利度合いが低い遊技状態が設定されてしまう可能性があるため、有利な遊技状態に移行してから大当たりに当選するまでの抽選回数が少ないほど、遊技者に対してより大きな失望感を抱かせてしまうという問題点があった。これに対して第５７制御例におけるパチンコ機１０では、有利な第２確変状態（第１遊技状態）が設定された後、特定回数の特別図柄の抽選（判別）が実行されるまでは、たとえ大当たり（特定の判別結果）になったとしても、大当たり遊技（特典遊技）が実行されることを回避することができ、第２確変状態を継続させることが可能に構成しているので、第２確変状態が設定された後、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、他の遊技状態に移行してしまう不安感を遊技者が抱くことなく、安心して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６４４０】

また、本第５７制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者に有利な第１遊技状態（第２確変状態）において、遊技方法に応じて第１遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態（確変状態、時短状態、および通常状態のいずれか）に設定されるまでの期間の長さを異ならせることが可能に構成している。即ち、有利な第２確変状態が開始された後において、右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させつつ、第２特別図柄の大当たり変動が開始された後のみ左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させる第１の遊技方法で遊技を行い続ける方が、第２確変状態の間継続して右打ちを行い続ける第２の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、第２確変状態が終了されるまでの期間が長くなり易くなるように構成している。これにより、遊技方法に応じて有利な第２確変状態の継続期間を異ならせることができる。言い換えれば、大当たりに当選するまでの期間を遊技方法に応じて異ならせることができるので、有利な第２確変状態の継続期間は短くなるが、有利な大当たり遊技が早期に実行され易くなる遊技性と、有利な第２確変状態の継続期間が長くなるが、大当たり遊技が実行されるまでの期間が長くなり易くなる遊技性と、を遊技者の遊技方法に応じて異ならせることができる。つまり、遊技方法を選択することで遊技者自身に遊技性を選択させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技状態に応じて有利度合いが高くなる遊技方法（発射方向）を異ならせ、遊技にメリハリをつけることで興趣向上を図っているものが広く一般的に知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態が変われば遊技方法を変えることができるものの、同一の遊技状態が継続している間は、遊技方法が固定化されてしまうため、同一の遊技状態が長く継続している場合に、遊技が単調となってしまう虞がある。これに対して本第５７制御例では、第２確変状態（第１遊技状態）において、第１特別図柄の抽選が実行され得る第１の遊技方法で遊技を行うか、第１の遊技方法よりも第１特別図柄の抽選が実行され難くなる第２の遊技方法で遊技を行うかに応じて、第２確変状態が早期に終了し易いが大当たり遊技が実行されるまでの期間も短くなり易い遊技性と、第２確変状態が長く継続し易いが大当たり遊技が実行されるまでの期間が長くなり易い遊技性と、を切り替えることができるので、第２確変状態の継続中において、遊技者に対して遊技方法を選択することで遊技性をも選択させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６４４１】

更に、本第５７制御例におけるパチンコ機１０では、第１判別手段の判別（第１特別図柄の抽選）よりも第２判別手段の判別（第２特別図柄の抽選）を実行させ易くするための特定制御（第２特別図柄の変動時間を短くする制御）が少なくとも実行される第１遊技状

態（右打ちすることで第２特別図柄の抽選が頻繁に実行される第２確変状態）において予め定められた特定条件が成立したこと（第２特別図柄の大当たり変動が開始されたこと）に基づいて、第１判別手段の判別が実行され易くなる第１方向へと遊技球を発射すること（左打ちを行うこと）を遊技者に対して促す演出態様を少なくとも含む特定演出（第１特別図柄の抽選を実行させることで第２特別図柄の大当たり遊技の実行を回避できることを示す回避演出）を、特定制御が実行されている状況下（右打ちを行った方が特別図柄の抽選が実行され易い第２確変状態が継続している状況下）で実行する構成としている。より具体的には、右打ちにより発射された遊技球が第２入球口６４０にも可変入賞装置１６５にも到達し得る制御である普通図柄の通常状態（低確率状態）の制御と、第２特別図柄の変動時間を通常状態よりも短くする制御との両方（特定制御）が実行されることにより、頻繁に第２特別図柄の抽選および小当たり遊技が実行されて特定入賞口１６５ａへの入賞に基づく賞球も頻繁に払い出される第２確変状態（第１遊技状態）において、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たりに基づく第２特別図柄の大当たり変動の実行中の変動表示演出として、左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させることを促す回避演出（特定演出）を、右打ちにより第２特別図柄の抽選が実行され易い制御が実行されている状況下にもかかわらず実行する構成としている。即ち、所定方向（左方向）へと発射した場合に始動入賞が発生し難くなる制御が実行されているにもかかわらず所定方向への発射を促す演出（回避演出）を実行する構成としている。この回避演出の演出内容に従って左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させた場合、高確率（２４／２５）で小当たりとなる上に、小当たりとなった場合には第２特別図柄の大当たり変動よりも先に第１特別図柄の小当たり変動が終了されて小当たり図柄が停止表示されるため、当該小当たり図柄の停止表示時に実行中だった第２特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができ、第２特別図柄の大当たり遊技の実行を回避することができるため、右打ちを行い続けることで発射された遊技球の数を上回る数の賞球が払い出され続ける極めて有利な第２確変状態を、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった後も継続させることができる。よって、回避演出の演出内容に逆らって右打ちを行い続けた場合よりも、回避演出の演出内容に従って左打ちを行った方が有利度合いが高くなり易いので、設定されている遊技状態に対応する遊技方法（遊技球の発射方向）とは異なる発射方向への発射を促す斬新な演出態様を実現することができる上に、当該回避演出の演出内容に従った方が、設定されている遊技状態に対応する遊技方法で遊技を行うよりも有利度合いが高くなり易くなるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６４４２】

なお、本第５７制御例では、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別（大当たり図柄）によらず、左打ちによって大当たり遊技の実行を回避することを促す回避演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後の遊技状態が再度最も有利な第２確変状態に設定される種別の大当たりに当選していた場合は、回避演出を実行せずに大当たり遊技を実行させても良い。このように構成することで、第２確変状態が確実に終了する（大当たり終了後の遊技状態が第２確変状態以外の遊技状態に設定される）場合にのみ、大当たり遊技の実行を回避させ、第２確変状態が設定される大当たりである場合は、大当たり遊技を実行させて大当たりによる賞球も獲得することができるので、出球効率を高めることができる。また、大当たり遊技が実行されることで、第２確変状態Ｂが再セットされる（特定回数がリセットされる）ので、第２確変状態Ｂに滞在している期間をより長くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、第２確変状態Ｂにおいて大当たりに当選した場合に、左打ちを行って大当たり遊技の実行を回避するか、大当たり遊技の実行を回避せずにそのまま大当たり遊技を実行させるかの選択を遊技者に対して促す内容の演出を実行する構成としてもよい。即ち、遊技者に対して第２確変状態が設定される大当たりであるか否かを推測して、第２確変状態が設定されない（時短状態や確変状態に設定される）大当たりであると推測した場合には、左打ちを行って大当たり変動を外れ図柄で

強制停止させる遊技方法で遊技を行う一方で、第２確変状態が設定される大当たりであると推測した場合は、大当たり図柄の停止まで左打ちを行わずに大当たり遊技を実行させる遊技方法で遊技を行う遊技性としてもよい。このように構成することで、遊技者の選択した遊技方法に応じて有利度合いが大きく異なる可能性がある斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、大当たり遊技を実行させた場合に第２遊技状態が設定されるか否かによって、演出態様を異ならせてもよい。具体的には、第１演出態様と、第１演出態様よりも左打ちを行う遊技方法を選択することを相対的に強く促す演出態様で構成される第２演出態様と、を設ける構成とし、第２確変状態が設定されない場合よりも、第２確変状態が設定される場合の方が第２演出態様が選択され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、演出内容も加味して左打ちによって大当たり変動を外れ図柄で破棄するか否かを選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６４４３】

本第５７制御例では、状態によらず、第１特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりに当選する可能性がある（特別図柄の高確率状態で１／２５、低確率状態で１／２５０）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第２特別図柄の大当たり変動中は第１特別図柄の抽選で大当たりとならないように構成してもよい。より具体的には、第２特別図柄の大当たり変動中は、大当たりか否かの抽選を実行せずに、外れか小当たりかの抽選のみを実行する構成としてもよい。または、第２特別図柄の大当たり変動中に第１特別図柄の抽選が実行された場合に、必ず小当たりとなるように構成してもよい。このように構成することで、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、第１特別図柄の抽選を実行させても大当たりとなる可能性が無いため、より確実に、第２特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができる。従って、第２確変状態における有利度合いをより向上させることができるので、第２確変状態へと移行した場合に遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができる。

【６４４４】

本第５７制御例では、有利な遊技状態のうち、第２確変状態Ｂにおいてのみ、第２特別図柄の大当たり変動よりも第１特別図柄の小当たり変動の方が短くなる変動パターンテーブル（第２確変Ｂ用テーブル２０２ｂ３）を参照して変動パターンを選択する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態においても、第２特別図柄の大当たり変動よりも第１特別図柄の小当たり変動の方が短くなる変動パターンを選択する構成としてもよい。このように構成した場合、特に、時短回数が１００回の確変状態において、時短回数を経過させて第２確変状態へと移行させることが容易となるため、遊技者に対して、大当たりに当選したとしても特別図柄の抽選が１００回実行されて第２確変状態へと移行するまでは第２特別図柄の大当たりを回避し続けて第２確変状態へと移行させるか、確変状態において大当たりに当選した場合に、そのまま大当たり遊技を実行させることで無駄球を減らすかを選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。更に、時短回数が６５５３５回の確変状態においても同一の変動パターンテーブルを参照すると共に、演出態様から時短回数が１００回の確変状態であるか６５５３５回の確変状態であるかを区別困難に構成することにより、１００回に到達するまで第２特別図柄の大当たりを回避するか、大当たりとなり次第大当たり遊技を実行させるかをより悩ませることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、これらに代えて、時短状態や通常状態で大当たりを回避可能に構成してもよい。時短状態において大当たりを回避できる構成とした場合、例えば、時短回数が経過して通常状態へと移行することで有利度合いが高くなるように構成すればよい。具体的には例えば、時短回数が経過した後の通常状態を、第２特別図柄の変動時間が短い状態として形成することにより、第２確変状態と同様の恩恵（小当たりによる賞球が頻繁に払い出されること）を得られる状態として形成してもよい。また、通常状態において大当たりを回避できる構成とした場合、例えば、通常状

態において大当たり遊技が実行されずに特定回数の特別図柄の抽選が実行された場合に、有利度合いが高い遊技状態に移行する構成としてもよい。このように構成することで、第２確変状態以外の遊技状態においても、大当たり遊技の実行を回避した方が有利度合いが高くなる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を頼向上させることができる。

【６４４５】

本第５７制御例では、大当たり終了後の遊技状態が第２確変状態に設定される場合、必ず１００回の特別図柄の抽選が実行されるまで第２確変状態Ｂが継続し、１００回の特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて第２確変状態Ａへと移行する構成としていたが、これに限られるものではなく、第２確変状態Ａへと移行するまでの抽選回数が異なる複数の第２確変状態を設ける構成としてもよい。例えば、特別図柄の抽選が１００回未満の第１回数（例えば、３０回）の特別図柄の抽選が実行されるまで第２確変状態Ｂが継続し、第１回数の特別図柄の抽選が実行された後は第２確変状態Ａに設定される大当たり種別や、特別図柄の抽選が１００回よりも多い第２回数（例えば、２００回）の特別図柄の抽選が実行されるまで第２確変状態Ｂが継続し、第２回数の特別図柄の抽選が実行された後は第２確変状態Ａに設定される大当たり種別や、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数によらず第２確変状態Ａに設定される大当たり種別や、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が第３回数（例えば、５０回）となるまでは第２確変状態Ａに設定され、第３回数を超えてから第４回数（例えば、１５０回）となるまでは第２確変状態Ｂに設定され、第４回数を超えた後は再び第２確変状態Ａに設定される大当たり種別等を設ける構成としてもよい。これらの種別を設けることで、より複雑なゲームフローを実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、第２確変状態Ｂに設定される抽選回数の初期値は１００回に固定化しておきつつ、所定の上乗せ条件が成立したことに基づいて、第２確変状態Ｂに設定される抽選回数を上乗せ可能に構成することで、第２確変状態に設定された後の特別図柄の抽選回数が１００回を超えた後においても、大当たり遊技の実行を回避できる有利な第２確変状態Ｂが継続し得る構成としてもよい。この場合における上乗せ条件としては、例えば、第２特別図柄の抽選で特定の小当たりとなったことや、特定の外れ図柄が停止表示されたこと等が挙げられる。また、この場合の上乗せの方法としては、例えば、変動回数カウンタ２０３ｂｂのカウンタ値から対応する上乗せ回数の分だけ値を減算する方法が挙げられる。これにより、変動パターンシナリオの参照位置を減算された回数の分だけ前の抽選回数に戻すことができるので、減算した回数と同回数の第２確変状態Ｂを上乗せしたのと同一の効果を得ることができる。また、第２確変状態Ａに移行した後であっても、上乗せ条件が成立したことに基づいて第２確変状態Ｂに戻す構成としてもよい。この場合、例えば、１００回から今回の上乗せ回数に対応する抽選回数を減じた回数を変動回数カウンタ２０３ｂｂのカウンタ値として上書きすれば良い。具体的には例えば、１０回の上乗せに対応する上乗せ条件が成立した場合は、変動回数カウンタ２０３ｂｂのカウンタ値を９０とすればよいし、５０回の上乗せに対応する上乗せ条件が成立した場合は、変動回数カウンタ２０３ｂｂのカウンタ値を５０とすればよい。このように構成することで、第２確変状態Ｂの継続回数にバリエーションを設けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６４４６】

本第５７制御例では、第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の小当たり図柄又は大当たり図柄が停止表示された場合に、第２特別図柄の変動表示が必ず外れ図柄で停止表示される（破棄される）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後の遊技状態が第２確変状態に設定される種別の第２特別図柄の大当たり変動の実行中に第１特別図柄の小当たり図柄又は大当たり図柄が停止表示された場合には、第２特別図柄の大当たり変動が破棄されず、第１特別図柄の小当たり遊技または大当たり遊技が実行されている間、第２特別図柄の大当たり変動が中断される（変動時間の減算が停止される）ように構成し、第１特別図柄の小当たり遊技又は大当たり遊技が終了したことに基づいて、第２特別図柄の大当たり変動が開始されるように構成してもよい。つまり

、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で第２確変状態が設定されない大当たりとなった場合は当該第２特別図柄の大当たり変動を破棄できる一方で、第２確変状態が設定される大当たりとなった場合は左打ちを行ったとしても大当たり変動を破棄できずに大当たり遊技が実行される構成としてもよい。言い換えれば、所定の特典（小当たり遊技による賞球）を獲得し得る第１状態（第２確変状態Ｂ）の所定の遊技回（第２特別図柄の大当たりに対応する遊技回）において第１の判別条件（第１特別図柄の始動条件）が成立し得る所定の遊技方法（左打ち遊技）を行って第１状態における判別の回数が特定回数（１００回）以下の状況下で第１遊技（大当たり遊技）が実行された場合に、当該第１遊技の実行が終了した後の状態を第１状態に設定し、第１状態において第１遊技が実行されずに特定回数の判別が実行されたことに基づいて、第１状態よりも有利度合いが低い第２状態（第２確変状態Ａ）を設定する構成としてもよい。この場合に、第２状態は、第１遊技が実行された場合に当該第１遊技の実行が終了した後の状態として第１状態とは異なる状態（確変状態、時短状態）が設定され得る状態としてもよい。即ち、第２確変状態Ｂ（第１状態）を、設定された後で少なくとも規定回数以上の抽選が実行されるまでは、たとえ途中で大当たり遊技が実行されたとしても不利な状態に移行しない状態として形成してもよい。このように構成することで、第２確変状態が確実に終了する（大当たり終了後の遊技状態が第２確変状態以外の遊技状態に設定される）場合にのみ、大当たり遊技の実行を回避させ、第２確変状態が設定される大当たりである場合は、大当たり遊技を実行させて大当たりによる賞球も獲得することができるので、出球効率を高めることができる。また、大当たり遊技が実行されることで、第２確変状態Ｂが再セットされる（特定回数がリセットされる）ので、第２確変状態Ｂに滞在している期間をより長くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、第２特別図柄の抽選で第２確変状態に設定される種別の大当たりに当選した場合に、左打ちを行っても第１特別図柄の小当たり（又は大当たり）図柄が停止表示されるよりも前に変動時間が経過する長さの変動時間（例えば、１秒間）を設定する構成としてもよい。このように構成した場合も、第２確変状態が確実に終了する（大当たり終了後の遊技状態が第２確変状態以外の遊技状態に設定される）場合にのみ、大当たり遊技の実行を回避させ、第２確変状態が設定される大当たりである場合は、大当たり遊技を実行させて大当たりによる賞球も獲得することができるので、出球効率を高めることができる。また、大当たり遊技が実行されることで、第２確変状態Ｂが再セットされる（特定回数がリセットされる）ので、第２確変状態Ｂに滞在している期間をより長くすることができる。

【６４４７】

本第５７制御例では、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる確率を状態によらず共通確率としていたが、これに限られるものではなく、状態に応じて小当たり確率を異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる確率を、第２確変状態Ａと第２確変状態Ｂとで異ならせる構成としてもよい。第２確変状態Ａよりも第２確変状態Ｂの小当たり確率を高くした場合は、第２確変状態Ａの有利度合いを相対的に低くすることができるので、大当たり遊技の実行を回避することができない第２確変状態Ａにおいて、大当たりに当選して第２確変状態が終了されてしまったとしても、遊技者に対して失望感を抱かせ難くすることができる。また、逆に、第２確変状態Ｂよりも第２確変状態Ａの小当たり確率を高くした場合は、第２確変状態Ｂにおいて大当たり遊技の実行を回避して第２確変状態へと移行させた場合のメリットをより大きくすることができるので、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の大当たりをより積極的に破棄させることができる。また、第２確変状態Ａと第２確変状態Ｂとで有利度合いに差を設ける別の方法として、第２特別図柄の小当たり若しくは外れとなった場合に長い変動時間が選択される割合を異ならせる構成としてもよい。つまり、１の小当たり遊技が終了してから次の小当たり遊技が開始されるまでの期間の平均を状態に応じて異ならせることにより、単位時間あたりの出球効率を異ならせて有利度合いを異ならせる構成としてもよい。更に、有利度合いは必ずしも状態単位で変更しなければならないわけでもなく、例えば、第２確変状態に設定された後で実行された特別図柄の抽選回数に応じて有利度合いを異ならせる構成と

してもよい。より具体的には、例えば、特別図柄の抽選回数が多くなるほど有利度合いが高くなる（小当たり確率が高くなる、小当たり遊技の実行間隔が短くなる等）ように構成してもよいし、特別図柄の抽選回数が多くなるほど有利度合いが低くなる（小当たり確率が低くなる、小当たり遊技の実行間隔が長くなる等）ように構成してもよい。特別図柄の抽選回数が多くなるほど有利度合いが高くなるように構成した場合は、第２確変状態Ａにおいてより多くの回数に渡って大当たりとならないことをより強く期待させることができる一方で、特別図柄の抽選回数が多くなるほど有利度合いが低くなるように構成した場合は、第２確変状態Ａにおいて大当たりとなった場合の失望感を低減することができる。また、これらの場合において、有利度合いが低い所定の状況においては、発射した遊技球の数よりも、小当たり遊技によって払い出される賞球数の方が少なくなり易い不利な状況（低ベースの状況）を成立させてもよい。このように構成した場合、例えば、特別図柄の抽選回数が少ない間（例えば、特別図柄の抽選回数が３０回以下）は上記低ベースの状況に設定する構成とし、ベース（発射した遊技球の数に対する払い出される賞球数の比）が高くなっていくように構成した場合、低ベースの状況において大当たりに当選した際に、大当たり遊技を実行させた方が良いのではないかと遊技者に思わせることもでき、より奥深い遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、逆に、抽選回数が多くなるにつれてベースを低くしていき、第２確変状態Ａに移行した後で更に所定回数（例えば、１００回）の特別図柄の抽選が実行されることで低ベースの状態が設定されるように構成した場合は、第２確変状態Ｂでは大当たり遊技が実行されないように遊技を行う一方で、第２確変状態Ａでは早期に大当たりに当選することを期待させる遊技性となり、第２確変状態Ｂの遊技性と第２確変状態Ａの遊技性とをより大きく異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６４４８】

本第５７制御例では、第２確変状態Ｂ（第２確変状態が設定されてから特別図柄の抽選が１００回実行されるまでの間の状態）において第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、左打ちを行って第１特別図柄の抽選を実行させることで第２特別図柄の大当たり遊技が実行されることを回避可能に構成することにより、第２特別図柄の抽選で大当たりとなったか否かによらず、特別図柄の抽選が少なくとも１００回実行されるまでは第２確変状態を継続させる（第２確変状態における遊技を特定回数（１００回）保証する）ことが可能に構成としていたが、第２確変状態における遊技を少なくとも特定回数（１００回）保証する方法これに限られるものではない。例えば、第２確変状態に移行した後、特定回数以下の第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別にかかわらず、大当たり終了後の遊技状態が第２確変状態が設定されるように構成し、第２確変状態Ａに移行した後（第２確変状態において特別図柄の抽選回数が得意低回数（１００回）を超えた後）は、上述した第５７制御例の振り分け（２５％で第２確変状態が設定され、４５％で確変状態が設定され、３０％で時短状態が設定される振り分け）としてもよい。このように構成することで、第２確変状態Ｂにおいて遊技者に対して特別な遊技方法（第２特別図柄の大当たり変動中のみ左打ち遊技、その他の場合は右打ち遊技）を行わせる必要がないため、遊技者の利便性を向上させることができる。

【６４４９】

本第５７制御例では、第２確変状態Ｂにおける第１特別図柄の小当たり時の変動時間を１秒間、第２特別図柄の大当たり時の変動時間を３００秒に設定する構成としていたが、これに限られるものではなく、第２特別図柄の大当たり変動中に左打ちを行って第１特別図柄の抽選を実行させた場合に第２特別図柄の大当たり変動を破棄できる範囲内で任意に定めてもよい。第１特別図柄の小当たり時の変動時間を短くするほど、または第２特別図柄の大当たり時の変動時間を長くするほど、第２特別図柄の大当たり変動を破棄可能な期間をより長くすることができるので、大当たり遊技の実行を回避することをより容易にすることができる。また、第１特別図柄の小当たり時の変動時間を長くするほど、または第２特別図柄の大当たり時の変動時間を短くするほど、第２特別図柄の大当たり変動を破棄

可能な期間を短くすることができるので、回避演出が発生するか否かに注目させ、回避演出が発生した場合になるべく早く左打ちを行って第１入球口６４へと遊技球を入球させようと遊技を行わせることができる。

【６４５０】

本第５７制御例では、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たり変動中に左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させて小当たり図柄を先に停止表示させることにより第２特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で破棄して大当たり遊技の実行を回避可能に構成していたが、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の大当たり遊技の実行を回避する方法はこれに限られるものではない。例えば、第１入球口６４よりも遊技球を入球させ易い所定位置（例えば、第１入球口６４へと入球しなかった遊技球を入球させることが可能な位置や、最大の発射強度で右打ちを行った場合に到達する位置等）に対して所定の入球口を設け、第２特別図柄の大当たり変動中に所定の入球口へと遊技球が入球した場合に、即座に第２特別図柄の大当たり変動を強制的に外れ図柄で停止表示させるように構成してもよい。このように構成することで、左打ちしたにもかかわらず第１入球口６４へとなかなか入球しなかったり、第１入球口６４へと遊技球が入球したにもかかわらず大当たりとなってしまう等して、第２特別図柄の大当たり変動を破棄することが困難になってしまうことを抑制することができるので、第２特別図柄の大当たり遊技が実行されることをより容易に回避することができ、遊技者の利便性を向上させることができる。また、第１特別図柄の抽選を実行させなくても第２特別図柄の大当たり変動を破棄できる構成とすることにより、第１特別図柄と第２特別図柄とを重複して変動表示可能な仕様を必ずしも採用しなくてもよくなる（一方の特別図柄の変動中は他方の特別図柄の抽選が実行されない仕様を採用することができる）ため、設計の自由度を高めることができる。

【６４５１】

本第５７制御例では、第２確変状態Ｂにおいて所定の遊技回（第２特別図柄の抽選が大当たりとなったことに基づく遊技回）で左打ちを行った場合に、大当たり遊技の実行を回避することにより、本来（所定の遊技回で左打ちを行わず、大当たり遊技がそのまま実行された場合）よりも第２確変状態の継続期間を長くすることが可能に構成していたが、第２確変状態の継続期間を遊技方法に応じて異ならせる方法はこれに限られるものではない。例えば、一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄が大当たり又は小当たり図柄で停止表示された場合に、実行中の変動表示が中断される（大当たり遊技又は小当たり遊技の間は変動が仮停止され、大当たり遊技又は小当たり遊技の終了後に仮停止されていた変動表示が再開される）ように構成した上で、第１特別図柄の小当たり変動の実行中は第２特別図柄の抽選で大当たりが抽選されない（外れ又は小当たりのどちらかになる）ように構成してもよい。そして、第２確変状態Ｂでは、第１特別図柄の小当たり又は大当たりとなった場合の変動時間を、右打ちを行い続けた場合に第２特別図柄の抽選を特定回数実行させることができる程度に十分長い時間（例えば、３００秒）に設定する構成としてもよい。このように構成した場合、第２確変状態Ｂにおいては、まず左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させて小当たり変動（または大当たり変動）を開始させ、当該小当たり変動（又は大当たり変動）が開始された後は、右打ちを行い続けて第２特別図柄の抽選を連続的に実行させるという遊技方法で遊技を行うことにより、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選すること自体を回避することができる。つまり、第２特別図柄の大当たり自体が抽選されない遊技方法を成立させることにより、第２特別図柄の大当たり遊技の実行を回避可能に構成し、第２確変状態において特定回数の抽選を保証することができる。なお、この場合において、第２確変状態Ａへと移行した後においては、第１特別図柄の変動時間として、第１特別図柄の変動中に右打ちに切り替えたとしても第２特別図柄の抽選が実行されるよりも前に変動が終了する程度に短い時間（例えば、０．１秒間）が選択されるように構成すればよい。このように構成することで、第２確変状態Ａにおいては、左打ちを行って第１特別図柄の抽選を実行させたとしても、第２特別図柄の抽選を実行させる前に変動が終了してしまい、第２特別図柄の大当たりが抽選されない状態で第２特別図柄の抽選を

実行させることを不可能とすることができる。よって、上述した第５７制御例における第２確変状態と同様に、特定回数以下の抽選回数では大当たり遊技の実行を回避して確実に有利な第２確変状態を継続させることができる遊技性となる一方で、特定回数を超えた後においては、大当たりに当選次第有利な第２確変状態が終了してしまう遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６４５２】

本第５７制御例では、第２確変状態が設定された後の抽選回数が特定回数以下であるか否かに応じて、第２特別図柄の大当たり遊技の実行を回避可能となる有利な第２確変状態Ｂを形成するか、第２特別図柄の大当たりに当選した場合に、大当たり遊技の実行を回避できないため第２確変状態Ｂよりも有利度合いが低くなる第２確変状態Ａとを形成可能に構成していたが、期間に応じて第２確変状態の有利度合い（第２確変状態Ａを形成するか第２確変状態Ｂを形成するか）を切り替える方法は、必ずしも特別図柄の抽選回数に限られるものではない。例えば、第２確変状態に移行した後の経過時間に応じて第２確変状態Ａと第２確変状態Ｂとを切り替える構成としてもよい。より具体的には、公知のＲＴＣを（Ｒｅａｌ　Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）を設ける構成とし、第２確変状態が開始された場合に、ＲＴＣが計時する計時情報（時刻情報）に基づいて、第２確変状態に開始された後の経過時間を監視する。そして、第２確変状態が開始された後における経過時間が特定期間以下である間は第２確変状態Ｂを形成し、第２確変状態が開始された後における経過時間が特定期間を超えた場合に第２確変状態Ａを形成する構成としてもよい。このように構成することで、第２確変状態Ｂにおける抽選回数を不定とすることができ、第２特別図柄の変動時間として短い変動時間が選択されるほど、第２確変状態Ｂにおける抽選回数を多くすることができる（小当たりによる賞球が払い出される回数が多くなり易くなる）遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、特別図柄の抽選回数や経過時間に代えて、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった回数が特定回数（例えば、５０回）となった場合に第２確変状態Ｂから第２確変状態Ａへと移行する構成としてもよい。このように構成することで、第２確変状態において運悪く小当たりになかなか当選しなかったとしても、小当たり遊技の実行回数が保証されているため、より安心して遊技を行わせることができる。また、例えば、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった回数が特定回数（例えば、５回）となった場合に第２確変状態Ｂから第２確変状態Ａへと移行する構成としてもよい。このように構成することで、第２確変状態Ｂにおいても、第２特別図柄の抽選で大当たりとならないことを期待させる遊技性とすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６４５３】

本第５７制御例では、第２確変状態において大当たりに当選して大当たり遊技が実行されない限り、他の遊技状態に設定されない構成としていたが、これに限られるものではなく、他の遊技状態を設定するための別の条件を設けてもよい。例えば、第２確変状態において第２特別図柄の抽選で大当たりとは異なる所定の抽選結果となった場合にも、他の遊技状態に設定され得る構成としてもよい。具体的には例えば、第２特別図柄の抽選結果として、大当たりを介さずに普通図柄の時短状態を付与する時短付与図柄を設けることで、大当たりに当選しなくても第２確変状態から確変状態へと移行する可能性がある構成としてもよい。また、特別図柄の高確率状態において第２特別図柄の抽選結果が実行された場合に、所定確率で特別図柄の低確率状態へと移行させる（所謂、確変転落抽選を実行する）構成とし、大当たりに当選しなくても第２確変状態から通常状態へと移行する可能性がある構成としてもよい。また、例えば、当選した場合に普通図柄の時短状態が付与される種別の小当たり（時短付与小当たり）や、当選した場合に特別図柄の低確率状態へと転落させる種別の小当たり（確変転落小当たり）を設ける構成としてもよい。このように構成することで、大当たり遊技の実行を回避できたとしても、第２確変状態とは異なる遊技状態へと移行する可能性を残すことができるので、第２確変状態Ｂにおける遊技に緊張感を持たせることができる。なお、この場合において、他の遊技状態に移行させるための大当たり以外の条件が成立した場合の一部または全部において、第２特別図柄の変動表示を第

１特別図柄の小当たり図柄によって外れで強制停止させることが可能に構成することで、第２確変状態を継続させることが可能に構成してもよい。この場合において、第１特別図柄の小当たりによって大当たりのみ回避できる状態、大当たりおよび大当たり以外の他の遊技状態移行条件をいずれも回避できる状態、大当たり以外の他の遊技状態移行条件のみ回避できる状態、大当たりおよび大当たり以外の他の遊技状態移行条件のいずれも回避できない状態を設ける構成としてもよい。このように構成することで、第２確変状態として、有利度合いが異なるより多くの状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。更に、例えば、第２特別図柄の抽選では大当たりとなった場合にのみ他の遊技状態に移行する可能性がある構成とする一方で、第１特別図柄の抽選では、大当たり以外の他の遊技状態移行条件（確変転落、時短付与図柄、確変転落小当たり、時短付与小当たり）が成立し得るように構成してもよい。このように構成することで、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選が実行されて大当たりとなり、大当たり変動中に左打ちを行って第１特別図柄の抽選を実行させたとしても、当該第１特別図柄の抽選で遊技状態が変化してしまう可能性がある遊技性とすることができるので、第１特別図柄の抽選結果にも注目して遊技を行わせることができる。

【６４５４】

本第５７制御例では、第１特別図柄の小当たりとして、遊技球を入球させることが極めて困難な小当たり用入賞装置２６５が開閉される小当たり遊技を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、小当たり用入賞装置２６５を、左打ちで発射された遊技球が容易に入球可能な位置に設ける構成としてもよい。このように構成することで、第２確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たりを破棄するために左打ちを行って消費した分の賞球を、第１特別図柄の小当たりによって補填することができるので、第２確変状態Ｂにおいて大当たりになったとしても、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。この場合において、例えば、第２確変状態でのみ、第１特別図柄の抽選で小当たりまたは大当たりのどちらかとなる抽選が実行され、他の遊技状態では第１特別図柄の抽選で小当たりに当選しない構成としてもよい。このように構成することで、通常状態においても小当たりによる賞球が頻繁に払い出されてしまい、遊技者に対して過剰に有利となることを抑制することができる。更に、この場合において、第２確変状態を、左打ちを行った方が払い出される賞球数の面で有利度合いが高くなるように構成してもよい。つまり、右打ちを行うと、頻繁に第２特別図柄の抽選が実行されて約１／３の確率で小当たり又は大当たりに当選する遊技となる一方で、左打ちを行うと、第１特別図柄の抽選頻度は低下するが第１特別図柄の抽選が実行される毎に小当たりまたは大当たりに当選する遊技となるため、払い出される賞球数や小当たり遊技中の入賞数等を調節することにより、第２確変状態において払い出される賞球数の面ではトータルとして左打ちの方が有利度合いが高くなるように構成してもよい。そして、第１特別図柄の大当たりの変動時間を短くすることにより、第１特別図柄の大当たりを第２特別図柄の小当たりまたは大当たりで破棄することができなくなるように構成としてもよい。このように構成することで、特に、第２確変状態Ｂにおいて、左打ちを行ってより多くの賞球を獲得できる代わりに大当たり遊技の実行を回避することができない（特定回数の抽選が保証されない）遊技性とするか、右打ちを行って賞球面では比較的マイルドになるが大当たり遊技の実行を回避することができる（特定回数の抽選が保証される）遊技性とするかを遊技者に対して選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６４５５】

本第５７制御例では、大当たりに当選するよりも同一の遊技状態が長く継続した方が有利度合いが高くなり易い遊技状態として、小当たり遊技による賞球を頻繁に獲得し易い第２確変状態を設ける構成としていたが、大当たり遊技が実行されない方が有利度合いが高くなる遊技状態は、これに限られるものではない。例えば、大当たり遊技が実行されずに継続するほど有利度合いが高くなる遊技状態として、同一の遊技状態が長く継続するほど、確変大当たりの割合が高くなっていく遊技状態や、同一の遊技状態が長く継続するほど

ラウンド数が高い大当たりの割合が高くなっていく遊技状態を設ける構成としてもよい。また、同一の遊技状態が長く継続するほど、珍しい演出（所謂、プレミア演出）の発生率を高くする構成としてもよいし、大当たり確率を複数段階のいずれかに設定可能な仕様と組み合わせて、同一の遊技状態が長く継続するほど設定を示唆する演出の発生率が高くなっていくように構成してもよい。このように構成することで、第２確変状態と同様に、大当たりにならないことを期待させる遊技性を実現することができるので、回避演出が実行された場合に、回避演出の演出内容に従って第２特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止（破棄）させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６４５６】

本第５７制御例では、大当たりと第２特別図柄の小当たりとで、共に、可変入賞装置１６５の特定入賞口１６５ａを開閉させる構成としていたが、これに限られるものではない。大当たり用の入賞装置とは別で、第２特別図柄の小当たり用の入賞装置を設ける構成としてもよい。この場合において、小当たり用の入賞装置は、小当たり遊技が終了されるまでの入賞個数を大当たり用の入賞装置よりも少なく（例えば、２個に）してもよい。このように構成することで、１の小当たり遊技で獲得可能な賞球数が多くなり過ぎてしまい、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを抑制することができる。また、この場合において、第２確変状態において第２特別図柄の小当たり遊技が実行され、小当たり用の入賞装置へと遊技球が入球する毎に、入球を検出したことを示す第１演出を実行する構成としてもよい。第１演出としては、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面において、ウサギのキャラクタ８０１がコインを取得する演出や、１の入賞に対して払い出される賞球数の数を示す文字（例えば、＋１５の文字等）を表示させる演出等が挙げられる。更に、この場合において、１の小当たりにおいて規定個数（２個）の遊技球の入球を検出してから小当たり遊技を終了させる（小当たり用の入賞装置が閉鎖される）までの間に追加で遊技球の入球を検出した場合に、第１演出とは異なる演出態様の第２演出を実行する構成としてもよい。第２演出としては、例えば、ウサギのキャラクタ８０１が札束を取得する演出や、「ＥＸＴＲＡ」等の文字を表示させる演出等が挙げられる。このように構成することで、第２確変状態において規定個数を超えて小当たり用の入賞装置に入球させることができたか否かを知りたいと考える遊技者に対して、演出態様により注目して遊技を行わせることができるので、第２確変状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。なお、この場合において、必ずしも大当たり用の入賞装置と小当たり用の入賞装置とを異ならせる必要はなく、例えば、大当たり時と小当たり時とで同一の入賞装置を開放させる一方で、大当たりの１のラウンドを終了させるための規定個数と小当たり遊技を終了させるための規定個数とを異ならせる制御を採用してもよい。このように構成することで、異なる入賞装置を設ける必要がなくなるため、部品点数を削減することができ、パチンコ機１０の原価率を低減させることができる。

【６４５７】

＜第５７制御例の第１変形例＞

次に、図２１８９から図２２１２を参照して、第５７制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第５７制御例におけるパチンコ機１０では、第２確変状態として、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に終了される第２確変状態Ａと、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、大当たり遊技の実行を回避することができる第２確変状態Ｂと、の有利度合いが異なる２種類の状態を形成可能に構成し、興趣向上を図っていた。

【６４５８】

これに対して第５７制御例の第１変形例では、第２確変状態として、右打ちを行っても第２特別図柄の抽選が実行され難い不利第２確変状態と、右打ちを行うことで第２特別図柄の抽選が頻繁に実行され、第２特別図柄の小当たり遊技も頻繁に実行されるため、特定入賞口１６５ａへの入球に基づく賞球が頻繁に払い出されることにより持ち球を増加させ続けることができる極めて有利な有利第２確変状態と、を形成可能に構成している。より

具体的には、本第１変形例では、第１特別図柄の保留球（判別情報）を、所定数を上限として記憶可能な第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ（判別情報記憶手段）に記憶されている保留球（入賞情報）の数が特定数（４）以上である場合に有利第２確変状態（特定制御）を設定し、特定数未満である場合は不利第２確変状態を形成する構成としている。このように構成することで、第２確変状態において、第１特別図柄の保留球数に応じて有利度合いが変化する極めて斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６４５９】

この第５７制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第５７制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第５７制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第５７制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【６４６０】

まず、図２１８９を参照して、本第１変形例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図２１８９は、本第１変形例における遊技盤１３の正面図である。図２１８９に示した通り、本第１変形例における遊技盤１３は、上述した第５７制御例における遊技盤１３に対して、小当たり用入賞装置２６５が削除されている点、および可変表示装置ユニット８０の右側の流路に第２可変入賞装置１６５０が設けられている点でのみ相違している。小当たり用入賞装置２６５を削除しているのは、本第１変形例では、第１特別図柄の抽選に小当たりを設けていないことによるものである。また、第２可変入賞装置１６５０は、特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、大当たりの各ラウンドで開放される入賞装置である。つまり、本第１変形例では、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合にの可変入賞装置１６５の特定入賞口１６５ａが開放され、大当たりとなった場合には第２可変入賞装置１６５０の第２特定入賞口１６５０ａが開放されるように構成している。なお、その他の構成については上述した第５７制御例における遊技盤１３と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【６４６１】

次に、図２１９０から図２１９４を参照して、本第１変形例における特徴的な演出態様について説明する。ここで、本第１変形例では、第２確変状態において、第１特別図柄の保留球数に応じて有利度合いを可変可能に構成している。より具体的には、第１特別図柄の保留球数が３以下となっている間、第２特別図柄の変動時間が極めて長くなり、右打ちを行っても特別図柄の抽選が実行されない（左打ちにより遊技を行う必要がある）不利な状態（不利第２確変状態）を形成する一方で、第１特別図柄の保留球数が上限値である４となっている間は、第２特別図柄の変動時間が短くなることにより、右打ちによって頻繁に第２特別図柄の抽選が実行されて小当たり遊技も頻繁に実行される結果、特定入賞口１６５ａへと遊技球が頻繁に入球して持ち球を増加させ続けることができる極めて有利な状態（有利第２確変状態）を形成する。なお、一時的に第１特別図柄の保留球数が４個になったとしても、残りの変動時間が短い場合は、変動終了と共に第１特別図柄の保留球が減少してしまうため、短時間しか第２特別図柄の変動時間が短くならず、有利第２確変状態における遊技を十分に行うことができない。このため、本第１変形例では、第１特別図柄の抽選で長い変動時間（１５０秒以上の変動時間）が設定された場合にのみ、有利第２確変状態へと移行するチャンスであることを演出により報知する構成としている。以下、第１変形例における各種演出態様について説明する。

【６４６２】
図２１９０（ａ）は、第２確変状態における基本的な演出態様を示した図である。ここで、大当たり終了後の遊技状態として第２確変状態が設定された場合、まず、不利第２確変状態（左打ちにより遊技を進行する必要がある不利な遊技状態）が形成される。即ち、有利第２確変状態は、第１特別図柄の保留球が上限数（４個）貯まった状態でなければ形成されることがない状態であるが、大当たりの終了時に第１特別図柄の保留球が存在する場合は、大当たり終了直後に第１特別図柄の保留球が１個消化されるため、大当たり終了直後に第１特別図柄の保留球数が上限数となることはない。図２１９０（ａ）に示した通り、不利確変状態では、主表示領域Ｄｍの上部に「～チャンスゾーン中～」という文字が表示されると共に、主表示領域Ｄｍの左下にウサギのキャラクタ８０１が出現する。また、副表示領域Ｄｓの右側に、「チャージモード当選率上昇中」という文字が表示される。これらの表示内容により、チャージモードに当選するチャンスであるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、「チャンスゾーン」とは、不利第２確変状態のことを意味しており、チャージモードとは、変動時間が特定期間以上の長さの第１特別図柄の変動表示（第１特別図柄のロング変動）が開始されてから第１特別図柄の保留球が４個貯まるまでの間の期間のことを意味する。本第１変形例では、チャンスゾーン（不利第２確変状態）において第１特別図柄のロング変動が開始された場合に、第１特別図柄の保留球を上限個数（４個）まで貯めるように促す演出（チャージモード演出）が実行され、チャージモード演出中に保留球が４個貯まることで、有利第２確変状態に移行したことを報知する演出を実行する構成としている。
【６４６３】
図２１９０（ｂ）は、不利第２確変状態（チャンスゾーン）において第１特別図柄のロング変動が設定される抽選結果となった場合の変動表示態様を示した図である。図２１９０（ｂ）に示した通り、第１特別図柄のロング変動が開始されると、開始直後（変動開始後１秒経過時）に「チャージ」という文字が付された同一の第３図柄（チャージ図柄）が揃う変動表示演出が実行される。このチャージ図柄は、第１特別図柄のロング変動を放置するための専用の図柄であり、不利第２確変状態（チャンスゾーン）以外の第２確変状態（チャージモードやボーナス状態）では停止表示され得ない図柄となっている。このため、特別な抽選結果となったことを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、ウサギを模したキャラクタ８０１が喜ぶ演出が実行されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「チャージモードＧＥＴ！！」という文字が表示される。これらの演出態様から、第１特別図柄のロング変動が開始されたということを容易に理解させることができる。チャージモードへの移行が報知された後は、図２１９１（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける中央において、ウサギのキャラクタ８０１が力を溜めているかのような表示態様で表示されると共に、ウサギのキャラクタ８０１の周囲が発光した見た目（ウサギのキャラクタ８０１がオーラ８０１ｂを纏った見た目）に設定される。また、主表示領域Ｄｍにおいてウサギのキャラクタ８０１の右側に、縦長略長方形形状の表示領域の内部に４つの目盛りが表示された棒グラフと、ボーナスメーターという文字とが表示される。このボーナスメーターＢＭのメーター量は、第１特別図柄の保留球数と同一のメーター数に設定される。更に、主表示領域Ｄｍの上部には「～チャージモード中～」という文字が表示され、副表示領域Ｄｓに対して、「メーターＭＡＸでボーナス！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、ボーナスメーターＢＭのメーター数が最大の４目盛りまで貯まることにより、ボーナスが開始されるということを遊技者に対して理解させることができる。なお、本第５７制御例では、第１特別図柄の保留球が上限個数まで貯まってから第１特別図柄のロング変動が終了するまでの間の有利第２確変状態のことを、「ボーナス」と称している。また、図２１９１（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの表示領域Ｄｍ１に対して、「左打ちでメーターチャージ！」という文字が表示されると共に、表示領域Ｄｍ２に対して、左打ちを促す表示態様（「左打ち」という文字、および左向きの矢印を模した画像）が表示される。これらの表示内容により、左打ちを行うことでボーナスメーターのメーター量を上昇させることができるということを遊技者に対して容易に理解させる

ことができる。
【６４６４】
チャージモード（第２確変状態において第１特別図柄のロング変動中、且つ、第１特別図柄の保留球数が４未満の状態）においては、第１特別図柄の保留球数が増加する毎に、ボーナスメーターＢＭのメーター量が１ずつ増加していくと共に、ウサギのキャラクタ８０１の周囲の発光量（纏っているオーラ８０１ｂの大きさ）が増大していく。そして、４個目（上限個数目）の第１特別図柄の保留球が貯まり、ボーナスメーターＢＭのメーター量が最大となることで、図２１９１（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおいて、ウサギのキャラクタ８０１の周囲の光が画面外まで突き上がる演出が実行されると共に、主表示領域Ｄｍの上部に形成された表示領域ＨＲ１０に対して、「チャージ完了！！」という文字が表示される。また、表示領域Ｄｍ２に対して、右打ちを促す表示態様（「右打ち」という文字、および右向きの矢印を模した画像）が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「ボーナス確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、有利第２確変状態に移行したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。有利確変状態への移行が報知された後は、図２１９２（ａ）に示した通り、周囲が発光した状態（オーラ８０１ｂを纏った状態）のウサギのキャラクタ８０１が雲の上まで飛び上がる演出が実行される。また、図２１９２（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ１０に対して、ボーナス（有利第２確変状態）が終了するまでの残り時間を示唆する表示態様が表示される。ここで、ボーナス（有利第２確変状態）は、実行中の第１特別図柄のロング変動が終了するまで継続する。表示領域ＨＲ１０には、実行中の第１特別図柄のロング変動が終了するまでの残変動時間の目安が表示される。図２１９２（ａ）の例では、残り時間が少なくとも１００秒以上残っている場合を例示しており、表示領域ＨＲ１０に対して、「ボーナス開始！！保証期間１００秒ｏｖｅｒ！！」という文字が表示されている状態が図示されている。更に、表示領域Ｄｍ１に対して、報知された残り時間がカウントダウン表示される。図２１９２（ａ）では、表示領域ＨＲ１０において保証期間１００秒が報知された場合を例示しているため、表示領域ＨＲ１０の報知内容にリンクさせて、表示領域Ｄｍ１に対して、「ボーナス終了まで１００秒」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「ボーナス確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、有利なボーナス（有利第２確変状態）に突入したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、表示領域ＨＲ１０および表示領域Ｄｍ１に表示されるボーナス状態の保証期間によって、ボーナス状態が終了するまでに獲得可能なおおよその利益（小当たり回数、賞球数等）を遊技者に対して把握させることができる。なお、有利第２確変状態に移行したことに伴って、副表示領域Ｄｓにおいて実行中領域Ｄｓ１ａと待機中領域Ｄｓ１ｂとが非表示となり、第１特別図柄の保留球数を示す第１保留球数領域Ｄｓ１ｃと、第１特別図柄に対応する第４図柄の変動表示を行うための第１変動表示領域Ｄｓ１ｄと、が比較的小さい表示領域で表示される。また、有利第２確変状態において抽選が実行され易い第２特別図柄の保留図柄を表示するための第２実行中領域Ｄｓ１ｅおよび第２待機中領域Ｄｓ１ｆと、が比較的広い表示領域で形成される。これらの表示内容によって、第１特別図柄の状況と第２特別図柄の状況との両方を遊技者に対して理解させることができる。
【６４６５】
なお、本第１変形例では、ボーナス状態において、ボーナス状態が終了するまでの残り期間を示唆する表示態様を伴う演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、ボーナス状態において右打ちを行い続けた場合に獲得可能な利益をより直接的に示唆する演出を実行する構成としてもよい。具体的には例えば、ボーナス状態が終了するまでの間に実行され得る小当たり遊技のおおよその回数や、ボーナス状態が終了するまでの間に特定入賞口１６５ａへと入球させて獲得することができるおおよその賞球数に応じた情報を演出によって示唆する構成としてもよい。
【６４６６】
次に、図２１９２（ｂ）を参照して、ボーナス（有利第２確変状態）の保証期間（表示

領域Ｄｍ１に表示されていたボーナス終了までの見た目上の残り時間）が経過した後における演出態様について説明する。ここで、本第１変形例では、表示領域Ｄｍ１に対して、第１特別図柄のロング変動における実際の残変動時間よりも短い期間を表示させる構成としている。より具体的には、残変動時間よりも短い長さの期間であって１０秒の倍数となる時間（きりが良い期間）を初期の保証期間として設定する構成としている。このため、見た目上の保証期間が経過したとしても、残変動時間が残っているケースがほとんどである。見た目上の保証期間が経過した後の有利第２確変状態では、図２１９２（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ１に対して、「ボーナス終了まで？？？秒」という文字が表示されると共に、表示領域ＨＲ１０に対して、「終了待機中」という文字が表示される。また、ウサギのキャラクタ８０１が汗だくとなって疲弊しているかのような表示態様に設定される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「ボーナス終了間近」という文字が表示される。これらの表示内容により、ボーナスの終了が近づいているということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【６４６７】

保証期間が経過した後において、終了条件が成立した場合は、図２１９３（ａ）に示すボーナス（有利第２確変状態）の終了を報知するためのボーナス終了演出が実行される。ここで、本第１変形例では、ロング変動が終了する１０秒前となった時点でボーナスの終了条件が成立下と判断してボーナス終了演出を実行する構成としている。これは、ロング変動の終了直前まで右打ちを継続してしまうと、第２特別図柄の保留球が残った状態で第１特別図柄のロング変動が終了して次の変動が開始されてしまい、第１特別図柄の保留球数が４未満の状態で第２特別図柄の抽選が実行されてしまう可能性が高くなるためである。上述した通り、第１特別図柄の保留球数が４未満の状態で第２特別図柄の抽選が実行されてしまうと、極端に長い変動時間（６００秒）が設定されてしまい、その間は、第１特別図柄のロング変動が開始され、第１特別図柄の保留球を上限個数まで貯めたとしても、第２特別図柄の抽選を実行させることができない不利な状況となってしまう。そこで、本第１変形例では、第１特別図柄のロング変動の終了１０秒前の時点で終了を報知して左打ちに戻すことを促す構成としている。このように構成することで、第２特別図柄の保留球を全て消化しきってから第１特別図柄のロング変動を終了させることができるので、第２特別図柄の抽選を実行させることができない不利な状況が生じてしまうことを抑制することができる。

【６４６８】

図２１９３（ａ）に示した通り、第１特別図柄のロング変動が終了する１０秒前になった場合、ウサギのキャラクタ８０１が宝箱８１０を発見し、当該宝箱８１０の中から「終」の文字が付された報知アイコン８１０ａが出現する演出が実行される。また、表示領域Ｄｍ１に対して、「左打ちに戻して下さい」という文字が表示され、表示領域Ｄｍ２に対して、遊技者に対して左打ちを促す表示態様が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「終了！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、ボーナス（有利第２確変状態）が終了したということを遊技者に対して認識させ、左打ち遊技に切り替えさせることができる。なお、本第１変形例では、第１特別図柄のロング変動が終了する１０秒前にボーナス終了演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではなく、第２特別図柄の保留球を加味して全ての第２特別図柄の抽選を第１特別図柄のロング変動中に開始させることができる範囲で任意に定めてよい。また、第２特別図柄の保留記憶機能を廃止してもよい。この場合、第１特別図柄のロング変動が終了した後で第２入球口６４０へと遊技球が入球するという事象が発生しなければ、第２特別図柄の変動時間が極端に長くなることはないので、第１特別図柄のロング変動の終了間際まで右打ちを継続させることができる。

【６４６９】

次に、図２１９３（ｂ）を参照して、本第１変形例における上乗せ演出について説明する。この上乗せ演出は、保証期間の経過後において実行される可能性がある演出であり、実際の残変動時間が多く残っている場合に、当該残変動時間を超えない範囲で、保証期間

を上乗せして報知する演出である。図２１９３（ｂ）に示した通り、上乗せ演出が実行されると、ウサギのキャラクタ８０１が宝箱８１０を発見し、当該宝箱８１０の中から上乗せする秒数を示す文字が付された報知アイコン８１０ａが出現する演出が実行される。また、表示領域Ｄｍ１の表示内容が、上乗せ演出で報知された秒数に対応する保証期間に更新される演出が実行される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「上乗せ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、有利第２確変状態が上乗せされた秒数分継続するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【６４７０】

次に、図２１９４（ａ）を参照して、ボーナス終了後にチャージモードへと移行する場合の演出態様について説明する。ここで、ボーナス終了後にチャージモードに移行する場合とは、第１特別図柄の保留内に第１特別図柄のロング変動に対応する保留球が含まれている場合である。この場合、第１特別図柄のロング変動に対応する保留球の位置によらず、チャンスゾーン（図２１９０（ａ）参照）を介さずに、直接チャージモードへと移行する。図２１９４（ａ）に示した通り、チャージモードへの移行が報知される場合は、ウサギのキャラクタ８０１が宝箱８１０を発見し、当該宝箱８１０の中から「貯」という文字が付された報知アイコン８１０ａが出現する演出が実行される。また、表示領域Ｄｍ１に対して、「左打ちに戻して下さい」という文字が表示され、表示領域Ｄｍ２に対して、左打ちを促す表示態様が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「チャージモード確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、ボーナス終了後に直接チャージモードへと移行し、第１特別図柄の保留球を貯めることで再度ボーナスに移行するということを遊技者に対して理解させることができる。また、図２１９４（ｂ）は、第１特別図柄のロング変動が大当たり変動であった場合に実行される大当たり報知演出の演出態様の一例を示した図である。図２１９４（ｂ）に示した通り、実行中の第１特別図柄のロング変動が大当たりに対応する変動表示である場合は、ウサギのキャラクタ８０１が宝箱８１０を発見し、当該宝箱８１０の中から「祝」という文字が付された報知アイコン８１０ａが出現する演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「大当たり確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選していたことを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【６４７１】

＜第５７制御例の第１変形例における電気的構成＞

次に、図２１９５、および図２１９６を参照して、本第１変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第１変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第５７制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図２１６６（ａ）参照）に対して、変動パターン選択テーブル２０２ｂ、および変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａの規定内容が一部変更となっている点で相違している。まず、図２１９５（ａ）を参照して、本第１変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。図２１９５（ａ）は、本第１変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｂの構成を示すブロック図である。図２１９５（ａ）に示した通り、本第１変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｂは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される通常用テーブル２０２ｂ１と、時短状態、および確変状態における特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される時短・確変用テーブル２０２ｂ２Ａと、第２確変状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される第２確変用テーブル２０２ｂ３Ａと、で少なくとも構成されている。通常用テーブル２０２ｂ１は、上述した第５７制御例における通常用テーブル２０２ｂ１（および上述した第５６制御例の第３変形例における通常用テーブル２０２ａｂ１Ｃ）と同一の規定内容であるため、その詳細な説明については省略する。また、時短・確変用テーブル２０２ｂ２Ａは、上述した第５７制御例における確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図２１６８（ａ）参照）と同一の規定内容であるため、その詳細な説明については省略する。以下、図２１９５（ｂ）を参照して、第２確変用テーブル２０２ｂ３Ａ

の詳細について説明する。

【６４７２】

図２１９５（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の変動パターンとして、第１特別図柄の保留球数とは無関係に、大当たりの抽選結果に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４」の範囲に対して、変動時間が１００００ｍｓ（１０秒間）の当たりノーマルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５～１２４」の範囲に対して、変動時間が１５０００ｍｓ（１５秒間）の当たりスーパーリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１２５～１９７」の範囲に対して、変動時間が２００００ｍｓ（２０秒間）の当たりスペシャルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値「１９８」に対して、変動時間が３０００００ｍｓ（３００秒間）の特殊当たりが対応付けて規定されている。また、図２１９５（ｂ）に示した通り、外れの抽選結果に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が２０００ｍｓ（２秒間）の短外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１８９」の範囲に対して、変動時間が６０００ｍｓ（６秒間）の長外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９３」の範囲に対して、変動時間が１００００ｍｓ（１０秒間）の外れノーマルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値「１９４」に対して、変動時間が１５０００ｍｓ（１５秒間）の外れスーパーリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９５，１９６」の範囲に対して、変動時間が１５００００ｍｓ（１５０秒間）の特殊外れＡが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値「１９７」に対して、変動時間が２０００００ｍｓ（２００秒間）の特殊外れＢが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値「１９８」に対して、変動時間が３０００００ｍｓ（３００秒間）の特殊外れＣが対応付けて規定されている。これに対して、図２１９５（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の変動パターンは、第１特別図柄の保留球数に応じて変化するように構成されている。具体的には、図２１９５（ｂ）に示した通り、大当たりの抽選結果に対しては、第１特別図柄の保留球数が０～３の範囲の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が６０００００ｍｓ（６００秒間）の当たり超ロング変動が対応付けて規定されている一方で、第１特別図柄の保留球数が４（即ち、上限個数）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が１０００ｍｓ（１秒間）の短当たりが対応付けて規定されている。これに対して、外れの抽選結果に対しては、第１特別図柄の保留球数が０～３の範囲の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が６０００００ｍｓ（６００秒間）の外れ超ロング変動が対応付けて規定されている一方で、第１特別図柄の保留球数が４（即ち、上限個数）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が１０００ｍｓ（１秒間）の短外れが対応付けて規定されている。

【６４７３】

これらの規定内容により、第２確変状態においては、第１特別図柄の保留球数が上限個数である場合にのみ、第２特別図柄の変動時間が１秒間となり、その他の保留球数である場合には、第２特別図柄の変動時間が極端に長い時間（６００秒間）となるため、本第１変形例における第２確変状態では、第１特別図柄の保留球数が４個になっている間のみ、右打ちにより第２特別図柄の抽選を行わせる遊技方法となり、その他の保留球数である間は、左打ちにより第１特別図柄の抽選を行わせる遊技方法となる。よって、第１特別図柄の保留球数に応じて有利度合いが高くなる遊技方法が変化する極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、第１特別図柄の保留球数が４個になり、第２特別図柄の変動時間が短くなったとしても、実行中の第１特別図柄の変動表示が終了すると、第１特別図柄の保留球が消化されて保留球数が減少してしまい、その後に第２特別図柄の抽選が実行されると６００秒間という極めて長い変動時間に設定されてしまう。つまり、第２確変状態においては、基

本的に、第１特別図柄の保留球が４個に到達したとしても、それだけでは第２特別図柄の抽選が実行され易い状態を形成することができない。言い換えれば、第１特別図柄の変動時間として、長い（１５０秒以上の）変動時間が設定され、当該長い変動時間の間に第１特別図柄の保留球を上限個数まで貯めることにより、比較的長い時間に渡って第１特別図柄の保留球数が上限数となっている状態を維持することができ、継続的に右打ちを行うことで第２特別図柄の抽選が頻繁に実行されて小当たり遊技も頻繁に実行される結果、特定入賞口１６５ａへの入球に基づく賞球も頻繁に払い出される有利な状態を形成する。よって、本第１変形例では、第２確変状態において第１特別図柄の抽選で１５０秒以上の長い変動時間が設定されたことに基づいて、第１特別図柄の保留球を貯めるように遊技者に促すチャージモード演出（図２１９１参照）を実行し、変動時間が十分に残っている状態で第１特別図柄の保留球が上限個数まで貯まったことに基づいて、残変動時間中に継続的に右打ちを行うことで多量の賞球の払い出しを受けることができることを遊技者に示唆するボーナス演出（図２１９２参照）を実行する構成としている。このように構成することで、第１特別図柄の保留球が４個の状態を比較的長い期間維持可能な場合にのみ、右打ちを報知することができるので、第１特別図柄の保留球が３個以下に減った状態で遊技者が右打ちを行ってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。

【６４７４】

なお、本第１変形例では、第１特別図柄の保留球数が４であるか否かに応じて第２特別図柄の変動時間を異ならせる構成としていたが、第２特別図柄の変動時間を異ならせる契機となる保留球数は上限数である４に限られるものではなく、任意に定めることができる。例えば、第１特別図柄の保留球数が３以上である場合に第２特別図柄の変動時間を短くし、２以下である場合に第２特別図柄の変動時間を極端に長くしてもよいし、第１特別図柄の保留球数が１以上である場合に第２特別図柄の変動時間を短くし、２以下である場合に第２特別図柄の変動時間を極端に長くしてもよい。第２特別図柄の変動時間を短くする契機となる第１特別図柄の保留球数として少ない保留球数を設定するほど、チャージモードへと移行してからボーナス状態に移行するまでの期間が短くなり易くなるので、チャージモードにおいて無駄球を発生させてしまうことを抑制することができる。また、第２特別図柄の変動時間を短くする契機となる第１特別図柄の保留球数として多い保留球数を設定するほど、ボーナス状態が維持される期間を短くし易くすることができるので、遊技者にとって過剰に有利となりすぎてしまうことを抑制することができる。

【６４７５】

次に、図２１９６を参照して、本第１変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａＡの詳細について説明する。図２１９６は、本第１変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａＡの規定内容を示した図である。図２１９６に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＡ６７，Ｅ６７である場合に対して、特別図柄の抽選回数によらず、第２確変用テーブル２０２ｂ３Ａ（図２１９５（ｂ）参照）が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりＡ６７，Ｅ６７の終了後は、次に大当たりとなるまで、第１特別図柄の保留球数が３以下の範囲において第２特別図柄の変動時間が極端に長くなり、第１特別図柄の保留球数が上限数である４となっている間のみ第２特別図柄の変動時間が短くなるように制御される。

【６４７６】

また、図２１９６に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＢ６７，Ｆ６７である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が１００回以下の範囲で確変・時短用テーブル２０２ｂ２Ａが参照され、特別図柄の抽選回数が１０１回以上の範囲で第２確変用テーブル２０２ｂ３Ａ（図２１９５（ｂ）参照）が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりＢ６７，Ｆ６７の終了後は、特別図柄の抽選が１００回実行されるまでの間、大当たり確率が高く、右打ちにより第２特別図柄の抽選が実行され易いが小当たりによる賞球を得ることが極めて困難となる有利な状態を形成する。また、特別図柄の抽選が１００回を超えた後においては、第１特別図柄の保留球数が３以下

の範囲において左打ちにより遊技を行う必要がある比較的不利な状態を形成するが、第１特別図柄の保留球数が上限数となっている間は右打ちにより第２特別図柄の抽選が頻繁に実行される上に小当たりによる賞球も容易に得ることができる有利な状態を形成する。また、図２１９６に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＣ６７，Ｇ６７である場合は、特別図柄の抽選回数によらず、確変・時短用テーブル２０２ｂ２Ａが参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりＣ６７，Ｇ６７の終了後は、次に大当たりとなるまで、大当たり確率が高く、右打ちにより第２特別図柄の抽選が実行され易いが小当たりによる賞球を得ることが極めて困難となる有利な状態を形成する。また、前回の大当たり種別が大当たりＤ６７，Ｈ６７である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が１００回以下の範囲で確変・時短用テーブル２０２ｂ２Ａが参照され、特別図柄の抽選回数が１０１回以上の範囲で通常用テーブル２０２ｂ１が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりＤ６７，Ｈ６７の終了後の時短状態においては、特別図柄の抽選が１００回終了するまでの範囲では右打ちにより第２特別図柄の変動が頻繁に実行されるが、１０１回目以降は第２特別図柄の抽選を実行させることが困難となる（第２特別図柄の変動時間が極端に長くなるため第２特別図柄の抽選結果が示され難くなる）遊技性となる。更に、図２１９６に示した通り、パチンコ機１０を初期化した後（ＲＡＭクリアスイッチ１２２を押下した状態で電源を投入した後）、初回の大当たりに当選するまでの間の変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず、通常用テーブル２０２ｂ１が参照されるシナリオが規定されている。このため、最初に大当たりに当選するまでは、第２特別図柄の抽選を実行させることが困難な状態に維持される。

【６４７７】

次に、図２１９７を参照して、本第１変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図２１９７は、本第１変形例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図２１９７に示した通り、本第１変形例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第５７制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図２１７０参照）に対して、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣと、特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡと、が追加されている点で相違している。また、特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣが削除されている点でも相違している。これらの変更は、上述した第５７制御例におけるパチンコ機１０が、第１特別図柄および第２特別図柄の両方が変動表示中である状態で一方の特別図柄の変動表示が大当たり図柄または小当たり図柄で停止表示された場合に、他方の特別図柄の変動表示が外れ図柄で強制停止される（破棄される）タイプの同時変動方式（破棄仕様）を採用していたのに対して、本第１変形例では、一方の特別図柄の変動表示が大当たり図柄または小当たり図柄で停止表示された場合に、他方の特別図柄の変動表示が中断される（一方の特別図柄の大当たり遊技または小当たり遊技が終了するまで他方の変動時間の減算処理が回避される）タイプの同時変動方式（中断仕様）を採用していることによる変更である。この変更により、破棄仕様に必要であった特図２変動停止フラグ２０３ａｉＣを削除し、中断仕様に必要な特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣ、および特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡを追加している。なお、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣは、上述した第５６制御例の第３変形例における特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣと同一の構成（第１特別図柄の変動表示が仮停止（中断）されていることを示すためのフラグ）であるため、その詳細な説明については省略する。また、特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡは、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣが第１特別図柄の仮停止中であることを示すためのフラグであるのに対し、第２特別図柄の仮停止中であることを示すためのフラグである。

【６４７８】

次に、図２１９８（ａ）を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図２１９８（ａ）は、本第１変形例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図２１９８（ａ）に示した通り、本第１変形例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第５７制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図２１７１（ａ）参照）に対して、初期秒数選択テーブル２２２ｂａが追加されている点でのみ相違している。この初期秒数選択テーブル２２２ｂａは、第２確変状

態において、チャージモード（第１特別図柄のロング変動中）において第１特別図柄の保留球が上限数（４個）貯まってボーナス状態へと移行する場合に、ボーナス状態の残時間として報知される秒数（初期秒数）を選択するために参照されるデータテーブルである。この初期秒数選択テーブル２２２ｂａの詳細について、図２１９９を参照して説明する。

【６４７９】

図２１９９は、初期秒数選択テーブル２２２ｂａの規定内容を示した図である。図２１９９に示した通り、この初期秒数選択テーブル２２２ｂａには、実行中の第１特別図柄の変動表示の残変動時間（Ｔ）の値の範囲毎に、初期の保証期間（ボーナス状態移行後、最初に表示されるボーナス状態の残り時間）と演出カウンタ２２３ｆの値の範囲とが対応付けて規定されている。より具体的には、図２１９９に示した通り、残変動時間（Ｔ）の値が１１０秒未満の範囲においては、演出カウンタ２２３ｆの取り得る全ての値の範囲（「０～９９」の範囲）に対して、初期の保証期間として、残変動時間（Ｔ）からＴを１０で割った余り（Ｔ　ｍｏｄ　１０）を減じ、更に１０秒を減じた値が対応付けて規定されている。これにより、例えば、残変動時間が９３．５秒である場合は、Ｔを１０で割った余りが３．５秒となるため、初期保証期間が８０秒（９３．５秒－３．５秒－１０秒）と算出される。このため、残変動時間が１１０秒未満である場合は、必ず、残変動時間（Ｔ）の一の位以下を切り捨てた値から１０秒を減じた秒数が初期の保証期間として設定される。また、図２１９９に示した通り、残変動時間（Ｔ）が１１０秒以上、且つ、１６０秒未満の範囲内である場合は、演出カウンタ２２３ｆが「０～８９」の範囲に対して、初期の保証期間として、残変動時間（Ｔ）からＴを１０で割った余り（Ｔ　ｍｏｄ　１０）を減じ、更に１０秒を減じた値が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆが「９０～９９」の範囲に対して、初期の保証期間として１００秒が対応付けて規定されている。このため、１１０≦Ｔ＜１６０の範囲においては、９０％の割合で残変動時間（Ｔ）の一の位以下を切り捨てた値から１０秒を減じた秒数が初期の保証期間として設定され、１０％の割合で初期の保証期間として１００秒が設定される。

【６４８０】

また、図２１９９に示した通り、残変動時間（Ｔ）が１６０秒以上、且つ、２１０秒未満の範囲内である場合は、演出カウンタ２２３ｆが「０～６９」の範囲に対して、初期の保証期間として、残変動時間（Ｔ）からＴを１０で割った余り（Ｔ　ｍｏｄ　１０）を減じ、更に１０秒を減じた値が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆが「７０～９４」の範囲に対して、初期の保証期間として１００秒が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆが「９５～９９」の範囲に対して、初期の保証期間として１５０秒が対応付けて規定されている。このため、１６０≦Ｔ＜２１０の範囲においては、７０％の割合で残変動時間（Ｔ）の一の位以下を切り捨てた値から１０秒を減じた秒数が初期の保証期間として設定され、２５％の割合で初期の保証期間として１００秒が設定され、５％の割合で初期の保証期間として１５０秒が設定される。また、図２１９９に示した通り、残変動時間（Ｔ）が２１０秒以上、且つ、３００秒未満の範囲内である場合は、演出カウンタ２２３ｆが「０～４９」の範囲に対して、初期の保証期間として、残変動時間（Ｔ）からＴを１０で割った余り（Ｔ　ｍｏｄ　１０）を減じ、更に１０秒を減じた値が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆが「５０～６９」の範囲に対して、初期の保証期間として１００秒が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆが「７０～９８」の範囲に対して、初期の保証期間として１５０秒が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９９」に対して、初期の保証期間として２００秒が対応付けて規定されている。このため、２１０≦Ｔ＜３００の範囲においては、５０％の割合で残変動時間（Ｔ）の一の位以下を切り捨てた値から１０秒を減じた秒数が初期の保証期間として設定され、２０％の割合で初期の保証期間として１００秒が設定され、２９％の割合で初期の保証期間として１５０秒が設定され、１％の割合で初期の保証期間として２００秒が設定される。

【６４８１】

このように、本第１変形例では、ボーナス状態へと移行した場合に、ボーナス状態が終了するまでの見かけ上の残時間として、実際の残変動時間よりも短い時間を報知可能に構

成しているので、残時間が０になった場合に上乗せ演出を発生させ易くすることができる。よって、上乗せ演出が発生することに期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６４８２】

次に、図２１９８（ｂ）を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図２１９８（ｂ）は、本第１変形例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図２１９８（ｂ）に示した通り、本第１変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第５７制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図２１７１（ｂ）参照）に対して、チャージモードフラグ２２３ｂａＡと、ボーナスフラグ２２３ｂｂＡと、保証期間タイマ２２３ｂｃＡと、が追加されている点で相違している。また、回避演出中フラグ２２３ｂａが削除されている点でも相違している。チャージモードフラグ２２３ｂａＡは、チャージモードであるか否かを示すためのフラグである。このチャージモードフラグ２２３ｂａＡは、初期値がオフに設定されおり、第２確変状態において第１特別図柄の抽選が実行され、変動種別として変動時間が１５０秒以上の長さのいずれかの特殊変動が選択された場合にオンに設定され（図２２１１のＳ５８２４Ｂ参照）、チャージモードにおいて第１特別図柄の保留球が上限数（４個）まで貯まり、ボーナス状態へと移行した場合にオフに設定される（図２２１０のＳ４２６０Ｂ参照）。第２確変状態においては、このチャージモードフラグ２２３ｂａＡがオンであるか否かによって、チャージモードであるか否かが判別される。

【６４８３】

ボーナスフラグ２２３ｂｂＡは、ボーナス状態であるか否かを示すためのフラグである。このボーナスフラグ２２３ｂｂＡは、チャージモードにおいて第１特別図柄の保留球が上限数まで貯まってボーナス状態への移行条件が成立した場合にオンに設定され（図２２１０のＳ４２６０Ｂ参照）、ボーナス状態が終了される場合にオフに設定される。このボーナスフラグ２２３ｂｂＡによって、ボーナス状態であるか否かが判別される。また、保証期間タイマ２２３ｂｃＡは、ボーナス状態において第３図柄表示装置８１に表示されるボーナス状態の残り時間（ボーナス状態が終了するまでの最短時間）を示すタイマである。この保証期間タイマ２２３ｂｃＡは、初期値が０に設定されており、ボーナス状態への移行条件が成立した場合に、初期秒数選択テーブル２２２ｂａ（図２１９９参照）を参照して決定した初期秒数に対応するタイマ値が設定される（図２２１０のＳ４２５７Ｂ参照）。また、ボーナス状態において上乗せ演出が発生した場合には、上乗せ演出によって報知された秒数に対応するタイマ値が設定される（図２２０７のＳ５９０７Ｂ参照）。この保証期間タイマ２２３ｂｃＡのタイマ値は、１ｍ秒毎に実行される演出更新処理が実行される毎に値が１ずつ減算して更新される。この保証期間タイマ２２３ｂｃＡのタイマ値が０になった後においては、残変動時間に応じて、ボーナス終了演出（図２１９３（ａ）参照）を実行するか、上乗せ演出（図２１９３（ｂ）参照）を実行するかが決定される。

【６４８４】

＜第５７制御例の第１変形例における主制御装置の制御処理について＞

次いで、図２２００から図２２０６を参照して、第５７制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種処理について説明する。本第５７制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０にて実行される制御処理は、上述した第５７制御例に対して、特別図柄変動処理（図２１７２のＳ１０１Ｂ参照）に代えて特別図柄変動処理（図２２００のＳ１１１Ｂ参照）を実行する点でのみ相違している。その他の処理については上述した第５７制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図２２００を参照して、本第５７制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ｂ）について説明する。この特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ｂ）は、上述した第５７制御例における特別図柄変動処理（図２１７２参照）に代えて実行される処理である。図２２００は、この特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ｂ）の内容を示したフローチャートである。

【６４８５】

この特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ｂ）のうち、Ｓ２５０１Ａ，Ｓ２５０４Ａ，Ｓ２５０６Ａ，Ｓ２５０９ＡおよびＳ２５１２Ａの各処理では、それぞれ第５７制御例における特別図柄変動処理（図２１７２参照）のＳ２５０１Ａ，Ｓ２５０４Ａ，Ｓ２５０６Ａ，Ｓ２５０９ＡおよびＳ２５１２Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ）、および第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ａ）については、上述した第５６制御例の第３変形例における特別図柄変動処理（図２１０６参照）の第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５０５Ａ、図２１１１参照）、および第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５０８Ａ、図２１０７参照）と同一の処理を行っているため、その詳細な説明については省略する。また、本第５７制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ｂ）では、Ｓ２５０１Ａの処理において、現在が大当たり中又は小当たり中であると判別した場合に（Ｓ２５０１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣと特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡとのどちらかがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２５１１Ｂ）、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣと特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡとのどちらかがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ２５１１Ｂ：Ｙｅｓ）、仮停止されている特別図柄の種別に対応する第１図柄表示装置の表示を更新し（Ｓ２５１２Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５１１Ｂの処理において、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣと特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡとの両方がオフに設定されていると判別した場合には（Ｓ２５１１Ｂ：Ｎｏ）、Ｓ２５１２Ｂの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【６４８６】

また、本第５７制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（図２２００参照）では、Ｓ２５０６Ａの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０であると判別した場合に（Ｓ２５０４Ａ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２５１３Ｂ）、処理をＳ２５０９Ａへと移行する。詳細については図２２０１を参照して後述するが、この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１３Ｂ）は、上述した第５７制御例における第１特別図柄変動停止処理（図２１７７参照）に代えて実行される処理である。また、本第５７制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（図２２００参照）では、Ｓ２５０９Ａの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値ではないと判別した場合に（Ｓ２５０９Ａ：Ｎｏ）、第２特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２５１４Ｂ）、本処理を終了する。詳細については図２２０３を参照して後述するが、この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１４Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例における第２特別図柄変動開始処理（図２１１３参照）と同様に、第２特別図柄の抽選結果を示すための変動表示の開始を設定するための処理である。一方、Ｓ２５０９Ａの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２５０９Ａ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動実行中処理を実行し（Ｓ２５１５Ｂ）、処理をＳ２５１２Ａへと移行する。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１５Ｂ）の詳細については、図２２０４を参照して後述する。また、本第５７制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（図２２００参照）では、Ｓ２５１２Ａの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０であると判別した場合に（Ｓ２５１２Ａ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２５１６Ｂ）、本処理を終了する。詳細については図２２０５を参照して後述するが、この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１６Ｂ）は、上述した第５７制御例における第２特別図柄変動停止処理（図２１８２参照）に代えて実行される処理である。一方、Ｓ２５１２Ａの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２５１２Ａ：Ｎｏ）、Ｓ２５１６Ｂの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【６４８７】

次いで、図２２０１を参照して、本第５７制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（図２２００参照）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１３Ｂ）の詳細について説明する。この第１特別図柄変動停止処理（図２２０１参照）は、第５７制御例における第１特別図柄変動停止処理（図２１７７参照）に代えて実行される処理であり、

第５７制御例における第１特別図柄変動停止処理（図２１７７参照）と同様に、第１特別図柄の変動時間が経過した場合に第１特別図柄の変動停止を設定するための処理である。図２２０１は、この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１３Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１３Ｂ）のうち、Ｓ３１０１Ａ，Ｓ３１０５Ａ～Ｓ３１０９ＡおよびＳ３１０２Ｂの処理では、第５７制御例における第１特別図柄変動停止処理（図２１７７参照）のＳ３１０１Ａ，Ｓ３１０５Ａ～Ｓ３１０９ＡおよびＳ３１０２Ｂの処理と同一の処理が実行される。

【６４８８】

また、本第５７制御例の第１変形例における第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１３Ｂ）では、Ｓ３１０１Ａの処理において、特図１大当たりフラグ２０３ａｂＣがオンに設定されていないと判別した場合に（Ｓ３１０１Ａ：Ｎｏ）、特図１外れ停止処理を実行し（Ｓ３１１１Ｂ）、処理をＳ３１０８Ａへと移行する。詳細については図２２０２を参照して後述するが、この特図１外れ停止処理（Ｓ３１１１Ｂ）は、上述した第５７制御例における特図１外れ停止処理（図２１７８参照）に代えて実行される処理である。Ｓ３１０２Ｂの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３１０２Ｂ：Ｙｅｓ）、特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡをオンに設定し（Ｓ３１１２Ｂ）、特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡのオンを示す特図２仮停止コマンドを設定し（Ｓ３１１３Ｂ）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の仮停止を設定し（Ｓ３１１４Ｂ）、処理をＳ３１０５Ａへと移行する。これにより、第１特別図柄の大当たり遊技が実行されている間、第２特別図柄の変動表示を仮停止させておく（変動時間が減算されないようにする）ことができ、大当たり遊技の終了に基づいて第２特別図柄の変動表示を再開させることができる。

【６４８９】

次いで、図２２０２を参照して、上述した本第５７制御例の第１変形例における第１特別図柄変動停止処理（図２２０１参照）の一処理である特図１外れ停止処理（Ｓ３１１１Ｂ）について説明する。この特図１外れ停止処理（Ｓ３１１１Ｂ）は、上述した第５７制御例における特図１外れ停止処理（図２１７８参照）に代えて実行される処理であり、第５７制御例における特図１外れ停止処理（図２１７８参照）と同様に、第１特別図柄の抽選結果が大当たり以外（小当たり、または完全外れ）となった場合に、抽選結果を示す図柄の停止表示を設定するための処理である。図２２０２は、この特図１外れ停止処理（Ｓ３１１１Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この特図１外れ停止処理（Ｓ３１１１Ｂ）のうち、Ｓ３１５１Ｂ，Ｓ３１５２ＢおよびＳ３１５７Ｂ～Ｓ３１５９Ｂの処理では、それぞれ上述した第５７制御例における特図１外れ停止処理（図２１７８参照）のＳ３１５１Ｂ，Ｓ３１５２ＢおよびＳ３１５７Ｂ～Ｓ３１５９Ｂの処理と同一の処理が実行される。また、本第５７制御例の第１変形例における特図１外れ停止処理（Ｓ３１１１Ｂ）では、Ｓ３１５２Ｂの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ａｇＣの値が０より大きい値であると判別した場合に（Ｓ３１５２Ｂ：Ｙｅｓ）、特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡをオンに設定し（Ｓ３１６１Ｂ）、特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡのオンを示す特図２仮停止コマンドを設定し（Ｓ３１６２Ｂ）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の仮停止を設定して（Ｓ３１６３Ｂ）、処理をＳ３１５７Ｂへと移行する。

【６４９０】

次いで、図２２０３を参照して、上述した本第５７制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（図２２００参照）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１４Ｂ）の詳細について説明する。この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１４Ｂ）は、上述した第５７制御例における第２特別図柄変動開始処理（図２１７９参照）に代えて実行される処理であり、第５７制御例における第２特別図柄変動開始処理（図２１７９参照）と同様に、第２特別図柄の抽選を実行すると共に抽選結果に応じた変動表示を開始させるための処理である。図２２０３は、この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２５１４Ｂ）の内容を示したフローチャートである。図２２０３に示した通り、本第１の変形例における第２特別図柄変動開始処理（図２２０３参照）は、上述した第５７制御例における第２特別図柄

変動開始処理（図２１７９参照）に対して、Ｓ３２０１Ａ，Ｓ３２０２Ａの各処理（第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の小当たり又は大当たりで破棄された場合に実行される処理）が削除されている点でのみ相違している。その他の処理（Ｓ３２０１Ｂ～Ｓ３２０８Ｂの各処理）については、上述した第５７制御例における第２特別図柄変動開始処理（図２１７９参照）と同一の処理が実行されるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【６４９１】

次いで、図２２０４を参照して、上述した本第５７制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（図２２００参照）の一処理である第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１５Ｂ）の詳細について説明する。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１５Ｂ）は、上述した第５６制御例の第３変形例における第２特別図柄変動実行中処理（図２１１８参照）と同様に、第２特別図柄の変動表示中における各種制御を行うための処理である。図２２０４は、この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１５Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１５Ｂ）のうち、Ｓ３７０１ＡおよびＳ３７０２Ａの各処理では、それぞれ上述した第６６実施例の第３変形例における第２特別図柄変動実行中処理（図２１１８参照）のＳ３７０１ＡおよびＳ３７０２Ａの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５７制御例の第１変形例における第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５１５Ｂ）では、先ず、特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡがオンであるかを判別し（Ｓ３７０１Ｂ）、特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡがオンであると判別した場合には（Ｓ３７０１Ｂ：Ｙｅｓ）、特図２変動再開コマンドを設定し（Ｓ３７０２Ｂ）、特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡをオフに設定し（Ｓ３７０３Ｂ）、処理をＳ３７０１Ａへと移行する。一方、Ｓ３７０１Ｂの処理において、特図２仮停止フラグ２０３ｂｂＡがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ３７０１Ｂ：Ｎｏ）、Ｓ３７０２Ｂ，Ｓ３７０３Ｂの処理をスキップし、処理をＳ３７０１Ａへと移行する。これらの第５６制御例の第３変形例における第２特別図柄変動実行中処理（図２１１８参照）に対する変形は、上述した第５６制御例の第３変形例では、第２特別図柄の変動表示中に第１特別図柄の大当たり図柄が停止表示された場合に、第２特別図柄の変動表示が仮停止されずに破棄される仕様であったのに対し、本第５７制御例の第１の変形例では、第１特別図柄の大当たり又は小当たり図柄が停止表示された場合に第２特別図柄の変動表示が仮停止される仕様に変更されていることによるものである。

【６４９２】

次いで、図２２０５を参照して、上述した本第５７制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（図２２００参照）の一処理である第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１６Ｂ）の詳細について説明する。この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１６Ｂ）は、上述した第５７制御例における第２特別図柄変動停止処理（図２１８２参照）に代えて実行される処理であり、第５７制御例における第２特別図柄変動停止処理（図２１８２参照）と同様に、第２特別図柄の変動時間が経過した場合に第２特別図柄の停止表示を設定するための処理である。図２２０５は、この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１６Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１６Ｂ）のうち、Ｓ３８０１Ａ，Ｓ３８０５Ａ～Ｓ３８０７Ａ，Ｓ３８０９Ａ，Ｓ３８１０ＡおよびＳ３８０２Ｂの各処理では、それぞれ上述した第５７制御例における第２特別図柄変動停止処理（図２１８２参照）のＳ３８０１Ａ，Ｓ３８０５Ａ～Ｓ３８０７Ａ，Ｓ３８０９Ａ，Ｓ３８１０ＡおよびＳ３８０２Ｂの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５７制御例の第１変形例における第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２５１６Ｂ）では、Ｓ３８０１Ｂの処理において、特図２大当たりフラグ２０３ａｃＣがオンに設定されていない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ３８０１Ａ：Ｎｏ）、上述した第５７制御例における特図２外れ停止処理（図２１８３参照）に代えて特図２外れ停止処理を実行し（Ｓ３８１１Ｂ）、処理をＳ３８０９Ａへと移行する。この特図２外れ停止処理（Ｓ３８１１Ｂ）の詳細については、図２２０６を参照して後述する。また、本第５７制御例の第１の変形例における第２特別図柄変動停止処理（図２２０５参照）では、Ｓ３８０２Ｂの処理におい

て、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３８０２Ｂ：Ｙｅｓ）、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣをオンに設定し（Ｓ３８１２Ｂ）、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣのオンを示す特図１仮停止コマンドを設定し（Ｓ３８１３Ｂ）、次いで、第１図柄表示装置の第１特別図柄の仮停止を設定し（Ｓ３８１４Ｂ）、処理をＳ３８０５Ａへと移行する。即ち、第２特別図柄の大当たり遊技の実行中に第１特別図柄の変動表示を仮停止させておくための処理を実行する。

【６４９３】

次いで、図２２０６を参照して、上述した本第５７制御例の第１変形例における第２特別図柄変動停止処理（図２２０５参照）の一処理である特図２外れ停止処理（Ｓ３８１１Ｂ）の詳細について説明する。この特図２外れ停止処理（Ｓ３８１１Ｂ）は、上述した第５７制御例における特図２外れ停止処理（図２１８３参照）に代えて実行される処理であり、第５７制御例における特図２外れ停止処理（図２１８３参照）と同様に、第２特別図柄の抽選で大当たり以外の抽選結果となった場合に変動停止を設定するための処理である。図２２０６は、この特図２外れ停止処理（Ｓ３８１１Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この特図２外れ停止処理（Ｓ３８１１Ｂ）のうち、Ｓ３９０１Ｂ，Ｓ３９０２ＢおよびＳ３９０５Ｂ～Ｓ３９０７Ｂの各処理では、それぞれ上述した第５７制御例における特図２外れ停止処理（図２１８３参照）のＳ３９０１Ｂ，Ｓ３９０２ＢおよびＳ３９０５Ｂ～Ｓ３９０７Ｂの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５７制御例の第１変形例における特図２外れ停止処理（Ｓ３８１１Ｂ）では、Ｓ３９０２Ｂの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ａｆＣの値が０より大きい値であると判別した場合に（Ｓ３９０２Ｂ：Ｙｅｓ）、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣをオンに設定し（Ｓ３９１１Ｂ）、特図１仮停止フラグ２０３ａｍＣのオンを示す特図１仮停止コマンドを設定し（Ｓ３９１２Ｂ）、次いで、第１図柄表示装置の第１特別図柄の仮停止を設定し（Ｓ３９１３Ｂ）、処理をＳ３９０５Ｂへと移行する。即ち、第２特別図柄の小当たり遊技の実行中に第１特別図柄の変動表示を仮停止させておくための処理を実行する。

【６４９４】

＜第５７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２２０７から図２２１２を参照して、本第５７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。まず、図２２０７を参照して、本第５７制御例の第１変形例における演出更新処理（Ｓ４１１１Ｂ）の詳細について説明をする。この演出更新処理（Ｓ４１１１Ｂ）は、実行中の各種演出の進行状況に応じた制御を行うための処理である。図２２０７は、演出更新処理（Ｓ４１１１Ｂ）の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ４１１１Ｂ）では、先ず、ボーナスフラグ２２３ｂｂＡがオンであるかを判別し（Ｓ５９０１Ｂ）、ボーナスフラグ２２３ｂｂＡがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５９０１Ｂ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５９０１Ｂの処理において、ボーナスフラグ２２３ｂｂＡがオンであると判別した場合には（Ｓ５９０１Ｂ：Ｙｅｓ）、ボーナス状態中であることを意味するため、次いで、保証期間タイマ２２３ｂｃＡの値が０であるかを判別する（Ｓ５９０２Ｂ）。ここで、保証期間タイマ２２３ｂｃＡの値が既に０となっている状況とは、表示上のボーナス状態終了までの残時間が０となって終了待機演出（図２１９２（ｂ）参照）が実行されている状況である。Ｓ５９０２Ｂの処理において、保証期間タイマ２２３ｂｃＡの値が０であると判別した場合には（Ｓ５９０２Ｂ：Ｙｅｓ）、終了待機演出（図２１９２（ｂ）参照）の実行中であることを意味するため、次いで、残変動時間が１０秒であるかを判別する（Ｓ５９０３Ｂ）。即ち、ボーナス状態の終了を報知するタイミングであるか否かを判別する。Ｓ５９０２Ｂの処理において、残変動時間が１０秒であると判別した場合には（Ｓ５９０３Ｂ：Ｙｅｓ）、ボーナス状態の終了を報知するタイミングであることを意味するため、ボーナス状態の終了を報知するためのボーナス終了処理を実行し（Ｓ５９０４Ｂ）、本処理を終了する。このボーナス終了処理（Ｓ５９０４Ｂ）の詳細については、図２２０８を参照して後述する。一方、Ｓ５９０４Ｂの処理において、残変動時間が１０秒ではないと判別した場合には（Ｓ５９

０３Ｂ：Ｎｏ）、残変動時間が１０秒の倍数であるかを判別し（Ｓ５９０５Ｂ）、残変動時間が１０秒の倍数であると判別した場合には（Ｓ５９０５Ｂ：Ｙｅｓ）、残変動時間に対応する秒数を上乗せする上乗せ演出（図２１９３（ｂ）参照）を設定し（Ｓ５９０６Ｂ）、上乗せした秒数を保証期間タイマ２２３ｂｃＡのタイマ値に設定し（Ｓ５９０７Ｂ）、本処理を終了する。なお、残変動時間に対応する秒数とは、残変動時間から１０秒を減じた秒数である。これに対し、Ｓ５９０５Ｂの処理において、残変動時間が１０秒の倍数ではないと判別した場合は（Ｓ５９０５Ｂ：Ｎｏ）、終了待機演出（図２１９２（ｂ）参照）をそのまま継続させるために、Ｓ５９０６Ｂ，Ｓ５９０７Ｂの各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【６４９５】

一方、Ｓ５９０２Ｂの処理において、保証期間タイマ２２３ｂｃＡの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ５９０２Ｂ：Ｎｏ）、表示上のボーナス状態終了までの残時間が残っている状態であることを意味するため、保証期間タイマ２２３ｂｃＡのタイマ値を１減算し（Ｓ５９０８Ｂ）、次いで、更新後のタイマ値に応じてボーナス状態終了までの残時間の表示を更新し（Ｓ５９０９Ｂ）、更新後の保証期間タイマ２２３ｂｃＡの値が０になったか否かを判別する（Ｓ５９１０Ｂ）。Ｓ５９１０Ｂの処理において、保証期間タイマ２２３ｂｃＡの値が０に更新されたと判別した場合には（Ｓ５９１０Ｂ：Ｙｅｓ）、残変動時間が１０秒であるかを判別し（Ｓ５９１１Ｂ）、残変動時間が１０秒であると判別した場合には（Ｓ５９１１Ｂ：Ｙｅｓ）、ボーナス状態の終了を報知するタイミングであることを意味するため、上述したボーナス終了処理を実行し（Ｓ５９０４Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９１１Ｂの処理において、残変動時間が１０秒ではないと判別した場合には（Ｓ５９１１Ｂ：Ｎｏ）、終了待機演出（図２１９２（ｂ）参照）の開始を設定し（Ｓ５９１３Ｂ）、本処理を終了する。

【６４９６】

次に、図２２０８を参照して、上述した本第５７制御例の第１変形例における演出更新処理（図２２０７参照）の一処理であるボーナス終了処理（Ｓ５９０４Ｂ）の詳細について説明する。図２２０８は、ボーナス終了処理（Ｓ５９０４Ｂ）の処理内容を示したフローチャートである。このボーナス終了処理（Ｓ５９０４Ｂ）は、ボーナス状態の終了を報知するタイミングとなった場合に、ボーナス終了時の状況（実行中の変動表示の抽選結果、および保留内の抽選結果）に応じて、ボーナス状態の終了を報知する演出の演出態様を設定するための処理である。このボーナス終了処理（Ｓ５９０４Ｂ）では、まず、現在実行中の第１特別図柄の変動が特殊当たり変動であるか否かを判別し（Ｓ５９５１Ｂ）、実行中の第１特別図柄の変動が特殊当たり変動であると判別した場合には（Ｓ５９５１Ｂ：Ｙｅｓ）、大当たりを報知する態様のボーナス終了演出（図２１９４（ｂ）参照）を設定し（Ｓ５９５２Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９５１Ｂの処理において、実行中の第１特別図柄の変動が特殊当たり変動ではない（特殊外れ変動である）と判別した場合には（Ｓ５９５１Ｂ：Ｎｏ）、第１特別図柄の保留球の中に特殊変動（特殊当たり変動、または特殊外れ変動）が含まれているか否かを判別し（Ｓ５９５３Ｂ）、第１特別図柄の保留球の中に特殊変動が含まれていると判別した場合には（Ｓ５９５３Ｂ：Ｙｅｓ）、チャージゾーン突入を報知する態様のボーナス終了演出（図２１９４（ａ）参照）を設定し（Ｓ５９５４Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９５３Ｂの処理において、第１特別図柄の保留球の中に特殊変動が含まれていないと判別した場合には（Ｓ５９５３Ｂ：Ｎｏ）、通常のボーナス終了演出（図２１９３（ａ）参照）を設定し（Ｓ５９５５Ｂ）、本処理を終了する。このボーナス終了処理（図２２０８参照）を実行することにより、ボーナス終了時の状況に応じて適切な演出態様の終了演出を設定することができる。

【６４９７】

次に、図２２０９を参照して、本第５７制御例の第１変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｂ）の詳細について説明をする。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｂ）は、上述した第５７制御例におけるコマンド判定処理（図２１８５参照）に代えて実行される処理であり、第５７制御例におけるコマンド判定処理（図２１８５参照）と同様に、主

制御装置１１０から受信した各種コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。図２２０９は、このコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｂ）の処理内容を示したフローチャートである。この第５７制御例の第１変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｂ）のうち、Ｓ４２０１，Ｓ４２０９～Ｓ４２１１，Ｓ４２１９，Ｓ４２７１Ａ，Ｓ４２７２Ａ，Ｓ４２７４Ａ～Ｓ４２７９Ａ，Ｓ４２８１Ａ，Ｓ４２８２Ａ，Ｓ４２８５Ａ，Ｓ４２８６ＡおよびＳ４２０１Ｂの各処理では、それぞれ第５７制御例におけるコマンド判定処理（図２１８５参照）のＳ４２０１，Ｓ４２０９～Ｓ４２１１，Ｓ４２１９，Ｓ４２７１Ａ，Ｓ４２７２Ａ，Ｓ４２７４Ａ～Ｓ４２７９Ａ，Ｓ４２８１Ａ，Ｓ４２８２Ａ，Ｓ４２８５Ａ，Ｓ４２８６ＡおよびＳ４２０１Ｂの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５７制御例の第１変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｂ）では、Ｓ４２１１の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理を実行し（Ｓ４２１１Ｂ）、本処理を終了する。この入賞コマンド処理（Ｓ４２１１Ｂ）の詳細については、図２２１０を参照して後述する。また、本第１変形例におけるコマンド判定処理（図２２０９参照）では、Ｓ４２８１Ａの処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合に（Ｓ４２８１Ａ：Ｎｏ）、上述した第５６制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（図２１２４参照）と同様にＳ４２８３Ａ、およびＳ４２８４Ａの各処理を実行する。これらの処理内容については、上述した第５６制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（図２１２４参照）と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【６４９８】

次に、図２２１０を参照して、上述した本第５７制御例の第１変形例におけるコマンド判定処理（図２２０９参照）の一処理である入賞コマンド処理（Ｓ４２１１Ｂ）について説明する。この第５７制御例の第１変形例における入賞コマンド処理（Ｓ４２１１Ｂ）は、入賞情報コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。図２２１０は、この入賞コマンド処理（Ｓ４２１１Ｂ）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（Ｓ４２１１Ｂ）では、まず、主制御装置１１０から受信した入賞情報コマンドに基づく入賞情報を入賞情報格納エリア２２３ｂに格納し（Ｓ４２５１Ｂ）、チャージモードフラグ２２３ｂａＡがオンであるかを判別し（Ｓ４２５２Ｂ）、チャージモードフラグ２２３ｂａＡがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ４２５２Ｂ：Ｎｏ）、入賞情報に応じた表示態様の保留図柄の表示を設定し（Ｓ４２５３Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２５２Ｂの処理において、チャージモードフラグ２２３ｂａＡがオンであると判別した場合には（Ｓ４２５２Ｂ：Ｙｅｓ）、現在がチャージモード演出（図２１９１参照）の実行中であることを意味するため、次いで、今回の入賞情報コマンドにより通知された入賞情報が第１特別図柄に対応する入賞情報であるかを判別し（Ｓ４２５４Ｂ）、第１特別図柄に対応する入賞情報ではないと判別した場合には（Ｓ４２５４Ｂ：Ｎｏ）、処理をＳ４２５３Ｂへと移行する。一方、Ｓ４２５４Ｂの処理において、第１特別図柄に対応する入賞情報であると判別した場合には（Ｓ４２５４Ｂ：Ｙｅｓ）、ボーナスメーターＢＭのメーター数を現在よりも１増加させ（Ｓ４２５５Ｂ）、次いで、ボーナスメーターＢＭのメーター数が上限（４）であるかを判別する（Ｓ４２５６Ｂ）。Ｓ４２５６Ｂの処理において、ボーナスメーターＢＭのメーター数が上限であると判別した場合には（Ｓ４２５６Ｂ：Ｙｅｓ）、初期秒数選択テーブル２２２ｂａ（図２１９９参照）を参照して、実行中の第１特別図柄の変動表示における残変動時間と演出カウンタ２２３ｆの値とに対応する初期の保証期間を特定し（Ｓ４２５７Ｂ）、特定した保証期間に対応するタイマ値を保証期間タイマ２２３ｂｃＡに設定する（Ｓ４２５８Ｂ）。そして、特定した初期保証期間がボーナス状態の終了までの残時間として表示されたボーナス状態への突入を報知し（Ｓ４２５９Ｂ）、チャージモードフラグ２２３ｂａＡをオフに設定すると共にボーナスフラグ２２３ｂｂａをオンに設定し（Ｓ４２６０Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２５６Ｂの処理において、ボーナスメーターＢＭのメーター数が上限（４）ではないと判別した場合には（Ｓ４２５６Ｂ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。この入賞コマンド処理（図２２１０参照）を実行することにより、第２確変状態におい

て変動時間が１５０秒以上の特殊変動が開始された場合に、第１特別図柄の保留球数に同期させてボーナスメーターＢＭのメーター数を変更する（増加させる）ことができ、遊技者に対してボーナスメーターＢＭのメーター数を上限まで貯めさせれば良いということを容易に理解させることができる。

【６４９９】

次に、図２２１１を参照して、本第５７制御例の第１変形例における変動表示設定処理（図２１３３のＳ４１１３Ａ）の一処理である特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７１１Ｂ）の詳細について説明する。この特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７１１Ｂ）は、上述した第５７制御例における特図１用変動表示設定処理（図２１８７参照）に代えて実行される処理であり、第５７制御例における特図１用変動表示設定処理（図２１８７参照）と同様に、第２確変状態において第１特別図柄の抽選が実行された場合に、当該第１特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図２２１１は、この特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７１１Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７１１Ｂ）のうち、Ｓ５８１０Ｂの処理では、第５７制御例における特図１用変動表示設定処理（図２１８７参照）のＳ５８１０Ｂの処理と同一の処理が実行される。また、本第５７制御例の第１変形例における特図１用変動表示設定処理（Ｓ５７１１Ｂ）では、先ず、現在がチャンスゾーン（第２確変状態で、且つ、特殊変動の実行中ではない状態）中であるかを判別し（Ｓ５８２１Ｂ）、現在がチャンスゾーン中であると判別した場合には（Ｓ５８２１Ｂ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の抽選結果が特殊当たり又は特殊外れであるかを判別する（Ｓ５８２２Ｂ）。Ｓ５８２２Ｂの処理において、第１特別図柄の抽選結果が特殊当たり又は特殊外れであると判別した場合には（Ｓ５８２２Ｂ：Ｙｅｓ）、チャージモードへの移行を示す演出態様（変動開始後１秒経過時にチャージ図柄が揃う演出が実行されてチャージモードへと移行する演出態様）を決定し（Ｓ５８２３Ｂ）、チャージモードフラグ２２３ｂａＡをオンに設定して（Ｓ５８２４Ｂ）、処理をＳ５８１０Ｂへと移行する。一方、Ｓ５８２２Ｂの処理において、抽選結果が特殊当たりでも特殊外れでもないと判別した場合には（Ｓ５８２２Ｂ：Ｎｏ）、通知された変動パターンに対応する変動表示態様を従変動パターン選択テーブル２２２ａを参照して決定し（Ｓ５８２５Ｂ）、処理をＳ５８１０Ｂへと移行する。これに対し、Ｓ５８２１Ｂの処理において、現在がチャンスゾーン中ではないと判別した場合には（Ｓ５８２１Ｂ：Ｎｏ）、第２特別図柄の抽選が主として実行されるボーナス状態であることを意味するため、第１特別図柄の変動表示演出を目立ち難くすべく通知された変動パターンに対応する小領域における変動表示態様を決定し（Ｓ５８２６Ｂ）、処理をＳ５８１０Ｂへと移行する。

【６５００】

次に、図２２１２を参照して、本第５７制御例の第１変形例における変動表示設定処理（図２１３３のＳ４１１３Ａ）の一処理である特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７１２Ｂ）の詳細について説明する。この特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７１２Ｂ）は、上述した第５７制御例における特図２用変動表示設定処理（図２１８８参照）に代えて実行される処理であり、第５７制御例における特図２用変動表示設定処理（図２１８８参照）と同様に、第２特別図柄の抽選が実行された場合に、当該第２特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図２２１２は、この特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７１２Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７１２Ｂ）のうち、Ｓ５８５１Ｂ，Ｓ５８５２Ｂ，Ｓ５８５６ＢおよびＳ５８５７Ｂの各処理では、それぞれ上述した第５７制御例における特図２用変動表示設定処理（図２１８８参照）のＳ５８５１Ｂ，Ｓ５８５２Ｂ，Ｓ５８５６ＢおよびＳ５８５７Ｂの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５７制御例の第１変形例における特図２用変動表示設定処理（Ｓ５７１２Ｂ）では、Ｓ５８５１Ｂの処理において、現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合に（Ｓ５８５１Ｂ：Ｎｏ）、現在がチャンスゾーン中であるかを判別し（Ｓ５８６１Ｂ）、現在がチャンスゾーン中ではないと判別した場合には（Ｓ５８６１Ｂ：Ｎｏ）、チャージモードフラグ２２３ｂａＡがオンである

かを判別する（Ｓ５８６２Ｂ）。Ｓ５８６２Ｂの処理において、チャージモードフラグ２２３ｂａＡがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５８６２Ｂ：Ｎｏ）、処理をＳ５８５６Ｂへと移行する。一方、Ｓ５８６１Ｂの処理において、現在がチャンスゾーン中であると判別した場合（Ｓ５８６１Ｂ：Ｙｅｓ）、もしくは、Ｓ５８６２Ｂの処理において、チャージモードフラグ２２３ｂａＡがオンであると判別した場合には（Ｓ５８６２Ｂ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５８５２Ｂへと移行する。

【６５０１】

以上説明した通り、第５７制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、所定の状態（第２確変状態）において判別手段により所定の判別がされた（第２特別図柄の抽選結果が小当たりとなった）場合に、変位手段（開閉扉１６５ｆ）を所定期間、遊技球が入球手段（特定入賞口１６５ａ）に入球困難となる第２位置（閉鎖状態）から遊技球が入球可能となる第１位置（開放状態）に変位させること（小当たり遊技を実行すること）を前提として、所定の状態において、入球手段へと入球し得る特定方向へと遊技球を発射し続けた（右打ちを行い続けた）としても変位手段が少なくとも特定の長さの期間（６００秒間）第２位置から第１位置に変位されない第１の状況（第２特別図柄の変動時間として必ず６００秒が設定される状況）と、特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に特定の長さの期間において変位手段が複数回第２位置から第１位置へと変位され得る第２の状況（第２特別図柄の変動時間が大幅に短い１秒間になる状況）と、が成立し得るように構成した。即ち、特定の遊技状態を、球を打ち出したとしても賞球を獲得可能な制御が実行されない状態と球を打ち出し続けることで賞球を獲得可能な制御が実行される状態とが形成され得る遊技状態として構成している。より具体的には、第２確変状態（特定の遊技状態）において第１特別図柄の保留球数が特定数（４）未満となっている間は第２特別図柄の変動時間として必ず６００秒が設定されるため右打ちしても小当たり遊技が少なくとも６００秒間の間実行されない第１の状況が成立する一方で、第１特別図柄の保留球数が特定数（４）以上となっている間は第２特別図柄の変動時間として必ず１秒が設定されるため右打ちを行い続けることにより短期間に複数回の小当たり遊技が実行され得る有利な第２の状況が成立するように構成した。このように構成することで、同一の第２確変状態であるにもかかわらず第１の状況であるか第２の状況であるかによって有利度合いを大幅に異ならせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６５０２】

また、本第５７制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、少なくとも特定の遊技状態（第２確変状態）が設定されてから所定条件が成立するまで（変動時間が１５０秒以上の特殊変動が開始されるまで）の間の演出として第１演出（チャンスゾーン中演出）を実行し、所定条件として、第１演出の実行中に行われた所定の判別（第１特別図柄の抽選）の判別結果が第１の判別結果（大当たり）とは異なる第２の判別結果（外れ、且つ、変動時間が１５０秒となる抽選結果）となったことに基づいて、第１演出に含まれない演出態様であって第１演出の実行中よりも第１方向（左方向）へと遊技球を発射するべきであることを遊技者が把握し易くなる演出態様である特定演出態様（左打ちを促す各種表示）を少なくとも含んで構成される第２演出（チャージモード演出）を実行する構成としている。即ち、特定の遊技状態における演出として、遊技状態に対応する発射方向への発射が比較的強く促される演出と、遊技状態に対応する発射方向が演出内容から比較的分かり難い演出と、状況に応じて切り替える構成としている。より具体的には、本第１の変形例における第２確変状態（特定の遊技状態）では、基本的に、第２特別図柄の変動時間が極端に長くなり、右打ちを行っても第２特別図柄の抽選がほとんど実行されないため左打ち遊技（特定方向へ遊技球を発射する遊技方法）で遊技を進行する遊技状態を形成する。そして、第２確変状態において第１特別図柄の保留球が４個貯まった状況下においてのみ、第２特別図柄の変動時間として短い変動時間（１秒間）が設定されるように制御することで、右打ちにより第２特別図柄の抽選が頻繁に実行される有利な状態を形成する構成としている。しかしながら、第１特別図柄の保留球が４個貯まったとしても、実行中の第１特

別図柄の変動表示が短い変動時間である場合、右打ちを行って第２特別図柄の抽選を実行させようとしても、第１特別図柄の変動表示が終了して保留球が減少し、保留球が３個以下の状況下で第２特別図柄の変動表示が開始されてしまう（極端に長い変動時間に設定される）可能性がある。つまり、第１特別図柄の保留球を４個貯めたとしても無駄になる（右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させることができない）という状況が比較的高頻度で発生する。そこで、本第１変形例では、第２確変状態が設定されている間は基本的に左打ちを促すことはせず、第１特別図柄の抽選で極めて長い（１５０秒以上の）変動時間に対応する抽選結果となった場合にのみ、第１特別図柄の保留球を上限まで貯めさせるために左打ちを促すチャージモード演出（第２演出）を実行する構成としている。このように構成することで、無駄に第１特別図柄の保留球を上限まで貯めてしまい、保留球を増加させることができない状況かで更に第１入球口６４へと遊技球が入球する（所謂オーバー入賞が発生する）事象が発生することを抑制することができる。よって、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。

【６５０３】

なお、本第１変形例では、第２確変状態において変動時間が１５０秒以上の特殊変動に対応する抽選結果となるまでは、左打ちが促されない演出を実行し、特殊変動に対応する抽選結果となったことに基づいて左打ちが促される演出（チャージモード中演出）を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、特殊変動に対応する抽選結果となっていなくても、左打ちを促す構成としてもよい。このように構成することで、チャンスゾーンという表示内容から一般的な遊技機における時短状態等の有利な遊技状態を遊技者がイメージしてしまい、誤って右打ちを行って損をしてしまうことを抑制することができる。

【６５０４】

本第１変形例では、チャージモード中演出として、第１特別図柄の保留球数が増加するほどボーナスメーターＢＭのメーター数が増加していくと共にウサギのキャラクタ８０１の纏うオーラ８０１ｂが大きくなっていく演出態様の演出を実行する構成としていたが、チャージモードにおける演出態様はこれに限られるものではなく、遊技者が第１特別図柄の保留球数（ボーナス状態への移行可能性）を把握し得る態様の演出であればなんでもよい。また、必ずしも第１特別図柄の保留球数（ボーナス状態への移行可能性）を把握可能な演出を実行する必要はなく、左打ちは報知されるものの、第１特別図柄の保留球数によらない演出態様で構成される演出を実行してもよい。このように構成した場合、第１特別図柄の保留球数が上限個数まで貯まることで、突如としてボーナス状態が発生したかのような印象を遊技者に対して抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６５０５】

本第１変形例では、第２確変状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にも、変動時間が１５０秒以上の特殊変動が選択され得る構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、外れの場合にのみ特殊変動が選択され得る構成としてもよい。このように構成することで、ボーナス状態において第２特別図柄の抽選で大当たりとならなかった場合に、必ず第２確変状態が継続される（特殊変動の終了に基づいて第１特別図柄の大当たり遊技が実行されることがない）ため、特殊変動の終了まで大当たりとならないことをより強く期待させることができる。

【６５０６】

本第１変形例では、変動時間が１５０秒間の特殊変動が実行された場合に、必ずチャージモード演出を実行する構成としていたが、チャージモード演出は必ずしも実行しなくてもよい。例えば、特殊大当たり変動の一部で、チャージモード演出を実行しない構成としてもよい。このように構成することで、第２特別図柄が長い変動を行っているにもかかわらずチャージモード演出が実行されないことに対する違和感を遊技者に対して抱かせることができ、周囲に悟られずに大当たりとなったことを確信させることができる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６５０７】
本第１変形例では、第２確変状態の開始時に、必ず第２特別図柄の変動時間が極端に長くなるため左打ちにより遊技を行う必要があるチャンスゾーンとなるように構成していたが、所定条件下で、ボーナス状態から開始させる構成としてもよい。具体的には例えば、特別図柄の抽選回数が１回目に限り、第１特別図柄の保留球数が所定個数（例えば、３個）となっていた場合に、必ず第１特別図柄の特殊変動（ロング変動）が選択されるように構成してもよい。そして、例えば、特別図柄の抽選が１０回実行されるまでは、第１特別図柄の保留球数が３個以上で第２特別図柄の変動時間が短くなるように構成してもよい。このように構成することで、大当たり終了時に第１特別図柄の保留球が上限数まで貯まっている場合に、第１特別図柄の保留球が１個消費されることで第１特別図柄の保留球が３個の状態となり、第１特別図柄の特殊変動が実行されると共に第２特別図柄の変動時間が短くなるため、大当たり終了直後から右打ちにより小当たりが頻繁に実行される有利なボーナス状態を形成することができる。このため、左打ちをある程度行って１０回の特別図柄の抽選が実行されるまでに第１特別図柄の保留球を上限数にしておきつつ、第２特別図柄の小当たりによる賞球を獲得できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、第１特別図柄の保留球数をなるべく上限まで貯めておきたいと考えさせることができるので、特に、通常状態において積極的に左打ちを行わせることができる。また、上記において、第２特別図柄の変動時間が短くなる条件を変更しない構成とした場合、大当たり終了直後からチャージモードとすることもできる。

【６５０８】
本第２変形例、および上述した第１変形例では、第２確変状態において第１特別図柄の保留球が４未満の状況で第２特別図柄の抽選が実行された場合に、極端に長い変動時間（６００秒）が設定される構成としていたが、加えて、保留球が４未満の状況で右打ちを検出した場合に、左打ちに戻すように強く促す演出（警告演出）を実行する構成としてもよい。このように構成することで、第２特別図柄のロング変動（６００秒の変動表示）が開始されることを抑制することができる。特に、第１特別図柄の特殊変動が開始されてから第１特別図柄の保留球が上限（４）まで貯まるよりも前に第２特別図柄の変動表示が開始されてしまうと、特殊変動の実行中に第２特別図柄の変動表示を終了させる方法がなく、特殊変動が無駄となってしまう（ボーナス状態を一回分損してしまう）ため、警告演出により第２特別図柄のロング変動を開始され難く構成することで、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。

【６５０９】
本第１変形例では、第２確変状態において第１特別図柄の保留球数が上限未満の状況下においても、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に第２特別図柄の抽選が実行される構成としていたが、これにかぎられるものではない。例えば、第２確変状態において第１特別図柄の保留球数が上限数（４）未満の状況下においては、物理的に第２特別図柄の始動入賞が発生しないように右打ちしても電動役物６４０ａが開放しなくなる、若しくはスルーゲート６７を遊技球が通過しなくなるように構成してもよい。つまり、スルーゲート６７を遊技球が通過した場合に、第１特別図柄の保留球数を参照して、保留球数が４未満である場合は普通図柄の抽選自体を行わないか、若しくは普通図柄の抽選自体は行われたとしても当たりにならないように構成してもよい。また、例えば、スルーゲート６７へと遊技球が到達可能となる第１位置とスルーゲート６７へと遊技球が到達困難となる第２位置とに変位可能な所定の変位部材を設ける構成とし、当該変位部材を、第１特別図柄の保留球数が上限数（４）未満の場合に第２位置に維持し、第１特別図柄の保留球数が上限数（４）の場合にのみ第１位置へと変位させる構成としてもよい。このように構成することで、第２確変状態において第１特別図柄の保留球数が４未満の状況下で第２特別図柄の抽選が実行されてしまい、極端に長い変動時間（６００秒）が設定されてしまうことを抑制することができる。また、これらに代えて、第１特別図柄の保留球数が上限数（４）未満の状況下で第２入球口６４０への入球を検出した場合に、第２特別図柄の保留球を獲得する制御は行われる一方で、第１特別図柄の保留球数が４になるまで第２特別図柄の抽

選が実行されることを回避する（遅延させる）ように構成してもよい。このように構成した場合も、第２確変状態において第１特別図柄の保留球数が４未満の状況下で第２特別図柄の抽選が実行されてしまい、極端に長い変動時間（６００秒）が設定されてしまうことを抑制することができる。

【６５１０】

＜第５７制御例の第２変形例＞

次に、図２２１３を参照して、第５７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１変形例におけるパチンコ機１０では、第２確変状態において第１特別図柄の保留球が特定個数（４個）以上貯まった場合に、第２特別図柄の変動時間が短くなることにより右打ちを行うことで小当たり遊技が頻繁に実行される有利な状態を形成する構成としていた。そして、第２確変状態においては、第１特別図柄の抽選で変動時間が１５０秒以上の長い変動時間が選択された（第１特別図柄の抽選でロング変動に当選した）ことに基づいて、第１特別図柄の保留球が貯まり易くなる左打ち遊技を促すことで第１特別図柄の保留球を貯めさせる演出を実行して、残りの変動時間において右打ちにより頻繁に小当たり遊技が実行される有利な状態（ボーナス状態）を形成する構成としていた。

【６５１１】

これに対して本第２変形例におけるパチンコ機１０では、盤面右側の流路に対して、第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口６４０に加えて、第１特別図柄の抽選契機となる右第１入球口６４ｒを設ける構成とした。つまり、第２確変状態において、第１特別図柄の保留球が特定数（４）未満の状況下においても、右打ちを行うことで第１特別図柄の抽選を実行させ、遊技を進行可能に構成した。即ち、第１特別図柄のロング変動に当選する前であっても、ロング変動に当選した後（チャージモードやボーナス状態）であっても、右打ち遊技を行うことにより遊技を進行可能に構成することで、第２確変状態における遊技方法を統一することができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。

【６５１２】

この第２変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第１変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第５７制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第５７制御例の第１変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【６５１３】

図２２１３を参照して、本第２変形例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図２２１３は、本第２変形例における遊技盤１３の正面図である。図２２１３に示した通り、本第２変形例における遊技盤１３は、上述した第１変形例における遊技盤１３の盤面構成（図２１８９参照）に対して、可変表示装置ユニット８０の右側の流路に対して、第１特別図柄の抽選契機となる右第１入球口６４ｒが設けられている点でのみ相違している。この右第１入球口６４ｒは、当該右第１入球口６４ｒへと遊技球が入球可能となる第１位置（開放状態）と、右第１入球口６４ｒへと遊技球が入球困難となる第２位置（閉鎖状態）と、に変位可能な変位部材６４ｒｆが付随して設けられている。この変位部材６４ｒｆは、パチンコ機１０に対して電源が投入されている間、第１位置と第２位置とが周期的に切り替わるように構成されている。この周期は、左打ちで発射された遊技球が第１入球口６４へと入球する可能性よりも、右打ちで発射された遊技球が右第１入球口６４ｒへと入球する可能性の方が低くなるように設定されており、例えば、０．２秒間の第１位置と、４．８秒間の第２位置と、が周期的に切り替わるように構成されている。これにより、右打ちされた遊技球の約１／２５が右第１入球口６４ｒへと入球する。よって、第２入球口６４０への入球に基づいて払い出される賞球を加味すると、左打ちを行った場合と遜色ない程度の球持ち（ベース）を実現することができる。即ち、右打ちを行い続けた場合

に右第１入球口６４ｒへと入球する頻度は、左打ちを行い続けた場合に第１入球口６４へと入球する頻度より若干低くなるが、発射された遊技球の個数に対する払い出される賞球数の比としては右打ちの方が大きい値となるため、第１特別図柄の抽選が実行され易い状態においては、トータルとして、左打ちと右打ちとで有利度合いに差がほとんどない（左打ちが僅かに有利となる）ように構成されている。このため、特に、第１特別図柄の保留球数、および第１特別図柄の変動種別に応じて第２特別図柄の抽選頻度が変わる第２確変状態において、上述した第１変形例のように状況（第１特別図柄の保留球数、および第１特別図柄の変動種別）に応じて遊技方法を変更する必要がなくなり、状況によらず単に右打ちを行い続ける遊技方法で遊技を行えば良くなるため、遊技者の利便性を向上させることができる。

【６５１４】

以上説明した通り、第５７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、第１判別手段の判別（第１特別図柄の抽選）と第２判別手段の判別（第２特別図柄の抽選）とのうち、少なくとも第２判別手段の判別が実行されることを抑制する特定制御（第２特別図柄の変動時間を極端に長くする制御）が実行される第１遊技状態（第２確変状態）において、特定方向へと遊技球を発射することで取得され得る判別情報（第１特別図柄の保留球）を所定数（４）を上限として記憶可能な判別情報記憶手段（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ）に対して所定数の判別情報が記憶されている状況下であっても、遊技球の発射を停止するよりも特定方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易くなる構成としている。より具体的には、本第２変形例では、上述した第１変形例と同様に、第２確変状態（第１遊技状態）において第１特別図柄の保留球が上限数である４になっている状況下でのみ、第２特別図柄の変動時間が短い有利な状態（右打ちにより小当たりが頻繁に実行されて特定入賞口１６５ａへの入球に基づく賞球が頻繁に払い出される状態）を形成可能に構成されていることを前提として、右打ちにより発射された（特定方向へと発射された）遊技球が入球可能な位置に対して、第１特別図柄の抽選契機となる右第１入球口６４ｒを設けることにより、第２確変状態において第１特別図柄の保留球が上限数（４）となった後も、第１特別図柄の保留球を増加させるために行っていた遊技方法（右打ち遊技）をそのまま継続した方が有利度合いが高くなる構成としている。即ち、保留の状況によらず球の打ち出しを停止するよりも打ち出した方が有利になる遊技状態を形成可能に構成している。ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動口へと遊技球が入球したことに基づいて大当たりか否かの抽選を実行し、当該抽選が実行されてから抽選結果が示されるまでの間に更に始動口への遊技球の入球を検出した場合に、新たな入球によって取得された入賞情報に基づく抽選の実行を、所定の上限回数まで保留する（保留球として記憶しておく）ことが可能に構成されているものが広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機においては、入賞情報が所定の上限回数分記憶された後においては、追加で始動口への入球が発生した場合に当該入球が無駄になってしまうため、遊技球を始動口へ向けて発射するよりも発射を停止した方が有利度合いが高くなり、遊技者が発射を抑えてしまうという問題点がある。これに対して本第２変形例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄の抽選契機となる右第１入球口６４ｒへと遊技球を発射して第１特別図柄の保留球が上限数まで貯まった後においても右打ちを継続した方が、遊技球の発射を停止するよりも有利度合いが高くなる構成としているので、第１特別図柄の保留球が上限数まで貯まった後においても、遊技者に対して遊技球を積極的に発射させることができる。

【６５１５】

なお、本第２変形例では、右第１入球口６４ｒに付随する変位部材６４ｒｆを、遊技状態によらない同一の切り替えパターンで第１状態と第２状態とを切り替える構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第２確変状態においては、より右第１入球口６４ｒへと入球し易くなるように一周期の間に第１状態に設定される期間を長くするように構成し、第２確変状態以外の遊技状態においては、右第１入球口６４ｒへと遊技球が入球し難くなるように一周期の間に第１状態に設定される期間を短くする（若しくは０にする）構成としてもよい。このように構成することで、第２確変状態において第１特別図

柄の抽選を効率良く実行させることができる上に、確変状態や時短状態において比較的有利度合いが低い第１特別図柄の抽選で大当たりとなってしまう可能性を低減することができる。また、通常状態において右打ちにより遊技を行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【６５１６】

本第２変形例、および上述した第１変形例では、第２確変状態において、右打ちを行った場合に第２特別図柄の変動時間が短くなる（第２特別図柄の抽選間隔が短くなる）ボーナス状態の方が、第２特別図柄の変動時間が長くなる（第２特別図柄の抽選間隔が長くなる）チャンスゾーンよりも有利度合いが高くなる構成としていたが、右打ちを行った場合に第２特別図柄の変動時間が長くなる状態（第２特別図柄の抽選間隔が長くなる状態）の方が、第２特別図柄の変動時間が短くなる状態（第２特別図柄の抽選間隔が短くなる状態）よりも有利度合いが高くなるように構成してもよい。具体的には例えば、可変入賞装置１６５よりも下流に可変入賞装置１６５よりも賞球数が多い一般入賞口を設ける構成とし、第２特別図柄の変動時間が短い間は右打ちを行い続けた場合に電動役物６４０ａも可変入賞装置１６５も頻繁に開放されることにより一般入賞口へと到達することが困難となるように構成してもよい。このように構成した場合、第２特別図柄のロング変動中に右打ちされて第２入球口６４０へと入球しなかった遊技球を、可変入賞装置１６５を通過させて一般入賞口へと入球させることができるので、払い出される賞球数の面で有利度合いを高くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６５１７】

本第２変形例、および上述した第１変形例では、第２確変状態において第１特別図柄の保留球が特定数以上貯まっている状態で右打ちを行った場合に、頻繁に小当たり遊技が実行されることで賞球が多く払い出され易い有利な状態を形成し、有利度合いを高くする構成としていたが、第２特別図柄の小当たりを設けずに、単に第２特別図柄の抽選を第１特別図柄の抽選よりも有利にするのみとしてもよい。このように構成したとしても、有利な第２特別図柄の抽選を実行させたいと遊技者に考えさせることができ、チャージモードに移行する（特殊変動が実行される）ことを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６５１８】

＜第５７制御例の第３変形例＞

次に、図２２１４から図２２１９を参照して、第５７制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第５６制御例におけるパチンコ機１０では、比較的有利度合いが高い第２確変状態において、判別の回数（特別図柄の抽選回数）が特定回数（１００回）以下の状況下で特定の判別結果（大当たりの抽選結果）になったとしても、第２確変状態に設定された後で少なくとも特定回数の判別が実行されるまで、他の遊技状態への移行条件（大当たり遊技の開始条件）が成立しないように構成していた。

【６５１９】

これに対して第５７制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、比較的有利度合いが低い通常状態において判別の回数が特定回数以下の状況下で特定の判別結果になったとしても、少なくとも特定回数の判別が実行されるまで、他の遊技状態への移行条件（大当たり遊技の開始条件）が成立しないように構成した。より具体的には、通常状態において大当たり遊技が実行されずに特定回数（例えば、７５０回）の特別図柄の抽選が実行された場合に、通常状態よりも有利度合いが高い第２時短状態へと移行させる仕様（通常状態の抽選回数に所謂天井抽選回数を設ける仕様）を前提として、通常状態において特定回数未満の所定回数（例えば、７００回）の特別図柄の抽選が実行された場合に、所定回数から特定回数（天井抽選回数）までの範囲において、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、当該大当たり当選に基づく大当たり遊技が実行されることを回避可能に構成している。より具体的には、通常状態における第１特別図柄の抽選回数が所定回数以上、且つ、特定回数未満の状況下においては、第１特別図柄の保留球数が特定数以上（４個）貯まった状態においてのみ、第２特別図柄の変動時間が短くなる（１秒になる）変動

パターンテーブルを参照して変動パターンを決定する構成としている。つまり、第１特別図柄の大当たり変動中に第１特別図柄の保留球を特定数（４個）以上貯めてから右打ちを行うことにより、第２特別図柄の変動表示が短時間に連続して実行される状態を形成し、高確率で小当たりに当選することにより実行中の第１特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止（破棄）することができる状態を形成する。言い換えれば、通常状態における第１特別図柄の抽選回数が所定回数以上、特定回数未満の状況下においては、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、遊技方法に応じて大当たり遊技の実行を回避するか、そのまま大当たり遊技を実行させるかを選択可能に構成することで、有利度合いが低い第１特別図柄の大当たりに当選することを回避したいと考える遊技者に対して、第１特別図柄の大当たり遊技の実行を特定回数（天井抽選回数）に到達するまで回避して有利度合いが高い第２時短状態へと移行させる遊技方法を選択させることができる。また、大当たり遊技をすぐにでも実行させたいと考える遊技者に対して、第１特別図柄の大当たり遊技の実行を回避せずにそのまま大当たり遊技を開始させる遊技方法を選択させることができる。よって、遊技者毎の好みに応じた遊技方法を選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６５２０】

この第５７制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第５７制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、および主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第５７制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第５７制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【６５２１】

まず、図２２１４から図２２１６を参照して、本第３変形例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図２２１４（ａ）を参照して、通常状態において変動表示演出が実行されている場合における演出態様について説明する。図２２１４（ａ）に示した通り、通常状態においては、主表示領域Ｄｍにおける左上部分に形成される表示領域Ｄｍ１に対して、現在の抽選回数に応じた情報を表示する構成としている。図２２１４（ａ）では、通常状態における特別図柄の抽選回数が２１５回である場合を例示しており、表示領域Ｄｍ１に対して「ゲーム数２１５回」という文字が表示されている。また、図２２１４（ｂ）は、通常状態において天井抽選回数に到達した場合の演出態様を示した図である。図２２１４（ｂ）に示した通り、天井抽選回数（大当たり終了後７５０回）に到達した（７５０回の抽選に渡って連続して外れ（大当たりとは異なる抽選結果）となった）場合、主表示領域Ｄｍにおいて外れを示す第３図柄が停止表示されたタイミングで、ウサギを模したキャラクタ８０１がピースサインをした状態で出現する。また、第２時短状態における遊技方法である右打ち遊技を遊技者に促す表示態様が表示領域Ｄｍ２に対して表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「超チャンスゾーン発動！！」という文字が表示される。これらの演出内容により、有利度合いが高い第２時短状態へと移行したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第３変形例では、天井抽選回数に到達した場合に、時短回数が１０００回の第２時短状態が付与される。このため、最大１０００回の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、有利な第２特別図柄の抽選を連続して実行させることができる有利な状態を形成する。なお、第２時短状態は、大当たり終了後に設定される時短状態に対して、普通図柄の当たり時の電動役物６４０ａの開放パターンは同一であるが、普通図柄の当たり確率が普通図柄の低確率状態における当たり確率となる。しかしながら、上述した第５７制御例と同様に、本第３変形例における普通図柄の低確率状態の普通図柄の当たり確率は２９９／３００に設定されており、普通図柄の高確率状態とほとんど差が無い構成としている。このため、遊技者が第２時短状態と時短状態との差を認識することはほぼ不可能となっている。

【６５２２】
次に、図２２１５（ａ）を参照して、天井抽選回数の直前（天井抽選回数まで５０回以内）で第１特別図柄の大当たりに当選した場合における演出態様について説明する。ここで、本第３変形例では、特別図柄の抽選回数が天井抽選回数に到達する５０回前（即ち、大当たり終了後７００回）から天井抽選回数に到達するまで（即ち、大当たり終了後７５０回）の範囲において、特定条件下において、第１特別図柄の大当たり変動の変動時間よりも第２特別図柄の変動時間の方が大幅に短くなるように構成している。より具体的には、上記範囲の変動回数において、第１特別図柄の保留球が特定数以上（４個）となった場合に、第２特別図柄の変動時間が１秒間になる構成としている。これにより、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、当該大当たり変動中に第１特別図柄の保留を特定数（４個）以上貯めた上で右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させることで、第１特別図柄の大当たり変動が終了するよりも前に第２特別図柄の小当たり（または大当たり）が停止表示され、当該停止表示と同時に第１特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができる。つまり、天井直前で第１特別図柄の大当たりとなってしまい、有利度合いが低い大当たり遊技が実行されてしまうという遊技者に不利な事象が発生してしまうことを回避することができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。図２２１５（ａ）に示した通り、特別図柄の抽選回数が天井抽選回数の到達前５０回以内の範囲において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、大当たり変動が開始された場合、主表示領域Ｄｍにおいて、同一の数字を模した第３図柄が揃った状態が半透明な態様で表示されると共に、当該半透明な態様の第３図柄をウサギのキャラクタ８０１が悩んだ様子で見つめる演出が実行される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「大当たり発生！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、天井抽選回数の目前で第１特別図柄の抽選で大当たりに当選してしまったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「大当たり発生！？回避したいなら保留を貯めろ！」という文字が表示されると共に、表示領域Ｄｍ２に対して、左打ちを促す表示態様（「左打ち」という文字、および左向きの矢印を模した画像）が表示される。これらの表示内容により、左打ちを行って第１特別図柄の保留を貯めることにより大当たり遊技の実行を回避できる（天井抽選回数までの抽選回数がリセットされることを回避できる）可能性があるということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。

【６５２３】
図２２１５（ｂ）は、第１特別図柄の大当たり変動中に演出による指示に従って第１特別図柄の保留球を特定数（４個）以上貯めた場合における演出態様の一例を示した図である。図２２１５（ｂ）に示した通り、天井抽選回数の到達前５０回以内の抽選回数の範囲で実行された大当たり変動において左打ちにより第１特別図柄の保留球を特定数（４個）以上貯めることができた場合は、左打ちを促す表示態様を表示させていた表示領域Ｄｍ２が消えると共に、表示領域ＨＲ１０に対して、「回避準備完了！！回避するなら左打ちだ！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことで大当たり遊技の実行が回避されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。図２２１６は、右打ちにより第２特別図柄の抽選が実行されて小当たりに当選したことにより、実行中の大当たり変動が外れ図柄で強制停止された（破棄された）場合の演出態様の一例を示した図である。図２２１６に示した通り、大当たり変動中に右打ちにより第２特別図柄の小当たりに当選し、大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる（破棄する）ことが決定れた場合は、ウサギを模したキャラクタ８０１が外れ図柄の組み合わせの第３図柄を半透明の第３図柄に対して投擲することにより、当たりの組み合わせの第３図柄を弾き飛ばす演出が実行される。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「回避成功！！」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「大当たり回避！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、天井抽選回数の直前で大当たりに当選したものの、当該大当たり当選に基づく大当たり遊技の実行を回避することができたということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

【６５２４】
このように、本第３変形例では、天井抽選回数の到達前５０回以内の抽選回数において特別図柄の抽選で大当たりとなった（大当たりに当選した）場合に、特定の遊技方法（第１特別図柄の保留球を特定数以上貯めてから右打ちを行う遊技方法）で遊技を行うことにより、大当たり遊技の実行を回避して通常状態を継続させることができる構成とした。このように構成することで、天井抽選回数を目指して遊技を行っていた遊技者が、天井抽選回数の間近で大当たりに当選してしまい、目標に反して比較的有利度合いが低い第１特別図柄の大当たり遊技が実行されてしまい、遊技者の遊技に対するモチベーションを大きく低下させてしまうことを抑制できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６５２５】
＜第５７制御例の第３変形例における電気的構成＞
次に、図２２１７、および図２２１８を参照して、本第３変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第３変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第５７制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図２１６６（ａ）参照）に対して、変動パターン選択テーブル２０２ｂ、および変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａの規定内容が一部変更となっている点でのみ相違している。その他の構成については上述した第５７制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図２２１７を参照して、本第３変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第３変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｂは、上述した第５７制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｂの構成（図２１６７（ａ）参照）に対して、天井抽選回数に到達する前５０回以内の抽選回数の範囲において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される天井前用テーブル２０２ｂ４Ｂが追加されている点でのみ相違している。この天井前用テーブル２０２ｂ４Ｂの詳細について、図２２１７を参照して説明する。

【６５２６】
図２２１７は、天井前用テーブル２０２ｂ４Ｂの規定内容を示した図である。図２２１７に示した通り、第１特別図柄に対する規定内容として、大当たりの抽選結果には、第１特別図柄の保留球数によらず、変動種別カウンタＣＳ１が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が１０００００ｍｓ（１００秒間）の当たりロング変動が対応付けて規定されている。一方、外れの抽選結果には、第１特別図柄の保留球数によらず、変動種別カウンタＣＳ１が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が１０００ｍｓ（１秒間）の外れショート変動が対応付けて規定されている。また、図２２１７に示した通り、第２特別図柄に対する規定内容として、大当たりの抽選結果には、第１特別図柄の保留球数が３以下の範囲の場合に、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が６０００００ｍｓ（６００秒間）の当たり超ロング変動が対応付けて規定され、第１特別図柄の保留球数が４（上限数）の場合に、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が１０００ｍｓ（１秒間）の当たりショート変動が対応付けて規定されている。また、外れの抽選結果には、第１特別図柄の保留球数が３以下の範囲の場合に、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が６０００００ｍｓ（６００秒間）の外れ超ロング変動が対応付けて規定され、第１特別図柄の保留球数が４（上限数）の場合に、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が１０００ｍｓ（１秒間）の外れショート変動が対応付けて規定されている。

【６５２７】
これらの規定内容により、天井抽選回数に到達する前５０回以内の抽選回数の範囲においては、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、必ず変動時間が１００秒間の比

較的長い変動時間が設定される。また、第２特別図柄の変動時間として、基本的に、６００秒間という極端に長い変動時間が設定されるが、第１特別図柄の保留球を特定数（４個）以上貯めることにより、特定数以上となっている間、変動時間が１秒間に設定される。このため、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、１００秒間の変動時間の間に左打ちにより第１特別図柄の保留球を特定数以上貯め、その後に右打ちを行うことで、第２特別図柄の抽選が実行され易い状態を形成することができる。言い換えれば、第１特別図柄の大当たり変動が終了するよりも前に、第２特別図柄の抽選で小当たり（または大当たり）となって小当たり（または大当たり）図柄を先に停止表示させることができ、第１特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる（破棄する）ことが容易となる状態を形成できる。よって、天井抽選回数の間際で第１特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、遊技者に対して遊技方法によって大当たり遊技の実行を回避するか、そのまま大当たり遊技を実行させるかを選択させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、第１特別図柄の外れ時の変動時間を１秒間に固定化しているのは、外れ変動中に第１特別図柄の保留球が特定数（４個）以上となることを抑制する趣旨である。より具体的には、第１特別図柄の外れ変動中に第１特別図柄の保留球が特定数以上貯まってしまうと、大当たり変動中でない場合でも、第２特別図柄の変動時間が短くなり、右打ちにより第２特別図柄の抽選が比較的短い間隔で実行され得る有利な状況が成立してしまう。この有利な状況が成立することを抑制すべく、本第３変形例では、外れ時に第１特別図柄の変動時間を短くすることで、第１特別図柄の外れ変動中に第１特別図柄の保留球が特定数以上貯まることを困難としている。また、たとえ特定数以上貯まり、第２特別図柄の変動表示を実行させることができたとしても、第１特別図柄の変動時間が１秒間であることにより、先に第１特別図柄の変動時間が経過することにより、有利な第２特別図柄の変動表示で大当たりとなることを確実に防止することができる。

【６５２８】

次に、図２２１８を参照して、本第３変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａＢの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａＢは、上述した第５７制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａと同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、参照する変動パターンテーブルを特定するための変動パターンシナリオが規定されているデータテーブルである。図２２１８は、本第３変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｂａＢの規定内容を示した図である。なお、前回の大当たり種別が大当たりＡ６７，Ｅ６７（大当たり終了後が第２確変状態に設定される確変大当たり）である場合の変動パターンシナリオ、および前回の大当たり種別が大当たりＢ６７，Ｃ６７，Ｆ６７，Ｇ６７（大当たり終了後が確変状態に設定される確変大当たり）である場合の変動パターンシナリオについては、上述した第５７制御例における変動パターンシナリオと同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【６５２９】

図２２１８に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＤ６７，Ｈ６７（大当たり終了後が時短状態に設定される通常大当たり）である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が１００回以下の範囲で確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図２１６８（ａ）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が１０１回以上、且つ、７００回以下の範囲で通常用テーブル２０２ｂ１が参照され、特別図柄の抽選回数が７０１回以上、且つ、７５０回以下の範囲で天井前用テーブル２０２ｂ４Ｂ（図２２１７参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が７５１回以上の範囲で確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図２１６８（ａ）参照）が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりＤ６７，Ｈ６７の終了後の時短状態においては、特別図柄の抽選が１００回終了するまでの範囲では右打ちにより第２特別図柄の変動が頻繁に実行されるが、１０１回目以降は第２特別図柄の抽選を実行させることが困難となる（第２特別図柄の変動時間が極端に長くなるため第２特別図柄の抽選結果が示され難くなる）。また、７０

００回を超えてから天井抽選回数である７５０回に到達するまでは、第１特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、大当たり変動を第２特別図柄の小当たり（または大当たり）で破棄することができる（大当たり遊技の実行を回避することができる）ようになり、天井抽選回数へと容易に到達することが可能となる遊技性となり、天井抽選回数である７５０回を超えた後は、右打ちにより第２特別図柄の変動表示が頻繁に実行される有利な第２時短状態を形成する。なお、図示については省略したが、第２時短状態は特別図柄の抽選が１０００回実行されるまで継続し、１０００回を超えた後は、次に大当たりとなるまで通常用テーブル２０２ｂ１が参照される。更に、図２２１８に示した通り、パチンコ機１０を初期化した後（ＲＡＭクリアスイッチ１２２を押下した状態で電源を投入した後）、初回の大当たりに当選するまでの間の変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が７００回以下の範囲において通常用テーブル２０２ｂ１が参照され、特別図柄の抽選回数が７０１回以上、且つ、７５０回以下の範囲で天井前用テーブル２０２ｂ４Ｂ（図２２１７参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が７５１回以上の範囲で確変・時短・第２確変Ａ用テーブル２０２ｂ２（図２１６８（ａ）参照）が参照されるシナリオが規定されている。よって、パチンコ機１０が初期化された後においては、抽選回数が７００回に到達するまでの間、第２特別図柄の抽選を実行させることが困難となる（第２特別図柄の変動時間が極端に長くなるため第２特別図柄の抽選結果が示され難くなる）。また、７０００回を超えてから天井抽選回数である７５０回に到達するまでは、第１特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、大当たり変動を第２特別図柄の小当たり（または大当たり）で破棄することができる（大当たり遊技の実行を回避することができる）ようになり、天井抽選回数へと容易に到達することが可能となる遊技性となり、天井抽選回数である７５０回を超えた後は、右打ちにより第２特別図柄の変動表示が頻繁に実行される有利な第２時短状態を形成する。なお、図示については省略したが、第２時短状態は特別図柄の抽選が１０００回実行されるまで継続し、１０００回を超えた後は、次に大当たりとなるまで通常用テーブル２０２ｂ１が参照される。

【６５３０】

＜第５７制御例の第３変形例における主制御装置の制御処理について＞

次いで、図２２１９を参照して、第５７制御例の第３変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明する。本第５７制御例の第３変形例では、上述した第５７制御例に対して、第１特別図柄変動停止処理（図２１７７参照）の１処理である特図１外れ停止処理（Ｓ３１０１Ｂ）に代えて特図１外れ停止処理（Ｓ３１２１Ｂ）を実行する点でのみ相違する。その他の制御処理については上述した第５７制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。上述した特図１外れ停止処理（Ｓ３１２１Ｂ）の詳細について、図２２１９を参照して説明する。図２２１９は、この特図１外れ停止処理（Ｓ３１２１Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この特図１外れ停止処理（Ｓ３１２１Ｂ）のうち、Ｓ３１５１Ｂ～Ｓ３１５９Ｂの各処理では、それぞれ第５７制御例における特図１外れ停止処理（図２１７８参照）のＳ３１５１Ｂ～Ｓ３１５９Ｂの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５７制御例の第３変形例における特図１外れ停止処理（Ｓ３１２１Ｂ）では、Ｓ３１５９Ｂの処理を実行した後、変動回数カウンタ２０３ｂｂの値が７５０であるか否かを判別し（Ｓ３１７１Ｂ）、変動回数カウンタ２０３ｂｂの値が７５０であると判別した場合には（Ｓ３１７１Ｂ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈに１０００を設定し（Ｓ３１７２Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３１７１Ｂの処理において、変動回数カウンタ２０３ｂｂの値が７５０ではないと判別した場合には（Ｓ３１７１Ｂ：Ｎｏ）、Ｓ３１７２Ｂの処理をスキップし、本処理を終了する。また、Ｓ３１５１Ｂの処理において、特図１小当たりフラグ２０３ｂｅがオンではないと判別した場合には（Ｓ３１５１Ｂ：Ｎｏ）、処理をＳ３１７１Ｂへと移行する。これらのＳ３１７１Ｂ、およびＳ３１７２Ｂの各処理によって、特別図柄の抽選回数が天井抽選回数（７５０回）に到達した場合に、時短回数が１０００回の第２時短状態を設定することができる。なお、図示については省略したが、上述した第５７制御例における特図２外れ停止処理（図２１８３参照）に代えて実行される特図２外れ停止処理（Ｓ３８２１

Ｂ）についても、特図１外れ停止処理（図２２１９参照）のＳ３１７１Ｂ，Ｓ３１７２Ｂの各処理に相当する処理が追加されている。これにより、第２特別図柄の変動表示によって天井抽選回数に到達した場合であっても、第２時短状態を設定することができる。

【６５３１】

なお、本第５７制御例の第３変形例では、特別図柄の変動停止タイミングで天井抽選回数に到達したか否かを判別する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、変動開始タイミングで天井抽選回数に到達したか否かを判別する構成としてもよいし、天井抽選回数で小当たりとなった場合は小当たり遊技の開始時または終了時に天井抽選回数に到達したか否かを判別する構成としてもよい。

【６５３２】

以上説明した通り、第５７制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、第１の判別条件が成立し得る第１方向（第１特別図柄の抽選契機となる第１入球口６４へと入球し得る盤面左側）へと遊技球を発射した方が、第２の判別条件が成立し得る第２方向（第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口６４０へと入球し得る盤面右側）へと遊技球を発射するよりも判別（特別図柄の抽選）が実行され易くなる第１遊技状態（通常状態）が開始された後において、第１方向へと遊技球を発射し続ける第１の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、第１遊技状態が開始された後における所定の遊技回（天井抽選回数到達まで５０回以内、且つ、第１特別図柄の大当たりに対応する遊技回）で第１の遊技方法から第１の遊技方法とは異なる第２の遊技方法（第１特別図柄の保留球を上限まで貯めてから右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させる遊技方法）に切り替えた方が、第１遊技状態が開始されてから次に特典遊技（大当たり遊技）が実行されるまでの期間が長くなり易くなることにより、第１遊技状態において特典遊技が実行されずに特定回数（７５０回）の判別が実行されることで設定され、第１方向へと遊技球を発射するよりも第２方向へと遊技球を発射した方が判別が実行され易くなる第２遊技状態（第２時短状態）へと移行する可能性が高くなる構成としている。より具体的には、通常状態において天井抽選回数（特定回数）に到達するよりも前の５０回以内の範囲において、第１特別図柄の保留球が上限数まで貯まっている状態でのみ、第２特別図柄の変動時間が極めて短くなる（１秒になる）ように構成することで、上記抽選回数の範囲内においては、第１特別図柄の変動表示が開始された後で第２特別図柄の変動表示が開始されたとしても、先に第２特別図柄の変動表示が終了され得る構成としている。これにより、上記抽選回数の範囲内において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり変動の実行中に左打ちにより第１特別図柄の保留球を上限数（４）とした上で、右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させることにより、比較的高確率（約１／３の確率）で第２特別図柄の小当たり（または大当たり）となって先に第２特別図柄の小当たり図柄（または大当たり図柄）が停止表示されることにより、先に実行されていた第１特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる（破棄する）ことが可能に構成した。言い換えれば、上記抽選回数の範囲内において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、そのまま第１特別図柄の大当たり遊技を実行させるか、第１特別図柄の大当たりを破棄するかを遊技方法によって遊技者に対して選択可能に構成した。即ち、通常状態を、遊技方法に応じて次回大当たりまでの期間を可変させ得る遊技状態として構成した。このように構成することにより、天井抽選回数までに渡って持ち球を消費し続けなければならないものの、第１特別図柄の大当たりを破棄し続けて天井抽選回数に到達させ、有利な第２特別図柄の抽選が実行される第２時短状態へと移行させるか、有利度合いが低い大当たりとなる可能性が比較的高い第１特別図柄の大当たり遊技をそのまま実行させることで持ち球の消費を抑えるかを遊技者に対して選択させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６５３３】

なお、本第３の変形例では、通常状態において天井抽選回数到達前５０回以内の抽選回数の範囲で第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該第１特別図柄の大当たり遊技の実行を回避可能に構成していたが、第１特別図柄の大当たり遊技の実行を回避する

ことができる抽選回数の範囲はこれに限られるものではなく、任意に定めることができる。より具体的には、例えば、通常状態においては、常に、第１特別図柄の大当たりとなった場合に大当たり遊技を回避可能に構成してもよい。つまり、通常状態においては特別図柄の抽選回数によらず、必ず天井前用テーブル２０２ｂ４Ｂ（図２２１７参照）を参照して変動パターンを選択する構成とすることにより、第１特別図柄の大当たりを第２特別図柄の小当たり（または大当たり）で破棄可能に構成してもよい。このように構成することで、どの抽選回数までは第１特別図柄の大当たりをそのまま実行させ、どの抽選回数からは大当たりを回避する（天井抽選回数を目指す）のかを遊技者毎の好みに応じて選択させることができるので、遊技者あの遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、通常状態に設定されてから特別図柄の抽選回数が特定回数（例えば、７００回）となるまでは、第１特別図柄の大当たり遊技の実行を回避可能に構成し（即ち、天井前用テーブル２０２ｂ４Ｂ（図２２１７参照）を参照して変動パターンを選択し）、特定回数を超えてから天井抽選回数に到達するまでは、第１特別図柄の大当たり遊技の実行を回避不可能に構成する（即ち、通常用テーブル２０２ｂ１を参照して変動パターンを選択する）ように構成してもよい。このように構成することで、特に、特定回数未満の所定の抽選回数（例えば、５００回）において、天井抽選回数が近づいてきた（所謂、ハマりが発生した）と感じ、天井抽選回数を目指すことに決めた遊技者に対して、特定回数に到達するまでは大当たりを回避できることに対する安心感を抱かせながら遊技を行うことができる一方で、特定回数に到達してから天井抽選回数に到達するまでの間は、第１特別図柄の抽選で大当たりにならないことに強く期待させる遊技性とすることができるので、抽選回数に応じて遊技性を大きく異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、通常状態において、特別図柄の抽選回数が１以上、且つ、天井抽選回数未満の所定範囲（例えば、５００回から６５０回の範囲）において、第１特別図柄の大当たり遊技の実行を回避可能に構成する一方で、その他の抽選範囲においては第１特別図柄の大当たり遊技の実行を回避不可能に構成してもよい。このように構成することで、第１特別図柄の大当たりを回避しようと考える遊技者がほぼいないであろう範囲で無駄に天井前用テーブル２０２ｂ４Ｂを参照して変動パターンを選択することを抑制できる。

【６５３４】

本第３変形例では、天井抽選回数に到達した場合に設定される第２時短状態として、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態を採用していたが、第２時短状態はこれに限られるものではない。例えば、第２時短状態として、時短状態（および確変状態）よりも第２入球口６４０へと遊技球が入球し難くなる状態を形成する構成としてもよい。このように構成することで、第２時短状態においても、第２確変状態と同様に、第２入球口６４０へと入球せずに通過した遊技球が可変入賞装置１６５へと到達可能となり、小当たり遊技において特定入賞口１６５ａへと遊技球を頻繁に入球させることができるようになるため、第２時短状態へと移行させるメリットをより高めることができる。よって、天井抽選回数に到達するまで第１特別図柄の大当たりを第２特別図柄の小当たりで強制停止させる遊技方法をより選択させ易くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６５３５】

＜第５８制御例＞

次いで、図２２２０から図２２５２を参照して、第５８制御例におけるパチンコ機１０について説明する。本第５８制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例のパチンコ機１０に対して、遊技盤１３の構成を一部変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。また、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。

【６５３６】

更に、本第５８制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例のパチンコ機１

０に対して、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として用いられる装飾用可動役物を搭載し、その装飾用可動役物を用いた新たな変動演出を追加している点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【６５３７】

従来より、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として装飾用可動役物を用いた演出を実行するパチンコ機１０が知られている。このようなパチンコ機１０では、装飾用可動役物を用いた演出を実行している期間において、装飾用可動役物を変位させるための駆動手段を用いて、装飾用可動役物を原点位置（退避位置）とは異なる所定位置に停止させることができるものであった。

【６５３８】

しかしながら、このようなパチンコ機１０において、装飾用可動役物を変位させることが可能な駆動手段を用いて装飾用可動役物を所定位置に維持する場合に、駆動手段（例えば、ステッピングモータ）を励磁し続けることにより、駆動手段の発熱や消費電力の増加等の不具合が生じる虞があった。

【６５３９】

これに対して、本第５８制御例では、第１駆動手段（昇降モータ５１０）を用いて第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置に維持させる維持制御を、所定の周期で中断させる中断制御を実行可能に構成している。より具体的には、第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置（昇降中間位置）に維持させる場合に、第１駆動手段（昇降モータ５１０）を励磁することによって第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置に維持させるための維持制御を所定の周期（例えば、５ｍｓ毎）で所定時間（例えば、５ｍｓ）中断させる中断制御を実行可能に構成している。

【６５４０】

このように構成することで、第１駆動手段（昇降モータ５１０）を用いて第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置に維持させる維持制御を実行する場合に、必要な保持力を維持しつつ、第１駆動手段（昇降モータ５１０）の発熱を抑制すると共に、消費電力を軽減させることができる。

【６５４１】

また、第１駆動手段（昇降モータ５１０）を用いて第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置に維持させる維持制御を所定の周期で所定時間中断させる中断制御を実行する場合に、中断制御を実行させる期間における状況（例えば、昇降役物５００とは異なる傾倒役物６００の駆動状況）によっては、第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置に維持させる保持力に過不足が生じる（必要な保持力が変化する）虞があった。具体的には、第１変位手段（昇降役物５００）とは異なる第２変位手段（傾倒役物６００）が駆動されることにより生じる振動が第１変位手段（昇降役物５００）に伝達することや、第２変位手段（傾倒役物６００）と第１変位手段とが当接することに起因して、必要な保持力が変化した場合に、第１変位手段（昇降役物５００）が意図せず変位してしまう虞があった。

【６５４２】

これに対して、本第５８制御例では、第１駆動手段（昇降モータ５１０）を用いて第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置に維持させる維持制御を所定の周期で所定時間中断させる中断制御を実行させる場合において、第２変位手段（傾倒役物６００）が第２駆動手段（傾倒モータ６１０）によって駆動されることにより成立し得る所定条件（昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接すること）が成立した場合に、当該所定の周期と所定時間とを変化させて設定可能に構成している。より具体的には、第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置に維持する場合において、第１変位手段（昇降役物５００）と第２変位手段（傾倒役物６００）とが当接しない場合には、第１周期（例えば、５ｍｓ毎）で第１期間（例えば、５ｍｓ）中断させる中断制御を実行させ、第２変位手段（傾倒役物６００）が第２駆動手段によって駆動されることにより、第１変位手段（昇降役物５００）と第２変位手段（傾倒役物６００）とが当接する場合には、第１周期（例えば、５ｍｓ毎）

とは異なる第２周期（例えば、８ｍｓ毎）で第１期間（例えば、５ｍｓ）とは異なる第２期間（例えば、２ｍｓ）中断させる中断制御を実行させるように構成している。

【６５４３】

このように構成することで、第１変位手段（昇降役物５００）に対して所定の外力（例えば、第２変位手段が当接することによる加重）が生じた場合に、第１変位手段を所定位置に維持させるための保持力を変化させることができる。よって、第１変位手段を所定位置に維持させるための保持力に過不足が生じる不具合を軽減することができる。

【６５４４】

また、第１駆動手段（昇降モータ５１０）を用いて第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置に維持させるための維持制御を所定の周期で所定時間中断させる中断制御を実行する場合において、中断制御を開始するタイミングを一律に設定した場合、中断制御が開始されるまでの維持期間に過不足が生じる虞があった。具体的には、昇降モータ５１０が完全に停止していない（減衰振動している）状態で維持制御の中断を開始した場合に、慣性によって回転することで昇降モータ５１０が脱調する虞があった。

【６５４５】

これに対して、本第５８制御例では、第１駆動手段（昇降モータ５１０）を用いて第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置に維持させる維持制御を、所定の周期で所定時間中断させる中断制御を実行する場合において、当該維持制御が開始されてから当該中断制御が開始されるまでの期間を変化させて設定可能に構成している。具体的には、第１駆動手段（昇降モータ５１０）を所定位置に維持させる維持制御の開始前における第２変位手段の駆動内容が第１条件を満たす（例えば、１ステップあたり１０ｍｓ以上の速度で駆動されている）場合には、維持制御が開始されてから中断制御を開始させるまでの期間として第１初期時間（例えば、１０ｍｓ）を設定し、第１駆動手段（昇降モータ５１０）を所定位置に維持させる維持制御の開始前における第２変位手段の駆動内容が第１条件とは異なる第２条件（例えば、１ステップあたり１０ｍｓ未満の速度で駆動されている）を満たす場合には、維持制御が開始されてから中断制御を開始させるまでの期間として第２初期時間（例えば、１８ｍｓ）を設定するように構成している。

【６５４６】

このように構成することで、第１駆動手段（昇降モータ５１０）を用いて第１変位手段（昇降役物５００）を所定位置に維持させるための維持制御を所定の周期で中断させる中断制御を実行する場合に、第１駆動手段（昇降モータ５１０）の減衰振動が停止するまでの期間を変化させて確保することができるので、第１変位手段（昇降役物５００）が意図せず変位する不具合を抑制することができる。よって、より好適な停止制御を実行することができる。

【６５４７】

＜第５８制御例における各装飾用可動役物について＞

まず、図２２２０、及び図２２２１を参照して、本第５８制御例における、装飾用可動役物（昇降役物５００、及び傾倒役物６００）について説明する。本第５８制御例では、第３図柄表示装置８１の正面視下方に、略矩形状の表示面を有する昇降役物５００が設けられており、第３図柄表示装置８１の正面視右側に、ハンマーを模した形状の傾倒役物６００が設けられている。図２２２０は、昇降役物５００、及び傾倒役物６００が後述する役物演出において停止し得る各停止位置に位置している場合の遊技盤１３の拡大図である。詳細については後述するが、昇降役物５００はステッピングモータで構成される昇降モータ５１０に駆動されることによって正面視上下方向に変位可能に構成されており、傾倒役物６００は昇降モータ５１０と同一の構成である傾倒モータ６１０に駆動されることによって所定範囲で回転移動が可能に構成されている。

【６５４８】

図２２２０（ａ）は、昇降役物５００が下限位置に位置しており、傾倒役物６００が起立位置に位置している状態を示した図である。ここで、下限位置とは、昇降役物５００が正面視下方向へと変位することを規制するためのストッパ部材（図示なし）によって昇降

役物５００が正面視下方向への変位を規制される位置であり、起立位置とは、傾倒役物６００が時計回りの回転移動することを規制するためのストッパ部材（図示なし）によって傾倒役物が時計回りに回転移動することが規制される位置である。即ち、昇降役物５００は下限位置より下方に変位することはなく、傾倒役物６００は起立位置から時計回りに回転移動することはない。また、下限位置は昇降役物５００の原点位置であり、起立位置は傾倒役物６００の原点位置である。ここで、原点位置とは、役物毎に設定されている特定の配置を指し、電源投入に基づく原点復帰において移行する位置のことである。

【６５４９】

なお、パチンコ機１０に電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理において、後述する張出センサ（上限位置センサ、及び傾倒位置センサ）がオンを検出するまで装飾用可動役物（昇降モータ５１０、及び傾倒役物６００）を可動させた後、原点位置まで可動される。また、下限位置及び起立位置に設けられたストッパ部材（図示なし）をロック状態へと変位させることで、昇降役物５００及び傾倒役物６００を原点位置（下限位置、及び起立位置）に固定することが可能に構成されている。

【６５５０】

上述した通り、昇降役物５００は正面視略縦長矩形の表示面（図２２２０（ｂ）参照）を有し、当該表示面にはクエスチョンマーク（「？」マーク）が表示されている。一方、傾倒役物６００はハンマーを模した形状で形成されている。図２２２０（ａ）に示した通り、昇降役物５００は、可変表示ユニット８０の背面側に配置されており、下限位置に位置している場合に遊技者から視認困難（上部２ｃｍ程度が遊技者から視認可能）となるように構成されている。一方、傾倒役物６００は、起立位置に位置している場合に遊技者から略全体が視認可能となる位置に配置されており、一部（全体の１割程度）のみ可変表示ユニット８０に覆われるように構成されている。

【６５５１】

図２２２０（ｂ）は、昇降役物５００が上限位置まで変位した状態を示した図である。ここで、上限位置とは、昇降役物５００が変位し得る範囲において最も上方まで変位した場合に位置する場所を指す。図２２２０（ｂ）に示した通り、昇降役物５００が上昇することによって上限位置に位置している場合、昇降役物５００が遊技者から視認可能な状態となる。より具体的には、昇降役物５００は第３図柄表示装置８１の前面側に配置されているため、昇降役物５００が上限位置に位置している場合は、昇降役物５００の略全体が遊技者から視認されることが可能となり、昇降役物５００の後方側に配置されている第３図柄表示装置８１の一部（昇降役物５００に重なる部分）が遊技者から視認困難な状態となる。このように構成することで、昇降役物５００を変位させることによって、第３図柄表示装置８１に表示された表示態様の一部を隠したり出現させたりする演出を実現することができる。

【６５５２】

詳細については後述するが、本第５８制御例では、昇降役物５００が下限位置から上限位置まで到達した場合に、１０ｍｓの励磁を実行した後、励磁の中断を５ｍｓ実行し、当該５ｍｓの中断を５ｍｓ毎に実行することで、昇降役物５００を上限位置に維持可能に構成している。具体的には、昇降モータ５１０を励磁することにより保持力（所謂、ホールディングトルク）を生じさせ、昇降モータ５１０が自重によって脱調しない範囲の時間（設計値）で励磁を周期的に中断する（所謂、ディテントトルクにより保持する）ことで、昇降役物５００を上限位置に維持可能に構成している。

【６５５３】

また、昇降役物５００は、昇降モータ５１０に対する励磁を完全に停止させる（励磁を再開させない）ことで、自重によって変位可能に構成されている。具体的には、昇降役物５００が変位可能範囲における下限位置以外の位置（例えば、上限位置）に位置している場合に、昇降モータ５１０の励磁を停止させることによって、自重で下限位置まで下降（変位）させることができる。このように構成することで、昇降モータ５１０を用いた制御を実行させることなく、昇降役物５００を下限位置（原点位置）に変位（退避）させるこ

とができる。

【６５５４】

図２２２０（ｃ）は、傾倒役物６００が傾倒位置まで変位した状態を示した図である。ここで、傾倒位置とは、傾倒役物６００が変位可能な範囲において最大限、反時計回りに回転移動した場合に位置する場所を指す。図２２２０（ｃ）に示した通り、傾倒役物６００は、起立位置（図２２２０（ａ）参照）から反時計回りに変位することが可能に構成され、起立位置（図２２２０（ａ）参照）から反時計回りに変位することにより第３図柄表示装置８１の前面側に位置するように構成されている。より具体的には、傾倒役物６００は、ハンマーの柄を模した形状部分の重心を回転の中心として回転移動が可能であり、起立位置（図２２２０（ａ）参照）から反時計回りに回転移動可能な範囲で最大限まで変位することによって傾倒位置に位置するように構成されている。

【６５５５】

昇降役物５００及び傾倒役物６００は、第３図柄表示装置８１の表示面に並行な同一平面上に配置され、当該同一平面に対して垂直な方向へ２ｃｍの厚みを有するように形成されている。即ち、昇降役物５００と傾倒役物６００は、同一平面上において変位するように構成され、動作内容によっては互いが当接可能に構成されている。また、傾倒役物６００は、昇降役物５００と同様に、自重により変位し得るように構成されている。例を挙げて説明すると、傾倒役物６００が起立位置に位置している状態から一定角度以上（例えば、３０度）反時計回りに回転移動させた後、傾倒モータ６１０の励磁を停止した場合、自重によって傾倒役物６００は傾倒位置までの範囲で反時計回りに回転移動（変位）することができる。

【６５５６】

図２２２０（ｃ）に示したように、傾倒役物６００が傾倒位置まで回転移動した場合は、昇降役物５００の正面視上部と傾倒役物６００のハンマー形状の上部左側が当接する。このように構成することで、傾倒役物６００が傾倒位置まで回転移動された場合は、昇降役物５００に当接することにより反時計回りの回転移動が規制されるため、傾倒役物６００の位置決め制御を簡素化することができる。また、昇降役物５００と傾倒役物６００とを当接可能に構成することにより、昇降役物５００の動作と傾倒役物６００との動作が連動した迫力のある演出を実現することができる。

【６５５７】

図２２２０（ｄ）は、昇降役物５００が昇降中間位置に位置しており、傾倒役物６００が傾倒中間位置に位置している状態を示した図である。詳細については後述するが、昇降中間位置とは、昇降役物５００が下限位置（図２２２０（ａ）参照）から上限位置（図２２２０（ｂ）参照）まで移動する移動距離の中間にある特定の位置（下限位置から１２５ステップの位置）であり、傾倒中間位置とは、傾倒役物６００が起立位置（図２２２０（ａ）参照）から傾倒位置（図２２２０（ｃ）参照）まで回転移動する移動距離の中間にある特定の位置（起立位置から１２５ステップの位置）である。図２２２０（ｄ）に示した通り、昇降役物５００が昇降中間位置に位置し、傾倒役物６００が傾倒中間位置に位置している場合には、昇降役物５００と傾倒役物６００とは当接している。

【６５５８】

詳細については後述するが、本第５８制御例では、傾倒役物６００が起立位置から傾倒位置に到達したタイミングで傾倒モータ６１０の励磁を停止し、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している場合には、昇降役物５００を昇降中間位置に維持するための維持制御を周期的に中断する中断制御における周期及び中断時間を変更して設定するように構成されている。具体的には、昇降役物５００が昇降中間位置に位置している状態において、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接していない（傾倒役物６００が傾倒中間位置に到達していない）場合には、昇降モータ５１０の励磁を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断する中断制御を実行し、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している（傾倒役物６００が傾倒中間位置に到達した）場合には、昇降モータ５１０の励磁を８ｍｓ毎に２ｍｓ中断する中断制御を実行可能に構成している。即ち、昇降役物５００に対して傾倒役物６００が

当接する（傾倒役物６００の重圧がかかる）ことで昇降役物５００に対する外力（負荷）が通常時よりも増大する当接状態を設定可能に構成し、当該当接状態では通常時よりも昇降モータ５１０の励磁時間が長くなるように構成している。このように構成することで、昇降役物５００に対して傾倒役物６００の重力が加わった状態において、昇降モータ５１０に生じる保持力を変化させることができるので、より好適な維持制御を実行することができる。

【６５５９】

次に、図２２２１を参照して、昇降役物５００と傾倒役物６００との構成についてさらに詳細に説明する。図２２２１（ａ）は昇降役物５００の構成を示した背面斜視図である。図２２２１（ａ）に示した通り、昇降役物５００は、昇降役物５００を上下方向に変位させるためのラックアンドピニオンにおけるラック５１１が背面右側に設けられて（固着されて）おり、ラック５１１が有するギア部は、ピニオンギアである第１昇降駆動ギア５０１と嵌合するように構成されている。また、第１昇降駆動ギア５０１と第２昇降駆動ギア５０２とが嵌合するように構成されており、第２昇降駆動ギア５０２に設けられた昇降モータ５１０を駆動源として第２昇降駆動ギア５０２が回転し、第１昇降駆動ギアボックス０１が回転することで昇降役物５００が上下方向に駆動されることが可能に構成されている。昇降役物５００の背面左側には、滑り止め用の溝が設けられた支柱５１２に挿通されることが可能な突出片５１３が設けられ（固着され）ている。このように構成することで、なめらかに昇降役物５００を上下方向に駆動させることができる。遊技盤１３の背面側にはポリカーボネート等の樹脂で構成された図示しないベース体が設けられており、当該ベース体には支柱５１２が固定され、第１昇降駆動ギア５０１及び第２昇降駆動ギア５０２が回転可能に軸支されている。

【６５６０】

図２２２１（ｂ）は傾倒役物６００の構成を示した背面斜視図である。図２２２１（ｂ）に示した通り、傾動役物６００の背面下方（ハンマーを模した形状における柄の部分）には傾倒役物６００を回転移動させるための駆動ギアである第１傾倒駆動ギア６０１が設けられ（固着され）ており、第１傾動駆動ギア６０１は、傾倒モータ６１０が設けられた第２傾倒駆動ギア６０２に嵌合可能に構成されている。即ち、傾倒モータ６１０を駆動源として第２傾倒駆動ギア６０２が回転し、第２傾倒駆動ギア６０２に嵌合する第１傾倒駆動ギア６０１が回転することにより、傾倒役物６００が回転移動されることが可能に構成されている。第１傾倒駆動ギア６０１及び第２傾倒駆動ギア６０２は、遊技盤１３の背面側に設けられた図示しないベース体に回転可能に軸支されている。

【６５６１】

なお、本第５８制御例では傾倒役物６００を傾倒モータ６１０（ステッピングモータ）を作動させることで変位可能に構成しているが、これに限るものではない。例えば、傾倒役物６００の回転移動における回転の中心の上部にプッシュソレノイドを搭載し、当該プッシュソレノイドに作用されることによって傾倒役物６００を傾倒（回転移動）可能に構成してもよい。このように構成することで、傾倒役物６００を変位させる制御処理を簡素化することができる。

【６５６２】

＜第５８制御例における演出内容について＞

次に、図２２２２～図２２２４を参照して、本第５８制御例における特徴的な演出である役物演出について説明する。この役物演出は、リーチ態様が表示された後に実行される演出であり、遊技者が参加可能な演出（枠ボタン２２に対する操作を促す演出）と、その後に実行される期待度を示唆可能な演出と、で少なくとも構成されている。より具体的には、役物演出が実行されると、遊技者に対して枠ボタン２２の操作を促すための表示態様が表示され、遊技者が枠ボタン２２を所定回数（３回）操作した場合に、演出結果を決定するための抽選を実行し、当該抽選の結果に応じて昇降役物５００及び傾倒役物６００の動作内容が異なる演出が実行される。

【６５６３】

この役物演出は、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも実行され易く構成されている。このように構成することで、役物演出が実行されることで遊技者に対して特別図柄抽選で大当たりに当選したのではないかと期待させることができる。よって、役物演出への関心を高め、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。また、役物演出の演出結果を決定するための抽選は、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）に当選し易く構成されている。このように構成することで、大当たり当選の期待度が高い演出が実行されることを期待している遊技者に対して、枠ボタン２２を積極的に操作させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

【６５６４】

図２２２２（ａ）は、役物演出の開始後における準備期間（役物演出の開始から１秒後まで）の演出態様の一例（役物演出の開始から０．５秒後）を示した図である。この役物演出は、変動時間が４２秒（基本時間３０秒且つ追加時間１２秒）の変動演出において実行される可能性がある１３秒間の演出であり、役物演出の実行が決定された場合、変動開始から３０秒が経過したタイミングで開始される。即ち、この役物演出は、特別図柄の抽選結果が確定表示されたタイミング（当該変動が開始されてから４３秒後（変動期間４２秒＋確定時間１秒））で終了されるように構成されている。役物演出を伴う変動演出では、主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして表示され、役物演出の実行開始時（変動の開始から３０秒後）に左図柄列及び右図柄列がリーチ態様で表示され、中図柄列のみが変動表示（図では下向きの矢印で表示）されている。また、役物演出が開始されると、１秒間で昇降役物５００が下限位置から昇降中間位置まで駆動される。

【６５６５】

図２２２２（ａ）に示した通り、役物演出の開始後、昇降役物５００が昇降中間位置に到達するまでの期間（準備期間）は、主表示領域Ｄｍにおいて遊技者に枠ボタン２２の操作を伴う演出が開始されることを示唆する表示態様が表示される。より具体的には、主表示領域Ｄｍにおける正面視上部に表示領域ＨＲ１０が形成され、表示領域ＨＲ１０には枠ボタン２２の操作を伴う演出が開始されることを示唆する表示態様（「ボタンを押して撃退できれば期待度ｕｐ！！」という文字）が表示される。これらの表示内容により、これから枠ボタン２２の操作を伴う演出が展開されることを遊技者に容易に理解させることができると共に、枠ボタン２２を操作する意欲を向上させることができる。

【６５６６】

また、主表示領域Ｄｍにおける正面視下方の左側には小表示領域Ｄｍ６１が形成され、小表示領域Ｄｍ６１には枠ボタン２２の操作有効期間を示すためのタイムゲージｔｇ１が表示される。小表示領域Ｄｍ６１の上部の小表示領域Ｄｍ６１ａには、枠ボタン２２の操作開始までの待機期間であることを示すための表示（「Ｒｅａｄｙ」という文字）が表示されている。

【６５６７】

主表示領域Ｄｍにおける正面視下方の右側には小表示領域Ｄｍ６２が形成され、枠ボタン２２の操作有効期間において、遊技者が枠ボタン２２を操作した回数を示すためのパワーゲージｐｇが表示される。このパワーゲージｐｇは、上述した役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行させるために必要な操作回数（３回）までゲージが溜まるように構成されている。ここで、枠ボタン２２の操作有効期間において、枠ボタン２２が４回以上操作された場合は、パワーゲージｐｇはＭＡＸの状態の表示態様（枠ボタン２２が３回操作された場合の表示態様）から変化して表示されることはない。

【６５６８】

これにより、遊技者によって枠ボタン２２が過剰に操作されることを抑制することができる。換言すれば、遊技者が枠ボタン２２を過剰に連打することによる振動の発生を抑制できるため、昇降役物５００を円滑に駆動させることができる。

【６５６９】

また、主表示領域Ｄｍにおける正面上方の左側には、小表示領域Ｄｓ１１において特図

１保留数（図では特図１保留数が２個であることを示す「２」）が表示され、小表示領域Ｄｓ１２において特図２保留数（図では特図２保留数が３個であることを示す「３」）が表示される。このように構成することで、昇降役物５００または傾倒役物６００が第３図柄表示装置８１の前面側で動作している場合でも、特別図柄の保留数を遊技者が把握することができる。また、本第５８制御例では、役物演出の実行されている期間において、保留図柄が表示されないように構成されている。これにより、役物演出に対する遊技者の注目度を適度に保つことができる。

【６５７０】

図２２２２（ｂ）は、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間（役物演出の開始１秒後から３秒後まで）の演出態様の一例を示した図である。より具体的には、役物演出が開始されてから１秒が経過すると、昇降役物５００が昇降中間位置に到達すると共に、表示領域ＨＲ１０には「パワーチャージ中」という文字が表示され、小表示領域Ｄｍ６１ａには操作有効期間（役物演出の開始１秒後～３秒後までの２秒間）が開始されたことを示すための表示態様（「Ｇｏ」という文字）が表示される。また、小表示領域Ｄｍ６１に表示された操作有効期間を示すためのタイムゲージｔｇ１において、操作有効期間の残り期間を示す残タイムゲージｔｇ１ａが減少し始める。主表示領域Ｄｍにおいて表示されている第３図柄は、上述した準備期間と同様にリーチ態様（中図柄列のみ変動）で表示されている。

【６５７１】

ここで、図２２２２（ｂ）は、操作有効期間において、遊技者によって枠ボタン２２が２回操作された場合の演出態様を示しており、小表示領域Ｄｍ６２におけるパワーゲージｐｇは、枠ボタン２２が操作された回数分溜まった状態（図ではゲージが２つ溜まった状態）で表示されている。なお、詳細については後述するが、枠ボタン２２の操作有効期間において、昇降役物５００は昇降中間位置に維持されており、主表示領域Ｄｍに表示されている第３図柄の正面視下方に位置している。また、主表示領域Ｄｍの正面視左側に形成された小表示領域Ｄｍ６４に表示されている表示態様は、後述する第５８制御例の第３変形例において表示されるものと同様であり、詳細な説明は後述する。

【６５７２】

また、当該操作有効期間では、昇降モータ５１０の励磁を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断し、昇降役物５００を昇降中間位置に維持するように構成されている。具体的には、昇降モータ５１０を励磁することにより発生する保持力（所謂、ホールディングトルク）と、励磁を中断している期間に発生する保持力（所謂、ディテントトルク）とによって昇降役物５００を昇降中間位置に維持するように構成されている。ここで、中断時間（５ｍｓ）は昇降モータ５１０が昇降役物５００の自重によって脱調し得ない値（設計値）として設定されている。これにより、昇降役物５００を所定位置に維持するための昇降モータ５１０の保持力を維持しつつ、昇降モータ５１０の発熱と消費電力の増加を抑制することができる。

【６５７３】

図２２２３（ａ）は、枠ボタン２２の操作有効期間（役物演出の開始１秒後から３秒後までの２秒間）が終了し、傾倒役物６００が傾倒中間位置まで反時計回りに回転移動され、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した状態を示した図である。より具体的には、役物演出では、枠ボタン２２の操作有効期間において枠ボタン２２が押下されたか否かに関わらず、操作有効期間が終了したタイミングから傾倒役物６００の駆動が開始され、回転移動した傾倒役物６００と、昇降中間位置に位置している昇降役物５００とが当接（衝突）する。これにより、昇降役物５００及び傾倒役物６００を用いた演出の迫力を高めることができる。表示領域ＨＲ１０においては、傾倒役物６００の駆動が開始されたタイミングから「加重攻撃中」という文字が表示される。

【６５７４】

また、詳細については後述するが、枠ボタン２２の操作有効期間において枠ボタン２２が３回操作され、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合のほうが、当該特定の抽選結果とならなかった場合よりも

、傾倒役物６００の移動速度が速くなるように構成している。より具体的には、特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合は、傾倒役物６００が起立位置から傾倒位置まで１秒間（役物演出の開始３秒後～４秒後まで）で到達するように回転移動し、特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合は、傾倒役物６００が起立位置から傾倒位置まで２秒間（役物演出の開始３秒後～５秒後まで）で到達するように回転移動する。これにより、派手な演出を好む遊技者に対して、傾倒役物６００の動作スピードを速くさせるために枠ボタン２２を積極的に押下させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

【６５７５】

更に、本第５８制御例では、傾倒モータ６１０を１ステップあたり１０ｍｓ未満のスピードで回転させる場合には昇降モータ５１０の励磁を１８ｍｓ実行した後に励磁を中断（解除）し、傾倒モータ６１０を１ステップあたり１０ｍｓ以上のスピードで回転させる場合には昇降モータ５１０の励磁を１８ｍｓより前（１０ｍｓ）に中断（解除）するように構成している。このように構成することで、傾倒モータ６１０を励磁することで保持（ホールディングトルクにより保持）する期間を変化させることができるため、より好適な停止制御を実行することができる。

【６５７６】

また、傾倒役物６００が傾倒中間位置まで回転移動したタイミングにおいて、傾倒役物６００の駆動制御が停止されるように構成されている。具体的には、傾倒役物６００が起立位置から傾倒中間位置まで回転移動するのに要する時間（演出結果を決定する抽選において、成功に対応する抽選結果の場合は１秒、成功に対応する抽選結果ではない場合は２秒）が経過したことに基づいて、傾倒モータ６１０の励磁を停止させ、傾倒役物６００は自重により変位し得る状態となるように構成されている。一方、昇降役物５００は、昇降モータ５１０を励磁することにより、昇降中間位置に維持されている。即ち、図２２２３（ａ）のように、傾倒役物６００が傾倒中間位置に位置している状態では、昇降モータ５１０により昇降中間位置に維持されている昇降役物５００に当接することで、傾倒役物６００が傾倒中間位置に維持される。

【６５７７】

このように構成することで、傾倒モータ６１０の脱調等に起因して、昇降役物５００と当接させるはずの傾倒役物６００が当接前に停止してしまった（所定時間内に傾倒中間位置まで到達しなかった）場合でも、傾倒役物６００を自重により変位させることで確実に当接させることができる。

【６５７８】

また、本第５８制御例では、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接しているか否かによって、昇降モータ５１０の励磁を周期的に中断する中断制御における周期と中断時間とを変化させて設定するように構成されている。具体的には、昇降役物５００が昇降中間位置に位置している期間において、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接していない場合には、昇降モータ５１０の励磁を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断する中断制御を実行し、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している場合には、昇降モータ５１０の励磁を８ｍｓ毎に２ｍｓ中断する中断制御を実行するように構成している。このように構成することで、昇降役物５００に対して傾倒役物６００の重さが加わった場合に、昇降モータ５１０の保持力を変化させることができる。よって、より好適な維持制御を実行することができる。

【６５７９】

なお、本第５８制御例では、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間は、傾倒モータ６１０の励磁を停止させることで、所定のタイミング（役物演出の開始６秒後）まで常に昇降役物５００に対して荷重（負荷）が掛かるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降モータ５１０の励磁を中断している期間において傾倒モータ６１０を励磁することによって、昇降モータ５１０の励磁が中断されている期間には昇降役物５００に荷重（負荷）が掛からないように構成してもよい。具体的には、昇降

モータ５１０の励磁を中断している期間は、傾倒モータ６１０を回転させずに励磁することで、傾倒モータ６１０に保持力（所謂、ホールディングトルク）を生じさせるように構成してもよい。このように構成することで、昇降モータ５１０の励磁が中断されている期間には、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接していても、昇降役物５００に対して傾倒役物６００による荷重（負荷）が生じないため、昇降役物５００が意図せず変位する不具合を抑制することができる。

【６５８０】

図２２２３（ｂ）は、枠ボタン２２の操作有効期間において、遊技者によって枠ボタン２２が３回操作され、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合の演出態様の一例を示した図である。

【６５８１】

役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合は、役物演出の開始から６秒後に、図２２２３（ｂ）に示すように、表示領域ＨＲ１０において「期待度ＵＰ！！」という文字が表示され、小表示領域Ｄｍ６１において「撃退成功」という文字が表示される。これらの表示態様は役物演出が終了するまで（特別図柄抽選の抽選結果が確定表示されるまで（変動の開始４３秒後まで））表示される。

【６５８２】

また、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合は、昇降役物５００を昇降中間位置に維持させるための維持制御が停止される。即ち、昇降役物５００は、自重によって下限位置まで変位する。また、昇降役物５００と当接することによって傾倒中間位置に維持されていた傾倒役物６００も同様に、自重によって傾倒位置まで変位する。このように構成することで、駆動手段（昇降モータ５１０及び傾倒モータ６１０）を用いることなく、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した状態から略同一方向へと変位させることができる。よって、駆動制御を簡素化しつつ、役物同士が連動した演出を実現することができる。その後、役物演出の開始９秒後から１２秒後の期間で、傾倒役物は起立位置まで駆動される。

【６５８３】

図２２２４は、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合の演出態様の一例を示した図である。ここで、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間に枠ボタン２２が３回操作され、演出結果を決めるための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合の演出態様と、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間に枠ボタン２２が３回以上操作されなかった（操作回数が２回以下であった）場合の演出態様とは、同一である。

【６５８４】

役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合は、表示領域ＨＲ１０において「表示妨害中」の文字が表示され、小表示領域Ｄｍ６１において「撃退失敗」の文字が表示される。また、傾倒役物６００が起立位置まで駆動され、その後、昇降役物５００が上限位置まで駆動される。より具体的には、役物演出の開始６秒後～８秒後までの期間で傾倒役物６００が起立位置まで駆動され、役物演出の開始８秒後～９秒後までの期間で昇降役物５００が上限位置まで駆動される。

【６５８５】

図２２２４に示した通り、昇降役物５００が上限位置まで変位した場合は、中図柄列が変動表示されている領域の前面側に昇降役物５００が位置するため、中図柄列の変動表示が遊技者から視認困難な状態となる。また、昇降役物５００が上限位置に到達してから３秒間（役物演出の開始９秒後～１２秒後）は、昇降モータ５１０を用いて昇降役物５００が上限位置に維持される。ここで、役物演出の開始１２秒後とは変動開始４２秒後（特別図柄が停止表示されるタイミング）を意味している。即ち、中図柄列が停止表示されるタ

イミングにおいて、中図柄列は昇降役物５００により遊技者から視認困難な状態となる。その後、全ての第３図柄が停止表示されると（役物演出の開始１２秒後）、１秒間で昇降役物が下限位置に向けて駆動され、当該駆動による変位（下降）中において停止されている中図柄が視認可能となる。

【６５８６】

このように構成することで、中図柄列の変動表示を視認することを妨害されたくない遊技者に対して、枠ボタン２２の操作を促すことができる。よって遊技の興趣を向上させることができる。

【６５８７】

また、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間において、枠ボタン２２が操作されなかった場合は、確実に（役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行することなく）昇降役物５００が上限位置まで移動される。このように構成することで、特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されてから視認可能となる（確定時間の１秒間に視認できる）演出態様を、遊技者が意図的に選択することができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。

【６５８８】

次に、図２２２５を参照して、役物演出における昇降役物５００と傾倒役物６００との動作内容について詳細に説明する。図２２２５（ａ）は、役物演出において、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合の昇降役物５００と傾倒役物６００との動作の流れを示した図である。より具体的には、図２２２５における縦方向は昇降役物５００及び傾倒役物の移動距離を表しており、横方向は経過時間を表している。ここで、図２２２５では、各役物における原点位置（昇降役物５００における下限位置、及び傾倒役物６００における起立位置）を実際の正面視（図２２２０参照）上下の関係と一致するように示している。即ち、昇降役物５００の正方向（昇降モータ５１０を正方向に回転させた場合に変位する方向）の変位は、図２２２５における上方向で示しており、傾倒役物６００の正方向（傾倒モータ６１０を正方向に回転させた場合に変位する方向）の変位は図２２２５における下方向で示している。

【６５８９】

図２２２５（ａ）に示すように、役物演出が開始されると、開始から１秒後までの期間ｔ１（１秒間）で昇降役物５００が下限位置から昇降中間位置まで駆動される。当該期間ｔ１では、図２２２２（ａ）に示した演出態様の演出が実行されている。その後、役物演出の開始１秒後から３秒後までの期間ｔ２（２秒間）は、昇降モータ５１０を用いて昇降役物５００が昇降中間位置に維持される。詳細については後述するが、この昇降役物５００が昇降中間位置に維持されている期間ｔ２においては、昇降役物５００が昇降中間位置に到達したタイミングにおいて昇降モータ５１０が励磁されていた部位を切替えることなく励磁することにより、昇降役物５００を昇降中間位置に維持させるための維持制御を実行するように構成されている。また、期間ｔ２においては、当該維持制御を所定の周期（５ｍｓ毎）に所定時間（５ｍｓ）中断させる中断制御を実行するように構成されている。このように構成することで、昇降中間位置に位置している昇降役物５００が意図せず変位することを抑制するための昇降モータ５１０の保持力を維持しつつ、昇降モータ５１０の発熱や消費電力の増加を抑制できる。

【６５９０】

一方、傾倒役物６００は、役物演出の開始から１秒後までの期間ｔ１（１秒間）、及び役物演出の開始１秒後から３秒後までの期間ｔ２（２秒間）において起立位置から変位せず、また、傾倒モータ６１０に対しての励磁も実行しない。また、当該期間ｔ２においては、図２２２２（ｂ）に示した演出態様を含む演出が実行されている。

【６５９１】

役物演出の開始３秒後から４秒後までの期間ｔ３（１秒間）は、昇降役物５００は期間ｔ２と同様に昇降モータ５１０によって昇降中間位置に維持されており、傾倒役物６００は起立位置から傾倒中間位置まで駆動される。その後、役物演出の開始４秒後から６秒後

までの期間ｔ４（２秒間）において、昇降役物５００は期間ｔ２及びｔ３と同様に昇降モータ５１０を用いて昇降中間位置に維持されており、傾倒役物６００の駆動制御は停止されている。即ち、上述した通り、昇降モータ５１０を励磁することにより昇降中間位置に維持されている昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接することで傾倒役物６００が反時計回りに変位することが規制され、傾倒役物６００が傾倒中間位置に維持される状態となる。

【６５９２】

また、詳細については後述するが、この昇降モータ５１０を用いて昇降中間位置に維持されている昇降役物５００と当接させることにより傾倒役物６００を傾倒中間位置に維持している期間ｔ４では、昇降モータ５１０を励磁している時間（励磁時間）と励磁を中断している時間（中断時間）とを変化して設定するように構成されている。より具体的には、昇降役物５００が昇降中間位置に位置している場合において、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接していない期間（図２２２５における、期間ｔ２及びｔ３）は５ｍｓの励磁と５ｍｓの中断とを繰り返す維持制御を実行し、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間（図２２２５における、期間ｔ４）は８ｍｓの励磁と２ｍｓの中断とを繰り返す維持制御を実行するように構成されている。

【６５９３】

このように構成することで、昇降役物５００に対して傾倒役物６００にかかる重力が加わっている場合に、昇降役物５００を昇降中間位置に維持するための昇降モータ５１０の保持力を変化させることができる。よって、より好適な維持制御を実行することができる。

【６５９４】

なお、本第５８制御例では、傾倒役物６００を役物演出の開始からの経過時間に対応して変位させるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、役物演出中に特定期間を設け、当該特定期間において枠ボタン２２が操作されたことに基づいて傾倒役物６００を変位させるように構成してもよい。このように構成することで、役物演出中の特定期間において、遊技者が任意のタイミングで傾倒役物６００を変位させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６５９５】

また、このように構成した場合、役物演出中の特定期間において枠ボタン２２が操作された回数に対応する表示態様（例えば、枠ボタン２２が操作される毎に上昇するゲージ）を表示するとよい。このように構成することで、より多様な演出態様を提供することができる。

【６５９６】

役物演出の開始６秒後から９秒後までの期間ｔ５（３秒間）は、昇降役物５００の維持制御が停止され、昇降役物５００及び傾倒役物６００が自重によって変位する。具体的には、昇降役物５００を昇降中間位置に維持するために実行されていた昇降モータ５１０の励磁と励磁の中断とを繰り返す制御を停止することで、昇降役物５００を昇降中間位置に維持する力と、傾倒役物６００を傾倒中間位置に維持する力が減少し、昇降役物５００及び傾倒役物６００が当接した状態で正面視（図２２２０参照）下方にむけて変位し始める。なお、本第５８制御例では、昇降役物５００と傾倒役物６００とが自重によって変位した場合における、昇降役物５００が昇降中間位置から下限位置にまで変位するのに要する時間と、傾倒役物６００が傾倒中間位置から傾倒位置まで変位するのに要する時間とが、３秒間以内となるように構成されている。

【６５９７】

また、本第５８制御例では、昇降モータ５１０の励磁を停止させることで昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した状態で昇降役物５００が下限位置（原点位置）まで可動するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、傾倒モータ６１０の励磁は停止した状態で、昇降モータ５１０を１２５ステップ負方向に回転させることにより、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した状態で昇降役物５００を下限位置（原点位

置）に可動させるように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した状態で、昇降役物５００が下限位置（原点位置）まで可動するのに要する時間を一定にすることができる。

【６５９８】

図２２２５（ａ）では、昇降役物５００と傾倒役物６００とが自重によって変位した場合において、昇降役物５００が下限位置に位置するまでに要した時間と、傾倒役物６００が傾倒位置に位置するまでに要した時間とが、最大値である３秒間であった場合を示している。ここで、本第５８制御例では、昇降役物５００と傾倒役物６００とが自重によって変位した場合に要した時間に関わらず、役物演出の開始９秒後までは、傾倒役物６００の駆動が再開されることはないように構成されている。即ち、役物演出の開始９秒後から１２秒後までの期間ｔ６において実行される、傾倒役物６００を起立位置まで駆動させる駆動制御は、昇降役物５００が下限位置に到達したタイミング、及び傾倒役物６００が傾倒位置に到達したタイミングによらず、役物演出の開始９秒後に（役物演出の開始からの経過時間に基づいて）実行されるように構成されている。

【６５９９】

このように構成することで、昇降役物５００及び傾倒役物６００の自重による変位に要して時間が変化した場合にも、駆動制御の内容を切替えるタイミングを統一することができるので、対応する表示態様を切替えるタイミングを容易に適応させることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

【６６００】

役物演出の開始９秒後から１２秒後までの期間ｔ６（３秒間）においては、昇降役物５００は下限位置に位置している状態で停止（昇降モータ５１０の励磁なし）しており、傾倒役物６００は傾倒位置から起立位置まで駆動される。次いで、役物演出の開始１２秒後から１３秒後までの期間ｔ７（１秒間）においては、昇降役物５００は下限位置に位置しており、傾倒役物６００は起立位置に位置している。また、当該期間ｔ７においては、昇降モータ５１０及び傾倒モータ６１０が作動されることはない。

【６６０１】

次に、役物演出の演出結果を決定するための抽選において、特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合の昇降役物５００及び傾倒役物６００の動作内容について説明する。図２２２５（ｂ）は、役物演出の演出結果を決定するための抽選において、特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合の昇降役物５００と傾倒役物６００との動作の流れを示した図である。ここで、役物演出が開始されてから３秒後までの期間（期間ｔ１及びｔ２）における、昇降役物５００と傾倒役物６００との動作内容については、役物演出において、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合の昇降役物５００と傾倒役物６００との動作内容と同一であるため説明を省略する。

【６６０２】

役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功）に対応する抽選結果とならなかった場合は、役物演出の開始３秒後から５秒後までの期間ｔ８（２秒間）において、昇降役物５００が昇降中間位置に維持され、傾倒役物６００が起立位置から傾倒中間位置まで駆動される。即ち、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）であった場合（図２２２５（ａ）参照）に傾倒役物６００が起立位置から傾倒中間位置まで駆動される時間（１秒間）よりも長い時間（２秒間）で駆動される。

【６６０３】

これにより、遊技者が枠ボタン２２を操作することによって、傾倒役物６００の動作スピードが速くなり得るため、迫力のある演出を好む遊技者に対して積極的に枠ボタン２２を操作させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

【６６０４】

次いで、役物演出の開始５秒後から６秒後までの期間ｔ９（１秒間）においては、昇降

モータ５１０を用いて昇降役物５００が昇降中間位置に維持されており、傾倒役物６００の駆動制御は停止されている。即ち、上述した通り、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接することによって傾倒役物６００が反時計回りに変位されることが規制され、傾倒役物６００が傾倒中間位置に維持されている状態となる。

【６６０５】

なお、本第５８制御例では、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間において、傾倒モータ６１０の励磁を停止することによって、当該期間は常に昇降役物５００に対して傾倒役物６００の荷重が生じるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間において、昇降モータ５１０の励磁が中断されている期間は傾倒モータ６１０を励磁することによって保持（ホールディングトルクにより保持）し、昇降モータ５１０が励磁されている期間は傾倒モータ６１０の励磁を中断するように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物５００と傾倒役物６００とを当接状態で維持する場合において、駆動手段（駆動モータ）に掛かる負荷（消費エネルギー）を昇降モータ５１０と傾倒モータ６１０とに分散することができるため、より好適にパチンコ機１０の消費電力の増加を抑制することができる。

【６６０６】

役物演出の開始６秒後から８秒後までの期間ｔ１０（２秒間）においては、昇降役物５００は昇降モータ５１０を用いて昇降中間位置に維持されており、傾倒役物６００は起立位置まで駆動される。役物演出の開始８秒後から９秒後までの期間ｔ１１（１秒間）においては、昇降役物５００が上限位置まで駆動され、傾倒役物６００の駆動制御が停止されている。

【６６０７】

役物演出の開始９秒後から１２秒後までの期間ｔ１２（３秒間）においては、昇降役物５００が昇降モータ５１０を用いて上限位置に維持されており、傾倒役物６００は起立位置に位置している状態で停止している。役物演出の開始１２秒後から１３秒後までの期間ｔ１３（１秒間）においては、昇降役物５００が下限位置まで駆動され、傾倒役物６００は起立位置に位置している状態で停止している。

【６６０８】

次に、図２２２６を参照して、役物演出において、昇降モータ５１０を用いて昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させている期間における、昇降モータ５１０の励磁状況について説明をする。詳細については後述するが、本第５８制御例では昇降モータ５１０（ステッピングモータ）における励磁する部位を切替えることなく励磁することで、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、及び上限位置）に維持させるための維持制御が可能に構成されている。より具体的には、昇降モータ５１０の励磁する部位を指定するための励磁制御データを切替える（記憶エリア内で上書きする）ことなく、昇降モータ５１０を励磁させることで、昇降モータ５１０に保持力を生じさせ、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、及び上限位置）に維持することが可能に構成されている。

【６６０９】

また、当該維持制御を所定の周期（例えば、５ｍｓ毎）に所定時間（例えば、５ｍｓ）中断する中断制御を実行可能に構成され、傾倒役物６００が駆動されることにより昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した場合に、前記所定の周期を変化（例えば、８ｍｓ毎）させ、前記所定時間を変化（例えば、２ｍｓ）させることが可能に構成されている。このように構成することで、役物同士を当接（衝突）させる演出において、必要な保持力を維持することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

【６６１０】

図２２２６（ａ）は、昇降役物５００が所定位置（昇降中間位置、又は上限位置）に位置しており、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接していない期間（図２２２５の期間ｔ２、ｔ３、ｔ８、ｔ１０、及びｔ１２）における昇降役物５００の励磁状況の一例（

図２２２５の期間ｔ２、及びｔ３）を示したタイミングチャートである。
【６６１１】
図２２２６（ａ）に示すように、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接していない期間において、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持するための維持制御が開始されると、まず、１０ｍｓの間、昇降モータ５１０が励磁される。１０ｍｓ経過すると、維持制御（昇降モータ５１０の部位を切替えず励磁する制御）を５ｍｓ毎に中断させる中断制御が開始される。当該中断制御では、昇降モータ５１０の励磁が５ｍｓの間中断され、中断期間の５ｍｓが経過すると励磁が再開される（所謂、Ｄｕｔｙ比が５０％となるように励磁される）。
【６６１２】
ここで、昇降役物５００を所定位置に維持するための維持制御を周期的に中断する中断制御における周期（５ｍｓ毎）及び中断時間（５ｍｓ）は、昇降モータ５１０が昇降役物５００の自重により脱調しない値（設計値）で設定されている。本第５８制御例では、維持制御を中断する中断時間（例えば、５ｍｓ）を、昇降役物５００が変位し得ない（遊技者に変位していると認識されない）範囲で設定しているが、これに限るものではない。例えば、維持制御を再開する（昇降モータ５１０における、中断前に励磁していた部位を再び励磁する）ことによって、昇降役物５００を所定位置に復帰可能となる最大の中断時間を設定することにより、より長い中断時間を確保するように構成してもよい。このように構成することで、昇降モータ５１０の発熱や消費電力の増加を更に抑制しつつ、昇降役物５００を所定位置に位置させることができる。
【６６１３】
本第５８制御例では、昇降モータ５１０の励磁を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断する中断制御を傾倒役物６００が可動されるまで（役物演出開始から４秒経過したタイミングまで）所定回数（例えば、２９９回）繰り返し実行可能に構成されている。このように構成することで、昇降モータ５１０の励磁を中断する制御に係る制御処理を簡素化することができる。
【６６１４】
なお、本第５８制御例では、昇降モータ５１０を１０ｍｓ励磁することによって昇降役物５００を昇降中間位置に維持し、その後、昇降モータ５１０の励磁を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断する中断制御を実行し、当該中断制御を昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接するまで継続するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、当該中断制御が開始された後に、所定条件が成立した（消費電力が予め設定された規定値を超えた）場合に、５ｍｓの励磁を途中で打ち切って、昇降役物５００を自重によって下限位置に復帰（変位）させるように構成してもよい。このように構成することで、昇降モータ５１０を作動させている期間の消費電力に上限を設けることができる。
【６６１５】
また、昇降役物５００が昇降中間位置に位置しており、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接していない期間（図２２２５の期間ｔ２、期間ｔ３、及び期間ｔ１０）は、昇降モータ５１０が励磁されている状態で終了するように構成されている。
【６６１６】
次に、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合において、昇降役物５００が昇降中間位置に位置しており、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間（図２２２５（ａ）の期間ｔ４）の昇降モータ５１０の励磁状態について説明する。図２２２６（ｂ）は、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合において、昇降役物５００が昇降中間位置に位置しており、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間（図２２２５（ａ）の期間ｔ４）の昇降モータ５１０の励磁状態を示したタイミングチャートである。
【６６１７】
図２２２６（ｂ）に示した通り、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合において、昇降役物５００が昇降中間位

置に位置しており、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間（図２２２５（ａ）の期間ｔ４）は、まず、昇降モータ５１０が１８ｍｓ励磁される。１８ｍｓの励磁期間が経過すると、次いで、昇降モータ５１０の励磁を８ｍｓ毎に中断する中断制御が開始される。当該中断制御では、昇降モータ５１０の励磁が２ｍｓ中断される（所謂、Ｄｕｔｙ比が８０％となるように励磁される）。

【６６１８】

即ち、本第５８制御例は、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する場合に、昇降モータ５１０が励磁されている時間と昇降モータ５１０の励磁が中断されている時間との比率（所謂、Ｄｕｔｙ比）を変化して設定可能に構成されている。より具体的には、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接していない期間においては、昇降役物５００を所定位置に維持するための維持制御（昇降モータ５１０に対する励磁制御）を、５ｍｓ毎に５ｍｓの間中断する中断制御を実行し、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間においては、昇降役物５００を所定位置に維持するための維持制御（昇降モータ５１０に対する励磁制御）を、８ｍｓ毎に２ｍｓの間中断する中断制御を実行するように構成されている。

【６６１９】

このように構成することで、昇降役物５００を所定の位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための昇降モータ５１０の保持力を変化させることができ、より好適な維持制御を実行することができる。

【６６２０】

また、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合において、昇降役物５００が昇降中間位置に位置しており、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間（図２２２５（ａ）の期間ｔ４）は、昇降モータ５１０の励磁が中断されている状態で終了するように構成されている。

【６６２１】

即ち、本第５８制御例では、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する期間において、昇降モータ５１０が励磁されている状態で当該期間が終了する場合（図２２２５（ａ）参照）と、昇降モータ５１０の励磁が中断されている状態で当該期間が終了する場合（図２２２５（ｂ）参照）とがある。より具体的には、当該期間が経過した後に、昇降モータ５１０を回転させる場合には昇降モータ５１０を励磁している状態で当該期間が終了するように構成されている。このように構成することで、励磁方法を切替える（維持のための励磁から回転させるための励磁に切替える）タイミングにおいて、昇降モータ５１０の保持力によって昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持しておくことができる。よって、昇降モータ５１０に保持力（所謂、ホールディングトルク）が生じていない状態（ディテントトルクのみで保持されている状態）から励磁する部位を切替えることで、昇降モータ５１０が脱調するリスクを軽減することができる。

【６６２２】

また、本第５８制御例では、昇降モータ５１０の励磁を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断する中断制御を５ｍｓ励磁している期間に終了し、次いで昇降モータ５１０を１８ｍｓ励磁した後に８ｍｓ毎に２ｍｓ中断する中断制御を実行することで、昇降モータ５１０が励磁されている期間に傾倒役物６００が昇降役物５００に当接し易く構成されている。これにより、傾倒役物６００が当接（衝突）した際の衝撃で昇降役物５００が変位する不具合を抑制することができる。

【６６２３】

次に、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合において、昇降役物５００が昇降中間位置に位置しており、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間（図２２２５（ｂ）の期間ｔ９）における昇降モータ５１０の励磁状態について説明する。図２２２６（ｃ）は、役物演出

の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合において、昇降役物５００が昇降中間位置に位置しており、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間（図２２２５（ｂ）の期間ｔ９）における昇降モータ５１０の励磁状態を示したタイミングチャートである。

【６６２４】

図２２２６（ｃ）に示すように、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合において、昇降役物５００が昇降中間位置に位置しており、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間（図２２２５（ｂ）の期間ｔ９）では、まず、昇降モータ５１０が１０ｍｓ励磁される。１０ｍｓが経過すると、次いで、８ｍｓ毎に励磁を２ｍｓ中断させる中断制御の実行が開始される。

【６６２５】

即ち、本第５８制御例では、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する場合において、中断制御が開始されるまでの励磁時間を変化させて設定可能に構成されている。より具体的には、昇降役物５００を停止させる前の傾倒役物６００が第１条件（スピードデータ「１０」以上で駆動されている）を満たす場合には、第１初期時間（１０ｍｓ）を設定し、昇降役物５００を停止させる前の傾倒役物６００が第２条件（スピードデータ「１０」未満で駆動されている）を満たす場合には、第２初期時間（１８ｍｓ）を設定するように構成されている。このように構成することで、昇降モータ５１０の維持制御開始時に昇降モータ５１０が振動し得る場合であっても、減衰振動を停止させるための期間を確保することができ、より好適な停止制御を実行することができる。

【６６２６】

なお、本第５８制御例では、傾倒モータ６１０の回転スピードに応じて、励磁の中断を開始するまでの励磁時間（初期時間）を可変させるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降役物５００の変位速度を計測可能な加速度センサを設け、昇降役物５００が昇降中間位置に到達した後に所定条件（加速度センサの検出結果が速度０（停止）を示す検出結果である）が成立した場合に、所定時間（例えば、１０ｍｓ）より前に励磁を中断（解除）するように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物５００が完全に停止しているにも関わらず、昇降モータ５１０を励磁することで余計な電力を消費する不具合を抑制することができる。

【６６２７】

また、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合において、昇降役物５００が昇降中間位置に位置しており、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間（図２２２５（ｂ）の期間ｔ９）は、昇降モータ５１０が励磁されている状態で終了するように構成されている。

【６６２８】

＜第５８制御例における電気的構成について＞

次に、図２２２７から図２２３４を参照して、本第５８制御例における電気的構成について説明する。図２２２７は、本第５８制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本第５８制御例では、上述した第１制御例のパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点、昇降役物５００用の昇降モータ５１０と傾倒役物６００用の傾倒モータ６１０とを追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。

【６６２９】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２、昇降モータ５１０、傾倒モータ６１０がそれぞれ接続されている

。
【６６３０】
ここで、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）について説明する。これらの各種駆動モータは、例えば、公知のステッピングモータで構成され、パチンコ機に搭載されている各役物（昇降役物５００、及び傾倒役物６００）を動作させるために、各役物（昇降役物５００、及び傾倒役物６００）に対応付けて複数設けられている。この各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）は、対応する制御用ＩＣ（モータドライバ）によって駆動される。
【６６３１】
具体的には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１からモータ制御用ＩＣ（モータドライバ）に対して、回転のステップ数と、回転方向（正方向、または負方向）と、回転速度とを少なくとも含むコマンドを出力する。制御用ＩＣ（モータドライバ）は、出力されたコマンドに基づいて、対応する各種駆動モータを駆動する。なお、モータ制御用ＩＣ（モータドライバ）は、単一のＩＣで複数の駆動モータに対して動作を設定可能なものを採用してもよいし、複数のモータ制御用ＩＣ（モータドライバ）を設けて別々の役物に対応する駆動モータをそれぞれ動作させるように構成してもよい。複数の駆動モータに対して動作を設定可能なモータ制御用ＩＣ（モータドライバ）を採用する場合は、回転ステップ数等を送信するためのコマンドに、駆動モータの種別を特定するための情報を含ませて出力すればよい。
【６６３２】
昇降モータ５１０を例に挙げて、駆動モータの動作について説明する。設定されたコマンドに基づいて、制御用ＩＣ（モータドライバ）が昇降役物５００を動作させる場合は、１ステップの動作を実行させる毎に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に対して動作を実行させたことを通知するための信号（実行信号）が出力される。この実行信号により、ＭＰＵ２２１は、設定した動作の進捗を把握することができる。
【６６３３】
なお、音声ランプ制御装置１１３には、図示しないステップカウンタが設けられている。このステップカウンタは、役物毎に設けられており、各役物が原点位置から何ステップ動作したのかをカウントするカウンタである。即ち、原点位置を０ステップの位置として、制御用ＩＣからの実行信号を受信する度にその値が１ずつ更新される。より具体的には、役物が原点位置から張出位置へと向かう方向（正方向）へ１ステップ動作する毎にその値が１ずつ加算される。また、張出位置から原点位置へと向かう方向（負方向）へ１ステップ動作する毎にその値が１ずつ減算される。よって、ステップカウンタの値に基づいて各役物の動作位置を容易に把握することができる。
【６６３４】
ここで、原点位置とは、役物毎に設定されている特定の配置を指し、電源投入に基づく原点復帰において移行する位置のことである。具体的には、各役物に原点位置か否かを検出するための原点センサ（図示せず）が設けられており、電源投入時に原点センサがオンでなければ、原点センサがオンを検出するまで役物を変位させる（即ち、各種駆動モータを駆動する）。本第５８制御例では、昇降役物５００が下限位置（原点位置）か否かを検出するための下限位置センサ（原点センサ）設けられており、傾倒役物６００が起立位置（原点位置）か否かを検出するための起立位置センサ（原点センサ）が設けられている。この原点位置が、各役物の動作の基準位置となる。なお、上述したステップカウンタは、原点復帰により役物が原点位置となった場合（即ち、原点センサがオンを検出した場合）に、０にリセットされる。そして、上述した通り、モータ制御用ＩＣより出力される実行信号に基づいて、ステップカウンタの値が１ずつ更新される。
【６６３５】
また、各役物には張出位置か否かを検出するための張出センサ（図示せず）が設けられており、ステップカウンタの値が張出位置までの設計値となったタイミングにおいて張出センサ（図示せず）がオンを検出していない場合に、エラー状態と判定し、原点センサが

オンを検出するまで役物を変位させるように構成されている。より具体的には、本第５８制御例における昇降役物５００が上限位置に位置しているかを検出するための張出センサ（図示なし）を設け、ステップカウンタのカウンタ値が上限位置までのステップ数の設計値（２５０）となったタイミングにおいて張出センサがオンであるか判別し、当該張出センサがオンを検出していない場合には、第３図柄表示装置８１においてエラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）を表示すると共に、昇降役物５００を原点位置まで変位させるように構成されている。

【６６３６】

傾倒役物６００も同様に、傾倒役物６００が傾倒位置に位置しているかを検出するための張出センサ（図示なし）を設け、ステップカウンタのカウンタ値が傾倒位置までのステップ数の設計値（２５０）となったタイミングにおいて張出センサがオンを検出しているかを判別し、当該張出センサがオンを検出していない場合には、第３図柄表示装置８１においてエラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）を表示すると共に、傾倒役物６００を原点位置まで変位させるように構成されている。このように構成することで、駆動モータの脱調等により装飾用可動役物が正常に動作していない場合に当該装飾用可動役物を原点位置まで復帰（変位）させることができる。

【６６３７】

なお、本第５８制御例では、ステップカウンタの値が張出位置までの設計値となったタイミングにおいて張出センサ（図示せず）がオンを検出していない場合に、エラー状態と判定し、原点センサがオンを検出するまで役物を変位させるように構成しているがこれに限るものではない。例えば、張出位置よりも所定ステップ数（例えば、５ステップ）手前（原点位置側）の特定位置か否かを検出可能な特定位置センサを設け、張出位置に位置させる期間において当該特定位置センサがオンを検出した場合に、エラー表示態様を表示すると共に、原点位置まで変位させるように構成しても良い。より具体的には、上限位置よりも５ステップ手前（下限位置側）の特定位置に特定位置センサ（検出センサ）を設け、昇降役物５００を上限位置に維持する期間において当該特定位置センサがオンを検出した場合に、エラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）を表示すると共に、昇降役物５００を原点位置に変位させるように構成しても良い。このように構成することで、経年劣化等により昇降モータ５１０のトルクが低下することに起因して、昇降役物５００を上限位置に維持する期間において脱調が発生（意図せず下降）した場合に、昇降役物５００を原点位置に退避（変位）させることができる。

【６６３８】

次いで、モータ制御用ＩＣ（モータドライバ）による各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）の制御の一例について、図２２２８を参照して説明する。なお、説明を分かり易くするために、１ステップで９０度回転する（即ち、４ステップで１周する）ステッピングモータを例に取って説明するが、実際の各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）は、１ステップの回転角度をより細かく設定できるように構成されている。

【６６３９】

まず、図２２２８（ａ）は、ステッピングモータで構成される各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）の概要を示す図である。各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）は、対応するモータ制御用ＩＣに対して音声ランプ制御装置１１３から励磁制御データを送ることにより、その励磁制御データに対応した部位が励磁されるように構成されている。

【６６４０】

具体的には、図２２２８（ａ）に示す「Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄ」に対応した４桁の２進数で構成された励磁制御データによって、モータ制御用ＩＣにより励磁される。具体的には、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）の各部位（即ち、Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄの何れか）に対応する励磁制御データが「１」であれば励磁され、励磁制御データが「０」であれば励磁されない。例えば、励磁制御データが「１１００」であれば、Ａ及び

Ｂが励磁され、Ｃ及びＤは励磁されない。この励磁制御データは、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に設けられている励磁テーブル２２２ｃｇ（図２２２８（ｂ）参照）に規定されている。

【６６４１】

また、音声ランプ制御装置１１３には、励磁テーブル２２２ｃｇ（図２２２８（ｂ）参照）に規定された複数の励磁制御データの中から１の励磁制御データを選択して設定するために用いられる励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）が設けられている。この励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）は、「１」を起点として正方向に１ずつ更新することができ、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）の値が「４」となってから値が更新されると値が「１」に戻るループカウンタとなっている。

【６６４２】

この励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値が更新される毎に、対応する励磁制御データが読み出されて設定される。励磁制御データが設定されると、励磁制御データに基づく各部位の励磁が即座に行われる（即ち、励磁制御データの設定からタイムラグなく各種駆動モータが動作する）。更に、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）は、負の方向にも更新することができる。つまり、値が「１」を起点として、「１」→「４」→「３」→「２」→「１」の順番に更新することができる。負方向に更新する場合は、正方向に更新した場合と各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）の回転方向が逆向きになる。

【６６４３】

励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）を更新する方向（正方向であるか、負方向であるか）と、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）の更新頻度とは、動作を設定する役物の種別毎に予め定められている。なお、この励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）の最大値は各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）のステップ数に応じて変化する。例えば、１ステップで１度回転する（即ち、モータが１回転するのに３６０ステップを要する）駆動モータの場合、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）は「１」～「３６０」の範囲で更新されるループカウンタとなる。

【６６４４】

次いで、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）の各部位を励磁するための励磁制御データの具体例について、図２２２８（ｂ）を参照して説明する。図２２２８（ｂ）は、励磁制御データを規定した励磁テーブル２２２ｃｇと、その励磁テーブル２２２ｃｇに規定された励磁制御データに基づいて励磁された各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）の状態との対応関係を示す図である。なお、図２２２８（ｂ）に示した通り、励磁テーブル２２２ｃｇには、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値毎に励磁制御データが規定されている。また、本第５８制御例では、昇降モータ５１０と傾倒モータ６１０とは同一の構成であるため、励磁制御データは共通のものを用いるように構成されている。

【６６４５】

図２２２８（ｂ）に示した通り、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）に対応するシーケンスデータとして、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値「１」～「４」の順に「１１００，０１１０，００１１，１００１」の励磁制御データがそれぞれ規定されている。また、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励

磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値「１」に対応するシーケンスデータである「１１００」が設定されると、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）のＡ、及びＢの各位置が励磁される。また、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値「２」に対応するシーケンスデータである「０１１０」が設定されると、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）のＢ、及びＣの各部位が励磁されるので、励磁カウンタ値が「１」の状態から時計回りに９０度回転する。

【６６４６】

また、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値「３」に対応するシーケンスデータである「００１１」が設定されると、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）のＣ、及びＤの各位置が励磁され、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値「２」の状態から時計回りに９０度回転する。また、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値「４」に対応するシーケンスデータである「１００１」が設定されると、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）のＡ、及びＤの各位置が励磁されるので、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値が「３」の状態から時計回りに９０度回転する。

【６６４７】

このように図２２２８に示した励磁では、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値が正方向に１更新される毎に、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）が時計回りに９０度ずつ回転する。なお、上述した通り、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値が負方向に更新される場合は、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）が反時計回りに９０度ずつ回転する。

【６６４８】

以上のように、各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）の制御を、簡略化した動作モデルで説明したが、本第５８制御例で実際に用いられる各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）では、１ステップ毎に（即ち、励磁カウンタを１更新する毎に）より細かい角度で回転させることができる。即ち、各役物（昇降役物５００、及び傾倒役物６００）を変位させる場合は、変位させるステップ数に応じた回数だけ励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）のカウンタ値を１ずつ更新し、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、及び傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ）の更新毎にカウンタ値に対応する励磁制御データを設定することで、正確に各役物を変位させることができる。

【６６４９】

また、本第５８制御例では、上述した通り、昇降モータ５１０を用いて昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持するための維持制御を実行可能に構成されている。より具体的には、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持する場合に、昇降モータ５１０の部位を切替えることなく励磁することにより、昇降モータ５１０に保持力（所謂、ホールディングトルク）を発生させるように構成されている。

【６６５０】

即ち、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持する場合は、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ）のカウンタ値を更新すること無く、後述する励磁データ格納エリア（昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒ）に格納済みの励磁制御データに基づいて昇降モータ５１０を励磁する。これにより、昇降役物５００が自重や外力により意図せず変位する不具合を抑制することができる。

【６６５１】
更に、本第５８制御例では、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を、周期的に中断する中断制御を実行することが可能に構成されている。即ち、昇降モータ５１０の部位を切替えることなく励磁することによって保持（所謂、ホールディングトルクによる保持）する期間と、昇降モータ５１０の励磁を中断（所謂、ディテントトルクによって保持）する期間とを、交互に繰り返すことで、昇降モータ５１０の保持力を最低限維持しつつ、消費電力の削減、および昇降モータ５１０の発熱を抑制することができる。
【６６５２】
また、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断する中断制御を実行する場合に、励磁している時間と、励磁を中断している時間との比率（所謂、Ｄｕｔｙ比）を変化して設定することが可能に構成されている。このように構成することで、昇降役物５００に加わる外力が変化した場合（必要な保持力が変化した場合）に、昇降モータ５１０に発生させる保持力を変化させることができる。
【６６５３】
次に、図２２２９を参照して、本第５８制御例の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図２２２９は、本第５８制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。上述した第１制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２（図２８（ａ）参照）に対して、役物演出実行抽選テーブル２２２ｃａ、役物演出結果抽選テーブル２２２ｃｂ、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃ、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄ、傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅ、励磁中断テーブル２２２ｃｆ、及び励磁テーブル２２２ｃｇが追加されている点で相違している。
【６６５４】
図２２３０（ａ）を参照して、上述した役物演出実行抽選テーブル２２２ｃａの詳細について説明する。図２２３０（ａ）は、役物演出実行抽選テーブル２２２ｃａの規定内容を示した図である。
【６６５５】
図２２３０（ａ）に示した通り、役物演出実行抽選テーブル２２２ｃａには、特別図柄抽選の抽選結果毎に、変動時間が４２秒（基本時間３０秒、且つ追加時間１２秒）の特別図柄の変動期間において役物演出を実行させるか否かを判定する判定値の範囲が規定されている。具体的には、図２２３０（ａ）に示した通り、特別図柄の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲が役物演出の実行と判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「８０～９９」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。一方、特別図柄の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３９」の範囲が役物演出の実行と判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「４０～９９」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。
【６６５６】
演出カウンタ２２３ｆは、「０～９９」の範囲で更新されるループカウンタで構成されているので、役物演出が実行され得る変動演出（変動時間４２秒に対応する変動演出）において、当該変動演出が大当たりに対応するものであった場合、８０％（８０／１００）の割合で役物演出の実行と判定され、当該変動演出が外れに対応するものであった場合、４０％（４０／１００）の割合で役物演出の実行と判定される。即ち、役物演出が実行され得る変動演出（変動時間４２秒の変動演出）において、役物演出が実行される割合は、特別図柄の抽選結果が「大当たり」である場合のほうが「外れ」である場合よりも４０％高くなるように構成されている。このため、役物演出が実行された場合に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりなのではないかと期待させることができ、遊技者の遊技に対する興

趣をより向上させることができる。
【６６５７】
図２２３０（ｂ）を参照して、上述した役物演出結果抽選テーブル２２２ｃｂの詳細について説明する。図２２３０（ｂ）は、役物演出結果抽選テーブル２２２ｃｂの規定内容を示した図である。
【６６５８】
図２２３０（ｂ）に示した通り、役物演出結果抽選テーブル２２２ｃｂには、特別図柄の抽選結果毎に、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間内に枠ボタン２２が３回操作された場合に、役物演出の演出結果を成功と判定する判定値（カウンタ値）の範囲が規定されている。具体的には、図２２３０（ｂ）に示した通り、特別図柄の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲が役物演出の演出結果が成功と判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「８０～９９」の範囲が役物演出の演出結果が失敗と判定される判定値として規定されている。一方、特別図柄の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３９」の範囲が役物演出の演出結果が成功と判定される判定値として規定されており、演出カウンタ２２３ｆの値「４０～９９」の範囲が役物演出の演出結果が失敗と判定される判定値として規定されている。
【６６５９】
即ち、変動演出中に実行される役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間内に枠ボタン２２が３回押下された場合、当該変動演出が大当たりに対応するものであれば８０％（８０／１００）の割合で役物演出の演出結果が成功と判定され、当該変動演出が外れに対応するものであれば４０％（４０／１００）の割合で役物演出の演出結果が成功と判定される。即ち、変動演出中に実行される役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間内に枠ボタン２２が３回押下された場合に役物演出の演出結果が成功と判定される割合は、当該変動演出が大当たりに対応するものである場合のほうが外れに対応するものである場合よりも４０％高くなるように構成されている。
【６６６０】
このように構成することで、大当たり当選の期待度が高い演出が実行されることを期待している遊技者に対して、積極的に枠ボタン２２を操作させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【６６６１】
図２２３１（ａ）を参照して、上述した昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃについて説明する。図２２３１（ａ）は、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃの規定内容を示した図である。この昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃは、役物演出において昇降役物５００を変位させるための昇降モータ５１０の動作内容を示すデータが規定されたデータテーブルである。より具体的には、後述する昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａの値に対応付けて、スピードデータ、ステップ数データ、及び方向データが規定されている。
【６６６２】
ここで、各役物駆動テーブル（昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃ、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄ、及び傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅ）におけるスピードデータは、昇降モータ５１０を作動させる場合における、１ステップあたりの所要時間（ｍｓ）を示したデータである。例えば、スピードデータが「４」である場合には、４ｍｓあたり１ステップ変位（回転）させることを示しており、スピードデータが「８」である場合には８ｍｓあたり１ステップ変位（回転）させることを示している。即ち、スピードデータに規定された値が小さくなるほど、昇降モータ５１０の回転速度、及び昇降役物５００の移動速度が速くなる。ここで、１ステップ変位（回転）させるために励磁を切替えるまでの期間は、昇降モータ５１０を励磁するように構成されている。即ち、昇降モータ５１０を回転させている期間は、常に昇降モータ５１０の何れかの部位（図２２２８参照）を励磁している。
【６６６３】

また、各役物駆動テーブル（昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃ、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄ、及び傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅ）におけるステップ数データは、昇降モータ５１０を回転させるステップ数を示したデータである。ここで、昇降役物５００を下限位置から昇降中間位置までの距離で変位させるためのステップ数（設計値）が１２５ステップであり、昇降役物５００を昇降中間位置から上限位置までの距離で変位させるためのステップ数（設計値）が１２５ステップである。

【６６６４】

また、各役物駆動テーブル（昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃ、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄ、及び傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅ）における方向データは、昇降モータ５１０を回転させる方向を示したデータであり、正方向とは、昇降役物５００を正面視（図２２２０参照）上方に向けて変位（上昇）させる回転方向を示しており、負方向とは、昇降役物５００を正面視（図２２２０参照）下方に向けて変位（下降）させる回転方向を示している。

【６６６５】

図２２３１（ａ）に示した通り、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃには、昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて、１ステップあたり８ｍｓを要するスピードで、１２５ステップの正方向の回転動作が規定され、昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値「０２Ｈ」に対応付けて、１ステップあたり８ｍｓを要するスピードで、１２５ステップの正方向の回転動作が規定され、昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値「０３Ｈ」に対応付けて、１ステップあたり４ｍｓを要するスピードで、２５０ステップの負方向の回転動作が規定されている。

【６６６６】

詳細については後述するが、本第５８制御例では、昇降役物５００が下限位置に位置している場合に、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃから昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて規定されたデータが昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃに格納され（図２２４７のＳ５６１３Ｃ参照）、役物演出が開始されてからの経過時間に対応して、昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃ内のデータが更新（加算されたポインタ値に対応するデータが上書き）される（図２２４７のＳ５６２２Ｃ、Ｓ５６２９Ｃ参照）。

【６６６７】

即ち、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃにおける昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて昇降モータ５１０を作動させた場合、昇降役物５００は１０００ｍｓ（８ｍｓ×１２５ステップ）で下限位置（図２２２０（ａ）参照）から昇降中間位置（図２２２０（ｄ）参照）まで変位される。

【６６６８】

また、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃにおける昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値「０２Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて昇降モータ５１０を作動させた場合、昇降役物５００は１０００ｍｓ（８ｍｓ×１２５ステップ）で昇降中間位置（図２２２０（ｄ）参照）から上限位置（図２２２０（ｂ）参照）まで変位され、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃにおける昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値「０３Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて昇降モータ５１０を作動させた場合、昇降役物５００は１０００ｍｓ（４ｍｓ×２５０ステップ）で上限位置（図２２２０（ｂ）参照）から下限位置（図２２２０（ａ）参照）まで変位される。

【６６６９】

次に、図２２３１（ｂ）を参照して、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄについて説明する。図２２３１（ｂ）は傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄの規定内容を示した図である。この傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄは、役物演出において演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合の、傾倒役物６００の変位動作を実現するための駆動データが規定されているデータテーブルである。

【６６７０】

図２２３１（ｂ）に示した通り、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄには、後述する傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて、１ステップあたり８ｍｓを要するスピードである１２５ステップの正方向の回転動作が規定され、傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂのポインタ値「０２Ｈ」に対応付けて、１ステップあたり１２ｍｓを要するスピードである２５０ステップの負方向の回転動作が規定されている。

【６６７１】

ここで、傾倒役物６００を起立位置から傾倒中間位置まで回転移動させるために必要なステップ数（設計値）が１２５ステップであり、傾倒役物６００を傾倒中間位置から傾倒位置まで回転移動させるために必要なステップ数（設計値）が１２５ステップであり、傾倒役物６００を傾倒位置から起立位置まで回転移動させるために必要なステップ数（設計値）が２５０ステップである。また、本第５８制御例では、傾倒モータ６１０を正方向に回転させることで傾倒役物６００が正面視（図２２２０参照）反時計回りに回転移動するように構成され、傾倒モータ６１０を負方向に回転させることで傾倒役物６００が正面視（図２２２０参照）時計回りに回転移動するように構成されている。

【６６７２】

即ち、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄにおける傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂの値「０１Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて傾倒モータ６１０を作動させた場合、傾倒役物６００を１０００ｍｓ（８ｍｓ×１２５ステップ）で起立位置（図２２２０（ａ）参照）から傾倒中間位置（図２２２０（ｄ）参照）まで変位させることができる。また、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄにおける傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂの値「０２Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて傾倒モータ６１０を作動させた場合、傾倒役物６００を３０００ｍｓ（１２ｍｓ×２５０ステップ）で傾倒位置（図２２２０（ｃ）参照）から起立位置（図２２２０（ａ）参照）まで変位させることができる。

【６６７３】

ここで、本第５８制御例では、上述した通り役物演出における役物演出の演出結果を決定するための抽選の抽選結果が特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）であった場合に、傾倒役物６００が傾倒中間位置から傾倒位置まで自重により変位されるように構成されている。このため、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄには、傾倒役物６００を傾倒中間位置から傾倒位置まで変位させるためのデータは規定されていない。よって、変位手段（傾倒役物６００）を変位させるために用いるデータ量を軽減することができる。

【６６７４】

次に、図２２３１（ｃ）を参照して、上述した傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅについて説明する。図２２３１（ｃ）は、傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅの規定内容を示した図である。この傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅは、役物演出において演出結果を決めるための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合の傾倒役物６００の変位動作を実現するための駆動データが規定されたデータテーブルである。

【６６７５】

図２２３１（ｃ）に示した通り、傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅには傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂの値「０１Ｈ」に対応付けて、１ステップあたり１６ｍｓを要するスピードである１２５ステップの正方向の回転動作が規定され、傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂのポインタ値「０２Ｈ」に対応付けて、１ステップあたり１６ｍｓを要するスピードである１２５ステップの負方向の回転動作が規定されている。

【６６７６】

これにより、傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅにおける傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂの値「０１Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて傾倒モータ６１０を作動させた場合、傾倒役物６００を２０００ｍｓ（１６ｍｓ×１２５ステップ）で起立位置（図２２２０（ａ）参照）から傾倒中間位置（図２２２０（ｄ）参照）まで変位させることができ、傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅにおける傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃ

ｆｂの値「０２Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて傾倒モータ６１０を作動させた場合、傾倒役物６００を２０００ｍｓ（１６ｍｓ×１２５ステップ）で傾倒中間位置（図２２２０（ｄ）参照）から起立位置（図２２２０（ａ）参照）まで変位させることができる。

【６６７７】

次に、図２２３１（ｄ）を参照して、上述した励磁中断テーブル２２２ｃｆについて説明する。図２２３１（ｄ）は、励磁中断テーブル２２２ｃｆの規定内容を示した図である。この励磁中断テーブル２２２ｃｆは、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる場合に参照されるデータテーブルである。具体的には、後述する駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納される状況データの値に対応付けて、維持制御を周期的に中断する中断制御を開始するまでの励磁時間を示す初期励磁データと、維持制御を中断する中断時間を示す中断時間データと、中断される周期（何ｍｓ毎に中断するか）を示す励磁時間データが規定されている。

【６６７８】

図２２３１（ｄ）に示した通り、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納される状況データ「０２Ｈ」に対応付けて、昇降モータ５１０を１０ｍｓ励磁（初期励磁）した後、５ｍｓの中断を５ｍｓ毎に実行させるためのデータが規定され、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納される状況データ「０４Ｈ」に対応付けて、昇降モータ５１０を１８ｍｓ励磁（初期励磁）した後、２ｍｓの中断を８ｍｓ毎に実行させるためのデータが規定され、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納される状況データ「０９Ｈ」に対応付けて、昇降モータ５１０を１０ｍｓ励磁（初期励磁）した後、２ｍｓの中断を８ｍｓ毎に実行させるためのデータが規定され、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納される状況データ「０ＡＨ」に対応付けて、昇降モータ５１０を１０ｍｓ励磁（初期励磁）した後、５ｍｓの中断を５ｍｓ毎に実行させるためのデータが規定され、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納される状況データ「０ＣＨ」に対応付けて、昇降モータ５１０を１０ｍｓ励磁（初期励磁）した後、５ｍｓの中断を５ｍｓ毎に実行させるためのデータが規定されている。

【６６７９】

これにより、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納される格納データに応じて、励磁を中断させるまでの時間（初期励磁）を変化させることができる。よって、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持する各期間毎に、より好適な停止制御を実行することができる。

【６６８０】

また、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納される格納データに応じて、励磁を中断させる周期（換言すれば、中断時間及び励磁時間）を変化させて設定させることができるので、昇降役物５００を所定位置に維持するための昇降モータ５１０における保持力を変化させることができ、より好適な維持制御を実行することができる。

【６６８１】

なお、本第５８制御例では、励磁中断テーブル２２２ｃｆから選択されたデータが励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納されると、予め設定された期間が経過するまでは当該データに基づいて昇降モータ５１０を励磁するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降役物５００が昇降中間位置に位置していることを検知可能な検知手段を設け、中断制御が開始された後であっても、当該検知手段の検知状況に応じて励磁時間及び中断時間を変化させて設定（励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに新しくデータを上書きして設定）可能に構成してもよい。このように構成することで、中断制御が開始されてからも昇降モータ５１０の保持力を変化させることができるので、より好適な保持制御を実行することができる。

【６６８２】

次に、図２２３２を参照して、本第５８制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図２２３２は、本第５８制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図２２３２に示した通り、本第５８

制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図２８（ｂ）参照）に対して、従変動時間タイマ２２３ｃａ、役物演出フラグ２２３ｃｂ、役物演出タイマ２２３ｃｃ、役物演出成功フラグ２２３ｃｄ、操作回数カウンタ２２３ｃｅ、及び役物駆動関連エリアｃｆが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【６６８３】

従変動時間タイマ２２３ｃａは、第１特別図柄の変動時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この従変動時間タイマ２２３ｃａは、第１特別図柄の変動が開始される場合に、当該変動の変動期間に対応する値がタイマ値として設定され（図２２３６のＳ４９０２Ｃ参照）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図２２３５参照）において、演出更新処理（図２２４１）が実行された場合に、タイマ値が１ずつ減算される（図２２４１のＳ５４０２Ｃ参照）。

【６６８４】

役物演出フラグ２２３ｃｂは、役物演出を伴う変動演出の実行中（確定時間含む）であることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出フラグ２２３ｃｂは、役物演出の実行が決定された場合において、変動開始時にオンに設定され（図２２３８のＳ５０１６Ｃ参照）、役物演出が終了したタイミングでオフに設定される（図２２４５のＳ５５０４Ｃ参照）。

【６６８５】

役物演出タイマ２２３ｃｃは、役物演出が開始されてからの経過時間を計時するためのタイマであり、役物演出が開始されるタイミングで役物演出の演出時間（１３秒）に対応する値がタイマ値として設定され（図２２４１のＳ５４０６Ｃ参照）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図２２３５参照）における演出更新処理（図２２４１参照）において、役物演出更新処理（図２２４２参照）が実行された場合に、タイマ値が１減算される（図２２４２のＳ５４２１Ｃ参照）。これにより、特別図柄が停止してからの確定時間（１秒間）を含む期間で実行される役物演出において、役物演出が開始されてからの経過時間に応じて適当な処理を実行することができる。

【６６８６】

役物演出成功フラグ２２３ｃｄは、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となったことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出成功フラグ２２３ｃｄは、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合にオンに設定され（図２２４０のＳ５３２７Ｃ参照）、役物演出が終了したタイミングでオフに設定される（図２２４５のＳ５５０３Ｃ参照）。

【６６８７】

操作回数カウンタ２２３ｃｅは、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間において、枠ボタン２２が操作された回数を計数するためのカウンタである。この操作回数カウンタ２２３ｃｅは、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間において枠ボタン２２が操作された場合にカウンタ値が１加算され（図２２４０のＳ５３２２Ｃ参照）、当該操作有効期間が経過した場合にカウンタ値に０が設定される（図２２３９のＳ５３０２Ｃ参照）。また、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値は４以上に更新されることはないように構成されている。このように構成することで、枠ボタン２２を余計に操作された場合に、処理が煩雑となることを抑制することができる。

【６６８８】

なお、本第５８制御例では操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値に上限（３回）を設定し、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間において枠ボタン２２を４回以上操作されてもカウンタ値、及びカウンタ値に対応する表示態様を更新しないように構成しているが、これに限るものではない。例えば、役物演出における枠ボタン２２の操作有効

期間では、枠ボタン２２が操作される毎に操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が上限無く加算され、加算後のカウンタ値に対応する表示態様（例えば、カウンタ値に対応してカウントアップされる数字）を表示するように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が枠ボタン２２を短期間で所定回数（３回）まで操作してしまい、遊技者が退屈してしまう不具合を抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６６８９】

役物駆動関連エリア２２３ｃｆは、昇降役物５００及び傾倒役物６００を駆動させるための各種タイマやフラグ等を有する記憶領域である。ここで、図２２３３を参照して、役物駆動関連エリア２２３ｃｆの内容について説明する。図２２３３は、役物駆動関連エリア２２３ｃｆの内容を示した図である。

【６６９０】

図２２３３に示した通り、役物駆動関連エリア２２３ｃｆには、昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａ、傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂ、昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃ、傾倒役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｄ、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅ、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆ、昇降モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇ、傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｈ、中断時間タイマ２２３ｃｆｉ、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊ、昇降モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｋ、傾倒モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｌ、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍ、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎ、昇降モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｏ、傾倒モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｐ、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑ、昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒ、及び傾倒モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｓが設けられている。

【６６９１】

昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａは、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃから昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃに格納するデータを選択する場合に参照されるポインタであり、初期状態ではポインタ値「００Ｈ」が設定される。この昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａは、役物演出が開始される場合にポインタ値「０１Ｈ」が設定され（図２２４７のＳ５６１２Ｃ参照）、役物演出が開始されてからの経過時間に基づいてポインタ値に１が加算される（図２２４７のＳ５６２１Ｃ、及びＳ５６２８Ｃ参照）。また、この昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａは、役物演出が終了したタイミングでポインタ値「００Ｈ」が設定される。

【６６９２】

傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂは、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄまたは傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅから傾倒役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｄに格納するデータを選択する際にポインタ値が参照されるポインタであり、初期状態ではポインタ値「００Ｈ」が設定される。この傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂは、役物演出において傾倒役物６００の変位を開始させる場合にポインタ値「０１Ｈ」が設定され（図２２４８のＳ５６３２Ｃ参照）、役物演出が開始されてからの経過時間に基づいてポインタ値に１が加算される（図２２４８のＳ５６３２Ｃ、及びＳ５６３５Ｃ参照）。

【６６９３】

昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃは、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃから選択されたデータが格納される記憶領域である。この昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃは、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃから昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値を参照して選択されたデータが格納され（図２２４７のＳ５６１３Ｃ、Ｓ５６２２Ｃ、及びＳ５６２９Ｃ参照）、役物演出が終了した場合にエリア内がクリアされる（図２２４５のＳ５５０７Ｃ参照）。

【６６９４】

傾倒役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｄは、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄまたは傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅから選択されたデータが格納される記憶領域である。この傾倒役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｄは、傾倒役物第１駆動テーブル

２２２ｃｄまたは傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅから傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂのポインタ値を参照して選択されたデータが格納され（図２２４８のＳ５６３３Ｃ、及びＳ５６３６Ｃ参照）、役物演出が終了した場合にエリア内がクリアされる（図２２４５のＳ５５０８Ｃ参照）。

【６６９５】

駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅは、昇降モータ５１０及び傾倒モータ６１０の駆動状況を特定するためのデータを格納する記憶領域である。より具体的には、役物演出における昇降役物５００及び傾倒役物６００の動作内容を基に区切られた期間（図２２２５参照）毎に対応する状況データを格納し、初期状態では状況データとして「００Ｈ」が設定される。ここで、図２２３４を参照して、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅの詳細について説明する。この駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅには、昇降モータ５１０を正方向に回転させるために励磁し、傾倒モータ６１０を励磁しない期間（図２２２５のｔ１参照）は、状況データとして「０１Ｈ」が設定され、昇降モータ５１０を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ６１０を励磁しない期間（図２２２５のｔ２参照）は、状況データとして「０２Ｈ」が設定される。

【６６９６】

また、昇降モータ５１０を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ６１０を正方向に回転するように励磁する期間（図２２２５のｔ３参照）は、状況データとして「０３Ｈ」が設定され、昇降モータ５１０を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ６１０を励磁しない期間（図２２２５のｔ４参照）は、状況データとして「０４Ｈ」が設定され、昇降モータ５１０と傾倒モータ６１０とを共に励磁させない期間（図２２２５のｔ５参照）は、状況データとして「０５Ｈ」が設定され、昇降モータ５１０を励磁させずに、傾倒モータ６１０を負方向に回転させるために励磁する期間（図２２２５のｔ６参照）は、状況データとして「０６Ｈ」が設定され、昇降モータ５１０と傾倒モータ６１０とを共に励磁させない期間（図２２２５のｔ７参照）は、状況データとして「０７Ｈ」が設定され、昇降モータ５１０を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ６１０を正方向に回転させるために励磁する期間（図２２２５のｔ８参照）は、状況データとして「０８Ｈ」が設定され、昇降モータ５１０を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ６１０を励磁させない期間（図２２２５のｔ９参照）は、状況データとして「０９Ｈ」が設定され、昇降モータ５１０を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ６１０を負方向に回転させるために励磁する期間（図２２２５のｔ１０参照）は、状況データとして「０ＡＨ」が設定され、昇降モータ５１０を正方向に回転させるために励磁し、傾倒モータ６１０を励磁しない期間（図２２２５のｔ１１参照）は、状況データとして「０ＢＨ」が設定され、昇降モータ５１０を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ６１０を励磁しない期間（図２２２５のｔ１２参照）は、状況データとして「０ＣＨ」が設定され、昇降モータ５１０を負方向に回転させるために励磁し、傾倒モータ６１０を励磁しない期間（図２２２５のｔ１３参照）は、状況データとして「０ＤＨ」が設定される。

【６６９７】

図示は省略したが、役物演出が実行されていない期間は、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに状況データとして「００Ｈ」が設定される（図２２４５のＳ５５０９Ｃ参照）。これにより、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データを参照することで、各駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）に実行すべき制御内容を把握することができる。

【６６９８】

駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆは、上述した駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されたデータが更新（上書き）されたことを示すフラグである。この駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆは、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されたデータが更新された場合にオンに設定され（図２２４１のＳ５４０９Ｃ、図２２４２のＳ５４２７Ｃ、図２２４３のＳ５４４４Ｃ、及び図２２４４のＳ５４７４Ｃ参照）、昇降役物５００または傾倒役物

６００を駆動させるためのデータを対応する格納エリアに格納する場合にオフに設定される（図２２４６のＳ５６０２Ｃ参照）。これにより、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データと駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆとを参照することで、昇降役物５００及び傾倒役物６００を駆動するための駆動データを適当なタイミングで更新することができる。

【６６９９】

昇降モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇは、昇降役物５００を変位させるための昇降モータ５１０の励磁を開始（１ステップ目に対応する部位に切替えて励磁）させるためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この昇降モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇは、昇降役物５００の変位を開始させる場合にオンに設定され（図２２４１のＳ５４０８Ｃ、図２２４４のＳ５４８９Ｃ、及びＳ５４９７Ｃ参照）、昇降役物５００を変位させるための昇降モータ５１０の励磁を設定する場合にオフに設定される（図２２５０のＳ５７２３Ｃ参照）。これにより、昇降役物５００の変位開始時は、即座に昇降モータ５１０を１ステップ回転させるために昇降モータ５１０の部位を切替えて励磁することができる。

【６７００】

傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｈは、傾倒役物６００を変位させるための傾倒モータ６１０の励磁を開始（１ステップ目に対応する部位に切替えて励磁）させるためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｈは、傾倒役物６００の変位を開始させる場合にオンに設定され（図２２４３のＳ５４４３Ｃ、Ｓ５４５７Ｃ、図２２４４のＳ５４７３Ｃ、及びＳ５４８５Ｃ参照）、傾倒役物６００を変位させるための傾倒モータ６１０の励磁を設定する場合にオフに設定される（図２２５２のＳ５７４３Ｃ参照）。これにより、昇降役物５００と同様に、傾倒役物６００の変位開始タイミングにおいて、即座に１ステップ回転させるために昇降モータ５１０の部位を切替えて励磁することができる。

【６７０１】

中断時間タイマ２２３ｃｆｉは、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持するための昇降モータ５１０の励磁を周期的に中断する中断制御において、１回あたりの中断時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この中断時間タイマ２２３ｃｆｉは、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持するための昇降モータ５１０の励磁を周期的に中断させる場合に、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納されているデータを参照してタイマ値が設定され（図２２５１のＳ５７２９Ｃ参照）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図２２３５参照）におけるモータ出力処理（図２２４９参照）において、励磁中断処理（図２２５１参照）が実行された場合に、タイマ値が１ずつ減算される（図２２５１のＳ５７３０Ｃ参照）。

【６７０２】

また、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる期間において、当該期間が励磁を中断した状態で終了する場合は（図２２２６（ｂ）参照）、当該期間の終了時に中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値に０を設定する（図２２４３のＳ５４５４Ｃ参照）。これにより、昇降モータ５１０に対する励磁の再開を設定することなく、励磁を中断した状態で中断制御（周期的に中断する制御）を終了させることができる。

【６７０３】

励磁時間タイマ２２３ｃｆｊは、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持するために昇降モータ５１０を励磁している時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この励磁時間タイマ２２３ｃｆｊは、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持するために昇降モータ５１０を励磁させる場合に、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納されているデータを参照してタイマ値が設定され（図２２５１のＳ５７３４Ｃ、Ｓ５７２４Ｃ参照

）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図２２３５参照）におけるモータ出力処理（図２２４９参照）において、励磁中断処理（図２２５１参照）が実行された場合に、タイマ値が１ずつ減算される（図２２５１のＳ５７２５Ｃ参照）。

【６７０４】

また、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる期間において、当該期間が昇降モータ５１０を励磁した状態で終了する場合は（図２２２６（ａ）及び（ｃ）参照）、当該期間の終了時に励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値「０」が設定される（図２２４３のＳ５４４８Ｃ、図２２４４のＳ５４７８Ｃ、Ｓ５４８３Ｃ、Ｓ５４８８Ｃ、及びＳ５４９６Ｃ参照）。これにより、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる期間において、昇降モータ５１０が励磁されている状態で中断制御（周期的に中断させる制御）を終了させることができる。

【６７０５】

昇降モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｋは、昇降役物５００を変位させるための昇降モータ５１０の励磁を停止させる（昇降モータ５１０の部位を切り代えて励磁する制御を停止させる）タイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。昇降モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｋは、昇降役物５００を変位させる変位期間が経過した場合にオンに設定され（図２２４５のＳ５５０２Ｃ参照）、昇降モータ５１０の励磁の停止を設定するタイミングでオフに設定される（図２２４９のＳ５７０７Ｃ参照）。

【６７０６】

これにより、昇降役物５００の変位を停止させる場合に、適当なタイミングで昇降モータ５１０の励磁を停止させることができる。また、本第５８制御例では、昇降役物５００の変位を停止させた後、昇降モータ５１０を励磁することにより昇降役物５００を停止位置で維持する場合は、昇降モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｋがオンに設定されることはない。これにより、昇降役物５００が停止位置に到達した時点で励磁されていた昇降モータ５１０の部位を継続して励磁させることができる。

【６７０７】

傾倒モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｌは、傾倒役物６００を変位させるための傾倒モータ６１０の励磁を停止させるタイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。傾倒モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｌは、傾倒役物６００を変位させる変位期間が経過した場合にオンに設定され（図２２４３のＳ５４５０Ｃ、Ｓ５４６０Ｃ、図２２４４のＳ５４８０Ｃ、及びＳ５４９０Ｃ参照）傾倒モータ６１０の励磁の停止を設定するタイミングでオフに設定される（図２２４９のＳ５７１５Ｃ参照）。

【６７０８】

昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍは、励磁テーブル２２２ｃｇから昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒに励磁制御データを格納する場合に参照されるカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「１」が設定される。この昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍは、昇降モータ５１０を１ステップ回転させる毎に「１～４」の範囲でカウンタ値が更新（１加算、または１減算）されるカウンタである。具体的には、昇降モータ５１０を正方向に回転させる場合にカウンタ値に１が加算され（図２２５０のＳ５７２９Ｃ、及びＳ５７３０Ｃ参照）、昇降モータ５１０を負方向に回転させる場合にカウンタ値が１減算される（図２２５０のＳ５７３２Ｃ、及びＳ５７３３Ｃ参照）。

【６７０９】

また、この昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍは、昇降役物５００を変位させない期間においてカウンタ値が更新されることがないように構成されているため、当該カウンタ値を更新することなく励磁を継続、または中断状態から再開させることによって、昇降モータ５１０を回転させることなく保持力を発生させることができる。

【６７１０】

傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎは、励磁テーブル２２２ｃｇから傾倒モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｓに励磁制御データを格納する場合に参照されるカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「１」が設定される。この傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎは、傾倒モータを１ステップ回転させる毎に「１～４」の範囲でカウンタ値が更新（１加算、または１減算）されるカウンタである。具体的には、傾倒モータ６１０を正方向に回転させる場合にカウンタ値に１が加算され（図２２５２のＳ５７４９Ｃ、及びＳ５７５０Ｃ参照）、傾倒モータ６１０を負方向に回転させる場合にカウンタ値が１減算される（図２２５２のＳ５７５２Ｃ、及びＳ５７５３Ｃ参照）。

【６７１１】

昇降モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｏは、昇降モータ５１０の部位を切替えて励磁（モータを１ステップ回転）させる時間（間隔）を計時するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「０」が設定される。この昇降モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｏは、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図２２３５参照）におけるモータ出力処理（図２２４９参照）において、昇降モータ励磁切替処理（図２２５０参照）が実行された場合に、カウンタ値が１ずつ加算される（図２２５０のＳ５７２４Ｃ参照）。また、昇降モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｏのカウンタ値が、昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃに格納されたデータにおけるスピードデータの示す値まで加算されたことに基づいて、カウンタ値に０が設定され（図２２５０のＳ５７２６Ｃ参照）、昇降モータ５１０の部位を切替えて励磁（１ステップ回転）が設定される。

【６７１２】

傾倒モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｐは、傾倒モータ６１０の部位を切替えて励磁（モータを１ステップ回転）させる時間（間隔）を計時するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「０」が設定される。この傾倒モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｐは、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図２２３５参照）におけるモータ出力処理（図２２４９参照）において、傾倒モータ励磁切替処理（図２２５２参照）が実行された場合に、カウンタ値が１ずつ加算される（図２２５２のＳ５７４４Ｃ参照）。

【６７１３】

また、傾倒モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｐのカウンタ値が、傾倒役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｄに格納されたデータにおけるスピードデータの示す値まで加算されたことに基づいて、カウンタ値に０が設定され（図２２５２のＳ５７４６Ｃ参照）、傾倒モータ６１０の部位を切替えて励磁（１ステップ回転）が設定される。

【６７１４】

励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑは、励磁中断テーブル２２２ｃｆから駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データを参照して選択されたデータを格納するための記憶領域である。昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御の開始時に励磁中断テーブル２２３ｃｆから選択されたデータが格納され（図２２４７のＳ５６１５Ｃ、Ｓ５６１７Ｃ、Ｓ５６１９Ｃ、Ｓ５６２４Ｃ、及びＳ５６２６Ｃ参照）、役物演出の終了時に当該記憶領域がクリアされる（図２２４５のＳ５５１０Ｃ参照）。

【６７１５】

昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒは、励磁テーブル２２２ｃｇから昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値に対応するデータを格納するための記憶領域である。この昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒは、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値が更新された場合に励磁テーブル２２２ｃｇから選択されたデータが格納される（図２２５０のＳ５７３４Ｃ）。

【６７１６】

傾倒モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｓは、励磁テーブル２２２ｃｇから傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値に対応するデータを格納するための記憶領域

である。この傾倒モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｓは、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値が更新された場合に励磁テーブル２２２ｃｇから選択されたデータが格納される（図２２５２のＳ５７５４Ｃ参照）。

【６７１７】

＜第５８制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２２３５から図２２５２を参照して、本第５８制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。本第５８制御例では、上述した第１制御例に対して、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）に代えて変動表示設定処理（図２２３６のＳ４１１３Ｃ参照）を実行し、枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図２２３９のＳ４１０７Ｃ）を実行し、演出更新処理（図５８のＳ４１１１参照）に代えて、演出更新処理（図２２４１のＳ４１１１Ｃ参照）を実行し、役物駆動処理（図２２４６のＳ４１２１Ｃ参照）を追加して実行し、モータ出力処理（図２２４９のＳ４１２２Ｃ参照）を追加して実行する点で相違し、それ以外の処理の内容は同一である。同一処理の内容についてはその説明を省略する。

【６７１８】

まず。図２２３５を参照して、本第５８制御例におけるメイン処理の詳細について説明する。図２２３５は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【６７１９】

この本第５８制御例におけるメイン処理（図２２３５参照）のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１０６，Ｓ４１０８～Ｓ４１１０，Ｓ４１１２、及びＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理ではそれぞれ上述した第１制御例のメイン処理（図５８参照）におけるＳ４１０１～Ｓ４１０６，Ｓ４１０８～Ｓ４１１０，Ｓ４１１２、及びＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第５８制御例におけるメイン処理（図２２３５参照）では、Ｓ４１０６の処理が終了すると、次いで、後述する枠ボタン入力監視・演出処理を実行し（Ｓ４１０７Ｃ）、Ｓ４１０８の処理へ移行する。この枠ボタン入力監視・演出処理は、上述した第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）の処理内容に加え、本第５８制御例の役物演出において枠ボタン２２が操作された場合に対応する演出を設定する処理である。

【６７２０】

Ｓ４１０８～Ｓ４１１０の各処理では、上述した通り、第１制御例のＳ４１０８～Ｓ４１１０の各処理と同一の処理が実行され、Ｓ４１１０の処理が終了すると、後述する演出更新処理（Ｓ４１１１Ｃ）を実行する。この演出更新処理は、変動開始からの経過時間に対応する演出を設定する処理である。Ｓ４１１１Ｃの処理が終了すると、役物駆動処理（Ｓ４１２１Ｃ）を実行する。この役物駆動処理は、昇降役物５００と傾倒役物６００とを駆動させる場合に、駆動用のデータを設定する処理である。

【６７２１】

Ｓ４１２１Ｃの処理が終了すると、後述するモータ出力処理（Ｓ４１２２Ｃ）を実行する。このモータ出力処理は、昇降モータ５１０及び傾倒モータ６１０に対して励磁内容を示すデータを設定（モータドライバに対するコマンドを設定）する処理である。Ｓ４１２２Ｃの処理が終了すると、上述した第１制御例におけるＳ４１１２の処理と同一の処理であるＳ４１１２の処理を実行し、次いで、後述する変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｃ）を実行する。この変動表示設定処理は、上述した第１制御例における変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）の処理内容に加え、本第５８制御例における役物演出の実行有無を決定し、設定する処理である。Ｓ４１１３Ｃの処理が終了するとＳ４１１４の処理へ移行する。

【６７２２】

次に、図２２３６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｃ）について説明する。図２２３６は、この変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｃ）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ

４１１３Ｃ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２２３５参照）の中で実行され、上述したように、第１制御例の変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）と同一の処理内容に加え、役物演出の実行有無を決定して設定する処理である。

【６７２３】

この本第５８制御例における変動表示設定処理（図２２３６参照）のうち、Ｓ４９０１，Ｓ４９０２、及びＳ４９０４～Ｓ４９１１の各処理では、それぞれ上述した第１制御例の変動表示設定処理（図６６参照）におけるＳ４９０１，Ｓ４９０２、及びＳ４９０４～Ｓ４９１１の各処理と同一の処理が実行される。

【６７２４】

また、本第５８制御例における変動表示設定処理（図２２３６参照）では、Ｓ４９０２の処理が終了すると、次いで、変動パターンコマンドが示す変動時間を抽出し（Ｓ４９０１Ｃ）、抽出した変動時間に対応する値を従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値として設定する（Ｓ４９０２Ｃ）。Ｓ４９０２Ｃの処理が終了すると、特図１演出態様設定処理を実行し（Ｓ４９０３Ｃ）、Ｓ４９０４の処理に移行する。

【６７２５】

次に、図２２３７を参照して、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｃ）の内容について説明する。図２２３７は、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｃ）は、上述した第１制御例における特図１演出態様設定処理（図６７参照）に代えて実行される処理であり、第１制御例における特図１演出態様設定処理（図６７参照）と同一の内容に加え、役物演出の実行有無を決定し、設定する処理である。

【６７２６】

この本第５８制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｃ）のうち、Ｓ５００１～Ｓ５０１２の各処理では、それぞれ上述した第１制御例の特図１演出態様設定処理（図６７参照）におけるＳ５００１～Ｓ５０１２の各処理と同一の処理が実行される。

【６７２７】

また、本第５８制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｃ）では、Ｓ５０１０の処理において、チャンスモードであると判別しなかった場合（Ｓ５０１０：Ｎｏ）は、役物演出設定処理を実行し（Ｓ５００１Ｃ）、Ｓ５０１１の処理に移行する。

【６７２８】

次に、図２２３８を参照して、本第５８制御例における役物演出設定処理（Ｓ５００１Ｃ）の詳細について説明する。図２２３８は、役物演出設定処理（Ｓ５００１Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この役物演出設定処理（Ｓ５００１Ｃ）は、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｃ）にて実行されるものであって、役物演出の実行有無を決定して設定する処理である。

【６７２９】

この本第５８制御例における役物演出設定処理（Ｓ５００１Ｃ）では、まず、変動パターンコマンドが示す基本時間コマンドに含まれる変動時間と、加算時間コマンドに含まれる変動時間とを抽出し（Ｓ５０１１Ｃ）、抽出した変動時間が、基本時間３０秒且つ加算時間１２秒であるかを判別する（Ｓ５０１２Ｃ）。Ｓ５０１２Ｃの処理において、Ｓ５０１１Ｃの処理で抽出した変動時間が基本時間３０秒且つ加算時間１２秒であると判別しなかった場合には（Ｓ５０１２Ｃ：Ｎｏ）、役物演出を実行し得る変動に対応する変動時間ではないため、本処理を終了する。

【６７３０】

一方、Ｓ５０１２Ｃの処理において、Ｓ５０１１Ｃの処理で抽出した変動時間が基本時間３０秒且つ加算時間１２秒であると判別した場合には（Ｓ５０１２Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出実行抽選テーブル２２２ｃａを読み出し（Ｓ５０１３Ｃ）、読み出した役物演出実行抽選テーブル２２２ｃａを参照して役物演出の実行有無を決定し（Ｓ５０１４Ｃ）、役物演出を実行するかを判別する（Ｓ５０１５Ｃ）。

【６７３１】
　Ｓ５０１５Ｃの処理において、役物演出を実行すると判別しなかった場合には（Ｓ５０１５Ｃ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５０１５Ｃの処理において、役物演出を実行すると判別した場合には（Ｓ５０１５Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出フラグ２２３ｃｂをオンに設定し（Ｓ５０１６Ｃ）、本処理を終了する。
【６７３２】
　次に、図２２３９を参照して、本第５８制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｃ）の詳細について説明する。図２２３９は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｃ）は、上述した通り、第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０参照）に代えて実行される処理であり、第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０参照）の内容に加え、本第５８制御例における役物演出に枠ボタン２２が操作されたかを監視し、操作に対応する演出を設定する処理である。
【６７３３】
　本第５８制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｃ）のうち、Ｓ５３０１～Ｓ５３１６の各処理では、それぞれ上述した第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０参照）のＳ５３０１～Ｓ５３１６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第５８制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｃ）では、Ｓ５３０２の処理が終了すると、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒのカウンタ値が０であるかを判別し（Ｓ５３０１Ｃ）、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒのカウンタ値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ５３０１Ｃ：Ｎｏ）、Ｓ５３０３の処理へ移行する。
【６７３４】
　一方、Ｓ５３０１Ｃの処理において、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒのカウンタ値が０であると判別した場合には（Ｓ５３０１Ｃ：Ｙｅｓ）、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値に０を設定し（Ｓ５３０２Ｃ）、Ｓ５３０３の処理に移行する。これにより、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間（３秒間）が経過した場合に、当該操作有効期間に加算された押下回数の情報をクリア（０に設定）することができる。
【６７３５】
　また、本第５８制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｃ）では、Ｓ５３１４の処理において、チャンスモード中であると判別しなかった場合には（Ｓ５３１４：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されているデータを読み出し（Ｓ５３１６Ｃ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納された状況データが「０２Ｈ」であるかを判別する（Ｓ５３０３Ｃ）。Ｓ５３０３Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納された状況データが「０２Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５３０３Ｃ：Ｎｏ）、今回の操作方法と、実行中の演出内容と、に対応したボタン演出を設定し（Ｓ５３０４Ｃ）、Ｓ５３０９の処理に移行する。
【６７３６】
　一方、Ｓ５３０３Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納された状況データが「０２Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５３０３Ｃ：Ｙｅｓ）、操作回数カウント処理を実行し（Ｓ５３０５Ｃ）、Ｓ５３０９の処理に移行する。
【６７３７】
　図２２４０を参照して、本第５８制御例における操作回数カウント処理（Ｓ５３０５Ｃ）の詳細について説明する。図２２４０は、操作回数カウント処理（Ｓ５３０５Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この操作回数カウント処理（Ｓ５３０５Ｃ）は、枠ボタン入力監視・演出処理（図２２３９参照）において実行される処理であり、役物演出中の操作有効期間に枠ボタン２２が操作された回数を計数し、対応する演出を設定する処理である。
【６７３８】
　操作回数カウント処理（Ｓ５３０５Ｃ）が実行されると、まず、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が３未満であるかを判別し（Ｓ５３２１Ｃ）、操作回数カウンタ２２

３ｃｅのカウンタ値が３未満であると判別しなかった場合には（Ｓ５３２１Ｃ：Ｎｏ）、既に役物演出の実行有無を決定する抽選が実行されたことを意味するため、本処理を終了する。

【６７３９】

なお、本第５８制御例では、役物演出において演出結果を決定するための抽選を最大で１回まで実行させる構成としているが、これに限るものではない。具体的には、役物演出における演出結果を決定するための抽選において、特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合に、枠ボタン２２の操作有効期間内に新たに枠ボタン２２が３回（合計６回）操作されたことに基づいて、再度、演出結果を決定するための抽選を実行するように構成してもよい。

【６７４０】

このように構成することで、枠ボタン２２の操作回数が増えるほど、役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行させることができ、換言すれば、特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となる可能性を高めることができる。よって、特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となることを期待する遊技者に対して、枠ボタン２２を積極的に操作させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６７４１】

一方、Ｓ５３２１Ｃの処理において、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が３未満であると判別された場合には（Ｓ５３２１Ｃ：Ｙｅｓ）、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値に１を加算し（Ｓ５３２２Ｃ）、加算後の操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が３であるかを判別する（Ｓ５３２３Ｃ）。Ｓ５３２３Ｃの処理において、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が３であると判別しなかった場合には（Ｓ５３２３Ｃ：Ｎｏ）、役物演出の演出結果を決定するための抽選の実行条件（３回の操作）を満たしていないため、本処理を終了する。

【６７４２】

Ｓ５３２３Ｃの処理において、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が３であると判別した場合には（Ｓ５３２３Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出結果抽選テーブル２２２ｃｂを読み出し（Ｓ５３２４Ｃ）、読み出した役物演出結果抽選テーブル２２２ｃｂを参照して演出結果を決定し（Ｓ５３２５Ｃ）、演出結果が成功であるかを判別する（Ｓ５３２６Ｃ）。Ｓ５３２６Ｃの処理において、演出結果が成功であると判別しなかった場合には（Ｓ５３２６Ｃ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【６７４３】

一方、Ｓ５３２６Ｃの処理において、演出結果が成功であると判別した場合には（Ｓ５３２６Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出成功フラグ２２３ｃｄをオンに設定し（Ｓ５３２７Ｃ）、本処理を終了する。図示は省略したが、この操作回数カウント処理（Ｓ５３０５Ｃ）において、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が加算された場合は、枠ボタン入力監視・演出処理（図２２３９）のその他のボタン処理を実行する処理（図２２３９のＳ５３０９）において、加算後の操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値に対応するパワーゲージｐｇ（図２２２２参照）を示す表示態様を含む演出態様を設定し、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定する。これにより、所定回数（３回）までは、枠ボタン２２が操作される毎に表示態様を変化させて表示することができる。

【６７４４】

なお、本第５８制御例では枠ボタン２２が所定回数（３回）より多く操作された（例えば、４回目の操作が実行された）場合に、表示態様を変化させないように構成しているが、これに限るものではない。例えば、４回目以降の操作がされたと判別した場合には、操作に対応する音声（例えば、「バシッ」という音声）を出力するように構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン２２を所定回数より多く操作する遊技者が退屈してしまう不具合を抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、枠ボタン２２が所定回数（３回）よりも多く操作された場合に、特定演出を実行するように構成してもよい。例えば、枠ボタン２２が所定回数（３回）操作

された後、４回目以降の操作がされる毎に操作回数に対応する表示態様（例えば、所定回数を超えた分の操作回数を示す「上限突破×１」という表示）を表示するように構成してもよい。これにより、枠ボタン２２を必要以上に連打する遊技者に対して多様な演出態様を提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６７４５】

次に、図２２４１を参照して、本第５８制御例における演出更新処理（Ｓ４１１１Ｃ）について説明する。図２２４１は、演出更新処理（Ｓ４１１１Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ４１１１Ｃ）は、上述した第１制御例における演出更新処理（図５８のＳ４１１１参照）に代えて実行される処理であり、変動開始からの経過時間に対応して演出を設定（更新）する処理である。

【６７４６】

この本第５８制御例における演出更新処理（Ｓ４１１１Ｃ）が実行されると、まず、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値が０より大きいかを判別し（Ｓ５４０１Ｃ）、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５４０１Ｃ：Ｙｅｓ）、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値から１を減算し（Ｓ５４０２Ｃ）、役物演出フラグ２２３ｃｂがオンであるかを判別する（Ｓ５４０３Ｃ）。一方、Ｓ５４０１Ｃの処理において、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５４０１Ｃ：Ｎｏ）、Ｓ５４０２Ｃの処理をスキップし、Ｓ５４０３Ｃの処理に移行する。

【６７４７】

Ｓ５４０３Ｃの処理において、役物演出フラグ２２３ｃｂがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５４０３Ｃ：Ｎｏ）、役物演出を伴う変動期間（確定時間を含む）ではないため、本処理を終了する。一方、Ｓ５４０３Ｃの処理において、役物演出フラグ２２３ｃｂがオンであると判別した場合には（Ｓ５４０３Ｃ：Ｙｅｓ）、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値が１２０００であるかを判別する（Ｓ５４０４Ｃ）。Ｓ５４０４Ｃの処理において、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値が１２０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４０４Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０より大きいかを判別し（Ｓ５４１１Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５４１１Ｃ：Ｎｏ）、役物演出が開始されていないことを意味するため、本処理を終了する。

【６７４８】

一方、Ｓ５４１１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５４１１Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出の実行中であることを意味するため、役物演出処理を実行し（Ｓ５４１２Ｃ）、本処理を終了する。この役物演出処理（Ｓ５４１２Ｃ）の内容については、図２２４２を参照して後述する。

【６７４９】

これらに対し、Ｓ５４０４Ｃの処理において、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値が１２０００であると判別した場合には（Ｓ５４０４Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出の開始タイミングであることを意味するため、役物演出タイマに１３０００を設定し（Ｓ５４０５Ｃ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０１Ｈ」を設定し（Ｓ５４０６Ｃ）、役物演出の準備期間を示す表示態様を含む演出態様を設定する（Ｓ５４０７Ｃ）。

【６７５０】

Ｓ５４０７Ｃの処理が終了すると、次いで、昇降モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇをオンに設定し（Ｓ５４０８Ｃ）、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４０９Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４１０Ｃ）、本処理を終了する。

【６７５１】

次に、本第５８制御例における役物演出更新処理（Ｓ５４１２Ｃ）について説明する。図２２４２は、役物演出更新処理（Ｓ５４１２Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理（Ｓ５４１２Ｃ）は、演出更新処理（図２２４１参照）において

実行される処理であり、役物演出が開始されてからの経過時間に対応する演出を設定する処理である。

【６７５２】

役物演出更新処理（Ｓ５４１２Ｃ）が実行されると、まず、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値から１減算し（Ｓ５４２１Ｃ）、減算後の役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１２０００であるかを判別する（Ｓ５４２２Ｃ）。Ｓ５４２２Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１２０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４２２Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１００００未満であるか判別する（Ｓ５４２３Ｃ）。Ｓ５４２３Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１００００未満であると判別しなかった場合には（Ｓ５４２３Ｃ：Ｎｏ）、役物演出における演出更新のタイミングではないため、本処理を終了する。

【６７５３】

一方、Ｓ５４２３Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１００００未満であると判別した場合には（Ｓ５４２３Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出成功フラグ２２３ｃｄがオンであるかを判別する（Ｓ５４２９Ｃ）。Ｓ５４２９Ｃの処理において、役物演出成功フラグ２２３ｃｄがオンであると判別した場合には（Ｓ５４２９Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出成功パターン処理を実行し（Ｓ５４３０Ｃ）、本処理を終了する。この役物演出成功パターン処理（Ｓ５４３０Ｃ）の内容については、図２２４３を参照して後述する。

【６７５４】

また、Ｓ５４２９Ｃの処理において、役物演出成功フラグ２２３ｃｄがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５４２９Ｃ：Ｎｏ）、役物演出失敗パターン処理を実行し（Ｓ５４３１Ｃ）、本処理を終了する。この役物演出失敗パターン処理（Ｓ５４３１Ｃ）の内容については、図２２４４を参照して後述する。

【６７５５】

これらに対し、Ｓ５４２２Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１２０００であると判別した場合には（Ｓ５４２２Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０２Ｈ」を設定し（Ｓ５４２４Ｃ）、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定する（Ｓ５４２５Ｃ）。Ｓ５４２５Ｃの処理が終了すると、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒのカウンタ値に３０００を設定し（Ｓ５４２６Ｃ）、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４２７Ｃ）、決定された各種演出態様に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４２８Ｃ）、本処理を終了する。

【６７５６】

次に、図２２４３を参照して、本第５８制御例における役物演出成功パターン処理（Ｓ５４３０Ｃ）について説明する。図２２４３は、役物演出成功パターン処理（Ｓ５４３０Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この役物演出成功パターン処理（Ｓ５４３０Ｃ）は、役物演出更新処理（図２２４２参照）において実行される処理であり、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合に、役物演出の開始からの経過時間に対応する演出を設定する処理である。

【６７５７】

役物演出成功パターン処理（Ｓ５４３０Ｃ）が実行されると、まず、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１００００であるかを判別し（Ｓ５４４１Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１００００であると判別した場合には（Ｓ５４４１Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０３Ｈ」を設定し（Ｓ５４４２Ｃ）、傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇをオンに設定する（Ｓ５４４３Ｃ）。Ｓ５４４３Ｃの処理が終了すると、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４４４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４４５Ｃ）、本処理を終了する。

【６７５８】

一方、Ｓ５４４１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１００００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４４１Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃ

のタイマ値が９０００であるかを判別し（Ｓ５４４６Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が９０００であると判別した場合には（Ｓ５４４６Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０４Ｈ」を設定し（Ｓ５４４７Ｃ）、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値に０を設定する（Ｓ５４４８Ｃ）。Ｓ５４４８Ｃの処理が終了すると、加重攻撃中を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４４９Ｃ）、傾倒モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｌをオンに設定する（Ｓ５４５０Ｃ）。Ｓ５４５０Ｃの処理が終了すると、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４４４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４４５Ｃ）、本処理を終了する。

【６７５９】

Ｓ５４４６Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が９０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４４６Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が７０００であるかを判別し（Ｓ５４５１Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が７０００であると判別した場合には（Ｓ５４５１Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０５Ｈ」を設定し（Ｓ５４５２Ｃ）、演出成功を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４５３Ｃ）、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値に０を設定する（Ｓ５４５４Ｃ）。Ｓ５４５４Ｃの処理が終了すると、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４４４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４４５Ｃ）、本処理を終了する。

【６７６０】

Ｓ５４５１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が７０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４５１Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が４０００であるかを判別し（Ｓ５４５５Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が４０００であると判別した場合には（Ｓ５４５５Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０６Ｈ」を設定し（Ｓ５４５６Ｃ）、傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｈをオンに設定する（Ｓ５４５７Ｃ）。Ｓ５４５７Ｃの処理が終了すると、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４４４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４４５Ｃ）、本処理を終了する。

【６７６１】

Ｓ５４５５Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が４０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４５５Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１０００であるかを判別し（Ｓ５４５８Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１０００であると判別した場合には（Ｓ５４５８Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０７Ｈ」を設定し（Ｓ５４５９Ｃ）、傾倒モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｌをオンに設定し（Ｓ５４６０Ｃ）、Ｓ５４６０Ｃの処理が終了すると、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４４４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４４５Ｃ）、本処理を終了する。

【６７６２】

Ｓ５４５８Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４５８Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃの値が０であるかを判別し（Ｓ５４６１Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃの値が０であると判別した場合には（Ｓ５４６１Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出の終了タイミングであるため、後述する役物演出終了処理を実行し（Ｓ５４６２Ｃ）、本処理を終了する。

【６７６３】

Ｓ５４６１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ５４６１Ｃ：Ｎｏ）、役物演出において演出を更新（設定）するタイミングではないことを意味するため、本処理を終了する。

【６７６４】

次に、図２２４４を参照して、本第５８制御例における役物演出失敗パターン処理（Ｓ５４３１Ｃ）について説明する。図２２４４は、役物演出失敗パターン処理（Ｓ５４３１

Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この役物演出失敗パターン処理（Ｓ５４３１Ｃ）は、役物演出更新処理（図２２４２参照）において実行される処理であり、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合に、役物演出の開始からの経過時間に対応する演出を設定する処理である。

【６７６５】

役物演出失敗パターン処理（Ｓ５４３１Ｃ）が実行されると、まず、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１００００であるかを判別し（Ｓ５４７１Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１００００であると判別した場合には（Ｓ５４７１Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０８Ｈ」を設定し（Ｓ５４７２Ｃ）、傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｈをオンに設定する（Ｓ５４７３Ｃ）。Ｓ５４７３Ｃの処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４７４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４７５Ｃ）、本処理を終了する。

【６７６６】

一方、Ｓ５４７１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４７１Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が８０００であるかを判別し（Ｓ５４７６Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が８０００であると判別した場合には（Ｓ５４７６Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０９Ｈ」を設定し（Ｓ５４７７Ｃ）、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値に０を設定する（Ｓ５４７８Ｃ）。

【６７６７】

Ｓ５４７８Ｃの処理が終了すると、加重攻撃中を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４７９Ｃ）、傾倒モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｌをオンに設定する（Ｓ５４８０Ｃ）。Ｓ５４８０Ｃの処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４７４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４７５Ｃ）、本処理を終了する。

【６７６８】

Ｓ５４７６Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が８０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４７６Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が７０００であるかを判別し（Ｓ５４８１Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が７０００であると判別した場合には（Ｓ５４８１Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０ＡＨ」を設定し（Ｓ５４８２Ｃ）、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値に０を設定する（Ｓ５４８３Ｃ）。Ｓ５４８３Ｃの処理が終了すると、失敗を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４８４Ｃ）、傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｈをオンに設定する（Ｓ５４８５Ｃ）。Ｓ５４８５Ｃの処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４７４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４７５Ｃ）、本処理を終了する。

【６７６９】

Ｓ５４８１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が７０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４８１Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が５０００であるかを判別し（Ｓ５４８６Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が５０００であると判別した場合には（Ｓ５４８６Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０ＢＨ」を設定し（Ｓ５４８７Ｃ）、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値に０を設定する（Ｓ５４８８Ｃ）。Ｓ５４８８Ｃの処理が終了すると、昇降モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇをオンに設定し（Ｓ５４８９Ｃ）、傾倒モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｌをオンに設定する（Ｓ５４９０Ｃ）。Ｓ５４９０Ｃの処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４７４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４７５Ｃ）、本処理

を終了する。
【６７７０】
　Ｓ５４８６Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が５０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４８６Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が４０００であるかを判別し（Ｓ５４９１Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が４０００であると判別した場合には（Ｓ５４９１Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０ＣＨ」を設定し（Ｓ５４９２Ｃ）、失敗を示す表示態様を含む演出態様を設定する（Ｓ５４９３Ｃ）。Ｓ５４９３Ｃの処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４７４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４７５Ｃ）、本処理を終了する。
【６７７１】
　Ｓ５４９１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が４０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４９１Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１０００であるかを判別し（Ｓ５４９４Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１０００であると判別した場合には（Ｓ５４９４Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「０ＤＨ」を設定し（Ｓ５４９５Ｃ）、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値に０を設定し（Ｓ５４９６Ｃ）、昇降モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇをオンに設定する（Ｓ５４９７Ｃ）。Ｓ５４９７Ｃの処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオンに設定し（Ｓ５４７４Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４７５Ｃ）、本処理を終了する。
【６７７２】
　Ｓ５４９４Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４９４Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０であるかを判別し（Ｓ５４９８Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０であると判別した場合には（Ｓ５４９８Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出の終了タイミングであることを意味するため、後述する役物演出終了処理を実行し（Ｓ５４９９Ｃ（Ｓ５４６２Ｃ））本処理を終了する。
【６７７３】
　Ｓ５４９８Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ５４９８Ｃ：Ｎｏ）、役物演出における演出を更新（設定）するタイミングではないことを意味するため、本処理を終了する。
【６７７４】
　次に、図２２４５を参照して、本第５８制御例における役物演出終了処理（Ｓ５４６２Ｃ（Ｓ５４９９Ｃ））について説明する。図２２４５は、役物演出終了処理（Ｓ５４６２Ｃ（Ｓ５４９９Ｃ））の内容を示したフローチャートである。この役物演出終了処理（Ｓ５４６２Ｃ（Ｓ５４９９Ｃ））は、役物演出成功パターン処理（図２２４３参照）、または役物演出失敗パターン処理（図２２４４参照）において実行される処理であり、役物演出の終了タイミングにおいて、役物演出用の各種フラグや記憶領域をクリアする処理である。
【６７７５】
　役物演出終了処理（Ｓ５４６２Ｃ（Ｓ５４９９Ｃ））が実行されると、まず、役物演出成功フラグ２２３ｃｄがオンであるかを判別し（Ｓ５５０１Ｃ）、役物演出成功フラグ２２３ｃｄがオンであると判別した場合には（Ｓ５５０１Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｋをオンに設定し（Ｓ５５０２Ｃ）、役物演出成功フラグ２２３ｃｄをオフに設定し（Ｓ５５０３Ｃ）、Ｓ５５０４Ｃの処理に移行する。
【６７７６】
　一方、Ｓ５５０１Ｃの処理において、役物演出成功フラグ２２３ｃｄがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５５０１Ｃ：Ｎｏ）、Ｓ５５０２Ｃ、及びＳ５５０３Ｃの処理をスキップし、役物演出フラグ２２３ｃｂをオフに設定する（Ｓ５５０４Ｃ）。
【６７７７】

Ｓ５５０４Ｃの処理が終了すると、次いで、昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値に「００Ｈ」を設定し（Ｓ５５０５Ｃ）、傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂのポインタ値に「００Ｈ」を設定し（Ｓ５５０６Ｃ）、昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃをクリアし（Ｓ５５０７Ｃ）、傾倒役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｄをクリアし（Ｓ５５０８Ｃ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに「００Ｈ」を設定し（Ｓ５５０９Ｃ）、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑをクリアし（Ｓ５５１０Ｃ）、本処理を終了する。この役物演出終了処理を実行することにより、役物演出が実行されていない期間における、役物演出用のフラグや記憶領域の状態を統一することができる。

【６７７８】

次に、図２２４６を参照して、本第５８制御例における役物駆動処理（Ｓ４１２１Ｃ）について説明する。図２２４６は、役物駆動処理（Ｓ４１２１Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この役物駆動処理（Ｓ４１２１Ｃ）は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図２２３５参照）にて実行される処理であって、昇降役物５００、及び傾倒役物６００を駆動するための駆動データを設定する処理である。

【６７７９】

役物駆動処理（Ｓ４１２１Ｃ）が実行されると、まず、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆがオンであるかを判別し（Ｓ５６０１Ｃ）、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５６０１Ｃ：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅ内のデータを更新したタイミングではないため、本処理を終了する。

【６７８０】

一方で、Ｓ５６０１Ｃの処理において、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆがオンであると判別した場合には（Ｓ５６０１Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆをオフに設定し（Ｓ５６０２Ｃ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納された状況データを読み出し（Ｓ５６０３Ｃ）、後述する昇降役物処理を実行する（Ｓ５６０４Ｃ）。Ｓ５６０４Ｃの処理が終了すると、次いで、傾倒役物処理を実行し（Ｓ５６０５Ｃ）、本処理を終了する。この傾倒役物処理（Ｓ５６０５Ｃ）の内容については、図２２４８を参照して後述する。

【６７８１】

次に、図２２４７を参照して、本第５８制御例における昇降役物処理（Ｓ５６０４Ｃ）について説明する。図２２４７は昇降役物処理（Ｓ５６０４Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この昇降役物処理（Ｓ５６０４Ｃ）は、役物駆動処理（図２２４６参照）において実行され、昇降役物５００を駆動させるための駆動データを設定する処理である。

【６７８２】

昇降役物処理（Ｓ５６０４Ｃ）が実行されると、まず、Ｓ５６０３Ｃの処理で読み出した駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納された状況データが「０１Ｈ」であるかを判別し（Ｓ５６１１Ｃ）、状況データが「０１Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５６１１Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値に１を加算し（Ｓ５６１２Ｃ）、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃから加算後の昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値に対応するデータを昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃに格納し（Ｓ５６１３Ｃ）、本処理を終了する。

【６７８３】

一方、Ｓ５６１１Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０１Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５６１１Ｃ：Ｎｏ）、状況データが「０２Ｈ」であるかを判別し（Ｓ５６１４Ｃ）、状況データが「０２Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５６１４Ｃ：Ｙｅｓ）、励磁中断テーブル２２２ｃｆから状況データ「０２Ｈ」に対応付けて規定されたデータを励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納し（Ｓ５６１５Ｃ）、本処理を終了する。

【６７８４】

また、Ｓ５６１４Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されてい

る状況データが「０２Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５６１４Ｃ：Ｎｏ）、状況データが「０４Ｈ」であるかを判別し（Ｓ５６１６Ｃ）、状況データが「０４Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５６１６Ｃ：Ｙｅｓ）、励磁中断テーブル２２２ｃｆから状況データ「０４Ｈ」に対応付けて規定されたデータを励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納し（Ｓ５６１７Ｃ）、本処理を終了する。

【６７８５】

Ｓ５６１６Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０４Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５６１６Ｃ：Ｎｏ）、状況データが「０９Ｈ」であるかを判別し（Ｓ５６１８Ｃ）、状況データが「０９Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５６１８Ｃ：Ｙｅｓ）、励磁中断テーブル２２２ｃｆから状況データ「０９Ｈ」に対応付けて規定されたデータを励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納し（Ｓ５６１９Ｃ）、本処理を終了する。

【６７８６】

Ｓ５６１８Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０９Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５６１８Ｃ）、状況データが「０ＢＨ」であるかを判別し（Ｓ５６２０Ｃ）、状況データが「０ＢＨ」であると判別した場合には（Ｓ５６２０Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値に１を加算し（Ｓ５６２１Ｃ）、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃから加算後の昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値に対応するデータを昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃに格納し（Ｓ５６２２Ｃ）、本処理を終了する。

【６７８７】

Ｓ５６２０Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０ＢＨ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５６２０Ｃ：Ｎｏ）、状況データが「０ＡＨ」であるかを判別する（Ｓ５６２３Ｃ）。Ｓ５６２３Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０ＡＨ」であると判別した場合には（Ｓ５６２３Ｃ：Ｙｅｓ）、励磁中断テーブル２２２ｃｆから状況データ「０ＡＨ」に対応付けて規定されたデータを励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納し（Ｓ５６２４Ｃ）、本処理を終了する。

【６７８８】

一方、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０ＡＨ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５６２３Ｃ：Ｎｏ）、状況データが「０ＣＨ」であるかを判別し（Ｓ５６２５Ｃ）、状況データが「０ＣＨ」であると判別した場合には（Ｓ５６２５Ｃ：Ｙｅｓ）、励磁中断テーブル２２２ｃｆから状況データ「０ＣＨ」に対応付けて規定されたデータを励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納し（Ｓ５６２６Ｃ）、本処理を終了する。

【６７８９】

Ｓ５６２５Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０ＣＨ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５６２５Ｃ：Ｎｏ）、状況データが「０ＤＨ」であるかを判別し（Ｓ５６２７Ｃ）、状況データが「０ＤＨ」であると判別した場合には（Ｓ５６２７Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値に１を加算し（Ｓ５６２８Ｃ）、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃから加算後の昇降役物駆動ポインタ２２３ｃｆａのポインタ値に対応するデータを昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃに格納し（Ｓ５６２９Ｃ）、本処理を終了する。

【６７９０】

また、Ｓ５６２７Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０ＤＨ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５６２７Ｃ：Ｎｏ）、昇降役物５００を駆動するためのデータを更新するタイミングではないため、本処理を終了する。

【６７９１】

なお、本第５８制御例では、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況デ

ータに基づいて励磁中断テーブル２２２ｃｆからデータを選択するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降役物５００、または昇降役物５００の付近に加速度センサや振動センサ等の検知手段を設け、当該検知手段の検知状況に応じて励磁中断テーブル２２２ｃｆからデータを選択するように構成してもよい。このように構成することで、実際の状況（昇降役物５００、または昇降役物５００付近の動作（振動）状況）に応じて、昇降モータ５１０の保持力を変化させることができる。よって、より好適な維持制御を実行することができる。

【６７９２】

次に、図２２４８を参照して、本第５８制御例における傾倒役物処理（Ｓ５６０５Ｃ）について説明する。図２２４８は、傾倒役物処理（Ｓ５６０５Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この傾倒役物処理（Ｓ５６０５Ｃ）は、役物駆動処理（図２２４６参照）において実行される処理であり、傾倒役物６００を駆動させるためのデータを更新（設定）する処理である。

【６７９３】

傾倒役物処理（Ｓ５６０５Ｃ）が実行されると、まず、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０３Ｈ」と「０６Ｈ」との何れかであるかを判別し（Ｓ５６３１Ｃ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０３Ｈ」と「０６Ｈ」との何れかであると判別した場合には（Ｓ５６３１Ｃ：Ｙｅｓ）、傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂのポインタ値に１を加算し（Ｓ５６３２Ｃ）、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄから加算後の傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂのポインタ値に対応するデータを傾倒役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｄに格納し（Ｓ５６３３Ｃ）、本処理を終了する。

【６７９４】

一方、Ｓ５６３１Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０３Ｈ」と「０６Ｈ」とのうち、どちでもないと判別した場合には、状況データが「０８Ｈ」と「０ＡＨ」との何れかであるかを判別し（Ｓ５６３４Ｃ）、状況データが「０８Ｈ」と「０ＡＨ」との何れかであると判別した場合には（Ｓ５６３４Ｃ：Ｙｅｓ）、傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂのポインタ値に１を加算し（Ｓ５６３５Ｃ）、傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅから加算後の傾倒役物駆動ポインタ２２３ｃｆｂのポインタ値に対応するデータを傾倒役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｄに格納し（Ｓ５６３６Ｃ）、本処理を終了する。

【６７９５】

また、Ｓ５６３４Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０８Ｈ」と「０ＡＨ」とのうち、どちらでもないと判別した場合には（Ｓ５６３４Ｃ：Ｎｏ）、傾倒役物６００を駆動するためのデータを更新するタイミングではないため、本処理を終了する。

【６７９６】

次に、図２２４９を参照して、本第５８制御例におけるモータ出力処理（Ｓ４１２２Ｃ）について説明する。図２２４９は、モータ出力処理（Ｓ４１２２Ｃ）の内容について示したフローチャートである。モータ出力処理（Ｓ４１２２Ｃ）は、メイン処理（図２２３５参照）において実行される処理であり、昇降モータ５１０及び傾倒モータ６１０に対して励磁内容を設定する処理である。

【６７９７】

モータ出力処理（Ｓ４１２２Ｃ）が実行されると、まず、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データを読み出し（Ｓ５７０１Ｃ）、読み出した状況データが「０１Ｈ」、「０ＢＨ」、及び「０ＤＨ」のうちの何れかであるかを判別する（Ｓ５７０２Ｃ）。Ｓ５７０２Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０１Ｈ」、「０ＢＨ」、及び「０ＤＨ」のうちの何れかであると判別した場合には（Ｓ５７０２Ｃ：Ｙｅｓ）、後述する昇降モータ励磁切替処理を実行し（Ｓ５７０３Ｃ）、昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒに格納されている励磁制御デ

ータを参照して昇降モータ５１０の励磁を設定し（Ｓ５７０４Ｃ）、Ｓ５７１０Ｃの処理に移行する。これにより、昇降役物５００を変位させる場合に、昇降モータ５１０の部位を切替えて励磁するためのコマンドがモータドライバに出力され、昇降モータ５１０を１ステップ回転させることができる。

【６７９８】

一方、Ｓ５７０２Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０１Ｈ」、「０ＢＨ」、及び「０ＤＨ」のうちの何れとも一致しないと判別した場合には（Ｓ５７０２Ｃ：Ｎｏ）、昇降モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｋがオンであるかを判別する（Ｓ５７０５Ｃ）。Ｓ５７０５Ｃの処理において、昇降モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｋがオンであると判別した場合には（Ｓ５７０５Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降モータ５１０の励磁の停止を設定し（Ｓ５７０６Ｃ）、昇降モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｋをオフに設定し（Ｓ５７０７Ｃ）、Ｓ５７１０Ｃの処理に移行する。これにより、昇降役物５００の変位を停止させる場合に、昇降モータ５１０におけるモータドライバに対して励磁の停止を示すコマンドを出力し、昇降モータ５１０に対する励磁を停止させることができる。

【６７９９】

また、Ｓ５７０５Ｃの処理において、昇降モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｋがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５７０５Ｃ：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０２Ｈ」～「０４Ｈ」、「０８Ｈ」～「０ＡＨ」、及び「０ＣＨ」のうちの何れかであるかを判別する（Ｓ５７０８Ｃ）。Ｓ５７０８Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０２Ｈ」～「０４Ｈ」、「０８Ｈ」～「０ＡＨ」、及び「０ＣＨ」のうちの何れかであると判別した場合には（Ｓ５７０８Ｃ：Ｙｅｓ）、後述する励磁中断処理を実行し（Ｓ５７０９Ｃ）、Ｙ５７１０Ｃの処理に移行する。これにより、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持する場合に、昇降モータ５１０に対して、所定周期で励磁を中断させる制御を実行することができる。

【６８００】

Ｓ５７０８Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０２Ｈ」～「０４Ｈ」、「０８Ｈ」～「０ＡＨ」、及び「０ＣＨ」のうちの何れかであると判別しなかった場合には（Ｓ５７０８Ｃ：Ｎｏ）、Ｓ５７１０Ｃの処理に移行する。

【６８０１】

Ｓ５７１０Ｃの処理では、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０３Ｈ」、「０６Ｈ」、「０８Ｈ」、及び「０ＡＨ」のうちの何れかであるかを判別する（Ｓ５７１０Ｃ）。Ｓ５７１０Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０３Ｈ」、「０６Ｈ」、「０８Ｈ」、及び「０ＡＨ」のうちの何れかであると判別した場合には（Ｓ５７１０Ｃ：Ｙｅｓ）、後述する傾倒モータ励磁切替処理を実行し（Ｓ５７１１Ｃ）、傾倒モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｓの励磁制御データを参照して傾倒モータ６１０の励磁を設定し（Ｓ５７１２Ｃ）、本処理を終了する。

【６８０２】

一方、Ｓ５７１１Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納されている状況データが「０３Ｈ」、「０６Ｈ」、「０８Ｈ」、及び「０ＡＨ」のうちの何れかであると判別しなかった場合には（Ｓ５７１０Ｃ：Ｎｏ）、傾倒モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｌがオンであるかを判別する（Ｓ５７１３Ｃ）。Ｓ５７１３Ｃの処理において、傾倒モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｌがオンであると判別した場合には（Ｓ５７１３Ｃ：Ｙｅｓ）、傾倒モータ６１０の励磁の停止を設定し（Ｓ５７１４Ｃ）、傾倒モータ励磁停止フラグ２２３ｃｆｌをオフに設定し（Ｓ５７１５Ｃ）、本処理を終了する。

【６８０３】

次に、図２２５０を参照して、昇降モータ励磁切替処理（Ｓ５７０３Ｃ）について説明

する。図２２５０は、昇降モータ励磁切替処理（Ｓ５７０３Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この昇降モータ励磁切替処理（Ｓ５７０３Ｃ）は、モータ出力処理（図２２４９参照）において実行される処理であり、昇降モータ５１０を予め設定されたスピードで回転させる処理である。

【６８０４】

昇降モータ励磁切替処理（Ｓ５７０３Ｃ）が実行されると、まず、昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃからデータを読み出し（Ｓ５７２１Ｃ）、昇降モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇがオンであるかを判別する（Ｓ５７２２Ｃ）。Ｓ５７２２Ｃの処理において、昇降モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５７２２Ｃ：Ｎｏ）、昇降モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｏのカウンタ値に１を加算し（Ｓ５７２４Ｃ）、昇降モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｏのカウンタ値と、Ｓ５７２１Ｃの処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致しているかを判別する（Ｓ５７２５Ｃ）。

【６８０５】

Ｓ５７２５Ｃの処理において、昇降モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｏのカウンタ値と、Ｓ５７２１Ｃの処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致していると判別しなかった場合には（Ｓ５７２５Ｃ：Ｎｏ）、昇降モータ５１０の部位を切替えて励磁するタイミング（スピードデータに対応して励磁する部位を切替えるタイミング）ではないことを意味するため、本処理を終了する。

【６８０６】

即ち、本第５８制御例では、スピードデータに対応して励磁する部位を切替えるタイミングまでは、昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒに格納されている励磁制御データに対応する部位への励磁が継続するように構成されている。これにより、昇降モータ５１０を回転させる場合において、励磁する部位が切り替わるタイミングまでに慣性や自重によりモータが回転する不具合を抑制するとともに、モータのオーバシュートによる減衰運動が停止するまでの期間を確保することができる。

【６８０７】

一方、Ｓ５７２５Ｃの処理において、昇降モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｏのカウンタ値と、Ｓ５７２１Ｃの処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致していると判別した場合には（Ｓ５７２５Ｃ：Ｙｅｓ）、Ｓ５７２６Ｃの処理に移行する。

【６８０８】

これらに対し、Ｓ５７２２Ｃの処理において、昇降モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇがオンであると判別した場合には（Ｓ５７２２Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｇをオフに設定し（Ｓ５７２３Ｃ）、Ｓ５７２６の処理に移行する。即ち、昇降役物５００の変位が開始するタイミングでは、スピードデータを参照することなく１ステップ目の動作を行うように構成されている。

【６８０９】

Ｓ５７２６Ｃの処理では、昇降モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｏのカウンタ値に０を設定する（Ｓ５７２６Ｃ）。Ｓ５７２６Ｃの処理が終了すると、昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃに格納されているデータにおける方向データが正方向であるかを判別する（Ｓ５７２７Ｃ）。

【６８１０】

Ｓ５７２７Ｃの処理において、方向データが正方向であると判別した場合には（Ｓ５７２７Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値が４であるかを判別する（Ｓ５７２８Ｃ）。Ｓ５７２８Ｃの処理において、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値が４であると判別しなかった場合には（Ｓ５７２８Ｃ：Ｎｏ）、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値に１を加算し（Ｓ５７２９Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒに昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ５７３４Ｃ）、本

処理を終了する。
【６８１１】
一方、Ｓ５７２８Ｃの処理において、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値が４であると判別した場合には（Ｓ５７２８Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値に１を設定し（Ｓ５７３０Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒに昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ５７３４Ｃ）、本処理を終了する。
【６８１２】
これらに対し、Ｓ５７２７Ｃの処理において、昇降役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｃに格納されているデータにおける方向データが正方向であると判別しなかった場合には（Ｓ５７２７Ｃ：Ｎｏ）、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値が１であるかを判別する（Ｓ５７３１Ｃ）。Ｓ５７３１Ｃの処理において、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値が１であると判別しなかった場合には（Ｓ５７３１Ｃ：Ｎｏ）、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値を１減算し（Ｓ５７３２Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒに昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ５７３４Ｃ）、本処理を終了する。
【６８１３】
一方、Ｓ５７３１Ｃの処理において、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値が１であると判別した場合には（Ｓ５７３１Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値に４を設定し（Ｓ５７３３Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒに昇降モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｍのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ５７３４Ｃ）、本処理を終了する。
【６８１４】
次に、図２２５１を参照して、励磁中断処理（Ｓ５７０９Ｃ）について説明する。図２２５１は励磁中断処理（Ｓ５７０９Ｃ）の内容を示したフローチャートである。励磁中断処理（Ｓ５７０９Ｃ）は、モータ出力処理（図２２４９）において実行され、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させる場合に、昇降モータ５１０に対する励磁を周期的に中断させる処理である。
【６８１５】
励磁中断処理（Ｓ５７０９Ｃ）が実行されると、まず、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が０より大きいか判別する（Ｓ５７２１Ｃ）。Ｓ５７２１Ｃの処理において、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５７２１Ｃ：Ｎｏ）、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値が０より大きいか判別する（Ｓ５７２２Ｃ）。Ｓ５７２２Ｃの処理において、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５７２２Ｃ：Ｎｏ）、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させる期間の開始タイミングであることを意味するため、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納されているデータを読み出し（Ｓ５７２３Ｃ）、読み出したデータにおける初期励磁データに規定された値を励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値として設定し（Ｓ５７２４Ｃ）、本処理を終了する。
【６８１６】
これにより、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させる場合に、昇降役物５００が所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に到達したタイミングにおいて励磁されている昇降モータ５１０における部位に対して、初期励磁データに規定された時間の励磁を実行させることができる。
【６８１７】
一方、Ｓ５７２２Ｃの処理において、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５７２２Ｃ：Ｙｅｓ）、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値から１を減算し（Ｓ５７２５Ｃ）、減算後の励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値が０であるかを判別する（Ｓ５７２６Ｃ）。Ｓ５７２６Ｃの処理において、励磁時間タ

イマ２２３ｃｆｊのタイマ値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ５７２６Ｃ：Ｎｏ）、励磁を中断するタイミングではないため、本処理を終了する。

【６８１８】

Ｓ５７２６Ｃの処理において、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値が０であると判別した場合には（Ｓ５７２６Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降モータ５１０の励磁の停止を設定する（Ｓ５７２７Ｃ）。Ｓ５７２７Ｃの処理が終了すると、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納されたデータを読み出し（Ｓ５７２８Ｃ）、読み出したデータにおける中断時間データに規定された値を中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値として設定し（Ｓ５７２９Ｃ）、本処理を終了する。

【６８１９】

これらに対し、Ｓ５７２１Ｃの処理において、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５７２１Ｃ：Ｙｅｓ）、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値から１を減算し（Ｓ５７３０Ｃ）、減算後の中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が０であるかを判別する（Ｓ５７３１Ｃ）。

【６８２０】

Ｓ５７３１Ｃの処理において、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ５７３１Ｃ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５７３１Ｃの処理において、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が０であると判別した場合には（Ｓ５７３１Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｒに格納されている励磁制御データを参照して昇降モータ５１０の励磁を設定する（Ｓ５７３２Ｃ）。

【６８２１】

Ｓ５７３２Ｃの処理が終了すると、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納されているデータを読み出し（Ｓ５７３３Ｃ）、読み出したデータにおける励磁時間データに規定された値を励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値として設定し（Ｓ５７３４Ｃ）、本処理を終了する。

【６８２２】

次に、図２２５２を参照して、本第５８制御例における傾倒モータ励磁切替処理（Ｓ５７１１Ｃ）について説明する。図２２５２は、傾倒モータ励磁切替処理（Ｓ５７１１Ｃ）の内容を示したフローチャートである。この傾倒モータ励磁切替処理（Ｓ５７１１Ｃ）は、モータ出力処理（図２２４９参照）において実行される処理であり、傾倒役物６００を変位させる場合に、傾倒モータ６１０における部位を切替えて励磁させる処理である。

【６８２３】

傾倒モータ励磁切替処理（Ｓ５７１１Ｃ）が実行されると、まず、傾倒役物駆動データ格納エリア２２３ｃｆｄに格納されているデータを読み出し（Ｓ５７４１Ｃ）、傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｈがオンであるか判別する（Ｓ５７４２Ｃ）。Ｓ５７４２Ｃの処理において、傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｈがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５７４２Ｃ：Ｎｏ）、傾倒モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｐのカウンタ値に１を加算し（Ｓ５７４４Ｃ）、加算後の傾倒モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｐのカウンタ値と、Ｓ５７４１Ｃの処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致しているかを判別する（Ｓ５７４５Ｃ）。

【６８２４】

Ｓ５７４５Ｃの処理において、傾倒モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｐのカウンタ値と、Ｓ５７４１Ｃの処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致していると判別しなかった場合には（Ｓ５７４５Ｃ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【６８２５】

一方、Ｓ５７４５Ｃの処理において、傾倒モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｐのカウンタ値と、Ｓ５７４１Ｃの処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致していると判別した場合には（Ｓ５７４５Ｃ：Ｙｅｓ）、Ｓ５７４６Ｃの処理に移行する。

【６８２６】

これらに対し、Ｓ５７４２Ｃの処理において、傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｈがオンであると判別した場合には（Ｓ５７４２Ｃ：Ｙｅｓ）、傾倒モータ励磁開始フラグ２２３ｃｆｈをオフに設定し（Ｓ５７４３Ｃ）、Ｓ５７４６Ｃの処理に移行する。

【６８２７】

また、Ｓ５７４５Ｃの処理において、傾倒モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｐのカウンタ値と、Ｓ５７４１Ｃの処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致していると判別した場合には（Ｓ５７４５Ｃ：Ｙｅｓ）、Ｓ５７４６Ｃの処理に移行する。

【６８２８】

Ｓ５７４６Ｃの処理では、傾倒モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｆｐのカウンタ値に０を設定する（Ｓ５７４６Ｃ）。Ｓ５７４６Ｃの処理が終了すると、Ｓ５７４１Ｃの処理において読み出したデータにおける方向データが正方向を示すデータであるか判別する（Ｓ５７４７Ｃ）。Ｓ５７４７Ｃの処理において、方向データが正方向を示すデータであると判別した場合には（Ｓ５７４７Ｃ：Ｙｅｓ）、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値が４であるかを判別する（Ｓ５７４８Ｃ）。Ｓ５７４８Ｃの処理において、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値が４であると判別しなかった場合には（Ｓ５７４８Ｃ：Ｎｏ）、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値に１を加算し（Ｓ５７４９Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから傾倒モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｓに傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ５７５４Ｃ）、本処理を終了する。

【６８２９】

一方、Ｓ５７４８Ｃの処理において、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値が４であると判別した場合には（Ｓ５７４８Ｃ：Ｙｅｓ）、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値に１を設定し（Ｓ５７５０Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから傾倒モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｓに傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ５７５４Ｃ）、本処理を終了する。

【６８３０】

これらに対し、Ｓ５７４７Ｃの処理において、Ｓ５７４１Ｃの処理において読み出したデータにおける方向データが正方向を示すデータであると判別しなかった場合には（Ｓ５７４７Ｃ：Ｎｏ）、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値が１であるかを判別する（Ｓ５７５１Ｃ）。Ｓ５７５１Ｃの処理において、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値が１であると判別しなかった場合には（Ｓ５７５１Ｃ：Ｎｏ）、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値から１減算し（Ｓ５７５２Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから傾倒モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｓに傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ５７５４Ｃ）、本処理を終了する。

【６８３１】

一方、Ｓ５７５１Ｃの処理において、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値が１であると判別した場合には（Ｓ５７５１Ｃ：Ｙｅｓ）、傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値に４を設定し（Ｓ５７５３Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから傾倒モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｆｓに傾倒モータ励磁カウンタ２２３ｃｆｎのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ５７５４Ｃ）、本処理を終了する。

【６８３２】

以上、説明をした通り、本第５８制御例では、第３図柄表示装置８１の下方に昇降役物５００を配設し、役物演出が実行された場合には、昇降役物５００を所定位置（傾倒中間位置）まで変位させた後に昇降役物５００を所定位置（傾倒中間位置）に維持させるための維持制御を実行し、当該維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行可能に構成した。このように構成することで、昇降役物５００を所定位置（傾倒中間位置）に維持するために最低限必要な昇降モータ５１０の保持力を維持しつつ、昇降モータ５１０の発熱、及び消費電力の増加を抑制することができる。

【６８３３】
　また、本第５８制御例におけるパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１の右側に傾倒役物６００を配設し、役物演出において、傾倒役物６００を変位させることにより、所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に位置している昇降役物５００と、傾倒役物６００とを当接可能に構成している。また、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持している期間において、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接していない場合には、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を第１周期（例えば、５ｍｓ毎）で第１期間（例えば、５ｍｓ）中断する中断制御を実行し、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している場合には、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を第１周期とは異なる第２周期で（例えば、８ｍｓ毎）で第２期間（例えば、２ｍｓ）中断する中断制御を実行可能に構成した。
【６８３４】
　このように構成することで、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持するための昇降モータ５１０の保持力を変化させることができるので、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させる期間において昇降役物５００に外力が加わった場合でも好適な維持制御を実行することができる。
【６８３５】
　また、本第５８制御例におけるパチンコ機１０では、昇降モータ５１０を用いて昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させる維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する場合に、傾倒モータ６１０が第１条件（スピードデータ「１０」以上で駆動されている）を満たしている場合には第１初期時間（１０ｍｓ）の維持制御を実行した後に当該維持制御を中断し、傾倒モータ６１０が第１条件とは異なる第２条件（スピードデータ「１０」未満で駆動されている）を満たしている場合には第１初期時間とは異なる第２初期時間（１８ｍｓ）の維持制御を実行した後に当該維持制御を中断するように構成した。
【６８３６】
　このように構成することで、昇降モータ５１０の維持制御開始時に起こり得る減衰振動が停止する前に維持制御を中断することによって、昇降役物５００が意図せず変位する不具合を抑制することができる。
【６８３７】
　なお、本第５８制御例では、昇降役物５００を駆動する駆動源として、ステッピングモータで構成された昇降モータ５１０を用いる構成としたが、これに限るものではない。例えば、ＤＣモータやソレノイド等の駆動手段を用いて昇降役物５００を駆動するように構成してもよい。より具体的には、昇降役物５００を昇降中間位置に維持させる場合に、傾倒モータ６１０を励磁することで傾倒役物６００を傾倒中間位置に維持し、昇降役物５００が傾倒役物６００に当接（衝突）するように、駆動源（ＤＣモータ等）を押し当て制御（昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接しても励磁し続けるように制御）することで昇降役物５００を昇降中間位置に維持するように構成してもよい。
【６８３８】
　本第５８制御例では、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間に枠ボタン２２が３回操作されたことに基づいて、演出結果を決定するための抽選を実行するように構成しているがこれに限るものではない。例えば、枠ボタン２２が所定時間（例えば、３秒）以上押下され続けた（長押しされた）場合に、役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行するように構成してもよい。また、枠ボタン２２に替えて、遊技者が操作手段に直接触れるのでは無く、所定の空間領域（センサの検知範囲）に遊技者の体の一部（例えば、手など）が存在していることを検知可能な非接触型の操作手段（センサ等）を用いるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が枠ボタン２２を連打（複数回操作）することにより発生する振動が昇降役物５００に伝達してしまうといった不具合を抑制することができる。

【６８３９】
本第５８制御例では、昇降モータ５１０を用いて昇降役物５００を昇降中間位置に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する場合に、役物演出の演出結果を決める抽選の抽選結果に応じて励磁時間及び中断時間を選択して設定するように構成していたが、これに限るものではない。例えば、昇降役物５００、または傾倒役物６００に加速度センサを設け、当該センサから出力された信号に基づいて、中断制御の実行期間における励磁時間及び中断時間を設定するように構成してもよい。このように構成することで、より正確に昇降モータ５１０に必要な保持力を生じさせることができる。
【６８４０】
本第５８制御例では、役物演出において、昇降役物５００と傾倒役物６００とが必ず当接するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、役物演出を特別図柄抽選の高確率状態、及び低確率状態において実行可能に構成し、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接するか否かにより、設定されている遊技状態を示唆可能に構成してもよい。より具体的には、遊技状態として高確率状態が設定されている場合には、昇降役物５００と傾倒役物６００とを当接させ、遊技状態として低確率状態が設定されている場合には、昇降役物５００と傾倒役物６００とを当接させないように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接したかを識別することで遊技者が遊技状態を容易に把握することができる。
【６８４１】
本第５８制御例では、役物演出において、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間は傾倒モータ６１０の励磁を停止させることで、当該期間において常に昇降役物５００に傾倒役物６００による荷重（負荷）が掛かるように構成していたが、これに限るものではない。例えば、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している期間において、昇降モータ５１０が励磁されている期間は傾倒モータ６１０の励磁を中断し、昇降モータ５１０の励磁が中断されている期間は傾倒モータ６１０を励磁することによって保持するように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物５００に対して、昇降モータ５１０が励磁されている（ホールディングトルクにより保持されている）期間は傾倒役物６００による荷重（負荷）が生じ、昇降モータ５１０が励磁されていない（ディテントトルクにより保持されている）期間は傾倒役物６００による荷重（負荷）が生じないため、昇降役物５００と傾倒役物６００とを当接状態で維持する制御をより好適なものにすることができる。
【６８４２】
本第５８制御例では、昇降モータ５１０の励磁を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断する中断制御を５ｍｓ励磁している期間に終了し、次いで昇降モータ５１０を１８ｍｓ励磁した後に８ｍｓ毎に２ｍｓ中断する中断制御を実行することで、昇降モータ５１０が励磁されている期間に傾倒役物６００が昇降役物５００に当接し易く構成していたが、これに限るものではない。例えば、昇降役物５００を傾倒役物６００と当接した状態で自重により変位させる期間（図２２２５のｔ５参照）の開始時までは傾倒役物６００を昇降役物５００と当接する直前の位置（例えば、５ステップ分手前の１２０ステップの位置）で傾倒モータ６１０を励磁することによって維持しておき、昇降モータ５１０の励磁が停止された期間において傾倒役物６００を当接させる（当接し易い）ように構成してもよい。このように構成することで、昇降モータ５１０が励磁されている期間において、昇降役物５００に傾倒役物６００の荷重が掛かることを抑制することができる。
【６８４３】
本第５８制御例では、役物演出において、昇降中間位置まで可動された昇降役物５００に対して傾倒役物６００を当接させ、昇降モータ５１０と傾倒モータ６１０との励磁を停止することにより昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した状態で可動可能に構成していたが、これに限るものではない。例えば、下限位置（原点位置）に位置している昇降役物５００に対して傾倒役物６００が当接するまで可動させた後、傾倒モータ６１０の励磁を停止し、その後、昇降モータ５１０を１２５ステップ正方向に回転させることにより

、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した状態で昇降中間位置まで可動するように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した状態のまま可動する演出を多様化させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６８４４】

＜第５８制御例の第１変形例＞

次に、図２２５３から図２２７４を参照して、第５８制御例の第１変形例について説明をする。上述した第５８制御例では、装飾用可動役物として昇降役物５００及び傾倒役物６００を配設し、昇降役物５００を変位させることが可能な駆動手段（昇降モータ５１０）を用いて所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させる維持制御を実行する場合に、当該維持制御を所定の周期（例えば、５ｍｓ毎）に所定時間（例えば、５ｍｓ）中断させる中断制御を実行することで、駆動手段（昇降モータ５１０）の発熱や消費電力の増加を抑制可能に構成していた。

【６８４５】

さらに、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接していない場合には、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置）に維持させる維持制御を第１周期（例えば、５ｍｓ毎）で第１期間（例えば、５ｍｓ）中断させる中断制御を実行し、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接している場合には、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置）に維持させる維持制御を第２周期（例えば、８ｍｓ毎）で第２期間（例えば、２ｍｓ）中断させる中断制御を実行することで、昇降役物５００を所定位置（昇降中間位置）に維持するための保持力を変化させることを可能に構成していた。

【６８４６】

これに対して、本第１変形例では、遊技領域に向けて発射された遊技球が流入することが可能な装飾用可動役物（箱形役物７００）を配設し、当該装飾用可動役物（箱形役物７００）に遊技球が流入した場合に、当該装飾用役物（箱形役物７００）を所定位置（進出位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御における周期及び中断時間を変化させることを可能に構成している。より具体的には、箱形役物７００を所定位置（進出位置）に維持させるための維持制御を所定の周期（例えば、５ｍｓ毎）で所定期間（例えば、５ｍｓ）中断する中断制御を実行している期間において、箱形役物７００に遊技球が流入した場合に、当該中断制御における周期及び中断時間を変化させる（例えば、４ｍｓ毎に６ｍｓ中断させる）ことを可能に構成している。

【６８４７】

このように構成することで、装飾用可動役物（箱形役物７００）に遊技球を流入（当接）させることができる斬新な演出を実現しつつ、流入した遊技球の重さによって装飾用可動役物（箱形役物７００）が意図せず変位する不具合を抑制することができる。

【６８４８】

また、箱形役物７００が所定位置（進出位置）に位置している特定期間において、箱形役物７００に遊技球を流入させた場合に、当該遊技球が所定の検出手段（検出センサ６３５ａ）に検出されることを可能に構成し、所定の検出手段（検出センサ６３５ａ）が遊技球の通過を検出した場合に所定個数（例えば、５球）の遊技球を賞球として払い出し可能に構成している。

【６８４９】

このように構成することで、遊技者に対して箱形役物７００に遊技球を流入させる意欲を高めさせることができるので、遊技球を意欲的に発射させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６８５０】

＜第５８制御例の第１変形例における遊技盤、及び装飾用可動役物について＞

まず、図２２５３から図２２５６を参照して、本第１変形例における遊技盤及び装飾用可動役物において、上述した第５８制御例と異なる構成について説明をする。本第１変形例では、上述した第５８制御例における遊技盤１３の構成の一部を変更し、上述した第５

８制御例における各装飾用可動役物（昇降役物５００、及び傾倒役物６００）に代えて箱形役物７００を配設している。

【６８５１】

図２２５３は、箱形役物７００が退避位置（原点位置）に位置している状態における遊技盤１３の拡大図である。箱形役物７００は、可変表示ユニット８０よりも背面側に配設されており、後述する上下モータ７１０を駆動源として正面視上下方向に変位することが可能に構成されている。図２２５３に示した通り、箱形役物７００が退避位置に位置している場合には、箱形役物７００は可変表示ユニット８０によって全体を覆われることによって遊技者からは視認困難な状態となる。箱形役物７００の詳細な構成については、図２２５６を参照して後述する。

【６８５２】

遊技盤１３の前面側の正面視上方には、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な一般入賞口６３０が配設され、遊技盤１３の背面側には、一般入賞口６３０に入球した遊技球が流入する流路が配設されている。一般入賞口６３０に入球した遊技球は第一流路６３１へと流下し、第１流路６３１の下流側は、第２流路６３３、及び第３流路６３４の２つの流路に分岐している。第２流路６３３と第３流路６３４とが分岐する位置には、一般入賞口６３０を介して第１流路６３０に流入した遊技球が流下する経路を切替えることが可能な切替弁６３２が設けられている。

【６８５３】

この切替弁６３２は、第２流路６３３へと球を流下させる第１状態と、第３流路６３４へと球を流下させる第２状態（図２２５４参照）とに切替える（水平方向にスライド変位させる）ことができる。第１状態では、切替弁６３２が正面視右側にスライド変位することで第３流路６３４の上流側を塞ぎ、第２流路６３３のみが開放された状態となるため、遊技球が第２流路６３３へと進行する。一方、第２状態は、切替弁６３２が正面視左側にスライド変位することで第２流路６３３の上流側を塞ぎ、第３流路のみが開放された状態となるため、遊技球が第３流路６３４へと進行する。図２２５３に示したように、箱形役物７００が退避位置に位置している場合は、切替弁６３２が第１状態（遊技球が第２流路６３３に進行する状態）となるように設定されており、一般入賞口６３０を介して入球した遊技球が第３流路６３４へと進行することはない。

【６８５４】

また、第２流路６３３、及び第３流路６３４にはそれぞれ球の通過を検出するための検出センサ６３３ａ、６３４ａが設けられている。遊技球が第２流路６３３へと流下し、検出センサ６３３ａが遊技球の通過を検出した場合には、所定個数（例えば、５球）の遊技球が賞球として払い出される。検出センサ６３３ａを通過した遊技球は、遊技盤１３の背面側に配置された図示しない流路によって、パチンコ機１０の外部（島設備側）へと排出される。一方、第３流路に設けられた検出センサ６３４ａは、箱形役物７００に入球する遊技球を検出するために設けられており、検出センサ６３４ａが遊技球の通過を検出しても、遊技球が賞球として払い出されることはない。

【６８５５】

詳細については後述するが、本第５８制御例では、略直方体形状に形成された箱形役物７００の正面視上面に遊技球が入球可能な開口部７００ａを設け、箱形役物７００の正面視右側の側面下方に箱形役物７００に入球した遊技球を排出可能な開口部７００ｂを設けている。即ち、箱形役物７００の正面視箱形役物７００が進出位置（張出位置）まで下降した場合に（図２２５４参照）、第３流路６３４へと流下した遊技球が箱形役物７００に入球し、箱形役物７００に入球した遊技球が第４流路６３５ａへと流下することが可能に構成されている。また、遊技球が第４流路６３５へ流下し、検出センサ６３５ａが遊技球の通過を検出した場合に、所定個数（例えば、５球）の遊技球が賞球として払い出されるように構成されている。即ち、一般入賞口６３０に入球した遊技球が通過する流路を変化させることで、賞球が払い出される契機となる検出センサ（検出センサ６３３ａ、及び６３５ａ）に遊技球が到達するまでに要する時間を変化させることが可能に構成されている

。このように構成することで、同一の一般入賞口６３０に遊技球が入球した場合でも、賞球の払い出しタイミングが変化するという遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６８５６】

図２２５４は、箱形役物７００が進出位置に位置している状態における遊技盤１３の拡大図である。ここで、進出位置とは、箱形役物７００を用いた演出において、箱形役物７００が最も正面視下側まで下降した場合に位置する場所を指す。即ち、箱形役物７００を用いた演出において、箱形役物７００が進出位置よりも正面視下側に変位することはないように構成されている。

【６８５７】

図２２５４に示した通り、箱形役物７００が進出位置に位置する場合は、箱形役物７００が第３図柄表示装置８１の一部を覆っており（前面側に配置されており）、箱形役物７００の全体７割程度が遊技者から視認可能な状態となる。また、箱形役物７００は光透過性の樹脂材料で構成されており、前面の下方約１／４程度が黒く塗装されることにより透視できないように構成されている。即ち、箱形役物７００が進出位置に位置している場合は、箱形役物７００の背面側にある第３図柄表示装置８１の表示領域の一部（図２２５４では白色の領域）を透視可能となり、黒く塗装された部分に重なる表示領域は視認困難となる。また、箱形役物７００に流入する遊技球は、第３図柄表示装置８１の表示領域と同様に、入球したこと（箱形役物７００の中で落下する様子）が遊技者から視認可能であり、黒く塗装された部分まで到達する（箱形役物７００の内部の底面に接地する）と遊技者から視認困難となる。これにより、遊技者に対して自らが発射した遊技球が箱形役物７００に入球したことを確認させることができ、箱形役物７００内に完全に落下（接地）した遊技球がどこに進行するのかは視認困難にさせることができる。

【６８５８】

なお、詳細については後述するが、本第１変形例では箱形役物７００が進出位置に位置している場合に、切替弁６３２を第２状態（遊技球が第３流路６３４へと流下可能な状態）へと変位させることが可能に構成されている。即ち、箱形役物７００が進出位置に位置していない状態では、遊技球が第３流路６３４へと流下することはなく、一般入賞口６３０を介して入球した遊技球は全て第２流路へと進行するように構成されている。

【６８５９】

また、図２２５４に示すように、箱形役物７００が進出位置に位置しており、切替弁６３２が第２状態（遊技球が第３流路６３４に進行可能となる状態）に変位した場合は、第３流路６３４へ流下した遊技球が箱形役物７００の開口部７００ａ（図２２５６（ａ）参照）から箱形役物７００の内部へと落下することが可能となる。箱形役物７００の内部へと落下した遊技球は、第４流路６３５の方向へと誘導され、箱形役物７００に設けられた開口部７００ｂ（図２２５６（ｂ）参照）を介して第４流路６３５へ進行するように構成されている。また、第４流路６３５には遊技球が通過したことを検出するための検出センサ６３５ａが設けられている。上述した通り、第４流路６３５へと遊技球が進入し、検出センサ６３５ａが遊技球の通過を検出した場合に、所定個数（例えば、５球）の遊技球が賞球として払い出される。検出センサ６３５ａを通過した遊技球は、遊技盤１３の背面側に設けられた図示しない流路によって、パチンコ機１０の外部（島設備側）へと排出される。

【６８６０】

次に、図２２５５、及び図２２５６を参照して、箱形役物７００の構成について詳細に説明する。図２２５５（ａ）は、第３流路６３４へ流下した遊技球が箱形役物７００の内部に落下する様子を示した図である。なお、説明を分かり易くするために、図２２５５（ａ）は、第３流路６３４と箱形役物７００と第４流路６３５とを第３図柄表示装置８１（図２２５３参照）の表示面に対して並行な平面（図２２５６（ａ）参照）で切断した図で示している。

【６８６１】

図２２５５（ａ）に示すように、第３流路６３４へ流下してきた遊技球は、箱形役物７００における上部の開口部７００ａ（図２２５６（ａ）参照）から、箱形役物７００の内部へと落下する。箱形役物７００は正面視（図２２５３参照）横方向に６ｃｍの幅を有する略直方体形状で形成され、箱形役物７００の内部へと落下した遊技球が接する箱形役物７００の床面は、遊技球が第４流路６３５の方向へと進行するように傾斜して形成されている。詳細については後述するが、箱形役物７００の下方には変位可能な開閉部材８００が設けられており、開閉部材８００が開放位置へと変位（図２２５６（ｂ）参照）することにより、箱形役物７００に入球した遊技球が箱形役物７００の開口部７００ｂを介して第４流路へ流下することが可能となる。ここで、図２２５５（ａ）は、後述する開閉部材８００（図２２５６（ｂ）参照）が閉鎖位置に位置している場合を示しており、開閉部材８００が閉鎖位置に位置している場合は箱形役物７００に入球した遊技球が第４流路へ流下することが規制されているため、箱形役物７００の内部に遊技球が貯まった状態となる。

【６８６２】

図２２５５（ｂ）は、遊技球が箱形役物７００の内部に落下する様子を、箱形役物７００を第３図柄表示装置８１（図２２５３参照）の表示面に対して垂直に交わる平面（図２２５６（ａ）参照）で切断し、正面視（図２２５３参照）右側から見た図で示している。箱形役物７００の内部は前後方向に３ｃｍの厚みを有する略直方体形状に形成されており、第３流路６３４から落下した遊技球が接地する床面が箱形役物７００の前面側に傾斜して形成されている。これにより、箱形役物７００に落下した遊技球を箱形役物７００に設けられた開口部７００ｂ、及び第４流路６３５方向へと誘導することができる。

【６８６３】

図２２５５（ｃ）は、箱形役物７００の内部へと落下した遊技球が第４流路６３５へと流下する様子を示した図である。なお、図２２５５（ｃ）も図２２５５（ａ）と同様に、第３流路６３４と箱形役物７００と第４流路６３５とを第３図柄表示装置８１（図２２５３参照）に対して並行な平面（図２２５６（ｂ）参照）で切断した図で示している。

【６８６４】

図２２５５（ｃ）に示すように、箱形役物７００の内部へと落下した遊技球は、箱形役物７００に設けられた開閉部材８００が開放位置へと変位（図２２５６（ｂ）参照）することによって、箱形役物７００に設けられた開口部７００ｂを介して第４流路６３５へと流下することができる。

【６８６５】

図２２５６（ａ）は、箱形役物７００の背面斜視図である。図２２５２（ａ）に示した通り、箱形役物７００は、箱形役物７００を上下方向に変位させるためのラックアンドピニオンにおけるラック７１１が背面右側に固定されており、ラック７１１が有するギア部は、ピニオンギアである第１上下駆動ギア７０１と嵌合するように構成されている。また、第１上下駆動ギア７０１と第２上下駆動ギア７０２とが嵌合するように構成され、第２上下駆動ギア７０２に設けられた上下モータ７１０を駆動源として第２上下駆動ギア７０２が回転し、第１上下駆動ギア７０１が回転することで箱形役物７００が上下方向に駆動されることが可能に構成されている。

【６８６６】

箱形役物７００の背面左側の上部には、滑り止め用の溝が設けられた支柱７１２に挿通されることが可能な突出片７１３が配設（固着）されている。遊技盤１３の背面側には、ポリカーボネート等の樹脂で構成された図示しないベース体が設けられ、当該ベース体には支柱７１２が固定され、第１上下駆動ギア７０１及び第２上下駆動ギア７０２が回転可能に軸支されている。このように構成することで、なめらかに箱形役物７００を上下方向に駆動させることができる。また、当該ベース体には箱形役物７００が退避位置より正面視上方へ変位することを規制するストッパ部材（図示なし）が設けられており、当該ストッパ部材をロック状態へと変位させることで、箱形役物７００を退避位置に固定することができる。即ち、箱形役物７００を退避位置に維持する期間においては、当該ストッパ部

材をロック状態へと変位させることで、箱形役物７００を退避位置に固定するように構成している。上述した通り、箱形役物７００の上部に設けられた開口部７００ａは、箱形役物７００が進出位置に変位した場合に遊技球が入球可能となり、箱形役物７００の正面視（図２２５３参照）の右側下部に設けられた開口部７００ｂは、開閉部材８００が開放位置に変位した場合に遊技球が通過可能となる。

【６８６７】

なお、本第１変形例では開口部７００ａから入球可能な箱形役物７００を略箱形形状に形成しているがこれに限るものではない。例えば、箱形役物７００を略袋形状（丸みを帯びた形状）に形成し、開口部７００ａから遊技球が入球可能となるように構成してもよい。このように構成することで、開口部７００ａから入球した遊技球が接地する接地面（底面）を斜面状に形成する等の加工を施すことなく、遊技球を容易に集結させることができる。

【６８６８】

図２２５６（ｂ）は、箱形役物７００を正面視（図２２５３参照）右側から見た斜視図である。図２２５６に示した通り、箱形役物７００における開閉部材８００の正面視（図２２５３参照）右側には第１開閉駆動ギア８０１が配設（固着）されている。また、箱形役物７００には第１開閉駆動ギア８０１と嵌合する第２開閉駆動ギア８０２が回転可能に軸支されており、第２開閉駆動ギア８０２には開閉モータ８１０が設けられている。即ち、開閉モータ８１０を駆動源として、第２開閉駆動ギア８０２が回転し、第２開閉駆動ギア８０２に嵌合する第１開閉駆動ギア８０１とが回転することにより、開閉部材８００が開放位置と閉鎖位置（図２２５６（ａ）参照）とに変位することができる。なお、閉鎖位置とは、箱形役物７００の開口部７００ｂを完全に閉鎖させる（遊技球が通過困難となる）位置を差し、箱形役物７００の開閉部材８００の原点位置である。また、閉鎖位置とは、箱形役物７００の開閉部材８００が閉鎖位置（原点位置）から９０度回転し、開口部７００ｂを遊技球が通過可能となる位置（図２２５６（ｂ）参照）を指す。なお、箱形役物７００には、図示しないストッパ部材が設けられており、当該ストッパ部材をロック状態へと変位させることが、開閉部材８００を閉鎖位置で固定することができる。即ち、開閉部材８００が閉鎖位置に位置している状態では、当該ストッパ部材をロック状態へと変位させることで、開閉部材８００を閉鎖位置に固定するように構成している。

【６８６９】

なお、本第５８制御例における第１変形例では、箱形役物７００の上部に設けられた開口部７００ａは常に開口状態となるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、箱形役物７００の上部に設けられた開口部７００ａを開状態と閉状態とに変位させることが可能な蓋部材を設けるように構成してもよい。また、箱形役物７００に当該蓋部材を設ける場合、当該蓋部材が開状態と閉状態とのうち何れであるかを遊技者が視認可能となるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者が箱形役物７００に対して遊技球を入球可能な状態となったことを容易に理解することができるので、より分り易い演出を実現することができる。

【６８７０】

＜第５８制御例の第１変形例における演出内容について＞

次に、図２２５７、及び図２２５８を参照して、本第１変形例にて実行される特徴的な演出である役物演出の内容について説明をする。この役物演出は、上述した第５８制御例において実行されていた役物演出に代えて実行され、本第１変形例における役物演出は、箱形役物７００が原点位置から進出位置まで変位すると共に、一般入賞口６３０に向けて遊技球の発射を促す演出が実行され、一般入賞口６３０に入球した遊技球を箱形役物７００の内部に流入させることが可能に構成されている。更に、箱形役物７００に入球した遊技球が所定のタイミング（箱形役物７００に４球入球した時点、または役物演出開始１２秒後）で第４流路６３５へ流下していくように構成され、第４流路６３５に設けられた検出センサ６３５ａが遊技球の通過を検出したことに基づいて所定個数（例えば、５球）の遊技球を賞球として払い出すように構成されている。

【６８７１】
本第１変形例における役物演出は、変動時間として基本時間が３０秒の変動時間が選択され、且つ特図１保留数が３個貯まっている場合の変動演出において実行される演出であり、当該変動演出の開始と共に実行が開始される。これにより、保留数が貯まっていることで遊技球の発射を控えている遊技者に対して、遊技球を発射する意欲を高めさせることができる。
【６８７２】
図２２５７は、本第１変形例における役物演出の準備期間（役物演出開始から２秒経過するまでの期間）の演出態様の一例（役物演出開始１．５秒後）を示した図である。本第１変形例における役物演出では、役物演出の開始と共に、退避位置に位置している箱形役物７００が進出位置に向けて下降し始める。ここで、箱形役物７００は退避位置から進出位置まで２秒間で到達するように上下モータ７１０により駆動される。
【６８７３】
図２２５７（ａ）に示したように、役物演出が開始されると主表示領域Ｄｍにおける表示領域ＨＲ１０に「貯玉チャンス準備中」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍの正面視右下に形成される表示領域Ｄｍ６３には、一般入賞口６３０に向けて遊技球を発射することを促す表示態様（一般入賞口６３０付近の遊技盤を示す表示態様における一般入賞口６３０へ向かう矢印、及び「ここを狙って打て！」の文字）が表示される。主表示領域Ｄｍの正面視左下に形成される小表示領域Ｄｍ６１には、一般入賞口６３０に向けて遊技球を発射させる期間を示すためのタイムゲージｔｇ１が表示され、小表示領域Ｄｍ６１の正面視上部には、一般入賞口６３０に向けて遊技球を発射させる期間が開始されるまで待機させるための「Ｒｅａｄｙ」という文字が表示される。これにより、一般入賞口６３０に向けて遊技球を発射させる演出が開始されることを遊技者に把握させることができる。
【６８７４】
また、役物演出の実行期間は、主表示領域Ｄｍの正面視上部に小表示領域Ｄｍ１が形成され、小表示領域Ｄｍ１には、実行中の特別図柄変動に対応して第３図柄（図では３本の矢印）が変動表示（動的表示）される。小表示領域Ｄｍ１の正面視左側には、小表示領域Ｄｓ１１において特図１保留数（図では特図１保留数が３個であることを示す「３」）が表示され、小表示領域Ｄｓ１２において特図２保留数（図では特図２保留数が３個であることを示す「３」）が表示される。
【６８７５】
次に、図２２５７（ｂ）を参照して、役物演出において、箱形役物７００に遊技球を入球させることが可能となる期間における演出態様の一例について説明する。詳細については後述するが、箱形役物７００に遊技球を入球させることが可能となる期間は、箱形役物７００に所定個数（４個）入球した場合、または当該期間の開始から１０秒が経過した場合に終了する。
【６８７６】
役物演出の開始から２秒が経過すると、箱形役物７００が進出位置に到達し、小表示領域Ｄｍ６１ａには、一般入賞口６３０に向けて遊技球を発射する期間が開始されたことを示すための表示態様（「Ｇｏ」という文字）が表示される。ここで、本第１変形例では、箱形役物７００が進出位置に位置している場合に、上下モータ７１０を励磁することによって箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を実行し、当該維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する。これにより、箱形役物７００を進出位置に維持するために必要な上下モータ７１０の保持力を維持しつつ、上下モータ７１０の発熱や消費電力の増加を抑制することができる。
【６８７７】
また、役物演出が開始されてから２秒が経過（箱形役物７００が進出位置に到達）すると、一般入賞口６３０に入球した遊技球が流下する流路に設けられた切替弁６３２が第２状態へとスライド変位（図２２５４参照）することにより、一般入賞口６３０に入球した

遊技球が箱形役物７００の内部へ落下することが可能になる。ここで、箱形役物７００の内部へ入球できる個数の上限は４個となるように設定されている。具体的には、箱形役物７００の内部へ入球する遊技球が通過する検出センサ６３４ａが遊技球の通過を検出した回数をカウントし、遊技球が４球通過した場合に切替弁６３２を第１状態（第３流路６３４へ流下することを規制する状態）へとスライド変位させることによって、遊技球が箱形役物７００に流下することを規制する。

【６８７８】

さらに、本第１変形例では、一般入賞口６３０に入球した遊技球が箱形役物７００に落下する遊技球の個数に対応して、上述した中断制御を実行する周期と中断時間とを変化させて設定するように構成している。より具体的には、箱形役物７００が進出位置に位置している状態において、箱形役物７００に遊技球が入球していない場合には、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断させる中断制御を実行し、箱形役物７００に遊技球が１球入球した場合には、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を６ｍｓ毎に４ｍｓ中断させる中断制御を実行し、箱形役物７００に遊技球が２球入球した場合には、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を７ｍｓ毎に３ｍｓ中断させる中断制御を実行し、箱形役物７００に遊技球が３球入球した場合には、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を８ｍｓ毎に２ｍｓ中断させる中断制御を実行し、箱形役物７００に遊技球が４球入球した場合には、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を９ｍｓ毎に１ｍｓ中断させる中断制御を実行する。このように構成することで、箱形役物７００に入球する個数が増加することに基づいて、上下モータ７１０に生じる保持力を変化させることができるので、より好適な維持制御を実行することができる。

【６８７９】

図２２５７（ｂ）は、箱形役物７００に２球目の遊技球が落下している様子を示している。上述した通り、箱形役物７００は光透過性の樹脂材料で構成されており、図２２５７（ｂ）に示したように、箱形役物７００の内部へと遊技球が落下してきた様子が遊技者から視認可能に構成されている。箱形役物７００の内部へと落下してきた遊技球が、箱形役物７００の床面まで到達（接地）すると、箱形役物７００の黒く塗装された部分に覆われることによって、遊技球は遊技者から視認困難な状態となる。即ち、遊技者からは、箱形役物７００に遊技球が入球する様子は視認できるものの、遊技球が箱形役物７００の内部でどこに位置しているか等は把握困難となるように構成されている。このように構成することで、箱形役物７００に入球した遊技球が開口部７００ｂから第４流路６３５へ流下する場面を遊技者から視認され難くすることができる。また、箱形役物７００の背面側に位置している表示領域Ｄｍ６４には、箱形役物７００の内部に入球した遊技球の個数に対応する表示態様（例えば、入球した遊技球２球が第４流路６３５へと流下することにより払い出される賞球の合計を示す「１０」）が表示される。これにより、箱形役物７００の内部に遊技球が貯まっていることを遊技者に把握させることができる。

【６８８０】

次に、図２２５８（ａ）を参照して、役物演出における払い出し期間における表示態様の一例について説明する。図２２５８（ａ）に示した通り、箱形役物７００に遊技球を入球させることが可能となる期間が終了すると、表示領域ＨＲ１０において「払い出し中」という文字が表示されると共に、箱形役物７００における開閉部材８００が閉鎖位置から開放位置へと変位される。ここで、箱形役物７００における開閉部材８００は、閉鎖位置から開放位置まで開閉モータ８１０を駆動源として１秒間で駆動される。また、主表示領域Ｄｍにおける箱形役物７００の下方には、落下する遊技球を模した表示態様が表示される。なお、開閉部材８００は光透過性の樹脂材料で構成されているため、開閉部材８００が開放位置へと可変した場合に開閉部材８００の背面に位置する表示領域は遊技者から略全体が視認可能となり、当該表示領域にも落下する遊技球を模した表示態様が表示される。即ち、開閉部材８００を開放位置へと変位させ、落下する遊技球を模した表示態様を表示することにより、箱形役物７００に貯まった遊技球が落下していく様子を擬似的に表現

した演出を実行することができる。

【６８８１】

なお、図２２５８（ａ）は、上述した箱形役物７００に遊技球を入球させることが可能となる期間において、箱形役物７００に遊技球が４球入球した場合の演出態様を示しており、箱形役物７００の背面側に位置する表示領域Ｄｍ６４には、箱形役物７００に入球していた遊技球の個数に対応する表示態様（入球した４球に対応して払い出される賞球数を示す「２０」）が表示されている。上述した通り、開閉部材８００が開放位置へと変位されると、箱形役物７００に貯まっていた遊技球が第４流路６３５へと流下可能となり、検出センサ６３５ａと検出されるので、賞球として遊技球が払い出される。なお、箱形役物７００に入球した遊技球が４球未満の場合も、箱形役物７００の開閉部材８００は開放位置へと変位され、入球していた遊技球の球数に対応する表示態様が表示される。

【６８８２】

このように構成することで、一般入賞口６３０に入球した遊技球を、賞球を払い出す契機となる検出センサ６３５ａを通過する前に箱形役物７００の中に貯め、同じタイミングで検出センサ６３５ａに向けて進行させることができる。よって、短期間にまとめて賞球を払い出させることができるので、遊技者に対して多くの賞球が払い出されたように錯覚させることができる。

【６８８３】

また、本第１変形例では、一般入賞口６３０に遊技球が入球することで５球の賞球が払い出されるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、一般入賞口６３０に遊技球が入球することで払い出される賞球を１球とし、一般入賞口６３０への入球を容易にさせるための釘を設けるように構成してもよい。このように構成することで、一般入賞口６３０に向けて遊技球を発射することで、遊技者の持ち玉が増えることを抑制することができる。このように構成した場合、箱形役物７００に所定回数（例えば、４球）の遊技球が入球した場合に、遊技者に有利となる特典を付与するように構成するとよい。より具体的には、箱形役物７００に所定個数（例えば、４球）の遊技球が入球した場合に、実行中の特別図柄変動の特別図柄抽選の抽選結果を報知するように構成してもよい。このように構成することで、特別図柄抽選の抽選結果をより早く知りたい遊技者の箱形役物７００に遊技球を入球させることに対する意欲を向上させることができる。

【６８８４】

また、本第１変形例では、第２流路６３３に設けられた検出センサ６３３ａが遊技球の通過を検出した場合と、第４流路６３５に設けられた検出センサ６３５ａが遊技球の通過を検出した場合と、で所定回数（５球）の遊技球を賞球として払い出すように構成しているが、これに限るものではない。例えば、検出センサ６３３ａ、及び検出センサ６３５ａに代えて、第１流路６３１に遊技球の通過を検出可能な検出センサを設け、当該検出センサが遊技球の通過を検出した場合に、所定個数（５球）の賞球を払いだすように構成してもよい。このように構成することで、一般入賞口６３０に遊技球が入球してから賞球が払い出されるまでのタイムラグを減らすことができるので、賞球の払い出しが遅くなることにより遊技者に不信感を与える不具合を軽減することができる。

【６８８５】

図２２５８（ａ）に示した表示態様は、開閉部材８００が開放位置へと変位したタイミングから４秒が経過するまで表示され、当該４秒が経過すると、図示しない役物演出の終了を示す表示態様（例えば、「ＥＮＤ」という文字）が３秒間表示される。また、開閉部材８００が開放位置へと変位したタイミングから４秒が経過すると、開閉部材８００が閉鎖位置まで１秒間で駆動され、次いで、箱形役物７００が退避位置まで２秒間で駆動される。

【６８８６】

次に、図２２５８（ｂ）を参照して、役物演出における箱形役物７００の動作の流れについて説明する。図２２５８（ｂ）は、役物演出における箱形役物７００の動作の流れを示した図である。ここで、図２２５８（ｂ）における左右の方向は時間経過を表しており

、上下方向は、箱形役物７００の上下方向の移動距離、及び開閉部材８００が変位する距離を表している。

【６８８７】

上述した通り、役物演出が開始されると、箱形役物７００が２秒間で退避位置から進出位置まで上下モータ７１０によって駆動される。箱形役物７００が進出位置に到達すると、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を実行し、当該維持制御を周期的に中断する中断制御を実行する。ここで、維持制御及び中断制御を実行している期間は、箱形役物７００が進出位置から変位しない（変位していると遊技者に認識されない）ように構成している。具体的には、維持制御が実行されることによって上下モータ７１０に発生する保持力（所謂、ホールディングトルク）と、維持制御が中断されている期間に発生する保持力（所謂、ディテントトルク）とによって、箱形役物７００が進出位置に維持される。即ち、上下モータ７１０の励磁が中断されている期間も箱形役物７００の開口部７００ａは遊技球が入球可能な状態となる。

【６８８８】

箱形役物７００における開閉部材８００は、箱形役物７００の内部に遊技球が入球可能となる期間ｔ２が終了したタイミングで閉鎖位置から開放位置への変位が開始される。箱形役物７００の開閉部材８００が閉鎖位置から開放位置へと変位するのに要する時間ｔ３は１秒となるように構成されている。開閉部材８００が開放位置へと変位すると、開閉部材８００は開閉モータ８１０によって開放位置で所定時間（４秒間）維持される。これにより、箱形役物７００の内部に貯まった遊技球を全て第４流路６３５へと流下させるために必要な時間を確保することができる。当該所定時間（４秒）が経過すると、開閉部材８００が開放位置から閉鎖位置へと１秒間で変位する。開閉部材８００が閉鎖位置へと変位すると、次いで、箱形役物７００が進出位置から退避位置へと２秒間で変位する。

【６８８９】

ここで、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御は、箱形役物７００が退避位置に向けて駆動され始めるまで継続する。より具体的には、例えば、箱形役物７００の内部に遊技球が流入可能となる期間ｔ２において箱形役物７００に遊技球が４球入球した場合には、箱形役物７００を進出位置に維持するための維持制御を９ｍｓ毎に１ｍｓ中断する中断制御が、箱形役物７００が退避位置に向けて駆動され始めるまで継続する。

【６８９０】

＜第５８制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図２２５９から図２２６３を参照して、本第１変形例における電気的構成について説明する。図２２５９は、本第５８制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第５８制御例におけるパチンコ機１０に対して、昇降モータ５１０及び傾倒モータ６１０に代えて上下モータ７１０及び開閉モータ８１０を追加した点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部を異ならせている点で相違している。それ以外の要素については同一であり、その説明を省略する。

【６８９１】

ここで、本第１変形例における上下モータ７１０及び開閉モータ８１０は、上述した第５８制御例における昇降モータ５１０及び傾倒モータ６１０と同一の構成である。より具体的には、本第１変形例における各種駆動モータ（上下モータ７１０、及び開閉モータ８１０）は、上述した第５８制御例における各種駆動モータ（昇降モータ５１０、及び傾倒モータ６１０）と同様に、例えば、公知のステッピングモータで構成され、対応する制御用ＩＣ（モータドライバ）によって駆動される。また、本第１変形例におけるモータ制御用ＩＣに対して音声ランプ制御装置１１３から送信される励磁制御データが規定された励磁テーブル２２２ｃｇも、上述した第５８制御例における励磁テーブル２２２ｃｇと同一である。即ち、本第１変形例における各種駆動モータ（上下モータ７１０、及び開閉モータ８１０）の制御方法は、上述した第５８制御例において図２２２８を参照し、簡略化し

た動作モデルで説明した制御方法と同一であるため、詳細な説明を省略する。
【６８９２】
まず、図２２６０を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明する。図２２６０は、本第５８制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成も模式的に示した図である。図２２５９に示した通り、本第１変形例のパチンコ機１０におけるＲＯＭ２２２は、上述した第５８制御例におけるパチンコ機１０におけるＲＯＭ２２２に対して、役物演出実行抽選テーブル２２２ｃａ、役物演出結果抽選テーブル２２２ｃｂ、昇降役物駆動テーブル２２２ｃｃ、傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄ、傾倒役物第２駆動テーブル２２２ｃｅ、及び励磁中断テーブル２２２ｃｆを削除した点と、上下駆動テーブル２２２ｃａＡ、開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡ、及び励磁中断テーブル２２２ｃｃＡを追加した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。
【６８９３】
図２２６１（ａ）を参照して、上下駆動テーブル２２２ｃａＡの詳細について説明する。図２２６１（ａ）は、上下駆動テーブル２２２ｃａＡの規定内容を示した図である。この上下駆動テーブル２２２ｃａＡは、箱形役物７００を上下方向に変位させるための上下モータ７１０の動作内容を示すデータが規定されているデータテーブルである。
【６８９４】
図２２６１（ａ）に示した通り、上下駆動テーブル２２２ｃａＡには、上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて１ステップあたり８ｍｓを要するスピードで、２５０ステップ正方向に回転させるデータが規定され、上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡのポインタ値「０２Ｈ」に対応付けて１ステップあたり８ｍｓを要するスピードで、２５０ステップ負方向に回転させるデータが規定されている。
【６８９５】
ここで、本第１変形例では、箱形役物７００を退避位置から進出位置まで変位させるために必要なステップ数（設計値）は２５０ステップであり、上下モータ７１０を正方向に回転させると箱形役物７００は下降し、上下モータ７１０を負方向に回転させると箱形役物７００は上昇するように構成されている。
【６８９６】
即ち、上下駆動テーブル２２２ｃａＡにおける、上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて上下モータ７１０を作動させることで、箱形役物７００を退避位置から進出位置まで２秒間（８ｍｓ×２５０ステップ）で変位させることができ、上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡのポインタ値「０２Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて上下モータ７１０を作動させることで、箱形役物７００を進出位置から退避位置まで２秒間（８ｍｓ×２５０ステップ）で変位させることができる。
【６８９７】
次に、図２２６１（ｂ）を参照して、開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡの詳細について説明する。図２２６１（ｂ）は、開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡの規定内容を示した図である。この開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡは、箱形役物７００の開閉部材８００を変位させるための開閉モータ８１０の動作内容を示すデータが規定されているデータテーブルである。
【６８９８】
図２２６１（ｂ）に示した通り、開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡには、開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて１ステップあたり８ｍｓを要するスピードで、１２５ステップ正方向に回転させるデータが規定され、開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡのポインタ値「０２Ｈ」に対応付けて１ステップあたり８ｍｓを要するスピードで、１２５ステップ負方向に回転させるデータが規定されている。
【６８９９】

ここで、本第１変形例では、箱形役物７００の開閉部材８００を閉鎖位置から開放位置へと変位させるために必要なステップ数（設計値）は１２５ステップであり、開閉モータ８１０を正方向に回転させると開閉部材８００は閉鎖位置から開放位置へと向かう方向に変位し、開閉モータ８１０を負方向に回転させると開閉部材８００は開放位置から閉鎖位置へ向かう方向へと変位する。

【６９００】

即ち、開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡにおける、開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて開閉モータ８１０を作動させることで、箱形役物７００の開閉部材８００を閉鎖位置から開放位置まで１秒間（８ｍｓ×１２５ステップ）変位させることができ、開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡのポインタ値「０２Ｈ」に対応付けて規定されたデータに基づいて開閉モータ８１０を作動させることで、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置から閉鎖位置まで１秒間（８ｍｓ×１２５ステップ）で変位させることができる。

【６９０１】

次に、図２２６１（ｃ）を参照して、励磁中断テーブル２２２ｃｃＡの詳細について説明する。この励磁中断テーブル２２２ｃｃＡは、箱形役物７００を進出位置で維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御における、初回の励磁時間（中断制御を開始するまでの期間）を示す初期励磁データと、１回あたりの中断時間を示す中断時間データと、励磁時間（何ｍｓ毎に中断するか）を示す励磁時間データと、が規定されている。

【６９０２】

図２２６１（ｃ）に示した通り、励磁中断テーブル２２２ｃｃＡには、後述する励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて、１０ｍｓの励磁を実行した後、５ｍｓの中断を５ｍｓ毎に実行することを示すデータが規定され、励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値「０２Ｈ」に対応付けて、１０ｍｓの励磁を実行した後、４ｍｓの中断を６ｍｓ毎に実行することを示すデータが規定され、励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値「０３Ｈ」に対応付けて、１０ｍｓの励磁を実行した後、３ｍｓの中断を７ｍｓ毎に実行することを示すデータが規定され、励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値「０４Ｈ」に対応付けて、１０ｍｓの励磁を実行した後、２ｍｓの中断を８ｍｓ毎に実行することを示すデータが規定され、励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値「０５Ｈ」に対応付けて、１０ｍｓの励磁を実行した後、１ｍｓの中断を９ｍｓ毎に実行することを示すデータが規定されている。

【６９０３】

詳細については後述するが、本第１変形例では、箱形役物７００が進出位置に到達したタイミングで、励磁中断テーブル２２２ｃｃＡにおける励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値に「０１Ｈ」に対応するデータが設定され、その後、箱形役物７００に遊技球が１球入球する毎に励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値が１加算されて、加算後のポインタ値に対応するデータが設定されるように構成されている。このように構成することで、箱形役物７００に１球ずつ遊技球が入球することにより箱形役物７００にかかる力の大きさが段階的に変化した場合に、箱形役物７００を進出位置に維持するための上下モータ７１０の保持力を変化させることができる。よって、より好適な維持制御を実行することができる。

【６９０４】

また、励磁中断テーブル２２２ｃｃＡの初期励磁データには励磁時間データに規定されている時間よりも長い１０ｍｓを一律で規定することで、退避位置から下降してきた箱形役物７００が進出位置に停止するタイミング、及び箱形役物７００に遊技球が入球するタイミングにおいて上下モータ７１０の保持力（所謂、ホールディングトルク）を長めに維持することができる。

【６９０５】

なお、励磁中断テーブル２２２ｃｃＡに規定されている、初期励磁データ、中断時間データ、及び励磁時間データは上述した数値に限るものではなく、装飾用可動役物の重さや

動作内容等に応じて必要な設計値を規定していればよい。例えば、箱形役物７００の開口部７００ａに入球した遊技球の個数によって、励磁を周期的に中断する制御を開始するまでの励磁時間（初期励磁データに対応する時間）を可変させるように構成してもよい。このように構成することで、遊技球が入球したタイミングにおける励磁時間を遊技球の入球個数によって可変させることができるので、より好適な励磁時間を設定することができる。

【６９０６】

また、本第１変形例では、箱形役物７００の開口部７００ａに入球した遊技球の個数によって、上下モータ７１０の励磁時間と中断時間とを可変可能に構成しているが、これに限るものではない。例えば、箱形役物７００の重量（入球した遊技球を含む）を計測可能な検知手段（重量センサ）を設け、所定条件が成立（例えば、重量センサが規定値（２００ｇの質量に対応する値）を超える重量を検出）した場合に、上下モータ７１０の励磁時間と中断時間とを可変させるように構成してもよい。このように構成することで、箱形役物７００と上下モータ７１０とに掛かる重圧（負荷）に応じて上下モータ７１０の励磁時間と中断時間とを設定できるため、より好適な維持制御を実行することができる。

【６９０７】

次に、図２２６２を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図２２６２は、本第１変形例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図２２６２に示した通り、本第１変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第５８制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図２２３２参照）に対して、役物演出フラグ２２３ｃｂ、役物演出成功フラグ２２３ｃｄ、操作回数カウンタ２２３ｃｅ、及び役物駆動関連エリア２２３ｃｆを削除した点と、入球フラグ２２３ｃａＡ、入球数カウンタ２２３ｃｂＡ、及び役物駆動関連エリア２２３ｃｃＡが追加されている点と、で相違している。その他の構成については、上述した第５８制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【６９０８】

入球フラグ２２３ｃａＡは、箱形役物７００に遊技球が入球したことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この入球フラグ２２３ｃａＡは、上述した第３流路６３４に設けられた検出センサ６３４ａが遊技球の通過を検出した場合にオンに設定され（図２２６５のＳ５８４５Ｃ参照）、後述する励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡ内のデータが更新（上書きして設定）されるとオフに設定される（図２２６９のＳ５９７２Ｃ参照）。

【６９０９】

入球数カウンタ２２３ｃｂＡは、箱形役物７００に入球した遊技球の個数を計数するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値に０が設定される。この入球数カウンタ２２３ｃｂＡは、上述した第３流路６３４に設けられた検出センサ６３４ａが遊技球の通過を検出した場合にカウンタ値に１が加算され（図２２６５のＳ５８４６Ｃ参照）、役物演出の終了時にカウンタ値に０が設定される（図２２６７のＳ５９０２Ｃ参照）。また、本第１変形例では、この入球数カウンタ２２３ｃｂＡのカウンタ値が４となった時点で、第３流路６３４へと遊技球が流下すること（箱形役物７００に遊技球が流入すること）が規制されるため、入球数カウンタ２２３ｃｂＡのカウンタ値が５以上に更新されることはない。

【６９１０】

役物駆動関連エリア２２３ｃｃＡは、箱形役物７００及び箱形役物７００の開閉部材８００を駆動させるための各種タイマやフラグ等を有する記憶領域である。ここで、図２２６３（ａ）を参照して、役物駆動関連エリア２２３ｃｃＡの内容について説明する。図２２６３（ａ）は、役物駆動関連エリア２２３ｃｃＡの内容を示した図である。

【６９１１】

図２２６３（ａ）に示した通り、役物駆動関連エリア２２３ｃｃＡには、上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡ、開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡ、上下駆動データ格納エリア２２

３ｃｃｃＡ、開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡ、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡ、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡ、上下モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｇＡ、開閉モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｈＡ、上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡ、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡ、上下モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｋＡ、開閉モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｌＡ、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡ、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡ、上下モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｏＡ、開閉モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｐＡ、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡ、上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡ、開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡ、励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡ、開閉モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｕＡ、及び開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡが設けられている。

【６９１２】

上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡは、上下駆動テーブル２２２ｃａＡから上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納するデータを選択する場合に参照されるポインタである。この上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡは、初期状態でポインタ値「００Ｈ」が設定され、箱形役物７００を退避位置から進出位置に向けて変位させる（役物演出が開始される）場合にポインタ値「０１Ｈ」が設定され（図２２６９のＳ５９５２Ｃ参照）、箱形役物７００を進出位置から退避位置に向けて変位させる場合にポインタ値に「０２Ｈ」が設定される（図２２６９のＳ５９６４Ｃ参照）。また、上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡは、役物演出の終了時にポインタ値「００Ｈ」が設定される（図２２６７のＳ５９０３Ｃ参照）。

【６９１３】

開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡは、開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡから開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納するデータを選択する場合に参照されるポインタである。この開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡは、初期状態でポインタ値「００Ｈ」が設定され、箱形役物７００の開閉部材８００を閉鎖位置から開放位置へと変位させる場合にポインタ値「０１Ｈ」が設定され（図２２６９のＳ５９５８Ｃ参照）、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置から閉鎖位置へと変位させる場合にポインタ値「０２Ｈ」が設定される（図２２６９のＳ５９６１Ｃ参照）。また、開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡは、役物演出の終了時にポインタ値「００Ｈ」が設定される（図２２６７のＳ５９０４Ｃ）。

【６９１４】

上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡは、上下駆動テーブル２２２ｃａＡから選択されたデータが格納される記憶領域である。この上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡは、上下駆動テーブル２２２ｃａＡから上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡのポインタ値を参照して選択されたデータが格納され（図２２６９のＳ５９５３Ｃ、及びＳ５９６５Ｃ参照）、役物演出が終了した場合にエリア内がクリアされる（図２２６７のＳ５９０６Ｃ参照）。

【６９１５】

開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡは、開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡから選択されたデータが格納される記憶領域である。この開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡは、開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡから開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡのポインタ値を参照して選択されたデータが格納され（図２２６９のＳ５９５９Ｃ、及びＳ５９６２Ｃ参照）、役物演出が終了した場合にエリア内がクリアされる（図２２６７のＳ５９０７Ｃ参照）。

【６９１６】

駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡは、上下モータ７１０及び開閉モータ８１０の駆動状況を特定するためのデータを格納する記憶領域である。より具体的には、役物演出における箱形役物７００及び箱形役物７００の開閉部材８００の動作内容を基に区切られた期間（図２２５８（ｂ）参照）毎に対応する状況データを格納する。ここで、図２２６３（ｂ）を参照して、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡの詳細について説明する。

【６９１７】

この駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡには、上下モータ７１０を正方向に回転させるために励磁し、開閉モータ８１０を励磁しない期間（図２２５８（ｂ）のｔ１参照）は状況データとして「０１Ｈ」が設定され、上下モータ７１０を回転させずに励磁（励磁することにより保持）し、開閉モータ８１０を励磁しない期間（図２２５８（ｂ）のｔ２参照）は状況データとして「０２Ｈ」が設定され、上下モータ７１０を回転させずに励磁（励磁することにより保持）し、開閉モータ８１０を正方向に回転させるために励磁する期間（図２２５８（ｂ）のｔ３参照）は状況データとして「０３Ｈ」が設定され、上下モータ７１０を回転させずに励磁（励磁することにより保持）し、開閉モータ８１０を回転させずに励磁（励磁することにより保持）する期間（図２２５８（ｂ）のｔ４参照）は状況データとして「０４Ｈ」が設定され、上下モータ７１０を回転させずに励磁（励磁することにより保持）し、開閉モータ８１０を負方向に回転させるために励磁する期間（図２２５８（ｂ）のｔ５参照）は状況データとして「０５Ｈ」が設定され、上下モータ７１０を負方向に回転させるために励磁し、開閉モータ８１０を励磁しない期間（図２２５８（ｂ）のｔ６参照）は状況データとして「０６Ｈ」が設定される。これにより駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データを参照することで、上下モータ７１０及び開閉モータ８１０に対して実行すべき制御内容を把握することができる。

【６９１８】

図２２６３（ａ）に戻り、説明を続ける。駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡは、上述した駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納された状況データが更新（上書きして設定）されたことを示すためのフラグである。この駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡは、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されたデータが更新（上書きして設定）された場合にオンに設定され（図２２６４のＳ５８１６Ｃ、及び図２２６６のＳ５８６５Ｃ参照）、上下モータ７１０及び開閉モータ８１０を作動させるためのデータを対応する格納エリアに格納する場合にオフに設定される（図２２６８のＳ５９３３Ｃ参照）。これにより、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡ及び駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡの状況データを参照することで、上下モータ７１０及び開閉モータ８１０を作動させるためのデータを適当なタイミングで更新することができる。

【６９１９】

上下モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｇＡは、箱形役物７００を変位させるための上下モータ７１０の励磁を開始（１ステップ目に対応する部位に切替えて励磁）させるためのフラグであり、初期状態でオフに設定される。この上下モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｇＡは、箱形役物７００の変位を開始させる場合にオンに設定され（図２２６４のＳ５８１５Ｃ、及び図２２６６のＳ５８８０Ｃ参照）、箱形役物７００を変位させるための上下モータ７１０の励磁を設定する場合にオフに設定される（図２２７１のＳ６０４３Ｃ参照）。これにより、箱形役物７００の変位を開始させるタイミングにおいて、即座に上下モータ７１０を１ステップ回転させるために上下モータ７１０の部位を切替えて励磁させることができる。

【６９２０】

開閉モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｈＡは、箱形役物７００の開閉部材８００を変位させるための開閉モータ８１０の励磁を開始（１ステップ目に対応する部位に切替えて励磁）させるためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この開閉モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｈＡは、箱形役物７００の開閉部材８００の変位を開始させる場合にオンに設定され（図２２６６のＳ５８７１Ｃ、及びＳ５８７６Ｃ参照）、箱形役物７００の開閉部材８００を変位させるための開閉モータ８１０の励磁を設定する場合にオフに設定される（図２２７３のＳ６１０３Ｃ参照）。これにより、箱形役物７００の開閉部材８００の変位を開始されるタイミングにおいて、即座に開閉モータ８１０を１ステップ回転させるために開閉モータ８１０の部位を切替えて励磁させることができる。

【６９２１】

上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡは、箱形役物７００を進出位置に維持するための上下モータ７１０の励磁を周期的に中断する中断制御において、１回あたりの中断時

間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡは、箱形役物７００を所定位置に維持するための上下モータ７１０の励磁を周期的に中断させる場合に、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納されているデータを参照してタイマ値が設定され（図２２７２のＳ６０７９Ｃ参照）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図２２３５参照）におけるモータ出力処理（図２２７０参照）において、上下モータ励磁中断処理（図２２７２参照）が実行された場合に、タイマ値が１減算される（図２２７２のＳ６０８０Ｃ参照）。

【６９２２】

また、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を周期的に中断させる期間において、維持制御を中断している状態で箱形役物７００に遊技球が入球した場合には、上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値に０が設定される（図２２６９のＳ５９６９Ｃ参照）。これにより、箱形役物７００に遊技球が入球したタイミングにおいて維持制御が中断されている場合に、即座に箱形役物７００を進出位置に維持するための維持制御を再開させることができる。

【６９２３】

上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡは、箱形役物７００を進出位置に維持するために上下モータ７１０を励磁している時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値に０が設定される。この上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡは、箱形役物７００を進出位置に維持するために上下モータ７１０を励磁させる場合に、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納されているデータを参照してタイマ値が設定され（図２２７２のＳ６０７４Ｃ、及びＳ６０８４Ｃ参照）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処置（図２２３５参照）におけるモータ出力処理（図２２７０参照）において、上下モータ励磁中断処理（図２２７２参照）が実行された場合に、タイマ値が１減算される（図２２７２のＳ６０７５Ｃ参照）。

【６９２４】

また、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を周期的に中断させる期間において、維持制御を実行している状態で箱形役物７００に遊技球が入球した場合には、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値に０が設定され（図２２６９のＳ５９６８Ｃ参照）、新たにタイマ値が設定される（図２２７２のＳ６０７４Ｃ参照）。これにより、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を実行している期間において箱形役物７００に遊技球が入球した場合に、新たに励磁中断テーブル２２２ｃｃＡに規定された初期励磁データに規定された値を設定することができる。

【６９２５】

上下モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｋＡは、箱形役物７００を変位させるための上下モータ７１０の励磁を停止させる（上下モータ７１０の部位を切替えて励磁する制御を停止させる）タイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。上下モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｋＡは、箱形役物７００が進出位置から原点位置に到達したタイミング（役物演出の終了時）にオンに設定され（図２２６７のＳ５９０１Ｃ参照）、上下モータ７１０の励磁の停止を設定した場合にオフに設定される（図２２７０のＳ６０１７Ｃ参照）。

【６９２６】

これにより、箱形役物７００の変位を停止させる場合に、適当なタイミングで上下モータ７１０の励磁の停止を設定することができる。また、本第１変形例では、箱形役物７００が進出位置まで到達し、上下モータ７１０を励磁することにより箱形役物７００を進出位置に維持する場合には、上下モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｋＡをオンに設定することはない。これにより、箱形役物７００が進出位置に到達した時点で励磁されている上下モータ７１０の部位を途切れることなく励磁させることができる。よって、より好適な停止制御を実行することができる。

【６９２７】

開閉モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｌＡは、箱形役物７００の開閉部材８００を変位させるための開閉モータ８１０の励磁を停止させるタイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。開閉モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｌＡは、箱形役物７００が開放位置から閉鎖位置に到達するタイミングにおいてオンに設定され（図２２６６のＳ５８８１Ｃ参照）、開閉モータ８１０の励磁の停止を設定した場合にオフに設定される（図２２７０のＳ６０２５Ｃ参照）。

【６９２８】

上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡは、励磁テーブル２２２ｃｇから上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡに上下モータ７１０の励磁する部位を示す励磁制御データを格納する場合に参照されるカウンタである。この上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡは、初期状態でカウンタ値「１」が設定され、上下モータ７１０を１ステップ回転させる毎に「１～４」の範囲でカウンタ値が更新（１加算、または１減算）されるカウンタである。具体的には、上下モータ７１０を正方向に回転させる場合にはカウンタ値に１が加算され（図２２７１のＳ６０４９Ｃ、及びＳ６０５０Ｃ参照）、上下モータ７１０を負方向に回転させる場合にはカウンタ値が１減算される（図２２７１のＳ６０５２Ｃ、及びＳ６０５３Ｃ参照）。

【６９２９】

また、この上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡは、箱形役物７００を変位させない期間においてカウンタ値が更新されることがないように構成されているため、当該カウンタ値を更新することなく励磁することによって、昇降モータ５１０を回転させず（励磁する部位を切替えず）に保持力（所謂、ホールディングトルク）を発生させることができる。

【６９３０】

開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡは、励磁テーブル２２２ｃｇから開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡに開閉モータ８１０を励磁する部位を示す励磁制御データを格納する場合に参照されるカウンタである。この開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡは、初期状態でカウンタ値「１」が設定され、開閉モータ８１０を１ステップ回転させる毎に「１～４」の範囲でカウンタ値が更新（１加算、または１減算）されるカウンタである。具体的には、開閉モータ８１０を正方向に回転させる場合にはカウンタ値に１が加算され（図２２７３のＳ６１０９Ｃ、及びＳ６１１０Ｃ参照）、開閉モータ８１０を負方向に回転させる場合にはカウンタ値が１減算される（図２２７３のＳ６１１２Ｃ、及びＳ６１１３Ｃ参照）。

【６９３１】

また、この開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡは、箱形役物７００の開閉部材８００を変位させない期間においてカウンタ値が更新されることがないように構成されているため、当該カウンタ値を更新することなく励磁することによって、開閉モータ８１０を回転させず（励磁する部位を切替えず）に保持力（所謂、ホールディングトルク）を発生させることができる。

【６９３２】

上下モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｏＡは、上下モータ７１０の部位を切替えて励磁（モータを１ステップ回転）させる時間（間隔）を計時するためのカウンタであり、初期状態でカウンタ値「０」が設定される。この上下モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｏＡは、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図２２３５参照）におけるモータ出力処理（図２２７０参照）において、上下モータ励磁切替処理（図２２７１参照）が実行された場合に、カウンタ値が１加算される（図２２７１のＳ６０４４Ｃ参照）。また、この上下モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｏＡのカウンタ値が、上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納されたデータにおけるスピードデータの示す値まで加算されたことに基づいて、カウンタ値に０が設定され（図２２７１のＳ６０４６Ｃ参照）、上下モータ７１０の部位を切替えて励磁（１ステップ回転させるための励磁）が設定される。

【６９３３】
開閉モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｐＡは、開閉モータ８１０の部位を切替えて励磁（モータを１ステップ回転）させる時間（間隔）を計時するためのカウンタであり、初期状態でカウンタ値「０」が設定される。この開閉モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｐＡは、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図２２３５参照）におけるモータ出力処理（図２２７０参照）において、開閉モータ励磁切替処理（図２２７３参照）が実行された場合に、カウンタ値が１加算される（図２２７３のＳ６１０４Ｃ参照）。また、この開閉モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｐＡのカウンタ値が、開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納されたデータにおけるスピードデータの示す値まで加算されたことに基づいて、カウンタ値に０が設定され（図２２７３のＳ６１０６Ｃ参照）、開閉モータ８１０の部位を切替えて励磁（１ステップ回転させるための励磁）が設定される。
【６９３４】
励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡは、励磁中断テーブル２２２ｃｃＡから励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値を参照して選択されたデータを格納するための記憶領域である。この励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡは、箱形役物７００が進出位置に到達したタイミングで励磁中断テーブル２２２ｃｃＡから選択されたデータが格納され（図２２６９のＳ５９５６Ｃ参照）、箱形役物７００に遊技球が入球する毎に格納されたデータが更新（上書き）して設定される（図２２６９のＳ５９７１Ｃ参照）。また、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡは、役物演出の終了時に記憶領域がクリアされる（図２２６７のＳ５９０９Ｃ参照）。
【６９３５】
上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡは、励磁テーブル２２２ｃｇから上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値に対応するデータを格納するための記憶領域である。この上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡは、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値が更新された場合に励磁テーブル２２２ｃｇから選択されたデータが格納される（図２２７１のＳ６０５４Ｃ参照）。
【６９３６】
開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡは、励磁テーブル２２２ｃｇから開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値に対応するデータを格納するための記憶領域である。この開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡは、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値が更新された場合に励磁テーブル２２２ｃｇから選択されたデータが格納される（図２２７３のＳ６１１４Ｃ参照）。
【６９３７】
励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡは、励磁中断テーブル２２２ｃｃＡから励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納するデータを選択する場合に参照されるポインタであり、初期状態ではポインタ値「００Ｈ」が設定される。この励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡは、箱形役物７００が進出位置に到達したタイミングでポインタ値「０１Ｈ」が設定され（図２２６９のＳ５９５５Ｃ参照）、その後、箱形役物７００に遊技球が入球する毎にポインタ値が１加算される（図２２６９のＳ５９７０Ｃ）。ここで、本第１変形例では、箱形役物７００に入球する遊技球は最大で４球となるように構成されているので、励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡは最大で「０５Ｈ」となるまで加算される。
【６９３８】
開閉モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｕＡは、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置に維持させるための維持制御を周期的に中断する中断制御を実行する期間において、維持制御を中断する中断時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この開閉モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｕＡは、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置に維持させるための維持制御を中断する場合にタイマ値「５」が設定され（図２２７４のＳ６１３７Ｃ参照）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図２２３５参照）におけるモータ出力処理（図２２７

０参照）において、開閉モータ励磁中断処理（図２２７４参照）が実行されるとタイマ値が１減算される（図２２７４のＳ６１３８Ｃ参照）。

【６９３９】

開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡは、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置に維持させるための維持制御を周期的に中断する中断制御を実行する期間において、開閉モータ８１０を励磁する励磁時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡは、箱形役物７００の開閉部材８００が開放位置に到達したタイミングでタイマ値「１０」が設定され、その後、実行される励磁の中断期間が経過する毎にタイマ値「５」が設定される。また、この開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡは、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図２２３５参照）におけるモータ出力処理（図２２７０参照）において、開閉モータ励磁中断処理（図２２７４参照）が実行されるとタイマ値が１減算される。

【６９４０】

＜第５８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２２６４から図２２７４を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。本第１変形例では、上述した第５８制御例における装飾用可動役物（昇降役物５００、及び傾倒役物６００）を変位させるための制御処理に代えて、箱形役物７００及び箱形役物７００の開閉部材８００を変位さるための制御処理を実行する点と、上述した第５８制御例における役物演出を進行するための制御処理に代えて、本第１変形例における役物演出を進行するための制御処理を実行する点と、において相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【６９４１】

まず、図２２６４を参照して、本第１変形例における役物演出設定処理（Ｓ５８０１Ｃ）の処理内容について説明する。図２２６４は、役物演出設定処理（Ｓ５８０１Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出設定処理（Ｓ５８０１Ｃ）は、上述した第５８制御例における役物演出設定処理（図２２３８のＳ５００１Ｃ）の処理に代えて実行される処理である。

【６９４２】

本第１変形例における役物演出設定処理（Ｓ５８０１Ｃ）が実行されると、変動パターンコマンドが示す基本時間コマンドに含まれる変動時間と、加算時間コマンドに含まれる変動時間とを抽出し（Ｓ５０１１Ｃ）、抽出した基本時間コマンドに含まれる変動時間が３０秒であり、且つ、特図１保留数が３個であるかを判別する（Ｓ５８１１Ｃ）。Ｓ５８１１Ｃの処理において、基本時間コマンドに含まれる変動時間が３０秒であり、且つ、特図１保留数が３個であると判別しなかった場合には（Ｓ５８１１Ｃ：Ｎｏ）、開始される変動演出が役物演出を実行する変動演出ではないため、本処理を終了する。

【６９４３】

一方、Ｓ５８１１Ｃの処理において、基本時間コマンドに含まれる変動時間が３０秒であり、且つ、特図１保留数が３個であると判別した場合には（Ｓ５８１１Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出タイマ２２３ｃｃに２００００を設定し（Ｓ５８１２Ｃ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに「０１Ｈ」を設定する（Ｓ５８１３Ｃ）。

【６９４４】

Ｓ５８１３Ｃの処理が終了すると、貯玉チャンス準備中を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５８１４Ｃ）、上下モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｇＡをオンに設定する（Ｓ５８１５Ｃ）。Ｓ５８１５Ｃの処理が終了すると、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡをオンに設定し（Ｓ５８１６Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５８１７Ｃ）、本処理を終了する。

【６９４５】

次に、図２２６５を参照して、本第１変形例における演出更新処理（Ｓ５８３１Ｃ）の

処理内容について説明する。図２２６５は、演出更新処理（Ｓ５８３１Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ５８３１Ｃ）は、上述した第５８制御例における演出更新処理（図２２４１のＳ４１１１Ｃ）に代えて実行される処理である。

【６９４６】

本第１変形例における演出更新処理（Ｓ５８３１Ｃ）が実行されると、まず、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値が０より大きいか判別する（Ｓ５４０１Ｃ）。Ｓ５４０１Ｃの処理において、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５４０１Ｃ：Ｙｅｓ）、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値から１を減算し（Ｓ５４０２Ｃ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０より大きいか判別する（Ｓ５８４１Ｃ）。一方、Ｓ５４０１Ｃの処理において、従変動時間タイマ２２３ｃａのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５４０１Ｃ：Ｎｏ）、Ｓ５４０２の処理をスキップし、Ｓ５８４１Ｃの処理に移行する。

【６９４７】

Ｓ５８４１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５８４１Ｃ：Ｎｏ）、役物演出の実行期間ではないため、本処理を終了する。一方、Ｓ５８４１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５８４１Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値から１を減算し（Ｓ５８４２Ｃ）、第３流路６３４に設けられた検出センサ６３４ａが遊技球を検出したかを判別する（Ｓ５８４３Ｃ）。Ｓ５８４３Ｃの処理において、第３流路６３４に設けられた検出センサ６３４ａが遊技球を検出したと判別しなかった場合には（Ｓ５８４３Ｃ：Ｎｏ）、後述する役物演出更新処理を実行し（Ｓ５８４４Ｃ）、本処理を終了する。

【６９４８】

一方、Ｓ５８４３Ｃの処理において、第３流路６３４に設けられた検出センサ６３４ａが遊技球を検出したと判別した場合には（Ｓ５８４３Ｃ：Ｙｅｓ）、箱形役物７００に遊技球が流入することを意味するため、入球フラグ２２３ｃａＡをオンに設定し（Ｓ５８４５Ｃ）、入球数カウンタ２２３ｃｂＡのカウンタ値に１を加算する（Ｓ５８４６Ｃ）。Ｓ５８４６Ｃの処理が終了すると、入球数カウンタ２２３ｃｂＡのカウンタ値に対応する表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５８４７Ｃ）、Ｓ５８４６Ｃで加算された後の入球数カウンタ２２３ｃｂＡのカウンタ値が４未満であるか判別する（Ｓ５８４８Ｃ）。Ｓ５８４８Ｃの処理において、入球数カウンタ２２３ｃｂＡのカウンタ値が４未満であると判別した場合には（Ｓ５８４８Ｃ：Ｙｅｓ）、後述する役物演出更新処理を実行し（Ｓ５８４４Ｃ）、本処理を終了する。

【６９４９】

Ｓ５８４８Ｃの処理において、入球数カウンタ２２３ｃｂＡのカウンタ値が４未満であると判別しなかった場合には（Ｓ５８４８Ｃ：Ｎｏ）、箱形役物７００に入球した遊技球が最大値の４球まで到達したことを意味するため、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値に８０００を設定し（Ｓ５８４９Ｃ）、後述する役物演出更新処理を実行し（Ｓ５８４４Ｃ）、本処理を終了する。これにより、箱形役物７００に所定個数（４球）の遊技球が入球した場合に、強制的に箱形役物７００に遊技球が入球可能となる期間を終了させることができる。

【６９５０】

次に、図２２６６を参照して、本第１変形例における役物演出更新処理（Ｓ５８４４Ｃ）の処理内容について説明する。図２２６６は、役物演出更新処理（Ｓ５８４４Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理（Ｓ５８４４Ｃ）は、演出更新処理（図２２６５参照）において実行される処理であり、本第１変形例における役物演出の演出態様を更新するための処理である。

【６９５１】

役物演出更新処理（Ｓ５８４４Ｃ）が実行されると、まず、役物演出タイマ２２３ｃｃ

のタイマ値が１８０００であるかを判別する（Ｓ５８６１Ｃ）。Ｓ５８６１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１８０００であると判別した場合には（Ｓ５８６１Ｃ：Ｙｅｓ）、切替弁６３２に第２状態（第３流路６３４へ遊技球が流入可能となる状態）への変位を設定し（Ｓ５８６２Ｃ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに「０２Ｈ」を設定する（Ｓ５８６３Ｃ）。Ｓ５８６３Ｃの処理が終了すると、貯玉中を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５８６４Ｃ）、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡをオンに設定し（Ｓ５８６５Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５８６６Ｃ）、本処理を終了する。

【６９５２】

一方、Ｓ５８６１Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１８０００ではないと判別した場合には（Ｓ５８６１Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が８０００であるかを判別する（Ｓ５８６７Ｃ）。Ｓ５８６７Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が８０００であると判別した場合には（Ｓ５８６７Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに「０３Ｈ」を設定し（Ｓ５８６８Ｃ）、切替弁６３２に第１状態（第３流路６３４へ遊技球が流下することを規制する状態）への変位を設定する（Ｓ５８６９Ｃ）。Ｓ５８６９Ｃの処理が終了すると、払い出し中を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５８７０Ｃ）、開閉モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｈＡをオンに設定する（Ｓ５８７１Ｃ）。Ｓ５８７１Ｃの処理が終了すると、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡをオンに設定し（Ｓ５８６５Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５８６６Ｃ）、本処理を終了する。

【６９５３】

また、Ｓ５８６７Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が８０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５８６７Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が７０００であるかを判別する（Ｓ５８７２Ｃ）。Ｓ５８７２Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が７０００であると判別した場合には（Ｓ５８７２Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに「０４Ｈ」を設定し（Ｓ５８７３Ｃ）、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡをオンに設定し（Ｓ５８６５Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５８６６Ｃ）、本処理を終了する。

【６９５４】

一方、Ｓ５８７２Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が７０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５８７２Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が３０００であるか判別する（Ｓ５８７４Ｃ）。Ｓ５８７４Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が３０００であると判別した場合には（Ｓ５８７４Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに「０５Ｈ」を設定する（Ｓ５８７５Ｃ）。Ｓ５８７５Ｃの処理が終了すると、開閉モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｈＡをオンに設定し（Ｓ５８７６Ｃ）、貯玉チャンス終了を示す表示態様を含む演出態様を設定する（Ｓ５８７７Ｃ）。Ｓ５８７７Ｃの処理が終了すると、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡをオンに設定し（Ｓ５８６５Ｃ）、決定された各種演出内容に対応する表示表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５８６６Ｃ）、本処理を終了する。

【６９５５】

Ｓ５８７４Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が３０００であると判別しなかった場合は（Ｓ５８７４Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が２０００であるか判別する（Ｓ５８７８Ｃ）。Ｓ５８７８Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が２０００であると判別した場合には（Ｓ５８７８Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに「０６Ｈ」を設定する（Ｓ５８７９Ｃ）。Ｓ５８７９Ｃの処理が終了すると、上下モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｇＡをオンに設定し（Ｓ５８８０Ｃ）、開閉モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｌＡをオンに設定し（Ｓ５８８１Ｃ）、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡをオンに設定し（Ｓ５８６５Ｃ）、決定さ

れた各種演出内容に対応する表示表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５８６６Ｃ）、本処理を終了する。

【６９５６】

これに対し、Ｓ５８７８Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が２０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５８７８Ｃ：Ｎｏ）、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０であるかを判別する（Ｓ５８８２Ｃ）。Ｓ５８８２Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０であると判別された場合には（Ｓ５８８２Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出を終了させるタイミングであることを意味するため、後述する役物演出終了処理を実行し（Ｓ５８８３Ｃ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５８８２Ｃの処理において、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ５８８２Ｃ：Ｎｏ）、役物演出における演出内容を更新するタイミングではないことを意味するため、本処理を終了する。

【６９５７】

次に、図２２６７を参照して、本第１変形例における役物演出終了処理（Ｓ５８８３Ｃ）の処理内容について説明する。図２２６７は、役物演出終了処理（Ｓ５８８３Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出終了処理（Ｓ５８８３Ｃ）は、役物演出更新処理（図２２６６参照）において実行される処理であり、本第１変形例における役物演出を終了させるための処理である。

【６９５８】

役物演出終了処理（Ｓ５８８３Ｃ）が実行されると、まず、上下モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｋＡをオンに設定し（Ｓ５９０１Ｃ）、入球数カウンタ２２３ｃｂＡにカウンタ値「０」を設定し（Ｓ５９０２Ｃ）、上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡにポインタ値「００Ｈ」を設定する（Ｓ５９０３Ｃ）。Ｓ５９０３Ｃの処理が終了すると、開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡにポインタ値「００Ｈ」を設定し（Ｓ５９０４Ｃ）、励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡにポインタ値「００Ｈ」を設定し（Ｓ５９０５Ｃ）、上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡをクリアする（Ｓ５９０６Ｃ）。

【６９５９】

Ｓ５９０６Ｃの処理が終了すると、次いで、開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡをクリアし（Ｓ５９０７Ｃ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに「００Ｈ」を設定し（Ｓ５９０８Ｃ）、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡをクリアする（Ｓ５９０９Ｃ）。Ｓ５９０９Ｃの処理が終了すると、次いで、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０より大きいかを判別する（Ｓ５９１０Ｃ）。Ｓ５９１０Ｃの処理において、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５９１０Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡにタイマ値「０」を設定し（Ｓ５９１１Ｃ）、本処理を終了する。

【６９６０】

一方、Ｓ５９１０Ｃの処理において、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５９１０Ｃ：Ｎｏ）、上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡにタイマ値「０」を設定し（Ｓ５９１２Ｃ）、本処理を終了する。

【６９６１】

次に、図２２６８を参照して、本第１変形例における役物駆動処理（Ｓ５９２１Ｃ）の処理内容について説明する。図２２６８は、役物駆動処理（Ｓ５９２１Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この役物駆動処理（Ｓ５９２１Ｃ）は、上述した第５８制御例における役物駆動処理（図２２４６参照）に代えて実行される処理であり、役物演出における演出態様を更新するタイミングにおいて、箱形役物７００を駆動するためのデータを設定する処理である。

【６９６２】

本第１変形例における役物駆動処理（Ｓ５９２１Ｃ）が実行されると、まず、入球フラグ２２３ｃａＡがオンであるかを判別する（Ｓ５９３１Ｃ）。Ｓ５９３１Ｃの処理におい

て、入球フラグ２２３ｃａＡがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５９３１Ｃ：Ｎｏ）、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡがオンであるかを判別する（Ｓ５９３２Ｃ）。Ｓ５９３２Ｃの処理において、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５９３２Ｃ：Ｎｏ）、役物演出における演出態様を更新するタイミングではないことを意味するため、本処理を終了する。

【６９６３】

一方、Ｓ５９３２Ｃの処理において、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡがオンであると判別した場合には（Ｓ５９３２Ｃ：Ｙｅｓ）、駆動状況切替フラグ２２３ｃｃｆＡをオフに設定し（Ｓ５９３３Ｃ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されているデータを読み出し（Ｓ５９３４Ｃ）、後述する駆動データ更新処理を実行し（Ｓ５９３５Ｃ）、本処理を終了する。

【６９６４】

これらに対し、Ｓ５９３１Ｃの処理において、入球フラグ２２３ｃａＡがオンであると判別した場合には（Ｓ５９３１Ｃ：Ｙｅｓ）、Ｓ５９３２ＣからＳ５９３４Ｃの処理をスキップし、後述する駆動データ更新処理を実行し（Ｓ５９３５Ｃ）、本処理を終了する。

【６９６５】

次に、図２２６９を参照して、本第１変形例における駆動データ更新処理（Ｓ５９３５Ｃ）の処理内容について説明する。図２２６９は、駆動データ更新処理（Ｓ５９３５Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この駆動データ更新処理（Ｓ５９３５Ｃ）は、役物演出における演出態様を更新するタイミングにおいて、箱形役物７００及び箱形役物７００の開閉部材８００を駆動させるためのデータを更新する処理である。

【６９６６】

駆動データ更新処理（Ｓ５９３５Ｃ）が実行されると、まず、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０１Ｈ」であるか判別する（Ｓ５９５１Ｃ）。Ｓ５９５１Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０１Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５９５１Ｃ：Ｙｅｓ）、上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡのポインタ値に１を加算し（Ｓ５９５２Ｃ）、上下駆動テーブル２２２ｃａＡから加算後の上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡのポインタ値に対応するデータを上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納し（Ｓ５９５３Ｃ）、本処理を終了する。

【６９６７】

一方、Ｓ５９５１Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０１Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５９５１Ｃ：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０２Ｈ」であるか判別する（Ｓ５９５４Ｃ）。Ｓ５９５４Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０２Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５９５４Ｃ：Ｙｅｓ）、励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値に１を加算し（Ｓ５９５５Ｃ）、励磁中断テーブル２２２ｃｃＡから加算後の励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値に対応するデータを励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納し（Ｓ５９５６Ｃ）、本処理を終了する。

【６９６８】

これに対し、Ｓ５９５４Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０２Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５９５４Ｃ：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０３Ｈ」であるかを判別する（Ｓ５９５７Ｃ）。Ｓ５９５７Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０３Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５９５７Ｃ：Ｙｅｓ）、開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡのポインタ値に１を加算し（Ｓ５９５８Ｃ）、開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡから加算後の開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡのポインタ値に対応するデータを開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納し（Ｓ５９５９Ｃ）、本処理を終了する。

【６９６９】
　また、Ｓ５９５７Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０３Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５９５７Ｃ：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０５Ｈ」であるかを判別する（Ｓ５９６０Ｃ）。Ｓ５９６０Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０５Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５９６０Ｃ：Ｙｅｓ）、開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡのポインタ値に１を加算し（Ｓ５９６１Ｃ）、開閉駆動テーブル２２２ｃｂＡから加算後の開閉駆動ポインタ２２３ｃｃｂＡのポインタ値に対応するデータを開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納し（Ｓ５９６２Ｃ）、本処理を終了する。
【６９７０】
　Ｓ５９６０Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０５Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５９６０Ｃ：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０６Ｈ」であるかを判別する（Ｓ５９６３Ｃ）。Ｓ５９６３Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０６Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５９６３Ｃ：Ｙｅｓ）、上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡのポインタ値に１を加算し（Ｓ５９６４Ｃ）、上下駆動テーブル２２２ｃａＡから加算後の上下駆動ポインタ２２３ｃｃａＡのポインタ値に対応するデータを上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納し（Ｓ５９６５Ｃ）、本処理を終了する。
【６９７１】
　一方、Ｓ５９６３Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０６Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ５９６３Ｃ：Ｎｏ）、入球フラグ２２３ｃａＡがオンであるかを判別する（Ｓ５９６６Ｃ）。Ｓ５９６６Ｃの処理において、入球フラグがオンであると判別した場合には（Ｓ５９６６Ｃ：Ｙｅｓ）、箱形役物７００に遊技球が新たに入球したことを意味するため、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０より大きいかを判別する（Ｓ５９６７Ｃ）。
【６９７２】
　Ｓ５９６７Ｃの処理において、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５９６７Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ７１０を励磁している期間であることを意味するため、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値に０を設定し（Ｓ５９６８Ｃ）、Ｓ５９７０Ｃの処理に移行する。一方、Ｓ５９６７Ｃの処理において、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５９６７Ｃ：Ｎｏ）、上下モータ７１０の励磁を中断している期間であることを意味するため、上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値に０を設定し（Ｓ５９６９Ｃ）、Ｓ５９７０Ｃの処理に移行する。これにより、箱形役物７００に遊技球が入球したタイミングにおいて計時されている上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡ、または上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値を０にリセットし、あらたに初期励磁用の時間を設定することができる。
【６９７３】
　Ｓ５９７０Ｃの処理では、励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値に１を加算する（Ｓ５９７０Ｃ）。Ｓ５９７０Ｃの処理が終了すると、励磁中断テーブル２２２ｃｃＡから加算後の励磁中断ポインタ２２３ｃｃｔＡのポインタ値に対応するデータを励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納し（Ｓ５９７１Ｃ）、入球フラグ２２３ｃａＡをオフに設定し（Ｓ５９７２Ｃ）、本処理を終了する。
【６９７４】
　次に、図２２７０を参照して、本第１変形例におけるモータ出力処理（Ｓ６００１Ｃ）の処理内容について説明する。図２２７０はモータ出力処理（Ｓ６００１Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。このモータ出力処理（Ｓ６００１Ｃ）は、上述した第５８制御例におけるモータ出力処理（図２２４９参照）に代えて実行される処理であり、箱

形役物７００と箱形役物７００の開閉部材８００とのそれぞれに設けられた上下モータ７１０及び開閉モータ８１０に対して動作内容を示すデータを設定するための処理である。

【６９７５】

本第１変形例におけるモータ出力処理（Ｓ６００１Ｃ）が実行されると、まず、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データを読み出し（Ｓ６０１１Ｃ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０１Ｈ」、「０６Ｈ」の何れかであるか判別する（Ｓ６０１２Ｃ）。Ｓ６０１２Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０１Ｈ」、「０６Ｈ」の何れかであると判別した場合には（Ｓ６０１２Ｃ：Ｙｅｓ）、後述する上下モータ励磁切替処理を実行し（Ｓ６０１３Ｃ）、上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡに格納されている励磁制御データを参照して上下モータ７１０の励磁を設定し（Ｓ６０１４Ｃ）、Ｓ６０２０Ｃの処理に移行する。これにより、後述する上下モータ励磁切替処理（Ｓ６０１３Ｃ）の処理において上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡに格納された励磁制御データが示す上下モータ７１０の部位に対して励磁をさせるためのコマンドを上下モータ７１０のモータドライバに対して設定し、上下モータ７１０を励磁させることができる。

【６９７６】

一方、Ｓ６０１２Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０１Ｈ」、「０６Ｈ」のうち何れかであると判別しなかった（「０６Ｈ」、「０６Ｈ」の何れでもない）場合には（Ｓ６０１２Ｃ：Ｎｏ）、上下モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｋＡがオンであるかを判別する（Ｓ６０１５Ｃ）。Ｓ６０１５Ｃの処理において、上下モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｋＡがオンであると判別した場合には（Ｓ６０１５Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ７１０の励磁の停止を設定し（Ｓ６０１６Ｃ）、上下モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｋＡをオフに設定し（Ｓ６０１７Ｃ）、Ｓ６０２０Ｃの処理に移行する。これにより、上下モータ７１０の励磁を終了させるタイミングにおいて、上下モータ７１０のモータドライバに対して励磁を停止させるためのコマンドを設定することで上下モータ７１０の励磁を停止させることができる。

【６９７７】

これに対し、Ｓ６０１５Ｃの処理において、上下モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｋＡがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ６０１５Ｃ：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０２Ｈ」～「０５Ｈ」のうち何れかであるかを判別する（Ｓ６０１８Ｃ）。Ｓ６０１８Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０２Ｈ」～「０５Ｈ」のうち何れかであると判別した場合には（Ｓ６０１８Ｃ：Ｙｅｓ）、後述する上下モータ励磁中断処理を実行し（Ｓ６０１９Ｃ）、Ｓ６０２０Ｃの処理に移行する。一方で、Ｓ６０１８Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０２Ｈ」～「０５Ｈ」のうち何れかと一致すると判別しなかった（「０２Ｈ」～「０５Ｈ」の何れでもない）場合には（Ｓ６０１８Ｃ：Ｎｏ）、Ｓ６０２０Ｃの処理に移行する。

【６９７８】

Ｓ６０２０Ｃの処理では、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０３Ｈ」、「０５Ｈ」の何れかであるかを判別する（Ｓ６０２０Ｃ）。Ｓ６０２０Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データは「０３Ｈ」、「０５Ｈ」の何れかであると判別した場合には（Ｓ６０２０Ｃ：Ｙｅｓ）、後述する開閉モータ励磁切替処理を実行し（Ｓ６０２１Ｃ）、開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡに格納されている励磁制御データを参照して開閉モータ８１０の励磁を設定し（Ｓ６０２２Ｃ）、本処理を終了する。これにより、後述する開閉モータ励磁切替処理（Ｓ６０２１Ｃ）において駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納された励磁制御データが示す開閉モータ８１０の部位に対して励磁を行うためのコマンドを開閉モータ８１０のモータドライバに対して設定し、開閉モータ８１０を励磁させることができる。

【６９７９】
一方、Ｓ６０２０Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０３Ｈ」、「０５Ｈ」の何れかであると判別しなかった（「０３Ｈ」、「０５Ｈ」の何れでもない）場合には（Ｓ６０２０Ｃ：Ｎｏ）、開閉モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｌＡがオンであるかを判別する（Ｓ６０２３Ｃ）。Ｓ６０２３Ｃの処理において、開閉モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｌＡがオンであると判別した場合には（Ｓ６０２３Ｃ：Ｙｅｓ）、開閉モータ８１０の励磁の停止を設定し（Ｓ６０２４Ｃ）、開閉モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｌＡをオフに設定し（Ｓ６０２５Ｃ）、本処理を終了する。これにより、開閉モータ８１０の励磁を終了させるタイミングにおいて、開閉モータ８１０のモータドライバに対して励磁の停止を示すコマンドを設定し、開閉モータ８１０の励磁を停止させることができる。
【６９８０】
これに対し、Ｓ６０２３Ｃの処理において、開閉モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｌＡがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ６０２３Ｃ：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０４Ｈ」であるかを判別する（Ｓ６０２６Ｃ）。Ｓ６０２６Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０４Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ６０２６Ｃ：Ｙｅｓ）、後述する開閉モータ励磁中断処理を実行し（Ｓ６０２７Ｃ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６０２６Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０４Ｈ」であると判別しなかった場合には（Ｓ６０２６Ｃ：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【６９８１】
次に、図２２７１を参照して、本第１変形例における上下モータ励磁切替処理（Ｓ６０１３Ｃ）の処理内容について説明する。図２２７１は上下モータ励磁切替処理（Ｓ６０１３Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この上下モータ励磁切替処理（Ｓ６０１３Ｃ）は、本第１変形例におけるモータ出力処理（図２２７０参照）において実行され、上下モータ７１０の励磁する部位を示す励磁制御データを切替えて設定する処理である。
【６９８２】
本第１変形例における上下モータ励磁切替処理（Ｓ６０１３Ｃ）が実行されると、まず、上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納されているデータを読み出し（Ｓ６０４１Ｃ）、上下モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｇＡがオンであるかを判別する（Ｓ６０４２Ｃ）。Ｓ６０４２Ｃの処理において、上下モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｇＡがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ６０４２Ｃ：Ｎｏ）、上下モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｏＡのカウンタ値に１を加算し（Ｓ６０４４Ｃ）、加算後の上下モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｏＡのカウンタ値と上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納されているデータのスピードデータが示す値とが一致するかを判別する（Ｓ６０４５Ｃ）。Ｓ６０４５Ｃの処理において、上下モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｏＡのカウンタ値と上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納されているデータのスピードデータが示す値とが一致すると判別しなかった場合には（Ｓ６０４５Ｃ：Ｎｏ）、スピードデータに対応する時間が経過していない（１ステップ更新するタイミングではない）ため、本処理を終了する。
【６９８３】
一方、Ｓ６０４５Ｃの処理において、上下モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｏＡのカウンタ値と上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納されているデータのスピードデータが示す値とが一致すると判別した場合には（Ｓ６０４５Ｃ：Ｙｅｓ）、当該スピードデータに対応する上下モータ７１０の部位を切替えるタイミングであることを意味するので、Ｓ６０４６Ｃの処理に移行する。これらに対し、Ｓ６０４２Ｃの処理において、上下モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｇＡがオンであると判別した場合には（Ｓ６０４２Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｇＡをオフに設定し（Ｓ６０４３

Ｃ）、Ｓ６０４６Ｃの処理に移行する。これにより、上下モータ７１０を回転させ始めるタイミングにおいては、即座に１ステップ目に対応する上下モータ７１０の部位を励磁させることができる。

【６９８４】

Ｓ６０４６Ｃの処理では、上下モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｏＡにカウンタ値「０」を設定する（Ｓ６０４６Ｃ）。Ｓ６０４６Ｃの処理が終了すると、上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納されているデータの方向データが正方向であるか判別する（Ｓ６０４７Ｃ）。Ｓ６０４７Ｃの処理において、上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納されている方向データが正方向であると判別した場合には（Ｓ６０４７Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値が４であるか判別する（Ｓ６０４８Ｃ）。

【６９８５】

Ｓ６０４８Ｃの処理において、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値が４であると判別しなかった場合には（Ｓ６０４８Ｃ：Ｎｏ）、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値に１を加算し（Ｓ６０４９Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡに上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値に対応する励磁制御データを格納し（Ｓ６０５４Ｃ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６０４８Ｃの処理において、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値が４であると判別した場合には（Ｓ６０４８Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡにカウンタ値「１」を設定し（Ｓ６０５０Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡに上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値に対応する励磁制御データを格納し（Ｓ６０５４Ｃ）、本処理を終了する。

【６９８６】

これらに対し、Ｓ６０４７Ｃの処理において、上下駆動データ格納エリア２２３ｃｃｃＡに格納されているデータの方向データが正方向を示すデータであると判別しなかった場合には（Ｓ６０４７Ｃ：Ｎｏ）、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値が１であるかを判別する（Ｓ６０５１Ｃ）。Ｓ６０５１Ｃの処理において、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値が１であると判別しなかった場合には（Ｓ６０５１Ｃ：Ｎｏ）、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値から１を減算し（Ｓ６０５２Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡに上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値に対応する励磁制御データを格納し（Ｓ６０５４Ｃ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６０５１Ｃの処理において、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡはのカウンタ値が１であると判別した場合には（Ｓ６０５１Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡにカウンタ値「４」を設定し（Ｓ６０５３Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡに上下モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｍＡのカウンタ値に対応する励磁制御データを格納し（Ｓ６０５４Ｃ）、本処理を終了する。

【６９８７】

次に、図２２７２を参照して、本第１変形例における上下モータ励磁中断処理（Ｓ６０１９Ｃ）の処理内容について説明する。図２２７２は、上下モータ励磁中断処理（Ｓ６０１９Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この上下モータ励磁中断処理（Ｓ６０１９Ｃ）は、本第１変形例におけるモータ出力処理（図２２７０参照）において実行される処理であり、箱形役物７００を進出位置に維持するために実行される上下モータ７１０の励磁を周期的に中断させる処理を実行する。

【６９８８】

本第１変形例における上下モータ励磁中断処理（Ｓ６０１９Ｃ）が実行されると、まず、上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値が０より大きいか判別する（Ｓ６０７１Ｃ）。Ｓ６０７１Ｃの処理において、上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ６０７１Ｃ：Ｎｏ）、上下モータ

励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０より大きいか判別する（Ｓ６０７２Ｃ）。Ｓ６０７２Ｃの処理において、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ６０７２Ｃ：Ｎｏ）、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに新たにデータが格納（上書き）されたことを意味するため、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納されているデータを読み出し（Ｓ６０７３Ｃ）、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納されているデータの初期励磁データに規定された値を上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値に設定し（Ｓ６０７４Ｃ）、本処理を終了する。

【６９８９】

一方、Ｓ６０７２Ｃの処理において、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ６０７２Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値から１を減算し（Ｓ６０７５Ｃ）、減算後の上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０であるかを判別する（Ｓ６０７６Ｃ）。Ｓ６０７６Ｃにおいて、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ６０７６Ｃ：Ｎｏ）、箱形役物７００を進出位置に維持するために上下モータ７１０を励磁する励磁期間が経過していないことを意味するため、本処理を終了する。即ち、本第１変形例では、箱形役物７００を進出位置に維持するために上下モータ７１０の励磁が設定されると、次に上下モータ７１０の励磁の停止が設定されるまでは励磁が継続するように構成されている。

【６９９０】

一方、Ｓ６０７６Ｃの処理において、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０であると判別した場合には（Ｓ６０７６Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ７１０の励磁の停止を設定し（Ｓ６０７７Ｃ）、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納されているデータを読み出し（Ｓ６０７８Ｃ）、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納されているデータの中断時間データに規定された値を上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値に設定し（Ｓ６０７９Ｃ）、本処理を終了する。

【６９９１】

これらに対し、Ｓ６０７１Ｃの処理において、上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ６０７１Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値から１を減算し（Ｓ６０８０Ｃ）、減算後の上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値が０であるか判別する（Ｓ６０８１Ｃ）。Ｓ６０８１Ｃの処理において、上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ６０８１Ｃ：Ｎｏ）、上下モータ７１０の励磁を中断する中断期間が経過していない（励磁を再開するタイミングではない）ことを意味するため、本処理を終了する。

【６９９２】

一方、Ｓ６０８１Ｃの処理において、上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値が０であると判別した場合には（Ｓ６０８１Ｃ：Ｙｅｓ）、上下モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｒＡに格納されている励磁制御データを参照して上下モータ７１０の励磁を設定する（Ｓ６０８２Ｃ）。即ち、箱形役物７００を進出位置に維持する期間において、上下モータ７１０の励磁を中断し、その後、励磁を再開させる場合には、既に上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡに格納されている励磁制御データを参照して励磁が設定されるため、上下モータ７１０の中断開始時に励磁されていた部位を再び励磁させることができる。

【６９９３】

Ｓ６０８２Ｃの処理が終了すると、次いで、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納されているデータを読み出し（Ｓ６０８３Ｃ）、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納されているデータの励磁時間データに規定された値を上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値に設定し（Ｓ６０８４Ｃ）、本処理を終了する。

【６９９４】

次に、図２２７３を参照して、本第１変形例における開閉モータ励磁切替処理（Ｓ６０２１Ｃ）の処理内容について説明する。図２２７３は開閉モータ励磁切替処理（Ｓ６０２１Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この開閉モータ励磁切替処理（Ｓ６０２１Ｃ）は、本第１変形例におけるモータ出力処理（図２２７０参照）において実行され、開閉モータ８１０の励磁する部位を示す励磁制御データを切替えて設定する処理である。

【６９９５】

本第１変形例における開閉モータ励磁切替処理（Ｓ６０２１Ｃ）が実行されると、まず、開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納されているデータを読み出し（Ｓ６１０１Ｃ）、開閉モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｈＡがオンであるかを判別する（Ｓ６１０２Ｃ）。Ｓ６１０２Ｃの処理において、開閉モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｈＡがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ６１０２Ｃ：Ｎｏ）、開閉モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｐＡのカウンタ値に１を加算し（Ｓ６１０４Ｃ）、加算後の開閉モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｐＡのカウンタ値と、開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納されているデータのスピードデータが示す値と、が一致するか判別する（Ｓ６１０５Ｃ）。

【６９９６】

Ｓ６１０５Ｃの処理において、開閉モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｐＡのカウンタ値と、開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納されているデータのスピードデータが示す値と、が一致すると判別しなかった場合には（Ｓ６１０５Ｃ：Ｎｏ）、開閉モータ８１０の部位を切替えて励磁するタイミングではないため、本処理を終了する。一方で、Ｓ６１０５Ｃの処理において、開閉モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｐＡのカウンタ値と、開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納されているデータのスピードデータが示す値と、が一致すると判別した場合には（Ｓ６１０５Ｃ：Ｙｅｓ）、Ｓ６１０６Ｃの処理に移行する。

【６９９７】

これらに対し、Ｓ６１０２Ｃの処理において、開閉モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｈＡがオンであると判別した場合には（Ｓ６１０２Ｃ：Ｙｅｓ）、開閉モータ励磁開始フラグ２２３ｃｃｈＡをオフに設定し（Ｓ６１０３Ｃ）、Ｓ６１０６Ｃの処理に移行する。これにより、開閉モータ８１０を回転させ始めるタイミングでは、即座に１ステップ目に対応する部位を励磁させることができる。

【６９９８】

Ｓ６１０６Ｃの処理では、開閉モータ励磁スピードカウンタ２２３ｃｃｐＡにカウンタ値「０」を設定し（Ｓ６１０６Ｃ）、開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納されているデータの方向データが正方向を示すデータであるかを判別する（Ｓ６１０７Ｃ）。Ｓ６１０７Ｃの処理において、開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納されているデータの方向データが正方向を示すデータであると判別した場合には（Ｓ６１０７Ｃ：Ｙｅｓ）、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値が４であるかを判別する（Ｓ６１０８Ｃ）。Ｓ６１０８Ｃの処理において、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値が４であると判別しなかった場合には（Ｓ６１０８Ｃ：Ｎｏ）、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値に１を加算し（Ｓ６１０９Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡに開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ６１１４Ｃ）、本処理を終了する。

【６９９９】

一方、Ｓ６１０８Ｃの処理において、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値が４であると判別した場合には（Ｓ６１０８Ｃ：Ｙｅｓ）、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡにカウンタ値「１」を設定し（Ｓ６１１０Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡに開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ６１１４Ｃ）、本処理を終了

する。
【７０００】
これらに対し、Ｓ６１０７Ｃの処理において、開閉駆動データ格納エリア２２３ｃｃｄＡに格納されているデータの方向データが正方向を示すデータであると判別しなかった場合には（Ｓ６１０７Ｃ：Ｎｏ）、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値が１であるか判別する（Ｓ６１１１Ｃ）。Ｓ６１１１Ｃの処理において、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値が１であると判別しなかった場合には（Ｓ６１１１Ｃ：Ｎｏ）、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値から１を減算し（Ｓ６１１２Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡに開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ６１１４Ｃ）、本処理を終了する。
【７００１】
一方、Ｓ６１１１Ｃの処理において、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値が１であると判別した場合には（Ｓ６１１１Ｃ：Ｙｅｓ）、開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡにカウンタ値「４」を設定し（Ｓ６１１３Ｃ）、励磁テーブル２２２ｃｇから開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡに開閉モータ励磁カウンタ２２３ｃｃｎＡのカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し（Ｓ６１１４Ｃ）、本処理を終了する。
【７００２】
次に、図２２７４を参照して、本第１変形例における開閉モータ励磁中断処理（Ｓ６０２７Ｃ）の処理内容について説明する。図２２７４は、開閉モータ励磁中断処理（Ｓ６０２７Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この開閉モータ励磁中断処理（Ｓ６０２７Ｃ）は、上述したモータ出力処理（図２２７０参照）において実行され、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置に維持するための開閉モータ８１０の励磁を周期的に中断させる処理である。
【７００３】
本第１変形例における開閉モータ励磁中断処理（Ｓ６０２７Ｃ）が実行されると、まず、開閉モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｕＡのタイマ値が０より大きいか判別する（Ｓ６１３１Ｃ）。Ｓ６１３１Ｃの処理において、開閉モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｕＡのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ６１３１Ｃ：Ｎｏ）、開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡのタイマ値が０より大きいか判別する（Ｓ６１３２Ｃ）。Ｓ６１３２Ｃの処理において、開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ６１３２Ｃ：Ｎｏ）、箱形役物７００の開閉部材８００を進出位置に維持させる期間の開始タイミングであることを意味するため、開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡにタイマ値「１０」を設定し（Ｓ６１３３Ｃ）、本処理を終了する。
【７００４】
一方、Ｓ６１３２Ｃの処理において、開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ６１３２Ｃ：Ｙｅｓ）、開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡのタイマ値から１を減算し（Ｓ６１３４Ｃ）、減算後の開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡのタイマ値が０であるか判別する（Ｓ６１３５Ｃ）。Ｓ６１３５Ｃの処理において、開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡのタイマ値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ６１３５Ｃ：Ｎｏ）、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置に維持するために開閉モータ８１０を励磁する励磁期間であることを意味するため、本処理を終了する。即ち、本第１変形例では、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置に維持するために開閉モータ８１０を励磁し始めた場合、次に開閉モータ８１０の励磁の停止を設定されるまでの間は励磁が継続されるように構成されている。
【７００５】
一方、Ｓ６１３５Ｃの処理において、開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡのタイマ値が０であると判別した場合には（Ｓ６１３５Ｃ：Ｙｅｓ）、箱形役物７００の開閉部

材８００を開放位置に維持するための開閉モータ８１０の励磁を中断し始めるタイミングであることを意味するため、開閉モータ８１０の励磁の停止を設定し（Ｓ６１３６Ｃ）、開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡにタイマ値「５」を設定し（Ｓ６１３７Ｃ）、本処理を終了する。これにより、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置に維持するための開閉モータ８１０の励磁を中断し始めるタイミングにおいて、開閉モータ８１０のモータドライバに対して励磁を停止させるためのコマンドを設定し、開閉モータ８１０の励磁を中断させることができる。

【７００６】

これらに対し、Ｓ６１３１Ｃの処理において、開閉モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｕＡのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ６１３１Ｃ：Ｙｅｓ）、開閉モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｕＡのタイマ値から１を減算し（Ｓ６１３８Ｃ）、減算後の開閉モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｕＡのタイマ値が０であるかを判別する（Ｓ６１３９Ｃ）。Ｓ６１３９Ｃの処理において、開閉モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｕＡのタイマ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ６１３９Ｃ：Ｎｏ）、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置に維持するための開閉モータ８１０の励磁を中断する中断期間であることを意味するため、本処理を終了する。

【７００７】

一方、Ｓ６１３９Ｃの処理において、開閉モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｕＡのタイマ値が０であると判別した場合には（Ｓ６１３９Ｃ：Ｙｅｓ）、箱形役物７００の開閉部材８００を開放位置に維持するための開閉モータ８１０の励磁を再開させるタイミングであることを意味するため、開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡに格納されている励磁制御データを参照して開閉モータ８１０の励磁を設定し（Ｓ６１４０Ｃ）、開閉モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｖＡにタイマ値「５」を設定し（Ｓ６１４１Ｃ）、本処理を終了する。これにより、箱形役物７００の開閉部材８００を進出位置に維持するための開閉モータ８１０の励磁を再開させる場合に、既に開閉モータ励磁データ格納エリア２２３ｃｃｓＡに格納されている励磁制御データを参照して励磁を設定することができるので、励磁の中断開始まで励磁していた開閉モータ８１０の部位に対して励磁を再開させることができる。

【７００８】

以上、説明をした通り、本第１変形例では、遊技領域に発射された遊技球が流入可能な箱形役物７００を配設し、箱形役物７００を進出位置に維持するための維持制御を周期的（例えば、５ｍｓ毎）に所定時間（例えば、５ｍｓ）中断する中断制御を実行している期間において、箱形役物７００に遊技球が入球したことに基づいて当該中断制御における周期及び中断時間を変化させる（例えば、６ｍｓ毎に４ｍｓ中断させる）ことを可能に構成した。このように構成することで、遊技領域に発射された遊技球を装飾用可動役物（箱形役物７００）に流入させることができる斬新な演出を実現しつつ、入球した遊技球の重みによって装飾用可動役物（箱形役物７００）が所定位置（進出位置）から意図せず変位してしまう不具合を抑制することができる。

【７００９】

また、本第１変形例におけるパチンコ機１０では、遊技領域に発射された遊技球が箱形役物７００に流入した場合に、所定個数（例えば、５個）の遊技球を賞球として払い出し可能に構成した。このように構成することで、箱形役物７００に遊技球を流入させることに対する遊技者の意欲を向上させることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【７０１０】

＜第５８制御例の第２変形例＞

次に、図２２７５から図２２７９を参照して、上述した第５８制御例の第２変形例について説明する。上述した第５８制御例の第１変形例では、遊技領域に発射された遊技球が流入可能な箱形役物７００を配設し、箱形役物７００を進出位置に維持する場合に、箱形役物７００を進出位置に維持するための維持制御を周期的（例えば、５ｍｓ毎）に所定時

間（５ｍｓ）中断させる中断制御を実行し、箱形役物７００に遊技球が流入した場合に当該中断制御における周期及び中断時間を変化させる（例えば、６ｍｓ毎に４ｍｓ中断させる）ことを可能に構成していた。

【７０１１】

これに対して、本第５８制御例の第２変形例では、役物演出の演出期間における箱形役物７００を進出位置に維持させる期間において、設定された所定の中断シナリオデータに基づいて箱形役物７００を進出位置に維持させる維持制御を周期的に所定時間中断させる中断制御を実行可能に構成している。より具体的には、箱形役物７００を進出位置に維持させる期間において、中断制御の内容（周期及び中断時間）を切替えるタイミングと、中断周期（何ｍｓ毎に中断するか）と、中断時間と、が規定された中断シナリオデータを設定することで、予め設定されたシナリオ通りに中断時間を変化させるように構成している。

【７０１２】

このように構成することで、箱形役物７００を進出位置に維持させるための維持制御を周期的に中断する中断制御における周期（何ｍｓ毎に中断するか）及び中断時間を、予め設定されたタイミングで変化させることができるため、中断制御に係る制御を簡素化することができる。

【７０１３】

＜第５８制御例の第２変形例における電気的構成について＞

次に、図２２７５、及び図２２７６を参照して、本第２変形例における電気的構成について説明する。本第２変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第５８制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部を異ならせている点で相違している。それ以外の要素については同一であり、その説明を省略する。

【７０１４】

まず、図２２７５（ａ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明する。図２２７５（ａ）は、本第５８制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図２２７５（ａ）に示した通り、本第２変形例のパチンコ機１０におけるＲＯＭ２２２は、上述した第５８制御例の第１変形例のパチンコ機１０におけるＲＯＭ２２２に対して、励磁中断テーブル２２２ｃｃＡを削除した点と、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢを設けた点、とで相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【７０１５】

中断シナリオテーブル２２２ｃａＢは、役物演出における箱形役物７００を進出位置に維持する期間において、上下モータ７１０の励磁を中断する中断時間及び励磁時間を設定する際に参照されるデータテーブルである。本第２変形例では、役物演出が開始されてからの経過時間に応じて、上下モータ７１０の励磁を中断する中断時間及び励磁時間が変更されるように構成している。なお、本第２変形例における役物演出では、上述した第５８制御例の第１変形例における役物演出に対して、箱形役物７００を進出位置に維持する期間を変化させない点で相違している。

【７０１６】

具体的には、上述した第５８制御例の第１変形例では、箱形役物７００に所定個数（４球）の遊技球が入球した時点で、箱形役物７００へ新たに遊技球が入球することを規制すると共に、箱形役物７００の開閉部材８００の変位を開始させることで、箱形役物７００が進出位置に位置している時間が変化可能に構成されていたのに対し、本第２変形例における役物演出では、箱形役物７００に遊技球が所定個数（４球）入球した時点で、箱形役物７００に新たに遊技球が入球することは規制するものの、箱形役物７００の開閉部材８００の変位開始は所定のタイミング（役物演出開始から１２秒後）まで待機させることで、箱形役物７００を進出位置に維持する期間が一定となるように構成している。このよう

に構成することで、役物演出が実行される期間が一定の時間となるので、役物演出中に実行される演出態様の切替に係る制御処理等を簡素化することができる。

【７０１７】

図２２７５（ｂ）を参照して、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢの規定内容について説明する。図２２７５（ｂ）は、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢの規定内容を模式的に示した図である。図２２７５（ｂ）に示した通り、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値「１８０００」に対応付けて、５ｍｓ毎に５ｍｓ中断する中断制御を２０００ｍｓ継続させるためのデータが規定され、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値「１６０００」に対応付けて、６ｍｓ毎に４ｍｓ中断する中断制御を２０００ｍｓ継続させるためのデータが規定され、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値「１４０００」に対応付けて、７ｍｓ毎に３ｍｓ中断する中断制御を２０００ｍｓ継続させるためのデータが規定され、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値「１２０００」に対応付けて、８ｍｓ毎に２ｍｓ中断する中断制御を２０００ｍｓ継続させるためのデータが規定され、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値「１００００」に対応付けて、９ｍｓ毎に１ｍｓ中断する中断制御を８０００ｍｓ継続させるためのデータが規定されている。

【７０１８】

即ち、役物演出において箱形役物７００が進出位置に到達したタイミング（役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１８０００となるタイミング）から上下モータ７１０に対して５ｍｓの励磁と５ｍｓの中断とを繰り返す中断制御が実行され、その後、経過時間に応じて上下モータ７１０を励磁する励磁時間と励磁を中断する中断時間とが変化して規定されたデータが設定されるように構成されている。このように構成することで、箱形役物７００を進出位置に維持するための上下モータ７１０の保持力を変化させることが可能な構成としつつ、係る制御処理を簡素化することができる。

【７０１９】

また、本第２変形例では、役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値が１００００となった場合に、切替時間データとして８０００が設定されることにより、箱形役物７００が進出位置から退避位置まで変位させ始めるまでの期間は、１ｍｓ毎に９ｍｓの中断を実行する中断制御が継続するように構成されている。即ち、上下モータ７１０の励磁時間と中断時間とを変化させたデータに基づく制御は、箱形役物７００を進出位置から退避位置へ変位させ始めるタイミング（役物演出開始１８秒後のタイミング）まで継続するように構成されている。なお、本第２変形例では、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢにおける最終のデータに切替時間データとして８０００を規定していたが、これに限るものではなく、昇降モータ５１０の励磁を周期的に中断する期間の終了時（箱形役物７００を進出位置から退避位置へ変位させ始めるタイミング）まで切替が実行されないような数値（即ち、８０００を超える値）を規定していれば良い。

【７０２０】

次に、図２２７６を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明する。本第２変形例のパチンコ機１０におけるＲＡＭ２２３は、上述した第５８制御例の第１変形例のパチンコ機１０におけるＲＡＭ２２３に対して、役物駆動関連エリア２２３ｃｃＡ（図２２６３（ａ）参照）に代えて役物駆動関連エリア２２３ｃａＢを設けた点で相違し、それ以外は同一である。

【７０２１】

図２２７６を参照して、本第２変形例における役物駆動関連エリア２２３ｃａＢについて説明する。この役物駆動関連エリア２２３ｃａＢは、上述した第５８制御例の第１変形例における役物駆動関連エリア２２３ｃｃＡ（図２２６３（ａ）参照）に対して、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡを削除した点と、周期中断フラグ２２３ｃａａＢ、及び中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢを設けた点と、で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【７０２２】

周期中断フラグ２２３ｃａａＢは、役物演出における箱形役物７００を進出位置に維持

する期間であることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定されている。この周期中断フラグ２２３ｃａａＢは、役物演出において箱形役物７００が進出位置に到達した時点でオンに設定され（図２２７７のＳ６２１１Ｃ参照）、箱形役物７００を進出位置から退避位置へ変位させ始めるタイミングでオフに設定される（図２２７７のＳ６２１３Ｃ参照）。

【７０２３】

中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢは、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢから役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値を参照して選択されたデータが格納される記憶領域である。この中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢは、役物演出において箱形役物７００が進出位置に到達するタイミングで中断シナリオテーブル２２２ｃａＢから役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値に対応するデータが格納され（図２２７７のＳ６２１２Ｃ参照）、その後、格納されたデータの切替時間データに対応する時間が経過したことに基づいて格納されているデータが更新（上書きして格納）される（図２２７９のＳ６２４３Ｃ参照）。

【７０２４】

＜第５８制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２２７７から図２２７９を参照して、本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。本第２変形例では、上述した第５８制御例の第１変形例に対して、駆動データ更新処理（図２２６９のＳ５９３５Ｃ参照）に代えて駆動データ更新処理（図２２７７のＳ６２０１Ｃ参照）を実行する点と、モータ出力処理（図２２７０のＳ６００１Ｃ参照）に代えてモータ出力処理（図２２７８のＳ６２２１Ｃ参照）を実行する点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【７０２５】

まず、図２２７７を参照して、本第２変形例における駆動データ更新処理（Ｓ６２０１）の処理内容について説明する。図２２７７は駆動データ更新処理（Ｓ６２０１Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この駆動データ更新処理（Ｓ６２０１Ｃ）は、上述した第１変形例の駆動データ更新処理（図２２６９のＳ５９３５Ｃ参照）に対して、箱形役物７００に遊技球が入球したことに基づいて上下モータ７１０の励磁内容を示すデータを更新する処理を削除した点と、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢに基づいて上下モータ７１０の励磁制御を実行させるためのデータを設定する処理が追加されている点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。

【７０２６】

この本第２変形例における駆動データ更新処理（図２２７７参照）のうち、Ｓ５９５１Ｃ～Ｓ５９５４Ｃ、及びＳ５９５７Ｃ～Ｓ５９６５Ｃの各処理では、それぞれ上述した第５８制御例の第１変形例の駆動データ更新処理（図２２６９参照）におけるＳ５９５１Ｃ～Ｓ５９５４Ｃ、及びＳ５９５７Ｃ～Ｓ５９６５Ｃの各処理と同一の処理が実行される。

【７０２７】

また、本第２変形例における駆動データ更新処理（Ｓ６２０１Ｃ）では、Ｓ５９５４Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｃｅＡに格納されている状況データが「０２Ｈ」であると判別した場合には（Ｓ５９５４Ｃ：Ｙｅｓ）、役物演出において箱形役物７００が進出位置に到達したタイミングであることを意味するため、周期中断フラグ２２３ｃａａＢをオンに設定し（Ｓ６２１１Ｃ）、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢから役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値に対応するデータを中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢに格納し（Ｓ６２１２Ｃ）、本処理を終了する。

【７０２８】

また、本第２変形例における駆動データ更新処理（Ｓ６２０１Ｃ）では、Ｓ５９６５ＣＳＣの処理が終了すると、次いで、周期中断フラグ２２３ｃａａＢをオフに設定し（Ｓ６２１３Ｃ）、本処理を終了する。これにより、役物演出において箱形役物７００を進出位

置から退避位置へと変位させ始めるタイミングで、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢに規定されたデータに基づく制御を終了させることができる。

【７０２９】

次に、図２２７８を参照して、本第２変形例におけるモータ出力処理（Ｓ６２２１Ｃ）の処理内容について説明する。図２２７８はモータ出力処理（Ｓ６２２１Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。このモータ出力処理（Ｓ６２２１Ｃ）は、上述した第５８制御例の第１変形例におけるモータ出力処理（図２２７０のＳ６００１Ｃ参照）に対して、周期中断フラグ２２３ｃａａＢがオンであると判別した場合に、上述した第５８制御例における上下モータ励磁中断処理（図２２７２のＳ６０１９Ｃ参照）に代えて上下モータ励磁中断処理（Ｓ６２３２Ｃ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。

【７０３０】

この第２変形例におけるモータ出力処理（Ｓ６２２１Ｃ）のうち、Ｓ６０１１Ｃ～Ｓ６０１７Ｃ、及びＳ６０２０Ｃ～Ｓ６０２７Ｃの各処理では、それぞれ上述した第５８制御例の第１変形例のモータ出力処理（図２２７０のＳ６００１Ｃ）におけるＳ６０１１Ｃ～Ｓ６０１７Ｃ、及びＳ６０２０Ｃ～Ｓ６０２７Ｃの各処理と同一の処理が実行される。

【７０３１】

また、本第２変形例におけるモータ出力処理（Ｓ６２２１Ｃ）では、Ｓ６０１５Ｃの処理において、上下モータ励磁停止フラグ２２３ｃｃｋＡがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ６０１５Ｃ：Ｎｏ）、周期中断フラグ２２３ｃａａＢがオンであるかを判別する（Ｓ６２３１Ｃ）。Ｓ６２３１Ｃの処理において、周期中断フラグ２２３ｃａａＢがオンであると判別した場合には（Ｓ６２３１Ｃ：Ｙｅｓ）、後述する上下モータ励磁中断処理を実行し（Ｓ６２３２Ｃ）、Ｓ６０２０Ｃの処理に移行する。一方、Ｓ６２３１Ｃの処理において、周期中断フラグ２２３ｃａａＢがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ６２３１Ｃ：Ｎｏ）、Ｓ６０２０Ｃの処理に移行する。

【７０３２】

次に、図２２７９を参照して、本第２変形例における上下モータ励磁中断処理（Ｓ６２３２Ｃ）の処理内容について説明する。図２２７９は上下モータ励磁中断処理（Ｓ６２３２Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この上下モータ励磁中断処理（Ｓ６２３２Ｃ）は、上述した第５８制御例の第１変形例における上下モータ励磁中断処理（図２２７２のＳ６０１９Ｃ参照）に対して、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢの規定内容に基づいて上下モータ７１０の励磁を設定する点において相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。

【７０３３】

この本第２変形例における上下モータ励磁中断処理（Ｓ６２３２Ｃ）のうち、Ｓ６０７１Ｃ、Ｓ６０７２Ｃ、Ｓ６０７５Ｃ～Ｓ６０７７Ｃ、Ｓ６０７９Ｃ～Ｓ６０８２Ｃ、及びＳ６０８４Ｃの各処理では、それぞれ上述した第５８制御例の上下モータ中断処理（図２２７２のＳ６０１９Ｃ）におけるＳ６０７１Ｃ、Ｓ６０７２Ｃ、Ｓ６０７５Ｃ～Ｓ６０７７Ｃ、Ｓ６０７９Ｃ～Ｓ６０８２Ｃ、及びＳ６０８４Ｃの各処理と同一の処理が実行される。

【７０３４】

また、本第２変形例における上下モータ励磁中断処理（Ｓ６２３２Ｃ）が実行されると、まず、中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢに格納されているデータを読み出し（Ｓ６２４１Ｃ）、読み出したデータの切替時間データが示す時間が経過したかを判別する（Ｓ６２４２Ｃ）。図示は省略したが、本第２変形例では中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢに新たにデータを格納するタイミングにおいて、当該タイミングからの経過時間を切替タイマを用いて計時するように構成されている。即ち、その計時タイマのタイマ値を参照して、中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢに新たにデータが格納されてから、切替時間データが示す時間が経過したかを判別するように構成されている。

【７０３５】

Ｓ６２４２Ｃの処理において、中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢに格納されているデータの切替時間データに対応する時間が経過したと判別しなかった場合には（Ｓ６２４２Ｃ：Ｎｏ）、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢにおける次のデータを格納するタイミングではないことを意味するため、Ｓ６０７１Ｃの処理に移行する。一方、Ｓ６２４２Ｃの処理において、中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢに格納されているデータの切替時間データに対応する時間が経過したと判別した場合には（Ｓ６２４２Ｃ：Ｙｅｓ）、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢから役物演出タイマ２２３ｃｃのタイマ値に対応するデータを中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢに格納し（Ｓ６２４３Ｃ）、Ｓ６０７１Ｃの処理に移行する。これにより、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢに基づいて、上下モータ７１０の励磁を周期的に中断する中断制御が進行される。

【７０３６】

また、本第２変形例における上下モータ励磁中断処理（Ｓ６２３２Ｃ）では、Ｓ６０７２Ｃの処理において、上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ６０７２Ｃ：Ｎｏ）、中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢに格納されているデータを読み出し（Ｓ６２４４Ｃ）、当該データの励磁時間データに規定された値を上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値に設定し（Ｓ６２４５Ｃ）、本処理を終了する。

【７０３７】

また、本第２変形例における上下モータ励磁中断処理（Ｓ６２３２Ｃ）では、Ｓ６０７７Ｃの処理が終了すると、中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢに格納されているデータを読み出し（Ｓ６２４６Ｃ）、当該データの中断時間データに規定された値を上下モータ中断時間タイマ２２３ｃｃｉＡのタイマ値に設定し（Ｓ６０７９Ｃ）、本処理を終了する。これにより、上下モータ７１０の励磁を周期的に中断する中断制御における励磁時間を、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢの規定内容に基づいて変更して設定することができる。

【７０３８】

また、本第２変形例における上下モータ励磁中断処理（Ｓ６２３２Ｃ）では、Ｓ６０８２Ｃの処理が終了すると、中断シナリオ格納エリア２２３ｃａｂＢに格納されているデータを読み出し（Ｓ６２４７Ｃ）、当該データの励磁時間データに規定された値を上下モータ励磁時間タイマ２２３ｃｃｊＡのタイマ値に設定し（Ｓ６０８４Ｃ）、本処理を終了する。これにより、上下モータ７１０の励磁を周期的に中断する中断制御における中断時間を、中断シナリオテーブル２２２ｃａＢの規定内容に基づいて変更して設定することができる。

【７０３９】

以上、説明した通り、本第２変形例では、箱形役物７００を進出位置に維持する場合に、上下モータ７１０の励磁を周期的に中断させる中断制御を実行可能に構成し、所定の中断シナリオデータに基づいて、当該中断制御における中断周期（何ｍｓ毎に中断するか）と中断時間（何ｍｓ中断するか）とを所定のタイミングで切替可能に構成した。このように構成することで、箱形役物７００を進出位置に維持するための上下モータ７１０の保持力を変化させるための制御処理を簡素化することができる。

【７０４０】

＜第５８制御例の第３変形例＞

次に、図２２８０、及び図２２８１を参照して、第５８制御例の第３変形例について説明する。上述した第５８制御例では、役物演出において昇降役物５００を下限位置から昇降中間位置まで変位させ、昇降役物５００を昇降中間位置に２秒間維持している期間（枠ボタン２２の操作有効期間となる役物演出開始１秒後～３秒後までの期間）において、枠ボタン２２が３回操作された場合に、所定の抽選（役物演出結果抽選テーブル２２２ｃｂを参照して実行される役物演出の演出結果を決定するための抽選）の抽選結果に対応した動作で傾倒役物６００を変位させるように構成していた。

【７０４１】

更に、上述した第５８制御例では、昇降役物５００が昇降中間位置に到達したタイミングにおいて昇降モータ５１０を回転させることなく（昇降モータ５１０の部位を切替えず）１０ｍｓ励磁し、その後、昇降モータ５１０の励磁を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断する中断制御を実行することで、昇降モータ５１０を励磁するための電力を削減しつつ、保持力を維持することを可能に構成していた。

【７０４２】

これに対して、本第３変形例では、役物演出において昇降役物５００を下限位置から昇降中間位置まで変位させ、昇降役物５００を昇降中間位置に維持している期間において、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて傾倒役物６００を変位させることを可能に構成している。より具体的には、上述した第５８制御例では、役物演出において枠ボタン２２の操作有効期間（役物演出開始１秒後～３秒後）を２秒間設定していたのに対し、本第３変形例では、役物演出において操作有効期間を役物演出の開始１秒後～１１秒後までの１０秒間設定するように構成し、当該操作有効期間（１０秒間）において、枠ボタン２２が操作された場合に、傾倒役物６００を昇降中間位置に維持されている昇降役物５００に当接するまで変位させた後に傾倒役物６００を起立位置まで変位（復帰）させる往復動作を１秒間で実行可能に構成した。このように構成することで、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて傾倒役物６００を変位させることができるので、遊技者の操作状況と連動して傾倒役物６００が変位する演出を実現できる。よって、枠ボタン２２の操作有効期間において遊技者が退屈してしまう不具合を抑制することができる。

【７０４３】

ここで、本第３変形例で実行される昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接する動作を含む往復動作は、傾倒モータ６１０を１ステップあたりの回転に３ｍｓ要するスピードで１２５ステップ（即ち、３ｍｓ×１２５ステップ＝３７５ｍｓ）正方向に回転させることで昇降役物５００に対して傾倒役物６００を当接させ、その後、傾倒モータ６１０の励磁を所定時間（２５０ｍｓ）停止した後に傾倒モータ６１０を１ステップあたりの回転に３ｍｓ要するスピードで１２５ステップ（即ち、３ｍｓ×１２５ステップ＝３７５ｍｓ）負方向に回転させることで傾倒役物６００を起立位置（原点位置）まで可動（退避）させるように構成した。このように構成することで、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて、傾倒役物６００が昇降役物５００に当接するまで（傾倒中間位置まで）可動し、昇降役物５００に対して荷重を掛けた後に傾倒役物６００が起立位置（原点位置）まで可動（退避）する動作を１秒間で実行させることができる。

【７０４４】

また本第３変形例では、傾倒役物６００が昇降役物５００に当接したタイミング（傾倒役物６００が傾倒中間位置に到達したタイミング）において、昇降モータ５１０が励磁されている場合には、傾倒モータ６１０の励磁を即座に停止し、昇降モータ５１０の励磁が中断されている場合には、昇降モータ５１０の励磁が再開されるまで（最大で５ｍｓ経過するまで）傾倒モータ６１０の励磁の停止を待機させるように構成した。このように構成することで、傾倒役物６００の可動されるタイミングが不定となる構成において、昇降モータ５１０の励磁が中断している期間に傾倒役物６００による荷重（負荷）が掛かり始めることを抑制することができる。

【７０４５】

なお、枠ボタン２２が操作された場合に傾倒役物６００を昇降役物５００に当接する動作を含む往復動作で可動させることが可能な構成については、上述した第５８制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。また、本第３変形例における役物演出は、第５８制御例と比した場合に生じる操作有効期間の差異分（８秒分）長い変動演出（即ち、基本時間３０秒、且つ追加時間２０秒の変動時間に対応する変動演出）において実行されるように構成し、操作有効期間以外の演出態様については第５８制御例と同一である。

【７０４６】

また、本第３変形例では、役物演出中の操作有効期間において、所定回数（６回）までは枠ボタン２２が操作される毎に傾倒役物６００が昇降役物５００に当接する動作を含む

１秒間の往復動作を実行可能に構成し、枠ボタン２２が操作された回数に対応して昇降モータ５１０を励磁する励磁時間、及び励磁を中断する中断時間を変化させることを可能に構成した。

【７０４７】

より具体的には、昇降役物５００を昇降中間位置に維持している期間において、枠ボタン２２が１度も操作されていない場合には、昇降モータ５１０の励磁を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断する（即ち、５ｍｓ励磁される）中断制御を実行し、枠ボタン２２の操作回数が１回～２回の場合には昇降モータ５１０の励磁を６ｍｓ毎に４ｍｓ中断する（即ち、６ｍｓ励磁される）中断制御を実行し、枠ボタン２２の操作回数が３回～４回の場合には、昇降モータ５１０の励磁を７ｍｓ毎に３ｍｓ中断する（即ち、７ｍｓ励磁される）中断制御を実行し、枠ボタン２２の操作回数が５回～６回の場合には、昇降モータ５１０の励磁を８ｍｓ毎に２ｍｓ中断する中断制御を実行するように構成されている。

【７０４８】

このように構成することで、傾倒役物６００が幾度も当接（衝突）することによって昇降役物５００、及び昇降モータ５１０にかかる外力（負荷）が変化し得る構成において、昇降モータ５１０の保持力を可変させておくことができるので、昇降役物５００が意図せず変位してしまう不具合を抑制することができる。

【７０４９】

なお、本第３変形例では、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて実行される傾倒役物６００の往復動作は、一律で１秒間の動作となるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、枠ボタン２２の操作回数に対応して、傾倒役物６００の動作速度を可変させるように構成してもよい。より具体的には、１の操作有効期間における枠ボタン２２の累計操作回数を所定のカウンタを用いてカウントし、当該カウンタのカウンタ値に応じて、傾倒役物６００の動作速度が異なる制御データを設定するように構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて実行される傾倒役物６００の往復動作を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【７０５０】

また、本第３変形例では、枠ボタン２２が操作された回数に対応して昇降モータ５１０を制御するためのデータ（励磁時間、及び中断時間が規定されたデータ）が可変されて設定されたことを遊技者が識別可能となるように構成されている。より具体的には、昇降モータ５１０の励磁時間、及び中断時間が規定された制御データを可変して設定する場合に、当該制御データに対応する表示態様（例えば、制御データに規定された励磁時間の長さに対応して表示されるインジケータｒｇ）が第３図柄表示装置８１における小表示領域Ｄｍ６４に表示（図２２２２（ｂ）参照）されるように構成されている。このように構成することで、内部的に実行されている昇降モータ５１０に係る制御の変更を、遊技者にも分り易くすることができる。

【７０５１】

＜第５８制御例の第３変形例における電気的構成について＞

次に、図２２８０を参照して、第５８制御例の第３変形例における電気的構成について説明する。本第５８制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第５８制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３が有するＲＯＭ２２２の構成の一部を変更しており、それ以外の構成は同一である。具体的には、ＲＯＭ２２２の構成のうち、励磁中断切替テーブル２２２ｃａＣを追加した点で相違している。

【７０５２】

ここで、図２２８０（ｂ）を参照して、励磁中断切替テーブル２２２ｃａＣの内容について説明をする。図２２８０（ｂ）は、励磁中断切替テーブル２２２ｃａＣの内容を示した図である。図２２８０（ｂ）に示した通り、励磁中断切替テーブル２２２ｃａＣには、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値に対応付けて、昇降モータ５１０の励磁を周期的に中断させる場合の初期励磁時間データ、中断時間データ、及び励磁時間データが規定

されている。
【７０５３】
より具体的には、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値「１」に対して、昇降モータ５１０を６ｍｓ励磁した後、励磁を６ｍｓ毎に４ｍｓ中断させるデータが規定されており、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値のカウンタ値「３」に対して、昇降モータ５１０を７ｍｓ励磁した後、励磁を７ｍｓ毎に３ｍｓ中断させるデータが規定されており、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値「５」に対して、昇降モータ５１０を８ｍｓ励磁した後、励磁を８ｍｓ毎に２ｍｓ中断させるデータが規定されている。
【７０５４】
ここで、本第５８制御例の第３変形例では、励磁中断切替テーブル２２２ｃａＣから操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値に対応するデータを励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納し、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が励磁中断切替テーブル２２２ｃａＣに規定された値となるまでは、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｃｑＡに格納されているデータに基づく制御を継続するように構成されている。即ち、枠ボタン２２に対して１回目の操作がされるまで（操作回数０回の場合）は、昇降モータ５１０の励磁を５ｍｓ毎に５ｍｓ中断し、枠ボタン２２に対して３回目の操作がされるまで（操作回数が１～２回の場合）は、昇降モータ５１０の励磁を６ｍｓ毎に４ｍｓ中断し、枠ボタン２２に対して５回目の操作がされるまで（操作回数が３～４回の場合）は、昇降モータ５１０の励磁を７ｍｓ毎に３ｍｓ中断し、枠ボタン２２に対して５回目以上操作された場合は、昇降モータ５１０の励磁を８ｍｓ毎に２ｍｓ中断するように構成されている。
【７０５５】
このように構成することで、枠ボタン２２が操作されることによって昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接（衝突）する回数が可変し、昇降役物５００に対して不定の負荷が掛かる場合において、より好適な維持制御を実行させることができる。
【７０５６】
＜第５８制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図２２８１を参照して、本第３変形例のパチンコ機１０にて実行される各種制御処理の処理内容について説明する。まず、図２２８１を参照して、音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理について説明する。本第３変形例では、上述した第５８制御例に対して、操作回数カウント処理（図２２４０のＳ５３０５Ｃ参照）に代えて操作回数カウント処置（図２２８１のＳ６３０１Ｃ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。
【７０５７】
図２２８１を参照して、本第３変形例における操作回数カウント処理（Ｓ６３０１Ｃ）の処理内容について説明する。図２２８１は、操作回数カウント処理（Ｓ６３０１Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この操作回数カウント処理（Ｓ６３０１Ｃ）では、上述した第５８制御例の操作回数カウント処理（図２２４０のＳ５３０５Ｃ参照）に対して、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が更新されたことに応じて、励磁時間、及び中断時間を変化させて設定する処理を追加している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。
【７０５８】
この本第３変形例における操作回数カウント処理（Ｓ６３０１Ｃ）のうち、Ｓ５３２２Ｃ、及びＳ５３２４Ｃ～Ｓ５３２７Ｃの各処理ではそれぞれ上述した第５８制御例の操作回数カウント処理（図２２４０参照）におけるＳ５３２２Ｃ、及びＳ５３２４Ｃ～Ｓ５３２７Ｃの各処理の各処理と同一の処理が実行される。
【７０５９】
操作回数カウント処理（Ｓ６３０１Ｃ）が実行されると、まず、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が６未満であるか判別する（Ｓ６３２１Ｃ）。Ｓ６３２１Ｃの処理において、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が６未満であると判別しなかった場合

には（Ｓ６３２１Ｃ：Ｎｏ）、本第３変形例における操作回数の上限（６回）に既に到達していたことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ６３２１Ｃの処理において、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が６未満であると判別した場合には（Ｓ６３２１Ｃ：Ｙｅｓ）、起立位置センサがオンであるか判別する（Ｓ６３２２Ｃ）。Ｓ６３２２Ｃの処理において、起立位置センサがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ６３２２Ｃ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【７０６０】

これに対し、Ｓ６３２２Ｃの処理において、起立位置センサがオンであると判別した場合には（Ｓ６３２２Ｃ：Ｙｅｓ）、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値に１を加算し（Ｓ５３２２Ｃ）、傾倒役物６００の往復動作を設定し（Ｓ６３２３Ｃ）、本処理を終了する。これにより、傾倒役物６００の変位中（原点位置に位置していない期間）は、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が加算されること、及び傾倒役物６００の動作が新たに設定されること、を抑制することができる。即ち、本第３変形例では、傾倒役物６００が起立位置（原点位置）に位置しているかを検出可能な起立位置センサ（原点センサ）がオンを検出していない場合（傾倒役物６００が起立位置に位置していない場合）に、励磁中断切替テーブル２２２ｃａＣにおけるデータを更新（励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに上書きして設定）しないように構成している。このように構成することで、枠ボタン２２の操作間隔が短すぎることに起因して、枠ボタン２２の操作回数と傾倒役物６００の往復動作の実行回数が一致しない場合でも、傾倒役物６００の往復動作の実行回数に合わせて昇降モータ５１０の励磁時間、及び中断時間を設定することができる。

【７０６１】

Ｓ６３２３Ｃの処理が終了すると、次いで、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が１、３、及び５のうち何れかであるかを判別する（Ｓ６３２４Ｃ）。Ｓ６３２４Ｃの処理において、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が１、３、及び５のうち何れかであると判別しなかった（１、３、及び５のうち何れでもないと判別した）場合には（Ｓ６３２４Ｃ：Ｎｏ）、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が６であるかを判別する（Ｓ６３２５Ｃ）。Ｓ６３２５Ｃの処理において、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が６であると判別しなかった場合には（Ｓ６３２５Ｃ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【７０６２】

一方、Ｓ６３２５Ｃの処理において、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が６であると判別した場合には（Ｓ６３２５Ｃ：Ｙｅｓ）、Ｓ５３２４Ｃの処理に移行する。即ち、上述した第５８制御例では、枠ボタン２２が３回操作された場合に、役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行していたのに対し、本第３変形例では、枠ボタン２２が６回操作された場合に、役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行する。上述した通り、Ｓ５３２４Ｃ～Ｓ５３２７Ｃの各処理では、それぞれ上述した第５８制御例の操作回数カウント処理（図２２４０参照）におけるＳ５３２４Ｃ～Ｓ５３２７Ｃの各処理と同一の処理が実行される。

【７０６３】

これらに対し、Ｓ６３２４Ｃの処理において、操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値が１、３、及び５のうち何れかであると判別した場合には（Ｓ６３２４Ｃ：Ｙｅｓ）、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が０より大きいかを判別する（Ｓ６３２６Ｃ）。Ｓ６３２６Ｃの処理において、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ６３２６Ｃ：Ｎｏ）、励磁時間タイマｃｆｊにタイマ値「０」を設定し（Ｓ６３２７Ｃ）、Ｓ６３２９Ｃの処理に移行する。一方、Ｓ６３２６Ｃの処理において、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ６３２６Ｃ：Ｙｅｓ）、中断時間タイマ２２３ｃｆｉにタイマ値「０」を設定し（Ｓ６３２８Ｃ）、Ｓ６３２９Ｃの処理に移行する。

【７０６４】

Ｓ６３２９Ｃの処理では、励磁中断切替テーブル２２２ｃａＣから操作回数カウンタ２２３ｃｅのカウンタ値に対応するデータを励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納

する（Ｓ６３２９Ｃ）。Ｓ６３２９Ｃの処理が終了すると、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納したデータの初期時間データに規定された値を励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値に設定し（Ｓ６３３０Ｃ）、励磁状況を示すための表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ６３３１Ｃ）、決定された演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ６３３２Ｃ）、本処理を終了する。

【７０６５】

ここで、本第３変形例では、励磁状況を示すための表示態様として、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに格納されているデータの励磁時間データに対応する表示態様が設定される。より具体的には、励磁中断データ格納エリア２２３ｃｆｑに、より長い時間を示す励磁時間データを含むデータを格納するする場合に、ゲージが上昇して表示されるインジケータｒｇを第３図柄表示装置８１における小表示領域Ｄｍ６４に表示する（図２２２２（ｂ）参照）。例えば、昇降モータ５１０の励磁が５ｍｓ毎で中断されている期間にはゲージが貯まっていない（０である）状態のインジケータｒｇが表示され、枠ボタン２２が１回操作されたことで昇降モータ５１０の励磁が６ｍｓ毎で中断されている期間（枠ボタン２２の操作回数が１回～２回の期間）にはゲージが１貯まった状態のインジケータｒｇが表示され、枠ボタン２２が３回操作されたことで昇降モータ５１０の励磁が７ｍｓ毎で中断されている期間（枠ボタン２２の操作回数が３回～４回の期間）にはゲージが２貯まった状態のインジケータｒｇが表示され、枠ボタン２２が５回操作されたことで昇降モータ５１０の励磁が８ｍｓ毎で中断されている期間（枠ボタン２２の操作回数が５回以上の期間）にはインジケータｒｇが３貯まった状態（ＭＡＸを示す状態）で表示される。このように構成することで、昇降モータ５１０を励磁する励磁時間が長くなった（保持力が増大した）ことを、遊技者に対して把握させ易くすることができる。

【７０６６】

以上説明した通り、本第３変型例におけるパチンコ機１０では、役物演出において枠ボタン２２が操作された場合に、枠ボタン２２が操作された回数に対応して、昇降モータ５１０の励磁時間を可変可能に構成した。より、具体的には、役物演出において枠ボタン２２が操作されたことに基づいて、傾倒役物６００を昇降中間位置まで変位させることで傾倒役物６００を昇降役物５００に当接させた後に傾倒役物６００を起立位置まで変位させる往復動作を設定し、当該往復動作が実行された回数に応じて昇降モータの励磁時間を変化させることが可能に構成した。このように構成することで、傾倒役物６００に衝突されることで昇降役物５００、及び昇降モータ５１０にかかる負荷が変化した場合に、昇降モータ５１０の保持力を可変させることができる。

【７０６７】

本第３変形例では、役物演出において枠ボタン２２が操作された場合において、傾倒役物６００が起立位置（原点位置）に位置しているかを判別し、傾倒役物６００が起立位置（原点位置）に位置している場合に、傾倒役物６００の可動を開始させるように構成していたが、これに限るものではない。例えば、傾倒役物６００が起立位置（原点位置）に位置していない期間において枠ボタン２２が操作された場合に、当該操作に係る情報を記憶し、傾倒役物６００が起立位置（原点位置）に到達（退避）したことに基づいて、当該操作に起因した傾倒役物６００の可動を開始させるように構成してもよい。このように構成することで、傾倒役物６００が可動している期間における枠ボタン２２の操作も有効となるため、遊技者の枠ボタン２２を押下する意欲を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【７０６８】

＜第５８制御例の第４変形例＞

次に、図２２８２を参照して、上述した第５８制御例における第４変形例について説明する。上述した第５８制御例では、昇降モータ５１０によって可動されることが可能な昇降役物５００を設け、役物演出において昇降モータ５１０の部位を切替えることなく励磁することで昇降役物５００を上限位置に維持する制御を周期的に中断する中断制御を実行可能に構成していた。また、上述した第５８制御例では、昇降モータ５１０と同一の構成

である傾倒モータ６１０によって可動されることが可能な傾倒役物６００を設け、役物演出において昇降役物５００と傾倒役物６００とを所定の動作で可動させることで多様な演出を実行可能に構成していた。

【７０６９】

これに対して、本第４変形例では、昇降役物５００が上限位置に到達した場合に、昇降モータ５１０の部位を切替えることなく励磁することで昇降役物５００を上限位置に維持する制御を周期的に中断する中断制御を実行し、当該中断制御において励磁が中断されている期間において、図示しないソレノイド（以下、傾倒ソレノイドと称す）によって傾倒役物６００を可動させることを可能に構成している。より具体的には、本第４変形例では、傾倒モータ６１０の上部（図２２２１（ｂ）参照）に傾倒ソレノイド（図示なし）を設け、当該傾倒ソレノイドが傾倒役物６００の背面に固着された図示しない突出片に作用することで、昇降モータ５１０の励磁が中断されている期間に傾倒役物６００を可動させることを可能に構成している。

【７０７０】

このように構成することで、昇降モータ５１０の励磁を中断することによって削減した電力を有効に活用することができると共に、傾倒役物６００を可動させることで演出を盛り上げることができる。また、昇降モータ５１０と傾倒モータ６１０との作動が短期間に集中することによって消費電力が増加する不具合を抑制することができる。

【７０７１】

なお、当該傾倒ソレノイド、及び突出片は、互いに着脱可能（例えば、磁力によって付着する）ように構成されており、プッシュ型ソレノイドである傾倒ソレノイドを作動させる期間は当該傾倒ソレノイド、及び突出片が互いに当接し、傾倒モータ６１０によって傾倒役物６００が回転移動される場合には当該傾倒ソレノイド、及び突出片が互いに離間する。

【７０７２】

上述した通り、本第４変形例では、上述した第５８制御例に対して、昇降役物５００が上限位置に位置している期間における役物演出の演出態様（傾倒役物６００の動作態様）を異ならせている点で相違しており、それ以外の内容については同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【７０７３】

＜第５８制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２２８２を参照して、本第４変形例における制御処理について説明する。本第４変形例では、上述した第５８制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の一部を変更している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については説明を省略する。

【７０７４】

図２２８２を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第４変形例のパチンコ機１０では、上述した第５８制御例におけるパチンコ機１０に対して、役物演出において昇降役物５００が上限位置に位置している期間（演出結果が失敗である場合における、役物演出開始９秒後～１２秒後の３秒間）において、傾倒ソレノイド（図示無し）によって傾倒役物６００を可動可能に構成している点で大きく相違しており、その相違点に関する処理内容を異ならせている。具体的には、役物駆動処理（図２２４６のＳ４１２１Ｃ参照）に代えて役物駆動処理（図２２８２のＳ６４０１Ｃ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については説明を省略する。

【７０７５】

図２２８２を参照して、役物駆動処理（Ｓ６４０１Ｃ）の処理内容について説明する。図２２８２は、役物駆動処理（Ｓ６４０１Ｃ）の処理内容を示したフローチャートである。この役物駆動処理（Ｓ６４０１Ｃ）では、上述した第５８制御例の役物駆動処理（図２２４６参照）と同一の処理内容に加え、昇降モータ５１０の励磁が中断されている期間に

おいて傾倒ソレノイドを作動させることで傾倒役物６００を変位させるための処理を実行する。

【７０７６】

この本第４変形例における役物駆動処理（Ｓ６４０１Ｃ）のうち、Ｓ５６０１Ｃ～Ｓ５６０５Ｃの各処理ではそれぞれ上述した第５８制御例の役物駆動処理（図２２４６参照）におけるＳ５６０１Ｃ～Ｓ５６０５Ｃの各処理と同一の処理が実行される。

【７０７７】

本第４変形例における役物駆動処理（Ｓ６４０１Ｃ）が実行されると、まず、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆがオンであるかを判別する（Ｓ５６０１Ｃ）。Ｓ５６０１Ｃの処理において、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５６０１Ｃ：Ｎｏ）、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納された状況データを読み出し（Ｓ６４２１Ｃ）、状況データが「０ＣＨ」であるかを判別する（Ｓ６４２２Ｃ）。Ｓ６４２２Ｃの処理において、状況データが「０ＣＨ」であると判別しなかった場合には（Ｓ６４２２Ｃ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【７０７８】

一方、Ｓ６４２２Ｃの処理において、駆動状況格納エリア２２３ｃｆｅに格納された状況データが「０ＣＨ」であると判別した場合には（Ｓ６４２２Ｃ：Ｙｅｓ）、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が５であるかを判別する（Ｓ６４２３Ｃ）。Ｓ６４２３Ｃの処理において、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が５であると判別した場合には（Ｓ６４２３Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降モータ５１０の励磁を中断し始めるタイミングであることを意味するため、傾倒ソレノイドに励磁を設定し（Ｓ６４２６Ｃ）、本処理を終了する。これにより、昇降モータ５１０の励磁が中断された期間において、傾倒役物６００を可動させることができるので、昇降モータ５１０の励磁を中断することによって削減した電力を有効に活用することができる。

【７０７９】

一方、Ｓ６４２３Ｃの処理において、中断時間タイマ２２３ｃｆｉのタイマ値が５であると判別しなかった場合には（Ｓ６４２３Ｃ：Ｎｏ）、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値が５であるかを判別する（Ｓ６４２４Ｃ）。Ｓ６４２４Ｃの処理において、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値が５であると判別した場合には（Ｓ６４２４Ｃ：Ｙｅｓ）、昇降モータ５１０の励磁が再開されることを意味するため。傾倒ソレノイドに励磁の停止を設定し（Ｓ６４２５Ｃ）、本処理を終了する。これにより、昇降モータ５１０の励磁が中断されている期間において、傾倒役物６００が励磁されることで、傾倒役物６００が微細な往復動作で可動される。

【７０８０】

一方、Ｓ６４２４Ｃの処理において、励磁時間タイマ２２３ｃｆｊのタイマ値が５であると判別しなかった場合には、本処理を終了する。これらに対し、Ｓ５６０１Ｃの処理において、駆動状況切替フラグ２２３ｃｆｆがオンであると判別された場合は、Ｓ５６０２Ｃの処理に移行する。上述した通り、Ｓ５６０２Ｃ～Ｓ５６０５Ｃの各処理ではそれぞれ上述した第５８制御例の役物駆動処理（図２２４６参照）におけるＳ５６０２Ｃ～Ｓ５６０５Ｃの各処理と同一の処理が実行され、Ｓ５６０５Ｃの処理が終了すると、本処理を終了する。

【７０８１】

なお、本第４変形例では、昇降モータ５１０の励磁が中断されている期間にのみ傾倒ソレノイドが励磁されるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降モータ５１０の励磁が中断されている期間において傾倒ソレノイドの作動を開始させ、昇降モータ５１０の励磁が再開されても傾倒ソレノイドの作動を継続可能に構成しても良い。このように構成することで、傾倒役物６００の動作内容を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【７０８２】

以上説明した通り、本第４変形例におけるパチンコ機１０では、昇降モータ５１０の励

磁を周期的に中断する中断制御が実行されている期間において、昇降モータ５１０の励磁が中断された場合に傾倒ソレノイドを作動させることで傾倒役物６００を可動可能に構成した。このように構成することで、昇降モータ５１０の励磁を中断することによって削減した電力を有効に活用し、装飾用可動役物（昇降役物５００、及び傾倒役物６００）を用いた演出の演出効果を高めることができる。

【７０８３】

＜第５８制御例の第５変形例＞

次に、図２２８３、及び図２２８４を参照して、上述した第５８制御例における第５変形例について説明する。上述した第５８制御例では、役物演出中の枠ボタン２２の操作有効期間（役物演出の開始１秒後～３秒後までの２秒間）に枠ボタン２２が３回操作された場合において、所定のタイミング（役物演出の開始３秒後）で傾倒役物６００を傾倒中間位置まで可動させ、その後、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した状態で下降させることを可能に構成していた。このように構成することで、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した状態で可動する演出を実現し、装飾用可動役物を用いた演出の演出効果を高めることができるものであった。

【７０８４】

しかしながら、上述した第５８制御例では、操作有効期間において、枠ボタン２２に対する３回目の操作がされたタイミングによらず、固定のタイミング（役物演出の３秒後）に傾倒役物６００の可動が開始されるため、操作有効期間における演出が単調となり、遊技者が飽きてしまう虞があった。

【７０８５】

これに対して、本第５変形例では、役物演出の操作有効期間において、枠ボタン２２が３回操作されたタイミングで即座に傾倒役物６００の可動を開始させ、昇降役物５００が下限位置（原点位置）から昇降中間位置に向けて可動している期間に当接し易い昇降役物５００の所定部（凹部５００ａ）に傾倒役物６００が当接した場合に、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する示唆態様を表示可能に構成している。

【７０８６】

具体的には、本第５変形例では、役物演出の開始時点から３秒後までの３秒間において昇降役物５００が昇降中間位置まで可動（上昇）され、当該３秒間の間に枠ボタン２２に対して３回目の操作がされたタイミングで即座に傾倒役物６００を可動させ、昇降役物５００が原点位置から昇降中間位置まで可動されている期間に当接し易い所定部（凹部５００ａ）に傾倒役物６００が当接した場合に、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する示唆態様を表示可能に構成している。

【７０８７】

このように構成することで、装飾用可動役物の動作パターンを多様化させることができると共に、操作有効期間において枠ボタン２２を操作するタイミングによって異なる演出態様を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

【７０８８】

ここで、本第５変形例では、役物演出の操作有効期間において、枠ボタン２２の操作回数が３回未満であった場合は、上述した第５８制御例と同様に、所定のタイミング（役物演出の開始３秒後）に傾倒役物６００の可動が開始され、その後は上述した第５８制御例と同一の演出が実行される。また、枠ボタン２２が３回操作された場合には、傾倒モータ６１０が傾倒役物第１駆動テーブル２２２ｃｄ（図２２３１（ｂ）参照）に基づいて作動される。即ち、傾倒役物６００は、起立位置（原点位置）から昇降中間位置までは傾倒モータ６１０によって可動された後、傾倒モータ６１０の励磁が停止されることで外力（昇降役物５００による作用、または自重）によって変位可能な状態となり、その後、傾倒位置から起立位置（原点位置）まで可動させる可動制御が実行される。

【７０８９】

＜第５８制御例の第５変形例における各装飾用可動役物について＞

図２２８３、及び図２２８４を参照して、本第５変形例における装飾用可動役物につい

て説明する。なお、本第５変形例では、上述した第５８制御例に対して、装飾用可動役物の構成の一部を変更した点と、役物演出の操作有効期間において、枠ボタン２２が３回操作され、昇降役物５００の所定部（凹部５００ａ）と傾倒役物６００とが当接した場合の演出の一部を変更した点と、で相違しており、それ以外の内容については同一であるため、詳細な説明を省略する。

【７０９０】

図２２８３は、本第５変形例における昇降役物５００が下限位置（原点位置）に位置しており、傾倒役物６００が起立位置（原点位置）に位置している状態を示した図である。本第５変形例における昇降役物５００は、昇降役物５００の正面視上部に後述する傾倒役物６００の凸部材６００ａと嵌合可能な正面視略半円形状の凹部５００ａを設けた形状で形成されている。また、昇降役物５００の凹部５００ａには、後述する傾倒役物６００の凸部材６００ａが当接（接触）したことを検出可能な接触センサ（図示なし）が設けられている。

【７０９１】

一方、本第５変形例における傾倒役物６００は、ハンマー形状の正面視左上に略球形の凸部材６００ａが設けられており、当該凸部材６００ａは傾倒役物６００が正面視反時計回りに回転した場合に昇降役物５００に設けられた凹部５００ａに嵌合することが可能に構成されている。また、この傾倒役物６００の凸部材６００ａは、傾倒役物６００の側面６００ｂ（図２２８４参照）上をスライド変位可能に構成されている。より具体的には、傾倒役物６００の凸部材６００ａには、凸部材６００ａを特定の位置（側面６００ｂの中央）に付勢するための付勢バネ（図示なし）が設けられており、傾倒役物６００の凸部材６００ａが昇降役物５００の凹部５００ａに当接した状態で昇降役物５００が上下方向に変位した場合に、傾倒役物６００の凸部材６００ａが側面６００ｂ上をスライド変位すると共に付勢バネ（図示なし）が伸縮するように構成されている。更に、昇降役物５００の凹部５００ａ、及び傾倒役物６００の凸部材６００ａには、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接（嵌合）した当接状態（嵌合状態）となった場合に、傾倒役物６００が傾倒モータ６１０によって駆動されるまで当該当接状態（嵌合状態）を維持するための磁石（図示なし）が設けられている。

【７０９２】

このように構成することで、昇降役物５００が下限位置から昇降中間位置に可動されている期間に当接し易い凹部５００ａに傾倒役物６００の凸部材６００ａが当接した場合に、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接した状態で昇降役物５００を変位させることができる。

【７０９３】

また、本第５変形例では、傾倒役物６００の凸部材６００ａが昇降役物５００の凹部５００ａに嵌合することで、昇降役物５００の凹部５００ａに設けられた接触センサ（図示なし）がオンを検出した場合に、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する示唆態様を表示可能に構成されている。このように構成することで、装飾用可動役物同士を当接させる演出において、当接パターンを多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【７０９４】

図２２８３（ｂ）は、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接したタイミングにおける装飾用可動役物の状態を示した図である。本第５変形例では、昇降役物５００が下限位置（原点位置）から昇降中間位置に向けて上昇している期間において、傾倒役物６００が正面視反時計回りに回転することで昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接（嵌合）し易く構成されている。これに対し、昇降役物５００が昇降中間位置に位置している状態で、傾倒役物６００を反時計回りに作動させた場合には、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとは嵌合（当接）し難く構成されている。より具体的には、傾倒役物６００が所定のタイミング（役物演出の開始０．５秒後～１秒後）に可動が開始された場合に、傾

倒役物６００の凸部材が昇降役物５００の凹部に当接（嵌合）することが可能に構成されている。このように構成することで、昇降役物５００が上昇（変位）している期間に実行可能な演出を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【７０９５】

図２２８３（ｃ）は、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接したまま昇降役物５００が昇降中間位置まで変位した状態を示した図である。本第５変形例では、昇降役物５００が上昇している期間において傾倒役物６００が正面視反時計回りに回転することで昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接可能に構成し、更に、昇降役物５００の凹部と傾倒役物６００ｂの凸部材６００ａとが当接（嵌合）した状態で昇降役物５００を昇降中間位置まで可動させることが可能に構成されている。より具体的には、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接した場合に、昇降役物５００が昇降中間位置まで上昇すると、傾倒役物６００の凸部材６００ａが側面６００ｂ（図２２８４参照）をスライド変位することで昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接した状態で昇降役物５００を昇降中間位置まで可動させることができる。

【７０９６】

また、昇降中間位置に向けて可動している期間において、傾倒役物６００が正面視反時計回りに回転することにより、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接したタイミングにおいて、昇降モータ５１０のトルク（正方向への回転）によって昇降役物５００と傾倒役物６００とを当接状態で可動（上昇）させることが可能に構成されている。ここで、昇降役物５００が昇降中間位置に到達すると、昇降モータ５１０を１８ｍｓ励磁した後、８ｍｓ毎に２ｍｓ中断する中断制御が実行される。

【７０９７】

図２２８３（ｄ）は、昇降役物５００の凹部と傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接した状態で昇降役物５００が昇降中間位置から下限位置（原点位置）まで下降した場合における演出態様を示した図である。本第５変型例では、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接（嵌合）した場合において、傾倒役物６００の凸部材６００ａがスライド変位することで、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部６００ａとが当接（嵌合）した状態で、昇降中間位置から下限位置（原点位置）まで可動可能に構成されている。

【７０９８】

図２２８３（ｄ）に示した通り、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接した状態で昇降役物５００が下限位置まで可動されると、傾倒役物６００の背面側に位置している第３図柄表示装置８１の表示領域には、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである期待度を示す表示態様（例えば、「激アツ！！」という文字）が表示される。この表示態様は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、複数の表示態様から１が決定されるように構成されている。このように構成することで、役物演出の演出結果を決定するための抽選における抽選結果に加え、特別図柄抽選の期待度を示す表示態様によって特別図柄抽選の抽選結果を予測する遊技性を実現することができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【７０９９】

図２２８３（ｅ）は、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接（嵌合）しなかった場合における演出態様の一例を示した図である。本第５変形例では、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材とが当接可能なタイミング以外（例えば、昇降役物５００が昇降中間位置まで可動したタイミング）に傾倒役物６００が可動された場合に、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接し難く構成されている。図２２８３（ｅ）に示すように、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接しなかった場合には、昇降役物５００の凹部５００ａとは異なる部分（例えば、昇降役物５００の凹部５００ａの正

面視右側部分）に傾倒役物６００が当接するように構成されている。昇降役物５００の凹部５００ａに傾倒役物６００の凸部材６００ａが当接（嵌合）しなかった場合には、上述した第５８制御例と同一の演出が実行される。また、役物演出の演出結果を決める抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合には、上述した第５８制御例と同一の動作（図２２２５（ｂ）参照）で傾倒役物６００が起立位置まで可動される。

【７１００】

次に、図２２８４を参照して、本第５変形例における装飾用可動役物の構成について詳細に説明する。なお、本第５変形例における昇降役物５００については、昇降役物５００の上部に凹部５００ａを形成し、当該凹部５００ａに検出センサ（図示なし）を設けた点と、昇降役物５００の前面側の表示内容を変更した点と、で相違しており、その他の構成（昇降役物５００を可動させるための機構等）については上述した第５８制御例と同一であるため、詳細な説明を省略する。

【７１０１】

図２２８４は、本第５変形例における傾倒役物６００の背面斜視図である。本第５変形例における傾倒役物６００は、上述した通り、傾倒役物６００の正面視（図２２８３参照）右側に昇降役物５００の凹部５００ａと嵌合（当接）可能な略球形の凸部材６００ａが設けられている。凸部材６００ａは、昇降役物５００の凹部５００ａと当接（嵌合）した状態で昇降役物５００が可動した場合に、傾倒役物６００の側面６００ｂをスライド変位可能に構成されている。具体的には、側面６００ｂに形成された溝（図示なし）に凸部６００ａを支えるための突出部（図示なし）を挿通させている。これにより、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接（嵌合）した状態で、昇降役物５００を可動させることができる。また、傾倒役物６００の凸部材６００ａには、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部材６００ａとが当接（嵌合）していない場合に、傾倒役物６００の凸部材６００ａを特定の位置に位置させるための付勢バネ（図示なし）が設けられている。

【７１０２】

このように構成することで、傾倒役物６００が昇降役物５００に向けて回転移動している期間においては、傾倒役物６００の凸部材６００ａを特定の位置に位置させることができるので、昇降役物５００が下限位置（原点位置）から昇降中間位置に向けて可動されている期間に凹部５００ａと凸部材６００ａとが当接し易くなる演出を実現することができる傾倒役物６００の背面側には、上述した第５８制御例と同一の構成である第１傾倒駆動ギア６０１、第２傾倒駆動ギア６０２、及び傾倒モータ６１０が設けられている。なお、本第５変形例では、傾倒役物６００の凸部材６００ａを、スライド変位可能に構成したがこれに限るものではない。例えば、傾倒役物６００の凸部６００ａを傾倒役物６００の側面６００ｂにおける特定の位置（中央）に固着し、昇降役物５００の凹部５００ａと傾倒役物６００の凸部６００ａとが当接（嵌合）した状態で昇降役物５００が可動可能となる（例えば、傾倒役物６００の凸部６００ａが数ｍｍ程度、可動できる遊びを有する）ように構成してもよい。このように構成することで、傾倒役物６００の凸部６００ａが意図せず変位すること（例えば、付勢バネの経年劣化等）で、所定のタイミング以外で傾倒役物６００が可動されたにも関わらず昇降役物５００の凹部５００ａと当接（嵌合）することを抑制することができる。

【７１０３】

以上説明した通り、本第５変形例におけるパチンコ機１０では、昇降役物５００が下限位置（原点位置）から昇降中間位置まで可動している可動期間において、当該可動期間に当接（嵌合）し易い昇降役物５００の所定部（凹部５００ａ）に傾倒役物６００が当接した場合に、特定の表示態様（特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである期待度を示す表示態様）を表示させるように構成した。このように構成することで、昇降役物５００が可動している期間にも傾倒役物６００を当接させることができるので、装飾用可動役物同士が当接する動作パターンを多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣

を向上させることができる。
【７１０４】
＜第５９制御例＞
次に、図２２８５～図２３６６を参照して、第５９制御例のパチンコ機１０について説明をする。上述した各制御例では、遊技球が始動口に入賞したことに基づいて特別図柄の変動表示が実行され、特別図柄の変動表示中に始動口への新たな入賞があった場合には、その入賞情報を保留球として記憶し、実行中の特別図柄の変動表示が停止した後に、その保留球に基づく新たな特別図柄の変動表示を開始することで、遊技者にテンポ良く遊技を行わせることが可能であった。しかしながら、遊技者が遊技球を発射しているにもかかわらず始動口への入賞頻度が低い状態が継続した場合には特別図柄抽選の実行回数が少なくなる上に、保留球が途切れ易くなり、特別図柄の変動停止から次の特別図柄変動が開始されるまでの特別図柄の停止表示期間が長くなることで、遊技のテンポが悪くなり遊技者がストレスを感じて遊技を止めてしまう虞があった。
【７１０５】
これに対して、本第５９制御例では、特別図柄の変動表示中に、特別図柄の１の変動を複数回の特別図柄の変動であるかのように疑似的に見せる変動（疑似変動）を開始し、その疑似変動を特別図柄の変動停止後も３秒間継続して実行可能に構成している。より具体的には、第１図柄表示装置３７（主制御装置１１０（図２２９６参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる表示装置）における特別図柄の変動表示中に、第３図柄表示装置８１（表示制御装置１１４（図２２９６参照）によって表示内容が制御される表示装置）において第１図柄表示装置３７の特別図柄の変動表示と同期して実行されている第３図柄（特別図柄の変動表示に対応して変動する装飾図柄）の変動表示を仮停止させた後で第３図柄を再変動させて疑似変動を開始する。そして、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示が終了した時点で保留球が存在せず、新たな特別図柄の変動表示が開始されない場合であっても、第３図柄表示装置８１において特別図柄の変動時間経過後から３秒間は第３図柄の変動表示（疑似変動）を継続する。特別図柄の変動時間経過後から３秒経過すると第３図柄を特別図柄の当否判定結果に対応する態様で停止表示する（例えば、外れ当選である場合には、外れ当選であることを示す第３図柄の組み合わせ（所謂、外れ目）で停止表示させる。）。このように、疑似変動が実行されることにより実際の特別図柄抽選の実行回数よりも多くの特別図柄抽選が実行されていると遊技者に思わせることができる上に、特別図柄の変動時間経過後に保留球が存在しない場合（即ち、新たな特別図柄の変動表示が開始されない場合）であっても疑似変動が継続して実行されることで、見た目上は第３図柄の変動が実行されているため、遊技者が認識する特別図柄の変動表示が実行されていない期間の長さを、実際の特別図柄が変動表示されていない期間の長さよりも短縮することが可能となり、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。つまり、本第５９制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄変動が停止表示されるタイミングを跨ぐように第３図柄の変動表示を継続させるように構成している。このように構成することで、特別図柄変動が実行されていない期間の一部を、第３図柄が変動表示している期間とすることができるため、第３図柄の変動表示を注視している遊技者に対して飽き難い遊技を提供することができる。
【７１０６】
また、従来の遊技機では、保留球の当否判定結果を事前判別した結果（所謂、先読み）、大当たり当選する保留球（ターゲット保留）が存在する場合に、ターゲット保留に基づく特別図柄の変動表示が開始されるまでに実行される特別図柄の変動表示において、保留球内に大当たり当選する保留球が存在する可能性が高いことを示唆する演出（所謂、先読み予告演出）を実行するものが知られている。この先読み予告演出が実行されることによって遊技者のターゲット保留に対する期待感を向上させ、それ以前に実行される特別図柄抽選の結果が外れであったとしても、ターゲット保留に基づいて実行されている先読み予告演出の一環であると遊技者に思わせることが可能となり、外れであることが報知された

ことによる遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができるものであった。しかしながら、遊技者が遊技球を発射しているにもかかわらず始動口への入賞頻度が低い状態が継続した場合には、保留球が複数個記憶された状態を維持することが困難となり、ターゲット保留を獲得した時点で他に保留球が存在しない場合には、先読み予告演出が実行される間もなくターゲット保留に基づく特別図柄の変動表示が開始されてしまうため先読み予告演出が実行される頻度が減り、遊技が単調になることで、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう虞があった。

【７１０７】

これに対して、本第５９制御例では、特別図柄が変動表示されていない期間中に第３図柄表示装置８１において疑似変動が実行されている場合に、始動口（第１入球口６４）への新たな入賞に基づいて第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が開始された場合には、第３図柄表示装置８１における疑似変動を中断させずに継続し、疑似変動の停止表示態様をその新たな入賞に基づく特別図柄の当否判定結果に対応する態様（例えば、新たな入賞に基づく特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には、保留球内で大当たり当選する可能性が高いことを示唆する第３図柄の組み合わせ（所謂、チャンス目））で停止表示した後に、変動中の特別図柄に対応する第３図柄の変動表示を開始させる構成としている。このように、疑似変動の停止表示態様を用いて新たに変動が開始された特別図柄の当否判定結果を事前に示唆することが可能であるため、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に始動口への入賞があった場合であっても、先読み予告演出（チャンス目停止表示）を疑似変動を用いて実行することが可能となり、遊技が単調になることを抑制することができる。更に、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に第３図柄表示装置８１において疑似変動が実行されている場合に、始動口への新たな入賞に基づいて第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が開始された場合には、第３図柄表示装置８１における疑似変動を中断させずに継続する構成であるため、疑似変動の途中で別の特別図柄の変動表示が開始されることにより遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

【７１０８】

また、本第５９制御例では、遊技球の始動口への入賞頻度に応じて疑似変動の実行され易さを可変させる構成としている。具体的には、遊技者が遊技球の発射を１分間継続した場合（或いは、遊技球を所定個数（例えば、１００個）発射した場合）に始動口（第１入球口６４）へ入賞した遊技球数を計測することで入賞頻度を判定し、入賞頻度が低いと判定した場合（例えば、遊技球の発射を１分間継続して第１入球口６４に入球した遊技球の数が４個以下である場合）には入賞頻度が高い場合（例えば、遊技球の発射を１分間継続して第１入球口６４に入球した遊技球の数が５個以上である場合）に比べて疑似変動を含む演出態様が選択され易い構成としている。このように構成することで、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態（入賞頻度が低い状態）である場合には、疑似変動を含む演出態様が選択され易くすることができる。また、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態（入賞頻度が高い状態）である場合には疑似変動に対応する演出態様が選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動を含まない演出態様が選択され易くなり、疑似変動を含む演出態様が頻繁に実行されることで演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【７１０９】

また、従来の遊技機において、保留球に対応する特別図柄の変動表示が開始される場合に、その保留球に対応する保留図柄を表示装置の実行保留表示領域（実行エリア）に表示し、対応する特別図柄の変動表示が終了すると実行保留表示領域の保留図柄を消去するものが知られている。このような構成では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が実行されていても、実行保留表示領域の保留図柄が特別図柄の変動終了に合わせて消去されることで、特別図柄の変動表示が実行されていない期間であることを遊技者が容易に認識可能となり、疑似変動の演出効果が低下する虞があった。

【７１１０】

これに対して、本第５９制御例では、疑似変動の実行期間中に特別図柄の変動時間が経過した場合（即ち、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動が終了した場合）であっても、第３図柄表示装置８１における疑似変動が終了するまでは実行保留表示領域（実行エリア）に表示されている保留図柄を消去させずに、疑似変動が終了するまで継続して表示する構成としている。このように構成することで、実行保留表示領域（実行エリア）の保留図柄の表示状態から特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が実行されていることを遊技者は認識困難となり、疑似変動の演出効果を向上させることができる。

【７１１１】

＜第５９制御例の盤面構成＞

まず、図２２８５を参照して、本第５９制御例のパチンコ機１０の盤面構成について説明する。遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、一般入賞口６３、第１入球口６４、可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。一般入賞口６３、第１入球口６４、可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジにより固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図２２８５を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【７１１２】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口が配設され、発射された球が流下する領域）である。２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図２２９６参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２２８５の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２２８５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。本第５９制御例のパチンコ機１０では、球が第１入球口６４へ入球した場合に第１特別図柄（第１図柄）の抽選が行われ、球がスルーゲート６７を通過した場合に普通図柄（第２図柄）の抽選が行われる。第１入球口６４への入球に対して行われる第１特別図柄の抽選では、特別図柄の大当たりか否かの当否判定が行われると共に、第１特別図柄の大当たりと判定された場合にはその大当たり種別の判定も行われる。第１特別図柄の大当たりになると、パチンコ機１０が特別遊技状態へ移行すると共に、通常遊技状態（特別図柄の大当たりに当選していない状態）では閉鎖されている特定入賞口６５ａが所定時間（３０秒経過するまで、或いは、球が９個入賞するまで）開放され、その開放が１０回（１０ラウンド）繰り返される。その結果、その特定入賞口６５ａに多量の球が入賞するので、通常遊技状態より多量の賞球の払い出しが行われる。第１特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」の２種類が設けられており、特別遊技状態の終了後には大当たり終了後の付加価値として、これらの大当たり種別に応じた遊技上の価値（遊技価値）が遊技者に付与される。

【７１１３】

また、特別図柄（第１図柄）の抽選が行われると、第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が開始されて所定時間（例えば、３秒～３０秒）が経過した後に、抽選結果を示す特別図柄が停止表示される。第１図柄表示装置３７において変動表示が行われている間に球が第１入球口６４へ入球すると、その入球回数は最大４回まで保留され、その保留球数が第１図柄表示装置３７により示されると共に、第３図柄表示装置８１においても示される。第１図柄表示装置３７において変動表示が終了した場合に、第１入球口６４についての保留球数が残っていれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。尚、本第５９制御例のパチンコ機１０が特別遊技状態へ移行すると開閉される特別入賞口６５ａは、第１入球口６４の直ぐ下に設けられている。よって、特別遊技状態中は、遊技者が特別入賞口６５ａに入賞させようとして球を打つので、第１入球口６４にも球が多く入球する。従って、殆どの場合、パチンコ機１０が特別遊技状態に移行している間に、第１入球口６４についての保留球数は最大（４回）になる。

【７１１４】

一方、スルーゲート６７における球の通過に対して行われる普通図柄の抽選では、普通図柄の当たりか否かの当否判定が行われる。普通図柄抽選で当たり当選した場合には、特別図柄抽選が実行され易くなる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるように構成している。具体的には、第１入球口６４に付設されている電動役物６４ａが開放し、第１入球口６４に球を入球させ易い状態が提供される普図当たり遊技が実行されるように構成している。また、普通図柄（第２図柄）の抽選が行われると、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が開始されてから所定時間（例えば、３秒や３０秒）が経過した後に、抽選結果を示す普通図柄が停止表示される。第２図柄表示装置８３において変動表示が行われている間に球がスルーゲート６７を通過すると、その通過回数は最大４回まで保留され、その保留球数が第１図柄表示装置３７により表示されると共に、第２図柄保留ランプ８４においても示される。第２図柄表示装置８３において変動表示が終了した場合に、スルーゲート６７についての保留球数が残っていれば、次の普通図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。

【７１１５】

上述したように、特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」の２種類が設けられている。各大当たり種別の詳細な説明については、図２３００を参照して後述する。「大当たりＡ」、「大当たりＢ」になるといずれも、ラウンド数が１０ラウンドの特別遊技状態（１０Ｒ大当たり）となる。しかしながら、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」では、上述した特別遊技状態に加えて更に付与される大当たり終了後の付加価値がそれぞれ相違する。具体的には、「大当たりＡ」は、大当たり終了後の付加価値として、その大当たり終了後から次回大当たりに当選するまでの間はパチンコ機１０が特別図柄の高確率状態へ移行し、普通図柄の当たり確率がアップする（所謂、確変状態）。一方、「大当たりＢ」は、特別図柄の高確率状態には移行せず、大当たり終了後から特別図柄の抽選が１００回終了するまでの間は普通図柄の当たり確率がアップする（所謂、時短状態）。

【７１１６】

ここで、「特別図柄の高確率状態」とは、特別図柄の大当たり確率がアップした状態であり、換言すれば、特別遊技状態（１０Ｒ大当たり）へ移行し易い遊技の状態のことである。対して、「特別図柄の高確率状態」でない場合を「特別図柄の低確率状態」といい、これは確変状態よりも大当たり確率が低い状態、即ち、特別図柄の大当たり確率が通常の状態（所謂、通常状態）のことを示す。また、「普通図柄の時短状態」とは、普通図柄の当たり確率がアップして、第１入球口６４へ球が入球し易い遊技の状態のことをいう。対して、「普通図柄の時短状態」でない時を「普通図柄の通常状態」といい、これは普通図柄の当たり確率が通常の状態、即ち、時短状態よりも当たり確率が低い状態のことを示す。上述したように、普通図柄抽選で当たり当選した場合には、特別図柄抽選が実行され易くなる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるように構成している。よって、確変状態と時短状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、それ以外の遊技状

態よりも、特別図柄抽選を実行し易い遊技状態となる。さらに、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、特別図柄抽選が実行されてから、その抽選結果が停止表示されるまでの期間（動的表示期間）として、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、短い期間が設定され易くなるように構成している。よって、確変状態と時短状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、それ以外の遊技状態よりも、特別図柄抽選を短期間で実行させることができるため、新たな特別図柄抽選を実行し易い遊技状態となる。なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回の当たりに対する電動役物６４ａの開放時間や開放回数を増やすといったその他の方法によっても、確変中または時短中に第１入賞口６４へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

【７１１７】

なお、上述したように、本第５９制御例における特別図柄の大当たりでは、大当たりの種別にかかわらず大当たり時のラウンド数を共通とし、その大当たりの種別に応じて大当たり終了後に設定される遊技状態を変えている。これに対して、大当たりの種別に応じてラウンド数を変えても良い。また、大当たり種別を３つ以上としても良く、例えば、大当たりの種別に応じて「普通図柄の時短状態」となる期間を異ならせたり、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａ（図２２８５参照）を開放する時間や、１回の普通図柄の当たりで電動役物６４ａを開放する回数を異ならせるものとしても良い。また、本第５９制御例では、大当たり終了後から次回大当たりに当選するまでの期間は「確変状態」となるが、大当たり終了後から所定回数（例えば、１００回）の特別図柄抽選が終了するまでの期間で「確変状態」設定される構成としても良いし、「確変状態」が終了した後に「時短状態」となるように構成しても良い。このように構成することで、回数限定の確変状態中に大当たり当選できるかどうかを遊技者がドキドキしながら楽しむことができるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、本第５９制御例では、「大当たりＢ」の大当たり終了後に特別図柄の抽選が１００回終了するまで時短状態が継続する構成としたが、これに限るものではなく、時短状態の継続期間は任意に定めればよい。また、特別図柄の抽選回数に代えて、所定時間（例えば、２分から５分）が経過するまで、普通図柄の時短状態が継続されるようにしても良い。

【７１１８】

本パチンコ機１０では、電源の投入により初期設定が行われると、必ず通常状態に設定される。その後、特別図柄の大当たりになると、確変状態、或いは時短状態へ移行する。特別図柄の大当たりになって確変状態へ移行すると、その状態は、その特別図柄の大当たり終了後から次回大当たりに当選するまで継続される。一方、特別図柄の大当たりになって時短状態へ移行すると、その状態は、その特別図柄の大当たり終了後から特別図柄の抽選が１００回終了するまで継続される。一方、特別図柄の大当たりになった後、その大当たり終了後から特別図柄の抽選が１００回終了するまでに、新たに特別図柄の大当たりに当選しないと通常状態に戻る。このように、確変状態は、時短状態に比べて大当たりに当選し易く、普通図柄の当たり確率がアップした状態が長期間継続し易いため、遊技者にとって最も有利な遊技状態である。なお、第１入球口６４は、球が入球すると５個の球が賞球として払い出される入賞口であるので、普通図柄の大当たりとなって電動役物６４ａが開放され、球が第１入球口６４へ入り易くなると賞球が多くなる。これにより、パチンコ機１０は、遊技を行っても、持ち玉が減りにくい状態または持ち玉が減らない状態になるので、遊技者は、持ち玉が減りにくい状態または持ち玉が減らない状態で特別図柄の大当たりを得られるという期待感を得ることができる。従って、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるので、遊技者に遊技への参加意欲を継続して持たせることができる。

【７１１９】

図２２８５に戻って説明を続ける。遊技領域の正面視右側上部（図２２８５の右側上部

）には、発光手段である複数の発光ダイオード（以下、「ＬＥＤ」と略す。）３７ａと７セグメント表示器３７ｂとが設けられた第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。複数のＬＥＤ３７ａは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に伴って行われる特別図柄の抽選が実行中であるか否かを点灯状態により示すことによって変動表示を行ったり、変動終了後の停止図柄として、その特別図柄の抽選結果に応じた特別図柄（第１図柄）を点灯状態により示したり、第１入球口６４に入球された球のうち変動が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。この第１図柄表示装置３７において第１特別図柄（第１図柄）の変動表示が行われている間に球が第１入球口６４へ入球した場合、その入球回数は最大４回まで保留され、その保留球数は第１図柄表示装置３７により示されると共に、第３図柄表示装置８１においても示される。なお、本第５９制御例においては、第１入球口６４への入球は、最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留回数は４回に限定されるものでなく、３回以下または５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。

【７１２０】

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

【７１２１】

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

【７１２２】

第３図柄表示装置８１は、第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。例えば、第１入球口６４へ球が入球（始動入賞）すると、それをトリガとして、第１図柄表示装置３７において特別図柄（第１図柄）の変動表示が実行される。また、第３図柄表示装置８１では、その特別図柄の変動表示に同期して、その特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示（変動演出）が行われる。第３図柄表示装置８１は、８インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中および右の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本第５９制御例では、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、第３図柄表示装置８１はその第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示が行われる。

【７１２３】

ここで、本第５９制御例における第３図柄表示装置８１の表示画面の構成について説明する。図２２８７（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、主表示領域Ｄｍと副表示領域Ｄｓに区分されている。主表示領域Ｄｍは、特別図柄の変動表示に同期して、その特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示（変動演出）が行われる表示領域である。主表示領域Ｄｍの中央部には、左、中および右の３つの図柄列が表示され

、それぞれの図柄列において第３図柄が変動表示される。第３図柄は「１」から「９」の数字を模した識別情報が付された９種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。これらの第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示（動的表示）されるようになっている。本第５９制御例の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図２３２２参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリールを用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。なお、本第５９制御例のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たり遊技が発生するよう構成されている。つまり、第３図柄は、主制御装置１１０による特別図柄の抽選結果を示すための図柄として第３図柄表示装置８１に表示されるものである。

【７１２４】

また、この主表示領域Ｄｍでは、通常は、第３図柄の変動表示に合わせて、所定のキャラクタ（例えば、うさぎを模したキャラクタ）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、別のキャラクタが出現して大当たり抽選の結果を予告する演出（予告演出）が行われる。このように、第３図柄の変動開始から停止表示されるまでの期間は第３図柄の変動表示に合わせて予告演出が実行されるため、遊技者が退屈することを抑制することができる。なお、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数は適宜変更可能である。また、第３図柄表示装置８１にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタの画像と数字とを組み合わせた図柄を第３図柄として構成してもよい。さらに、第３図柄が変動表示される領域を可変させる構成にしてもよく、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面上で特定の演出が実行される場合は、第３図柄の変動表示領域を小さくしたり、変動表示領域を遊技者が視認し難い位置（例えば、表示画面の隅部）へと移動させたりすることで、第３図柄が変動しているか否かを遊技者が分かり難くするようにしてもよい。

【７１２５】

主表示領域Ｄｍの正面視右上隅には、保有している保留球数を表示するための小表示領域Ｄｍ１ａと、特別図柄の変動表示に対応する第４図柄の変動表示を実行するための小表示領域Ｄｍ１ｂと、遊技機の電源投入後（大当たり当選した場合は前回の大当たり当選後）から現在までに実行された特別図柄の変動表示回数を示すための小表示領域Ｄｍ２が形成されている。なお、小表示領域Ｄｍ２における特別図柄の変動表示回数は、特別図柄の変動表示が終了した時点で更新（１加算）される。

【７１２６】

副表示領域Ｄｓは、保留球に対応する保留図柄が表示される表示領域であり、変動表示中の特別図柄に対応する実行保留図柄が表示される実行エリアＤｓ１と、第１入球口６４に入球された球のうち変動が未実行（待機中）である球（保留球）の数である保留球数を表示する保留球数表示エリアＤｓ２で構成される（図２２８７（ａ）参照）。上述した通り、本第５９制御例のパチンコ機１０は、第１図柄表示装置３７において変動表示が行われている場合や、当たり遊技が実行されている場合、即ち、新たな特別図柄抽選を実行することができない状態で、球が第１入球口６４へ入球すると、その入球回数が最大４回まで保留される。保留球数表示エリアＤｓ２に対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本第５９制御例では、第１入球口６４への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が４個に設定されているので、保留球数表示エリアＤｓ２には、保留図柄が最大４個表示される。具体的には、図２２８７（ａ）に示した通り、保留球数表示エリアＤｓ２には、保留記憶可能な上限数（４個）に対応した４つの台座ｍ１～ｍ４が左から順に表示されている。そして、特別図柄の保留球を獲得した場合には、４つの台座ｍ１～ｍ４のうち、保留図柄が表示されていない最も若い番号の台座に対して保留図柄が表示される。図２２８７（ａ）に示した例では、第１特別図柄の保留球を１

つも保留記憶していない状態であるため、保留球数表示エリアＤｓ２には、第１特別図柄の保留球（特図１保留球）に対応した表示態様（白色の丸印）の保留図柄が表示されない。一方、第１特別図柄の保留球を１個保留記憶している状態では、図２２９０（ｂ）に示すように、第１特別図柄の保留球（特図１保留球）に対応した表示態様（白色の丸印）の保留図柄ｈ１が１つ、第１台座ｍ１に表示される。このように構成することで、保留記憶可能な保留球の上限数が４個であり、現在の保留球数が何個であるかを遊技者が容易に識別することができる。

【７１２７】

実行エリアＤｓ１は、現在実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄（実行中保留図柄）が表示される表示領域であって、台座ｍ０に実行中保留図柄ｈ０が表示される。そして、特別図柄の変動表示が終了し、新たな特別図柄変動が開始される場合には、実行エリアＤｓ１に表示されていた実行中保留図柄ｈ０を消去し、保留球数表示エリアＤｓ２の台座ｍ１に表示されていた保留図柄ｈ１が、実行エリアＤｓ１の台座ｍ０へとシフトして表示される。このように構成することにより、例えば、保留球数表示エリアＤｓ２に表示されている保留図柄に対して大当たり当選の期待度を示す予告演出（例えば、保留図柄の表示態様を可変させる演出）を実行した場合に、その予告演出が実行された保留図柄に対応した特別図柄変動が実行されていることを遊技者に容易に判別させることができる。また、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄を表示可能とすることで、保留図柄の表示態様を可変させる演出（保留変化演出）を、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄に対しても実行することができるため、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄が表示されない場合よりも長い間、保留図柄の表示態様が可変されることを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、本第５９制御例においては、第１入球口６４への入球は、最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４個に限定されるものでなく、３個以下または５個以上の個数（例えば、８個）に設定しても良い。また、保留球数表示エリアＤｓ２における保留球数図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させないものとしてもよい。更に、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを最大保留数分の４つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【７１２８】

図２２８５に戻って説明を続ける。第２図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過することに伴って行われる普通図柄の抽選が実行中であるか否かを点灯状態により示すことによって変動表示を行ったり、変動終了後の停止図柄として、その普通図柄の抽選結果に応じた普通図柄（第２図柄）を点灯状態により示したりするものである。より具体的には、第２図柄表示装置８３では、球がスルーゲート６７を通過する毎に、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置８３における変動表示が所定図柄（本第５９制御例においては「○」の図柄）で停止すると、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａが所定時間だけ作動状態となり（開放される）、その結果、第１入球口６４に球が入り易い状態となるように構成されている。球がスルーゲート６７を通過した通過回数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置３７により表示されると共に第２図柄保留ランプ８４においても点灯表示される。第２図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。なお、普通図柄（第２図柄）の変動表示は、本第５９制御例のように、第２図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７における球の通過は、第１入球口６４と同様に、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下または５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。

また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【７１２９】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０で第１特別図柄の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａで示される。また、第１入球口６４は、球が入球すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。第１入球口６４の下方には可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口）６５ａが設けられている。パチンコ機１０においては、主制御装置１１０で行われる第１特別図柄の抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａを点灯させると共に、その大当たりに対応した第３図柄の停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、大当たりの発生が示される。特別図柄の大当たりになると、パチンコ機１０が特別遊技状態へ移行すると共に、通常遊技状態（特別図柄の大当たりに当選していない状態）では閉鎖されている特定入賞口６５ａが所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が９個入賞するまで）開放され、その開放が所定回数（例えば、１０ラウンド）繰り返される。その結果、その特定入賞口６５ａに多量の球が入賞可能となり、遊技者は多量の賞球を獲得可能となる。なお、図２２８５に示す通り、第１入球口６４は発射された遊技球が可変表示装置ユニット８０の左右どちらの遊技領域を流下しても入賞可能な位置に設けられている。このように構成することで、第１入球口６４に入賞し易い流路と、入賞し難い流路とを遊技者が見定めて遊技球を発射する方向を選択することが可能となる。この特定入賞口６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口６５ａの開閉動作は、１０回（１０ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常遊技状態より多量の賞球の払い出しが行われる。

【７１３０】

可変入賞装置６５は、具体的には、特定入賞口６５ａを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。特定入賞口６５ａは、通常遊技状態（特別図柄の大当たりに当選していない状態）では、球が入賞できないかまたは入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大開放口ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、球が特定入賞口６５ａに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常遊技状態の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。なお、特別遊技状態は、上記した形態に限定されるものではない。特定入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７において大当たりに対応したＬＥＤ３７ａが点灯した場合に、特定入賞口６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５ａの開放中に、球が特定入賞口６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。

【７１３１】

遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベルを貼着するための貼着スペースＫ１，Ｋ２が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙は、前面枠１４の小窓３５（図１参照）を通じて視認することができる。更に、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口６３，６４，６５ａにも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整するために多数の釘が植設されているとともに、風車の各種部材（役物）が配設されている。なお、本第５９制御例では、特別図柄抽選を実行するための第１入球口６４と普通図柄抽選を実行するためのスルーゲート６７を設ける構成としたが、これに限るも

のではなく、第１入球口６４とは異なる第２入球口を別に配設する構成とし、第１入球口６４への入賞に基づく第１特別図柄抽選と、第２入球口への入賞に基づく第２特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。この場合、第２特別図柄抽選で大当たり当選すると、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも遊技者に有利な特典（例えば、ラウンド数の多い大当たり種別や、大当たり終了後に必ず確変状態が付与されるという特典）が付与される構成とすると良い。このように構成することで、遊技者に変動中の特別図柄の種別に興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【７１３２】

図２２８６は、本第５９制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３の背面側を模式的に示した図である。図２２８６に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合に使用されるクロックパルス発生回路が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４、払出制御装置１１１および発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）および基板ボックス１０２（払出制御装置１１１および発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニットまたは封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【７１３３】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図２２９６参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図２２９６参照）部の球詰まりや、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【７１３４】

＜第５９制御例における演出内容について＞

次に、図２２８７～図２２９５を参照して、本第５９制御例のパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、疑似変動に合わせて実行される特殊演出と保留演出について説明する。なお、本第５９制御例では、特別図柄の変動期間中に仮停止した第３図柄が再変動した後に停止表示されるまでの変動を疑似変動と称する。まず、図２２８７，図２２８８および図２２９２を参照して、保留球が保留記憶されていない状態で疑似変動が開始され、疑似変動の実行期間中に新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合に第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行される特殊演出について説明する。なお、説明の順序として、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行される特殊演出の流れを一通り説明した後、副表示領域Ｄｓで実行される保留演出の流れについて説明する。図２２９２は、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された特別図柄の変動（以下、１回目の特図変動）停止時に保留球が記憶されておらず、疑似変動が終了するまでの期間に新たな特別図柄の変動（以下、２回目の特図変動）が開始されなかった場合（即ち、始動口（第１入球口６４）に新たな入賞がなかった場合）の特別図柄の変動状態と、疑似変動中に実行される特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。「特別図柄」の項目は、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動状態の推移を示しており、「演出態様」の項目は、第３得柄表示装置８１において実行される演出態様の推移を示している。

【７１３５】

図２２９２に示す例では、１回目の特別図柄の変動パターンとして変動時間が１７秒で疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されている。第１図柄表示装置３７において１回目の特別図柄の変動表示が開始されると、第３図柄表示装置８１では「通常演出」が実行される。この「通常演出」とは、第３図柄（特別図柄の変動表示に対応して変動する装飾図柄）の変動表示および変動中の特別図柄の当否判定結果を示唆するための予告演出のことを指す。また、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されたことに基づき、音声ランプ制御装置１１３において疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンに設定される。この疑似変動待機フラグ２２３ｄｒは、疑似変動の実行が待機していることを示すためのフラグである。本第５９制御例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合、その変動の変動時間内で２回の特図変動が実行されたように見せるために、通常演出を開始した後の所定のタイミング（本第５９制御例では、通常演出の開始から１２秒経過後）で第３図柄を仮停止させ、疑似変動を開始させる構成としている。より具体的には、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合、音声ランプ制御装置１１３において疑似変動開始タイマ２２３ｄｑに疑似変動が開始されるまでの待機時間である１２秒に対応するカウンタ値が設定され、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンに設定される（図２３４２のＳ２４５７Ｄ参照）。疑似変動開始タイマ２２３ｄｐは、疑似変動が開始されるまでの残時間を計測するカウンタであり、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンに設定されている間は、特別図柄変動の経過に合わせて、疑似変動開始タイマ２２３ｄｑのカウンタ値を減算する処理が実行される（図２３３５のＳ２２３３Ｄ参照）。そして、疑似変動開始タイマ２２３ｄｑの値が０になった場合に、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を仮停止させ、疑似変動を開始する。なお、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値が０になった場合（即ち、疑似変動が開始される場合）に、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンに設定され、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒはオフに設定される（図２３２９のＳ２８０２Ｄ，Ｓ２８０３Ｄ参照）。この疑似変動実行フラグ２２３ｄｇは、疑似変動が実行中であることを示すためのフラグであり、疑似変動が開始される場合にオンに設定され、疑似変動が終了する場合にオフに設定される。また、変動開始待機フラグ２２３ｄｎは、疑似変動が実行されている場合に、第１図柄表示装置３７において新たな特別図柄変動が開始されても、その特別図柄変動に対応する第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動開始を疑似変動終了まで待機させていることを示すためのフラグである。特別図柄の変動開始から１２秒経過すると通常演出を終了させ、図２２８７（ａ）に示すように、変動表示している第３図柄を仮停止させる。合わせて、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオフに設定され、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンに設定される。

【７１３６】
ここで、図２２８７（ａ）を参照して、第３図柄が仮停止した場合に第３図柄表示装置８１に表示される演出内容について説明する。図２２８７（ａ）は、第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄の変動表示が仮停止した場合の表示画面の一例を示した図である。通常演出が開始されると、第３図柄が図柄の種別を識別可能な速度で変動され（以下、低速変動）、その後、図柄の種別を識別困難な速度で変動される（以下、高速変動）。そして、変動開始から１２秒経過した時点で、図２２８７（ａ）に示すように、「２４６」の表示態様で仮停止される。この「２４６」という第３図柄の組み合わせは、特別図柄の大当たり抽選の結果が外れであることを示す場合に表示される表示態様の１つである。この仮停止表示態様は、「２４６」の組み合わせに限るものではなく、特別図柄の変動表示が開始される場合に表示する数字図柄の組み合わせがランダムに設定される。なお、仮停止表示態様として設定される数字図柄の組み合わせには、大当たり当選であることを報知する表示態様（３つの第３図柄が同一の数字図柄で構成された組み合わせ（例えば、「７７７」））が含まれない構成としている。このように構成することで、大当たり当選していない変動にもかかわらず、仮停止表示態様として大当たり当選であることを報知する表示態様が表示されてしまうという不具合を生じさせないようにすることができる。なお、本第５９制御例では、仮停止表示態様として表示される第３図柄を、通常の停止表示態様として表示される第３図柄と同様の表示態様で表示する構成としたが、これに限るものではない。通常の停止表示態様として表示される第３図柄と、仮停止表示態様として表示される第３図柄の表示態様を異ならせる構成としても良い。例えば、数字図柄の代わりに「ミッション」と表示された疑似図柄をそれぞれの図柄列に表示させる構成としても良い。このように構成することで、外れであることを報知する表示態様を遊技者に見せる機会を減少させることが可能となる。或いは、表示画面を複数の画層（レイヤー）で構成し、第３図柄が表示されるレイヤーと疑似図柄が表示されるレイヤーを異ならせる構成としても良い。このように構成する場合、疑似図柄を表示するレイヤーを第３図柄が表示されるレイヤーよりも前面側に配置し、疑似図柄が表示されるレイヤーの透過率を可変させることで疑似図柄の変動表示中は第３図柄が遊技者から視認できない状態とすると良い。このように構成することで、疑似変動の実行中も第３図柄の変動表示を疑似変動の裏で実行することが可能となり、疑似変動終了後の特別図柄の残変動時間に合わせて第３図柄変動を実行するための複雑な制御を行う必要がなくなる。なお、図２２８７（ａ）に示す通り、主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄が仮停止しても、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示（ＬＥＤ３７ａの点滅表示）は継続して実行され、主表示領域Ｄｍの正面視右上隅に形成されている小表示領域Ｄｍ１ｂにおいて第４図柄の変動表示は継続して実行される。このように、第１図柄表示装置３７では特別図柄の変動表示が継続していても、第３図柄表示装置８１では第３図柄が停止した状態となることで、遊技者に特別図柄の変動が終了したと思わせることができる。そして、詳細は後述するが、仮停止した第３図柄が再変動を開始することで、あたかも新たな特別図柄の変動が開始されたと思わせることが可能となり、実際の特別図柄抽選の実行回数よりも多い回数の特別図柄抽選が実行されていると思わせることができる。

【７１３７】
図２２９２に戻って説明を続ける。第３図柄表示装置８１において第３図柄が仮停止した後、仮停止した第３図柄が再変動を開始する。そして、疑似変動の実行期間中は、通常演出とは異なる特殊演出が実行される。本第５９制御例では特殊演出として、導入演出、結果報知演出、書き換え演出の３つの演出で構成されたミッション演出が実行される。導入演出は、１回目の特図の変動中に疑似変動を開始してから１回目の特図が停止するまでの期間で実行される演出であり、主にミッション演出の開始を案内するための演出である。

【７１３８】
ここで、図２２８７（ｂ）を参照して、導入演出の演出内容について説明する。図２２８７（ｂ）は、特殊演出の導入演出開始時の表示画面の一例を示した図である。主表示領

域Ｄｍにおいて第３図柄が仮停止された後（図２２８７（ａ）参照）、仮停止された第３図柄に重なってミッションアイコンＡｋ１が表示され、主表示領域Ｄｍの中央部に表示されている第３図柄の上部に「ミッション開始、図柄を変えろ」という特殊演出に関する演出情報を案内する案内態様を表示するための表示領域ＨＲ１が形成される。このミッションアイコンＡｋ１は、疑似変動中に実行される特殊演出である「ミッション演出」が開始されることを報知するための態様である。このように、ミッションアイコンＡｋ１と、表示領域ＨＲ１に演出情報が表示されることで、これからミッション演出が開始されることを遊技者に分かり易く報知することができる。また、図２２８７（ｂ）に示すように、ミッションアイコンＡｋ１は、第３図柄の大きさよりも小さく設定されており、背面側の第３図柄の一部が視認可能に構成されている。このように、第３図柄を完全に隠さずに一部分のみを隠すように表示し、遊技者にミッション演出の開始を報知した後に第３図柄の再変動が開始されるため、今回の第３図柄の外れ目での停止が先読み予告演出の一環であると遊技者に思わせることが可能となる。これにより、先読み予告演出の対象となる特別図柄変動に対する期待感を向上させることが可能となり、外れ当選が報知されたことによる遊技者の遊技意欲の低下を緩和することができる。なお、本第５９制御例では、ミッションアイコンＡｋ１が３つの第３図柄の前面側に表示される構成としたが、これに限るものではなく、仮停止している第３図柄を用いた演出が開始されることを遊技者が認識できる態様であれば良い。例えば、一部の第３図柄（例えば、中央列の第３図柄）にのみ重なるように表示しても良い。

【７１３９】

ここで、本第５９制御例において実行されるミッション演出の概要について説明する。ミッション演出では、再変動を開始した第３図柄の停止表示態様が仮停止時の停止表示態様と異なる態様となればミッション成功となり、保留球内で大当たり当選する可能性が高いことを示唆する（図２２８９（ｂ）参照）。一方、再変動を開始した第３図柄の停止表示態様が仮停止時の停止表示態様と同一の態様となればミッション失敗となり、保留球内で大当たり当選する可能性が低いことを示唆する（図２２８８（ｂ）参照）。ミッション演出が開始されると主表示領域Ｄｍの正面視左上にミッション演出の残演出時間を遊技者に報知するための報知態様が表示される小表示領域Ｄｍ３が形成される。図２２８７（ｂ）に示す例では、小表示領域Ｄｍ３に「残り８秒」と表示されている。従って、この場合、ミッション演出の残演出時間が８秒であることを示している。この残演出時間は、疑似変動の経過（後述する疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値の更新）に合わせて減算されていき、小表示領域Ｄｍ３の表示が「残り０秒」となった場合に、主表示領域Ｄｍの中央部に第３図柄が停止表示される。なお、第１図柄表示装置３７ａにおける特別図柄の変動表示は後述する特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊのタイマ値に同期して実行されるため、小表示領域Ｄｍ３に表示される疑似変動の残り変動時間は特別図柄の変動時間とは連動していない。なお、導入演出開始時に表示される「８秒」という数字は、本第５９制御例におけるミッション演出の最短の演出時間である。具体的には、本第５９制御例では、特別図柄の変動パターンとして１７秒変動である変動パターン（完全外れＡ、またはロングリーチ）が設定された場合の一部で疑似変動が実行される構成である。図２２９２に示すように、疑似変動ありの１７秒の表示用変動パターンが設定された特別図柄変動（１回目の特図変動）の開始から１２秒が経過すると第３図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。そして、疑似変動の開始に合わせてミッション演出の導入演出が開始される。つまり、導入演出が開始された時点で、１回目の特図変動の残変動時間は５秒となる。その後、１回目の特図変動が停止した後に２回目の特図変動が開始されなかった場合には、１回目の特図変動停止から３秒間疑似変動が継続し、１回目の特図変動が停止した時点で導入演出から３秒間の結果報知演出に切り替わる。なお、１回目の特図変動が停止した後に、２回目の特図変動が開始される場合には、図２３１１（ｂ）に示すように、２回目の特図変動の変動パターン種別に応じて結果報知演出が設定される。詳細な説明は図２３１１（ｂ）を参照して後述するが、この結果報知演出は演出時間が異なる複数の演出態様の中から１の演出態様が設定されるものであり、最短の演出時間は３秒である。よって、ミ

ッション演出の導入演出（５秒）と結果報知演出（最短３秒）の合計演出時間は最短で８秒となる。

【７１４０】

ここで、本第５９制御例では、特別図柄の変動時間をその特別図柄の変動開始時点での保留球数に応じて設定する構成としている。詳細な説明は図２３０１～図２３０４を参照して後述するが、当否判定結果が外れである場合に、保留球数が０個の場合には１７秒の変動時間が設定されるが、保留球数が３個の場合には３秒の変動時間が設定される（図２３０３（ｂ）参照）。このように、保留球数が少ない場合には長い変動時間が設定されるため、特別図柄の変動中に新たな保留球を獲得し易くすることができる。また、保留球を多く獲得することで特別図柄の変動時間が短くなるので、遊技者が効率よく遊技を行うことが可能となる。このような構成であるため、ミッション演出が開始された時点で保留球が存在していたとしても、ミッション演出の開始からその保留球に基づく特別図柄の変動が開始されるまでの５秒間で保留球数が可変することにより変動時間が変わる可能性があることから、ミッション演出の開始時点では正確な演出時間を設定することができない。このため、ミッション演出開始時には導入演出と結果報知演出の最短の合計演出時間を報知し、結果報知演出の演出時間が決定された場合（即ち、２回目の特図変動の変動時間が決定された場合）に表示されている残演出時間に延長分の数値を加算することで、報知されていた残演出時間よりも早くミッション演出が終了してしまうといった演出上の矛盾が発生しないように構成している。また、本第５９制御例では、ミッション演出の演出時間が延長されると、延長後の演出時間に合わせて疑似変動の変動時間も延長される。従って、ミッション演出の演出時間と疑似変動の変動時間は同一となる。なお、本第５９制御例では、ミッション演出の演出時間と疑似変動の変動時間が同一となるように構成したが、完全に一致している必要は無く、ミッション演出の終了時期と疑似変動の変動停止時期が遊技者から見て同一であるように見えるように設定すれば良い。また、図２２８７（ｂ）に示すように、導入演出が開始される前（第３図柄が仮停止した時）に主表示領域Ｄｍの正面視右上隅に形成されている小表示領域Ｄｍ２における特別図柄の変動表示回数が更新される。本第５９制御例では、通常、特別図柄の変動表示終了時に小表示領域Ｄｍ２における特別図柄の変動表示回数の更新を実行する構成であるが、疑似変動が実行される場合には、疑似変動開始時に変動表示回数の更新を前倒しで実行し、その特別図柄の変動停止時には変動表示回数の更新を実行しない構成としている。このように構成することで、疑似変動の実行中に小表示領域Ｄｍ２における特別図柄の変動表示回数が更新されることにより、遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

【７１４１】

図２２９２に戻って説明を続ける。疑似変動の開始から５秒経過すると、特別図柄の変動時間が経過したことに基づき第１図柄表示装置３７において特別図柄が停止表示される。一方、第３図柄表示装置８１では、疑似変動が継続して実行され、特殊演出（ミッション演出）の導入演出が終了し、結果報知演出が開始される。結果報知演出は、１回目の特図変動が停止してから所定の演出時間で実行される演出であり、図２２８８（ｂ）に示す通り、演出時間の経過に合わせて特図の当否判定結果に基づく第３図柄の表示態様が停止表示される演出が実行される。結果報知演出の終了時に停止表示される第３図柄の表示態様は、１回目の特図変動の停止時に保留球が存在しなければ１回目の特図変動の当否判定結果に対応する表示態様を停止表示し、１回目の特図変動の停止時に保留球が存在する場合には２回目の特図変動の当否判定結果に対応する表示態様を停止表示する。

【７１４２】

ここで、図２２８８を参照して、保留球が０個の場合に実行される結果報知演出の演出内容について説明する。図２２８８（ａ）は、保留球が０個の状態で特別図柄の変動時間が経過し、結果報知演出の演出態様の１つである結果報知演出Ｇが開始された時点における第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。結果報知演出Ｇとは、演出時間が３秒で、特別図柄の変動停止から３秒経過すると外れを示す第３図柄の表示態様を表示する演出態様である。この結果報知演出Ｇは、１回目の特図の変動停止時に保留球が

存在せず、２回目の特図変動の変動が開始されない場合に設定される。なお、結果報知演出の各演出態様の詳細な説明は、図２３１３（ｂ）を参照して後述する。

【７１４３】

図２２８８（ａ）に示すように、特別図柄の変動時間が経過したことに基づいて、第１図柄表示装置３７では、特別図柄の変動表示が停止した状態（ＬＥＤ３７ａが点滅していない状態）となる。一方、第３図柄表示装置８１では、特殊演出（ミッション演出）の導入演出が終了し、結果報知演出が開始される時点では、主表示領域Ｄｍにおける第３図柄の高速変動が停止することなく変動したままの状態が継続する。即ち、所定の図柄が変動表示されている期間中に表示され、且つ、所定の図柄の変動表示が終了した後も継続して特定の図柄が表示される。また、表示領域ＨＲ１では、「ミッション中」というミッション演出が継続していることを報知するための報知態様が表示される。表示領域ＨＲ１に表示される報知態様は、結果報知演出が開始された時点で、図２２８７（ｂ）に示す「ミッション開始、図柄を変えろ」という報知態様から、「ミッション中」という報知態様に可変する。また、ミッション演出の開始から５秒経過した状態であるため、小表示領域Ｄｍ３に表示される報知態様の表示が更新され、「残り３秒」と表示される。このように、第１図柄表示装置３７では特別図柄の変動が停止している状態であるにもかかわらず、第３図柄表示装置８１ではミッション演出が継続して実行されるため、実際には特別図柄の変動表示が実行されていなくても、遊技者目線では特別図柄の変動が継続して実行されているかのように見える。これにより、遊技者に特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くすることができる。

【７１４４】

図２２９２に戻って説明を続ける。第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動停止から（即ち、結果報知演出Ｇの開始から）３秒が経過すると、図２２８８（ｂ）に示すように結果報知演出が終了し第３図柄表示装置８１において第３図柄が停止表示される。図２２９２の例では、疑似変動中に２回目の特図変動が開始されなかったことから、結果報知演出終了後は、第３図柄表示装置８１においても第３図柄が１回目の特図変動の当否判定結果を示す表示態様で停止表示されたままとなる。なお、結果報知演出が終了した時点で疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオフに設定される。

【７１４５】

ここで、図２２８８（ｂ）を参照して、結果報知演出終了時の演出内容について説明する。図２２８８（ｂ）は、結果報知演出Ｇ終了時の第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄がミッション演出開始時と同じ表示態様で停止表示され、それに合わせて表示領域ＨＲ１に表示される報知態様が、「ミッション失敗」というミッション演出が失敗したことを案内する案内態様に切り替わる。また、小表示領域Ｄｍ３に表示される報知態様の表示がミッション演出の演出時間が経過したことを示す「残り０秒」という表示に更新される。このように構成することで、ミッション演出が終了したことを遊技者に分かり易く報知することができる。また、ミッション演出開始時点で表示されていた第３図柄と同一の表示態様の第３図柄が停止表示されることで、図柄を変えるというミッションが失敗したことを遊技者に認識させることができる。小表示領域Ｄｍ３と表示領域ＨＲ１は、疑似変動の終了後から５秒が経過した場合、または新たな特別図柄の変動表示が開始された場合に非表示となり、疑似変動の終了から１５秒が経過しても新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合には客待ち演出（デモ演出）が実行される。一方、主表示領域Ｄｍに停止表示されている第３図柄は、疑似変動の終了から５秒が経過しても継続して表示され、新たな特別図柄の変動表示が開始されるまで停止表示された状態が維持される。なお、デモ演出が実行されている期間は一時的に非表示状態となる。なお、小表示領域Ｄｍ３と表示領域ＨＲ１が非表示となるまでの期間は任意に設定すれば良く、疑似変動終了から４秒以下で設定しても良いし、６秒以上で設定しても良い。

【７１４６】

次に、保留球が保留記憶されていない状態で疑似変動が開始され、疑似変動の実行期間

中に新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合に第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓにおいて実行される保留演出について説明する。図２２８７（ａ）に示す副表示領域Ｄｓは、疑似変動が開始される前の状態である。上述したように、主表示領域Ｄｍの下部に形成されている副表示領域Ｄｓは、変動表示中の特別図柄に対応する実行中保留図柄ｈ０を表示するための実行エリアＤｓ１と、記憶されている保留球数に対応する保留図柄を表示するための保留球数表示エリアＤｓ２で構成されている。図２２８７（ａ）に示す例では、保留球数表示エリアＤｓ２の保留記憶可能な上限数（４個）に対応した４つの台座ｍ１～ｍ４に保留図柄が１つも表示されていないため、保留球が０個であることを示している。なお、特別図柄の変動表示が実行されているため、実行エリアＤｓ１の台座ｍ０には実行中保留図柄ｈ０が表示されている。この実行中保留図柄ｈ０は、実行中の特別図柄の変動表示が終了した場合に消去され、新たな特別図柄変動が開始される場合には、保留球数表示エリアＤｓ２の第１台座ｍ１に表示されていた保留図柄ｈ１が、実行エリアＤｓ１の実行中台座ｍ０へとシフトして表示される。このように構成することにより、例えば、保留球数表示エリアＤｓ２に表示されている保留図柄に対して大当たり当選の期待度を示す予告演出（例えば、保留図柄の表示態様（例えば、色や形状）を可変させる演出）を実行した場合に、その予告演出が実行された保留図柄に対応した特別図柄変動が実行されていることを遊技者に容易に判別させることができる。

【７１４７】

疑似変動が開始されると、副表示領域Ｄｓの実行エリアＤｓ１に表示されている実行中保留図柄ｈ０を疑似的に消去した後、爆弾を模した特殊な保留図柄である疑似保留図柄を新たに表示する。図２２８７（ｂ）は、実行エリアＤｓ１に疑似保留図柄ｔｈ０ａを新たに表示した状態を示している。このように、疑似変動開始時に実行エリアＤｓ１から実行中保留ｈ０を疑似的に消去した後に疑似保留図柄ｔｈ０ａを新たに表示させることで、主表示領域Ｄｍにおける第３図柄の変動が疑似変動であることを遊技者に気付かれ難くすることができる。この疑似保留図柄は、実行中の特別図柄の変動種別と、先読みした保留球の変動種別を示唆するものである。より具体的には、実行中の特別図柄の変動種別が外れに対応する変動種別であり、その特別図柄の停止後に変動が実行される保留球を先読みした結果が「完全外れ」（リーチ状態とならない外れ種別）である場合、或いは保留球が存在しない場合には、大当たり当選である可能性が低いことを示唆する態様である「？」と表示されたノーマル疑似保留図柄ｔｈ０ａが表示される。一方、実行中の特別図柄の変動種別が大当たりに対応する変動種別である場合、または先読みした保留球の変動種別が「完全外れ」ではない（即ち、少なくともリーチが発生する変動種別である）場合には、少なくともリーチ演出が発生することを示唆する態様である「！」と表示されたチャンス疑似保留図柄ｔｈ０ｃ（図２２９０（ａ）参照）が表示される。このように構成することで、遊技者に疑似保留図柄の表示態様から特別図柄の当否判定結果を推測する楽しみを提供することが可能となり、疑似保留図柄の表示態様に興味を持たせることができる。この疑似保留図柄は、疑似変動開始から疑似変動終了まで継続して表示される。つまり、疑似変動中に１回目の特図変動が終了しても実行エリアＤｓ１から消去されず、特別図柄の変動表示が実行されていない期間となっても（或いは、２回目の特図変動が開始されても）引き続き実行エリアＤｓ１に継続して表示される。このように構成することで、実行エリアＤｓ１に保留図柄が表示されているか否かによって、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が実行されていることを遊技者に気付かれ難くすることができ、遊技者に特別図柄の変動表示が実行されていない期間であることを気付かせないという疑似変動の演出効果を向上させることができる。なお、図２２８７（ｂ）に示すように、疑似変動が開始されると、保留球数表示エリアＤｓ２が「爆弾保留が爆発すると・・・」という保留演出に関連する演出情報を案内する案内態様が表示されたシャッターによって覆われ、保留図柄の代わりに疑似保留図柄ｔｈ０の一部である導火線ｄｕが表示される。

【７１４８】

ここで、通常は特別図柄が停止表示されると実行エリアＤｓ１に表示されている実行中保留図柄ｈ０（図２２８７（ａ）参照）が消去され、保留球が存在する場合には、保留球

数表示エリアＤｓ２の第１台座ｍ１に表示されている保留図柄が実行エリアＤｓ１の実行中台座ｍ０にシフトして表示される。しかしながら、疑似変動の途中で１回目の特図変動が終了し、２回目の特図変動が開始されたことに基づいて保留球数表示エリアＤｓ２の第１台座ｍ１に表示されていた保留図柄を実行エリアＤｓ１の台座ｍ０にシフトさせると、第３図柄が変動表示されているにもかかわらず保留図柄がシフトされたことになり、遊技者に違和感を与える虞がある。また、保留球数が可変しても疑似変動が終了するまでは保留図柄をシフトさせない構成とすると、実際の保留球数と、保留球表示エリアＤｓ２に表示されている保留図柄の数に差が生じ、例えば、実際の保留球数は３個であるにもかかわらず、保留球数表示エリアＤｓ２には保留図柄が上限の４つ表示されている場合に、遊技者は保留球が上限に達したと勘違いし、遊技球の発射を一時停止させてしまう虞がある。更に、疑似変動の終了と、２回目の特図変動の変動終了が同時であった場合には、実際の保留球数よりも表示されている保留図柄の方が多くなってしまい、保留図柄があるのに特別図柄の変動が開始されないという不具合が生じる虞がある。

【７１４９】

これに対して、本第５９制御例では、上述したように疑似変動中は保留図柄に代えて導火線ｄｕを表示することにより遊技者が保留球数を認識し難くなるため、疑似変動中に第１台座ｍ１から台座ｍ０に保留図柄がシフトすることで遊技者に違和感を与えることを抑制し、更に実際の保留球数と、表示されている保留図柄の数に差が生じることによる不具合を防ぐことができる。また、導火線ｄｕを用いた保留演出が保留球数表示エリアＤｓ２において実行されることにより、遊技者の興味を保留演出に向けることが可能となり、保留演出の実行中は保留球数に対する遊技者の興味を薄れさせ、保留球数表示エリアＤｓ２に保留図柄が表示されていないことに対する違和感を緩和させることができる。保留演出では、図２２８７（ｂ）に示す導火線ｄｕの右端に表示されている火Ｈｉ１が、疑似変動終了までに爆弾保留（即ち、疑似保留図柄ｔｈ０ａ）に到達するか否かを見せる演出が実行される。火Ｈｉ１が爆弾保留に到達すると、爆弾保留が爆発して保留球内での大当たり当選期待度を示唆する特殊保留図柄に可変する。

【７１５０】

保留球数表示エリアＤｓ２では、疑似変動が開始されると、図２２８７（ｂ）に示すように、上述したシャッターが表示された後、実行エリアＤｓ１に疑似保留図柄ｔｈ０ａが表示されたことに合わせて疑似保留図柄ｔｈ０に繋がる導火線ｄｕが燃えている状態で表示される。この導火線ｄｕの残りの長さは疑似保留図柄ｔｈ０ａが爆発する（可変する）演出が実行されるまでの保留演出の残り期間を示しており、疑似変動の残変動時間（即ち、小表示領域Ｄｍ３に表示される残り時間）と同期して火Ｈｉ１が導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進行することで導火線ｄｕが短くなっていく。図２２８７（ｂ）に示す導火線ｄｕは疑似変動開始時点での状態であり、爆弾保留が爆発する場合には、疑似変動の残変動時間（小表示領域Ｄｍ３に表示される残り時間）が０秒となった時点で火Ｈｉ１が爆弾保留に到達した状態となり、爆弾保留が爆発する演出が実行される。図２２８８（ａ）に示す導火線ｄｕは、疑似変動の開始から５秒経過した時点での状態である。なお、疑似変動開始時点での導火線ｄｕの長さは一定である。なお、上述したように第１図柄表示装置３７ａにおける特別図柄の変動表示は後述する特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊのタイマ値に同期して実行されるため、小表示領域Ｄｍ３に表示される疑似変動の残り変動時間は特別図柄の変動時間とは連動していない。この保留演出では、火Ｈｉ１が燃えている間は保留演出が進行中であることを示し、火Ｈｉ１が消えることで保留演出の進行が停止していることを示している。

【７１５１】

保留演出の開始から爆弾保留が爆発するまでの表示シナリオは、実行中のミッション演出の演出態様に対応して設定される（図２３１３参照）。各表示シナリオの詳細な説明は図２３１３を参照して後述するが、簡単に説明すると、特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であることに対応する結果報知演出が設定された場合には、疑似変動終了前に火Ｈｉ１が爆弾保留に到達し、爆弾保留が爆発するシナリオが設定される。一方、特別図柄の

当否判定結果が外れであることに対応するミッション演出の結果報知演出が設定されている場合には、図２２８８（ｂ）に示すように、火Ｈｉ１が分岐地点Ｐｔ１に到達した時点で消火し、爆弾保留に到達しない。なお、疑似変動開始から結果報知演出の演出態様が設定されるまでの期間（即ち、導入演出が実行されている期間）は、保留球の有無、特別図柄の当否判定結果にかかわらず一定の進行速度で火Ｈｉ１が導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進む初期表示シナリオが設定され、結果報知演出の演出態様が設定された時点でその結果報知演出に対応する表示シナリオが決定され、火Ｈｉ１の進行速度が可変する。

【７１５２】

分岐地点Ｐｔ１は、疑似変動の残変動時間が残り２秒になった場合に火Ｈｉ１が表示される位置である。上述したように、本第５９制御例では、特別図柄の変動パターン（変動時間）によって設定される結果報知演出の演出時間が異なり、それに合わせて疑似変動の変動時間も可変する構成である。また、詳細な説明は後述するが、大当たり当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短でも１２秒であるのに対し、外れ当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短３秒であり、変動時間が短い方が大当たり当選の期待度が低くなる。そして、特別図柄の変動時間が長い方が演出時間の長い結果報知演出が設定され易いため、大当たり当選する期待度が高い場合には、外れ当選である場合に比べて火Ｈｉ１が分岐地点Ｐｔ１に到達するまでに多くの時間を要することになる。つまり、大当たり当選する期待度が高い場合には導火線ｄｕを火Ｈｉ１が爆弾保留に向かって進む進行速度が遅く、外れ当選である場合には導火線ｄｕを火Ｈｉ１が爆弾保留に向かって進む進行速度が速くなる。従って、火Ｈｉ１の進行速度が遅い程、分岐地点Ｐｔ１到達時に火Ｈｉ１が消火され難く、爆弾保留が爆発し易くなる。このように、火Ｈｉ１の進行速度によっても遊技者は当否判定結果を予測することが可能である構成であり、火Ｈｉ１の進行速度が保留演出の開始から所定時間（５秒）経過したところで可変する構成であるため、保留演出が開始された時点では疑似保留図柄（爆弾保留）の表示態様に興味を持たせ、保留演出の中盤では火Ｈｉ１の進行速度に興味を持たせ、保留演出の終了直前には火Ｈｉ１が分岐地点Ｐｔ１を越えて爆弾保留に到達できるか否かに興味を持たせることにより、遊技者の保留演出に対する興味を保留演出終了まで持続させることができる。なお、本第５９制御例では、変動表示中の特別図柄に対応する保留球と、第１保留エリアに格納されている保留球の変動種別に基づいて疑似保留図柄ｔｈ０の表示態様を設定する構成としたが、これに限るものではなく、保留記憶されている全ての保留球の情報（例えば、大当たり当選の保留球の有無（複数ある場合は個数も）、保留球数）に基づいて疑似保留図柄ｔｈ０の表示態様を設定しても良い。具体的な例としては、保留球数に応じて疑似保留図柄ｔｈ０の大きさを異ならせても良いし（例えば、保留球数が多くなればなるほど大きい疑似保留図柄ｔｈ０が表示される、或いは小さい疑似保留図柄ｔｈ０が表示される）、導火線ｄｕの長さを異ならせても良いし（例えば、保留球数が多くなればなるほど保留演出開始時に表示される導火線ｄｕの長さが長くなる、或いは短くなる）、火Ｈｉ１の大きさを異ならせても良いし（例えば、保留球数が多くなればなるほど大きい火Ｈｉ１が表示される、或いは小さい火Ｈｉ１が表示される）、爆弾保留が爆発した場合の表示態様を異ならせても良い。または、保留球内に大当たり当選する保留球が存在するか否かに基づいて疑似保留図柄ｔｈ０の表示態様を設定しても良い。

【７１５３】

次に、図２２８９および図２２９４を参照して、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が継続している場合に、始動口（第１入球口６４）への新たな入賞により第１図柄表示装置３７において新たな特別図柄の変動表示（２回目の特図変動）が開始された場合に、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行される特殊演出の内容について説明する。図２２９４は、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に始動口（第１入球口６４）への入賞があった場合の特別図柄変動と特殊演出（ミッション演出）との関係を模式的に示した図である。図２２９２で説明した例と相違する点は、結果報知演出の途中で始動口（第１入球口６４）への入賞に基づいて第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が開始される点と、第３図柄表示装置８１において結果報知演出

終了後に書き換え演出が実行される点である。

【７１５４】

図２２９４に示す例では、図２２９２で示した例と同様に、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）停止時に保留球が存在しなかったため、１回目の特図変動停止から３秒間疑似変動が継続し、保留球が存在しない場合に設定される結果報知演出Ｇの演出態様が設定される。そして、結果報知演出Ｇの終了１秒前に遊技球が始動口（第１入球口６４）に入賞し、第１図柄表示装置３７では２回目の特図変動が開始される。この場合、第３図柄表示装置８１では結果報知演出Ｇが継続して実行され、結果報知演出Ｇの演出時間が経過すると、図２２８８（ｂ）に示す結果報知演出Ｇ終了時の表示画面を表示させる。なお、新たな入賞があった時点で、音声ランプ制御装置１１３では、第３図柄表示装置８１における２回目の特図変動に対応する第３図柄の変動表示を待機させる制御が実行され、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンに設定される。

【７１５５】

ここで、図２２８９（ａ）を参照して書き換え演出開始時の演出内容について説明する。図２２８９（ａ）は、長書き換え演出Ａ開始時の表示画面の一例を示した図である。結果報知演出Ｇの演出時間が経過し、結果報知演出Ｇの終了画面が表示された後、主表示領域Ｄｍでは、図２２８９（ａ）に示すように、新たな入賞情報によって既に実行されている演出を変容させる演出である長書き換え演出Ａが開始される。書き換え演出は、特別図柄が変動表示されていない期間中に実行されている結果報知演出の途中で２回目の特図変動が開始された場合に、実行中の結果報知演出が終了した後で追加して実行される演出であり、図２２８９（ａ）および（ｂ）に示す通り、結果報知演出終了時に停止表示された第３図柄の表示態様を、２回目の特図変動の当否判定結果に対応する表示態様に上書きする演出が実行される。なお、特別図柄が変動表示されていない期間に実行されている結果報知演出の途中で２回目の特図変動が開始されなかった場合には、書き換え演出は実行されない。

【７１５６】

ここで、本第５９制御例では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に結果報知演出が実行されており、その結果報知演出の途中で新たな特別図柄の変動表示が開始された場合であっても、実行中の結果報知演出を中断してその特別図柄の変動表示に対応する演出を開始するのではなく、結果報知演出の演出期間が経過した後にその特別図柄の変動表示に対応する書き換え演出を実行する構成とし結果報知演出が不自然なタイミングで終了して新たな演出が開始されないように構成している。これにより、遊技者に対して違和感を与えることを抑制することができる。なお、詳細な説明は図２３１２を参照して後述するが、「長書き換え演出Ａ」とは、特別図柄の変動パターン種別が「当たりショートリーチ」であり、疑似変動の残変動時間が１秒以下である場合に設定される演出時間が３秒の書き換え演出の演出態様であり、結果報知演出Ｇ終了時に停止表示された第３図柄を、うさぎを模したキャラクタ８０１が大当たり当選の可能性が高いことを示唆する第３図柄の表示態様に上書きする演出である。なお、「書き換え演出Ａ」には、演出時間が異なる「短書き換え演出Ａ」、「中書き換え演出Ａ」、「長書き換え演出Ａ」があり、それぞれの書き換え演出Ａでは、キャラクタ８０１がスプレーを使って第３図柄を完全に書き換え終了するまでの時間が異なっているのみで、何れの書き換え演出Ａが設定された場合であっても最終的に表示される第３図柄の表示態様は同一である。どの書き換え演出Ａが設定されるかは結果報知演出の途中で２回目の特図変動が開始されたタイミングに応じて決定する。このように構成することで、２回目の特図変動の変動時間内で実行される残りの結果報知演出の演出時間が２回目の特図変動の開始タイミングによってまちまちであっても、書き換え演出によって帳尻を合わせることが可能となり、２回目の特図変動における特殊演出に割り当てる演出時間を一定にすることができる。

【７１５７】

図２２８９（ａ）に示すように、表示領域ＨＲ１には「上書きチャンス発生！ミッション継続！」というミッション演出が継続することを報知するための報知態様が表示され、

キャラクタ８０１がスプレーを使って停止表示されている第３図柄を上書きする演出が実行される。また、小表示領域Ｄｍ３の下部には「＋３」というミッション演出の演出時間が追加（延長）されたことを示す態様が表示され、その態様に対応して小表示領域Ｄｍ３に表示されている報知態様が「残り０秒」から「残り３秒」に更新される。このように構成することで、結果報知演出の終了時に「ミッション失敗」という報知態様が表示されたものの、ミッション演出は継続しており、外れであることを示す表示態様の第３図柄がまだ可変する可能性があることを遊技者に分かり易く認識させることができる。なお、本第５９制御例では、書き換え演出開始時に小表示領域Ｄｍ３に表示されている報知態様を、追加された演出時間に対応する態様に更新する構成としたが、これに限るものではなく、追加された演出時間にかかわらず「残り？秒」という追加された演出時間を遊技者が識別できない態様に更新する構成としても良い。このように構成することで、書き換え演出開始時に更新された小表示領域Ｄｍ３の態様からは設定された書き換え演出の演出態様を遊技者が予測し難くなるため、書き換え演出開始時に更新された小表示領域Ｄｍ３の態様が大当たり当選期待度の低い演出態様に対応する態様であった場合に遊技者が書き換え演出に対する興味を無くしてしまうことを抑制することができる。

【７１５８】

図２２９４に戻って説明を続ける。長書き換え演出Ａの開始から３秒経過すると（即ち、長書き換え演出Ａの演出時間が経過すると）、図２２８９（ｂ）に示すように、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて上書きされた第３図柄が停止表示される。ここで、図２２８９（ｂ）を参照して、書き換え演出終了時の演出内容について説明する。図２２８９（ｂ）は、長書き換え演出Ａ終了時の表示画面の一例を示した図である。長書き換え演出Ａの演出時間が経過すると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍでは、第３図柄が「３４１」という表示態様に書き換えられ、キャラクタ８０１はミッション演出が成功したことを示す態様であるピースサインをしている態様で表示される。なお、本第５９制御例において、この「３４１」という第３図柄の組み合わせは、保留球内に大当たり当選する期待度が高い保留球（ターゲット保留）が存在する場合に実行される先読み予告演出において、ターゲット保留の特別図柄の変動表示よりも前に実行される他の保留球に基づく特別図柄の変動停止時に表示される表示態様（所謂、チャンス目）である。ミッション演出の終了時にこのチャンス目が表示されることで、保留球のいずれかが大当たり当選かもしれないと遊技者に期待させることができる。なお、本第５９制御例では、「３４１」という第３図柄の組み合わせの他にもチャンス目となる組み合わせを規定しており、組み合わせによって保留球内の大当たり当選期待度が異なる構成としている。具体的には、「３４１」のチャンス目が表示された場合には８０％の割合で大当たり当選するのに対して、「３２１」のチャンス目が表示された場合には５０％の割合で大当たり当選するといったように、チャンス目の態様によって大当たり当選の期待度が異なる。このように構成することで、ミッション演出終了時に表示される第３図柄の表示態様に更に興味を持たせることが可能となる。なお、チャンス目の表示態様は「３４１」や「３２１」に限るものではなく、例えば、第３図柄の奇数図柄を赤色の図柄、偶数図柄を青色の図柄で構成し、赤色の図柄が３つ揃った組み合わせを最も大当たり当選期待度が高いチャンス目とし、青色の図柄が３つ揃った組み合わせを２番目に大当たり当選期待度が高いチャンス目としても良い。長書き換え演出Ａの演出時間が経過すると、主表示領域Ｄｍの表示領域ＨＲ１の報知態様が、「ミッション成功」というミッション演出の結果を報知するための報知態様が表示され、小表示領域Ｄｍ３の表示が「残り０秒」に更新される。このように構成することで、ミッション演出が終了し、ミッション演出が成功したことを遊技者に分かり易く認識させることができる。

【７１５９】

図２２９４に戻って説明を続ける。第３図柄表示装置８１において長書き換え演出Ａが終了すると、待機されていた２回目の特図変動に対応する第３図柄の変動表示を開始させる制御が実行され、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオフに設定される。そして、主表示領域Ｄｍにおいて通常演出が開始される。ここで、図２２８９（ａ）および（ｂ）に示す

ように、第３図柄表示装置８１では第３図柄が停止表示（仮停止）された状態であるが、第１図柄表示装置３７では特別図柄の変動表示が継続している。即ち、第３図柄表示装置８１では２回目の特図変動に対応する第３図柄の変動表示が待機されている状態であっても、第１図柄表示装置３７においては２回目の特図変動が進行しており、長書き換え演出Ａ終了時点では、図２２９４に示すように、２回目の特図変動開始から４秒が経過している。この場合は、長書き換え演出Ａ終了後に８秒間の通常演出が実行されることで、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動終了のタイミングと、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動終了のタイミングを合わせる構成としている。なお、書き換え演出終了後の通常演出の設定要領については、図２３１１を参照して後述する。

【７１６０】

次に、図２２８９（ａ）に戻って、特別図柄の変動表示が実行されていない期間（特別図柄の無変動期間）に疑似変動が継続している場合に、始動口（第１入球口６４）への新たな入賞により第１図柄表示装置３７において新たな特別図柄の変動表示（２回目の特図変動）が開始された場合に、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓにおいて実行される保留演出について説明する。図２２８９（ａ）では、長書き換え演出Ａの演出態様が設定されたことに対応して新たな表示シナリオが設定され、図２２８８（ｂ）に示す導火線ｄｕの分岐地点Ｐｔ１において火Ｈｉ１が消えた状態から、導火線ｄｕに火Ｈｉ２が表示された状態となる再着火演出が実行されている。再着火演出が開始されると、保留球数表示エリアＤｓ２では、「再着火、爆発のチャンス」という保留演出が再開されたことを報知する態様が表示されることで、遊技者に保留演出の進行が再開されたことを分かり易く認識させることが可能な構成としている。なお、書き換え演出が実行される場合というのは、疑似保留図柄の表示態様を決定する際（即ち、疑似変動開始時）に保留球が存在していなかった場合であるため、書き換え演出開始時点で実行エリアＤｓ１に表示されている疑似保留図柄ｔｈ０ａの表示態様は、現在変動中の特別図柄（即ち、２回目の特図変動）の当否判定結果を反映した表示態様ではない。しかしながら、既に表示されている疑似保留図柄（爆弾保留）の表示態様を、爆弾保留が爆発する前に２回目の特図変動の当否判定結果を反映した表示態様に可変させると、保留球数表示エリアＤｓ２に表示される「爆弾保留が爆発すると・・・」という演出情報（図２２８８（ａ）参照）と演出上の矛盾が生じ、遊技者に違和感を与える虞がある。このため、書き換え演出が実行される場合には、再着火された導火線ｄｕの火の表示態様によって、２回目の特図変動の当否判定結果を示唆可能な構成としている。より具体的には、図２２８９（ａ）に示すように、大当たり当選期待度が高いことを示す長書き換え演出Ａが設定された場合には、再着火時に導火線ｄｕに火Ｈｉ１（図２２８８（ａ）参照）よりも燃え方が激しい火Ｈｉ２が表示される。一方、外れ当選であることを示す書き換え演出の演出態様が設定された場合には、再着火時に導火線ｄｕに火Ｈｉ１が表示される。このように構成することで、保留演出の途中で爆弾保留の爆発によらずに疑似保留図柄の表示態様を可変することなく、演出の流れに沿って２回目の特図変動の当否判定結果を示唆することが可能となり、遊技者に違和感を与えない演出を実行することが可能となる。

【７１６１】

図２２８９（ｂ）の実行エリアＤｓ１は、火Ｈｉ２が爆弾保留（疑似保留図柄ｔｈ０ａ）に到達し、爆発する演出が実行された後の状態を示したものである。疑似変動の終了に合わせて、火Ｈｉ２が爆弾保留に到達して爆発した後、「大チャンス」と表示された特殊保留図柄ｔｈ０ｂに可変する演出が実行される。この特殊保留図柄ｔｈ０ｂは、変動中の特図の変動種別が当たり変動である場合か「外れスーパーリーチ」（図２３０１（ｂ），（ｃ）に示すように、外れ当選の場合に最も選択され難い変動種別）である場合にのみ設定される表示態様であるため、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である。従って、「大チャンス」と記載された特殊保留図柄ｔｈ０ｂが表示されることで、遊技者は大当たり当選する可能性が高いと予測することができる。疑似保留図柄ｔｈ０ａが特殊保留図柄ｔｈ０ｂに可変すると、それに合わせて、保留球数表示エリアＤｓ２には「大チャンス」という特殊保留図柄ｔｈ０ｂが示唆する演出情報に対応した報知態様

が表示される。これにより、可変した保留図柄により示唆される演出情報が、保留図柄よりも大きな表示態様で表示されるため、遊技者に分かり易く演出情報を報知することができる。その後、主表示領域Ｄｍにおいて通常演出が開始される前に、保留球数表示エリアＤｓ２のシャッターが開き、保留球数に対応する保留図柄が表示される。なお、実行エリアＤｓ１に表示されている特殊保留図柄ｔｈ０ｂは、消去されずにそのまま継続して表示される。このように構成することで、特殊保留図柄ｔｈ０ｂの「大チャンス」という演出情報の対象となる特別図柄の変動がまだ終了していないことを遊技者に分かり易くすることができる。

【７１６２】

次に、図２２９０および図２２９３を参照して、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）停止時に保留球が存在する場合に第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行される特殊演出の内容について説明する。図２２９３は、特別図柄の変動停止時に保留球が存在する場合の特別図柄変動と特殊演出（ミッション演出）の関係を模式的に示した図である。図２２９２に示した例とは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）停止前に遊技球が始動口（第１入球口６４）に入賞したことに基づいて保留球を獲得している点と、疑似変動終了後に通常演出が実行されている点で相違している。この場合、導入演出終了時（即ち、１回目の特図変動停止時）に保留球を先読みした結果に基づいて結果報知演出の演出態様が設定され、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍでは、図２２９０（ａ）に示すように、設定された結果報知演出が実行される。

【７１６３】

ここで図２２９０（ａ）を参照して、結果報知演出開始時の演出内容について説明する。図２２９０（ａ）は、特別図柄の変動停止後に保留球に基づく２回目の特別図柄の変動（２回目の特図変動）が実行される場合の結果報知演出Ａ開始時の表示画面の一例である。なお、この「結果報知演出Ａ」とは、特別図柄の変動パターン種別が「当たりショートリーチ」である場合に設定される演出時間が４秒の結果報知演出であり、ミッション演出終了時に第３図柄を「３４１」のチャンス目で停止表示させる演出態様である。特別図柄の変動停止時に保留球が存在しない場合の結果報知演出Ｇ開始時（図２２８８（ａ）参照）とは異なり、設定された結果報知演出Ａの演出時間（４秒）と、仮の演出時間（結果報知演出の最短の演出時間である３秒）として表示されている小表示領域Ｄｍ３の残演出時間との差分の値（１秒）を追加することを報知するための追加態様が小表示領域Ｄｍ３の下部に表示される。この場合図２２９０（ａ）に示すように、追加態様として「＋１」という態様が小表示領域Ｄｍ３の下部に表示される。そして、表示された追加態様に対応して小表示領域Ｄｍ３の報知態様が「残り３秒」から「残り４秒」に更新される。このように構成することで、設定された演出時間と、表示されている残演出時間の値を一致させることができる。また、副表示領域Ｄｓの実行エリアＤｓ１には、疑似変動が開始された特別図柄の変動種別と、先読みした保留球の変動種別に基づく表示態様の疑似保留図柄が表示されており、図２２９０（ａ）に示す例では、特別図柄の変動種別が「当たりショートリーチ」であることから、疑似保留図柄の表示態様として保留球内でリーチ演出が発生することを示唆するチャンス疑似保留図柄ｔｈ０ｃが設定される。なお、疑似保留図柄の表示態様を設定する要領については、図２３３７を参照して後述する。

【７１６４】

図２２９３に戻って説明を続ける。結果報知演出Ａが開始された後、第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動が開始される時点で、音声ランプ制御装置１１３において第３図柄表示装置８１におけるその特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示の開始を待機させる制御が実行され、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンに設定される。その後、結果報知演出Ａ開始から４秒経過すると（即ち、結果報知演出Ａの演出時間が経過すると）、２回目の特図変動の当否判定結果に対応する表示態様で第３図柄が停止表示（仮停止）され、そして、図２２９０（ｂ）に示すように、残りの特別図柄の変動時間（８秒）を用いて、待機されていた第３図柄の変動（通常演出）が開始される。

【７１６５】
ここで、図２２９０（ｂ）を参照して、ミッション演出（特殊演出）終了後に実行される通常演出について説明する。図２２９０（ｂ）は、結果報知演出Ａ終了後の通常演出開始時における表示画面の一例を示した図である。図２２９０（ｂ）に示す例では、結果報知演出Ａの終了画面において第３図柄が「３４１」のチャンス目で停止表示された状態から、第３図柄が変動を開始した状態となっている。第３図柄が変動を開始したことに合わせて、主表示領域Ｄｍの正面視左上に形成されていた小表示領域Ｄｍ３は非表示となり、主表示領域Ｄｍの中央部に形成されている表示領域ＨＲ１に表示される報知態様が「大チャンス変動中」というミッション演出で報知された演出結果に対応する演出情報の対象となる特別図柄の変動表示が実行中であることを示す案内態様に更新される。このように構成することで、ミッション演出が終了した後にもミッション演出で報知された演出情報がまだ有効であることを遊技者が分かり易く認識することができる。また、副表示領域Ｄｓの実行エリアＤｓ１では、保留演出において可変表示された特殊保留図柄ｔｈ０ｂが継続して表示されるため、特殊保留図柄ｔｈ０ｂが消去されることで特殊保留図柄ｔｈ０ｂに対応する特別図柄の変動が終了したのではないかと遊技者を不安にさせることを抑制することができる。なお、保留球数表示エリアＤｓ２では、疑似変動終了時に保留演出の演出結果を報知する報知態様が表示された後、シャッターが開き、その時点での保留球数に対応する保留図柄が表示される。図２２９０（ｂ）に示す例では、第１台座ｍ１に第１保留図柄ｈ０が表示されており、保留球数が１個であることを遊技者に報知している。その後、通常演出が終了すると（即ち、２回目の特図変動が終了すると）特殊保留図柄ｔｈ０ｂが実行エリアＤｓ１から消去される。

【７１６６】
次に、図２２９１および図２２９５を参照して、疑似変動が開始された特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行される特殊演出の内容について説明する。図２２９５は、大当たり遊技のオープニング期間と特殊演出（ミッション演出）との関係を模式的に示したタイミングチャートである。なお、本第５９制御例では、大当たり遊技が実行されると、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに球を容易に入賞させることが可能な開放状態となり、特定入賞口６５ａに球を入賞させることで多くの賞球を短期間で獲得可能な遊技が実行される。この大当たり遊技は、特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に（場合に）実行されるものであり、５秒間のオープニング期間（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに球を入球させ難い閉鎖状態が設定される期間）と、開放状態が設定されるラウンド遊技期間と、１のラウンド遊技期間が終了した後に、次のラウンド遊技が開始されるまでの所定期間（例えば、０．５秒）、閉鎖状態が設定されるインターバル期間と、最後のラウンド遊技期間が終了した後に、所定期間（例えば、２秒）の閉鎖状態が設定されるエンディング期間と、からなる大当たり遊技期間が設定される。このように、大当たり当選を示す特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に、オープニング期間が設定されることにより、大当たり遊技中において特定入賞口６５ａが開放状態となるタイミングに合わせて球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、大当たり遊技を円滑に行わせることができる。また、このオープニング期間を、今回の大当たり遊技の遊技内容を遊技者に報知する期間として用いることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。また、大当たり遊技の最終期間としてエンディング期間を設定することにより、最後のラウンド遊技が終了した直後から、新たな特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができるため、大当たり遊技の終了後に実行される遊技に向けて、球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことが可能となり、遊技の切り替えを円滑に行わせることができる。

【７１６７】
図２２９５に示した例は、図２２９２に示した例とは、特別図柄の変動停止後に大当たり遊技が実行される点で相違する。この場合、特殊演出（ミッション演出）の導入演出が終了するまでは、図２２９２に示した例と同様である。導入演出終了後（即ち、特別図柄

の変動停止後）、第１図柄表示装置３７では、特別遊技状態（大当たり遊技が実行される遊技状態）となり、５秒間の大当たり遊技のオープニング期間が設定される。一方、第３図柄表示装置８１では、図２２９１（ａ）に示すように、疑似変動が継続し、特別図柄の変動停止から３秒間の当たり結果報知演出が実行される。ここで、図２２９１（ａ）を参照して、大当たり遊技のオープニング期間で実行される結果報知演出の演出内容について説明する。図２２９１（ａ）は、大当たり遊技のオープニング期間に当たり結果報知演出が実行される場合の表示画面の一例を示した図である。なお、「当たり結果報知演出」とは、疑似変動が開始された特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に設定される演出時間が３秒の結果報知演出の演出態様であり、ミッション演出終了時に大当たり当選であることを報知する第３図柄の表示態様が停止表示される。図２２９１（ａ）に示すように、第１図柄表示装置３７では大当たり当選を示す表示態様でＬＥＤ３７ａが停止表示されているが、第３図柄表示装置８１では第３図柄の変動表示が継続している。そして、小表示領域Ｄｍ３に表示されるミッション演出の残演出時間を報知するための報知態様として「残り３秒」という文字が表示され、表示領域ＨＲ１には「ミッション中」というミッション演出が継続中であることを示すための案内態様が表示される。このように、ミッション演出が継続していることを遊技者に分かり易く報知し、ミッション演出に注目させることで、第１図柄表示装置３７における特別図柄変動が停止していることに気付かせ難くすることができる。

【７１６８】

その後、当たり結果報知演出の演出時間が経過すると、第３図柄が大当たり当選であることを示す表示態様で停止表示される。図２２９１（ｂ）は、結果報知演出において大当たり当選であることが報知された場合の表示画面の一例を示した図である。図２２９１（ｂ）に示すように、大当たりを報知する場合には、主表示領域Ｄｍの中央部において同一の数字が付された第３図柄を揃った状態で停止表示し、大当たり当選であることを示す表示態様であることを強調するために第３図柄が発光する演出が実行される。また、表示領域ＨＲ１に「大当たり」という大当たり当選したことを報知するための報知態様が表示される。これらの表示内容により、大当たり当選したことを遊技者に対して容易に理解させることができる。そして、大当たり当選であることが報知された後、大当たり遊技における遊技方法を案内するための２秒間のショートオープニング演出（図示しない）が実行される。なお、通常の大当たり遊技のオープニング期間（疑似変動が実行されない大当たり遊技のオープニング期間）には、５秒間のロングオープニング演出（図示しない）が実行される。ロングオープニング演出では、大当たり遊技における遊技方法の案内に加えて、賑やかし用のムービーが表示される。このように、大当たり遊技のオープニング期間にも疑似変動が継続して実行されることで、第３図柄表示装置８１において実行されるオープニング演出の演出期間（言い換えると、第３図柄の停止から特定入賞口６５ａに遊技球が入球可能となるまでの期間）が実際のオープニング期間（言い換えると、特別図柄の停止から特定入賞口６５ａに遊技球が入球可能となるまでの期間）よりも短くなるため、遊技者が間延びしていると感じる期間を短縮することができる。

【７１６９】

また、図２２９１（ａ）の副表示領域Ｄｓの実行エリアＤｓ１には、疑似変動開始時に変動中の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であることに基づいて、保留球内で大当たり当選する可能性が高いことを示唆するチャンス疑似保留図柄ｔｈ０ｃが疑似変動開始時から表示されている。そして、疑似変動開始から５秒経過した時点（即ち、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動が終了した時点）で、主表示領域Ｄｍで実行されるミッション演出の結果報知演出の演出態様として「当たり結果報知演出」が設定されると、保留演出の表示シナリオとして「疑似保留表示パターンＡ」が設定される。この「疑似保留表示パターンＡ」とは、疑似変動が終了する際に爆弾保留（疑似保留図柄）を爆発させ、図２２９１（ｂ）に示す、「祝」という大当たり当選が確定したことを示唆する特殊保留図柄ｔｈ０ｄに可変させ、保留球数表示エリアＤｓ２の表示を「おめでとう」という特殊保留図柄ｔｈ０ｄが示唆する演出情報に対応する報知態様に切り替える表示パターンで

ある。なお、この「疑似保留表示パターンＡ」は演出時間が３秒の当たり結果報知演出が設定された場合に設定される表示パターンであるため、「疑似保留表示パターンＡ」が設定された時点で疑似変動の残り変動時間は３秒となる。従って、「疑似保留表示パターンＡ」では、上述した結果報知演出Ｇ（演出時間が３秒で、特別図柄の変動停止から３秒経過すると外れを示す第３図柄の表示態様を表示する演出態様）が設定された場合に設定される「疑似保留表示パターンＤ（疑似変動の残変動時間２秒になると分岐地点Ｐｔ１で導火線ｄｕの火が消火される表示パターン）」と同じ進行速度で火Ｈｉ１が導火線ｄｕを進むが、「疑似保留表示パターンＤ」と異なり、疑似変動の残変動時間が２秒となり分岐地点Ｐｔ１に到達しても火Ｈｉ１が消火されない。

【７１７０】

ここで、上述したように、本第５９制御例では、導火線ｄｕを進む火Ｈｉ１の進行速度によって遊技者が大当たり当選の期待度を推測することが可能であり、導火線ｄｕを進む火Ｈｉ１の進行速度が遅い程、大当たり当選の期待度が高くなる構成である。このように構成しているため、導火線ｄｕを進む火Ｈｉ１の進行速度が速い場合には、大当たり当選の期待度が低いと予測し、以後の保留演出に対する興味を無くしてしまう虞がある。しかしながら、「疑似保留表示パターンＡ」を設定可能に構成することで、火Ｈｉ１の進行速度が速い場合に分岐地点Ｐｔ１において火Ｈｉ１が消火されなかった場合には大当たり当選であることが確定するため、遊技者に火Ｈｉ１の動静に注目させることが可能となり、保留演出の演出効果を向上させることができる。

【７１７１】

以上、説明したように、本第５９制御例では、特別図柄の変動中に開始された疑似変動が、その特別図柄の変動終了後に新たな特別図柄の変動が開始されない場合であっても所定期間（３秒間）継続される構成であり、その疑似変動中に特殊演出（ミッション演出）や保留演出を実行することで、遊技者に特別図柄の変動表示が実行されていない期間であることを認識させ難く構成している。これにより、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が長くなることで遊技者が感じるストレスを緩和させることができる。

【７１７２】

また、本第５９制御例では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に第３図柄表示装置８１において疑似変動が実行されている場合に、始動口（第１入球口６４）への新たな入賞に基づいて第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が開始された場合には、第３図柄表示装置８１における疑似変動を中断させずに継続し、疑似変動の停止表示態様をその新たな入賞に基づく特別図柄の当否判定結果に対応する態様（例えば、新たな入賞に基づく特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には、保留球内で大当たり当選する可能性が高いことを示唆する第３図柄の組み合わせ（所謂、チャンス目））で表示した後に、変動中の特別図柄に対応する第３図柄の変動表示を開始させる構成としている。このように、疑似変動の停止表示態様を用いて新たに変動が開始された特別図柄の当否判定結果を事前に示唆することが可能であるため、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に始動口（第１入球口６４）への入賞があった場合であっても、先読み予告演出に近い演出を実行することができるため、遊技が単調になることを抑制することができる。

【７１７３】

更に、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に第３図柄表示装置８１において疑似変動が実行されている場合に、始動口（第１入球口６４）への新たな入賞に基づいて第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が開始された場合には、第３図柄表示装置８１における疑似変動を中断させずに継続する構成であるため、実行中の疑似変動が停止表示される前に、別の特別図柄の変動表示が開始されることにより遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

【７１７４】

また、本第５９制御例では、疑似変動の実行期間中に特別図柄の変動時間が経過した場合（即ち、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動が終了した場合）であっても、

第３図柄表示装置８１における疑似変動が終了するまでは実行エリアＤｓ１に表示されている実行中保留図柄ｈ０を消去させずに、疑似変動が終了するまで継続して表示する構成としている。このように構成することで、実行エリアＤｓ１の実行中保留図柄ｈ０の表示の有無からは特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が実行されていることを遊技者は認識困難となり、疑似変動の演出効果を向上させることができる。

【７１７５】

なお、本第５９制御例では、変動種別にかかわらずミッション演出の導入演出の演出時間を一定の時間（５秒）で構成したが、これに限るものではなく、例えば、保留球の変動種別を先読みして、変動種別毎に演出時間の異なる導入演出の演出態様を設定可能な構成としても良い。このように構成することで、特殊演出の導入演出にも多様性を持たせることができ、ミッション演出が単調になることを抑制することができる。

【７１７６】

なお、本第５９制御例では、ミッション演出の内容を、仮停止させた第３図柄の表示態様を可変させるミッションのみとしたが、これに限るものではない。例えば、成功率が異なる複数のミッション態様から、特別図柄の当否判定結果に基づいて１つのミッション態様を選択する構成としても良い。このように構成することで、ミッション演出が短期間で複数回実行された場合であっても、異なる態様のミッション演出を実行可能であるため、遊技者がミッション演出に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【７１７７】

なお、本第５９制御例では、疑似変動が開始された特別図柄の判定結果と、その次に実行される特別図柄変動（第１保留エリアに格納されている保留球に基づく特別図柄変動）の当否判定結果に基づいてミッション演出の演出態様と、疑似保留図柄の表示態様を決定する構成であったが、これに限るものではない。保留記憶されている全ての保留球の当否判定結果を先読みした結果、大当たり当選する保留球（ターゲット保留）が存在すれば、ターゲット保留に基づく特別図柄の変動まで継続するミッション演出の演出態様を設定する構成としても良い。このように構成することで、大当たり当選に対応するミッション演出の実行機会が増加し、相対的に外れ当選に対応するミッション演出の実行機会が減少するため、更に遊技者に実際の大当たり確率よりも高い確率で大当たり当選していると思わせることが可能となり、遊技意欲を向上させることができる。

【７１７８】

なお、本第５９制御例では、特別図柄の変動時間経過後も第３図柄表示装置８１において第３図柄を疑似変動させることで、特別図柄の変動が停止していることを遊技者に気付かれ難くする構成としたが、これに限るものではなく、例えば、特別図柄の変動表示中にストーリー性のある演出（例えば、遊技機の題材となったアニメやドラマのエピソードを用いたリーチ演出）を開始し、その演出が特別図柄の変動時間経過後も継続する構成としても良い。このように構成することで、遊技者にストーリーの結末を見たいと思わせ、更に演出に注目させることが可能となるため、より特別図柄の変動が停止していることを気付かせ難くすることができる。

【７１７９】

なお、本第５９制御例では、疑似変動中に実行される特殊演出としてミッション演出を実行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動が開始されるとゾーン演出（一般的な遊技機で実行されている予告演出の１種で、保留球内で大当たり当選の可能性が高い保留球が存在する場合に、その保留球に基づく特別図柄の抽選結果が報知されるまでの期間を特殊ゾーンとして表示し、遊技者に大当たり当選であることを期待させる演出）が実行されることを煽る前兆演出を行い、疑似変動中に新たな特別図柄の変動が開始されない場合にはゾーン演出が実行されず、疑似変動中に新たな特別図柄の変動が開始された場合に、その新たな特別図柄変動の変動種別が特定の変動種別（例えば、ロングリーチ）である場合にゾーン演出を実行する構成としても良い。また、このように構成する場合には、前兆演出において遊技者に第１入球口６４への遊技球の入賞を促す態様（例えば、「第１入球口６４に入賞させてゾーンを発動させろ」といった表示）を表示しても

良い。このように構成することで、遊技球の発射を停止している遊技者に遊技球を発射しようと思わせることが可能となるため、疑似変動中に次の特別図柄変動が開始される機会を増やすことができる。

【７１８０】

なお、本第５９制御例では、特別図柄の変動停止後に保留球が存在せず、新たな特別図柄の変動表示が開始されない場合には、特別図柄の変動停止から３秒間疑似変動を継続する構成としたが、これに限るものではない。例えば、遊技者が遊技球の発射を継続している場合には、特別図柄の変動停止から第１入球口６４への新たな入賞により新たに特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間で疑似変動を継続させる構成としても良い。この場合、遊技者が遊技球の発射を停止した場合に疑似変動を終了させるようにすると良い。このように構成することで、発射された遊技球が特別図柄の変動期間内に始動口（第１入球口６４）に入賞しなかった場合であっても、継続して遊技球が発射されている場合には疑似変動が継続されるため、遊技者を退屈させることなく遊技球が始動口に入賞するまでの時間を稼ぐことができる。

【７１８１】

なお、本第５９制御例では、疑似変動において第３図柄を仮停止させた後、再変動させる構成としたが、これに限るものではなく、疑似変動では、数字ではなく文字を用いた疑似図柄を表示し、疑似図柄の組み合わせで遊技者に演出情報を付与し、疑似変動の実行中は第３図柄を主表示領域Ｄｍにおいて縮小表示させる構成としても良い。より具体的には、特殊演出の導入演出が開始される場合に、主表示領域Ｄｍにおいて、例えば、ミッションアイコンＡｋ１の代わりに「ミッ」「ショ」「ン」の３つの疑似図柄を停止表示し、表示領域ＨＲ１に「ミッション開始　「激アツ」を完成させろ」というコメントを表示して、疑似図柄を変動表示させる。そして、疑似変動が終了する際に、新たに変動表示を開始した特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には「激」「ア」「ツ」という組み合わせで疑似図柄を停止表示させ、新たに変動表示を開始した特別図柄の当否判定結果が外れ当選である場合には「激」「ア」「ツ」以外の組み合わせで疑似図柄を停止表示させる。なお、大当たり当選である場合であっても、「激」「ア」「ツ」以外の組み合わせで疑似図柄を停止表示させても良く、例えば、「チャ」「ン」「ス」や「ア」「ツ」「？」といった組み合わせの疑似図柄によって大当たり当選の期待度を示唆しても良い。なお、このように構成する場合、疑似変動の実行中は第３図柄を主表示領域Ｄｍの左下端で縮小表示させる。このように疑似図柄を用いて疑似変動を実行することにより、第３図柄を用いて疑似変動を実行する場合よりも、疑似図柄の組み合わせにより多様な演出情報を遊技者に付与可能となる。また、疑似変動において疑似図柄を変動表示させる方向によって大当たり当選の期待度を示唆する構成としても良い。即ち、疑似図柄を所定方向へ動的表示させる制御を行う構成としても良い。具体的には、疑似図柄が第３図柄の変動表示と同様に下方向にスクロール表示されるパターンと、疑似図柄が第３図柄の変動表示とは異なる上方向にスクロール表示されるパターンを設定可能にし、下方向にスクロール表示されるパターンよりも上方向にスクロール表示されるパターンの方が大当たり当選である場合に設定され易い構成とする。なお、疑似図柄を動的表示させる所定方向は、上方向に限るものではなく、表示位置で回転させ、大当たり当選期待度によって回転方向を異ならせる構成としても良い。これにより、疑似変動における疑似図柄の変動表示方向によっても遊技者は特別図柄の当否判定結果を予測することが可能となるので、より疑似変動に注目させることが可能となり、疑似変動の演出効果を向上させることができる。

【７１８２】

＜第５９制御例における電気的構成について＞

次に、図２２９６～図２３２０を参照して、本第５９制御例のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２２９６は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プ

ログラムの実行に際して各種のデータを一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路の各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂおよび第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３のサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【７１８３】

ＲＡＭ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地が記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏの値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電の発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図２３３０参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図２３２９参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２３２８参照）が即座に実行される。

【７１８４】

ここで、図２２９７を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタについて説明する。これらのカウンタは、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定および第３図柄表示装置８１における表示の設定を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する特別当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する特別当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄の停止種別（リーチ当たり種別、リーチ以外外れ（完全外れ）、リーチ外れ種別）を決定するための停止種別選択カウンタＣ３、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、特別当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、普通当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図２３２１参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図２３３０参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、特別図柄の保留球を記憶するための４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａが設けられており、特別図柄の特別図柄保留球実行エリアが設けられている。特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａの各エリアには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【７１８５】

また、ＲＡＭ２０３には、１つの実行エリアと４つの保留エリア（保留第１～第４エリ

ア）とからなる普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂが設けられており、これらの各エリアには、球が左右何れかの第２入球口（スルーゲート）６７を通過したタイミングに合わせて、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が格納される。

【７１８６】

各カウンタについて詳しく説明する。特別当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～６５５３５）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～６５５３５の値を取り得るカウンタの場合は６５５３５）に達した後０に戻る構成となっている。特に、特別当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該特別当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。また、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、特別当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、特別当たり乱数カウンタＣ１が０～６５５３５の値を取り得るループカウンタである場合には、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～６５５３５の範囲のループカウンタである。この初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図２３２１参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図２３３０参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【７１８７】

特別当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本第５９制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａ（図２２９９（ａ）参照）によって設定されており、特別当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、この特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａは、特別図柄の低確率時（特別図柄の低確率状態である期間）用と、その低確率時より特別図柄の大当たりとなる確率の高い高確率時（特別図柄の高確率状態である期間）用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、大当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、特別図柄の低確率時と特別図柄の高確率時とで、大当たりとなる確率が変更される。なお、特別図柄の高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａ（図２２９９（ａ）参照）と、特別図柄の低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａ（図２２９９（ａ）参照）とは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【７１８８】

特別当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。特別当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本第５９制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａに格納される。

【７１８９】

ここで、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａに格納された特別当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数でなければ、即ち、特別図柄の外れとなる乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の外れ時のものとなる。一方で、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａに格納された特別当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の具体的な表示態様は、同じ特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａに格納されている特別当たり種別カウンタＣ２の値が示す表示態様となる。本第５９制御例では、大当たり種別は、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」の２種類が設定されており、特別当たり種別カウンタＣ２によって、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」

の内いずれかが決定される。そして、その大当たり種別を示す表示態様が大当たり図柄として第１図柄表示装置３７に表示される。なお、本第５９制御例の特別図柄抽選における大当たり当選確率の詳細については、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａ（図２２９９（ａ））を参照して後述する。

【７１９０】

また、本第５９制御例のパチンコ機１０における特別当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、図２３００に示すように、大当たり種別を決定するための大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄには、第１特別図柄の抽選の内容が規定されており、この大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄを参照し、特別当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて大当たり種別が決定される。なお、本第５９制御例の各大当たり種別の詳細については、図２３００を参照して後述する。

【７１９１】

変動種別カウンタＣＳ１は、０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。上述した停止種別選択カウンタＣ３と変動種別カウンタＣＳ１とによって、いわゆる完全外れ、ショートリーチ、ロングリーチ、スーパーリーチといった表示態様が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。停止種別選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図２３３０参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。なお、停止種別選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ（図２３０３（ａ）参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【７１９２】

普通当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、普通当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。普通当たり乱数カウンタＣ４の値は、本制御例ではタイマ割込処理毎に、例えば定期的に更新され、球が左右何れかの第２入球口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂに格納される。そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｄｃ（図２２９９（ｂ）参照）によって設定されており、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が、普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｄｃによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄の当たりと判定する。また、この普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｄｃ（図２２９９（ｂ）参照）は、普通図柄の低確率時（普通図柄の通常状態である期間）用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時（普通図柄の時短状態である期間）用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。さらに、普通図柄の当たりの種別は、通常当たりと長時間当たりとが設定されており、それぞれ普通当たり乱数カウンタＣ４の値が設定されている。

【７１９３】

ここで、普通図柄の通常当たりは、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、大当たり遊技状態では、０．２秒の開放時間で電動役物６４ａが開放状態に作動される動作が、１回実行される当たりである。また、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている期間においては、２秒間の開放時間で電動役物６４ａが開放状態に作動される動作が、２回繰り返される当たりである。一方、長時間当たりは、遊技状態にかかわらず、２秒間の開放時間で電動役物６４ａが開放状態に作動される動作が、２回繰り返

される当たりである。なお、本制御例では、図２２９９（ｂ）に示すように、普通図柄の低確率時において、取得した普通当たり乱数カウンタＣ４の値が５から６のいずれかであれば、普通図柄の当たりであると判別される。一方、普通図柄の高確率時において、取得した普通当たり乱数カウンタＣ４の値が５から２０４のいずれかであれば、普通図柄の当たりであると判別される。なお、本第５９制御例では普通図柄抽選で当たり当選した場合に、設定されている遊技状態に応じて異なる普図当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で普図当たり当選した場合に、球を第１入球口６４へと入球困難な普図当たり遊技（短当たり）と、その短当たりよりも第１入球口６４へと球を入球させ易い普図当たり遊技（長当たり）と、を実行可能に構成しても良い。

【７１９４】

パチンコ機１０が普通図柄の低確率時である場合に、球がスルーゲート６７を通過すると、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３０秒間実行される。そして、取得された普通当たり乱数カウンタＣ４の値が「５，６」の範囲であれば当選と判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。そして、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が「５，６」であれば、当たりとして、電動役物６４ａが「０．２秒間×１回」だけ開放（開放作動）される。なお、本第５９制御例では、パチンコ機１０が普通図柄の低確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら電動役物６４ａが「０．２秒間×１回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「０．５秒間×２回」開放しても良い。一方で、普通図柄の高確率時に、普通図柄の大当たりとなる乱数値は２００個あり、その範囲は「５～２０４」となっている。これらの乱数値は、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｄｃ（図２２９９（ｂ）参照）に格納されている。このように普通図柄の高確率時には、乱数値の総数が２４０ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が２００なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／１．２」となる。

【７１９５】

パチンコ機１０が普通図柄の高確率時である場合に、球がスルーゲート６７を通過すると、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３秒間実行される。そして、取得された普通当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲であれば当選と判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物６４ａが「２秒間×２回」開放される。このように、普通図柄の高確率時には、普通図柄の低確率時と比較して、変動表示の時間が「３０秒→３秒」と非常に短くなり、更に、電動役物６４ａの開放期間が「０．２秒×１回→２秒間×２回」と非常に長くなるので、第１入球口６４へ球が入球し易い状態となる。尚、本第５９制御例では、パチンコ機１０が普通図柄の高確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら電動役物６４ａが「２秒間×２回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「３秒間×３回」開放しても良い。

【７１９６】

普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普通当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２３９）、タイマ割込処理（図２３２１参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図２３３０参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタが設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタの値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【７１９７】

図２２９６に戻り説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続され

ている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口６５ａの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物６４ａを駆動するためのソレノイドからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群およびスライド位置検出センサＳや回転位置検出センサＲを含むセンサ群からなる各種スイッチ２０８、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【７１９８】

払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ２１３とを有している。払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地が記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏの値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２３２８）が即座に実行される。払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２がそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【７１９９】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ２９０により検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【７２００】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカ）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定を制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ２２３とを有している。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、

タッチセンサ２９０、発射センサ２９３、枠ボタン２２がそれぞれ接続されている。
【７２０１】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。
【７２０２】
表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３および第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出の表示を制御するものである。また、表示制御装置１１４は、第３図柄表示装置８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置８１の表示と音声出力装置２２６からの音声出力とをあわせることができる。
【７２０３】
電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図２２８６参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８の各種スイッチや、ソレノイド２０９といったソレノイド、モータを駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧を生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧およびバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４に対して必要な電圧を供給する。
【７２０４】
停電監視回路２５２は、停電の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１および払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０および払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０および払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０および払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図２３２８参照）を正常に実行し完了することができる。

【７２０５】
ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図２２８６参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。
【７２０６】
＜第５９制御例における主制御装置１１０の電気的構成について＞
次に、本第５９制御例のパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について、図２２９８～図２３０４を参照して説明する。図２２９８（ａ）は、主制御装置１１０内のＲＯＭ２０２の電気的構成を示すブロック図である。図２２９８（ａ）に示した通り、本第５９制御例におけるＲＯＭ２０２は、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａと、変動種別選択テーブル２０２ｄｂと、普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｄｃと、大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄと、変動パターン選択テーブル２０２ｄｅとで少なくとも構成されている。
【７２０７】
まず、図２２９９（ａ）を参照して、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａの内容について説明する。図２２９９（ａ）は、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａの規定内容を模式的に示した図である。この特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａは、特別図柄の抽選を実行する際に参照されるデータテーブルであり、大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲が、特別図柄の状態毎に規定されている。図２２９９（ａ）に示した通り、特別図柄の低確率状態において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２４９」の２５０個が設定されている。一方、図２２９９（ａ）に示した通り、特別図柄の高確率状態（確変状態）において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）としては、「０～９９９」の１０００個が設定されている。本第５９制御例では、第１当たり乱数カウンタの取り得る値が「０～６５５３５」の６５５３６通りであることから、特別図柄の低確率状態では大当たり当選する確率（大当たり確率）が約１／２６２となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約１／６５となる。このように、確変状態中は通常状態の約４倍大当たりに当選し易いので、特別図柄の大当たり当選に基づく大当たり遊技を実行し易くなる。なお、本第５９制御例では、２種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態にかかわらず同一の確率となるように構成しても良いし、３種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。
【７２０８】
また、本第５９制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の２種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第３の抽選結果として、「外れ」の１種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置６５を「大当たり」よりも短い期間（１ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の１種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当

選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。
【７２０９】
　また、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は、大当たり当選の有無に加え、時短当選（普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立の有無）の有無を判定可能に構成しても良い。このように構成することで、通常状態が設定されている状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に成立し得る契機と、特別図柄抽選で時短当選した場合に成立し得る契機と、が設定され、通常状態以外の遊技状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に成立し得る契機が設定されることになる。即ち、時短当選の有無を判定可能となる通常状態のほうが、通常状態以外の遊技状態よりも、普通図柄の高確率状態を設定するために多くの契機が設定されるように構成している。よって、各図柄（特別図柄、普通図柄）が低確率状態に設定されており、各図柄抽選において最も当たり当選し難い遊技状態（遊技者に不利となる遊技状態）である通常状態のほうが、他の遊技状態よりも普通図柄の高確率状態を設定させ易くすることができ、通常状態中の遊技を実行している遊技者の遊技意欲を高めることができる。
【７２１０】
　上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」、「時短当選」に当選し得るように構成する場合は、特別図柄当たり乱数テーブル２０２ｄａに「小当たり」、「時短当選」に対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選および時短抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選および時短抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、１つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりと時短当選に重複して当選してしまうことを禁止することができる。
【７２１１】
　また、同一の遊技状態であっても特別図柄抽選で大当たり当選する確率が異なる複数の設定値を有する構成としても良い。より具体的には、特別図柄の低確率状態において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、設定値「１」に対して「０～２４９」の２５０個が設定され、設定値「２」に対して「０～２７４」の２７５個が設定され、設定値「３」に対して、「０～２９９」の３００個が設定されている。一方、図１０２（ａ）に示した通り、確変遊技状態（特別遊技状態）において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）としては、設定値「１」に対して「０～９９９」の１０００個が設定され、設定値「２」に対して「０～１０９９」の１１００個が設定され、設定値「３」に対して「０～１１９９」の１２００個が設定される構成としても良い。この場合、第１当たり乱数カウンタの取り得る値が「０～６５５３５」の６５５３６通りであることから、設定「１」が設定されている場合であって、特別図柄の低確率状態では大当たり当選する確率（大当たり確率）が約１／２６２となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約１／６５となる。また、設定「２」が設定されている場合であって、特別図柄の低確率状態では大当たり確率が約１／２３８となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約１／６０となる。また、設定「３」が設定されている場合であって、特別図柄の低確率状態では大当たり確率が約１／２１８となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約１／５５となる。よって、設定「１」が最も大当たり当選し難い設定値（不利設定値）となり、設定「３」が最も大当たり当選し易い設定値（有利設定値）となる。このように構成することで、パチンコ機１０の過去の遊技データ（大当たり当選履歴）から現在の設定値を推測することが可能となり、有利設定値であることを期待させることにより、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。なお、パチンコ機１０に設けられる設定値は３段階に限るものではなく、設定値を２段階にしても良いし、４段階以上（例えば、６段階）にしても良い。さらに、大当たり確率や小当たり確率や確変状態の設定確率や確変状態が継続する期間や、大当たり遊技の遊技内容といった遊技の有利度合いを可

変可能な各種要素に対して設定差を設けるように構成しても良い。このような場合であっても、設定される設定値に応じて遊技者に異なる有利度合いを提供することができるため、遊技者に対して、有利な設定値が設定されているパチンコ機１０にて遊技を行おうと意欲的に遊技を行わせることができる。

【７２１２】

次に、図２２９９（ｂ）を参照して、普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｄｃの内容について説明する。図２２９９（ｂ）は、この普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｄｃの規定内容を示した図である。図２２９９（ｂ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が「５，６」が普通図柄の当たりに対応する乱数値（カウンタ値）として規定されている。一方、普通図柄の高確率状態である場合は、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲が普通図柄の当たりに対応する乱数値（カウンタ値）として規定されている。つまり、本第５９制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率が低確率（１／１２０）に設定されている。一方、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率が高確率（１／１．２）に設定されている。このように、時短状態が設定されている場合はほとんどの普通図柄抽選で当たり当選となるため、普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

【７２１３】

次に、図２３００を参照して、大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄの内容について説明する。図２３００は、この大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄの規定内容を示した図である。上述したように、本第５９制御例では、大当たり種別として「大当たりＡ」と「大当たりＢ」の２種類の大当たり種別を有する。「大当たりＡ」、「大当たりＢ」になるといずれも、ラウンド数が１０ラウンドの特別遊技状態（１０Ｒ大当たり）となる。しかしながら、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」では、上述した特別遊技状態に加えて更に付与される大当たり終了後の付加価値がそれぞれ相違する。具体的には、「大当たりＡ」は、大当たり終了後の付加価値として、その大当たり終了後から次回大当たりに当選するまでの間はパチンコ機１０が特別図柄の高確率状態へ移行し、普通図柄の当たり確率がアップする（所謂、確変状態）。一方、「大当たりＢ」は、特別図柄の高確率状態には移行せず、大当たり終了後から特別図柄の抽選が１００回終了するまでの間は普通図柄の当たり確率がアップする（所謂、時短状態）。

【７２１４】

図２３００に示した通り、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「０～５９」の範囲に対して、大当たりＡ（１０Ｒ確変大当たり）が対応付けて規定され、「６０～９９」の範囲に対して、大当たりＢ（１０Ｒ通常大当たり）が対応付けて規定されている。よって、６０％の割合で確変大当たりとなって大当たり終了後の遊技状態が遊技者に最も有利な確変遊技状態に設定され、４０％の割合で通常大当たりとなって大当たり終了後の遊技状態が確変遊技状態よりも有利度合いが低い時短遊技状態に設定される。なお、上述したように、「大当たりＡ」と「大当たりＢ」における大当たり遊技中の可変入賞装置６５の動作内容は同一であり、大当たり遊技が開始されると、可変入賞装置６５が開放状態となり、特定入賞口６５ａに遊技球が入球可能となる。開放状態移行から３０秒経過した場合、或いは３０秒経過前に９個の遊技球が特定入賞口６５に入球した場合に可変入賞装置６５は閉鎖状態となる。そして、１回の大当たり遊技では、この開閉動作が１０回実行される。特定入賞口６５ａに遊技球が入球することにより、遊技者に遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常遊技状態（特別図柄の大当たりに当選していない状態）より多量の賞球の払い出しが行われる。なお、大当たり動作内容は上記した形態に限定されるものではない。特定入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５ａの開放中に、球が特定入賞口６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開

放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。
【７２１５】
　また、開放動作における開放時間や球数は任意に設定すれば良い。例えば、開放時間を２９秒以下または３１秒以上で設定しても良いし、球数を８個以下または１０個以上で設定しても良い。なお、大当たり種別によって開放動作の内容が異なる構成としても良い。
【７２１６】
　図２３００に示す通り、「大当たりＡ」が選択されると、時短中カウンタ２０３ｄｅに「６５５３６」という値が設定される。この時短中カウンタ２０３ｄｅは、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この時短中カウンタ２０３ｄｅには、大当たり遊技終了後に、その当選した大当たり種別に対応した値が設定される。そして、特別図柄抽選（変動）に基づいて、時短中カウンタ２０３ｄｅの値が減算され、時短中カウンタ２０３ｄｅの値が０となった場合に、普通図柄の高確率状態が終了し、普通図柄の低確率状態へと移行するように構成している。即ち、「大当たりＡ」が選択された場合には、６５５３６回の特別図柄抽選（変動）が実行されるまで普通図柄の高確率状態が継続するため、ほぼ確実に時短中カウンタ２０３ｄｅの値が０になる前に大当たり当選することになる。なお、この時短中カウンタ２０３ｄｅの値は、大当たり遊技に当選した場合に０にクリアされる。これにより、大当たり遊技中は普通図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。一方、「大当たりＢ」が選択された場合には、時短中カウンタ２０３ｄｅに「１００」という値が設定される。即ち、「大当たりＢ」が選択された場合には、特別図柄抽選（変動）が１００回実行されるまで普通図柄の高確率状態が継続する。なお、本第５９制御例では、普通図柄の高確率状態を終了させるための条件である時短中カウンタ２０３ｄｅの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて時短中カウンタ２０３ｄｅの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短中カウンタ２０３ｄｅの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、時短中カウンタ２０３ｄｅの値を減算させるように構成しても良い。
【７２１７】
　加えて、本第５９制御例では、時短中カウンタ２０３ｄｅの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短中カウンタ２０３ｄｅの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の時短中カウンタ２０３ｄｅの値にかかわらず、時短中カウンタ２０３ｄｅの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。
【７２１８】
　また、「大当たりＡ」が選択されると、確変フラグ２０３ｄｆがオンに設定される。この確変フラグ２０３ｄｆは、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別するためのフラグである。この確変フラグ２０３ｄｆは、確変状態が設定されている場合にオンに設定される。この確変フラグ２０３ｄｆは、「大当たりＢ」に当選した場合にオフに設定される。即ち、一度「大当たりＡ」に当選すると、次に「大当たりＢ」に当選するまでの期間確変状態が継続する。このように、選択された大当たり種別によって大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が異なるため、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第５９制御例では、大当たり種別を２種類としたが、これに限るものではなく、３種類以上の大当たり種別としても良く

、この場合、例えば、時短中カウンタ２０３ｄｅに設定される値が「１００」で、確変フラグ２０３ｄｆがオンに設定される大当たり種別を設けても良いし、大当たり遊技のラウンド数が異なる（例えば、５ラウンド）大当たり種別を設けても良い。このように構成することで、多様な大当たり遊技を提供することができ、遊技が単調になることを抑制することができる。

【７２１９】

次に、図２３０１（ａ）を参照して、変動種別選択テーブル２０２ｄｂの内容について説明する。変動種別選択テーブル２０２ｄｂは、特別図柄の変動種別を決定するためのテーブルであり、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動種別が決定される。この変動種別選択テーブル２０２ｄｂには、特別図柄の抽選結果と遊技状態に対応した複数の異なるテーブルが規定されている。この変動種別選択テーブル２０２ｄｂで決定された変動種別に基づいて、後述する変動パターン選択テーブル２０２ｄｅを参照して変動パターンが設定される。図２３０１（ａ）は、変動種別選択テーブル２０２ｄｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２３０１（ａ）に示した通り、変動種別選択テーブル２０２ｄｂには、通常状態中に特別図柄の当否判定結果が大当たりであった場合に参照される「通常中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ１」と、通常状態中に特別図柄の当否判定結果が外れであった場合に参照される「通常中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ２」と、確変状態または時短状態中に特別図柄の当否判定結果が大当たりであった場合に参照される「確変・時短中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ３」と、確変状態または時短状態中に特別図柄の当否判定結果が外れであった場合に参照される「確変・時短中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ４」と、が規定されている。

【７２２０】

次に、図２３０１（ｂ）を参照して、変動種別選択テーブル２０２ｄｂに規定されている通常中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ１の内容について説明をする。図２３０１（ｂ）は、通常中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ１の内容を模式的に示した模式図である。この通常中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ１は、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で特別図柄の当否判定結果が大当たり当選となった場合における特別図柄の変動種別を設定するためのデータテーブルである。本第５９制御例では、リーチの発生しない「完全外れ」や、変動時間が比較的短い「ショートリーチ」、変動時間が比較的長い「ロングリーチ」、変動時間が最長の「スーパーリーチ」の変動種別を有しており、変動種別と保留球数に基づいて特別図柄の変動時間が設定される。図２３０１（ｂ）に示す通り、通常状態において特別図柄の大当たりの場合に選択され得る変動種別の態様は、「当たりショートリーチ」、「当たりロングリーチ」、「当たりスーパーリーチ」の３種類であり、これらに対して変動種別データ００Ｈ，０１Ｈ，０２Ｈがそれぞれ対応付けられている。そして、変動種別カウンタＣＳ１の値が０～４４の範囲であれば変動種別データとして００Ｈ（当たりショートリーチ）が選択され、４５～１５９の範囲であれば変動種別データとして０１Ｈ（当たりロングリーチ）が選択され、１６０～１９９の範囲であれば変動種別データとして０２Ｈ（当たりスーパーリーチ）が選択される。選択された変動種別データに基づいて、後述する変動パターン選択テーブル２０２ｄｅから変動パターン種別が選択される。

【７２２１】

次に、図２３０１（ｃ）を参照して、変動種別選択テーブル２０２ｄｂに規定されている通常中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ２の内容について説明をする。図２３０１（ｃ）は、通常中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ２の内容を模式的に示した模式図である。

【７２２２】

この通常中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ２は、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で特別図柄の当否判定結果が外れとなった場合における特別図柄の変動種別を設定するためのデータテーブルである。図２３０１（ｃ）に示す通り、通常状態において特別図柄の外れの場合に選択され得る変動種別の態様は、「完全外れ」、「外れショートリーチ」、「外れロングリーチ」、「外

れスーパーリーチ」の４種類であり、これらに対して変動種別データ０３Ｈ，０４Ｈ，０５Ｈ，０６Ｈがそれぞれ対応付けられている。そして、変動種別カウンタＣＳ１の値が０～１０９の範囲であれば変動種別データとして０３Ｈ（完全外れ）が選択され、１１０～１５４の範囲であれば変動種別データとして０４Ｈ（外れショートリーチ）が選択され、１５５～１９４の範囲であれば変動種別データとして０５Ｈ（外れロングリーチ）が選択され、１９５～１９９の範囲であれば変動種別データとして０６Ｈ（外れスーパーリーチ）が選択される。上述した通常中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ１と同様に、選択された変動種別データに基づいて、変動パターン選択テーブル２０２ｄｅから変動パターン種別が選択される。

【７２２３】

ここで、図２３０３（ａ）を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ｄｅの内容について説明する。変動パターン選択テーブル２０２ｄｅは、設定された変動種別データ値に基づいて変動パターン（変動時間）を決定するためのテーブルであり、変動種別データの値と、保留球数に基づいて変動パターン（変動時間）が決定される。この変動パターン選択テーブル２０２ｄｅには、遊技状態が通常状態である場合に参照される通常用変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ１と、遊技状態が確変状態または時短状態である場合に参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ２が規定されている。

【７２２４】

ここで、図２３０３（ｂ）を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ｄｅに規定されている通常用変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ１の内容について説明をする。図２３０３（ｂ）は、通常用変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ１の内容を模式的に示した模式図である。通常用変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ１は、上述した通常中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ１または通常中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ２において選択された変動種別データと保留球数に基づいて特別図柄の変動時間を設定するためのデータテーブルである。

【７２２５】

図２３０３（ｂ）に示す通り、選択された変動種別データ値が００Ｈ（即ち、当たりショートリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の変動パターンである「当たりショートリーチＡ」が設定される。なお、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターン種別を特定する処理は、保留第１エリアから実行エリアへデータがシフトされた場合に行われる。この場合、他の保留エリアに記憶されている入賞データは、シフト処理によりエリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰められているので、変動パターンを選択するタイミングにおいて、保留されている入賞データ（保留球数）の最大値は３である。このため、変動パターン選択テーブル２０２ｄｅは、保留球数０～３の場合について規定している。選択された変動種別データ値が０１Ｈ（即ち、当たりロングリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が１７０００ｍｓ（１７秒）の変動パターンである「当たりロングリーチＡ」が設定される。選択された変動種別データ値が０２Ｈ（即ち、当たりスーパーリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）の変動パターンである「当たりスーパーリーチＡ」が設定される。

【７２２６】

また、選択された変動種別データ値が０４Ｈ（即ち、外れショートリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の変動パターンである「外れショートリーチＡ」が設定される。選択された変動種別データ値が０５Ｈ（即ち、外れロングリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が１７０００ｍｓ（１７秒）の変動パターンである「外れロングリーチＡ」が設定される。選択された変動種別データ値が０６Ｈ（即ち、外れスーパーリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）の変動パターンである「外れスーパーリーチＡ」が設定される。このように、「ショートリーチ」、「ロングリーチ」、「スーパーリーチ」のそれぞれの変動時間は当否判定結果にかかわらず同一の尺となるように構成している。ここ

で、通常状態では、大当たり当選の場合に「スーパーリーチ」が選択される割合が４０／２００であるのに対し、外れの場合に「スーパーリーチ」が選択される割合が５／２００となっている。つまり、「スーパーリーチ」は、外れである場合に比べて大当たり当選である場合の方が８倍選択され易い。

【７２２７】

また、通常状態では、大当たり当選の場合に「ロングリーチ」が選択される割合が１１５／２００であるのに対し、外れの場合に「ロングリーチ」が選択される割合が４０／２００となっている。つまり、「ロングリーチ」は、外れである場合に比べて大当たり当選である場合の方が約３倍選択され易い。そして、通常状態では、大当たり当選の場合に「ショートリーチ」が選択される割合が４５／２００（９／４０）であるのに対し、外れの場合に「ショートリーチ」が選択される割合４５／２００（９／４０）となっている。つまり、「ショートリーチ」は、大当たり当選である場合と外れである場合とで選択される確率は同一である。従って、「スーパーリーチ」が実行された場合には大当たり当選である可能性が最も高く、次いで「ロングリーチ」、「ショートリーチ」の順に大当たり当選である可能性が高くなる。このように構成することで、特別図柄の変動種別に基づいて決定された変動パターン（変動時間）から遊技者が当否判定結果を予測することが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【７２２８】

また、選択された変動種別データ値が０３Ｈ（即ち、完全外れ）であり、保留球数が０個であれば変動時間が１７０００ｍｓ（１７秒）の変動パターンである「完全外れＡ」が設定され、保留球数が１個であれば変動時間が８０００ｍｓ（８秒）の変動パターンである「完全外れＢ」が設定され、保留球数が２個であれば変動時間が５０００ｍｓ（５秒）の変動パターンである「完全外れＣ」が設定され、保留球数が３個であれば変動時間が３０００ｍｓ（３秒）の変動パターンである「完全外れＤ」が設定される。

【７２２９】

ここで、通常状態において当否判定結果が外れであった場合に頻繁にリーチ変動が実行されると、遊技者がリーチ変動に慣れてしまい、リーチ変動に対する興味が薄れてしまう虞があるため、本第５９制御例では、通常状態において当否判定結果が外れである場合には、変動種別としてリーチ変動ではない「完全外れ」が選択される割合が最も高くなるように構成している（図２３０１（ｃ）参照）。そして、変動種別が「完全外れ」である場合には、保留球数が少ないほど、変動期間の長い変動パターン種別が選択されるように構成されている。これにより、特別図柄の変動中に新たに保留球を獲得させ易くなり、保留球を途切れ難くすることができる。また、保留球数が多くなれば、短い変動期間が設定され易く、多い保留球数を維持することでテンポ良く遊技を行うことができるため、遊技者に保留球数を多く保有した状態を維持させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【７２３０】

次に、図２３０２（ａ）を参照して、変動種別選択テーブル２０２ｄｂに規定されている確変・時短中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ３の内容について説明をする。図２３０２（ａ）は、確変・時短中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ３の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ３は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態で特別図柄の当否判定結果が大当たり当選となった場合における特別図柄の変動種別を設定するためのデータテーブルである。図２３０２（ａ）に示す通り、確変状態または時短状態において特別図柄の大当たりの場合に選択され得る変動種別の態様は、「当たりショートリーチ」、「当たりロングリーチ」の２種類であり、これらに対して変動種別データ０７Ｈ，０８Ｈがそれぞれ対応付けられている。そして、変動種別カウンタＣＳ１の値が０～１４９の範囲であれば変動種別データとして０７Ｈ（当たりショートリーチ）が選択され、１５０～１９９の範囲であれば変動種別データとして０８Ｈ（当たりロングリーチ）が選択される。

【７２３１】

次に、図２３０２（ｂ）を参照して、変動種別選択テーブル２０２ｄｂに規定されている確変・時短中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ４の内容について説明をする。図２３０２（ｂ）は、確変・時短中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ４の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ４は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態で特別図柄の当否判定結果が外れとなった場合における特別図柄の変動種別を設定するためのデータテーブルである。図２３０２（ｂ）に示す通り、確変状態または時短状態において特別図柄の外れの場合に選択され得る変動種別の態様は、「完全外れ」、「外れショートリーチ」の２種類であり、これらに対して変動種別データ０９Ｈ，０ＡＨがそれぞれ対応付けられている。そして、変動種別カウンタＣＳ１の値が０～１６４の範囲であれば変動種別データとして０９Ｈ（完全外れ）が選択され、１６５～１９９の範囲であれば変動種別データとして０ＡＨ（外れショートリーチ）が選択される。上述した通常中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ１と同様に、選択された変動種別データに基づいて、変動パターン選択テーブル２０２ｄｅから変動パターン種別が選択される。その後、選択された変動種別データに基づいて、図２３０４に示す変動パターン選択テーブル２０２ｄｅから変動パターン種別が選択される。

【７２３２】

ここで、図２３０４を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ｄｅに規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ２の内容について説明をする。図２３０４は、確変・時短用変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ２の内容を模式的に示した模式図である。確変・時短用変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ２は、上述した確変・時短中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ３または確変・時短中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ４において選択された変動種別データと保留球数に基づいて特別図柄の変動時間を設定するためのデータテーブルである。図２３０４に示す通り、選択された変動種別データ値が０７Ｈ（即ち、当たりショートリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が５０００ｍｓ（５秒）の変動パターンである「当たりショートリーチＢ」が設定される。選択された変動種別データ値が０８Ｈ（即ち、当たりロングリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が１００００ｍｓ（１０秒）の変動パターンである「当たりロングリーチＢ」が設定される。また、選択された変動種別データ値が０９Ｈ（即ち、完全外れ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が３０００ｍｓ（３秒）の変動パターンである「完全外れＥ」が設定される。選択された変動種別データ値が１０Ｈ（即ち、外れショートリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が５０００ｍｓ（５秒）の変動パターンである「外れショートリーチＢ」が設定される。

【７２３３】

このように、確変状態または時短状態が設定されている場合には、通常状態が設定されている場合に比べて、当否判定結果が外れである場合にリーチ変動が選択される割合が低く設定されている。そして、確変状態または時短状態が設定されている場合には、通常状態が設定されている場合に比べて、リーチ変動の変動時間が短く設定されている。これにより、変動時間が短い変動パターンが選択され易くなるので、次の大当たりまでの期間を短くすることができ、遊技者に対して大当たりが短期間に連続しているという印象を与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【７２３４】

また、通常状態では「完全外れ」が選択された場合に、保留球数に応じて異なる変動時間が設定される構成であったが、確変状態および時短状態では「完全外れ」が選択された場合であっても保留球数にかかわらず一定の変動時間が設定される構成としている。これは、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には普通図柄の当たりに当選し易くなり、電動役物６４ａが開放状態となることにより第１入球口６４へ入球し易い状態、即ち、通常状態に比べて特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態であるためであり、保留球数にかかわらず短い変動時間が設定される構成とすることで、遊技者がテンポ良く遊技を行うことができる。なお、本第５９制御例のパチンコ機１０では、同じ

変動種別データ値であっても、保留球数に応じて異なる変動時間が選択される外れ変動種別と、保留球数によらずに同一の変動時間が選択される外れ変動種別とを設けているが、これに限られるものではない。例えば、すべての外れ変動種別で、保留球数に応じて変動時間を異ならせるように構成しても良い。また、確変状態および時短状態においても、保留球数に応じて異なる変動時間が設定される構成としても良い。このように構成することで、変動期間の長い外れのリーチ変動パターンばかりが連続してしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを削いでしまうことを抑制することができる。

【７２３５】

次に、図２２９８（ｂ）を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３について説明する。ＲＡＭ２０３には、主制御装置１１０の処理を制御するための各種カウンタやフラグおよび設定値を格納する記憶領域が設けられている。ここで、主制御装置１１０の処理とは、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定および第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理である。

【７２３６】

ＲＡＭ２０３は、図２２９８（ｂ）に示すように、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂ、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、時短中カウンタ２０３ｄｅ、確変フラグ２０３ｄｆ、大当たり中フラグ２０３ｄｇ、発射許可フラグ２０３ｄｈ、特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊ、その他メモリエリア２０３ｄｚを少なくとも有している。

【７２３７】

特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２および変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。より具体的には、球が第１入球口６４ａへ入賞（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１，Ｃ２，ＣＳ１の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。なお、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｃａの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１，Ｃ２，ＣＳ１の各値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１，Ｃ２，ＣＳ１の各値に基づいて、特別図柄の抽選の判定が行われる。なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本制御例では、特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｃａにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア（第２保留エリア～第４保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。

【７２３８】

本パチンコ機１０では、球が第１入球口６４ａへ入賞（始動入賞）し、その始動入賞に応じて各カウンタＣ１，Ｃ２，ＣＳ１の各値が取得されると直ちに、本来の特別図柄の大当たり抽選とは別に、その取得された各カウンタＣ１，Ｃ２，ＣＳ１の各値から、本来の抽選が行われた場合に得られる各種情報が予測（推定）される。このように、本来の特別図柄の抽選が行われる前に、始動入賞に対応するデータ（各カウンタＣ１，Ｃ２，ＣＳ１の各値）に基づいて、本来の抽選が行われた場合に得られる各種情報を予測することを、以後、特別図柄の抽選結果を先読みすると記載する。なお、各種情報としては、当否、停

止種別、変動種別が該当する。そして、先読みが終了すると、先読みにより得られた各種情報（当否、停止種別、変動種別）を含む入賞コマンドが音声ランプ制御装置１１３へ送信される。入賞コマンドが音声ランプ制御装置１１３によって受信されると、音声ランプ制御装置１１３は、入賞コマンドから、当否、停止種別および変動パターンを抽出し、それらを入賞情報としてＲＡＭ２２３の入賞情報格納エリア２２３ｄｄに格納する。

【７２３９】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂは、特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｃａと同様に、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有している。これらの各エリアには、第２当たり乱数カウンタＣ３が格納される。より具体的には、球が左右何れかの普通入球口６７を通過したタイミングで、第２当たり乱数カウンタＣ３の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｃａと同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。なお、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂの保留第１エリアに記憶されている第２当たり乱数カウンタＣ３の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された第２当たり乱数カウンタＣ３の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選の判定が行われる。なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｃａの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。

【７２４０】

特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃは、第１入球口６４ａへの入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４ａへ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図２３２４のＳ３６３Ｄ参照）。一方、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図２３２２のＳ２０５Ｄ参照）。この特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図２３２２のＳ２０６Ｄ、図２３２４のＳ３６５Ｄ参照）。保留球数コマンドは、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【７２４１】

音声ランプ制御装置１１３は、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値が変更される度に、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａによって管理される変動表示の保留球数が、ノイズの影響によって、主制御装置１１０に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。なお、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１の保留球数表示エリアＤｓ２に保留球数図柄を表示する。

【７２４２】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄは、普通入球口６７における球の通過に基づいて第２図柄表示装置８３で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄは、初期値がゼロに設定されており、球が普通入球口６７を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図２３２６のＳ５０３Ｄ参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄは、新たに普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される毎に、１減算される（図２３２５のＳ６０５Ｄ参照）。

【７２４３】

球が左右何れかの普通入球口６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）が４未満であれば、第２当たり乱数カウンタＣ３の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂに記憶される（図２３２６のＳ５０４Ｄ）。一方、球が左右何れかの普通入球口６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値が４であれば、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂには新たに何も記憶されない（図２３２５のＳ５０３Ｄ：Ｎｏ）。

【７２４４】

時短中カウンタ２０３ｄｅは、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に（大当たり遊技終了後に）、予め定められた値（本第５９制御例では「１００」）が設定される。そして、時短中カウンタ２０３ｄｅの値が１以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が１減算され、時短中カウンタ２０３ｄｅの値が「０」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、時短中カウンタ２０３ｄｅの値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。

【７２４５】

確変フラグ２０３ｄｆは、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本第５９制御例では、特別図柄の高確率状態が設定される場合（即ち、「大当たりＡ」に当選した場合）にオンに設定される（図２３３０のＳ１１１３Ｄ）。そして、「大当たりＢ」に当選した場合にオフに設定される（図２３３０のＳ１１１２Ｄ）。従って、一度「大当たりＡ」に当選すると、次に「大当たりＢ」に当選するまでは確変状態（特別図柄の高確率状態）が継続する。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第５９制御例では、大当たりＢに当選した場合に確変フラグ２０３ｄｆをオフに設定する構成としているが、これに限るものではなく、大当たり種別にかかわらず大当たり当選したことに基づいて確変フラグ２０３ｄｆをオフに設定し、大当たり遊技終了時に再度確変フラグ２０３ｄｆをオンに設定する構成としても良い。このように構成することで、大当たり遊技中は特別図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本第５９制御例では、特別図柄の高確率状態が設定されると、確変フラグ２０３ｄｆがオンに設定され、大当たりＢに当選した場合に、特別図柄の高確率状態が終了し、特別図柄の低確率状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に確変カウンタを設けて、特別図柄の高確率状態が設定されると確変カウンタの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて確変カウンタの値が減算され、確変カウンタの値が０となった場合に、特別図柄の高確率状態が終了し、特別図柄の低確率状態へと移行するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に有利な確変状態での特別図柄抽選（変動）回数が有限となる（即ち、次回大当たり当選まで確変状態が継続するとは限らない）ため、遊技者に対して確変状態が設定されている期間中に大当たり当選できるかをドキドキさせながら遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【７２４６】

大当たり中フラグ２０３ｄｇは、大当たり遊技（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｄｇがオンであれば、大当たり中であることを意味し、オフであれば大当たり中でないことを意味する。大当たり中フラグ２０３ｄｇは、特別図柄の抽選により大当たりとなり、大当たり遊技（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図２３３１のＳ１１１７Ｄ参照）。また、大当たり遊技（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図２３３１のＳ１１１５Ｄ参照）。そして、特別図柄変動処理（図２３２２参照）では、この大当たり中フラグ２０３ｄｇが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図２３２０のＳ２０１Ｄ参照）。

【７２４７】

発射許可フラグ２０３ｄｈは、発射制御装置１１２による遊技球の発射を指示している状態であることを示すためのフラグである。上述したように、操作ハンドル５１の内部には、球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）が内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。そして、タッチセンサ５１ａがオンであり、且つ、発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている場合に、発射許可フラグ２０３ｄｈがオンとなり（図２３２８のＳ７０４Ｄ）、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態、即ち、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている場合には、発射許可フラグ２０３ｄｈがオフとなる（図２３２８のＳ７０８Ｄ）。

【７２４８】

特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊは、設定された変動パターン（変動時間）に対応して第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示を実行するためのタイマである。この特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊには、特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）において、変動表示が開始される特別図柄の変動時間（変動パターン）に対応するタイマ値が設定され、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｄ）が実行される毎に２ｍｓ分のタイマ値が減算される。そして、特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊのタイマ値が０になると変動表示中の特別図柄が停止表示される。その他メモリエリア２０３ｄｚは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグが設定（記憶）される。

【７２４９】

＜第５９制御例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について＞

次に、図２３０５（ａ）を参照して、本第５９制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図２３０５（ａ）は、ＲＯＭ２２２の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図２３０５（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ｄａと、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂと、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃと、書き換え用演出態様設定テーブル２２２ｄｄと、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅとが少なくとも記憶されている。

【７２５０】

ここで、図２３０６を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａの内容について説明する。図２３０６は、変動パターン選択テーブル２２２ｄａの規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル２２２ｄａは、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第３図柄表示装置８１において実行される第３図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図２３０６に示す通り、本第５９制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において参照される変動パターン選択テーブルとし

て通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１と、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２と、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａ３と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）および時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａ４とが規定されている。

【７２５１】

ここで、本第５９制御例では、通常状態において表示用変動パターンを選択する際に、第１入球口６４への入賞頻度を判定し、その結果に基づいて異なるテーブルを参照する構成としている。より具体的には、音声ランプ制御装置１１３において実行される演出態様設定処理（図２３４２参照）において、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるか否かを判定し、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンではないと判定した場合（Ｓ２４５２Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され難いテーブルである通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１を参照して表示用変動パターンが設定される。一方、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであると判定した場合に（Ｓ２４５２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでなければ（Ｓ２４５３Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され易いテーブルである通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２が参照される。なお、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓは、音声ランプ制御装置１１３において、第１入球口６４への入賞頻度が低いと判定された状態であることを示すためのフラグである。この入賞頻度低フラグ２２３ｄｓは、音声ランプ制御装置１１３において実行される入賞頻度計測処理（図２３３９参照）において、６００００ｍｓ（６０秒）間に受信した入賞コマンド数が４未満である場合に、入賞頻度が低いと判定され、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定される。一方、６００００ｍｓ（６０秒）間に受信した入賞コマンド数が５以上である場合に、入賞頻度が高いと判定され、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオフに設定される。なお、入賞頻度計測処理の詳細については、図２３３９を参照して後述する。

【７２５２】

また、発射停止中フラグ２２３ｄｊは、遊技球が発射されていない状態であることを示すためのフラグである。この発射停止中フラグ２２３ｄｊは、音声ランプ制御装置１１３において実行される発射関連コマンド処理（図２３５２参照）において、主制御装置１１０から発射停止コマンド（遊技球の発射が停止中であることを通知するコマンド）を受信した場合にオンに設定される（Ｓ２６７２Ｄ）。一方、主制御装置１１０から発射開始コマンド（遊技球の発射が開始されたことを通知するコマンド）を受信した場合にオフに設定される（Ｓ２６７３Ｄ）。なお、発射関連コマンド処理の詳細については、図２３５２を参照して後述する。このように、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合は、特別図柄が停止した後に遊技球が第１入球口６４に入球する可能性がある状態であるため、疑似変動に対応する演出態様が選択され易く構成することで、特別図柄の停止後に保留球が存在しない場合であっても疑似変動によって遊技球が第１入球口６４に入球するまでの時間を稼ぐことが可能となり、遊技者に保留球が途切れていることを認識させ難くすることができる。また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動に対応する演出態様が選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動に対応する演出態様が頻繁に実行されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａ３は、疑似変動の実行中に開始される新たな特別図柄の表示用変動パターンを設定するためのテーブルである。通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａ３の詳細については、図２３０９を参照して後述する。

【７２５３】

図２３０７～図２３１０を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図２３０７を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａに規定

されている通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１の内容について説明する。図２３０７は、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１は、第１入球口６４への遊技球の入賞頻度が高い場合に設定されるテーブルである。図２３０７に示す通り、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１は、演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。より具体的には、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりＡ１とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。

【７２５４】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～７４」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「７５～１４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第３図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。

【７２５５】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチＡ２」が設定される。

【７２５６】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＡ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＡ１とは演出内容が異なる「完全外れＡ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＢ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＢ１とは演出内容が異なる「完全外れＢ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとし

て完全外れＣ１とは演出内容が異なる「完全外れＣ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＤ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＤ１とは演出内容が異なる「完全外れＤ２」が設定される。

【７２５７】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。

【７２５８】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９４」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「９５～１８９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１９０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第３図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。

【７２５９】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチＡ２」が設定される。

【７２６０】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンから１の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制できる。

【７２６１】

次に、図２３０８を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａに規定されている通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２の内容について説明する。図２３０８は、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２は、第１入球口６４への遊技球の入賞頻度が低く、遊技球が発射されている場合に設定されるテーブルである。図２３０８に示す通り、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２は、演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。より具体的には、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ

」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりＡ１とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。

【７２６２】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「５０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第３図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。

【７２６３】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチＡ２」が設定される。

【７２６４】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第３図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＢ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＢ１とは演出内容が異なる「完全外れＢ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＣ１とは演出内容が異なる「完全外れＣ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＤ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＤ１とは演出内容が異なる「完全外れＤ２」が設定される。

【７２６５】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内で

あれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。

【７２６６】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「５０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第３図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れ当選であることを報知する表示用変動パターンである。

【７２６７】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチＡとは演出内容が異なる「外れスーパーリーチＡ２」が設定される。

【７２６８】

このように、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１（図２３０７参照）では、変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には、疑似変動ありの変動パターンが選択されないのに対して、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２では変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される構成としている。上述したように、「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択されやすい変動種別であり、「完全外れＡ」は保留球数が０個の場合に設定される変動パターン種別である。従って、完全外れＡは変動終了後に最も特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い変動パターンであると言える。このため、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合において、完全外れＡが設定された場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択されることで、特別図柄の停止から次の特別図柄の変動表示開始までの第３図柄が停止表示している期間を短縮させることができる。

【７２６９】

また、入賞頻度が低い場合であっても保留球数が０個でない場合には他の表示用変動パターンが設定される構成であるため、入賞頻度が低い場合に疑似変動ありの表示用変動パターンばかりが設定されて遊技が単調になることを抑制することができる。また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動ありの表示用変動パターンが比較的選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動ありの表示用変動パターンが頻繁に選択されることで演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【７２７０】

なお、本第５９制御例では、入賞頻度が低い状態である場合に、遊技球の発射が停止されていない状態である場合に、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通

常用変動パターン選択Ｂテーブルを参照する構成としたが、これに限るものではなく、遊技球が発射されているか否かにかかわらず入賞頻度が低い状態である場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブルを参照する構成としても良い。或いは、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合における保留球数に基づいて参照する通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、特別図柄の変動が開始される場合に保留球数が０個であれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブルを参照し、保留球数が１個以上あれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され難い通常用変動パターン選択Ａテーブルを参照する構成としても良い。このように構成することで、入賞頻度にかかわらず保留球が途切れる可能性がある場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易くなる。また、入賞頻度ではなく、その他の条件が成立したことに基づいて通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、所定時間内における大当たり当選回数や、スーパーリーチＡやロングリーチＡの実行回数が所定回数以上である場合には、遊技者が十分に遊技を楽しんでいる状況であり、疑似変動を実行して特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くし遊技者が感じるストレスを緩和する必要性が低いため、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され難い通常用変動パターン選択Ａテーブルを参照する構成としても良い。

【７２７１】

次に、図２３０９を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａに規定されている通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａ３の内容について説明する。図２３０９は、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａ３の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａ３は、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合に、疑似変動が実行中であり、疑似変動の終了後に特別図柄の残りの変動時間で通常演出を実行する場合の表示用変動パターンを設定する場合に参照されるテーブルである。図２３０９に示す通り、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａ３には、通常演出時間と特別図柄の当否判定結果と演出カウンタ値ＣＳ１に対応して異なる表示用変動パターンが規定されている。通常演出時間とは、疑似変動中に開始された特別図柄の変動途中でその疑似変動が終了した後に残りの特別図柄の変動時間で実行される通常演出（特別図柄に対応する第３図柄変動および当否判定結果を示唆する演出）の演出時間のことを指す。上述したように、本第５９制御例では、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動が開始される場合には、疑似変動の変動時間を延長する処理を実行する。より具体的には、後述する特殊演出追加設定処理（図２３４３参照）または、結果報知演出設定処理（図２３４９参照）において、新たに開始される特別図柄の変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の変動時間を更新するための更新時間と疑似変動終了後に実行する通常演出の演出時間を、図２３１１（ａ）に示す疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂに基づいて決定する。

【７２７２】

ここで、図２３１１（ａ）を参照して、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂの内容について説明する。図２３１１（ａ）は、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂの規定内容を模式的に示した模式図である。疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂは、設定された変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の残り疑似変動時間を更新するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に特別図柄の残りの変動時間で実行される通常演出の演出時間を設定するために参照されるテーブルである。図２３１１に示す通り、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂには、新たに開始される特別図柄の変動パターンに対応する変動時間に対して、疑似変動更新時間と通常演出時間がそれぞれ規定されている。具体的には、新たに開始される特別図柄変動の変動時間が３０００ｍｓ（３秒）である場合には（即ち、完全外れＤの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として３０００ｍｓ（３秒）、通常演出時間として０ｍｓ（０秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が５０００ｍｓ（５秒）である場合には（即ち、完全外れＣの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間とし

て５０００ｍｓ（５秒）、通常演出時間として０ｍｓ（０秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が８０００ｍｓ（８秒）である場合には（即ち、完全外れＢの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として３０００ｍｓ（３秒）、通常演出時間として５０００ｍｓ（５秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）である場合には（即ち、ショートリーチＡの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として４０００ｍｓ（４秒）、通常演出時間として８０００ｍｓ（８秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が１７０００ｍｓ（１７秒）である場合には（即ち、完全外れＡまたはロングリーチＡの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として５０００ｍｓ（５秒）、通常演出時間として１２０００ｍｓ（１２秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）である場合には（即ち、スーパーリーチＡの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として１３０００ｍｓ（１３秒）、通常演出時間として１７０００ｍｓ（１７秒）が設定される。

【７２７３】

このように、それぞれの変動時間（変動パターン）に対して、所定の疑似変動更新時間と、通常演出時間が設定される。なお、特別図柄の変動停止後に保留球に基づく新たな特別図柄の変動表示が開始される場合と、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に新たな入賞に基づいて特別図柄変動が開始される場合とで、それぞれの変動時間（変動パターン）に対して疑似変動に割り当てられる時間は同一となるように構成している。例えば、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止時に存在する保留球に基づいて新たに開始される特別図柄の変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の変動パターンの場合と、疑似変動が継続している期間に遊技球が第１入球口６４に入賞したことに基づいて新たに開始される特別図柄の変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の変動パターンの場合とで、疑似変動に割り当てられる時間は同一であり、４０００ｍｓ（４秒）である。そして、本第５９制御例では、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｊに設定されているカウンタ値をリセットした後（即ち、現在設定されている疑似変動時間をクリアした後）、新たに疑似変動更新時間を設定する構成としている（図２３３６のＳ２５３７Ｄ～Ｓ２５３９Ｄ、図１７４のＳ２８８７Ｄ～Ｓ２８９０Ｄ参照）。このように構成することで、新たな特別図柄変動が開始された時点における疑似変動の残変動時間にかかわらず、その特別図柄変動における疑似変動時間と、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間を一定とすることができる。

【７２７４】

ここで、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンで実行される通常演出の演出時間と同じ尺になるように構成している。具体的には、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が８０００ｍｓ（８秒）である場合、３０００ｍｓ（３秒）間の疑似変動が実行された後に、５０００ｍｓ（５秒）間の通常演出が実行される。この５秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける完全外れＢ１または完全外れＢ２の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に完全外れＢ１または完全外れＢ２の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。

【７２７５】

また、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）である場合、４０００ｍｓ（４秒）間の疑似変動が実行された後に、８０００ｍｓ（８秒）間の通常演出が実行される。この８秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける完全外れＣ１または完全外れＣ２の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に完全外れＣ１または完全外れＣ２の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。なお、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動種別が「当たりショートリーチＡ」（１２秒の当たり変動）である場合にも８秒間の通常演出が実行されるが、疑似変動なしの表示用変動パターンに演出時間が８秒の当たり変動がないため、専用のリーチ演出を設けている。

【７２７６】
　また、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が１７０００ｍｓ（１７秒）である場合、５０００ｍｓ（５秒）間の疑似変動が実行された後に、１２０００ｍｓ（１２秒）間の通常演出が実行される。この１２秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける当たり（外れ）ショートリーチＡ１または当たり（外れ）ショートリーチＡ２の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に当たり（外れ）ショートリーチＡ１または当たり（外れ）ショートリーチＡ２の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。
【７２７７】
　また、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）である場合、１３０００ｍｓ（１３秒）間の疑似変動が実行された後に、１７０００ｍｓ（１７秒）間の通常演出が実行される。この１７秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける当たり（外れ）ロングリーチＡ１または当たり（外れ）ショートリーチＡ２の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に当たり（外れ）ショートリーチＡまたは当たり（外れ）ショートリーチＡ２の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。このように、一部（当たりショートリーチ）を除いて疑似変動ありの表示用変動パターン専用に通常演出の表示データテーブル（主制御装置１１０からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第３図柄表示装置８１に表示すべき表示内容を記載したデータテーブル）を持たなくても良いのでデータ容量を節約することができる。加えて、疑似変動終了後に実行される通常演出と、疑似変動なしの場合に実行される通常演出で同一の演出が実行されるので、疑似変動が実行されていたことを遊技者に気付かれ難くすることができる。
【７２７８】
　なお、変動時間が３０００ｍｓ（３秒）の場合（完全外れＤの変動パターンの場合）と、５０００ｍｓの場合（完全外れＣの変動パターンの場合）には、通常演出時間が０ｍｓ（０秒）となっている。この場合、疑似変動を実行した後に通常演出を実行すると、疑似変動なしの表示用変動パターンにはない不自然に短い変動が実行されることになり、遊技者に違和感を与えてしまう。このため、疑似変動と特別図柄変動が同時に終了する構成とすることで、遊技者に違和感を与えない演出を実行することができる上に、遊技者に外れであることを報知する回数が減少するので、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。
【７２７９】
　図２３０９に戻って説明を続ける。通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａ３には、上述した疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂ（図２３１１参照）に基づいて設定された通常演出時間と、特別図柄の当否判定結果と、演出カウンタ値ＣＳ１に対応する表示用変動パターンが規定されている。具体的には、通常演出時間として５０００ｍｓ（５秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」とは異なる「完全外れＣ２」が設定される。なお、通常演出時間として５０００ｍｓ（５秒）が設定されるのは、変動パターンが「完全外れＢ」の場合のみであるため、当否判定結果が当たりの場合は規定していない。
【７２８０】
　通常演出時間として８０００ｍｓ（８秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ３」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ３」とは異なる「当たりショートリーチＡ４」が設定される。上述したように、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける変動時間が８秒の変動パターンは、「完全外れＢ」のみであり、当たりとなる変動パターンがない。一方、疑似変動終了後に８秒の通常演出が設定される変動パターン

には、「当たりショートリーチＡ」（１２秒の当たり変動）も含まれる。このため、疑似変動終了後に通常演出が実行される場合のみ設定される表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ３」（８秒の当たり変動）および「当たりショートリーチＡ４」（８秒の当たり変動）を規定している。通常演出時間として８０００ｍｓ（８秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＡ１」とは異なる「完全外れＡ２」が設定される。

【７２８１】

通常演出時間として１２０００ｍｓ（１２秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」とは異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。一方、通常演出時間として１２０００ｍｓ（１２秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」とは異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。

【７２８２】

通常演出時間として１７０００ｍｓ（１７秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」とは異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。一方、通常演出時間として１７０００ｍｓ（１７秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」とは異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。このように、疑似変動終了後に実行される通常演出の表示用変動パターンを、疑似変動なしの表示用変動パターンで実行される通常演出の表示用変動パターンと同一の態様とすることで、１の特別図柄の変動時間内に複数回の第３図柄変動が実行されていることを遊技者に気付かせ難くすることができる。

【７２８３】

次に、図２３１０を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａに規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａ４の内容について説明する。図２３１０は、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａ４の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａ４は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合における特別図柄の表示用変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａ４は、演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＢ１」（５秒の当たり変動）が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＢ１」とは異なる「当たりショートリーチＢ２」（５秒の当たり変動）が設定される。

【７２８４】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＢ１」（１０秒の当たり変動）が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＢ１」とは異なる「当たりロングリーチＢ２」（１０秒の当たり変動）が設定される。

【７２８５】

変動パターン種別が「完全外れＥ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＥ１」（３秒の外れ変動）が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＥ１」とは異なる「完全外れＥ２」（３秒の外れ変動）が設定される。

【７２８６】

変動パターン種別が「外れショートリーチＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＢ１」（５秒の外れ変動）が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＢ１」とは異なる「外れショートリーチＢ２」（３秒の当たり変動）が設定される。

【７２８７】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。なお、本第５９制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合のみ疑似変動が実行される構成としたが、これに限るものではなく、確変状態または時短状態が設定されている場合においても疑似変動が実行される表示用変動パターンを規定しても良い。

【７２８８】

次に、図２３１１（ｂ）を参照して、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃの内容について説明をする。図２３１１（ｂ）は、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃに規定されている内容を模式的に示した図である。結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）終了時に保留球が存在し、その保留球に基づいて新たに特別図柄の変動（２回目の特図変動）が開始される場合に実行される結果報知演出（図２２９３参照）の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃは、演出カウンタ値ＣＳ２に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値ＣＳ２に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ａ」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ｂ」が設定される。この「結果報知演出Ａ」と「結果報知演出Ｂ」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、疑似変動終了時に停止表示される第３図柄の組み合わせが異なっており、「結果報知演出Ａ」では保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで停止表示され、「結果報知演出Ｂ」では保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせで停止表示される。

【７２８９】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｃ」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｄ」が設定される。この「結果報知演出Ｃ」と「結果報知演出Ｄ」は、どちらもミッション演

出が成功する演出態様であるが、疑似変動終了時に停止表示される第３図柄の組み合わせが異なっており、「結果報知演出Ｃ」では保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで停止表示され、「結果報知演出Ｄ」では保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせで停止表示される。

【７２９０】

変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１３秒の「結果報知演出Ｅ」が設定される。この「結果報知演出Ｅ」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、疑似変動終了時に保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで第３図柄が停止表示される。

【７２９１】

変動パターン種別が「完全外れＡ」または「完全外れＣ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｆ」が設定される。この「結果報知演出Ｆ」はミッション演出が失敗する演出態様である。「完全外れＡ」および「完全外れＣ」は、上述した疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂ（図２３１１参照）において、共に５秒の疑似変動更新時間が設定される外れ変動パターンであるため、共通の演出態様とすることで、演出態様を表示するための表示データを節約することができる。変動パターン種別が「完全外れＢ」または「完全外れＤ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が３秒の「結果報知演出Ｇ」が設定される。この「結果報知演出Ｇ」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。「完全外れＢ」および「完全外れＤ」は、上述した疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂ（図２３１１参照）において、共に３秒の疑似変動更新時間が設定される外れ変動パターンであるため、共通の演出態様とすることで、演出態様を表示するための表示データを節約することができる。なお、「結果報知演出Ｇ」は、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）停止時に保留球が存在しない場合にも設定される演出態様である。

【７２９２】

変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ｂ」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ｉ」が設定される。この「結果報知演出Ｂ」は「当たりショートリーチＡ」において選択される「結果報知演出Ｂ」と同一の演出態様であり、「結果報知演出Ｈ」はミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｄ」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｉ」が設定される。この「結果報知演出Ｄ」は「当たりロングリーチ」において選択される「結果報知演出Ｄ」と同一の演出態様であり、「結果報知演出Ｆ」は「完全外れＡ」または「完全外れＣ」において選択される「結果報知演出Ｆ」と同一の演出態様である。

【７２９３】

変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１３秒の「結果報知演出Ｅ」が設定される。この「結果報知演出Ｅ」は、「当たりスーパーリーチＡ」において選択される「結果報知演出Ｅ」と同一の演出態様である。

【７２９４】

次に、図２３１２を参照して、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄの内容について説明をする。図２３１２は、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄに規定されている内容を模式的に示した図である。書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）終了時に保留球が存在せず、疑似変

動継続中に新たな第１入球口６４への入賞に基づいて特別図柄の変動（２回目の特図変動）が開始される場合に実行される書き換え演出（図２２９４参照）の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。図２３１２に示す通り、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄは、演出カウンタ値ＣＳ２に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）と、第１入球口６４に入賞した時点における疑似変動の残時間に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値ＣＳ２に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～１４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ａ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ａ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ａ」が選択される。

【７２９５】

また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「１５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ｂ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ｂ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ｂ」が選択される。上述したように、書き換え演出は、既に実行中の結果報知演出Ｇが終了した後に実行される演出である。このため、遊技球が第１入球口６４に入賞したことに基づいて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出Ｇの残りの演出を実行する時間が可変する。例えば、結果報知演出Ｇの開始から１秒が経過した時点（即ち、疑似変動の開始から６秒が経過し残時間２秒の時点）で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動（１２秒）が開始される場合、その特別図柄の変動中に２秒の結果報知演出Ｇの残りの演出が実行されることとなる。上述したように、変動パターン毎に変動時間内で疑似変動に割り当てられる時間は一定であるため、「当たりショートリーチ」の変動パターンにおいては疑似変動が実行される時間（疑似変動更新時間）として４秒が割り当てられる。従って、この場合、２秒の結果報知演出Ｇの残りの演出を実行した後に、疑似変動の残時間は２秒となる。一方、結果報知演出Ｇの開始から２秒が経過した時点で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動（１２秒）が開始される場合、その特別図柄の変動中に１秒の結果報知演出Ｇの残りの演出が実行されることとなる。従って、この場合には、１秒の結果報知演出Ｇの残りの演出を実行した後に、疑似変動の残時間は３秒となる。このように、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出の残りの演出を実行するための時間が可変し、書き換え演出を実行するための演出時間が可変するため、本第５９制御例では、特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間に基づいて演出時間の異なる書き換え演出を設定する構成としている。このように構成することで、結果報知演出終了後の疑似変動の残時間と、書き換え演出の演出時間と、が大きく異なることを抑制し、書き換え演出終了から通常演出開始までが間延びすることを抑制することができる。

【７２９６】

「短書き換え演出Ａ」、「中書き換え演出Ａ」、「長書き換え演出Ａ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、それぞれの演出態様で書き換え演出（図２２８９（ａ

）参照）においてキャラクタ８０１が第３図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。具体的には、「短書き換え演出Ａ」ではキャラクタ８０１が第３図柄にスプレーを１回吹きかけると上書きが完了するのに対し、「中書き換え演出Ａ」ではキャラクタ８０１が第３図柄にスプレーを２回吹きかけると上書きが完了し、「長書き換え演出Ａ」ではキャラクタ８０１が第３図柄にスプレーを３回吹きかけると上書きが完了する。このように、疑似変動の残時間に基づいて演出時間が異なる書き換え演出の演出態様が設定される構成であるため、疑似変動開始から終了までのどのタイミングで特別図柄の変動が新たに開始されても、その特別図柄の変動時間内で実行される疑似変動の変動時間と、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間を一定とすることができる。一方、「短書き換え演出Ｂ」、「中書き換え演出Ｂ」、「長書き換え演出Ｂ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのはそれぞれの演出態様で書き換え演出（図２２８９（ａ）参照）においてキャラクタ８０１が第３図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。

【７２９７】

変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～１４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ｂ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ｂ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ｂ」が選択される。この「短書き換え演出Ｂ」、「中書き換え演出Ｂ」、「長書き換え演出Ｂ」は、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」である場合に選択されるものと同一の演出態様である。一方、変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「１５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ｆ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ｆ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ｆ」が選択される。この「短書き換え演出Ｆ」、「中書き換え演出Ｆ」、「長書き換え演出Ｆ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄をキャラクタ８０１が上書きしようとして失敗する演出が実行され、それぞれの演出態様で相違するのは上書き失敗であることが報知されるまでに要する時間が異なる点のみである。なお、書き換え演出が実行されるのは、特別図柄が変動表示されていない期間に疑似変動が継続している場合であるため、第１入球口６４への新たな入賞に基づいて特別図柄の変動が開始される場合には、必ず保留球数が０個である。従って、保留球数が１個以上ある場合に設定される「完全外れＢ」、「完全外れＣ」、「完全外れＤ」が選択されることはないので、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄではそれらの変動パターン種別に対応する演出態様は規定していない。

【７２９８】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～１４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｃ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｃ」が選択され、「０

＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ａ」が選択される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「１５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｄ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｄ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ｄ」が選択される。

【７２９９】

「短書き換え演出Ｃ」、「中書き換え演出Ｃ」、「長書き換え演出Ｃ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、書き換え演出においてキャラクタが第３図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。なお、変動パターン種別が「当たりショートリーチ」である場合に実行される書き換え演出とは、書き換え演出において登場するキャラクタがうさぎではなく勇者を模したキャラクタ（図示しない）になる点で相違する。「短書き換え演出Ｄ」、「中書き換え演出Ｄ」、「長書き換え演出Ｄ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、書き換え演出においてキャラクタが第３図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。なお、変動パターン種別が「当たりショートリーチ」である場合に実行される書き換え演出とは、書き換え演出において登場するキャラクタがうさぎではなく勇者を模したキャラクタ（図示しない）になる点で相違する。

【７３００】

上述したように、本第５９制御例では、通常状態において大当たり当選した場合に、最も選択され易い変動種別が「ロングリーチ」であり、外れである場合に最も選択され易い変動種別が「完全外れ」である（図２３０１（ｂ），（ｃ）参照）。言い換えると、大当たり当選である場合には「当たりロングリーチＡ」の変動種別に対応する書き換え演出が実行され易く、外れである場合には「完全外れＡ」の変動種別に対応する書き換え演出が実行され易い。そして、図２３１２に示す通り、「当たりロングリーチ」である場合には必ずミッション演出が成功する書き換え演出の演出態様が設定されるのに対し、「完全外れＡ」である場合には、ミッション演出が成功する演出態様よりもミッション演出が失敗する演出態様が設定される割合が高い。このため、書き換え演出において登場するキャラクタの態様によって、遊技者はミッション演出が成功するのか否かを予測することが可能となるので、書き換え演出において登場するキャラクタに興味を持たせることで遊技の興趣を向上させることができる。

【７３０１】

変動パターン種別が「外れロングリーチ」または「完全外れＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｄ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｄ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ｄ」が選択される。「短書き換え演出Ｄ」、「中書き換え演出Ｄ」、「長書き換え演出Ｄ」は、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」である場合に選択されるものと同一の演出態様である。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１

入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｇ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｇ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ｇ」が選択される。この「短書き換え演出Ｇ」、「中書き換え演出Ｇ」、「長書き換え演出Ｇ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を勇者のキャラクタが上書きしようとして失敗する演出が実行され、それぞれの演出態様で相違するのは、上書き失敗であることが報知されるまでに要する時間が異なる点のみである。

【７３０２】

また、変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１１０００ｍｓ（１１秒）の「短書き換え演出Ｅ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の「中書き換え演出Ｅ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が１３０００ｍｓ（１３秒）の「長書き換え演出Ｅ」が選択される。一方、変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１１０００ｍｓ（１１秒）の「短書き換え演出Ｅ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の「中書き換え演出Ｅ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が１３０００ｍｓ（１３秒）の「長書き換え演出Ｅ」が選択される。「短書き換え演出Ｅ」、「中書き換え演出Ｅ」、「長書き換え演出Ｅ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を再変動させ、保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで停止表示させる演出態様であり、相違するのは、再変動した第３図柄が停止するまでに要する時間が異なる点のみである。

【７３０３】

このように、変動パターン種別に応じて異なる態様の書き換え演出を設定可能に構成しているため、書き換え演出が単調になり遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【７３０４】

次に、図２３１３を参照して、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅの内容について説明をする。図２３１３は、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅに規定されている内容を模式的に示した図である。疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅは、疑似変動の開始から終了までの期間に副表示領域Ｄｓに表示される疑似保留図柄の表示シナリオを規定したテーブルである。図２３１３に示す通り、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅは、特殊演出の演出態様毎にそれぞれ疑似保留表示パターンが規定されている。具体的には、「当たり結果報知演出」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＡが設定される。上述したように、「当たり結果報知演出」は疑似変動が開始された特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に設定される結果報知演出の演出態様であり、この疑似保留表示パターンＡが設定された場合は、疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図２２８７（ｂ）参照）が、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選であることが確定したことを示す表示態様である「祝」と記載された

特殊保留図柄ｔｈ０ｄ（図２２９１（ｂ）参照）に可変する表示シナリオが実行される。
【７３０５】
「結果報知演出Ａ，Ｃ，Ｅ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＢが設定される。「結果報知演出Ａ，Ｃ，Ｅ」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで第３図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンＢが設定された場合は、疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図２２８７（ｂ）参照）が、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である「大チャンス」と記載された特殊保留図柄ｔｈ０ｂ（図２２９１（ｂ）参照）に可変する表示シナリオが実行される。「結果報知演出Ｂ，Ｄ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＣが設定される。「結果報知演出Ｂ，Ｄ」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせで第３図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンＣが設定された場合は、疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図２２８７（ｂ）参照）が、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が高いことを示す表示態様である「チャンス」と記載された特殊保留図柄（図示しない）に可変する表示シナリオが実行される。
【７３０６】
「結果報知演出Ｆ，Ｇ，Ｈ，Ｉ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＤが設定される。「結果報知演出Ｆ，Ｇ，Ｈ，Ｉ」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターンＤが設定された場合は、疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図２２８７（ｂ）参照）が、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が２０００ｍｓになると分岐地点Ｐｔ１にて消火し、爆弾保留が不発となる表示シナリオが実行される（図２２８８（ｂ）参照）。「短書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」、「中書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」および「長書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＥが設定される。「短書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」、「中書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」および「長書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで第３図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンＥが設定された場合は、分岐地点Ｐｔ１で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図２２８７（ｂ）参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である「大チャンス」と記載された特殊保留図柄ｔｈ０ｂ（図２２９１（ｂ）参照）に可変する表示シナリオが実行される。
【７３０７】
「短書き換え演出Ｂ，Ｄ」、「中書き換え演出Ｂ，Ｄ」および「長書き換え演出Ｂ，Ｄ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＦが設定される。「短書き換え演出Ｂ，Ｄ」、「中書き換え演出Ｂ，Ｄ」および「長書き換え演出Ｂ，Ｄ」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせで第３図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンＦが設定された場合は、分岐地点Ｐｔ１で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図２２８７（ｂ）参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当

選である可能性が高いことを示す表示態様である「チャンス」と記載された特殊保留図柄ｔｈ０ｂ（図２２９１（ｂ）参照）に可変する表示シナリオが実行される。「短書き換え演出Ｆ，Ｇ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＧが設定される。「短書き換え演出Ｆ，Ｇ」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターンＧが設定された場合は、分岐地点Ｐｔ１で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図２２８７（ｂ）参照）が再着火せず、爆弾保留が不発のままとなる表示シナリオが実行される。

【７３０８】

「中書き換え演出Ｆ，Ｇ」および「長書き換え演出Ｆ，Ｇ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＨが設定される。「中書き換え演出Ｆ，Ｇ」および「長書き換え演出Ｆ，Ｇ」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターンＨが設定された場合は、分岐地点Ｐｔ１で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図２２８７（ｂ）参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が１０００ｍｓになると爆弾保留に到達する前に火Ｈｉ１が消火され、爆弾保留が不発のままとなる表示シナリオが実行される。

【７３０９】

なお、上述したように、本第５９制御例では、特別図柄の変動パターン（変動時間）によって設定される結果報知演出の演出時間が異なり、それに合わせて疑似変動の変動時間も可変する構成である。大当たり当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短でも１２秒であるのに対し、外れ当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短３秒であり、変動時間が短い方が大当たり当選の期待度が低くなる。そして、特別図柄の変動時間が長い方が演出時間の長い結果報知演出が設定され易いため、大当たり当選する期待度が高い場合には、外れ当選である場合に比べて火Ｈｉ１が分岐地点Ｐｔ１に到達するまでに多くの時間を要することになる。つまり、大当たり当選する期待度が高い場合には導火線ｄｕを火Ｈｉ１が爆弾保留に向かって進む進行速度が遅く、外れ当選である場合には導火線ｄｕを火Ｈｉ１が爆弾保留に向かって進む進行速度が速くなる。従って、火Ｈｉ１が爆弾保留に向かって進む進行速度が遅い場合には、分岐地点Ｐｔ１において火Ｈｉ１が消火される（爆弾保留に到達しない）可能性が高いが、分岐地点Ｐｔ１において消火されなかった場合には、大当たり当選であることが確定する。

【７３１０】

このように、火Ｈｉ１の進行速度によっても遊技者は当否判定結果を予測することが可能な構成であり、火Ｈｉ１の進行速度が保留演出の開始から所定時間（５秒）経過したところで可変する構成であるため、保留演出が開始された時点では疑似保留図柄（爆弾保留）の表示態様に興味を持たせ、保留演出の中盤では火Ｈｉ１の進行速度に興味を持たせ、保留演出の終了直前には火Ｈｉ１が分岐地点Ｐｔ１を越えて爆弾保留に到達できるか否かに興味を持たせることにより、遊技者の保留演出に対する興味を保留演出終了まで持続させることができる。

【７３１１】

なお、本第５９制御例では、疑似保留図柄として爆弾を模した図柄を使用する構成としたが、これに限るものではない。例えば、副表示領域Ｄｓにおいてキャラクタを使って保留図柄の表示態様を可変させるチャレンジ演出を実行し、成功すれば保留図柄の表示態様が可変させる構成としても良い。なお、本第５９制御例では、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に基づいて火Ｈｉ１が導火線ｄｕを進行する構成としたが、これに限るものではなく、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈとは別に保留演出専用のタイマを設けて、そのタイマ値に基づいて保留演出を進行させる構成としても良い。なお、本第５９制御例では、特殊演出の演出態様に基づいて疑似保留表示パターンが設定され、対応する表示シナリオに沿って導火線ｄｕを火Ｈｉ１が進行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、当否判定結果と演出カウンタの値に基づいて、導火線ｄｕを進行する火Ｈｉ１の進行速度と、疑似保留図柄の表示態様を可変させるか否かと、疑似保留図柄の表示

態様が可変した場合に表示される保留図柄の表示態様とをそれぞれ設定可能に構成しても良い。このように構成することで、同一種別の特殊演出の演出態様に対して、実行される保留演出の表示パターンが多様になるため、演出が単調になり遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【７３１２】

なお、本第５９制御例では、保留演出開始時に表示される導火線ｄｕの長さを、いずれの疑似保留表示パターンが設定された場合であっても同一の長さとしたが、これに限るものではなく、疑似保留表示パターンや当否判定結果によって長さを可変させる構成としても良い。このように構成することで、保留演出開始時の導火線ｄｕの長さから遊技者に当否判定結果を予測させることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【７３１３】

なお、本第５９制御例では、爆弾保留が爆発することによって遊技者にとってチャンスであることを報知する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動の終了まで爆弾保留が爆発しない方が遊技者にとってチャンスである構成としても良い。具体的には、疑似変動の終了前に爆弾保留が爆発すると、その時点で外れであることを示す表示態様で第３図柄が停止表示され、疑似変動の変動期間経過までに爆弾保留が爆発しなければ大当たり当選であることを示す表示態様で第３図柄が停止表示される演出としても良い。

【７３１４】

次に、図２３０５（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図２３０５（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａ、変動開始フラグ２２３ｄｂ、停止種別選択フラグ２２３ｄｃ、入賞情報格納エリア２２３ｄｄ、第１演出カウンタ２２３ｄｅ、第２演出カウンタ２２３ｄｆ、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇ、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈ、発射停止中フラグ２２３ｄｊ、入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋ、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍ、変動開始待機フラグ２２３ｄｎ、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐ、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑ、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒ、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓ、その他メモリエリア２２３ｄｚが少なくとも設けられている。

【７３１５】

特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａは、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。即ち、第１特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａにて、その第１特別図柄の保留球数を管理するようになっている。具体的には、主制御装置１１０では、第１入賞口６４への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合または主制御装置１１０において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。

【７３１６】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値を取得して、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納する（図２３４０のＳ２２０７Ｄ参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａ

の値を更新するので、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃと同期させながら、その値を更新することができる。

【７３１７】

特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値は、第３図柄表示装置８１における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納すると共に、格納後の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値分の保留球数図柄を第３図柄表示装置８１の保留球数表示エリアＤｓ２に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａは、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｃの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【７３１８】

変動開始フラグ２２３ｄｂは、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図２３４１のＳ２４２４Ｄ参照）、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図２３５１のＳ３００２Ｄ参照）。変動開始フラグ２２３ｄｂがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２３３３参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２Ｄ）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される表示用変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【７３１９】

停止種別選択フラグ２２３ｄｃは、主制御装置１１０から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図２３４０のＳ２２０４Ｄ参照）、第３図柄表示装置８１における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図２３５１のＳ３００７Ｄ参照）。停止種別選択フラグ２２３ｄｃがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別がそのまま設定される。

【７３２０】

入賞情報格納エリア２２３ｄｄは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１エリア～第４エリア）とを特別図柄に対して有しており、これらの各エリアには、主制御装置１１０から出力された入賞コマンドに含まれる入賞情報が第１エリアから順に格納される。この入賞情報格納エリア２２３ｄｄに格納される情報により、保留球の抽選結果が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。

【７３２１】

本第５９制御例では、第１特別図柄の保留球を最大で４個、保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア２２３ｄｄには、第１特別図柄用の４つの保留エリアが形成される。そして、新たな特別図柄抽選を実行する場合には、第１特別図柄の保留エリアのうち、最古に記憶された入賞情報（第１エリアに記憶された入賞情報）が実行エリアへと移行するように構成されている。そして、第２エリア～第４エリアに格納されている各入賞情報が１つ若い番号の保留エリアへとシフトするように構成されている。

【７３２２】

第１演出カウンタ２２３ｄｅおよび第２演出カウンタ２２３ｄｆは、表示用変動パターンの選択や、各種演出の選択に使用されるカウンタであって、「０～１９８」の範囲で繰り返し更新される。なお、メイン処理が実行される毎に１ずつ加算されて更新される。なお、この第１演出カウンタ２２３ｄｅおよび第２演出カウンタ２２３ｄｆは、それぞれ更新規則が異なるように規定されている。何れのカウンタも、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図２３３３参照）が実行される毎にカウンタの更新処理が実行されるように構成している。そして、メイン処理の実行間隔内において表示用変動パターンの選択や、各種演出の選択処理を複数種類実行する場合には、第１演出カウンタ２２３ｄｅまたは第２演出カウンタ２２３ｄｆが有するカウンタの値を取得して処理を実行するように構成している。これにより、同一タイミング（メイン処理の同一周期内）において第１演出カウンタ２２３ｄｅまたは第２演出カウンタ２２３ｄｆの値を用いる処理が複数回実行された場合であっても、第１演出カウンタ２２３ｄｅまたは第２演出カウンタ２２３ｄｆの同一値を用いて各種演出を選択することを抑制することができる。

【７３２３】

疑似変動実行フラグ２２３ｄｇは、疑似変動が実行中であることを示すためのフラグであり、疑似変動が開始される場合にオンに設定され（図２３３６のＳ２８０２Ｄ参照）、疑似変動が終了する場合にオフに設定される（図２３３５のＳ２２３８Ｄ参照）。この疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンである場合に主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信した場合には（図２３４１のＳ２４２３Ｄ：Ｙｅｓ）、変動開始フラグ２２３ｄｂがオンに設定されない。従って、第１図柄表示装置３７では特別図柄の変動表示が開始されても、第３図柄表示装置８１では、その特別図柄に対応する第３図柄変動の開始を待機させ、疑似変動が継続して実行される。そして、疑似変動が終了すると、変動開始フラグ２２３ｄｂがオンに設定され、対応する第３図柄変動が開始される（図２３３５のＳ２２４２Ｄ参照）。このように構成することで、疑似変動の途中で新たに特別図柄の変動が開始された場合であっても、疑似変動を中断させずに継続することができる。

【７３２４】

疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈは、疑似変動の変動時間を計測するためのカウンタであり、疑似変動が開始される場合に、疑似変動時間の長さに対応する値が設定され、時間の経過に伴って、値が減算されるように構成している。そして、カウンタの値が０になると疑似変動を終了する。これにより、主制御装置１１０からの疑似変動に関連するコマンドを要することなく、音声ランプ制御装置１１３において疑似変動を完結させることができる。なお、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０になる前に新たな特別図柄の変動が開始される場合には、その特別図柄の変動パターンに対応する更新値（疑似変動更新時間）が設定される（図２３４３のＳ２５３９Ｄ、図２３４９のＳ２８８８Ｄ参照）。

【７３２５】

発射停止中フラグ２２３ｄｊは、遊技者が遊技球を発射していない状態であることを音声ランプ制御装置１１３において判定するためのフラグであり、後述する演出態様設定処理（図２３４２参照）において表示用変動パターンを設定する際に、どの変動パターン選択テーブルを参照するかを決定する際に用いられる（図２３４２のＳ２４５３Ｄ参照）。主制御装置１１０から発射停止コマンドを受信した場合にオンに設定され（図２３４７のＳ２６７２Ｄ参照）、発射開始コマンドを受信した場合にオフに設定される（図２３４７のＳ２６７３Ｄ参照）。

【７３２６】

入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋは、主制御装置１１０から入賞コマンドを受信した回数を計測するカウンタであり、主制御装置１１０から入賞コマンドを受信した場合にカウンタ値が１加算され（図２３４６のＳ２５７３Ｄ参照）、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍの値が６００００になった場合にカウンタ値が０に設定される（図２３３９のＳ２３３８Ｄ）。

【７３２７】

入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍは、遊技者が遊技球を発射している時間を計測するため

のタイマであり、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオフである場合（即ち、遊技者が遊技球を発射している場合）に１ｍｓ毎にタイマの値が１加算される。そして、タイマ値が６００００になった場合（即ち、遊技者が遊技球を発射した時間が６０秒）に入賞頻度の判定が実行され、タイマ値が０に設定される（図２３３９のＳ２３３８Ｄ参照）。

【７３２８】

変動開始待機フラグ２２３ｄｎは、疑似変動が実行されている場合に、第１図柄表示装置３７において新たな特別図柄変動が開始されても、その特別図柄変動に対応する第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動開始を疑似変動終了まで待機させていることを示すためのフラグであり、疑似変動終了後にその新たな特別図柄の変動に対応する通常演出（第３図柄の変動表示および当否判定結果を示唆する演出）が実行される場合にオンに設定され（図２３４３のＳ２５４２Ｄ参照）、疑似変動終了時にオフに設定される（図２３３５のＳ２２４１Ｄ参照）。このように構成することで、主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信したタイミングから間を開けて第３図柄の変動表示を開始することができる。

【７３２９】

疑似変動開始タイマ２２３ｄｐは、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された特別図柄の変動途中で疑似変動を開始させるためのカウンタであり、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合に、疑似変動開始までの長さに対応するカウンタ値が設定され（図２３４２のＳ２４５６Ｄ参照）、特別図柄の変動開始から１ｍｓ毎にカウンタ値が１減算され（図２３３５のＳ２２３３Ｄ参照）、カウンタ値が０になった場合に第３図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。

【７３３０】

疑似保留表示フラグ２２３ｄｑは、副表示領域Ｄｓに疑似保留図柄が表示されていることを示すためのフラグであり、疑似変動が開始される場合にオンに設定され（図２３３７のＳ２２７８Ｄ参照）、疑似変動の終了時にオフに設定される（図２３３８のＳ２１８１Ｄ参照）。疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンに設定されている期間は、主制御装置１１０から停止コマンドを受信しても実行エリアＤｓ１に表示されている保留図柄を消去せず、保留球数表示エリアＤｓ２に保留球数に対応する保留図柄が表示されない。

【７３３１】

疑似変動待機フラグ２２３ｄｒは、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された特別図柄の変動表示において、疑似変動が待機していることを示すためのフラグであり、この疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンに設定されている場合に、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウント（減算）が実行される（図２３３５のＳ２２３２Ｄ：Ｙｅｓ）。疑似変動待機フラグ２２３ｄｒは、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合にオンに設定され（図２３４２のＳ２４５７Ｄ参照）、疑似変動が開始される場合にオフに設定される（図２３３６のＳ２８０３Ｄ参照）。これにより、疑似変動なしの表示用変動パターンが設定された場合には、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値を減算する処理が実行されないので、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。

【７３３２】

入賞頻度低フラグ２２３ｄｓは、第１入球口６４への遊技球の入賞頻度が低い状態であることを示すためのフラグであり、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍのタイマ値が６０００になった場合（即ち、遊技者が遊技球を６０秒間発射した場合）に、入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋのカウンタ値が４未満であれば入賞頻度が低いと判定され、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定され（図２３３９のＳ２３３６Ｄ参照）、入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋの値が５以上であれば入賞頻度が高いと判定され、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオフに設定される（図２３３９のＳ２３４０Ｄ参照）。

【７３３３】

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

【７３３４】
＜第５９制御例における表示制御装置１１４の電気的構成について＞
次に、図２３１４を参照して、本第５９制御例における表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図２３１４は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。入力ポート２３８の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続され、入力ポート２３８の出力側には、ＭＰＵ２３１、ワークＲＡＭ２３３、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７がバスライン２４０を介して接続されている。画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５および通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されると共に、バスライン２４１を介して出力ポート２３９が接続されている。また、出力ポート２３９の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。なお、パチンコ機１０は、特別図柄の大当たりとなる抽選確率や、１回の特別図柄の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。
【７３３５】
以下では、先にＭＰＵ２３１、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６について説明し、次いで、ワークＲＡＭ２３３について説明する。まず、ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置１１３から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。ＭＰＵ２３１は、命令ポインタ２３１ｄａを内蔵しており、命令ポインタ２３１ｄａで示されるアドレスに格納された命令コードを読み出してフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。ＭＰＵ２３１には、電源投入（停電からの復電を含む。以下、同じ。）直後に、電源装置１１５からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタ２３１ｄａは、ＭＰＵ２３１のハードウェアによって自動的に「０００００Ｈ」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、命令ポインタ２３１ｄａは、その値が１ずつ加算される。また、ＭＰＵ２３１が命令ポインタの設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示されたポインタの値が命令ポインタ２３１ｄａにセットされる。なお、詳細については後述するが、本第５９制御例において、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。
【７３３６】
詳細については後述するが、キャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａによって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラムを十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを記憶させておけば、制御プログラムを記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。一方で、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、２ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の１ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、ＭＰＵ２

３１が直接キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。

【７３３７】

そこで、本第５９制御例では、ＭＰＵ２３１のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクタＲＯＭ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａに記憶されている制御プログラムを、各種データの一時記憶用に設けたワークＲＡＭ２３３に転送して格納する。そして、ＭＰＵ２３１はワークＲＡＭ２３３に格納された制御プログラムに従って、各種処理を実行する。ワークＲＡＭ２３３は、後述するようにＤＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ ＲＡＭ）によって構成され、高速でデータの読み書きが行われるので、ＭＰＵ２３１は遅滞なく制御プログラムを構成する命令の読み出しを行うことができる。よって、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【７３３８】

キャラクタＲＯＭ２３４は、ＭＰＵ２３１において実行される制御プログラムや、第３図柄表示装置８１に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、ＭＰＵ２３１とバスライン２４０を介して接続されている。ＭＰＵ２３１は、バスライン２４０を介してシステムリセット解除後にキャラクタＲＯＭ２３４に直接アクセスし、そのキャラクタＲＯＭ２３４の後述する第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１に記憶された制御プログラムを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ｄａへ転送する。また、バスライン２４０には画像コントローラ２３７も接続されており、画像コントローラ２３７はキャラクタＲＯＭ２３４の後述するキャラクタ記憶エリア２３４ｄａ２に格納された画像データを、画像コントローラ２３７に接続されている常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する。このキャラクタＲＯＭ２３４は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａ、ＲＯＭコントローラ２３４ｂ、バッファＲＡＭ２３４ｄｃ、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄｄをモジュール化して構成されている。

【７３３９】

ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるメインの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムの大部分や第３図柄表示装置８１を駆動させるための固定値データを記憶する第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１と、第３図柄表示装置８１に表示させる画像（キャラクタ）のデータを格納するキャラクタ記憶エリア２３４ｄａ２とを少なくとも有する。ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、小さな面積で大きな記憶容量が得られる特徴を有しており、キャラクタＲＯＭ２３４を容易に大容量化することができる。これにより、本パチンコ機において、例えば２ギガバイトの容量を持つＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａを用いることにより、第３図柄表示装置８１に表示させる画像として、多くの画像をキャラクタ記憶エリア２３４ｄａ２に記憶させることができる。よって、遊技者の興趣をより高めるために、第３図柄表示装置８１に表示される画像を多様化、複雑化することができる。

【７３４０】

また、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａは、多くの画像データをキャラクタ記憶エリア２３４ｄａ２に記憶させた状態で、更に、制御プログラムや固定値データも第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１に記憶させることができる。このように、制御プログラムや固定値データを、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させることなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させることができるので、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【７３４１】

ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、キャラクタＲＯＭ２３４の動作を制御するためのコントローラであり、例えば、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７から伝達されたアドレスに基づいて、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａから該当するデータを読み出し、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１または画像コントローラ２３７へ出力する。

【７３４２】

ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａは、その性質上、データの書き込み時にエラービット（誤ったデータが書き込まれたビット）が比較的多く発生したり、データを書き込むことができない不良データブロックが発生したりする。そこで、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａから読み出したデータに対して公知の誤り訂正を施し、また、不良データブロックを避けてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａへのデータの読み書きが行われるように公知のデータアドレスの変換を実行する。このＲＯＭコントローラ２３４ｂにより、エラービットを含むＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａから読み出されたデータに対して誤り訂正が行われるので、キャラクタＲＯＭ２３４としてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａを用いたとしても、誤ったデータに基づいてＭＰＵ２３１が処理を行ったり、画像コントローラ２３７が各種画像を生成したりすることを抑制することができる。また、ＲＯＭコントローラ２３４ｂによってＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７は、個々のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａを用いても、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。

【７３４３】

バッファＲＡＭ２３４ｄｃは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａから読み出したデータを一時的に記憶するバッファとして用いられるメモリである。ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７からバスライン２４０を介してキャラクタＲＯＭ２３４に割り振られたアドレスが指定されると、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、その指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分（例えば、２キロバイト）のデータがバッファＲＡＭ２３４ｄｃにセットされているか否かを判断する。そして、セットされていなければ、その指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分（例えば、２キロバイト）のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａ（またはＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄｄ）より読み出してバッファＲＡＭ２３４ｄｃに一旦セットする。そして、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、公知の誤り訂正処理を施した上で、指定されたアドレスに対応するデータを、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７に出力する。このバッファＲＡＭ２３４ｄｃは、２バンクで構成されており、１バンク当たりＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａの１ページ分のデータがセットできるようになっている。これにより、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、例えば、一方のバンクにデータをセットした状態のまま他方のバンクを使用して、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａのデータを外部に出力したり、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７より指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａから一方のバンクに転送してセットする処理と、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７によって指定されたアドレスに対応するデータを他方のバンクから読み出してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７に対して出力する処理とを、並列して処理したりすることができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４の読み出しにおける応答性を向上させることができる。

【７３４４】

ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄｄは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａを補完することを目的にそのＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａよりも極めて小容量（例えば、２

キロバイト）に構成されている。このＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄｄには、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶される制御プログラムのうち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａの第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１に記憶されていないプログラム、具体的には、ＭＰＵ２３１においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納する第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１が少なくとも設けられている。

【７３４５】

ブートプログラムは、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置１１４において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１は、このブートプログラムのうち、バッファＲＡＭ２３４ｄｃの１バンク分（即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａの１ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、１ページの容量が２キロバイトであれば、１０２４ワード（１ワード＝２バイト）分の命令）を格納する。なお、第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファＲＡＭ２３４ｄｃの１バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置１１４の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。

【７３４６】

ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタ２３１ｄａの値を「０００００Ｈ」に設定すると共に、バスライン２４０に対して命令ポインタ２３１ｄａにて示されるアドレス「０００００Ｈ」を指定するように構成されている。一方、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０にアドレス「０００００Ｈ」が指定されたことを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｄｃの一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。

【７３４７】

ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、命令ポインタ２３１ｄａを１だけ加算し、命令ポインタ２３１ｄａにて示されるアドレスをバスライン２４０に対して指定する。そして、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０によって指定されたアドレスがＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄｄに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄｄからバッファＲＡＭ２３４ｄｃにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファＲＡＭ２３４ｄｃより読み出して、ＭＰＵ２３１に対して出力する。

【７３４８】

ここで、本第５９制御例において、制御プログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄｄに格納するのは、次の理由による。即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａは、上述したように、最初の１ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というＮＡＮＤ型フラッシュメモリ特有の問題がある。このようなＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａに対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が最初に実行すべき命令コードをフェッチするためにＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「０００００Ｈ」が指定された場合、キャラクタＲＯＭ２３４はアドレス「０００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｄｃにセットしなければならい。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｄｃへのセットに多大な時間を要することになるので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「０００

０Ｈ」を指定してからアドレス「０００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

【７３４９】

これに対し、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄｄに格納することによって、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｄｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができ、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【７３５０】

さて、ブートプログラムは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａの第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１に記憶されている制御プログラム、即ち、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１に記憶されているブートプログラムを除く制御プログラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブル）を、所定量（例えば、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａの１ページ分の容量）ずつワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ｄａやデータテーブル格納エリア２３３ｄｂへ転送するようにプログラミングされている。そして、ＭＰＵ２３１は、まず、システムリセット解除後に第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１から読み出したブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１に記憶されている制御プログラムを、第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１のブートプログラムがセットされているバッファＲＡＭ２３４ｄｃのバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリア２３３ｄａに転送し、格納する。

【７３５１】

ここで、第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１に記憶されているブートプログラムは、上述したように、バッファＲＡＭ２３４ｄｃの１バンク分に相当する容量で構成されているので、内部バスのアドレスが「００００Ｈ」に指定されたことを受けて第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１のブートプログラムがバッファＲＡＭ２３４ｄｃにセットされる場合、そのブートプログラムはバッファＲＡＭ２３４ｄｃの一方のバンクにのみセットされる。よって、第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１のブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１に記憶されている制御プログラムをプログラム格納エリア２３３ｄａに転送する場合は、バッファＲＡＭ２３４ｄｃの一方のバンクにセットされた第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１のブートプログラムを残したまま、他方のバンクを使用してその転送処理を実行することができる。従って、その転送処理後に、第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１のブートプログラムを再度バッファＲＡＭ２３４ｄｃにセットし直すといった処理が不要であるので、ブート処理に係る時間を短くすることができる。

【７３５２】

第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１に記憶されているブートプログラムは、第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ｄａに転送すると、命令ポインタ２３１ｄａをプログラム格納エリア２３３ｄａ内の第１の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより

、システムリセット解除後、ＭＰＵ２３１によって第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリア２３３ｄａに転送されると、命令ポインタ２３１ｄａがプログラム格納エリア２３３ｄａの第１の所定番地に設定される。よって、第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１に記憶されている制御プログラムのうち所定量のプログラムがプログラム格納エリア２３３ｄａに格納されると、ＭＰＵ２３１は、そのプログラム格納エリア２３３ｄａに格納された制御プログラムを読み出して、各種処理を実行することができる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ｄａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行することになる。後述するように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａに記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【７３５３】

ここで、第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１に記憶されている制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれている。一方、第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１に記憶されているブートプログラムは、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ｄａに所定量だけ第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１から転送される制御プログラムの中に、その残りのブートプログラムが含まれるようにプログラミングされていると共に、プログラム格納エリア２３３ｄａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを第１の所定番地として命令ポインタ２３１ｄａを設定するようにプログラミングされている。これにより、ＭＰＵ２３１は、第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１に記憶されているブートプログラムによって、第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ｄａに転送した後、その転送した制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムを実行する。この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア２３３ｄａに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブル）を全て第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１から所定量ずつプログラム格納エリア２３３ｄａまたはデータテーブル格納エリア２３３ｄｂに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ２３１ｄａをプログラム格納エリア２３３ｄａ内の第２の所定番地に設定する。具体的には、この第２の所定番地として、プログラム格納エリア２３３ｄａに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図２３５３のＳ６００１Ｄ参照）の終了後に実行される初期設定処理（図２３５３のＳ６００２Ｄ参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

【７３５４】

ＭＰＵ２３１は、この残りのブートプログラムを実行することによって、第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１に記憶されている制御プログラムや固定値データが全てプログラム格納エリア２３３ｄａまたはデータテーブル格納エリア２３３ｄｂに転送される。そして、ブートプログラムがＭＰＵ２３１により最後まで実行されると、命令ポインタ２３１ｄａが第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａを参照することなく、プログラム格納エリア２３３ｄａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ｄａに転送することで、ＭＰＵ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実

行することができる。
【７３５５】
　また、上述したように、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａの第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ｄａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。
【７３５６】
　画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図２３２０参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｄｂおよび第２フレームバッファ２３６ｄｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本制御例では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称す）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図２３５４（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる処理を実行する。このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。画像コントローラ２３７は、また、ＭＰＵ２３１からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する処理も実行する。なお、画像の描画は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５および通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要となる画像データは、その描画が行われる前に、ＭＰＵ２３１からの指示に基づき、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される。
【７３５７】
　ここで、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭ）と比して遅い。これに対し、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡ

Ｍ２３５に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０または表示制御装置１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａで構成しても、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【７３５８】

また、表示制御装置１１４は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して描画に必要な画像データを転送するように、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【７３５９】

また、通常用ビデオＲＡＭ２３６にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオＲＡＭ２３５を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。

【７３６０】

画像コントローラ２３７は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａの１ブロック分の容量である１３２キロバイトのＳＲＡＭによって構成されたバッファＲＡＭ２３７ａを有している。

【７３６１】

ＭＰＵ２３１が、転送指示や描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ２３７に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオＲＡＭ２３５および通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するかを示す情報）および転送先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。画像コントローラ２３７は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタＲＯＭ２３４の所定アドレスから１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時に、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐ＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像デー

タの転送により常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオＲＡＭ２３５，２３６が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第３図柄表示装置８１への表示が間に合わないことを防止することができる。

【７３６２】

また、バッファＲＡＭ２３４ｄｃから常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データへの転送は、画像コントローラ２３７によって行われるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５および通常用ビデオＲＡＭ２３６が画像の描画処理や第３図柄表示装置８１への表示処理に未使用である期間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。

【７３６３】

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

【７３６４】

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

【７３６５】

ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ｄａへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図２３５２のＳ６００３Ｄ，Ｓ６００４Ｄ参照）。

【７３６６】

ここで、図２３１５を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図２３１５は、表示制御装置１１４が電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。表示制御装置１１４は、電源投入直後に、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア２３５ｄａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｄｂへ転送すると、続いて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ｄａに格納された画像データを用いて、図２３１５（ａ）に示す電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させる。このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置１１０からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図２３１５（ｂ）に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時変動画像と、図２３１５（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は図２３１５（ｂ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ

、「特別図柄の外れ」である場合は図２３１５（ｃ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。

【７３６７】

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

【７３６８】

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

【７３６９】

また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第１入球口６４に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｄｂに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、図２３１５（ｂ）および（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【７３７０】

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

【７３７１】

図２３１４に戻って、説明を続ける。背面画像エリア２３５ｄｃは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図２３１６を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｄｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図２３１６は、４種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｄｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図２３１６（ａ）は、「街中ステージ」に対応する背面Ａに対して、図２３１６（ｂ）は、「森ステージ」、「川ステージ」および「空ステージ」に対応する背面Ｂ～Ｄに対してそれぞれ示したものである。各背面Ａ～Ｄに対応する背面画像は、図２３１６に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像の描画をおこなう。

【７３７２】
各背面Ａ～Ｄに用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称す。）は、いずれも位置ａおよび位置ｃのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置ｃから位置ｄの間の画像および位置ａから位置ａ’の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置ｃから位置ｄの間にある画像が表示領域として第３図柄表示装置８１に表示された後に、位置ａから位置ａ’の間にある画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示させると、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。背面種別選択テーブル（図示せず）に基づいて背面種別の変更が決定され、ステージが「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」または「空ステージ」に変更されると、ＭＰＵ２３１は、対応する背面画像のまず位置ａから位置ａ’の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像コントローラ２３７を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御し、更に、表示領域が位置ｃから位置ｄの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置ａから位置ａ’の画像として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。よって、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【７３７３】
一方、背面Ｅにおける背面画像は、時間の経過とともに、（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→・・・の順で、第３図柄表示装置８１に表示される。具体的には、背面Ｅは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第３図柄表示装置８１に表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。ステージが「島ステージ」に変更されると、背面Ｅの初期背面画像として、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、朝やけ示す背面画像に戻る繰り返し背面画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【７３７４】
次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｄｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Ａは、図２３１７（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｄｃに格納される。通常、初期ステージである「街中ステージ」を表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される「街中ステージ」に対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｄｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができる。よって、表示制御装置１１４にかかる処理負荷を軽減することができる。一方、「森ステージ」に対応する背面Ｂ、「川ステージ」に対応する背面Ｃおよび「空ステージ」に対応する背面Ｄは、図２３１７（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけが常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｄｃに格納される。また、島ステージに対応する背面Ｅに対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｄｃに格納され、常駐される。

【７３７５】
ここで、即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにす

ると常駐用ビデオＲＡＭ２３５として非常に大きな容量のＲＡＭを用いなければならず、コストの増大につながるおそれがある。

【７３７６】

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

【７３７７】

また、背面Ｂ～Ｄは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｄｃに常駐された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置ｂ’から位置ｄの画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ＲＡＭ２３６へ転送完了できるように、その位置ａから位置ｂの範囲が設定されている。これにより、位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせる間に位置ｂ’から位置ｄの画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｄｃに格納された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置ｂ’から位置ｄの範囲をスクロールさせて第３図柄表示装置８１に表示させることができる。同様に、背面Ｅは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｄｃに常駐された画像データを用いて画像を表示させている間に、残りの画像の画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ＲＡＭ２３６へ転送が完了できるように、画像データの範囲が設定されている。これにより、画像を表示させている間に残りの画像に対応する画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｄｃに常駐された画像データを用いて画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、残りの画像を時間経過とともに、順次、第３図柄表示装置８１に表示させることができる。なお、背面Ｂ～Ｅにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ｄａ（図２３１４参照）に設けられた背面画像専用のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。また、背面Ｂ～Ｄにおいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｄｃに格納される画像データと、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データとでは、位置ｂ’から位置ｂの間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、ＭＰＵ２３１による画像コントローラ２３７の制御により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｄｃに格納された画像データを用いて位置ｂまでの画像を第３図柄表示装置８１に表示させ、次いで、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて位置ｂ’からの画像を第３図柄表示装置８１に表示させることで、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【７３７８】

更に、ＭＰＵ２３１は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面

画像エリア２３５ｄｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。これにより、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【７３７９】

図２３１４に戻って、説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄｄには、第３図柄である「０」から「９」の数字を付した上述の１０種類の主図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、第１入球口６４への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにもかかわらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【７３８０】

また、第３図柄エリア２３５ｄｄには、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな，風呂敷，ヘルメットといったキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データは、一の変動演出が停止してから所定時間（例えば、１５秒）経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第３図柄表示装置８１に表示されると、そのデモ演出において、第３図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第３図柄表示装置８１の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機１０がデモ状態にあることを容易に認識することができる。

【７３８１】

また、本第５９制御例では、設定される背景モード（背面画像）に応じて表示態様が異なる第３図柄が表示されるように構成している。よって、第３図柄エリア２３５ｄｄには、背景モードが切り替わる毎に、切り替わり後の背景モードに対応する第３図柄の表示画像データが格納される。これにより、第３図柄エリア２３５ｄｄに全ての背景モードに対応する全ての第３図柄に対する画像データを格納する必要が無くなるため、記憶容量の削減を図ることができる。

【７３８２】

なお、本第５９制御例では、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作することにより背景モードを切替可能に構成しているため、短期間の間に複数回の背景モード移行が実行される場合がある。そこで、本制御例では、背景モードを切り替えた後の所定期間（例えば、１０秒間）は、切替前の背景モードに対応する画像データを第３図柄エリア２３５ｄｄから消去しないように構成している。これにより、頻繁に背景モードを切り替える事象が発生したとしても、第３図柄エリア２３５ｄｄへと画像データを格納する処理が煩雑に実行されることを抑制することができる。また、第３図柄記憶エリア２３５ｄｄに対して、予め、複数の背景モード毎に対応させた複数の第３図柄の画像データを格納するように構成しても良い。

【７３８３】

キャラクタ図柄エリア２３５ｄｅは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、「少年」や「老人」、「少女」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア２３５ｄｅに常駐されることにより、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３より

受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のキャラクタ図柄エリア２３５ｄｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。

【７３８４】

エラーメッセージ画像エリア２３５ｄｆは、パチンコ機１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、例えば、遊技盤１３の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置１１３によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置１１３は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置１１４に通知する。また、音声ランプ制御装置１１３により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置１１３は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置１１４へ通知する。表示制御装置１１４では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機１０では、エラーメッセージ画像エリア２３５ｄｆに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置１１４は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエラーメッセージ画像エリア２３５ｄｆに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。

【７３８５】

通常用ビデオＲＡＭ２３６は、データが随時上書きされ更新されるように用いられるもので、画像格納エリア２３６ｄａ、第１フレームバッファ２３６ｄｂ、第２フレームバッファ２３６ｄｃが少なくとも設けられている。画像格納エリア２３６ｄａは、第３図柄表示装置８１に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア２３６ｄａは、複数のサブエリアに分割されており、サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。

【７３８６】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ｄａに設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示をする。これにより画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１により指示された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、バッファＲＡＭ２３７ａを介して、画像格納エリア２３６ｄａの指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。なお、画像データの転送指示は、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、ＭＰＵ２３１は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ２３７に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。

【７３８７】

第１フレームバッファ２３６ｄｂおよび第２フレームバッファ２３６ｄｃは、第３図柄表示装置８１に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に従って描画した１フレーム分の画像を、第１フレームバッファ２３６ｄｂおよび第２フレームバッファ２３６ｄｃのいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに１フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対してその画像情報を送信することによって、第３図柄表示装置８１に、その１フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。このように、フレームバッファとして、第１フレームバッファ２３６ｄｂおよび第２フレームバッファ２３６ｄｃの２つを設けることによって、画像コントローラ２３７は、一方のフレームバッファに描画した１フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像を読み出して、第３図柄表示装置８１にその読み出した１フレーム分の画像を表示させることができる。そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第３図柄表示装置８１に画像を表示させるために１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１によって、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｄｂおよび第２フレームバッファ２３６ｄｃのいずれかが交互に入れ替えて指定される。即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｄｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｄｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｄｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｄｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｄｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｄｃに新たな画像が展開される。

【７３８８】

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

【７３８９】

ワークＲＡＭ２３３は、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶された制御プログラムや固定値データを格納したり、ＭＰＵ２３１による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリであり、ＤＲＡＭによって構成される。このワークＲＡＭ２３３は、プログラム格納エリア２３３ｄａ、データテーブル格納エリア２３３ｄｂ、簡易画像表示フラグ２３３ｄｃ、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄ、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅ、ポインタ２３３ｄｆ、描画リストエリア２３３ｄｇ、計時カウンタ２３３ｄｈ、格納画像データ判別フラグ２３３ｄｉ、描画対象バッファフラグ２３３ｄｊ、表示データ待機エリア２３３ｄｋ、表示データ待機フラグ２３３ｄｍを少なくとも有している。

【７３９０】

プログラム格納エリア２３３ｄａは、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラム

を格納するためのエリアである。ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出してワークＲＡＭ２３３へ転送し、このプログラム格納エリア２３３ｄａに格納する。そして、全ての制御プログラムをプログラム格納エリア２３３ｄａに格納すると、以後、ＭＰＵ２３１はプログラム格納エリア２３３ｄａに格納された制御プログラムを用いて各種制御を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【７３９１】

データテーブル格納エリア２３３ｄｂは、主制御装置１１０からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第３図柄表示装置８１に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブルと、表示データテーブルにより表示される一の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブルとが格納される領域である。これらのデータテーブルは、通常、キャラクタＲＯＭ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａに設けられた第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１に固定値データの一種として記憶されており、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムに従って、これらのデータテーブルがキャラクタＲＯＭ２３４からワークＲＡＭ２３３へ転送され、このデータテーブル格納エリア２３３ｄｂに格納される。そして、全てのデータテーブルがデータテーブル格納エリア２３３ｄｂに格納されると、以後、ＭＰＵ２３１は、データテーブル格納エリア２３３ｄｂに格納されたデータテーブルを用いて第３図柄表示装置８１の表示を制御する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、各種データテーブルを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【７３９２】

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

【７３９３】

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

【７３９４】

オープニング演出は、これからパチンコ機１０が特別遊技状態へ移行して、通常遊技状態（特別図柄の大当たりに当選していない状態）では閉鎖されている大開放口が繰り返し開放されることを遊技者に報知するための演出であり、ラウンド演出は、これから開始されるラウンド数を遊技者に報知するための演出である。エンディング演出は、特別遊技状態の終了を遊技者に報知するための演出である。なお、デモ演出は、上述したように、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始され

ない場合に、第３図柄表示装置８１に表示される演出であり、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機１０において遊技が行われていないことを認識することができる。

【７３９５】

データテーブル格納エリア２３３ｄｂには、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出およびデモ演出に対応する表示データテーブルをそれぞれ１つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブルである変動表示データテーブルは、設定される変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに１テーブル、合計で３２テーブルが用意される。

【７３９６】

ここで、図２３１８を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図２３１８は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本制御例では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。

【７３９７】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第３図柄表示装置８１上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が１００％より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。

【７３９８】

回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。αブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のαブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。

【７３９９】

変動表示データテーブルでは、各アドレスに対応して規定される１フレーム分の描画内容として、１つの背面画像、９個の第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、その画像において光の差し込みを表現するエフェクト、少年画像や文字の各種演出に用いられるキャラクタといった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクトやキャラクタに関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、１つまたは複数規定される。

【７４００】

ここで、背面画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動表示データテーブルでは、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選

択されているステージ（「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面Ａ～Ｅのいずれかを表示させるか、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。

【７４０１】

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

【７４０２】

なお、本第５９制御例では、表示データテーブルにおいて、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

【７４０３】

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

【７４０４】

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

【７４０５】

第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）は、表示すべき第３図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第３図柄に付された数字の差分を表す情報である。第３図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。なお、各第３図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置１１０より指定された停止種別に

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

【７４０６】

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

【７４０７】

表示データテーブルの先頭アドレスである「００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図１５３の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

【７４０８】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｄｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納すると共に、ポインタ２３３ｄｆを初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ２３３ｄｆを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｄｆが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図２３２０参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｄｆの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【７４０９】

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

【７４１０】

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

【７４１１】

また、このように各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機１０では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出が決定されるためである。これに対し、パチンコ機といった遊技機を除くゲーム機では、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出態様に対応する表示データテーブルを持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機１０が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づき予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

【７４１２】

次いで、図２３１９を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図２３１９は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ｄａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。なお、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア２３３ｄｂの容量増大を抑制することができる。

【７４１３】

転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図２３１９のアドレス「０００１Ｈ」および「００９７Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ｄａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図２３１９のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）および転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図２３１９の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「０００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

【７４１４】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブル

が存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｄｂから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに格納する。そして、ポインタ２３３ｄｆの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｄｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図２３２０参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。例えば、図２３１９の例では、ポインタ２３３ｄｆが「０００１Ｈ」や「００９７Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｄｆが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブルのアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。そして、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ｄａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。

【７４１５】

ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ｄａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ｄａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ｄａに格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア２３６ｄａに格納された画像データを用いて、表示データテーブルに基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【７４１６】

また、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、主制御装置１１０からのコマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）に応じて、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに設定されるので、その表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【７４１７】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの

転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【７４１８】

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

【７４１９】

簡易画像表示フラグ２３３ｄｃは、第３図柄表示装置８１に、図２３１５（ａ）～（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ｄｃは、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭの電源投入時主画像エリア２３５ｄａまたは電源投入時変動画像エリア２３５ｄｂに転送された後に、ＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図２３５２参照）の中でオンに設定される（図２３５２のＳ６００５Ｄ参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図２３６４（ｂ）のＳ７６０５Ｄ参照）。この簡易画像表示フラグ２３３ｄｃは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図２３５６（ｂ）のＳ６３０１Ｄ参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｄｃがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図２３５４（ｂ）のＳ６３０８Ｄ参照）および簡易表示設定処理（図２３５４（ｂ）のＳ６３０９Ｄ参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ｄｃがオフである場合は、主制御装置１１０からのコマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図２３５５～図２３５９参照）および表示設定処理（図２３６０～図２３６２参照）が実行される。

【７４２０】

また、簡易画像表示フラグ２３３ｄｃは、Ｖ割込処理の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理の中で参照され（図２３６４（ａ）のＳ７５０１Ｄ参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｄｃがオンである場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図２３６４（ｂ）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ２３３ｄｃがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図２３６５参照）を実行する。

【７４２１】

表示データテーブルバッファ２３３ｄｄは、主制御装置１１０からのコマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、その音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｄｂから選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納する。そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｄｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｄｆで示されるアドレスに規定さ

れた描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図２３２０参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【７４２２】

ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｄｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｄｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図２３２０参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【７４２３】

転送データテーブルバッファ２３３ｄｅは、主制御装置１１０からのコマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｄｂから選定して、その選定された転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに格納する。なお、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【７４２４】

そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｄｆを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｄｆで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図２３２０参照）に、その転送データ情報を追加する。これにより、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ｄａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。

【７４２５】

ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ｄａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ｄａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ｄａに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【７４２６】
ポインタ２３３ｄｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｄｆを一旦０に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の表示設定処理（図２３６０（ｂ）のＳ６３０３Ｄ参照）の中で、ポインタ更新処理（図２３６０のＳ７２０５Ｄ参照）が実行され、ポインタ２３３ｄｆの値が１ずつ加算される。

【７４２７】
ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｄｆの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｄｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図２３２０参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が第３図柄表示装置８１に表示される。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納する表示データテーブルを変更するだけで、容易に第３図柄表示装置８１に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力にかかわらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【７４２８】
また、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに格納された転送データテーブルが格納されている場合は、その転送データテーブルに基づいて、対応する表示データテーブルによって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ｄａに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【７４２９】
描画リストエリア２３３ｄｇは、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに格納された転送データテーブルに基づいて生成される、１フレーム分の画像の描画を画像コントローラ２３７に指示する描画リストを格納するためのエリアである。

【７４３０】
ここで、図２３２０を参照して、描画リストの詳細について説明する。図２３２０は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図２３２０に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ

２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ２３７は、そのＲＡＭ種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ２３７は、各種ビデオＲＡＭより読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、描画対象バッファフラグ２３３ｄｊで指定される第１フレームバッファ２３６ｄｂまたは第２フレームバッファ２３６ｄｃのいずれかに展開される。

【７４３１】

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

【７４３２】

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

【７４３３】

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

【７４３４】

また、ＭＰＵ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。画像コントローラ２３７では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

【７４３５】

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

【７４３６】

計時カウンタ２３３ｄｈは、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納された表示データテーブルにより第３図柄表示装置８１にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに一の表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに基づいて表示される演出の演出時間を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本制御例では、２０ミリ秒）で割った値である。そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図２３５４（ｂ）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ２３３ｄｈが１ずつ減算される（図２３６０のＳ７２０７Ｄ参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｄｈの値が０以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【７４３７】

格納画像データ判別フラグ２３３ｄｉは、対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ｄａに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。この格納画像データ判別フラグ２３３ｄｉは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図２３５２のＳ６００２Ｄ参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ２３３ｄｉは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ｄａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。そして、格納画像データ判別フラグ２３３ｄｉの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図２３６５参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ｄａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ｄａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【７４３８】

また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ２３３ｄｉを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ｄａに格納されているか否かを判断する（図２３６５のＳ７７１３Ｄ参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ｄａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図２３６５のＳ７７１４Ｄ参

照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ｄａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ｄａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【７４３９】

描画対象バッファフラグ２３３ｄｊは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｄｂおよび第２フレームバッファ２３６ｄｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ２３３ｄｊが０である場合は描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｄｂを指定し、１である場合は第２フレームバッファ２３６ｄｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図２３６６のＳ７８０２Ｄ参照）。これにより、画像コントローラ２３７は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ２３７は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対して、その画像情報を転送することで、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる表示処理を実行する。

【７４４０】

描画対象バッファフラグ２３３ｄｊは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｄｊの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｄｂと第２フレームバッファ２３６ｄｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の描画処理（図２３５４（ｂ）のＳ６３０６Ｄ参照）が実行される度に行われる。即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｄｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｄｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｄｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｄｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｄｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｄｃに新たな画像が展開される。そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｄｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｄｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｄｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｄｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｄｂおよび第２フレームバッファ２３６ｄｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【７４４１】
表示データ待機エリア２３３ｄｋは、後述する特殊演出関連コマンド処理（図２３５７のＳ６４０９Ｄ参照）において決定された書き換え演出表示データテーブルを一時的に格納するためのエリアである。詳細は後述するが、本第５９制御例では、表示制御装置１１４の表示データテーブルバッファに結果報知演出表示データテーブルが格納されている状態で、書き換え演出に対応する表示用コマンドを受信した場合に、結果報知演出が終了するまでの間、書き換え演出表示データテーブルを表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納する。このように構成することで、結果報知演出の終了に合わせて音声ランプ制御装置１１３から書き換え演出に対応する表示用コマンドを送信することなく、書き換え演出を実行することができる。
【７４４２】
表示データ待機フラグ２３３ｄｍは、表示データ待機エリア２３３ｄｋに表示用データテーブルが格納された場合に、オンに設定されるフラグである。具体的には、特殊演出関連コマンド処理（図２３５７のＳ６４０９Ｄ参照）のＳ６１６０Ｄの処理において、書き換え演出表示データテーブルが表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納されるとオンに設定される。そして、表示データ待機解除処理（図２３６３のＳ７２１７Ｄ参照）において、表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納されている表示用データテーブルを表示データテーブルバッファに移動させた後、オフに設定される。
【７４４３】
＜第５９制御例における主制御装置の制御処理について＞
次に、図２３２１から図２３３１のフローチャートを参照して、本第５９制御例において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。図２３２１は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１Ｄ）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。
【７４４４】
次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２Ｄ）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では２４９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では２３９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。
【７４４５】
更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１および第２当たり乱数カウンタＣ３の更新を実行する（Ｓ１０３Ｄ）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１および第２当たり乱数カウンタＣ３をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、２４９，１９９，１９９，２３９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１，Ｃ２，ＣＳ１，Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。
【７４４６】

次に、第１図柄表示装置３７において表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンを設定する特別図柄変動処理を実行し（Ｓ１０４Ｄ）、次いで、第１入球口６４ａへの入賞（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５）。なお、特別図柄変動処理および始動入賞処理の詳細は、図２３２２～図２３２４を参照して後述する。

【７４４７】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置８３において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６Ｄ）、普通入球口６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７Ｄ）。なお、普通図柄変動処理およびスルーゲート通過処理の詳細は、図２３２５および図２３２６を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ１０８Ｄ）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０９）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理の詳細は、図２３２７を参照して後述する。

【７４４８】

次に、図２３２２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｄ）を説明する。図２３２２は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｄ）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｄ）は、タイマ割込処理（図２３２１参照）の中で実行され、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７に特別図柄の変動表示を可能に制御したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図２３２１のＳ１０４Ｄ参照）について説明する。

【７４４９】

この特別図柄変動処理では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ２０１Ｄ）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｋがオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（Ｓ２０１Ｄ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ２０１Ｄの処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（Ｓ２０１Ｄ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７において特別図柄が変動表示中であるか否かを判定する（Ｓ２０２Ｄ）。具体的には、特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊのタイマ値が０でない場合に特別図柄の変動表示中であると判定し、０である場合（即ち、タイマ値が設定されていない場合）には特別図柄の変動表示中ではないと判定する。第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示中でなければ（Ｓ２０２Ｄ：Ｎｏ）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）を取得する（Ｓ２０３Ｄ）。次に、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ）が０よりも大きいか否かを判別し（Ｓ２０４Ｄ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ）が０であれば（Ｓ２０４Ｄ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ）が０でなければ（Ｓ２０４Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ）を１減算し（Ｓ２０５Ｄ）、演算により変更された特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６Ｄ）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図２３３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１Ｄ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納する。

【７４５０】

Ｓ２０６Ｄの処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７Ｄ）。Ｓ２０７Ｄの処理では、

特別図柄１保球格納エリア２０３ｄｃａの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第１図柄表示装置３７において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行する（Ｓ２０８Ｄ）。なお、特別図柄変動開始処理については、図２３２３を参照して後述する。

【７４５１】

Ｓ２０２Ｄの処理において、第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示中であれば（Ｓ２０２Ｄ：Ｙｅｓ）、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２０９Ｄ）。より具体的には、特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊのタイマ値を２ｍｓ分減算し、減算した後の特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊのタイマ値が０となれば変動時間が経過したと判定し、０でなければ変動時間が経過していないと判定する。変動時間が経過していなければ（Ｓ２０９Ｄ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２１６Ｄ）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ２０９Ｄの処理で変動時間が経過したと判別された場合は（Ｓ２０９Ｄ：Ｙｅｓ）、即ち、減算された特別図柄変動時間カウンタ２０３ｄｊのタイマ値が０である場合は、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１０Ｄ）。停止図柄の設定は、特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たりＡ、大当たりＢのいずれかが決定される。なお、本第５９制御例では、大当たりＡになる場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢになる場合には赤色のＬＥＤを点灯させる。また、外れである場合には赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【７４５２】

Ｓ２１０Ｄの処理が終了した後は、特別図柄の変動表示が終了したことを示す停止コマンドを設定する（Ｓ２１１Ｄ）。ここで設定された停止コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図２３３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１Ｄ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、停止コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出を終了させる処理を実行する。Ｓ２１１Ｄの処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ２１２Ｄ）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ２１２Ｄ：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグをオンに設定する（Ｓ２１３Ｄ）。Ｓ２１３Ｄの処理によって、大当たり開始フラグがオンに設定されると、主制御装置１１０にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理（図２３３１参照）が実行された場合に、Ｓ１１０１Ｄ：Ｙｅｓへ分岐して、オープニングコマンドが設定される（Ｓ１１１７Ｄ）。その結果、第３図柄表示装置８１において、大当たり演出が開始される。Ｓ２１２Ｄの処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｓ２１２Ｄ：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｄｅの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２１４Ｄ）。時短中カウンタ２０３ｄｅの値が０よりも大きいと判別された場合には（Ｓ２１４Ｄ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｄｅの値を１減算し（Ｓ２１５Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１４Ｄの処理において、時短中カウンタ２０３ｄｅの値が０よりも小さいと判別された場合には（Ｓ２１４Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【７４５３】

次に、図２３２３を参照して、特別図柄変動処理（図２３２２のＳ１０４Ｄ）の一処理である特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）について説明する。図２３２３は、特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）を示したフローチャートである。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」または「特別図柄の外れ」の抽選（当否判定）を行うと共に、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の演出パターン（変動時間）を決定するための処理である。特別図柄変動開始処理では、まず、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａの実行エリアに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２および停止種別選択カウンタＣ３の各値を取得する（Ｓ３３１Ｄ）。

【７４５４】

次に、現在の遊技状態が高確率状態（確変中）であるかを判定する（Ｓ３３２Ｄ）。具体的には、確変フラグ２０３ｄｆがオンに設定されているか否かを判別し、オンに設定されている場合には確変中であると判定する。Ｓ３３２Ｄの処理において、確変中であると判定した場合は（Ｓ３３２Ｄ：Ｙｅｓ）、高確率状態用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａ（図２２９９（ａ）参照）に基づいて抽選結果が取得される（Ｓ３３３Ｄ）。Ｓ３３３Ｄの処理では、Ｓ３３１Ｄの処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、高確率状態用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａとに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの判定を実行する。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を、高確率状態用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａに格納されている１０００の乱数値と１つ１つ比較する。上述したように、特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、「０～９９９」の１０００個が設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ３３５Ｄの処理へ移行する。一方、Ｓ３３２Ｄの処理において、遊技状態が低確率遊技状態（通常状態）である場合は（Ｓ３３２Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ３３１Ｄの処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、低確率状態用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａとに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの判定を実行する（Ｓ３３４Ｄ）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を、低確率状態用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ｄａに格納されている２５０の乱数値と１つ１つ比較する。特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、「０～２４９」の２５０個が設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ３３５Ｄの処理へ移行する。Ｓ３３５Ｄの処理では、変動種別カウンタＣＳ１の値をＲＡＭ２０３のカウンタバッファから読み出して（Ｓ３３５Ｄ）、Ｓ３３６Ｄの処理へ移行する。

【７４５５】

Ｓ３３６Ｄの処理では、Ｓ３３３ＤまたはＳ３３４Ｄの処理によって実行された特別図柄の抽選結果が、特別図柄の大当たりであるかを判定し（Ｓ３３６Ｄ）、特別図柄の大当たりであると判定した場合には（Ｓ３３６Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ３３５Ｄの処理で読み出した変動種別カウンタＣＳ１の値を、変動種別選択テーブル２０２ｄｂ内の遊技状態に応じた当たり用選択テーブル（図２３０１（ｂ）または図２３０２（ａ）参照）と比較することにより、変動種別データを選択する（Ｓ３３７Ｄ）。例えば、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１０」であれば、変動種別データとして、当たりロングリーチに対応する値である「０１Ｈ」が選択される。また、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０」であれば、変動種別データとして、当たりスーパーリーチに対応する値である「０２Ｈ」が選択される。その後、Ｓ３３９Ｄの処理へ移行する。一方、Ｓ３３６Ｄの処理において、特別図柄の大当たりではないと判定された場合には（Ｓ３３６Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ３３５Ｄの処理で読み出した変動種別カウンタＣＳ１の値を、変動種別選択テーブル２０２ｄｂ内の遊技状態に応じた外れ用選択テーブル（図２３０１（ｃ）または図２３０２（ｂ）参照）と比較することにより、変動種別データを選択し（Ｓ３３８Ｄ）、Ｓ３３９Ｄの処理へ移行する。Ｓ

３３９Ｄの処理では、Ｓ３３８Ｄの処理で決定された変動種別データに基づいて、遊技状態に対応する変動パターン選択テーブル（図２３０３、図２３０４参照）から対応する変動パターン種別を決定する（Ｓ３３９Ｄ）。例えば、通常状態において変動種別として「完全外れ」が選択された場合には、図２３０５（ｂ）に示す通常用変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ１を参照し、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値を読み出した結果、保留球数が２個であった場合には、変動パターンとして変動時間が５０００ｍｓの「完全外れＣ」が選択される。Ｓ３３９Ｄの処理で変動パターンを決定した後、Ｓ３３９Ｄの処理で決定した変動パターン種別を表示制御装置１１４へ通知するための変動パターンコマンドを設定し（Ｓ３４０Ｄ）、特別図柄の停止図柄を示す停止種別コマンドを設定する（Ｓ３４１Ｄ）。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、メイン処理（図２３３０）のＳ１００１Ｄの処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、変動パターンコマンドを受信した場合に、その変動パターンに対応する変動演出を第３図柄表示装置８１に表示するための表示用変動パターンを設定する。また、停止種別コマンドを受信した場合は、受信した停止種別コマンドをそのまま表示制御装置１１４へ送信する。Ｓ３４１Ｄの処理が終わると、特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊに決定した変動パターンに対応する変動時間を示すタイマ値を設定し（Ｓ３４２Ｄ）、特別図柄変動処理へ戻る。

【７４５６】

次に、図２３２４のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理（Ｓ１０５Ｄ）を説明する。図２３２４は、この始動入賞処理（Ｓ１０５Ｄ）を示すフローチャートである。この始動入賞処理（Ｓ１０５Ｄ）は、タイマ割込処理（図２３２１参照）の中で実行され、第１入球口６４への入賞（始動入賞）の有無を判断し、始動入賞があった場合に、各種乱数カウンタが示す値の保留処理を実行するための処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａにそれぞれ記憶されると、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターンを予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（図２３２４のＳ１０５Ｄ）について説明する。

【７４５７】

始動入賞処理が実行されると、まず、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したかを判別する（Ｓ３６１Ｄ）。ここでは、第１入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。そして、球が第１入球口６４に入賞したと判別すると（Ｓ３６１Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）を取得する（Ｓ３６２Ｄ）。そして、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ３６３Ｄ）。つまり、現時点で第１特別図柄の保留球数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留球数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ３６３Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）を１加算し（Ｓ３６４Ｄ）、音声ランプ制御装置１１３に対して第１特別図柄の保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを設定する（Ｓ３６５Ｄ）。一方、第１入球口６４への入賞がないか（Ｓ３６１Ｄ：Ｎｏ）、或いは、第１入球口６４への入賞があっても特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ）が４未満でなければ（Ｓ３６３Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了してタイマ割込処理に戻る。

【７４５８】

Ｓ３６５Ｄの処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のＳ１０３Ｄで更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２および停止種別選択カウンタＣ３の各値を、ＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納する（Ｓ３６６Ｄ）。なお、Ｓ３６６Ｄの処理では、特別図柄１保留球カウンタ２０３ｄｃ

の値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【７４５９】

次に、新たに保留球格納エリア２０３ｄｃａに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果と、変動種別を予測し、入賞コマンドを設定する（Ｓ３６７Ｄ）。なお、ここでの当否判定は、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。そして、当否判定結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動種別選択テーブル２０２ｄｂ（図２３０１参照）から対応する変動種別を予測し、予測した当否判定結果と変動種別に対応する情報を含む入賞コマンドを設定する。なお、この入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図２３３０参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１００１Ｄ）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。Ｓ３６７Ｄの処理が終了すると、タイマ割込処理（図２３２１参照）に戻る。

【７４６０】

音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。なお、本第５９制御例では、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果の両方を判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成したが、これに限るものではなく、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

【７４６１】

次に、図２３２５のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｄ）について説明する。図２３２５は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｄ）を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｄ）は、タイマ割込処理（図２３２１参照）の中で実行され、第２図柄表示装置８３において行う第２図柄の変動表示や、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開放時間を制御するための処理である。この普通図柄変動処理では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるかを判別する（Ｓ６０１Ｄ）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされている最中と、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開閉制御がなされている最中とが含まれる。判定の結果、普通図柄（第２図柄）の当たり中であれば（Ｓ６０１Ｄ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でなければ（Ｓ６０１Ｄ：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中であるかを判別し（Ｓ６０２Ｄ）、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中でなければ（Ｓ６０２Ｄ：Ｎｏ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ６０３Ｄ）。次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｃｂの値（Ｍ）が０よりも大きいか否かを判別し（Ｓ６０４Ｄ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｃｂの値（Ｍ）が０であれば（Ｓ６０４Ｄ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留

球数カウンタ２０３ｄｃｂの値（Ｍ）が０でなければ（Ｓ６０４Ｄ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｃｂの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ６０５Ｄ）。

【７４６２】

次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ６０６Ｄ）。Ｓ６０６Ｄの処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂの実行エリアに格納されている普通当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ６０７Ｄ）。

【７４６３】

次に、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であるか否かを判別する（Ｓ６０８Ｄ）。具体的には、ＲＡＭ２０３の時短中カウンタの値が１以上であるか、または確変状態フラグ２０３ｄｆがオンであれば普通図柄の時短状態であると判断する。Ｓ６０８Ｄの処理において、普通図柄の時短状態と判別した場合は（Ｓ６０８Ｄ：Ｙｅｓ）、今現在が、特別図柄の大当たり中であるかを判別する（Ｓ６０９Ｄ）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中（エンディング期間）とが含まれる。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ６０９Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ６１１Ｄの処理に移行する。本第５９制御例では、特別図柄の大当たり中は、普通図柄の当たりとなりにくくなるように構成されている。これは、特別図柄の大当たり中（即ち、特別遊技状態中）は、遊技者が特定入賞口６５ａに入賞させようとして球を打つので、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａが開放されて、特定入賞口６５ａに入賞させようとした球が、第１入球口６４に入ることをできるだけ抑制するためである。なお、特定入賞口６５ａは、第１入球口６４の直ぐ下に設けられているので、特別図柄の大当たり中に第１入球口６４に球が入ることを抑制していても、第１入球口６４には球が多く入球する。その結果、殆どの場合、パチンコ機１０が特別遊技状態に移行している間に、第１入球口６４についての保留球数は最大（４回）になる。

【７４６４】

Ｓ６０９Ｄの処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ６０９Ｄ：Ｎｏ）、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり中でなくて、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であるので、Ｓ６０７Ｄの処理で取得した普通当たり乱数カウンタＣ４の値と、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルと基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ６１０Ｄ）。具体的には、普通当たり乱数カウンタＣ４の値と、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに格納されている乱数値と比較する。上述したように、普通当たり種別カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「０～４，２０５～２３９」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図２２９９（ｂ）参照）。

【７４６５】

Ｓ６０８Ｄの処理において、普通図柄の時短状態でない（即ち、普通図柄の低確率状態である）と判別した場合は（Ｓ６０８Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ６１１Ｄの処理へ移行する。Ｓ６１１Ｄの処理では、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり中であるか、またはパチンコ機１０が普通図柄の通常状態であるので、Ｓ６０７Ｄの処理で取得した普通当たり乱数カウンタＣ４の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルとに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ６１１Ｄ）。具体的には、普通当たり乱数カウンタＣ４の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに格納されている乱数値と比較する。上述したように、普通当たり種別カウンタＣ４の値が「５～６」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「０～４，７～２３９」の範囲にあれば、普通図柄の外れ

であると判定する（図２２９９（ｂ）参照）。
【７４６６】
次に、Ｓ６１０ＤまたはＳ６１１Ｄの処理によって取得した普通図柄の抽選結果が、普通図柄の当たりであるかを判定し（Ｓ６１２Ｄ）、普通図柄の当たりであると判定された場合には（Ｓ６１２Ｄ：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様を設定する（Ｓ６１３Ｄ）。このＳ６１３Ｄの処理では、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されるように設定する。そして、普通図柄の時短状態であるか否かを判別し（Ｓ６１４Ｄ）、普通図柄の時短状態と判別した場合は（Ｓ６１４Ｄ：Ｙｅｓ）、今現在が、特別図柄の大当たり中であるかを判別する（Ｓ６１５Ｄ）。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ６１５Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ６１７Ｄの処理に移行する。本第５９制御例では、特別図柄の大当たり中は、球が第１入球口６４に入ることをできるだけ抑制するために、普通図柄の当たりになった場合でも、普通図柄の外れとなった場合と同様に、電動役物６４ａの開放回数および開放時間が設定される。
【７４６７】
Ｓ６１５Ｄの処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ６１５Ｄ：Ｎｏ）、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり中でなくて、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であるので、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開放期間を１秒間に設定すると共に、その開放回数を２回に設定し（Ｓ６１６Ｄ）、Ｓ６１９Ｄの処理へ移行する。Ｓ６１４Ｄの処理において、普通図柄の時短状態でない（即ち、普通図柄の通常状態である）と判別した場合は（Ｓ６１４Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ６１７Ｄの処理へ移行する。Ｓ６１７Ｄの処理では、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり中であるか、またはパチンコ機１０が普通図柄の通常状態であるので、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開放期間を０．２秒間に設定すると共に、その開放回数を１回に設定し（Ｓ６１７Ｄ）、Ｓ６１９Ｄの処理へ移行する。
【７４６８】
Ｓ６１２Ｄの処理において、普通図柄の外れであると判定された場合には（Ｓ６１２Ｄ：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定する（Ｓ６１８Ｄ）。このＳ６１８Ｄの処理では、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「×」の図柄が点灯表示されるように設定する。外れ時の表示態様の設定が終了したら、Ｓ６１９Ｄの処理へ移行する。Ｓ６１９Ｄの処理では、普通図柄の時短状態であるか否かを判別し（Ｓ６１９Ｄ）、普通図柄の時短状態であると判別した場合は（Ｓ６１９Ｄ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３における変動表示の変動時間を３秒間に設定して（Ｓ６２０Ｄ）、本処理を終了する。一方、普通図柄の時短状態でない（即ち、普通図柄の通常状態である）と判別した場合は（Ｓ６１９Ｄ：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３における変動表示の変動時間を３０秒間に設定して（Ｓ６２１Ｄ）、本処理を終了する。このように、特別図柄の大当たり中を除き、普通図柄の高確率時には、普通図柄の低確率時と比較して、変動表示の時間が「３０秒→３秒」と非常に短くなり、更に、第１入球口６４の解放期間が「０．２秒×１回→１秒間×２回」と非常に長くなるので、第１入球口６４へ球が入球し易い状態となる。
【７４６９】
なお、本第５９制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態にかかわらず、常に変動時間として３秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにもかかわらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

【７４７０】
　Ｓ６０２Ｄの処理において、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中であれば（Ｓ６０２Ｄ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２２Ｄ）。なお、ここでの変動時間は、第２図柄表示装置８３において変動表示が開始される前に、Ｓ６２０Ｄの処理またはＳ６２１Ｄの処理によって予め設定された時間である。Ｓ６２２Ｄの処理において、変動時間が経過していなければ（Ｓ６２２Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６２２Ｄの処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ６２２Ｄ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ６２３Ｄ）。Ｓ６２３Ｄの処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、Ｓ６１３Ｄの処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「○」図柄が、第２図柄表示装置８３において停止表示（点灯表示）されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなって、Ｓ６１８Ｄの処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「×」図柄が、第２図柄表示装置８３において停止表示（点灯表示）されるように設定される。Ｓ６２３Ｄの処理により、停止表示が設定されると、次にメイン処理（図２３３０参照）の第２図柄表示更新処理（Ｓ１００７Ｄ参照）が実行された場合に、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ６１３Ｄの処理またはＳ６１８Ｄの処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。
【７４７１】
　次に、第２図柄表示装置８３において実行中の変動表示が開始されたときに、普通図柄変動処理によって行われた普通図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、普通図柄の当たりであるかを判定する（Ｓ６２４Ｄ）。今回の抽選結果が普通図柄の当たりであれば（Ｓ６２４Ｄ：Ｙｅｓ）、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ６２５Ｄ）、本処理を終了する。Ｓ６２５Ｄの処理によって、電動役物６４ａの開閉制御開始が設定されると、次にメイン処理（図２３３０参照）の電動役物開閉処理（Ｓ１００５Ｄ参照）が実行された場合に、電動役物６４ａの開閉制御が開始され、Ｓ６１６Ｄの処理またはＳ６１７Ｄの処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで電動役物６４ａの開閉制御が継続される。一方、Ｓ６２４Ｄの処理において、今回の抽選結果が普通図柄の外れであれば（Ｓ６２４Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ６２５Ｄの処理をスキップして、本処理を終了する。
【７４７２】
　次に、図２３２６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｄ）を説明する。図２３２６は、このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｄ）を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｄ）は、タイマ割込処理（図２３２１参照）の中で実行され、スルーゲート６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、普通当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し保留するための処理である。スルーゲート通過処理では、まず、球がスルーゲート６７を通過したかを判別する（Ｓ５０１Ｄ）。ここでは、スルーゲート６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球がスルーゲート６７を通過したと判定されると（Ｓ５０１Ｄ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ５０２Ｄ）。そして、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｍ）が４未満であるかを判別する（Ｓ５０３Ｄ）。
【７４７３】
　球がスルーゲート６７を通過していないか（Ｓ５０１Ｄ：Ｎｏ）、或いは、球がスルーゲート６７を通過していても普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｍ）が４未満でなければ（Ｓ５０３Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、球がスルーゲート６７を通過し（Ｓ５０１Ｄ：Ｙｅｓ）、且つ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｍ）が４未満であれば（Ｓ５０３Ｄ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｍ）を１加算する（Ｓ５０４Ｄ）。そして、上述したタイマ割込処理のＳ１０３Ｄで更新した

普通当たり乱数カウンタＣ４の値を、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納して（Ｓ５０５Ｄ）、本処理を終了する。なお、Ｓ５０５Ｄの処理では、普通図柄保留球カウンタ２０３ｄｄの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【７４７４】

なお、格納した第２当たり乱数カウンタＣ４の値に基づいて普通図柄抽選の当否判定結果を予測し、その予測結果に基づいて普図入賞コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する構成としても良い。このように構成することにより、音声ランプ制御装置１１３において普通図柄の保留球の当否判定結果を事前に把握することが可能となり、普通図柄の当たりに当選する保留球が存在する場合に、普通図柄の当たり当選保留球が存在することを事前に遊技者に報知するための演出を実行することができる。

【７４７５】

次に、図２３２７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される発射制御処理（Ｓ１０８Ｄ）を説明する。図２３２７は、この発射制御処理（Ｓ１０８Ｄ）を示すフローチャートである。この発射制御処理（Ｓ１０８Ｄ）は、タイマ割込処理（図２３２１参照）の中で実行され、遊技者が操作ハンドル５１を操作したことを検出し、遊技球の発射を発射制御装置１１２に指示するための処理である。発射制御処理では、まず、操作ハンドル５１に内蔵されたタッチセンサ５１ａがオンであるかを判別する（Ｓ７０１Ｄ）。タッチセンサ５１ａは、操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されるとオンに設定される。タッチセンサ５１ａがオンであると判別した場合には（Ｓ７０１Ｄ：Ｙｅｓ）、次に操作ハンドル５１に内蔵された発射停止スイッチ１５ｂがオフであるかを判別する（Ｓ７０２Ｄ）。発射停止スイッチ５１ｂは、遊技者が発射停止スイッチ５１ｂを押下している場合にオンとなり、遊技者が発射停止スイッチ５１ｂを押下していない場合はオフに設定される。

【７４７６】

Ｓ７０２Ｄの処理において、発射停止スイッチ５１ｂがオフであると判別した場合には（Ｓ７０２Ｄ：Ｙｅｓ）、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の発射許可フラグ２０３ｄｈがオンであるかを判別する（Ｓ７０３Ｄ）。発射許可フラグ２０３ｄｈがオンではないと判別した場合には（Ｓ７０３Ｄ：Ｎｏ）、発射許可フラグ２０３ｄｈをオンに設定し、音声ランプ制御装置１１３に遊技球の発射が開始されたことを通知するための発射開始コマンドを設定する（Ｓ７０５Ｄ）。一方、Ｓ７０３Ｄの処理において、発射許可フラグがオンであると判別した場合には（Ｓ７０３Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ７０４Ｄ、Ｓ７０５Ｄの処理をスキップし、Ｓ７０６Ｄの処理へ移行する。Ｓ７０５Ｄの処理が終了すると、遊技球の発射を指示するための球発射信号を設定し、本処理を終了する（Ｓ７０６Ｄ）。ここで設定された球発射信号は、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（Ｓ１００１Ｄ）の中で、発射制御装置１１２に向けて送信される。

【７４７７】

Ｓ７０１Ｄの処理において、操作ハンドル５１のタッチセンサ５１ａがオンではないと判別した場合（Ｓ７０１Ｄ：Ｎｏ）または発射停止スイッチ５１ｂがオンであると判別した場合には（Ｓ７０２Ｄ：Ｎｏ）、発射許可フラグ２０３ｄｈがオンであるかを判別し（Ｓ７０７Ｄ）、発射許可フラグ２０３ｄｈがオンであると判別した場合には（Ｓ７０７Ｄ：Ｙｅｓ）、発射許可フラグ２０３ｄｈをオフに設定し（Ｓ７０８Ｄ）、音声ランプ制御装置１１３に遊技球の発射が停止されたことを通知するための発射停止コマンドを設定し（Ｓ７０９Ｄ）、本処理を終了する。Ｓ７０７Ｄの処理において、発射許可フラグ２０３ｄｈがオンではないと判別した場合には（Ｓ７０７Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ７０８Ｄ、Ｓ７０９Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【７４７８】

Ｓ７０５ＤおよびＳ７０９Ｄの処理において設定された発射開始コマンドと発射停止コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（Ｓ１００１Ｄ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３では、発射停止コマンドを受信した場合に発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンに設定され、発射開始コマンドを受信した場合に発射停止中フラグ２２３ｄｊがオフに設定される。これにより、音声ランプ制御装置１１３において遊技球の発射状況を判定することができる。

【７４７９】

次に、図２３２８を参照して、ＮＭＩ割込処理について説明をする。図２３２８は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ４０１Ｄ）、ＮＭＩ割込処理を終了する。なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出発射制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【７４８０】

次に、図２３２９を参照して、本第５９制御例における主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図２３２９は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図２３２９）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ９０１Ｄ）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本第５９制御例では１秒）を実行する（Ｓ９０２Ｄ）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ９０３Ｄ）。その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図２２８６参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ９０４Ｄ）、オンされていれば（Ｓ９０４Ｄ：Ｙｅｓ）、処理をＳ９１２Ｄへ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ９０４Ｄ：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ９０５Ｄ）、記憶されていなければ（Ｓ９０５Ｄ：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ９１２Ｄへ移行する。

【７４８１】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ９０５Ｄ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ９０６Ｄ）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ９０７Ｄ：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ９１２Ｄへ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【７４８２】

Ｓ９１２Ｄの処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ９１２Ｄ）。払出制御装置１１１

は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ９１３Ｄ、Ｓ９１４Ｄ）を実行する。上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ９１３Ｄ、Ｓ９１４Ｄ）を実行する。

【７４８３】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ９１３Ｄ、Ｓ９１４Ｄ）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ９１３Ｄ、Ｓ９１４Ｄ）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ９１３Ｄ）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ９１４Ｄ）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ９１０Ｄの処理へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ９０４Ｄ：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ９０５Ｄ：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値）が正常であれば（Ｓ９０６Ｄ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ９０８Ｄ）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ９０９Ｄ）、Ｓ９１０Ｄの処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。次に、音声ランプ制御装置１１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｓ９１０Ｄ）。その後、割込みを許可し（Ｓ９１１Ｄ）、後述するメイン処理に移行する。

【７４８４】

次に、図２３３０を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図２３３０は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。メイン処理（図２３３０参照）においては、まず、タイマ割込処理（図２３２１参照）の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンドの出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１００１Ｄ）。具体的には、タイマ割込処理（図２３２１参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図２３２２参照）や始動入賞処理（図２３２４参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（図２３３０のＳ１００１Ｄ）により、主制御装置１１０の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、第３図柄表示装置８１にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理（図２３３１参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。

【７４８５】

次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１００２Ｄ）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１００３Ｄ）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置１１３にて大当たり

演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａを開放動作するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１００４Ｄ）。大当たり制御処理（Ｓ１００４Ｄ）の詳細な内容については、図２３３１を参照して後述するが、この大当たり制御処理（Ｓ１００４Ｄ）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５ａ（以下、入賞口と称す）を開放し、入賞口（特定入賞口６５ａ）の最大開放時間が経過したか、または入賞口（特定入賞口６５ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口（特定入賞口６５ａ）を閉鎖する。この入賞口（特定入賞口６５ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本第５９制御例では、大当たり制御処理（Ｓ１００４Ｄ）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。

【７４８６】

次いで、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１００５Ｄ）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図２３２５参照）のＳ６２５Ｄの処理によって電動役物６４ａの開閉制御開始が設定された場合に、電動役物６４ａの開閉制御を開始する。尚、この電動役物６４ａの開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＳ６１６Ｄの処理、Ｓ６１７Ｄの処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。

【７４８７】

次に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１００６Ｄ）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図２３２３のＳ２０８Ｄ）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて開始する。本第５９制御例では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７ＢのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。

【７４８８】

また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図２３２３のＳ２０８Ｄ）によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動開始処理（図２３２３のＳ２０８Ｄ参照）のＳ３４１Ｄで設定された表示態様で、停止図柄を第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに停止表示（点灯表示）する。

【７４８９】

次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１００７Ｄ）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図２３２５参照）のＳ６２０Ｄの処理、Ｓ６２１Ｄの処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｓ１００７Ｄ）では、普通図柄変動処理（図２３２５参照）のＳ６２３Ｄの処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図２３２５参照）のＳ６１３Ｄの処理またはＳ６１８Ｄの処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。その後は、ＲＡＭ２０３に電源断

の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１００８Ｄ）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１００８Ｄ：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本制御例では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１００９Ｄ）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１００９Ｄ：Ｙｅｓ）、処理をＳ１００１Ｄへ移行し、上述したＳ１００１Ｄ以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１００９Ｄ：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２および第１変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１００１Ｄ，Ｓ１０１１Ｄ）。

【７４９０】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１０１０Ｄ）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本第５９制御例では９９９、９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、第１変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１８１１の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１０１１Ｄ）。なお、このＳ１０１１Ｄの処理では、第１変動種別カウンタＣＳ１の値と同様に普図変動種別カウンタＣＳ２の値も更新される。

【７４９１】

ここで、Ｓ１００１Ｄ～Ｓ１００７Ｄの各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に第１変動種別カウンタＣＳ１、普図変動種別カウンタＣＳ２の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。

【７４９２】

また、Ｓ１００８Ｄの処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１００８Ｄ：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図２３２８のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１０１２Ｄ以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１０１２Ｄ）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１０１３Ｄ）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１０１４Ｄ）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１０１５Ｄ）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリアおよび作業エリアにおけるチェックサム値である。なお、Ｓ１００８Ｄの処理は、Ｓ１００１Ｄ～Ｓ１００７Ｄで行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時または残余時間内に行われるＳ１０１０ＤとＳ１０１１Ｄの処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１００１Ｄの処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１００１Ｄの処理から開始することができる。よ

って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図２３２９，Ｓ９０１Ｄ）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１００１Ｄの処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。

【７４９３】

次に、図２３３１を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１００４Ｄ）の内容について説明をする。図２３３１は、大当たり制御処理（Ｓ１００４Ｄ）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１００４Ｄ）は、主制御装置１１０のメイン処理（図２３３０参照）において、実行される処理であって、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口６５ａを開放または閉鎖するための処理である。大当たり制御処理（Ｓ１００４Ｄ）では、まず、大当たり開始フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ１１０１Ｄ）。大当たり開始フラグがオンであると判別した場合は（Ｓ１１０１Ｄ：Ｙｅｓ）、大当たり用オープニングコマンドを設定し（Ｓ１１１６）、大当たり開始フラグをオフ、大当たり中フラグ２０３ｄｇをオンにそれぞれ設定し（Ｓ１１１７Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１０１Ｄの処理において、大当たり開始フラグがオフであると判別した場合は（Ｓ１１０１Ｄ：Ｎｏ）、次に、現在が特別図柄の大当たり中であるか（即ち、大当たり中フラグ２０３ｄｇがオンであるか）否かを判別する（Ｓ１１０２Ｄ）。Ｓ１１０２Ｄの処理において、現在が大当たり中ではない（大当たり中フラグ２０３ｄｇがオフである）と判別した場合は（Ｓ１１０２Ｄ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１０２Ｄの処理において、現在が大当たり中である（大当たり中フラグ２０３ｄｇがオンである）と判別した場合は（Ｓ１１０２Ｄ：Ｙｅｓ）、次いで、新たなラウンドの開始タイミングであるか否かを判別する（Ｓ１１０３Ｄ）。

【７４９４】

Ｓ１１０３Ｄの処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１０３Ｄ：Ｙｅｓ）、特定入賞口（大開放口）６５ａを開放し（Ｓ１１０４Ｄ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する（Ｓ１１０５Ｄ）。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図２３３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１Ｄ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、そのラウンド数コマンドからラウンド数を抽出する。そして、抽出したラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出が開始される。一方、Ｓ１１０３Ｄの処理において、新たなラウンドの開始タイミングでなければ（Ｓ１１０３Ｄ：Ｎｏ）、特定入賞口（大開放口）６５ａの閉鎖条件が成立したかを判定する（Ｓ１１０６Ｄ）。具体的には、特定入賞口（大開放口）６５ａを開放した後に所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合または特定入賞口（大開放口）６５ａを開放した後に球が１０個入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判定する。Ｓ１１０３Ｄの処理において、特定入賞口（大開放口）６５ａの閉鎖条件が成立した場合には（Ｓ１１０３Ｄ：Ｙｅｓ）、特定入賞口（大開放口）６５ａを閉鎖して（Ｓ１１０７Ｄ）、本処理を終了する。一方、特定入賞口（大開放口）６５ａの閉鎖条件が成立していない場合には（Ｓ１１０３Ｄ：Ｎｏ）、エンディングの開始タイミング（即ち、大当たりの終了タイミング）であるかを判定する（Ｓ１１０８Ｄ）。

【７４９５】

ここで、本第５９制御例では、大当たりの最終ラウンドが終了した場合に、エンディング期間の開始タイミングであると判別する。エンディング期間の開始タイミングであると

判定した場合は（Ｓ１１０８Ｄ：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１１０９Ｄ）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。一方、Ｓ１１０８Ｄの処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１１０８Ｄ：Ｎｏ）、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１１１０Ｄ）。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。大当たりの終了タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１１１０Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【７４９６】

Ｓ１１１０Ｄの処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１１０Ｄ：Ｙｅｓ）、今回の大当たり種別が確変大当たり（即ち、大当たりＡ）であるかを判定する（Ｓ１１１１Ｄ）。確変大当たりではないと判別した場合（即ち、今回の大当たり種別は「大当たりＢ」であると判定した場合）は（Ｓ１１１１Ｄ：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｄｅの値として「１００」を設定し、確変フラグ２０３ｄｆをオフに設定する（Ｓ１１１２Ｄ）。一方、Ｓ１１１１Ｄの処理において、今回の大当たり種別が確変大当たりであると判別した場合は（Ｓ１１１７Ｄ：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｄｆをオンに設定し（Ｓ１１１３Ｄ）、時短中カウンタ２０３ｄｅの値として「６５５３６」を設定する（Ｓ１１１４Ｄ）。Ｓ１１１２Ｄの処理およびＳ１１１４Ｄの処理が終了した後は、大当たり中フラグ２０３ｄｇをオフに設定し（Ｓ１１１５Ｄ）、本処理を終了する。

【７４９７】

＜第５９制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２３３２から図２３５１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図２３３２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図２３３２は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ２００２Ｄ）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ２１１７Ｄの電源断処理（図２３３３参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ２００３Ｄ）。図２３３３を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断の発生情報を受信すると（図２３３３のＳ２１１４Ｄ参照）、Ｓ２１１７Ｄの電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ２１１７Ｄの電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ２００３Ｄ：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１１７Ｄの電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ２００４Ｄ）。

【７４９８】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ２００７Ｄの処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが

書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ２００４Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２００５Ｄへ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ２００４Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２００９Ｄへ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ２００４Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２００５Ｄへ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１１７Ｄの電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ２００６Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２００７Ｄへ移行する。

【７４９９】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ２００３Ｄ：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ４１１７の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ２００５Ｄへ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。Ｓ２００５Ｄの処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ２００５Ｄ）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込みおよび確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。

【７５００】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ２００６Ｄ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ２００７Ｄ）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ２００６Ｄ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ２００８Ｄ）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【７５０１】

Ｓ２００９Ｄの処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ２００９Ｄ）。電源断フラグはＳ２１１７Ｄの電源断処理の実行時にオンされる。つまり、電源断フラグは、Ｓ２１１７Ｄの電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ２００９Ｄの処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１１７Ｄの電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ２００９Ｄ：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ２０１０Ｄ）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ２０１１Ｄ）、割込み許可を設定して（Ｓ２０１２Ｄ）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンドを記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ２００９Ｄの処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ２００５ＤからＳ２００７Ｄの処理を経由してＳ２００９

Ｄの処理へ至ったか、或いは、ノイズによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ２００９Ｄ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ２０１０Ｄをスキップして、処理をＳ２０１１Ｄへ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定する（Ｓ２０１１Ｄ）。なお、Ｓ２０１０Ｄのクリア処理をスキップするのは、Ｓ２００５ＤからＳ２００７Ｄの処理を経由してＳ２００９Ｄの処理へ至った場合には、Ｓ２００５Ｄの処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【７５０２】

次に、図２３３３を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図２３３３は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、または前回Ｓ２１０１Ｄの処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したかを判別し（Ｓ２１０１Ｄ）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ２１０１Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１１０Ｄおよび２１２０の処理を行わずにＳ２１１２Ｄの処理へ移行する。Ｓ２１０１Ｄの処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０およびＳ２１１１Ｄが主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ２１１２Ｄのコマンド判定処理や、Ｓ２１１３Ｄの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ２１１２Ｄの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ２１１３Ｄの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【７５０３】

Ｓ２１０１Ｄの処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ２１０１Ｄ：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ２１０３Ｄ～Ｓ２１１３Ｄの処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ２１０２Ｄ）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ２１０８Ｄの処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ２１０３Ｄ）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ２１０４Ｄ）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ２１０５Ｄの処理へ移行する。Ｓ２１０５Ｄの処理では客待ち演出処理を実行する（Ｓ２１０６Ｄ）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定が行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。

【７５０４】

客待ち演出処理が終わると、保留個数表示更新処理を実行する（Ｓ２１０６Ｄ）。保留個数表示更新処理（Ｓ２１０６Ｄ）では、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンドに対応する保留図柄を第３図柄表示装置８１に表示するための処理を行う。この保留個数表示更新処理（Ｓ２１０６Ｄ）の内容については、図２３３４を参照して後述する。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ２１０７Ｄ）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、

表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【７５０５】

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

【７５０６】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｓ２１０８Ｄ）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ２１０９Ｄ）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。Ｓ２１０９Ｄの処理後、液晶演出実行管理処理が実行され（Ｓ２１１０Ｄ）、Ｓ２１１１Ｄの処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１７０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ１７０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。液晶演出実行管理処理の内容については、図２３３５を参照して後述する。

【７５０７】

液晶演出実行管理処理が終わると、入賞頻度計測処理を実行する（Ｓ２１１１Ｄ）。この入賞頻度計測処理（Ｓ２１１１Ｄ）は、所定期間（本第５９制御例では６０秒間）に受信した入賞コマンド数に基づいて、遊技球が第１入球口６４へ入賞する頻度の高低を判定するための処理である。本第５９制御例では、この判定結果に基づいて、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され易い変動パターン選択テーブルを参照するか否かを決定する。入賞頻度計測処理（Ｓ２１１１Ｄ）の内容については、図２３３９を参照して後述する。

【７５０８】

入賞頻度計測処理が終わると、コマンド判定処理を実行する（Ｓ２１１２Ｄ）。コマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行う。このコマンド判定処理の詳細については、図２３４０を参照して後述する。

【７５０９】

コマンド判定処理が終わると、変動表示設定処理が実行される（Ｓ２１１３Ｄ）。変動表示設定処理は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である。この変動表示設定処理の詳細については、図２３５１を参照して後述する。

【７５１０】

Ｓ２１１３Ｄの処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ２１１４Ｄ）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ２１１４Ｄの処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ２１１４Ｄ：Ｙｅｓ）、電源断フラグおよび電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ２１１６Ｄ）、電源断処理を実行する（Ｓ２１１７Ｄ）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ２１１８Ｄ）、その後、処理を、無限ループす

る。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【７５１１】

一方、Ｓ２１１４Ｄの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ２１１４Ｄ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているかを判別し（Ｓ２１１５Ｄ）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ２１１５Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１０１Ｄの処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ２１１５Ｄ：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員を呼びパチンコ機１０の修復を頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【７５１２】

次に、図２３３４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留個数表示更新処理（Ｓ２１０６Ｄ）について説明する。図２３３４は、この保留個数表示更新処理（Ｓ２１０６Ｄ）を示したフローチャートである。この保留個数表示更新処理（Ｓ２１０６Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２３３３参照）の中で実行され、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納されている保留球数に基づいて、第３図柄表示装置８１における保留図柄の表示を更新させるための処理である。保留個数表示更新処理が実行されると、まず、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納されている保留球数に変化があるかを判別する（Ｓ２１４１Ｄ）。保留球数に変化があると判別した場合には（Ｓ２１４１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンであるかを判別し（Ｓ２１４２Ｄ）、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１４２Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納されている保留球数に基づく表示用保留球数コマンドを設定する。一方、Ｓ２１４２Ｄの処理において、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンであると判別した場合には（Ｓ２１４２Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２１４３Ｄの処理をスキップし、Ｓ２１４４Ｄの処理へ移行する。

【７５１３】

ここで、疑似保留とは、本第５９制御例において疑似変動の実行中に表示される特殊な保留図柄であり、疑似変動が開始される場合に表示される。上述したように、第３図柄表示装置８１の実行エリアＤｓ１（図２２８７（ｂ）参照）に疑似保留が表示されている期間（即ち、疑似変動が実行されている期間）は、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示が終了しても実行エリアＤｓ１の疑似保留図柄を消去せず、新たに特別図柄の変動表示が開始された場合にも実行エリアＤｓ１に疑似保留が継続して表示される。疑似保留が表示される場合には、保留球数表示エリアＤｓ２の表示が疑似変動専用の表示態様（図２２８７（ｂ）に示すシャッター）に切り替わり、保留球数に対応する保留図柄が視認できなくなる。このように、疑似変動の実行期間中に特別図柄の変動表示が終了し、特別図柄が変動していない期間（特別図柄の無変動期間）となった場合であっても、実行エリアＤｓ１に表示されている疑似保留が継続して表示されるため、遊技者に特別図柄の変動表示が実行されていると思わせることが可能となり、新たに特別図柄の変動表示が開始された場合には疑似保留が継続して表示されるため、疑似変動中に新たな特別図柄の変動が開始されたことを遊技者に気付かれ難くすることが可能となる。上述したように、実行エリアＤｓ１に疑似保留が表示されている期間（即ち、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンである期間）は、保留球数表示エリアＤｓ２が疑似変動専用の表示態様に切り替わっており、遊技者が保留図柄を視認できないため、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンに設定されている場合は、第３図柄表示装置８１における保留図柄の更新表示を実行せず、

疑似変動終了時に再度保留球数に対応する保留図柄を表示させる構成としている。

【７５１４】

Ｓ２１４１Ｄの処理において、保留球数に変化がないと判別した場合には（Ｓ２１４１Ｄ：Ｎｏ）、主制御装置１１０からの入賞コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２１５０Ｄ）。入賞コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２１５０Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンであるかを判別し（Ｓ２１５１Ｄ）、オンでないと判別した場合には（Ｓ２１５１Ｄ：Ｎｏ）、保留球数表示エリアＤｓ２に表示されている保留図柄の最後尾に新たな保留図柄を表示させる入球演出を実行させるための表示用コマンドを設定する（Ｓ２１５２Ｄ）。一方、Ｓ２１５０Ｄの処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ２１５０Ｄ：Ｎｏ）または入賞コマンドを受信したが疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンであると判別した場合には（Ｓ２１５１Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２１５２Ｄの処理をスキップし、Ｓ２１４４Ｄの処理へ移行する。このように構成することで、特別図柄の変動開始と第１入球口６４への遊技球の入賞が同時となった場合のように、保留球のシフトが実行されても保留球数に変化がない場合に、第３図柄表示装置８１における保留図柄の表示を更新させることができる。

【７５１５】

Ｓ２１４４Ｄの処理では、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ２１４４Ｄ）、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２１４４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンであるかを判別し（Ｓ２１４５Ｄ）、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１４５Ｄ：Ｎｏ）、保留球数表示エリアＤｓ２の第１保留エリア（図２２８７の台座ｍ１）から実行エリアＤｓ１へ保留図柄がシフトする移行演出を実行させるための表示用コマンドを設定する（Ｓ２１４６Ｄ）。一方、Ｓ２１４４Ｄの処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ２１４４Ｄ：Ｎｏ）または変動パターンコマンドを受信したが、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンであると判別した場合には（Ｓ２１４５Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２１４６Ｄの処理をスキップし、Ｓ２１４７Ｄの処理へ移行する。このように構成することで、実行エリアＤｓ１に疑似保留図柄が表示されている場合には、別の保留図柄がシフトして実行エリアＤｓ１の疑似保留図柄と重なって表示される不具合が生じることを防止することができる。

【７５１６】

Ｓ２１４７Ｄの処理では、主制御装置１１０からの停止コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２１４７Ｄ）。停止コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２１４７Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンであるかを判別し（Ｓ２１４８Ｄ）、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１４８Ｄ：Ｎｏ）、実行エリアＤｓ１に表示されている保留図柄を消去する表示用コマンドを設定する（Ｓ２１４９Ｄ）。一方、Ｓ２１４７Ｄの処理において、停止コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ２１４７Ｄ：Ｎｏ）または停止コマンドを受信したが疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンであると判別した場合には（Ｓ２１４８Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２１４９Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。このように構成することで、実行エリアＤｓ１に疑似保留図柄が表示されている場合に、主制御装置１１０から停止コマンドを受信しても疑似保留図柄が実行エリアＤｓ１から消去されないため、疑似変動の途中で第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示が停止したことを遊技者に気付かれ難くすることができる。なお、保留個数表示更新処理では、各処理において疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンであるか否かを判別する構成としたが、これに限るものではない。例えば、保留個数表示更新処理が開始された場合に、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑがオンであるか否かを判別し、オンであると判別した場合には、Ｓ２１４１Ｄ～Ｓ２１５２Ｄの各処理をスキップし、本処理を終了する構成としても良い。

【７５１７】

次に、図２３３５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）について説明する。図２３３５は、この液

晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２３３３参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１で行われる疑似変動に関連するカウンタの値を更新する処理が実行され、疑似変動の開始終了を管理するための処理が実行される。液晶演出実行管理処理が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるかを判別する（Ｓ２２３１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであるかを判別する（Ｓ２２３２Ｄ）。疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２３３Ｄ～Ｓ２２３５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。Ｓ２２３２Ｄの処理において、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値を１減算する（Ｓ２２３３Ｄ）。次に、Ｓ２２３３Ｄの処理において、減算された疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値が０であるか否かを判別し（Ｓ２２３４Ｄ）、０でないと判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動の開始タイミングではないため、Ｓ２２３５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３４Ｄの処理において、疑似変動開始タイマ２２３ｄｒの値が０であると判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始処理を実行する（Ｓ２２３５Ｄ）。この疑似変動開始処理（Ｓ２２３５Ｄ）の詳細な説明については、図２３３６を参照して後述する。

【７５１８】

Ｓ２２３１Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンである（即ち、疑似変動の実行期間中である）と判別した場合には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値を１減算し（Ｓ２２３６Ｄ）、減算した値が０（ｍｓ）であるかを判別する（Ｓ２２３７Ｄ）。Ｓ２２３７Ｄの処理において、０ではないと判別した場合には（Ｓ２２３７Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２３８Ｄ～Ｓ２２４２Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３７Ｄの処理において、０であると判別した場合には（Ｓ２２３７Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定し（Ｓ２２３８Ｄ）、疑似変動終了処理を行う（Ｓ２２３９Ｄ）。疑似変動終了処理（Ｓ２２３９Ｄ）については、図２３３８を参照して後述する。

【７５１９】

Ｓ２２３９Ｄの処理が終了した後、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンであるかを判別する（Ｓ２２４０Ｄ）。上述したように、変動開始待機フラグ２２３ｄｎは、疑似変動の実行期間中に、主制御装置１１０からの新たな特別図柄の変動パターンコマンドを受信した場合に、その変動パターンコマンドに基づいて設定された表示用変動パターンコマンドの表示制御装置１１４への送信を、疑似変動終了まで待機させる場合にオンに設定されるフラグである。Ｓ２２４０Ｄの処理において、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンであると判別した場合には（Ｓ２２４０Ｄ：Ｙｅｓ）、変動開始待機フラグ２２３ｄｎをオフに設定し（Ｓ２２４１Ｄ）、変動開始フラグをオンに設定し（Ｓ２２４２Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２４０Ｄの処理において、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンではないと判別した場合には（Ｓ２２４０Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２４１Ｄ、Ｓ２２４２Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。このように構成することで、疑似変動の実行期間中に主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに基づく変動演出を、疑似変動が終了した後に主制御装置１１０からの新たなコマンドを要することなく実行させることができる。

【７５２０】

次に、図２３３６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される疑似変動開始処理（Ｓ２２３５Ｄ）について説明する。図２３３６は、この疑似変動開始処理（Ｓ２２３５Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似変動開始処理（Ｓ

２２３５Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）の中で実行され、疑似変動を開始するための処理を実行する。疑似変動開始処理（Ｓ２２３５Ｄ）が実行されると、まず、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに「８０００（ｍｓ）」を設定する（Ｓ２８０１Ｄ）。そして、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオンに設定し（Ｓ２８０２Ｄ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオフに設定する（Ｓ２８０３Ｄ）。そして、表示用変動回数カウンタ２２３ｄｔの値に１加算し（Ｓ２８０４Ｄ）、変動回数更新済フラグ２２３ｄｕをオンに設定する（Ｓ２８０５Ｄ）。これにより、疑似変動が開始されるタイミングで第３図柄表示装置８１に表示される変動回数を更新させることができる。なお、ここで行われる変動回数の更新は、変動中の特別図柄が停止する時に行われる変動回数の更新を前倒しで実行するものであり、疑似変動の実行中に特別図柄の変動時間が終了したタイミングでは表示用変動回数の更新は行われない。このように構成することで、より遊技者に疑似変動であることを認識させ難くすることができる。

【７５２１】

その後、表示制御装置１１４に対して疑似変動が開始されることを通知するための疑似変動開始コマンドを設定し（Ｓ２８０６Ｄ）、疑似保留表示開始処理を行い（Ｓ２８０７Ｄ）、本処理を終了する。この疑似保留表示開始処理（Ｓ２８０７Ｄ）は、疑似変動の実行期間中に表示される疑似保留の表示態様を設定するための処理である。ここで、図２３３７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される疑似保留表示開始処理（Ｓ２８０７Ｄ）について説明する。図２３３７は、この疑似保留表示開始処理（Ｓ２８０７Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似保留表示開始処理（Ｓ２８０７Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される疑似変動開始処理（図２３３６参照）の中で実行され、疑似変動が開始される場合に、副表示領域Ｄｓ（図２２８７（ａ）参照）の表示態様を特殊演出専用の表示態様に切り替えるための処理が実行される。

【７５２２】

疑似保留表示開始処理（Ｓ２８０７Ｄ）が開始されると、まず、実行中の特別図柄の変動種別は大当たりであるかを判別する（Ｓ２２７１Ｄ）。大当たりではないと判別した場合には（Ｓ２２７１Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値は１以上であるかを判別する（Ｓ２２７２Ｄ）。１以上である（即ち、保留球が存在している）と判別した場合には（Ｓ２２７２Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ｄｄの保留エリア１に格納されている入賞情報を取得し（Ｓ２２７３Ｄ）、取得した入賞情報の変動種別が「完全外れ」であるかを判別する（Ｓ２２７４Ｄ）。完全外れではないと判別した場合には（Ｓ２２７４Ｄ：Ｎｏ）、実行エリアＤｓ１（図２２８７（ａ）参照）に表示されている保留図柄（図２２８７（ａ）の保留図柄ｈ０）の表示態様をチャンス疑似保留（図２２９０（ａ）の爆弾保留図柄ｔｈ０）に切り替えるための表示用コマンドを設定し（Ｓ２２７５Ｄ）、Ｓ２２７６Ｄの処理へ移行する。一方、Ｓ２２７２Ｄの処理において、保留球数が１以上ではない（即ち、保留球数が存在していない）と判別した場合には（Ｓ２２７２Ｄ：Ｎｏ）またはＳ２２７３Ｄの処理において取得した入賞情報の変動種別が完全外れであると判別した場合には（Ｓ２２７４Ｄ：Ｙｅｓ）、実行エリアＤｓ１（図２２８７（ａ）参照）に表示されている保留図柄（図２２８７（ａ）の保留図柄ｈ０）の表示態様をノーマル疑似保留（図２２８７（ｂ）の爆弾保留図柄ｔｈ０）に切り替えるための表示用コマンドを設定し（Ｓ２２７９Ｄ）、Ｓ２２７６Ｄの処理を移行する。

【７５２３】

なお、Ｓ２２７１Ｄの処理において、変動中の特別図柄の変動種別が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２２７１Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２２７２Ｄ～Ｓ２２７４Ｄの処理をスキップし、Ｓ２２７５Ｄの処理を実行する。このように、本第５９制御例では、疑似変動が開始される場合に実行エリアＤｓ１（図２２８７（ａ）参照）に表示される疑似保留図柄の表示態様によって特別図柄の当否判定結果を遊技者に推測させることが可能である。また、疑似変動開始時に保留球が存在せず、ノーマル疑似保留が表示された場合であっても

、疑似変動開始後に獲得した保留球が大当たりに当選することもあるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。

【７５２４】

なお、本第５９制御例では、入賞情報格納エリア２２３ｄｄの保留エリア１に格納されている入賞情報を取得する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動が３以上の特別図柄の変動に跨がって実行可能な構成とした場合に、入賞情報格納エリア２２３ｄｄに格納されている全ての入賞情報を取得して変動種別を判別する構成としても良い。このように構成することで、より多くの入賞情報の変動種別に基づいて疑似保留の表示態様を設定できるため、遊技者にとって嬉しいチャンス疑似保留が表示される確率を高くすることができ、遊技意欲を向上させることができる。

【７５２５】

なお、本第５９制御例では、設定される疑似保留図柄の表示態様を２種類としたが、これに限るものではなく、３種類以上としても良い。例えば、保留球内に大当たり当選する保留球がある場合に、大当たり当選することが確定していることを示す疑似保留図柄の表示態様を設定しても良い。このように構成することで、遊技者に更に疑似保留図柄の表示態様に興味を持たせることができる。

【７５２６】

Ｓ２２７５ＤまたはＳ２２７９Ｄの処理が終了した後に、疑似保留を初期表示パターンで可変表示するための表示用コマンドを設定する（Ｓ２２７６Ｄ）。ここで、疑似保留の初期表示パターンとは、ミッション演出の導入演出の実行中に可変表示される爆弾疑似保留ｔｈ０の導火線ｄｕの火Ｈｉ１の表示パターンである（図２２８７（ｂ）参照）。上述したように、導火線ｄｕの火Ｈｉ１は、疑似変動の残時間に対応して火Ｈｉ１が導火線ｄｕを爆弾保留図柄ｔｈ０に向かって進む速度が可変する。疑似保留の初期表示パターンでは、特殊演出の導入演出の終了時に、表示されている導火線ｄｕの半分の位置（図２２８８（ａ）参照）まで炎が進むシナリオが実行される。この表示パターンは、図２３１３に示す通り、特殊演出の結果報知演出または書き換え演出が実行される場合に、実行される特殊演出の演出態様に対応する表示パターンに切り替えられる。これにより、疑似保留の表示態様だけでなく、導火線ｄｕを進む火Ｈｉ１の表示パターン（進行速度）からも当否判定結果を推測することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【７５２７】

Ｓ２２７６Ｄの処理が終了した後、保留球表示エリアＤｓ２（図２２８７（ａ）参照）の表示を疑似保留専用表示（図２２８７（ｂ）参照）に切り替える表示コマンドを設定し（Ｓ２２７７Ｄ）、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑをオンに設定する（Ｓ２２７８Ｄ）。

【７５２８】

次に、図２３３８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される疑似変動終了処理（Ｓ２２３９Ｄ）について説明する。図２３３８は、この疑似変動終了処理（Ｓ２２３９Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似変動終了処理（Ｓ２２３９Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）の中で実行され、疑似変動が終了する場合の疑似保留図柄の表示を終了する処理と、表示用停止コマンドを設定するための処理を実行する。疑似変動終了処理（Ｓ２２３９Ｄ）が実行されると、まず、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑをオフに設定し（Ｓ２１８１Ｄ）、保留球数表示エリアＤｓ２の表示を疑似変動専用表示（図２２８７（ｂ）参照）から通常の表示（図２２８７（ａ）参照）に切り替える表示コマンドを設定する（Ｓ２１８２Ｄ）。その後、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値に対応する保留図柄を表示するための表示コマンドを設定し（Ｓ２１８３Ｄ）、Ｓ２１８４Ｄの処理へ移行する。このように、本第５９制御例では、疑似変動の終了に合わせて保留球数実行エリアＤｓ２の表示が通常表示に切り替えられ、その時点における保留球数に対応する保留図柄が表示される構成であるため、疑似変動の実行中に保留表示を更新する処理を省いても帳尻を合わせることができる。

【７５２９】

Ｓ２１８４Ｄの処理では、特別図柄の変動表示が実行されているかを判別する（Ｓ２１８４Ｄ）。特別図柄の変動表示が実行されているか否かは、変動開始待機フラグ２２３ｄｒがオンであるか否かによって判別し、変動開始待機フラグ２２３ｄｒがオンであると判別した場合には（Ｓ２１８４Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２１８５Ｄ～Ｓ２１８７Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、変動開始待機フラグ２２３ｄｒがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１８４Ｄ：Ｎｏ）、主制御装置１１０から最後に受信した停止種別コマンドに基づいて表示用の停止種別コマンドを設定し（Ｓ２１８５Ｄ）、第３図柄表示装置８１における特別図柄の変動が停止したことを示すための表示用停止コマンドを設定し（Ｓ２１８６Ｄ）、実行エリアＤｓ１に表示されている保留図柄を消去するための表示コマンドを設定し（Ｓ２１８７Ｄ）、本処理を終了する。このように、実行エリアＤｓ１に表示されている保留図柄は、疑似変動終了時に特別図柄の変動が実行されていない場合には疑似変動の終了に合わせて消去され、疑似変動終了時に特別図柄の変動が実行されている場合には疑似変動が終了しても消去されず、実行中の特別図柄の変動停止時に消去される構成としている。

【７５３０】

本第５９制御例では、主制御装置１１０からの停止コマンドに基づいて疑似変動を終了させる構成ではないため、疑似変動終了時に特別図柄の変動が実行されていない場合には、保留球数表示更新処理（図２３３４参照）のＳ２１４９Ｄの処理が実行されないため、疑似変動終了処理（Ｓ２２３９Ｄ）においてＳ２１８７Ｄの処理を実行することで、特別図柄が変動表示されていない期間に疑似変動が実行されている場合に、疑似変動が終了したにもかかわらず実行エリアＤｓ１に保留図柄が表示され続けるという不具合が生じない。

【７５３１】

また、疑似変動終了時に特別図柄の変動が実行されている場合には、実行エリアＤｓ１に表示されている保留図柄が消去されないため、ミッション演出において報知された演出情報（例えば、「大チャンス」の情報）の対象となる特別図柄の変動が終了していないことを遊技者に分かり易くすることができる。なお、疑似変動終了時に特別図柄の変動が実行されている場合は、その特別図柄の変動停止後に保留個数表示更新処理（図２３３４参照）が実行され、実行エリアＤｓ１に表示されている保留図柄が消去される。

【７５３２】

次に、図２３３９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される入賞頻度計測処理（Ｓ２１１１Ｄ）について説明する。図２３３９は、この入賞頻度計測処理（Ｓ２１１１Ｄ）を示したフローチャートである。この入賞頻度計測処理（Ｓ２１１１Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２３３３参照）の中で実行され、遊技球が発射されている所定の期間（本第５９制御例では、６０秒間）で、主制御装置１１０からの入賞コマンドを受信した回数（即ち、第１入球口６４に遊技球が入賞した回数）に基づいて、第１入球口６４への入賞頻度を判定するための処理である。詳細は後述するが、本第５９制御例では、第１入球口６４への入賞頻度に基づいて変動演出の演出態様を設定するために参照する変動パターン選択テーブルを決定する構成としている（図２３４２参照）。入賞頻度計測処理（Ｓ２１１１Ｄ）が実行されると、まず、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであるかを判別する（Ｓ２３３１Ｄ）。発射停止中フラグ２２３ｄｊは、後述する発射関連コマンド処理（図２３４７参照）において、主制御装置１１０からの発射停止コマンドを受信した場合にオンに設定され、発射開始コマンドを受信した場合にオフに設定される。即ち、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンである場合には、遊技球が発射されていない状態である。

【７５３３】

Ｓ２３３１Ｄの処理において、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであると判別した場合（即ち、遊技球が発射されていない場合）には（Ｓ２３３１Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２３３２Ｄ～Ｓ２３４０Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンではないと判別した場合（即ち、遊技球が発射されている場合）には（Ｓ２

３３１Ｄ：Ｎｏ）、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍの値に１加算する（Ｓ２３３２Ｄ）。なお、入賞頻度計測処理はメイン処理（図２３３３参照）において１ｍｓ毎に実行されるため、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍの値が６００００となった場合には、６００００ｍｓ、即ち６０秒経過したこととなる。

【７５３４】

次に、加算した値が６００００ｍｓであるかを判別し（Ｓ２３３３Ｄ）、６００００ｍｓではないと判別した場合（即ち、６０秒経過していない場合）には（Ｓ２３３３Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２３３４Ｄ～Ｓ２３４０Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ２３３３Ｄの処理において、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍの値が６００００ｍｓであると判別した場合（即ち、６０秒経過した場合）には（Ｓ２３３３Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２３３４Ｄの処理へ移行する。Ｓ２３３４Ｄの処理では、入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋのカウンタ値を取得する。入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋのカウンタ値は、後述する入賞コマンド処理（図２３４６参照）において加算され、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｊの値が６００００ｍｓとなった場合にクリアとなる。Ｓ２３３４Ｄの処理において取得したカウンタ値が４未満であるかを判別し（Ｓ２３３５Ｄ）、カウンタ値が４未満であると判別した場合には（Ｓ２３３５Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるかを判別する（Ｓ２３３６Ｄ）。入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンではないと判別した場合には（Ｓ２３３６Ｄ：Ｎｏ）、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓをオンに設定し（Ｓ２３３７Ｄ）、入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋの値と、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍの値をクリアにする（Ｓ２３３８Ｄ）。Ｓ２３３６Ｄの処理において、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであると判別した場合には（Ｓ２３３６Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２３３７Ｄの処理をスキップし、Ｓ２３３８Ｄの処理へ移行する。

【７５３５】

Ｓ２３３５Ｄの処理において、入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋのカウンタ値が４未満ではないと判別した場合には（Ｓ２３３５Ｄ：Ｎｏ）、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるかを判別し（Ｓ２３３９Ｄ）、入賞頻度低フラグ２２２３ｄｓがオンであると判別した場合には（Ｓ２３４０Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓをオフに設定し（Ｓ２３４０Ｄ）、Ｓ２３３８Ｄの処理へ移行する。入賞頻度低フラグ２２２３ｄｓがオンではないと判別した場合には（Ｓ２３４０Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２３４０Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。このように、本第５９制御例では、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍの値が６００００ｍｓとなった場合の入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋのカウンタ値に基づいて入賞頻度が高いか低いかを判定する構成としている。

【７５３６】

なお、本第５９制御例では、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンに設定されている場合には、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍのタイマ値が加算されない（即ち、タイマの計測が実行されない）構成とし、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍのタイマ値が６００００（ｍｓ）に達するまでは、計測が中断されてもタイマ値を０クリアしない構成としている。これは、遊技者が遊技球の発射をしていない期間もタイマの計測を実行すると、例えば、リーチ変動が実行され、遊技者がリーチ変動に集中しようと遊技球の発射を中断した場合にもタイマの計測が実行されることになり、適切に入賞頻度を判定できないためである。本第５９制御例のように、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンに設定されている場合には、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍのタイマ値が加算されない（中断される）構成とし、更にタイマの計測を中断しても累計で６０秒となるまではタイマの値が０クリアされない構成とすることで、遊技者が遊技球の発射を頻繁に中断する場合であっても、適切な入賞頻度の判定を実行することができる。

【７５３７】

なお、本第５９制御例では、入賞頻度計測タイマ２２３ｄｍの値が６００００になった場合の入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋのカウンタ値が４未満である場合に、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓをオンにする構成とした。これは、本第５９制御例における通常状態において、保留球数が０の場合に変動種別として「完全外れ」が選択された場合には、

変動時間が１７秒の変動パターンが設定されるため、例えば、１分間の間に、保留数が０の完全外れが４回実行された場合（即ち、保留球数０の状態で開始された特別図柄の変動中に１個の遊技球が入賞する事象が、５回続いた場合）には、変動時間の合計が６８秒となるため、特別図柄の変動が停止している状態をほとんど感じさせないようにできる。一方、それ以下の場合には、１分間の間で特別図柄が変動していない期間が生起し、遊技者にストレスを感じさせてしまう虞がある。よって、本第５９制御例では、１分間の入球数が４未満の場合に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓをオンに設定する構成としている。

【７５３８】

なお、本第５９制御例では、遊技球を発射している期間が６０秒に達した場合に入賞頻度を判定する構成としたが、これに限るものではなく、任意の期間で入賞頻度を判定する構成としても良く、例えば、１０分間に受信した入賞コマンド受信回数によって入賞頻度を判定しても良い。また、本第５９制御例では、６０秒間に受信した入賞コマンド受信回数が４未満である場合に入賞頻度が低いと判定する構成としたが、これに限るものではなく、３以下の数で設定しても良いし、５以上の数で設定しても良い。

【７５３９】

また、入賞頻度の計測方法は、所定期間（１分間）における入賞コマンドの受信回数（遊技球の入賞回数）で計測する方法に限るものではなく、例えば、所定期間（例えば、１０分間）における特別図柄の無変動時間を計測し、計測した時間が所定時間（例えば、３分）以上である場合に、入賞頻度が低いと判別する構成としても良い。或いは、遊技者が遊技球を所定個数（例えば、１００個）発射した場合における、第１入球口６４へと入賞した遊技球数によって入賞頻度を判定する構成としても良い。このように構成することで、遊技者がリーチ変動中に遊技球の発射を中断させた場合であっても、入賞頻度を適切に判定することができる。

【７５４０】

次に、図２３４０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）について説明する。図２３４０は、このコマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２３３３参照）の中で実行され、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。コマンド判定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０１Ｄ）。変動パターンコマンドを受信した場合には（Ｓ２２０１Ｄ：Ｙｅｓ）、変動パターン設定処理（Ｓ２２０２Ｄ）が実行される。変動パターン設定処理（Ｓ２２０２Ｄ）の詳細は、図２３４１を参照して後述する。Ｓ２２０２Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【７５４１】

一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０１Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０３Ｄ）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０３Ｄ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｄｂをオンに設定し（Ｓ２２０４Ｄ）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｓ２２０５Ｄ）、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動表示設定処理（図２３５１参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０３Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０６Ｄ）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０６Ｄ：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１

保留球数カウンタ２２３ｄａに格納する（Ｓ２２０７Ｄ）。Ｓ２２０７Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【７５４２】

ここで、保留球数コマンドは、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したとき、または、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、または、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｓ２２０７Ｄの処理によって音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄｂの値を主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値に合わせることができる。よって、ノイズの影響により、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値が主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値を修正し、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値に合わせることができる。

【７５４３】

Ｓ２２０６Ｄの処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０６Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド）を受信したかを判別する（Ｓ２２０８Ｄ）。そして、大当たり関連コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０８Ｄ：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理（Ｓ２２０９Ｄ）を実行する。大当たり関連処理（Ｓ２２０９Ｄ）の詳細は、図２３４４を参照して後述する。Ｓ２２０９Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。Ｓ２２０８Ｄの処理において、大当たり関連コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０８Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１０Ｄ）。そして、入賞コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１０Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理（Ｓ２２１１Ｄ）を実行する。入賞コマンド処理（Ｓ２２１１Ｄ）の詳細は、図２３４６を参照して後述する。Ｓ２２１１Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【７５４４】

Ｓ２２１０Ｄの処理において、入賞コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２１０Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より発射関連コマンド（発射開始コマンド、発射停止コマンド）を受信したかを判別する（Ｓ２２１２Ｄ）。そして、発射関連コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射関連コマンド処理（Ｓ２２１３Ｄ）を実行する。発射関連コマンド処理（Ｓ２２１３Ｄ）の詳細は、図２３４７を参照して後述する。Ｓ２２１３Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。Ｓ２２１２Ｄの処理において、発射関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２２１２Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１４Ｄ）。そして、停止コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１４Ｄ：Ｙｅｓ）、停止処理（Ｓ２２１５Ｄ）を実行する。停止処理（Ｓ２２１５Ｄ）の詳細は、図２３４８を参照して後述する。Ｓ２２１５Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、Ｓ２２１４Ｄの処理において、停止コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２１４Ｄ：Ｎｏ）、その他のコマンドを受信したかを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ２２１６Ｄ）、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。

【７５４５】

次に、図２３４１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動パターン設定処理（Ｓ２２０２Ｄ）について説明する。図２３４１は、この変動パターン設定処理（Ｓ２２０２Ｄ）を示したフローチャートである。この変動パターン設定処理（Ｓ２２０２Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図２３４０参照）の中で実行され、主制御装置１１０より受信し

た変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。変動パターン設定処理では、まず、第１演出カウンタ２２３ｄｅおよび第２演出カウンタ２２３ｄｆのカウンタ値を取得し（Ｓ２４２１Ｄ）、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出する（Ｓ２４２２Ｄ）。その後、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるか否かを判別する（Ｓ２４２３Ｄ）。そして、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ２４２３Ｄ：Ｎｏ）、変動開始フラグ２２３ｄｂをオンに設定し（Ｓ２４２４Ｄ）、演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）を実行する。演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）の詳細は、図２３４２を参照して後述する。Ｓ２４２５Ｄの処理の終了後は、本処理を終了する。一方、Ｓ２４２３Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合には（Ｓ２４２３Ｄ：Ｙｅｓ）、特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２６Ｄ）を実行する。特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２６Ｄ）の詳細は、図２３４２を参照して後述する。Ｓ２４２６Ｄの処理の終了後は、本処理を終了する。

【７５４６】

ここで、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇは、上述した疑似変動開始処理（Ｓ２２３５Ｄ）においてオンに設定され、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になった場合に、オフに設定される。即ち、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンに設定されている場合には、疑似変動が実行中であることを示しており、本第５９制御例においては、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動が実行中である場合には、疑似変動中に実行されている特殊演出の演出態様を、新たに変動が開始される特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させるための処理が実行される。このように、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるか否かによって異なる演出態様の設定処理が実行されるため、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動表示が開始される場合には、その特別図柄の当否判定結果に対応する追加演出を設定可能であり、特殊演出を途中で打ち切らずに新たに開始される特別図柄変動に対応する演出を実行することができる。

【７５４７】

次に、図２３４２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）について説明する。図２３４２は、この演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）を示したフローチャートである。この演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動パターン設定処理（図２３４１参照）の中で実行され、疑似変動が実行されていない場合に、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。演出態様設定処理では、まず、設定されている遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）であるかを判別する（Ｓ２４５１Ｄ）。具体的には、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンが、通常状態で選択される変動パターンであるか、確変状態または時短状態で選択される変動パターンであるかによって遊技状態を判別する。通常状態が設定されていない（即ち、確変状態または時短状態が設定されている）と判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｎｏ）、図２３４１のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図２３４１のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａ４（図２３１２参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４５８Ｄ）、本処理を終了する。

【７５４８】

なお、本第５９制御例では、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンの種別によって遊技状態を判別する構成としたが、これに限るものではなく、主制御装置１１０で遊技状態が変更された場合に変更後の遊技状態を示す状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、音声ランプ制御装置１１３では受信した状態コマンドから新たに設定された遊技状態に対応する情報を抽出し、抽出した情報を記憶するための状態記憶領域に格納し、格納された情報を参照して遊技状態を判別する構成としても良い。

【７５４９】
一方、Ｓ２４５１Ｄの処理において、通常状態が設定されていると判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるかを判別する（Ｓ２４５２Ｄ）。入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであると判別した場合（即ち、入賞頻度が低い状態である場合）には（Ｓ２４５２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであるかを判別する（Ｓ２４５３Ｄ）。発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンである（即ち、遊技球が発射されていない状態である）と判別した場合（即ち、遊技球が発射されていない状態である場合）には（Ｓ２４５３Ｄ：Ｙｅｓ）、図２３４１のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図２３４１のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１（図２３０７参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４５４Ｄ）、Ｓ２４５５Ｄの処理へ移行する。
【７５５０】
一方、Ｓ２４５３Ｄの処理において、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンではないと判別した場合（即ち、遊技球が発射されている状態である場合）には（Ｓ２４５３Ｄ：Ｎｏ）、図２３４１のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図２３４１のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２（図２３０７参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４５９Ｄ）、Ｓ２４５５Ｄの処理へ移行する。
【７５５１】
なお、上述したように、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２では、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１に比べて、変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され、「当たりロングリーチ」または「外れロングリーチ」の場合に疑似変動ありの表示用変動パターンが選択される割合が高く設定されている。「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択され易い変動種別であり、その中で「完全外れＡ」は保留球数が０個の場合に選択される変動パターンである。つまり、遊技球が第１入球口６４に入賞する頻度が低く、遊技者が遊技球を発射している状態であって保留球数が０個の場合には、疑似変動が設定され易く構成している。遊技球の発射を継続しているにもかかわらず保留球数が０個の場合、特別図柄の変動停止から次の特別図柄の変動開始までに第３図柄が変動表示されていない状態を挟むことで遊技のテンポが悪くなり、遊技者にストレスを与える虞があるが、このように構成することで、入賞頻度が低く遊技者が遊技球の発射を継続していても保留球が途切れ易い状態である場合に疑似変動が実行され易くなり、保留個数０個の状態で開始された特別図柄の変動中に遊技球が入賞しなくても疑似変動中に入賞すれば見た目上はテンポ良く第３図柄変動が実行されるため、特別図柄が変動表示されていない状態であったことを遊技者に気付かせ難くすることが可能となり、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。一方、保留球数が０個の場合であって遊技者が遊技球を発射していない状況とは、遊技者が休憩のため遊技を中断しようとしている場合が考えられる。このような場合、大当たり変動を見逃さないように実行中の特別図柄の当否判定結果が判明してから遊技台を離れる遊技者が多いため、外れ変動で疑似変動が実行されると、早く休憩したい遊技者を外れが確定するまで待たせることになり、却って遊技者にストレスを与える虞がある。従って、遊技者が遊技球の発射をしていない場合には、入賞頻度が低い場合であっても疑似変動が設定され難い構成としている。なお、本第５９制御例では、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであり、且つ、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでない場合に通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２から表示用変動パターンを選択する構成としたが、これに限るものではない。入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンである場合には、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであるか否かにかかわらずＳ２４５９Ｄの処理を実行する構成としても良いし、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるか否かにかかわらず、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでない場合には、Ｓ２４５９Ｄの処理を実行する構成としても良い。

【７５５２】
　また、本第５９制御例では、特定種別の変動パターンコマンドを受信した場合にのみ疑似変動を実行する構成としたが、これに限るものではなく、保留球数が０個の場合に開始される特別図柄の変動では変動パターンの種別にかかわらず疑似変動を実行する構成としても良い。このように構成することで、保留球が途切れる場合には必ず疑似変動が実行されるので、特別図柄が変動表示されていないことにより遊技者が退屈に感じる期間を短縮することができる。
【７５５３】
　また、本第５９制御例では、遊技者が遊技球を発射していない場合であっても、疑似変動を含む演出態様が設定される構成としたが、これに限るものではなく、遊技者が遊技球を発射していない場合には、疑似変動を含む演出態様が設定されない構成としても良い。具体的には、演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）のＳ２４５３Ｄの処理がＹｅｓの場合（即ち、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであると判別した場合）に、疑似変動を含む演出態様が設定される割合を０とした通常用変動パターン選択テーブルを参照する構成とする。これにより、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンの場合、つまり遊技者が遊技球を発射していない場合には、疑似変動を含む演出態様が設定されないようにすることができる。このように構成することで、外れ変動で疑似変動が実行され、早く休憩したい遊技者を外れが確定するまで待たせることにより、却って遊技者にストレスを与えてしまうことを抑制することができる。
【７５５４】
　Ｓ２４５４Ｄ、またはＳ２４５９Ｄの処理が終わると、Ｓ２４５５Ｄの処理を実行する。Ｓ２４５５Ｄの処理では、Ｓ２４５４ＤまたはＳ２４５９Ｄの処理において選択された表示用変動パターンに疑似変動が含まれているかを判別する（Ｓ２４５５Ｄ）。疑似変動が含まれていると判別した場合には（Ｓ２４５５Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値として「１２０００（ｍｓ）」を設定し（Ｓ２４５６Ｄ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオンに設定し（Ｓ２４５７Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４５５Ｄの処理において、疑似変動が含まれていないと判別した場合には（Ｓ２４５５Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２４５６ＤおよびＳ２４５７Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。
【７５５５】
　ここで、本第５９制御例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合には疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値として「１２０００ｍｓ（１２秒）」が設定され、メイン処理において１ｍｓ毎に実行される液晶演出実行管理処理（図２３３５参照）で、カウンタ値が減算される。これにより、ロングリーチの変動パターンが開始されてから１２秒後に、第３図柄表示装置８１において特別図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。
【７５５６】
　なお、本第５９制御例では、疑似変動が実行される場合に設定される疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値を「１２０００（ｍｓ）」で固定としたが、これは疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されるのは、変動時間が１７秒である「完全外れＡ」と「ロングリーチＡ」のみで構成しているためであり、これに限るものではない。その他の変動パターン種別においても疑似変動が設定される構成とし、それぞれの変動パターン種別に応じて疑似変動開始タイマ２２３ｄｐに設定されるカウンタ値を異ならせても良い。また、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐに設定されるカウンタ値を設定する場合に、複数のカウンタ値が規定されたテーブルの中からランダムに設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動開始から第３図柄の仮停止までの時間に変化を持たせることができるため、その期間で実行される変動演出が単調になることを抑制することができる。
【７５５７】
　次に、図２３４３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２６Ｄ）について説明する。図２３４３は、この特

殊演出追加設定処理（Ｓ２４２６Ｄ）を示したフローチャートである。この特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２６Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動パターン設定処理（図２３４１参照）の中で実行され、疑似変動が実行されている場合に、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。特殊演出追加設定処理では、まず、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値を取得する（Ｓ２５３１Ｄ）。そして、取得したカウンタ値が「２９９８（ｍｓ）」以上であるかを判別する（Ｓ２５３２Ｄ）。ここで、本第５９制御例において、特別図柄の変動開始時に疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が「２９９８（ｍｓ）」以上である場合とは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）停止時に保留球が存在し、１回目の特図変動停止から２ミリ秒後に次の特別図柄の変動表示が開始された場合であり（図２２９３参照）、特別図柄の変動開始時に疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が「２９９８（ｍｓ）」未満である場合とは、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止時に保留球が存在せず、次の特別図柄の変動表示が開始されるまでに２ミリ秒以上の特別図柄が変動表示されていない期間を介した場合である。なお、図２３３５を参照して説明したように、疑似変動の開始時に疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値として「８０００（ｍｓ）」が設定され（Ｓ２８０１Ｄ参照）、疑似変動の開始から５秒（５０００ｍｓ）が経過すると１回目の特図変動が停止し、保留球が存在する場合には１回目の特図停止から２ミリ秒（２ｍｓ）に２回目の特図変動が開始されるため、Ｓ２５３２Ｄの処理では、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が初期設定値の「８０００（ｍｓ）」から「５０００ｍｓ」と「２ｍｓ」を減算した値である「２９９８ｍｓ」以上か未満かで、２回目の特図変動が保留球に基づいて開始された変動か、新たな入賞によって開始された変動かを判別している。

【７５５８】

Ｓ２５３２Ｄの処理において、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が「２９９８（ｍｓ）」未満であると判別した場合には（Ｓ２５３２Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値と、図２３４１のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第２演出カウンタ２２３ｄｆの値と、図２３４１のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、書き換え演出態様設定テーブル２２３ｄｋから書き換え演出態様を設定し（Ｓ２５３３Ｄ）、設定した演出態様を表示させるための表示用特殊演出追加コマンドを設定する（Ｓ２５３４Ｄ）。なお、ここで設定した表示用特殊演出追加コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２３３３参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２Ｄ）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特殊演出追加コマンドを受信することによって、この表示用特殊演出追加コマンドによって示される演出態様で、第３図柄表示装置８１において書き換え演出が行われるように、特殊演出の表示制御が開始される。

【７５５９】

Ｓ２５３４Ｄの処理が終了すると、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅを参照して、設定した書き換え演出の演出態様に対応する疑似保留図柄の表示パターンを設定し（Ｓ２５３５）、設定した疑似保留追加表示パターンに対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ２５３６Ｄ）。なお、ここで設定した表示用コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２３３３参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２Ｄ）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用コマンドを受信することによって、この表示用コマンドによって示される表示シナリオで、第３図柄表示装置８１において疑似保留図柄の可変表示が行われるように、保留演出の表示制御が開始される。

【７５６０】

Ｓ２５３６Ｄの処理が終わると、図２３４１のＳ２４２２Ｄの処理で抽出した変動パタ

ーン種別に対応する変動時間に基づき、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂを参照して疑似変動残時間カウンタ２２３ｄｈに設定するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に残りの特図変動時間で実行される通常演出時間を決定し（Ｓ２５３７Ｄ）、疑似変動残時間カウンタ２２３ｄｈに設定されているカウンタ値を０クリアした後（Ｓ２５３８Ｄ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに決定した疑似変動更新時間をセットし（Ｓ２５３９Ｄ）、Ｓ２５４０Ｄの処理へ移行する。このように、変動パターン種別毎に疑似変動更新時間が定められており、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が更新される構成とすることで、特別図柄の変動が開始されるタイミングにかかわらず、その特別図柄の開始から一定の時間で疑似変動を終了させることが可能となる。

【７５６１】

Ｓ２５３２Ｄの処理において、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が「２９９８（ｍｓ）」以上であると判別した場合（即ち、２回目の特図変動が保留球に基づいて開始される場合）は（Ｓ２５３２Ｄ：Ｙｅｓ）、１回目の特図変動が終了する際に実行される停止処理（図２３４８参照）において既にＳ２５３４Ｄ～Ｓ２５３９Ｄに相当する処理を実行済みであるため、Ｓ２５３４Ｄ～Ｓ２５３９Ｄの処理をスキップし、Ｓ２５４０Ｄの処理に移行する。Ｓ２５４０Ｄの処理では、Ｓ２５３７Ｄの処理で決定した通常演出時間は０（ｍｓ）以上であるかを判別する（Ｓ２５４０Ｄ）。なお、本第５９制御例における通常演出とは、特別図柄の変動中に実行される特殊演出以外の変動演出（第３図柄の変動表示および当否判定結果を示唆するための演出）のことを指す。Ｓ２５４０Ｄの処理において、通常演出時間が０（ｍｓ）以上であると判別した場合には（Ｓ２５４０Ｄ：Ｙｅｓ）、図２３４１のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、設定された通常演出時間に対応する表示用変動パターンを通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａ３（図２３０９参照）から設定し（Ｓ２５４１Ｄ）、変動開始待機フラグ２２３ｄｎをオンに設定する（Ｓ２５４２Ｄ）。本第５９制御例では、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンに設定されている期間は変動開始フラグ２２３ｄｂがオンに設定されず、疑似変動が終了したタイミングで変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオフに設定され、変動開始フラグ２２３ｄｋがオンに設定されるため（図２３３５のＳ２２４１Ｄ，Ｓ２２４２Ｄ参照）、疑似変動の実行中は通常演出に対応する表示用変動パターンコマンドが表示制御装置１１４に送信されず、疑似変動の実行中に通常演出が開始されない構成となっている。このように構成することで、実行中の疑似変動が新たな特別図柄の変動表示が開始されても中断されずに継続して実行されるため、遊技者に違和感を与え難くすることができる。一方、Ｓ２５４０Ｄの処理において、通常演出時間が０（ｍｓ）以上ではないと判別した場合（即ち、その特別図柄の変動時間内で疑似変動終了後に通常演出が実行されない場合）には（Ｓ２５４０Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２５４１ＤおよびＳ２５４２Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【７５６２】

次に、図２３４４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり関連処理（Ｓ２２０９Ｄ）について説明する。図２３４４は、この大当たり関連処理（Ｓ２２０９Ｄ）を示したフローチャートである。この大当たり関連処理（Ｓ２２０９Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図２３４０参照）の中で実行され、主制御装置１１０より大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド）を受信した場合に、そのコマンドに対応する大当たり遊技中の演出態様を設定するための処理を実行する。大当たり関連処理では、まず、主制御装置１１０よりオープニングコマンドを受信したか判別する（Ｓ２６０１Ｄ）。オープニングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２６０１Ｄ：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行する（Ｓ２６０２）。オープニングコマンド処理（Ｓ２６０２）の詳細は、図２３４５を参照して後述する。Ｓ２６０２の処理の終了後は、本処理を終了する。

【７５６３】

Ｓ２６０１Ｄの処理において、主制御装置１１０よりオープニングコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２６０１Ｄ：Ｎｏ）、ラウンド数コマンドを受信したか判別する（Ｓ２６０３Ｄ）。ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２６０３Ｄ：Ｙｅｓ）、ラウンド数カウンタを１加算し（Ｓ２６０４Ｄ）、ラウンド数カウンタに基づいて、表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ２６０５Ｄ）、本処理を終了する。

【７５６４】

Ｓ２６０３Ｄの処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２６０３Ｄ：Ｎｏ）、主制御装置１１０よりエンディングコマンドを受信したかを判別する（Ｓ２６０６Ｄ）。エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２６０６Ｄ：Ｙｅｓ）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ２６０７Ｄ）、ラウンド数カウンタを０に設定し（Ｓ２６０８Ｄ）、本処理を終了する。

【７５６５】

次に、図２３４５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるオープニングコマンド処理（Ｓ２６０２）について説明する。図２３４５は、このオープニングコマンド処理（Ｓ２２１５）を示したフローチャートである。このオープニングコマンド処理（Ｓ２２１５）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり関連処理（図２３４０参照）の中で実行され、主制御装置１１０よりオープニングコマンドに対応するオープニング演出の演出態様を設定する処理を実行する。

【７５６６】

ここで、本第５９制御例では、当否判定結果が大当たりである特別図柄の変動においても疑似変動が実行される構成としており、その場合は大当たり遊技のオープニング期間にも疑似変動が継続して実行されるため、通常のオープニング期間と、疑似変動が継続するオープニング期間とで異なるオープニング演出を実行する。オープニングコマンド処理では、まず、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇはオンであるかを判別する（Ｓ２６３１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ２６３１Ｄ：Ｎｏ）、オープニング期間に疑似変動が実行されていない状態であるため、通常のオープニング演出である表示用ロングオープニング演出の表示コマンドを設定し（Ｓ２６３２Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２６３１Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合には（Ｓ２６３１Ｄ：Ｙｅｓ）、オープニング期間に疑似変動が継続している状態であるため、通常のオープニング演出よりも演出時間が短い表示用ショートオープニング演出の表示コマンドを設定し（Ｓ２６３３Ｄ）、本処理を終了する。このように、大当たり遊技のオープニング期間においても疑似変動が継続する場合には、遊技者に大当たり当選であることが報知されてから大当たりラウンドが開始されるまでの期間を、実際のオープニング期間（第１図柄表示装置３７における特別図柄の停止から大当たりラウンド開始までの期間）よりも短縮させることが可能となり、遊技者に大当たりラウンドの開始までが間延びしていると感じさせ難くすることができる。

【７５６７】

次に、図２３４６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される入賞コマンド処理（Ｓ２２１１Ｄ）について説明する。図２３４６は、この入賞コマンド処理（Ｓ２２１１Ｄ）を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（Ｓ２２１１Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図２３４０参照）の中で実行され、受信した入賞コマンドから入賞情報を抽出する処理を実行する。入賞コマンド処理では、まず、受信した入賞コマンドから入賞情報（特別図柄における抽選の当否判定結果、変動種別）を抽出し（Ｓ２５７１Ｄ）、抽出した入賞情報を入賞情報格納エリア２２３ｄｄに格納する（Ｓ２５７２Ｄ）。ここで抽出した入賞情報に基づいて、第３図柄表示装置８１において保留球の当否判定結果を事前に示唆する先読み予告演出（例えば、保留図柄の表示態様（色や形状）を通常の保留図柄とは異なる表示態様に可変させたり、対象の保留球までの複数の特図変動を跨いで実行される連続演出）を設定する。

【７５６８】
Ｓ２５７２Ｄの処理が終了すると、入賞コマンド受信カウンタ２２３ｄｋのカウンタ値に１加算し（Ｓ２５７３Ｄ）、本処理を終了する。このように本第５９制御例では、主制御装置１１０から入賞コマンドを受信した回数を、第１入球口６４に遊技球が入賞した回数として計測している。なお、第１入球口６４への遊技球の入賞回数を計測するための方法は、入賞コマンドの受信回数によるものに限らない。例えば、主制御装置１１０のタイマ割込処理（図２３２１参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば、それを音声ランプ制御装置１１３に通知するコマンドを設定し、そのコマンドの受信回数で入賞回数を計測する構成としても良い。このように構成することで、保留球数が上限まで記憶されている場合に遊技球が入賞（所謂、オーバー入賞）しても主制御装置１１０において入賞コマンドは設定されないが、入賞コマンドとは別に入賞検知情報に対応するコマンドが送信されるため、オーバー入賞した分の入賞回数も計測することが可能となり、より正確に入賞頻度を判定することができる。
【７５６９】
次に、図２３４７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される発射関連コマンド処理（Ｓ２２１３Ｄ）について説明する。図２３４７は、この発射関連コマンド処理（Ｓ２２１３Ｄ）を示したフローチャートである。この発射関連コマンド処理（Ｓ２２１３Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図２３４０参照）の中で実行され、受信した発射関連コマンド（発射停止コマンド、発射開始コマンド）に基づいて発射停止中フラグのオンオフを設定する処理を実行する。発射関連コマンド処理では、まず、受信した発射関連コマンドが発射停止コマンドであるかを判別する（Ｓ２６７１Ｄ）。発射停止コマンドであると判別した場合には（Ｓ２６７１Ｄ：Ｙｅｓ）、遊技球の発射が停止されている状態であるため、発射停止中フラグ２２３ｄｊをオンに設定し（Ｓ２６７２Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２６７１Ｄの処理において、受信した発射関連コマンドは発射停止コマンドではないと判別した場合（即ち、受信したコマンドが発射開始コマンドである場合）には（Ｓ２６７１Ｄ：Ｎｏ）、遊技球の発射が開始された状態であるため、発射停止中フラグ２２３ｄｊをオフに設定し（Ｓ２６７３Ｄ）、本処理を終了する。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３において遊技球の発射状況を把握することが可能となるため、遊技者の遊技球の発射状況に応じて実行される演出内容を可変させることができる。例えば、保留球数が上限まで記憶されている状態で遊技球の発射を継続している遊技者にはオーバー入賞となることを報知する報知態様を表示したり、保留球数が少ない状態で遊技球の発射を停止している遊技者に遊技球の発射を促すための演出を実行することができる。
【７５７０】
次に、図２３４８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される停止処理（Ｓ２２１５Ｄ）について説明する。図２３４８は、この停止処理（Ｓ２２１５Ｄ）を示したフローチャートである。この停止処理（Ｓ２２１５Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図２３４０参照）の中で実行され、特別図柄の停止に合わせて第３図柄表示装置８１において実行されている変動演出を終了させるための処理を実行する。停止処理では、まず、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇはオンかを判別する（Ｓ２７７１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２７７１Ｄ：Ｎｏ）、予め設定されている停止種別に対応する表示用停止コマンドを設定し（Ｓ２７８０Ｄ）、本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動が実行されている場合）には（Ｓ２７７１Ｄ：Ｙｅｓ）、停止種別は大当たりであるかを判別する（Ｓ２７７２Ｄ）。停止種別が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２７７２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動において実行されている特殊演出（ミッション演出）に追加される結果報知演出の演出態様として当たり結果報知演出を設定し（Ｓ２７７９Ｄ）、当たり結果報知演出に対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、変動回数更新処理を実行する（Ｓ２７７８Ｄ）。変動回数更新処理（Ｓ

２７７８Ｄ）の内容については、図２３５０を参照して後述する。変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。

【７５７１】

Ｓ２７７２Ｄの処理において、停止種別は大当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ２７７２Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値を取得し（Ｓ２７７３Ｄ）、取得した保留球数が１未満であるかを判別する（Ｓ２７７４Ｄ）。保留球数が１未満であると判別した場合（即ち、保留球数が０である場合）には（Ｓ２７７４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動において実行されている特殊演出に追加される結果報知演出の演出態様として結果報知演出Ｇ（演出時間３秒のミッション失敗演出）を設定し（Ｓ２７７６Ｄ）、結果報知演出Ｇに対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、本処理を終了する。Ｓ２７７４Ｄの処理において、保留球数が１未満ではない（即ち、保留球が存在する）と判別した場合には（Ｓ２７７４Ｄ：Ｎｏ）、結果報知演出の演出態様を設定するための処理である結果報知演出設定処理を実行する（Ｓ２７７５Ｄ）。この結果報知演出設定処理の内容については、図２３４９を参照して後述する。結果報知演出設定処理が終わると、設定した結果報知演出の演出態様に対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、変動回数更新処理を実行し（Ｓ２７７８Ｄ）、変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。このように、本第５９制御例では、疑似変動が開始された特別図柄の変動表示が停止する時点における保留球の有無に応じて結果報知演出の演出態様を設定する構成としているため、疑似変動が開始された後に保留球を獲得した場合であっても、保留球数に対応する演出態様を設定することができる。なお、本第５９制御例では、保留球がない場合に設定される結果報知演出の演出態様は、結果報知演出Ｇのみで構成しているが、これに限るものではなく、複数の結果報知演出態様の中から１の演出態様を設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動停止時に保留球が存在しない場合の特殊演出の内容に多様性を持たせることができるため、特殊演出が単調になることを抑制することができる。

【７５７２】

次に、図２３４９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される結果報知演出設定処理（Ｓ２７７５Ｄ）について説明する。図２３４９は、この結果報知演出設定処理（Ｓ２７７５Ｄ）を示したフローチャートである。この結果報知演出設定処理（Ｓ２７７５Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される停止処理（図２３４８参照）の中で実行され、保留球の入賞情報を先読みした結果に基づいて結果報知演出の演出態様を設定するための処理を実行する。結果報知演出設定処理では、まず、演出カウンタ値ＣＳ２を取得し（Ｓ２８８１Ｄ）、保留エリア１に格納されている入賞情報と保留球数に基づいて変動パターン種別を予測する（Ｓ２８８２Ｄ）。具体的には、保留エリア１に格納されている入賞情報から変動種別を抽出し、抽出した変動種別と特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値（保留球数）から設定される変動パターンを判別する。

【７５７３】

上述したように、本第５９制御例では、変動種別が「完全外れ」である特別図柄の変動が開始される時点における保留球数に基づいて変動パターン（変動時間）を決定する（図２３０３参照）。このため、疑似変動開始時点では、疑似変動開始から特別図柄の変動停止までに保留球数が増加する可能性があり、保留球の正確な変動パターンを予測することができない。一方、特別図柄の変動停止時点では、次の特別図柄の変動開始までの期間が２ミリ秒であり、保留球が増加する可能性が極めて低いため、保留球の正確な変動パターンを予測することが可能であり、予測結果に基づいて結果報知演出の演出態様を設定することができる。これにより、特別図柄の変動停止に合わせて導入演出が終了した後に、次の特別図柄の変動開始を待つことなくスムーズに結果報知演出を開始することができるため、更に遊技者に違和感を与えない演出を実行することができる。

【７５７４】

Ｓ２８８２Ｄの処理が終了すると、Ｓ２８８１Ｄの処理で取得した第２演出カウンタ２

２３ｄｆの値と、Ｓ２８８２Ｄの処理で予測した変動パターン種別に基づいて、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃから結果報知演出態様を設定する（Ｓ２８８３Ｄ）。Ｓ２８８３Ｄの処理が終了すると、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅを参照して、Ｓ２８８２Ｄの処理で設定した結果報知演出の演出態様に対応する疑似保留図柄の表示パターンを設定し（Ｓ２８８４Ｄ）、設定した疑似保留追加表示パターンに対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ２８８５Ｄ）。なお、ここで設定した表示用コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２３３３参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２Ｄ）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用コマンドを受信することによって、この表示用コマンドによって示される表示シナリオで、第３図柄表示装置８１において疑似保留図柄の可変表示が行われるように、保留演出の表示制御が開始される。

【７５７５】

Ｓ２８８５Ｄの処理が終わると、Ｓ２８８２Ｄの処理で予測した変動パターン種別に対応する変動時間に基づき、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂを参照して疑似変動残時間カウンタ２２３ｄｈに設定するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に残りの特図変動時間で実行される通常演出時間を決定し（Ｓ２８８６Ｄ）、疑似変動算時間カウンタ２２３ｄｈに設定されているカウンタ値を０クリアした後（Ｓ２８８７Ｄ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに決定した疑似変動更新時間をセットし（Ｓ２８８８Ｄ）、本処理を終了する。このように、変動パターン種別毎に疑似変動更新時間が定められており、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が更新される構成とすることで、特別図柄の変動が開始されるタイミングにかかわらず、その特別図柄の開始から一定の時間で疑似変動を終了させることが可能となる。

【７５７６】

次に、図２３５０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動回数更新処理（Ｓ２７７８Ｄ）について説明する。図２３５０は、この変動回数更新処理（Ｓ２７７８Ｄ）を示したフローチャートである。この変動回数更新処理（Ｓ２７７８Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される停止処理（図２３４８参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１に表示される特別図柄の変動回数を更新させるための処理である。変動回数更新処理（Ｓ２７７８Ｄ）が実行されると、まず、変動回数更新済みフラグ２２３ｄｕがオンであるかを判別する（Ｓ２９７１Ｄ）。上述したように、変動回数更新済みフラグ２２３ｄｕは、疑似変動が開始されるタイミングで表示用変動回数カウンタ２２３ｄｔの値を更新した場合にオンに設定される（図２３３６参照）。従って、変動回数更新済みフラグ２２３ｄｕがオンに設定されている場合には（Ｓ２９７１Ｄ：Ｙｅｓ）、表示用変動回数カウンタ２２３ｄｔの値を更新せず、変動回数更新済みフラグ２２３ｄｕをオフに設定し（Ｓ２９７３Ｄ）、本処理を終了する。一方、変動回数更新済みフラグ２２３ｄｕがオフである場合には（Ｓ２９７１Ｄ：Ｎｏ）、まだ表示用変動回数カウンタ２２３ｄｔのカウンタ値は更新されていないので、表示用変動回数カウンタ２２３ｄｔの値に１を加算し（Ｓ２９７２Ｄ）、本処理を終了する。

【７５７７】

次に、図２３５１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ２２１５Ｄ）について説明する。図２３５１は、この変動表示設定処理（Ｓ２２１５Ｄ）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ２２１５Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２３３３参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、上述した変動パターン設定処理（図２３４１参照）において設定した表示用変動パターンに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。変動表示設定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｄｃがオンか否かを判別する（Ｓ３００１Ｄ）。そして、変動開始フラグ２２３ｄｃがオンではないと判別した場合には（Ｓ３００１Ｄ：Ｎｏ）、第３図柄の変動開始タイミングではないため、Ｓ１９０

６の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ２２３ｄｃがオンであると判別した場合には（Ｓ３００１Ｄ：Ｙｅｓ）、第３図柄の変動開始タイミングであるため、変動開始フラグ２２３ｄｃをオフに設定し（Ｓ３００２Ｄ）、次いで、演出態様設定処理（図２３４２参照）のＳ２４５４Ｄ，Ｓ２４５９Ｄ，Ｓ２４５８Ｄまたは特殊演出追加設定処理（図２３４３参照）のＳ２５４１Ｄの処理のいずれかにおいて設定された表示用変動パターンを取得する（Ｓ３００３Ｄ）。そして、取得した表示用変動パターンに基づいて、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置１１４へ送信するために設定する（Ｓ３００４Ｄ）。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される表示用変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【７５７８】

次いで、入賞情報格納エリア２２３ｄｄに格納されたデータをシフトする（Ｓ３００５Ｄ）。Ｓ３００５Ｄの処理では、入賞情報格納エリア２２３ｄｄの第１エリア～第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第１エリア→実行エリア、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、Ｓ３００６Ｄの処理へ移行する。Ｓ３００６Ｄの処理では、ＲＡＭ２３３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｄｂがオンか否かを判別する（Ｓ３００６Ｄ）。そして、停止種別選択フラグ２２３ｄｂがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ３００６Ｄ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動表示設定処理を終了し、メイン処理に戻る。一方、停止種別選択フラグ２２３ｄｂがオンであると判別した場合（Ｓ３００６Ｄ：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｄｂをオフし（Ｓ３００７Ｄ）、次いで、コマンド判定処理（図２３３５参照）のＳ２２０５Ｄの処理において、停止種別コマンドから抽出された変動演出における停止種別を、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ３００８Ｄ）。

【７５７９】

次に、主制御装置１１０からの停止種別コマンドによって指示された停止種別を第３図柄表示装置８１における変動演出の停止種別として設定し（Ｓ３００９Ｄ）、設定された停止種別に基づいて、表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置１１４へ送信するために設定して（Ｓ３０１０Ｄ）、本処理を終了する。表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドを受信することによって、この表示用停止種別コマンドによって示される停止種別に応じた停止図柄が、第３図柄表示装置８１で停止表示されるように、変動演出の停止表示が制御される。

【７５８０】

＜第５９制御例における表示制御装置の制御処理について＞

次に、図２３５２から図２３６６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。

【７５８１】

まず、図２３５２を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図２３５２は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。このメイン処理の

起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源回路１１５から表示制御装置１１４に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、ＭＰＵ２３１は、そのハードウェア構成によって、ＭＰＵ２３１内に設けられた命令ポインタ２３１ｄａを「００００Ｈ」に設定すると共に、命令ポインタ２３１ｄａにて示されるアドレス「００００Ｈ」をバスライン２４０に対して指定する。キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０に指定されたアドレスが「００００Ｈ」であることを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｄｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。そして、ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

【７５８２】

ここで、仮にシステムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理されるブートプログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａに記憶させた場合、キャラクタＲＯＭ２３４は、バスライン２４０に指定されたアドレスが「００００Ｈ」であることを検知すると、アドレス「００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｄｃにセットしなければならない。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｄｃへのセットに多大な時間を要するので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してからアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

【７５８３】

これに対し、本第５９制御例のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄｄに格納されることにより、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｄｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができるので、ＭＰＵ２３１においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【７５８４】

以上のようにしてメイン処理が実行されると、まず、ブートプログラムによって実行されるブート処理を実行し（Ｓ６００１Ｄ）、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動する。

【７５８５】

ここで、図２３５３を参照して、ブート処理（Ｓ６００１Ｄ）について説明する。図２３５３は、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１において、メイン処理の中で実行されるブート処理（Ｓ６００１Ｄ）を示すフローチャートである。上述したように、本第５９制御例では、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。そしてキャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａによって構成されているため、画像データだけで

なく制御プログラムを十分に記憶させておくことができる一方、制御プログラムを記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【７５８６】

一方、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、ＭＰＵ２３１がＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理していては、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａの第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１に記憶されている制御プログラムおよび固定値データを、ＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭ２３３に設けられたプログラム格納エリア２３３ｄａやデータテーブル格納エリア２３３ｄｂへ転送し格納する処理を実行する。具体的には、まず、上述のＭＰＵ２３１およびキャラクタＲＯＭ２３４のハードウェアによる動作に基づき、システムリセット解除後にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１より読み出されバッファＲＡＭ２３４ｄｃにセットされたブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１に記憶されている制御プログラムのうち、所定量だけプログラム格納エリア２３３ｄａへ転送する（Ｓ６１０１Ｄ）。ここで転送される所定量の制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれる。そして、命令ポインタ２３１ｄａをプログラム格納エリア２３３ｄａの第１の所定番地、即ち、プログラム格納エリア２３３ｄａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを設定する（Ｓ６１０２Ｄ）。これにより、ＭＰＵ２３１は、Ｓ１９０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ｄａに転送され格納された制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムの実行を開始する。

【７５８７】

また、Ｓ６１０２Ｄの処理により命令ポインタ２３１ｄａをプログラム格納エリア２３３ｄａの所定番地に設定することで、ＭＰＵ２３１は、そのワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ｄａに格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行することになる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ｄａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【７５８８】

Ｓ６１０２Ｄの処理により命令ポインタ２３１ｄａが設定されると、続いて、その設定された命令ポインタ２３１ｄａによって実行が開始される残りのブートプログラムに従って、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａの第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１に記憶されている制御プログラムのうちプログラム格納エリア２３３ｄａに未転送である残りの制御プログラムと固定値データとを、所定量ずつプログラム格納エリア２３３ｄａまたはデータテーブル格納エリア２３３ｄｂへ転送する（Ｓ６１０３Ｄ）。具体的には、制御プログラムおよび一部の固定データを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ｄａに格納し、また、固定値データのうち上述の各種データテーブル（表示データテーブル、転送データテーブル）をデータテーブル格納エリア２３３ｄｂに転送する。そして、ブート処理に必要なその他の処理を実行（Ｓ６１０４Ｄ）した後、命令ポインタ２３１ｄａをプログラム格納エリア２３３ｄａの第２の所定番地、即ち、このブート処理（図２３５２のＳ６００１Ｄ参照）の終了後に実行すべき初期化処理（図２３５２のＳ６００

２Ｄ参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定することで（Ｓ６１０５Ｄ）、ブートプログラムの実行を終え、ブート処理の完了を示すための完了コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信し（Ｓ６１０６Ｄ）、本ブート処理を終了する。

【７５８９】

このように、ブート処理（Ｓ６００１Ｄ）が実行されることによって、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａの第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１に記憶されている制御プログラムおよび固定値データは、全てＤＲＡＭによって構成されたワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ｄａおよびデータテーブル格納エリア２３３ｄｂに転送され、格納される。そして、ブート処理の終了時に、命令ポインタ２３１ｄａが上述の第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａを参照することなく、プログラム格納エリア２３３ｄａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムや固定値データをワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ｄａおよびデータテーブル格納エリア２３３ｄｂに転送することで、ＭＰＵ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラムや固定値データを読み出して各種制御を行うことができるので、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、補助演出部を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。一方、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａの第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ｄａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ｄａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。

【７５９０】

なお、図２３５３に示すブート処理では、Ｓ６１０１Ｄの処理によってプログラム格納エリア２３３ｄａに転送される所定量の制御プログラムに、第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、Ｓ６１０１Ｄの処理によってプログラム格納エリア２３３ｄａに転送される所定量の制御プログラムは、Ｓ６１０２Ｄの処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ｄａに転送し、更に、これによりプログラム格納エリア２３３ｄａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ｄａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア２３３ｄａに格納された残り全てのブートプログラムによって、Ｓ６１０３Ｄ～Ｓ６１０５Ｄの処理を実行するようにしてもよい。

【７５９１】

また、Ｓ６１０１Ｄの処理によって転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムの一部を更に所定量だけプログラム格納エリア２３３ｄａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ｄａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ｄａに設定する処理を実行するものであってもよい。また、この処理によってプログラム格納エリア２３３ｄａに格納された一部のブートプログラムは、更に残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア２３３ｄａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ｄａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ｄａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア２３３ｄａに転

送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ｄａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ｄａに設定する処理を、Ｓ６１０１ＤおよびＳ６１０２Ｄの処理を含めて複数回繰り返した後、Ｓ６１０３Ｄ～Ｓ６１０５Ｄの処理を実行するようにしてもよい。これにより、ブートプログラムのプログラムサイズが大きく、第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが一度にプログラム格納エリア２３３ｄａへ転送できなくても、ＭＰＵ２３１はプログラム格納エリア２３３ｄａに既に格納されたブートプログラムを使用して、所定量ずつプログラム格納エリア２３３ｄａに転送することができる。

【７５９２】

また、本第５９制御例では、第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１に、ブートプログラムのうち、システムリセット解除時にまずＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムの一部を記憶させる場合について説明したが、全てのブートプログラムを第１プログラム記憶エリア２３４ｄｄ１に記憶させてもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、ブート処理を開始すると、Ｓ６１０１ＤおよびＳ６１０２Ｄの処理を行わずに、Ｓ６１０３Ｄ～Ｓ６１０５Ｄの処理を実行してもよい。これにより、ブートプログラムをプログラム格納エリア２３３ｄａへ転送する処理が不要となるので、キャラクタＲＯＭ２３４かプログラム格納エリア２３３ｄａへのプログラムの転送処理回数が減るため、ブート処理の処理時間を減らすことができる。よって、ブート処理後に可能となるＭＰＵ２３１における補助演出部の制御の開始をより早く行うことができる。

【７５９３】

ここで、図２３５２の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ｄａに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（Ｓ６００２Ｄ）。具体的には、スタックポインタの値をＭＰＵ２３１内に設定すると共に、ＭＰＵ２３１内のレジスタ群や、Ｉ／Ｏ装置に対する各種の設定を行う。また、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理が行われる。更に、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」または「０」が設定される。

【７５９４】

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

【７５９５】

次いで、電源投入時主画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ｄａへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ６００３Ｄ）。この転送指示には、電源投入時主画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時主画像エリア２３５ｄａの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時主画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ｄａに転送される。

【７５９６】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。ＭＰＵ２３

１はこの転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。なお、画像コントローラ２３７は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ２３７の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、ＭＰＵ２３１は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ２３７による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。

【７５９７】

電源投入時主画像エリア２３５ｄａに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。Ｓ２４０３の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主画像エリア２３５ｄａへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｄｂへ転送するように、画像コントローラに対して転送指示を送信する（Ｓ６００４Ｄ）。この転送指示には、電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時変動画像エリア２３５ｄｂの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラは、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｄｂに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア２３５ｄｂに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【７５９８】

Ｓ６００４Ｄの処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｄｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ｄｃをオンする（Ｓ６００５Ｄ）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ｄｃがオンの間は、後述する転送設定処理（図２３６４（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される（図２３６４（ｂ）のＳ７５０２Ｄ参照）。

【７５９９】

また、簡易画像表示フラグ２３３ｄｃは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図２３５４（ｂ）参照）において、図２３１５に示す電源投入時画像（電源投入時主画像や電源投入時変動画像）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図２３５４（ｂ）のＳ６３０８Ｄ参照）および簡易表示設定処理（図２３５４（ｂ）のＳ６３０９Ｄ参照）が実行される。

【７６００】

上述したように、本パチンコ機１０では、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき全ての画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでに多くの時間を要する。そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像および電源投入時変動画像をキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送し、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投

入時主画像を第３図柄表示装置１１４に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。一方、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

【７６０１】

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

【７６０２】

また、パチンコ機１０の表示制御装置１１４では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第１入球口６４へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、図２３１５（ｂ），（ｃ）に示す電源投入時変動画像をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【７６０３】

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間は、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像が表示され続けるが、キャラクタＲＯＭ２３４は読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａによって構成されているので、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機１０では、電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された電源投入時変動画像を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後において、電源投入時主画像が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【７６０４】

Ｓ６００５Ｄの処理の後、割込許可を設定し（Ｓ６００６Ｄ）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、Ｓ６００６Ｄの処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理およびＶ割込処理を実行する。

【７６０５】

次いで、図２３５４（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図２３５４（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ６２０１Ｄ）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理のコマンド判定処理または簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【７６０６】

次いで、図２３５４（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行され

るＶ割込処理について説明する。図２３５４（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リスト（図２３２２参照）を作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【７６０７】

ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図２３５４（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｄｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ６３０１Ｄ）、簡易画像表示フラグ２３３ｄｃがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ６３０１Ｄ：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、図２３１５に示した電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｄ）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ６３０３Ｄ）を実行する。

【７６０８】

コマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｄ）では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブルまたは表示用変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに設定する。このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図２３５５～図２３５９を参照して後述する。

【７６０９】

表示設定処理（Ｓ６３０３Ｄ）では、コマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｄ）によって表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況に応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図２３６０～図２３６３

を参照して後述する。
【７６１０】
表示設定処理が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ６３０４Ｄ）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ６３０３Ｄ）もしくは簡易表示設定処理（Ｓ６３０９Ｄ）によって特定された、第３図柄表示装置８１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【７６１１】
次に、転送設定処理を実行する（Ｓ６３０５Ｄ）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ｄｃがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ｄｃがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ｄａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置１１３から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ｄａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図２３６４および図２３６５を参照して後述する。
【７６１２】
次いで、描画処理を実行する（Ｓ６３０６Ｄ）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４Ｄ）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ６３０５Ｄ）により設定された転送指示とから、図１６に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する。なお、描画処理の詳細については、図２３６６を参照して後述する。
【７６１３】
次いで、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（Ｓ６３０７Ｄ）。そして、Ｖ割込処理を終了する。Ｓ６３０７Ｄの処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ２３３に格納され、Ｖ割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（大当たりＡ９、大当たりＢ９、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応する停止種別テーブルと停止種別カウンタとが比較され、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。一方、Ｓ６３０１Ｄの処理において、簡易画像表示フラグ２３３ｄｃがオンであると判別すると（Ｓ６３０１Ｄ：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、図２３１５に示した電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８Ｄ）を実行し、次いで、簡易表示設定処理（Ｓ６３０９Ｄ）を実行して、Ｓ６３０４Ｄの処理へ移行する。
【７６１４】
次いで、図２３５５～図２３５９を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｄ）の詳細について説明する。まず、図２３５５は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。このコマンド判定処理では、図２３５５に示すように、まず、コマンドバッファ領域に

未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０１Ｄ）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ６４０１Ｄ：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１Ｄ：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ６３０３Ｄ）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６４０２Ｄ）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６４０３Ｄ）。そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０４Ｄ）、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ６４０４Ｄ：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して（Ｓ６４０５Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。

【７６１５】

ここで、図２３５４（ａ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５Ｄ）の詳細について説明する。図２３５４（ａ）は、変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１４より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｄｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定する（Ｓ６５０１Ｄ）。

【７６１６】

ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズの影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６５０１Ｄの処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い表示用変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定する。仮に、変動時間の長い表示用変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。

【７６１７】

これに対し、本第５９制御例のように、変動時間が最も短い表示用変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。

【７６１８】

次いで、Ｓ６５０１Ｄで設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア２３３ｄｂから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに設定する（Ｓ６５０２Ｄ）。そして、各変動パターンに対応する変動表示データテーブル毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、Ｓ６５０１Ｄの処理によって設定された変動表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の変動表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラ

グをオフに設定する（Ｓ６５０３Ｄ）。表示設定処理では、Ｓ６５０３Ｄの処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された変動表示データテーブルが、どの表示用変動パターンに対応するものであるかを容易に判断することができる。

【７６１９】

次いで、Ｓ６５０１Ｄの処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された変動表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定し（Ｓ６５０４Ｄ）、ポインタ２３３ｄｆを０に初期化する（Ｓ６５０５Ｄ）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６５０６Ｄ）、変動パターンコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、Ｓ６５０５Ｄの処理によって初期化されたポインタ２３３ｄｆを更新しながら、Ｓ６５０１Ｄの処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された変動表示データテーブルから、ポインタ２３３ｄｆに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、Ｓ６５０２Ｄの処理によって転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに設定された転送データテーブルから、ポインタ２３３ｄｆに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ｄａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。

【７６２０】

また、表示設定処理では、Ｓ６５０４Ｄの処理によって時間データが設定された計時カウンタ２３３ｄｈを用いて、変動表示データテーブルで規定された変動演出の時間を計時し、変動表示データテーブルにおける変動演出が終了すると判断された場合、主制御装置１１０からの表示用停止種別コマンドに応じた停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、その停止表示の設定を制御する。

【７６２１】

ここで、図２３５５の説明に戻る。Ｓ６４０４Ｄの処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別すると（Ｓ６４０４Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０６Ｄ）、表示用変動種別コマンドがあれば（Ｓ６４０６Ｄ：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ６４０７Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。

【７６２２】

ここで、図２３５６（ｂ）を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７Ｄ）の詳細について説明する。図２３５６（ｂ）は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１４より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。停止種別コマンド処理では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（大当たりＡ、大当たりＢ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れのいずれか）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ６６０１Ｄ）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図２３５４（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ６６０２Ｄ）。そして、停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ６６０２Ｄの処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定し（Ｓ６６０３Ｄ）、本処理を終了する。

【７６２３】

ここで、上述したように、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定する種別情報として、Ｓ６６０２Ｄの処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（Ｓ６３０

４Ｄ）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ６６０３Ｄによって設定された停止図柄判別フラグからＳ６６０２Ｄの処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。そして、この特定された第３図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。なお、第３図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄｄに格納されている。

【７６２４】

図２３５５に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０６Ｄの処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別すると（Ｓ６４０６Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用特殊演出関連コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４２２）、表示用特殊演出関連コマンドがあれば（Ｓ６４２２：Ｙｅｓ）、特殊演出関連コマンド処理を実行して（Ｓ６４０９Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。

【７６２５】

ここで、図２３５７を参照して、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４０９Ｄ）の詳細について説明する。図２３５７は、特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。この特殊演出関連コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１４より受信した表示用特殊演出関連コマンドに対応する処理を実行するものである。特殊演出関連コマンド処理では、まず、受信した特殊演出関連コマンドは疑似変動開始コマンドであるかを判別する（Ｓ６１５１Ｄ）。疑似変動開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ６１５１Ｄ：Ｙｅｓ）、導入演出表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定し（Ｓ６１５２Ｄ）、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６１５３Ｄ）。そして、Ｓ６１５２Ｄの処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定し（Ｓ６１５４Ｄ）、ポインタ２３３ｄｆを０に初期化する（Ｓ６１５５Ｄ）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６１５６Ｄ）、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４０９Ｄ）を終了し、コマンド判定処理（図２３５５参照）に戻る。

【７６２６】

Ｓ６１５１Ｄの処理において、受信したコマンドは疑似変動開始コマンドではないと判別した場合には（Ｓ６１５１Ｄ：Ｎｏ）、受信したコマンドは特殊演出追加コマンドであるため、コマンドに含まれる特殊演出の演出態様を抽出し（Ｓ６１５７Ｄ）、結果報知演出態様であるかを判別する（Ｓ６１５８Ｄ）。コマンドに含まれる演出態様が結果報知演出態様であると判別した場合には（Ｓ６１５８Ｄ：Ｙｅｓ）、コマンドに対応した結果報知演出表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納し（Ｓ６１５９Ｄ）、Ｓ６１５３Ｄの処理へ移行する。一方、Ｓ６１５８Ｄの処理において、受信したコマンドに含まれる演出態様は結果報知演出態様ではない（即ち、書き換え演出態様である）と判別した場合には（Ｓ６１５８Ｄ：Ｎｏ）、コマンドに対応した書き換え演出表示データテーブルを決定して、決定した書き換え演出表示データテーブルを表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納し（Ｓ６１６０Ｄ）、表示制御装置１１４内のワークＲＡＭの表示データ待機フラグ２３３ｄｍをオンに設定し（Ｓ６１６１Ｄ）、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４０９Ｄ）を終了し、コマンド判定処理（図２３５５参照）に戻る。

【７６２７】

なお、Ｓ６１６０Ｄの処理において表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納された書き換え演出表示データテーブルは、後述する表示設定処理（図２３６０参照）における表示データ待機解除処理（Ｓ７２１７Ｄ）において、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納される。このように、本第５９制御例では、受信した特殊演出追加コマンドが書き換え演出に関連するコマンドであった場合には、コマンドに対応する表示データテーブルを一時的に表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納する構成とし、表示データテーブルバ

ッファ２３３ｄｄに設定されている結果報知演出の表示データテーブルが書き換え演出の表示データテーブルに切り替わらないことにより、結果報知演出の途中で突然書き換え演出が開始されることを防止している。

【７６２８】

また、このように表示制御装置１１４内で書き換え演出の表示データテーブルを待機させる構成とすることで、特別図柄の変動表示の途中で結果報知演出が終了した場合に、音声ランプ制御装置１１３からの新たなコマンドを要することなく書き換え演出を開始させることができるため、スムーズに書き換え演出を開始させることができるとともに、音声ランプ制御装置１１３の処理負担を軽減することができる。

【７６２９】

ここで、図２３５５の説明に戻る。Ｓ６４２２の処理において、特殊演出関連コマンドがないと判別すると（Ｓ６４２２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０Ｄ）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ６４１０Ｄ：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１１Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。

【７６３０】

ここで、図２３５８を参照して、オープニングコマンド処理（Ｓ６４１１Ｄ）の詳細について説明する。図２３５８は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１４より受信した表示用オープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。オープニングコマンド処理では、まず、受信したオープニングコマンドによって示される大当たり中のオープニング演出の表示態様はロングオープニング演出であるかを判別し（Ｓ６３５１Ｄ）、ロングオープニング演出であると判別した場合には（Ｓ６３５１Ｄ：Ｙｅｓ）、コマンドに対応したロングオープニング演出の表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｄｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定する（Ｓ６３５２Ｄ）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６３５３Ｄ）。そして、Ｓ６３５２Ｄの処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定されたロングオープニング演出表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定し（Ｓ６３５４Ｄ）、ポインタ２３３ｄｆを０に初期化する（Ｓ６３５５Ｄ）。そして、オープニングコマンド処理（Ｓ６４１１Ｄ）を終了し、コマンド判定処理（図２３５５参照）に戻る。一方、Ｓ６３５１Ｄの処理において、受信したオープニングコマンドによって示される大当たり中のオープニング演出の表示態様はロングオープニング演出ではない（即ち、ショートオープニング演出である）と判別した場合には（Ｓ６３５１Ｄ：Ｎｏ）、コマンドに対応したショートオープニング演出の表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｄｂから読み出して、表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納し（Ｓ６３５６Ｄ）、表示データ待機フラグ２３３ｄｍをオンに設定し（Ｓ６３５７Ｄ）、オープニングコマンド処理（Ｓ６４１１Ｄ）を終了し、コマンド判定処理（図２３５５参照）に戻る。

【７６３１】

このように、オープニングコマンド処理（Ｓ６４１１Ｄ）においても、上述した特殊演出関連コマンド処理（図２３５７参照）のＳ６１６０Ｄの処理と同様に、ショートオープニング演出に対応するオープニングコマンドを受信した場合には、ショートオープニング演出の表示データテーブルを表示データ待機エリア２３３ｄｋに一時的に格納することで、大当たり遊技のオープニング期間中に実行されている特殊演出の当たり結果報知演出の途中でショートオープニング演出が実行されない構成としている。このように構成することで、大当たり遊技のオープニング期間の途中で当たり結果報知演出が終了した後に、ショートオープニング演出をスムーズに実行させることができる。

【７６３２】

ここで、図２３５５の説明に戻る。Ｓ６４１０Ｄの処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別すると（Ｓ６４１０Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に

、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１２Ｄ）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１２Ｄ：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１３Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。

【７６３３】

ここで、図２３５９（ａ）を参照して、背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１３Ｄ）の詳細について説明する。図２３５９（ａ）は、背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１３Ｄ）を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１４より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１３Ｄ）では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３Ｄ）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定する（Ｓ７００１Ｄ）。そして、背面画像種別（背面Ａ～Ｃ）毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンすると共に、その他の背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオフに設定して（Ｓ７００２Ｄ）、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【７６３４】

通常画像転送設定処理では、Ｓ７００１Ｄの処理により設定される背面画像変更フラグがオンされていることを検出すると、Ｓ７００２Ｄの処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面画像種別を特定する。そして、その特定された背面画像種別が背面Ｂまたは背面Ｃである場合は、上述したように、それらの背面画像に対応する画像データの一部が常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｄｃに常駐されていないので、所定の範囲の背面画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ｄａの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ２３７に対する転送指示の設定を行う。

【７６３５】

また、タスク処理では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ７００２Ｄによって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【７６３６】

なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズの影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２８０２Ｄの処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

【７６３７】

ここで、図２３５５の説明に戻る。Ｓ６４１２Ｄの処理において、背面画像変更コマンドがないと判別すると（Ｓ６４１２Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４Ｄ）、エラーコマンドがあれば（Ｓ６４１４Ｄ：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ６４１５Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理

へ戻る。
【７６３８】
ここで、図２３５９（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ６４１５Ｄ）の詳細について説明する。図２３５９（ｂ）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１４より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（Ｓ７１０１Ｄ）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（Ｓ７１０２Ｄ）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。
【７６３９】
表示設定処理では、Ｓ７１０１Ｄの処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ７１０２Ｄの処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。なお、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ７１０２Ｄに処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。
【７６４０】
ここで、図２３５５の説明に戻る。Ｓ６４１４Ｄの処理において、エラーコマンドがないと判別すると（Ｓ６４１４Ｄ：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４２２）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ６４０１Ｄの処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１Ｄ：Ｙｅｓ）、再びＳ６４０２Ｄ～Ｓ６４２２の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ６４０１Ｄ～Ｓ６４２２の処理が繰り返し実行され、Ｓ６４０１Ｄの処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別すると、このコマンド判定処理を終了する。
【７６４１】
なお、Ｖ割込処理（図２３５４（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｄｃがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８Ｄ）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、図２３１５に示す電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理（図２３５６（ａ）参照）および停止種別コマンド処理（図２３５６（ｂ）参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。
【７６４２】
ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図２３５６（ａ）参照）では、Ｓ６５０１Ｄの処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主動画像エリア２３５ｄｄａおよび電源投入時変動動画像エリア２３５ｄｄｂに格納されているので、Ｓ６５０２Ｄの処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｄｄｂにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。
【７６４３】

次いで、図２３６０～図２３６５を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ６３０３Ｄ）の詳細について説明する。図２３６０は、この表示設定処理を示すフローチャートである。この表示設定処理では、図２３６０に示すように、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ７２０１Ｄ）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ７２０１Ｄ：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ７２０２Ｄ～Ｓ７２０４Ｄの処理をスキップし、Ｓ７２０５Ｄの処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば（Ｓ７２０１Ｄ：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理おいて新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ７２０２Ｄ）、Ｓ７２０３Ｄ～Ｓ７２０４Ｄの処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

【７６４４】

Ｓ７２０３Ｄの処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２０３Ｄ）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ７２０３Ｄ：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ７２０４Ｄ）。ここで、図２３６１を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図２３６１は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ７３０１Ｄ）。

【７６４５】

タスク処理では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。そして、警告画像設定処理では、Ｓ７３０１Ｄの処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ７３０２Ｄ）、表示設定処理に戻る。

【７６４６】

ここで、図２３６０の説明に戻る。警告画像設定処理（Ｓ７２０４Ｄ）の後またはＳ７２０３Ｄの処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別すると（Ｓ７２０３Ｄ：Ｎｏ）、次いで、Ｓ７２０５Ｄの処理へ移行する。Ｓ７２０５Ｄでは、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ７２０５Ｄ）。ここで、図２３６２を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図２３６２は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｄｆの更新を行う処理である。このポインタ更新処理では、まず、ポインタ２３３ｄｆに１を加算する（Ｓ７４０１Ｄ）。即ち、ポインタ２３３ｄｆは、原則、Ｖ割込処理が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「０００００Ｈ」には、Ｓｔａｒｔ情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｄｆの値が０に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が１に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。

【７６４７】

Ｓ７４０１Ｄの処理によって、ポインタ２３３ｄｆの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ２３３ｄｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報であるか否かを判別する（Ｓ７４０２Ｄ）。その結果、Ｅｎｄ情報であれば（Ｓ７４０２Ｄ：Ｙｅｓ）、表示デー

タテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｄｆが更新されたことを意味する。そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して（Ｓ７４０３Ｄ）、デモ用表示データテーブルであれば（Ｓ７４０３Ｄ：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定し（Ｓ７４０４Ｄ）、ポインタ２３３ｄｆを１に設定して初期化し（Ｓ７４０５Ｄ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。一方、Ｓ７４０３Ｄの処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別した場合は（Ｓ７４０３Ｄ：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｄｆの値を１だけ減算して（Ｓ７４０６Ｄ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄにデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、Ｅｎｄ情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、Ｓ７４０２Ｄの処理において、更新後のポインタ２３３ｄｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報でなければ（Ｓ７４０２Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。

【７６４８】

ここで、図２３６０に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｄｆで示されるアドレスの描画内容を展開する（Ｓ７２０６Ｄ）。タスク処理では、先に展開された警告画像と共に、Ｓ７２０６Ｄの処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【７６４９】

次いで、計時カウンタ２３３ｄｈの値を１だけ減算し（Ｓ７２０７Ｄ）、減算後の計時カウンタ２３３ｄｈの値が０以下であるか否かを判別する（Ｓ７２０８Ｄ）。そして、計時カウンタ２３３ｄｈの値が１以上である場合は（Ｓ７２０８Ｄ：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、計時カウンタ２３３ｄｈの値が０以下である場合は（Ｓ７２０８Ｄ：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データ待機フラグ２３３ｄｍがオンであるかを判別し（Ｓ７２０９Ｄ）、表示データ待機フラグ２３３ｄｍがオンである（即ち、表示データ待機エリア２３３ｄｋに表示データが格納されている）と判別した場合には（Ｓ７２０９Ｄ：Ｙｅｓ）、表示データ待機解除処理（Ｓ７２１７Ｄ）が実行される。

【７６５０】

ここで、図２３６３を参照して、表示データ待機解除処理の詳細について説明する。図２３６３は、表示データ待機解除処理を示すフローチャートである。表示データ待機解除処理は、特殊演出の結果報知演出の実行中に表示制御装置１１４が音声ランプ制御装置１１３より表示用コマンドを受信し、そのコマンドに基づいて読み出された表示データテーブルを、実行中の結果報知演出の終了後に表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定するための処理である。表示データ待機解除処理では、まず、表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納されている表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定し（Ｓ７２５１Ｄ）、表示データ待機フラグ２３３ｄｍをオフに設定する（Ｓ７２５２Ｄ）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２５３Ｄ）。そして、Ｓ７２５１Ｄの処理によって表

示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定し（Ｓ７２５４Ｄ）、ポインタ２３３ｄｆを０に初期化する（Ｓ７２５５Ｄ）。Ｓ７２５５Ｄの処理の終了後は、表示データ待機解除処理（Ｓ７２１７Ｄ）を終了し、表示設定処理に戻り、表示設定処理を終了する。このように、本第５９制御例では、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定されている表示データテーブルに対応する計時カウンタの値が０になった場合に、表示データ待機エリア２３３ｄｋに表示データテーブルが格納されている場合には、その格納されている表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定される構成であるため、音声ランプ制御装置１１３からの新たなコマンドを要せずに、事前に受信したコマンドに対応する演出を表示させることができる。

【７６５１】

ここで、図２３６０に戻り、説明を続ける。Ｓ７２０９Ｄの処理において、表示データ待機フラグ２３３ｄｍがオンではない（即ち、表示データ待機エリア２３３ｄｋに表示データテーブルが格納されていない）と判別した場合に（Ｓ７２０９Ｄ：Ｎｏ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ７２１０Ｄ）。その結果、確定表示フラグがオフであれば（Ｓ７２１０Ｄ：Ｙｅｓ）、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定し（Ｓ７２１１Ｄ）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１２Ｄ）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定し（Ｓ７２１３Ｄ）、更に、ポインタ２３３ｄｆの値を０に初期化する（Ｓ７２１４Ｄ）。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後（Ｓ７２１５Ｄ）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ７２１６Ｄ）、Ｖ割込処理に戻る。

【７６５２】

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

【７６５３】

なお、Ｓ７２１６Ｄの処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理（Ｓ６３０４Ｄ）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ７２１６Ｄによって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。一方、Ｓ７２１０Ｄの処理において、確定表示フラグがオンではなくオフであれば（Ｓ７２１０Ｄ：Ｎｏ）、デモ表示フラグが

オンであるか否かを判別する（Ｓ７２１８Ｄ）。そして、デモ表示フラグがオフであれば（Ｓ７２１８Ｄ：Ｙｅｓ）、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ２３３ｄｈの値が０以下になったことを意味するので、デモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定し（Ｓ７２１９Ｄ）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２２０Ｄ）。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定する（Ｓ７２２１Ｄ）。そして、ポインタ２３３ｄｆを０に初期化し（Ｓ７２２２Ｄ）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ７２２３Ｄ）、本処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。これにより、確定表示演出が終了した後に、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドを受信しなかった場合には、自動的に、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【７６５４】

Ｓ７２１８Ｄの処理において、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ７２１８Ｄ：Ｙｅｓ）、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【７６５５】

なお、Ｖ割込処理（図２３５４（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｄｃがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（Ｓ６３０９Ｄ）でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像（図２３１５（ｂ）および（ｃ）のいずれか）を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定する処理が行われる。

【７６５６】

次いで、図２３６４および図２３６５を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ６３０５Ｄ）の詳細について説明する。まず、図２３６４（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｄｃがオンか否かを判別する（Ｓ７５０１Ｄ）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ｄｃがオンであると判別すれば（Ｓ７５０１Ｄ：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ７５０２Ｄ）、転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図２３６４（ｂ）を参照して後述する。一方、Ｓ７５０１Ｄの処理の結果、簡易画像表示フラグ２３３ｄｃがオンではない、即ち、オフであると判別すれば（Ｓ７５０１Ｄ：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ７５０３Ｄ）、転送設定処理を終了して、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図２３６５を参照して後述する。

【７６５７】

次いで、図２３６４（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行され

る転送設定処理（Ｓ６３０５Ｄ）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２Ｄ）について説明する。図２３６４（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２Ｄ）を示すフローチャートである。この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ７６０１Ｄ）、転送指示を送信していれば（Ｓ７６０１Ｄ：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ７６０２Ｄ）。このＳ７６０２Ｄの処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７６０２Ｄの処理により、転送処理が終了していないと判別する場合（Ｓ７６０２Ｄ：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別する場合（Ｓ７６０２Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ７６０３Ｄの処理へ移行する。また、Ｓ７６０１Ｄの処理の結果、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ７６０１Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ７６０３Ｄの処理へ移行する。

【７６５８】

Ｓ７６０３Ｄの処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ７６０３Ｄ）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ７６０３Ｄ：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を設定し（Ｓ７６０４Ｄ）、常駐画像転送設定処理を終了する。これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。尚、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）および転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納した後、常駐用ビデオＲＡＭ２３６の未使用期間中に、常駐用ビデオＲＡＭ２３６の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【７６５９】

Ｓ７６０３Ｄの処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ７６０３Ｄ：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ｄｃをオフに設定して（Ｓ７６０５Ｄ）、常駐画像転送設定処理を終了する。これにより、Ｖ割込処理（図２３５４（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図２３５４（ｂ）のＳ６３０８Ｄ参照）および簡易表示設定処理（図２３５４（ｂ）のＳ６３０９Ｄ参照）ではなく、コマンド判定処理（図２３５５～図２３５９参照）および表示設定処理（図２３６０～図２３６５参照）が実行されるので、通常遊技状態の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常遊技状態の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図２３６５参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図２３６４（ａ）のＳ７５０１Ｄ：Ｎｏ参照）。

【７６６０】

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

続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されることになる。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後、表示制御装置１１４は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、背面画像や、第３図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【７６６１】

次いで、図２３６５を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５Ｄ）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３Ｄ）について説明する。図２３６５は、この通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３Ｄ）を示すフローチャートである。この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（Ｓ６３０３Ｄ）のポインタ更新処理（Ｓ７２０５Ｄ）によって更新されたポインタ２３３ｄｆで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ７７０１Ｄ）。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ７７０２Ｄ）、転送データ情報であれば（Ｓ７７０２Ｄ：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）および転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ７７０３Ｄ）、更に、ワークＲＡＭ２３３に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ７７０４Ｄ）、Ｓ７７０５Ｄの処理へ移行する。

【７６６２】

また、Ｓ７７０２Ｄの処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ７７０２Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ７７０３ＤおよびＳ７７０４Ｄの処理をスキップして、Ｓ７７０５Ｄの処理へ移行する。Ｓ７７０５Ｄの処理では、画像コントローラ２３７に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ７７０５Ｄ）、転送指示を設定していれば（Ｓ７７０５Ｄ：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する（Ｓ７７０６Ｄ）。このＳ７７０６Ｄの処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７７０６Ｄの処理により、転送処理が終了していないと判別する場合（Ｓ７７０６Ｄ：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別する場合（Ｓ７７０６Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ７７０７Ｄの処理へ移行する。また、Ｓ７７０５Ｄの処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ７７０５Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ７７０７Ｄの処理へ移行する。

【７６６３】

Ｓ７７０７Ｄの処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ７７０７Ｄ）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ７７０７Ｄ：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ７７０８Ｄ）、Ｓ７７０３Ｄの処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、Ｓ７７１３Ｄの処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０７Ｄ：Ｎｏ）、次いで、背面画像変更フラグはオンか否かを判別する（Ｓ７７０９Ｄ）。そして、背面画像変更フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０９Ｄ：Ｎｏ）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。一方、背面画像変更フラグがオンであれば（Ｓ７７０９Ｄ：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグをオフに設定した後（Ｓ７７１０Ｄ）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する（Ｓ７７１１Ｄ）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）および転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを取得し（Ｓ７７１２Ｄ）、Ｓ７７１３Ｄの処理へ移行する。なお、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものである場合、対応する画像データは全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｄｃに常駐されているので、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送すべき画像データが存在しない。よって、Ｓ７７１１Ｄの処理では、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものであれば、そのまま通常画像転送処理を終了する。

【７６６４】

Ｓ７７１３Ｄの処理では、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に既に格納されているか否かを判別する（Ｓ７７１３Ｄ）。このＳ７７１３Ｄの処理における判別では、格納画像データ判別フラグ２３３ｄｉを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ２３３ｄｉより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていないと判断する。そして、Ｓ７７１３Ｄの処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていれば（Ｓ７７１３Ｄ：Ｙｅｓ）、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。一方、Ｓ７７１３Ｄの処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていなければ（Ｓ７７１３Ｄ：Ｙｅｓ）、その転送対象画像データの転送指示を設定する（Ｓ７７１４Ｄ）。これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオＲＡＭ２３６）および転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ｄａに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭ（ここでは、通常用ビデオＲＡＭ２３６）の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【７６６５】
Ｓ７７１４Ｄの処理の後、格納画像データ判別フラグ２３３ｄｉを更新し（Ｓ７７１５Ｄ）、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ２３３ｄｉの更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ｄａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。このように、この通常用画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で、表示用停止種別コマンドに対応する処理が実行され、その結果、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報が大当たりの停止種別であると判別した場合は、使用する画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｄｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。
【７６６６】
また、本第５９制御例では、主制御装置１１０からのコマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに設定される。そして、ＭＰＵ２３１は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに設定された転送データテーブルのポインタ２３３ｄｆで示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ２３７に対し転送対象画像データの転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。
【７６６７】
ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ｄａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ｄａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ｄａに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ｄａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。
【７６６８】
また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御で

きる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。
【７６６９】
次いで、図２３６６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の描画処理（Ｓ６３０６Ｄ）の詳細について説明する。図２３６６は、この描画処理を示すフローチャートである。描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４Ｄ）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）および転送設定処理（Ｓ６３０５Ｄ）により設定された転送指示から、図２３２０に示す描画リストを生成する（Ｓ７８０１Ｄ）。即ち、Ｓ７８０１Ｄの処理では、タスク処理（Ｓ６３０４Ｄ）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理（Ｓ６３０５Ｄ）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）および転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを追記する。
【７６７０】
なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリアまたは通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ｄａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。
【７６７１】
描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｄｊによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ７８０２Ｄ）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｄｊが０である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｄｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｄｊが１である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｄｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。
【７６７２】
画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。
【７６７３】
また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）および転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納した後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計

らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。なお、画像コントローラ２３７は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第３図柄表示装置８１に送信する。これにより、第３図柄表示装置８１に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を第３図柄表示８１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。

【７６７４】

描画処理は、Ｓ７８０２Ｄの処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｄｊを更新する（Ｓ７８０３Ｄ）。そして、描画処理を終了して、Ｖ割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｄｊの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｄｂと第２フレームバッファ２３６ｄｃとの間で交互に設定される。ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図２３５４（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｄｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｄｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｄｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｄｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｄｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｄｃに新たな画像が展開される。そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｄｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｄｃが指定される。よって、先に第２フレームバッファ２３６ｄｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｄｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｄｂおよび第２フレームバッファ２３６ｄｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【７６７５】

以上、説明した通り、本第５９制御例では、１の特別図柄の変動中に開始された疑似変動を、その特別図柄の変動が終了した後にも所定期間（３秒間）継続するように構成している。そして、疑似変動中に実行される特殊演出の演出態様を、疑似変動中に新たに開始された特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させることが可能な構成にしている。このように構成することで、特別図柄が変動表示されていない期間であることを遊技者に気付かせ難くすることができるとともに、特別図柄が変動表示されていない期間に実行されている特殊演出の演出態様を、新たな入賞に基づいて開始された特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に可変させることで、保留が途切れても継続する連続演出を実行することが可能となり、先読み演出に近い演出を提供することができる。

【７６７６】
　また、発射された遊技球が第１入球口６４に入賞する頻度が低い場合には、特別図柄の変動表示が実行される頻度も少なくなるため、入賞する頻度が高い場合に比べて特別図柄が変動していない期間が長くなり、遊技者の遊技意欲を低下させてしまう虞があるが、本第５９制御例では、遊技球が第１入球口６４に入賞する頻度に応じて疑似変動が選択される割合を異ならせる構成としている。具体的には、遊技球が第１入球口６４に入賞する頻度が低い場合には、入賞する頻度が高い場合に比べて疑似変動が選択され易い。このように構成することで、入賞頻度が低い場合には疑似変動が実行され易くなるので、特別図柄が変動表示されていない期間にも疑似変動が継続して実行されることにより、特別図柄が変動表示されていないことを遊技者が気付き難くなるため、遊技意欲の低下を抑制することができる。一方、入賞頻度が高い場合には疑似変動が選択され難くなるので、疑似変動に対応する特殊演出（ミッション演出）が頻繁に実行され遊技者が特殊演出に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。
【７６７７】
　なお、本第５９制御例では、特定の変動パターン（完全外れＡ、ロングリーチ）が選択された場合に疑似変動を実行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、特別図柄の変動開始時に保留球数が０個であれば疑似変動を設定する構成としても良い。具体的には、演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）において、保留球数が０個である場合専用の通常用変動パターン選択テーブルから表示用変動パターンを選択する。そして、この保留球数が０個である場合専用の通常用変動パターン選択テーブルを、必ず疑似変動ありの変動パターンが選択されるテーブルとすることで、保留個数が０個の場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンを設定することができる。このように構成することで、より確実に遊技者目線での特別図柄の無変動期間を短縮することができるので、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。
【７６７８】
　なお、本第５９制御例では、１の特別図柄の変動表示中に第３図柄を仮停止させた後に疑似変動を開始する構成としたが、これに限るものではない。例えば、１の特別図柄の変動表示中に第３図柄を仮停止させることなく、特別図柄の変動時間経過後も見た目上の第３図柄変動を継続させる構成としても良い。具体的には、１の特別図柄の変動（１回目の特図変動）途中でリーチ演出を開始し、リーチ演出における当否判定結果を１回目の特図変動停止から３秒経過後に報知する構成とする。そして、リーチ演出中に新たな特別図柄の変動（２回目の特図変動）が開始されれば、実行中のリーチ演出の結果報知態様をその２回目の特図変動の当否判定結果に対応する態様に切り替える。この場合、リーチ演出の結果報知態様はリーチ演出中に２回目の特図変動が開始されたか否かで分岐する構成とし、リーチ演出中に２回目の特図変動が開始されなかった場合には、１回目の特図変動停止から３秒経過後に１回目の特図変動の当否判定結果に対応する結果報知態様を表示し、リーチ演出中に２回目の特図変動が開始された場合には、２回目の特図変動の当否判定結果に対応する結果報知態様を表示する。このように構成することで、１回目の特図変動が大当たり当選である場合にはリーチ演出中に２回目の特図変動は開始されないので大当たり当選であることが報知され、１回目の特図変動が外れであり、且つ、２回目の特図変動が大当たり当選である場合には大当たり当選であることが報知され、１回目の特図変動が外れであり、且つ、２回目の特図変動が外れである場合には外れであることが報知される。従って、遊技者に対して外れ当選であることが報知される機会を減少させることができるので、実際の大当たり当選確率よりも大当たり当選しているように思わせることが可能となり、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。
【７６７９】
　なお、本第５９制御例では、入賞頻度に応じて参照する表示用変動パターン選択テーブルを切り替える制御を実行したが、本制御は参照する表示用変動パターン選択テーブルを決定する制御に限られるものではない。例えば、主制御装置１１０において入賞頻度を判定可能に構成し、入賞頻度に応じて参照する変動パターン選択テーブルを切り替える構成

としても良い。具体的には、入賞頻度が低い場合には変動時間が長い変動パターンが設定され易い変動パターン選択テーブルを参照し、入賞頻度が高い場合には短い変動パターンが設定され易い変動パターン選択テーブルを参照する。このように構成することで、入賞頻度が低い場合、即ち、保留球が途切れやすい状態である場合には、長い変動時間の変動パターンが設定されることにより特別図柄の変動中に保留球を獲得し易くなり、特別図柄の変動終了後に保留球が途切れることを抑制することができる。

【７６８０】

なお、本第５９制御例では、遊技者が累計６０秒間遊技球の発射を行った場合の第１入球口６４への入賞数で入賞頻度を計測する構成であったが、入賞頻度の計測要領はこれに限るものではない。例えば、所定期間（例えば、１時間）における特別図柄が変動表示されていない期間の累計が所定時間（例えば、２０分間）以上であれば入賞頻度が低いと判定しても良い。或いは、遊技者が所定個数（例えば、１００個）の遊技球を発射した場合における、第１入球口６４へと入賞した遊技球数によって入賞頻度を判定する構成としても良い。このように構成することで、遊技者がリーチ変動に集中するために遊技球の発射を停止している期間も踏まえた適切な入賞頻度の判定を行うことができる。

【７６８１】

なお、本第５９制御例では、第１入球口６４への入賞頻度によって疑似変動の設定され易さを異ならせる構成としたが、この発明概念を他の技術に転用しても良い。例えば、所定期間（例えば、特別図柄の変動表示が５０回実行されるまでの期間）における特定演出（例えば、外れスーパーリーチ）の実行頻度によって、同一の特定演出の設定され易さを可変させる構成としても良い。より具体的には、過去５０回の特別図柄の変動表示において外れスーパーリーチが１回実行された場合には、その外れスーパーリーチが実行された変動表示から５０回の特別図柄の変動表示が終了するまでは、外れスーパーリーチが設定され難く（或いは、設定されない）する。このように構成することで、所定期間（外れスーパーリーチが実行された変動表示から５０回の特別図柄の変動表示が終了するまでの期間）内は外れスーパーリーチの発生頻度が低くなるため、同一の外れスーパーリーチが頻発することで遊技者の演出に対する興味が薄れることを抑制することができる。

【７６８２】

また、本第５９制御例では、新たな特別図柄変動の開始に基づいて変動演出の演出パターンを設定する場合（演出態様設定処理（図２３４２のＳ２４２５Ｄ参照）が実行される場合）に、受信した変動パターンコマンドに基づいて疑似変動の実行有無を決定し、疑似変動の実行が決定されている変動演出が実行されてから所定期間（１２秒）が経過し、疑似変動演出が実行されるタイミングが到来した場合に、獲得済みの特図保留の数、及び、先読み結果に基づいて疑似変動の演出態様を決定する処理（図２３３７のＳ２８０７Ｄ参照）を実行するように構成することで、疑似変動の実行を決定したタイミングから疑似変動演出が実行されるタイミングまでの期間中に新たな特図保留を獲得した場合において、新たに獲得した特図保留の先読み結果に基づいた演出態様で疑似変動演出を実行可能にしている。つまり、特図保留を保持していない状態で実行された特別図柄変動に対応する変動演出にて疑似変動が実行される演出パターンが設定された場合であっても、新たな特図保留を獲得することにより疑似変動演出の演出態様として遊技者に有利な演出態様（当たり当選を示す演出態様）を設定可能に構成している。このように構成することで、疑似変動演出の演出効果を高めることができる。

【７６８３】

なお、本第５９制御例では、上述した通り、疑似変動の実行が決定されている変動演出が設定された場合には、必ず疑似変動演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、疑似変動の実行が決定されている変動演出が実行されてから所定期間（１２秒）が経過し、疑似変動演出が実行されるタイミングが到来した場合に実行される処理として、その時点における特図保留数が特定数（上限数）となった場合（変更条件が成立した場合）に疑似変動演出の実行を中止する処理（強制中止処理）を実行するように構成しても良い。このように構成することで、疑似変動の実行が決定されている変動演出が実行

されてから所定期間（１２秒）が経過するまでの間に、多くの特図保留を獲得した場合には、特図変動が実行されない状態が発生し難くなるため、疑似変動演出を実行すること無く各特別図柄変動の変動時間に対応させた変動演出を実行することで、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【７６８４】

また、上述した変更条件が成立した場合に、疑似変動演出の実行を単に中止するのでは無く、獲得済みの特図保留の先読み結果が、当たり保留を有していることを示す先読み結果となった場合の方が、当たり保留と有していることを示す先読み結果とならなかった場合よりも疑似変動演出が実行され易くなるように構成しても良い。つまり、変更条件が成立した場合において、獲得済みの特図保留の先読み結果に基づいて疑似変動演出の実行割合を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、いち早く大当たり当選の有無を把握しようとする遊技者に対して、特別図柄変動中に変更条件を成立させようと意欲的に特図保留を獲得するための遊技を意欲的に行わせることができる。

【７６８５】

また、変更条件が成立する契機として、特図保留数に基づいて成立する契機以外を設けても良く、例えば、特図保留に含まれている入賞情報に基づいて特別図柄変動の変動時間を先読みし、獲得済みの特図保留が消化されるのに要する時間の合算値が所定値（例えば、１００秒）を超えた場合に変更条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、後に実行される特別図柄変動の変動時間を所定時間（１００秒）確保してしる状態にて疑似変動演出が実行され難くすることができる。

【７６８６】

さらに、疑似変動演出の開始タイミングにおける遊技状況（特図保留数、先読み結果）に応じて、異なる当選確率が規定されている実行抽選を行い、実行抽選に当選した場合に疑似変動演出を開始させるように構成しても良く、この場合、特図保留数が少なく、先読み結果が当たり当選である場合が最も当選確率が高くなり、特図保留数が多く、先読み結果が外れ当選である場合が最も当選確率が低くなるように規定すると良い。このように構成することで、実行中の特別図柄変動が停止表示された後に、特別図柄変動が実行されない期間が創出され易い状況である程、疑似変動演出を実行し易くすることができるため、特別図柄変動が実行されていない状況を遊技者に把握させ難くするという疑似変動演出の目的を達成しながらも、複数回の特別図柄変動が実行されることが確定している状況（複数個の特図保留を獲得している状況）において、特別図柄変動と変動演出の実行期間を一致させ易くすることで遊技者に抽選結果を分かり易く報知することができる。また、当たり当選する特図保留を獲得している場合の方が、獲得していない場合よりも、疑似変動演出を実行させ易くすることができるため、疑似変動演出が実行された時点で当たり当選への期待度を高めることができ、疑似変動演出そのものに対する遊技者の興味を高めることができる。

【７６８７】

なお、普通図柄の保留球の当否判定結果を、その保留球に対応する普通図柄の変動表示が実行されるよりも前に判別し（所謂、先読み）、その先読みの結果、普通図柄の当たり当選する保留球が存在すると判別した場合に、実行中のミッション演出において普通図柄の当たりに当選する保留球が存在することに対応する演出を実行する構成としても良い。例えば、ミッション演出の実行中に普通図柄の当たり保留球が存在すると判別した場合に、「図柄が変わる大チャンス！ＧＯが出たら第１入球口６４を狙え！」という普通図柄の保留球が存在することに対応する報知演出を実行する。ここで、普通図柄の当たりに当選した場合には、所定期間電動役物６４ａが開放され遊技球が第１入球口６４に入球し易くなる。つまり、普通図柄の当たり当選する保留球が存在することを遊技者が認識することにより、電動役物６４ａが開放されるタイミングに合わせて遊技球を発射させ易くすることが可能となり、疑似変動の実行期間中に新たな保留球を獲得し易くすることができる。より具体的な構成としては、スルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｄ）において、Ｓ５０５Ｄの処理の後に格納した第２当たり乱数カウンタＣ４の値に基づいて音声ランプ制御装置１

１３に送信するための普図入賞コマンドを設定する。音声ランプ制御装置１１３には、普図入賞情報格納エリアを新たに配置し、主制御装置１１２から受信した入賞コマンドを普図入賞情報格納エリアに格納する。これにより、音声ランプ制御装置１１３において普通図柄保留球の入賞情報を把握することができる。そして、液晶演出実行管理処理（２１１０Ｄ）におけるＳ２２３７Ｄの処理において疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０ではないと判別した場合に（Ｓ２１１０Ｄ：Ｎｏ）、普図入賞情報格納エリアに格納されている普図入賞情報に普通図柄の当たり当選する入賞情報が存在するかを判別し、当たり当選する入賞情報が存在すると判別した場合に、当たり普図保留球が存在することに対応する報知演出を実行する。このように構成することで、疑似変動の実行期間中に新たな保留球を獲得し易くなり、疑似変動の演出効果を高めることができる。なお、報知演出の態様としては、「図柄が変わる大チャンス！ＧＯが出たら第１入球口６４を狙え！」という表示に限られるものではなく、普通図柄の当たり保留球が存在することを遊技者が認識できる態様であれば良い。

【７６８８】

なお、疑似変動が実行される場合に、遊技者に特典を付与する構成としても良い。例えば、疑似変動が実行される場合に、遊技者に演出上のポイントが付与され、そのポイントを一定数まで貯めると、出現確率が極めて低い変動演出（レア演出）の出現確率をアップさせるモードを選択可能となったり、遊技機のモチーフとなったアニメや漫画のオリジナル画像が取得できる２次元コードが表示されたり、といった遊技者にとって嬉しい特典が得られる構成とする。このように構成することで、疑似変動に慣れた遊技者に対しても疑似変動の実行を心待ちにさせることが可能となり、疑似変動に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【７６８９】

上述した本第５９制御例では、特別図柄の種別が１種類（第１特別図柄）であって、第１入球口６４へと遊技球が入球した場合に入球情報を獲得し、獲得した入球情報を最大で４個保留記憶可能に構成して、保留記憶された順に応じて入球情報を用いた特別図柄抽選を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の種別を２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）設け、第１特別図柄の入球情報を最大で４個、第２特別図柄の入球情報を最大で４個保留記憶可能に構成し、保留記憶された順に応じて入球情報を用いた特別図柄抽選が実行されるように構成しても良く、この場合、実行される特別図柄変動の特別図柄種別に応じて、疑似変動演出の実行割合を異ならせるように構成すると良く、例えば、第１特別図柄の抽選の方が、第２特別図柄の抽選よりも遊技者に有利な抽選結果（特典が付与される当たり当選確率が高い、又は、当たり当選した場合に有利な特典が付与される）となり易くなるように構成した場合には、疑似変動演出の演出態様を決定する際に参照される特図保留の種別（第１特別図柄の特図保留、或いは、第２特別図柄の特図保留）が第１特別図柄の特図保留となる場合の方が、第２特別図柄の特図保留となる場合よりも、疑似変動演出が実行され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、疑似変動演出が実行されただけで当たり当選への期待度を高めることができる。或いは、疑似変動演出の演出結果が当たり当選を示す演出結果である場合に、遊技者に有利な特典を付与し易くすることができる。よって、遊技者に対して疑似変動演出が実行されることを期待させることができるため、疑似変動演出の演出効果を高めることができる。

【７６９０】

なお、本第５９制御例では、遊技盤面上に始動口を１つ配置し、実行される特別図柄抽選の種別を１種類のみとしたが、これに限るものではなく、遊技盤面上に複数（例えば、２つ）の始動口を配置し、遊技球が入賞した始動口に対応する種別の特別図柄抽選を実行する構成としても良い。以下、図２３６７～図２４０２を参照して、遊技盤面上に複数の始動口を配置し、複数種別の特別図柄抽選を実行可能な構成とした第１変形例について説明する。

【７６９１】

＜第５９制御例の第１変形例＞

図２３６７～図２４０２を参照して、第５９制御例の第１変形例のパチンコ機１０について説明する。本第５９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、複数（２つ）の始動口を設け、遊技球が入賞した始動口毎に保留球を記憶可能に構成している。具体的には、図２３６７に示す通り、遊技盤面に第１入球口６４と第２入球口６４０を配置し、第１入球口６４に遊技球が入賞した場合には第１特別図柄抽選を実行し、第２入球口６４０に遊技球が入賞した場合には第２特別図柄抽選を実行する。なお、いずれかの特別図柄が変動表示されている期間に第１入球口６４または第２入球口６４０へ遊技球が入賞した場合には、入賞した始動口に対応する特別図柄種別の保留球としてそれぞれ最大４個まで保留記憶される。また、それぞれの特別図柄種別で、大当たり当選した場合に選択される大当たり種別（例えば、大当たり遊技のラウンド数や、大当たり遊技終了後に設定される時短回数）を異ならせる構成としている。具体的には、図２３７５を参照して後述するが、第１特別図柄の大当たりに当選した場合には、７０パーセントの割合で５Ｒの大当たり遊技が実行され、３０パーセントの割合で１０Ｒの大当たり遊技が実行されるのに対して、第２特別図柄の大当たりに当選した場合には、１００パーセントの割合で１０Ｒの大当たり遊技が実行される。このように構成することで、遊技者に比較的有利な特別図柄種別（第２特別図柄）と、遊技者に比較的不利な特別図柄種別（第１特別図柄）を設けることができるため、大当たり当選した場合に遊技者にどの種別の特別図柄で大当たり当選したのかにも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【７６９２】

また、本第５９制御例の第１変形例のパチンコ機では、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球を両方有している場合に、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が優先して実行される構成としている。このように構成することで、第１特別図柄の保留球を複数有している場合であっても、第２特別図柄の保留球を獲得した場合には第２特別図柄の変動表示が優先して実行されるため、例えば、確変状態（特別図柄の高確率状態）において遊技者が第１特別図柄の保留球を複数有しており、後から獲得した第２特別図柄の抽選が実行される前に第１特別図柄で通常大当たり（大当たり遊技終了後に通常状態（特別図柄の低確率状態）が設定される大当たり種別）に当選し、確変状態において第２特別図柄の抽選を受けることができなくなることを恐れて、遊技者が第１特別図柄の保留球を貯めないように遊技してしまうことを抑制することができる。

【７６９３】

なお、上述した第５９制御例では、特殊演出の導入演出開始時点で第１特別図柄の保留球が存在する場合に、その保留球の入賞情報を先読みした結果に応じて疑似保留図柄の表示態様を決定する構成としていた。しかしながら、本第１変形例では、上述したように第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が優先して実行される構成としているため、例えば、導入演出開始時点では第１特別図柄の保留球しか有しておらず、導入演出の実行期間中に新たに第２特別図柄の保留球を獲得した場合、第１特別図柄の保留球を先読みした結果に基づいて決定された疑似保留図柄の表示態様が示唆する抽選結果情報と、導入演出終了後に実行される第２特別図柄の抽選結果に基づく結果報知演出が示す抽選結果情報とが乖離してしまい、遊技者に疑似保留図柄によって示される演出情報に不信感を持たせてしまう虞がある。

【７６９４】

これに対して、本第５９制御例の第１変形例では、表示されている疑似保留図柄の表示態様が示唆する抽選結果と、第２特別図柄の抽選結果とが異なる場合には、第２特別図柄の変動表示が終了し、第１特別図柄の保留球に基づく変動表示が開始されるまで結果報知演出の開始を延期し、第２特別図柄の変動表示中は疑似変動の進行を一時停止させる構成としている。このように構成することで、第１特別図柄の保留球を先読みした結果に基づいて決定された疑似保留図柄の表示態様が示唆する抽選結果情報と、導入演出終了後に実行される第２特別図柄の抽選結果に基づく結果報知演出が示す抽選結果情報とが乖離することを抑制することができる。

【７６９５】
この第５９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０が第５９制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される一部処理が変更されている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第５９制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第５９制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【７６９６】
＜第５９制御例の第１変形例の盤面構成について＞
まず、図２３６７を参照して、本第５９制御例の第１変形例の盤面構成について説明する。図２３６７は、本第５９制御例の第１変形例の盤面構成を示した図である。上述した第５９制御例との相違点は、特別図柄抽選のトリガーとなる入球口を複数設けている点である。具体的には、可変表示装置ユニット８０の下部領域に第１特別図柄抽選を実行するための第１入球口６４と、第２特別図柄抽選を実行するための第２入球口６４０を配置している。第２入球口６４０は、両側に回動可能な羽根（電動役物６４０ａ）を有しており、通常時は起立した状態で、遊技球が第２入球口６４０へ入賞するのを妨げるように配置され、普通図柄（第２図柄）の当選を契機に両側の羽根が約９０度左右に広がる方向に回動して、遊技領域を流下する遊技球を羽根の上面で受けて、第２入球口６４０へと誘導するように可変する。また、第１入球口６４は第２入球口６４０の真上に配置されて、羽根の間から遊技球が第２入球口６４０へ入賞するのを妨げる位置に配置されている。即ち、第２入球口６４０は、通常時（羽根が起立している状態）では、遊技球の入賞が困難（入賞できない）状態となるように構成されており、普通図柄の当選時に、羽根が回動されている間のみ、遊技球が入賞するように（入賞し易いように）構成されている。

【７６９７】
図２３６７に示した通り、第２入球口６４０は、第１入球口６４の直下に配設されており、遊技盤１３の遊技領域を流下した遊技球のうち、第１入球口６４へと入球しなかった遊技球が入球し得るように構成している。つまり、本第１変形例におけるパチンコ機１０では、第１入球口６４へと遊技球を入球させようとする遊技を行った場合に、第２入球口６４０へと入球し得る遊技領域へと遊技球が入球することとなり、第２入球口６４０へと遊技球を入球させようとする遊技を行った場合に、第１入球口６４へと入球し得る遊技領域を遊技球が入球することとなるように構成している。このように構成することで、例えば、第２入球口６４０よりも第１入球口６４の方が遊技球が入球し易い普通図柄の低確率状態（通常状態）が遊技状態として設定されている場合も、第１入球口６４よりも第２入球口６４０へと遊技球が入球し易い普通図柄の高確率状態（時短状態）が遊技状態として設定されている場合も、遊技球の発射方向（遊技方法）を変更させること無く同一の遊技を行わせることができるため、設定されている遊技状態に応じて、遊技者に遊技方法を変更させる煩わしさを与えること無く好適に遊技を行わせることができる。

【７６９８】
さらに、本第５９制御例の第１変形例では、第２入球口６４０の下方に特定入賞口６５ａを配設している。この特定入賞口６５ａは、上述した第５９制御例におけるパチンコ機１０に設けられた特定入賞口６５ａと同様に、特別図柄抽選の結果が大当たりと判定された場合に実行される大当たり遊技中に遊技球が入球し易くなるように開放制御されるように構成している。つまり、本第５９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、大当たり遊技が実行されていない通常遊技状態、及び、大当たり遊技が実行されている大当たり遊技状態の何れにおいても同一の遊技方法（遊技球の発射方向）で遊技者に好適な遊技を行わせることができるように構成している。このように構成することで、設定される遊

技状態に応じて、適正な遊技方法として遊技球の発射方向を異ならせるように構成されたパチンコ機１０、例えば、遊技盤１３に形成される遊技領域を可変表示ユニット８０によって左側領域と右側領域とに区画形成し、左側領域を流下した遊技球は右側領域を流下できないように構成し、右側領域を流下した遊技球は左側領域を流下できないように構成する。そして、左側領域を流下した遊技球のみが到達可能な左側特定位置（右側領域を流下した遊技球よりも左側領域を流下した遊技球の方が到達し易い左側特定位置）に第１入球口６４を配設し、右側領域を流下した遊技球のみが到達可能な右側特定位置（左側領域を流下した遊技球よりも右側領域を流下した遊技球の方が到達し易い右側特定位置）に第２入球口６４０、及び、特定入賞口６５ａを配設した遊技盤１３を有し、通常状態（普通図柄の低確率状態）では左側領域へと遊技球を流下させる遊技方法（左打ち遊技）の方が、右側領域へと遊技球を流下させる遊技方法（右打ち遊技）よりも遊技者に有利な遊技方法となり、時短状態（普通図柄の高確率状態）や大当たり遊技中は右打ち遊技の方が、左打ち遊技よりも遊技者に有利な遊技方法となるパチンコ機１０に比べて、遊技者が誤った方向へと遊技球を発射（例えば、通常状態中に右打ち遊技を実行）してしまい不利な遊技を行わせてしまうことで遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【７６９９】

さらに、図２３６７に示した通り、本第１変形例のパチンコ機１０では、遊技盤１３に形成される遊技領域のうち、左側領域（可変表示ユニット８０の左側に形成される遊技領域）へと遊技球を流下させる左打ち遊技を実行した場合も、右側領域（可変表示ユニット８０の右側に形成される遊技領域）へと遊技球を流下させる右打ち遊技を実行した場合も、各領域を流下した遊技球が入球可能な位置に第１入球口６４、第２入球口６４０、特定入賞口６５ａを配設している。よって、同一の遊技方法を長時間実行することにより遊技に飽きてしまった遊技者が遊技方法を変更した場合（左打ち遊技から右打ち遊技へと切り替えた場合）にも、好適な遊技を実行させることができる。より詳細な説明をすると、左打ち遊技によって発射された遊技球が左側領域を流下して特定入賞口６５ａへと到達するのに要する時間が約１．５秒となり、右打ち遊技によって発射された遊技球が右側領域を流下して特定入賞口６５ａへと到達するのに要する時間が約２秒となるように、遊技盤の各遊技領域には遊技球の流下方向を変更させるための障害釘（図では丸印で表示）が埋設されている。そして、上述した第５９制御例と同様に、１分間に最大で１００個の遊技球を遊技領域へと発射可能（０．６秒間隔で遊技球を発射可能）に構成している。つまり、一方の遊技方法で遊技を継続して実行する場合よりも、両方の遊技方法で遊技を交互に実行した場合の方が、同一タイミングで複数の遊技球を特定入賞口６５ａへと到達させ易くなるように構成している。このように構成することで、特定数（例えば、１０個）の遊技球が入賞した場合に、遊技球が入賞し易い期間の終了条件が成立するように開放制御される入球手段（特定入賞口６５ａ）に対して、１０個目と１１個目の遊技球をほぼ同一タイミングで特定入賞口６５ａへと到達させることが可能となり、特定数（例えば、１０個）よりも多くの遊技球を入賞させ易くすることができるように構成している。このように構成することで、何れの遊技方法で遊技を行ったとしても、遊技者に対して適正な遊技を提供することができると共に、様々な遊技方法で遊技を行うことで適正な遊技で付与される価値（各入球口（入賞口）への遊技球の入球（入賞）に基づいて提供される賞球や特別図柄抽選の実行権利）に付加価値を付与することが可能となるため、遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。

【７７００】

本第５９制御例の第１変形例では、左打ち遊技によって１００個の遊技球を発射した場合に、第１入球口６４、第２入球口６４０、特定入賞口６５ａへと到達する（入球し得る）遊技球の割合が、５：３：２となり、右打ち遊技によって１００個の遊技球を発射した場合に、第１入球口６４、第２入球口６４０、特定入賞口６５ａへと到達する（入球し得る）遊技球の割合が、５：３：２となるように構成し、左打ち遊技を実行した場合も、右打ち遊技を実行した場合も、有利者の有利度合いが同一となるように構成しているが、パチンコ機１０が設置されている状況（設置状態における遊技機の左右方向、或いは、前後

方向の斜度）により、左打ち遊技と、右打ち遊技とで各入球口への入球割合が異なる事象が生じる。よって、複数種類の遊技方法によって発射された遊技球が各入球口へと入球し得るように構成された本第１変形例におけるパチンコ機１０では、より有利な遊技を実行することができる遊技方法を遊技者に探させるという斬新な遊技を提供することができる。

【７７０１】

なお、左打ち遊技、右打ち遊技の何れを行っても各入球口へと入球し得るものであれば良く、各入球口への入球のし易さを実行する遊技方法によって異ならせても良く、例えば、第１入球口６４へは左打ち遊技の方が右打ち遊技よりも入球し易く、第２入球口６４０へと右打ち遊技の方が左打ち遊技よりも入球し易くなるように構成しても良い。このように構成することで、左打ち遊技、右打ち遊技の何れを行った場合であっても、第１入球口６４、及び第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能なパチンコ機１０において、遊技状態が切り替わった場合により有利な遊技（遊技球を入球させ易い遊技）を探し出す遊技性を遊技者に提供することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【７７０２】

また、本第５９制御例の第１変形例では、第１入球口６４、第２入球口６４０、特定入賞口６５ａを何れの遊技方法で遊技を行った場合であっても、発射された遊技球が入球し得る位置に配設しているが、同一の遊技方法で発射された遊技球が入球し得るように第１入球口６４と第２入球口６４０とが配設されていれば良く、特定入賞口６５ａは右打ち遊技で発射された遊技球のみが入賞し得るように構成しても良い。

【７７０３】

第５９制御例の第１変形例では、球が第１入球口６４または第２入球口６４０へ入賞した場合に第１特別図柄または第２特別図柄（第１図柄）の抽選が行われる。第１入球口６４または第２入球口６４０への入賞に対して行われる特別図柄の抽選では、特別図柄の大当たりか否かの当否判定が行われると共に、特別図柄の大当たりと判定された場合にはその大当たり種別の判定も行われる。特別図柄の大当たりになると、パチンコ機１０が特別遊技状態へ移行すると共に、通常遊技状態（特別図柄の大当たりに当選していない状態）には閉鎖されている特定入賞口６５ａが所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放され、その開放が所定回数（例えば、１０ラウンド）繰り返される。その結果、その特定入賞口６５ａに多量の球が入賞可能となり、遊技者は多量の賞球を獲得可能となる。第１特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりＡａ（５ラウンド確変大当たり）」、「大当たりＢａ（１０ラウンド確変大当たり）」、「大当たりＣ１１ａ（５ラウンド通常大当たり）」を設定可能であり、第２特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりＢａ（１０ラウンド確変大当たり）」、「大当たりＤ１１ａ（１０ラウンド通常大当たり）」を設定可能に構成している。各大当たり種別の詳細な説明は、図２３７５を参照して後述するが、第２特別図柄で大当たりに当選した場合には、必ず大当たり遊技のラウンドが１０ラウンドとなるため、当たり当選した場合に付与される特典の有利度合いの面では第２特別図柄は第１特別図柄よりも有利な特別図柄の種別となる。

【７７０４】

また、第１特別図柄または第２特別図柄（第１図柄）の抽選が行われると、第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、３秒～３０秒）が経過した後に、抽選結果を示す特別図柄が停止表示される。第１図柄表示装置３７において変動表示が行われている間に球が第１入球口６４または第２入球口６４０へ入球すると、その入球回数は最大４回までそれぞれ保留され、その保留球数が第１図柄表示装置３７により示されると共に、第３図柄表示装置８１においても示される。第１図柄表示装置３７において変動表示が終了した場合に、第１入球口６４または第２入球口６４０についての保留球数が残っていれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。尚、パチンコ機１０が特別遊技状態へ移行すると開閉される特

別入賞口６５ａは、第１入球口６４の直ぐ下に設けられている。よって、特別遊技状態中は、遊技者が特別入賞口６５ａに入賞させようとして球を打つので、第１入球口６４にも球が多く入球する。従って、殆どの場合、パチンコ機１０が特別遊技状態に移行している間に、第１入球口６４についての保留球数は最大（４回）になる。

【７７０５】

＜第５９制御例の第１変形例における演出内容について＞

次に、図２３６８～図２３７０を参照して、本第５９制御例の第１変形例のパチンコ機１０において実行される特徴的な演出内容について説明する。本第５９制御例の第１変形例のパチンコ機１０では、上述した疑似変動および特殊演出に加えて、疑似変動のホールド演出が実行される。図２３６８（ａ）は、疑似変動が開始され、特殊演出の導入演出が開始された時点における第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。第５９制御例のパチンコ機１０における導入演出開始時の表示画面とは異なり、表示画面の正面視右上隅に第２特別図柄の保留球数を示すための特図２保留球数表示領域Ｄｍ１ｃと、第２特別図柄の抽選結果を示すための第４図柄が表示される特図２第４図柄表示領域Ｄｍ１ｄが表示されている。その他の表示内容は、第５９制御例と同一であり、同一の表示内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【７７０６】

図２３６８（ａ）に示した図は、実行中の第１特別図柄変動が開始された時点では、特図１保留を獲得していない状態であって、その後、疑似変動演出の待機期間（１２秒間）中に新たな特図１保留を獲得し、待機期間経過後に、獲得した特図１保留の先読み結果に基づいて設定した演出態様で導入演出が開始された場合に表示される表示画面の一例を示している。よって、図２３６８（ａ）に示すように、特図１保留球数表示領域Ｄｍ１ａには第１特別図柄の保留球を１つ有していることを示す「１」の表示がされており、特図２保留球数表示領域Ｄｍ１ｃには第２特別図柄の保留球を有していないことを示す「０」の表示がされている。そして、実行中保留図柄表示領域Ｄｓ１では、第１特別図柄の保留球の先読み結果に基づいて表示されている保留図柄をチャンス疑似保留図柄ｔｈ０に可変させている様子が表示されている。第５９制御例において説明したように、このチャンス疑似保留図柄ｔｈ０は、保留球を先読みした結果、特別図柄の変動種別が「完全外れ」ではない場合に設定される表示態様である。従って、このチャンス疑似保留図柄ｔｈ０が表示されることにより、遊技者に対して、この後に、獲得済の特図１保留に対応する変動演出として少なくともリーチ状態となる変動演出が実行されることを期待させることができる。

【７７０７】

図２３６８（ｂ）は、図２３６８（ａ）の状態から、ホールド演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。図２３６８（ｂ）に示す図は、図２３６８（ａ）において変動表示されていた第１特別図柄の変動時間が経過する前に第２特別図柄の保留球を１個獲得し、その第１特別図柄の変動停止後に第２特別図柄の保留球に基づく第２特別図柄の変動表示が実行されている状態を示している。より具体的には、通常状態が設定されている状態で、普通図柄抽選で普図当たりに当選したことに基づいて実行された普図当たり遊技（開放期間が０．２秒）中に第２入球口６４０へと遊技球が入球し第２特別図柄の保留球（特図２保留）を獲得した場合に表示され得る表示画面の一例を示している。図２３６８（ｂ）に示した通り、特図２第４図柄表示領域Ｄｍ１ｄには、第２特別図柄の変動表示が実行されていることを示す表示態様（図では矢印で表示）が表示されている。また、普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと入球した遊技球が１個であるため、特図１保留球数表示領域Ｄｍ１ａには第２特別図柄の保留球を獲得していないことを示す「０」の表示がされている。また、特図１保留球数表示領域Ｄｍ１ａにおいて第１特別図柄の保留球を１つ有していることを示す「１」の表示がされており、特図１第４図柄表示領域Ｄｍ１ｂにおいて第１特別図柄が停止表示中であることを示す表示がされている。

【７７０８】

ここで、本第５９制御例の第１変形例では、導入演出（疑似変動演出）の開始時点で存

在している保留球の先読み結果に基づいて疑似保留図柄の表示態様（疑似変動演出の演出態様）を決定する構成としている。このため、導入演出の開始後に第２特別図柄の保留球を獲得した場合、表示されている疑似保留図柄の表示態様によって示唆される演出情報（第１特別図柄の先読み結果）と、実行される第２特別図柄の抽選結果とが一致しない虞がある。例えば、第１特別図柄の保留球を先読みした結果、変動種別が「完全外れ」ではなかったことからチャンス疑似保留図柄ｔｈ０が設定され、新たに獲得した第２特別図柄の保留球の変動種別が「完全外れ」であった場合、遊技者は少なくともリーチ状態になることを確信していたにもかかわらず、リーチ状態にならずに単なる外れとなり、疑似保留図柄が示唆する演出情報に不信感を持たせることに繋がりかねない。このような不具合を抑制するために、本第５９制御例の第１変形例では、疑似変動の実行中に第２特別図柄の変動表示が開始される場合に、表示されている疑似保留図柄の表示態様と、実行される第２特別図柄の当否判定結果とを判定し、矛盾が生じる場合（具体的には、チャンス疑似保留図柄が表示されている状態で第２特別図柄の完全外れの変動表示が実行される場合）には疑似保留図柄の表示態様を設定する際の先読み対象となった第１特別図柄の保留球に基づく第１特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間に疑似変動の変動時間の進行を一時停止させるホールド演出を実行する構成としている。

【７７０９】

この疑似変動のホールド演出が実行されると、図２３６８（ｂ）に示すように、小表示領域Ｄｍ３に表示されている疑似変動の残時間のカウントダウンが一時中断していることを示すための表示態様である「ＨＯＬＤ」アイコンＡｋ２が小表示領域Ｄｍ３に重なるように表示される。また、副表示領域Ｄｓでは、チャンス疑似保留図柄ｔｈ０に繋がる導火線ｄｕの右端の火Ｈｉ１がうさぎを模したキャラクタ８０１によってキャラクタ８０１が持つ木８０１ａに移し替えられ、導火線ｄｕから火Ｈｉ１が消える演出が実行される。キャラクタ８０１は、第１特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間、火が着いた木８０１ａを持った状態で副表示領域Ｄｓに表示されたままとなり、第１特別図柄の変動表示が開始されると、図２３６９に示すように、キャラクタ８０１が再び導火線ｄｕに火を着ける演出が実行される。このように構成することで、キャラクタ８０１が表示されている期間は副表示領域Ｄｓにおいて実行されている保留変化演出が一時中断していることを遊技者に分かり易くする示すことができる。なお、図２３６８（ｂ）に示すように、疑似変動のホールド演出が実行されている期間においても特殊演出（ミッション演出）が継続していることを示す「ミッション中」という案内態様が表示領域ＨＲ１に表示され、主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄が変動表示されたままの状態が継続し、第２特別図柄の抽選結果は特図２第４図柄表示領域Ｄｍ１ｄにおいて第２特別図柄の変動時間経過後に停止表示される。

【７７１０】

図２３６９は、図２３６８（ｂ）の状態から疑似変動のホールド演出が終了した時点における表示画面の一例を示した図である。特図２保留球数表示領域Ｄｍ１ｃにおいて第２特別図柄の保留球を有していないことを示す「０」が表示され、特図２第４図柄表示領域Ｄｍ１ｄにおいて第２特別図柄が完全外れで停止表示されたことを示す表示態様が表示されている。また、特図１保留球数表示領域Ｄｍ１ａにおいて第１特別図柄の保留球を有していないことを示す「０」が表示され、特図１第４図柄表示領域Ｄｍ１ｂにおいて第１特別図柄の変動表示中であることを示す表示態様が表示されている。つまり、図２３６８（ｂ）の状態から、第２特別図柄の保留球に基づく変動表示がすべて終了し、導入演出開始時点で存在していた第１特別図柄の保留球に基づく変動表示が開始された状態を示している。この第１特別図柄の保留球に基づく変動表示が開始されると、「ＨＯＬＤ」アイコンＡｋ２が非表示となり、小表示領域Ｄｍ３において疑似変動の残時間のカウントダウンが再開される。また、副表示領域Ｄｓでは、キャラクタ８０１が導火線ｄｕに火Ｈｉ１を着火させる演出が実行され、保留変化演出が再開される。そして、主表示領域Ｄｍでは、変動表示中の第１特別図柄の抽選結果に対応する結果報知演出が実行される。これにより、導入演出開始後に獲得した第２特別図柄の保留球に基づく変動表示が第１特別図柄の保留

球に基づく変動表示よりも優先して実行される構成であっても、導入演出開始時点で先読みした結果に基づいて表示された疑似保留図柄の表示態様と、実行される結果報知演出の演出態様とが一致しないことを抑制することができる。

【７７１１】

なお、ノーマル疑似保留図柄（保留球を先読みした結果が完全外れであった場合、または保留球が存在しない場合に決定される疑似保留図柄）が表示されている場合に、導入演出開始後に第２特別図柄の保留球を獲得し、その第２特別図柄の保留球が大当たり当選である場合には、疑似変動のホールド演出を実行せず、第２特別図柄の保留球の抽選結果に対応する結果報知演出を実行する構成としている。これは、ノーマル疑似保留図柄が表示されたことによりリーチ状態にならないと予測し落胆している遊技者に対して、大当たり当選であることに対応する演出を実行しても不快感を与える虞がなく、むしろ意外性のある演出を提供することにより、ノーマル疑似保留図柄が表示されても最後まで大当たり当選の期待を持たせることが可能となるためである。

【７７１２】

次に、図２３７０を参照して、導入演出開始後に第２特別図柄の保留球を獲得した場合の特殊演出の流れについて説明する。図２３７０（ａ）は、導入演出開始後に獲得した第２特別図柄の保留球の当否判定結果が完全外れであり、疑似保留図柄の表示態様としてチャンス疑似保留図柄が表示されている場合の特殊演出の流れを示したタイミングチャートである。特図変動の項目は第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示の状態を示しており、演出態様の項目は第３図柄表示装置８１において表示される演出態様を示している。図２３７０（ａ）に示すように、まず、特図１完全外れＡの変動表示が１７秒間実行される。なお、特図１完全外れＡの変動種別は、保留球が存在しない場合に設定される変動種別である（図２３７６（ｂ）参照）。この特図１完全外れＡの変動期間では、１２秒間の通常演出が実行された後、５秒間の特殊演出の導入演出が実行され、疑似変動が開始される。図２３７０（ａ）に示す例では、導入演出開始前に第１特別図柄の保留球を獲得しており、第２特別図柄の保留球を有していない状態であるため、導入演出開始時点では第１特別図柄の保留球を先読みした結果に基づいて疑似保留図柄の表示態様（図２３６８（ａ）参照）が決定される。図２３７０（ａ）に示すように、第１特別図柄の保留球の変動種別は当たりロングリーチであることから、疑似保留図柄の表示態様としてチャンス疑似保留図柄が決定される。その後、導入演出開始から特図１完全外れＡの変動時間経過までの期間に第２特別図柄の保留球を獲得したため、特図１当たりロングリーチの変動表示が実行される前に第２特別図柄の変動表示が優先して実行される。図２３７０（ａ）に示す例では、第２特別図柄の変動種別として完全外れＦが設定されており、導入演出開始時点で表示されているチャンス疑似保留図柄（特別図柄の保留球の抽選結果が完全外れではない場合に表示される疑似保留図柄）と矛盾が生じてしまうため、特図２完全外れＦの変動表示が開始された場合には、疑似変動のホールド演出（図２３６８（ｂ）参照）が実行され、疑似変動の進行が一時停止される。そして、特図２完全外れＦの変動表示が終了し、特図１当たりロングリーチの変動表示が開始されると、疑似変動演出が再開される（図２３６９参照）。

【７７１３】

また、特図１当たりロングリーチの変動表示が開始される場合には、疑似変動演出の残時間と、実行される変動表示種別と、に基づいて疑似変動演出の残期間を更新する処理が実行される。図２３７０（ａ）に示した例では、疑似変動演出が開始された時点で設定された疑似変動期間（８秒）のうち、５秒が経過したタイミング（残時間３秒のタイミング）で、１７秒の変動表示が実行される場合であり、疑似変動演出の残期間が３秒から５秒に更新される処理が実行される。これにより、１７秒の変動表示期間は、最初の５秒が疑似変動演出が実行される期間となり、残りの１２秒が当該変動に対応する特別図柄抽選の結果を示すための変動表示演出が実行される期間となる。このように、予め定められている疑似変動の演出期間を、次に実行される特別図柄変動の変動パターンに基づいて更新する処理を実行することにより、疑似変動演出が次に実行される特別図柄変動の変動期間に

跨がって実行される場合であっても、次に実行される特別図柄変動の変動期間のうち、疑似変動演出が終了した後の残期間の長さを複数のパターンに特定し易くすることができるため、残期間を用いた変動演出の演出態様を決定し易くすることができる。

【７７１４】

なお、図２３７０（ａ）に示した例では、疑似変動演出の演出期間（ホールド期間を除いた期間）が当初の８秒から１０秒へと延長させる例を示しているが、これに限ること無く、疑似変動演出の残期間に対して、次に実行される特別図柄変動の変動時間が短い場合には、疑似変動演出の演出期間を短縮させるように更新する処理を実行すれば良い。このように構成することで、短い変動時間の特別図柄変動が次の特別図柄変動として実行された場合であっても、疑似変動演出が終了した後の残時間を用いて当該変動に対応する特別図柄抽選の結果を示すための変動演出を実行し易くすることができる。

【７７１５】

また、疑似変動演出の演出期間の長さを更新（延長、又は短縮）した場合には、既に表示画面の副表示領域Ｄｓに表示されている導火線ｄｕの表示態様をそのまま用いて、火Ｈｉ１の進行速度のみを可変させるように表示態様を決定すると良い。このように構成することで、疑似変動演出の残時間が途中で更新されたことを遊技者に気付かれ難くすることができる。

【７７１６】

さらに、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される変動パターンの一部として、短時間（例えば、３秒）の変動パターンを決定可能に構成し、疑似変動演出が実行されている最中に次に実行される特別図柄抽選の対象となる特図保留を獲得し、その獲得した特図保留に基づいて実行される次に特別図柄変動時間が３秒となる場合に、疑似変動演出の残時間を０．５秒に短縮する処理を実行し、既に表示画面の副表示領域Ｄｓに表示されている導火線ｄｕが、０．５秒で全て燃え尽きる高速炎上演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、既に表示画面の副表示領域Ｄｓに表示されている導火線ｄｕが燃える速度に対して遊技者により興味を持たせることができると共に、疑似変動演出の残時間が短縮されたことを気付かれ難くすることができる。

【７７１７】

なお、図２３７０（ａ）に示す例では、第２特別図柄の保留球を１つ獲得した場合を例にして説明したが、特図１当たりショートリーチの変動表示が開始されるまでに複数の第２特別図柄の保留球を獲得している場合には、その第２特別図柄の保留球の中に大当たりに当選する保留球がなければ特図１当たりショートリーチの変動表示が開始されるまで疑似変動のホールド演出が継続する。

【７７１８】

図２３７０（ｂ）は、導入演出開始後に獲得した第２特別図柄の保留球の変動種別が当たりショートリーチであり、疑似保留図柄の表示態様としてチャンス疑似保留図柄が表示されている場合の特殊演出の流れを示したタイミングチャートである。図２３７０（ｂ）に示す例では、導入演出開始後に獲得した第２特別図柄の保留球の変動種別と、チャンス疑似保留図柄が示唆する抽選結果情報とに矛盾が生じていないため、特図２当たりショートリーチの変動表示が開始されても疑似変動のホールド演出は実行されず、特図２当たりショートリーチに対応する結果報知演出が実行される。そして、特図２当たりショートリーチの変動表示が終了したことに基づいて実行される大当たり遊技終了後に、特図１当たりショートリーチの変動表示が実行される。この特図１当たりショートリーチの変動表示においては、通常演出が実行される。つまり、図２３７０（ｂ）では、特図１保留に対する先読み結果に基づいて決定した疑似変動演出の演出態様（保留図柄の表示態様）を、第２特別図柄変動の結果を示すための演出として流用する場合の流れを示した図である。このように、予め特定した特別図柄変動の実行順序に基づいて複数の特別図柄変動に跨がるように実行される期間演出の演出態様を決定しておき、予め特定した特別図柄変動の実行順序とは異なる実行順序で特別図柄変動が実行される場合には、既に決定されている演出態様で期間演出を実行しても、各特別図柄変動の結果を示す演出態様として矛盾が生じる

か否かを判別し、矛盾が生じないと判別した場合には、既に決定されている演出態様でそのまま期間演出を実行可能に構成することで、期間演出を実行するための処理を簡素化することができる。

【７７１９】

また、図２３７０（ｂ）に示した例では、特図２当たりショートリーチの変動表示が開始される時点における疑似変動演出の残時間が３秒となる。そして、特図２当たりショートリーチの変動表示時間が５秒であり、疑似変動演出の残時間を更新する処理によって、疑似変動演出の残時間が３秒から５秒へと更新されている。つまり、特図２当たりショートリーチの変動表示期間の全てが疑似変動演出の実行期間となるように疑似変動演出の残時間が更新されるように構成している。この場合、疑似変動演出の演出結果を示すための表示態様として、「祝」の文字が表示される（図２２９１（ｂ）参照）。具体的には、詳細は図示しないが、特図２当たりショートリーチの変動表示が開始された時点で表示されている導火線ｄｕが５秒を掛けて燃え尽きる速度（低速度）に可変し、導火線ｄｕが燃え尽きた後に爆弾アイコンｔｈ０ｃが「祝」の表示態様で表示される。つまり、疑似変動演出が実行される特別図柄変動の次に実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を示唆するための表示態様を疑似変動演出の演出結果として表示するのでは無く、特別図柄抽選の結果を報知するための表示態様を疑似変動演出の演出結果として表示するように構成している。このように構成することで、疑似変動演出が実行される特別図柄変動の次に実行される特別図柄変動の変動時間が短く、その期間内に残りの疑似変動演出と、抽選結果を示すための変動演出と、を実行することが困難な場合において、疑似変動演出を用いて抽選結果を報知することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【７７２０】

なお、本第５９制御例の第１変形例では、疑似変動が開始された時点で保有している特図１保留の先読み結果に基づいてチャンス疑似保留図柄が表示され、先読みの対象となった特図１保留に対応する特別図柄変動が開始される前に特図２保留を獲得し、その特図２保留に対応する特別図柄変動が先に開始された場合に、疑似変動ホールド演出を実行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動が開始された時点で保有している特図１保留が大当たり当選であるもののチャンス疑似保留図柄が設定されなかった場合に、その特図１保留に対応する特別図柄変動が開始される前に特図２保留を獲得することで疑似変動ホールド演出が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、疑似変動に習熟した遊技者に対して、疑似変動開始時にチャンス疑似保留図柄が表示されなくても落胆させずに、新たに特図２保留を獲得することで疑似変動ホールド演出が実行されるかもしれないと期待させることによって、特図２保留を獲得しようと積極的に遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【７７２１】

＜第５９制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図２３７１を参照して、第５９制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。上述した第５９制御例とは、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｄａＡを設けた点で相違する。なお、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｄａＡは、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａに対して、第２始動口６４ｂへの入賞に対して取得されたカウンタ値がそれぞれ記憶される点で異なるのみで、その他の構成については、同一であるので、詳細な説明については省略する。

【７７２２】

次に、本第５９制御例の第１変形例のパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について、図２３７２～図２３７７を参照して説明する。図２３７２（ａ）は、主制御装置１１０内のＲＯＭ２０２の電気的構成を示すブロック図である。図２３７２（ａ）に示した通り、上述した第５９制御例とは、変動種別選択テーブル２０２ｄｂに代えて変動種別選択テーブル２０２ｄａＡを、大当たり種別選択テーブル２０２ｄｄに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｄｂＡを、変動パターン選択テーブル２０２ｄｅに代え

て変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡを設けた点で相違している。
【７７２３】
まず、図２３７３（ａ）を参照して、変動種別選択テーブル２０２ｄａＡの内容について説明する。変動種別選択テーブル２０２ｄａＡは、特別図柄の変動種別を決定するためのテーブルであり、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動種別が決定される。この変動種別選択テーブル２０２ｄａＡには、特別図柄の抽選結果と遊技状態に対応した複数の異なるテーブルが規定されている。上述した第５９制御例における変動種別選択テーブル２０２ｄｂとは、通常中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ１に代えて通常中当たり用選択テーブル２０２ｄａＡ１が、通常中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ２に代えて通常中外れ用選択テーブル２０２ｄａＡ２が、確変・時短中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ３に代えて確変・時短中当たり用選択テーブル２０２ｄａＡ３が、確変・時短中外れ用選択テーブル２０２ｄｂ４に代えて確変・時短中外れ用選択テーブル２０２ｄａＡ４が規定されている点で相違する。
【７７２４】
図２３７３（ｂ）は、通常中当たり用選択テーブル２０２ｄａＡ１の規定内容を模式的に示した図である。第５９制御例における通常中当たり用選択テーブル２０２ｄｂ１とは、第２特別図柄（特図２）用の変動種別を追加して点で相違しており、その他は第５９制御例と同一である。図２３７３（ｂ）に示すように、第２特別図柄の抽選結果が大当たりであり、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９９」の範囲内であれば、変動種別として「当たりショートリーチ」が設定され、変動種別データとして「１０Ｈ」が設定される。
【７７２５】
図２３７３（ｃ）は、通常中外れ用選択テーブル２０２ｄａＡ２の規定内容を模式的に示した図である。第５９制御例における通常中外れ用選択テーブルｄｂ２とは、第２特別図柄（特図２）用の変動種別を追加して点で相違しており、その他は第５９制御例と同一である。図２３７３（ｃ）に示すように、第２特別図柄の抽選結果が外れであり、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９９」の範囲内であれば、変動種別として「完全外れ」が設定され、変動種別データとして「１１Ｈ」が設定される。なお、本第５９制御例の第１変形例では、通常状態における第２特別図柄の変動種別として、抽選結果が大当たりである場合には必ず「当たりショートリーチ」が設定され、外れである場合には必ず「完全外れ」が設定される構成としているが、これに限るものではなく、複数種類の変動種別から１の変動種別を設定する構成としても良い。
【７７２６】
図２３７４（ａ）は、確変・時短中当たり用選択テーブル２０２ｄａＡ３の規定内容を模式的に示した図である。第５９制御例における確変・時短中当たり用選択テーブルｄｂ３とは、第２特別図柄（特図２）用の変動種別を追加して点で相違しており、その他は第５９制御例と同一である。なお、本第５９制御例の第１変形例では、確変状態または時短状態において大当たり当選した特別図柄の特図種別にかかわらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲内であれば「当たりショートリーチ」が設定され、「１５０～１９９」の範囲内であれば「当たりロングリーチ」が設定される。図２３７４（ｂ）は、確変・時短中外れ用選択テーブル２０２ｄａＡ４の規定内容を模式的に示した図である。第５９制御例における確変・時短中外れ用選択テーブルｄｂ４とは、第２特別図柄（特図２）用の変動種別を追加して点で相違しており、その他は第５９制御例と同一である。なお、本第５９制御例の第１変形例では、確変状態または時短状態において外れであった場合には特別図柄の特図種別にかかわらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１６４」の範囲内であれば「完全外れ」が設定され、「１６５～１９９」の範囲内であれば「外れショートリーチ」が設定される。なお、本第５９制御例の第１変形例では、確変状態または時短状態における変動種別を第１特別図柄と第２特別図柄で共通のものとしたが、これに限るものではなく、第１特別図柄と第２特別図柄で異なる変動種別を設定可能に構成しても良い。

【７７２７】
次に、図２３７５を参照して、大当たり種別選択テーブル２０２ｄｂＡの内容について説明する。図２３７５は、大当たり種別選択テーブル２０２ｄｂＡの規定内容を模式的に示した図である。図２３７５に示すように、第１特別図柄の大当たりに当選した場合、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２９」の範囲内であれば５Ｒ確変大当たりである「大当たりＡ」が選択され、「３０～５９」の範囲内であれば１０Ｒ確変大当たりである「大当たりＢ」が選択され、「６０～９９」の範囲内であれば５Ｒ通常大当たりである「大当たりＣ１１」が選択される。一方、第２特別図柄の大当たりに当選した場合、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「０～５９」の範囲内であれば１０Ｒ確変大当たりである「大当たりＢ」が選択され、「６０～９９」の範囲内であれば１０Ｒ通常大当たりである「大当たりＤ」が選択される。このように、第１特別図柄または第２特別図柄の大当たりに当選した場合、確変大当たりが選択される割合は、ともに６０パーセントであるが、第１特別図柄の大当たりでは１０Ｒ大当たりの割合が３０パーセントであるのに対して、第２特別図柄の大当たりでは１０Ｒ大当たりの割合が１００パーセントとなっている。従って、第２特別図柄で大当たり当選した方が第１特別図柄で大当たりに当選するよりも遊技者に付与される大当たり遊技のラウンド数が多くなり易く、第２特別図柄は遊技者に比較的有利な特図種別であると言える。

【７７２８】
次に、図２３７６（ａ）を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡの内容について説明する。変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡは、設定された変動種別データ値に基づいて変動パターン（変動時間）を決定するためのテーブルであり、変動種別データの値と、保留球数に基づいて変動パターン（変動時間）が決定される。この変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡには、遊技状態が通常状態である場合に参照される通常用変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡ１と、遊技状態が確変状態または時短状態である場合に参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡ２が規定されている。

【７７２９】
ここで、図２３７６（ｂ）を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡに規定されている通常用変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡ１の内容について説明をする。図２３７６（ｂ）は、通常用変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡ１の内容を模式的に示した模式図である。通常用変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡ１は、上述した第５９制御例における通常用変動パターン選択テーブル２０２ｄｅ１に対して、第２特別図柄に対応する変動パターンを規定している点で相違する。具体的には、図２３７６（ｂ）に示す通り、選択された変動種別データ値が００Ｈ（即ち、第１特別図柄の当たりショートリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の変動パターンである「当たりショートリーチＡ」が設定される。なお、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターン種別を特定する処理は、保留第１エリアから実行エリアへデータがシフトされた場合に行われる。この場合、他の保留エリアに記憶されている入賞データは、シフト処理によりエリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰められているので、変動パターンを選択するタイミングにおいて、保留されている入賞データ（保留球数）の最大値は３である。このため、変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡは、保留球数０～３の場合について規定している。

【７７３０】
選択された変動種別データ値が０１Ｈ（即ち、第１特別図柄の当たりロングリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が１７０００ｍｓ（１７秒）の変動パターンである「当たりロングリーチＡ」が設定される。選択された変動種別データ値が０２Ｈ（即ち、第１特別図柄の当たりスーパーリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）の変動パターンである「当たりスーパーリーチＡ」が設定される。

【７７３１】

選択された変動種別データ値が０ＢＨ（即ち、第２特別図柄の当たりショートリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が５０００ｍｓ（５秒）の変動パターンである「当たりショートリーチＣ」が設定される。また、選択された変動種別データ値が０４Ｈ（即ち、第１特別図柄の外れショートリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の変動パターンである「外れショートリーチＡ」が設定される。選択された変動種別データ値が０５Ｈ（即ち、第１特別図柄の外れロングリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が１７０００ｍｓ（１７秒）の変動パターンである「外れロングリーチＡ」が設定される。選択された変動種別データ値が０６Ｈ（即ち、第１特別図柄の外れスーパーリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）の変動パターンである「外れスーパーリーチＡ」が設定される。選択された変動種別データ値が０ＣＨ（即ち、第２特別図柄の完全外れ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が３０００ｍｓ（３秒）の変動パターンである「完全外れＦ」が設定される。

【７７３２】

次に、図２３７７を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡに規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡ２の内容について説明をする。図２３７７は、確変・時短用変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡ２の内容を模式的に示した模式図である。確変・時短用変動パターン選択テーブル２０２ｄｃＡ２は、上述した確変・時短中当たり用選択１１テーブル２０２ｄａＡ３または確変・時短中外れ用選択１１テーブル２０２ｄａＡ４において選択された変動種別データと保留球数に基づいて特別図柄の変動時間を設定するためのデータテーブルである。

【７７３３】

図２３７７に示す通り、選択された変動種別データ値が０７Ｈ（即ち、当たりショートリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が５０００ｍｓ（５秒）の変動パターンである「当たりショートリーチＢ」が設定される。選択された変動種別データ値が０８Ｈ（即ち、当たりロングリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が１００００ｍｓ（１０秒）の変動パターンである「当たりロングリーチＢ」が設定される。

【７７３４】

また、選択された変動種別データ値が０９Ｈ（即ち、完全外れ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が３０００ｍｓ（３秒）の変動パターンである「完全外れＥ」が設定される。選択された変動種別データ値が１０Ｈ（即ち、外れショートリーチ）であり、保留球数が０～３個であれば変動時間が５０００ｍｓ（５秒）の変動パターンである「外れショートリーチＢ」が設定される。このように、確変状態または時短状態が設定されている場合には、通常状態が設定されている場合に比べて、当否判定結果が外れである場合にリーチ変動が選択される割合が低く設定されている。そして、確変状態または時短状態が設定されている場合には、通常状態が設定されている場合に比べて、リーチ変動の変動時間が短く設定されている。これにより、変動時間が短い変動パターンが選択され易くなるので、次の大当たりまでの期間を短くすることができ、遊技者に対して大当たりが短期間に連続しているという印象を与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【７７３５】

また、通常状態では「完全外れ」が選択された場合に、保留球数に応じて異なる変動時間が設定される構成であったが、確変状態および時短状態では「完全外れ」が選択された場合であっても保留球数にかかわらず一定の変動時間が設定される構成としている。これは、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には普通図柄の当たりに当選し易くなり、電動役物６４ａが開放状態となることにより第１入球口６４へ入球し易い状態、即ち、通常状態に比べて特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態であるためであり、保留球数にかかわらず短い変動時間が設定される構成とすることで、遊技者がテンポ良く遊技を行うことができる。

【７７３６】

なお、本第５９制御例のパチンコ機１０では、同じ変動種別データ値であっても、保留球数に応じて異なる変動時間が選択される外れ変動種別と、保留球数によらずに同一の変動時間が選択される外れ変動種別とを設けているが、これに限られるものではない。例えば、すべての外れ変動種別で、保留球数に応じて変動時間を異ならせるように構成しても良い。また、確変状態および時短状態においても、保留球数に応じて異なる変動時間が設定される構成としても良い。このように構成することで、変動期間の長い外れのリーチ変動パターンばかりが連続してしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションの低下を抑制することができる。

【７７３７】

次に、図２３７８（ａ）を参照して、本第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図２３７８（ａ）は、ＲＯＭ２２２の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図２３７８（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡと、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＡと、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＡと、書き換え用演出態様設定テーブル２２２ｄｄＡと、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅＡとが少なくとも記憶されている。

【７７３８】

ここで、図２３７９を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡの内容について説明する。図２３７９は、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡの規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡは、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第３図柄表示装置８１において実行される第３図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図２３７９に示す通り、本第５９制御例の第１変形例では、通常状態において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＡ１と、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２と、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＡ３と、確変状態および時短状態において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡ４とが規定されている。

【７７３９】

本第５９制御例の第１変形例では、通常状態において表示用変動パターンを選択する際に、第１入球口６４および第２入球口６４０への入賞頻度を判定し、その結果に基づいて異なるテーブルを参照する構成としている。より具体的には、音声ランプ制御装置１１３において実行される演出態様設定処理（図２３９６参照）において、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるか否かを判定し、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンではないと判定した場合（Ｓ２４５２Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され難いテーブルである通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＡ１を参照して表示用変動パターンが設定される。一方、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであると判定した場合に（Ｓ２４５２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでなければ（Ｓ２４５３Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され易いテーブルである通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２が参照される。

【７７４０】

なお、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓは、音声ランプ制御装置１１３において、第１入球口６４および第２入球口６４０への入賞頻度が低いと判定された状態であることを示すためのフラグである。この入賞頻度低フラグ２２３ｄｓは、音声ランプ制御装置１１３において実行される入賞頻度計測処理（図２３３９参照）において、６００００ｍｓ（６０秒）間に受信した入賞コマンド数が４未満である場合に、入賞頻度が低いと判定され、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定される。一方、６００００ｍｓ（６０秒）間に受信した入賞コマンド数が５以上である場合に、入賞頻度が高いと判定され、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオフに設定される。

【７７４１】

また、発射停止中フラグ２２３ｄｊは、遊技球が発射されていない状態であることを示

すためのフラグである。この発射停止中フラグ２２３ｄｊは、音声ランプ制御装置１１３において実行される発射関連コマンド処理（図２３５２参照）において、主制御装置１１０から発射停止コマンド（遊技球の発射が停止中であることを通知するコマンド）を受信した場合にオンに設定される（Ｓ２６７２Ｄ）。一方、主制御装置１１０から発射開始コマンド（遊技球の発射が開始されたことを通知するコマンド）を受信した場合にオフに設定される（Ｓ２６７３Ｄ）。このように、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合は、特別図柄が停止した後に遊技球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入球する可能性がある状態であるため、疑似変動に対応する演出態様が選択され易く構成することで、特別図柄の停止後に保留球が存在しない場合であっても疑似変動によって遊技球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入球するまでの時間を稼ぐことが可能となり、遊技者に保留球が途切れていることを認識させ難くすることができる。

【７７４２】

また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動に対応する演出態様が選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動に対応する演出態様が頻繁に実行されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【７７４３】

なお、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＡ３は、疑似変動の実行中に開始される新たな特別図柄の表示用変動パターンを設定するためのテーブルである。通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＡ３の詳細については、図２３８２を参照して後述する。

【７７４４】

図２３８０～図２３８３を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図２３８０を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡに規定されている通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＡ１の内容について説明する。図２３８０は、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＡ１の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＡ１は、第１入球口６４および第２入球口６４０への遊技球の入賞頻度が高い場合に設定されるテーブルである。図２３８０に示す通り、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＡ１は、第１演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第１演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。より具体的には、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりＡ１とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。

【７７４５】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～７４」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「７５～１４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「

疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第３図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。

【７７４６】

主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチＡ２」が設定される。

【７７４７】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＣ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりショートリーチＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりショートリーチＣ１とは演出内容が異なる「当たりショートリーチＣ２」が設定される。

【７７４８】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＡ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＡ１とは演出内容が異なる「完全外れＡ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＢ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＢ１とは演出内容が異なる「完全外れＢ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＣ１とは演出内容が異なる「完全外れＣ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＤ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＤ１とは演出内容が異なる「完全外れＤ２」が設定される。

【７７４９】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。

【７７５０】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９４」の範囲内

であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「９５～８９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１９０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第３図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。

【７７５１】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチＡ２」が設定される。

【７７５２】

主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れ完全外れＦ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＦ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＦ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＦ１とは演出内容が異なる「完全外れＦ２」が設定される。

【７７５３】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制できる。

【７７５４】

次に、図２３８１を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡに規定されている通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２の内容について説明する。図２３８１は、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２は、第１入球口６４および第２入球口６４０への遊技球の入賞頻度が低く、遊技球が発射されている場合に設定されるテーブルである。図２３８１に示す通り、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２は、第１演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。より具体的には、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりＡ１とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。

【７７５５】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定される。変動パ

ターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「５０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第３図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。

【７７５６】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチＡ２」が設定される。

【７７５７】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。

【７７５８】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第３図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＢ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＢ１とは演出内容が異なる「完全外れＢ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＣ１とは演出内容が異なる「完全外れＣ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＤ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＤ１とは演出内容が異なる「完全外れＤ２」が設定される。

【７７５９】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パ

ターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。

【７７６０】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「５０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第３図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れ当選であることを報知する表示用変動パターンである。

【７７６１】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチＡとは演出内容が異なる「外れスーパーリーチＡ２」が設定される。

【７７６２】

主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れ完全外れＦ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＦ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＦ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＦ１とは演出内容が異なる「完全外れＦ２」が設定される。

【７７６３】

このように、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＡ１（図２３８０参照）では、変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には、疑似変動ありの変動パターンが選択されないのに対して、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２では変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される構成としている。上述したように、「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択されやすい変動種別であり、「完全外れＡ」は保留球数が０個の場合に設定される変動パターン種別である。従って、完全外れＡは変動終了後に最も特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い変動パターンであると言える。このため、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合において、完全外れＡが設定された場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択されることで、特別図柄の停止から次の特別図柄の変動表示開始までの第３図柄が停止表示している期間を短縮させることができる。また、入賞頻度が低い場合であっても保留球数が０個でない場合には他の表示用変動パターンが設定される構成であるため、入賞頻度が低い場合に疑似変動ありの表示用変動パターンばかりが設定されて遊技が単調になることを抑制することができる。

【７７６４】

また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動ありの表示用変動パターンが比較的選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動あり

の表示用変動パターンが頻繁に選択されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【７７６５】

なお、本第５９制御例の第１変形例では、入賞頻度が低い状態である場合に、遊技球の発射が停止されていない状態である場合に、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブルを参照する構成としたが、これに限るものではなく、遊技球が発射されているか否かにかかわらず入賞頻度が低い状態である場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブルを参照する構成としても良い。或いは、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合における保留球数に基づいて参照する通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、特別図柄の変動が開始される場合に保留球数が０個であれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブルを参照し、保留球数が１個以上あれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され難い通常用変動パターン選択Ａテーブルを参照する構成としても良い。このように構成することで、入賞頻度にかかわらず保留球が途切れる可能性がある場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易くなる。また、入賞頻度ではなく、その他の条件が成立したことに基づいて通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、所定時間内における大当たり当選回数や、スーパーリーチＡやロングリーチＡの実行回数が所定回数以上である場合には、遊技者が十分に遊技を楽しんでいる状況であり、疑似変動を実行して特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くし遊技者が感じるストレスを緩和する必要性が低いため、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され難い通常用変動パターン選択Ａテーブルを参照する構成としても良い。

【７７６６】

次に、図２３８２を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡに規定されている通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＡ３の内容について説明する。図２３８２は、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＡ３の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＡ３は、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合に、疑似変動が実行中であり、疑似変動の終了後に特別図柄の残りの変動時間で通常演出を実行する場合の表示用変動パターンを設定する場合に参照されるテーブルである。図２３８２に示す通り、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＡ３には、通常演出時間と特別図柄の当否判定結果と第１演出カウンタ値ＣＳ１に対応して異なる表示用変動パターンが規定されている。通常演出時間とは、疑似変動中に開始された特別図柄の変動途中でその疑似変動が終了した後に残りの特別図柄の変動時間で実行される通常演出（特別図柄に対応する第３図柄変動および当否判定結果を示唆する演出）の演出時間のことを指す。上述したように、本第５９制御例の第１変形例では、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動が開始される場合には、疑似変動の変動時間を延長する処理を実行する。より具体的には、後述する書き換え演出設定処理（図２３９８参照）または、結果報知演出設定処理（図２４０１参照）において、新たに開始される特別図柄の変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の変動時間を更新するための更新時間と疑似変動終了後に実行する通常演出の演出時間を、図２３８４（ａ）に示す疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＡに基づいて決定する。

【７７６７】

ここで、図２３８４（ａ）を参照して、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＡの内容について説明する。図２３８４（ａ）は、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＡの規定内容を模式的に示した模式図である。疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＡは、設定された変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の残り疑似変動時間を更新するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に特別図柄の残りの変動時間で実行される通常演出の演出時間を設定するために参照されるテーブルである。図２３８４（ａ）に示す通り、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＡには、新たに開始される特別図柄の変動パターンに対応する変動時間に対して、疑似変動更新時間

と通常演出時間がそれぞれ規定されている。具体的には、新たに開始される特別図柄変動の変動時間が３０００ｍｓ（３秒）である場合には（即ち、完全外れＤまたは完全外れＦの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として３０００ｍｓ（３秒）、通常演出時間として０ｍｓ（０秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が５０００ｍｓ（５秒）である場合には（即ち、当たりショートリーチＣまたは完全外れＣの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として５０００ｍｓ（５秒）、通常演出時間として０ｍｓ（０秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が８０００ｍｓ（８秒）である場合には（即ち、完全外れＢの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として３０００ｍｓ（３秒）、通常演出時間として５０００ｍｓ（５秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）である場合には（即ち、ショートリーチＡの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として４０００ｍｓ（４秒）、通常演出時間として８０００ｍｓ（８秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が１７０００ｍｓ（１７秒）である場合には（即ち、完全外れＡまたはロングリーチＡの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として５０００ｍｓ（５秒）、通常演出時間として１２０００ｍｓ（１２秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）である場合には（即ち、スーパーリーチＡの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として１３０００ｍｓ（１３秒）、通常演出時間として１７０００ｍｓ（１７秒）が設定される。

【７７６８】

このように、それぞれの変動時間（変動パターン）に対して、所定の疑似変動更新時間と、通常演出時間が設定される。なお、特別図柄の変動停止後に保留球に基づく新たな特別図柄の変動表示が開始される場合と、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に新たな入賞に基づいて特別図柄変動が開始される場合とで、それぞれの変動時間（変動パターン）に対して疑似変動に割り当てられる時間は同一となるように構成している。例えば、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止時に存在する保留球に基づいて新たに開始される特別図柄の変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の変動パターンの場合と、疑似変動が継続している期間に遊技球が第１入球口６４に入賞したことに基づいて新たに開始される特別図柄の変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の変動パターンの場合とで、疑似変動に割り当てられる時間は同一であり、４０００ｍｓ（４秒）である。そして、本第５９制御例の第１変形例では、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｊに設定されているカウンタ値をリセットした後（即ち、現在設定されている疑似変動時間をクリアした後）、新たに疑似変動更新時間を設定する構成としている。このように構成することで、新たな特別図柄変動が開始された時点における疑似変動の残変動時間にかかわらず、その特別図柄変動における疑似変動時間と、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間を一定とすることができる。

【７７６９】

ここで、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンで実行される通常演出の演出時間と同じ尺になるように構成している。具体的には、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が８０００ｍｓ（８秒）である場合、３０００ｍｓ（３秒）間の疑似変動が実行された後に、５０００ｍｓ（５秒）間の通常演出が実行される。この５秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける完全外れＢ１または完全外れＢ２の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に完全外れＢ１または完全外れＢ２の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。

【７７７０】

なお、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動種別が「当たりショートリーチＡ」（１２秒の当たり変動）または「外れショートリーチＡ」（１２秒の外れ変動）である場合にも８秒間の通常演出が実行されるが、疑似変動なしの表示用変動パターンに演出時間が８秒間のリーチ演出がないため、専用のリーチ演出を設けている。

【７７７１】
　また、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が１７０００ｍｓ（１７秒）である場合、５０００ｍｓ（５秒）間の疑似変動が実行された後に、１２０００ｍｓ（１２秒）間の通常演出が実行される。この１２秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける当たり（外れ）ショートリーチＡ１または当たり（外れ）ショートリーチＡ２の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に当たり（外れ）ショートリーチＡ１または当たり（外れ）ショートリーチＡ２の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。
【７７７２】
　また、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）である場合、１３０００ｍｓ（１３秒）間の疑似変動が実行された後に、１７０００ｍｓ（１７秒）間の通常演出が実行される。この１７秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける当たり（外れ）ロングリーチＡ１または当たり（外れ）ショートリーチＡ２の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に当たり（外れ）ショートリーチＡまたは当たり（外れ）ショートリーチＡ２の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。このように、一部（当たりショートリーチ、外れショートリーチ）を除いて疑似変動ありの表示用変動パターン専用に通常演出の表示データテーブル（主制御装置１１０からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第３図柄表示装置８１に表示すべき表示内容を記載したデータテーブル）を持たなくても良いのでデータ容量を節約することができる。加えて、疑似変動終了後に実行される通常演出と、疑似変動なしの場合に実行される通常演出で同一の演出が実行されるので、疑似変動が実行されていたことを遊技者に気付かれ難くすることができる。
【７７７３】
　なお、変動時間が３０００ｍｓ（３秒）の場合（完全外れＤおよび完全外れＦの変動パターンの場合）と、５０００ｍｓの場合（当たりショートリーチＣおよび完全外れＣの変動パターンの場合）には、通常演出時間が０ｍｓ（０秒）となっている。この場合、疑似変動を実行した後に通常演出を実行すると、疑似変動なしの表示用変動パターンにはない不自然に短い変動が実行されることになり、遊技者に違和感を与えてしまう。このため、疑似変動と特別図柄変動が同時に終了する構成とすることで、遊技者に違和感を与えない演出を実行することができる上に、遊技者に外れであることを報知する回数が減少するので、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。
【７７７４】
　図２３８２に戻って説明を続ける。通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＡ３には、上述した疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＡ（図２３８４（ａ）参照）に基づいて設定された通常演出時間と、特別図柄の当否判定結果と、第１演出カウンタ値ＣＳ１に対応する表示用変動パターンが規定されている。具体的には、通常演出時間として５０００ｍｓ（５秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」とは異なる「完全外れＣ２」が設定される。なお、通常演出時間として５０００ｍｓ（５秒）が設定されるのは、変動パターンが「完全外れＢ」の場合のみであるため、当否判定結果が当たりの場合は規定していない。
【７７７５】
　通常演出時間として８０００ｍｓ（８秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たり超ショートリーチＡ１」が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たり超ショートリーチＡ１」とは異なる「当たり超ショートリーチＡ２」が設定される。通常演出時間として８０００ｍｓ（８秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れ超ショートリーチＡ１」が設定され、第

１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れ超ショートリーチＡ１」とは異なる「外れ超ショートリーチＡ２」が設定される。

【７７７６】

上述したように、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける変動時間が８秒の変動パターンは、「完全外れＢ」のみであり、リーチ演出となる変動パターンがない。一方、疑似変動終了後に８秒の通常演出が設定される変動パターンには、「当たりショートリーチＡ」（１２秒の当たり変動）および「外れショートリーチＡ」（１２秒の外れ変動）も含まれる。このため、疑似変動終了後に通常演出が実行される場合のみ設定される表示用変動パターンとして「当たり超ショートリーチＡ１」（８秒の当たり変動）、「当たり超ショートリーチＡ２」（８秒の当たり変動）、「外れ超ショートリーチＡ１」および「外れ超ショートリーチＡ２」を規定している。

【７７７７】

通常演出時間として１２０００ｍｓ（１２秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」とは異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。一方、通常演出時間として１２０００ｍｓ（１２秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」とは異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。

【７７７８】

通常演出時間として１７０００ｍｓ（１７秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」とは異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。一方、通常演出時間として１７０００ｍｓ（１７秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」とは異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。

【７７７９】

このように、疑似変動終了後に実行される通常演出の表示用変動パターンを、疑似変動なしの表示用変動パターンで実行される通常演出の表示用変動パターンと同一の態様とすることで、１の特別図柄の変動時間内に複数回の第３図柄変動が実行されていることを遊技者に気付かせ難くすることができる。

【７７８０】

次に、図２３８３を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡに規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡ４の内容について説明する。図２３８３は、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡ４の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡ４は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合における特別図柄の表示用変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡ４は、第１演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第１演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択す

る。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＢ１」（５秒の当たり変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＢ１」とは異なる「当たりショートリーチＢ２」（５秒の当たり変動）が設定される。

【７７８１】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＢ１」（１０秒の当たり変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＢ１」とは異なる「当たりロングリーチＢ２」（１０秒の当たり変動）が設定される。

【７７８２】

変動パターン種別が「完全外れＥ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＥ１」（３秒の外れ変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＥ１」とは異なる「完全外れＥ２」（３秒の外れ変動）が設定される。

【７７８３】

変動パターン種別が「外れショートリーチＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＢ１」（５秒の外れ変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＢ１」とは異なる「外れショートリーチＢ２」（３秒の当たり変動）が設定される。

【７７８４】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【７７８５】

なお、本第５９制御例の第１変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合のみ疑似変動が実行される構成としたが、これに限るものではなく、確変状態または時短状態が設定されている場合においても疑似変動が実行される表示用変動パターンを規定しても良い。

【７７８６】

次に、図２３８４（ｂ）を参照して、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＡの内容について説明をする。図２３８４（ｂ）は、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＡに規定されている内容を模式的に示した図である。結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＡは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）終了時に保留球が存在し、その保留球に基づいて新たに特別図柄の変動（２回目の特図変動）が開始される場合に実行される結果報知演出（図２２９３参照）の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＡは、第２演出カウンタ値ＣＳ２に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第２演出カウンタ値ＣＳ２に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ａ」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ｂ」が設定される。この「結果報知演出Ａ」と「結果報知演出Ｂ」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、疑似変動終了時に停止表示される第３図柄の組み合わせが異なっており、「

結果報知演出Ａ」では保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで停止表示され、「結果報知演出Ｂ」では保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせで停止表示される。

【７７８７】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｃ」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｄ」が設定される。この「結果報知演出Ｃ」と「結果報知演出Ｄ」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、疑似変動終了時に停止表示される第３図柄の組み合わせが異なっており、「結果報知演出Ｃ」では保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで停止表示され、「結果報知演出Ｄ」では保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせで停止表示される。

【７７８８】

変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１３秒の「結果報知演出Ｅ」が設定される。この「結果報知演出Ｅ」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、疑似変動終了時に保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで第３図柄が停止表示される。

【７７８９】

変動パターン種別が「完全外れＡ」または「完全外れＣ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｆ」が設定される。この「結果報知演出Ｆ」はミッション演出が失敗する演出態様である。「完全外れＡ」および「完全外れＣ」は、上述した疑似変動時間更新テーブル２２２ｄｂ（図２３１１参照）において、共に５秒の疑似変動更新時間が設定される外れ変動パターンであるため、共通の演出態様とすることで、演出態様を表示するための表示データを節約することができる。

【７７９０】

変動パターン種別が「完全外れＢ」、「完全外れＤ」または「完全外れＦ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が３秒の「結果報知演出Ｇ」が設定される。この「結果報知演出Ｇ」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。「完全外れＢ」、「完全外れＤ」および「完全外れＦ」は、上述した疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＡ（図２３８４（ａ）参照）において、共に３秒の疑似変動更新時間が設定される外れ変動パターンであるため、共通の演出態様とすることで、演出態様を表示するための表示データを節約することができる。なお、「結果報知演出Ｇ」は、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）停止時に保留球が存在しない場合にも設定される演出態様である。

【７７９１】

変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ｂ」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ｉ」が設定される。この「結果報知演出Ｂ」は「当たりショートリーチＡ」において選択される「結果報知演出Ｂ」と同一の演出態様であり、「結果報知演出Ｈ」はミッション演出が失敗する演出態様である。

【７７９２】

変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｄ」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｉ」が設定される。この「結果報知演出Ｄ」は「当たりロングリーチ」において選択される

「結果報知演出Ｄ」と同一の演出態様であり、「結果報知演出Ｆ」は「完全外れＡ」または「完全外れＣ」において選択される「結果報知演出Ｆ」と同一の演出態様である。

【７７９３】

変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１３秒の「結果報知演出Ｅ」が設定される。この「結果報知演出Ｅ」は、「当たりスーパーリーチＡ」において選択される「結果報知演出Ｅ」と同一の演出態様である。

【７７９４】

次に、図２３８５を参照して、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｈｊの内容について説明をする。図２３８５は、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｈｊに規定されている内容を模式的に示した図である。書き換え演出態様設定テーブル２２２ｈｊは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）終了時に保留球が存在せず、疑似変動継続中に新たな第１入球口６４または第２入球口６４０への入賞に基づいて特別図柄の変動（２回目の特図変動）が開始される場合に実行される書き換え演出（図２２９４参照）の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。図２３８５に示す通り、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｈｊは、第２演出カウンタ値ＣＳ２に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）と、第１入球口６４または第２入球口６４０に入賞した時点における疑似変動の残時間に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第２演出カウンタ値ＣＳ２に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「０～１４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ａ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ａ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ａ」が選択される。

【７７９５】

また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「１５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ｂ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ｂ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ｂ」が選択される。

【７７９６】

上述したように、書き換え演出は、既に実行中の結果報知演出Ｇが終了した後に実行される演出である。このため、遊技球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入賞したことに基づいて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出Ｇの残りの演出を実行する時間が可変する。例えば、結果報知演出Ｇの開始から１秒が経過した時点（即ち、疑似変動の開始から６秒が経過し残時間２秒の時点）で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動（１２秒）が開始される場合、その特別図柄の変動中に２秒の結果報知演出Ｇの残りの演出が実行されることとなる。

【７７９７】

上述したように、変動パターン毎に変動時間内で疑似変動に割り当てられる時間は一定であるため、「当たりショートリーチ」の変動パターンにおいては疑似変動が実行される時間（疑似変動更新時間）として４秒が割り当てられる。従って、この場合、２秒の結果報知演出Ｇの残りの演出を実行した後に、疑似変動の残時間は２秒となる。一方、結果報

知演出Ｇの開始から２秒が経過した時点で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動（１２秒）が開始される場合、その特別図柄の変動中に１秒の結果報知演出Ｇの残りの演出が実行されることとなる。従って、この場合には、１秒の結果報知演出Ｇの残りの演出を実行した後に、疑似変動の残時間は３秒となる。このように、遊技球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出の残りの演出を実行するための時間が可変し、書き換え演出を実行するための演出時間が可変するため、本第５９制御例の第１変形例では、特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間に基づいて演出時間の異なる書き換え演出を設定する構成としている。このように構成することで、結果報知演出終了後の疑似変動の残時間と、書き換え演出の演出時間と、が大きく異なることを抑制し、書き換え演出終了から通常演出開始までが間延びすることを抑制することができる。

【７７９８】

「短書き換え演出Ａ」、「中書き換え演出Ａ」、「長書き換え演出Ａ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、それぞれの演出態様で書き換え演出（図２２８９（ａ）参照）においてキャラクタ８０１が第３図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。具体的には、「短書き換え演出Ａ」ではキャラクタ８０１が第３図柄にスプレーを１回吹きかけると上書きが完了するのに対し、「中書き換え演出Ａ」ではキャラクタ８０１が第３図柄にスプレーを２回吹きかけると上書きが完了し、「長書き換え演出Ａ」ではキャラクタ８０１が第３図柄にスプレーを３回吹きかけると上書きが完了する。このように、疑似変動の残時間に基づいて演出時間が異なる書き換え演出の演出態様が設定される構成であるため、疑似変動開始から終了までのどのタイミングで特別図柄の変動が新たに開始されても、その特別図柄の変動時間内で実行される疑似変動の変動時間と、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間を一定とすることができる。一方、「短書き換え演出Ｂ」、「中書き換え演出Ｂ」、「長書き換え演出Ｂ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのはそれぞれの演出態様で書き換え演出（図２２８９（ａ）参照）においてキャラクタ８０１が第３図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。

【７７９９】

変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「０～１４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ｂ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ｂ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ｂ」が選択される。この「短書き換え演出Ｂ」、「中書き換え演出Ｂ」、「長書き換え演出Ｂ」は、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」である場合に選択されるものと同一の演出態様である。一方、変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「１５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ｆ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ｆ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ｆ」が選択される。この「

短書き換え演出Ｆ」、「中書き換え演出Ｆ」、「長書き換え演出Ｆ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄をキャラクタ８０１が上書きしようとして失敗する演出が実行され、それぞれの演出態様で相違するのは上書き失敗であることが報知されるまでに要する時間が異なる点のみである。

【７８００】

なお、書き換え演出が実行されるのは、特別図柄が変動表示されていない期間に疑似変動が継続している場合であるため、第１入球口６４への新たな入賞に基づいて特別図柄の変動が開始される場合には、必ず保留球数が０個である。従って、保留球数が１個以上ある場合に設定される「完全外れＢ」、「完全外れＣ」、「完全外れＤ」が選択されることはないので、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄではそれらの変動パターン種別に対応する演出態様は規定していない。

【７８０１】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「０～１４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｃ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｃ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ａ」が選択される。

【７８０２】

また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「１５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｄ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｄ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ｄ」が選択される。

【７８０３】

「短書き換え演出Ｃ」、「中書き換え演出Ｃ」、「長書き換え演出Ｃ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、書き換え演出においてキャラクタが第３図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。なお、変動パターン種別が「当たりショートリーチ」である場合に実行される書き換え演出とは、書き換え演出において登場するキャラクタがうさぎではなく勇者を模したキャラクタ（図示しない）になる点で相違する。

【７８０４】

「短書き換え演出Ｄ」、「中書き換え演出Ｄ」、「長書き換え演出Ｄ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、書き換え演出においてキャラクタが第３図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。なお、変動パターン種別が「当たりショートリーチ」である場合に実行される書き換え演出とは、書き換え演出において登場するキャラクタがうさぎではなく勇者を模したキャラクタ（図示しない）になる点で相違する。上述したように、本第５９制御例の第１変形例では、通常状態において大当たり当選した場合に、最も選択され易い変動種別が「ロングリーチ」であり、外れである場合に最も選択され易い変動種別が「完全外れ」である（図２３７３（ｂ），（ｃ）参照）。言い換えると、大当たり当選である場合には「当たりロングリーチＡ」の変動種別に対応す

る書き換え演出が実行され易く、外れである場合には「完全外れＡ」の変動種別に対応する書き換え演出が実行され易い。そして、図２３８５に示す通り、「当たりロングリーチ」である場合には必ずミッション演出が成功する書き換え演出の演出態様が設定されるのに対し、「完全外れＡ」である場合には、ミッション演出が成功する演出態様よりもミッション演出が失敗する演出態様が設定される割合が高い。このため、書き換え演出において登場するキャラクタの態様によって、遊技者はミッション演出が成功するのか否かを予測することが可能となるので、書き換え演出において登場するキャラクタに興味を持たせることで遊技の興趣を向上させることができる。

【７８０５】

変動パターン種別が「外れロングリーチ」または「完全外れＡ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「０～４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｄ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｄ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ｄ」が選択される。「短書き換え演出Ｄ」、「中書き換え演出Ｄ」、「長書き換え演出Ｄ」は、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」である場合に選択されるものと同一の演出態様である。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｇ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｇ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ｇ」が選択される。この「短書き換え演出Ｇ」、「中書き換え演出Ｇ」、「長書き換え演出Ｇ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を勇者のキャラクタが上書きしようとして失敗する演出が実行され、それぞれの演出態様で相違するのは、上書き失敗であることが報知されるまでに要する時間が異なる点のみである。

【７８０６】

また、変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１１０００ｍｓ（１１秒）の「短書き換え演出Ｅ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の「中書き換え演出Ｅ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が１３０００ｍｓ（１３秒）の「長書き換え演出Ｅ」が選択される。一方、変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１１０００ｍｓ（１１秒）の「短書き換え演出Ｅ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の「中書き換え演出Ｅ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が１３０００ｍｓ（１３秒）の「長書き換え演出Ｅ」が選択される。「短書き換え演出Ｅ」、「中書き換え演出Ｅ」、「長書き換え演出Ｅ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を再変動させ、保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで停止表示させる演出態様であり、相違するのは、再変動した第３図柄が

停止するまでに要する時間が異なる点のみである。このように、変動パターン種別に応じて異なる態様の書き換え演出を設定可能に構成しているため、書き換え演出が単調になり遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【７８０７】

変動パターン種別が「当たりショートリーチＣ」であり、第２演出カウンタＣＳ２の値が「０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｈ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｈ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ｈ」が選択される。「短書き換え演出Ｈ」、「中書き換え演出Ｈ」、「長書き換え演出Ｈ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を再変動させ、当たり当選であることを示す表示態様で停止表示させる演出態様であり、相違するのは、再変動した第３図柄が停止するまでに要する時間が異なる点のみである。

【７８０８】

次に、図２３８６を参照して、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅＡの内容について説明をする。図２３８６は、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅＡに規定されている内容を模式的に示した図である。疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅＡは、疑似変動の開始から終了までの期間に副表示領域Ｄｓに表示される疑似保留図柄の表示シナリオを規定したテーブルである。図２３８６に示す通り、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅＡは、特殊演出の演出態様毎にそれぞれ疑似保留表示パターンが規定されている。具体的には、「当たり結果報知演出」、「結果報知演出Ｉ」、「短書き換え演出Ｈ」、「中書き換え演出Ｈ」および「長書き換え演出Ｈ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＡが設定される。上述したように、「当たり結果報知演出」、「結果報知演出Ｈ」、「短書き換え演出Ｈ」、「中書き換え演出Ｈ」は特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に設定される特殊演出の演出態様であり、この疑似保留表示パターンＡが設定された場合は、疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図２２８７（ｂ）参照）が、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選であることが確定したことを示す表示態様である「祝」と記載された特殊保留図柄ｔｈ０ｄ（図２２９１（ｂ）参照）に可変する表示シナリオが実行される。

【７８０９】

「結果報知演出Ａ，Ｃ，Ｅ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＢが設定される。「結果報知演出Ａ，Ｃ，Ｅ」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで第３図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンＢが設定された場合は、疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図２２８７（ｂ）参照）が、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である「大チャンス」と記載された特殊保留図柄ｔｈ０ｂ（図２２９１（ｂ）参照）に可変する表示シナリオが実行される。

【７８１０】

「結果報知演出Ｂ，Ｄ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＣが設定される。「結果報知演出Ｂ，Ｄ」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせで第３図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンＣが設定された場合は、疑似保留図

柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図２２８７（ｂ）参照）が、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が高いことを示す表示態様である「チャンス」と記載された特殊保留図柄（図示しない）に可変する表示シナリオが実行される。

【７８１１】

「結果報知演出Ｆ，Ｇ，Ｈ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＤが設定される。「結果報知演出Ｆ，Ｇ，Ｈ」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターンＤが設定された場合は、疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図２２８７（ｂ）参照）が、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が２０００ｍｓになると分岐地点Ｐｔ１にて消火し、爆弾保留が不発となる表示シナリオが実行される（図２２８８（ｂ）参照）。

【７８１２】

「短書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」、「中書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」および「長書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＥが設定される。「短書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」、「中書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」および「長書き換え演出Ａ，Ｃ，Ｅ」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様である「３４１」の組み合わせで第３図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンＥが設定された場合は、分岐地点Ｐｔ１で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図２２８７（ｂ）参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である「大チャンス」と記載された特殊保留図柄ｔｈ０ｂ（図２２９１（ｂ）参照）に可変する表示シナリオが実行される。

【７８１３】

「短書き換え演出Ｂ，Ｄ」、「中書き換え演出Ｂ，Ｄ」および「長書き換え演出Ｂ，Ｄ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＦが設定される。「短書き換え演出Ｂ，Ｄ」、「中書き換え演出Ｂ，Ｄ」および「長書き換え演出Ｂ，Ｄ」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様である「３２１」の組み合わせで第３図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンＦが設定された場合は、分岐地点Ｐｔ１で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図２２８７（ｂ）参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が高いことを示す表示態様である「チャンス」と記載された特殊保留図柄ｔｈ０ｂ（図２２９１（ｂ）参照）に可変する表示シナリオが実行される。

【７８１４】

「短書き換え演出Ｆ，Ｇ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＧが設定される。「短書き換え演出Ｆ，Ｇ」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターンＧが設定された場合は、分岐地点Ｐｔ１で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図２２８７（ｂ）参照）が再着火せず、爆弾保留が不発のままとなる表示シナリオが実行される。

【７８１５】

「中書き換え演出Ｆ，Ｇ」および「長書き換え演出Ｆ，Ｇ」が設定された場合には、疑似保留表示パターンＨが設定される。「中書き換え演出Ｆ，Ｇ」および「長書き換え演出Ｆ，Ｇ」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターンＨが設定された場合は、分岐地点Ｐｔ１で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線ｄｕの火Ｈｉ１（図２２８７（ｂ）参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ

２２３ｄｈのカウンタ値に合わせて導火線ｄｕを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が１０００ｍｓになると爆弾保留に到達する前に火Ｈｉ１が消火され、爆弾保留が不発のままとなる表示シナリオが実行される。

【７８１６】

なお、上述したように、本第５９制御例の第１変形例では、特別図柄の変動パターン（変動時間）によって設定される結果報知演出の演出時間が異なり、それに合わせて疑似変動の変動時間も可変する構成である。大当たり当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短でも１２秒であるのに対し、外れ当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短３秒であり、変動時間が短い方が大当たり当選の期待度が低くなる。そして、特別図柄の変動時間が長い方が演出時間の長い結果報知演出が設定され易いため、大当たり当選する期待度が高い場合には、外れ当選である場合に比べて火Ｈｉ１が分岐地点Ｐｔ１に到達するまでに多くの時間を要することになる。つまり、大当たり当選する期待度が高い場合には導火線ｄｕを火Ｈｉ１が爆弾保留に向かって進む進行速度が遅く、外れ当選である場合には導火線ｄｕを火Ｈｉ１が爆弾保留に向かって進む進行速度が速くなる。従って、火Ｈｉ１が爆弾保留に向かって進む進行速度が遅い場合には、分岐地点Ｐｔ１において火Ｈｉ１が消火される（爆弾保留に到達しない）可能性が高いが、分岐地点Ｐｔ１において消火されなかった場合には、大当たり当選であることが確定する。このように、火Ｈｉ１の進行速度によっても遊技者は当否判定結果を予測することが可能な構成であり、火Ｈｉ１の進行速度が保留演出の開始から所定時間（５秒）経過したところで可変する構成であるため、保留演出が開始された時点では疑似保留図柄（爆弾保留）の表示態様に興味を持たせ、保留演出の中盤では火Ｈｉ１の進行速度に興味を持たせ、保留演出の終了直前には火Ｈｉ１が分岐地点Ｐｔ１を越えて爆弾保留に到達できるか否かに興味を持たせることにより、遊技者の保留演出に対する興味を保留演出終了まで持続させることができる。

【７８１７】

なお、本第５９制御例の第１変形例では、疑似保留図柄として爆弾を模した図柄を使用する構成としたが、これに限るものではない。例えば、副表示領域Ｄｓにおいてキャラクタを使って保留図柄の表示態様を可変させるチャレンジ演出を実行し、成功すれば保留図柄の表示態様が可変させる構成としても良い。なお、本第５９制御例の第１変形例では、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値に基づいて火Ｈｉ１が導火線ｄｕを進行する構成としたが、これに限るものではなく、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈとは別に保留演出専用のタイマを設けて、そのタイマ値に基づいて保留演出を進行させる構成としても良い。なお、本第５９制御例の第１変形例では、特殊演出の演出態様に基づいて疑似保留表示パターンが設定され、対応する表示シナリオに沿って導火線ｄｕを火Ｈｉ１が進行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、当否判定結果と演出カウンタの値に基づいて、導火線ｄｕを進行する火Ｈｉ１の進行速度と、疑似保留図柄の表示態様を可変させるか否かと、疑似保留図柄の表示態様が可変した場合に表示される保留図柄の表示態様とをそれぞれ設定可能に構成しても良い。このように構成することで、同一種別の特殊演出の演出態様に対して、実行される保留演出の表示パターンが多様になるため、演出が単調になり遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【７８１８】

なお、本第５９制御例の第１変形例では、保留演出開始時に表示される導火線ｄｕの長さを、いずれの疑似保留表示パターンが設定された場合であっても同一の長さとしたが、これに限るものではなく、疑似保留表示パターンや当否判定結果によって長さを可変させる構成としても良い。このように構成することで、保留演出開始時の導火線ｄｕの長さから遊技者に当否判定結果を予測させることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【７８１９】

なお、本第５９制御例の第１変形例では、爆弾保留が爆発することによって遊技者にとってチャンスであることを報知する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑

似変動の終了まで爆弾保留が爆発しない方が遊技者にとってチャンスである構成としても良い。具体的には、疑似変動の終了前に爆弾保留が爆発すると、その時点で外れであることを示す表示態様で第３図柄が停止表示され、疑似変動の変動期間経過までに爆弾保留が爆発しなければ大当たり当選であることを示す表示態様で第３図柄が停止表示される演出としても良い。

【７８２０】

次に、図２３７８（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図２３７８（ｂ）に示すように、第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、上述した第５９制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に対して、疑似保留図柄先読みフラグ２２３ｄａＡと、疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｂＡと、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡと、特図２入賞情報格納エリア２２３ｄｄＡと、が新たに追加されている点で相違している。第５９制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【７８２１】

疑似保留図柄先読みフラグ２２３ｄａＡは、疑似変動の開始時に設定される疑似保留図柄の表示態様が、第２特別図柄の保留球の入賞情報を反映したものであるかを判別するためのフラグである。本第５９制御例の第１変形例では、疑似変動開始時に保留球の変動種別を先読みした結果に基づいて疑似保留図柄の表示態様を設定する構成である。しかし、第１特別図柄よりも第２特別図柄の保留球が優先して変動表示されるため、例えば、疑似変動開始時に第１特別図柄の保留球を先読みした結果に基づいてチャンス疑似保留図柄（次変動が少なくともリーチとなることを示唆する表示態様）を表示し、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止前に変動種別が完全外れ（リーチにならない変動種別）の第２特別図柄の保留球を新たに獲得した場合には、チャンス疑似保留図柄が示唆する演出情報（次変動が少なくともリーチであることを示唆する情報）と第２特別図柄の変動表示とに矛盾が生じるおそれがある。そこで、後述する疑似保留表示開始処理（図２３９３参照）において、疑似保留図柄の表示態様を設定する場合に、第２特別図柄の保留球が存在する場合には疑似保留図柄先読みフラグ２２３ｄａＡをオンに設定し、疑似保留図柄先読みフラグ２２３ｄａＡがオンに設定されている場合には、後述するホールド演出設定処理（図２３９９参照）において疑似変動ホールド演出を設定せず、疑似保留図先読みフラグ２２３ｄａＡがオンに設定されていない場合であって、表示されている疑似保留図柄の表示態様と第２特別図柄の変動種別とが矛盾する場合には、疑似変動ホールド演出を実行する。このように構成することで、疑似保留図柄の表示態様と第２特別図柄の変動種別とが矛盾することを防止し、遊技者に対して信頼性のある演出情報を提供することが可能となる。

【７８２２】

疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｂＡは、疑似変動ホールド演出を実行する場合にオンに設定されるフラグである。この疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｂＡは、ホールド演出設定処理（図２３９９参照）において、表示されている疑似保留図柄の表示態様により示唆される演出情報と、第２特別図柄の変動種別とが矛盾する場合にオンに設定され、疑似変動ホールドフラグ２２２３ｄｂＡがオンに設定されている期間は、液晶演出実行管理処理（図２３９１参照）において疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が更新されない。これにより、第２特別図柄の変動表示中は疑似変動が一時停止した状態となり、疑似保留図柄の表示態様により示唆される演出情報と合致する第１特別図柄の変動表示が開始されるまで疑似変動を継続させることができる。

【７８２３】

特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡは、主制御装置１１０の特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。即ち、第２特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づ

いて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡにて、その第２特別図柄の保留球数を管理するようになっている。具体的には、主制御装置１１０では、第２入賞口６４０への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合または主制御装置１１０において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。

【７８２４】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値を取得して、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡに格納する（図２３９４のＳ２２０７Ｄ参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡの値を更新するので、主制御装置１１０の特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡと同期させながら、その値を更新することができる。

【７８２５】

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

【７８２６】

表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡの値分の保留球数図柄を第３図柄表示装置８１の保留球数表示エリアＤｓ２に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡは、主制御装置１１０の特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置１１０の特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【７８２７】

特図２入賞情報格納エリア２２３ｄｄＡは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１エリア～第４エリア）とを特別図柄に対して有しており、これらの各エリアには、主制御装置１１０から出力された入賞コマンドに含まれる第２特別図柄の入賞情報が第１エリアから順に格納される。この特図２入賞情報格納エリア２２３ｄｄＡに格納される情報により、保留球の抽選結果が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。

【７８２８】

本第５９制御例の第１変形例では、第２特別図柄の保留球を最大で４個、保留記憶可能に構成しているため、特図２入賞情報格納エリア２２３ｄｄＡには、第２特別図柄用の４つの保留エリアが形成される。そして、新たな特別図柄抽選を実行する場合には、第２特別図柄の保留エリアのうち、最古に記憶された入賞情報（第１エリアに記憶された入賞情報）が実行エリアへと移行するように構成されている。そして、第２エリア～第４エリアに格納されている各入賞情報が１つ若い番号の保留エリアへとシフトするように構成されている。

【７８２９】

＜第５９制御例の第１変形例における主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図２３８７～図２３８９を参照して、本第５９制御例の第１変形例における主制御装置の制御処理について説明する。まず、図２３８７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図２３８７は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。上述した第５９制御例とは、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｄ）に代えて特別図柄変動処理（Ｓ１１０Ｄ）を、始動入賞処理（Ｓ１０５Ｄ）に代えて始動入賞処理（Ｓ１１１Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成は同一であるため、詳細な説明は省略する。

【７８３０】

次に図２３８８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１１０Ｄ）の内容について説明する。図２３８８は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１１０Ｄ）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理は、第２特別図柄の変動処理が実行される点で、上述した第５９制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｄ）と相違する。特別図柄変動処理（Ｓ１１０）が実行されると、まず、大当たり遊技中であるか否かを判別する（Ｓ２０１Ｄ）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｄｇがオンであるかを判別し、オンであると判別した場合には（Ｓ２０１Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄変動処理（Ｓ１１０Ｄ）を終了する。一方、大当たり中フラグ２０３ｄｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ２０１Ｄ：Ｎｏ）、第１特別図柄または第２特別図柄のいずれかが変動表示中であるかを判別する（Ｓ２０２Ｄ）。具体的には、特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊのタイマ値が０でない場合に特別図柄の変動表示中であると判定し、０である場合（即ち、タイマ値が設定されていない場合）には特別図柄の変動表示中ではないと判定する。第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示中でなければ（Ｓ２０２Ｄ：Ｎｏ）、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であるため、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値（Ｎ２）を取得する（Ｓ２１７Ｄ）。次に、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値（Ｎ２）が０よりも大きいか否かを判別し（Ｓ２１８Ｄ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値（Ｎ２）が０よりも大きい場合には（Ｓ２１８Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２１９Ｄ）、第２特別図柄の保留球数を示すための表示用保留球数コマンドを設定する（Ｓ２２０Ｄ）。ここで設定された表示用保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図２３３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１Ｄ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、表示用保留球数コマンドを受信すると、その表示用保留球数コマンドから特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡに格納する。

【７８３１】

Ｓ２２０Ｄの処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｄａＡに格納されたデータをシフトする（Ｓ２２１Ｄ）。Ｓ２２１Ｄの処理では、特別図柄２保球格納エリア２０３ｄａＡの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第１図柄表示装置３７において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２０８Ｄ）、特別図柄変動処理を終了する。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）は、上述した第５９制御例で実行される処理と同一であるため、詳細な説明は省略する。一方、Ｓ２１８Ｄの処理において、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値（Ｎ２）が０で以下である場合には（Ｓ２１８Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）を取得する（Ｓ２０３Ｄ）。そして、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）が０よりも大きいかを判別し（Ｓ２０

４Ｄ）、０よりも大きいと判別した場合には（Ｓ２０４Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ２０５Ｄ）、第１特別図柄の保留球数を示すための表示用保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６Ｄ）。ここで設定された表示用保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図２３３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１Ｄ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、表示用保留球数コマンドを受信すると、その表示用保留球数コマンドから特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡに格納する。

【７８３２】

Ｓ２０６Ｄの処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄｃｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７Ｄ）。Ｓ２０７Ｄの処理では、特別図柄１保球格納エリア２０３ｄｃｂの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第１図柄表示装置３７において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２０８Ｄ）、特別図柄変動処理を終了する。

【７８３３】

Ｓ２０１Ｄの処理において、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ２０２Ｄ：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示中であれば（Ｓ２０２Ｄ：Ｙｅｓ）、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２０９Ｄ）。より具体的には、特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊのタイマ値を２ｍｓ分減算し、減算した後の特別図柄変動時間タイマ２０３ｄｊのタイマ値が０となれば変動時間が経過したと判定し、０でなければ変動時間が経過していないと判定する。変動時間が経過していなければ（Ｓ２０９Ｄ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２１６Ｄ）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ２０９Ｄの処理で変動時間が経過したと判別された場合は（Ｓ２０９Ｄ：Ｙｅｓ）、即ち、減算された特別図柄変動時間カウンタ２０３ｄｊのタイマ値が０である場合は、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１０Ｄ）。停止図柄の設定は、特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たり種別が決定される。なお、本第５９制御例では、大当たりＡになる場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢになる場合には赤色のＬＥＤを点灯させる。また、外れである場合には赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【７８３４】

Ｓ２１０Ｄの処理が終了した後は、特別図柄の変動表示が終了したことを示す停止コマンドを設定する（Ｓ２１１Ｄ）。ここで設定された停止コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図２３３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１Ｄ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、停止コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出を終了させる処理を実行する。Ｓ２１１Ｄの処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８Ｄ）によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ２１２Ｄ）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ２１２Ｄ：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグをオ

ンに設定する（Ｓ２１３Ｄ）。Ｓ２１３Ｄの処理によって、大当たり開始フラグがオンに設定されると、主制御装置１１０にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理（図２３３１参照）が実行された場合に、Ｓ１１０１Ｄ：Ｙｅｓへ分岐して、オープニングコマンドが設定される（Ｓ１１１７Ｄ）。その結果、第３図柄表示装置８１において、大当たり演出が開始される。Ｓ２１２Ｄの処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｓ２１２Ｄ：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｄｅの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２１４Ｄ）。時短中カウンタ２０３ｄｅの値が０よりも大きいと判別された場合には（Ｓ２１４Ｄ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｄｅの値を１減算し（Ｓ２１５Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１４Ｄの処理において、時短中カウンタ２０３ｄｅの値が０よりも小さいと判別された場合には（Ｓ２１４Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【７８３５】

次に、図２３８９を参照して、始動入賞処理（Ｓ１１１Ｄ）について説明する。図２３８９は、始動入賞処理（Ｓ１１１Ｄ）を示したフローチャートである。この始動入賞処理（Ｓ１１１Ｄ）は、第２始動口６４０へ遊技球が入賞した場合の処理を追加している点で、上述した第５９制御例における始動入賞処理（Ｓ１０５Ｄ）と相違する。始動入賞処理（Ｓ１１１Ｄ）が実行されると、まず、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したかを判別する（Ｓ３６１Ｄ）。ここでは、第１入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。そして、球が第１入球口６４に入賞したと判別すると（Ｓ３６１Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）を取得する（Ｓ３６２Ｄ）。そして、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ３６３Ｄ）。つまり、現時点で第１特別図柄の保留球数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留球数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ３６３Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）を１加算し（Ｓ３６４Ｄ）、音声ランプ制御装置１１３に対して第１特別図柄の保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを設定する（Ｓ３６５Ｄ）。一方、第１入球口６４への入賞がないか（Ｓ３６１Ｄ：Ｎｏ）、或いは、第１入球口６４への入賞があっても特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）が４未満でなければ（Ｓ３６３Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ３６４Ｄ～Ｓ３６６Ｄの処理をスキップし、Ｓ３６８Ｄの処理に移行する。

【７８３６】

Ｓ３６５Ｄの処理により表示用保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のＳ１０３Ｄで更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２および停止種別選択カウンタＣ３の各値を、ＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納する（Ｓ３６６Ｄ）。なお、Ｓ３６６Ｄの処理では、特別図柄１保留球カウンタ２０３ｄｃの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。Ｓ３６８Ｄの処理では、球が第２入球口６４０に入賞（始動入賞）したかを判別する（Ｓ３６８Ｄ）。ここでは、第２入球口６４０内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。そして、球が第２入球口６４０に入賞したと判別すると（Ｓ３６８Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値（Ｎ２）を取得する（Ｓ３６９Ｄ）。そして、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値（Ｎ２）が４未満であるかを判別する（Ｓ３７０Ｄ）。つまり、現時点で第２特別図柄の保留球数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留球数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ２）が４未満であると判別した場合には（Ｓ３７０Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値（Ｎ２）を１加算し（Ｓ３７１Ｄ）、音声ランプ制御装置１１３に対して第２特別図柄の保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを設定する（Ｓ３７２Ｄ）。一方、第２入球口６４０への入賞がないか（Ｓ３６８Ｄ：Ｎｏ）

、或いは、第２入球口６４０への入賞があっても特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値（Ｎ２）が４未満でなければ（Ｓ３７０Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ３７１Ｄ～Ｓ３７３Ｄの処理をスキップし、Ｓ３６７Ｄの処理に移行する。

【７８３７】

Ｓ３７２Ｄの処理により表示用保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のＳ１０３Ｄで更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２および停止種別選択カウンタＣ３の各値を、ＲＡＭ２０３の特別図柄２保留球格納エリア２０３ｄａＡの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納する（Ｓ３７３Ｄ）。なお、Ｓ３７３Ｄの処理では、特別図柄２保留球カウンタ２０３ｄｂＡの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【７８３８】

次に、新たに特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｄａＡに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果と、変動種別を予測し、入賞コマンドを設定する（Ｓ３６７Ｄ）。なお、ここでの当否判定は、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｄａＡに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。そして、当否判定結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動種別選択テーブル２０２ｄａＡ（図２３７３参照）から対応する変動種別を予測し、予測した当否判定結果と変動種別に対応する情報を含む入賞コマンドを設定する。なお、この入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図２３３０参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１００１Ｄ）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。Ｓ３６７Ｄの処理が終了すると、タイマ割込処理（図２３８７参照）に戻る。

【７８３９】

音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。

【７８４０】

なお、本第５９制御例の第１変形例では、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果の両方を判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成したが、これに限るものではなく、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

【７８４１】

＜第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

図２３９０～図２４０２を参照して、本第５９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明する。なお、上述した第５９制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図２３９０を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ

２２１により実行されるメイン処理について説明する。図２３９０は、このメイン処理を示したフローチャートである。本第５９制御例の第１変形例において実行されるメイン処理は、上述した第５９制御例において実行されるメイン処理に対して、液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）に代えて液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１９Ｄ）が、コマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ２１２０Ｄ）が実行される点で相違し、その他の構成については同一である。第５９制御例におけるメイン処理と同一の処理については、その詳細な説明を省略する。

【７８４２】

ここで、図２３９１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１９Ｄ）について説明する。図２３９１は、この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１９Ｄ）を示したフローチャートである。上述した第５９制御例における液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）に対して、疑似変動ホールド演出を実行するための処理が追加されている点で相違する。液晶演出実行管理処理が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるかを判別する（Ｓ２２３１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであるかを判別する（Ｓ２２３２Ｄ）。疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２３３Ｄ～Ｓ２２３４ＤおよびＳ２２４３Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【７８４３】

Ｓ２２３２Ｄの処理において、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値を１減算する（Ｓ２２３３Ｄ）。次に、Ｓ２２３３Ｄの処理において、減算された疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値が０であるか否かを判別し（Ｓ２２３４Ｄ）、０でないと判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動の開始タイミングではないため、Ｓ２２４３Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３４Ｄの処理において、疑似変動開始タイマ２２３ｄｒの値が０であると判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始処理を実行する（Ｓ２２４３Ｄ）。この疑似変動開始処理（Ｓ２２４３Ｄ）の詳細な説明については、図２３９２を参照して後述する。Ｓ２２３１Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンである（即ち、疑似変動の実行期間中である）と判別した場合には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｂＡがオンであるかを判別する（Ｓ２２４４Ｄ）。疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｂＡがオンであると判別した場合には（Ｓ２２４４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動ホールド演出（図２３６８（ｂ）参照）が実行中であり、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値の更新を一時停止している状態であるため、Ｓ２２３６Ｄ～Ｓ２２４２Ｄの処理をスキップし、液晶演出実行管理処理を終了する。一方、Ｓ２２４４Ｄの処理において、疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｂＡがオンではないと判別した場合には（Ｓ２２４４Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値を１減算し（Ｓ２２３６Ｄ）、減算した値が０（ｍｓ）であるかを判別する（Ｓ２２３７Ｄ）。Ｓ２２３７Ｄの処理において、０ではないと判別した場合には（Ｓ２２３７Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２３８Ｄ～Ｓ２２４２Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３７Ｄの処理において、０であると判別した場合には（Ｓ２２３７Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定し（Ｓ２２３８Ｄ）、疑似変動終了処理を行う（Ｓ２２３９Ｄ）。

【７８４４】

Ｓ２２３９Ｄの処理が終了した後、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンであるかを判別する（Ｓ２２４０Ｄ）。上述したように、変動開始待機フラグ２２３ｄｎは、疑似変動の実行期間中に、主制御装置１１０からの新たな特別図柄の変動パターンコマンドを受信した場合に、その変動パターンコマンドに基づいて設定された表示用変動パターンコマン

ドの表示制御装置１１４への送信を、疑似変動終了まで待機させる場合にオンに設定されるフラグである。Ｓ２２４０Ｄの処理において、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンであると判別した場合には（Ｓ２２４０Ｄ：Ｙｅｓ）、変動開始待機フラグ２２３ｄｎをオフに設定し（Ｓ２２４１Ｄ）、変動開始フラグをオンに設定し（Ｓ２２４２Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２４０Ｄの処理において、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンではないと判別した場合には（Ｓ２２４０Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２４１Ｄ、Ｓ２２４２Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。このように構成することで、疑似変動の実行期間中に主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに基づく変動演出を、疑似変動が終了した後に主制御装置１１０からの新たなコマンドを要することなく実行させることができる。

【７８４５】

次に、図２３９２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される疑似変動開始処理（Ｓ２２４３Ｄ）について説明する。図２３９２は、この疑似変動開始処理（Ｓ２２４３Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似変動開始処理（Ｓ２２４３Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１９Ｄ）の中で実行され、疑似変動を開始するための処理を実行する。

【７８４６】

疑似変動開始処理（Ｓ２２４３Ｄ）が実行されると、まず、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに「８０００（ｍｓ）」を設定する（Ｓ２８０１Ｄ）。そして、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオンに設定し（Ｓ２８０２Ｄ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオフに設定する（Ｓ２８０３Ｄ）。そして、表示用変動回数カウンタ２２３ｄｔの値に１加算し（Ｓ２８０４Ｄ）、変動回数更新済フラグ２２３ｄｕをオンに設定する（Ｓ２８０５Ｄ）。これにより、疑似変動が開始されるタイミングで第３図柄表示装置８１に表示される変動回数を更新させることができる。なお、ここで行われる変動回数の更新は、変動中の特別図柄が停止する時に行われる変動回数の更新を前倒しで実行するものであり、疑似変動の実行中に特別図柄の変動時間が終了したタイミングでは表示用変動回数の更新は行われない。このように構成することで、より遊技者に疑似変動であることを認識させ難くすることができる。その後、表示制御装置１１４に対して疑似変動が開始されることを通知するための疑似変動開始コマンドを設定し（Ｓ２８０６Ｄ）、疑似保留表示開始処理を行い（Ｓ２８０８Ｄ）、本処理を終了する。この疑似保留表示開始処理（Ｓ２８０８Ｄ）は、疑似変動の実行期間中に表示される疑似保留の表示態様を設定するための処理である。

【７８４７】

ここで、図２３９３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される疑似保留表示開始処理（Ｓ２８０８Ｄ）について説明する。図２３９３は、この疑似保留表示開始処理（Ｓ２８０８Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似保留図柄表示開始処理（Ｓ２８０８Ｄ）は、上述した第５９制御例における疑似保留図柄表示開始処理（Ｓ２８０７Ｄ）に対して、第２特別図柄の保留球に関連する処理を追加した点で相違している。疑似保留表示開始処理（Ｓ２８０８Ｄ）が開始されると、まず、実行中の特別図柄の変動種別は大当たりであるかを判別する（Ｓ２２７１Ｄ）。大当たりではないと判別した場合には（Ｓ２２７１Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値は１以上であるかを判別する（Ｓ２２７２Ｄ）。１以上である（即ち、保留球が存在している）と判別した場合には（Ｓ２２７２Ｄ：Ｙｅｓ）、特図１入賞情報格納エリア２２３ｄｄおよび特図２入賞情報格納エリア２２３ｄｄＡの保留エリア１に格納されている各入賞情報を取得し（Ｓ２２７３Ｄ）、第２特別図柄の保留球があるかを判別する（Ｓ２２８０Ｄ）。Ｓ２２８０Ｄの処理において、第２特別図柄の保留球があると判別した場合には、疑似保留図柄先読みフラグ２２３ｄａＡをオンに設定し（Ｓ２２８１Ｄ）、取得した入賞情報の変動種別が「完全外れ」であるかを判別する（Ｓ２２７４Ｄ）。一方、Ｓ２２８０Ｄの処理において、第２特別図柄の保留球がないと判別した場合には（Ｓ２２８０Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２８１Ｄの処理をスキップし、Ｓ２２７４Ｄの処理に移行する。このよう

に構成することで、表示される疑似保留図柄が第２特別図柄の入賞情報を反映したものであるか否かを容易に判別可能となる。

【７８４８】

Ｓ２２７４Ｄの処理において、完全外れではないと判別した場合には（Ｓ２２７４Ｄ：Ｎｏ）、実行エリアＤｓ１（図２２８７（ａ）参照）に表示されている保留図柄（図２２８７（ａ）の保留図柄ｈ０）の表示態様をチャンス疑似保留（図２２９０（ａ）の爆弾保留図柄ｔｈ０）に切り替えるための表示用コマンドを設定し（Ｓ２２７５Ｄ）、Ｓ２２７６Ｄの処理へ移行する。一方、Ｓ２２７２Ｄの処理において、保留球数が１以上ではない（即ち、保留球数が存在していない）と判別した場合（Ｓ２２７２Ｄ：Ｎｏ）、またはＳ２２７３Ｄの処理において取得した入賞情報の変動種別が完全外れであると判別した場合には（Ｓ２２７４Ｄ：Ｙｅｓ）、実行エリアＤｓ１（図２２８７（ａ）参照）に表示されている保留図柄（図２２８７（ａ）の保留図柄ｈ０）の表示態様をノーマル疑似保留（図２２８７（ｂ）の爆弾保留図柄ｔｈ０）に切り替えるための表示用コマンドを設定し（Ｓ２２７９Ｄ）、Ｓ２２７６Ｄの処理を移行する。なお、Ｓ２２７１Ｄの処理において、変動中の特別図柄の変動種別が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２２７１Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２２７２Ｄ～Ｓ２２７４Ｄの処理をスキップし、Ｓ２２７５Ｄの処理を実行する。

【７８４９】

なお、本第５９制御例の第１変形例では、特図１入賞情報格納エリア２２３ｄｄおよび特図２入賞情報格納エリア２２３ｄａＡの保留エリア１に格納されている入賞情報を取得する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動が３以上の特別図柄の変動に跨がって実行可能な構成とした場合に、特図１入賞情報格納エリア２２３ｄｄおよび特図２入賞情報格納エリア２２３ｄａＡに格納されている全ての入賞情報を取得して変動種別を判別する構成としても良い。このように構成することで、より多くの入賞情報の変動種別に基づいて疑似保留の表示態様を設定できるため、遊技者にとって嬉しいチャンス疑似保留が表示される確率を高くすることができ、遊技意欲を向上させることができる。

【７８５０】

なお、本第５９制御例の第１変形例では、設定される疑似保留図柄の表示態様を２種類としたが、これに限るものではなく、３種類以上としても良い。例えば、保留球内に大当たり当選する保留球がある場合に、大当たり当選することが確定していることを示す疑似保留図柄の表示態様を設定しても良い。このように構成することで、遊技者に更に疑似保留図柄の表示態様に興味を持たせることができる。

【７８５１】

Ｓ２２７５ＤまたはＳ２２７９Ｄの処理が終了した後に、疑似保留を初期表示パターンで可変表示するための表示用コマンドを設定する（Ｓ２２７６Ｄ）。Ｓ２２７６Ｄの処理が終了した後、保留球表示エリアＤｓ２（図２２８７（ａ）参照）の表示を疑似保留専用表示（図２２８７（ｂ）参照）に切り替える表示コマンドを設定し（Ｓ２２７７Ｄ）、疑似保留表示フラグ２２３ｄｑをオンに設定する（Ｓ２２７８Ｄ）。

【７８５２】

次に、図２３９４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ２１２０Ｄ）について説明する。図２３９４は、このコマンド判定処理（Ｓ２１２０Ｄ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ２１２０Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２３９０参照）の中で実行され、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。

【７８５３】

コマンド判定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０１Ｄ）。変動パターンコマンドを受信した場合には（Ｓ２２０１Ｄ：Ｙｅｓ）、変動パターン設定処理（Ｓ２２１７Ｄ）が実行される。変動パターン設定処理（Ｓ２２１７Ｄ）の詳細は

、図２３９５を参照して後述する。Ｓ２２１７Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０１Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０３Ｄ）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０３Ｄ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｄｂをオンに設定し（Ｓ２２０４Ｄ）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｓ２２０５Ｄ）、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、変動表示設定処理（図２３５１参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０３Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０６Ｄ）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０６Ｄ：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（Ｎ１）、または特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値（Ｎ２）を示す情報を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａ、または特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡに格納する（Ｓ２２０７Ｄ）。Ｓ２２０７Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【７８５４】

ここで、保留球数コマンドは、球が第１入球口６４、または第２入球口６４０に入賞（始動入賞）したとき、または、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、または、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｓ２２０７Ｄの処理によって音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄｂの値および特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡの値を主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値および特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値に合わせることができる。よって、ノイズの影響により、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値および特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡの値が主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値および特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値および特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡの値を修正し、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値および特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｄｂＡの値に合わせることができる。

【７８５５】

Ｓ２２０６Ｄの処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０６Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド）を受信したかを判別する（Ｓ２２０８Ｄ）。そして、大当たり関連コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０８Ｄ：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理（Ｓ２２０９Ｄ）を実行する。大当たり関連処理（Ｓ２２０９Ｄ）の詳細は、図２３４４を参照して後述する。Ｓ２２０９Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。Ｓ２２０８Ｄの処理において、大当たり関連コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０８Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１０Ｄ）。そして、入賞コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１０Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理（Ｓ２２１１Ｄ）を実行する。Ｓ２２１１Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【７８５６】

Ｓ２２１０Ｄの処理において、入賞コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２１０Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より発射関連コマンド（発射開始コマンド、発射停止コマンド）を受信したかを判別する（Ｓ２２１２Ｄ）。そして、発射関連コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射関連コマンド処理（Ｓ２２１３Ｄ）を実行する。Ｓ２２１３Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。Ｓ２２１２Ｄの処理におい

て、発射関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２２１２Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１４Ｄ）。そして、停止コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１４Ｄ：Ｙｅｓ）、停止処理（Ｓ２２１８Ｄ）を実行する。停止処理（Ｓ２２１８Ｄ）の詳細は、図２４００を参照して後述する。Ｓ２２１８Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、Ｓ２２１４Ｄの処理において、停止コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２１４Ｄ：Ｎｏ）、その他のコマンドを受信したかを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ２２１６Ｄ）、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。

【７８５７】

次に、図２３９５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動パターン設定処理（Ｓ２２１７Ｄ）について説明する。図２３９５は、この変動パターン設定処理（Ｓ２２１７Ｄ）を示したフローチャートである。この変動パターン設定処理（Ｓ２２１７Ｄ）は、上述した第５９制御例における変動パターン設定処理（Ｓ２２０２Ｄ）に対して、演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）に代えて演出態様設定処理（Ｓ２４２７Ｄ）を、特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２６Ｄ）に代えて特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２８Ｄ）を実行する点で相違している。変動パターン設定処理（Ｓ２２１７Ｄ）では、まず、第１演出カウンタ２２３ｄｅおよび第２演出カウンタ２２３ｄｆのカウンタ値を取得し（Ｓ２４２１Ｄ）、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出する（Ｓ２４２２Ｄ）。その後、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるか否かを判別する（Ｓ２４２３Ｄ）。そして、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ２４２３Ｄ：Ｎｏ）、変動開始フラグ２２３ｄｂをオンに設定し（Ｓ２４２４Ｄ）、演出態様設定処理（Ｓ２４２７Ｄ）を実行する。演出態様設定処理（Ｓ２４２７Ｄ）の詳細は、図２３９６を参照して後述する。Ｓ２４２７Ｄの処理の終了後は、本処理を終了する。一方、Ｓ２４２３Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合には（Ｓ２４２３Ｄ：Ｙｅｓ）、特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２８Ｄ）を実行する。特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２８Ｄ）の詳細は、図２３９７を参照して後述する。Ｓ２４２８Ｄの処理の終了後は、本処理を終了する。

【７８５８】

次に、図２３９６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出態様設定処理（Ｓ２４２７Ｄ）について説明する。図２３９６は、この演出態様設定処理（Ｓ２４２７Ｄ）を示したフローチャートである。この演出態様設定処理（Ｓ２４２７Ｄ）は、上述した第５９制御例における演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）に対して、表示用変動パターンを設定する際に、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１に代えて変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＡ１を、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２に代えて変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２を、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡ４を、それぞれ参照する点で相違しており、その他の構成については同一である。演出態様設定処理（Ｓ２４２７Ｄ）では、まず、設定されている遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）であるかを判別する（Ｓ２４５１Ｄ）。具体的には、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンが、通常状態で選択される変動パターンであるか、確変状態または時短状態で選択される変動パターンであるかによって遊技状態を判別する。通常状態が設定されていない（即ち、確変状態または時短状態が設定されている）と判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｎｏ）、図２３９５のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図２３９５のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＡ４（図２３７９参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６２Ｄ）、本処理を終了する。

【７８５９】
なお、本第５９制御例の第１変形例では、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンの種別によって遊技状態を判別する構成としたが、これに限るものではなく、主制御装置１１０で遊技状態が変更された場合に変更後の遊技状態を示す状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、音声ランプ制御装置１１３では受信した状態コマンドから新たに設定された遊技状態に対応する情報を抽出し、抽出した情報を記憶するための状態記憶領域に格納し、格納された情報を参照して遊技状態を判別する構成としても良い。一方、Ｓ２４５１Ｄの処理において、通常状態が設定されていると判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるかを判別する（Ｓ２４５２Ｄ）。入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであると判別した場合（即ち、入賞頻度が低い状態である場合）には（Ｓ２４５２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであるかを判別する（Ｓ２４５３Ｄ）。発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンである（即ち、遊技球が発射されていない状態である）と判別した場合（即ち、遊技球が発射されていない状態である場合）には（Ｓ２４５３Ｄ：Ｙｅｓ）、図２３９５のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図２３９５のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＡ１（図２３８０参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６０Ｄ）、Ｓ２４５５Ｄの処理へ移行する。一方、Ｓ２４５３Ｄの処理において、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンではないと判別した場合（即ち、遊技球が発射されている状態である場合）には（Ｓ２４５３Ｄ：Ｎｏ）、図２３９５のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図２３９５のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２（図２３８１参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６１Ｄ）、Ｓ２４５５Ｄの処理へ移行する。
【７８６０】
なお、上述したように、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２では、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＡ１に比べて、変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され、「当たりロングリーチ」または「外れロングリーチ」の場合に疑似変動ありの表示用変動パターンが選択される割合が高く設定されている。「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択され易い変動種別であり、その中で「完全外れＡ」は保留球数が０個の場合に選択される変動パターンである。つまり、遊技球が第１入球口６４に入賞する頻度が低く、遊技者が遊技球を発射している状態であって保留球数が０個の場合には、疑似変動が設定され易く構成している。遊技球の発射を継続しているにもかかわらず保留球数が０個の場合、特別図柄の変動停止から次の特別図柄の変動開始までに第３図柄が変動表示されていない状態を挟むことで遊技のテンポが悪くなり、遊技者にストレスを与える虞があるが、このように構成することで、入賞頻度が低く遊技者が遊技球の発射を継続していても保留球が途切れ易い状態である場合に疑似変動が実行され易くなり、保留個数０個の状態で開始された特別図柄の変動中に遊技球が入賞しなくても疑似変動中に入賞すれば見た目上はテンポ良く第３図柄変動が実行されるため、特別図柄が変動表示されていない状態であったことを遊技者に気付かせ難くすることが可能となり、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。一方、保留球数が０個の場合であって遊技者が遊技球を発射していない状況とは、遊技者が休憩のため遊技を中断しようとしている場合が考えられる。このような場合、大当たり変動を見逃さないように実行中の特別図柄の当否判定結果が判明してから遊技台を離れる遊技者が多いため、外れ変動で疑似変動が実行されると、早く休憩したい遊技者を外れが確定するまで待たせることになり、却って遊技者にストレスを与える虞がある。従って、遊技者が遊技球の発射をしていない場合には、入賞頻度が低い場合であっても疑似変動が設定され難い構成としている。
【７８６１】
なお、本第５９制御例の第１変形例では、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであり、

且つ、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでない場合に通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＡ２から表示用変動パターンを選択する構成としたが、これに限るものではない。入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンである場合には、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであるか否かにかかわらずＳ２４６１Ｄの処理を実行する構成としても良いし、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるか否かにかかわらず、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでない場合には、Ｓ２４６１Ｄの処理を実行する構成としても良い。

【７８６２】

また、本第５９制御例の第１変形例では、特定種別の変動パターンコマンドを受信した場合にのみ疑似変動を実行する構成としたが、これに限るものではなく、保留球数が０個の場合に開始される特別図柄の変動では変動パターンの種別にかかわらず疑似変動を実行する構成としても良い。このように構成することで、保留球が途切れる場合には必ず疑似変動が実行されるので、特別図柄が変動表示されていないことにより遊技者が退屈に感じる期間を短縮することができる。

【７８６３】

Ｓ２４６０Ｄ、またはＳ２４６１Ｄの処理が終わると、Ｓ２４５５Ｄの処理を実行する。Ｓ２４５５Ｄの処理では、Ｓ２４６０ＤまたはＳ２４６１Ｄの処理において選択された表示用変動パターンに疑似変動が含まれているかを判別する（Ｓ２４５５Ｄ）。疑似変動が含まれていると判別した場合には（Ｓ２４５５Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値として「１２０００（ｍｓ）」を設定し（Ｓ２４５６Ｄ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオンに設定し（Ｓ２４５７Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４５５Ｄの処理において、疑似変動が含まれていないと判別した場合には（Ｓ２４５５Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２４５６ＤおよびＳ２４５７Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【７８６４】

ここで、本第５９制御例の第１変形例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合には疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値として「１２０００ｍｓ（１２秒）」が設定され、メイン処理において１ｍｓ毎に実行される液晶演出実行管理処理（図２３９１参照）で、カウンタ値が減算される。これにより、ロングリーチの変動パターンが開始されてから１２秒後に、第３図柄表示装置８１において特別図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。

【７８６５】

なお、本第５９制御例の第１変形例では、疑似変動が実行される場合に設定される疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値を「１２０００（ｍｓ）」で固定としたが、これは疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されるのは、変動時間が１７秒である「完全外れＡ」と「ロングリーチＡ」のみで構成しているためであり、これに限るものではない。その他の変動パターン種別においても疑似変動が設定される構成とし、それぞれの変動パターン種別に応じて疑似変動開始タイマ２２３ｄｐに設定されるカウンタ値を異ならせても良い。また、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐに設定されるカウンタ値を設定する場合に、複数のカウンタ値が規定されたテーブルの中からランダムに設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動開始から第３図柄の仮停止までの時間に変化を持たせることができるため、その期間で実行される変動演出が単調になることを抑制することができる。

【７８６６】

次に、図２３９７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２８Ｄ）について説明する。図２３９７は、この特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２８Ｄ）を示したフローチャートである。この特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２８Ｄ）は、上述した第５９制御例における特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２６Ｄ）に対して、疑似変動の実行中に第２特別図柄の変動が開始される場合に、疑似変動のホールド演出を設定するためのホールド演出設定処理（Ｓ２５４５Ｄ）を実行する点で相違している。特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２８Ｄ）が実行されると、まず、これから変動開始となる特別図柄の特図種別は第２特別図柄であるかを判別する（Ｓ２５４

３Ｄ）。第２特別図柄であるではないと判別した場合には（Ｓ２５４３Ｄ：Ｎｏ）、書き換え演出設定処理を実行する（Ｓ２５４４Ｄ）。

【７８６７】

ここで、図２３９８を参照して、書き換え演出設定処理（Ｓ２５４４Ｄ）の内容について説明する。書き換え演出設定処理では、まず、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値を取得する（Ｓ２５３１Ｄ）。そして、取得したカウンタ値が「２９９８（ｍｓ）」以上であるかを判別する（Ｓ２５３２Ｄ）。ここで、本第５９制御例のｄ愛１変形例において、特別図柄の変動開始時に疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が「２９９８（ｍｓ）」以上である場合とは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）停止時に保留球が存在し、１回目の特図変動停止から２ミリ秒後に次の特別図柄の変動表示が開始された場合であり（図２２９３参照）、特別図柄の変動開始時に疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が「２９９８（ｍｓ）」未満である場合とは、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止時に保留球が存在せず、次の特別図柄の変動表示が開始されるまでに２ミリ秒以上の特別図柄が変動表示されていない期間を介した場合である。なお、図２３９２を参照して説明したように、疑似変動の開始時に疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値として「８０００（ｍｓ）」が設定され（Ｓ２８０１Ｄ参照）、疑似変動の開始から５秒（５０００ｍｓ）が経過すると１回目の特図変動が停止し、保留球が存在する場合には１回目の特図停止から２ミリ秒（２ｍｓ）に２回目の特図変動が開始されるため、Ｓ２５３２Ｄの処理では、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が初期設定値の「８０００（ｍｓ）」から「５０００ｍｓ」と「２ｍｓ」を減算した値である「２９９８ｍｓ」以上か未満かで、２回目の特図変動が保留球に基づいて開始された変動か、新たな入賞によって開始された変動かを判別している。

【７８６８】

Ｓ２５３２Ｄの処理において、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が「２９９８（ｍｓ）」未満であると判別した場合には（Ｓ２５３２Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値と、図２３９５のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第２演出カウンタ２２３ｄｆの値と、図２３９５のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、書き換え演出態様設定テーブル２２３ｄｓから書き換え演出態様を設定し（Ｓ２５４６）、設定した演出態様を表示させるための表示用特殊演出追加コマンドを設定する（Ｓ２５３４Ｄ）。なお、ここで設定した表示用特殊演出追加コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２３９０参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２Ｄ）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特殊演出追加コマンドを受信することによって、この表示用特殊演出追加コマンドによって示される演出態様で、第３図柄表示装置８１において書き換え演出が行われるように、特殊演出の表示制御が開始される。

【７８６９】

Ｓ２５３４Ｄの処理が終了すると、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅＡを参照して、設定した書き換え演出の演出態様に対応する疑似保留図柄の表示パターンを設定し（Ｓ２５４７）、設定した疑似保留追加表示パターンに対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ２５３６Ｄ）。なお、ここで設定した表示用コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２３９０参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２Ｄ）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用コマンドを受信することによって、この表示用コマンドによって示される表示シナリオで、第３図柄表示装置８１において疑似保留図柄の可変表示が行われるように、保留演出の表示制御が開始される。

【７８７０】

Ｓ２５３６Ｄの処理が終わると、図２３９５のＳ２４２２Ｄの処理で抽出した変動パターン種別に対応する変動時間に基づき、疑似変動時間更新１１テーブル２２２ｄｂＡを参

照して疑似変動残時間カウンタ２２３ｄｈに設定するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に残りの特図変動時間で実行される通常演出時間を決定し（Ｓ２５４８）、疑似変動残時間カウンタ２２３ｄｈに設定されているカウンタ値を０クリアした後（Ｓ２５３８Ｄ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに決定した疑似変動更新時間をセットし（Ｓ２５３９Ｄ）、特殊演出追加設定処理（図２３９７参照）に戻る。このように、変動パターン種別毎に疑似変動更新時間が定められており、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が更新される構成とすることで、特別図柄の変動が開始されるタイミングにかかわらず、その特別図柄の開始から一定の時間で疑似変動を終了させることが可能となる。Ｓ２５３２Ｄの処理において、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が「２９９８（ｍｓ）」以上であると判別した場合（即ち、２回目の特図変動が保留球に基づいて開始される場合）は（Ｓ２５３２Ｄ：Ｙｅｓ）、以後の処理をスキップし、特殊演出追加設定処理（図２３９７参照）に戻る。

【７８７１】

図２３９７に戻り、説明を続ける。Ｓ２５４３Ｄの処理において、これから変動を開始する特別図柄の特図種別が第２特別図柄であると判別した場合には（Ｓ２５４３Ｄ：Ｙｅｓ）、ホールド演出設定処理を実行する（Ｓ２５４５Ｄ）。

【７８７２】

ここで、図２３９９を参照して、ホールド演出設定処理（Ｓ２５４５Ｄ）の内容について説明する。ホールド演出設定処理（Ｓ２５４５Ｄ）が実行されると、まず、疑似保留図柄先読みフラグ２２３ｄａＡはオンであるかを判別する（Ｓ２７０１Ｄ）。疑似保留図柄先読みフラグ２２３ｄａＡがオンである場合とは、疑似変動が開始された時点で第２特別図柄の保留球が存在しており、その第２特別図柄の保留球の入賞情報に基づいて疑似保留図柄の表示態様が設定されている場合である。この場合、疑似保留図柄の表示態様が示唆する演出情報と、第２特別図柄の演出態様とが矛盾しないため、疑似変動のホールド演出を実行する必要がない。したがって、疑似保留図柄先読みフラグ２２３ｄａＡがオンであると判別した場合には（Ｓ２７０１Ｄ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の入賞情報に基づいて書き換え演出設定処理（Ｓ２５４４Ｄ）を実行し、特殊演出追加設定処理（図２３９７参照）に戻る。一方、Ｓ２７０１Ｄの処理において、疑似保留図柄先読みフラグ２２３ｄａＡがオンではないと判別した場合には（Ｓ２７０２Ｄ）、変動種別が完全外れであるかを判別する（Ｓ２７０２Ｄ）。変動種別が完全外れではないと判別した場合には（Ｓ２７０２Ｄ：Ｎｏ）、表示されている疑似保留図柄の表示態様と、第２特別図柄の演出態様とが矛盾しないため、第２特別図柄の入賞情報に基づいて書き換え演出設定処理（Ｓ２５４４Ｄ）を実行し、特殊演出追加設定処理（図２３９７参照）に戻る。一方、Ｓ２７０２Ｄの処理において、第２特別図柄の変動種別が完全外れであると判別した場合には（Ｓ２７０２Ｄ：Ｙｅｓ）、設定されている疑似保留図柄の表示態様はノーマル疑似保留図柄であるかを判別する（Ｓ２７０３Ｄ）。ノーマル疑似保留図柄であると判別した場合には（Ｓ２７０３Ｄ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の当否判定結果と矛盾するおそれがないため、第２特別図柄の入賞情報に基づいて書き換え演出設定処理（Ｓ２５４４Ｄ）を実行し、特殊演出追加設定処理（図２３９７参照）に戻る。一方、Ｓ２７０３Ｄの処理において、設定されている疑似保留図柄の表示態様がノーマル疑似保留図柄ではない（即ち、チャンス疑似保留図柄である）場合には（Ｓ２７０３Ｄ：Ｎｏ）、第２特別図柄の演出態様と矛盾するため、疑似変動ホールド演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２７０４Ｄ）、疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｃＡをオンに設定する（Ｓ２７０５Ｄ）。疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｃＡがオンに設定されている期間は、上述した液晶演出実行管理処理（図２３９１参照）における疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの更新が行われない。Ｓ２７０５Ｄの処理が終了すると、特殊演出追加設定処理（図２３９７参照）に戻る。

【７８７３】

なお、本第５９制御例の第１変形例では、保有している特図１保留の先読み結果に基づいてチャンス疑似保留図柄が表示されている場合であって、その特図１保留に対応する特別図柄変動よりも前に特図２保留に対応する特別図柄変動が実行される場合に、疑似変動

ホールド演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、ノーマル疑似保留図柄が表示されている場合であって大当たり当選である特図１保留を保有している場合に、その特図１保留に対応する特別図柄変動が実行されるよりも前に特図２保留に対応する特別図柄変動が実行されることで疑似変動ホールド演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、疑似変動ホールド演出が実行されると特図１保留が大当たり当選であることを遊技者は予測することができるため、疑似変動開始時にノーマル疑似保留図柄が表示されても遊技者を落胆させることなく疑似変動ホールド演出が実行されることを期待させることが可能となるので、特図２保留を獲得しようと積極的に遊技を行わせることができる。

【７８７４】

次に、図２４００を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される停止処理（Ｓ２２１８Ｄ）について説明する。図２４００は、この停止処理（Ｓ２２１８Ｄ）を示したフローチャートである。この停止処理（Ｓ２２１８Ｄ）は、上述した第５９制御例における停止処理（Ｓ２２１５Ｄ）に対して、結果報知演出設定処理（Ｓ２７７５Ｄ）に代えて結果報知演出設定処理（Ｓ２７８１Ｄ）を実行する点と、疑似変動ホールド演出終了処理（Ｓ２７８２Ｄ）を追加した点で相違している。停止処理では、まず、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇはオンかを判別する（Ｓ２７７１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２７７１Ｄ：Ｎｏ）、予め設定されている停止種別に対応する表示用停止コマンドを設定し（Ｓ２７８０Ｄ）、本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動が実行されている場合）には（Ｓ２７７１Ｄ：Ｙｅｓ）、停止種別は大当たりであるかを判別する（Ｓ２７７２Ｄ）。停止種別が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２７７２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動において実行されている特殊演出（ミッション演出）に追加される結果報知演出の演出態様として当たり結果報知演出を設定し（Ｓ２７７９Ｄ）、当たり結果報知演出に対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、本処理を終了する。Ｓ２７７２Ｄの処理において、停止種別は大当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ２７７２Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値および特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｄｃＡの値を取得し（Ｓ２７７３Ｄ）、取得した保留球数が１未満であるかを判別する（Ｓ２７７４Ｄ）。保留球数が１未満であると判別した場合（即ち、保留球数が０である場合）には（Ｓ２７７４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動において実行されている特殊演出に追加される結果報知演出の演出態様として結果報知演出Ｇ（演出時間３秒のミッション失敗演出）を設定し（Ｓ２７７６Ｄ）、結果報知演出Ｇに対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、変動回数更新処理を実行する（Ｓ２７７８Ｄ）。この変動回数更新処理（Ｓ２７７８Ｄ）は、上述した第５９制御例における変動回数更新処理と同一の処理であるため、詳細な説明は省略する。

【７８７５】

変動回数更新処理が終了すると、疑似変動ホールド演出終了処理を行う（Ｓ２７８１Ｄ）。疑似変動ホールド演出終了処理（Ｓ２７８１Ｄ）の内容は、図２４０３を参照して、後述する。疑似変動ホールド演出終了処理（Ｓ２７８１Ｄ）が終了すると、本処理を終了する。

【７８７６】

Ｓ２７７４Ｄの処理において、保留球数が１未満ではない（即ち、保留球が存在する）と判別した場合には（Ｓ２７７４Ｄ：Ｎｏ）、結果報知演出の演出態様を設定するための処理である結果報知演出設定処理を実行する（Ｓ２７８１Ｄ）。この結果報知演出設定処理（Ｓ２７８１Ｄ）の内容については、図２４０１を参照して後述する。結果報知演出設定処理（Ｓ２７８１Ｄ）が終わると、設定した結果報知演出の演出態様に対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、変動回数更新処理を実行する（Ｓ２７７８Ｄ）。変動回数更新処理が終了すると、疑似変動ホールド演出終了処理を行う（Ｓ２７８２Ｄ）。疑似変動ホールド演出終了処理（Ｓ２７８２Ｄ）が終了すると、本処理を終了する

。
【７８７７】
なお、本第５９制御例の第１変形例では、保留球がない場合に設定される結果報知演出の演出態様は、結果報知演出Ｇのみで構成しているが、これに限るものではなく、複数の結果報知演出態様の中から１の演出態様を設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動停止時に保留球が存在しない場合の特殊演出の内容に多様性を持たせることができるため、特殊演出が単調になることを抑制することができる。
【７８７８】
次に、図２４０１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される結果報知演出設定処理（Ｓ２７８１Ｄ）について説明する。図２４０１は、この結果報知演出設定処理（Ｓ２７８１Ｄ）を示したフローチャートである。この結果報知演出設定処理（Ｓ２７８１Ｄ）は、上述した第５９制御例における結果報知演出設定処理（Ｓ２７７５Ｄ）に対して、第２特別図柄に関連する処理を追加した点で相違している。
【７８７９】
結果報知演出設定処理（Ｓ２７８１Ｄ）では、まず、第２演出カウンタ値ＣＳ２を取得し（Ｓ２８８１Ｄ）、停止処理のＳ２７７３Ｄの処理で取得した情報から第２特別図柄の保留球があるかを判別する（Ｓ２８８９Ｄ）。第２特別図柄の保留球がない場合には（Ｓ２８８９Ｄ：Ｎｏ）、特図１入賞情報格納エリア２２３ｄｄ内の保留エリア１に格納されている入賞情報と保留球数に基づいて変動パターン種別を予測する（Ｓ２８８２Ｄ）。具体的には、保留エリア１に格納されている入賞情報から変動種別を抽出し、抽出した変動種別と特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値（保留球数）から設定される変動パターンを予測する。
【７８８０】
上述したように、本第５９制御例の第１変形例では、変動種別が「完全外れ」である特別図柄の変動が開始される時点における保留球数に基づいて変動パターン（変動時間）を決定する（図２３７６参照）。このため、疑似変動開始時点では、疑似変動開始から特別図柄の変動停止までに保留球数が増加する可能性があり、保留球の正確な変動パターンを予測することができない。一方、特別図柄の変動停止時点では、次の特別図柄の変動開始までの期間が２ミリ秒であり、保留球が増加する可能性が極めて低いため、保留球の正確な変動パターンを予測することが可能であり、予測結果に基づいて結果報知演出の演出態様を設定することができる。これにより、特別図柄の変動停止に合わせて導入演出が終了した後に、次の特別図柄の変動開始を待つことなくスムーズに結果報知演出を開始することができるため、更に遊技者に違和感を与えない演出を実行することができる。一方、Ｓ２８８９Ｄの処理において、第２特別図柄の保留球があると判別した場合には（Ｓ２８８９Ｄ：Ｙｅｓ）、特図２入賞情報格納エリア２２３ｄｄＡ内の保留エリア１に格納されている入賞情報と保留球数に基づいて変動パターン種別を予測する（Ｓ２８９０Ｄ）。Ｓ２８８２ＤまたはＳ２８９０Ｄの処理が終了すると、Ｓ２８８１Ｄの処理で取得した第２演出カウンタ２２３ｄｆの値と、Ｓ２８８２ＤまたはＳ２８９０Ｄの処理で予測した変動パターン種別に基づいて、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃから結果報知演出態様を設定する（Ｓ２８８３Ｄ）。
【７８８１】
Ｓ２８８３Ｄの処理が終了すると、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅを参照して、設定した結果報知演出の演出態様に対応する疑似保留図柄の表示パターンを設定し（Ｓ２８８４Ｄ）、設定した疑似保留追加表示パターンに対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ２８８５Ｄ）。なお、ここで設定した表示用コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２３３３参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２Ｄ）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用コマンドを受信することによって、この表示用コマンドによって示される表示シナリオで、第３図柄表示装置８１において疑似保留図柄の可変表示が行われるように、保留演出の表示制御が開始され

る。Ｓ２８８５Ｄの処理が終わると、Ｓ２８８２ＤまたはＳ２８８９Ｄの処理で予測した変動パターン種別に対応する変動時間に基づき、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＡを参照して疑似変動残時間カウンタ２２３ｄｈに設定するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に残りの特図変動時間で実行される通常演出時間を決定し（Ｓ２８８６Ｄ）、疑似変動算時間カウンタ２２３ｄｈに設定されているカウンタ値を０クリアした後（Ｓ２８８７Ｄ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに決定した疑似変動更新時間をセットし（Ｓ２８８８Ｄ）、本処理を終了する。このように、変動パターン種別毎に疑似変動更新時間が定められており、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が更新される構成とすることで、特別図柄の変動が開始されるタイミングにかかわらず、その特別図柄の開始から一定の時間で疑似変動を終了させることが可能となる。

【７８８２】

次に、図２４０２を参照して、疑似変動ホールド演出終了処理（Ｓ２７８２Ｄ）の内容について説明する。図２４０２は、疑似変動ホールド演出終了処理を示したフローチャートである。疑似変動ホールド演出終了処理（Ｓ２７８２Ｄ）が実行されると、まず、疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｂＡがオンであるかを判別する（Ｓ２６８１Ｄ）。疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｂＡがオンである場合（即ち、疑似変動ホールド演出が実行されている場合）には（Ｓ２６８１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｂＡをオフに設定し（Ｓ２６８２Ｄ）、本処理を終了する。一方、疑似変動ホールドフラグ２２３ｄｂＡがオンではない場合（即ち、疑似変動ホールド演出が実行されていない場合）には（Ｓ２６８１Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２６８２Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【７８８３】

＜第５９制御例の第１変形例における表示制御装置１１４の制御処理について＞

次に、図２４０３を参照して、本第５９制御例の第１変形例における表示制御装置１１４の制御処理について説明する。なお、上述した第５９制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。図２４０３を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行される特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１７Ｄ）の詳細について説明する。図２４０３は、特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。この特殊演出関連コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１４より受信した表示用特殊演出関連コマンドに対応する処理を実行するものであり、表示制御装置１１４のコマンド判定処理（図２３５５参照）において、特殊演出関連コマンドを受信した場合に、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４０９Ｄ）に代えて実行される処理である。この特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１７Ｄ）は、上述した第５９制御例における特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４０９Ｄ）に対して、疑似変動ホールド演出に関連する処理を追加している点で相違する。特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１７Ｄ）では、まず、受信した特殊演出関連コマンドは疑似変動開始コマンドであるかを判別する（Ｓ６１５１Ｄ）。疑似変動開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ６１５１Ｄ：Ｙｅｓ）、導入演出表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定し（Ｓ６１５２Ｄ）、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６１５３Ｄ）。そして、Ｓ６１５２Ｄの処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定し（Ｓ６１５４Ｄ）、ポインタ２３３ｄｆを０に初期化する（Ｓ６１５５Ｄ）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６１５６Ｄ）、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１７Ｄ）を終了し、コマンド判定処理（図２３５５参照）に戻る。

【７８８４】

Ｓ６１５１Ｄの処理において、受信したコマンドは疑似変動開始コマンドではないと判別した場合には（Ｓ６１５１Ｄ：Ｎｏ）、次に、受信したコマンドに含まれる特殊演出の演出態様を抽出し（Ｓ６１５７Ｄ）、結果報知演出態様であるかを判別する（Ｓ６１５８Ｄ）。コマンドに含まれる演出態様が結果報知演出態様であると判別した場合には（Ｓ６

１５８Ｄ：Ｙｅｓ）、コマンドに対応した結果報知演出表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納し（Ｓ６１５９Ｄ）、Ｓ６１５３Ｄの処理へ移行する。一方、Ｓ６１５８Ｄの処理において、受信したコマンドに含まれる演出態様は結果報知演出態様ではないと判別した場合には（Ｓ６１５８Ｄ：Ｎｏ）、次に、疑似変動ホールド演出のコマンドであるかを判別する（Ｓ６１６２Ｄ）。疑似変動ホールド演出のコマンドではないと判別した場合には（Ｓ６１６２Ｄ：Ｎｏ）、特殊演出の書き換え演出であるため、コマンドに対応した書き換え演出表示データテーブルを決定して、決定した書き換え演出表示データテーブルを表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納し（Ｓ６１６０Ｄ）、表示制御装置１１４内のワークＲＡＭの表示データ待機フラグ２３３ｄｍをオンに設定し（Ｓ６１６１Ｄ）、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１７Ｄ）を終了し、コマンド判定処理（図２３５５参照）に戻る。なお、Ｓ６１６０Ｄの処理において表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納された書き換え演出表示データテーブルは、後述する表示設定処理（図２３６０参照）における表示データ待機解除処理（Ｓ７２１７Ｄ）において、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納される。

【７８８５】

このように、本第５９制御例の第１変形例では、受信した特殊演出追加コマンドが書き換え演出に関連するコマンドであった場合には、コマンドに対応する表示データテーブルを一時的に表示データ待機エリア２３３ｄｋに格納する構成とし、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定されている結果報知演出の表示データテーブルが書き換え演出の表示データテーブルに切り替わらないことにより、結果報知演出の途中で突然書き換え演出が開始されることを防止している。

【７８８６】

また、このように表示制御装置１１４内で書き換え演出の表示データテーブルを待機させる構成とすることで、特別図柄の変動表示の途中で結果報知演出が終了した場合に、音声ランプ制御装置１１３からの新たなコマンドを要することなく書き換え演出を開始させることができるため、スムーズに書き換え演出を開始させることができるとともに、音声ランプ制御装置１１３の処理負担を軽減することができる。

【７８８７】

Ｓ６１６２Ｄの処理において、受信したコマンドが疑似変動ホールド演出のコマンドであると判別した場合には（Ｓ６１６２Ｄ：Ｙｅｓ）、ホールド演出表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納し（Ｓ６１６３Ｄ）、本処理を終了する。

【７８８８】

＜第５９制御例の第２変形例＞

次に、図２４０４～図２４３４を参照して第５９制御例の第２変形例について説明する。上述した第５９制御例では、第３図柄表示装置８１の液晶画面のみで特殊演出（ミッション演出）を実行し、その特殊演出（ミッション演出）を特別図柄の変動時間が経過し、特別図柄の変動表示が停止した後にも継続して実行することで遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くする構成であった。

【７８８９】

これに対して、本第５９制御例の第２変形例では装飾用可動役物を用いた特殊演出を実行することで遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くする構成としている点で第５９制御例と相違する。具体的には、特殊演出が開始された特別図柄の変動表示が終了する１秒前になると、図２４０４（ｂ）に示すように消灯状態の上装飾用可動役物Ｙｍ１と下装飾用可動役物Ｙｍ２が第３図柄表示装置８１に重なる位置に可動する（スタンバイ状態）。そして特別図柄の変動表示が終了してから３秒経過するまでスタンバイ状態が継続し、特別図柄の変動表示が終了してから３秒経過した時点で新たな特別図柄の変動表示が開始されていない場合、或いは、特別図柄の変動表示が終了してから３秒経過した時点で新たな特別図柄の変動表示が開始されている場合であっても新たに開始された特別図柄の当否判定結果が特定の判定結果（例えば、大当たり当選）でない場合には

、上装飾用可動役物Ｙｍ１と下装飾用可動役物Ｙｍ２はスタンバイ状態から図２４０４（ａ）に示す収納状態へとそれぞれ可動する。一方、特別図柄の変動表示が終了してから３秒経過した時点で新たな特別図柄の変動表示が開始されている場合であって、新たに開始された特別図柄の当否判定結果が特定の判定結果（例えば、大当たり当選）である場合には、上装飾用可動役物Ｙｍ１と下装飾用可動役物Ｙｍ２はスタンバイ状態から図２４０４（ｃ）に示す報知状態となる。このように、特別図柄の変動表示が実行されている期間から特別図柄の変動表示が終了した後に所定時間（３秒）が経過するまでの期間に跨がって主表示領域Ｄｍの表示領域の一部分が隠された状況を創出する演出である装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いた特殊演出が実行されるため、特殊演出の実行中は遊技者からは第３図柄表示装置８１の液晶画面を視認困難な状態となる。従って、特別図柄の変動表示が終了した時点で保留球が存在せず、第３図柄表示装置８１において第３図柄が停止表示されたままの状態となっても、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態または報知状態である期間は遊技者から見えないため、第５９制御例のように特別図柄の変動時間経過後にも疑似変動を継続させる制御をしなくても遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くすることができる。

【７８９０】

また、第５９制御例では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に特殊演出の結果報知演出が実行されている場合に、始動口への新たな入賞に基づく特別図柄の変動表示が開始された場合には、実行中の結果報知演出の演出時間が経過した後にその特別図柄の当否判定結果に対応する演出（書き換え演出）を開始する構成であった。

【７８９１】

これに対して、本第５９制御例の第２変形例では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に特殊演出が実行されている場合（即ち、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態である場合）に、始動口への新たな入賞に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合には、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２をスタンバイ状態としたまま、その特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで第３図柄表示装置８１において特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示や変動演出を開始する構成としている。これは、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態である期間は、遊技者から第３図柄表示装置８１の表示画面が見えないことから、表示されている演出を途中で差し替えても遊技者に違和感を与えることがないためである。これにより、第５９制御例のように新たに開始される特別図柄の変動時間内で複数の演出（結果報知演出の残り演出と書き換え演出と通常演出）を実行するための複雑な処理を音声ランプ制御装置１１３で行う必要がなくなるため、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。

【７８９２】

この第５９制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０が第５９制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤面に装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が配置された点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される一部処理が変更されている点、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行されるその他の処理については、第５９制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第５９制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【７８９３】

＜第５９制御例の第２変形例の装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２について＞

図２４０４～図２４０５を参照して、第５９制御例の第２変形例において新たに配置された装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２について説明する。図２４０４（ａ）は、収納状態である場合の装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を示した図である。図２４０４（ａ）に示す通

り、収納状態である場合、上装飾用可動役物Ｙｍ１は第３図柄表示装置８１の上部に位置し、下装飾用可動役物Ｙｍ２は第３図柄表示装置８１の下部に位置しているため、遊技者は第３図柄表示装置８１に表示される演出を視認可能である。なお、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が格納状態である場合、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２はセンターフレーム８６（図２３６５参照）の裏側に格納されているため、遊技者からは視認困難な状態となる。

【７８９４】

図２４０４（ｂ）は、スタンバイ状態である場合の装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を示した図である。図２４０４（ｂ）に示す通り、スタンバイ状態である場合、上装飾用可動役物Ｙｍ１は第３図柄表示装置８１の液晶画面の上半分を覆い隠すように位置し、下装飾用可動役物Ｙｍ２は第３図柄表示装置８１の液晶画面の下半分を覆い隠すように位置しているため、遊技者からは第３図柄表示装置８１に表示される演出を視認困難な状態となる。

【７８９５】

ここで、上装飾用可動役物Ｙｍ１の「激」という文字部分と、下装飾用可動役物Ｙｍ２の「アツ」という文字部分にはＬＥＤが設置されており、ＬＥＤにより発光することが可能に構成されている。スタンバイ状態はこのＬＥＤが消灯した状態であり、図２４０４（ｃ）に示す報知状態はこのＬＥＤが発光した状態である。本第５９制御例の第２変形例では、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２は、主に特別図柄の変動表示中にその特別図柄の大当たり当選期待度を示唆するための演出（示唆演出）の一つとして用いられるものであり、示唆演出として可動する場合には、収納状態からスタンバイ状態を経由せずに報知状態となる。装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が報知状態となった場合には、実行中の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である可能性が高いことを示唆する構成としている。一方、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２のスタンバイ状態は、主にデモ演出において用いられる状態であり、ＬＥＤを消灯状態とすることで報知状態とは明確に異なる状態であることを遊技者に分かり易く認識させることができるように構成している。なお、本第５９制御例の第２変形例では、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の状態として、収納状態、スタンバイ状態、報知状態の３つの状態となるように構成したが、これに限るものではない。例えば、特別図柄の大当たり当選期待度が極めて高い場合には両方の装飾用可動役物を報知状態とし、報知状態よりは特別図柄の大当たり当選期待度が低い場合にはいずれか一方の装飾用可動役物のみを発光させる状態（例えば、「アツ」のみ発光させる状態）を設定可能に構成しても良い。

【７８９６】

また、示唆演出として装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が用いられる場合には収納状態からスタンバイ状態を経由せずに報知状態になる構成としたが、これに限るものではなく、収納状態からスタンバイ状態を経由して報知状態になる構成としても良い。この場合、段階的に「激」「ア」「ツ」の文字部分のＬＥＤを点灯させる構成とし、大当たり当選期待度が低い場合には全ての文字部分のＬＥＤが発光状態となる前に示唆演出が終了するパターンを設けても良い。或いは、発光色が異なる複数のＬＥＤ（例えば、赤、緑、青）を設置し、大当たり当選期待度（または設定された表示用変動パターン種別）に応じて発光色を設定する構成としても良い（例えば、赤、緑、青の順に大当たり当選期待度が高くなる）。このように構成することで、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いた示唆演出にバリエーションを持たせることが可能となり、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いた示唆演出に遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、装飾用可動役物の態様は図２４０４（ａ）～（ｃ）に示した態様に限るものではなく、例えば、遊技機の題材となったアニメやドラマのキャラクタ、ロゴマーク、武器といったシンボルとなるものをモチーフにしても良い。

【７８９７】

次に、図２４０５を参照して、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の構成について説明する。図２４０５は、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の構成を模式的に示した図である。上装

飾用可動役物Ｙｍ１と下装飾用可動役物Ｙｍ２は、それぞれ互いに向き合うＬ字型のラックを左右に設けて、その互いのラックとそれぞれ嵌合するギアを駆動させるモータをそれぞれ配置するように構成している。図２４０５に示すように、右突出片９００Ｒは、Ｌ字型に構成されて、上装飾用可動役物Ｙｍ１の正面視右端より水平に突出して、下装飾用可動役物Ｙｍ２に向けて直角に曲げて内側に向けてラックギアが形成されたラックで構成されている。また、右突出片９１０Ｒは、Ｌ字型に構成されて、下装飾用可動役物Ｙｍ２の正面視右端より水平に突出して、上装飾用可動役物Ｙｍ１側に向けて直角に曲げて外側に向けてラックギアが形成されたラックで構成されている。右突出片９００Ｒと右突出片９１０Ｒとのラックギアは互いに向かい合って配置されて、その間に、互いのギアと嵌合する右駆動ギア７００Ｒが配置される。右駆動ギア７００Ｒは、右駆動モータであるステッピングモータにより回動される。また、同様に、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の正面視左端にも、同様の構成の左突出片９００Ｌと左突出片９１０Ｌとが設けられており、左駆動ギア７００Ｌが嵌合されて、左駆動モータにより駆動される。このように、右駆動モータ、左駆動モータをそれぞれ同時に互いに異なる方向に駆動（回転）させることにより、上装飾用可動役物Ｙｍ１と下装飾用可動役物Ｙｍ２を互いに接触する方向と互いに離間する方向にそれぞれ駆動させることができる。このように構成することにより、上装飾用可動役物Ｙｍ１と、下装飾用可動役物Ｙｍ２とをそれぞれ、同期させて駆動させることが容易になり、上装飾用可動役物Ｙｍ１と下装飾用可動役物Ｙｍ２との上下の駆動を合わせることができる。また、上装飾用可動役物Ｙｍ１には文字部材Ｙｍ１ａが設置され、下装飾用可動役物Ｙｍ２には文字部材Ｙｍ２ａ，Ｙｍ２ｂが設置されている。この文字部材Ｙｍ１ａ，Ｙｍ２ａ，Ｙｍ２ｂはそれぞれ ＬＥＤが搭載されており、実行中の変動演出の演出態様に関連する演出情報を付与する態様として発光状態となることで遊技者に大当たり当選期待度の高い表示用変動パターン（例えば、スーパーリーチの変動パターン）が設定された特別図柄の変動表示中であることを示唆することができる。

【７８９８】

＜第５９制御例の第２変形例の演出内容について＞

次に、図２４０６～図２４１２を参照して、第５９制御例の第２変形例において実行される特徴的な演出内容について説明する。まず、図２４０６～図２４０７および図２４０９を参照して、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いた特殊演出の実行期間中に新たに特別図柄の変動表示が開始されなかった場合の演出内容について説明する。図２４０９は、特別図柄の変動停止後に保留球が存在せず、始動口への新たな入賞がない場合の特別図柄変動と装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２との関係を示したタイミングチャートである。特別図柄の項目は第１図柄表示装置３７において実行される特別図柄の変動表示の状態を示しており、演出態様の項目は第３図柄表示装置８１において実行される第３図柄の変動表示や変動演出の態様を示しており、装飾用可動役物の項目は装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の状態を示している。また、シナリオ差し替えフラグの項目は、音声ランプ制御装置１１３のシナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢの状態を示している。このシナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢは、スタンバイ状態の装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作シナリオを、新たに開始された特別図柄の当否判定結果に基づいて差し替える場合にオンに設定される。図２４０９に示す例では、特別図柄の変動パターンとして変動時間が１７秒の「完全外れＡ」（図２３０３参照）が設定されており、特別図柄の変動が開始されると第３図柄表示装置８１では１２秒間の通常演出が開始される。この「通常演出」とは、第３図柄（特別図柄の変動表示に対応して変動する装飾図柄）の変動表示および変動中の特別図柄の当否判定結果を示唆するための予告演出のことを指す。なお、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が収納状態であるため、遊技者は第３図柄表示装置８１に表示される演出を視認することができる。

【７８９９】

特別図柄の変動表示が開始されてから１２秒が経過すると、図２４０６（ａ）に示す特殊演出の導入演出が開始される。ここで、図２４０６（ａ）を参照して、第５９制御例の第２変形例における特殊演出の導入演出について説明する。図２４０６（ａ）は、本第５

９制御例の第２変形例における導入演出開始時に第３図柄表示装置８１に表示される表示画面の一例を示した図である。上述した第５９制御例における特殊演出では、特別図柄の当否判定結果が外れであることを示す表示態様で仮停止させた第３図柄を再変動させ、大当たり当選であることを示す表示態様や大当たり当選期待度が高いことを示す表示態様で停止表示させることを期待させるミッション演出を実行した。これに対して、本第５９制御例の第２変形例では、スタンバイ状態である装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態になることを期待させる特殊演出が実行される。図２４０６（ａ）に示すように、特殊演出の導入演出が開始されると、主表示領域Ｄｍの中央上側には表示領域ＨＲ１が形成され、「時間内に役物が点灯すれば激アツ」という特殊演出の内容を遊技者に報知するための案内態様が表示される。このように構成することで、特別図柄の変動表示期間内で装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態となった場合であっても、スタンバイ状態のままでは大当たり当選期待度が高いことを示唆するものではないということを遊技者に分かり易く認識させることができる。なお、第５９制御例の第２変形例では、導入演出が開始される前に第３図柄を仮停止させずに変動表示したままの状態を維持しているが、これは、第５９制御例と異なり第３図柄の表示態様を用いた特殊演出を実行する構成ではないためである。

【７９００】

また、第５９制御例では、導入演出の開始に合わせて副表示領域Ｄｓの表示を疑似変動専用の態様に切り替えることにより、疑似変動の途中で特別図柄の変動表示が終了した場合の保留図柄の可変表示（例えば、実行エリアから実行中保留図柄が消え、第１台座ｍ１の保留図柄が実行台座ｍ０にシフトする表示）から疑似変動であることを遊技者に気付かれ難くする構成としていた。

【７９０１】

これに対して、第５９制御例の第２変形例では、変動表示中の特別図柄が停止表示する時点では、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が既にスタンバイ状態となっており、副表示領域Ｄｓにおいて実行される保留図柄の可変表示も遊技者からは見えないため、副表示領域Ｄｓの態様を切り替える必要がない。よって、特殊演出を実行する期間とそれ以外の期間とで副表示領域Ｄｓの表示態様を切り替える処理が不要となるため、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。

【７９０２】

図２４０９に戻り、説明を続ける。特別図柄の変動停止２秒前（即ち、導入演出開始から３秒が経過した場合）になると、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が収納状態からスタンバイ状態へと移行を開始し、特別図柄の変動停止１秒前（即ち、導入演出開始から４秒が経過した場合）には、図２４０６（ｂ）に示すように、スタンバイ状態への移行を完了し、遊技者は第３図柄表示装置８１に表示される演出を視認できない状態となる。なお、遊技者からは第３図柄表示装置８１に表示される演出を視認できない状態であっても、第３図柄表示装置８１には第３図柄の変動表示や変動演出が継続して表示される。

【７９０３】

ここで、図２４０６（ｂ）を参照して、導入演出開始から４秒が経過した時点での遊技者から見た第３図柄表示装置８１の表示画面について説明する。図２４０６（ｂ）は、導入演出開始から４秒経過した時の遊技者から見た表示画面の一例を示した図である。上述したように、導入演出開始から４秒が経過した時点では、既に装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態への移行を完了した状態であるため、遊技者からは第３図柄表示装置８１に表示される演出は見えない状態となっている。この場合、第３図柄表示装置８１で特殊演出の残り演出時間を表示しても遊技者には見えないことから、音声出力装置２２６から出力される音声により特殊演出の残り演出時間が報知される構成としている。図２４０６（ｂ）に示すように、導入演出開始から４秒が経過した時点では、「ＲＥＡＤＹ」という音声Ｏｓ１が出力される。

【７９０４】

図２４０９に戻り、説明を続ける。特別図柄の変動表示が開始されてから１７秒が経過

すると、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示が終了する。そして、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示が終了したことに合わせて、第３図柄表示装置８１において導入演出が終了し、第３図柄が停止表示される。

【７９０５】

ここで、図２４０７を参照して、特別図柄の変動表示が終了した時点における演出内容について説明する。図２４０７（ａ）は、導入演出開始から５秒が経過した時点（即ち、特別図柄の変動表示が終了した時点）での遊技者から見た第３図柄表示装置８１を示した図であり、図２４０７（ｂ）は、導入演出開始から５秒が経過した時点（即ち、特別図柄の変動表示が終了した時点）での第３図柄表示装置８１の表示画面を示した図である。図２４０７（ａ）に示す通り、特別図柄の変動表示が終了した時点においても導入演出から引き続き装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態となっているため、遊技者からは第３図柄表示装置８１において第３図柄が停止表示されたことを視認することができない。一方で、音声出力装置２２６からは、特別図柄の変動表示が実行されていた期間に出力された「ＲＥＡＤＹ」という音声Ｏｓ１（図２４０６（ｂ）参照）に引き続いて、「ＧＯ」という結果報知演出が開始されたことを報知する音声案内が出力された後に、「あと３秒」という装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が報知状態に移行するか否かが判明するまでの残り時間を報知する音声案内が出力される。これにより、特殊演出が継続していることを遊技者に分かり易く認識させることができる。なお、図２４０７（ｂ）に示す通り、特別図柄の変動表示が終了した時点で、第３図柄表示装置８１では第３図柄が予め設定された停止種別に対応する停止表示態様で表示される。なお、特別図柄の変動表示が終了したことに合わせて、実行エリアＤｓ１に表示されていた実行中保留図柄ｈ０は消去される。図２４０７（ｂ）に示す例では、特別図柄の変動表示が終了した時点で保留球が存在していないため、第３図柄が停止表示されたままの状態となり、表示領域ＨＲ１には特殊演出が失敗したことを報知するための結果報知演出として「残念」という結果報知態様が表示される。この結果報知態様は、特別図柄の変動停止から５秒間継続して表示される。

【７９０６】

図２４０９に戻り、説明を続ける。特別図柄の変動停止から３秒が経過すると音声ランプ制御装置１１３ではシナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢがオンであるか否かが判別され、オンである場合には装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態へと移行させる動作シナリオに差し替える。一方、シナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢがオンでない場合には、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態へと移行させる動作シナリオへの差し替えが実行されないため、スタンバイ状態から収納状態へと移行する。

【７９０７】

ここで、図２４０８（ａ）を参照して、特殊演出が失敗で終了した場合の演出内容について説明する。図２４０８（ａ）は、導入演出開始から９秒が経過し、特殊演出が失敗で終了した場合の遊技者から見た第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態から収納状態へと移行したことにより、特別図柄の変動表示が終了した時点から継続して表示されていた結果報知演出を遊技者が視認可能な状態となっており、これにより遊技者は特殊演出が失敗で終了したことを分かり易く認識することができる。なお、表示領域ＨＲ１に表示されている結果報知態様は特別図柄の変動停止から５秒が経過するまでの期間に新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合に非表示となる。

【７９０８】

次に、図２４０８（ｂ）および図２４１０を参照して、特別図柄の変動停止時に保留球が存在する場合の特殊演出の演出内容について説明する。図２４１０は、特別図柄の変動停止時に保留球が存在する場合の、特別図柄変動と装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の関係を示したタイミングチャートである。図２４０８に示した例と同様に、変動パターンとして完全外れＡが設定された特別図柄の変動表示開始から１２秒が経過すると導入演出が開始され、導入演出開始から４秒が経過すると装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２のスタンバイ状態への移行が完了する。そして、特別図柄の変動開始から１７秒が経過すると第１図柄

表示装置３７における特別図柄の変動表示が終了し、合わせて第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示が終了する。特別図柄の変動表示停止後、保留球が存在する場合には、２ｍｓ後に実行される主制御装置１１０のタイマ割込処理内（図２３２１参照）の特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｄ）において新たな特別図柄の変動表示が開始される。図２４１０に示す例では、新たに当たりショートリーチの特別図柄の変動表示が開始される。この場合、当たりショートリーチの変動表示が開始される時点でシナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢがオンに設定されることにより、特殊演出開始から８秒が経過したタイミング（判別タイミング）になると装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作シナリオを報知状態に移行する動作シナリオに差し替えられる。

【７９０９】

また、当たりショートリーチの特別図柄の変動表示が開始されると、第３図柄表示装置８１では図２４０８（ｂ）に示す結果報知演出が表示される。ここで、図２４０８（ｂ）を参照して、当たりショートリーチ変動が開始された場合の演出内容について説明する。図２４０８（ｂ）は、特殊演出の実行中に当たりショートリーチ変動が開始された場合の第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。図２４０８（ａ）に示した例（特殊演出失敗の場合）とは異なり、表示領域ＨＲ１には「大チャンス変動中」という大当たり当選期待度が高いことを示唆する案内態様が表示され、種表示領域Ｄｍの中央では第３図柄の変動表示が実行される。この演出は、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態である場合には、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が第３図柄表示装置８１の前面側に位置するため遊技者からは視認できないが、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が収納状態となった場合に遊技者から視認可能となる。

【７９１０】

図２４１０に戻り、説明を続ける。装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が報知状態から収納状態へと移行した後も結果報知演出は継続し、当たりショートリーチの場合は大当たり当選であることを報知する演出が実行される。

【７９１１】

次に、図２４１１を参照して、特殊演出が開始された特別図柄の変動停止後に新たな入賞があった場合の演出内容について説明する。図２４１１は、特別図柄の変動停止後に始動口への新たな入賞があった場合の特別図柄変動と装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２との関係を示したタイミングチャートである。図２４１１に示すとおり、図２４０９で示した例と同様に「完全外れＡ」の特別図柄の変動表示が実行されている期間に保留球を獲得することができなかったため、「完全外れＡ」の特別図柄の変動停止時には、図２４０７（ｂ）に示す結果報知演出態様（便宜上、結果報知演出１とする。）が設定される。その後、特別図柄の変動停止から２秒後に新たな入賞があり、「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動表示が開始されると、実行中の結果報知演出１を中断し、図２４０８（ｂ）に示す結果報知演出態様（便宜上、結果報知演出２とする。）に差し替えられる。

【７９１２】

なお、結果報知演出１が実行されている期間は、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態であるため、遊技者からは第３図柄表示装置８１に結果報知演出１が表示されていることを視認できない。このため、結果報知演出１を結果報知演出２に差し替えても、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が収納状態となるまでは遊技者から視認できないため、実行中の結果報知演出１を中断しても違和感を与えることがない。したがって、第５９制御例の第２変形例では、上述した第５９制御例のように、実行中の結果報知演出の残りの演出を、新たに開始される特別図柄の変動時間内で実行するための複雑な処理を実行する必要がなく、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。

【７９１３】

なお、スタンバイ状態であった装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２は、当たりショートリーチの特別図柄の変動表示が開始されてから１秒経過すると２秒間報知状態（図２４０４（ｃ）参照）となり、２秒経過すると収納状態（図２４０４（ａ）参照）に移行する。つまり、当たりショートリーチの特別図柄の変動表示が開始されてから４秒経過すると、遊技

者は図２４０８（ｂ）に示す表示画面を視認することが可能となる。このように構成することで、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態となった時点では保留球を保有していなかったとしても、新たな入賞により実行される特別図柄の当否判定結果を反映させることが可能となる。

【７９１４】

また、詳細は後述するが、本第５９制御例の第２変形例では、設定された演出態様によって装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２をスタンバイ状態から報知状態とするシナリオを設定するか否かを決定する構成としている。具体的には、変動パターン種別「完全外れ」に対応する結果報知演出が設定された場合には報知状態へと可変させるシナリオを設定せず、変動パターン種別「スーパーリーチ」に対応する結果報知演出が設定された場合には報知状態へと可変させるシナリオを設定する。これにより、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が報知状態になることを遊技者に期待させ、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２に注目させることが可能となる。なお、文字部材Ｙｍ１ａ，Ｙｍ２ａ，Ｙｍ２ｂを全て発光状態とする以外にも、文字部材Ｙｍ１ａ，Ｙｍ２ａ，Ｙｍ２ｂの一部を発光させたり、ＬＥＤの発光色を異ならせたりする構成としても良い。例えば、変動種別「スーパーリーチ」に対応する結果報知演出が設定された場合には、文字部材Ｙｍ１ａ，Ｙｍ２ａ，Ｙｍ２ｂを全て発光させたり、ＬＥＤを赤色で発光させ、変動種別「ロングリーチ」に対応する結果報知演出が設定された場合には、文字部材Ｙｍ２ａ，Ｙｍ２ｂのみを発光状態としたり、ＬＥＤを緑色で発光させる。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面が視認できない状態であっても、遊技者に文字部材Ｙｍ１ａ，Ｙｍ２ａ，Ｙｍ２ｂの発光状態から表示されている演出態様を推測する楽しみを提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【７９１５】

次に、図２４１２を参照して、特別図柄の大当たり当選変動において特殊演出が開始される場合の演出内容について説明する。図２４１２は、特別図柄の大当たり当選変動において特殊演出が開始される場合の特別図柄変動と装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２との関係を示したタイミングチャートである。図２４１２に示すとおり、特別図柄の変動種別として「当たりロングリーチ」が設定され、特別図柄の変動開始から１２秒経過するまでは通常演出が実行される。そして、特別図柄の変動開始から１２秒が経過すると、特殊演出が開始され、特殊演出の開始から３秒が経過すると装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態に移行する。この場合、特殊演出の開始時点で、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態に移行させる動作シナリオが設定されており、「当たりロングリーチ」の特別図柄の変動表示が停止したタイミングで装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が報知状態となる。その後、大当たりオープニング期間中も装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の報知状態が継続し、特別図柄の変動停止から２秒経過した時点で収納状態へと移行する。なお、第３図柄表示装置８１では、特別図柄の変動表示が停止した地点で大当たり当選を報知する結果報知演出が表示される。この結果報知演出は、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が報知状態から収納状態へと移行する移行期間に遊技者が視認可能となり、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が収納状態への移行を完了すると、ショートオープニング演出が実行され、その後、大当たり中演出が開始される。

【７９１６】

＜第５９制御例の第２変形例における電気的構成について＞

次に、図２４１３～図２４２１を参照して、本第５９制御例の第２変形例のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２４１３は、本第５９制御例の第２変形例のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。上述した第５９制御例に対して、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を駆動させるための駆動モータ７００を追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。図２４１３に示すように、駆動モータ７００は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１の入出力ポート２２５に接続されている。駆動モータ７００は、ステッピングモータである右駆動モータ７００Ｒａと左駆動モータ７００Ｌａで構成さ

れており、音声ランプ制御装置１１３からの駆動コマンドを受けてそれぞれ駆動する。
【７９１７】
＜第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について＞
次に、図２４１４（ａ）を参照して、本第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図２４１４（ａ）は、ＲＯＭ２２２の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図２４１４（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢと、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｂＢと、報知なし変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢと、報知あり変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｄＢと、差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢとが少なくとも記憶されている。
【７９１８】
ここで、図２４１５を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢの内容について説明する。図２４１５は、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢの規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢは、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第３図柄表示装置８１において実行される第３図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図２４１５に示す通り、本第５９制御例の第２変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１と、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２と、確変状態（特別図柄の高確率状態）および時短状態（普通図柄の高確率状態）において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢ３とが規定されている。
【７９１９】
ここで、本第５９制御例の第２変形例では、通常状態において表示用変動パターンを選択する際に、第１入球口６４への入賞頻度を判定し、その結果に基づいて異なるテーブルを参照する構成としている。より具体的には、音声ランプ制御装置１１３において実行される演出態様設定処理（図２４３０参照）において、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるか否かを判定し、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンではないと判定した場合（Ｓ２４５２Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され難いテーブルである通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１を参照して表示用変動パターンが設定される。一方、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであると判定した場合に（Ｓ２４５２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでなければ（Ｓ２４５３Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され易いテーブルである通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２が参照される。
【７９２０】
なお、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓは、音声ランプ制御装置１１３において、第１入球口６４への入賞頻度が低いと判定された状態であることを示すためのフラグである。この入賞頻度低フラグ２２３ｄｓは、音声ランプ制御装置１１３において実行される入賞頻度計測処理（図２３３９参照）において、６００００ｍｓ（６０秒）間に受信した入賞コマンド数が４未満である場合に、入賞頻度が低いと判定され、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定される。一方、６００００ｍｓ（６０秒）間に受信した入賞コマンド数が５以上である場合に、入賞頻度が高いと判定され、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオフに設定される。
【７９２１】
また、発射停止中フラグ２２３ｄｊは、遊技球が発射されていない状態であることを示すためのフラグである。この発射停止中フラグ２２３ｄｊは、音声ランプ制御装置１１３において実行される発射関連コマンド処理（図２３５２参照）において、主制御装置１１０から発射停止コマンド（遊技球の発射が停止中であることを通知するコマンド）を受信した場合にオンに設定される（Ｓ２６７２Ｄ）。一方、主制御装置１１０から発射開始コ

マンド（遊技球の発射が開始されたことを通知するコマンド）を受信した場合にオフに設定される（Ｓ２６７３Ｄ）。このように、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合は、特別図柄が停止した後に遊技球が第１入球口６４に入球する可能性がある状態であるため、疑似変動に対応する演出態様が選択され易く構成することで、特別図柄の停止後に保留球が存在しない場合であっても疑似変動によって遊技球が第１入球口６４に入球するまでの時間を稼ぐことが可能となり、遊技者に保留球が途切れていることを認識させ難くすることができる。また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動に対応する演出態様が選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動に対応する演出態様が頻繁に実行されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【７９２２】

図２４１６～図２４１８を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図２４１６を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢに規定されている通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１の内容について説明する。図２４１６は、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１は、第１入球口６４への遊技球の入賞頻度が高い場合に設定されるテーブルである。図２４１６に示す通り、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１は、第１演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第１演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。なお、上述した第５９制御例とは異なり、疑似変動の有無を「○×」で規定している。

【７９２３】

より具体的には、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりＡ１とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない。

【７９２４】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～７４」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「７５～１４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１および当たりロングリーチＡ２とは異なる「当たりロングリーチＡ３」が設定される。この「当たりロングリーチＡ３」では、変動開始から１２秒経過した時点で装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いた疑似変動が実行される。

【７９２５】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が

「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

【７９２６】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＡ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＡ１とは演出内容が異なる「完全外れＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＢ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＢ１とは演出内容が異なる「完全外れＢ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＣ１とは演出内容が異なる「完全外れＣ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＤ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＤ１とは演出内容が異なる「完全外れＤ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

【７９２７】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

【７９２８】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９４」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「９５～８９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１９０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ３」が設定される。この「外れロングリーチＡ３」は、変動開始から１２秒経過した時点で装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いた疑似変動を実行する。

【７９２９】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が

「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

【７９３０】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制できる。

【７９３１】

次に、図２４１７を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢに規定されている通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２の内容について説明する。図２４１７は、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２は、第１入球口６４への遊技球の入賞頻度が低く、遊技球が発射されている場合に設定されるテーブルである。図２４１７に示す通り、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２は、第１演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第１演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。

【７９３２】

より具体的には、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりＡ１とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

【７９３３】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「５０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ３」が設定される。この「当たりロングリーチＡ３」は、変動開始から１２秒経過した時点で装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いた疑似変動を実行する。

【７９３４】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

【７９３５】
　また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＡ１」が設定される。この「完全外れＡ１」は、変動開始から１２秒経過した時点で装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いた疑似変動を実行する。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＢ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＢ１とは演出内容が異なる「完全外れＢ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、痔１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＣ１とは演出内容が異なる「完全外れＣ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＤ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＤ１とは演出内容が異なる「完全外れＤ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。
【７９３６】
　また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。
【７９３７】
　また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「５０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。
【７９３８】
　また、変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ３」が設定される。この「外れロングリーチＡ３」は、変動開始から１２秒経過した時点で装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いた疑似変動を実行する。
【７９３９】
　また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチＡとは演出

内容が異なる「外れスーパーリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

【７９４０】

このように、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１（図２４１６参照）では、変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には、疑似変動ありの変動パターンが選択されないのに対して、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２では変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される構成としている。上述したように、「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択されやすい変動種別であり、「完全外れＡ」は保留球数が０個の場合に設定される変動パターン種別である。従って、完全外れＡは変動終了後に最も特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い変動パターンであると言える。このため、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合において、完全外れＡが設定された場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択されることで、特別図柄の停止から次の特別図柄の変動表示開始までに第３図柄が停止表示していることを装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２によって気付かせ難くすることができる。

【７９４１】

また、入賞頻度が低い場合であっても保留球数が０個でない場合には他の表示用変動パターンが設定される構成であるため、入賞頻度が低い場合に疑似変動ありの表示用変動パターンばかりが設定されて遊技が単調になることを抑制することができる。また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動ありの表示用変動パターンが比較的選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動ありの表示用変動パターンが頻繁に選択されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【７９４２】

なお、本第５９制御例の第２変形例では、入賞頻度が低い状態である場合に、遊技球の発射が停止されていない状態であれば、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２を参照する構成としたが、これに限るものではなく、遊技球が発射されているか否かにかかわらず入賞頻度が低い状態である場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢを参照する構成としても良い。或いは、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合における保留球数に基づいて参照する通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、特別図柄の変動が開始される場合に保留球数が０個であれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２を参照し、保留球数が１個以上あれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され難い通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１を参照する構成としても良い。このように構成することで、入賞頻度にかかわらず保留球が途切れる可能性がある場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易くなる。

【７９４３】

また、入賞頻度ではなく、その他の条件が成立したことに基づいて通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、所定時間内における大当たり当選回数や、スーパーリーチＡやロングリーチＡの実行回数が所定回数以上である場合には、遊技者が十分に遊技を楽しんでいる状況であり、疑似変動を実行して特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くし遊技者が感じるストレスを緩和する必要性が低いため、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され難い通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１を参照する構成としても良い。

【７９４４】

次に、図２４１８を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢに規定されてい

る確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢ３の内容について説明する。図２４１８は、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢ３の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢ３は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合における特別図柄の表示用変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。

【７９４５】

確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢ３は、第１演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第１演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＢ１」（５秒の当たり変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＢ１」とは異なる「当たりショートリーチＢ２」（５秒の当たり変動）が設定される。

【７９４６】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＢ１」（１０秒の当たり変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＢ１」とは異なる「当たりロングリーチＢ２」（１０秒の当たり変動）が設定される。

【７９４７】

変動パターン種別が「完全外れＥ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＥ１」（３秒の外れ変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＥ１」とは異なる「完全外れＥ２」（３秒の外れ変動）が設定される。

【７９４８】

変動パターン種別が「外れショートリーチＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＢ１」（５秒の外れ変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＢ１」とは異なる「外れショートリーチＢ２」（３秒の当たり変動）が設定される。

【７９４９】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【７９５０】

なお、本第５９制御例の第２変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合のみ疑似変動が実行される構成としたが、これに限るものではなく、確変状態または時短状態が設定されている場合においても疑似変動が実行される表示用変動パターンを規定しても良い。

【７９５１】

次に、図２４１９を参照して、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｂＢの内容について説明をする。図２４１９は、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｂＢに規定されている内容を模式的に示した図である。結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｂＢは、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止後に入賞口への新たな入賞に基づいて特別図柄

の変動が開始される場合に実行される結果報知演出（図２４０７（ｂ）参照）の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。

【７９５２】

結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｂＢは、第２演出カウンタ値ＣＳ２に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第２演出カウンタ値ＣＳ２に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ａｂ」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｂｂ」が設定される。「結果報知演出Ａｂ」は、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出Ａｂ」が設定されると、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに格納されている装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の報知なし動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢを、差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢに差し替える。一方、「結果報知演出Ｂｂ」は、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Ｂｂ」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。

【７９５３】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が１７秒の「結果報知演出Ｃｂ」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１７秒の「結果報知演出Ｄｂ」が設定される。「結果報知演出Ｃｂ」は、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出Ｃｂ」が設定されると、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに格納されている装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の報知なし動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢを、差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢに差し替える。一方、「結果報知演出Ｄｂ」は、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Ｄｂ」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。

【７９５４】

変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が３０秒の「結果報知演出Ｅｂ」が設定される。この「結果報知演出Ｅｂ」は、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出Ｅｂ」が設定されると、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに格納されている装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の報知なし動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢを、差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢに差し替える。

【７９５５】

変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１７秒の「結果報知演出Ｆｂ」が設定される。この「結果報知演出Ｆｂ」は特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Ｆｂ」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が８秒の「結果報知演出Ｇｂ」が設定される。この「結果報知演出Ｇｂ」は特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Ｇｂ」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｈｂ」が設定される。この「結果報知演出Ｈｂ」は特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Ｈｂ」が設定された場

合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が３秒の「結果報知演出Ｉｂ」が設定される。この「結果報知演出Ｉｂ」は特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Ｉｂ」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。

【７９５６】

変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｊｂ」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｋｂ」が設定される。「結果報知演出Ｊｂ」は、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出Ｊｂ」が設定されると、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに格納されている装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の報知なし動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢを、差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢに差し替える。一方、「結果報知演出Ｋｂ」は、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Ｋｂ」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。

【７９５７】

変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が１７秒の「結果報知演出Ｌｂ」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１７秒の「結果報知演出Ｍｂ」が設定される。「結果報知演出Ｌｂ」は、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出Ｌｂ」が設定されると、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに格納されている装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の報知なし動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢを、差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢに差し替える。一方、「結果報知演出Ｍｂ」は、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Ｍｂ」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。

【７９５８】

変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１３秒の「結果報知演出Ｎｂ」が設定される。「結果報知演出Ｎｂ」は、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出Ｎｂ」が設定されると、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに格納されている装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の報知なし動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢを、差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢに差し替える。

【７９５９】

このように構成することで、すでにスタンバイ状態となっている装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が、新たに開始された特別図柄の当否判定結果に対応する動作を実行可能となり、特殊演出の実行期間中に特別図柄の変動表示が複数回実行されていることを遊技者に気付かせ難くすることができる。

【７９６０】

次に、図２４２０～図２４２１を参照して、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の各動作シナリオテーブルの内容について説明する。図２４２０（ａ）は、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作シナリオのうち、報知なし変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢの内容を模式的に示した図である。図２４２０（ａ）に示す通り、報知なし変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢは、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値に対して、右駆動用モータ７００Ｒａ、左駆動用モータ７００ＬａおよびＬＥＤの動作データ（動作内容）が規定されていると共に、その段階における装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の状態が示されている。この報知なし変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢは、疑似変動が開始された特別図柄の当否判定結果が大当たり当選ではない場合に設定される動作シナリオである。

【７９６１】

なお、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられたカウンタであり、予め規定されたタイミングで装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の各駆動モータの動作データを設定するために用いられる。このシナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウンタ値は、後述する液晶演出実行管理処理（図２４２４参照）の疑似変動実行中処理（Ｓ２２４６Ｄ）において１加算される。詳細は後述するが、この液晶演出実行管理処理は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理において１ｍｓ毎に実行される処理である（図２４２２参照）。従って、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウンタ値は１ｍｓ毎に１加算される。本第５９制御例の第２変形例では、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンに設定された場合に音声ランプ制御装置１１３によりシナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウントが開始され、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が動作シナリオに規定された値となった場合に、対応する動作データが設定される。

【７９６２】

右駆動用モータ動作データおよび左駆動用モータ動作データのステップ数は、右駆動用モータ７００Ｒａおよび左駆動用モータ７００Ｌａの回転ステップ数を示し、スピードは、右駆動用モータ７００Ｒａおよび左駆動用モータ７００Ｌａのステッピングモータを動作させるスピードが規定されている。なお、ステップ数の「＋（正方向）」と「－（逆方向）」はモータを回転させる方向を示しており、正方向は、ステップカウンタを加算して更新する方向にモータを回転させ、逆方向は、ステップカウンタを減算して更新する方向にモータを回転させる。本第５９制御例の第２変形例における右駆動用モータ７００Ｒａは、正方向が設定されると時計回り、逆方向が設定されると反時計回りに回転する。左駆動用モータ７００Ｌａは、正方向が設定されると反時計回り、逆方向が設定されると時計回りに回転する。

【７９６３】

また、本第５９制御例の第２変形例では、スピードが１である場合には、１ｍｓ毎にステッピングモータが励磁されるスピード（高速）となり、スピードが２である場合には、２ｍｓ毎にステッピングモータが励磁されるスピード（中速）となり、スピードが３である場合には、３ｍｓ毎にステッピングモータが励磁されるスピード（中低速）となり、スピードが４である場合には、４ｍｓ毎にステッピングモータが励磁されるスピード（低速）となっている。つまり、スピード１が最も早い速度で設定されることとなり、スピード２は、スピード１の１／２のスピード、スピード３は、スピード１の１／３のスピード、スピード４は、スピード１の１／４のスピードとなっている。

【７９６４】

また、装飾用可動役物位置は、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値に対応する動作データを設定する時点における装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の状態を示している。疑似変動が開始されると、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウントが開始される。そして、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が「３０００」になると、右駆動用モータ動作データとしてステップ数＋２００とスピード４が設定され、左駆動用モータ動作データとしてステップ数－２００とスピード４が設定される。これにより、右駆動用モータ７００Ｒａが、ステップカウンタ値２００になるまで時計回りにスピード４の速さで回転を開始し、左駆動用モータ７００Ｌａがステップカウンタ値２００になるまで反時計回りにスピード４の速さで回転を開始する。本第５９制御例の第２変形例では、右駆動用モータ７００Ｒａおよび左駆動用モータ７００Ｌａのステッピングモータは、ステップカウンタの値が０の位置（原点位置）を収納位置、ステップカウンタの値が２００の位置で装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態となるように構成している。なお、本第５９制御例の第２変形例では、ステップカウンタ０から２００までスピード４で駆動するのに要する時間は１０００ｍｓで設定している。

【７９６５】

シナリオカウンタ値「８０００」には、「判別タイミング」であることを示す情報が規定されている。「判別タイミング」とは、図２４０９に示す装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作シナリオを差し替えるためのシナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢがオンに設定

されているかを判別するタイミングである。この「判別タイミング」情報が規定されていることにより、シナリオ差し替えの判別タイミングであることを容易に判断することができる。

【７９６６】

シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が「８００１」になると、右駆動用モータ動作データとしてステップ数－２００とスピード４が設定され、左駆動用モータ動作データとしてステップ数＋２００とスピード４が設定される。これにより、右駆動用モータ７００Ｒａが、ステップカウンタ値０になるまで反時計回りにスピード４の速さで回転を開始し、左駆動用モータ７００Ｌａがステップカウンタ値０になるまで時計回りにスピード４の速さで回転を開始する。そして、シナリオカウンタ値８００１の時点から１０００ｍｓが経過し、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が「９０００」になると、右駆動用モータ７００Ｒａおよび左駆動用モータ７００Ｌａのステップ数が０となり、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２は収納状態となる。なお、シナリオカウンタ値「９０００」は報知なし変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢの終了時期であるため、ＥＮＤデータが規定されている。このＥＮＤデータが規定されていることにより、動作シナリオの終了タイミングか否かを容易に判断することができる。

【７９６７】

次に、図２４２０（ｂ）を参照して、報知あり変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｄＢの内容について説明する。図２４２０（ｂ）は、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作シナリオのうち、報知あり変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｄＢの内容を模式的に示した図である。この報知あり変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｄＢは、疑似変動が開始された特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に設定される動作シナリオである。

【７９６８】

疑似変動が開始されると、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウントが開始される。そして、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が「３０００」になると、右駆動用モータ動作データとしてステップ数＋２００とスピード４が設定され、左駆動用モータ動作データとしてステップ数－２００とスピード４が設定される。これにより、右駆動用モータ７００Ｒａが、ステップカウンタ値２００になるまで時計回りにスピード４の速さで回転を開始し、左駆動用モータ７００Ｌａがステップカウンタ値２００になるまで反時計回りにスピード４の速さで回転を開始する。シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が「４９９９」になるとＬＥＤの動作データとして発光が設定される。これにより、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が発行し、報知状態となる。シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が「７０００」になると、右駆動用モータ動作データとしてステップ数－２００とスピード４が設定され、左駆動用モータ動作データとしてステップ数＋２００とスピード４が設定される。これにより、右駆動用モータ７００Ｒａが、ステップカウンタ値０になるまで反時計回りにスピード４の速さで回転を開始し、左駆動用モータ７００Ｌａがステップカウンタ値０になるまで時計回りにスピード４の速さで回転を開始する。また、ＬＥＤの動作データとして消灯が設定される。そして、シナリオカウンタ値７０００の時点から１０００ｍｓが経過し、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が「８０００」になると、右駆動用モータ７００Ｒａおよび左駆動用モータ７００Ｌａのステップ数が０となり、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２は収納状態となる。なお、シナリオカウンタ値「８０００」は報知あり変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｄＢの終了時期であるため、ＥＮＤデータが規定されている。このＥＮＤデータが規定されていることにより、動作シナリオの終了タイミングか否かを容易に判断することができる。

【７９６９】

次に、図２４２１を参照して、差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢの内容について説明する。図２４２１は、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作シナリオのうち、差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢの内容を模式的に示した図である。この差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢは、疑似変動が開始された特別図柄の変動停

止後に、新たに特別図柄の変動表示が開始され、特定の結果報知演出態様が設定された場合に設定される動作シナリオである。動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに格納されている動作シナリオテーブルが差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢに差し替えられても、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウンタ値はリセットされないため、差し替え用動作シナリオ２２２ｄｅＢの動作シナリオが開始された時点で装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２はスタンバイ状態となっている。

【７９７０】

シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が「８００１」になるとＬＥＤの動作データとして発光が設定される。これにより、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が発行し、報知状態となる。シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が「１００００」になると、右駆動用モータ動作データとしてステップ数－２００とスピード４が設定され、左駆動用モータ動作データとしてステップ数＋２００とスピード４が設定される。これにより、右駆動用モータ７００Ｒａが、ステップカウンタ値０になるまで反時計回りにスピード４の速さで回転を開始し、左駆動用モータ７００Ｌａがステップカウンタ値０になるまで時計回りにスピード４の速さで回転を開始する。また、ＬＥＤの動作データとして消灯が設定される。そして、シナリオカウンタ値１００００の時点から１０００ｍｓが経過し、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値が「１１０００」になると、右駆動用モータ７００Ｒａおよび左駆動用モータ７００Ｌａのステップ数が０となり、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２は収納状態となる。なお、シナリオカウンタ値「１１０００」は差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢの終了時期であるため、ＥＮＤデータが規定されている。このＥＮＤデータが規定されていることにより、動作シナリオの終了タイミングか否かを容易に判断することができる。

【７９７１】

次に、図２４１４（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図２４１４（ｂ）に示すように、本第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、上述した第５９制御例に対して、シナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢと、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢと、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢを新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【７９７２】

シナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢは、疑似変動の実行中に新たに開始された特別図柄の演出態様として、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作シナリオ差し替えありの演出態様が設定された場合にオンに設定されるフラグである。このシナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢがオンに設定されている場合には、疑似変動実行中処理（図２４２６参照）において、動作シナリオ差し替え処理（Ｓ２７３７Ｄ）が実行され、動作シナリオの差し替えが終了するとオフに設定される。

【７９７３】

シナリオカウンタ２２３ｄｂＢは、予め規定されたタイミングで装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の各駆動モータの動作データを設定するために用いられるカウンタである。このシナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウンタ値は、後述する液晶演出実行管理処理（図２４２４参照）の疑似変動実行中処理（Ｓ２２４６Ｄ）において１加算され、動作シナリオのＥＮＤデータを取得した場合にリセットされる。

【７９７４】

動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢは、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作シナリオテーブルを格納するためのエリアである。

【７９７５】

＜第５９制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図２４２２～図２４３４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。なお、電源投入時の立ち上げ処理については上述した第５９制御例と同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する

。
【７９７６】
まず、図２４２２を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図２４２２は、このメイン処理を示したフローチャートである。上述した第５９制御例におけるメイン処理に対して、保留個数表示更新処理（Ｓ２１０６Ｄ）に代えて保留個数表示更新処理（Ｓ２１２１Ｄ）を、液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）に代えて液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２２Ｄ）を、コマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ２１２３Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【７９７７】
メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、または前回Ｓ２１０１Ｄの処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したかを判別し（Ｓ２１０１Ｄ）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ２１０１Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０５Ｄ、Ｓ２１２１Ｄ、Ｓ２１０７Ｄ～Ｓ２１０９Ｄ、Ｓ２１２２ＤおよびＳ２１１１Ｄの処理を行わずにＳ２１２３Ｄの処理へ移行する。Ｓ２１０１Ｄの処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０５Ｄ、Ｓ２１２１Ｄ、Ｓ２１０７Ｄ～Ｓ２１０９Ｄ、Ｓ２１２２ＤおよびＳ２１１１Ｄが主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ２１２３Ｄのコマンド判定処理や、Ｓ２１１３Ｄの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ２１２３Ｄの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ２１１３Ｄの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。
【７９７８】
Ｓ２１０１Ｄの処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ２１０１Ｄ：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ２１０３Ｄ～Ｓ２１０５Ｄ、Ｓ２１２１Ｄ、Ｓ２１０７Ｄ～Ｓ２１０９Ｄ、Ｓ２１２２Ｄ、Ｓ２１１１Ｄ、Ｓ２１２３ＤおよびＳ２１１３Ｄの処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ２１０２Ｄ）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ２１０８Ｄの処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ２１０３Ｄ）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ２１０４Ｄ）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ２１０５Ｄの処理へ移行する。
【７９７９】
Ｓ２１０５Ｄの処理では客待ち演出処理を実行する（Ｓ２１０６Ｄ）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定が行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。客待ち演出処理が終わると、保留個数表示更新処理を実行する（Ｓ２１２１Ｄ）。保留個数表示更新処理（Ｓ２１２１Ｄ）では、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンドに対応する保留図柄を第３図柄表示装置８１に表示するための処理を行う。この保留個数表示更新処理（Ｓ２１２１Ｄ）の内容については、図２４２３を参照して後述する。
【７９８０】
その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ２１０７Ｄ）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行う

よう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【７９８１】

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

【７９８２】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｓ２１０８Ｄ）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ２１０９Ｄ）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【７９８３】

Ｓ２１０９Ｄの処理後、液晶演出実行管理処理が実行され（Ｓ２１２２Ｄ）、Ｓ２１１１Ｄの処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ２１０８Ｄのランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ２１０９Ｄの音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。液晶演出実行管理処理の内容については、図２４２４を参照して後述する。液晶演出実行管理処理が終わると、入賞頻度計測処理を実行する（Ｓ２１１１Ｄ）。この入賞頻度計測処理（Ｓ２１１１Ｄ）は、所定期間（本第５９制御例では６０秒間）に受信した入賞コマンド数に基づいて、遊技球が第１入球口６４へ入賞する頻度の高低を判定するための処理である。本第５９制御例の第２変形例では、この判定結果に基づいて、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され易い変動パターン選択テーブルを参照するか否かを決定する。

【７９８４】

入賞頻度計測処理が終わると、コマンド判定処理を実行する（Ｓ２１２３Ｄ）。コマンド判定処理（Ｓ２１２３Ｄ）では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行う。このコマンド判定処理の詳細については、図２４２８を参照して後述する。コマンド判定処理が終わると、変動表示設定処理が実行される（Ｓ２１１３Ｄ）。変動表示設定処理は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である。

【７９８５】

Ｓ２１１３Ｄの処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ２１１４Ｄ）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ２１１４Ｄの処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ２１１４Ｄ：Ｙｅｓ）、電源断フラグおよび電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ２１１６Ｄ）、電源断処理を実行する（Ｓ２１１７Ｄ）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ２１１８Ｄ）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生

情報の記憶も消去する。一方、Ｓ２１１４Ｄの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ２１１４Ｄ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているかを判別し（Ｓ２１１５Ｄ）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ２１１５Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１０１Ｄの処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ２１１５Ｄ：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員を呼びパチンコ機１０の修復を頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【７９８６】

次に、図２４２３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留個数表示更新処理（Ｓ２１２１Ｄ）について説明する。図２４２３は、この保留個数表示更新処理（Ｓ２１２１Ｄ）を示したフローチャートである。この保留個数表示更新処理（Ｓ２１２１Ｄ）は、上述した第５９制御例における保留個数表示更新処理に対して、疑似保留図柄の表示に関連する処理を削除した点で相違している。保留個数表示更新処理が実行されると、まず、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納されている保留球数に変化があるかを判別する（Ｓ２１４１Ｄ）。保留球数に変化があると判別した場合には（Ｓ２１４１Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納されている保留球数に基づく表示用保留球数コマンドを設定する。

【７９８７】

Ｓ２１４１Ｄの処理において、保留球数に変化がないと判別した場合には（Ｓ２１４１Ｄ：Ｎｏ）、主制御装置１１０からの入賞コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２１５０Ｄ）。入賞コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２１５０Ｄ：Ｙｅｓ）、保留球数表示エリアＤｓ２に表示されている保留図柄の最後尾に新たな保留図柄を表示させる入球演出を実行させるための表示用コマンドを設定する（Ｓ２１５２Ｄ）。一方、Ｓ２１５０Ｄの処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２１５０Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１５２Ｄの処理をスキップし、Ｓ２１４４Ｄの処理へ移行する。このように構成することで、特別図柄の変動開始と第１入球口６４への遊技球の入賞が同時となった場合のように、保留球のシフトが実行されても保留球数に変化がない場合に、第３図柄表示装置８１における保留図柄の表示を更新させることができる。

【７９８８】

Ｓ２１４４Ｄの処理では、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ２１４４Ｄ）、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２１４４Ｄ：Ｙｅｓ）、保留球数表示エリアＤｓ２の第１保留エリア（図２２８７の台座ｍ１）から実行エリアＤｓ１へ保留図柄がシフトする移行演出を実行させるための表示用コマンドを設定する（Ｓ２１４６Ｄ）。一方、Ｓ２１４４Ｄの処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２１４４Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１４６Ｄの処理をスキップし、Ｓ２１４７Ｄの処理へ移行する。Ｓ２１４７Ｄの処理では、主制御装置１１０からの停止コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２１４７Ｄ）。停止コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２１４７Ｄ：Ｙｅｓ）、実行エリアＤｓ１に表示されている保留図柄を消去する表示用コマンドを設定する（Ｓ２１４９Ｄ）。一方、Ｓ２１４７Ｄの処理において、停止コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２１４７Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１４９Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【７９８９】

次に、図２４２４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２２Ｄ）について説明する。図２４２４は、この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２２Ｄ）を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２２Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行さ

れるメイン処理（図２４２２参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１で行われる疑似変動に関連するカウンタの値を更新する処理や装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作データの設定処理が実行され、疑似変動の開始終了を管理するための処理が実行される。

【７９９０】

液晶演出実行管理処理が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるかを判別する（Ｓ２２３１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであるかを判別する（Ｓ２２３２Ｄ）。疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２３３Ｄ～Ｓ２２３４ＤおよびＳ２２４５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【７９９１】

Ｓ２２３２Ｄの処理において、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値を１減算する（Ｓ２２３３Ｄ）。次に、Ｓ２２３３Ｄの処理において、減算された疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値が０であるか否かを判別し（Ｓ２２３４Ｄ）、０でないと判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動の開始タイミングではないため、Ｓ２２３５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３４Ｄの処理において、疑似変動開始タイマ２２３ｄｒの値が０であると判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始処理を実行する（Ｓ２２４５Ｄ）。この疑似変動開始処理（Ｓ２２４５Ｄ）の詳細な説明については、図２４２５を参照して後述する。

【７９９２】

Ｓ２２３１Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンである（即ち、疑似変動の実行期間中である）と判別した場合には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動実行中処理を実行する（Ｓ２２４６Ｄ）。この疑似変動実行中処理の詳細な説明については、図２４２６を参照して後述する。Ｓ２２４６Ｄの処理が終了すると、本処理を終了する。

【７９９３】

なお、本第５９制御例の第２変形例では、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのタイマ値が０になると自動的に疑似変動が開始される構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのタイマ値が２０００となった場合に、疑似変動を実行するか否かを遊技者に枠ボタン２２を操作することで選択させる演出を実行し、遊技者が実行しないことを選択した場合には疑似変動を実行せず、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２もスタンバイ状態に移行させない構成としても良い。このように構成することで、疑似変動が短期間に連続して実行される状況となっても、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能となるため、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【７９９４】

次に、図２４２５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される疑似変動開始処理（Ｓ２２４５Ｄ）について説明する。図２４２５は、この疑似変動開始処理（Ｓ２２４５Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似変動開始処理（Ｓ２２４５Ｄ）は、上述した第５９制御例における疑似変動開始処理に対して、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作シナリオを設定する処理を追加している点で相違する。疑似変動開始処理（Ｓ２２４５Ｄ）が実行されると、まず、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに「１００００（ｍｓ）」を設定する（Ｓ２８０１Ｄ）。そして、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオンに設定し（Ｓ２８０２Ｄ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオフに設定する（Ｓ２８０３Ｄ）。

【７９９５】

Ｓ２８０３Ｄの処理が終了すると、変動表示中の特別図柄の当否判定結果は大当たりで

あるかを判別する（Ｓ２８０９Ｄ）。大当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ２８０９Ｄ：Ｎｏ）、報知なし変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢを動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに設定（格納）し（Ｓ２８１０Ｄ）、報知なし動作シナリオに対応する音声データを設定する（Ｓ２８１１Ｄ）。一方、Ｓ２８０９Ｄの処理において、当否判定結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２８０９Ｄ：Ｙｅｓ）、報知あり変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｄＢを動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに設定（格納）し（Ｓ２８１２ＤＤ）、報知あり動作シナリオに対応する音声データを設定する（Ｓ２８１３Ｄ）。本第５９制御例の第２変形例では、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２によって第３図柄表示装置８１が視認困難となるため、特殊演出の実行期間は、音声による演出情報の案内を行う。Ｓ２８１１ＤまたはＳ２８１３Ｄの処理が終了すると、表示制御装置１１４に対して導入演出を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２８１４Ｄ）、本処理を終了する。

【７９９６】

次に、図２４２６を参照して、疑似変動実行中処理（Ｓ２４４６Ｄ）の内容について説明する。図２４２６は、疑似変動実行中処理を示したフローチャートである。この疑似変動実行中処理（Ｓ２４４６Ｄ）は、シナリオカウンタ値の更新と装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作データを設定するための処理である。疑似変動実行中処理（Ｓ２４４６Ｄ）が事項されると、まず、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０であるかを判別する（Ｓ２７３１Ｄ）。疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０である場合には（Ｓ２７３１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動の終了タイミングであるため、疑似変動終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２７３２Ｄ）、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定し（Ｓ２７３３Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２７３１Ｄの処理において、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２７３１Ｄ：Ｎｏ）、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウンタ値に対応する動作データを設定する（Ｓ２７３４Ｄ）。

【７９９７】

次に、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢの値に基づいて判別タイミングであるかを判別する（Ｓ２７３５Ｄ）。判別タイミングとは、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２の動作シナリオを差し替えるか否かを判別するタイミングのことを指す。判別タイミングであるか否かの判別は、シナリオカウンタ値が報知なし変動用動作シナリオテーブル２２２ｄｃＢに規定されている判別タイミングに対応する値（本第５９制御例の第２変形例では、８０００）であるかによって行う。

【７９９８】

Ｓ２７３５Ｄの処理において、判別タイミングであると判別した場合には（Ｓ２７３５Ｄ：Ｙｅｓ）、シナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢがオンであるかを判別する（Ｓ２７３６Ｄ）。シナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢがオンであると判別した場合には（Ｓ２７３６Ｄ：Ｙｅｓ）、動作シナリオ差し替え処理を実行し（Ｓ２７３７Ｄ）、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウンタ値に１加算して（Ｓ２７３８Ｄ）、本処理を終了する。なお、動作シナリオ差し替え処理（Ｓ２７３７Ｄ）の詳細な説明については、図２４２７を参照して後述する。一方、Ｓ２７３６Ｄの処理において、シナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢがオンではないと判別した場合には（Ｓ２７３６Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２７３７Ｄの処理をスキップし、Ｓ２７３８Ｄの処理に移行する。

【７９９９】

Ｓ２７３５Ｄの処理において、判別タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２７３５Ｄ：Ｎｏ）、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウンタ値が動作シナリオのＥＮＤ情報に対応する値であるかを判別する（Ｓ２７３９Ｄ）。ＥＮＤ情報に対応する値ではないと判別した場合には（Ｓ２７３９Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２７３８Ｄの処理に移行する。

【８０００】

一方、Ｓ２７３９Ｄの処理において、ＥＮＤ情報に対応する値であると判別した場合には（Ｓ２７３９Ｄ：Ｙｅｓ）、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢをクリアし（Ｓ２７４０Ｄ）、シナリオカウンタ２２３ｄｂＢのカウンタ値をクリアして（Ｓ２７４１Ｄ）、

本処理を終了する。

【８００１】

次に、図２４２７を参照して、動作シナリオ差し替え処理（Ｓ２７３７Ｄ）の内容について説明する。図２４２７は、動作シナリオ差し替え処理を示したフローチャートである。動作シナリオ差し替え処理（Ｓ２７３７Ｄ）が実行されると、まず、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに設定されている動作シナリオテーブルを破棄し（Ｓ２８４１Ｄ）、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢに差し替え用動作シナリオテーブル２２２ｄｅＢを設定（格納）する（Ｓ２８４２Ｄ）。そして、差し替え用動作シナリオに対応する音声データを設定し（Ｓ２８４３Ｄ）、シナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢをオフに設定し（Ｓ２８４４Ｄ）、本処理を終了する。

【８００２】

次に、図２４２８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ２１２３Ｄ）について説明する。図２４２８は、このコマンド判定処理（Ｓ２１２３Ｄ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ２１２３Ｄ）は、上述した第５９制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）に対して、変動パターン設定処理（Ｓ２２０２Ｄ）に代えて変動パターン設定処理（Ｓ２２１９Ｄ）を、停止処理（Ｓ２２１５Ｄ）に代えて停止処理（Ｓ２２２０Ｄ）実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【８００３】

コマンド判定処理（Ｓ２１２３Ｄ）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０１Ｄ）。変動パターンコマンドを受信した場合には（Ｓ２２０１Ｄ：Ｙｅｓ）、変動パターン設定処理（Ｓ２２１９Ｄ）が実行される。変動パターン設定処理（Ｓ２２１９Ｄ）の詳細は、図２４２９を参照して後述する。Ｓ２２１９Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０１Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０３Ｄ）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０３Ｄ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｄｂをオンに設定し（Ｓ２２０４Ｄ）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｓ２２０５Ｄ）、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動表示設定処理（図２３５１参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０３Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０６Ｄ）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０６Ｄ：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納する（Ｓ２２０７Ｄ）。Ｓ２２０７Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【８００４】

ここで、保留球数コマンドは、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したとき、または、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、または、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｓ２２０７Ｄの処理によって音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄｂの値を主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値に合わせることができる。よって、ノイズの影響により、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値が主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カ

ウンタ２２３ｄａの値を修正し、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値に合わせることができる。

【８００５】

Ｓ２２０６Ｄの処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０６Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド）を受信したかを判別する（Ｓ２２０８Ｄ）。そして、大当たり関連コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０８Ｄ：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理（Ｓ２２０９Ｄ）を実行する。Ｓ２２０９Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。Ｓ２２０８Ｄの処理において、大当たり関連コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０８Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１０Ｄ）。そして、入賞コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１０Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理（Ｓ２２１１Ｄ）を実行する。Ｓ２２１１Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。Ｓ２２１０Ｄの処理において、入賞コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２１０Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より発射関連コマンド（発射開始コマンド、発射停止コマンド）を受信したかを判別する（Ｓ２２１２Ｄ）。そして、発射関連コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射関連コマンド処理（Ｓ２２１３Ｄ）を実行する。Ｓ２２１３Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【８００６】

Ｓ２２１２Ｄの処理において、発射関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２２１２Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１４Ｄ）。そして、停止コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１４Ｄ：Ｙｅｓ）、停止処理（Ｓ２２２０Ｄ）を実行する。停止処理（Ｓ２２２０Ｄ）の詳細は、図２４３２を参照して後述する。Ｓ２２２０Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、Ｓ２２１４Ｄの処理において、停止コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２１４Ｄ：Ｎｏ）、その他のコマンドを受信したかを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ２２１６Ｄ）、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。

【８００７】

次に、図２４２９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動パターン設定処理（Ｓ２２１９Ｄ）について説明する。図２４２９は、この変動パターン設定処理（Ｓ２２１９Ｄ）を示したフローチャートである。この変動パターン設定処理（Ｓ２２１９Ｄ）は、上述した第５９制御例における変動パターン設定処理（Ｓ２２０２Ｄ）に対して、演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）に代えて演出態様設定処理（Ｓ２４２９Ｄ）を、特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２６Ｄ）に代えて特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３０Ｄ）を実行する点で相違している。変動パターン設定処理（Ｓ２２１９Ｄ）では、まず、第１演出カウンタ２２３ｄｅおよび第２演出カウンタ２２３ｄｆのカウンタ値を取得し（Ｓ２４２１Ｄ）、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出する（Ｓ２４２２Ｄ）。その後、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるか否かを判別する（Ｓ２４２３Ｄ）。そして、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ２４２３Ｄ：Ｎｏ）、変動開始フラグ２２３ｄｂをオンに設定し（Ｓ２４２４Ｄ）、演出態様設定処理（Ｓ２４２９Ｄ）を実行する。演出態様設定処理（Ｓ２４２９Ｄ）の詳細は、図２４３０を参照して後述する。Ｓ２４２９Ｄの処理が終了すると、本処理を終了する。一方、Ｓ２４２３Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合には（Ｓ２４２３Ｄ：Ｙｅｓ）、特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３０Ｄ）を実行する。特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３０Ｄ）の詳細は、図２４３１を参照して後述する。Ｓ２４３０Ｄの処理が終了すると、本処理を終了する。

【８００８】

ここで、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇは、上述した疑似変動開始処理（Ｓ２２４５Ｄ）においてオンに設定され、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になった場合に、オフに設定される。即ち、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンに設定されている場合には、疑似変動が実行中であることを示しており、本第５９制御例の第２変形例においては、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動が実行中である場合には、疑似変動中に実行されている特殊演出の演出態様を、新たに変動が開始される特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させるための処理が実行される。このように、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるか否かによって異なる演出態様の設定処理が実行されるため、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動表示が開始される場合には、その特別図柄の当否判定結果に対応する追加演出を設定可能であり、特殊演出を途中で打ち切らずに新たに開始される特別図柄変動に対応する演出を実行することができる。

【８００９】

次に、図２４３０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出態様設定処理（Ｓ２４２９Ｄ）について説明する。図２４３０は、この演出態様設定処理（Ｓ２４２９Ｄ）を示したフローチャートである。この演出態様設定処理（Ｓ２４２９Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動パターン設定処理（図２４２９参照）の中で実行され、疑似変動が実行されていない場合に、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。演出態様設定処理では、まず、設定されている遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）であるかを判別する（Ｓ２４５１Ｄ）。具体的には、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンが、通常状態で選択される変動パターンであるか、確変状態または時短状態で選択される変動パターンであるかによって遊技状態を判別する。通常状態が設定されていない（即ち、確変状態または時短状態が設定されている）と判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｎｏ）、図２４２９のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図２４２９のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＢ３（図２４１８参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６５Ｄ）、本処理を終了する。なお、本第５９制御例の第２変形例では、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンの種別によって遊技状態を判別する構成としたが、これに限るものではなく、主制御装置１１０で遊技状態が変更された場合に変更後の遊技状態を示す状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、音声ランプ制御装置１１３では受信した状態コマンドから新たに設定された遊技状態に対応する情報を抽出し、抽出した情報を記憶するための状態記憶領域に格納し、格納された情報を参照して遊技状態を判別する構成としても良い。

【８０１０】

一方、Ｓ２４５１Ｄの処理において、通常状態が設定されていると判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるかを判別する（Ｓ２４５２Ｄ）。入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであると判別した場合（即ち、入賞頻度が低い状態である場合）には（Ｓ２４５２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであるかを判別する（Ｓ２４５３Ｄ）。発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンである（即ち、遊技球が発射されていない状態である）と判別した場合（即ち、遊技球が発射されていない状態である場合）には（Ｓ２４５３Ｄ：Ｙｅｓ）、図２４２９のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図２４２９のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１（図２４１６参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６３Ｄ）、Ｓ２４５５Ｄの処理へ移行する。一方、Ｓ２４５３Ｄの処理において、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンではないと判別した場合（即ち、遊技球が発射されている状態である場合）には（Ｓ２４５３Ｄ：Ｎｏ）、図２４２９のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第

１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図２４２９のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２（図２４１７参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６４Ｄ）、Ｓ２４５５Ｄの処理へ移行する。

【８０１１】

なお、上述したように、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２では、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＢ１に比べて、変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され、「当たりロングリーチ」または「外れロングリーチ」の場合に疑似変動ありの表示用変動パターンが選択される割合が高く設定されている。「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択され易い変動種別であり、その中で「完全外れＡ」は保留球数が０個の場合に選択される変動パターンである。つまり、遊技球が第１入球口６４に入賞する頻度が低く、遊技者が遊技球を発射している状態であって保留球数が０個の場合には、疑似変動が設定され易く構成している。

【８０１２】

遊技球の発射を継続しているにもかかわらず保留球数が０個の場合、特別図柄の変動停止から次の特別図柄の変動開始までに第３図柄が変動表示されていない状態を挟むことで遊技のテンポが悪くなり、遊技者にストレスを与える虞があるが、このように構成することで、入賞頻度が低く遊技者が遊技球の発射を継続していても保留球が途切れ易い状態である場合に疑似変動が実行され易くなり、保留個数０個の状態で開始された特別図柄の変動中に遊技球が入賞しなくても疑似変動中に入賞すれば見た目上はテンポ良く第３図柄変動が実行されるため、特別図柄が変動表示されていない状態であったことを遊技者に気付かせ難くすることが可能となり、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。一方、保留球数が０個の場合であって遊技者が遊技球を発射していない状況とは、遊技者が休憩のため遊技を中断しようとしている場合が考えられる。このような場合、大当たり変動を見逃さないように実行中の特別図柄の当否判定結果が判明してから遊技台を離れる遊技者が多いため、外れ変動で疑似変動が実行されると、早く休憩したい遊技者を外れが確定するまで待たせることになり、却って遊技者にストレスを与える虞がある。従って、遊技者が遊技球の発射をしていない場合には、入賞頻度が低い場合であっても疑似変動が設定され難い構成としている。

【８０１３】

なお、本第５９制御例では、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであり、且つ、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでない場合に通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２ｈｍ２から表示用変動パターンを選択する構成としたが、これに限るものではない。入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンである場合には、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであるか否かにかかわらずＳ２４６４Ｄの処理を実行する構成としても良いし、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるか否かにかかわらず、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでない場合には、Ｓ２４６４Ｄの処理を実行する構成としても良い。

【８０１４】

また、本第５９制御例では、特定種別の変動パターンコマンドを受信した場合にのみ疑似変動を実行する構成としたが、これに限るものではなく、保留球数が０個の場合に開始される特別図柄の変動では変動パターンの種別にかかわらず疑似変動を実行する構成としても良い。このように構成することで、保留球が途切れる場合には必ず疑似変動が実行されるので、特別図柄が変動表示されていないことにより遊技者が退屈に感じる期間を短縮することができる。

【８０１５】

Ｓ２４６３Ｄ、またはＳ２４６４Ｄの処理が終わると、Ｓ２４５５Ｄの処理を実行する。Ｓ２４５５Ｄの処理では、Ｓ２４６３ＤまたはＳ２４６４Ｄの処理において選択された表示用変動パターンに疑似変動が含まれているかを判別する（Ｓ２４５５Ｄ）。疑似変動が含まれていると判別した場合には（Ｓ２４５５Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマ２２

３ｄｐのカウンタ値として「１２０００（ｍｓ）」を設定し（Ｓ２４５６Ｄ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオンに設定し（Ｓ２４５７Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４５５Ｄの処理において、疑似変動が含まれていないと判別した場合には（Ｓ２４５５Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２４５６ＤおよびＳ２４５７Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【８０１６】

ここで、本第５９制御例の第２変形例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合には疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値として「１２０００ｍｓ（１２秒）」が設定され、メイン処理において１ｍｓ毎に実行される液晶演出実行管理処理（図２４２４参照）で、カウンタ値が減算される。これにより、ロングリーチの変動パターンが開始されてから１２秒後に、第３図柄表示装置８１において特別図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。

【８０１７】

なお、本第５９制御例の第２変形例では、疑似変動が実行される場合に設定される疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値を「１２０００（ｍｓ）」で固定としたが、これは疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されるのは、変動時間が１７秒である「完全外れＡ」と「ロングリーチＡ」のみで構成しているためであり、これに限るものではない。その他の変動パターン種別においても疑似変動が設定される構成とし、それぞれの変動パターン種別に応じて疑似変動開始タイマ２２３ｄｐに設定されるカウンタ値を異ならせても良い。また、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐに設定されるカウンタ値を設定する場合に、複数のカウンタ値が規定されたテーブルの中からランダムに設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動開始から第３図柄の仮停止までの時間に変化を持たせることができるため、その期間で実行される変動演出が単調になることを抑制することができる。

【８０１８】

次に、図２４３１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３０Ｄ）について説明する。図２４３１は、この特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３０Ｄ）を示したフローチャートである。この特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３０Ｄ）は、上述した第５９制御例における特殊演出追加設定処理に対して、書き換え演出設定に関連する処理と、疑似保留図柄の表示パターンを設定する処理を削除した点で大きく相違する。具体的には、特殊演出追加設定処理が実行されると、図２４２９のＳ２４２１Ｄの処理で取得した第２演出カウンタの値と、図２４２９のＳ２４２２Ｄの処理で取得した変動パターン種別に基づいて結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｂＢから結果報知演出態様を設定し（Ｓ２５４９Ｄ）、設定した演出態様を表示させるための表示用特殊演出追加コマンドを設定する（Ｓ２５３４Ｄ）。なお、ここで設定した表示用特殊演出追加コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２４２２参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２Ｄ）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特殊演出追加コマンドを受信することによって、この表示用特殊演出追加コマンドによって示される演出態様で、第３図柄表示装置８１において書き換え演出が行われるように、特殊演出の表示制御が開始される。

【８０１９】

Ｓ２５３４Ｄの処理が終了すると、設定された結果報知演出態様が結果報知演出Ｈｂ（演出時間３秒の結果報知演出）であるかを判別し（Ｓ２５５０Ｄ）、結果報知演出Ｉｂでないと判別した場合には（Ｓ２５５０Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値をクリアし（Ｓ２５５１Ｄ）、設定される結果報知演出の演出時間に対応するタイマ値を疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに設定する（Ｓ２５５２Ｄ）。一方、Ｓ２５５０Ｄの処理において、結果報知演出Ｉｂであると判別した場合には（Ｓ２５５０Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２５５１Ｄ～Ｓ２５５２Ｄの処理をスキップし、Ｓ２５５３Ｄの処理に移行する。

【８０２０】

ここで、結果報知演出Ｉｂが設定されるのは、変動種別が「完全外れＤ」（保留球数が

３個ある場合に設定される変動種別）の場合であり、結果報知演出Ｉｂが実行される特別図柄の変動停止後には、次の保留球に基づく特別図柄の変動表示が開始される。しかしながら、特殊演出において装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２がスタンバイ状態から収納状態への移行を完了するのは、「完全外れＤ」の変動が開始される前の特別図柄の変動停止から４秒後であるため、完全外れＤの変動停止後に新たな特別図柄の変動表示が開始されると、遊技者が第３図柄表示装置８１に表示された結果報知演出を視認する前に結果報知演出が終了し、遊技者に違和感を与えることとなる。このような不具合が発生することを抑制するために、結果報知演出Ｉｂが設定される場合には疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値をクリアしないことで、完全外れＤの特別図柄変動が終了した後に実行される次の特別図柄の変動表示においても、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンの状態となり、結果報知演出を実行することができる。

【８０２１】

Ｓ２５５３Ｄの処理では、Ｓ２５４９Ｄの処理において設定された結果報知演出態様が動作シナリオの差し替えありの演出態様であるかを判別する（Ｓ２５５３Ｄ）。シナリオ差し替えありの演出態様であると判別した場合には（Ｓ２５５３Ｄ：Ｙｅｓ）、シナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢをオンに設定し（Ｓ２５５４Ｄ）、本処理を終了する。

【８０２２】

一方、シナリオ差し替えありの演出態様はないと判別した場合には（Ｓ２５５３Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２５５４Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【８０２３】

次に、図２４３２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される停止処理（Ｓ２２２０Ｄ）について説明する。図２４３２は、この停止処理（Ｓ２２２０Ｄ）を示したフローチャートである。この停止処理（Ｓ２２２０Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図２４２８参照）の中で実行され、特別図柄の停止に合わせて第３図柄表示装置８１において実行されている変動演出を終了させるための処理を実行する。停止処理（Ｓ２２２０Ｄ）では、まず、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇはオンかを判別する（Ｓ２７７１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２７７１Ｄ：Ｎｏ）、予め設定されている停止種別に対応する表示用停止コマンドを設定し（Ｓ２７８０Ｄ）、本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動が実行されている場合）には（Ｓ２７７１Ｄ：Ｙｅｓ）、停止種別は大当たりであるかを判別する（Ｓ２７７２Ｄ）。停止種別が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２７７２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動において実行されている特殊演出に追加される結果報知演出の演出態様として当たり結果報知演出を設定し（Ｓ２７７９Ｄ）、当たり結果報知演出に対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、変動回数更新処理を実行する（Ｓ２７７８Ｄ）。変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。

【８０２４】

Ｓ２７７２Ｄの処理において、停止種別は大当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ２７７２Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値を取得し（Ｓ２７７３Ｄ）、取得した保留球数が１未満であるかを判別する（Ｓ２７７４Ｄ）。保留球数が１未満であると判別した場合（即ち、保留球数が０である場合）には（Ｓ２７７４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動において実行されている特殊演出に追加される結果報知演出の演出態様として結果報知演出Ｈｂ（演出時間５秒の報知なし演出）を設定し（Ｓ２７８３Ｄ）、結果報知演出Ｈｂに対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、本処理を終了する。

【８０２５】

なお、本第５９制御例では、保留球がない場合に設定される結果報知演出の演出態様は、結果報知演出Ｈｂのみで構成しているが、これに限るものではなく、複数の結果報知演出態様の中から１の演出態様を設定する構成としても良い。このように構成することで、

特別図柄の変動停止時に保留球が存在しない場合の特殊演出の内容に多様性を持たせることができるため、特殊演出が単調になることを抑制することができる。

【８０２６】

＜第５９制御例の第２変形例における表示制御装置１１４の制御処理について＞

次に、図２４３３および図２４３４を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。本第５９制御例の第２変形例における表示制御装置１１４の制御は、上述した第５９制御例における表示制御装置１１４の制御に対して、Ｖ割込処理で実行されるコマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｄ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ６３１１Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【８０２７】

図２４３３および図２４３４を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理であるコマンド判定処理（Ｓ６３１１Ｄ）の詳細について説明する。まず、図２４３３は、コマンド判定処理（Ｓ６３１１Ｄ）を示すフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ６３１１Ｄ）は、上述した第５９制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｄ）に対して、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４０９Ｄ）に代えて特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１８Ｄ）を実行する点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【８０２８】

コマンド判定処理（Ｓ６３１１Ｄ）が実行されると、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０１Ｄ）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ６４０１Ｄ：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１Ｄ：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ６３０３Ｄ）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６４０２Ｄ）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６４０３Ｄ）。そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０４Ｄ）、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ６４０４Ｄ：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して（Ｓ６４０５Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。

【８０２９】

Ｓ６４０４Ｄの処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別すると（Ｓ６４０４Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０６Ｄ）、表示用変動種別コマンドがあれば（Ｓ６４０６Ｄ：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ６４０７Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。Ｓ６４０６Ｄの処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別すると（Ｓ６４０６Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用特殊演出関連コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４２２）、表示用特殊演出関連コマンドがあれば（Ｓ６４２２：Ｙｅｓ）、特殊演出関連コマンド処理を実行して（Ｓ６４１８Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。

【８０３０】

ここで、図２４３４を参照して、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１８Ｄ）の詳細について説明する。図２４３４は、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１８Ｄ）を示すフローチャートである。この特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１８Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１４より受信した表示用特殊演出関連コマンドに対応する処理を実行するものである。特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１８Ｄ）では、まず、受信した特殊演出関連コマンドは疑似変動開始コマンドであるかを判別する（Ｓ６１５１Ｄ）。疑似変動開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ６１５１Ｄ：Ｙｅｓ）、導入演出表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定し（Ｓ６１５２Ｄ）、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする

（Ｓ６１５３Ｄ）。そして、Ｓ６１５２Ｄの処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定し（Ｓ６１５４Ｄ）、ポインタ２３３ｄｆを０に初期化する（Ｓ６１５５Ｄ）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６１５６Ｄ）、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１８Ｄ）を終了し、コマンド判定処理（図２４３３参照）に戻る。

【８０３１】

Ｓ６１５１Ｄの処理において、受信したコマンドは疑似変動開始コマンドではないと判別した場合には（Ｓ６１５１Ｄ：Ｎｏ）、受信したコマンドは結果報知演出コマンドであるため、コマンドに対応した結果報知演出表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに格納し（Ｓ６１６２Ｄ）、Ｓ６１５３Ｄの処理へ移行する。

【８０３２】

ここで、図２４３３の説明に戻る。Ｓ６４２２の処理において、特殊演出関連コマンドがないと判別すると（Ｓ６４２２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０Ｄ）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ６４１０Ｄ：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１１Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。Ｓ６４１０Ｄの処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別すると（Ｓ６４１０Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１２Ｄ）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１２Ｄ：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１３Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。Ｓ６４１２Ｄの処理において、背面画像変更コマンドがないと判別すると（Ｓ６４１２Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４Ｄ）、エラーコマンドがあれば（Ｓ６４１４Ｄ：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ６４１５Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。Ｓ６４１４Ｄの処理において、エラーコマンドがないと判別すると（Ｓ６４１４Ｄ：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４２２）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。

【８０３３】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ６４０１Ｄの処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１Ｄ：Ｙｅｓ）、再びＳ６４０２Ｄ～Ｓ６４２２の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ６４０１Ｄ～Ｓ６４２２の処理が繰り返し実行され、Ｓ６４０１Ｄの処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別すると、このコマンド判定処理を終了する。

【８０３４】

以上、説明をした通り、本第５９制御例の第２変形例では、１の特別図柄の変動表示が実行されている期間中に、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２をスタンバイ状態へと可変させる特殊演出を実行し、その特殊演出を１の特別図柄変動が終了した後も継続させるように構成している。このように構成することで、１の特別図柄変動が停止表示された後に新たな特別図柄変動が実行されない待機期間が継続した場合であっても、その待機期間の一部を用いて特殊演出を継続させることができるため、待機期間が長時間継続していることを遊技者に気付かれ難くすることができる。

【８０３５】

また、特殊演出が待機期間中に実行されている状態で新たな特別図柄変動が開始された場合には、実行中の特殊演出の演出結果（装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を用いた演出結果）を用いて新たに実行された特別図柄変動の結果に基づいて特殊演出の演出結果を示すための演出態様を可変設定し、特殊演出の演出結果によって新たなに実行された特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に示唆可能に構成しているため、特殊演出の演出効果を高めることができる。

【８０３６】

加えて、本第２変形例では、上述した第５９制御例、及び、第５９制御例の第１変形例とは異なり、特殊演出が実行されている最中に新たな特別図柄変動が実行された場合であっても、新たに実行された特別図柄変動に対応する変動演出として、特殊演出が実行されていない場合と同一の演出態様が決定されるように構成している。つまり、特殊演出が実行されている期間は、第３図柄表示装置８１の表示面のうち、変動演出が実行される表示領域（主表示領域Ｄｍの中央部付近）が覆われるスタンバイ状態へと装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が位置するため（図２４０６（ｂ）参照）、特殊演出が実行されている最中に第３図柄表示装置８１の表示面にて変動演出が実行されたとしても遊技者が変動演出を視認できず、新たな特別図柄変動に対応する変動演出が実行されたことを遊技者に気付かれ難くすることができる。よって、第５９制御例のように新たに開始される特別図柄の変動時間内で複数の演出（結果報知演出の残り演出と書き換え演出と通常演出）を実行するための複雑な処理を音声ランプ制御装置１１３で行う必要がなくなるため、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。

【８０３７】

なお、本第２変形例では、新たな特別図柄変動が実行されている最中に特殊演出の演出期間が終了し、装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が収納状態へと位置した場合には、実行中の変動演出が遊技者に視認可能な状態となる。つまり、連続して実行される特別図柄変動のうち、先に実行される特別図柄変動（変動時間１７秒）が実行されてから１２秒が経過したタイミングであって、変動演出として「リーチ状態」が表示されている状態で特殊演出が実行され、第３図柄表示装置８１の表示面を視認できない状態となる。そして、連続して実行される特別図柄変動のうち、後に実行される特別図柄変動（例えば、当たり変動）が実行されている期間であって、予め定められた特殊演出の演出期間が経過したタイミングで再度第３図柄表示装置８１の表示面を視認可能な状態となり、その後、後に実行される特別図柄変動に対応する変動演出によって第３図柄が停止表示される。このように構成することで、遊技者には先の特別図柄変動に対応して開始された変動演出と、後の特別図柄変動に対応して停止表示される変動演出とが一連の変動演出であると思わせることができる。よって、連続して実行される特別図柄変動を跨いで特殊演出が実行される場合であって、何れの特別図柄変動も外れ変動である場合には、遊技者に対して特別図柄抽選の結果が外れであることを報知する回数を減らすことができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、先に実行される特別図柄変動が外れ変動であって、後に実行される特別図柄変動が当たり変動である場合には、特殊変動を跨いで実行される複数回の変動演出が、当たり当選を示す長時間変動演出であると思わせることができるため、長時間の変動演出が実行されたことにより遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【８０３８】

上述した第２変形例では、特殊演出が実行される期間の長さを、上述した第５９制御例と同様に、新たに実行される特別図柄変動の抽選結果や変動パターンに応じて決定するように構成しているが、これに限ること無く、新たに実行される特別図柄変動に対応して実行される変動演出の演出態様に応じて決定可能に構成すると良く、例えば、特定演出が実行されるタイミングにて第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されていた変動演出の演出内容を時系列的に複数のパターン（通常変動中、リーチ中、スーパーリーチ中）に分けて記憶手段に記憶可能に構成し、次に実行される特別図柄変動に対応する変動演出として、記憶手段に記憶されているパターンに対応した変動演出が実行されるタイミング、例えば、リーチ中に特殊演出が実行された場合には、リーチ中、或いは、スーパーリーチ発展タイミングにて特殊演出が終了するように、特殊演出の演出期間を更新（短縮、或いは延長）するように構成すると良い。このように構成することで、複数回の変動演出を跨いで特殊演出が実行される場合において、特殊演出が実行される前に表示されていた変動演出と、特殊演出が終了した後に表示される変動演出とに、時系列的な矛盾（例えば、スーパーリーチ中に特殊演出が実行されたにも関わらず、特殊演出終了後に通常変動中の変動演出が実行されている）を生じさせ難くすることができ、遊技者に対して、先の特別図柄変

動に対応して開始された変動演出と、後の特別図柄変動に対応して停止表示される変動演出と、が一連の変動演出であると思わせ易くすることができる。

【８０３９】

また、連続して実行される特別図柄変動のうち、先に実行される特別図柄変動が外れ変動であって、後に実行される特別図柄変動が当たり変動である場合においては、後に実行される特別図柄変動に対応して実行される変動演出に設定される演出態様のうち、遊技者に対して大当たり当選するか否かを煽る特定演出（例えば、遊技者に枠ボタン２２を操作させる操作演出であって、操作演出の演出結果で大当たり当選の有無を報知（示唆）する演出）が実行されるタイミングを特定するタイミング特定手段を設け、そのタイミング特定手段により特定されたタイミングよりも前に特殊演出が終了するように特殊演出の演出期間を更新（短縮）する処理を実行するように構成すると良い。このように構成することで、特殊演出の演出結果として大当たり当選の期待度が高い演出結果（「激アツ」点灯表示）が実行された後に、変動演出を用いて遊技者を煽る演出を実行することができ演出効果を高めることができる。

【８０４０】

また、本第５９制御例の第２変形例では、連続して実行される特別図柄変動のうち、後に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様として、特殊演出の実行有無に関わらず、同一の演出態様を設定するように構成しているが、例えば、リーチ状態中に表示されている第３図柄（リーチ図柄）の種別（数字）や、表示画面に表示されるキャラクタの種別が、先に実行される特別図柄変動に対応して実行された変動演出の演出態様と同一となるように構成すると良い。具体的には、変動演出を決定する際に、決定された演出情報（リーチ図柄種別、キャラクタ種別）を記憶可能な記憶手段を設け、特殊演出中に新たに実行される変動演出の演出態様を決定する際には、記憶手段に記憶されている演出情報に基づいて演出態様の一部を決定する処理を実行すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、先の特別図柄変動に対応して開始された変動演出と、後の特別図柄変動に対応して停止表示される変動演出と、が一連の変動演出であると思わせ易くすることができる。また、演出態様の一部（表示態様）を決定する処理を専用の処理として実行するだけであるため、後に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様の全てを、特殊演出の実行有無に応じて異なる処理を実行することで決定する場合に比べて、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。

【８０４１】

なお、疑似変動ありの演出態様が連続して設定された場合には、後に実行される特別図柄変動の変動開始を遊技者が視認できないと、１の特別図柄変動において同一の演出態様が２回実行されているように遊技者に認識させてしまう虞があるが、疑似変動が開始された特別図柄変動の次に実行される特別図柄変動においても疑似変動を含む演出態様が設定された場合に専用の動作シナリオに差し替えて装飾用可動役物が格納状態となるタイミングを早めることで次に実行される特別図柄変動の変動開始を遊技者が視認可能に構成しても良い。このように構成することで、疑似変動ありの演出態様が連続して設定された場合であっても、１の特別図柄変動において同一の演出態様が２回実行されているように遊技者に認識させることを防ぐことができ、違和感のある演出を提供してしまうことを抑制することができる。

【８０４２】

なお、本第５９制御例の第２変形例では、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を用いて第３図柄表示装置８１の表示画面を遊技者が視認困難となるように構成したが、これに限るものではない。例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面を複数のレイヤーで構成し、主のレイヤーで第３図柄を変動表示させ、副のレイヤーで疑似変動を実行する構成としても良い。この場合、副のレイヤーは主のレイヤーよりも遊技者側に配置され、疑似変動が実行されていない期間は副のレイヤーを透過率１００％とすることで主のレイヤーで実行される第３図柄の変動表示を遊技者が視認可能となり、疑似変動が実行される場合には、副のレイヤーの透過率を０％とすることで主のレイヤーで実行されている第３図柄の変動表示

を遊技者が視認困難となるように構成する。装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を用いて疑似変動を実行する場合には、経年劣化により装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がシナリオ通りに可動しない虞があるが、複数のレイヤーを使用することで、シナリオ通りに疑似変動が実行されない不具合が生起する可能性を低くすることができる。

【８０４３】

なお、本第５９制御例の第２変形例では、第３図柄表示装置８１の表示画面を全て覆い隠す装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を用いたミッション演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、異なる形状の装飾用可動役物を用いても良い。例えば、第３図柄表示装置８１において実行されている変動演出の少なくとも一部表示を覆い隠すことが可能であり、スタンバイ状態において遊技者の枠ボタン２２の操作により複数の形態に可変可能な装飾用可動役物Ｙｍ３を用いても良い。より具体的には、装飾用可動役物Ｙｍ３は青、赤、緑の３色に発光可能なＬＥＤが搭載されており、疑似変動が開始されると、まずミッション選択演出が実行される。このミッション選択演出では、装飾用可動役物Ｙｍ３が収納位置からスタンバイ状態へと可変する。このスタンバイ状態において遊技者が選択ボタン（十字ボタン）のうち、右ボタンを押下すると装飾用可動役物Ｙｍ３が青色に発光し、左ボタンを押下すると赤色に発光し、下ボタンを押下すると緑色に発光する。そして、スタンバイ状態から所定期間が経過し、装飾用可動役物Ｙｍ３が収納状態となった後に、スタンバイ状態における操作により発光させた各色に対応するミッション演出が実行される。なお、各ミッション演出の内容については、スタンバイ状態において選択ボタンが操作された場合に、操作された選択ボタンの種類に対応したミッション演出の内容を音声出力により遊技者に報知する。このように構成することで、装飾用可動役物によって変動演出が視認できない状態であっても、遊技者にボタン操作を促すことにより遊技に積極的に参加させることが可能となる。

【８０４４】

なお、本第５９制御例の第２変形例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合に装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を可動させる演出を実行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、後述する第５９制御例の第１１変形例の構成と組み合わせても良い。具体的には、遊技者が演出ボタン２２を操作することにより任意のタイミングで装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２を所定期間（例えば、５分間）スタンバイ状態とする構成とし、大当たり当選である特別図柄の変動表示が実行されると装飾用可動役物Ｙｍ１，Ｙｍ２が報知状態となる「お楽しみモード」を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、お楽しみモードの実行中は、通常の特別図柄の変動表示とは異なる遊技性を遊技者に提供しつつ、特別図柄の変動表示が実行されているか否かを遊技者に把握させ難くさせることができる。また、遊技者が演出ボタン２２を２回押下した場合にはお楽しみモードを通常モードに切り替え、演出ボタン２２を長押しした場合にはお楽しみモードを延長する構成としても良い。このように構成することで、お楽しみモードに切り替えたものの通常モードで遊技したくなった遊技者に対してはお楽しみモードの演出期間が経過する前に任意のタイミングで通常モードに切り替えることが可能となり、お楽しみモードをもっと楽しみたい遊技者に対しては通常モードに切り替えることなくお楽しみモードを延長することが可能であるので、遊技者の好みに合わせた遊技を提供することができる。

【８０４５】

なお、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態である場合に、遊技者が枠ボタン２２を操作することにより、主表示領域Ｄｍの表示領域が隠された状況を復旧させる処理を行う構成としても良い。例えば、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態である場合に、遊技者により枠ボタン２２が操作されたことに対応して、設定されている動作シナリオを装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を格納状態へと可動させる動作シナリオに更新する。このように構成することで、変動演出を楽しみたい遊技者に対して、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２により変動演出が隠された状況を速やかに復旧させることが可能となり、遊技者の好みに合わせた演出を提供することができる。

【８０４６】
＜第５９制御例の第３変形例＞
次に、図２４３５～図２４７１を参照して第５９制御例の第３変形例について説明する。上述した第５９制御例は、第１入球口６４への入賞頻度が低く、保留球が途切れやすい状態である場合に、特別図柄の変動停止後も疑似変動が継続して実行されることで遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くする構成であった。しかしながら、第５９制御例では、疑似変動において実行される特殊演出の演出態様を遊技機が内部的に設定する構成であり、頻繁に疑似変動が実行されると同じ特殊演出の演出態様が連続して設定され、遊技者が早期に飽きてしまう虞があった。
【８０４７】
これに対して、本第５９制御例の第３変形例では特殊演出の演出態様を、遊技者が枠ボタン２２Ａを操作することによって選択できるように構成している点で、第５９制御例と相違する。具体的には、疑似変動の実行期間中に、第３図柄表示装置８１において図２４３７（ｂ）に示す、複数の演出態様から１の演出態様を遊技者に決定させるための第１の演出であるミッション選択演出が表示される。本第５９制御例の第３変形例では、特殊演出の演出態様として、遊技者のボタン操作方法が異なる複数（本第５９制御例の第３変形例では、３つ）の演出態様から１の演出態様を遊技者が選択し、選択された演出態様に対応する結果報知演出（または書き換え演出）を実行可能に構成している。このように構成することで、疑似変動が頻繁に実行される場合であっても、遊技者の好みに応じた特殊演出の演出態様を設定することが可能となり、早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、特殊演出において遊技者のボタン操作を要する演出態様を設定することで、遊技者が積極的に演出に参加することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。
【８０４８】
この第５９制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０が第５９制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技機に選択ボタン６００が配置された点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される一部処理が変更されている点、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行されるその他の処理については、第５９制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第５９制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。
【８０４９】
＜第５９制御例の第３変形例の枠ボタン２２Ａについて＞
図２４３５～図２４３６を参照して、第５９制御例の第３変形例において新たに配置された枠ボタン２２Ａについて説明する。図２４３５は、第５９制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の正面図である。図２４３５に示すとおり、正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図４６１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上面には、演出ボタン２２（図２４３６（ａ）参照）と選択スイッチ６００（図２４３６（ｂ）参照）が設けられている。この演出ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１で表示される演出や背景などを可変させる場合などに、遊技者により操作される。選択スイッチ６００は、図２４３６（ｂ）に示すように、演出等の選択を決定する決定スイッチ６００ａ、上方向の選択を指示するための上スイッチ６００ｂ、右方向の選択を指示するための右スイッチ６００ｃ、下方向の選択を指示するための下スイッチ６００ｄ、左方向の選択を指示するための左スイッチ６００ｅで

構成されている。なお、本第５９制御例の第３変形例では、選択ボタン６００を決定スイッチ６００ａおよび上下左右のスイッチ６００ｂ～６００ｅで構成したが、これに限るものではなく、例えば、上下左右に可動可能なレバースイッチで構成してもよい。

【８０５０】

＜第５９制御例の第３変形例の演出内容について＞

次に、図２４３７～図２４４４を参照して、本第５９制御例の第３変形例において実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明する。まず、図２４４０を参照して、保留球が保留記憶されていない状態で疑似変動が開始され、疑似変動の実行期間中に新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合に第３図柄表示装置８１で実行される特殊演出について説明する。図２４４０は、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された特別図柄の変動（以下、１回目の特図変動）停止時に保留球が記憶されておらず、疑似変動が終了するまでの期間に新たな特別図柄の変動（以下、２回目の特図変動）が開始されなかった場合（即ち、始動口（第１入球口６４）に新たな入賞がなかった場合）の特別図柄の変動状態と、疑似変動中に実行される特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。「特別図柄」の項目は、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動状態の推移を示しており、「演出態様」の項目は、第３得柄表示装置８１において実行される演出態様の推移を示している。

【８０５１】

「時間調整フラグ」の項目は、本第５９制御例の第３変形例の音声ランプ制御装置１１３に規定されている時間調整フラグ２２３ｄｒＣのオンオフを示している。詳細な説明は後述するが、この時間調整フラグ２２３ｄｒＣは、２回目の特図変動が開始された場合にオンに設定され、第１判定タイミングまたは第２判定タイミングにおいてオフに設定される。図２４４０に示す例では、２回目の特図変動が実行されないため、オフのままとなる。図２４４０に示す例では、１回目の特別図柄の変動パターンとして変動時間が１７秒で疑似変動ありの表示用変動パターン（完全外れＡ）が設定されている。第１図柄表示装置３７において１回目の特別図柄の変動表示が開始されると、第３図柄表示装置８１では「通常演出」が実行される。この「通常演出」とは、第３図柄（特別図柄の変動表示に対応して変動する装飾図柄）の変動表示および変動中の特別図柄の当否判定結果を示唆するための予告演出のことを指す。特別図柄の変動開始から１２秒経過すると通常演出を終了させ、変動表示している第３図柄を仮停止させる。第３図柄が仮停止した後、仮停止した第３図柄が再変動を開始する。そして、疑似変動の実行期間中は、通常演出とは異なる特殊演出が実行される。

【８０５２】

本第５９制御例の第３変形例では特殊演出として、ミッション選択演出、結果報知演出、書き換え演出の３つの演出で構成された特殊演出が実行される。ミッション選択演出は、１回目の特図の変動中に疑似変動を開始してから１回目の特図が停止表示され、１回目の特図停止から３秒経過するまでの期間で実行される演出であり、主に結果報知演出の演出態様を遊技者に選択させるための演出である。

【８０５３】

ここで、図２４３７（ａ）を参照して、ミッション選択演出開始時の演出内容について説明する。図２４３７（ａ）は、特殊演出のミッション選択演出開始時の表示画面の一例を示した図である。主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄が仮停止された後、仮停止された第３図柄に重なってミッションアイコンＡｋ１が表示され、主表示領域Ｄｍの中央部に表示されている第３図柄の上部に「この後に表示される３つのミッションから好きなミッションを選べ！」という特殊演出に関する演出情報を案内する案内態様を表示するための表示領域ＨＲ１が形成される。このミッションアイコンＡｋ１は、疑似変動中に実行される特殊演出である「ミッション演出」が開始されることを報知するための態様である。このように、ミッションアイコンＡｋ１と、表示領域ＨＲ１に演出情報が表示されることで、これからミッション演出が開始されることを遊技者に分かり易く報知することができる。また、遊技者に対して、この後にミッションを選ぶ演出が実行されることを予告することで

、遊技者にボタン操作を行う準備をさせることができる。
【８０５４】
副表示領域Ｄｓではミッション選択演出が開始されると、特殊演出の演出情報を案内するための案内コメントが表示される。このため、特殊演出が実行されている期間は、副表示領域Ｄｓ２において保留図柄が非表示となる。
【８０５５】
図２４４０に戻り、説明を続ける。ミッション選択演出の開始から５秒が経過すると、第１図柄表示装置３７では、１回目の特図変動が終了する。一方、第３図柄表示装置８１では、図２４３７（ｂ）に示す演出が開始される。
【８０５６】
ここで、図２４３７（ｂ）を参照して、ミッション選択演出開始から５秒経過した場合の演出内容について説明する。図２４３７（ｂ）は、ミッション選択演出開始から５秒経過した場合の表示画面の一例を示した図である。主表示領域Ｄｍの中央部には、ゾウを模したキャラクタ８０２と、ウサギを模したキャラクタ８０１と、カメを模したキャラクタ８０３が表示され、それぞれのキャラの下部には「一撃ミッション」、「連打ミッション」、「長押しミッション」という各ミッション内容を案内する案内態様が表示される表示領域ＨＲ３３～ＨＲ３５が形成される。
【８０５７】
また、表示領域ＨＲ３３の下部には、上向き矢印のカーソルＫｓ１が表示されており、主表示領域Ｄｍ表示される表示領域ＨＲ１には「左右ボタンでカーソル移動、決定ボタンでミッション決定」という案内態様が表示される。これにより、遊技者は、選択ボタン６００の内、左右ボタン６００ｅ，６００ｃを操作すればカーソルＫｓ１が移動し、決定ボタン６００ａを操作することによりミッションの種類を決定可能であることを容易に理解することができる。なお、カーソルＫｓ１が指し示すミッションの詳細な内容については、副表示領域Ｄｓに表示される構成としており、図２４３７（ｂ）に示す例では、「一撃ミッション」を指し示す位置にカーソルＫｓ１があるため、副表示領域Ｄｓには一撃ミッションの内容を説明する案内態様が表示されている。このように構成することで、遊技者に各ミッション種別の内容を分かりやすくすることができるとともに、保留球数が非表示となることで特殊演出の実行期間に複数回の特別図柄の変動表示が実行されていることを遊技者に気付かせ難くすることができる。
【８０５８】
また、カーソルＫｓ１が移動した場合に、カーソルＫｓ１が指し示すミッション種別に対応するキャラがアクション（例えば、キャラボイスを音声出力装置２２６から出力したり、キャラのポーズが可変したりといった演出）を行うことにより、どのミッション種別が選択されているのかを遊技者に分かり易くしている。
【８０５９】
主表示領域Ｄｍの正面視左上側には、ミッション選択演出の残り時間を示すための小表示領域Ｄｍ３が形成される。このように構成することで、遊技者にミッションを選択できる残り時間を分かりやすくし、ボタン操作を促すことができる。
【８０６０】
なお、詳細は後述するが、本第５９制御例の第３変形例では、ミッション選択演出でミッション種別が決定されると、カーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣに記憶されている情報を消去する構成であるので、ミッション選択演出が開始される場合には毎回予め定められたカーソル位置（例えば、図２４３７（ａ）に示す「連打ミッション」アイコンに対応するカーソル位置）にカーソルＫｓ１が表示される。このように構成することで、ミッション選択演出開始時のカーソル位置が遊技者のお気に入りのミッション種別に対応するカーソル位置ではない場合に、お気に入りのミッション種別を選択しようと毎回選択ボタン６００を操作させることができるので、ミッション選択演出に注目させることが可能となり、特別図柄の変動表示が実行されていないことを遊技者に気付かれ難くするという演出効果を向上させることができる。

【８０６１】
なお、本第５９制御例の第３変形例では、ミッション選択演出が開始される場合には毎回予め定められたカーソル位置にカーソルＫｓ１が表示される構成としたが、これに限るものではなく、前回実行されたミッション選択演出における最終カーソル位置情報（前回のミッション選択演出で選択されたミッション種別アイコンに対応するカーソル位置の情報）をカーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣに記憶したまま消去せず、新たにミッション選択演出が開始される場合には前回のミッション選択演出における最終カーソル位置にカーソルＫｓ１が表示される構成としても良い。このように前回選択したミッション種別に対応するカーソル位置からスタートすることで、遊技者が選択ボタン６００を操作しなくても遊技者のお気に入りのミッション種別が選択され易くすることができる。
【８０６２】
また、本第５９制御例の第３変形例では、図２４３７（ｂ）に示す「一撃ミッション」に対応する位置にカーソルＫｓ１が表示されている場合に、遊技者がカーソルＫｓ１を１つ左に移動させる左スイッチ６００ｅを押下してもカーソルＫｓ１はそれ以上左には移動しない構成としている。このように構成することで、右端に配置されているミッション種別アイコン（図２４３７（ｂ）に示す例では、「長押しミッション」アイコン）に対応するカーソル位置から左端に配置されているミッション種別アイコン（図２４３７（ｂ）に示す例では、「一撃ミッション」アイコン）に対応するカーソル位置にカーソルＫｓ１を移動させようと遊技者が左スイッチ６００ｅを焦って連打してもカーソル位置がループしないため、遊技者の任意のカーソル位置にカーソルＫｓ１を移動させ易くなる。
【８０６３】
なお、本第５９制御例の第３変形例では、カーソル位置がループしない構成としたが、これに限るものではなく、カーソル位置がループする構成としても良い。このように構成することで、遊技者が選択ボタン６００を適当に連打すると任意のカーソル位置にカーソルＫｓ１を移動させることができないので、任意のカーソル位置にカーソルＫｓ１を移動させようと選択ボタンの操作に集中させることが可能となり、特別図柄の変動表示が実行されていないことを遊技者に気付かれ難くするという演出効果を向上させることができる。
【８０６４】
なお、図２４３７（ｂ）に示す例では、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示が停止している状態でミッション選択演出が実行されているが、ミッション選択演出は特別図柄が変動表示しているか否かに関わらず、１回目の特図変動の停止後も３秒間継続して実行される。なお、本第５９制御例の第３変形例では、１回目の特図変動の停止後３秒間はミッション選択演出が継続する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、１回目の特図変動の停止後３秒が経過した時点で遊技者が選択ボタン６００を操作している場合には、ミッション選択演出を延長させる構成としても良い。このように構成することで、遊技者が好みのミッション種別を選択する前にミッション選択演出が終了してしまい、遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。
【８０６５】
図２４４０に戻り、説明を続ける。ミッション選択演出の開始から３秒が経過すると、第１の演出において決定した演出態様に対応する情報を反映させた態様の演出である結果報知演出が開始される。結果報知演出では、ミッション選択演出で遊技者が選択したミッション種別に対応する演出態様の演出が実行される。図２４４０に示す例では、２回目の特図変動が実行されないため、ミッション選択演出が終了すると、決定されたミッション種別に対応する５秒間の外れ結果報知演出が実行される。この外れ結果報知演出の実行期間中に、第１入球口６４への新たな入賞があり、特別図柄の変動表示が開始される場合には、第２判定タイミングにおいて書き換え演出が設定される。
【８０６６】
次に、図２４４１を参照して、１回目の特図変動が終了する時点で保留球が存在し、１回目の特図変動終了後に２回目の特図変動が開始される場合の特別図柄変動と特殊演出の

関係について説明する。図２４４１は、１回目の特図変動が終了する時点で保留球が存在し、１回目の特図変動終了後に２回目の特図変動が開始される場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。図２４４１に示すように、１回目の特図変動が終了するまでの流れは、図２４４０に示した例と同一である。また、第１図柄表示装置３７における１回目の特図変動が終了し、２回目の特図変動（当たりショートリーチ変動）が開始された場合にも、図２４４０に示した例と同じく、第３図柄表示装置８１ではミッション選択演出が継続して実行される。この場合、２回目の特図変動が開始されるタイミングで時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンに設定される。詳細な説明は後述するが、時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンに設定されている期間は、音声ランプ制御装置１１３において時間調整タイマ２２３ｄｓＣのタイマ値が更新される。この時間調整タイマ２２３ｄｓＣは、２回目の特図変動が開始される場合にタイマ値として５０００（ｍｓ）が設定され、後述する液晶演出実行管理処理（図２４５７参照）において１ｍｓ毎にタイマ値が１減算される。そして、第１判定タイミングにおける時間調整タイマ２２３ｄｓＣのタイマ値に基づいて、ミッション選択演出終了後のスタンバイ画面の表示時間を設定する。

【８０６７】

ここで、本第５９制御例の第３変形例では、２回目の特図変動が実行されるか否かにかかわらずミッション選択演出が継続して実行される構成である。このため、１回目の特図変動が停止した時点では保留球が存在せず、ミッション選択演出が実行されている途中で２回目の特図変動が開始される場合には、ミッション選択演出の残りの演出時間を２回目の特図変動の変動時間内で実行することとなり、ミッション選択演出終了時点での２回目の特図変動の残り変動時間は一定にならない。このため、本第５９制御例の第３変形例では、各変動パターン種別に対応する結果報知演出の演出時間を、その変動パターンの変動時間から５秒減算した時間とし、ミッション選択演出終了後にスタンバイ画面を表示する構成とすることで、ミッション選択演出の途中で、２回目の特図変動がどのタイミングで開始されても時間調整を可能に構成している。図２４４１に示す例では、２回目の特図変動が変動時間１２秒の変動パターン種別であるため、演出時間が７秒の結果報知演出態様が設定される（図２４５２参照）。この場合、１回目の特図変動が停止してから３秒間継続してミッション選択演出が実行された後、スタンバイ画面を２秒間表示することで結果報知演出の演出時間と、残りの変動時間を合わせることができる。

【８０６８】

ここで、図２４３８（ａ）を参照して、ミッション選択演出終了後実行されるスタンバイ画面について説明する。図２４３８（ａ）は、ミッション演出終了後に表示されるスタンバイ画面の一例を示した図である。図２４３８（ａ）に示す例では、ミッション選択演出において、「一撃ミッション」が決定された場合を示している。主表示領域Ｄｍの中央部にある表示領域ＨＲ１では、ミッション選択演出において「一撃ミッション」が決定されたことを案内するための案内態様が表示される。そして、主表示領域Ｄｍの中央部には、ゾウを模したキャラクタ８０２と岩の表面に数字が付された疑似図柄８０４ａ～８０４ｃが表示され、疑似図柄８０４ａ～８０４ｃの正面視背面側には大当たり当選であることを報知する態様である「７７７」の組み合わせの第３図柄が一部分のみ表示されている。併せて、副表示領域Ｄｓには、「ボタンＰＵＳＨで岩を破壊できれば大当たり！」という「一撃ミッション」の内容を案内する案内態様が表示される。これにより、一撃ミッションでは、演出ボタン２２を操作することで疑似図柄８０４ａ～８０４ｃを破壊する演出が実行されることを遊技者に分かりやすく案内することができる。

【８０６９】

なお、特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には、遊技者が演出ボタン２２を押下することで、疑似図柄８０４ａ～８０４ｃが破壊され、大当たり当選であることを報知する態様である「７７７」という第３図柄の組み合わせの全体が表示される。これにより、遊技者は特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であることを認識することができる。一方、特別図柄の当否判定結果が外れである場合には、遊技者が演出ボタン２２を

押下しても疑似図柄８０４ａ～８０４ｃは破壊されず、大当たり当選であることを報知する態様である「７７７」という第３図柄の組み合わせが一部分のみ表示されたままとなり、表示画面が暗転した後、疑似図柄８０４ａ～８０４ｃに表示されていた数字の組み合わせの第３図柄が主表示領域Ｄｍに表示される。これにより、遊技者は特別図柄の当否判定結果が外れであることを認識することができる。

【８０７０】

また、主表示領域の正面視左上側に形成されている小表示領域Ｄｍ３には、結果報知演出が準備中であることを案内するための「スタンバイ中」という表示がされることで、結果報知演出がまだ開始されていないことを遊技者に認識させることができる。

【８０７１】

次に、図２４４２を参照して、１回目の特図変動終了時に保留球が存在せず、ミッション選択演出の実行期間中に新たな入賞があった場合における、特別図柄変動と特殊演出の関係について説明する。図２４４２は、１回目の特図変動終了時に保留球が存在せず、ミッション選択演出の実行期間中に新たな入賞があった場合における、特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。図２４４１で示した例とは異なり、１回目の特図変動が終了してから２秒経過した時点で２回目の特図変動が開始されている。この場合、２回目の特図変動が開始され、時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンに設定されてからｔ１（ｍｓ）経過後に第１判定タイミングとなっているため、２回目の特図変動が開始された時点で時間調整タイマ２２３ｄｓＣに設定された５０００（ｍｓ）からｔ１（ｍｓ）を減算した値に基づいて、スタンバイ画面の表示時間が設定される。このように構成することで、結果報知演出の演出時間を特別図柄の変動開始タイミングに左右されずに一定とすることができる。

【８０７２】

次に、図２４４３を参照して、１回目の特図変動終了時に保留球が存在せず、結果報知演出の実行期間中に新たな入賞があった場合における、特別図柄変動と特殊演出の関係について説明する。図２４４３は、１回目の特図変動終了時に保留球が存在せず、結果報知演出の実行期間中に新たな入賞があった場合における、特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。図２４４２に示した例とは異なり、第１判定タイミングを経過した後に新たな入賞に基づいて２回目の特図変動が実行されている。この場合は、２回目の特図変動が開始されたタイミングで実行中の結果報知演出を中断すると、遊技者に違和感を与えることとなる。そのため、実行中の結果報知演出は中断させずに完走させ、結果報知演出終了後に２回目の特図変動の当否判定結果に対応する書き換え演出を実行する構成とし、遊技者に対して違和感を与え難くしている。

【８０７３】

なお、本第５９制御例の第３変形例では、各変動パターン種別に対応する書き換え演出の演出時間を、その変動パターンの変動時間から５秒減算した時間とし、結果報知演出が終了した後に揺れ表示画面を表示することで、２回目の特図変動の開始タイミングによって生じる変動時間のズレを調整可能に構成している。図２４４３に示す例では、２回目の特図変動が開始され、時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンに設定されてからｔ２（ｍｓ）経過後に第２判定タイミングとなっているため、２回目の特図変動が開始された時点で時間調整タイマ２２３ｄｓＣに設定された５０００（ｍｓ）からｔ２（ｍｓ）を減算した値に基づいて、揺れ表示画面の表示時間が設定される。このように構成することで、書き換え演出の演出時間を特別図柄の変動開始タイミングに左右されずに一定とすることができる。

【８０７４】

ここで、図２４３８（ｂ）を参照して、結果報知演出終了後に表示される揺れ表示画面について説明する。図２４３８（ｂ）は、揺れ表示画面の一例を示した図である。図２４３８（ｂ）に示すように、揺れ表示画面では、結果報知演出においてミッションが失敗した後に、ゾウを模したキャラ８０２が立ち上がろうとする演出が表示され、副表示領域Ｄｓには、「ゾウが立ち上がればリベンジチャンス」という案内態様が表示される。これに

より、まだ演出が継続しているのではないかという期待を遊技者に抱かせ、特殊演出に注目させることができる。その後、書き換え演出が開始されるタイミングになると、図２４３９（ａ）に示す書き換え演出が実行される。図２４３９（ａ）は、書き換え演出が開始された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図２４３９（ａ）に示す書き換え演出では、ゾウを模したキャラ８０２が立ち上がり、再び疑似図柄８０４ａ～８０４ｃを破壊しようとする演出が実行される。

【８０７５】

次に、図２４４４を参照して、１回目の特図変動の当否判定結果が大当たり当選である場合に特殊演出が実行される場合の特別図柄変動と特殊演出の関係について説明する。図２４４４は、１回目の特図変動の当否判定結果が大当たり当選である場合に特殊演出が実行される場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。図２４４４に示すように、１回目の特図変動が大当たり当選である場合に疑似変動が実行される場合には、図２４３９（ｂ）に示すように、当たり用ミッション選択演出が実行される。

【８０７６】

ここで、図２４３９（ｂ）を参照して、当たり用ミッション選択演出の演出内容について説明する。図２４３９（ｂ）は、当たり用ミッション選択演出の表示画面の一例を示した図である。図２４３９（ｂ）に示すように、通常のミッション選択演出とは異なり、当たり用ミッション選択演出ではそれぞれのキャラの回りにレインボーのエフェクトが表示され、表示領域ＨＲ３３、表示領域ＨＲ３４、表示領域ＨＲ３５の表示内容がそれぞれ「超一撃ミッション」、「超連打ミッション」、「超長押しミッション」となる。このように構成することで、通常のミッション選択演出ではなく、特別なミッション選択演出が実行されていることを遊技者に分かり易くし、ミッション選択演出の演出態様にも興味を持たせることが可能となる。

【８０７７】

図２４４４に戻り、説明を続ける。１回目の特図変動が大当たり当選である場合に疑似変動が実行される場合には、１回目の特図変動中に複数の演出態様から１の演出態様を遊技者に決定させるための第１の演出であるミッション選択演出を実行し、大当たり遊技のオープニング期間で第１の演出において設定された演出態様を反映した演出である結果報知演出が実行される。そして、大当たり遊技のオープニング期間で結果報知演出が実行される場合には、通常のオープニング演出よりも演出時間が短いショートオープニング演出が実行される。このため、遊技者に大当たり当選であることが報知されてから大当たり遊技のラウンドが開始されるまでの期間が、実際に特別図柄が停止表示されてから大当たり遊技のラウンドが開始されるまでの期間よりも短くなるため、遊技者にテンポの良い遊技を行わせることができる。

【８０７８】

＜第５９制御例の第３変形例における電気的構成について＞

次に、図２４４５～図２４５３を参照して、本第５９制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２４４５は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。上述した第５９制御例に対して、枠ボタン２２Ａを追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。

【８０７９】

図２４４５に示すように、枠ボタン２２Ａは音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５と接続しており、遊技者が枠ボタン２２Ａを操作することで、その操作情報が入力される。ここで入力された操作情報は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図２４５４参照）における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１２５Ｄ）で処理される。枠ボタン入力監視・演出処理の詳細な説明は、図２４５６を参照して後述する。

【８０８０】

＜第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について

＞

次に、図２４４６（ａ）を参照して、本第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図２４４６（ａ）は、ＲＯＭ２２２の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図２４４６（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣと、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＣと、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＣと、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄＣとが少なくとも記憶されている。

【８０８１】

ここで、図２４４７を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣの内容について説明する。図２４４７は、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣの規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣは、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第３図柄表示装置８１において実行される第３図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図２４４７に示す通り、本第５９制御例の第３変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１と、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２と、確変状態（特別図柄の高確率状態）および時短状態（普通図柄の高確率状態）において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣ３とが規定されている。

【８０８２】

ここで、本第５９制御例の第３変形例では、通常状態において表示用変動パターンを選択する際に、第１入球口６４への入賞頻度を判定し、その結果に基づいて異なるテーブルを参照する構成としている。より具体的には、音声ランプ制御装置１１３において実行される演出態様設定処理（図２４６７参照）において、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるか否かを判定し、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンではないと判定した場合（Ｓ２４５２Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され難いテーブルである通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１を参照して表示用変動パターンが設定される。一方、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであると判定した場合に（Ｓ２４５２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでなければ（Ｓ２４５３Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され易いテーブルである通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２が参照される。

【８０８３】

なお、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓは、音声ランプ制御装置１１３において、第１入球口６４への入賞頻度が低いと判定された状態であることを示すためのフラグである。この入賞頻度低フラグ２２３ｄｓは、音声ランプ制御装置１１３において実行される入賞頻度計測処理（図２３３９参照）において、６００００ｍｓ（６０秒）間に受信した入賞コマンド数が４未満である場合に、入賞頻度が低いと判定され、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定される。一方、６００００ｍｓ（６０秒）間に受信した入賞コマンド数が５以上である場合に、入賞頻度が高いと判定され、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオフに設定される。

【８０８４】

また、発射停止中フラグ２２３ｄｊは、遊技球が発射されていない状態であることを示すためのフラグである。この発射停止中フラグ２２３ｄｊは、音声ランプ制御装置１１３において実行される発射関連コマンド処理（図２３５２参照）において、主制御装置１１０から発射停止コマンド（遊技球の発射が停止中であることを通知するコマンド）を受信した場合にオンに設定される（Ｓ２６７２Ｄ）。一方、主制御装置１１０から発射開始コマンド（遊技球の発射が開始されたことを通知するコマンド）を受信した場合にオフに設定される（Ｓ２６７３Ｄ）。このように、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発

射している場合は、特別図柄が停止した後に遊技球が第１入球口６４に入球する可能性がある状態であるため、疑似変動に対応する演出態様が選択され易く構成することで、特別図柄の停止後に保留球が存在しない場合であっても疑似変動によって遊技球が第１入球口６４に入球するまでの時間を稼ぐことが可能となり、遊技者に保留球が途切れていることを認識させ難くすることができる。

【８０８５】

また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動に対応する演出態様が選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動に対応する演出態様が頻繁に実行されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【８０８６】

図２４４８～図２４５０を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図２４４８を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣに規定されている通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１の内容について説明する。図２４４８は、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１は、第１入球口６４への遊技球の入賞頻度が高い場合に設定されるテーブルである。図２４４８に示す通り、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１は、第１演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第１演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。より具体的には、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりＡ１とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。

【８０８７】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～７４」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「７５～１４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。

【８０８８】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチＡ２」が設定される。

【８０８９】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が

「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＡ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＡ１とは演出内容が異なる「完全外れＡ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＢ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＢ１とは演出内容が異なる「完全外れＢ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＣ１とは演出内容が異なる「完全外れＣ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＤ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＤ１とは演出内容が異なる「完全外れＤ２」が設定される。

【８０９０】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。

【８０９１】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９４」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「９５～８９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１９０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。

【８０９２】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチＡ２」が設定される。

【８０９３】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に

表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制できる。
【８０９４】
次に、図２４４９を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣに規定されている通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２の内容について説明する。図２４４９は、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２は、第１入球口６４への遊技球の入賞頻度が低く、遊技球が発射されている場合に設定されるテーブルである。図２４４７に示す通り、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２は、第１演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第１演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。
【８０９５】
より具体的には、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりＡ１とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。
【８０９６】
また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「５０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。
【８０９７】
また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチＡ２」が設定される。
【８０９８】
また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＢ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＢ１

とは演出内容が異なる「完全外れＢ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、疼１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＣ１とは演出内容が異なる「完全外れＣ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＤ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＤ１とは演出内容が異なる「完全外れＤ２」が設定される。

【８０９９】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。

【８１００】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「５０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から１２秒間の通常演出（第３図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、１２秒経過した時点で疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。

【８１０１】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチＡとは演出内容が異なる「外れスーパーリーチＡ２」が設定される。

【８１０２】

このように、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１（図２４４８参照）では、変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には、疑似変動ありの変動パターンが選択されないのに対して、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２では変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される構成としている。上述したように、「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択されやすい変動種別であり、「完全外れＡ」は保留球数が０個の場合に設定される変動パターン種別である。従って、完全外れＡは変動終了後に最も特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い変動パターンであると言える。このため、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合において、完全外れＡが設定された場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択されることで、特別図柄の停止から次の特別図柄の変動表示開始までに第３図柄が停止表示していることを装飾用可動

役物Ｙｍ１，Ｙｍ２によって気付かせ難くすることができる。
【８１０３】
　また、入賞頻度が低い場合であっても保留球数が０個でない場合には他の表示用変動パターンが設定される構成であるため、入賞頻度が低い場合に疑似変動ありの表示用変動パターンばかりが設定されて遊技が単調になることを抑制することができる。また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動ありの表示用変動パターンが比較的選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動ありの表示用変動パターンが頻繁に選択されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。
【８１０４】
　なお、本第５９制御例の第３変形例では、入賞頻度が低い状態である場合に、遊技球の発射が停止されていない状態であれば、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２を参照する構成としたが、これに限るものではなく、遊技球が発射されているか否かにかかわらず入賞頻度が低い状態である場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２を参照する構成としても良い。或いは、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合における保留球数に基づいて参照する通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、特別図柄の変動が開始される場合に保留球数が０個であれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され易い通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２を参照し、保留球数が１個以上あれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され難い通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１を参照する構成としても良い。このように構成することで、入賞頻度にかかわらず保留球が途切れる可能性がある場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易くなる。
【８１０５】
　また、入賞頻度ではなく、その他の条件が成立したことに基づいて通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、所定時間内における大当たり当選回数や、スーパーリーチＡやロングリーチＡの実行回数が所定回数以上である場合には、遊技者が十分に遊技を楽しんでいる状況であり、疑似変動を実行して特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くし遊技者が感じるストレスを緩和する必要性が低いため、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され難い通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１を参照する構成としても良い。
【８１０６】
　次に、図２４５０を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣに規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣ３の内容について説明する。図２４５０は、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣ３の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣ３は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合における特別図柄の表示用変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。
【８１０７】
　確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣ３は、第１演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第１演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＢ１」（５秒の当たり変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たり

ショートリーチＢ１」とは異なる「当たりショートリーチＢ２」（５秒の当たり変動）が設定される。
【８１０８】
変動パターン種別が「当たりロングリーチＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＢ１」（１０秒の当たり変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＢ１」とは異なる「当たりロングリーチＢ２」（１０秒の当たり変動）が設定される。
【８１０９】
変動パターン種別が「完全外れＥ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＥ１」（３秒の外れ変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＥ１」とは異なる「完全外れＥ２」（３秒の外れ変動）が設定される。
【８１１０】
変動パターン種別が「外れショートリーチＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＢ１」（５秒の外れ変動）が設定され、第１演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＢ１」とは異なる「外れショートリーチＢ２」（３秒の当たり変動）が設定される。
【８１１１】
このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。
【８１１２】
なお、本第５９制御例の第３変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合のみ疑似変動が実行される構成としたが、これに限るものではなく、確変状態または時短状態が設定されている場合においても疑似変動が実行される表示用変動パターンを規定しても良い。
【８１１３】
次に、図２４５１を参照して、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＣの内容について説明する。図２４５１は、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＣの規定内容を模式的に示した模式図である。疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＣは、設定された変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の残り疑似変動時間を更新するための疑似変動更新時間を設定するために参照されるテーブルである。図２４５１に示す通り、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＣには、新たに開始される特別図柄の変動パターンに対応する変動時間に対して、疑似変動更新時間が規定されている。具体的には、新たに開始される特別図柄変動の変動時間が５０００ｍｓ（５秒）である場合には（即ち、完全外れＣの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として５０００ｍｓ（５秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が８０００ｍｓ（８秒）である場合には（即ち、完全外れＢの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として８０００ｍｓ（８秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）である場合には（即ち、ショートリーチＡの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として１２０００ｍｓ（１２秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が１７０００ｍｓ（１７秒）である場合には（即ち、完全外れＡまたはロングリーチＡの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として１７０００ｍｓ（１７秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）である場合には（即ち、スーパーリーチＡの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として３００００ｍｓ（

３０秒）が設定される。
【８１１４】
なお、新たに開始される特別図柄の変動時間が３秒である場合（即ち、完全外れＤの変動パターンが設定された場合）には、疑似変動更新時間が設定されない構成としている。これは、完全外れＤの変動パターンが設定されるのは、特別図柄の変動開始時に保留球数が３個存在する場合であり、この場合に疑似変動の残時間を３秒に更新してしまうと、ミッション選択演出（図２４３７（ｂ）参照）の実行中に疑似変動が終了してしまうという不具合が生じるためである。このように構成することで、ミッション選択演出を完全外れＤの特別図柄の変動期間で実行し、次の特別図柄の変動期間で結果報知演出を実行することが可能となり、短い変動時間の変動パターンが設定された場合であっても、ミッション選択演出と結果報知演出を実行することができる。
【８１１５】
次に、図２４５２を参照して、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＣの内容について説明をする。図２４５２は、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＣに規定されている内容を模式的に示した図である。結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＣは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）終了時に保留球が存在し、その保留球に基づいて新たに特別図柄の変動（２回目の特図変動）が開始される場合に実行される結果報知演出の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＣは、第２演出カウンタ値ＣＳ２に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）およびミッション種別に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、遊技者が選択したミッション種別、取得した第２演出カウンタ値ＣＳ２に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。
【８１１６】
具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ａｃ１」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ｂｃ１」が設定される。この「結果報知演出Ａｃ１」と「結果報知演出Ｂｃ１」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ａｃ１」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｂｃ１」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ａｃ２」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ｂｃ２」が設定される。この「結果報知演出Ａｃ２」と「結果報知演出Ｂｃ２」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ａｃ２」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｂｃ２」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ａｃ３」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ｂｃ３」が設定される。この「結果報知演出Ａｃ３」と「結果報知演出Ｂｃ３」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ａｃ３」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｂｃ３」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【８１１７】
変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｃｃ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｄｃ１」が設定される。この「結果報知演出Ｃ」と「結果報知演出Ｄ」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ｃｃ１」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｄｃ１」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｃｃ２」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｄｃ２」が設定される。この「結果報知演出Ｃｃ２」と「結果報知演出Ｄｃ２」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ｃｃ２」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｄｃ２」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｃｃ３」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｄｃ３」が設定される。この「結果報知演出Ｃｃ３」と「結果報知演出Ｄｃ３」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ｃｃ３」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｄｃ３」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【８１１８】
変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「結果報知演出Ｅｃ１」が設定される。この「結果報知演出Ｅｃ１」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「結果報知演出Ｅｃ２」が設定される。この「結果報知演出Ｅｃ２」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「結果報知演出Ｅｃ３」が設定される。この「結果報知演出Ｅｃ３」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【８１１９】
変動パターン種別が「完全外れＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｆｃ１」が設定される。この「結果報知演出Ｆｃ１」はミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｆｃ２」が設定される。この「結果報知演出Ｆｃ２」はミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れＡ」で、ミッション種別が「

長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｆｃ３」が設定される。この「結果報知演出Ｆｃ３」はミッション演出が失敗する演出態様である。

【８１２０】

変動パターン種別が「完全外れＢ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が３秒の「結果報知演出Ｇｃ１」が設定される。この「結果報知演出Ｇｃ１」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れＢ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が３秒の「結果報知演出Ｇｃ２」が設定される。この「結果報知演出Ｇｃ２」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れＢ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が３秒の「結果報知演出Ｇｃ３」が設定される。この「結果報知演出Ｇｃ３」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。

【８１２１】

変動パターン種別が「完全外れＣ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２秒の「結果報知演出Ｈｃ１」が設定される。この「結果報知演出Ｈｃ１」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れＣ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２秒の「結果報知演出Ｈｃ２」が設定される。この「結果報知演出Ｈｃ２」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れＣ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２秒の「結果報知演出Ｈｃ３」が設定される。この「結果報知演出Ｈｃ３」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。

【８１２２】

変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ｉｃ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ｊｃ１」が設定される。「結果報知演出Ｉｃ１」と「結果報知演出Ｊｃ１」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ｉｃ１」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｊｃ１」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ｉｃ２」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ｊｃ２」が設定される。「結果報知演出Ｉｃ２」と「結果報知演出Ｊｃ２」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ｉｃ２」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｊｃ２」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ｉｃ３」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「結果報知演出Ｊｃ３」が設定される。「結果報知演出Ｉｃ３」と「結果報知演出Ｊｃ３」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ｉｃ３」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｊｃ３」では大当

たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。
【８１２３】
変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」あり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｋｃ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｌｃ１」が設定される。「結果報知演出Ｋｃ１」と「結果報知演出Ｌｃ１」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ｋｃ１」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｌｃ１」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｋｃ２」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｌｃ２」が設定される。「結果報知演出Ｋｃ２」と「結果報知演出Ｌｃ２」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ｋｃ２」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｌｃ２」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｋｃ３」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「結果報知演出Ｌｃ３」が設定される。「結果報知演出Ｋｃ３」と「結果報知演出Ｌｃ３」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ｋｃ３」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Ｌｃ３」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。
【８１２４】
変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「結果報知演出Ｍｃ１」が設定される。この「結果報知演出Ｍｃ１」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「結果報知演出Ｍｃ２」が設定される。この「結果報知演出Ｍｃ２」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「結果報知演出Ｍｃ３」が設定される。この「結果報知演出Ｍｃ３」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。
【８１２５】
次に、図２４５３を参照して、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄＣの内容について説明をする。図２４５３は、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄＣに規定されている内容を模式的に示した図である。書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄＣは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）終了時に保留球が存在せず、疑似変動継続中に新たな第１入球口６４への入賞に基づいて特別図柄の変動（２回目の特図変動）が開始される場合に実行される書き換え演出（図２４３９（ａ）参照）の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。図２４５３に示す通り、書き換え演出態

様設定テーブル２２２ｄｄＣは、第２演出カウンタ値ＣＳ２に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）と、ミッション種別に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値ＣＳ２に基づいて、詳細な書き換え演出の演出態様を選択する。

【８１２６】

具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ａｃ１」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ｂｃ１」が設定される。この「書き換え演出Ａｃ１」と「書き換え演出Ｂｃ１」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ａｃ１」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｂｃ１」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ａｃ２」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ｂｃ２」が設定される。この「書き換え演出Ａｃ２」と「書き換え演出Ｂｃ２」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ａｃ２」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｂｃ２」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ａｃ３」が設定され、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ｂｃ３」が設定される。この「書き換え演出Ａｃ３」と「書き換え演出Ｂｃ３」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ａｃ３」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｂｃ３」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【８１２７】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｃｃ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｄｃ１」が設定される。この「書き換え演出Ｃｃ１」と「書き換え演出Ｄｃ１」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ｃｃ１」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｄｃ１」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｃｃ２」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｄｃ２」が設定される。この「書き換え演出Ｃｃ２」と「書き換え演出Ｄｃ２」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ｃｃ２」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｄｃ２」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パ

ターン種別が「当たりロングリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｃｃ３」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｄｃ３」が設定される。この「書き換え演出Ｃｃ３」と「書き換え演出Ｄｃ３」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ｃｃ３」では大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｄｃ３」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【８１２８】

変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「書き換え演出Ｅｃ１」が設定される。この「書き換え演出Ｅｃ１」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「書き換え演出Ｅｃ２」が設定される。この「書き換え演出Ｅｃ２」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「書き換え演出Ｅｃ３」が設定される。この「書き換え演出Ｅｃ３」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が８０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ｆｃ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ｇｃ１」が設定される。「書き換え演出Ｆｃ１」と「書き換え演出Ｇｃ１」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ｆｃ１」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｇｃ１」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【８１２９】

変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ｆｃ２」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ｇｃ２」が設定される。「書き換え演出Ｆｃ２」と「書き換え演出Ｇｃ２」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ｆｃ２」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｇｃ２」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ｆｃ３」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が７秒の「書き換え演出Ｇｃ３」が設定される。「書き換え演出Ｆｃ３」と「書き換え演出Ｇｃ３」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ｆｃ３」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｇｃ３」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れロン

グリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｈｃ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｉｃ１」が設定される。「書き換え演出Ｈｃ１」と「書き換え演出Ｉｃ１」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ｈｃ１」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｉｃ１」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【８１３０】

変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｈｃ２」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｉｃ２」が設定される。「書き換え演出Ｈｃ２」と「書き換え演出Ｉｃ２」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ｈｃ２」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｉｃ２」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｈｃ３」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１２秒の「書き換え演出Ｉｃ３」が設定される。「書き換え演出Ｈｃ３」と「書き換え演出Ｉｃ３」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Ｈｃ３」では大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ｉｃ３」では大当たり当選期待度が２０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「書き換え演出Ｊｃ１」が設定される。この「書き換え演出Ｊｃ１」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【８１３１】

変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「書き換え演出Ｊｃ２」が設定される。この「書き換え演出Ｊｃ２」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、第２演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が２５秒の「書き換え演出Ｊｃ３」が設定される。この「書き換え演出Ｊｃ３」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が５０％であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【８１３２】

次に、図２４４６（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図２４４６（ｂ）に示すように、本第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、上述した第５９制御例に対して、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣと、決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣと、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣと、ボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣと、ミッション選択期間フラグ２２３ｄｅＣと、ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣと、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣと、カーソル位置記憶エリアｄｈＣと、ミッション種別格納エリア２２３ｄｊＣと、結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣと、結果報

知演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｍＣと、書き換え演出開始タイマ２２３ｄｎＣと、書き換え演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｐＣと、特殊演出態様格納エリア２２３ｄｑＣと、時間調整フラグ２２３ｄｒＣと、時間調整タイマ２２３ｄｓＣと、シナリオカウンタ２２３ｄｔＣと、仮結果報知演出設定フラグ２２３ｄｕＣを新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【８１３３】

ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣは、枠ボタン２２Ａへの操作が有効となる期間を設定する場合に、タイマ値が設定され（図２４５８および図２４６９参照）、枠ボタン入力・監視処理（Ｓ２１２５Ｄ）においてタイマ値が更新される（図２４５６参照）。決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣは、枠ボタン入力・監視処理（Ｓ２１２５Ｄ）において、決定ボタン６００ａへの操作があったと判別された場合にオンに設定されるフラグである。本第５９制御例の第３変形例では、決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣがオンに設定されたことに基づいて、ミッション種別が決定される。選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣは、枠ボタン入力・監視処理（Ｓ２１２５Ｄ）において、選択ボタン６００ｂ～６００ｅへの操作があったと判別された場合にオンに設定されるフラグである。本第５９制御例の第３変形例では、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣがオンに設定されたことに基づいて、第３図柄表示装置８１に表示されるカーソルＫｓ１（図２４３７（ｂ）参照）の位置を可変させる。

【８１３４】

ボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣは、枠ボタン入力・監視処理（Ｓ２１２５Ｄ）において、決定ボタン６００ａが操作される前にボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣのタイマ値が０となった場合にオンに設定される。このボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣがオンに設定された場合には、ミッション選択演出において遊技者が決定ボタン６００ａを操作しなかった場合であっても、自動的にミッション種別を決定する処理が実行される。ミッション選択期間フラグ２２３ｄｅＣは、ミッション選択演出が実行されている期間であることを示すフラグである。このミッション選択期間フラグ２２３ｄｅＣがオンに設定されている期間は、疑似変動実行中処理（図２４５９参照）においてミッション選択処理（Ｓ２７４３Ｄ）が実行され、ミッション種別が決定されるとオフに設定される。ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣは、ミッション種別が決定されたことを示すフラグであり、ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣがオンに設定されると、ミッション選択期間フラグ２２３ｄｅＣがオフに設定される。

【８１３５】

特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣは、疑似変動の実行中に副表示領域Ｄｓにおいて特殊演出用コメントを表示中であることを示すフラグであり、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンに設定されている期間は、保留個数表示更新処理（Ｓ２１２４Ｄ）において、副表示領域Ｄｓで保留図柄を表示するための処理が実行されない（図２４５５参照）。カーソル位置記憶エリアｄｈＣは、ミッション選択演出が実行されている期間に選択ボタン６００ｂ～６００ｅの操作によってカーソルＫｓ１の位置を可変させた場合に、カーソルＫｓ１が指し示すミッション種別に対応する情報を設定するための領域である。カーソル位置記憶エリアｄｈＣに設定されているミッション種別に対応する情報は、遊技者が決定ボタン６００ａを操作した場合、またはボタン操作有効期間が経過した場合に読み出され、ミッション種別格納エリア２２３ｄｊＣに設定される。ミッション種別格納エリア２２３ｄｊＣは、ミッション選択演出において決定されたミッション種別に対応する情報を設定するための領域である。ミッション種別格納エリア２２３ｄｊＣに設定されている情報は、結果報知演出態様や、書き換え演出態様を設定する場合に読み出される。

【８１３６】

結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣは、疑似変動中に結果報知演出を実行するタイミングを制御するために用いられるタイマである。結果報知演出開始タイマ計測フラグ２２

３ｄｍＣは、結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣのタイマ値が設定された場合にオンに設定されるフラグであり、このフラグがオンに設定されている期間は、結果報知演出開始処理（Ｓ３２１３Ｄ）において、結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣの更新が実行される。書き換え演出開始タイマ２２３ｄｎＣは、疑似変動中に書き換え演出を実行するタイミングを制御するために用いられるタイマである。書き換え演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｐＣは、書き換え演出開始タイマ２２３ｄｎＣのタイマ値が設定された場合にオンに設定されるフラグであり、このフラグがオンに設定されている期間は、書き換え演出開始処理（Ｓ３２１４Ｄ）において、書き換え演出開始タイマ２２３ｄｇｈの更新が実行される。

【８１３７】

特殊演出態様格納エリア２２２３ｄｑＣは、結果報知演出の演出態様や書き換え演出の演出態様が決定された場合に、結果報知演出または書き換え演出の開始タイミングとなるまでの期間、設定された演出態様に対応する情報を格納しておくための領域である。シナリオカウンタｃ２２３ｄｔＣは、疑似変動の実行期間において第１判定タイミングおよび第２判定タイミングを判別するために用いられるカウンタである。疑似変動が開始されると、１ｍｓ毎に１ずつカウンタ値が加算される。仮結果報知演出設定フラグ２２３ｄｕＣは、ミッション種別が決定される前に特別図柄の変動表示が開始された場合に、一時的に仮の結果報知態様を設定していることを示すためのフラグである。

【８１３８】

＜第５９制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図２４５４～図２４６９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。なお、電源投入時の立ち上げ処理については上述した第５９制御例と同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図２４５４を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図２４５４は、このメイン処理を示したフローチャートである。上述した第５９制御例におけるメイン処理に対して、保留個数表示更新処理（Ｓ２１０６Ｄ）に代えて保留個数表示更新処理（Ｓ２１２４Ｄ）を、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｄ）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１２５Ｄ）を、液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）に代えて液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２６Ｄ）を、コマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ２１２７Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【８１３９】

メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、または前回Ｓ２１０１Ｄの処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したかを判別し（Ｓ２１０１Ｄ）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ２１０１Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０５Ｄ、Ｓ２１２４Ｄ、Ｓ２１２５Ｄ、Ｓ２１０８Ｄ、Ｓ２１０９Ｄ、Ｓ２１２６ＤおよびＳ２１１１Ｄの処理を行わずにＳ２１２７Ｄの処理へ移行する。Ｓ２１０１Ｄの処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０５Ｄ、Ｓ２１２４Ｄ、Ｓ２１２５Ｄ、Ｓ２１０８Ｄ、Ｓ２１０９Ｄ、Ｓ２１２６ＤおよびＳ２１１１Ｄが主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ２１２７Ｄのコマンド判定処理や、Ｓ２１１３Ｄの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ２１２７Ｄの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ２１１３Ｄの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【８１４０】

Ｓ２１０１Ｄの処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ２１０１Ｄ：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０５Ｄ、Ｓ２１２４Ｄ、Ｓ２１２５Ｄ、Ｓ２１０８Ｄ、Ｓ２１０９

Ｄ、Ｓ２１２６ＤおよびＳ２１１１Ｄ、Ｓ２１２７ＤおよびＳ２１１３Ｄの処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ２１０２Ｄ）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ２１０８Ｄの処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ２１０３Ｄ）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ２１０４Ｄ）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ２１０５Ｄの処理へ移行する。Ｓ２１０５Ｄの処理では客待ち演出処理を実行する（Ｓ２１０６Ｄ）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定が行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。

【８１４１】

客待ち演出処理が終わると、保留個数表示更新処理を実行する（Ｓ２１２４Ｄ）。保留個数表示更新処理（Ｓ２１２４Ｄ）では、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンドに対応する保留図柄を第３図柄表示装置８１に表示するための処理を行う。この保留個数表示更新処理（Ｓ２１２４Ｄ）の内容については、図２４５５を参照して後述する。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ２１２５Ｄ）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２Ａが押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２Ａの入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２Ａの遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２Ａが操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。なお、枠ボタン入力監視・演出処理の詳細な説明は、図２４５６を参照して後述する。

【８１４２】

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

【８１４３】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｓ２１０８Ｄ）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ２１０９Ｄ）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【８１４４】

Ｓ２１０９Ｄの処理後、液晶演出実行管理処理が実行され（Ｓ２１２６Ｄ）、Ｓ２１１１Ｄの処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ２１０８Ｄのランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ２１０９Ｄの音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。液晶演

出実行管理処理の内容については、図２４５７を参照して後述する。
【８１４５】
液晶演出実行管理処理が終わると、入賞頻度計測処理を実行する（Ｓ２１１１Ｄ）。この入賞頻度計測処理（Ｓ２１１１Ｄ）は、所定期間（本第５９制御例の第３変形例では６０秒間）に受信した入賞コマンド数に基づいて、遊技球が第１入球口６４へ入賞する頻度の高低を判定するための処理である。本第５９制御例の第３変形例では、この判定結果に基づいて、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され易い変動パターン選択テーブルを参照するか否かを決定する。入賞頻度計測処理が終わると、コマンド判定処理を実行する（Ｓ２１２７Ｄ）。コマンド判定処理（Ｓ２１２７Ｄ）では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行う。このコマンド判定処理の詳細については、図２４６５を参照して後述する。
【８１４６】
コマンド判定処理が終わると、変動表示設定処理が実行される（Ｓ２１１３Ｄ）。変動表示設定処理は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である。
【８１４７】
Ｓ２１１３Ｄの処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ２１１４Ｄ）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ２１１４Ｄの処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ２１１４Ｄ：Ｙｅｓ）、電源断フラグおよび電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ２１１６Ｄ）、電源断処理を実行する（Ｓ２１１７Ｄ）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ２１１８Ｄ）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、Ｓ２１１４Ｄの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ２１１４Ｄ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているかを判別し（Ｓ２１１５Ｄ）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ２１１５Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１０１Ｄの処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ２１１５Ｄ：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員を呼びパチンコ機１０の修復を頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。
【８１４８】
次に、図２４５５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留個数表示更新処理（Ｓ２１２４Ｄ）について説明する。図２４５５は、この保留個数表示更新処理（Ｓ２１２４Ｄ）を示したフローチャートである。この保留個数表示更新処理（Ｓ２１２４Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２４５４参照）の中で実行され、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納されている保留球数に基づいて、第３図柄表示装置８１における保留図柄の表示を更新させるための処理である。保留個数表示更新処理が実行されると、まず、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納されている保留球数に変化があるかを判別する（Ｓ２１４１Ｄ）。保留球数に変化があると判別した場合には（Ｓ２１４１Ｄ：Ｙｅｓ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンであるかを判別し（Ｓ２１５３Ｄ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１５３Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納されている保留球数に基づく表示用保留球数コマンドを設定する。一方、Ｓ２１４２Ｄの処理において、特殊

演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２１５３Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２１４３Ｄの処理をスキップし、Ｓ２１４４Ｄの処理へ移行する。

【８１４９】

ここで、本第５９制御例の第３変形例では、上述したように疑似変動が開始されると副表示領域Ｄｓに特殊演出用のコメント（案内態様）が表示される（図２４３７（ａ）参照）。これにより、疑似変動の実行中は、実行エリアＤｓ１および保留球数表示エリアＤｓ２に表示される保留図柄を遊技者が視認できないため、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンに設定されている場合は、第３図柄表示装置８１における保留図柄の更新表示を実行せず、疑似変動終了時に再度保留球数に対応する保留図柄を表示させる構成としている。

【８１５０】

Ｓ２１４１Ｄの処理において、保留球数に変化がないと判別した場合には（Ｓ２１４１Ｄ：Ｎｏ）、主制御装置１１０からの入賞コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２１５０Ｄ）。入賞コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２１５０Ｄ：Ｙｅｓ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンであるかを判別し（Ｓ２１５４Ｄ）、オンでないと判別した場合には（Ｓ２１５４Ｄ：Ｎｏ）、保留球数表示エリアＤｓ２に表示されている保留図柄の最後尾に新たな保留図柄を表示させる入球演出を実行させるための表示用コマンドを設定する（Ｓ２１５４Ｄ）。一方、Ｓ２１５０Ｄの処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ２１５０Ｄ：Ｎｏ）または入賞コマンドを受信したが特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２１５４Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２１５２Ｄの処理をスキップし、Ｓ２１４４Ｄの処理へ移行する。このように構成することで、特別図柄の変動開始と第１入球口６４への遊技球の入賞が同時となった場合のように、保留球のシフトが実行されても保留球数に変化がない場合に、第３図柄表示装置８１における保留図柄の表示を更新させることができる。

【８１５１】

Ｓ２１４４Ｄの処理では、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ２１４４Ｄ）、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２１４４Ｄ：Ｙｅｓ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンであるかを判別し（Ｓ２１５５Ｄ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１５５Ｄ：Ｎｏ）、保留球数表示エリアＤｓ２の第１保留エリア（図２２８７の台座ｍ１）から実行エリアＤｓ１へ保留図柄がシフトする移行演出を実行させるための表示用コマンドを設定する（Ｓ２１４６Ｄ）。一方、Ｓ２１４４Ｄの処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ２１４４Ｄ：Ｎｏ）または変動パターンコマンドを受信したが、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２１５５Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２１４６Ｄの処理をスキップし、Ｓ２１４７Ｄの処理へ移行する。

【８１５２】

Ｓ２１４７Ｄの処理では、主制御装置１１０からの停止コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２１４７Ｄ）。停止コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２１４７Ｄ：Ｙｅｓ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンであるかを判別し（Ｓ２１５６Ｄ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１５６Ｄ：Ｎｏ）、実行エリアＤｓ１に表示されている保留図柄を消去する表示用コマンドを設定する（Ｓ２１４９Ｄ）。一方、Ｓ２１４７Ｄの処理において、停止コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ２１４７Ｄ：Ｎｏ）または停止コマンドを受信したが特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２１５６Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ２１４９Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。なお、保留個数表示更新処理では、各処理において特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンであるか否かを判別する構成としたが、これに限るものではない。例えば、保留個数表示更新処理が開始された場合に、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンであるか否かを判別し、オンであると判別した場合には、以降の各処理をスキップし

、本処理を終了する構成としても良い。
【８１５３】
次に、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１２５Ｄ）について説明する。図２４５６は、この疑似変動開始処理（Ｓ２１２５Ｄ）を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１２５Ｄ）では、疑似変動の実行期間における枠ボタン２２Ａのボタン操作有効期間の更新、および枠ボタン２２Ａの操作の有無を監視するための処理を実行する。
【８１５４】
枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１２５Ｄ）が実行されると、まず、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣの値が０であるかを判別する（Ｓ２９０１Ｄ）。ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣのタイマ値は、後述する疑似変動開始処理（図２４５８参照）または停止処理（図２４６９参照）において設定される。ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣの値が０である場合には（Ｓ２９０１Ｄ：Ｙｅｓ）、ボタン操作有効期間ではないため、本処理を終了する。一方、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２９０１Ｄ：Ｎｏ）、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣの値を１減算する（Ｓ２９０２Ｄ）。その後、Ｓ２９０２Ｄの処理において１減算した後のボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣの値が０であるかを判別する（Ｓ２９０３Ｄ）。ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣの値が０であると判別した場合には（Ｓ２９０３Ｄ：Ｙｅｓ）、ボタン操作有効期間が経過したことを示すためのボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣをオンに設定する（Ｓ２９０９Ｄ）。このボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣがオンに設定されることで、ボタン操作有効期間中に遊技者が演出ボタン２２を操作しなかった場合であっても、後述するミッション選択処理（図２４６０参照）において自動的にミッション種別が設定される。一方、Ｓ２９０３Ｄの処理において、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２９０３Ｄ：Ｎｏ）、遊技者が決定ボタン６００ａを操作したかを判別する（Ｓ２９０４Ｄ）。遊技者が決定ボタン６００ａを操作したと判別した場合には（Ｓ２９０４Ｄ：Ｙｅｓ）、決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣをオンに設定し（Ｓ２９０５Ｄ）、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣの値をクリアする（Ｓ２９０６Ｄ）。その後、Ｓ２９０７Ｄの処理に移行する。
【８１５５】
Ｓ２９０４Ｄの処理において、遊技者が決定ボタン６００ａを操作していないと判別した場合には（Ｓ２９０４Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２９０５ＤおよびＳ２９０６Ｄの処理をスキップしてＳ２９０７Ｄの処理に移行する。Ｓ２９０７Ｄの処理では、遊技者が選択ボタン６００を操作したかを判別する（Ｓ２９０７Ｄ）。遊技者が選択ボタン６００を操作したと判別した場合には（Ｓ２９０７Ｄ：Ｙｅｓ）、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣをオンに設定し（Ｓ２９０８Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９０７Ｄの処理において、遊技者が選択ボタンを操作していないと判別した場合には（Ｓ２９０７Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２９０８Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。
【８１５６】
次に、図２４５７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２６Ｄ）について説明する。図２４５７は、この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２６Ｄ）を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２６Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２４５４参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１で行われる疑似変動に関連するカウンタの値を更新する処理や疑似変動の開始終了を管理するための処理が実行される。液晶演出実行管理処理が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるかを判別する（Ｓ２２３１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであるかを判別する（Ｓ２２３２Ｄ）。疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動ありの

特別図柄の変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２３３Ｄ～Ｓ２２３４ＤおよびＳ２２４７Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【８１５７】

Ｓ２２３２Ｄの処理において、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値を１減算する（Ｓ２２３３Ｄ）。次に、Ｓ２２３３Ｄの処理において、減算された疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値が０であるか否かを判別し（Ｓ２２３４Ｄ）、０でないと判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動の開始タイミングではないため、Ｓ２２３５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３４Ｄの処理において、疑似変動開始タイマ２２３ｄｒの値が０であると判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始処理を実行する（Ｓ２２４７Ｄ）。この疑似変動開始処理（Ｓ２２４７Ｄ）の詳細な説明については、図２４５８を参照して後述する。

【８１５８】

Ｓ２２３１Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンである（即ち、疑似変動の実行期間中である）と判別した場合には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値を１減算し（Ｓ２２４０Ｄ）、減算後の疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０であるかを判別する（Ｓ２２４１Ｄ）。疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２２４１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動実行中処理を実行する（Ｓ２２５０Ｄ）。この疑似変動実行中処理（Ｓ２２５０Ｄ）の詳細な説明については、図２４５９を参照して後述する。一方、Ｓ２２４１Ｄの処理において、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０であると判別した場合には（Ｓ２２４１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動終了を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ２２４２Ｄ）、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定する（Ｓ２２４３Ｄ）。その後、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａのカウンタ値に対応する保留図柄を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２２４４Ｄ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣをオフに設定する（Ｓ２２４８Ｄ）。そして、シナリオカウンタ２２３ｄｔＣの値をクリアし（Ｓ２２４９Ｄ）、本処理を終了する。

【８１５９】

次に、図２４５８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される疑似変動開始処理（Ｓ２２４７Ｄ）について説明する。図２４５８は、この疑似変動開始処理（Ｓ２２４７Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似変動開始処理（Ｓ２２４７Ｄ）は、上述した第５９制御例における疑似変動開始処理に対して、疑似変動が開始される特別図柄の当否判定結果に基づいて、ミッション選択演出の実行を設定する処理が行われる点で相違している。疑似変動開始処理（Ｓ２２４７Ｄ）が実行されると、まず、変動中の特別図柄の当否判定結果は大当たり当選であるかを判別する（Ｓ２８１５Ｄ）。大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ２８１５Ｄ：Ｎｏ）、ミッション選択演出（図２４３７（ａ）参照）を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２８１６Ｄ）、疑似変動残時間タイマｈｂに１３０００（ｍｓ）に対応する値を設定する（Ｓ２８１７Ｄ）。一方、Ｓ２８１５Ｄの処理において、変動中の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ２８１５Ｄ：Ｙｅｓ）、当たり用ミッション選択演出（図２４３９（ｂ）参照）を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２８１８Ｄ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに８０００（ｍｓ）に対応する値を設定する（Ｓ２８１９Ｄ）。その後、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣに５０００（ｍｓ）に対応する値を設定し（Ｓ２８２０Ｄ）、ミッション選択期間フラグ２２３ｄｅＣをオンに設定する（Ｓ２８２１Ｄ）。

【８１６０】

Ｓ２８１７ＤまたはＳ２８２１Ｄの処理が終了すると、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオンに設定し（Ｓ２８０２Ｄ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオフに設定する（Ｓ２８０３Ｄ）。そして、副表示領域Ｄｓに特殊演出用コメント表示態様を表示するための

表示用コマンドを設定し（Ｓ２８２２Ｄ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣをオンに設定し（Ｓ２８２３Ｄ）、本処理を終了する。

【８１６１】

次に、図２４５９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される疑似変動実行中処理（Ｓ２２５０Ｄ）について説明する。図２４５９は、この疑似変動実行中処理（Ｓ２２５０Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似変動実行中処理（Ｓ２２５０Ｄ）では、ミッション種別の設定や、特殊演出のシナリオを設定されたミッション種別に対応するシナリオに更新するための処理が実行される。疑似変動実行中処理（Ｓ２２５０Ｄ）が実行されると、まず、ミッション選択期間フラグ２２３ｄｅＣがオンであるかを判別する（Ｓ２７４２Ｄ）。ミッション選択期間フラグ２２３ｄｅＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２７４２Ｄ：Ｙｅｓ）、ミッション選択処理を実行する（Ｓ２７４３Ｄ）。このミッション選択処理（Ｓ２７４３Ｄ）の詳細な説明は、図２４６０を参照して後述する。Ｓ２７４３Ｄの処理が終了すると、ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣがオンであるかを判別する（Ｓ２７４４Ｄ）。ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２７４４Ｄ：Ｙｅｓ）、ミッション選択期間フラグ２２３ｄｅＣをオフに設定し（Ｓ２７４５Ｄ）、Ｓ２７４７Ｄの処理へ移行する。

【８１６２】

Ｓ２７４２Ｄの処理において、ミッション選択期間フラグ２２３ｄｅＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ２７４２Ｄ：Ｎｏ）、特殊演出シナリオ更新処理を実行する（Ｓ２７４６Ｄ）。特殊演出シナリオ更新処理（Ｓ２７４６Ｄ）では、結果報知演出や書き換え演出の演出時間の更新や、設定されたミッション種別に対応する演出態様の設定に関連する処理を実行する。この特殊演出シナリオ更新処理（Ｓ２７４６Ｄ）の詳細な説明については、図２４６１を参照して後述する。Ｓ２７４５ＤまたはＳ２７４６Ｄの処理が終了すると、時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンであるかを判別する（Ｓ２７４７Ｄ）。時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２７４８Ｄ：Ｙｅｓ）、時間調整タイマ２２３ｄｇｋの値を１減算し（Ｓ２７４８Ｄ）、シナリオカウンタ２２３ｄｔＣの値を１加算し（Ｓ２７４９Ｄ）、本処理を終了する。

【８１６３】

次に、図２４６０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるミッション選択処理（Ｓ２７４３Ｄ）について説明する。図２４６０は、このミッション選択処理（Ｓ２７４３Ｄ）を示したフローチャートである。ミッション選択処理（Ｓ２７４３Ｄ）では、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１２５Ｄ）において枠ボタン２２Ａの操作があった場合に、ミッション種別を決定するための処理が実行される。ミッション選択処理が実行されると、まず、決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣがオンであるかを判別する（Ｓ３１０１Ｄ）。決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣがオンであると判別した場合には（Ｓ３１０１Ｄ：Ｙｅｓ）、カーソル位置記憶エリア２２３ｄｇｃに設定されているミッション種別の情報をミッション種別格納エリア２２３ｄｈＣに設定し（Ｓ３１０２Ｄ）、カーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣに設定されているミッション種別の情報をクリアにする（Ｓ３１０３Ｄ）。そして、ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣをオンに設定し（Ｓ３１０４Ｄ）、決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣをオフに設定し（Ｓ３１０５Ｄ）、本処理を終了する。このように構成することで、新たにミッション選択演出が開始される場合のカーソルＫｓ１の表示位置を毎回決まったカーソル位置（本第５９制御例の第３変形例では図２４３７（ｂ）に示す「連打ミッション」アイコンの下部）とすることができるので、ミッション選択演出開始時のカーソル位置が遊技者のお気に入りのミッション種別に対応するカーソル位置ではない場合に、お気に入りのミッション種別を選択しようと毎回選択ボタン６００を操作させることができるので、ミッション選択演出に注目させることが可能となり、特別図柄の変動表示が実行されていないことを遊技者に気付かれ難くするという演出効果を向上させることができる。

【８１６４】

なお、本第５９制御例の第３変形例では、決定ボタン６００ａが押下されたことに対応

してカーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣに記憶されている情報を消去する構成としたが、これに限るものではなく、前回実行されたミッション選択演出における最終カーソル位置情報（前回のミッション選択演出で選択されたミッション種別アイコンに対応するカーソル位置の情報）をカーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣに記憶したまま消去せず、新たにミッション選択演出が開始される場合には前回のミッション選択演出における最終カーソル位置にカーソルＫｓ１が表示される構成としても良い。このように前回選択したミッション種別に対応するカーソル位置からスタートすることで、遊技者が選択ボタン６００を操作しなくても遊技者のお気に入りのミッション種別が選択され易くすることができる。

【８１６５】

一方、Ｓ３１０１Ｄの処理において、決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ３１０６Ｄ：Ｎｏ）、次に、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣがオンであるかを判別する（Ｓ３１０６Ｄ）。選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣがオンであると判別した場合には（Ｓ３１０６Ｄ：Ｙｅｓ）、選択ボタンの種別に対応した位置にカーソルＫｓ１を移動させるための表示用コマンドを設定する（Ｓ３１０７Ｄ）。具体的には、遊技者が右ボタン６００ｃを操作した場合には、図２４３７（ｂ）に示す、表示中のカーソルＫｓ１の位置を、右に１つ移動させるための表示用コマンドが設定される。これに合わせて、移動後のカーソル位置に対応するミッション種別アイコンのキャラがアクション（キャラボイスを音声出力装置２２６から出力したり、キャラのポーズを可変させる表示など）を行うための表示用コマンドを設定する。そして、選択ボタン６００の操作によって移動させたカーソルＫｓ１が示すミッション種別に対応する情報をカーソル位置記憶エリアｄｈＣに設定し（Ｓ３１０８Ｄ）、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣをオフに設定し（Ｓ３１０９Ｄ）、本処理を終了する。

【８１６６】

なお、本第５９制御例の第３変形例では、例えば、図２４３７（ｂ）に示す「一撃ミッション」に対応する位置にカーソルＫｓ１が表示されている場合に、遊技者がカーソルＫｓ１を１つ左に移動させる左スイッチ６００ｅを押下してもカーソルＫｓ１はそれ以上左には移動しない構成としている。このように構成することで、右端に配置されているミッション種別アイコン（図２４３７（ｂ）に示す例では、「長押しミッション」アイコン）に対応するカーソル位置から左端に配置されているミッション種別アイコン（図２４３７（ｂ）に示す例では、「一撃ミッション」アイコン）に対応するカーソル位置にカーソルＫｓ１を移動させようと遊技者が左スイッチ６００ｅを焦って連打してもカーソル位置がループしないため、遊技者の任意のカーソル位置にカーソルＫｓ１を移動させ易くなる。

【８１６７】

なお、本第５９制御例の第３変形例では、カーソル位置がループしない構成としたが、これに限るものではなく、カーソル位置がループする構成としても良い。このように構成することで、遊技者が選択ボタン６００を適当に連打すると任意のカーソル位置にカーソルＫｓ１を移動させることができないので、任意のカーソル位置にカーソルＫｓ１を移動させようと選択ボタンの操作に集中させることが可能となり、特別図柄の変動表示が実行されていないことを遊技者に気付かれ難くするという演出効果を向上させることができる。

【８１６８】

Ｓ３１０６Ｄの処理において、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ３１１０Ｄ：Ｎｏ）、ボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣがオンであるかを判別する（Ｓ３１１０Ｄ）。ボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣがオンであると判別した場合には（Ｓ３１１０Ｄ：Ｙｅｓ）、カーソル位置記憶エリアｄｈＣに設定されているミッション種別の情報をミッション種別格納エリア２２３ｄｊＣに設定し（Ｓ３１１１Ｄ）、カーソル位置記憶エリアｄｈＣに設定されているミッション種別の情報をクリアにする（Ｓ３１１２Ｄ）。そして、ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣをオンに設定し（Ｓ３１１３Ｄ）、ボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣをオ

フに設定し（Ｓ３１１４Ｄ）、本処理を終了する。
【８１６９】
次に、図２４６１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特殊演出シナリオ更新処理（Ｓ２７４６Ｄ）について説明する。図２４６１は、この特殊演出シナリオ更新処理（Ｓ２７４６Ｄ）を示したフローチャートである。この特殊演出シナリオ更新処理（Ｓ２７４６Ｄ）では、結果報知演出および書き換え演出の開始に関連する処理や、疑似変動中に新たに特別図柄の変動表示が開始された場合に生じる変動時間と演出時間のギャップを調整するための処理を実行する。特殊演出シナリオ更新処理（Ｓ２７４６Ｄ）が実行されると、まず、第１判定タイミングであるかを判別する。具体的には、シナリオカウンタ２２３ｄｔＣの値が図２４４０に示す第１判定タイミングに対応する値であるかを判別する。第１判定タイミングであると判別した場合には（Ｓ３２０１Ｄ：Ｙｅｓ）、次に、時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンであるかを判別する（Ｓ３２０２Ｄ）。時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンであると判別した場合には（Ｓ３２０２Ｄ：Ｙｅｓ）、時間調整タイマ２２３ｄｓＣの値に基づいて報知演出開始タイマ２２３ｄｇｅの値を設定する。具体的には、時間調整タイマ２２３ｄｓＣの現在のタイマ値を報知演出開始タイマ２２３ｄｇｅに設定する。そして、スタンバイ画面（図２４３８（ａ）参照）を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３２０４Ｄ）、時間調整フラグ２２３ｄｒＣをオフに設定する（Ｓ３２０５Ｄ）。
【８１７０】
ここで、上述したように、本第５９制御例の第３変形例における各変動パターンに対応する結果報知演出の演出時間は、ミッション選択演出とミッション選択演出終了後のスタンバイ画面の表示時間を考慮した時間で規定されている。例えば、変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」（変動時間１２秒の外れ変動）である場合、結果報知演出の演出時間は、ミッション選択演出の演出時間３秒と、スタンバイ画面の標準表示時間２秒を変動時間１２秒から減算した７秒で規定されている。しかしながら、ミッション選択演出は疑似変動が開始された特別図柄の変動停止後に、新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合であっても継続して実行されるため、ミッション選択演出の実行中に新たな特別図柄の変動表示が開始された場合には、結果報知演出の演出時間と、ミッション選択演出終了後の特別図柄の残り変動時間にズレが生じる。このズレを軽減するために、本第５９制御例の第３変形例では、スタンバイ画面の表示時間を可変させる構成とし、スタンバイ画面の表示時間は結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣのタイマ値によって決定する。結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣのタイマ値は、第１判定タイミングにおける時間調整タイマ２２３ｄｓＣのタイマ値に相当する。
【８１７１】
ここで、時間調整タイマ２２３ｄｓＣのタイマ値は、疑似変動の実行中に新たに特別図柄の変動表示が開始される場合に５０００（ｍｓ）に対応する値が設定され（図２４６６参照）、疑似変動実行中処理において１減算される（図２４５９参照）。疑似変動実行中処理（Ｓ２２５０Ｄ）は、メイン処理において１ｍｓ毎に実行される液晶演出実行管理処理（図２４５４参照）で実行される処理であるため、時間調整タイマ２２３ｄｓＣのタイマ値は１ｍｓ毎に１減算されることとなる。つまり、第１判定タイミングにおける時間調整タイマ２２３ｄｓＣのタイマ値は、特別図柄の変動表示開始から第１判定タイミングまでの時間を５０００ｍｓから減算した数値となる。この数値は、ミッション選択演出の実行開始時期と、特別図柄の変動表示開始時期がズレた場合に生じる結果報知演出の演出時間と特別図柄の残りの変動時間の差と、スタンバイ画面の標準表示時間を合わせた数値と合致するため、第１判定タイミングにおける時間調整タイマ２２３ｄｓＣの値に基づいてスタンバイ画面の表示時間を設定することで、結果報知演出の演出時間と、ミッション選択演出終了後の特別図柄の残り変動時間にズレが生じることを軽減することができる。Ｓ３２０５Ｄの処理が終了すると、結果報知演出更新処理を実行し（Ｓ３２０６Ｄ）、本処理を終了する。
【８１７２】

一方、Ｓ３２０２Ｄの処理において、時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ３２０２Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ３２０３Ｄ～Ｓ３２０５Ｄの処理をスキップし、Ｓ３２０６Ｄの処理を実行する。Ｓ３２０１Ｄの処理において、シナリオカウンタ２２３ｄｔＣの値が第１判定タイミングに対応する値ではないと判別した場合には（Ｓ３２０１Ｄ：Ｎｏ）、次に、シナリオカウンタ２２３ｄｔＣの値が第２判定タイミングに対応する値であるかを判別する（Ｓ３２０７Ｄ）。第２判定タイミングであると判別した場合には（Ｓ３２０７Ｄ：Ｙｅｓ）、時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンであるかを判別し（Ｓ３２０８Ｄ）、オンであると判別した場合には（３２０８：Ｙｅｓ）、時間調整タイマ２２３ｄｓＣのタイマ値に基づいて書き換え演出開始タイマ２２３ｄｇｇのタイマ値を設定し（Ｓ３２０９Ｄ）、揺れ画面（図２４３８（ｂ）参照）を表示するための表示用コマンドを設定する（Ｓ３２１０Ｄ）。そして、時間調整フラグ２２３ｄｒＣをオフに設定し（Ｓ３２１１Ｄ）、書き換え演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｇｈをオンに設定し（Ｓ３２１２Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３２０８Ｄの処理において、時間調整フラグ２２３ｄｒＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ３２０８Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ３２０９Ｄ～Ｓ３２１２Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【８１７３】

Ｓ３２０７Ｄの処理において、第２判定タイミングではないと判別した場合には（Ｓ３２０７Ｄ：Ｎｏ）、結果報知演出開始処理を実行する（Ｓ３２１３Ｄ）。この結果報知演出開始処理（Ｓ３２１３Ｄ）の詳細な説明は、図２４６３を参照して後述する。その後、書き換え演出開始処理を実行し（Ｓ３２１４Ｄ）、本処理を終了する。この書き換え演出開始処理（Ｓ３２１４Ｄ）の詳細な説明は、図２４６４を参照して後述する。

【８１７４】

次に、図２４６２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特殊演出更新処理（Ｓ３２０６Ｄ）について説明する。図２４６２は、この特殊演出更新処理（Ｓ３２０６Ｄ）を示したフローチャートである。この特殊演出更新処理（Ｓ３２０６Ｄ）では、決定されたミッション種別に基づいて結果報知演出の演出態様を更新するための処理を実行する。特殊演出更新処理（Ｓ３２０６Ｄ）が実行されると、まず、仮結果報知演出設定フラグ２２３ｄｕＣがオンであるかを判別する（Ｓ３３０１Ｄ）。なお、仮結果報知演出設定フラグ２２３ｄｕＣは、ミッション種別が決定されていない時点で特別図柄の変動表示が開始されたことに基づいて、仮の結果報知演出態様を特殊演出態様格納エリア２２３ｄｇｉに格納していることを示すためのフラグである。Ｓ３３０１Ｄの処理において、仮結果報知演出設定フラグ２２３ｄｕＣがオンであると判別した場合には（Ｓ３３０１Ｄ：Ｙｅｓ）、第２演出カウンタ２２３ｄｆの値を取得し（Ｓ３３０２Ｄ）、ミッション種別格納エリア２２３ｄｊＣに設定（格納）されているミッション種別と、特別図柄の変動パターン種別と、第２演出カウンタ２２３ｄｆの値に基づいて結果報知演出態様選択テーブル２２３ｈｕから結果報知演出態様を決定し（Ｓ３３０３Ｄ）、特殊演出態様格納エリア２２３ｄｑＣに決定した結果報知態様を設定する（Ｓ３３０４Ｄ）。そして、仮結果報知演出設定フラグ２２３ｄｕＣをオフに設定し（Ｓ３３０５Ｄ）、結果報知演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｇｆをオンに設定し（Ｓ３３０９Ｄ）、本処理を終了する。一方、仮結果報知演出設定フラグ２２３ｄｕＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ３３０１Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄の変動表示中であるかを判別する（Ｓ３３０６Ｄ）。特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ３３０６Ｄ：Ｙｅｓ）、特別図柄の変動開始時点でミッション種別がすでに決定されており、結果報知演出態様を更新する必要がないため、Ｓ３３０９Ｄの処理に移行する。

【８１７５】

Ｓ３３０６Ｄの処理において、特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ３３０６Ｄ：Ｎｏ）、設定されているミッション種別に対応する演出時間５秒の外れ結果報知演出態様を特殊演出態様格納エリア２２３ｄｑＣに設定し（Ｓ３３０７Ｄ）、結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣに１（ｍｓ）に対応する値を設定し（Ｓ３３０８Ｄ）、Ｓ３３０９Ｄの処理に移行する。特別図柄の変動表示が実行されていない場合は、結果報知

演出の演出時間と特別図柄の変動時間とにズレが生じる可能性がなく、スタンバイ画面でズレを調整する必要がない。このため、結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣに１（ｍｓ）に対応する値を設定することにより、次回液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２６Ｄ）が実行された場合に、結果報知演出を開始させることが可能となる。

【８１７６】

次に、図２４６３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される結果報知演出開始処理（Ｓ３２１３Ｄ）について説明する。図２４６３は、この結果報知演出開始処理（Ｓ３２１３Ｄ）を示したフローチャートである。この結果報知演出開始処理（Ｓ３２１３Ｄ）では、結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣの更新と、結果報知演出開始に関連する処理を実行する。結果報知演出開始処理が実行されると、まず、結果報知演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｍＣがオンであるかを判別する（ｓ３４０１）。結果報知演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｍＣがオンではないと判別した場合には（ｓ３４０１：Ｎｏ）、Ｓ３４０２Ｄ～Ｓ３４０５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、結果報知演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｍＣがオンであると判別した場合には（Ｓ３４０１Ｄ：Ｙｅｓ）、結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣの値を１減算し（Ｓ３４０２Ｄ）、減算後の結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣの値が０であるかを判別する（Ｓ３４０３Ｄ）。結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３４０３Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ３４０４ＤおよびＳ３４０５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【８１７７】

Ｓ３４０３Ｄの処理において、結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣの値が０であると判別した場合には、結果報知演出の開始タイミングであるため、特殊演出態様格納エリア２２３ｄｑＣに設定されている結果報知演出態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４０４Ｄ）、特殊演出態様格納エリア２２３ｄｑＣをクリアにし（Ｓ３４０５Ｄ）、本処理を終了する。このように、結果報知演出開始タイマ２２３ｄｋＣの値が０になるまで結果報知演出の開始を待機させる構成とすることで、ミッション選択演出終了後の特別図柄の残りの変動時間と、結果報知演出の演出時間にズレが生じた場合であっても、スタンバイ画面によってそのズレを修正することができる。

【８１７８】

次に、図２４６４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される書き換え演出開始処理（Ｓ３２１４Ｄ）について説明する。図２４６４は、この書き換え演出開始処理（Ｓ３２１４Ｄ）を示したフローチャートである。この書き換え演出開始処理（Ｓ３２１４Ｄ）では、書き換え演出開始タイマ２２３ｄｎＣの更新と、書き換え演出開始に関連する処理を実行する。書き換え演出開始処理が実行されると、まず、書き換え演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｐＣがオンであるかを判別する（ｓ３５０１）。書き換え演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｐＣがオンではないと判別した場合には（ｓ３５０１：Ｎｏ）、Ｓ３５０２Ｄ～Ｓ３５０５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、書き換え演出開始タイマ計測フラグ２２３ｄｐＣがオンであると判別した場合には（Ｓ３５０１Ｄ：Ｙｅｓ）、書き換え演出開始タイマ２２３ｄｎＣの値を１減算し（Ｓ３５０２Ｄ）、減算後の書き換え演出開始タイマ２２３ｄｎＣの値が０であるかを判別する（Ｓ３５０３Ｄ）。書き換え演出開始タイマ２２３ｄｎＣの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３５０３Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ３５０４ＤおよびＳ３５０５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【８１７９】

Ｓ３５０３Ｄの処理において、書き換え演出開始タイマ２２３ｄｎＣの値が０であると判別した場合には、書き換え演出の開始タイミングであるため、特殊演出態様格納エリア２２３ｄｑＣに設定されている書き換え演出態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３５０４Ｄ）、特殊演出態様格納エリア２２３ｄｑＣをクリアにし（Ｓ３５０５Ｄ）、本処理を終了する。このように、書き換え演出開始タイマ２２３ｄｎＣの値が０になるまで書き換え演出の開始を待機させる構成とすることで、結果報知演出の実行中に新た

な入賞により特別図柄の変動表示が開始された場合であって、結果報知演出終了後の特別図柄の残りの変動時間と、書き換え演出の演出時間にズレが生じた場合であっても、揺れ画面によってそのズレを修正することができる。

【８１８０】

次に、図２４６５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ２１２６Ｄ）について説明する。図２４６５は、このコマンド判定処理（Ｓ２１２６Ｄ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ２１２６Ｄ）は、上述した第５９制御例におけるコマンド判定処理に対して、変動パターン設定処理（Ｓ２２０２Ｄ）に代えて変動パターン設定処理（Ｓ２２２１Ｄ）を、停止処理（Ｓ２２１５Ｄ）に代えて停止処理（Ｓ２２２２Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【８１８１】

コマンド判定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０１Ｄ）。変動パターンコマンドを受信した場合には（Ｓ２２０１Ｄ：Ｙｅｓ）、変動パターン設定処理（Ｓ２２２１Ｄ）が実行される。変動パターン設定処理（Ｓ２２２１Ｄ）の詳細は、図２４６６を参照して後述する。Ｓ２２２７の処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０１Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０３Ｄ）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０３Ｄ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｄｂをオンに設定し（Ｓ２２０４Ｄ）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｓ２２０５Ｄ）、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、変動表示設定処理（図２３５１参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０３Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０６Ｄ）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０６Ｄ：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納する（Ｓ２２０７Ｄ）。Ｓ２２０７Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【８１８２】

ここで、保留球数コマンドは、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したとき、または、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、または、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｓ２２０７Ｄの処理によって音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄｂの値を主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値に合わせることができる。よって、ノイズの影響により、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値が主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値を修正し、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値に合わせることができる。

【８１８３】

Ｓ２２０６Ｄの処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０６Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド）を受信したかを判別する（Ｓ２２０８Ｄ）。そして、大当たり関連コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０８Ｄ：Ｙｅｓ）、

大当たり関連処理（Ｓ２２０９Ｄ）を実行する。Ｓ２２０９Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。Ｓ２２０８Ｄの処理において、大当たり関連コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０８Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１０Ｄ）。そして、入賞コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１０Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理（Ｓ２２１１Ｄ）を実行する。Ｓ２２１１Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。Ｓ２２１０Ｄの処理において、入賞コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２１０Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より発射関連コマンド（発射開始コマンド、発射停止コマンド）を受信したかを判別する（Ｓ２２１２Ｄ）。そして、発射関連コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射関連コマンド処理（Ｓ２２１３Ｄ）を実行する。Ｓ２２１３Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【８１８４】

Ｓ２２１２Ｄの処理において、発射関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２２１２Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１４Ｄ）。そして、停止コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１４Ｄ：Ｙｅｓ）、停止処理（Ｓ２２２２Ｄ）を実行する。停止処理（Ｓ２２２２Ｄ）の詳細は、図２４６９を参照して後述する。Ｓ２２２８の処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、Ｓ２２１４Ｄの処理において、停止コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２１４Ｄ：Ｎｏ）、その他のコマンドを受信したかを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ２２１６Ｄ）、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。

【８１８５】

次に、図２４６６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動パターン設定処理（Ｓ２２２１Ｄ）について説明する。図２４６６は、この変動パターン設定処理（Ｓ２２２１Ｄ）を示したフローチャートである。この変動パターン設定処理（Ｓ２２２１Ｄ）は、上述した第５９制御例における変動パターン設定処理に対して、演出態様設定処理（Ｓ２４２５Ｄ）に代えて演出態様設定処理（Ｓ２４３１Ｄ）を、特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２６Ｄ）に代えて特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３４Ｄ）を実行する点で相違している。変動パターン設定処理では、まず、第１演出カウンタ２２３ｄｅおよび第２演出カウンタ２２３ｄｆのカウンタ値を取得し（Ｓ２４２１Ｄ）、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出する（Ｓ２４２２Ｄ）。その後、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるか否かを判別する（Ｓ２４２３Ｄ）。そして、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ２４２３Ｄ：Ｎｏ）、変動開始フラグ２２３ｄｂをオンに設定し（Ｓ２４２４Ｄ）、演出態様設定処理（Ｓ２４３１Ｄ）を実行する。演出態様設定処理（Ｓ２４３１Ｄ）の詳細は、図２４３０を参照して後述する。Ｓ２４２９Ｄの処理が終了すると、本処理を終了する。一方、Ｓ２４２３Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合には（Ｓ２４２３Ｄ：Ｙｅｓ）、時間調整タイマ２２３ｄｓＣにタイマ値として５０００（ｍｓ）に対応する値を設定し（Ｓ２４３２Ｄ）、時間調整フラグ２２３ｄｒＣをオンに設定する（Ｓ２４３３Ｄ）。そして、特殊演出追加設定処理を実行し（Ｓ２４３４Ｄ）、本処理を終了する。この特殊演出追加設定処理の詳細な説明は、図２４６８を参照して後述する。

【８１８６】

ここで、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇは、上述した疑似変動開始処理（Ｓ２２４７Ｄ）においてオンに設定され、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になった場合に、オフに設定される。即ち、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンに設定されている場合には、疑似変動が実行中であることを示しており、本第５９制御例の第３変形例においては、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動が実行中である場合には、疑似変動中に実行されている特殊演出の演出態様を、新たに変動が開始される特別図柄の当否判

定結果に対応する演出態様に更新させるための処理が実行される。このように、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるか否かによって異なる演出態様の設定処理が実行されるため、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動表示が開始される場合には、その特別図柄の当否判定結果に対応する追加演出を設定可能であり、特殊演出を途中で打ち切らずに新たに開始される特別図柄変動に対応する演出を実行することができる。

【８１８７】

次に、図２４６７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出態様設定処理（Ｓ２４３１Ｄ）について説明する。図２４６７は、この演出態様設定処理（Ｓ２４３１Ｄ）を示したフローチャートである。この演出態様設定処理（Ｓ２４３１Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動パターン設定処理（図２４６６参照）の中で実行され、疑似変動が実行されていない場合に、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。演出態様設定処理では、まず、設定されている遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）であるかを判別する（Ｓ２４５１Ｄ）。具体的には、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンが、通常状態で選択される変動パターンであるか、確変状態または時短状態で選択される変動パターンであるかによって遊技状態を判別する。通常状態が設定されていない（即ち、確変状態または時短状態が設定されている）と判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｎｏ）、図２４６６のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図２４６６のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＣ３（図２４５０参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６８Ｄ）、本処理を終了する。

【８１８８】

なお、本第５９制御例の第３変形例では、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンの種別によって遊技状態を判別する構成としたが、これに限るものではなく、主制御装置１１０で遊技状態が変更された場合に変更後の遊技状態を示す状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、音声ランプ制御装置１１３では受信した状態コマンドから新たに設定された遊技状態に対応する情報を抽出し、抽出した情報を記憶するための状態記憶領域に格納し、格納された情報を参照して遊技状態を判別する構成としても良い。

【８１８９】

一方、Ｓ２４５１Ｄの処理において、通常状態が設定されていると判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるかを判別する（Ｓ２４５２Ｄ）。入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであると判別した場合（即ち、入賞頻度が低い状態である場合）には（Ｓ２４５２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであるかを判別する（Ｓ２４５３Ｄ）。発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンである（即ち、遊技球が発射されていない状態である）と判別した場合（即ち、遊技球が発射されていない状態である場合）には（Ｓ２４５３Ｄ：Ｙｅｓ）、図２４６６のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図２４６６のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１（図２４４８参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６６Ｄ）、Ｓ２４５５Ｄの処理へ移行する。一方、Ｓ２４５３Ｄの処理において、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンではないと判別した場合（即ち、遊技球が発射されている状態である場合）には（Ｓ２４５３Ｄ：Ｎｏ）、図２４６６のＳ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅの値と、図２４６６のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＢ２（図２４４９参照）から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６７Ｄ）、Ｓ２４５５Ｄの処理へ移行する。

【８１９０】
なお、上述したように、通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａＣ２では、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＣ１に比べて、変動パターン種別が「完全外れＡ」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され、「当たりロングリーチ」または「外れロングリーチ」の場合に疑似変動ありの表示用変動パターンが選択される割合が高く設定されている。「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択され易い変動種別であり、その中で「完全外れＡ」は保留球数が０個の場合に選択される変動パターンである。つまり、遊技球が第１入球口６４に入賞する頻度が低く、遊技者が遊技球を発射している状態であって保留球数が０個の場合には、疑似変動が設定され易く構成している。

【８１９１】
遊技球の発射を継続しているにもかかわらず保留球数が０個の場合、特別図柄の変動停止から次の特別図柄の変動開始までに第３図柄が変動表示されていない状態を挟むことで遊技のテンポが悪くなり、遊技者にストレスを与える虞があるが、このように構成することで、入賞頻度が低く遊技者が遊技球の発射を継続していても保留球が途切れ易い状態である場合に疑似変動が実行され易くなり、保留個数０個の状態で開始された特別図柄の変動中に遊技球が入賞しなくても疑似変動中に入賞すれば見た目上はテンポ良く第３図柄変動が実行されるため、特別図柄が変動表示されていない状態であったことを遊技者に気付かせ難くすることが可能となり、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。一方、保留球数が０個の場合であって遊技者が遊技球を発射していない状況とは、遊技者が休憩のため遊技を中断しようとしている場合が考えられる。このような場合、大当たり変動を見逃さないように実行中の特別図柄の当否判定結果が判明してから遊技台を離れる遊技者が多いため、外れ変動で疑似変動が実行されると、早く休憩したい遊技者を外れが確定するまで待たせることになり、却って遊技者にストレスを与える虞がある。従って、遊技者が遊技球の発射をしていない場合には、入賞頻度が低い場合であっても疑似変動が設定され難い構成としている。

【８１９２】
なお、本第５９制御例の第３変形例では、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであり、且つ、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでない場合に通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２３ｈｓ２から表示用変動パターンを選択する構成としたが、これに限るものではない。入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンである場合には、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであるか否かにかかわらずＳ２４６４Ｄの処理を実行する構成としても良いし、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるか否かにかかわらず、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンでない場合には、Ｓ２４６７Ｄの処理を実行する構成としても良い。

【８１９３】
また、本第５９制御例の第３変形例では、特定種別の変動パターンコマンドを受信した場合にのみ疑似変動を実行する構成としたが、これに限るものではなく、保留球数が０個の場合に開始される特別図柄の変動では変動パターンの種別にかかわらず疑似変動を実行する構成としても良い。このように構成することで、保留球が途切れる場合には必ず疑似変動が実行されるので、特別図柄が変動表示されていないことにより遊技者が退屈に感じる期間を短縮することができる。

【８１９４】
Ｓ２４６６Ｄ、またはＳ２４６７Ｄの処理が終わると、Ｓ２４５５Ｄの処理を実行する。Ｓ２４５５Ｄの処理では、Ｓ２４６３ＤまたはＳ２４６４Ｄの処理において選択された表示用変動パターンに疑似変動が含まれているかを判別する（Ｓ２４５５Ｄ）。疑似変動が含まれていると判別した場合には（Ｓ２４５５Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値として「１２０００（ｍｓ）」を設定し（Ｓ２４５６Ｄ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオンに設定し（Ｓ２４５７Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４５５Ｄの処理において、疑似変動が含まれていないと判別した場合には（Ｓ２４５５Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２４５６ＤおよびＳ２４５７Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【８１９５】
ここで、本第５９制御例の第３変形例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合には疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値として「１２０００ｍｓ（１２秒）」が設定され、メイン処理において１ｍｓ毎に実行される液晶演出実行管理処理（図２４５７参照）で、カウンタ値が減算される。これにより、ロングリーチの変動パターンが開始されてから１２秒後に、第３図柄表示装置８１において特別図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。
【８１９６】
なお、本第５９制御例の第３変形例では、疑似変動が実行される場合に設定される疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのカウンタ値を「１２０００（ｍｓ）」で固定としたが、これは疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されるのは、変動時間が１７秒である「完全外れＡ」と「ロングリーチＡ」のみで構成しているためであり、これに限るものではない。その他の変動パターン種別においても疑似変動が設定される構成とし、それぞれの変動パターン種別に応じて疑似変動開始タイマ２２３ｄｐに設定されるカウンタ値を異ならせても良い。また、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐに設定されるカウンタ値を設定する場合に、複数のカウンタ値が規定されたテーブルの中からランダムに設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動開始から第３図柄の仮停止までの時間に変化を持たせることができるため、その期間で実行される変動演出が単調になることを抑制することができる。
【８１９７】
次に、図２４６８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３４）について説明する。図２４６８は、この特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３４）を示したフローチャートである。この特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３４）は、上述した第５９制御例における特殊演出追加設定処理に対して、ミッション種別が決定されているか否かや、特別図柄の変動表示が開始されるタイミングに応じて、特殊演出の演出態様を設定するための処理が実行される点で相違する。具体的には、特殊演出追加設定処理が実行されると、まず、ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣがオンであるかを判別する（Ｓ２５５５Ｄ）。ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２５５５Ｄ：Ｙｅｓ）、ミッション種別格納エリア２２３ｄｊＣに設定されているミッション種別を読み出し（Ｓ２５５６Ｄ）、シナリオカウンタ２２３ｄｔＣの値が第１判定タイミング（図２４４０参照）を経過した値であるかを判別する（Ｓ２５５７Ｄ）。
【８１９８】
第１タイミングを経過していないと判別した場合には（Ｓ２５５７Ｄ：Ｎｏ）、まだ結果報知演出が実行されていない状態であるため、設定されているミッション種別と、図２４６６のＳ２４２１Ｄの処理で取得した第２演出カウンタ２２３ｄｆの値と、図２４６６のＳ２４２２Ｄの処理で取得した変動パターン種別に基づいて結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃＣから結果報知演出態様を設定する（Ｓ２５５８Ｄ）。一方、Ｓ２５５７Ｄの処理において、第１判定タイミングを経過していると判別した場合には（Ｓ２５５７Ｄ：Ｙｅｓ）、設定されているミッション種別と、図２４６６のＳ２４２１Ｄの処理で取得した第２演出カウンタ２２３ｄｆの値と、図２４６６のＳ２４２２Ｄの処理で取得した変動パターン種別に基づいて書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄＣから書き換え演出態様を設定する（Ｓ２５６５Ｄ）。
【８１９９】
また、Ｓ２５５５Ｄの処理において、ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ２５５５Ｄ：Ｎｏ）、仮結果報知演出態様を決定する（Ｓ２５６３Ｄ）。より具体的には、図２４６６のＳ２４２１Ｄの処理で取得した第２演出カウンタ２２３ｄｆの値と、図２４６６のＳ２４２２Ｄの処理で取得した変動パターン種別に基づいて、一時的に「一撃ミッション」のミッション種別に対応する結果報知演出態様を決定する。Ｓ２５６３Ｄの処理が終了すると、仮結果報知演出設定フラグ２２３ｄｕＣ

をオンに設定する（Ｓ２５６４Ｄ）。
【８２００】
Ｓ２５５８Ｄ、Ｓ２５６５ＤおよびＳ２５６４Ｄの処理が終了すると、ミッション種別決定フラグ２２３ｄｆＣをオフに設定し（Ｓ２５５９Ｄ）、決定した特殊演出の演出態様に対応する情報を特殊演出態様格納エリア２２３ｄｑＣに格納する（Ｓ２５６０Ｄ）。そして、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値をクリアにし（Ｓ２５６１Ｄ）、図２４６６のＳ２４２２Ｄの処理で取得した変動パターン種別の変動時間に基づいて、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂＣから疑似変動更新時間を決定し、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに設定して（Ｓ２５６２Ｄ）、本処理を終了する。
【８２０１】
次に、図２４６９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される停止処理（Ｓ２２２２Ｄ）について説明する。図２４６９は、この停止処理（Ｓ２２２２Ｄ）を示したフローチャートである。この停止処理（Ｓ２２２２Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図２４６５参照）の中で実行され、特別図柄の停止に合わせて第３図柄表示装置８１において実行されている変動演出を終了させるための処理を実行する。停止処理では、まず、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇはオンかを判別する（Ｓ２７７１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２７７１Ｄ：Ｎｏ）、予め設定されている停止種別に対応する表示用停止コマンドを設定し（Ｓ２７８０Ｄ）、本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動が実行されている場合）には（Ｓ２７７１Ｄ：Ｙｅｓ）、停止種別は大当たりであるかを判別する（Ｓ２７７２Ｄ）。停止種別が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２７７２Ｄ：Ｙｅｓ）、設定されているミッション種別に基づいて当たり結果報知用演出態様を設定し（Ｓ２７８７Ｄ）、当たり結果報知演出に対応する表示用特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、変動回数更新処理を実行する（Ｓ２７７８Ｄ）。変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。
【８２０２】
Ｓ２７７２Ｄの処理において、停止種別は大当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ２７７２Ｄ：Ｎｏ）、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣに３０００（ｍｓ）に対応する値を設定する（Ｓ２７８５Ｄ）。そして、ミッション選択期間フラグ２２３ｄｅＣをオンに設定し（Ｓ２７８６Ｄ）、変動回数更新処理を実行する（Ｓ２７７８Ｄ）。変動回数実行処理が終了すると、本処理を終了する。
【８２０３】
＜第５９制御例の第３変形例における表示制御装置１１４の制御処理について＞
次に、図２４７０および図２４７１を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。本第５９制御例の第３変形例における表示制御装置１１４の制御は、上述した第５９制御例における表示制御装置１１４の制御に対して、Ｖ割込処理で実行されるコマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｄ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ６３１２Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【８２０４】
図２４７０および図２４７１を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理であるコマンド判定処理（Ｓ６３１２Ｄ）の詳細について説明する。まず、図２４７０は、コマンド判定処理（Ｓ６３１２Ｄ）を示すフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ６３１２Ｄ）は、上述した第５９制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｄ）に対して、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４０９Ｄ）に代えて特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１９Ｄ）を実行する点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。コマンド判定処理（Ｓ６３１２Ｄ）が実行されると、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０１Ｄ）、未処理の新規コマンドが

なければ（Ｓ６４０１Ｄ：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１Ｄ：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ６３０３Ｄ）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６４０２Ｄ）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６４０３Ｄ）。そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０４Ｄ）、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ６４０４Ｄ：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して（Ｓ６４０５Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。Ｓ６４０４Ｄの処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別すると（Ｓ６４０４Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０６Ｄ）、表示用変動種別コマンドがあれば（Ｓ６４０６Ｄ：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ６４０７Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。Ｓ６４０６Ｄの処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別すると（Ｓ６４０６Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用特殊演出関連コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４２２）、表示用特殊演出関連コマンドがあれば（Ｓ６４２２：Ｙｅｓ）、特殊演出関連コマンド処理を実行して（Ｓ６４１９Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。

【８２０５】

ここで、図２４７１を参照して、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１９Ｄ）の詳細について説明する。図２４７１は、特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。この特殊演出関連コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１４より受信した表示用特殊演出関連コマンドに対応する処理を実行するものである。特殊演出関連コマンド処理では、まず、受信した特殊演出関連コマンドは疑似変動開始コマンドであるかを判別する（Ｓ６１５１Ｄ）。疑似変動開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ６１５１Ｄ：Ｙｅｓ）、ミッション選択演出表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定し（Ｓ６１６１Ｄ）、転送データテーブルバッファ２３３ｄｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６１５３Ｄ）。そして、Ｓ６１５２Ｄの処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定し（Ｓ６１５４Ｄ）、ポインタ２３３ｄｆを０に初期化する（Ｓ６１５５Ｄ）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６１５６Ｄ）、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１９Ｄ）を終了し、コマンド判定処理（図２４７０参照）に戻る。Ｓ６１５１Ｄの処理において、受信したコマンドは疑似変動開始コマンドではないと判別した場合には（Ｓ６１５１Ｄ：Ｎｏ）、コマンドに対応する結果報知演出または書き換え演出表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定し（Ｓ６１６２Ｄ）、Ｓ６１５３Ｄの処理へ移行する。

【８２０６】

ここで、図２４７０の説明に戻る。Ｓ６４２２の処理において、特殊演出関連コマンドがないと判別すると（Ｓ６４２２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０Ｄ）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ６４１０Ｄ：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１１Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。

【８２０７】

Ｓ６４１０Ｄの処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別すると（Ｓ６４１０Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１２Ｄ）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１２Ｄ：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１３Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。

【８２０８】

Ｓ６４１２Ｄの処理において、背面画像変更コマンドがないと判別すると（Ｓ６４１２Ｄ：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４Ｄ）、エラーコマンドがあれば（Ｓ６４１４Ｄ：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処

理を実行して（Ｓ６４１５Ｄ）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。Ｓ６４１４Ｄの処理において、エラーコマンドがないと判別すると（Ｓ６４１４Ｄ：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４２２）、Ｓ６４０１Ｄの処理へ戻る。

【８２０９】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ６４０１Ｄの処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１Ｄ：Ｙｅｓ）、再びＳ６４０２Ｄ～Ｓ６４２２の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ６４０１Ｄ～Ｓ６４２２の処理が繰り返し実行され、Ｓ６４０１Ｄの処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別すると、このコマンド判定処理を終了する。

【８２１０】

以上、説明した通り、本第５９制御例の第３変形例では、１の特別図柄の変動中に開始された疑似変動を、その特別図柄の変動が終了した後にも所定期間（３秒間）継続するように構成している。そして、疑似変動中に実行される特殊演出の演出態様を、疑似変動中に新たに開始された特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させることが可能な構成にしている。このように構成することで、特別図柄が変動表示されていない期間であることを遊技者に気付かせ難くすることができるとともに、特別図柄が変動表示されていない期間に実行されている特殊演出の演出態様を、新たな入賞に基づいて開始された特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に可変させることで、保留が途切れても継続する連続演出を実行することが可能となり、先読み演出に近い演出を提供することができる。

【８２１１】

また、本第５９制御例の第３変形例では、特殊演出の実行期間中に、第３図柄表示装置８１において図２４３７（ｂ）に示す特殊演出の演出態様を選択する演出（ミッション選択演出）を実行し、遊技者が任意に選択した演出態様に対応する結果報知演出（または書き換え演出）を実行可能に構成している。よって、疑似変動が頻繁に実行される場合であっても、遊技者の好みに応じた特殊演出の演出態様を設定することが可能となり、早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【８２１２】

さらに、ミッション選択演出において、遊技者がミッション内容を選択するタイミングによって実行される結果報知演出の演出態様を異ならせることができるように構成している。つまり、ミッション選択演出の演出期間として、特殊演出が開始される特別図柄変動が停止表示された後に３秒間の期間が設定されるように構成しており、遊技者がミッション内容を選択する前に新たな特別図柄変動が開始された場合と、遊技者がミッション内容を選択し、選択した内容で結果報知演出が開始された後に新たな特別図柄変動が開始された場合とでは、異なる演出態様で結果報知演出が実行されるように構成している。より具体的には、特別図柄変動が停止表示され、ミッション選択演出が実行されてから２秒が経過したタイミングで、第１入球口６４へと遊技球が入球し、大当たり変動が開始された場合において、ミッション選択演出が実行されてから１秒が経過したタイミングで遊技者がミッション内容を選択した場合には、選択したミッション内容に基づいて結果報知演出が開始された時点では大当たり変動が開始されていないため、結果報知演出の演出結果として失敗演出が実行され、その後、成功を示す書き換え演出（成功演出）が実行される。一方、ミッション選択演出が実行されてから２．５秒が経過したタイミングで遊技者がミッション内容を選択した場合には、選択したミッション内容に基づいて結果報知演出が開始された時点で、既に大当たり変動が開始されているため、結果報知演出の演出結果として成功演出が実行される。このように構成することで、遊技者がミッション内容を選択するタイミングによって実行される演出の演出態様を異ならせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【８２１３】

＜第５９制御例の第４変形例＞

次に、図２４７２～図２４８４を参照して、第５９制御例の第４変形例のパチンコ機１０について説明をする。上述した第５９制御例では、第１入球口６４への入賞頻度が低く、保留球が途切れやすい状態である場合に、特別図柄の変動停止後も疑似変動が継続して実行されることで遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くする構成であった。しかしながら、第５９制御例では、疑似変動を実行するか否かを内部的に設定するのみであり、入賞頻度が低い状態が継続すれば、疑似変動を含む演出態様の変動パターンが設定され易い状態も継続するので、短い期間に頻繁に疑似変動を含む演出態様が実行されることになり、遊技者が早期に飽きてしまう虞があった。

【８２１４】

これに対して、第５９制御例の第４変形例では、疑似変動の実行タイミングにおいて疑似変動を実行するか否かを遊技者が選択可能に構成している点で、上述した第５９制御例と相違する。具体的には、疑似変動を含む演出態様の変動パターンが設定されている場合に、疑似変動が開始される５秒前に、図２４７２（ａ）に示すミッション演出実行選択画面を表示し、ボタン操作により、遊技者がミッション演出（疑似変動を含む演出態様）を実行するか否かを選択可能に構成している。このように構成することで、短い期間で頻繁に疑似変動を含む演出態様の変動パターンが設定されている状態が続いても、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能であり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【８２１５】

また、上述した第５９制御例では、保留球がない状態で開始された特別図柄の変動表示において疑似変動を含む演出態様が設定され易く構成されており、入賞頻度が低い状態が継続すると、連続して疑似変動を含む演出態様が設定され、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう虞があった。また、第５９制御例では、疑似変動が実行されている場合、疑似変動が開始された特別図柄の変動表示が大当たり当選であることを示す変動パターンであれば、疑似変動の結果報知演出において大当たり当選であることを示す態様が表示される一方で、疑似変動が開始された特別図柄の変動表示が外れ当選であることを示す変動パターンであり、その特別図柄の変動表示が終了し、次に開始される特別図柄の変動表示も外れ当選であることを示す変動パターンであれば、疑似変動が開始された特別図柄の変動表示態様として、ロングリーチの変動パターンが設定されている場合であっても、疑似変動の結果報知演出において外れを示す態様が表示されるのみで、遊技者はロングリーチの変動パターンであったことを認識できず、大当たり当選への期待感を高める演出（ロングリーチなど）を遊技者に提供する機会が減少してしまうというデメリットがあった。

【８２１６】

これに対して、本第５９制御例の第４変形例では、保留球数０個の状態でロングリーチの変動パターンが設定されている特別図柄の変動表示において疑似変動が実行され、その疑似変動の実行期間中に、新たな保留球を獲得し、その保留球の抽選結果が外れである場合に、実行中の疑似変動を中止してロングリーチ演出に切り替え可能に構成している。

【８２１７】

このように構成することで、外れを示す態様の疑似変動が連続して実行されることを抑制することができる。

【８２１８】

また、本第５９制御例の第４変形例では、特別図柄の抽選結果が外れ当選である場合よりも大当たり当選である場合の方がロングリーチの変動パターンにおいて疑似変動を含む演出態様が設定され易いことから、実行中の疑似変動が中止され、ロングリーチ演出に切り替わることで、遊技者の大当たり当選への期待感を高め、演出結果に注目させることが可能となる。

【８２１９】

この第５９制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０が第５９制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行され

る一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第５９制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第５９制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【８２２０】

＜第５９制御例の第４変形例の演出内容について＞

まず、図２４７２～図２４７４を参照して、本第５９制御例の第４変形例の第３図柄表示装置８１にて実行される演出内容について説明する。図２４７２（ａ）は、本第５９制御例の第４変形例におけるミッション演出実行選択画面の一例を示した図である。本第５９制御例の第４変形例におけるミッション演出は、疑似変動に合わせて実行される特殊演出であり、特別図柄の変動期間中に仮停止した第３図柄が再変動した後に停止表示されるまでの期間（疑似変動の実行期間）で実行される。ミッション演出実行選択画面は、特別図柄の変動期間中に第３図柄が仮停止する５秒前に第３図柄表示装置８１に表示され、仮停止する２秒前に非表示となる。図２４７２（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の中央に表示される第１表示領域ＨＲ１に疑似変動を行うか否かを遊技者に選択させるための表示態様である「ミッションを行いますか」という文字と、四角い枠で囲まれた「はい」という文字と、四角い枠で囲まれていない「いいえ」という文字が表示される。「はい」という文字を囲っている四角い枠は、現在選択されている選択肢を示すためのものであり、遊技者が選択ボタン６００を操作することに対応して「はい」または「いいえ」のどちらかを囲むように移動する。これにより、現在どちらの選択肢を選択しているのかを遊技者は識別可能となる。

【８２２１】

また、第１表示領域ＨＲ２の下方には、第２表示領域ＨＲ２が形成され、第２表示領域ＨＲ２には、遊技者に対して選択手段を報知するための態様である「左右ボタンで選んでね」という文字が表示される。このように構成することで、遊技者に対して、これから実行される予定のミッション演出を実行するか否かを遊技者が選択できるということを分かり易く報知することができる。ミッション演出実行選択画面では、選択ボタン６００の操作が有効に設定され、第３図柄が仮停止する２秒前までは何度でも四角い枠を移動させることが可能である。第３図柄が仮停止する２秒前の時点で「はい」が選択されている場合には、ミッション演出実行選択画面が非表示となってから２秒経過するまでに、高速表示されている第３図柄の変動表示が次第に低速表示となり、ミッション演出実行選択画面が非表示となってから２秒経過した時点で仮停止状態となり、ミッション演出が開始される。

【８２２２】

図２４７２（ｂ）は、第４変形例におけるミッション演出の実行が選択された場合の表示画面の一例を示した図である。ミッション演出が開始されると、第３図柄表示装置８１の中央部で仮停止している「２４６」という組み合わせの第３図柄の表示態様の一部に重なるように「ミッション」と表記されたアイコンＡｋ１が表示され、第３図柄の上方にはミッション演出が開始されたことを示すための表示態様である「ミッション開始図柄を変えろ」という文字が表示された第１表示領域ＨＲ１が形成される。その後、仮停止している第３図柄が高速表示となることで、ミッション演出において再変動を開始した第３図柄の組み合わせが変われればミッション成功であるということを遊技者に分かり易くすることができる。なお、副表示領域Ｄｓには、「決定ボタンを押すと通常変動に戻るよ」という文字が表示され、演出ボタン２２を操作することにより、実行中のミッション演出を中止し、通常の第３図柄の変動表示に切り替えることが可能であることを遊技者に報知している。なお、本第５９制御例の第４変形例において実行されるミッション演出は、上述した第５９制御例において実行されるミッション演出と同様の流れで実行される。

【８２２３】

本第５９制御例の第４変形例では、ミッション演出の実行中に演出ボタン２２を押下す

ることで通常の特別図柄の変動表示に切り替えることを可能に構成している。このように構成することで、ミッション演出実行選択画面において遊技者がボタン操作を誤り、不本意にミッション演出の実行を選択してしまった場合であっても、任意のタイミングでミッション演出を中止することが可能となり、遊技者の好みに合わせた演出を提供することができる。

【８２２４】

図２４７３（ａ）は、第４変形例におけるミッション演出の非実行が選択された場合の表示画面の一例を示した図である。ミッション演出実行選択画面において「いいえ」が選択された場合には、ミッション演出実行選択画面の非表示から２秒経過しても第３図柄の仮停止は実行されず、ミッション演出が開始されない。そして、特別図柄の変動表示期間が経過すると、特別図柄の抽選結果を示す態様の第３図柄が停止表示される。

【８２２５】

次に、図２４７３（ｂ）～図２４７４（ｂ）を参照して、本第５９制御例の第４変形例において実行されるブラックアウト演出について説明する。ブラックアウト演出は、保留球数が０個の状態で特別図柄の変動表示態様として当たりロングリーチまたは外れロングリーチの変動パターンが設定され、その特別図柄の変動表示期間中にミッション演出が実行されている場合において、新たな保留球を獲得し、その保留球に対応する特別図柄の抽選結果が外れ当選である場合に、実行中のミッション演出を中止し、ロングリーチの演出態様に切り替えるための演出である。図２４７３（ｂ）は、保留球数が０個でミッション演出が実行されている場合の表示画面を示した図である。小表示領域Ｄｍ１ａには保留球数が０個であることを示す「０」が表示され、小表示領域Ｄｍ１ｂには特別図柄が変動表示中であることを示す態様が表示されている。また、第１表示領域ＨＲ１にはミッション演出の実行中であることを示すための態様である「ミッション中」と表示され、小表示領域Ｄｍ３にはミッション演出の残演出時間を示すための態様である「残り６秒」が表示されている。

【８２２６】

図２４７３（ｂ）において、変動表示中の特別図柄の変動パターンがロングリーチであり、新たに保留球を獲得し、その保留球に対応する特別図柄の抽選結果が外れである場合、図２４７４（ａ）に示すブラックアウト演出が実行される。図２４７４（ａ）は、ミッション演出中にブラックアウト演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。図２４７４（ａ）に示すとおり、ブラックアウト演出が実行されると、第３図柄表示装置８１の表示画面が暗転し、何も表示されなくなる。そして、１秒経過すると暗転から復旧し、ミッション演出ではなくロングリーチ演出が実行される。これにより、遊技者はミッション演出が中止され、ロングリーチ演出に切り替わったことを認識することができる。

【８２２７】

ここで、本第５９制御例の第４変形例では、図２３０７および図２３０８に示すように変動パターン種別が外れロングリーチである場合よりも、当たりロングリーチである場合の方が、疑似変動を含む表示用変動パターンが設定され易い構成である。つまり、疑似変動が中止されロングリーチが実行された場合には、その特別図柄の抽選結果が大当たり当選である可能性が高いといえる。このように構成することで、ミッション演出に慣れた遊技者に対して、ミッション演出の実行中にブラックアウト演出が発生することを期待させることが可能となり、遊技者にブラックアウト演出を発生させるために保留球を獲得しようと思わせることで、積極的に遊技を行わせることができる。

【８２２８】

＜第５９制御例の第４変形例における電気的構成について＞

次に、図２４７５を参照して、本第５９制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２４７５は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。上述した第５９制御例に対して、枠ボタン２２Ａを追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、詳

細な説明は省略する。図２４７５に示すように、枠ボタン２２Ａは音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５と接続しており、遊技者が枠ボタン２２Ａを操作することで、その操作情報が入力される。ここで入力された操作情報は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図２４７７参照）における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１２５）で処理される。

【８２２９】

＜第５９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について＞

次に、図２４７６（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図２４７６（ｂ）に示すように、本第５９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、上述した第５９制御例に対して、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣと、決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣと、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣと、ボタン操作有効期間経過フラグ２２３っｄＣと、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣと、カーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣと、シナリオカウンタｃ２２３ｄｔＣと、選択コメント表示中フラグｄａＤと、ブラックアウト演出実行フラグ２２３ｄｂＣを新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【８２３０】

ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣは、枠ボタン２２Ａへの操作が有効となる期間を設定する場合に、タイマ値が設定され、枠ボタン入力・監視処理（Ｓ２１２５Ｄ）においてタイマ値が更新される。決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣは、枠ボタン入力・監視処理（Ｓ２１２５）において、決定ボタン６００ａへの操作があったと判別された場合にオンに設定されるフラグである。本第５９制御例の第４変形例では、決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣがオンに設定されたことに基づいて、実行中のミッション演出を中止し、通常の特別図柄の変動表示に切り替えることが可能である。選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣは、枠ボタン入力・監視処理（Ｓ２１２５）において、選択ボタン６００ｂ～６００ｅへの操作があったと判別された場合にオンに設定されるフラグである。本第５９制御例の第４変形例では、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣがオンに設定されたことに基づいて、第３図柄表示装置８１に表示されるミッション演出実行選択画面において「はい」または「いいえ」を囲む四角い枠を移動させることができる。

【８２３１】

ボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣは、枠ボタン入力・監視処理（Ｓ２１２５）において、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣのタイマ値が０となった場合にオンに設定される。このボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄａＣがオンに設定された場合は、ボタン操作有効期間が経過したことを示すため、カーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣに格納されている情報に対応する処理が実行される。特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣは、疑似変動の実行中に副表示領域Ｄｓにおいて特殊演出用コメントを表示中であることを示すフラグであり、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣがオンに設定されている期間は、保留個数表示更新処理（Ｓ２１２４Ｄ）において、副表示領域Ｄｓで保留図柄を表示するための処理が実行されない（図２４５５参照）。カーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣは、ミッション演出実行選択画面において選択ボタン６００ｃまたは６００ｅの操作によって四角い枠の位置を可変させた場合に、その四角い枠が指し示す選択肢に対応する情報を設定するための領域である。カーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣに設定されている情報は、ボタン操作有効期間が経過した場合に読み出される。

【８２３２】

選択コメント表示中フラグ２２３ｄａＤは、第３図柄表示装置８１においてミッション演出実行選択画面が表示中であることを示すためのフラグであり、液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２８Ｄ）において疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値が５０００であると判別した場合にオンに設定され、ミッション演出の実行を選択するためのボタン操作有効期間が

経過した場合にオフに設定される（図２４７９参照）。ブラックアウト演出実行フラグ２２３ｄｂＤは、ブラックアウト演出が実行されることを示すためのフラグであり、疑似変動実行中処理（Ｓ２２５３Ｄ）においてブラックアウト演出の実行が決定された場合にオンに設定され、ブラックアウト演出が実行されるとオフに設定される。

【８２３３】

＜第５９制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図２４７７～図２４８４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。なお、電源投入時の立ち上げ処理については上述した第５９制御例と同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図２４７７を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図２４７７は、このメイン処理を示したフローチャートである。上述した第５９制御例におけるメイン処理に対して、保留個数表示更新処理（Ｓ２１０６Ｄ）に代えて保留個数表示更新処理（Ｓ２１２４Ｄ）を、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｄ）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１２５Ｄ）を、液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）に代えて液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２８Ｄ）を、変動表示設定処理（Ｓ２１１３Ｄ）に代えて変動表示設定処理（Ｓ２１２９Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【８２３４】

メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、または前回Ｓ２１０１Ｄの処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したかを判別し（Ｓ２１０１Ｄ）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ２１０１Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０５Ｄ、Ｓ２１２４Ｄ、Ｓ２１２５Ｄ、Ｓ２１０８Ｄ、Ｓ２１０９Ｄ、Ｓ２１２８ＤおよびＳ２１１１Ｄの処理を行わずにＳ２１１２Ｄの処理へ移行する。Ｓ２１０１Ｄの処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０５Ｄ、Ｓ２１２４Ｄ、Ｓ２１２５Ｄ、Ｓ２１０８Ｄ、Ｓ２１０９Ｄ、Ｓ２１２８ＤおよびＳ２１１１Ｄが主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ２１１２Ｄのコマンド判定処理や、Ｓ２１２９Ｄの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ２１１２Ｄの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ２１２９Ｄの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【８２３５】

Ｓ２１０１Ｄの処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ２１０１Ｄ：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０５Ｄ、Ｓ２１２４Ｄ、Ｓ２１２５Ｄ、Ｓ２１０８Ｄ、Ｓ２１０９Ｄ、Ｓ２１２６ＤおよびＳ２１１１Ｄ、Ｓ２１２７ＤおよびＳ２１１３Ｄの処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ２１０２Ｄ）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ２１０８Ｄの処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ２１０３Ｄ）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ２１０４Ｄ）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ２１０５Ｄの処理へ移行する。Ｓ２１０５Ｄの処理では客待ち演出処理を実行する（Ｓ２１０６Ｄ）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定が行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。

【８２３６】
客待ち演出処理が終わると、保留個数表示更新処理を実行する（Ｓ２１２４Ｄ）。保留個数表示更新処理（Ｓ２１２４Ｄ）では、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンドに対応する保留図柄を第３図柄表示装置８１に表示するための処理を行う。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ２１２５Ｄ）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２Ａが押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２Ａの入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２Ａの遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２Ａが操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【８２３７】
また、変動演出が未実行の期間に枠ボタン２２が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、表示制御装置１１４に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置１１４において、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン２２Ａを押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン２２Ａを押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン２２Ａを複数のリーチ演出のうち１のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。

【８２３８】
枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｓ２１０８Ｄ）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ２１０９Ｄ）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。Ｓ２１０９Ｄの処理後、液晶演出実行管理処理が実行され（Ｓ２１２８Ｄ）、Ｓ２１１１Ｄの処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行管理処理で設定された時間に基づいてＳ２１０８Ｄのランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ２１０９Ｄの音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。液晶演出実行管理処理の内容については、図２４７８を参照して後述する。

【８２３９】
液晶演出実行管理処理が終わると、入賞頻度計測処理を実行する（Ｓ２１１１Ｄ）。この入賞頻度計測処理（Ｓ２１１１Ｄ）は、所定期間（本第５９制御例の第４変形例では６０秒間）に受信した入賞コマンド数に基づいて、遊技球が第１入球口６４へ入賞する頻度の高低を判定するための処理である。本第５９制御例の第４変形例では、この判定結果に基づいて、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され易い変動パターン選択テーブルを参照するか否かを決定する。入賞頻度計測処理が終わると、コマンド判定処理を実行する（Ｓ２１１２Ｄ）。コマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行う。コマンド判定処理が終わると、変動表示設定処理が実行される（Ｓ２１２９Ｄ）。変動表示設定処理は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である。

【８２４０】
Ｓ２１２９Ｄの処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ２１１４Ｄ）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ２１１４Ｄの処理で電源断の発生情報が記

憶されていれば（Ｓ２１１４Ｄ：Ｙｅｓ）、電源断フラグおよび電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ２１１６Ｄ）、電源断処理を実行する（Ｓ２１１７Ｄ）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ２１１８Ｄ）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、Ｓ２１１４Ｄの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ２１１４Ｄ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているかを判別し（Ｓ２１１５Ｄ）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ２１１５Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１０１Ｄの処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ２１１５Ｄ：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員を呼びパチンコ機１０の修復を頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【８２４１】

次に、図２４７８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２８Ｄ）について説明する。図２４７８は、この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２８Ｄ）を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２８Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２４７７参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１で行われる疑似変動に関連するカウンタの値を更新する処理や疑似変動の開始終了を管理するための処理が実行される。液晶演出実行管理処理が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるかを判別する（Ｓ２２３１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｎｏ）、ミッション演出実行選択中処理を行う（Ｓ２２５１Ｄ）。ミッション演出実行選択中処理（Ｓ２２５１Ｄ）は、ミッション演出実行選択画面において選択ボタン６００ｃ、または６００ｅが操作されたか否かを判別するための処理である。

【８２４２】

ここで、図２４７９を参照して、ミッション演出実行選択中処理（Ｓ２２５１Ｄ）について説明する。ミッション演出実行選択中処理（Ｓ２２５１Ｄ）が実行されると、まず、選択コメント表示中フラグ２２３ｄａＤがオンであるかを判別する（Ｓ２２７１Ｄ）。Ｓ２２７１Ｄの処理において、選択コメント表示中フラグ２２３ｄａＤがオンはないと判別した場合（即ち、ミッション演出実行選択画面が表示されていないと判別した場合）には（Ｓ２２７１Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２７１Ｄの処理において、選択コメント表示中フラグ２２３ｄａＤがオンであると判別した場合（即ち、ミッション演出実行選択画面が表示されていると判別した場合）には（Ｓ２２７１Ｄ：Ｙｅｓ）、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣがオンであるかを判別する（Ｓ２２７２Ｄ）。Ｓ２２７２Ｄの処理において、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２２７２Ｄ：Ｙｅｓ）、押下された選択ボタンの種別に対応したカーソル位置を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ２２７３Ｄ）、カーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣに押下された選択ボタンの種別に対応する情報を格納する（Ｓ２２７４Ｄ）。その後、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣをオフに設定し（Ｓ２２７５Ｄ）、本処理を終了する。Ｓ２２７２Ｄの処理において、選択ボタン押下フラグ２２３ｄｃＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ２２７２Ｄ：Ｎｏ）、ボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣはオンであるかを判別する（Ｓ２２７６Ｄ）。Ｓ２２７６Ｄの処理において、ボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ２２７６Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２７６Ｄの処理において、ボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣがオンであると判別した場合には、選択コメント表示中フラグ２２３ｄａＤ

をオフに設定し（Ｓ２２７７Ｄ）、ボタン操作有効期間経過フラグ２２３ｄｄＣをオフに設定する（Ｓ２２７８Ｄ）。

【８２４３】

そして、カーソル位置記憶エリア２２３ｄｈＣに格納されている情報がミッション演出を実行することに対応する情報であるかを判別する（Ｓ２２７９Ｄ）。ミッション演出を実行することに対応する情報であると判別した場合（即ち、ミッション演出実行選択画面において「はい」が選択された場合）には（Ｓ２２７９：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｓ２２７９Ｄの処理において、ミッション演出を実行しないことに対応する情報が格納されていると判別した場合（即ち、ミッション演出実行選択画面において「いいえ」が選択された場合）には（Ｓ２２７９Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオフに設定し（Ｓ２２８０Ｄ）、疑似変動開始タイマｄｐの値を「０」に設定する（Ｓ２２８１Ｄ）。これにより、実行中の特別図柄の変動表示期間における疑似変動が実行されなくなる。Ｓ２２８１Ｄの処理が終了すると、本処理を終了する。なお、本第５９制御例の第４変形例では、ボタン操作有効期間が経過するまでミッション演出実行選択画面が継続する構成としたが、これに限るものではなく、遊技者が決定ボタン６００ａを押下したことに対応してミッション演出実行選択画面を終了する構成としても良い。

【８２４４】

図２４７８に戻り、説明を続ける。ミッション演出実行選択中処理（Ｓ２２５１Ｄ）が終了すると、次に、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであるかを判別する（Ｓ２２３２Ｄ）。疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２３３Ｄ～Ｓ２２３５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【８２４５】

Ｓ２２３２Ｄの処理において、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマの２２３ｄｐの値を１減算する（Ｓ２２３３Ｄ）。次に、ミッション演出実行選択開始処理を行う（Ｓ２２５２Ｄ）。このミッション演出実行選択開始処理（Ｓ２２５２Ｄ）は、疑似変動を含む演出態様が設定されている場合に、ミッション演出実行選択画面の表示タイミングであるか否かを判別するための処理である。

【８２４６】

ここで、図２４８０を参照して、ミッション演出実行選択開始処理（Ｓ２２５２Ｄ）について説明する。ミッション演出実行選択開始処理（Ｓ２２５２Ｄ）が実行されると、まず、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値が「５０００」であるかを判別する（Ｓ２２９１Ｄ）。疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値が「５０００」である場合（即ち、疑似変動の開始まで残り５秒である場合）には（Ｓ２２９１Ｄ：Ｙｅｓ）、ミッション演出実行選択画面における第１表示領域ＨＲ１および第２表示領域ＨＲ２に表示する選択コメント（図２４７２（ａ）参照）を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２２９２Ｄ）、選択コメント表示中フラグ２２３ｄａＤをオンに設定する（Ｓ２２９３Ｄ）。そして、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣの値として「２９９９」を設定し（Ｓ２２９４Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２９１Ｄの処理において、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値が「５０００」ではないと判別した場合には（Ｓ２２９１Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【８２４７】

図２４７８に戻り、説明を続ける。Ｓ２２５２Ｄの処理が終了すると、Ｓ２２３３Ｄの処理において減算された疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値が０であるか否かを判別し（Ｓ２２３４Ｄ）、０でないと判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動の開始タイミングではないため、Ｓ２２３５Ｄの処理をスキップし、疑似変動中止処理を行う（Ｓ２２５３Ｄ）。疑似変動中止処理（Ｓ２２５３Ｄ）は、疑似変動の実行中にブラックアウト演出を設定するための処理である。

【８２４８】

ここで、図２４８１を参照して、疑似変動中止処理（Ｓ２２５３Ｄ）について説明する。疑似変動中止処理（Ｓ２２５３Ｄ）が実行されると、まず、ブラックアウト演出実行フラグ２２３ｄｂＤがオンであるかを判別する（Ｓ２７８１Ｄ）。ブラックアウト演出実行フラグ２２３ｄｂＤがオンではないと判別した場合には（Ｓ２７８１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動の実行期間ではない、またはブラックアウト演出の実行条件が成立していないことを示しているので、本処理を終了する。一方、Ｓ２７８１Ｄの処理において、ブラックアウト演出実行フラグ２２３ｄｂＤがオンであると判別した場合には（Ｓ２７８１Ｄ：Ｙｅｓ）、ブラックアウト演出実行フラグ２２３ｄｂＤをオフに設定し（Ｓ２７８２Ｄ）、実行中の特別図柄の変動表示は当たり変動（当否判定結果が大当たり当選である特別図柄の変動パターン）かを判別する（Ｓ２７８３Ｄ）。Ｓ２７８３Ｄの処理において、実行中の特別図柄の変動表示が当たり変動であると判別した場合には（Ｓ２７８３Ｄ：Ｙｅｓ）、当たりロングリーチＡを表示するための表示コマンドを設定する（Ｓ２７８４Ｄ）。

【８２４９】

なお、ブラックアウト演出が実行されるタイミングによって、実行中の特別図柄の残りの変動表示期間は一定ではないため、シナリオカウンタｃ２２３ｄｔＣによって各表示用変動パターンの演出時間がどれだけ経過しているかを計測可能にしており、シナリオカウンタｃ２２３ｄｔＣの値に対応する演出パートの画像データが表示されるように表示コマンドを設定する。

【８２５０】

Ｓ２７８３Ｄの処理において、実行中の特別図柄の変動表示が当たり変動ではないと判別した場合（即ち、外れ変動である場合）には（Ｓ２７８３Ｄ：Ｎｏ）、外れロングリーチＡを表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２７８５Ｄ）、本処理を終了する。

【８２５１】

疑似変動中止処理（Ｓ２２５３Ｄ）が終了すると、シナリオカウンタｃ２２３ｄｔＣの値を１減算し（Ｓ２２５４Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３４Ｄの処理において、疑似変動開始タイマ２２３ｄｒの値が０であると判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始処理を実行する（Ｓ２２３５Ｄ）。疑似変動開始処理（Ｓ２２３５Ｄ）が終了すると、Ｓ２２５３ＤおよびＳ２２５４Ｄの処理を実行し、本処理を終了する。

【８２５２】

Ｓ２２３１Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンである（即ち、疑似変動の実行期間中である）と判別した場合には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値を１減算し（Ｓ２２４０Ｄ）、減算後の疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０であるかを判別する（Ｓ２２４１Ｄ）。疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２２４１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動実行中処理を実行する（Ｓ２２５５Ｄ）。疑似変動実行中処理（Ｓ２２５５Ｄ）は、疑似変動の実行中に疑似変動を中止させる条件が成立したか否かを判別するための処理である。

【８２５３】

ここで、図２４８２を参照して、疑似変動実行中処理（Ｓ２２５５Ｄ）について説明する。図２４８２は、この疑似変動実行中処理（Ｓ２２５５Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似変動実行中処理（Ｓ２２５５Ｄ）が実行されると、まず、決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣがオンであるかを判別する（Ｓ２８５０Ｄ）。決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２８５０Ｄ：Ｙｅｓ）、実行中の疑似変動を通常の第３図柄変動演出に切り替えるための疑似変動切替処理（Ｓ２８５１Ｄ）を実行する。疑似変動切替処理（Ｓ２８５１Ｄ）の詳細な説明は後述する。一方、Ｓ２８５０Ｄにおいて決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣがオンではないと判別した場合には（Ｓ２８５０Ｄ：Ｎｏ）、変動表示中の特別図柄の変動種別はロングリーチであるかを判別する（Ｓ２７５２Ｄ）。Ｓ２７５２Ｄの処理において、変動種別がロングリーチではない場合には（Ｓ２７５２：Ｎｏ）、ブラックアウト演出の実行条件を満たさないので、本処理を終了する。一方、Ｓ２７５２Ｄの処理において、変動種別がロングリーチであると判別

した場合には（Ｓ２７５２：Ｙｅｓ）、次に、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値が「１」であるかを判別する（Ｓ２７５３Ｄ）。特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値が「１」ではないと判別した場合には（Ｓ２７５３Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【８２５４】

Ｓ２７５３Ｄの処理において、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値が「１」であると判別した場合には（Ｓ２７５３Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ｄｄの第１エリアに格納されている入賞情報が外れを示すものであるかを判別する（Ｓ２７５４Ｄ）。入賞情報格納エリア２２３ｄｄの第１エリアに格納されている入賞情報が当たりを示すものである場合には（Ｓ２７５４Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ２７５４Ｄの処理において、入賞情報格納エリア２２３ｄｄの第１エリアに格納されている入賞情報が外れを示すものである場合には（Ｓ２７５４Ｄ：Ｙｅｓ）、ブラックアウト演出を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２７５５Ｄ）、ブラックアウト演出実行フラグ２２３ｄｂＤをオンに設定する（Ｓ２７５５Ｄ）。そして、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定し（Ｓ２８５６Ｄ）、本処理を終了する。

【８２５５】

次に、図２４８３を参照して、疑似変動切替処理（Ｓ２８５１Ｄ）について説明する。図２４８３は、この疑似変動切替処理（Ｓ２８５１Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似変動切替処理（Ｓ２８５１Ｄ）は、第３図柄表示装置８１において実行中の疑似変動を中止し、実行中の特別図柄の変動パターン種別に対応する第３図柄の変動演出に切り替えるための処理である。疑似変動切替処理（Ｓ２８５１Ｄ）が実行されると、まず、決定ボタン押下フラグ２２３ｄｂＣをオフに設定し（Ｓ２９５１Ｄ）、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定する（Ｓ２９５２Ｄ）。Ｓ２９５２Ｄの処理の後は、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに設定されている値を「０」に設定し（Ｓ２９５３Ｄ）、実行中の特別図柄の変動パターン種別に対応する表示用変動パターンを表示するための表示用コマンドを設定する（Ｓ２９５４Ｄ）。そして、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａのカウンタ値に対応する数の保留図柄を表示するための表示用コマンドを設定し（２９５５Ｄ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣをオフに設定して（Ｓ２９５６Ｄ）、本処理を終了する。

【８２５６】

図２４７８に戻り、説明を続ける。Ｓ２２４１Ｄの処理において、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値が０であると判別した場合には（Ｓ２２４１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動終了を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ２２４２Ｄ）、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定する（Ｓ２２４３Ｄ）。その後、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａのカウンタ値に対応する数の保留図柄を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２２４４Ｄ）、特殊演出用コメント表示中フラグ２２３ｄｇＣをオフに設定する（Ｓ２２４８Ｄ）。そして、Ｓ２２５４Ｄの処理を実行し、本処理を終了する。

【８２５７】

次に、図２４８４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ２１２９Ｄ）について説明する。図２４８４は、この変動表示設定処理（Ｓ２１２９Ｄ）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ２１２９Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２４７７参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、上述した変動パターン設定処理（図２３４１参照）において設定した表示用変動パターンに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。変動表示設定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｄｃがオンか否かを判別する（Ｓ３００１Ｄ）。そして、変動開始フラグ２２３ｄｃがオンではないと判別した場合には（Ｓ３００１Ｄ：Ｎｏ）、第３図柄の変動開始タイミングではないため、Ｓ３００６Ｄの処理へ移行する。一方、変動開始フラグ２２３ｄｃがオンであると判別した場合には（Ｓ３００１Ｄ：Ｙｅｓ）、第３図柄の変動開始タイミングであるため、変動開始フラ

グ２２３ｄｃをオフに設定し（Ｓ３００２Ｄ）、次いで、演出態様設定処理（図２３４２参照）のＳ２４５４Ｄ，Ｓ２４５９Ｄ，Ｓ２４５８Ｄまたは特殊演出追加設定処理（図２３４３参照）のＳ２５４１Ｄの処理のいずれかにおいて設定された表示用変動パターンを取得する（Ｓ３００３Ｄ）。そして、取得した表示用変動パターンに基づいて、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置１１４へ送信するために設定する（Ｓ３００４Ｄ）。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される表示用変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。そして、設定した表示用変動パターンに対応する値をシナリオカウンタｃ２２３ｄｔＣに設定する（Ｓ３０１１Ｄ）。ここでシナリオカウンタｃ２２３ｄｔＣに設定される値は、表示用変動パターンの変動表示時間に対応する値であり、上述した液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２８Ｄ）が実行される毎に１減算し、特別図柄の変動表示が終了する時点で「０」となる。

【８２５８】

次いで、入賞情報格納エリア２２３ｄｄに格納されたデータをシフトする（Ｓ３００５Ｄ）。Ｓ３００５Ｄの処理では、入賞情報格納エリア２２３ｄｄの第１エリア～第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第１エリア→実行エリア、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、Ｓ３００６Ｄの処理へ移行する。Ｓ３００６Ｄの処理では、ＲＡＭ２３３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｄｂがオンか否かを判別する（Ｓ３００６Ｄ）。そして、停止種別選択フラグ２２３ｄｂがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ３００６Ｄ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動表示設定処理を終了し、メイン処理に戻る。一方、停止種別選択フラグ２２３ｄｂがオンであると判別した場合（Ｓ３００６Ｄ：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｄｂをオフし（Ｓ３００７Ｄ）、次いで、コマンド判定処理（図２３３５参照）のＳ２２０５Ｄの処理において、停止種別コマンドから抽出された変動演出における停止種別を、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ３００８Ｄ）。

【８２５９】

次に、主制御装置１１０からの停止種別コマンドによって指示された停止種別を第３図柄表示装置８１における変動演出の停止種別として設定し（Ｓ３００９Ｄ）、設定された停止種別に基づいて、表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置１１４へ送信するために設定して（Ｓ３０１０Ｄ）、本処理を終了する。表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドを受信することによって、この表示用停止種別コマンドによって示される停止種別に応じた停止図柄が、第３図柄表示装置８１で停止表示されるように、変動演出の停止表示が制御される。

【８２６０】

以上、説明をした通り、本第５９制御例の第４変形例では、疑似変動の実行タイミングにおいて疑似変動を実行するか否かを遊技者が選択可能に構成し、疑似変動の実行中も遊技者の任意のタイミングで疑似変動を通常の変動演出に切り替えることが可能であるため、遊技者の好みに合わせた演出を提供可能となり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【８２６１】

なお、本第５９制御例の第４変形例の構成を、第５９制御例の第２変形例の構成と組み合わせても良い。具体的には、図２４０６（ａ）に示す、ミッション演出の導入演出を表示する前に図２４７２（ａ）に示すミッション演出実行選択画面を表示し、遊技者がミッション演出を実行するか否かを選択可能とする。ミッション演出実行選択画面において、遊技者がミッション演出の実行を選択した場合には、引き続きミッション演出の導入演出を表示した後、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２をスタンバイ状態とする。一方で、遊技者がミッション演出の非実行を選択した場合には、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を収納状

態としたまま変動演出を継続する。
【８２６２】
　また、遊技者がミッション演出の実行を選択し、ミッション演出において装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態となっている場合でも、遊技者が演出ボタン２２を操作することによりミッション演出の実行期間中に主表示領域Ｄｍが隠された状況を復旧する処理を実行する。具体的には、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を収納状態へと可動させ、第３図柄表示装置８１において実行されている通常の変動演出を遊技者が視認可能な状態とする。
【８２６３】
　上述したように、第５９制御例の第２変形例では、ミッション演出において装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態である場合にも、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２の背面側にある第３図柄表示装置８１では通常の第３図柄の変動表示が実行されているので、スタンバイ状態である装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２が遊技者の任意のタイミングで収納状態へと可動しても、新たに第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示を表示するための複雑な処理が不要であるため、音声ランプ制御装置１１３における処理負荷を軽減することが可能となる。
【８２６４】
　なお、本第５９制御例の第２変形例では、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を第３図柄表示装置８１の表示画面全体を覆い隠すように構成としたが、これに限るものではなく、第３図柄表示装置８１の表示画面の一部を覆い隠す構成としても良い。具体的には、第３図柄が停止表示される主表示領域Ｄｍの中央部のみを装飾用可動役物によって覆い隠すことが可能に構成し、主表示領域Ｄｍの中央部以外の表示領域は遊技者が視認可能とする。このように構成することで、第３図柄が停止表示されたか否かを遊技者に分かり難くしつつ、装飾用可動役物により覆い隠されていない表示領域で実行されるその他の当否判定結果を示唆するための変動演出は遊技者が視認可能であるため、変動演出の演出態様から遊技者に特別図柄の当否判定結果を予測させ、装飾用可動役物を収納状態にして第３図柄変動に切り替えるか否かを判断し易くすることができる。
【８２６５】
　なお、本第５９制御例の第４変形例の構成と、上述した第５９制御例の第３変形例の構成を組み合わせた構成としても良い。具体的には、図２４３７（ａ）に示す、ミッション選択演出を表示する前に図２４７２（ａ）に示すミッション演出実行選択画面を表示し、遊技者がミッション演出を実行するか否かを選択可能とする構成としても良い。
【８２６６】
　＜第５９制御例の第５変形例＞
　次に、図２４８５を参照して、第５９制御例の第５変形例のパチンコ機１０について説明する。上述した第５９制御例の第３変形例では、疑似変動の実行期間中に新たに変動表示が開始された特別図柄の当否判定結果に基づいて、疑似変動に合わせて実行されるミッション演出の結果報知演出の内容を設定する構成であった。しかしながら、第５９制御例の第３変形例では、疑似変動が開始されてから変動表示中の特別図柄が停止表示されるまでの期間で保留球を複数個獲得した場合であっても、その疑似変動に合わせて実行されるミッション演出の結果報知演出の内容を設定する際に参照されるのは、新たに変動表示が開始された特別図柄の当否判定結果のみであるため、その特別図柄の当否判定結果が外れ当選である場合には、他の保留球の中に特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である保留球があったとしても、ミッション演出の結果報知演出において外れに対応する演出結果が報知される。つまり、特別図柄１つ分の当否判定結果のみで結果報知演出の内容を設定すると大当たり当選であることに対応する演出結果が設定される確率は低く、外れ当選であることに対応する演出結果が設定される確率が高いので、結果的にミッション演出において外れであることに対応する演出結果が報知され易くなり、ミッション演出は大当たり当選の期待が持てない演出であるという印象を遊技者に与えてしまい、ミッション演出が実行されても遊技者が演出に注目し難くなることで演出効果が低下してしまう虞があった

。
【８２６７】
これに対して、本第５９制御例の第５変形例では、疑似変動が開始されてから変動表示中の特別図柄が停止表示されるまでの期間で保留球を複数個獲得した場合に、各保留球に対応する特別図柄の当否判定結果を事前に取得し（先読みし）た結果に基づいて疑似変動に合わせて実行されるミッション演出の結果報知演出の内容を設定可能に構成している。このように構成することで、特別図柄１つ分の当否判定結果のみで結果報知演出の内容を設定する場合よりも、大当たり当選であることに対応する演出結果が設定される確率が高くなり、ミッション演出において大当たり当選であることに対応する演出結果が報知される機会が増えることで、ミッション演出で大当たり当選であることに対応する演出結果が報知されることを遊技者に期待させることが可能となり、遊技者をミッション演出に注目させ易くなるのでミッション演出の演出効果を高めることができる。
【８２６８】
また、獲得した複数個の保留球のうち、どの保留球をミッション演出の結果報知演出の内容を設定する際に先読みの対象とするかを遊技者が選択可能に構成している。具体的には、図２４８５（ｂ）に示すように、１つの保留球を対象とする「保１先読み」、保有している全ての保留球を対象とする「全保留先読み」、保有している保留球から対象とする保留球をランダムで選択する「ランダム先読み」の３種類のミッション種別から１のミッション種別を遊技者が枠ボタン２２Ａを操作することにより選択できる構成としている。このように構成することで、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能となり、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。
【８２６９】
この第５９制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０が第５９制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第５９制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０と同一である。
【８２７０】
＜第５９制御例の第５変形例の演出内容について＞
次に、図２４８５を参照して、本第５９制御例の第５変形例のパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、疑似変動に合わせて実行されるミッション演出について説明する。まず、図２４８５（ａ）を参照して、本第５９制御例の第５変形例におけるミッション選択演出Ｂ開始時の演出内容について説明する。図２４８５（ａ）は、本第５９制御例の第５変形例におけるミッション選択演出Ｂ開始時の表示画面の一例を示した図である。
【８２７１】
疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されている特別図柄の変動表示において、予め規定されている疑似変動の開始タイミングになると、図２４８５（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍでは、高速変動表示されていた第３図柄が低速変動表示された後に仮停止し、その第３図柄に重なってミッションアイコンＡｋ１が表示され、主表示領域Ｄｍの中央部に表示されている第３図柄の上部に「この後に表示される３つのミッションから好きなミッションを選べ！」というミッション選択演出Ｂに関する演出情報を案内する案内態様を表示するための表示領域ＨＲ１が形成される。このミッションアイコンＡｋ１は、疑似変動中に実行される特殊演出である「ミッション演出」が開始されることを報知するための態様である。このように、ミッションアイコンＡｋ１と、表示領域ＨＲ１に演出情報が表示されることで、これからミッション演出が開始されることを遊技者に分かり易く報知することができる。また、遊技者に対して、この後にミッション選択演出Ｂが実行されることを予告することで、遊技者にボタン操作を行う準備をさせることができる。
【８２７２】

表示領域ＨＲ１とミッションアイコンＡｋ１が表示された後、仮停止していた第３図柄が疑似変動を開始する。これにより、特別図柄の変動表示がまだ終了していないことを遊技者に分かり易くすることができる。副表示領域Ｄｓでは導入演出が開始されると、特殊演出の演出情報を案内するための案内コメントが表示される。このため、ミッション選択演出およびミッション演出が実行されている期間は、副表示領域Ｄｓ２において保留図柄が非表示となる。なお、主表示領域Ｄｍ１ａには入賞情報格納エリア２２３ｄｄに格納されている入賞情報（保留球）の数に対応する値が表示され、図２４８５（ａ）に示す例では、保留球が０個であることを示している。

【８２７３】

次に、図２４８５（ｂ）を参照して、ミッション選択演出Ｂの演出内容について説明する。図２４８５（ｂ）は、ミッション選択演出Ｂが開始されてから２秒経過した場合の表示画面の一例を示した図である。ミッション選択演出Ｂが開始されてから２秒経過するまでは、図２４８５（ａ）に示すミッションアイコンＡｋ１と、表示領域ＨＲ１に「この後に表示される３つのミッションから好きなミッションを選べ！」というコメントが表示され、ミッション選択演出Ｂが開始されてから２秒が経過すると、ミッションアイコンＡｋ１が非表示となり、表示領域ＨＲ１のコメントが「左右ボタンでカーソル移動　決定ボタンでミッション決定」という枠遊技者に対してボタン２２Ａを操作することを案内する案内態様に切り替わる。また、主表示領域Ｄｍ３が形成され、ボタン操作有効期間タイマ２２３ｄａＣのタイマ値に対応する値が表示される。図２４８５（ｂ）に示す例では、「残り３秒」と表示されており、ボタン操作有効期間が残り３秒であることを遊技者に報知している。また、主表示領域Ｄｍ１ａには保留球数が３であることを示す態様が表示され、主表示領域Ｄｍ１ｂには特別図柄に対応する第４図柄が変動表示中であることを示す態様が表示され、主表示領域Ｄｍ２には前回の大当たり遊技終了から特別図柄の変動表示が１０２回実行されたことを示す態様である「１０２変動」という文字が表示されている。これにより、図２４８５（ｂ）に示す例では、図２４８５（ａ）に示すミッション選択演出Ｂが開始されてから変動表示中の特別図柄が停止表示されるまでの期間で４つの保留球を獲得し、そのうち１つの保留球に対応する特別図柄の変動表示が新たに実行されている状態であることを示しているとわかる。

【８２７４】

主表示領域Ｄｍには、うさぎを模したキャラ８０１と、ゾウを模したキャラ８０２と、カメを模したキャラ８０３が表示され、それぞれのキャラの下部に表示領域ＨＲ３３と、表示領域ＨＲ３４と、表示領域ＨＲ３５が形成される。表示領域ＨＲ３３には、ミッション演出の演出結果を設定する際に１つの保留球を対象とするミッション種別であることを示す態様である「保１先読み」という文字が表示され、表示領域ＨＲ３４には、ミッション演出の演出結果を設定する際に保有している全ての保留球を対象とするミッション種別であることを示す態様である「全保留先読み」という文字が表示され、表示領域ＨＲ３５には、ミッション演出の演出結果を設定する際に保有している保留球から対象とする保留球をランダムで選択するミッション種別であることを示す態様である「ランダム先読み」という文字が表示される。

【８２７５】

また、表示領域ＨＲ３３の下部には、上向き矢印のカーソルＫｓ１が表示されており、このカーソルＫｓ１は遊技者の枠ボタン２２Ａの操作に対応して左右に移動する。そして、遊技者が決定ボタン６００ａを押下した場合、またはボタン操作有効期間が経過した場合にカーソルＫｓ１が指し示しているミッション種別が選択される。このように、通常の変動演出によって各保留球の当否判定結果を推測したい遊技者に対しては、１つの保留球を対象として結果報知演出の内容を設定する「保１先読み」、いち早く全ての保留球の当否判定結果を知りたい遊技者に対しては「全保留先読み」、結果報知演出で外れに対応する演出結果が報知された場合であっても結果報知演出の演出内容を設定する際にどの保留球を対象としたかがわからないので保有している保留球内で大当たり当選への期待感を持たせることができる「ランダム先読み」のいずれかを遊技者の好みに応じて選択可能に構

成することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【８２７６】
＜第５９制御例の第６変形例＞
次に、図２４８６～図２４９０を参照して、第５９制御例の第６変形例のパチンコ機１０について説明する。上述した第５９制御例では、第１入球口６４への入賞頻度が低く、保留球が途切れやすい状態である場合に、特別図柄の変動停止後も疑似変動が継続して実行されることで遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くする構成であった。しかしながら、疑似変動が開始されるのは、特別図柄の変動表示が実行されている期間のみであり、特別図柄が停止表示されている期間には疑似変動が開始されない構成であった。このため、例えば、客待ち演出が実行されているパチンコ機１０において新たな遊技者が遊技を開始した場合に、遊技を開始してから第１入球口６４に遊技球が入賞するまでは特別図柄が停止表示された状態であるため、第１入球口６４に遊技球が入賞するまでの期間が長くなると、遊技者が退屈して遊技を止めてしまう虞があった。
【８２７７】
これに対して、第５９制御例の第６変形例のパチンコ機１０は、特別図柄の停止表示期間中にも疑似変動が開始される構成としている点で、上述した第５９制御例と相違する。より具体的には、特別図柄が停止表示されている期間において客待ち演出が実行されている場合に、遊技者が球発射ユニット１１２ａを操作し、遊技球の発射を開始すると８秒間の疑似変動が開始される。この疑似変動の実行期間中に第１入球口６４に遊技球が入賞しなかった場合には、８秒経過した後、疑似変動開始前に停止表示されていた第３図柄の組み合わせが停止表示される。一方、疑似変動の実行期間中に第１入球口６４に遊技球が入賞し、新たな特別図柄の変動表示が開始され、その特別図柄の抽選結果が当たり当選である場合には、疑似変動終了時に当たり当選である可能性が高いことを示唆する第３図柄の組み合わせが停止表示される。このように構成することで、遊技を開始してから第３図柄の変動表示が開始されるまでの期間を遊技者に短く感じさせ、遊技者を退屈させることを抑制することが可能となり、実際に第１入球口６４に遊技球が入賞し、特別図柄の変動表示が開始されるまでの時間を稼ぐことができる。
【８２７８】
この第５９制御例の第６変形例のパチンコ機１０が、第５９制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点である。また、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第５９制御例におけるパチンコ機１０と同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【８２７９】
＜第５９制御例の第６変形例における演出内容について＞
図２４８６および図２４８７を参照して、第５９制御例の第６変形例のパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、疑似変動に合わせて実行される特殊演出について説明する。図２４８６（ａ）は、特別図柄の変動表示が終了し、特別図柄が停止表示されてから５経過した時点における第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。主表示領域Ｄｍでは特別図柄の当否判定結果が外れであることを示す態様の１つである「２４６」という組み合わせの第３図柄が停止表示され、小表示領域Ｄｍ１ａでは特別図柄の当否判定結果が外れであることを示す態様の１つである「○×」という組み合わせの第１図柄が停止表示されている。また、特別図柄が停止表示されてから５分が経過すると、小表示領域Ｄｍ３が形成され、客待ち演出（デモ演出）の実行中であることを示す態様である「デモ」という文字が表示される。これにより、遊技者に対してパチンコ機１０において遊技が実行されていないことを分かり易くすることができる。
【８２８０】

図２４８５（ｂ）は、特別図柄が停止表示されてから６分経過した時点で遊技者が遊技球の打ち出しを開始した場合の表示画面の一例を示した図である。詳細は後述するが、本第５９制御例の第６変形例では、客待ち演出の実行中に球発射ユニット１１２ａが操作されたと判別した場合に、８秒間の疑似変動演出が開始される。

【８２８１】

図２４８６（ｂ）に示す通り、客待ち演出の実行中に球発射ユニット１１２ａが操作されると、主表示領域Ｄｍでは、外れであることを示す態様で停止表示されていた第３図柄に重なるように疑似変動演出が開始されたことを示す態様であるミッションアイコンＡｋ１が表示され、第１表示領域ＨＲ１には疑似変動演出の内容を示す態様である「ミッション開始図柄を変えろ！」という文字が表示される。ミッションアイコンＡｋ１と、小表示領域ＨＲ１に「ミッション開始図柄を変えろ！」の文字が表示されると、主表示領域Ｄｍにおいて停止表示されていた第３図柄が疑似変動を開始する。このように構成することで、変動表示を開始した第３図柄が異なる組み合わせで停止表示されるとミッション成功であることを遊技者に対して分かり易く報知することができる。

【８２８２】

また、小表示領域Ｄｍ３では、「デモ」という表示が疑似変動演出の残り演出時間を示す態様である「残り８秒」という表示に切り替わる。これにより、疑似変動演出が客待ち演出とは異なる演出であることを遊技者に分かり易くすることができる。更に、疑似変動が開始されると、副表示領域Ｄｓでは保留演出が開始される。この保留演出では、変動表示中の特別図柄に対応する実行エリアＤｓ１に爆弾を模した疑似保留図柄ｔｈ０ａを表示し、その疑似保留図柄ｔｈ０ａから導火線ｄｕと、その導火線ｄｕの右端に火Ｈｉ１が表示され、ミッション演出の時間経過に合わせて火Ｈｉ１が導火線ｄｕを燃やしながら左に向かって進む演出が実行される。

【８２８３】

また、保留球数表示エリアＤｓ２に保留演出の内容を示すための「爆弾保留が爆発すると・・・」というコメントが表示されることにより、火Ｈｉ１が疑似保留図柄ｔｈ０ａに到達すると何かが起こると遊技者に期待させ、保留演出に注目させることが可能となる。

【８２８４】

図２４８７（ａ）は、第５９制御例の第６変形例におけるミッション演出の実行中に遊技球が第１入球口６４に入賞し、長書き換え演出Ａが開始された場合の表示画面の一例を示した図である。長書き換え演出Ａは、特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合の一部で選択される演出態様であり、客待ち演出中に開始されたミッション演出において大当たり当選である可能性が低いことを示唆する第３図柄の組み合わせが停止表示された後にうさぎを模したキャラ８０１が出現し、停止表示されている第３図柄に向かってスプレーを吹きかけることで第３図柄の組み合わせを大当たり当選である可能性が高いことを示唆する組み合わせに変える演出である。なお、「書き換え演出Ａ」には、演出時間が異なる「短書き換え演出Ａ」、「中書き換え演出Ａ」、「長書き換え演出Ａ」があり、それぞれの書き換え演出Ａでは、キャラクタ８０１がスプレーを使って第３図柄を完全に書き換え終了するまでの時間が異なっているのみで、何れの書き換え演出Ａが設定された場合であっても最終的に表示される第３図柄の表示態様は同一である。どの書き換え演出Ａが設定されるかはミッション演出の途中で特図変動が開始されたタイミングに応じて決定する。このように構成することで、特図変動の変動時間内で実行される残りのミッション演出の演出時間がその特図変動の開始タイミングによってまちまちであっても、書き換え演出によって帳尻を合わせることが可能となり、特図変動におけるミッション演出に割り当てる演出時間を一定にすることができる。

【８２８５】

特別図柄の停止表示期間に開始されたミッション演出の残り時間が０秒になると、主表示領域Ｄｍではミッション演出開始前に停止表示されていた当否判定結果が外れであることを示す第３図柄の組み合わせで第３図柄が停止表示され、第１表示領域に「ミッション失敗」というミッション演出が失敗したことを報知するための態様が表示される。また、

副表示領域Ｄｓでは、火Ｈｉ１が導火線ｄｕの分岐地点Ｐｔ１に到達したところで消える演出が表示される。

【８２８６】

ミッション演出の残り時間が０秒になる前に遊技球が第１入球口６４に入球していた場合には、図２４８７（ａ）に示すように、表示領域ＨＲ１には「ミッション継続！」というミッション演出が継続することを報知するための報知態様が表示され、キャラクタ８０１がスプレーを使って停止表示されている第３図柄を上書きする演出が実行される。また、小表示領域Ｄｍ３の下部には「＋３」というミッション演出の演出時間が追加（延長）されたことを示す態様が表示され、その態様に対応して小表示領域Ｄｍ３に表示されている報知態様が「残り０秒」から「残り３秒」に更新される。このように構成することで、結果報知演出の終了時に「ミッション失敗」という報知態様が表示されたものの、ミッション演出は継続しており、外れであることを示す表示態様の第３図柄がまだ可変する可能性があることを遊技者に分かり易く認識させることができる。

【８２８７】

また、副表示領域Ｄｓでは、分岐地点Ｐｔ１に火Ｈｉ２が表示され、導火線ｄｕ上を疑似保留図柄ｔｈ０ａに向かって進みはじめ、保留球数表示エリアＤｓ２には保留演出が継続していることを報知する態様である「再着火！爆発のチャンス！？」というコメントが表示されることで、遊技者に保留演出が継続していることを分かり易く報知することができる。なお、書き換え演出が実行される場合には、再着火された導火線ｄｕの火の表示態様によって、特図変動の当否判定結果を示唆可能な構成としている。より具体的には、大当たり当選期待度が高いことを示す長書き換え演出Ａが設定された場合には、再着火時に導火線ｄｕに火Ｈｉ１（図２２８８（ａ）参照）よりも燃え方が激しい火Ｈｉ２が表示される。一方、外れ当選であることを示す書き換え演出の演出態様が設定された場合には、再着火時に導火線ｄｕに火Ｈｉ１が表示される。このように構成することで、保留演出の途中で爆弾保留の爆発によらずに疑似保留図柄の表示態様を可変することなく、演出の流れに沿って特図変動の当否判定結果を示唆することが可能となり、遊技者に違和感を与えない演出を実行することが可能となる。

【８２８８】

次に、図２４８７（ｂ）を参照して、長書き換え演出Ａ終了時の演出内容について説明する。図２４８７（ｂ）は、長書き換え演出Ａ終了時の表示画面の一例を示した図である。長書き換え演出Ａの演出時間が経過すると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍでは、第３図柄が「３４１」という表示態様に書き換えられ、キャラクタ８０１はミッション演出が成功したことを示す態様であるピースサインをしている態様で表示される。なお、本第５９制御例の第６変形例において、この「３４１」という第３図柄の組み合わせは、保留球内に大当たり当選する期待度が高い保留球（ターゲット保留）が存在する場合に実行される先読み予告演出において、ターゲット保留の特別図柄の変動表示よりも前に実行される他の保留球に基づく特別図柄の変動停止時に表示される表示態様（所謂、チャンス目）である。ミッション演出の終了時にこのチャンス目が表示されることで、この後に大当たり当選する可能性が高い特別図柄の変動表示が実行されることを遊技者に期待させることができる。

【８２８９】

なお、本第５９制御例の第６変形例では、「３４１」という第３図柄の組み合わせの他にもチャンス目となる組み合わせを規定しており、組み合わせによって保留球内の大当たり当選期待度が異なる構成としている。具体的には、「３４１」のチャンス目が表示された場合には８０％の割合で大当たり当選するのに対して、「３２１」のチャンス目が表示された場合には５０％の割合で大当たり当選するといったように、チャンス目の態様によって大当たり当選の期待度が異なる。このように構成することで、ミッション演出終了時に表示される第３図柄の表示態様に更に興味を持たせることが可能となる。なお、チャンス目の表示態様は「３４１」や「３２１」に限るものではなく、例えば、第３図柄の奇数図柄を赤色の図柄、偶数図柄を青色の図柄で構成し、赤色の図柄が３つ揃った組み合わせ

を最も大当たり当選期待度が高いチャンス目とし、青色の図柄が３つ揃った組み合わせを２番目に大当たり当選期待度が高いチャンス目としても良い。

【８２９０】

長書き換え演出Ａの演出時間が経過すると、主表示領域Ｄｍの表示領域ＨＲ１の報知態様が、「ミッション成功」というミッション演出の結果を報知するための報知態様が表示され、小表示領域Ｄｍ３の表示が「残り０秒」に更新される。このように構成することで、ミッション演出が終了し、ミッション演出が成功したことを遊技者に分かり易く認識させることができる。長書き換え演出Ａが終了すると、待機されていた特図変動に対応する第３図柄の変動表示を開始させる制御が実行され、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオフに設定される。そして、主表示領域Ｄｍにおいて通常演出が開始される。

【８２９１】

図２４８７（ｂ）の実行エリアＤｓ１は、火Ｈｉ２が疑似保留図柄ｔｈ０ａに到達し、爆発する演出が実行された後の状態を示したものである。疑似変動の終了に合わせて、火Ｈｉ２が爆弾保留に到達して爆発した後、「大チャンス」と表示された特殊保留図柄ｔｈ０ｂに可変する演出が実行される。この特殊保留図柄ｔｈ０ｂは、変動中の特図の変動種別が当たり変動である場合か「外れスーパーリーチ」（図２３０１（ｂ），（ｃ）に示すように、外れ当選の場合に最も選択され難い変動種別）である場合にのみ設定される表示態様であるため、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である。従って、「大チャンス」と記載された特殊保留図柄ｔｈ０ｂが表示されることで、遊技者は大当たり当選する可能性が高いと予測することができる。

【８２９２】

疑似保留図柄ｔｈ０ａが特殊保留図柄ｔｈ０ｂに可変すると、それに合わせて、保留球数表示エリアＤｓ２には「大チャンス」という特殊保留図柄ｔｈ０ｂが示唆する演出情報に対応した報知態様が表示される。これにより、可変した保留図柄により示唆される演出情報が、保留図柄よりも大きな表示態様で表示されるため、遊技者に分かり易く演出情報を報知することができる。その後、主表示領域Ｄｍにおいて通常演出が開始される前に、保留球数表示エリアＤｓ２のシャッターが開き、保留球数に対応する保留図柄が表示される。なお、実行エリアＤｓ１に表示されている特殊保留図柄ｔｈ０ｂは、消去されずにそのまま継続して表示される。このように構成することで、特殊保留図柄ｔｈ０ｂの「大チャンス」という演出情報の対象となる特別図柄の変動がまだ終了していないことを遊技者に分かり易くすることができる。

【８２９３】

＜第５９制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について＞

次に、図２４８８（ａ）を参照して、本第５９制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図２４８８（ａ）は、ＲＯＭ２２２の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図２４８８（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ｄａと、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂと、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃと、書き換え用演出態様設定テーブル２２２ｄｄと、疑似保留追加表示パターン設定テーブル２２２ｄｅとが少なくとも記憶されている。なお、上述した第５９制御例の構成と同一であるため、詳細な説明は省略する。

【８２９４】

次に、図２４８８（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図２４８８（ｂ）に示すように、本第５９制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、上述した第５９制御例に対して、特図停止時間カウンタ２２３ｄａＥと、客待ち演出実行中フラグ２２３ｄｃＥ新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【８２９５】

特図停止時間カウンタ２２３ｄａＥは、特別図柄が停止表示されている時間を計測するためのカウンタである。音声ランプ制御装置１１３のメイン処理にて１ｍｓ毎に実行される客待ち演出処理（Ｓ２１３０Ｄ）において、客待ち演出が実行されておらず、特別図柄が停止表示されており、疑似変動も実行されていない場合に、カウンタ値に「１」加算され、カウンタ値が３００００（５分に相当する値）となった場合に、客待ち演出が実行される。なお、特図停止時間タイマ２２３ｄａＥのカウンタ値は、特別図柄の変動表示が開始された場合に、「０」にリセットされる。客待ち演出実行中フラグ２２３ｄｃＥは、客待ち演出が実行されていることを示すためのフラグであり、客待ち演出処理（Ｓ２１３０Ｄ）において、特図停止時間カウンタ２２３ｄａＥのカウンタ値が３００００になった場合にオンに設定され、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオフになった場合（即ち、遊技球の発射が開始された場合）に、オフに設定される。

【８２９６】

＜第５９制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図２４８９～図２４９０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。なお、電源投入時の立ち上げ処理については上述した第５９制御例と同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図２４８９を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図２４８９は、このメイン処理を示したフローチャートである。上述した第５９制御例におけるメイン処理に対して、客待ち演出処理（Ｓ２１０５Ｄ）に代えて客待ち演出処理（Ｓ２１３０Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【８２９７】

メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、または前回Ｓ２１０１Ｄの処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したかを判別し（Ｓ２１０１Ｄ）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ２１０１Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０４Ｄ、Ｓ２１３０Ｄ、Ｓ２１０６Ｄ～Ｓ２１１１Ｄの処理を行わずにＳ２１２３Ｄの処理へ移行する。Ｓ２１０１Ｄの処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ２１０２Ｄ～Ｓ２１０４Ｄ、Ｓ２１３０Ｄ、Ｓ２１０６Ｄ～Ｓ２１１１Ｄが主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ２１１２Ｄのコマンド判定処理や、Ｓ２１１３Ｄの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ２１１２Ｄの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ２１１３Ｄの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【８２９８】

Ｓ２１０１Ｄの処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ２１０１Ｄ：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ２１０３Ｄ～Ｓ２１０４Ｄ、Ｓ２１３０Ｄ、Ｓ２１０６Ｄ～Ｓ２１１３Ｄの処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ２１０２Ｄ）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ２１０８Ｄの処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ２１０３Ｄ）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ２１０４Ｄ）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ２１３０Ｄの処理へ移行する。Ｓ２１３０Ｄの処理では客待ち演出処理を実行する（Ｓ２１３０Ｄ）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定が行われ、その設定がコマンドとして表示

制御装置１１４に送信される。また、客待ち演出の実行中に発射停止中フラグ２２３ｄｊがオフに設定されたことに対応して、疑似変動を開始させるための処理が行われる。

【８２９９】

ここで、図２４９０を参照して、本第５９制御例の第６変形例において実行される客待ち演出処理（Ｓ２１３０Ｄ）について説明する。図２４９０は、この客待ち演出処理（Ｓ２１３０Ｄ）を示したフローチャートである。客待ち演出処理（Ｓ２１３０Ｄ）が実行されると、まず、客待ち演出実行中フラグ２２３ｄｃＥがオンであるかを判別する（Ｓ２７５１Ｄ）。客待ち演出実行中フラグ２２３ｄｃＥがオンではないと判別した場合には（Ｓ２７５１Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄の変動表示中であるかを判別する（Ｓ２７５２Ｄ）。特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ２７５２Ｄ：Ｙｅｓ）、客待ち演出を実行しないので本処理を終了する。一方、Ｓ２７５２Ｄにおいて特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ２７５２Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるかを判別する（Ｓ２７５３Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合には（Ｓ２７５３Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動の実行中であるため本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ２７５３Ｄ：Ｎｏ）、特図停止時間カウンタｄａＥに１加算し（Ｓ２７５４Ｄ）、特図停止時間カウンタ２２３ｄａＥのカウンタ値が「３００００」であるかを判別する（Ｓ２７５５Ｄ）。特図停止時間カウンタ２２３ｄｇのカウンタ値が３００００ではないと判別した場合には（Ｓ２７５５Ｄ：Ｎｏ）、客待ち演出の実行タイミングではないため、本処理を終了する。一方、Ｓ２７５５Ｄの処理において、特図停止時間カウンタ２２３ｄａＥのカウンタ値が３００００であると判別した場合には（Ｓ２７５５Ｄ：Ｙｅｓ）、客待ち演出を実行するための表示コマンドを設定し（Ｓ２７５６Ｄ）、客待ち演出実行中フラグ２２３ｄｃＥをオンに設定（Ｓ２７５７Ｄ）した後、本処理を終了する。

【８３００】

Ｓ２７５１Ｄの処理において、客待ち演出実行中フラグ２２３ｄｃＥがオンであると判別した場合には（Ｓ２７５１Ｄ：Ｙｅｓ）、発射停止中フラグ２２３ｄｊがオンであるかを判別する（Ｓ２７５８Ｄ）。発射停止中フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合には（Ｓ２７５８Ｄ：Ｙｅｓ）、遊技者が遊技球を発射していない状態であるため、本処理を終了する。一方、Ｓ２７５８Ｄの処理において、発射停止中フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ２７５８Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのタイマ値を１に設定し（Ｓ２７５９Ｄ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオンに設定する（Ｓ２７６０Ｄ）。このように構成することで、客待ち演出処理（２１３０Ｄ）の後に実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）において疑似変動を開始するための処理を実行することが可能となる。Ｓ２７６０Ｄの処理が終了した後は、客待ち演出実行中フラグ２２３ｄｃＥをオフに設定し（Ｓ２７６１Ｄ）、特図停止時間カウンタ２２３ｄａＥのカウンタ値を０に設定し（Ｓ２７６２Ｄ）、本処理を終了する。

【８３０１】

図２４８９に戻り、説明を続ける。客待ち演出処理（Ｓ２１３０Ｄ）が終わると、保留個数表示更新処理を実行する（Ｓ２１０６Ｄ）。保留個数表示更新処理（Ｓ２１０６Ｄ）では、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンドに対応する保留図柄を第３図柄表示装置８１に表示するための処理を行う。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ２１０７Ｄ）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【８３０２】

また、変動演出が未実行の期間や、高速変動期間中に枠ボタン２２が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、表示制御装置１１４に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関

する情報を含めることにより、表示制御装置１１４において、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン２２を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン２２を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン２２を複数のリーチ演出のうち１のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。

【８３０３】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｓ２１０８Ｄ）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ２１０９Ｄ）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【８３０４】

Ｓ２１０９Ｄの処理後、液晶演出実行管理処理が実行され（Ｓ２１１０Ｄ）、Ｓ２１１１Ｄの処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ２１０８Ｄのランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ２１０９Ｄの音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。液晶演出実行管理処理が終わると、入賞頻度計測処理を実行する（Ｓ２１１１Ｄ）。この入賞頻度計測処理（Ｓ２１１１Ｄ）は、所定期間（本第５９制御例の第６変形例では６０秒間）に受信した入賞コマンド数に基づいて、遊技球が第１入球口６４へ入賞する頻度の高低を判定するための処理である。本第５９制御例の第６変形例では、この判定結果に基づいて、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され易い変動パターン選択テーブルを参照するか否かを決定する。入賞頻度計測処理が終わると、コマンド判定処理を実行する（Ｓ２１１２Ｄ）。コマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行う。

【８３０５】

コマンド判定処理が終わると、変動表示設定処理が実行される（Ｓ２１１３Ｄ）。変動表示設定処理は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である。Ｓ２１１３Ｄの処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ２１１４Ｄ）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ２１１４Ｄの処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ２１１４Ｄ：Ｙｅｓ）、電源断フラグおよび電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ２１１６Ｄ）、電源断処理を実行する（Ｓ２１１７Ｄ）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ２１１８Ｄ）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、Ｓ２１１４Ｄの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ２１１４Ｄ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているかを判別し（Ｓ２１１５Ｄ）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ２１１５Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２１０１Ｄの処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ２１１５Ｄ：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員を呼びパチンコ機１０の修復を頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されてい

ると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【８３０６】

以上、説明したように、本第５９制御例の第６変形例では、特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち演出の実行期間中に遊技者が遊技球の打ち出しを開始した場合に、疑似変動を開始することを可能に構成している。これにより、遊技者が発射した遊技球が第１入球口６４に入球するまでの期間が長くなってしまった場合であっても、疑似変動が実行されることで遊技者が退屈に感じる時間を減少させることが可能となり、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【８３０７】

なお、第５９制御例の第２変形例の構成と、第５９制御例の第６変形例の構成とを組み合わせても良い。具体的には、特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち演出中に遊技者が球発射ユニット１１２ａを操作したことに対応して開始されるミッション演出において装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を可動させるミッション演出（図２４０６（ｂ）～図２４０８参照）を実行する構成としても良い。このように構成することで、ミッション演出として装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２が閉鎖状態（スタンバイ状態）となっている間に遊技球が第１入球口６４に入球し、新たな特別図柄の変動表示が開始されても、ミッション演出と並行して第３図柄表示装置で新たな特別図柄の当否判定結果に対応した第３図柄の変動表示も実行できるため、どのタイミングで遊技球が第１入球口６４に入球しても、特別図柄の変動表示期間と第３図柄の変動表示時間がズレることがなく、特別図柄の変動表示と第３図柄の変動表示の終了時期の帳尻を合わせるための複雑な制御が不要となるため、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。

【８３０８】

なお、第５９制御例の第３変形例の構成と、第５９制御例の第６変形例の構成とを組み合わせても良い。具体的には、特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち演出中に遊技者が球発射ユニット１１２ａを操作したことに対応して開始されるミッション演出におけるミッション内容を遊技者が枠ボタン２２Ａを操作することにより選択できる構成（図図２４３７～図２４３９参照）としても良い。このように構成することで、遊技者が枠ボタン２２Ａの操作に集中し、特別図柄の変動表示が実行されていないことに対する関心を薄れさせることが可能となり、ミッション演出の演出効果を高めることができる。

【８３０９】

なお、本第５９制御例の第６変形例のパチンコ機１０では、特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち演出中に疑似変動を開始可能に構成したが、これに限るものではなく、特別図柄の変動表示が実行されていない大当たり遊技中にも疑似変動を開始可能に構成しても良い。以下、特別図柄の変動表示が実行されていない大当たり遊技中に疑似変動が開始される構成の第５９制御例の第７変形例のパチンコ機１０について説明する。

【８３１０】

＜第５９制御例の第７変形例＞

図２４９１～図２４９２を参照して、第５９制御例の第７変形例のパチンコ機１０について説明する。本第５９制御例の第７変形例のパチンコ機１０では、大当たり遊技の実行中に疑似変動を開始することが可能な構成としている。具体的には、大当たり遊技の実行期間中に保留球数を判別し、保留球数が０個の場合には、大当たり遊技のラウンド演出中にミッション演出を開始し、大当たり遊技終了後もミッション演出を継続する。そのミッション演出中に新たな特別図柄の変動表示が開始され、その特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には、その特別図柄が停止表示された後に実行される大当たり遊技の初回ラウンド数を、前回の大当たり遊技の最終ラウンド数から引き続きの数で表示し、あたかも１つの大当たり遊技が継続して実行されているかのように見せる演出を実行する。このように構成することで、大当たり遊技が終了してから次の特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間が長くなる場合であっても、実際の特別図柄の停止表示期間よりも遊技者が感じる特別図柄の停止表示期間を短くすることが可能となり、テンポの良い遊技を

行わせることができる。
【８３１１】
＜第５９制御例の第７変形例における演出内容について＞
図２４９１～図２４９２を参照して、本第５９制御例の第７変形例の第３図柄表示装置８１において実行される演出について説明する。図２４９１（ａ）は、保留球数０個で大当たり遊技が実行される場合の表示画面について説明する。図２４９１（ａ）は、保留球数０個で大当たり遊技が実行される場合の表示画面の一例を示した図である。図２４９１（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍ３には実行中の大当たり遊技のラウンド数を示す態様である「４Ｒ」が表示され、主表示領域Ｄｍ１ａには第１特別図柄の保留球数を示す態様である「０」が、主表示領域Ｄｍ１ｃには第２特別図柄の保留球数を示す態様である「０」がそれぞれ表示されており、第１特別図柄の保留球数および第２特別図柄の保留球数が共に０個であることを遊技者に報知している。
【８３１２】
また、主表示領域Ｄｍ１ｂには第１特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であることを報知するための態様で第４図柄が停止表示され、主表示領域Ｄｍ１ｄには第２特別図柄の変動表示が実行されていないことを示す態様が表示されている。このように構成することで、第１特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であり、第１特別図柄および第２特別図柄が変動表示されていないことを遊技者に分かり易くすることができる。また、主表示領域Ｄｍ２には前回の大当たり遊技終了から実行された特別図柄の変動表示回数が表示されており、図２４９１（ａ）では、１０２回の特別図柄の変動表示が実行されたことを示している。
【８３１３】
ここで、本第５９制御例の第７変形例のパチンコ機１０では、大当たり遊技のラウンド数が異なる３種類の大当たり種別のうち１の大当たり種別を設定できる構成であり、それぞれの大当たり種別のラウンド数は、４ラウンド、８ラウンド、１６ラウンドである。なお、本第５９制御例の第７変形例では大当たり種別を３種類としたが、これに限るものではなく、２種類以下としても良いし、４種類以上としても良い。また、３ラウンド以下の大当たり種別を設けても良いし、１７ラウンド以上の大当たり種別を設けても良い。
【８３１４】
図２４９１（ａ）は、４ラウンドの大当たり種別の大当たり遊技が実行され、４ラウンド目（最終ラウンド）の大当たり遊技が実行されている状況を示している。１ラウンド目から３ラウンド目の大当たり遊技では、特別図柄の当否判定結果が大当たりであることを示すための第３図柄の組み合わせ（例えば、「１１１」）が主表示領域Ｄｍ３の下方に縮小表示され、主表示領域Ｄｍでは大当たり遊技専用のムービーや画像が表示される。そして、４ラウンド目の大当たり遊技が開始される場合に保留球数を判別し、保留球数が０個であると判別した場合には、８秒間のミッション演出を開始する。ミッション演出が開始されると、図２４９１（ａ）に示すように、縮小表示されていた第３図柄を主表示領域Ｄｍの中央部に拡大表示し、その第３図柄に重なるようにアイコンＡｋ１が表示され、第１表示領域が形成されてミッション演出が開始されたことを報知する態様である「ミッション開始図柄を変えろ！」というコメントが表示された後に、停止表示している第３図柄が疑似変動を開始する。また、副表示領域Ｄｓでは、ミッション演出の内容を説明するための態様である「全て「７」図柄に変われば大当たり遊技継続」というコメントが表示される。これにより、疑似変動を開始した第３図柄が全て「７」図柄に変われば大当たり遊技が継続するということを遊技者に分かり易く報知することができる。
【８３１５】
次に、図２４９１（ｂ）を参照して、大当たり遊技中に開始されたミッション演出の実行中に遊技球が第２入球口６４０に入球し、その入球に対応する特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であった場合の演出内容について説明する。図２４９１（ｂ）は、大当たり遊技中に開始されたミッション演出の実行中に遊技球が第２入球口６４０に入球し、その入球に対応する特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であった場合の表示画面の一例

を示した図である。主表示領域Ｄｍ３には、ミッション演出の残り演出時間を示す態様である「残り２秒」という文字が表示され、主表示領域Ｄｍの中央部では、疑似変動していた第３図柄が「７７７」の組み合わせで停止表示され、第１表示領域ＨＲ１にはミッション演出が成功したことを報知するための態様である「ミッション成功」のコメントが表示される。また、副表示領域Ｄｓには大当たり遊技が継続することを報知するための態様である「大当たり遊技継続」のコメントが表示される。これにより、ミッション演出が成功し、大当たり遊技が継続して実行されることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、主表示領域Ｄｍ３の表示は、ミッション演出が開始された大当たり遊技の最終ラウンドが終了するまでは実行中のラウンド数を表示し、大当たり遊技のラウンドが終了したタイミングでミッション演出の残り演出時間に対応する態様に切り替える。ミッション演出が成功したことを示す態様が第３図柄表示装置８１に表示され、新たな大当たり遊技が開始された場合には、新たな大当たり遊技の初回ラウンドであっても、前回の大当たり遊技の最終ラウンド数に続くラウンド数を主表示領域Ｄｍ３に表示する。図２４９２（ａ）に示す例では、前回の大当たり遊技の最終ラウンド数が４ラウンドであったため、新たな大当たり遊技の初回ラウンドでは、主表示領域Ｄｍ３に「５Ｒ」と表示される。また、副表示領域Ｄｓには大当たり遊技の実行期間中であることを示す態様である「大当たり遊技中」というコメントが表示される。このように構成することで、あたかも１回の大当たり遊技が続いているという印象を遊技者に与えることが可能となり、ラウンド数が最も少ない大当たり種別に当選した場合であっても、ラウンド数が多い大当たり種別の大当たり遊技が実行されていると思わせることにより、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【８３１６】

なお、前回の大当たり遊技の最終ラウンドが１６ラウンドであった場合には、新たな大当たり遊技の初回ラウンドでは「１７Ｒ」と表示される。一方、ミッション演出中に開始された特別図柄の当否判定結果が外れ当選である場合には、図２４９２（ｂ）に示すように、特別図柄の当否判定結果が外れであることを示す組み合わせで第３図柄が停止表示され、第１表示領域ＨＲ１にはミッション演出が失敗したことを報知するための態様である「ミッション失敗」のコメントが表示される。このように構成することで、ミッション演出が失敗したことを遊技者に分かり易く報知することができる。また、副表示領域Ｄｓには大当たり遊技が終了したことを報知するための態様である「大当たり遊技終了」のコメントが表示される。

【８３１７】

なお、大当たり遊技においてミッション演出が実行されない場合には、大当たり遊技の最終ラウンドが終了した後に実行される大当たり遊技のエンディング演出で、副表示領域Ｄｓに「大当たり遊技終了」のコメントが表示されるが、大当たり遊技中にミッション演出が実行される場合には、その大当たり遊技の最終ラウンドが終了した後に大当たり遊技のエンディング演出を実行せずにミッション演出が終了したタイミングで「大当たり遊技終了」のコメントが表示される。このように構成することで、ミッション演出が大当たり遊技の実行期間中に行われている演出であるという印象を遊技者に与えることができる。

【８３１８】

なお、このミッション演出を１回の大当たり遊技の途中のラウンドで実行しても良い。具体的には、保留球がある状態における１６ラウンドの大当たり種別の８ラウンド目の大当たり遊技でミッション演出を実行し、ミッション演出の成功を報知した後に９ラウンド目の大当たり遊技を開始する。一方、保留球がある状態における８ラウンドの大当たり種別の８ラウンド目の大当たり遊技でミッション演出を実行し、保留球の中に大当たり当選の保留球がなければミッション演出失敗を報知した後に大当たり遊技の終了を報知する。このように構成することで、ラウンド数の少ない大当たり種別の大当たり遊技が実行されている場合であっても、ラウンド数の多い大当たり種別の大当たり遊技が実行されているのではないかと遊技者に期待させることが可能となり、よりミッション演出に注目させ、ミッション演出の演出効果を高めることができる。

【８３１９】
なお、第５９制御例の第２変形例の構成と、第５９制御例の第７変形例の構成とを組み合わせても良い。具体的には、特別図柄の変動表示が実行されていない大当たり遊技の実行期間中に開始されるミッション演出において装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を可動させるミッション演出（図２４０６（ｂ）～図２４０８参照）を実行する構成としても良い。このように構成することで、ミッション演出として装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２が閉鎖状態（スタンバイ状態）となっている間に新たな特別図柄の変動表示が開始されても、ミッション演出と並行して第３図柄表示装置で新たな特別図柄の当否判定結果に対応した第３図柄の変動表示も実行できるため、どのタイミングで遊技球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入球しても、特別図柄の変動表示時間と第３図柄の変動表示時間がズレることがなく、特別図柄の変動表示と第３図柄の変動表示の終了時期の帳尻を合わせるための複雑な制御が不要となるため、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。
【８３２０】
なお、第５９制御例の第３変形例の構成と、第５９制御例の第７変形例の構成とを組み合わせても良い。具体的には、特別図柄の変動表示が実行されていない大当たり遊技の実行期間中に開始されるミッション演出におけるミッション内容を遊技者が枠ボタン２２Ａを操作することにより選択できる構成（図２４３７～図２４３９参照）としても良い。このように構成することで、遊技者が枠ボタン２２Ａの操作に集中し、特別図柄の変動表示が実行されていないことに対する関心を薄れさせることが可能となり、ミッション演出の演出効果を高めることができる。
【８３２１】
＜第５９制御例の第８変形例＞
次に、図２４９３～図２５１０を参照して、第５９制御例の第８変形例のパチンコ機１０について説明する。上述した第５９制御例のパチンコ機１０では、特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで、特別図柄に対応する第３図柄の表示用変動パターンとして疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合に疑似変動を実行する構成であり、疑似変動ありの表示用変動パターンは、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定されている場合に設定され易い構成であった。このため、特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオフに設定されている場合には、保留球数が０個の場合であっても疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合が低く、特別図柄の変動表示が開始された後に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定されても疑似変動が実行されないので、疑似変動を好適に実行できないという不具合があった。
【８３２２】
これに対して、本第５９制御例の第８変形例では、特別図柄の変動表示中に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された場合であっても、その特別図柄の変動表示において疑似変動を実行可能に構成している点で第５９制御例と相違する。具体的には、各表示用変動パターンに第３図柄を仮停止させるタイミングと、第３図柄を仮停止させるために高速変動表示されている第３図柄を徐々に低速変動表示させるための期間（仮停止準備期間）を予め規定し、仮停止準備期間が始まるまでに入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定され、完全外れＡ、当たりショートリーチまたは外れショートリーチのいずれかの表示用変動パターンが設定されている場合に、高速変動表示中の第３図柄を低速変動表示させた後に仮停止させ、疑似変動を行う。即ち、特定の条件が成立した場合に、特定の図柄を表示させる構成である。
【８３２３】
なお、仮停止準備期間となるまでに仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオンに設定されなかった場合には、仮停止準備期間となっても高速変動表示中の第３図柄をそのまま高速変動表示させ、仮停止タイミングで仮停止させずに設定されている表示用変動パターンに対応した通常演出を実行する。このように構成することで、特別図柄の変動表示が開始された後に疑似変動の実行条件が成立した場合であっても、その特別図柄の変動表示中に疑似

変動を実行することが可能となり、疑似変動を好適に実行することが可能となる。また、各表示用変動パターンに第３図柄を仮停止させるタイミングと、仮停止準備期間を予め設定しておくことで、表示用変動パターンに対応する通常演出の流れを無視して疑似変動が実行されることを防ぎ、遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。

【８３２４】

この第５９制御例の第８変形例におけるパチンコ機１０が第５９制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第５９制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第５９制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【８３２５】

＜第５９制御例の第８変形例の演出内容について＞

図２４９３～図２４９７を参照して、第５９制御例の第８変形例の第３図柄表示装置８１にて実行される演出内容について説明する。図２４９３（ａ）は、第５９制御例の第８変形例における完全外れＡの表示用変動パターンの第３図柄変動中に、疑似変動の実行条件が成立した場合の仮停止タイミングの表示画面の一例を示した図である。図２４９３（ａ）に示すように、完全外れＡの表示用変動パターンの第３図柄変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合（入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された場合）には、仮停止タイミングで特別図柄の当否判定結果が外れであることを報知する組み合わせで第３図柄が仮停止される。なお、第３図柄が仮停止した後は、上述した第５９制御例における疑似変動が開始され、ミッション演出（図２２８７（ｂ）～図２２９０参照）が実行される。疑似変動およびミッション演出の内容については第５９制御例と同一である。保留球数表示エリアＤｓ２の台座ｍ１上に表示されている黒い保留図柄ｈ１は、特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に設定される保留図柄である。

【８３２６】

ここで、本第５９制御例の第８変形例では、第３図柄の表示用変動パターンとして完全外れＡが設定されるのは特別図柄の変動表示が開始される場合に保留球数が０個の場合であるため、図２４９３（ａ）は、特別図柄の変動表示が開始された後に、黒い保留図柄ｈ１に対応する保留球を獲得した状態を示している。したがって、疑似変動が開始された特別図柄が停止表示された後に、黒い保留図柄ｈ１に対応する特別図柄の変動表示が開始され、その特別図柄の変動表示期間の一部で疑似変動に合わせて実行されている特殊演出の結果報知演出が実行される（図２２９０（ａ）参照）。なお、黒い保留図柄ｈ１に対応する特別図柄の当否判定結果は大当たり当選であるため、特殊演出の結果報知演出において大当たり当選である可能性が高いことを報知するための組み合わせ（本第５９制御例の第８変形例では「３４１」の組み合わせ）で第３図柄が停止表示され、その後、変動表示中の特別図柄の残りの変動表示期間で、変動表示中の特別図柄の当否判定結果に対応する通常演出が実行される（図２２９０（ｂ）参照）。

【８３２７】

次に、図２４９３（ａ）を参照して、本第５９制御例の第８変形例におけるスーパーリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動中に、疑似変動の実行条件が成立した場合の演出内容について説明する。図２４９３（ｂ）は、本第５９制御例の第８変形例におけるスーパーリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動中に、疑似変動の実行条件が成立した場合の仮停止タイミングの表示画面の一例を示した図である。本第５９制御例の第８変形例では、図２４９３（ｂ）に示すように、スーパーリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動中は、特殊演出である疑似変動の実行条件が成立した場合であっても、仮停止タイミングで仮停止が実行されず、特殊演出である疑似変動の実行が禁止される構成としている。スーパーリーチやロングリーチの表示用変動パターンは特別図柄の当否判定結果が外

れ当選である場合よりも大当たり当選である場合に設定され易い表示用変動パターンであり、スーパーリーチやロングリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動が実行されることで、遊技者に大当たり当選への期待感を持たせることが可能となるが、疑似変動が実行されることでスーパーリーチやロングリーチを実行する機会が減ってしまうと、遊技者に対して大当たり当選への期待感を持たせる機会が減少し、遊技意欲を低下させてしまう虞がある。このため、本第５９制御例の第８変形例のパチンコ機１０では、スーパーリーチやロングリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動が実行されている場合には、仮停止準備期間が始まる前に入賞頻度低フラグ２２３ｄａＨがオンに設定された場合であっても疑似変動を実行せず、保留球内に大当たり当選である保留球がある場合には、図２４９４に示す特殊演出の実行禁止が解除された場合に実行される特殊演出に対応する事後演出として事後報知演出を実行する。

【８３２８】

次に、図２４９４を参照して、本第５９制御例の第８変形例におけるスーパーリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動中に、疑似変動の実行条件が成立した場合の次の特別図柄の変動表示が開始された場合の演出内容について説明する。図２４９４は、本第５９制御例の第８変形例におけるスーパーリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動中に、疑似変動の実行条件が成立した場合の次の特別図柄の変動表示が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。

【８３２９】

図２４９４に示すように、実行エリアＤｓ１には特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であることを示唆する黒い保留図柄ｈ１が、保留球数表示エリアＤｓ２の台座ｍ１からシフトして表示され、主表示領域Ｄｍでは第３図柄が変動表示を開始し、第１表示領域ＨＲ１が形成され、ミッション演出の結果報知演出の演出結果に対応する事後報知演出である「大チャンス変動中」というコメントが表示される。

【８３３０】

ここで、黒い保留図柄ｈ１に対応する特別図柄の当否判定結果は大当たり当選であるため、前回の特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の表示用変動パターンが完全外れＡ、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれかであった場合には、疑似変動に合わせて実行されるミッション演出の結果報知演出において特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である可能性が高いことを示唆する第３図柄の組み合わせが停止表示されることにより遊技者に保留球内で大当たり当選する期待感を持たせることが可能であるが、図２４９４に示す例では、前回の特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の表示用変動パターンがスーパーリーチであったため実行条件が成立していても疑似変動が実行されず、遊技者に対して保留球内で大当たり当選することへの期待感を持たせることができなかった。

【８３３１】

そこで、前回の特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示において実行条件が成立したにも関わらず疑似変動が実行されなかった場合であって、次に変動表示される特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には、疑似変動に合わせて実行されるミッション演出の結果報知演出の演出結果に対応する事後報知演出を実行する構成としている。このように構成することで、前回の特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示において疑似変動が実行されなかった場合であっても、疑似変動が実行された場合に報知される演出情報を遊技者に対して提供することが可能となり、遊技者に保留球内で大当たり当選する期待感を持たせることができる。なお、事後報知演出の実行が決定された場合に、スーパーリーチ演出終了後に事後報知演出が実行されることを示唆する態様を表示しても良い。例えば、「大チャンス変動待機中」という禁止期間が解除された後に事後報知演出が実行されることを事前報知する態様を表示する。このように構成することで、遊技者に対して保留球内に大当たり当選する期待度が高い保留球が存在することを認識させることが可能となり、スーパーリーチ演出が外れであった場合でも、その後に実行される特別図柄変動に期待を持たせることが可能となるので、遊技の興趣を向上させることができる。なお、事後報知演出が実行されることを示唆する示唆態様はこれに限るものではな

く、特定のキャラクターを表示させることで示唆する構成としても良いし、遊技者に事後報知演出が実行されることを認識させることができる態様であれば良い。

【８３３２】

次に、図２４９５を参照して、本第５９制御例の第８変形例のパチンコ機１０における仮停止準備期間が始まる前に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係について説明する。図２４９５は、仮停止準備期間が始まる前に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を模式的に示した図である。

【８３３３】

特別図柄の項目は特別図柄の表示状況を示しており、演出態様は第３図柄表示装置８１にて実行される第３図柄変動を含む演出の実行状況を示している。仮停止実行フラグの項目は仮停止実行フラグ２２３ｄａＨの設定状況を示している。なお、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨは、仮停止準備期間が開始される場合に仮停止を実行するか否かを決定する際に参照されるフラグであり、仮停止準備期間が始まるまでに入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された場合にオンに設定され、仮停止準備期間が開始される場合にオフに設定される。事後報知演出実行フラグの項目は事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨの設定状況を示している。なお、事後報知演出は、仮停止準備期間が開始されてから変動表示中の特別図柄が停止表示されるまでの期間で入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された場合であって保留球内に大当たり当選の保留球が存在する場合と、仮停止準備期間が始まるまでに入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定されたものの変動表示中の第３図柄の表示用変動パターンが完全外れＡ、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれでもなかった場合であって保留球内に大当たり当選の保留球が存在する場合に実行される演出である。

【８３３４】

事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨは、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された特別図柄の変動表示の次に実行される特別図柄の変動表示が開始される場合に、事後報知演出を設定するために参照されるフラグであり、仮停止準備期間中に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された場合と、仮停止準備期間が開始される前に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定されたものの変動表示中の第３図柄の表示用変動パターンが完全外れＡ、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれでもなかった場合にオンに設定され、次に実行される特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の表示用変動パターンを設定する場合にオフに設定される。仮停止準備フラグの項目は仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨの設定状況を示している。なお、仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨは、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定されても疑似変動が実行されない期間であることを示すためのフラグであり、仮停止準備期間が開始される場合にオンに設定され、変動表示中の特別図柄が停止表示される場合にオフに設定される。

【８３３５】

図２４９５に示す例では、１回目の特別図柄の変動表示に対応して完全外れＡの表示用変動パターンの第３図柄が変動表示されている。この完全外れＡの表示用変動パターンでは、特別図柄の変動表示が開始されてから１０秒経過したタイミングで仮停止準備期間となり、特別図柄の変動表示が開始されてから１２秒経過したタイミングが仮停止タイミングとして予め規定されている。図２４９５に示すように、仮停止準備期間が始まる前に疑似変動の実行条件が成立した場合（即ち、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された場合）には、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定されたことに基づいて仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオンに設定される。そして、仮停止準備期間が開始される場合に仮停止実行フラグ２２３ｄａＨをオフに設定する。なお、この場合に変動表示中の第３図柄の表示用変動パターンを判別し、完全外れＡ、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれかであった場合には、疑似変動を実行するための処理が実行される。また、仮停止準備期間が開始される場合に仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨがオンに設定される。なお、第３図柄表示装置８１では、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオンに設定された状態で仮停止準備期間が開始されたため、高速変動表示中の第３図柄を徐々に低速変動表示

させる。その後、特別図柄の変動表示が開始されてから１２秒が経過すると第３図柄の仮停止が実行され（図２４９３（ａ）参照）、疑似変動が実行される。特別図柄の変動表示が開始されてから１７秒が経過すると、特別図柄は停止表示されるが、第３図柄表示装置８１では疑似変動が継続して実行されており、１回目の特別図柄の停止表示後、４秒が経過すると第３図柄が停止表示され、２回目の特別図柄の当否判定結果に対応した第３図柄の変動表示が開始される。なお、オンに設定された仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨは、１回目の特別図柄の変動表示が終了した場合にオフに設定される。

【８３３６】

次に、図２４９６を参照して、本第５９制御例の第８変形例のパチンコ機１０における仮停止準備期間開始後に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係について説明する。図２４９６は、仮停止準備期間開始後に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を模式的に示した図である。図２４９６に示すように、特別図柄の変動表示が開始されてから１０秒が経過すると、仮停止準備期間となる。この仮停止準備期間が開始されてから変動表示中の特別図柄が停止表示されるまでの期間に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された場合には、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨはオンに設定されず、事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨがオンに設定される。これにより、１回目の特別図柄の変動表示中は第３図柄の仮停止が実行されず、次に実行される２回目の特別図柄の変動表示期間において、１回目の特別図柄の変動表示中に疑似変動が実行されていれば遊技者に報知されていた演出結果に対応する演出情報を表示するための事後報知演出が実行される。

【８３３７】

次に、図２４９７を参照して、本第５９制御例の第８変形例のパチンコ機１０におけるスーパーリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係について説明する。図２４９７は、スーパーリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を模式的に示した図である。図２４９７に示すように、特別図柄の変動表示が開始されてから１８秒が経過したタイミングで入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定されたことに基づいて、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオンに設定される。そして、特別図柄の変動表示が開始されてから２０秒が経過したタイミングで仮停止準備期間となり、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオフに設定され、仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨがオンに設定される。上述した完全外れＡの表示用変動パターンの第３図柄変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合と異なるのは、事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨがオンに設定される点である。上述したように、スーパーリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動が実行されており、仮停止準備期間となるまでに入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された場合には疑似変動は実行されず、事後報知演出が実行される。このように構成することで、変動表示中の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である期待感を高めるスーパーリーチの実行機会を疑似変動によって減少させることなく、疑似変動が実行された場合に遊技者に報知されるはずであった演出結果に対応する演出情報を遊技者に提供可能となる。

【８３３８】

＜第５９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について＞

次に、図２４９８（ａ）を参照して、本第５９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図２４９８（ａ）は、ＲＯＭ２２２の規定内容を示したブロック図である。図２４９８（ａ）に示すように、上述した第５９制御例とは、変動パターン選択テーブル２２２ｄａに代えて変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨが規定されている点で相違し、その他の構成については同一であるため、同一の構成については同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。

【８３３９】

次に、図２４９９を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨの内容について説明する。図２４９９は、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨの規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨは、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第３図柄表示装置８１において実行される第３図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図２４９９に示す通り、本第５９制御例の第８変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＨ１と、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＨ２と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）および時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨ３とが規定されている。

【８３４０】

通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＨ１は、疑似変動が実行されていない状態で新たに開始される特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の表示用変動パターンを設定するためのテーブルであり、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＨ２は、疑似変動の実行中に開始される新たな特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の表示用変動パターンを設定するためのテーブルである。上述した第５９制御例では、特別図柄の変動表示が開始される場合に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるか否かによって、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合が低い通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａ１と、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合が高い通常用変動パターン選択Ｂテーブル２２２ｄａ２のどちらのテーブルを参照するかを決定する構成とすることで、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合を異ならせる構成であった。

【８３４１】

これに対して、本第５９制御例の第８変形例では、特別図柄の変動表示が開始される場合に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるか否かによって疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合を異ならせるのではなく、特別図柄の変動表示中に疑似変動を実行するか否かを決定する構成であるため、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合が異なる通常用変動パターン選択テーブルを複数用意する必要がなく、音声ランプ制御装置１１３のデータ容量を節約することができる。

【８３４２】

次に、図２５００～図２５０２を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図２５００を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨに規定されている通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＨ１の内容について説明する。図２５００は、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＨ１の内容を模式的に示した模式図である。図２５００に示す通り、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＨ１は、演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。

【８３４３】

より具体的には、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりＡ１とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。

【８３４４】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内で

あれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。

【８３４５】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチＡ２」が設定される。

【８３４６】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＡ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＡ１とは演出内容が異なる「完全外れＡ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＢ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＢ１とは演出内容が異なる「完全外れＢ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＣ１とは演出内容が異なる「完全外れＣ２」が設定される。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＤ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＤ１とは演出内容が異なる「完全外れＤ２」が設定される。

【８３４７】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。

【８３４８】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。

【８３４９】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パター

ン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチＡ２」が設定される。

【８３５０】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンから１の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制できる。

【８３５１】

次に、図２５０１を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨに規定されている通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＨ２の内容について説明する。図２５０１は、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＨ２の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＨ２は、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合に、疑似変動が実行中であり、疑似変動の終了後に特別図柄の残りの変動時間で通常演出を実行する場合の表示用変動パターンを設定する場合に参照されるテーブルである。図２５０１に示す通り、通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＨ２には、通常演出時間と特別図柄の当否判定結果と演出カウンタ値ＣＳ１に対応して異なる表示用変動パターンが規定されている。通常演出時間とは、疑似変動中に開始された特別図柄の変動途中でその疑似変動が終了した後に残りの特別図柄の変動時間で実行される通常演出（特別図柄に対応する第３図柄変動および当否判定結果を示唆する演出）の演出時間のことを指す。本第５９制御例の第８変形例では、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動が開始される場合には、疑似変動の変動時間を延長する処理を実行する。より具体的には、上述した特殊演出追加設定処理（図２３４３参照）または、結果報知演出設定処理（図２３４９参照）において、新たに開始される特別図柄の変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の変動時間を更新するための更新時間と疑似変動終了後に実行する通常演出の演出時間を、上述した図２３１１（ａ）に示す疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂに基づいて決定する。

【８３５２】

通常用変動パターン選択Ｃテーブル２２２ｄａＨ２には、疑似変動更新時間設定テーブル２２２ｄｂ（図２３１１（ａ）参照）に基づいて設定された通常演出時間と、特別図柄の当否判定結果と、演出カウンタ値ＣＳ１に対応する表示用変動パターンが規定されている。具体的には、通常演出時間として５０００ｍｓ（５秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」とは異なる「完全外れＣ２」が設定される。なお、通常演出時間として５０００ｍｓ（５秒）が設定されるのは、変動パターンが「完全外れＢ」の場合のみであるため、当否判定結果が当たりの場合は規定していない。

【８３５３】

通常演出時間として８０００ｍｓ（８秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たり超ショートリーチＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たり超ショートリーチＡ１」とは異なる「当たり超ショートリーチＡ２」が設定される。上述したように、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける変動時間が８秒の変動パターンは、「完全外れＢ」のみであり、当たりとなる変動パターンがない。一方、疑似変動終了後に８秒の通常演出が設定される変動パターンには、「当たりショートリーチＡ」（１２秒の当たり変動）も含まれる。このため、疑似変動終了後に通常演出が実行される場合のみ設定される表示用変動パターンとして「当たり超ショートリーチＡ１」（８秒の当たり変動）および「当たり超ショートリーチ

Ａ２」（８秒の当たり変動）を規定している。通常演出時間として８０００ｍｓ（８秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れ超ショートリーチＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れ超ショートリーチＡ１」とは異なる「外れ超ショートリーチＡ２」が設定される。

【８３５４】

通常演出時間として１２０００ｍｓ（１２秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」とは異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。一方、通常演出時間として１２０００ｍｓ（１２秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」とは異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。

【８３５５】

通常演出時間として１７０００ｍｓ（１７秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」とは異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。一方、通常演出時間として１７０００ｍｓ（１７秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」とは異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。

【８３５６】

このように、疑似変動終了後に実行される通常演出の表示用変動パターンを、疑似変動なしの表示用変動パターンで実行される通常演出の表示用変動パターンと同一の態様とすることで、１の特別図柄の変動時間内に複数回の第３図柄変動が実行されていることを遊技者に気付かせ難くすることができる。

【８３５７】

次に、図２５０２を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨに規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨ３の内容について説明する。図２５０２は、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨ３の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨ３は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合における特別図柄の表示用変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨ３は、演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＢ１」（５秒の当たり変動）が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＢ１」とは異なる「当たりショートリーチＢ２」（５秒の当たり変動）が設定される。

【８３５８】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＢ１」（１０秒

の当たり変動）が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＢ１」とは異なる「当たりロングリーチＢ２」（１０秒の当たり変動）が設定される。

【８３５９】

変動パターン種別が「完全外れＥ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＥ１」（３秒の外れ変動）が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れＥ１」とは異なる「完全外れＥ２」（３秒の外れ変動）が設定される。

【８３６０】

変動パターン種別が「外れショートリーチＢ」であり、演出カウンタ値ＣＳ１が「０～９９」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＢ１」（５秒の外れ変動）が設定され、演出カウンタ値ＣＳ１が「１００～１９８」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチＢ１」とは異なる「外れショートリーチＢ２」（３秒の当たり変動）が設定される。このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【８３６１】

次に、図２４９８（ｂ）を参照して、本第５９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図２４９８（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の規定内容を示したブロック図である。図２４９８（ｂ）に示すように、上述した第５９制御例とは、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨと、事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨと、仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨと、シナリオカウンタ２２３ｄｄＨを追加している点で相違し、その他の構成については同一であるため、同一の構成については同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。上述した通り、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨは、仮停止準備期間が開始される場合に仮停止を実行するか否かを決定する際に参照されるフラグであり、仮停止準備期間が始まるまでに入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された場合にオンに設定され、仮停止準備期間が開始される場合にオフに設定される。

【８３６２】

事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨは、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された特別図柄の変動表示の次に実行される特別図柄の変動表示が開始される場合に、事後報知演出を設定するために参照されるフラグであり、仮停止準備期間中に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定された場合と、仮停止準備期間が開始される前に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定されたものの変動表示中の第３図柄の表示用変動パターンが完全外れＡ、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれでもなかった場合にオンに設定され、次に実行される特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の表示用変動パターンを設定する場合にオフに設定される。仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨは、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定されても疑似変動が実行されない期間であることを示すためのフラグであり、仮停止準備期間が開始される場合にオンに設定され、変動表示中の特別図柄が停止表示される場合にオフに設定される。シナリオカウンタ２２３ｄｄＨは、設定された表示用変動パターンに対応する第３図柄の変動表示の進行状況を判別するためのカウンタであり、表示用変動パターンが設定される場合に抽出した変動パターン種別の変動表示時間に対応するカウンタ値が設定され、１ｍｓ毎に実行される液晶演出実行処理（Ｓ２１３０Ｄ）においてカウンタ値が１減算されていき、特別図柄が停止表示される場合にカウンタ値が０となるように構成している。本第５９制御例の第８変形例では、このシナリオカウンタ２２３ｄｄＨのカウンタ値によって仮停止タイミングや、仮停止準備期間を開始するタイミングであるかを判別可能にしている。

【８３６３】

＜第５９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞
図２５０３～図２５１０を参照して、本第５９制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明する。なお、上述した第５９制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図２５０３を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図２５０３は、このメイン処理を示したフローチャートである。本第５９制御例の第８変形例において実行されるメイン処理は、上述した第５９制御例において実行されるメイン処理に対して、液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）に代えて液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３０Ｄ）が、コマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ２１３１Ｄ）が実行される点で相違し、その他の構成については同一である。第５９制御例におけるメイン処理と同一の処理については、その詳細な説明を省略する。

【８３６４】
ここで、図２５０４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３０Ｄ）について説明する。図２５０４は、この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３０Ｄ）を示したフローチャートである。上述した第５９制御例における液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）に対して、仮停止設定処理（Ｓ２２５７Ｄ）および仮停止準備処理（Ｓ２２５９Ｄ）が追加されている点で相違する。液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３０Ｄ）が実行されると、まず、シナリオカウンタ２２３ｄｄＨのカウンタ値を１減算する（Ｓ２２５６Ｄ）し、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンに設定されているかを判別する（Ｓ２２３１Ｄ）。Ｓ２２３１Ｄの処理において疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｎｏ）、仮停止設定処理を行う（Ｓ２２５７Ｄ）。この仮停止設定処理（Ｓ２２５７Ｄ）は、疑似変動の実行条件が成立したかを判別するための処理である。

【８３６５】
ここで、図２５０５を参照して、仮停止設定処理（Ｓ２２５７Ｄ）について説明する。図２５０５は、この仮停止設定処理（Ｓ２２５７Ｄ）を示したフローチャートである。仮停止設定処理（Ｓ２２５７Ｄ）が実行されると、まず、入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであるかを判別する（Ｓ３６０１Ｄ）。入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンではないと判別した場合には（Ｓ３６０１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動の実行条件が成立していないため、以後の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ３６０１Ｄの処理において入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンであると判別した場合には（Ｓ３６０１Ｄ：Ｙｅｓ）、次に、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオンであるかを判別する（Ｓ３６０２Ｄ）。仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオンであると判別した場合には（Ｓ３６０２Ｄ：Ｙｅｓ）、以後の処理をスキップし、本処理を終了する。Ｓ３６０２Ｄの処理において、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオンではないと判別した場合には（Ｓ３６０２Ｄ：Ｎｏ）、次に、仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨがオンであるかを判別する（Ｓ３６０３Ｄ）。仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨがオンではないと判別した場合には（Ｓ３６０３Ｄ：Ｎｏ）、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨをオンに設定し（Ｓ３６０４Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３６０３Ｄの処理において、仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨがオンであると判別した場合には（Ｓ３６０３Ｄ：Ｙｅｓ）、事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨがオンであるかを判別し（Ｓ３６０５Ｄ）、事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨがオンであると判別した場合には（Ｓ３６０５Ｄ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｓ３６０５Ｄの処理において事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨがオンではないと判別した場合には（Ｓ３６０５Ｄ：Ｎｏ）、事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨをオンに設定し（Ｓ３６０６Ｄ）、本処理を終了する。このように構成することで、１ｍｓ毎に入賞頻度低フラグ２２３ｄｓがオンに設定されたか否かを判別可能となり、特別図柄の変動表示中にその特別図柄の変動表示期間で疑似変動を実行するか否かを決定することができる。

【８３６６】
図２５０４に戻り、説明を続ける。仮停止設定処理（Ｓ２２５７Ｄ）が終了すると、次

に、シナリオカウンタ２２３ｄｄＨのカウンタ値から仮停止準備期間が始まるタイミングであるかを判別する（Ｓ２２５８Ｄ）。仮停止準備期間が始まるタイミングではないと判別した場合には（Ｓ２２５８Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２５９Ｄの処理をスキップし、Ｓ２２３２Ｄの処理へ移行する。一方、Ｓ２２５８Ｄの処理において、仮停止準備期間が始まるタイミングであると判別した場合には（Ｓ２２５８Ｄ：Ｙｅｓ）、仮停止準備処理を実行する（Ｓ２２５９Ｄ）。この仮停止準備処理（Ｓ２２５９Ｄ）は、仮停止を実行するための処理である。

【８３６７】

ここで、図２５０６を参照して、仮停止準備処理（Ｓ２２５９Ｄ）について説明する。図２５０６は、この仮停止準備処理（Ｓ２２５９Ｄ）を示したフローチャートである。仮停止準備処理（Ｓ２２５９Ｄ）が実行されると、まず、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオンであるかを判別する（Ｓ３６５１Ｄ）。仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオンではないと判別した場合には（Ｓ３６５１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動の実行条件が成立していない場合であるため、以後の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ３６５１Ｄの処理において、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨがオンであると判別した場合には（Ｓ３６５１Ｄ：Ｙｅｓ）、次に、変動表示中の第３図柄の表示用変動パターン種別は完全外れＡ、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれかであるかを判別する（Ｓ３６５２Ｄ）。Ｓ３６５２Ｄの処理において、変動表示中の第３図柄の表示用変動パターン種別は完全外れＡ、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれかであると判別した場合には（Ｓ３６５２Ｄ：Ｙｅｓ）、高速変動表示中の第３図柄を低速変動表示させた後に仮停止させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ３６５３Ｄ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのタイマ値として２０００を設定し（Ｓ３６５４Ｄ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒをオンに設定する（Ｓ３６５５Ｄ）。そして、仮停止実行フラグ２２３ｄａＨをオフに設定し（Ｓ３６５６Ｄ）、仮停止準備フラグｄｃＨをオンに設定し（Ｓ３６５７Ｄ）、本処理を終了する。Ｓ３６５２Ｄの処理において、変動表示中の第３図柄の表示用変動パターン種別は完全外れＡ、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれでもないと判別した場合には（Ｓ３６５２Ｄ：Ｎｏ）、事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨをオンに設定し（Ｓ３６５８Ｄ）、Ｓ３６５６Ｄの処理に移行する。

【８３６８】

なお、本第５９制御例の第８変形例では、完全外れＢ、完全外れＣ、完全外れＤの表示用変動パターンが設定されている場合には、疑似変動の実行条件が成立していても疑似変動を実行しない構成としているが、これは、完全外れＢ、完全外れＣ、完全外れＤの表示用変動パターンが設定されるのは、特別図柄の変動表示が開始される場合に少なくとも１以上の保留球を保有している場合であり、特別図柄の変動表示終了後に疑似変動を継続して実行し新たな特別図柄の変動表示が開始されるまでの時間を稼ぐ必要がないためである。

【８３６９】

また、ロングリーチ、スーパーリーチの表示用変動パターンが設定されている場合にも、疑似変動の実行条件が成立していても疑似変動を実行しない構成としているが、上述したように、ロングリーチとスーパーリーチの表示用変動パターンは、特別図柄の当否判定結果が外れ当選である場合よりも大当たり当選である場合の方が設定され易い表示用変動パターンであり、ロングリーチまたはスーパーリーチの表示用変動パターンの第３図柄変動が実行されることで遊技者の大当たり当選への期待感を高めることが可能となるが、疑似変動を実行することにより貴重なロングリーチまたはスーパーリーチの実行機会を減少させてしまうと、遊技者の大当たり当選への期待感を高め難くなり、遊技意欲の低下に繋がる。このため、疑似変動の実行条件が成立していてもロングリーチまたはスーパーリーチの表示用変動パターンが設定されている場合には疑似変動を実行しない構成とすることで、遊技者の大当たり当選への期待感を高める演出の実行機会を減少させてしまうことを防ぎ、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することが可能となる。また、事後報知演出を実行することにより、疑似変動が実行されていれば遊技者に報知されるはずであった演出結果

に対応する演出情報を遊技者に提供することが可能となる。

【８３７０】

なお、本第５９制御例の第８変形例では、表示用変動パターンの種別によって疑似変動を実行するか否かを決定する構成としたが、これに限るものではなく、仮停止準備期間が始まるタイミングにおける保留球数により疑似変動を実行するか否かを決定する構成としても良い。より具体的には、Ｓ３６５２Ｄの処理に代えて、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａのカウンタ値が０個であるかを判別し、０個である場合にはＳ３６５３Ｄの処理に移行し、１個以上ある場合にはＳ３６５８Ｄの処理に移行する構成としても良い。このように構成することで、完全外れＡの表示用変動パターン（変動パターン種別が完全外れである特別図柄の変動表示が開始される場合に、保留球数が０個であれば設定される表示用変動パターン）の第３図柄が変動表示中に保留球を獲得した場合には、実行条件が成立しても疑似変動を実行しないことが可能となり、疑似変動をより好適に実行することができる。また、Ｓ３６５２Ｄの処理の後に、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａのカウンタ値が０個であるかを判別し、０個である場合にはＳ３６５３Ｄの処理に移行し、１個以上ある場合にはＳ３６５８Ｄの処理に移行する構成としても良い。このように構成することで、更に好適に疑似変動を実行することが可能となる。

【８３７１】

図２５０４に戻り、説明を続ける。Ｓ２２５９Ｄが終了すると、次に、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであるかを判別する（Ｓ２２３２Ｄ）。疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンではないと判別した場合には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３２Ｄの処理において、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであると判別した場合には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのタイマ値を１減算し（Ｓ２２３３Ｄ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのタイマ値が０であるかを判別する（Ｓ２２３４Ｄ）。疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのタイマ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動の開始タイミングではないため本処理を終了する。一方、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐのタイマ値が０であると判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始処理を行い（Ｓ２２３５Ｄ）、本処理を終了する。なお、この疑似変動開始処理（Ｓ２２３５Ｄ）は、上述した第５９制御例における疑似変動開始処理と同一であるため、詳細な説明は省略する。

【８３７２】

Ｓ２２３１Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値を１減算し（Ｓ２２３６Ｄ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が０であるかを判別する（Ｓ２２３７Ｄ）。疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２２３７Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３７Ｄの処理において、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が０であると判別した場合には（Ｓ２２３７Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定し（Ｓ２２３８Ｄ）、疑似変動終了処理を行う（Ｓ２２３９Ｄ）。この疑似変動終了処理（Ｓ２２３９Ｄ）は、上述した第５９制御例における疑似変動終了処理と同一であるため、詳細な説明は省略する。Ｓ２２３９Ｄの処理が終了すると、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンであるかを判別する（Ｓ２２４０Ｄ）。変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンではないと判別した場合には（Ｓ２２４０Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２４０Ｄの処理において、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオンであると判別した場合には（Ｓ２２４０Ｄ：Ｙｅｓ）、変動開始待機フラグ２２３ｄｎをオフに設定し（Ｓ２２４１Ｄ）、変動開始フラグ２２３ｄｂをオンに設定する（Ｓ２２４２Ｄ）。

【８３７３】

次に、図２５０７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ２１３１Ｄ）について説明する。図２５０７は、このコマンド判定処理（Ｓ２１３１Ｄ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ２１３１Ｄ）は、上述した第５９制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）に対

して、変動パターン設定処理（Ｓ２２０２Ｄ）に代えて変動パターン設定処理（Ｓ２２２３Ｄ）を、停止処理（Ｓ２２１５Ｄ）に代えて停止処理（Ｓ２２２４Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。コマンド判定処理（Ｓ２１３１Ｄ）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０１Ｄ）。変動パターンコマンドを受信した場合には（Ｓ２２０１Ｄ：Ｙｅｓ）、変動パターン設定処理（Ｓ２２２３Ｄ）が実行される。変動パターン設定処理（Ｓ２２２３Ｄ）の詳細は、図２５０８を参照して後述する。Ｓ２２２３Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０１Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０３Ｄ）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０３Ｄ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｄｂをオンに設定し（Ｓ２２０４Ｄ）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｓ２２０５Ｄ）、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、変動表示設定処理（図２３５１参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０３Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２０６Ｄ）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０６Ｄ：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａに格納する（Ｓ２２０７Ｄ）。Ｓ２２０７Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【８３７４】

ここで、保留球数コマンドは、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したとき、または、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、または、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｓ２２０７Ｄの処理によって音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄｂの値を主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値に合わせることができる。よって、ノイズの影響により、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値が主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値を修正し、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｃの値に合わせることができる。

【８３７５】

Ｓ２２０６Ｄの処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０６Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド）を受信したかを判別する（Ｓ２２０８Ｄ）。そして、大当たり関連コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０８Ｄ：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理（Ｓ２２０９Ｄ）を実行する。Ｓ２２０９Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。Ｓ２２０８Ｄの処理において、大当たり関連コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０８Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１０Ｄ）。そして、入賞コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１０Ｄ：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理（Ｓ２２１１Ｄ）を実行する。Ｓ２２１１Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。Ｓ２２１０Ｄの処理において、入賞コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２１０Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より発射関連コマンド（発射開始コマンド、発射停止コマンド）を受信したかを判別する（Ｓ２２１２Ｄ）。そして、発射関連コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１２Ｄ：Ｙｅｓ）、発射関連コマンド処理（Ｓ２２１３Ｄ）を実行する。Ｓ２２１３Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【８３７６】
Ｓ２２１２Ｄの処理において、発射関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２２１２Ｄ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１４Ｄ）。そして、停止コマンドを受信した場合には（Ｓ２２１４Ｄ：Ｙｅｓ）、停止処理（Ｓ２２２４Ｄ）を実行する。停止処理（Ｓ２２２４Ｄ）の詳細は、図２５１０を参照して後述する。Ｓ２２２４Ｄの処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、Ｓ２２１４Ｄの処理において、停止コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２１４Ｄ：Ｎｏ）、その他のコマンドを受信したかを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ２２１６Ｄ）、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。
【８３７７】
次に、図２５０８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動パターン設定処理（Ｓ２２２３Ｄ）について説明する。図２５０８は、この変動パターン設定処理（Ｓ２２２３Ｄ）を示したフローチャートである。この変動パターン設定処理（Ｓ２２２３Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図２５０７参照）の中で実行され、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。変動パターン設定処理（Ｓ２２２３Ｄ）では、まず、第１演出カウンタ２２３ｄｅおよび第２演出カウンタ２２３ｄｆのカウンタ値を取得し（Ｓ２４２１Ｄ）、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出する（Ｓ２４２２Ｄ）。その後、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるか否かを判別する（Ｓ２４２３Ｄ）。そして、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ２４２３Ｄ：Ｎｏ）、変動開始フラグ２２３ｄｂをオンに設定し（Ｓ２４２４Ｄ）、演出態様設定処理（Ｓ２４３５Ｄ）を実行する。演出態様設定処理（Ｓ２４３５Ｄ）の詳細は、図２５０９を参照して後述する。Ｓ２４３５Ｄの処理の終了後は、シナリオカウンタ２２３ｄｄＨに抽出した変動パターン種別に対応するカウンタ値を設定し（Ｓ２４３６Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４２３Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合には（Ｓ２４２３Ｄ：Ｙｅｓ）、特殊演出追加設定処理（Ｓ２４２６Ｄ）を実行する。Ｓ２４２６Ｄの処理の終了後は、Ｓ２４３６Ｄの処理を実行し、本処理を終了する。
【８３７８】
ここで、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇは、上述した疑似変動開始処理（Ｓ２２３５Ｄ）においてオンに設定され、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのカウンタ値が０になった場合に、オフに設定される。即ち、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンに設定されている場合には、疑似変動が実行中であることを示しており、本第５９制御例の第８変形例においては、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動が実行中である場合には、疑似変動中に実行されている特殊演出の演出態様を、新たに変動が開始される特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させるための処理が実行される。このように、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるか否かによって異なる演出態様の設定処理が実行されるため、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動表示が開始される場合には、その特別図柄の当否判定結果に対応する追加演出を設定可能であり、特殊演出を途中で打ち切らずに新たに開始される特別図柄変動に対応する演出を実行することができる。
【８３７９】
次に、図２５０９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出態様設定処理（Ｓ２４３５Ｄ）について説明する。図２５０９は、この演出態様設定処理（Ｓ２４３５Ｄ）を示したフローチャートである。この演出態様設定処理（Ｓ２４３５Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動パタ

ーン設定処理（図２５０８参照）の中で実行され、疑似変動が実行されていない場合に、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。演出態様設定処理（Ｓ２４３５Ｄ）が実行されると、まず、設定されている遊技状態は通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）であるかを判別する（Ｓ２４５１Ｄ）。通常状態ではないと判別した場合（即ち、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合）には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｎｏ）、変動パターン設定処理（Ｓ２２２３Ｄ）のＳ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別と、Ｓ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅのカウンタ値に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＨ３から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４７４Ｄ）、本処理を終了する。Ｓ２４５１Ｄの処理において、通常状態であると判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｙｅｓ）、事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨがオンに設定されているかを判別する（Ｓ２４６９Ｄ）。事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨがオンであると判別した場合には（Ｓ２４６９Ｄ：Ｙｅｓ）、次に、今回の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であるかを判別し（Ｓ２４７０Ｄ）、大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ２４７０Ｄ：Ｙｅｓ）、事後報知演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２４７１Ｄ）、事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨをオフに設定する（Ｓ２４７２Ｄ）。一方、Ｓ２４７０Ｄの処理において、大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ２４７０Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２４７１Ｄの処理をスキップし、Ｓ２４７２Ｄの処理へ移行する。そして、Ｓ２４７２Ｄの処理が終了すると、Ｓ２４２２Ｄの処理において抽出した変動パターン種別と、Ｓ２４２１Ｄの処理において取得した第１演出カウンタ２２３ｄｅのカウンタ値に基づいて、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＨ１から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４７３Ｄ）、本処理を終了する。なお、Ｓ２４６９Ｄの処理において、事後報知演出実行フラグ２２３ｄｂＨがオンではないと判別した場合には（Ｓ２４６９Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２４７０Ｄ～Ｓ２４７２Ｄの処理をスキップし、Ｓ２４７３Ｄの処理を実行し、本処理を終了する。

【８３８０】

なお、本第５９制御例の第８変形例では、今回の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合にのみ事後報知演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、大当たり当選でない場合であっても事後報知演出を実行する構成としても良い。なお、このように構成する場合、例えば、抽出した変動パターン種別によって事後報知演出を実行するか否か決定する構成としても良い。このように構成することで、事後報知演出が実行されるか否かによって遊技者に特別図柄の当否判定結果を推測する楽しみを提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【８３８１】

次に、図２５１０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される停止処理（Ｓ２２２４Ｄ）について説明する。図２５１０は、この停止処理（Ｓ２２２４Ｄ）を示したフローチャートである。この停止処理（Ｓ２２２４Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図２５０８参照）の中で実行され、特別図柄の停止に合わせて第３図柄表示装置８１において実行されている変動演出を終了させるための処理を実行する。停止処理では、まず、仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨがオンであるかを判別し（Ｓ２７８８Ｄ）、仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨがオンであると判別した場合には（Ｓ２７８８Ｄ：Ｙｅｓ）、仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨをオフに設定する（Ｓ２７８９Ｄ）。一方、仮停止準備フラグ２２３ｄｃＨがオンではないと判別した場合には（Ｓ２７８８Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２７８９Ｄの処理をスキップし、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇはオンかを判別する（Ｓ２７７１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２７７１Ｄ：Ｎｏ）、予め設定されている停止種別に対応する表示用停止コマンドを設定し（Ｓ２７８０Ｄ）、本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ２２３ｄ

ｇがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動が実行されている場合）には（Ｓ２７７１Ｄ：Ｙｅｓ）、停止種別は大当たりであるかを判別する（Ｓ２７７２Ｄ）。停止種別が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２７７２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動において実行されている特殊演出（ミッション演出）に追加される結果報知演出の演出態様として当たり結果報知演出を設定し（Ｓ２７７９Ｄ）、当たり結果報知演出に対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、変動回数更新処理を実行する（Ｓ２７７８Ｄ）。変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。

【８３８２】

Ｓ２７７２Ｄの処理において、停止種別は大当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ２７７２Ｄ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｄａの値を取得し（Ｓ２７７３Ｄ）、取得した保留球数が１未満であるかを判別する（Ｓ２７７４Ｄ）。保留球数が１未満であると判別した場合（即ち、保留球数が０である場合）には（Ｓ２７７４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動において実行されている特殊演出に追加される結果報知演出の演出態様として結果報知演出Ｇ（演出時間３秒のミッション失敗演出）を設定し（Ｓ２７７６Ｄ）、結果報知演出Ｇに対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、本処理を終了する。Ｓ２７７４Ｄの処理において、保留球数が１未満ではない（即ち、保留球が存在する）と判別した場合には（Ｓ２７７４Ｄ：Ｎｏ）、結果報知演出の演出態様を設定するための処理である結果報知演出設定処理を実行する（Ｓ２７７５Ｄ）。結果報知演出設定処理が終わると、設定した結果報知演出の演出態様に対応する特殊演出追加コマンドを設定し（Ｓ２７７７Ｄ）、変動回数更新処理を実行し（Ｓ２７７８Ｄ）、変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。

【８３８３】

このように、本第５９制御例の第８変形例では、疑似変動が開始された特別図柄の変動表示が停止する時点における保留球の有無に応じて結果報知演出の演出態様を設定する構成としているため、疑似変動が開始された後に保留球を獲得した場合であっても、保留球数に対応する演出態様を設定することができる。

【８３８４】

なお、本第５９制御例の第８変形例では、保留球がない場合に設定される結果報知演出の演出態様は、結果報知演出Ｇのみで構成しているが、これに限るものではなく、複数の結果報知演出態様の中から１の演出態様を設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動停止時に保留球が存在しない場合の特殊演出の内容に多様性を持たせることができるため、特殊演出が単調になることを抑制することができる。

【８３８５】

＜第５９制御例の第９変形例＞

次に、図２５１１～図２５２５を参照して、第５９制御例の第９変形例のパチンコ機１０について説明する。上述した第５９制御例において実行される疑似変動では、疑似図柄を所定期間高速変動表示させた後に停止表示させ、停止した際の疑似図柄の組み合わせによって変動表示中の特別図柄の当否判定結果を示唆する構成であった。しかしながら、第５９制御例では、疑似図柄が停止表示されるまでは高速変動表示されていることから、高速変動表示中は疑似図柄がどのような組み合わせで停止表示されるかを遊技者が予測することが困難であり、遊技者は疑似図柄が停止表示されるまでただ高速変動を眺めるだけであった。

【８３８６】

これに対して、本第５９制御例の第９変形例では、疑似変動が開始されてから終了するまでの期間で疑似図柄がどのような組み合わせで停止表示されるかを遊技者に予測させることが可能な構成としている。具体的には、図２５１１（ａ）に示すように、疑似変動が開始されると第３図柄に代えて３つの疑似図柄を表示し、それぞれの疑似図柄を１秒毎に左方向にシフトさせる。表示位置Ｌ３に表示されている疑似図柄Ｇｚ３がシフトすると、図２５１１（ｂ）に示すように、表示位置Ｌ３に新たな疑似図柄Ｇｚ４が表示され、表示位置Ｌ１の疑似図柄Ｇｚ１はシフトすると０．５秒間経過後に非表示となる。そして、疑

似変動の実行中に有効ラインＬ４上に表示されている疑似図柄が特定の組み合わせとなれば、実行中の特別図柄の変動表示が大当たり当選である可能性が高い変動パターンで実行されていることを示唆する構成である。このように、疑似図柄を１秒毎に左方向にシフトさせ、組み合わせを可変させる構成とすることで、疑似図柄がどのような組み合わせで停止表示されるかを遊技者が予測し易くなり、疑似図柄のシフトにより新たに表示される疑似図柄の態様に興味を持たせることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【８３８７】

また、本第５９制御例の第９変形例では、疑似変動の実行中に普通図柄の当たりに当選する保留球が存在すると判別した場合には、普通図柄の当たり保留球が存在することを示唆することが可能に構成している。このように構成することで、普通図柄の当たり遊技が実行されるタイミングで遊技者に遊技球を発射させ易くなり、疑似変動中に新たな特別図柄の保留球を獲得させ易くなる。

【８３８８】

更に、本第５９制御例の第９変形例では、疑似変動が実行される場合に遊技者に演出上の特典を付与する構成としている。具体的には、図２５１１（ａ）に示すように、疑似変動が実行されると１ミッションポイントが付与される。このミッションポイントが１０ポイント分貯まると、図２５１３（ｂ）に示すように、遊技機のモチーフとなったアニメや漫画等のレア画像を入手できる２次元コードが表示され、遊技者がスマートフォンで２次元コードを読み取ることができるように構成している。このように構成することで、レア画像を入手したい遊技者に疑似変動が実行されることを心待ちにさせることが可能となり、短期間で複数回疑似変動が実行された場合であっても、遊技者を喜ばせることができるので、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【８３８９】

この第５９制御例の第９変形例におけるパチンコ機１０が第５９制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される一部処理が変更されている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される一部処理が変更されている点、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１および表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行されるその他の処理については、第５９制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第５９制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【８３９０】

＜第５９制御例の第９変形例の演出内容について＞

図２５１１～図２５１３を参照して、本第５９制御例の第９変形例のパチンコ機１０において実行される特徴的な演出について説明する。まず、図２５１１（ａ）を参照して、疑似変動において実行されるミッション演出が開始される場合の演出内容について説明する。なお、副表示領域Ｄｓで実行される保留演出については、上述した第５９制御例と同様であるため、詳細な説明は省略する。図２５１１（ａ）は、ミッション演出が開始される場合の第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。上述した第５９制御例と同様に、表示用変動パターンとして疑似変動ありの表示用変動パターン種別が設定された場合には、第３図柄を所定期間変動表示させた後に仮停止させ、図２５１１（ａ）に示すミッション演出が開始される。ミッション演出が開始されると、仮停止されている第３図柄が疑似図柄Ｇｚ１～Ｇｚ３に変わり、その疑似図柄Ｇｚ１～Ｇｚ３の前面側にミッションアイコンＡｋ１が表示される。また、第１表示領域ＨＲ１が形成され、ミッション演出の演出内容を遊技者に案内するための案内態様が表示される。また、小表示領域Ｄｍ３には、疑似変動の残り変動時間を示すための態様が表示される。これにより、８秒以内

に疑似図柄が「３，４，１」の組み合わせで停止表示されるとミッション達成であることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【８３９１】

なお、小表示領域Ｄｍ４には獲得中のミッションポイントが表示され、疑似変動が実行されたことに対応してミッションポイントが付与されたことを報知するための報知態様である吹き出しＦｋ１が表示される。図２５１１（ａ）に示した例では、疑似変動が開始されるまでに４ミッションポイントを獲得しており、新たに疑似変動が実行されたことにより１ミッションポイントが付与され、図２５１１（ｂ）に示すように、小表示領域Ｄｍ４の表示が５ミッションポイントとなる。

【８３９２】

ここで、本第５９制御例の第９変形例では、疑似変動が実行されることに対応して遊技者に１ミッションポイントが付与される。このミッションポイントは疑似変動が終了しても消滅せず、最大１０ミッションポイントまで貯めることが可能である。ミッションポイントが最大値まで貯まると、パチンコ機１０のモチーフとなったアニメや漫画等のレア画像を入手することができる２次元コードが表示される。つまり、疑似変動を付加価値のある演出とする構成である。このように構成することで、レア画像を入手したい遊技者に疑似変動が実行されることを心待ちにさせることが可能となり、短期間で複数回疑似変動が実行された場合に、遊技者を喜ばせることができるので、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、小表示領域Ｄｍ４のミッションポイントの表示は、疑似変動が実行されている期間だけでなく、通常の第３図柄変動中および第３図柄の停止表示中も表示される。このように構成することで、現在獲得しているミッションポイントが何ポイントであるかを遊技者が把握し易くなり、ミッションポイントが最大値まで貯まるまでは遊技を継続しようと思わせ易くなる。なお、本第５９制御例の第９変形例では、ミッションポイントが最大値まで貯まるとレア画像を入手できる２次元コードが表示される構成としたが、これに限るものではなく、遊技者に付加価値を与えるものであれば良い。例えば、特定の変動演出の出現確率を増減させることができる設定を遊技者が行う、所謂、演出カスタム機能において獲得したミッションポイント数によって演出カスタムの項目を増加させる構成としても良い。或いは、１ミッションポイントを使用することで、保留球内に大当たり当選保留球が存在するかを事前に報知する演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、短時間しか遊技しない遊技者も疑似変動が実行されたことによる恩恵を受けることが可能となるので、遊技意欲の向上に繋げることができる。

【８３９３】

次に、図２５１１（ｂ）を参照して、疑似図柄がシフトした場合の第３図柄表示装置８１の表示画面の一例について説明する。図２５１１（ａ）に示した表示画面から１秒が経過すると、ミッションアイコンＡｋ１と第１表示領域ＨＲ１が非表示となり、疑似図柄Ｇｚ１～Ｇｚ３がそれぞれ非表示となった後に左方向に１つ表示位置をシフトして表示される。なお、疑似図柄をシフトさせる方向は、左方向に限るものではなく、右方向でも良いし上下方向でも良い。または、表示位置Ｌ０、Ｌ１に表示される疑似図柄を左方向に、表示位置Ｌ２、Ｌ３に表示される疑似図柄を右方向にそれぞれシフトさせる構成としても良い。或いは、表示位置で回転させ、大当たり当選期待度によって回転方向を異ならせる構成としても良い。図２５１１（ｂ）に示す例では、表示位置Ｌ１に表示されていた疑似図柄Ｇｚ１が表示位置Ｌ０にシフトし、表示位置Ｌ２に表示されていた疑似図柄Ｇｚ２が表示位置Ｌ１にシフトし、表示位置Ｌ３に表示されていた疑似図柄Ｇｚ３が表示位置Ｌ２にシフトする。なお、本第５９制御例の第９変形例で実行される疑似変動も、上述した第５９制御例と同様に疑似変動が開始された時に実行中の特別図柄の変動表示が終了した後、新たな特別図柄の変動表示が開始されなくても３秒間は継続して実行される。具体的には、特別図柄の変動時間が経過したことに基づいて、第１図柄表示装置３７では、特別図柄の変動表示が停止した状態（ＬＥＤ３７ａが点滅していない状態）となる。一方、第３図柄表示装置８１では、特殊演出（ミッション演出）の導入演出が終了し、結果報知演出が

開始される時点では、主表示領域Ｄｍにおける疑似図柄の変動表示が停止することなく変動したままの状態が継続する。なお、疑似図柄は、所定の図柄が変動表示されている期間中に表示され、且つ、所定の図柄の変動表示が終了した後も継続して表示される特定の図柄であれば良く、例えば、文字を用いて特定の組み合わせ（例えば、「激」「ア」「ツ」の３文字の組み合わせ）が完成すればミッション達成としても良い。或いは、キャラクタが表示された図柄としても良い。表示位置Ｌ０にシフトした疑似図柄Ｇｚ１は、シフト後０．５秒が経過すると非表示となる。疑似図柄Ｇｚ３が表示位置Ｌ２にシフトしたことにより表示位置Ｌ３が空いた状態となるので、表示位置Ｌ３に新たな疑似図柄Ｇｚ４が表示される。表示位置Ｌ３に新たに表示される疑似図柄Ｌ４は、表示されてから１秒が経過するまでは疑似図柄の数字が回転し、１秒が経過すると回転が止まり確定した数字が表示される。なお、疑似図柄のシフトは表示位置Ｌ３に表示されている疑似図柄の数字が確定した後に行われる。このように、本第５９制御例の第９変形例のミッション演出では、１秒毎に疑似図柄が１つ消え、新たに疑似図柄が追加される構成としており、既に表示されている疑似図柄の組み合わせから新たに疑似図柄が追加されることで特定の組み合わせを形成できるか遊技者に予測させることが可能となる。また、表示位置Ｌ３に表示される疑似図柄は、疑似図柄がシフトする直前まで数字が確定しないので、表示位置Ｌ３に新たな疑似図柄が表示されてから疑似図柄がシフトするまでの期間、遊技者の興味を持続させることが可能となる。

【８３９４】

ミッション演出では、有効ラインＬ４上に表示される疑似図柄が特定の組み合わせとなった場合に、ミッション成功となる。図２５１１（ａ）に示した例では、疑似図柄が「３，４，１」の組み合わせとなるとミッション成功と遊技者に案内しているが、これに限るものではなく、例えば、同じ数字が３つ揃った組み合わせ（「７，７，７」等）としても良い。また、図２５１１（ａ）に示す例では、「２，４，６」の組み合わせでミッション演出が開始されたが、この組み合わせは疑似変動が開始される時点で変動表示中の特別図柄の変動パターン種別により異なる構成としている。このように構成することで、疑似変動開始時の疑似図柄の組み合わせの種類によっても変動表示中の特別図柄の当否判定結果を遊技者が推測可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第５９制御例の第９変形例では、表示位置Ｌ０に表示された疑似図柄を時間の経過によって非表示とする構成であるが、これに限るものではなく、表示位置Ｌ０に表示された疑似図柄も有効ラインに含める構成としても良い。具体的には、表示位置Ｌ０、Ｌ１、Ｌ２に表示された疑似図柄で有効ラインＬ４とは異なる有効ラインを形成可能に構成する。このように構成することで、複数の有効ラインを設定できるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【８３９５】

次に、図２５１２（ａ）を参照して、表示されている疑似図柄の数字を変化させる変化演出が実行された場合の演出内容について説明する。図２５１２（ａ）は、疑似図柄の変化演出が実行された場合の第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。図２５１２（ａ）では、図２５１１（ｂ）の状況から１秒が経過し、疑似図柄Ｇｚ４の数字が「４」で確定した後、疑似図柄をそれぞれ左方向にシフトさせた状況である。疑似図柄Ｇｚ２～Ｇｚ４の表示位置をそれぞれ左方向にシフトさせた後に、うさぎを模したキャラ８０１が出現し、表示位置Ｌ１に表示されている疑似図柄Ｇｚ４の数字を「６」から「３」に変化させている。疑似図柄がシフトする前は、ミッション達成に関係の無い数字である「６」と、ミッション達成に関係する数字である「４」の組み合わせが表示されていたため、疑似図柄がシフトした後に表示位置Ｌ３に表示される疑似図柄の数字が何であろうとミッション達成とはならず、遊技者の興味が薄れる虞があるが、疑似図柄のシフト後に疑似図柄Ｇｚ３の数字が「６」から「３」に変化したことでミッション達成の可能性が高まり、表示位置Ｌ３に新たに表示される疑似図柄の数字に興味を持たせることができる。このように、疑似図柄の数字が変化する可能性があるため、すでに表示されている疑似図柄の数字がミッション達成に関係ない数字である場合であっても、変化演出が実行される

ことを期待させることにより遊技者のミッション演出に対する興味をミッション演出終了まで持続させることが可能となる。なお、変化演出が実行されるか否かは、結果報知演出または書き換え演出の種別によって予め定められている。

【８３９６】

次に、図２５１２（ｂ）を参照して、ミッションが成功した場合の演出内容について説明する。図２５１２（ｂ）は、ミッションが成功した場合の表示画面の一例を示した図である。図２５１２（ａ）に示した状況から１秒が経過し、表示位置Ｌ３に表示されている疑似図柄の数字が「１」で確定した状況である。疑似図柄Ｇｚ４の数字が「１」で確定したことにより、すでに表示位置Ｌ１、Ｌ２に表示されていた「３，４」と組み合わせてミッション達成となる特定の組み合わせとなり、ミッション成功であることを報知するための報知態様である「ミッション成功」という文字が表示領域ＨＲ１に表示される。これにより、遊技者にミッション成功であることを分かり易く認識させることが可能となる。

【８３９７】

なお、本第５９制御例の第９変形例では、ミッション演出成功の演出態様が設定されるのは、特別図柄の変動表示がロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで実行されている場合としており、ロングリーチの変動パターンが設定されるのは当たり当選の場合で１３５／２００、外れ当選の場合で４０／２００、スーパーリーチの変動パターンが設定されるのは当たり当選の場合で２０／２００、外れ当選の場合で５／２００と、当たり当選である場合の方が外れ当選である場合よりも設定され易い構成であるため、ミッション成功により変動表示中の特別図柄が大当たり当選である可能性が高いことを示唆している。なお、図２５１２（ｂ）では、疑似変動の残り変動時間が５秒となった段階でミッション達成となる特定の組み合わせが表示されているが、ミッション達成となる特定の組み合わせが表示されるまでの時間は、各結果報知演出または書き換え演出態様に予め定められている。また、ミッション成功が表示された後は、予め設定された疑似変動の変動時間が経過するまではミッション成功の画面が表示された状態となり、疑似変動の変動時間が経過した後に通常の変動演出に切り替わる。

【８３９８】

次に、図２５１３（ａ）を参照して、疑似変動中に普通図柄の当たり保留球が存在すると判別した場合の演出内容について説明する。図２５１３（ａ）は、疑似変動中に普通図柄の当たり保留球が存在すると判別した場合の第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。ここで、本第５９制御例の第９変形例では、音声ランプ制御装置１１３において普通図柄の保留球の入賞情報をその保留球に対応する変動表示が実行される前に事前に判別（所謂、先読み）することが可能に構成している。詳細な説明は後述するが、本第５９制御例の第９変形例では、疑似変動の実行中に普通図柄の保留球の入賞情報を先読みし、その結果、普通図柄の当たりに当選する保留球が存在すると判別した場合に、普通図柄の当たりに当選する保留球が存在することを示唆するための示唆演出を実行可能である。具体的には、図２５１３（ａ）に示すように、疑似変動が実行されており特別図柄の変動表示が実行されていない期間において普通図柄の当たりに当選する保留球が存在すると判別した場合に、主表示領域Ｄｍに寝ている状態のキャラクタ８０１が表示され、表示位置Ｌ３に表示される疑似図柄Ｇｚ９が目覚まし時計を模した図柄に変化する。この目覚まし時計を模した図柄は左方向にシフトした後も変化せず、次に新たに表示位置Ｌ３に表示される疑似図柄も目覚まし時計を模した図柄で表示される。この目覚まし時計を模した図柄の出現は、普通図柄の当たりに当選する保留球に対応する普通図柄の変動表示が終了し、普通図柄の当たり遊技が終了するまでの期間継続する。目覚まし時計を模した図柄に表示されている時計の針は普通図柄の当たり遊技が開始されるまでの時間を示唆しており、この時計の針が１２時を示す態様となった場合に普通図柄の当たり遊技が開始されたことを報知する態様として目覚まし時計が鳴った状態で表示され、第１入球口６４に向けて遊技球を発射することを促す案内表示がされる。そして、普通図柄の当たり遊技中に遊技球が第１入球口６４に入球した場合にキャラクタ８０１が目を覚ます演出が実行され、目覚まし時計を模した図柄は数字の疑似図柄に変化する。キャラクタ８０１が目を覚まし

たことにより、疑似図柄の変化演出が行われるのではないかと遊技者に期待させることができる。なお、普通図柄の当たり遊技中に遊技球が第１入球口６４に入球しなければキャラクタ８０１は目を覚まさずに非表示となり、目覚まし時計を模した図柄は数字の疑似図柄に変化する。

【８３９９】

なお、疑似図柄の変化演出は疑似変動が開始された時点で実行されている特別図柄の変動表示が終了した後に、新たな特別図柄の変動表示が実行された場合に行われ得る演出である。そのため、疑似変動が開始された時点で実行されている特別図柄の変動表示が終了した後に、新たな特別図柄の変動表示が実行されない場合には、普通図柄の当たり遊技により電動役物６４ａが開放され入球し易くなる第１入球口６４へ向けて遊技球を発射することを遊技者に促し、疑似変動の実行中に新たな特別図柄の変動表示を実行させ易くしている。なお、示唆演出の態様はこれに限るものではなく、遊技者に普通図柄の当たり保留球が存在することを認識させることができる態様であれば良い。

【８４００】

なお、本第５９制御例の第９変形例では、通常状態における普通図柄の変動時間を３０秒に設定している。そして、疑似変動が開始された時点で実行されている特別図柄の変動表示が終了した後に、新たな特別図柄の変動表示が実行されない場合の疑似変動時間は８秒であるため、疑似変動の実行中に普通図柄の当たり保留球が存在すると判別しても、その保留球に対応する普通図柄の変動表示が終了する前に疑似変動が終了してしまう。そこで、本第５９制御例の第９変形例では、普通図柄の当たり保留球に対応する普通図柄の変動表示が終了した後に実行される普通図柄の当たり遊技が終了するまでは疑似変動を延長可能に構成している。詳細な説明は後述するが、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が実行されている場合に、普通図柄の当たり保留球が存在すると判別した場合には、その保留球に対応する普通図柄の変動表示が終了し普通図柄の当たり遊技が終了するまでの期間に対応するタイマ値が疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに設定され、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍでは疑似変動の残変動時間が延長されたことを示す報知態様である吹き出しＦｋ２が表示される。このように構成することで、遊技者に疑似変動の残変動時間が延長されたことを分かり易くすることができる。

【８４０１】

次に、図２５１３（ｂ）を参照して、ミッションポイントが１０ポイント貯まった場合の演出内容について説明する。図２５１３（ｂ）は、ミッションポイントが１０ポイント貯まった場合の第３図柄表示装置８１の表示画面を示した図である。ミッションポイントを９ポイント獲得した状態で新たに疑似変動が実行され、１ミッションポイントを獲得すると、小表示領域Ｄｍ４に表示されるミッションポイント数が１０ポイントとなる。ミッションポイント数が１０ポイントになると、小表示領域Ｄｍ４が発光した後、特典が付与されたことを報知する態様である「お宝画像ＧＥＴ」という表示と、２次元コードＱｒ１が表示される。これにより、表示されている２次元コードを遊技者の持つスマートフォンにより読み取れば、レア画像を入手することができることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【８４０２】

＜第５９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について＞

次に、図２５１４（ａ）を参照して、本第５９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図２５１４（ａ）は、ＲＯＭ２２２の規定内容を示したブロック図である。上述した第５９制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に対して、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃに代えて結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄａＪが、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄに代えて書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｂＪが、それぞれ記憶されている点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。

【８４０３】
次に、図２５１５を参照して、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄａＪの内容について説明をする。図２５１５は、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄａＪに規定されている内容を模式的に示した図である。結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄａＪは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）終了時に保留球が存在し、その保留球に基づいて新たに特別図柄の変動（２回目の特図変動）が開始される場合に実行されるミッション演出の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。
【８４０４】
結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄａＪは、演出カウンタ値ＣＳ２に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値ＣＳ２に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ａ」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ｂ」が設定される。この「結果報知演出Ａ」と「結果報知演出Ｂ」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、疑似図柄が特定の組み合わせで表示されるまでの過程が異なっており、「結果報知演出Ａ」では、疑似図柄の変化演出が実行され、「結果報知演出Ｂ」では疑似図柄の変化演出が実行されない。
【８４０５】
変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｃ」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｄ」が設定される。この「結果報知演出Ｃ」と「結果報知演出Ｄ」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、疑似図柄が特定の組み合わせで表示されるまでの過程が異なっており、、「結果報知演出Ｃ」では疑似図柄の変化演出が実行され、「結果報知演出Ｄ」では疑似図柄の変化演出が実行されない。
【８４０６】
変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１３秒の「結果報知演出Ｅ」が設定される。この「結果報知演出Ｅ」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、疑似図柄の変化演出が実行される。変動パターン種別が「完全外れＡ」または「完全外れＣ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｆ」が設定される。この「結果報知演出Ｆ」はミッション演出が失敗する演出態様であり、疑似図柄の変化演出が実行されない演出態様である。
【８４０７】
変動パターン種別が「完全外れＢ」または「完全外れＤ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が３秒の「結果報知演出Ｇ」が設定される。この「結果報知演出Ｇ」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、疑似図柄の変化演出が実行されない演出態様である。なお、「結果報知演出Ｇ」は、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）停止時に保留球が存在しない場合にも設定される演出態様である。
【８４０８】
変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ｂ」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ｉ」が設定される。この「結果報知演出Ｂ」は「当たりショートリーチＡ」において選択される「結果報知演出Ｂ」と同一の演出態様であり、「結果報知演出Ｈ」はミッション演出が失敗する演出態様であり、疑似図柄の変化演出が実行されない演出態様である。
【８４０９】

変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～４９」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｄ」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｉ」が設定される。この「結果報知演出Ｄ」は「当たりロングリーチ」において選択される「結果報知演出Ｄ」と同一の演出態様であり、「結果報知演出Ｆ」は「完全外れＡ」または「完全外れＣ」において選択される「結果報知演出Ｆ」と同一の演出態様である。

【８４１０】

変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１３秒の「結果報知演出Ｅ」が設定される。この「結果報知演出Ｅ」は、「当たりスーパーリーチＡ」において選択される「結果報知演出Ｅ」と同一の演出態様である。

【８４１１】

次に、図２５１６を参照して、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｂＪの内容について説明をする。図２５１６は、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｂＪに規定されている内容を模式的に示した図である。書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｂＪは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）終了時に保留球が存在せず、疑似変動継続中に新たな第１入球口６４への入賞に基づいて特別図柄の変動（２回目の特図変動）が開始される場合に実行されるミッション演出の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。図２５１６に示す通り、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｂＪは、演出カウンタ値ＣＳ２に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）と、第１入球口６４に入賞した時点における疑似変動の残時間に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値ＣＳ２に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～１４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ａ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ａ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ａ」が選択される。

【８４１２】

また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「１５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ｂ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ｂ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ｂ」が選択される。

【８４１３】

上述したように、書き換え演出は、既に実行中の結果報知演出Ｇが終了した後に実行される演出である。このため、遊技球が第１入球口６４に入賞したことに基づいて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出Ｇの残りの演出を実行する時間が可変する。例えば、結果報知演出Ｇの開始から１秒が経過した時点（即ち、疑似変動の開始から６秒が経過し残時間２秒の時点）で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動（１２秒）が開始される場合、その特別図柄の変動中に２秒の結果報知演出Ｇの残りの演出が実行されることとなる。

【８４１４】

上述したように、変動パターン毎に変動時間内で疑似変動に割り当てられる時間は一定

であるため、「当たりショートリーチ」の変動パターンにおいては疑似変動が実行される時間（疑似変動更新時間）として４秒が割り当てられる。従って、この場合、２秒の結果報知演出Ｇの残りの演出を実行した後に、疑似変動の残時間は２秒となる。一方、結果報知演出Ｇの開始から２秒が経過した時点で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動（１２秒）が開始される場合、その特別図柄の変動中に１秒の結果報知演出Ｇの残りの演出が実行されることとなる。従って、この場合には、１秒の結果報知演出Ｇの残りの演出を実行した後に、疑似変動の残時間は３秒となる。このように、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出の残りの演出を実行するための時間が可変し、書き換え演出を実行するための演出時間が可変するため、本第５９制御例の第９変形例では、特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間に基づいて演出時間の異なる書き換え演出を設定する構成としている。このように構成することで、結果報知演出終了後の疑似変動の残時間と、書き換え演出の演出時間と、が大きく異なることを抑制し、書き換え演出終了から通常演出開始までが間延びすることを抑制することができる。

【８４１５】

「短書き換え演出Ａ」、「中書き換え演出Ａ」、「長書き換え演出Ａ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す組み合わせで停止表示された疑似図柄を、ミッション達成となる特定の組み合わせに変える演出態様であり、疑似図柄を特定の組み合わせで表示するまでの過程が異なる。具体的には、「短書き換え演出Ａ」では疑似図柄のシフトを１回実行し、疑似図柄の変化演出も実行することにより疑似図柄を特定の組み合わせで表示する演出態様である。「中書き換え演出Ａ」は疑似図柄のシフトを２回実行し、疑似図柄の変化演出も実行することにより疑似図柄を特定の組み合わせで表示する演出態様であり、「長書き換え演出Ａ」は疑似図柄のシフトを３回実行し、疑似図柄の変化演出を実行せずに疑似図柄を特定の組み合わせで表示する演出態様である。

【８４１６】

このように、疑似変動の残時間に基づいて演出時間が異なる書き換え演出の演出態様が設定される構成であるため、疑似変動開始から終了までのどのタイミングで特別図柄の変動が新たに開始されても、その特別図柄の変動時間内で実行される疑似変動の変動時間と、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間を一定とすることができる。一方、「短書き換え演出Ｂ」、「中書き換え演出Ｂ」、「長書き換え演出Ｂ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す組み合わせで停止表示された疑似図柄を、新たにシフトさせた後、再度外れを示す組み合わせで停止表示させる演出態様であり、疑似図柄を外れを示す組み合わせで表示するまでの過程が異なる。具体的には、「短書き換え演出Ｂ」では疑似図柄のシフトを１回実行し、疑似図柄を外れを示す組み合わせで停止表示する演出態様である。「中書き換え演出Ｂ」は疑似図柄のシフトを２回実行し、疑似図柄を外れを示す組み合わせで停止表示する演出態様であり、「長書き換え演出Ｂ」は疑似図柄のシフトを３回実行し、疑似図柄を外れを示す組み合わせで停止表示する演出態様である。

【８４１７】

変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～１４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ｂ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ｂ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ｂ」が選択される。この「短書き換え演出Ｂ」、「中書き換え演出Ｂ」、「長書き換え演出Ｂ」は、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」である場合に選択されるものと同一の演出態様である。一方、変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「１５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の

残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１０００ｍｓ（１秒）の「短書き換え演出Ｆ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「中書き換え演出Ｆ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「長書き換え演出Ｆ」が選択される。この「短書き換え演出Ｆ」、「中書き換え演出Ｆ」、「長書き換え演出Ｆ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す組み合わせで停止表示された疑似図柄を、新たにシフトさせた後に外れを示す組み合わせで表示する演出態様であり、それぞれの演出態様で相違するのは新たに行われる疑似図柄のシフト回数ある。具体的には「短書き換え演出Ｆ」ではシフト回数が１回、「中書き換え演出Ｆ」ではシフト回数が２回、「長書き換え演出Ｆ」ではシフト回数が３回となる。

【８４１８】

なお、書き換え演出が実行されるのは、特別図柄が変動表示されていない期間に疑似変動が継続している場合であるため、第１入球口６４への新たな入賞に基づいて特別図柄の変動が開始される場合には、必ず保留球数が０個である。従って、保留球数が１個以上ある場合に設定される「完全外れＢ」、「完全外れＣ」、「完全外れＤ」が選択されることはないので、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｂＪではそれらの変動パターン種別に対応する演出態様は規定していない。

【８４１９】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～１４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｃ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｃ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ａ」が選択される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「１５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｄ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｄ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ｄ」が選択される。「短書き換え演出Ｃ」、「中書き換え演出Ｃ」、「長書き換え演出Ｃ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第３図柄を、ミッション達成となる特定の組み合わせに変える演出態様であり、相違するのは、特定の組み合わせで表示するまでに行う疑似図柄のシフト回数と疑似図柄の変化演出を実行するか否かである。「短書き換え演出Ｄ」、「中書き換え演出Ｄ」、「長書き換え演出Ｄ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す表示態様で停止表示された疑似図柄を、ミッション達成となる特定の組み合わせに変える演出態様であり、相違するのは、特定の組み合わせで表示するまでに行う疑似図柄のシフト回数と疑似図柄の変化演出を実行するか否かである。

【８４２０】

変動パターン種別が「外れロングリーチ」または「完全外れＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～４９」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｄ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｄ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４

秒）の「長書き換え演出Ｄ」が選択される。「短書き換え演出Ｄ」、「中書き換え演出Ｄ」、「長書き換え演出Ｄ」は、変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」である場合に選択されるものと同一の演出態様である。

【８４２１】

変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「５０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が２０００ｍｓ（２秒）の「短書き換え演出Ｇ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が３０００ｍｓ（３秒）の「中書き換え演出Ｇ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が４０００ｍｓ（４秒）の「長書き換え演出Ｇ」が選択される。この「短書き換え演出Ｇ」、「中書き換え演出Ｇ」、「長書き換え演出Ｇ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す組み合わせで停止表示された疑似図柄を、新たにシフトさせた後に外れを示す組み合わせで停止表示させる演出態様であり、それぞれの演出態様で相違するのは、新たに行われる疑似図柄のシフト回数である。

【８４２２】

また、変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１１０００ｍｓ（１１秒）の「短書き換え演出Ｅ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の「中書き換え演出Ｅ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が１３０００ｍｓ（１３秒）の「長書き換え演出Ｅ」が選択される。

【８４２３】

一方、変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタＣＳ２の値が「０～１９８」の範囲内である場合、遊技球が第１入球口６４に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（Ｔ）が、「２０００ｍｓ（２秒）≦Ｔ＜３０００ｍｓ（３秒）」の範囲内であれば演出時間が１１０００ｍｓ（１１秒）の「短書き換え演出Ｅ」が選択され、「１０００ｍｓ（１秒）≦Ｔ＜２０００ｍｓ（２秒）」の範囲内であれば演出時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の「中書き換え演出Ｅ」が選択され、「０＜Ｔ＜１０００（１秒）」の範囲内であれば演出時間が１３０００ｍｓ（１３秒）の「長書き換え演出Ｅ」が選択される。「短書き換え演出Ｅ」、「中書き換え演出Ｅ」、「長書き換え演出Ｅ」は、いずれも結果報知演出Ｇ終了時に外れを示す組み合わせで停止表示された疑似図柄を、ミッション達成となる特定の組み合わせに変える演出態様であり、相違するのは、疑似図柄を特定の組み合わせで表示するまでに行われる疑似図柄のシフト回数である。

【８４２４】

次に、図２５１４（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図２５１４（ｂ）に示すように、第５９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、上述した第５９制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に対して、普図入賞情報格納エリア２２３ｄａＪと、ミッションポイントカウンタ２２３ｄｂＪと、２次元コード表示中フラグ２２３ｄｃＪと、が新たに追加されている点で相違している。第５９制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【８４２５】

普図入賞情報格納エリア２２３ｄａＪは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１エリア～第４エリア）とを普通図柄に対して有しており、これらの各エリアには、主制御装置１１０から出力された普図入賞コマンドに含まれる普図入賞情報が第１エリアから

順に格納される。この普図入賞情報格納エリア２２３ｄａＪに格納される情報により、普通図柄の保留球の抽選結果が普通図柄の変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。

【８４２６】

本第５９制御例の第９変形例では、普通図柄の保留球を最大で４個、保留記憶可能に構成しているため、普図入賞情報格納エリア２２３ｄａＪには、普通図柄用の４つの保留エリアが形成される。そして、新たな普通図柄抽選を実行する場合には、普通図柄の保留エリアのうち、最古に記憶された普図入賞情報（第１エリアに記憶された入賞情報）が実行エリアへと移行するように構成されている。そして、第２エリア～第４エリアに格納されている各入賞情報が１つ若い番号の保留エリアへとシフトするように構成されている。

【８４２７】

ミッションポイントカウンタ２２３ｄｂＪは、付与されたミッションポイントのポイント数をカウントするためのカウンタであり、疑似変動が実行される場合にカウンタ値が１加算される。カウンタ値が１０になると、後述するミッションポイント付与処理（Ｓ２２６０Ｄ）において、カウンタ値が０にリセットされる。２次元コード表示中フラグ２２３ｄｃＪは、上述したミッションポイントが１０ポイント貯まった特典として表示される２次元コードが表示中であることを示すためのフラグであり、ミッションポイント付与処理（Ｓ２２６０Ｄ）においてオンに設定され、疑似変動終了処理（Ｓ２２６２Ｄ）においてオフに設定される。

【８４２８】

＜第５９制御例の第９変形例における主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図２５１７を参照して、主制御装置１１１のＭＰＵ２１１により実行される各制御について説明する。本第５９制御例の第９変形例における主制御装置１１１の制御は、上述した第５９制御例における主制御装置１１１の制御に対して、タイマ割込処理で実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｄ）に代えてスルーゲート通過処理（Ｓ１１２Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。図２５１７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１１２Ｄ）の内容について説明する。図２５１７は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１１２Ｄ）を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理は、普通図柄の保留球を獲得した場合に、その保留球の当否判定結果を事前に判別（所謂、先読み）し、判別結果に対応する情報を音声ランプ制御装置１１３に送信するためのコマンドを設定する処理（Ｓ５０６Ｄ）を実行する点で上述したスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｄ）と相違し、その他の構成については同一である。

【８４２９】

図２５１７に示すように、Ｓ５０５Ｄの処理が終了した後、Ｓ５０５Ｄの処理において普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂに格納した第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値に基づいて普通図柄の抽選の当否を判別し、普図入賞コマンドを設定する（Ｓ５０６Ｄ）。この普図入賞コマンドを音声ランプ制御装置１１３で受信することにより、音声ランプ制御装置１１３においても普通図柄の保留球の判別結果を把握することが可能となる。

【８４３０】

＜第５９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図２５１８～図２５２２を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各制御について説明する。本第５９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御は、メイン処理において実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）に代えて液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３２Ｄ）が実行される点およびコマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）において普図入賞コマンドを受信した場合の処理が追加された点で相違しており、その他の処理については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【８４３１】

まず、図２５１８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３２Ｄ）について説明する。図２５１８は、この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３２Ｄ）を示したフローチャートである。上述した第５９制御例における液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）に対して、ミッションポイント付与処理（Ｓ２２６０Ｄ）および普図先読み処理（Ｓ２２６１Ｄ）が追加されている点で相違する。液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３２Ｄ）が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるかを判別する（Ｓ２２３１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであるかを判別する（Ｓ２２３２Ｄ）。疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されていない場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２３３Ｄ～Ｓ２２３５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【８４３２】

Ｓ２２３２Ｄの処理において、疑似変動待機フラグ２２３ｄｒがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合）には（Ｓ２２３２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値を１減算する（Ｓ２２３３Ｄ）。次に、Ｓ２２３３Ｄの処理において、減算された疑似変動開始タイマ２２３ｄｐの値が０であるか否かを判別し（Ｓ２２３４Ｄ）、０でないと判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動の開始タイミングではないため、Ｓ２２３５Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３４Ｄの処理において、疑似変動開始タイマ２２３ｄｒの値が０であると判別した場合には（Ｓ２２３４Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始処理を実行する（Ｓ２２３５Ｄ）。疑似変動開始処理（Ｓ２２３５Ｄ）が終了すると、ミッションポイント付与処理（Ｓ２２６０Ｄ）を実行する。

【８４３３】

ここで、図２５１９を参照して、ミッションポイント付与処理（Ｓ２２６０Ｄ）について説明する。図２５１９は、このミッションポイント付与処理（Ｓ２２６０Ｄ）を示したフローチャートである。ミッションポイント付与処理（Ｓ２２６０Ｄ）が実行されると、まず、ミッションポイントカウンタ２２３ｄｂＪのカウンタ値を１加算する（Ｓ２３０１Ｄ）。そして、ミッションポイント付与演出を実行するための表示用コマンドを設定する（Ｓ２３０２Ｄ）。その後、ミッションポイントカウンタ２２３ｄｂＪのカウンタ値が１０であるかを判別する（Ｓ２３０３Ｄ）。カウンタ値が１０であると判別した場合には（Ｓ２３０３Ｄ：Ｙｅｓ）、２次元コードを表示するための表示用コマンドを設定する（Ｓ２３０４Ｄ）。なお、本第５９制御例の第９変形例では、遊技者が入手可能なレア画像を複数種類用意しており、レア画像毎に異なる２次元コードを設定可能である。そして、いずれの２次元コードを表示するかはＳ２３０４Ｄの処理においてランダムに設定する。このように構成することで、ミッションポイントを１０ポイント貯める毎に異なるレア画像を遊技者に入手させることが可能となるので、レア画像をコンプリートするために長期的に遊技を行わせることが可能となる。

【８４３４】

Ｓ２３０４Ｄの処理が終了すると、２次元コード表示中フラグ２２３ｄｃＪをオンに設定し（Ｓ２３０５Ｄ）、ミッションポイントカウンタ２２３ｄｂＪのカウンタ値を０に設定して（Ｓ２３０６Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２３０３Ｄの処理において、ミッションポイントカウンタ２２３ｄｂＪのカウンタ値が１０ではないと判別した場合には（Ｓ２３０３Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２３０４Ｄ、Ｓ２３０５Ｄ、Ｓ２３０６Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。

【８４３５】

図２５１８に戻り、説明を続ける。Ｓ２２３１Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンである（即ち、疑似変動の実行期間中である）と判別した場合には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈの値を１減算し（Ｓ２２３６Ｄ）、普図先読み処理を実行する（Ｓ２２６１Ｄ）。

【８４３６】
ここで、図２５２０を参照して、普図先読み処理（Ｓ２２６１Ｄ）について説明する。図２５２０は、この普図先読み処理（Ｓ２２６１Ｄ）を示したフローチャートである。この普図先読み処理（Ｓ２２６１Ｄ）は、疑似変動の実行期間中に示唆演出を実行するか否かを決定するための処理である。普図先読み処理が実行されると、まず、入賞情報格納エリア２２３ｄｄに入賞情報が格納されているかを判別する（Ｓ２３７１Ｄ）。入賞情報が格納されていると判別した場合には（Ｓ２３７１Ｄ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、入賞情報格納エリア２２３ｄｄに入賞情報が格納されていないと判別した場合には（Ｓ２３７１Ｄ；Ｎｏ）、特別図柄の変動表示中であるかを判別する（Ｓ２３７２Ｄ）。特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ２３７２Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２３７４Ｄの処理に移行する。Ｓ２３７２Ｄの処理において特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ２３７２Ｄ：Ｙｅｓ）、変動表示中の特別図柄の当否判定結果が当たり当選であるかを判別する（Ｓ２３７３Ｄ）。変動表示中の特別図柄の当否判定結果が当たり当選であると判別した場合には（Ｓ２３７３Ｄ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、変動表示中の特別図柄の当否判定結果が当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ２３７３Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２３７４Ｄの処理に移行する。

【８４３７】
Ｓ２３７４Ｄの処理では、普図入賞情報格納エリア２２３ｄａＪに格納されている普図入賞情報の中に当たり当選する普図入賞情報が格納されているかを判別する（Ｓ２３７４Ｄ）。当たり当選する普図入賞情報が格納されていないと判別した場合には（Ｓ２３７４Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、当たり当選する普図入賞情報が格納されていると判別した場合には（Ｓ２３７４Ｄ：Ｙｅｓ）、その当たり当選する普図入賞情報が格納されている格納エリアに対応するタイマ値を疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに設定する。具体的には、当たり当選する普図入賞情報が普図入賞情報格納エリア２２３ｄａＪの実行エリアに格納されている場合には３１秒、第１エリアに格納されている場合には６１秒、第２エリアに格納されている場合には９１秒、第３エリアに格納されている場合には１２１秒、第４エリアに格納されている場合には１５１秒、にそれぞれ対応するカウンタ値を設定する。本第５９制御例の第９変形例では、通常状態における普通図柄の変動時間を３０秒に設定する構成であり、普通図柄の当たり当選した場合には電動役物６４ａが０．２秒間開放される。したがって、それぞれの格納エリアに対応するタイマ値を設定することにより普通図柄の当たり当選する保留球に対応する普通図柄の変動表示が実行され、その後に実行される普通図柄の当たり遊技が終了するまでの間、疑似変動を継続させることが可能となる。Ｓ２３７５Ｄの処理が終了すると、普図当たり示唆演出を実行するための表示用コマンドを設定する（Ｓ２３７６Ｄ）。ここで設定する表示用コマンドは、Ｓ２３７５Ｄで設定したタイマ値に対応する演出時間の普図当たり示唆演出を実行するためのものである。Ｓ２３７６Ｄの処理が終了すると、本処理を終了する。

【８４３８】
図２５１８に戻り、説明を続ける。Ｓ２２６１Ｄの処理が終了すると、Ｓ２２３６Ｄの処理において減算した疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が０（ｍｓ）であるかを判別する（Ｓ２２３７Ｄ）。Ｓ２２３７Ｄの処理において、０ではないと判別した場合には（Ｓ２２３７Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２３８Ｄ～Ｓ２２４２Ｄの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３７Ｄの処理において、０であると判別した場合には（Ｓ２２３７Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定し（Ｓ２２３８Ｄ）、疑似変動終了処理を行う（Ｓ２２６２Ｄ）。

【８４３９】
ここで、図２５２１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される疑似変動終了処理（Ｓ２２６２Ｄ）について説明する。図２５２１は、この疑似変動終了処理（Ｓ２２６２Ｄ）を示したフローチャートである。この疑似変動終了処理（Ｓ２２６２Ｄ）は、上述した第５９制御例において実行される疑似変動終了処理（Ｓ２２３９Ｄ）に対して、２次元コードを非表示とするための処理が追加された点で相違してお

り、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【８４４０】

Ｓ２１８８Ｄの処理では、２次元コード表示中フラグ２２３ｄｃＪがオンであるかを判別する（Ｓ２１８８Ｄ）。２次元コード表示中フラグ２２３ｄｃＪがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１８８Ｄ：Ｎｏ）、２次元コードが表示されていない状態であるため本処理を終了する。一方、２次元コード表示中フラグ２２３ｄｃＪがオンであると判別した場合には（Ｓ２１８８Ｄ：Ｙｅｓ）、２次元コード表示中フラグ２２３ｄｃＪをオフに設定し（Ｓ２１８９Ｄ）、２次元コードを非表示とするための表示用コマンドを設定し（Ｓ２１９０Ｄ）、本処理を終了する。このように、２次元コードが表示された疑似変動の終了時に２次元コードが非表示となるため、２次元コードが表示されている期間は僅かな期間であり、その期間中にしか入手できないレア画像の価値が高くなり、遊技者のレア画像を入手したい思いを高めることができる。これにより、疑似変動に対する遊技者の興味を向上させ、演出効果を高めることが可能となる。

【８４４１】

次に、図２５２２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ２１３４Ｄ）について説明する。図２５２２は、このコマンド判定処理（Ｓ２１３４Ｄ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ２１３４Ｄ）は、上述した第５９制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）に対して、普図入賞コマンド関連の処理を追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【８４４２】

Ｓ２１１０Ｄの処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２１１０Ｄ：Ｎｏ）、普図入賞コマンドを受信したか判別する（Ｓ２２２５Ｄ）。普図入賞コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２２５Ｄ：Ｙｅｓ）、受信した普図入賞コマンドに含まれる普図入賞情報を普図入賞情報格納エリア２２３ｄａＪの空きエリアのうち最も若い番号のエリアに格納する。一方、普図入賞コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２２２５Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２２１４Ｄの処理に移行する。なお、第５９制御例において実行していた発射関連コマンド関連の処理は、Ｓ２２１６Ｄの処理において実行する。

【８４４３】

＜第５９制御例の第９変形例における表示制御装置１１４の制御処理について＞

図２５２３～図２５２５を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。本第５９制御例の第９変形例における表示制御装置１１４の制御は、上述した第５９制御例における表示制御装置１１４の制御に対して、Ｖ割込処理で実行されるコマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｄ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ６３１３Ｄ）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【８４４４】

図２５２３を参照して、コマンド判定処理（Ｓ６３１２Ｄ）について説明する。上述した第５９制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ６３０２Ｄ）に対して、示唆演出コマンド関連の処理と、２次元コード表示コマンド関連の処理を新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。Ｓ６４０８Ｄの処理において、特殊演出関連コマンドがないと判別した場合には（Ｓ６４０８Ｄ：Ｎｏ）、示唆演出コマンドがあるかを判別する（Ｓ６４２０Ｄ）。示唆演出コマンドがあると判別した場合には（Ｓ６４２０Ｄ：Ｙｅｓ）、示唆演出コマンド処理を実行する（Ｓ６４２１Ｄ）。

【８４４５】

ここで、図２５２４を参照して、示唆演出コマンド処理（Ｓ６４２１Ｄ）の詳細について説明する。図２５２４は、この示唆演出コマンド処理を示したフローチャートである。この示唆演出コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１４より受信した示唆演出コマンド

に対応する処理を実行するものである。示唆演出コマンド処理では、まず、表示用示唆演出コマンドによって示される示唆演出態様に対応した示唆演出表示データテーブルを決定し、その決定した示唆演出表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｄｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定する（Ｓ６５５１Ｄ）。

【８４４６】

次いで、Ｓ６５５１Ｄで設定された示唆演出表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア２３３ｄｂから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに設定する（Ｓ６５５２Ｄ）。そして、各示唆演出態様に対応する示唆演出表示データテーブル毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、Ｓ６５５１Ｄの処理によって設定された示唆演出表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の示唆演出表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する（Ｓ６５５３Ｄ）。表示設定処理では、Ｓ６５５３Ｄの処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された示唆演出表示データテーブルが、どの表示用示唆演出態様に対応するものであるかを容易に判断することができる。

【８４４７】

次いで、Ｓ６５５１Ｄの処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された示唆演出表示データテーブルに対応する示唆演出の演出時間を基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定し（Ｓ６５５４Ｄ）、ポインタ２３３ｄｆを０に初期化する（Ｓ６５５５Ｄ）。そして、示唆演出コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。この示唆演出コマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、Ｓ６５５５Ｄの処理によって初期化されたポインタ２３３ｄｆを更新しながら、Ｓ６５５１Ｄの処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された示唆演出表示データテーブルから、ポインタ２３３ｄｆに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、Ｓ６５５２Ｄの処理によって転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに設定された転送データテーブルから、ポインタ２３３ｄｆに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ｄａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。

【８４４８】

図２５２３に戻り、説明を続ける。Ｓ６４２０Ｄの処理において示唆演出コマンドがないと判別した場合には（Ｓ６４２０Ｄ：Ｎｏ）、２次元コード表示コマンドがあるかを判別する（Ｓ６４２２Ｄ）。２次元コード表示コマンドがあると判別した場合には（Ｓ６４２２Ｄ：Ｙｅｓ）、２次元コード表示コマンド処理を実行する（Ｓ６４２３Ｄ）。

【８４４９】

ここで、図２５２５を参照して、２次元コード表示コマンド処理（Ｓ６４２２Ｄ）の詳細について説明する。図２５２５は、この２次元コード表示コマンド処理（Ｓ６４２２Ｄ）を示したフローチャートである。この２次元コード表示コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１４より受信した２次元コード表示コマンドに対応する処理を実行するものである。２次元コード表示コマンド処理では、まず、表示用２次元コード表示コマンドによって示される２次元コード種別に対応した２次元コード表示データテーブルを決定し、その決定した２次元コード表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｄｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定する（Ｓ６６５１Ｄ）。

【８４５０】

次いで、Ｓ６６５１Ｄで設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア２３３ｄｂから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｄｅに設定する（Ｓ６６５２Ｄ）。そして、各２次元コード種別に対応する２次元コード表示データテーブル毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、Ｓ６６５１Ｄの処理によって設定された２次元コード表示データテーブルに対応するデー

タテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の２次元コード表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する（Ｓ６６５３Ｄ）。表示設定処理では、Ｓ６６５３Ｄの処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された２次元コード表示データテーブルが、どの表示用２次元コードに対応するものであるかを容易に判断することができる。

【８４５１】

次いで、Ｓ６６５１Ｄの処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄｄに設定された２次元コード表示データテーブルに対応する２次元コード表示演出の演出時間を基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定し（Ｓ６６５４Ｄ）、ポインタ２３３ｄｆを０に初期化する（Ｓ６６５５Ｄ）。そして、２次元コード表示コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【８４５２】

＜第５９制御例の第１０変形例＞

図２５２７を参照して、第５９制御例の第１０変形例のパチンコ機１０について説明する。上述した第５９制御例の第２変形例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合のみ装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２をスタンバイ状態とするミッション演出を実行する構成であったが、本第５９制御例の第１１変形例では遊技者が任意のタイミングで演出ボタン２２を操作すると装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態となる構成としている。具体的には、図２５２７（ｂ）に示すように、主表示領域Ｄｍにモード切替を案内するための案内態様が表示されており、遊技者が演出ボタン２２を押下すると装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態（図２４０４参照）となり、主表示領域Ｄｍの一部分が隠された状況となる「お楽しみモード」に切り替わる。このお楽しみモードは特別図柄の変動表示が実行されているか否かに関わらず装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２が５分間スタンバイ状態となり、その５分間の間にロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行されると、お楽しみモードの開始から５分経過する前に装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を報知状態（図２４０４参照）とし、収納状態へと可動させる。５分間の間にロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行されなければ、５分経過後にスタンバイ状態から収納状態へと可動する。このようにお楽しみモードでは、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２が５分経過する前に報知状態となれば大当たり当選の可能性が高いことを遊技者に示唆するので、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がいつ報知状態となるのか遊技者に楽しませることが可能である。したがって、通常の変動演出とお楽しみモードとを遊技者の任意のタイミングで切替可能に構成することで、遊技者の好みに合わせたゲーム性で遊技を楽しませることが可能となり、遊技者が早期に遊技に飽きることを抑制することができる。

【８４５３】

＜第５９制御例の第１０変形例における装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２と表示画面の構成について＞

図２５２７を参照して、本第５９制御例の第１０変形例における装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２と第３図柄表示装置８１の表示画面の構成について説明する。図２５２７（ａ）は、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態である場合の表示画面との位置関係を模式的に示した図である。図２５２７（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、後面側から背景レイヤー、第１レイヤー、第２レイヤーが配置され、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態になると表示画面の前面側に配置される。背景レイヤーは背景画像を表示するためのレイヤーである。図２５２７（ｂ）に示すように、第１レイヤーは第３図柄を表示するためのレイヤーである。図２５２７（ｃ）に示すように、第２レイヤーは、動的表示中の特別図柄の大当たり当選期待度を報知する態様である「チャンス」といったコメントや、キャラクタを表示するためのレイヤーである。図２５２７（ｄ）に示すように、本第５９制御例の第１０変形例における装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２は、スタンバイ状態となっても表示画面を完全に覆い隠す訳ではなく、主表示領域

Ｄｍの一部の表示領域が視認困難な状態とする。したがって、スタンバイ状態では遊技者からは第３図柄が変動表示されているのか停止表示されているのかは把握できないが、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２に覆い隠されていない表示領域に表示される変動演出の一部表示は遊技者から視認することができる。このように構成することで、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２に隠されていない表示領域に表示される変動演出の表示から、遊技者に通常モードに切り替えるかお楽しみモードを継続するかの判断をさせ易くすることができる。

【８４５４】

＜第５９制御例の第１０変形例における演出内容について＞

図２５２６を参照して、本第５９制御例の第１０変形例において実行される演出内容について説明する。本第５９制御例の第１０変形例では、第３図柄変動と変動演出を遊技者が視認可能な状態である「通常モード」と、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態となり第３図柄変動と変動演出を遊技者が視認困難な状態である「お楽しみモード」のいずれかのモードで遊技を行うことができる構成である。パチンコ機１０の電源が投入されると「通常モード」が設定される。「通常モード」から「お楽しみモード」への切替は、遊技者が任意のタイミングで演出ボタン２２を操作することにより行うことが可能である。「お楽しみモード」から「通常モード」への切替は、「お楽しみモード」の開始から５分経過した場合か、遊技者が演出ボタン２２を操作した場合、またはロングリーチかスーパーリーチの変動パターンで特別図柄変動が実行されたことに対応して行われる。

【８４５５】

「通常モード」において遊技者が演出ボタン２２を操作すると、「お楽しみモード」に切り替わり、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態となる。このスタンバイ状態は、特別図柄が変動表示されているか否かに関わらず５分間継続する。「お楽しみモード」に切り替わってから５分経過する前に、大当たり当選期待度が高い変動パターンであるロングリーチまたはスーパーリーチの特図変動が実行された場合には、その特図変動の実行から３秒間、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２が報知状態（図２４０４（ｃ）参照）となり、３秒経過後に収納状態となる。即ち、「お楽しみモード」開始から５分経過する前に装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２が収納状態となる。一方、「お楽しみモード」に切り替わってから５分経過する前に、ロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特図変動が実行されなかった場合には、「お楽しみモード」の切り替えから５分経過すると装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態から収納状態となる。つまり、「お楽しみモード」は、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２がスタンバイ状態となってから５分経過する前に報知状態となるかどうかを遊技者に楽しませるモードである。このように、「通常モード」では遊技者に変動演出を楽しませ、「お楽しみモード」では遊技者に装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２が報知状態となるかどうかを楽しませることができるため、遊技者に対して異なる楽しみを提供することが可能となり、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、遊技者の任意のタイミングで演出ボタン２２を操作することによりモードを切り替えることが可能であるため、遊技者の好みに合わせた演出を提供することができる。なお、「お楽しみモード」では装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２が５分間スタンバイ状態となる構成としたが、このように構成することで、「お楽しみモード」に切り替えた遊技者が「お楽しみモード」の実行中に遊技を止めてしまった場合であっても、５分経過すると自動的に「通常モード」に切り替わるため、パチンコ機１０で誰も遊技を行っていないことを新たな遊技者に分かり易くすることができる。なお、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２をスタンバイ状態とする期間は、５分間に限るものではなく、５分以下でも良いし、５分以上でも良い。

【８４５６】

なお、「お楽しみモード」の実行中に決定ボタン６００ａが操作されると、「お楽しみモード」の実行期間を５分延長することが可能に構成している。具体的には、「お楽しみモード」の実行中に決定ボタン６００ａが操作されたことに対応して、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値に５分に対応する値を追加する。このように構成することで、「お楽しみモード」を楽しみたい遊技者には、５分経過しても「通常モード」に戻ること

なく「お楽しみモード」を継続して楽しませることが可能となる。

【８４５７】

以上、説明したように、本第５９制御例の第１０変形例では、遊技者のボタン操作により装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２をスタンバイ状態とし、主表示領域Ｄｍの一部分が隠された状況を創出する演出である「お楽しみモード」が実行される。この「お楽しみモード」が実行されている期間は、特別図柄の変動表示が実行されていなくても遊技者に気付かれ難くすることが可能である。なお、この「お楽しみモード」を装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を用いずに実行する構成としても良い。以下、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を用いずに「お楽しみモード」を実行する実施例である第１１変形例のパチンコ機１０について説明する。

【８４５８】

＜第５９制御例の第１１変形例＞

図２５２８～図２５４４を参照して、第５９制御例の第１１変形例のパチンコ機１０について説明する。上述した第５９制御例の第１０変形例では、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２を第３図柄表示装置８１の前面側で可動させることにより表示画面を遊技者が視認困難な状態とし、特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くする構成であった。これに対して本第５９制御例の第１１変形例では、表示画面を複数の画層（レイヤー）で構成し、特別図柄の変動表示に対応する変動演出が表示されるレイヤーよりも前面側に疑似変動を表示するレイヤーを配置することで、疑似変動の実行中は変動演出を視認困難な状態とすることができる構成としている。

【８４５９】

また、上述した第５９制御例の第２変形例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合のみ疑似変動を実行する構成であったが、本第５９制御例の第１１変形例では遊技者が任意のタイミングでボタン操作を実行すると疑似変動が実行される構成としている。具体的には、図２５２９（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍの右下端にある表示領域Ｄｍ５にモード切替を案内するための案内態様が表示されており、遊技者が演出ボタン２２を押下すると５分間の疑似変動が実行されるモードである「お楽しみモード」に切り替わる。詳細は後述するが、このお楽しみモードは特別図柄の変動表示が実行されているか否かに関わらず疑似図柄が５分間変動表示され、その５分間の間にロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行されると、疑似変動の開始から５分経過する前に大当たり当選する可能性が高いことを示唆する組み合わせで疑似図柄を停止表示させる。５分間の間にロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行されなければ、５分経過後に外れであることを示唆する組み合わせで疑似図柄を停止表示させる。このようにお楽しみモードでは、疑似変動が５分経過する前に停止されれば大当たり当選の可能性が高いことを遊技者に示唆するので、疑似変動がいつ停止するのかを遊技者に楽しませることが可能である。したがって、通常の変動演出とお楽しみモードとを遊技者の任意のタイミングで切替可能に構成することで、遊技者の好みに合わせたゲーム性で遊技を楽しませることが可能となり、遊技者が早期に遊技に飽きることを抑制することができる。

【８４６０】

この第５９制御例の第１１変形例におけるパチンコ機１０が上述した第５９制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される一部処理が変更されている点、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１および表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行されるその他の処理については、第５９制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第５９制御例の第２変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【８４６１】

＜第５９制御例の第１１変形例における表示画面の構成について＞

図２５２８を参照して、本第５９制御例の第１１変形例のパチンコ機１０における第３図柄表示装置８１の表示画面の構成について説明する。図２５２８（ａ）は、表示画面を構成する各画層（レイヤー）を模式的に示した模式図である。本第５９制御例の第１１変形例では、後面側から、背景レイヤー、第１レイヤー、第２レイヤー、第３レイヤーの順に配置されている。背景レイヤーは、背景画像を表示するためのレイヤーであり、第１レイヤーは図２５２８（ｂ）に示すように第３図柄を表示するためのレイヤーであり、第２レイヤーは図２５２８（ｃ）に示すように変動演出やデモ演出といった各種演出を表示するためのレイヤーであり、第３レイヤーは図２５２８（ｄ）に示すようにお楽しみモード（疑似変動）を表示するためのレイヤーである。第３レイヤーは、通常のモードでは透過率が１００％に設定されており、後面側で実行される第３図柄変動および各種演出を遊技者が視認可能である。一方、遊技者が演出ボタン２２を操作し、お楽しみモードに切り替えた場合には、第３レイヤーの透過率が０％となり、疑似変動が表示されている表示領域の後面側で実行される第３図柄の変動表示や、変動演出の一部表示が遊技者から視認困難な状態となる。このように、お楽しみモードの実行中は第３図柄を遊技者が視認困難であるため、特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くすることができる。

【８４６２】

＜第５９制御例の第１１変形例における演出内容について＞

図２５２９～図２５３２を参照して、本第５９制御例の第１１変形例のパチンコ機１０において実行される演出内容について説明する。図２５２９（ａ）は、第３レイヤーの透過率が１００％の場合の表示画面を示した図である。第３レイヤーの透過率が１００％に設定されるのは通常モードの場合であり、通常モードでは、図２５２９（ａ）に示すように第３図柄の変動表示や変動演出を遊技者が視認可能である。通常モード中は表示領域Ｄｍ５にモード切替を案内する態様である「ボタンＰＵＳＨでお楽しみモード」という表示と、演出ボタン２２を模したボタン表示Ｐｂ１が表示される。これにより、演出ボタンを操作するとお楽しみモードに切り替えることができることを遊技者に分かり易くすることができる。

【８４６３】

図２５２９（ｂ）は、第３レイヤーの透過率が０％である場合の表示画面を示した図である。通常モード中に遊技者が演出ボタン２２を操作すると第３レイヤーの透過率が０％に設定される。図２５２９（ｂ）に示すように、第３レイヤーにはお楽しみモードの演出が表示されるため、第３レイヤーの後面側に配置されている第１レイヤーに表示される第３図柄が遊技者からは視認困難となる。なお、第３レイヤーにおいて何も表示されていない領域では、第２レイヤーの表示が視認可能であり、遊技者は変動演出の表示を一部視認することができる。

【８４６４】

ここで、お楽しみモードの詳細な演出内容について説明する。図２５２９（ｂ）に示すように、お楽しみモードが実行されると３つの疑似図柄Ｇｚ１～Ｇｚ３が表示され、疑似変動が開始される。疑似変動の変動時間は５分であり、疑似変動の残り変動時間は表示領域ＨＲ２に表示される。疑似変動は特別図柄の変動表示が実行されていない期間も継続して実行され、疑似変動の開始から５分経過すると外れであることを示唆する組み合わせ（例えば、「２，４，６」）で疑似図柄を停止表示させる。このように、特別図柄の変動表示が実行されていない期間も疑似変動が継続して実行されることで、遊技者に特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くすることができる。また、疑似変動の変動時間を設定することで、お楽しみモードに切り替えた遊技者が遊技を止めた後も疑似変動が終わらず遊技中であると勘違いされてしまう不具合が生起することを防止することができる。

【８４６５】

なお、お楽しみモード中に遊技者が演出ボタン２２を押下すると疑似変動の変動時間が経過するよりも前に通常モードに切り替え可能であり、表示領域Ｄｍ５には演出ボタン２

２を押下することにより通常モードに切替可能であることを案内するための案内態様である「ボタンＰＵＳＨで通常モード」という表示と、演出ボタン２２を模したボタン表示Ｐｂ１が表示される。このように構成することで、お楽しみモードに切り替えたものの変動演出を楽しみたくなった遊技者に対して疑似変動の変動時間経過を待たせることなく通常モードを楽しませることが可能となる。なお、お楽しみモード中に遊技者が決定ボタン６００ａを押下すると疑似変動の変動時間を延長することが可能であり、表示領域Ｄｍ６には決定ボタン６００ａを押下するとお楽しみモードが延長されることを案内するための案内態様である「ボタンＰＵＳＨでお楽しみモード延長」という表示と、決定ボタン６００ａを模したボタン表示Ｐｂ２が表示される。なお、お楽しみモード中は、副表示領域Ｄｓにお楽しみモード実行中であることを報知する態様である「お楽しみモード中」という文字が表示されるため、第１レイヤーの副表示領域Ｄｓに表示されている保留図柄が遊技者からは視認困難な状態となる。このように構成することで、第１レイヤーで保留図柄の表示を実行していても遊技者は保留球数を把握し難くなるので、保留図柄が表示されているか否かで特別図柄の変動表示が実行されているか否かを遊技者に気付かれてしまうことを抑制することが可能となり、演出効果を高めることができる。

【８４６６】

次に、図２５３０（ａ）を参照して、疑似変動時間短縮演出について説明する。図２５３０（ａ）は、疑似変動時間短縮演出が実行された場合の表示画面を示した図である。この疑似変動時間短縮演出は、お楽しみモード中にロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行された場合に実行される演出である。より具体的には、お楽しみモード中にロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行されると、天使を模したキャラ８０５が出現し、小表示領域ＨＲ２に表示されている疑似変動の残り変動時間を早送りさせ、残り５秒であることを示す表示に変える。そして、５秒経過すると大当たり当選である可能性が高い特別図柄の変動表示が実行されていることを示唆する組み合わせ（本第５９制御例の第１１変形例では「３，４，１」）の疑似図柄（チャンス態様）が停止表示される。このように、お楽しみモードでは、疑似図柄が５分経過するよりも前に停止表示されるか否かを遊技者に楽しませることが可能である。

【８４６７】

次に、図２５３０（ｂ）を参照して、お楽しみモードが延長された場合の演出内容について説明する。図２５３０（ｂ）は、お楽しみモードが延長された場合の表示画面の一例を示した図である。図２５３０（ｂ）に示す例では、疑似変動の残り変動時間が１０秒となった段階で遊技者が決定ボタン６００ａを押下したことにより、疑似変動の変動時間が延長された状況である。この場合、小表示領域ＨＲ２に表示されている疑似変動の残り変動時間が加算されることを示すための態様である吹き出しＦｋ３が表示され、疑似変動の残り変動時間が３１０秒となる。このように構成することで、お楽しみモードを引き続き楽しみたい遊技者に対して通常モードに戻ることなく継続してお楽しみモードを楽しませることが可能となる。なお、本第５９制御例の第１１変形例では、２種類のボタンを用いて、どちらのボタンを操作するかによってモード切替かモード延長かを選択可能に構成したが、これに限るものではなく、１つの演出ボタンをどのように操作するかによってモード切替かモード延長かを選択可能に構成しても良い。具体的には、演出ボタン２２が短い期間（例えば、１秒間隔）で２回押下された場合にはモード切替を実行し、演出ボタン２２が長押しされた場合にはモード延長を行う構成としても良い。このように構成することで、複数種類の演出用のボタンを遊技機１０に付ける必要が無いので、製造コストを安価にすることができる。また、このように構成する場合、遊技者が演出ボタン２２を長押ししている期間はお楽しみモードを延長させる構成としても良い。

【８４６８】

次に、図２５３１を参照して、お楽しみモードに切り替えた場合の演出と表示画面の関係について説明する。図２５３１は、お楽しみモードに切り替えた場合の演出と表示画面の関係を模式的に示したタイミングチャートである。「特図」の項目は特別図柄の変動状

況を示しており、「第１レイヤーでの第３図柄」の項目は第３図柄の変動状況を示しており、「第３レイヤー」の項目は第３レイヤーに表示される疑似図柄の表示状況を示しており、「第３レイヤーの透過率」の項目は第３レイヤーの透過率の設定状況を示している。図２５３１に示す例は、完全外れＡの変動パターンで特別図柄の変動表示が開始されてから１２秒経過した段階で遊技者がモード切替操作（演出ボタン２２の押下）を行った場合である。第１レイヤーでは特別図柄の変動表示に対応して表示用完全外れＡの第３図柄変動が表示される。第３レイヤーではモード切替操作が実行されるまでは疑似図柄が停止表示されるが、透過率が１００％に設定されているため遊技者からは停止表示されている疑似図柄が視認できず、第３レイヤーよりも後面側に配置されている第１レイヤー、第２レイヤーの表示を視認することが可能である。

【８４６９】

完全外れＡの特別図柄の変動表示開始から１２秒が経過した段階で遊技者によりモード切替操作が実行されると、第１レイヤーでは表示用完全外れＡの第３図柄変動を引き続き表示し、第３レイヤーでは疑似図柄の変動表示が開始される。なお、疑似図柄の変動表示開始に合わせて第３レイヤーの透過率が０％に設定されるため、疑似図柄の変動表示を遊技者が視認可能となる一方で、第１レイヤーに表示されている第３図柄を遊技者からは視認困難な状態となる。この疑似変動は、完全外れＡの特別図柄の変動表示が終了した後も継続して実行され、特別図柄の変動表示終了後に新たな特別図柄の変動表示が開始されない場合も継続し、新たな特別図柄の変動表示が開始された場合にも継続する。第１レイヤーでは、疑似変動の実行中に新たに完全外れＡの特別図柄の変動表示が実行されれば、表示用完全外れＡの第３図柄変動を表示する。このように構成することで、遊技者がどのタイミングでお楽しみモードから通常モードに切り替える操作を行った場合であっても、第３レイヤーの透過率を１００％に設定するだけの処理で第３図柄変動を視認させることができるので、モード切替のタイミングで新たに第３図柄変動を表示するための複雑な処理が不要となり、処理負荷を軽減することができる。

【８４７０】

第３レイヤーにおける疑似図柄の変動表示は２７７秒実行され、その間にロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行されなかった場合には、２７７秒経過後に外れ態様で疑似図柄を停止表示させ、停止表示から３秒経過すると第３レイヤーの透過率を１００％に設定する。なお、疑似図柄の変動表示中にモード切替操作が実行された場合には、疑似図柄を停止表示させずに変動表示された状態で第３レイヤーの透過率を１００％に設定する。

【８４７１】

次に、図２５３２を参照して、お楽しみモード中にロングリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行された場合の演出と表示画面の関係について説明する。図２５３２は、お楽しみモード中にロングリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行された場合の演出と表示画面の関係を模式的に示した図である。モード切替操作が実行されるまでは図２５３１に示した例と同様であり、図２５３２は、完全外れＡの特別図柄の変動表示が終了した後に当たりロングリーチの特別図柄の変動表示が実行される場合を示している。疑似図柄の変動表示中に当たりロングリーチの特別図柄の変動表示が開始されると、第３レイヤーでは当たりロングリーチの特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して疑似変動時間短縮演出が実行される。疑似変動時間短縮演出が実行されてから５秒経過すると疑似図柄をチャンス態様で停止表示させ、停止表示から３秒経過すると第３レイヤーの透過率を１００％に設定する。このように、疑似図柄がチャンス態様で停止表示されることで、遊技者は第３図柄の表示用変動パターンがロングリーチまたはスーパーリーチであると予測できるので、通常モードに戻った後も大当たり当選する可能性が高い第３図柄の変動表示を楽しむことができる。

【８４７２】

＜第５９制御例の第１１変形例における電気的構成について＞

次に、図２５３３を参照して、本第５９制御例の第１１変形例のパチンコ機１０の電気

的構成について説明する。図２５３３は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。上述した第５９制御例の第２変形例に対して、演出ボタン２２と選択ボタン６００を新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。なお、演出ボタン２２および選択ボタン６００は上述した第５９制御例の第３変形例における演出ボタン２２と選択ボタン６００と同一の構成である。

【８４７３】

＜第５９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について＞

次に、図２５３４（ａ）を参照して、本第５９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図２５３４（ａ）は、ＲＯＭ２２２の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図２５３４（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＫが少なくとも記憶されている。

【８４７４】

ここで、図２５３５を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＫの内容について説明する。図２５３５は、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＫの規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル２２２ｄａＫは、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第３図柄表示装置８１において実行される第３図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図２５３４に示す通り、本第５９制御例の第１１変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＫ１と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）および時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＫ２とが規定されている。

【８４７５】

図２５３６および図２５３７を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図２５３６を参照して、変動パターン選択テーブル２２２ｄａＫに規定されている通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＫ１の内容について説明する。図２５３６は、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＫ１の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＫ１は、第１入球口６４への遊技球の入賞頻度が高い場合に設定されるテーブルである。図２５３６に示す通り、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＫ１は、第１演出カウンタ値ＣＳ１に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第１演出カウンタ値ＣＳ１に基づいて、表示用変動パターンを選択する。

【８４７６】

なお、上述した第５９制御例の第２変形例とは異なり、お楽しみモード（疑似変動）の実行期間中に結果報知フラグ２２３ｄｂＫをオンに設定するか否かを「○×」で規定している。なお、「○」の場合には結果報知フラグ２２３ｄｂＫをオンに設定し、「×」の場合には結果報知フラグ２２３ｄｂＫをオンに設定しない。より具体的には、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチＡ１」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりＡ１とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ２２３ｄｂＫがオンに設定される。

【８４７７】
　また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～７４」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「７５～１４９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりロングリーチＡ２」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチＡ１および当たりロングリーチＡ２とは異なる「当たりロングリーチＡ３」が設定される。いずれの表示用変動パターンも結果報知フラグ２２３ｄｂＫがオンに設定される。
【８４７８】
　また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ２２３ｄｂＫがオンに設定される。
【８４７９】
　また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＡ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＡ１とは演出内容が異なる「完全外れＡ２」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ２２３ｄｂＫはオンに設定されない。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＢ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＢ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＢ１とは演出内容が異なる「完全外れＢ２」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ２２３ｄｂＫはオンに設定されない。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＣ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＣ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＣ１とは演出内容が異なる「完全外れＣ２」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ２２３ｄｂＫはオンに設定されない。また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れＤ１」が設定される。変動パターン種別が「完全外れＤ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れＤ１とは演出内容が異なる「完全外れＤ２」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ２２３ｄｂＫは設定されない。
【８４８０】
　また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチＡ１とは演

出内容が異なる「外れショートリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ２２３ｄｂＫはオンに設定されない。

【８４８１】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９４」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「９５～８９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れロングリーチＡ２」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１９０～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチＡ３」が設定される。いずれの表示用変動パターンも結果報知フラグ２２３ｄｂＫがオンに設定される。

【８４８２】

また、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチＡ１」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチＡ」であり、第１演出カウンタ値ＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチＡ１とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチＡ２」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ２２３ｄｂＫがオンに設定される。

【８４８３】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることを防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【８４８４】

また、結果報知フラグ２２３ｄｂＫは、お楽しみモード（疑似変動）の実行中は特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に対応する当たり変動パターンではオンに設定されるため、お楽しみモードの開始から５分経過していなくても疑似図柄がチャンス態様で停止表示されお楽しみモードが終了するので、遊技者が当たり変動を見逃してしまうことがない。

【８４８５】

また、ロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンである場合には特別図柄の当否判定結果が当たり当選であるか否かに関わらず結果報知フラグ２２３ｄｂＫがオンに設定される構成としているが、本第５９制御例の第１１変形例ではロングリーチとスーパーリーチの変動パターンは外れ当選である場合よりも当たり当選である場合の方が設定され易い構成であり、ロングリーチまたはスーパーリーチが実行されると遊技者の大当たり当選に対する期待感を向上させることが可能であるため、お楽しみモード（疑似変動）の実行期間中にロングリーチまたはスーパーリーチが実行される場合には、お楽しみモードの開始から５分経過していなくても疑似図柄をチャンス態様で停止表示させお楽しみモードを終了させる構成としている。このように構成することで、お楽しみモードの実行期間中は大当たり当選の可能性が高い第３図柄の変動表示のみ遊技者が視認可能となり、特別図柄が外れ当選であることを報知するための第３図柄の停止態様を遊技者に視認させる機会を減少させることができるため、遊技者が認識可能な外れ当選の回数を実際の外れ当選の回数よりも少なく感じさせ、遊技意欲が低下することを抑制することができる。

【８４８６】

次に、図２５３４（ｂ）を参照して、本第５９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図２５３４（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の規定内容を示したブロック図である。上述した第５９制御例の第１１変形例に対して、シナリオ差し替えフラグ２２３ｄａＢと、シナリオカウン

タ２２３ｄｂＢと、動作シナリオ格納エリア２２３ｄｃＢを削除した点と、モード変更フラグ２２３ｄａＫと、結果報知フラグ２２３ｄｂＫと、延長フラグ２２３ｄｃＫを新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。

【８４８７】

モード変更フラグ２２３ｄａＫは、モード切替操作が実行されたことを判別するためのフラグであり、枠ボタン入力監視・演出処理において演出ボタン２２が操作されたと判別された場合にオンに設定され、後述する疑似変動開始処理（２２６４Ｄ）または疑似変動実行中処理（Ｓ２２６５Ｄ）においてオフに設定される。延長フラグ２２３ｄｃＫは、お楽しみモード（疑似変動）の実行期間中にお楽しみモードの延長操作が実行されたことを判別するためのフラグであり、枠ボタン入力監視・演出処理において疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンに設定されている場合に決定ボタン６００ａが押下されたと判別されるとオンに設定され、疑似変動実行中処理Ｓ２２６５Ｄにおいてオフに設定される。

【８４８８】

＜第５９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

図２５３８～図２５４１を参照して、本第５９制御例の第１１変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明する。なお、上述した第５９制御例の第２変形例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図２５３８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の中の一処理である液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３３Ｄ）について説明する。図２５３８は、液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３３Ｄ）を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３３Ｄ）は、上述した第５９制御例の第１１変形例における液晶演出実行管理処理（Ｓ２１２２Ｄ）に代えて実行される処理である。液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３３Ｄ）が実行されると、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであるかを判別する（Ｓ２２３１Ｄ）。疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンではないと判別した場合（Ｓ２２３１Ｄ）、モード切替操作が実行されたかを判別する（Ｓ２２６３Ｄ）。モード切替操作が実行されたか否かの判別は、モード変更フラグ２２３ｄａＫがオンであるか否かによって判別し、モード変更フラグ２２３ｄａＫがオンであると判別した場合にはモード切替操作が実行されたと判別する。なお、このモード変更フラグ２２３ｄａＫは、メイン処理の中の一処理である枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｄ）において演出ボタン２２が押下されたと判別された場合にオンに設定される。モード切替操作が実行されたと判別した場合には（Ｓ２２６３Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動開始処理（Ｓ２２６４Ｄ）を実行する。一方、モード切替操作が実行されていないと判別した場合には（Ｓ２２６３Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【８４８９】

ここで、図２５３９を参照して、疑似変動開始処理（Ｓ２２６４Ｄ）について説明する。図２５３９は、この疑似変動開始処理（Ｓ２２６４Ｄ）を示したフローチャートである。疑似変動開始処理（Ｓ２２６４Ｄ）では、通常モードからお楽しみモード（疑似変動）に切り替えるための処理を実行する。疑似変動開始処理（Ｓ２２６４Ｄ）が実行されると、まず実行中の特別図柄の変動表示は当たり変動パターンであるかを判別する（Ｓ２３１１Ｄ）。当たり変動パターンであると判別した場合には（Ｓ２３１１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに６０００を設定し（Ｓ２３１２Ｄ）、Ｓ２３１４Ｄの処理に移行する。なお、詳細は後述するが、本第５９制御例の第１１変形例では、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が５０００になった場合に疑似図柄を停止表示させるための処理が実行される構成であるため、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値を６０００に設定することで、疑似変動の開始から１秒経過すると疑似変動が低速となり、３秒経過すると疑似図柄がチャンス態様で停止表示される。一方、Ｓ２３１１Ｄの処理において、実行中の特別図柄の変動表示が当たり変動パターンではないと判別した場合には（Ｓ２３１１Ｄ：Ｎｏ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに３００００を設定し（Ｓ２３１３Ｄ）、Ｓ２３１４Ｄの処理に移行する。Ｓ２３１４Ｄの処理では疑似変動実行フラグ

２２３ｄｇをオンに設定する（Ｓ２３１４Ｄ）。そして、疑似変動を開始するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２３１５Ｄ）、モード変更フラグ２２３ｄａＫをオフに設定して、本処理を終了する。なお、Ｓ２３１５Ｄで設定される表示用コマンドには、表示制御装置１１４において第３レイヤーの透過率を０％に設定させるためのコマンドも含まれる。

【８４９０】

図２５３８に戻り、説明を続ける。Ｓ２２３１Ｄの処理において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンであると判別した場合には（Ｓ２２３１Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動実行中処理を実行する（Ｓ２２６５Ｄ）。ここで、図２５４０を参照して、疑似変動実行中処理（Ｓ２２６５Ｄ）について説明する。図２５４０は、この疑似変動実行中処理（Ｓ２２６５Ｄ）を示したフローチャートである。疑似変動実行中処理（Ｓ２２６５Ｄ）が実行されると、まずモード切替操作が実行されたかを判別する（Ｓ２４０１Ｄ）。モード切替操作が実行されたか否かの判別は、モード変更フラグ２２３ｄａＫがオンであるか否かによって判別する。Ｓ２４０１Ｄの処理において、モード切替操作が実行されたと判別した場合には（Ｓ２４０１Ｄ：Ｙｅｓ）、モード変更フラグ２２３ｄａＫをオフに設定し、疑似変動を終了するための表示用コマンドを設定する（Ｓ２４０８Ｄ）。この疑似変動を終了させるためのコマンドには、表示制御装置１１４において第３レイヤーの透過率を１００％にするためのコマンドが含まれる。そして、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定し（Ｓ２４０９Ｄ）、本処理を終了する。

【８４９１】

一方、Ｓ２４０１Ｄの処理においてモード切替操作が実行されていないと判別した場合には（Ｓ２４０１Ｄ：Ｎｏ）、次に、お楽しみモードを延長させるための延長操作が実行されたかを判別する（Ｓ２４０２Ｄ）。延長操作が実行されたか否かは、延長フラグ２２３ｄｃＫがオンであるか否かによって判別する。この延長フラグ２２３ｄｃＫは、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７Ｄ）において、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇがオンに設定されている場合に決定ボタン６００ａが押下されたと判別されるとオンに設定される。延長操作が実行されたと判別した場合には（Ｓ２４０２Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈに３００００を加算し（Ｓ２４０３Ｄ）、延長フラグ２２３ｄｃＫをオフに設定する（Ｓ２４０４Ｄ）。一方、Ｓ２４０２Ｄの処理において、延長操作が実行されていないと判別した場合には（Ｓ２４０２Ｄ：Ｎｏ）、Ｓ２４０４Ｄの処理に移行する。Ｓ２４０４Ｄの処理では、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値を１減算する。この疑似変動実行中処理（Ｓ２２６５Ｄ）は、メイン処理において１ｍｓ毎に実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１３３Ｄ）において実行される処理であるため、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値は１ｍｓ毎に１減算される構成である。したがって、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値として３００００が設定された場合には５分経過すると０になる。

【８４９２】

Ｓ２４０４Ｄの処理が終了すると、減算後の疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が５０００であるかを判別する（Ｓ２４０５Ｄ）。疑似変動算時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が５０００であると判別した場合には（Ｓ２４０５Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動停止処理を実行し（Ｓ２４０６Ｄ）、Ｓ２４０７Ｄの処理に移行する。ここで、図２５４１を参照して、疑似変動停止処理（Ｓ２４０６Ｄ）について説明する。図２５４１は、疑似変動停止処理（Ｓ２４０６Ｄ）を示したフローチャートである。疑似変動停止処理（Ｓ２４０６Ｄ）が実行されると、まず、結果報知フラグ２２３ｄｂＫがオンであるかを判別する（Ｓ２４４１Ｄ）。結果報知フラグ２２３ｄｂＫがオンであると判別した場合には（Ｓ２４４１Ｄ：Ｙｅｓ）、結果報知フラグ２２３ｄｂＫをオフに設定し（Ｓ２４４２Ｄ）、疑似図柄をチャンス態様で停止するための表示用コマンドを設定して（Ｓ２４４３Ｄ）、本処理を終了する。一方、結果報知フラグ２２３ｄｂＫがオンではないと判別した場合には（Ｓ２４４１Ｄ：Ｎｏ）、疑似図柄を外れ態様で停止表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２４４４Ｄ）、本処理を終了する。なお、上述したように、結果報知フラグ２２３ｄｂＫがオンに設定されるのは、疑似変動の実行中に開始された特別図柄の変動パター

ンがロングリーチまたはスーパーリーチに設定されている場合である。したがって、疑似図柄がチャンス態様で停止表示されることにより、遊技者はロングリーチまたはスーパーリーチが実行されると予測することができる。

【８４９３】

図２５４０に戻り、説明を続ける。Ｓ２４０５Ｄの処理において、疑似変動算時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が５０００ではないと判別した場合には（Ｓ２４０５Ｄ：Ｎｏ）、次に疑似変動算時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が０であるかを判別する（Ｓ２４０７Ｄ）。疑似変動算時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が０であると判別した場合には（Ｓ２４０７Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動を終了するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２４０８Ｄ）、疑似変動実行フラグ２２３ｄｇをオフに設定して（Ｓ２４０９Ｄ）、本処理を終了する。一方、疑似変動算時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２４０７Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ２４０８Ｄの処理において設定される表示用コマンドには、表示制御装置１１４において第３レイヤーの透過率を１００％にするためのコマンドも含まれる。

【８４９４】

次に、図２５４２を参照して、演出態様設定処理（Ｓ２４３７Ｄ）について説明する。図２５４２は、演出態様設定処理（Ｓ２４３７Ｄ）を示したフローチャートである。この演出態様設定処理（Ｓ２４３７Ｄ）は、上述した第５９制御例の第１１変形例において実行される演出態様設定処理（Ｓ２４２９Ｄ）に代えて実行される処理である。演出態様設定処理（Ｓ２４３７Ｄ）が実行されると、まず、設定されている遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）であるかを判別する（Ｓ２４５１Ｄ）。通常状態であるか否かの判別は、上述した変動パターン設定処理（Ｓ２２１９Ｄ）において抽出した変動パターン種別によって判別する。通常状態であると判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｙｅｓ）、変動パターン設定処理（Ｓ２２１９Ｄ）において抽出した変動パターン種別と、取得した第１演出カウンタの値に基づいて、通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＫ１から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６３Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４５１Ｄの処理において、通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ２４５１Ｄ：Ｎｏ）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）である場合であるため、抽出した変動パターン種別と、取得した第１演出カウンタの値に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル２２２ｄａＫ２から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２４６５Ｄ）、本処理を終了する。

【８４９５】

次に、図２５４３を参照して、特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３８Ｄ）について説明する。図２５４３は、特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３８Ｄ）を示したフローチャートである。この特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３８Ｄ）は、上述した第５９制御例の第１１変形例における特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３０Ｄ）に代えて実行される処理である。特殊演出追加設定処理（Ｓ２４３８Ｄ）が実行されると、まず、変動パターン設定処理（Ｓ２２１９Ｄ）において抽出した変動パターン種別と、取得した第１演出カウンタの値に基づいて通常用変動パターン選択Ａテーブル２２２ｄａＫ２から表示用変動パターンを設定し（Ｓ２５６６Ｄ）、対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ２５６７Ｄ）。そして、Ｓ２５６６Ｄの処理において設定された表示用変動パターンが結果報知フラグ２２３ｄｂＫをオンに設定する表示用変動パターン種別であるかを判別し（Ｓ２５６８Ｄ）、結果報知フラグ２２３ｄｂＫをオンに設定する表示用変動パターンであると判別した場合には（Ｓ２５６８Ｄ：Ｙｅｓ）、疑似変動残時間タイマ２２３ｄｈのタイマ値を６０００に設定し（Ｓ２５６９Ｄ）、結果報知フラグ２２３ｄｂＫをオンに設定して（Ｓ２５７０Ｄ）、本処理を終了する。このように構成することで、１０００ｍｓ後に実行される疑似変動実行中処理（Ｓ２２６５Ｄ）において疑似変動停止処理（Ｓ２４０８Ｄ）が実行されることとなり、疑似変動の開始から５分経過する前に疑似変動を終了させることとなる。一方、Ｓ２５６８Ｄの処理において、結果報知フラグ２２３ｄｂＫをオンに設定表示用変動パターン

ではないと判別した場合には（Ｓ２５６８Ｄ：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【８４９６】
＜第５９制御例の第１１変形例における表示制御装置１１４の制御処理について＞
図２５４４～図２５４４を参照して、本第５９制御例の第１１変形例における表示制御装置１１４の制御処理について説明する。なお、上述した第５９制御例の第２変形例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。
【８４９７】
図２５４４を参照して、コマンド判定処理（Ｓ６３１４Ｄ）について説明する。図２５４４は、コマンド判定処理（Ｓ６３１４Ｄ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ６３１４Ｄ）は、上述した第５９制御例の第２変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ６３１１Ｄ）に代えて実行される処理である。コマンド判定処理（Ｓ６３１４Ｄ）では、音声ランプ制御装置１１３から受信した表示用コマンドに対応する処理を行う。上述した第５９制御例の第２変形例において実行されるコマンド判定処理（Ｓ６３１１Ｄ）に対して、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４１８Ｄ）に代えて特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４２４Ｄ）を実行する点と、切替コマンドを受信したと判別した場合に実行される切替コマンド処理（Ｓ６４２６Ｄ）を追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、その詳細な説明を省略する。
【８４９８】
Ｓ６４０８Ｄの処理において、特殊演出関連コマンドがあると判別した場合に（Ｓ６４０８Ｄ）、特殊演出関連コマンド処理を実行する（Ｓ６４２４Ｄ）。ここで、図２５４５を参照して、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４２４Ｄ）について説明する。図２５４５は、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４２４Ｄ）を示したフローチャートである。特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４２４Ｄ）が実行されると、音声ランプ制御装置１１３から受信した表示用コマンドに対応する疑似変動表示データテーブルを決定して、第３レイヤー用の表示データテーブルバッファに設定する（Ｓ６１６４Ｄ）。なお、ここで設定される疑似変動表示データテーブルには、疑似図柄を高速変動表示から低速変動表示へと可変させ、チャンス態様または外れ態様で停止表示させるための表示データが少なくとも含まれている。Ｓ６１６４Ｄの処理が終了すると、転送データテーブルバッファをクリアし（Ｓ６１５３Ｄ）、表示データテーブルを基に時間データを計時カウンタ２３３ｄｈに設定する（Ｓ６１５４Ｄ）。そして、ポインタ２３３ｄｆを初期化し（Ｓ６１５５Ｄ）、本処理を終了する。
【８４９９】
図２５４４に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０８Ｄの処理において、特殊演出関連コマンドがないと判別した場合には（Ｓ６４０８Ｄ：Ｎｏ）、切替コマンドがあるかを判別する（Ｓ６４２５Ｄ）。切替コマンドがあると判別した場合には（Ｓ６４２５Ｄ：Ｙｅｓ）、切替コマンド処理を実行する（Ｓ６４２６Ｄ）。ここで、図２５４５を参照して、切替コマンド処理（Ｓ６４２５Ｄ）について説明する。図２５４５は、この切替コマンド処理（Ｓ６４２５Ｄ）を示したフローチャートである。切替コマンド処理（Ｓ６４２５Ｄ）は、音声ランプ制御装置１１３から受信した切替コマンドに対応して第３レイヤーの透過率を設定し、疑似変動を開始させるための処理を実行する処理である。切替コマンド処理（Ｓ６４２５Ｄ）が実行されると、受信した切替コマンドの内容が通常モードへの切替であるかを判別する（Ｓ６２５１Ｄ）。通常モードへの切替であると判別した場合には（Ｓ６２５１Ｄ：Ｙｅｓ）、第３レイヤーの透過率を１００％に設定し（Ｓ６２５２Ｄ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６２５１Ｄの処理において、通常モードへの切替ではないと判別した場合には（Ｓ６２５１Ｄ：Ｎｏ）、お楽しみモードへと切り替えるために、第３レイヤーの透過率を０％に設定し（Ｓ６２５３Ｄ）、疑似変動表示データテーブルを決定して、第３レイヤー用の表示データテーブルバッファに設定する（Ｓ６２５４Ｄ）。なお、Ｓ６２５４Ｄの処理において設定される疑似変動表示データテーブルには、疑似図柄が停止表示された状態から高速変動表示される表示データが少なくとも含まれており、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４２４Ｄ）において疑似図柄を停止表示させるための疑似変動表示

データテーブルが設定されるまで疑似図柄の高速変動表示がループして表示される構成としている。上述したように、お楽しみモード（疑似変動）の実行中に遊技者が決定ボタン６００ａを操作すると疑似変動時間が５分延長される構成であるが、このように、特殊演出関連コマンド処理（Ｓ６４２４Ｄ）の処理において疑似図柄を停止表示させるための疑似変動表示データテーブルが設定されるまで疑似図柄の高速変動表示がループして表示される構成とすることで、疑似変動が延長される度に新たに疑似変動表示データテーブルを設定する処理を行う必要がなく、表示制御装置１１４における処理負荷を軽減させることができる。

【８５００】

以上、説明したとおり、第５９制御例の第１１変形例では、表示画面を複数の画層（レイヤー）で構成し、特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示が表示される第１レイヤーよりも前面側に疑似図柄の変動表示を表示するための第３レイヤーを配置して、第３レイヤーの透過率を可変させることで第１レイヤーに表示される第３図柄を遊技者が視認困難な状態とするものである。なお、この構成を、上述した第５９制御例の第２変形例と組み合わせても良い。具体的には、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２に代えて第３レイヤーに「激」「アツ」の文字を図２４０６（ｂ）に示す例のように表示させ、第１レイヤーに表示される第３図柄を遊技者から視認困難な状態とする構成とする。このように構成することで、装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２をパチンコ機１０に付ける必要が無いので、製造コストを安価にすることができる。

【８５０１】

なお、上記した各変形例について、その全部またはその一部を組み合わせて構成してもよい。

【８５０２】

＜第６０制御例＞

次いで、図２５４６から図２５７７を参照して、第６０制御例におけるパチンコ機１０について説明する。本第６０制御例では、上述した第１制御例に対して、遊技盤１３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点と、で相違している。

【８５０３】

更に、本第６０制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例のパチンコ機１０に対して、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として用いられる装飾用可動役物（落下役物９００）を搭載し、その装飾用可動役物（落下役物９００）を用いた新たな変動演出を追加している点で相違している。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【８５０４】

従来より、装飾用可動役物を可動させる場合において、装飾用可動役物と当接可能な当接部材に対して、可動している装飾用可動役物を当接させることで、装飾用可動役物の移動範囲を規制し、装飾用可動役物を所定の停止位置に停止させるパチンコ機１０が知られている。このようなパチンコ機１０では、可動している装飾用可動役物を当接部材に対して当接させることで装飾用可動役物を停止させることができるため、装飾用可動役物の停止に係る制御を簡素化できるものであった。

【８５０５】

しかしながら、上述した従来型のパチンコ機１０では、決定された変動演出の内容に対応する装飾用可動役物の動作を決定し、遊技者から視認困難な領域において装飾用可動役物と当接部材とを当接させることが一般的であるため、装飾用可動役物の動作を遊技者が事前に予測することが困難となり、遊技者にとって分り難い演出を提供してしまう虞があ

った。
【８５０６】
これに対して本第６０制御例では、第１駆動手段（保持ソレノイド９２０）が駆動されることにより第１位置（張出位置）から第２位置（原点位置）まで可動可能な可動手段（落下役物９００）と、第２駆動手段（第１駆動ソレノイド９５５）により移動可能であって、可動手段（落下役物９００）に当接可能な移動体（第１当接部材９５２）と、を設け、可動手段（落下役物９００）を可動させる演出を含む役物演出において、移動体（第１当接部材９５２）が遊技者から視認可能な特定領域（第１小窓９５０を介して視認可能な領域）に位置している状態で可動手段（落下役物９００）が第１位置（張出位置）から第２位置（原点位置）側に可動される場合に、可動手段（落下役物９００）と移動体（第１当接部材９５２）とが当接し易く構成されている。
【８５０７】
このように構成することで、移動体（第１当接部材９５２）が特定領域（第１小窓９５０を介して視認可能な領域）に位置している場合に、可動手段（落下役物９００）と移動体（第１当接部材９５２）とが当接すること遊技者に予測させることができるので、予め可動手段（落下役物９００）と移動体（第１当接部材９５２）とが当接する当接箇所の近傍へ遊技者の視線を集め易くことができる。よって、遊技者により分り易い演出を提供することができる。
【８５０８】
また、本第６０制御例では、可動手段（落下役物９００）を可動させる演出を含む役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能に構成し、当該実行抽選において実行に対応する抽選結果となったことを示す表示態様（例えば、「役物演出ＧＥＴ！」という文字）が表示手段に表示された場合に、役物演出を実行するように構成している。このように構成することで、可動手段（落下役物９００）が可動されない期間において、遊技者に対して可動手段（落下役物９００）が可動されるのではないかと過度に期待させてしまうことを抑制することができる。よって、可動手段（落下役物９００）の動作に注目すべき期間と、それ以外の期間と、を遊技者が区別し易くすることができるので、遊技者により分り易い演出を提供することができる。
【８５０９】
また、本第６０制御例では、可動手段（落下役物９００）に当接することが可能な移動体（第１当接部材９５２）を移動させることが可能な第２駆動手段（第１駆動ソレノイド９５５）を所定の動作（プッシュバーを往復させる動作）で１回駆動する状態と、所定の動作（プッシュバーを往復させる動作）で所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動させる状態と、を選択可能に構成され、第２駆動手段（第１駆動ソレノイド９５５）が所定の周期（０．５秒毎）で駆動された場合に、可動手段（落下役物９００）と移動体（第１当接部材９５２）とが当接し易く構成されている。
【８５１０】
このように構成することで、第２駆動手段（第１駆動ソレノイド９５５）が駆動されることで移動体（第１当接部材９５２）が遊技者から視認可能な特定領域に移動した場合において、可動手段（落下役物９００）と移動体（第１当接部材９５２）とが当接する可能性を移動体の動作態様を利用して遊技者に示唆することができる。よって、遊技者に対してより分り易い演出を提供することができる。
【８５１１】
＜第６０制御例における装飾用可動役物について＞
まず、図２５４６から図２５５１を参照して、本第６０制御例における装飾用可動役物について説明する。なお、以下の説明では、パチンコ機１０を遊技者から見て、手前側を前面側とし、奥側を背面側として前後方向を規定する。また、パチンコ機１０を遊技者から見た場合における左側、及び右側として左右方向を規定する。
【８５１２】
本第６０制御例では、特別図柄の変動表示中に可動することが可能な装飾用可動役物と

して落下役物９００を搭載し、変動演出の一環として落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成されている。より具体的には、変動演出の一環として実行される役物演出において、保持ソレノイド９２０を駆動させることで落下役物９００を第３図柄表示装置８１の上方から下降（自由落下）する動作で可動させ、下降している落下役物９００の停止位置（落下位置）に応じて所定の演出（大当たり期待度を示唆する落下予告）を実行可能に構成している。なお、詳細については後述するが、落下役物９００における遊技者から視認可能な範囲は、透過性の樹脂材料で構成されており、所定の演出（大当たり期待度を示唆する落下予告）が実行されると、落下役物９００の停止位置に応じて、落下役物９００の背面側に大当たり期待度を示唆する表示態様を表示可能に構成している。このように構成することで、落下役物９００の動作と、大当たり期待度を示唆する表示態様と、に対して遊技者が注目し易くすることができる。

【８５１３】

図２５４６（ａ）は、落下役物９００が原点位置に位置している状態における第３図柄表示装置８１付近の態様を示した図である。図２５４６（ａ）に示した通り、落下役物９００は、第３図柄表示装置８１よりも前面側、且つ可変表示ユニット８０における装飾枠よりも背面側に位置する平面上を上下方向に可動可能に配設されている。落下役物９００が原点位置に位置している場合、落下役物９００は第３図柄表示装置８１の正面視右側の下方に位置しており、落下役物９００における上側略半分が遊技者から視認可能に構成されている。詳細については後述するが、落下役物９００は、特別図柄の変動表示中に実行される役物演出において可動する装飾用可動役物であり、保持ソレノイド９２０が駆動されることで自由落下により下降することが可能に構成されている。即ち、落下役物９００は、駆動手段が電気的に作動されることで異なる位置へと移動可能な手段である。

【８５１４】

また、本第６０制御例では、可変表示ユニット８０の正面視右側に、可変表示ユニット８０の背面側の部材等を視認可能にするために背面側より透明樹脂を取り付けて第１小窓９５０、及び第２小窓９６０が形成されている。詳細については後述するが、本第６０制御例では、自由落下している落下役物９００に対して当接させることが可能な当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）を設けており、第１小窓９５０、及び第２小窓９６０を介して当該当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）が遊技者から視認可能となるように構成されている。即ち、自由落下している落下役物９００と当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）とが当接する様子が遊技者から視認可能となるように構成している。これにより、遊技者に対して、より分かり易い演出を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、第１小窓９５０、及び第２小窓９６０の近傍にＬＥＤ等の発光手段を設け、第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２の動作に対応して当該発光手段を発光させるように構成してもよい。これにより、第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２の動作に対して遊技者の視線をより集め易くすることができる。また、第１小窓９５０、及び第２小窓９６０は、落下役物９００と当接部材（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）とが当接する様子を遊技者が視認できるように配置されていれば良く、図２５４６に示した配置、及び大きさに限定されるものではない。

【８５１５】

図２５４６（ｂ）は、落下役物９００が張出位置に位置している状態における第３図柄表示装置８１付近の態様を示した図である。ここで、張出位置とは、役物演出において落下役物９００が可動される範囲における最も上方の特定の位置を指し、落下役物９００が自由落下により下降する場合の下降開始位置である。即ち、落下役物９００を落下動作（自由落下により下降する動作）で可動させる場合には、落下動作を開始させる前に落下役物９００が張出位置まで上昇される。

【８５１６】

図２５４６（ｂ）に示したように、落下役物９００が張出位置に位置している状態では、落下役物９００は第３図柄表示装置８１の正面視右側の上方に位置しており、落下役物

９００の下側略半分が遊技者から視認可能となる。一方で、落下役物９００の上側略半分は可変表示ユニット８０における装飾枠の背面側に位置しているため、遊技者から視認困難な状態となる。詳細については後述するが、本第６０制御例では、役物演出において落下役物９００を駆動モータ９１０の駆動力によって張出位置まで上昇させた後、落下役物９００を自由落下により下降させることが可能に構成されている。このように構成することで、落下役物９００を比較的速い速度（張出位置から原点位置まで０．５秒程度で到達する速度）で下降させることができる。よって、落下役物９００をよりインパクトのある動作で可動させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８５１７】

図２５４７（ａ）は、落下役物９００が第１中間位置に位置している状態における第３図柄表示装置８１付近の態様を示した図である。本第６０制御例では、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出において、落下役物９００と第１当接部材９５２とを当接させることにより、自由落下している落下役物９００を第１中間位置に停止させることが可能に構成されている。図２５４７（ａ）に示した通り、落下役物９００が第１中間位置に位置している場合には、落下役物９００の略全体が第３図柄表示装置８１の前面側に移動（可変表示ユニット８０の装飾枠と重ならない位置まで進出）しているため、落下役物９００の全体が遊技者から視認可能な状態となる。また、第１小窓９５０を介して、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接している様子が遊技者から視認可能な状態となる。これにより、落下役物９００が第１当接部材９５２に当接したことによって停止したことを遊技者に容易に把握させることができる。よって、遊技者に対して、より分り易い演出を提供することができる。

【８５１８】

また、詳細については後述するが、本第６０制御例では、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出において、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて、第１駆動ソレノイドを駆動させることで第１当接部材９５２を可動させることが可能に構成されている。即ち、移動する物体を移動させることが可能なソレノイドを、遊技者による所定の操作に基づいて駆動させる制御を実行可能に構成されている。また、第１小窓９５０が設けられていることで、遊技者が枠ボタン２２を操作したことに基づいて第１当接部材９５２が可動していることを遊技者が容易に理解することができる。なお、ソレノイドを駆動させるための条件を追加しても良く、遊技者による所定の操作が実行された場合に第１条件が成立したことに基づいて所定の抽選を実行し、その抽選結果が特定の結果となった場合にソレノイドを駆動させる制御を実行可能に構成しても良い。

【８５１９】

図２５４７（ｂ）は、落下役物９００が第２中間位置に位置している状態における第３図柄表示装置８１付近の態様を示した図である。本第６０制御例では、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出において、落下役物９００と第２当接部材９６２とを当接させることにより、自由落下している落下役物９００を第２中間位置に停止させることが可能に構成されている。即ち、本第６０制御例における役物演出では、張出位置から自由落下している落下役物９００を、第１当接部材９５２に当接させることで第１中間位置に停止させる場合と、第２当接部材９６２に当接させることで第２中間位置に停止させる場合と、がある。これにより、自由落下している落下役物９００を当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）に当接させることで落下役物９００を停止させることが可能な停止位置を複数設けることができる。よって、落下役物９００を自由落下により可動させる演出における演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８５２０】

また、落下役物９００が第２中間位置に停止している状態では、第２小窓９６０を介して、落下役物９００と第２当接部材９６２とが当接している様子を遊技者が視認可能となるように構成されている。このように構成することで、落下役物９００が第２当接部材９

６２と当接することに起因して停止したことを遊技者に容易に理解させることができる。よって、遊技者に対してより分り易い演出を提供することができる。

【８５２１】

次に、図２５４８、及び図２５４９を参照して、落下役物９００の可動に係る構成について説明する。図２５４８は、落下役物９００が駆動モータ９１０の駆動力によって上昇している状態における落下役物９００の可動に係る構成を示した図である。上述した通り、落下役物９００における遊技者から視認可能となる正面視略矩形状の表示部９００ａは、有色（黄色）透明の光透過性の樹脂材料からなり、表示部９００ａが第３図柄表示装置８１の前面に重なっている場合でも、表示部９００ａの背面に位置している第３図柄表示装置８１の表示領域を視認することができる。なお、本第６０制御例では、落下役物９００に対して遊技者が注目し易くするために、落下役物９００の表示部９００ａを有色（黄色）透明の樹脂材料から形成されているが、これに限るものではなく、例えば、落下役物９００の背面側の表示領域を見やすくするために無色透明の樹脂材料から形成してもよい。

【８５２２】

落下役物９００の縦長略直方体形状の支持部９００ｂには、滑り止め用の溝が設けられた支柱９９０が挿通されている。これにより、落下役物９００をなめらかに上下方向に可動させることができる。支柱９９０は、ポリカーボネート等の樹脂で構成された駆動ベース体９３０に固定され、当該駆動ベース体９３０には、支柱９９０に加え、駆動モータ９１０、各種位置センサ（退避センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）、保持ソレノイド９２０、及び当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）を遊技者から視認可能となる領域（即ち、第１小窓９５０、または第２小窓９６０を介して視認可能な領域）に向けて可動させるための各ガイド部（第１ガイド部９５２ａ、及び第２ガイド部９６２ａ）が設けられ（固定され）ている。なお、各ガイド部（第１ガイド部９５２ａ、及び第２ガイド部９６２ａ）は、各当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）をそれぞれ上下方向から挟持することで、各当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）を遊技者から視認可能な領域に向けて誘導するように形成されている。即ち、第１ガイド部９５２ａ、及び第２ガイド部９６２ａは、移動する物体を所定の軌跡で移動させるための手段と言える。また、支柱９９０の左側には、落下役物９００とラック９９１とが水平方向に回転しないように挟持するための挟持部（図示なし）が形成されている。これにより、落下役物９００とラック９９１とは水平方向に変位（回転）することなく、上下方向にのみ可動させることができる。なお、移動する物体を所定の軌跡で移動させるための手段としては、第１ガイド部９５２ａや第２ガイド部９６２ａのように各当接部材を挟持する構成に限ること無く、空気の流れを作ることによって各当接部材の移動方向を誘導可能に構成したり、磁力を発生させることによって各当接部材の移動方向を誘導可能に構成したりしても良い。

【８５２３】

第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２は、約１．５ｃｍの厚みを有する形状であって、第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５のプッシュバーにそれぞれが固定され、第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５の駆動力によりそれぞれが水平方向（左右）に移動することで落下役物９００と当接可能に構成されている。ここで、保持ソレノイド９２０、第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５は同様のプッシュソレノイドで構成されており、各ソレノイド（保持ソレノイド９２０、第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）は、励磁されることによってプッシュバーが突出し、励磁状態から非励磁状態へと切替えた場合にバネの付勢力によってプッシュバーが突出状態から引込状態へと可変するソレノイドである。また、各ソレノイド（保持ソレノイド９２０、第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）は、各役割に応じてストロークの長さが異なるソレノイドで構成されている。なお、上述した各ソレノイドはプッシュソレノイドに限定されるものではなく

、ロータリーソレノイドやモータ等の駆動手段で構成してもよい。なお、本第６０制御例では、第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２を装飾されていない部材で構成しているが、特定のイラストや文字等を表示することで遊技者がより視認し易くなるように構成してもよい。

【８５２４】

本第６０制御例では、保持ソレノイド９２０が駆動される場合、保持ソレノイド９２０のプッシュバーが４秒間突出状態となるように駆動される。第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５のプッシュバーが突出状態となる期間の長さは、状況に応じて異なっており、詳細については後述する。第１駆動ソレノイド９５５が駆動された場合は、突出したプッシュバーの作用により第１当接部材９５２が正面視左方向へと可動し、第２駆動ソレノイド９６５が駆動された場合は、突出したプッシュバーの作用により第２当接部材９６２が正面視左方向へと可動する。

【８５２５】

なお、本第６０制御例では、保持ソレノイド９２０が駆動されることで下降する落下役物９００の下降速度と、第１駆動ソレノイド９５５が駆動されることによって可動する第１当接部材９５２の可動速度と、を異ならせるように構成している。このように構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とが同じ期間に可動し得る構成において、落下役物９００と第１当接部材９５２との動作が類似することで演出効果が低減してしまうといった不具合を抑制することができる。

【８５２６】

なお、本第６０制御例では、落下役物９００が原点位置から張出位置まで移動する場合における移動距離は、第１当接部材９５２が退避している状態から落下役物９００と当接可能な状態まで移動する場合における移動距離よりも長くなるように構成されているが、これに限るものではなく、落下役物９００が移動する移動距離よりも、第１当接部材９５２が移動する移動距離の方が長くなるように構成してもよい。このように構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する構成において、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接した際の衝撃が第１当接部材９５２を可動させるための駆動手段に伝わってしまう不具合を軽減することができる。

【８５２７】

各位置センサ（退避センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）は、落下役物９００、またはラック９９１の位置を特定するための透過型センサである。より具体的には、退避センサ９４０はラック９９１が下限（即ち、支持部９９１ｂと規制部材９９５とが当接する位置）に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、原点位置センサ９４１は、落下役物９００が原点位置に位置している（図２５４６（ａ）参照）か否かを特定するためのセンサであり、張出位置センサ９４２は、落下役物９００が張出位置（図２５４６（ｂ）参照）に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、第１中間センサ９４３は落下役物９００が第１中間位置に位置している（図２５４７（ａ）参照）か否かを特定するためのセンサであり、第２中間センサ９４４は落下役物９００が第２落下位置に位置している（図２５４７（ｂ）参照）か否かを特定するためのセンサである。各位置センサ（退避センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）の検出方法については、図２５５０（ａ）を参照して後述する。落下役物９００の正面視右側の端部には、当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）と当接させるための突出部９００ｃが設けられている。

【８５２８】

落下役物９００の下方には、ピニオンギアである駆動ギア９１１と噛合可能なラック９９１が設けられ、ラック９９１には、駆動ギア９１１と噛合するギア部９９１ａ、落下役物９００の支持部９００ｂと当接可能な支持部９９１ｂが設けられている。また、ラック９９１は、落下役物９００と同様に、支持部９９１ｂに支柱９９０が挿通されることで、なめらかに上下方向に可動可能に構成されている。ラック９９１のギア部９９１ａと噛合

する駆動ギア９１１は、ステッピングモータである駆動モータ９１０の出力軸に固定され、当該駆動モータ９１０は上述した駆動ベース体９３０に固着されている。即ち、駆動モータ９１０が電気的に作動されることで、駆動ギア９１１が回転し、駆動ギア９１１に噛合しているラック９９１が上昇する。なお、本第６０制御例では、駆動モータ９１０が正方向（正面視反時計回り）に回転した場合に、ラック９９１が上昇し、駆動モータ９１０が負方向（正面視時計回り）に回転した場合に、ラック９９１が下降するように構成されている。また、ラック９９１の支持部９９１ｂと、落下役物９００の支持部９００ｂと、が当接可能に構成されているため、ラック９９１を上昇させることでラック９９１の支持部９９１ｂが落下役物９００の支持部９００ｂに作用し、落下役物９００を上昇させる（押し上げる）ことが可能に構成されている。

【８５２９】

図２５４９は、落下役物９００が張出位置で停止している（保持されている）状態における、落下役物９００の可動に係る構成を示した図である。図２５４９に示した通り、駆動ベース体９３０の上方に固定されたプッシュソレノイドである保持ソレノイド９２０のプッシュバーと、落下役物９００の突出部９００ｃと、は当接可能に構成されており、落下役物９００の突出部９００ｃが保持ソレノイド９２０のプッシュバーよりも高い位置まで可動された場合に保持ソレノイド９２０を可動させる（プッシュバーを突出させる）ことで、落下役物９００を張出位置に支持することが可能に構成されている。即ち、落下役物９００が張出位置まで上昇されると、落下役物９００は保持ソレノイド９２０によって張出位置に所定時間（例えば、４秒間）保持される。

【８５３０】

また、本第６０制御例では、落下役物９００の支持部９００ｂと、ラック９９１の支持部９９１ｂと、が係脱可能（当接状態と離間状態とに可変可能）に構成されており、落下役物９００が張出位置まで上昇された場合に、落下役物９００が張出位置に保持された状態において、ラック９９１を駆動モータ９１０の駆動力によって退避位置（可動範囲における下限位置）まで所定時間（７５０ｍｓ）で可動する。なお、支柱９９０の下方にはラック９９１の下方への移動範囲を制限するための規制部材９９５が固定されている。即ち、ラック９９１は退避位置まで可動された後、ラック９９１の支持部９９１ｂが規制部材９９５と当接することによって、退避位置に位置している状態で保持される。これにより、ラック９９１が退避位置まで可動された後に、落下役物９００の保持状態を解除することで、落下役物９００を自由落下により可動させることができる。

【８５３１】

なお、本第６０制御例では、落下役物９００を上昇させる場合に、落下役物９００とラック９９１とを当接（係合）させ、落下役物９００を自由落下により可動させる場合に、落下役物９００とラック９９１とを離間させるように構成されているが、これに限るものではない。例えば、落下役物９００に対してギア部を有するラック９９１を設け（固着し）、当該ラック９９１に設けられたギア部と駆動ギア９１１とを係脱可能に構成してもよい。より具体的には、落下役物９００が張出位置に位置している状態で、駆動ギア９１１（及び駆動モータ９１０）を（例えば、正面視左方向にスライド変位）変位させ、落下役物９００と共にラック９９１を自由落下により可動可能に構成してもよい。このように構成することで、ラック９９１を退避（下降）させる期間を設けることなく、落下役物９００を落下させることができる。この場合、駆動モータ９１０、及び駆動ギア９１１を電気的に作動される駆動手段（例えば、プッシュソレノイド）によって水平方向にスライド変位可能に配設し、落下役物９００を上昇させる場合において駆動ギア９１１とラック９９１を係合させ、落下役物９００を下降させる場合に駆動ギア９１１とラックを離間させるように構成すればよい。

【８５３２】

次に、図２５５０（ａ）を参照して、各位置センサ（退避センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）の検出方法について、張出位置センサ９４２を例に挙げて説明する。各位置センサ（退避

センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）は、投光部と受光部とを有する遮光型のフォトセンサ（投光部と受光部とが一体化したタイプ）で構成されている。各位置センサ（退避センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）は、落下役物９００の検出部９００ｄ（または、ラック９９１の検出部（図示なし））が投光部からの光を遮光していない場合にはオフ（非検出状態）であり、投光部からの光を遮光する（検出部９００ｄがセンサに設けられたスリット部と略同じ高さに位置する）ことによってオン（検出状態）へと可変する。即ち、各位置センサに対応する位置（例えば、原点位置センサ９４１に対応する原点位置）に落下役物９００が停止している期間は、当該位置センサは常にオンの状態（検出状態）となる。なお、ラック９９１の背面側の検出部（図示なし）も落下役物９００の検出部９００ｄと同様に構成されており、各位置センサはラック９９１の検出部（図示なし）も検出可能に構成されている。なお、上述した各位置センサは、落下役物９００、またはラック９９１の位置を特定することが可能なものであればよく、例えば、反射型のセンサ等の検出手段を用いて構成してもよい。

【８５３３】

次に、図２５５０（ｂ）、及び図２５５１を参照して、落下役物９００と第１当接部材９５２との動作態様について説明する。図２５５０（ｂ）は、落下役物９００が保持ソレノイド９２０により張出位置で保持されている状態を示した図である。落下役物９００が張出位置で停止している（保持されている）期間は、落下役物９００における検出部９００ｄが張出位置センサ９４２から投光された光を遮光することにより、張出位置センサ９４２がオンの状態を維持している。本第６０制御例では、落下役物９００が張出位置に保持されている期間において、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて、第１駆動ソレノイド９５５を駆動（プッシュバーを突出）させることで第１当接部材９５２を可動可能に構成されている。詳細については後述するが、本第６０制御例では、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて第１駆動ソレノイド９５５を駆動させることで第１当接部材９５２を可動させることが可能となる操作有効期間を設定し、当該操作有効期間が終了してから所定時間（１秒）経過後に落下役物９００を自由落下により可動（下降）させるように構成されている。

【８５３４】

図２５５１（ａ）は、第１当接部材９５２が遊技者から視認可能な領域まで移動した状態において、落下役物９００が自由落下により下降し、落下役物９００と第１当接部材９５２が当接した状態を示した図である。図２５５１（ａ）に示した通り、第１当接部材９５２が遊技者から視認可能な領域まで移動した状態において、落下役物９００が自由落下により下降した場合、落下役物９００の端部に設けられた突出部９００ｃと第１当接部材９５２とが当接することで、落下役物９００が第１中間位置に停止する。より具体的には、第１当接部材９５２は、駆動ベース体９３０に設けられたガイド部９５２ａにより鉛直下向きの可動が規制されているため、自由落下により下降する落下役物９００を受け止めることができる。詳細については後述するが、本第６０制御例では、落下役物９００を第１中間位置に停止させる場合は、落下役物９００が張出位置から下降を開始するタイミングから第１駆動ソレノイド９５５を所定時間（例えば、５秒間）駆動する（即ち、５秒間突出状態となるように励磁する）ように構成されている。このように構成することで、落下役物９００が第１中間位置に到達するよりも前に第１当接部材９５２を落下役物９００と当接可能な位置（第１小窓９５０を介して視認可能な領域）に位置させておくことができる。よって、より安定した停止制御を行うことができる。

【８５３５】

図２５５１（ｂ）は、第１当接部材９５２が遊技者から視認可能な領域に位置していない場合において、落下役物９００が自由落下により下降している状態を示した図である。図２５５１（ｂ）に示した通り、第１当接部材９５２が遊技者から視認可能な領域に位置していない場合には、落下役物９００は第１中間位置で停止することなく下降し続ける。

ここで、第１当接部材９５２が遊技者から視認可能な領域に位置していない状態で落下役物９００が下降した場合は、落下役物９００は原点位置まで下降し、規制部材９９５により保持されているラック９９１の支持部９９１ｂに当接することによって原点位置で停止する。

【８５３６】

なお、図２５５０（ｂ）、及び図２５５１では、第１駆動ソレノイド９５５と第１当接部材９５２とを例に挙げて説明したが、第２駆動ソレノイド９６５と第２当接部材９６２とは、それぞれ第１駆動ソレノイド９５５と第１当接部材９５２とに対して、配設位置が第２中間位置に合わせた高さである点においてのみ相違し、その他の構成（例えば、落下役物９００に対する当接方法）については同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【８５３７】

＜第６０制御例における演出内容について＞

次に、図２５５２から図２５５７を参照して、本第６０制御例におけるパチンコ機１０で実行される各種演出のうち、特徴的な演出である役物演出について説明する。本第６０制御例では、特別図柄の変動表示が実行されている期間における変動演出の一環として、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成されている。この役物演出は、加算変動時間（加算時間）が設定されている変動演出（即ち、加算変動時間（加算時間）が０秒ではない変動演出）中に実行される役物演出の実行可否を決定する実行抽選において、特定の抽選結果（実行に対応する抽選結果）となった場合に実行される演出であり、基本変動時間（基本時間）に対応する変動演出が残り２５秒となったタイミングで開始され、基本変動時間（基本時間）に対応する変動演出が終了するタイミング（即ち、加算変動時間（加算時間）に対応する変動演出が開始されるタイミング）で終了するように構成されている。役物演出では、落下役物９００が張出位置から自由落下により下降する落下動作で３回可動され、当接部材（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）が小窓（第１小窓９５０、または第２小窓９６０）内に停止した場合に、落下動作において落下役物９００を張出位置と原点位置との間の途中位置で停止させ、大当たり期待度を示唆する演出である落下予告を実行可能に構成されている。即ち、役物演出は、変位する手段が変位する際に成立する条件の成立に対応して実行される演出である。当該落下予告は、第１落下予告、第２落下予告、及び最終落下予告の３種類で構成されており、各操作有効期間の終了後にそれぞれ落下予告を実行可能に構成されている。なお、上述した演出として、落下役物９００が落下動作を実行している期間に対応する演出や、落下役物９００の落下動作内容に対応する演出や、落下役物９００の落下速度に対応する演出等を実行可能に構成しても良い。

【８５３８】

図２５５２（ａ）は、本第６０制御例における役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間の演出態様を示した図である。本第６０制御例では、変動時間として加算変動時間（加算時間）を含む変動時間が設定された場合に、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行可能に構成し、枠ボタン２２が押下されたことに基づいて当該実行抽選を実行するように構成されている。このように構成することで、役物演出が実行されることを期待する遊技者に対して、枠ボタン２２を押下する意欲を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、換言すれば、特別図柄の変動時間として加算変動時間（加算時間）が設定された場合において、枠ボタン２２が操作されなかった場合には、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行しないように構成されているため、役物演出を実行させないことを遊技者が任意に決定することができる。よって、装飾用可動役物（落下役物９００）が可動することを好まない遊技者の利便性を向上させることができる。

【８５３９】

図２５５２（ａ）に示した通り、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選が実行可能な実行抽選期間は、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおける左右方向の略中央上方に横長略矩形状の表示領域ＨＲ１０が形成され、当該表示領域ＨＲ１０には枠ボタ

ン２２を押下することで役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行されることを示唆する表示態様（例えば、「ボタンを押して役物演出ＧＥＴ？」という文字）が表示される。

【８５４０】

主表示領域Ｄｍの正面視左側下方には小表示領域Ｄｍ７２が形成され、当該小表示領域Ｄｍ７２には枠ボタン２２の操作有効期間を示すためのタイムゲージｔｇ１が表示される。当該タイムゲージｔｇ１は、操作有効期間の残り時間を示すための残時間ゲージｔｇ１ａと、操作有効期間が開始されてからの経過時間を示すための経過時間ゲージｔｇ１ｂと、で構成されている。なお、本第６０制御例では、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間（枠ボタン２２の操作有効期間）として２秒間を設定する。即ち、タイムゲージｔｇ１における残時間ゲージｔｇ１ａは、２秒掛けて非表示状態（０となる）まで減少する表示態様であり、経過時間ゲージｔｇ１ｂは、２秒間掛けて最大となる（タイムゲージｔｇ１が経過時間ゲージｔｇ１ｂのみで形成される）まで増加する表示態様である。また、小表示領域Ｄｍ７２の上部に形成された小表示領域Ｄｍ７２ａには、枠ボタン２２の操作を促す表示態様（例えば、「押せ」という文字）が表示される。小表示領域Ｄｍ７２、及び小表示領域Ｄｍ７２ａに表示されている表示態様は、枠ボタン２２が押下されたタイミングで非表示へと可変するように構成されており、枠ボタン２２が押下されなかった場合には、操作有効期間（２秒）が経過した場合に非表示へと可変するように構成されている。

【８５４１】

役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行可能な実行抽選期間は、主表示領域Ｄｍにおける正面視左側上方に小表示領域Ｄｍ１が形成され、主表示領域Ｄｍにおける正面視右側上方に小表示領域Ｄｍ２が形成される。小表示領域Ｄｍ１は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び抽選結果）を示すための識別情報（図２５５２（ａ）では下向きの矢印で表示）が表示される領域であって、第１特別図柄（特図１）の抽選状況を示すための識別情報、或いは、第２特別図柄（特図２）の抽選状況を示すための識別情報が表示されている。小表示領域Ｄｍ２は、普通図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び抽選結果）を示すための識別情報（図２５５２（ａ）では下向きの矢印で表示）が表示される領域であって、普通図柄（普図）の抽選状況を示すための識別情報が表示されている。また、小表示領域Ｄｍ１の下方には、小表示領域Ｄｓ１１、及び小表示領域Ｄｓ１２が形成されている。小表示領域Ｄｓ１１には特図１保留数（図では、特図１保留数が３個であることを示す「３」）が表示され、小表示領域Ｄｓ１２には特図２保留数（図では、特図２保留数が２個であることを示す「２」）が表示されている。

【８５４２】

なお、図示は省略したが、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物を実行させる抽選結果となった場合には、役物演出の実行が決定したことを示す表示態様（例えば、「役物演出ＧＥＴ！！」という文字）が表示され、役物演出を実行しない抽選結果となった場合、及び実行抽選が実行されなかった（枠ボタン２２が押下されなかった）場合には、役物演出が実行されないことを示す表示態様（例えば、「役物演出ＧＥＴならず」という文字）が表示される。これにより、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選における抽選結果を遊技者が容易に把握することができる。

【８５４３】

なお、本第６０制御例では、枠ボタン２２が押下されることを役物演出の実行可否を決定する実行抽選の実行契機としているが、これに限るものではない。例えば、発射された遊技球が所定位置に到達したことを検出可能な検出センサ（非接触センサ）を設け、当該検出センサがオンとなった場合に実行抽選を実行するように構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン２２を操作するために遊技者が発射ハンドルから手を離す（即ち、遊技球の発射を中断してしまう）ことを抑制することができる。

【８５４４】

また、遊技者が所有するスマートフォンに対して所定の操作（例えば、パチンコ機１０

で実行される演出と対応する演出を実行可能なアプリケーションプログラムによりスマートフォンに表示されたＰｕｓｈ表示をタッチする操作）がされた場合に、役物演出の実行抽選を実行するように構成してもよい。この場合、Ｗｉｆｉ（登録商標）やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ（登録商標）等の通信手段を用いて、スマートフォンにおいて所定の操作がされたことをパチンコ機１０に対して出力可能に構成すると良い。このように構成することで、感染症対策等により枠ボタン２２に触りたくない遊技者やスマートフォンを利用しながら遊技している遊技者に対しても実行抽選を実行させ易くすることができる。

【８５４５】

図２５５２（ｂ）は、役物演出における準備期間の演出態様の一例を示した図である。本第６０制御例では、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物演出の実行に対応する抽選結果となった場合、実行抽選期間（操作有効期間（２秒））が経過した後に、役物演出が開始され、役物演出における準備期間（１秒間）が設定される。即ち、上述した役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行された（枠ボタン２２が押下された）タイミングによらず、実行抽選期間として設定される２秒が経過した後に、役物演出が実行される。役物演出における準備期間では、落下役物９００が原点位置から張出位置まで１秒間で可動（上昇）する。また、表示領域ＨＲ１０には、役物演出における準備期間であることを示すための表示態様（例えば、「役物演出準備中！！」という文字）が表示される。小表示領域Ｄｍ７２には、タイムゲージｔｇ１が満タンの状態で表示（残時間ゲージｔｇ１ａのみで構成）され、小表示領域Ｄｍ７２ａには、操作有効期間が間もなく開始されることを示す表示態様（例えば、「準備中」という文字）が表示されている。これにより、役物演出において枠ボタン２２を操作する演出が間もなく実行されることを遊技者に容易に理解させることができる。

【８５４６】

図２５５３（ａ）は、役物演出における１回目の操作有効期間（３秒間）の演出態様の一例を示した図である。本第６０制御例では、役物演出における準備期間が終了すると、枠ボタン２２の操作有効期間（１回目）として所定時間（３秒間）が設定され、当該操作有効期間において、枠ボタン２２が操作されることに基づいて第１当接部材９５２を可動させることが可能に構成されている。より具体的には、当該操作有効期間において枠ボタン２２が押下された場合に、第１駆動ソレノイド９５５の駆動力により第１当接部材９５２を可動させることが可能に構成され、遊技盤１３に設けられた第１小窓９５０内に第１当接部材９５２が停止した場合に、張出位置から下降した落下役物９００と第１当接部材９５２とを当接させることで落下役物９００を第１中間位置に停止させ、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様（第１落下予告の予告内容）を表示可能に構成されている。なお、詳細については後述するが、落下役物９００を第１中間位置に停止させるか否か（即ち、第１落下予告を発生させるか否か）は、枠ボタン２２が押下されたことに基づいて実行される抽選によって決定する。ここで、特別図柄抽選の抽選結果が当たりである場合は、外れである場合よりも落下役物９００が第１中間位置に停止し易く構成されている。このように構成することで、落下役物９００が第１中間位置に停止することを遊技者に期待させ、枠ボタン２２を積極的に操作させることができる。なお、落下役物９００を第１中間位置に停止させるか否かを決定する抽選の実行契機となる操作手段は、枠ボタン２２に限定されるものではなく、例えば、操作レバーや遊技者の手の動きを検出可能な非接触センサ等の操作手段で構成してもよい。落下役物９００を第１中間位置に停止させる場合には、落下役物９００が張出位置から下降を開始するタイミングにおいて第１駆動ソレノイド９５５の駆動が開始され、所定期間（例えば、５秒間）突出状態を維持するように駆動される。

【８５４７】

図２５５３（ａ）に示した通り、役物演出における１回目の操作有効期間では、表示領域ＨＲ１０に「落下役物が途中で止まれば第１落下予告ＧＥＴ！」という文字が表示される。これにより、落下役物が原点位置に到達するまでの途中位置に停止することで、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する演出が実行されることを遊技者に理解させることができる

。また、役物演出における１回目の操作有効期間では、落下役物９００が張出位置に位置している状態で保持されており、落下役物９００を介して遊技者から視認可能となる落下役物９００の背面側の小表示領域Ｄｍ７６には「次回」という文字が表示される。

【８５４８】

また、役物演出における１回目の操作有効期間では、当該操作有効期間の開始からの経過時間に対応して、小表示領域Ｄｍ７２に表示されたタイムゲージｔｇ１の残時間ゲージｔｇ１ａが減少し、経過時間ゲージｔｇ１ｂが増加する。小表示領域Ｄｍ７２ａには、枠ボタン２２の操作方法を示す表示態様（例えば、「押せ」という文字）が表示される。詳細については後述するが、本第６０制御例では、枠ボタン２２が押下された（押し込み状態へと可変した）ことを契機として第１当接部材９５２を可動させることが可能に構成され、その後、第１当接部材９５２が第１小窓９５０内に停止することを期待させる演出（所謂、煽り演出）として第１当接部材９５２を所定の周期毎に可動可能に構成されている。なお、本第６０制御例では、第１当接部材９５２が所定の周期毎に可動された場合に、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接し易く（即ち、第１落下予告が発生し易く）構成されている。これにより、枠ボタン２２を操作した場合における第１当接部材９５２の可動状況に応じて、第１落下予告が発生する期待度を可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８５４９】

小表示領域Ｄｍ７２の正面視右側には、小表示領域Ｄｍ７３が形成され、当該小表示領域Ｄｍ７３には第１駆動ソレノイド９５５の駆動回数に対応する表示態様（図では、第１駆動ソレノイド９５５が１回可動されたことを示す「１回」という文字）が表示される。小表示領域Ｄｍ７３内に形成された回数表示領域Ｄｍ７３ｂに表示された表示態様（図では、第１駆動ソレノイド９５５の駆動回数を示す「１」という数字）は、第１駆動ソレノイド９５５の駆動が設定される毎に更新（１ずつ加算して表示）される。また、小表示領域Ｄｍ７３の上部に形成された小表示領域Ｄｍ７３ａには、小表示領域Ｄｍ７３に表示された回数が第１当接部材９５２の可動回数に対応する回数であることを示すための表示態様（例えば、「Ｔｒｙ数」という文字）が表示されている。

【８５５０】

小表示領域Ｄｍ７３の右側に形成される小表示領域Ｄｍ７４には、第１小窓９５０付近の遊技盤１３を模した表示態様が表示され、小表示領域Ｄｍ７４の上部に形成された小表示領域Ｄｍ７４ａには、遊技盤１３における第１小窓９５０付近に注目することを促すための表示態様（例えば、「注目！」という文字）が表示される。このように構成することで、枠ボタン２２を押下されたことに基づいて可動された第１当接部材９５２を、第１小窓９５０を介して視認させ易くすることができる。よって、実行されている演出内容を遊技者に理解させ易くすることができる。

【８５５１】

また、主表示領域Ｄｍにおける上下方向に対して略中央の左側に形成された小表示領域Ｄｍ７５には、落下予告の発生した回数の累計を示すための表示態様（例えば、「０／３発生」という文字）が表示され、小表示領域Ｄｍ７５の上部には、落下予告の発生した回数をカウントしていることを示す小態様（例えば、「予告」という文字）が表示される。小表示領域Ｄｍ７５における回数表示領域Ｄｍ７５ｂに表示された表示態様（図では「０」という数字）は、落下予告が発生する毎に表示態様が可変（数値が１ずつ加算）して表示される。これにより、落下予告の最大発生回数（３回）に対して、何回の落下予告を発生させることができたのかを遊技者に容易に把握させることができる。なお、役物演出が実行されている期間における、小表示領域Ｄｍ１、小表示領域Ｄｍ２、小表示領域Ｄｓ１１、及び小表示領域Ｄｓ１２は、上述した役物演出の実行抽選期間（図２５５２（ａ）参照）における小表示領域Ｄｍ１、小表示領域Ｄｍ２、小表示領域Ｄｓ１１、及び小表示領域Ｄｓ１２に対して、小表示領域Ｄｍ２の表示場所が左側に移動した点においてのみ相違しており、表示内容については同一であるため、詳細な説明を省略する。

【８５５２】

図２５５３（ｂ）は、役物演出において、第１落下予告が発生した場合の演出態様の一例を示した図である。本第６０制御例における役物演出では、第１当接部材９５２が第１小窓９５０内に停止した場合に、自由落下により下降する落下役物９００と第１当接部材９５２とを当接させることで落下役物９００を第１中間位置に停止させることを可能に構成され、落下役物９００が第１中間位置に停止した場合に特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様を表示させるように構成されている。図２５５３（ｂ）に示した通り、役物演出において落下役物９００が第１中間位置に停止した場合、第１中間位置に位置している落下役物９００の背面側の小表示領域Ｄｍ７７には、第１落下予告内容を示す表示態様（例えば、「激」という文字）が表示され、表示領域ＨＲ１０には「第１落下予告発生！」という文字が表示される。詳細については後述するが、第１落下予告落下予告の予告内容は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、「激」、「とても」、「やや」のいずれかが選択されるように構成されている。なお、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合には、予告内容として「激」が選択され易く、「やや」が選択され難く構成されている。即ち、大当たり期待度が高い方から順に、「激」、「とても」、「やや」となるように構成されている。このように構成することで、小表示領域Ｄｍ７７に表示された表示態様（第１落下予告の予告内容）から特別図柄抽選の抽選結果を予想する遊技性を実現することができる。

【８５５３】

主表示領域Ｄｍの上下方向に対する略中央の左側に形成された小表示領域Ｄｍ７５には、落下予告が発生した回数をカウントする表示態様（図では、「１／３発生」という文字）が更新して表示される。なお、第１当接部材９５２が第１小窓９５０内に停止しなかった場合（即ち、落下役物９００を第１中間位置に停止させることができなかった場合）には、落下役物９００が張出位置から原点位置まで落下するように構成されている。即ち、第１当接部材９５２が第１小窓９５０内に停止したか否かによらず、落下役物９００を張出位置から自由落下により移動させるように構成されている。ここで、第１当接部材９５２が第１小窓９５０内に停止することなく、落下役物９００が原点位置まで落下した場合には、表示領域ＨＲ１０には何も表示されず（非表示となり）、小表示領域Ｄｍ７５内の表示態様が更新されることもない（「０／３発生」という文字が表示され続ける）。

【８５５４】

図２５５４（ａ）は、役物演出における２回目の操作有効期間における演出態様の一例を示した図である。本第６０制御例では、役物演出における１回目の操作有効期間の終了タイミングで落下役物９００を張出位置から自由落下により移動させた後、落下役物９００を駆動モータ９１０の駆動力により再び張出位置まで移動させ、落下役物９００が張出位置に到達したタイミングにおいて２回目の操作有効期間（３秒間）を設定するように構成されている。図２５５４（ａ）に示した通り、２回目の操作有効期間では、表示領域ＨＲ１０に「第２落下予告発生のチャンス！」という文字が表示される。これにより、１回目の操作有効期間における演出と類似する演出が実行されていることを遊技者に容易に理解させることができる。２回目の操作有効期間では、小表示領域Ｄｍ７７に第１落下予告として表示された表示態様（例えば、「激」という文字）が表示されている。２回目の操作有効期間では、１回目の操作有効期間に対して、実行された累計の予告回数を示す表示態様（例えば、「１／３発生」という文字）が小表示領域Ｄｍ７５において表示されている点と、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）が駆動された累計の駆動回数を示す表示態様（例えば、「４回」という文字）が小表示領域Ｄｍ７３において表示されている点と、第２小窓９６０付近の遊技盤１３を模した表示態様が小表示領域Ｄｍ７４において表示されている点と、で相違している。

【８５５５】

図２５５４（ｂ）は、第２小窓９６０内に第２当接部材９６２が停止した状態で落下役物９００が張出位置から落下することで、落下役物９００が第２中間位置に停止した場合における演出態様の一例を示した図である。本第６０制御例における役物演出では、上述した２回目の操作有効期間（３秒間）の終了から所定時間（１秒間）が経過したタイミン

グにおいて、張出位置に位置している落下役物９００を自由落下により下降させるように構成されている。また、張出位置から自由落下により落下役物９００を下降させた場合において、第２小窓９６０内に第２当接部材９６２が停止している場合には、落下役物９００と第２当接部材９６２とを当接させることで落下役物９００を第２中間位置に停止させることが可能に構成され、第２小窓９６０内に第２当接部材９６２が停止していない場合には、落下役物９００を原点位置まで下降させ、原点位置で停止させることが可能に構成されている。これにより、自由落下により下降する落下役物９００の移動範囲を可変させることができるため、落下役物９００の動作態様を多様化させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８５５６】

図２５５４（ｂ）に示した通り、落下役物９００が第２中間位置で停止した場合には、表示領域ＨＲ１０において「第２落下予告発生！ラストチャレンジ！」という文字が表示される。これにより、再び、最後の落下予告が発生する可能性のある演出が実行されていることを遊技者に理解させることができる。第２中間位置に位置している落下役物９００の背面側の小表示領域Ｄｍ７８には、第２落下予告の予告内容を示す表示態様（例えば、「アツ」という文字）が表示され、役物演出において発生した落下予告の累計数を更新した表示態様（例えば、「２／３発生」という文字）が小表示領域Ｄｍ７５に表示される。詳細については後述するが、第２落下予告の予告内容は、特別図柄の抽選結果に応じて選択され、大当たり期待度を示唆することができる。このように構成することで、遊技者は、第１落下予告の予告内容に加え、第２落下予告の予告内容も参照して、特別図柄抽選の抽選結果を予想することができる。なお、第２落下予告の予告内容は第１落下予告の実行有無に関わらず表示可能に構成されている。即ち、第１落下予告が発生しなかった場合における第２落下予告発生時の演出態様は、第１落下予告が発生した場合における第２落下予告発生時の演出態様に対して、小表示領域Ｄｍ７７において何も表示されない点と、小表示領域Ｄｍ７５の回数表示領域Ｄｍ７５ｂに表示された表示内容が異なる（例えば、第２落下予告の発生だけがカウントされた「１」という数値が表示される）点と、において相違し、その他の演出態様については同一である。

【８５５７】

なお、本第６０制御例では、小表示領域Ｄｍ７５において、落下予告が発生した回数（累計）を表示するように構成しているが、これに加え、落下動作の実行回数（累計）を表示するように構成してもよい。より具体的には、落下予告の発生有無によらず、落下役物９００が張出位置から自由落下により下降する落下動作が実行された回数を識別可能な識別情報を表示するように構成してもよい。このように構成することで、役物演出の進行度合いを遊技者に理解させ易くすることができる。

【８５５８】

なお、図示は省略したが、張出位置に位置している落下役物９００を自由落下により下降させた場合において、第２小窓９６０内に第２当接部材９６２が停止していない場合は、落下役物９００は原点位置まで下降して停止するように構成されている。また、落下役物９００が第２停止位置で停止することなく原点位置まで下降した場合には、小表示領域Ｄｍ７８には何も表示されることはない。

【８５５９】

落下役物９００が２回目の落下動作（張出位置からの下降）を開始してから所定時間（１秒）が経過すると、３回目の操作有効期間（２秒間）が設定される。３回目の操作有効期間（２秒間）では、枠ボタン２２が押下されたことに基づいて、第１当接部材９５２を可動させることが可能に構成されている。小表示領域Ｄｍ７２では、３回目の操作有効期間（２秒間）を示すためのタイムゲージｔｇ１が表示され、タイムゲージｔｇ１における残時間ゲージｔｇ１ａ、及び経過時間ゲージｔｇ１ｂが、３回目の操作有効期間が開始からの経過時間に対応して可変して表示される。小表示領域Ｄｍ７３では、役物演出において各当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）が可動された累計の可動回数に対応する表示態様（例えば、「７回」という文字）が表示される。

【８５６０】
図２５５５は、役物演出において最終落下予告が発生した場合の演出態様を示した図である。本第６０制御例では、役物演出における３回目の操作有効期間内に枠ボタン２２が押下され、当該押下に基づいて実行される抽選において特定の抽選結果（予告有りを示す抽選結果）となった場合に、落下役物９００が張出位置から自由落下により原点位置まで下降したタイミングにおいて、最終落下予告の予告内容を示す表示態様（例えば、「星５」という文字）を小表示領域Ｄｍ７９に表示させることが可能に構成されている。詳細については後述するが、最終落下予告の予告内容は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、上述した第１落下予告と第２落下予告との予告内容が規定されたデータテーブルとは異なるデータテーブルから決定される。即ち、第１落下予告と第２落下予告との予告内容から最終落下予告の予告内容を特定することが困難となるように構成されている。このように構成することで、大当たり期待度を示唆する表示態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

【８５６１】
なお、３回目の操作有効期間において、枠ボタン２２が押下されなかった場合と、最終落下予告の発生有無を決定する抽選において特定の抽選結果とならなかった（予告無しの抽選結果となった）場合には、小表示領域Ｄｍ７９には何も表示されることはない。このように構成することで、落下役物９００の停止位置を可変させることのない３回目の落下動作において、演出態様を可変させることができる。

【８５６２】
また、役物演出において最終落下予告が発生した場合は、表示領域ＨＲ１０において、役物演出において発生した予告内容を示す表示態様（例えば、「次回激アツ星５リーチ」という文字）が表示される。なお、図示は省略したが、発生しなかった落下予告がある場合（例えば、最終落下予告のみ発生しなかった場合）、役物演出において発生した予告内容を示す表示態様は、発生した予告内容にのみ対応する表示態様（例えば、「次回激アツリーチ」という文字）で表示される。

【８５６３】
次に、図２５５６を参照して、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）の駆動パターンについて説明する。図２５５６（ａ）は、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）の動作内容として１回の動作が選択された場合の駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）の駆動状況を示したタイミングチャートである。

【８５６４】
本第６０制御例では、操作有効期間において枠ボタン２２が押下された場合に、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）を１回駆動させる状態と、駆動ソレノイドを所定の周期毎（０．５ｍｓ毎）に駆動させる状態とを選択可能に構成されている。なお、詳細については後述するが、駆動ソレノイドが所定の周期毎（０．５ｍｓ毎）に駆動された場合は、駆動ソレノイドが１回のみ駆動された場合よりも第１当接部材９５２と落下役物９００とが当接し易く（即ち、第１落下予告が発生し易く）構成されている。これにより、第１落下予告の発生する期待度を第１当接部材９５２の動作態様によって示唆することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８５６５】
図２５５６（ｂ）は、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）の周期動作が選択された場合における駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）の駆動状況を示したタイミングチャートである。図２５５６（ｂ）に示した通り、本第６０制御例では、枠ボタン２２が押下されたタイミングにおいて、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）を駆動させるように構成されている。更に、落下予告の発生有無を決定する際に、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）

の動作として周期動作が選択された場合に、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動可能に構成されている。なお、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動する駆動制御は、所定のタイミング（落下役物９００を張出位置から下降させ始めるタイミング）まで継続して実行される。

【８５６６】

より具体的には、枠ボタン２２が押下されたタイミングにおいて１回目の駆動ソレノイドの可動が実行され、その後０．５秒毎（即ち、枠ボタン２２の押下開始から０．５秒後、１秒後、及び１．５秒後）に駆動ソレノイドが繰り返し駆動される。これにより、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）により可動される当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）の動作態様をより好適なものにすることができる。

【８５６７】

なお、図示は省略したが、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）は、所定時間（例えば、０．２５秒）プッシュバーが突出状態で維持（即ち、０．２５秒励磁）されるように駆動される。ここで、落下役物９００が張出位置から下降し始めるタイミングで駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）の駆動中である（即ち、当該駆動の開始から０．２５ｍｓが経過していない）場合は、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）の動作が完了（即ち、０．２５秒間の励磁が終了）したタイミングで所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動する駆動制御を終了させるように構成されている。

【８５６８】

次に、図２５５７を参照して、本第６０制御例の役物演出における落下役物９００の動作の流れを説明する。図２５５７は、役物演出における落下役物９００の動作の流れを示した図である。本第６０制御例における役物演出では、上述したように、張出位置に位置している落下役物９００が自由落下により下降する落下動作で所定回数（３回）可動される。また、張出位置に位置している落下役物９００を自由落下により下降させる場合において、第１小窓９５０内に第１当接部材９５２が停止している場合には落下役物９００を第１中間位置に停止させ、第２小窓９６０内に第２当接部材９６２が停止している場合には落下役物９００を第２中間位置に停止させ、第１小窓９５０内に第１当接部材９５２が停止しておらず、且つ第２小窓９６０内に第２当接部材９６２が停止していない場合には、落下役物９００を原点位置で停止させることが可能に構成されている。このように構成することで、当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）の状態に応じて落下役物９００の下降幅（移動幅）を可変させることができるため、落下役物９００の動作態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８５６９】

図２５５７（ａ）は、役物演出において第１落下予告と第２落下予告とが発生した場合の落下役物９００の動作の流れを示した図である。役物演出の実行が決定されると、まず、役物演出の準備期間（図２５５２（ｂ）参照）において、駆動モータ９１０の駆動力により落下役物９００が原点位置から張出位置まで所定時間（１秒）掛けて上昇する。落下役物９００が張出位置まで上昇すると、落下役物９００は保持ソレノイド９２０（図２５４８参照）によって所定時間（４秒間）、張出位置に保持される。また、詳細については後述するが、落下役物９００が保持ソレノイド９２０により張出位置に保持されている期間において、ラック９９１（図２５４８参照）が落下役物９００と離間した状態で駆動モータ９１０の駆動力により下限まで（規制部材９９５（図２５４８参照）と当接するまで）所定時間（７５０ｍｓ）掛けて下降する。落下役物９００は、張出位置に位置している状態で所定時間（４秒間）保持された後、保持ソレノイド９２０のプッシュバーが引込状態へと可変することで張出位置から自由落下により下降する。落下役物９００が張出位置から自由落下により下降する場合において、第１小窓９５０内に第１当接部材９５２が停

止している場合、落下役物９００は第１中間位置まで下降して停止し、所定のタイミング（役物演出の開始から８秒後）に張出位置に到達するように再び上昇する。

【８５７０】

落下役物９００が第１中間位置から張出位置まで上昇すると、ラック９９１（図２５４８参照）が落下役物９００と離間した状態で駆動モータ９１０の駆動力により下限まで（規制部材９９５（図２５４８参照）と当接するまで）下降すると共に、落下役物９００が所定時間（４秒）張出位置に保持された後、自由落下により下降する。張出位置から下降した落下役物９００は、第２当接部材９６２と当接することにより第２中間位置まで下降した状態で停止する。その後、落下役物９００は、所定のタイミング（役物演出の開始から１７秒後）で張出位置に到達するまで上昇する。落下役物９００が第２中間位置から張出位置まで上昇すると、ラック９９１（図２５４８参照）が落下役物９００と離間した状態で駆動モータ９１０の駆動力により下限まで（規制部材９９５（図２５４８参照）と当接するまで）下降すると共に、落下役物９００が保持ソレノイド９２０によって張出位置に所定時間（４秒間）保持される。その後、落下役物９００は張出位置から原点位置まで自由落下により下降して停止する。即ち、ラック９９１は、各落下予告の発生有無（換言すれば、落下役物９００の停止位置）によらず、下限（ラック９９１と規制部材９９５とが当接するまで下降した位置）まで下降するように構成されている。

【８５７１】

図２５５７（ｂ）は、役物演出において第１落下予告が発生し、第２落下予告が発生しなかった場合における落下役物９００の動作の流れを示した図である。本第６０制御例では、落下予告の発生状況によらず、落下役物９００を可動させるための駆動モータ９１０を予め規定されたシナリオに基づいて可動させるように構成されている。より具体的には、各所定のタイミング（役物演出の開始時、開始から７秒後、及び開始から１６秒後）において、落下役物９００を上昇させるために駆動モータ９１０を正方向に回転させてラック９９１（図２５４８参照）を１秒間で上昇させ、その後、所定時間（２５０ｍｓ）の待機動作（駆動モータ９１０のホールディングトルクによる保持）を経て駆動モータ９１０を負方向に回転させてラック９９１を退避させる（規制部材９９５（図２５４８参照）と当接するまで下降させる）ように構成されている。このように構成することで、落下役物９００を可動させることが可能な駆動モータ９１０の制御内容を変更することなく、張出位置から自由落下により下降する落下役物９００の停止位置を可変させることができる。よって、落下役物９００の停止位置を可変させるための制御を簡素化することができる。

【８５７２】

即ち、第１落下予告が発生し、第２落下予告が発生しなかった場合における落下役物９００の動作内容は、第１落下予告と第２落下予告とが発生した場合における落下役物９００の動作内容（図２５５７（ａ）参照）に対して、落下役物９００の２回目の落下時における停止位置が原点位置である点においてのみ相違しており、その他の動作内容については同一であるため、詳細な説明を省略する。第１落下予告が発生し、第２落下予告が発生しなかった場合には、図２５５７（ｂ）に示した通り、落下役物９００は２回目の落下（下降）時に原点位置に位置するまで落下（下降）し、原点位置で停止する。

【８５７３】

図２５５７（ｃ）は、役物演出において、第１落下予告が発生せず、第２落下予告が発生した場合における落下役物９００の動作の流れを示した図である。第１落下予告が発生せず、第２落下予告が発生した場合における落下役物９００の動作内容は、第１落下予告と第２落下予告とが発生した場合における落下役物９００の動作内容（図２５５７（ａ）参照）に対して、１回目の落下動作で落下役物９００が原点位置まで落下（下降）して停止する点においてのみ相違している。その他の動作内容は同一であるため、詳細な説明は省略する。第１落下予告が発生せず、第２落下予告が発生した場合には、落下役物９００の１回目の落下（下降）時に、落下役物９００が原点位置まで落下（下降）し、原点位置で停止する。

【８５７４】

図２５５７（ｄ）は、役物演出において、第１落下予告と第２落下予告とが発生しなかった場合における落下役物９００の動作の流れを示した図である。第１落下予告と第２落下予告とが発生しなかった場合における落下役物９００の動作内容は、第１落下予告と第２落下予告とが発生した場合における落下役物９００の動作内容（図２５５７（ａ）参照）に対して、１回目と２回目との落下役物９００の落下（下降）時に、落下役物９００が原点位置まで落下（下降）して停止する点において相違し、その他の動作内容については同一であるため詳細な説明を省略する。第１落下予告と第２落下予告とが発生しなかった場合には、落下役物９００は１回目と２回目との落下（下降）時に原点位置まで落下（下降）し、原点位置で停止する。

【８５７５】

なお、本第６０制御例では、最終落下予告の発生有無によらず、落下役物９００の３回目の落下（下降）時に落下役物９００を原点位置まで落下（下降）させて停止させるように構成されている。このように構成することで、落下役物９００の３回目の落下動作が終了した時点で落下役物９００を原点位置に必ず位置させることができるので、落下役物９００を原点位置に退避させるための制御を実行することなく落下役物９００を原点位置に退避させることができる。

【８５７６】

＜第６０制御例における電気的構成について＞

次に、図２５５８から図２５６４を参照して、本第６０制御例における電気的構成について説明する。図２５５８は、本第６０制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成を示したブロック図である。本第６０制御例では、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点、各種センサ２３０、及びその他装置２２８を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。

【８５７７】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２、各種センサ２３０、その他装置２２８がそれぞれ接続されている。

【８５７８】

各種センサ２３０とは、具体的には、退避センサ９４０と、原点位置センサ９４１と、張出位置センサ９４２と、第１中間センサ９４３と、第２中間センサ９４４と、が少なくとも設けられている。これにより、各部材の動作状況を正確に把握することができるので、落下役物９００の動作制御をより好適に実行することができる。また、本第６０制御例では、その他装置２２８を構成する装置として、駆動モータ９１０と、第１駆動ソレノイド９５５と、第２駆動ソレノイド９６５と、保持ソレノイド９２０とが設けられている。これらの駆動手段により、各部材を所定の動作で可動させることができる。

【８５７９】

ここで、駆動モータ９１０について詳細に説明する。駆動モータ９１０は、公知のステッピングモータで構成され、パチンコ機１０に搭載されている落下役物９００を動作させるために設けられている。この駆動モータ９１０は、対応する制御用ＩＣ（モータドライバ）によって駆動される。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１からモータ制御用ＩＣ（モータドライバ）に対して、回転のステップ数と、回転方向（正方向、または負方向）と、回転速度とを少なくとも含むコマンドを出力する。制御用ＩＣ（モータドライバ）は、出力されたコマンドに基づいて、駆動モータ９１０を駆動する。設定されたコマンドに基づいて、制御用ＩＣ（モータドライバ）が落下役物９００を動作させる場合には、１ステップの動作を実行させる毎に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に対して動作を実行させたことを通知するための信号（実行信号）が出力される。この

実行信号により、ＭＰＵ２２１は、設定した動作の進捗を把握することができる。

【８５８０】

なお、音声ランプ制御装置１１３には、図示しないステップカウンタが設けられている。このステップカウンタは、駆動モータ９１０が何ステップ回転動作したのかをカウントするカウンタである。即ち、原点位置を０ステップの位置として、制御用ＩＣからの実行信号を受信する毎にその値が１ずつ更新される。より具体的には、落下役物９００が原点位置から張出位置へと向かう方向（正方向）へ１ステップ動作する毎にその値が１ずつ加算される。また、張出位置から原点位置へと向かう方向（負方向）へ１ステップ動作する毎にその値が１ずつ減算される。よって、ステップカウンタの値に基づいて落下役物９００を動作させるためのラック９９１（図２５４８参照）の動作位置を容易に把握することができる。ここで、原点位置とは、落下役物９００が電源投入に基づく原点復帰において移行する位置のことである。具体的には、電源投入時に原点位置センサ９４１がオンでなければ、原点位置センサ９４１がオンを検出するまで落下役物９００を変位させる（即ち、駆動モータ９１０を駆動する）。

【８５８１】

これに加え、本第６０制御例では、電源投入に基づいて原点復帰を実行した後に、落下役物９００が正常に可動するかを確認するための初期動作を実行するように構成されている。この初期動作では、原点位置に位置する落下役物９００を駆動モータ９１０の駆動力により張出位置まで上昇させ、保持ソレノイド９２０を駆動することにより落下役物９００を張出位置に所定時間（例えば、４秒間）保持した後、自由落下により原点位置まで落下させるように構成されている。なお、当該初期動作が正常に実行されなかった（例えば、初期動作に要する時間が経過しても原点位置センサ９４１がオンとならない）場合には、第３図柄表示装置８１においてエラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）が表示される。このように構成することで、落下役物９００に故障等の不具合が生じていないかを、電源投入時に確認することができる。

【８５８２】

また、上述したステップカウンタの値が落下役物９００を張出位置に移動させるまでに必要な設計値となったタイミングにおいて張出位置センサ９４２がオンでない場合に、エラー状態と判定し、原点位置センサ９４１がオンを検出するまで落下役物９００を変位させるように構成されている。より具体的には、ステップカウンタの値が落下役物９００を張出位置に移動させるまでに必要な設計値（２５０）まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ９４２がオンであるかを判別し、張出位置センサ９４２がオンでないと判別した場合には、第３図柄表示装置８１においてエラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）を表示すると共に、落下役物９００を原点位置（原点位置センサ９４１がオンになる）まで変位させるように構成されている。このように構成することで、駆動モータ９１０の脱調等に起因して落下役物９００が正常に動作していない場合に落下役物９００を原点位置に退避させることができる。

【８５８３】

なお、本第６０制御例では、ステップカウンタの値が落下役物９００を張出位置に移動させるまでに必要な設計値（２５０）まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ９４２がオンでないと判別した場合に、落下役物９００を原点位置まで変位させるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、ステップカウンタの値が落下役物９００を張出位置に移動させるまでに必要な設計値（２５０）まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ９４２がオンでないと判別した場合に、所定時間（例えば、５０ｍｓ）までは駆動モータ９１０を回転させ続け、所定時間が経過しても張出位置センサ９４２がオンであると判別しなかった場合に、エラー表示態様を表示すると共に、落下役物９００を原点位置に退避させるように構成してもよい。このように構成することで、駆動モータ９１０の経年劣化に起因して発生した軽微な脱調によって、過度に復帰動作が実行されてしまう不具合を抑制することができる。

【８５８４】

次いで、モータ制御用ＩＣ（モータドライバ）による駆動モータ９１０の制御の一例について図２５５９を参照して説明する。なお、説明を分かり易くするために、１ステップで９０度回転する（即ち、４ステップで１周する）ステッピングモータを例に取って説明するが、実際の駆動モータ９１０は、１ステップの回転角度をより細かく設定できるように構成されている。

【８５８５】

まず、図２５５９（ａ）は、ステッピングモータで構成される駆動モータ９１０の概要を示した図である。駆動モータ９１０は、対応するモータ制御用ＩＣに対して音声ランプ制御装置１１３から励磁制御データを送ることにより、その励磁制御データに対応した部位が励磁されるように構成されている。具体的には、図２５５９（ａ）に示す「Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｄ」に対応した４桁の２進数で構成された励磁制御データによってモータ制御用ＩＣにより励磁される。具体的には、駆動モータ９１０の各部位（即ち、Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｄのいずれか）に対応する励磁制御データが「１」であれば励磁され、励磁制御データが「０」であれば励磁されない。例えば、励磁制御データが「１１００」であれば、Ａ及びＢが励磁され、Ｃ及びＤは励磁されない。この励磁制御データは、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に設けられている励磁テーブル２２２ｅｆ（図２５５９（ｂ）参照）に規定されている。

【８５８６】

また、音声ランプ制御装置１１３には、励磁テーブル２２２ｅｆ（図２５５９（ｂ）参照）に規定された複数の励磁制御データの中から１の励磁制御データを選択して設定するために用いられる励磁カウンタ２２３ｅｇｈが設けられている。この励磁カウンタ２２３ｅｇｈは「１」を起点として正方向に１ずつ更新することができ、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が「４」となってから値が更新されると値が「１」に戻るループカウンタとなっている。この励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値が更新される毎に、対応する励磁制御データが読み出されて設定される。励磁制御データが設定されると、励磁制御データに基づく各部位の励磁が即座に行われる（即ち、励磁制御データの設定からタイムラグなく駆動モータ９１０が可動する）。更に、励磁カウンタ２２３ｅｇｈは、負の方向にも更新することができる。つまり、値が「１」を起点として、「１」→「４」→「３」→「２」→「１」の順番に更新することができる。負方向に更新する場合は、正方向に更新した場合と駆動モータ９１０の回転方向が逆向きになる。

【８５８７】

励磁カウンタ２２３ｅｇｈを更新する方向と、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの更新頻度とは、予め定められている。なお、この励磁カウンタ２２３ｅｇｈの最大値は駆動モータ９１０のステップ数に応じて変化する。例えば、１ステップで１度回転する（即ち、モータが１回転するのに３６０ステップを要する）駆動モータ９１０の場合、励磁カウンタ２２３ｅｇｈは「１」～「３６０」の範囲で更新されるループカウンタとなる。

【８５８８】

次いで、駆動モータ９１０の各部位を励磁するための励磁制御データの具体例について、図２５５９（ｂ）を参照して説明する。図２５５９（ｂ）は、励磁制御データを規定した励磁テーブル２２２ｅｆと、その励磁テーブル２２２ｅｆに規定された励磁制御データに基づいて励磁された駆動モータ９１０の状態との対応関係を示す図である。なお、図２５５９（ｂ）に示した通り、励磁テーブル２２２ｅｆには、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値毎に励磁制御データが規定されている。

【８５８９】

図２５５９（ｂ）に示した通り、駆動モータ９１０に対応するシーケンスデータとして、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「１」～「４」の順に「１１００，０１１０，００１１，１００１」の励磁制御データがそれぞれ規定されている。また、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「１」に対応するシーケンスデータである「１１００」が設定されると、駆動モータ９１０のＡ、及びＢの各部位が励磁される。また、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「２」に対応するシーケンスデータである「０１１０」が設定さ

れると、駆動モータ９１０のＢ、及びＣの各部位が励磁されるので、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が「１」の状態から時計回りに９０度回転する。

【８５９０】

また、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「３」に対応するシーケンスデータである「００１１」が設定されると、駆動モータ９１０のＣ、及びＤの各部位が励磁され、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「２」の状態から時計回りに９０度回転する。また、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「４」に対応するシーケンスデータである「１００１」が設定されると、駆動モータ９１０のＡ、及びＤの各部位が励磁されるので、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値が「３」の状態から時計回りに９０度回転する。

【８５９１】

このように図２５５９に示した例では、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値が正方向に１更新される毎に、駆動モータ９１０が時計回りに９０度ずつ回転する。なお、上述した通り、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値が負方向に更新される場合は、駆動モータ９１０が反時計回りに９０度ずつ回転する。

【８５９２】

以上のように、駆動モータ９１０の制御を簡略化した動作モデルで説明したが、本第６０制御例で実際に用いられる駆動モータ９１０では、１ステップ毎に（即ち、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値を１更新する毎に）より細かい角度で回転させることができる。即ち、落下役物９００を変位させる場合は、変位させるステップ数に応じた回数だけ励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値を１ずつ更新し、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの更新毎にカウンタ値に対応する励磁制御データを設定することで、正確に落下役物９００を変位させることができる。

【８５９３】

また、本第６０制御例では、駆動モータ９１０を用いて、落下役物９００を張出位置に所定時間（２５０ｍｓ）保持することが可能に構成されている。より具体的には、落下役物９００が張出位置に到達したタイミングにおいて、励磁されていた駆動モータ９１０の部位を継続して励磁する（即ち、部位を切替えることなく励磁する）ことによって、駆動モータ９１０に保持力（所謂、ホールディングトルク）を発生させるように構成されている。このように構成することで、駆動モータ９１０を正方向の回転動作から逆回転への回転動作に切替えるタイミングにおいて、慣性により落下役物９００が意図せず変位してしまう不具合を抑制することができる。

【８５９４】

次に、図２５６０を参照して、本第６０制御例の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図２５６０（ａ）は、本第６０制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。本第６０制御例では、上述した第１制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２（図２８（ａ）参照）に対して、役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａ、予告有無抽選テーブル２２２ｅｂ、前半予告選択テーブル２２２ｅｃ、後半予告選択テーブル２２２ｅｄ、駆動テーブル２２２ｅｅ、及び励磁テーブル２２２ｅｆが追加されている点で相違している。

【８５９５】

図２５６０（ｂ）を参照して、上述した役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａの詳細について説明する。図２５６０（ｂ）は、役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａの規定内容を示した図である。この役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａは、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選を実行する場合に参照されるデータテーブルである。

【８５９６】

図２５６０（ｂ）に示した通り、特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出を実行するか否かを判定する判定値（演出カウンタ２２３ｆの値）の範囲が規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～２９」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定さ

れ、演出カウンタ２２３ｆの値「３０～９９」の範囲が役物演出の実行と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～６９」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「７０～９９」が役物演出の実行と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。

【８５９７】

演出カウンタ２２３ｆは、「０～９９」の範囲で更新されるループカウンタで構成されているので、役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選が実行された場合において、当該変動演出が大当たりに対応するものであった場合、７０％（７０／１００）の割合で役物演出の実行と判定され、当該変動演出が外れに対応するものであった場合、３０％（３０／１００）の割合で役物演出の実行と判定される。即ち、役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選が実行された場合において、役物演出が実行される割合は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の方が外れである場合よりも４０％高くなるように構成されている。このように構成することで、役物演出が実行された場合に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを遊技者に対して適度に期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

【８５９８】

次に、図２５６１（ａ）を参照して、上述した予告有無抽選テーブル２２２ｅｂの詳細について説明する。図２５６１（ａ）は、予告有無抽選テーブル２２２ｅｂの規定内容を示した図である。この予告有無抽選テーブル２２２ｅｂは、役物演出中の操作有効期間において、枠ボタン２２が押下された場合に、落下予告を発生させるか否かと、当接部材（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）を１回可動させるか所定の周期毎（０．５秒毎）に可動させるかと、を選択するために参照されるデータテーブルである。

【８５９９】

図２５６１（ａ）に示した通り、予告有無抽選テーブル２２２ｅｂには、役物演出の発生有無と駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）の動作内容を選択するカウンタ値の範囲が規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～７４」の範囲が落下予告の予告有無として「予告有り」、駆動ソレノイドの動作内容として「周期」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「７５～７９」の範囲が落下予告の予告有無として「予告有り」、駆動ソレノイドの動作内容として「１回」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「８０～８１」の範囲が落下予告の予告有無として「予告無し」、駆動ソレノイドの動作内容として「周期」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「８２～９９」の範囲が落下予告の予告有無として「予告無し」、駆動ソレノイドの動作内容として「１回」が選択されるカウンタ値として規定されている。

【８６００】

一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～２４」の範囲が落下予告の発生有無として「予告有り」、駆動ソレノイドの動作内容として「周期」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「２５～２９」の範囲が落下予告の発生有無として「予告有り」、駆動ソレノイドの動作内容として「１回」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「３０～３１」の範囲が落下予告の発生有無として「予告無し」、駆動ソレノイドの動作内容として「周期」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「３２～９９」の範囲が落下予告の発生有無として「予告無し」、駆動ソレノイドの動作内容として「１回」が選択されるカウンタ値としてきてされている。

【８６０１】

即ち、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の方が、外れである場合よりも落下予告が発生し易くされていることに加え、落下予告が発生する場合に駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）が周期動作で駆動され易

く構成されている。このように構成することで、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）が周期動作で駆動された場合に、遊技者に対して落下予告の発生を期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８６０２】

次に、図２５６１（ｂ）を参照して、上述した前半予告選択テーブル２２２ｅｃの詳細について説明する。図２５６１（ｂ）は、前半予告選択テーブル２２２ｅｃの規定内容を示した図である。この前半予告選択テーブル２２２ｅｃは、役物演出において、第１落下予告と第２落下予告との表示内容を決定するためのデータテーブルである。

【８６０３】

図２５６１（ｂ）に示した通り、前半予告選択テーブル２２２ｅｃには、特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出における第１落下予告の予告内容と第２落下予告の予告内容とを選択するカウンタ値の範囲が規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～３９」の範囲が第１落下予告の予告内容として「激」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「４０～６４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「激」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「６５～８４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「８５～９４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９５～９８」の範囲が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９９」が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定されている。

【８６０４】

一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「激」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「５～１４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「１５～３４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「３５～５９」の範囲が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「６０～９９」の範囲が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定されている。

【８６０５】

即ち、第１落下予告の予告内容は、「激」、「とても」、及び「やや」の３パターンから選択され、第２落下予告の予告内容は、「アツ」、及び「チャンス」の２パターンから選択されるので、第１落下予告と第２落下予告とを合わせた内容は、「激アツ」、「激チャンス」、「とてもアツ」、「とてもチャンス」、「ややアツ」、及び「ややチャンス」の６パターンとなる。これにより、第１落下予告、または第２落下予告の予告内容が表示されることで大当たり期待度を示唆することが可能となることに加え、第１落下予告と第２落下予告との両方の予告内容が表示されることでより詳細な大当たり期待度を示唆することが可能となる。よって、特別図柄抽選の抽選結果を予想したい遊技者に対して、より多くの落下予告が表示されることを期待させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８６０６】

次に、図２５６２（ａ）を参照して、上述した後半予告選択テーブル２２２ｅｄについて説明する。図２５６２（ａ）は、後半予告選択テーブル２２２ｅｄの規定内容を示した図である。この後半予告選択テーブル２２２ｅｄは、役物演出における最終落下予告の予告内容を選択する場合に参照されるデータテーブルである。

【８６０７】

図２５６２（ａ）に示した通り、後半予告選択テーブル２２２ｅｄには、特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出における最終落下予告の予告内容を選択するための演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値の範囲が規定されている。具体的には、図２５６２（ａ）に示した通り、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～３９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星５」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「４０～６４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星４」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「６５～８４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星３」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「８５～９４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星２」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９５～９９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星１」が選択されるカウンタ値として規定されている。

【８６０８】

一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星４」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「５～１９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星３」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「２０～４９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星２」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「５０～９９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星１」が選択されるカウンタ値として規定されている。

【８６０９】

即ち、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合には、最終落下予告の予告内容として星の数が多い予告内容が選択され易くなり、特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合には、最終落下予告の予告内容として星の数が少ない予告内容が選択され易くなるように構成されている。このように構成することで、最終落下予告の予告内容を参照して特別図柄抽選の抽選結果を遊技者が予想する遊技性を実現することができる。

【８６１０】

また、本第６０制御例では、第１落下予告の予告内容と第２落下予告の予告内容とを選択するための前半予告選択テーブル２２２ｅｃと、最終落下予告の予告内容を選択するための後半予告選択テーブル２２２ｅｄと、を分けて設けているため、第１落下予告の予告内容と第２落下予告の予告内容とが両方表示された場合でも、最終落下予告の予告内容が遊技者に特定されることはない。これにより、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様がより多く表示されることを期待する遊技者に対して、最終落下予告の予告内容が表示されることを期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８６１１】

次に、図２５６２（ｂ）を参照して、上述した駆動テーブル２２２ｅｅの詳細について説明する。図２５６２（ｂ）は、駆動テーブル２２２ｅｅの規定内容を示した図である。この駆動テーブル２２２ｅｅは、役物演出において落下役物９００を可動させるための駆動モータ９１０の動作内容が規定されたデータテーブルである。

【８６１２】

図２５６２（ｂ）に示した通り、駆動テーブル２２２ｅｅには、駆動ポインタ２２３ｅｇｂのポインタ値に対応付けて、駆動モータ９１０を制御するためのデータが規定されている。より具体的には、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０１Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を４ｍｓ毎に１ステップのスピードで張出位置センサ９４２がオンになるまで

正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０２Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を２５０ｍｓの間、回転させずに励磁する（即ち、部位を切替えることなく励磁する）ためのデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０３Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を３ｍｓ毎に１ステップのスピードで退避センサ９４０がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０４Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を励磁することなく５０００ｍｓ待機させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０５Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を４ｍｓ毎に１ステップのスピードで張出位置センサ９４２がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０６Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を２５０ｍｓの間、回転させずに励磁する（即ち、部位を切替えることなく励磁する）ためのデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０７Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を３ｍｓ毎に１ステップのスピードで退避センサ９４０がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０８Ｈ」の値に対応付けて、駆動モータ９１０を励磁することなく７０００ｍｓ待機させるためのデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０９Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を４ｍｓ毎に１ステップのスピードで張出位置センサ９４２がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０ＡＨ」に対応付けて、駆動モータ９１０を励磁することなく２５０ｍｓ待機させるためのデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０ＢＨ」に対応付けて、駆動モータ９１０を３ｍｓ毎に１ステップのスピードで退避センサ９４０がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定されている。

【８６１３】

この駆動テーブル２２２ｅｅの規定内容に基づいて、駆動モータ９１０が制御されることで、落下役物９００が役物演出において３回、張出位置に位置する。なお、本第６０制御例では、落下役物９００が張出位置まで上昇した場合に、保持ソレノイド９２０を可動させることで落下役物９００を張出位置に保持すると共に、落下役物９００とラック９９１を離間させてラック９９１を下降させるように構成しているため、駆動モータ９１０が負方向に回転している期間において落下役物９００が下降することはない。

【８６１４】

また、本第６０制御例では、落下役物９００を原点位置から張出位置まで移動する際の所要ステップ数が２５０ステップとなるように構成されている。即ち、ラック９９１は、下限位置（ラック９９１と規制部材９９５とが当接する位置）から上限位置（落下役物９００を張出位置まで上昇させた際に到達する位置）まで１０００ｍｓ（４ｍｓ×２５０ステップ）掛けて上昇し、上限位置で２５０ｍｓ保持された後、７５０ｍｓ（３ｍｓ×２５０ステップ）掛けて下限位置まで下降する往復動作で３回可動する。

【８６１５】

次に、図２５６３を参照して、本第６０制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図２５６３は、本第６０制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図２５６３に示した通り、本第６０制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図２８（ｂ）参照）に対して、従変動時間タイマ２２３ｅａ、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂ、役物演出実行フラグ２２３ｅｃ、役物演出操作タイマ２２３ｅｄ、予告内容格納エリア２２３ｅｅ、予告発生フラグ２２３ｅｆ、及び役物駆動関連エリア２２３ｅｇが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【８６１６】

従変動時間タイマ２２３ｅａは、第１特別図柄の基本変動時間（基本時間コマンドが示す変動時間）を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この従変動時間タイマ２２３ｅａは、第１特別図柄の変動が開始される場合に、当該変動の基本変動時間に対応する値がタイマ値として設定され（図２５６７のＳ５００２Ｅ参

照）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図２５６５参照）において、演出更新処理（図２５７１参照）が実行された場合に、タイマ値が１ずつ減算される（図２５７１のＳ５４０２Ｅ参照）。

【８６１７】

役物演出抽選フラグ２２３ｅｂは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な変動演出が開始されたことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出抽選フラグ２２３ｅｂは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な変動演出が開始される場合にオンに設定され（図２５６７のＳ５００５Ｅ参照）、当該実行抽選に対応する演出態様が設定されたタイミングにおいてオフに設定される（図２５７１のＳ５４０７Ｅ参照）。

【８６１８】

役物演出実行フラグ２２３ｅｃは、役物演出の実行が決定された変動演出中であることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出実行フラグ２２３ｅｃは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選において役物演出の実行に対応する抽選結果となった場合にオンに設定され（図２５６９のＳ５３２７Ｅ参照）、役物演出の終了タイミングにおいてオフに設定される（図２５７４のＳ５５０１Ｅ参照）。

【８６１９】

役物演出操作タイマ２２３ｅｄは、役物演出に係る枠ボタン２２の操作有効期間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この役物演出操作タイマ２２３ｅｄは、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行可能な抽選期間における枠ボタン２２の操作有効期間の開始時と、役物演出が実行されている期間における枠ボタン２２の操作有効期間の開始時と、に予め定められたタイマ値が設定され（図２５７１のＳ５４０５Ｅ、図２５７２のＳ５４３６Ｅ、Ｓ５４３９Ｅ、及びＳ５４４３Ｅ参照）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図２５６５参照）において、枠ボタン入力監視・演出処理（図２５６８参照）が実行された場合に、タイマ値が１ずつ減算される（図２５６８のＳ５３０２Ｅ参照）。また、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選が実行される場合（即ち、枠ボタン２２が押下された場合）には、タイマ値「０」が設定される（図２５６９のＳ５３２１Ｅ参照）。これにより、枠ボタン２２が押下された場合に、操作有効期間を強制的に打ち切ることができる。

【８６２０】

予告内容格納エリア２２３ｅｅは、前半予告選択テーブル２２２ｅｃ、及び後半予告選択テーブル２２２ｅｄから選択された役物演出における落下予告の予告内容を示すデータが格納される記憶領域である。この予告内容格納エリア２２３ｅｅは、役物演出の実行が決定された場合に、前半予告選択テーブル２２２ｅｃと後半予告選択テーブル２２２ｅｄとから選択されたデータが格納される（図２５６９のＳ５３２９Ｅ参照）。また、予告内容格納エリア２２３ｅｅは、役物演出の終了タイミングにおいて、記憶領域がクリアされる（図２５７４のＳ５５０２Ｅ参照）。

【８６２１】

予告発生フラグ２２３ｅｆは、役物演出において落下予告を発生させることが決定した（実行条件が成立した）ことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この予告発生フラグ２２３ｅｆは、役物演出において落下予告の発生有無を決定する抽選において特定の抽選結果（「発生有り」に対応する抽選結果）となった場合にオンに設定され（図２５７０のＳ５３６０Ｅ参照）、各落下予告（第１落下予告、第２落下予告、及び最終落下予告）がそれぞれ発生する各タイミングにおいてオフに設定される（図２５７３のＳ５４７４Ｅ、Ｓ５４７７Ｅ、及びＳ５４８０Ｅ参照）。

【８６２２】

役物駆動関連エリア２２３ｅｇは、落下役物９００を駆動させるための各種タイマやフラグ等を有する記憶領域である。ここで、図２５６４を参照して、役物駆動関連エリア２２３ｅｇの内容について説明する。図２５６４は、役物駆動関連エリア２２３ｅｇの内容

を示した図である。

【８６２３】

図２５６４に示した通り、役物駆動関連エリア２２３ｅｇには、周期駆動カウンタ２２３ｅｇａ、駆動ポインタ２２３ｅｇｂ、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃ、駆動タイマ２２３ｅｇｄ、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅ、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆ、励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇ、励磁カウンタ２２３ｅｇｈ、励磁データ格納エリア２２３ｅｇｉ、及び回転開始フラグ２２３ｅｇｊが設けられている。

【８６２４】

周期駆動カウンタ２２３ｅｇａは、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動させる場合に、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）の駆動が開始されてからの経過時間を計時するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「０」が設定される。この周期駆動カウンタ２２３ｅｇａは、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）が可動されたタイミングにおいて０．５秒に対応する値がカウンタ値として設定され（図２５７０のＳ５３６２Ｅ、及び図２５７７のＳ５７１４Ｅ参照）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図２５６５参照）においてソレノイド駆動処理（図２５７７のＳ４１２１Ｅ参照）が実行された場合に、カウンタ値が１ずつ減算される（図２５７７のＳ５７０９Ｅ参照）。

【８６２５】

駆動ポインタ２２３ｅｇｂは、駆動テーブル２２２ｅｅから駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納するデータを選択する場合に参照されるポインタであり、初期状態ではポインタ値「００Ｈ」が設定される。この駆動ポインタ２２３ｅｇｂは、役物演出の開始タイミングにおいてポインタ値「０１Ｈ」が設定され（図２５７２のＳ５４３２Ｅ参照）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータに対応する駆動モータ９１０の動作が完了した場合に、カウンタ値が１ずつ加算される（図２５７５のＳ５６１０Ｅ、及びＳ５６１７Ｅ参照）。また、駆動ポインタ２２３ｅｇｂは、駆動テーブル２２２ｅｅにおける最終のデータ（駆動ポインタ２２３ｅｇｂのポインタ値「０ＢＨ」に対応するデータ）に対応する動作が完了した場合に、ポインタ値「００Ｈ」が設定される（図２５７５のＳ５６１３Ｅ参照）。

【８６２６】

駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃは、駆動モータ９１０の動作内容が規定された駆動テーブル２２２ｅｅから選択されたデータが格納される記憶領域である。この駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃは、役物演出の開始タイミングにおいて駆動ポインタ２２３ｅｇｂのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて規定されたデータが駆動テーブル２２２ｅｅから選択されて格納され（図２５７２のＳ５４３２Ｅ参照）、駆動ポインタ２２３ｅｇｂのポインタ値が更新（１ずつ加算）される毎に、駆動ポインタ２２３ｅｇｂのポインタ値に対応するデータが駆動テーブル２２２ｅｅから選択されて格納される（図２５７５のＳ５６１１Ｅ、及びＳ５６１８Ｅ参照）。また、この駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃは、役物演出の終了タイミングにおいて記憶領域がクリアされる（図２５７４のＳ５５０３Ｅ参照）。

【８６２７】

駆動タイマ２２３ｅｇｄは、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されたデータに基づく駆動モータ９１０の動作が開始されてからの経過時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この駆動タイマ２２３ｅｇｄは、駆動テーブル２２２ｅｅから時間データを含むデータ（即ち、待機に対応するデータ）が駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納された場合に、当該時間データに対応する値がタイマ値として設定され（図２５７５のＳ５６１２Ｅ参照）、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図２５６５参照）において役物駆動処理（図２５７５のＳ４１２０Ｅ参照）が実行された場合に、タイマ値が１ずつ減算される（図２

５７５のＳ５６１５Ｅ参照）。
【８６２８】
駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅは、役物演出における各駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）の累計の駆動回数を計数するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「０」が設定される。この駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅは、各駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）の駆動が設定された場合にカウンタ値が１ずつ加算され（図２５７０のＳ５３５４Ｅ、及び図２５７７のＳ５７１５Ｅ参照）、役物演出の終了タイミングにおいてカウンタ値「０」が設定される（図２５７４のＳ５５０５Ｅ参照）。これにより、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅを参照することで、各駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）の正確な累計の駆動回数に対応する表示態様を第３図柄表示装置８１に表示することができる。
【８６２９】
ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆは、役物演出における各操作有効期間において、枠ボタン２２が押下された場合に、駆動させる駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を選択するために参照されるポインタである。このソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆは初期状態ではポインタ値「００Ｈ」が設定され、役物演出における２回目の操作有効期間（即ち、第２駆動ソレノイド９６５を駆動可能な期間）を設定する場合に、ポインタ値「０１Ｈ」が設定される（図２５７２のＳ５４４０Ｅ参照）。即ち、第１駆動ソレノイド９５５を駆動させることを示すためのポインタ値として「００Ｈ」が設定され、第２駆動ソレノイド９６５を駆動させることを示すためのポインタ値として「０１Ｈ」が設定されるように構成されている。
【８６３０】
励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇは、駆動モータ９１０を駆動テーブル２２２ｅｅにおける各データに規定されたスピードデータに対応する時間（即ち、駆動モータ９１０の１ステップの動作に要する時間）を計時するためのタイマであり、初期状態ではカウンタ値「０」が設定される。この励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇは、駆動モータ９１０を回転させる動作データが設定されている場合に、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図２５６５参照）における役物駆動処理（図２５７５のＳ４１２０Ｅ参照）において、駆動モータ回転処理（図２５７６のＳ５６０５Ｅ参照）が実行されるとカウンタ値が１ずつ加算され（図２５７６のＳ５６３２Ｅ）、回転開始（即ち、駆動モータ９１０の待機動作から回転動作に切替え）時にカウンタ値「０」が設定される（図２５７６のＳ５６３５Ｅ参照）。
【８６３１】
励磁カウンタ２２３ｅｇｈは、励磁データ格納エリア２２３ｅｇｉに格納する励磁制御データを励磁テーブル２２２ｅｆから選択する場合に、カウンタ値が参照されるカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「１」が設定される。また、この励磁カウンタ２２３ｅｇｈは、カウンタ値「１」～「４」の範囲で正方向（加算）と負方向（減算）とに更新可能なループカウンタである。この励磁カウンタ２２３ｅｇｈは、駆動モータ９１０が励磁されてから、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおけるスピードデータに対応する時間が経過する（即ち、駆動モータ９１０を新たに１ステップ回転させる）毎に、カウンタ値が更新（１ずつ加算、または減算）される（図２５７６のＳ５６３８Ｅ、Ｓ５６３９Ｅ、Ｓ５６４１Ｅ、及びＳ５６４２Ｅ参照）。
【８６３２】
励磁データ格納エリア２２３ｅｇｉは、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値に対応する励磁制御データが励磁テーブル２２２ｅｆから選択されて格納される記憶領域である。この励磁データ格納エリア２２３ｅｇｉは、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値が更新（１加算、または減算）された場合に、励磁テーブル２２２ｅｆから励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値に対応する励磁制御データが選択されて格納される（図２５７６のＳ５６４３Ｅ参照）。

【８６３３】
回転開始フラグ２２３ｅｇｊは、駆動モータ９１０を待機状態（回転させない状態）から回転状態へと切替えるタイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この回転開始フラグ２２３ｅｇｊは、駆動テーブル２２２ｅｅから駆動モータ９１０を回転させるためのデータ（即ち、動作データが正方向、または負方向であるデータ）が駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納された場合にオンに設定され（図２５７５のＳ５６１９Ｅ参照）、駆動モータ９１０の部位を切替えて励磁する場合にオフに設定される（図２５７６のＳ５６３４Ｅ）。これにより、待機状態から回転状態へと切替えるタイミングにおいて即座に１ステップ目の動作を開始させることができる。
【８６３４】
＜第６０制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図２５６５から図２５７７を参照して、本第６０制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。本第６０制御例では、上述した第１制御例に対して、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）に代えて変動表示設定処理（図２５６６のＳ４１１３Ｅ参照）を実行し、枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図２５６８のＳ４１０７Ｅ参照）を実行し、演出更新処理（図５８のＳ４１１１参照）に代えて演出更新処理（図２５７１のＳ４１１１Ｅ参照）を実行し、役物駆動処理（図２５７５のＳ４１２０Ｅ）とソレノイド駆動処理（図２５７７のＳ４１２１Ｅ）とを追加して実行する点で相違し、それ以外の処理の内容は同一である。同一処理の内容についてはその説明を省略する。
【８６３５】
まず、図２５６５を参照して、本第６０制御例におけるメイン処理の詳細について説明する。図２５６５は、このメイン処理を示したフローチャートである。
【８６３６】
この本第６０制御例におけるメイン処理（図２５６５参照）のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１０６，Ｓ４１０８～Ｓ４１１０，Ｓ４１１２，及びＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理では、それぞれ上述した第１制御例のメイン処理（図５８参照）におけるＳ４１０１～Ｓ４１０６，Ｓ４１０８～Ｓ４１１０，Ｓ４１１２，及びＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第６０制御例におけるメイン処理（図２５６５）では、Ｓ４１０６の処理が終了すると、次いで、後述する枠ボタン入力監視・演出処理を実行し（図２５６８のＳ４１０７Ｅ参照）、Ｓ４１０８の処理に移行する。この枠ボタン入力監視・演出処理（図２５６８のＳ４１０７Ｅ参照）は、上述した第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）の処理内容に加え、枠ボタン２２が操作された場合に役物演出に係る各種演出等を設定する処理である。
【８６３７】
Ｓ４１０８～Ｓ４１１０の各処理では、上述した通り、第１制御例のＳ４１０８～Ｓ４１１０の各処理と同一の処理が実行され、Ｓ４１１０の処理が終了すると、後述する演出更新処理が実行される（図２５７１のＳ４１１１Ｅ参照）。この演出更新処理（図２５７１のＳ４１１１Ｅ参照）は、上述した第１制御例における演出更新処理の処理内容に加え、変動演出開始からの経過時間に応じて役物演出に係る演出等を設定する処理である。Ｓ４１１１Ｅの処理が終了すると、役物駆動処理が実行される（図２５７５のＳ４１２０Ｅ参照）。この役物駆動処理は、役物演出において落下役物９００を駆動させるためのデータを設定する処理である。Ｓ４１２０Ｅの処理が終了すると、次いで、ソレノイド駆動処理（図２５７７のＳ４１２１Ｅ参照）が実行される。このソレノイド駆動処理は、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動させる設定と、落下役物９００を第１中間位置、または第２中間位置で停止させるために駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を駆動させる設定と、を実行する処理である。
【８６３８】

Ｓ４１２１Ｅの処理が終了すると、上述した第１制御例のＳ４１１２の処理と同一の処理であるＳ４１１２の処理が実行され、次いで、後述する変動表示設定処理が実行される（図２５６６のＳ４１１３Ｅ参照）。この変動表示設定処理（図２５６６のＳ４１１３Ｅ参照）は、上述した第１制御例における変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に対応する演出を設定する処理である。Ｓ４１１３Ｅの処理が終了すると、Ｓ４１１４の処理に移行する。Ｓ４１１４～Ｓ４１１８の各処理では、上述した通り、第１制御例のＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。

【８６３９】

次に、図２５６６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｅ）について説明する。図２５６６は、この変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｅ）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｅ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２５６５参照）の中で実行され、上述したように、第１制御例の変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）と同一の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に係る演出を設定する処理である。

【８６４０】

この本第６０制御例における変動表示設定処理（図２５６６参照）のうち、Ｓ４９０１，Ｓ４９０２，及びＳ４９０４～Ｓ４９１１の各処理では、それぞれ上述した第１制御例の変動表示設定処理（図６６参照）におけるＳ４９０１，Ｓ４９０２，及びＳ４９０４～Ｓ４９１１の各処理と同一の処理が実行される。

【８６４１】

また、本第６０制御例における変動表示設定処理（図２５６６参照）では、Ｓ４９０２の処理が終了すると、次いで、後述する特図１演出態様設定処理が実行される（Ｓ４９０３Ｅ）。この特図１演出態様設定処理（図２５６７のＳ４９０３Ｅ参照）は、上述した第１制御例の特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）と同一の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に係る演出を設定する処理である。Ｓ４９０３Ｅの処理が終了すると、次いで、Ｓ４９０４の処理が実行される。Ｓ４９０４～Ｓ４９１１の各処理では、上述した通り、第１制御例のＳ４９０４～Ｓ４９１１の各処理と同一の処理が実行される。

【８６４２】

次に、図２５６７を参照して、本第６０制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｅ）の内容について説明する。図２５６７は、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｅ）の内容を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｅ）は、上述した第１制御例における特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）に代えて実行される処理であり、第１制御例における特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）と同一の内容に加え、役物演出の実行可否を決定する実行抽選に係る演出を設定する処理である。

【８６４３】

この本第６０制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｅ）のうち、Ｓ５００１～Ｓ５０１２の各処理では、それぞれ上述した第１制御例の特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）におけるＳ５００１～Ｓ５０１２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第６０制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｅ）では、Ｓ５０１０の処理において、チャンスモードであると判別しなかった場合には（Ｓ５０１０：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間と加算コマンドに含まれる変動時間とを抽出する（Ｓ５００１Ｅ）。Ｓ５００１Ｅの処理が終了すると、次いで、基本変動時間（基本コマンドに含まれる変動時間）に対応する値を従変動時間タイマ２２３ｅａの値として設定し（Ｓ５００２Ｅ）、加算変動時間（加算コマンドに含まれる変動時間）が０より大きいかを判別する（Ｓ５００３Ｅ）。Ｓ５００３Ｅの処理において、加算変動時間が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５００３Ｅ：Ｎｏ

）、Ｓ５０１１の処理に移行する。一方、Ｓ５００３Ｅの処理において、加算変動時間が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５００３Ｅ：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５００４Ｅ）、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂをオンに設定し（Ｓ５００５Ｅ）、Ｓ５００９の処理に移行する。Ｓ５００９の処理では、上述したように、第１制御例のＳ５００９の処理と同一の処理を実行し、本処理を終了する。

【８６４４】

次に、図２５６８を参照して、本第６０制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）の詳細について説明する。図２５６８は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）の内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）は、上述した通り、第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）に代えて実行される処理であり、第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）の内容に加え、枠ボタン２２が操作された場合に役物演出に係る各演出を設定する処理である。

【８６４５】

本第６０制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）のうち、Ｓ５３０１～Ｓ５３１６の各処理では、それぞれ上述した第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）のＳ５３０１～Ｓ５３１６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第６０制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）では、Ｓ５３０４の処理が終了すると、次いで、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいかを判別する（Ｓ５３０１Ｅ）。Ｓ５３０１Ｅの処理において、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５３０１Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値を減算し（Ｓ５３０２Ｅ）、Ｓ５３０５の処理に移行する。一方、Ｓ５３０１Ｅの処理において、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５３０１Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５３０２Ｅの処理をスキップし、Ｓ５３０５の処理に移行する。

【８６４６】

Ｓ５３０５～Ｓ５３０８の各処理では、上述したように、第１制御例のＳ５３０５～Ｓ５３０８の各処理と同一の処理が実行される。Ｓ５３０８の処理が終了すると、次いで、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいか判別する（Ｓ５３０３Ｅ）。即ち、Ｓ５３０２Ｅの処理において減算された役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいか（操作有効期間であるか）を判別する。Ｓ５３０３Ｅの処理において役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいと判別しなかった場合には、Ｓ５３０９の処理に移行する。一方、Ｓ５３０３Ｅの処理において役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５３０３Ｅ：Ｙｅｓ）、後述する役物演出押下処理を実行し（Ｓ５３０４Ｅ）、Ｓ５３０９の処理に移行する。なお、本第６０制御例では、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間の開始タイミング、または役物演出における１回目から３回目の各操作有効期間のそれぞれの開始タイミングにおいてタイマ値が設定されるように構成されているので、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいことは、役物演出の実行抽選期間、または役物演出中の各操作有効期間のいずれかの期間であることを意味している。Ｓ５３０９の処理では、上述した通り、第１制御例のＳ５３０９の処理と同一の処理が実行され、その後、本処理を終了する。

【８６４７】

次に、図２５６９を参照して、本第６０制御例における役物演出押下処理（Ｓ５３０４Ｅ）について説明する。図２５６９は、役物演出押下処理（Ｓ５３０４Ｅ）の内容を示したフローチャートである。この役物演出押下処理（Ｓ５３０４Ｅ）は、上述した枠ボタン入力監視・演出処理（図２５６８のＳ４１０７Ｅ参照）において実行される処理であり、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間、または役物演出中の操作有効期間において枠ボタン２２の押下に対応する設定を実行する処理である。

【８６４８】

役物演出押下処理（Ｓ５３０４Ｅ）が実行されると、まず、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値に０を設定する（Ｓ５３２１Ｅ）。これにより、再度、役物演出操作タイマ２２３ｅｄに値が設定されるまでは、枠ボタン２２が押下されても役物演出押下処理が実行されないようにすることができる。Ｓ５３２１Ｅの処理が終了すると、次いで、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであるかを判別する（Ｓ５３２２Ｅ）。Ｓ５３２２Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５３２２Ｅ：Ｎｏ）、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間において実行条件が成立（枠ボタン２２が押下された）ことを意味するため、役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａを読み出し（Ｓ５３２３Ｅ）、役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａを参照して役物演出の実行可否を特定する（Ｓ５３２４Ｅ）。なお、本第６０制御例では、役物演出操作タイマ２２３ｅｄが０より大きい値となり得るのは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行可能となる操作有効期間（即ち、役物演出の実行前における操作有効期間）か、役物演出が実行されている期間における操作有効期間かのいずれかであるため、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きい値である場合において実行される役物押下処理（Ｓ５３２１Ｅ）において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃの状態（オンであるか否か）を確認することで、役物演出実行前の操作有効期間に枠ボタン２２が押下されたのか、役物演出が実行されている期間における操作有効期間において枠ボタン２２が押下されたのか、の何れであるかを判別することができる。

【８６４９】

Ｓ５３２４Ｅの処理が終了すると、次いで、役物演出を実行するかを判別する（Ｓ５３２５Ｅ）。Ｓ５３２５Ｅの処理において、役物演出を実行すると判別した場合には（Ｓ５３２５Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出の実行を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５３２６Ｅ）、役物演出実行フラグ２２３ｅｃをオンに設定する（Ｓ５３２７Ｅ）。Ｓ５３２７Ｅの処理が終了すると、次いで、前半予告選択テーブル２２２ｅｃと後半予告選択テーブル２２２ｅｄとを読み出し（Ｓ５３２８Ｅ）、前半予告選択テーブル２２２ｅｃと後半予告選択テーブル２２２ｅｄとから演出カウンタ２２３ｆの値に対応するデータを予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納し（Ｓ５３２９Ｅ）、Ｓ５３３２Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５３２５Ｅの処理において、役物演出を実行すると判別しなかった場合には（Ｓ５３２５Ｅ：Ｎｏ）、役物演出を実行しないことを示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５３３０Ｅ）、Ｓ５３３２Ｅの処理に移行する。なお、図示は省略したが、役物演出を実行しないことを示す表示態様とは、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物演出を実行する抽選結果にならなかったことを遊技者が把握できるもの（例えば、「役物演出ＧＥＴならず」という文字）であれば良い。

【８６５０】

これらに対し、Ｓ５３２２Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別された場合は（Ｓ５３２２Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出が実行されている期間における操作有効期間に枠ボタン２２が押下されたことを意味するため、後述する役物演出中処理を実行し（Ｓ５３３１Ｅ）、Ｓ５３３２Ｅの処理に移行する。Ｓ５３３２Ｅの処理では、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５３３２Ｅ）、本処理を終了する。

【８６５１】

次に、図２５７０を参照して、本第６０制御例における役物演出中処理（Ｓ５３３１Ｅ）の詳細について説明する。図２５７０は、役物演出中処理（Ｓ５３３１Ｅ）の内容を示したフローチャートである。この役物演出中処理（Ｓ５３３１Ｅ）は、役物演出押下処理（図２５６９のＳ５３０４Ｅ）において実行される処理であり、役物演出中の操作有効期間において枠ボタン２２が押下されたことに対応する駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）の駆動を設定する処理である。

【８６５２】

役物演出中処理（Ｓ５３３１Ｅ）が実行されると、まず、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであるかを判別する（Ｓ５３５１Ｅ）。Ｓ５３５１Ｅの処理におい

て、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別した場合には（Ｓ５３５１Ｅ：Ｙｅｓ）、第１駆動ソレノイド９５５を駆動する期間（即ち、役物演出における１回目、または３回目の操作有効期間）であることを意味するため、第１駆動ソレノイド９５５の駆動を設定し（Ｓ５３５２Ｅ）、Ｓ５３５４の処理に移行する。これに対し、Ｓ５３５１Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別しなかった場合には（Ｓ５３５１Ｅ：Ｎｏ）、第２駆動ソレノイド９６５を駆動する期間（即ち、役物演出における２回目の操作有効期間）であることを意味するため、第２駆動ソレノイド９６５の駆動を設定し（Ｓ５３５３Ｅ）、Ｓ５３５４Ｅの処理に移行する。なお、本第６０制御例では、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆは、ポインタ値に００Ｈ、または０１Ｈが設定されるポインタであり、ポインタ値「００Ｈ」が第１駆動ソレノイド９５５を駆動させることを意味し、ポインタ値「０１Ｈ」が第２駆動ソレノイド９６５を駆動させることを意味するため、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆのポインタ値が００Ｈであるかを判別することで、駆動する駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を選択することができる。また、Ｓ５３５２Ｅの処理、及びＳ５３５３Ｅの処理では、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）のプッシュバーを０．２５秒間突出させる駆動内容で駆動が設定される。

【８６５３】

Ｓ５３５４Ｅの処理では、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に１を加算し（Ｓ５３５４Ｅ）、次いで、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に対応する表示態様を含む演出態様を設定する（Ｓ５３５５Ｅ）。これにより、第３図柄表示装置８１の表示領域において、役物演出中に各駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、及び第２駆動ソレノイド９６５）が駆動された累計の回数に対応する表示態様を表示することができる。Ｓ５３５５Ｅの処理が終了すると、次いで、設定された駆動内容に対応する駆動コマンドを設定する（Ｓ５３５６Ｅ）。

【８６５４】

Ｓ５３５６Ｅの処理が終了すると、次いで、予告有無抽選テーブル２２２ｅｂを読み出し（Ｓ５３５７Ｅ）、予告有無抽選テーブル２２２ｅｂを参照して落下予告の発生有無と駆動ソレノイドの動作内容とを特定し（Ｓ５３５８Ｅ）、落下予告は発生有りであるかを判別する（Ｓ５３５９Ｅ）。Ｓ５３５９Ｅの処理において、落下予告は発生有りであると判別した場合には（Ｓ５３５９Ｅ：Ｙｅｓ）、予告発生フラグ２２３ｅｆをオンに設定し（Ｓ５３６０Ｅ）、Ｓ５３６１Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５３５９Ｅの処理において、落下予告は発生有りと判別しなかった場合には（Ｓ５３５９Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５３６０Ｅの処理をスキップし、Ｓ５３６１Ｅの処理に移行する。Ｓ５３６１Ｅの処理では、駆動ソレノイドの動作内容が周期であるかを判別し（Ｓ５３６１Ｅ）、駆動ソレノイドの動作内容が周期であると判別した場合には（Ｓ５３６１Ｅ：Ｙｅｓ）、周期駆動カウンタ２２３ｅｇａの値に０．５秒に対応する値を設定し（Ｓ５３６２Ｅ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５３６１Ｅの処理において、駆動ソレノイドの動作内容が周期であると判別しなかった（動作内容が１回であると判別した）場合には（Ｓ５３６１Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５３６２Ｅの処理をスキップし、本処理を終了する。

【８６５５】

次に、図２５７１を参照して、本第６０制御例における演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）の詳細について説明する。図２５７１は、演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）の内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）は、上述した通り、第１制御例の演出更新処理（図５８のＳ４１１１参照）に代えて実行される処理であり、第１制御例における演出更新処理（図５８のＳ４１１１参照）の内容に加え、変動演出の開始からの経過時間に応じて、役物演出に係る演出を設定する処理である。

【８６５６】

演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）が実行されると、まず、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいか判別する（Ｓ５４０１Ｅ）。従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０よ

り大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５４０１Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５４０１Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５４０１Ｅ：Ｙｅｓ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値から１を減算し（Ｓ５４０２Ｅ）、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂがオンであるかを判別する（Ｓ５４０３Ｅ）。Ｓ５４０３Ｅの処理において、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂがオンであると判別した場合には（Ｓ５４０３Ｅ：Ｙｅｓ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２５０００であるかを判別する（Ｓ５４０４Ｅ）。Ｓ５４０４Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２５０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４０４Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。

【８６５７】

一方、Ｓ５４０４Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２５０００であると判別した場合には（Ｓ５４０４Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄに２秒に対応する値を設定し（Ｓ５４０５Ｅ）、役物演出実行抽選に対応する表示態様を含む演出態様を設定する（Ｓ５４０６Ｅ）。これにより、所定のタイミング（基本変動時間に対応する演出が終了する２５秒前）に、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行するための操作有効期間と、実行抽選に対応する表示態様を含む演出態様を表示させることができる。Ｓ５４０６Ｅの処理が終了すると、次いで、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂをオフに設定し（Ｓ５４０７Ｅ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４０８Ｅ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。

【８６５８】

これらに対し、Ｓ５４０３Ｅの処理において、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５４０３Ｅ：Ｎｏ）、役物演出実行フラグがオンであるかを判別する（Ｓ５４０９Ｅ）。Ｓ５４０９Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５４０９Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５４０９Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別した場合は（Ｓ５４０９Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出を実行している期間であることを意味するため、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいかを判別する（Ｓ５４１０Ｅ）。Ｓ５４１０Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５４１０Ｅ：Ｙｅｓ）、後述する役物演出更新処理を実行し（Ｓ５４１１Ｅ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４１２Ｅ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５４１０Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５４１０Ｅ：Ｎｏ）、後述する役物演出終了処理を実行し（Ｓ５４１３Ｅ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。Ｓ５４１４Ｅの処理では、その他各種カウンタ、及び各種タイマの更新処理を実行し（Ｓ５４１４Ｅ）、本処理を終了する。

【８６５９】

次に、図２５７２を参照して、本第６０制御例における役物演出更新処理（Ｓ５４１１Ｅ）の詳細について説明する。図２５７２は、役物演出更新処理（Ｓ５４１１Ｅ）の内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理（Ｓ５４１１Ｅ）は、演出更新処理（図２５７１のＳ４１１１Ｅ参照）において実行される処理であり、変動演出開始からの経過時間に応じて、役物演出の実行期間における演出を設定する処理である。

【８６６０】

役物演出更新処理（Ｓ５４１１Ｅ）が実行されると、まず、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２３０００であるか判別する（Ｓ５４３１Ｅ）。Ｓ５４３１Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２３０００であると判別した場合は（Ｓ５４３１Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に０１Ｈを設定し（Ｓ５４３２Ｅ）、役物演出準備期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４３３Ｅ）、駆動テーブル２２２ｅｅから駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に対応するデータを駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納し（Ｓ５４３４Ｅ）、本処理を終了する。

【８６６１】

Ｓ５４３１Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２３０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４３１Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２２０００であるかを判別する（Ｓ５４３５Ｅ）。Ｓ５４３５Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２２０００であると判別した場合には（Ｓ５４３５Ｅ：Ｙｅｓ）役物演出操作タイマ２２３ｅｄに３秒に対応する値を設定し（Ｓ５４３６Ｅ）、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４３７Ｅ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４３５Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２２０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４３５Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１５０００であるかを判別する（Ｓ５４３８Ｅ）。

【８６６２】

Ｓ５４３８Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１５０００であると判別した場合には（Ｓ５４３８Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄに３秒に対応する値を設定し（Ｓ５４３９Ｅ）、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆ（Ｓ５４４０Ｅ）、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４４１Ｅ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４３８Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１５０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４３８Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００００であるかを判別する（Ｓ５４４２Ｅ）。

【８６６３】

Ｓ５４４２Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００００であると判別した場合には（Ｓ５４４２Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄに２秒に対応する値を設定し（Ｓ５４４３Ｅ）、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値に００Ｈを設定し（Ｓ５４４４Ｅ）、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４４５Ｅ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５４４２Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４４２Ｅ：Ｎｏ）、後述する落下予告設定処理を実行し（Ｓ５４４６Ｅ）、本処理を終了する。

【８６６４】

次に、図２５７３を参照して、本第６０制御例における落下予告設定処理（Ｓ５４４６Ｅ）の詳細について説明する。図２５７３は、落下予告設定処理（Ｓ５４４６Ｅ）の内容を示したフローチャートである。この落下予告設定処理（Ｓ５４４６Ｅ）は、役物演出更新処理（図２５７２のＳ５４１１Ｅ）において実行される処理であり、役物演出における落下予告の予告内容を示すデータを設定する処理である。

【８６６５】

落下予告設定処理（Ｓ５４４６Ｅ）が実行されると、まず、予告発生フラグ２２３ｅｆはオンであるか判別する（Ｓ５４７１Ｅ）。Ｓ５４７１Ｅの処理において、予告発生フラグ２２３ｅｆがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５４７１Ｅ：Ｎｏ）、落下予告を発生させる条件を満たしていないことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ５４７１Ｅの処理において、予告発生フラグ２２３ｅｆがオンであると判別した場合には（Ｓ５４７１Ｅ：Ｙｅｓ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１７００１以上、且つ１８０００未満であるか判別する（Ｓ５４７２Ｅ）。Ｓ５４７２Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１７００１以上、且つ１８０００未満であると判別した場合には（Ｓ５４７２Ｅ：Ｙｅｓ）、落下役物９００が第１中間位置に停止し得る期間であることを意味するため、第１中間センサ９４３がオンであるかを判別する（Ｓ５４７３Ｅ）。Ｓ５４７３Ｅの処理において、第１中間センサ９４３がオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５４７３Ｅ：Ｎｏ）、落下役物９００が第１中間位置に位置していないことを意味するため、本処理を終了する。

【８６６６】

これに対し、Ｓ５４７３Ｅの処理において、第１中間センサ９４３がオンであると判別した場合は（Ｓ５４７３Ｅ：Ｙｅｓ）、落下役物９００が第１中間位置に位置していることを意味するため、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して第１落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４７４Ｅ）、予告発

生フラグ２２３ｅｆをオフに設定し（Ｓ５４７５Ｅ）、本処理を終了する。
【８６６７】
これらに対し、Ｓ５４７２Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１７００１以上、且つ１８０００未満であると判別しなかった場合は（Ｓ５４７２Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００００１以上、且つ１１０００未満であるか判別する（Ｓ５４７６Ｅ）。Ｓ５４７６Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００００１以上、且つ１１０００未満であると判別した場合は（Ｓ５４７６Ｅ：Ｙｅｓ）、落下役物９００が第２中間位置に停止し得る期間であることを意味するため、第２中間センサ９４４がオンであるか判別する（Ｓ５４７７Ｅ）。Ｓ５４７７Ｅの処理において、第２中間センサ９４４がオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５４７７Ｅ：Ｎｏ）、落下役物９００が第２中間位置に位置していないことを意味するため、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５４７７Ｅの処理において、第２中間センサ９４４がオンであると判別した場合には（Ｓ５４７７Ｅ：Ｙｅｓ）、落下役物９００が第２中間位置で停止していることを意味するため、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して第２落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４７８Ｅ）、予告発生フラグ２２３ｅｆをオフに設定し（Ｓ５４７９Ｅ）、本処理を終了する。
【８６６８】
また、Ｓ５４７６Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００００１以上、且つ１１０００未満であると判別しなかった場合は（Ｓ５４７６Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００１以上、且つ２０００未満であるか判別する（Ｓ５４８０Ｅ）。Ｓ５４８０Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００１以上、且つ２０００未満であると判別した場合は（Ｓ５４８０Ｅ：Ｙｅｓ）、原点位置センサ９４１はオンであるか判別する（Ｓ５４８１Ｅ）。Ｓ５４８１Ｅの処理において、原点位置センサ９４１がオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５４８１：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ５４８１Ｅの処理において、原点位置センサ９４１がオンであると判別した場合は（Ｓ５４８１Ｅ：Ｙｅｓ）、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して最終落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４８２Ｅ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５４８０Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００１以上、且つ２０００未満であると判別しなかった場合には（Ｓ５４８０Ｅ：Ｎｏ）、役物演出において落下役物９００が下降している期間ではないことを意味するため、本処理を終了する。
【８６６９】
次に、図２５７４を参照して、本第６０制御例における役物演出終了処理（Ｓ５４１３Ｅ）の詳細について説明する。図２５７４は、役物演出終了処理（Ｓ５４１３Ｅ）の内容を示したフローチャートである。この役物演出終了処理（Ｓ５４１３Ｅ）は、演出更新処理（図２５７１のＳ４１１１Ｅ）において実行される処理であり、役物演出に係る各種フラグ、及びカウンタ等をリセットする処理である。
【８６７０】
役物演出終了処理（Ｓ５４１３Ｅ）が実行されると、まず、役物演出実行フラグ２２３ｅｃをオフに設定し（Ｓ５５０１Ｅ）、次いで、予告内容格納エリア２２３ｅｅをクリアし（Ｓ５５０２Ｅ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃをクリアし（Ｓ５５０３Ｅ）、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値が０より大きいか判別する（Ｓ５５０４Ｅ）。Ｓ５５０４Ｅの処理において、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５５０４Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に０を設定し（Ｓ５５０５Ｅ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５５０４Ｅの処理において、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５５０４Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５５０５Ｅの処理をスキップし、本処理を終了する。
【８６７１】
次に、図２５７５を参照して、本第６０制御例における役物駆動処理（Ｓ４１２０Ｅ）の詳細について説明する。図２５７５は、役物駆動処理（Ｓ４１２０Ｅ）の内容を示した

フローチャートである。この役物駆動処理（Ｓ４１２０Ｅ）は、役物演出において、落下役物９００を動作させるためのデータを設定する処理である。

【８６７２】

役物駆動処理（Ｓ４１２０Ｅ）が実行されると、まず、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が００Ｈであるかを判別する（Ｓ５６０１Ｅ）。Ｓ５６０１Ｅの処理において、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が００Ｈであると判別した場合は（Ｓ５６０１Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出が実行されていない（落下役物９００を可動させる期間ではない）ことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ５６０１Ｅの処理において、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が００Ｈではないと判別した場合には（Ｓ５６０１Ｅ：Ｎｏ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃからデータを読み出し（Ｓ５６０２Ｅ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおいてセンサデータが規定されているか判別する（Ｓ５６０３Ｅ）。ここで、センサデータが規定されているとは、退避センサ９４０がオンとなるまで可動させることを示すデータ（例えば、０１Ｈ）、または張出位置センサ９４２がオンとなるまで可動させることを示すデータ（例えば、０２Ｈ）、が規定されていることを意味し、センサデータが規定されていないことを示すためのデータ（例えば、ダミーデータとして規定される００Ｈ）が規定されていると判別した場合に、センサデータが規定されていないと判別する。

【８６７３】

Ｓ５６０３Ｅの処理において、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおいてセンサデータが規定されていると判別した場合は（Ｓ５６０３Ｅ：Ｙｅｓ）、センサデータに対応するセンサ（退避センサ９４０、または張出位置センサ９４２）がオンであるか判別する（Ｓ５６０４Ｅ）。Ｓ５６０４Ｅの処理において、センサデータに対応するセンサ（退避センサ９４０、または張出位置センサ９４２）がオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５６０４Ｅ：Ｎｏ）、センサデータに対応するセンサに到達していない（センサがオンとなるまで可動させる期間である）ことを意味するため、Ｓ５６０５Ｅの処理に移行する。

【８６７４】

一方、Ｓ５６０４Ｅの処理において、センサデータに対応するセンサ（退避センサ９４０、または張出位置センサ９４２）がオンであると判別した場合は（Ｓ５６０４Ｅ：Ｙｅｓ）、退避センサ９４０がオンであるか判別する（Ｓ５６０７Ｅ）。即ち、Ｓ５６０４Ｅの処理でオンであると判別したセンサが、退避センサ９４０であるか判別する。Ｓ５６０７Ｅの処理において、退避センサ９４０がオンであると判別した場合は（Ｓ５６０７Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動モータ９１０の励磁の停止を設定し（Ｓ５６０８Ｅ）、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が０ＢＨであるか判別する（Ｓ５６０９Ｅ）。Ｓ５６０９Ｅの処理において、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が０ＢＨではないと判別した場合は（Ｓ５６０９Ｅ：Ｎｏ）、駆動テーブル２２２ｅｅの最後のデータに対応する動作まで進行していないことを意味するため、Ｓ５６１０Ｅの処理に移行する。

【８６７５】

また、Ｓ５６０９Ｅの処理において、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が０ＢＨであると判別した場合は（Ｓ５６０９Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に００Ｈを設定し（Ｓ５６１３Ｅ）、Ｓ５６０６Ｅの処理に移行する。これらに対し、Ｓ５６０７Ｅの処理において、退避センサ９４０がオンであると判別しなかった場合（即ち、張出位置センサ９４２がオンであると判別した場合）は（Ｓ５６０７Ｅ：Ｎｏ）、保持ソレノイド９２０の駆動を設定し（Ｓ５６１４Ｅ）、Ｓ５６１０Ｅの処理に移行する。なお、Ｓ５６１４Ｅの処理では、保持ソレノイド９２０のプッシュバーを４秒間突出状態で維持する（即ち、４秒間励磁する）駆動内容で駆動が設定される。これにより、張出位置まで移動した落下役物９００を、４秒間突出状態となる保持ソレノイド９２０により保持することができる。

【８６７６】

Ｓ５６１０Ｅの処理では、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に１を加算し（Ｓ５６１０Ｅ

）、駆動テーブル２２２ｅｅから駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に対応するデータを駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納し（Ｓ５６１１Ｅ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納したデータにおける時間データに対応する値を駆動タイマ２２３ｅｇｄの値に設定し（Ｓ５６１２Ｅ）、Ｓ５６０６Ｅの処理に移行する。

【８６７】

Ｓ５６０３Ｅの処理において、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおいてセンサデータが規定されていると判別しなかった場合は（Ｓ５６０３Ｅ：Ｎｏ）、落下役物９００を可動させない（即ち、動作データに待機を示すデータが規定されている）ことを意味するため、駆動タイマ２２３ｅｇｄの値から１を減算し（Ｓ５６１５Ｅ）、減算後の駆動タイマ２２３ｅｇｄの値が０であるか判別する（Ｓ５６１６Ｅ）。Ｓ５６１６Ｅの処理において、駆動タイマ２２３ｅｇｄの値が０であると判別しなかった場合は（Ｓ５６１６Ｅ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５６１６Ｅの処理において、駆動タイマ２２３ｅｇｄの値が０であると判別した場合は（Ｓ５６１６Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおける時間データに対応する時間が経過したことを意味するため、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に１を加算し（Ｓ５６１７Ｅ）、駆動テーブル２２２ｅｅから加算後の駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に対応するデータを駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納し（Ｓ５６１８Ｅ）、回転開始フラグ２２３ｅｇｊをオンに設定し（Ｓ５６１９Ｅ）、Ｓ５６０５Ｅの処理に移行する。

【８６７８】

Ｓ５６１５Ｅの処理では、後述する駆動モータ回転処理を実行し（Ｓ５６０５Ｅ）、その後、Ｓ５６０６Ｅの処理に移行する。Ｓ５６０６Ｅの処理では、設定された各種駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し（Ｓ５６０６Ｅ）、本処理を終了する。

【８６７９】

次に、図２５７６を参照して、本第６０制御例における駆動モータ回転処理（Ｓ５６０５Ｅ）の詳細について説明する。図２５７６は、駆動モータ回転処理（Ｓ５６０５Ｅ）の内容を示したフローチャートである。この駆動モータ回転処理（Ｓ５６０５Ｅ）は、駆動モータ９１０を正方向、または負方向へと回転させるために各種データを設定する処理である。

【８６８０】

駆動モータ回転処理が実行されると、まず、回転開始フラグ２２３ｅｇｊがオンであるか判別する（Ｓ５６３１Ｅ）。Ｓ５６３１Ｅの処理において、回転開始フラグ２２３ｅｇｊがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５６３１Ｅ：Ｎｏ）、励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇの値に１を加算し（Ｓ５６３２Ｅ）、加算後の励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇの値が駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおけるスピードデータの値と一致しているか判別する（Ｓ５６３３Ｅ）。Ｓ５６３３Ｅの処理において、励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇの値が駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおけるスピードデータの値と一致していると判別しなかった場合は（Ｓ５６３３Ｅ：Ｎｏ）、１ステップあたりの所要時間が経過していないことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ５６３３Ｅの処理において、励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇの値と駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおけるスピードデータの値が一致していると判別した場合は（Ｓ５６３３Ｅ：Ｙｅｓ）、Ｓ５６３５Ｅの処理に移行する。

【８６８１】

これらに対し、Ｓ５６３１Ｅの処理において、回転開始フラグ２２３ｅｇｊがオンであると判別した場合は（Ｓ５６３１Ｅ：Ｙｅｓ）、回転開始フラグ２２３ｅｇｊをオフに設定し（Ｓ５６３４Ｅ）、Ｓ５６３５Ｅの処理に移行する。これにより、駆動モータ９１０を待機状態（回転していない状態）から回転状態に切替えるタイミングにおいて、即座に１ステップ目の動作に対応する励磁制御データを設定させることができる。

【８６８２】

Ｓ５６３５Ｅの処理では、励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇの値に０を設定し（Ｓ５

６３５Ｅ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであるか判別する（Ｓ５６３６Ｅ）。Ｓ５６３６Ｅの処理において、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであると判別した場合は（Ｓ５６３６Ｅ：Ｙｅｓ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が４であるか判別する（Ｓ５６３７Ｅ）。Ｓ５６３７Ｅの処理において、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が４であると判別しなかった場合は（Ｓ５６３７Ｅ：Ｎｏ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値に１を加算し（Ｓ５６３８Ｅ）、Ｓ５６４３Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５６３７Ｅの処理において、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が４であると判別した場合は（Ｓ５６３７Ｅ：Ｙｅｓ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値に１を設定し（Ｓ５６３９Ｅ）、Ｓ５６４３Ｅの処理に移行する。

【８６８３】

これらに対し、Ｓ５６３６Ｅの処理において、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されている動作データが正方向であると判別しなかった（負方向であると判別した）場合には（Ｓ５６３６Ｅ：Ｎｏ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が１であるか判別する（Ｓ５６４０Ｅ）。なお、本第６０制御例では、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおいてセンサデータが規定されている（即ち、駆動モータ９１０を回転させる）場合に、駆動モータ回転処理（Ｓ５６０５Ｅ）が実行されるように構成されているため、Ｓ５６３６Ｅの処理において、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであると判別しなかったことは、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおける動作データが負方向を示すデータであることを意味する。

【８６８４】

Ｓ５６４０Ｅの処理において、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が１であると判別しなかった場合は（Ｓ５６４０Ｅ：Ｎｏ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値から１を減算し（Ｓ５６４１Ｅ）、Ｓ５６４３Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５６４０Ｅの処理において、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が１であると判別した場合は（Ｓ５６４０Ｅ：Ｙｅｓ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値に４を設定し（Ｓ５６４２Ｅ）、Ｓ５６４３Ｅの処理に移行する。

【８６８５】

Ｓ５６４３Ｅの処理では、励磁テーブル２２２ｅｆから励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値に対応するデータを励磁データ格納エリア２２３ｅｇｉに設定し（Ｓ５６４３Ｅ）、本処理を終了する。

【８６８６】

次に、図２５７７を参照して、本第６０制御例におけるソレノイド駆動処理（Ｓ４１２１Ｅ）の詳細について説明する。図２５７７は、ソレノイド駆動処理（Ｓ４１２１Ｅ）の内容を示したフローチャートである。このソレノイド駆動処理（Ｓ４１２１Ｅ）は、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を所定の動作で駆動させる処理である。

【８６８７】

ソレノイド駆動処理が実行されると、まず、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであるか判別する（Ｓ５７０１Ｅ）。Ｓ５７０１Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５７０１Ｅ：Ｎｏ）、役物演出が実行されている期間ではないことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ５７０１Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別した場合には（Ｓ５７０１Ｅ：Ｙｅｓ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１８０００，１１０００のいずれかであるかを判別する（Ｓ５７０２Ｅ）。Ｓ５７０２Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１８０００，１１０００のいずれかであると判別した場合には（Ｓ５７０２：Ｙｅｓ）、役物演出における落下役物９００の１回目の落下動作、または２回目の落下動作のいずれかの開始タイミングであることを意味するため、周期駆動カウンタ２２３ｅｇａの値に０を設定し（Ｓ５７０３Ｅ）、予告発生フラグ２２３ｅｆはオンである

かを判別する（Ｓ５７０４Ｅ）。Ｓ５７０４Ｅの処理において、予告発生フラグ２２３ｅｆがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５７０４Ｅ：Ｎｏ）、落下予告の発生条件を満たしていないため、本処理を終了する。

【８６８８】

一方、Ｓ５７０４Ｅの処理において、予告発生フラグ２２３ｅｆがオンであると判別した場合には（Ｓ５７０４Ｅ：Ｙｅｓ）、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであるかを判別する（Ｓ５７０５Ｅ）。Ｓ５７０５Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別した場合には（Ｓ５７０５Ｅ：Ｙｅｓ）第１駆動ソレノイド９５５の駆動を設定し（Ｓ５７０６Ｅ）、Ｓ５７１５Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５７０５Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が０１Ｈであると判別した場合には（Ｓ５７０５Ｅ：Ｎｏ）、第２駆動ソレノイド９６５の駆動を設定し（Ｓ５７０７Ｅ）、Ｓ５７１５Ｅの処理に移行する。なお、Ｓ５７０６Ｅ、及びＳ５７０７Ｅの処理では、落下役物９００を第１中間位置、または第２中間位置に停止（維持）させるために、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）に対して所定時間（例えば、５秒間）プッシュバーを突出させる駆動内容で駆動が設定される。これにより、役物演出において、落下役物９００を第１中間位置、または第２中間位置に停止させることができる。

【８６８９】

これらに対し、Ｓ５７０２Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１８０００，１１０００のいずれかであると判別しなかった（従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１８０００，１１０００のどちらでも無いと判別した）場合には、周期駆動カウンタ２２３ｅｇａの値が０より大きいか判別する（Ｓ５７０８Ｅ）。Ｓ５７０８Ｅの処理において、周期駆動カウンタ２２３ｅｇａの値が０より大きい値であると判別しなかった場合には（Ｓ５７０８Ｅ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５７０８Ｅの処理において、周期駆動カウンタ２２３ｅｇａの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５７０８Ｅ：Ｙｅｓ）、周期駆動カウンタ２２３ｅｇａの値から１を減算し（Ｓ５７０９Ｅ）、減算後の周期駆動カウンタ２２３ｅｇａの値の値が０であるかを判別する（Ｓ５７１０Ｅ）。Ｓ５７１０Ｅの処理において、周期駆動カウンタ２２３ｅｇａの値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ５７１０Ｅ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【８６９０】

一方、Ｓ５７１０Ｅの処理において、減算後の周期駆動カウンタ２２３ｅｇａの値が０であると判別した場合には（Ｓ５７１０Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動させる状態が選択された場合において、１周期分の時間（０．５秒）が経過したことを意味するため、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであるかを判別する（Ｓ５７１１Ｅ）。Ｓ５７１１Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別した場合には（Ｓ５７１１Ｅ：Ｙｅｓ）、第１駆動ソレノイド９５５の駆動を設定し（Ｓ５７１２Ｅ）、Ｓ５７１４Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５７１１Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別しなかった場合には（Ｓ５７１１Ｅ：Ｎｏ）、第２駆動ソレノイド９６５の駆動を設定し（Ｓ５７１３Ｅ）、Ｓ５７１４Ｅの処理に移行する。Ｓ５７１４Ｅの処理では、周期駆動カウンタ２２３ｅｇａの値に０．５秒に対応する値を設定し（Ｓ５７１４Ｅ）、Ｓ５７１５Ｅの処理に移行する。なお、Ｓ５７１２Ｅ、及びＳ５７１３Ｅの各処理では、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）のプッシュバーを０．２５秒突出状態にさせる駆動内容で駆動が設定される。

【８６９１】

Ｓ５７１５Ｅの処理では、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に１を加算し（Ｓ５７１５Ｅ）、加算後の駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に対応する表示態様を含む演出態様を設定する（Ｓ５７１６Ｅ）。Ｓ５７１６Ｅの処理が終了すると、次いで、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５７１７Ｅ）、設定さ

れた駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し（Ｓ５７１８Ｅ）、本処理を終了する。
【８６９２】
以上、説明をした通り、本第６０制御例では、保持ソレノイド９２０が駆動されることにより張出位置から可動可能な落下役物９００と、第１駆動ソレノイド９５５の駆動力によって可動され、落下役物９００に当接可能な第１当接部材９５２と、を設け、落下役物９００が可動される演出を含む役物演出において、第１当接部材９５２が遊技者から視認可能な特定領域（第１小窓９５０を介して視認可能な領域）に位置している状態において、落下役物９００が張出位置から原点位置側に可動される場合に、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接し易くなるように構成した。このように構成することで、第１当接部材９５２が遊技者から視認可能な特定領域（第１小窓９５０を介して視認可能な領域）に位置している場合に、遊技者に対して落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接することを予測させ易くすることができるので、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接箇所の近傍に遊技者の視線を集め易くすることができる。よって、遊技者に対してより分り易い演出を提供することができる。
【８６９３】
また、本第６０制御例では、所定の実行抽選（役物演出の実行可否を決定する実行抽選）において特定の抽選結果（役物演出の実行に対応する抽選結果）となったことを示す表示態様（例えば、「役物演出ＧＥＴ！」という文字）が表示された場合に、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成した。このように構成することで、落下役物９００が可動され得る期間を遊技者がより明確に把握し易くすることができるので、遊技者に対してより分り易い演出を提供することができる。
【８６９４】
また、本第６０制御例では、役物演出において、移動体（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）を移動させることが可能な第２駆動手段（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動させることが可能に構成され、第２駆動手段（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）が所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動された場合に、可動手段（落下役物９００）と移動体（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）とが当接し易く構成されている。このように構成することで、移動体（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）が遊技者から視認可能な特定領域（第１小窓９５０、または第２小窓９６０を介して視認可能な領域）に移動した場合において、移動体（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）の動作を用いて、可動手段（落下役物９００）と移動体（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）とが当接する可能性を示唆することができるので、遊技者により分かり易い演出を提供することができる。
【８６９５】
本第６０制御例では、枠ボタン２２が押下された場合に、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能に構成していたが、これに限るものではない。例えば、遊技領域に発射された遊技球が所定の検出手段（例えば、近接スイッチ）により検出された場合に、当該実行抽選を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン２２を操作するために遊技者が発射ハンドルから手を離す（即ち、遊技球の発射を中断する）ことで、遊技の効率（一定時間あたりの遊技球の発射量）が低下してしまう不具合を抑制することができる。また、遊技者が所有しているスマートフォンに対して所定の操作（例えば、パチンコ機１０で実行される演出と対応する演出を実行可能なアプリケーションプログラムによりスマートフォンに表示されたＰｕｓｈ表示をタッチする操作）がされた場合に、当該実行抽選を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、スマートフォンを操作しながら遊技している遊技者や、感染症対策等に起因してパチンコ機１０への接触を減らしたい遊技者に対して、当該実行抽選を実行させる意欲を向上させることができる。この場合、Ｗｉｆｉ（登録商標）やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ（登録商標）等の無線通信手段を用いて、スマートフォンに対して実行された所定の操作をパチンコ機１０に対して出力可能に構成すればよい。

【８６９６】
本第６０制御例では、役物演出において落下役物９００が可動する範囲の下限を落下役物９００の原点位置とし、上限を張出位置として構成していたが、これに限るものではない。例えば、役物演出において落下役物９００が可動する範囲の下限を張出位置とし、上限を原点位置として構成してもよい。このように構成することで、役物演出の準備期間において落下役物９００を上昇させる必要がなくなるため、最初に落下役物９００が自由落下により下降した際に遊技者に与えるインパクトをより大きくすることができる。この場合、役物演出が終了するタイミングまでに、下限に位置している落下役物９００を上限まで上昇させ、保持ソレノイド９２０を非励磁期間においてバネ等の付勢手段により突出状態となるソレノイド（所謂、プルソレノイド）で構成すると良い。

【８６９７】
本第６０制御例では、役物演出において第１駆動ソレノイド９５５の周期動作が設定された場合に、所定のタイミング（落下役物９００が張出位置から下降し始めるタイミング）まで第１駆動ソレノイド９５５の周期動作を継続させるように構成していたがこれに限るものではなく、例えば、操作手段（例えば、枠ボタン２２）が操作されることで成立する停止条件が成立した場合に、当該周期動作を停止させるように構成してもよい。このように構成することで、第１駆動ソレノイド９５５の動作を遊技者が任意のタイミングで停止させることができるため、遊技者の利便性を向上させることができる。

【８６９８】
本第６０制御例では、落下役物９００が停止している停止期間において第１駆動ソレノイド９５５を所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動させることが可能に構成したが、第１駆動ソレノイド９５５を所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動させることが可能な期間は、落下役物９００が停止している停止期間に限るものではなく、例えば、落下役物９００が下降している期間において第１駆動ソレノイド９５５を所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動可能に構成してもよい。この場合、ロータリダンパ等を設けることにより落下役物９００の下降速度が比較的遅くなるように構成し、落下役物９００が第１中間位置近傍に到達したことを検出可能な検出手段（遮光型センサ）を設け、当該検出手段が落下役物９００を検出したタイミングで第１駆動ソレノイド９５５を所定の周期毎（０．５秒毎）に駆動させる駆動制御を停止するように構成すると良い。このように構成することで、落下役物９００が第１中間位置に到達するタイミングに対してギリギリまで落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接することを煽る演出を実行することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８６９９】
本第６０制御例では、役物演出において、落下役物９００が張出位置から原点位置側に向けて下降する落下動作が、必ず３回実行されるように構成していたが、これに限るものではなく、例えば、落下予告の発生有無に応じて落下動作の実行回数が可変するように構成しても良い。より具体的には、役物演出において、第１落下予告が発生したことを条件に２回目の落下動作を実行し、第２落下予告が発生したことを条件に３回目の落下動作を実行するように構成してもよい。このように構成することで、落下予告が発生していないにも関わらず落下動作が繰り返されることで遊技者が不快に感じることを抑制することができる。また、これに代えて、役物演出の実行可否を決定する実行抽選において、落下動作の実行回数を決定するように構成してもよい。この場合、落下動作の実行回数が多い方が遊技者にとって有利となる（例えば、大当たり期待度が高い）ように構成すると良い。このように構成することで、落下役物９００の落下動作が多く実行されることを遊技者に期待させることができる。よって役物演出の演出効果を向上させることができる。

【８７００】
本第６０制御例では、役物演出において、張出位置から下降した落下役物９００を再び張出位置まで上昇させる駆動制御が予め決められた所定のタイミングで実行されるように構成しているが、これに限るものではなく、例えば、落下予告が発生せず、落下役物９００が下降することで原点位置センサがオンとなった場合には、所定のタイミングよりも前

に落下役物９００を張出位置まで上昇させるように構成してもよい。このように構成することで、落下予告が発生しない状態が選択されたにも関わらず、落下役物９００が原点位置に長く位置していることで、落下役物９００の背面に予告等が表示されるのではないかと遊技者に勘違いさせてしまう不具合を軽減することができる。

【８７０１】

本第６０制御例では、第１当接部材９５２を第１ガイド部９５２ａで挟持することによって水平方向にのみスライド変位するように構成していたが、これに限るものではなく、例えば、第１当接部材９５２を前面側と背面側でのみ挟持し、第１当接部材９５２と第１駆動ソレノイド９５５とを第１当接部材９５２が上下方向にも可動可能に具設（弾設）してもよい。より具体的には、第１当接部材９５２が正面視左方向に可動されることで第１当接部材９５２と落下役物９００の突出部９００ｃとが当接する場合に、第１当接部材９５２の左側曲面における上方の位置で突出部９００ｃと当接した場合には第１当接部材９５２が正面視下方向に可動し、第１当接部材９５２の左側曲面における下方で突出部９００ｃと当接した場合には第１当接部材９５２が正面視上方向に可動するように構成してもよい。即ち、所定方向へと変位する手段と移動する物体とが接触した場合に、該物体が異なる方向へ移動し得る状況を創出可能に構成してもよい。このように構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する場合に、落下役物９００と当接することで可動する第１当接部材９５２の動作パターンを増加させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、上述した変形例では、落下役物９００と当接した第１当接部材９５２の当接位置によって第１当接部材９５２の可動方向を異ならせることで動作パターンを増加させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、当接後の可動速度を変更させたり、当選時の外力によって第１当接部材９５２の形状を変形させたりすることによって動作パターンを増加させるように構成しても良い。

【８７０２】

＜第６０制御例の第１変形例＞

次に、図２５７８から図２５８４を参照して、本第６０制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第６０制御例におけるパチンコ機１０では、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出において、第１駆動ソレノイド９５５が駆動されることで第１当接部材９５２が遊技者から視認可能な特定領域（第１小窓９５０を介して視認可能な領域）に移動した場合に、張出位置から移動する落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接し易く構成することで、遊技者に対してより分り易い演出を実行可能に構成していた。

【８７０３】

これに対して、第６０制御例の第１変形例では、役物演出において、自由落下により下降する落下役物９００と第１当接部材９５２とが複数の位置で当接可能に構成され、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接位置に応じて落下役物９００が張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成されている。このように構成することで、可動手段（落下役物９００）と移動体（第１当接部材９５２）とが当接する場合における可動手段（落下役物９００）の停止位置が固定化し、演出が単調になってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８７０４】

この第１変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第６０制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、落下役物９００の可動に係る構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、及び音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第６０制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第６０制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【８７０５】
なお、上述した第６０制御例における役物演出では、落下役物９００が張出位置に位置している期間において枠ボタン２２が押下された場合に第１駆動ソレノイド９５５を駆動させることが可能に構成されていたのに対し、本第１変形例における役物演出では、落下役物９００が張出位置から原点位置側へ下降している期間において枠ボタン２２が押下された場合に第１駆動ソレノイド９５５を駆動させることが可能に構成されている。即ち、上述した第６０制御例では、落下役物９００を第１中間位置に停止させるか否かを抽選により決定し、落下役物９００を第１中間位置に停止させる場合には、落下役物９００が張出位置から下降し始めるタイミングにおいて、第１駆動ソレノイド９５５を駆動させるように構成していたのに対し、本第１変形例では、落下役物９００が張出位置から下降している期間において、枠ボタン２２の操作タイミングに応じて第１駆動ソレノイド９５５を駆動させることで、落下役物９００と第１当接部材９５２との当接位置が可変し得る構成としている。このように構成することで、落下役物９００を第１中間位置に停止させるために枠ボタン２２を操作するタイミングを計る遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。
【８７０６】
ここで、本第１変形例では、上述したように、遊技者が枠ボタン２２を操作したタイミングに応じて落下役物９００が第１中間位置に停止するか否かが可変するように構成しているため、第１中間センサ９４３が所定時間（１秒）オンとなったことを契機として、第１落下予告を発生させるように構成している。このように構成することで、遊技者が枠ボタン２２を操作したタイミングに応じて、落下予告の発生有無が決定し得るため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【８７０７】
また、上述した第６０制御例では、落下役物９００を第１位置に停止させた場合に、第１位置から張出位置まで上昇させて、次の落下動作を実行させるように構成していたのに対して、本第１変形例では、落下役物９００を第１位置に停止させた場合、落下役物９００を第１位置に所定時間（例えば、１．５秒間）停止させた後、落下役物９００を第１位置から原点位置まで自重により下降させ、その後、原点位置から張出位置まで上昇させるように構成されている。このように構成することで、落下役物９００が下降を開始する下降開始位置を複数設けることができるので、落下役物９００の動作態様を多様化することができる。なお、本第１変形例おいて、役物演出中に実行されるその他の演出態様（表示態様等）は、上述した第６０制御例における役物演出中に実行される演出態様（表示態様等）と同一であるため、詳細な説明と図示とを省略する。
【８７０８】
＜第６０制御例の第１変形例における装飾用可動役物について＞
まず、図２５７８から図２５８０を参照して、本第１変形例における落下役物９００の可動に係る構成について説明する。図２５７８は、本第１変形例における落下役物９００の可動に係る構成を示した図である。図２５７８に示した通り、本第１変形例では、上述した第６０制御例に対して、落下役物９００の構成の一部を変更した点と、ロータリダンパ９０５を追加して設けた点と、落下役物９００の構成の変更に応じて支柱９９０と駆動ベース体９３０との形状を変更した点と、において相違している。
【８７０９】
図２５７８に示したように、本第１変形例における落下役物９００は、上述した第６０制御例に対して、突出部９００ｃに代えて第１当接面９００ｅａと第２当接面９００ｅｂとを有する突出部９００ｅが設けられている点と、ギア部を有するラック９００ｆが追加して設けられている点と、で相違している。突出部９００ｅ、及びラック９００ｆは、落下役物９００の構成の一部であり、落下役物９００が上下方向に可動すると共に上下方向に可動可能に構成されている。また、駆動ベース体９３０の正面視上方には、ギア部９０６を有するロータリダンパ９０５が固着されており、当該ロータリダンパ９０５のギア部９０６とラック９００ｆのギア部とが噛合するように構成されている。当該ロータリダン

パ９０５は一方向（正面視時計回り）にのみトルクが発生し、回転力を減衰することが可能なものである。より具体的には、駆動モータ９１０の駆動力により落下役物９００が上昇する場合には、ロータリダンパ９０５のギア部９０６が正面視時計回りに回転するので、ロータリダンパ９０５にトルクは発生せず、落下役物９００が自重により下降（落下）する場合には、ロータリダンパ９０５のギア部９０６が正面視時計回りに回転するので、ロータリダンパ９０５にトルクが発生する。これにより、駆動モータ９１０の駆動力により落下役物９００を上昇させる場合には、落下役物９００の上昇動作を妨げることなく滑らかに落下役物９００を上昇させることができ、落下役物９００を下降（落下）させる場合には、自由落下により下降させる場合よりも遅いスピード（張出位置から原点位置まで約３秒で移動するスピード）で緩やかに下降させることができる。

【８７１０】

なお、本第１変形例では、役物演出における１回目と２回目との操作有効期間（３秒間）が、落下役物９００が張出位置から下降し始めるタイミングで開始されるように構成されている。即ち、落下役物９００が下降している期間において駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を駆動させることが可能に構成され、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）を駆動させるタイミングに応じて、当接部材（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）が当接する箇所（第１当接面９００ｅａ、または第２当接面９００ｅｂ）が可変するように構成されている。このように構成することで、当接部材（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）を可動させるタイミングを計る遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８７１１】

本第１変形例における役物演出は、上述した第６０制御例における役物演出に対して、落下役物９００が下降している期間を含む所定期間（３秒間）の操作有効期間が設定される点と、落下役物９００が所定位置（第１中間位置、または第２中間位置）に所定時間（１秒間）停止した場合（即ち、当接部材（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）が第１当接面９００ｅａに当接した場合）に落下役物を発生させる点と、において相違している。

【８７１２】

上述した通り、本第１変形例における落下役物９００の突出部９００ｅは、第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２が嵌合可能な凹状に形成された第１当接面９００ｅａを有している。詳細については後述するが、本第１変形例では、張出位置から下降している落下役物９００の突出部９００ｃにおける第１当接面９００ｅａに第１当接部材９５２が当接した場合には、落下役物９００を第１中間位置に停止可能に構成され、張出位置から下降している落下役物９００の突出部９００ｃにおける第２当接面９００ｅｂに第１当接部材９５２が当接した場合には、落下役物９００を第１中間位置に停止困難（第１中間位置からズレた位置で停止）となるように構成されている。このように構成することで、張出位置から下降する落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接した場合に、第１当接部材９５２が当接した当接箇所に応じて落下役物９００の停止位置を可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８７１３】

次に、図２５７９、及び図２５８０を参照して、本第１変形例における落下役物９００と第１当接部材９５２との動作態様について説明する。なお、第２駆動ソレノイド９６５と第２当接部材９６２とは、それぞれ第１駆動ソレノイド９５５と第１当接部材９５２とに対して、配設位置が第２中間位置に合わせた高さである点においてのみ相違し、その他の構成（例えば、落下役物９００に対する当接方法）については同一であるため、その詳細な説明を省略する。図２５７９（ａ）は、落下役物９００が張出位置に位置している場合における、突出部９００ｅと第１当接部材９５２との状態を示した図である。落下役物９００は、張出位置に位置している場合において、落下役物９００の突出部９００ｅにおける第２当接面９００ｅｂが駆動ベース体９３０に固着された保持ソレノイド９２０のプ

ッシュバーに当接することにより、張出位置に保持されることが可能に構成されている。なお、本第１変形例では、落下役物９００が張出位置まで移動（上昇）した場合に、保持ソレノイド９２０を１秒間励磁する（即ち、１秒間プッシュバーを突出させる）ように構成し、保持ソレノイド９２０が励磁状態から非励磁状態へ切り替わる（即ち、プッシュバーが引込まれる）ことにより、落下役物９００と保持ソレノイド９２０との当接状態が解除され、落下役物９００が自重により下降するように構成されている。

【８７１４】

図２５７９（ｂ）は、落下役物９００の突出部９００ｅにおける第１当接面９００ｅａと第１当接部材９５２とが当接し、落下役物９００が第１中間位置に停止している状態を示した図である。第１当接面９００ｅａと第１当接部材９５２とが当接（嵌合）した場合、駆動ベース体９３０に形成された挟持部９５２ａにより第１当接部材９５２の鉛直下向きの可動が規制されているため、第１当接部材９５２と吸着する落下役物９００が第１中間位置に保持される。なお、上述した第６０制御例と同様に、本第１変形例では落下役物９００が第１中間位置に位置している状態では、第１中間センサ９４３がオン（検出状態）となる。即ち、図２５７９（ｂ）に示したように、落下役物９００の突出部９００ｅにおける第１当接面９００ｅａと第１当接部材９５２とが当接することで落下役物９００が第１中間位置に停止している期間は、第１中間センサ９４３がオン（検出状態）となる。

【８７１５】

図２５８０（ａ）は、落下役物９００の突出部９００ｅにおける第２当接面９００ｅｂと第１当接部材９５２とが当接した状態を示した図である。本第６０制御例では、張出位置から下降している落下役物９００の突出部９００ｅにおける第２当接面９００ｅｂと第１当接部材９５２とが当接した場合には、落下役物９００が第１中間位置からズレた位置（第１中間位置よりも上方の位置）に停止するように構成されている。即ち、落下役物９００が下降している期間において、適当なタイミングで第１当接部材９５２が可動された場合に限り、落下役物９００の突出部９００ｅにおける第１当接面９００ｅａと第１当接部材９５２とが当接（嵌合）することで、落下役物９００を第１中間位置に停止させることが可能に構成されている。このように構成することで、第１落下予告を発生させるために第１当接部材９５２を可動させるタイミングを計る遊技性を実現することができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８７１６】

＜第６０制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図２５８１を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。本第１変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第６０制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図２５６３参照）に対して、センサ検出タイマ２２３ｅａＡを追加した点において相違している。その他の構成については上述した第６０制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【８７１７】

センサ検出タイマ２２３ｅａＡは、役物演出において、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンとなっている時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値に０が設定される。このセンサ検出タイマ２２３ｅａＡは、役物演出において、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンとなった場合にタイマ値に１秒に対応する値が設定され（図２５８４のＳ５８７５Ｅ）、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンである期間において、落下予告設定処理（図２５８４のＳ５８４７Ｅ参照）が実行されるとタイマ値が１ずつ減算される（図２５８４のＳ５８７６Ｅ参照）。また、センサ検出タイマ２２３ｅａＡは、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４がオフの状態において、タイマ値が０より大きいと判別された場合に、タイマ値に０が設定される（図２５８４のＳ５８７３Ｅ参照）。

【８７１８】

なお、本第１変形例では、減算後のセンサ検出タイマ２２３ｅａＡのタイマ値が０とな

った（即ち、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４３がオンの状態が１秒継続した）場合に、落下予告（第１落下予告、または第２落下予告）を発生させるように構成されている。

【８７１９】

＜第６０制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２５８２から図２５８４を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理を説明する。まず、図２５８２を参照して、本第１変形例における役物演出押下処理（Ｓ５８０１Ｅ）の詳細について説明をする。この役物演出押下処理（Ｓ５８０１Ｅ）は、上述した第６０制御例の役物演出押下処理（図２５６９のＳ５３０４Ｅ参照）に代えて実行される処理であり、役物演出の実行抽選期間、または役物演出中の操作有効期間において枠ボタン２２が操作された場合に、当該操作に対応する設定を実行する処理である。図２５８２は、役物演出押下処理（Ｓ５８０１Ｅ）の処理内容を示したフローチャートである。

【８７２０】

本第１変形例の役物演出押下処理（Ｓ５８０１Ｅ）のうち、Ｓ５３２１Ｅ～Ｓ５３３０Ｅ、及びＳ５３３２Ｅの各処理では、それぞれ上述した第６０制御例における役物演出押下処理（図２５６９のＳ５３０４Ｅ参照）のＳ５３２１Ｅ～Ｓ５３３０Ｅ、及びＳ５３３２Ｅの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１変形例における役物演出押下処理（Ｓ５８０１Ｅ）では、Ｓ５３２２Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別した場合は（Ｓ５３２２Ｅ：Ｙｅｓ）、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値は００Ｈであるか判別する（Ｓ５８１１Ｅ）。Ｓ５８１１Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別した場合は（Ｓ５８１１Ｅ：Ｙｅｓ）、第１駆動ソレノイド９５５の駆動を設定し（Ｓ５８１２Ｅ）、Ｓ５８１４Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５８１１Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別しなかった場合は（Ｓ５８１１Ｅ：Ｎｏ）、第２駆動ソレノイド９６５の駆動を設定し（Ｓ５８１３Ｅ）、Ｓ５８１４Ｅの処理に移行する。

【８７２１】

なお、本第１変形例では、Ｓ５８１２Ｅ、またはＳ５８１３Ｅの処理によって第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５の駆動が設定された場合、第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５のプッシュバーが１．５秒間突出状態となるように駆動（即ち、１．５秒間励磁）される。これにより、落下役物９００と当接部材（第１当接部材９５２、または第２当接部材９６２）とが当接した場合には、落下役物９００が最大で１．５秒間、張出位置と原点位置の途中である途中位置に保持される。

【８７２２】

Ｓ５８１４Ｅの処理では、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に１を加算し（Ｓ５８１４Ｅ）、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に対応する表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５８１５Ｅ）、設定された駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し（Ｓ５８１６Ｅ）、Ｓ５３３２Ｅの処理に移行する。Ｓ５３３２Ｅの処理では、上述した通り、第６０制御例におけるＳ５３３２Ｅと同一の処理が実行され、その後、本処理を終了する。

【８７２３】

次に、図２５８３を参照して、本第１変形例における役物演出更新処理（Ｓ５８３１Ｅ）の詳細について説明する。図２５８３は、役物演出更新処理（Ｓ５８３１Ｅ）の内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理（Ｓ５８３１Ｅ）は、上述した第７０制御の役物演出更新処理（図２５７２のＳ５４１１Ｅ参照）に代えて実行される処理であり、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４が所定時間（１秒間）オンの状態が継続した場合に、落下予告を発生させる処理である。

【８７２４】

本第１変形例の役物演出更新処理（Ｓ５８３１Ｅ）のうち、Ｓ５４３１Ｅ～Ｓ５４３４Ｅ、Ｓ５４３７Ｅ、Ｓ５４４０Ｅ、及びＳ５４４１Ｅの各処理では、それぞれ上述した第

６０制御例における役物演出更新処理（図２５７２のＳ５４１１Ｅ参照）のＳ５４３１Ｅ～Ｓ５４３４Ｅ、Ｓ５４３７Ｅ、Ｓ５４４０Ｅ、及びＳ５４４１Ｅの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１変形例における役物演出更新処理（Ｓ５８３１Ｅ）では、Ｓ５４３１Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２３０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４３１Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２１０００であるか判別する（Ｓ５８４１Ｅ）。Ｓ５８４１Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２１０００であると判別した場合には（Ｓ５８４１Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄに２秒に対応する値を設定し（Ｓ５８４２Ｅ）、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４３７Ｅ）、本処理を終了する。

【８７２５】

Ｓ５８４１Ｅの処理において従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２１０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５８４１Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１４０００であるか判別する（Ｓ５８４３Ｅ）。Ｓ５８４３Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１４０００であると判別した場合には（Ｓ５８４３Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄに２秒に対応する値を設定し（Ｓ５８４４Ｅ）、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値に０１Ｈを設定し（Ｓ５４４０Ｅ）、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４４１Ｅ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５８４３Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１４０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５８４３Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１０００であるか判別する（Ｓ５８４５Ｅ）。Ｓ５８４５Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１０００であると判別した場合には（Ｓ５８４５Ｅ：Ｙｅｓ）、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して最終落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５８４６Ｅ）、本処理を終了する。これにより、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１０００となったタイミング（基本変動時間（基本時間）に対応する変動演出の残り時間が１秒となったタイミング）において、最終落下予告を発生させることができる。

【８７２６】

なお、本第１変形例では、役物演出において最終落下予告が必ず発生するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第１落下予告と第２落下予告との発生有無に応じて最終落下予告の発生可否を決定するように構成してもよい。より具体的には、役物演出において、落下役物９００の３回目の落下動作が終了した（落下役物９００が原点位置に到達した）タイミングにおいて、第１落下予告と第２落下予告とが発生済みであると判別された場合に、最終落下予告を発生させるように構成してもよい。このように構成することで、最終落下予告が発生することを期待する遊技者に対して、第１落下予告と第２落下予告との発生状況への関心をより向上させることができる。

【８７２７】

Ｓ５８４５Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５８４５Ｅ：Ｎｏ）、後述する落下予告設定処理を実行し（Ｓ５８４７Ｅ）、本処理を終了する。

【８７２８】

次に、図２５８４を参照して、本第１変形例における落下予告設定処理（Ｓ５８４７Ｅ）の詳細について説明する。図２５８４は、落下予告設定処理（Ｓ５８４７Ｅ）の処理内容を示したフローチャートである。この落下予告設定処理（Ｓ５８４７Ｅ）は、本第１変形例の役物演出において、落下予告を発生させる実行条件が成立した場合に、落下予告（第１落下予告、または第２落下予告）を発生させるためのデータを設定する処理である。

【８７２９】

落下予告設定処理（Ｓ５８４７Ｅ）では、まず、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンであるか判別する（Ｓ５８７１Ｅ）。Ｓ５８７１Ｅの処理において、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンであると判別しなかった（第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４が共にオフであると判別した）場合は

（Ｓ５８７１Ｅ：Ｎｏ）、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいか判別する（Ｓ５８７２Ｅ）。Ｓ５８７２Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５８７２Ｅ：Ｙｅｓ）、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値に０を設定し（Ｓ５８７３Ｅ）、本処理を終了する。これにより、落下役物９００が通過することで第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４がオンになった場合（即ち、短期間（１秒未満）オンとなった場合）に、落下予告の予告内容を表示してしまうことを抑制することができる。一方、Ｓ５８７２Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５８７２Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５８７３Ｅの処理をスキップし、本処理を終了する。

【８７３０】

これらに対し、Ｓ５８７１Ｅの処理において、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンであると判別した場合には（Ｓ５８７１Ｅ：Ｙｅｓ）、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいか判別する（Ｓ５８７４Ｅ）。Ｓ５８７４Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５８７４Ｅ：Ｎｏ）、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオフからオンになったタイミングであることを意味するため、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値に１秒に対応する値を設定し（Ｓ５８７５Ｅ）、本処理を終了する。

【８７３１】

一方、Ｓ５８７４Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５８７４Ｅ：Ｙｅｓ）、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンである状態が維持されていることを意味するため、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値から１を減算し（Ｓ５８７６Ｅ）、減算後のセンサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０であるか判別する（Ｓ５８７７Ｅ）。Ｓ５８７７Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ５８７７Ｅ：Ｎｏ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５８７７Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０であると判別した場合には（Ｓ５８７７Ｅ：Ｙｅｓ）、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４が１秒間オンの状態であったことを意味するため、第１中間センサ９４３がオンであるか判別する（Ｓ５８７８Ｅ）。Ｓ５８７８Ｅの処理において、第１中間センサ９４３がオンであると判別した場合には（Ｓ５８７８Ｅ：Ｙｅｓ）、落下役物９００が第１中間位置で１秒間停止していることを意味するため、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して第１落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５８７９Ｅ）、本処理を終了する。Ｓ５８７８Ｅの処理において、第１中間センサ９４３がオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５８７８Ｅ：Ｎｏ）、第２中間センサ９４４がオンであることを意味するため、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して第２落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５８８０Ｅ）、本処理を終了する。

【８７３２】

以上説明した通り、第６０制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、張出位置から下降している落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接位置を複数設け、当該当接位置に応じて落下役物９００が張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成した。このように構成することで、落下役物９００に第１当接部材９５２を当接させることが可能な構成において、第１当接部材９５２が当接した当接位置に応じて落下役物９００が停止する位置を可変させることができるので、第１当接部材９５２と落下役物９００とが当接した場合における落下役物９００の動作態様が単調となる不具合を抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８７３３】

本第１変形例では、落下役物９００を第１中間位置に停止させた場合、落下役物９００を第１中間位置から原点位置まで下降させた後に張出位置まで上昇させるように構成していたが、上述した第６０制御例と同様に、落下役物９００を第１中間位置に停止させた場合は、第１中間位置から張出位置まで上昇させるように構成してもよい。

【８７３４】
本第１変形例では、落下役物９００が張出位置から下降している期間において、枠ボタン２２の操作に基づいて第１駆動ソレノイド９５５を駆動させる（即ち、遊技者が枠ボタン２２を操作するタイミングに応じて落下役物９００の停止位置が可変し得る）ように構成したが、これに限るものではない。例えば、上述した第６０制御例と同様に、落下役物９００が張出位置に位置している期間において、枠ボタン２２の操作に基づいて、落下予告の発生有無を抽選により決定し、落下予告の発生有無に応じて第１駆動ソレノイド９５５を予め定められたタイミングで駆動させるように構成してもよい。より具体的には、落下予告を発生させることが決定された場合には、落下役物９００の第１当接面９００ｅａと第１当接部材９５２とが当接（嵌合）するタイミング（即ち、第１中間センサ９４３がオンとなったタイミング）において第１駆動ソレノイド９５５を駆動させ、落下予告を発生させないことが決定された場合には、落下役物９００の第２当接面９００ｅｂと第１当接部材９５２とが当接するタイミング（即ち、落下役物９００が張出位置から下降を開始したタイミングよりも後であり、第１中間センサ９４３がオンになるよりも前であるタイミング）において第１駆動ソレノイド９５５を駆動させるように構成してもよい。このように構成することで、落下役物９００が停止する停止位置を落下役物９００が張出位置から下降するよりも前に把握しておくことができるため、表示や音声等による演出態様を連動して実行させ易くすることができる。
【８７３５】
本第１変形例では、張出位置から下降している落下役物９００に対して第１当接部材９５２が当接し得るように構成していたが、これに限るものではなく、張出位置から下降している場合に加え、原点位置から上昇している落下役物９００に対して第１当接部材９５２が当接し得るように構成しても良い。この場合、落下役物９００が第１中間位置に到達することで第１中間センサ９４３がオンとなったタイミングにおいて枠ボタン２２が押下された場合に、第１駆動ソレノイド９５５を駆動させるように構成するとよい。このように構成することで、落下役物９００が第１中間位置に停止する前の落下役物９００の動作が下降のみであることで演出が単調となることを抑制（軽減）することができる。
【８７３６】
＜第６０制御例の第２変形例＞
次に、図２５８５、及び図２５８６を参照して、第６０制御例の第２変形例について説明をする。上述した第６０制御例の第１変形例では、落下役物９００が張出位置から自由落下により下降している期間において、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて第１駆動ソレノイド９５５を駆動させることで第１当接部材９５２を可動させ、落下役物９００と第１当接部材９５２との当接位置に応じて落下役物９００の停止位置を可変させることを可能に構成することで、興趣の向上を図っていた。
【８７３７】
これに対して、本第２変形例では、落下役物９００が張出位置から自由落下により下降している期間において、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて第１駆動ソレノイド９５５を駆動させることで第１当接部材９５２を可動させ、落下役物９００と第１当接部材９５２との当接位置に応じて落下役物９００が原点位置に到達するまでの期間を可変させることが可能に構成されている。より具体的には、第１当接部材９５２が落下役物９００の第１当接面９００ｅａに当接した場合には、落下役物９００を第１中間位置に所定時間（例えば、１．５秒間）維持した後、原点位置まで下降させ、第１当接部材９５２が落下役物９００の第２当接面９００ｅｂに当接した場合には、摩擦力により落下役物９００の下降速度を一時的に（例えば、１秒間）緩やかにして原点位置まで下降させることが可能に構成されている。
【８７３８】
このように構成することで、張出位置から下降する落下役物９００が第１中間位置で停止する場合と、落下役物９００の落下速度が緩やかになる場合とがあるので、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接した場合の動作態様が停止のみになってしまうことで

演出が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者に対して落下役物９００と第１当接部材９５２との動作により関心を持たせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８７３９】

この第２変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第１変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、落下役物９００の構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第６０制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第６０制御例の第１変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【８７４０】

＜第６０制御例の第２変形例における装飾用可動役物について＞

まず、図２５８５、及び図２５８６を参照して、本第２変形例における落下役物９００の可動に係る構成について説明をする。なお、図２５８５、及び図２５８６では、第１駆動ソレノイド９５５と第１当接部材９５２とを例に挙げて説明するが、第２駆動ソレノイド９６５と第２当接部材９６２とは、それぞれ第１駆動ソレノイド９５５と第１当接部材９５２とに対して、配設位置が第２中間位置に合わせた高さである点においてのみ相違し、その他の構成（例えば、落下役物９００に対する当接方法）については同一である。本第２変形例では、上述した第７０制御の第１変形例に対して、装飾用可動役物である落下役物９００の突出部９００ｃに代えて突出部９００ｇを設けた点と、突出部９００ｇの形状に適応して支持部９００ｂの形状を変更した点と、において相違している。

【８７４１】

図２５８５（ａ）に示した通り、本第２変形例における落下役物９００の突出部９００ｇは、水平方向（左右方向）にスライド変位可能に構成され、第１当接部材９５２と当接可能な当接面の形状が変更されている。本第２変形例における落下役物９００の突出部９００ｇは、落下役物９００の支持部９００ｂに対して遊嵌され、突出部９００ｇ内の空間にバネ９００ｄを設けて支持部９００ｂに弾設されている。即ち、本第２変形例における突出部９００ｇは、内部に空間（遊び）を有するように支持部と遊嵌されることで左右方向にスライド変位可能に構成されており、また、バネ９００ｄを設けて支持部９００ｂと弾設されることにより、例えば、正面視左方向に変位した場合に、正面視右方向に付勢力が働くように構成されている。このように構成することで、当接位置によって第１当接部材９５２が落下役物９００に当接するまでの可動距離が異なる構成において、第１駆動ソレノイド９５５に掛かる負荷を軽減することができる。

【８７４２】

図２５８５（ｂ）は、第１当接部材９５２が落下役物９００の第１当接面９００ｅａに当接し、落下役物９００が第１中間位置に停止している状態を示した図である。図２５８５（ｂ）に示した通り、第１当接部材９５２が落下役物９００の第１当接面９００ｅａに当接した場合には、バネ９００ｄの付勢力により突出部９００ｅと第１当接部材９５２とが嵌合した状態が維持されることで、落下役物９００が第１中間位置に停止する。なお、落下役物９００が第１中間位置に保持（維持）されている期間は、第１中間センサ９４３がオンの状態を維持している。

【８７４３】

図２５８６（ａ）は、第１当接部材９５２が落下役物９００の第２当接面９００ｅｂに当接し、落下役物９００が摩擦力により緩やかに下降している状態を示した図である。第１当接部材９５２が落下役物９００の第２当接面９００ｅｂに当接した場合は、突出部９００ｇと第１当接部材９５２とが嵌合していない、且つ当接面積が比較的小さいことで、落下役物９００が停止することなく下降を続ける。ここで、落下役物９００と第１当接部材９５２との当接状態が解除されるまでの期間は、落下役物９００と第１当接部材９５２との当接箇所において摩擦力が生じるため、落下役物９００の下降動作が比較的緩やかに

下降する。これにより、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する場合において、落下役物９００が第１中間位置で停止する場合と、落下役物９００が一時的に減速して下降を続ける場合と、があるので、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する場合における落下役物９００の動作が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

【８７４４】

以上、説明をした通り、本第２変形例では、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接位置に応じて、落下役物９００が原点位置に到達するまでの期間が可変し得るように構成した。このように構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接した場合における落下役物９００と第１当接部材９５２との動作態様が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８７４５】

＜第６０制御例の第３変形例＞

次に、図２５８７、及び図２５８８を参照して、第６０制御例における第３変形例について説明する。本第３変形例では、上述した第６０制御例の第２変形例に対して、落下役物９００の構成の一部と、第１当接部材９５２の形状と、を変更した点において相違している。

【８７４６】

上述した第６０制御例の第２変形例では、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接位置に応じて、落下役物９００が張出位置から原点位置に到達するまでの期間を可変可能に構成することで、遊技の興趣向上を図っていた。

【８７４７】

これに対し、本第３変形例では、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接位置に応じて、張出位置から可動する落下役物９００が第１当接部材と当接するまでの移動幅を可変可能に構成されている。より具体的には、張出位置から下降する落下役物９００が第１当接部材９５２に当接した当接位置に応じて、落下役物９００を第１中間位置、第１中間位置より僅かに上方の位置、及び第１中間位置より僅かに下方の位置に停止させることが可能に構成されている。即ち、当接した移動部材の当接位置に応じて変位幅が可変する可変状況を創出するように構成している。このように構成することで、落下役物９００が第１中間位置を通過した後であっても落下役物９００に対して第１当接部材９５２を当接させることで落下役物９００を停止させることができるので、落下役物９００が停止可能な停止位置をより細かく設けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、本第３変形例の構成に限ること無く、落下役物９００の移動速度を変化させることによって変化幅を可変させたり、第１当接部材９５２の形状を変化させることによって変化幅を可変させたりすることで上述した可変状況を創出するように構成しても良い。

【８７４８】

この第３変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第２変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、落下役物９００の構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第６０制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第６０制御例の第２変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【８７４９】

＜第６０制御例の第３変形例における装飾用可動役物について＞

図２５８７、及び図２５８８を参照して、本第３変形例における落下役物９００の可動に係る構成について説明する。なお、本第３変形例における落下役物９００は、上述した第６０制御例における落下役物９００に対して、突出部９００ｅの形状を変更した突出部

９００ｈを設けている点において相違している。その他の構成については同一であるため、その詳細な説明を省略する。また、図２５８７，及び図２５８８は、第１駆動ソレノイド９５５と第１当接部材９５２とを例に挙げて説明するが、第２駆動ソレノイド９６５と第２当接部材９６２とは、それぞれ第１駆動ソレノイド９５５と第１当接部材９５２とに対して、配設位置が第２中間位置に合わせた高さである点においてのみ相違し、その他の構成（例えば、落下役物９００に対する当接方法）については同一である。

【８７５０】

図２５８７（ａ）は、本第３変形例における落下役物９００が張出位置に維持されている状態を示した図である。図２５８７（ａ）に示した通り、本第３変形例における落下役物９００は、突出部９００ｈの正面視右側の側面が３つの凹部（第１当接面９００ｈａ、第２当接面９００ｈｂ、及び第３当接面９００ｈｃ）を有する略鋸状に形成されている。なお、突出部９００ｈに形成された各凹部（第１当接面９００ｈａ、第２当接面９００ｈｂ、及び第３当接面９００ｈｃ）は、それぞれが第１当接部材９５２と嵌合可能に構成されている。なお、本第３変形例では、図２５８７（ａ）に示した通り、第１当接部材９５２における正面視左側の側面が、落下役物９００の突出部９００ｈと嵌合可能な４つの凸部を有する略鋸状に形成されている。即ち、突出部９００ｈの各種凹部（第１当接面９００ｈａ、第２当接面９００ｈｂ、及び第３当接面９００ｈｃ）のうち、いずれの凹部に対して第１当接部材９５２が当接した場合でも。落下役物９００を張出位置と原点位置との間の途中位置で停止させることができる。

【８７５１】

図２５８７（ｂ）は、落下役物９００の突出部９００ｈと第１当接部材９５２とが当接し、落下役物９００が第１中間位置に停止している状態を示した図である。図２５８７（ｂ）に示した通り、落下役物９００の突出部９００ｈにおける第１当接面９００ｈａと第１当接部材９５２とが当接した場合には、突出部９００ｈと第１当接部材９５２とが嵌合することにより落下役物９００が第１中間位置に停止する。なお、落下役物９００が第１中間位置に停止している場合、第１中間センサ９４３がオンとなる。

【８７５２】

図２５８８（ａ）は、落下役物９００の突出部９００ｈと第１当接部材９５２とが当接し、落下役物９００が第１中間位置とは異なる停止位置で停止した状態を示した図である。図２５８８（ａ）に示したように、落下役物９００が第１中間位置とは異なる停止位置に位置しているタイミングで落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接した場合は、落下役物９００が第１中間位置に位置している場合に対してズレた位置で突出部９００ｈと第１当接部材９５２とが嵌合することで、落下役物９００が第１中間位置とは異なる位置で停止するように構成されている。ここで、落下役物９００が第１中間位置とはズレた位置で停止している場合には、第１中間センサ９４３はオフである。このように構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する場合において、落下役物９００が停止する停止位置を第１中間位置に対して上下に設けることができるので、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する場合における落下役物９００の停止位置を多様化させることができる。

【８７５３】

以上、説明をした通り、本第３変形例では、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接した当接位置に応じて、落下役物９００が張出位置から移動する移動幅を可変させることを可能に構成した。このように構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接した場合の落下役物９００の停止位置が固定化されることで演出が単調となる不具合を抑制することができる。

【８７５４】

＜第６０制御例の第４変形例＞

次に、図２５８９、及び図２５９０を参照して、第６０制御例における第４変形例について説明をする。本第４変形例では、上述した第６０制御例の第３変形例に対して、落下役物９００の構成の一部と、第１当接部材９５２の形状と、を変更した点において相違し

ている。
【８７５５】
上述した第６０制御例の第３変形例では、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接位置に応じて、落下役物９００が張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成することで、落下役物９００が停止する停止位置のバリエーションを増加させることができるものであった。
【８７５６】
これに対し、本第４変形例では、張出位置から下降している落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接位置に応じて、落下役物９００が張出位置から移動する移動幅を可変させることが可能な構成において、第１当接部材９５２における落下役物９００と当接する当接箇所が１つとなる形状で第１当接部材９５２を形成することにより、遊技者が落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接箇所を、より視認し易く構成している。
【８７５７】
この第４変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第３変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、第１当接部材９５２の構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第６０制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第６０制御例の第３変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。
【８７５８】
＜第６０制御例の第４変形例における装飾用可動役物について＞
図２５８９、及び図２５９０を参照して、本第４変形例における落下役物９００の構成について説明する。なお、本第４変形例における落下役物９００は、上述した第６０制御例の第３変形例に対して、第１当接部材９５２の形状を変更した点において相違している。その他の構成については同一であるため、その詳細な説明を省略する。また、図２５８９、及び図２５９０では、第１駆動ソレノイド９５５と第１当接部材９５２とを例に挙げて説明するが、第２駆動ソレノイド９６５と第２当接部材９６２とは、それぞれ第１駆動ソレノイド９５５と第１当接部材９５２とに対して、配設位置が第２中間位置に合わせた高さである点においてのみ相違し、その他の構成（例えば、落下役物９００に対する当接方法）については同一である。
【８７５９】
図２５８９（ａ）に示した通り、本第４変形例における落下役物９００は、上述した第６０制御例の第３変形例と同様に、第１当接部材９５２が嵌合することが可能な複数の凹部が形成された突出部９００ｈを有している。より具体的には、落下役物９００の突出部９００ｈは、第１当接部材９５２の凸部が嵌合可能な凹部が３つ（第１当接面９００ｅａ、第２当接面９００ｅｂ、及び第３当接面９００ｅｃ）形成されており、各凹部がそれぞれ同一の形状で形成されることで、第１当接部材９５２の凸部が各凹部それぞれに嵌合可能に構成されている。なお、本第４変形例では、上述した第６０制御例の第３変形例と同様に、役物演出において、落下役物９００が原点位置から下降している期間に枠ボタン２２の操作に基づいて第１駆動ソレノイド９５５を駆動可能にされている。即ち、落下役物９００が原点位置から下降している期間において、第１当接部材９５２を可動させることが可能に構成されている。
【８７６０】
本第４変形例における第１当接部材９５２は、落下役物９００の突出部９００ｈに嵌合可能な凸部を１つ有する形状で形成されている。このように構成することで、上述した第６０制御例の第３変形例のように複数の凸部を有する形状で形成した場合と比して、遊技者が当接箇所を視認し易くすることができるので、遊技者自身が狙ったタイミングで当接させることができたのか否かを、より把握し易くすることができる。

【８７６１】
図２５８９（ｂ）は、本第４変形例における落下役物９００が第１中間位置に停止している状態を示した図である。図２５８９（ｂ）に示した通り、本第４変形例では、第１当接部材９５２の凸部が落下役物９００の突出部９００ｈにおける第１当接面９００ｅａに当接した場合に、落下役物９００を第１中間位置に停止させることが可能に構成されている。なお、本第４変形例では、上述した第６０制御例の第３変形例と同様に、落下役物９００が第１中間位置に所定時間（１秒間）停止した場合（第１中間センサ９４３が１秒間オンであった場合）に、第１落下予告を発生させるように構成されている。即ち、本第４変形例では、第１当接部材９５２が第１当接面９００ｅａに当接した場合には落下予告が発生し、第１当接部材９５２が第２当接面９００ｅｂ、または第３当接面９００ｅｃに当接した場合には、第１落下予告が発生しないように構成されている。このように構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接した場合における落下役物９００の停止位置をより多様化することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８７６２】
図２５９０（ａ）は、本第４変形例における第１当接部材９５２が、落下役物９００の突出部９００ｈにおける第２当接面９００ｅｂに当接した状態を示した図である。第１当接部材９５２が落下役物９００の突出部９００ｈにおける第２当接面９００ｅｂに当接した場合には、落下役物９００は第１中間位置とは異なる停止位置で停止する。即ち、張出位置から下降している落下役物９００の突出部９００ｈにおける第２当接面９００ｅｂに当接した場合には、第１中間センサ９４３はオフとなっており、第１落下予告の予告内容が表示されることはない。

【８７６３】
以上、説明をした通り、本第４変形例では、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する場合において、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接位置に応じて落下役物９００が張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成し、第１当接部材９５２を落下役物９００に当接可能な１の凸部を有する形状で形成した。これにより、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接箇所に応じて落下役物９００が張出位置から移動する移動幅を可変させることが可能な構成において、落下役物９００と第１当接部材９５２との当接箇所を遊技者により分り易くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８７６４】
＜第６０制御例の第５変形例＞
次に、図２５９１を参照して、本第６０制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第６０制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０では、落下役物９００の突出部９００ｈに対して第１当接部材９５２が当接する当接位置に応じて、落下役物９００が第１当接部材９５２と当接するまでに張出位置から移動する移動幅を可変させることを可能に構成していた。より具体的には、落下役物９００の突出部９００ｈにおける第１当接面９００ｈａに第１当接部材９５２が当接する場合よりも、第２当接面９００ｈｂに第１当接部材９５２が当接する場合の方が、落下役物９００を張出位置から移動する移動幅が大きくなる位置に停止させることを可能に構成した。このように構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する場合に落下役物９００が停止可能な停止位置を増加（換言すれば、落下役物９００が張出位置から移動する移動幅を増加）させることができるので、落下役物９００の動作態様のバリエーションを増加させることができるものであった。

【８７６５】
しかしながら、上述した第４変形例におけるパチンコ機１０では、落下役物９００と第１当接部材９５２と嵌合可能にするために、突出部９００ｈに複数の凹部を形成し、第１当接部材９５２に凸部を形成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とをより係止させ易くできる反面、第１当接部材９５２の駆動タイミングによっては落下役物９０

０と第１当接部材９５２とが正確に嵌合せず、落下役物９００、或いは第１当接部材９５２が破損してしまう不具合が起こり得るものであった。

【８７６６】

これに対して、第６０制御例の第５変形例では、上述した第４変形例に対して、落下役物９００の突出部９００ｇに代えて当接面が平面である突出部９００ｉを設け、第１当接部材９５２を当接面が曲面である形状（上述した第６０制御例と同一の構成）で形成することで、落下役物９００に第１当接部材９５２が当接する当接位置に応じて、落下役物９００が第１当接部材９５２と当接するまでに張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成において、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する際に部材が破損する不具合の発生を軽減することができる。

【８７６７】

更に、第６０制御例の第５変形例では、落下役物９００の突出部９００ｉにおける当接面を右下に下降傾斜する斜面状に構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とを当接させることで停止させる場合と、落下役物９００と第１当接部材９５２とを当接させることで比較的緩やかな速度で下降させる場合と、を選択可能に構成されている。より具体的には、落下役物９００を停止させる場合には、駆動ソレノイド９５５の駆動力を比較的大きくし、落下役物９００を緩やかに下降させる場合には、駆動ソレノイド９５５の駆動力を比較的小さくすることで、落下役物９００と第１当接部材９５２との間に生じる摩擦力を可変させ、落下役物９００を停止させる状態と落下役物９００を緩やかに下降させる状態とを選択できるように構成されている。このように構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接した場合に部材が破損する不具合を抑制しつつ、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接することによる落下役物９００の動作の変化パターンを増加させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８７６８】

この第５変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第４変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、装飾用可動役物（落下役物９００）と第１当接部材９５２との構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第６０制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第６０制御例の第４変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【８７６９】

＜第６０制御例の第５変形例における装飾用可動役物について＞

図２５９１（ａ）は、本第５変形例における第１当接部材９５２が落下役物９００の突出部９００ｉにおける第１当接面９００ｉａの下方に当接した状態を示した図である。第１当接面９００ｉａと第１当接部材９５２とが当接した場合には、第１当接面９００と第１当接部材とが当接した当接部に生じる摩擦力によって、落下役物９００が第１中間位置に停止する。また、本第５変形例では、図２５９１（ａ）に示した通り、第１当接面９００ｉａが落下役物９００の進行方向（鉛直方向）に対して斜（正面視右下に下降傾斜する斜面状）に形成されていることにより、第１駆動ソレノイド９５５の駆動力を比較的小さくすることで、正面視左方向へ可動される第１当接部材９５２からの作用を受けて落下役物９００が徐々に下降させることもできる。即ち、第１駆動ソレノイド９５５の駆動力を調整することによって、落下役物９００が完全に停止させる状態と、落下役物９００の落下速度を減速させる状態と、を選択可能に構成されている。このように構成することで、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する当接位置を可変させることなく、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接した場合における落下役物９００の動作態様の変化パターンを増加させることができる。よって、演出をより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、落下役物９００と第

１当接部材９５２との間に生じる摩擦力は、突出部９００ｉと第１当接部材９５２とに使用する素材によって適度なものとなるように調整しても良いし、突出部９００ｉと第１当接部材９５２とが当接し得る当接箇所に適度な摩擦力を生じさせるための摩擦シート等を固着することで調整しても良い。

【８７７０】

また、本第５変形例では、図示は省略したが、落下役物９００の突出部９００ｉにおける第１当接面９００ｉａの下方に対して第１当接部材９５２が当接した状態（図２５９１（ａ）参照）では、第１中間センサ９４３がオンとなるように構成されている。即ち、落下役物９００の突出部９００ｉにおける第１当接面９００ｉａの下方に第１当接部材９５２が当接した場合に、第１落下予告が発生する。

【８７７１】

図２５９１（ｂ）は、本第５変形例における、第１当接部材９５２が落下役物９００の突出部９００ｉにおける第１当接面９００ｉａの上方に当接している状態を示した図である。第１当接部材９５２が落下役物９００の突出部９００ｉにおける第１当接面９００ｉａの上方に当接している状態では、第１当接部材９５２が第１当接面９００ｉａの下方に当接した状態（図２５９１（ａ）参照）よりも落下役物９００が正面視下方に停止している。即ち、図２５９１（ｂ）に示した通り、第１当接部材９５２が第１当接面９００ｉａの上方に当接した場合には、落下役物９００の支持部９００ｂ、及び検出部９００ｄが第１中間センサ９４３よりも下方に位置しているため、第１中間センサ９４３はオフとなる。よって、第１当接部材９５２が第１当接面９００ｉａの下方に当接した場合には、第１落下予告は発生しない。

【８７７２】

また、本第５変形例では、第１当接部材９５２が落下役物９００の突出部９００ｉにおける第１当接面９００ｉａの下方に当接している場合と同様に、第１駆動ソレノイド９５５の駆動力を比較的小さくすることにより、第１当接部材９５２が第１当接面９００ｉａの下方に当接した場合にも、比較的緩やかな下降速度で落下役物９００を下降させることが可能に構成されている。即ち、第１当接部材９５２が落下役物９００の突出部９００ｉにおける第１当接面９００ｉａの下方に当接した状態（図２５９１（ｂ）参照）から、第１当接部材９５２と落下役物９００とが当接状態を維持したまま、第１当接部材９５２が落下役物９００の突出部９００ｉにおける第１当接面９００ｉａの上方に当接する状態（図２５９１（ｂ）参照）まで比較的緩やかな速度で下降させることができる。

【８７７３】

以上説明した通り、第６０制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０では、落下役物９００の突出部９００ｉにおける第１当接面９００ｉａを平面で形成し、当該第１当接面９００ｉａの複数位置に対して当接可能な曲面を有する第１当接部材９５２を設けることで、第１当接部材９５２が第１当接面９００ｉａに対して当接する当接位置によって、落下役物９００が張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成した。このように構成することで、落下役物９００をより簡素な構造としつつ、落下役物９００に対して第１当接部材９５２が当接する当接位置に応じて落下役物９００が張出位置から第１当接部材９５２と当接するまでに移動する移動幅を可変させることができる。

【８７７４】

更に、第６０制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０では、落下役物９００の突出部９００ｉにおける第１当接面９００ｉａに対して第１当接部材を当接させる場合において、第１当接面９００ｉａと第１当接部材９５２とを当接させることで落下役物９００を停止させる状態と、第１当接面９００ｉａと第１当接部材９５２とを当接させることで落下役物９００を比較的緩やかな速度で下降させる（第１当接部材９５２と当接した状態でずり落ちる）ことが可能に構成されている。このように構成することで、落下役物９００の突出部９００ｉに対して第１当接部材９５２が当接する当接位置を可変させることなく、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接する場合の動作態様を可変させることができる。

【８７７５】
本第５変形例では、落下役物９００の下降速度を緩やかにする場合において、第１当接部材９５２を落下役物９００の突出部９００ｉにおける第１当接面９００ｉａの下方に当接させるように構成しているが、これに限るものではなく、例えば、設定された変動時間に応じて、第１当接部材９５２を第１当接面９００ｉａの下方に当接させる制御と、第１当接部材９５２を第１当接面９００ｉａの上方に当接させる制御と、を選択可能に構成しても良い。より具体的には、落下役物９００の下降速度を一時的に緩やかにすることで、第１落下予告と追加予告とを発生させる構成において、第１当接部材９５２を第１当接面９００ｉａの下方に当接させることで落下役物９００の下降速度が緩やかになる期間を比較的長く維持させる場合と、第１当接部材９５２を第１当接面９００ｉａの上方に当接させることで落下役物９００の下降速度が緩やかになる期間を比較的短くする場合と、があるように構成してもよい。これにより、第１当接面９００ｉａにおける第１当接部材９５２と当接する当接位置に応じて、落下役物９００と第１当接部材９５２との当接状態が解除されるまでの期間（即ち、下降速度が比較的緩やかになる落下役物９００がずり落ちている期間）を可変させることができるので、落下役物９００の動作のバリエーションをより増加させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【８７７６】
本第５変形例では、第１当接部材９５２を第１当接面９００ｉａに対して当接させるか第２当接面９００ｉｂに当接させるかを、特別図柄の抽選結果に基づいて決定する（即ち、落下役物９００と第１当接部材９５２とが当接するよりも前に設定する）ように構成したが、これに限るものではなく、枠ボタン２２が押下されたタイミングにおいて第１駆動ソレノイド９５５を駆動させることで、第１当接部材９５２を第１当接面９００ｉａに当接させるか、第２当接面９００ｉｂに当接させるか、を遊技者が任意に選択し易く構成してもよい。このように構成することで、追加予告が発生した場合に、遊技者に対して追加予告を自力で発生させたような気分にさせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【８７７７】
＜第６０制御例の第６変形例＞
次いで、第６０制御例の第６変形例におけるパチンコ機１０について説明する。本第６変形例では、上述した第６０制御例に対して、遊技盤１３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点と、で相違している。
【８７７８】
更に、本第６変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第６０制御例のパチンコ機１０に対して、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として用いられる装飾用可動役物（落下役物９００）を搭載し、その装飾用可動役物（落下役物９００）を用いた新たな変動演出を追加している点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【８７７９】
従来より、装飾用可動役物を可動させる場合において、装飾用可動役物と当接可能な当接部材に対して、可動している装飾用可動役物を当接させることで、装飾用可動役物の移動範囲を規制し、装飾用可動役物を所定の停止位置に停止させるパチンコ機１０が知られている。このようなパチンコ機１０では、可動している装飾用可動役物を当接部材に対して当接させることで装飾用可動役物を停止させることができるため、装飾用可動役物の停止に係る制御を簡素化できるものであった。
【８７８０】
しかしながら、上述した従来型のパチンコ機１０では、装飾用可動役物と当接部材とを当接させた場合における装飾用可動役物の動作態様を含む演出態様が単調なものとなり、

遊技の興趣が低下する虞があった。

【８７８１】

これに対して本第６変形例では、第１駆動手段（駆動モータ９１０）の駆動力により可動可能な可動手段（落下役物９００）と、第２駆動手段（第１射出ソレノイド９５５）により移動可能であって、可動手段（落下役物９００）に当接可能な移動体（第１球状部材９５２）と、を設け、可動手段（落下役物９００）を可動させる演出を含む役物演出において、可動している可動手段（落下役物９００）の所定部（突出部９００ｃの上面９００ｃａ）に当接することにより移動した移動体（第１球状部材９５２）が所定の検出手段（第１流路センサ９５１ａ）により検出された場合に、所定の演出（最終落下予告）を実行可能に構成されている。

【８７８２】

このように構成することで、可動手段（落下役物９００）と移動体（第１球状部材９５２）とが当接した場合における演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８７８３】

また、本第６変形例では、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）が操作（押下）された場合に、可動手段（落下役物９００）を可動させる演出を含む役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能に構成している。このように構成することで、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行するか否かを、遊技者に対して任意に決定（選択）させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

【８７８４】

また、本第６変形例では、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）が所定時間（０．５秒）以上操作され続けた（長押しされた）場合に、可動手段（落下役物９００）に当接することが可能な移動体（第１球状部材９５２）を移動させることが可能な第２駆動手段（第１射出ソレノイド９５５）を所定の周期（０．５秒毎）で可動させることが可能に構成され、第２駆動手段（第１射出ソレノイド９５５）が所定の周期（０．５秒毎）で可動された場合に、所定の周期（０．５秒毎）とは異なる間隔（例えば、０．６秒間隔）で可動された場合よりも可動手段（落下役物９００）と移動体（第１球状部材９５２）とが当接し易く構成されている。

【８７８５】

このように構成することで、遊技者の操作状況に応じて、可動手段（落下役物９００）と移動体（第１球状部材９５２）とを当接させる難易度を可変させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

【８７８６】

＜第６０制御例の第６変形例における装飾用可動役物について＞

まず、本第６変形例における装飾用可動役物について説明する。なお、以下の説明では、パチンコ機１０を遊技者から見て、手前側を前面側とし、奥側を背面側として前後方向を規定する。また、パチンコ機１０を遊技者から見た場合における左側、及び右側として左右方向を規定する。

【８７８７】

本第６変形例では、特別図柄の変動表示中に可動することが可能な装飾用可動役物として落下役物９００を搭載し、変動演出の一環として落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成されている。より具体的には、変動演出の一環として実行される役物演出において、上下方向に可動可能な落下役物９００を第３図柄表示装置８１の上方から下降（自由落下）する動作で可動させ、下降している落下役物９００の停止位置（落下位置）に応じて所定の演出（大当たり期待度を示唆する落下予告）を実行可能に構成している。なお、詳細については後述するが、落下役物９００における遊技者から視認可能な範囲は、透過性の樹脂材料で構成されており、所定の演出（大当たり期待度を示唆する落下予告）が実行されると、落下役物９００の停止位置に応じて、落下役物９００の背面側に大当たり期待度を示唆する表示態様を表示するように構成している。このように

構成することで、落下役物９００の動作と、大当たり期待度を示唆する表示態様と、に対して遊技者が注目し易くすることができる。

【８７８８】

落下役物９００は、第３図柄表示装置８１よりも前面側、且つ可変表示ユニット８０における装飾枠よりも背面側に位置する平面上を上下方向に可動可能に配設されている。落下役物９００が原点位置に位置している場合、落下役物９００は第３図柄表示装置８１の正面視右側の下方に位置しており、落下役物９００における上側略半分が遊技者から視認可能に構成されている。詳細については後述するが、落下役物９００は、特別図柄の変動表示中に実行される役物演出において可動する装飾用可動役物であり、公知のステッピングモータで構成される駆動モータ９１０によって上昇し、自由落下により下降することが可能に構成されている。

【８７８９】

また、本第６変形例では、可変表示ユニット８０の正面視右側に、可変表示ユニット８０の背面側の部材等を視認可能にするために背面側より透明樹脂を取り付けて第１小窓９５０、及び第２小窓９６０が形成されている。詳細については後述するが、本第６変形例では、自由落下している落下役物９００に対して当接させることが可能な球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）を設けており、第１小窓９５０、及び第２小窓９６０を介して当該球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）が遊技者から視認可能となるように構成されている。即ち、自由落下している落下役物９００と球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）とが当接する様子が遊技者から視認可能となるように構成している。これにより、遊技者に対して、より分かり易い演出を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８７９０】

ここで、張出位置とは、役物演出において落下役物９００が可動される範囲における最も上方の特定の位置を指し、落下役物９００が自由落下により下降する場合の下降開始位置である。即ち、落下役物９００を落下動作（自由落下により下降する動作）で可動させる場合には、落下動作を開始させる前に落下役物９００が張出位置まで上昇される。

【８７９１】

落下役物９００が張出位置に位置している状態では、落下役物９００は第３図柄表示装置８１の正面視右側の上方に位置しており、落下役物９００の下側略半分が遊技者から視認可能となる。一方で、落下役物９００の上側略半分は可変表示ユニット８０における装飾枠の背面側に位置しているため、遊技者から視認困難な状態となる。詳細については後述するが、本第６変形例では、役物演出において落下役物９００を駆動モータ９１０の駆動力によって張出位置まで上昇させた後、落下役物９００を自由落下により下降させることが可能に構成されている。このように構成することで、駆動モータ９１０を用いて落下役物９００を下降させる場合と比して、落下役物９００を速い速度（張出位置から原点位置まで０．５秒程度で到達する速度）で下降させることができる。よって、落下役物９００をよりインパクトのある動作で可動させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８７９２】

第６変形例では、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出において、落下役物９００と第１球状部材９５２とを当接させることにより自由落下している落下役物９００を第１中間位置に停止させることが可能に構成されている。落下役物９００が第１中間位置に位置している場合には、落下役物９００の略全体が第３図柄表示装置８１の前面側に移動（可変表示ユニット８０と重ならない位置まで進出）しているため、落下役物９００の全体が遊技者から視認可能な状態となる。また、第１小窓９５０を介して、落下役物９００と第１球状部材９５２とが当接している様子が遊技者から視認可能な状態となる。これにより、落下役物９００が第１球状部材９５２に当接したことによって停止したことを遊技者に容易に把握させることができる。よって、遊技者に対して、より分り易い演出を提供することができる。

【８７９３】
　また、詳細については後述するが、本第６変形例では、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出において、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて、第１球状部材９５２を可動させることが可能に構成されている。即ち、第１小窓９５０が設けられていることで、遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、第１球状部材９５２が可動していることを遊技者が容易に理解することができる。
【８７９４】
　第６変形例では、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出において、落下役物９００と第２球状部材９６２とを当接させることにより自由落下している落下役物９００を第２中間位置に停止させることが可能に構成されている。即ち、本第６変形例における役物演出では、張出位置から自由落下している落下役物９００を、第１球状部材９５２に当接させることで第１中間位置に停止させる場合と、第２球状部材９６２に当接させることで第２中間位置に停止させる場合と、がある。これにより、自由落下している落下役物９００を球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）に当接させることで落下役物９００を停止させることが可能な停止位置を複数設けることができる。よって、落下役物９００を自由落下により可動させる演出における演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【８７９５】
　また、落下役物９００が第２中間位置に停止している状態では、第２小窓９６０を介して、落下役物９００と第２球状部材９６２とが当接している様子を遊技者が視認可能となるように構成されている。このように構成することで、落下役物９００が第２球状部材９６２と当接することに起因して停止したことを遊技者に容易に理解させることができる。よって、遊技者に対してより分り易い演出を提供することができる。
【８７９６】
　次に、落下役物９００の可動に係る構成について説明する。上述した通り、落下役物９００における遊技者から視認可能となる正面視略矩形状の表示部９００ａは、有色（黄色）透明の光透過性の樹脂材料からなり、表示部９００ａが第３図柄表示装置８１の前面に重なっている場合でも、表示部９００ａの背面に位置している第３図柄表示装置８１の表示領域を視認することができる。なお、本第６変形例では、落下役物９００に対して遊技者が注目し易くするために、落下役物９００の表示部９００ａを有色（黄色）透明の樹脂材料から形成されているが、これに限るものではなく、落下役物９００の背面側の表示領域を見やすくするために、無色透明の樹脂材料から形成してもよい。
【８７９７】
　落下役物９００の縦長略直方体形状の支持部９００ｂには、滑り止め用の溝が設けられた支柱９９０が挿通されている。これにより、落下役物９００をなめらかに上下方向に可動させることができる。支柱９９０は、ポリカーボネート等の樹脂で構成された駆動ベース体９３０に固定され、当該駆動ベース体９３０には、支柱９９０に加え、駆動モータ９１０、各位置センサ（退避センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）、保持ソレノイド９２０、及び球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）を可動させるための流路である各流路（第１流路９５１、及び第２流路９６１）が設けられている。支柱９９０の左側には、落下役物９００とラック９９１とが水平方向に回転しないように挟持するための挟持部（図示なし）が形成されている。これにより、落下役物９００とラック９９１とは水平方向に変位（回転）することなく、上下方向にのみ可動させることができる。
【８７９８】
　第１流路９５１内には、直径１５ｍｍ程度の金属球である第１球状部材９５２と、その第１球状部材９５２を検出するための近接センサである第１流路センサ９５１ａと、第１球状部材９５２を可動させるための第１射出ソレノイド９５５と、が設けられている。第２流路９６１は、第１流路９５１と同様の構成であり、第１球状部材９５２と同様の構成である第２球状部材９６２、第１流路センサ９５１ａと同様の構成である第２流路センサ

９６１ａ、及び第１射出ソレノイド９５５と同様の構成である第２射出ソレノイド９６５が設けられている。ここで、保持ソレノイド９２０、第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５は同様のプッシュソレノイドで構成されており、各ソレノイド（保持ソレノイド９２０、第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）は、励磁されることによってプッシュバーが突出し、励磁状態から非励磁状態へと切替えた場合にバネの付勢力によってプッシュバーが突出状態から引込状態へと可変するソレノイドである。なお、上述した各ソレノイドはプッシュソレノイドに限定されるものではなく、ロータリーソレノイド等の駆動手段で構成してもよい。

【８７９９】

本第６変形例では、保持ソレノイド９２０が駆動される場合は、保持ソレノイド９２０のプッシュバーが４秒間突出状態となるように駆動され、第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５が駆動される場合は、第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５のプッシュバーが０．２秒突出状態となるように駆動される。第１射出ソレノイド９５５が可動された場合は、突出したプッシュバーの作用により第１球状部材９５２が正面視左方向へと可動し、第２射出ソレノイド９６５が可動された場合は、突出したプッシュバーの作用により第２球状部材９６２が正面視左方向へと可動する。なお、第１射出ソレノイド９５５と第１球状部材９５２とは係脱可能（当接状態と離間状態に可変可能）に構成されているため、第１射出ソレノイド９５５により可動した第１球状部材９５２は慣性により第１射出ソレノイド９５５と離間した状態で可動することができる。

【８８００】

また、各流路センサ（第１流路センサ９５１ａ、及び第２流路センサ９６１ａ）は、金属球を検出可能な非接触センサ（近接スイッチ）で構成されている。なお、本第６変形例では、各流路センサはフラット形の近接スイッチで構成されているが、第１球状部材９５２、または第２球状部材９６２を検出可能なものであればよく、貫通型の近接スイッチ等の検出手段で構成してもよい。

【８８０１】

各位置センサ（退避センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）は、落下役物９００、またはラック９９１の位置を特定するための透過型センサである。より具体的には、退避センサ９４０はラック９９１が下限（即ち、支持部９９１ｂと規制部材９９５とが当接する位置）に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、原点位置センサ９４１は、落下役物９００が原点位置に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、張出位置センサ９４２は、落下役物９００が張出位置に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、第１中間センサ９４３は落下役物９００が第１中間位置に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、第２中間センサ９４４ｇは落下役物９００が第２落下位置に位置しているか否かを特定するためのセンサである。

【８８０２】

また、落下役物９００の正面視右側には、球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）と当接させるための突出部９００ｃが設けられている。なお、落下役物９００が可動した場合において、落下役物９００の突出部９００ｃと、各流路（第１流路９５１、及び第２流路９６１）と、は当接（干渉）しないように形成されているため、落下役物９００は、各流路（第１流路９５１、及び第２流路９６１）と当接することなく原点位置から張出位置までの範囲で上下方向に可動することができる。

【８８０３】

落下役物９００の支持部９００ｂの下方には、ピニオンギアである駆動ギア９１１と噛合可能なラック９９１が設けられ、ラック９９１には、駆動ギア９９１と噛合するギア部９９１ａ、落下役物９００の支持部９００ｂと当接可能な支持部９９１ｂ、及び落下役物９００の突出部９００ｃと同様の構成である突出部９９１ｃが設けられている。ラック９９１における突出部９９１ｃは、第１球状部材９５２、または第２球状部材９６２と落下

役物９００とが当接することにより落下役物９００が停止した場合に、第１球状部材９５２または、第２球状部材９６２を退避（正面視右側へ移動）させるために設けられている。

【８８０４】

また、ラック９９１は、支持部９９１に支柱９９０が挿通されることで、なめらかに上下方向に可動可能に構成されている。ラック９１１のギア部９９１ａと噛合する駆動ギア９１１は、ステッピングモータである駆動モータ９１０の出力軸に固定され、当該駆動モータ９１０は上述した駆動ベース体９３０に固着されている。即ち、駆動モータ９１０が電気的に作動されることで、駆動ギア９１１が回転し、駆動ギア９１１に噛合しているラック９９１が上昇する。なお、本第６変形例では、駆動モータ９１０が正方向（正面視反時計回り）に回転した場合に、ラック９９１が上昇し、駆動モータ９１０が負方向（正面視時計回り）に回転した場合に、ラック９９１が下降するように構成されている。また、ラック９９１の支持部９９１ｂと、落下役物９００の支持部９００ｂと、が当接可能に構成されているため、ラック９９１を上昇させることでラック９９１の支持部９９１ｂが落下役物９００の支持部９００ｂに作用し、落下役物９００を上昇させる（押し上げる）ことが可能に構成されている。

【８８０５】

駆動ベース体９３０の上方に固定されたプッシュソレノイドである保持ソレノイド９２０のプッシュバーと、落下役物９００の突出部９００ｃと、は当接可能に構成されており、落下役物９００の突出部９００ｃが保持ソレノイド９２０のプッシュバーよりも高い位置まで可動された場合に保持ソレノイド９２０を可動させる（プッシュバーを突出させる）ことで、落下役物９００を張出位置に支持することが可能に構成されている。即ち、落下役物９００が張出位置まで上昇されると、落下役物９００は保持ソレノイド９２０によって張出位置に所定時間（例えば、４秒間）保持される。

【８８０６】

また、本第６変形例では、落下役物９００の支持部９００ｂと、ラック９９１の支持部９９１ｂと、が係脱可能（当接状態と離間状態とに可変可能）に構成されており、落下役物９００が張出位置まで上昇された場合に、落下役物９００が張出位置に保持された状態でラック９９１を駆動モータ９１０の駆動力によって退避位置（可動範囲における下限位置）まで所定時間（７５０ミリ秒）で可動する。なお、支柱９９０の下方にはラック９９１の下方への移動範囲を制限するための規制部材９９５が固定されている。即ち、ラック９９１は退避位置まで可動された後、ラック９９１の支持部９９１ｂが規制部材９９５と当接することによって、退避位置に位置している状態で保持される。これにより、ラック９９１が退避位置まで可動された後に、落下役物９００の保持状態を解除することで、落下役物９００を自由落下により可動させることができる。

【８８０７】

なお、本第６変形例では、落下役物９００を上昇させる場合に、落下役物９００とラック９９１とを当接（係合）させ、落下役物９００を自由落下により可動させる場合に、落下役物９００とラック９９１とを離間させるように構成されているが、これに限るものではない。例えば、落下役物９００に対してギア部を有するラック９９１を設け（固着し）、当該ラック９９１に設けられたギア部と駆動ギア９１１とを係脱可能に構成してもよい。より具体的には、落下役物９００が張出位置に位置している状態で、駆動ギア９１１（及び駆動モータ９１０）を（例えば、正面視左方向にスライド変位）変位させ、落下役物９００と共にラック９９１を自由落下により可動可能に構成してもよい。このように構成することで、ラック９９１を退避（下降）させる期間を設けることなく、落下役物９００を落下させることができる。このように構成した場合、駆動モータ９１０、及び駆動ギア９１１を電気的に作動される駆動手段（例えば、プッシュソレノイド）によって水平方向にスライド変位可能に配設し、落下役物９００を上昇させる場合において駆動ギア９１１とラックを係合させ、落下役物９００を下降させる場合に駆動ギア９１１とラックを離間させるように構成すればよい。

【８８０８】
次に、落下役物９００の突出部９００ｃと第１流路９５１との構成について説明する。駆動ベース体９３０に形成された第１流路９５１の正面視左側には落下役物９００の突出部９００ｃを通過可能にするためのスリット部が設けられており、落下役物９００が上昇する場合、及び落下役物９００が下降する場合には、落下役物９００の突出部９００ｃが当該スリット部を通過することで、落下役物９００と第１流路９５１とが当接（干渉）することなく落下役物９００を上下方向に可動させることができる。ここで、ラック９９１の突出部９９１ｃも落下役物９００の突出部９００ｃと同様の構成であるため、当該スリット部を通過することでラック９９１と第１流路９５１とを当接（干渉）させることなくラック９９１を上下方向に可動させることができる。当該スリット部は、突出部９００ｃ、及び突出部９９１ｃが通過可能であり、且つ第１球状部材９５２が落下しない（即ち、第１流路９５１外に飛び出さない）程度の溝状（例えば、前後方向７ｍｍ程度）に形成されている。
【８８０９】
また、第１流路９５１の正面視左側の下面には、第１球状部材９５２を停止させ易くするために、第１球状部材９５２と緩嵌合することが可能な略円状の孔部９５１ｂが形成されている。上述した遊技盤１３に設けられた小窓９５０は、当該孔部９５１ｂに緩嵌合した第１球状部材９５２、及びその第１球状部材９５２と当接する落下役物９００の一部（突出部９００ｃ）を視認可能に配置されている。孔部９５１ｂは、第１球状部材９５２が落下しない範囲（即ち、第１球状部材９５２の直径１５ｍｍ未満）の大きさ（例えば、直径１０ｍｍ）で形成されている。これにより、第１射出ソレノイド９５５により可動された第１球状部材９５２が落下役物９００の突出部９００ｃと当接可能な所定位置（孔部９５１ｂに緩嵌合する位置）で停止し、落下役物９００の突出部９００ｃと第１球状部材９５２とが当接した場合に、当接した際の衝撃で第１球状部材９５２が変位する不具合を抑制することができる。なお、本第６変形例では、第１射出ソレノイド９５５により第１球状部材９５２が３回可動された場合に１回程度の割合で第１球状部材９５２が孔部９５１ｂに緩嵌合するように構成されている。即ち、第１射出ソレノイド９５５により第１球状部材９５２が可動された場合において、第１球状部材９５２は孔部９５１ｂに必ず緩嵌合するものではない。これにより、第１球状部材９５２の動作に対する遊技者の関心を向上させることができる。なお、第１球状部材９５２と孔部９５１ｂとの緩嵌合し易さ（即ち、第１球状部材９５２の可動回数に対する緩嵌合する割合）は、第１射出ソレノイド９５５の発射力、または孔部９５１ｂの大きさ等によって調整すればよい。第２流路９６１は、第１流路９５１と同様の構成であるため、詳細な説明を省略する。
【８８１０】
次に、各位置センサ（退避センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）の検出方法について、張出位置センサ９４２を例に挙げて説明する。各位置センサ（退避センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）は、投光部と受光部とを有する遮光型のフォトセンサ（投光部と受光部とが一体化したタイプ）で構成されている。各位置センサ（退避センサ９４０、原点位置センサ９４１、張出位置センサ９４２、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４）は、落下役物９００の検出部９００ｄ（または、ラック９９１の検出部（図示なし））が投光部からの光を遮光していない場合にはオフ（非検出状態）であり、投光部からの光を遮光する（検出部９００ｄがセンサに設けられたスリット部と略同じ高さに位置する）ことによってオン（検出状態）へと可変する。即ち、各位置センサに対応する位置（例えば、原点位置センサ９４１に対応する原点位置）に落下役物９００が停止している期間は、当該位置センサは常にオンの状態（検出状態）となる。なお、ラック９９１の背面側の検出部（図示なし）も落下役物９００の検出部９００ｄと同様に構成されており、各位置センサはラック９９１の検出部（図示なし）も検出可能に構成されている。なお、上述した各位置センサは、落下役物９００、またはラック９９１の位置を特定することが可能なものであればよく

、例えば、反射型のセンサ等の検出手段を用いて構成してもよい。

【８８１１】

落下役物９００が保持ソレノイド９２０により張出位置で保持されている期間において、第１球状部材９５２が可動した状態を示した図である。落下役物９００が張出位置で停止している（保持されている）期間は、落下役物９００における検出部９００ｄが張出位置センサ９４２から投光された光を遮光することにより、張出位置センサ９４２がオンの状態を維持している。本第６変形例では、落下役物９００が張出位置に保持されている期間において、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて、第１射出ソレノイド９５５を駆動（プッシュバーを突出）させることで第１球状部材９５２を第１流路内で可動可能に構成されている。詳細については後述するが、本第６変形例では、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて第１射出ソレノイド９５５を駆動させることで第１球状部材９５２を可動させることが可能となる操作有効期間を設定し、当該操作有効期間が終了してから所定時間（１秒）経過後に落下役物９００を自由落下により可動（下降）させるように構成されている。これにより、第１球状部材９５２の慣性による動作が完全に停止するまでの時間を確保することができるので、第１球状部材９５２が孔部９５１ｂに緩嵌合した状態、または第１射出ソレノイド９５５と当接する位置まで移動（退避）した状態で停止させた後に、落下役物９００を自由落下により下降させることができる。よって、落下役物９００と第１球状部材９５２とが予期せぬ状態で当接（即ち、可動中の第１球状部材９５２と落下役物９００とが当接）することを抑制することができる。

【８８１２】

第１球状部材９５２が孔部９５１ｂと緩嵌合した状態において、落下役物９００が自由落下により下降した場合、落下役物９００の突出部９００ｃにおける下面９００ｃｂが第１球状部材９５２と当接することで、落下役物９００が第１中間位置に停止する。より具体的には、第１球状部材９５２は、駆動ベース体９３０に設けられた第１流路９５６により鉛直下向きの可動が規制されているため、孔部９５１ｂに緩嵌合した第１球状部材９５２は自由落下により下降する落下役物９００を受け止める（下面９００ｃｂと当接した場合に停止させる）ことができる。

【８８１３】

第１球状部材９５２が孔部９５１ｂに緩嵌合していない（即ち、第１球状部材９５２が第１射出ソレノイド９５５に当接（係合）する位置に位置している）場合には、落下役物９００は第１中間位置で停止することなく下降し続ける。ここで、第１球状部材９５２が孔部９５１ｂに緩嵌合していない状態で落下役物９００が下降した場合、落下役物９００は原点位置まで下降し、規制部材９９５により保持されているラック９９１の支持部９９１ｂに当接することによって原点位置で停止する。

【８８１４】

詳細については後述するが、本第６変形例では、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出において、落下役物９００が第２中間位置、または原点位置に位置している状態で、第１球状部材９５２を第１射出ソレノイド９５５により可動可能に構成している。即ち、落下役物９００の突出部９００ｃと第１球状部材９５２とは、落下役物９００が下降している場合と、落下役物９００が上昇している場合とにおいて当接し得るように構成されている。このように構成することで、落下役物９００と第１球状部材９５２との当接パターンを多様化させることができる。よって、落下役物９００と第１球状部材９５２とが当接する演出を含む役物演出における演出態様を多様化させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８８１５】

第１球状部材９５２が孔部９５１ｂに緩嵌合した状態において、落下役物９００が上昇した場合には、落下役物９００の突出部９００ｃにおける上面９００ｃａと第１球状部材９５２とが当接する。また、落下役物９００の突出部９００ｃにおける上面９００ｃａは、正面視右下に傾く斜面となっているため、上面９００ｃａと第１球状部材９５２とが当接した状態で落下役物９００が上昇することにより第１球状部材９５２を正面視右側に移

動させることが可能となる。即ち、第１球状部材９５２を上昇している落下役物９００と当接させることで、第１球状部材９５２を第１射出ソレノイド９５５と当接する位置まで移動（退避）させることができる。よって、第１球状部材９５２と第１射出ソレノイド９５５とが離間可能な構成において、第１球状部材９５２を所定位置（第１射出ソレノイド９５５と当接する位置）に移動（退避）させるための制御を簡素化することができる。なお、第１流路９５１を例に挙げて説明したが、第２流路９６１も、第１流路９５６に対して配設された高さが異なる点以外は同様である。よって、その詳細な説明を省略する。

【８８１６】

また、本第６変形例では、駆動モータ９１０の駆動力により上昇する落下役物９００に第１球状部材９５２が当接した場合に、所定の演出（最終落下予告）を実行可能に構成されている。より具体的には、上昇する落下役物９００の突出部９００ｃに設けられた上面９００ｃａに当接することで第１球状部材９５２が第１流路センサ９５１ａにより検出された（即ち、第１流路９５６がオフからオンへと可変した）場合に、大当たり期待度を示唆する表示態様（最終落下予告の予告内容）を表示可能に構成されている。このように構成することで、落下役物９００と第１球状部材９５２とを当接させる場合における演出態様を多様化させることができる。

【８８１７】

なお、ラック９９１の突出部９９１ｃも落下役物９００の突出部９００ｃと同様の構成であるため、第１球状部材９５２が孔部９５１ｂに緩嵌合した状態で落下役物９００が自由落下により下降した場合には、上昇するラック９９１の突出部９９１ｃと第１球状部材９５２とが当接することによって、第１球状部材９５２が所定位置（第１射出ソレノイド９５５と当接する位置）まで移動（退避）される。これにより、落下役物９００を第１中間位置から張出位置まで上昇させるために実行されるラック９９１の上昇動作を利用して、第１球状部材９５２を所定位置（第１射出ソレノイド９５５と当接する位置）まで移動（退避）させることができるので、第１球状部材９５２の可動に係る制御を簡素化することができる。

【８８１８】

＜第６０制御例の第６変形例における演出内容について＞

次に、本第６変形例におけるパチンコ機１０で実行される各種演出のうち、特徴的な演出である役物演出について説明する。本第６変形例では、特別図柄の変動表示が実行されている期間における変動演出の一環として、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成されている。この役物演出は、加算変動時間（加算時間）が設定されている変動演出（即ち、加算変動時間（加算時間）が０秒ではない変動演出）中に実行される役物演出の実行可否を決定する実行抽選において、特定の抽選結果（実行に対応する抽選結果）となった場合に実行される演出であり、基本変動時間（基本時間）に対応する変動演出が残り２５秒となったタイミングで開始され、基本変動時間（基本時間）に対応する変動演出が終了するタイミング（即ち、加算変動時間（加算時間）に対応する変動演出が開始されるタイミング）で終了するように構成されている。役物演出では、落下役物９００が張出位置から自由落下により下降する落下動作で３回可動され、各落下動作の実行前に設けられた操作有効期間において枠ボタン２２を操作することにより成立し得る所定条件が成立した（球状部材（第１球状部材９５２、または第２球状部材９６２）が小窓（第１小窓９５０、または第２小窓９６０）内に停止した）場合に、落下動作において落下役物９００が停止する停止位置を可変させ、大当たり期待度を示唆する演出である落下予告を実行可能に構成されている。当該落下予告は、第１落下予告、第２落下予告、及び最終落下予告の３種類で構成されており、各操作有効期間の終了後に何れかの落下予告を実行可能に構成されている。

【８８１９】

本第６変形例における役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間の演出態様を示した図である。本第６変形例では、変動時間として加算変動時間（加算時間）を含む変動時間が設定された場合に、役物演出の実行可否を決定するための実行抽

選を実行可能に構成し、枠ボタン２２が押下されたことに基づいて当該実行抽選を実行するように構成されている。このように構成することで、役物演出が実行されることを期待する遊技者に対して、枠ボタン２２を押下する意欲を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、換言すれば、特別図柄の変動時間として加算変動時間（加算時間）が設定された場合において、枠ボタン２２が操作されなかった場合には、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行しないように構成されているため、役物演出を実行させないことを遊技者が任意に決定することができる。よって、装飾用可動役物（落下役物９００）が可動することを好まない遊技者の利便性を向上させることができる。

【８８２０】

役物演出の実行可否を決定するための実行抽選が実行可能な実行抽選期間は、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおける左右方向の略中央上方には横長略矩形状の表示領域ＨＲ１０が形成され、当該表示領域ＨＲ１０には枠ボタン２２を押下することで役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行されることを示唆する表示態様（例えば、「ボタンを押して役物演出ＧＥＴ？」という文字）が表示される。

【８８２１】

主表示領域Ｄｍの正面視左側下方には小表示領域Ｄｍ７２が形成され、当該小表示領域Ｄｍ７２には枠ボタン２２の操作有効期間を示すためのタイムゲージｔｇ１が表示される。当該タイムゲージｔｇ１は、操作有効期間の残り時間を示すための残時間ゲージｔｇ１ａと、操作有効期間が開始されてからの経過時間を示すための経過時間ゲージｔｇ１ｂと、で構成されている。なお、本第６変形例では、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間（枠ボタン２２の操作有効期間）として２秒間を設定する。即ち、タイムゲージｔｇ１における残時間ゲージｔｇ１ａは、２秒掛けて非表示状態（０となる）まで減少する表示態様であり、経過時間ゲージｔｇ１ｂは、２秒間掛けて最大となる（タイムゲージｔｇ１が経過時間ゲージｔｇ１ｂのみで形成される）まで増加する表示態様である。また、小表示領域Ｄｍ７２の上部に形成された回数表示領域Ｄｍ７２ａには、枠ボタン２２の操作を促す表示態様（例えば、「押せ」という文字）が表示される。小表示領域Ｄｍ７２、及び回数表示領域Ｄｍ７２ａに表示されている表示態様は、枠ボタン２２が押下されたタイミングで非表示へと可変するように構成されており、枠ボタン２２が押下されなかった場合には、操作有効期間（２秒）が経過した場合に非表示へと可変するように構成されている。

【８８２２】

役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行可能な実行抽選期間は、主表示領域Ｄｍにおける正面視左側上方に小表示領域Ｄｍ１が形成され、主表示領域Ｄｍにおける正面視右側上方に小表示領域Ｄｍ２が形成される。小表示領域Ｄｍ１は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び抽選結果）を示すための識別情報が表示される領域であって、第１特別図柄（特図１）の抽選状況を示すための識別情報、或いは、第２特別図柄（特図２）の抽選状況を示すための識別情報が表示されている。小表示領域Ｄｍ２は、普通図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び抽選結果）を示すための識別情報が表示される領域であって、普通図柄（普図）の抽選状況を示すための識別情報が表示されている。また、小表示領域Ｄｍ１の下方には、小表示領域Ｄｓ１１、及び小表示領域Ｄｓ１２が形成されている。小表示領域Ｄｓ１１には特図１保留数（図では、特図１保留数が３個であることを示す「３」）が表示され、小表示領域Ｄｓ１２には特図２保留数（図では、特図２保留数が２個であることを示す「２」）が表示されている。

【８８２３】

なお、図示は省略したが、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物を実行させる抽選結果となった場合には、役物演出の実行が決定したことを示す表示態様（例えば、「役物演出ＧＥＴ！！」という文字）が表示され、役物演出を実行しない抽選結果となった場合、及び実行抽選が実行されなかった（枠ボタン２２が押下されなかった）場合には、役物演出が実行されないことを示す表示態様（例えば、「役物演出ＧＥＴ

ならず」という文字）が表示される。これにより、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選における抽選結果を遊技者が容易に把握することができる。

【８８２４】

なお、本第６変形例では、枠ボタン２２が押下されることを役物演出の実行可否を決定する実行抽選の実行契機としているがこれに限るものではない。例えば、発射された遊技球が所定位置に到達したことを検出可能な検出センサ（非接触センサ）を設け、当該検出センサがオンとなった場合に実行抽選を実行するように構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン２２を操作するために遊技者が発射ハンドルから手を離す（即ち、遊技球の発射を中断してしまう）ことを抑制することができる。

【８８２５】

また、遊技者が所有するスマートフォンに対して所定の操作（例えば、パチンコ機１０で実行される演出と対応する演出を実行可能なアプリケーションプログラムによりスマートフォンに表示されたＰｕｓｈ表示をタッチする操作）がされた場合に、実行抽選を実行するように構成してもよい。このように構成した場合、Ｗｉｆｉ（登録商標）やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ（登録商標）等の通信手段を用いて、スマートフォンにおいて所定の操作がされたことをパチンコ機１０に対して出力可能に構成すると良い。このように構成することで、感染症対策等により枠ボタン２２に触りたくない遊技者に対しても実行抽選の実行を促すことができる。

【８８２６】

本第６変形例では、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物演出の実行に対応する抽選結果となった場合、実行抽選期間（操作有効期間（２秒））が経過した後に、役物演出が開始され、役物演出における準備期間（１秒間）が設定される。即ち、上述した役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行された（枠ボタン２２が押下された）タイミングによらず、実行抽選期間として設定される２秒が経過した後に、役物演出が実行される。役物演出における準備期間では、落下役物９００が原点位置から張出位置まで１秒間で可動（上昇）する。また、表示領域ＨＲ１０には、役物演出における準備期間であることを示すための表示態様（例えば、「役物演出準備中！！」という文字）が表示される。小表示領域Ｄｍ７２には、タイムゲージｔｇ１が満タンの状態で表示（残時間ゲージｔｇ１ａのみで構成）され、回数表示領域Ｄｍ７２ａには、操作有効期間が間もなく開始されることを示す表示態様（例えば、「準備中」という文字）が表示されている。これにより、役物演出において枠ボタン２２を操作する演出が間もなく実行されることを遊技者に容易に理解させることができる。

【８８２７】

役物演出における１回目の操作有効期間（３秒間）の演出態様の一例を示した図である。本第６変形例では、役物演出における準備期間が終了すると、枠ボタン２２の操作有効期間（１回目）として所定時間（３秒間）が設定され、当該操作有効期間において、枠ボタン２２が操作されることに基づいて第１球状部材９５２を可動させることが可能に構成されている。より具体的には、当該操作有効期間において枠ボタン２２が押下された場合に、第１射出ソレノイド９５５により第１球状部材９５２を可動させることが可能に構成され、遊技盤１３に設けられた第１小窓９５０内に第１球状部材９５２が停止した場合に、張出位置から下降した落下役物９００と第１球状部材９５２とを当接させることで落下役物９００を第１中間位置に停止させ、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様（第１落下予告の予告内容）を表示可能に構成されている。

【８８２８】

役物演出における１回目の操作有効期間では、表示領域ＨＲ１０に「第１小窓に球が止まれば第１落下予告ＧＥＴ！」という文字が表示される。これにより、第１小窓９５０内に第１球状部材９５２が停止することで、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する演出が実行されることを遊技者に理解させることができる。また、役物演出における１回目の操作有効期間では、落下役物９００が張出位置に位置している状態で保持されており、落下役物９００を介して遊技者から視認可能となる落下役物９００の背面側の回数表示領域Ｄｍ７

６には「次回」という文字が表示される。
【８８２９】
　また、役物演出における１回目の操作有効期間では、当該操作有効期間の開始からの経過時間に対応して、小表示領域Ｄｍ７２に表示されたタイムゲージｔｇ１の残時間ゲージｔｇ１ａが減少し、経過時間ゲージｔｇ１ｂが増加する。小表示領域Ｄｍ７２ａには、枠ボタン２２の操作方法を示す表示態様（例えば、「長押し」という文字）が表示される。詳細については後述するが、本第６変形例では、枠ボタン２２が押下された（押し込み状態へと可変した）ことを契機として第１球状部材９５２を可動させることが可能に構成され、枠ボタン２２が押下され続けている（長押しされている）期間において、球状部材９５２を可動させるための第１射出ソレノイド９５５を所定の周期（０．５秒毎）に可動させることが可能に構成されている。なお、操作有効期間において枠ボタン２２を複数回押下した場合には、第１射出ソレノイド９５５の駆動規制期間（駆動されてから０．５秒間）は駆動させないように構成されている。即ち、第１射出ソレノイド９５５は０．５秒毎の駆動が最短の間隔であるため、枠ボタン２２を長押しした方が第１球状部材９５２を第１小窓９５０内に停止させ易くなる。これにより、枠ボタン２２の操作状況に応じて、落下役物９００と第１球状部材９５２とを当接させる難易度を可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【８８３０】
　小表示領域Ｄｍ７２の正面視右側には、小表示領域Ｄｍ７３が形成され、当該小表示領域Ｄｍ７３には第１射出ソレノイド９５５の駆動回数を示すための表示態様（図では、第１射出ソレノイド９５５が３回可動されたことを示す「３回」という文字）が表示される。小表示領域Ｄｍ７３内に形成された回数表示領域Ｄｍ７３ｂに表示された表示態様（図では、第１射出ソレノイド９５５の駆動回数を示す「３」という数字）は、第１射出ソレノイド９５５の駆動が設定される毎に更新（１ずつ加算して表示）される。また、小表示領域Ｄｍ７３の上部に形成された小表示領域Ｄｍ７３ａには、小表示領域Ｄｍ７３に表示された回数が第１球状部材９５２の可動回数に対応する回数であることを示すための表示態様（例えば、「Ｔｒｙ数」という文字）が表示されている。
【８８３１】
　本第６変形例では、上述した通り、枠ボタン２２が所定時間（０．５秒）未満で複数回押下された場合に、第１射出ソレノイド９５５の駆動を規制することが可能に構成されており、第１射出ソレノイド９５５の駆動が規制された場合には、回数表示領域Ｄｍ７３ｂに表示された表示態様を更新しないように構成されている。より具体的には、枠ボタン２２が押下されてから０．５秒経過するよりも前に、次の押下がされた場合、２回目の操作に基づく第１射出ソレノイド９５５の駆動を規制し、実際に第１射出ソレノイド９５５を駆動した回数分（即ち、１回目の押下に基づいて可動された１回分）だけ回数表示領域Ｄｍ７３ｂに表示された表示態様を更新するように構成されている。このように構成することで、枠ボタン２２が高速で連打された場合に、第１球状部材９５２を可動させる駆動手段（第１射出ソレノイド９５５）の駆動が規制されている（即ち、押下しても駆動されない）にも関わらず、駆動手段（第１射出ソレノイド９５５）が枠ボタン２２の押下回数分、駆動されていると遊技者に勘違いさせてしまう不具合を抑制することができる。
【８８３２】
　小表示領域Ｄｍ７３の右側に形成される小表示領域Ｄｍ７４には、第１小窓９５０付近の遊技盤１３を模した表示態様が表示され、小表示領域Ｄｍ７４の上部に形成された回数表示領域Ｄｍ７４ａには、遊技盤１３における第１小窓９５０付近に注目することを促すための表示態様（例えば、「注目！」という文字）が表示される。このように構成することで、枠ボタン２２を押下されたことに基づいて可動された第１球状部材９５２を、第１小窓９５０を介して視認させ易くすることができる。よって、実行されている演出内容を遊技者に理解させ易くすることができる。
【８８３３】
　また、主表示領域Ｄｍにおける上下方向に対して略中央の左側に形成された回数表示領

域Ｄｍ７５には、落下予告の発生した回数の累計を示すための表示態様（例えば、「０／３発生」という文字）が表示され、回数表示領域Ｄｍ７５の上部には、落下予告の発生した回数をカウントしていることを示す表示態様（例えば、「予告」という文字）が表示される。回数表示領域Ｄｍ７５における回数表示領域Ｄｍ７５ｂに表示された表示態様（図では「０」という数字）は、落下予告が発生する毎に表示態様が可変（数値が１ずつ加算）して表示される。これにより、落下予告の最大発生回数（３回）に対して、何回の落下予告を発生させることができたのかを遊技者に容易に把握させることができる。なお、役物演出が実行されている期間における、小表示領域Ｄｍ１、小表示領域Ｄｍ２、小表示領域Ｄｓ１１、及び小表示領域Ｄｓ１２は、上述した役物演出の実行抽選期間における小表示領域Ｄｍ１、小表示領域Ｄｍ２、小表示領域Ｄｓ１１、及び小表示領域Ｄｓ１２に対して、小表示領域Ｄｍ２の表示場所が左側に移動した点においてのみ相違しており、表示内容については同一であるため、詳細な説明を省略する。

【８８３４】

本第６変形例における役物演出では、枠ボタン２２が押下されたことに基づいて可動した第１球状部材９５２が第１小窓９５０内に停止した場合に、自由落下により下降する落下役物９００と第１球状部材９５２とを当接させることで落下役物９００を第１中間位置に停止させることを可能に構成され、落下役物９００が第１中間位置に停止した場合に特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様を表示させるように構成されている。役物演出において落下役物９００が第１中間位置に停止した場合、第１中間位置に位置している落下役物９００の背面側の小表示領域Ｄｍ７７には、第１落下予告内容を示す表示態様（例えば、「激」という文字）が表示され、表示領域ＨＲ１０には「第１落下予告発生！」という文字が表示される。詳細については後述するが、第１落下予告落下予告の予告内容は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、「激」、「とても」、「やや」の何れかが選択されるように構成されている。なお、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合には、予告内容として「激」が選択され易く、「やや」が選択され難く構成されている。即ち、大当たり期待度が高い方から順に、「激」、「とても」、「やや」となるように構成されている。このように構成することで、小表示領域Ｄｍ７７に表示された表示態様（第１落下予告の予告内容）から特別図柄抽選の抽選結果を予想する遊技性を実現することができる。

【８８３５】

主表示領域Ｄｍの上下方向に対する略中央の左側に形成された小表示領域Ｄｍ７５には、落下予告が発生した回数をカウントする表示態様（図では、「１／３発生」という文字）が更新して表示される。なお、第１球状部材９５２が第１小窓９５０内に停止しなかった場合（即ち、落下役物９００を第１中間位置に停止させることができなかった場合）には、落下役物９００が張出位置から原点位置まで落下するように構成されている。即ち、第１球状部材９５２が第１小窓９５０内に停止したか否かによらず、落下役物９００を張出位置から自由落下により移動させるように構成されている。ここで、第１球状部材９５２が第１小窓９５０内に停止することなく、落下役物９００が原点位置まで落下した場合には、表示領域ＨＲ１０には何も表示されず（非表示となり）、小表示領域Ｄｍ７５内の表示態様が更新されることもない（「０／３発生」という文字が表示され続ける）。

【８８３６】

本第６変形例では、役物演出における１回目の操作有効期間の終了タイミングで落下役物９００を張出位置から自由落下により移動させた後、落下役物９００を駆動モータ９１０の駆動力により再び張出位置まで移動させ、落下役物９００が張出位置に到達したタイミングにおいて２回目の操作有効期間（３秒間）を設定するように構成されている。２回目の操作有効期間では、表示領域ＨＲ１０に「第２小窓内に球が止まれば第２落下予告ＧＥＴ！」という文字が表示される。これにより、第２小窓９６０、及び第２球状部材９６２を用いて、１回目の操作有効期間における演出と類似する演出が実行されていることを遊技者に容易に理解させることができる。２回目の操作有効期間では、小表示領域Ｄｍ７７に第１落下予告として表示された表示態様（例えば、「激」という文字）が表示されて

いる。２回目の操作有効期間では、１回目の操作有効期間に対して、実行された累計の予告回数を示す表示態様（例えば、「１／３発生」という文字）が小表示領域Ｄｍ７５において表示されている点と、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）が可動された累計の可動回数を示す表示態様（例えば、「６回」という文字）が小表示領域Ｄｍ７３において表示されている点と、第２小窓９６０付近の遊技盤１３を模した表示態様が小表示領域Ｄｍ７４において表示されている点と、で相違している。

【８８３７】

本第６変形例における役物演出では、上述した２回目の操作有効期間（３秒間）の終了から所定時間（１秒間）が経過したタイミングにおいて、張出位置に位置している落下役物９００を自由落下により下降させるように構成されている。また、張出位置から自由落下により落下役物９００を下降させた場合において、第２小窓９６０内に第２球状部材９６２が停止している場合には、落下役物９００と第２球状部材９６２とを当接させることで落下役物９００を第２中間位置に停止させることが可能に構成され、第２小窓９６０内に第２球状部材９６２が停止していない場合には、落下役物９００を原点位置まで下降させ、原点位置で停止させることが可能に構成されている。これにより、自由落下により下降する落下役物９００の移動範囲を可変させることができるため、落下役物９００の動作態様を多様化させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８８３８】

落下役物９００が第２中間位置で停止した場合には、表示領域ＨＲ１０において「第２落下予告発生！上昇までに第１小窓内に球を止めろ！」という文字が表示される。これにより、再び、第１小窓９５０内に第１球状部材９５２を停止させる演出が実行されていることを遊技者に理解させることができる。詳細については後述するが、本第６変形例では、第１小窓９５０内に停止している第１球状部材９５２に対して、駆動モータ９１０の駆動力により上昇している落下役物９００を当接させることで、所定の演出（最終落下予告）を実行可能に構成されている。これにより、落下役物９００と第１球状部材９５２との当接パターンを多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８８３９】

また、第２中間位置に位置している落下役物９００の背面側の小表示領域Ｄｍ７８には、第２落下予告の予告内容を示す表示態様（例えば、「アツ」という文字）が表示され、役物演出において発生した落下予告の累計数を更新した表示態様（例えば、「２／３発生」という文字）が小表示領域Ｄｍ７５に表示される。詳細については後述するが、第２落下予告の予告内容は、特別図柄の抽選結果に応じて選択され、大当たり期待度を示唆することができる。このように構成することで、遊技者は、第１落下予告の予告内容に加え、第２落下予告の予告内容も参照して、特別図柄抽選の抽選結果を予想することができる。なお、第２落下予告の予告内容は第１落下予告の実行有無に関わらず表示可能に構成されている。即ち、第１落下予告が発生しなかった場合における第２落下予告発生時の演出態様は、第１落下予告が発生した場合における第２落下予告発生時の演出態様に対して、小表示領域Ｄｍ７７において何も表示されない点と、回数表示領域Ｄｍ７５の回数表示領域Ｄｍ７５ｂに表示された表示内容が異なる（例えば、第２落下予告の発生だけがカウントされた「１」という数値が表示される）点と、において相違し、その他の演出態様については同一である。

【８８４０】

なお、本第６変形例では、小表示領域Ｄｍ７５において、落下予告が発生した回数（累計）を表示するように構成しているが、これに加え、落下動作の実行回数（累計）を表示するように構成してもよい。より具体的には、落下予告の発生有無によらず、落下役物９００が張出位置から自由落下により下降する落下動作が実行された回数を識別可能な識別情報を表示するように構成してもよい。このように構成することで、役物演出の進行度合いを遊技者に理解させ易くすることができる。

【８８４１】
なお、図示は省略したが、張出位置に位置している落下役物９００を自由落下により下降させた場合において、第２小窓９６０内に第２球状部材９６２が停止していない場合は、落下役物９００は原点位置まで下降して停止するように構成されている。また、落下役物９００が第２停止位置で停止することなく原点位置まで下降した場合には、小表示領域Ｄｍ７８には何も表示されることはない。
【８８４２】
落下役物９００が２回目の落下動作（張出位置からの下降）を開始してから所定時間（１秒）が経過すると、３回目の操作有効期間（２秒間）が設定される。３回目の操作有効期間（２秒間）では、枠ボタン２２が押下されたことに基づいて、第１球状部材９５２を可動させることが可能に構成されている。小表示領域Ｄｍ７２では、３回目の操作有効期間（２秒間）を示すためのタイムゲージｔｇ１が表示され、タイムゲージｔｇ１における残時間ゲージｔｇ１ａ、及び経過時間ゲージｔｇ１ｂが、３回目の操作有効期間が開始からの経過時間に対応して可変して表示される。小表示領域Ｄｍ７３では、役物演出において各球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）が可動された累計の可動回数に対応する表示態様（例えば、「９回」という文字）が表示される。
【８８４３】
本第６変形例では、原点位置、または第２中間位置から駆動モータ９１０の駆動力により張出位置に向けて上昇している落下役物９００が第１小窓９５０内に停止している第１球状部材９５２と当接した場合に、落下役物９００が張出位置から自由落下により原点位置まで下降したタイミングにおいて、最終落下予告の予告内容を示す表示態様（例えば、「星５」という文字）を小表示領域Ｄｍ７９に表示させることが可能に構成されている。詳細については後述するが、最終落下予告の予告内容は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、上述した第１落下予告と第２落下予告との予告内容が規定されたデータテーブルとは異なるデータテーブルから決定される。即ち、第１落下予告と第２落下予告との予告内容から最終落下予告の予告内容を特定することが困難となるように構成されている。このように構成することで、大当たり期待度を示唆する表示態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。
【８８４４】
なお、第１小窓９５０内に第１球状部材９５２が停止していない状態において、落下役物９００が張出位置まで上昇した後、落下役物９００が張出位置から原点位置まで自由落下により下降した場合には、小表示領域Ｄｍ７９には何も表示されることはない。このように構成することで、落下役物９００の停止位置を可変させることのない３回目の落下動作において、落下役物９００と第１球状部材９５２とが当接したか否かに応じて、演出態様を可変させることができる。よって、落下役物９００と第１球状部材９５２とが当接可能な構成において、演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【８８４５】
また、役物演出において最終落下予告が発生した場合は、表示領域ＨＲ１０において、役物演出において発生した予告内容を示す表示態様（例えば、「次回激アツ星５リーチ」という文字）が表示される。なお、図示は省略したが、発生しなかった落下予告がある場合（例えば、最終落下予告のみ発生しなかった場合）、役物演出において発生した予告内容を示す表示態様は、発生した予告内容にのみ対応する表示態様（例えば、「次回激アツリーチ」という文字）で表示される。
【８８４６】
次に、役物演出の操作有効期間における枠ボタン２２の操作状況と射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）の駆動状況との関係について説明する。本第６変形例では、操作有効期間において枠ボタン２２が押下されたことに基づいて射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）を駆動させることが可能に構成され、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第

２射出ソレノイド９６５）が駆動されてから所定時間（例えば、０．５秒間）を射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）の駆動を規制する駆動規制期間として設定するように構成されている。即ち、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）が可動されてから所定時間（例えば、０．５秒間）が経過するよりも前に、再び枠ボタン２２が押下された場合には、当該押下を無効とする（射出ソレノイドを駆動させない）ように構成されている。このように構成することで、枠ボタン２２を高速で連打された場合に、プッシュソレノイドである射出ソレノイドのプッシュバーが残留磁気等により突出し続けてしまう等の不具合を抑制することができる。駆動規制期間（０．５秒間）が経過した後に、枠ボタン２２が押下された場合には、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）が再び駆動される。

【８８４７】

本第６変形例では、枠ボタン２２が押下されたタイミングにおいて、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）を駆動させるように構成されている。更に、上述した射出ソレノイドの駆動規制期間（駆動開始から０．５秒間）が経過したタイミングまで枠ボタン２２が押下され続けていた（長押しされた）場合には、当該駆動規制期間が経過したタイミングにおいて、再び射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）を駆動させるように構成されている。上述した制御は、操作有効期間において枠ボタン２２が押下され続けている（長押しされている）期間、継続して実行される。

【８８４８】

より具体的には、例えば、枠ボタン２２が１．５秒間押下された場合、枠ボタン２２が押下されたタイミングにおいて１回目の射出ソレノイドの可動が実行され、その後０．５秒毎（即ち、枠ボタン２２の押下開始から０．５秒後、１秒後、及び１．５秒後）に射出ソレノイドが繰り返し駆動される。即ち、役物演出の操作有効期間において、枠ボタン２２が所定時間（０．５秒）以上、押下され続けた（長押しされた）場合に、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）を所定の周期（０．５秒毎）で駆動させることが可能に構成されている。このように構成することで、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）により可動される球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）の動作態様をより好適なものにすることができる。

【８８４９】

なお、図示は省略したが、操作有効期間の開始前から枠ボタン２２を押下し続けていた場合（例えば、操作有効期間の開始１秒前から押下し続けていた場合）に、操作有効期間の開始タイミングにおいて射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、または第２射出ソレノイド９６５）の１回目の駆動を設定することが可能に構成されている。これにより、操作有効期間の開始よりも前に枠ボタン２２が押下されていた場合に、最速のタイミング（即ち、操作有効期間の開始タイミング）において射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、または第２射出ソレノイド９６５）を可動させることができる。

【８８５０】

次に、本第６変形例の役物演出における落下役物９００の動作の流れを説明する。本第６変形例における役物演出では、上述したように、張出位置に位置している落下役物９００が自由落下により下降する落下動作で所定回数（３回）可動される。また、張出位置に位置している落下役物９００を自由落下により下降させる場合において、第１小窓９５０内に第１球状部材９５２が停止している場合には落下役物９００を第１中間位置に停止させ、第２小窓９６０内に第２球状部材９６２が停止している場合には落下役物９００を第２中間位置に停止させ、第１小窓９５０内に第１球状部材９５２が停止しておらず、且つ第２小窓９６０内に第２球状部材９６２が停止していない場合には、落下役物９００を原点位置で停止させることが可能に構成されている。このように構成することで、球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）の状態に応じて落下役物９００の下降

幅（移動幅）を可変させることができるため、落下役物９００の動作態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８８５１】

役物演出の実行が決定されると、まず、役物演出の準備期間において、駆動モータ９１０の駆動力により落下役物９００が原点位置から張出位置まで所定時間（１秒）掛けて上昇する。落下役物９００が張出位置まで上昇すると、落下役物９００は保持ソレノイド９２０によって所定時間（４秒間）、張出位置に保持される。また、詳細については後述するが、落下役物９００が保持ソレノイド９２０により張出位置に保持されている期間において、ラック９９１が落下役物９００と離間した状態で駆動モータ９１０の駆動力により下限まで（規制部材９９５と当接するまで）所定時間（７５０ミリ秒）掛けて下降する。落下役物９００は、張出位置に位置している状態で所定時間（４秒間）保持された後、保持ソレノイド９２０のプッシュバーが引込状態へと可変することで張出位置から自由落下により下降する。落下役物９００が張出位置から自由落下により下降する場合において、第１小窓９５０内に第１球状部材９５２が停止している場合、落下役物９００は第１中間位置まで下降して停止し、所定のタイミング（役物演出の開始から８秒後）に張出位置に到達するように可動される。

【８８５２】

落下役物９００が第１中間位置から張出位置まで上昇されると、ラック９９１が落下役物９００と離間した状態で駆動モータ９１０の駆動力により下限まで（規制部材９９５と当接するまで）下降すると共に、落下役物９００が所定時間（４秒）張出位置に保持された後、自由落下により下降する。張出位置から下降した落下役物９００は、第２球状部材９６２と当接することにより第２中間位置まで下降した状態で停止する。その後、落下役物９００は、所定のタイミング（役物演出の開始から１７秒後）で張出位置に到達するまで上昇する。落下役物９００が第２中間位置から張出位置まで上昇すると、ラック９９１が落下役物９００と離間した状態で駆動モータ９１０の駆動力により下限まで（規制部材９９５と当接するまで）下降すると共に、落下役物９００が保持ソレノイド９２０によって張出位置に所定時間（４秒間）保持される。その後、落下役物９００は張出位置から原点位置まで自由落下により下降して停止する。即ち、ラック９９１は、各落下予告の発生有無（換言すれば、落下役物９００の停止位置）によらず、下限（ラック９９１と規制部材９９５とが当接するまで下降した位置）まで下降するように構成されている。

【８８５３】

本第６変形例では、落下予告の発生状況によらず、落下役物９００を可動させるための駆動モータ９１０を予め規定されたシナリオに基づいて可動させるように構成されている。より具体的には、各所定のタイミング（役物演出の開始時、開始から７秒後、及び開始から１６秒後）において、落下役物９００を上昇させるために駆動モータ９１０を正方向に回転させてラック９９１を１秒間で上昇させ、その後、所定時間（２５０ｍｓ）の待機動作（駆動モータ９１０のホールディングトルクによる保持）を経て駆動モータ９１０を負方向に回転させてラック９９１を退避させる（規制部材９９５と当接するまで下降させる）ように構成されている。このように構成することで、落下役物９００を可動させることが可能な駆動モータ９１０の制御内容を変更することなく、張出位置から自由落下により下降する落下役物９００の停止位置を可変させることができる。よって、落下役物９００の停止位置を可変させるための制御を簡素化することができる。

【８８５４】

即ち、第１落下予告が発生し、第２落下予告が発生しなかった場合における落下役物９００の動作内容は、第１落下予告と第２落下予告とが発生した場合における落下役物９００の動作内容に対して、落下役物９００の２回目の落下時における停止位置が原点位置である点においてのみ相違しており、その他の動作内容については同一であるため、詳細な説明を省略する。第１落下予告が発生し、第２落下予告が発生しなかった場合には、落下役物９００は２回目の落下（下降）時に原点位置に位置するまで落下（下降）し、原点位置で停止する。

【８８５５】
第１落下予告が発生せず、第２落下予告が発生した場合における落下役物９００の動作内容は、第１落下予告と第２落下予告とが発生した場合における落下役物９００の動作内容に対して、１回目の落下動作で落下役物９００が原点位置まで落下（下降）して停止する点においてのみ相違している。その他の動作内容は同一であるため、詳細な説明は省略する。第１落下予告が発生せず、第２落下予告が発生した場合には、落下役物９００の１回目の落下（下降）時に、落下役物９００が原点位置まで落下（下降）し、原点位置で停止する。
【８８５６】
第１落下予告と第２落下予告とが発生しなかった場合における落下役物９００の動作内容は、第１落下予告と第２落下予告とが発生した場合における落下役物９００の動作内容に対して、１回目と２回目との落下役物９００の落下（下降）時に、落下役物９００が原点位置まで落下（下降）して停止する点において相違し、その他の動作内容については同一であるため詳細な説明を省略する。第１落下予告と第２落下予告とが発生しなかった場合には、落下役物９００は１回目と２回目との落下（下降）時に原点位置まで落下（下降）し、原点位置で停止する。
【８８５７】
なお、本第６変形例では、最終落下予告の発生有無によらず、落下役物９００の３回目の落下（下降）時に落下役物９００を原点位置まで落下（下降）させて停止させるように構成されている。このように構成することで、落下役物９００の３回目の落下動作が終了した時点で落下役物９００を原点位置に必ず位置させることができるので、落下役物９００を原点位置に退避させるための制御を実行することなく落下役物９００を原点位置に退避させることができる。
【８８５８】
＜第６０制御例の第６変形例における電気的構成について＞
次に、本第６変形例における電気的構成について説明する。本第６変形例では、上述した第６変形例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点、各種センサ２３０、及びその他装置２２８を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。
【８８５９】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２、各種センサ２３０、その他装置２２８がそれぞれ接続されている。
【８８６０】
各種センサ２３０とは、具体的には、退避センサ９４０と、原点位置センサ９４１と、張出位置センサ９４２と、第１中間センサ９４３と、第２中間センサ９４４と、第１流路センサ９５１ａと、第２流路センサ９６１ａとが少なくとも設けられている。これにより、各部材の動作状況を正確に把握することができるので、落下役物９００の動作制御をより好適に実行することができる。また、本第６変形例では、その他装置２２８を構成する装置として、駆動モータ９１０と、第１射出ソレノイド９５５と、第２射出ソレノイド９６５と、保持ソレノイド９２０とが設けられている。これらの駆動手段により、各部材を所定の動作で可動することができる。
【８８６１】
ここで、駆動モータ９１０について詳細に説明する。駆動モータ９１０は、公知のステッピングモータで構成され、パチンコ機１０に搭載されている落下役物９００を動作させるために設けられている。この駆動モータ９１０は、対応する制御用ＩＣ（モータドライバ）によって駆動される。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１からモ

ータ制御用ＩＣ（モータドライバ）に対して、回転のステップ数と、回転方向（正方向、または負方向）と、回転速度とを少なくとも含むコマンドを出力する。制御用ＩＣ（モータドライバ）は、出力されたコマンドに基づいて、駆動モータ９１０を駆動する。設定されたコマンドに基づいて、制御用ＩＣ（モータドライバ）が落下役物９００を動作させる場合には、１ステップの動作を実行させる毎に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に対して動作を実行させたことを通知するための信号（実行信号）が出力される。この実行信号により、ＭＰＵ２２１は、設定した動作の進捗を把握することができる。

【８８６２】

なお、音声ランプ制御装置１１３には、図示しないステップカウンタが設けられている。このステップカウンタは、駆動モータ９１０が何ステップ回転動作したのかをカウントするカウンタである。即ち、原点位置を０ステップの位置として、制御用ＩＣからの実行信号を受信する毎にその値が１ずつ更新される。より具体的には、落下役物９００が原点位置から張出位置へと向かう方向（正方向）へ１ステップ動作する毎にその値が１ずつ加算される。また、張出位置から原点位置へと向かう方向（負方向）へ１ステップ動作する毎にその値が１ずつ減算される。よって、ステップカウンタの値に基づいて落下役物９００を動作させるためのラック９９１の動作位置を容易に把握することができる。ここで、原点位置とは、落下役物９００が電源投入に基づく原点復帰において移行する位置のことである。具体的には、電源投入時に原点位置センサ９４１がオンでなければ、原点位置センサ９４１がオンを検出するまで落下役物９００を変位させる（即ち、駆動モータ９１０を駆動する）。

【８８６３】

これに加え、本第６変形例では、電源投入に基づいて原点復帰を実行した後に、落下役物９００が正常に可動するかを確認するための初期動作を実行するように構成されている。この初期動作では、原点位置に位置する落下役物９００を駆動モータ９１０の駆動力により張出位置まで上昇させ、保持ソレノイド９２０を駆動することにより落下役物９００を張出位置に所定時間（例えば、１秒間）保持した後、自由落下により原点位置まで落下させるように構成されている。なお、当該初期動作が正常に実行されなかった（例えば、初期動作に要する時間が経過しても原点位置センサ９４１がオンとならない）場合には、第３図柄表示装置８１においてエラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）が表示される。このように構成することで、落下役物９００に故障等の不具合が生じていないかを、電源投入時に確認することができる。

【８８６４】

また、上述したステップカウンタの値が落下役物９００を張出位置に移動させるまでに必要な設計値となったタイミングにおいて張出位置センサ９４２がオンでない場合に、エラー状態と判定し、原点位置センサ９４１がオンを検出するまで落下役物９００を変位させるように構成されている。より具体的には、ステップカウンタの値が落下役物９００を張出位置に移動させるまでに必要な設計値（２５０）まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ９４２がオンであるかを判別し、張出位置センサ９４２がオンでないと判別した場合には、第３図柄表示装置８１においてエラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）を表示すると共に、落下役物９００を原点位置（原点位置センサ９４１がオンになる）まで変位させるように構成されている。このように構成することで、駆動モータ９１０の脱調等に起因して落下役物９００が正常に動作していない場合に落下役物９００を原点位置に退避させることができる。

【８８６５】

なお、本第６変形例では、ステップカウンタの値が落下役物９００を張出位置に移動させるまでに必要な設計値（２５０）まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ９４２がオンでないと判別した場合に、落下役物９００を原点位置まで変位させるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、ステップカウンタの値が落下役物９００を張出位置に移動させるまでに必要な設計値（２５０）まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ９４２がオンでないと判別した場合に、所定時間（例えば、５０ｍｓ

）までは駆動モータ９１０を回転させ続け、所定時間が経過しても張出位置センサ９４２がオンであると判別しなかった場合に、エラー表示態様を表示すると共に、落下役物９００を原点位置に退避させるように構成してもよい。このように構成することで、駆動モータ９１０の経年劣化に起因して発生した軽微な脱調によって、過度に復帰動作が実行されてしまう不具合を抑制することができる。

【８８６６】

次いで、モータ制御用ＩＣ（モータドライバ）による駆動モータ９１０の制御の一例について説明する。なお、説明を分かり易くするために、１ステップで９０度回転する（即ち、４ステップで１周する）ステッピングモータを例に取って説明するが、実際の駆動モータ９１０は、１ステップの回転角度をより細かく設定できるように構成されている。

【８８６７】

駆動モータ９１０は、対応するモータ制御用ＩＣに対して音声ランプ制御装置１１３から励磁制御データを送ることにより、その励磁制御データに対応した部位が励磁されるように構成されている。具体的には、「Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｄ」に対応した４桁の２進数で構成された励磁制御データによってモータ制御用ＩＣにより励磁される。具体的には、駆動モータ９１０の各部位（即ち、Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｄの何れか）に対応する励磁制御データが「１」であれば励磁され、励磁制御データが「０」であれば励磁されない。例えば、励磁制御データが「１１００」であれば、Ａ及びＢが励磁され、Ｃ及びＤは励磁されない。この励磁制御データは、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に設けられている励磁テーブル２２２ｅｅに規定されている。

【８８６８】

また、音声ランプ制御装置１１３には、励磁テーブル２２２ｅｅに規定された複数の励磁制御データの中から１の励磁制御データを選択して設定するために用いられる励磁カウンタ２２３ｅｇｈが設けられている。この励磁カウンタ２２３ｅｇｈは「１」を起点として正方向に１ずつ更新することができ、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が「４」となってから値が更新されると値が「１」に戻るループカウンタとなっている。この励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値が更新される毎に、対応する励磁制御データが読み出されて設定される。励磁制御データが設定されると、励磁制御データに基づく各部位の励磁が即座に行われる（即ち、励磁制御データの設定からタイムラグなく駆動モータ９１０が可動する）。更に、励磁カウンタ２２３ｅｇｈは、負の方向にも更新することができる。つまり、値が「１」を起点として、「１」→「４」→「３」→「２」→「１」の順番に更新することができる。負方向に更新する場合は、正方向に更新した場合と駆動モータ９１０の回転方向が逆向きになる。

【８８６９】

励磁カウンタ２２３ｅｇｈを更新する方向と、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの更新頻度とは、予め定められている。なお、この励磁カウンタ２２３ｅｇｈの最大値は駆動モータ９１０のステップ数に応じて変化する。例えば、１ステップで１度回転する（即ち、モータが１回転するのに３６０ステップを要する）駆動モータ９１０の場合、励磁カウンタ２２３ｅｇｈは「１」～「３６０」の範囲で更新されるループカウンタとなる。

【８８７０】

次いで、駆動モータ９１０の各部位を励磁するための励磁制御データの具体例について説明する。なお、励磁テーブル２２２ｅｅには、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値毎に励磁制御データが規定されている。駆動モータ９１０に対応するシーケンスデータとして、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「１」～「４」の順に「１１００，０１１０，００１１，１００１」の励磁制御データがそれぞれ規定されている。また、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「１」に対応するシーケンスデータである「１１００」が設定されると、駆動モータ９１０のＡ、及びＢの各部位が励磁される。また、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「２」に対応するシーケンスデータである「０１１０」が設定されると、駆動モータ９１０のＢ、及びＣの各部位が励磁されるので、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が「１」の状態から時計回りに９０度回転する。

【８８７１】
　また、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「３」に対応するシーケンスデータである「００１１」が設定されると、駆動モータ９１０のＣ、及びＤの各部位が励磁され、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「２」の状態から時計回りに９０度回転する。また、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値「４」に対応するシーケンスデータである「１００１」が設定されると、駆動モータ９１０のＡ、及びＤの各部位が励磁されるので、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値が「３」の状態から時計回りに９０度回転する。
【８８７２】
　このように、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値が正方向に１更新される毎に、駆動モータ９１０が時計回りに９０度ずつ回転する。なお、上述した通り、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値が負方向に更新される場合は、駆動モータ９１０が反時計回りに９０度ずつ回転する。
【８８７３】
　以上のように、駆動モータ９１０の制御を簡略化した動作モデルで説明したが、本第６変形例で実際に用いられる駆動モータ９１０では、１ステップ毎に（即ち、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値を１更新する毎に）より細かい角度で回転させることができる。即ち、落下役物９００を変位させる場合は、変位させるステップ数に応じた回数だけ励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値を１ずつ更新し、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの更新毎にカウンタ値に対応する励磁制御データを設定することで、正確に落下役物９００を変位させることができる。
【８８７４】
　また、本第６変形例では、駆動モータ９１０を用いて、落下役物９００を張出位置に所定時間（２５０ｍｓ）保持することが可能に構成されている。より具体的には、落下役物９００が張出位置に到達したタイミングにおいて、励磁されていた駆動モータ９１０の部位を継続して励磁する（即ち、部位を切替えることなく励磁する）ことによって、駆動モータ９１０に保持力（所謂、ホールディングトルク）を発生させるように構成されている。このように構成することで、駆動モータ９１０を正方向の回転動作から逆回転への回転動作に切替えるタイミングにおいて、慣性により落下役物９００が意図せず変位してしまう不具合を抑制することができる。
【８８７５】
　次に、本第６変形例の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。本第６変形例では、上述した第１制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２（図２８（ａ）参照）に対して、役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａ、前半予告選択テーブル２２２ｅｂ、後半予告選択テーブル２２２ｅｃ、駆動テーブル２２２ｅｄ、及び励磁テーブル２２２ｅｅが追加されている点で相違している。
【８８７６】
　上述した役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａの詳細について説明する。この役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａは、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選を実行する場合に参照されるデータテーブルである。
【８８７７】
　特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出を実行するか否かを判定する判定値（演出カウンタ２２３ｆの値）の範囲が規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～２９」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「３０～９９」の範囲が役物演出の実行と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～６９」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「７０～９９」が役物演出の実行と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。
【８８７８】

演出カウンタ２２３ｆは、「０～９９」の範囲で更新されるループカウンタで構成されているので、役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選が実行された場合において、当該変動演出が大当たりに対応するものであった場合、７０％（７０／１００）の割合で役物演出の実行と判定され、当該変動演出が外れに対応するものであった場合、３０％（３０／１００）の割合で役物演出の実行と判定される。即ち、役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選が実行された場合において、役物演出が実行される割合は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の方が外れである場合よりも４０％高くなるように構成されている。このように構成することで、役物演出が実行された場合に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを遊技者に対して適度に期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

【８８７９】

次に、上述した前半予告選択テーブル２２２ｅｂの詳細について説明する。この前半予告選択テーブル２２２ｅｂは、役物演出において、第１落下予告を表示する場合と、第２落下予告を表示する場合とに参照されるデータテーブルである。

【８８８０】

前半予告選択テーブル２２２ｅｂには、特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出における第１落下予告の予告内容と第２落下予告の予告内容とを選択するカウンタ値の範囲が規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～３９」の範囲が第１落下予告の予告内容として「激」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「４０～６４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「激」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「６５～８４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「８５～９４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９５～９８」の範囲が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９９」が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定されている。

【８８８１】

一方、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「激」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「５～１４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「１５～３４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「３５～５９」の範囲が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「６０～９９」の範囲が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定されている。

【８８８２】

即ち、第１落下予告の予告内容は、「激」、「とても」、及び「やや」の３パターンから選択され、第２落下予告の予告内容は、「アツ」、及び「チャンス」の２パターンから選択されるので、第１落下予告と第２落下予告とを合わせた内容は、「激アツ」、「激チャンス」、「とてもアツ」、「とてもチャンス」、「ややアツ」、及び「ややチャンス」の６パターンとなる。これにより、第１落下予告、または第２落下予告の予告内容が表示されることで大当たり期待度を示唆することが可能となることに加え、第１落下予告と第２落下予告との両方の予告内容が表示されることでより詳細な大当たり期待度を示唆する

ことが可能となる。よって、特別図柄抽選の抽選結果を予想したい遊技者に対して、より多くの落下予告が表示されることを期待させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８８８３】

次に、上述した後半予告選択テーブル２２２ｅｃについて説明する。この後半予告選択テーブル２２２ｅｃは、役物演出における最終落下予告の予告内容を選択する場合に参照されるデータテーブルである。

【８８８４】

後半予告選択テーブル２２２ｅｃには、特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出における最終落下予告の予告内容を選択するための演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値の範囲が規定されている。具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～３９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星５」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「４０～６４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星４」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「６５～８４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星３」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「８５～９４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星２」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９５～９９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星１」が選択されるカウンタ値として規定されている。

【８８８５】

一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星４」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「５～１９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星３」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「２０～４９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星２」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「５０～９９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星１」が選択されるカウンタ値として規定されている。

【８８８６】

即ち、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合には、最終落下予告の予告内容として星の数が多い予告内容が選択され易くなり、特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合には、最終落下予告の予告内容として星の数が少ない予告内容が選択され易くなるように構成されている。このように構成することで、最終落下予告の予告内容を参照して特別図柄抽選の抽選結果を遊技者が予想する遊技性を実現することができる。

【８８８７】

また、本第６変形例では、第１落下予告の予告内容と第２落下予告の予告内容とを選択するための前半予告選択テーブル２２２ｅｂと、最終落下予告の予告内容を選択するための後半予告選択テーブル２２２ｅｃと、を分けて設けているため、第１落下予告の予告内容と第２落下予告の予告内容とが両方表示された場合でも、最終落下予告の予告内容が遊技者に特定されることはない。これにより、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様がより多く表示されることを期待する遊技者に対して、最終落下予告の予告内容が表示されることを期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８８８８】

次に、上述した駆動テーブル２２２ｅｄの詳細について説明する。この駆動テーブル２２２ｅｄは、役物演出において落下役物９００を可動させるための駆動モータ９１０の動作内容が規定されたデータテーブルである。

【８８８９】

駆動テーブル２２２ｅｄには、駆動ポインタ２２３ｅｇｂのポインタ値に対応付けて、駆動モータ９１０を制御するためのデータが規定されている。より具体的には、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０１Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を４ｍｓ毎に１ステッ

プのスピードで張出位置センサ９４２がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０２Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を２５０ｍｓの間、回転させずに励磁する（即ち、部位を切替えることなく励磁する）ためのデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０３Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を３ｍｓ毎に１ステップのスピードで退避センサ９４０がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０４Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を励磁することなく５０００ｍｓ待機させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０５Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を４ｍｓ毎に１ステップのスピードで張出位置センサ９４２がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０６Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を２５０ｍｓの間、回転させずに励磁する（即ち、部位を切替えることなく励磁する）ためのデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０７Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を３ｍｓ毎に１ステップのスピードで退避センサ９４０がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０８Ｈ」の値に対応付けて、駆動モータ９１０を励磁することなく７０００ｍｓ待機させるためのデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０９Ｈ」に対応付けて、駆動モータ９１０を４ｍｓ毎に１ステップのスピードで張出位置センサ９４２がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０ＡＨ」に対応付けて、駆動モータ９１０を励磁することなく２５０ｍｓ待機させるためのデータが規定され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値「０ＢＨ」に対応付けて、駆動モータ９１０を３ｍｓ毎に１ステップのスピードで退避センサ９４０がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定されている。

【８８９０】

この駆動テーブル２２２ｅｄの規定内容に基づいて、駆動モータ９１０が制御されることで、落下役物９００が役物演出において３回、張出位置まで上昇する。なお、本第６変形例では、落下役物９００が張出位置まで上昇した場合に、保持ソレノイド９２０を可動させることで落下役物９００を張出位置に保持すると共に、落下役物９００とラック９９１を離間させてラック９９１を下降させるように構成しているため、駆動モータ９１０が負方向に回転している期間において落下役物９００が下降することはない。

【８８９１】

また、本第６変形例では、落下役物９００を原点位置から張出位置まで移動する際の所要ステップ数が２５０ステップとなるように構成されている。即ち、ラック９９１は、下限位置（ラック９９１と規制部材９９５とが当接する位置）から上限位置（落下役物９００を張出位置まで上昇させた際に到達する位置）まで１０００ｍｓ（４ｍｓ×２５０ステップ）掛けて上昇し、上限位置で２５０ｍｓ保持された後、７５０ｍｓ（３ｍｓ×２５０ステップ）掛けて下限位置まで下降する往復動作で３回可動する。

【８８９２】

次に、本第６０制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。本第６０制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図２８（ｂ）参照）に対して、従変動時間タイマ２２３ｅａ、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂ、役物演出実行フラグ２２３ｅｃ、役物演出操作タイマ２２３ｅｄ、予告内容格納エリア２２３ｅｅ、最終予告フラグ２２３ｅｆ、及び役物駆動関連エリア２２３ｅｇが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【８８９３】

従変動時間タイマ２２３ｅａは、第１特別図柄の基本変動時間（基本時間コマンドが示す変動時間）を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この従変動時間タイマ２２３ｅａは、第１特別図柄の変動が開始される場合に、当該変動の基本変動時間に対応する値がタイマ値として設定され、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理において、演出更新処理が実行された場合

に、タイマ値が１ずつ減算される。
【８８９４】
役物演出抽選フラグ２２３ｅｂは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な変動演出が開始されたことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出抽選フラグ２２３ｅｂは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な変動演出が開始される場合にオンに設定され、当該実行抽選に対応する演出態様が設定されたタイミングにおいてオフに設定される。
【８８９５】
役物演出実行フラグ２２３ｅｃは、役物演出の実行が決定された変動演出中であることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出実行フラグ２２３ｅｃは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選において役物演出の実行に対応する抽選結果となった場合にオンに設定され、役物演出の終了タイミングにおいてオフに設定される。
【８８９６】
役物演出操作タイマ２２３ｅｄは、役物演出に係る枠ボタン２２の操作有効期間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この役物演出操作タイマ２２３ｅｄは、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行可能な抽選期間における枠ボタン２２の操作有効期間の開始時と、役物演出が実行されている期間における枠ボタン２２の操作有効期間の開始時と、に予め定められたタイマ値が設定され、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理において、枠ボタン入力監視・演出処理が実行された場合に、タイマ値が１ずつ減算される。また、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選が実行される場合（即ち、枠ボタン２２が押下された場合）には、タイマ値「０」が設定される。これにより、枠ボタン２２が押下された場合に、操作有効期間を強制的に打ち切ることができる。
【８８９７】
予告内容格納エリア２２３ｅｅは、前半予告選択テーブル２２２ｅｂ、及び後半予告選択テーブル２２２ｅｃから選択された役物演出における落下予告の予告内容を示すデータが格納される記憶領域である。この予告内容格納エリア２２３ｅｅは、役物演出の実行が決定された場合に、前半予告選択テーブル２２２ｅｂから選択されたデータが格納され、役物演出において最終落下予告の予告内容を表示させることが決定した場合に、後半予告選択テーブル２２２ｅｃから選択されたデータが格納される。また、予告内容格納エリア２２３ｅｅは、役物演出の終了タイミングにおいて、記憶領域がクリアされる。
【８８９８】
最終予告フラグ２２３ｅｆは、役物演出において最終落下予告の予告内容を表示させることが決定した（実行条件が成立した）ことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この最終予告フラグ２２３ｅｆは、役物演出において最終落下予告の予告内容を表示させる実行条件が成立した場合にオンに設定され、役物演出の終了タイミングにおいてオフに設定される。
【８８９９】
役物駆動関連エリア２２３ｅｇは、落下役物９００を駆動させるための各種タイマやフラグ等を有する記憶領域である。ここで、役物駆動関連エリア２２３ｅｇの内容について説明する。役物駆動関連エリア２２３ｅｇには、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａ、駆動ポインタ２２３ｅｇｂ、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃ、駆動タイマ２２３ｅｇｄ、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅ、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆ、励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇ、励磁カウンタ２２３ｅｇｈ、励磁データ格納エリア２２３ｅｇｉ、及び回転開始フラグ２２３ｅｇｊが設けられている。
【８９００】
駆動規制カウンタ２２３ｅｇａは、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）の駆動規制期間（駆動されてから０．５秒間）を計時するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「０」が設定される。この駆動規制カウン

タ２２３ｅｇａは、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）が可動されたタイミングにおいて０．５秒に対応する値がカウンタ値として設定され、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理における演出更新処理において、役物演出更新処理が実行された場合に、カウンタ値が１ずつ減算される。

【８９０１】

駆動ポインタ２２３ｅｇｂは、駆動テーブル２２２ｅｄから駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納するデータを選択する場合に参照されるポインタであり、初期状態ではポインタ値「００Ｈ」が設定される。この駆動ポインタ２２３ｅｇｂは、役物演出の開始タイミングにおいてポインタ値「０１Ｈ」が設定され、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータに対応する駆動モータ９１０の動作が完了した場合に、カウンタ値が１ずつ加算される。また、駆動ポインタ２２３ｅｇｂは、駆動テーブル２２２ｅｄにおける最終のデータ（駆動ポインタ２２３ｅｇｂのポインタ値「０ＢＨ」に対応するデータ）に対応する動作が完了した場合に、ポインタ値「００Ｈ」が設定される。

【８９０２】

駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃは、駆動モータ９１０の動作内容が規定された駆動テーブル２２２ｅｄから選択されたデータが格納される記憶領域である。この駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃは、役物演出の開始タイミングにおいて駆動ポインタ２２３ｅｇｂのポインタ値「０１Ｈ」に対応付けて規定されたデータが駆動テーブル２２２ｅｄから選択されて格納され、駆動ポインタ２２３ｅｇｂのポインタ値が更新（１ずつ加算）される毎に、駆動ポインタ２２３ｅｇｂのポインタ値に対応するデータが駆動テーブル２２２ｅｄから選択されて格納される。また、この駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃは、役物演出の終了タイミングにおいて記憶領域がクリアされる。

【８９０３】

駆動タイマ２２３ｅｇｄは、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されたデータに基づく駆動モータ９１０の動作が開始されてからの経過時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「０」が設定される。この駆動タイマ２２３ｅｇｄは、駆動テーブル２２２ｅｄから時間データを含むデータ（即ち、待機に対応するデータ）が駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納された場合に、当該時間データに対応する値がタイマ値として設定され、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理において役物駆動処理が実行された場合に、タイマ値が１ずつ減算される。

【８９０４】

駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅは、役物演出における各射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）の累計の駆動回数を計数するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「０」が設定される。この駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅは、各射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）の駆動が設定された場合にカウンタ値が１ずつ加算され、役物演出の終了タイミングにおいてカウンタ値「０」が設定される。これにより、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅを参照することで、各射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）の正確な累計の駆動回数に対応する表示態様を第３図柄表示装置８１に表示することができる。

【８９０５】

ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆは、役物演出における各操作有効期間において、枠ボタン２２が押下された場合に、駆動させる射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、または第２射出ソレノイド９６５）を選択するためにポインタ値が参照されるポインタである。このソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆは初期状態ではポインタ値「００Ｈ」が設定され、役物演出における２回目の操作有効期間（即ち、第２射出ソレノイド９６５を駆動可能な期間）を設定する場合に、ポインタ値「０１Ｈ」が設定される。即ち、第１射出ソレノイド９５５を駆動させることを示すためのポインタ値として「００Ｈ」が設定され、第２射出ソレノイド９６５を駆動させることを示すためのポインタ値として「０

１Ｈ」が設定されるように構成されている。
【８９０６】
　励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇは、駆動モータ９１０を駆動テーブル２２２ｅｄにおける各データに規定されたスピードデータに対応する時間（即ち、駆動モータ９１０の１ステップの動作に要する時間）を計時するためのタイマであり、初期状態ではカウンタ値「０」が設定される。この励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇは、駆動モータ９１０を回転させる動作データが設定されている場合に、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理における役物駆動処理（において、駆動モータ回転処理が実行されるとカウンタ値が１ずつ加算され、回転開始（即ち、駆動モータ９１０の待機動作から回転動作に切替え）時にカウンタ値「０」が設定される。
【８９０７】
　励磁カウンタ２２３ｅｇｈは、励磁データ格納エリア２２３ｅｇｉに格納する励磁制御データを励磁テーブル２２２ｅｅから選択する場合に、カウンタ値が参照されるカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「１」が設定される。また、この励磁カウンタ２２３ｅｇｈは、カウンタ値「１」～「４」の範囲で正方向（加算）と負方向（減算）とに更新可能なループカウンタである。この励磁カウンタ２２３ｅｇｈは、駆動モータ９１０が励磁されてから、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおけるスピードデータに対応する時間が経過する（即ち、駆動モータ９１０を新たに１ステップ回転させる）毎に、カウンタ値が更新（１ずつ加算、または減算）される。
【８９０８】
　励磁データ格納エリア２２３ｅｇｉは、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値に対応する励磁制御データが励磁テーブル２２２ｅｅから選択されて格納される記憶領域である。この励磁データ格納エリア２２３ｅｇｉは、励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値が更新（１加算、または減算）された場合に、励磁テーブル２２２ｅｅから励磁カウンタ２２３ｅｇｈのカウンタ値に対応する励磁制御データが選択されて格納される。
【８９０９】
　回転開始フラグ２２３ｅｇｊは、駆動モータ９１０を待機状態（回転させない状態）から回転状態へと切替えるタイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この回転開始フラグ２２３ｅｇｊは、駆動テーブル２２２ｅｄから駆動モータ９１０を回転させるためのデータ（即ち、動作データが正方向、または負方向であるデータ）が駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納された場合にオンに設定され、駆動モータ９１０の部位を切替えて励磁する場合にオフに設定される。これにより、待機状態から回転状態へと切替えるタイミングにおいて即座に１ステップ目の動作を開始させることができる。
【８９１０】
　＜第６０制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
　次に、本第６変形例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。本第６変形例では、上述した第１制御例に対して、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）に代えて変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｅ）を実行し、枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）を実行し、演出更新処理（図５８のＳ４１１１参照）に代えて演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）を実行し、役物駆動処理（Ｓ４１２０Ｅ）を追加して実行する点で相違し、それ以外の処理の内容は同一である。同一処理の内容についてはその説明を省略する。
【８９１１】
　まず、本第６変形例におけるメイン処理の詳細について説明する。この本第６変形例におけるメイン処理のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１０６，Ｓ４１０８～Ｓ４１１０，Ｓ４１１２，及びＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理では、それぞれ上述した第１制御例のメイン処理（図５８参照）におけるＳ４１０１～Ｓ４１０６，Ｓ４１０８～Ｓ４１１０，Ｓ４１１２，及びＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第６変形

例におけるメイン処理では、Ｓ４１０６の処理が終了すると、次いで、後述する枠ボタン入力監視・演出処理を実行し（Ｓ４１０７Ｅ）、Ｓ４１０８の処理に移行する。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４０１７Ｅ）は、上述した第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）の処理内容に加え、枠ボタン２２が操作された場合に役物演出に係る各種演出等を設定する処理である。

【８９１２】

Ｓ４１０８～Ｓ４１１０の各処理では、上述した通り、第１制御例のＳ４１０８～Ｓ４１１０の各処理と同一の処理が実行され、Ｓ４１１０の処理が終了すると、後述する演出更新処理が実行される（Ｓ４１１１Ｅ）。この演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）は、上述した第１制御例における演出更新処理の処理内容に加え、変動演出開始からの経過時間に応じて役物演出に係る演出等を設定する処理である。Ｓ４１１１Ｅの処理が終了すると、役物駆動処理が実行される（Ｓ４１２０Ｅ）。この役物駆動処理は、役物演出において落下役物９００を駆動させるためのデータを設定する処理である。

【８９１３】

Ｓ４１２０Ｅの処理が終了すると、上述した第１制御例のＳ４１１２の処理と同一の処理であるＳ４１１２の処理が実行され、次いで、後述する変動表示設定処理が実行される（Ｓ４１１３Ｅ）。この変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｅ）は、上述した第１制御例における変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に対応する演出を設定する処理である。Ｓ４１１３Ｅの処理が終了すると、Ｓ４１１４の処理に移行する。Ｓ４１１４～Ｓ４１１８の各処理では、上述した通り、第１制御例のＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。

【８９１４】

次に、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｅ）について説明する。この変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｅ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の中で実行され、上述したように、第１制御例の変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）と同一の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に係る演出を設定する処理である。

【８９１５】

この本第６変形例における変動表示設定処理のうち、Ｓ４９０１，Ｓ４９０２，及びＳ４９０４～Ｓ４９１１の各処理では、それぞれ上述した第１制御例の変動表示設定処理（図６６）におけるＳ４９０１，Ｓ４９０２，及びＳ４９０４～Ｓ４９１１の各処理と同一の処理が実行される。

【８９１６】

また、本第６変形例における変動表示設定処理では、Ｓ４９０２の処理が終了すると、次いで、後述する特図１演出態様設定処理が実行される（Ｓ４９０３Ｅ）。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｅ）は、上述した第１制御例の特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）と同一の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に係る演出を設定する処理である。Ｓ４９０３Ｅの処理が終了すると、次いで、Ｓ４９０４の処理が実行される。Ｓ４９０４～Ｓ４９１１の各処理では、上述した通り、第１制御例のＳ４９０４～Ｓ４９１１の各処理と同一の処理が実行される。

【８９１７】

次に、本第６変形例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｅ）の内容について説明する。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｅ）は、上述した第１制御例における特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）に代えて実行される処理であり、第１制御例における特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）と同一の内容に加え、役物演出の実行可否を決定する実行抽選に係る演出を設定する処理である。

【８９１８】

この本第６変形例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｅ）のうち、Ｓ５００１～Ｓ５０１２の各処理では、それぞれ上述した第１制御例の特図１演出態様設定処理（

図６７のＳ４９０３参照）におけるＳ５００１～Ｓ５０１２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第６変形例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３Ｅ）では、Ｓ５０１０の処理において、チャンスモードであると判別しなかった場合には（Ｓ５０１０：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間と加算コマンドに含まれる変動時間とを抽出する（Ｓ５００１Ｅ）。Ｓ５００１Ｅの処理が終了すると、次いで、基本変動時間（基本コマンドに含まれる変動時間）に対応する値を従変動時間タイマ２２３ｅａの値として設定し（Ｓ５００２Ｅ）、加算変動時間（加算コマンドに含まれる変動時間）が０より大きいかを判別する（Ｓ５００３Ｅ）。Ｓ５００３Ｅの処理において、加算変動時間が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５００３Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５０１１の処理に移行する。一方、Ｓ５００３Ｅの処理において、加算変動時間が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５００３Ｅ：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５００４Ｅ）、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂをオンに設定し（Ｓ５００５Ｅ）、Ｓ５００９の処理に移行する。Ｓ５００９の処理では、上述したように、第１制御例のＳ５００９の処理と同一の処理を実行し、本処理を終了する。

【８９１９】

次に、本第６変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）の詳細について説明する。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）は、上述した通り、第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）に代えて実行される処理であり、第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）の内容に加え、枠ボタン２２が操作された場合に役物演出に係る各演出を設定する処理である。

【８９２０】

本第６変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）のうち、Ｓ５３０１～Ｓ５３１６の各処理では、それぞれ上述した第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）のＳ５３０１～Ｓ５３１６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第６変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）では、Ｓ５３０４の処理が終了すると、次いで、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいかを判別する（Ｓ５３０１Ｅ）。Ｓ５３０１Ｅの処理において、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５３０１Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値を減算し（Ｓ５３０２Ｅ）、Ｓ５３０５の処理に移行する。一方、Ｓ５３０１Ｅの処理において、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５３０１Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５３０２Ｅの処理をスキップし、Ｓ５３０５の処理に移行する。

【８９２１】

Ｓ５３０５～Ｓ５３０８の各処理では、上述したように、第１制御例のＳ５３０５～Ｓ５３０８の各処理と同一の処理が実行される。Ｓ５３０８の処理が終了すると、次いで、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいか判別する（Ｓ５３０３Ｅ）。即ち、Ｓ５３０２Ｅの処理において減算された役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいか（操作有効期間であるか）を判別する。Ｓ５３０３Ｅの処理において役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいと判別しなかった場合には、Ｓ５３０９の処理に移行する。Ｓ５３０９の処理では、上述した通り、第１制御例のＳ５３０９の処理と同一の処理が実行される。一方、Ｓ５３０３Ｅの処理において役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５３０３Ｅ：Ｙｅｓ）、後述する役物演出押下処理を実行し（Ｓ５３０４Ｅ）、Ｓ５３０９の処理に移行する。

【８９２２】

また、本第６変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）では、Ｓ５３１０の処理において、枠ボタンを押下中であると判別した場合は（Ｓ５３１０：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいかを判別する（Ｓ５３０５Ｅ）。即ち、Ｓ５３０２Ｅの処理において減算された役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０よ

り大きいか（操作有効期間であるか）を判別する。Ｓ５３０５Ｅの処理において、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５３０５Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５３１２の処理に移行する。一方、Ｓ５３０５Ｅの処理において、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５３０５Ｅ：Ｙｅｓ）、後述する役物演出長押し処理を実行し（Ｓ５３０６Ｅ）、Ｓ５３１２の処理に移行する。Ｓ５３１２～Ｓ５３１６の各処理では、上述したように、それぞれ第１制御例のＳ５３１２～Ｓ５３１６の各処理と同一の処理が実行される。

【８９２３】

次に、本第６変形例における役物演出押下処理（Ｓ５３０４Ｅ）について説明する。この役物演出押下処理（Ｓ５３０４Ｅ）は、上述した枠ボタン入力監視・演出処理（図２５５のＳ４１０７Ｅ参照）において実行される処理であり、枠ボタン２２が押下された場合に役物演出に係る演出を設定する処理である。

【８９２４】

役物演出押下処理（Ｓ５３０４Ｅ）が実行されると、まず、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであるかを判別する（Ｓ５３２１Ｅ）。Ｓ５３２１Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５３２１Ｅ：Ｎｏ）、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行する実行条件が成立（枠ボタン２２が押下された）ことを意味するため、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値に０を設定し（Ｓ５３２２Ｅ）、役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａを読み出し（Ｓ５３２３Ｅ）、役物演出実行抽選テーブル２２２ｅａを参照して役物演出の実行可否を特定する（Ｓ５３２４Ｅ）。なお、本第６変形例では、役物演出操作タイマ２２３ｅｄが０より大きい値となり得るのは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行可能となる操作有効期間（即ち、役物演出の実行前における操作有効期間）か、役物演出が実行されている期間における操作有効期間かの何れかであるため、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きい値である場合において実行される役物押下処理（Ｓ５３２１）において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃの状態（オンであるか否か）を確認することで、役物演出実行前の操作有効期間に枠ボタン２２が押下されたのか、役物演出が実行されている期間における操作有効期間において枠ボタン２２が押下されたのか、の何れであるかを判別することができる。

【８９２５】

Ｓ５３２４Ｅの処理が終了すると、次いで、役物演出を実行するかを判別する（Ｓ５３２５Ｅ）。Ｓ５３２５Ｅの処理において、役物演出を実行すると判別した場合には（Ｓ５３２５Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出の実行を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５３２６Ｅ）、役物演出実行フラグ２２３ｅｃをオンに設定する（Ｓ５３２７Ｅ）。Ｓ５３２７Ｅの処理が終了すると、次いで、前半予告選択テーブル２２２ｅｂを読み出し（Ｓ５３２８Ｅ）、前半予告選択テーブル２２２ｅｂから演出カウンタ２２３ｆの値に対応するデータを予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納し（Ｓ５３２９Ｅ）、Ｓ５３４０Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５３２５Ｅの処理において、役物演出を実行すると判別しなかった場合には（Ｓ５３２５Ｅ：Ｎｏ）、役物演出を実行しないことを示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５３３０Ｅ）、Ｓ５３４０Ｅの処理に移行する。なお、図示は省略したが、役物演出を実行しないことを示す表示態様とは、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物演出を実行する抽選結果にならなかったことを遊技者が把握できるもの（例えば、「役物演出ＧＥＴならず」という文字）であれば良い。

【８９２６】

これらに対し、Ｓ５３２１Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別された場合は（Ｓ５３２１Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出が実行されている期間における操作有効期間に枠ボタン２２が押下されたことを意味するため、操作中カウンタ２２３ｔの値に３秒に対応する値を上書きして設定する（Ｓ５３３１Ｅ）。これにより、役物演出の実行されている期間における操作有効期間の最大時間（３秒間）、枠ボタン２２が押下され続けた（長押しされた）場合に、枠ボタン２２の操作状況に対応する演出を設定させることができる。Ｓ５３３１の処理が終了すると、次いで、駆動規制カウンタ２２３

ｅｇａの値が０であるかを判別する（Ｓ５３２２Ｅ）。Ｓ５３２２Ｅの処理において、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ５３２２Ｅ：Ｎｏ）、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、または第２射出ソレノイド９６５）の駆動規制期間（駆動されてから０．５秒経過するまでの期間）であることを意味するため、本処理を終了する。これにより、枠ボタン２２が高速で連打されることにより、射出ソレノイドの動作（プッシュバーの往復動作）が正常に行えないといった不具合を抑制することができる。

【８９２７】

一方、Ｓ５３３２Ｅの処理において、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値が０であると判別した場合には（Ｓ５３３２Ｅ：Ｙｅｓ）、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであるかを判別する（Ｓ５３３３Ｅ）。Ｓ５３３３Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別した場合には（Ｓ５３３３Ｅ：Ｙｅｓ）、第１射出ソレノイド９５５を駆動する期間（即ち、役物演出における１回目、または３回目の操作有効期間）であることを意味するため、第１射出ソレノイド９５５の駆動を設定し（Ｓ５３３４Ｅ）、Ｓ５３３６の処理に移行する。これに対し、Ｓ５３３３Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別しなかった場合には（Ｓ５３３３Ｅ：Ｎｏ）、第２射出ソレノイド９６５を駆動する期間（即ち、役物演出における２回目の操作有効期間）であることを意味するため、第２射出ソレノイド９６５の駆動を設定し（Ｓ５３３５Ｅ）、Ｓ５３３６Ｅの処理に移行する。なお、本第６変形例では、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆは、ポインタ値に００Ｈ、または０１Ｈが設定されるポインタであり、ポインタ値「００Ｈ」が第１射出ソレノイド９５５を駆動させることを意味し、ポインタ値「０１Ｈ」が第２射出ソレノイド９６５を駆動させることを意味するため、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆのポインタ値が００Ｈであるかを判別することで、駆動する射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、または第２射出ソレノイド９６５）を選択することができる。

【８９２８】

Ｓ５３３６Ｅの処理では、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に１を加算し（Ｓ５３３６Ｅ）、次いで、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に対応する表示態様を含む演出態様を設定する（Ｓ５３３７Ｅ）。これにより、第３図柄表示装置８１の表示領域において、役物演出中に各射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）が駆動された累計の回数に対応する表示態様を表示することができる。Ｓ５３３８Ｅの処理が終了すると、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値に０．５秒に対応する値を設定し（Ｓ５３３８Ｅ）、設定された駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し（Ｓ５３３９Ｅ）、Ｓ５３４０Ｅの処理に移行する。これにより、設定された駆動コマンドに基づいて、駆動内容に対応する動作で射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、または第２射出ソレノイド９６５）を駆動させることができる。Ｓ５３４０Ｅの処理では、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５３４０Ｅ）、本処理を終了する。

【８９２９】

次に、本第６変形例における役物演出長押し処理（Ｓ５３０６Ｅ）の詳細について説明する。この役物演出長押し処理（Ｓ５３０６Ｅ）は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｅ）において実行される処理であり、役物演出の実行されている期間における操作有効期間において、枠ボタン２２が所定時間（０．５秒）以上押下され続けた（長押しされた）場合に、対応する演出を設定する処理である。

【８９３０】

役物演出長押し処理（Ｓ５３０６Ｅ）が実行されると、まず、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであるか判別する（Ｓ５３５１Ｅ）。Ｓ５３５１Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５３５１Ｅ：Ｎｏ）、本処理を終了する。ここで、役物演出操作タイマ２２３ｅｄの値が０より大きい場合に実行される役物演出長押し処理（Ｓ５３０６Ｅ）において、役物演出実行フラグ２２３ｅ

ｃがオンであると判別しなかった（オフであると判別した）ことは、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行可能な抽選期間において、枠ボタンが所定時間（０．５秒）以上押下され続けた（長押しされた）ことを意味する。即ち、本第６変形例では、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行する契機である枠ボタン２２の操作については、操作内容（押下している時間の長さ）によらず、抽選回数が１回となるように構成されている。

【８９３１】

一方、Ｓ５３５１Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別した場合には（Ｓ５３５１Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出が実行されている期間における操作有効期間中に枠ボタン２２が所定時間（０．５秒）以上、押下され続けている（長押しされている）ことを意味するため、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値が０であるかを判別する（Ｓ５３５２Ｅ）。Ｓ５３５２Ｅの処理において、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値が０であると判別しなかった場合には（Ｓ５３５２Ｅ：Ｎｏ）、各射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）の駆動規制期間であることを意味するため、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５３５２Ｅの処理において、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値が０であると判別した場合には（Ｓ５３５２Ｅ：Ｙｅｓ）、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであるかを判別する（Ｓ５３５３Ｅ）。

【８９３２】

Ｓ５３５３Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別した場合は（Ｓ５３５３Ｅ：Ｙｅｓ）、第１射出ソレノイド９５５の駆動を設定し（Ｓ５３５４Ｅ）、Ｓ５３５６Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５３５３Ｅの処理において、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値が００Ｈであると判別しなかった（即ち、ポインタ値が０１Ｈである）場合には、第２射出ソレノイド９６５の駆動を設定し（Ｓ５３５５Ｅ）、Ｓ５３５６Ｅの処理に移行する。Ｓ５３５６Ｅの処理では、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に１を加算し（Ｓ５３５６Ｅ）、次いで、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に対応する表示態様を含む演出態様を設定する（Ｓ５３５７Ｅ）。Ｓ５３５７Ｅの処理が終了すると、次いで、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値に０．５秒に対応する値を設定し（Ｓ５３５８Ｅ）、設定された駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し（Ｓ５３５９Ｅ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５３６０Ｅ）、本処理を終了する。

【８９３３】

次に、本第６変形例における演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）の詳細について説明する。この演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）は、上述した通り、第１制御例の演出更新処理（Ｓ４１１１）に代えて実行される処理であり、第１制御例における演出更新処理（Ｓ４１１１）の内容に加え、変動演出の開始からの経過時間に応じて、役物演出に係る演出を設定する処理である。

【８９３４】

演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）が実行されると、まず、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいか判別する（Ｓ５４０１Ｅ）。従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５４０１Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５４０１Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５４０１Ｅ：Ｙｅｓ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値から１を減算し（Ｓ５４０２Ｅ）、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂがオンであるかを判別する（Ｓ５４０３Ｅ）。Ｓ５４０３Ｅの処理において、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂがオンであると判別した場合には（Ｓ５４０３Ｅ：Ｙｅｓ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２５０００であるかを判別する（Ｓ５４０４Ｅ）。Ｓ５４０４Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２５０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４０４Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。

【８９３５】

一方、Ｓ５４０４Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２５０００で

あると判別した場合には（Ｓ５４０４Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄに２秒に対応する値を設定し（Ｓ５４０５Ｅ）、役物演出実行抽選に対応する表示態様を含む演出態様を設定する（Ｓ５４０６Ｅ）。これにより、所定のタイミング（基本変動時間に対応する演出が終了する２５秒前）に、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行するための操作有効期間と、実行抽選に対応する表示態様を含む演出態様を表示させることができる。Ｓ５４０６Ｅの処理が終了すると、次いで、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂをオフに設定し（Ｓ５４０７Ｅ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４０８Ｅ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。

【８９３６】

これらに対し、Ｓ５４０３Ｅの処理において、役物演出抽選フラグ２２３ｅｂがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５４０３Ｅ：Ｎｏ）、役物演出実行フラグがオンであるかを判別する（Ｓ５４０９Ｅ）。Ｓ５４０９Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５４０９Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５４０９Ｅの処理において、役物演出実行フラグ２２３ｅｃがオンであると判別した場合は（Ｓ５４０９Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出を実行している期間であることを意味するため、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいかを判別する（Ｓ５４１０Ｅ）。Ｓ５４１０Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５４１０Ｅ：Ｙｅｓ）、後述する役物演出更新処理を実行し（Ｓ５４１１Ｅ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４１２Ｅ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５４１０Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５４１０Ｅ：Ｎｏ）、後述する役物演出終了処理を実行し（Ｓ５４１３Ｅ）、Ｓ５４１４Ｅの処理に移行する。Ｓ５４１４Ｅの処理では、その他各種カウンタ、及び各種タイマの更新処理を実行し（Ｓ５４１４Ｅ）、本処理を終了する。

【８９３７】

次に、本第６変形例における役物演出更新処理（Ｓ５４１４Ｅ）の詳細について説明する。この役物演出更新処理（Ｓ５４１４Ｅ）は、演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）において実行される処理であり、変動演出開始からの経過時間に応じて、役物演出の実行期間における演出を設定する処理である。

【８９３８】

役物演出更新処理（Ｓ５４１４Ｅ）が実行されると、まず、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値が０より大きいかを判別する（Ｓ５４３１Ｅ）。Ｓ５４３１Ｅの処理において、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５４３１Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値から１を減算し（Ｓ５４３２Ｅ）、Ｓ５４３３Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５４３１Ｅの処理において、駆動規制カウンタ２２３ｅｇａの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５４３１：Ｎｏ）、Ｓ５４３２Ｅの処理をスキップし、Ｓ５４３３Ｅの処理に移行する。Ｓ５４３３Ｅの処理では、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２３０００であるか判別する（Ｓ５４３３Ｅ）。Ｓ５４３３Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２３０００であると判別した場合は（Ｓ５４３３Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に０１Ｈを設定し（Ｓ５４３４Ｅ）、役物演出準備期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４３５Ｅ）、駆動テーブル２２２ｅｄから駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に対応するデータを駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納し（Ｓ５４３６Ｅ）、本処理を終了する。

【８９３９】

Ｓ５４３３Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２３０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４３３Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２２０００であるかを判別する（Ｓ５４３７Ｅ）。Ｓ５４３７Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２２０００であると判別した場合には（Ｓ５４３７Ｅ：Ｙｅｓ）役物演出操作タイマ２２３ｅｄに３秒に対応する値を設定し（Ｓ５４３８Ｅ）、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４３９Ｅ）、本処理を終了する。一

方、Ｓ５４３７Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２２０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４３７Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１５０００であるかを判別する（Ｓ５４４０Ｅ）。

【８９４０】

Ｓ５４４０Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１５０００であると判別した場合には（Ｓ５４４０Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄに３秒に対応する値を設定し（Ｓ５４４１Ｅ）、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆ（Ｓ５４４２Ｅ）、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４４３Ｅ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４４０Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１５０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５４４０Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００００であるかを判別する（Ｓ５４４４Ｅ）。

【８９４１】

Ｓ５４４４Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００００であると判別した場合には（Ｓ５４４４Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出操作タイマ２２３ｅｄに２秒に対応する値を設定し（Ｓ５４４５Ｅ）、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値に００Ｈを設定し（Ｓ５４４６Ｅ）、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４４７Ｅ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５４４４Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００００であると判別した場合には（Ｓ５４４４Ｅ：Ｎｏ）、後述する落下予告設定処理を実行し（Ｓ５４４８Ｅ）、本処理を終了する。

【８９４２】

次に、本第６変形例における落下予告設定処理（Ｓ５４４８Ｅ）の詳細について説明する。この落下予告設定処理（Ｓ５４４８Ｅ）は、役物演出更新処理（Ｓ５４１１Ｅ）において実行される処理であり、役物演出における落下予告の予告内容を示すデータを設定する処理である。

【８９４３】

落下予告設定処理（Ｓ５４８８Ｅ）が実行されると、まず、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１７００１以上、且つ１８０００未満であるか判別する（Ｓ５４７１Ｅ）。Ｓ５４７１Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１７００１以上、且つ１８０００未満であると判別した場合には（Ｓ５４７１Ｅ：Ｙｅｓ）、第１落下予告を実行するかを判定する判定期間であることを意味するため、第１流路センサ９５１ａがオフであるか判別する（Ｓ５４７２Ｅ）。Ｓ５４７２Ｅの処理において、第１流路センサ９５１ａがオフであると判別しなかった場合には（Ｓ５４７２Ｅ）、第１球状部材が第１小窓内に停止していない（即ち、第１落下予告の実行条件を満たしていない）ため、本処理を終了する。一方、Ｓ５４７２Ｅの処理において、第１流路センサ９５１ａがオフであると判別した場合には（Ｓ５４７２Ｅ：Ｙｅｓ）、第１中間センサ９４３がオンであるかを判別する（Ｓ５４７３Ｅ）。Ｓ５４７３Ｅの処理において、第１中間センサ９４３がオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５４７３Ｅ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【８９４４】

これに対し、Ｓ５４７３Ｅの処理において、第１中間センサ９４３がオンであると判別した場合は（Ｓ５４７３Ｅ：Ｙｅｓ）、第１落下予告の実行条件を満たした（即ち、落下役物９００が第１中間位置で停止している）ことを意味するため、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して第１落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４７４Ｅ）、本処理を終了する。このように、本第６変形例では、第１流路センサ９５１ａがオフであり、且つ第１中間センサ９４３がオンである場合に第１落下予告を実行するように構成されているので、落下役物９００が第１中間位置に停止せず通過した（即ち、第１球状部材と当接しなかった）場合において第１中間センサ９４３がオンであっても（通過時にオンを検出しても）、第１落下予告が実行されることはない。

【８９４５】

これらに対し、Ｓ５４７１Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１７

００１以上、且つ１８０００未満であると判別しなかった場合は（Ｓ５４７１Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１０００１以上、且つ１１０００未満であるか判別する（Ｓ５４７５Ｅ）。Ｓ５４７５Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１０００１以上、且つ１１０００未満であると判別した場合は（Ｓ５４７５Ｅ：Ｙｅｓ）、第２流路センサ９６１ａがオンであるか判別する（Ｓ５４７６Ｅ）。Ｓ５４７６Ｅの処理において、第２流路センサ９６１ａがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５４７６Ｅ：Ｎｏ）、第２落下予告の実行条件を満たしていない（第２小窓９６０内に第２球状部材９６２が停止していない）ことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ５４７６Ｅの処理において、第２流路センサ９６１ａがオンであると判別した場合には（Ｓ５４７６Ｅ：Ｙｅｓ）、第２中間センサ９４４がオンであるか判別する（Ｓ５４７７Ｅ）。Ｓ５４７７Ｅの処理において、第２中間センサ９４４がオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５４７７Ｅ：Ｎｏ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５４７７Ｅの処理において、第２中間センサ９４４がオンであると判別した場合には（Ｓ５４７７Ｅ：Ｙｅｓ）、落下役物９００が第２中間位置で停止していることを意味するため、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して第２落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４７８Ｅ）、本処理を終了する。

【８９４６】

Ｓ５４７５Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１０００１以上、且つ１１０００未満であると判別しなかった場合は（Ｓ５４７５Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が３００１以上、且つ７０００未満であるか判別する（Ｓ５４７９Ｅ）。Ｓ５４７９Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が３００１以上、且つ７０００未満であると判別した場合には（Ｓ５４７９Ｅ：Ｙｅｓ）、第１流路センサ９５１ａのオンエッジを検出したかを判別する（Ｓ５４８０Ｅ）。Ｓ５４８０Ｅの処理において、第１流路センサ９５１ａのオンエッジを検出したと判別しなかった場合には（Ｓ５４８０Ｅ：Ｎｏ）、最終落下予告の実行条件が成立していない（上昇する落下役物９００が第１球状部材９５２に当接していない）ことを意味するため、本処理を終了する。

【８９４７】

一方、Ｓ５４８０Ｅの処理において、第１流路センサ９５１ａのオンエッジを検出したとハンベチした場合には（Ｓ５４８０Ｅ：Ｙｅｓ）、最終落下予告の実行条件が成立したことを意味するため、最終予告フラグ２２３ｅｆをオンに設定し（Ｓ５４８１Ｅ）、後半予告選択テーブル２２２ｅｃを読み出し（Ｓ５４８２Ｅ）、後半予告選択テーブル２２２ｅｃから演出カウンタ２２３ｆの値に対応するデータを予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納し（Ｓ５４８３Ｅ）、本処理を終了する。なお、本第６変形例では、所定期間（従変動時間タイマ２２３ｅａの値が３００１以上、且つ７０００未満となる期間）において、第１流路センサ９５１ａがオンエッジを検出した場合に、最終落下予告の実行を設定するように構成されているため、役物演出の３回目の操作有効期間において、第１球状部材９５２が第１小窓９５０内に停止しなかった場合には、最終落下予告が実行されることはない。より具体的には、当該所定期間の開始時において、既に第１流路センサ９５１ａがオンであった（即ち、オフからオンに切り替わっていない）場合には、最終落下予告が実行されることはない。

【８９４８】

これらに対し、Ｓ５４７９Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が３００１以上、且つ７０００未満であると判別しなかった場合には（Ｓ５４７９Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００１以上、且つ２０００未満であるか判別する（Ｓ５４８４Ｅ）。Ｓ５４８４Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１００１以上、且つ２０００未満であると判別した場合には（Ｓ５４８４Ｅ：Ｙｅｓ）、最終予告フラグ２２３ｅｆがオンであるか判別する（Ｓ５４８５Ｅ）。Ｓ５４８５Ｅの処理において、最終予告フラグ２２３ｅｆがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５４８５Ｅ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ５４８５Ｅの処理において、最終予告フラグ２２３ｅｆがオンであると判別した場合には（Ｓ５４８５Ｅ：Ｙｅｓ）、原点位置センサ９４１が

オンであるか判別する（Ｓ５４８６Ｅ）。Ｓ５４８６Ｅの処理において、原点位置センサ９４１がオンであると判別した場合には（Ｓ５４８６Ｅ：Ｙｅｓ）、最終落下予告を実行するタイミングであることを意味するため、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して最終落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５４７８Ｅ）、本処理を終了する。このように構成することで、落下役物９００が原点位置まで落下したタイミングと、最終落下予告が実行されるタイミングとを一致させることができる。

【８９４９】

次に、本第６変形例における役物演出終了処理（Ｓ５４１３Ｅ）の詳細について説明する。この役物演出終了処理（Ｓ５４１３Ｅ）は、演出更新処理（Ｓ４１１１Ｅ）において実行される処理であり、役物演出に係る各種フラグ、及びカウンタ等をリセットする処理である。

【８９５０】

役物演出終了処理（Ｓ５４１３Ｅ）が実行されると、まず、役物演出実行フラグ２２３ｅｃをオフに設定し（Ｓ５５０１Ｅ）、次いで、予告内容格納エリア２２３ｅｅをクリアし（Ｓ５５０２Ｅ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃをクリアし（Ｓ５５０３Ｅ）、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値が０より大きいか判別する（Ｓ５５０４Ｅ）。Ｓ５５０４Ｅの処理において、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５５０４Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値に０を設定し（Ｓ５５０５Ｅ）、Ｓ５５０６Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５５０４Ｅの処理において、駆動回数カウンタ２２３ｅｇｅの値が０より大きいと判別しなかった場合には（Ｓ５５０４Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５５０５Ｅの処理をスキップし、Ｓ５５０６Ｅの処理に移行する。Ｓ５５０６Ｅの処理では、最終予告フラグ２２３ｅｆがオンであるか判別する（Ｓ５５０６Ｅ）。Ｓ５５０６Ｅの処理において、最終予告フラグ２２３ｅｆがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５５０６Ｅ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５５０６Ｅの処理において、最終予告フラグ２２３ｅｆがオンであると判別した場合は（Ｓ５５０６Ｅ：Ｙｅｓ）、最終予告フラグ２２３ｅｆをオフに設定し、本処理を終了する。

【８９５１】

次に、本第６変形例における役物駆動処理（Ｓ４１２０Ｅ）の詳細について説明する。この役物駆動処理（Ｓ４１２０Ｅ）は、役物演出において、落下役物９００を動作させるためのデータを設定する処理である。

【８９５２】

役物駆動処理（Ｓ４１２０Ｅ）が実行されると、まず、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が００Ｈであるかを判別する（Ｓ５６０１Ｅ）。Ｓ５６０１Ｅの処理において、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が００Ｈであると判別した場合は（Ｓ５６０１Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出が実行されていない（落下役物９００を制御する期間ではない）ことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ５６０１Ｅの処理において、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が００Ｈではないと判別した場合には（Ｓ５６０１Ｅ：Ｎｏ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃからデータを読み出し（Ｓ５６０２Ｅ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおいてセンサデータが規定されているか判別する（Ｓ５６０３Ｅ）。ここで、センサデータが規定されているとは、退避センサ９４０がオンとなるまで可動させることを示すデータ（例えば、０１Ｈ）、または張出位置センサ９４２がオンとなるまで可動させることを示すデータ（例えば、０２Ｈ）、が規定されていることを意味し、センサデータが規定されていないことを示すためのデータ（例えば、ダミーデータとして規定される００Ｈ）が規定されていると判別した場合に、センサデータが規定されていないと判別する。

【８９５３】

Ｓ５６０３Ｅの処理において、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおいてセンサデータが規定されていると判別した場合は（Ｓ５６０３Ｅ：Ｙｅｓ）、センサデータに対応するセンサ（退避センサ９４０、または張出位置センサ９４２）が

オンであるか判別する（Ｓ５６０４Ｅ）。Ｓ５６０４Ｅの処理において、センサデータに対応するセンサ（退避センサ９４０、または張出位置センサ９４２）がオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５６０４Ｅ：Ｎｏ）、センサデータに対応するセンサに到達していない（センサがオンとなるまで可動させる期間である）ことを意味するため、Ｓ５６０５Ｅの処理に移行する。

【８９５４】

一方、Ｓ５６０４Ｅの処理において、センサデータに対応するセンサ（退避センサ９４０、または張出位置センサ９４２）がオンであると判別した場合は（Ｓ５６０４Ｅ：Ｙｅｓ）、退避センサ９４０がオンであるか判別する（Ｓ５６０７Ｅ）。即ち、Ｓ５６０４Ｅの処理でオンであると判別したセンサが、退避センサ９４０であるか判別する。Ｓ５６０７Ｅの処理において、退避センサ９４０がオンであると判別した場合は（Ｓ５６０７Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動モータ９１０の励磁の停止を設定し（Ｓ５６０８Ｅ）、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が０ＢＨであるか判別する（Ｓ５６０９Ｅ）。Ｓ５６０９Ｅの処理において、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が０ＢＨではないと判別した場合は（Ｓ５６０９Ｅ：Ｎｏ）、駆動テーブル２２２ｅｄの最後のデータに対応する動作まで進行していないことを意味するため、Ｓ５６１０Ｅの処理に移行する。

【８９５５】

また、Ｓ５６０９Ｅの処理において、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値が０ＢＨであると判別した場合は（Ｓ５６０９Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に００Ｈを設定し（Ｓ５６１３Ｅ）、Ｓ５６０６Ｅの処理に移行する。これらに対し、Ｓ５６０７Ｅの処理において、退避センサ９４０がオンであると判別しなかった場合（即ち、張出位置センサ９４２がオンであると判別した場合）は（Ｓ５６０７Ｅ：Ｎｏ）、保持ソレノイド９２０の４秒間の励磁を設定し（Ｓ５６１４Ｅ）、Ｓ５６１０Ｅの処理に移行する。これにより、張出位置まで移動した落下役物９００を、４秒間励磁される保持ソレノイド９２０（即ち、プッシュバーが４秒間突出状態となる保持ソレノイド９２０）により保持することができる。

【８９５６】

Ｓ５６１０Ｅの処理では、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に１を加算し（Ｓ５６１０Ｅ）、駆動テーブル２２２ｅｄから駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に対応するデータを駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納し（Ｓ５６１１Ｅ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納したデータにおける時間データに対応する値を駆動タイマ２２３ｅｇｄの値に設定し（Ｓ５６１２Ｅ）、Ｓ５６０６Ｅの処理に移行する。

【８９５７】

Ｓ５６０３Ｅの処理において、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおいてセンサデータが規定されていると判別した場合は（Ｓ５６０３Ｅ：Ｎｏ）、落下役物９００を可動させない（即ち、動作データに待機を示すデータが規定されている）ことを意味するため、駆動タイマ２２３ｅｇｄの値から１を減算し（Ｓ５６１５Ｅ）、減算後の駆動タイマ２２３ｅｇｄの値が０であるか判別する（Ｓ５６１６Ｅ）。Ｓ５６１５Ｅの処理において、駆動タイマ２２３ｅｇｄの値が０であると判別しなかった場合は（Ｓ５６１６Ｅ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５６１６Ｅの処理において、駆動タイマ２２３ｅｇｄの値が０であると判別した場合は（Ｓ５６１６Ｅ：Ｙｅｓ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおける時間データに対応する時間が経過したことを意味するため、駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に１を加算し（Ｓ５６１７Ｅ）、駆動テーブル２２２ｅｄから加算後の駆動ポインタ２２３ｅｇｂの値に対応するデータを駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納し（Ｓ５６１８Ｅ）、回転開始フラグ２２３ｅｇｊをオンに設定し（Ｓ５６１９Ｅ）、Ｓ５６０５Ｅの処理に移行する。Ｓ５６１５Ｅの処理では、後述する駆動モータ回転処理を実行し（Ｓ５６０５Ｅ）、その後、Ｓ５６０５Ｅの処理に移行する。Ｓ５６０５Ｅの処理では、設定された各種駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し（Ｓ５６０６Ｅ）、本処理を終了する。

【８９５８】

次に、本第６変形例における駆動モータ回転処理（Ｓ５６０５Ｅ）の詳細について説明する。この駆動モータ回転処理（Ｓ５６０５Ｅ）は、駆動モータ９１０を正方向、または負方向へと回転させるために各種データを設定する処理である。駆動モータ回転処理が実行されると、まず、回転開始フラグ２２３ｅｇｊがオンであるか判別する（Ｓ５６３１Ｅ）。Ｓ５６３１Ｅの処理において、回転開始フラグ２２３ｅｇｊがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５６３１Ｅ：Ｎｏ）、励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇの値に１を加算し（Ｓ５６３２Ｅ）、加算後の励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇの値が駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおけるスピードデータの値と一致しているか判別する（Ｓ５６３３Ｅ）。Ｓ５６３３Ｅの処理において、励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇの値が駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおけるスピードデータの値と一致していると判別しなかった場合は（Ｓ５６３３Ｅ：Ｎｏ）、１ステップあたりの所要時間が経過していないことを意味するため、本処理を終了する。一方、Ｓ５６３３Ｅの処理において、励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇの値と駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおけるスピードデータの値が一致していると判別した場合は（Ｓ５６３３Ｅ：Ｙｅｓ）、Ｓ５６３５Ｅの処理に移行する。

【８９５９】

これらに対し、Ｓ５６３１Ｅの処理において、回転開始フラグ２２３ｅｇｊがオンであると判別した場合は（Ｓ５６３１Ｅ：Ｙｅｓ）、回転開始フラグ２２３ｅｇｊをオフに設定し（Ｓ５６３４Ｅ）、Ｓ５６３５Ｅの処理に移行する。これにより、駆動モータ９１０を待機状態（回転していない状態）から回転状態に切替えるタイミングにおいて、即座に１ステップ目の動作に対応する励磁制御データを設定させることができる。

【８９６０】

Ｓ５６３５Ｅの処理では、励磁スピードカウンタ２２３ｅｇｇの値に０を設定し（Ｓ５６３５Ｅ）、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであるか判別する（Ｓ５６３６Ｅ）。Ｓ５６３６Ｅの処理において、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであると判別した場合は（Ｓ５６３６Ｅ：Ｙｅｓ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が４であるか判別する（Ｓ５６３７Ｅ）。Ｓ５６３７Ｅの処理において、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が４であると判別しなかった場合は（Ｓ５６３７Ｅ：Ｎｏ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値に１を加算し（Ｓ５６３８Ｅ）、Ｓ５６４３Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５６３７Ｅの処理において、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が４であると判別した場合は（Ｓ５６３７Ｅ：Ｙｅｓ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値に１を設定し（Ｓ５６３９Ｅ）、Ｓ５６４３Ｅの処理に移行する。

【８９６１】

これらに対し、Ｓ５６３６Ｅの処理において、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されている動作データが正方向であると判別しなかった（負方向であると判別した）場合には（Ｓ５６３６Ｅ：Ｎｏ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が１であるか判別する（Ｓ５６４０Ｅ）。なお、本第６変形例では、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおいてセンサデータが規定されている（即ち、駆動モータ９１０を回転させる）場合に、駆動モータ回転処理（Ｓ５６０５Ｅ）が実行されるように構成されているため、Ｓ５６３６Ｅの処理において、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであると判別しなかったことは、駆動データ格納エリア２２３ｅｇｃに格納されているデータにおける動作データが負方向を示すデータであることを意味する。

【８９６２】

Ｓ５６４０Ｅの処理において、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が１であると判別しなかった場合は（Ｓ５６４０Ｅ：Ｎｏ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値から１を減算し（Ｓ５６４１Ｅ）、Ｓ５６４３Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５６４０Ｅの処理において、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値が１であると判別した場合は（Ｓ５６４０Ｅ：Ｙｅｓ）、励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値に４を設定し（Ｓ５６４２Ｅ）、Ｓ５６４３Ｅの処理に移行

する。Ｓ５６４３Ｅの処理では、励磁テーブル２２２ｅｅから励磁カウンタ２２３ｅｇｈの値に対応するデータを励磁データ格納エリア２２３ｅｇｉに設定し（Ｓ５６４３Ｅ）、本処理を終了する。

【８９６３】

以上、説明をした通り、本第６変形例では、駆動モータ９１０の駆動力により可動可能な落下役物９００と、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、または第２射出ソレノイド９６５）によって可動され、落下役物９００に当接可能な球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）と、を備え、落下役物９００が可動される演出を含む役物演出において、落下役物９００の所定部（突出部９００ｃの上面９００ｃａ）に当接することで移動した第１球状部材９５２が第１流路センサ９５１ａに検出された場合に、所定の演出（最終落下予告）を実行可能に構成した。このように構成することで、落下役物９００と第１球状部材９５２とが当接する演出における演出態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８９６４】

また、本第６変形例では、枠ボタン２２が押下された場合に実行可能な所定の実行抽選（役物演出の実行可否を決定する実行抽選）において、特定の抽選結果（役物演出の実行に対応する抽選結果）となった場合に、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成した。

【８９６５】

このように構成することで、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行するか否かを、遊技者に対して任意に選択させることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８９６６】

また、本第６変形例では、役物演出において、枠ボタン２２が所定時間（０．５秒）以上押下され続けた場合に、所定の周期（０．５秒毎）で射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）を可動可能に構成し、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、及び第２射出ソレノイド９６５）が前記所定の周期（０．５秒毎）で可動された場合に、前記所定の周期（０．５秒毎）とは異なる間隔で可動された場合よりも落下役物９００と球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）とが当接し易く構成した。

【８９６７】

このように構成することで、枠ボタン２２の操作内容により落下役物９００と球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）とを当接させる難易度を可変させることができる。よって、演出を多様化させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８９６８】

なお、本第６変形例では、枠ボタン２２が押下された場合に、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能に構成していたが、これに限るものではない。例えば、遊技領域に発射された遊技球が所定の検出手段（例えば、非接触センサ）に検出された場合に、当該実行抽選を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン２２を操作するために遊技者が発射ハンドルから手を離す（即ち、遊技球の発射を中断する）ことで、遊技の効率（一定時間あたりの遊技球の発射量）が低下してしまう不具合を抑制することができる。また、遊技者が所有しているスマートフォンに対して所定の操作（例えば、パチンコ機１０で実行される演出と対応する演出を実行可能なアプリケーションプログラムによりスマートフォンに表示されたＰｕｓｈ表示をタッチする操作）がされた場合に、当該実行抽選を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、感染症対策等に起因してパチンコ機１０への接触を減らしたい遊技者に対して、当該実行抽選を実行させる意欲を向上させることができる。また、このように構成した場合、Ｗｉｆｉ（登録商標）やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ（登録商標）等の無線通信手段を用いて、スマートフォンに対して実行された所定の操作をパチンコ機１０に対して出力可能に構成すればよい。

【８９６９】
＜第６０制御例の第７変形例＞
次に、本第６０制御例の第７変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第６変形例におけるパチンコ機１０では、落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出において、駆動モータ９１０の駆動力により可動している落下役物９００の所定部（突出部９００ｃの上面９００ｃａ）に第１球状部材９５２が当接した場合に、所定の演出（最終落下予告）を実行可能に構成し、興趣向上を図っていた。
【８９７０】
これに対して、第６０制御例の第７変形例では、役物演出において、自由落下により下降する落下役物９００の複数箇所に当接することが可能な第１球状部材９５２が落下役物９００の所定部（突出部９００ｅの第１当接面９００ｅａ）に当接した場合に、第１球状部材９５２が落下役物９００の所定部以外の当接部（突出部９００ｅの第２当接面９００ｅｂ）に当接した場合よりも、自由落下により下降する落下役物９００の可動を停止させ易く構成している。このように構成することで、自由落下により下降する落下役物９００を停止させる難易度を当接箇所に応じて可変させることができるので、落下役物９００と第１球状部材９５２とが当接する態様に対する遊技者の関心を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【８９７１】
この本第７変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第６０制御例の第６変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、落下役物９００の可動に係る構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、及び音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成は、上述した第６変形例におけるパチンコ機１０と同一であるため、詳細な説明を省略する。
【８９７２】
まず、本第７変形例における落下役物９００の可動に係る構成について説明する。本第７変形例では、上述した第６変形例に対して、落下役物９００の構成の一部を変更した点と、第１流路９５１に代えて第１流路９５６を形成した点と、第２流路９６１に代えて第２流路９６６を形成した点と、落下役物９００の構成の変更に応じて支柱９９０と駆動ベース体９３０との形状を変更した点と、において相違している。
【８９７３】
本第７変形例における落下役物９００は、上述した第６０制御例の第６変形例に対して、突出部９００ｃに代えて第１当接面９００ｅａと第２当接面９００ｅｂとを有する突出部９００ｅが設けられている点と、ギア部を有するラック９００ｆが追加して設けられている点と、で相違している。突出部９００ｅ、及びラック９００ｆは、落下役物９００の構成の一部であり、落下役物９００が上下方向に可動すると共に上下方向に可動可能に構成されている。また、駆動ベース体９３０の正面視上方には、ギア部９０６を有するロータリダンパ９０５が固着されており、当該ロータリダンパ９０５のギア部９０６とラック９００ｆのギア部とが噛合するように構成されている。当該ロータリダンパ９０５は一方向（正面視時計回り）にのみトルクが発生し、回転力を減衰することが可能なものである。より具体的には、駆動モータ９１０の駆動力により落下役物９００が上昇する場合には、ロータリダンパ９０５のギア部９０６が正面視時計回りに回転することで、ロータリダンパ９０５にトルクは発生せず、落下役物９００が自重により下降（落下）する場合には、ロータリダンパ９０５のギア部９０６が正面視時計回りに回転することで、ロータリダンパ９０５にトルクが発生する。これにより、駆動モータ９１０の駆動力により落下役物９００を上昇させる場合には、落下役物９００の上昇動作を妨げることなく滑らかに落下役物９００を上昇させることができ、落下役物９００を下降（落下）させる場合には、自由落下により下降させる場合よりも遅いスピード（張出位置から原点位置まで約３秒で移動するスピード）で下降させることができる。
【８９７４】

なお、本第７変形例では、役物演出における１回目と２回目との操作有効期間（３秒間）が、落下役物９００が張出位置から下降し始めるタイミングで開始されるように構成されている。即ち、落下役物９００が下降している期間において射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、または第２射出ソレノイド９６５）を駆動させることが可能に構成され、射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、または第２射出ソレノイド９６５）を駆動させるタイミングに応じて、球状部材（第１球状部材９５２、または第２球状部材９６２）が当接する箇所（第１当接面９００ｅａ、または第２当接面９００ｅｂ）が可変するように構成されている。このように構成することで、球状部材（第１球状部材９５２、または第２球状部材９６２）を可動させるタイミングを計る遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８９７５】

上述した通り、本第７変形例における落下役物９００の突出部９００ｅは、第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２が嵌合可能な凹状に形成された第１当接面９００ｅａを有している。また、当該第１当接面９００ｅａには、磁力により球状部材（第１球状部材９５２、または第２球状部材９６２）を吸着させるためのシート状のマグネット９０１が固着されている。詳細については後述するが、本第７変形例では、張出位置から下降している落下役物９００の突出部９００ｃにおける第１当接面９００ｅａに第１球状部材９５２が当接した場合には、落下役物９００を第１中間位置に停止可能に構成され、張出位置から下降している落下役物９００の突出部９００ｃにおける第２当接面９００ｅｂに第１球状部材９５２が当接した場合には、落下役物９００を第１中間位置に停止困難となるように構成されている。このように構成することで、張出位置から下降する落下役物９００と第１球状部材９５２とが当接した場合に、第１球状部材９５２が当接した当接箇所に応じて落下役物９００の停止位置を可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８９７６】

本第７変形例における第１流路９５６は、第１射出ソレノイド９５５により可動された第１球状部材９５２が落下役物９００の突出部９００ｅにおける第１当接面９００ｅａに当接しなかった場合において、第１球状部材９５２を第１射出ソレノイド９５５に当接（係合）する位置まで復帰（移動）させるために、下面（第１球状部材９５２が接地する接地面）が正面視右下へと傾く斜面状に形成されている。本第７変形例における第２流路９６６は、第１流路９５６に対して、形成された場所（高さ）が異なる点においてのみ相違し、その他の構成については第１流路９５６と同一であるため、詳細な説明を省略する。

【８９７７】

次に、本第７変形例における落下役物９００、及び第１流路９５６の構成について詳細に説明する。第１流路９５６は、落下役物９００の突出部９００ｅが上下方向に可動した場合に落下役物９００が通過可能となるようにスリット部が形成されている。また、上述したように、本第７変形例における流路９５６は、下面（即ち、第１球状部材９５２が接地する接地面）が正面視右下へと傾く斜面状に形成されており、第１射出ソレノイド９５５により可動された第１球状部材９５２を第１射出ソレノイド９５５に当接する位置まで誘導可能に形成されている。即ち、第１射出ソレノイド９５５により可動された第１球状部材９５２が、落下役物９００の所定部（突出部９００ｅの当接面９００ｅａ）に当接しなかった場合には、第１球状部材９５２は第１流路９５６内を転がることにより第１射出ソレノイド９５５と当接するまで移動する。なお、上述したように、本第７変形例では、落下役物９００の突出部９００ｅにおける第１当接面９００ｅａにシート状のマグネット９０１が固着されており、第１当接面９００ｅａに第１球状部材９５２が当接した場合に、第１当接面９００ｅａに第１球状部材９５２を吸着させることが可能に構成されている。

【８９７８】

次に、本第７変形例における落下役物９００と第１球状部材９５２との動作態様について説明する。落下役物９００は、張出位置に位置している場合において、落下役物９００

の突出部９００ｅにおける第２当接面９００ｅｂが駆動ベース体９３０に固着された保持ソレノイド９２０のプッシュバーに当接することにより、張出位置に保持されることが可能に構成されている。なお、本第７変形例では、落下役物９００が張出位置まで移動（上昇）した場合に、保持ソレノイド９２０を１秒間励磁する（即ち、１秒間プッシュバーを突出させる）ように構成し、保持ソレノイド９２０が励磁状態から非励磁状態へ切り替わる（即ち、プッシュバーが引込まれる）ことにより、落下役物９００と保持ソレノイド９２０との当接状態が解除され、落下役物９００が自重により下降するように構成されている。

【８９７９】

上述した通り、落下役物９００の突出部９００ｅにおける第１当接面９００ｅａは、シート状のマグネット９０１が固着されており、第１射出ソレノイド９５５により可動された第１球状部材９５２が当接した場合に、第１当接面９００ｅａと第１球状部材９５２と磁力により吸着することが可能に構成されている。また、第１当接面９００ｅａに固着されたマグネット９０１は、自重により下降する落下役物９００を保持するために必要な磁力を有するもので構成されている。即ち、第１当接面９００ｅａと第１球状部材９５２とが当接（磁力により吸着）した場合、駆動ベース体９３０に形成された第１流路９５６により第１球状部材９５２の鉛直下向きへの可動が規制されているため、第１球状部材９５２と吸着する落下役物９００が第１中間位置に保持される。

【８９８０】

本第７変形例では、張出位置から下降している落下役物９００の突出部９００ｅにおける第２当接面９００ｅｂと第１球状部材９５２とが当接した場合には、落下役物９００が第１中間位置に停止することなく原点位置まで下降するように構成されている。より具体的には、張出位置から下降している落下役物９００の突出部９００ｅにおける第２当接面９００ｅｂに第１球状部材９５２が当接した場合、第１球状部材９５２が第１流路９５６内を斜面に沿って正面視右方向へと移動する（転がる）ことにより、落下役物９００は保持されることなく原点位置まで下降し続けるように構成されている。即ち、落下役物９００が下降している期間において、適当なタイミングで第１球状部材９５２が可動された場合に限り、落下役物９００の突出部９００ｅにおける第１当接面９００ｅａと第１球状部材９５２とが磁力により吸着することで、落下役物９００を第１中間位置に停止させることが可能に構成されている。このように構成することで、第１落下予告を発生させるために第１球状部材９５２を可動させるタイミングを計る遊技性を実現することができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８９８１】

なお、図示は省略したが、本第７変形例では、可変表示ユニット８０における第１小窓９５０、及び第２小窓９６０を、上述した第６０制御例の第６変形例における第１小窓９５０、及び第２小窓９６０と比して大きいサイズで形成している。これにより、第１球状部材９５２が落下役物９００の所定部（突出部９００ｅにおける第１当接面９００ｅａ）に当接した場合と、第１球状部材９５２が落下役物９００の所定部とは異なる当接部（突出部９００ｅにおける第２当接面９００ｅｂ）に当接した場合と、における落下役物９００と第１球状部材９５２とが当接した態様を遊技者が視認することができる。

【８９８２】

落下役物９００と第１球状部材とが当接（磁力により吸着）した状態において、落下役物９００が駆動モータ９１０の駆動力により上昇した場合、第１球状部材９５２が第１流路９５６の上面に当接（衝突）した衝撃によって、落下役物９００と第１球状部材９５２とが離間する（非吸着状態となる）ように構成されている。なお、このように構成するためには、第１当接面９００ｅａに固着されたマグネットの磁力を調節（衝撃で外れる程度のもので構成）してもよいし、駆動モータ９１０のトルクを増大させることで落下役物９００が上昇した場合に第１球状部材９５２が第１当接面９００ｅａと離間し易くなるように構成してもよい。落下役物９００の突出部９００ｅにおける当接面９００ｅａと第１球状部材９５２とが離間すると、第１球状部材９５２は第１流路９５６内を斜面に沿って可

動する（転がる）ことにより、第１射出ソレノイド９５５と当接（係合）する位置まで移動（退避）する。

【８９８３】

＜第６０制御例の第７変形例における電気的構成について＞

次に、本第７変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。本第７変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第６０制御例の第６変形例におけるＲＡＭ２２３の構成に対して、センサ検出タイマ２２３ｅａＡ、第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡ、及び第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡを追加した点において相違している。その他の構成については上述した第６変形例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【８９８４】

センサ検出タイマ２２３ｅａＡは、役物演出において、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンとなっている時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値に０が設定される。このセンサ検出タイマ２２３ｅａＡは、役物演出において、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンとなった場合にタイマ値に１秒に対応する値が設定され（Ｓ５７５６Ｅ）、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンである期間において、音声ランプ制御装置１１３内で定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理における役物演出更新処理（Ｓ５７０１Ｅ）で実行される落下予告設定処理（Ｓ５７２６Ｅ）が実行されるとタイマ値が１ずつ減算される（Ｓ５７５７Ｅ）。また、センサ検出タイマ２２３ｅａＡは、第１中間センサ９４３、及び第２中間センサ９４４がオフの状態において、タイマ値が０より大きいと判別された場合に、タイマ値に０が設定される（Ｓ５７６５Ｅ）。

【８９８５】

なお、本第６変形例では、減算後のセンサ検出タイマ２２３ｅａＡのタイマ値が０となった（即ち、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４３がオンの状態が１秒継続した）場合に、落下予告（第１落下予告、または第２落下予告）を発生させるように構成されている。

【８９８６】

第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡは、第１落下予告を設定したことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡは、第１落下予告の予告内容を示す表示態様を設定した場合にオンに設定され（Ｓ５７６１Ｅ）、役物演出の終了タイミングにおいてオフに設定される（Ｓ５８２３Ｅ）。この第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡにより、第１落下予告が重複して設定される不具合を抑制することができる。

【８９８７】

第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡは、第２落下予告を設定したことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡは、第２落下予告の予告内容を示す表示態様を設定した場合にオンに設定され（Ｓ５７６３Ｅ）、役物演出の終了タイミングにおいてオフに設定される（Ｓ５８２５Ｅ）。この第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡにより、第２落下予告が重複して設定される不具合を抑制することができる。

【８９８８】

＜第６０制御例の第７変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、本第７変形例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理を説明する。まず、本第７変形例における役物演出更新処理（Ｓ５７０１Ｅ）の詳細について説明をする。この役物演出更新処理（Ｓ５７０１Ｅ）は、上述した第６０制御例の第６変形例の役物演出更新処理（Ｓ５４１１Ｅ）に代えて実行される処理であり、本第７変形例における役物演出の進行に係るデータを設定する処理である。

【８９８９】

本第７変形例の役物演出更新処理（Ｓ５７０１Ｅ）のうち、Ｓ５４３１Ｅ～Ｓ５４３６

Ｅ、Ｓ５４３８Ｅ、Ｓ５４３９Ｅ、及びＳ５４４１Ｅ～Ｓ５４４３Ｅの各処理では、それぞれ上述した第６０制御例の第６変形例における役物演出更新処理（Ｓ５４１１Ｅ）のＳ５４３１Ｅ～Ｓ５４３６Ｅ、Ｓ５４３８Ｅ、Ｓ５４３９Ｅ、及びＳ５４４１Ｅ～Ｓ５４４３Ｅの各処理各処理と同一の処理が実行される。また、本第７変形例における役物演出更新処理（Ｓ５７０１Ｅ）では、Ｓ５４３３Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２３０００であると判別しなかった場合に（Ｓ５４３３Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２１０００であるか判別する（Ｓ５７２１Ｅ）。Ｓ５７２１Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２１０００であると判別した場合には（Ｓ５７２１Ｅ：Ｙｅｓ）、Ｓ５４３８Ｅの処理に移行する。上述したように、Ｓ５４３８Ｅ、及びＳ５４３９Ｅでは、第６０制御例の第６変形例のＳ５４３８Ｅ、及びＳ５４３９Ｅと同一の処理が実行され、Ｓ５４３９Ｅの処理が終了すると、本処理を終了する。

【８９９０】

Ｓ５７２１Ｅの処理において従変動時間タイマ２２３ｅａの値が２１０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５７２１Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１４０００であるか判別する（Ｓ５７２２Ｅ）。Ｓ５７２２Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１４０００であると判別した場合には（Ｓ５７２２Ｅ：Ｙｅｓ）、Ｓ５４４１Ｅの処理に移行する。上述したように、Ｓ５４４１Ｅ～Ｓ５４４３Ｅの各処理では、第６０制御例の第６変形例における役物演出更新処理（Ｓ５４１１Ｅ）のＳ５４４１Ｅ～Ｓ５４４３Ｅの各処理と同一の処理が実行され、Ｓ５４４３Ｅの処理が終了すると、本処理を終了する。一方、Ｓ５７２２Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１４０００であると判別しなかった場合には（Ｓ５７２２Ｅ：Ｎｏ）、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１０００であるか判別する（Ｓ５７２３Ｅ）。Ｓ５７２３Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１０００であると判別した場合には（Ｓ５７２３Ｅ：Ｙｅｓ）、後半予告選択テーブル２２２ｅｃを読み出し（Ｓ５７２４Ｅ）、後半予告選択テーブル２２２ｅｃを参照して最終予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５７２５Ｅ）、本処理を終了する。これにより、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１０００となったタイミング（基本変動時間（基本時間）に対応する変動演出の残り時間が１秒となったタイミング）において、最終落下予告を発生させることができる。

【８９９１】

なお、本第７変形例では、役物演出において最終落下予告が必ず発生するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第１落下予告と第２落下予告との発生有無に応じて最終落下予告の発生可否を決定するように構成してもよい。より具体的には、役物演出において、落下役物９００の３回目の落下動作が終了した（落下役物９００が原点位置に到達した）タイミングにおいて、第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡと第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡとが共にオンである場合に、最終落下予告を発生させるように構成してもよい。このように構成することで、最終落下予告が発生することを期待する遊技者に対して、第１落下予告と第２落下予告との発生状況への関心をより向上させることができる。

【８９９２】

Ｓ５７２３Ｅの処理において、従変動時間タイマ２２３ｅａの値が１０００であると判別した場合には（Ｓ５７２３Ｅ：Ｎｏ）、後述する落下予告設定処理を実行し（Ｓ５７２６Ｅ）、本処理を終了する。

【８９９３】

次に、本第７変形例における落下予告設定処理（Ｓ５７２６Ｅ）の詳細について説明する。この落下予告設定処理（Ｓ５７２６Ｅ）は、本第７変形例の役物演出において、落下予告を発生させる実行条件が成立した場合に、落下予告（第１落下予告、または第２落下予告）を発生させるためのデータを設定する処理である。

【８９９４】

落下予告設定処理（Ｓ５７２６Ｅ）では、まず、第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡがオ

ンであるか判別する（Ｓ５７５１Ｅ）。Ｓ５７５１Ｅの処理において、第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５７５１Ｅ）、第１中間センサ９４３がオンであるか判別する（Ｓ５７５２Ｅ）。Ｓ５７５２Ｅの処理において、第１中間センサ９４３がオンであると判別した場合は（Ｓ５７５２Ｅ：Ｙｅｓ）、Ｓ５７５５Ｅの処理に移行する。一方、Ｓ５７５２Ｅの処理において、第１中間センサ９４３がオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５７５２Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５７５３Ｅの処理に移行する。これらに対し、Ｓ５７５１Ｅの処理において、第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡがオンであると判別した場合は（Ｓ５７５１Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出において既に第１落下予告が発生していることを意味するため、Ｓ５７５２Ｅの処理をスキップし、Ｓ５７５３Ｅの処理に移行する。

【８９９５】

Ｓ５７５３Ｅの処理では、第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡがオンであるかを判別する（Ｓ５７５３Ｅ）。Ｓ５７５３Ｅの処理において、第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡがオンであると判別しなかった場合には（Ｓ５７５３Ｅ：Ｎｏ）、第２中間センサ９４４がオンであるかを判別する（Ｓ５７５４Ｅ）。Ｓ５７５４Ｅの処理において、第２中間センサ９４４がオンであると判別した場合には（Ｓ５７５４Ｅ：Ｙｅｓ）、Ｓ５７５５Ｅの処理に移行する。Ｓ５７５５Ｅの処理では、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいか判別する（Ｓ５７５５Ｅ）。Ｓ５７５５Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいと判別しなかった場合は（Ｓ５７５５Ｅ：Ｎｏ）、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオフからオンへと切り替わったタイミングであることを意味するため、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値に１秒に対応する値を設定し（Ｓ５７５６Ｅ）、本処理を終了する。

【８９９６】

一方、Ｓ５７５５Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５７５５Ｅ：Ｙｅｓ）、第１中間センサ９４３、または第２中間センサ９４４がオンである状態が継続していることを意味するため、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値から１を減算し（Ｓ５７５７Ｅ）、減算後のセンサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０であるか判別する（Ｓ５７５８Ｅ）。Ｓ５７５８Ｅの処理において、減算後のセンサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０であると判別しなかった場合は（Ｓ５７５８Ｅ：Ｎｏ）、落下予告を発生させる実行条件が成立していないため、本処理を終了する。

【８９９７】

これに対し、Ｓ５７５８Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０であると判別した場合は（Ｓ５７５８Ｅ：Ｙｅｓ）、第１中間センサ９４３がオンであるか判別する（Ｓ５７５９Ｅ）。Ｓ５７５９Ｅの処理において、第１中間センサ９４３がオンであると判別した場合は（Ｓ５７５９Ｅ：Ｙｅｓ）、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して第１落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５７６０Ｅ）、第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡをオンに設定し（Ｓ５７６１Ｅ）、本処理を終了する。これにより、落下役物９００が第１中間位置に所定時間（１秒間）停止した場合に、第１落下予告を発生させることができる。また、Ｓ５７５９Ｅの処理において、第１中間センサ９４３がオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５７５９Ｅ：Ｎｏ）、予告内容格納エリア２２３ｅｅに格納されているデータを参照して第２落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（Ｓ５７６２Ｅ）、第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡをオンに設定し（Ｓ５７６３Ｅ）、本処理を終了する。これにより、落下役物９００が第２中間位置に所定時間（１秒間）停止した場合に、第２落下予告を発生させることができる。

【８９９８】

これらに対し、Ｓ５７５４Ｅの処理において、第２中間センサ９４４がオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５７５４Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５７６４Ｅの処理に移行する。また、Ｓ５７５３Ｅの処理において、第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡがオンであると判別した場合は（Ｓ５７５３Ｅ：Ｙｅｓ）、役物演出において既に第２落下予告が発生したことを意

味するため、Ｓ５７５４Ｅの処理をスキップし、Ｓ５７６４Ｅの処理に移行する。Ｓ５７６４Ｅの処理では、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいかを判別する（Ｓ５７６４Ｅ）。Ｓ５７６４Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５７６４Ｅ）、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値に０を設定し（Ｓ５７６４Ｅ）、本処理を終了する。これにより、第１中間センサ９４３、または第１中間センサ９４３がオンとなっている期間が１秒未満である場合（即ち、落下役物９００がセンサを通過して原点位置まで下降した場合）に、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値をリセットすることができる。また、Ｓ５７６４Ｅの処理において、センサ検出タイマ２２３ｅａＡの値が０より大きいと判別しなかった場合は（Ｓ５７６４Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５７６５Ｅの処理をスキップし、本処理を終了する。

【８９９９】

次に、本第７変形例における役物演出終了処理（Ｓ５８０１Ｅ）について説明する。この役物演出終了処理（Ｓ５８０１Ｅ）は、上述した第６０制御例の第６変形例における役物演出終了処理（Ｓ５４１３Ｅ）に代えて実行される処理であり、役物演出の終了タイミングにおいて、役物演出の進行に係る各フラグや記憶エリア等をリセットする処理を実行する。

【９０００】

この役物演出終了処理（Ｓ５８０１Ｅ）のうち、Ｓ５５０１Ｅ～Ｓ５５０５Ｅの各処理では、それぞれ上述した第６０制御例の第６変形例における役物演出終了処理（Ｓ５４１３Ｅ）のＳ５５０１Ｅ～Ｓ５５０５Ｅの各処理と同一の処理が実行される。また本第７変形例における役物演出終了処理（Ｓ５８０１Ｅ）では、Ｓ５５０５Ｅの処理が終了すると、次いで、ソレノイド選択ポインタ２２３ｅｇｆの値に００Ｈを設定し（Ｓ５８２１Ｅ）、第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡがオンであるか判別する（Ｓ５８２２Ｅ）。Ｓ５８２２Ｅの処理において、第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡがオンであると判別した場合は（Ｓ５８２２Ｅ：Ｙｅｓ）、第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡをオフに設定し（Ｓ５８２３Ｅ）、Ｓ５８２４Ｅの処理に移行する。

【９００１】

一方、Ｓ５８２２Ｅの処理において、第１予告発生フラグ２２３ｅｂＡがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５８２２Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５８２３Ｅの処理をスキップし、Ｓ５８２４Ｅの処理に移行する。Ｓ５８２４Ｅの処理では、第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡがオンであるか判別する（Ｓ５８２４Ｅ）。Ｓ５８２４Ｅの処理において、第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡがオンであると判別した場合は（Ｓ５８２４Ｅ：Ｙｅｓ）、第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡをオフに設定し（Ｓ５８２５Ｅ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５８２４Ｅの処理において、第２予告発生フラグ２２３ｅｃＡがオンであると判別しなかった場合は（Ｓ５８２４Ｅ：Ｎｏ）、Ｓ５８２５Ｅの処理をスキップし、本処理を終了する。

【９００２】

以上説明した通り、第６０制御例の第７変形例におけるパチンコ機１０では、張出位置から下降している落下役物９００の複数箇所に当接可能な第１球状部材９５２が、落下役物９００の所定部（突出部９００ｅの第１当接面９００ｅａ）に当接した場合に、落下役物９００の所定部以外（突出部９００ｅの第２当接面９００ｅｂ）に当接した場合よりも張出位置から下降している落下役物９００を第１中間位置に停止させ易くなるように構成した。このように構成することで、落下役物９００に第１球状部材９５２を当接させることが可能な構成において、第１球状部材９５２が当接した当接箇所に応じて落下役物９００が停止する位置を可変させることができるので、第１球状部材９５２と落下役物９００とがどのように当接するかに対する遊技者の関心を高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【９００３】

＜その他記載＞

従来より、特定の遊技期間（例えば、大当たり遊技期間）において、楽曲を再生すると

共に、第３図柄表示装置８１の表示画面に再生されている楽曲に対応する歌詞を表示することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させるものがある。

【９００４】

しかしながら、上述した従来型のパチンコ機１０では、再生されている楽曲と、表示されている歌詞がズレてしまうという問題があった。具体的には、大当たり遊技が実行され、楽曲の再生タイミングが到来した場合には、音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置２２６に対して対応する楽曲の音声データを再生（出力）するためのコマンドを出力し、表示制御装置１１４に対しては、大当たり遊技の進行状況に合わせて、第３図柄表示装置８１の表示面に表示させる表示内容を示すコマンドを出力するように構成しているため、楽曲の再生と、歌詞の表示とは、開始タイミングを合わせることは可能であるが、それ以降において楽曲の再生状況と、歌詞の表示状況とを同期させることができず、楽曲再生処理、或いは、歌詞の表示処理にて処理が停滞した場合等に再生されている楽曲と、表示されている歌詞がズレてしまうという問題があった。

【９００５】

また、再生されている楽曲と、表示されている歌詞がズレてしまうことを懸念して、最初から歌詞を表示しない構成を有しているパチンコ機１０もあるが、再生されている楽曲の歌詞が表示されないことで、楽曲の意味を遊技者が把握できず演出効果が低下してしまうという問題があった。

【９００６】

これに対して、従来型のパチンコ機１０と同様に、楽曲の再生タイミングに合わせて歌詞表示を行い、再生されている楽曲と、表示されている歌詞がズレ得る事象が発生した場合にのみ歌詞を非表示にするように構成している。そして、歌詞を非表示する事態が発生した場合には、再生されている楽曲に関する情報（歌詞とは異なる情報）を歌詞の代わりに表示するように構成すると良い。

【９００７】

このように構成することで、再生されている楽曲と、表示されている歌詞とがズレてしまい演出効果が低下してしまうことを抑制することができると共に、歌詞が非表示となったとしても演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

【９００８】

＜記載技術まとめ＞

＜まとめ甲＞

遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン２２）と、その操作手段に対する操作が有効に判別される操作有効期間を設定可能な操作有効期間設定手段（バトル演出における第２パート演出にて特別図柄抽選の結果に応じて操作有効期間を決定する処理）と、その操作有効期間設定手段により設定された前記操作有効期間中に、前記操作手段に対して所定の前記操作が実行されたことを判別可能な操作判別手段（長押し操作を判定する処理）と、その操作判別手段により前記所定の操作が実行されたと判別されたことに基づいて、演出態様（ＨＰ値）を、第１態様から、その第１態様とは異なる第２態様を含む複数の態様へと段階的に可変させることが可能な演出可変手段（ＨＰ値の減少に応じてＨＰゲージ８９０の表示態様を可変させる処理）と、前記演出態様が前記第２態様へと可変された場合に特定演出を実行可能な特定演出実行手段（残ＨＰ値が０となった場合に処理演出を実行する処理）と、を有した遊技機において、前記演出態様を可変させることが可能な第１期間（非減少期間が設定されていない期間）と、その第１期間よりも前記演出態様を可変させることが困難な第２期間（非減少期間）とを、前記演出態様を可変させることが可能な状態（残ＨＰ値が最終ＨＰ値では無い状態）で実行される前記所定の操作（長押し操作）に基づいて決定可能な期間決定手段（非減少期間の突入抽選）を有することを特徴とする遊技機甲１。

【９００９】

＜まとめ乙＞

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作が有効に判別される操作有

効期間を設定可能な操作有効期間設定手段と、その操作有効期間設定手段により設定された前記操作有効期間中に前記操作手段に対して所定期間継続して操作が実行される継続操作が実行されていることを判別可能な操作判別手段と、その操作判別手段により前記継続操作が実行されていると判別されている間、演出態様を、第１態様から、その第１態様とは異なる第２態様を含む複数の態様へと段階的に可変させることが可能な演出可変手段と、前記演出態様が前記第２態様へと可変された場合に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を有した遊技機において、前記継続操作を第１期間継続して実行する場合の方が、前記第１期間よりも短い第２期間で前記継続操作を終了する場合よりも、前記演出態様を前記第２態様へと可変させ易い第１演出制御（非減少期間が設定されていない場合における長押し操作に基づくＨＰ値を減少させる制御）と、前記継続操作を第１期間継続して実行する場合よりも、前記第１期間よりも短い第２期間で前記継続操作を終了する場合の方が、前記演出態様を前記第２態様へと可変させ易い第２演出制御（非減少期間が設定されている状態において、長押し操作を中断することで非減少期間を解除する制御）と、を実行可能な演出制御手段を有することを特徴とする遊技機乙１。

【９０１０】

＜まとめ丙＞

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて信号を出力する信号出力手段と、その信号出力手段により出力される信号を判別する信号判別手段と、その信号判別手段による判別結果が所定の実行条件を満たした場合に、演出態様を、第１態様から、その第１態様とは異なる第２態様を含む複数の態様へと段階的に可変させることが可能な演出可変手段と、その演出可変手段によって前記演出態様を可変させることが可能となる最終態様を前記複数の態様の中から決定可能な最終態様決定手段（最終ＨＰ値を決定する処理）と、を有した遊技機において、前記演出可変手段は、前記所定の実行条件として、第１実行条件が成立した場合（押下操作と判別された場合）と、その第１実行条件とは異なる第２実行条件が成立した場合（長押し操作と判別された場合）とで、異なる可変態様で前記演出態様を前記最終態様へと可変させるものであることを特徴とする遊技機丙１。

【９０１１】

＜まとめ丁＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記識別情報が動的表示される期間に演出を実行可能な演出実行手段と、前記演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも選択され易い第１演出態様を少なくとも含む複数の演出態様の中から１の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、前記演出実行手段により実行される前記演出に関する情報に基づいて演出値を更新可能な更新手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、前記判別手段による前記判別結果に基づいて前記演出態様を決定する第１決定（チャンス予告演出を実行するか否かを決定する抽選に当選したことに基づいてチャンス予告演出の演出態様を決定）と、前記更新手段によって更新される前記演出値が実行条件を満たした場合に前記判別手段による前記判別結果に関わらず前記第１演出態様を前記演出態様として決定する第２決定（演出実行カウンタ２２３ａａｈの値に基づいて強制的にチャンス予告演出の演出態様を決定）と、を実行可能であることを特徴とする遊技機丁１。

【９０１２】

＜まとめ戊＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記識別情報が動的表示される期間に演出を実行可能な演出実行手段と

、前記演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも選択され易い第１演出態様を少なくとも含む複数の演出態様の中から１の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、前記特定の判別結果以外の前記判別結果を示すための識別情報が動的表示される期間に実行される前記演出の演出態様として前記第１演出態様が決定されたことを示す決定情報を所定期間記憶可能な記憶手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、前記判別手段による前記判別結果に基づいて前記演出態様を決定する第１決定と、前記特定の判別結果を示すための識別情報が動的表示されている期間に実行される前記演出の演出態様として、前記記憶手段に前記決定情報が記憶されている場合に、前記第１演出態様を決定する第２決定（チャンス態様情報格納エリア２２３ａａｇに格納されている外れ演出に用いられた演出態様を当たり演出に用いる処理）と、を実行可能であることを特徴とする遊技機戊１。

【９０１３】

＜まとめ己＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことを判別可能な操作判別手段と、その操作判別手段により前記操作手段への操作が有効に判別される有効期間を設定する有効期間設定手段と、その有効期間設定手段により設定された前記有効期間の少なくとも一部期間を遊技者に報知可能な有効期間報知手段と、その有効期間報知手段により前記有効期間が報知されている状態で前記操作判別手段により前記操作手段の操作が判別されたことに基づいて、前記判別手段による前記判別の結果を示すための操作演出を実行可能な操作演出実行手段と、を有した遊技機において、前記有効期間設定手段は、前記有効期間として、第１有効期間と、その第１有効期間よりも長い第２有効期間を設定可能であり、前記判別手段による前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも、前記第２有効期間を設定し易いものであることを特徴とする遊技機己１。

【９０１４】

＜まとめ庚＞

取得条件の成立に基づいて取得情報を取得する取得手段と、その取得手段により取得された取得情報を、所定数を上限に記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記取得情報に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記取得手段が前記取得情報を取得し易い第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも取得し難い第２遊技状態と、設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により実行される複数回の前記判別の結果に関する情報に基づいて演出態様が決定される期間演出を実行可能な期間演出実行手段（残確変回数が２０回以降に実行される各モード演出を実行する手段）を有し、前記遊技機は、前記期間演出の前記演出態様を決定する際に参照される前記情報に含まれる前記判別の範囲を異ならせる（先読み結果を対象にするか否かを決定、遊技者によって範囲を選択）ことが可能であることを特徴とする遊技機庚１。

【９０１５】

＜技術思想まとめ１＞

次に、上述した各制御例に記載された各技術思想について簡単に説明をする。まず、上述した各制御例の一部では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させるための契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の契機を設けており、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選とは異なる抽選結果（外れ）の一部において、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立するように構成している。

【９０１６】

つまり、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった遊技者に対しても、大当たり遊技とは異なる特典を付与可能に構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選

において、大当たり遊技が実行される抽選結果と、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される抽選結果とを遊技者に別々に提供することができるため、遊技者に対して有利となる抽選結果の種別の多様化を図りやすくすることができる。

【９０１７】

さらに、上述した各制御例の一部では、設定されている遊技状態に応じて、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立のし易さを異ならせており、具体的には、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無に加え、時短当選（普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立の有無）の有無を判定可能に構成し、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無のみを判定可能に構成している。

【９０１８】

このように構成することで、通常状態が設定されている状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選における大当たり当選、或いは、時短当選が成立可能となり、通常状態以外の遊技状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選における大当たり当選が成立可能となる。即ち、時短当選の有無が判定可能となる通常状態のほうが、通常状態以外の遊技状態よりも、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立し易くなるように構成している。よって、各図柄（特別図柄、普通図柄）が低確率状態に設定されており、各図柄抽選において最も当たり当選し難い遊技状態（遊技者に不利となる遊技状態）である通常状態のほうが、他の遊技状態よりも普通図柄の高確率状態を設定させ易くすることができ、通常状態中の遊技を実行している遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【９０１９】

加えて、上述した第２制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（確変状態、時短状態）のほうが、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第２確変状態）よりも第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成しており、且つ、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を、所定数（４個）を上限に記憶可能（保留記憶可能）に構成している。そして、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが時短当選し易くなるように構成している。

【９０２０】

つまり、普通図柄の高確率状態が設定されている何れかの遊技状態（確変状態、時短状態）から通常状態へと遊技状態が移行した場合（遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合）において、移行後の通常状態中に、移行前の普通図柄の高確率状態にて保留記憶された第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）に基づく第２特別図柄抽選が実行された場合に時短当選し易くなるように構成している。

【９０２１】

このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合にも所定期間の間、遊技者に有利な遊技状態へと復帰し易い特別図柄抽選を遊技者に実行させることができるため、遊技者に不利となる遊技状態である通常状態が設定された場合に遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。また、通常状態中により多くの第２特別図柄抽選を実行させるために、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を上限数（４個）獲得した状態で普通図柄の高確率状態を終了させようと、普通図柄の高確率状態が終了する最後の瞬間まで特図２保留を獲得するための遊技を意欲的に行わせることができる。

【９０２２】

上述した各制御例の一部では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に加え、特別図柄抽選で時短当選した場合にも普通図柄の高確率状態を設定可能に構成しており、大当たり当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第１時短）と、時短当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第２時短）とで、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件の成立のし易さを異ならせている。

【９０２３】
具体的には、第１時短の終了条件として設定される時短回数よりも第２時短の終了条件として設定される時短回数のほうが多くなり易くなるように構成している。このように、普通図柄の高確率状態が設定された場合において、その設定契機（普通図柄の高確率状態を設定するための成立契機）に応じて有利度合いを異ならせた普通図柄の高確率状態を設定可能とすることにより、普通図柄の高確率状態が設定されるか否かだけで無く、どのような契機で普通図柄の高確率状態が設定されるのかという遊技の過程についても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者に継続して遊技を行わせ易くすることができる。
【９０２４】
なお、上述した各制御例の一部では、普通図柄の高確率状態において遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせるために、時短終了条件の成立のし易さ（時短回数）を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、第１時短が設定された場合と、第２時短が設定された場合とで、第２特別図柄抽選の保留記憶の獲得のし易さ（電動役物６４０ａの開放パターン）を異ならせたり、普通図柄の高確率状態中に特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の有利度合い（例えば、大当たり遊技中に付与される賞球数や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別）を異ならせたりするように構成しても良い。
【９０２５】
次に、上述した第２制御例の第１変形例は、通常状態が設定されている場合に実行される第１特別図柄抽選でも時短当選し得るように構成している点で上述した第２制御例と相違している。
【９０２６】
上述した第２制御例では、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている状態で第２特別図柄抽選を実行する遊技を行わせ、普通図柄の高確率状態中に第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得可能に構成していた。そして、普通図柄の高確率状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態において実行した場合に、大当たり抽選に加え、時短抽選も実行されるように構成することで、遊技者に有利となる普通図柄の高確率状態中の遊技（有利遊技）を体験した遊技者に対して、有利遊技が終了した後に、通常時よりも高確率で有利遊技へと復帰し易い遊技（引き戻し遊技）を実行させることができるものであった。
【９０２７】
しかしながら、上述した第２制御例では、通常状態において実行される特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）にて大当たり当選し、普通図柄の高確率状態が設定された遊技（有利遊技）を実行しない限り、時短抽選の恩恵を受けることが出来ないため、時短抽選の恩恵を受けること無く遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。
【９０２８】
これに対して、上述した第２制御例の第１変形例では、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選においても時短当選し得るように構成しているため、遊技者に対して時短抽選の恩恵を受け易くすることができる。
【９０２９】
さらに、上述した第２制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）よりも、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（時短状態）のほうが、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）が長くなり易くなるように構成していた。つまり、特別図柄抽選で時短当選した場合に、次の大当たり当選まで普図高確期間を継続させ易くするという特典を遊技者に付与可能に構成していた。
【９０３０】
これに対して、上述した第２制御例の第１変形例では、第１特別図柄抽選で時短当選した場合には、短期間（例えば、時短回数１回）の時短状態を設定可能に構成し、その短期

間の時短状態が設定される期間（普図高確期間）において、第２特別図柄抽選の実行権利を獲得させる遊技を実行可能に構成している。つまり、本第１変形例では、上述した第２制御例における引き戻し遊技を、大当たり当選すること無く実行させ得るように構成している。このように構成することで、通常状態において実行される第１特別図柄抽選にて大当たり当選すること無く、通常状態中に第２特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。

【９０３１】

さらに、上述した第２制御例の第１変形例では、時短状態中に実行される第１特別図柄抽選の変動パターンとして、複数の変動時間を選択可能に構成している。本第１変形例では、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選にて時短当選すると、所定の変動時間の変動を経て時短当選を示すための表示態様（時短図柄）で第１特別図柄が停止表示された後に時短状態（時短回数１回）が設定され、次に実行される特別図柄変動が停止表示されるまでの間、時短状態が継続するように構成している。

【９０３２】

つまり、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間に対応して時短状態が継続する期間の長さが決定することになる。よって、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間が長ければ長い程、時短状態中に多くの特図２保留を獲得し易くなるため遊技者に有利な時短状態とすることができる。

【９０３３】

次に、上述した第２制御例の第２変形例では、上述した第２制御例に対して更なる興趣向上を目指すために、普通図柄の高確率状態が設定されている状態において実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の内容を、普通図柄の高確率状態が設定された契機（第１時短又は第２時短）に応じて異ならせるように構成している。つまり、第１時短中に大当たり当選した場合と、第２時短中に大当たり当選した場合とで、同一の大当たり種別が設定された場合に付与される特典の内容を異ならせている。このように構成することで、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定された場合において、どの契機で時短状態が設定されたのかについても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【９０３４】

さらに、上述した第２制御例の第２変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技として、ラウンド数が少なく、且つ、１回のラウンド遊技の遊技時間が短い大当たり遊技（２Ｒ大当たり）を実行可能に構成し、その２Ｒ大当たり遊技が実行された後に、時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて時短状態が設定される場合、即ち、第１時短が設定される場合と、大当たり遊技が実行されること無く時短状態が設定される場合、即ち、第２時短が設定される場合とで、実行される遊技の内容の相違を遊技者に気付かれ難くすることができる。

【９０３５】

加えて、上述した第２制御例の第２変形例では、第１時短が設定される過程において実行される変動演出と、第２時短が設定される過程において実行される変動演出と、を同様の演出態様で実行可能に構成している。具体的には、第１時短が設定される大当たり当選（２Ｒ大当たり当選）したことを示すための特別図柄変動が開始されてから、その特別図柄変動が停止表示され、その後、２Ｒ大当たり遊技が終了するまでの第１期間と、第２時短が設定される時短当選したことを示すための特別図柄変動の変動時間である第２期間と、が略同期間となるように設定し、その期間を用いて共通の演出態様で演出を実行するように構成している。

【９０３６】

このように構成することで、第１時短が設定される場合と、第２時短が設定される場合とで、特別図柄変動が開始されてから、時短状態が設定されるまでの期間において共通の演出態様の演出を実行させることができるため、何れの契機で時短状態が設定されたのか

を遊技者により分かり難くすることができる。
【９０３７】
次に、上述した第３制御例では、通常状態以外の遊技状態が設定されている状態においても特別図柄抽選で時短当選し得るように構成している点で上述した第２制御例とは大きく相違している。
【９０３８】
このように構成することで、例えば、時短状態が設定されている状態において、新たに時短当選した場合に、時短状態が継続する残期間を更新可能とすることができる。よって、時短状態がいつまで継続するかを遊技者に把握させ難くすることができる。
【９０３９】
また、時短状態が継続する残期間を更新させる場合において、現状の残期間よりも時短状態が継続する期間が長くなるように更新（有利更新）される場合と、短くなるように更新（不利更新）される場合とが発生するように構成している。つまり、時短抽選において時短当選するタイミングと、時短当選した場合に設定される時短回数（時短期間）とによって、時短当選が遊技者に有利な特典となる場合と、不利な特典となる場合が発生するように構成している。このように構成することで、時短当選を期待する遊技性と、時短当選を期待しない遊技性と、を備える斬新な遊技性を提供することができる。
【９０４０】
さらに、上述した第３制御例では、大当たり当選すること無く、連続して時短当選すればするほど遊技者に有利な時短状態が設定され易くなるように構成している。具体的には、遊技者の有利度合いを異ならせた時短種別が複数規定されており、時短状態中に時短当選する程、有利な時短種別が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、大当たり当選しない期間が長くなればなるほど、遊技者に有利な特典を付与し易くすることができる。
【９０４１】
加えて、遊技者に最も有利な時短種別が設定されている場合には、その時短種別よりも不利な時短種別が設定されている場合よりも、遊技者に不利な時短種別へと移行し易くなるように構成している。つまり、有利度合いを異ならせた複数段階の時短種別を有し、時短当選に基づいて徐々に有利度合いの高い時短種別が設定されていき、最高段階の時短種別に到達した場合には、最低段階の時短種別へと転落し易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に有利な時短種別が過剰に長時間継続してしまうことを抑制することができる。
【９０４２】
なお、上述した第３制御例のように、時短状態が設定されている状態で時短抽選を実行可能に構成したパチンコ機１０、即ち、時短状態が設定されている状態で新たな時短状態の設定条件が成立した場合における処理内容として、既に設定されている時短状態の内容（残時短期間）に関わらず、新たな時短状態を設定する処理を実行するように構成しても良いし、既に設定されている時短状態の内容（残時短期間）と、新たに設定条件が成立した時短状態の内容（時短期間）とを判別し、その判別結果に基づいて、新たな時短状態を設定するか否かを決定する処理を実行するように構成しても良いし、既に設定されている時短状態の内容と、新たに設定条件が成立した時短状態の内容との差分を算出し、その差分に対応する情報（時短期間）を、既に設定されている時短状態の残時短期間に加算（減算）する処理を実行するように構成しても良い。
【９０４３】
また、既に設定されている時短状態が終了するまで、新たに設定条件が成立した時短状態が設定されることを待機させる処理を実行可能に構成しても良い。この場合、既に設定されている時短状態が終了するまでの間に、時短状態の設定条件が複数成立した場合には、設定条件が成立した全ての時短状態を順に設定するように構成しても良いし、待機中の時短状態のうち、遊技者に有利となる時短状態を所定数を上限に記憶可能に構成し、記憶されている時短状態のみを順に設定するように構成しても良い。

【９０４４】
なお、上述した第３制御例に記載された各技術思想を、上述した各制御例に適用して勿論良く、また、時短状態の設定条件として、上述した第６制御例に記載された技術思想、即ち、天井特典として時短状態を設定可能な技術思想を上述した第３制御例に適用しても良い。
【９０４５】
次に、上述した第４制御例では、１回の特別図柄抽選で大当たり当選と、時短当選と、を重複して判定可能に構成している。また、上述した第４制御例では、大当たり当選の判定が実行される前に時短当選の判定を実行するように構成し、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選にて大当たり当選の判定が実行されるよりも前に時短状態を設定し、時短状態が設定されている状態で当該特別図柄抽選における大当たり当選の判定を実行し、当該特別図柄抽選の抽選結果を示すための特別図柄変動が実行されるタイミングにて時短状態を終了させることが可能に構成している。
【９０４６】
具体的には、通常状態における第１特別図柄抽選で時短当選した場合において、上述した通り、当該特別図柄抽選にて大当たり判定が実行されるタイミングを含む短期間の間、時短状態となるように構成している。つまり、上述した第２制御例では、次の大当たり当選に向けて遊技者に有利な遊技（特別図柄抽選を実行させ易い遊技）を、大当たり遊技を介すること無く所定期間（最大で１００００回）実行させるために特別図柄抽選にて時短当選可能な機能（時短期間設定機能）を設けていたのに対して、上述した第４制御例では、上述した時短期間設定機能に加え、通常状態において、特別図柄抽選を実行させ易くすること無く、特別図柄抽選による大当たり判定が実行されるタイミングが時短状態となるように構成することで通常状態にて実行される遊技（左打ち遊技）の最中に時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行可能にする機能（特殊抽選機能）を設けている。
【９０４７】
このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄抽選で時短当選したことを把握され難くしながら時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行することができるため、特別図柄抽選の結果として意外性のある抽選結果を報知することが可能となる。
【９０４８】
また、上述した第４制御例では、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に付与される特典を、通常状態にて大当たり当選した場合と、時短状態にて大当たり当選した場合とで、異ならせており、通常状態よりも時短状態で大当たり当選した場合のほうが、遊技者に有利な特典（例えば、ラウンド数の多い大当たり遊技）が付与されるように構成している。つまり、通常状態において実行される第１特別図柄抽選において、時短当選と大当たり当選とに重複当選した場合のほうが、大当たりのみ当選した場合よりも有利な特典が付与されることになる。
【９０４９】
加えて、上述した第４制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、大当たり当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、を設定可能に構成している。
【９０５０】
つまり、実行される変動演出の演出態様を把握することで実行中の特別図柄抽選に対して実行された大当たり判定の結果と、時短当選判定の結果と、を遊技者に予測させることが可能に構成している。さらに、変動演出として、時短当選の有無を報知するタイミングと、大当たり当選の有無を報知するタイミングを異ならせるように構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選に対して異なる複数の特典を付与するための判定を実行可能なパチンコ機１０において、少なくとも１の判定結果を把握（予測）した状態で、他の判定結果を示唆するための示唆態様を把握させることができる。
【９０５１】
また、上述した第４制御例では、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様を含む演出（時

短演出）の演出結果が、時短非当選を示唆する示唆態様を含む演出結果であった場合のほうが、時短演出が実行されない場合よりも大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように、付与判定を異ならせた複数の特典を１回の特別図柄抽選にて付与可能な構成を用いたパチンコ機１０において、１の特典に対する付与判定の結果を示唆可能な判定結果示唆演出が実行された場合に、その判定結果示唆演出の演出結果が１の特典が付与されないことを示唆する演出結果であることで、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて他の特典が付与される期待度が高くなるように構成することで、判定結果示唆演出が実行された時点で、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて、何れかの特典が付与され易い状態であることを遊技者に報知することができる。

【９０５２】

上述した第４制御例のように、１回の特別図柄抽選が実行されることに基づいて、複数の特典を重複して付与可能な構成を、上述した各制御例に適用しても勿論良く、例えば、１回の特別図柄抽選が実行されたことに基づいて、大当たり抽選と時短抽選とに重複して当選可能に構成する技術思想を適用しても良いし、上述した第２制御例から第４制御例に対して、所謂天井特典に関する技術思想（低確率状態において大当たりに当選することなく所定の天井抽選回数に到達したことに基づいて、時短状態を付与する等の所定の特典を付与する技術思想）を適用しても良い。

【９０５３】

例えば、第４制御例に対して、天井特典に関する技術思想を付加した場合には、１回の特別図柄抽選が実行されることにより最大で３つの異なる特典（大当たり当選、時短当選、天井特典）を遊技者に付与することが可能となり、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果により興味を持たせることができる。また、この場合、付与され得る３つの特典を全て提供可能に構成しても良いし、少なくとも１の特典が破棄されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して過剰に有利な特典を提供してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【９０５４】

＜技術思想まとめ２＞

次に、上述した各制御例に記載された各技術思想について簡単に説明をする。まず、時短中に獲得した特図２保留を用いた特図２抽選の実行回数が所定回数を超えると、特図２抽選により有利特典が付与される確率が高くなる技術思想について、上述した第２制御例のパチンコ機１０によれば、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合には、第２特別図柄抽選の実行権利を取得する手段を有し（情報を取得することが可能な取得手段）と、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を上限数（４個）まで保留記憶可能な手段を有する（取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段）。そして、保留記憶されている第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）に基づいて、第２特別図柄抽選が実行される（記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段）。そして、第２特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選（第１判別結果）であることに基づいて大当たり遊技（特定遊技）が実行される。そして、大当たり遊技が終了した後には、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなる普通図柄の高確率状態（特定設定）が、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）が成立するまでの間継続する。また、第２特別図柄抽選では、大当たり当選の判定とは別に時短当選判定を実行可能に構成しており、時短当選判定において時短当選したと判別された場合は（第２判別結果であると判別された場合は）、大当たり遊技を実行すること無く、普通図柄の高確率状態（特定設定）を設定可能である。さらに、上述した第２制御例では、複数の遊技状態を設定可能に構成しているが、その中で、通常状態（特定期間）が設定されている状態においてのみ、時短当選判定を実行可能である。

【９０５５】

このように構成することで、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技の終了タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定され、第２特別図柄抽選で時短

当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定される。よって、普通図柄の高確率状態を設定されるタイミングを時短状態の設定契機に応じて異ならせることができる。

【９０５６】

また、時短当選判定を実行可能な期間（通常状態が設定されている期間）と、実行不可能な期間（通常状態が設定されていない期間）と、を設けることができるため、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。なお、上述した第２制御例では、通常状態でのみ時短当選判定を実行するように構成しているが、時短当選判定を実行可能な期間と、実行しない期間と、を設ければ良く、例えば、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第２確変状態）において時短当選判定を実行可能とし、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（時短状態、確変状態）において時短当選判定を実行しないように構成しても良い。

【９０５７】

さらに、時短当否判定の実行の有無を設定されている遊技状態に応じて切り替えるのでは無く、時短当否判定において時短当選する確率を遊技状態に応じて異ならせても良く、例えば、通常状態が設定されている場合における時短当否判定では１／６の確率で時短当選し、それ以外の遊技状態においては、１／２００の確率で時短当選するように構成しても良い。このように構成することで、時短当選し易い遊技状態と、時短当選し難い遊技状態と、を設定することができるため、上述した技術思想と同様に効果、即ち、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。

【９０５８】

さらに、上述した第２制御例では、遊技球が入球することにより、第１特別図柄抽選の実行契機となり得る第１入球口６４（遊技球が入球可能な第１入球手段）と、第２特別図柄抽選の実行契機となり得る第２入球口６４０（その第１入球手段とは異なる第２入球手段）と、を設けており、時短当選判定は、第２特別図柄抽選でのみ実行可能に構成している。

【９０５９】

つまり、第１特別図柄抽選では、何れの遊技状態が設定されていても時短当選判定が実行されず、第２特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能としている。このように構成することで、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とで、ひいては、第１入球口６４への遊技球の入球と、第２入球口６４０への遊技球の入球とで、後に遊技者へと付与される価値の量を大きく異ならせることができる。

【９０６０】

なお、上述した第２制御例では、第１特別図柄抽選では時短当選判定を実行せずに、第２特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、第１特定期間（通常状態）においては第２特別図柄抽選のみ時短当選判定を実行し、第１特定期間とは異なる第２特定期間（第２確変状態）においては、第１特別図柄抽選のみが時短当選判定を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、設定されている期間によって、第１入球口６４への遊技球の入球が、第２入球口６４０への遊技球の入球より遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、第１入球口６４への遊技球の入球よりも、第２入球口６４０への遊技球の入球が遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、を創出することが可能となる。よって、遊技者に対してより有利な価値が付与され易い遊技を実行しようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【９０６１】

さらに、この場合、図１８１に示した変形例のように、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、第１入球口６４への遊技球の入球度合いと、第２入球口６４０への遊技球の入球度合いとが同様となるようにパチンコ機１０の遊技盤１３を構成すると良い。このように構成することで、遊技者の判断によって、何れの入球口へと遊技球を入球させるかを選択することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【９０６２】

さらに、各制御例に記載した通り、大当たり当選に基づいて設定される時短状態（第１時短）よりも、時短当選判定により時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第２時短）のほうが、遊技者に有利な時短状態、即ち、時短終了条件が成立し難い時短状態が設定され易くなるように構成している。つまり、時短状態の設定契機に応じて、設定された時短状態の有利度合いを異ならせるように構成している。これにより、時短状態（特定設定）が設定される期間（時短終了条件）を判別された判別結果（設定契機）により可変させることが可能となるので、遊技を多様にすることができ興趣をより向上できるという効果がある。

【９０６３】

この場合、時短状態が設定される前の遊技状態に応じて、第１時短よりも第２時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、第２時短よりも第１時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、を設けると良い。このように構成することで、どの状況で時短状態が設定されたかについても遊技者に興味を持たせることができる。

【９０６４】

より具体的には、例えば、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が所定数を超えた場合のほうが、超えていない場合よりも、有利な時短状態となり易くなるように構成しても良い。

【９０６５】

次に、上述した第４制御例では、１回の特別図柄抽選において、大当たり当選と、時短当選とに重複して当選可能に構成している（図１６７参照）。これにより、大当たり当選（第１判別結果）と時短当選（第２判別結果）とを重複して判別することが可能に構成されているので、１回の特別図柄抽選において、大当たり当選、時短当選、大当たりと時短との両方に当選と、様々な抽選結果を期待することができる。さらに、第４制御例では、時短当選と大当たり当選とが重複した場合に、重複して当選しなかった場合よりも遊技者に有利な大当たり遊技が実行されるように構成している（図１５８（ｂ）参照）。よって、重複して判別されることで遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にすることができるという効果がある。

【９０６６】

なお、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、遊技者に有利な特典を付与する構成として、上述した第４制御例の構成以外を用いても良く、例えば、大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態が、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、有利な遊技状態（例えば、確変状態、時短状態等）を設定可能に構成しても良い。

【９０６７】

また、上述した第４制御例では、時短当選の判定（第２判別結果であるか否かの判別）を実行した後に、大当たり判定（第１判別結果であるか否かの判別）を実行するように構成しており、１の特別図柄抽選において、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選における大当たり判定を時短状態で実行することができるように構成している。このように構成することで、重複当選した場合に実行される特典遊技の有利度合いと、重複当選しなかった場合に実行される特典遊技の有利度合いと、を異ならせることができる。

【９０６８】

次に、上述した第２制御例の第２変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第１時短）と、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第２時短）と、で普通図柄の高確率状態が設定されている状態で大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典の種別（大当たり遊技終了後に付与される時短回数）を異ならせている（図１３２（ｂ）参照）。よって、設定種別（第１時短、第２時短）に応じて特典遊技の種別における選択割合（大当たり遊技の内容と、付与される時短回数）が可変されるので、同じ普通図柄の高確率状態（第２遊技状態）であっても遊技者へと付与される特典を異なるものとすることができ、遊

技状態を多数設定しなくとも遊技を多様にして遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９０６９】

なお、上述した第２制御例の第２変形例では、設定種別（第１時短と第２時短）に応じて、付与される時短回数に差を設けているが、これに限ること無く、実行される大当たり遊技の内容（例えば、ラウンド遊技数）を異ならせるように構成しても良い。

【９０７０】

さらに、上述した第２制御例の第２変形例では、第１時短よりも第２時短が設定された場合、即ち、大当たり遊技が実行されること無く普通図柄の高確率状態が設定された場合のほうが、終了条件が成立し難い普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成している。つまり、大当たり遊技中に賞球を獲得すること無く、普通図柄の高確率状態が設定された場合、即ち、第１時短よりも普通図柄の高確率状態が設定されるまでに付与される特典が少ない第２時短のほうが、普通図柄の高確率状態を長くすることができるため、遊技者に対して公平に特典を付与することができるという効果がある。

【９０７１】

さらに、上述した第２制御例の第２変形例では、上述した第２制御例や第２制御例の第１変形例と同様に、通常状態でのみ時短当選判定（第２判別結果の判別）を実行可能に構成している。換言すれば、通常状態以外では、時短当選判定が実行されることを規制している。よって、遊技状態に応じて時短当選判定が実行されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

【９０７２】

加えて、上述した第２制御例の第２変形例では、第１時短が設定されたか第２時短が設定されたかを、遊技者に判別させ難くするように、特別図柄抽選の結果を示すための演出態様を設定可能に構成している（図１３０、及び図１３１参照）。つまり、第１時短が設定される場合には、特別図柄変動時間と、その後の大当たり遊技期間とを合算した第１期間に対して特定演出（図１３０（ａ）参照）を実行し、第２時短が設定される場合には、特別図柄変動時間（確定時間含む）である第２期間に対して特定演出（図１３０（ｂ）参照）を実行するように構成している。

【９０７３】

より具体的には、上述した第１期間と第２期間とが略同一期間となるように、各特別図柄抽選結果に対応させて変動時間や、大当たり遊技期間を予め規定しておき、特定演出の演出期間が同一となるように構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される演出として、演出期間、及び、演出態様が同一の特定演出が実行された後に、普通図柄の高確率状態を示す演出が実行されることになる。よって、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される演出を注視している遊技者に対して、何れの設定契機で普通図柄の高確率状態が設定されたのかを判別させ難くすることができる。

【９０７４】

次に、上述した第３制御例では、時短状態（第２遊技状態）中においても時短当選判定を実行可能に構成しており、時短状態（第２遊技状態）中に時短当選した場合には、時短終了条件が成立し難い（時短回数が多い、又は、時短当選確率が高い）時短種別の時短状態（第２遊技状態）を設定可能に構成している。

【９０７５】

これにより、時短状態が設定されている期間が長くなるほど、時短終了条件が成立し難い時短種別の時短状態が設定され易くなるため、特典遊技が実行され易くすることができる。

【９０７６】

なお、上述した第３制御例では、図１３８（ａ）に示した通り、設定されている遊技状態に応じて、時短当選確率を異ならせているが、時短当選確率を同一に規定しても良い。

また、遊技状態に応じて時短当選確率を異ならせているが、それ以外に例えば、前回の大当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数に応じて時短当選確率を異ならせても良い。この場合、前回の大当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数が所定回数（例えば、２００回）を超えた場合に、時短当選確率が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で長時間大当たり当選していない遊技者に対して、大当たり遊技とは異なる時短当選という特典を付与し易くすることができる。なお、本技術思想は、他の制御例にも適用可能であることは言うまでも無い。

【９０７７】

以上、説明をした各実施形態、或いは各制御例に用いたパチンコ機１０の構成として、以下の構成を用いても良い。

【９０７８】

＜普通図柄の高確率状態に関する構成について＞

上述した各実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、その大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態を設定可能に構成していたが、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の設定契機を設けても良く、例えば、大当たり当選することなく特別図柄変動の実行回数が所定回数（例えば、特別図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選で大当たり当選する確率の分母の値の２倍）に到達した場合に、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立するように構成しても良い。

【９０７９】

このように構成することで、大当たり当選しない特別図柄抽選（変動）が繰り返し実行される状況、即ち、遊技者の遊技意欲が低下し易い状況が発生した場合に、遊技者に有利な特典（普通図柄の高確率状態）を付与することができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【９０８０】

また、上述した設定契機を成立させるための要素である特別図柄変動の実行回数を、遊技状況に応じて可変可能に構成しても良く、例えば、設定されている遊技状態に応じて普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を異ならせるように構成しても良い。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合と、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合、即ち、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態の種別に応じて設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される期待度を、設定されている遊技状態に応じて異ならせることができる。

【９０８１】

なお、この場合、特別図柄の高確率状態が設定されている第２確変状態のほうが、特別図柄の低確率状態が設定されている通常状態よりも、特別図柄抽選で大当たり当選し易いため（特別図柄抽選の大当たり確率が高いため）、第２確変状態が設定されている場合のほうが、通常状態が設定されている場合よりも、少ない特別図柄変動の実行回数で普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立するように構成すると良い。このように構成することで、何れの遊技状態が設定されている状態であっても、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機の成立のし易さを同程度にすることが可能となる。

【９０８２】

一方、第２確変状態が設定されている場合よりも、通常状態が設定されている場合のほうが、少ない特別図柄変動の実行回数で普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立するように構成しても良い。つまり、特別図柄の確率状態においても遊技者に不利な低確率状態が設定されている通常状態（遊技者に最も不利な遊技状態）において、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し易くすることができるため、遊技者に過剰に不利な遊技を実行され難くすることができる。また、特別図柄変動の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する設定契機に基づいて普通図柄の高確率状態が設定され

易くなるため、大当たり当選すること無く普通図柄の高確率状態が設定されるという意外性のある遊技を遊技者に提供し易くすることができる。

【９０８３】

さらに、設定されている遊技状態に応じて普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機を異ならせるように構成した場合において、設定されている遊技状態の一部において、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し得ない（し難い）遊技状態を設けても良く、例えば、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）として複数の種別（例えば、通常ＡＡ、通常ＡＢ）を設定可能に構成し、通常ＡＡの遊技状態が設定されている場合よりも、通常ＡＢの遊技状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し易くなるように構成しても良い。

【９０８４】

このように構成することで、通常状態が設定されている遊技機で遊技を行っている遊技者に対して、どのタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されるか？或いは、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し得る遊技状態であるか？を、予測させながら遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、この場合、現在設定されている遊技状態（種別毎の遊技状態）が、普通図柄の高確率状態の設定契機が成立し易い遊技状態であるか否かを遊技者に予測させることが可能な演出を実行可能に構成すると良い。

【９０８５】

さらに、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態のほうが、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態よりも、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典（大当たり遊技内容や、大当たり遊技終了に設定される遊技状態）が遊技者に有利となり易い遊技仕様を有する遊技機においては、普通図柄の高確率状態が設定される設定契機が成立するまでの残期間（残特別図柄変動回数）を示す情報と、特別図柄抽選の抽選結果を示すための情報（又は、特別図柄抽選の抽選結果を事前に判別した事前判別結果（先読み結果）を示すための情報）と、に基づいて演出態様を異ならせた演出を実行可能に構成すると良い。

【９０８６】

例えば、特別図柄抽選で大当たりに当選している場合のほうが、当選していない場合よりも実行され易い演出（例えば、リーチ演出）の演出態様を決定する際に、普通図柄の高確率状態が設定される設定契機が成立するまでの残期間（残特別図柄変動回数）を参照し、残特別図柄変動回数が少ない場合、即ち、普通図柄の高確率状態が間もなく設定される第１状況と、残特別図柄変動回数が多く場合、即ち、普通図柄の高確率状態が暫く設定されることが無い第２状況と、で異なる演出態様が決定されるように構成し、第１状況のほうが、第２状況よりも、遊技者に有利な状況であることを報知可能な演出態様でリーチ演出が実行され易くなるようにリーチ演出の演出態様を決定すると良い。

【９０８７】

このように構成することで、大当たり当選を示唆するためのリーチ演出が実行されるタイミングと、普通図柄の高確率状態が設定されるタイミングと、によって異なる演出態様のリーチ演出を実行することが可能となるため、様々な演出態様でリーチ演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。加えて、実行されるリーチ演出の演出態様に基づいて、リーチ演出が実行されたタイミングの有利度合い（普通図柄の高確率状態が設定される直前であるか否か）を遊技者に把握させることが可能となるため、実行中のリーチ演出の演出結果が外れ（特別図柄抽選の結果が外れであることを示す演出結果）となることを遊技者に期待させるという斬新な演出を提供することができる。

【９０８８】

また、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、大当たり当選すること無く特別図柄抽選が１００回実行された場合に、普通図柄の高確率状態が設定されるように構成している場合であって、普通図柄の低確率状態中に大当たり当選した場合よりも、普通図柄の高確率状態中に大当たり当選した場合のほうが、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確

率状態が設定され易くなるように構成した遊技機において、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出として、別図柄抽選で大当たりに当選している場合のほうが、当選していない場合よりも実行され易い特定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能に構成し、且つ、特定演出の演出態様として、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定される大当たりに当選していることを示唆する第１演出態様と、単に大当たり当選を示唆する第２演出態様と、を決定可能とし、普通図柄の高確率状態が設定されるまでの特別図柄変動の残回数に関わらず、第１演出態様の特定演出が実行される頻度を固定し、第２演出態様の特定演出が実行される頻度を、普通図柄の高確率状態が設定されるまでの特別図柄変動の残回数が少なくなるほど低くするように構成しても良い。

【９０８９】

このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される特別図柄変動回数に近付くほど、特定演出が実行された場合における第１演出態様の選択割合を高くすることができるため、普通図柄の高確率状態が設定される特別図柄変動回数に近い状態（例えば、前回の大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数が９０回～９９回の間）において特定演出が実行された場合であっても、遊技者を落胆させること無く、特定演出の演出結果に興味を持たせることができる。

【９０９０】

また、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を決定するための回数抽選手段を設け、その回数抽選手段の抽選結果に基づいて設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を決定しても良い。この場合、例えば、回数抽選手段により決定され得る実行回数の範囲として、最も設定契機が成立し易い実行回数として、特別図柄変動の実行回数が「０」を決定可能に構成すると良い。

【９０９１】

このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定される大当たり種別が設定された場合であっても、実質、普通図柄の高確率状態が設定された場合と同一の遊技状態を設定することが可能となる。

【９０９２】

つまり、同一の遊技状態が設定されている状態で、同一の大当たり種別（普通図柄の低確率状態が設定される大当たり種別）が設定された場合においても、回数抽選手段の抽選結果に基づいて、大当たり遊技終了後（１回目の特別図柄変動が実行されるまで）に設定される遊技状態（普通図柄の確率状態）を異ならせることができる。

【９０９３】

よって、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予測させ難くすることができると共に、意外性のある遊技を遊技者に提供することができる。

【９０９４】

また、上述した回数抽選手段が実行されるタイミングは適宜設定すれば良く、例えば、大当たり遊技が終了するタイミングでも良いし、特別図柄変動が所定回数（５０回）実行される毎に回数抽選手段を実行可能に構成しても良い。この場合、回数抽選手段の抽選結果として決定された特別図柄変動の実行回数を既に経過している場合には、回数抽選手段による抽選が実行された直後に普通図柄の高確率状態が設定されるように構成すれば良い。

【９０９５】

このように、特別図柄変動が所定回数（５０回）実行される毎に回数抽選手段を実行可能に構成することにより、大当たり当選すること無く特別図柄変動が複数回実行している期間内で、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機の内容（設定契機が成立する特別図柄変動回数）を異ならせることが可能となる。よって、どのタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されるかを遊技者に予測させ難くすることができる。なお、この場合、大当たり遊技が終了してから次の大当たりに当選するまでの間における回数抽選手段による回数抽選の実行回数に基づいて、抽選によって決定される特別図柄変動の実行回数の範囲を異ならせると良く、具体的には、回数抽選の実行回数が増加するほど、普通図柄の

高確率状態が設定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり間で実行された特別図柄変動回数が増加するほど、普通図柄の高確率状態を設定し易くすることができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうこうと抑制することができる。

【９０９６】

加えて、上述した回数抽選手段では、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立する特別図柄変動回数を決定するための抽選が実行されるものであったが、これに限ること無く、例えば、回数抽選手段が実行されてから、普通図柄の高確率状態が設定されるまでに要する特別図柄変動回数を決定するように回数抽選手段の内容を構成しても良い。

【９０９７】

さらに、特別図柄変動が所定回数（５０回）実行される毎に回数抽選手段を実行する構成、即ち、特別図柄変動の実行に基づいて所定の抽選条件が成立した場合に回数抽選手段を実行可能に構成した遊技機において、上述した回数抽選手段に代えて、普図高確抽選手段を設け、この普図高確抽選手段に当選した場合に、普通図柄の高確率状態を設定するように構成しても良い。

【９０９８】

なお、普通図柄の高確率状態の設定契機としてさらに別の設定契機を設けても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外の特定の抽選結果（例えば、小当たり当選）となった回数を計測する計測手段を設け、その計測手段の計測結果が所定の計測結果である場合に、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立するように構成しても良いし、前回の大当たり遊技が終了してからの遊技結果（出玉の増減）が所定範囲を超えた場合（例えば、出玉の減少度合いが著しく激しい場合）に普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立するように構成しても良い。

【９０９９】

さらに、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機の成立度合い（成立のし易さ）を、過去の遊技結果に応じて異ならせても良く、例えば、過去の当選した大当たりが、遊技者に不利な大当たりに偏っている場合、即ち、遊技者に不利となる遊技が所定期間継続している場合において、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立し易くなるように構成しても良いし、遊技者に有利となる遊技が所定期間継続している場合において、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立し難くなるように構成しても良い。このように構成することで、長時間遊技を行っている遊技者に対して、過剰に不利な遊技、或いは、過剰に有利な遊技が継続して実行されてしまうことを抑制することができる。

【９１００】

上述した各実施形態においては、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態において時短終了条件が成立した場合に、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定するように構成している。そして、時短終了条件として、特別図柄変動回数が所定回数（例えば、１００回）実行された（される）場合に成立する時短終了条件が設定されるように構成している。

【９１０１】

なお、時短終了条件の内容はこれに限ること無く、例えば、特別図柄の種別に応じて異なる時短終了条件を設定しても良く、具体的には、第１特別図柄の変動回数が第１回数実行された場合や、第２特別図柄の変動回数が第２回数実行された場合や、第１特別図柄の変動回数と第２特別図柄の変動回数との合算回数が第３回数実行された場合等で時短終了条件が成立するように構成しても良い。

【９１０２】

また、特別図柄変動の実行回数に基づいて成立する時短終了条件を設定する場合には、その時短終了条件が成立する特別図柄変動回数として、様々な回数を設定可能に構成しても良く、上述した各実施形態に示した通り、特別図柄変動回数が１００回に到達した場合以外に、特別図柄変動回数が１００回よりも多い回数（例えば、２００回）実行された場

合に時短終了条件が成立するように構成しても良いし、１００回よりも少ない回数（例えば、５０回）実行された場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。さらに、時短状態を設定させるために成立した設定契機（大当たり種別や特別図柄変動回数等）に応じて、時短終了条件の内容を異ならせても良く、１の設定契機が成立した場合よりも、他の設定契機が成立した場合のほうが、時短終了条件が成立し易くなるように、時短終了条件が成立する特別図柄変動回数を少なくするように構成すると良い。このように構成することで、時短状態が設定された場合において、どのタイミングで時短状態が終了するのかを遊技者に分かり難くすることができると共に、どの設定契機が成立したことに基づいて時短状態が設定されたのかについて遊技者に興味を持たせることができる。

【９１０３】

加えて、時短終了条件を成立させる要素として特別図柄変動の実行回数以外の要素を用いても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たり）となった回数が所定回数に到達した場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。

【９１０４】

また、時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態を終了させるタイミングとしては、対応する特別図柄変動（抽選）の開始タイミングでも良いし、対応する特別図柄変動の停止タイミングでも良いし、対応する特別図柄変動の次の特別図柄抽選が実行されるまでの特定タイミングでも良い。さらに、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）の開始タイミングや、終了タイミングで時短状態を終了させても良いし、普通図柄変動の開始タイミングや停止タイミング、普図当たり遊技の開始タイミングや終了タイミングで時短状態を終了させても良い。

【９１０５】

この場合、何れの時短終了条件が成立した場合であっても、同一のタイミングで時短状態を終了させるように構成しても良いし、成立した時短終了条件の種別に応じて異なるタイミングで時短状態を終了させるように構成しても良く、例えば、特別図柄変動の実行回数に基づいて時短終了条件が成立した場合には、特別図柄変動に関わる所定タイミングで時短状態を終了させ、特別図柄抽選の結果に基づいて時短終了条件が成立した場合（小当たり当選等）には、その抽選結果に基づいて実行される当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）に関わる所定タイミングで時短状態を終了させるように構成すると良い。このように構成することで、成立した時短終了条件の種別に応じて、時短状態を終了させるタイミングを異ならせることができるため、時短状態がいつまで継続するのかをより分かり難くすることができる。

【９１０６】

上述した各実施形態では、遊技状態として、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合において、大当たり当選すること無く、出玉を増加させることが可能な遊技性（頻繁に発生する小当たり遊技によって出玉を増加させることが可能な遊技性）で遊技が実行されるように構成しているが、大当たり当選すること無く、出玉を増加させることが可能な遊技性として、異なる遊技性を用いることにより、他の遊技状態が設定されている状態であっても、出玉を増加させることが可能となるように構成しても良い。

【９１０７】

例えば、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に球が入球し易くなる入球口（例えば、右第１入球口６４ｂ２）に球が入球した場合に払い出される賞球数として多くの賞球数を設定することにより、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に、大当たり当選すること無く、出玉を増加させることが可能となるように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり当選を目指す遊技と、普通図柄の当たり当選を目指す遊技と、を遊技者に重複して実行させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

【９１０８】

さらに、普通図柄の高確率状態が設定される第１遊技状態（時短状態）と、第２遊技状

態（確変状態）とで、単位時間当たりにおける出玉数を異ならせるために普通図柄変動時間の長さを異ならせたり、普図当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の遊技期間のうち、実際に球を右第１入球口６４ｂ２へと入球させることが可能な期間の長さを異ならせたりすることができるように構成しても良く、第１遊技状態のほうが、第２遊技状態よりも、単位時間当たりにおいて多くの出玉を獲得可能に構成しても良い。

【９１０９】

なお、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で、大当たり当選すること無く出玉を増加させることが可能な性能を有した遊技機に対して、普通図柄の高確率状態を設定させるための設定契機として上述した設定契機（特別図柄変動回数に基づいて成立する設定契機）を設けると良い。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態において大当たり当選すること無く長時間の間、特別図柄変動（抽選）を実行している遊技者に対して、普通図柄の高確率状態を設定し、出玉を増加させる遊技（救済遊技）を実行させることが可能となる。よって、遊技者に対して過剰に不利な遊技結果となる遊技が実行されることを抑制することができる。

【９１１０】

上述した通り、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において大当たり当選すること無く実行される遊技によって出玉を増加させることが可能な構成としては、例えば、時短状態中に継続して発射される球数に対して、払い出される賞球数が同等或いは、若干（発射された球数の１倍～１．２倍程度の範囲）多くなるように構成すれば良い。このように構成することで、時短状態中の遊技が長くなり易い遊技仕様（例えば、特別図柄の大当たり確率が低い遊技仕様や、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンとして比較的長い変動時間が設定される遊技仕様）の遊技機であっても、長時間継続する時短状態中の遊技に対して遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【９１１１】

以上、普通図柄の高確率状態に関する構成について説明をしたが、同様の内容を特別図柄の高確率状態に関する構成として適用しても良い。この場合、上述した内容の普通図柄に対応する要素を、特別図柄へと変更した内容の構成を適用すれば良い。このように構成することで、特別図柄の確率状態（低確率状態、高確率状態）に対しても、どのタイミングで設定されるかを遊技者に分かり難くすることができ、遊技の興趣を向上させることが出来る。さらに、普通図柄、特別図柄の何れに対しても、上述した内容の構成を用いても良い。

【９１１２】

＜普通図柄の低確率状態に関する構成について＞

上述した各制御例では、第１始動入球口（例えば、第１入球口６４）と、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技が実行された場合に、遊技球が入球し易くなる第２始動入球口（例えば、第２入球口６４０）と、を設け、第１始動入球口へと遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄抽選（例えば、第１特別図柄抽選）よりも、第２始動入球口へと遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄抽選（例えば、第２特別図柄抽選）の方が遊技者に有利となる特別図柄抽選が実行されるように構成していた。

【９１１３】

そして、普通図柄の確率状態として、低確率状態と高確率状態とを設定可能に構成し、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも普通図柄の高確率状態が設定されている場合の方が、第２特別図柄抽選を実行し易くなるように構成していた。また、上述した第２制御例以降に記載の各制御例においては、特別図柄抽選において大当たり当選したことに基づいて成立する第１設定条件が成立した場合に普通図柄の高確率状態を設定する構成と、特別図柄抽選において時短図柄当選したことに基づいて成立する第２設定条件が成立した場合に普通図柄の高確率状態を設定する構成と、抽選結果が大当たりでは無い特別図柄抽選が連続して実行された回数（ハマり回数）が所定回数に到達した場合に成立する

第３設定条件が成立した場合に普通図柄の高確率状態を設定する構成と、を少なくとも１つを用いて、普通図柄の高確率状態を設定可能な遊技機について記載しているが、普通図柄の高確率状態を設定すること無く、普通図柄の確率状態を低確率状態のまま、第２特別図柄抽選を実行させ易くする制御を実行可能に構成しても良い。

【９１１４】

具体的には、上述した第３７制御例に記載したように、普通図柄の低確率状態において、電サポ状態を付与可能に構成すると良い。また、上述した各制御例において用いられている普通図柄の低確率状態から普通図柄の高確率状態へと移行するための処理を、普通図柄の低確率状態から普通図柄の低確率状態において電サポ状態が付与されている状態へと移行するための処理に置き換えた制御を実行するように構成しても良い。

【９１１５】

＜特別図柄の高確率状態に関する構成について＞

上述した各実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合として、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合が予め規定されている構成を用いているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能な大当たり種別が設定されている状態（特別図柄の高確率状態を設定するための権利を獲得している状態）において、大当たり遊技中に球を特定領域へと通過させることにより、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定するように構成し、第１特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技と、第２特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技とで、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させることが可能な有利大当たり遊技と、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させ難い不利大当たり遊技と、の実行割合を異ならせるように構成しても良い。

【９１１６】

このように構成することで、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合として、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合を予め規定している場合であっても、実際に特別図柄の高確率状態が設定される割合を、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、で異ならせることが可能となる。

【９１１７】

なお、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別とで、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合を異ならせて予め規定するように構成しても良い。この場合、さらに、大当たり当選した時点における遊技状態（当選時遊技状態）におうじて、同一の特別図柄種別に対して、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合を異ならせるように予め規定するように構成しても良い。

【９１１８】

また、所定の設定抽選を実行可能に構成し、その設定抽選の結果に基づいて、各特別図柄の大当たり種別に対して大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるか否かを決定する情報を付与するように構成しても良い。つまり、予め定められている大当たり種別に対して、当該大当たり種別が設定された場合において設定される遊技状態の種別を、遊技状況に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、遊技状況としては、例えば、所定期間内における大当たり当選状況や、大当たり遊技間に実行された特別図柄変動回数や、遊技者が獲得している出玉量等があり、遊技状況の判別結果が、遊技者に不利な判別結果である場合のほうが、遊技者に有利な判別結果である場合よりも、特別図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して過剰に不利な遊技結果となる遊技が実行されることを抑制することができる。

【９１１９】

また、同様に、特別図柄の高確率状態が設定されている状態において大当たり当選した

場合に、その大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合に対しても、上述した内容を適用して構成しても良い。

【９１２０】

上述した各実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されている状態における特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合として、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合が予め規定されている構成を用いているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能な大当たり種別が設定されている状態（特別図柄の高確率状態を設定するための権利を獲得している状態）において、大当たり遊技中に球が特定領域を通過しなかったことにより、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態を設定するように構成し、第１特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技と、第２特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技とで、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させることが可能な有利大当たり遊技と、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させ難い不利大当たり遊技と、の実行割合を異ならせるように構成しても良い。

【９１２１】

このように構成することで、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合として、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合を予め規定している場合であっても、実際に特別図柄の低確率状態が設定される割合を、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、で異ならせることが可能となる。

【９１２２】

なお、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別とで、特別図柄の高確率状態中に当選した大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合を異ならせて予め規定するように構成しても良い。この場合、さらに、大当たり当選した時点における遊技状態（当選時遊技状態）に応じて、同一の特別図柄種別に対して、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合を異ならせるように予め規定するように構成しても良い。

【９１２３】

また、所定の設定抽選を実行可能に構成し、その設定抽選の結果に基づいて、各特別図柄の大当たり種別に対して大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定されるか否かを決定する情報を付与するように構成しても良い。つまり、予め定められている大当たり種別に対して、当該大当たり種別が設定された場合において設定される遊技状態の種別を、遊技状況に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、遊技状況としては、例えば、所定期間内における大当たり当選状況や、大当たり遊技間に実行された特別図柄変動回数や、遊技者が獲得している出玉量等があり、遊技状況の判別結果が、遊技者に有利な判別結果である場合のほうが、遊技者に不利な判別結果である場合よりも、特別図柄の低確率状態が設定され易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して過剰に有利な遊技結果となる遊技が実行されることを抑制することができる。

【９１２４】

さらに、上述した各実施形態では、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選の大当たり当選に基づく終了条件を設定可能に構成しており、特別図柄の高確率状態が設定された場合において、次の大当たりに当選するまで特別図柄の高確率状態が継続するように構成していたが、これ以外の終了条件を設けても良く、上述した各実施形態における普通図柄の高確率状態を終了させるための時短終了条件として用いた構成を、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件として用いても良い。

【９１２５】

具体的には、特別図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動回数が特定回数（例えば、１５０回）に到達した場合に終了条件が成立するように構成しても良い。これにより、大当たり当選する確率が高い特別図柄の高確率状態を、大当たり当選することなく

終了させることが可能となるため、特別図柄の高確率状態が設定されている遊技状態を遊技している遊技者に対して、終了条件が成立するよりも前に大当たり当選させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【９１２６】

また、上述した終了条件と、時短終了条件と、を両方有するように遊技機を構成しても良く、この場合、終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数と、時短終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数と、が異なる実行回数となるように構成すると良い。このように構成することで、各終了条件が成立する毎に遊技状態を切り替えることが可能となるため、遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。

【９１２７】

さらに、終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第１変動回数と、その第１変動回数とは異なる第２変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から１の特別図柄変動回数を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、終了条件が成立するタイミングを遊技者に分かり難くさせることができる。

【９１２８】

また、終了条件として設定される特別図柄変動回数を異ならせることが可能に構成した遊技機に対して、特別図柄変動回数に関わる終了条件を設定可能に構成する場合には、終了条件として設定可能な特別図柄変動回数のうち、第１変動回数を、時短終了条件が成立する特別図柄変動回数よりも少ない変動回数とし、第１変動回数とは異なる第２変動回数を、時短終了条件が成立する特別図柄変動回数よりも多い変動回数とするように構成すると良い。このように構成することで、設定される終了条件に応じて、終了条件と時短終了条件とのうち、先に成立する条件を異ならせることができる。

【９１２９】

よって、例えば、第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状況において、次に設定される遊技状態が第２確変状態）（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）となるか、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）となるかを、設定されている終了条件の内容に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、設定されている終了条件の内容に興味を持たせながら、次に設定される遊技状態を予測させる遊技を実行させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【９１３０】

なお、このように、終了条件や時短終了条件として異なる内容を設定可能に構成した遊技機においては、現在設定されている各条件の内容を示すための情報を、遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、各条件が成立し得るタイミングや、設定されている各条件の内容を、遊技者に予測させるための情報を遊技者に付与することができるため、実行される報知演出に対して興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。

【９１３１】

以上、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件として、特別図柄変動の実行回数に基づいて成立する終了条件について説明をしたが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための抽選（転落抽選）を、特別図柄の大当たり抽選（特別図柄抽選）とは別に実行可能に構成し、その転落抽選に当選した場合に終了条件が成立するように構成しても良い。この場合においても、転落抽選の当選確率や、特別図柄抽選が１回実行される期間における転落抽選の実行回数を異ならせることが可能に構成することで特別図柄の高確率状態中における終了条件の成立のし易さを異ならせるように構成しても良い。これにより、特別図柄の高確率状態が設定されてから終了条件が成立するタイミングを遊技者に分かり難くさせることができる。

【９１３２】

＜高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける機能（リミット機能）について＞

特別図柄の確率状態として高確率状態と低確率状態を、普通図柄の確率状態として高確率状態と低確率状態を、それぞれ設定可能であって、設定される確率状態に応じて異なる有利度合いの遊技状態を設定可能な遊技機において、遊技者に有利となる確率状態（例えば、高確率状態）が連続して設定される回数に上限を設定し、上限に到達した場合に遊技者に有利となる確率状態（例えば、高確率状態）を、その確率状態よりも不利な確率状態（例えば、低確率状態）を強制的に設定する機能（リミット機能）を設けることで、遊技者に有利な遊技状態が過剰に設定されてしまい、遊技者に対して過剰に有利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【９１３３】

このようなリミット機能を有する遊技機において、成立するリミット設定条件に応じて、リミット機能の発動条件を異ならせるように構成しても良く、具体的には、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に基づいて、リミット機能が発動し易い第１発動条件と、その第１発動条件よりも発動し難い第２発動条件と、のうち、何れかの発動条件を選択し、設定するように構成しても良い。

【９１３４】

具体的には、特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限を設定し、上限に到達した場合に特別図柄の低確率状態を強制的に設定する確変リミット機能を有する遊技機において、大当たり種別に応じて確変リミット機能が発動するまでの上限値を異ならせて設定可能に構成し、第１大当たり種別が設定された場合には上限が「５回」、第１大当たり種別とは異なる第２大当たり種別が設定された場合には上限が「３回」となるように発動条件を設定可能に構成すると良い。

【９１３５】

このように構成することで、発動条件として設定された値に応じて、遊技者に有利な遊技状態で遊技を継続して実行可能な有利遊技期間の長さを、設定される大当たり種別に基づいて異ならせることができる。

【９１３６】

なお、上述した例では、特別図柄の高確率状態に対するリミット機能（確変リミット機能）について説明をしたが、これに限ること無く、普通図柄の高確率状態に対するリミット機能（時短リミット機能）に対して上述した内容を適用しても良いし、各リミットに対して、上述下内容を複合させて適用しても良い。さらに、図柄種別の確率状態として、低確率状態のほうが高確率状態よりも遊技者に有利な遊技状態となり得る遊技仕様の遊技機に対しては、低確率状態が連続して設定される回数に対して上限を設定し、上限に到達した場合に高確率状態を強制的に設定するリミット機能を設けても良い。

【９１３７】

加えて、上述した例では、遊技者に過剰に有利な遊技の実行を抑制することを目的として上述したリミット機能を用いているが、リミット機能を他の目的のために用いても良く、例えば、遊技者に不利な遊技状態（低確率状態）が連続して設定される回数に上限を設け、上限に到達した場合に、遊技者に有利な遊技状態（高確率状態）を強制的に設定するリミット機能を設けても良い。このように構成することで、遊技者に過剰に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【９１３８】

＜特定領域を球が通過したことに基づいて当たり遊技を実行可能な構成について＞

上述した各実施形態では、特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に、大当たり遊技を実行可能に構成していた。遊技者に有利な大当たり遊技の実行契機として別の実行契機を設けても良く、例えば、球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと球が入球したことに基づいて動作条件が成立した場合に、第１状態と、その第１状態とは異なる第２状態とに可変可能な可変パターンで開放動作される可変手段と、その可変手段が第１状態へと可変された場合に、第２状態へと可変された場合よりも球が入球し易い第２入球手段と、その第２入球手段へと入球した球が通過可能な特定領域と、その特定領域へと球が通過したことに基づいて大当たり遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段と、を有する構成、即ち

、球が特定領域を通過したことに基づいて大当たり遊技の実行契機が成立するように構成した遊技機（所謂、２種仕様）としても良い。このように構成することで、第２入球手段へと入球した球の挙動によって、大当たり遊技が実行されるか否かが決定されるため、遊技者に対して球の挙動を楽しませることができる。

【９１３９】

なお、このような２種仕様の遊技機において、上述した入球手段へと球が入球したことに基づいて動作条件が成立するように構成しても良いし、入球手段へと球が入球したことに基づいて動作抽選を実行し、その動作抽選に当選した場合に動作条件が成立するように構成しても良く、前者の場合は、入球手段へと球が入球したことにより必ず動作条件を成立させることができるため、遊技者に対して球の挙動に興味を持たせ易くすることができる。一方、後者の場合は、入球手段へと球が入球したとしても動作抽選で当選しない限り動作条件が成立しないため、入球手段への球の入球頻度を高めることができる。

【９１４０】

さらに、上述した２種仕様の遊技機において、第２入球手段へと入球した球の流路として、特定領域を通過可能な第１流路と、その第１流路よりも特定領域を通過困難な第２流路とを少なくとも含む複数の流路を設け、さらに、第２入球手段へと入球した球を複数の流路の何れかへと振分可能な振分手段を設け、その振分手段の振分状況に応じて第２入球手段に入球した球が特定領域を通過する割合を可変させるように構成しても良い。

【９１４１】

このように構成することで、振分手段の振分状況によって、大当たり遊技の実行契機の成立度合いを異ならせることができるため、第２入球手段へと入球した球がどのタイミングで振分手段へと到達するのかに興味を持たせることができる。

【９１４２】

上述した通り、振分手段の振分状況によって、大当たり遊技の実行契機の成立度合いを異ならせることが可能な構成を有する遊技機においては、振分手段の振分動作内容として、パチンコ機１０に電源が投入されてから常時一定の動作が実行されるように構成しても良いし、入球手段への球の入球、動作条件の成立、或いは、第２入球手段への球の入球の何れかに基づいて、常時一定の動作が実行されるように構成しても良い。

【９１４３】

さらに、振分手段の振分動作内容を成立条件に応じて異ならせても良く、例えば、動作抽選に当選した場合における当選種別に応じて、特定領域を球が通過し易い第１振分動作内容と、第１振分動作内容よりも特定領域を球が通過し難い第２振分動作内容とを少なくとも含む複数の振分動作内容のうち何れかの振分動作内容を決定し、振分手段を動作させるように構成しても良い。

【９１４４】

また、特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、特定領域を球が通過した場合と、の何れにおいても大当たり遊技の実行契機が成立可能に構成された遊技機（所謂、１種２種混合仕様）において、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に、球が特定領域を通過することにより、実行中の大当たり遊技の実行期間を延長可能、換言すれば、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に、球が特定領域を通過することにより、実行中の大当たり遊技が途中で終了すること無く継続可能となるように構成しても良い。即ち、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に、球が特定領域を通過しなかった場合には、実行中の大当たり遊技が延長されない（強制的に終了される）ように構成しても良い。

【９１４５】

このように構成することで、特別図柄抽選の結果と、特定領域に向けて流下する球の挙動との両方に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【９１４６】

＜球の落下方向に変化を与えるための構成について＞

パチンコ機１０に構成される遊技盤１３に形成される遊技領域を流下する球の流下方向

（落下方向）に変化を与えるための構成として、上述した各実施形態にて用いた釘部材、即ち、重力方向に逆らうことの無い範囲で球の流下方向に変化を与えることが可能な部材とは別に、重力方向とは異なる方向（例えば、上昇方向）に向けて球を移動させるための手段を設けても良く、例えば、電気的駆動源を用いたり、他の球の移動エネルギーを用いたりすることで、重力方向とは異なる方向（例えば、上昇方向）に向けて球を移動させる（例えば、上昇させる）ための移動手段を設けても良い。

【９１４７】

このように構成することで、遊技領域を流下する球の移動方向を、重力方向とは異なる方向も含めた様々な方向にすることができるため、球の挙動を注視する遊技者に対して意外性のある球の移動を提供することができる。また、遊技領域の最下流付近に到達した球、即ち、遊技者に特典が付与される入球口へと入球しなかった球を、遊技領域の上流側へと移動（上昇）させることが可能となるため、１の球の挙動に対して最後まで遊技者に期待を持たせることができる。

【９１４８】

さらに、例えば、球が通過可能なゲート部材を遊技領域に設け、そのゲート部材を球が通過した場合に所定の特典を付与可能に構成した遊技機において、そのゲート部材を通過した球が到達し得る領域に移動手段を設け、移動手段によってゲート部材よりも上方に球が排出されるように構成すると良い。このように構成することで、１の球によって複数の特典を遊技者に付与可能という斬新な遊技性を提供することが可能となる。

【９１４９】

また、上述した移動手段を、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）中に球が入球し易くなる領域（例えば、当たり遊技中に開放される入賞装置の内部領域）に設けても良い。このように構成することで、入賞装置の内部において球を上昇させることが可能となるため、例えば、大当たり遊技の特定ラウンド中に球を特定領域へと通過させることで遊技者に有利な特典を付与可能に構成された遊技機において、特定ラウンドよりも前のラウンドで入賞装置へと入賞した球を、移動手段によって上昇させることで、所定期間の間、滞留させ、滞留されている球が排出されるタイミングに応じて、特定ラウンド中に特定領域を通過可能に構成することが可能となる。

【９１５０】

このように、球を所定期間の間、特定の領域範囲内で滞留させるために移動手段を用いても良い。このように構成することで、特定の領域範囲内から球が排出されるタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。

【９１５１】

＜入球口への球の入球に作用して、別の入球口を開放させる構成について＞

遊技球が入球可能な第１作動口と、その第１作動口へと遊技球が入球したことに作用して、第１作動口へと遊技球が入球し易くなる第１状態に作動する第１作動部材と、を設け、第１作動部材が、第１作動口へと所定数（例えば、２個）の遊技球が入球したことに作用して、第１状態よりも第１作動口へと遊技球が入球し難くなる第２状態へと作動するように構成する。

【９１５２】

そして、第１作動口へと入球した遊技球が特定領域に入球したことに作用して、第１作動口とは異なる第２作動口へと遊技球が入球可能な第３状態へと作動する第２作動部材を設ける。この第２作動部材は、第２作動口へと所定数（例えば、１個）の遊技球が入球した場合に第３状態よりも第２作動口へと遊技球が入球し難い第４状態へと作動するように構成する。

【９１５３】

このように構成することにより、第１作動口へと遊技球が入球したことに基づいて、第２作動部材が第３状態へと作動することにより第２作動口へと遊技球を入球させることが可能となり、その状態で第２作動口へと遊技球を１個入球させることにより第２作動部材が第４状態へと作動する。そして、第１作動部材が第１状態である第１作動口へと再度遊

技球を入球させることにより、第２作動部材を再度第３状態へと再度作動させ、第２作動口へと遊技球を入球させることが可能となる。

【９１５４】

より具体的には、第１作動部材が第２状態である状態で第１作動口へと遊技球を入球させた場合に、最大で４個の球を作動口（第１作動口、第２作動口）へと入球させることが可能になる。さらに、第２作動口へと入球した遊技球が、第２特定領域へと入球したことに基づいて第１当否抽選（第１普通図柄の抽選）を実行し、第１当否抽選の結果が当たり当選（当たり確率約１／２）である場合に、第１可変入球手段への遊技球の入球を規制可能な第１普通電動役物を第１閉鎖条件（例えば、５．８秒経過、或いは、４個入賞）が成立するまで開放動作（第１可変入球手段への遊技球の入球を許容可能な状態へと可変）させる。そして、第１可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な第３特定領域へと入球したことに基づいて、第２当否抽選（第２普通図柄抽選）を実行し、第２当否抽選の結果が当たり当選（当たり確率約１／１）である場合に、第２可変入球手段への遊技球の入球を規制可能な第２普通電動役物を第２閉鎖条件（例えば、５．８秒経過、或いは、４個入賞）が成立するまで開放動作（第２可変入球手段への遊技球の入球を許容可能な状態へと可変）させる。そして、第２可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４特定領域へと入球したことに基づいて、第３当否抽選（第３普通図柄抽選）を実行し、第３当否抽選の結果が当たり当選（当たり確率約１／１）である場合に、第３可変入球手段への遊技球の入球を規制可能な第３普通電動役物を第３閉鎖条件（例えば、５．８秒経過、或いは１０個入賞）が成立するまで開放動作（第３可変入球手段への遊技球の入球を許容可能な状態へと可変）させるように構成すると良い。

【９１５５】

この場合、第１作動口へと遊技球を入球（入賞）させたことに基づいて各作動口へと入賞させることが可能となる遊技球の最大入賞数を、第１作動口への最大入賞数「２」に、第１作動口への最大入賞数（２）に対して、第１作動口へと遊技球を入賞させる毎に、入賞可能となる第２作動口への最大入賞数（１）を乗じた値「２」を加算させた「４」と算出しても良いし、第１作動口へと遊技球を入球（入賞）させたことに基づいて実行される当たり遊技（複数の普通電動役物を用いた当たり遊技）が実行されるまでの期間において各作動口へと入賞させることが可能となる遊技球の数を最大入賞数、即ち、当たり遊技を１回実行させるまでに要する入賞数（第１作動口への入球数「１」に、第２作動口への入球数「１」を加算した「２」）として算出するように構成しても良いし、第１作動口への最大入賞数に、第１作動口への最大入賞数に対して、第１作動口へと遊技球を入賞させる毎に、入賞可能となる第２作動口への最大入賞数を除した値を加算させたものを最大入賞数としても良い。

【９１５６】

そして、最大入賞数が予め定められた制限数に到達した場合に当たり遊技を終了させるように構成し、切替条件が成立したことに基づいて、制限数に到達したか否かを判別する際に算出される最大入賞数の値を、上述した様々な算出式により算出された値（最大入賞数）の中から切り替えて参照するように構成しても良い。そして、切り替えられた値が制限数に到達していない場合は、切り替えた後の最大入賞数が制限数に到達するまで当たり遊技を延長可能に構成しても良い。

【９１５７】

つまり、算出後の値を異ならせることが可能な様々な算出式を用いて、第１作動口へと遊技球が入賞した場合において一連の遊技の流れで複数の作動口へと入賞させることが可能な遊技球数が制限数となるように各作動口への最大入賞数を規定しておき、条件に応じて、最大入賞数を特定するための算出式を異ならせて特定し、特定した算出式に対応して規定された各作動口への最大入賞数に基づいて当たり遊技を実行するように構成しても良い。

【９１５８】

このように構成することで、特定された算出式によって、当たり遊技の内容（各作動口

、各可変入球手段への合計入賞数）を異ならせることができる。
【９１５９】
　また、上述した最大入賞数の値を条件に応じて異ならせるように構成しても良く、例えば、第１条件が成立した場合には、第１作動口への最大入賞数を「２」から「３」へと変更し、第１条件とは異なる第２条件が成立した場合には、第１作動口への最大入賞数を「２」から「１」へと変更するように構成しても良い。このように構成することで、成立する条件に応じて、第１作動口へと遊技球が入球したことを契機に実行される当たり遊技（各作動口、可変入球手段へと遊技球を入球させる遊技）の内容を異ならせることができるため、遊技者に有利な有利成立条件（当たり遊技中に付与される賞球数の合計が多くなる設定がされる成立条件）が成立すること、及び有利成立条件が成立している状態で当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。
【９１６０】
　＜複数段階の設定値を設定可能な遊技機について＞
　大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。
【９１６１】
　なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ）を複数段階（例えば、６段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、１６ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、２ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、１００回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、０回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を１から６の６段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定６とする。そして、設定６では、大当たりとなった場合に２％の割合でラウンド数が６ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では０．０１％の割合でしか６ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが６ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定６である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定６では、大当たり終了後に６６回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技

者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

【９１６２】

また、複数段階の設定値が設けられているパチンコ機において、設定された設定値を変更することにより、特別図柄抽選によって当たり当選（大当たり当選、小当たり当選等）する確率を異ならせる構成以外の構成を用いても良く、例えば、特別図柄抽選で当たり当選する確率として第１確率が設定される第１遊技状態（特別図柄の低確率状態）と、その第１確率よりも当たり当選する確率が高い第２確率が設定される第２遊技状態（特別図柄の高確率状態）と、を設定可能な遊技機であって、第２遊技状態が継続する期間として特定期間、例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数となるまで継続する期間や、所定の終了抽選（所謂、転落抽選）に当選するまでの期間が設定される場合において、設定された設定値に応じて特定期間の長さを異ならせるように構成しても良く、例えば、遊技者に有利な設定値が設定された場合のほうが、遊技者に不利な設定値が設定された場合よりも、第２遊技状態が継続する特定期間が長くなり易くなるように構成しても良い。

【９１６３】

このように構成することで、特別図柄抽選の当たり確率を設定値に応じて変更する構成を用いなくても、第２遊技状態が継続する長さを異ならせることで、設定された設定値に応じて特別図柄抽選による当たり当選頻度を異ならせることができる。

【９１６４】

上述した例では、複数段階の設定値が設けられているパチンコ機において、遊技状況に関わらず遊技者に有利な設定値と、遊技者に不利な設定値と、を設定可能に構成した例を示しているが、これに限ること無く、パチンコ機１０において設定される各種遊技状況（例えば、特別図柄の確率状態と普通図柄の確率状態との組合せにより設定される複数種類の遊技状態のうち、特定の遊技状態が設定されている遊技状況、大当たり遊技が実行されている遊技状況、小当たり遊技が実行されている遊技状況）のうち、少なくとも１の遊技状況において、遊技者に有利となる設定値と、遊技者に不利となる設定値と、を設定可能に構成しても良いし、特定の設定値が設定されている場合のほうが、特定の設定値以外の所定の設定値が設定されている場合よりも、特定の遊技状況において遊技者に有利となり、特定の設定値が設定されている場合よりも、特定の設定値以外の所定の設定値が設定されている場合のほうが、特定の遊技状況以外の所定の遊技状況において遊技者に有利となるように各設定値に対応して設定される遊技の内容を規定しても良い。

【９１６５】

このように構成することで、設定されている設定値に対して、絶対的な有利不利が排除され、実行される遊技状況に応じて各設定値の相対的な有利度合いを切り替えることが可能となるため、どのような設定値が設定されている場合であっても、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【９１６６】

また、設定されている設定値を把握した遊技者に対して、設定されている設定値が他の設定値よりも相対的に有利となる遊技状況における遊技を期待させながら遊技を行わせることができる。つまり、設定されている設定値に応じて遊技者が所望する遊技状況として異なる遊技状況を設定することが可能となる。よって、遊技者が早期に飽きることの無い遊技を提供することができる。

【９１６７】
なお、上述した例では、設定された設定値に応じて遊技者の有利度合いを異ならせることを目的とした構成について説明をしたが、それ以外の目的で複数段階の設定値を設けるように構成しても良く、例えば、遊技者への有利度合いを変えること無く、その有利度合いに対応した特典が遊技者に付与されるまでの遊技過程が設定値に応じて異なるように構成しても良く、例えば、設定されている設定値に応じて特別図柄の大当たり確率を異ならせたパチンコ機１０において、所定期間内に大当たり当選する確率（期待度）が設定値によって異ならない（大きく相違しない）ように、設定値に応じて所定期間の長さを異ならせても良く、例えば、設定値「１」が設定された場合には、特別図柄抽選が１０回実行されるまでの特定期間の間、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が１／１０となる遊技（特定期間中に大当たり当選する確率が、約６５％）を実行可能にし、設定値「６」が設定された場合には、特別図柄抽選が９回実行されるまでの特定期間の間、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が１／９となる遊技（特定期間中に大当たり当選する確率が、約６５％）を実行可能に構成すると良い。
【９１６８】
このように構成することで、各設定値に応じて特別図柄抽選の大当たり確率を変更した場合であっても、遊技者への有利度合いを大きく変えること無く、遊技内容のみを異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して多様な遊技を実行させることができる。
【９１６９】
また、上述した複数段階の設定値をパチンコ機への電源投入に基づく処理（初期設定処理）の一環として設定（変更）可能に構成すると良い。このように構成することで、パチンコ機に電源が投入されている状況において設定値が変更されることを抑制することができるため、例えば、遊技中の遊技者が不正に設定値を操作するという不正遊技が行われ難くすることができる。
【９１７０】
なお、設定値を設定（変更）可能なタイミングとして、それ以外のタイミングを用いても良く、例えば、パチンコ機の遊技結果として、出玉（パチンコ機から払い出された球数からパチンコ機での遊技に用いた球数を差し引いた値）が上限数以上払い出されたことに基づいて現在設定されている設定値から異なる設定値（遊技者に不利となる設定値）へと変更させたり、出玉（パチンコ機から払い出された球数からパチンコ機での遊技に用いた球数を差し引いた値）が下限数よりも払い出されなかったことに基づいて現在設定されている設定値から異なる設定値（遊技者に有利となる設定値）へと変更させたりするように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して過剰に有利な遊技や、過剰に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。
【９１７１】
上記各実施形態では、主制御装置１１０において特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ）が更新される度（即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ）に、保留球数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０において特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ）が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された変動パターンコマンドを受信すると、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂ２の値を１減らすように構成する。これにより、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置１１３が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置１１０および音声ランプ制御装置１１３の制御的負担を軽減することができる。
【９１７２】
上記各実施形態においては、第１入球口６４への入賞は最大４回まで、スルーゲート６７の通過は最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数はこれに限定される

ものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１入球口６４への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第１図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【９１７３】

また、上記各実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。また、特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の動的表示の表示態様と、普通図柄の抽選結果を示すための装飾図柄の動的表示の表示態様と、を遊技者が識別困難となるように、例えば、表示制御装置１１４が有する共通の画像データを用いて各表示態様を設定するように構成しても良い。

【９１７４】

上述した各実施形態では、遊技者に各図柄の抽選結果を示すための第３図柄表示を１つの表示手段（第３図柄表示装置８１）にて実行しているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、第３図柄のうち、遊技者に強調して表示される主図柄を表示する表示手段と、従図柄を表示する表示手段とで異なる表示手段を設けてもよい。また、表示手段の構成として、液晶ディスプレイ以外の構成を用いても良い。

【９１７５】

上述した各実施形態では、遊技状態に応じて遊技盤１３の狙う領域（遊技領域）を異ならせるように構成しているが、これに限られること無く、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）の場合と、その時短状態よりも遊技者に不利となる遊技状態（通常状態）の場合とで、遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しても良い。また、時短状態中に左打ち遊技を実行させ、通常状態中に右打ち遊技を実行させてもよい。

【９１７６】

上述した各実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下動作することにより、操作手段が操作されたことが判別される枠ボタン２２を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、遊技者が左右または前後に傾倒させることで操作されたことを判別可能なレバー状に構成された操作手段や、遊技者が接触または近接したで操作されたことを判別可能なタッチセンサ式の操作手段や、所定の電波を発信することで操作されたことを判別可能な無線式の操作手段等を用いても良い。また、枠ボタン２２を音声ランプ制御装置１１３に対して電気的に接続させており、枠ボタン２２を、パチンコ機１０にて実行される演出の演出態様を、遊技者の操作に基づいて可変させるための演出用操作手段として用いているが、枠ボタン２２に対する遊技者の操作に基づいてパチンコ機１０で実行される各種演出の演出態様を可変させることができれば良く、例えば、枠ボタン２２を表示制御装置１１４に対して電気的に接続させても良いし、操作手段（枠ボタン２２）からの出力信号を入力可能にし、表示制御装置１１４、音声ランプ制御装置１１３、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７へと出力可能な演出設定信号を生成可能な制御装置を設けても良い。このように構成することで、演出用操作手段を複数設けた場合であっても、複数の演出用操作手段から出力される出力信号（操作信号）を集中管理することができるため、演出用操作手段への遊技者の操作に対する演出態様を円滑に設定することができる。

【９１７７】

大当たり種別の振り分け（割合）や、大当たり終了後の時短回数や確変回数（ＳＴ回数）、大当たり確率や小当たり確率、普通図柄の当たり確率、各入賞口への入賞に対する賞

球数や、確変リミット回数等の遊技の仕様に関する数値（確率）は、上記各実施形態の数値に限定されるものではなく、各実施形態の趣旨を変更しない範囲で任意に変更することができる。有利な大当たり種別の割合を高くしたり、時短回数やＳＴ回数を多くしたり、大当たり確率や小当たり確率を高くしたり、賞球数を多くしたり、確変リミット回数を多くすることで、遊技者の有利度合いをより高めることができる。また、逆に、有利な大当たり種別の割合を低くしたり、時短回数やＳＴ回数を少なくしたり、大当たり確率や小当たり確率を低くしたり、賞球数を少なくしたり、確変リミット回数を少なくすることで、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。

【９１７８】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。また、大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。

【９１７９】

なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ）を複数段階（例えば、６段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、１６ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、２ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、１００回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、０回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を１から６の６段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定６とする。そして、設定６では、大当たりとなった場合に２％の割合でラウンド数が６ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では０．０１％の割合でしか６ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが６ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定６である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定６では、大当たり終了後に６６回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して

遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

【９１８０】

さらに、複数段階の設定を設定可能なパチンコ機１０においては、設定されている設定値に基づいて、主制御装置１１０にて変動パターンを選択する際に参照される変動パターン選択テーブル２０２ｂの種別を異ならせたり、音声ランプ制御装置１１３にて第３図柄の変動パターン（変動演出）を選択する際に参照される変動パターン選択テーブル２２２ａの種別を異ならせたり、変動演出として実行される詳細な演出態様を選択する際に参照される各種選択テーブルの種別を異ならせたりするように構成すると良い。このように構成することで、実行される変動演出の内容に応じて、パチンコ機１０に設定されている設定値を予測することが可能となるため、遊技者が興味を持つ変動演出を実行することができる。

【９１８１】

また、操作演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルを、パチンコ機１０に設定されている設定値に基づいて異ならせる場合には、操作演出の演出態様として、設定されている設定値を示唆するための「設定示唆」の演出態様を、各設定値に対して用いられる各データテーブルで選択割合が同一となるように規定しておき、「設定示唆」の演出態様で実行される操作演出の演出内容を、各設定値に応じて異ならせるように構成し、その他の演出態様の選択割合を設定値に応じて可変させるように構成すると良い。このように構成することで、設定値を直接示唆する「設定示唆」の操作演出が実行された場合には、その演出内容を、それ以外の操作演出が実行された場合には、各演出態様の選択割合を、複合的に把握することにより、パチンコ機１０に設定されている設定値を予測することが可能となるため、実行される様々な操作演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【９１８２】

さらに、上述した通り、操作演出における各演出態様の選択割合は、設定されている遊技状態に応じても異ならせるように構成しているため、例えば、遊技者に不利となる設定「１」から遊技者に有利となる設定「６」までの６段階で設定値を設定可能なパチンコ機１０において、設定「１」～「３」が設定されており、且つ、遊技者に有利な第１遊技状態（確変状態）が設定されている場合に選択される操作演出の選択割合と、設定「４」～「６」が設定されており、且つ、第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態（時短状態）が設定されている場合に選択される操作演出の選択割合とを同一にすることで、遊技者に不利となる設定値が設定されているパチンコ機１０を遊技している遊技者に対しても、遊技者に有利となる設定値が設定されているのではと思わせることができる。

【９１８３】

このように、パチンコ機１０に設定されている設定値と、その他の遊技状況（大当たりの抽選結果、設定されている遊技状態、選択された変動パターン（変動時間））とに基づ

いて演出態様の選択割合を可変させるように構成することで、パチンコ機１０に設定されている設定値を遊技者に容易に判別されてしまうことを抑制することができる。

【９１８４】

また、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【９１８５】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【９１８６】

上記した各実施形態について、その全部またはその一部を組み合わせて構成してもよい。

【９１８７】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種概念を示す。

【９１８８】

＜経路構成手段を通る球が被通過手段の目隠しになるポイント＞

遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、を備え、前記経路構成手段は、所定方向視における、前記被通過手段の上流側で前記経路構成手段を流下する第１の遊技球の手前側で、その第１の遊技球の少なくとも一部と重なる位置に配置可能な変位可能手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＡ１。

パチンコ機等の遊技機において、球検出孔４３１へ向けた遊技球の流下経路を複数種類構成可能な大入賞部品３００を備え、球検出孔４３１付近が化粧板３０２によって認識し難く構成される遊技機がある（例えば、特開２０１７－１８５０２１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、化粧板３０２により常に球検出孔４３１を認識し難く構成されているので、球検出孔４３１への入球を確認して遊技球の発射の継続または停止を行うという遊技態様に対応できず、遊技者が不満に感じる可能性があった。即ち、遊技球の発射操作と関連する部分において改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＡＡ１によれば、経路構成手段において第１の遊技球の視認性を低下させる手段が所定の変位可能手段であるので、第１の遊技球が見え易い状態を構成可能とされる。従って、第１の遊技球が見え易い状態においては、第１の遊技球の流下を確認して、遊技球の発射操作の継続または停止の判断を行い易くなることから、遊技球の発射操作と関連する部分において改善することができる。

なお、所定の変位可能手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、別の遊技球でも良いし、遊技球の流下経路とガラスユニットとの間で変位可能に構成される装飾用部材でも良い。

なお、被通過手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、特定領域を構成する開口でも良いし、図柄の抽選に関わる入球口（例えば、始動口）でも良いし、賞球の払い出しに関わる賞球口でも良いし、遊技球が通過可能なその他の手段でも良い。

遊技機ＡＡ１において、前記変位可能手段は、前記第１遊技球の上流側を流下する第２の遊技球であることを特徴とする遊技機ＡＡ２。

遊技機ＡＡ２によれば、遊技機ＡＡ１の奏する効果に加え、被通過手段へ向けて案内される遊技球を利用して第１の遊技球の視認性を変化させることができるので、変位可能手段として他の装飾部材を用意する場合に比較して、材料コストや設計コストを低減することができる。

遊技機ＡＡ２において、前記経路構成手段は、第１の遊技球の正面側に第２の遊技球を配置可能な前後幅長さで形成される前後方向経路を備えることを特徴とする遊技機ＡＡ３。

遊技機ＡＡ３によれば、遊技機ＡＡ２の奏する効果に加え、第１の遊技球の正面側に、第２の遊技球を配置可能に前後方向経路が構成されるので、正面視において、第２の遊技球で第１の遊技球の少なくとも一部を隠すことができる。

遊技機ＡＡ３において、前記前後方向経路は、前記第１の遊技球と前記第２の遊技球とが、発射装置に設定された発射間隔で前記経路構成手段を流下した場合に、前記第２の遊技球が前記第１の遊技球の少なくとも一部を隠すよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＡ４。

遊技機ＡＡ４によれば、遊技機ＡＡ３の奏する効果に加え、発射間隔のままで経路構成手段を複数の遊技球が流下した場合に、第１の遊技球を第２の遊技球で認識し難くする効果を奏することができる。これにより、認識し難い状況を平常時から生じさせることができる。

遊技機ＡＡ３又はＡＡ４において、前記前後方向経路は、正面側構成部が、背面側構成部よりも遊技領域の中央側に配置されることを特徴とする遊技機ＡＡ５。

遊技機ＡＡ５によれば、遊技機ＡＡ３又はＡＡ４の奏する効果に加え、被通過手段を見る遊技者の視線に沿う傾きを有する経路として前後方向経路を構成することができるので、第１の遊技球が第２の遊技球に隠される状態を生じ易くすることができる。即ち、目隠しの効果を向上させることができる。

遊技機ＡＡ５において、前記正面側構成部は、被通過手段を見る遊技者の視線上に配置されることを特徴とする遊技機ＡＡ６。

遊技機ＡＡ６によれば、遊技機ＡＡ５の奏する効果に加え、前後方向経路に配置される第１の遊技球と第２の遊技球との間隔の長短に関わらず、同様の目隠し効果を生じさせることができる。

即ち、通常であれば、第１の遊技球と第２の遊技球とが近接しているほど、目隠し効果を向上させることができると考えられるが、視線上に第１の遊技球および第２の遊技球が配置されている場合には、間隔の長短が及ぼす影響を無くすことができる。

遊技機ＡＡ２からＡＡ６のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、第１の遊技球の正面側に第２の遊技球を配置可能な前後幅長さで形成される前後方向経路と、その前後方向経路の上流側で遊技球が左右方向に流下可能な左右幅で形成される左右方向経路と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＡ７。

遊技機ＡＡ７によれば、遊技機ＡＡ２からＡＡ６のいずれかの奏する効果に加え、左右方向経路を流下する遊技球によっても遊技者の視線を遮ることができるので、遊技者が、被通過手段に対して左右に位置ずれしない視線で被通過手段を視認する場合に限らず、左右に位置ずれして、覗き見るような視線に対しても、目隠し効果を生じさせることができる。即ち、遊技者の視線の方向に寄らず、被通過手段への入球態様を認識し難くすることができる（全方位で目隠し効果を生じさせることができる）。

この作用は、前後方向に延びる流路の左右片側を壁部で封じることにより顕著に生じる。即ち、左右片側が壁部で封じられている構成では、左右片側においては壁部が目隠しとなるので、被通過手段への視界が通らない状態を構成し易くできる。

遊技機ＡＡ１からＡＡ７のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、遊技球が前記被通過手段を第１の態様で通過する第１の流下経路と、遊技球が第２の態様で通過する第２の流下経路と、を備え、前記第１の遊技球が、前記経路構成手段のいずれの流下経路を流下するかに関わらず、前記所定の変位可能手段に少なくとも一部を覆われて視認され得るよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＡ８。

遊技機ＡＡ８によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ７のいずれかの奏する効果に加え、被通過手段の通過の有無に関わらず、経路構成手段を流下する遊技球の流下態様を認識し難くし得るので、経路構成手段を流下する遊技球に対する注目力を向上させることができる。

なお、第１の態様や、第２の態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、球の流下方向が違う態様でも良いし、球が通過する検出センサが異なる態様でも良い。

遊技機ＡＡ１からＡＡ８のいずれかにおいて、前記被通過手段の上流側において遊技球の流下方向を分ける分岐手段を備え、前記分岐手段は、受け入れた遊技球の流下方向を切り替える切替手段を備え、前記経路構成手段は、分岐手段で流下経路が分けられる遊技球であって前記切替手段に到達した遊技球が、所定区間は同じ経路を流下するよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＡ９。

遊技機ＡＡ９によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ８のいずれかの奏する効果に加え、切替手段に到達した遊技球が所定区間は同じ経路を流下するので、切替手段に到達した遊技球が即座にその後の流下経路に対応した流下態様となる場合に比較して、遊技球の流下の把握を困難とすることができる。これにより、遊技球に対する遊技者の注目力を向上することができる。

遊技機ＡＡ９において、前記経路構成手段は、流下する遊技球側に突設される突設部を備え、その突設部は、前記分岐手段における遊技球の分岐に作用することを特徴とする遊技機ＡＡ１０。

遊技機ＡＡ１０によれば、遊技機ＡＡ９の奏する効果に加え、突設部で遊技球の分岐に作用することができるので、例えば、弁体の移動により分岐を生じさせる場合に比較して、構造の耐久性を向上させることができる。

遊技機ＡＡ１０において、前記突設部は、所定方向に延びる第１突設部と、その第１突設部とは異なる方向に延びる第２突設部と、を備え、前記第１突設部の突設量と前記第２突設部の突設量とが異なるように構成されることを特徴とする遊技機ＡＡ１１。

遊技機ＡＡ１１によれば、遊技機ＡＡ１０の奏する効果に加え、遊技球の流下態様に応じて、第１突設部が遊技球に与える影響と、第２突設部が遊技球に与える影響とを異ならせることができる。これにより、固定の第１突設部および第２突設部を利用しながら、遊技球の流下態様に応じた所定のルールで遊技球を分岐させる作用を生じさせることができる。

【９１８９】

＜経路構成手段を通る球が被通過手段への導入をアピールするポイント＞

遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、を備え、前記経路構成手段は、前記被通過手段よりも上流側を構成する所定部を備え、その所定部は、前記被通過手段よりも目立つ側に配置され、前記被通過手段へ遊技球を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ１。

パチンコ機等の遊技機において、球検出孔４３１へ向けた遊技球の流下経路を複数種類構成可能な大入賞部品３００を備え、球検出孔４３１付近が化粧板３０２によって認識し難く構成され、大入賞部品３００の状態の違いによって、化粧板３０２から外れた位置を遊技球が流下したり、化粧板３０２の後方に隠されるようにして遊技球が流下したりする遊技機がある（例えば、特開２０１７－１８５０２１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、化粧板３０２から外れて流下する視認性の良い遊技球は、むしろ球検出孔４３１を逸れて流下するよう構成され、化粧板３０２の後方に隠されるように流下す

る遊技球の一部が球検出孔４３１に案内されるので、遊技球の見え易さの良し悪しと、遊技者が得られる利益の多少とが対応しておらず、遊技球に注目したことが無駄になり易いので遊技者が不満に感じる可能性があった。即ち、注目を集めた後の遊技球の流下態様を、注目する意義があるものにするという点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＡＢ１によれば、目立つ側に配置される所定部を流下した遊技球が、被通過手段へ案内可能に構成されていることから、遊技球に対する注目力の向上度合いと、遊技球が被通過手段を通過することとを対応づけることができる。従って、所定部を流下した遊技球が被通過手段を通過する可能性を向上させることができるので、注目を集めた後の遊技球に注目する意義があるという点で改善することができる。

また、このように構成することで、所定部を流下する遊技球で遊技者の視線を誘導し易くすることができ、被通過手段に遊技球が向かうことを遊技者が見逃す可能性を低くすることができる。

なお、被通過手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、特定領域を構成する開口でも良いし、図柄の抽選に関わる入球口（例えば、始動口）でも良いし、賞球の払い出しに関わる賞球口でも良いし、遊技球が通過可能なその他の手段でも良い。

なお、目立つ側の態様は何ら限定されるものではない。例えば、遊技者の目を引き易い表示装置側でも良いし、入賞口側や始動口側でも良いし、遊技者にとって視認し易い前方側（手前側）でも良いし、特定の入球口への入球確率が際立って高くなる箇所として視線が集まり易い部分としてのステージ（主に、センターフレームにより形成される枠の下縁部において遊技球を一時滞留させる箇所）側や、大当たり獲得に直結するＶ入賞口側や、操作対象としての球貸し装置側や、演出操作ボタン側や、入球口から逸れた遊技球が流下する範囲（遊技者が、悔しくてついつい目で追ってしまう範囲）側や、発光手段での明暗での切替として明るい側や、その他の側でも良い。また、目立ちがたい側を敢えて形成し、相対的に目立たせるようにしても良い。

遊技機ＡＢ１において、前記経路構成手段は、その経路構成手段へ入球した遊技球を、入球時よりも目立たなくする第２所定部を備え、前記所定部は、前記第２所定部よりも目立つ側に配置されることを特徴とする遊技機ＡＢ２。

遊技機ＡＢ２によれば、遊技機ＡＢ１の奏する効果に加え、経路構成手段に入球した遊技球が所定部を流下する前に、第２所定部において注目力を下げることで、所定部を流下する際の遊技球の注目力を際立たせることができる。

遊技機ＡＢ１又はＡＢ２において、前記所定部は、遊技球の流下速度が異なる区間を備えることを特徴とする遊技機ＡＢ３。

遊技機ＡＢ３によれば、遊技機ＡＢ１又はＡＢ２の奏する効果に加え、遊技球の流下速度に差が無い場合に比較して、遊技者の視線を集める効果を向上することができる。

遊技機ＡＢ３において、前記所定部を流下する遊技球の第１流下速度よりも、前記第２所定部を流下する遊技球の第２流下速度の方が高速となるよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ４。

遊技機ＡＢ４によれば、遊技機ＡＢ３の奏する効果に加え、経路構成手段に入球した遊技球が所定部に到達するまでの期間を短縮することができる。

遊技機ＡＢ１からＡＢ４のいずれかにおいて、前記所定部は、所定方向視における遊技球の変位速度が異なる区間を備えることを特徴とする遊技機ＡＢ５。

遊技機ＡＢ５によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ４のいずれかの奏する効果に加え、実際の遊技球の流下速度の大小に関わらず、所定方向視における見かけ上の遊技球の変位速度が異なる区間を構成することができるので、任意の所定箇所において所定方向視における遊技球の変位速度を小さくすることにより、遊技者の視線を所定箇所に容易に集め、その他の部分から目を逸らさせることができる。

なお、見かけ上の遊技球の変位速度を異ならせる態様は何ら限定されるものではない。例えば、正面視において前後方向と直交する平面に配置される直線上を変位する場合と、前後方向成分を有する直線上を変位する場合とでの異なりでも良いし、直線上を変位する場合と、曲線状または蛇行状に変位する場合とでの異なりでも良いし、その他の異なりで

も良い。
遊技機ＡＢ１からＡＢ５のいずれかにおいて、前記経路構成手段へ遊技球を導入可能に構成される導入手段を備え、前記所定部は、所定方向視において前記導入手段の外方に配置されることを特徴とする遊技機ＡＢ６。
遊技機ＡＢ６によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ５のいずれかの奏する効果に加え、導入手段の視認性を確保することができる。従って、導入手段の視認性の確保と、被通過手段を通過する可能性の高い遊技球の注目力の向上とを両立させることができる。
遊技機ＡＢ１からＡＢ６のいずれかにおいて、前記経路構成手段の正面側における遊技球が、前記被通過手段へ向けた視線または前記所定部を避けるよう流下するように構成する回避手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＢ７。
遊技機ＡＢ７によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ６のいずれかの奏する効果に加え、経路構成手段の正面側において遊技球が流下可能に構成され、遊技球の流下経路が被通過手段へ向けた視線を避けるようにするための回避手段を備えているので、遊技領域の大きさの確保と、被通過手段へ向けた遊技球の視認性の確保と、を両立させることができる。
なお、回避手段の影響を受けた遊技球の流下態様は、何ら限定されるものではない。例えば、被通過手段の正面位置を避けて流下するものでも良いし、被通過手段と遊技者の目の位置とを結ぶ直線を避けて流下するものでも良いし、被通過手段へ向かう遊技球を遊技者が確認できる最後の位置を基準として、その位置の正面位置を避けて流下するものでも良いし、上述の最後の位置と遊技者の目の位置とを結ぶ直線を避けて流下するものでも良いし、その他でも良い。
遊技機ＡＢ７において、前記経路構成手段は、流下する遊技球を受け入れ可能な受入状態と受入不能な非受入状態とで状態変化可能に構成される受入状態変化手段を備え、その受入状態変化手段は、前記受入状態から前記非受入状態への状態変化において、前記受入状態において受入状態変化手段に到達していた遊技球を経路構成手段側へ案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ８。
遊技機ＡＢ８によれば、遊技機ＡＢ７の奏する効果に加え、受入状態変化手段に到達してから橋渡しされるように流下した遊技球が、被通過手段へ向けた視線を遮ることを防止することができる。
遊技機ＡＢ７又はＡＢ８において、正面視で前記被通過手段の上方に配設され、遊技領域を区画する区画手段を備え、その区画手段は、遊技球が左右外側を流下可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ９。
遊技機ＡＢ９によれば、遊技機ＡＢ７又はＡＢ８の奏する効果に加え、区画手段によって、被通過手段の正面位置を遊技球が流下する事態を避けることができるので、被通過手段へ向けた視界を確保し易くすることができる。
なお、区画手段の態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、遊技球の流下面を構成する板状部でも良いし、遊技球が入球可能な入球口構成手段でも良い。また、区画手段は、形状（外観）固定の手段でも良いし、形状（外観）可変の手段でも良い。
遊技機ＡＢ９において、前記経路構成手段は、流下する遊技球を受け入れ可能な受入状態と受入不能な非受入状態とで状態変化可能に構成される受入状態変化手段を備え、前記区画手段の前記受入状態変化手段側の部分が、遊技球を前記受入状態変化手段側へ案内し易く構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ１０。
遊技機ＡＢ１０によれば、遊技機ＡＢ９の奏する効果に加え、受入状態変化手段へ受け入れられる途中の遊技球を、区画手段によって受入状態変化手段へ押し込む態様で受け入れさせるよう構成することができる。これにより、受け入れられる途中の状態で横滑りした遊技球が、受入状態変化手段から逸れて被通過手段の正面側を落下する事態の発生を避け易くすることができる。
例えば、受入状態変化手段として、左右方向軸で傾倒変位する開閉板を備える特別入賞装置が想定され、区画手段として特別入賞装置の特別入賞口の上方に配置される第１入賞口が想定される。開閉板の閉鎖間際に特別入賞口に到達した遊技球は、しばしば、開閉板の回動先端と、開閉板に蓋をされる開口の縁部との間に挟まれ、縁部の形成方向（開閉板

の回動軸方向）に横滑りする。
　横滑りした後の遊技球は、開閉板の回動先端の形成範囲のいずれの位置にも到達し得るので、開閉板の少なくとも一部が被通過手段の上方に配置される場合には、横滑りした後の遊技球が正面側に落下した後で被通過手段の正面位置を通過する可能性があり、横滑りした後の遊技球を正面側に落下させるべきでは無い。
　横滑りした後の遊技球の正面側への落下を回避できない場合には、被通過手段の正面視上位置を避けて開閉板を配置する必要が生じるので、開閉板の設計自由度が低下することになる。
　これに対し、遊技機ＡＢ１０によれば、横滑りした後の遊技球が開閉板の正面側へ落下することを回避し易くすることができ、開閉板の設計自由度を向上することができる。
　遊技機ＡＢ７からＡＢ１０のいずれかにおいて、前記経路構成手段を流下する遊技球と、前記経路構成手段の正面側を流下する遊技球とが、類似の流下態様で流下するよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ１１。
　遊技機ＡＢ１１によれば、遊技機ＡＢ７からＡＢ１０のいずれかの奏する効果に加え、経路構成手段を流下し被通過手段を通過する可能性のある遊技球と、経路構成手段の正面側を流下し被通過手段を通過しない遊技球と、を区別し難くすることで、経路構成手段を流下する遊技球の個数を判別し難くすることができる。
　換言すれば、経路構成手段に遊技球が入り易い場合と、入りにくい場合とを、経路構成手段付近を流下する遊技球から判別することを困難とすることができる。
　遊技機ＡＢ１からＡＢ１１のいずれかにおいて、前記所定部を流下する球の後側から光を照射する発光手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＢ１２。
　遊技機ＡＢ１２によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ１１のいずれかの奏する効果に加え、所定部を流下する球の前側が光で反射し、球が見え難くなることを回避し易くすることができる。
【９１９０】
　＜Ｖ通口への経路長さを省スペースで確保するポイント＞
　遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、遊技球が前記被通過手段に流下可能な第１状態とその第１状態とは異なる第２状態とで切り替え可能に構成される状態切替手段と、を備え、前記経路構成手段は、遊技球の上下方向の変位を遅らせる遅延手段を備え、その遅延手段により遊技球を前記被通過手段へ向けて流下可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ１。
　パチンコ機等の遊技機において、第２大入賞口１２に入球した遊技球の流下経路に左右に移動可能に構成される振分部７５が配設され、振分部７５の配置によって遊技球の流下方向を変化可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１４－１５５５３８号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、特定領域７３への誤入賞や振分部７５による球かみを防止するための振分部７５の短期間動作が不可欠とされており、遊技者によっては振分部７５の挙動を不信と感じ、安心して遊技を継続できない場合があった。
　この解決のための手段の一例として、第２大入賞口１２から振分部７５までの流路長さを長くすることが想定される。例えば、振分部７５の配置を、第２大入賞口１２の真下から、遊技領域の左右中央部付近（第１大入賞口１０付近）の位置に変えることで、第２大入賞口１２から振分部７５までの流路長さを長く確保することができる。これにより、特定領域７３への誤入賞の可能性を低くすることができると考えられる。
　一方、この手段を実行すると、第２大入賞口１２から第１大入賞口１０までの広範囲に亘って遊技球の流下経路の視認性を確保する必要が生じ、この範囲において遊技領域の設計自由度が制限される。即ち、特定領域７３への誤入賞を回避するために、遊技領域の設計自由度が広範囲で制限されるという問題点があった。
　換言すれば、遊技領域の設計自由度を高く維持しつつ、遊技球の誤入球を回避するという観点から改善の余地があるという問題点があった。
　これに対し、遊技機ＡＣ１によれば、経路構成手段が所定の遅延手段を備えることから

、正面視における経路構成手段の上下長さを短くし省スペースに抑えた場合でも、経路構成手段に入球した遊技球が被通過手段を通過するまでに経過する時間を長く確保することができる。

そのため、被通過手段への遊技球の入球の可否を切り替えるために状態切替手段を作動させる必要が生じるタイミングを経路構成手段への遊技球の入球から所定時間後にすることができるので、経路構成手段への入球の可否を切り替える開閉装置を短期間動作させることなく、誤入賞を回避することができる。そのため、開閉手段が慌ただしく動作しているという印象を遊技者に与えることを回避することができる。これにより、遊技領域の設計自由度を高く維持しつつ、遊技球の誤入球を回避することができる。

なお、遅延手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、流下経路に減速用の凸部を構成する態様でも良いし、前後方向成分を有する流下経路で遊技球を流下させる所定の流下経路を備える態様でも良い。

遊技機ＡＣ１において、前記遅延手段は複数の所定の流下経路を備え、その所定の流下経路は、正面側へ向かう流下経路の方が、背面側へ向かう流下経路に比較して、流下する遊技球の加速度が大きくなるよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ２。

遊技機ＡＣ２によれば、遊技機ＡＣ１の奏する効果に加え、所定の流下経路を流下する遊技球を遊技者に視認させる期間を長く確保することができる。

なお、遊技球の加速度の違いを生じる原因については、何ら限定されるものではない。例えば、所定の流下経路の水平面に対する傾斜の大小でも良いし、所定の流下経路の遊技球側の面形状の設計でも良い。

遊技機ＡＣ１又はＡＣ２において、前記遅延手段は複数の所定の流下経路を備え、その所定の流下経路は、正面側へ向かう流下経路の方が、前後位置を維持して流下する流下経路に比較して、流下する遊技球の加速度が大きくなるよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ３。

遊技機ＡＣ３によれば、遊技機ＡＣ１又はＡＣ２の奏する効果に加え、手前側を流れる遊技球を遊技者に視認させる期間を長く確保することができる。これにより、所定の流下経路を流下する遊技球に対する遊技者の注目力を向上させ易くすることができる。

なお、遊技球の加速度の違いを生じる原因については、何ら限定されるものではない。例えば、所定の流下経路の水平面に対する傾斜の大小でも良いし、所定の流下経路の遊技球側の面形状の設計でも良い。

遊技機ＡＣ１からＡＣ３のいずれかにおいて、前記遅延手段は複数の所定の流下経路を備え、その所定の流下経路は、所定方向視で前記被通過手段の手前に配置される手前位置を遊技球が通るように構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ４。

遊技機ＡＣ４によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ３のいずれかの奏する効果に加え、手前位置に遊技球が配置された場合に、被通過手段付近の視認性を低下させることができる。これにより、被通過手段付近の範囲に対する注目力を向上させることができる。

遊技機ＡＣ４において、前記手前位置を複数個構成可能とされることを特徴とする遊技機ＡＣ５。

遊技機ＡＣ５によれば、複数の手前位置に遊技球が配置されることにより、手前側の遊技球によって奥側の遊技球の少なくとも一部を隠すことができる。被通過手段は奥側の遊技球よりも背面側に配置されているので、被通過手段へ向けた視界を複数の遊技球で遮ることができ、被通過手段の視認性を低下させることができる。

この場合、所定の流下経路への遊技球の入球間隔が短い場合、手前位置のいずれかに常に遊技球が配置される状態を構成可能となるので、被通過手段を視認不能な状態を構成可能となる。

遊技機ＡＣ１からＡＣ５のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、上面視で渦を巻く態様で視認されるように形成されることを特徴とする遊技機ＡＣ６。

遊技機ＡＣ６によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ５のいずれかの奏する効果に加え、同じ長さの経路構成手段を配設するために要する上下幅を短くすることができる。

また、折り返し経路が形成される場合に比較して、経路壁の厚みを薄くする必要が無い

ので、流路の強度を向上することができるし、１８０度で折り返される折り返し経路に比較して、球の詰まり等が生じる可能性を低くできる。

遊技機ＡＣ１からＡＣ６のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、前後方向に延びる前後流路部を備えることを特徴とする遊技機ＡＣ７。

遊技機ＡＣ７によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ６のいずれかの奏する効果に加え、経路構成手段の左右幅を抑えられるので、左右対称で一対の経路構成手段を抑えられた左右幅で構成することができる。

遊技機ＡＣ１からＡＣ７のいずれかにおいて、前記被通過手段は、前記経路構成手段の球受入部を基準として、斜め下後方に配置されることを特徴とする遊技機ＡＣ８。

遊技機ＡＣ８によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ７のいずれかの奏する効果に加え、正面側から視認する遊技者の視界に被通過手段と経路構成手段の球受入部とを収め易くすることができる。

遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、遊技球を受け入れ可能に構成される第１受入手段と、その第１受入手段とは異なる手段であって遊技球を受け入れ可能に構成される第２受入手段と、を備え、前記第１受入手段および前記第２受入手段の遊技球の受入態様により、遊技者が得られる利益が変化するように構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ９。

遊技機ＡＣ９によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかの奏する効果に加え、第１受入手段および第２受入手段が遊技球を常時受入可能に構成されており、更に、第１受入手段および第２受入手段の遊技球の受入態様により遊技者が得られる利益が変化するので、遊技球に対する注目力を向上させることができる。

なお、遊技球の受入態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、第１受入手段に限定して遊技球が受け入れられる態様でも良いし、第２受入手段に限定して遊技球が受け入れられる態様でも良いし、第１受入手段に所定個数受け入れられ第２受入手段に所定個数受け入れられる態様でも良い。また、各受入手段に対する入球の頻度が異なる態様でも良いし、入球位置が異なる態様でも良い。

遊技機ＡＣ９において、遊技者が得られる利益の変化は、前記第１受入手段または前記第２受入手段の片方に限定して遊技球が受け入れられるか、前記第１受入手段および前記第２受入手段の両方に遊技球が受け入れられるかにより生じることを特徴とする遊技機ＡＣ１０。

遊技機ＡＣ１０によれば、遊技機ＡＣ９の奏する効果に加え、遊技者が得られる利益の大小の設定の仕方により、遊技者が、遊技球を所定の発射態様で打ち出し易いようにすることができる。

なお、遊技者が得られる利益としては、何ら限定されるものではない。例えば、流下する遊技球の認識し易さでも良いし、流下する遊技球により得られる遊技に関連する利益（賞球の払い出し、大当たりの獲得、大当たり終了後の遊技状態が確変状態となること、遊技状態が通常状態になること（転落すること）等）でも良い。

遊技機ＡＣ９又はＡＣ１０において、前記経路構成手段は、第１受入手段および第２受入手段から前記被通過手段までが左右対称で構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ１１。

遊技機ＡＣ１１によれば、遊技機ＡＣ９又はＡＣ１０の奏する効果に加え、左右どちらを主にして遊技球を発射しても、遊技者が不利益を被る可能性を低くすることができる。

遊技機ＡＣ９からＡＣ１１のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、流下する遊技球を受け入れ可能な受入状態と受入不能な非受入状態とで状態変化可能に構成される受入状態変化手段を備え、前記受入態様は、前記受入状態変化手段の形状または状態変化の態様により変化することを特徴とする遊技機ＡＣ１２。

遊技機ＡＣ１２によれば、遊技機ＡＣ９からＡＣ１１のいずれかの奏する効果に加え、受入状態変化手段の形状または状態変化の態様により受入態様が変化するので、遊技球の発射に関する遊技者の技術の熟練度が遊技者の得られる利益に与える影響を低くすることができる。

遊技機ＡＣ１２において、前記受入状態変化手段の状態変化の態様が、複数種類で構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ１３。

遊技機ＡＣ１３によれば、遊技機ＡＣ１２の奏する効果に加え、一定の発射態様で遊技球が発射されている場合であっても、第１受入手段および第２受入手段への遊技球の受入態様を変化させることができる。これにより、受入状態変化手段の状態変化の態様から、遊技者が得られる利益を調整することができる。

【９１９１】

＜球の流下方向と平行に移動する開閉部材についてのポイント＞

遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、前記経路構成手段へ遊技球を導入可能な導入状態と前記経路構成手段へ遊技球を導入不能な非導入状態とで状態変化可能に構成される状態切替手段と、を備え、前記状態切替手段は、前記状態変化において生じる変位の方向が、遊技球の流下方向に沿うように構成されることを特徴とする遊技機ＸＡＡ１。

パチンコ機等の遊技機において、球検出孔４３１へ向けた遊技球の流下経路を複数種類構成可能な大入賞部品３００を備える遊技機がある（例えば、特開２０１７－１８５０２１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球の流下方向と大入賞部品３００の開閉板の開閉方向とが略直角方向であり、開閉が遊技球の転動に関与することなく開閉動作が完了することから、開閉板（状態切替手段）の役割について改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＸＡＡ１によれば、状態切替手段の変位の方向が、遊技球の流下方向に沿うように構成されるので、遊技球が状態切替手段に近接または当接している状態で状態切替手段の変位を生じさせることで、遊技球の転動態様を変化させるように影響させることができる。これにより、状態切替手段の役割を改善することができる。

例えば、遊技球が左方へ流下している際に、その遊技球が上に乗った状態で状態切替手段を右方にスライド移動させることで、遊技球に対して転動回転の順方向に回転させる負荷を与えることになるので、遊技球を加速させることができる。

また、逆に、遊技球が左方へ流下している際に、その遊技球が上に乗った状態で状態切替手段を左方にスライド移動させることで、遊技球に対して転動回転の逆方向に回転させる負荷を与えることになるので、遊技球の回転を遅らせることができる。

また、転動する遊技球の下端部をかすめるように状態切替手段がスライド移動すると、遊技球の転動方向のみではなく、転動方向に直交する方向の成分も有する負荷を遊技球に与えることができるので、遊技球の流下態様の変化を複雑かつ不規則に生じさせることができる。

これらの遊技球の流下態様に与える影響により、状態切替手段の開閉動作時に状態切替手段に乗っていた球の流下態様を様々に変化させることができるので、遊技球を視認する遊技者を飽きさせることなく、遊技に集中させることができる。

また、状態切替手段の開閉動作と遊技球との配置関係は、何ら限定されるものではない。例えば、遊技球の側面と擦れる配置関係でも良いし、遊技球に流下方向で対抗して遊技球と衝突するような配置関係でも良い。

遊技球と衝突する態様で変位する状態切替手段において、閉鎖動作の方向は何ら限定されるものではない。例えば、遊技球の流下方向と対抗する方向で閉鎖動作し、遊技球を跳ね返せるように構成しても良いし、遊技球の流下方向の順方向で閉鎖動作し、それ以降の遊技球の導入を抵抗少なく規制可能に構成しても良い。

遊技機ＸＡＡ１において、前記状態切替手段の状態変化は、前記状態切替手段と遊技球とが当接しながら実行可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＡＡ２。

遊技機ＸＡＡ２によれば、遊技機ＸＡＡ１の奏する効果に加え、状態切替手段の状態変化によって、遊技球に回転を生じさせることができる。

遊技機ＸＡＡ１又はＸＡＡ２において、前記状態切替手段は、前記変位の方向と交差する方向に負荷の方向を変化させる変化手段を備えることを特徴とする遊技機ＸＡＡ３。

遊技機ＸＡＡ３によれば、遊技機ＸＡＡ１又はＸＡＡ２の奏する効果に加え、状態切替

手段の変位中に遊技球から与えられる負荷を逃がすことができ、状態切替手段に与えられる負荷を低減することができる。

【９１９２】

＜開放時は第１方向へ、閉鎖時は第２方向へ球を流す開閉部材についてのポイント＞

遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、前記被通過手段へ遊技球を導入可能な導入状態と前記被通過手段へ遊技球を導入不能な非導入状態とで状態変化可能に構成される状態切替手段と、を備え、前記状態切替手段は、前記導入状態で遊技球を第１方向に案内可能とされ、前記非導入状態で遊技球を第２方向に案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＡＢ１。

パチンコ機等の遊技機において、球検出孔４３１へ向けた遊技球の流下経路を複数種類構成可能な大入賞部品３００を備える遊技機がある（例えば、特開２０１７－１８５０２１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、下側可動体３７１は前側に張り出す状態では遊技球を右方に案内するものの、後側に退避する状態では、遊技球とは当接せず自由落下となり、案内はしない。換言すれば、遊技球の流下に下側可動体３７１が影響しない。そのため、後側に退避している状態では、下側可動体３７１以外で遊技球の流下を案内する部分（枠部等）を用意することが必要であり、遊技球の流下を案内するための構成（部材）の個数を削減するという観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＸＡＢ１によれば、状態切替手段が導入状態と、非導入状態とで、遊技球を異なる方向に案内するよう構成されるので、遊技球の流下経路を案内するための専用部材を不要とできるので、必要な構成（部材）の個数を削減することができる。これにより、限られたスペースで遊技球の流下方向の多様化を図ることができる。

なお、第１方向と第２方向との関係は何ら限定されるものではない。例えば、方向間の角度が鋭角でも良いし、直角でも良いし、鈍角でも良い。例えば、直角の場合において、前後方向に沿って流下する遊技球に対し、第１方向が下方、第２方向が左右方向に設定するようにしても良い。この場合、正面視において、状態切替手段に案内される前は遊技球の変位が僅かしか認められないようにしながら、状態切替手段による案内が開始された後の方向の差（違い）の最大化を図ることができる。

状態切替手段による案内の作用を生じさせる案内部の配置は何ら限定されるものではない。例えば、状態切替手段が備える可動部材に案内部が配設されても良いし、案内部は状態切替手段の周辺の非可動部に配設されており可動部材の動作によって遊技球が案内部に近接または当接し易い状態に切り替えられるように構成しても良い。

案内部が可動部材に配設される場合には、導入状態と非導入状態との状態切替が完了した後における案内に留まらず、状態を切り替える動作中において遊技球に与える影響も考慮した設計とすることが好ましい。

例えば、遊技球の流下方向に対抗する方向で変位する可動部材を状態切替手段が備える場合、流下方向と直交する平面形状の壁部を設けるよりは、流下方向と傾斜する面（平面、曲面等）形状の壁部を設ける方が、可動部材が遊技球に衝突した際に生じる負荷が、遊技球を逆流させる方向に大きくなる事態を回避し易くすることができる。これにより、遊技球の逆流を回避し易くすることができる。

遊技機ＸＡＢ１において、前記状態切替手段の状態変化は第３方向への変位により生じるものであり、前記第３方向は、前記第１方向および第２方向と直交することを特徴とする遊技機ＸＡＢ２。

遊技機ＸＡＢ２によれば、遊技機ＸＡＢ１の奏する効果に加え、案内されている遊技球から与えられる負荷により状態切替手段の動作不良が生じる可能性を低くすることができる。

遊技機ＸＡＢ１又はＸＡＢ２において、前記経路構成手段は、左右一対の経路を備え、前記状態切替手段は、前記左右一対の経路からそれぞれ遊技球を受け入れ可能な一対の案内部を備え、それら一対の案内部において、前記第１方向および第２方向が、それぞれ左右対称に構成されることを特徴とする遊技機ＸＡＢ３。

遊技機ＸＡＢ３によれば、遊技機ＸＡＢ１又はＸＡＢ２の奏する効果に加え、遊技球の流下する経路を複雑化することができる。また、一対の案内部において、第１方向および第２方向が、それぞれ左右対称に構成されるので、一対の案内部が遊技球から受ける負荷により状態切替手段が受ける変位を、左右で対称とすることができる。

これにより、例えば、左右一対の経路に遊技球を略同等の個数で入球させる場合等、遊技球から案内部が受ける負荷によって、状態切替手段の配置を均一化し易くすることができる。

遊技機ＸＡＢ３において、前記状態切替手段は、前記第３方向と交差する方向で張り出すように形成される張出部を備えることを特徴とする遊技機ＸＡＢ４。

遊技機ＸＡＢ４によれば、遊技機ＸＡＢ３の奏する効果に加え、張出部により他の部材との接触面積を低減することができ、状態切替手段の変位抵抗を低減することができる。

遊技機ＸＡＢ３又はＸＡＢ４において、前記状態切替手段の導入状態または非導入状態において当接可能に構成される当接手段を備え、その当接手段との当接により、前記状態切替手段の左右方向の変位を修正可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＡＢ５。

遊技機ＸＡＢ５によれば、遊技機ＸＡＢ３又はＸＡＢ４の奏する効果に加え、遊技球からの負荷を左右いずれの方向からも受け得るので、変位態様が無秩序になり易い状態切替手段の変位を、当接手段の作用により秩序的に戻すことができる。

【９１９３】

＜分離、反転、合体、回転が一連動作＞

視認される面が変化するように変位可能に構成される変位手段を備え、前記変位手段は、第１変位部材と、第２変位部材と、を備え、所定態様の変位において、前記第１変位部材と前記第２変位部材とが相対変位するように構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ１。

パチンコ機等の遊技機において、ベースアーム２２０の先端部に配設される回動ベース２１４が複数回回転可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１６－１１６７８２号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回動ベース２１４が回転変位するものの、遊技者側に見えている面は同一なので、変位手段への注目力を維持し難いという問題点があった。

これに対し、遊技機ＡＤ１によれば、変位手段の視認される面を、変位に伴い変化可能に構成されるので、変位手段への注目力を維持することができる。

また、第１変位部材と第２変位部材とが相対変位することで、変位手段の外観を変化させることができるので、変位手段に対する注目力を向上させることができる。

遊技機ＡＤ１において、前記所定態様の変位は、前記第１変位部材と前記第２変位部材とが集合配置される集合部を基準として近接離反する第１の変位と、前記第１変位部材と前記第２変位部材とが前記集合部を基準として回転動作する第２の変位と、を少なくとも含むことを特徴とする遊技機ＡＤ２。

遊技機ＡＤ２によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、第１変位部材と第２変位部材との相対動作を動的に生じさせ易くすることができる。即ち、集合部を基準とした変位として、第１の変位だけでは、集合部からの距離が最短または最長となる終端部において第１変位部材と第２変位部材との変位が低減され易く、第１変位部材と第２変位部材とが止まって見えてしまい、演出効果が低くなる可能性があるところ、第２の変位を混ぜることで、終端部においても回転方向の変位を生じさせることができるので、演出効果を向上させることができる。

遊技機ＡＤ１又はＡＤ２において、前記所定態様の変位は、前記変位手段の視認される面が反転する第３の変位を少なくとも含むことを特徴とする遊技機ＡＤ３。

遊技機ＡＤ３によれば、遊技機ＡＤ１又はＡＤ２の奏する効果に加え、第３の変位により視認される面を反転させることで、第３の変位の前後で遊技者に視認させる装飾を顕著に異ならせることができる。

遊技機ＡＤ１からＡＤ３のいずれかにおいて、前記第１変位部材および前記第２変位部材は、吸着または接着により固定可能に構成され、その固定に係る負荷は、前記第１変位

部材および前記第２変位部材の変位を制限する向きで作用することを特徴とする遊技機ＡＤ４。

遊技機ＡＤ４によれば、遊技機ＡＤ１からＡＤ３のいずれかの奏する効果に加え、固定に係る負荷が第１変位部材および第２変位部材の変位を制限する向きで作用するので、固定に係る負荷を加味して、第１変位部材および第２変位部材の変位を設計することができる。

例えば、ギアに寄る駆動力伝達の場合に、形状の変形を加味しない場合には機械的に変位が生じる場合に、固定に係る負荷を加味すれば、その負荷による部材の弾性変化が顕在化することで、部材の変位タイミングの遅れを生じさせることができる。

また、固定の程度が第１変位部材および第２変位部材の視認される面に対応して異なるよう構成しても良い。

この場合、固定による作用が視認される面に対応して異なるので、遊技者が視認される側面における固定の程度に強弱を設けることができる。

これにより、例えば、同じ変位手段の、反転された面について、一方の面は固く合体して一体的に視認させ易く、他方の面は緩く合体して相対変位し易い状態で視認させ易くすることができる。

また、例えば、第１変位部材および第２変位部材の吸着の程度が固定位置ごとに異なるよう構成することで、第１変位部材および第２変位部材の固定の程度が異なる状態を構成することができる。

なお、吸着可能にする態様は何ら限定されるものではない。例えば、粘着テープで接着する態様でも良いし、磁石と金属部との吸着力を利用するものでも良い。また、磁石に吸着する金属部として、例えば、固定用のビス、ネジ等を利用するように第１反転部材や第２反転部材を設計しても良い。

遊技機ＡＤ１からＡＤ４のいずれかにおいて、前記変位手段は、正逆方向に変位可能に構成され、所定状態において、正方向へは、第１変位態様で変位し、逆方向へは、前記第１変位態様とは異なる第２変位態様で変位し、前記第２変位態様は、所定態様での変位後、前記第１変位態様で変位するよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ５。

遊技機ＡＤ５によれば、遊技機ＡＤ１からＡＤ４のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位態様が、正逆方向で異なるように構成され、第２変位態様は第１変位態様の前に所定態様が追加された変位態様として構成されるので、変位手段を退避させる際に変位手段に必要とされる変位量を低減することができる。これにより、退避時における変位手段への注目力を低減することができるので、相対的に、演出位置で変位する変位手段の注目力を向上させることができる。

従来機では、回転の態様が正逆方向で同様なので、演出位置（液晶表示領域の正面側位置）へ張り出して演出した後で、退避位置（液晶表示領域の外方位置）へ退避するまでに逆方向に再び複数回回転する必要があった。この場合、演出位置から退避する部材に視線が集まり易くなることが問題視される可能性があった。

なお、変位態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、回転変位でも良いし、直動変位でも良い。また、変位は平面上におけるものでも良いし、複数平面にまたがるものでも良いし、３次元的なものでも良い。

遊技機ＡＤ５において、前記変位手段は、動作抵抗が所定量よりも大きくなると負荷伝達を解除するように構成される解除手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＤ６。

遊技機ＡＤ６によれば、遊技機ＡＤ５の奏する効果に加え、変位手段の変位態様の変化を、変位手段の内部の構成の動作抵抗の大小により生じさせることができる。

遊技機ＡＤ１からＡＤ６のいずれかにおいて、前記変位手段へ向けて光を照射する発光手段を備え、前記変位手段は前記第１変位部材および前記第２変位部材を備え、前記第１変位部材および前記第２変位部材は、視認される面が一側か、他側かで、発光手段からの光の視認態様を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ７。

遊技機ＡＤ７によれば、遊技機ＡＤ１からＡＤ６のいずれかの奏する効果に加え、発光手段からの光に関して変位手段の見え方を、第１変位部材および第２変位部材の視認され

る面に対応して変化させることができる。
例えば、第１変位部材および第２変位部材が個別に発光しているように視認される場合と、第１変位部材および第２変位部材が一体的に発光しているように視認される場合とで変化させることができる。
遊技機ＡＤ１からＡＤ７のいずれかにおいて、前記変位手段の配置を検出する検出手段を備え、前記検出手段は、前記変位手段の変位が許容可能な状態か否かを検出可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ８。
遊技機ＡＤ８によれば、遊技機ＡＤ１からＡＤ７のいずれかにおいて、前記変位手段の変位を許容可能な状態を検出手段により検出可能なので、変位手段が変位中に周囲の構造部と衝突することを回避することができる。
また、検出手段により変位手段の変位可能な区間を検出しつつ、変位手段の変位を実行することができるので、ある程度、演出位置から退避位置へ向けて変位した後で拡大縮小を含む変位態様で変位するように制御することで、演出位置から退避位置に変位する際に変位開始時から拡大縮小を含む変位態様で変位する場合に比較して、変位手段に対する注目力の上昇を押さえることができる。
遊技機ＡＤ１からＡＤ７のいずれかにおいて、前記変位手段の状態を検出する検出手段を備え、その検出手段は、前記変位手段の変位について２種類以上の数値を検出可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ９。
遊技機ＡＤ９によれば、遊技機ＡＤ１からＡＤ７の奏する効果に加え、検出手段の配設個数を削減することができる。なお、変位手段の変位についての数値の種類としては、種々の態様が例示される。例えば、異なる可動部材のそれぞれの配置や姿勢についての数値でも良いし、所定タイミングで動作態様が変化する場合にその動作態様の変化に関与する数値でも良い。
また、検出手段の配置は何ら限定されるものではない。例えば、変位手段の変位基端側に検出手段を配置することで、その変位手段の変位先端側に連結される第２変位手段の配置や姿勢を検出する構造を構成し易い。
遊技機ＡＤ１からＡＤ９のいずれかにおいて、前記変位手段は前記第１変位部材および前記第２変位部材を備え、その第１変位部材および前記第２変位部材は遊技者側に向ける面が一側の面となる姿勢と、他側の面となる姿勢とで反転動作可能に構成され、前記第１変位部材および前記第２変位部材が一側の面を遊技者側に向ける場合には、第１変位部材および第２変位部材を区別可能とされる一方、前記第１変位部材および前記第２変位部材が他側の面を遊技者側に向ける場合には、第１変位部材および第２変位部材を区別不能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ１０。
遊技機ＡＤ１０によれば、遊技機ＡＤ１からＡＤ９のいずれかの奏する効果に加え、一側が遊技者側に向けられている場合の第１変位部材および第２変位部材の状態に関わらず、反転動作が生じることに対する遊技者の期待感を高く維持することができる。
【９１９４】
＜複数の被視認面を備える変位手段の配置により視認容易面を変えるポイント＞
視認可能に構成される第１視認可能面および第２視認可能面を備える変位手段を備え、その変位手段は、配置に応じて、前記第１視認可能面が視認し易い第１状態と、前記第２視認可能面が視認し易い第２状態と、を切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ１。
パチンコ機等の遊技機において、反転可能に構成される反転動作部７１を備え、視認される面を変化させることで遊技者に視認される外観を変化可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１６－１５３０９５号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、反転動作部７１の反転は、位置が固定された状態で行われるので、視認される面の変化により遊技者の視線を変化させることはできない。即ち、遊技者の視線を効率よく変化させるという観点で改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＡＥ１によれば、変位手段が、配置に応じて、第１視認可能面が視認し易い状態と、第２視認可能面が視認し易い状態とが切り替えられるので、第１視認可

能面または第２視認可能面を見たいと考える遊技者の視線を、変位手段の配置変化の経路に沿う態様で変化させることができる。

遊技機ＡＥ１において、前記変位手段を視認可能に開放される開放部を備え、前記変位手段は、前記開放部側が視認され易いように構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ２。

遊技機ＡＥ２によれば、遊技機ＡＥ１の奏する効果に加え、開放部を通して奥側を視認する遊技者が、変位手段の第１視認可能面または第２視認可能面を容易に視認できる。

遊技機ＡＥ２において、前記変位手段は、開放部の中央側に配置される場合よりも、開放部の縁側に配置される場合の方が、配置が背面側に寄ることを特徴とする遊技機ＡＥ３。

遊技機ＡＥ３によれば、遊技機ＡＥ２の奏する効果に加え、変位手段が開放部の中央側に配置される場合に変位手段を手前側で大きく視認可能としながら、変位手段が開放部の縁側に配置される場合に変位手段を見る際の視線の動きを少なくすることができる。これにより、変位手段の視認性と、変位手段を目で追う遊技者の疲労抑制と、の両立を図ることができる。

遊技機ＡＥ１からＡＥ３のいずれかにおいて、前記変位手段は、複数組の前記第１視認可能面および前記第２視認可能面を備え、一の組の前記第１視認可能面および前記第２視認可能面が視認可能な状態において、他の組の前記第１視認可能面および前記第２視認可能面を視認し難く構成することを特徴とする遊技機ＡＥ４。

遊技機ＡＥ４によれば、遊技機ＡＥ１からＡＥ３のいずれかの奏する効果に加え、第１視認可能面および第２視認可能面に、組ごとに異なる文字や図形を施しておくことで、変位手段を視認する遊技者に対して、異なる文字や図形を視認させることができ、且つ、視認させることを目的としない組の第１視認可能面および第２視認可能面に関しては視認し難く構成することで、変位手段の外観がみっともなくなることを回避することができる。

例えば、第１の組には、抽選結果が大当たりである期待感が低いことを示す文字や図形が第１視認可能面および第２視認可能面に表示され、第２の組には、抽選結果が大当たりである期待感が高いことを示す文字や図形が第１視認可能面および第２視認可能面に表示される場合に、変位手段の配置に関わらず、変位手段を通して、大当たりの期待感の高低を確認することができる。この場合において、変位手段が表示装置の表示領域の正面側から退避した後においても、変位手段による大当たりの期待感についての表示を維持できるので、液晶表示装置から目線を外した遊技者に対しても、大当たりの期待感についての表示を視認させることを継続することができる。

なお、視認し難く構成する態様は何ら限定されるものではない。例えば、遊技者側とは異なる側の面（後側面、左右外側面、等）に配置するようにしても良いし、遮蔽手段で遮蔽することで視認性を落とすように構成しても良い。

遊技機ＡＥ４において、視認される前記第１視認可能面および前記第２視認可能面の組を切り替える動作は、動作中において、前記第１視認可能面および前記第２視認可能面を認識され難いよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ５。

遊技機ＡＥ５によれば、遊技機ＡＥ４において、視認される第１視認可能面および第２視認可能面の組を切り替える動作中（確定前）に、遊技者側に表示される第１視認可能面および第２視認可能面の組を予測されることを回避し易くすることができる。これにより、変位手段に対する注目力を向上させることができる。

なお、上述の切り替える動作中において第１視認可能面および第２視認可能面を認識され難いよう構成される態様については、何ら限定されるものではない。例えば、変位手段を高速で回転動作させ認識され難くしても良いし、第１視認可能面（第２視認可能面）の一部と、その他の部分とを結合分離可能に構成し、それら一部とその他の部分とを分離した状態で動作させることで認識され難くしても良いし、発光手段による明暗の設定により相対的に暗くする部分を作り認識され難くしても良い。

なお、この場合において、分離した状態の態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、上述の切り替える動作中において、第１視認可能面（第２視認可能面）の一部と、その他の部分との一方のみが視認され、他方は視認されないように背面側を向いて動

作するよう構成しても良いし、それら一部とその他の部分とが同時に視認可能であるが配置がずれて視認される状態で動作するよう構成しても良い。
遊技機ＡＥ５において、前記変位手段を視認可能に開放される開放部を備え、前記切り替える動作は、前記変位手段が前記開放部の中央側に配置されている状態で実行されることを特徴とする遊技機ＡＥ６。
遊技機ＡＥ６によれば、遊技機ＡＥ５の奏する効果に加え、切り替える動作を遊技者に視認させ易くすることができ、切り替える動作に対する注目力を向上させることができる。
遊技機ＡＥ５又はＡＥ６において、前記切り替える動作中において、前記第１視認可能面の一部とその他の部分との、一方は正面側を向き、他方は正面側とは異なる側を向くことを特徴とする遊技機ＡＥ７。
遊技機ＡＥ７によれば、遊技機ＡＥ５又はＡＥ６の奏する効果に加え、動作中において第１視認可能面の一部を視認可能とし、全体は視認不可能とすることで、動作中において第１視認可能面を認識され難くすることができる。
遊技機ＡＥ１からＡＥ７のいずれかにおいて、前記第２視認可能面への視線の少なくとも一部を遮蔽可能に構成される第２変位手段を備え、前記変位手段は、前記第２変位手段と共に前記第１視認可能面を視認させるための第３状態に切替可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ８。
遊技機ＡＥ８によれば、遊技機ＡＥ１からＡＥ７のいずれかの奏する効果に加え、第２変位手段により第２視認可能面の少なくとも一部を視認し難く構成することにより、変位手段の演出位置の設計自由度を向上させることができる。
遊技機ＡＥ１からＡＥ８のいずれかにおいて、前記変位手段は、変位に伴って、所定方向視で視認される面を第１視認可能面と第２視認可能面との間で変化させるように構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ９。
遊技機ＡＥ９によれば、遊技機ＡＥ１からＡＥ８のいずれかの奏する効果に加え、所定方向視で視認される面が第１視認可能面と第２視認可能面との間で変化するので、遊技者の視線の変化量に依存せずに、視認し易い面を任意に変更することができる。
遊技機ＡＥ９において、前記第１状態と前記第２状態とで前記変位手段の姿勢が変化することを特徴とする遊技機ＡＥ１０。
遊技機ＡＥ１０によれば、遊技機ＡＥ９の奏する効果に加え、第１状態における変位手段の外観と第２状態における変位手段の外観との違いを、変位手段の姿勢を違えることにより大きくすることができる。
遊技機ＡＥ９又はＡＥ１０において、前記変位手段に近接配置可能に構成される補助手段を備え、前記第１状態では、前記変位手段は前記補助手段に近接配置され、前記第２状態では、前記変位手段は前記補助手段から離れて配置されることを特徴とする遊技機ＡＥ１１。
遊技機ＡＥ１１によれば、遊技機ＡＥ９又はＡＥ１０の奏する効果に加え、補助手段を変位手段に近接配置させ、一体的に視認させる状態と、補助手段と変位手段とを分けて視認させる状態とを構成することができ、変位手段が遊技者に与える印象を複数構成することができる。
なお、補助手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、配置が固定された手段でも良いし、可動の手段でも良い。
遊技機ＡＥ１１において、前記補助手段は、前記変位手段と一体的に視認させる状態と、前記変位手段とは分離して視認させる状態と、を切替可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ１２。
遊技機ＡＥ１２によれば、遊技機ＡＥ１１の奏する効果に加え、変位手段と補助手段とを一体的に視認させるか分離して視認させるかを切り替えることができるので、部材個数に対する視認可能態様のバリエーションを増やすことができる。
【９１９５】
＜変位手段の変位量と配設手段の変位量との同時点での比が区間で異なるポイント＞

変位可能に構成される変位手段と、その変位手段に第１の部分が配設される配設手段と、前記配設手段の第２の部分を支持する支持手段と、を備え、その支持手段は、前記変位手段の変位中における前記第１の部分を基準とした前記第２の部分の配置を制御可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ１。

パチンコ機等の遊技機において、傾倒変位可能なベースアーム２２０と、そのベースアーム２２０の傾倒先端側に回動可能に取り付けられた回動役物２１１と、その回動役物２１１を回動させるための駆動力を発生させる駆動モータ２２２と、を備え、ベースアーム２２０の変位と独立して回動役物２１１を回動可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１６－１１６７８２号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回動役物２１１がベースアーム２２０の先端においてぐらつき易く、ベースアーム２２０の傾倒変位中に回動役物２１１を回動させると機構に不具合が生じる可能性がある結果、回動役物２１１の回動変位はベースアーム２２０の停止中に行うと想定されることから、変位の自由度が低くなっていた。

即ち、変位可能な部分の変位の設計自由度を高くするという観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＡＦ１によれば、配設手段が変位手段と支持手段とに少なくとも２点で支持され、その２つの支持点が変位手段の変位中に相対変位するように構成されており、支持手段により、第１の部分を基準とする第２の部分の配置を制御可能としているので、配設手段を安定的に支持しながら、変位手段の変位中に配設手段を変位させることができる。これにより、配設手段（変位可能な部分）の変位の設計自由度を高めることができる。

なお、支持手段の態様は、何ら限定されるものではない。例えば、固定のベース手段に形成される案内溝に変位を制限される態様で支持されても良いし、変位可能な第２の変位手段に連結されて支持されても良い。また、支持手段による制御は、電子制御に限定されるものではなく、第２の部分の変位を壁部で規制（案内）する等の機械的な制御も含まれる。

遊技機ＡＦ１において、前記変位手段は、第１の区間および第２の区間を、変位可能に構成され、前記支持手段は、前記変位手段が前記第１区間を変位する場合に前記第２の部分を支持する第１範囲と、前記変位手段が前記第２区間を変位する場合に前記第２の部分を支持する第２範囲と、を備え、前記第１範囲において前記第２の部分が変位する方向と、前記第２範囲において前記第２の部分が変位する方向とが異なるよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ２。

遊技機ＡＦ２によれば、遊技機ＡＦ１の奏する効果に加え、変位手段の変位速度を一定とする場合であっても、配設手段の変位速度を異ならせることができ、支持手段は、第２の部分の変位方向の変化を許容するように構成されるので、第２の部分の変位方向が不規則に変化するとしても配設手段の変位を滑らかにすることができる。

遊技機ＡＦ１又はＡＦ２において、前記支持手段は、前記第２の部分の変位を制限する制限部を備えることを特徴とする遊技機ＡＦ３。

遊技機ＡＦ３によれば、遊技機ＡＦ１又はＡＦ２の奏する効果に加え、第１範囲と第２範囲との境界位置（制限部）において第２の部分の変位を制限することができるので、第２の部分を変位の大きい側から小さい側へ向けて変位させる場合に、第１範囲と第２範囲との境界位置（制限部）で第２の部分を停止し易くすることができる。

なお、第２の部分の第１の部分を基準とした変位に要する負荷の態様は何ら限定されるものではない。例えば、第２の部分が引かれる態様でも良いし、第２の部分が押進される態様でも良い。

なお、制限部の態様は何ら限定されるものではない。例えば、第２の部分の変位抵抗の増減を設定する態様でも良いし、第２の部分の変位方向を切り替える態様でも良い。

遊技機ＡＦ２又はＡＦ３において、前記第１の区間は、前記第２の区間よりも前記変位手段の変位範囲の終端側に配置され、前記第２の区間における前記変位手段を基準とした配設手段の相対的な変位量は、前記第１の区間における前記変位手段を基準とした配設手

段の相対的な変位量に比較して小さくなるように構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ４。

遊技機ＡＦ４によれば、遊技機ＡＦ２又はＡＦ３の奏する効果に加え、変位手段の変位途中位置において、変位手段を基準とした配設手段の相対的な変位量が小さくなる区間を構成することができるので、変位手段の変位終端位置の他に、変位手段と配設手段とを一体的に視認し易い位置を設けることができ、結果として、変位手段と配設手段とを一体的に視認し易い位置を増やすことができる。

遊技機ＡＦ１からＡＦ４のいずれかにおいて、前記第１の部分の変位速度を基準とした前記第２の部分の変位速度（の比）を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ５。

遊技機ＡＦ５によれば、遊技機ＡＦ１からＡＦ４のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位速度が一定の場合であっても、支持手段側における配設手段の第２の部分の変位速度を変化させることができるので、駆動手段の簡易な駆動制御（等速駆動）で、配設手段の変位速度を可変とするような動作演出を構成することができる。

遊技機ＡＦ１からＡＦ５のいずれかにおいて、前記支持手段は、前記第２の部分の変位終端における変位速度を低減するよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ６。

遊技機ＡＦ６によれば、遊技機ＡＦ１からＡＦ５の奏する効果に加え、第２の部分の跳ね戻りを防止することができ、変位終端において配設手段を早期に停止させ易くすることができる。

なお、第２の部分の跳ね戻りを防止する手法については何ら限定されるものではない。例えば、変位終端における第２の部分の変位速度（例えば、第１の部分が所定の単位長さ変位する場合の第２の部分の変位量）を低減するように構成する手法でも良いし、第１の部分が停止した状態における第２の部分の変位方向に壁を立てる等の形状的工夫により第２の部分の変位を規制するような手法でも良い。

また、第２の部分の変位量を低減する手法に限らず、第２の部分の変位抵抗を増加させるようにしても良い。例えば、第２の部分の変位終端において磁力等により負荷を与え、第２の部分の変位抵抗を向上するようにしても良いし、コイルスプリング等の付勢力で変位抵抗を向上するようにしても良い。

遊技機ＡＦ６において、前記支持手段は、前記第１の部分の変位に伴う前記第２の部分の変位の変位軌跡と、前記第１の部分が変位終端で停止した場合の前記第２の部分の変位の変位軌跡とが、交差するよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ７。

遊技機ＡＦ７によれば、遊技機ＡＦ６の奏する効果に加え、第１の部分の変位に伴う第２の部分の変位を案内する機能を有する支持手段により、第１の部分が停止した場合における第２の部分の戻り変位（バウンド）を低減することができる。

遊技機ＡＦ１からＡＦ７のいずれかにおいて、前記配設手段に変位可能に支持される被支持手段を備え、その被支持手段は、前記変位手段を基準とした前記配設手段の相対的変位量に応じた変位量で変位するように構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ８。

遊技機ＡＦ８によれば、遊技機ＡＦ１からＡＦ７のいずれかの奏する効果に加え、配設手段と共同で変位する被支持手段により、複雑な演出を実行することができる。

なお、被支持手段の変位の態様は、何ら限定されるものではない。例えば、配設手段が変位する所定平面上を配設手段と並走するように変位する態様でも良いし、配設手段が変位する所定平面とは離れた位置において配設手段の変位態様（例えば、所定平面上のスライド変位態様）とは異なる変位態様（例えば、所定の軸を中心とした回転変位態様）でも良い。

なお、配設手段の変位量に係る配設手段の変位の態様については、何ら限定されるものではない。例えば、姿勢変化でも良いし、姿勢を維持したままでの変位でも良い。

遊技機ＡＦ８において、前記第１の部分が所定方向に変位する間に、前記第２の部分は、前記第１の部分の変位軌跡と交差する方向に往復変位可能な区間を備えることを特徴とする遊技機ＡＦ９。

遊技機ＡＦ９によれば、遊技機ＡＦ８の奏する効果に加え、第１の部分が変位している

間に、第１の部分に対する第２の部分の相対変位量が戻り変化する（例えば、増加後に減少する）態様とすることができるので、第２の部分の配置は維持しながら、被支持手段の変位量は大きくするという変位態様を実現することができる。

遊技機ＡＦ８又はＡＦ９において、前記配設手段を基準とした前記被支持手段の（相対）回転の変位速度は、前記変位手段の変位速度と同等となるよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ１０。

遊技機ＡＦ１０によれば、遊技機ＡＦ８又はＡＦ９の奏する効果に加え、被支持手段の変位態様を、配設手段を挟んで変位手段と同等することができる。これにより、あたかも、被支持手段が独自の駆動手段で変位しているように遊技者に錯覚させることができる。

遊技機ＡＦ１からＡＦ１０のいずれかにおいて、前記配設手段は、自らの変位に伴い遊技者側に向ける面を第１面と第２面とで切り替えるように姿勢変化する姿勢変化手段を備え、その姿勢変化手段は、前記第２の部分が変位終端に配置された状態において、前記第１面または前記第２面が遊技者側に向けられる姿勢となるように構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ１１。

遊技機ＡＦ１１によれば、遊技機ＡＦ１からＡＦ１０のいずれかの奏する効果に加え、姿勢変化手段の第１面または第２面が遊技者側に向けられることで、第２の部分が変位終端に到達したことを遊技者が把握できるので、変位手段による演出動作の終期を分かり易く構成することができる。

遊技機ＡＦ１からＡＦ１１のいずれかにおいて、前記第２の部分を通して前記配設手段に電気配線が挿通されるよう構成され、前記電気配線が内部に配置されると共に前記第２の部分に固定される配置手段を備え、前記配置手段は、前記電気配線を挿通可能な開口部を備え、その開口部は、周囲に形成される周囲部分との前記電気配線の接触を避けるよう変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ１２。

遊技機ＡＦ１２によれば、遊技機ＡＦ１からＡＦ１１のいずれかの奏する効果に加え、電気配線が周囲部分と接触することを避けることができる。

配置手段は、第２の部分が複数部材で構成される場合にそれら複数部材を合体させるための手段として構成しても良いし、第２の部分に別部材が配設される場合に、その別部材の第２の部分からの脱落を防止するための手段として構成しても良い。

【９１９６】

＜特徴ＢＡ群＞

第１情報取得条件の成立に基づいて第１情報を取得可能な第１情報取得手段と、その第１情報取得手段により取得された前記第１情報に基づいて、第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による第１判別結果を示すための第１識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第１動的表示手段と、その第１動的表示手段により動的表示される前記第１識別情報の第１動的表示態様を決定することが可能な第１動的表示態様決定手段と、第２情報取得条件の成立に基づいて第２情報を取得可能な第２情報取得手段と、その第２情報取得手段により取得された前記第２情報が記憶される第２情報記憶手段と、前記第２情報取得手段により取得された前記第２情報に基づいて、第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による第２判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な第２動的表示手段と、その第２動的表示手段により動的表示される前記第２識別情報の第２動的表示態様を決定することが可能な第２動的表示態様決定手段と、特定の前記第１判別結果を示すための第１識別情報または特定の前記第２判別結果を示すための第２識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第２識別情報の動的表示期間中に演出態様を実行可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行される演出態様を選択可能な演出態様選択手段と、を有し、前記演出態様選択手段は、前記第２情報記憶手段に記憶されている少なくとも前記第２情報の数に基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機ＢＡ１。

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態

様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。
遊技機ＢＡ１によれば、第２識別情報の動的表示期間中に実行される演出態様が記憶されている第２情報の数によって可変されるので、その後に実行されることが可能となっている第２識別情報の動的表示の回数に対応させた演出の実行が可能となり、特定の第２判定結果を示すための第２識別情報が表示されない場合にも、その後の遊技に対して継続して興味を持たせることで遊技者が早期に遊技に飽きてしまう不具合を抑制できる。
遊技機ＢＡ１において、前記第２識別情報の動的表示は、前記第１識別情報の動的表示よりも優先して実行されるものであり、前記演出態様実行手段は、特定の前記第２動的表示態様が実行されている場合に前記演出態様を実行するものであることを特徴とする遊技機ＢＡ２。
遊技機ＢＡ２によれば、特定の第２動的表示態様が実行されることで、第２情報が記憶されることに意欲を抱かせることができ、遊技者の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＢＡ１またはＢＡ２において、前記演出態様は、前記第２情報が記憶されている数に対応して前記実行されている前記第２動的表示態様の期間が終了した後に連続して実行される次の前記第２識別情報の動的表示に跨がった期間で設定されているものであることを特徴とする遊技機ＢＡ３。
遊技機ＢＡ３によれば、遊技機ＢＡ１またはＢＡ２の奏する効果に加え、演出態様は複数回連続して実行される第２識別情報の動的表示期間に跨がって実行可能に構成されているので、複数回の第２動的表示態様を１の動的表示のように見せて興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＢＡ１からＢＡ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段に遊技球が入球可能な第１状態と前記第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態とに可変可能な可変部材と、前記可変部材を特定条件の成立に基づいて前記第２状態から第１状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、前記特定条件の成立前に、前記特定条件の成立を事前に判別可能な事前判別手段と、を有した遊技機において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記事前判別手段の結果に基づいて特定の演出態様を選択することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＡ４。
遊技機ＢＡ４によれば、遊技機ＢＡ１からＢＡ３の奏する効果に加え、第２情報が取得され易くなる契機となる特定条件の成立を事前に判別した結果に基づいて特定の演出態様が選択されるので、第２情報の取得に対して期待を持たせることができるという効果がある。
【９１９７】
＜特徴ＢＢ群＞
第１情報取得条件の成立に基づいて第１情報を取得可能な第１情報取得手段と、その第１情報取得手段により取得された前記第１情報に基づいて、第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による第１判別結果を示すための第１識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第１動的表示手段と、その第１動的表示手段により動的表示される前記第１識別情報の第１動的表示態様を決定することが可能な第１動的表示態様決定手段と、第２情報取得条件の成立に基づいて第２情報を取得可能な第２情報取得手段と、その第２情報取得手段により取得された前記第２情報が記憶される第２情報記憶手段と、前記第２情報取得手段により取得された前記第２情報に基づいて、第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による第２判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な第２動的表示手段と、その第２動的表示手段により動的表示される前記第２識別情報の第２動的表示態様を決定することが可能な第２動

的表示態様決定手段と、特定の前記第１判別結果を示すための第１識別情報または特定の前記第２判別結果を示すための第２識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１識別情報の動的表示期間中に演出態様を実行可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行される演出態様を選択可能な演出態様選択手段と、を有し、前記演出態様選択手段は、前記第２情報記憶手段に記憶されている少なくとも前記第２情報の数に基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機ＢＢ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＢ１によれば、第１識別情報が動的表示の開始時に決定された第１動的表示態様で動的表示されている期間に実行される演出態様が第２情報の記憶されている数に基づいて決定されるので、第１判別の結果だけでなく、第２判別が実行されることが可能であることに関する情報も演出態様から判別することができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ＢＢ１において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記第２情報の数と動的表示されている前記第１識別情報の動的表示態様とに基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機ＢＢ２。

遊技機ＢＢ２によれば、遊技機ＢＢ１の奏する効果に加え、実行されている第１動的表示態様とその実行中における第２情報が記憶されている数により演出態様が選択されるので、多様な演出態様を実行できるという効果がある。

遊技機ＢＢ１またはＢＢ２において、前記第２識別情報の動的表示は、前記第１識別情報の動的表示よりも優先して実行されるように構成され、前記演出態様は、その後に実行される前記第２識別情報の動的表示態様に関連する演出が実行されるものであることを特徴とする遊技機ＢＢ３。

遊技機ＢＢ３によれば、遊技機ＢＢ１またはＢＢ２の奏する効果に加え、第２情報が記憶されている場合には、実行されている第１識別情報が終了した後には、第２識別情報の動的表示が開始されることになり、その第２動的表示態様と関連する演出態様を第２識別情報の動的表示の開始前に実行することができるので、優先して実行される第２識別情報の動的表示が開始されることを早期に遊技者に認識させることができるという効果がある。

遊技機ＢＢ１からＢＢ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段に遊技球が入球可能な第１状態と前記第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態とに可変可能な可変部材と、前記可変部材を特定条件の成立に基づいて前記第２状態から第１状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、前記特定条件の成立前に、前記特定条件の成立を事前に判別可能な事前判別手段と、を有した遊技機において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記事前判別手段の結果に基づいて特定の演出態様を選択することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＢ４。

遊技機ＢＢ４によれば、遊技機ＢＢ１からＢＢ３の奏する効果に加え、第２情報が取得され易くなる契機となる特定条件の成立を事前に判別した結果に基づいて特定の演出態様が選択されるので、第２情報の取得に対して期待を持たせることができるという効果がある。

【９１９８】

＜特徴ＢＣ群＞

第１の判別条件の成立に基づいて第１判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２判別を実行する第２判別手段と、前記第１判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な第１特典遊技を実行する第１特典遊技実行手段と、前記第２判別手段の判別結果が予め定められた第２の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な第１特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段と、前記第１判別が実行されたことに基づいて、当該第１判別の判別結果を示すための第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第２判別が実行されたことに基づいて、当該第２判別の判別結果を示すための演出として前記第１演出とは異なる第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備え、前記第２演出実行手段は、少なくとも予め定められた特定条件が成立している場合に、前記第１演出の演出期間において実行され易い特定の演出態様を少なくとも含む演出態様の前記第２演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ１。

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＣ１によれば、第２判別の判別結果を示すための演出として第１演出を実行可能とすることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＢＣ１において、前記第２演出実行手段は、前記第１演出の演出態様として、前記第１判別の結果を示す表示態様を少なくとも含む演出態様の前記第２演出を実行可能なものであることを特徴とする遊技機ＢＣ２。

遊技機ＢＣ２によれば、遊技機ＢＣ１の奏する効果に加え、第１判別の判別結果を示す表示態様を用いた第２演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＢＣ２において、前記第２演出実行手段は、第２判別の判別結果を示す１の演出内で前記第２判別の判別結果を示すための第２演出態様と、前記演出態様とを実行するものであることを特徴とする遊技機ＢＣ３。

遊技機ＢＣ３によれば、遊技機ＢＣ２の奏する効果に加え、より意外性のある演出を実行することができるという効果がある。

【９１９９】

＜特徴ＢＤ群＞

第１判別を実行可能な第１判別手段と、所定の動的表示態様で複数の第１識別図柄を表示手段に動的表示させた後に、前記第１判別手段による第１判別結果を示すための組み合わせで停止表示させることが可能な第１動的表示手段と、第２判別を実行可能な第２判別手段と、所定の動的表示態様で複数の第２識別図柄を表示手段に動的表示させた後に、前記第２判別手段による第２判別結果を示すための組み合わせで停止表示させることが可能な第２動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記第１判別結果を示すための特定の組み合わせで前記第１識別図柄が停止表示された場合または前記表示手段に特定の前記第２判別結果を示すための特定の組み合わせで前記第２識別図柄が停止表示された場合に、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典付与手段は、前記特定の組み合わせのうち、第１特定組み合わせに対応する識別図柄の組み合わせで停止表示された場合に前記特典として第１特典を付与可能であり、前記第１特定組み合わせとは異なる第２特定組み合わせに対応する識別図柄の組み合わせで停止表示された場合に前記第１特典よりも遊技者に有利な第２特典を付与可能に構成され、前記遊技機は、前記特典付与手段により付与される前記特典の種別を決定可能な決定手段を有し、前記第１動的表示手段は、特定期間が設定されている場合には、１の第１識別図柄を動的表示

させた状態で残りの識別図柄を前記第１特定組み合わせと前記第２特定組み合わせのうちいずれかの組み合わせとなることが可能な組み合わせで停止表示させる複数リーチ表示態様を表示させた後に、前記第１識別図柄を前記特定の組み合わせで表示させるものであることを特徴とする遊技機ＢＤ１。

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を複数の図柄の組み合わせで報知する場合に、表示された図柄の種類によりその後に付与される特典が異なるように構成することで、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技者が望む特典よりも低い特典が付与されない組み合わせを構成する一部の図柄が停止表示されることで、結果が報知されるよりも前に遊技に対する興趣が低下してしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＤ１によれば、特定期間に識別図柄が特定の組み合わせで表示される場合に複数リーチ表示態様を経て特定の組み合わせが表示されるので、第１特典に対応した組み合わせと第２特典に対応した組み合わせの双方が表示される期待を長く持たせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＢＤ１において、前記決定手段は、前記特定期間において前記特定の第１判別結果である場合に前記第１特典を決定するものであることを特徴とする遊技機ＢＤ２。

遊技機ＢＤ２によれば、遊技機ＢＤ１の奏する効果に加え、決定手段により第１特典が決定される特定期間であっても、複数リーチ表示態様を経て特定の組み合わせが表示されるので、特定期間に第１判別が実行された場合にも第２特典が付与されることへの期待感を持ちやすくすることができるという効果がある。

遊技機ＢＤ２において、前記決定手段は、前記特定期間において前記特定の第２判別結果である場合に前記第２特典を決定するものであり、前記第２動的表示手段は、特定期間が設定されている場合には、１の第２識別図柄を動的表示させた状態で残りの識別図柄を２以上の異なる前記第２特定組み合わせのうちいずれかの組み合わせとなることが可能な組み合わせで停止表示させる特別複数リーチ表示態様を表示させた後に、前記第２識別図柄を前記特定の組み合わせで表示させるものであることを特徴とする遊技機ＢＤ３。

遊技機ＢＤ３によれば、遊技機ＢＤ２の奏する効果に加え、特定期間では、遊技者に有利な第２特典が特定の第２判定結果である場合に必ず付与されることを早期に認識させることができるという効果がある。

【９２００】

＜特徴ＢＥ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別を複数の種別から決定可能な特典遊技種別決定手段と、特定の前記特典遊技が実行される場合に、遊技球が通過可能となる特定領域と、その特定領域を遊技球が通過した場合に前記特典遊技の実行後に設定される遊技状態として通常遊技状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、前記特典遊技が終了する場合に、該特典遊技の実行後に設定される前記遊技状態を示唆可能な示唆態様を実行する示唆態様実行手段と、を有した遊技機において、前記示唆態様は、第１示唆態様と第２示唆態様とが組み合わされて構成されており、前記通常遊技状態を示唆するための第２示唆態様と前記有利遊技状態を示唆するための第２示唆態様とは同一の期間で構成された示唆態様で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＥ１。

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりとなり、その当たり種別によって異なる当たり遊技を実行して、特定の種別の当たり遊技中には、遊技球が入球可能な状態と困難な状態とに可変される可変入球領域が入球可能な状態に可変され、遊技球が入球することで当たり遊技後の遊技状態を遊技者に

有利な遊技状態とすることで遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
しかしながら、上述した従来の遊技機では、特定の種別の当たり遊技が実行されても、可変入球領域に遊技球が入球しない場合が発生することで、その場合の報知制御における制御負荷が増大してしまう問題点があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、制御負荷を軽減できる遊技機を提供することを目的としている。
遊技機ＢＥ１によれば、第２示唆態様を同一の期間としたことで、示唆態様を表示させる期間が可変することを抑制しながら特定領域への入球状態によって示唆する態様を設定することで特典遊技の終了時における示唆態様の報知制御を容易にして制御負荷を軽減することができるという効果がある。
遊技機ＢＥ１において、前記特典遊技が実行される場合に、実行される特典遊技の種別に対応して前記示唆態様実行手段により実行される前記示唆態様を設定する示唆態様設定手段と、前記特定の特典遊技中に前記特定領域に遊技球が入球しなかった場合に設定されている前記示唆態様のうち、前記第２示唆態様を前記特定の特典遊技以外に対応した第２示唆態様に切替えることが可能な切替手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＥ２。
遊技機ＢＥ２によれば、遊技機ＢＥ１の奏する効果に加え、特典遊技の終了時における制御負荷が集中することを抑制するように開始時に示唆態様を設定する構成であっても、示唆態様を表示するための期間を変動させることなく通常遊技状態に対応した示唆態様に切替えて示唆することができるので、制御負荷を抑制して正しい示唆を実行することができるという効果がある。
【９２０１】
＜特徴ＢＦ群＞（大当たり種別に応じて異なる長さのＥＤ期間を設ける）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別を複数の種別から決定可能な特典遊技種別決定手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技の終了を示すための期間として、実行中の前記特典遊技の種別に応じた長さの期間を設定する期間設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＦ１。
パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。
遊技機ＢＦ１によれば、特典遊技の種別に応じて異なる期間を設定することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＢＦ１において、前記期間設定手段により設定された前記期間を用いて特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＦ２。
遊技機ＢＦ２によれば、遊技機ＢＦ１の奏する効果に加え、特典遊技の種別に応じて設定される異なる期間にて特定演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＢＦ１またはＢＦ２において、前記特典遊技の実行中に可変条件が成立した場合に、前記期間設定手段により設定された前記期間の長さを異なる長さに切替可能な期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＦ３。
遊技機ＢＦ３によれば、遊技機ＢＦ１またはＢＦ２の奏する効果に加え、特典遊技の実行中に可変条件が成立した場合にも期間の長さを異ならせることができるため、遊技の興

趣を向上させることができるという効果がある。
【９２０２】
＜特徴ＢＧ群＞（ＥＤ期間をＶ入賞の有無で可変させる）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行中に遊技球が通過可能となる特定領域と、前記特典遊技の実行中に前記特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、遊技者に有利となる有利遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技の終了を示すための特定期間を設定する特定期間設定手段と、を備え、前記特定期間設定手段は、前記特典遊技の実行中に前記特定領域を遊技球が通過した場合と通過しなかった場合とで、異なる長さの前記特定期間を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＧ１。
パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。
遊技機ＢＧ１によれば、特典遊技の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合と通過しなかった場合とで、異なる長さの特定期間を設定可能にしているため、遊技の興趣を向上させることができる。
遊技機ＢＧ１において、前記特定期間中に特定演出を実行可能な特定演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＧ２。
遊技機ＢＧ２によれば、遊技機ＢＧ１の奏する効果に加え、特定期間内に特定演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＢＧ２において、前記特定演出は、前記特典遊技中における前記特定領域への遊技球の通過状況を報知するための報知態様を少なくとも含むものであることを特徴とする遊技機ＢＧ３。
遊技機ＢＧ３によれば、特定演出に報知態様が含まれるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することが出来るという効果がある。
【９２０３】
＜特徴ＢＨ群＞
判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて操作に対応した設定を実行することが可能な設定実行手段と、前記識別情報の動的表示期間において特定条件が成立している場合に前記操作手段が操作されたことに基づく前記設定の実行を規制する規制手段と、を有することを特徴とする遊技機ＢＨ１。
従来より、特別図柄抽選が実行された場合に、所定期間の特別図柄変動期間を介して抽選結果を報知（停止表示）するように構成し、特別図柄抽選が実行されてから、その抽選結果が停止表示されるまでの期間（特別図柄変動期間）を用いて様々な演出（変動演出）を実行することで遊技者が遊技に早期に飽きないよう工夫を凝らしているものが多々ある。その中で、複数の演出モードを予め容易しておき、各演出モードに対して特別図柄変動期間中に実行される変動演出の態様を異ならせるように構成しているものがある。
このように構成された遊技機では、演出モードが切り替わることにより、異なる変動演出を遊技者に提供することができるため、同一の変動演出ばかり提供されることにより遊

技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、遊技者が操作可能な操作手段を操作することで、任意に演出モードを切替可能とする遊技機もある（例えば、特許文献１：特開２０１２－２４９８７７号公報）。このような遊技機では、複数の演出モードのうち、最も興味のある演出モードを遊技者自身が選択することができるため、興味の低い変動演出が実行されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、演出モードを切り替えるために遊技者自身が操作手段を操作する必要があることから遊技の興趣を向上させることができる。

しかしながら、上述したように、遊技者が操作手段を操作することで、任意のタイミングで演出モードを切替可能とした場合には、例えば、特別図柄抽選の結果が停止表示される直前や、特別図柄変動期間として短時間の変動期間が設定される場合において、演出モードが切り替わることにより、特別図柄抽選の結果を遊技者が把握し難くなってしまうため、操作手段を操作しようとする意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技意欲を向上できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＨ１によれば、識別情報の動的表示期間において特定条件が成立している場合に操作手段が操作されたことに基づく設定の実行を規制することができるため、操作手段が操作されたことにより不具合が発生することを抑制することができる。

遊技機ＢＨ１において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記特定条件は、前記短遊技状態が設定されていることが少なくとも成立条件の１つとして設定されているものであることを特徴とする遊技機ＢＨ２。

遊技機ＢＨ２によれば、遊技機ＢＨ１の奏する効果に加え、短遊技状態中において、操作手段が操作されたことに基づく設定の実行を規制することができるため、設定実行手段が実行されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＢＨ１またはＢＨ２において、前記設定実行手段により実行された設定に基づいて、第１演出モードと、その第１演出モードとは異なる第２演出モードと、を少なくとも設定可能な演出モード設定手段を有することを特徴とする遊技機ＢＨ３。

遊技機ＢＨ３によれば、遊技機ＢＨ１またはＢＨ２の奏する効果に加え、操作手段が操作されたことに基づいて異なる演出モードを設定することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＢＨ１からＢＨ３のいずれかにおいて、特定設定を実行可能な特定設定手段を有し、前記規制手段は、前記特定条件が設定されている場合に前記操作手段の操作に基づいて前記設定実行手段による前記設定の実行をさせずに前記特定設定手段による特定設定を実行可能に構成されているものであることを特徴とするＢＨ４。

遊技機ＢＨ４によれば、遊技機ＢＨ１からＢＨ３のいずれかの奏する効果に加え、特定条件が成立している期間に操作手段を操作することで設定の実行が規制される場合にも、特定設定が実行されるので操作手段を操作した遊技者に対して操作手段を操作したことによる作動を提供することで、操作手段の操作を意味のある行為にすることができるという効果がある。

遊技機ＢＨ４において、前記特定設定に基づいて、前記識別情報が停止表示されるよりも前に停止表示される前記識別情報の情報を示唆可能な示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＨ５。

遊技機ＢＨ５によれば、遊技機ＢＨ４の奏する効果に加え、特定条件が成立している場合には、停止表示される識別情報の情報が示唆演出により停止表示前に識別可能となり、特定条件が成立している場合に操作することで多様な演出を実行して遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【９２０４】
＜特徴ＢＩ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、遊技状態として第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利となる第２遊技状態と、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利となり、前記第２遊技状態とは異なる第３遊技状態と、を少なくとも設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技実行手段に実行される前記特典遊技の終了後に、前記第２遊技状態を設定可能であり、前記第２遊技状態が設定されている状態において第１設定条件が成立した場合に前記第３遊技状態を設定可能であり、前記第３遊技状態が設定されている状態において前記第１設定条件とは異なる第２設定条件が成立した場合に前記第１遊技状態を設定可能であり、前記遊技状態設定手段により、前記第２遊技状態が設定された場合に、前記第２設定条件が成立するまでの期間に基づいて有利期間を決定する有利期間決定手段と、その有利期間決定手段により決定された前記有利期間を報知可能な報知手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＩ１。
従来より、遊技者にとって有利となる有利遊技状態（例えば、時短状態）が設定された場合に、その有利遊技状態が継続する期間（特別図柄変動回数）を遊技者に報知するものがある。具体的には、有利遊技状態が継続する期間を示す残期間表示態様として「１００回」を表示し、特別図柄抽選が実行される毎に、残期間表示態様の値を１減算表示するものがある。これにより、現在設定されている有利遊技状態中にあと何回の特別図柄抽選を実行することができるのかを遊技者に容易に把握させることができるものであった。
また、近年の遊技機では、遊技者にとって有利となる有利遊技状態として複数の状態種別を設定可能なものがあり、有利遊技状態として、第１有利遊技状態（例えば、時短状態）と、その第１有利遊技状態よりもさらに有利な第２有利遊技状態（例えば、確変状態）と、を設定可能なものがある。
このように構成された遊技機では、例えば、第１有利遊技状態（例えば、時短状態）が設定されている場合に第１有利遊技状態が継続する期間（残期間）を遊技者に報知することは可能であるが、第１有利遊技状態が終了した後に、どの遊技状態が設定されるのかを報知することができないという問題があった。つまり、遊技者は第１有利遊技状態が終了した場合に、第１有利遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されるのか、それとも第１有利遊技状態よりも遊技者に不利となる遊技状態が設定されるのかを把握することができず、第１有利遊技状態中において何を目指して遊技を行えば良いのか分かり難く遊技意欲が低下してしまうという問題があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技意欲を向上させることで遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。
遊技機ＢＩ１によれば、第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態が設定された場合に、報知手段により、再度第１遊技状態が設定されるまでの期間に基づいて決定された有利期間が報知されるため、第１遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態を複数有する遊技機であっても、第１遊技状態よりも有利な遊技状態が設定される期間を把握することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＢＩ１において、前記報知手段により前記有利期間であることが報知されている状態において、前記遊技状態設定手段により設定されている前記遊技状態を示唆するための示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＩ２。
遊技機ＢＩ２によれば、第１遊技状態が設定されるまでの有利期間を遊技者に報知しながらも、現在設定されている遊技状態を示唆することができるため、実行される示唆演出の内容に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＢＩ２において、前記示唆演出実行手段は、前記報知手段により前記有利期間で

あることが報知されている状態において、前記遊技状態設定手段により設定されていた前記遊技状態を示唆するための過去示唆演出も実行可能であることを特徴とする遊技機ＢＩ３。

遊技機ＢＩ３によれば、示唆演出実行手段により、過去に設定されていた遊技状態を遊技者に示唆することができる。よって、過去示唆演出の内容に基づいて現在の遊技状態を予測したり、有利期間中における過去の遊技内容を解析したりすることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＢＩ２またはＢＩ３において、前記報知手段は、前記有利期間の残期間を示すための残期間表示態様を表示手段に表示可能であり、前記示唆演出実行手段は、前記残期間表示態様を可変させることで、現在設定されている遊技状態、或いは、過去に設定されていた遊技状態を示唆可能であることを特徴とする遊技機ＢＩ４。

遊技機ＢＩ４によれば、有利期間の残期間を示すための残期間表示態様を可変させることにより、遊技状態に関する示唆演出が実行されるため、有利期間の残期間を注視する遊技者に対して示唆演出を分かり易く実行することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＢＩ１からＢＩ４の何れかにおいて、前記報知手段により前記有利期間であることが報知されている状態において、前記第１設定条件が成立し得るタイミングを示唆可能な第２示唆演出手段を有することを特徴とする遊技機ＢＩ５。

遊技機ＢＩ５によれば、有利期間中において遊技状態が切り替わるタイミングを遊技者に予測させることができるため、有利期間中における遊技に遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＢＩ１からＢＩ５の何れかにおいて、前記第２遊技状態と、前記第３遊技状態のうち、遊技者に有利となる遊技状態を遊技者に報知可能な有利報知手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＩ６。

遊技機ＢＩ６によれば、有利期間中に設定される複数の遊技状態の優劣を遊技者が把握することができるため、現在設定されている遊技状態が何れの遊技状態であるかの予測により興味を持たせることができる。

【９２０５】

＜特徴ＢＪ群＞

判別結果を示唆可能な示唆情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記示唆情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための特定表示態様が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記示唆情報は、複数の図柄で構成された図柄列で構成された第１図柄列と、その第１図柄列とは異なる複数の図柄で構成された図柄列で構成された第２図柄列とが少なくとも設定されており、前記動的表示手段は、第１図柄列を第１方向に動的表示させている期間に、前記第２図柄列を前記第１方向とは異なる第２方向に動的表示させることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＪ１。

従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第３図柄を変動表示させるものがあった（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。また、その第３図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第３図柄（例えば、１～９の数字が付された第３図柄）によって１の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、３つ）用いた図柄変動表示を実行し、１の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第３図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第３図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

しかしながら、従来の遊技機では、図柄列を形成する各図柄の順序を可変させることなく、図柄列単位で第３図柄を変動表示させるだけであるため、例えば、各図柄列の変動表示の速度を可変させたり、各図柄列の変動方向を可変させたり、各図柄列が表示される大きさを可変させたりする程度のバリエーションしか無く、図柄列の変動表示を用いた変動演出の演出効果をより高めることでさらなる遊技の興趣向上が求められているという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＪ１によれば、第１図柄列と第２図柄列とが互いに異なる方向に動的表示されるので第１図柄列と第２図柄列とを区別し易くなり判別結果を示唆情報より判別し易くできるという効果がある。

遊技機ＢＪ１において、前記示唆情報が動的表示されることが可能な動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段を有し、前記第１図柄列は、前記動的表示期間の開始に基づいて前記第１方向に動的表示されるように構成され、前記第２図柄列は、特定条件の成立に基づいて前記第２方向へと前記第１図柄列で動的表示された図柄と前記第２図柄列を構成する図柄の一部が少なくとも重なる位置で前記第２方向へと動的表示されるものであることを特徴とする遊技機ＢＪ２。

遊技機ＢＪ２によれば、遊技機ＢＪ１の奏する効果に加え、第１図柄列と第２図柄列とが重なる位置で動的表示されるので、表示領域を有効に利用した演出を実行することができるという効果がある。

遊技機ＢＪ２において、前記示唆情報が動的表示されることが可能な動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段を有し、前記第１図柄列と第２図柄列とは、前記動的表示期間の開始に基づいて前記第１方向と前記第２方向とにそれぞれ動的表示されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＪ３。

遊技機ＢＪ３によれば、遊技機ＢＪ２の奏する効果に加え、第１図柄列と第２図柄列とは、動的表示期間の開始に基づいてそれぞれ第１方向と第２方向とにそれぞれ動的表示されるので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＢＪ１からＢＪ３の何れかにおいて、前記示唆情報を表示制御可能な表示制御手段を有し、前記表示制御手段は、前記第１図柄列の表示態様により前記判別結果を表示するように前記第１図柄列を表示制御可能であることを特徴とする遊技機ＢＪ４。

遊技機ＢＪ４によれば、遊技機ＢＪ３の奏する効果に加え、第１図柄列の表示態様を用いて判別結果が表示されるため、第１図柄列の動的表示の表示態様を判別結果に基づいて表示制御すれば良く、第２図柄列の動的表示の表示態様を自由に設定することが可能となる。よって、示唆情報の動的表示における演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＢＪ４において、前記第１図柄列を動的表示可能な第１表示画層と、前記第２図柄列を動的表示可能な第２表示画層と、を有し、前記遊技機は、前記第１表示画層における第１表示領域と、前記第２表示画層における第２表示領域との少なくとも一部が重複するように構成されるものであり、前記第１表示領域と、前記第２表示領域とが重複する箇所では、前記第１図柄列が前記第２図柄列よりも優先して遊技者に視認可能となるように表示可能であることを特徴とする遊技機ＢＪ５。

遊技機ＢＪ５によれば、遊技機ＢＪ４の奏する効果に加え、第１図柄列と第２図柄列とが重複する場合には、第１図柄列のほうが遊技者に視認可能となるように表示される。よって、表示領域を有効に利用した演出を実行しながらも、判別結果を示すための表示態様を遊技者に分かり易く表示することができるという効果がある。

遊技機ＢＪ４またはＢＪ５において、前記表示制御手段は、前記第１図柄列を構成する前記複数の図柄と、前記第２図柄列を構成する前記複数の図柄と、が所定の順序で配置された合算図柄列で構成されているように前記第１図柄列と前記第２図柄列とを表示制御可能であることを特徴とする遊技機ＢＪ６。

遊技機ＢＪ６によれば、遊技機ＢＪ４またはＢＪ５の奏する効果に加え、第１図柄列と

第２図柄列とを合算図柄列として動的表示させることができるため、遊技者に対して、合算図柄列が構成されていると思わせることができる。その中で、第１図柄列と第２図柄列とを逆方向に動的表示させることができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＢＪ６において、前記表示制御手段は、前記判別結果が前記特定の判別結果である場合よりも、前記特定の判別結果以外である場合のほうが、前記合算図柄列として前記第１図柄列と前記第２図柄列とを動的表示させ易くなるように表示制御可能であることを特徴とする遊技機ＢＪ７。

遊技機ＢＪ７によれば、遊技機ＢＪ６の奏する効果に加え、判別結果が特定の判別結果である場合のほうが、合算図柄列として第１図柄列と第２図柄列とを動的表示され難くすることができる。よって、第１図柄列の動的表示と第２図柄列の動的表示とが異なる態様となった場合に、特定の判別結果への期待感を高めさせることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【９２０６】

＜特徴ＢＫ群＞

遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により前記特典遊技が実行された場合に、遊技球が入球困難な第１状態からその第１状態よりも入球し易い第２状態へと可変可能な可変入球手段と、を有した遊技機において、前記可変入球手段に入球した遊技球が通過可能な第１特定領域と、その第１特定領域を遊技球が通過したことを検出可能な第１検出手段と、前記第１特定領域を通過した遊技球が通過可能な第２特定領域と、その第２特定領域を遊技球が通過したことを検出可能な第２検出手段と、前記第１特定領域を通過した遊技球を前記第２特定領域へと誘導可能な誘導路と、前記第２特定領域に遊技球が通過可能な許容状態と通過困難な規制状態とに可変可能な可変手段とを有し、前記可変手段は、前記第１検出手段により所定数の遊技球が検出されたことに基づいて前記規制状態から前記許容状態へと可変条件が成立するまで可変されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＫ１。

従来より、大当たり遊技中に開放動作されるアタッカ内に特定領域を設け、大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過すると、その大当たり遊技終了後に確変状態を設定する遊技機（所謂、Ｖ確機）があった（例えば、特許文献１：特開２０１５－１１９８０７号公報）。このような遊技機では、大当たり遊技が開始されてからの経過期間に基づいて特定領域を遊技球が通過し易い第１状態を所定期間設定することにより、確変状態が設定される割合を予め規定可能に構成していた。

しかしながら、従来型の遊技機では、大当たり遊技が実行されてからの経過期間に基づいて第１状態が設定されてしまうため、例えば、大当たり遊技中に遊技機のトラブルによって遊技球をアタッカに入賞させることができない事態が発生したまま、第１状態が設定される所定期間が経過してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技意欲を向上させることで遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＫ１によれば、可変入球手段に入球した遊技球の計測結果に基づいて、可変手段が許容状態へと可変されるので、可変入球手段に入球した数によって第２特定領域へと遊技球を通過させることが可能となり、遊技者に可変入球手段に入球させた数に対して興味を持たせて遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＢＫ１において、前記可変手段は、前記第１特定領域を前記所定数目となる遊技球が前記許容状態に可変された状態の前記可変手段へと到達可能となる期間で前記許容状態へと可変されるものであることを特徴とする遊技機ＢＫ２。

遊技機ＢＫ２によれば、遊技機ＢＫ１の奏する効果に加え、第１特定領域を通過した所定数目の遊技球を第２特定領域へと入球させることが可能となり、第２特定領域を通過する遊技球を制御して、第２特定領域への入球数を制限することができるという効果がある

。
遊技機ＢＫ１またはＢＫ２において、前記第１特定領域を前記所定数目の遊技球が通過した後に、前記第２検出手段に遊技球が検出されるまでの期間を判別することが可能な期間判別手段と、前記期間判別手段の判別結果に基づいて異常処理を実行可能な異常処理手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＫ３。
遊技機ＢＫ３によれば、遊技機ＢＫ１またはＢＫ２の奏する効果に加え、第１特定領域を所定数の遊技球を通過したにもかかわらず、誘導路上で滞留している場合等の不具合を早期に発見することができるという効果がある。
遊技機ＢＫ１からＢＫ３の何れかにおいて、前記終了条件は、前記所定数目の遊技球が前記第２検出手段に検出された後に、次の遊技球が前記可変手段に到達する期間よりも短い期間が経過した場合に成立するように設定されているものであることを特徴とする遊技機ＢＫ４。
遊技機ＢＫ４によれば、遊技機ＢＫ１からＢＫ３の何れかの奏する効果に加え、確実に所定数目の遊技球を第２特定領域に入球させることができるという効果がある。
遊技機ＢＫ１からＢＫ４の何れかにおいて、前記第２検出手段に遊技球が検出されたことに基づいて、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＫ５。
遊技機ＢＫ５によれば、遊技機ＢＫ１からＢＫ４の何れかの奏する効果に加え、特典遊技が実行された場合にも、第２特定領域へ遊技球を入球させることに対する意欲を持たせることができ、特典遊技が退屈になる不具合を抑制できるという効果がある。
【９２０７】
＜特徴ＢＬ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別図柄が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別図柄を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記識別図柄が動的表示された後、特定の前記判別結果を示すための前記識別図柄が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与される特典種別を決定することが可能な特典種別決定手段と、を有した遊技機において、前記識別図柄が動的表示される期間を少なくとも含む動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、その動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第１期間では第１の結果を示すための前記識別図柄として第１識別図柄が表示され、第２期間では前記第１の結果とは異なる第２の結果を示すためのものであって、前記第１識別図柄とは異なる第２識別図柄が少なくとも表示されるように設定可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＬ１。
従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第３図柄を変動表示させるものがあった。また、その第３図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第３図柄（例えば、１～９の数字が付された第３図柄）によって１の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、３つ）用いた図柄変動表示を実行し、１の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第３図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第３図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。
しかしながら、従来の遊技機では、第３図柄変動が開始されてから停止表示されるまでの変動期間中に特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄が変動するだけであるため、第３図柄の変動表示開始から変動表示終了までの期間中に、遊技者が遊技に飽きてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、第３図柄変動の期間中における遊技意欲の低下を抑制することにより、遊技の興趣を向上させることができる遊技

機を提供することを目的としている。
遊技機ＢＬ１によれば、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第１期間で動的表示される第１識別図柄と、第２期間で動的表示される第２識別図柄とで異なる結果を示すことが可能となるため、動的表示手段により動的表示される識別図柄に対して、遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、動的表示期間中における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＢＬ１において、前記動的表示手段は、前記第１期間の終了時に前記第１識別図柄を停止表示可能であり、前記第２期間は、少なくとも前記第１期間が経過した後の期間であることを特徴とする遊技機ＢＬ２。
遊技機ＢＬ２によれば、遊技機ＢＬ１の奏する効果に加え、第１期間が終了し、第２期間が始まることを遊技者に分かり易く報知することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。
遊技機ＢＬ２において、前記動的表示手段は、前記第１の結果として、前記判別手段の判別結果が、前記特定の判別結果であることを示すための前記第１識別図柄を表示可能であることを特徴とする遊技機ＢＬ３。
遊技機ＢＬ３によれば、遊技機ＢＬ２の奏する効果に加え、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間が経過するよりも前に、判別手段の判別結果を遊技者に報知することができるため、いち早く判別手段の判別結果を把握しようとする遊技者に対して、動的表示手段により実行される識別図柄の動的表示を注視させることができる。よって、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＢＬ３において、前記動的表示手段は、前記第２の結果として、前記特典種別決定手段により決定された前記特典種別を示すための前記第２識別図柄を表示可能であることを特徴とする遊技機ＢＬ４。
遊技機ＢＬ４によれば、遊技機ＢＬ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２期間の終了後に前記特典種別を示すための識別図柄を表示することができる。つまり、判別手段の判別結果を表示した後に、特典種別決定手段により決定された特典種別を表示することができる。よって、判別手段の判別結果が特定の判別結果であることを遊技者に報知した後に、特典種別決定手段により決定された特典種別を遊技者に報知することができるため、少なくとも特典遊技が実行されるという安心感を持たせた状態で第２期間の動的表示を実行することができるという効果がある。
遊技機ＢＬ４において、前記特典種別決定手段は、少なくとも、第１特典種別と、その第１特典種別よりも遊技者に有利となる第２特典種別とを含む複数の特典種別のうち、何れかの特典種別を決定するものであり、前記第２識別図柄は、少なくとも前記特典種別決定手段により決定された前記特典種別を示すための情報が含まれている表示態様で表示されるものであることを特徴とする遊技機ＢＬ５。
遊技機ＢＬ５によれば、遊技機ＢＬ４の奏する効果に加え、第２識別図柄の表示態様が前記特典種別決定手段によって決定された特典種別を示しているため、第２識別図柄が動的表示されている期間中においても、決定された特典手段を遊技者に予測させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。
遊技機ＢＬ５において、前記動的表示手段により動的表示される複数の前記識別図柄が所定の順序で表示される図柄列を設定可能な図柄列設定手段を有し、前記動的表示手段は、前記図柄列設定手段により設定された前記図柄列に基づいて前記識別図柄を動的表示可能であり、前記図柄列設定手段は、第１期間中に設定される第１図柄列の少なくとも一部を形成する前記第１識別図柄を、前記第２識別図柄へと切り替えた第２図柄列を設定可能であることを特徴とする遊技機ＢＬ６。
遊技機ＢＬ６によれば、遊技機ＢＬ５の奏する効果に加え、第１図柄列の少なくとも一部を形成する第１識別図柄を第２識別図柄へと切り替えた第２図柄列が設定されるため、第１図柄列が有する識別図柄の数と、第２図柄列が有する識別図柄の数と、同一にするこ

とができる。よって、動的表示手段により実行される識別図柄の動的表示態様を、設定される図柄列の種別に応じて可変させる必要が無いため、識別図柄を動的表示させるための処理負荷を軽減させることができるという効果がある。

遊技機ＢＬ６において、前記図柄列設定手段は、前記判別手段の同一の判別結果を示すための第１識別図柄を重複させた前記第１図柄列を形成可能であり、前記第２図柄列を設定する場合、前記重複している前記第１識別図柄の何れかを前記第２識別図柄へと切替可能であることを特徴とする遊技機ＢＬ７。

遊技機ＢＬ７によれば、第１図柄列に重複して含まれる第１識別図柄を第２識別図柄へと切り替えるため、第２期間中においても、第１期間中に実行された動的表示にて表示されていた各第１識別図柄を確認することが可能となる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【９２０８】

＜特徴ＢＭ群＞

判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作の種別として、第１操作と、その第１操作とは異なる第２操作と、を少なくとも判別可能な操作判別手段と、その操作判別手段の判別結果に基づいた設定を実行することが可能な設定実行手段と、前記操作判別手段により前記第１操作と判別された場合に、前記設定実行手段により第１設定が実行されることを規制する規制手段と、を有し、前記設定実行手段は、前記規制手段による前記規制中において、前記操作判別手段により前記第２操作が判別された場合に、前記第１設定を実行可能であることを特徴とする遊技機ＢＭ１。

従来より、特別図柄抽選が実行された場合に、所定期間の特別図柄変動期間を介して抽選結果を報知（停止表示）するように構成し、特別図柄抽選が実行されてから、その抽選結果が停止表示されるまでの期間（特別図柄変動期間）を用いて様々な演出（変動演出）を実行することで遊技者が遊技に早期に飽きないよう工夫を凝らしているものが多々ある。その中で、複数の演出モードを予め容易しておき、各演出モードに対して特別図柄変動期間中に実行される変動演出の態様を異ならせるように構成しているものがある（例えば、特許文献１：特開２０１２－２４９８７７号公報）。

このように構成された遊技機では、演出モードが切り替わることにより、異なる変動演出を遊技者に提供することができるため、同一の変動演出ばかり提供されることにより遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、遊技者が操作可能な操作手段を操作することで、任意に演出モードを切替可能とする遊技機もある。このような遊技機では、複数の演出モードのうち、最も興味のある演出モードを遊技者自身が選択することができるため、興味の低い変動演出が実行されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、演出モードを切り替えるために遊技者自身が操作手段を操作する必要があることから遊技の興趣を向上させることができる。

しかしながら、上述したように、遊技者が操作手段を操作することで、任意のタイミングで演出モードを切替可能とした場合には、例えば、特別図柄抽選の結果が停止表示される直前や、特別図柄変動期間として短時間の変動期間が設定される場合において、演出モードが切り替わることにより、特別図柄抽選の結果を遊技者が把握し難くなってしまうため、操作手段を操作しようとする意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技意欲を向上できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＭ１によれば、第１操作に基づく第１設定が規制されている状態であっても、第２操作を実行することで第１設定を実行することができる。よって、様々な操作を実行しようと意欲的に遊技者に操作手段を操作させることができるという効果がある。

遊技機ＢＭ１において、前記設定実行手段は、前記規制手段による前記規制中において

、前記操作判別手段により前記第１操作が判別された場合に、前記第１設定とは異なる第２設定を実行可能であることを特徴とする遊技機ＢＭ２。

遊技機ＢＭ２によれば、遊技機ＢＭ１の奏する効果に加え、規制中に第１操作を実行した場合に、第２設定が実行されるため、第１操作を実行したにも関わらず設定実行手段が何も実行しない事態を抑制することができる。よって、遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができるという効果がある。

遊技機ＢＭ１またはＢＭ２において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記規制手段は、前記短遊技状態が設定されている状態であって、前記操作判別手段により前記第１操作と判別された場合に、前記設定実行手段により第１設定が実行されることを規制し得るものであることを特徴とする遊技機ＢＭ３。

遊技機ＢＭ３によれば、遊技機ＢＭ１またはＢＭ２の奏する効果に加え、短遊技状態中において、操作手段が操作されたことに基づく設定の実行を規制することができるため、設定実行手段が実行されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＢＭ３において、前記設定実行手段により実行された設定に基づいて、第１演出モードと、その第１演出モードとは異なる第２演出モードと、を少なくとも設定可能な演出モード設定手段を有することを特徴とする遊技機ＢＭ４。

遊技機ＢＭ４によれば、遊技機ＢＭ３の奏する効果に加え、操作手段が操作されたことに基づいて異なる演出モードを設定することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＢＭ１からＢＭ４の何れかにおいて、前記操作手段は、前記第１操作を実行するための第１操作部と、前記第２操作を実行するための前記第１操作部とは異なる第２操作部と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＭ５。

遊技機ＢＭ５によれば、遊技機ＢＭ１からＢＭ４のいずれかの奏する効果に加え、第１操作を実行する場合と、第２操作を実行する場合とで、異なる操作部に対して操作を実行することになるため、遊技者が第１操作と第２操作とを間違えて実行してしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＢＭ５において、前記第２操作部は、前記第１操作部よりも遊技中の遊技者が操作し難い箇所に設けられていることを特徴とする遊技機ＢＭ６。

遊技機ＢＭ６によれば、遊技機ＢＭ５の奏する効果に加え、各操作部の操作のし易さを異ならせることにより、第１操作部を用いる第１操作を通常の操作とし、第２操作部を用いる第２操作を非常用の操作とすることが可能となる。よって、遊技者が何れの操作を実行するか悩んでしまうことを抑制することができるという効果がある。

【９２０９】

＜特徴ＢＮ群＞

判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて操作に対応した第１設定を実行することが可能な第１設定実行手段と、前記操作手段が操作されたことに基づく前記第１設定の実行を規制する規制手段と、その規制手段により前記第１設定の実行が規制されている状態で、前記操作手段を操作した場合に前記第１設定とは異なる第２設定を実行する第２設定実行手段と、を有することを特徴とする遊技機ＢＮ１。

従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第３図柄を変動表示させ

るものがあった。また、その第３図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第３図柄（例えば、１～９の数字が付された第３図柄）によって１の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、３つ）用いた図柄変動表示を実行し、１の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第３図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第３図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

しかしながら、従来の遊技機では、第３図柄変動が開始されてから停止表示されるまでの変動期間中に特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄が変動するだけであるため、第３図柄の変動表示開始から変動表示終了までの期間中に、遊技者が遊技に飽きてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、第３図柄変動の期間中における遊技意欲の低下を抑制することにより、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＮ１によれば、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第１期間で動的表示される第１識別図柄と、第２期間で動的表示される第２識別図柄とで異なる結果を示すことが可能となるため、動的表示手段により動的表示される識別図柄に対して、遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、動的表示期間中における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＢＮ１によれば、第１設定が規制されている状態で操作手段が操作された場合に、第２設定が実行されるため、操作手段を操作したにも関わらず何も実行されない事態を抑制することができる。よって、遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができるという効果がある。

遊技機ＢＮ１において、前記規制手段は、前記識別情報の動的表示期間において特定条件が成立している場合に前記第１設定の実行を規制可能であることを特徴とする遊技機ＢＮ２。

遊技機ＢＮ２によれば、遊技機ＢＮ１の奏する効果に加え、識別情報の動的表示が実行されている間に規制手段により第１設定の実行が規制されるため、第１設定が実行されたことにより、識別情報の動的表示結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＢＮ２において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記規制手段は、前記短遊技状態が設定されている状態であって、前記操作判別手段により前記第１操作と判別された場合に、前記設定実行手段により第１設定が実行されることを規制し得るものであることを特徴とする遊技機ＢＮ３。

遊技機ＢＮ３によれば、遊技機ＢＮ１またはＢＮ２の奏する効果に加え、短遊技状態中において、操作手段が操作されたことに基づく設定の実行を規制することができるため、設定実行手段が実行されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＢＮ３において、前記設定実行手段により実行された前記第１設定に基づいて、第１演出モードと、その第１演出モードとは異なる第２演出モードと、を少なくとも設定可能な演出モード設定手段を有することを特徴とする遊技機ＢＮ４。

遊技機ＢＮ４によれば、遊技機ＢＮ３の奏する効果に加え、操作手段が操作されたこと

に基づいて異なる演出モードを設定することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＢＮ１からＢＮ４の何れかにおいて、前記操作手段は、第１操作を実行するための第１操作部と、前記第１操作とは異なる第２操作を実行するための前記第１操作部とは異なる第２操作部と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＭ５。

遊技機ＢＮ５によれば、遊技機ＢＮ１からＢＮ４の何れかの奏する効果に加え、第１操作を実行する場合と、第２操作を実行する場合とで、異なる操作部に対して操作を実行することになるため、遊技者が第１操作と第２操作とを間違えて実行してしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＢＮ５において、前記第２操作部は、前記第１操作部よりも遊技中の遊技者が操作し難い箇所に設けられていることを特徴とする遊技機ＢＮ６。

遊技機ＢＮ６によれば、遊技機ＢＮ５の奏する効果に加え、各操作部の操作のし易さを異ならせることにより、第１操作部を用いる第１操作を通常の操作とし、第２操作部を用いる第２操作を非常用の操作とすることが可能となる。よって、遊技者が何れの操作を実行するか悩んでしまうことを抑制することができるという効果がある。

【９２１０】

＜特徴ＢＯ群＞

判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて、演出モードとして第１演出モードと、その第１演出モードとは異なる第２演出モードと、を少なくとも設定可能な演出モード設定手段と、その演出モード設定手段による前記演出モードの設定を実行可能な第１期間と、その第１期間よりも前記演出モードの設定を実行し難い第２期間と、を設定可能な期間設定手段と、を有し、前記遊技機は、前記演出モードの設定が、前記第２期間中に実行されたほうが、前記第１期間中に実行されるよりも遊技者に有利な情報を提供可能であることを特徴とする遊技機ＢＯ１。

従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第３図柄を変動表示させるものがあった。また、その第３図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第３図柄（例えば、１～９の数字が付された第３図柄）によって１の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、３つ）用いた図柄変動表示を実行し、１の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第３図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第３図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

しかしながら、従来の遊技機では、第３図柄変動が開始されてから停止表示されるまでの変動期間中に特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄が変動するだけであるため、第３図柄の変動表示開始から変動表示終了までの期間中に、遊技者が遊技に飽きてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、第３図柄変動の期間中における遊技意欲の低下を抑制することにより、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＯ１によれば、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第１期間で動的表示される第１識別図柄と、第２期間で動的表示される第２識別図柄とで異なる結果を示すことが可能となるため、動的表示手段により動的表示される識別図柄に

対して、遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、動的表示期間中における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＢＯ１によれば、演出モードが設定され難い第２期間において演出モードの設定がされた場合に、遊技者に有利な情報を提供することができるため、第２期間中において演出モードが設定されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。よって、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＢＯ１において、前記演出モード設定手段は、前記第２期間中に前記演出モードの設定を実行する場合に、前記第１演出モード、及び前記第２演出モードとは異なる第３演出モードを設定可能であることを特徴とする遊技機ＢＯ２。

遊技機ＢＯ２によれば、遊技機ＢＯ１の奏する効果に加え、第３演出モードが設定されることで、第２期間中に演出モードが設定されたことを遊技者に報知することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができるという効果がある。

遊技機ＢＯ１からＢＯ３の何れかにおいて、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記期間設定手段は、前記短遊技状態が設定されている場合に前記第２期間を設定可能であることを特徴とする遊技機ＢＯ４。

遊技機ＢＯ４によれば、遊技機ＢＯ１からＢＯ３の何れかの奏する効果に加え、短遊技状態中において、演出モードが設定され難くすることができるため、演出モードが設定されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＢＯ１からＢＯ４の何れかにおいて、前記期間設定手段により前記第２期間が設定されることを、前記第２期間が設定されるよりも前に遊技者に報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機ＢＯ５。

遊技機ＢＯ５によれば、遊技機ＢＯ１からＢＯ４の何れかの奏する効果に加え、遊技者に対して第２期間が設定されることを事前に把握させることができるため、所望の演出モードを設定した状態で第２期間を設定させることができる。よって、遊技者が所望しない演出モードにて第２期間が設定されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【９２１１】

＜特徴ＢＰ群＞

情報取得条件の成立に基づいて情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される情報記憶手段と、その情報記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記判別手段による判別結果が特定の判別結果であることを示すための識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を、その情報に基づく前記判別手段による判別が実行されるよりも前に事前判別可能な事前判別手段と、切替条件が成立した場合に、第１演出モードから、その第１演出モードとは異なる第２演出モードへと演出モードを切替可能な切替手段と、を有し、前記切替条件は、前記事前判別手段の事前判別結果が第１事前判別結果である場合よりも、前記第１事前判別結果とは異なる第２事前判別結果である場合のほうが、成立し易いものであることを特徴とする遊技機ＢＰ１。

従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第３図柄を変動表示させるものがあった。また、その第３図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊

技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第３図柄（例えば、１～９の数字が付された第３図柄）によって１の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、３つ）用いた図柄変動表示を実行し、１の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第３図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第３図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

しかしながら、従来の遊技機では、第３図柄変動が開始されてから停止表示されるまでの変動期間中に特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄が変動するだけであるため、第３図柄の変動表示開始から変動表示終了までの期間中に、遊技者が遊技に飽きてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、第３図柄変動の期間中における遊技意欲の低下を抑制することにより、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＰ１によれば、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第１期間で動的表示される第１識別図柄と、第２期間で動的表示される第２識別図柄とで異なる結果を示すことが可能となるため、動的表示手段により動的表示される識別図柄に対して、遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、動的表示期間中における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＢＰ１によれば、事前判別手段による事前判別結果に応じて切替条件の成立のし易さを異ならせることができるため、演出モードが切り替わった場合における事前判別手段の事前判別結果を遊技者に予測させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＢＰ１において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作を判別可能な操作判別手段と、を有し、前記切替条件は、前記操作判別手段により前記操作が判別された場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機ＢＰ２。

遊技機ＢＰ２によれば、遊技機ＢＰ１の奏する効果に加え、遊技者が操作手段を操作した場合にも切替条件が成立させることができるため、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させることができ、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＢＰ２において、前記切替手段は、前記事前判別手段の判別結果が前記第２事前判別結果である場合に、前記第１演出モードから前記第２演出モードとは異なる第３演出モードへと切替可能であることを特徴とする遊技機ＢＰ３。

遊技機ＢＰ３によれば、遊技機ＢＰ２の奏する効果に加え、第３演出モードが設定されることで、事前判別手段による事前判別の結果が第２事前判別結果であることを遊技者に報知することが可能となる。よって、遊技者に分かり易い演出を提供することができるという効果がある。

遊技機ＢＰ１からＢＰ３の何れかにおいて、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記切替条件は、前記短遊技状態が設定されている場合のほうが、前記短遊技状態が設定されていない場合よりも成立し難いものであることを特徴とする遊技機ＢＰ４。

遊技機ＢＰ４によれば、遊技機ＢＰ１からＢＰ３の何れかの奏する効果に加え、短遊技状態中において、演出モードを切替難くすることができるため、演出モードが設定されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＢＰ１からＢＰ４の何れかにおいて、前記遊技状態設定手段により前記短遊技状

態が設定されることを、前記短遊技状態が設定されるよりも前に遊技者に報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機ＢＰ５。

遊技機ＢＰ５によれば、遊技機ＢＰ１からＢＰ４の何れかの奏する効果に加え、遊技者に対して短遊技状態が設定されることを事前に把握させることができるため、短遊技状態が設定されるよりも前に切替条件を成立させようと操作手段を意欲的に操作させることができる。これにより、所望の演出モードを設定した状態で短遊技状態を設定させ易くすることができるため、遊技者が所望しない演出モードにて短遊技状態が設定されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【９２１２】

＜５０６６シリーズ＞

＜特徴ＣＡ群＞

情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第１判別結果であることに基づいて特定遊技を実行することが可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技が実行された後に特定設定を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であると判別された場合に前記特定遊技を実行せずに前記設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な設定制御手段を有し、前記判別手段は、特定期間が設定されている場合に前記第２判別結果を判別することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＡ１。

遊技機ＣＡ１によれば、特定期間が設定されている場合に第２判別結果と判別されることが可能にされているので、特定期間が設定されると第２判別結果と判別されることで特定設定が設定されることで、特定設定が通常時と異なるタイミングで設定されることとなり、特定遊技が実行されることだけでなく、特定期間が設定される期間にも期待度を高めることで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＣＡ１において、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、を有し、前記取得手段は、前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記情報として第１情報を取得可能であり、前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記情報として第２情報を取得可能であり、前記判別手段は、前記第２情報に基づいて前記第２判別結果を判別可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＡ２。

遊技機ＣＡ２によれば、遊技機ＣＡ１の奏する効果に加え、前記第２入球手段に入球させることで第２判別結果が判別可能に構成されているので、第１入球手段と第２入球手段とで遊技球の入球に対する価値を可変させることができ、特定期間が設定されている場合に第２情報が記憶されているように遊技を行わせるようにでき、遊技を多様にすることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＣＡ１またはＣＡ２において、前記第２判別結果が判別されたことに基づいて設定される前記特定設定は、特定遊技の実行後に設定される特定設定よりも長い期間設定されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＡ３。

遊技機ＣＡ３によれば、遊技機ＣＡ１またはＣＡ２の奏する効果に加え、特定設定が設

定される期間を判別された判別結果により可変させることが可能となるので、遊技を多様にすることができ興趣をより向上できるという効果がある。

【９２１３】

＜特徴ＣＢ群＞

情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第１判別結果であることに基づいて特定遊技を実行することが可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技が実行された後に特定条件が成立していることに基づいて特定設定を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であると判別された場合に前記特定遊技を実行せずに前記設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な設定制御手段を有し、前記判別手段は、前記第１判別結果と前記第２判別結果とを重複して判別することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＢ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＣＢ１によれば、第１判別結果と第２判別結果とを重複して判別することが可能に構成されているので、特定条件が成立しなかった場合にも特定設定が設定されることが可能にでき、特定設定がされるタイミングを多様にすることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＣＢ１において、前記判別手段により前記第１判別結果と前記第２判別結果とが重複して判別されたことに基づいて前記特定遊技として重複して判別されなかった場合よりも遊技者に有利となる特定遊技の種別が実行され易くされているものであることを特徴とする遊技機ＣＢ２。

遊技機ＣＢ２によれば、遊技機ＣＢ１の奏する効果に加え、重複して判別されることで遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にすることができるという効果がある。

遊技機ＣＢ１またはＣＢ２において、前記設定制御手段は、前記判別手段により前記第２判別結果と判別された後に前記第１判別結果であるかを判別する期間で前記特定設定を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＢ３。

遊技機ＣＢ３によれば、遊技機ＣＢ１またはＣＢ２の奏する効果に加え、前記第２判別結果と判別されると、その後に実行される第１判別結果であるかの判別がされる期間に特定設定がされるので、特定設定がされた状態で第１判別結果であるかを判別することができ、多様な状態で判別を行わせることができるという効果がある。

【９２１４】

＜特徴ＣＣ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い第２遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態を設定するための設定種別として、前記特典遊技実行手段の終了後に前記第２遊技状態を設定可能な第１設定と、前記判別手段により実行される前記判別の結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記特典遊技を実行すること無く、前記第

２遊技状態を設定可能な第２設定と、を少なくとも実行可能であり、前記遊技機は、前記設定種別に応じて、前記第２遊技状態中に実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果であることに基づいて実行される前記特典遊技の種別の選択割合を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機ＣＣ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら有利状態が設定された場合には、遊技当否抽選が実行され易くなるという効果はあるが、有利状態中において、遊技の当否抽選の結果が当たりとなった場合には、常に同一の特典が付与されることから遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＣＣ１によれば、設定種別に応じて特典遊技の種別における選択割合が可変されるので、同じ第２遊技状態であっても異なるものとすることができ、遊技状態を多数設定しなくとも遊技を多様にして遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＣＣ１において、前記第２遊技状態は、終了条件が成立するまで継続して設定されるものであり、前記第２設定が設定されている場合に前記特典遊技が実行された場合には、その特典遊技が実行された後に、前記終了条件が成立するまでの期間を長くなるようにすることが可能な設定がされ易いものであることを特徴とする遊技機ＣＣ２。

遊技機ＣＣ２によれば、遊技機ＣＣ１の奏する効果に加え、前記第２設定がされることで、第２遊技状態が設定される期間を長くすることが可能となるので、第２遊技状態において特典遊技が実行された場合に終了条件が設定されるまでの期間について興味をより持たせることができるという効果がある。

遊技機ＣＣ１またはＣＣ２において、前記判別手段は、遊技状態によって前記第２判別結果を判別することが規制されるものであることを特徴とする遊技機ＣＣ３。

遊技機ＣＣ３によれば、遊技機ＣＣ１またはＣＣ２の奏する効果に加え、遊技状態によって第２判別結果が判別されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

【９２１５】

＜特徴ＣＤ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される判別結果が特定の第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行された前記特典遊技の終了後に、第１遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い設定がされる第２遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されている状態で所定の終了条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であり、前記遊技機は、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定されている場合に設定されることが可能な設定情報を判別可能な設定情報判別手段を有し、前記設定情報判別手段により前記第１設定情報よりも後に設定される第２設定情報が判別された場合に、前記特典遊技の終了後に前記終了条件が成立し難い前記第２遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＣＤ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったた

め、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＣＤ１によれば、第２遊技状態が設定されている期間が長くなるほど特典遊技が実行された場合に終了条件が成立し難くされているので、遊技者に特典遊技が実行されることを期待する期間と、特典遊技が実行されることを期待させない期間とを切り替えて設定することができ、遊技を多様にして遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＣＤ１において、前記特定の第１判別結果とは異なる特定の第２判別結果と前記判別手段により判別されたことに基づいて前記設定情報を設定することが可能な設定情報設定手段を有し、前記設定情報設定手段は、設定されている設定情報の種別に対応した設定情報を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＤ２。

遊技機ＣＤ２によれば、遊技機ＣＤ１の奏する効果に加え、設定情報の履歴に応じて設定される設定情報を規則的に可変させることができるので第２遊技状態の設定されている期間を容易に判別させることができるという効果がある。

遊技機ＣＤ１またはＣＤ２において、前記判別手段は、遊技状態によって前記第２判別結果を判別することが規制されるものであることを特徴とする遊技機ＣＤ３。

遊技機ＣＤ３によれば、遊技機ＣＤ１またはＣＤ２の奏する効果に加え、遊技状態によって第２判別結果が判別されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

【９２１６】

＜特徴ＣＥ群＞

第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段により実行される前記第１判別の結果が、第１判別結果であることに基づいて第１特典を付与可能であり、前記第１判別の結果が、前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記第１特典とは異なる第２特典を付与可能な第１特典付与手段と、を有した遊技機において、前記第１判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段により実行される前記第２判別の結果が、第３判別結果であることに基づいて前記第１特典を付与可能であり、前記第２判別の結果が前記第３判別結果とは異なる第４判別結果であることに基づいて、前記第１特典及び前記第２特典とは異なる第３特典を付与可能な第２特典付与手段と、を有し、前記遊技機は、前記第１判別手段により実行される前記第１判別に基づいて前記第３特典が付与されることが無く、且つ、前記第２判別手段により実行される前記第２判別に基づいて前記第２特典が付与されることが無いように構成されていることを特徴とする遊技機ＣＥ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典が付与されるものであって、特典を付与するか否かの抽選として、第１抽選と第２抽選とを実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７６６号公報）。

しかしながら、第１抽選が実行された場合も、第２抽選が実行された場合も、当選した場合に付与される特典が同一であることから、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＣＥ１によれば、第１判別が実行された場合と、第２判別が実行された場合とで、異なる特典を付与可能に構成しているため、遊技者に対して、異なる判別を実行させようと意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技が単調となることを抑制できるという効果がある。

【９２１７】

＜特徴ＣＦ群＞
第１条件が成立したことを判別するための第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段により前記第１条件が成立したと判別されたことに基づいて第１有利状態を設定可能な第１状態設定手段と、第１条件とは異なる第２条件が成立したことを判別するための第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段により前記第２条件が成立したと判別されたことに基づいて第２有利状態を設定可能な第２状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第１判別手段により前記第１条件が成立したと判別されてから前記第１状態設定手段により前記第１有利状態が設定されるまでの間に、前記第２判別手段により前記第２条件が成立したと判別されたことに基づいて、前記第１有利状態、及び前記第２有利状態よりも遊技者に有利となる第３有利状態を設定可能な第３状態設定手段を有することを特徴とする遊技機ＣＦ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典が付与されるものであって、特典を付与するか否かの抽選として、第１抽選と第２抽選とを実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、第１抽選が実行された場合も、第２抽選が実行された場合も、抽選結果が特典が付与される抽選結果となった場合に、それぞれに対応する特典が付与されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＣＦ１によれば、第１条件が成立したことに基づいて第１有利状態が設定され、第２条件が成立したことに基づいて第２有利状態が設定される。そして、第１条件が成立してから第１有利状態が設定されるまでの間に、第２条件が成立した場合には、第１有利状態、及び第２有利状態よりも遊技者に有利となる第３有利状態が設定される。よって、第１条件が成立するタイミングと、第２条件が成立するタイミングとに対して遊技者に興味を持たせることができるため、遊技が単調となることを抑制することができるという効果がある。
【９２１８】
＜特徴ＣＧ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態において実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記第２遊技状態を設定可能であり、前記第２遊技状態が設定されている状態において終了条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であり、前記第１遊技状態が設定されている状態において実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果及び前記第２判別結果とは異なる第３判別結果であることに基づいて、前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＣＧ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、常に同一内容の当否抽選が実行されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＣＧ１によれば、第２遊技状態が設定されている間は、第３遊技状態が設定され難くすることができるため、第１遊技状態が設定されている期間にて第３遊技状態が設定

される遊技を目指すことになる。よって、遊技状況に応じて有利度合いの異なる遊技を実行することが可能となるため、遊技が単調とすることを抑制できるという効果がある。

遊技機ＣＧ１において、前記判別手段は、前記判別の結果が前記第２判別結果となる確率よりも前記第３判別結果となる確率のほうが低くなるように前記判別を実行可能であることを特徴とする遊技機ＣＧ２。

遊技機ＣＧ２によれば、遊技機ＣＧ１の奏する効果に加え、第３判別結果となるよりも第２判別結果となり易いため、遊技者に対して、判別手段の判別結果が第２判別結果となり、第３遊技状態が設定され難い第２遊技状態へと遊技状態が移行してしまうことを避けながら、第３遊技状態が設定されることを目指した遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＣＧ１またはＣＧ２において、前記終了条件として、前記第２遊技状態が設定されている状態において実行される前記判別手段による前記判別の回数が所定回数に到達したことに基づいて成立可能な第１終了条件を少なくとも設定可能な終了条件設定手段を有することを特徴とする遊技機ＣＧ３。

遊技機ＣＧ３によれば、遊技機ＣＧ１またはＣＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２遊技状態中に実行された判別の回数が所定回数に到達した場合に第２遊技状態を終了させることができるため、少なくとも特定周期で第１遊技状態における判別手段の判別を実行することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＣＧ３において、前記終了条件設定手段は、前記判別手段による前記判別の結果が特定判別結果であることに基づいて成立可能な第２終了条件を設定可能であることを特徴とする遊技機ＣＧ４。

遊技機ＣＧ４によれば、遊技機ＣＧ３の奏する効果に加え、第２終了条件が成立することにより、特定周期よりも短い間隔で第２遊技状態を終了させることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＣＧ１からＣＧ４の何れかにおいて、前記判別手段は、前記第１遊技状態中に実行される前記判別の結果が前記第３判別結果となる確率よりも前記第２遊技状態中に実行される前記判別の結果が前記第３判別結果となる確率のほうが低くなるように前記判別を実行可能であることを特徴とする遊技機ＣＧ５。

遊技機ＣＧ５によれば、遊技機ＣＧ１からＣＧ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２遊技状態よりも第１遊技状態のほうが、第３遊技状態が設定されやすいため、第２遊技状態が設定されていない状況で判別が実行されることを期待しながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【９２１９】

＜特徴ＣＨ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態を設定するための設定種別として、前記特典遊技実行手段の終了後に前記第２遊技状態を設定可能な第１設定と、前記判別手段により実行される前記判別の結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記特典遊技を実行すること無く、前記第２遊技状態を設定可能な第２設定と、を少なくとも設定可能な種別設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記種別設定手段により設定された前記設定種別に応じて、前記第１遊技状態よりも有利となる有利第２遊技状態と、前記第１遊技状態よりも不利となる不利第２遊技状態と、を設定可能であることを特徴とする遊技機ＣＨ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態

が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、特典遊技が実行された後に有利状態が設定されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＣＨ１によれば、第１遊技状態よりも有利な遊技状態と、第１遊技状態よりも不利な遊技状態と、を設定可能とすることができるため、遊技が単調となることを抑制することができるという効果がある。
【９２２０】
＜５０６８の技術思想＞
＜特徴ＤＡ群＞
情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第１判別結果であることに基づいて特定遊技を実行することが可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技が実行された後に特定設定を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であると判別された場合に前記特定遊技を実行せずに前記設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な設定制御手段を有し、前記判別手段は、特定期間が設定されている場合に前記第２判別結果を判別することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＡ１。
遊技機ＤＡ１によれば、特定期間が設定されている場合に第２判別結果と判別されることが可能にされているので、特定期間が設定されると第２判別結果と判別されることで特定設定が設定されることで、特定設定が通常時と異なるタイミングで設定されることとなり、特定遊技が実行されることだけでなく、特定期間が設定される期間にも期待度を高めることで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＤＡ１において、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、を有し、前記取得手段は、前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記情報として第１情報を取得可能であり、前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記情報として第２情報を取得可能であり、前記判別手段は、前記第２情報に基づいて前記第２判別結果を判別可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＡ２。
遊技機ＤＡ２によれば、遊技機ＤＡ１の奏する効果に加え、前記第２入球手段に入球させることで第２判別結果が判別可能に構成されているので、第１入球手段と第２入球手段とで遊技球の入球に対する価値を可変させることができ、特定期間が設定されている場合に第２情報が記憶されているように遊技を行わせるようにでき、遊技を多様にすることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＤＡ１またはＤＡ２において、前記第２判別結果が判別されたことに基づいて設定される前記特定設定は、特定遊技の実行後に設定される特定設定よりも長い期間設定されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＡ３。
遊技機ＤＡ３によれば、遊技機ＤＡ１またはＤＡ２の奏する効果に加え、特定設定が設

定される期間を判別された判別結果により可変させることが可能となるので、遊技を多様にすることができ興趣をより向上できるという効果がある。

【９２２１】

＜特徴ＤＢ群＞

情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第１判別結果であることに基づいて特定遊技を実行することが可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技が実行された後に特定条件が成立していることに基づいて特定設定を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であると判別された場合に前記特定遊技を実行せずに前記設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な設定制御手段を有し、前記判別手段は、前記第１判別結果と前記第２判別結果とを重複して判別することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＢ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＤＢ１によれば、第１判別結果と第２判別結果とを重複して判別することが可能に構成されているので、特定条件が成立しなかった場合にも特定設定が設定されることが可能にでき、特定設定がされるタイミングを多様にすることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＤＢ１において、前記判別手段により前記第１判別結果と前記第２判別結果とが重複して判別されたことに基づいて前記特定遊技として重複して判別されなかった場合よりも遊技者に有利となる特定遊技の種別が実行され易くされているものであることを特徴とする遊技機ＤＢ２。

遊技機ＤＢ２によれば、遊技機ＤＢ１の奏する効果に加え、重複して判別されることで遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にすることができるという効果がある。

遊技機ＤＢ１またはＤＢ２において、前記設定制御手段は、前記判別手段により前記第２判別結果と判別された後に前記第１判別結果であるかを判別する期間で前記特定設定を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＢ４。

遊技機ＤＢ４によれば、遊技機ＤＢ１またはＤＢ２の奏する効果に加え、前記第２判別結果と判別されると、その後に実行される第１判別結果であるかの判別がされる期間に特定設定がされるので、特定設定がされた状態で第１判別結果であるかを判別することができ、多様な状態で判別を行わせることができるという効果がある。

【９２２２】

＜特徴ＤＣ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い第２遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態を設定するための設定種別として、前記特典遊技実行手段の終了後に前記第２遊技状態を設定可能な第１設定と、前記判別手段により実行される前記判別の結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記特典遊技を実行すること無く、前記第

２遊技状態を設定可能な第２設定と、を少なくとも実行可能であり、前記遊技機は、前記設定種別に応じて、前記第２遊技状態中に実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果であることに基づいて実行される前記特典遊技の種別の選択割合を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機ＤＣ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら有利状態が設定された場合には、遊技当否抽選が実行され易くなるという効果はあるが、有利状態中において、遊技の当否抽選の結果が当たりとなった場合には、常に同一の特典が付与されることから遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＤＣ１によれば、設定種別に応じて特典遊技の種別における選択割合が可変されるので、同じ第２遊技状態であっても異なるものとすることができ、遊技状態を多数設定しなくとも遊技を多様にして遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＤＣ１において、前記第２遊技状態は、終了条件が成立するまで継続して設定されるものであり、前記第２設定が設定されている場合に前記特典遊技が実行された場合には、その特典遊技が実行された後に、前記終了条件が成立するまでの期間を長くなるようにすることが可能な設定がされ易いものであることを特徴とする遊技機ＤＣ２。

遊技機ＤＣ２によれば、遊技機ＤＣ１の奏する効果に加え、前記第２設定がされることで、第２遊技状態が設定される期間を長くすることが可能となるので、第２遊技状態において特典遊技が実行された場合に終了条件が設定されるまでの期間について興味をより持たせることができるという効果がある。

遊技機ＤＣ１またはＤＣ２において、前記判別手段は、遊技状態によって前記第２判別結果を判別することが規制されるものであることを特徴とする遊技機ＤＣ３。

遊技機ＤＣ３によれば、遊技機ＤＣ１またはＤＣ２の奏する効果に加え、遊技状態によって第２判別結果が判別されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

【９２２３】

＜特徴ＤＤ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される判別結果が特定の第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行された前記特典遊技の終了後に、第１遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い設定がされる第２遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されている状態で所定の終了条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であり、前記遊技機は、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定されている場合に設定されることが可能な設定情報を判別可能な設定情報判別手段を有し、前記設定情報判別手段により前記第１設定情報よりも後に設定される第２設定情報が判別された場合に、前記特典遊技の終了後に前記終了条件が成立し難い前記第２遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＤＤ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったた

め、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＤＤ１によれば、第２遊技状態が設定されている期間が長くなるほど特典遊技が実行された場合に終了条件が成立し難くされているので、遊技者に特典遊技が実行されることを期待する期間と、特典遊技が実行されることを期待させない期間とを切り替えて設定することができ、遊技を多様にして遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＤＤ１において、前記特定の第１判別結果とは異なる特定の第２判別結果と前記判別手段により判別されたことに基づいて前記設定情報を設定することが可能な設定情報設定手段を有し、前記設定情報設定手段は、設定されている設定情報の種別に対応した設定情報を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＤ２。

遊技機ＤＤ２によれば、遊技機ＤＤ１の奏する効果に加え、設定情報の履歴に応じて設定される設定情報を規則的に可変させることができるので第２遊技状態の設定されている期間を容易に判別させることができるという効果がある。

遊技機ＤＤ１またはＤＤ２において、前記判別手段は、遊技状態によって前記第２判別結果を判別することが規制されるものであることを特徴とする遊技機ＤＤ３。

遊技機ＤＤ３によれば、遊技機ＤＤ１またはＤＤ２の奏する効果に加え、遊技状態によって第２判別結果が判別されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

【９２２４】

＜特徴ＤＥ群＞

第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段により実行される前記第１判別の結果が、第１判別結果であることに基づいて第１特典を付与可能であり、前記第１判別の結果が、第２判別結果であることに基づいて前記第１特典とは異なる第２特典を付与可能な第１特典付与手段と、を有した遊技機において、前記第１判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段により実行される前記第２判別の結果が、特定の第２判別結果であることに基づいて前記第１特典を付与可能であり、前記第２判別の結果が前記第３判別結果とは異なる第４判別結果であることに基づいて、前記第１特典及び前記第２特典とは異なる第３特典を付与可能な第２特典付与手段と、を有し、前記遊技機は、前記第１判別手段により実行される前記第１判別に基づいて前記第３特典が付与されることが無く、且つ、前記第２判別手段により実行される前記第２判別に基づいて前記第２特典が付与されることが無いように構成されていることを特徴とする遊技機ＤＥ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典が付与されるものであって、特典を付与するか否かの抽選として、第１抽選と第２抽選とを実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７６６号公報）。

しかしながら、第１抽選が実行された場合も、第２抽選が実行された場合も、当選した場合に付与される特典が同一であることから、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＤＥ１によれば、第１判別が実行された場合と、第２判別が実行された場合とで、異なる特典を付与可能に構成しているため、遊技者に対して、異なる判別を実行させようと意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技が単調となることを抑制できるという効果がある。

【９２２５】

＜特徴ＤＦ群＞

第１条件が成立したことを判別するための第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による第１判別結果を示すための第１識別情報が表示される表示手段と、前記第１識別情報を動的表示させた後に前記第１判別結果を示す態様で停止表示させることが可能な第１動的表示手段と、第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による第２判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段に動的表示させた後に前記第２判別結果を示すための態様で停止表示させることが可能な第２動的表示手段と、を有した遊技機において、遊技者に有利となることが可能な有利遊技状態が設定される前記第１識別情報の動的表示が開始された場合に特定遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記特定遊技状態が設定されている場合には、前記第２判別手段により遊技者に有利となる前記第２判別結果が判別され易く構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＦ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典が付与されるものであって、特典を付与するか否かの抽選として、第１抽選と第２抽選とを実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、第１抽選が実行された場合も、第２抽選が実行された場合も、特典が付与される抽選結果となった場合に、それぞれに対応する特典が付与されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＤＦ１によれば、第１条件が成立したことに基づいて第１有利状態が設定され、第２条件が成立したことに基づいて第２有利状態が設定される。そして、第１条件が成立してから第１有利状態が設定されるまでの間に、第２条件が成立した場合には、第１有利状態、及び第２有利状態よりも遊技者に有利となる第３有利状態が設定される。よって、第１条件が成立するタイミングと、第２条件が成立するタイミングとに対して遊技者に興味を持たせることができるため、遊技が単調となることを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＤＦ１において、前記有利遊技状態が設定される前記第１識別情報の動的表示では、前記特定遊技状態で実行される前記第２識別情報の動的表示が複数回実行可能な期間より長い期間の動的表示が選択され易い動的表示態様群より動的表示態様が選択されるように制御され、前記特定遊技状態が設定されている場合には、前記第２識別情報の動的表示として通常の遊技状態よりも短い動的表示期間で構成された動的表示態様が選択され易い動的表示態様群より動的表示態様が選択されるものであることを特徴とすることを特徴とする遊技機ＤＦ２。

遊技機ＤＦ２によれば、遊技機ＤＦ１の奏する効果に加え、第１識別情報の動的表示期間として長い動的表示期間が選択されることで特定遊技状態を長く設定でき、その特定遊技状態では、第２識別情報の動的表示期間が短く設定されることで第２識別情報の動的表示を多回数実行することで、遊技者に第２識別情報の動的表示をより多く実行させるように意欲を持たせやすくして、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＤＦ１またはＤＦ２において、前記特定遊技状態が設定されている場合に、特定の前記第２判別結果であることに基づいて前記有利遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態を設定可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＤＦ３。

遊技機ＤＦ３によれば、遊技機ＤＦ１またはＤＦ２の奏する効果に加え、第２識別情報が特定の第２判別結果となると有利遊技状態よりも有利な遊技状態が特定遊技状態において設定されることとなるので、特定遊技状態の残り期間によって遊技者に与える特典を可変させることができ、遊技を多様にすることができるという効果がある。

遊技機ＤＦ１からＤＦ３のいずれかにおいて、前記第２識別情報の動的表示が停止表示され、特定条件が成立していることにより動的表示されている前記第１識別情報の動的表示を前記有利遊技状態が設定されないように強制的に停止表示させることが可能に構成さ

れているものであることを特徴とする遊技機ＤＦ４。
遊技機ＤＦ４によれば、遊技機ＤＦ１からＤＦ３のいずれかにおいて、第２識別情報の動的表示によって設定されるはずの有利遊技状態を強制的に破棄させることができるので、遊技を多様にすることができるという効果がある。
遊技機ＤＦ１からＤＦ４のいずれかにおいて、前記特定遊技状態が設定されている場合に前記第２識別情報の動的表示が終了することで特典遊技が実行される場合には、動的表示されている前記第１識別情報の動的表示期間を中断し、前記特典遊技の実行が終了した後に再開して動的表示を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＦ５。
遊技機ＤＦ５によれば、遊技機ＤＦ１からＤＦ４のいずれかの奏する効果に加え、特典遊技がされている期間には、第１識別情報の動的表示が中断された後に、特典遊技の終了後に再開されるので、特典遊技が実行されることで、有利遊技状態への期待を低減させて、特典遊技の価値を低下させる不具合を抑制できるという効果がある。
遊技機ＤＦ１からＤＦ５のいずれかにおいて、前記有利遊技状態は、前記第１識別情報の動的表示後に実行される特典遊技が実行される前記第１識別情報の動的表示がされた場合に設定される第１設定条件と、前記特典遊技の実行されない前記第１識別情報の動的表示がされた場合に設定される第２設定条件と、に基づいて少なくとも設定可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＤＦ６。
遊技機ＤＦ６によれば、遊技機ＤＦ１からＤＦ５のいずれかの奏する効果に加え、特典遊技が実行されなくとも有利遊技状態が設定されるように構成することで、有利遊技状態が設定されるタイミングを予測困難とすることができ、遊技に新鮮味を持たせることができるという効果がある。
【９２２６】
＜特徴ＤＧ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態において実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記第２遊技状態を設定可能であり、前記第２遊技状態が設定されている状態において終了条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であり、前記第１遊技状態が設定されている状態において実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果及び前記第２判別結果とは異なる第３判別結果であることに基づいて、前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＤＧ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、常に同一内容の当否抽選が実行されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＤＧ１によれば、第２遊技状態が設定されている間は、第３遊技状態が設定され難くすることができるため、第１遊技状態が設定されている期間にて第３遊技状態が設定される遊技を目指すことになる。よって、遊技状況に応じて有利度合いの異なる遊技を実行することが可能となるため、遊技が単調とすることを抑制できるという効果がある。
遊技機ＤＧ１において、前記判別手段は、前記判別の結果が前記第２判別結果となる確率よりも前記第３判別結果となる確率のほうが低くなるように前記判別を実行可能であることを特徴とする遊技機ＤＧ２。
遊技機ＤＧ２によれば、遊技機ＤＧ１の奏する効果に加え、第３判別結果となるよりも

第２判別結果となり易いため、遊技者に対して、判別手段の判別結果が第２判別結果となり、第３遊技状態が設定され難い第２遊技状態へと遊技状態が移行してしまうことを避けながら、第３遊技状態が設定されることを目指した遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＤＧ１またはＤＧ２において、前記終了条件として、前記第２遊技状態が設定されている状態において実行される前記判別手段による前記判別の回数が所定回数に到達したことに基づいて成立可能な第１終了条件を少なくとも設定可能な終了条件設定手段を有することを特徴とする遊技機ＤＧ３。

遊技機ＤＧ３によれば、遊技機ＤＧ１またはＤＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２遊技状態中に実行された判別の回数が所定回数に到達した場合に第２遊技状態を終了させることができるため、少なくとも特定周期で第１遊技状態における判別手段の判別を実行することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＤＧ３において、前記終了条件設定手段は、前記判別手段による前記判別の結果が特定判別結果であることに基づいて成立可能な第２終了条件を設定可能であることを特徴とする遊技機ＤＧ４。

遊技機ＤＧ４によれば、遊技機ＤＧ３の奏する効果に加え、第２終了条件が成立することにより、特定周期よりも短い間隔で第２遊技状態を終了させることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＤＧ１からＤＧ４の何れかにおいて、前記判別手段は、前記第１遊技状態中に実行される前記判別の結果が前記第３判別結果となる確率よりも前記第２遊技状態中に実行される前記判別の結果が前記第３判別結果となる確率のほうが低くなるように前記判別を実行可能であることを特徴とする遊技機ＤＧ５。

遊技機ＤＧ５によれば、遊技機ＤＧ１からＤＧ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２遊技状態よりも第１遊技状態のほうが、第３遊技状態が設定されやすいため、第２遊技状態が設定されていない状況で判別が実行されることを期待しながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【９２２７】

＜特徴ＤＨ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、特定の前記判別結果であることを示すための識別情報が表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、第２遊技状態の設定が終了される終了条件が成立することで遊技者に有利な遊技状態が設定される第１状態と、前記終了条件が成立しない方が終了する場合よりも遊技な遊技状態が設定される第２状態と、を設定可能な状態設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＤＨ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行された後に有利状態が設定されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＤＨ１によれば、第２遊技状態が設定された場合に、第１状態と第２状態との設定により終了条件が成立することへの期待度を可変させることができるので、第２遊技状態が終了したことによる興趣を可変させて、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＤＨ１において、前記第１状態が設定される場合に前記終了条件が成立することで前記第１遊技状態が設定され、その第１遊技状態が設定されている状態から前記第２遊

技状態が設定されることに基づいて前記第２状態が設定されるものであることを特徴とする遊技機ＤＨ２。
遊技機ＤＨ２によれば、遊技機ＤＨ１の奏する効果に加え、第１状態が設定された後に、第１遊技状態を経て、第２状態が設定される第２遊技状態が設定されるので、遊技状態の設定される順序によって有利な遊技状態が設定されることとなり、徐々に期待度を高めながら遊技を継続させ易くできるという効果がある。
遊技機ＤＨ１またはＤＨ２において、前記第２遊技状態は、前記特典遊技が実行される前記識別情報の動的表示がされた場合に設定されることが可能な第１条件と、前記特典遊技が実行されない前記識別情報の動的表示がされた場合に設定されることが可能な第２条件と、に基づいて設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＨ３。
遊技機ＤＨ３によれば、遊技機ＤＨ１またはＤＨ２の奏する効果に加え、第２遊技状態が設定されるタイミングを多様にすることができ、新鮮味のある遊技を提供できるという効果がある。
【９２２８】
＜特徴ＤＩ群＞
第１判別を実行可能な第１判別手段と、前記第１判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段と、を有した遊技機において、前記第１判別手段と前記第２判別手段とが第１順序で判別された場合に設定されることが可能な第１設定と、前記第１順序とは異なる第２順序で判別された場合に設定されることが可能な第２設定と、を設定可能な設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＤＩ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、複数の契機によりそれぞれ当たり等の判別を所定の順序で実行し、判別結果に基づいた報知を遊技者にし、当たり等の特定の報知がされた場合に遊技者に有利な特典が付与される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、当たり等の判別が実行される順序が異なった場合であっても、個々の判別結果に基づく遊技が実行されるだけで有り、順序を異ならせたことにより遊技性の異なる遊技が実行されることが無いため、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＤＩ１によれば、第１判別と第２判別との実行順序に応じて異なる設定がされるため、判別が実行される順序に興味を持たせることが可能となり遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＤＩ１において、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第１判別が実行されたことに基づいて前記第２遊技状態を設定可能であり、次に第１判別が実行されることに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＤＩ２。
遊技機ＤＩ２によれば、遊技機ＤＩ１の奏する効果に加え、第１遊技状態を周期的に設定することが可能となり、遊技状態を一定周期で可変させて遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＤＩ２において、前記遊技状態設定手段は、前記第２判別が実行されたことに基づいて前記第２遊技状態を設定可能であり、次に前記第２判別が実行されることに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＤＩ３。
第１判別と第２判別とが交互に実行されることで第１遊技状態を継続して設定することが可能となり、判別の順序に興味を持たせて遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＤＩ１からＤＩ３のいずれかにおいて、前記第１設定では、特定の前記第１判別結果または特定の前記第２判別結果に基づいて第１特典遊技が実行され、前記第２設定では、特定の前記第１判別結果または特定の前記第２判別結果に基づいて第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技が実行されるものであることを特徴とする遊技機ＤＩ４。
遊技機ＤＩ４によれば、遊技機ＤＩ１からＤＩ３のいずれかの奏する効果に加え、第２設定がされることで遊技者に有利とすることができ、判別の順序で遊技の興趣を可変させ

ることができるという効果がある。
遊技機ＤＩ２からＤＩ４の何れかにおいて、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態を設定する契機となった前記第１判別の次に、前記第２判別が実行された場合には、複数回の前記第１判別が少なくとも実行されることで成立可能な設定条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＤＩ５。
【９２２９】
＜特徴ＤＪ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態よりも遊技者に有利となる第２遊技状態と、その第２遊技状態よりも遊技者に有利となる第３遊技状態と、を含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の終了後に前記第２遊技状態を設定可能であり、前記第１遊技状態が設定されている状態で実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記第３遊技状態を設定可能であり、前記判別手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態で実行される前記判別の方が、前記第２遊技状態が設定されている状態で実行される前記判別よりも、前記第２判別結果を判別し易いものであり、前記遊技機は、前記第２遊技状態が設定されている状態で前記判別が実行されるよりも、前記第１遊技状態が設定されている状態で前記判別が実行される場合の方が、前記第３遊技状態が設定され易くなるように構成していることを特徴とする遊技機ＤＪ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、複数の遊技状態を設定し、その遊技状態を当たり等の条件が成立することで切り替えることで、遊技者に多様な遊技状態が切り替えられるように構成して、遊技の意欲を高めた構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
さらに、複数の遊技状態として遊技者への有利度合いの異なる遊技状態を設定可能に構成し、有利度合いの低い遊技状態から徐々に有利度合いの高い遊技状態へと遊技状態を切り替えることにより、遊技者に対して現在よりも更に有利な遊技状態へと切り替わることを目指させることで高い遊技意欲を維持させるものがある。
しかしながら、上述した従来型の遊技機では、定期的に遊技状態が切り替わる場合には遊技者が遊技に早期に飽きること無く、高い遊技意欲を継続させることができるものであったが、遊技状態が切り替わること無く、有利度合いの低い遊技状態が長時間継続した場合には、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＤＪ１によれば、第２遊技状態よりも、第２遊技状態よりも遊技者に不利となる第１遊技状態のほうが、第２遊技状態よりも遊技者に有利となる第３遊技状態が設定され易い判別が実行される。よって、第１遊技状態が設定されている遊技者に対して、特典遊技が実行された後に第２遊技状態が設定されることを目指す遊技と、第３遊技状態が設定されることを目指す遊技と、を並行して実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことの無い遊技機を提供することができるという効果がある。
また、第２遊技状態へと遊技状態が切り替わること無く、第１遊技状態が長時間継続することにより、第３遊技状態へと遊技状態が切り替わる可能性を高めることができるため、遊技者に不利な第１遊技状態が継続した場合においても遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＤＪ１において、前記判別手段は、第１判別条件の成立に基づいて第１判別を実行可能であり、前記第１判別条件とは異なる第２判別条件の成立に基づいて第２判別を実行可能であり、前記第１遊技状態および前記第２遊技状態では、前記第２判別条件の成立が規制され、前記第３遊技状態では、前記第２判別条件の成立が許容される設定が実行可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＤＪ２。
遊技機ＤＪ２によれば、遊技機ＤＪ１の奏する効果に加え、遊技状態によって判別条件

の成立し易さが種別毎に変更されるので遊技方法を可変させることができ、遊技に新鮮味を与えることができるという効果がある。

遊技機ＤＪ１またはＤＪ２において、遊技状態設定手段は、前記第３遊技状態が設定されている場合に、前記第２判別により特定の判別結果と判別された場合に、前記第２遊技状態を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＪ３。

遊技機ＤＪ３によれば、遊技機ＤＪ１またはＤＪ２の奏する効果に加え、第３遊技状態の後も有利な遊技状態である第２遊技状態へ移行させることができ、遊技者に有利な状態をより長い期間継続させることができるという効果がある。

【９２３０】

＜特徴ＤＫ群＞

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を、所定数を上限に記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報を、前記判別手段により前記判別されるよりも前に判別可能な事前判別手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記入球手段へと遊技球を入球させ易くすることが可能な第２遊技状態と、を前記情報に基づいて成立可能な条件に基づいて設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第２遊技状態が設定されている場合に前記事前判別手段による事前判別結果に基づいて第１条件が成立していることにより前記第１遊技状態では実行されない特定演出を実行可能に構成された特定演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＤＫ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技球が始動口等に入球することにより乱数値等の情報が取得されて、その乱数値等に基づいて抽選が実行されることで遊技者に有利な特典を付与するか否かを決定する構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

さらに、取得した情報を、所定個数を上限に記憶することが可能に構成されると共に、遊技状態として、始動口等へと遊技球を入球させることが困難な第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技球を入球させ易い第２遊技状態と、を設定可能にする構成が提案されていた。

このような従来型の遊技機では、より多くの情報を記憶している状態で第２遊技状態を終了させることが遊技者に最も有利な遊技となり易いため、第２遊技状態中において始動口等へと多くの遊技球を入球させるための遊技が遊技者によって行われていた。

しかしながら、既に獲得している情報に基づく抽選の内容によっては、現在設定されている第２遊技状態が終了した後にも、再度、第２遊技状態が設定させる権利を獲得している場合があり、遊技者に対して無用に始動口等へと多くの遊技球を入球させるための遊技を実行させてしまう虞があった。また、第２遊技状態が終了する間際の遊技が単調となり、遊技の興趣が低下するという問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＤＫ１によれば、第２遊技状態中における事前判別の結果に基づいて特定演出が実行されることで第１条件が成立していることを早期に識別することが可能となり、第２遊技状態が設定されていることへの価値を高めて遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＤＫ１において、前記入球手段として、第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、が配置されており、前記判別手段は、前記第１入球手段に入球したことに基づいて第１判別を実行し、前記第２入球手段に入球したことに基づいて前記第１判別よりも有利となる第２判別を実行可能であり、前記第２遊技状態は、前記可変手段を前記第１状態から前記第２状態へと可変させ易くするものであることを特徴とする遊技機ＤＫ２。

遊技機ＤＫ２によれば、遊技機ＤＫ１の奏する効果に加え、第２遊技状態では、第２入

球手段に入球させる頻度を高くすることができ遊技者の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＤＫ１またはＤＫ２において、前記第２遊技状態の終了条件として第１終了条件と、その第１終了条件よりも遊技者に有利な第２終了条件とが設定可能に構成されており、前記第１条件は、前記事前判別により前記第２終了条件が成立可能と判別されたことに基づいて成立可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＤＫ３。

遊技機ＤＫ３によれば、遊技機ＤＫ１またはＤＫ２の奏する効果に加え、第１条件が成立することで、情報をより多く記憶させて有利な第２判別をより多く実行させることが可能となるので、特定演出が実行されることで、第２判別がより多く実行されることを早期に判別でき、遊技に対する期待を事前に高めることができるという効果がある。

【９２３１】

＜５０７２の技術思想＞

＜特徴ＥＡ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、第１遊技状態が設定されている場合に特定条件の成立に基づいて第１設定を設定可能であり、前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態が設定されている場合に前記特定条件の成立に基づいて前記第１設定とは異なる第２設定を設定可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＡ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＥＡ１によれば、第１遊技状態と第２遊技状態とで特定条件が成立した場合における設定種別が異なるので、遊技の設定を多様に可変させることができ、第１遊技状態で特定条件が成立するか、第２遊技状態で特定条件が成立するかについて興味を持たせることで遊技の興趣をより向上できるという効果がある。

遊技機ＥＡ１において、前記特定条件は、前記識別情報が動的表示された回数に対応した条件が成立することで成立可能に設定されており、前記回数は、前記第１遊技状態から前記第２遊技状態へと移行した場合にもカウントされている値が維持されるものであることを特徴とする請求項１記載の遊技機ＥＡ２。

遊技機ＥＡ２によれば、遊技機ＥＡ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技状態が可変した場合にも回数のカウント値が維持されるので、多様に遊技状態を可変させながら、特定条件が成立するまでの回数へ到達させることができるという効果がある。

遊技機ＥＡ１またはＥＡ２において、前記第１設定は、遊技者に有利となる有利状態を第１期間において設定することが可能であり、前記第２設定は、前記第１期間よりも長い第２期間で前記有利状態を設定することが可能であることを特徴とする遊技機ＥＡ３。

遊技機ＥＡ３によれば、遊技機ＥＡ１またはＥＡ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２設定がされることで、有利状態が長期間設定されることが可能となるので、特定条件の成立により有利度合いを可変させることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＥＡ１からＥＡ３のいずれかにおいて、前記判別手段による判別結果が前記特定

の判別結果とは異なる第１判別結果である場合に、前記第２遊技状態を前記識別情報の動的表示が開始される前に設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＡ４。

遊技機ＥＡ４によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判別結果となることで、第２遊技状態へと移行されるので、遊技状態を多様に可変させることができるという効果がある。

遊技機ＥＡ１からＥＡ４のいずれかにおいて、前記第２遊技状態が設定されている場合に、前記識別情報の動的表示が予め定められた所定回数実行されたことに基づいて前記第１遊技状態を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＡ５。

遊技機ＥＡ５によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件が成立するまでの回数がカウントされるまでに、第１遊技状態と第２遊技状態とをそれぞれ移行させることができ、特定条件が成立するまでの回数が経過するまでの期間を多様にすることができるという効果がある。

遊技機ＥＡ１からＥＡ５の何れかにおいて、前記特定条件が成立するよりも前に、前記第２遊技状態が設定されていることを示唆可能な示唆演出実行手段を有することを特徴とする遊技機ＥＡ６。

遊技機ＥＡ６によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者に第２遊技状態が設定されていることを把握することが可能となるため、特定条件が成立する時点において設定される遊技状態を予測する楽しみを提供することができるという効果がある。

遊技機ＥＡ３からＥＡ６の何れかにおいて、少なくとも、前記判別手段による前記判別結果が前記特定の判別結果であることに基づいて、前記第２期間の前記有利状態を設定可能な有利状態設定手段を有することを特徴とする遊技機ＥＡ７。

遊技機ＥＡ７によれば、遊技機ＥＡ３からＥＡ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて第２期間の有利状態を設定することが可能となるため、特定条件が成立するよりも前に遊技者に第２期間の有利状態を提供することができる。よって、遊技者に対しては、特定条件として様々な条件が設定されていると思わせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＥＡ７において、前記判別手段による前記判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果であることに基づいて前記第２期間の前記有利状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＥＡ８。

遊技機ＥＡ８によれば、遊技機ＥＡ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与される判別結果では無い場合でも、第２期間の有利状態を設定することができるので、あたかも識別情報が動的表示された回数に対応して第２期間の有利状態が設定されたと遊技者に思わせ易くすることができる。よって、遊技者に対しては、特定条件として様々な条件が設定されていると思わせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＥＡ１からＥＡ８の何れかにおいて、前記特定条件が成立しない期間が特定期間継続した場合に、前記第２設定よりも遊技者に有利となる第３設定を実行可能な第３設定実行手段を有することを特徴とする遊技機ＥＡ９。

遊技機ＥＡ９によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ８の何れかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件が成立しない期間が長期間継続した場合に、遊技者に有利となる第３設定を実行することができるため、遊技者の損害を抑制することができるという効果がある。

【９２３２】

＜特徴ＥＢ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる第１特典を付与することが可能な第１特典付与手段と

、を有した遊技機において、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果である場合に、第１設定を実行可能な第１設定手段と、前記第１設定が設定されている場合に、前記識別情報の動的表示が予め定められた回数実行されたことに基づいて前記第１設定を解除することが可能な解除手段と、前記第１設定が実行されている場合に、特定条件が成立することで前記第１設定とは異なる第２設定を実行可能な第２設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＢ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＥＢ１によれば、第２設定が実行されるまでの識別情報の動的表示回数をランダムにすることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＥＢ１において、前記第１設定が実行されている場合に、前記第１特典が付与された後に前記第１設定を設定しないものであることを特徴とする遊技機ＥＢ２。

遊技機ＥＢ２によれば、遊技機ＥＢ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与されることで第１設定が解除されるので、特典が長期間付与されない場合に、第２設定を実行させることが可能となり、一定期間以上で特典が付与されないことを遊技者に有利に感じさせることができるという効果がある。

遊技機ＥＢ１またはＥＢ２において、前記第２設定が実行されることで、前記第１設定が設定されている場合よりも遊技者に有利な状態とすることが可能な手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＢ３。

遊技機ＥＢ３によれば、遊技機ＥＢ１またはＥＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２設定が実行されることで、遊技者に有利な状態とできることで、長期間特典が付与されない状態が発生しても、遊技者の損害を抑制することができるという効果がある。

遊技機ＥＢ１からＥＢ３の何れかにおいて、前記特定条件が成立しない期間が特定期間継続した場合に、前記第２設定よりも遊技者に有利となる第３設定を実行可能な第３設定実行手段を有することを特徴とする遊技機ＥＢ４。

遊技機ＥＢ４によれば、遊技機ＥＢ１からＥＢ３の何れかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件が成立しない期間が長期間継続した場合に、遊技者に有利となる第３設定を実行することができるため、遊技者の損害を抑制することができるという効果がある。

【９２３３】

＜特徴ＥＣ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる第１特典を付与することが可能な第１特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果である場合に、第１設定を実行可能な第１設定手段と、前記第１設定が設定されている場合に、前記識別情報の動的表示が予め定められた回数実行されたことに基づいて前記第１設定を解除することが可能な解除手段と、その解除手段により前記第１設定が解除された場合に、第１条件の成立に基づいて第２設定を実行することが可能な第２設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＣ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球

すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＥＣ１によれば、第２設定が実行されるまでの識別情報の動的表示回数をランダムにすることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＥＣ１において、前記第２設定手段は、前記識別情報の動的表示が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて前記第２設定を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＣ２。

遊技機ＥＣ２によれば、遊技機ＥＣ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、より第２設定が実行されるまでの動的表示回数をランダムにすることができるという効果がある。

遊技機ＥＣ１またはＥＣ２において、前記第２設定手段は、前記判別手段による判別結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果である場合に、前記第２設定を実行可能であることを特徴とする遊技機ＥＣ３。

遊技機ＥＣ３によれば、遊技機ＥＣ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の条件によって第２設定が実行されるため、第２設定が実行された契機を遊技者に把握させ難くすることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

【９２３４】

＜特徴ＥＤ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果である場合に、第１設定を実行可能な第１設定手段と、前記第１設定が設定されている場合に、前記識別情報の動的表示が予め定められた回数実行されたことに基づいて前記第１設定を解除することが可能な解除手段と、前記識別情報の動的表示が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて第２設定を実行可能な第２設定手段と、を有し、前記遊技機は、前記第１設定が実行されている場合に前記識別情報の動的表示が開始された場合には、前記特定回数をカウントするためのカウント値が更新されないものであることを特徴とする遊技機ＥＤ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＥＤ１によれば、第２設定が実行されるまでの識別情報の動的表示回数をランダムにすることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＥＤ１において、前記第２設定は、前記第１設定よりも遊技者に有利となる設定

で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＤ２。
遊技機ＥＤ２によれば、遊技機ＥＤ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１設定が設定されていない状態で特定回数の動的表示が実行されることで第２設定が設定されることで、遊技者に有利な設定が付与されるまでの期間をランダムとすることができ、遊技者に意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。
遊技機ＥＤ１またはＥＤ２において、前記特典が遊技者に付与された場合に、前記特定回数をカウントするカウント値が初期値に更新されるものであることを特徴とする遊技機ＥＤ３。
遊技機ＥＤ３によれば、遊技機ＥＤ１またはＥＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与されることで、特定回数をカウントするカウント値が初期値に更新されることで、遊技が遊技者に有利となり過ぎてしまう不具合を抑制できるという効果がある。
遊技機ＥＤ１からＥＤ３のいずれかにおいて、前記判別手段により前記第１判別結果と判別されたことを示すための動的表示が実行された場合に前記特定回数となった場合には、前記第１設定は設定されず、前記第２設定が設定されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＤ４。
遊技機ＥＤ４によれば、遊技機ＥＤ１からＥＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１設定よりも有利となる第２設定が優先して設定されることで、遊技者により有利な遊技を提供することができるという効果がある。
遊技機ＥＤ１からＥＤ４のいずれかにおいて、前記識別情報の動的表示回数を計測するための第１計測手段と、前記カウント値を計測するための第２計測手段と、を有し、前記第１計測手段による第１計測結果と、前記第２計測手段による第２計測結果と、に基づいた演出を実行可能な演出実行手段を有することを特徴とする遊技機ＥＤ５。
遊技機ＥＤ５によれば、遊技機ＥＤ１からＥＤ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出実行手段により実行される演出に基づいて、第２計測手段による計測値が特定回数に到達するまでの残回数を予測させ易くすることができるため、遊技者に対して第２設定が実行されるまでの残期間を予測させ易くすることができるという効果がある。
【９２３５】
＜特徴ＥＥ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記遊技機は、前記第１遊技状態で設定された情報が記憶された状態で前記第２遊技状態へ移行し、前記情報が記憶された状態で前記第２遊技状態が解除されることで遊技者に有利な期間が付与され易くする手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＥ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＥＥ１によれば、遊技状態が移行しても情報が記憶された状態で維持されることで遊技者に有利な期間が付与され易くされるので、情報が維持されているかに対して興味

を持たせることができ、遊技状態の可変に対する興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＥＥ１において、前記情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記識別情報として第１識別情報が動的表示されている期間には、前記記憶手段に記憶された情報が維持されるものであることを特徴とする遊技機ＥＥ２。
遊技機ＥＥ２によれば、遊技機ＥＥ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１識別情報の動的表示を継続させることで情報の記憶が維持されるので、第１識別情報の動的表示を期待させて遊技をさせることができ、遊技の興趣をより向上できるという効果がある。
遊技機ＥＥ１またはＥＥ２において、第１情報を取得可能な第１情報取得手段と、その第１情報取得手段により取得された前記第１情報が記憶される第１記憶手段と、を有し、前記第１識別情報は、第１情報に基づいて前記判別手段により前記判別が実行された場合に動的表示が実行されるものであることを特徴とする遊技機ＥＥ３。
遊技機ＥＥ３によれば、遊技機ＥＥ１またはＥＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、情報の記憶が維持されるように第１情報が取得されることを期待させることができるので、第２遊技状態が解除されるまで第１情報の取得に対する期待を高めることができ、第１情報が取得される価値を期間によって可変させることができるという効果がある。

【９２３６】

＜特徴ＥＦ群＞

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を決定可能な決定手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＦ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＥＦ１によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＥＦ１において、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＦ２。
遊技機ＥＦ２によれば、遊技機ＥＦ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＥＦ１またはＥＦ２において、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機ＥＦ３。

遊技機ＥＦ３によれば、遊技機ＥＦ１またはＥＦ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。

【９２３７】

＜特徴ＥＦａ群＞

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を決定可能な決定手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＦａ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＥＦａ１によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＥＦａ１において、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合に、前記特定演出の前記実行タイミングとなるまでの待機期間において、前記特定演出の実行が待機していることを示すための報知態様を表示可能であることを特徴とする遊技機ＥＦａ２。

遊技機ＥＦａ２によれば、遊技機ＥＦａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、報知態様が表示されることによって特定演出の実行が待機されていることを遊技者が容易に認識可能となるため、特定演出の実行が決定されているにも関わらず、特定演出が実行されることを遊技者が気付かずに特定演出が実行される前に遊技を止めてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＥＦａ２において、特定条件が成立した場合には、前記報知態様が表示されている状態における前記特定の判別結果と判別される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間に前記特定演出を実行させないことが可能であることを特徴とする遊技機ＥＦａ３。

遊技機ＥＦａ３によれば、遊技機ＥＦａ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行が待機していることを示す報知態様が表示されている期間に特定演出が実行されない場合であっても、特定の判別結果であることを示す識別情報が表示される

場合があるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。
遊技機ＥＦａ１からＥＦａ３のいずれかにおいて、前記記憶手段に前記特定の判別結果と判別される前記情報が複数記憶されている状態で前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合に、先に実行される前記特定の判別結果と判別される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示と、後に実行される前記特定の判別結果と判別される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示と、の何れの前記動的表示期間において前記設定手段により前記特定演出の前記実行タイミングが設定され易いかを、遊技者が予め選択可能な選択手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＦａ４。
遊技機ＥＦａ４によれば、遊技機ＥＦａ１からＥＦａ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、先に実行される特定の判別結果と判別される情報に対応した識別図柄の動的表示期間で特定演出が実行され易い設定を予め選択している遊技者には、特定演出が実行された時点で記憶手段に残っている情報の中に特定の判別結果と判別される情報があるか否かを予測する楽しみを提供することが可能となり、後に実行される特定の判別結果と判別される情報に対応した識別図柄の動的表示期間で特定演出が実行され易い設定を予め選択している遊技者には、識別情報の動的表示期間において特定演出が実行されなかったにも関わらず特定の判別結果であることを示すための識別情報が表示されるという意外性のある遊技を提供することが可能となるため、遊技者の好みに合わせた遊技を提供することができる。
【９２３８】
＜特徴ＥＧ群＞
情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を前記記憶手段に記憶されている前記情報の個数情報に基づいて決定可能な決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＧ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＥＧ１によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＥＧ１において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＧ２。
遊技機ＥＧ２によれば、遊技機ＥＧ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行タイミングがランダムに設定することができるので、遊技者に特定演出が実行されるタイミングによって、特典が付与される期待度を可変させることができるという効果がある。
遊技機ＥＧ１またはＥＧ２において、前記決定手段は、所定期間に記憶された前記情報

の個数に対応した前記個数情報に基づいて前記特定演出の実行を決定する確率を可変可能に設定されているものであることを特徴とする遊技機ＥＧ３。
遊技機ＥＧ３によれば、遊技機ＥＧ１またはＥＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定期間に記憶された情報の個数によって決定確率が可変されるので、特定演出が実行されるタイミングを記憶された情報の個数に対応させて制御して、より興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＥＧ１からＥＧ３のいずれかにおいて、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＧ４。
遊技機ＥＧ４によれば、遊技機ＥＧ１からＥＧ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。
遊技機ＥＧ１からＥＧ４のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機ＥＧ５。
遊技機ＥＧ５によれば、遊技機ＥＧ１からＥＧ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。
【９２３９】
＜特徴ＥＧａ群＞
情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を決定可能な決定手段と、その決定手段により前記特定演出の実行が決定された後、特定条件が成立するまでに前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＧａ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＥＧａ１によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＥＧａ１において、前記決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記特定の判別結果と判別される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示が実行されるまでに、

新たに前記記憶手段に記憶させることが可能な前記情報の数が多い程、前記特定演出の実行を決定し易いものであることを特徴とする遊技機ＥＧａ２。

遊技機ＥＧａ２によれば、遊技機ＥＧａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に記憶されている特定の判別結果と判別される情報に対応した識別情報の動的表示が実行されるまでに、新たに記憶手段に記憶させることが可能な情報の数が多い程、決定手段により特定演出の実行が決定され易いため、特定演出が実行された時点で記憶手段に記憶されている情報の内、その特定演出の実行が決定された時点で事前判別手段による事前の判別を受けていない情報の数が多くなり易く、特定演出が実行された後に記憶手段に残っている情報の判別結果を遊技者が予測し難くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

遊技機ＥＧａ１またはＥＧａ２において、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が所定数である場合には、前記記憶手段に記憶されている前記情報の内、前記特定の判別結果と判別される前記情報の数が１の場合よりも、前記特定の判別結果と判別される前記情報の数が複数ある場合の方が、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定され易いものであることを特徴とする遊技機ＥＧａ３。

遊技機ＥＧａ３によれば、遊技機ＥＧａ１またはＥＧａ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に特定の判別結果と判別される情報が複数存在する場合に、決定手段により特定演出の実行が決定され易いため、特定演出の実行が決定された場合に、複数の特典が付与されることを遊技者に期待させることによって、遊技意欲を向上させることができる。

【９２４０】

＜特徴ＥＨ群＞

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を決定可能な決定手段と、その決定手段により前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能な実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＨ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＥＨ１によれば、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となる情報が記憶されていることが早期に遊技者が認識させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。また、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＥＨ１において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応する前記識別情報の動的表示が実行される場合に、決定されている前記特定演出の実行を決定することが可能な実行決定手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＨ２。

遊技機ＥＨ２によれば、遊技機ＥＨ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、実行決定手段により特定演出を実行する識別情報の動的表示に対して、それぞれ動的表示の開始時に決定可否の判断がされるので、新たに記憶された情報の内容によって、実行タイミングを設定することができるという効果がある。

遊技機ＥＨ１またはＥＨ２のいずれかにおいて、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＨ３。

遊技機ＥＨ３によれば、遊技機ＥＨ１からＥＨ２のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＥＨ１からＥＨ３のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機ＥＨ４。

遊技機ＥＨ４によれば、遊技機ＥＨ１からＥＨ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。

【９２４１】

＜特徴ＥＩ群＞

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報の動的表示態様を決定可能な動的表示態様決定手段と、その動的表示態様決定手段により決定された動的表示態様の種別に基づいて前記記憶手段に記憶されている情報が前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていることを示すための特定演出の実行を決定することが可能な決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＩ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＥＩ１によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＥＩ１において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＩ２。

遊技機ＥＩ２によれば、遊技機ＥＩ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行タイミングがランダムに設定することができるので、遊技者に特定演出が実行されるタイミングによって、特典が付与される期待度を可変させることができるとい

う効果がある。
遊技機ＥＩ１またはＥＩ２において、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＩ３。
遊技機ＥＩ３によれば、遊技機ＥＩ１またはＥＩ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。
遊技機ＥＩ２またはＥＩ３において、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機ＥＩ４。
遊技機ＥＩ４によれば、遊技機ＥＩ２またはＥＩ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。
【９２４２】
＜特徴ＥＪ群＞
情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典付与手段により付与される特典を複数の特典種別より決定することが可能な特典種別決定手段と、前記記憶されている前記情報に基づいて前記特典付与手段により付与される特典の種別を事前に判定したことに対応する判定情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている情報が前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていることを示すための特定演出の実行を決定することが可能な決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＪ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＥＪ１によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＥＪ１において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＪ２。
遊技機ＥＪ２によれば、遊技機ＥＪ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行タイミングがランダムに設定することができるので、遊技者に特定演出が実行されるタイミングによって、特典が付与される期待度を可変させることができるという効果がある。
遊技機ＥＪ１またはＥＪ２において、前記特典は、特典遊技を前記特典の種別に対応し

た回数実行されるものであり、前記決定手段は、前記判定情報として所定回数以上の前記特典遊技が実行されることが決定されている場合に前記特定演出の実行を決定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＪ３。

遊技機ＥＪ３によれば、遊技機ＥＪ１またはＥＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技の実行が所定回数以上決定されている場合に特定演出の実行が決定されているので、遊技者は、所定回数未満の特典遊技が実行されて特典遊技が終了した場合には、その後に特定の判別結果となることを容易に認識でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＥＪ１からＥＪ３のいずれかにおいて、前記所定回数は、複数回の特典が付与された場合に実行される特典遊技の回数よりも多く設定されているものであることを特徴とする遊技機ＥＪ４。

遊技機ＥＪ４によれば、遊技機ＥＪ１からＥＪ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出が実行されることで特典が付与される回数に対して期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＥＪ１からＥＪ４のいずれかにおいて、前記特定演出が実行された場合に、前記特典遊技の実行中に実行されている前記特定演出の態様を残りの特典遊技が実行される回数を示唆する態様に可変させることが可能な手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＪ５。

遊技機ＥＪ５によれば、遊技機ＥＪ１からＥＪ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技が実行されることで、残りの特典遊技の実行回数を特定態様で示唆することができ、遊技者により多い残り回数を期待させながら、遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＥＪ１からＥＪ５のいずれかにおいて、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＪ６。

遊技機ＥＪ６によれば、遊技機ＥＪ１からＥＪ５のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＥＪ２からＥＪ５のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機ＥＪ７。

遊技機ＥＪ７によれば、遊技機ＥＪ２からＥＪ６のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。

【９２４３】

＜５０７１系の特徴群＞

＜特徴ＦＡ群＞

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１状態と、その第１状態よりも前記判別条件が成立し易くなる第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態を設定可能な第１設定手段と、予め定められた特定条件が成立した後で前記判別手段の判別結果が予め定められた特定回数に渡って前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて、前記第１状態よりも前記判別条件が成立し易くなる状態であって前記第２状態とは有利度合いが異なる第３状態を設定する第２設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＡ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機には、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球することで遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものが存在する。さらに、係る遊技機の中には、当たり遊技の実行後に抽選が行われ易くなる時短遊技が所定期間実行されるものも存在する（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、時短遊技が設定された条件によらず、時短遊技の有利度合いが共通であるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ難いという問題点があった。

これに対して遊技機ＦＡ１によれば、特典遊技が実行されない期間が続くと第３状態に可変されて判別条件が成立し易くなるので、特典遊技が実行されない期間が長く続いたとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＦＡ１において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段の判別に用いられる判別情報を取得可能な判別情報取得手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、所定の可変条件の成立に基づいて、前記可変手段を第１可変制御と、その第１可変制御よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第２可変制御と、を少なくとも含む複数の可変制御を実行可能な可変制御手段と、を備え、前記第２状態は、前記第１状態よりも前記第２可変制御で前記可変手段が制御され易い状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＡ２。

遊技機ＦＡ２によれば、遊技機ＦＡ１の奏する効果に加え、第１状態よりも第２状態の方が入球手段へと遊技球が入球し易くなるので、所定の設定条件が成立した場合に、第２状態が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＦＡ２において、前記第３状態は、前記第１状態よりも前記第２可変制御で前記可変手段が制御され易い状態であって、前記第２状態よりも前記所定の可変条件が成立し難い状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＡ３。

遊技機ＦＡ３によれば、遊技機ＦＡ２の奏する効果に加え、第２状態を第３状態よりも判別手段の判別が実行され易い状態として構成することができるという効果がある。

遊技機ＦＡ２又はＦＡ３において、遊技球が入球可能に構成され、前記入球手段とは異なる位置に設けられている第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別情報を取得可能な第２判別情報取得手段と、を備え、前記判別手段は、前記判別情報取得手段により取得された前記判別情報を用いた判別よりも、前記第２判別情報取得手段により取得された前記判別情報を用いた判別の方が遊技者に有利となり易く構成されているものであり、前記第３状態は、前記第２状態よりも、前記第２判別情報取得手段により取得された前記判別情報を用いた判別が実行され易くなる状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＡ４。

遊技機ＦＡ４によれば、遊技機ＦＡ２又はＦＡ３の奏する効果に加え、第３状態では第２判別情報取得手段により取得された判別情報を用いた有利度合いの高い判別が実行され易くなるので、第２状態よりも第３状態へと移行することをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＦＡ４において、前記入球手段と前記第２入球手段とに遊技球が到達し得る第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、に少なくとも遊技球を発射可能に構成された発射手段と、その発射手段により前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第１方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第３入球手段と、を備え、前記判別情報取得手段は、前記入球手段に遊技球が入球した場合と前記第３入球手段に遊技球が入球した場合とで前記判別情報を取得可能に構成されているものであり、前記第１状態は、前記第１方向へと遊技球を発射するよりも、前記第２方向へと遊技球を発射した方が前記判別手段による判別の実行頻度が高くなり易く構成されているものであり、前記第２状態と前記第３状態とは、前記第２方向へと遊技球を発射するよりも、

前記第１方向へと遊技球を発射した方が前記判別手段による判別の実行頻度が高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＦＡ５。

遊技機ＦＡ５によれば、遊技機ＦＡ４の奏する効果に加え、第１状態と、第２状態および第３状態とで、遊技球の発射方向を異ならせることができるので、遊技にメリハリをつけることができるという効果がある。

遊技機ＦＡ１からＦＡ５のいずれかにおいて、遊技機の設定を初期化する初期化手段を備え、前記特定条件は、少なくとも前記初期化手段により遊技機の設定が初期化された場合に成立するものであることを特徴とする遊技機ＦＡ６。

遊技機ＦＡ６によれば、遊技機ＦＡ１からＦＡ５のいずれかが奏する効果に加え、特典遊技が一度も実行されていなくても有利な第３状態が設定される斬新な挙動を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＡ６において、前記特定条件は、前記初期化手段により遊技機の設定が初期化されたことに基づいて成立する第１特定条件と、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となったことに基づいて成立する第２特定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機ＦＡ７。

遊技機ＦＡ７によれば、遊技機ＦＡ６の奏する効果に加え、初期化後、または特典遊技の実行後における判別回数に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＦＡ７において、前記特定条件は、前記第１特定条件と、前記第２特定条件と、前記第３状態が設定されたことに基づいて成立する第３特定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機ＦＡ８。

遊技機ＦＡ８によれば、遊技機ＦＡ７の奏する効果に加え、第３状態が設定された後も、特定回数の判別で連続して第２の判別結果となれば再度第３状態が設定されるので、第３状態が一旦終了したとしても、再度第３状態が設定されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【９２４４】

＜特徴ＦＢ群＞

取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、判別条件の成立に基づいて、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いた判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、前記判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、その判別情報記憶手段に記憶された前記判別情報を用いて、当該判別情報が前記判別手段の判別に用いられるよりも前に前記判別手段の判別結果を特定する事前特定手段と、その事前特定手段により前記判別手段の判別結果が特定されたことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、予め定められた第１条件が成立したことに基づいて第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた第２条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第２条件の成立後に前記判別手段の判別に用いられる前記判別情報が前記第１遊技状態において取得されたことに基づいて、前記特定演出実行手段により所定の演出態様の前記特定演出が実行されることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＢ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

また、係る従来型の遊技機の中には、当たり遊技が付与される可能性を示す演出を、図柄の変動表示が開始されるよりも前（例えば、始動入賞を検出した際）から示唆可能な示

唆演出を実行することにより、遊技者の興趣向上を図っているものも存在する。
しかしながら、示唆演出を無条件に実行する構成とした場合、不具合が発生してしまう虞がある。よって、演出態様を好適に設定することが困難となってしまう可能性がある。
これに対して遊技機ＦＢ１によれば、第２条件が成立して第２遊技状態が設定されることに対してより注目して遊技を行わせることができるので、演出態様を好適に設定することができるという効果がある。
遊技機ＦＢ１において、前記第２条件は、前記第１遊技状態において予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となった場合に少なくとも成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＢ２。
遊技機ＦＢ２によれば、遊技機ＦＢ１の奏する効果に加え、第１遊技状態において第１の判別結果とならなくても、有利度合いが異なる第２遊技状態が設定されるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＦＢ１又はＦＢ２において、前記特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、第１演出態様と、その第１演出態様よりも前記事前特定手段によって前記第１の判別結果となった場合に決定され易い第２演出態様と、を少なくとも含む複数のうち１の演出態様を決定する演出態様決定手段を備え、前記抑制手段は、少なくとも前記第２演出態様の実行を抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＢ３。
遊技機ＦＢ３によれば、遊技機ＦＢ１又はＦＢ２の奏する効果に加え、特定演出の演出態様に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＦＢ３において、前記演出態様決定手段は、前記第１演出態様と、前記第２演出態様と、前記第１演出態様よりも前記第２条件が成立する場合に決定され易い第３演出態様と、を少なくとも含む複数のうち１の演出態様を決定可能に構成されているものであり、前記抑制手段は、少なくとも前記第２演出態様と前記第３演出態様との実行を抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＢ４。
遊技機ＦＢ４によれば、遊技機ＦＢ３の奏する効果に加え、特定演出の演出態様によって、第１の判別結果となる可能性、および第２条件が成立する可能性の両方を示唆することができるので、演出態様をより好適に設定することができるという効果がある。
遊技機ＦＢ１からＦＢ４のいずれかにおいて、前記第２遊技状態において予め定められた第３条件が成立したことに基づいて前記第２遊技状態を終了させる終了手段を備え、前記第１遊技状態において取得された前記判別情報であって前記第１の判別結果に対応する前記判別情報は、前記第２遊技状態の間に前記判別手段の判別に用いられた方が、前記第２遊技状態が前記終了手段によって終了された後で前記判別手段の判別に用いられた場合よりも有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＦＢ５。
遊技機ＦＢ５によれば、遊技機ＦＢ１からＦＢ４のいずれかの奏する効果に加え、第２条件が成立する前に取得され、第２遊技状態へと移行した後で用いられる判別情報が第１の判別結果となる可能性が高いのか否かを特定演出の演出態様から把握困難にすることができるので、第１の判別結果になる可能性が高い場合にのみ第２遊技状態の間に抽選に用いられるように判別情報の使用順序を調節する変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができるという効果がある。
遊技機ＦＢ５において、前記終了手段により前記第２遊技状態が終了されたことに基づいて前記第１遊技状態に設定されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＦＢ６。
遊技機ＦＢ６によれば、遊技機ＦＢ５の奏する効果に加え、第２遊技状態が終了するよりも前に第１の判別結果となることを強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＦＢ５又はＦＢ６において、前記第１遊技状態において取得された前記判別情報であって前記第１の判別結果とは異なる外れ判別結果に対応する前記判別情報は、前記第２遊技状態の間に前記判別手段の判別に用いられるよりも、前記第２遊技状態が前記終了

手段によって終了された後で前記判別手段の判別に用いられた方が有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＦＢ７。

遊技機ＦＢ７によれば、遊技機ＦＢ５又はＦＢ６の奏する効果に加え、第２条件が成立する前に取得され、第２遊技状態へと移行した後で用いられる判別情報が第１の判別結果となる可能性が高いのか否かを特定演出の演出態様から把握困難にすることができるので、第１の判別結果になる可能性が低い場合に、第２遊技状態が終了してから抽選に用いられるように判別情報の使用順序を調節する変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができるという効果がある。

遊技機ＦＢ５からＦＢ７のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、を備え、前記判別情報取得手段は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記判別情報として第１判別情報を取得し、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記判別情報として第２判別情報を取得することが可能に構成されているものであり、前記判別手段は、前記第１判別情報を用いた判別よりも、前記第２判別情報を用いた判別の方が遊技者の有利度合いが高くなり易く構成されているものであり、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも前記可変手段が前記第１位置に可変され易い遊技状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＢ８。

遊技機ＦＢ８によれば、遊技機ＦＢ５からＦＢ７のいずれかが奏する効果に加え、第２遊技状態の有利度合いをより高くすることができるので、第２遊技状態が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【９２４５】

＜特徴ＦＣ群＞

所定装置へ向けて所定の信号を出力可能な複数の信号出力端子で構成される信号出力部と、予め定められた第１の出力条件が成立したことに基づいて、前記複数の信号出力端子のうち予め定められた特定の信号出力端子から予め定められた第１の出力態様の信号が出力されるように制御する第１信号制御手段と、前記第１の出力条件とは異なる第２の出力条件が成立したことに基づいて、前記特定の信号出力端子から予め定められた第２の出力態様の信号が出力されるように制御する第２信号制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＣ１。

パチンコ機等の遊技機において、遊技の状況に応じて、所定装置（例えば、ホールコンピュータ等）へと遊技に関する情報を出力するものがある。かかる遊技機では、出力した遊技に関する情報に基づいて、遊技機において行われている遊技の状況を所定装置に対して把握させることができる（例えば、特許文献１：特許３８４８１０５号公報）。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、所定装置へと出力する情報が増大すると、信号を出力するための信号出力端子の数が増大してしまう可能性がある。よって、信号を好適に所定装置へと出力することが困難になってしまう虞がある。

これに対して遊技機ＦＣ１によれば、第１の出力条件が成立した場合と第２の出力条件が成立した場合とで、同一の信号出力端子から信号の出力態様を異ならせて所定装置へと信号を出力することができるので、信号出力端子の端子数を削減することができるという効果がある。

遊技機ＦＣ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記第１条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に成立するものであり、前記第２条件は、前記第２の設定条件が成立した場合に成立するものであることを特徴とする遊技機ＦＣ２。

遊技機ＦＣ２によれば、遊技機ＦＣ１の奏する効果に加え、特典遊技が実行されることを示す信号、および有利な第２遊技状態が設定されることを示す信号を、共通の信号出力端子から出力することができるので、信号出力端子の端子数を削減することができるという効果がある。

遊技機ＦＣ２において、前記第２の設定条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったこととは少なくとも異なる条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＣ３。

遊技機ＦＣ３によれば、遊技機ＦＣ２の奏する効果に加え、特定の判別結果とならなくても有利度合いが高い遊技状態に設定されるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＣ３において、前記第２の設定条件は、予め定められた特定条件が成立した後で実行される予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に成立するように構成されていることを特徴とする遊技機ＦＣ４。

遊技機ＦＣ４によれば、遊技機ＦＣ３の奏する効果に加え、外れ判別結果が連続することを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＣ３又はＦＣ４において、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記第１遊技状態よりも有利な第３遊技状態を設定可能な第３遊技状態設定手段と、前記第２遊技状態と前記第３遊技状態とのどちらかが設定されてからその設定された前記第２遊技状態または前記第３遊技状態が終了されるまでの間、前記特定の信号出力端子とは異なる第１の信号出力端子から第３の出力態様の信号が出力されるように制御する第３信号出力制御手段と、遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて遊技状態を判別する遊技状態判別手段と、その遊技状態判別手段により前記第２遊技状態と判別されたことに基づいて、前記特定の信号出力端子から第４の出力態様の信号が出力されるように制御する第４信号出力制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＣ５。

遊技機ＦＣ５によれば、遊技機ＦＣ３又はＦＣ４の奏する効果に加え、遊技機に電源が投入された時点の遊技状態が第２遊技状態であるか第３遊技状態であるかを、第４の出力態様の信号の有無によって所定装置に対して容易に判別させることができるという効果がある。

遊技機ＦＣ４において、遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記特定条件が成立した後で前記外れ判別結果が連続した回数を特定する連続回数特定手段と、その連続回数特定手段によって特定された連続回数に応じた出力態様の信号が所定の信号出力端子から出力されるように制御する第５信号出力制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＣ６。

遊技機ＦＣ６によれば、遊技機ＦＣ４の奏する効果に加え、遊技機に電源が投入された時点の外れ判別結果の連続回数を所定装置に対して把握させることができるという効果がある。

遊技機ＦＣ６において、遊技機の電源が遮断されたことに基づいて、前記特定条件が成立した後で前記外れ判別結果が連続した回数を特定する遮断時連続回数特定手段と、その遮断時連続回数特定手段によって特定された連続回数に応じた出力態様の信号が前記所定の信号出力端子から出力されるように制御する第６信号出力制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＣ７。

遊技機ＦＣ７によれば、遊技機ＦＣ６の奏する効果に加え、電源が遮断された時点の外れ判別結果の連続回数と、電源が投入された際の連続回数とを所定装置に対して把握させることができるので、仮に、電源が遮断された際の連続回数と次に電源が投入された際の連続回数とに齟齬がある場合に、所定装置において遊技機に対する不正行為の可能性を判断することができる。よって、不正行為に対する抑制を図ることができるという効果がある。

【９２４６】

＜特徴ＦＤ群＞
所定装置へ向けて所定の信号を出力可能な信号出力部を備えた遊技機において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、少なくとも特定の遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となった回数を計数する計数手段と、前記遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記信号出力部から前記計数手段の計数する回数に応じた信号を出力させる信号制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＤ１。
パチンコ機等の遊技機において、遊技の状況に応じて、所定装置（例えば、ホールコンピュータ等）へと遊技に関する情報を出力するものがある。かかる遊技機では、出力した遊技に関する情報に基づいて、遊技機において行われている遊技の状況を所定装置に対して把握させることができる（例えば、特許文献１：特許３８４８１０５号公報）。
しかしながら、上述した従来型の遊技機では、所定装置へと出力可能な情報に限りがあるため、信号を好適に所定装置へと出力することが困難になってしまう可能性がある。
これに対して遊技機ＦＤ１によれば、遊技機に対して電源が投入された場合に所定装置に対して計数手段の計数値を把握させることができるという効果がある。
遊技機ＦＤ１において、前記特定の遊技状態が設定された後において前記判別手段の判別結果が予め定められた特定回数に渡って連続して前記第２の判別結果となったことに基づいて、前記特定の遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態を設定可能な有利遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＤ２。
遊技機ＦＤ２によれば、遊技機ＦＤ１の奏する効果に加え、第２の判別結果が連続することを期待する斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＦＤ１又はＦＤ２において、前記信号制御手段は、前記遊技機の電源が遮断されたことに基づいて、前記信号出力部から前記計数手段の計数する回数に応じた信号を出力させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＤ３。
遊技機ＦＤ３によれば、遊技機ＦＤ１又はＦＤ２の奏する効果に加え、電源が遮断された際の計数手段の計数値を所定装置に対して把握させることができるという効果がある。
遊技機ＦＤ３において、前記所定装置は、前記遊技機の電源が遮断された際に前記信号出力部から出力された前記計数手段の計数する回数に応じた情報を、少なくとも前記遊技機に対して次に電源が投入されて前記計数手段の計数する回数に応じた情報を受信するまで記憶可能な記憶手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＤ４。
遊技機ＦＤ４によれば、遊技機ＦＤ３の奏する効果に加え、遊技機に対して電源が遮断されている間に計数手段の計数する回数が書き替えられる等の不正行為が行われた場合に、次回の電源投入時に当該不正行為を所定装置側で容易に把握することができるという効果がある。
【９２４７】
＜特徴ＦＥ群＞
受信した信号の種別に応じた視認態様が設定される特定装置に対して信号を出力する信号出力手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、少なくとも前記判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記特定装置が特定の視認態様に設定され得る特定種別の信号が前記特定装置に対して出力されるように制御する信号制御手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて、前記特定装置が前記特定の視認態様となっていることを遊技者が確認し易くなる演出態様で構成されている第１演出を実行する第１演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＥ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技

が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、遊技機において実行される興趣演出として、より斬新な演出態様が求められている。即ち、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることが求められている。

これに対して遊技機ＦＥ１によれば、特定装置と遊技機とが連動して特典遊技が実行されることを報知しているかのように遊技者に思わせることができる斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＥ１において、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となってから少なくとも前記第１演出が実行されるまでの間、前記特定の判別結果となったことを遊技者に認識困難とさせる第２演出を実行する第２演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＥ２。

遊技機ＦＥ２によれば、遊技機ＦＥ１の奏する効果に加え、第１演出および特定の視認態様によって突然特定の判別結果が報知されたかのような印象を遊技者に対して抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＥ２において、前記特定装置の視認態様を視認可能となる第１位置と、その第１位置よりも前記特定装置の視認態様が視認困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、その可変手段を可変制御する可変制御手段と、を備え、前記可変手段は、少なくとも前記第２演出が実行されている間、前記第２位置に可変され、前記第１演出が実行されたことに基づいて前記第１位置に可変されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＦＥ３。

遊技機ＦＥ３によれば、遊技機ＦＥ２の奏する効果に加え、第２演出の実行中は、特定装置が特定の視認態様に設定されているか否かを視認することを物理的に困難とすることができるので、第１演出が実行される前から特定装置を視認していたとしても、特定の判部結果となることを第２演出の実行中に遊技者が察知することを困難とすることができるという効果がある。

遊技機ＦＥ１からＦＥ３のいずれかにおいて、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて遊技者に不利な第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた第２条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記信号制御手段は、前記第２条件が成立したことに基づいて、前記特定装置が前記特定の視認態様とは異なる第１視認態様に設定され得る第１種別の信号が前記特定装置に対して出力されるように制御可能に構成されているものであり、前記第１演出実行手段は、前記第２条件が成立する場合に、前記第１演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＥ４。

遊技機ＦＥ４によれば、遊技機ＦＥ１からＦＥ３のいずれかが奏する効果に加え、特典遊技が実行されることだけでなく、第２遊技状態が設定されることについても特定装置と遊技機とが連動しているかのような演出によって報知することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＥ４において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段の判別に用いる判別情報を取得可能な判別情報取得手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、所定の可変条件の成立に基づいて、前記可変手段を所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変させる可変制御手段と、を備え、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも前記所定の可変条件が成立し易い遊技状態で構成されているものであり、前記第１演出実行手段は、前記第２条件が成立してから前記可変手段が前記可変制御手段により前記第１位置へと可変されるまでの期間が予め定められた特定期間以上になると前記第２条件が成立するよりも前に判別さ

れた場合に、前記第２遊技状態に設定された後で最初に前記可変手段が前記第１位置に可変したことに基づいて前記第１演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＥ５。

遊技機ＦＥ５によれば、遊技機ＦＥ４の奏する効果に加え、実際に入球手段へと遊技球を入球させることが可能となってから第２遊技状態を報知することができるので、遊技者が遊技球を無駄に発射してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＦＥ１からＦＥ５のいずれかにおいて、前記特定の視認態様は、前記特典遊技の実行中であること遊技者に報知可能な視認態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＥ６。

遊技機ＦＥ６によれば、遊技機ＦＥ１からＦＥ５のいずれかが奏する効果に加え、特定装置によって特典遊技の実行中であることを明確に報知することができるという効果がある。

遊技機ＦＥ１からＦＥ６のいずれかにおいて、前記信号制御手段は、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて第２種別の信号が前記特定装置に出力されるように制御可能に構成されているものであり、前記特定装置は、前記信号出力手段から出力された前記第２種別の信号の回数に応じて、前記判別手段による判別の実行回数を遊技者に示唆可能な視認態様を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＥ７。

遊技機ＦＥ７によれば、遊技機ＦＥ１からＦＥ６のいずれかが奏する効果に加え、特定装置の視認態様によって実行された判別の回数を確認することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＥ７において、前記特定装置は、前記信号出力手段から出力された前記特定種別の信号の回数に応じて、前記特典遊技が実行された回数を遊技者に示唆可能な視認態様を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＥ８。

遊技機ＦＥ８によれば、遊技機ＦＥ７の奏する効果に加え、特定装置の視認態様によって実行された特典遊技の回数を確認することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【９２４８】

＜特徴ＦＦ群＞

識別情報を表示可能な表示手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示されたことに基づいて、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報の動的表示における動的表示態様を決定することが可能な動的表示態様決定手段と、その動的表示態様決定手段により決定され得る複数の異なる前記動的表示態様が規定された規定情報が複数記憶された規定情報記憶手段と、その規定情報記憶手段から前記動的表示態様を決定するための１の規定情報を選択することが可能な規定情報選択手段と、操作者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して所定の操作内容の操作が行われた状態で前記遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記遊技機の設定を予め定められた初期設定に初期化することが可能な初期化手段と、前記初期化手段により前記初期化が行われる場合に、前記規定情報を選択するための情報が変更されることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＦ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶ディスプレイ等の表示手段に複数の図柄を動的表示させることによって、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を報知するものがある。かかる遊技機では、動的表示された複数の図柄が予め定められた特定の組み合わせで停止表示された場合に、遊技者にとって有利ないわゆる当たり状態へと移行する（例えば、特許文献１：特開２００３－２３０７１４号公報）。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、好適に動的表示態様を決定することが困難となってしまう可能性があった。

これに対して遊技機ＦＦ１によれば、初期化されたとしても規定情報を選択するための情報が変更されないように抑制されるので、初期化後においても規定情報を好適に選択す

ることができるという効果がある。
遊技機ＦＦ１において、前記特典の付与が終了した後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて、遊技者に有利な特定遊技状態を設定するための情報を設定可能な設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＦ２。
遊技機ＦＦ２によれば、遊技機ＦＦ１の奏する効果に加え、判別手段の判別で特定の判別結果にならなくても、特定回数の判別が実行されることにより有利な特定遊技状態が設定されるので、特定の判別結果とならない期間が長く継続したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下し難くすることができるという効果がある。
遊技機ＦＦ２において、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が実行された回数をカウントするカウント手段と、前記初期化手段により前記初期化が行われる場合に、前記カウント手段がカウントするカウント値が初期化されることを抑制する第２抑制手段を備え、前記設定手段は、前記カウント手段のカウント値が前記特定回数に対応するカウント値になったことに基づいて、前記特定遊技状態を設定するための情報を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＦ３。
遊技機ＦＦ３によれば、遊技機ＦＦ２の奏する効果に加え、遊技機が初期化されてもカウント手段のカウント値が維持されるので、遊技機が初期化されたとしても特定遊技状態に設定されるまでの判別手段の判別回数が電源遮断時から増加することを抑制することができる。よって、遊技者に、初期化された遊技機で遊技を行うことを敬遠されてしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＦＦ３において、前記規定情報選択手段は、前記カウント手段のカウント値に少なくとも基づいて前記規定情報を選択可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＦ４。
遊技機ＦＦ４によれば、遊技機ＦＦ３の奏する効果に加え、特定遊技状態を設定するか否かを判別するために判別手段の判別回数を読み出す場合にも、規定情報を選択するために判別手段の判別回数を読み出す場合にも、共通してカウント手段のカウント値を用いることができ、両者がずれてしまう可能性を排除することができるので、規定情報を好適に選択することができるという効果がある。
遊技機ＦＦ２からＦＦ４のいずれかにおいて、前記特定遊技状態が設定された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が前記特定回数実行されたことに基づいて、前記特定遊技状態を設定するための情報を設定可能な第２設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＦ５。
遊技機ＦＦ５によれば、一旦特定遊技状態が設定された後も、特典が付与されなければ判別回数が特定回数に到達することで再度特定遊技状態が設定されるので、特典が付与されなくても定期的に有利度合いが高くなる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。
遊技機ＦＦ５において、前記特定遊技状態が設定されたことに基づいて前記カウント手段のカウント値を初期化可能な第２初期化手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＦ６。
遊技機ＦＦ６によれば、遊技機ＦＦ５の奏する効果に加え、特定遊技状態が設定されたことを契機としてカウント値を初期化することができるので、特定遊技状態が未設定の状況であっても、一旦特定遊技状態が設定された後の状況であっても、特定回数に対応するカウント値になったか否かによって特定遊技状態を設定するか否かを判別することができ、設定手段と第２設定手段とで制御を共通化することができるという効果がある。
遊技機ＦＦ２からＦＦ６のいずれかにおいて、前記特典付与手段による前記特典の付与が終了したことに基づいて前記カウント手段のカウント値を初期化する第３初期化手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＦ７。
遊技機ＦＦ７によれば、遊技機ＦＦ２からＦＦ６のいずれかが奏する効果に加え、特典の付与が終了する毎にカウント手段のカウント値が初期化されるので、特典が付与されたタイミングによらず、特典の付与が終了してから判別手段の判別回数が特定回数になることで特定遊技状態を設定することができるという効果がある。

【９２４９】
＜特徴ＦＧ群＞
遊技に関する所定の制御を行う制御手段を備えた遊技機において、所定の設定条件の成立に基づいて、予め定められた特定制御が前記制御手段によって行われるように設定する特定制御設定手段と、前記所定の設定条件の成立時点において予め定められた特定条件が成立している場合に、前記特定制御設定手段の設定を抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＧ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技に関する制御を行う制御手段を搭載しているものがある。かかる遊技機では、当たり状態に移行する際等、遊技の状況が変化する場合に、設定値の設定等の所定の制御が制御手段によって実行されるように設定される（例えば、特許文献１：特開２００１－２７６３６５号公報）。
しかしながら、かかる遊技機では、制御手段に対して好適な制御を行わせることが困難となってしまう可能性がある。
これに対して遊技機ＦＧ１によれば、特定条件の成立下において特定制御が行われることを回避することができるので、より好適に制御を行わせることができるという効果がある。
遊技機ＦＧ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、前記表示手段において前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定するための情報である動的表示期間情報と、前記判別手段の判別が前記特定の判別結果とは異なる判別結果となった回数である判別回数と、の対応関係が少なくとも規定された規定情報を複数記憶した規定情報記憶手段と、前記判別条件が成立したことに基づいて、前記規定情報記憶手段似記憶されている複数の前記規定情報のうち１の前記規定情報に応じて前記判別回数に対応する前記動的表示期間情報を特定する動的表示期間情報特定手段と、その動的表示期間情報特定手段により特定された前記動的表示期間情報に応じて前記動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、を備え、前記制御設定手段は、前記所定の設定条件の成立に基づいて、前記規定情報記憶手段に記憶されている複数の前記規定情報のうち、前記動的表示期間情報特定手段による前記動的表示期間情報の特定に用いるための１の前記規定情報を特定する制御を前記特定制御として前記制御手段によって行われるように設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＦＧ２。
遊技機ＦＧ２によれば、好適に動的表示期間を決定することができるという効果がある。
遊技機ＦＧ２において、前記所定の設定条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは少なくとも異なる第１の判別結果となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機ＦＧ３。
遊技機ＦＧ３によれば、遊技機ＦＧ２の奏する効果に加え、第１の判別結果となった場合に規定情報を特定することができるので、第１の判別結果の前後で決定される動的表示期間の傾向を異ならせることができるという効果がある。
遊技機ＦＧ３において、操作者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して所定の操作内容の操作が行われた状態で前記遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記遊技機の設定を予め定められた初期設定に初期化することが可能な初期化手段と、を備え、前記判別手段は、判別結果が前記特定の判別結果と前記第１の判別結果とのどちらかになるように構成されていることを特徴とする遊技機ＦＧ４。
遊技機ＦＧ４によれば、遊技機ＦＧ３の奏する効果に加え、遊技機の初期化後に判別手段の判別が実行され、特定の判別結果にならなければ、規定情報を特定することができるので、ほぼ、遊技機の初期化後に判別手段の判別が１回実行されることで規定情報を特定することができる。よって、規定情報が特定されていない状態が長く続いてしまうことを

抑制することができるという効果がある。
遊技機ＦＧ４において、前記特定条件は、前記初期化手段により前記遊技機の設定が前記初期設定に初期化された後で最初に前記第１の判別結果となった場合に成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＧ５。
遊技機ＦＧ５によれば、遊技機ＦＧ４の奏する効果に加え、第１の判別結果となる毎に、繰り返し規定情報が特定されることを抑制できるという効果がある。
遊技機ＦＧ４又はＦＧ５において、前記制御手段は、前記特定制御として、前記初期化手段により前記遊技機の設定が前記初期設定に初期化され、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となったことに基づいて１の前記規定情報を特定する第１特定制御と、前記特典遊技の実行が終了したことに基づいて１の前記規定情報を特定する第２特定制御と、を少なくとも行うことが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＧ６。
遊技機ＦＧ５によれば、遊技機ＦＧ４又はＦＧ５の奏する効果に加え、特典遊技の実行が終了した場合にも規定情報を特定することができるので、特典遊技の終了を契機として、決定される動的表示期間の傾向を異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＦＧ４からＦＧ６のいずれかにおいて、前記初期化手段により前記遊技機の設定が前記初期設定に初期化された後における前記判別回数が予め定められた特定回数となったことに基づいて、遊技者に有利な有利遊技状態を設定する有利遊技状態設定手段を備え、前記特定制御は、少なくとも前記特定回数に到達するまでの間のそれぞれの前記判別回数と、前記動的表示期間情報と、の対応関係を規定した前記規定情報を特定する制御で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＧ７。
遊技機ＦＧ７によれば、遊技機ＦＧ４からＦＧ６のいずれかが奏する効果に加え、遊技機が初期化され、判別手段の判別結果が第１の判別結果となったことに基づいて特定された規定情報を、有利遊技状態が設定されるまでの間、使用し続けることができるので、有利遊技状態が設定されるまでに規定情報を切り替える制御を行う必要がなく、遊技機の処理負荷を軽減することができるという効果がある。
遊技機ＦＧ４からＦＧ７のいずれかにおいて、前記初期化手段により前記遊技機が初期化され、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となったことに基づいて特定演出を実行する演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＧ８。
遊技機ＦＧ８によれば、遊技機ＦＧ４からＦＧ７の奏する効果に加え、特定演出が実行された場合に、特定条件が成立したことを遊技者に理解させることができるという効果がある。
遊技機ＦＧ８において、前記演出実行手段は、前記遊技機に対して電源が投入され、前記初期化手段によって前記遊技機の設定が前記初期設定に初期化されなかった場合に、前記特定演出の実行を抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＧ９。
遊技機ＦＧ９によれば、遊技機ＦＧ８の奏する効果に加え、特定演出が実行されるか否かによって遊技機が初期化されたか否かを遊技者に理解させることができるので、遊技機に対して電源が投入された場合に、少なくとも特定条件が成立するまで遊技を行って初期化の有無を判別したいと遊技者に思わせることができる。よって、特に、遊技機を設置しているホールの開店直後における遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＦＧ２からＦＧ９のいずれかにおいて、前記動的表示期間情報は、前記動的表示期間として決定され得る複数の異なる期間が少なくとも規定されている情報で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＧ１０。
遊技機ＦＧ１０によれば、遊技機ＦＧ２からＦＧ９のいずれかが奏する効果に加え、動的表示期間を多様化させることで判別手段の判別結果が示されるまでの期間にバリエーションを持たせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【９２５０】
＜特徴ＦＨ群＞

識別情報を表示可能な表示手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に予め定められた特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示されたことに基づいて、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典の付与が終了された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて、遊技者に有利な特定遊技状態を設定するための情報を設定可能な設定手段と、前記識別情報の動的表示における動的表示態様を決定することが可能な動的表示態様決定手段と、その動的表示態様決定手段により決定され得る複数の異なる前記動的表示態様が規定された規定情報が複数記憶された規定情報記憶手段と、前記規定情報記憶手段から１の規定情報を選択させるための情報である選択情報として、複数の異なる選択情報のうち１の選択情報を特定する選択情報特定手段と、その選択情報特定手段によって特定された前記選択情報に応じて、規定情報記憶手段から前記動的表示態様を決定するための１の規定情報を選択することが可能な規定情報選択手段と、を備え、前記選択情報特定手段は、前記特典の付与が終了された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて、１の前記選択情報を特定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＨ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶ディスプレイ等の表示手段に複数の図柄を動的表示させることによって、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を報知するものがある。かかる遊技機では、動的表示された複数の図柄が予め定められた特定の組み合わせで停止表示された場合に、遊技者にとって有利ないわゆる当たり状態へと移行する（例えば、特許文献１：特開２００３－２３０７１４号公報）。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、好適に動的表示態様を決定することが困難となってしまう可能性があった。

これに対して遊技機ＦＨ１によれば、選択情報を好適に特定することができるという効果がある。

遊技機ＦＨ１において、前記選択情報特定手段は、前記特典が付与されたことに基づいて前記選択情報として第１選択情報を特定し、前記特典の付与が終了された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて前記第１選択情報とは異なる第２選択情報を特定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＨ２。

遊技機ＦＨ２によれば、遊技機ＦＨ１の奏する効果に加え、特典の付与が修了された場合と特定遊技状態が設定される場合とで異なる選択情報を特定することができるので、決定される規定情報の傾向を多様化することができるという効果がある。

遊技機ＦＨ１又はＦＨ２において、前記設定手段は、前記特定遊技状態が設定された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が前記特定回数実行されたことに基づいて、前記特定遊技状態を設定するための情報を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＨ３。

遊技機ＦＨ３によれば、遊技機ＦＨ１又はＦＨ２の奏する効果に加え、特定遊技状態が１回設定された後も、特典が付与されなければ再度特定遊技状態が設定されるので、特典が付与されなくても定期的に特定遊技状態が設定される斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＦＨ３において、前記特典の付与が終了された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて特定される前記選択情報は、前記判別手段の判別回数が前記特定回数よりも少ない第１回数未満の範囲で前記規定情報選択手段に対して第１規定情報を選択させ、前記第１回数となったことに基づいて前記第２規定情報を選択させることが可能な情報で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＨ４。

遊技機ＦＨ４によれば、特定遊技状態に設定された後で第１回数の判別が実行された場合に、決定される動的表示態様の傾向を異ならせることができるので、動的表示態様の傾

向の変化によって特定回数が近づいてきたと遊技者に感じさせることができるという効果がある。

遊技機ＦＨ４において、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて特定される前記選択情報は、前記判別手段の判別回数が前記特定回数よりも少なく、前記第１回数よりも多い第２回数となったことに基づいて前記規定情報選択手段に対して前記第２規定情報を選択させ、前記判別手段の判別回数が前記第１回数よりも多く、前記第２回数未満の範囲で前記第１規定情報を選択させることが可能な情報で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＨ５。

遊技機ＦＨ５によれば、遊技機ＦＨ４の奏する効果に加え、特定遊技状態の設定後に実行された判別手段の判別回数が第１回数となった場合、および第２回数となった場合に、その他の回数の場合とは決定される動的表示態様の傾向を異ならせることができるので、動的表示態様の傾向が可変する毎に、段階的に、特定回数が近づいていると遊技者に感じさせることができるという効果がある。

遊技機ＦＨ３からＦＨ５のいずれかにおいて、前記特典の付与が終了された後で最初に設定された前記特定遊技状態と、前記特定遊技状態が設定された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が前記特定回数実行されたことに基づいて設定された前記特定遊技状態とで、有利度合いを可変させることが可能な有利度合い可変手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＨ６。

遊技機ＦＨ６によれば、同じ特定遊技状態でも設定されるタイミングによって有利度合いを異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＨ６において、前記有利度合い可変手段は、前記特典の付与が終了された後で最初に設定された前記特定遊技状態よりも、前記特定遊技状態が設定された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が前記特定回数実行されたことに基づいて設定された前記特定遊技状態の方が有利度合いが高くなるように有利度合いを可変可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＨ７。

遊技機ＦＨ７によれば、遊技機ＦＨ６の奏する効果に加え、より長い期間特典が付与されていない状態で設定された特定遊技状態の方が有利度合いを高くすることができるので、特典が付与されないことを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【９２５１】

＜特徴ＦＩ群＞

予め定められた第１の実行条件の成立に基づいて第１制御を実行し、前記第１制御の実行中に予め定められた第２の実行条件が成立したことに基づいて前記第１制御とは異なる第２制御を実行する制御手段と、少なくとも前記第１制御の実行中に予め定められた第３の実行条件が成立したことに基づいて、前記第１制御とも前記第２制御とも異なる第３制御が前記制御手段によって実行されるように設定する第３制御設定手段と、前記第３制御の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて第３制御を終了させる終了手段と、その終了手段により前記第３制御が終了された時点で予め定められた特定条件が成立している場合に前記第２制御が前記制御手段によって実行されるように設定し、前記特定条件が成立していない場合に前記第１制御が前記制御手段によって実行されるように設定する終了後制御設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＩ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技に関する制御を行う制御手段を搭載しているものがある。かかる遊技機では、当たり状態に移行する際等、遊技の状況が変化する場合に、設定値の設定等の所定の制御が制御手段によって実行されるように設定される（例えば、特許文献１：特開２００１－２７６３６５号公報）。

しかしながら、かかる遊技機では、制御手段に対して好適な制御を行わせることが困難となってしまう可能性がある。

これに対して遊技機ＦＩ１によれば、第３制御の終了時点における特定条件の成立有無に応じて、第３制御の終了後に第１制御を実行させるか第２制御を実行させるかを切り替

えることができるので、より好適な制御を実現することができるという効果がある。
遊技機ＦＩ１において、前記終了後制御設定手段は、前記第１制御の実行中に前記第３の実行条件が成立しなかったと仮定した場合に前記終了条件の成立時点で前記第２制御の実行中であれば、前記第２制御が前記制御手段によって実行されるように設定し、前記終了条件の成立時点で前記第１制御の実行中であれば、前記第１制御が前記制御手段によって実行されるように設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＩ２。
遊技機ＦＩ２によれば、遊技機ＦＩ１の奏する効果に加え、第３制御が終了される場合に、第３制御が実行されなかったと仮定した場合の制御内容を設定することができるので、より好適な制御を実現することができるという効果がある。
遊技機ＦＩ１又はＦＩ２において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第２の実行条件は、前記第１の実行条件が成立した後で前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となった回数が予め定められた特定回数となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機ＦＩ３。
遊技機ＦＩ３によれば、遊技機ＦＩ１又はＦＩ２の奏する効果に加え、第２の判別結果となった回数が特定回数となることで異なる制御に切り替えることができるので、有利な特典遊技が実行されない状況下において延々と第１制御が実行され続けてしまうことを抑制することができる。よって、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＦＩ３において、前記終了後設定手段は、前記終了条件の成立時点で、前回の前記第１の実行条件の成立後に前記第２の判別結果となった回数が前記特定回数以上である場合に前記第２制御が前記制御手段によって実行されるように設定し、前記第２の判別結果となった回数が特定回数未満である場合に前記第１制御が実行されるように設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＩ４。
遊技機ＦＩ４によれば、遊技機ＦＩ３の奏する効果に加え、第２の判別結果の回数に応じて第３制御の終了後における制御内容を切り替えることができるので、より好適な制御を実現することができるという効果がある。
遊技機ＦＩ３又はＦＩ４において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段において動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、前記動的表示期間を決定するための情報が規定された所定の規定情報として、第１規定情報と、その第１規定情報とは異なる第２規定情報と、を少なくとも含む複数の規定情報を記憶した規定情報記憶手段と、を備え、前記制御手段は、前記第１制御として、前記第１規定情報を用いて前記動的表示期間を決定するように前記動的表示期間決定手段を制御し、前記第２制御として、前記第２規定情報を用いて前記動的表示期間を決定するように前記動的表示期間決定手段を制御することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＩ５。
遊技機ＦＩ５によれば、第１制御が実行されるか、第２制御が実行されるかによって決定される動的表示期間の傾向を異ならせることができるので、判別手段の判別結果が示されるまでの期間の傾向も異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＦＩ３からＦＩ５のいずれかにおいて、予め定められた特定の設定条件の成立に基づいて第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態が設定された後において前記判別手段の判別結果が前記特定回数よりも多い予め定められた第１回数に渡って連続して前記第２の判別結果となったことに基づいて、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記第１の実行条件は、前記特定の設定条件が成立した場合に成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＩ６。

遊技機ＦＩ６によれば、遊技機ＦＩ３からＦＩ５のいずれかが奏する効果に加え、第１遊技状態の間に第１制御から第２制御に切り替えることができるので、第２遊技状態が設定されるまでの間の遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＦＩ６において、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる判別結果であって前記第２の判別結果の一部である第３の判別結果となったことに基づいて、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態を設定する第３遊技状態設定手段を備え、前記第３の実行条件は、前記判別手段の判別結果が前記第３の判別結果となった場合に成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＩ７。

遊技機ＦＩ７によれば、遊技機ＦＩ６の奏する効果に加え、第１遊技状態から第３遊技状態に切り替わった場合に制御も切り替えることができるので、遊技状態に応じた制御を実行することができるという効果がある。

遊技機ＦＩ７において、前記第１遊技状態設定手段は、前記第３の判別結果となった後で実行された前記判別手段の判別結果が予め定められた第２回数に渡って連続して前記第２の判別結果となったことに基づいて、遊技状態を前記第１遊技状態に設定可能に構成されているものであり、前記終了条件は、前記第３の判別結果となった後で実行された前記判別手段の判別結果が予め定められた第２回数に渡って連続して前記第２の判別結果となった場合に成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＩ８。

遊技機ＦＩ８によれば、第３遊技状態が終了して第１遊技状態に戻る際に、第２の判別結果の回数に応じて第１制御を実行させるか第２制御を実行させるかを切り替えることができるので、より好適な制御を実現することができるという効果がある。

【９２５２】

＜特徴ＦＪ群＞

予め定められた特定の設定条件の成立に基づいて第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、少なくとも前記第１遊技状態において成立し得る所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第２遊技状態の間に前記第２遊技状態の設定条件が再度成立する場合に、前記再度成立する設定条件を加味した有利度合いを遊技者に示唆する特定演出を、少なくとも前記第２遊技状態が設定されるよりも前に実行可能な特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＪ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態が設けられているものの知られており、有利度合いが高い遊技状態へと移行する際に、表示演出等によって有利度合いを報知するものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、単に直近で設定される有利状態の有利度合いのみを判別して有利度合いを報知する構成としているため、実際の有利度合いと報知される有利度合いとにずれが生じてしまう可能性がある。

これに対して遊技機ＦＪ１によれば、第２遊技状態が設定されること、および第２遊技状態の間に再度第２遊技状態を設定するための設定条件が成立することが予め分かっている場合に、第２遊技状態が設定されるよりも前に、第２遊技状態が重複して設定されることを加味した有利度合いを遊技者に示唆する斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＪ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利

な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第２遊技状態が設定された後で実行された前記判別手段の判別結果が予め定められた特定回数に渡って前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて、前記第２遊技状態を終了させる終了手段と、を備え、前記特定演出は、前記第２遊技状態が前記終了手段により終了されるまでの前記判別手段の判別回数を示唆することが可能な演出で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＪ２。

遊技機ＦＪ２によれば、遊技機ＦＪ１の奏する効果に加え、特定演出によって第２遊技状態が終了するまでの判別回数を示唆することができるので、特定演出に注目させることができるという効果がある。

遊技機ＦＪ２において、前記所定の設定条件の成立に基づいて、前記第２遊技状態が前記終了手段により終了されるまでの前記判別手段の判別回数として、第１回数と、その第１回数よりも多い第２回数と、を少なくとも含む複数のうち１の回数を決定する終了回数決定手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＪ３。

遊技機ＦＪ３によれば、終了回数決定手段により決定され得る回数が複数設けられているので、特定演出により示唆される回数により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＦＪ２又はＦＪ３において、前記所定の設定条件は、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる判別結果であって前記第２の判別結果に含まれる判別結果である第３の判別結果となった場合に成立する第１設定条件と、その第１設定条件とは異なる第２設定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機ＦＪ４。

遊技機ＦＪ４によれば、遊技機ＦＪ２又はＦＪ３の奏する効果に加え、有利な遊技状態が設定される条件として複数の条件が設けられているため、第２遊技状態へと移行することを期待できる場面をより多くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＪ４において、前記第２設定条件は、少なくとも前記第１遊技状態が設定された後で実行された前記判別手段の判別結果が予め定められた第３回数に渡って前記第２の判別結果となった場合に成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＪ５。

遊技機ＦＪ５によれば、遊技機ＦＪ４の奏する効果に加え、有利度合いが低い第１遊技状態において第１の判別結果にならなくても、判別手段の判別が第３回数に渡って第２の判別結果となることで有利度合いが高い第２遊技状態が設定されるので、第１遊技状態において第１の判別結果とならない期間が長く継続したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＦＪ５において、前記特定演出実行手段は、前記特定演出の演出態様として、前記第１設定条件が成立し、当該第１設定条件の成立に基づいて設定される前記第２遊技状態において前記特定回数の前記判別手段の判別が実行されるまでに前記判別手段の判別回数が前記第３回数に到達する場合に、前記第１設定条件が成立してから前記判別手段の判別結果が前記第３回数に到達したことに基づいて設定される前記第２遊技状態が終了するまでの間に実行可能な判別回数に応じた演出態様を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＪ６。

遊技機ＦＪ６によれば、遊技機ＦＪ５の奏する効果に加え、特定演出の演出態様として、実際に第２遊技状態が終了されるまでの判別回数に応じた演出態様を設定することができるので、特定演出に対してより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＦＪ６において、前記特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、設定される前記第２遊技状態において前記第１の判別結果とならない場合に少なくとも第４回数の判別を実行可能であることを示す第１演出態様と、前記第４回数よりも多い第５回数の判別を実行可能であることを示す第２演出態様と、を少なくとも含む複数のうち１の演出態様を決定する演出態様決定手段を備え、前記演出態様決定手段は、設定される前記第２遊技状態において前記第１の判別結果とならない場合に実行可能な判別の回数が第１回数以上であり、且つ、第２回数未満である場合に、前記第１演出態様を決

定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＪ７。
遊技機ＦＪ７によれば、遊技機ＦＪ６の奏する効果に加え、第２遊技状態が終了するまでの判別回数が第１回数以上、且つ、第２回数未満である場合に、一律で第１演出態様を決定することができるので、遊技機の処理負荷を軽減することができるという効果がある。
遊技機ＦＪ７において、演出態様を表示可能な表示手段と、前記第２遊技状態が設定されたことに基づいて、当該設定された前記第２遊技状態が終了されるまでに実行可能な判別回数を示す情報として、当該第２遊技状態が設定されるよりも前に実行された前記特定演出の演出態様に応じた判別回数を示す情報を前記表示手段に表示させる表示制御手段と、前記第２遊技状態において前記判別手段の判別が行われる毎に、前記表示手段に表示される前記判別回数を示す情報を、判別回数が１少ない情報に更新する更新手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＪ８。
遊技機ＦＪ８によれば、遊技機ＦＪ７の奏する効果に加え、第２遊技状態が終了するまでの判別回数が表示手段に表示されるので、第２遊技状態がいつまで継続するのかを遊技者にとって分かり易く構成することができるという効果がある。
【９２５３】
＜特徴ＦＫ群＞
予め定められた特定の更新条件が成立したことに基づいて、特定のカウンタのカウンタ値を所定範囲内の１の値に更新することが可能な更新手段と、その更新手段により前記特定のカウンタのカウンタ値が予め定められた第１のカウンタ値に更新されたことに基づいて、予め定められた特定の制御を実行する特定制御実行手段と、前記更新手段により前記特定のカウンタのカウンタ値が前記第１のカウンタ値に更新されたことに基づいて、前記特定のカウンタのカウンタ値を前記所定範囲内の値であって前記第１のカウンタ値とは異なる値である第２のカウンタ値に設定するカウンタ値設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＫ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技に関する制御を行う制御手段を搭載しているものがある。かかる遊技機では、当たり状態に移行する際等、遊技の状況が変化する場合に、設定値の設定等の所定の制御が制御手段によって実行されるように設定される（例えば、特許文献１：特開２００１－２７６３６５号公報）。
しかしながら、より好適な制御が求められている。
これに対して遊技機ＦＫ１によれば、特定のカウンタ値が第１のカウンタ値に更新された場合に、第２のカウンタ値に更新することができるので、カウンタ値を好適に更新することができる。よって、特定の制御をより好適に実行することができるという効果がある。
遊技機ＦＫ１において、前記第１のカウンタ値は、前記第２のカウンタ値よりも大きい値で構成されているものであり、前記更新手段は、前記特定のカウンタのカウンタ値を更新前よりも大きいカウンタ値に更新可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＫ２。
遊技機ＦＫ２によれば、遊技機ＦＫ１の奏する効果に加え、第２のカウンタ値に更新された後でカウンタ値の更新が繰り返されることで再度第１のカウンタ値に更新され得るので、特定制御が再度実行されることを遊技者に期待させることができるという効果がある。
遊技機ＦＫ１又はＦＫ２において、識別情報を表示可能な表示手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に予め定められた特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示されたことに基づいて、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、前記特典の付与が終了された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて、遊技者に有利な特定遊技状態を設定するための情報を設定可能な設定手段と、前記識別情報の動的表示における動的表示態様を決定することが可能な動的表示態様決定手段と

、その動的表示態様決定手段により決定され得る複数の異なる前記動的表示態様が規定された規定情報が複数記憶された規定情報記憶手段と、その規定情報記憶手段から前記動的表示態様を決定するための１の規定情報を選択することが可能な規定情報選択手段と、を備え、前記更新条件は、前記判別条件の成立に基づいて成立するように構成されており、前記特定制御実行手段は、前記特定制御として、前記規定情報選択手段に対して前記規定情報記憶手段から１の規定情報を選択させるための情報である選択情報として予め規定されている複数の選択情報のうち、予め定められた特定の選択情報を特定する制御を実行可能に構成されているものであり、前記規定情報選択手段は、前記特定のカウンタのカウンタ値と、特定されている前記選択情報と、に応じて１の規定情報を選択可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＫ３。

遊技機ＦＫ３によれば、選択情報を好適に特定することができるという効果がある。

遊技機ＦＫ３において、前記特典が付与されたことに基づいて前記選択情報として前記特定の選択情報とは異なる第１選択情報を特定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＫ４。

遊技機ＦＫ４によれば、遊技機ＦＫ３の奏する効果に加え、特典が付与された場合にも選択情報を特定することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＫ３又はＦＫ４において、前記設定手段は、前記特定遊技状態が設定された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が前記特定回数実行されたことに基づいて、前記特定遊技状態を設定するための情報を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＫ５。

遊技機ＦＫ５によれば、遊技機ＦＫ３又はＦＫ４の奏する効果に加え、特定遊技状態が１回設定された後も、特典が付与されなければ再度特定遊技状態が設定されるので、特典が付与されなくても定期的に特定遊技状態が設定される斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【９２５４】

＜特徴ＦＬ群＞

予め定められた第１の実行条件の成立に基づいて第１制御を実行し、前記第１制御の実行中に予め定められた第２の実行条件が成立したことに基づいて前記第１制御とは異なる第２制御を実行する制御手段と、少なくとも前記第１制御の実行中に予め定められた第３の実行条件が成立したことに基づいて、前記第１制御とも前記第２制御とも異なる第３制御が前記制御手段によって実行されるように設定する第３制御設定手段と、前記第３制御の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて第３制御を終了させる終了手段と、その終了手段により前記第３制御が終了されたことに基づいて、前記第１の制御とも前記第２の制御とも異なる第４制御が前記制御手段によって実行されるように設定する終了後制御設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＬ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機には、遊技に関する制御を行う制御手段を搭載しているものがある。かかる遊技機では、当たり状態に移行する際等、遊技の状況が変化する場合に、設定値の設定等の所定の制御が制御手段によって実行されるように設定される（例えば、特許文献１：特開２００１－２７６３６５号公報）。

しかしながら、かかる遊技機では、制御手段に対して好適な制御を行わせることが困難となってしまう可能性がある。

これに対して遊技機ＦＬ１によれば、第３制御が終了した場合に、第４制御を実行することができるので、より好適な制御を実現することができるという効果がある。

遊技機ＦＬ１において、前記第１の実行条件は、少なくとも前記第４制御の実行中に成立し得る条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＬ２。

第４制御の実行中に第１の実行条件が成立することにより第１の制御が再び実行されるので、第４制御の実行中に第１の実行条件が成立することを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＦＬ１又はＦＬ２において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段

と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第２の実行条件は、前記第１の実行条件が成立した後で前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となった回数が予め定められた特定回数となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機ＦＬ３。

遊技機ＦＬ３によれば、遊技機ＦＬ１又はＦＬ２の奏する効果に加え、第２の判別結果となった回数が特定回数となることで異なる制御に切り替えることができるので、有利な特典遊技が実行されない状況下において延々と第１制御が実行され続けてしまうことを抑制することができる。よって、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＦＬ３において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段において動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、前記動的表示期間を決定するための情報が規定された所定の規定情報として、第１規定情報と、その第１規定情報とは異なる第２規定情報と、を少なくとも含む複数の規定情報を記憶した規定情報記憶手段と、を備え、前記制御手段は、前記第１制御として、前記第１規定情報を用いて前記動的表示期間を決定するように前記動的表示期間決定手段を制御し、前記第２制御として、前記第２規定情報を用いて前記動的表示期間を決定するように前記動的表示期間決定手段を制御することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＬ４。

遊技機ＦＬ４において、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる判別結果であって前記第２の判別結果に含まれる第３の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特定遊技状態を設定する特定遊技状態設定手段を備え、前記第３の実行条件は、前記判別手段の判別結果が前記第３の判別結果となったことに基づいて成立する条件で構成されているものであり、前記第３制御は、前記動的表示期間決定手段に対して前記第１規定情報とも前記第２規定情報とも異なる第３規定情報を用いて前記動的表示期間を決定させるための制御で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＬ５。

遊技機ＦＬ５によれば、特定遊技状態が設定された場合に決定される動的表示期間の傾向を異ならせることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

【９２５５】

＜５０７３（ベース）系の特徴群＞

＜特徴βＡ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記表示手段に複数の演出態様を表示することが可能な演出態様表示手段と、前記表示手段に表示された演出態様を可変させることが可能な可変表示手段と、前記演出態様が表示されている位置に報知態様を配置することが可能な報知手段と、前記複数の演出態様が表示されている場合に、前記報知態様が配置させることで可変可能な前記演出態様を示唆することが可能な示唆制御手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機βＡ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行される遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機βＡ１によれば、可変される演出態様を報知態様が配置されることで遊技者が認識し易くすることができるので、可変される演出態様を見落とす不具合を抑制でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機βＡ１において、前記判別手段により判別されることが可能な情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記演出態様表示手段は、前記記憶手段に前記情報が記憶された場合に、前記演出態様を表示させることが可能であることを特徴とする遊技機βＡ２。

遊技機βＡ２によれば、遊技機βＡ１の奏する効果に加え、記憶手段に記憶されている情報の個数を演出態様が表示されている個数で判別することができ、判別され得る回数を予測することができるという効果がある。

遊技機βＡ２において、前記記憶手段に記憶された前記情報が前記判別手段により判別されるよりも前に判別を実行することが可能な事前判別手段を有し、前記可変表示手段は、前記事前判別手段の判別結果に基づいて可変させることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機βＡ３。

遊技機βＡ３によれば、遊技機βＡ１またはβＡ２の奏する効果に加え、演出態様が事前判別手段による判別結果に基づいて可変されるので、演出態様が可変されることで判別結果を予測することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９２５６】

＜特徴βＢ群＞

所定の報知態様を報知可能な報知手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段の操作に基づいて設定を可変させるための情報を設定することが可能な設定手段と、可変された前記設定に対応した演出態様を実行することが可能な演出実行手段と、前記操作手段が操作された場合に、前記設定される情報に対応した識別態様を表示手段に表示させることが可能な識別態様表示手段と、通常期間よりも前記識別態様が視認困難となる特定期間を設定可能な設定手段と、前記識別態様が表示されない期間には、第１態様が実行され、特定期間に前記操作手段が操作された場合には、前記識別態様を示唆するための前記第１態様とは異なる第２態様が実行される態様実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機βＢ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行され、遊技機に設けられた遊技者が操作可能な操作手段を操作することで遊技の態様を可変させることが可能である遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）しかしながら、操作手段を操作した場合に、遊技の態様が可変されたかを判別することが困難な場合があり、遊技の興趣が低下するという問題点があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機βＢ１によれば、識別態様が視認困難な特定期間である場合には、識別態様を示唆するための第２態様が実行されるので、通常時は異なる第１態様が実行される態様実行手段を利用して、識別態様を遊技者に示唆することが可能となり遊技者に分かり易く遊技をさせることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機βＢ１において、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有し、前記演出実行手段は、前記識別情報が動的表示されていない期間に前記操作手段が操作されたことで可変された設定に基づいて、その後に実行される前記識別情報の動的表示期間中に可変して前記演出を実行することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機βＢ２。

遊技機βＢ２によれば、遊技機βＢ１の奏する効果に加え、動的表示されていない期間に操作された内容についてもその後に実行される動的表示期間中に反映されるので、識別情報の動的表示と合わせて演出を楽しむことができるという効果がある。

遊技機βＢ１またはβＢ２において、前記態様実行手段は、前記特定期間である場合に前記識別態様が表示されていた位置に移動されて実行されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機βＢ３。

遊技機βＢ３によれば、遊技機βＢ１またはβＢ２の奏する効果に加え、態様実行手段が識別態様の表示されていた位置に移動されて実行されるので、識別態様の代わりに第２態様が実行されていることを分かり易くでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【９２５７】

＜特徴βＣ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記識別情報が動的表示される期間に演出を実行可能な演出実行手段と、前記演出が実行されている期間に特定条件が成立することに基づいて前記識別情報の態様を可変させることが可能な可変手段と、前記識別情報の動的表示期間が経過するまでの期間に、前記特定条件の成立回数を可変して決定することが可能な決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機βＣ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出として複数の図柄を動的表示させた後に、抽選結果を報知する組み合わせで図柄を停止表示させる遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）しかしながら、図柄の動的表示態様が単調となり易く、図柄が停止表示されるよりも前に報知される組み合わせを予測できてしまうことで遊技の興趣が低下するという問題点があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機βＣ１によれば、特定条件が成立する毎に識別情報が可変することで、特定の判別結果を示す態様へと可変されることを特定条件が成立する毎に期待させることができるので、決定手段により決定された回数に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機βＣ１において、前記識別情報の動的表示は、前記識別情報を特定の前記判別結果を示す態様で表示されることが可能な態様で少なくとも一部の識別情報を仮停止させる仮停止態様を実行可能に構成され、前記特定条件は、前記仮停止態様が実行されている期間に成立可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機βＣ２。

遊技機βＣ２によれば、遊技機βＣ１の奏する効果に加え、仮停止されている期間に特定条件が成立して、識別情報の態様が可変されることで、可変したことを識別し易くすることができるという効果がある。

遊技機βＣ１またはβＣ２において、前記識別情報は、複数の図柄を組み合わせて表示させることで、前記特定の判別結果を示す態様を構成可能にされ、前記可変手段は、前記図柄の組み合わせを可変させるものであることを特徴とする遊技機βＣ３。

遊技機βＣ３によれば、遊技機βＣ１またはβＣ２の奏する効果に加え、特定条件が成立する毎に図柄の組み合わせを可変させることができ、特定の判別結果への期待を高めることができるという効果がある。

【９２５８】

＜特徴βＤ群＞

演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により特定の演出が実行された場合に、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されることに基づいて遊技の設定を可変させることが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記演出が実行されている期間に、前記操作手段が操作されたことに基づいて、前記演出の実行期間中に可変された遊技の設定に基づく演出を実行することが可能な遊技機βＤ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出として、抽選により演出内容が決定され当否判定の期待度等を抽選結果が報知される前に予告演出として実行される遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）しかし

ながら、実行される演出態様の内容が決定される頻度等が一定となり易く遊技の興趣が低下する問題点があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機βＤ１によれば、演出の実行中に操作手段を操作することで遊技の設定が可変され、演出の実行期間中に可変された設定に基づいた演出を実行することができるので、遊技者の要望に合わせた設定に対応した状態で早期に遊技をさせて、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機βＤ１において、前記演出が実行される場合に、複数の設定に対応した演出態様を設定することが可能な演出設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機βＤ２。

遊技機βＤ２によれば、遊技機βＤ１の奏する効果に加え、演出が実行される場合に、複数の設定に対応した演出態様が設定されることで、容易に演出の実行中に演出態様を可変させることができるという効果がある。

遊技機βＤ１またはβＤ２において、前記特定の演出が実行される演出が実行されている期間に前記操作手段が操作されて前記設定が可変されることに基づいて特殊演出を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機βＤ３。

遊技機βＤ３によれば、遊技機βＤ１またはβＤ２の奏する効果に加え、設定を可変させることで、特定の演出が実行されることを早期に識別可能となり、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

【９２５９】

＜特徴βＥ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報は、複数の図柄で構成されており、前記図柄が停止表示される場合に、停止される図柄種別に対応した演出態様を実行可能な演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機βＥ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出として、複数の図柄が動的表示された後に抽選結果を示す図柄の組み合わせで停止表示される遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）しかしながら、単純に図柄の動的表示と停止が繰り返されることで遊技が単調となる遊技の興趣が低下するという問題点があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機βＥ１によれば、停止図柄の種別に対応した演出態様が実行されるので、停止した図柄種別を分かり易くして遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機βＥ１において、前記識別情報は、前記複数の図柄のそれぞれに識別態様を付加させて構成されており、前記識別態様は、前記図柄の種別に対応せずに決定されて付加されるものであることを特徴とする遊技機βＥ２。

遊技機βＥ２によれば、遊技機βＥ１の奏する効果に加え、識別態様が図柄に種別に対応せずに付加されるので、識別情報のバリエーションを多様にすることができるという効果がある。

遊技機βＥ１またはβＥ２において、前記特定の判別結果を示すための態様は、特定の組み合わせで前記識別態様が表示されることで構成されているものであることを特徴とする遊技機βＥ３。

遊技機βＥ３によれば、遊技機βＥ１またはβＥ２の奏する効果に加え、図柄の種別に関わらず識別態様の組み合わせで特定の判別結果が報知されるので、図柄を識別態様に柔軟に組み合わせて報知することができるという効果がある。

【９２６０】

＜特徴βＦ群＞

情報を取得することが可能な取得手段と、判別条件の成立に基づいて、前記情報に基づく判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示可能な表示手段と、前記取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報の個数を示すための識別図柄を前記表示手段に表示させることが可能な識別図柄表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶された前記情報の個数が変化した場合に、前記識別図柄の表示位置を新たな前記情報の個数に対応する表示位置に変更する表示位置変更手段と、その表示位置変更手段により前記識別図柄の表示位置が変更される場合の前記識別図柄の動作態様を設定可能な動作態様設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機βＦ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行される遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

前記遊技機βＦ１によれば、動作態様設定手段により識別図柄の表示位置が変更される場合の動作態様を設定可能であるため、識別図柄の動作態様を用いた演出を実行可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

前記遊技機βＦ１において、前記動作態様設定手段は、前記識別図柄に対応する前記識別情報が前記特定の判別結果を示すための前記識別情報である場合に、特定動作態様を設定可能であることを特徴とする遊技機βＦ２。

前記遊技機βＦ２によれば、識別図柄が表示位置を変更する場合に特定動作態様で動作することで、遊技者はその識別図柄に対応する識別情報が特定の判別結果を示すための識別情報であることを認識できるため、識別図柄の動作態様にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９２６１】

＜特徴βＧ群＞

情報を取得することが可能な取得手段と、判別条件の成立に基づいて、前記情報に基づく判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示可能な表示手段と、その表示手段に複数の演出態様を表示することが可能な演出態様表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記表示手段を視認困難な状態とすることが可能な遮断手段と、その遮断手段により視認困難な状態とする範囲を設定可能な範囲設定手段とを有するものであることを特徴とする遊技機βＧ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行される遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）しかしながら、複数の演出が同時に実行される場合に、遊技者がどの演出に注目すれば良いのか分からず、演出効果が低下する虞があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機βＧ１によれば、範囲設定手段により範囲が設定され、その範囲が遮断手段により遮断されることで遊技者が視認困難な状態となるため、視認可能な範囲で実行される演出態様に遊技者を注目させることができるという効果がある。

遊技機βＧ１において、前記取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、を有し、前記演出態様表示手段は、前記記憶手段に前記情報が記憶された場合に、前記演出態様を表示させることが可能であることを特徴とする遊技機βＧ２。

遊技機βＧ２によれば、遊技機βＧ１の奏する効果に加え、記憶手段に記憶されている情報の個数を演出態様が表示されている個数で判別することができ、判別され得る回数を

予測することができるという効果がある。
遊技機βＧ２において、前記記憶手段は、前記情報を、特定数を上限に記憶可能であることを特徴とする遊技機βＧ３。
遊技機βＧ３によれば、遊技機βＧ２の奏する効果に加え、判別手段による判別に用いられる情報の記憶数に上限を設けることができるため、過剰に多くの判別が実行されてしまうことを抑制することができるという効果がある。
【９２６２】
＜特徴βＨ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄列で構成された識別図柄を表示する表示手段と、その表示手段に前記識別図柄を動的表示した後に、前記判別結果を示すための表示態様で前記識別図柄を停止表示する表示制御手段と、前記判別手段により特定の判別結果を示すための停止表示態様で前記識別図柄が停止表示された場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定の判別結果であることを示すための停止表示態様は、前記複数の図柄列が特定の図柄の組み合わせで停止表示されるものであり、前記表示制御手段は、前記複数の図柄列のうち、少なくとも２以上の図柄列を前記特定の判別結果を示すための組み合わせの一部となる図柄の組み合わせで停止または仮停止表示させるリーチ表示態様で表示させることが可能に構成されており、前記リーチ表示態様が表示されている状態で動的表示されている前記図柄列に停止表示される前記識別図柄の表示態様を示唆するための示唆演出を実行可能であり、前記遊技機は、前記示唆演出によって示唆された前記識別図柄の表示態様に基づいて、前記リーチ表示態様を示す前記識別図柄の表示態様を可変可能であることを特徴とする遊技機βＨ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。
遊技機βＨ１によれば、リーチ表示態様が表示されている状態にて実行される示唆演出によって、動的表示中の識別図柄の停止表示態様を示唆しながら、リーチ表示態様を示す識別図柄を可変させることも可能となる。よって、示唆演出の内容に応じて、リーチ表示態様を示す識別図柄が可変すること無く、動的表示中の識別図柄が停止表示されることを期待させる遊技と、リーチ表示態様を示す識別図柄が可変することを期待させる遊技と、を実行させることが可能となる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機βＨ１において、前記示唆演出は、識別図柄の表示態様に対応する情報を有する装飾図柄を複数表示させた後に、前記複数表示された前記装飾図柄の中から、演出結果を示すための所定数の前記装飾図柄を表示させるものであることを特徴とする遊技機βＨ２。
遊技機βＨ２によれば、示唆演出の演出結果を示すための装飾図柄を含む複数の装飾図柄を表示させることによって、示唆演出の演出結果を予測させる楽しみを提供することができる。また、表示される複数の装飾図柄が有する情報を把握することにより、今回の示唆演出によってリーチ表示態様を示す識別図柄が可変すること無く、動的表示中の識別図柄が停止表示されることを期待させる遊技と、リーチ表示態様を示す識別図柄が可変することを期待させる遊技と、を実行させることが可能となる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機βＨ２において、前記示唆演出は、前記複数の装飾図柄を順に表示させるもので

あり、前記リーチ表示態様で表示されている前記識別図柄に対応する情報以外の情報を有する前記装飾図柄を最初に表示させるものであることを特徴とする遊技機βＨ３。

遊技機βＨ３によれば、リーチ表示態様が表示されている状態で最初に表示される装飾図柄を、リーチ表示態様で表示されている識別図柄に対応する情報以外の情報を有している装飾図柄とすることができるため、特定の判別結果を示すための識別図柄が停止表示されたと遊技者が誤認してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【９２６３】

＜特徴βＩ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための表示画像を作成可能な表示画像作成手段と、その表示画像作成手段により作成された前記表示画像を所定の表示領域に表示可能な表示手段と、前記表示画像作成手段により作成された前記表示画像を可変制御可能な画像制御手段と、を有した遊技機において、前記表示画像作成手段は、複数の画層を重ね合わせて前記表示画像を作成可能であり、前記画像制御手段は、前記画層単位で前記表示画像を可変制御可能であることを特徴とする遊技機βＩ１。

従来より、液晶表示装置等の表示装置を用いて、判別手段の判別結果を示すための変動演出を実行するものがあり、多彩な変動演出を実行させることで演出効果を高めるために、液晶表示装置等の表示画面に様々な表示画像を表示させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、変動演出の種類を増加させるほど、表示画像を作成するための表示データの量が大きくなり、製造コストを圧迫してしまうという問題が発生するため、表示画像を作成するための表示データ量の増加を抑えながらも、多様な変動演出を実行させることで、演出効果を高め、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供が求められていた。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機βＩ１によれば、表示画像作成手段により作成された表示画像を形成する複数の画層単位で、表示画像を可変制御させることができるため、同一の表示画像を用いて様々な表示態様を表示領域に表示させることができる。よって、表示画像を作成するための表示データ量の増加を抑えながらも、多様な変動演出を実行させることができるという効果がある。

遊技機βＩ１において、前記画像作成手段は、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報の表示画像を、前記複数の画層のうち特定の第１画層に作成可能であり、前記画像制御手段によって前記第１画層が可変制御される場合に、前記識別情報を視認困難とさせる補正制御を実行可能な補正手段を有することを特徴とする遊技機βＩ２。

遊技機βＩ２によれば、遊技機βＩ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、画像制御手段によって、識別情報の表示画像が可変制御される場合には、補正手段により可変制御された識別情報の表示画像を遊技者に視認させ難くすることができるため、表示手段に表示されている識別情報を遊技者が誤認してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機βＩ２において、前記複数の画像として、少なくとも、前記第１画層よりも前面側に第２画層を有し、前記画像制御手段は、前記第１画層と、前記画層とに同一内容の特定可変制御を実行するものであり、前記補正手段は、前記特定可変制御が実行された場合に、前記第２画層に表示される表示画像によって前記第１画層に表示される前記識別情報の表示画像を視認困難とさせるものであることを特徴とする遊技機βＩ３。

遊技機βＩ３によれば、遊技機βＩ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変制御された識別情報を示すための表示画像を視認困難とさせるために、識別情報の表示画像が作成される第１画層と、同一内容の特定可変制御が実行される第２画層に表示される表示画像を用いているため、どの様な可変制御が実行されたとしても、識別情報の表示画像の表示位置とズレること無く、第２画層の表示画像を表示させ易くすることができるという効果がある。

【９２６４】

＜特徴βＪ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記表示手段に複数の演出態様を表示することが可能な演出態様表示手段と、前記表示手段に表示された演出態様を可変させることが可能な可変表示手段と、前記複数の演出態様が表示されている位置に対応した表示態様を決定可能な表示態様決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機βＪ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行される遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機βＪ１によれば、可変される演出態様を報知態様が配置されることで遊技者が認識し易くすることができるので、可変される演出態様を見落とす不具合を抑制でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機βＪ１において、前記可変表示手段は、前記表示態様決定手段により決定された前記表示態様に応じて、前記演出態様の可変度合いを異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機βＪ２。

遊技機βＪ２によれば、遊技機βＪ１の奏する効果に加え、決定された表示態様に応じて演出態様の可変度合いを異ならせることができるため、表示される表示態様に興味を持たせ易くすることができるという効果がある。

遊技機βＪ２において、前記演出態様が表示されている位置に報知態様を配置することが可能な報知手段と、前記複数の演出態様が表示されている場合に、前記報知態様が配置させることで可変可能な前記演出態様を示唆することが可能な示唆制御手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機βＪ３。

遊技機βＪ３によれば、遊技機βＪ２の奏する効果に加え、可変される演出態様を報知態様が配置されることで遊技者が認識し易くすることができるので、可変される演出態様を見落とす不具合を抑制でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【９２６５】

＜特徴βＫ群＞

所定の報知態様を報知可能な報知手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段の操作に基づいて設定を可変させるための情報を設定することが可能な設定手段と、可変された前記設定に対応した演出態様を実行することが可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、前記設定手段により前記情報が設定されたことに基づいて、特典を付与可能な特典付与手段を有することを特徴とする遊技機βＫ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行され、遊技機に設けられた遊技者が操作可能な操作手段を操作することで遊技の態様を可変させることが可能である遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）しかしながら、操作手段を操作した場合に、遊技の態様が可変されたかを判別することが困難な場合があり、遊技の興趣が低下するという問題点があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機βＫ１によれば、情報を設定することに基づいて特典が付与されるため、特典の付与を求めて遊技者に操作手段を操作させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機βＫ１において、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の判別結果である場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有し、前記特典付与手段は、前記判別手段の結果が前記特定の判別結果があることを前記特典遊技が実行されるよりも前に報知するものであることを特徴とする遊技機βＫ２。

遊技機βＫ２によれば、遊技機βＫ１の奏する効果に加え、特典遊技が実行されることを特典付与手段により遊技者にいち早く報知することができるため、特典の付与を求めて遊技者に操作手段を操作させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機βＫ２において、前記特典付与手段は、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報が動的表示されている間に、前記設定手段により前記情報が設定された場合に前記特典を付与可能であることを特徴とする遊技機βＫ３。

遊技機βＫ３によれば、遊技機βＫ２の奏する効果に加え、識別情報の動的表示期間中においても、特典の付与を求めて遊技者に操作手段を操作させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９２６６】

＜５０７３（追加）系の特徴群＞

＜特徴ＧＡ群＞

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作が有効に判別される操作有効期間を設定可能な操作有効期間設定手段と、その操作有効期間設定手段により設定された前記操作有効期間中に前記操作が実行されたことに基づいて、演出態様を、第１態様から、その第１態様とは異なる第２態様へと段階的に可変させることが可能な演出可変手段と、前記演出態様が前記第２態様へと可変された場合に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を有した遊技機において、前記操作有効期間として、第１状態と、その第１状態よりも前記演出態様を可変させることが困難な第２状態とを、設定可能な状態設定手段を有し、前記状態設定手段は、前記第１状態が設定されている状態で前記操作手段が操作されたことに基づいて前記第２状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＧＡ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２等）への操作内容に基づいた操作演出を実行可能なものがある。そして、操作演出の演出態様として、敵キャラの体力値を減少させる演出態様（以下、ゲージ減少演出）を設け、遊技者に有利な特典を付与可能な場合に、ゲージ減少演出の演出結果として、敵キャラの体力値が０となる演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２００９－２３３１７１号公報）。

しかしながら、従来型のゲージ減少演出では、特典を付与可能な状態であるか否かに応じて最終的に減少させることが可能な体力値が決定されるため、遊技者は操作手段への操作に基づいて体力値の減少度合いのみに注視することとなり、ゲージ減少演出中に体力値の減少が途中で停止してしまうと、今回の演出結果が遊技者に不利な演出結果であることを演出結果が表示されるよりも前に容易に予測されてしまい、演出効果を高めることができないという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、ゲージ減少演出において減少させることが可能な体力値に到達するよりも前の段階で強制的に体力値の減少が停止される期間を設定することにより、ゲージ減少演出中に体力値の減少が所定期間停止した場合であっても、更なる体力値の減少を遊技者に期待させることで遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＧＡ１によれば、第１状態中に実行される操作手段への操作に基づいて第２状態を設定することができるため、所定の操作を実行したにも関わらず演出態様が可変し難くなった場合に、第２態様へと演出態様が可変しないのか、それとも、第２状態が設定されただけなのかを遊技者に予測させ難くすることができる。よって、操作有効期間が経過するまでの間、遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができるという効果がある。

遊技機ＧＡ１において、前記第２状態が設定されている状態で解除条件が成立した場合に、前記第１状態を設定可能な状態切替手段を有することを特徴とする遊技機ＧＡ２。

遊技機ＧＡ２によれば、遊技機ＧＡ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出態様を可変させることが困難な第２状態が設定された場合であっても、解除条件を成立させることによって、演出態様を可変させることが可能な第１状態が設定されることで演出態様を可変させ易くすることができる。よって、第２状態が設定された場合であって

も、演出態様を第２状態へと可変させる遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＧＡ２において、前記第２状態中に実行される前記所定の操作に基づいて前記解除条件が成立し得ることを特徴とする遊技機ＧＡ３。

遊技機ＧＡ３によれば、第２状態中に所定の操作を実行することによって、解除条件が成立し得るため、第２状態が設定された遊技者に対して、操作手段への所定の操作を継続して実行させることが可能となり、遊技者の操作手段への操作意欲を高めることができるという効果がある。

【９２６７】

＜特徴ＧＢ群＞

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して所定の前記操作が継続して実行されていることを判別可能な操作判別手段と、その操作判別手段により前記所定の操作が特定期間継続して実行していると判別されたことに基づいて、演出態様を、第１態様から、その第１態様とは異なる第２態様へと可変させることが可能な演出可変手段と、前記演出態様が前記第２態様へと可変された場合に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を有した遊技機において、前記所定の操作が前記特定期間よりも短い第２期間継続した状態で所定条件が成立した場合に、前記演出態様を前記第２態様へと可変させることが可能な演出制御を実行可能な演出制御手段を有することを特徴とする遊技機ＧＢ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２等）への操作内容に基づいた操作演出を実行可能なものがある。そして、操作演出の演出態様として、敵キャラの体力値を減少させる演出態様（以下、ゲージ減少演出）を設け、遊技者に有利な特典を付与可能な場合に、ゲージ減少演出の演出結果として、敵キャラの体力値が０となる演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２００９－２３３１７１号公報）。

また、操作手段を繰り返し押下操作（連打操作）する代わりに、操作手段を継続押下操作（長押し）することで、連打操作した場合と同様にゲージ減少演出を進行させることが可能な機能を有する遊技機も提案されている。

しかしながら、長押し操作に基づいて実行されるゲージ減少演出では、長押し操作を継続すればするほど、演出が進行（ゲージが減少）するように構成されるものが一般的であり、遊技者の操作手段への操作方法が単調となってしまい、遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＧＢ１によれば、所定の操作を継続する期間が特定期間となる前に、演出態様を第２態様へと可変させることが可能となるため、継続して所定の操作を実行している遊技者に対して、どのタイミングで特定演出が実行されるかを把握させ難くすることができる。よって、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＧＢ１において、前記演出制御手段により前記演出制御が実行されていることを報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機ＧＢ２。

遊技機ＧＢ２によれば、遊技機ＧＢ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、報知手段によって演出制御が実行されていることを遊技者に報知することができるため、遊技者に対して、所定条件が成立し得る状態であることを分かり易く把握させることができるという効果がある。

遊技機ＧＢ１またはＧＢ２において、前記所定の操作を第１期間継続して実行する場合よりも、前記第１期間よりも短い第２期間で前記所定の操作を終了した場合に、前記所定条件が成立し得ることを特徴とする遊技機ＧＢ３。

遊技機ＧＢ３によれば、遊技機ＧＢ１またはＧＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、継続して実行している所定の操作を終了した場合に所定条件が成立するため、遊技者に対して、所定の操作を継続するか否かを選択させるという斬新な遊技性を提供することが出来る。よって、遊技者の操作手段に対する操作意欲を向上させることが出来

るという効果がある。
遊技機ＧＢ３において、前記操作手段に対する操作が有効に判別される操作有効期間を設定可能な操作有効期間設定手段を有し、前記演出制御手段は、前記操作有効期間中における第１期間にて前記演出制御を実行可能であり、前記第１期間が経過したことに基づいて前記演出態様を可変させることが可能な第２演出可変手段を有することを特徴とする遊技機ＧＢ４。
遊技機ＧＢ４によれば、遊技機ＧＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出制御が実行される第１期間が経過した場合にも、第２演出可変手段によって演出態様を可変させることが可能となる。よって、演出制御が実行されている状態において、所定の操作を継続した場合であっても、後に演出態様を可変させることができるため、遊技者に対して、継続している所定の操作を終了するか否かを選択させるという斬新な遊技性を提供することができるという効果がある。
遊技機ＧＢ４において、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、前記演出制御が実行される前記第１期間として、通常期間と、その通常期間よりも長い特殊期間と、を含む複数の期間の中から１の期間を決定可能な期間決定手段と、を有し、前記特定演出実行手段は、前記判別手段による前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合に、前記特定演出を実行可能であり、前記期間決定手段は、前記判別手段による前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果以外の判別結果である場合よりも、前記特殊期間を決定し易いことを特徴とする遊技機ＧＢ５。
遊技機ＧＢ５によれば、遊技機ＧＢ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出制御が実行される期間として特殊期間が設定された場合に、判別手段の判別結果が特定の判別結果である可能性を高くすることができるため、演出制御が実行された場合において、演出制御が継続する期間の長さを把握するか否かに応じて、所定の操作を終了させるタイミングを遊技者に選択させることができる。即ち、演出制御が実行される期間の長さを把握したい遊技者には、少なくとも、通常期間が経過するまで所定の操作を継続し、今回の演出制御として特殊期間が設定されていることを把握した後に、所定の操作を継続するか否かを選択する遊技を行わせ、演出制御が実行される期間の長さを把握する必要が無い遊技者には、演出制御が実行された直後から、所定の操作を継続するか否かを選択する遊技を行わせることができる。
よって、継続している所定の操作を終了させるタイミングを遊技者に選択させるという斬新な遊技性を遊技者に提供することができるという効果がある。
【９２６８】
＜特徴ＧＣ群＞
遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて信号を出力する信号出力手段と、その信号出力手段により出力される信号を判別する信号判別手段と、その信号判別手段による前記判別の結果が所定の実行条件を満たした場合に、演出態様を、第１態様から、その第１態様とは異なる最終態様へと段階的に可変させることが可能な演出可変手段と、前記最終態様として、第２態様を含む複数の態様の中から１の態様を決定可能な最終態様決定手段と、前記演出態様が前記第２態様へと可変された場合に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を有した遊技機において、前記演出可変手段は、前記所定の実行条件として、第１実行条件が成立した場合と、その第１実行条件とは異なる第２実行条件が成立した場合とで、異なる可変パターンで前記演出態様を前記最終態様へと可変可能であることを特徴とする遊技機ＧＣ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２等）への操作内容に基づいた操作演出を実行可能なものがある。そして、操作演出の演出態様として、敵キャラの体力値を減少させる演出態様（以下、ゲージ減少演出）を設け、遊技者に有利な特典を付与可能な場合に、ゲージ減少演出の演出結果として、敵キャラの体力値が０となる演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２００９－２３３１７１号公報）。

また、操作手段を繰り返し押下操作（連打操作）する代わりに、操作手段を継続押下操作（長押し）することで、連打操作した場合と同様にゲージ減少演出を進行させることが可能な機能を有する遊技機も提案されている。

しかしながら、従来型の遊技機では、操作手段に対して、長押し操作を実行した場合に、連打操作が実行されている場合と同一の演出態様でゲージ減少演出が実行されるものが一般的であった。つまり、操作手段に対して、連打操作を実行することが困難な遊技者に対する遊技サポートの意味合いで長押し操作をした場合にも連打操作を実行した場合と同一の演出態様でゲージ減少演出を実行可能とするという技術思想を有するものが一般的であって。

このような従来型の遊技機では、遊技者に対して、長押し操作という単純な操作を実行するだけで、連打操作を実行した場合と同一の演出態様でゲージ減少演出を実行することが可能となるため、遊技者にゲージ減少演出を楽しませ易くすることができるものであったが、連打操作を実行した場合と、長押し操作を実行した場合とで、実行されるゲージ減少演出の演出態様が類似するため、遊技者に対して、操作手段への操作方法を選択させる楽しみを提供することができず、操作演出に対して遊技者が早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＧＣ１によれば、成立する実行条件の種別に応じて異なる可変パターンで演出態様を最終態様へと可変させることが可能となる。つまり、操作手段に対して異なる操作を実行した場合に、異なる演出を実行させることが可能となる。よって、遊技者に対して、操作手段への操作を選択させる楽しみを提供することができるため、遊技者が操作手段への操作に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＧＣ１において、前記第１実行条件が成立したことに基づいて、前記演出可変手段により可変される前記演出態様の前記可変態様を決定可能な可変態様決定手段と、前記第２実行条件が成立している継続期間を判別可能な期間判別手段と、を有し、前記演出可変手段は、前記可変態様決定手段により決定された前記可変態様へと前記演出態様を可変させる第１可変と、前記期間判別手段により判別された前記継続期間に応じて前記演出態様を可変させる第２可変と、を実行可能であることを特徴とする遊技機ＧＣ２。

遊技機ＧＣ２によれば、遊技機ＧＣ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１実行条件が成立する場合には、第１実行条件が成立したことに基づいて決定された可変態様へと演出態様が可変し、第２実行条件が成立する場合には、第２実行条件が成立している継続期間の長さに応じて演出態様が可変する。つまり、成立する実行条件の種別に応じて、演出態様の可変契機を異ならせている。よって、操作手段への操作方法に応じて異なる可変態様で演出態様を可変させることが可能となると共に、演出態様を可変させるタイミングも異ならせることができる。これにより、成立する実行条件の種別に応じて、演出態様の可変態様を大きく異ならせることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＧＣ１またはＧＣ２において、前記信号判別手段による前記判別が有効となる１の操作有効期間内に、前記第１実行条件と、前記第２実行条件と、の何れも成立させることが可能であることを特徴とする遊技機ＧＣ３。

遊技機ＧＣ３によれば、遊技機ＧＣ１またはＧＣ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、１の操作有効期間中の第１実行条件と、第２実行条件と、の何れも成立させることが可能である。つまり、１の操作有効期間中に、操作手段への操作方法を切り替えることで成立する実行条件の種別を異ならせることができる。よって、遊技者に対して、操作手段を操作している最中に、操作方法を別の操作方法へと切り替えるという斬新な遊技性を提供することができるという効果がある。

【９２６９】

＜特徴ＧＤ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表

示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記識別情報が動的表示される期間に演出を実行可能な演出実行手段と、前記演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも選択され易い第１演出態様を少なくとも含む複数の演出態様の中から１の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、前記演出実行手段により実行される前記演出に関する情報に基づいて演出値を更新可能な更新手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、前記判別手段による前記判別結果に基づいて前記演出態様を決定する第１決定と、前記更新手段によって更新される前記演出値が実行条件を満たした場合に前記判別手段による前記判別結果に関わらず前記演出態様として前記第１演出態様を決定する第２決定と、を実行可能であることを特徴とする遊技機ＧＤ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示されるものであって、図柄が停止表示されるよりも前に、抽選結果を示唆するための示唆態様を遊技者に報知する報知演出を実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

さらに、示唆態様の種別として、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が高い第１種別と、その第１種別よりも抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が低い第２種別と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定可能に構成し、抽選によって報知される示唆態様の種別を決定可能に構成することで、実行される報知演出に多様性を持たせ、演出効果の向上を図っていた。

しかしながら、従来型の遊技機では、示唆態様の種別が抽選によって決定されるため、長期間の間、報知演出が実行されなかったり、特定種別の示唆態様が決定されなかったりする事態が発生することで、予め用意されている多種の演出を遊技者に提供するまでに、遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

特に、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が高い第１種別は、抽選結果が遊技者に有利では無い抽選結果（例えば、外れ）である場合においては、第２種別よりも決定され難くいため、第１種別が決定された示唆態様を含む報知演出が実行されるまでに遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＧＤ１によれば、演出実行手段により実行される演出に関する情報に基づいて更新される演出値が実行条件を満たした場合に、判別手段の判別結果に関わらず、第１演出態様の演出を実行することができるため、第１演出態様の演出が実行されるよりも前に遊技者が遊技に飽きてしまう事態が発生することを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＧＤ１において、前記更新手段は、前記演出実行手段により実行される前記演出の前記演出態様の種別に応じて更新される前記演出値を異ならせることを特徴とする遊技機ＧＤ２。

遊技機ＧＤ２によれば、遊技機ＧＤ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、実行される演出の演出態様に応じて、更新手段により更新される演出値を異ならせることができるため、演出値が実行条件を満たすまでに実行される判別手段による判別回数を異ならせることが可能となる。よって、第１演出態様の演出が実行された場合に、第１決定に基づいて第１演出態様の演出が実行されたのか、第２決定に基づいて第１演出態様の演出が実行されたのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、第２決定に基づいて第１演出態様の演出が実行された場合であっても、対応する判別手段の判別結果が特定の判別結果であることを期待させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＧＤ２において、前記演出態様決定手段は、前記演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも選択され難い第２演出態様と、前記第１演出態様、及び前記第２演出態様とは異なる第３演出態様と、を決定可能であり、前記更新手段は、前記第２演出態様が決定された前記演出が実行された場合の方が、前記第３演出態様が決定された前記演出が実行された場合よりも、前記演出値を、前記実行条件が成立し易くなるように更新可能であることを特徴とする遊技機ＧＤ３。

遊技機ＧＤ３によれば、遊技機ＧＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与される可能性が低い演出が実行された場合には、特典が付与される可能性が低い演出が実行されない場合よりも、第２決定に基づく第１演出態様の演出を実行させ易くすることができる。よって、特典が付与される可能性が低い演出のみが実行され続けてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＧＤ３において、前記更新手段は、前記第２演出態様、及び、３演出態様が決定された前記演出が実行された場合の方が、前記第１演出態様が決定された前記演出が実行された場合よりも、前記演出値を、前記実行条件が成立し易くなるように更新可能であることを特徴とする遊技機ＧＤ４。

遊技機ＧＤ４によれば、遊技機ＧＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与される可能性が低い演出が実行された方が、特典が付与される可能性が高い演出が実行された場合よりも、短期間で第２決定に基づいて第１演出態様の演出を実行させ易くすることができる。よって、第１演出態様の演出が頻繁に実行されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【９２７０】

＜特徴ＧＥ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記識別情報が動的表示される期間に演出を実行可能な演出実行手段と、前記演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも選択され易い第１演出態様を少なくとも含む複数の演出態様の中から１の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、前記特定の判別結果以外の前記判別結果を示すための識別情報が動的表示される期間に実行される前記演出の演出態様として前記第１演出態様が決定されたことを示す決定情報を所定期間記憶可能な記憶手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、前記判別手段による前記判別結果に基づいて前記演出態様を決定する第１決定と、前記記憶手段に記憶されている前記決定情報に基づいて前記第１演出態様を決定する第２決定と、を実行可能であることを特徴とする遊技機ＧＥ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示されるものであって、図柄が停止表示されるよりも前に、抽選結果を示唆するための示唆態様を遊技者に報知する報知演出を実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

さらに、示唆態様の種別として、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が高い第１種別と、その第１種別よりも抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が低い第２種別と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定可能に構成し、抽選によって報知される示唆態様の種別を決定可能に構成することで、実行される報知演出に多様性を持たせ、演出効果の向上を図っていた。

しかしながら、従来型の遊技機では、示唆態様の種別が抽選によって決定されるため、例えば、抽選結果が遊技者に不利となる抽選結果（例えば、外れ）である場合に、第１種

別が複数回決定されてしまい、第１種別の示唆態様を含む報知演出が見た目上、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が低い示唆態様となってしまう虞があった。

ここで、従来より、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が高い演出の演出態様は、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が低い演出の演出態様よりも、遊技者に注視させるために派手な演出態様が規定されているものが一般的である。よって、示唆態様の種別が抽選によって決定される構成では、派手な演出態様で実行される演出が、抽選結果が外れである場合に連続して実行されてしまい、演出効果が著しく低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、演出効果を高めることで遊技者の遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＧＥ１によれば、特定の判別結果以外の判別結果を示すための識別情報が動的表示される期間に実行される演出の演出態様として、特定の判別結果である場合の方が、特定の判別結果以外である場合よりも決定され易い第１演出態様が決定された場合に、その情報を記憶しておき、次に、特定の判別結果を示すための識別情報が動的表示される期間に実行される演出の演出態様を決定する場合に、記憶手段に記憶された情報に基づいて第１演出態様が決定されるように構成しているため、第１演出態様の演出が、特定の判別結果以外の判別結果を示すための識別情報が動的表示される期間に実行される演出として連続して実行されてしまうことを抑制することができる。

よって、判別手段の判別結果を示すために実行される演出の演出態様を、予め定めている規則に従って実行させ易くすることができ、演出効果が著しく低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＧＥ１において、前記演出態様決定手段は、前記特定の判別結果以外の判別結果を示すための識別情報が動的表示されている期間に実行される前記演出の演出態様として、前記記憶手段に前記決定情報が記憶されている場合に、前記第１演出態様以外を決定する第３決定を実行可能であることを特徴とする遊技機ＧＥ２。

遊技機ＧＥ２によれば、遊技機ＧＥ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に決定情報が記憶されている間は、特定の判別結果以外の判別結果を示すための識別情報が動的表示されている期間に実行される演出の演出態様として、第１演出態様が決定され難くすることができる。つまり、第１演出態様が、特定の判別結果以外の判別結果を示すための識別情報が動的表示されている期間に実行される演出の演出態様として連続して決定され難くすることができる。よって、判別手段の判別結果を示すために実行される演出の演出態様を、予め定めている規則に従って実行させ易くすることができると共に、連続して第１演出態様の演出が実行された場合に、特定の判別結果である可能性をより高めることができるため、遊技者に対して、実行される演出の演出態様に注視させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＧＥ１またはＧＥ２において、前記判別手段による前記判別が所定回数実行された場合に、前記記憶手段に記憶されている前記決定情報を消去可能な消去手段を有することを特徴とする遊技機ＧＥ３。

遊技機ＧＥ３によれば、遊技機ＧＥ１またはＧＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に記憶されている決定情報が、判別手段により実行される判別の回数に基づいて消去されるため、第２決定が実行される期間に制限を設けることができる。よって、第１決定に基づいて演出態様を決定させ易くすることができ、多種の演出を遊技者に提供することで演出効果を高めることができるという効果がある。

【９２７１】

＜特徴ＧＦ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことを判別可能な操作判別手段と、その操作判別手段により前記操作手段への操作が有効に判別される有効期間を設定する有効期間設定手段と

、その有効期間設定手段により設定された前記有効期間の少なくとも一部期間を遊技者に報知可能な有効期間報知手段と、その有効期間報知手段により前記有効期間が報知されている状態で前記操作判別手段により前記操作手段の操作が判別されたことに基づいて、前記判別手段による前記判別の結果を示すための操作演出を実行可能な操作演出実行手段と、を有した遊技機において、前記有効期間設定手段は、前記有効期間として、第１有効期間と、その第１有効期間よりも長い第２有効期間を設定可能であり、前記判別手段による前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも、前記第２有効期間を設定し易いものであることを特徴とする遊技機ＧＦ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２等）への操作を有効に判別可能な有効期間を一定期間設定し、その有効期間中に実行された操作手段への操作内容に基づいた操作演出を実行可能な遊技機がある。そして、有効期間が設定された場合には、有効期間が設定されたこと、及び、設定された有効期間の長さを遊技者に報知するための表示態様（有効期間ゲージ）を表示することで、遊技者に対して有効期間中に操作手段を操作させ易くする構成が提案されていた（先行技術文献：特開２００９－２３３１７１号公報）。

しかしながら、従来型の遊技機では、操作演出を実行可能な期間として設定される有効期間の長さが常に一定であることから、表示される有効期間の長さが常に一定となるため、有効期間が表示された場合における遊技者への操作手段に対する操作意欲に高低を設けることが困難であった。

よって、操作演出の演出結果として、遊技者に不利となる演出結果が設定されたため、意欲的に操作手段を操作したにも関わらず、遊技者に有利となる演出結果が表示されなかったり、遊技者に有利となる演出結果が設定されているにも関わらず、操作手段への操作が疎かになり、遊技者に有利となる演出結果が表示されなかったりする事態が発生してしまい、遊技者が操作演出に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者が操作演出に飽きることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＧＦ１によれば、判別手段による判別の結果が特定の判別結果である場合の方が、操作手段への操作が有効に判別される有効期間の長さとして、第２有効期間が設定され易くなり、設定された有効期間の少なくとも一部期間が遊技者に報知される。このように構成することで、遊技者に対して、設定された有効期間の長さを異ならせて報知可能となるため、報知された有効期間の長さに応じて、遊技者に対して、操作手段に対する操作意欲に高低を設けることが可能となる。

よって、有効期間が設定される毎に、対応する判別手段による判別の結果に関わらず、同一の操作意欲で操作手段を操作させる従来型の遊技機に比べて、操作手段を操作する前段階において操作手段への操作意欲を異ならせることができるため、遊技者に不利となる演出結果が設定されたため、意欲的に操作手段を操作したにも関わらず、遊技者に有利となる演出結果が表示されなかったり、遊技者に有利となる演出結果が設定されているにも関わらず、操作手段への操作が疎かになり、遊技者に有利となる演出結果が表示されなかったりする事態が発生してしまうことを抑制することができ、遊技者が操作演出に対して飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＧＦ１において、前記有効期間として、前記第１有効期間と前記第２有効期間とを少なくとも含む複数の有効期間の中から１の有効期間を決定可能な有効期間決定手段を有し、前記有効期間設定手段は、前記有効期間決定手段により決定された前記有効期間を設定可能であり、前記有効期間決定手段により決定された前記有効期間の長さを示すための情報を、前記有効期間設定手段により前記決定された有効期間が設定されるまでに報知可能な有効期間事前報知手段を有することを特徴とする遊技機ＧＦ２。

遊技機ＧＦ２によれば、遊技機ＧＦ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、有効期間が設定されるよりも前に、事前報知手段により設定される有効期間の長さを示すための情報を報知することができる。よって、今回設定される有効期間の長さを遊技者に予測させた状態で有効期間を設定することができるため、事前報知手段による報知内容に

対応した操作意欲で有効期間の序盤から操作手段を操作させることが可能となるため、遊技者の操作意欲に応じた操作演出を実行させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＧＦ１またはＧＦ２において、前記有効期間報知手段は、前記有効期間設定手段により設定された前記有効期間を段階的に報知する第１報知と、前記有効期間設定手段により設定された前記有効期間を一度に報知する第２報知と、を実行可能であることを特徴とする遊技機ＧＦ３。

遊技機ＧＦ３によれば、遊技機ＧＦ１またはＧＦ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、有効期間報知手段により報知された有効期間の長さを、途中で増加させる第２報知を実行することができるため、遊技者に対して、今回設定されている有効期間の長さを、把握させ難くすることができる。よって、実際に設定されている有効期間が長いことを遊技者に期待させながら有効期間中に意欲的に操作手段を操作させ易くすることができるという効果がある。

【９２７２】

＜特徴ＧＧ群＞

所定数を上限に判別情報を記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記判別情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記記憶手段に記憶されている前記判別情報を、その判別情報に基づく前記判別が実行されるよりも前に事前判別することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段による前記事前判別の結果に基づいて事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、その事前演出実行手段により実行される前記事前演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有した遊技機において、前記演出態様決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記判別情報のうち、第１の範囲に含まれる複数の前記判別情報に対する前記事前判別の結果に基づいて第１演出態様を、前記第１の範囲よりも後の第２の範囲に含まれる複数の前記判別情報に対する前記事前判別の結果に基づいて第２演出態様を、それぞれ決定可能であり、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、前記第２の範囲に含まれる前記複数の判別情報の少なくとも一部を、前記前記第１の範囲に含ませることが可能であることを特徴とする遊技機ＧＧ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて抽選情報を取得し、取得した抽選情報に基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に所定条件が成立している場合には、遊技状態として、遊技者に有利となる有利遊技状態を所定期間設定可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

また、取得した抽選情報を、所定個数を上限に記憶可能な記憶手段を設け、記憶手段に記憶されている抽選情報を、抽選が実行されるよりも前に事前判別し、これから実行される抽選の結果を事前に示唆可能な事前示唆演出を実行可能な構成も提案されていた。

さらに、複数の抽選情報に対する事前判別の結果を、１の事前示唆演出を用いて事前に示唆可能とする構成も提案されていた。

上述した従来型の遊技機では、複数の抽選情報に対する事前判別の結果を、１の事前示唆演出を用いて示唆可能であるため、例えば、複数の抽選情報に対する事前判別の結果が、何れも外れであった場合において、１の事前示唆演出の演出結果として、外れを示す演出結果を遊技者に報知すれば良く、抽選が実行される毎に、抽選結果が外れであることを報知する場合に比べて、抽選結果が外れであることを報知する演出の実行回数を減らすことができる。よって、実行される演出の演出結果として抽選結果が外れであることを示す演出結果が連続して表示されることで遊技者の遊技意欲が低下してしまう事態が発生することを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、事前示唆演出に含まれる複数の抽選情報の範囲が一定であるため、長時間遊技をしている遊技者には、事前示唆演出の演出結果が

、外れを示す演出結果である場合に、何回分の抽選結果が纏めて表示されているかを容易に把握されてしまうという問題があった。
また、事前示唆演出として、当たりを示す演出結果の事前示唆演出が実行される割合と、外れを示す演出結果の事前示唆演出が実行される割合と、が常に一定になるため、事前示唆演出の演出効果を高めることが困難であるという問題があった。
上記例示した問題点等を解決し、演出効果を高めることで遊技者の遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＧＧ１によれば、所定条件が成立した場合に、第１演出態様を決定する際に用いられる判別情報として、通常であれば第２演出態様を決定する際に用いられる第２の範囲に含まれる判別情報も用いることができるため、第１演出態様の演出態様を決定する際に用いられた判別情報の数を遊技者に分かり難くすることができる。よって、後に実行される遊技の内容が遊技者に容易に把握されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。
また、第１演出態様を決定する際に用いられる判別情報の数が増加した場合には、第１演出態様として特定の判別結果となり得る事前判別結果を示すための演出態様が決定され易くなり、第２演出態様として特定の判別結果となり得る事前判別結果を示すための演出態様が決定され難くすることができる。よって、連続して実行される複数回の事前演出に対して、異なる演出態様を決定させ易くすることができるため、様々な演出を遊技者に提供することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。
遊技機ＧＧ１において、前記判別情報を取得し易い第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも取得し難い第２遊技状態と、設定可能な遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態が設定されている状態において、前記判別手段により実行される前記判別の回数が終了条件を満たした場合に前記第１遊技状態を終了させることが可能な終了手段と、を有し、前記事前演出実行手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態で前記終了条件を満たすまでの前記判別の残回数が特定回数となった場合に、前記第１演出態様の前記事前演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＧＧ２。
遊技機ＧＧ２によれば、遊技機ＧＧ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技状態中に実行される判別のうち、事前示唆演出によって判別結果が遊技者に示唆されていない判別の残回数を遊技者に把握させ難くすることができるため、後に実行される遊技の内容が遊技者に容易に把握されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。
また、事前示唆演出の演出態様として、特定の判別結果以外の判別結果に対応する演出結果を示す演出態様が決定された場合であっても、事前示唆演出によって判別結果が遊技者に示唆されていない判別の残回数を遊技者に把握させ難くすることで、第１遊技状態中により多くの判別が実行されることを期待させながら遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。
遊技機ＧＧ２において、前記事前演出実行手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態で実行される複数回の前記判別に対応する前記事前判別結果を用いて前記第２演出態様の前記事前演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＧＧ３。
遊技機ＧＧ３によれば、遊技機ＧＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１演出態様の事前演出の後に実行される第２演出態様の事前演出も、第１遊技状態が設定されている状態で実行される判別に対応する事前判別結果に基づいて実行される。つまり、第１遊技状態が設定されている状態で終了条件を満たすまでの判別の残回数が特定回数となった場合に、連続して第１演出態様の事前演出と、第２演出態様の事前演出とが実行される。よって、遊技者に対して、第１遊技状態が設定されている状態で実行可能な判別の残回数を分かり難くすることができるという効果がある。
遊技機ＧＧ１からＧＧ３の何れかにおいて、前記判別情報として、前記第１の範囲に含まれる前記判別情報の次に前記判別が実行される特定判別情報に対応する前記事前判別の結果が前記特定の判別結果を示すための判別結果である場合に前記所定条件が成立し得ることを特徴とする遊技機ＧＧ４。

遊技機ＧＧ４によれば、遊技機ＧＧ１からＧＧ３の何れかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１の範囲に含まれる判別情報の次に判別が実行される特定判別情報に対応する事前判別の結果が特定の判別結果を示すための判別結果である場合に、特定判別情報に対応する事前判別の結果を用いて第１演出態様を決定することができるため、第１演出態様の事前演出が実行される演出期間が無用に長くなってしまうことを抑制することができ、遊技者に違和感を与えることの無い演出を実行することができるという効果がある。

また、第２の範囲に含まれる判別情報のうち、最初に判別が実行される判別情報が特定の判別結果となることを第２演出態様の事前演出を用いて報知する場合に比べて、事前演出が実行されてから演出結果を報知するまでの演出期間を長く確保することができるため、遊技者に分かり易い事前演出を実行し易くすることができるという効果がある。

遊技機ＧＧ１からＧＧ４のいずれかにおいて、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により前記表示手段に動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、を有し、前記動的表示期間決定手段は、前記特定判別情報に基づく前記判別の結果を示すための前記識別情報の動的表示期間として、第１動的表示期間と、その第１動的表示期間よりも長い第２動的表示期間と、を少なくとも決定可能であり、前記遊技機は、前記特定判別情報に基づく前記判別の結果を示すための前記識別情報の動的表示期間として前記第１動的表示期間が決定される場合に、前記所定条件が成立し得ることを特徴とする遊技機ＧＧ５。

遊技機ＧＧ５によれば、遊技機ＧＧ１からＧＧ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定判別情報に基づく判別の結果を示すための識別情報の動的表示期間として短い動的表示期間が決定される場合に、特定判別情報に対応する事前判別の結果を用いて第１演出態様を決定することができるため、第１演出態様の事前演出が実行される演出期間が無用に長くなってしまうことを抑制することができ、遊技者に違和感を与えることの無い演出を実行することができるという効果がある。

【９２７３】

＜特徴ＧＨ群＞

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、異なる特典を付与可能な複数の特典種別の中から１の特典種別を決定可能な特典種別決定手段と、前記特典遊技が実行されることを報知するための特典演出を実行可能な特典演出実行手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、前記特典演出実行手段により実行される前記特典演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、特定の前記特典種別が決定された前記特典遊技が実行される場合と、前記特定の特典種別とは異なる前記特典種別が決定された前記特典遊技が実行され、且つ、前記事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合とで、同一の特定演出態様を決定可能であることを特徴とする遊技機ＧＨ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて抽選情報を取得し、取得した抽選情報に基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技として、有利度合いの異なる特典遊技の何れかが実行される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

加えて、特典遊技中に付与される特典の内容を、特典遊技が実行されてから遊技者に報知することで、特典遊技が実行されるよりも前に特典の内容を報知する場合に比べて、よ

り有利な特典が付与されることに対する期待感を継続して抱かせることができるようする構成が提案されていた。

また、取得した抽選情報を、所定個数を上限に記憶可能な記憶手段を設け、記憶手段に記憶されている抽選情報を、抽選が実行されるよりも前に事前判別し、例えば、特典遊技中において、記憶されている抽選情報の中に当たり当選する抽選結果となる抽選情報が含まれていることを遊技者に報知可能な構成も提案されていた。

上述した従来型の遊技機では、特典遊技が実行されている間に、実行中の特典遊技によって付与される特典の内容や、新たに別の特典遊技が実行される可能性を遊技者に報知する演出を実行することができるため、特典遊技中の遊技者を実行される演出に注視させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるものであった。

しかしながら従来型の遊技機では、実行中の特典遊技によって付与される特典の内容と、新たに別の特典遊技が実行されることが、別の演出によって報知されるため、遊技者に対して後に実行される遊技の内容を容易に把握させてしまうことから、特典遊技中に実行される演出の内容によっては、演出の内容を把握した遊技者の遊技に対する遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者の遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＧＨ１によれば、特定の特典種別が決定された特典遊技が実行される場合と、特定の特典種別とは異なる特典種別が決定された特典遊技が実行され、且つ、事前判別手段により特定の判別結果と判別される情報が記憶されていると判別された場合とで、特典演出の演出態様として、同一の特定演出態様を決定することができるため、特典演出の演出内容を把握した遊技者に対して、後に実行される遊技内容を予測する楽しみを提供することができるため、特典演出の内容を把握した遊技者の遊技に対する遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＧＨ１において、前記特典演出実行手段は、複数回の前記特典遊技が実行される期間の少なくとも一部を前記演出期間として前記特典演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＧＨ２。

遊技機ＧＨ２によれば、複数回の特典遊技を跨ぐように前記特典演出を実行することができるため、特定の特典種別が決定された特典遊技が実行される場合と、特定の特典種別とは異なる特典種別が決定された特典遊技が実行され、且つ、事前判別手段により特定の判別結果と判別される情報が記憶されていると判別された場合とで、同一の演出態様で特典演出を実行した場合であっても遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＧＨ１またはＧＨ２において、前記特典遊技が終了した後に、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利となる第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技機は、前記特定の特典種別が決定された前記特典遊技の方が、前記特定の特典種別以外の特典種別が決定された前記特典遊技よりも、前記特典遊技の終了後に前記第２遊技状態が設定され易く構成され、前記特典演出実行手段は、前記特定の特典種別とは異なる前記特典種別が決定された前記特典遊技が実行され、且つ、前記事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて実行される前記特典遊技が終了した後に、前記第２遊技状態が設定された場合に前記特定演出態様の前記特典演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＧＨ３。

遊技機ＧＨ３によれば、遊技機ＧＨ１またはＧＨ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の特典遊技に対応させて特定の演出態様の特典演出が実行される場合には、対応する特典遊技が終了した後に第２遊技状態が設定されるため、特定の演出態様の特典演出が実行された場合に、第２遊技状態が設定される期待度を高めることができるという効果がある。

【９２７４】

＜特徴ＧＩ群＞（複合演出に用いられる各演出要素を個々に報知する順序を、成立条件に応じて切り替える）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、前記判別手段による前記判別の結果を示すための演出を実行可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、複数の演出情報を順に報知可能な演出情報報知手段を有し、前記演出実行手段は、前記演出として、前記演出情報報知手段により報知された前記演出情報に対応する演出態様を含む複合演出を実行可能であり、前記遊技機は、前記演出情報報知手段により報知される前記演出情報の順序を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機ＧＩ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものであって、抽選結果を示すための演出を実行することにより遊技者に対して抽選結果を予測させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１５－２０８５５７号公報）。

さらに、演出に用いられる演出態様を示す演出情報の少なくとも一部を、その演出が実行されるよりも前に遊技者に報知することで、これから実行される演出の内容を遊技者に予め予測させる楽しみを提供可能にする構成が提案されていた。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、特定の順序で演出情報が報知されるため、例えば、先に報知される演出情報（第１演出情報）の方が、後に報知される演出情報（第２演出情報）よりも抽選結果を遊技者が予測し易い演出情報である場合には、遊技者に対して早期に抽選結果を予測されてしまい、後に報知される演出情報の内容に対して遊技者が興味を持たなくなるという問題があった。

また、第１演出情報よりも第２演出情報の方が、抽選結果を遊技者が予測し易い演出情報となるように構成することで、特定の順序で演出情報を報知した場合であっても、第２演出情報が報知されるまで、抽選結果を遊技者に予測させ難くすることが可能となるが、この場合、第１演出情報の報知に対して遊技者が興味を持たなくなり、演出情報を順に報知することの演出効果を高めることが出来ないという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、演出効果を高めることで遊技者の遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＧＩ１によれば、複合演出に含まれる演出態様に対応する複数の演出情報の報知順序を異ならせることができるため、複合演出の演出内容を遊技者に予測させる楽しみを継続させ易くすることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＧＩ１において、前記複合演出の種別として、第１種別と、その第１種別とは異なる第２種別と、を含む複数の種別の中から１の種別を決定可能な演出種別決定手段と、その演出種別決定手段により決定された前記種別を報知可能な種別報知手段と、を有し、前記種別報知手段は、前記演出情報が報知されるよりも前に決定された前記種別を報知可能であり、前記遊技機は、前記演出種別決定手段により決定された前記複合演出の種別に応じて前記演出情報報知手段により報知される前記演出情報の順序を異ならせることが可能であり、演出情報報知手段により先に報知される第１演出情報よりも、その第１演出情報よりも後に報知される第２演出情報の方が、判別手段の判別結果を予測し易い演出情報が決定され易いように構成していることを特徴とする遊技機ＧＩ２。

遊技機ＧＩ２によれば、遊技機ＧＩ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、決定された複合演出の種別に応じて演出情報の報知順序を異ならせることができ、判別手段の判別結果を予測し易い演出情報が第２演出情報に決定されるため、演出情報報知手段により複数の演出情報が報知される期間において、判別手段の判別結果が特定の判別結果であることを期待しながら遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＧＩ２において、前記演出種別決定手段は、前記第１種別及び前記第２種別とは異なる第３種別を決定可能であり、前記種別報知手段は、前記複合演出の種別として前記

第３種別が決定された場合には、前記演出情報が報知された後に決定された前記種別を報知可能であり、前記遊技機は、前記判別手段の判別結果が特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果以外の判別結果である場合よりも前記複合演出の種別として前記第３種別が決定され易くなるように構成していることを特徴とする遊技機ＧＩ３。

遊技機ＧＩ３によれば、遊技機ＧＩ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、決定された複合演出の種別に応じて、複合演出の種別を報知するタイミングを異ならせることができるため、複合演出が実行されるまでの期間において遊技者に対して様々な演出を提供し易くすることができるという効果がある。

【９２７５】

＜特徴ＧＪ群＞（複数回のバトルが実行されるバトル演出において、最終より前に実行される攻撃パターンによって、最終バトルにて特定攻撃パターンが実行された場合の演出結果を限定可能）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、前記判別手段による前記判別の結果を示すための演出を実行可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、前記演出実行手段は、前記演出として、第１特定演出と、第２特定演出と、少なくとも連続して実行可能であり、前記第１特定演出の演出態様として、第１特定演出態様を含む複数の演出態様の中から１の演出態様を決定可能な演出態様決定手段を有し、前記遊技機は、前記第２特定演出の演出結果によって前記判別の結果を報知可能であり、前記第１特定演出態様の前記第１特定演出が実行された場合の方が、前記第１特定演出態様以外の演出態様で前記第１特定演出が実行された場合よりも、前記第２特定演出の演出態様として、第２特定演出態様が決定された場合における演出結果を遊技者に予測させ易くすることが可能であることを特徴とする遊技機ＧＪ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものであって、抽選結果を示すための演出を実行することにより遊技者に対して抽選結果を予測させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１５－２０８５５７号公報）。

さらに、同一態様の演出を複数回実行し、最後に実行される演出の結果によって、抽選結果を遊技者に報知することで、抽選結果を報知するまでに実行される演出の多様化を図り演出効果の向上を図った構成が提案されている。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、演出を複数回実行することにより、演出の多様化を図ることは可能であったが、最後に実行される演出の結果によって抽選結果が報知されることから、複数回の演出のうち、最後以外に実行される演出の内容に遊技者が興味を持たず、演出効果が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、演出効果を高めることで遊技者の遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＧＪ１によれば、第１特定演出の演出態様によって、第２特定演出態様で第２特定演出が実行された場合における第２特定演出の演出結果の予測のさせ易さを異ならせることができるため、第１特定演出の演出内容に興味を持たせることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。また、第１特定演出態様で第１特定演出が実行されたことを把握した遊技者に対して、特定第２演出態様で第２特定演出が実行されることを期待させながら実行される演出の内容を注視させることができるという効果がある。

遊技機ＧＪ１において、前記演出態様決定手段は、前記判別手段による前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果以外の判別結果である場合よりも、前記第１特定演出態様を決定し易いことを特徴とする遊技機ＧＪ２。

遊技機ＧＪ２において、前記演出実行手段により実行される前記演出の結果として、遊技者に有利となる第１演出結果と、遊技者に不利となる第２演出結果と、前記第２演出結果より遊技者に有利となる前記第３演出結果と、の何れかを決定可能な演出結果決定手段

を有し、前記遊技機は、前記第２特定演出の演出結果として前記第２演出結果以外の演出結果が決定された場合に、前記第１特定演出態様が決定された前記第１特定演出が実行された後に実行される前記第２特定演出の演出態様として前記第２特定演出態様を決定可能であることを特徴とする遊技機ＧＪ３。

遊技機ＧＪ３によれば、遊技機ＧＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段の判別結果を示すために実行される演出の演出結果として、遊技者に不利となる第２演出結果以外の演出結果が決定された場合に、第１特定演出態様の第１特定演出と、第２特定演出態様の第２特定演出と、を連続して実行することができるため、第１特定演出態様で第１特定演出が実行されたことを把握した遊技者に対して、特定第２演出態様で第２特定演出が実行されることを期待させながら実行される演出の内容を注視させることができるという効果がある。

【９２７６】

＜５０７５系の特徴群＞

＜特徴ＨＡ群＞（特定の遊技状態において共通の終了条件を設定しつつ継続率を可変させる）

予め定められた特定の実行条件の成立に基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第１遊技状態を設定可能な第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が第１の割合となる第１制御がされる遊技と、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が前記第１の割合よりも高い第２の割合となる第２制御がされる遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技を設定可能な設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＡ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが高い特定の遊技状態（例えば、時短遊技状態）の終了条件を複数設ける構成とし、特定の遊技状態が設定された契機に応じて異なる終了条件を設定することにより、同じ特定の遊技状態でも設定契機に応じて有利度合いを異ならせているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、設定契機毎の終了条件をＲＯＭ等の記憶装置に対して予め規定しておく必要があるため、終了条件が増えるほど遊技機の記憶容量が増大してしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＨＡ１によれば、予め定められた特定の実行条件の成立に基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第１遊技状態を設定可能な第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が第１の割合となる第１制御がされる遊技と、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が前記第１の割合よりも高い第２の割合となる第２制御がされる遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技を設定可能な設定手段と、を備える。

これにより、同じ第１遊技状態であっても、第１制御が実行されるか第２制御が実行されるかによって特典遊技が実行される可能性を異ならせることができるので、遊技者の遊

技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＨＡ１において、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記特定条件が成立し易くなる制御で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＡ２。
遊技機ＨＡ２によれば、遊技機ＨＡ１の奏する効果に加え、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記特定条件が成立し易くなる制御で構成されているので、第１制御であるか、第２制御であるかによって特定条件の成立し易さを可変させることができる。よって、特定条件が成立するよりも前に特定の実行条件が成立する可能性を異ならせることができるという効果がある。
遊技機ＨＡ１又はＨＡ２において、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて成立する条件で構成されているものであり、前記特定条件は、少なくとも前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＡ３。
遊技機ＨＡ３によれば、遊技機ＨＡ１又はＨＡ２の奏する効果に加え、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて成立する条件で構成されているものであり、前記特定条件は、少なくとも前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されている。
これにより、第１の判別の実行回数が特定回数未満の範囲においては第１遊技状態が維持されるので、第１遊技状態において特定回数の第１の判別の実行を保証することができるという効果がある。
遊技機ＨＡ３において、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定回数の前記第１の判別が実行されるまでの間に実行される前記第２の判別の実行回数が少ない回数となり易い制御で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＡ４。
遊技機ＨＡ４によれば、遊技機ＨＡ３の奏する効果に加え、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定回数の前記第１の判別が実行されるまでの間に実行される前記第２の判別の実行回数が少ない回数となり易い制御で構成されているので、第２遊技状態が設定されるまでに実行される第２の判別の実行回数を異ならせることで、実質的に特定の実行条件の成立割合を異ならせることができるという効果がある。
遊技機ＨＡ３又はＨＡ４において、特定条件は、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が前記特定回数となったことに基づいて成立する第１特定条件と、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数と前記第２の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い第１回数となったことに基づいて成立する第２特定条件と、で少なくとも構成されており、前記第１制御と前記第２制御とは、前記第２特定条件が成立するよりも前に前記第１特定条件が成立し易くなるように構成されており、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記第１特定条件が成立するまでに要する期間が短くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＨＡ５。
遊技機ＨＡ５によれば、遊技機ＨＡ３又はＨＡ４の奏する効果に加え、特定条件は、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が前記特定回数となったことに基づいて成立する第１特定条件と、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数と前記第２の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い第１回数となったことに基づいて成立する第２特定条件と、で少なくとも構成されており

、前記第１制御と前記第２制御とは、前記第２特定条件が成立するよりも前に前記第１特定条件が成立し易くなるように構成されており、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記第１特定条件が成立するまでに要する期間が短くなり易く構成されている。

これにより、第１特定条件が成立するまでに要する期間の長さを異ならせることで第２の判別の実行回数を異ならせて特定の実行条件が成立する割合を異ならせるという斬新な制御を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＡ５において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１の判別の判別結果を示す第１の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２の判別の判別結果を示す第２の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第２動的表示手段と、前記第１動的表示手段による前記第１の識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、その動的表示期間設定手段により設定される前記動的表示期間として、第１動的表示期間と、その第１動的表示期間よりも長い第２動的表示期間と、を少なくとも含む複数のうち１の期間を選択する期間選択手段と、を備え、前記第１制御は、前記期間選択手段により前記第１動的表示期間が選択される割合が前記第２制御よりも高くなる制御で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＡ６。

遊技機ＨＡ６によれば、遊技機ＨＡ５の奏する効果に加え、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１の判別の判別結果を示す第１の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２の判別の判別結果を示す第２の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第２動的表示手段と、前記第１動的表示手段による前記第１の識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、その動的表示期間設定手段により設定される前記動的表示期間として、第１動的表示期間と、その第１動的表示期間よりも長い第２動的表示期間と、を少なくとも含む複数のうち１の期間を選択する期間選択手段と、を備え、前記第１制御は、前記期間選択手段により前記第１動的表示期間が選択される割合が前記第２制御よりも高くなる制御で構成されている。

これにより、第１制御と第２制御とで、期間選択手段により選択される動的表示期間の傾向を異ならせることで実質的に第１特定条件が成立するまでに要する期間の長さを異ならせることができるという効果がある。

遊技機ＨＡ６において、前記第１動的表示手段は、前記第２動的表示手段による前記第２の識別情報の動的表示が行われている間に前記第１の識別情報の動的表示を開始可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＡ７。

遊技機ＨＡ７によれば、遊技機ＨＡ６の奏する効果に加え、前記第１動的表示手段は、前記第２動的表示手段による前記第２の識別情報の動的表示が行われている間に前記第１の識別情報の動的表示を開始可能に構成されているので、第１の識別情報の動的表示を、第２の識別情報の動的表示の状況によらず開始させることができる。よって、第１の判別を頼効率良く実行することができるという効果がある。

遊技機ＨＡ７において、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段による前記第１の識別情報の動的表示が行われている間に前記第２の識別情報の動的表示を開始可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＡ８。

遊技機ＨＡ８によれば、遊技機ＨＡ７の奏する効果に加え、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段による前記第１の識別情報の動的表示が行われている間に前記第２の識別情報の動的表示を開始可能に構成されているので、第２の識別情報の動的表示を、第１の識別情報の動的表示の状況によらず開始させることができる。よって、第２の判別を頼効率良く実行することができるという効果がある。

遊技機ＨＡ３からＨＡ８のいずれかにおいて、前記第２の判別は、前記第１の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＡ９。

遊技機ＨＡ９によれば、遊技機ＨＡ３からＨＡ８のいずれかが奏する効果に加え、前記第２の判別は、前記第１の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されているので、第１の判別よりも第２の判別が実行されることを強く期待して遊技を行わせることができる。

よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【９２７７】
＜特徴ＨＢ群＞（１の時短状態の間に大当たりに当選する可能性を示す演出を実行し、遊技の状況に応じて演出態様が示す可能性を更新する）
所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、前記第２の設定条件が成立するよりも前に前記特定の判別結果となる可能性が低い予め定められた第１の状況である場合に第１演出態様を決定し、前記第１の状況よりも前記第２の設定条件が成立する前に前記特定の判別結果となる可能性が高い第２の状況である場合に第２演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＢ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。
しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。
また、係る従来型の遊技機の中には、所定期間内（例えば、保留球を全て消化しきるまでの間）に当たり遊技が実行される期待度を示す興趣演出を実行可能に構成されたものも存在し、実行中の変動表示だけでなく、複数回の変動表示に渡って当たり遊技が実行される期待感を持続的に抱かせ続けることが可能に構成されたものも存在する。
しかしながら、係る従来型の遊技機では、比較的少ない回数分の変動表示を対象としてしか、当たり遊技が実行される期待度を示す演出を実行することができないため、興趣を向上させることが困難であった。
これに対して遊技機ＨＢ１によれば、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、前記第２の設定条件が成立するよりも前に前記特定の判別結果となる可能性が低い予め定められた第１の状況である場合に第１演出態様を決定し、前記第１の状況よりも前記第２の設定条件が成立する前に前記特定の判別結果となる可能性が高い第２の状況である場合に第２演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、を備える。
これにより、特定演出の演出態様によって第１遊技状態の間に特定の判別結果となる可能性を遊技者に示すことができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＨＢ１において、前記特定演出実行手段は、前記第１演出態様の前記特定演出の実行中に前記第２の状況となったことに基づいて、前記第２の演出態様の前記特定演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＢ２。
遊技機ＨＢ２によれば、遊技機ＨＢ１の奏する効果に加え、前記特定演出実行手段は、前記第１演出態様の前記特定演出の実行中に前記第２の状況となったことに基づいて、前

記第２の演出態様の前記特定演出を実行可能に構成されているので、第１遊技状態において状況が変化した場合に、変化した状況に応じて特定演出の演出態様を切り替えることができる。よって、特定演出によって遊技者に対して正確な状況を示すことができるという効果がある。

遊技機ＨＢ１又はＨＢ２において、前記特典遊技の実行中に予め定められた第１演出を実行する第１演出実行手段と、その第１演出実行手段により実行される前記第１演出の演出態様として、実行中の前記特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第１の状況に対応する前記第１遊技状態が設定される場合に前記第１演出態様に対応する第３演出態様を決定し、前記第２の状況に対応する前記第１遊技状態が設定される場合に前記第２演出態様に対応する第４演出態様を決定することが可能に構成されている演出態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＢ３。

遊技機ＨＢ３によれば、遊技機ＨＢ１又はＨＢ２の奏する効果に加え、前記特典遊技の実行中に予め定められた第１演出を実行する第１演出実行手段と、その第１演出実行手段により実行される前記第１演出の演出態様として、実行中の前記特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第１の状況に対応する前記第１遊技状態が設定される場合に前記第１演出態様に対応する第３演出態様を決定し、前記第２の状況に対応する前記第１遊技状態が設定される場合に前記第２演出態様に対応する第４演出態様を決定することが可能に構成されている演出態様決定手段と、を備える。

これにより、特典遊技の実行中に、第１演出によって特典遊技の終了後の第１遊技状態において特定の判別結果となる可能性を遊技者に対して示すことができるので、特典遊技の実行中における遊技者の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＢ１からＨＢ３のいずれかにおいて、前記第２の状況は、前記第１の状況よりも、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定の判別結果とならずに前記第２の設定条件が成立するまでの間に実行される前記判別手段の判別の回数が多くなり易い状況で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＢ４。

遊技機ＨＢ４によれば、遊技機ＨＢ１からＨＢ３のいずれかが奏する効果に加え、前記第２の状況は、前記第１の状況よりも、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定の判別結果とならずに前記第２の設定条件が成立するまでの間に実行される前記判別手段の判別の回数が多くなり易い状況で構成されているので、特定の判別結果となる機会をより多く獲得できる。よって、第２演出態様の特定演出が実行されることを強く期待させることができるという効果がある。

遊技機ＨＢ４において、前記判別手段は、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成され、前記第２の設定条件は、少なくとも前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が、前記第１の状況と前記第２の状況とで共通の予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＢ５。

遊技機ＨＢ５によれば、遊技機ＨＢ４の奏する効果に加え、前記判別手段は、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成され、前記第２の設定条件は、少なくとも前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が、前記第１の状況と前記第２の状況とで共通の予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されている。

これにより、第１の状況でも、第２の状況でも、第１の判別の実行回数が特定回数になることで第２の設定条件が成立して第２遊技状態が設定されるにもかかわらず、第１の状況と第２の状況とで特定の判別結果となる可能性を異ならせることができる斬新な制御を実現できるという効果がある。

遊技機ＨＢ５において、前記第２の設定条件は、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が、前記特定回数となったことに基づいて成立する第１設定条件と、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数と前記第

２の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い回数であって前記第１の状況と前記第２の状況とで共通の回数である予め定められた第２回数となったことに基づいて成立する第２設定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機ＨＢ６。

遊技機ＨＢ６によれば、遊技機ＨＢ５の奏する効果に加え、前記第２の設定条件は、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が、前記特定回数となったことに基づいて成立する第１設定条件と、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数と前記第２の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い回数であって前記第１の状況と前記第２の状況とで共通の回数である予め定められた第２回数となったことに基づいて成立する第２設定条件と、で少なくとも構成されているので、第２の設定条件として第１の状況と第２の状況とによらない共通の設定条件を設定しているにもかかわらず、状況によって特定の判別結果となる可能性を異ならせることができる斬新な制御を実現できるという効果がある。

遊技機ＨＢ５又はＨＢ６において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１判別手段の判別結果を示す第１の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示す第２の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第２動的表示手段と、前記第１動的表示手段による前記第１の識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、その動的表示期間設定手段により設定される前記動的表示期間として、第１動的表示期間と、その第１動的表示期間よりも長い第２動的表示期間と、を少なくとも含む複数のうち１の期間を選択する期間選択手段と、を備え、前記第１の状況は、前記期間選択手段により前記第１動的表示期間が選択される割合が前記第２の状況よりも高くなることを特徴とする遊技機ＨＢ７。

遊技機ＨＢ７によれば、遊技機ＨＢ５又はＨＢ６の奏する効果に加え、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１判別手段の判別結果を示す第１の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示す第２の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第２動的表示手段と、前記第１動的表示手段による前記第１の識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、その動的表示期間設定手段により設定される前記動的表示期間として、第１動的表示期間と、その第１動的表示期間よりも長い第２動的表示期間と、を少なくとも含む複数のうち１の期間を選択する期間選択手段と、を備え、前記第１の状況は、前記期間選択手段により前記第１動的表示期間が選択される割合が前記第２の状況よりも高くなる。

これにより、第１の状況と第２の状況とで、期間選択手段により選択される動的表示期間の傾向を異ならせることで実質的に第１設定条件が成立するまでに要する期間の長さを異ならせ、第１設定条件が成立するまでに実行可能な第２判別手段の判別の実行回数を異ならせることができるという効果がある。

遊技機ＨＢ７において、前記第１動的表示手段は、前記第２動的表示手段による前記第２の識別情報の動的表示が行われている間に前記第１の識別情報の動的表示を開始可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＢ８。

遊技機ＨＢ８によれば、遊技機ＨＢ７の奏する効果に加え、前記第１動的表示手段は、前記第２動的表示手段による前記第２の識別情報の動的表示が行われている間に前記第１の識別情報の動的表示を開始可能に構成されているので、第１の識別情報の動的表示を、第２の識別情報の動的表示の状況によらず開始させることができる。よって、第１の判別を頼効率良く実行することができるという効果がある。

遊技機ＨＢ８において、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段による前記第１の識別情報の動的表示が行われている間に前記第２の識別情報の動的表示を開始可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＢ９。

遊技機ＨＢ９によれば、遊技機ＨＢ８の奏する効果に加え、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段による前記第１の識別情報の動的表示が行われている間に前記第２の識別情報の動的表示を開始可能に構成されているので、第２の識別情報の動的表示を、第１の識別情報の動的表示の状況によらず開始させることができる。よって、第２の判別を頼効率良く実行することができるという効果がある。

遊技機ＨＢ５からＨＢ９のいずれかにおいて、前記第２判別手段の判別は、前記第１判別手段の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＢ１０。

遊技機ＨＢ１０によれば、遊技機ＨＢ５からＨＢ９のいずれかが奏する効果に加え、前記第２判別手段の判別は、前記第１判別手段の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されているので、第１判別手段の判別よりも第２判別手段の判別が実行されることを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【９２７８】

＜特徴ＨＣ群＞（有利状態終了後に有利側の保留が貯まり得る遊技方法を遊技者に促す演出を実行する）

遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、に少なくとも発射可能に構成された発射手段と、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて、前記第２方向よりも前記第１方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第１状態を設定する第１状態設定手段と、前記第１状態において予め定められた第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１方向よりも前記第２方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第２状態を設定する第２状態設定手段と、前記第１状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、前記第１方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第２状態において所定期間、前記第１演出によって示唆される遊技と同一の遊技を遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＣ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技者にとって有利な遊技方法（遊技球の発射方向）を遊技状態毎に異ならせることにより、遊技状態に応じて遊技方法を変更する楽しみを遊技者に与えることが可能に構成しているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、各遊技状態における遊技の状況によらずに、遊技状態に対応する遊技方法が報知するのが一般的であるため、状況によっては有利度合いが低下してしまう可能性があるという問題点がある。

これに対して遊技機ＨＣ１によれば、遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、に少なくとも発射可能に構成された発射手段と、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて、前記第２方向よりも前記第１方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第１状態を設定する第１状態設定手段と、前記第１状態において予め定められた第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１方向よりも前記第２方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第２状態を設定する第２状態設定手段と、前記第１状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、前記第１方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第２状態において所定期間、前記第１演出によって示唆される遊技と同一の遊技を遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備える。

これにより、第２方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い第２状態において、第１方向へと遊技球を発射する遊技方法を遊技者に示唆する斬新な演出態様を実

現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＨＣ１において、前記第２状態は、予め定められた特定条件が成立している間、前記第２方向よりも前記第１方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易くなるように構成されており、前記第２演出実行手段は、少なくとも前記特定条件が成立している間、前記第２演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＣ２。
遊技機ＨＣ２によれば、遊技機ＨＣ１の奏する効果に加え、前記第２状態は、予め定められた特定条件が成立している間、前記第２方向よりも前記第１方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易くなるように構成されており、前記第２演出実行手段は、少なくとも前記特定条件が成立している間、前記第２演出を実行可能に構成されている。
これにより、基本的に第２方向へと遊技球を発射した方が有利となる第２状態において、特定条件が成立して第１方向へと遊技球を発射した方が有利となる状況となった場合に、第２演出により第１方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆することができるので、遊技者が損をしてしまうことを抑制できるという効果がある。
遊技機ＨＣ２において、前記特定条件は、前記第２の設定条件が成立したことに基づいて成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＣ３。
遊技機ＨＣ３によれば、遊技機ＨＣ２の奏する効果に加え、前記特定条件は、前記第２の設定条件が成立したことに基づいて成立する条件で構成されているので、第１状態が開始されてから第２状態に移行し、且つ、特定条件が不成立の状態となるまで、第１方向へと遊技球を発射する遊技方法を第１演出および第２演出によって示唆し続けることができる。よって、第１状態が終了された後も、特定条件が不成立の状態となるまで第１状態であるかのように遊技者に思わせることができるので、第１状態が実際よりも長く継続しているかのように思わせることができるという効果がある。
遊技機ＨＣ１からＨＣ３のいずれかにおいて、前記第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第２方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の判別を実行可能な第１判別手段と、前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第１方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、前記第１の判別と前記第２の判別とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記第２方向へと遊技球を発射した場合に前記第１判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成され、前記第２状態は、前記所定期間において、前記所定期間以外の期間よりも、前記第２方向へと遊技球を発射した場合に前記第１判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＣ４。
遊技機ＨＣ４によれば、遊技機ＨＣ１からＨＣ３のいずれかが奏する効果に加え、前記第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第２方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の判別を実行可能な第１判別手段と、前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第１方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、前記第１の判別と前記第２の判別とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記第２方向へと遊技球を発射した場合に前記第１判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成され、前記第２状態は、前記所定期間において、前記所定期間以外の期間よりも、前記第２方向へと遊技球を発射した場合に前記第１判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成されている。
これにより、有利度合いが低い第２状態においても所定期間の間は、第１状態と同様に、第１判別手段の判別が実行され易くなるという斬新な遊技性を実現することができると

いう効果がある。
遊技機ＨＣ４において、前記第１状態は、前記第１方向へと遊技球を発射し続けた場合に当該発射された遊技球が第１の割合で前記第１入球手段へと入球するように構成され、前記第２状態は、前記第１方向へと遊技球を発射し続けた場合に当該発射された遊技球が前記第１の割合以上の割合で前記第１入球手段へと入球するように構成され、前記所定期間は、前記第１判別手段の判別が実行されてから当該判別の判別結果が示されるまでの期間が、前記所定期間以外の期間よりも短くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＨＣ５。
遊技機ＨＣ５によれば、遊技機ＨＣ４の奏する効果に加え、前記第１状態は、前記第１方向へと遊技球を発射し続けた場合に当該発射された遊技球が第１の割合で前記第１入球手段へと入球するように構成され、前記第２状態は、前記第１方向へと遊技球を発射し続けた場合に当該発射された遊技球が前記第１の割合以上の割合で前記第１入球手段へと入球するように構成され、前記所定期間は、前記第１判別手段の判別が実行されてから当該判別の判別結果が示されるまでの期間が、前記所定期間以外の期間よりも短くなるように構成されている。
これにより、第２状態でも第１入球手段へと遊技球が第１の割合以上の割合で入球するので、第２演出の実行中に第１方向へと遊技球を発射した遊技者に損をさせてしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＨＣ４又はＨＣ５において、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１の判別に用いるための判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、特定の情報数を上限として、前記第１の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記所定期間は、前記特定の情報数の判別情報が前記判別情報記憶手段に記憶された状態で１の前記判別情報が前記第１の判別に用いられてから前記特定の情報数における最後の前記判別情報を用いた前記第１の判別の判別結果が示されるまでの期間で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機ＨＣ６。
遊技機ＨＣ６によれば、遊技機ＨＣ４又はＨＣ５の奏する効果に加え、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１の判別に用いるための判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、特定の情報数を上限として、前記第１の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記所定期間は、前記特定の情報数の判別情報が前記判別情報記憶手段に記憶された状態で１の前記判別情報が前記第１の判別に用いられてから前記特定の情報数における最後の前記判別情報を用いた前記第１の判別の判別結果が示されるまでの期間で少なくとも構成されている。
これにより、所定期間が設定された場合に、特定の情報数分の第１の判別の実行が保証されるので、所定期間が設定された場合に遊技者を喜ばせることができるという効果がある。
遊技機ＨＣ６において、前記所定期間は、前記第２の設定条件が成立したことに基づいて設定される期間で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＣ７。
遊技機ＨＣ７によれば、遊技機ＨＣ６の奏する効果に加え、前記所定期間は、前記第２の設定条件が成立したことに基づいて設定される期間で構成されているので、有利度合いが低い第２状態に設定された直後に少なくとも特定の情報数分の第１の判別の実行を保証することができるという効果がある。
遊技機ＨＣ４からＨＣ７のいずれかにおいて、前記第１の判別は、前記第２の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＣ８。
遊技機ＨＣ８によれば、遊技機ＨＣ４からＨＣ７のいずれかが奏する効果に加え、前記第１の判別は、前記第２の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されているので、所定期間における有利度合いを高めることができる。よって、所定期間が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【９２７９】

＜特徴ＨＤ群＞（１の時短状態において、所定条件下で時短回数の減算タイミングを可変させる）

カウンタ値を記憶可能なカウンタ手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記カウンタ手段に対して予め定められた第１のカウンタ値を設定するカウンタ値設定手段と、予め定められた第１条件が成立してから前記第１条件とは異なる第２条件が成立するまでの間に、前記カウンタ手段のカウンタ値を更新する更新手段と、その更新手段により前記カウンタ手段のカウンタ値が予め定められた第２のカウンタ値に更新されたことに基づいて、予め定められた特定の制御を実行する特定制御実行手段と、を備え、前記更新手段は、前記第１条件が成立してから前記第２条件が成立するまでの間における第１タイミングで前記カウンタ値を更新する第１更新制御と、前記第１タイミングとは異なる第２タイミングで前記カウンタ値を更新する第２更新制御と、のどちらかで前記カウンタ値を更新可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＤ１。

パチンコ機等の遊技機には、所定契機で所定のカウンタ（例えば、時短回数をカウントするカウンタ）に対して所定の初期値を設定し、カウンタ値が特定値となるまで更新処理を行うものが存在する（例えば、特許文献１：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、より好適なカウンタ値の更新方法が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、複数の特別図柄（例えば、第１特別図柄および第２特別図柄）を設けると共に、各特別図柄の抽選結果を示す変動表示を、互いに独立して実行可能に構成されているものも存在する。係る仕様の遊技機においては、異なる特別図柄の当たり遊技が重複して実行されることを避けるべく、例えば、１の当たり遊技を示す変動表示が終了した時点で、他の特別図柄の変動表示を強制的に当たりとは異なる図柄で停止表示させる制御等が採用される。

しかしながら、係る遊技機において、強制的に当たりとは異なる図柄で停止表示される変動表示でも、所定のカウンタのカウンタ値が更新されてしまうため、実質的に抽選回数を１回損してしまうという事象が発生してしまう問題点がある。

これに対して遊技機ＨＤ１によれば、カウンタ値を記憶可能なカウンタ手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記カウンタ手段に対して予め定められた第１のカウンタ値を設定するカウンタ値設定手段と、予め定められた第１条件が成立してから前記第１条件とは異なる第２条件が成立するまでの間に、前記カウンタ手段のカウンタ値を更新する更新手段と、その更新手段により前記カウンタ手段のカウンタ値が予め定められた第２のカウンタ値に更新されたことに基づいて、予め定められた特定の制御を実行する特定制御実行手段と、を備え、前記更新手段は、前記第１条件が成立してから前記第２条件が成立するまでの間における第１タイミングで前記カウンタ値を更新する第１更新制御と、前記第１タイミングとは異なる第２タイミングで前記カウンタ値を更新する第２更新制御と、のどちらかで前記カウンタ値を更新可能に構成されている。

これにより、カウンタ値を更新するタイミングとして異なる複数のタイミングを設定することができるので、カウンタ値をより好適に更新することができるという効果がある。

遊技機ＨＤ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利となる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記カウンタ値設定手段は、前記遊技状態設定手段によって前記第２遊技状態が設定されたことに基づいて前記カウンタ手段に対して前記第１のカウンタ値を設定可能に構成されているものであり、前記第１条件は、前記判別条件が成立した場合に成立するものであり、前記第２条件は、前記識別情報の動的表示が終了した場合に成立するものであり、前記特定の制御は、遊技状態を前記第２遊技状態から前記第１遊技状態に可変させる制御で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＤ２。

遊技機ＨＤ２によれば、遊技機ＨＤ１の奏する効果に加え、判別条件の成立に基づいて

判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利となる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記カウンタ値設定手段は、前記遊技状態設定手段によって前記第２遊技状態が設定されたことに基づいて前記カウンタ手段に対して前記第１のカウンタ値を設定可能に構成されているものであり、前記第１条件は、前記判別条件が成立した場合に成立するものであり、前記第２条件は、前記識別情報の動的表示が終了した場合に成立するものであり、前記特定の制御は、遊技状態を前記第２遊技状態から前記第１遊技状態に可変させる制御で構成されている。

これにより、判別条件が成立してから当該判別の判別結果を示すための識別情報の動的表示が終了するまでの間において、カウンタ手段の更新タイミングを可変させることができるので、第２遊技状態が設定されてから第１遊技状態に可変されるまでの間にカウンタ手段を好適に更新することができるという効果がある。

遊技機ＨＤ２において、前記第１タイミングは、前記第１条件の成立時に成立するものであり、前記第２タイミングは、前記第２条件の成立時に成立するものであることを特徴とする遊技機ＨＤ３。

遊技機ＨＤ３によれば、遊技機ＨＤ２の奏する効果に加え、前記第１タイミングは、前記第１条件の成立時に成立するものであり、前記第２タイミングは、前記第２条件の成立時に成立するものである。

これにより、カウンタ手段の更新タイミングを、状況に応じて判別条件が成立したタイミングと識別情報の動的表示が終了したタイミングとのどちらかに設定することができるので、カウンタ手段をより好適に更新することができるという効果がある。

遊技機ＨＤ２又はＨＤ３において、前記更新手段は、前記第１遊技状態に可変させるまでの前記カウンタ手段の残りの更新回数が１回である状況下において前記第１タイミングで前記カウンタ手段を更新可能に構成され、前記カウンタ手段の残りの更新回数が２回以上である状況下において前記第２タイミングで前記カウンタ手段を更新可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＤ４。

遊技機ＨＤ４によれば、遊技機ＨＤ２又はＨＤ３の奏する効果に加え、前記更新手段は、前記第１遊技状態に可変させるまでの前記カウンタ手段の残りの更新回数が１回である状況下において前記第１タイミングで前記カウンタ手段を更新可能に構成され、前記カウンタ手段の残りの更新回数が２回以上である状況下において前記第２タイミングで前記カウンタ手段を更新可能に構成されている。

これにより、第１遊技状態に可変させる前の最後の更新を第１タイミングで行い、それ以外の更新を第２タイミングで行うことができるので、カウンタ手段をより好適に更新することができるという効果がある。

遊技機ＨＤ２からＨＤ４のいずれかにおいて、判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成され、前記動的表示手段は、前記第１判別手段の判別結果を示すための第１識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための第２識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、で少なくとも構成され、前記第１動的表示手段は、前記第２動的表示手段により前記第２識別情報の動的表示が行われている間に前記第１識別情報の動的表示を開始可能に構成され、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段により前記第１識別情報の動的表示が行われている間に前記第２識別情報の動的表示を開始可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＤ５。

遊技機ＨＤ５によれば、遊技機ＨＤ２からＨＤ４のいずれかが奏する効果に加え、判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少

なくとも構成され、前記動的表示手段は、前記第１判別手段の判別結果を示すための第１識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための第２識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、で少なくとも構成され、前記第１動的表示手段は、前記第２動的表示手段により前記第２識別情報の動的表示が行われている間に前記第１識別情報の動的表示を開始可能に構成され、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段により前記第１識別情報の動的表示が行われている間に前記第２識別情報の動的表示を開始可能に構成されている。

これにより、第１識別情報の動的表示と第２識別情報の動的表示とを並列して実行することができるので、判別手段の判別をより効率良く実行することができるという効果がある。

遊技機ＨＤ５において、前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて実行された前記第２識別情報の動的表示の終了時に前記第１識別情報が動的表示されている場合に、前記第１識別情報の動的表示の状況によらず、前記第１識別情報を前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果を示すための外れ識別情報で停止表示させる停止表示手段を備えることを特徴とする遊技機ＨＤ６。

遊技機ＨＤ６によれば、遊技機ＨＤ５の奏する効果に加え、前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて実行された前記第２識別情報の動的表示の終了時に前記第１識別情報が動的表示されている場合に、前記第１識別情報の動的表示の状況によらず、前記第１識別情報を前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果を示すための外れ識別情報で停止表示させる停止表示手段を備えるので、第１判別手段の判別と第２判別手段の判別とで重複して特定の判別結果になったとしても、特典遊技が重複して実行されることを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＨＤ６において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、その第１位置よりも遊技球が前記入球手段へと入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とも前記外れ判別結果とも異なる第１判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から所定期間、前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記停止表示手段は、前記第２判別手段の判別結果が前記第１判別結果となったことに基づいて実行された前記第２識別情報の動的表示の終了時に前記第１識別情報が動的表示されている場合に、前記第１識別情報の動的表示の状況によらず、前記第１識別情報を前記外れ判別結果を示すための外れ識別情報で停止表示させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＤ７。

遊技機ＨＤ７によれば、遊技機ＨＤ６の奏する効果に加え、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、その第１位置よりも遊技球が前記入球手段へと入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とも前記外れ判別結果とも異なる第１判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から所定期間、前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記停止表示手段は、前記第２判別手段の判別結果が前記第１判別結果となったことに基づいて実行された前記第２識別情報の動的表示の終了時に前記第１識別情報が動的表示されている場合に、前記第１識別情報の動的表示の状況によらず、前記第１識別情報を前記外れ判別結果を示すための外れ識別情報で停止表示させることが可能に構成されている。

これにより、特定の判別結果と第１判別結果とが重複した場合に、特典遊技と可変遊技とが重複して実行されることを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＨＤ６又はＨＤ７において、前記更新手段は、前記停止表示手段によって前記外れ識別情報で停止表示された前記第１識別情報の動的表示において前記カウンタ手段が更新されることを抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＤ８。

遊技機ＨＤ８によれば、遊技機ＨＤ６又はＨＤ７の奏する効果に加え、前記更新手段は、前記停止表示手段によって前記外れ識別情報で停止表示された前記第１識別情報の動的表示において前記カウンタ手段が更新されることを抑制可能に構成されているので、外れ

識別情報で停止表示される遊技者にとって無駄な判別を契機としてカウンタ手段が更新されてしまうことを抑制できる。よって、遊技者にとって過剰に不利となってしまうことを抑制できるという効果がある。

【９２８０】

＜特徴ＨＥ群＞（小当たりに当選した後で当たりに当選するよりも、当たりに当選した後で小当たりに当選した方が有利度合いが高くなり易い）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、特定の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記特定の遊技状態は、前記第１の判別結果となった後で前記第２の判別結果となった場合に成立し得る第１の状況が成立した方が、前記第１の状況とは異なる第２の状況が成立した場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＨＥ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たりが実行されるものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、当たりとして、当たり遊技終了後の遊技状態が当選した当たりの種別に対応する遊技状態に設定される大当たり遊技と、当たり遊技終了後の遊技状態が当たり当選時の遊技状態のまま維持される小当たり遊技と、が設けられているものも存在する。しかしながら、小当たり遊技が実行されたとしても、実行されたタイミングによらず、遊技状態が変更されないため、小当たり遊技が実行されることにより興趣を向上させることが比較的困難であった。

これに対して遊技機ＨＥ１によれば、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、特定の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記特定の遊技状態は、前記第１の判別結果となった後で前記第２の判別結果となった場合に成立し得る第１の状況が成立した方が、前記第１の状況とは異なる第２の状況が成立した場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されている。

これにより、第１の判別結果となった後で第２の判別結果となることを強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＥ１において、前記第２の状況は、前記第２の判別結果となった後で前記第１の判別結果となった場合に成立し得る状況で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＥ２。

遊技機ＨＥ２によれば、遊技機ＨＥ１が奏する効果に加え、前記第２の状況は、前記第２の判別結果となった後で前記第１の判別結果となった場合に成立し得る状況で構成され

ているので、特定の遊技状態において、第１の判別結果となるよりも前に第２の判別結果となるか、後で第２の判別結果となるかによって有利度合いが可変する斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＥ１又はＨＥ２において、前記判別手段は、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記特定の遊技状態は、前記第１判別手段の判別で前記第１の判別結果となった後で前記第２の判別で前記第２の判別結果となった方が、前記第１判別手段の判別で前記第１の判別結果となった後で前記第２の判別で前記第２の判別結果とならなかった場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＨＥ３。

遊技機ＨＥ３によれば、遊技機ＨＥ１又はＨＥ２の奏する効果に加え、前記判別手段は、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記特定の遊技状態は、前記第１判別手段の判別で前記第１の判別結果となった後で前記第２の判別で前記第２の判別結果となった方が、前記第１判別手段の判別で前記第１の判別結果となった後で前記第２の判別で前記第２の判別結果とならなかった場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されている。

これにより、特定の遊技状態において第１判別手段の判別で第１の判別結果となった場合に、第２判別手段の判別で第２の判別結果となることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＥ３において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１判別手段の判別結果を示すための第１識別情報を前記表示手段において動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段において動的表示させる第２動的表示手段と、を備え、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段によって前記第１識別情報の動的表示が行われている間に、前記第２識別情報の動的表示を開始可能に構成されているものであり、前記特定の遊技状態は、前記第１の判別結果に対応する前記第１識別情報の動的表示の実行中に前記第２の判別結果に対応する前記第２識別情報の動的表示が開始された方が、前記第２の判別結果に対応する前記第２識別情報の動的表示が開始されなかった場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＨＥ４。

遊技機ＨＥ４によれば、遊技機ＨＥ３の奏する効果に加え、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１判別手段の判別結果を示すための第１識別情報を前記表示手段において動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段において動的表示させる第２動的表示手段と、を備え、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段によって前記第１識別情報の動的表示が行われている間に、前記第２識別情報の動的表示を開始可能に構成されているものであり、前記特定の遊技状態は、前記第１の判別結果に対応する前記第１識別情報の動的表示の実行中に前記第２の判別結果に対応する前記第２識別情報の動的表示が開始された方が、前記第２の判別結果に対応する前記第２識別情報の動的表示が開始されなかった場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されている。

これにより、第１識別情報の動的表示の実行中に第２識別情報の動的表示によって第２の判別結果に対応する識別情報が表示されることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＥ４において、前記第１識別情報の動的表示が行われている間に、前記第２の判別結果を示す前記第２識別情報が前記表示手段に対して停止表示されたことに基づいて、前記第１の判別結果とも前記第２の判別結果とも異なる外れ判別結果を示す第１識別情報が前記表示手段に対して停止表示されるように制御する停止制御手段を備え、前記遊技

状態設定手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記特定の遊技状態と、その特定の遊技状態よりも有利度合いが低い第１遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されており、前記第１判別手段の判別は、前記第２判別手段の判別よりも、前記第１の判別結果となった場合に、前記遊技状態設定手段により前記第１遊技状態の設定割合が高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＨＥ５。

遊技機ＨＥ５によれば、遊技機ＨＥ４の奏する効果に加え、前記第１識別情報の動的表示が行われている間に、前記第２の判別結果を示す前記第２識別情報が前記表示手段に対して停止表示されたことに基づいて、前記第１の判別結果とも前記第２の判別結果とも異なる外れ判別結果を示す第１識別情報が前記表示手段に対して停止表示されるように制御する停止制御手段を備え、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記特定の遊技状態と、その特定の遊技状態よりも有利度合いが低い第１遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されており、前記第１判別手段の判別は、前記第２判別手段の判別よりも、前記第１の判別結果となった場合に、前記遊技状態設定手段により前記第１遊技状態の設定割合が高くなるように構成されている。

これにより、第１判別手段の判別で第１の判別結果となり、有利度合いが低い第１遊技状態が設定される可能性が高い状況となったとしても、第１の判別結果を示す第１識別情報が停止表示されるよりも前に第２の判別結果を示す第２識別情報が停止表示されることで、第１判別手段の判別結果が第１の判別結果ではなく外れ判別結果に書き替えられるので、有利な特定の遊技状態が終了されて有利度合いが低い第１遊技状態へと移行することを抑制することができる。よって、第１遊技状態において第１判別手段の判別結果が第１の判別結果となった場合に第２の判別結果を示す第２識別情報が先に停止表示されることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＨＥ３からＨＥ５のいずれかにおいて、前記第１の判別結果に対応する前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間の間に前記第２の判別が実行された場合に、前記第１の判別結果となることが抑制されることを特徴とする遊技機ＨＥ６。

遊技機ＨＥ６によれば、遊技機ＨＥ３からＨＥ５のいずれかが奏する効果に加え、前記第１の判別結果に対応する前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間の間に前記第２の判別が実行された場合に、前記第１の判別結果となることが抑制されるので、第１判別手段の判別で第１の判別結果となった後で、第２判別手段の判別で第１の判別結果となって重複して特典遊技が実行されてしまう不具合を抑制することができるという効果がある。

遊技機ＨＥ４からＨＥ６のいずれかにおいて、前記第１動的表示手段による前記第１識別情報の動的表示における動的表示時間を設定する第１動的表示時間設定手段と、前記第２動的表示手段による前記第２識別情報の動的表示における動的表示時間を設定する第２動的表示時間設定手段と、を備え、前記第１動的表示時間設定手段は、前記特定の遊技状態において、前記第１の判別結果に対応する動的表示時間として、前記第２識別情報の動的表示を複数回実行可能な長さの動的表示期間を選択するように構成されていることを特徴とする遊技機ＨＥ７。

遊技機ＨＥ７によれば、遊技機ＨＥ４からＨＥ６のいずれかが奏する効果に加え、前記第１動的表示手段による前記第１識別情報の動的表示における動的表示時間を設定する第１動的表示時間設定手段と、前記第２動的表示手段による前記第２識別情報の動的表示における動的表示時間を設定する第２動的表示時間設定手段と、を備え、前記第１動的表示時間設定手段は、前記特定の遊技状態において、前記第１の判別結果に対応する動的表示時間として、前記第２識別情報の動的表示を複数回実行可能な長さの動的表示期間を選択するように構成されている。

これにより、第１識別情報の動的表示の実行中に第２識別情報の動的表示によって第２の判別結果に対応する識別情報が停止表示される機会を複数回与えることができるという効果がある。

遊技機ＨＥ１からＨＥ７のいずれかにおいて、前記特定の遊技状態は、次に前記特典遊技が実行されるまで継続可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＥ８。

遊技機ＨＥ８によれば、遊技機ＨＥ１からＨＥ７のいずれかが奏する効果に加え、前記特定の遊技状態は、次に前記特典遊技が実行されるまで継続可能に構成されているので、特定の遊技状態になることで、実質的に次の特典遊技も確定する。よって、特定の遊技状態が設定されることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＨＥ１からＨＥ８のいずれかにおいて、前記可変遊技は、前記第２の判別結果となった時点の遊技状態が、前記可変遊技の終了後も維持されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＨＥ９。

遊技機ＨＥ９によれば、遊技機ＨＥ１からＨＥ８のいずれかが奏する効果に加え、前記可変遊技は、前記第２の判別結果となった時点の遊技状態が、前記可変遊技の終了後も維持されるように構成されているので、特定の遊技状態において第２の判別結果になったとしても、他の遊技状態に移行してしまうことを抑制できるという効果がある。

【９２８１】

＜特徴ＨＦ群＞（一方の特図の変動回数に応じて他方の特図が回り易い状態と回り難い状態とが切り替わる）

予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第１の判別の判別結果を示すための第１識別情報と、前記第２の判別の判別結果を示すための第２識別情報と、を少なくとも表示可能な表示手段と、前記第１の判別が実行されたことに基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２の判別が実行されたことに基づいて、前記表示手段において前記第２識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、予め定められた特定の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた特定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記特定の遊技状態において予め定められた特定条件が成立している状況下において、前記第１識別情報の動的表示の頻度よりも前記第２識別情報の動的表示の頻度の方が高くなり易い第１制御を実行し、前記特定の遊技状態において前記特定条件が成立していない状況下において、前記第１制御よりも前記第１識別情報の動的表示の頻度が高くなり易い第２制御を実行することが可能な制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＦ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、始動入賞口を複数設けると共に、入賞を検出した始動入賞口の種別に応じて異なる特別図柄の抽選を実行するものも存在する。係る遊技機においては、遊技状態毎に入賞し易い始動入賞口の種別を異ならせることで遊技状態毎の有利度合いを異ならせ、興趣向上を図っていた。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態毎に抽選が実行され易い特別図柄の種別が固定化されるため、同一の遊技状態が長く続いてしまうと、遊技が単調となってしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＨＦ１によれば、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第１の判別の判別結

果を示すための第１識別情報と、前記第２の判別の判別結果を示すための第２識別情報と、を少なくとも表示可能な表示手段と、前記第１の判別が実行されたことに基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２の判別が実行されたことに基づいて、前記表示手段において前記第２識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、予め定められた特定の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた特定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記特定の遊技状態において予め定められた特定条件が成立している状況下において、前記第１識別情報の動的表示の頻度よりも前記第２識別情報の動的表示の頻度の方が高くなり易い第１制御を実行し、前記特定の遊技状態において前記特定条件が成立していない状況下において、前記第１制御よりも前記第１識別情報の動的表示の頻度が高くなり易い第２制御を実行することが可能な制御手段と、を備える。

これにより、特定条件の成立有無に応じて第１識別情報の動的表示の頻度を異ならせることができるので、特定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＦ１において、前記制御手段は、前記特定の遊技状態が設定されてから予め定められた特定回数の前記第１識別情報の動的表示が実行されるまで前記第１制御を実行し、前記特定回数の前記第１識別情報の動的表示が実行された後で前記第２制御を実行することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＦ２。

遊技機ＨＦ２によれば、遊技機ＨＦ１の奏する効果に加え、前記制御手段は、前記特定の遊技状態が設定されてから予め定められた特定回数の前記第１識別情報の動的表示が実行されるまで前記第１制御を実行し、前記特定回数の前記第１識別情報の動的表示が実行された後で前記第２制御を実行することが可能に構成されているので、特定の遊技状態が設定された後における第１識別情報の動的表示の回数に応じて第１制御と第２制御とが切り替わる。よって、特定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＨＦ２において、前記特定の設定条件は、第１の設定条件と、その第１の設定条件とは異なる第２の設定条件と、で少なくとも構成されているものであり、前記特定回数は、前記第１の設定条件の成立に基づいて前記特定の遊技状態が設定された場合に予め定められた第１特定回数に設定され、前記第２の設定条件の成立に基づいて前記特定の遊技状態が設定された場合に前記第１特定回数よりも多い第２特定回数に設定されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＨＦ３。

遊技機ＨＦ３によれば、遊技機ＨＦ２の奏する効果に加え、前記特定の設定条件は、第１の設定条件と、その第１の設定条件とは異なる第２の設定条件と、で少なくとも構成されているものであり、前記特定回数は、前記第１の設定条件の成立に基づいて前記特定の遊技状態が設定された場合に予め定められた第１特定回数に設定され、前記第２の設定条件の成立に基づいて前記特定の遊技状態が設定された場合に前記第１特定回数よりも多い第２特定回数に設定されるように構成されている。

これにより、特定の遊技状態の設定契機によって第１制御が実行される回数が可変するので、特定の遊技状態の設定契機に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＨＦ３において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技とは異なる第２特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定する種別決定手段を備え、前記第１の設定条件は、前記第１特典遊技の実行が終了したことに基づいて成立するものであり、前記第２の設定条件は、前記第２特典遊技の実行が終了したことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機ＨＦ４。

遊技機ＨＦ４によれば、遊技機ＨＦ３の奏する効果に加え、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技とは異なる第２特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定する種別決定手段を備え、

前記第１の設定条件は、前記第１特典遊技の実行が終了したことに基づいて成立するものであり、前記第２の設定条件は、前記第２特典遊技の実行が終了したことに基づいて成立するものである。

これにより、特典遊技の種別によって設定される特定の遊技状態における有利度合いを異ならせることができるので、特典遊技の種別に対してより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＨＦ１からＨＦ４のいずれかにおいて、前記第１動的表示手段による前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段を備え、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段により前記第１識別情報の動的表示が行われている間に前記第２識別情報の動的表示を開始可能に構成されており、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記動的表示期間設定手段によって長い動的表示期間が設定され易くなる制御で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＦ５。

遊技機ＨＦ５によれば、遊技機ＨＦ１からＨＦ４のいずれかが奏する効果に加え、前記第１動的表示手段による前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段を備え、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段により前記第１識別情報の動的表示が行われている間に前記第２識別情報の動的表示を開始可能に構成されており、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記動的表示期間設定手段によって長い動的表示期間が設定され易くなる制御で構成されている。

これにより、第１制御が実行されている間は、第１識別情報の動的表示における動的表示期間として長い動的表示期間が選択され易くなることにより第２識別情報の動的表示の頻度を高くすることができるという効果がある。

遊技機ＨＦ５において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難になる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが前記特定の判別結果とは異なる第１の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記第１識別情報の動的表示が行われている間に前記第１の判別結果を示す前記第２識別情報が停止表示された場合に、前記第１識別情報の動的表示の状況によらず、前記第１識別情報を前記特定の判別結果とも前記第１の判別結果とも異なる外れ判別結果を示す前記第１識別情報で停止表示させる停止表示手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＦ６。

遊技機ＨＦ６によれば、遊技機ＨＦ５の奏する効果に加え、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難になる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが前記特定の判別結果とは異なる第１の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記第１識別情報の動的表示が行われている間に前記第１の判別結果を示す前記第２識別情報が停止表示された場合に、前記第１識別情報の動的表示の状況によらず、前記第１識別情報を前記特定の判別結果とも前記第１の判別結果とも異なる外れ判別結果を示す前記第１識別情報で停止表示させる停止表示手段と、を備える。

これにより、第１の判別結果を示す第２識別情報が停止表示されると、第１識別情報の動的表示が外れ判別結果で終了されてしまうため、特に、第１制御が実行されている状況において、第１識別情報の動的表示の頻度が高くなってしまう可能性がある。よって、第１制御が実行されている間において、第２の判別の判別結果が第１の判別結果とならないことを強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＨＦ６において、前記第１の制御が実行されている間に実行された前記第２の判別で前記第１の判別結果となった場合に、当該第１の判別結果を示すための前記第２識別情報の動的表示における動的表示期間の間に第１演出を実行する第１演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＨＦ７。

遊技機ＨＦ７によれば、遊技機ＨＦ６の奏する効果に加え、前記第１の制御が実行されている間に実行された前記第２の判別で前記第１の判別結果となった場合に、当該第１の判別結果を示すための前記第２識別情報の動的表示における動的表示期間の間に第１演出を実行する第１演出実行手段を備えるので、第１演出が実行された場合に第１の判別結果となったことを遊技者に対して理解させることができる。よって、可変手段に注目しなくても第１の判別結果となったか否かを遊技者が判別することが可能となる。よって、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＦ７において、前記第１の制御が実行されている間に実行された前記第２の判別で前記外れ判別結果となった場合に、当該外れ判別結果を示すための前記第２識別情報の動的表示における動的表示期間の間に、前記第１演出と区別し難い特定の演出態様を含む第２演出を実行可能な第２演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＨＦ８。

遊技機ＨＦ８によれば、遊技機ＨＦ７の奏する効果に加え、前記第１の制御が実行されている間に実行された前記第２の判別で前記外れ判別結果となった場合に、当該外れ判別結果を示すための前記第２識別情報の動的表示における動的表示期間の間に、前記第１演出と区別し難い特定の演出態様を含む第２演出を実行可能な第２演出実行手段を備えるので、特定の演出態様が実行された場合に、第２演出が実行されていることを強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【９２８２】

＜特徴ＨＧ群＞（電サポの状態は共通だが、有利な特図２抽選の実行頻度が互いに異なる遊技状態を設ける）

遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の判別を実行可能な第１判別手段と、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の判別を実行可能な第２判別手段と、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に変位可能な変位手段と、所定の変位条件の成立に基づいて、前記変位手段を所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと変位させる変位制御手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１状態と、その第１状態とは前記第２入球手段に対する遊技球の入球し易さが異なる第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態を設定する状態設定手段と、を備え、前記第１状態に設定される遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記第１判別手段の判別の実行頻度が高くなり易い第２遊技状態と、が少なくとも設けられていることを特徴とする遊技機ＨＧ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、始動入賞口を複数設けると共に、入賞を検出した始動入賞口の種別に応じて異なる特別図柄の抽選を実行するものも存在する。係る遊技機においては、特定の始動入賞口へと遊技球が入球困難となる非時短状態と、特定の始動入賞口へと遊技球が入球容易となる時短状態と、を切り替えることにより、入賞し易い始動入賞口の種別を異ならせ、興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、非時短状態であるか、時短状態であるかによって抽選が実行され易い特別図柄の種別が固定化されるため、同一の状態が長く続いてしまうと、遊技が単調となってしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＨＧ１によれば、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入

球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の判別を実行可能な第１判別手段と、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の判別を実行可能な第２判別手段と、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に変位可能な変位手段と、所定の変位条件の成立に基づいて、前記変位手段を所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと変位させる変位制御手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１状態と、その第１状態とは前記第２入球手段に対する遊技球の入球し易さが異なる第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態を設定する状態設定手段と、を備え、前記第１状態に設定される遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記第１判別手段の判別の実行頻度が高くなり易い第２遊技状態と、が少なくとも設けられている。

これにより、第２入球手段に対する遊技球の入球し易さが共通となる第１遊技状態と第２遊技状態とで、第１判別手段の判別の実行頻度が可変する斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＧ１において、前記第２の判別は、前記第１の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＧ２。

遊技機ＨＧ２によれば、遊技機ＨＧ１の奏する効果に加え、前記第２の判別は、前記第１の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されているので、第１遊技状態よりも第２遊技状態の方が、有利度合いが低い第１の判別の実行頻度を低くすることができるという効果がある。

遊技機ＨＧ１又はＨＧ２において、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、前記特定の判別結果となる確率が高い遊技状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＧ３。

遊技機ＨＧ３によれば、遊技機ＨＧ１又はＨＧ２の奏する効果に加え、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、前記特定の判別結果となる確率が高い遊技状態で構成されているので、第１遊技状態では、有利度合いが低い第１判別手段の判別の実行頻度が比較的高くなる反面、特定の判別結果となる確率が高くなる遊技性となり、第２遊技状態では、有利度合いが低い第１判別手段の判別の実行頻度が比較的低くなる反面、特定の判別結果となる確率が低くなる遊技性となる。よって、同じ第１状態に設定される遊技状態でも、遊技性を真逆にすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＧ１からＨＧ３のいずれかにおいて、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１判別手段の判別結果を示すための第１識別情報を前記表示手段において動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段において動的表示させる第２動的表示手段と、前記第１動的表示手段による前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、を備え、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段により前記第１識別情報が動的表示されている間に前記第２識別情報の動的表示を開始可能に構成されており、前記動的表示期間設定手段は、前記第１遊技状態よりも、前記第２遊技状態の方が、長い動的表示期間を設定し易く構成されていることを特徴とする遊技機ＨＧ４。

遊技機ＨＧ４によれば、遊技機ＨＧ１からＨＧ３のいずれかが奏する効果に加え、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１判別手段の判別結果を示すための第１識別情報を前記表示手段において動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段において動的表示させる第２動的表示手段と、前記第１動的表示手段による前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、を備え、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段により前記第１識別情報が動的表示されている間に前記第２識別情報の動的表示を開始可能に構成されており、前記動的表示期間設定手段は、前記第１遊技状態よりも、前記第２遊

技状態の方が、長い動的表示期間を設定し易く構成されている。
　これにより、第１識別情報の動的表示における動的表示期間を遊技状態毎に異ならせることにより、第１識別情報の動的表示が実行されている間に実行可能な第２識別情報の動的表示の回数を異ならせ、第１の判別の実行頻度を異ならせることができるという効果がある。
　遊技機ＨＧ１からＨＧ４のいずれかにおいて、前記第１遊技状態が設定された後で前記第１の判別の実行回数と前記第２の判別の実行回数との合計が予め定められた第１回数となったことに基づいて、前記第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＨＧ５。
　遊技機ＨＧ５によれば、遊技機ＨＧ１からＨＧ４のいずれかが奏する効果に加え、前記第１遊技状態が設定された後で前記第１の判別の実行回数と前記第２の判別の実行回数との合計が予め定められた第１回数となったことに基づいて、前記第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段を備えるので、第１判別手段の判別の実行頻度が高い第１遊技状態と、第１判別手段の判別の実行頻度が低い第２遊技状態とが連続して設定される。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
　遊技機ＨＧ５において、前記第２遊技状態が設定された後で前記前記第１の判別の実行回数と前記第２の判別の実行回数との合計が予め定められた第２回数となったことに基づいて、前記第２状態に設定される第３遊技状態を設定する第３遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＨＧ６。
　遊技機ＨＧ６によれば、遊技機ＨＧ５の奏する効果に加え、前記第２遊技状態が設定された後で前記前記第１の判別の実行回数と前記第２の判別の実行回数との合計が予め定められた第２回数となったことに基づいて、前記第２状態に設定される第３遊技状態を設定する第３遊技状態設定手段を備えるので、第１遊技状態と第２遊技状態と第３遊技状態とが連続して設定される。よって、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。
　遊技機ＨＧ１からＨＧ６のいずれかにおいて、前記第２状態は、前記第１状態よりも前記第２入球手段に対して遊技球が入球し難くなる状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＧ７。
　遊技機ＨＧ７によれば、遊技機ＨＧ１からＨＧ６のいずれかが奏する効果に加え、前記第２状態は、前記第１状態よりも前記第２入球手段に対して遊技球が入球し難くなる状態で構成されているので、第２入球手段に対して遊技球が比較的入球し易い第１状態が設定される第１遊技状態と第２遊技状態とで、第１判別手段の判別の実行頻度を異ならせることができる。よって、比較的有利な遊技状態における遊技性を異ならせることができるという効果がある。
【９２８３】
　＜特徴ＨＨ群＞（特定の遊技状態において継続率を可変させる）
　予め定められた特定の実行条件の成立に基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第１遊技状態を設定可能な第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が第１の割合となる第１制御がされる遊技と、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が前記第１の割合とは異なる第２の割合となる第２制御がされる遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技を設定可能な設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＨ１。
　ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特

許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。
しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。
また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが高い特定の遊技状態（例えば、時短遊技状態）の終了条件を複数設ける構成とし、特定の遊技状態が設定された契機に応じて異なる終了条件を設定することにより、同じ特定の遊技状態でも設定契機に応じて有利度合いを異ならせているものも存在する。
しかしながら、係る従来型の遊技機では、設定契機毎の終了条件をＲＯＭ等の記憶装置に対して予め規定しておく必要があるため、終了条件が増えるほど遊技機の記憶容量が増大してしまうという問題点がある。
これに対して遊技機ＨＨ１によれば、予め定められた特定の実行条件の成立に基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第１遊技状態を設定可能な第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が第１の割合となる第１制御がされる遊技と、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が前記第１の割合とは異なる第２の割合となる第２制御がされる遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技を設定可能な設定手段と、を備える。
これにより、同じ第１遊技状態であっても、第１制御が実行されるか第２制御が実行されるかによって特典遊技が実行される可能性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＨＨ１において、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記特定条件が成立し易くなる制御で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＨ２。
遊技機ＨＨ２によれば、遊技機ＨＨ１の奏する効果に加え、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記特定条件が成立し易くなる制御で構成されているので、特定条件が成立するよりも前に特定の実行条件が成立する可能性を異ならせることができるという効果がある。
遊技機ＨＨ１又はＨＨ２において、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて成立する条件で構成されているものであり、前記特定条件は、少なくとも前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＨ３。
遊技機ＨＨ３によれば、遊技機ＨＨ１又はＨＨ２の奏する効果に加え、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて成立する条件で構成されているものであり、前記特定条件は、少なくとも前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されている。
これにより、第１の判別の実行回数が特定回数未満の範囲においては第１遊技状態が維持されるので、第１遊技状態において特定回数の第１の判別の実行を保証することができるという効果がある。
遊技機ＨＨ３において、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定回数の前記第１の判別が実行されるまでの間に実行される前記第２の判別の実行回数が少ない回数となり易い制御で構成されていることを特徴とする遊技機

ＨＨ４。
遊技機ＨＨ４によれば、遊技機ＨＨ３の奏する効果に加え、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定回数の前記第１の判別が実行されるまでの間に実行される前記第２の判別の実行回数が少ない回数となり易い制御で構成されているので、第２遊技状態が設定されるまでに実行される第２の判別の実行回数を異ならせることで、実質的に特定の実行条件の成立割合を異ならせることができるという効果がある。
遊技機ＨＨ３又はＨＨ４において、特定条件は、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が前記特定回数となったことに基づいて成立する第１特定条件と、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数と前記第２の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い第１回数となったことに基づいて成立する第２特定条件と、で少なくとも構成されており、前記第１制御と前記第２制御とは、前記第２特定条件が成立するよりも前に前記第１特定条件が成立し易くなるように構成されており、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記第１特定条件が成立するまでに要する期間が短くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＨＨ５。
遊技機ＨＨ５によれば、遊技機ＨＨ３又はＨＨ４の奏する効果に加え、特定条件は、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数が前記特定回数となったことに基づいて成立する第１特定条件と、前記第１遊技状態が設定された後における前記第１の判別の実行回数と前記第２の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い第１回数となったことに基づいて成立する第２特定条件と、で少なくとも構成されており、前記第１制御と前記第２制御とは、前記第２特定条件が成立するよりも前に前記第１特定条件が成立し易くなるように構成されており、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記第１特定条件が成立するまでに要する期間が短くなり易く構成されている。
これにより、第１特定条件が成立するまでに要する期間の長さを異ならせることで第２の判別の実行回数を異ならせて特定の実行条件が成立する割合を異ならせるという斬新な制御を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【９２８４】
＜特徴ＨＩ群＞（１の遊技状態が終了するまでの間に大当たりに当選する可能性を示す演出を実行する）
所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、予め定められた第１の状況である場合に第１演出態様を決定し、前記第１の状況よりも前記特定の判別結果となる可能性が高い第２の状況である場合に第２演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＩ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。
しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。
また、係る従来型の遊技機の中には、所定期間内（例えば、保留球を全て消化しきるまでの間）に当たり遊技が実行される期待度を示す興趣演出を実行可能に構成されたものも

存在し、実行中の変動表示だけでなく、複数回の変動表示に渡って当たり遊技が実行される期待感を持続的に抱かせ続けることが可能に構成されたものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、比較的少ない回数分の変動表示を対象としてしか、当たり遊技が実行される期待度を示す演出を実行することができないため、興趣を向上させることが困難であった。

これに対して遊技機ＨＩ１によれば、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、予め定められた第１の状況である場合に第１演出態様を決定し、前記第１の状況よりも前記特定の判別結果となる可能性が高い第２の状況である場合に第２演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、を備える。

これにより、特定演出の演出態様によって第１遊技状態の間に特定の判別結果となる可能性を遊技者に示すことができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＩ１において、前記第１の状況は、前記第２の状況よりも、前記第２の設定条件が成立するまでに前記特定の判別結果となる可能性が低い状況であることを特徴とする遊技機ＨＩ２。

遊技機ＨＩ２によれば、遊技機ＨＩ１の奏する効果に加え、前記第１の状況は、前記第２の状況よりも、前記第２の設定条件が成立するまでに前記特定の判別結果となる可能性が低い状況であるので、第２の設定条件が成立するよりも前に特定の判別結果となる可能性を特定演出の演出態様によって示唆することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＩ１又はＨＩ２において、前記特定演出実行手段は、前記第１演出態様の前記特定演出の実行中に前記第２の状況となったことに基づいて、前記第２の演出態様の前記特定演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＩ３。

遊技機ＨＩ３によれば、遊技機ＨＩ１又はＨＩ２の奏する効果に加え、前記特定演出実行手段は、前記第１演出態様の前記特定演出の実行中に前記第２の状況となったことに基づいて、前記第２の演出態様の前記特定演出を実行可能に構成されているので、第１遊技状態において状況が変化した場合に、変化した状況に応じて特定演出の演出態様を切り替えることができる。よって、特定演出によって遊技者に対して正確な状況を示すことができるという効果がある。

遊技機ＨＩ１からＨＩ３のいずれかにおいて、前記特典遊技の実行中に予め定められた第１演出を実行する第１演出実行手段と、その第１演出実行手段により実行される前記第１演出の演出態様として、実行中の前記特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第１の状況に対応する前記第１遊技状態が設定される場合に前記第１演出態様に対応する第３演出態様を決定し、前記第２の状況に対応する前記第１遊技状態が設定される場合に前記第２演出態様に対応する第４演出態様を決定することが可能に構成されている演出態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＩ４。

遊技機ＨＩ４によれば、遊技機ＨＩ１からＨＩ３のいずれかが奏する効果に加え、前記特典遊技の実行中に予め定められた第１演出を実行する第１演出実行手段と、その第１演出実行手段により実行される前記第１演出の演出態様として、実行中の前記特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第１の状況に対応する前記第１遊技状態が設定される場合に前記第１演出態様に対応する第３演出態様を決定し、前記第２の状況に対応する前記第１遊技状態が設定される場合に前記第２演出態様に対応する第４演出態様を決定することが可能に構成されている演出態様決定手段と、を備える。

これにより、特典遊技の実行中に、第１演出によって特典遊技の終了後の第１遊技状態において特定の判別結果となる可能性を遊技者に対して示すことができるので、特典遊技の実行中における遊技者の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＩ１からＨＩ４のいずれかにおいて、前記第２の状況は、前記第１の状況よりも、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定の判別結果とならずに前記第２の設定条件が成立するまでの間に実行される前記判別手段の判別の回数が多くなり易い状況で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＩ５。

遊技機ＨＩ５によれば、遊技機ＨＩ１からＨＩ４のいずれかが奏する効果に加え、前記第２の状況は、前記第１の状況よりも、前記第１遊技状態が設定されてから前記特定の判別結果とならずに前記第２の設定条件が成立するまでの間に実行される前記判別手段の判別の回数が多くなり易い状況で構成されているので、第２の状況では、第１の状況よりも判別手段の判別回数が多くなるため、特定の判別結果となる機会をより多く獲得できる。よって、第２演出態様の特定演出が実行されることを強く期待させることができるという効果がある。

【９２８５】

＜特徴ＨＪ群＞（有利状態終了後に有利側の保留が貯まり得る遊技方法を遊技者に促す演出を実行する）

遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、に少なくとも発射可能に構成された発射手段と、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて、前記第２方向よりも前記第１方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第１状態を設定する第１状態設定手段と、前記第１の設定条件とは異なる第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１方向へと遊技球を発射した場合の有利度合いが前記第１状態よりも低くなり易く構成された第２状態を設定する第２状態設定手段と、前記第１状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、前記第１方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第２状態において所定期間、前記第１演出によって示唆される遊技と同一の遊技を遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＪ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技者にとって有利な遊技方法（遊技球の発射方向）を遊技状態毎に異ならせることにより、遊技状態に応じて遊技方法を変更する楽しみを遊技者に与えることが可能に構成しているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、各遊技状態における遊技の状況によらずに、遊技状態に対応する遊技方法が報知するのが一般的であるため、状況によっては有利度合いが低下してしまう可能性があるという問題点がある。

これに対して遊技機ＨＪ１によれば、遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、に少なくとも発射可能に構成された発射手段と、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて、前記第２方向よりも前記第１方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第１状態を設定する第１状態設定手段と、前記第１の設定条件とは異なる第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１方向へと遊技球を発射した場合の有利度合いが前記第１状態よりも低くなり易く構成された第２状態を設定する第２状態設定手段と、前記第１状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、前記第１方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆

可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第２状態において所定期間、前記第１演出によって示唆される遊技と同一の遊技を遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備える。

これにより、第１方向へと遊技球を発射しても第１状態ほど有利度合いが高くならない第２状態において、第１方向へと遊技球を発射する遊技方法を遊技者に示唆する斬新な演出態様を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＪ１において、前記第２の設定条件は、前記第１状態において成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＨＪ２。

遊技機ＨＪ２によれば、遊技機ＨＪ１の奏する効果に加え、前記第２の設定条件は、前記第１状態において成立し得る条件であるので、第１状態において第２条件が成立して第２状態が設定された後も、第１演出によって示唆される遊技と同一の遊技を示唆することができる。よって、第１状態が継続しているかのように思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＪ１又はＨＪ２において、前記第２状態は、予め定められた特定条件が成立している間、前記第２方向よりも前記第１方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易くなるように構成されており、前記第２演出実行手段は、少なくとも前記特定条件が成立している間、前記第２演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＨＪ３。

遊技機ＨＪ３によれば、遊技機ＨＪ１又はＨＪ２の奏する効果に加え、前記第２状態は、予め定められた特定条件が成立している間、前記第２方向よりも前記第１方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易くなるように構成されており、前記第２演出実行手段は、少なくとも前記特定条件が成立している間、前記第２演出を実行可能に構成されている。

これにより、基本的に第２方向へと遊技球を発射した方が有利となる第２状態において、特定条件が成立して第１方向へと遊技球を発射した方が有利となる状況となった場合に、第２演出により第１方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆することができるので、遊技者が損をしてしまうことを抑制できるという効果がある。

遊技機ＨＪ３において、前記特定条件は、前記第２の設定条件が成立したことに基づいて成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＪ４。

遊技機ＨＪ４によれば、遊技機ＨＪ３の奏する効果に加え、前記特定条件は、前記第２の設定条件が成立したことに基づいて成立する条件で構成されているので、第１状態が開始されてから第２状態に移行し、且つ、特定条件が不成立の状態となるまで、第１方向へと遊技球を発射する遊技方法を第１演出および第２演出によって示唆し続けることができる。よって、第１状態が終了された後も、特定条件が不成立の状態となるまで第１状態であるかのように遊技者に思わせることができるので、第１状態が実際よりも長く継続しているかのように思わせることができるという効果がある。

遊技機ＨＪ１からＨＪ４のいずれかにおいて、前記第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第２方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の判別を実行可能な第１判別手段と、前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第１方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、前記第１の判別と前記第２の判別とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記第２方向へと遊技球を発射した場合に前記第１判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成され、前記第２状態は、前記所定期間において、前記所定期間以外の期間よりも、前記第２方向へと遊技球を発射した場合に前記第１判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＨＪ５

。
遊技機ＨＪ５によれば、遊技機ＨＪ１からＨＪ４のいずれかが奏する効果に加え、前記第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第２方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の判別を実行可能な第１判別手段と、前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第１方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、前記第１の判別と前記第２の判別とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記第２方向へと遊技球を発射した場合に前記第１判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成され、前記第２状態は、前記所定期間において、前記所定期間以外の期間よりも、前記第２方向へと遊技球を発射した場合に前記第１判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成されている。
これにより、有利度合いが低い第２状態においても所定期間の間は、第１状態と同様に、第１判別手段の判別が実行され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。
【９２８６】
＜５０７６シリーズ＞
＜特徴ＩＡ群＞
演出態様を可変させる可変演出を実行可能な可変演出実行手段と、を有した遊技機において、前記可変演出にて前記演出態様を可変させることが可能な回数を決定可能な決定手段を有し、前記遊技機は、前記演出態様を特定の態様で可変させるための追加演出を実行可能な追加演出実行手段を有することを特徴とする遊技機ＩＡ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２等）への操作内容に基づいて演出態様を可変させる操作演出を複数回実行することで、演出態様を段階的に可変させる期間演出を実行可能なものがある。そして、期間演出の演出結果として、演出態様が特定段階まで可変された場合に、遊技者に有利な特典が付与される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２００９－２３３１７１号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、期間演出の演出結果のみが予め決定されており、各操作演出の演出結果が予め決定されていないため、期間演出中に実行される複数回の操作演出の全てを用いること無く、期間演出の演出結果に対応する段階まで演出態様が可変されてしまい、期間演出の演出結果が低下してしまう問題があった。また、各操作演出の演出結果を予め決定しておき、各操作演出中における操作手段への操作内容に関わらず、各操作演出が終了した時点で、予め決定された演出結果に対応する段階まで演出態様を可変させるように構成された遊技機も提案されている。しかしながら、このような遊技機では、操作演出中における操作手段への操作内容に関わらず、操作演出の演出結果として予め決定された演出結果が表示されてしまうため、遊技者が操作手段を操作しようとする意欲が低下してしまうという問題があった。さらに、各操作演出に対して、予め決定された演出結果が必ず表示されてしまうため、バリエーション豊富な演出態様で期間演出を実行するためには、各操作演出の演出結果を異ならせた期間演出の演出データを予め用意する必要があり、期間演出を実行するための演出データ量が増加してしまうという問題があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、期間演出にて実行される各操作演出における操作手段への操作内容に応じて異なる演出結果で各操作演出が実行されるように構成することで、操作演出中における操作手段への操作意欲を高め、遊技者の遊技に対する興趣を向上させる遊技機を提供することを目的とする。また、予め決定されている期間演出の演出態様の種類よりもバリエーション豊かな期間演出を実行可能に構成することで、期間演出の演出効果を高めることで、遊技者の遊技に対する興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＩＡ１によれば、可変演出が決定された回数実行された後にも、演出態様を特定

の態様で可変させるための追加演出が実行されるので、設定された回数を超えて演出を可変させることで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＩＡ１において、情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、前記判別手段により判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段により前記特定の判別結果と判別される場合に、前記前記演出態様が予め定められた報知態様に可変されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＩＡ２。
遊技機ＩＡ２によれば、遊技機ＩＡ１の奏する効果に加え、演出態様が報知態様に可変されることで、事前に特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、演出態様の可変に興味を持たせることができるという効果がある。
遊技機ＩＡ１またはＩＡ２において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記演出態様は、前記操作手段が操作されたことに基づいて可変されることが可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＩＡ３。
遊技機ＩＡ３によれば、遊技機ＩＡ１またはＩＡ２の奏する効果に加え、遊技者が操作するタイミングによって可変させることができるので、遊技者の操作によって、報知される内容が可変するように思わせることができるという効果がある。
遊技機ＩＡ１からＩＡ３のいずれかにおいて、前記演出態様の可変は、複数段階に分けて実行されるものであり、前記追加演出実行手段は、前記回数における演出の可変が終了した後に、前記決定された回数と、前記複数段階の可変タイミングにおける情報とに基づいた前記追加演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＩＡ４。
遊技機ＩＡ４によれば、遊技機ＩＡ１からＩＡ３のいずれかにおいて、回数と可変される複数段階の可変タイミングにおける情報とに基づいて追加演出が実行されるので、演出態様の可変に対応させた追加演出を実行することができるという効果がある。
【９２８７】
＜特徴ＩＢ群＞
演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される前記演出の種別を決定可能な演出種別決定手段と、移行条件が成立したことに基づいて前記演出の種別を異なる種別へと移行させることが可能な前記演出種別移行手段と、第１状態と、その第１状態よりも前記移行条件が成立し難い第２状態と、を設定可能な状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記第２状態が設定されている状態では、遊技者に有利な特典を付与可能な付与条件が成立した場合に前記移行条件を成立させることが可能であることを特徴とする遊技機ＩＢ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、複数の演出ステージが切り替わるように構成され、大当たり抽選の結果を示すための変動演出の演出態様を、設定されている演出ステージに対応させて決定することで、変動演出が単調となることを抑制することが可能な遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２００９－２３３１７１号公報）。また、大当たり抽選が所定回数実行されることによって演出ステージの移行条件が成立した場合に演出ステージが自動的に切り替わるように構成し、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制する遊技機も提案されている。しかしながら、演出ステージが自動的に切り替わる従来型の遊技機では、遊技者の意思に関わらず演出ステージが切り替わってしまうため、遊技者の趣味に合った演出ステージから、遊技者の趣味に合わない演出ステージへと切り替わった場合に、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。また、遊技者が任意に演出ステージを設定可能に構成した場合には、全ての演出ステージを体験すること無く、特定の演出ステージのみで遊技を行ってしまう遊技者が発生してしまい、遊技機が予め有している演出内容を遊技者に十分に提供することができない事態が発生してしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたもの

であり、演出ステージを固定した場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下しないように他の演出ステージへと切り替え可能に構成することで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制しながら、多様な演出を遊技者に提供することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることを目的とする。

遊技機ＩＢ１によれば、状態設定手段によって、移行条件の成立のし易さを異ならせることができ、移行条件が成立し難い第２状態が設定されている状態で移行条件が成立した場合には特典が付与されるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＩＢ１において、情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を、所定個数を上限に記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、前記移行条件を設定するための移行条件設定手段と、を有し、前記移行条件設定手段は、少なくとも、前記判別手段により実行された前記判別の回数が特定回数となった場合に成立する第１移行条件を設定可能であり、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて、前記第１移行条件が成立するよりも前に、前記第１移行条件が成立し得ることを示すための移行示唆演出を実行可能な以降演出実行手段を有することを特徴とする遊技機ＩＢ２。

遊技機ＩＢ２によれば、遊技機ＩＢ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１移行条件が成立するよりも前に、移行示唆演出を実行することができるため、遊技者に対して、移行条件が成立するタイミングを予測させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＩＢ１またはＩＢ２において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記状態設定手段は、前記操作手段への操作に基づいて、前記第２状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＩＢ３。

遊技機ＩＢ３によれば、遊技機ＩＢ１またはＩＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が任意のタイミングで第２状態を設定することができるため、第２状態を設定した状態で移行条件が成立するか否かを確認可能な遊技を遊技者に選択して実行させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＩＢ３において、前記移行示唆演出が実行されている状態において、前記第２状態が設定された場合には、前記第１移行条件が成立する前記判別手段の前記判別の結果が、前記特定の判別結果である場合には前記第１移行条件を成立させ、前記特定の判別結果では無い場合には前記第１移行条件を成立させないことを特徴とする遊技機ＩＢ４。

遊技機ＩＢ４によれば、遊技機ＩＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、移行示唆演出が実行されている状態で第２状態が設定された場合は、対象となる判別手段の判別結果が特定の判別結果である場合にのみ、第１移行条件を成立させ、演出の種別を異ならせることができる。即ち、第２状態が設定された場合であっても、移行示唆演出をそのまま実行可能であるため、実行される演出を制御するための処理負荷を軽減させることができるという効果がある。

【９２８８】

＜特徴ＩＣ群＞

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、所定の遊技情報を示すための特定演出の実行可能な特定演出実行手段と、を有し、前記特定演出は、特定条件が成立している場合に、前記特定条件が成立していない場合よりも実行され易くされているものであることを特徴とする遊技機ＩＣ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否抽選が実行され、その抽選結果が当たり当選であることに基づい

て当たり遊技が実行されるものがある。そして、遊技の当否抽選を実行するための実行権利を所定個数を上限に保留記憶可能に構成し、当たり遊技中に保留記憶されている実行権利の中に、当たり当選し得る実行権利が含まれている場合において、当たり遊技中に実行される当たり遊技演出を用いて、次回の当たり当選を遊技者に事前に報知する連続当たり演出が実行可能な遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

このような従来型の遊技機では、当たり遊技中において、当たり当選し得る実行権利が保留記憶されている場合に、高確率で連続当たり演出を実行してしまうと、当たり遊技中に連続当たり演出が実行されなかった時点で、保留記憶されている実行権利の中に当たり当選し得る実行権利が含まれていない可能性が高くなる。上記した例のように、演出の実行されやすさが常に同じであることにより遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機ＩＣ１によれば、特定条件が成立することで特定演出が実行され易くなるので、遊技者に遊技情報が報知される頻度を可変させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＩＣ１において、前記判別手段による前記判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて事前判別を実行可能な事前判別手段を有し、前記特定演出実行手段は、前記事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に前記特定演出を実行可能であり、前記特定条件は、前記特定演出が実行されたことで成立するものであることを特徴とする遊技機ＩＣ２。

遊技機ＩＣ２によれば、遊技機ＩＣ１の奏する効果に加え、特定演出が実行されることで、特定条件が成立するので、１度特定演出が実行されることで、その後に特定演出が連続して実行され易くでき、特定演出の連続演出を遊技者に楽しませることができるという効果がある。

遊技機ＩＣ１またはＩＣ２において、前記特定演出の実行契機となった前記情報を用いた前記判別の結果に基づいて前記特典遊技が実行されている期間を設定可能であることを特徴とする遊技機ＩＣ３。

遊技機ＩＣ３によれば、遊技機ＩＣ１またはＩＣ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出によって、実行されることが事前に報知された特典遊技の実行期間中を設定可能であるため、一度特定演出が実行された場合には、連続して特定演出を実行させ易くすることができる。よって、特定演出を連続して実行させようと意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＩＣ１からＩＣ３のいずれかにおいて、前記特典遊技が実行されている期間を用いて実行中の前記特典遊技の内容を示すための特典演出を実行可能な特典演出実行手段と、その特典演出実行手段により実行される前記特典演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、前記特定演出が連続して実行される場合に、前回実行された前記特典遊技の内容を引き継いだ演出態様を決定可能であることを特徴とする遊技機ＩＣ４。

遊技機ＩＣ４によれば、遊技機ＩＣ１からＩＣ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出が連続して実行された場合には、特典演出の内容を、複数の特典遊技を跨いで決定することができるため、遊技者に対して、特定演出を連続して実行させようとより意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＩＣ４において、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利となる第２特典遊技と、のうち、何れかの前記特典遊技を実行可能であり、前記特典演出実行手段により実行される前記特典演出の内容が、前記第２特典遊技よりも遊技者に有利となる前記特典遊技の内容よりも遊技者に有利となる内容となった場合に、特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段を有することを特徴とする遊技機ＩＣ５。

遊技機ＩＣ５によれば、遊技機ＩＣ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、

特定演出が連続して実行されたことにより、複数の特典遊技の内容を累積した特典演出の内容が、１回の第２特典遊技の内容よりも遊技者に有利となった場合に特殊演出が実行されるため、特殊演出を実行させようと、意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【９２８９】

＜特徴ＩＤ群＞

遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、遊技球は前記特定領域へ入球させることが可能な領域へと遊技球を発射させるための案内報知を実行可能な報知実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記案内報知が実行された後に、次に実行される演出が開始されるまでの期間を異ならせることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＩＤ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＩＤ１によれば、案内報知が実行されてから、次の演出が開始されるまでの期間を異ならせることができるため、案内報知を最適な期間で実行させることが可能となり遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＩＤ１において、前記次の演出は、前記特定領域に遊技球が入球した場合に、入球したことを示すための演出であり、前記案内報知が実行されてから第１期間が経過するまでは、前記特定領域に遊技球が入球した場合にも前記次の演出の実行が規制されるものであることを特徴とする遊技機ＩＤ２。

遊技機ＩＤ２によれば、遊技機ＩＤ１の奏する効果に加え、案内報知が実行された直後に遊技球が特定領域へと入球した場合であっても、第１期間は案内報知が終了することが無いため、案内報知の内容を遊技者が把握できないまま案内報知が終了してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＩＤ２において、前記案内報知が実行されてから前記第１期間が経過した場合は、前記特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、前記案内報知が終了することを特徴とする遊技機ＩＤ３。

遊技機ＩＤ３によれば、遊技機ＩＤ２の奏する効果に加え、第１期間が経過した場合には、特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて案内報知が終了するため、遊技者に対して、無用に長い期間、案内報知が実行されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＩＤ２またはＩＤ３において、前記特定領域へと遊技球が入球してから前記第１期間が経過するまでの残余期間を用いて、特定演出を実行可能な特定演出実行手段を有することを特徴とする遊技機ＩＤ４。

遊技機ＩＤ４によれば、遊技機ＩＤ２またはＩＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出を実行させようと、特定領域へと遊技球を入球させる遊技を遊技者に意欲的に行わせることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９２９０】

＜特徴ＩＥ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間として、異なる動的表示期間が予め規定されて

いる動的表示期間群が予め複数記憶されている動的表示期間群記憶手段と、その動的表示期間群記憶手段に記憶されている前記動的表示期間群の中から１の前記動的表示期間群を決定可能な動的表示期間群決定手段と、その動的表示期間群決定手段により決定された前記動的表示期間群を用いて、前記識別情報の動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、を有した遊技機において、前記動的表示期間群決定手段は、前記判別手段により実行された前記判別に関する情報に基づいて移行条件が成立した場合に、現在決定されている前記動的表示期間群とは異なる前記動的表示期間群を決定可能であり、前記動的表示期間群には移行先の前記動的表示期間群を示す情報が予め規定されていることを特徴とする遊技機ＩＥ１。

従来より、設定されている遊技状態と、特別図柄抽選の結果とに基づいて、異なる変動パターン（変動時間）を決定することで、単位時間当たりに実行させることが可能となる特別図柄抽選の回数を、遊技状態に応じて異ならせるように構成し、遊技者に対して、単位時間当たりに実行させることが可能な特別図柄抽選の回数が多くなる遊技状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせる遊技機が提案されており、大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄変動の回数に基づいて、異なる変動パターン（変動時間）が決定されるように構成することで、同一の遊技状態で長時間の遊技を実行している遊技者に対して、飽きの来ない遊技を実行可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。具体的には、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定された場合において、特別図柄変動が１００回実行される毎に、変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルを切り替えることで、異なる変動パターン（変動時間）を設定可能に構成するものがある。このように構成された従来型の遊技機によれば、同一の遊技状態が長時間継続する場合であっても、特別図柄変動の実行回数に応じて全く異なる変動パターンを設定することができるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるものであったが、特別図柄変動の実行回数に応じて変動パターンテーブルを切り替えるための規定内容（変動パターン選択シナリオ）として、莫大な特別図柄変動回数に対応したデータを規定する必要があり、遊技機の処理負荷を増大させてしまう虞があった。また、特別図柄変動の実行回数と、参照される変動パターンテーブルと、を完全に対応付けてしまうと、どのタイミングでどの変動パターンが選択され易くなるのかが遊技者に予測され易くなってしまうため、特別図柄変動の実行回数と、参照される変動パターンテーブルと、の組合せを多様化し、どのタイミングでどの変動パターンが選択され易くなるのかを遊技者に予測させ難くすることが望まれるが、このような構成を用いた場合には、変動パターン選択シナリオの規定内容がより多様化してしまい、遊技機の処理負荷をより増大させてしまうという虞があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技機の処理負荷を増大させること無く、特別図柄変動の実行回数に基づいて異なる変動パターンテーブルを参照して変動パターンを決定可能にすることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機ＩＥ１によれば、動的表示期間群決定により１の動的表示期間群が決定されている状態で実行された判別に基づいて移行条件が成立した場合に、予め規定されている動的表示期間群へと移行させることができるため、遊技機の処理負荷が増大してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＩＥ１において、前記動的表示期間群記憶手段に記憶されている前記動的表示期間群のうち、少なくとも２以上の前記動的表示期間群に対して、前記移行先の動的表示期間群として同一の動的表示期間群を示す情報が予め規定されていることを特徴とする遊技機ＩＥ２。

遊技機ＩＥ２によれば、遊技機ＩＥ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、異なる動的表示期間群が決定されている状態であっても、移行条件が成立した場合に、同一の動的表示期間群へと移行させることができるため、様々な組合せで動的表示期間群を切り替えることが可能となる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＩＥ１またはＩＥ２において、前記動的表示期間群記憶手段に記憶されている前記動的表示期間群のうち、少なくとも１の前記動的表示期間群が、複数の前記移行条件を有することを特徴とする遊技機ＩＥ３。

遊技機ＩＥ３によれば、遊技機ＩＥ１またはＩＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示期間群に対して、複数の移行条件を設けることにより、様々な条件で動的表示期間群を切り替えることが可能となるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＩＥ３において、成立する前記移行条件に応じて、異なる動的表示期間群へと移行させることが可能であることを特徴とする遊技機ＩＥ４。

遊技機ＩＥ４によれば、成立した移行条件によって、異なる動的表示期間群へと移行するため、遊技者に対して、どの移行条件が成立したかについて興味を持たせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９２９１】

＜特徴ＩＦ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、その動的表示期間決定手段により決定された前記動的表示期間を記憶可能な記憶手段と、前記表示手段に特定の前記判別の結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に遊技者に特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による前記判別の結果に基づいて、主動的表示期間を決定可能な主動的表示期間を決定可能な主動的表示期間決定手段と、前記判別手段による前記判別の結果に基づいて、前記主動的表示期間とは異なる副動的表示期間を決定可能な副動的表示期間決定手段と、を有し、前記動的表示期間決定手段は、前記主動的表示期間と、前記副動的表示期間と、を合算した合算動的表示期間を前記動的表示期間として決定可能であり、前記遊技機は、前記合算動的表示期間が第１期間よりも短い場合には、前記合算動的表示期間を示すための情報を前記記憶手段へと記憶させ、前記第１期間以上である場合には、前記合算動的表示期間を示すための前記情報に特殊処理を実行した処理後情報を前記記憶手段へと記憶させることを特徴とする遊技機ＩＦ１。

従来より、設定されている遊技状態と、特別図柄抽選の結果とに基づいて、異なる変動パターン（変動時間）を決定することで、単位時間当たりに実行させることが可能となる特別図柄抽選の回数を、遊技状態に応じて異ならせるように構成し、遊技者に対して、単位時間当たりに実行させることが可能な特別図柄抽選の回数が多くなる遊技状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせる遊技機が提案されており、大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄変動の回数に基づいて、異なる変動パターン（変動時間）が決定されるように構成することで、同一の遊技状態で長時間の遊技を実行している遊技者に対して、飽きの来ない遊技を実行可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。このような従来型の遊技機において、様々な変動パターン（変動時間）を決定可能とするために、変動時間に関する情報を複数決定可能にし、決定された複数の情報に含まれる変動時間を合算することで変動パターンを決定するように構成された遊技機がある。このような遊技機では、複数の変動時間を組み合わせることにより、様々な変動パターンを決定することができ、遊技者に対して飽きの来ない遊技を実行させることが可能となるが、例えば、組み合わされる複数の変動時間として、長い変動時間がそれぞれ決定された場合に、合算後の変動パターンとして長時間の変動パターンが決定されてしまうことから、変動時間を記憶するためのデータ領域として、最長となる変動パターンに対応する変動時間に関する情報を格納できるようにデータ領域を大きく確保する必要があり、遊技機のデータ領域を圧迫してしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技機のデータ領域が圧迫されてしまうことを抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＩＦ１によれば、合算後の動的表示期間の長さが第１期間以上となった場合に、

動的表示期間の長さを示すための情報に対して特殊処理を実行させた処理後情報を記憶手段へと記憶させることができるため、動的表示期間として第１期間以上の長さが決定された場合であっても、記憶手段へと記憶させる情報を簡素化することが可能となる。よって、遊技機のデータ領域を圧迫してしまうという問題が発生してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＩＦ１において、前記合算動的表示期間が前記第１期間を超えたことを示すための超過情報を記憶可能な第２記憶手段を有し、前記動的表示手段は、前記合算動的表示期間が前記第１期間を超えた場合に、前記記憶手段に記憶されている前記処理情報と、前記第２記憶手段に記憶されている前記超過情報と、に基づいて、前記識別情報を動的表示可能であることを特徴とする遊技機ＩＦ２。

遊技機ＩＦ２によれば、遊技機ＩＦ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、合算動的表示期間が第１期間を超えたことを示すための超過情報と、処理情報とに基づいて識別情報を動的表示させることができるため、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間に対応させて確実に識別情報を動的表示させることができるという効果がある。

遊技機ＩＦ１またはＩＦ２において、前記特殊処理は、前記合算動的表示期間から前記第１期間を減算した減算値を算出するものであることを特徴とする遊技機ＩＦ３。

遊技機ＩＦ３によれば、遊技機ＩＦ１またはＩＦ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、合算動的表示期間から第１期間を減算した減算値が記憶手段に記憶されるため、第１期間よりも長い期間を示すための情報が記憶手段に記憶されることを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＩＦ３において、前記遊技機は、前記合算動的表示期間として算出され得る期間の上限が、前記第１期間の２倍を超えることが無いように構成されていることを特徴とする遊技機ＩＦ４。

遊技機ＩＦ４によれば、遊技機ＩＦ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、合算動的表示期間が、第１期間を２倍した期間よりも短くなるため、第２記憶手段に合算動的表示期間が第１期間を超過したことを示す超過情報のみを記憶させるだけで、合算動的表示期間を的確に再現することができるという効果がある。

遊技機ＩＦ１からＩＦ４の何れかにおいて、前記主動的表示期間決定手段により決定される前記主動的表示期間は、何れも前記第１期間よりも短い期間であることを特徴とする遊技機ＩＦ５。

遊技機ＩＦ５によれば、遊技機ＩＦ１からＩＦ４の何れかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主動的表示期間のみで、第１期間よりも長い動的表示期間が設定されることが無いため、特殊処理が実行される頻度を抑制することができるという効果がある。

【９２９２】

＜特徴ＩＧ群＞

所定数を上限に判別情報を記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記判別情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記記憶手段に記憶されている前記判別情報の数に対応させた第１図柄を、所定の動的態様で表示手段に表示可能な判別情報表示手段と、演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される前記演出の種別を決定可能な演出種別決定手段と、移行条件が成立したことに基づいて、前記演出実行手段により実行される前記演出の種別を異なる種別へと移行させることが可能な前記演出種別移行手段と、を有した遊技機において、前記判別情報数報知手段は、前記第１図柄が特定の前記動的態様で表示されている状態で前記移行条件が成立した場合に、前記特定の動的表示態様とは異なる特殊動的態様で前記第１図柄を表示可能であることを特徴とする遊技機ＩＧ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球

したことに基づいて抽選情報を取得し、取得した抽選情報を、所定数を上限に記憶可能に構成し、記憶された抽選情報に基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成が提案されていた。また、記憶されている抽選情報の個数を遊技者に報知するための保留図柄を表示可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。上述した従来型の遊技機では、記憶されている抽選情報の個数を遊技者に報知するための保留図柄の表示態様が単調であり、演出効果を高めることが出来ないという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、保留図柄を用いて演出効果をより高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＩＧ１によれば、移行条件の成立タイミングと、第１図柄の動的態様の表示タイミングに応じて、移行条件が成立した後の第１図柄の動的態様を異ならせることができるため、第１図柄の動的態様を用いた演出の演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＩＧ１において、前記記憶手段に記憶されている前記判別情報を、その判別情報が前記判別手段による前記判別に用いられるよりも前に事前判別可能な事前判別手段と、前記事前判別手段による前記事前判別の結果に基づいて前記第１図柄の動的態様を決定可能な動的態様決定手段と、を有し、前記動的態様決定手段は、前記事前判別手段により前記特定の判別結果となる前記判別情報が記憶されていると判別された場合の方が、前記事前判別手段により前記特定の判別結果となる前記判別情報が記憶されていないと判別された場合よりも、決定し易い第１動的態様を決定可能であり、前記遊技機は、前記第１動的態様で前記第１図柄が表示されている状態で前記移行条件が成立した場合に、前記特殊動的態様で前記第１図柄を表示可能であることを特徴とする遊技機ＩＧ２。

遊技機ＩＧ２によれば、遊技機ＩＧ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特殊動的態様で第１図柄が表示された場合に、特典遊技が実行される可能性を高くすることができるため、特殊動的態様で第１図柄が表示されることを期待させながら遊技を行わせることができる。よって、移行条件が成立するタイミングに対して、より遊技者に興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機ＩＧ２において、前記第１動的態様は、少なくとも、前記第１図柄を、１の表示態様で動的表示される第１期間と、その第１期間よりも後の期間であって、前記１の表示態様とは異なる他の表示態様へと可変させる第２期間と、を含む動的表示期間にて前記第１図柄を動的表示させるものであって、前記判別情報数報知手段は、前記第１期間にて前記移行条件が成立した場合と、前記第２期間にて前記移行条件が成立した場合と、で異なる動的態様で前記第１図柄を動的表示可能であることを特徴とする遊技機ＩＧ３。

遊技機ＩＧ３によれば、遊技機ＩＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１動的態様で第１図柄が動的表示されている期間の経過状況に応じて、移行条件が成立した後の動的態様を異ならせることができるため、移行条件が成立するタイミングに対して、より遊技者に興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機ＩＧ３において、前記第２期間は、前記第１期間よりも短く設定され、前記動的態様決定手段は、前記第１期間にて前記移行条件が成立した場合よりも、前記第２期間にて前記移行条件が成立した場合の方が、前記第１図柄の動的態様として、前記事前判別手段により前記特定の判別結果となる前記判別情報が記憶されていると判別された場合の方が、前記事前判別手段により前記特定の判別結果となる前記判別情報が記憶されていないと判別された場合よりも、決定し易い特殊第１動的態様を決定し易いことを特徴とする遊技機ＩＧ４。

遊技機ＩＧ４によれば、遊技機ＩＧ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、短い期間である第２期間中に移行条件が成立した場合に、特殊第１動的態様が決定され易いため、移行条件が成立するタイミングに対して、より遊技者に興味を持たせることができるという効果がある。

【９２９３】

＜特徴ＩＨ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄列で構成された識別図柄を表示する表示手段と、その表示手段に前記識別図柄を動的表示した後に、前記判別結果を示すための表示態様で前記識別図柄を停止表示する表示制御手段と、前記判別手段により特定の判別結果を示すための停止表示態様で前記識別図柄が停止表示された場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記識別図柄は、第１図柄と、その第１図柄とは異なる第２図柄とを複合させて形成され、前記表示制御手段は、前記第１図柄に対する第１表示制御と、前記第２図柄に対する第１表示制御と異ならせて実行可能であることを特徴とする遊技機ＩＨ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、表示される図柄の態様が単調となってしまい、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、様々な態様で図柄を表示可能にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＩＨ１によれば、第１図柄と第２図柄とを複合させて形成された識別図柄を用いて判別手段の判別結果を表示可能となり、且つ、表示制御手段によって、第１図柄と第２図柄とに対して別々の表示制御を実行することができるため、表示手段に表示される識別図柄を多彩な表示態様で表示することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＩＨ１において、前記表示制御手段は、前記第１表示制御によって前記第１図柄が動的表示されるタイミングよりも遅らせて前記第２表示制御によって前記第２図柄を動的表示させることが可能であることを特徴とする遊技機ＩＨ２。

遊技機ＩＨ２によれば、遊技機ＩＨ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別図柄を形成する第１図柄と、第２図柄とのうち、第２図柄が動的表示されるタイミングを遅らせることができるため、識別図柄が動的表示される際の表示態様を遊技者に注視させることができる。よって、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＩＨ１またはＩＨ２において、前記表示制御手段は、前記第１表示制御として、通常第１表示制御と、特定第１表示制御と、を実行可能であり、前記第２表示制御として、通常第２表示制御と、特定第２表示制御と、を実行可能であり、前記遊技機は、少なくとも、前記通常第１表示制御が実行される場合において、前記第２表示制御として、前記通常第２表示制御が実行される通常表示と、前記特定第２表示制御が実行される特定表示と、を実行可能であることを特徴とする遊技機ＩＨ３。

遊技機ＩＨ３によれば、遊技機ＩＨ１またはＩＨ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１図柄に対して通常第１表示制御を実行する場合に、第２図柄に対して通常第２表示制御を実行する通常表示と、特定第２表示制御を実行する特定表示と、を実行可能であるため、第１図柄の動的表示と、第２図柄の動的表示と、を組み合わせることで、バリエーションの富んだ識別図柄の動的表示を実行することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＩＨ１からＩＨ３の何れかにおいて、前記表示制御手段は、特定条件が成立した場合に、前記第２図柄を用いること無く、前記第１図柄のみで前記判別手段の判別結果を報知可能であることを特徴とする遊技機ＩＨ４。

遊技機ＩＨ４によれば、遊技機ＩＨ１からＩＨ３の何れかの奏する効果に加え、次の効

果を奏する。即ち、特定条件が成立した場合に、第１図柄のみで判別手段の判別結果を報知することができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができるという効果がある。

【９２９４】

＜特徴ＩＩ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果に基づく識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別結果が特定の前記判別結果である場合に、遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が表示される期間に前記識別情報が表示されることが可能な領域に視認可能な状態で識別図柄を配置させる動的表示手段と、前記識別図柄の動的表示パターンを決定することが可能な動的表示パターン決定手段と、を有し、前記動的表示パターン決定手段は、前記識別情報が表示される期間に前記識別図柄を動的表示させるタイミングにより、前記識別情報と配置される前記識別図柄との位置関係が特定の位置関係となることを規制可能な動的表示パターンを決定させることが可能であることを特徴とする遊技機ＩＩ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、表示される図柄の態様が単調となってしまい、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、様々な態様で図柄を表示可能にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＩＩ１によれば、識別図柄の動的表示開始タイミングにより判別されて、そのタイミングに合わせた動的表示パターンが決定されることで特定の位置関係となることが規制されることで設計上不都合のある位置関係となることを抑制することができ、識別図柄の動的表示タイミングを柔軟に決定することが可能となるので、より遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＩＩ１において、前記動的表示パターン決定手段は、複数の前記識別図柄を動的表示させるための動的表示パターンを決定することが可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＩＩ２。

遊技機ＩＩ２によれば、遊技機ＩＩ１の奏する効果に加え、動的表示パターンによって、複数の識別図柄を動的表示させることが可能となるので、識別図柄を動的表示させるための制御負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機ＩＩ１またはＩＩ２において、前記識別情報が表示される期間のうち、前記識別図柄を動的表示開始させるタイミングを決定可能な許容期間が予め設定されているものであることを特徴とする遊技機ＩＩ３。

遊技機ＩＩ３によれば、遊技機ＩＩ１またはＩＩ２の奏する効果に加え、識別情報が表示される期間のうち、識別図柄を動的表示させるタイミングを限定することで、識別情報が表示される期間が終了した後にも識別図柄が所定の位置に配置されない不具合を抑制できるという効果がある。

【９２９５】

＜特徴ＩＪ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、を有した遊技機において、前記識別情報は、複数の識別図柄を組み合わせて構成されており、特定条件の成立に基づいて、前記識別図柄とは異なる特殊図柄を所定の位置に配置させるための設定をすることが可能

な特殊図柄設定手段と、第１の期間では、前記複数の識別図柄を特定の組み合わせで停止表示させることで前記判別結果に基づく第１演出を実行し、前記第１の期間とは異なる第２の期間では、前記特殊図柄を少なくとも含む特定の組み合わせ態様で前記特殊図柄を配置させることで前記判別結果に基づく第２演出を実行することが可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＩＪ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、表示される図柄の態様が単調となってしまい、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、様々な態様で図柄を表示可能にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＩＪ１によれば、識別図柄のみで判別結果に基づく演出を実行する期間と、特殊図柄を含む組み合わせで判別結果に基づく演出を実行する期間とを切り替えて設定することができるので、第１演出と第２演出とで遊技者が判別結果に対する期待を可変させることができ、遊技が単調となる不具合を抑制し、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＩＪ１において、第１条件が成立している場合に、前記特殊図柄を含む組み合わせが形成される有効ラインと、第２条件が成立している場合に、前記特殊図柄を含む組み合わせが形成される有効ラインとが異なるようにされるものであることを特徴とする遊技機ＩＪ２。

遊技機ＩＪ２によれば、遊技機ＩＪ１の奏する効果に加え、有効ラインが成立している条件により可変されるので、遊技者が識別する有効ラインを予測して遊技を行うことができ、遊技の興趣をより向上できるという効果がある。

遊技機ＩＪ１またはＩＪ２において、前記特殊図柄が配置される期間において、前記特殊図柄と組み合わせされない前記識別図柄を通常の状態よりも視認困難な状態に可変させることが可能な可変手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＩＪ３。

遊技機ＩＪ３によれば、遊技機ＩＪ１またはＩＪ２の奏する効果に加え、特殊図柄と組み合わせされない識別図柄が視認困難な状態に可変されるので、遊技者が特殊図柄の組み合わせを容易に判別できるという効果がある。

【９２９６】

＜特徴ＩＫ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させる動的表示手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示されることが可能な期間に前記表示手段の前面側で駆動することが可能な第１駆動手段と、その第１駆動手段の所定位置を識別することが識別手段と、前記第１駆動手段を所定の駆動パターンで駆動させることが可能な駆動パターン手段と、を有し、前記駆動パターン手段は、前記駆動パターンで駆動させた場合に所定タイミングで前記所定位置が識別されないことに基づいて、実行する駆動パターンのうち、一部の実行がされないようにされていることを特徴とする遊技機ＩＫ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立して

いる場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、表示される図柄の態様が単調となってしまい、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、様々な態様で図柄を表示可能にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＩＫ１によれば、第１駆動手段を駆動パターンで駆動させる際に、所定位置を識別することができない場合には、駆動パターンのうち、一部を駆動させないことにより、第１駆動手段が他の構造物等と接触して破損してしまう不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ＩＫ１において、前記第１駆動手段は、回動可能な回動手段を有しており、前記識別手段は、前記回動手段の原点位置を前記所定位置として識別可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＩＫ２。

遊技機ＩＫ２によれば、回動手段の原点位置を識別できない場合に、駆動パターンに一部が実行されないことで、回動手段が正規の位置で回動停止できずに、第１駆動手段を使用した演出が遊技者に正しく伝わらない不具合を抑制できるという効果を有する。

遊技機ＩＫ２において、前記回動手段の前面側には前記原点位置が正規の位置となる文字情報が付されていることを特徴とする遊技機ＩＫ３。

遊技機ＩＫ３によれば、遊技機ＩＫ２の奏する効果に加え、文字情報が付されていることで、原点位置に配置された場合に、遊技者に文字情報を容易に識別させることができるという効果がある。

【９２９７】

＜特徴ＩＬ群＞

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて演出態様を可変させる可変演出を実行可能な可変演出実行手段と、を有した遊技機において、１の前記操作に基づいて前記可変演出により可変された前記演出態様は、異なる２以上の遊技者に有利となる特典が付与されることを報知可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＩＬ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２等）への操作内容に基づいて演出態様を可変させる操作演出を複数回実行することで、演出態様を段階的に可変させる期間演出を実行可能なものがある。そして、期間演出の演出結果として、演出態様が特定段階まで可変された場合に、遊技者に有利な特典が付与される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２００９－２３３１７１号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、期間演出の演出結果のみが予め決定されており、各操作演出の演出結果が予め決定されていないため、期間演出中に実行される複数回の操作演出の全てを用いること無く、期間演出の演出結果に対応する段階まで演出態様が可変されてしまい、期間演出の演出結果が低下してしまう問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、演出中における操作手段への操作意欲を高め、遊技者の遊技に対する興趣を向上させる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＩＬ１によれば、１の操作に基づいて２以上の遊技者に有利となる特典が報知可能にされているので、操作手段を操作することによる特典を増大させることが可能となり遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＩＬ１において、情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、前記判別手段により判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段により前記特定の判別結果と判別される場合に、前

記前記演出態様が予め定められた報知態様に可変されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＩＬ２。

遊技機ＩＬ２によれば、遊技機ＩＬ１の奏する効果に加え、演出態様が報知態様に可変されることで、事前に特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、演出態様の可変に興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機ＩＬ１またはＩＬ２のいずれかにおいて、前記演出態様の可変は、複数段階に分けて実行されるものであり、前記回数における演出の可変が終了した後に、前記複数段階の可変タイミングにおける情報に基づいた追加演出が追加可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＩＬ３。

遊技機ＩＬ３によれば、遊技機ＩＬ１からＩＬ３のいずれかにおいて、複数段階の可変タイミングにおける情報に基づいて追加演出が実行されるので、演出態様の可変に対応させた演出を実行することができるという効果がある。

【９２９８】

＜特徴ＩＭ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別の結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に遊技者に特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技の制御に必要な第１情報値を決定可能な第１情報値決定手段と、遊技の制御に必要な第２情報値を決定可能な第２情報値決定手段と、前記第１情報値と前記第２情報値とに基づいて特定条件が成立する場合に特殊処理を実行することが可能な特殊処理実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＩＭ１。

従来より、設定されている遊技状態と、特別図柄抽選の結果とに基づいて、異なる変動パターン（変動時間）を決定することで、単位時間当たりに実行させることが可能となる特別図柄抽選の回数を、遊技状態に応じて異ならせるように構成し、遊技者に対して、単位時間当たりに実行させることが可能な特別図柄抽選の回数が多くなる遊技状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせる遊技機が提案されており、大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄変動の回数に基づいて、異なる変動パターン（変動時間）が決定されるように構成することで、同一の遊技状態で長時間の遊技を実行している遊技者に対して、飽きの来ない遊技を実行可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。このような従来型の遊技機において、様々な変動パターン（変動時間）を決定可能とするために、変動時間に関する情報を複数決定可能にし、決定された複数の情報に含まれる変動時間を合算することで変動パターンを決定するように構成された遊技機がある。このような遊技機では、複数の変動時間を組み合わせることにより、様々な変動パターンを決定することができ、遊技者に対して飽きの来ない遊技を実行させることが可能となるが、例えば、組み合わされる複数の変動時間として、長い変動時間がそれぞれ決定された場合に、合算後の変動パターンとして長時間の変動パターンが決定されてしまうことから、変動時間を記憶するためのデータ領域として、最長となる変動パターンに対応する変動時間に関する情報を格納できるようにデータ領域を大きく確保する必要があり、遊技機のデータ領域を圧迫してしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、柔軟に決定される情報値に基づく制御を実行した場合にも制御負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＩＭ１によれば、第１情報値と第２情報値とに基づいて特定条件が成立する場合に特殊処理が実行されることで、特殊処理が実行される頻度を軽減することができ、制御負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機ＩＭ１において、前記特定条件は、前記第１情報値と前記第２情報値とを加算した場合に、特定値以上となる場合に成立するものであることを特徴とする遊技機ＩＭ２。

遊技機ＩＭ２によれば、遊技機ＩＭ１の奏する効果に加え、第１情報値と第２情報値とを加算した値が特定値以上となる場合に、特殊処理が実行されるので、データ量が多いも

のに対して特殊処理を実行させることができるという効果がある。
遊技機ＩＭ２において、前記特殊処理は、加算した値が特定値以上であることを示す情報を付与し、前記加算した値より特定値を減算した値を示す情報を設定するための処理であることを特徴とする遊技機ＩＭ３。
遊技機ＩＭ３によれば、遊技機ＩＭ２の奏する効果に加え、特殊処理によって特定値以上であることを示す情報が付与されるので、容易に減算した値に特定値を加算することで、少ないデータ量で加算値を判別することができるという効果がある。
【９２９９】
＜特徴ＩＮ群＞
所定数を上限に情報を記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数に対応させた識別図柄を、所定の態様で表示手段に表示可能な情報表示手段と、を有した遊技機において、前記情報表示手段は、前記識別図柄のうち、少なくとも一つの態様を所定の抽選情報に基づいて可変させて表示させることが可能であり、前記可変させて表示させた前記識別図柄の態様が可変させる前の状態で表示させる設定がされた場合に、再度、所定の抽選情報に基づいて可変されていた前記識別図柄を可変させて表示させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＩＮ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて抽選情報を取得し、取得した抽選情報を、所定数を上限に記憶可能に構成し、記憶された抽選情報に基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成が提案されていた。また、記憶されている抽選情報の個数を遊技者に報知するための保留図柄を表示可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。上述した従来型の遊技機では、記憶されている抽選情報の個数を遊技者に報知するための保留図柄の表示態様が単調であり、演出効果を高めることが出来ないという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、演出効果が低下することを抑制することが可能な遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＩＮ１によれば、識別図柄が例えば、電源断等のアクシデント等により初期の態様で表示された場合にも、再度、可変して表示されることが可能に設定されているので、演出効果が低下することを抑制できるという効果がある。
遊技機ＩＮ１において、前記情報表示手段は、前記識別図柄が可変されて表示されている状態で、電源が断した後に、電源が再度供給された場合に、前記可変されていた前記識別図柄を初期状態の前記識別図柄で表示させた後に、可変条件の成立に基づいて前記識別図柄を可変させて表示させることが可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＩＮ２。
遊技機ＩＮ２によれば、遊技機ＩＮ１の奏する効果に加え、電源が復旧した後に、識別図柄を再度可変させることができるので、遊技者が可変していた識別図柄に対して興味を継続して持たせることができるという効果がある。
遊技機ＩＮ１またはＩＮ２において、前記識別図柄は、特定の周期で動的表示されて表示されるものであり、前記可変されて表示された識別図柄は、可変される前の識別図柄とは異なる動的表示態様で表示されるものであることを特徴とする遊技機ＩＮ３。
遊技機ＩＮ３によれば、遊技機ＩＮ１またはＩＮ２の奏する効果に加え、遊技者に可変された識別図柄であることを動的表示態様から識別し易くでき、遊技者が見逃す不具合を抑制できるという効果がある。
【９３００】
＜特徴ＩＯ群＞
遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて特

典を付与可能な特典付与手段と、遊技球は前記特定領域へ入球させることが可能な領域へと遊技球を発射させるための案内報知を実行可能な報知実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記案内報知が実行された後に成立した実行条件により実行される演出が開始されるまでの期間を遅延させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＩＯ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＩＯ１によれば、案内報知が実行されてから開始が成立した演出が開始されるまでの期間を遅延せることができるため、案内報知を最適な期間で実行させることが可能となり遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【９３０１】

＜５０７７系の特徴群＞

＜特徴ＪＡ群＞（不利な第１遊技状態において特定の抽選結果となった場合に、当たりを介さずに実質的な大当たり確率が第１遊技状態よりも高い第２遊技状態を設定する）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、第１の設定条件の成立に基づいて第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技を介さずに前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＡ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、当たり遊技の実行が終了した後に設定される遊技状態として、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設ける構成とすることで、当たり遊技の終了後の遊技状態として、より有利度合いが高い遊技状態が設定されることを期待させる遊技性を実現しているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利度合いが比較的低い遊技状態に設定された場合、当たり遊技が実行されない限り、より有利度合いが高い遊技状態へと移行する可能性が無いため、当たり遊技が実行されることのみを期待する遊技性となってしまい、遊技が単調になってしまうという問題点があった。

これに対して遊技機ＪＡ１によれば、第１遊技状態では、特典遊技を介さずに有利度合いが高い第２遊技状態が設定されるので、遊技者に対して特定の判別結果に加え、第２の設定条件が成立することにも期待させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＡ１において、前記第２の設定条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機ＪＡ２。

遊技機ＪＡ２によれば、遊技機ＪＡ１の奏する効果に加え、判別手段の判別が実行された場合に、遊技者に対して特定の判別結果となることに加え、第１の判別結果となること

にも期待させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＡ１又はＪＡ２において、前記第２遊技状態において、当該第２遊技状態の遊技方法を遊技者に対して示唆可能な特定表示を表示させることが可能な表示制御手段を備え、前記第１遊技状態は、前記特典遊技が実行される割合が、前記判別手段の判別１回あたり第１の割合となる遊技状態であり、前記第２遊技状態は、少なくとも前記特定表示により示唆される遊技方法で遊技を行った場合に、前記第１の割合よりも高い第２の割合で前記特典遊技が実行され得る遊技状態であることを特徴とする遊技機ＪＡ３。

遊技機ＪＡ３によれば、遊技機ＪＡ１又はＪＡ２の奏する効果に加え、特典遊技を介さずに、特典遊技が比較的実行され難い遊技状態から実行され易い遊技状態に移行するという極めて斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＡ３において、前記判別手段は、前記判別条件として予め定められた第１の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記判別条件として前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されており、前記第１判別手段の判別が実行されると、前記第１の割合で前記特典遊技が実行され、前記第２判別手段の判別が実行されると、実質的に前記第１の割合よりも高い割合で前記特典遊技が実行されることを特徴とする遊技機ＪＡ４。

遊技機ＪＡ４によれば、遊技機ＪＡ３の奏する効果に加え、第１判別手段の判別が実行されるか、第２判別手段の判別が実行されるかによって特典遊技が実行される割合が異なるので、第２判別手段の判別が実行されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＪＡ４において、前記第１遊技状態は、前記第２の判別条件が成立困難な遊技状態であり、前記第２遊技状態は、前記特定表示により示唆される遊技方法で遊技を行った場合に、成立する前記判別条件のうち特定割合が前記第２の判別条件となることで、前記第２の割合で前記特典遊技が実行される遊技状態であることを特徴とする遊技機ＪＡ５。

遊技機ＪＡ５によれば、遊技機ＪＡ４の奏する効果に加え、遊技状態によって第２の判別条件が成立する割合を可変させて遊技状態毎に特典遊技が実行される割合を異ならせることができるという効果がある。

遊技機ＪＡ５において、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１判別手段の判別に用いる第１判別情報を取得可能な第１情報取得手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第２判別手段の判別に用いる第２判別情報を取得可能な第２情報取得手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、遊技球が通過可能な通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて特定の判別を実行する特定判別手段と、その特定判別手段の判別結果が所定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の種別として、前記第１位置へと可変される期間が前記第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第１期間に設定される第１可変遊技と、前記第２入球手段へと遊技球が入球困難となる第２期間に設定される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記第１遊技状態は、前記第２可変遊技が決定され得ない遊技状態であり、前記第２遊技状態は、所定割合で前記第２可変遊技が決定される遊技状態であることを特徴とする遊技機ＪＡ６。

遊技機ＪＡ６によれば、遊技機ＪＡ５の奏する効果に加え、第１遊技状態であるか、第２遊技状態であるかによって第２入球手段へと遊技球を入球させることができるか否かが可変するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＡ６において、前記第１入球手段は、前記通過手段を通過した遊技球が入球可

能な位置に設けられていることを特徴とする遊技機ＪＡ７。
遊技機ＪＡ７によれば、特定判別手段の判別と第１判別手段の判別とを毎回略同時に実行させることができるという効果がある。
遊技機ＪＡ７において、前記第２の割合は、前記第１判別手段の判別で特定の判別結果となる割合と、前記特定判別手段の判別で所定の判別結果となり、前記種別決定手段により前記第１可変遊技が決定され、当該第１可変遊技の実行中に前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて実行される前記第２判別手段の判別で前記特典遊技が実行される割合と、の合算であることを特徴とする遊技機ＪＡ８。
遊技機ＪＡ８によれば、遊技機ＪＡ７の奏する効果に加え、第２遊技状態では、第１遊技状態と同様に第１入球手段を狙って遊技球を発射することで、第１判別手段の判別で特典遊技が実行されることを期待できる上に、第１可変遊技が実行されて第２入球手段へと遊技球が入球し、第２判別手段の判別で特典遊技が実行されることも期待できる特殊な柚木状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【９３０２】
＜特徴ＪＢ群＞（第１契機で設定された時短状態では第１タイミングで時短回数が更新され、第２契機で設定された時短状態では第２タイミングで更新される）
予め定められた第１の設定条件と、その第１の設定条件とは異なる第２の設定条件とのうちいずれかの設定条件が成立したことに基づいて、遊技者に有利な第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた更新条件が成立したことに基づいて、特定のカウンタ値を所定の更新規則に従って更新する更新手段と、その更新手段により前記特定のカウンタ値が予め定められた特定値に更新されたことに基づいて、前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記第１の設定条件の成立を契機として設定された前記第１遊技状態では、前記更新条件として第１の更新条件が成立したことに少なくとも基づいて前記更新手段により前記特定のカウンタ値が更新され得る構成であり、前記第２の設定条件の成立を契機として設定された前記第１遊技状態では、前記更新条件として前記第１の更新条件とは異なる第２の更新条件が成立したことに少なくとも基づいて前記更新手段により前記特定のカウンタ値が更新され得る構成であることを特徴とする遊技機ＪＢ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、所定契機で所定のカウンタ（例えば、時短回数をカウントするカウンタ）に対して所定の初期値を設定し、カウンタ値が特定値となるまで更新処理を行うものが存在する（例えば、特許文献１：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、より好適なカウンタ値の更新方法が求められていた。
また、係る従来型の遊技機の中には、当たり遊技の実行を設定する際の遊技状態に応じて、当たり遊技終了後の遊技状態の有利度合いを異ならせることが可能に構成されているものも存在する。
しかしながら、係る遊技機においては、同一の遊技状態で同一の当たり遊技の実行が設定された場合に、当たり遊技終了後の遊技状態として必ず同一の遊技状態が設定されてしまうため、例えば、遊技者に有利な遊技状態として、終了条件を異ならせることで同一の遊技状態でありながら当たり遊技の実行可能性が異なる複数の状態を設ける構成とした場合に、当たり遊技の実行可能性以外の有利度合いに差をつけることが困難になってしまうという問題点がある。
これに対して遊技機ＪＢ１によれば、第１遊技状態が設定された契機に応じて特定のカウンタ値の更新タイミングを異ならせることができるので、特定のカウンタ値をより好適に更新することができるという効果がある。
遊技機ＪＢ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定する種

別決定手段と、を備え、前記第１遊技状態において前記第１特典遊技のが実行が設定された場合と、前記第２遊技状態において前記第１特典遊技の実行が設定された場合とで、有利度合いを異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機ＪＢ２。

遊技機ＪＢ２によれば、遊技機ＪＢ１の奏する効果に加え、第１特典遊技の実行が設定されるタイミングが第１遊技状態であるか第２遊技状態であるかによって有利度合いが可変するので、第１特典遊技が実行されるタイミングに注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＪＢ２において、前記第１の設定条件の成立を契機として設定された前記第１遊技状態では、前記第２の設定条件の成立を契機として設定された前記第１遊技状態よりも、前記第１遊技状態において前記第１特典遊技の実行を設定させることが困難であることを特徴とする遊技機ＪＢ３。

遊技機ＪＢ３によれば、遊技機ＪＢ２の奏する効果に加え、第１の設定条件の成立を契機として設定された第１遊技状態であるか、第２の設定条件の成立を契機として設定された第１遊技状態であるかによって第１遊技状態の間における第１特典遊技の実行され易さを異ならせることができるので、設定条件に応じて第１遊技状態の有利度合いを異ならせることができるという効果がある。

遊技機ＪＢ２又はＪＢ３において、前記第１の更新条件は、前記判別条件が成立してから新たな判別条件が成立し得る状態となるまでの間における予め定められた第１タイミングで成立し得る条件であり、前記第２の更新条件は、前記判別条件が成立してから新たな判別条件が成立し得る状態となるまでの間において前記第１タイミングよりも後のタイミングである第２タイミングで成立し得る条件であり、前記特典遊技は、前記第１タイミングよりも後のタイミングであり、前記第２タイミングよりも前のタイミングである第３タイミングで実行が設定され得る構成であることを特徴とする遊技機ＪＢ４。

遊技機ＪＢ４によれば、遊技機ＪＢ２又はＪＢ３の奏する効果に加え、第１遊技状態において特典遊技の実行が設定される場合に、第２タイミングで特定のカウンタ値が更新される第１遊技状態であれば、特定のカウンタ値が更新される前に特典遊技の実行を設定することができるため第１遊技状態の間に特典遊技の実行を設定し易くなる一方で、第１タイミングで特定のカウンタ値が更新される第１遊技状態であれば、特定のカウンタ値が更新された後で特典遊技の実行が設定されるため、第１遊技状態の間に特典遊技の実行を比較的設定し難くなるという効果がある。

遊技機ＪＢ４において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、その第１位置よりも前記入球手段へと遊技球が入球困難な第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記可変遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記特典遊技の実行を設定する特典遊技実行設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＢ５。

遊技機ＪＢ５によれば、遊技機ＪＢ４の奏する効果に加え、可変遊技の実行中に入球手段へと遊技球が入球した場合に特典遊技の実行が設定されるので、入球手段へと遊技球が入球するか否かに注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＪＢ５において、前記第１タイミングは、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となってから前記可変手段が前記第１位置へと可変されるまでの間のタイミングであり、前記第２タイミングは、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となったことに基づいて実行された前記可変遊技において前記入球手段へと遊技球が入球したタイミングよりも少なくとも後のタイミングあることを特徴とする遊技機ＪＢ６。

遊技機ＪＢ６によれば、遊技機ＪＢ５の奏する効果に加え、第１遊技状態において第１の判別結果となって可変遊技が実行される場合に、第２タイミングで特定のカウンタ値が更新される第１遊技状態であれば、特定のカウンタ値が更新される前に特典遊技の実行を設定することができるため第１遊技状態の間に特典遊技の実行を設定し易くなる一方で、第１タイミングで特定のカウンタ値が更新される第１遊技状態であれば、特定のカウンタ

値が更新された後で特典遊技の実行が設定されるため、第１遊技状態の間に特典遊技の実行を比較的設定し難くなるという効果がある。

遊技機ＪＢ１からＪＢ６のいずれかにおいて、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも有利度合いが高い遊技状態であることを特徴とする遊技機ＪＢ７。

遊技機ＪＢ７によれば、遊技機ＪＢ１からＪＢ６のいずれかが奏する効果に加え、第１遊技状態の方が第２遊技状態よりも有利度合いが高い遊技状態であるので、特定のカウンタ値が特定値に更新されないことを遊技者に願わせることができるという効果がある。

【９３０３】

＜特徴ＪＣ群＞（有利な第１遊技状態において第１条件と、その第１条件とは異なる第２条件と、を少なくとも含む複数の条件の全てが成立したことに基づいて、不利な第２遊技状態を設定する）

所定の設定条件の成立に基づいて遊技者に有利な第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態が設定された後で、予め定められた第１条件と、その第１条件とは異なる第２条件と、を少なくとも含む複数の条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＣ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが高い遊技状態が設定されている状況下で予め定められた複数の終了条件のうち１の条件が成立することで有利な遊技状態が終了されて不利な遊技状態へと移行するものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、他の条件の成立状況とは無関係に、複数の終了条件のうち１の終了条件が成立した時点で有利な遊技状態が終了されてしまうため、他の終了条件が成立するまでに比較的余裕がある状況であるにもかかわらず、１の終了条件が成立しただけで有利な遊技状態が終了されてしまい、遊技者に対して理不尽感を抱かせてしまう可能性がある。

これに対して遊技機ＪＣ１によれば、複数の条件が成立するまで有利度合いの高い第１遊技状態が継続するので、複数の条件の成立状況に注目する斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＣ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１条件は、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となった場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＪＣ２。

遊技機ＪＣ２によれば、遊技機ＪＣ１の奏する効果に加え、第１遊技状態において、第１の判別結果となること、および第２の判別結果とならないことを期待させることができるので、判別手段の判別結果により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＪＣ２において、前記第２条件は、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とも前記第２の判別結果とも異なる第３の判別結果となった場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＪＣ３。

遊技機ＪＣ３によれば、遊技機ＪＣ２の奏する効果に加え、先に第１条件が成立した後は、第３の判別結果とならないことをより強く期待させることができる一方で、先に第２条件が成立した場合は、第２の判別結果とならないことをより強く期待させることができるので、条件の成立順に応じて異なる判別結果を避けたいと思わせることができる斬新な

遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＣ３において、前記第１条件は、前記第１遊技状態が設定された後で予め定められた第１回数、前記第２の判別結果になった場合に成立する条件であり、前記第２条件は、前記第１遊技状態が設定された後で予め定められた第２回数、前記第２の判別結果になった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機ＪＣ４。

遊技機ＪＣ４によれば、遊技機ＪＣ３の奏する効果に加え、第２判別結果になった回数、および第３判別結果となった回数の両方に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＣ１からＪＣ４のいずれかにおいて、前記第１遊技状態が設定された後で、前記複数の条件が成立する順序によらず、前記複数の条件のうち少なくとも１の条件が未成立の状態である間は前記第１遊技状態を維持可能であることを特徴とする遊技機ＪＣ５。

遊技機ＪＣ５によれば、遊技機ＪＣ１からＪＣ４のいずれかが奏する効果に加え、少なくとも１の条件が未成立の間は、条件の成立順によらず有利な第１遊技状態が維持されるので、全ての条件が成立しないことを強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＪＣ４において、前記第１遊技状態が設定された後で前記第１条件が成立し、且つ、前記第２条件が未成立の状況において、前記第２の判別結果の回数が前記第１回数よりも多い第３回数になったことに基づいて、前記第３の判別結果の回数が前記第２回数とは異なる第４回数になった場合に第２条件が成立するように変更する変更手段を備えることを特徴とする遊技機ＪＣ６。

遊技機ＪＣ６によれば、遊技機ＪＣ４の奏する効果に加え、第１条件の成立後も第２の判別結果となり続けて第２の判別結果の回数が第３回数に到達した場合に、第２条件を成立させるための第３の判別結果の回数を異ならせることができるので、第１条件の成立後においては、第２の判別結果の回数が第３回数に到達するか否かにより注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＣ６において、前記第４回数は、前記第２回数よりも多い回数であることを特徴とする遊技機ＪＣ７。

遊技機ＪＣ７によれば、遊技機ＪＣ６の奏する効果に加え、第２の判別結果の回数が第３回数に到達することで、第２条件を成立させるために要する第３の判別結果の規定回数が増加し、第１遊技状態が長く継続し易くなるので、第１条件が成立するまでは、第２の判別結果とならないことを期待させる遊技性とし、第１条件の成立後は、第２の判別結果となることを期待させる遊技性とすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＣ１からＪＣ７のいずれかにおいて、前記第２遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において前記複数の条件のいずれとも異なる予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記複数の条件の成立状況によらず、前記第２遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＪＣ８。

遊技機ＪＣ８によれば、遊技機ＪＣ１からＪＣ７の何れかが奏する効果に加え、第１遊技状態において特定条件が成立すると、複数の条件の成立状況によらずに強制的に第２遊技状態が設定されるので、第１遊技状態が極端に長く継続しすぎてしまい、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＪＣ８において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記特定条件は、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とならずに予め定められた特定回数実行されたことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機ＪＣ９。

遊技機ＪＣ９によれば、第１遊技状態を特定回数以内の判別回数で終了させることができるので、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができると

いう効果がある。
【９３０４】
＜特徴ＪＤ群＞（時短状態を終了させ得る第１条件が成立する可能性を示唆する演出と、第２条件が成立する可能性を示唆する演出と、をそれぞれ独立して実行可能）
所定の設定条件の成立に基づいて遊技者に有利な第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態を終了させ得る第１条件が成立したか判別する第１条件判別手段と、前記第１遊技状態を終了させ得る条件であって前記第１条件とは異なる条件である第２条件が成立したか判別する第２条件判別手段と、前記第１条件が成立する可能性を示唆可能な第１演出と、前記第２条件が成立する可能性を示唆可能な第２演出と、を少なくとも実行可能な演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＤ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。
しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。
また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態のそれぞれに対応する演出態様の演出を実行可能に構成されていると共に、有利度合いが高い遊技状態の少なくとも一部において、当該遊技状態の終了条件が成立する可能性（遊技回数）を示す報知を行うことが可能に構成されたものも存在する。
しかしながら、係る従来型の遊技機では、複数の終了条件が設けられていたとしても、最も成立し易い１の終了条件の成立可能性のみを報知するのが通常であるため、他の終了条件の成立可能性を遊技者が把握困難となってしまうという問題点があった。
これに対して遊技機ＪＤ１によれば、第１演出と第２演出とを確認することで、第１遊技状態が終了される可能性を遊技者に対してより正確に把握させることができるので、好適な演出態様を実現することができるという効果がある。
遊技機ＪＤ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段を備え、前記第１条件は、前記判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて成立し得る条件であり、前記第２条件は、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＪＤ２。
遊技機ＪＤ２によれば、遊技機ＪＤ１の奏する効果に加え、第１遊技状態において、判別手段の判別結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＪＤ２において、前記第１条件は、１の前記第１遊技状態において予め定められた第１回数、前記第１の判別結果となったことに基づいて成立する条件であり、前記第２条件は、１の前記第１遊技状態において予め定められた第２回数、前記第２の判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機ＪＤ３。
遊技機ＪＤ３によれば、遊技機ＪＤ２の奏する効果に加え、第１遊技状態において、第１の判別結果の回数と第２の判別結果の回数とにそれぞれ注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＪＤ３において、前記第１演出は、１の前記第１遊技状態において前記第１の判別結果となった回数に応じて演出態様が可変し得る演出であり、前記第２演出は、１の前記第１遊技状態において前記第２の判別結果となった回数に応じて演出態様が可変し得る演出であることを特徴とする遊技機ＪＤ４。
遊技機ＪＤ４によれば、第１演出および第２演出を確認することで、第１の判別結果となった回数および第２の判別結果となった回数を推測することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＤ３又はＪＤ４において、前記第１遊技状態として、前記第１回数と前記第２回数とのうち少なくとも一方が互いに異なる回数に設定される複数が設けられており、前記第１遊技状態が設定されるよりも前に、当該第１遊技状態において設定される前記第１回数と前記第２回数とのうち少なくとも一方を遊技者に示唆可能な示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＪＤ５。

遊技機ＪＤ５によれば、第１遊技状態にバリエーションを設けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＤ３からＪＤ５のいずれかにおいて、前記判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段を備え、前記第１の判別結果と前記第２の判別結果とは、いずれも前記特定の判別結果とは少なくとも異なる判別結果であることを特徴とする遊技機ＪＤ６。

遊技機ＪＤ６によれば、遊技機ＪＤ３からＪＤ５のいずれかが奏する効果に加え、第１の判別結果も第２の判別結果も特定の判別結果とは異なる条件であるので、第１遊技状態において特定の判別結果となることを強く期待させることができるという効果がある。

遊技機ＪＤ１からＪＤ６のいずれかにおいて、前記第１遊技状態は、前記第１条件と前記第２条件との一方が成立したとしても、他方が成立していない間は継続され得る遊技状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＪＤ７。

遊技機ＪＤ７によれば、遊技機ＪＤ１からＪＤ６のいずれかが奏する効果に加え、第１条件と第２条件との両方が成立するまで第１遊技状態が継続され得る斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【９３０５】

＜特徴ＪＥ群＞（第１遊技状態が設定された場合と、その第１遊技状態とは時短回数が異なる第２遊技状態が設定された場合とで、特図２の抽選回数を共通化する）

取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、判別条件の成立に基づいて、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１の形成条件の成立に基づいて第１状態を形成する第１状態形成手段と、前記第１の形成条件とは異なる第２の形成条件の成立に基づいて第１状態とは異なる第２状態を形成する第２状態形成手段と、前記第１状態が形成された後で予め定められた第１条件が成立したことに基づいて、前記取得条件が成立し難い特定状態を形成する第１特定状態形成手段と、前記第２状態が形成された後で前記第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定状態を形成する第２特定状態形成手段と、を備え、前記第１状態が設定されてから、前記特定状態が形成されるよりも前に取得された全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間の前記判別手段の判別回数が、前記第２状態が設定されてから、前記特定状態が形成されるよりも前に取得された全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間の前記判別手段の判別回数に一致し得る構成であることを特徴とする遊技機ＪＥ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、始動入賞口として、有利度合いが比較的低い抽選が実行される第１始動口と、有利度合いが比較的高い抽選が実行される第２始動口と、を設け、第２始動口への入賞に基づいて実行される第２特別図柄の抽選が実行され難い不利な遊技状態と、第２特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態と、を形成可能に構成されているものも存在する。係る従来型の遊技機においては、有利な遊技状態に移行して殻実行された第２特別図柄の抽選回数が規定回数に到達することにより、有利な遊技状態が終了

されて不利な遊技状態に設定されるものが通常である。
しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利度合いが高い複数の状態において、終了条件が成立して不利な遊技状態に設定されるまでの第２特別図柄の抽選機会を共通化することが困難となる虞がある。
これに対して遊技機ＪＥ１によれば、異なる状態にもかかわらず同じ回数の判別を実行可能となるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＪＥ１において、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段を備え、前記第１状態は、前記第１遊技状態が設定されたことに基づいて形成され得る状態であり、前記第２状態は、前記第２遊技状態が設定されたことに基づいて形成され得る状態であることを特徴とする遊技機ＪＥ２。
遊技機ＪＥ２によれば、遊技機ＪＥ１の奏する効果に加え、異なる遊技状態が設定されているにもかかわらず、第１状態と第２状態とで判別手段の判別回数を共通化することができるという効果がある。
遊技機ＪＥ２において、前記第１遊技状態において第１回数の前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、前記第１遊技状態とも前記第２遊技状態とも異なる第３遊技状態を設定可能な第３遊技状態設定手段を備え、前記第２遊技状態は、前記第１回数よりも多い第２回数の前記判別手段の判別を実行可能な遊技状態であり、前記第３遊技状態は、前記第２回数よりも少ない第３回数の前記判別手段の判別を実行可能な遊技状態であることを特徴とする遊技機ＪＥ３。
遊技機ＪＥ３によれば、第２状態が形成されると、第２遊技状態において第１回数の判別を実行した後で第３遊技状態において第３回数の判別を実行させることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＪＥ３において、前記第１条件は、前記第３遊技状態において前記第３回数の前記判別手段の判別が実行された場合に成立し得る条件であり、前記第２条件は、前記第２遊技状態において前記第２回数の前記判別手段の判別が実行された場合に成立し得る条件であり、前記第２回数は、前記第１回数と前記第３回数との和に一致することを特徴とする遊技機ＪＥ４。
遊技機ＪＥ４によれば、第１状態と第２状態とで、判別手段の判別回数を確実に一致させることができるという効果がある。
遊技機ＪＥ３又はＪＥ４において、前記判別情報取得手段は、第１の取得条件の成立に基づいて第１の判別情報を取得し、前記第１の取得条件とは異なる第２の取得条件の成立に基づいて第２の判別情報を取得することが可能であり、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて前記第１の判別情報を用いて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて前記第２の判別情報を用いて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されており、前記第２判別手段の判別は、前記第１判別手段の判別よりも有利度合いが高く構成され、前記第３遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において前記第１回数の前記第２判別手段の判別が実行されたことに基づいて、前記第３遊技状態を設定可能であり、前記第２遊技状態は、前記第２回数の前記第２判別手段の判別を実行可能な遊技状態であり、前記第３遊技状態は、前記第３回数の前記第２判別手段の判別を実行可能な遊技状態であることを特徴とする遊技機ＪＥ５。
遊技機ＪＥ５によれば、有利度合いが高い第２判別手段の判別回数を、第１状態と第２状態とで共通化することができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＪＥ５において、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、当該判別情報を用いた前記判別手段の判別が実行されるまで記憶可能な判別情報記憶手段を備え、前記特定状態は、前記判別情報記憶手段に前記第２の判別情報が記憶されていない前記第１遊技状態であることを特徴とする遊技機ＪＥ６。

遊技機ＪＥ６によれば、第２の判別情報を記憶させた状態で第１遊技状態が設定されれば第２の判別を実行可能な第３遊技状態が設定され得る一方で、第２の判別情報が記憶されていなければ不利な特定状態を形成するため、第１遊技状態が設定された時点における第２の判別情報の記憶数に注目させることができるという効果がある。

遊技機ＪＥ６において、前記第１の形成条件が成立する場合に、前記第１遊技状態が設定されるよりも少なくとも前に、前記第２の判別情報が前記判別情報記憶手段に対して記憶され易くなる遊技方法を報知する報知演出を実行可能な演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＪＥ７。

遊技機ＪＥ７によれば、遊技機ＪＥ６の奏する効果に加え、第１遊技状態が設定されるよりも前に報知演出を実行して判別情報記憶手段に第２の判別情報を記憶させることができるので、第１遊技状態において第２判別手段の判別を確実に実行可能にすることができる。よって、確実に、第１状態と第２状態とで第２判別手段の判別回数を一致させることができるという効果がある。

【９３０６】

＜特徴ＪＦ群＞（１種２種の時短リミット機でリミット到達後に引き戻し）

第１の判別条件の成立に基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて前記第１の判別よりも有利度合いが高い第２の判別を実行する第２判別手段と、前記第１の判別の判別結果と前記第２の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、第１の設定条件の成立に基づいて、前記第２の判別条件が成立し易い第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記第２遊技状態が設定されてから特定条件が成立するまでの間、前記第２の判別が実行され易い特定状態を形成可能であることを特徴とする遊技機ＪＦ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、当たり遊技の実行が終了した後に設定される遊技状態として、有利度合いが高い特定の遊技状態が規定回数に渡って連続して設定された後で、更に、特定の遊技状態に対応する当たり遊技が実行されたとしても、強制的に有利度合いが低い遊技状態を設定する制御を採用しているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利度合いが低い遊技状態に設定された場合、当たりとなる期待度が大きく低下してしまい、遊技者の遊技に対するモチベーションを大幅に低下させてしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＪＦ１によれば、有利度合いが低い第２遊技状態が設定されたにもかかわらず有利度合いが高い第２の判別が実行され易い状態を形成することができるので、第２遊技状態が設定されたことに対する失望感を軽減させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＦ１において、所定の取得条件の成立に基づいて前記第２判別手段の判別に用いるための判別情報を取得する取得手段と、その取得手段によって取得された前記判別情報を、予め定められた特定の情報数を上限として、前記第２判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記特定状態は、少なくとも前記特定の情報数よりも多い情報数の前記判別情報を用いた前記第２の判別を実行可能な状態であることを特徴とする遊技機ＪＦ２。

遊技機ＪＦ２によれば、遊技機ＪＦ１の奏する効果に加え、特定状態が形成されることで、比較的多い回数の第２の判別が実行されるため、特定状態が形成された場合に遊技者

を喜ばせることができるという効果がある。
遊技機ＪＦ１又はＪＦ２において、前記特典遊技の終了後の遊技状態として、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を決定する遊技状態決定手段を備え、前記第１遊技状態は、予め定められた第１条件が成立していない状態で前記特定の判別結果となった場合に、前記遊技状態決定手段により前記第２遊技状態よりも前記第１遊技状態が決定され易くなり、前記第１条件が成立している状態で前記特定の判別結果となった場合に、前記第１条件が成立していない状態よりも、前記遊技状態決定手段により前記第２遊技状態が決定され易くなる遊技状態であることを特徴とする遊技機ＪＦ３。
遊技機ＪＦ３によれば、遊技機ＪＦ１又はＪＦ２の奏する効果に加え、第１遊技状態において第１条件が成立していない間に特定の判別結果となることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＪＦ３において、前記第１条件は、予め定められた特定回数の前記特典遊技に渡って連続して、前記遊技状態決定手段によって前記第１遊技状態が決定されたことに基づいて成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＪＦ４。
遊技機ＪＦ４によれば、遊技機ＪＦ３の奏する効果に加え、第１遊技状態が設定されると、特定回数の特典遊技に渡って連続して、有利な第１遊技状態に設定され易い極めて有利な状況を形成するので、第１遊技状態が設定された場合に遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。
遊技機ＪＦ１からＪＦ４のいずれかにおいて、前記第２遊技状態において予め定められた第２条件が成立したことに基づいて、前記第２の判別条件が成立し易い第３遊技状態を設定する第３遊技状態設定手段を備え、前記第２の設定条件の成立に基づいて設定された前記第２遊技状態では、前記第２の設定条件とは異なる設定条件の成立に基づいて設定された前記第２遊技状態よりも前記第２条件が成立し易くなる構成であることを特徴とする遊技機ＪＦ５。
遊技機ＪＦ５によれば、遊技機ＪＦ１からＪＦ４のいずれかが奏する効果に加え、第２の設定条件の成立に基づいて設定された第２遊技状態の有利度合いを、他の契機で設定された第２遊技状態よりも高くすることができる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。
遊技機ＪＦ５において、前記第２条件は、前記第２遊技状態において前記第２判別手段の判別で前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機ＪＦ６。
遊技機ＪＦ６によれば、遊技機ＪＦ５の奏する効果に加え、第２遊技状態において第２判別手段の判別が実行された場合に、判別結果により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
遊技機ＪＦ６において、前記第１判別手段の判別は、前記第１判別結果となり得ない判別であることを特徴とする遊技機ＪＦ７。
遊技機ＪＦ７によれば、遊技機ＪＦ６の奏する効果に加え、第１判別手段の判別が実行されても第１判別結果とならないため、第２遊技状態において第２判別手段の判別が実行されることをより強く期待させることができるという効果がある。
遊技機ＪＦ６又はＪＦ７において、前記第２判別手段の判別は、前記第１判別結果とならなかった場合に前記特典遊技の実行が実質的に確定する構成であることを特徴とする遊技機ＪＦ８。
遊技機ＪＦ８によれば、遊技機ＪＦ６又はＪＦ７の奏する効果に加え、第２判別手段の判別が第２遊技状態において実行されると、特典遊技が実行されるか、第３遊技状態が実行されるかのどちらかであるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＪＦ８において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記第２判別手段の判別結果が予め定められた第２判別結果となったこ

とに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記可変遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段と、を備え、前記第１判別手段の判別は、前記第２判別結果となり得ない判別であり、前記第２判別手段の判別は、前記特定の判別結果と前記第１判別結果と前記第２判別結果とのいずれかになる判別であることを特徴とする遊技機ＪＦ９。

遊技機ＪＦ９によれば、遊技機ＪＦ８の奏する効果に加え、第２遊技状態において第２判別手段の判別が実行されると、特定の判別結果となって特典遊技が実行されるか、第１判別結果となって第３遊技状態が設定されるか、第２判別結果となって可変遊技が実行されるので、第１の判別結果にも第２の判別結果にもなり得ない第１判別手段の判別に比較して、極めて有利度合いを高くすることができる。よって、第２判別手段の判別が実行された場合に、遊技者に対して大きな期待感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【９３０７】

＜特徴ＪＧ群＞（遊技状態が変更されてから変更前の遊技状態で獲得した保留球が消化されるまでの期間で所定演出を実行）

所定の設定条件が成立したことに基づいて遊技者に有利な第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態が設定されたことに基づいて第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、その第１演出の実行中に予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態であることを遊技者が認識可能な演出態様で構成された第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＧ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設け、遊技状態毎に対応する演出態様の演出を実行可能に構成されているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、１の遊技状態が終了されて設定されたと同時に設定された遊技状態に対応する演出を実行し、当該設定された遊技状態に対応する遊技方法の遊技を遊技者が即座に開始してしまうと、演出を好適に設定することが困難となってしまう可能性がある。

これに対して遊技機ＪＧ１によれば、第２演出を確認することで、第１遊技状態が設定されたことを遊技者に対して認識させることができるので、演出を好適に設定することができるという効果がある。

遊技機ＪＧ１において、所定の取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、前記判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第１遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了した後で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＪＧ２。

遊技機ＪＧ２によれば、遊技機ＪＧ１の奏する効果に加え、判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了してから第２演出を実行することができるので、判別情報記憶手段に判別情報が記憶されている間に第１遊技状態に対応する遊技を開始してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＪＧ２において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を

示すための前記識別情報を前記表示手段において動的表示させる動的表示手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第１遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別に基づく前記識別情報の動的表示が終了した後で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＪＧ３。

遊技機ＪＧ３によれば、遊技機ＪＧ２の奏する効果に加え、第１遊技状態が設定されるよりも前に取得された判別情報に基づく識別情報の動的表示の実行中に遊技者が第１遊技状態に対応する遊技を開始してしまうことを抑制できるという効果がある。

遊技機ＪＧ２又はＪＧ３において、前記第１遊技状態が設定された後で実行された前記判別手段の判別の回数が予め定められた特定回数となった場合に成立する第１の終了条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態を終了させて前記第１遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態を設定する第１終了手段と、前記第１遊技状態において前記第１の終了条件とは異なる第２の終了条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態を終了させて前記第２遊技状態を設定する第２終了手段と、を備え、前記第１遊技状態は、当該第１遊技状態に設定された直後に前記第１遊技状態に対応する遊技方法で遊技を行った場合と、前記第１遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了した後で前記第１遊技状態に対応する遊技方法で遊技を行った場合とで、いずれも前記第１の終了条件が成立するよりも前に前記第２の終了条件が成立し易くなることを特徴とする遊技機ＪＧ４。

遊技機ＪＧ４によれば、遊技機ＪＧ２又はＪＧ３の奏する効果に加え、第１演出の間、遊技者が遊技を行わずに第１演出を確認し続け、第２演出の開始に基づいて第１遊技状態に対応する遊技方法の遊技を行ったとしても、遊技者が損をすることを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＪＧ１からＪＧ４のいずれかにおいて、前記第１演出は、前記第１遊技状態が設定されていないと遊技者に思わせ得る演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＪＧ５。

遊技機ＪＧ５によれば、遊技機ＪＧ１からＪＧ４のいずれかが奏する効果に加え、第２演出が実行されるまで、第１遊技状態が設定されていないと遊技者に思わせることができるので、特定の実行条件が成立するよりも前に遊技者が第１遊技状態に対応する遊技を開始してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【９３０８】

＜特徴ＪＨ群＞（所定の遊技状態を終了させ得る特定条件が成立する可能性を示唆する演出）

所定の設定条件の成立に基づいて遊技者に有利な第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態を終了させ得る第１条件が成立したか判別する条件判別手段と、前記第１条件が成立する可能性を示唆可能な第１演出を少なくとも実行可能な演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＨ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。

これに対して遊技機ＪＨ１によれば、第１演出を確認することで、第１遊技状態が終了される可能性を遊技者に把握させることができるので、好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機ＪＨ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段を備え、前記第１条件は、前記判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＪＨ２。

遊技機ＪＨ２によれば、遊技機ＪＨ１の奏する効果に加え、第１遊技状態において、判

別手段の判別結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＪＨ２において、前記第１条件は、１の前記第１遊技状態において予め定められた第１回数、前記第１の判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機ＪＨ３。
遊技機ＪＨ３によれば、遊技機ＪＨ２の奏する効果に加え、第１遊技状態において、第１の判別結果の回数に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＪＨ３において、前記第１遊技状態を終了させ得る条件であって前記第１条件とは異なる第２条件が成立したか判別可能な第２条件判別手段と、前記第２条件が成立する可能性を示唆可能な第２演出を実行可能な第２演出実行手段と、を備え、前記第２条件は、１の前記第１遊技状態において前記判別手段の判別結果が予め定められた第２回数、前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機ＪＨ４。
遊技機ＪＨ４によれば、遊技機ＪＨ３の奏する効果に加え、第１遊技状態において、第１の判別結果の回数と第２の判別結果の回数との両方に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＪＨ４において、前記第１演出は、１の前記第１遊技状態において前記第１の判別結果となった回数に応じて演出態様が可変し得る演出であり、前記第２演出は、１の前記第１遊技状態において前記第２の判別結果となった回数に応じて演出態様が可変し得る演出であることを特徴とする遊技機ＪＨ５。
遊技機ＪＨ５によれば、第１演出および第２演出を確認することで、第１の判別結果となった回数および第２の判別結果となった回数を推測することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【９３０９】
＜特徴ＪＩ群＞（遊技状態が変更された後の所定期間で所定演出を実行）
所定の設定条件が成立したことに基づいて第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態が設定されたことに基づいて第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、その第１演出の実行中に予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、前記第１演出とは異なる演出態様の第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＩ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。
しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。
また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設け、遊技状態毎に対応する演出態様の演出を実行可能に構成されているものも存在する。
しかしながら、係る従来型の遊技機では、１の遊技状態が終了されて設定されたと同時に設定された遊技状態に対応する演出を実行し、当該設定された遊技状態に対応する遊技方法の遊技を遊技者が即座に開始してしまうと、演出を好適に設定することが困難となってしまう可能性がある。
これに対して遊技機ＪＩ１によれば、演出を好適に設定することができるという効果がある。
遊技機ＪＩ１において、前記第２演出は、前記第１遊技状態であることを遊技者が認識可能な演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＪＩ２。
遊技機ＪＩ２によれば、遊技機ＪＩ１の奏する効果に加え、第２演出を確認することで、第１遊技状態が設定されたことを遊技者に対して認識させることができるという効果が

ある。
遊技機ＪＩ１又はＪＩ２において、所定の取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、前記判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第１遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了した後で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＪＩ３。
遊技機ＪＩ３によれば、遊技機ＪＩ１又はＪＩ２の奏する効果に加え、判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了してから第２演出を実行することができるので、判別情報記憶手段に判別情報が記憶されている間に第１遊技状態に対応する遊技を開始してしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＪＩ３において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段において動的表示させる動的表示手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第１遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別に基づく前記識別情報の動的表示が終了した後で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＪＩ４。
遊技機ＪＩ４によれば、遊技機ＪＩ３の奏する効果に加え、第１遊技状態が設定されるよりも前に取得された判別情報に基づく識別情報の動的表示の実行中に遊技者が第１遊技状態に対応する遊技を開始してしまうことを抑制できるという効果がある。
遊技機ＪＩ３又はＪＩ４において、前記第１遊技状態が設定された後で実行された前記判別手段の判別の回数が予め定められた特定回数となった場合に成立する第１の終了条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態を終了させて前記第１遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態を設定する第１終了手段と、前記第１遊技状態において前記第１の終了条件とは異なる第２の終了条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態を終了させて前記第２遊技状態を設定する第２終了手段と、を備え、前記第１遊技状態は、当該第１遊技状態に設定された直後に前記第１遊技状態に対応する遊技方法で遊技を行った場合と、前記第１遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了した後で前記第１遊技状態に対応する遊技方法で遊技を行った場合とで、いずれも前記第１の終了条件が成立するよりも前に前記第２の終了条件が成立し易くなることを特徴とする遊技機ＪＩ５。
遊技機ＪＩ５によれば、遊技機ＪＩ３又はＪＩ４の奏する効果に加え、第１演出の間、遊技者が遊技を行わずに第１演出を確認し続け、第２演出の開始に基づいて第１遊技状態に対応する遊技方法の遊技を行ったとしても、遊技者が損をすることを抑制することができるという効果がある。
【９３１０】
＜５０７８系の特徴群＞
＜特徴ＫＡ群＞（大当たり間に、通常状態よりも大当たり遊技が実行され易い遊技状態を特図抽選の実行回数又は抽選結果に基づいて複数回設定可能）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い第２遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技が終了した後に実行される前記判別手段による前記判別の回数が所定回数に到達した場合に成立可能な第１条件と、前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて成立可能な第２条件と、のうち何れかが成立したことに基づいて前記第２遊技状態を設定可能であり、前記遊技機は、１の前記特典遊技が実行されてから次の前記特典遊技が実行されるまでの遊技期間中に、前記遊技状態設定手段によって前

記第２遊技状態を複数回設定させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＫＡ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、従来型の遊技機では、特典遊技が実行された場合のみ有利状態が設定されるため、当たり当選しない遊技が継続する遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

さらに、従来型の遊技機として、特典遊技の終了後に設定される有利状態が、次の特典遊技が実行されるまで継続する遊技機がある。このような遊技機では、有利状態が設定されることにより遊技者に付与される特典の有利度合いが高くなるため、遊技者に対して過剰に有利な特典が付与されてしまうことを抑制するため、有利状態そのものが設定され難い仕様となり、有利状態が設定されることを期待しながら長時間遊技を行っている遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。

また、特典遊技の終了後に設定される有利状態を、実行された抽選回数に応じて終了させる遊技機もある。このような遊技機では、有利状態中に所定回数の抽選を実行したことによって有利状態が終了してしまうと、次の特典遊技が実行されるまでの間、有利状態よりも不利な状態で遊技を実行しなければならず、有利状態が終了した遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

遊技機ＫＡ１によれば、第１遊技状態よりも遊技者に有利となる第２遊技状態を、特典遊技間にて複数回設定可能であるため、第１遊技状態中の遊技を実行している遊技者に対して、特典遊技を目指した遊技を長時間継続し易くすることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

また、判別手段による判別結果に関わらず、判別手段により実行される判別の回数に基づいても第２遊技状態を設定することができるため、第２遊技状態が設定されることが無く、且つ、特典遊技も実行されない遊技が長時間継続してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＫＡ１において、前記遊技機は、前記遊技期間中に実行される前記判別によって、前記第２条件の方が、前記第１条件よりも成立し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＫＡ２。

遊技機ＫＡ２によれば、遊技機ＫＡ１の奏する効果に加え、所定回数の判別が実行されるよりも前に、判別結果に基づいて第２遊技状態を設定し易くすることができるため、遊技期間中に実行される判別の結果に対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＫＡ１またはＫＡ２において、前記遊技期間中において前記第２条件を成立させることが可能となる回数の上限が、前記第１条件を成立させることが可能となる回数の上限よりも大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＫＡ３。

遊技機ＫＡ３によれば、遊技機ＫＡ１またはＫＡ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技期間中に第２条件が成立し得る上限回数の方が、第１条件が成立し得る上限回数よりも大きいため、遊技期間中において、第２条件の成立に基づく第２遊技状態を複数回設定させ易くすることができる。よって、遊技期間中に実行される判別の結果に対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＫＡ３において、前記遊技期間中に成立した前記第１条件の成立回数が上限に到達したことを報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機ＫＡ４。

遊技機ＫＡ４によれば、遊技機ＫＡ３の奏する効果に加え、第１条件を成立させることができない遊技期間を遊技者に報知することができるため、第２遊技状態を設定させ易い遊技期間と、させ難い遊技期間と、を遊技者に把握させ易くすることができるという効果

がある。

【９３１１】

＜特徴ＫＢ群＞（遊技状態を示唆する背景モードの種別と、表示される演出図柄との組合せで特図抽選結果の有利度合いを示唆）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与される前記特典の種別として、第１特典種別と、その第１特典種別とは異なる第２特典種別とを含む複数の特典種別の中から１の前記特典種別を決定可能な特典種別決定手段と、その特典種別決定手段により決定された前記特典種別を示唆するための第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、その第１演出実行手段により実行される前記第１演出の演出態様を設定可能な第１演出態様設定手段と、を有した遊技機において、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により設定された前記遊技状態を示唆するための第２演出を実行可能な第２演出実行手段と、その第２演出実行手段により実行される前記第２演出の態様種別として、複数の態様種別の中から１の前記態様種別を設定可能な第２演出態様設定手段と、を有し、前記第１演出態様設定手段は、特定第１演出態様と、その特定第１演出態様よりも前記第１特典種別が決定された場合に設定され難い特定第２演出態様と、を含む複数の演出態様から１の演出態様を設定可能であり、前記遊技機は、前記第２演出態様設定手段により設定された前記第２演出の態様種別に基づいて、前記第１演出態様設定手段により前記特定第１演出態様が設定される割合を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機ＫＢ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、複数の演出ステージが切り替わるように構成され、当たり抽選の結果を示すための変動演出の演出態様を、設定されている演出ステージに対応させて決定することで、変動演出が単調となることを抑制することが可能な遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２００９－２３３１７１号公報）。

また、複数の遊技状態を設定可能に構成し、設定されている遊技状態を遊技者に分かり難くするために、異なる遊技状態であっても設定可能な演出ステージを複数設け、設定されている遊技状態に応じて各演出ステージの選択割合を異ならせることで、切り替わった演出ステージの種別に基づいて現在の遊技状態を遊技者に予測させることが可能な遊技機も提案されている。

このような従来型の遊技機では、通常、設定されている遊技状態に応じて当たり当選時に付与される特典の内容を異ならせていることが一般的であり、当たり当選時における遊技状態を遊技者はいち早く察知したいものであるが、何れの演出ステージが設定されている場合であっても、当たり抽選の結果を示すための表示態様として共通の表示態様が設定されることから実際に特典が付与されるまで当たり当選時における遊技状態を遊技者が把握できないといった問題があった。

遊技機ＫＢ１によれば、第１演出の演出態様と、遊技状態を示唆可能な第２演出の演出態様と、を組み合わせることで特典付与手段により付与される特典の種別を遊技者に予測させることが可能となるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＫＢ１において、前記第２演出態様設定手段は、前記遊技状態設定手段により前記第１遊技状態が設定された場合の方が、前記第２遊技状態が設定された場合よりも設定され易い第１態様種別と、前記第１遊技状態が設定された場合よりも、前記第２遊技状態が設定された場合の方が設定され易い第２態様種別と、を少なくとも設定可能であることを特徴とする遊技機ＫＢ２。

遊技機ＫＢ２によれば、遊技機ＫＢ１の奏する効果に加え、第２演出の演出態様として設定される態様種別に基づいて、設定されている遊技状態を予測させることが可能となるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＫＢ１または遊技機ＫＢ２において、前記遊技状態設定手段により、前記第１遊技状態から前記第２遊技状態へと前記遊技状態が切り替わる第１設定が実行される場合の方が、前記第２遊技状態から前記第１遊技状態へと前記遊技状態が切り替わる第２設定が

実行される場合よりも、前記第２演出実行手段により前記第２演出を実行させ易く構成されていることを特徴とする遊技機ＫＢ３。

遊技機ＫＢ３によれば、遊技機ＫＢ１またはＫＢ２の奏する効果に加え、遊技状態の移行パターンに応じて第２演出の実行のし易さを異ならせることができるため、第２演出が実行されるだけでも、新たに設定される遊技状態を遊技者に予測させることが可能となり、現在の遊技状態を予測させる楽しみを提供することができるという効果がある。

遊技機ＫＢ１からＫＢ３のいずれかにおいて、前記第１演出態様設定手段は、前記第２演出態様設定手段により設定される前記第２演出の態様種別に関わらず、共通の前記複数の演出態様から１の前記演出態様を設定可能であることを特徴とする遊技機ＫＢ４。

遊技機ＫＢ４によれば、遊技機ＫＢ１からＫＢ３の何れかの奏する効果に加え、第２演出の態様種別に関わらず、第１演出の演出態様を共通化することができるため、第１演出を実行するための演出データの総量を削減することができるという効果がある。

【９３１２】

＜特徴ＫＣ群＞（同一抽選結果を示すための演出図柄の表示態様を、当選時の遊技状況に応じて決定する）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて、第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記判別の結果が前記特定の判別結果であることを示すための第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段により設定される前記第２遊技状態の終了条件を決定可能な終了条件決定手段と、前記第２遊技状態中に前記終了条件が成立するまでの残期間情報を判別可能な情報判別手段と、前記第２遊技状態中に実行された前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合に、前記情報判別手段により判別された前記残期間情報に基づいて前記第１演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有することを特徴とする遊技機ＫＣ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が特定当たりであった場合には、抽選結果が当たりであることを示すための演出を実行した後に、遊技者に有利となる特典遊技を実行し、その特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

また、特典遊技の終了後に設定される有利状態の継続期間として、第１期間と、その第１期間よりも長い第２期間とを設定可能に構成し、第１期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、第２期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、を実行することで、遊技者に抽選結果を分かり易く把握させることができるようにする構成も提案されている。

しかしながら、従来型の遊技機では、例えば、有利状態の残期間として第１期間よりも長い期間を残している状態で第１期間の有利状態が設定される当たりに当選した場合には、今回の当たり当選が遊技者に不利となり、有利状態の残期間として第１期間よりも短い期間を残している状態で第１期間の有利状態が設定される当たりに当選した場合には、今回の当たり当選が遊技者に有利となる。つまり、同一の当たり（第１期間の有利状態が設定される当たり）に当選した場合であっても、既に設定されている有利状態の残期間によって、当たり当選によって遊技者に付与される特典の有利度合いが異なってしまうものであるにも関わらず、同一の当たり当選に対しては同一態様の演出が実行されてしまうため、今回の当たり当選が遊技者に有利な当たり当選であるか否かを実行される演出に基づいて把握し難いという問題があった。

遊技機ＫＣ１によれば、第２遊技状態中に実行された判別手段の判別結果が、第２遊技状態を設定可能な特定の判別結果である場合に、その特定の判別結果を示すための第１演出の演出態様を、既に設定されている第２遊技状態の終了条件が成立するまでの情報に基づいて決定することができるため、第１演出の演出態様を異ならせることができる。よって、新たな第２遊技状態が設定されることが遊技者に有利であるか否かを第１演出の演出態様によって遊技者に把握させ易くすることができ、演出効果を高めることができるとい

う効果がある。
遊技機ＫＣ１において、前記演出態様設定手段は、前記残期間情報に基づいて、既に設定されている前記第２遊技状態の終了条件が成立するまでの残期間の方が、前記遊技状態設定手段により新たに設定される前記第２遊技状態の終了条件が成立するまでの期間よりも長いことを示す第１演出態様と、既に設定されている前記第２遊技状態の終了条件が成立するまでの残期間よりも、前記遊技状態設定手段により新たに設定される前記第２遊技状態の終了条件が成立するまでの期間の方が長いことを示す第２演出態様と、を少なくとも決定可能であることを特徴とする遊技機ＫＣ２。
遊技機ＫＣ２によれば、遊技機ＫＣ１の奏する効果に加え、実行される第１演出の演出態様が第１演出態様であるか、第２演出態様であるかによって、遊技者に有利な判別が実行されたか否かを容易に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。
遊技機ＫＣ２において、前記終了条件決定手段は、第１終了条件と、その第１終了条件よりも成立し難い第２終了条件と、を含む複数の終了条件のうち、少なくとも１の終了条件を決定可能であることを特徴とする遊技機ＫＣ３。
遊技機ＫＣ３によれば、遊技機ＫＣ２の奏する効果に加え、異なる終了条件が決定された第２遊技状態を設定可能であるため、既に設定されている第２遊技状態の残期間情報が示す期間の長さと、新たに設定される第２遊技状態の終了条件が成立するまでの残期間情報が示す期間の長さと、に長短を設け易くすることができるため、第１演出に対する遊技者の興味をより強くすることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。
遊技機ＫＣ３において、前記終了条件決定手段は、少なくとも、第２遊技状態中に実行された前記判別の回数に基づいて成立する前記終了条件を決定可能であり、前記第１終了条件は、前記第２遊技状態中に第１回数の前記判別が実行されたことに基づいて成立し、前記第２終了条件は、前記第１回数よりも少ない第２回数の前記判別が実行されたことに基づいて成立可能であることを特徴とする遊技機ＫＣ４。
遊技機ＫＣ４によれば、遊技機ＫＣ３の奏する効果に加え、第１終了条件と第２終了条件とが第２遊技状態中に実行される判別手段による判別の回数に基づいて成立するため、第１終了条件と第２終了条件との成立のし易さが逆転すること無く、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。
【９３１３】
＜特徴ＫＤ群＞（時短当選時の時短報知演出の実行有無を、設定される時短回数と先読み結果とに基づいて決定する）
所定数を上限に判別情報を記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記判別情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記判別を実行し易い第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により設定される前記第２遊技状態を終了させるための終了条件として、第１終了条件と、その第１終了条件よりも成立し易い第２終了条件と、を含む複数の終了条件の中から少なくとも１の終了条件を決定可能な終了条件決定手段と、前記第２遊技状態に対して決定された前記終了条件の種別を示唆可能な第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による前記判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている前記判別情報を事前判別可能な事前判別手段を有し、前記第１演出実行手段は、前記第１終了条件が決定された場合、或いは、前記第２終了条件が決定された場合であって、且つ、前記事前判別手段による前記事前判別の結果が実行条件を満たしている場合に前記第１演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＫＤ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、所定期間の有利状態を設定可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

また、継続期間の長さを異ならせて有利状態を設定可能に構成された遊技機もあり、この場合、有利状態が設定されたことを報知するための報知演出を用いて継続期間の長さを示す情報を遊技者に報知可能な構成が提案されている。

このような従来型の遊技機では、有利状態の継続期間が長い方が遊技者に有利となるため、報知演出によって長い継続期間を示す情報が報知されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができ、報知演出の演出効果を高めることができるものであったが、短い継続期間を示す情報が報知された場合に遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、有利状態の継続期間を示すための情報を報知するための報知演出が実行された場合において、報知される継続期間の長さに関わらず遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＫＤ１によれば、成立し難い第１終了条件が決定された第２遊技状態を設定した場合と、成立し易い第２終了条件が決定された第２遊技状態を設定した場合であって、且つ、事前判別手段による判別結果が実行条件を満たしている場合に、第１演出を実行可能に構成しているため、第１演出が第１終了条件を示唆している場合も、第２終了条件を示唆している場合も、遊技者の遊技意欲が低下すること無く、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＫＤ１において、前記終了条件決定手段は、少なくとも、第２遊技状態中に実行された前記判別の回数に基づいて成立する前記終了条件を決定可能であり、前記第１終了条件は、前記第２遊技状態中に第１回数の前記判別が実行されたことに基づいて成立し、前記第２終了条件は、前記第１回数よりも少ない第２回数の前記判別が実行されたことに基づいて成立可能であることを特徴とする遊技機ＫＤ２。

遊技機ＫＤ２によれば、遊技機ＫＤ１の奏する効果に加え、第１終了条件と第２終了条件とが第２遊技状態中に実行される判別手段による判別の回数に基づいて成立するため、第１終了条件と第２終了条件との成立のし易さが逆転すること無く、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＫＤ１またはＫＤ２において、前記実行条件は、前記事前判別の結果が前記特定の判別結果に対応する結果である場合に成立可能であることを特徴とする遊技機ＫＤ３。

遊技機ＫＤ３によれば、遊技機ＫＤ１またはＫＤ２の奏する効果に加え、第２終了条件が決定される第２遊技状態が設定された時点における事前判別の結果が、特典遊技が実行されることを示す事前判別の結果である場合に第１演出を実行することができるため、遊技者に対して、成立し難い第１終了条件では無く成立し易い第２終了条件が決定されたことを示す第１演出が実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＫＤ３において、前記実行条件は、前記第２遊技状態が設定された後に実行される１回目の前記判別に対応する前記事前判別の結果が前記特定の判別結果に対応する結果である場合に成立可能であることを特徴とする遊技機ＫＤ４。

遊技機ＫＤ４によれば、遊技機ＫＤ３の奏する効果に加え、第２終了条件が決定される第２遊技状態が設定された後の１回目の判別に対応する事前判別の結果が、特典遊技が実行されることを示す事前判別の結果である場合に第１演出を実行することができるため、遊技者に対して、成立し難い第１終了条件では無く成立し易い第２終了条件が決定されたことを示す第１演出が実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【９３１４】

＜特徴ＫＥ群＞（同一抽選結果を示すための演出図柄の表示態様を、当選時の遊技状況に応じて決定するの派生）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて、第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記判別の結果が前記特定の判別結果であることを示すための第１演出を実行可能

な第１演出実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段により設定される前記第２遊技状態の終了条件を決定可能な終了条件決定手段と、前記第２遊技状態中に前記終了条件が成立させるための情報を特定可能な情報特定手段と、前記情報特定手段により特定された前記情報に基づいて前記第１演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有することを特徴とする遊技機ＫＥ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が特定当たりであった場合には、抽選結果が当たりであることを示すための演出を実行した後に、遊技者に有利となる特典遊技を実行し、その特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

また、特典遊技の終了後に設定される有利状態の継続期間として、第１期間と、その第１期間よりも長い第２期間とを設定可能に構成し、第１期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、第２期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、を実行することで、遊技者に抽選結果を分かり易く把握させることができるようにする構成も提案されている。

しかしながら、従来型の遊技機では、例えば、有利状態の残期間として第１期間よりも長い期間を残している状態で第１期間の有利状態が設定される当たりに当選した場合には、今回の当たり当選が遊技者に不利となり、有利状態の残期間として第１期間よりも短い期間を残している状態で第１期間の有利状態が設定される当たりに当選した場合には、今回の当たり当選が遊技者に有利となる。つまり、同一の当たり（第１期間の有利状態が設定される当たり）に当選した場合であっても、既に設定されている有利状態の残期間によって、当たり当選によって遊技者に付与される特典の有利度合いが異なってしまうものであるにも関わらず、同一の当たり当選に対しては同一態様の演出が実行されてしまうため、今回の当たり当選が遊技者に有利な当たり当選であるか否かを実行される演出に基づいて把握し難いという問題があった。

遊技機ＫＥ１によれば、特定の判別結果を示すための第１演出の演出態様を、既に設定されている第２遊技状態の終了条件が成立するまでの情報に基づいて決定することができるため、第１演出の演出態様を異ならせることができる。よって、新たな第２遊技状態が設定されることが遊技者に有利であるか否かを第１演出の演出態様によって遊技者に把握させ易くすることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＫＥ１において、前記演出態様設定手段は、前記情報に基づいて、既に設定されている前記第２遊技状態の終了条件の方が、前記遊技状態設定手段により新たに設定される前記第２遊技状態の終了条件が成立よりも成立し難いことを示す第１演出態様と、既に設定されている前記第２遊技状態の終了条件よりも、前記遊技状態設定手段により新たに設定される前記第２遊技状態の終了条件の方が成立し難いことを示す第２演出態様と、を少なくとも決定可能であることを特徴とする遊技機ＫＥ２。

遊技機ＫＥ２によれば、遊技機ＫＥ１の奏する効果に加え、実行される第１演出の演出態様が第１演出態様であるか、第２演出態様であるかによって、遊技者に有利な判別が実行されたか否かを容易に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＫＥ２において、前記終了条件決定手段は、第１終了条件と、その第１終了条件よりも成立し難い第２終了条件と、を含む複数の終了条件のうち、少なくとも１の終了条件を決定可能であることを特徴とする遊技機ＫＥ３。

遊技機ＫＥ３によれば、遊技機ＫＥ２の奏する効果に加え、異なる終了条件が決定された第２遊技状態を設定可能であるため、既に設定されている第２遊技状態と、新たに設定される第２遊技状態と、に成立のし易さを設け易くすることができるため、第１演出に対する遊技者の興味をより強くすることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【９３１５】

＜特徴ＫＦ群＞（時短当選時の時短報知演出の実行有無を、設定される時短回数と先読

み結果とに基づいて決定するの派生）
所定数を上限に判別情報を記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記判別情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記判別を実行し易い第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により設定される前記第２遊技状態を終了させるための終了条件を決定可能な終了条件決定手段と、前記第２遊技状態に対して決定された前記終了条件を示すための第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による前記判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている前記判別情報を事前判別可能な事前判別手段を有し、前記第１演出実行手段は、前記事前判別手段による前記事前判別の結果が実行条件を満たしている場合に前記第１演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＫＦ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、所定期間の有利状態を設定可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
また、継続期間の長さを異ならせて有利状態を設定可能に構成された遊技機もあり、この場合、有利状態が設定されたことを報知するための報知演出を用いて継続期間の長さを示す情報を遊技者に報知可能な構成が提案されている。
このような従来型の遊技機では、有利状態の継続期間が長い方が遊技者に有利となるため、報知演出によって長い継続期間を示す情報が報知されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができ、報知演出の演出効果を高めることができるものであったが、短い継続期間を示す情報が報知された場合に遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。
上記例示した問題点等を解決し、有利状態の継続期間を示すための情報を報知するための報知演出が実行された場合において、報知される継続期間の長さに関わらず遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＫＦ１によれば、事前判別手段による判別結果が実行条件を満たしている場合に、第１演出を実行可能に構成しているため、遊技者の遊技意欲が低下すること無く、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＫＦ１において、前記終了条件決定手段は、少なくとも、第２遊技状態中に実行された前記判別の回数に基づいて成立する前記終了条件を決定可能であることを特徴とする遊技機ＫＦ２。
遊技機ＫＦ２によれば、遊技機ＫＦ１の奏する効果に加え、終了条件が第２遊技状態中に実行される判別手段による判別の回数に基づいて成立するため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。
遊技機ＫＦ１またはＫＦ２において、前記実行条件は、前記事前判別の結果が前記特定の判別結果に対応する結果である場合に成立可能であることを特徴とする遊技機ＫＦ３。
遊技機ＫＦ３によれば、遊技機ＫＦ１またはＫＦ２の奏する効果に加え、事前判別の結果が、特典遊技が実行されることを示す事前判別の結果である場合に第１演出を実行することができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。
【９３１６】
＜特徴ＫＧ群＞
第１判別と第２判別とを実行することが可能な判別手段と、その判別手段による前記第１判別に対応した第１判別結果を示すための第１識別情報と、前記第２判別に対応した第２識別情報と、が表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に前記第１識別情報または前記第２識別情報を動的表示させた後に前記第１判別結果または前記第２判別結果

を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の前記第１判別結果または特定の前記第２判別結果を示すための態様で前記第１識別情報または前記第２識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、前記特定の第２判別結果に基づいて前記特典として特定の特典が付与されることにより前記判別手段による前記第１判別または前記第２判別が実行され易い第１設定がされる第１状態を設定することが可能な状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第１状態が設定されている状態で前記特定の特典が付与される場合に、前記特定の特典が付与された後の状態として終了条件が成立するまで前記第１状態を設定させることが可能な設定制御手段と、前記第２識別情報に対応して前記特定の特典が付与されることによって前記終了条件が成立する前記第２識別情報の動的表示がされている期間に実行させた前記第１判別による前記第１判別結果に対応して前記第２識別情報の動的表示が終了するまでに前記終了条件の成立がされないようにする設定を実行させることが可能な解除設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＫＧ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が特定当たりであった場合には、抽選結果が当たりであることを示すための演出を実行した後に、遊技者に有利となる特典遊技を実行し、その特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

また、特典遊技の終了後に設定される有利状態の継続期間として、第１期間と、その第１期間よりも長い第２期間とを設定可能に構成し、第１期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、第２期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、を実行することで、遊技者に抽選結果を分かり易く把握させることができるようにする構成も提案されている。

しかしながら、遊技が単調となり易く遊技の興趣が低下するという不具合があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＫＧ１によれば、第２識別情報に対応して特典が付与されることで第１状態が継続して設定されない終了条件が成立することを、第２識別情報の動的表示期間中に第１判別を実行させることで、その第１判別結果により終了条件の成立を回避させることができるので、遊技者の遊技方法により第１状態の設定期間を延長させることが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＫＧ１において、前記終了条件は、前記特定の特典が連続して所定回数付与されたことにより成立するものであることを特徴とする遊技機ＫＧ２。

遊技機ＫＧ２によれば、遊技機ＫＧ１の奏する効果に加え、第１状態が連続して設定される回数を制限させることができ、射幸性が著しく過剰となることを抑制できるという効果がある。

遊技機ＫＧ１またはＫＧ２において、前記終了条件が成立する前記特定の特典が付与されることとなる前記第２識別情報の動的表示期間として長い動的表示期間が決定され易く設定されているものであることを特徴とする遊技機ＫＧ３。

遊技機ＫＧ３によれば、遊技機ＫＧ１またはＫＧ２の奏する効果に加え、終了条件が成立するまでの期間を長くすることができるので、遊技者に終了条件の成立を回避させる機会をより多く与えることができるという効果がある。

遊技機ＫＧ１からＫＧ３のいずれかにおいて、前記終了条件が成立する前記特定の特典が付与されることとなる前記第２識別情報の動的表示が実行される期間に特定演出が実行されるものであることを特徴とする遊技機ＫＧ４。

遊技機ＫＧ４によれば、遊技機ＫＧ１からＫＧ３のいずれかの奏する効果に加え、特定演出が実行されることで、終了条件の成立が決定されていることを容易に判別でき、第１判別を実行させる遊技に切り替えるタイミングを容易に遊技者が認識できるという効果がある。

【９３１７】

＜特徴ＫＨ群＞（ＫＧ群の派生）
第１判別と第２判別とを実行することが可能な判別手段と、その判別手段による前記第１判別に対応した第１判別結果を示すための第１識別情報と、前記第２判別に対応した第２識別情報と、が表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に前記第１識別情報または前記第２識別情報を動的表示させた後に前記第１判別結果または前記第２判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の前記第１判別結果または特定の前記第２判別結果を示すための態様で前記第１識別情報または前記第２識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、前記特定の第２判別結果に基づいて前記特典として特定の特典が付与されることにより前記判別手段による前記第１判別または前記第２判別が実行され易い第１設定がされる第１状態を設定することが可能な状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第１状態が設定されている状態で前記特定の特典が付与される場合に、前記特定の特典が付与された後の状態として終了条件が成立するまで前記第１状態を設定させることが可能な設定制御手段と、前記第２識別情報に対応して前記特定の特典が付与されることによって前記終了条件が成立する前記第２識別情報の動的表示がされている期間に前記終了条件を解除可能な解除設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＫＨ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が特定当たりであった場合には、抽選結果が当たりであることを示すための演出を実行した後に、遊技者に有利となる特典遊技を実行し、その特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
また、特典遊技の終了後に設定される有利状態の継続期間として、第１期間と、その第１期間よりも長い第２期間とを設定可能に構成し、第１期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、第２期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、を実行することで、遊技者に抽選結果を分かり易く把握させることができるようにする構成も提案されている。
しかしながら、遊技が単調となり易く遊技の興趣が低下するという不具合があった。
上記例示した問題点等を解決し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＫＨ１によれば、第２識別情報に対応して特典が付与されることで第１状態が継続して設定されない終了条件が成立することを、解除設定手段により回避させることができるので、遊技者の遊技方法により第１状態の設定期間を延長させることが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＫＨ１において、前記終了条件は、前記特定の特典が連続して所定回数付与されたことにより成立するものであることを特徴とする遊技機ＫＨ２。
遊技機ＫＨ２によれば、遊技機ＫＨ１の奏する効果に加え、第１状態が連続して設定される回数を制限させることができ、射幸性が著しく過剰となることを抑制できるという効果がある。
遊技機ＫＨ１またはＫＨ２において、前記終了条件が成立する前記特定の特典が付与されることとなる前記第２識別情報の動的表示期間として長い動的表示期間が決定され易く設定されているものであることを特徴とする遊技機ＫＨ３。
遊技機ＫＨ３によれば、遊技機ＫＨ１またはＫＨ２の奏する効果に加え、終了条件が成立するまでの期間を長くすることができるので、遊技者に終了条件の成立を回避させる機会をより多く与えることができるという効果がある。
【９３１８】
＜特徴ＫＩ群＞
判別を実行可能な判別手段と、前記判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させた後に前記判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すた

めの態様で前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、特定条件の成立を判別することが可能な特定条件判別手段と、その特定条件判別手段により前記特定条件の成立が判別されたことに基づいて特定情報が記憶される記憶手段と、前記第１期間に前記特定情報が記憶されていることに基づいて第１演出を実行可能であり、前記第１期間とは異なる第２期間に前記特定情報が記憶されていることに基づいて前記第１演出とは異なる第２演出を実行可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＫＩ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＫＩ１によれば、第１期間と第２期間とで特定情報が記憶されていることで実行される演出が可変されるので、設定されている状態に合わせた演出を実行させることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＫＩ１において、遊技球が入球可能な入球手段を有し、前記特定条件判別手段は、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記特定条件の成立を判別するものであり、前記記憶手段は、前記特定条件の成立が判別されたことに基づいてカウント情報が前記特定情報として記憶されるものであり、前記カウント情報は、前記識別情報が動的表示された回数に対応して更新されるものであり、前記遊技機は、前記カウント情報が所定の情報である場合に遊技者に有利となる設定を実行可能にされていることを特徴とする遊技機ＫＩ２。

遊技機ＫＩ２によれば、遊技機ＫＩ１の奏する効果に加え、特定条件の成立によりカウント情報が記憶され、そのカウント情報が所定の情報である期間には遊技者に有利な設定がされるので、判別手段に特定の判別結果と判別される以外にも、入球手段に遊技球を入球させて特定条件を成立させる意欲を増大させることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＫＩ１またはＫＩ２において、前記第２期間では、前記第１期間であるよりも前記判別手段による判別が遊技者に有利となる判別が実行され易く設定されるものであり、前記第２演出は、前記第１演出よりも前記特定情報が記憶されていることが識別し難くされる演出であることを特徴とする遊技機ＫＩ３。

遊技機ＫＩ３によれば、遊技機ＫＩ１またはＫＩ２の奏する効果に加え、第２期間では、特定情報が記憶されていることが識別し難くされるので、遊技者に有利な判別が実行され易い判別手段の判別に集中させることができ、遊技の状態に合わせた演出をより実行できるという効果がある。

【９３１９】

＜特徴ＫＪ群＞

判別を実行可能な判別手段と、前記判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させた後に前記判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示されることが可能な動的表示期間中に演出を実行可能な演出実行手段と、特定条件の成立を判別することが可能な特定条件判別手段と、その特定条件判別手段により前記特定条件の成立が判別されたことに基づいて特定情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記演出実行手段は、第１期間で

ある場合には前記第１期間が経過した後に設定される第２期間である場合よりも前記特定情報が記憶されていることを示すための報知情報を識別し難く実行する第１演出を実行可能にされ、前記第２期間へ移行することで前記特定情報が記憶されたことで設定された情報を示すための第２演出を実行可能にされていることを特徴とする遊技機ＫＪ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＫＪ１によれば、第１期間である場合には特定情報が記憶されていることが識別し難くされ、その後の第２期間となると特定情報が記憶されていたことを第２演出により識別できるように構成したので、特定情報が記憶されたことを時間差で識別させることができ、判別手段による判別結果に対応する識別情報の動的表示に第１期間では集中させ、その後の第２期間では特定情報が記憶されたかを遊技者に意識させることができるので分かり易い遊技を提供することで、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＫＪ１において、前記第１期間は、前記第２期間よりも遊技者に有利な期間に設定されているものであることを特徴とする遊技機ＫＪ２。

遊技機ＫＪ２によれば、遊技機ＫＪ１の奏する効果に加え、有利な第１期間である場合には、遊技者に判別結果に対応した第１演出に集中させることで第１期間をより有利な期間であるように思わせることができるという効果がある。

遊技機ＫＪ１またはＫＪ２において、前記判別手段による判別結果が特定の判別結果であることに基づいて前記第１期間を設定することが可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＫＪ３。

遊技機ＫＪ３によれば、遊技機ＫＪ１またはＫＪ２の奏する効果に加え、特定の判別結果と判別されることで第１期間が設定されるので、遊技者に判別手段による判別で、有利な期間を設定することができ、遊技者に第１期間が設定されることを期待させて識別情報の動的表示に集中させることができるという効果がある。

遊技機ＫＪ１からＫＪ３のいずれかにおいて、前記特定情報は、特定条件が成立した場合に判別されたカウント情報であり、前記第１期間から前記第２期間に移行した場合に、前記カウント情報に対応した報知態様が前記２演出として実行されるものであることを特徴とする遊技機ＫＪ４。

遊技機ＫＪ４によれば、遊技機ＫＪ１からＫＪ３のいずれかにおいて、カウント情報が第１期間では識別し難くされるので、第１期間をカウント情報に妨げられずに楽しませることができるという効果がある。

【９３２０】

＜特徴ＫＫ群＞

判別を実行可能な判別手段と、前記判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させた後に前記判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、特定条件の成立を判別することが可能な特定条件判別手段と、その特定条件判別手段により前記特定条件の成立が判別されたことに基づいて特定情報が記憶される記憶手段と、有し、前記遊技機は、第１期間とその第１期間とは異なる第２期間とで、前記特定条件が成立したことに基づいて実行される演出の実行条件が可変されるものであることを特徴とする遊技機ＫＫ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＫＫ１によれば、第１期間と第２期間とで、特定条件が成立したことに基づいて実行される演出の実行条件が可変されるので、期間によって特定条件が成立したことを認識できる演出の実行タイミングを可変させることができ、遊技の状態に合わせて演出を実行させることで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＫＫ１において、遊技球が入球可能な入球手段を有し、前記特定条件判別手段は、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記特定条件の成立について判別を実行し、前記特定条件の成立に基づいてカウント情報が前記特定情報として記憶されるものであることを特徴とする遊技機ＫＫ２。

遊技機ＫＫ２によれば、入球手段に入球させることで特定条件を成立させることができるので、入球手段への入球意欲を高めて遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＫＫ２において、前記カウント情報を前記識別情報の動的表示回数に対応して更新させることが可能な更新手段と、前記カウント情報が所定の値であることに基づいて遊技者に有利となる設定をすることが可能な設定手段と、を有することを特徴とする遊技機ＫＫ３。

遊技機ＫＫ３によれば、遊技機ＫＫ２の奏する効果に加え、カウント情報が記憶されることで所定の動的表示回数まで遊技者に有利となる設定がされるので、特定条件の成立に対する価値を高めることができるという効果がある。

【９３２１】

＜特徴ＫＬ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果に基づいて第１状態と、その第１状態とは異なる第２状態とを含む複数の状態より１の状態を設定可能な状態設定手段と、前記判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させた後に前記判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、特定条件の成立を判別することが可能な特定条件判別手段と、その特定条件判別手段により前記特定条件の成立が判別されたことに基づいて特定情報が記憶される記憶手段と、記憶された前記特定情報の種別に対応する演出を前記状態設定手段により設定されている状態に対応させて実行することが可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＫＬ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供すること

を目的とする。
遊技機ＫＬ１によれば、記憶された特定情報の種別と設定されている状態とによって演出実行手段により対応する演出が実行可能であるので、遊技に状態に合わせた演出を実行可能であり、より遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＫＬ１において、遊技球が入球可能な入球手段を有し、前記特定条件判別手段は、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記特定条件の成立を判別するものであり、前記記憶手段は、前記特定条件の成立が判別されたことに基づいてカウント情報が前記特定情報として記憶されるものであり、前記カウント情報は、前記識別情報が動的表示された回数に対応して更新されるものであり、前記遊技機は、前記カウント情報が所定の情報である場合に遊技者に有利となる設定を実行可能にされていることを特徴とする遊技機ＫＬ２。
遊技機ＫＬ２によれば、遊技機ＫＬ１の奏する効果に加え、特定条件の成立によりカウント情報が記憶され、そのカウント情報が所定の情報である期間には遊技者に有利な設定がされるので、判別手段に特定の判別結果と判別される以外にも、入球手段に遊技球を入球させて特定条件を成立させる意欲を増大させることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＫＬ２において、前記演出実行手段は、前記カウント情報として特定のカウント情報が記憶されたことに基づいて前記カウント情報が記憶されたことを識別可能な第１演出を実行可能であり、前記特定のカウント情報と異なるカウント情報が記憶されたことに基づいて前記カウント情報が記憶されたことを前記第１演出よりも識別し難い第２演出を実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＫＬ３。
遊技機ＫＬ３によれば、遊技機ＫＬ２の奏する効果に加え、記憶されるカウント情報の種別よってカウント情報が記憶されたことを遊技者が識別できる度合いを可変させることができるので、遊技者にカウント情報が記憶されたことに注意を向ける割合を可変させて、遊技に合わせて分かり易く遊技をさせることができるという効果がある。
【９３２２】
＜回転中に外形が変化する変位手段＞
所定の回転軸を中心に傾倒可能に構成される変位手段を有する演出手段を備え、前記演出手段は、前記変位手段の傾倒中に、少なくとも前記回転軸から離れる方向に延びるような外形の変化を視認させることが可能に構成されることを特徴とする遊技機甲Ａ１。
パチンコ機等の遊技機において、第１軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開２０１４－１４４２８３号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、変位手段が勢いよく傾倒するように演出したとしても、傾倒時に変位手段の外形が変化することはないので、迫力に欠け、演出効果の面で改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲Ａ１によれば、演出手段が、変位手段の傾倒中に外形を変化可能に構成されることから、変位手段が勢いよく傾倒している最中に外形を変化させるという迫力ある演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。
遊技機甲Ａ１において、前記変位手段の傾倒中に、傾倒中の前記変位手段の前記外形を維持させる第１状態から傾倒中の前記変位手段の前記外形を変化させる第２状態へ移行可能に構成されることを特徴とする遊技機甲Ａ２。
遊技機甲Ａ２によれば、遊技機甲Ａ１の奏する効果に加え、変位手段の傾倒動作が進むほど、外形が維持される第１状態から外形が変化する第２状態へ移行されるので、傾倒し始めにおいて必要となる力を抑えることができ、傾倒動作をスムーズに開始し易くすることができる。
遊技機甲Ａ２において、前記変位手段は、傾倒を開始する側の変位終端位置において前記第１状態となるように構成されることを特徴とする遊技機甲Ａ３。
遊技機甲Ａ３によれば、遊技機甲Ａ２の奏する効果に加え、傾倒開始時に外形を変化さ

せるための力を不要とできるので、傾倒開始時に必要となる力を傾倒に必要な力のみにできることから、必要とされる力を低減することができる。

遊技機甲Ａ２又は甲Ａ３おいて、前記第１状態から前記第２状態へ移行する方向で前記変位手段が傾倒する過程で、前記変位手段の傾倒角度に対する前記外形の変化の度合いが増大する区間を備えることを特徴とする遊技機甲Ａ４。

遊技機甲Ａ４によれば、遊技機甲Ａ２又は甲Ａ３の奏する効果に加え、第２状態における変位手段の傾倒中における外形の変化が、第１状態で配置されていた側から離れる程に（傾倒する程に）大きくなるので、変位手段の傾倒の度合いと、変位手段の外形の変化の度合いとを対応付けることができる。

遊技機甲Ａ１から甲Ａ４のいずれかにおいて、前記変位手段は、前記所定の回転軸を中心に傾倒可能に支持される軸側手段と、その軸側手段に対して相対変位可能に構成される構成手段と、を備え、第１姿勢から傾倒することで第２姿勢となるよう構成され、前記第１姿勢よりも前記第２姿勢の方が、前記構成手段と前記所定の回転軸との距離が長くなるよう構成されることを特徴とする遊技機甲Ａ５。

遊技機甲Ａ５によれば、遊技機甲Ａ１から甲Ａ４のいずれかの奏する効果に加え、傾倒の方向に対応して、構成手段と所定の回転軸との距離の変化の方向が一方向に定められることで、傾倒の角度が大きくなるほど効果の度合いを大きくさせることができる。

即ち、変位手段が傾倒するほど、構成手段が所定の回転軸から離れていくことになるので、変位手段の重心位置を傾倒先端側に移動させることができ、傾倒の勢いを変位手段の自重により補助することができるので、勢いよい傾倒動作を実現できることから、演出効果を高めることができる。

更に、変位手段が傾倒の逆方向（起き上がり方向）に変位するほど、構成手段が所定の回転軸に近づいていくことになるので、変位手段の重心位置を回転軸側に移動させることができ、起き上がり動作に必要となる力を減少させることができる。

遊技機甲Ａ５において、前記第１姿勢を終端姿勢とする所定角度の傾倒に対する前記構成手段と前記所定の回転軸との距離の変化の度合いよりも、前記第２姿勢を終端姿勢とする前記所定角度の傾倒に対する前記構成手段と前記所定の回転軸との距離の変化の度合いを大きくさせる度合い変化手段を備えることを特徴とする遊技機甲Ａ６。

遊技機甲Ａ６によれば、遊技機甲Ａ５の奏する効果に加え、第２姿勢付近において、小さな傾倒角度であっても構成手段の所定の回転軸との距離を大きく変化させることができることから、所定の回転軸に対する変位手段の配置を大きくは変えずに、変位手段の外形を大きく変化させるという演出を行うことができる。

更に、第２姿勢から第１姿勢へ起き上がる変位（傾倒とは逆方向の変位）を変位手段に生じさせる場合に、変位の開始後において構成手段と所定の回転軸との距離を大きく変化させる（短くする）ことができるので、変位手段の重心を早期に所定の回転軸側に寄せることができ、起き上がる変位に必要となる力を低減することができる。

遊技機甲Ａ５又は甲Ａ６において、前記構成手段は、前記所定の回動軸を中心とする円の径方向に変位可能な第１構成手段と、前記径方向と直交する方向に変位可能な第２構成手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲Ａ７。

遊技機甲Ａ７によれば、遊技機甲Ａ５又は甲Ａ６の奏する効果に加え、第１姿勢と第２姿勢とで、変位手段の外形を更に異ならせることができる。

遊技機甲Ａ７において、前記変位手段の傾倒中において、前記第１構成手段の変位開始から遅れて、前記第２構成手段の変位が開始されることを特徴とする遊技機甲Ａ８。

遊技機甲Ａ８によれば、遊技機甲Ａ７の奏する効果に加え、第１構成手段の変位と第２構成手段の変位とが同時に開始される場合に比較して、必要とされる力を低減させることができる。

遊技機甲Ａ７又は甲Ａ８において、前記第２構成手段は、前記軸側手段に配設されることを特徴とする遊技機甲Ａ９。

遊技機甲Ａ９によれば、遊技機甲Ａ７又は甲Ａ８の奏する効果に加え、所定の回転軸側が膨らんだ外観形状で、変位手段を視認させることができる。

遊技機甲Ａ７又は甲Ａ８において、前記第２構成手段は、前記構成手段に配設されることを特徴とする遊技機甲Ａ１０。

遊技機甲Ａ１０によれば、遊技機甲Ａ７又は甲Ａ８の奏する効果に加え、構成手段側の広い外観形状で、変位手段を視認させることができる。

【９３２３】

＜回転軸から離れた位置で駆動力伝達＞

所定の回転軸を中心に傾倒可能に構成される変位手段と、その変位手段を変位させる駆動手段と、を備え、前記所定の回転軸よりも前記変位手段の傾倒先端側に配置される配置部を介して前記駆動手段の駆動力が前記変位手段に伝達されるよう構成されることを特徴とする遊技機甲Ｂ１。

パチンコ機等の遊技機において、第１軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開２０１４－１４４２８３号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、第１軸線の側における変位手段の構造が大型化し易く、第１軸線を配置空間の隅に寄せて変位手段を配置することが困難となるという問題点があった。即ち、変位手段の配置に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲Ｂ１によれば、駆動手段の駆動力が、変位手段の傾倒先端側に配置される配置部を介して伝達されることから、第１軸線の側における変位手段の構造を簡素化することができ、第１軸線を配置空間の隅に寄せて変位手段を配置することが容易となる。これにより、変位手段の配置を改善することができる。

遊技機甲Ｂ１において、前記変位手段の傾倒中において、前記駆動手段による駆動力の方向を所定方向に維持しながら、前記配置部の変位方向を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機甲Ｂ２。

遊技機甲Ｂ２によれば、遊技機甲Ｂ１の奏する効果に加え、駆動手段の駆動力の方向を維持している状態で、配置部の変位方向を変化可能に構成されるので、駆動手段の動作が単調であっても、配置部の変位を複雑にすることができる。

遊技機甲Ｂ１又は甲Ｂ２において、前記変位手段が傾倒側の変位終端位置に近づくほど、前記配置部に与えられる駆動力の方向が、前記所定の回転軸と前記配置部とを通る直線方向に近づくことを特徴とする遊技機甲Ｂ３。

遊技機甲Ｂ３によれば、遊技機甲Ｂ１又は甲Ｂ２の奏する効果に加え、傾倒中に配置部に与えられる駆動力の方向を変化させることにより、変位手段が傾倒側の変位終端位置に近づく場合に、傾倒方向に生じる荷重が過大となることを避けることができる。

これにより、変位手段の傾倒が高速で生じる場合であっても、変位手段が傾倒側の変位終端位置に到達する際の衝撃を和らげ易くすることができるので、変位手段の耐久性を向上することができる。また、衝撃吸収用の緩衝材を不要とできる。

遊技機甲Ｂ１から甲Ｂ３のいずれかにおいて、前記駆動手段の駆動力の方向は、前記変位手段に対して所定の直線方向の負荷を生じるよう構成されることを特徴とする遊技機甲Ｂ４。

遊技機甲Ｂ４によれば、遊技機甲Ｂ１から甲Ｂ３のいずれかの奏する効果に加え、駆動力を安定させ易くすることができる。また、駆動力のうち、変位手段の傾倒方向へ向く成分と変位手段の傾倒方向に対して直交する方向へ向く成分との比は、変位手段の位置（姿勢）に対応して定まるので、変位手段の傾倒方向への負荷の大小を、変位手段の位置（姿勢）に対応させることができる。

遊技機甲Ｂ４において、前記所定の直線方向と、前記配置部に当接される前記変位手段の当接部の移動方向のうちの前記所定の回転軸を中心とする回転方向成分との間の角度が大きくなるほど、前記配置部と、前記所定の回転軸との間の距離が長くなるよう構成されることを特徴とする遊技機甲Ｂ５。

遊技機甲Ｂ５によれば、遊技機甲Ｂ４の奏する効果に加え、駆動力の方向と傾倒する変位手段の変位方向との間の角度が大きいという、傾倒方向の負荷を伝達し難い状況であっ

ても、駆動力が伝達される配置部と所定の回転軸との間の距離を長くすることにより、変位手段の傾倒のための駆動力が不足することを回避し易くすることができる。
即ち、変位手段の傾倒範囲において、傾倒に必要となる駆動力が局所的に増減することを抑制することにより、必要となる駆動力の変化幅を小さく抑え、駆動手段の選定を容易とすることができる。
遊技機甲Ｂ４又は甲Ｂ５において、前記変位手段は、表示装置の前方位置と、表示装置の外方位置とで変位可能とされ、前記前方位置における前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度は、前記外方位置における前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度よりも大きいことを特徴とする遊技機甲Ｂ６。
遊技機甲Ｂ６によれば、遊技機甲Ｂ４又は甲Ｂ５の奏する効果に加え、前方位置における回転方向の勢いを低減させることができるので、回転動作の停止を狙いの位置でさせ易い。そのため、回転途中では高速で回転動作させる一方、前方位置では回転をスムーズに止めるという動作を、容易に行うことができる。
遊技機甲Ｂ６において、前記外方位置から前記前方位置へ向かう程、前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度が大きくなることを特徴とする遊技機甲Ｂ７。
遊技機甲Ｂ７によれば、遊技機甲Ｂ６の奏する効果に加え、回転動作を段階的に減速させることができる。
遊技機甲Ｂ１から甲Ｂ７のいずれかにおいて、前記変位手段に接続させる電気配線は、前記所定の回転軸側から接続されることを特徴とする遊技機甲Ｂ８。
遊技機甲Ｂ８によれば、遊技機甲Ｂ１から甲Ｂ７のいずれかの奏する効果に加え、駆動手段の配置を傾倒先端側にずらしたことにより空いたスペースを、電気配線の配置スペースとして有効利用することができる。
遊技機甲Ｂ１から甲Ｂ８のいずれかにおいて、前記配置部は、第２の所定の直線方向で移動されることで前記所定の回転軸との距離が変化可能に構成され、前記配置部を通る前記第２の所定の直線方向は、前記所定の回転軸を通らないように構成されることを特徴とする遊技機甲Ｂ９。
遊技機甲Ｂ９によれば、遊技機甲Ｂ１から甲Ｂ８のいずれかの奏する効果に加え、配置部を第２の所定の直線方向で移動させるための力を、変位手段を所定の回転軸を中心に回転動作させるためにも利用することができる。
遊技機甲Ｂ１から甲Ｂ９のいずれかにおいて、前記駆動手段の駆動力を伝達可能な無端ベルトを備えることを特徴とする遊技機甲Ｂ１０。
遊技機甲Ｂ１０によれば、遊技機甲Ｂ１から甲Ｂ９のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位幅を大きく確保し易くすることができる。
【９３２４】
＜抵抗感を範囲ごとに変化させる＞
変位可能な変位手段と、その変位手段を変位させる駆動手段と、を備える遊技機において、変位中の前記変位手段が受ける力の態様を、前記変位手段の位置に対応して変化させる態様変化手段を備えることを特徴とする遊技機甲Ｃ１。
パチンコ機等の遊技機において、第１軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開２０１４－１４４２８３号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、変位中の変位手段が受ける力について何ら考慮されておらず、変位途中において駆動手段に与えられる負荷が急激に変化する等する可能性があり、改良の余地があるという問題点があった。即ち、変位手段の変位について改良の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲Ｃ１によれば、態様変化手段により、変位中の変位手段が受ける力の態様を、変位手段の位置に対応して変化させることができることから、変位途中にお

いて変位手段に与えられる力を適切に調整することができ、駆動手段に与えられる負荷が急激に変化することを防止できる。これにより、変位手段の変位を改良することができる。

遊技機甲Ｃ１において、前記変位手段は、第１範囲と、その第１範囲と異なる第２範囲とを変位可能であって、前記態様変化手段により前記変位手段が受ける力は、前記第１範囲に配置される場合よりも、前記変位手段が前記第２範囲に配置される場合の方が大きくなることを特徴とする遊技機甲Ｃ２。

遊技機甲Ｃ２によれば、遊技機甲Ｃ１の奏する効果に加え、変位手段が受ける力の態様を範囲ごとに変化させることができる。

遊技機甲Ｃ２において、前記第１範囲または前記第２範囲は、前記変位手段の少なくとも一方の変位終端を含む範囲とされることを特徴とする遊技機甲Ｃ３。

遊技機甲Ｃ３によれば、遊技機甲Ｃ２の奏する効果に加え、変位終端において変位手段が受ける力が変化することを防止することができる。

遊技機甲Ｃ３において、前記第１範囲は、前記変位手段の前記変位終端を含むことを特徴とする遊技機甲Ｃ４。

遊技機甲Ｃ４によれば、遊技機甲Ｃ３の奏する効果に加え、変位手段の変位終端からの変位に要する駆動力を低減させることができる。

遊技機甲Ｃ４において、前記態様変化手段は、前記変位手段に対して相対変位可能な相対変位手段を備え、前記第２範囲において相対変位する前記相対変位手段の個数が、前記第１範囲において相対変位する前記相対変位手段の個数よりも多くされることを特徴とする遊技機甲Ｃ５。

遊技機甲Ｃ５によれば、遊技機甲Ｃ４の奏する効果に加え、相対変位する相対変位手段の個数を変化させることで演出効果を高めながら、態様変化手段から生じる力の増減を生じさせることができる。

遊技機甲Ｃ５において、前記相対変位手段は、第１の態様で相対変位する第１相対変位手段と、第２の態様で相対変位する第２相対変位手段と、を備え、前記変位手段が一方の変位終端から変位開始する場合に、前記第１相対変位手段の相対変位から生じることを特徴とする遊技機甲Ｃ６。

遊技機甲Ｃ６によれば、遊技機甲Ｃ５の奏する効果に加え、複数態様で相対変位する相対変位手段が同時に相対変位を開始するのではなく、相対変位のタイミングがずらされることにより、変位手段の変位を安定させることができる。

遊技機甲Ｃ６において、前記変位手段が他方の変位終端から変位開始する場合に、前記第２相対変位手段の相対変位から生じることを特徴とする遊技機甲Ｃ７。

遊技機甲Ｃ７によれば、遊技機甲Ｃ６の奏する効果に加え、変位手段が変位を開始する終端ごとに、先に相対変位する相対変位手段を異ならせることで、演出効果の向上を図ることができる。

遊技機甲Ｃ３において、前記第１範囲は、前記変位手段の少なくとも一方の変位終端を含むことを特徴とする遊技機甲Ｃ８。

遊技機甲Ｃ８によれば、遊技機甲Ｃ３の奏する効果に加え、少なくとも一方の変位終端において、変位手段を減速させ易くすることができる。

遊技機甲Ｃ８において、前記変位手段が受ける前記力は、所定の抵抗力であることを特徴とする遊技機甲Ｃ９。

遊技機甲Ｃ９によれば、遊技機甲Ｃ８の奏する効果に加え、変位手段が受ける所定の抵抗力を変位終端で大きくし、変位途中で小さくするように構成することで、変位手段の変位の迅速化を図ることができる。

遊技機甲Ｃ８又は甲Ｃ９において、前記第１範囲は、前記変位手段の両方の変位終端を含むことを特徴とする遊技機甲Ｃ１０。

遊技機甲Ｃ１０によれば、遊技機甲Ｃ８又は甲Ｃ９の奏する効果に加え、両変位終端において変位手段を減速させ易くすることができるので、両変位方向において変位手段の変位の迅速化を図ることができる。

遊技機甲Ｃ１０において、前記変位手段は一対で構成され、その一対の前記変位手段から前記駆動手段側に伝達される荷重は、前記両方の変位終端において同じとされることを特徴とする遊技機甲Ｃ１１。

遊技機甲Ｃ１１によれば、遊技機甲Ｃ１０の奏する効果に加え、両方の変位終端からの変位開始に要する駆動力を同じにすることができる。

【９３２５】

＜基板に位置合わせされる導光板に平行に光を照射＞

板状部材から構成される第１手段と、その第１手段の所定面側に配設される第１発光手段と、その第１発光手段の光を受光可能な板状の第１受光手段と、を備え、前記第１受光手段は、前記所定面と対向配置される側面が前記第１手段の前記所定面と当接されることを特徴とする遊技機甲Ｄ１。

パチンコ機等の遊技機において、発光手段が配設される板状部材と、その板状部材の発光手段に対向配置され、発光手段の光が入射されるよう構成される板状部を有する受光手段と、を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１９８６７５号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、受光手段を位置合わせするための他の部材が必要であり、構造が複雑化するという問題点があった。即ち、受光手段の配置に関して改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲Ｄ１によれば、第１手段と第１受光手段との当接により第１受光手段の第１手段に対する位置合わせを行うことができるので、第１受光手段を位置合わせするための構造を簡素化することができる。即ち、受光手段の配置に関して改善することができる。

遊技機甲Ｄ１において、前記第１手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第２発光手段と、前記第２発光手段の光を受光可能な板状の第２受光手段と、を備え、前記第２受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が前記反対面と当接されることを特徴とする遊技機甲Ｄ２。

遊技機甲Ｄ２によれば、遊技機甲Ｄ１の奏する効果に加え、第２受光手段についても第１手段との当接により第１手段に対する位置合わせを行うことができるので、第１受光手段および第２受光手段を位置合わせするための構造を簡素化することができる。即ち、受光手段の配置に関して更に改善することができる。

遊技機甲Ｄ２において、前記第１受光手段および前記第２受光手段は、前記第１手段に、所定の押圧手段からの押圧により固定可能とされることを特徴とする遊技機甲Ｄ３。

遊技機甲Ｄ３によれば、遊技機甲Ｄ２の奏する効果に加え、押圧手段からの押圧により３部材を固定可能とされるので、複数部材を固定するための固定箇所を減らすことができ、製造工数を削減できる。

遊技機甲Ｄ１から甲Ｄ３のいずれかにおいて、前記第１手段および前記第１受光手段を支持可能に構成される支持手段を備え、その支持手段は、前記第１手段に嵌合可能な第１突設部と、前記第１受光手段に嵌合可能な第２突設部と、を備えることを特徴とする遊技機甲Ｄ４。

遊技機甲Ｄ４によれば、遊技機甲Ｄ１から甲Ｄ３のいずれかの奏する効果に加え、支持手段によって第１手段および第１受光手段を支持することで、第１手段の板面と平行な方向における第１手段と第１受光手段との位置ずれを防ぐことができる。

なお、第２受光手段が配設される場合において、第２突設部が第２受光手段にも嵌合可能に構成するようにしても良い。この場合、第１手段の板面と平行な方向における第１受光手段と第２受光手段との位置ずれを防ぐことができる。

遊技機甲Ｄ３又は甲Ｄ４において、前記第１手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第２発光手段と、前記第２発光手段の光を受光可能な板状の第２受光手段と、を備え、前記第２受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が前記反対面と当接され、前記第１手段は、前記第２突設部の外方に配置され、前記第１受光手段および前記第２受光手段は、前記第２突設部において所定の押圧手段により押圧され固定可能とされることを特徴とする遊技機甲Ｄ５。

遊技機甲Ｄ５によれば、遊技機甲Ｄ３又は甲Ｄ４の奏する効果に加え、手段からの押圧力が第１手段の端部にかけられるようにすることができる。これにより、押圧力が過大になった場合でも、第１手段の端部が破損することで留めることができ、発光手段が配設される中央部側が破損することを避け易くすることができる。

遊技機甲Ｄ５において、前記第１受光手段または前記第２受光手段は、第１手段と当接する当接部の形状が対応するように構成されることを特徴とする遊技機甲Ｄ６。

遊技機甲Ｄ６によれば、遊技機甲Ｄ５の奏する効果に加え、所定の押圧手段からの押圧により第１受光手段を介して第１手段に力がかけられる部分と、第２受光手段を介して第１手段に力がかけられる部分とを対応させることができるので、第１手段にかけられる力の方向を面直方向にしやすく、表裏にかけられる力のバランスを良くすることができる。これにより、第１手段の面と傾斜する方向に力がかけられることによる第１手段の割れを防止することができる。

遊技機甲Ｄ３から甲Ｄ６のいずれかにおいて、前記第１手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第２発光手段と、前記第２発光手段の光を受光可能な板状の第２受光手段と、を備え、前記第２受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が、前記反対面と当接され、前記第１発光手段は、前記第２発光手段に対応する位置に配置され、前記第２発光手段の照射方向に対して平行な方向に光を照射するよう構成されることを特徴とする遊技機甲Ｄ７。

遊技機甲Ｄ７によれば、遊技機甲Ｄ３から甲Ｄ６のいずれかの奏する効果に加え、第１発光手段から第１受光手段に光が照射される位置と、第２発光手段から第２受光手段に光が照射される位置とを、対応させることができる。これにより、異なる発光部により照らされる位置を合わせることができるので、第１受光手段および第２受光手段の平面と直交する方向視における発光演出を良好とすることができる。

遊技機甲Ｄ７において、前記第１発光手段は、複数の発光部を備え、それら複数の発光部からの光の光軸方向が互いに平行とされることを特徴とする遊技機甲Ｄ８。

遊技機甲Ｄ８によれば、遊技機甲Ｄ７の奏する効果に加え、第１発光手段の光により第１手段を広範囲で均一に光らせることができる。

遊技機甲Ｄ１から甲Ｄ８のいずれかにおいて、前記第１手段および前記第１発光手段を支持可能に構成される支持手段、を備え、前記第１受光手段は、前記第１手段が配設される側の反対側の被支持面が前記支持手段の支持面に支持されるよう構成され、前記被支持面または前記支持面は、複数の突起部を備え、その複数の突起部は、所定の発光手段からの光を受けて演出可能に構成されることを特徴とする遊技機甲Ｄ９。

遊技機甲Ｄ９によれば、遊技機甲Ｄ１から甲Ｄ８のいずれかの奏する効果に加え、複数の突起部を、光を受けて演出する演出面と、押圧力を分割可能な構造面とで利用することができる。

遊技機甲Ｄ９において、前記所定の発光手段は、前記第１発光手段に対する前記第１受光手段の反対側に配置されることを特徴とする遊技機甲Ｄ１０。

遊技機甲Ｄ１０によれば、遊技機甲Ｄ９の奏する効果に加え、所定の発光手段からの光と第１発光手段からの光とが干渉することを避けることができる。

遊技機甲Ｄ１から甲Ｄ１０のいずれかにおいて、前記第１手段は、複数枚の板状部材を備えることを特徴とする遊技機甲Ｄ１１。

遊技機甲Ｄ１１によれば、遊技機甲Ｄ１から甲Ｄ１０のいずれかの奏する効果に加え、第１受光手段へ光を照射する第１発光手段の配設箇所を増やすことができるので、第１受光手段の大きさの設計自由度を向上させることができる。

遊技機甲Ｄ１から甲Ｄ１１のいずれかにおいて、前記第１受光手段の受光側端部は、前記第１発光手段の照射方向側の前記第１手段の端部よりも前記発光手段側に配置されることを特徴とする遊技機甲Ｄ１２。

遊技機甲Ｄ１２によれば、遊技機甲Ｄ１から甲Ｄ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１手段を遮蔽部材として利用することで、第１受光手段に受光される前の光が漏れることを防止することができる。

【９３２６】
＜光を通す方向を制限する制限手段＞
前面側に遊技球が流下可能な領域を構成する流下手段と、その流下手段よりも正面側に設けられ、背面側に位置する前記領域を遊技球が流下する場合がある正面側手段と、を備え、前記正面側手段は、第１方向の方向視と、その第１方向の方向視よりも前記領域を流下する遊技球を視認し易い第２方向の方向視とで視認可能に構成されることを特徴とする遊技機甲Ｅ１。
パチンコ機等の遊技機において、遊技球の流下経路の正面側に装飾用の文字や図形等が描かれた透明板が配設される遊技機がある（例えば、特開２０１７－２３５４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、装飾用の文字や図形越しに流下経路を流れる遊技球を視認することになるが、どちらか一方を見易くすると（例えば、装飾用の文字や図形を濃くすると）、他方の視認性が悪くなる（例えば、遊技球が見え難くなる）といった事態が生じ得ることになり、遊技中における遊技球の視認性について改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲Ｅ１によれば、正面側手段は、見る方向によって、流下手段を流下する遊技球を視認し易い状態と、視認し難い状態とを構成できる。即ち、第１方向視においては正面側手段の正面側を視認させる一方で、第２方向視において正面側手段越しに遊技球を視認させるようにすることで、正面側手段を採用したまま、遊技中における遊技球の視認性を改善することができる。
遊技機甲Ｅ１において、前記正面側手段は、光透過性の樹脂材料から形成され、前記領域へ向かう前記第１方向の光を遮り、前記第２方向の光が前記領域へ向かうことを許容する方向選択手段を備えることを特徴とする遊技機甲Ｅ２。
遊技機甲Ｅ２によれば、遊技機甲Ｅ１の奏する効果に加え、方向選択手段により、光が透過可能な方向を制限することにより、方向の違いによる視認性の程度の違いをより明確にすることができる。
遊技機甲Ｅ２において、前記流下手段よりも正面側に配置され、遊技球が流下する領域の前側面を構成する前側面構成手段を備え、前記方向選択手段は、前記正面側手段と前記前側面構成手段との間の領域に配置され所定の厚みを有するよう構成されることを特徴とする遊技機甲Ｅ３。
遊技機甲Ｅ３によれば、遊技機甲Ｅ２の奏する効果に加え、方向視の違いによる視認性の変化を、正面側手段と前側面構成手段との間という厚みの薄い領域に配置される方向選択手段により実現できるので、方向選択手段自体による光の減衰の影響を受け難くすることができ、第１方向の方向視と、第２方向の方向視との見え方の違いを顕著にすることができる。
遊技機甲Ｅ１から甲Ｅ３のいずれかにおいて、前記方向選択手段により視認される方向で遊技球の視認性が変化する第１の流路と、視認される方向で遊技球の視認性が変化しない第２の流路とが隣り合って設けられることを特徴とする遊技機甲Ｅ４。
遊技機甲Ｅ４によれば、遊技機甲Ｅ１から甲Ｅ３のいずれかの奏する効果に加え、所定範囲を視認する遊技者の視線の方向の違いにより、第２の流路に注目させ易い状態と、第１の流路および第２の流路の両方に同程度に注目させ易い状態とを生じさせることができる。
遊技機甲Ｅ４において、前記第１の流路を流下する遊技球を検出可能な検出手段を備えることを特徴とする遊技機甲Ｅ５。
遊技機甲Ｅ５によれば、遊技機甲Ｅ４の奏する効果に加え、方向選択手段により遊技球が第１の流路を流下したことを視認できない事態が生じても、検出手段により遊技球の流下が検出された場合に遊技者側に報知を行うように制御することが可能となるので、第１の流路を遊技球が流下したか否かを遊技者に把握させ易くすることができる。
遊技機甲Ｅ４又は甲Ｅ５において、前記第１の流路に流入した遊技球は、前記第１の流路を介して遊技領域から排出されることを特徴とする遊技機甲Ｅ６。
遊技機甲Ｅ６によれば、遊技機甲Ｅ４又は甲Ｅ５の奏する効果に加え、遊技領域から排

出される予定の第１の流路を流下する遊技球に比較して、流下した後も遊技領域を流下し得る第２の流路を流下する遊技球に対して、より注目させることができる。

遊技機甲Ｅ１から甲Ｅ６のいずれかにおいて、前記正面側手段は、前記領域へ向かう前記第１方向の光を遮り、前記第２方向の光が前記領域へ向かうことを許容する方向選択手段を備え、その方向選択手段は、その表面側を覆うように光透過性の樹脂部材が配置され、その樹脂部材の表面に装飾図形が形成されることを特徴とする遊技機甲Ｅ７。

遊技機甲Ｅ７によれば、遊技機甲Ｅ１から甲Ｅ６のいずれかの奏する効果に加え、第１方向から領域側へ視線を送る遊技者に対して、樹脂部材の表面の装飾図形を視認させることができるので、正面側手段の演出効果を向上させることができる。

遊技機甲Ｅ７において、前記方向選択手段は、積層配置される複数の板状部を有する板状手段から形成されることを特徴とする遊技機甲Ｅ８。

遊技機甲Ｅ８によれば、遊技機甲Ｅ７の奏する効果に加え、前後方向の隙間寸法が大きい場合に、その隙間を方向選択手段により埋め易くすることができる。

遊技機甲Ｅ１から甲Ｅ８のいずれかにおいて、光照射手段を備え、その光照射手段の光により前記正面側手段の視認性が変化されることを特徴とする遊技機甲Ｅ９。

遊技機甲Ｅ９によれば、遊技機甲Ｅ１から甲Ｅ８のいずれかの奏する効果に加え、光照射手段の光を点灯させる場合と、消灯させる場合とで、正面側手段の視認性に変化を生じさせることができるので、領域を流下する遊技球の視認性の切り替えを、演出に対応させて実行させることができる。

遊技機甲Ｅ９において、前記光照射手段の光により前記正面側手段の視認性が変化される範囲を切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機甲Ｅ１０。

遊技機甲Ｅ１０によれば、遊技機甲Ｅ９の奏する効果に加え、光照射手段の照射態様を切り替えることにより、正面側手段の範囲ごとの視認性を変化させることができる。これにより、遊技球が流下する領域を視認性良く視認できる方向を、光照射手段により切り替えることができる。

遊技機甲Ｅ１から甲Ｅ１０のいずれかにおいて、前記正面側手段は、変位可能に構成されることを特徴とする遊技機甲Ｅ１１。

遊技機甲Ｅ１１によれば、遊技機甲Ｅ１から甲Ｅ１０のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が目線を動かさなくても、正面側手段が変位することにより遊技者の目線と正面側手段との間の角度が変化する場合を生じさせることができ、領域の視認性を変化させることができる。

【９３２７】

＜基板ボックスＷ１００～Ｗ３１００，Ｗ７００～Ｗ９１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備え、前記係合部材が取り外されて、前記配設部材が取り外される遊技機において、前記係合部材が取り外されると、前記配設部材が取り外されたのと同等の状況が形成可能とされることを特徴とする遊技機甲ＷＡ１－０。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

ここで、取り外した配設部材が再び配設される場合がある。この場合には、配設部材の状態を確認できることが好ましいが、上述した遊技機では、配設部材の状態を確認可能とする上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の状態を確認可能とすることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲ＷＡ１－０によれば、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

この場合、係合部材が取り外されると、前記配設部材が取り外されたのと同等の状況が形成可能とされる。これにより、その状況に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

遊技機甲ＷＡ１－０において、前記係合部材は、本体部と、前記第１部材に係合される係合部と、前記本体部および前記係合部を連結する連結部と、を備え、前記第１部材の前記配設部材が配設される部位には、前記連結部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＡ１－１。

遊技機甲ＷＡ１－１によれば、第１部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第１部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、連結部に対応する位置に形成されるので、連結部が切断される際に、凹部（空間）を利用して（連結部を切断するための工具の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を破損させやすくできる。即ち、切断部が切断された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

なお、配設部材に痕跡が無い場合には、その配設部材が新品である可能性が高いと判断できる。配設部材に痕跡が有る場合には、第１部材および第２部材から係合部材が取り外される際に配設部材に痕跡が形成され、第１部材および第２部材から取り外されて、同一または別の第１部材および第２部材に再度配設（再利用）された配設部材である、又は、第１部材および第２部材または収納物に対して不正な操作を行うために、第１部材および第２部材から係合部材のみが取り外され、その係合部材の取り外しの際に痕跡が形成された配設部座合である可能性が高いと判断できる。

遊技機甲ＷＡ１－１において、前記第１部材と前記第２部材とは、ねじの締結により連結され、前記ねじの頭部は、前記凹部に位置することを特徴とする遊技機甲ＷＡ１－２。

遊技機甲ＷＡ１－２によれば、遊技機甲ＷＡ１－１の奏する効果に加え、第１部材と前記第２部材とは、ねじの締結により連結され、ねじの頭部は、凹部に位置するので、連結部が切断される際に形成される配設部材の痕跡を、ねじの頭部に対応する位置に形成することができる。よって、配設部材によりねじの頭部が隠れている場合でも、配設部材の痕跡に基づいて、ねじの位置を把握できる。その結果、ねじの締結を解除する作業の作業性を向上できる。

遊技機甲ＷＡ１－１又は甲ＷＡ１－２において、前記係合部材は、前記本体部と前記配設部材との間の対向間隔よりも前記連結部と前記配設部材との間の対向間隔が小さくされることを特徴とする遊技機甲ＷＡ１－３。

遊技機甲ＷＡ１－３によれば、遊技機甲ＷＡ１－１又は甲ＷＡ１－２の奏する効果に加え、係合部材は、本体部と配設部材との間の対向間隔よりも連結部と配設部材との間の対向間隔が小さくされるので、連結部を切断するための工具の先端を配設部材に近づけることができ、連結部が切断される際に、配設部材を破損させやすくできる。

遊技機甲ＷＡ１－１から甲ＷＡ１－３のいずれかにおいて、前記連結部は、少なくとも一方の側面が傾斜して形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＡ１－４。

遊技機甲ＷＡ１－４によれば、遊技機甲ＷＡ１－１から甲ＷＡ１－３のいずれかの奏する効果に加え、連結片は、少なくとも一方の側面が傾斜して形成されるので、連結片が切断される際に、側面の傾斜に沿って工具を移動させることができる。よって、工具の先端を配設部材に当接させ、配設部材を破損させやすくできる。

例えば、一対の刃の間に連結片を挟み込んで（一対の刃を両側面に当接させて）、連結片を切断する工具を使用する場合には、連結片が切断される際に、側面の傾斜に沿って工具を回転させ、その回転に伴って、工具の先端を配設部材に当接させやすくできる。

遊技機甲ＷＡ１－１から甲ＷＡ１－４のいずれかにおいて、前記連結部は、第１部分と、その第１部分よりも両側面の間の距離が小さくされる第２部分とを備え、前記第１部分

と前記配設部材との間の対向間隔よりも前記第２部分と前記配設部材との間の対向間隔が小さくされることを特徴とする遊技機甲ＷＡ１－５。

遊技機甲ＷＡ１－５によれば、遊技機甲ＷＡ１－１から甲ＷＡ１－４のいずれかの奏する効果に加え、第２部分は、第１の部分よりも両側面間の距離が小さくされるので、第２部分の切断により、連結部の切断を容易とできる。

この場合、第１部分と配設部材との間の対向間隔よりも第２部分と配設部材との間の対向間隔が小さくされるので、第２部分を切断するための工具の先端を配設部材に近づけることができ、第２部分が切断される際に、配設部材を破損させやすくできる。

また、このように、第１部分と配設部材との間の対向間隔よりも第２部分と配設部材との間の対向間隔が小さくされる（即ち、第２部分を配設部材側へ延長できる）ことで、その分、第１部分と第２部分との横断面の面積の差を抑制できる。よって、係合部材を樹脂材料から形成する場合には、その成形性を確保できる。

【９３２８】

＜基板ボックスＷ４１００～Ｗ６１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、前記第１部材に係合される係合部と、前記本体部および前記係合部を連結する連結部と、を備え、前記係合部材の係合部は、前記配設部材へ向けて突設される突部を備えることを特徴とする遊技機甲ＷＡ２－１。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

ここで、取り外した配設部材が再び配設される場合がある。この場合には、配設部材の状態を確認できることが好ましいが、上述した遊技機では、配設部材の状態を確認可能とする上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の状態を確認可能とすることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲ＷＡ２－１によれば、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

この場合、係合部材は、配設部材へ向けて突設される突部を備えるので、連結部を切断せずに、係合部の操作により第１部材との係合を解除しようとすると、突部により配設部材を破損させることができる。即ち、係合が解除されたか否かに関わらず、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

なお、配設部材に痕跡が無い場合には、その配設部材が新品である可能性が高いと判断できる。配設部材に痕跡が有る場合には、第１部材および第２部材から係合部材が取り外される際に配設部材に痕跡が形成され、第１部材および第２部材から取り外されて、同一または別の第１部材および第２部材に再度配設（再利用）された配設部材である、又は、第１部材および第２部材または収納物に対して不正な操作を行うために、第１部材および第２部材から係合部材のみが取り外され、その係合部材の取り外しの際に痕跡が形成された配設部座合である可能性が高いと判断できる。

遊技機甲ＷＡ２－１において、前記突部は、前記係合部の外縁側に位置されることを特徴とする遊技機甲ＷＡ２－２。

遊技機甲ＷＡ２－２によれば、遊技機甲ＷＡ２－１の奏する効果に加え、突部は、係合部の外縁側に位置されるので、第１部材に係合部材が係合された状態であっても、配設部材の痕跡を視認しやすくできる。即ち、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用

したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）の確認を行いやすくできる。

遊技機甲ＷＡ２－１又は甲ＷＡ２－２において、前記第１部材の前記配設部材が配設される部位には、前記突部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＡ２－３。

遊技機甲ＷＡ２－３によれば、遊技機甲ＷＡ２－１又は甲ＷＡ２－２の奏する効果に加え、第１部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第１部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、突部に対応する位置に形成されるので、連結部を切断せずに、係合部の操作（弾性変形）により第１部材との係合が解除される際には、凹部（空間）を利用して（突部の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を突部により破損させやすくできる。即ち、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成しやすくできる。

遊技機甲ＷＡ２－３において、前記係合部材は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、前記第１部材から取り外し可能とされ、前記凹部は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、前記係合部材が前記所定方向へ前記所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲に少なくとも形成されていることを特徴とする遊技機甲ＷＡ２－４。

遊技機甲ＷＡ２－４によれば、遊技機甲ＷＡ２－３の奏する効果に加え、係合部材は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、第１部材から取り外し可能とされ、凹部は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、係合部材が所定方向へ所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲に少なくとも形成されているので、配設部材の破損範囲を確保できる。

即ち、連結部を切断せずに、係合部の操作により第１部材と係合部材との係合が解除される際には、突部の先端が凹部に受け入れられた状態で、係合部材が所定方向へ変位されるので、その係合部材が所定方向へ所定距離を変位される間、凹部に受け入れられた突部の先端により配設部材を破損し続けることができる。よって、配設部材の破損範囲を確保できる。

遊技機甲ＷＡ２－３において、前記係合部材は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、前記第１部材から取り外し可能とされ、前記凹部は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、前記係合部材が前記所定方向へ前記所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲のうちの前半部分のみに形成されていることを特徴とする遊技機甲ＷＡ２－５。

遊技機甲ＷＡ２－５によれば、遊技機甲ＷＡ２－３の奏する効果に加え、係合部材は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、第１部材から取り外し可能とされ、凹部は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、係合部材が所定方向へ所定距離を変位される際の突部に対応する範囲のうちの前半部分のみに形成されているので、配設部材の破損範囲の確保と、係合部材が第１部材から不正に取り外されることの抑制とを図ることができる。

即ち、連結部を切断せずに、係合部の操作により第１部材と係合部材との係合が解除される際には、突部の先端が凹部に受け入れられた状態で、係合部材が所定方向へ変位されるので、その係合部材が所定方向へ所定距離の前半部分を変位される間、凹部に受け入れられた突部の先端により配設部材を破損し続けることができる。よって、配設部材の破損範囲を確保できる。

一方で、係合部材が所定方向へ所定距離の前半部分を変位された後は、凹部に受け入れられた突部の先端を凹部の終端に係合させることができる。これにより、係合部材の所定方向への変位を規制することができるので、係合部材が第１部材から不正に取り外されることを抑制できる。

【９３２９】

＜基板ボックスＷａ１００～Ｗｃ１００，Ｗｉ１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部が分離された前記本体部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＢ１－１。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲ＷＢ１－１によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第１部材に係合される係合部と、を備え、係合部が分離された本体部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の本体部は、比較的大きく、把持がしやすいので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。

遊技機甲ＷＢ１－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記本体部は、前記配設部材の所定領域に対応する位置に配設される変更手段を備え、前記連結部が切断された状態では、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接する位置まで前記本体部が前記第１部材および前記第２部材に対して変位可能とされることを特徴とする遊技機甲ＷＢ１－２。

遊技機甲ＷＢ１－２によれば、遊技機甲ＷＢ１－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

この場合、本体部は、配設部材の所定領域に対応する位置に配設される変更手段を備え、連結部が切断された状態では、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接する位置まで本体部が第１部材および第２部材に対して変位可能とされるので、連結部を切断した後であって、第１部材および第２部材から本体部を取り外す前に、本体部を変位させて、配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる（配設部材の配設状態を変更する）ことができる。即ち、連結部を切断し、本体部を第１部材および第２部材から取り外す作業と、取り外した本体部（変更手段）を使用して配設部材の配設状態を変更する作業とを別々に行う必要がなく、これらの作業を一連の作業として効率的に行うことができるので、配設部材の配設状態の変更を容易に行うことができる。

また、変更手段が配設部材の所定領域に対応する位置に配設されるので、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け（取り外し）作業時、或いは、連結部材の切断により係合部が分離された本体部の廃棄処理時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

また、変更手段が本体部に形成される分、本体部の剛性を高めることができる。

遊技機甲ＷＢ１－２において、前記本体部の前記変更手段は、前記配設部材の前記所定領域に対して少なくとも一部が傾斜して形成されていることを特徴とする遊技機甲ＷＢ１－３。

遊技機甲ＷＢ１－３によれば、遊技機甲ＷＢ１－２の奏する効果に加え、本体部の変更手段は、配設部材の所定領域に対して少なくとも一部が傾斜して形成されているので、本体部を変位させて、配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させた際に、配設部材の配設状態を変更しやすくできる。

遊技機甲ＷＢ１－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記本体部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記係合

部に対向する位置に配設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＷＢ１－４。
遊技機甲ＷＢ１－４によれば、遊技機甲ＷＢ１－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。
本体部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され係合部に対向する位置に配設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。
この場合、変更手段は、係合部に対向する位置に配設され、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。
また、変更手段が本体部に形成される分、本体部の剛性を高めることができる。
遊技機甲ＷＢ１－４において、前記第１部材または前記第２部材の少なくとも一方は、被当接部を備え、前記本体部は、前記被当接部に当接可能に形成される当接部を備え、前記被当接部に前記当接部が当接されると、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接されることを特徴とする遊技機甲ＷＢ１－５。
遊技機甲ＷＢ１－５によれば、遊技機甲ＷＢ１－４の奏する効果に加え、被当接部に当接部が当接されると、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接されるので、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる）際に、配設部材の所定領域の位置を探す手間を抑制できる。
遊技機甲ＷＢ１－５において、前記被当接部は、その被当接部に当接された前記当接部が前記被当接部に沿って変位可能に形成され、前記被当接部に沿って前記当接部が変位されると、前記配設部材の所定領域に沿って前記変更手段が変位されることを特徴とする遊技機甲ＷＢ１－６。
遊技機甲ＷＢ１－６によれば、遊技機甲ＷＢ１－５の奏する効果に加え、被当接部に沿って当接部が変位されると、配設部材の所定領域に沿って変更手段が変位されるので、被当接部をガイドとして利用して、配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域を変更手段で切断する）作業を容易とできる。
【９３３０】
＜基板ボックスＷｅ１００～Ｗｇ１００を一例とする発明の概念について＞
第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記本体部から分離された前記係合部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＢ２－１。
第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。
上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。
本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機甲ＷＢ２－１によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第１部材に係合される係合部と、を備え、本体部から分離された係合部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の係合部は、比較的小さく、配設部材の周辺（第１部材または第２部材）との干渉を抑制できるので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。

遊技機甲ＷＢ２－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記本体部に対向する位置に配設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＷＢ２－２。

遊技機甲ＷＢ２－２によれば、遊技機甲ＷＢ２－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され本体部に対向する位置に配設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

この場合、変更手段は、本体部に対向する位置に配設され、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

遊技機甲ＷＢ２－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記配設部材へ向けて突設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＷＢ２－３。

遊技機甲ＷＢ２－３によれば、遊技機甲ＷＢ２－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され配設部材へ向けて突設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

この場合、変更手段は、配設部材へ向けて突設され（即ち、配設部材に対向する位置に配設され）、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

また、係合手段は、係合部から配設部材へ向けて突設されるので、連結部を切断せずに、係合部の操作により第１部材との係合を解除しようとすると、係合手段により配設部材を破損させることができる。即ち、係合が解除されたか否かに関わらず、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

遊技機甲ＷＢ２－２又は甲ＷＢ２－３において、前記第１部材または前記第２部材の少なくとも一方は、被当接部を備え、前記係合部は、前記被当接部に当接可能に形成される当接部を備え、前記被当接部に前記当接部が当接されると、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接されることを特徴とする遊技機甲ＷＢ２－４。

遊技機甲ＷＢ２－４によれば、遊技機甲ＷＢ２－２又は甲ＷＢ２－３の奏する効果に加え、被当接部に当接部が当接されると、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接されるので、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる）際に、配設部材の所定領域の位置を探す手間を抑制できる。

遊技機甲ＷＢ２－４において、前記被当接部は、その被当接部に当接された前記当接部が前記被当接部に沿って変位可能に形成され、前記被当接部に沿って前記当接部が変位さ

れると、前記配設部材の所定領域に沿って前記変更手段が変位されることを特徴とする遊技機甲ＷＢ２－５。

遊技機甲ＷＢ２－５によれば、遊技機甲ＷＢ２－４の奏する効果に加え、被当接部に沿って当接部が変位されると、配設部材の所定領域に沿って変更手段が変位されるので、被当接部をガイドとして利用して、配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域を変更手段で切断する）作業を容易とできる。

遊技機甲ＷＢ２－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成される変更手段を備え、前記変更手段は、切断された前記連結部により形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＢ２－６。

遊技機甲ＷＢ２－６によれば、遊技機甲ＷＢ２－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成される変更手段を備え、変更手段は、切断された連結部により形成されるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

この場合、係合部材の係合部は、比較的小さく、連結部は係合部よりも更に小さいので、配設部材の周辺（第１部材または第２部材）との干渉を抑制できると共に、配設部材の配設状態を変更することに適した形状（例えば、鋭利な形状）を形成しやすい。よって、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすくできる。

また、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされる（即ち、切断された連結部が変更手段となる）ので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

遊技機甲ＷＢ２－６において、前記連結部は、前記係合部の一辺の一側の端部を前記本体部に連結する一側連結部と、前記係合部の前記一辺の前記一側と反対側の他側の端部を前記本体部に連結する他側連結部とを備えることを特徴とする遊技機甲ＷＢ２－７。

遊技機甲ＷＢ２－７によれば、連結部は、係合部の一辺の一側の端部を本体部に連結する一側連結部と、係合部の一辺の一側と反対側の他側の端部を本体部に連結する他側連結部とを備えるので、配設部材の所定領域における一側には一側連結部を使用して係合部を一側へ変位させると共に、配設部材の所定領域における他側には他側連結部を使用して係合部を他側へ変位させることで、所定領域の配設状態を変更できる。即ち、係合部を持ち替えて係合部の向きを反転させなくても、周囲の部材（第１部材または第２部材）との干渉を抑制しつつ、所定領域の一側の端部および他側の端部まで、その配設状態を変更（切断）できる。よって、配設部材の所定領域における配設状態を効率的に変更できる。

遊技機甲ＷＢ２－６又は甲ＷＢ２－７において、前記連結部は、前記本体部に連結される側と前記係合部に連結される側との間に断面積が小さくされる部位を備えることを特徴とする遊技機甲ＷＢ２－８。

遊技機甲ＷＢ２－８によれば、遊技機甲ＷＢ２－６又は甲ＷＢ２－７の奏する効果に加え、連結部は、本体部に連結される側と係合部に連結される側との間に断面積が小さくされる所定部位を備えるので、所定部位の切断により、連結部の切断を容易とできる。また、配設部材の配設状態を変更することに適した形状（例えば、鋭利な形状）を、切断された連結部（所定部位）に形成しやすくできる。

【９３３１】

＜基板ボックスＷｄ１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される

係合部と、を備え、前記本体部とその本体部から分離された前記係合部とが連結可能に形成され、前記本体部に連結された前記係合部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＢ３－１。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲ＷＢ３－１によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第１部材に係合される係合部と、を備え、本体部とその本体部から分離された係合部とが連結可能に形成され、本体部に連結された係合部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の本体部は、比較的大きく、把持がしやすい一方、係合部材の係合部は、比較的小さく、配設部材の周辺（第１部材または第２部材）との干渉を抑制できるので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。

遊技機甲ＷＢ３－１において、前記係合部は、前記第１部材に係合される部位が前記本体部に連結されることを特徴とする遊技機甲ＷＢ３－２。

遊技機甲ＷＢ３－２によれば、遊技機甲ＷＢ３－１の奏する効果に加え、係合部は、第１部材に係合される部位が本体部に連結されるので、本体部と連結するための部位を係合部に別途設ける必要がない。即ち、第１部材に係合される部位を、本体部に連結される部位としても兼用できる。よって、係合部の形状を簡素化できる。

遊技機甲ＷＢ３－１又は甲ＷＢ３－２において、前記係合部材は、前記第１部材と係合する姿勢を規定可能に前記本体部に形成される規定部を備え、前記本体部は、前記規定部が前記係合部に連結されることを特徴とする遊技機甲ＷＢ３－２。

遊技機甲ＷＢ３－３によれば、遊技機甲ＷＢ３－１又は甲ＷＢ３－２の奏する効果に加え、係合部材は、第１部材と係合する姿勢を規定可能に本体部に形成される規定部を備え、本体部は、規定部が係合部に連結されるので、係合部と連結するための部位を本体部に別途設ける必要がない。即ち、係合部材の姿勢を規定する部位（規定部）を、係合部に連結される部位としても兼用できる。よって、係合部の形状を簡素化できる。

【９３３２】

＜基板ボックスＷｊ１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および前記第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部が前記第１部材に係合された状態で、所定方向へ変位可能に形成され、前記第１部材または前記第２部材は、前記所定方向へ変位された前記係合部材に対し、前記第１部材との係合が解除される方向への前記係合部の変位を抑制可能に形成される抑制手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＷＣ１－１。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲ＷＣ１－１によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材と係合部との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、係合部材は、係合部が第１部材に係合された状態で、所定方向へ変位可能に形成され、第１部材または第２部材は、所定方向へ変位された係合部材に対し、第１部材との係合が解除される方向への係合部の変位を抑制可能に形成される抑制手段を備えるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機甲ＷＣ１－１において、前記第１部材または前記第２部材は、前記抑制手段による前記係合部の変位の抑制が可能な位置から前記係合部材が前記所定方向と反対方向へ変位することを規制する規制手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＷＣ１－２。

遊技機甲ＷＣ１－２によれば、遊技機甲ＷＣ１－１の奏する効果に加え、第１部材または第２部材は、抑制手段による係合部の変位の抑制が可能な位置から係合部材が所定方向と反対方向へ変位することを規制する規制手段を備えるので、係合部と第１部材との係合が不正に解除されることを抑制できる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機甲ＷＣ１－２において、前記規制手段は、前記所定方向へ変位された前記係合部材の前記係合部と係合可能に形成され、前記係合部と係合することで、前記係合部材が前記所定方向と反対方向へ変位することを規制可能とされることを特徴とする遊技機甲ＷＣ１－３。

遊技機甲ＷＣ１－３によれば、遊技機甲ＷＣ１－２の奏する効果に加え、規制手段は、所定方向へ変位された係合部材の係合部と係合可能に形成され、係合部と係合することで、係合部材が所定方向と反対方向へ変位することを規制可能とされるので、係合部材を所定方向へ変位させるだけで、係合部材の変位が規制手段により規制された状態を形成でき、係合部材の組み付け作業の作業性を向上できる。

遊技機甲ＷＣ１－３において、前記第１部材または前記第２部材は、前記規制手段を遮蔽する遮蔽手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＷＣ１－４。

遊技機甲ＷＣ１－４によれば、遊技機甲ＷＣ１－３の奏する効果に加え、１部材または第２部材は、規制手段を遮蔽する遮蔽手段を備えるので、係合部と規制手段との係合が不正に解除されることを抑制できる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

【９３３３】

＜基板ボックスＷｋ１００，Ｗｌ１００，Ｗｒ１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、前記第１部材または前記第２部材の少なくとも一方に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および前記第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記第１部材または前記第２部材の少なくとも一方と前記係合部材とは、複数箇所で係合され、それら複数箇所の係合の相互作用により係合が解除され難く形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＣ２－１。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲ＷＣ２－１によれば、第１部材または第２部材の少なくとも一方と係合部材とは、複数箇所で係合され、それら複数箇所の係合の相互作用により係合が解除され難く形成されるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機甲ＷＣ２－１において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に

形成され前記第１部材に係合される第１係合部および第２係合部と、を備え、前記第１係合部および前記第２係合部は、前記係合部材の変位に伴って、前記第１係合部材が前記第１部材に係合された後に、前記第２係合部が前記第１部材に係合可能に形成され、前記第１部材は、前記第１部材との係合が解除される方向への前記第１係合部の変位を規制する規制手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＷＣ２－２。

遊技機甲ＷＣ２－２によれば、本体部から第１係合部および第２係合部を分離（切断）することで、第１係合部および第２係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第１部材との係合が解除される方向へ第１係合部および第２係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材と第１係合部および第２係合部との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機甲ＷＣ２－２によれば、遊技機甲ＷＣ２－１の奏する効果に加え、第１係合部および第２係合部は、係合部材の変位に伴って、第１係合部材が第１部材に係合された後に、第２係合部が前記第１部材に係合可能に形成され、第１部材は、前記第１部材との係合が解除される方向への前記第１係合部の変位を規制する規制手段を備えるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

即ち、第１部材との係合が解除される方向への第１係合部の変位は、規制手段により規制でき、規制手段による第１係合部の変位の規制を解除する方向への係合部材の変位は、第１部材と第２係合部との係合により規制できる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機甲ＷＣ２－２において、前記第１係合部が前記第１部材に係合される際の前記係合部材の変位の方向と、前記第２係合部が前記第１部材に係合される際の前記係合部材の変位の方向とは、略同一の方向であることを特徴とする遊技機甲ＷＣ２－３。

遊技機甲ＷＣ２－３によれば、遊技機甲ＷＣ２－２の奏する効果に加え、第１係合部が第１部材に係合される際の係合部材の変位の方向と、第２係合部が第１部材に係合される際の係合部材の変位の方向とは、略同一の方向であるので、例えば、第１の方向へ係合部材を変位させて、第１係合部を係合させた後、第２の方向へ係合部材を変位させて、第２係合部を係合させる２段階の操作を行う必要がなく、第１部材および第２部材へ係合部材を取り付ける際の一方向への操作のみで第１係合部と第２係合部との係合を行うことができる。よって、係合部材の取り付け操作を簡素化して、作業効率を高めることができる。

また、２段階の操作が必要となる構成では、第２の方向への操作を作業者が失念すると、第２係合部が係合されず、第１部材および第２位部材から係合部材が不正に取り外される虞があるところ、第１部材および第２部材へ係合部材を取り付ける際の一方向への操作のみで第１係合部と第２係合部との係合を行うことができることで、必要な操作を作業者が失念することを抑制でき、第２係合部を確実に係合させることができる。

遊技機甲ＷＣ２－１において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される第１係合部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第２部材に係合される第２係合部と、を備え、前記第１係合部と前記第１部材との係合が解除される前記第１係合部の変位の方向と、前記第２係合部と前記第２部材との係合が解除される前記第２係合部の変位の方向とが反対の方向とされることを特徴とする遊技機甲ＷＣ２－４。

遊技機甲ＷＣ２－４によれば、本体部から第１係合部および第２係合部を分離（切断）することで、第１係合部および第２係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第１部材および第２部材との係合が解除される方向へ第１係合部および第２係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材および第２部材と第１係合部および第２係合部との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機甲ＷＣ２－４によれば、遊技機甲ＷＣ２－１の奏する効果に加え、第１係合部と第１部材との係合が解除される第１係合部の変位の方向と、第２係合部と第２部材との係合が解除される第２係合部の変位の方向とが反対の方向とされるので

、第１係合部または第２係合部の一方を係合が解除される方向へ変位させると、その一方の変位に伴う係合部材の変位によって、第１係合部または第２係合部の他方を係合が維持される方へ変位させることができる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機甲ＷＣ２－１において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部は、前記係合部の第１部分および第２部分の２箇所が前記第１部材に係合され、前記第１部分または前記第２部分の一方と前記第１部材との係合が解除される方向へ前記係合部が変位されると、前記第１部分または前記第２部分の他方と前記第１部材との係合が維持される方向へ前記係合部が変位されることを特徴とする遊技機甲ＷＣ２－５。

遊技機甲ＷＣ２－５によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第１部分および第２部分と第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材と係合部（第１部分および第２部分）との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機甲ＷＣ２－５によれば、遊技機甲ＷＣ２－１の奏する効果に加え、第１部分または第２部分の一方と第１部材との係合が解除される方向へ係合部が変位されると、第１部分または第２部分の他方と第１部材との係合が維持される方向へ係合部が変位されるので、第１部材と係合部との係合を解除し難くできる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

【９３３４】

＜基板ボックスＷｏ１００～Ｗｑ１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、を備えた遊技機において、取付部材を備え、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記取付部材は、前記係合部に取り付け可能に形成され、前記第１部材と前記係合部との係合が解除される方向への前記係合部の変位が前記取付部材により抑制可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＤ１－１。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲ＷＤ１－１によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材と係合部との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、取付部材は、係合部に取り付け可能に形成され、第１部材と係合部との係合が解除される方向への係合部の変位が取付部材により抑制可能に形成されるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

一方で、係合部に取付部材が取り付けられていても、本体部から係合部を分離（切断）することは可能であるので、正規の作業においては、係合部の分離（切断）により、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を容易に取り外すことができる。

遊技機甲ＷＤ１－１において、前記係合部は、前記第１部材との係合が解除される方向へ変位されると、前記係合部の第１面側が前記第１部材へ近接され、前記取付部材は、前記係合部に取り付けられると、前記取付部材の一部が前記係合部の前記第１面と前記第１

部材との間に配置されることを特徴とする遊技機甲ＷＤ１－２。
遊技機甲ＷＤ１－２によれば、遊技機甲ＷＤ１－１の奏する効果に加え、係合部は、第１部材との係合が解除される方向へ変位されると、係合部の第１面側が第１部材へ近接され、取付部材は、係合部に取り付けられると、取付部材の一部が係合部の第１面と第１部材との間に配置されるので、第１部材との係合が解除される方向へ係合部が変位可能な距離を、取付部材の一部が配置される分、短くすることができる。その結果、第１部材と係合部との係合を解除され難くできるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。
遊技機甲ＷＤ１－２において、前記取付部材は、第１部材に係合された前記係合部に取り付け可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＤ１－３。
遊技機甲ＷＤ１－３によれば、遊技機甲ＷＤ１－２の奏する効果に加え、取付部材は、第１部材に係合された係合部に取り付け可能に形成されるので、第１部材に係合部を係合させる際に、係合部の変位が取付部材の一部によって阻害されない。よって、第１部材への係合部の係合（即ち、第１部材および第２部材への係合部材の装着）をスムーズに行うことができる。また、第１部材と係合部との係合代を大きくできるので、第１部材と係合部との係合が解除されることを抑制しやすくできる。
遊技機甲ＷＤ１－２又は甲ＷＤ１－３において、前記第１部材および前記第２部材に配設される配設部材を備え、前記係合部の取り付けられた前記取付部材の一部は、前記第１面から突設される突部として形成され、前記突部は、前記第１部材に配設される前記配設部材に向けて突設されることを特徴とする遊技機甲ＷＤ１－４。
遊技機甲ＷＤ１－４によれば、遊技機甲ＷＤ１－２又は甲ＷＤ１－３の奏する効果に加え、第１部材および第２部材に配設される配設部材を備え、係合部の取り付けられた取付部材の一部は、第１面から突設される突部として形成され、突部は、第１部材に配設される配設部材に向けて突設されるので、本体部から係合部を分離（切断）せずに、第１部材と係合部との係合を解除しようとすると（即ち、第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位させようとすると）、突部により配設部材を破損させることができる。即ち、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。
また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。
遊技機甲ＷＤ１－４において、前記第１部材の前記配設部材が配設される部位には、前記突部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機甲ＷＤ１－５。
遊技機甲ＷＤ１－５によれば、遊技機甲ＷＤ１－４の奏する効果に加え、第１部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第１部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、突部に対応する位置に形成されるので、本体部から係合部を分離（切断）せずに、第１部材と係合部との係合を解除しようとすると（即ち、第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位させようとすると）、凹部（空間）を利用して（突部の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を突部により破損させやすくできる。即ち、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成しやすくできる。
【９３３５】
＜無駄球を減らすための構成＞
遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて所定パターンで動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記検出手段を通過した遊技球を前記動作手段まで所定経路で案内する案内手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＹＡ１。
パチンコ機等の遊技機において、検出領域で遊技球の通過を検出してから規定の時間経過後に開閉動作する可動役物を備える遊技機がある（例えば、特開２０１７－０００５６

２号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、検出領域を通過した遊技球の流下経路は複数通りの流下態様で流下するので、遊技球の流下態様次第で、検出領域を通過した遊技球が可動役物に拾われる場合と、可動役物から零れる場合とがランダムに生じることになることから、可動役物から零れる遊技球が多い場合には、遊技者は遊技機店が遊技者に不利になる調整を行っているのではないかと誤解し易く、平等な環境で遊技することができていないと不満に思う可能性があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＹＡ１によれば、検出手段を通過してからの遊技球の流下はランダムではなく、案内手段により遊技球が動作手段まで案内されるので、検出手段を通過した遊技球が動作手段に拾われるか、動作手段から零れるかの違いが、動作制御（入賞時に予め行われた抽選の当否に基づく制御）によるものであると遊技者に理解させることができる。即ち、案内手段の構成により規定される流下時間に基づいて、動作手段の動作制御のパターンが設定されているのであり、遊技機店の調整によるものではないと理解することができるので、平等な環境で遊技していると感じさせることができる。

なお、遊技領域は、流下した遊技球により遊技者に与えられる利益が確定するまでの遊技球の流下領域を意味し、例えば、遊技盤の正面側の領域に限られるものではない。例えば、遊技球の通過を検出することで第１図柄の抽選がされる検出装置の上流側に形成される流路であって、遊技盤の内部や遊技盤の背面側に配設される流路も遊技領域に含まれる。

遊技機甲ＹＡ１において、前記案内手段は、前記遊技領域の背面側を通るように配設されることを特徴とする遊技機甲ＹＡ２。

遊技機甲ＹＡ２によれば、遊技機甲ＹＡ１の奏する効果に加え、案内手段で案内される遊技球を、遊技領域で流下する遊技球により隠すことができるので、案内手段から動作手段までの領域における注目力を向上することができる。

遊技機甲ＹＡ２において、前記案内手段に案内される遊技球は、所定範囲において遊技領域を構成する遊技盤の正面側に向けて流下することを特徴とする遊技機甲ＹＡ３。

遊技機甲ＹＡ３によれば、遊技機甲ＹＡ２の奏する効果に加え、案内手段に案内される遊技球が遊技盤の正面側に流下することから、遊技者に遊技球が近づいてくるように視認させることができる。そのため、通常の下方に流下するだけの遊技球との比較において、案内手段に案内される遊技球を目立たせることができる。

遊技機甲ＹＡ１からＹＡ３のいずれかにおいて、前記案内手段は、遊技球が前記検出手段から前記動作手段まで流下するのに要する時間を管理可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＡ４。

遊技機甲ＹＡ４によれば、遊技機甲ＹＡ１からＹＡ３のいずれかの奏する効果に加え、遊技球を動作手段で拾うパターンの動作制御と、零すパターンの動作制御とを、容易に設定することができる。

遊技機甲ＹＡ１からＹＡ４のいずれかにおいて、前記動作手段は、閉鎖状態または開放状態において遊技球を転動させる態様で流下を案内するよう構成され、遊技球の流下方向の幅寸法が、遊技球の直径の２倍以下に設定される第１動作部を備え、その第１動作部に前記案内手段に案内された遊技球が誘導されることを特徴とする遊技機甲ＹＡ５。

遊技機甲ＹＡ５によれば、遊技機甲ＹＡ１からＹＡ４のいずれかの奏する効果に加え、第１動作部によって、遊技球が動作手段に案内される時間を短縮することができると共に、動作手段で遊技球を１球ずつ案内することができる。動作手段の幅を短くすることができる。

遊技機甲ＹＡ５において、前記動作手段は、第１動作部よりも長い第２動作部を備え、遊技球が前記第１動作部を転動するのに要する期間よりも、遊技球が前記第２動作部を転動するのに要する期間の方が長く構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＡ６。

遊技機甲ＹＡ６によれば、遊技機甲ＹＡ５の奏する効果に加え、同様に動作手段に到達した遊技球の案内態様として、動作手段が同様の動作パターンで動作している場合に、遊技球が第１動作部に到達するか、第２動作部に到達するかによって、遊技球が下流側にどのように流下するかを変えることができる。

遊技機甲ＹＡ６において、前記第１動作部に案内される遊技球と、前記第２動作部に案内される遊技球とは、異なる流下領域に案内されることを特徴とする遊技機甲ＹＡ７。
遊技機甲ＹＡ７によれば、遊技機甲ＹＡ６の奏する効果に加え、一の動作手段を利用して、球の案内方向を複数方向構成することができるので、動作手段による遊技球の案内時の見映えを複数通りで実現することができる。
遊技機甲ＹＡ７において、前記検出手段を通過した遊技球は、前記第１動作部に案内され得るよう構成され、前記検出手段を通過せずに流下した遊技球は、前記第２動作部に案内され得ることを特徴とする遊技機甲ＹＡ８。
遊技機甲ＹＡ８によれば、遊技機甲ＹＡ７の奏する効果に加え、検出手段を通過した遊技球が、その他の遊技球に弾かれて案内不良が生じる不具合を防止することができる。
遊技機甲ＹＡ６からＹＡ８のいずれかにおいて、前記第１動作部に案内される遊技球と、前記第２動作部に案内される遊技球とは、動作手段上での衝突が抑制されることを特徴とする遊技機甲ＹＡ９。
遊技機甲ＹＡ９によれば、遊技機甲ＹＡ６からＹＡ８のいずれかの奏する効果に加え、動作手段上を転動する遊技球が衝突して、流下態様の不均一が生じることを回避し易くすることができる。
なお、第１動作部上に配置される遊技球と、第２動作部上に配置される遊技球との間に壁が配置されることで隔離されても良いし、壁は無いとしても衝突しないような流下態様に管理されても良い。
遊技機甲ＹＡ９において、前記第１動作部に案内される遊技球は、前記第２動作部に案内される遊技球の流下方向とは逆側へ流下することを特徴とする遊技機甲ＹＡ１０。
遊技機甲ＹＡ１０によれば、遊技機甲ＹＡ９の奏する効果に加え、第１動作部に案内される遊技球と、第２動作部に案内される遊技球とが、同方向に流下する場合と異なり、遊技球の流下速度に関わらず遊技球の衝突を回避することができる。
なお、遊技球の流下方向は、左右逆方向でも良いし、前後逆方向でも良い。また、所定軌跡（例えば、円形状軌跡）に沿う逆方向でも良い。
遊技機甲ＹＡ１からＹＡ１０のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定経路として複数経路を備えることを特徴とする遊技機甲ＹＡ１１。
遊技機甲ＹＡ１１によれば、遊技機甲ＹＡ１からＹＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動作パターンの種類は少なくしながら、遊技球の流下パターンを増やすことができる。
【９３３６】
＜８チャンスの経路にセンサが配置され不利側から有利側に球を引き抜く構成＞
遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、遊技球の流下経路を構成する構成手段と、その構成手段の下流側に配設され遊技球が第１入球口に案内される第１経路と、前記構成手段の下流側に配設され遊技球が第２入球口に案内される第２経路と、を備える遊技機において、前記第１経路を流下する遊技球を前記第２経路側へ移動させる移動手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＹＢ１。
パチンコ機等の遊技機において、入球口に遊技球が通る順番で、遊技球がどの経路に向かうかが周期的に変化する遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、入球口への入球の有利不利は遊技球が入球する周期でのみ変化することになり、全般的に有利な状態や、全般的に不利な状態を形成することが困難であるという問題点があった。換言すれば、遊技者の有利度合いの変化幅が制限されるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＹＢ１によれば、移動手段によって、構成手段に構成される経路を流下した遊技球が第１入球口に入球するか、第２入球口に入球するかを無秩序に生じさせることができるので、遊技球が入球する入球口が周期的に変化する場合に比較して、遊技者の有利度合いの変化幅を拡大することができる。
遊技機甲ＹＢ１において、前記構成手段に構成される経路は、分岐経路であることを特

徴とする遊技機甲ＹＢ２。
遊技機甲ＹＢ２によれば、遊技機甲ＹＢ１の奏する効果に加え、移動手段の作用により遊技球の流下態様に変化が生じるだけでなく、経路の分岐によっても遊技球の流下態様に変化を生じさせることができるので、構成手段に入球した遊技球に対する注目力を向上させることができる。
遊技機甲ＹＢ１又はＹＢ２において、前記経路を流下する遊技球の通過を検出可能に構成される検出手段を備え、前記移動手段は、前記経路内における遊技球の流下に影響を与える態様で動作可能に構成される動作手段を備え、その動作手段は、第１状態の場合に遊技球が第１入球口へ向けて送球され、第２状態の場合に遊技球が第２入球口へ向けて送球されるよう構成され、前記検出手段で遊技球の通過が検出されることに基づいて動作制御可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＢ３。
遊技機甲ＹＢ３によれば、遊技機甲ＹＢ１又はＹＢ２の奏する効果に加え、動作手段の動作パターン次第で、構成手段に入球した遊技球が第１入球口に入球するか、第２入球口に入球するかが切り替えられるので、遊技球が入球する入球口の周期性を低くし易くすることができる。これにより、遊技球が入球する入球口が周期的に変化する場合に比較して、遊技者の有利度合いの変化幅を拡大することができる。
遊技機甲ＹＢ３において、前記動作手段は、前記構成手段の外側を流下する遊技球を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＢ４。
遊技機甲ＹＢ４によれば、遊技機甲ＹＢ３の奏する効果に加え、構成手段に構成される流路を流下する遊技球を案内する手段と、構成手段に構成される流路外で流下する遊技球を案内する手段と、を動作手段で兼用することができる。
遊技機甲ＹＢ３又はＹＢ４において、前記構成手段の前記経路外に配設される第２検出手段を備え、前記検出手段を通過した遊技球の前記動作手段への案内態様と、前記第２検出手段を通過した遊技球の前記動作手段への案内態様と、が異なることを特徴とする遊技機甲ＹＢ５。
遊技機甲ＹＢ５によれば、遊技機甲ＹＢ３又はＹＢ４の奏する効果に加え、動作手段への案内態様を複数種類で構成することができる。
なお、案内態様の違いについては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、遊技球の経路の違いであっても良いし、遊技球の流下速度の違いであっても良い。
遊技機甲ＹＢ３からＹＢ５のいずれかにおいて、前記動作手段は、前記第１状態と前記第２状態との切り替えにより、遊技球の流下方向を上下方向と左右方向とで変化させることを特徴とする遊技機甲ＹＢ６。
遊技機甲ＹＢ６によれば、遊技機甲ＹＢ３からＹＢ５のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下方向の変化を遊技者が把握し易いようにすることができる。
遊技機甲ＹＢ３からＹＢ６のいずれかにおいて、前記検出手段は、遊技球の通過に基づいて所定の図柄が所定期間変動するように制御され、前記所定期間は、遊技球が前記経路に入球してから前記検出手段を通過するまでに要する期間よりも短く設定されることを特徴とする遊技機甲ＹＢ７。
遊技機甲ＹＢ７によれば、遊技機甲ＹＢ３からＹＢ６のいずれかの奏する効果に加え、構成手段の経路の入口から検出手段までの間に配置される遊技球が１個以下の状態を維持することにより、検出手段を遊技球が通過する時点において図柄が変動中であるという事態を回避することができる。従って、検出手段を遊技球が通過した直後に所定の図柄の変動を開始させることができる。
従って、遊技球が検出手段を通過するタイミングと、遊技球が検出手段を通過したことに基づく動作手段の動作制御を開始するタイミングと、を合わせることができる。
遊技機甲ＹＢ７において、前記動作手段は、前記検出手段で検出された遊技球を案内しない第１制御態様と、前記検出手段で検出された遊技球を案内する第２制御態様とで、制御態様が切替可能とされることを特徴とする遊技機甲ＹＢ８。
遊技機甲ＹＢ８によれば、遊技機甲ＹＢ７の奏する効果に加え、動作手段の動作が実行

されたとしても、制御態様の違いにより、動作手段に遊技球が案内される場合と、案内されない場合とを構成できるので、動作手段の動作に対する遊技者の注目力を向上させることができる。

遊技機甲ＹＢ８において、前記制御態様の切替は、前記検出手段での検出の度に実行可能に構成され、切替可能な前記制御態様の種類は、大当たり遊技の度に変化可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＢ９。

遊技機甲ＹＢ３からＹＢ９のいずれかにおいて、遊技球が前記第１入球口に入球することで遊技者が得られる利益と、遊技球が前記第２入球口に入球することで遊技者が得られる利益とが異なることを特徴とする遊技機甲ＹＢ１０。

遊技機甲ＹＢ１０によれば、遊技機甲ＹＢ３からＹＢ９のいずれかの奏する効果に加え、動作手段に対する注目力を向上させることができる。

【９３３７】

＜動作手段に複数位置で流下する構成＞

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段は、遊技球が流下可能な第１流下位置と、その第１流下位置とは異なる第２流下位置と、を備え、前記第１流下位置を流下する遊技球の流下態様と前記第２流下位置を流下する遊技球の流下態様とが異なるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＣ１。

パチンコ機等の遊技機において、検出手段に遊技球が検出されることに基づいて可動役物が開放し、その可動役物により遊技球が入賞口へ案内される遊技機がある（例えば、特開２０１５－１８１５７２号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球が可動役物に案内される態様は単調であり、可動役物の注目力を向上するという観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＹＣ１によれば、動作手段が遊技球を流下させる複数の流下位置を備えており、遊技球がどの流下位置を流下するかで流下態様が異なるように構成されるので、遊技球が可動役物に案内される態様にバリエーションを設けることができ、可動役物の注目力を向上させることができる。

遊技機甲ＹＣ１において、前記流下態様は、遊技球の流下速度、流下方向または流下間隔であることを特徴とする遊技機甲ＹＣ２。

遊技機甲ＹＣ２によれば、遊技機甲ＹＣ１の奏する効果に加え、動作手段に沿って流下する遊技球の流れをばらつかせることができ、その遊技球への注目力を向上させることができる。

遊技機甲ＹＣ１又はＹＣ２において、前記第１流下位置は、前記検出手段を通過した遊技球が流下可能な位置として設定されることを特徴とする遊技機甲ＹＣ３。

遊技機甲ＹＣ３によれば、遊技機甲ＹＣ１又はＹＣ２の奏する効果に加え、第１流下位置に遊技球が到達していることを確認することで、遊技球が検出手段を通過したことを把握できるので、検出手段を視認する必要をなくすことができる。

また、検出手段を通過した遊技球と、検出手段を通過しなかった遊技球とが、動作手段の別位置で流下するようにすることで、動作手段に同時に乗せることができる遊技球の個数を、全球が検出手段を通過するように狙う発射態様か、一部の遊技球は検出手段を逸らすことを狙う発射態様かで、変化させることができる。

遊技機甲ＹＣ３において、前記検出手段を通過した遊技球の流下経路は、分岐しない経路として構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＣ４。

遊技機甲ＹＣ４によれば、遊技機甲ＹＣ３の奏する効果に加え、第１流下位置に遊技球が到達したことを確認することで、その遊技球が検出手段を通過したことを把握することができる。

遊技機甲ＹＣ１からＹＣ４のいずれかにおいて、前記第１流下位置を流下した遊技球の流下経路と、前記第２流下位置を流下した遊技球の流下経路とは、前記動作手段の下流側

における所定の合流位置において合流することを特徴とする遊技機甲ＹＣ５。
遊技機甲ＹＣ５によれば、遊技機甲ＹＣ１からＹＣ４のいずれかの奏する効果に加え、動作手段により流下された遊技球により遊技球が得られる利益を、その流下位置によらず同じとすることができる。
遊技機甲ＹＣ５において、前記合流位置は、前記動作手段から離れた位置に配置されることを特徴とする遊技機甲ＹＣ６。
遊技機甲ＹＣ６によれば、遊技機甲ＹＣ５の奏する効果に加え、合流時に遊技球で生じる負荷が動作手段の動作に与える影響を小さくすることができる。これにより、動作手段の動作を円滑に実行することができる。
遊技機甲ＹＣ５において、前記合流位置は、前記動作手段に近接配置されることを特徴とする遊技機甲ＹＣ７。
遊技機甲ＹＣ７によれば、遊技機甲ＹＣ５の奏する効果に加え、動作手段に沿って流下する遊技球の通過を検出する検出装置を、より上流側に配置することができるので、利益を早期に生じさせることができる。従って、動作手段に沿って遊技球が流下してから利益発生までの待ち時間を短縮することができる。
遊技機甲ＹＣ５からＹＣ７のいずれかにおいて、前記合流位置で遊技球が下方に落下するよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＣ８。
遊技機甲ＹＣ８によれば、遊技機甲ＹＣ５からＹＣ７のいずれかの奏する効果に加え、合流した後の球が逆流したり、球詰まりが生じたりする事態の発生を回避することができる。
遊技機甲ＹＣ１からＹＣ８のいずれかにおいて、前記第１流下位置を流下する遊技球と、前記第２流下位置を流下する遊技球との、流下方向が同じように構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＣ９。
遊技機甲ＹＣ９によれば、遊技機甲ＹＣ１からＹＣ８のいずれかの奏する効果に加え、動作手段に到達した遊技球に注目する側を統一することができるので、遊技者が注目すべき箇所を容易に把握させることができる。
遊技機甲ＹＣ１からＹＣ８のいずれかにおいて、前記第１流下位置を流下する遊技球と、前記第２流下位置を流下する遊技球との、流下方向が異なるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＣ１０。
遊技機甲ＹＣ１０によれば、遊技機甲ＹＣ１からＹＣ８のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下する方向を視認することで、遊技球が第１流下位置を流下したか、遊技球が第２流下位置を流下したかを、判断することができるので、動作手段に近接配置される遊技球が前後に重なり見難い構成においても、動作手段よりも下流側において遊技球の流下方向を把握することができる。
遊技機甲ＹＣ１からＹＣ１０のいずれかにおいて、遊技球が入球することで遊技者に第１の利益を付与可能に構成される第１入球口と、遊技球が入球することで遊技者に第１の利益よりも大きな第２の利益を付与可能に構成される第２入球口と、を備え、前記第１流下位置は、前記第１入球口に入球した遊技球の流下経路に配置され、前記動作手段は、前記第１流下位置を流下する遊技球を前記第２入球口側に案内可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＣ１１。
遊技機甲ＹＣ１１によれば、遊技機甲ＹＣ１からＹＣ１０のいずれかの奏する効果に加え、動作手段によって、第１入球口に入球した遊技球により利益が付与される前に、その遊技球を第２入球口側に引き抜くことができる。
これにより、例えば、左右対称盤面の遊技機（特別図柄の抽選のための入賞口や、特別遊技において開閉する入賞口が、左右中央位置に縦並びに配置され、それらの入賞口に左打ちでも右打ちでも入球させることができる盤面構成の遊技機）であっても、動作手段の動作によって、第１入球口への入球により利益が生じる頻度を落とすことができる。
そのため、第１入球口への入球頻度を落とすために、第１入球口へ遊技球が案内されない右打ち経路を構成する必要性を下げることができ、遊技領域の設計自由度を向上させることができる。

【９３３８】
＜分岐手段で分岐する第１流路と第２流路との有利不利を変化可能＞
遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、所定の入球領域の下流側に第１流路および第２流路を構成する構成手段と、を備え、遊技球が前記第１流路を流下する場合に遊技者が得られる第１の利益と、遊技球が前記第２流路を流下する場合に遊技者が得られる第２の利益と、の大小関係を変化可能に構成される変化手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＹＤ１。
パチンコ機等の遊技機において、所定の入球領域を流下した遊技球が左側に流下した場合と、右側に流下した場合とで、遊技者が得られると期待される利益に違いがある遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球が流下した場合に有利な方向が固定されているため、分岐位置における遊技球の流下方向さえ確認できればその後で得られる利益が予想できてしまい、実際に利益が確定する確定領域に遊技球が到達する前に遊技者の集中力のピークが来てしまうので、分岐位置から確定領域までの経路に対する注目力が低下することになり、遊技領域を演出領域として利用するという観点から改良の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＹＤ１によれば、変化手段によって、第１の利益と第２の利益との大小関係が切替可能とされることから、遊技者の集中力のピークを、遊技球が第１流路または第２流路に入球する時点ではなく、実際に利益が確定する確定領域に遊技球が入球する時点に持ってくることができるので、分岐領域から確定領域までの経路に対する注目力を高く維持することができる。これにより、遊技境域を演出領域として有効利用することができる。
なお、利益が確定する時点としては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、遊技球が検出口（検出領域、特定領域等）を通過する時点としても良いし、遊技球が検出口を通過したことで確定した利益が遊技者側に報知される時点（遊技者が利益を認識できる時）としても良い。
遊技機甲ＹＤ１において、前記第１の利益または前記第２の利益の内、大側の利益が遊技者に付与される場合に、遊技球を正面側に流下させる流下領域を備えることを特徴とする遊技機甲ＹＤ２。
遊技機甲ＹＤ２によれば、遊技機甲ＹＤ１の奏する効果に加え、遊技球が通常の流下態様（下方に流下する流下態様）と異なる際に大側の利益が遊技者に付与されることから、遊技球を視認させることで、大側の利益が付与されたことを遊技者に把握させ易くすることができる。
遊技機甲ＹＤ１又はＹＤ２において、前記第１流路および前記第２流路は合流可能に構成され、その合流位置への進入位置に上下方向の位置差があることを特徴とする遊技機甲ＹＤ３。
遊技機甲ＹＤ３によれば、遊技機甲ＹＤ１又はＹＤ２の奏する効果に加え、第１流路および第２流路から、遊技球が合流位置に同時に進入した場合であっても、衝突時の負荷が上下方向（第１流路および第２流路と交差する方向）で生じるので、遊技球が逆流することを回避し易くすることができる。
遊技機甲ＹＤ３において、前記進入位置は、遊技球の通過頻度が高い側が下側配置されることを特徴とする遊技機甲ＹＤ４。
遊技機甲ＹＤ４によれば、遊技機甲ＹＤ３の奏する効果に加え、高頻度で所定の進入位置を通過する遊技球が、他の進入位置に誤って入球することを避け易くすることができる。
遊技機甲ＹＤ１からＹＤ４のいずれかにおいて、前記第１流路および前記第２流路は、遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて所定パターンで動作制御される動作手段と、を備え、前記第１流路における前記検出手段と前記動作手段との間隔と、前記第２流路における前記検出手段と前記動作手段との間隔と、が異なるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＤ５。

遊技機甲ＹＤ５によれば、遊技機甲ＹＤ１からＹＤ４のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動作制御は同一としながら、第１流路を遊技球が流下する場合と、第２流路を遊技球が流下する場合とで、動作手段が遊技球に作用するか否かを異ならせることができる。

【９３３９】

＜３状態で切替＞

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域を流下した遊技球が入球可能に構成される第１入球口および第２入球口と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作する動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段の動作態様に対応して、遊技球が第１入球口に入球し易い第１状態と、遊技球が第２入球口に入球し易い第２状態と、遊技球が第１入球口および第２入球口に入球し易い第３状態と、で状態を切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＥ１。

パチンコ機等の遊技機において、第１始動口および第２始動口を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、第１始動口および第２始動口（第１の第２始動口）に入球し易い状態と、第２始動口（第２の第２始動口）のみに入球し易い状態と、で状態を切り替えることはできるが、第１始動口のみに入球し易い状態に切り替えることはできず、遊技球の入球態様の自由度が制限されるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＹＥ１によれば、動作手段の動作態様に対応して、第１入球口および第２入球口に入球し易い第３状態と、第２入球口に入球し易い第２状態だけでなく、第１入球口に入球し易い第１状態にも状態を切り替えることができるので、遊技球の入球態様の自由度を向上させることができる。

遊技機甲ＹＥ１において、前記第３状態では、流下した遊技球が第１入球口に入球する場合と、第２入球口に入球する場合とが、交互に生じることを特徴とする遊技機甲ＹＥ２。

遊技機甲ＹＥ２によれば、遊技機甲ＹＥ１の奏する効果に加え、第３状態における第１入球口への入球個数と第２入球口への入球個数とを均一化することができる。

遊技機甲ＹＥ１又はＹＥ２において、流下した遊技球が、前記第１入球口または前記第２入球口に入球可能に形成される所定流路を備えることを特徴とする遊技機甲ＹＥ３。

遊技機甲ＹＥ３によれば、遊技機甲ＹＥ１又はＹＥ２の奏する効果に加え、所定流路を遊技球が流下している時点では、その遊技球は第１入球口に入球する可能性も、第２入球口に入球する可能性も残されているので、所定流路を流下している遊技球に対する注目力を向上することができる。

【９３４０】

＜サポートで特１特２の両方が貯まる＞

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域を流下した遊技球が入球可能に構成される第１入球口および第２入球口と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段は、前記動作手段が配置される位置まで流下した遊技球の流下経路を、前記第１入球口側へ向かう第１経路と、前記第２入球口側へ向かう第２経路と、その他の経路と、に分岐可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＹＦ１。

パチンコ機等の遊技機において、第１始動口および第２始動口を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、可動片の開状態において第２始動口（第２の第２始動口）に入球し易い状態を形成することができるが、第１始動口へ入球し易い状態を形成することはできず、可動片による遊技球の案内態様に改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＹＦ１によれば、動作手段から下流側の流下経路として、第１経路と第２経路とが形成されることで、第１入球口へ遊技球を案内することも第２入球口へ遊技球を案内することもできるので、動作手段による遊技球の案内態様を改良することができる。

遊技機甲ＹＦ１において、前記第１入球口に遊技球が入球した場合に遊技者に付与可能な利益よりも、前記第２入球口に遊技球が入球した場合に遊技者に付与可能な利益が大きく設定され、前記第１入球口は前記動作手段の中央側の下方に配置され、前記第２入球口は前記動作手段の端側の下方に配置されることを特徴とする遊技機甲ＹＦ２。

遊技機甲ＹＦ２によれば、遊技機甲ＹＦ１の奏する効果に加え、動作手段の端側まで遊技球が流れきれば第２入球口に入球可能となるので、途中位置で落下する（タイミングよく動作手段が動作する）ことで第１入球口に入球する事態に比較して、第２入球口に遊技球が入球する事態を発生し易くすることができる。

遊技機甲ＹＦ１又はＹＦ２において、動作手段の端部からの遊技球の零れを防止するための零れ防止手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＹＦ３。

遊技機甲ＹＦ３によれば、遊技機甲ＹＦ１又はＹＦ２の奏する効果に加え、零れ防止手段によって動作手段から遊技球が勢い余って零れる事態を回避することができるので、動作手段に遊技球が到達した場合の遊技者の安心感を高めることができる。

また、零れ防止手段で遊技球が高反発で跳ね返るようにすることで、動作手段の上面における遊技球の転動速度を高め、動作手段の上面を遊技球が短時間で通過し易くすることができる。

【９３４１】

＜振分け左右で構成違い＞

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する複数の検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作する動作手段と、その動作手段に案内された遊技球が入球可能に構成される被案内入球口と、を備える遊技機において、前記複数の検出手段は、前記動作手段の上流側に配設される第１検出手段と、その第１検出手段とは異なる位置に配設される第２検出手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＹＧ１。

パチンコ機等の遊技機において、普図始動口を備える遊技機がある（例えば、特開２０１６－５４９７０号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、普図始動口に案内される経路と、開閉部材側に案内される経路とが、別経路とされ、それぞれの経路を遊技球が交互に流下するため、普図始動口の真上に配置される釘に遊技球が衝突して普図始動口から逸れる事態が生じると、次に普図始動口に遊技球が案内されるまでに期間が開いてしまうことから、開閉部材が閉じている時に開閉部材側に遊技球が流下するという、期待感の薄い状態になり易い。この場合、遊技が間延びしてしまい、遊技者の興趣を低下させる可能性があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＹＧ１によれば、動作手段の上流側に配設される第１検出手段と、動作手段の上流側とは異なる位置に配設される第２検出手段と、を備えるので、遊技球が検出手段に検出される状況を頻繁に生じさせることができる。これにより、動作手段の動作頻度を向上させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。

遊技機甲ＹＧ１において、前記第１検出手段と前記動作手段との間に所定の流路が形成されることを特徴とする遊技機甲ＹＧ２。

遊技機甲ＹＧ２によれば、遊技機甲ＹＧ１の奏する効果に加え、第１検出手段から動作手段への遊技球の流れを整流化することができる。

遊技機甲ＹＧ１又はＹＧ２において、前記動作手段は、前記第２検出手段を通過する遊技球の流下経路側へ延びるように形成されることを特徴とする遊技機甲ＹＧ３。

遊技機甲ＹＧ３によれば、遊技機甲ＹＧ１又はＹＧ２の奏する効果に加え、第２検出手段側の注目力が第１検出手段側の注目力との比較において低くなり過ぎることを回避することができる。

【９３４２】
＜遊技球を案内する手段が長い＞
入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段と、その案内手段の下流側に配設され遊技球の通過を検出する第１検出手段と、前記案内手段の下流側に配設され遊技球の通過を検出した場合に、前記第１検出手段に遊技球の通過が検出されることに基づいて遊技者に与え得る利益とは異なる利益を遊技者に与え得る第２検出手段と、を備え、前記案内手段は、前記入球領域から流下した遊技球を受けるための所定部と、その所定部よりも下流側に配置され前記所定部の変位に対応して変位する下流側部と、を備え、少なくとも前記下流側部の配置に応じて、遊技球を前記第１検出手段に案内し易い第１状態と、遊技球を前記第２検出手段に案内し易い第２状態と、で状態変化可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＡ１。
パチンコ機等の遊技機において、所定の検出領域（第２始動入賞口２７）において遊技球の通過が検出された場合において、一定確率で開放されて奥側に配設される賞球口への遊技球の案内が可能となる可動役物（第２可変入賞装置３１）が配設され、その可動役物の開放動作を頻繁に生じさせて賞球口への入球が頻繁に生じることにより多量の賞球の払い出しを遊技者が獲得できる遊技状態が、通常状態よりも有利な遊技状態として設定される遊技機がある（例えば、特開２０１７－１６９６３０号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、別の検出領域（可変始動入賞口２８ａ）に可動部材（開閉部材２８ｂ）が配設されていることを理由に、所定の検出領域を開閉する可動部材が配設されておらず、常に遊技球を所定の検出領域に通過可能に構成されている。通常状態では遊技領域の左側に遊技球を流下させる遊技方法が推奨されているが、遊技初心者などは特に、誤って遊技領域の右側に遊技球を流下させるように発射してしまう場合がある。
所定の検出領域において遊技球の通過が検出された場合、可動役物の開放動作の抽選（小当たりの抽選）の他に、特別図柄の抽選（大当たりの抽選）も行われ、特別図柄の抽選による大当たりが発生すると、大当たり終了後の遊技状態としてペナルティが課され、通常状態よりも不利な遊技を強いられることとなる。遊技初心者からすれば、理由もわからずペナルティを課されたと疑念を抱きかねず、遊技機に対する興味関心が薄れ、新規の遊技者を獲得し損なる状況を生み出しかねない。即ち、遊技初心者に優しくなく、平等性に欠けるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＢＡ１によれば、案内手段が第１状態で維持されることで、第１検出手段へ遊技球が案内され易い状態を構成することができ、この状態において第２検出手段（所定の検出領域）への遊技球の案内を抑制することができる。これにより、案内手段を利用することで、第２検出手段に遊技球を通過させることを防ぐことができ、遊技の平等性を高めることができる。
なお、案内手段は、所定部と下流側部とが一体的に形成されるよう構成されても良いし、所定部と下流側部とが別体で形成されるよう構成されても良い。
遊技機甲ＢＡ１において、前記下流側部は、前記第１状態において前記第２検出手段への遊技球の案内を防止可能とされ、前記第２状態において前記第１検出手段への遊技球の案内を防止可能とされるよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＡ２。
遊技機甲ＢＡ２によれば、遊技機甲ＢＡ１の奏する効果に加え、下流側部により、案内手段を介して流下する遊技球が通過する検出手段を切り替えることができる。
遊技機甲ＢＡ１又はＢＡ２において、前記案内手段は、前記所定部が受けた遊技球を前記下流側部へ向けて流下させる中間部を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＡ３。
遊技機甲ＢＡ３によれば、遊技機甲ＢＡ１又はＢＡ２の奏する効果に加え、中間部により、案内手段を介して流下する遊技球が第１検出手段に案内されるのか、第２検出手段に案内されるのかが、不明確な状態を引き延ばすことができる。
なお、中間部は、下流側部の変位に対応して変位可能に構成しても良いし、下流側部の変位に関わらず変位しないように構成しても良い。
遊技機甲ＢＡ３において、前記中間部は、前記第１状態でも前記第２状態でも遊技球の

流下方向が変化しないよう構成され、下流側において前記第１検出手段または前記第２検出手段への案内が行われることを特徴とする遊技機甲ＢＡ４。

遊技機甲ＢＡ４によれば、遊技機甲ＢＡ３の奏する効果に加え、入球領域に入球した後の遊技球が中間部を案内されている時に案内手段が第１状態と第２状態とで切り替わったとしても、中間部における遊技球の流下方向に影響を与えないので、中間部を案内されている遊技球の流下態様の変化から案内手段の状態変化を把握されるという事態の発生を避けることができる。

遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ４のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記第１状態において、前記所定部が前記入球領域から前記案内手段への入球を制限する位置に配置され、前記第２状態において、前記所定部が前記入球領域から前記案内手段への入球を許容する位置に配置されることを特徴とする遊技機甲ＢＡ５。

遊技機甲ＢＡ５によれば、遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ４のいずれかの奏する効果に加え、案内手段の状態の切り替えによって、案内手段への新たな遊技球の入球の可否を切り替えることができる。

また、所定部における遊技球の通過と、下流側部における遊技球の通過と、のそれぞれに注目させることができる。即ち、遊技者の視線を複数位置で集めることができ、案内手段の注目箇所を増加させることができる。

遊技機甲ＢＡ５において、前記所定部の配置の切り替えと、前記下流側部の配置の切り替えとは、同時に実行されることを特徴とする遊技機甲ＢＡ６。

遊技機甲ＢＡ６によれば、遊技機甲ＢＡ５の奏する効果に加え、異なる位置で同時に切替が実行されることから、遊技者に、所定部における切り替えか、下流側部における切り替えか、いずれかを選択して視認させるという遊技性を付与することができる。

遊技機甲ＢＡ５において、前記所定部の配置の切り替えと、前記下流側部の配置の切り替えとは、タイミングがずれて実行されることを特徴とする遊技機甲ＢＡ７。

遊技機甲ＢＡ７によれば、遊技機甲ＢＡ５の奏する効果に加え、別タイミングで異なる位置における切り替えが実行されることから、遊技者に、所定部における切り替えと、下流側部における切り替えと、が視線をずらすことで視認することができるという遊技性を付与することができる。加えて、遊技者の視線の動きを誘導することができる。

遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ７のいずれかにおいて、前記所定部は、前後方向にスライド変位することを特徴とする遊技機甲ＢＡ８。

遊技機甲ＢＡ８によれば、遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ７のいずれかの奏する効果に加え、正面視における所定部の動きが目立つことを避けることができる。所定部は、案内手段への入球の可否を切り替える部分であり、第１検出手段に案内されるか、第２検出手段に案内されるかが決定される箇所ではないので、目立つことを避けることで、相対的に下流側部の動作を目立たせることができる。

遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ８のいずれかにおいて、前記下流側部は、回転動作する態様で変位することを特徴とする遊技機甲ＢＡ９。

遊技機甲ＢＡ９によれば、遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ８のいずれかの奏する効果に加え、第１検出手段に案内されるか、第２検出手段に案内されるかが決定される箇所としての下流側部の動きを目立たせることができる。

遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ９のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定部と前記下流側部との間の正面視における距離よりも、前記所定部から前記下流側部へ流下する遊技球の流下距離が長くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＡ１０。

遊技機甲ＢＡ１０によれば、遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ９のいずれかの奏する効果に加え、所定部から流れた遊技球が下流側部に到達する前に、遊技者が所定部から下流側部に視線を移動させ易くすることができる。

遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ１０のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定部を介さない遊技球が前記下流側部へ到達することを防止するための防止手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＡ１１。

遊技機甲ＢＡ１１によれば、遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ１０のいずれかの奏する効果に

加え、防止手段により、下流側部へ到達する遊技球の流下経路を制限することができるので、遊技球が意図しない経路で下流側部に到達し、誤った検出手段に入球する事態の発生を避けることができる。

遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ１１のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記入球領域からの複数の遊技球を前記所定部が受ける第１期間よりも、その第１期間に前記所定部が受けた前記複数の遊技球が前記下流側部を通過する第２期間を短縮可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＡ１２。

遊技機甲ＢＡ１２によれば、遊技機甲ＢＡ１からＢＢＡ１１のいずれかの奏する効果に加え、案内手段により、所定部が遊技球を受けるタイミングのずれよりも、下流側部における遊技球の通過タイミングのずれを小さくすることができるので、下流側部での遊技球の流下方向の切替の精度を保ちながら、所定部において遊技球を受けるタイミングのずれの許容幅を拡大することができ、快適な遊技を提供し易くすることができる。

遊技機甲ＢＡ１２において、前記所定部は、変位する際に、遊技球を加速させる方向の負荷を遊技球に負荷する形状から構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＡ１３。

遊技機甲ＢＡ１３によれば、遊技機甲ＢＡ１２の奏する効果に加え、所定部の変位が生じる際に遊技球を加速させる方向の負荷が生じることになるので、所定部が変位する前に所定部を通過した遊技球へ向けて、所定部が変位する際に所定部上に配置された遊技球を加速させることで、遊技球同士の間隔が縮まる状況を生じさせることができる。

【９３４３】

＜流下経路を引き延ばす＞

入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を下流側領域へ流下させる流下手段と、前記下流側領域を流下する遊技球の通過を検出する検出手段と、を備える遊技機において、前記流下手段は、遊技球を流下させる第１可動部と、その第１可動部よりも下流側に配置され遊技球を流下させる第２可動部と、前記第１可動部および前記第２可動部の間に配置され遊技球を流下させる所定部と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＢ１。

パチンコ機等の遊技機において、遊技球が入球可能な検出センサと、その検出センサに遊技球を案内する可動部材と、を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１８１５７２号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、検出センサへ向けた遊技球の流下経路が可動部材の長さに限定されるので、遊技球の流下が単調となり易いので遊技者を飽きさせ易い可能性があることから、遊技球の流下態様について改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＢＢ１によれば、検出手段の上流側に配置される流下手段が、所定部を挟む複数の可動部を備えることから、可動部の長さや形状にバリエーションを持たせ易くでき、遊技球の流下態様について改良することができる。

遊技機甲ＢＢ１において、前記第１可動部は、少なくとも下流側端部において前記所定部と上下方向で重なる重なり部を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＢ２。

遊技機甲ＢＢ２によれば、遊技機甲ＢＢ１の奏する効果に加え、重なり部を介して所定部へ遊技球を流すことができるので、第１可動部と所定部との間で遊技球が脱落することを防止し易くすることができる。

遊技機甲ＢＢ１又はＢＢ２において、前記第１可動部は、少なくとも下流側端部において、遊技球の流下する向きを前記所定部側へ向けさせるための傾斜部を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＢ３。

遊技機甲ＢＢ３によれば、遊技機甲ＢＢ１又はＢＢ２の奏する効果に加え、傾斜部によって遊技球の流下向きを所定部側へ寄せることができるので、遊技球の流下が乱れた場合であっても、第１可動部と所定部との間で遊技球が脱落することを防止し易くすることができる。

【９３４４】

＜下流側において遊技球を密集させる＞

入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を下流側領域へ流下させる流下手段と、前記下流側領域を流下する遊技球の通過を検出する検出手段と、を備える遊技機において、

前記流下手段は、前記入球領域に所定間隔で入球した複数の遊技球が、前記下流側領域を流下する間隔を、前記所定間隔よりも短くするための所定手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ１。

パチンコ機等の遊技機において、所定の入球領域から遊技球が流下した場合において、その遊技球から与えられる負荷により第１検出手段または前記第２検出手段への遊技球の案内が可能となる２種類の開放状態を構成可能な複数の可動役物が配設され、その可動役物は、それぞれ賞球口に所定個数の遊技球が入球した場合に機械的な負荷の伝達により開放状態から閉鎖するよう構成される遊技機がある（例えば、特開２０１６－２０２３３８号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、通常時は第１検出手段にも第２検出手段にも遊技球を案内しない状態で維持されているので、遊技球を第１検出手段に案内する第１状態と、遊技球を第２検出手段に案内する第２状態と、合計で３つの状態に切り替えられるが、いずれの状態においても、入球領域に入球した後の遊技球の流下経路は一本道とされており、入球領域に入球するタイミング（間隔）と、その入球に伴う賞球の払い出しのタイミング（間隔）とがほぼ同じとされるので、遊技者に与えられる利益が発生するタイミングが遊技球の発射間隔（一定間隔）に制限されてしまい、遊技に緩急をつけることが難しく、遊技者の興趣を高めることが難しいという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＢＢＺ１によれば、流下手段の所定手段により、遊技球が入球領域に入球する間隔よりも、遊技球が下流側領域を流下する間隔が短くなる場合を生じさせることができるので、遊技球の発射間隔よりも短い間隔で遊技球が下流側領域を流下する場合を生じさせることができる。これにより、遊技球が入球領域に入球したことで遊技者に与えられる利益の発生タイミングが一定間隔となることを避け易くすることができ、遊技に緩急をつけることで、遊技者の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＢＢＺ１において、前記所定手段は、前記入球領域側における遊技球の流下速度を、前記下流側領域側における遊技球の流下速度よりも大きくさせるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ２。

遊技機甲ＢＢＺ２によれば、遊技機甲ＢＢＺ１の奏する効果に加え、所定手段により、下流側領域側を流下する遊技球が、入球領域側における遊技球に追いつかれるような状態を構成することができる。

遊技機甲ＢＢＺ１又はＢＢＺ２において、前記流下手段は、一方向または他方向に変位可能に構成され、前記一方向における変位または前記他方向における変位によって、前記入球領域に入球した遊技球に対して前記下流側領域へ向けた所定の負荷を与え得るよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ３。

遊技機甲ＢＢＺ３によれば、遊技機甲ＢＢＺ１又はＢＢＺ２の奏する効果に加え、流下手段が往復変位可能に構成されており、遊技手段は、流下手段が一方向に変位する場合に流下手段を流下するか、流下手段が他方向に変位する場合に流下手段を流下するかによって、流下態様を変化させることができる。

遊技機甲ＢＢＺ３において、前記流下手段を流下する遊技球は、遊技球の流下方向に分岐が生じない非分岐位置と、遊技球の流下方向に分岐が生じ得る分岐位置と、のいずれかに配置されることを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ４。

遊技機甲ＢＢＺ４によれば、遊技機甲ＢＢＺ３の奏する効果に加え、遊技球が流下手段を流下している間中において、遊技球が分岐位置に配置されている場合に比較して、遊技球を注視する遊技者の疲労を軽減させることができる。

遊技機甲ＢＢＺ４において、前記分岐位置は、前記非分岐位置よりも視認性が高くなる側に配置されることを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ５。

遊技機甲ＢＢＺ５によれば、遊技機甲ＢＢＺ４の奏する効果に加え、遊技球を注視する遊技者の疲労を軽減させることができる。

なお、視認性が高くなる側としては、種々の態様が例示される。例えば、遊技者に近い側（前側）であっても良いし、遊技領域を流下する遊技球に隠され難い位置側であっても良いし、ＬＥＤ等の発光演出が生じた場合に眩しくならない側であっても良い。

遊技機甲ＢＢＺ４又はＢＢＺ５において、前記分岐位置は、前記入球領域側の第１位置と、その第１位置よりも下流側の第２位置と、に配置され、前記第１位置と前記第２位置との間に前記非分岐位置が配置されることを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ６。

遊技機甲ＢＢＺ６によれば、遊技機甲ＢＢＺ４又はＢＢＺ５の奏する効果に加え、遊技球が流下手段上を流下する場合において、分岐位置に２回、間隔をあけて配置されることから、１個の遊技球が流下手段に案内される場合に遊技者の注目力を２回のタイミングで向上させることができる。これにより、遊技球への注目力を効率よく向上させることができる。

遊技機甲ＢＢＺ１からＢＢＺ６のいずれかにおいて、前記流下手段は、前記入球領域側の水平面に対する傾斜角度が、前記下流側領域側の水平面に対する傾斜角度よりも大きくされることを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ７。

遊技機甲ＢＢＺ７によれば、遊技機甲ＢＢＺ１からＢＢＺ６のいずれかの奏する効果に加え、流下手段を流下する遊技球が、入球領域側でより加速され、下流側領域側における遊技球との間隔と短くすることができる。

遊技機甲ＢＢＺ１からＢＢＺ７のいずれかにおいて、前記入球領域は、前記下流側領域よりも大きいことを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ８。

遊技機甲ＢＢＺ８によれば、遊技機甲ＢＢＺ１からＢＢＺ７のいずれかの奏する効果に加え、入球領域に同時に複数の遊技球が入球し易くすることができ、それらの遊技球が下流側領域で密集する（連なる）状態が生じ易くなるようにすることができる。

遊技機甲ＢＢＺ８において、前記入球領域は複数箇所に分割配置可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ９。

遊技機甲ＢＢＺ９によれば、遊技機甲ＢＢＺ８の奏する効果に加え、遊技球の流下手段への入球箇所が複数用意されているので、流下手段への遊技球の入球頻度を高めることができる。

遊技機甲ＢＢＺ９において、遊技球が入球する前記入球領域の違いに対応して、前記流下手段に流下される遊技球の流下経路が異なることを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ１０。

遊技機甲ＢＢＺ１０によれば、遊技機甲ＢＢＺ９の奏する効果に加え、遊技球が流下手段を通過するまでの期間や、流下手段上の遊技球の配置等が、遊技球がいずれの入球領域に入球するかに対応して変化し得ることから、流下手段に入球した遊技球が、いずれの入球領域から入球したかについての遊技者の興味関心を高めることができ、入球領域への注目力を向上することができる。

遊技機甲ＢＢＺ１からＢＢＺ１０のいずれかにおいて、前記流下手段を流下する遊技球が、前記下流側領域へ向けた流下経路から外れないようにするための流下経路制限手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＢＺ１１。

遊技機甲ＢＢＺ１１によれば、遊技機甲ＢＢＺ１からＢＢＺ１０のいずれかの奏する効果に加え、流下経路制限手段により、入球領域に入球した遊技球が確実に下流側領域に到達するように構成することができる。

【９３４５】

＜入球領域から離れた位置で遊技球を受ける技術思想＞

遊技球を入球領域へ案内可能とする第１状態と、前記入球領域への遊技球の入球を制限する第２状態とで状態を切り替え可能とされる切替手段と、その切替手段へ向けて遊技球が流下可能な流下領域と、を備え、前記流下領域は、前記切替手段の前記入球領域から離れた側に配置されることを特徴とする遊技機甲ＢＣ１。

パチンコ機等の遊技機において、賞球口へ遊技球を案内可能とする状態と賞球口への遊技球の入球を制限する状態とで切り替えられる可動役物への、遊技球の着地位置が、賞球口付近の下流側位置と、その下流側位置よりも上流側の上流側位置とで複数あり、下流側位置に着地するか上流側位置に着地するかに関わらず、遊技球が賞球口を通過可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１７－０２９５３１号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、上流側位置に着地した遊技球が賞球口に近接するタイミングで下流側位置に別の遊技球が着地して、複数の遊技球がかたまって賞球口を通

過しようとする場合に、球詰まりが生じたり、遊技球の流下抵抗が大きくなったりする可能性があるという問題点があった。換言すれば、遊技球の流下態様を向上するという観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＢＣ１によれば、入球領域から離れた側において遊技球が切替手段に流下されるよう構成されているので（切替手段への遊技球の着地位置が制限されているので）、切替手段を流下する間に遊技球を整列させることができ、入球領域を通過しようとする場合に、球詰まりが生じたり、遊技球の流下抵抗が大きくなったりすることを回避することができるので、遊技球の流下態様を向上するという観点で改良を図ることができる。

遊技機甲ＢＣ１において、前記流下領域の外方における前記切替手段への流下を防止する防止手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＣ２。

遊技機甲ＢＣ２によれば、遊技機甲ＢＣ１の奏する効果に加え、防止手段によって、遊技球が流下領域の外方を通って切替手段へ到達することを防止することができる。

遊技機甲ＢＣ２において、前記切替手段は、遊技領域を構成する遊技盤前面よりも後側に少なくとも一部が配設されることを特徴とする遊技機甲ＢＣ３。

遊技機甲ＢＣ３によれば、遊技機甲ＢＣ２の奏する効果に加え、遊技球が切替手段に着地する位置を少なくとも遊技領域側（遊技盤前面）に登場させ、その他の少なくとも一部を遊技盤前面よりも後側に配設することで、切替手段上の遊技球の流下長さを遊技盤前面よりも後側に確保しながら、切替手段が遊技領域を侵食する長さを狭めることができる。これにより、他の構成を配置する領域を広く確保し、遊技領域の設計自由度を向上させることができる。

遊技機甲ＢＣ１からＢＣ３のいずれかにおいて、前記切替手段は、遊技球が転動可能な第１部と、その第１部よりも下流側に配置される第２部とを備え、前記流下領域から前記切替手段に着地する遊技球は、前記第１部に着地し易く構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＣ４。

遊技機甲ＢＣ４によれば、遊技機甲ＢＣ１からＢＣ３のいずれかの奏する効果に加え、切替手段上を長距離で転動させることで遊技球の跳ねを抑え流下を落ち着かせることができると共に、入球領域までの流下長さを確保でき、遊技球への注目力を向上させることができる。

遊技機甲ＢＣ４において、前記切替手段は、前記第１部と前記第２部との間に、前記第１状態および前記第２状態において遊技球を橋渡し可能な案内経路を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＣ５。

遊技機甲ＢＣ５によれば、遊技機甲ＢＣ４の奏する効果に加え、切替手段の第１部に着地した後の遊技球について、切替手段の状態に関係なく遊技球の転動を維持させる箇所としての案内経路が配設されることから、切替手段の状態切替と、遊技球の流下態様の変化とが一対一で対応する場合に比較して、遊技球の流下のバリエーションを増加させることができる。

遊技機甲ＢＣ５において、前記案内経路における遊技球の流下長さが複数種類構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＣ６。

遊技機甲ＢＣ６によれば、遊技機甲ＢＣ５の奏する効果に加え、遊技球の流下のバリエーションを増加させることができる。

なお、案内経路における遊技球の流下長さが変化する要因としては、種々の態様が例示される。例えば、切替手段への入球位置の違いで変化するよう構成されても良いし、切替手段への入球のタイミングと切替手段の状態が切り替えられるタイミングとの相対的な関係により変化するよう構成されても良い。

遊技機甲ＢＣ５又はＢＣ６において、前記切替手段は、前記案内経路よりも上流側における所定範囲に亘って、遊技球を案内経路側に接近するように移動させる接近手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＣ７。

遊技機甲ＢＣ７によれば、遊技機甲ＢＣ５又はＢＣ６の奏する効果に加え、接近手段により、案内経路に遊技球が乗るタイミングよりも事前に案内経路側に遊技球を寄せること

ができるので、案内経路への橋渡し部分における遊技球の滞留を回避することができる。
遊技機甲ＢＣ７において、前記接近手段は、前記切替手段の第１部または前記案内経路における遊技球の流下方向と直交する方向に遊技球を移動させる傾斜面であることを特徴とする遊技機甲ＢＣ８。
遊技機甲ＢＣ８によれば、遊技機甲ＢＣ７の奏する効果に加え、切替手段の第１部または案内部における遊技球の流下方向と、傾斜面の傾斜方向とが直交することから、傾斜面により遊技球に与えられる負荷が、切替手段の第１部または案内部における遊技球の流下速度を加速も減速もさせず、影響を最小限に抑えることができる。
遊技機甲ＢＣ４からＢＣ８のいずれかにおいて、前記第２部は、同時の複数個の遊技球の受入を制限するよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＣ９。
遊技機甲ＢＣ９によれば、遊技機甲ＢＣ４からＢＣ８のいずれかの奏する効果に加え、第２部に想定以上の遊技球が入球する事態を回避し易くすることができる。
遊技機甲ＢＣ１からＢＣ９のいずれかにおいて、前記切替手段は、前記流下領域側の端部側の所定区間に遊技球が着地してから、その遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に状態が切り替えられた場合に、その遊技球が前記案内経路側に入球することを制限する入球制限手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＣ１０。
遊技機甲ＢＣ１０によれば、遊技機甲ＢＣ１からＢＣ９のいずれかにおいて、切替手段が微小時間での状態切替を実行した場合に、遊技球が案内経路側に誤って入球することを回避し易くすることができる。
遊技機甲ＢＣ１からＢＣ１０のいずれかにおいて、前記切替手段は、下流側部において遊技球の流下速度を減速させる減速手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＣ１１。
遊技機甲ＢＣ１１によれば、遊技機甲ＢＣ１からＢＣ１０のいずれかの奏する効果に加え、切替手段の下流側において遊技球の流下態様を落ち着かせる（整流させる）ことができる。
【９３４６】
＜複数個目の入球が、先の入球に影響されて検出手段を通過し易い＞
遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通った遊技球が流下可能な第１流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第１流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第２流下領域と、を備え、前記第２流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記下流側領域に遊技球が配置されていない状態で前記流下領域から前記下流側領域に遊技球が流下する第１の場合よりも、前記下流側領域に遊技球が配置されている状態で前記流下領域から前記下流側領域に遊技球が流下する第２の場合の方が、遊技球が前記第２流下領域を流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＤ１。
パチンコ機等の遊技機において、開閉手段の奥に入球口と特定入球口とが配置され、その特定入球口は、スライド動作する板部材に塞がれる状態と、板部材が退避して遊技球の入球を許容する状態とで切り替えられるよう構成され、板部材が入球を許容する状態の場合には、開閉手段に受け入れられたほとんどの遊技球が特定入球口に入球するよう構成され、特定入球口への入球により後の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態に設定される遊技機がある（例えば、特開２０１５－１５０１２２号公報の段落００３０～００３２を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、開閉手段に遊技球が１個受け入れられた時点で特定入球口へ入球するものと考えられるので、遊技者が安心できてしまい、２個目以降の開閉手段への入球に注目させることが困難であるという問題点があった。換言すれば、開閉手段に受け入れられる遊技球への注目力を持続させることが困難であるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＢＤ１によれば、下流側領域に受け入れられた遊技球の内、複数個目に受け入れられた遊技球の方が、１個目に受け入れられた遊技球よりも、第２流下領域に受け入れられる可能性が高くなるよう構成されるので、下流側領域に流下した遊技球に対する注目力を持続させることができる。

遊技機甲ＢＤ１において、前記下流側領域に１球目で入球した遊技球よりも、２球目以降で入球した遊技球の方が、第２流下領域に入球し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＤ２。

遊技機甲ＢＤ２によれば、遊技機甲ＢＤ１の奏する効果に加え、流下領域に流下した遊技球に対する遊技者の注目力を長い間維持することができる。

遊技機甲ＢＤ１又はＢＤ２において、前記下流側領域に遊技球が複数個同時に配置されている場合に、前記第２流下領域を遊技球が流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＤ３。

遊技機甲ＢＤ３によれば、遊技機甲ＢＤ１又はＢＤ２の奏する効果に加え、流下領域に流下した遊技球に対する遊技者の注目力を、遊技球が下流側領域に配置されている間において維持することができる。また、遊技球の発射態様を遊技者に意識させることができる。

遊技機甲ＢＤ１からＢＤ３のいずれかにおいて、前記下流側領域に複数の遊技球が停留することで、第２流下領域に遊技球が受け入れられ易くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＤ４。

遊技機甲ＢＤ４によれば、遊技機甲ＢＤ１からＢＤ３のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域における遊技球の配置態様に注目させることができる。

遊技機甲ＢＤ１からＢＤ４のいずれかにおいて、流下領域からの遊技球の流下経路を開放する第１状態とその第１状態よりも経路を狭める第２状態とで切り替え可能な開閉手段を備え、前記下流側領域は、前記開閉手段が前記第２状態から前記第１状態へ切り替えられた直後において、前記第２流下領域側に遊技球が案内され難いように構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＤ５。

遊技機甲ＢＤ５によれば、遊技機甲ＢＤ１からＢＤ４のいずれかの奏する効果に加え、開閉手段が第１状態に切り替えられた後における下流側領域に対する遊技者の注目力の維持期間を長くすることができる。

遊技機甲ＢＤ５において、前記開閉手段が前記第１状態に切り替えられた時点から、前記下流側領域に所定期間に入球した遊技球よりも、前記所定期間経過後に入球した遊技球の方が、第２流下領域を流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＤ６。

遊技機甲ＢＤ６によれば、遊技機甲ＢＤ５の奏する効果に加え、下流側領域に対する注目力を開閉手段が第１状態に切り替えられた時点から長く持続させることができる。

遊技機甲ＢＤ６において、前記開閉手段が前記第１状態に切り替えられた時点から前記所定期間が経過した後においては、前記流下領域を流下した遊技球が前記第２流下領域を流下するまでの期間の変化を抑制可能とされることを特徴とする遊技機甲ＢＤ７。

遊技機甲ＢＤ７によれば、遊技機甲ＢＤ６の奏する効果に加え、開閉手段が第１状態に切り替えられ所定期間が経過した後における遊技球の流下態様（流下期間）を一定とすることで、下流側領域における注目力を下げ、遊技者をリラックスさせることができる。

遊技機甲ＢＤ５からＢＤ７のいずれかにおいて、前記流下領域に、前記開閉手段が前記第２状態から前記第１状態に切り替えられてから数えて１個目で入球した遊技球を、前記第２流下領域側へ案内しないように構成される案内球選択手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＤ８。

遊技機甲ＢＤ８によれば、遊技機甲ＢＤ５からＢＤ７のいずれかの奏する効果に加え、第２流下領域に遊技球を受け入れさせるために、開閉手段の第１状態において複数個の遊技球を入球させる必要が生じるので、開閉手段および開閉手段を通過する遊技球の個数に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲ＢＤ１からＢＤ８のいずれかにおいて、前記第２流下領域に受け入れられる遊技球の個数と、前記第２流下領域に受け入れられない遊技球の個数とを同等とするよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＤ９。

遊技機甲ＢＤ９によれば、遊技機甲ＢＤ１からＢＤ８のいずれかの奏する効果に加え、第２流下領域に全球入球する場合のように、過度に多くの遊技球が受け入れられる場合が

生じることで、遊技者に過度な期待を持たせることを回避することができる。
遊技機甲ＢＤ１からＢＤ９のいずれかにおいて、前記下流側領域が受入可能な遊技球の最大個数が設定され、その最大個数を超えた遊技球が前記第２流下領域に受け入れられるよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＤ１０。
遊技機甲ＢＤ１０によれば、遊技機甲ＢＤ１からＢＤ９のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域および第２流下領域に対する注目力を向上させることができる。
遊技機甲ＢＤ１からＢＤ１０のいずれかにおいて、通過した遊技球が前記第１流下領域側に流入し易い位置に、流下領域を配置可能とされることを特徴とする遊技機甲ＢＤ１１。
遊技機甲ＢＤ１１によれば、遊技機甲ＢＤ１からＢＤ１０のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域に配置された遊技球が第１流下領域側に流入し易い状態が構成され易い。
遊技機甲ＢＤ１からＢＤ１１のいずれかにおいて、前記下流側領域に配置された遊技球を前記下流側領域で留めるための滞留手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＤ１２。
遊技機甲ＢＤ１２によれば、遊技機甲ＢＤ１からＢＤ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１流下領域に配置された遊技球が第２流下領域側へ流れることを滞留手段により制限することができる。
遊技機甲ＢＤ１からＢＤ１２のいずれかにおいて、前記第２流下領域は、前記第１流下領域よりも上側に配置されることを特徴とする遊技機甲ＢＤ１３。
遊技機甲ＢＤ１３によれば、遊技機甲ＢＤ１からＢＤ１２のいずれかの奏する効果に加え、第１流下領域に配置された遊技球が第２流下領域側へ流れることを、配置の高低差で防止することができる。

【９３４７】

＜遊技球との当接、非当接の切り替え＞

遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域を通過する遊技球の経路を開放する第１状態とその第１状態よりも経路を狭める第２状態とで切り替え可能な開閉手段と、前記流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通過した遊技球が流下可能に構成される第１流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第１流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第２流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球に当接可能な当接状態と、非当接となる非当接状態とで切り替え可能な当接可能手段と、を備え、前記第２流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記当接可能手段に遊技球が当接している状態で前記開閉手段を前記第１状態から前記第２状態に切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＥ１。
パチンコ機等の遊技機において、開閉部材により開閉される入球口に入球した遊技球の流下経路において複数の可動部材が配設され、可動部材からの負荷を受けて遊技球の流下経路が変化し得る遊技機がある（例えば、特開２０１７－０００５６２号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、可動部材は流下した遊技球と必ず当接し得るよう構成されているので、入球口に入球した遊技球の流下態様が変わり映えせず、遊技者を飽きさせる可能性が高く、遊技者の興趣を向上させる観点で改良の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＢＥ１によれば、当接可能手段が、下流側領域を通った遊技球に当接可能な当接状態と、非当接となる非当接状態とで切り替え可能とされるので、遊技球が当接可能手段に当接する場合と、当接可能手段に当接しない場合とで、遊技球の流下態様を大きく異ならせることができる。これにより、遊技球の流下態様のバリエーションを多くすることができ、遊技者の興趣を向上させる観点で改良することができる。
遊技機甲ＢＥ１において、前記当接可能手段に当接している遊技球を介して負荷を受けた遊技球が、前記第２流下領域を流下し得るよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＥ２。
遊技機甲ＢＥ２によれば、遊技機甲ＢＥ１の奏する効果に加え、下流側領域における遊技球の流下態様に対する注目力を向上させることができる。
遊技機甲ＢＥ１又はＢＥ２において、前記当接可能手段に遊技球が当接している状態で

前記開閉手段が前記第２状態から前記第１状態に切り替えられた場合において、前記流下領域から前記下流側領域に流下した遊技球が前記第２流下領域を流下し得るよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＥ３。

遊技機甲ＢＥ３によれば、遊技機甲ＢＥ１又はＢＥ２の奏する効果に加え、開閉手段が開放されるタイミングで当接可能手段に遊技球が当接している場合に、開閉手段が開放された後で開閉手段を通過した遊技球が第２流下領域を流下し易くなることから、当接可能手段に対する注目力を向上させることができる。

【９３４８】

＜遊技球の通過を止められる状態を経て第２遊技領域に遊技球が受け入れられる＞

遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域を通過する遊技球の経路を開放する第１状態とその第１状態よりも経路を狭める第２状態とで切り替え可能な開閉手段と、前記流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通過した遊技球が流下可能に構成される第１流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第１流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第２流下領域と、を備え、前記第２流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記下流側領域の所定部における遊技球の通過が防止される状態から、前記第２流下領域に遊技球が流下可能な状態へ移行されることを特徴とする遊技機甲ＢＥＺ１。

パチンコ機等の遊技機において、開閉手段の奥に入球口と特定入球口とが配置され、その特定入球口は、スライド動作する板部材に塞がれる状態と、板部材が退避して遊技球の入球を許容する状態とで切り替えられるよう構成され、板部材が入球を許容する状態の場合には、開閉手段に受け入れられたほとんどの遊技球が特定入球口に入球するよう構成され、特定入球口への入球により遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態に設定される遊技機がある（例えば、特開２０１５－１５０１２２号公報の段落００３０～００３２を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、入球口と特定入球口との位置が、左右の違いがあるだけでほとんど変わらないので、遊技球が特定入球口に入球したかどうかを開閉手段越しには一目で把握させ難い。特定入球口へ遊技球が入球したことに起因して液晶装置に報知がされる場合には、液晶装置での表示の方が分かり易いので、遊技者の注目力が液晶装置に集中してしまうという問題点があった。換言すれば、開閉手段に受け入れられた遊技球への注目力を持続させることが困難であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＢＥＺ１によれば、下流側領域の所定部において遊技球の通過が防止される状態を経て、第２流下領域に遊技球が流下するように構成されるので、第２流下領域への入球準備状態として下流側領域で停止している遊技球に遊技者の視線を集めることができ、開閉手段に受け入れられた遊技球への注目力を持続させることができる。

遊技機甲ＢＥＺ１において、前記所定部は、前記第１流下領域に位置することを特徴とする遊技機甲ＢＥＺ２。

遊技機甲ＢＥＺ２によれば、遊技機甲ＢＥＺ１の奏する効果に加え、所定の利益の付与には影響しない領域としての第１流下領域への入球に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲ＢＥＺ１又はＢＥＺ２において、前記所定部は、所定の遊技球によって、遊技球の通過が防止されることを特徴とする遊技機甲ＢＥＺ３。

遊技機甲ＢＥＺ３によれば、遊技機甲ＢＥＺ１又はＢＥＺ２の奏する効果に加え、遊技球が第２流下領域から逸れて流下した場合であっても、所定部を塞ぐかもしれないという期待感から、その遊技球に対する注目力を高い状態で維持することができる。

遊技機甲ＢＥＺ１又はＢＥＺ２において、前記所定部は、遊技球とは異なる所定部材によって、遊技球の通過が防止され、前記所定部材の正面視における大きさは、遊技球の大きさよりも小さく設定されることを特徴とする遊技機甲ＢＥＺ４。

遊技機甲ＢＥＺ４によれば、遊技機甲ＢＥＺ１又はＢＥＺ２の奏する効果に加え、遊技球の通過を防止する所定部材が、遊技球よりも目立たないようにすることができるので、遊技球に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲ＢＥＺ１からＢＥＺ４のいずれかにおいて、前記第１流下領域が遊技球で満たされた状態を経て、後追いで到達する遊技球が前記第２流下領域へ受け入れられるよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＥＺ５。

遊技機甲ＢＥＺ５によれば、遊技機甲ＢＥＺ１からＢＥＺ４のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の目線を第１流下領域に留める状態から、第２流下領域へ移行させることができるので、当初から第２流下領域に注目される場合に比較して、第２流下領域が視認される期間を長くすることができる。

更に、第２流下領域への入球時には、第１流下領域が遊技球で満たされることから、第２流下領域へ入球した遊技球を見失ったとしても、一目で第２流下領域へ入球可能な状態であると把握することができる。

遊技機甲ＢＥＺ５において、前記第１流下領域に遊技球を留める滞留状態と、前記第１流下領域から遊技球を排出する排出状態と、で切替可能とされる状態切替手段を備え、前記開閉手段の状態の切り替えに対応して、前記状態切替手段の状態が切り替えられることを特徴とする遊技機甲ＢＥＺ６。

遊技機甲ＢＥＺ６によれば、遊技機甲ＢＥＺ５の奏する効果に加え、開閉手段と状態切替手段との状態の切り替えを関連付けることができるので、いずれか一方を視認することで、他方の状態を予測し易くすることができる。

遊技機甲ＢＥＺ５又はＢＥＺ６において、前記第１流下領域に受け入れ可能な遊技球の上限個数が設定されていることを特徴とする遊技機甲ＢＥＺ７。

遊技機甲ＢＥＺ７によれば、遊技機甲ＢＥＺ５又はＢＥＺ６の奏する効果に加え、第１流下領域に配置されている遊技球の個数を確認することで、あと何球の遊技球を流下領域に通過させれば第２流下領域に遊技球が受け入れられるかの予測を立て易くすることができる。

遊技機甲ＢＥＺ１からＢＥＺ７のいずれかにおいて、変位可能に構成される変位手段を備え、その変位手段は、受け入れた遊技球を前記下流側領域に排出可能な排出可能状態と、受け入れた遊技球を前記下流側領域に排出不能な排出不能状態とで状態を切り替えるように変位することを特徴とする遊技機甲ＢＥＺ８。

遊技機甲ＢＥＺ８によれば、遊技機甲ＢＥＺ１からＢＥＺ７のいずれかの奏する効果に加え、第２流下領域への遊技球の受入の前提として遊技者の注目力の高い下流側領域へ遊技球が排出されるか否かが、変位手段の状態により変化するように構成されることから、下流側領域および変位手段に対する注目力を向上させることができる。

即ち、流下領域を通過した遊技球が下流側領域に確実に流下する場合には、遊技球が流下領域を通過する個数を把握すれば第２流下領域に遊技球が流下するタイミングを経験から予測することができるので、下流側領域にまでは視線をやらずに遊技をしても不利益は大きくない可能性があった。

これに対し、変位手段の状態次第で下流側領域への遊技球の流下の有無が切り替えられる状況下では、流下領域を通過する遊技球の個数と、下流側領域に流下する遊技球の個数にずれが生じることから、下流側領域にも視線を向ける必要がある。これにより、下流側領域に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲ＢＥＺ８において、前記変位手段は、受け入れた遊技球の流下速度を、流下領域を流下する遊技球の流下速度に比較して減速可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＥＺ９。

遊技機甲ＢＥＺ９によれば、遊技機甲ＢＥＺ８の奏する効果に加え、変位手段に受け入れられた遊技球の流下速度を落とすことができるので、変位手段に受け入れられた遊技球を遊技者が見失う事態の発生を回避し易くすることができる。

遊技機甲ＢＥＺ８又はＢＥＺ９において、前記変位手段は、遊技球を所定数まで受け入れ可能な球受部を備え、前記変位手段の変位により前記球受部に受け入れられた遊技球が変位することを特徴とする遊技機甲ＢＥＺ１０。

遊技機甲ＢＥＺ１０によれば、遊技機甲ＢＥＺ８又はＢＥＺ９の奏する効果に加え、変位手段の変位に伴い変位する遊技球の個数を、球受部に対して所定数までに制限すること

ができるので、変位手段の変位速度を所定の範囲に設定することで、所定期間において変位手段から下流側領域に排出され得る遊技球の個数を所定の範囲に抑えることができる。

【９３４９】

＜エンディングにおいて終了時点を知らせる報知手段＞

遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の継続期間の終わりを遊技者が把握可能に報知する報知手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＧ１。

パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了したら特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開２０１５－０１９７４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、大当たり遊技の終了時点が分かり難く、特図変動遊技が可能な状態に切り替わった直後に特別図柄の抽選を開始させたいという遊技者にとって、不満の元となっていた。

例えば、一般的な遊技進行として、特別図柄１の抽選で大当たりとなった後で、大当たり遊技終了後に特別図柄１よりも有利な特別図柄２の抽選を獲得容易な状態に移行する振分けが存在する遊技機があるが、このような遊技機では、大当たり遊技終了直後は特別図柄２の抽選が未獲得な状態で始まるので、特別図柄１の抽選が保留されていると、大当たり遊技終了後に特別図柄１の抽選が実行されてしまい、万が一その抽選で大当たりを獲得すると、遊技者に不利益が生じる可能性があった。

この事態を回避するため、大当たり終了後の特別図柄１の抽選による大当たりを獲得するよりも前に、大当たり終了後になるべく間隔を空けずに特別図柄２の抽選を獲得することが好ましいので、特別図柄２の抽選を獲得できる状態になるや否や遊技球の発射を開始することが望まれる。

一方で、特別図柄２の抽選を獲得するために入球口は電動役物により開閉される場合が一般的であるが、その電動役物は大当たり遊技中には閉鎖状態で維持されており、大当たり遊技終了後に開放可能な状態となる。そのため、電動役物が開放される前に遊技球を発射しても、その多くは無駄球となり易い。

このような事情から、大当たり遊技中に電動役物側へ遊技球を発射しても電動役物が閉鎖状態を維持しており特別図柄２の抽選を獲得できないので遊技球の発射は避けたいが、それにも増して特別図柄１の抽選による大当たりを獲得するよりも前に特別図柄２の抽選を獲得するために大当たり遊技が終了するや否や開放された電動役物の下流側にある入球口に遊技球を打ち込みたいと遊技者は思うと考えられる。

これに対し、従来の遊技機では、いつ大当たり遊技が終了するのかが分かり難く、遊技球を発射させるタイミングを図りがたいという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＢＧ１によれば、所定の演出の終了時点を遊技者が把握可能に報知する報知手段を備えるようにしたので、その報知手段の報知を目安として遊技球を発射させるタイミングを図り易くすることができる。

遊技機甲ＢＧ１において、前記所定の演出は、第１演出またはその第１演出とは報知の内容が異なる第２演出の少なくとも一方が実行され、報知の組み合わせによって前記継続期間が変化可能とされ、前記報知手段は、前記所定の演出の前記継続期間の違いを遊技者に伝達可能に構成され、所定の演出の終了時点を示す終了手段と、現時点から前記終了時点までに経過する時間を示す時間報知手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＧ２。

遊技機甲ＢＧ２によれば、遊技機甲ＢＧ１の奏する効果に加え、所定の演出の継続期間が複数種類用意されている場合においても、現在行われている所定の演出の継続期間と、その終了時点とを把握することができる。

遊技機甲ＢＧ２において、前記時間報知手段は、現時点から前記所定の演出の終了時点までに経過する時間と、所定の時間差を設けた疑似時間を示す疑似時間報知手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＧ３。

遊技機甲ＢＧ３によれば、遊技機甲ＢＧ２の奏する効果に加え、疑似時間報知手段により、所定の演出の終了時点よりも前の好ましいタイミングを遊技者に報知することができ

る。これにより、例えば、遊技球が発射されてから所定の入球口に到達するまでに経過し得る時間を所定の演出の実行中に消化することができ、所定の演出の終了直後に所定の入球口に遊技球を流入させるという遊技を実現させ易くすることができる。

遊技機甲ＢＧ１からＢＧ３のいずれかにおいて、前記所定の演出は、少なくとも所定の特典遊技の終了直前に実行可能とされるものであり、前記特典遊技の種別に対応して、実行の態様が変化されることを特徴とする遊技機甲ＢＧ４。

遊技機甲ＢＧ４によれば、遊技機甲ＢＧ１からＢＧ３のいずれかの奏する効果に加え、特典遊技の種別と、所定の演出とを対応付けることができる。

遊技機甲ＢＧ１からＢＧ４のいずれかにおいて、前記報知手段は、前記所定の演出期間の終了時の所定期間前の時点を報知することを特徴とする遊技機甲ＢＧ５。

遊技機甲ＢＧ５によれば、遊技機甲ＢＧ１からＢＧ４のいずれかの奏する効果に加え、報知手段により所定演出期間の終了時を前もって把握させることができる。

なお、所定の演出期間のタイミングは、何ら限定されるものではなく種々の態様が例示される。例えば、所定の特定遊技中でも良いし、図柄変動中でも良いし、図柄変動待機中でも良い。

遊技機甲ＢＧ１からＢＧ５のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時に、表示手段の表示領域に遊技者を冷静にさせるための所定の静止画または動画が表示されることを特徴とする遊技機甲ＢＧ６。

遊技機甲ＢＧ６によれば、遊技機甲ＢＧ１からＢＧ５のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の遊技に対するのめり込みを効果的に抑制することができる。

遊技機甲ＢＧ１からＢＧ６のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時の後において、表示手段の表示が切り替えられることを特徴とする遊技機甲ＢＧ７。

遊技機甲ＢＧ７によれば、遊技機甲ＢＧ１からＢＧ６のいずれかの奏する効果に加え、表示が切り替えられることにより所定の演出の終了時を過ぎたことを遊技者に把握させ易くすることができる。

遊技機甲ＢＧ７において、前記所定の演出の終了時の後において、前記所定の演出から継続して特定の演出を実行可能とされることを特徴とする遊技機甲ＢＧ８。

遊技機甲ＢＧ８によれば、遊技機甲ＢＧ７の奏する効果に加え、所定の演出の終了時の後において新規で演出を実行する場合に比較して、所定の演出の実行中から特定の演出を実行することができるので、演出時間を長く確保することができる。

遊技機甲ＢＧ１からＢＧ８のいずれかにおいて、前記所定の演出は、表示手段の表示領域の少なくとも一部において視認可能に実行されることを特徴とする遊技機甲ＢＧ９。

遊技機甲ＢＧ９によれば、遊技機甲ＢＧ１からＢＧ８のいずれかの奏する効果に加え、表示手段の表示領域を視認すれば所定の演出を確認することができるので、表示手段の表示領域外（例えば、遊技領域の外方等）で所定の演出が実行される場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減することができる。

遊技機甲ＢＧ８又はＢＧ９において、表示手段の表示領域における表示の、所定のタイミングにおける態様が異なる場合を構成可能とされることを特徴とする遊技機甲ＢＧ１０。

遊技機甲ＢＧ１０によれば、遊技機甲ＢＧ８又はＢＧ９の奏する効果に加え、所定のタイミングにおける態様に対する注目力を向上させることができる。

なお、所定のタイミングにおける異なる態様については、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定のタイミングで動作開始する場合と、所定のタイミングで停止維持される場合とで異なる場合や、所定のタイミングで操作可能となる場合と、所定のタイミングで操作不能とされる場合とで異なる場合等が例示される。

遊技機甲ＢＧ８又はＢＧ９において、前記所定の演出の終了時よりも前において、終了時であるように錯覚させる錯覚演出を実行させることを特徴とする遊技機甲ＢＧ１１。

遊技機甲ＢＧ１１によれば、遊技機甲ＢＧ８又はＢＧ９の奏する効果に加え、錯覚演出ごとに遊技者の集中力を高めることができる。

遊技機甲ＢＧ８からＢＧ１１のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時から、所定

の条件が満たされるまで表示手段の表示領域において遊技球の発射により所定の利益を獲得可能であることを示唆する示唆表示がされることを特徴とする遊技機甲ＢＧ１２。
遊技機甲ＢＧ１２によれば、遊技機甲ＢＧ８からＢＧ１１のいずれかの奏する効果に加え、表示領域を視認する遊技者に対して、示唆表示により遊技球の発射に適したタイミングを知らせることができるので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。
なお、所定の条件の態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定期間が経過することでも良いし、所定の入球口を所定個数の遊技球が通過したことや、その通過を検出したことでも良い。
遊技機甲ＢＧ１２において、前記示唆表示は、所定の入球口またはその所定の入球口を開閉する電動役物の開閉の抽選を実行する開閉抽選入球口を狙うことを示唆する表示であることを特徴とする遊技機甲ＢＧ１３。
遊技機甲ＢＧ１３によれば、遊技機甲ＢＧ１２の奏する効果に加え、示唆表示により、発射した遊技球の狙いが明確にされるので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。
遊技機甲ＢＧ１２又はＢＧ１３において、前記所定の演出において、所定の発射可能タイミングまで継続される表示が構成され、前記所定の発射タイミングを過ぎても発射がされない場合または所定の検出口で遊技球が検出されない場合、そのいずれかがされるまで所定の報知が継続されることを特徴とする遊技機甲ＢＧ１４。
遊技機甲ＢＧ１４によれば、遊技機甲ＢＧ１２又はＢＧ１３の奏する効果に加え、所定の報知が継続されていることを確認すれば、所定の発射タイミングを過ぎてから、遊技球の発射がされていないか、所定の検出口で遊技球が検出されていないかのいずれかであることを、遊技者に把握させることができる。
遊技機甲ＢＧ１２からＢＧ１４のいずれかにおいて、前記所定の演出中に所定個数の入球または前記所定個数以上の入球を検出した場合に、所定の報知をすることを特徴とする遊技機甲ＢＧ１５。
遊技機甲ＢＧ１５によれば、遊技機甲ＢＧ１２からＢＧ１４のいずれかの奏する効果に加え、所定の報知により、所定の演出中に所定個数以上に入球が生じていることを遊技者に知らせることができるので、それをヒントに遊技者は遊技球の発射強度の調整等を行うことができ、遊技負担を軽減させることができる。
なお、所定の報知の態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定の四字熟語が表示されるものでも良いし、遊技球の発射を躊躇させるための表示がされるものでも良いし、所定の発光手段を発光させるものでも良いし、所定の音声を出力するものでも良い。
遊技機甲ＢＧ１からＢＧ１５のいずれかにおいて、前記所定の演出は、遊技者により行われる音量の設定に関わらず所定の音量で実行されるか、又は、遊技者により行われる発光強度の設定に関わらず所定の発光強度や所定の発光色で実行されることを特徴とする遊技機甲ＢＧ１６。
遊技機甲ＢＧ１６によれば、遊技機甲ＢＧ１からＢＧ１５のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の設定により、音や光に遊技者が気づかない事態が発生することを防止することができる。

【９３５０】
＜エンディングにおいて音量光量の変更期間を設定する＞
遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の実行中に、遊技に関わる所定の設定を変更可能な変更可能状態を構成可能な変更手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＨ１。
パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了して特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開２０１５－０１９７４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、大当たり遊技におけるラウンド遊技の終了から特図変動遊技が可能な状態へ移行するまでの間に遊技者が手持無沙汰となるため、ハンドルを握ったままとなり易いが、この場合に誤って遊技球を発射してしまう事態が生じ易いという問題点

があった。即ち、遊技球を有効に利用するという観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＢＨ１によれば、所定の演出中に、変更可能状態を構成可能とされているので、所定の演出中における暇な時間を、所定の設定を変更させる時間に当てることができる。これにより、遊技者の手をハンドルから離させ易くすることができるので、遊技球の誤発射を防止し易くすることができる。即ち、遊技球を有効に利用するという観点で改良することができる。

遊技機甲ＢＨ１において、前記所定の演出の継続期間の終わりを遊技者が把握可能に報知する報知手段を備え、前記変更可能状態において、前記報知手段による演出が継続されることを特徴とする遊技機甲ＢＨ２。

遊技機甲ＢＨ２によれば、遊技機甲ＢＨ１の奏する効果に加え、所定の設定を変更させた後で、ハンドルを再び握ることが好ましいタイミングを遊技者に知らせることができる。これにより、適切なタイミングで遊技球を発射しないことによる不利益を遊技者が受けることを避け易くすることができる。

遊技機甲ＢＨ１又はＢＨ２において、前記変更可能状態において、変更可能な前記所定の設定が切り替え可能な状態を構成可能であることを特徴とする遊技機甲ＢＨ３。

遊技機甲ＢＨ３によれば、遊技機甲ＢＨ１又はＢＨ２の奏する効果に加え、変更可能な所定の設定が複数あることで、遊技者が暇となる時間が長い場合であっても、遊技者が手持無沙汰となることを避け易くすることができる。

遊技機甲ＢＨ３において、前記変更可能状態において、変更可能な前記所定の設定または変更中の前記所定の設定が表示手段により表示されることを特徴とする遊技機甲ＢＨ４。

遊技機甲ＢＨ４によれば、遊技機甲ＢＨ３の奏する効果に加え、遊技に関わる所定の設定の内の、変更される対象を表示により明確とすることができる。これにより、遊技者の遊技負担を低減することができる。

遊技機甲ＢＨ１からＢＨ４のいずれかにおいて、前記変更可能状態において実行された所定の操作により、表示手段における所定の表示の視認可能領域が変化することを特徴とする遊技機甲ＢＨ５。

遊技機甲ＢＨ５によれば、遊技機甲ＢＨ１からＢＨ４のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が行った所定の操作により、表示手段における所定の表示の視認可能領域を変化させることで、遊技者が興味を持つと考えられる表示を遊技者の視線の先に配置させることができる。これにより、遊技者に視線を動かす煩わしさを感じさせることなく、遊技に集中させることができる。

遊技機甲ＢＨ５において、前記変更可能状態において実行された所定の操作により、表示手段の表示領域の一部が視認不能とされる状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機甲ＢＨ６。

遊技機甲ＢＨ６によれば、遊技機甲ＢＨ５の奏する効果に加え、所定の操作により表示手段の表示領域の一部が視認不能となることから、視認不能となる可能性がある表示を視認できる状態で維持したいと考える遊技者に対して、所定の操作を行うか否かを考えさせることができる。これにより、遊技者がむやみに所定の操作を行う事態を回避し易くすることができる。

遊技機甲ＢＨ１からＢＨ６のいずれかにおいて、前記変更可能状態で前記所定の設定を変更した場合に、その変更が所定条件で戻される、又は前記変更が所定条件で無効化されるよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＨ７。

遊技機甲ＢＨ７によれば、遊技機甲ＢＨ１からＢＨ６のいずれかの奏する効果に加え、所定条件の成立により所定の設定が戻される、又は無効化されるので、違和感から、所定条件が成立したことを遊技者に把握させることができる。

なお、所定条件としては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、大当たり遊技が開始されることでも良いし、大当たり遊技が所定回数継続されることでも良いし、所定期間に所定個数以上の遊技球を所定の検出手段で検出することでも良

いし、所定のタイミングで所定の操作手段を操作することでも良い。
遊技機甲ＢＨ７において、前記所定条件は、前記所定の設定の変更を実行するために操作した所定の操作手段の操作により達成されることを特徴とする遊技機甲ＢＨ８。
遊技機甲ＢＨ８によれば、遊技機甲ＢＨ７の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作をすることで所定の設定の変更を戻す、又は無効化することができるので、所定の設定の変更を戻す、又は無効化することを意図的に行うことを容易にすることができる。
遊技機甲ＢＨ７において、前記所定条件は、前記所定の設定の変更を実行したタイミングによらず、所定のタイミングで達成されることを特徴とする遊技機甲ＢＨ９。
遊技機甲ＢＨ９によれば、遊技機甲ＢＨ７の奏する効果に加え、所定条件が所定のタイミングで達成されるので、所定条件がいつまでたっても達成されないという事態を回避することができる。
なお、所定のタイミングは、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、特図変動が所定回数実行された場合でも良いし、所定の内容の報知がされた場合でも良いし、正午など所定の時刻とされても良い。
遊技機甲ＢＨ７において、前記所定条件は、所定の状態が所定時間経過することにより達成されることを特徴とする遊技機甲ＢＨ１０。
遊技機甲ＢＨ１０によれば、遊技機甲ＢＨ７の奏する効果に加え、所定の設定の変更が戻ること、又は無効化されることにより、所定の状態が所定時間経過したことを遊技者に把握させることができる。
なお、所定の状態については何ら限定されるものではない。例えば、大当たり遊技が連荘した場合において獲得した大当たりの大当たり種別が同じ（又は所定のラウンド数以上や以下）で繰り返されることでも良いし、操作手段の操作がされないことでも良いし、特図変動が実行されないことでも良い。
遊技機甲ＢＨ１からＢＨ１０のいずれかにおいて、前記所定の設定に予め所定の目標量を設定可能とされ、前記変更可能状態において、前記所定の設定と前記目標量との差分を把握可能とする差分報知手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＨ１１。
遊技機甲ＢＨ１１によれば、遊技機甲ＢＨ１からＢＨ１０のいずれかの奏する効果に加え、所定の設定の変更が戻された、又は無効となった場合であっても、遊技を行う遊技者が同じであれば、差分報知手段により目標量との差分を把握しながら所定の設定を変更することで、所定の設定を戻される前、又は無効とされる前の状態に容易に戻すことができる。
これにより、遊技を行う遊技者が交代した場合に、所定の設定が前の遊技者の設定のままで維持されることで後の遊技者に与える遊技負担を考慮して所定の設定の変更が戻される、又は無効化されるよう遊技機が制御されている場合においても、所定の設定を前の状態に容易に戻すことができることから、遊技を行う遊技者が交代していないにも関わらず意図せず所定の設定が戻された、又は無効化されたとしても、所定の設定を前の状態に容易に戻すことができるので、遊技者に与える遊技負担を軽減することができる。
【９３５１】
＜同一の表示を状況によって表示態様変更＞
遊技に関する所定の表示演出を実行可能な演出実行手段を備え、前記所定の表示演出の実行中に前記所定の表示演出の表示位置または表示される大きさの変更が可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＩ１。
パチンコ機等の遊技機において、表示装置の正面側に配置される可動役物と、表示装置の表示とを組み合わせて一体的な形状を視認させることができる遊技機がある（例えば、特開２０１５－０１９７４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、可動役物の配置位置、大きさ及び形状に合わせて、表示の配置位置、大きさ及び形状を決める必要があるので、表示装置の表示領域を有効に活用する観点で改良の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＢＩ１によれば、所定の表示演出の実行中に、所定の表示演出の表示位置または表示される大きさの変更が可能に構成されるので、可動役物の形状の影響

を受けることなく、表示装置の表示領域を有効に活用する観点で改良することができる。
遊技機甲ＢＩ１において、前記所定の表示演出は、表示領域の中央側に表示される場合よりも、表示領域の端側に表示される場合の方が、識別性が低下するよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＩ２。
遊技機甲ＢＩ２によれば、遊技機甲ＢＩ１の奏する効果に加え、表示領域のどの位置に表示されるかによって、所定の表示演出に対する注目力の調整を行うことができる。
なお、識別性を低下させる態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、半透明で表示するようにしても良いし、表示の大きさを小さくするようにしても良い。
遊技機甲ＢＩ１又はＢＩ２において、前記変更は、所定の操作手段が操作されることにより実行されることを特徴とする遊技機甲ＢＩ３。
遊技機甲ＢＩ３によれば、遊技機甲ＢＩ１又はＢＩ２の奏する効果に加え、所定の表示演出の表示態様の変更を実行するか否かを、遊技者に選択させることができる。これにより、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。
【９３５２】
＜ボタン操作絡み＞
遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の実行中に所定の操作手段が操作されることにより、前記所定の演出を第１の状態から第２の状態に切り替え可能に構成される演出切替手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ１。
パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了して特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開２０１５－０１９７４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、大当たり遊技におけるラウンド遊技の終了から特図変動遊技が可能な状態へ移行するまでの間に遊技者が手持無沙汰となるため、ハンドルを握ったままとなり易いが、この場合に誤って遊技球を発射してしまう事態が生じ易いという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＢＩＺ１によれば、所定の演出中に、所定の操作手段を操作することで実行される演出を切り替え可能とされるので、所定の演出中における暇な時間を、所定の操作手段を操作する時間に当てることができる。操作手段を操作することにより演出が切替可能とされるので、遊技者の操作手段の操作意欲を効果的に高めることができる。これにより、遊技者の手をハンドルから離させ易くすることができるので、遊技球の誤発射を防止し易くすることができる。
遊技機甲ＢＩＺ１において、前記所定の操作手段を操作可能であることを報知可能な操作報知手段を備え、前記操作報知手段の報知に従い前記所定の操作手段を操作することで、前記所定の演出の態様が切り替えられることを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ２。
遊技機甲ＢＩＺ２によれば、遊技機甲ＢＩＺ１の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が操作報知手段により補助されることから、不慣れな遊技者であっても迷うことなく所定の操作手段を操作することができる。
遊技機甲ＢＩＺ２において、前記操作報知手段からの報知は、前記所定の演出の継続期間の一部の時間において実行されることを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ３。
遊技機甲ＢＩＺ３によれば、遊技機甲ＢＩＺ２の奏する効果に加え、操作報知手段からの報知が所定の演出の継続時間の一部の時間で実行されるので、その他の時間においては所定の演出を視認させる余裕を持たせることができる。
なお、操作報知手段からの報知のタイミングは何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定の演出の途中から操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良いし、所定の演出の途中まで操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良いし、所定の演出の実行中に亘り操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良い。また、所定の演出の実行中に亘り操作報知手段からの報知が実行される場合において、その報知の実行中に亘って操作が有効となっても良いし、操作が無効となる時間を含むようにしても良い。
遊技機甲ＢＩＺ１からＢＩＺ３のいずれかにおいて、前記所定の演出の後半の所定期間

において、前記所定の操作手段の操作により演出が切り替えられないよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ４。

遊技機甲ＢＩＺ４によれば、遊技機甲ＢＩＺ１からＢＩＺ３のいずれかの奏する効果に加え、所定の演出の後半の所定期間における所定の操作手段の操作を無効とすることで、後半の所定期間における所定の演出に注目させることができる。

遊技機甲ＢＩＺ４において、前記所定の演出の後半の前記所定期間において、表示手段の表示領域における前記操作報知手段の表示を非表示とすることを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ５。

遊技機甲ＢＩＺ５によれば、遊技機甲ＢＩＺ４の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が無効となる期間に入ったことを、表示手段の表示領域を視認することで把握することができる。

遊技機甲ＢＩＺ１からＢＩＺ５のいずれかにおいて、前記所定の操作手段の操作により切り替えられる演出が複数種類用意されている場合において、前記所定の操作手段の操作により実行される演出を予測させるための付属報知手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ６。

遊技機甲ＢＩＺ６によれば、遊技機甲ＢＩＺ１からＢＩＺ５のいずれかの奏する効果に加え、付属報知手段により所定の操作手段の操作により実行される演出が予測できるので、所定の操作手段を操作したにも関わらず予想外の演出に切り替えられたという残念感や徒労感を低減することができ、遊技者は好みの演出に切り替えられる時にのみ所定の操作手段を操作すれば良いので、繰り返し所定の操作手段を操作する煩わしさを解消することができる。

遊技機甲ＢＩＺ１からＢＩＺ６のいずれかにおいて、前記所定の操作手段の操作は、前記所定の演出の途中から可能となることを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ７。

遊技機甲ＢＩＺ７によれば、遊技機甲ＢＩＺ１からＢＩＺ６のいずれかの奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が可能となるまでの間は、所定の演出に注目させることができる。

遊技機甲ＢＩＺ６又はＢＩＺ７において、前記付属報知手段は、特定の操作タイミングを示唆するための表示を備えており、前記特定の操作タイミングは、前記所定の演出の終了時点までに所定の調整期間を確保可能なタイミングとして設定されることを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ８。

遊技機甲ＢＩＺ８によれば、遊技機甲ＢＩＺ６又はＢＩＺ７の奏する効果に加え、調整期間の長さ次第で特定の操作タイミングが変化し得るので、特定の操作タイミングから、所定の操作手段を操作した後の演出の展開を予想させることができる。

遊技機甲ＢＩＺ１からＢＩＺ８のいずれかにおいて、前記所定の操作手段を操作したことで切り替えられた演出の態様は、所定の条件で、切り替えられる前の態様に戻されることを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ９。

遊技機甲ＢＩＺ９によれば、遊技機甲ＢＩＺ１からＢＩＺ８のいずれかの奏する効果に加え、所定の条件で演出の態様が切り替えられる前の状態に戻されるので、再び所定の操作手段を操作させることができる。これにより、所定の操作手段の操作回数を多くすることができ、遊技者が遊技に参加している雰囲気を高めることができる。

遊技機甲ＢＩＺ２から遊技機甲ＢＩＺ９のいずれかにおいて、前記操作報知手段からの報知は、同時に操作される前記所定の操作手段の個数が異なる複数種類の態様が設けられていることを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ１０。

遊技機甲ＢＩＺ１０によれば、遊技機甲ＢＩＺ２からＢＩＺ９のいずれかの奏する効果に加え、同時に操作される所定の操作手段の個数が１個の場合と、２個以上となる場合とが設けられることになるので、敢えて２個の所定の操作手段を操作させるようにすることで、遊技球を発射する必要のないタイミングでの暇を紛らわせて遊技に熱中させることができる。この場合、遊技者の手を球発射用のハンドルから離させることができるので、遊技球の誤発射を抑制でき、発射した遊技球が無駄になることによる不要な不利益の発生を回避することができる。

遊技機甲ＢＩＺ２からＢＩＺ１０のいずれかにおいて、前記操作報知手段からの報知は、所定の入球口に入球した場合に得られる所定の利益が上限となった場合に実行される報知を含むことを特徴とする遊技機甲ＢＩＺ１１。

遊技機甲ＢＩＺ１１によれば、遊技機甲ＢＩＺ２からＢＩＺ１０のいずれかの奏する効果に加え、操作報知手段からの報知を視認させることで、所定の入球口に入球した場合に得られる所定の利益が上限となったことを遊技者に把握させることができる。

【９３５３】

＜振分部材Ｃ１７０～Ｃ３１７０を一例とする発明の概念について＞

球の通過経路に少なくとも一部が配設され球の重量で変位可能に形成される変位部材を備えた遊技機において、前記通過経路を通過する第１の球が前記変位部材に達すると、前記第１の球の重量で前記変位部材が所定位置から変位され、前記第１の球が第１の通路へ案内され、前記変位部材が前記第１の球の重量で前記所定位置から変位された状態では、前記第１の球の後続となる第２の球が第２の通路へ案内され、前記変位部材は、前記球の重量が作用されていない状態では、前記所定位置に配置されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ１。

ここで、遊技球の重さで動作して、遊技球を第１の通路と第２の通路とに振り分ける振分部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１４８１８９号公報）。しかしながら、上述した従来の技術では、到達した遊技球の状態に関わらず、到達した順番に第１の通路と第２の通路へ交互に振り分けるのみであるので、かかる振り分け動作を遊技者に着目させることができず、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＣＡ１によれば、通過経路を通過する第１の球が変位部材に達すると、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位され、第１の球が第１の通路へ案内され、変位部材が第１の球の重量で変位された状態では、第１の球の後続となる第２の球が第２の通路へ案内され、変位部材は、球の重量が作用されていない状態では、所定位置に配置されるので、第１の球に第２の球が所定量以下の間隔を隔てて連なる場合には、第１の球を第１の通路へ案内し、且つ、第１の球の重量で所定位置から変位されている変位部材により第２の球を第２の通路へ案内することができる一方、第１の球に第２の球が所定量を越える間隔を隔てて連なる場合には、第１の球を第１の通路へ案内し、且つ、第２の球が到達する前に変位部材が所定位置へ配置されることで、第２の球も第１の通路へ案内することができる。このように、球の連なりの状態（先行の球と後行の球との間隔）に応じて案内する通路を変化させられるので、球の状態を遊技者に着目させて、遊技の興趣を向上することができる。

なお、第１の球の後続となる第２の球とは、第１の球に対して所定量よりも小さい間隔を隔てて後行する球を意味する。よって、第２の球は第１の球に当接した状態で転動や流下するものであっても良い。

遊技機甲ＣＡ１において、前記変位部材の前記所定位置への変位は、前記変位部材の重量により行われることを特徴とする遊技機甲ＣＡ２。

遊技機甲ＣＡ２によれば、遊技機甲ＣＡ１の奏する効果に加え、変位部材の前記所定位置への変位は、変位部材の重量により行われるので、付勢ばねを利用する場合と比較して、構造を簡素化できる。また、付勢ばねを利用する場合と比較して、変位部材への変位を低速とできるので、第２の球を第２の通路へ案内する前に変位部材が所定位置へ配置されることを抑制できる。更に、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を付与できる。

遊技機甲ＣＡ２において、前記変位部材は、前記球を前記第１の通路または第２の通路へ案内する本体部と、その本体部に連結され前記本体部を前記所定位置へ変位させる錘として機能する錘部とを備え、前記錘部の少なくとも一部が遊技者から視認可能とされることを特徴とする遊技機甲ＣＡ３。

遊技機甲ＣＡ３によれば、遊技機甲ＣＡ２の奏する効果に加え、球を第１の通路または第２の通路へ案内する本体部と、その本体部に連結され本体部を所定位置へ変位させる錘として機能する錘部とを備え、錘部の少なくとも一部が遊技者から視認可能とされるので

、錘部の位置（状態）に基づいて、球が案内される方向を遊技者に認識させることができる。また、本体部を変位させるための錘としての役割と球の案内方向を認識させる部位としての役割とを錘部に兼用させることができ、その分、製品コストを低減できる。

遊技機甲ＣＡ１からＣＡ３において、前記変位部材は、前記第１の通路へ案内される前記第１の球が転動する第１面を備えることを特徴とする遊技機甲ＣＡ４。

遊技機甲ＣＡ４によれば、遊技機甲ＣＡ１からＣＡ３のいずれかにおいて、変位部材は、第１の通路へ案内される第１の球が転動する第１面を備えるので、第１の球が第１面を転動している間、その球の重量を変位部材に作用させることができる。よって、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位された状態（即ち、第２の球を第２の通路へ案内可能な状態）を維持しやすくできる。

遊技機甲ＣＡ４において、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第２面は、前記軸と鉛直方向において重なる位置に配設されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ５。

遊技機甲ＣＡ５によれば、遊技機甲ＣＡ４の奏する効果に加え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第２面は、軸と鉛直方向において重なる位置に配設されるので、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。よって、第２の球を安定して転動させることができる。また、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を確保できる。

遊技機甲ＣＡ４又はＣＡ５において、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１面が前記第２面よりも長くされることを特徴とする遊技機甲ＣＡ６。

遊技機甲ＣＡ６によれば、遊技機甲ＣＡ４又はＣＡ５の奏する効果に加え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第１面が第２面よりも長くされるので、第２の球が第２面を転動する間、同時に、第１の球が第１面を転動する状態を形成しやすくできる。即ち、第２の球が第２面を転動する間、第１の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。よって、第２の球を安定して転動させることができる。また、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を確保できる。

遊技機甲ＣＡ４からＣＡ６のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１面は、前記軸から離間する方向へ延設されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ７。

遊技機甲ＣＡ７によれば、遊技機甲ＣＡ４からＣＡ６のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第１面は、軸から離間する方向へ延設されるので、第１の球が第１の通路へ向けて転動するに従って、その第１の球の重量を変位部材に効果的に作用させることができる。よって、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。従って、第２の球を安定して転動させることができる。また、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を確保できる。

遊技機甲ＣＡ４からＣＡ７のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１面と第２面とは、少なくとも一部が前記軸を挟んで配置されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ８。

遊技機甲ＣＡ８によれば、遊技機甲ＣＡ４からＣＡ７のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第１面と第２面とは、少なくとも一部が軸を挟んで配置されるので、変位部材の配置の自由度を高めることができる

。

遊技機甲ＣＡ４からＣＡ７のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１面と第２面とは、少なくとも一部が前記軸に対して同じ側に配置されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ９。

遊技機甲ＣＡ９によれば、遊技機甲ＣＡ４からＣＡ７のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第１面と第２面とは、少なくとも一部が軸に対して同じ側に配置されるので、第１の球が第１面から排出されたとしても、第２の球の重量を利用して、変位部材の姿勢を、第２の球を第２の通路へ案内するための姿勢とすることができる。その結果、第１面の長さを短くすることができ、その分、変位部材の配置の自由度を高めることができる。

遊技機甲ＣＡ４からＣＡ９のいずれかにおいて、前記第１面へ向けて球が転動する上流面を備え、前記第１面は、前記上流面から転動された前記第１の球の転動方向を反転させることを特徴とする遊技機甲ＣＡ１０。

遊技機甲ＣＡ１０によれば、遊技機甲ＣＡ４からＣＡ９のいずれかの奏する効果に加え、第１面へ向けて第１の球が転動する上流面を備え、第１面は、上流面から転動された第１の球の転動方向を反転させるので、その反転に要する時間の分、第１の球が第１面に滞留する時間を確保できる。よって、第２の球が第２面を転動する間、第１の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。従って、第２の球を安定して転動させることができる。また、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を確保できる。更に、第１面の長さを短くすることができ、その分、変位部材の配置の自由度を高めることができる。

遊技機甲ＣＡ１からＣＡ１０のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸と、前記ベース部材に配設され前記第１面へ向けて球が転動する上流面とを備え、前記軸は、前記上流面を前記球が転動する方向と鉛直方向とに直交する姿勢で配設されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ１１。

遊技機甲ＣＡ１１によれば、遊技機甲ＣＡ１からＣＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、軸は、上流面を球が転動する方向と鉛直方向とに直交する姿勢で配設されるので、ベース部材に変位部材が配設されたユニットの小型化を図ることができる。特に、上流面を球が転動する方向を遊技機の幅方向に沿わせてベース部材を配設することで、遊技機の幅方向を有効活用して、変位部材を配設するスペースを確保しやすくできる。

遊技機甲ＣＡ１からＣＡ１０のいずれかにおいて、ベース部材を備え、そのベース部材に前記変位部材がスライド変位可能に配設されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ１２。

遊技機甲ＣＡ１２によれば、遊技機甲ＣＡ１からＣＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材に変位部材がスライド変位可能に配設されるので、例えば、変位部材が回転可能にベース部材に軸支される場合と比較して、変位部材を小型化でき、その分、ベース部材における他の部材の配設スペースを確保できる。

遊技機甲ＣＡ１からＣＡ１２のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸と、前記ベース部材に配設され前記第１面へ向けて球が転動する上流面とを備え、前記変位部材は、前記第１の球の重量で前記変位部材が前記所定位置から変位された状態で前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１の球の重量で前記変位部材が前記所定位置から変位された状態では、前記上流面の下流端よりも前記第２面の上流端が鉛直方向下方に位置することを特徴とする遊技機甲ＣＡ１３。

ここで、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位されると、その変位された際の衝撃で変位部材が跳ね上がることがあり、この変位部材の跳ね上がりにより、上流面の下流端よりも第２面の上流端が上方に位置すると、第２の球を上流面から第２面へ転動させることができなくなる虞がある。特に、跳ね上がった変位部材の上流端（第２面の上流端

）に第２の球が衝突すると、その衝撃で変位部材が更に跳ね上げられ（第２の球で変位部材が押し上げられ）、第１の球が転動するべき通路（第１面）へ第２の球が流入する虞がある。

これに対し、遊技機甲ＣＡ１３によれば、遊技機甲ＣＡ１からＣＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位された状態では、上流面の下流端よりも第２面の上流端が鉛直方向下方に位置するので、その分、第１の球の重量で所定位置から変位された際の衝撃で変位部材が跳ね返った場合に、上流面の下流端よりも第２面の上流端が上方へ位置することを抑制できる。よって、第２の球を上流面から第２面へスムーズに転動させることができる。

遊技機甲ＣＡ１３において、前記第２面の上流端は、前記上流面へ向けて下降傾斜されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ１４。

遊技機甲ＣＡ１４によれば、遊技機甲ＣＡ１３の奏する効果に加え、第２面の上流端は、上流面へ向けて下降傾斜されるので、第１の球の重量で所定位置から変位された際の衝撃で変位部材が跳ね返り（跳ね上がり）、その跳ね上がった変位部材の上流端（第２面の上流端）に第２の球が衝突した際に、第２の球から変位部材へ作用する力を、変位部材を押し下げる方向の力として作用させることができる。その結果、第２の球を上流面から第２面へスムーズに転動させることができる。

遊技機甲ＣＡ１からＣＡ１４のいずれかにおいて、前記第１面へ向けて球が転動する上流面を備え、前記変位部材は、前記第１の通路へ案内される前記第１の球が転動する第１面を備え、前記第１面は、前記上流面から転動された前記第１の球の転動方向を反転させ、前記変位部材が第１の球の重量で前記所定位置から変位される際には、前記第１面の反転する位置にある前記第１の球の前記上流面側の変位軌跡よりも前記変位部材の前記上流面側の変位軌跡が前記上流面から離間された位置とされることを特徴とする遊技機甲ＣＡ１５。

遊技機甲ＣＡ１５によれば、遊技機甲ＣＡ１からＣＡ１４のいずれかの奏する効果に加え、変位部材が第１の球の重量で所定位置から変位される際には、第１面の反転する位置にある第１の球の上流面側の変位軌跡よりも変位部材の上流面側の変位軌跡が上流面から離間された位置とされるので、第２の球が第１面に誤って流入される（受け入れられる）ことを抑制できる。即ち、第１の球に第２の球を当接させて第２の球を第１面から離間させておくと共に、第１の球の重量で所定位置から変位する変位部材の上流面側の端部で第２の球を第１面から離間する方向へ押しのけることができる。

遊技機甲ＣＡ１５において、前記変位部材は、前記第１の球の重量で前記所定位置から所定以上の変位がされるまでは、前記第１面の転動方向を反転させる位置に前記第１の球を留めることを特徴とする遊技機甲ＣＡ１６。

遊技機甲ＣＡ１６によれば、遊技機甲ＣＡ１５の奏する効果に加え、変位部材は、第１の球の重量で所定位置から所定以上の変位がされるまでは、第１面の転動方向を反転させる位置に第１の球を留めるので、第２の球が第１面に誤って流入される（受け入れられる）ことをより確実に抑制できる。即ち、第１の球に第２の球を当接させて第２の球を第１面から離間させておくと共に、第１の球の重量で所定位置から変位する変位部材の上流面側の端部で第２の球を第１面から離間する方向へ押しのける動作をより確実に実行できる。

遊技機甲ＣＡ１からＣＡ１６のいずれかにおいて、流入部と、その流入部から流入された球が往復変位可能に転動する往復面と、その往復面から球を流出させる流出部とを備え、前記流出部が前記通過経路において前記変位部材よりも上流側に位置することを特徴とする遊技機甲ＣＡ１７。

遊技機甲ＣＡ１７によれば、遊技機甲ＣＡ１からＣＡ１６のいずれかの奏する効果に加え、流入部と、その流入部から流入された球が往復変位可能に転動する往復面と、その往復面から球を流出させる流出部とを備え、流出部が通過経路において変位部材よりも上流側に位置するので、第１の球と第２の球とを所定量以下の間隔で連ならせ、これら第１の球と第２の球とを所定量以下の間隔で連なった状態で変位部材に到達させやすくできる。

即ち、流入部から流入される際の第１の球と第２の球との間隔が所定量よりも大きな間隔であっても、往復面を往復変位されることで、これら第１の球と第２の球との間隔を詰まらせる（間隔を所定量以下とする）ことができる。

遊技機甲ＣＡ１７において、前記往復面の幅寸法は、１の球が通過可能な幅寸法に設定されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ１８。

遊技機甲ＣＡ１８によれば、遊技機甲ＣＡ１７の奏する効果に加え、往復面の幅寸法は、１の球が通過可能な幅寸法に設定されるので、流入部から往復面へ流入され往復面を往復変位される第１の球と第２の球とがすれ違うことを抑制できる。よって、第１の球と第２の球とが往復面を往復変位される際に、それら第１の球と第２の球との間隔を詰まらせやすく（間隔を所定量以下としやすく）できる。

遊技機甲ＣＡ１８において、前記往復面は、一側および他側のそれぞれへ向かうに従って上昇傾斜され、前記流出部は、前記往復面の最下方に配置されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ１９。

遊技機甲ＣＡ１９によれば、遊技機甲ＣＡ１８の奏する効果に加え、往復面は、一側および他側のそれぞれへ向かうに従って上昇傾斜され、流出部は、往復面の最下方に配置されるので、往復面を往復変位される慣性が弱まった状態で第１の球と第２の球とを流出部から流出させることができる。即ち、第１の球と第２の球とを所定量以下の間隔で連ならせた状態を維持して流出させやすくできる。

遊技機甲ＣＡ１９において、前記往復面は、上面視直線状に形成されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ２０。

遊技機甲ＣＡ２０によれば、遊技機甲ＣＡ１９の奏する効果に加え、往復面は、上面視直線状に形成されるので、第１の球と第２の球とが往復面を往復変位される際に、それら第１の球と第２の球との間隔を詰まらせやすく（間隔を所定量以下としやすく）できる。

遊技機甲ＣＡ１からＣＡ２０のいずれかにおいて、磁石の吸着力を球に作用可能に形成され少なくとも下面を下降傾斜させた姿勢で配設される吸着部材を備えることを特徴とする遊技機甲ＣＡ２１。

遊技機甲ＣＡ２１によれば、遊技機甲ＣＡ１からＣＡ２０のいずれかの奏する効果に加え、磁石の吸着力を球に作用可能に形成され少なくとも下面を下降傾斜させた姿勢で配設される吸着部材を備えるので、かかる吸着部材により球の通過経路を形成して、遊技の興趣を向上できる。即ち、吸着部材の下降傾斜した下面に球を吸着させると、球を自重により摺動させ吸着部材の下面に沿って変位させることができる。この場合、球の状態（球に作用される慣性力と吸着力との関係）によって、吸着部材の下面から球が落下する可能性（即ち、通過経路（吸着部材の下面）の終端まで球が到達できない可能性）を持たせた不安定な状態とできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＣＡ２１において、前記吸着部材は、磁性体から板状に形成される下面形成部材と、その下面形成部材に磁力を作用させる磁石とを備えることを特徴とする遊技機甲ＣＡ２２。

遊技機甲ＣＡ２２によれば、遊技機甲ＣＡ２１の奏する効果に加え、吸着部材は、磁性体から板状に形成される下面形成部材と、その下面形成部材に磁力を作用させる磁石とを備えるので、球が摺動する面を下面形成部材の下面により形成する構造とすることで、吸着力の調整と摩擦力の適正化を容易として、球の通過経路を簡素な構造で確実に形成できる。

遊技機甲ＣＡ２１又はＣＡ２２において、前記吸着部材は、前記第２の通路の少なくとも一部を形成することを特徴とする遊技機甲ＣＡ２３。

遊技機甲ＣＡ２３によれば、遊技機甲ＣＡ２１又はＣＡ２２の奏する効果に加え、吸着部材は、第２の通路の少なくとも一部を形成するので、遊技の興趣を向上できる。即ち、第２の球が変位部材により案内されて第２の通路へ到達できるのは、第１の球に第２の球が所定量以下の間隔を隔てて連なった状態で変位部材に到達した場合のみであり、その可能性は比較的低い。そのような低い可能性を経て到達した第２の球を、落下する可能性（吸着部材の下面の終端まで到達できない可能性）がある不安定を状態で変位させることで

、無事に通過することを遊技者に期待させて、遊技の興趣を向上できる。
遊技機甲ＣＡ２３において、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第１の通路へ案内される前記第１の球が転動する第１面と、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面とを備え、前記第１面と第２面とは、少なくとも一部が前記軸を挟んで配置されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ２４。
遊技機甲ＣＡ２４によれば、遊技機甲ＣＡ２３の奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第１の通路へ案内される第１の球が転動する第１面と、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面とを備え、第１面と第２面とは、少なくとも一部が軸を挟んで配置されるので、変位部材が第１の球の重量で所定位置から変位される（第１面の位置が下方へ変位される）ことで、第２面の位置を上方へ変位させることができる。よって、第２面を転動する第２の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。
遊技機甲ＣＡ２４において、前記第２面は、前記軸と鉛直方向において重なる位置に配設されることを特徴とする遊技機甲ＣＡ２５。
遊技機甲ＣＡ２５によれば、遊技機甲ＣＡ２４の奏する効果に加え、第２面は、軸と鉛直方向において重なる位置に配設されるので、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位される（第２面の位置が下方へ変位される）ことを抑制できる。よって、第２面を転動する第２の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。
遊技機甲ＣＡ２４又はＣＡ２５において、前記第１面が前記第２面よりも長くされることを特徴とする遊技機甲ＣＡ２６。
遊技機甲ＣＡ２６によれば、遊技機甲ＣＡ２４又はＣＡ２５の奏する効果に加え、第１面が第２面よりも長くされるので、第２の球が第２面を転動する間、同時に、第１の球が第１面を転動する状態を形成しやすくできる。即ち、第２の球が第２面を転動する間、第１の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位される（第２の面の位置が下方へ変位される）ことを抑制できる。よって、第２面を転動する第２の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。

【９３５４】
＜皿部材Ｃ１２０，Ｃ２１２０，Ｃ４１２０を一例とする発明の概念について＞
球の通路を備えた遊技機において、前記通路は、前後方向に球を往復動可能とする第１の通路と、その第１の通路に連通され、球を左右方向に沿って通過させる第２の通路と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＣＢ１。
ここで、球を往復動可能とする通路部材（ステージ）を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。しかしながら、上述した遊技機では、遊技の興趣が十分ではないという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＣＢ１によれば、通路は、前後方向に球を往復動可能とする第１の通路と、その第１の通路に連通され、球を左右方向に沿って通過させる第２の通路と、を備えるので、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機甲ＣＢ１において、前記第２の通路を第１の球とその第１の球の後続となる第２の球とが通過する場合に、それら第１の球と第２の球との間隔に応じて、前記第１の球および前記第２の球の案内先となる通路が変化されることを特徴とする遊技機甲ＣＢ２。
遊技機甲ＣＢ２によれば、遊技機甲ＣＢ１の奏する効果に加え、第２の通路を第１の球とその第１の球の後続となる第２の球とが通過する場合に、それら第１の球と第２の球との間隔に応じて、第１の球および第２の球の案内先となる通路が変化されるので、球が所定の通路へ案内されること（即ち、第１の球と第２の球との間隔が所定の間隔となること）を遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。
この場合、第１の通路における往復動によって第１の球と第２の球の間隔とが決定されるところ、それら第１の球および第２の球が、球を左右方向に沿って通過させる第２の通路へ第１の通路から流下されるので、第１の球と第２の球との間隔を遊技者に視認させ易

くできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機甲ＣＢ２において、前記第２の通路を通過する際の第１の球と第２の球との間隔が所定量以下の場合には、前記間隔が所定量を超える場合に案内される通路よりも有利な通路へ少なくとも第２の球が案内され、前記第１の通路は、第１の球と第２の球とが前記往復動されることで、それら第１の球と第２の球との間隔を減少可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＣＢ３。
遊技機甲ＣＢ３によれば、遊技機甲ＣＢ２の奏する効果に加え、第２の通路を通過する際の第１の球と第２の球との間隔が所定量以下の場合には、間隔が所定量を超える場合に案内される通路よりも有利な通路へ少なくとも第２の球が案内され、第１の通路は、第１の球と第２の球とが往復動されることで、それら第１の球と第２の球との間隔を減少可能に形成されるので、第２の通路を通過する際の第１の球と第２の球との間隔を所定量以下とし易くできる。その結果、有利な通路へ案内されることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機甲ＣＢ１からＣＢ３のいずれかにおいて、中央が開口された遊技盤を備え、前記第２の通路は、前記遊技盤の開口に配置されることを特徴とする遊技機甲ＣＢ４。
遊技機甲ＣＢ４によれば、遊技機甲ＣＢ１からＣＢ３のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、中央が開口された遊技盤を備え、第２の通路は、遊技盤の開口に配置されるので、前後方向のスペースを有効に活用できる。よって、第２の通路の全長を確保し易くできる。
【９３５５】
＜磁性部Ｃ２４００，ｃ５４００，ｃ６４００（通路部ＣＲｔ２００４）を一例とする発明の概念について＞
球の通過経路に少なくとも一部が配設され球の重量で変位可能に形成される変位部材を備えた遊技機において、前記通過経路を通過する第１の球が前記変位部材に達すると、前記第１の球の重量で前記変位部材が所定位置から変位され、前記変位部材が前記第１の球の重量で前記所定位置から変位された状態では、前記第１の球の後続となる第２の球が前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して前記第１の球とは異なる通路へ案内されることを特徴とする遊技機甲ＣＣ１。
ここで、遊技球の重さで動作して、遊技球を第１の通路と第２の通路とに振り分ける振分部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１４８１８９号公報）。しかしながら、上述した従来の技術では、球は重量方向下方へ流下するのみであるので、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＣＣ１によれば、通過経路を通過する第１の球が変位部材に達すると、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位され、変位部材が第１の球の重量で所定位置から変位された状態では、第１の球の後続となる第２の球が変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して第１の球とは異なる通路へ案内されるので、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機甲ＣＣ１において、前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して前記第２の球が案内される通路は、球を磁力により吸着可能な磁性部により形成されることを特徴とする遊技機甲ＣＣ２。
遊技機甲ＣＣ２によれば、遊技機甲ＣＣ１の奏する効果に加え、変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して第２の球が案内される通路は、球を磁力により吸着可能な磁性部により形成されるので、かかる通路の途中で球が落下される態様を形成できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機甲ＣＣ２において、前記磁性部は、前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分よりも上方に位置することを特徴とする遊技機甲ＣＣ３。
遊技機甲ＣＣ３によれば、遊技機甲ＣＣ２の奏する効果に加え、磁性部は、変位部材の上方へ持ち上げられる部分よりも上方に位置するので、変位部材が第１の球の重量で所定位置から変位されていない場合には、上方へ持ち上げられるべき部分を第２の球が通過したとしても、その第２の球を磁性部に吸着させない態様を確実に形成できる。

遊技機甲ＣＣ２又はＣＣ３において、前記変位部材は、回転可能に軸支され、その回転軸を挟んで、前記第１の球の重量が作用される部分と、前記上方へ持ち上げられる部分とが位置することを特徴とする遊技機甲ＣＣ４。

遊技機甲ＣＣ４によれば、遊技機甲ＣＣ２又はＣＣ３の奏する効果に加え、変位部材は、回転可能に軸支され、その回転軸を挟んで、第１の球の重量が作用される部分と、上方へ持ち上げられる部分とが位置するので、上方へ持ち上げられる部分を第２の球が通過する際に、第１の球の重量を利用して、第２の球が通過する部分を上方へ持ち上げられた状態に維持しやすくできる。

【９３５６】

＜下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂを一例とする発明の概念について＞

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に変位され、前記通路への球の入球されやすさを変化させることを特徴とする遊技機甲ＤＡ１。

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１２４１６９）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪１５ａ）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＤＡ１によれば、変位部材は、通路に球が入球された場合に変位され、通路への球の入球されやすさを変化させるので、よって、第１の球が通路へ入球され、更に、第２の球が通路へ入球されることを期待する場合、或いは逆に、第１の球が通路へ入球された状態では、第２の球が通路へ入球されないことを期待する場合に、通路へ第２の球が入球されるか否かを着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＤＡ１において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に、前記通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ２。

遊技機甲ＤＡ２によれば、遊技機甲ＤＡ１の奏する効果に加え、変位部材は、通路に球が入球された場合に、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるので、通路へ入球された球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）を通路へ入球されやすくできる。即ち、通路へ１の球が入球されれば、後行する球が連続して通路へ入球されやすい状態を形成でき、後行する球が通路へ入球されれば、その後行する球の通路への入球に起因して、次の後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できる。よって、通路への球の入球により、通路への入球の連鎖の発生を遊技者に期待させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＤＡ１において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に、前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ３。

遊技機甲ＤＡ３によれば、遊技機甲ＤＡ１の奏する効果に加え、変位部材は、通路に球が入球された場合に、通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、第１の球が通路へ入球された状態では、第２の球が通路へ入球されないことを期待する場合に、第２の球が通路へ入球され難くできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＤＡ１からＤＡ３のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ４。

遊技機甲ＤＡ４によれば、遊技機甲ＤＡ１からＤＡ３のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

遊技機甲ＤＡ２又はＤＡ３において、前記通路に入球された球が転動可能とされ前記転動される球の重さで変位される転動部材と、その転動部材の変位を前記変位部材へ伝達す

る伝達手段とを備え、前記変位部材は、前記転動する球の重さで前記転動部材が変位され、その転動部材の変位が前記伝達手段により伝達されることで、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ５。

遊技機甲ＤＡ５によれば、遊技機甲ＤＡ２又はＤＡ３の奏する効果に加え、通路に入球された球が転動可能とされ、転動される球の重さで変位される転動部材と、その転動部材の変位を変位部材へ伝達する伝達手段とを備え、変位部材は、転動する球の重さで転動部材が変位され、その転動部材の変位が前記伝達手段により伝達されることで、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、球が転動部材を転動している間、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材を変位させておくことができる。即ち、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機甲ＤＡ５において、前記転動部材を複数備えることを特徴とする遊技機甲ＤＡ６。

遊技機甲ＤＡ６によれば、遊技機甲ＤＡ５の奏する効果に加え、転動部材を複数備えるので、その分、球が転動する区間（転動可能距離）を確保して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が変位されている期間を長くできる。即ち、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機甲ＤＡ５又はＤＡ６において、前記通路へ入球された球は、前記転動部材をその転動部材の下降傾斜によって転動され、前記転動部材は、回転可能に軸支され、球が転動されている状態における前記転動部材の下降傾斜が、球が非転動の状態における前記転動部材の下降傾斜よりも小さくされることを特徴とする遊技機甲ＤＡ７。

遊技機甲ＤＡ７によれば、遊技機甲ＤＡ５又はＤＡ６の奏する効果に加え、通路へ入球された球は、転動部材をその転動部材の下降傾斜によって転動され、転動部材は、回転可能に軸支され、球が転動されている状態における転動部材の下降傾斜が、球が非転動の状態における転動部材の下降傾斜よりも小さくされるので、転動部材を転動する球に勢いが付与されることを抑制できる。よって、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機甲ＤＡ５からＤＡ７のいずれかにおいて、前記転動部材は、前記球の重量で変位される前の状態に自重により復帰されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ８。

遊技機甲ＤＡ８によれば、遊技機甲ＤＡ５からＤＡ７のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、球の重量で変位される前の状態に自重により復帰されるので、転動部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

遊技機甲ＤＡ５からＤＡ８のいずれかにおいて、前記転動部材を転動する球に作用する作用手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＤＡ９。

遊技機甲ＤＡ９によれば、遊技機甲ＤＡ５からＤＡ８のいずれかの奏する効果に加え、転動部材を転動する球に作用する作用手段を備えるので、球の転動に影響を与えることができる。即ち、作用手段の作用により球の転動に抵抗を付与し、その転動の速度を低くすることができる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機甲ＤＡ９において、前記作用手段は、前記通路の内側面から突設され鉛直方向に沿って延設される突部として形成され、前記転動面を転動する球の転動方向に沿って所定間隔を隔てつつ複数が配設されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ１０。

遊技機甲ＤＡ１０によれば、遊技機甲ＤＡ９の奏する効果に加え、作用手段は、通路の内側面から突設され鉛直方向に沿って延設される突部として形成され、転動面を転動する球の転動方向に沿って所定間隔を隔てつつ複数が配設されるので、球が転動面を転動する

際には、突部（作用手段）が当接されることで、球の転動に抵抗を付与して、その転動速度を低くすることができる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

一方で、突部（作用手段）は、鉛直方向に沿って延設されるので、鉛直方向へ移動する球には抵抗が付与され難くできる。よって、転動部材の転動面から球が上方へ跳ね上がった場合には、その球を下方（転動面）へ速やかに落下させることができる。従って、球の上方への跳ね上がりに伴って、転動部材が上方へ変位した場合でも、かかる転動部材が球の重量により変位された状態に速やかに復帰させることができる。その結果、通路へ球が入球されやすくなる側へ球の重量によって変位されていた変位部材が、転動面からの球の跳ね上がりによって、初期位置（通路へ球が入球する前の位置）へ復帰される不具合の発生を抑制できる。

遊技機甲ＤＡ１０において、前記転動部材は、球が転動する転動面が球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面として形成されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ１１。

遊技機甲ＤＡ１１によれば、遊技機甲ＤＡ１０の奏する効果に加え、転動部材は、球が転動する転動面が球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面として形成されるので、転動面を転動する球が上方（鉛直方向）へ跳ね上がることを抑制できる。よって、通路へ球が入球されやすくなる側へ球の重量によって変位されていた変位部材が、転動面からの球の跳ね上がりによって、初期位置（通路へ球が入球する前の位置）へ復帰される不具合の発生を抑制できる。

なお、転動面は、平坦面である必要はなく、起伏を有する面（断面形状が円弧を滑らかに連ねて形成される面）であっても良い。即ち、転動面は、少なくとも球の直径の１／１０以上の高さの段差を有していなければ良い。

遊技機甲ＤＡ１０又はＤＡ１１において、前記突部は、前記通路の内側面であって前記転動面を挟んだ両側に形成され、一方の内側面の突部と他方の内側面の突部とが前記転動部材の転動面に沿って千鳥状に配置されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ１２。

遊技機甲ＤＡ１２によれば、遊技機甲ＤＡ１０又はＤＡ１１の奏する効果に加え、突部は、通路の内側面であって転動面を挟んだ両側に形成され、一方の内側面の突部と他方の内側面の突部とが転動部材の転動面に沿って千鳥状に配置されるので、球が転動面を転動する際に、球を突部に当接させやすくできる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機甲ＤＡ５からＤＡ１２のいずれかにおいて、前記転動部材は、回転可能に軸支され、前記通路へ入球された球は、前記軸支された部位へ向けて前記転動部材を転動することを特徴とする遊技機甲ＤＡ１３。

遊技機甲ＤＡ１３によれば、遊技機甲ＤＡ５からＤＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、回転可能に軸支され、通路へ入球された球は、軸支された部位へ向けて転動部材を転動するので、球が転動部材を転動する際には、その初期段階において転動部材の変位を最大とできる。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側への変位部材の変位を、球が通路へ入球し転動部材に達した際に速やかに行わせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的小さい場合（例えば、両球が連なって流下される場合）に、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

また、球の転動が進行するに従って、転動部材の変位量を徐々に小さくできる。即ち、球の転動が進行するに従って、通路へ球が入球されやすくなる側にあった変位部材を初期位置（通路へ球が入球され難くされる側）へ向けて徐々に変位させることができる。これにより、通路へ球が入球する期待を変化させ、遊技の興趣を高めることができる。

更に、通路へ入球された球が転動部材に落下される場合には、落下された球を、転動部材の変位量が大きい位置（軸支された部位から離れた位置）で受け止めることができる。よって、落下された球の運動エネルギーを、転動部材の変位により吸収（消費）して、球

が上方へ跳ね上がることを抑制できる。その結果、球の重量を転動部材に安定して作用させ、変位部材の状態を安定させる（例えば、通路へ球が入球され難くされる側または通路へ球が入球され易くなる側へ変位部材が一時的に変位されることを抑制）できる。

遊技機甲ＤＡ１３において、前記通路へ入球された球は、前記転動部材に落下されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ１４。

遊技機甲ＤＡ１４によれば、遊技機甲ＤＡ１３の奏する効果に加え、通路へ入球された球は、転動部材に落下されるので、落下された球の運動エネルギーを利用して、転動部材を速やかに変位させることができる。その結果、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位部材の変位を速やかに行わせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的小さい場合（例えば、両球が連なって流下される場合）でも、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

また、通路部材へ入球した球を、転動部材とは別の部材（固定された非変位の部材）に落下させる場合には、別の部材の破損を招きやすくなるところ、本発明によれば、落下された球の運動エネルギーを、転動部材の変位により吸収（消費）して、破損を抑制できる。よって、球の落下を許容できる分、通路の設計の自由度を高めることができる。

遊技機甲ＤＡ１３において、前記転動部材を転動する球は、少なくとも前記転動部材の前記軸支された部位まで転動されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ１４。

遊技機甲ＤＡ１４によれば、遊技機甲ＤＡ１３の奏する効果に加え、転動部材を転動する球は、少なくとも転動部材の軸支された部位（回転軸）まで転動されるので、転動部材の軸支された部位（回転軸）に到達する前に球が排球される場合と比較して、球の排球に伴う慣性力の影響（球の重量が作用されなくなる影響）を抑制して、転動部材が回転方向にばたつくことを抑制できる。よって、変位部材の状態を安定させる（例えば、通路へ球が入球されやすくされる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が一時的に変位されることを抑制）できる。

遊技機甲ＤＡ５からＤＡ１２のいずれかにおいて、前記転動部材は、回転可能に軸支され、前記通路へ入球された球は、前記軸支された部位から離間される方向へ向けて前記転動部材を転動することを特徴とする遊技機甲ＤＡ１６。

遊技機甲ＤＡ１６によれば、遊技機甲ＤＡ５からＤＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、回転可能に軸支され、通路へ入球された球は、軸支された部位から離間される方向へ向けて転動部材を転動するこので、球が転動部材を転動する際には、その後期段階（所定量を越えて転動した段階）において転動部材の変位を最大とできる。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が変位するタイミングを遅らせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的大きい場合に、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

また、球の転動が進行するに従って、転動部材の変位量を徐々に大きくできる。即ち、球の転動が進行するに従って、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ向けて変位部材を徐々に変位させることができる。これにより、通路へ球が入球する期待を変化させ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＤＡ５からＤＡ１６のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記転動部材が球の重量により変位されていない状態では、前記通路へ球が入球がされやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側への変位が規制されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ１７。

遊技機甲ＤＡ１７によれば、遊技機甲ＤＡ５からＤＡ１６の奏する効果に加え、変位部材は、転動部材が球の重量により変位されていない状態では、通路へ球が入球がされやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位が規制されるので、変位部材を、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ強制的に変位させる不正を抑制できる。

遊技機甲ＤＡ１７において、前記転動部材が球の重量により変位されていない状態では

、前記伝達手段の変位が前記転動部材に規制されることで、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側への前記変位部材の変位が規制されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ１８。

遊技機甲ＤＡ１８によれば、遊技機甲ＤＡ１７の奏する効果に加え、転動部材が球の重量により変位されていない状態では、伝達手段の変位が転動部材に規制されることで、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位部材の変位が規制されるので、変位部材の強制的変位を規制するための部品を別途設ける必要がなく、伝達手段を流用することができる。即ち、変位部材を強制的に変位させる不正を抑制するための構造を簡素化できる。

遊技機甲ＤＡ５からＤＡ１８のいずれかにおいて、前記転動部材と前記伝達手段との間には、所定の隙間が形成され、球の重量で変位された前記転動部材は、前記隙間を埋めた後に前記伝達手段に当接されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ１９。

遊技機甲ＤＡ１９によれば、遊技機甲ＤＡ５からＤＡ１８のいずれかの奏する効果に加え、転動部材と伝達手段との間には、所定の隙間が形成され、球の重量で変位された転動部材は、隙間を埋めた後に伝達手段に当接されるので、転動部材の変位が比較的小さい場合には、伝達手段を介して、転動部材の変位を変位部材へ伝達することができない。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材を変位させるためには、隙間を越える変位を転動部材に形成する必要があり、よって、遊技機を叩いて転動部材を変位させることや、針金等の異物で転動部材を変位させようとする不正を成功し難くできる。

【９３５７】

＜下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂを一例とする発明の概念について＞

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材の変位速度が変化可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＤＢ１。

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１２４１６９）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪１５ａ）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＤＢ１によれば、変位部材の変位速度が変化可能に形成されるので、通路への球の入球のされやすさの変化速度を変化させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＤＢ１において、前記変位部材は、前記通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、前記通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも速くされることを特徴とする遊技機甲ＤＢ２。

遊技機甲ＤＢ２によれば、遊技機甲ＤＢ１の奏する効果に加え、変位部材は、通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも速くされるので、通路へ球が入りやすくされた状態を素早く形成して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、テンポの良い演出を行うことができる。また、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度が相対的に遅くされることで、通路へ球が入りやすくされた状態の期間を確保して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、通路への入球が間に合うか否かを着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＤＢ１において、前記変位部材は、前記通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、前記通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも遅くされることを特徴とする遊技機甲ＤＢ３。

遊技機甲ＤＢ３によれば、遊技機甲ＤＢ１の奏する効果に加え、変位部材は、通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも遅くされるので、通路への球の入りやすさを徐々に増加させ、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、その期待を徐々に高まらせることができる。また、通路へ球が入球され難くされた状態を素早く形成して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、テン

ポの良い演出を行うことができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
遊技機甲ＤＢ１からＤＢ３のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲ＤＢ４。
遊技機甲ＤＢ４によれば、遊技機甲ＤＢ１からＤＢ３のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。
【９３５８】
＜下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂを一例とする発明の概念について＞
球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材を複数備え、前記複数の変位部材のうちの一の前記変位部材は、他の前記変位部材と変位態様が異なることを特徴とする遊技機甲ＤＣ１。
球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１２４１６９）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪１５ａ）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＤＣ１によれば、変位部材を複数備え、複数の変位部材のうちの一の変位部材は、通路他の変位部材と変位態様が異なるので、それら複数の変位部材の変位態様の組み合わせにより、通路への球の入球のされやすさの変化を大きくできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
なお、変位態様としては、変位を開始する時期（タイミング）、変位方向、変位速度、これらの組み合わせが例示される。
遊技機甲ＤＣ１において、前記一の変位部材の変位の開始は、前記他の変位部材の変位が開始され、所定時間の経過後とされることを特徴とする遊技機甲ＤＣ２。
遊技機甲ＤＣ２によれば、遊技機甲ＤＣ１の奏する効果に加え、一の変位部材の変位の開始は、他の変位部材の変位が開始され、所定時間の経過後とされるので、通路への球の入球のされやすさが変化される位置を異ならせると共にそのタイミングを異ならせることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
遊技機甲ＤＣ１又はＤＣ２において、前記通路へ球を流下させる上流通路を備え、前記変位部材の変位方向は、前記上流通路における球の転動方向と略平行とされることを特徴とする遊技機甲ＤＣ３。
遊技機甲ＤＣ３によれば、遊技機甲ＤＣ１又はＤＣ２の奏する効果に加え、通路へ球を流下させる上流通路を備え、変位部材の変位方向は、上流通路における球の転動方向と略平行とされるので、上流通路を転動する球の転動方向や転動位置と変位部材の変位方向や変位位置とを、通路への球の入球のしやすさに関係づけることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機甲ＤＣ１からＤＣ３のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲ＤＣ４。
遊技機甲ＤＣ４によれば、遊技機甲ＤＣ１からＤＣ３のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。
【９３５９】
＜下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂを一例とする発明の概念について＞
球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化

させる変位部材とを備えた遊技機において、前記通路に入球された球が転動可能に形成される転動部材を備え、前記変位部材は、前記転動部材を転動する球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位され、前記転動部材は、球の転動経路の途中で球が落下可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＤＤ１。

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１２４１６９）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪１５ａ）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＤＤ１によれば、通路に入球された球が転動可能に形成される転動部材を備え、変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位され、転動部材は、球の転動経路の途中で球が落下可能に形成されるので、球が転動経路を転動する距離に応じて、球の重量を利用できる期間を変化させることができる。即ち、転動部材を転動する球の状態に応じて、通路への球の入球のされやすさを変化させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＤＤ１において、前記変位部材は、前記転動部材を転動する球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲ＤＡ２。

遊技機甲ＤＤ２によれば、遊技機甲ＤＤ１の奏する効果に加え、変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるので、通路へ入球された球が転動部材を転動する間、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）を通路へ入球されやすくできる。

即ち、通路へ１の球が入球され、その球が転動部材を転動している間は、後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成でき、後行する球が通路へ入球され転動部材を転動すれば、次の後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できる。よって、通路への球の入球により、通路への入球の連鎖の発生を遊技者に期待させることができる。一方で、通路へ入球された球が転動部材の転動経路の途中で落下されると、球の重量を利用できなくなり、後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できなくなる。これにより、球の転動状態（転動経路の終端に達することができるか否か）を遊技者に注目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＤＤ１において、前記転動部材を所定数以上の球が転動する場合に、前記転動する球を前記転動部材から落下させやすくする落下手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＤＤ３。

遊技機甲ＤＤ３によれば、遊技機甲ＤＤ１の奏する効果に加え、転動部材を所定数以上の球が転動する場合に、転動する球を転動部材から落下させやすくする落下手段を備えるので、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下されるか否かを遊技者に着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

なお、遊技機甲ＤＤ３における変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるものであっても良く、通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるものであっても良い。前者の場合には、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下される可能性が高くなるので、かかる別の球が通路へ流下されるか否かを行方を遊技者に着目させやすくできる。後者の場合には、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下される可能性を低くできるので、遊技者に安心感を付与できる。

遊技機甲ＤＤ２又はＤＤ３において、前記転動部材の転動経路の途中で落下した球が通過する落下通路を備え、前記落下通路を通過した球には、前記通路を通過した球よりも有利な遊技条件が付与されることを特徴とする遊技機甲ＤＤ４。

遊技機甲ＤＤ４によれば、遊技機甲ＤＤ２又はＤＤ３の奏する効果に加え、転動部材の転動経路の途中で落下した球が通過する落下通路を備え、落下通路を通過した球には、通

路を通過した球よりも有利な遊技条件が付与されるので、転動部材の転動経路の途中で球が落下するか否かをより強く遊技者に着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

【９３６０】

＜下側フレームＥ８６ｂ～Ｅ１７０８６ｂを一例とする発明の概念について：下降傾斜されたトゲトゲステージが往復駆動、ステージを下降傾斜に沿って流下する際にトゲトゲで流下先にランダム性を持たせる。トゲトゲによる球の保持を往復駆動で抑制＞

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、前記通路部材の少なくとも一部を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＥＡ１。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＥＡ１によれば、通路部材の少なくとも一部を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えるので、変位手段により通路部材が変位されることで、通路部材を移動する球の移動方向の変化を多様化できる。これにより、球の移動方向の変化が単調となることを抑制できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＥＡ１において、前記通路部材に配設され前記球の移動方向に変化を付与する付与手段を備え、前記通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、前記付与手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機甲ＥＡ２。

遊技機甲ＥＡ２によれば、遊技機甲ＥＡ１の奏する効果に加え、通路部材に配設され球の移動方向に変化を付与する付与手段を備え、通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、付与手段は、通路部材の転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、通路部材（転動部）を転動する際の球の移動方向の変化を多様化して、球の移動方向の変化が単調となることを抑制できる。

また、球の移動方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくできる。即ち、転動部を転動する球は比較的移動速度が低く、転動部の移動に比較的時間を要するところ、突部または凹部から受ける作用により球の移動に要する時間を更に嵩ませることができる。その結果、球の移動方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくでき、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＥＡ２において、前記変位手段は、前記通路部材の転動部を転動する球の転動方向と平行な変位成分を少なくとも備える変位方向に前記通路部材を変位させることを特徴とする遊技機甲ＥＡ３。

遊技機甲ＥＡ３によれば、遊技機甲ＥＡ２の奏する効果に加え、変位手段は、通路部材の転動部を転動する球の転動方向と平行な変位成分を少なくとも備える変位方向に通路部材を変位させるので、球の転動方向と平行な変位成分を突部に形成することができる。その結果、球の移動方向に変化を付与しやすくできる。また、球の移動方向の変化を多様とできる。

遊技機甲ＥＡ２又はＥＡ３において、前記突部は、前記突部どうしの間を球が移動可能な間隔を少なくとも備えて配置されることを特徴とする遊技機甲ＥＡ４。

遊技機甲ＥＡ４によれば、遊技機甲ＥＡ２又はＥＡ３の奏する効果に加え、突部は、突部どうしの間を球が移動可能な間隔を少なくとも備えて配置されるので、球が通路部材（転動部）に留まることを抑制できる。よって、球が通路部材（転動部）に留まることを抑制するために、通路部材（転動部）を複雑な軌跡で変位させることや、大きな変位量や変位速度で変位させることを抑制できる。その結果、変位手段を簡素化できる。

【９３６１】

＜下側フレームＥ８６ｂ～Ｅ１７０８６ｂを一例とする発明の概念について：ステージ

を通過したら所定の価値付与＞

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、前記通路部材の球の通過のしやすさを変化させる変化手段を備え、前記通路部材を通過した球に対して所定の価値を付与可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＥＢ１。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球が通過できるか否か（ステージを渡り切って終端に到達できるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができず、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＥＢ１によれば、通路部材の球の通過のしやすさを変化させる変化手段を備え、通路部材を通過した球に対して所定の価値を付与可能に形成されるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＥＢ１において、前記変化手段は、前記通路部材の少なくとも一部を変位させる変位手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＥＢ２。

遊技機甲ＥＢ２によれば、遊技機甲ＥＢ１の奏する効果に加え、変化手段は、通路部材の少なくとも一部を変位させる変位手段を備えるので、球が通路部材を移動する際に、変位手段により通路部材が変位されることで、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過する（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得る）ことを阻害する又は補助する手段として、変位手段（通路部材の変位）を機能させることができるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＥＢ２において、前記通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、前記変化手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機甲ＥＢ３。

遊技機甲ＥＢ３によれば、遊技機甲ＥＢ２の奏する効果に加え、通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、変化手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、転動部を転動する球の転動方向（移動方向）にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過する（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得る）ことを阻害する又は補助する手段として突部や凹部を機能させることができるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＥＢ１からＥＢ３のいずれかにおいて、前記通路部材は、第１通路部材と、その第１通路部材を通過した球が移動可能に形成される第２通路部材と、を備え、前記所定の価値は、前記第２通路部材を通過した球に対して付与可能に形成され、前記変化手段は、前記第１通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、前記第２通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とを異ならせることが可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＥＢ４。

遊技機甲ＥＢ４によれば、遊技機甲ＥＢ１からＥＢ３のいずれかの奏する効果に加え、通路部材は、第１通路部材と、その第１通路部材を通過した球が移動可能に形成される第２通路部材と、を備え、所定の価値は、第２通路部材を通過した球に対して付与可能に形成され、変化手段は、第１通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、第２通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とを異ならせることが可能に形成されるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を、第１通路部材と第２通路部材とにおいて異なる態様として、遊技者に付与することができる。その結果、かかる遊技性を多様化して、遊技の興趣を向上できる。

なお、球の通過のしやすさを変化させる手段としては、例えば、通路部材の形状や姿勢（傾斜）、通路部材の変位態様（変位の種類（回転、直線変位、曲線変位、これらの組み合わせ）、変位方向、変位速度、往復動作の態様（周期、振幅）など）、通路部材の球が移動する面（転動面）の態様（突部や凹部の有無、突部や凹部の態様（大きさ、形状、配置など））が例示される。即ち、第１通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、第２通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とが異なるとは、上述した手段の少なくとも一部または全部が、第１通路部材と第２通路部材とにおいて異なることを意味する。

【９３６２】

＜下側フレームＥ８６ｂ～Ｅ１７０８６ｂを一例とする発明の概念について：球を滞留させる滞留手段＞

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、入球された球に対して所定の価値を付与可能に形成される入球手段と、前記通路部材を通過した球が移動可能に形成される第２通路部材と、を備え、前記通路部材および前記第２通路部材は、球の移動経路の途中で球が落下可能に形成され、前記第２通路部材を通過した球は、前記通路部材を通過した球よりも前記入球手段へ入球されやすくされることを特徴とする遊技機甲ＥＣ１。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、ステージの所定位置から流下された球は、入賞口（入球口）へ直接入球されるため、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＥＣ１によれば、入球された球に対して所定の価値を付与可能に形成される入球手段と、通路部材を通過した球が移動可能に形成される第２通路部材と、を備えるので、通路部材を通過した球が第２通路部材を移動することで、その分、入球手段に球が入球されるまでに要する時間を嵩ませることができる。即ち、入球手段への入球を期待できる期間を長くして、遊技者の期待感を盛り上げることができる。特に、第２通路部材を通過した球は、通路部材を通過した球よりも入球手段へ入球されやすくされるので、入球手段へ球が今から入球されるという高揚感を遊技者に持たせて、球の行方を追わせることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＥＣ１において、前記第２通路部材は、球が転動可能に形成される転動部と、その転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機甲ＥＣ２。

遊技機甲ＥＣ２によれば、遊技機甲ＥＣ１の奏する効果に加え、第２通路部材は、球が転動可能に形成される転動部と、その転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、第２通路部材（転動部）を転動する際の球の移動方向を変化させ、球が第２通路部材を通過できるか否か（第２通路部材を渡り切って、入球手段に入球される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

また、球の移動を遊技者に視認させやすくできる。即ち、転動部を転動する球は比較的移動速度が低く、転動部の移動に比較的時間を要するところ、突部や凹部から受ける作用により球の移動に要する時間を更に嵩ませることができる。その結果、球の行方を遊技者に追わせやすくできると共に、入球手段への入球を期待できる期間を長くして、遊技者の期待感を盛り上げることができる。

遊技機甲ＥＣ１又はＥＣ２において、前記通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＥＣ３。

遊技機甲ＥＣ３によれば、遊技機甲ＥＣ１又はＥＣ２の奏する効果に加え、通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えるので、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過して第２通路部材に到達することを阻害する又は補助する手段として、変位手段（通路部材の変位）を機能さ

せることができる。よって、球が通路部材を通過できるか否か（球が第２通路部材に到達できるか否か、ひいては、入球手段に入球できるか否か）を楽しむ遊技性を形成することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＥＣ３において、前記第２通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される第２変位手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＥＣ４。

遊技機甲ＥＣ４によれば、遊技機甲ＥＣ３の奏する効果に加え、第２通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される第２変位手段を備えるので、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過して第２通路部材に到達すること、及び、球が第２通路部材と通過して入球手段に入球すること、を阻害する又は補助する手段として、第２変位手段（第２通路部材の変位）を機能させることができる。よって、通路部材を通過した球が第２通路部材へ到達できるか否か、及び、その到達した球が第２通路部材を通過できるか否か（球が入球手段に入球できるか否か）を楽しむ遊技性を形成することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲ＥＣ４において、前記変位手段による前記通路部材の変位態様と、前記第２変位手段による前記第２通路部材の変位態様とが異なる態様であることを特徴とする遊技機甲ＥＣ５。

遊技機甲ＥＣ５によれば、遊技機甲ＥＣ４の奏する効果に加え、変位手段による通路部材の変位態様と、第２変位手段による第２通路部材の変位態様とが異なる態様であるので、球の変位態様を多様化できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

なお、変位手段による通路部材の変位態様と、第２変位手段による第２通路部材の変位態様とが異なる態様であるとは、例えば、変位の種類（回転、直線変位、曲線変位、これらの組み合わせ）、変位方向、変位速度、往復動作の態様（周期、振幅）などの少なくとも一部または全部が、第１通路部材と第２通路部材とにおいて異なることを意味する。

【９３６３】

＜下側フレームＦ８６ｂ～Ｆ５０８６ｂを一例とする発明の概念について＞

球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成される第１手段と、前記第１手段が受け取った球の重量により変位される第２手段と、を備え、前記第２手段は、前記被流入部の大きさを変更する方向へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＦＡ１。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲ＦＡ１によれば、所定の球が被流入部へ向かう場合に、第１手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、第２手段が被流入部の大きさを変更する方向へ変位されるので、所定の球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くできる。よって、第１手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＡ１において、前記被流入部の大きさを変更する方向へ前記第２手段が変位された状態を維持する維持手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＡ２。

遊技機甲ＦＡ２によれば、遊技機甲ＦＡ１の奏する効果に加え、第１手段に球の重量が作用しなくなっても、所定の球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くした状態を維持できる。よって、球の流入を期待できる期間または期待し難い期間を確保でき、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＡ２において、前記維持手段による維持を解除する解除手段を備え、前記維持手段は、前記第１手段が受け取った球の重量により前記第２手段が前記被流入部の大きさを大きくする方向へ変位された状態を維持し、前記解除手段による解除は、前記被流入部に少なくとも１の球が流入された場合に行われることを特徴とする遊技機甲ＦＡ３。

遊技機甲ＦＡ３によれば、遊技機甲ＦＡ２の奏する効果に加え、少なくとも１の球が被流入部に流入されるまでの間、被流入部の大きさが大きくされる方向へ第２手段が変位された状態が維持されるので、被流入部への球の流入を確実化できる。よって、遊技者に安心感を付与できる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＡ３において、前記維持手段により維持された状態では、球を受け取ることで変位された位置に前記第１手段が維持されることを特徴とする遊技機甲ＦＡ４。

遊技機甲ＦＡ４によれば、遊技機甲ＦＡ３の奏する効果に加え、維持手段による維持がされた状態（被流入部の大きさが大きくされる方向へ第２手段が変位された状態）であることを、第１手段の変位位置からも遊技者に理解させやすくできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＡ１から遊技機甲ＦＡ４のいずれかにおいて、前記第１手段から球が流下することを遅延させる遅延手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＡ５。

遊技機甲ＦＡ５によれば、遊技機甲ＦＡ１から遊技機甲ＦＡ４の奏する効果に加え、球の重量が第１手段に作用している期間（第１手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。

遊技機甲ＦＡ５において、前記遅延手段は、前記第１手段に形成される開口と、その開口の周囲に沿って球が転動可能とされ前記第１手段に形成される第１転動部とを備え、前記第１転動部を転動し前記開口へ流入されることで、球が前記第１手段から流下されることを特徴とする遊技機甲ＦＡ６。

遊技機甲ＦＡ６によれば、遊技機甲ＦＡ５の奏する効果に加え、開口の周囲に沿って第１転動部を転動することで、球の速度を低下させられるので、その分、第１手段からの球の流下を遅延させられる。即ち、球の重量が第１手段に作用している期間（第１手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。

遊技機甲ＦＡ６において、前記第１転動部は、前記開口の周囲に沿って連続して形成され、前記遅延手段は、前記第１転動部における前記開口から偏心した位置へ向けて球が転動可能とされ前記第１手段に形成される第２転動部を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＡ７。

遊技機甲ＦＡ７によれば、遊技機甲ＦＡ６の奏する効果に加え、第１転動部が、開口の周囲に沿って連続して形成されるので、第１転動部において球を周回させることができる。また、第２転動部が、第１転動部における開口から偏心した位置へ向けて球が転動可能とされるので、第１転動部における球の周回を形成しやすくできる。その結果、球の重量が第１手段に作用している期間（第１手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。

遊技機甲ＦＡ７において、前記第１転動部を球が転動する状態では、前記第１転動部の鉛直方向における高さが前記開口の周囲に沿って略同一に設定されることを特徴とする遊技機甲ＦＡ８。

遊技機甲ＦＡ８によれば、遊技機甲ＦＡ７の奏する効果に加え、高低差が形成されることを抑制して、第１転動部において球を周回させやすくできる。

遊技機甲ＦＡ５から遊技機甲ＦＡ８のいずれかにおいて、前記遅延手段は、球が転動可能とされ前記第１手段に形成される転動部と、その転動部に球を保持する保持手段と、を備え、前記保持手段に保持された球は、前記第１手段が球の重量により所定量だけ変位されることで、前記保持手段を乗り越えて転動可能とされることを特徴とする遊技機甲ＦＡ９。

遊技機甲ＦＡ９によれば、遊技機甲ＦＡ５から遊技機甲ＦＡ８のいずれかの奏する効果に加え、球の転動を一時的に停止させることができる。よって、第１手段が球の重量により所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間を長くできる。その分、被流入部が大きくされている期間を長くできる。また、第１手段の姿勢変化を利

用して保持手段の保持が解除される（球が転動を再開する）ので、解除する手段を設けることを不要とできる。
遊技機甲ＦＡ９において、前記遅延手段は、前記第１手段が球の重量により所定量だけ変位された場合に、前記保持手段により保持された球に作用する作用手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＡ１０。
遊技機甲ＦＡ１０によれば、遊技機甲ＦＡ９の奏する効果に加え、作用手段の作用により、保持手段による球の保持の解除を確実化できる（球が保持手段を乗り越えやすくすることができる）。
遊技機甲ＦＡ９又は遊技機甲ＦＡ１０において、前記第１手段へ球が流下可能に形成される流下部を備え、球の重量により前記第１手段が変位される方向は、少なくとも前記転動部が前記流下部から離間される方向であることを特徴とする遊技機甲ＦＡ１１。
遊技機甲ＦＡ１１によれば、遊技機甲ＦＡ９又は遊技機甲ＦＡ１０の奏する効果に加え、流下部から流下した後行の球の衝突により、保持手段による保持が解除されることを抑制できる。
遊技機甲ＦＡ１から遊技機甲ＦＡ１１のいずれかにおいて、前記第１手段の変位を前記第２手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＡ１２。
遊技機甲ＦＡ１２によれば、遊技機甲ＦＡ１から遊技機甲ＦＡ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第２手段を変位させられる。よって、第２手段を変位させるための駆動源を不要とできる。
遊技機甲ＦＡ１２において、前記第１手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第１手段および前記第２手段の重量により、前記第１手段および前記第２手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＦＡ１３。
遊技機甲ＦＡ１３によれば、遊技機甲ＦＡ１２の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を復帰させるための手段を不要として、製品コストを抑制できる。
【９３６４】
＜下側フレームＦ６０８６ｂ～Ｆ１１０８６ｂを一例とする発明の概念について＞
球が流入可能な被流入部と、その被流入部へ向けて球が移動可能に形成される経路と、を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成される第１手段と、前記第１手段が受け取った球の重量により変位され前記経路を移動する球に作用可能に形成される第２手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＢ１。
球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機甲ＦＢ１によれば、所定の球が経路を移動する場合に、第１手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、経路を移動する所定の球に第２手段が作用可能とされる。よって、経路を移動する所定の球の被流入部への流入の可能性が第２手段の作用により変化させることができる。その結果、第１手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機甲ＦＢ１において、前記第１手段球が受け取った球の重量により変位された位置から変位される前の位置へ向かう前記第２手段の変位方向には、前記経路を前記第２手段へ向けて移動する球の移動方向成分が含まれることを特徴とする遊技機甲ＦＢ２。
遊技機甲ＦＢ２によれば、遊技機甲ＦＢ１の奏する効果に加え、経路を第２手段へ向けて移動する球が第２手段へ当接した際に、その球の移動方向へ第２手段も変位（初期位置へ向けて後退）して、衝撃を吸収できる。よって、第２手段の破損を抑制できる。
遊技機甲ＦＢ２において、前記第１手段が受け取った球の重量により変位された前記第２変位手段は、前記経路を移動する球に対して、前記被流入部へ流入され易くなるように作用することを特徴とする遊技機甲ＦＢ３。

遊技機甲ＦＢ３によれば、遊技機甲ＦＢ２の奏する効果に加え、被流入部へ球を流入させ易くできるので、第１手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＢ２又はＦＢ３において、前記経路は、傾斜して形成される傾斜部を備え、前記第２手段は、前記傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に変位可能とされることを特徴とする遊技機甲ＦＢ４。

遊技機甲ＦＢ４によれば、遊技機甲ＦＢ２又はＦＢ３の奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球は徐々に速度を低下させるので、球の移動と、その球への第２手段の作用とを遊技者に視認させやすくできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＢ４において、前記傾斜部は、傾斜して形成される第１傾斜部と、その第１傾斜部と反対方向へ傾斜して形成される第２傾斜部とを備え、前記第１傾斜部および前記第２傾斜部を球が往復移動可能に形成され、前記第２手段は、前記第１傾斜部または前記第２傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＦＢ５。

遊技機甲ＦＢ５によれば、遊技機甲ＦＢ４の奏する効果に加え、傾斜部（第１傾斜部および第２傾斜部）における球の往復移動により、第２手段からの作用を受けることが可能な位置に球を複数回到達させることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＢ４又は遊技機甲ＦＢ５において、前記第２手段が前記傾斜部を上昇する球に作用可能とされる位置は、前記傾斜部を上昇する球が到達可能な最大到達位置よりも下方となる位置であることを特徴とする遊技機甲ＦＢ６。

ここで、最大到達位置では、球の速度が低く（又は速度が０となり）、球の勢いが弱いため、傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に第２手段が変位され、第２手段に球が当接したとしても、被流入部へ流入されやすくなる方向へ球を案内できない虞がある。これに対し、遊技機甲ＦＢ６によれば、遊技機甲ＦＢ４又は遊技機甲ＦＢ５の奏する効果に加え、最大到達位置よりも下方となる位置において、傾斜部を上昇する球に第２手段が作用可能とされることで、球の速度が確保されている状態で、球を第２手段に当接させることができる。よって、球の勢いを利用して、被流入部へ流入されやすくなる方向へ案内しやすくできる。

また、第１傾斜部および第２傾斜部を球が往復移動する構成においては、第２手段からの作用を受けることが可能な位置に球を複数回到達させやすくできる。

遊技機甲ＦＢ６において、前記第２手段は、前記傾斜部を上昇する球に作用可能とされる位置に変位された状態では、前記傾斜部を下降する球に作用可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＦＢ７。

遊技機甲ＦＢ７によれば、遊技機甲ＦＢ６の奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球が通過した後に、第２手段が球に作用可能な位置に変位された場合であっても、傾斜部の頂部に達して下降する球に作用を与える可能性を形成できる。

遊技機甲ＦＢ４から遊技機甲ＦＢ７のいずれかにおいて、前記第２手段は、円弧状の湾曲に沿って球を案内可能に形成される案内部を備え、前記傾斜部を上昇する球は、前記案内部に沿って移動されることで、前記被流入部へ流入されやすくなる方向へ案内されることを特徴とする遊技機甲ＦＢ８。

遊技機甲ＦＢ８によれば、遊技機甲ＦＢ４から遊技機甲ＦＢ７のいずれかの奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球を、湾曲に沿って徐々に案内（移動方向を転換）することができる。即ち、被流入部へ流入されやすくなる方向へ確実に案内できる。

遊技機甲ＦＢ８において、前記第２手段は、前記傾斜部から突出可能に形成され、前記第２手段が前記傾斜部から非突出とされた状態では、前記第２手段が前記傾斜部の一部とされることを特徴とする遊技機甲ＦＢ９。

ここで、傾斜部の側方から傾斜部の幅方向（傾斜部を球が上昇する方向と直交する方向）に沿って第２手段（案内部）を突出させる構成では、第２手段（案内部）を収納するためのスペースとして傾斜部の幅と同等のスペースを傾斜部の側方に確保する必要があり、

大型化する。これに対し、遊技機甲ＦＢ９によれば、遊技機甲ＦＢ８の奏する効果に加え、第２手段（案内部）の収容に必要なスペースを傾斜部の側方に確保する必要がなく、また、傾斜部の厚み方向のデッドスペースを有効に活用できるので、その分、小型化できる。

また、傾斜部の側方から傾斜部の幅方向（傾斜部を球が上昇する方向と直交する方向）に沿って第２手段（案内部）を突出させる構成では、第２手段（案内部）に必要な変位量が大きい分、第２手段を変位させるのに要する時間が嵩む。これに対し、遊技機甲ＦＢ８によれば、遊技機甲ＦＢ７の奏する効果に加え、第２手段（案内部）に必要な変位量が抑制できる分、第２手段を変位させるのに要する時間を短縮できるので、傾斜部を上昇する球に作用する位置に第２手段を速やかに配置できる。

遊技機甲ＦＢ１から遊技機甲ＦＢ９のいずれかにおいて、前記経路を移動する球に作用可能な位置に前記第２手段が変位された状態を維持する維持手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＢ１０。

遊技機甲ＦＢ１０によれば、遊技機甲ＦＢ１から遊技機甲ＦＢ９のいずれかの奏する効果に加え、第１手段に球の重量が作用しなくなっても、所定の球を被流入部へ流入させやすくした状態を維持できる。よって、球の流入を期待しやすくでき、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＢ１０において、前記維持手段による維持を解除する解除手段を備え、その解除手段による解除は、前記被流入部に少なくとも１の球が流入された場合に行われることを特徴とする遊技機甲ＦＢ１１。

遊技機甲ＦＢ１１によれば、遊技機甲ＦＢ１０の奏する効果に加え、被流入部への球の流入を確実化できる。即ち、被流入部の大きさが大きくされる方向へ第２手段が変位されれば、少なくとも１の球が流入されるまでの間、安心感を付与できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＢ１から遊技機甲ＦＢ１１のいずれかにおいて、前記第１手段の変位を前記第２手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＢ１２。

遊技機甲ＦＢ１２によれば、遊技機甲ＦＢ１から遊技機甲ＦＢ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第２手段を変位させられる。よって、第２手段を変位させるための駆動源を不要とできる。

遊技機甲ＦＢ１２において、前記第１手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第１手段および前記第２手段の重量により、前記第１手段が前記所定位置へ変位可能に形成され、前記第２手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＦＢ１３。

遊技機甲ＦＢ１３によれば、遊技機甲ＦＢ１２の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を復帰させるための手段を不要として、コストを抑制できる。

【９３６５】

＜下側フレームＦ８６ｂ～Ｆ１１０８６ｂを一例とする発明の概念について＞

球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成され前記受け取った球の重量により前記被流入部への球の流入のし易さを変化させるための第１手段と、前記受け取った球の重量が前記第１手段に作用された状態で前記受け取った球とは別の球の影響を前記第１手段が受けることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＣ１。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲ＦＣ１によれば、所定の球が被流入部へ向かう場合に、第１手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、被流入部への所定の球の流入のし易さを変化

させることができる。よって、第１手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。この場合、第１手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第１手段に衝突し、第１手段に重量を作用させていた球が第１手段から脱落する）ことを抑制手段で抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＣ１において、前記第１手段へ向けて球が移動可能に形成される経路を備え、前記抑制手段は、前記受け取った球の重量が前記第１手段に作用された状態において、前記経路を移動する球が前記第１手段へ向けて移動し難くする第１規制手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＣ２。

遊技機甲ＦＣ２によれば、遊技機甲ＦＣ１の奏する効果に加え、受け取った球の重量が第１手段に作用された状態では、第１規制手段により、経路を移動する球が第１手段へ向けて移動し難くすることができるので、第１手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第１手段に衝突し、第１手段に重量を作用させていた球が第１手段から脱落する）ことを抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＣ２において、球を受け取り可能に形成され前記受け取った球の重量により前記被流入部への球の流入のし易さを変化させるための第２手段を備え、前記経路は、前記第１手段および前記第２手段へ向けて球が移動可能に形成され、前記第１規制手段は、前記受け取った球の重量が前記第１手段に作用された状態において、前記経路を移動する球が前記第１手段よりも前記第２手段へ移動し易くすることを特徴とする遊技機甲ＦＣ３。

遊技機甲ＦＣ３によれば、遊技機甲ＦＣ２の奏する効果に加え、受け取った球の重量が第１手段に作用された状態では、第１規制手段により、経路を移動する球を第２手段へ向けて移動し易くできるので、被流入部への所定の球の流入のし易さの変化を継続させ易くできる。即ち、第１手段に球の重量が作用されている状態では、その状態が中断される（例えば、経路を移動する球が第１手段に衝突し、第１手段に重量を作用させていた球が第１手段から脱落する）ことを抑制しつつ、経路を移動する球を第２手段に受け取らせ、その受け取った球の重量が第２手段に作用された状態を形成することで、第２手段によっても、被流入部への所定の球の流入のし易さが変化された状態を形成できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＣ３において、前記第１手段または前記第２手段が受け取った球の重量により変位される第３手段を備え、前記第３手段は、前記被流入部の大きさを変更する方向へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＦＣ４。

遊技機甲ＦＣ４によれば、遊技機甲ＦＣ２又はＦＣ３の奏する効果に加え、第３手段の変位により球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くできる。よって、第１手段および第２手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＣ１から遊技機甲ＦＣ４のいずれかにおいて、前記抑制手段は、前記受け取った球の重量が作用された状態において、前記第１手段の少なくとも側面に前記別の球が当接し難くする第２規制手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＣ５。

遊技機甲ＦＣ５によれば、遊技機甲ＦＣ１から遊技機甲ＦＣ３のいずれかの奏する効果に加え、受け取った球の重量が第１手段に作用された状態では、第２規制手段により、第１手段の少なくとも側面に球が当接し難くすることができるので、第１手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第１手段の側面に衝突し、第１手段に重量を作用させていた球が第１手段から脱落する）ことを抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。

なお、第１手段に重量を作用させていた球に別の球が当接する場合には、重量を作用させていた球が第１手段から脱落しても、その球に代わって、別の球が第１手段に重量を作用させることができる場合がある。また、第１手段の上面（重量を作用させる球が保持または転動される部位）に別の球が当接する場合には、重量を作用させていた球に加え、別

の球も第１手段に重量を作用させることができる場合がある。よって、別の球が少なくとも第１手段の側面へ当接し難くできれば有効となる。
遊技機甲ＦＣ２において、前記第１手段の変位を前記第１規制手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＣ６。
遊技機甲ＦＣ６によれば、遊技機甲ＦＣ２の奏する効果に加え、第１手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第１規制手段を変位させられる。よって、第１規制手段を変位させるための駆動源を不要とできる。
遊技機甲ＦＣ６において、前記第１手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第１手段および前記第１規制手段の重量により、前記第１手段および前記第１規制手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＦＣ７。
遊技機甲ＦＣ７によれば、遊技機甲ＦＣ６の奏する効果に加え、第１手段および第１規制手段を復帰させるための手段を不要として、製品コストを抑制できる。
遊技機甲ＦＣ５において、前記第１手段へ球が流下可能に形成される流下部を備え、球の重量により前記第１手段が変位される方向は、少なくとも前記第１手段が前記流下部から離間される方向であることを特徴とする遊技機甲ＦＣ８。
遊技機甲ＦＣ８によれば、遊技機甲ＦＣ５の奏する効果に加え、流下部から流下した後行の球が第１手段の側面に当接することを抑制できる。
【９３６６】
＜下側フレームＦ１１０８６ｂを一例とする発明の概念について＞
球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、前記被流入部へ球が移動可能に形成される経路と、前記被流入部への球の流入のし易さを変化させる変化手段と、を備え、第１位置から前記経路へ流入し前記経路を移動する球が、第２位置から前記経路へ流入し前記経路を移動する球よりも前記被流入部へ流入し易くされることを特徴とする遊技機甲ＦＤ１。
球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機甲ＦＤ１によれば、被流入部への球の流入のし易さを変化手段により変化させることができるので、経路を移動する球に対する変化手段の影響を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
この場合、第１位置から経路へ流入し経路を移動する球が、第２位置から経路へ流入し経路を移動する球よりも被流入部へ流入し易くされるので、球が経路へ流入する位置（第１位置または第２位置）を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
なお、第１位置からの球が入り易くする構成としては、例えば、当接部Ｆ６１５４が例示される。
遊技機甲ＦＤ１において、前記第１位置から前記経路へ流入する球を検出可能に形成される検出手段を備え、少なくとも前記検出手段により球が検出されることを条件に、前記被流入部へ球が流入し易くなるように前記変化手段による変化が行われることを特徴とする遊技機甲ＦＤ２。
遊技機甲ＦＤ２によれば、遊技機甲ＦＤ１が奏する効果に加え、遊技者に期待感を持たせて、遊技の興趣を高めることができる。即ち、第１位置から経路へ流入し経路を移動する球は、第２位置から経路へ流入し経路を移動する球よりも被流入部へ流入し易くされるところ、更に、被流入部へ球が流入し易くなるように変化手段による変化が行われるので、被流入部への流入の期待を遊技者に持たせることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。
なお、変化手段による変化（被流入部へ球が流入し易くなる動作）が行われる条件とし

ては、検出手段により球が検出されることに加え、所定時間の経過、抽選の当選、或いは、これらの組み合わせを条件としても良い。また、変化手段による変化が行われる期間としては、所定時間で区切っても良く、動作の回数で区切っても良い。

遊技機甲ＦＤ２において、前記第１位置および前記第２位置が形成される形成手段を備え、前記形成手段は、前記第１位置と前記第２位置との間を球が移動可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＦＤ３。

遊技機甲ＦＤ３によれば、遊技機甲ＦＤ２の奏する効果に加え、第１位置と第２位置との間を球が移動可能に形成されるので、第１位置または第２位置のどちらから経路へ球が流下するか、形成手段における球の移動を遊技者に注視させることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＤ２又はＦＤ３において、前記経路は、前記第１位置から流下した球が移動可能に形成される第１経路と、前記第２位置から流下した球が移動可能に形成される第２経路とを備え、前記第１経路と前記第２経路との間を球が移動可能に形成されることを特徴とする遊技機甲ＦＤ４。

遊技機甲ＦＤ４によれば、遊技機甲ＦＤ２又は遊技機甲ＦＤ３の奏する効果に加え、第１経路と第２経路との間を球が移動可能に形成されるので、第１位置（第２位置）から流入した球が第１経路（第２経路）のみを移動可能に形成される場合と比較して、一定のスペース内に形成できる球の移動可能な経路の種類をより多く確保できる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲ＦＤ４において、前記第１経路または前記第２経路から突設され球が当接可能に形成される１又は複数の当接手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＦＤ５。

遊技機甲ＦＤ５によれば、遊技機甲ＦＤ４の奏する効果に加え、第１経路または第２経路を移動する球が当接手段に当接されることで、球の移動方向に変化を付与して、第１経路と第２経路との間での球の移動を形成し易くできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

【９３６７】

＜複数の手段を異なる契機で動作させる構造＞

第１位置と第２位置とを変位可能な変位手段と、その変位手段を変位させ得る第１手段と、前記変位手段の変位を防止できる第１状態と前記変位手段の変位を防止できない第２状態とで状態変化可能な第２手段と、前記第１手段の動作に基づいて前記第２手段の状態を前記第１状態と前記第２状態とで変化可能に構成される変化手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＡ１。

パチンコ機等の遊技機において、変位手段を所定位置から変位させる演出を行う演出役物において、変位手段を所定位置に保持する保持手段と、変位手段を所定位置に変位させるための駆動力を伝達する伝達手段と、を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－２３１４３４号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、保持手段と伝達手段とで、駆動装置が別であることから、例えば、伝達手段の駆動装置が故障している時に、保持手段の駆動装置が動かされ変位手段が所定位置から移動（落下）された場合に、変位手段を所定位置に復帰させることができなくなるので、変位手段の演出効果を低下させる可能性があるという問題点があった。即ち、上述した従来の遊技機では、変位手段の演出効果の面で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＫＡ１によれば、変化手段により、第２手段の状態の変化が第１手段の動作に基づくので、第１手段が動作し得ない状態において、第２手段が第１状態から第２状態に変化されることを防止することができる。これにより、変位手段が所定位置に復帰できないにも関わらず第２手段が第１状態から第２状態に変化されてしまい変位手段が所定位置から変位させられる事態が生じることを防止することができるので、変位手段の演出効果の向上を図ることができる。

遊技機甲ＫＡ１において、前記第１位置は前記第２位置よりも上側に位置し、前記第２手段は、前記変位手段が所定位置よりも前記第１位置側に配置されている状態で前記所定

位置よりも前記第２位置側に進入することで前記第１状態に変化されることを特徴とする遊技機甲ＫＡ２。

遊技機甲ＫＡ２によれば、遊技機甲ＫＡ１の奏する効果に加え、第２手段が第１状態にされる際に変位手段と第２手段との間に隙間を生じさせることで、摩擦力が生じることを回避でき、動作不良を防止することができる。

更に、変位手段と第２手段とは第１手段により連動することから、動作タイミングがずれることを避け易いことに加え、第２手段を別の駆動機構で動作させる場合には必要となる変位手段が所定位置よりも第１位置側に位置したことを検出する検出センサを不要とすることができる。

遊技機甲ＫＡ１又はＫＡ２において、前記第２手段は、所定の回転軸を中心に回転動作可能に構成され、前記第１状態において、前記変位手段からの荷重を前記回転軸へ向けさせる形状から構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＡ３。

遊技機甲ＫＡ３によれば、遊技機甲ＫＡ１又はＫＡ２の奏する効果に加え、変位手段からの荷重で第２手段の状態が変化される事態を回避し易くすることができる。

遊技機甲ＫＡ１からＫＡ３のいずれかにおいて、前記第１手段は、前記第２手段の状態が前記第１状態から前記第２状態へ変化する場合に、前記変位手段と前記第２手段との間に隙間を空ける第１連動状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機甲ＫＡ４。

遊技機甲ＫＡ４によれば、遊技機甲ＫＡ１からＫＡ３のいずれかの奏する効果に加え、第２手段を第１状態から第２状態へ変化させる場合における変位手段と第２手段との間の動作抵抗を小さくすることができる。

遊技機甲ＫＡ１からＫＡ４のいずれかにおいて、前記第１手段は、前記第２手段の状態が前記第１状態から前記第２状態へ変化する場合に、前記第２手段を前記変位手段に擦らせる第２連動状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機甲ＫＡ５。

遊技機甲ＫＡ５によれば、遊技機甲ＫＡ１からＫＡ４のいずれかの奏する効果に加え、第２手段の位置を基準にして変位手段の位置を特定することができるので、変位手段の変位開始位置を安定させることができる。

遊技機甲ＫＡ４又は遊技機甲ＫＡ５において、前記第１連動状態と前記第２連動状態とでは、前記第１手段の動作方向が反転されることを特徴とする遊技機甲ＫＡ６。

遊技機甲ＫＡ６によれば、遊技機甲ＫＡ４又は遊技機甲ＫＡ５の奏する効果に加え、第１手段の停止状態から、第１連動状態での連動が生じるのか、第２連動状態での連動が生じるのかを遊技者に分からせ難くすることができる。

遊技機甲ＫＡ１からＫＡ６のいずれかにおいて、前記変位手段が前記第１位置に配置されている状態において前記第２手段が前記第１状態から前記第２状態へ変化された場合に、変位手段は、前記第１手段に支持されない状態での非支持変位を実行可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＡ７。

遊技機甲ＫＡ７によれば、遊技機甲ＫＡ１からＫＡ６のいずれかの奏する効果に加え、変化手段に支持されていないことから第２手段との連動ではない動作態様で変位手段を動作させることができる。

遊技機甲ＫＡ７において、前記変位手段に前記非支持変位をさせる場合に、前記変位手段と前記第１手段との間を仕切るように配設される接触防止部を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＡ８。

遊技機甲ＫＡ８によれば、遊技機甲ＫＡ７の奏する効果に加え、非支持変位において第１手段と変位手段とが誤って接触し、破損することを避けることができる。

遊技機甲ＫＡ１からＫＡ８のいずれかにおいて、前記第２手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる場合に、前記変化手段が重力方向に下降変位されることを特徴とする遊技機甲ＫＡ９。

遊技機甲ＫＡ９によれば、遊技機甲ＫＡ１からＫＡ８のいずれかの奏する効果に加え、第２手段が第１状態から第２状態へ変化する際に、変化手段の変位に要する力を重力で補助させることができる。

遊技機甲ＫＡ１からＫＡ９のいずれかにおいて、前記変位手段の変位量を、前記第１手

段の変位量に対して第１の比で変化させる第１変位量変化手段と、前記第２手段の変位量を、前記第１手段の変位量に対して第２の比で変化させる第２変位量変化手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＡ１０。

遊技機甲ＫＡ１０によれば、遊技機甲ＫＡ１からＫＡ９のいずれかにおいて、第１手段の変位に伴う変位手段の変位量と第２手段の変位量とを異ならせることができるので、連動の設計自由度を向上させることができる。

【９３６８】

＜付勢力での移動の停止位置が複数あるように構成＞

移動可能な第１移動手段と、その第１移動手段の移動に連動して第１位置から第２位置へ移動可能な第２移動手段と、その第２移動手段を前記第１位置から前記第２位置へ向けて付勢する付勢手段と、を備える遊技機において、前記第２移動手段が前記第１位置と前記第２位置との間の所定位置に配置された場合の前記第１移動手段の移動を防止可能な防止手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＢ１。

パチンコ機等の遊技機において、付勢力により液晶表示装置の前側に張り出す移動手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－２４０３８６号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、移動手段の配置は、液晶表示装置の前側か、液晶表示装置の前側とは異なる位置かの２位置に限定されており、取り得る状態のバリエーションが少ないことから遊技者が飽きてしまう可能性があり、移動手段を利用した演出効果に関して改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＫＢ１によれば、防止手段が第１移動手段の移動を防止することにより、第２移動手段を第１位置と第２位置との間の所定位置で止めることができるので、第２移動手段の停止位置として、第１位置または第２位置の２種類だけでなく、所定位置も使うことができる。これにより、第２移動手段の取り得る状態のバリエーションを増やすことができ、第２移動手段の演出効果を向上させることができる。

遊技機甲ＫＢ１において、駆動手段と、その駆動手段の駆動力を前記第１移動手段に伝達可能な伝達手段と、を備え、前記伝達手段は、前記第２移動手段が前記所定位置に配置された状態を維持しながら所定範囲で動作可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＢ２。

遊技機甲ＫＢ２によれば、遊技機甲ＫＢ１の奏する効果に加え、所定範囲においては伝達手段の配置が定まっていなくても第２移動手段を所定位置に維持することができるので、駆動手段の制御を簡素化することができる。

遊技機甲ＫＢ２において、前記伝達手段は、駆動手段の駆動方向に因らず、前記所定範囲における動作が生じた場合に前記第２移動手段が前記所定位置に配置された状態を維持させるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＢ３。

遊技機甲ＫＢ３によれば、遊技機甲ＫＢ２の奏する効果に加え、付勢手段の付勢力に沿う方向の動作か、付勢力に抗する方向の動作かによらず、第２移動手段を所定位置に維持し易くすることができる。これにより、第２移動手段を高速移動させた後に所定位置で急速停止させる動作態様を、動作方向に因らず、簡素な制御で実現可能とすることができる。

遊技機甲ＫＢ２又はＫＢ３において、前記伝達手段は、前記第１移動手段側に配設される第１伝達手段と、前記駆動手段側に配設される第２伝達手段と、を備え、前記第２伝達手段は、前記第１伝達手段の凹設部に進入した状態において第１伝達手段の動作を停止させる動作停止手段を備え、前記遊技機は、前記動作停止手段の配置を検出する検出手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＢ４。

遊技機甲ＫＢ４によれば、遊技機甲ＫＢ２又はＫＢ３の奏する効果に加え、動作停止手段に複数の機能を兼用させることができ、動作停止手段の形状を簡素化させることができる。

遊技機甲ＫＢ４において、前記第２移動手段が所定位置に配置されるか否かで、前記検出手段の出力が切り替えられるよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＢ５。

遊技機甲ＫＢ５によれば、遊技機甲ＫＢ４の奏する効果に加え、検出手段の出力から第

２移動手段が所定位置に配置されているか否かを判定することができる。
遊技機甲ＫＢ１からＫＢ５のいずれかにおいて、前記第２移動手段が前記第１位置に配置された状態において、前記第１移動手段の移動可能方向と、前記第２移動手段の移動可能方向とが直交することを特徴とする遊技機甲ＫＢ６。
遊技機甲ＫＢ６によれば、遊技機甲ＫＢ１からＫＢ５のいずれかの奏する効果に加え、第２移動手段が第１位置に配置された状態における、第２移動手段からの力による第１移動手段の移動を防止することができる。これにより、第２移動手段を第１位置で停止させることができる。
遊技機甲ＫＢ１からＫＢ６のいずれかにおいて、前記第２移動手段が前記第２位置に配置された状態において、前記第１移動手段の移動可能方向と、前記第２移動手段の移動可能方向とが直交することを特徴とする遊技機甲ＫＢ７。
遊技機甲ＫＢ７によれば、遊技機甲ＫＢ１からＫＢ６のいずれかの奏する効果に加え、第２移動手段が第２位置に配置された状態における、第２移動手段からの力による第１移動手段の移動を防止することができる。これにより、第２移動手段を第２位置で停止させることができる。
遊技機甲ＫＢ１からＫＢ７のいずれかにおいて、前記第２移動手段が前記所定位置に配置された状態において、前記第１移動手段の移動可能方向と、前記第２移動手段の移動可能方向とが平行となることを特徴とする遊技機甲ＫＢ８。
遊技機甲ＫＢ８によれば、遊技機甲ＫＢ１からＫＢ７のいずれかの奏する効果に加え、所定位置に配置された第２移動手段への力の伝達効率を向上させることができる。

【９３６９】
＜スライド移動する部材のスライド開始時までの助走範囲を構成＞
所定軸を中心に回転移動可能に支持される第１手段と、その第１手段の回転移動と連動して第１位置から第２位置へ移動可能な第２手段と、を備え、前記第２手段を前記第１位置から前記第２位置へ移動開始させる場合に、予め移動を開始されている前記第１手段の移動方向が、前記第２手段の移動方向に沿う方向になるよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＣ１。
パチンコ機等の遊技機において、回転移動する第１手段と移動する第２手段とを備え、第１手段の周方向の力を第２手段に伝達させることで、第２手段を移動させる遊技機がある（例えば、特開２００７－０９８０２７号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、第２手段としての扉部材に力を伝達させる第１手段としてのピニオンは、第２手段の配置に関係なく荷重を与えるものであり、扉部材および自身の慣性に打ち勝って回転するために必要な駆動力が大きいことから、駆動装置が励磁されてからピニオンの回転が開始されるまでの時間差が長くなり易いという問題点があった。即ち、第２手段の動作に改善の余地があるという問題点があった。
そのため、遊技機の演出に合わせたタイミングで駆動装置が励磁されても、ピニオン及び扉部材の動作タイミングが遅れることになるので、演出に合致しないタイミングでピニオン及び扉部材が動作することになり、演出効果が低下する可能性がある。即ち、上述した従来の遊技機では、第２手段の演出効果に改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＫＣ１によれば、第２手段を第１位置から第２位置へ移動させる際に、第１手段の移動方向が第２手段の移動方向に沿うので、第１手段の回転の勢いを利用して第２手段の慣性に容易に打ち勝つことができ、第２手段の移動タイミングの時間遅れを短くすることができるので、第２手段の動作を改善することができ、第２手段の演出効果を改善することができる。
遊技機甲ＫＣ１において、前記第１手段の移動方向が前記第２手段の移動方向に沿う場合に、前記第１手段の回転先端が前記所定軸よりも下側に位置するよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＣ２。
遊技機甲ＫＣ２によれば、遊技機甲ＫＣ１の奏する効果に加え、第１手段の移動方向が第２手段の移動方向に沿う姿勢で第１手段を安定させ易くすることができる。
遊技機甲ＫＣ１又はＫＣ２において、前記第１手段に所定方向で当接し得る当接手段を

備え、前記第１手段が前記当接手段と当接し停止されることに基づいて、前記第２手段が前記第２位置に維持可能とされることを特徴とする遊技機甲ＫＣ３。

遊技機甲ＫＣ３によれば、遊技機甲ＫＣ１又はＫＣ２の奏する効果に加え、第１手段が当接手段と当接し停止されることに基づいて、第２手段が第２位置に配置されることから、第２手段を係止する必要を無くすことができるので、第２手段を第２位置で停止させるために第２手段に大きな荷重がかけられるという事態を避けることができ、第２手段の破損を防止することができる。

遊技機甲ＫＣ３において、前記当接手段は、前記第１手段に回転方向から当接する面であって、前記第２手段の移動方向に対して傾斜する傾斜面として構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＣ４。

遊技機甲ＫＣ４によれば、遊技機甲ＫＣ３の奏する効果に加え、傾斜面に第１手段が当接している状態で、第１手段に第２手段の移動方向の荷重が加えられた場合に、その荷重を、所定軸へ向かう方向と、第１手段の回転方向とに分散させることができる。これにより、所定軸が受ける荷重を低減することができる。

遊技機甲ＫＣ１からＫＣ４のいずれかにおいて、前記第１手段が所定方向に回転動作され前記第２手段が前記第１位置から前記第２位置まで移動された後に継続される前記第１手段の回転動作により、前記第２手段が移動されないように構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＣ５。

遊技機甲ＫＣ５によれば、遊技機甲ＫＣ１からＫＣ４のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の過回転による第２手段の配置のずれを回避し易くすることができる。

遊技機甲ＫＣ１からＫＣ５のいずれかにおいて、前記第２手段を前記第２位置から前記第１位置へ移動開始させる場合に、予め移動を開始されている前記第１手段の移動方向が、前記第２手段の移動方向に沿う方向になるよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＣ６。

遊技機甲ＫＣ６によれば、遊技機甲ＫＣ１からＫＣ５のいずれかの奏する効果に加え、第１移動手段の移動方向に因らず第２手段の移動タイミングの時間遅れを短くすることができるので、第２手段の演出効果を改善することができる。

遊技機甲ＫＣ１からＫＣ６のいずれかにおいて、前記第１手段の回転量に比例して前記第２手段の移動方向で移動可能とされる第３手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＣ７。

遊技機甲ＫＣ７によれば、遊技機甲ＫＣ１からＫＣ６のいずれかの奏する効果に加え、第２手段の移動を開始させる前に予め第１手段を回転させている状態において、第３手段を移動させることができるので、遊技機の演出効果を向上させることができる。

遊技機甲ＫＣ３からＫＣ７のいずれかにおいて、前記第１手段の回転量には、前記第３手段の移動が生じない程度の限界値が設定されており、前記第２手段が前記第２位置に到達してから前記第１手段が前記当接手段に当接するまでの回転量は、前記限界値以下となるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＣ８。

遊技機甲ＫＣ８によれば、遊技機甲ＫＣ３からＫＣ７のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の過回転により第３手段が位置ずれすることを回避することができる。

遊技機甲ＫＣ７又はＫＣ８において、前記第２手段を移動させない範囲における前記第１手段の往復動作を可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＣ９。

遊技機甲ＫＣ９によれば、遊技機甲ＫＣ７又はＫＣ８の奏する効果に加え、第２手段の移動が生じる場合に比較して、第３手段を抵抗少なく移動させることができる。

遊技機甲ＫＣ９において、前記第１手段への駆動力伝達が、第１手段の所定量の移動を待たずに停止されるよう制御されることを特徴とする遊技機甲ＫＣ１０。

遊技機甲ＫＣ１０によれば、遊技機甲ＫＣ９の奏する効果に加え、駆動力による勢いで移動した第１手段が、第２手段の慣性抵抗（静止摩擦）により停止されることになるので、第１手段の所定量の移動中において駆動力伝達を生じさせ続ける場合に比較して、第２手段の誤動作を回避し易くすることができる。

【９３７０】

＜球に対する光の見え方を演出に利用するように発光手段を配置する＞

遊技球が入球可能な入球領域と、遊技球を前記入球領域へ向かわせる状態を形成可能な形成手段と、所定の照射範囲に光を照射可能な光照射手段と、を備え、前記入球領域へ向かう第１流下態様または前記入球領域へ向かわない第２流下態様で遊技球を流下させ得るよう構成され、遊技球が前記第１流下態様で流下している場合における前記所定の照射範囲における視認態様と、遊技球が前記第２流下態様で流下している場合における前記所定の照射範囲における視認態様とを異ならせるよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＤ１。

パチンコ機等の遊技機において、入球領域に遊技球を案内可能な状態と案内不能な状態とを切り替える可動体よりも上流側の下側領域に光照射手段を配置し、発光演出を行う遊技機がある（例えば、特開２０１６－１２０２２０号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、光照射手段の上側に形成される坂の上を遊技球が流下するものであり、光照射手段からの光が照射される領域には遊技球が入り込まないよう構成されているので、遊技球が流下した場合に光の見え方が変化することは無く光照射手段の付近では遊技球が明るく見えるのだが、可動体と光照射手段との間に若干の距離があるために可動体側に光が届きにくく、可動体付近が暗く視認されてしまい、通常の注目力で行う遊技では入球領域に遊技球が入っているのかどうかが判別し難い。

そのため、遊技者に可動体付近を覗き込む遊技を強いることになり、遊技者の遊技負担を大きくさせ、興趣の向上を図れなくなる可能性があった。即ち、上述した従来の遊技機では、遊技者の興趣の向上の観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＫＤ１によれば、遊技球が入球領域へ向かう第１流下態様で流下しているか、遊技球が入球領域へ向かわない第２流下態様で流下しているかによって、光照射手段からの光の見え方を異ならせることができるので、光照射手段からの光を視認することにより、遊技球が入球領域へ向かっているか否かを遊技者に把握させることができる。これにより、遊技者の遊技負担を低減させることができ、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

遊技機甲ＫＤ１において、前記光照射手段は、前記第１流下態様で流下する遊技球に光が遮蔽されない位置に配置されることを特徴とする遊技機甲ＫＤ２。

遊技機甲ＫＤ２によれば、遊技機甲ＫＤ１の奏する効果に加え、遊技球が入球領域に入球を継続している場合においても、光照射手段からの光による演出効果を維持することができる。

遊技機甲ＫＤ１又はＫＤ２において、前記光照射手段は、前記形成手段を光で照らす位置に配置されることを特徴とする遊技機甲ＫＤ３。

遊技機甲ＫＤ３によれば、遊技機甲ＫＤ１又はＫＤ２の奏する効果に加え、形成手段の視認性が低下することを回避し易くすることができる。

遊技機甲ＫＤ３において、前記形成手段よりも正面側に配置され遊技球の流下経路を覆う覆設手段を備え、前記覆設手段の正面側に描かれる形状は、前記形成手段の形状に沿う形状とされることを特徴とする遊技機甲ＫＤ４。

遊技機甲ＫＤ４によれば、遊技機甲ＫＤ１からＫＤ３のいずれかの奏する効果に加え、形成手段の視認性が向上されることに伴って、覆設手段の視認性を向上させることができる。即ち、形成手段を介して視認される光により覆設手段の正面側に描かれる形状を明るく照らすことができ、演出効果を向上させることができる。

遊技機甲ＫＤ４において、前記覆設手段に描かれる前記形状は、後方を視認し易い第１視認部と、その視認容易部よりも視認性が劣る第２視認部とから形成され、前記第１視認部は、少なくとも前記第１流下態様における遊技球の流下経路の前方に形成され、前記形成手段を介して進行する光は、前記第１視認部を通過することを特徴とする遊技機甲ＫＤ５。

遊技機甲ＫＤ５によれば、遊技機甲ＫＤ４の奏する効果に加え、第１流下態様で流下する遊技球に対する注目力を向上させることができると共に、第１視認部を明るくすることで後方の視認性を向上させることができる。

遊技機甲ＫＤ１からＫＤ５のいずれかにおいて、形成手段を支持する支持手段を備え、その支持手段は、形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射可能に形成される反射部を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＤ６。

遊技機甲ＫＤ６によれば、遊技機甲ＫＤ１からＫＤ５のいずれかの奏する効果に加え、形成手段の色味が反射部を介しても視認されるように構成することができる。

遊技機甲ＫＤ６において、前記反射部は、前記形成手段が遊技球を前記入球領域へ向かわせる状態では形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射可能とされ、前記形成手段が遊技球を前記入球領域へ向かわせない状態では形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射不可能とされることを特徴とする遊技機甲ＫＤ７。

遊技機甲ＫＤ７によれば、遊技機甲ＫＤ６の奏する効果に加え、反射部の視認態様と、形成手段の状態とが対応づけられる。これにより、形成手段の状態の変化が分かり難い場合であっても、反射部を視認することで形成手段の状態を把握することができるので、遊技者の遊技負担を軽減させることができる。

遊技機甲ＫＤ６又はＫＤ７において、前記反射部は、遊技球の流下経路よりも上側に形成されることを特徴とする遊技機甲ＫＤ８。

遊技機甲ＫＤ８によれば、遊技機甲ＫＤ６又はＫＤ７の奏する効果に加え、流下経路を流下する遊技機により反射部が隠される事態を回避し易くすることができる。

遊技機甲ＫＤ３からＫＤ８のいずれかにおいて、前記覆設手段は、前記形成手段を背景として視認可能な位置に前記形成手段よりも小さな形状部を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＤ９。

遊技機甲ＫＤ９によれば、遊技機甲ＫＤ３からＫＤ８のいずれかの奏する効果に加え、形成手段を背景とした形状部の視認態様と、形成手段を背景としない形状部の視認態様とを異ならせることで、固定の覆設手段の見え方を変化させることができる。

遊技機甲ＫＤ９において、前記形状部が、前記形成手段の上流側位置に配置されることを特徴とする遊技機甲ＫＤ１０。

遊技機甲ＫＤ１０によれば、遊技機甲ＫＤ９の奏する効果に加え、形状部により注目させる箇所を形成手段の上流側位置とすることで、形状部付近で遊技者に視認された遊技球が入球領域に入球するまでの時間を長く確保することができる。これにより、遊技者に入球領域への入球を確認させる時間的余裕を与えることができる。

【９３７１】

＜化粧板の背後の変位手段の見え方が配置によって異なる＞

遊技球が入球可能な入球領域と、遊技球を前記入球領域へ向かわせる第１位置と遊技球を前記入球領域へ向かわせない第２位置とに変位可能な変位手段と、光透過性材料から形成され、所定方向視で前記変位手段の少なくとも一部と重なるよう配置される透過手段と、を備え、前記透過手段には所定の装飾が施され、前記変位手段が前記第１位置に配置されるか前記第２位置に配置されるかによって、前記所定方向視における前記変位手段と前記透過手段との重なる領域が変化し得ることを特徴とする遊技機甲ＫＥ１。

パチンコ機等の遊技機において、入球領域の正面側に覆設される化粧部材が可動とされ、その化粧部材を動かすことで入球領域付近の見え方を変化させる遊技機がある（例えば、特開２０１５－１０７２９３号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、化粧部材を動作させるための駆動手段や伝達機構が別途必要となることから、入球領域付近の領域が駆動手段や伝達機構により圧迫され易く、入球領域付近の設計自由度が低くなるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＫＥ１によれば、透過手段を通して変位手段が視認される構造において、変位手段の配置が変化することで透過手段と変位手段とが重なる領域が変化することから、透過手段を動作させなくても透過手段の所定の装飾を異なる態様で視認させることができる。これにより、駆動手段や伝達機構が配設されるスペースを空けることができ、入球領域付近の設計自由度を向上させることができる。

遊技機甲ＫＥ１において、前記変位手段が前記第１位置に配置された状態で、前記変位手段が前記所定の装飾の背景とされることで、前記変位手段が前記第２位置に配置された

状態に比較して前記所定の装飾を判別し易いように構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＥ２。

遊技機甲ＫＥ２によれば、遊技機甲ＫＥ１の奏する効果に加え、変位手段が第１位置に配置された状態で所定の装飾を判別し易くなるので、所定の装飾に注目することで、変位手段の状態を把握し易くすることができる。更に、判別し易い状態において変位手段が遊技球を入球領域に向かわせることで、更に入球領域付近への注目力を上昇させることができる。

遊技機甲ＫＥ１又はＫＥ２において、前記所定の装飾は、前記入球領域と関連する形状とされることを特徴とする遊技機甲ＫＥ３。

遊技機甲ＫＥ３によれば、遊技機甲ＫＥ１又はＫＥ２の奏する効果に加え、所定の装飾への注目を、入球領域への注目へと誘導させ易くすることができる。

遊技機甲ＫＥ１からＫＥ３のいずれかにおいて、前記入球領域は、前記所定方向視とは異なる方向視であって、前記所定の装飾と前記変位手段とが重ならない方向視において視認可能な位置に配置されることを特徴とする遊技機甲ＫＥ４。

遊技機甲ＫＥ４によれば、遊技機甲ＫＥ１からＫＥ３のいずれかの奏する効果に加え、所定の装飾における視認態様の変化を煩わしく感じる遊技者に対して、遊技負担を低減させることができる。

遊技機甲ＫＥ１において、前記変位手段が前記第１位置に配置された状態で、前記変位手段が前記所定の装飾の後方から退避されることで、前記変位手段が前記第２位置に配置された状態に比較して前記所定の装飾を判別し易いように構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＥ５。

遊技機甲ＫＥ５によれば、遊技機甲ＫＥ１の奏する効果に加え、変位手段が第１位置に配置された状態で所定の装飾を判別し易くなるので、所定の装飾に注目することで、変位手段の状態を把握し易くすることができる。更に、判別し易い状態において変位手段が遊技球を入球領域に向かわせることで、更に入球領域付近への注目力を上昇させることができる。

遊技機甲ＫＥ１からＫＥ５のいずれかにおいて、前記入球領域を複数備え、前記所定の装飾が、各入球領域に対応して複数設けられることを特徴とする遊技機甲ＫＥ６。

遊技機甲ＫＥ６によれば、遊技機甲ＫＥ１からＫＥ５のいずれかの奏する効果に加え、所定の装飾を視認することで、複数の入球領域のどこに遊技球が案内されるのかを把握し易くすることができる。

遊技機甲ＫＥ６において、複数の前記所定の装飾は、異なる大きさで形成されることを特徴とする遊技機甲ＫＥ７。

遊技機甲ＫＥ７によれば、遊技機甲ＫＥ６の奏する効果に加え、所定の装飾による遊技球の入球先の判別をしやすくすることができる。また、複数の入球領域の利益差に応じて、所定の装飾の大小関係が設定されることで、遊技者に直感的に得られる利益を把握させることができる。

遊技機甲ＫＥ６又はＫＥ７において、複数の前記所定の装飾は、一方の内部に他方が配置される態様で設けられることを特徴とする遊技機甲ＫＥ８。

遊技機甲ＫＥ８によれば、遊技機甲ＫＥ６又はＫＥ７の奏する効果に加え、複数の所定の装飾に注目させる場合に、遊技者が目線を変えることを不要することができる。これにより、遊技者の遊技負担を軽減することができる。

遊技機甲ＫＥ１からＫＥ８のいずれかにおいて、前記透過手段は、前記変位手段の位置を合わせる位置合わせ部を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＥ９。

遊技機甲ＫＥ９によれば、遊技機甲ＫＥ１からＫＥ８のいずれかの奏する効果に加え、位置合わせ部により、変位手段が第１状態とされた場合における変位手段と所定の装飾との位置ずれを抑制することができる。

遊技機甲ＫＥ９において、前記位置合わせ部は、前記所定の装飾とは異なる位置に配設されることを特徴とする遊技機甲ＫＥ１０。

遊技機甲ＫＥ１０によれば、遊技機甲ＫＥ９の奏する効果に加え、所定の装飾の視認性

を確保することができる。
【９３７２】
＜複数の層を組み合わせて一連の装飾となる構造＞
第１の層に第１手段が配置可能とされ、所定方向視において前記第１の層と重なる第２の層に第２手段が配置可能とされる遊技機において、前記第２手段と、前記第１手段とは、独立して変位可能であり、前記所定方向視において所定領域に配置される前記第１手段および前記第２手段が、一連の視認態様で視認され得ることを特徴とする遊技機甲ＫＦ１。
パチンコ機等の遊技機において、はさみの刃を模した形状から形成される第１手段および第２手段を備え、第１手段および第２手段により一連の視認態様で視認される遊技機がある（例えば、特開２０１１－１１０２５５号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、第１手段および第２手段が互いに連動しているため、動作速度が遅くなり、第１手段および第２手段が液晶表示装置の外方に配置された状態から、第１手段および第２手段が液晶表示装置の前方に配置されて一連の視認態様で視認させる状態に変化するまでに時間が長くかかることになり、演出の自由度が低くなる可能性があるという問題点があった。即ち、第１手段および第２手段の演出効果に改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機甲ＫＦ１によれば、第１手段が、第２手段に対して独立して変位可能に構成されているので、第１手段の動作速度が第２手段の重さにより制限されることを避けることができ、第１手段および第２手段の動作の迅速化を図ることができ、第１手段および第２手段の演出効果を向上させることができる。
遊技機甲ＫＦ１において、前記第１手段が視認態様の異なる可動状態と非可動状態とを切替可能に構成され、非可動状態において前記一連の視認態様で視認されることを特徴とする遊技機甲ＫＦ２。
遊技機甲ＫＦ２によれば、遊技機甲ＫＦ１の奏する効果に加え、第１手段で動的に演出する状態と、第１手段を非可動として一連の形状に注目させる状態とを切り替えることができる。
遊技機甲ＫＦ１又はＫＦ２において、前記第１手段は、動作手段と被動作手段とを備え、動作手段の変位が、被動作手段の状態に対応して生じるよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＦ３。
遊技機甲ＫＦ３によれば、遊技機甲ＫＦ１又はＫＦ２のいずれかの奏する効果に加え、動作手段と被動作手段とが独立動作する場合のように互いに衝突することを防止することができる。
遊技機甲ＫＦ１からＫＦ３のいずれかにおいて、前記第１手段が非可動状態とされる場合において前記第２手段が可動とされることを特徴とする遊技機甲ＫＦ４。
遊技機甲ＫＦ４によれば、遊技機甲ＫＦ１からＫＦ３のいずれかの奏する効果に加え、第２手段についても第１手段に独立して変位可能とされることから、動作演出のバリエーションを増加させることができる。
遊技機甲ＫＦ１からＫＦ４のいずれかにおいて、前記第１手段と前記第２手段とが一連の視認態様で視認されない状態から、前記第１手段と前記第２手段とが移動することで互いに近づいた近接状態において一連の視認態様で視認されることを特徴とする遊技機甲ＫＦ５。
遊技機甲ＫＦ５によれば、遊技機甲ＫＦ１からＫＦ４のいずれかの奏する効果に加え、一連の視認態様で視認される範囲を狭めることができるので、遊技者の遊技負担を低減することができる。
遊技機甲ＫＦ１からＫＦ５のいずれかにおいて、前記第１手段または前記第２手段は、前記所定領域で動作が停止され、前記所定領域以外の領域では動作が継続され得ることを特徴とする遊技機甲ＫＦ６。
遊技機甲ＫＦ６によれば、遊技機甲ＫＦ１からＫＦ５のいずれかの奏する効果に加え、所定領域において一連の視認態様で視認される場合以外における第１手段または第２手段

の視認態様を継続動作により変化させることができるので、一連の視認態様で視認される態様への注目力を向上させることができる。

遊技機甲ＫＦ１からＫＦ６のいずれかにおいて、前記第１手段で囲われる領域に前記第２手段が配置され、前記第２手段の発光態様に対応して、前記第１手段の発光態様が変化されることを特徴とする遊技機甲ＫＦ７。

遊技機甲ＫＦ７によれば、遊技機甲ＫＦ１からＫＦ６のいずれかの奏する効果に加え、発光態様を対応させることにより第１手段および第２手段による演出効果を向上させることができる。

遊技機甲ＫＦ１からＫＦ７のいずれかにおいて、前記所定方向視において前記第１手段または前記第２手段と重なり得る位置に表示領域を有する表示装置を備え、前記表示領域からの光が、前記第１手段または前記第２手段に対応する領域で照らされることを特徴とする遊技機甲ＫＦ８。

遊技機甲ＫＦ８によれば、遊技機甲ＫＦ１からＫＦ７のいずれかの奏する効果に加え、表示装置の表示領域からの光により第１手段または第２手段を明るく照らすことができ、演出効果を向上させることができる。

遊技機甲ＫＦ８において、前記表示領域からの光の態様が、前記第１手段または前記第２手段の変位中と、前記第１手段または前記第２手段の非変位中とで変化可能とされることを特徴とする遊技機甲ＫＦ９。

遊技機甲ＫＦ９によれば、遊技機甲ＫＦ８の奏する効果に加え、第１手段または第２手段の見せ方を、変位中と非変位中とで異ならせることができるので、一連の視認態様で視認させる状態と、それ以外の状態とで、第１手段または第２手段の見せ方にバリエーションを設けることができる。

遊技機甲ＫＦ８又はＫＦ９において、前記表示領域で、前記第１手段または前記第２手段の視認態様に対応した表示がされることを特徴とする遊技機甲ＫＦ１０。

遊技機甲ＫＦ１０によれば、遊技機甲ＫＦ８又はＫＦ９の奏する効果に加え、第１手段または第２手段が透過性材料で構成されている場合に、表示領域における表示と第１手段または第２手段自体の装飾とが組み合わされた視認態様で視認させることができる。

また、第１手段または第２手段に動作不良が生じた場合であっても、表示領域における表示を第１手段または第２手段に代替させることができ、演出効果の低下を最小限に留めることができる。

遊技機甲ＫＦ８からＫＦ１０のいずれかにおいて、前記表示装置による表示と、前記第１手段または前記第２手段とが連動されることを特徴とする遊技機甲ＫＦ１１。

遊技機甲ＫＦ１１によれば、第１手段または第２手段が配置されていない層における表示装置の表示領域全体を利用して、第１手段または第２手段に連動される対象を遊技者に視認させることができる。これにより、遊技者に注目させる領域を広げられる。

遊技機甲ＫＦ８からＫＦ１１のいずれかにおいて、前記表示装置による表示を視認させる第１視認範囲と、前記第１視認範囲とは異なる態様で視認させる第２視認範囲と、を備え、前記第２視認範囲は、前記第１視認範囲よりも前側の層に形成されることを特徴とする遊技機甲ＫＦ１２。

遊技機甲ＫＦ１２によれば、遊技機甲ＫＦ８からＫＦ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１視認範囲と、第２視認範囲とを、前後配置の関係する視認態様で視認させることができるので、立体感または積層感のある演出を実現できる。

遊技機甲ＫＦ１２において、前記第１視認範囲と、前記第２視認範囲との隙間を狭める隙間防止手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＦ１３。

遊技機甲ＫＦ１３によれば、遊技機甲ＫＦ１２の奏する効果に加え、第１視認範囲における視認態様と、第２視認範囲における視認態様とを一連の視認態様で視認させ易くすることができる。

遊技機甲ＫＦ８からＫＦ１３のいずれかにおいて、前記第１手段または前記第２手段の変位に伴って変位される発光手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＦ１４。

遊技機甲ＫＦ１４によれば、遊技機甲ＫＦ８からＫＦ１３のいずれかの奏する効果に加

え、第１手段または第２手段の変位に対する、光演出の時間遅れを回避し易くすることができる。

遊技機甲ＫＦ８からＫＦ１４のいずれかにおいて、前記第１の層における視認態様は、電圧制御に基づく前記第２の層における状態に対応して変化し得ることを特徴とする遊技機甲ＫＦ１５。

遊技機甲ＫＦ１５によれば、遊技機甲ＫＦ８からＫＦ１４のいずれかの奏する効果に加え、第２の層における第２手段の状態に対応して第１手段の視認態様の変化を生じさせることができる。

遊技機甲ＫＦ１５において、前記第２の層における状態に対応して、所定の光を遮断する遮断範囲と、所定の光を遮断しない非遮断範囲と、を構成可能とされることを特徴とする遊技機甲ＫＦ１６。

遊技機甲ＫＦ１６によれば、遊技機甲ＫＦ１５の奏する効果に加え、第２の層における状態によって背面からの光の透過態様を変化させることにより、第２の層および第１の層とを重ねた視認態様を変化させることができる。

【９３７３】

＜ベース板の裏側に基板を配置＞

正面側に遊技領域が形成される遊技盤と、その遊技盤に光を照射する光照射手段と、を備え、前記光照射手段は、前記遊技盤の厚さ方向に対して交差する方向で光が前記遊技盤に進入し得る位置に配置されることを特徴とする遊技機甲ＫＧ１。

パチンコ機等の遊技機において、遊技盤の背面側に発光基板が配設され、発光基板に配設されるＬＥＤ等の発光手段から正面側へ向けて光が照射されることで、遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材を明るく照らすように構成される遊技機がある（例えば、特開２００６－３３３８８７号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、限られた発光手段で遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材の広い範囲を明るく照らすために、発光基板を遊技盤からある程度離して配設する必要があるため、そのためのスペースを遊技盤の背面側に確保する必要がある一方で、発光基板と遊技盤との間に演出用の可動役物を配設してしまうと、遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材に可動役物の影が映ることで暗くなってしまうため、この観点からは発光手段を遊技盤側に寄せて可動役物の配設スペースを作りたいという、相反する課題があった。即ち、光照射手段の配置に関して改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＫＧ１によれば、光照射手段からの光は遊技盤の厚さ方向に対して交差する方向で遊技盤に進入し得る位置に配置されることから、遊技盤の厚さ幅の内側で光の照射範囲を拡げられ、光により照らす面積を増大させることができることから遊技盤を明るく視認させることができると共に、光照射手段を遊技盤の後方に離して配置する必要がないので、遊技盤の背面側に可動役物の配設スペースを十分確保することができる。即ち、光照射手段の配置を改善することができる。

遊技機甲ＫＧ１において、前記光照射手段は、前記遊技盤の後方に配設されることを特徴とする遊技機甲ＫＧ２。

遊技機甲ＫＧ２によれば、遊技機甲ＫＧ１の奏する効果に加え、光照射手段を遊技盤で隠すように配設することができ、見栄えを良くすることができる。

遊技機甲ＫＧ１又はＫＧ２において、前記遊技盤は前記遊技領域が形成される範囲外において背面側に凹設される凹設部を備え、その凹設部により形成される空間に前記光照射手段が配置されることを特徴とする遊技機甲ＫＧ３。

遊技機甲ＫＧ３によれば、遊技機甲ＫＧ１又はＫＧ２の奏する効果に加え、光照射手段を遊技盤の厚み寸法内に収めることができるので、遊技盤の背面側のスペースを確保し易くすることができる。

遊技機甲ＫＧ１からＫＧ３のいずれかにおいて、前記遊技盤は、背面側面に前記光照射手段からの光を正面側へ向けさせるための変化部を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＧ４。

遊技機甲ＫＧ４によれば、遊技機甲ＫＧ１からＫＧ３のいずれかの奏する効果に加え、変化部の配置により正面視における光の見え方を容易に設計することができる。
遊技機甲ＫＧ４において、前記遊技盤は、前記変化部にシボ加工が形成されることを特徴とする遊技機甲ＫＧ５。
遊技機甲ＫＧ５によれば、遊技機甲ＫＧ４の奏する効果に加え、変化部で光を拡散させることができ、変化部を明るく視認させるためのＬＥＤ等の光照射部の個数を削減させることができる。
遊技機甲ＫＧ４又はＫＧ５において、前記変化部は、前記光照射手段から所定の光軸で発射される光が到達し得る複数位置に形成されることを特徴とする遊技機甲ＫＧ６。
遊技機甲ＫＧ６によれば、遊技機甲ＫＧ４又はＫＧ５の奏する効果に加え、所定の光軸で発射される光により変化部が明るく視認される範囲を広げることができる。
遊技機甲ＫＧ４からＫＧ６のいずれかにおいて、前記変化部は、前記遊技盤の内側の開口部の縁部に周状に形成されることを特徴とする遊技機甲ＫＧ７。
遊技機甲ＫＧ７によれば、遊技機甲ＫＧ４からＫＧ６のいずれかの奏する効果に加え、遊技盤の内側の開口部の縁部を略円環状に照らすことができる。これにより、開口部内側に配置される表示装置への視線誘導をし易くすることができる。
遊技機甲ＫＧ７において、前記変化部は、前記開口部の縁部前端よりも縁部後端の方が開口が大きくなるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＧ８。
遊技機甲ＫＧ８によれば、遊技機甲ＫＧ７の奏する効果に加え、開口部の縁部前端を基準として遊技盤にセンターフレームを配設することができ、変化部を介する光によりセンターフレームを明るく照らすことができる。
遊技機甲ＫＧ１からＫＧ８のいずれかにおいて、前記光照射手段から前記遊技盤に進入した光の進行方向が正面側へ向けられるまでの間、その光は前記遊技盤の厚み寸法内を進行することを特徴とする遊技機甲ＫＧ９。
遊技機甲ＫＧ９によれば、遊技機甲ＫＧ１からＫＧ８のいずれかの奏する効果に加え、正面側へ向けられる前の光が遊技領域内を進行する場合と異なり、遊技領域を流下する球に光が遮られることを回避することができる。
遊技機甲ＫＧ９において、前記光照射手段から前記遊技盤に進入した光は、前記遊技領域に配設される入球領域に入球した遊技球の通過経路を通過可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＧ１０。
遊技機甲ＫＧ１０によれば、遊技機甲ＫＧ９の奏する効果に加え、光照射手段から進入した光が遮蔽された場合と、遊技球が入球領域に入球したこととを対応付けることができるので、光照射手段から照射される光に対する注目力を向上させることができる。
【９３７４】
＜視認部の視認態様が変化し得る回転動作手段＞
視認態様が変化し得る所定の視認部を有する動作手段を備え、前記所定の視認部が回転移動し得ることを特徴とする遊技機甲ＫＫＨ１。
パチンコ機等の遊技機において、演出効果を高める動きを生じ得る動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００７－９８０２７号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、図柄の変動に対応して連動される動作手段が、遊技機中央部に固定された表示装置の手前側で開閉される動作をするに過ぎず、この場合、表示装置への注目力は向上されるが、動作手段を目で追わせるように注目させることは難しい。即ち、動作手段の演出効果について改善の余地があった。
これに対し、遊技機甲ＫＫＨ１によれば、所定の視認部が回転移動し得ることから、動作手段の回転動作が所定の一点を中心に継続される場合に、所定の視認部の視認態様の変化を確認するために、動作手段への注目力を向上させることができる。その場合に、回転中心からある程度の範囲を視界に収めておけば済むので、所定の視認部の視認態様の変化を確認しようとする遊技者の遊技負担を低減させることができる。
遊技機甲ＫＫＨ１において、前記動作手段は、回転移動することに伴って前記所定の視認部を通した視認態様が変化されることを特徴とする遊技機甲ＫＫＨ２。

遊技機甲ＫＫＨ２によれば、遊技機甲ＫＫＨ１の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様の変化に注目させるタイミングを動作手段の回転移動中に限定させることができるので、所定の視認部の視認態様の変化がいつ生じるか分からない場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機甲ＫＫＨ１又はＫＫＨ２において、前記所定の視認部の視認態様は、前記動作手段の回転軸を挟んで位置する第１位置および第２位置で少なくとも変わり得ることを特徴とする遊技機甲ＫＫＨ３。

遊技機甲ＫＫＨ３によれば、遊技機甲ＫＫＨ１又はＫＫＨ２の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様が変化する箇所が１箇所である場合に比較して、所定の視認部の視認態様の変化の確認の難易度を上げることができるので、遊技者の動作手段に対する注目力をより向上させることができる。

遊技機甲ＫＫＨ３において、前記第１位置での前記所定の視認部の視認態様の変化が生じた場合と、前記第２位置での前記所定の視認部の視認態様の変化が生じた場合とで、遊技者が得られる利益が変化し得ることを特徴とする遊技機甲ＫＫＨ４。

遊技機甲ＫＫＨ４によれば、遊技機甲ＫＫＨ３の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様の変化に対する遊技者の興味関心を向上させることができ、動作手段に対する注目力を増大させることができる。

遊技機甲ＫＫＨ１からＫＫＨ４のいずれかにおいて、前記所定の視認部の視認態様が、第１の視認態様で変化する場合と、第２の視認態様で変化する場合とがあることを特徴とする遊技機甲ＫＫＨ５。

遊技機甲ＫＫＨ５によれば、遊技機甲ＫＫＨ１からＫＫＨ４のいずれかの奏する効果に加え、所定の視認態様が、どのように変化するかに対する遊技者の興味を向上させることができ、遊技者の動作手段に対する注目力を向上させることができる。

【９３７５】

＜球流下と回転動作手段とを関連させる演出＞

遊技機甲ＫＫＨ１からＫＫＨ５のいずれかにおいて、遊技者に視認され得るよう構成され、遊技球の流下に対応して動かされ得る動作手段を備える遊技機甲ＫＨ１。

パチンコ機等の遊技機において、演出効果を高める動きを生じ得る動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００７－９８０２７号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、図柄の変動に対応して動作手段の演出動作が実行されることに留まり、その動作態様から実際の遊技球の流下についての情報を得ることは難しかった。そのため、遊技者の目線が動作手段に注目している場合には遊技球の流下態様を把握することはできず、遊技球の流下の感じを見ながら遊技球の発射強度の調整をリアルタイムで行うことが困難であった。

この場合、液晶表示装置でのロングリーチを視認しながら遊技球の発射を継続することが困難であり、特別図柄の保留を満タンまで溜めた状態で遊技を行いたい遊技者の遊技負担を増加させる可能性が高く、興趣が低下する可能性がある。このように、上述した従来の遊技機では、動作手段に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＫＨ１によれば、遊技機甲ＫＫＨ１からＫＫＨ５のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動きを遊技者が視認することにより、遊技球の流下について遊技者に把握させることができる。これにより、動作手段を改善することができる。

遊技機甲ＫＨ１において、遊技球の流下に基づく所定条件が成立した場合に前記動作手段が動かされることを特徴とする遊技機甲ＫＨ２。

遊技機甲ＫＨ２によれば、遊技機甲ＫＨ１の奏する効果に加え、遊技領域に遊技球が流下してさえいれば動作手段に動きが生じる場合に比較して、動作手段の動きから、遊技者が遊技球の流下態様を予測し易くすることができる。

遊技機甲ＫＨ１又はＫＨ２において、前記動作手段が動き得る状態で支持され、一側端部を支点とする変位が可能に構成される支持手段と、その支持手段の変位を許容する許容状態と、前記支持手段の変位を規制する規制状態とを構成可能な規制手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＨ３。

遊技機甲ＫＨ３によれば、遊技機甲ＫＨ１又はＫＨ２の奏する効果に加え、支持手段の配置に対応して、動作手段の配置にバリエーションを持たせることができるので、流下態様の状態の把握を容易にすることができる。

遊技機甲ＫＨ２又はＫＨ３において、遊技領域を流下する遊技球が所定部位を通過した場合に前記前記所定条件が成立し得ることを特徴とする遊技機甲ＫＨ４。

遊技機甲ＫＨ４によれば、遊技機甲ＫＨ２又はＫＨ３の遊技機の奏する効果に加え、動作手段の動きを視認することで、遊技球が所定部位を通過したことを遊技者に把握させることができる。

なお、所定部位としては、種々の態様が例示される。例えば、遊技球の流下が検出されることで所定の賞球の払い出しが実行される賞球口であっても良いし、賞球の払い出しは生じないが何らかの抽選が実行される開口でも良いし、賞球の払い出しも何らかの抽選も実行されず単に遊技球の流下を検出する検出センサであっても良いし、遊技球からのエネルギーの伝達により動作される動作部材の被衝突部であっても良い。

遊技機甲ＫＨ４において、前記動作手段の上側の第１所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が動かされない一方、前記第１所定部位よりも左側を遊技球が流下する場合には、前記動作手段が動かされ得ることを特徴とする遊技機甲ＫＨ５。

遊技機甲ＫＨ５によれば、遊技機甲ＫＨ４の奏する効果に加え、動作手段を視認することで、動作手段を基準にして、遊技球が左右どちら側を流下しているのかを遊技者に把握させることができる。これにより、例えば、右打ち遊技を実行しているつもりの遊技者に対して、遊技球が左側に流下していることに気付かせ易くすることができる。

遊技機甲ＫＨ４において、前記動作手段の上側の第２所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が右方側に動かされる一方、前記第２所定部位よりも左側を遊技球が流下する場合には、前記動作手段が左方側に動かされ得ることを特徴とする遊技機甲ＫＨ６。

遊技機甲ＫＨ６によれば、遊技機甲ＫＨ４の奏する効果に加え、動作手段の動きの方向と、遊技球の流下する方向とが対応しているので、動作手段を視認した遊技者に対して、遊技球の流下について直感的に理解させ易くすることができる。

遊技機甲ＫＨ６において、前記第２所定部位よりも上側に位置する第３所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が動かされないことを特徴とする遊技機甲ＫＨ７。

遊技機甲ＫＨ７によれば、遊技機甲ＫＨ６の奏する効果に加え、動作手段との離間幅と、動作手段の動きの有無とが対応しているので、動作手段が動いていないことを視認した遊技者に対して、遊技球が動作手段と離れた位置を流下していることを把握させ易くすることができる。

遊技機甲ＫＨ４から遊技機甲ＫＨ７のいずれかにおいて、前記所定部位を遊技球が通過したことに基づいて前記動作手段が動いている状態において、前記所定部位を遊技球が通過した場合に、前記動作手段の動く速度が変化されることを特徴とする遊技機甲ＫＨ８。

遊技機甲ＫＨ８によれば、遊技機甲ＫＨ４からＫＨ７のいずれかの奏する効果に加え、頻度や流下方向にランダム性を有する遊技球の流下を動作手段の動きに反映させることで、ランダム性の高い演出を動作手段で実行させることができる。更に、動作手段の動く速度の変化を視認した遊技者に対して、所定部位を再び遊技球が通過したことを把握させることができるので、遊技球の流下のパターン（流下態様のばらつきの程度）を遊技者が把握し易くすることができる。

遊技機甲ＫＨ３からＫＨ８のいずれかにおいて、前記支持手段は、前記規制手段が前記許容状態か前記規制状態かに関わらず、前記動作手段が動き得る状態で支持することを特徴とする遊技機甲ＫＨ９。

遊技機甲ＫＨ９によれば、遊技機甲ＫＨ３からＫＨ８のいずれかの奏する効果に加え、支持手段が変位される状態か、支持手段の変位が規制される状態かのいずれかでのみ動作手段が動き得る場合に比較して、動作手段による見映えの向上の効果を生じさせることができる状態を増やすことができる。

遊技機甲ＫＨ３からＫＨ９のいずれかにおいて、前記規制手段の前記許容状態から前記規制状態への変化は、前記支持手段の変位に連動して生じることを特徴とする遊技機甲ＫＨ１０。

遊技機甲ＫＨ１０によれば、遊技機甲ＫＨ３からＫＨ９のいずれかの奏する効果に加え、規制手段の状態の変化が支持手段の変位に連動して生じることから、規制手段と支持手段とがそれぞれ独立の基準で動作し得る場合に比較して、誤動作（例えば、動作タイミングが合わずに、干渉し合う等）の発生を回避し易くすることができる。

遊技機甲ＫＨ３からＫＨ９のいずれかにおいて、前記規制手段が前記許容状態とされる場合に、前記支持手段が前記規制手段の前記規制状態において配置される上下位置に、前記支持手段を維持可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＨ１１。

遊技機甲ＫＨ１１によれば、遊技機甲ＫＨ３からＫＨ９のいずれかの奏する効果に加え、規制手段の許容状態からの支持手段の変位と、規制手段の規制状態からの支持手段の変位とを、同じ上下位置から開始させることができるので、遊技者に注目させる高さ位置を統一することができ、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機甲ＫＨ３からＫＨ１１のいずれかにおいて、前記動作手段は、前記支持手段の変位に基づいて変位することを特徴とする遊技機甲ＫＨ１２。

遊技機甲ＫＨ１２によれば、遊技機甲ＫＨ３からＫＨ１１のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下に対応する動きの他に、支持手段の変位に基づく変位による動きをも生じさせることができるので、動作手段の視認態様のバリエーションを増加させることができる。

遊技機甲ＫＨ３からＫＨ１２のいずれかにおいて、前記支持手段の前記一側端部を支点とする変位は、前記動作手段が、前記支持手段の中心位置よりも前記一側端部側に配置された状態で生じることを特徴とする遊技機甲ＫＨ１３。

遊技機甲ＫＨ１３によれば、遊技機甲ＫＨ３からＫＨ１２のいずれかの奏する効果に加え、支持手段の変位時における変位が小さい側に動作手段が配置されることから、支持手段が急に停止される等の衝撃が生じた場合に動作手段が受ける衝撃（荷重）を小さくすることができる。

【９３７６】

＜遊技球の流下範囲の正面側に装飾を形成するポイント＞

遊技球が流下する所定の流下領域の正面側に配設され所定の厚みを有する光透過部を備え、前記光透過部は、第１の光の透過率で構成される第１透過率部と、その第１透過率部よりも高い透過率で光を透過する第２透過率部と、を備え、正面視で前記第１透過率部と重なる遊技球の一部は、前記第２透過率部と重なるように構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＩ１。

パチンコ機等の遊技機において、遊技盤に模様が形成される遊技機がある（例えば、特開２０１１－８３３８１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、流下する遊技球により模様が隠されることで演出効果の妨げとなる可能性があるところ、単純に遊技領域の前側に模様を形成するだけでは、今度は逆に模様により遊技球が隠されてしまい遊技球を見失う事態を生じさせる可能性があることから、遊技球を見失わせることなく演出効果を向上させる観点から改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＫＩ１によれば、遊技球が第１透過率部と重なる場合に、第２透過率部とも重なるように構成されているので、第１透過率部に遊技球が完全に覆われる状況を避けることにより遊技者が遊技球を見失う事態が生じることを避け易くしながら、光透過部の背面側を遊技球が流下する場合と流下しない場合とで視認態様を変化させることにより演出効果を向上させることができる。

遊技機甲ＫＩ１において、前記第１透過率部は、所定の記号の少なくとも一部を構成することを特徴とする遊技機甲ＫＩ２。

遊技機甲ＫＩ２によれば、遊技機甲ＫＩ１の奏する効果に加え、流下領域における遊技球の流下の有無に関わらず、所定の記号による何らかの意味合いを遊技者に認識させることができるので、演出性の向上を図ることができる。

遊技機甲ＫＩ２において、前記第１透過率部は、前記所定の記号の輪郭の少なくとも一部を構成することを特徴とする遊技機甲ＫＩ３。

遊技機甲ＫＩ３によれば、遊技機甲ＫＩ２の奏する効果に加え、所定の記号の識別を容易とさせることができる。

遊技機甲ＫＩ１からＫＩ３のいずれかにおいて、前記第１透過率部の、遊技球の流下方向の寸法または遊技球の流下方向に対して交差する方向の寸法の少なくとも一方は、遊技球の直径よりも短くされることを特徴とする遊技機甲ＫＩ４。

遊技機甲ＫＩ４によれば、遊技機甲ＫＩ１からＫＩ３のいずれかの奏する効果に加え、第１透過率部の設計自由度を向上させることができ、構成される模様の種類を増加させることによる演出効果の向上を図ることができる。

遊技機甲ＫＩ４において、前記第１透過率部が前記所定の記号の輪郭の少なくとも一部を構成する場合に、前記輪郭の幅が遊技球の半径未満とされることを特徴とする遊技機甲ＫＩ５。

遊技機甲ＫＩ５によれば、遊技機甲ＫＩ４の奏する効果に加え、所定の記号の輪郭が複数近接して隣り合うような場合においても、遊技球が輪郭により完全に隠される事態を避けることができる。

即ち、複数の輪郭が隙間なく並べられる場合には、複数の輪郭の外側において遊技球を視認させることができる一方で、複数の輪郭の間に隙間が生じる場合には、その隙間を通して遊技球を視認させることができる。

遊技機甲ＫＩ１からＫＩ５のいずれかにおいて、前記所定の流下領域における遊技球の流下方向は、水平方向成分を有することを特徴とする遊技機甲ＫＩ６。

遊技機甲ＫＩ６によれば、遊技機甲ＫＩ１からＫＩ５のいずれかの奏する効果に加え、自由落下する遊技球に比較して、所定の流下領域における遊技球の流下速度を遅くすることができるので、光透過部を介して遊技球を視認させる期間を長くすることができる。これにより、第１透過率部および第２透過率部により構成される模様の見え方が変化する状態を長く保ち易くすることができる。

遊技機甲ＫＩ１からＫＩ６のいずれかにおいて、前記所定の流下領域は、第１流下領域と、その第１流下領域とは異なる方向に遊技球を流下させる第２流下領域と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＩ７。

遊技機甲ＫＩ７によれば、遊技機甲ＫＩ１からＫＩ６のいずれかの奏する効果に加え、遊技球が第１流下領域を流下している場合において光透過部と重なる遊技球が変位する方向と、遊技球が第２流下領域を流下している場合において光透過部と重なる遊技球が変位する方向とが異なることから、光透過部に視認される模様に対する遊技球による影響の変位方向を複数種類生じさせることができるので（模様が動的に変化する状態における光透過部の視認態様を複数種類構成することができるので）、光透過部による演出効果の向上を図ることができる。

遊技機甲ＫＩ１からＫＩ７のいずれかにおいて、前記第１透過率部により構成される輪郭の内側に、前記第１透過率部よりも低い透過率で構成される構成部を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＩ８。

遊技機甲ＫＩ８によれば、遊技機甲ＫＩ１からＫＩ７のいずれかの奏する効果に加え、構成部を配置することにより、第１透過率部を通して視認される光の視認性を相対的に向上させることができ、構成部の識別性を向上させることができる。

遊技機甲ＫＩ１からＫＩ８のいずれかにおいて、前記光透過部の前方に向けて光を照射する光照射装置を備え、前記光透過部を透過した前記光照射装置から照射される光により視認される模様を変更可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＩ９。

遊技機甲ＫＩ９によれば、遊技機甲ＫＩ１からＫＩ８のいずれかの奏する効果に加え、光透過部を透過した光照射装置から照射される光により視認される模様が変更可能に構成されることにより、光透過部による演出効果を向上させることができる。

遊技機甲ＫＩ９において、遊技球が前記光照射装置から照射される光により前記第２透過率部に影を映しながら流下する場合があることを特徴とする遊技機甲ＫＩ１０。

遊技機甲ＫＩ１０によれば、遊技機甲ＫＩ９の奏する効果に加え、光照射装置から光が照射されることにより第２透過率部に映される遊技球の影を濃くすることができ、遊技者が遊技球を見失う事態を避け易くすることができる。

遊技機甲ＫＩ１からＫＩ１０のいずれかにおいて、正面視で前記所定の流下領域と重ならない所定範囲に配設される補助部を備え、その補助部により形成される模様は、前記第１透過率部により形成される模様と一連の視認態様で視認され得ることを特徴とする遊技機甲ＫＩ１１。

遊技機甲ＫＩ１１によれば、遊技機甲ＫＩ１からＫＩ１０のいずれかの奏する効果に加え、第１透過率部と一連の視認態様で視認さ得る補助部により演出効果を向上させることができると共に、遊技球の流下によらず補助部の視認性を高く維持することができる。

【９３７７】

＜変位手段に光を照射する照射手段を備えるポイント＞

所定の領域を開閉可能な開閉部材と、その開閉部材の所定面側の領域を照らし得る光を照射可能な照射手段と、前記所定面側を変位可能な変位手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＪ１。

パチンコ機等の遊技機において、開閉部材を備える遊技機がある（例えば、特開２００７－９８０２７号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、閉じた状態における開閉部材に対して背面側の表示装置から光が照射されることで開閉部材の視認態様が変化し得るところ、開閉部材の正面側を変位する他の部材があるわけではなく、開閉部材の視認態様のバリエーションが少ないことから、開閉部材の視認態様に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲ＫＪ１によれば、照射手段から光が照射される所定の開閉部材の所定面側において変位可能な変位手段を備えるので、変位手段が開閉部材と重なって視認される状態と、変位手段が開閉部材と重ならずに視認される状態とを構成できることから、開閉部材の視認態様のバリエーションを増加させることができ、開閉部材の視認態様を改善することができる。

遊技機甲ＫＪ１において、前記変位手段は、所定の直線に沿う方向で変位可能に構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＪ２。

遊技機甲ＫＪ２によれば、遊技機甲ＫＪ１の奏する効果に加え、変位手段の変位を予測し易くすることで、変位手段を視認する遊技者の遊技負担を軽減することができる。

遊技機甲ＫＪ１又はＫＪ２において、前記変位手段と前記開閉部材とが連動され得ることを特徴とする遊技機甲ＫＪ３。

遊技機甲ＫＪ３によれば、遊技機甲ＫＪ１又はＫＪ２の奏する効果に加え、開閉部材の変位と変位手段の変位とを、独立したものではなく、互いに関連し合うものとして遊技者に視認させることができることから、開閉部材の視認態様の改善を図ることができる。

遊技機甲ＫＪ１からＫＪ３のいずれかにおいて、前記開閉部材が開閉移動されることに基づいて、前記照射手段から照射される光の視認態様が変化されることを特徴とする遊技機甲ＫＪ４。

遊技機甲ＫＪ４によれば、遊技機甲ＫＪ１からＫＪ３のいずれかの奏する効果に加え、開閉部材の開閉移動と、照射手段から照射される光の視認態様の変化とを関連づけることにより、遊技者が開閉部材の開閉移動に気付き易い状態を構成することができる。

遊技機甲ＫＪ１からＫＪ４のいずれかにおいて、前記変位手段の変位の方向が変化されることに基づいて、前記照射手段から照射される光の視認態様が変化されることを特徴とする遊技機甲ＫＪ５。

遊技機甲ＫＪ５によれば、遊技機甲ＫＪ１からＫＪ４のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位の方向の変化と、照射手段から照射される光の視認態様の変化とを関連づけることにより、遊技者が変位手段の変位の方向の変化に気付き易い状態を構成することができる。

遊技機甲ＫＪ１からＫＪ５のいずれかにおいて、前記開閉部材を閉鎖状態から開放状態に変化させる方向の荷重に対する抵抗を生じさせる抵抗発生手段を備えることを特徴とす

る遊技機甲ＫＪ６。
遊技機甲ＫＪ６によれば、遊技機甲ＫＪ１からＫＪ５のいずれかの奏する効果に加え、開閉部材に予期せぬ荷重がかけられたとしても開閉部材を閉鎖状態で維持し易くすることができるので、開閉部材の視認態様が予期せず変化されることを回避し易くすることができる。
遊技機甲ＫＪ１からＫＪ６のいずれかにおいて、前記変位手段が所定位置を所定方向に通過可能な第１状態と、前記変位手段が前記所定位置を前記所定方向に通過不能な第２状態と、を構成し得る切替手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＪ７。
遊技機甲ＫＪ７によれば、遊技機甲ＫＪ１からＫＪ６のいずれかの奏する効果に加え、切替手段の状態を視認することで、変位手段の変位を予想させることができる。これにより、切替手段に対する注目力を向上させることができる。
遊技機甲ＫＪ７において、前記切替手段の状態変化は、前記所定方向に通過する前記変位手段が到達する前に生じるよう構成されることを特徴とする遊技機甲ＫＪ８。
遊技機甲ＫＪ８によれば、遊技機甲ＫＪ７の奏する効果に加え、変位手段が所定位置に到達する前から切替手段の状態変化を把握させることができるので、切替手段の注目力を長期間に亘り向上させることができる。
遊技機甲ＫＪ１からＫＪ８のいずれかにおいて、前記変位手段の変位の方向を、第１の方向から、その第１の方向に対して交差する第２の方向に変化させる方向変化手段を備えることを特徴とする遊技機甲ＫＪ９。
遊技機甲ＫＪ９によれば、遊技機甲ＫＪ１からＫＪ８のいずれかの奏する効果に加え、方向変化手段により変位手段の変位の方向をずらし得るので、変位手段の変位の方向が一定とされる場合に比較して、変位手段の視認態様のバリエーションを増やすことができる。
遊技機甲ＫＪ９において、前記方向変化手段は変位手段を挟むようにして両側に配設されることを特徴とする遊技機甲ＫＪ１０。
遊技機甲ＫＪ１０によれば、遊技機甲ＫＪ９の奏する効果に加え、方向変化手段が変位手段に両側から作用することにより、方向変化手段による変位手段の変位の方向の変化を複数態様で生じさせることができる。
遊技機甲ＫＪ１０において、前記両側に配置される前記方向変化手段は、変位手段に対して交互に作用することを特徴とする遊技機甲ＫＪ１１。
遊技機甲ＫＪ１１によれば、遊技機甲ＫＪ１０の奏する効果に加え、方向変化手段が変位手段に作用するタイミングがずらされることにより、方向変化手段による変位手段の変位の方向の変化が高頻度で生じるようにすることができる。
遊技機甲Ａ１から甲Ａ１０、甲Ｂ１から甲Ｂ１０、甲Ｃ１から甲Ｃ１１、甲Ｄ１から甲Ｄ１２、甲Ｅ１から甲Ｅ１１、甲ＷＡ１－０から甲ＷＡ１－５、甲ＷＡ２－１から甲ＷＡ２－５、甲ＷＢ１－１から甲ＷＢ１－６、甲ＷＢ２－１から甲ＷＢ２－８、甲ＷＢ３－１から甲ＷＢ３－３、甲ＷＣ１－１から甲ＷＣ１－４、甲ＷＣ２－１から甲ＷＣ２－５及び甲ＷＤ１－１から甲ＷＤ１－５、遊技機甲ＹＡ１から甲ＹＡ１１、甲ＹＢ１から甲ＹＢ１０、甲ＹＣ１から甲ＹＣ１１、甲ＹＤ１から甲ＹＤ５、甲ＹＥ１から甲ＹＥ３、甲ＹＦ１から甲ＹＦ３及び甲ＹＧ１から甲ＹＧ３、遊技機甲ＢＡ１から甲ＢＡ１３、甲ＢＢ１から甲ＢＢ３、甲ＢＢＺ１から甲ＢＢＺ１１、甲ＢＣ１から甲ＢＣ１１、甲ＢＤ１から甲ＢＤ１３、甲ＢＥ１から甲ＢＥ３、甲ＢＥＺ１から甲ＢＥＺ１０、甲ＢＧ１から甲ＢＧ１６、甲ＢＨ１から甲ＢＨ１１、甲ＢＩ１から甲ＢＩ３及び甲ＢＩＺ１から甲ＢＩＺ１１、遊技機甲ＣＡ１から甲ＣＡ２６、甲ＣＢ１から甲ＣＢ４、甲ＣＣ１から甲ＣＣ４、甲ＤＡ１から甲ＤＡ１９、甲ＤＢ１から甲ＤＢ４、甲ＤＣ１から甲ＤＣ４、甲ＤＤ１から甲ＤＤ４、甲ＥＡ１から甲ＥＡ４、甲ＥＢ１から甲ＥＢ４及び甲ＥＣ１から甲ＥＣ５、遊技機甲ＦＡ１から甲ＦＡ１３、甲ＦＢ１から甲ＦＢ１２、甲ＦＣ１から甲ＦＣ８又は甲ＦＤ１から甲ＦＤ５、遊技機甲ＫＡ１から甲ＫＡ１０、甲ＫＢ１か甲らＫＢ８、甲ＫＣ１から甲ＫＣ１０、甲ＫＤ１から甲ＫＤ１０、甲ＫＥ１から甲ＫＥ１０、甲ＫＦ１から甲ＫＦ１６、甲ＫＧ１から甲ＫＧ１０、甲ＫＫＨ１から甲ＫＫＨ５、甲ＫＨ１から甲ＫＨ１３、甲ＫＩ１か

ら甲ＫＩ１１及び甲ＫＪ１から甲ＫＪ１１のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機甲Ｚ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

遊技機甲Ａ１から甲Ａ１０、甲Ｂ１から甲Ｂ１０、甲Ｃ１から甲Ｃ１１、甲Ｄ１から甲Ｄ１２、甲Ｅ１から甲Ｅ１１、甲ＷＡ１－０から甲ＷＡ１－５、甲ＷＡ２－１から甲ＷＡ２－５、甲ＷＢ１－１から甲ＷＢ１－６、甲ＷＢ２－１から甲ＷＢ２－８、甲ＷＢ３－１から甲ＷＢ３－３、甲ＷＣ１－１から甲ＷＣ１－４、甲ＷＣ２－１から甲ＷＣ２－５及び甲ＷＤ１－１から甲ＷＤ１－５、遊技機甲ＹＡ１から甲ＹＡ１１、甲ＹＢ１から甲ＹＢ１０、甲ＹＣ１から甲ＹＣ１１、甲ＹＤ１から甲ＹＤ５、甲ＹＥ１から甲ＹＥ３、甲ＹＦ１から甲ＹＦ３及び甲ＹＧ１から甲ＹＧ３、遊技機甲ＢＡ１から甲ＢＡ１３、甲ＢＢ１から甲ＢＢ３、甲ＢＢＺ１から甲ＢＢＺ１１、甲ＢＣ１から甲ＢＣ１１、甲ＢＤ１から甲ＢＤ１３、甲ＢＥ１から甲ＢＥ３、甲ＢＥＺ１から甲ＢＥＺ１０、甲ＢＧ１から甲ＢＧ１６、甲ＢＨ１から甲ＢＨ１１、甲ＢＩ１から甲ＢＩ３及び甲ＢＩＺ１から甲ＢＩＺ１１、遊技機甲ＣＡ１から甲ＣＡ２６、甲ＣＢ１から甲ＣＢ４、甲ＣＣ１から甲ＣＣ４、甲ＤＡ１から甲ＤＡ１９、甲ＤＢ１から甲ＤＢ４、甲ＤＣ１から甲ＤＣ４、甲ＤＤ１から甲ＤＤ４、甲ＥＡ１から甲ＥＡ４、甲ＥＢ１から甲ＥＢ４及び甲ＥＣ１から甲ＥＣ５、遊技機甲ＦＡ１から甲ＦＡ１３、甲ＦＢ１から甲ＦＢ１２、甲ＦＣ１から甲ＦＣ８又は甲ＦＤ１から甲ＦＤ５、遊技機甲ＫＡ１から甲ＫＡ１０、甲ＫＢ１か甲らＫＢ８、甲ＫＣ１から甲ＫＣ１０、甲ＫＤ１から甲ＫＤ１０、甲ＫＥ１から甲ＫＥ１０、甲ＫＦ１から甲ＫＦ１６、甲ＫＧ１から甲ＫＧ１０、甲ＫＫＨ１から甲ＫＫＨ５、甲ＫＨ１から甲ＫＨ１３、甲ＫＩ１から甲ＫＩ１１及び甲ＫＪ１から甲ＫＪ１１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機甲Ｚ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

遊技機甲Ａ１から甲Ａ１０、甲Ｂ１から甲Ｂ１０、甲Ｃ１から甲Ｃ１１、甲Ｄ１から甲Ｄ１２、甲Ｅ１から甲Ｅ１１、甲ＷＡ１－０から甲ＷＡ１－５、甲ＷＡ２－１から甲ＷＡ２－５、甲ＷＢ１－１から甲ＷＢ１－６、甲ＷＢ２－１から甲ＷＢ２－８、甲ＷＢ３－１から甲ＷＢ３－３、甲ＷＣ１－１から甲ＷＣ１－４、甲ＷＣ２－１から甲ＷＣ２－５及び甲ＷＤ１－１から甲ＷＤ１－５、遊技機甲ＹＡ１から甲ＹＡ１１、甲ＹＢ１から甲ＹＢ１０、甲ＹＣ１から甲ＹＣ１１、甲ＹＤ１から甲ＹＤ５、甲ＹＥ１から甲ＹＥ３、甲ＹＦ１から甲ＹＦ３及び甲ＹＧ１から甲ＹＧ３、遊技機甲ＢＡ１から甲ＢＡ１３、甲ＢＢ１から甲ＢＢ３、甲ＢＢＺ１から甲ＢＢＺ１１、甲ＢＣ１から甲ＢＣ１１、甲ＢＤ１から甲ＢＤ１３、甲ＢＥ１から甲ＢＥ３、甲ＢＥＺ１から甲ＢＥＺ１０、甲ＢＧ１から甲ＢＧ１６、甲ＢＨ１から甲ＢＨ１１、甲ＢＩ１から甲ＢＩ３及び甲ＢＩＺ１から甲ＢＩＺ１１、遊技機甲ＣＡ１から甲ＣＡ２６、甲ＣＢ１から甲ＣＢ４、甲ＣＣ１から甲ＣＣ４、甲ＤＡ１から甲ＤＡ１９、甲ＤＢ１から甲ＤＢ４、甲ＤＣ１から甲ＤＣ４、甲ＤＤ１から甲ＤＤ４、甲ＥＡ１から甲ＥＡ４、甲ＥＢ１から甲ＥＢ４及び甲ＥＣ１から甲ＥＣ５、遊技機甲ＦＡ１から甲ＦＡ１３、甲ＦＢ１から甲ＦＢ１２、甲ＦＣ１から甲ＦＣ８又は甲ＦＤ１から甲ＦＤ５、遊技機甲ＫＡ１から甲ＫＡ１０、甲ＫＢ１か甲らＫＢ８、甲ＫＣ１から甲ＫＣ１

０、甲ＫＤ１から甲ＫＤ１０、甲ＫＥ１から甲ＫＥ１０、甲ＫＦ１から甲ＫＦ１６、甲ＫＧ１から甲ＫＧ１０、甲ＫＫＨ１から甲ＫＫＨ５、甲ＫＨ１から甲ＫＨ１３、甲ＫＩ１から甲ＫＩ１１及び甲ＫＪ１から甲ＫＪ１１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機甲Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【９３７８】

＜５０７９系の特徴群＞

＜特徴ＬＡ群＞

所定の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた第１の有利度合いに設定された特定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記特定の遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、当該特定の遊技状態の有利度合いを、前記第１の有利度合いとは異なる第２の有利度合いに設定する設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＬＡ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利な遊技状態として、次に当たりとなるまで継続する特定遊技状態を設けることにより、特定の遊技状態へと移行した時点で当たり当選まで確定させ、遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、特定の遊技状態へと移行した場合に確定するのはあくまでも当たりのみであり、当たり後の遊技状態として有利な遊技状態が設定されるか否かについては不定であるため、特定の遊技状態において当たりとなった場合に、当たりとなったタイミングによらず、有利度合いが比較的低い遊技状態に設定される可能性が常にあるため、遊技者に対して安心感を抱かせることが難しいという問題点があった。

これに対して遊技機ＬＡ１によれば、特定条件の成立前後で特定の遊技状態の有利度合いを可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＡ１において、前記第２の有利度合いに設定されている前記特定の遊技状態は、前記第１の有利度合いに設定されている前記特定の遊技状態よりも、少なくとも所定の特典が付与され易くなる構成であることを特徴とする遊技機。

遊技機ＬＡ２によれば、遊技機ＬＡ１の奏する効果に加え、特定条件が成立すると所定の特典が付与され易くなるので、特定条件が成立することを強く期待して特定の遊技状態における遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＬＡ１又はＬＡ２において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を備え、前記特定条件は、前記特典遊技の実行とは少なくとも異なる条件であることを特徴とする遊技機ＬＡ３。

遊技機ＬＡ３によれば、遊技機ＬＡ１又はＬＡ２の奏する効果に加え、特典遊技を介さ

ずに特定の遊技状態の有利度合いを可変させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＡ３において、前記特定条件は、前記特定の遊技状態が設定された後で、予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に成立することを特徴とする遊技機ＬＡ４。

遊技機ＬＡ４によれば、遊技機ＬＡ３の奏する効果に加え、特定の遊技状態が設定された場合に、外れ判別結果が連続することを強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＡ３又はＬＡ４において、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記特定の遊技状態と、前記特定の遊技状態よりも有利度合いが低い第１遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能であり、前記第２の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態は、前記第１の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態よりも、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となって前記特典遊技が実行された場合に、前記遊技状態設定手段によって前記特定の遊技状態が設定され易い構成であることを特徴とする遊技機ＬＡ５。

遊技機ＬＡ５によれば、遊技機ＬＡ３又はＬＡ４の奏する効果に加え、特定条件が成立して第２の有利度合いに設定されることにより、特典遊技が実行された場合に有利度合いが高い特定の遊技状態が設定される可能性が高くなるため、特定条件が成立した後で特定の判別結果となることを強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＬＡ５において、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示において動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、前記動的表示期間において予め定められた停止条件が成立したことに基づいて、実行中の前記識別情報の動的表示に対応する前記判別手段の判別結果によらず、前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果を示すための前記識別情報を強制停止させる強制停止手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記特定の判別結果を示すための前記識別情報が停止表示されたことに基づいて前記特典遊技を実行可能に構成され、前記第２の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態は、前記第１の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態よりも、前記第１遊技状態が設定される前記特典遊技に対応する前記識別情報の動的表示期間において前記停止条件が成立し易くなる構成であることを特徴とする遊技機ＬＡ６。

遊技機ＬＡ６によれば、遊技機ＬＡ５の奏する効果に加え、第２の有利度合いに設定された特定の遊技状態では、有利度合いが低い第１遊技状態が設定される前記特典遊技に対応する識別情報の動的表示の実行中に停止条件が成立し易くなることで、特定の判別結果を示すための識別情報の動的表示を外れ判別結果を示すための識別情報の動的表示に変更することができ、第１遊技状態が設定される可能性を低くすることができるので、相対的に、第１の有利度合いに設定された特定の遊技状態よりも、有利度合いが高い特定の遊技状態が設定される特典遊技の実行割合を高くすることができる。よって、特定条件が成立することをより強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＡ６において、前記動的表示期間決定手段は、前記第２の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態の方が、前記第１の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態よりも、前記第１遊技状態が設定される前記特典遊技に対応する前記特定の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間として長い動的表示期間を決定する割合が高く構成されていることを特徴とする遊技機ＬＡ７。

遊技機ＬＡ７によれば、遊技機ＬＡ６の奏する効果に加え、第２の有利度合いに設定された特定の遊技状態において、第１遊技状態が設定される特典遊技に対応する特定の判別結果を示すための識別情報の動的表示における動的表示期間を長くしておくことにより、

動的表示期間が終了する前に停止条件が成立する可能性を高くすることができるので、第１遊技状態を設定され難く構成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＡ１からＬＡ７のいずれかにおいて、前記第２の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態において予め定められた第２特定条件が成立したことに基づいて、当該特定の遊技状態の有利度合いを前記第１の有利度合いに設定する第２設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＬＡ８。

遊技機ＬＡ８によれば、遊技機ＬＡ１からＬＡ７のいずれかが奏する効果に加え、第２の有利度合いに設定された特定の遊技状態において第２特定条件が成立した場合に再度第１の有利度合いに戻すことができるので、特定の遊技状態における遊技性をより多様化することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＡ１からＬＡ８のいずれかにおいて、前記第２の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態において予め定められた第３特定条件が成立したことに基づいて、当該特定の遊技状態の有利度合いを、前記第１の有利度合いとも第２の有利度合いとも異なる第３の有利度合いに設定する第３設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＬＡ９。

遊技機ＬＡ９によれば、遊技機ＬＡ１からＬＡ８のいずれかが奏する効果に加え、特定の遊技状態における有利度合いを３段階に可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【９３７９】

＜特徴ＬＢ群＞

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１状態と、その第１状態よりも前記判別手段による１の判別が実行されてから新たな判別が実行可能となるまでの期間が長くなり易い第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態を設定する状態設定手段と、を備え、前記第１状態よりも、前記第２状態の方が、有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機ＬＢ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、抽選が実行される毎に、抽選結果を示すための図柄の変動表示を実行するものも広く一般的に知られている。また、係る従来型の遊技機では、遊技状態毎に変動表示の変動時間を異ならせることで、遊技にメリハリをつける制御を採用しているものも知られている。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利度合いが低い遊技状態ほど長い変動時間が設定されるため、変動時間が長くなることで遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＬＢ１では、１の判別が実行されてから新たな判別が実行可能となるまでの期間が長い第２状態の方が、期間が短い第１状態よりも有利度合いが高くなり易くなる斬新な制御を採用しているので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

遊技機ＬＢ１において、前記第２状態は、前記判別手段の判別結果が少なくとも第１の判別結果となった場合に、前記第１状態よりも前記新たな判別が実行可能となるまでの期間が長くなり易くなる状態であることを特徴とする遊技機ＬＢ２。

遊技機ＬＢ２によれば、遊技機ＬＢ１の奏する効果に加え、第１の判別結果となった場合に、第１状態よりも第２状態の方が新たな判別が実行可能となるまでの期間が長くなり

易くなるので、第２状態において、第１の判別結果とならないことを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＬＢ２において、前記第１状態は、前記第１の判別結果となる前と、前記第１の判別結果となった後で新たな判別が実行可能となった時点とで、異なる遊技状態となり易い状態であり、前記第２状態は、前記第１の判別結果となる前と、前記第１の判別結果となった後で新たな判別が実行可能となった時点とで、遊技状態が同一となり易い状態であることを特徴とする遊技機ＬＢ３。

遊技機ＬＢ３によれば、遊技機Ｂ２が奏する効果に加え、第２状態では、第１の判別結果になっても遊技状態が維持され易くなる一方で、第１状態では、第１の判別結果となることで遊技状態が変更され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＢ２又はＬＢ３において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも有利度合いが低い第２特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の前記特典遊技の種別を決定する種別決定手段と、前記第２特典遊技の終了後の遊技状態として、少なくとも前記第２状態よりも有利度合いが低い特定遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第１の判別結果は、前記特定の判別結果のうち、前記種別決定手段によって前記第２特典遊技が決定される判別結果であることを特徴とする遊技機ＬＢ４。

遊技機ＬＢ４によれば、遊技機ＬＢ２又はＬＢ３の奏する効果に加え、有利度合いが低い第２特典遊技に対応する判別結果となった場合に、第２状態の方が新たな判別が実行可能となるまでの期間が長くなり易くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＢ４において、少なくとも前記第１の判別結果となってから前記第２特典遊技が実行されるまでの間に成立し得る予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第２特典遊技の実行を抑制可能な構成であることを特徴とする遊技機ＬＢ５。

遊技機ＬＢ５によれば、遊技機ＬＢ４の奏する効果に加え、第２状態の方が、第１の判別結果となった場合に、新たな判別が実行可能となるまでの期間が長くなり易いので、有利度合いが低い第２特典遊技が実行されるよりも前に特定条件を成立して第２特典遊技の実行が抑制される可能性を高くすることができる。よって、第１状態よりも第２状態の方が、第２特典遊技が実行され難くなる分、相対的に有利度合いが高い第１特典遊技が実行され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＢ５において、前記第１状態は、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となった場合に、前記第２特典遊技が実行されるまでの期間として予め定められた第１期間が設定される状態であり、前記第２状態は、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となった場合に、前記第２特典遊技が実行されるまでの期間として前記第１期間よりも長い第２期間が設定される状態であり、前記特定条件は、前記判別手段の判別が実行された後の経過期間が前記第１期間よりも長く、前記第２期間よりも短い特定期間となった時点で成立し易い条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＬＢ６。

遊技機ＬＢ６によれば、遊技機ＬＢ５の奏する効果に加え、第１状態で第１の判別結果となった場合は特定条件が成立するよりも前に第２特典遊技が実行される一方で、第２状態で第１の判別結果となった場合は第２特典遊技が実行されるよりも前に特定条件が成立して第２特典遊技の実行が抑制されるため、第２状態では、実質的に、第２特典遊技が実行され得ない極めて有利な状態を形成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＢ６において、前記判別手段は、第１の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されており、前記第１判別手段の判別が実行されてから前記第１判別手段の判別結果が示されるまでの間に前記第２判別手段の判別結果が示されたことに基づいて、前記第１判別手段の判別結果によら

ず、前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果が前記第１判別手段の判別結果として示される構成であり、前記第２判別手段の判別が実行されてから前記第２判別手段の判別結果が示されるまでの期間は、前記特定期間に設定される構成であることを特徴とする遊技機ＬＢ７。

遊技機ＬＢ７によれば、遊技機ＬＢ６の奏する効果に加え、第２状態においては、第１判別手段の判別で第１の判別結果になったとしても、第２判別手段の判別が実行されていれば、特定期間の経過時に、第１判別手段の判別結果として第１の判別結果でなく外れ判別結果が示されるので、有利度合いが低い第２特典遊技を実行させずに有利な第２状態を継続させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＢ７において、第１の取得条件が成立したことに基づいて、前記第１判別手段の判別に用いる第１判別情報を取得する第１判別情報取得手段と、前記第１の取得条件とは異なる第２の取得条件が成立したことに基づいて、前記第２判別手段の判別に用いる第２判別情報を取得する第２判別情報取得手段と、を備え、少なくとも前記第２状態は、前記第１取得条件と前記第２取得条件との両方を成立させることが可能な状態であることを特徴とする遊技機ＬＢ８。

遊技機ＬＢ８によれば、遊技機ＬＢ７の奏する効果に加え、第２状態において第１の判別結果となった場合に、第２の判別条件が成立せずに第２特典遊技が実行されてしまうことを抑制することができるので、第２状態においてより確実に、有利度合いが低い第２特典遊技の実行を抑制することができるという効果がある。

遊技機ＬＢ４からＬＢ８のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段は、前記第１特典遊技の終了後の遊技状態として前記特定遊技状態よりも有利度合いが高い第１遊技状態を設定可能であり、前記第１遊技状態は、予め定められた第１条件が成立している間、前記第１状態に設定され、前記第１条件とは異なる第２条件が成立している間、前記第２状態に設定される遊技状態であることを特徴とする遊技機ＬＢ９。

遊技機ＬＢ９によれば、遊技機ＬＢ４からＬＢ８のいずれかが奏する効果に加え、第１状態も第２状態も有利度合いが高い第１遊技状態を構成する状態であるものの、第２状態に設定されている方が、有利度合いが高くなるという斬新な遊戯し絵を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＢ９において、前記第１遊技状態は、前記特典遊技が実行されるまで継続可能な遊技状態であることを特徴とする遊技機ＬＢ１０。

遊技機ＬＢ１０によれば、遊技機ＬＢ９の奏する効果に加え、有利度合いが高い第１遊技状態が次の特典遊技の実行まで継続するので、第１遊技状態が設定された場合に、遊技者に対して大きな安心感を抱かせることができるという効果がある。

【９３８０】

＜特徴ＬＣ群＞

所定の設定条件の成立に基づいて特定の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、予め定められた第１の実行条件が成立したことに基づいて、前記特定の遊技状態における演出として第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、予め定められた第２の実行条件が成立したことに基づいて、前記特定の遊技状態における演出として、前記第１演出によって示唆される有利度合いよりも高い有利度合いを遊技者に示唆可能な第２演出を実行可能な第２演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＬＣ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態が設けられて

いると共に、それぞれの遊技状態に対応する有利度合いを遊技者に対して示唆可能な演出を実行可能に構成されているものも存在する。
しかしながら、係る従来型の遊技機では、同一の遊技状態が継続する限り、有利度合いが変更されないことにより演出態様を変更することもできないため、同一の遊技状態が長く継続するほど、演出態様が単調になってしまうという問題点があった。
これに対して遊技機ＬＣ１では、特定の遊技状態において第１演出が実行された場合と、第２演出が実行された場合とで、異なる有利度合いを遊技者に対して示唆することができるので、同一の遊技状態であるにもかかわらず、あたかも異なる遊技状態であるかのように遊技者に対して認識させることができ、演出態様が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。
遊技機ＬＣ１において、１の前記特定の遊技状態において、前記第１演出と前記第２演出とのうち一方を実行した後で、他方を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＬＣ２。
遊技機ＬＣ２によれば、遊技機ＬＣ１の奏する効果に加え、１の特定の遊技状態が継続している間に遊技者に対して異なる有利度合いを示唆することができるので、特定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＬＣ２において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記特定の遊技状態を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能であり、前記特定の遊技状態において前記第１演出と前記第２演出とのうち一方を実行した後で、前記特典遊技の実行を介さずに他方を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＬＣ３。
遊技機ＬＣ３によれば、遊技機ＬＣ２の奏する効果に加え、特典遊技が実行されていないにもかかわらず、有利度合いが変化したかのような演出を実行することができるので、特定の遊技状態が継続している間における遊技が単調となってしまうことをより確実に抑制することができるという効果がある。
遊技機ＬＣ３において、前記第２の実行条件は、前記特定の遊技状態が設定された後で、予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機ＬＣ４。
遊技機ＬＣ４によれば、遊技機ＬＣ３の奏する効果に加え、特定の遊技状態において特定回数の判別を実行することにより、高い有利度合いを示唆する第２演出が実行されるので、特定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＬＣ４において、前記特定の遊技状態が設定されたことに基づいて第１状態を設定し、前記特定の遊技状態が設定された後で前記特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に、前記特定の遊技状態を維持したまま前記第１状態よりも有利度合いが高くなる第２状態を設定することが可能な状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＬＣ５。
遊技機ＬＣ５によれば、遊技機ＬＣ４の奏する効果に加え、特定の遊技状態において特定回数の判別に渡って特定の判別結果にならないことを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。
遊技機ＬＣ５において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記特定の遊技状態が設定される第１特典遊技と、その第１特典遊技とは異なる種別の前記特典遊技であって、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記特定の遊技状態が設定される第２特典遊技を、を少なくとも含む複数のうち１の前記特典遊技の種別を決定する種別決定手段を備え、前記第１特典遊技の実行が終了した後の前記特定の遊技状態は、前記特定回数として予

め定められた第１回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記外れ判別結果となった場合に前記状態設定手段によって前記第２状態が設定される構成であり、前記第２特典遊技の実行が終了した後の前記特定の遊技状態は、前記特定回数として前記第１回数よりも多い第２回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記外れ判別結果となった場合に前記状態設定手段によって前記第２状態が設定される構成であることを特徴とする遊技機ＬＣ６。

遊技機ＬＣ６によれば、遊技機ＬＣ５の奏する効果に加え、第２状態が設定されるタイミングを特典遊技の種別に応じて異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＣ６において、前記特典遊技の実行中における演出態様として、少なくとも前記第１特典遊技と前記第２特典遊技とを遊技者が区別困難となる演出態様を設定する演出態様設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＬＣ７。

遊技機ＬＣ７によれば、遊技機ＬＣ６の奏する効果に加え、第１特典遊技であるか第２特典遊技であるかを区別し難くすることができるので、第２特典遊技が終了した後においても、外れ判別結果の連続回数が第１回数に近づくにつれて第２状態を期待させることができるという効果がある。

遊技機ＬＣ６又はＬＣ７において、前記特定の遊技状態が設定された後で前記第１回数の判別が実行されたことに基づいて、前記第２状態に設定される可能性を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備え、前記示唆演出は、前記第１特典遊技の実行が終了した後の前記特定の遊技状態において、前記第２状態に設定されないことを示唆する第１演出態様に設定され、前記第１特典遊技の実行が終了した後の前記特定の遊技状態において、前記第１回数目の判別結果に応じて、前記第１演出態様と、前記第２状態に設定されることを示唆する第２演出態様と、のどちらかに設定される構成であることを特徴とする遊技機ＬＣ８。

遊技機ＬＣ８によれば、遊技機ＬＣ６又はＬＣ７の奏する効果に加え、特定の遊技状態に設定されてから第１回数目の判別が実行された場合に、示唆演出を実行することができるので、第２状態に設定されるか否かを遊技者に対して分かり易く報知することができるという効果がある。

【９３８１】

＜特徴ＬＤ群＞

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも有利度合いが高い第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、遊技の制御に用いる特定のカウンタのカウンタ値に所定の初期値を設定する初期値設定制御を実行可能な第１制御手段と、前記特定のカウンタのカウンタ値を所定の更新規則に従って更新する更新制御を実行可能な第２制御手段と、を備え、前記第１遊技状態において、前記遊技状態設定手段によって前記第２遊技状態が設定され得る特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記第１制御手段によって前記初期値設定制御が実行され得る構成であり、前記第２遊技状態において前記特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記第１制御手段によって初期値設定制御が実行される第１の状況と、前記第２制御手段によって前記更新制御が実行される第２の状況と、のどちらかが成立し得る構成であることを特徴とする遊技機ＬＤ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、所定契機で所定のカウンタ（例えば、時短回数をカウントするカウンタ）に対して所定の初期値を設定し、カウンタ値が特定値となるまで更新処理を行うものが存在する（例えば、特許文献１：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、より好適なカウンタ値の更新方法が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、カウンタ値が特定値となることで遊技者にとって不利となる遊技機が知られている。より具体的には、遊技者に有利な第１遊技状態と当た

りとが繰り返される毎に、所定のカウンタの更新処理が実行され、カウンタ値が特定値となった場合に、当たり遊技の終了後の遊技状態を強制的に有利度合いが比較的低い第２遊技状態に設定する遊技機が知られているが、係る従来型の遊技機においては、特定値に更新されるまでの更新回数が固定であり、有利な第１遊技状態の連続回数の上限も固定化されるため、特定値に更新される（即ち、遊技者にとって不利となる）タイミングを比較的容易に遊技者が把握可能であり、遊技に対する興趣を向上させ難いという問題点があった。

これに対して遊技機ＬＤ１によれば、有利な第２遊技状態において特定特典遊技が実行された場合に、必ずしも所定の更新規則に従った更新制御が実行されるわけではなく、初期値にリセットされる場合を設けることができるため、特定のカウンタのカウンタ値を遊技者に予測し難くすることができる。よって、カウンタ値をより好適に更新することができるという効果がある。

遊技機ＬＤ１において、前記特定のカウンタのカウンタ値が予め定められた特定値に更新され、所定の判別タイミングになったことに基づいて予め定められた特定制御を実行する第３制御手段を備えることを特徴とする遊技機ＬＤ２。

遊技機ＬＤ２によれば、遊技機ＬＤ１の奏する効果に加え、所定の判別タイミングとなった場合に、特定制御が実行されるのか否かを遊技者に対して予測し難く構成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＤ２において、前記特定制御は、前記第１遊技状態を設定する制御であることを特徴とする遊技機ＬＤ３。

遊技機ＬＤ３によれば、遊技機ＬＤ２の奏する効果に加え、所定の判別タイミングとなった場合に有利度合いが低い第１遊技状態に設定されるか否かを分かり難くすることができるので、第１遊技状態に設定される可能性が高い更新回数だったとしても、有利な第２遊技状態が設定されることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＤ１からＬＤ３のいずれかにおいて、前記特定特典遊技として、第１特定特典遊技と、第２特定特典遊技と、が少なくとも設けられており、前記第１制御手段は、前記第２遊技状態において前記第１特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記初期値設定制御を実行し、前記第２制御手段は、前記第２遊技状態において前記第２特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記更新制御を実行することを特徴とする遊技機ＬＤ４。

遊技機ＬＤ４によれば、遊技機ＬＤ１からＬＤ３のいずれかが奏する効果に加え、同じように第２遊技状態が設定され得る特定特典遊技でも、第１特定特典遊技であるか、第２特定特典遊技であるかによって特定のカウンタのカウンタ値が異なる値に更新され得るので、特定のカウンタのカウンタ値を遊技者に対して予測し難く構成することができるという効果がある。

遊技機ＬＤ４において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段を備え、前記特典遊技の実行条件は、前記判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となった場合に成立する条件であり、前記特典遊技実行手段は、前記特定の判別結果となることで前記特典遊技の実行条件が成立した後で予め定められた特定の設定条件が成立した場合に前記特典遊技の実行を設定可能であり、前記第１制御手段は、前記特典遊技の実行が設定された時点の遊技状態が前記第１遊技状態である場合に前記初期値設定制御を実行可能であり、前記第２制御手段は、前記特典遊技の実行が設定された時点の遊技状態が前記第２遊技状態である場合に前記更新制御を実行可能であり、前記第２遊技状態において前記第１特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記特定の設定条件が成立するよりも前に前記第１遊技状態に変更可能であることを特徴とする遊技機ＬＤ５。

遊技機ＬＤ５によれば、遊技機ＬＤ４の奏する効果に加え、第２遊技状態において第１特定特典遊技の実行条件が成立した場合には、特典遊技の実行を設定するよりも前に第１遊技状態に変更しておくことで、確実に、第１制御手段による初期値設定制御を実行させることができるという効果がある。

遊技機ＬＤ５において、前記第２遊技状態において前記第２特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、少なくとも前記特定の設定条件が成立するまで前記第２遊技状態を維持可能であることを特徴とする遊技機ＬＤ６。

遊技機ＬＤ６によれば、遊技機ＬＤ５の奏する効果に加え、第２遊技状態において第２特定特典遊技の実行条件が成立した場合には、特典遊技の実行を設定するまで第２遊技状態を維持することで、確実に、第２制御手段による更新制御を実行させることができるという効果がある。

遊技機ＬＤ４からＬＤ６のいずれかにおいて、前記第２遊技状態において前記第１特定特典遊技の実行条件が成立して前記初期値設定制御が実行された場合に、所定タイミングで、前記初期値設定制御が実行されたことを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＬＤ７。

遊技機ＬＤ７によれば、遊技機ＬＤ４からＬＤ６のいずれかが奏する効果に加え、示唆演出により初期値設定制御が実行されたことを遊技者に対して示唆することができるので、所定タイミングで実行される演出に遊技者を注目させることができるという効果がある。

【９３８２】

＜特徴ＬＥ群＞

所定の設定条件の成立に基づいて、予め定められた特定期間に渡って遊技者に有利な特定制御が設定される特定状態を設定する特定状態設定手段と、前記特定制御が前記特定期間を超えて継続することが決定された場合に、前記決定されたタイミングとは少なくとも異なる所定タイミングで、前記特定制御が前記特定期間を超えて継続することを遊技者に対して示唆可能な特定演出を実行する特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＬＥ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態が設けられていると共に、特定の遊技状態において当たり遊技の実行が設定されたという状況の連続回数に上限値を設定されているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、見た目上、特定の遊技状態において当たり遊技の実行が設定されたという状況が上限値を超えて継続したかのような動作となる場合があり、演出態様を好適に設定することが困難となってしまう場合がある。

これに対して遊技機ＬＥ１では、所定タイミングで特定演出を実行することができるので、好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機ＬＥ１において、前記特定状態が設定されたことに基づいて、前記特定期間が終了するまでに渡る第１演出を実行可能な第１演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＬＥ２。

遊技機ＬＥ２によれば、遊技機ＬＥ１の奏する効果に加え、特定状態が設定されてから特定期間が経過するまでの間、共通の演出を実行することができるので、演出態様を好適に設定することができるという効果がある。

遊技機ＬＥ２において、前記特定演出実行手段は、前記特定制御が前記特定期間を超えて継続することが決定された場合に、前記特定期間の終了条件が成立してから前記特定期間が実際に終了されるまでの間の期間において前記特定演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機ＬＥ３。

遊技機ＬＥ３によれば、遊技機ＬＥ２の奏する効果に加え、特定制御が特定期間を超えて継続することが決定されていたとしても、特定期間の終了条件が成立するまで特定演出

による示唆が行われないので、特定期間の終盤まで、特定制御が特定期間を超えることに対する期待感を遊技者に対して持続的に抱かせ続けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＥ１からＬＥ３のいずれかにおいて、前記特定期間を超えて前記特定制御が継続した後において、前記特定制御が終了されるか否かを示唆可能な第１演出を所定契機で実行する第１演出実行手段を備え、前記特定制御は、第１条件と、その第１条件とは異なる第２条件と、の両方が成立したことに基づいて終了される構成であり、前記第１演出実行手段は、前記所定契機として、前記第１条件が成立したことに基づいて前記第１演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＬＥ４。

遊技機ＬＥ４によれば、遊技機ＬＥ１からＬＥ３のいずれかが奏する効果に加え、第１条件が成立する毎に、第１演出によって特定制御が継続するか否かを遊技者に対して示唆することができるので、遊技者に対して定期的にドキドキ感を抱かせることができ、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＬＥ４において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１条件は、前記特定制御が設定されている間に前記特典遊技が実行された場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機ＬＥ５。

遊技機ＬＥ５によれば、遊技機ＬＥ４の奏する効果に加え、特定期間を超えて特定制御が永続した後は、特典遊技が実行される毎に第１演出によって特定制御が継続するか否かを示唆することができるので、特典遊技の実行中における遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＬＥ５において、前記特定状態設定手段は、前記特定状態として、予め定められた特定回数の前記特典遊技が実行されるまで、前記特典遊技の終了後の遊技状態として遊技者に有利な特定遊技状態が設定される状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＬＥ６。

遊技機ＬＥ６によれば、遊技機ＬＥ５が奏する効果に加え、特定状態が設定されると、特定回数の特典遊技の実行が終了するまで、有利な特定遊技状態と特典遊技とが繰り返され易くなるので、特定状態が設定された場合に、遊技者に対して大きな満足感や喜びを抱かせることができるという効果がある。

遊技機ＬＥ６において、前記特定状態が設定されたことに基づいて、前記特典遊技の実行回数に応じたカウンタ値が設定される特定のカウンタに対して特定回数に対応する特定の初期値を設定する初期値設定手段と、前記特定状態が設定された後で前記特典遊技が実行されたことに基づいて、前記特定のカウンタのカウンタ値を更新する更新手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＬＥ７。

遊技機ＬＥ７によれば、遊技機ＬＥ６の奏する効果に加え、特定のカウンタを用いて特定状態の継続期間を正確に判別することができるという効果がある。

遊技機ＬＥ７において、前記特定状態において予め定められた初期化条件が成立したことに基づいて、前記特定のカウンタに対して前記特定の初期値を設定する第２初期値設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＬＥ８。

遊技機ＬＥ８によれば、遊技機ＬＥ７の奏する効果に加え、特定の初期値が設定された場合、そこから更に特定回数分の特典遊技が実行されるまで特典遊技と特定遊技状態とが繰り返される有利な状況となるため、特定状態において、遊技者に対して初期化条件が成立することを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【９３８３】

＜特徴ＬＦ群＞

第１の実行条件の成立に基づいて第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、第２の実行条件の成立に基づいて前記第１演出とは異なる第２演出を実行可能な第２演出実行手段と、を備え、前記第１演出と前記第２演出とが重複して実行された場合に、前記第１演出の演出期間が先に経過するよりも、前記第２演出の演出期間が先に経過した方が、遊技者

に有利となり易い構成であることを特徴とする遊技機ＬＦ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。
しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。
これに対して遊技機ＬＦ１では、第１演出と第２演出とが重複して実行された場合に、第１演出の演出期間が先に終了するか、第２演出の演出期間が先に終了するかによって、遊技者の有利度合いが変わる斬新な演出動作を実現することができるので、好適な演出態様を実現することができるという効果がある。
遊技機ＬＦ１において、予め定められた特定条件が成立したことを契機として、前記第１の実行条件と前記第２の実行条件との両方が成立し得る構成であることを特徴とする遊技機ＬＦ２。
遊技機ＬＦ２によれば、遊技機ＬＦ１の奏する効果に加え、特定条件が成立した場合に、第１演出と第２演出とが共に実行されるので、特定条件が成立する毎に、どちらの演出期間が早く経過するのかに注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＬＦ１又はＬＦ２において、前記第１演出と前記第２演出とが重複して実行された場合に、一方の演出の演出期間が経過したことに基づいて他方の演出が終了される構成であることを特徴とする遊技機ＬＦ３。
遊技機ＬＦ３によれば、遊技機ＬＦ１又はＬＦ２の奏する効果に加え、一方の演出期間が経過して遊技者に有利となり易いか否かが判明した後において、他方の演出が長く継続してしまい、遊技者に退屈感を抱かせてしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＬＦ３において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段によって実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも有利度合いが高い第２特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記第１演出は、前記第１特典遊技が実行されることを示唆する演出であることを特徴とする遊技機ＬＦ４。
遊技機ＬＦ４によれば、遊技機ＬＦ１からＬＦ３のいずれかが奏する効果に加え、第１演出によって有利度合いが低い第１特典遊技が実行されることが示唆されるため、第１演出により第１特典遊技の実行が示唆されるよりも前に第２演出の演出期間が先に経過して第１演出が終了されることを期待させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＬＦ４において、前記第１特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第２特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記第１遊技状態よりも有利度合いが高い第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記特定条件は、前記第２遊技状態において少なくとも成立する条件であり、前記第２演出は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる判別結果となったことを示唆する演出であることを特徴とする遊技機ＬＦ５。
遊技機ＬＦ５によれば、遊技機ＬＦ４の奏する効果に加え、第１演出で第１特典遊技の実行が示唆されるよりも、第２演出で特典遊技が実行されないことが示唆される演出が実行されることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。
【９３８４】
＜５０８０系の特徴群＞

＜特徴ＭＡ群：時短ストック＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第１特定設定を設定可能な第１設定手段と、前記判別手段により判別結果に基づいて、前記特定遊技を実行せずに第２特定設定を設定可能な第２設定手段と、前記第１特定設定が設定されている期間に、前記第２設定手段により前記第２特定設定を設定させることが可能な情報を記憶させることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に基づいて、設定条件の成立に基づいて、記憶されている前記情報に対応した特典を付与する特典付与手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＭＡ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＭＡ１によれば、第１特定設定が設定されている状態で、第２特定設定を設定するための情報が記憶され、設定条件の成立に基づいて第２特定設定を設定可能とすることで、第２特定設定の設定を設定条件が成立するまで遅延させることができ、第１特定設定が設定されている期間をより長くすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＡ１において、前記第１特定設定は、終了条件が成立したことに基づいて解除されるものであり、前記設定条件は、設定されている前記第１特定設定の終了条件が成立した以降に成立可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＭＡ２。

遊技機ＭＡ２によれば、遊技機ＭＡ１の奏する効果に加え、第１特定設定が設定されている状態で、設定条件が成立してしまい、設定されていた第１特定設定の終了条件が成立する前に、記憶された情報が消化されてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ＭＡ１またはＭＡ２において、前記第１特定設定が設定された場合に、前記終了条件が成立するまでの期間に対応した情報を示唆することが可能な示唆手段を有し、前記記憶手段に記憶された前記情報に対応して前記示唆手段により示唆された情報を可変させることが可能な可変手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＭＡ３。

遊技機ＭＡ３によれば、遊技機ＭＡ１またはＭＡ２の奏する効果に加え、終了条件が成立するまでの期間に対応した情報が記憶手段に記憶された情報により可変されるので、示唆手段により示唆される情報により、記憶手段に記憶された情報に対しても認識させることが可能となり、第１特定設定が設定されている期間に情報が記憶されることへの期待を持たせて遊技を行わせることができるという効果がある。

【９３８５】

＜特徴ＭＢ群：ストックまとめて報知＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、

を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第１特定設定を終了条件が成立するまで設定可能な第１設定手段と、前記判別手段により判別結果に基づいて、前記特定遊技を実行せずに第２特定設定を設定可能な第２設定手段と、前記第１特定設定が設定されている期間に、情報が記憶されることが可能な記憶手段と、前記記憶手段に情報が複数回記憶されている場合に、記憶されている複数回記憶された情報に対応した示唆態様を実行することが可能な示唆手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＭＢ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＭＢ１によれば、第１特定設定が設定されている状態で複数回、第２特定設定に対応した情報が記憶手段に記憶され、複数回記憶された情報に対応した示唆態様が実行されるので、第１特定設定が設定されている期間にも、情報が記憶されることを期待させ、情報が記憶された回数を示唆態様により容易に識別できるので、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＢ１において、前記記憶手段に記憶される情報は、前記第２特定設定が設定された場合に終了条件が成立するまでの期間に対応して設定されるものであり、前記示唆態様は、前記記憶手段に複数回記憶された前記情報の前記期間に対応した態様で設定されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＢ２。

遊技機ＭＢ２によれば、遊技機ＭＢ１の奏する効果に加え、複数回、複数回の第２特定設定が設定されることが可能にされている状態となった場合に、示唆態様により、最終の第２特定設定が設定されるまでの期間を示唆態様により識別できるので、遊技をわかり易く実行させることができるという効果がある。

遊技機ＭＢ１またはＭＢ２において、前記情報は、終了条件が成立するまでの期間に対応しており、設定されていない第２特定設定に対応した情報が前記記憶手段に記憶されている場合には、次に記憶される第２特定設定の終了条件が成立するまでの期間が加算された情報が記憶手段に記憶されるものであることを特徴とする遊技機ＭＢ３。

遊技機ＭＢ３によれば、遊技機ＭＢ１またはＭＢ２の奏する効果に加え、第２特定設定における終了条件が成立するまでの期間が、複数回の第２特定設定が設定される期間に跨がって加算された情報が記憶されるので、１の特定設定に対応した終了条件が成立するまでの期間よりもより長くすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９３８６】

＜特徴ＭＣ群：時短ストックの切替＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に通常遊技状態から第１遊技状態へと移行させることが可能な第１遊技状態移行手段と、

前記判別手段による判別結果に基づいて前記特定遊技を実行せずに前記通常遊技状態とは異なる第２遊技状態へと移行させることが可能な第２遊技状態移行手段と、前記第１遊技状態が設定されている期間に前記判別手段による判別結果に基づいて前記第２遊技状態へと移行させずに、前記第２遊技状態へと移行させるための情報が記憶される記憶手段と、設定条件の成立に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応させて前記第２遊技状態へと移行させることが可能な特定移行手段と、を有し、前記遊技機は、前記第２遊技状態が設定されている期間に前記特殊判別結果と判別されたことに基づいて前記情報が記憶されないものであることを特徴とする遊技機ＭＣ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＭＣ１によれば、第１遊技状態が設定されている場合には、判別結果に基づいて、情報が記憶され、設定条件が成立するまで、第２遊技状態の設定が保留され、第２遊技状態が設定されている場合には、特殊判別結果となっても第２遊技状態へと移行させるための情報が記憶されないことで、設定されている遊技状態によって、情報が記憶されることへの価値を可変させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＣ１において、前記設定条件は、前記第１遊技状態を終了させる終了条件が成立した後に成立するようにされていることを特徴とする遊技機ＭＣ２。

遊技機ＭＣ２によれば、遊技機ＭＣ１の奏する効果に加え、第１遊技状態を終了条件が成立するまで継続させた後に、第２遊技状態へと移行させることができ、第１遊技状態の期間が短くなってしまう不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ＭＣ１またはＭＣ２において、前記記憶手段に前記情報が記憶されている状態で、次に前記情報が記憶される場合には、先に記憶されている情報が保持された状態で、次に記憶される情報が記憶されるものであることを特徴とする遊技機ＭＣ３。

遊技機ＭＣ３によれば、遊技機ＭＣ１またはＭＣ２の奏する効果に加え、複数の情報がそれぞれ記憶されることが可能であるので、第１遊技状態中に特殊判別結果が判別された回数分、情報が記憶されることが可能であり、第１遊技状態中に特殊判別結果と判別される期待を高めることができるという効果がある。

【９３８７】

＜特徴ＭＤ群：ストック報知制御＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第１特定設定を設定可能な第１設定手段と、前記判別手段による判別結果に基づいて成立可能な特定条件の成立に基づいて、前記特定遊技を実行せずに第２特定設定を設定可能な第２設定手段と、前記第１特定設定が設定された場合に、前記特定設定が解除されるまでの期間に対応した示唆情報を示唆することが可能な示唆手段と、前記第１特定設定が設

定されている期間に前記特定条件が成立したことに基づいて、前記第２特定設定が解除されるまでの期間を更新条件の成立に基づいて更新することが可能な更新手段と、を有し、前記示唆手段は、前記更新手段により期間が更新された場合に、前記更新手段により更新された期間に対応して前記示唆情報を示唆する第１状態と、前記更新手段により更新される前の期間に対応して示唆情報を示唆する第２状態とが設定可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＤ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＭＤ１によれば、第１特定設定が設定されている状態で特定条件が成立することで期間が更新されても、更新される前の期間に対応して示唆がされることで、第２特定設定が新たに設定されたという複雑な情報ではなく、あたかも設定されていた第１特定設定が継続して実行されているかのように思わせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＭＤ１において、更新手段は、前記第１特定設定が設定されている場合に、特定条件の成立に基づいて設定される前記第２特定設定が解除されるまでの期間が先に設定されている前記第１特定設定が解除されるまでの期間よりも長い場合に、期間を次に設定される前記第２特定設定に対応した期間に更新するものであることを特徴とする遊技機ＭＤ２。

遊技機ＭＤ２によれば、遊技機ＭＤ１の奏する効果に加え、第２特定設定が解除されるまでの期間が長くなる場合に期間が更新されることで、遊技者にとって特定条件が成立することで遊技者が不利となる不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ＭＤ１またはＭＤ２において、前記特定条件が成立した場合に、設定されている前記第１特定設定が解除されるまでの期間よりも短い期間で解除される第２特定設定が設定されるものであれば、前記特定条件が成立したことが無効とされるものであることを特徴とする遊技機ＭＤ３。

遊技機ＭＤ３によれば、遊技機ＭＤ１またはＭＤ２の奏する効果に加え、特定条件が成立する、遊技者が不利益となることを抑制できるという効果がある。

【９３８８】

＜特徴ＭＥ群：確変中の時短図柄＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、第１設定がされる第１遊技状態と、第１設定とは異なる第２設定がされる第２遊技状態とを含む複数の遊技状態より１の遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記判別手段により判別結果が前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果である場合に、前記特定遊技を実行せずに特定設定を設定可能な特定設定手段と、前記第１遊技状態が設定されている期間に前記特殊判別結果と判別されたことに基づいて前記特定設定を設定するための情報が記憶される記憶手段と、設定条件の成立に基づ

いて前記記憶手段に記憶されている情報に対応して前記特定設定を設定させることが可能な後設定手段と、前記第２遊技状態が設定されている場合に、前記特定設定が設定されることを規制させることが可能な規制手段と、を有し、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態が設定されている期間に前記特殊判別結果が判別されていない状態で移行条件が成立したことに基づいて設定されることが可能にされ、前記第１遊技状態が設定されている状態で前記特定設定が設定された場合には、前記移行条件とは異なる特定条件が成立した後に、前記第２遊技状態へと移行されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＥ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態を含む複数の遊技状態のうち何れかが設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、特典遊技の終了後に設定される遊技状態は、所定の終了条件が成立した場合に必ず異なる遊技状態へと移行するように構成されていたため、複数の遊技状態を設定可能に構成された遊技機であっても、その遊技状態の移行内容が単調となってしまい、遊技者が遊技機飽きてしまう虞があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、特定の遊技状態が設定されている場合において、特定の終了条件が成立した場合であっても、異なる遊技状態へと移行可能に構成することで、遊技状態の移行内容をバリエーションに富んだものとし、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＭＥ１によれば、移行条件が成立するまでに特定設定が設定されると、移行条件が変更されるので、遊技者が期待する条件を変更させて遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＥ１において、前記移行条件は、前記判別手段により所定の判別結果と判別されたことに基づいて成立することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＥ２。

遊技機ＭＥ２によれば、遊技機ＭＥ１の奏する効果に加え、特殊判別結果と判別されるよりも前に所定の判別結果となることで、第２遊技状態へ移行させることができるので、所定の判別結果となることへの期待感を高めることができるという効果がある。

遊技機ＭＥ１またはＭＥ２において、前記特定条件は、所定回数の判別が実行されたことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機ＭＥ３。

遊技機ＭＥ３によれば、遊技機ＭＥ１の奏する効果に加え、所定回数の判別が実行されるまで特定条件が成立しないので、一定期間以上、第２遊技状態が設定されることを規制することができ、第２遊技状態が設定される期間を短くすることができるという効果がある。

【９３８９】

＜特徴ＭＦ群：変動パターンテーブル切替＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により実行される前記識別情報の動的表示態様が決定された動的表示態様決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第１特定設定を設定可能な第１設定手段と、前記判別手段により判別結果が前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果である場合に、前記特定遊技を実行せずに第２特定設定を設定可能な第２設定手段と、前記第１特定設定が設定される場合に設定される第１情報が前記識別情報の動的表示が終了する毎に更新され、所定の第１情報に更新されたことに基づいて、前記第１特定設定を解除することが可能な第１解除手段と、前記第２特定設定が設定される場合に設定される第２情報が前記識別情報の動的表示が終了する毎に更新され、所定の第２情報に更新されたことに基づいて、前記第２特定設定を解除することが可能な第２解除手段と、を有し、前記動的表示態様決定手段は、前記第２情

報が設定されている場合に、前記所定の第２情報となるまでの期間に対応した期間情報に基づいて動的表示態様を決定することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＦ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が所定期間設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

また、上述した従来型の遊技機では、遊技の当否抽選の抽選結果を示唆可能な変動演出を所定期間実行することで、遊技の当否抽選が実行されてから、その抽選結果が報知されるまでの間、当たり当選を期待しながら変動演出に注視することで演出効果を高めるものが一般的である。

さらに、所定期間の遊技が実行され、有利状態の終了条件が成立する場合には、変動演出を用いて遊技の当否抽選の結果に加え、有利状態が終了することを示唆する演出も実行するために、他の変動演出が実行される期間よりも長めの期間を設定するように構成される遊技機もある。この場合、特典遊技が終了してから実行された抽選の回数に基づいて有利状態が終了し得るタイミングを特定し、有利状態が終了し得るタイミングに対応する変動演出の実行期間として、他のタイミングに対応する変動演出の実行期間よりも長い期間が設定されるように予め変動パターンが決定されるように構成されているものが一般的である。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、特典遊技が終了してからの抽選回数に基づいて変動パターンが規定されているため、有利状態が終了するタイミングが不定の場合には、有利状態が終了し得るタイミングに合わせて長い変動期間の変動パターンを決定することができず、有利状態が終了することを遊技者に確実に報知すること無く有利状態が終了してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまう虞があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が終了するタイミングが不定の場合であっても、有利状態が終了し得るタイミングに合わせて長い変動時間の変動パターンを決定可能に構成することで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＭＦ１によれば、第２情報が設定されている場合に、所定の第２情報となるまでの期間情報に基づいて動的表示態様が決定されることで、第２特定設定が継続して設定される期間に対応した演出を識別情報の動的表示で実行させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＭＦ１において、複数の動的表示態様が設定されることが可能な動的表示態様群が複数記憶された記憶手段を有し、前記動的表示態様決定手段は、前記期間情報に対応した動的表示態様群より動的表示態様を決定することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＦ２。

遊技機ＭＦ２によれば、遊技機ＭＦ１の奏する効果に加え、期間情報に対応して動的表示態様群が切替られるので、容易に期間情報によって動的表示態様を切替えて決定することが可能にできるという効果がある。

遊技機ＭＦ１またはＭＦ２において、第１特定設定が設定されている状態で前記特殊判別結果と判別された場合には、前記第１特定設定が解除された後に、前記第２特定設定が前記期間情報に対応する期間で設定されるものであることを特徴とする遊技機ＭＦ３。

【９３９０】

＜特徴ＭＧ群：時短ストック制御＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合

に第１特定設定を設定可能な第１設定手段と、前記判別手段により判別結果が前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果である場合に、前記特定遊技を実行せずに第２特定設定を設定可能な第２設定手段と、前記第１特定設定が設定されている期間に、前記特殊判別結果が判別されることに基づいて、前記第２設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な情報を記憶されることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に基づいて、設定条件の成立に基づいて、記憶されている前記情報に対応した前記特定設定を設定することが可能な第３設定手段と、前記第２特定設定が設定されている場合に、前記特殊判別結果が判別されることに基づいて新たに判別された前記特殊判別結果に対応した第２特定設定が設定されるものであることを特徴とする遊技機ＭＧ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＭＧ１によれば、第１特定設定が設定されている場合には、特殊判別結果となることで第２特定設定が設定されることが保留されて記憶される一方で、第２特定設定が設定されている場合には、特殊判別結果となったタイミングで新たに第２特定設定がされるので、状態によって、第２特定設定が設定されるタイミングを異ならせることで、第１特定設定中に特殊判別結果となる回数に興味を持たせて遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＭＧ１において、前記設定条件は、前記第１特定設定が解除される解除条件が成立したことに基づいて成立することが可能にされるものであることを特徴とする遊技機ＭＧ２。

遊技機ＭＧ２によれば、遊技機ＭＧ１の奏する効果に加え、第１特定設定を解除条件まで設定させた後に第２特定設定を設定させることができるので、第１特定設定が設定される期間をより長くすることができるという効果がある。

遊技機ＭＧ２において、前記解除条件は、前記判別手段により所定の判別結果と判別されたことに基づいて成立可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＧ３。

遊技機ＭＧ３によれば、遊技機ＭＧ１またはＭＧ２の奏する効果に加え、所定の判別結果と判別された後に、記憶手段に記憶されている情報に対応した第２特定設定が設定されるので、所定の判別結果が第２特定設定の設定契機とすることができ、所定の判別結果となることを期待させることができるという効果がある。

【９３９１】

＜特徴ＭＨ群：複数の時短当選制御＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に特定設定を設定可能な第１設定手段と、前記判別手段により判別結果が前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果である場合に、前記特定遊技を実行せずに前記特定設定を設

定可能な第２設定手段と、前記特定設定が設定されている期間に、前記特殊判別結果が判別されることに基づいて、前記第２設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な情報を記憶させることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に基づいて、設定条件の成立に基づいて、記憶されている前記情報に対応した前記特定設定を設定することが可能な第３設定手段と、を有し、前記設定条件が成立するまでに複数の前記情報が前記記憶手段に記憶される場合には、前記複数の情報のうち、特定条件に対応した情報に基づく第２特定設定が設定されるものであることを特徴とする遊技機ＭＨ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にしながらも、過剰に継続してしまうことを抑制することで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＭＨ１によれば、第１特定設定が設定されている期間に複数の情報が記憶手段に記憶された場合には、特定条件に対応した情報に対応して特定設定が設定されるので、特定設定が過剰に設定される不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ＭＨ１において、前記設定条件は、前記第１特定設定を解除する解除条件が成立した場合に設定可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＨ２。

遊技機ＭＨ２によれば、遊技機ＭＨ１の奏する効果に加え、第１特定設定を解除条件まで設定させた後に第２特定設定を設定させることができるので、第１特定設定が設定される期間をより長くすることができるという効果がある。

遊技機ＭＨ１またはＭＨ２において、前記第２特定設定が設定される場合に設定される第２情報が前記識別情報の動的表示が終了する毎に更新され、所定の第２情報に更新されたことに基づいて、前記第２特定設定を解除することが可能な第２解除手段を有し、設定される第２情報は、異なる情報が設定可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＨ３。

遊技機ＭＨ３によれば、遊技機ＭＨ１またはＭＨ２の奏する効果に加え、第２特定設定が設定される期間をランダムにでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【９３９２】

＜特徴ＭＩ群＞

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１制御と、その第１制御よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第２制御と、を少なくとも含む複数のうち１の制御を設定する制御設定手段と、前記第２制御が設定されている状態で予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第２制御から前記第１制御に切り替えることが可能な切替手段と、を備え、特定の遊技状態において、第１の状況と、その第１の状況よりも前記特定条件が成立した場合の有利度合いが高くなる第２の状況と、が成立し得る構成であることを特徴とする遊技機ＭＩ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態

を所定期間設定可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、所定期間の有利状態が設定されている状態で新たな当たりに当選した場合において、有利状態中であればどのタイミングで当たり当選した場合であっても付与される特典が同一であるため、当たり当選したタイミングについて遊技者に興味を持たせることができない単調な遊技となり、遊技者が遊技に早期に飽きてしまう虞があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、同一の有利状態が設定されている状態において、当たり当選した場合の有利度合いを異ならせることが可能な状況を創出することで、当たり当選するタイミングについても遊技者に興味を持たせ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＭＩ１によれば、第１の状況の特定の遊技状態であるか、第２の状況の特定の遊技状態であるかに応じて、第２制御から第１制御に切り替えられた場合の有利度合いが可変するので、特定の遊技状態において、第２の状況であるか否かに注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＩ１において、少なくとも前記第２の状況の前記特定の遊技状態において前記特定条件が成立したことに基づいて、前記特定の遊技状態よりも有利度合いが高い第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＭＩ２。

遊技機ＭＩ２によれば、遊技機ＭＩ１の奏する効果に加え、第２の状況の特定の遊技状態において特定条件が成立すると、有利度合いが高い第１遊技状態に設定されるので、第２の状況となっている間に特定条件が成立することを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＩ遊技機ＭＩ１又はＭＩ２において、少なくとも前記第１の状況の前記特定の遊技状態において前記特定条件が成立したことに基づいて、前記特定の遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＭＩ３。

遊技機ＭＩ３によれば、遊技機ＭＩ１又はＭＩ２の奏する効果に加え、第１の状況の特定の遊技状態において特定条件が成立すると、有利度合いが低い第２遊技状態に設定されるので、第１の状況となっている間に特定条件が成立しないことを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＩ１からＭＩ３のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第２の状況は、前記第１の状況において前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて成立し得る状況であることを特徴とする遊技機ＭＩ４。

遊技機ＭＩ４によれば、遊技機ＭＩ１からＭＩ３のいずれかが奏する効果に加え、第１の状況において特定条件が成立する前に第２の判別結果となることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＩ４において、前記制御設定手段は、前記第１制御が設定されている状態で前記判別手段の判別結果が前記第２の判別結果となったことに基づいて、前記第２制御を設定可能であることを特徴とする遊技機ＭＩ５。

遊技機ＭＩ５によれば、遊技機ＭＩ４の奏する効果に加え、第１制御が設定されている状態において第２の判別結果となることを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＭＩ５において、前記第２制御が設定されている状態で前記判別手段の判別結果が前記第２の判別結果となった場合に、前記第２制御が重複して設定されることを回避する回避手段と、前記第２制御が設定されている状態で前記判別手段の判別結果が前記第２の判別結果となった場合に、前記第２の判別結果となったことを示す特定情報を前記特定

条件が成立するまで記憶可能な記憶手段と、を備え、前記第１の状況は、前記記憶手段に前記特定情報が記憶されていない状況であり、前記第２の状況は、前記記憶手段に前記特定情報が記憶されている状況であることを特徴とする遊技機ＭＩ６。

遊技機ＭＩ６によれば、遊技機ＭＩ５の奏する効果に加え、特定情報が記憶手段に対して記憶されることを１つの目標として特定の遊技状態における遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＩ６において、前記制御設定手段は、前記記憶手段に対して前記特定情報が記憶されている状態で前記特定条件が成立したことに基づいて、前記第２制御を設定可能であることを特徴とする遊技機ＭＩ７。

遊技機ＭＩ７によれば、遊技機ＭＩ６の奏する効果に加え、記憶手段に対して特定情報が記憶されていれば、特定の遊技状態において特定条件が成立して第１制御に切り替えられたとしても、即座に第２制御が設定されるため、特定条件の成立後も第２制御を維持することができるという効果がある。

遊技機ＭＩ７において、前記記憶手段に対して前記特定情報が記憶されている状態で前記特定条件が成立したことに基づいて前記第２制御が設定された後の状態は、前記特定条件の成立前よりも、前記特定条件が成立し難くなる構成であることを特徴とする遊技機ＭＩ８。

遊技機ＭＩ８によれば、遊技機ＭＩ７の奏する効果に加え、特定条件の成立に基づいて第２制御が設定された場合、特定条件が成立し難い状態を形成するため、第２制御が長く継続し易い有利な状態を形成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【９３９３】

＜特徴ＭＪ群＞

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、第１の設定条件の成立に基づいて、第１制御と、その第１制御よりも前記判別手段の判別が実行され易くなる第２制御と、を少なくとも含む複数のうち１の制御を設定する第１制御設定手段と、第２の設定条件の成立に基づいて、前記第１状態設定手段により設定される制御と並列して実行可能な第３制御と、その第３制御よりも前記判別手段の判別が実行され易くなる制御であって前記第１状態設定手段により設定される制御と並列して実行可能な第４制御と、を少なくとも含む複数のうち１の制御を設定する第２制御設定手段と、少なくとも前記第１制御設定手段により前記第２制御が設定され、前記第２制御設定手段により前記第４制御が設定される第１遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第２制御を前記第１制御に切り替える切替手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＭＪ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態を所定期間設定可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、有利状態が所定期間継続し、終了条件が成立した場合には、有利状態から通常状態へと移行してしまうため、状態の移行内容が単調となり遊技者が遊技に飽きてしまう虞があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が設定されている状態において、当たり当選した場合の有利度合いを異ならせることが可能な状況を創出することで、当たり当選するタイミングについても遊技者に興味を持たせ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＭＪ１によれば、第２制御と第４制御との両方が設定されている第１遊技状態において特定条件が成立した場合に、第４制御を維持したまま第２制御のみを第１制御に切り替えることができる斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＪ１において、前記第１遊技状態において前記切替手段により前記第１制御に切り替えられた場合に、前記第１遊技状態よりも有利度合いが高い状態を形成する構成であることを特徴とする遊技機ＭＪ２。

遊技機ＭＪ２によれば、遊技機ＭＪ１の奏する効果に加え、判別手段の判別が実行され難くなる制御に切り替えられたにもかかわらず有利度合いが高くなるという斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＪ１又はＭＪ２において、前記第１遊技状態において前記特定条件とは異なる第２特定条件が成立したことに基づいて、前記第４制御を前記第３制御に切り替える第２切替手段を備えることを特徴とする遊技機ＭＪ３。

遊技機ＭＪ３によれば、遊技機ＭＪ１又はＭＪ２の奏する効果に加え、第１遊技状態において特定条件が成立すると第４制御を維持したまま第１制御に切り替わる一方で、第２特定条件が成立すると、第２制御を維持したまま第３制御に切り替わるという、極めて特殊、且つ、斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＪ１からＭＪ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、その第１判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定の可変パターンで可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、第１の可変パターンで前記可変手段が可変される第１可変遊技と、前記第１の可変パターンよりも遊技球が前記入球手段へと入球し易くなる第２の可変パターンで前記可変手段が可変される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記第２制御は、前記第１制御よりも前記第１の判別結果となる確率が高くなる制御と、前記第１制御よりも前記種別決定手段により前記第２可変遊技が決定され易くなる制御と、のうちどちらかであることを特徴とする遊技機ＭＪ４。

遊技機ＭＪ４によれば、遊技機ＭＪ１からＭＪ３のいずれかが奏する効果に加え、第２制御では、第１制御よりも、可変遊技が実行される確率が高くなるか、または入球手段へと入球し易い種別の可変遊技が実行され易くなるので、第２制御が設定された場合に遊技者の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＪ４において、前記第２制御は、前記第１制御よりも前記第１の判別結果となる確率が高くなる制御であり、前記第４制御は、前記第３制御よりも前記種別決定手段により前記第２可変遊技が決定され易くなる制御であることを特徴とする遊技機ＭＪ５。

遊技機ＭＪ５によれば、遊技機ＭＪ４の奏する効果に加え、切替手段により第１制御に切り替えられると、第２可変遊技が決定され易くなる制御が維持されたまま、第１の判別結果となる確率が低下するという極めて特殊、且つ、斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＪ５において、少なくとも前記第１遊技状態において前記特定条件とは異なる第３特定条件が成立したことに基づいて、前記第２制御を前記第１制御に切り替え、前記第４制御を前記第３制御に切り替える第３切替手段と、前記第１制御と前記第４制御とに設定される第２遊技状態において前記特定条件とも前記第３特定条件とも異なる第４特定条件が成立したことに基づいて、前記第４制御を前記第３制御に切り替える第４切替手段と、を備え、前記第３特定条件は、前記第４特定条件よりも成立し易い条件であることを特徴とする遊技機ＭＪ６。

遊技機ＭＪ６によれば、遊技機ＭＪ５の奏する効果に加え、第１遊技状態よりも第２遊技状態の方が、第１制御と第３制御とに設定される不利な状態へと移行する可能性が低くなるため、第１遊技状態において特定条件が成立することを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＭＪ６において、前記第１遊技状態において第３特定条件が成立した時点で所定

の設定条件が成立している場合に、前記第３切替手段による切り替え後に前記第２遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＭＪ７。
遊技機ＭＪ７によれば、遊技機ＭＪ６の奏する効果に加え、第１遊技状態において所定の設定条件が成立した後で第３特定条件が成立することを強く期待させることができるという効果がある。
遊技機ＭＪ７において、前記第２制御設定手段は、前記第３制御に設定される状態において前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１の判別結果となったことに基づいて、前記第４制御を設定可能であり、前記所定の設定条件は、前記第１遊技状態において前記第３特定条件が成立するよりも前に前記第１の判別結果となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機ＭＪ８。
遊技機ＭＪ８によれば、遊技機ＭＪ７の奏する効果に加え、第１遊技状態において第３特定条件が成立するよりも前に判別手段の判別結果が第１の判別結果となることを遊技者に期待させるという、極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【９３９４】
＜特徴ＭＫ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定の判別結果となることを示唆可能な第１演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される前記第１演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第１特定設定を設定可能な第１設定手段と、前記判別手段による判別結果に基づいて、前記特定遊技を実行せずに第２特定設定を設定可能な第２設定手段と、前記第１特定設定が設定されている期間に、前記第２設定手段により前記第２特定設定を設定させることが可能な情報を記憶させることが可能な記憶手段と、を有し、前記第２設定手段は、前記第１特定設定が終了した後に前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記第２特定設定を設定可能であり、前記演出態様決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて前記第１演出の演出態様を決定可能であることを特徴とする遊技機ＭＫ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
また、遊技の抽選結果を示唆可能な変動演出を実行可能に構成し、実行される変動演出の内容に基づいて当たり当選したか否かを遊技者に予測させる楽しみを提供する構成が知られている。しかしながら、従来型の遊技機では、変動演出の内容によって抽選結果を遊技者に予測させることは可能であるが、当たり当選の有無以外の情報に基づいて変動演出の演出態様を可変させていないため、当たり当選の有無以外の要素によって遊技内容を可変させることが可能に構成された遊技機では、変動演出の内容に遊技者が興味を持たなくなってしまう虞があった。
また、従来型の遊技機では、当たり当選した場合に付与される特典の内容として、有利度合いの異なる特典を設定可能に構成することで、当たり当選だけで無く付与される特典の内容に対しても遊技者に興味を持たせる構成が提案されていた。しかしながら、付与される特典の内容や、当たり当選時における有利状態の設定有無に関わらず、抽選結果が当たりであることを示唆可能な変動演出として同一の演出が実行されるため、場合によっては当たり当選したことによって遊技者に不利な遊技を実行させてしまうにも関わらず、当たり当選を祝福する変動演出が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、当たり当選した場合に付与される特典の内容と、遊技状況とに基づいて変動演出の演出内容を決定可能に構成することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＭＫ１によれば、特定の判別結果となることを示すための第１演出の演出態様を、記憶手段に記憶されている情報に基づいて決定することができるため、同一の特定遊技が実行される場合であっても、異なる演出態様の第１演出を実行することが可能となる。よって、第１演出の演出態様を把握することで、特定遊技の内容だけで無く記憶手段に記憶されている情報も把握することが可能となるため、遊技者が興味を持つ演出を実行することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＫ１において、前記特定遊技実行手段により前記特定遊技が実行される場合に、前記記憶手段に記憶されている前記情報を消去可能な消去手段を有することを特徴とする遊技機ＭＫ２。

遊技機ＭＫ２によれば、遊技機ＭＫ１の奏する効果に加え、特定遊技が実行される場合に記憶手段に記憶されている情報が消去されることから、第１特定設定が設定されている状態にて実行される第１演出の演出態様を把握することで、特定遊技の内容と、消去されてしまう情報の内容と、を遊技者に予測させることが可能となる。よって、実行される第１演出の演出態様に基づいて特定遊技が実行されることを期待させたり、特定遊技が実行されないことを期待させたりすることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＭＫ２において、前記演出態様決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記情報が第１状態である場合に前記第１演出として遊技者に有利であることを示すための第１演出態様と、前記１状態とは異なる第２状態である場合に遊技者に不利であることを示すための第２演出態様と、を決定可能であることを特徴とする遊技機ＭＫ３。

遊技機ＭＫ３によれば、遊技機ＭＫ２の奏する効果に加え、第１演出態様で第１演出が実行された場合には、特定遊技が実行されることを遊技者に期待させながら第１演出を実行し、第２演出態様で第１演出が実行された場合には、特定遊技が実行されないことを遊技者に期待させながら第１演出を実行することができる。よって、遊技者に分かり易い演出を実行することができるという効果がある。

【９３９５】

＜特徴ＭＬ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定の判別結果となることを示唆可能な第１演出と、前記特定の判別結果とは異なる第２判別結果となることを示唆可能な第２演出とを実行可能な演出実行手段と、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第１特定設定を設定可能な第１設定手段と、前記判別手段による判別結果が前記第２判別結果となったことに基づいて、前記特定遊技を実行せずに第２特定設定を設定可能な第２設定手段と、前記第１特定設定が設定されている期間に、前記第２設定手段により前記第２特定設定を設定させることが可能な情報を記憶させることが可能な記憶手段と、を有し、前記第２設定手段は、前記第１特定設定が終了した後に前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記第２特定設定を設定可能であり、前記演出実行手段は、前記判別手段による判別結果に基づいて、前記第１演出を実行させた後に前記第２演出を実行させる第１特定演出と、前記第２演出を実行させた後に前記第１演出を実行させる第２特定演出と、を実行可能であることを特徴とする遊技機ＭＬ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報

）。
このような従来型の遊技機では、当たり当選した場合において、特典遊技の終了後に有利状態を設定する第１特典、又は、特典遊技の終了後に有利状態が設定されない第２特典を付与可能に構成することで、当たり当選だけで無く付与される特典の内容に対しても遊技者に興味を持たせる構成が提案されていた。
さらに、遊技の抽選結果を示唆可能な変動演出を実行可能に構成し、実行される変動演出によって当たり当選の有無、及び、付与される特典の内容を遊技者に予測させる楽しみを提供する構成が知られている。しかしながら、従来型の遊技機では、当たり当選した場合のみ特典遊技の終了後に有利状態を設定可能に構成していることから、変動演出によって、当たり当選の有無、及び、付与される特典の内容を遊技者に予測可能に構成したとしても、当たり当選していないことが報知された場合には、実行される変動演出の内容に関わらず、特典が付与されないことが確定してしまうため、演出効果が低下してしまうという問題があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、実行される変動演出の演出効果を高めることにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＭＬ１によれば、判別手段の判別結果に基づいて、第１演出と第２演出の実行順序を切り替えた特定演出を実行することができるため、先に実行される側の演出結果によって後に実行され得る演出の結果が事前に把握されてしまうことを抑制することができる。よって、実行される演出に対して遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができ、実行される変動演出の演出効果を高めることにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＭＬ１において、前記遊技機は、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記第２判別結果である場合よりも前記第２特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＭＬ２。
遊技機ＭＬ２によれば、遊技機ＭＬ１の奏する効果に加え、実行される演出の後半にて判別手段による判別結果を報知し易くすることができるため、実行される演出に対して遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、実行される変動演出の演出効果を高めることにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＭＬ１又はＭＬ２において、前記遊技機は、前記第１特定設定が設定されている期間と、前記第２特定設定が設定されている期間とで、同一の有利状態を付与可能に構成しており、前記演出実行手段は、前記特定の判別結果として、前記特定遊技の終了後に前記第１特定設定が設定される判別結果となった場合には、前記第１演出と前記第２演出との演出期間の少なくとも一部が重複する第３特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＭＬ３。
遊技機ＭＬ３によれば、遊技機ＭＬ１又はＭＬ２の奏する効果に加え、第３特定演出が実行された場合には、何れの特典も付与されることを分かり易く報知することができるため、演出効果を高めることが出来るという効果がある。
【９３９６】
＜特徴ＭＭ群＞
判別情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記判別情報が記憶される情報記憶手段と、その情報記憶手段に記憶されている前記判別情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により判別が実行されるよりも前に前記情報記憶手段に記憶されている前記判別情報に基づいて判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段による事前判別結果に基づいた事前演出を実行することが可能な事前演出実行手段と、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第１特定設

定を設定可能な第１設定手段と、前記判別手段による判別結果に基づいて、前記特定遊技を実行せずに第２特定設定を設定可能な第２設定手段と、前記第１特定設定が設定されている期間に、前記第２設定手段により前記第２特定設定を設定させることが可能な情報を記憶させることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に基づいて、設定条件の成立に基づいて、記憶されている前記情報に対応した特典を付与する特典付与手段と、記憶手段に記憶されている前記情報に対応した示唆演出を実行することが可能な示唆演出実行手段と、を有し、前記示唆演出実行手段は、前記事前演出実行手段により実行されている前記事前演出が所定の条件を満たす場合に、特定の示唆演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＭＭ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて抽選情報を取得し、取得した抽選情報が所定数を上限に記憶される構成を有し、抽選条件が成立した場合に、記憶された抽選情報を用いて当否が抽選され、その抽選結果が停止表示され、停止表示された抽選結果が当たり当選である場合に特典遊技が実行される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

さらに、当否抽選に用いられるよりも前に記憶されている抽選情報を事前判別し、事前判別結果を示唆可能な示唆演出を実行することにより、当たり当選の期待度を示す演出の実行期間をより長くすることで演出効果を高める構成が提案されていた。しかしながら、従来型の遊技機では、示唆演出により当たり当選の期待度のみが遊技者に報知されるため、例えば、抽選情報に基づく抽選の結果として当たり当選以外の抽選結果によって遊技者に有利な特典を付与可能に構成された遊技機においては、示唆演出の演出内容に対する遊技者の興味が低下してしまう虞があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、実行される演出の演出効果を高めることにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＭＭ１によれば、事前演出と示唆演出とを対応させて特定の示唆演出を実行させることができるので、特定の示唆演出と事前演出とを関連して報知することができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＭＭ１において、前記第２設定手段は、前記第１特定設定が解除されたことに基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて前記第２特定設定を設定することが可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＭＭ２。

遊技機ＭＭ２によれば、遊技機ＭＭ１の奏する効果に加え、第１特定設定に引き続き第２特定設定が設定されるので、第１特定設定が継続して長く設定されているかのように思わせ易くできるという効果がある。

遊技機ＭＭ１またはＭＭ２において、前記示唆演出実行手段は、前記第１特定設定が解除される場合に示唆演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＭＭ３。

遊技機ＭＭ３によれば、遊技機ＭＭ１またはＭＭ２の奏する効果に加え、第１特定設定が解除される場合に記憶手段に記憶されている情報に対応する示唆演出が実行されるので、示唆演出により設定される第２特定設定の情報を報知でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【９３９７】

＜特徴ＭＮ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第１特定設定を設定可能な第１設定手段と、前記第１特定設定が設定されている場合に、前記判別手段により前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果と第１回数判別されたことに基づいて前記第１特定設定を解除させることが可能な第１解除手段と、特定条件の成立に基づいて、前記第１回数を増加させる演出を実行させることが可能な演出実行手段

と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＭＮ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。さらに、特典遊技の終了後に遊技者に有利となる有利状態を設定可能に構成されているものがある（例えば、特開２０１５－１３０７５号公報）。また、このような遊技機においては、予め定められた特定の終了条件が成立した場合に有利状態が終了するように構成しているため、有利状態が終了するタイミングを遊技者に容易に把握されてしまい、有利状態の終了が近づくにつれ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することで、遊技の興趣を向上させた遊技を提供することを目的とする。
遊技機ＭＮ１によれば、特定条件が成立することで、第１回数が増加される演出がされるので、特定条件が成立することで、第１特定設定が設定される期間を長くさせる期待を持たせることができ、特定の判別結果だけでなく、特定条件が成立するか否かにも興味を持たせて遊技を行わせて遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＭＮ１において、前記特定条件は、前記判別手段により第２特定設定が設定されるための第２判別結果と判別されたことに基づいて成立可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＮ２。
遊技機ＭＮ２によれば、遊技機ＭＮ１の奏する効果に加え、第２判別結果と判別手段により判別されることで特定条件が成立することが可能にされるので、特定の判別結果以外にも、遊技の状態が可変されるので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＭＮ１またはＭＮ２において、前記判別手段により前記第２判別結果と判別されることに基づいて前記第２特定設定を設定させるための情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて第２特定設定を設定することが可能な第２設定手段と、前記特殊判別結果と第２回数判別されたことに基づいて前記第２特定設定を解除させる第２解除手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＭＮ３。
遊技機ＭＮ３によれば、遊技機ＭＮ１またはＭＮ２の奏する効果に加え、第２特定設定が設定された場合に、特殊判別結果が第２回数判別されたことで第２特定設定が解除されることで、第１特定設定が再度設定されたかのように思わせることができ、第１特定設定が長く設定されているかのように思わせることができるという効果がある。
遊技機ＭＮ１からＭＮ３のいずれかにおいて、前記演出実行手段は、前記記憶手段に記憶された情報に対応した前記第２回数に基づいて前記第１回数が増加したことを示すための演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＭＮ４。
遊技機ＭＮ４によれば、遊技機ＭＮ１からＭＮ３のいずれかの奏する効果に加え、記憶手段に記憶された情報に対応した第２回数に基づいて演出が実行されるので、特殊判別結果となる回数を第２回数と対応させて識別させることができるという効果がある。
遊技機ＭＮ１からＭＮ４のいずれかにおいて、前記第２設定手段は、前記第１特定設定が解除されたことに基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて前記第２特定設定を設定可能にされていることを特徴とする遊技機ＭＮ５。
遊技機ＭＮ５によれば、遊技機ＭＮ１からＭＮ４のいずれかの奏する効果に加え、第１特定設定に引き続き第２特定設定がされるので、第１特定設定が継続して設定されているかのように見せやすくできるという効果がある。

【９３９８】
＜５０８０系の特徴群その２＞
＜特徴ＮＡ群＞外れろ演出
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄を動的表示させた後に、前記判別結果を示すための組み合わせで前記図柄を停止表示させることが可能な動的表示手段と、を有した遊技機において、前記複数の図柄のうち、１の図柄を動的表示させ、その１の図柄が停止表示されることで特定の組み合わせで図柄を表示させることが可能な有利状態とさせることが可能な有利動的表示手段と、その有利状態である場合に、前記特定の組み合わせ以外となるように前記１の図柄以外が停止表示される

ように示唆することが可能な第１示唆実行手段と、前記有利状態である場合に、前記特定の組み合わせとなるように前記１の図柄が停止表示されるように示唆することが可能な第２示唆実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＡ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

しかしながら、従来型の遊技機では、設定されている遊技状態や当たり種別に関わらず、当たり当選している場合には当たり当選の期待度が高いことを示唆する変動演出が実行されてしまうため、例えば、有利状態が設定されている状態で有利状態が終了してしまう当たりに当選した場合であっても、遊技者を祝福してしまう変動演出が実行されていまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＡ１によれば、有利状態が設定されている場合に示唆態様が切り替えられることで、特定の組み合わせとなることへの期待度を可変させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＡ１において、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記第２遊技状態が設定されている状態において、前記第１示唆実行手段により示唆が実行されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＡ２。

遊技機ＮＡ２によれば、遊技機ＮＡ１の奏する効果に加え、第２遊技状態である場合に、第１示唆態様による示唆が実行可能にされることで、遊技者に第１示唆態様により、遊技状態を識別させることが可能にでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＮＡ１またはＮＡ２において、前記第１示唆実行手段は、前記特定の組み合わせで図柄が表示された場合に、遊技者に不利となる特定の設定がされる場合に、示唆を実行することが可能なものであることを特徴とする遊技機ＮＡ３。

遊技機ＮＡ３によれば、遊技機ＮＡ１またはＮＡ２の奏する効果に加え、遊技者に不利となる特定の設定がされることを回避されるように第１示唆実行手段によりされる示唆態様により期待することができ、特定の組み合わせとなった後の状態も合わせて遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９３９９】

＜特徴ＮＡ群変形例＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄を動的表示させた後に、前記判別結果を示すための組み合わせで前記図柄を停止表示させることが可能な動的表示手段と、を有した遊技機において、前記複数の図柄のうち、１の図柄を動的表示させ、その１の図柄が停止表示されることで特定の組み合わせで図柄を表示させることが可能な有利状態とさせることが可能な有利動的表示手段と、前記有利状態である場合に前記特定の組み合わせで表示されることで遊技者に有利であることを示唆する第１示唆態様を実行する第１状態と、前記特定の組み合わせと異なる組み合わせで表示されることで遊技者に有利となる第２示唆態様を実行する第２状態と、を設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＡＱ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種

別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

しかしながら、当否抽選が当り当選であることを示す演出結果が表示されることを遊技者に期待させるためだけの変動演出が実行されることになるため、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＡＱ１によれば、第１条件が成立している場合に、有利状態が設定されている場合に示唆態様が切り替えられることで、特定の組み合わせとなることへの期待度を反転させることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９４００】

＜特徴ＮＢ群＞

演出態様が表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の演出態様が実行された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記表示手段に表示される表示態様を第１表示態様から複数の表示態様に可変させることが可能な表示可変手段と、第１条件の成立に基づいて前記第１表示態様に表示態様を可変させることが可能な第１表示態様可変手段と、前記複数の表示態様のうち、特定の表示態様に可変された場合に、前記第１条件の成立に基づいて前記第１表示態様へ可変させることを規制することが可能な規制手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＢ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

しかしながら、同一の演出態様の変動演出が連続して実行されてしまうことで演出効果が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＢ１によれば、第１表示態様から複数の表示態様に可変させ、第１条件が成立すると、第１表示態様に戻って表示される構成である一方で、特定の表示態様が表示されると、第１条件が成立したとしても、第１表示態様に戻って表示がされないので、所定の表示態様から切り替わって表示される表示態様の順序をランダムにすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＢ１において、前記第１表示態様および複数の表示態様は、前記表示手段で実行される演出態様の背面側で表示されるものであることを特徴とする遊技機ＮＢ２。

遊技機ＮＢ２によれば、遊技機ＮＢ１の奏する効果に加え、演出態様の背面側で表示されることで、演出態様を妨げることを抑制でき、分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＮＢ１またはＮＢ２において、前記第１条件は、前記複数の表示態様のうち、１の表示態様である所定の表示態様が表示されている状態で成立可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＮＢ３。

遊技機ＮＢ３によれば、遊技機ＮＢ１またはＮＢ２の奏する効果に加え、所定の表示態様が表示されることで第１表示態様の戻ることができ、周期性のある表示をすることができ、遊技を分かり易くできるという効果がある。

遊技機ＮＢ１またはＮＢ２において、判別を実行可能な判別手段を有し、前記演出態様は、前記判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示した後に、前記判別結果を示すための態様で表示させることが可能に構成されており、前記第１条件は、前記識別情報が前記判別結果を示すための態様で表示されたことに基づいて成立可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＢ４。

遊技機ＮＢ４によれば、遊技機ＮＢ１またはＮＢ２の奏する効果に加え、１の判別結果を遊技者に報知する毎に、第１表示態様へと移行させることができ、遊技者に周期的に判別結果を報知することができるという効果がある。

【９４０１】

＜特徴ＮＢ変形例＞

第１演出態様を実行可能な第１演出態様実行手段と、前記第１演出態様とは異なる第２演出態様を実行可能な第２演出態様実行手段と、を有した遊技機において、第１条件の成立に基づいて前記第１演出態様と前記第２演出態様とを同期させた演出として実行させることが可能な同期演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＢＱ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

しかしながら、同一の演出態様の変動演出が連続して実行されてしまうことで演出効果が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＢＱ１によれば、第１条件の成立に基づいて第１演出態様と第２演出態様とが同期させて実行されるので、第１条件の成立を第１演出態様と第２演出態様とを組み合わせた態様より識別することが可能となり、第１演出態様と第２演出態様とを組み合わせた態様に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＮＢＱ１において、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有し、前記第１演出態様は、前記識別情報が動的表示される期間に前記判別結果に基づいた演出が実行されるものであり、前記第２演出態様は、前記第１演出態様とは独立して決定された演出態様を前記識別情報が動的表示される期間に実行可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＢＱ２。

遊技機ＮＢＱ２によれば、遊技機ＮＢＱ１の奏する効果に加え、第２演出態様は、第１演出態様とは独立して決定された演出態様を識別情報が動的表示されている期間に実行可能にされているので、判別結果に基づいた第１演出態様と、組み合わせて独立して決定された第２演出態様とで、識別情報が動的表示される期間に実行される演出を多様にすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＮＢＱ１またはＮＢＱ２において、前記第１演出態様は、前記識別情報に対応した図柄を所定方向に動的表示させる演出が含まれているものであり、前記第１条件の成立に基づいて、前記図柄を動的表示させる方向を可変させることで前記第２演出態様と同期させる演出とさせることが可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＮＢＱ３。

遊技機ＮＢＱ３によれば、遊技機ＮＢＱ１またはＮＢＱ２の奏する効果に加え、第１演出態様における図柄の動的表示方向を第２演出態様に同期させるように可変させることで第１条件の成立を報知することが可能となり、図柄の動的表示方向が可変されることを期

待して遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【９４０２】

＜特徴ＮＣ群＞

第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による第１判別結果を示すための第１識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の前記第１判別結果を示すための態様で第１識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる第１設定を設定可能な第１設定手段と、第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による第２判別結果が特定の第２判別結果であることに基づいて第２設定を設定することが可能な第２設定手段と、を有した遊技機において、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記第２遊技状態が設定された場合に、前記特定の第２判別結果と判別される確率を高く設定することが可能な確率設定手段と、前記第１遊技状態が設定されている場合に、前記特定の第２判別結果が判別されたことに基づいて次に前記識別情報が停止表示されるタイミングに基づいて特定演出を実行することが可能な特定演出実行手段と、を有し、前記特定演出実行手段は、前記第２遊技状態が設定される場合に、前記識別情報の停止表示されるタイミングに基づいて前記特定演出を実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＣ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するまでの期間に演出を実行することができる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、演出が抽選結果を報知するためのものに偏りがちで遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＣ１によれば、識別情報が停止表示されるタイミングで特定演出がされることで、特定の第２判別結果に基づくものか、第２遊技状態が設定されたものかを予測させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＮＣ１において、前記遊技状態設定手段は、前記識別情報の動的表示期間が終了した場合に、特定条件が成立していることに基づいて前記第２遊技状態を設定することが可能にされ、前記特定演出実行手段は、特定条件が成立している場合に前記識別情報の停止表示されるタイミングに基づいて前記特定演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＮＣ２。

遊技機ＮＣ２によれば、遊技機ＮＣ１の奏する効果に加え、第２遊技状態が設定されるタイミングに合わせて特定演出を実行させることができ、特定演出が実行されたことで、第２遊技状態が設定されたことを期待させることができ、遊技を継続して実行させることができるという効果がある。

【９４０３】

＜特徴ＮＤ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、複数の演出から１の演出を決定することが可能な演出決定手段と、その演出決定手段により決定されることが可能な演出に対応した情報を示唆することが可能な示唆手段と、を有したことを特徴とする遊技機ＮＤ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案され

ていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、遊技が単調となる問題点があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＮＤ１によれば、演出決定手段により決定される演出の種別を示唆手段により示唆される内容により識別することができ、どの演出が決定されるかの予測をさせ易くできるという効果がある。
遊技機ＮＤ１において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、その操作手段が操作されることに基づいて前記演出に対応した情報を可変させることが可能な可変手段と、を有し、遊技者に有利となる特典が付与され易い場合に、前記可変手段により特定の情報に可変され易くされているものであることを特徴とする遊技機ＮＤ２。
遊技機ＮＤ２によれば、遊技機ＮＤ１の奏する効果に加え、操作手段を操作することで、示唆されている演出に対応した情報を可変させることができ、特定の情報に可変されることで、特典が付与されることを期待できるので、操作手段を操作させて演出に対応した情報を可変させて遊技をする意欲を増大させることができるという効果がある。
遊技機ＮＤ１またはＮＤ２において、前記示唆手段により示唆される示唆態様は、設定情報に基づいて前記複数の演出より所定数の演出に対応した情報を示唆するもので構成されることを特徴とする遊技機ＮＤ３。
遊技機ＮＤ３によれば、遊技機ＮＤ１またはＮＤ２の奏する効果に加え、設定情報に基づいて複数の演出より所定数の演出に対応した情報が示唆されるので、遊技者に示唆される演出により興趣を可変させることができるという効果がある。
遊技機ＮＤ２またはＮＤ３において、前記可変手段は、前記操作手段が操作された回数に基づいて前記演出に対応した情報を複数回、可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＤ４。
遊技機ＮＤ４によれば、遊技機ＮＤ２またはＮＤ２の奏する効果に加え、操作手段が操作された回数によって、複数回情報を可変させることができるので、操作手段を複数回遊技者に操作させることができ、操作手段を操作した遊技の興趣をより向上できるという効果がある。
遊技機ＮＤ１からＮＤ４において、前記判別手段により特定の判別結果が判別されることに基づいて前記演出決定手段により決定される演出の種類を増加させること可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＤ５。
遊技機ＮＤ５によれば、遊技機ＮＤ１からＮＤ４のいずれかの奏する効果に加え、特定の判別結果と判別されることに基づいて決定される演出の種類を増加させることができることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【９４０４】
＜特徴ＮＤ群変形例＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、更新条件の成立に基づいて、複数の演出態様のうち、前記演出態様決定手段により決定することが可能な演出態様を選択することが可能な選択手段と、特定条件の成立に基づいて、前記演出態様決定手段により決定することが可能な演出態様として、特定の組み合わせの演出態様を選択可能に設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＤＱ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、遊技が単調となる問題点があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＮＤＱ１によれば、特定条件の成立により、特定の組み合わせの演出態様を選択可能にさせることができるので、更新条件が成立されて選択される演出態様が可変する構成に加えて、意外性のある演出を実行させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【９４０５】
＜特徴ＮＥ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、特定条件が成立することに基づいて演出を実行することが可能な演出実行手段と、前記特定条件が成立可能な期間であることを示唆可能な示唆態様を前記表示手段に表示させることが可能な示唆手段と、を有し、前記演出実行手段は、表示された前記示唆態様に対応した演出を実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＥ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、複数種類の演出を実行可能とすることで遊技者に対してバリエーションに富んだ演出を提供することができる一方で、後に実行される演出の内容を遊技者に予測させ難くなることから、遊技者に実行される演出の内容を予測させながら継続して遊技を楽しませ難くなり遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＮＥ１によれば、特定条件が成立する前に表示される示唆態様に対応した演出を実行可能にされているので、遊技者に特定条件が成立する前から実行される演出の内容について期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＮＥ１において、前記示唆態様は、複数の示唆態様より１の示唆態様が決定されるものであり、特定の示唆態様が実行されている場合に、前記特定条件が成立したことに基づいて前記特定の示唆態様が第１態様に可変されることで遊技者に有利となる演出が実行され易くされていることを特徴とする遊技機ＮＥ２。
遊技機ＮＥ２によれば、遊技機ＮＥ１の奏する効果に加え、特定の示唆態様が実行されることで特定条件が成立した後にも第１態様に可変されるかについて興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＮＥ１またはＮＥ２において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記特定条件は、前記示唆態様が表示されている期間に前記操作手段が操作されることに基づいて成立することが可能にされているものであり、第２示唆態様が表示されている期間に、前記操作手段が操作された場合に、前記第２示唆態様が継続して表示されることにより、前記操作手段を操作して前記特定条件が成立する機会が付与されるものであることを特徴とする遊技機ＮＥ３。
遊技機ＮＥ３によれば、遊技機ＮＥ１またはＮＥ２の奏する効果に加え、第２示唆態様が表示されていることで操作手段が操作されて、特定条件が成立した後にも第２示唆態様が継続して表示されることで、短期間に特定条件を連続して成立させることが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【９４０６】
＜特徴ＮＦ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示されることが可能な期間に演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される第１演出態様とその第１演出態様とは異なる第２演出態様とを決定することが可能な演出態様決定手段と、を有し、前記第１演出態様と前記第２演出態様とを組み合わせた条件が第１条件を満たす場合に、遊技者に有利となる報知態様が実行され易いものであることを特徴とする遊技機ＮＦ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、複数の演出を実行する場合であっても、重複して実行される演出の種別によって期待度を異ならせることができず、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＦ１によれば、第１演出態様と第２演出態様とをくみあわせた条件を識別することで実行される報知態様への期待度を可変させて遊技を行わせることができるので、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＦ１において、前記識別情報は、複数の図柄で構成されており、図柄を組み合わせた態様により前記判別結果を示すことが可能にされ、前記第１演出態様は、前記識別情報が動的表示されることが可能となる期間から一定期間、動的表示させずに前記図柄を停止表示させた停止表示態様を継続させる演出であることを特徴とする遊技機ＮＦ２。

遊技機ＮＦ２によれば、遊技機ＮＦ１の奏する効果に加え、第１演出態様は、識別情報が動的表示可能な期間が開始されても図柄を停止表示態様で継続させる演出であるので、遊技者は、動的表示期間の開始から第１演出態様が実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＮＦ２において、前記第２演出態様は、前記停止表示態様で表示される前記図柄の組み合わせ態様であることを特徴とする遊技機ＮＦ３。

遊技機ＮＦ３によれば、遊技機ＮＦ２の奏する効果に加え、第２演出態様が停止表示態様で表示される図柄の組み合わせ態様であることから、１の判別結果を示す態様で図柄が停止表示され、その図柄組み合わせにより第１条件の成立を期待させ、第１演出態様の実行への期待度を可変させることができるという効果がある。

遊技機ＮＦ３において、前記第１条件は、前記第１演出態様が実行される期間と、前記第２演出態様における図柄の組み合わせとが成立条件として設定されているものであることを特徴とする遊技機ＮＦ４。

遊技機ＮＦ４によれば、遊技機ＮＦ３の奏する効果に加え、１の判別結果を示す組み合わせで図柄が表示された場合に、その図柄の組み合わせが第１条件の成立条件に該当するものであれば、次の識別情報の動的表示の開始時に第１演出態様が実行される期間に対して興味を集中させることができ、段階的に期待を持たせて興趣を向上させることができるという効果がある。

【９４０７】

＜特徴ＮＧ群＞

情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された情報が記憶されたことに対応して識別図柄を表示させることが可能な識別図柄表示手段と、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結

果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別図柄が表示されたことに基づいて演出態様を実行することが可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行された演出態様が特定演出態様に可変されたタイミングに対応した報知態様を実行させることが可能な報知実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＧ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、始動口に遊技球が入球した際に、抽選結果の報知をするための演出が実行されており、新たな抽選結果をすぐに報知できない場合に、抽選が実行される権利が保留され、保留されていることを示す図柄が表示される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、保留されていることを示す図柄が表示されるのみであり、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＧ１によれば、識別図柄が表示されたことに基づいて実行された演出態様が特定演出態様に可変するタイミングに興味を持たせることができ、判別手段の判別結果以外にも興味を持たせることで、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＧ１において、前記判別手段による判別が実行されるよりも前に、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な事前判別手段と、前記演出態様実行手段は、前記事前判別手段による判別結果に基づいて前記演出態様の実行をするものであることを特徴とする遊技機ＮＧ２。

遊技機ＮＧ２によれば、遊技機ＮＧ１の奏する効果に加え、事前判別手段による判別結果に基づいて演出態様の実行がされるので、演出態様が実行されることで事前判別手段による判別結果に対して興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機ＮＧ１またはＮＧ２において、前記演出態様は、その演出態様が実行された際に判別された前記情報に対応する前記識別情報の動的表示が開始されるまでの期間表示されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＧ３。

遊技機ＮＧ３によれば、遊技機ＮＧ１またはＮＧ２の奏する効果に加え、対応する識別情報が動的表示されるまでの期間で演出態様が表示されるので、演出態様が表示されていることで、その後に実行されている識別情報の動的表示の報知される判別結果について期待を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９４０８】

＜特徴ＮＨ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示される期間に複数の絵柄を表示させることが可能な絵柄表示手段と、その絵柄表示手段により表示された複数の絵柄のうち、１の絵柄を決定することが可能な絵柄決定手段と、前記絵柄決定手段により決定された前記絵柄に対応した演出を実行することが可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＨ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるまでの期間で演出を実行させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらに多様な演出が実行されることで遊技の興趣を向上させる遊技機が

求められていた。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＮＨ１によれば、複数の絵柄のうち、決定された絵柄に対応した演出が実行されることで、どの絵柄が決定されるかに興味を持たせることで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＮＨ１において、前記複数の絵柄が表示される場合に、１の絵柄に対して複数の図柄のうち、１の図柄を表示させることが可能な図柄表示手段と、前記図柄が表示された場合に、表示された図柄とその図柄表示された前記絵柄とに対応した情報を決定することが可能な情報決定手段と、を有し、前記演出実行手段は、情報決定手段により決定された情報に対応した演出を実行可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＨ２。
遊技機ＮＨ２によれば、遊技機ＮＨ１の奏する効果に加え、図柄と絵柄との組み合わせに対応した情報に基づいた演出が実行されるので、遊技者に絵柄と図柄との組み合わせについて興味を持たせて実行される演出態様を事前に予測させることができるという効果がある。
遊技機ＮＨ２において、前記絵柄とは異なる第２絵柄を表示させることが可能な第２絵柄表示手段と、その第２絵柄表示手段により表示された複数の第２絵柄のうち、１の第２絵柄を決定することが可能な第２絵柄決定手段と、前記第２絵柄決定手段により決定された前記第２絵柄と、前記絵柄決定手段により決定された前記絵柄とに対応した複合演出を実行することが可能な複合演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＨ３。
遊技機ＮＨ３によれば、遊技機ＮＨ２の奏する効果に加え、絵柄と第２絵柄との組合せに対応した複合演出を実行することができるため、さらにバリエーションに富んだ演出を実行させることができるという効果がある。
【９４０９】
＜特徴予備＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、第１示唆態様と、その第１示唆態様とは異なる第２示唆態様とを示唆することが可能な示唆手段を有し、前記遊技機は、前記示唆手段により前記第１示唆態様が実行されている場合には、前記特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、前記特典として第１特典が付与され易くされ、前記示唆手段により前記第２示唆態様が実行されている場合には、前記特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、前記第１特典と、前記第１特典とは異なる第２特典とが付与され易くされていることを特徴とする遊技機ＮＫ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるまでの期間で演出を実行させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、さらに多様な演出が実行されることで遊技の興趣を向上させる遊技機が求められていた。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＮＫ１によれば、第１示唆態様が示唆されている状態と第２示唆態様が示唆されている状態とで付与される特典の種別を遊技者が予測し易くすることで、特定の判別結果への期待を示唆される示唆態様で可変させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＮＫ１において、前記判別手段により判別されることが可能な情報を取得可能な

取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に前記情報が記憶された場合に、その記憶された前記情報を前記判別手段により判別が実行されるよりも前に判別を実行することが可能な事前判別手段と、を有し、前記第２示唆態様は、前記事前判別手段により前記判別手段により前記特定の判別結果と判別される情報であると判別された場合に示唆されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＫ２。

遊技機ＮＫ２によれば、遊技機ＮＫ１の奏する効果に加え、特定の判別結果と判別される情報が記憶されていることを第２示唆態様で識別することができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＮＫ２において、前記第２示唆態様が示唆されるタイミングにより前記特定の判別結果を示す態様が表示された場合に前記第２特典が付与される確率が異なるように設定されているものであることを特徴とする遊技機ＮＫ３。

遊技機ＮＫ３によれば、遊技機ＮＫ１またはＮＫ２の奏する効果に加え、第２示唆態様が示唆されるタイミングにより第２特典が付与される確率が異なるので、第２示唆態様が実行されるタイミングについても興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣をより向上させることができる。

遊技機ＮＫ１からＮＫ３のいずれかにおいて、前記示唆手段は、前記識別情報が動的表示されてから前記判別結果を示すための態様で表示されるまでの期間で、前記第１示唆態様から前記第２示唆態様へと可変して示唆させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＫ４。

遊技機ＮＫ４によれば、遊技機ＮＫ１からＮＫ３のいずれかの奏する効果に加え、識別情報が動的表示されている期間に示唆される態様が可変するので、識別情報が判別結果を示すための態様で表示されるタイミングで示唆されている内容にも興味を持たせることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【９４１０】

＜特徴ＮＩ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、複数の演出から１の演出を決定することが可能な演出決定手段と、その演出決定手段により決定されることが可能な演出に対応した情報を示唆することが可能な示唆手段と、を有したことを特徴とする遊技機ＮＩ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるまでの期間で演出を実行させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、さらに多様な演出が実行されることで遊技の興趣を向上させる遊技機が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＩ１によれば、演出決定手段により決定される演出の種別を示唆手段により示唆される内容により識別することができ、どの演出が決定されるかの予測をさせ易くできるという効果がある。

遊技機ＮＩ１において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、その操作手段が操作されることに基づいて前記演出に対応した情報を可変させることが可能な可変手段と、を有し、遊技者に有利となる特典が付与され易い場合に、前記可変手段により特定の情報に可変され易くされているものであることを特徴とする遊技機ＮＩ２。

遊技機ＮＩ２によれば、遊技機ＮＩ１の奏する効果に加え、操作手段を操作することで、示唆されている演出に対応した情報を可変させることができ、特定の情報に可変される

ことで、特典が付与されることを期待できるので、操作手段を操作させて演出に対応した情報を可変させて遊技をする意欲を増大させることができるという効果がある。

遊技機ＮＩ１またはＮＩ２において、前記示唆手段により示唆される示唆態様は、設定情報に基づいて前記複数の演出より所定数の演出に対応した情報を示唆するもので構成されることを特徴とする遊技機ＮＩ３。

遊技機ＮＩ３によれば、遊技機ＮＩ１またはＮＩ２の奏する効果に加え、設定情報に基づいて複数の演出より所定数の演出に対応した情報が示唆されるので、遊技者に示唆される演出により興趣を可変させることができるという効果がある。

【９４１１】

＜特徴ＮＪ群＞

情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別が実行されるよりも前に、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により判別された事前判別結果に基づいた演出態様を実行することが可能な演出態様実行手段と、移行条件の成立に基づいて第１遊技状態よりも前記特定の判別結果と判別される確率が高く設定される第２遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記移行条件の成立に基づいて前記演出態様を実行させることが可能な特定設定を実行可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＪ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、抽選に必要な情報が取得され、その取得された情報に基づいて遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるための演出が実行されており、すぐに新たな抽選が開始できない場合には、取得された情報が記憶される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、報知が実行されている抽選結果が外れであることが遊技者が予測できてしまうと、その抽選結果が報知されるまでの期間遊技者が退屈して，遊技の興趣が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＪ１によれば、移行条件の成立により演出態様が実行されるように特定設定が設定されることで、特定の判別結果と判別される確率が可変することに対応した演出態様を実行することができ、遊技者に正確な事前判別の結果を報知することで、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＮＪ１において、前記情報記憶手段に記憶された前記情報毎に対応した識別図柄を表示させることが可能な識別図柄表示手段を有し、前記演出態様実行手段は、前記識別図柄表示されるタイミングに基づいて前記識別図柄を可変させる演出を前記演出態様として実行することが可能にされ、前記特定設定は、表示されている前記識別図柄が新たに表示されたものとする設定を実行させるものであることを特徴とする遊技機ＮＪ２。

遊技機ＮＪ２によれば、遊技機ＮＪ１の奏する効果に加え、移行条件の成立に基づいて表示されていた識別図柄が新たに表示されたものとする設定がされることで、演出態様実行手段により識別図柄を可変させ易くでき遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＪ２において、前記移行条件が成立する前に特定遊技が実行されるものであり、前記特定遊技が開始されることに基づいて可変されていた前記識別図柄は、通常の識別図柄に可変されて表示されるものであることを特徴とする遊技機ＮＪ３。

遊技機ＮＪ３によれば、遊技機ＮＪ２の奏する効果に加え、特定遊技中は、識別図柄が

通常の識別図柄で表示されることで、第２遊技状態で事前判別されて可変されていた識別図柄が第１遊技状態に移行しても継続して表示されて、実際の判別と異なる事前判別結果が誤って報知される不具合を抑制できるという効果がある。

【９４１２】

＜特徴ＮＬ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段の特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有する遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その前記操作手段を操作されることに基づいて第１演出とその第１演出とは異なる第２演出とを実行可能な演出実行手段と、前記判別手段による判別結果に基づいて前記第１演出の態様と前記第２演出の態様とを決定することが可能な演出決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＬ１。

遊技機ＮＬ１によれば、第１演出と第２演出との態様が判別手段による判別結果に基づいて決定されるので、操作手段を操作して、第１演出と第２演出との組み合わせから早期に判別結果を予測することが可能となり、操作手段を操作した遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＮＬ１において、前記第１演出と前記第２演出とが実行された後に、前記操作手段が操作されたことに基づいて新たに前記演出決定手段により決定された態様で前記第１演出の態様と前記第２演出の態様とを可変させることが可能な可変手段を有することを特徴とする遊技機ＮＬ２。

遊技機ＮＬ２によれば、遊技機ＮＬ１の奏する効果に加え、操作手段を操作することで実行されている第１演出の態様と第２演出の態様とを可変させることができるので、操作手段を連続して操作することへの意欲を持たせることができるという効果がある。

遊技機ＮＬ２において、前記第１演出の演出態様として、少なくとも第１演出態様と、第２演出態様とを含む複数の演出態様の中から１の演出態様を決定可能な第１演出態様決定手段と、前記第２演出の演出態様として、少なくとも第３演出態様と、第４演出態様とを含む複数の演出態様の中から１の演出態様を決定可能な第２演出態様決定手段と、を有し、前記第１演出態様と、前記第３演出態様とが決定された場合と、前記第１演出態様と、前記第４演出態様とが決定された場合とで、前記特典付与手段により前記特典が付与される期待度を異ならせて報知可能であることを特徴とする遊技機ＮＬ３。

遊技機ＮＬ３によれば、遊技機ＮＬ２の奏する効果に加え、第１演出の演出態様と、第２演出の演出態様とを組み合わせることによって、特典付与の期待度を異ならせた演出を実行することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

【９４１３】

＜特徴ＮＯ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄を動的表示させた後に、前記判別結果を示すための組み合わせで前記図柄を停止表示させることが可能な動的表示手段と、を有した遊技機において、前記複数の図柄のうち、１の図柄を動的表示させ、その１の図柄が停止表示されることで特定の組み合わせで図柄を表示させる可能な有利状態とさせることが可能な有利動的表示手段と、前記有利状態である場合に前記特定の組み合わせで表示されることで遊技者に有利であることを示唆する第１示唆態様を実行する第１状態と、前記特定の組み合わせと異なる組み合わせで表示されることで遊技者に有利であることを示唆する第２示唆態様を実行する第２状態と、を設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＯ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が

提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

しかしながら、従来型の遊技機では、設定されている遊技状態や当たり種別に関わらず、当たり当選している場合には当たり当選の期待度が高いことを示唆する変動演出が実行されてしまうため、例えば、有利状態が設定されている状態で有利状態が終了してしまう当たりに当選した場合であっても、遊技者を祝福してしまう変動演出が実行されていまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＯ１によれば、有利状態が設定されている場合に示唆態様が切り替えられることで、特定の組み合わせとなることへの期待度を反転させることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＯ１において、前記１の図柄を停止表示させた後に、停止表示された図柄の組み合わせと異なる組み合わせとなるように異なる図柄を表示させることが可能な可変手段を有することを特徴とする遊技機ＮＯ２。

遊技機ＮＯ２によれば、遊技機ＮＯ１の奏する効果に加え、１の図柄を停止表示させて所定の図柄の組み合わせが表示された後に、可変手段により異なる組み合わせとなるように図柄が可変されることが可能にされているので、一度、特定の組み合わせと異なる組み合わせで表示された後にも、組み合わせが可変することを期待させて、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＯ１またはＮＯ２において、前記特定の組み合わせとなった後に設定情報を設定することが可能な設定手段と、前記設定情報に対応して第１状態または第２状態を設定することが可能な状態設定手段と、を有することを特徴とする遊技機ＮＯ３。

遊技機ＮＯ３によれば、遊技機ＮＯ１またはＮＯ２の奏する効果に加え、特定の組み合わせとなることで第１状態と第２状態とを切り替えて設定することが可能であるので、特定の組み合わせとなった場合に設定される設定情報に興味を持たせて、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９４１４】

＜特徴ＮＰ群＞

演出態様が表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の演出態様が実行された後に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、第１演出パターンで第１演出態様を実行させることが可能な第１演出態様実行手段と、前記第１演出パターンとは異なる第２演出パターンで第２演出態様を実行させることが可能な第２演出態様実行手段と、特定条件の成立に基づいて前記第２演出態様が実行される演出パターンを可変させることが可能な演出パターン可変手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

しかしながら、同一の演出態様の変動演出が連続して実行されてしまうことで演出効果が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＰ１によれば、特定条件が成立することで第２演出態様が実行される演出パタ

ーンが可変されるので、同様の演出パターンが繰り返されて遊技者が飽きてしまう不具合を抑制でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＮＰ１において、前記第２演出態様は、前記表示手段で実行される演出態様の背面側で実行される背景演出で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＮＰ２。
遊技機ＮＰ２によれば、遊技機ＮＰ１の奏する効果に加え、演出態様の背面側で表示されることで、演出態様を妨げることを抑制でき、分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。
遊技機ＮＰ１またはＮＰ２において、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果に基づいて特典を付与することが可能な特典付与手段と、前記判別手段による判別結果を前記判別手段により判別が実行されるよりも前に判別した事前判別情報に基づいて前記第１演出態様と前記第２演出態様との演出パターンを特定の演出パターンに設定することが可能な演出パターン設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＰ３。
遊技機ＮＰ３によれば、遊技機ＮＰ１またはＮＰ２の奏する効果に加え、第１演出態様と第２演出態様との演出パターンの組み合わせにより事前の判別結果を識別でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【９４１５】
＜特徴ＮＱ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、第１示唆態様と、その第１示唆態様とは異なる第２示唆態様とを示唆することが可能な示唆手段を有し、前記遊技機は、前記示唆手段により前記第１示唆態様が実行されている場合には、前記特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、前記特典として第１特典が付与され易くされ、前記示唆手段により前記第２示唆態様が実行されている場合には、前記特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、前記第１特典と、前記第１特典とは異なる第２特典とが付与され易くされていることを特徴とする遊技機ＮＱ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるまでの期間で演出を実行させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、さらに多様な演出が実行されることで遊技の興趣を向上させる遊技機が求められていた。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＮＱ１によれば、第１示唆態様が示唆されている状態と第２示唆態様が示唆されている状態とで付与される特典の種別を遊技者が予測し易くすることで、特定の判別結果への期待を示唆される示唆態様で可変させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＮＱ１において、前記判別手段により判別されることが可能な情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に前記情報が記憶された場合に、その記憶された前記情報を前記判別手段により判別が実行されるよりも前に判別を実行することが可能な事前判別手段と、を有し、前記第２示唆態様は、前記事前判別手段により前記判別手段により前記特定の判別結果と判別される情報であると判別された場合に示唆されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＱ２。
遊技機ＮＱ２によれば、遊技機ＮＱ１の奏する効果に加え、特定の判別結果と判別される情報が記憶されていることを第２示唆態様で識別することができ、遊技の興趣を向上で

きるという効果がある。
遊技機ＮＱ２において、前記第２示唆態様が示唆されるタイミングにより前記特定の判別結果を示す態様が表示された場合に前記第２特典が付与される確率が異なるように設定されているものであることを特徴とする遊技機ＮＱ３。
遊技機ＮＱ３によれば、遊技機ＮＱ１またはＮＱ２の奏する効果に加え、第２示唆態様が示唆されるタイミングにより第２特典が付与される確率が異なるので、第２示唆態様が実行されるタイミングについても興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣をより向上させることができる。
遊技機ＮＱ１からＮＱ３のいずれかにおいて、前記示唆手段は、前記識別情報が動的表示されてから前記判別結果を示すための態様で表示されるまでの期間で、前記第１示唆態様から前記第２示唆態様へと可変して示唆させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＱ４。
遊技機ＮＱ４によれば、遊技機ＮＱ１からＮＱ３のいずれかの奏する効果に加え、識別情報が動的表示されている期間に示唆される態様が可変するので、識別情報が判別結果を示すための態様で表示されるタイミングで示唆されている内容にも興味を持たせることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【９４１６】
＜特徴ＮＲ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、複数の演出から１の演出を決定することが可能な演出決定手段と、前記演出決定手段により演出が決定された場合に決定された演出に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記演出決定手段により前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応する演出が決定された場合に、決定された演出の態様を異ならせた演出を実行させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＲ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるまでの期間で演出を実行させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、さらに多様な演出が実行されることで遊技の興趣を向上させる遊技機が求められていた。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＮＲ１によれば、同じ演出が複数回決定された場合に、異なる演出態様に可変させて実行されるので、遊技者が同じ演出態様を複数回実行されることで遊技に飽きてしまうという不具合を抑制して遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＮＲ１において、前記演出決定手段により決定されることが可能な演出の種別は、特定条件の成立に基づいて増加されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＲ２。
遊技機ＮＲ２によれば、遊技機ＮＲ１の奏する効果に加え、特定条件が成立することで演出決定手段により決定されることが可能な演出の数が増えていくので、遊技者に同じ演出が実行される頻度を低減することができるという効果がある。
遊技機ＮＲ１またはＮＲ２において、演出決定手段により決定されることが可能な演出の種別を示唆することが示唆手段を有することを特徴とする遊技機ＮＲ３。
遊技機ＮＲ３によれば、遊技機ＮＲ１またはＮＲ２の奏する効果に加え、演出決定手段により決定されることが可能な演出の種別を容易に把握できるので、再度決定された場合にどの演出が決定されたのかを分かり易くできるという効果がある。
【９４１７】

＜特徴ＮＳ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される第１演出態様とその第１演出態様とは異なる第２演出態様とを決定することが可能な演出態様決定手段と、を有し、前記第１演出態様と前記第２演出態様とを組み合わせた条件が第１条件を満たす場合に、遊技者に有利となる報知態様が実行され易いものであることを特徴とする遊技機ＮＳ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、複数の演出を実行する場合であっても、重複して実行される演出の種別によって期待度を異ならせることができず、遊技が単調となる問題点があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＮＳ１によれば、第１演出態様と第２演出態様とをくみあわせた条件を識別することで実行される報知態様への期待度を可変させて遊技を行わせることができるので、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＮＳ１において、前記識別情報は、複数の図柄で構成されており、図柄を組み合わせた態様により前記判別結果を示すことが可能にされ、前記第１演出態様は、前記識別情報が動的表示されることが可能となる期間から一定期間、動的表示させずに前記図柄を停止表示させた停止表示態様を継続させる演出であることを特徴とする遊技機ＮＳ２。
遊技機ＮＳ２によれば、遊技機ＮＳ１の奏する効果に加え、第１演出態様は、識別情報が動的表示可能な期間が開始されても図柄を停止表示態様で継続させる演出であるので、遊技者は、動的表示期間の開始から第１演出態様が実行されることを期待させることができるという効果がある。
遊技機ＮＳ２において、前記第２演出態様は、前記停止表示態様で表示される前記図柄の組み合わせ態様であることを特徴とする遊技機ＮＳ３。
遊技機ＮＳ３によれば、遊技機ＮＳ２の奏する効果に加え、第２演出態様が停止表示態様で表示される図柄の組み合わせ態様であることから、１の判別結果を示す態様で図柄が停止表示され、その図柄組み合わせにより第１条件の成立を期待させ、第１演出態様の実行への期待度を可変させることができるという効果がある。
遊技機ＮＳ３において、前記第１条件は、前記第１演出態様が実行される期間と、前記第２演出態様における図柄の組み合わせとが成立条件として設定されているものであることを特徴とする遊技機ＮＳ４。
遊技機ＮＳ４によれば、遊技機ＮＳ３の奏する効果に加え、１の判別結果を示す組み合わせで図柄が表示された場合に、その図柄の組み合わせが第１条件の成立条件に該当するものであれば、次の識別情報の動的表示の開始時に第１演出態様が実行される期間に対して興味を集中させることができ、段階的に期待を持たせて興趣を向上させることができるという効果がある。
【９４１８】
＜特徴ＮＴ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄を動的表示させた後に、前記判別結果を示すための組み合わせで前記図柄を停止表示させることが可能な動的表示手段と、を有した遊技機において、前記判別結果に基づいて前記複数の図柄のうち、少なくとも１の図柄の態様を可変させることが可能な図柄可変手段と、その図柄可変手段に図柄の態様が可変されている場合に遊技者に有利となる第１演出と、

その第１演出とは異なる第２演出を設定情報に基づいて実行することが可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＴ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

しかしながら、従来型の遊技機では、設定されている遊技状態や当たり種別に関わらず、当たり当選している場合には当たり当選の期待度が高いことを示唆する変動演出が実行されてしまうため、例えば、有利状態が設定されている状態で有利状態が終了してしまう当たりに当選した場合であっても、遊技者を祝福してしまう変動演出が実行されていまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＴ１によれば、図柄の態様が可変された場合に、設定されている設定情報によって有利な第１演出態様と、第２演出態様とが切り替わって実行されるので、判別結果と設定されている設定情報とを合わせて識別させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＴ１において、前記特定の判別結果を示すための組み合わせで図柄が表示された後に、前記設定情報を可変して設定させることが可能な設定手段を有することを特徴とする遊技機ＮＴ２。

遊技機ＮＴ２によれば、遊技機ＮＴ１の奏する効果に加え、特定の判別結果と示すための図柄の組み合わせとなることで、設定情報が新たに設定されるので、特定の組み合わせとなるだけでなく、設定される設定情報に対しても興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機ＮＴ１またはＮＴ２において、前記設定手段は、前記設定情報として第１設定情報と、その第１設定情報よりも遊技者に不利となる第２設定情報を設定するものであり、演出実行手段は、前記第１設定情報が設定されている場合に、前記第２設定情報が設定されることが決定されている場合に前記第２演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＮＴ３。

遊技機ＮＴ３によれば、遊技機ＮＴ１の奏する効果に加え、遊技者に特定の判別結果となることで不利となる場合に有利な演出が実行されることを抑制して、遊技に対する意欲が低下することを抑制できるという効果がある。

【９４１９】

＜特徴ＮＵ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、複数の演出から演出を決定することが可能な演出決定手段と、その演出決定手段により決定することが可能な演出に対応した示唆情報を表示させることが可能な示唆情報表示手段と、複数の前記示唆情報が表示される場合に、表示される前記複数の示唆情報の表示位置を可変させることが可能な可変手段と、を有することを特徴とする遊技機ＮＵ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案され

ていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、遊技が単調となる問題点があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＮＵ１によれば、複数の示唆情報が表示される場合にもその表示位置が可変されることで、遊技者により多くの示唆情報を視認させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。
遊技機ＮＵ１において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、その操作手段が操作されることに基づいて前記示唆情報を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＵ２。
遊技機ＮＵ２によれば、遊技機ＮＵ１の奏する効果に加え、操作手段を操作することで、示唆されている演出に対応した示唆情報を可変させることができ、操作手段を操作させて演出に対応した情報を可変させて遊技をする意欲を増大させることができるという効果がある。
遊技機ＮＵ１またはＮＵ２において、前記可変手段は、新たに前記演出決定手段により決定可能な演出が増加することにより前記示唆情報が追加される場合に、前記表示位置を可変させることが可能にされており、遊技者に有利な特典が付与されることが決定されている場合に、特定の前記示唆情報を表示させる位置に表示させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＵ３。
遊技機ＮＵ３によれば、遊技機ＮＵ１またはＮＵ２の奏する効果に加え、示唆情報の表示される位置により、特典が付与されることを事前に認識させることが可能となり、遊技者に示唆情報が表示される位置に対しても興味を持たせることができるという効果がある。
【９４２０】
＜特徴ＮＶ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、所定のパターンで実行されることが可能な演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される演出が複数記憶された記憶手段と、その記憶手段に記憶されている複数の前記演出に対応して選択情報を表示させることが可能な選択情報表示手段と、その選択情報表示手段により表示された前記選択情報に対応した報知態様を報知させることが可能な報知手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＶ１。
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
しかしながら、遊技が単調となる問題点があった。
上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＮＶ１によれば、選択情報に対応して報知態様が報知されるので、複数の選択情報が表示される場合にも、表示されている選択情報の種別を識別し易くでき、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＮＶ１において、前記報知態様は、前記選択情報に対応する演出における一部の演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＮＶ２。
遊技機ＮＶ２によれば、遊技機ＮＶ１の奏する効果に加え、報知態様により選択情報に対応して実行される演出の内容を判別することができ、実行される演出を早期に把握することができるという効果がある。

遊技機ＮＶ１またはＮＶ２において、表示される前記選択情報が所定の条件を満たす場合に対応する報知態様が報知されるものであることを特徴とする遊技機ＮＶ３。

遊技機ＮＶ３によれば、遊技機ＮＶ１またはＮＶ２の奏する効果に加え、所定の条件を満たしている選択情報の報知態様が報知されるように構成されているので、選択情報に対応する報知態様を識別し易くできるという効果がある。

【９４２１】

＜特徴ＮＷ群＞

情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に対応した識別図柄を表示させることが可能な識別図柄表示手段と、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典付与手段により前記特典が付与された後に、表示される前記識別図柄のうち、少なくとも１の識別図柄を動的表示させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＷ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、抽選に必要な情報が取得され、その取得された情報に基づいて遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるための演出が実行されており、すぐに新たな抽選が開始できない場合には、取得された情報が記憶される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、報知が実行されている抽選結果が外れであることが遊技者が予測できてしまうと、その抽選結果が報知されるまでの期間遊技者が退屈して，遊技の興趣が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＷ１によれば、特典が付与された後に、表示される識別図柄のうち、少なくとも１の識別図柄を動的表示させることで、遊技者に特典が付与された後に記憶されている情報について興味を持たせることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＷ１において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段に判別されるよりも前に判別を実行可能な事前判別手段と、前記特典が付与された後に、前記識別図柄が動的表示された後に、前記事前判別手段による判別結果に基づいた態様で前記識別図柄が表示されることが可能であることを特徴とする遊技機ＮＷ２。

遊技機ＮＷ２によれば、遊技機ＮＷ１の奏する効果に加え、事前判別手段による判別結果に基づいた態様で表示されることが可能な識別図柄を動的表示されることで識別でき、事前判別手段による判別結果を見逃すことを抑制できるという効果がある。

遊技機ＮＷ２において、新たに前記識別図柄が表示される場合に、前記事前判別手段による判別結果に基づいた態様で前記識別図柄を表示させることが可能にされ、前記特典が付与される場合に、前記事前判別手段による判別結果に基づいた態様で表示されている前記識別図柄の態様を前記事前判別手段による判別結果が判別困難となるように可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＷ３。

遊技機ＮＷ３によれば、遊技機ＮＷ２の奏する効果に加え、特典が付与されることを表示されている識別図柄に注意を奪われて気づかない不具合を抑制することができるという効果がある。

【９４２２】

＜特徴ＮＸ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための態様

で識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて演出を実行することが可能な演出実行手段と、前記操作手段が操作可能な期間であることを示唆可能な示唆手段と、その示唆手段により示唆される示唆態様に対して前記操作手段が操作された場合に実行されることが可能となる演出に対応した情報を報知することが可能な報知手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＮＸ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

しかしながら、複数種類の演出を実行可能とすることで遊技者に対してバリエーションに富んだ演出を提供することができる一方で、後に実行される演出の内容を遊技者に予測させ難くなることから、遊技者に実行される演出の内容を予測させながら継続して遊技を楽しませ難くなり遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＮＸ１によれば、前記情報は、特定の表示態様で構成され、その特定の表示態様を可変させることで実行されることが可能な演出態様を報知することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＸ２。

遊技機ＮＸ２によれば、遊技機ＮＸ１の奏する効果に加え、特定の表示態様の態様によって、操作手段を操作した場合に実行される演出を識別できるので、遊技者が操作手段を操作する意欲を増大させることができるという効果がある。

遊技機ＮＸ１またはＮＸ２において、前記示唆手段により示唆される示唆態様と、前記報知手段により報知される情報とを組み合わせて実行されることが可能な演出を識別可能にされていることを特徴とする遊技機ＮＸ３。

遊技機ＮＸ３によれば、遊技機ＮＸ１またはＮＸ２の奏する効果に加え、示唆態様と報知される情報とを組み合わせることで、報知できる演出の数を増やすことができるという効果がある。

前記示唆態様は、複数の示唆態様より１の示唆態様が決定されるものであり、特定の示唆態様が実行されている場合に、前記特定条件が成立したことに基づいて前記特定の示唆態様が第１態様に可変されることで遊技者に有利となる演出が実行され易くされていることを特徴とする遊技機ＮＸ２。

遊技機ＮＸ２によれば、遊技機ＮＸ１の奏する効果に加え、特定の示唆態様が実行されることで特定条件が成立した後にも第１態様に可変されるかについて興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＮＸ１またはＮＸ２において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記特定条件は、前記示唆態様が表示されている期間に前記操作手段が操作されることに基づいて成立することが可能にされているものであり、第２示唆態様が表示されている期間に、前記操作手段が操作された場合に、前記第２示唆態様が継続して表示されることにより、前記操作手段を操作して前記特定条件が成立する機会が付与されるものであることを特徴とする遊技機ＮＸ３。

遊技機ＮＸ３によれば、遊技機ＮＸ１またはＮＸ２の奏する効果に加え、第２示唆態様が表示されていることで操作手段が操作されて、特定条件が成立した後にも第２示唆態様が継続して表示されることで、短期間に特定条件を連続して成立させることが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【９４２３】

＜５０８２系特徴群＞

＜特徴ＯＡ群＞（時短状態が長く継続し易い遊技方法と、長く継続し難い遊技方法と、がある）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、所定の設定条件の成立に基づいて、第１制御と、その第１制御よりも前記判別手段の判別が実行され易くなる第２制御と、を少なくとも含む複数のうち１の制御を設定する制御設定手段と、前記第２制御が設定される状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第２制御から前記第１制御に切替可能な切替手段と、を備え、前記第２制御が設定されている場合に、第１の遊技方法で遊技を行った方が、前記第１の遊技方法とは異なる第２の遊技方法で遊技を行うよりも、前記特定条件が成立するまでの期間が長くなり易くなる構成であることを特徴とする遊技機ＯＡ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技状態に応じて有利度合いが高くなる遊技方法（例えば、遊技球の発射方向）を異ならせることで、遊技にメリハリをつけ、興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態毎に遊技方法が固定化されてしまい、遊技者が遊技方法を選択する余地がなく、遊技者の興趣を向上させ難くなってしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＯＡ１によれば、第２制御が設定されている場合に、第１の遊技方法で遊技を行うか、第２の遊技方法で遊技を行うかによって第１制御に切り替えられるまでの期間の長さを異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＡ１において、前記第２制御が設定される第１遊技状態では、前記第１の遊技方法で遊技を行うよりも、前記第２の遊技方法で遊技を行った方が、有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機ＯＡ２。

遊技機ＯＡ２によれば、遊技機ＯＡ１の奏する効果に加え、第２制御が設定されている状況下においては、第１の遊技方法で遊技を行うことで有利な第２制御が継続する期間を長くできるものの、仮に、第１遊技状態が設定されていた場合には、第２の遊技方法で有利を行った方が有利度合いが高くなるため、第２制御に設定されている場合に、第１遊技状態であるか否かを判断して第１の遊技方法で遊技を行うか第２の遊技方法で遊技を行うかを異ならせる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＯＡ２において、第１の設定条件の成立に基づいて、前記第１遊技状態と、前記第２制御が少なくとも設定される遊技状態であって前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記第２遊技状態は、前記第２の遊技方法で遊技を行うよりも前記第１の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機ＯＡ３。

遊技機ＯＡ３によれば、遊技機ＯＡ２の奏する効果に加え、第１遊技状態に設定されている場合は、第２制御が短い期間で終了され易い遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなる一方で、第２遊技状態に設定されている場合は、第２制御が長く継続し易い遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなるので、第２制御が設定された場合に、第１遊技状態であるか第２遊技状態であるかを判断して、対応する遊技方法を選択させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＯＡ１からＯＡ３のいずれかにおいて、遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、を少なくとも含む複数のうちいずれかの方向へと発射可能な発射手段を備え、前記入球手段は、前記第１方向へと発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第２方向へと発射された遊技球が入球困難な位置に設けられており、前記第１の遊技

方法は、前記第１方向へと遊技球を発射する遊技方法であり、前記第２の遊技方法は、前記第２方向へと遊技球を発射する遊技方法であることを特徴とする遊技機ＯＡ４。

遊技機ＯＡ４によれば、遊技球の発射方向を調節することで、第２制御が設定される状態において特定条件が成立するまでの期間の長さも調節することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＡ４において、前記発射手段によって前記第１方向へと発射された遊技球が入球困難となる位置であって前記第２方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられ、遊技球が入球可能な第１状態と、遊技球が入球困難な第２状態と、に可変可能な可変入球手段と、少なくとも前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定個数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技として、前記可変入球手段を所定期間、前記第２状態から前記第１状態へと可変させることが可能であり、前記遊技機は、前記第２制御が設定されている場合に、前記第１方向へと遊技球を発射するよりも、前記第２方向へと遊技球を発射した方が、所定期間の間に前記払出手段によって払い出される賞球の個数が多くなり易くなる構成であることを特徴とする遊技機ＯＡ５。

遊技機ＯＡ５によれば、遊技機ＯＡ４の奏する効果に加え、第２制御が設定されている場合に第２方向へと遊技球を発射すると、特定条件が成立するまでの期間が短くなるが、所定期間の間に払い出される賞球の個数が多くなるというメリットがあるため、第２方向へと遊技球を発射するという選択を遊技者に対してより行わせ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＯＡ５において、前記第２制御が設定されている間に前記特定の判別結果となった場合に、前記特典遊技の終了後の遊技状態を、前記特定の判別結果となった時点の遊技状態と同一とさせる手段を備え、前記第２制御が設定されている場合に、前記第１方向へと遊技球を発射するよりも、前記第２方向へと遊技球を発射した方が、前記特典遊技が実行され易くなる構成であることを特徴とする遊技機ＯＡ６。

遊技機ＯＡ６によれば、遊技機ＯＡ５の奏する効果に加え、第２制御が設定されている状況下で第２方向へと遊技球を発射することで、第２制御を維持したまま、特典遊技を高頻度で実行させることができるので、第２制御が設定されている状況下において第２方向へと遊技球を発射するという選択を遊技者に対してより行わせ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＯＡ５又はＯＡ６において、前記第２制御が設定されている状態は、前記第２方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記第１状態に設定される期間は、前記第１方向へと発射された遊技球が前記入球手段へと入球可能となる期間よりも短くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＯＡ７。

遊技機ＯＡ７によれば、遊技機ＯＡ５又はＯＡ６が奏する効果に加え、第２制御が設定されている状態では、第１方向へと遊技球を発射して入球手段へと入球する機会の方が、第２方向へと遊技球を発射して可変入球手段へと入球する機会よりも多くなり易いため、第２制御が設定されている状況下において第１方向へと遊技球を発射するという選択を遊技者に対してより行わせ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＯＡ１からＯＡ７のいずれかにおいて、前記特定条件は、前記第２の遊技方法で遊技を行うよりも前記第１の遊技方法で遊技を行った方が成立し易い第１特定条件と、前記第１の遊技方法で遊技を行うよりも前記第２の遊技方法で遊技を行った方が成立し易い第２特定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機ＯＡ８。

遊技機ＯＡ８によれば、遊技機ＯＡ１からＯＡ７のいずれかが奏する効果に加え、第２制御が設定された後で第１の遊技方法で遊技を行い続けると第１特定条件が成立して第１制御に切り替えられる一方で、第２の遊技方法で遊技を行い続けた場合は第２特定条件が成立して第１制御に切り替えられるので、第１の遊技方法で遊技を行ったとしても第２の遊技方法で遊技を行ったとしても第１制御に切り替えることができる。よって、第２制御が延々と継続してしまい、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＯＡ１からＯＡ８のいずれかにおいて、前記第２制御が設定されている場合に、前記第２の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、前記第１の遊技方法で遊技を行い続けた方が、前記特定条件が成立するまでに実行され得る判別の回数が多くなり易い構成であることを特徴とする遊技機ＯＡ９。

遊技機ＯＡ９によれば、遊技機ＯＡ１からＯＡ８のいずれかが奏する効果に加え、第２制御が設定されている場合は、第１の遊技方法で遊技を行った方が第１制御に切り替えられるまでに実行可能な判別の回数が多くなるので、第２制御の間に第１の遊技方法で遊技を行うことで特定の判別結果となる可能性を高くする遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＯＡ３において、前記第１遊技状態において特定の演出態様を少なくとも含む第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第２遊技状態において前記特定の演出態様を少なくとも含む第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＯＡ１０。

遊技機ＯＡ１０によれば、遊技機ＯＡ３の奏する効果に加え、第１遊技状態と第２遊技状態とで、共に特定の演出態様が実行される演出が実行されるため、第１遊技状態であるか否かを遊技者に対して把握し難くすることができる。よって、第１遊技状態であるか第２遊技状態であるかを遊技者に予測させて、遊技方法を遊技者に選択させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＯＡ１０において、前記第１遊技状態で前記第１制御に切り替えられた場合に、前記第１遊技状態よりも遊技者に不利な第３遊技状態を形成し、前記第２遊技状態で前記第１制御に切り替えられた場合に、前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第４遊技状態を形成することを特徴とする遊技機ＯＡ１１。

遊技機ＯＡ１１によれば、遊技機ＯＡ１０の奏する効果に加え、第１遊技状態であるか、第２遊技状態であるかによって、特定条件が成立した場合に形成する遊技状態を異ならせることができるという効果がある。

遊技機ＯＡ１１において、前記第３遊技状態は、前記第２の遊技方法で遊技を行うよりも前記第１の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い遊技状態であり、前記第４遊技状態は、前記第１の遊技方法で遊技を行うよりも前記第２の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い遊技状態であることを特徴とする遊技機ＯＡ１２。

遊技機ＯＡ１２によれば、遊技機ＯＡ１１の奏する効果に加え、第３遊技状態が設定されるか、第４遊技状態が設定されるかで、遊技方法を異ならせる遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＯＡ１２において、前記特典遊技は、前記第１の遊技方法で遊技を行うよりも、前記第２の遊技方法で遊技を行った方が実行され易い構成であり、前記第３遊技状態は、前記第４遊技状態よりも、前記第２の遊技方法で遊技を行った場合に前記特典遊技の実行間隔が長くなり易くなる遊技状態であることを特徴とする遊技機ＯＡ１３。

遊技機ＯＡ１３によれば、遊技機ＯＡ１２の奏する効果に加え、第３遊技状態では、特典遊技の実行間隔が長くなり易くなるので、第４遊技状態の有利度合いをより高めることができるという効果がある。

【９４２４】

＜特徴ＯＢ群＞（大当たりの終了後、特定条件が成立するまで大当たり終了後の遊技状態に対応する発射方向を秘匿する演出）

遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難となる第２状態と、に可変可能な可変入球手段と、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第２状態から前記第１状態へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備えた遊技機において、所定の前記可変遊技の実行が終了したことに基づいて、当該可変遊技の実行が終了した後の遊技状態によらない特定の演出態様を少なくとも含む第１演出を実行する第１演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＯＢ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、興趣演出として、遊技者に有利な当たり遊技の実行中等に、当たり遊技が終了した後における有利度合いを遊技者に示唆する演出を実行するものも存在する。この従来型の遊技機では、有利度合いが高い遊技状態が示唆されることを期待して当たり遊技中の遊技を行わせることができるので、当たり遊技が単に賞球を獲得するための作業のようになってしまうことを抑制できる。

しかしながら、当たり遊技の実行が終了した後における遊技状態を常に示唆する構成としてしまうと、当たり遊技の実行中に有利度合いが低い遊技状態が示唆されてしまうと、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＯＢ１によれば、第１演出が実行されている間、可変遊技の実行が終了した後の遊技状態を遊技者に対して分かり難くすることができるので、可変遊技の実行が終了した後の遊技状態を予測させる楽しみを遊技者に対して与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＢ１において、遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、を少なくとも含む複数のうちいずれかの方向へと発射可能な発射手段と、前記第１方向へと発射された遊技球が到達可能な位置であって前記第２方向へと発射された遊技球が到達困難な位置に設けられている第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段の判別に用いるための判別情報を取得可能な第１取得手段と、前記第２方向へと発射された遊技球が到達可能な位置であって前記第１方向へと発射された遊技球が到達困難な位置に設けられている第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別情報を取得可能な第２取得手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記第２方向よりも前記第１方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い第１遊技状態と、前記第１方向よりも前記第２方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＯＢ２。

遊技機ＯＢ２によれば、遊技機ＯＢ１の奏する効果に加え、第１演出が実行されている間、設定されている遊技状態を予測して遊技球を発射する流路を遊技者に選択させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＢ２において、所定条件の成立に基づいて、第１制御と、その第１制御よりも前記第１入球手段へと遊技球が入球し易くなる第２制御と、を少なくとも含む複数のうち１の制御を設定可能な制御設定手段を備え、前記第１遊技状態と前記第２遊技状態とは、共に前記第２制御に設定される遊技状態であることを特徴とする遊技機ＯＢ３。

遊技機ＯＢ３によれば、遊技機ＯＢ２からＯＢ５のいずれかが奏する効果に加え、第１遊技状態も第２遊技状態も第２制御に設定されることから、第１入球手段への入球し易さが共通となるため、第１演出が実行されている間に遊技者が遊技状態を予測することをより困難とすることができるという効果がある。

遊技機ＯＢ２又はＯＢ３において、前記第１演出の実行中に予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、有利度合いが高くなる発射方向を遊技者に対して示唆可能な特定演出態様を少なくとも含んで構成される第２演出を実行する第２演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＯＢ４。

遊技機ＯＢ４によれば、遊技機ＯＢ２又はＯＢ３の奏する効果に加え、特定条件が成立した場合に有利度合いが高くなる発射方向が第２演出によって示唆されるので、遊技者に対して特定条件が成立することを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＯＢ４において、前記特定条件は、前記第１演出の実行中に前記第１方向へと遊技球を発射した場合も、前記第２方向へと遊技球を発射した場合も成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＯＢ５。

遊技機ＯＢ５によれば、遊技機ＯＢ４の奏する効果に加え、特定条件は遊技球の発射方向によらず成立し得る条件なので、遊技者に対して有利となる発射方向をより純粋に選択させることができるという効果がある。

遊技機ＯＢ２からＯＢ５のいずれかにおいて、所定の払出条件の成立に基づいて所定数の賞球を払い出す払出手段を備え、少なくとも前記可変遊技が終了してから前記特定条件が成立するまでの間よりも、前記特定条件が成立した後の所定期間の方が、前記第１方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記払出手段によって払い出される賞球の個数と、前記第２方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記払出手段によって払い出される賞球の個数との差が大きくなり易い構成であることを特徴とする遊技機ＯＢ６。

遊技機ＯＢ６によれば、少なくとも特定条件が成立するまでは、第１方向へと遊技球を発射しても第２方向へと遊技球を発射しても払い出される賞球数の面での有利度合いに大差無いため、第１方向と第２方向とのいずれの発射方向をも選択し易く構成することができ、可変遊技の終了後における発射方向を遊技者に対してより気軽に選択させることができるという効果がある。

遊技機ＯＢ３において、前記第２制御が設定されている状態において、前記第１流路を遊技球が流下するよりも前記第２流路を遊技球が流下した方が成立し易い所定の切替条件が成立したことに基づいて、前記第１制御に切り替える制御切替手段を備え、前記第１遊技状態は、前記第１制御に切り替えられた場合に遊技者に不利な第３遊技状態を形成し、前記第２遊技状態は、前記第１制御に切り替えられた場合に遊技者に有利な第４遊技状態を形成することを特徴とする遊技機ＯＢ７。

遊技機ＯＢ７によれば、遊技機ＯＢ３の奏する効果に加え、第１遊技状態であるか、第２遊技状態であるかを予測して、第２流路へと遊技球を発射して切替条件を成立させるか、第１流路へと遊技球を発射してなるべく長く第２制御に維持するかを選択させる遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＢ７において、前記第１演出の実行中に予め定められた切替条件が成立したことに基づいて、設定されている遊技状態に対応する演出に切り替える演出切替手段を備え、前記切替条件は、前記第１制御に切り替えられた場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機ＯＢ８。

遊技機ＯＢ８によれば、遊技機ＯＢ７の奏する効果に加え、第１制御に切り替えられることで設定されている遊技状態に応じた演出に切り替えられるので、第３遊技状態が設定されているのか第４遊技状態が設定されているのかを遊技者に対して容易に理解させることができるという効果がある。

遊技機ＯＢ１からＯＢ８のいずれかにおいて、前記第１演出の実行中に所定の実行条件が成立したことに基づいて、設定されている遊技状態を遊技者に示唆可能な示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＯＢ９。

遊技機ＯＢ９によれば、遊技機ＯＢ１からＯＢ８のいずれかが奏する効果に加え、第１演出の実行中に示唆演出によって遊技状態を推測することができるので、示唆演出が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【９４２５】

＜特徴ＯＣ群＞（電サポ有り状態でも小当たりアタッカーへと球が到達可能な小当たりＲＵＳＨ機）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別情報を取得可能な取得手段と、その取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行可能な判別手段と、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって特定方向へと発射された遊技球が少なくとも入球可能な位置に設けられ、遊技球が入球可能な第１状態と、遊技球が入球困難な第２状態と、に可変可能に構成された可変入球手段と

、前記判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第２状態から前記第１状態へと所定期間可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備えた遊技機において、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１制御と、その第１制御よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第２制御と、を少なくとも含む複数のうち１の制御を設定する制御設定手段と、予め定められた特定条件の成立に基づいて、前記第１制御が設定される第１遊技状態と、前記第２制御が設定される第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、少なくとも前記第２遊技状態において前記第１の判別結果となって前記可変遊技が実行された場合に、当該可変遊技の実行中に前記特定方向へと発射された遊技球が前記可変入球手段へと到達可能な構成であることを特徴とする遊技機ＯＣ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが高い遊技状態として、遊技状態に対応する遊技方法を行い続けることにより、特定の入賞口への入賞に基づく賞球が払い出され易くなる特定遊技（例えば、小当たり遊技）が頻繁に実行されることにより、大当たりに当選しなくても持ち球が増加し続ける極めて有利な特定の遊技状態を設けているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定の遊技状態以外の遊技状態において特定遊技が行われたとしても賞球が払い出されることがないように、特定の遊技状態以外の遊技状態において特定の入賞口へと遊技球が入球し難くさせるための制御をおこなうものが一般的であるため、特定の入賞口への入賞を強引に避けているような見た目となってしまい、遊技機の動作に不信感を抱かせてしまう虞があった。

これに対して遊技機ＯＣ１によれば、有利な第２制御が実行されている第２遊技状態において実行された可変遊技においても可変入球手段へと遊技球を入球させることができ、第２遊技状態の有利度合いをより向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＣ１において、前記第１の判別結果となった時点の遊技状態と、当該第１の判別結果に基づく前記可変遊技の実行が終了した後の遊技状態と、を同一とさせる手段を備え、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記可変遊技が実行され易い構成であることを特徴とする遊技機ＯＣ２。

遊技機ＯＣ２によれば、可変遊技の前後で遊技状態を維持することができるので、特に、有利な第２遊技状態において可変遊技となった場合に、可変入球手段へと遊技球を入球させる機会を得ることができる上に、有利な遊技状態も維持されることとなり、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＣ２において、前記遊技状態設定手段は、前記特定条件の成立に基づいて、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第２遊技状態よりも前記可変遊技が実行され易い遊技状態である第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＯＣ３。

遊技機ＯＣ３によれば、遊技機ＯＣ２の奏する効果に加え、第３遊技状態が設定されると、第２遊技状態よりも可変遊技が実行され易くなるため、第３遊技状態が設定された場合に、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＣ２又はＯＣ３において、前記第２遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて、前記第２遊技状態とは少なくとも異なる所定の遊技状態を設定可能な第２遊技状態設定手段を備え、前

記第２遊技状態は、前記第２の判別結果となるまで継続し得る構成であることを特徴とする遊技機ＯＣ４。

遊技機ＯＣ３によれば、遊技機ＯＣ２又はＯＣ３の奏する効果に加え、第１の判別結果となっても第２遊技状態が維持される一方で、第２の判別結果となることで所定の遊技状態に変更されてしまうので、第２の判別結果とならずにより多くの回数、第１の判別結果となることを強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＯＣ４において、少なくとも前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、所定数の賞球を払い出す払出手段を備え、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記払出手段によって払い出される賞球数が多くなり易くなる構成であることを特徴とする遊技機ＯＣ５。

遊技機ＯＣ５によれば、遊技機ＯＣ４の奏する効果に加え、第２遊技状態では、第１遊技状態よりも有利な制御が実行される上に、可変遊技の実行中に可変入球手段へと遊技球を到達させて賞球を獲得することができるため、第２遊技状態が設定された場合に遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができるという効果がある。

遊技機ＯＣ５において、前記第２遊技状態となってから前記判別手段の判別結果が前記第２の判別結果となるまでの間、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、発射される遊技球の数よりも前記払出手段によって払い出される賞球の数の方が多くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＯＣ６。

遊技機ＯＣ６によれば、遊技機ＯＣ５の奏する効果に加え、第２遊技状態において特定方向へと遊技球を発射し続けることで、発射した遊技球の個数以上の賞球を獲得可能となる極めて有利な状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＣ１からＯＣ６のいずれかにおいて、前記特定方向へと発射された遊技球が入球困難な位置であって前記特定方向とは異なる第２方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第２入球手段を備え、前記取得手段は、前記入球手段へと遊技球が入球した場合と前記第２入球手段へと遊技球が入球した場合とに、前記判別情報を取得可能な構成であり、前記第２遊技状態は、前記特定方向へと遊技球を発射し続けるよりも、前記第２方向へと遊技球を発射し続けた方が、前記第２遊技状態が長い期間継続し易い構成であることを特徴とする遊技機ＯＣ７。

遊技機ＯＣ７によれば、遊技機ＯＣ１からＯＣ６のいずれかが奏する効果に加え、前記第２遊技状態では、特定方向へと遊技球を発射し続けることで可変遊技の実行中に可変入球手段へと遊技球を入球させることができる一方で、第２方向へと遊技球を発射し続けることで第２遊技状態をより長く継続させることができるので、特定方向へと遊技球を発射するか、第２方向へと遊技球を発射するかを遊技者に対して選択させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＯＣ３において、前記第３遊技状態は、前記第１制御が設定される遊技状態であることを特徴とする遊技機ＯＣ８。

遊技機ＯＣ８によれば、遊技機ＯＣ３の奏する効果に加え、第３遊技状態では、入球手段へと入球し難いが可変遊技が実行され易い遊技性となり、第２遊技状態では、入球手段へと入球し易くなるが可変遊技が実行され難い遊技性となるため、多様な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＯＣ３又はＯＣ８において、少なくとも前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、所定数の賞球を払い出す払出手段を備え、前記第３遊技状態は、少なくとも前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、前記発射手段によって発射される遊技球の個数よりも、前記払出手段によって払い出される遊技球の個数の方が多くなり易い遊技状態であることを特徴とする遊技機ＯＣ９。

遊技機ＯＣ９によれば、遊技機ＯＣ３又はＯＣ８が奏する効果に加え、第３遊技状態では、特定方向へと遊技球を発射し続けるだけで発射する遊技球以上の個数の遊技球を払い出させることができるので、第３遊技状態が設定された場合に、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＣ３又はＯＣ８又はＯＣ９において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、当該判別の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示時間を決定する動的表示時間決定手段と、を備え、前記第３遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、少なくとも前記第１の判別結果となった場合に前記動的表示時間決定手段により短い動的表示時間が決定され易い構成であることを特徴とする遊技機ＯＣ１０。

遊技機ＯＣ１０によれば、遊技機ＯＣ３又はＯＣ８又はＯＣ９のいずれかが奏する効果に加え、第３遊技状態では、第２遊技状態よりも可変遊技の実行頻度が高くなるため、可変入球手段へと遊技球が入球する頻度も高くすることができるという効果がある。

遊技機ＯＣ３又はＯＣ８からＯＣ１０のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段は、所定の前記第２遊技状態において前記第１の判別結果となったこととは少なくとも異なる予め定められた第１条件が成立したことに基づいて、前記可変遊技を介さずに前記第３遊技状態を設定可能な構成であることを特徴とする遊技機ＯＣ１１。

遊技機ＯＣ１１によれば、遊技機ＯＣ３又はＯＣ８からＯＣ１０のいずれかが奏する効果に加え、第２遊技状態において第１条件が成立することにより、可変遊技の実行頻度が高くなるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【９４２６】

＜特徴ＯＤ群＞（同一の時短状態で当たりとは異なる抽選結果となった場合に、特図２保留の貯め易さが可変する）

所定の取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、予め定められた特定の数を上限として記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記取得手段によって前記判別情報が取得され易くなる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記第２遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、第１制御と、その第１制御よりも前記取得手段によって前記判別情報が取得され易くなる第２制御と、を少なくとも含む複数のうち１の制御を実行する制御実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＯＤ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技者に有利な第１遊技状態から有利度合いが低い第２遊技状態へと移行する移行条件として、第１遊技状態が設定された契機（当たり種別、当たり当選時の遊技状態等）に応じて異なる移行条件を設定可能に構成されているものも存在し、興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、第１遊技状態が設定された契機毎に移行条件が固定化されてしまうため、移行条件が成立する前から、移行条件の種別を遊技者が比較的容易に察知可能となってしまい、興趣を向上させ難くなってしまうという問題点があった。

これに対して遊技機ＯＤ１によれば、第１制御が実行されるか、第２制御が実行されるかに応じて、記憶手段に記憶される判別情報の数が異なるため、制御実行手段によって実行される制御に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ１において、前記第２制御は、前記第１制御よりも、前記第１条件が成立してから予め定められた第２条件が成立するまでの間の期間において、前記取得手段によって前記判別情報が取得され易くなる制御であることを特徴とする遊技機ＯＤ２。

遊技機ＯＤ２によれば、遊技機ＯＤ１の奏する効果に加え、第２制御が実行されると、第１条件が成立してから第２条件が成立するまでの間、取得手段によって判別情報が取得され易い状態が継続されるので、第１制御と第２制御との有利度合いの差をより大きくすることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ１又はＯＤ２において、前記第２条件が成立した場合に、前記取得手段によって前記判別情報が取得され難くなる特定の状態を形成可能な構成であることを特徴とする遊技機ＯＤ３。

遊技機ＯＤ３によれば、遊技機ＯＤ１又はＯＤ２の奏する効果に加え、第２条件が成立した後は判別情報が取得され難くなるので、第１条件が成立した場合に第２制御が実行されることをより強く期待させることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ１からＯＤ３のいずれかにおいて、前記第１制御は、前記第１条件が成立した後の所定期間に含まれる第１タイミングで前記第２遊技状態から前記第１遊技状態に切り替える制御であり、前記第２制御は、前記所定期間に含まれるタイミングであって前記第１タイミングよりも遅いタイミングである第２タイミングで前記第２遊技状態から前記第１遊技状態に切り替える制御であることを特徴とする遊技機ＯＤ４。

遊技機ＯＤ４によれば、遊技機ＯＤ１からＯＤ３のいずれかが奏する効果に加え、第１制御よりも第２制御の方が、第１条件が成立した後においてより長く判別情報が取得され易い第２遊技状態が継続されるので、第２制御が実行されることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ１からＯＤ４のいずれかにおいて、前記第１条件は、前記第２遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった後で少なくとも成立可能な条件であることを特徴とする遊技機ＯＤ５。

遊技機ＯＤ５によれば、遊技機ＯＤ１からＯＤ４のいずれかが奏する効果に加え、外れ判別結果を契機として判別情報の取得され易さを可変させることができる斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ５において、前記第２遊技状態が設定されてから予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記外れ判別結果となったことに基づいて前記第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段を備え、前記第１条件は、第２遊技状態が設定された後の前記特定回数目の前記判別手段の判別が前記外れ判別結果となった後で少なくとも成立可能な条件であることを特徴とする遊技機ＯＤ６。

遊技機ＯＤ６によれば、遊技機ＯＤ５の奏する効果に加え、第１遊技状態が設定される直前における判別情報の取得され易さを、第１制御が実行されるか第２制御が実行されるかによって異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ５又はＯＤ６において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段で動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、を備え、前記第１条件は、前記外れ判別結果に対応する前記識別情報の動的表示が開始された後で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＯＤ７。

遊技機ＯＤ７によれば、遊技機ＯＤ５又はＯＤ６の奏する効果に加え、外れ判別結果に対応する識別情報の動的表示の実行中に、判別情報の取得され易さが可変される斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ７において、前記外れ判別結果に対応する動的表示期間の長さは、前記外れ判別結果に対応する識別情報の動的表示の実行中に前記第１条件が成立して前記第２制御が実行された場合に、前記外れ判別結果に対応する識別情報の動的表示が終了されるより

も前に前記第２制御を終了させることが可能な長さで構成されていることを特徴とする遊技機ＯＤ８。

遊技機ＯＤ８によれば、遊技機ＯＤ７が奏する効果に加え、外れ判別結果に対応する識別情報の動的表示の途中で第２制御が開始され、識別情報の動的表示が終了するよりも前に第２制御が終了されるので、判別情報が取得され易い期間を限ることができ、第２制御となったか第１制御となったかに対してより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ４において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、当該判別の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、を備え、前記所定期間は、前記判別手段の判別が実行されてから当該判別の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示が終了されるまでの期間であり、前記第１制御は、所定の前記識別情報の動的表示の開始時に前記第２遊技状態から前記第１遊技状態に切り替える制御であることを特徴とする遊技機ＯＤ９。

遊技機ＯＤ９によれば、遊技機ＯＤ４の奏する効果に加え、第１制御が実行されると、識別情報の動的表示の開始と共に第１遊技状態に切り替えられるため、第２制御が実行されることをより強く遊技者に期待させることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ１からＯＤ９のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１状態と、遊技球が入球困難な第２状態と、に可変可能な可変入球手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第２状態から前記第１状態に可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とも前記第１の判別結果とも異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記特典遊技も前記可変遊技も介さずに新たな前記判別手段の判別を実行可能とさせる手段と、を備え、前記第１条件は、前記第２遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記外れ判別結果となった場合に少なくとも成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＯＤ１０。

遊技機ＯＤ１０によれば、遊技機ＯＤ１からＯＤ９のいずれかが奏する効果に加え、第２の判別結果となった場合に、第２制御が実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ１０において、前記可変入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に設けられている特定領域と、少なくとも前記可変遊技の実行中に前記特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、前記特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段と、を備え、前記所定条件は、前記第２遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果と前記外れ判別結果とのどちらかとなった場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＯＤ１１。

遊技機ＯＤ１１によれば、遊技機ＯＤ１０の奏する効果に加え、第１の判別結果となった場合は、特定領域へと遊技球を入球させることで特典遊技が実行される可能性があるが、外れ判別結果となった場合は、特典遊技が実行される可能性が無いため、第１制御が実行されたと遊技者が認識した場合に、第１の判別結果となったことに基づく第１制御であることをより強く期待させることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ１１において、第１の判別結果となって前記第１制御が実行される割合は、前記第２の判別結果となって前記第１制御が実行される割合よりも高くなる構成であることを特徴とする遊技機ＯＤ１２。

遊技機ＯＤ１２によれば、遊技機ＯＤ１１の奏する効果に加え、第１制御が実行された場合には、第１の判別結果となって可変遊技が実行される期待度が高くなるため、第１制御が実行されたと遊技者が認識した場合であっても、遊技者を落胆させ難くすることができるという効果がある。

遊技機ＯＤ１からＯＤ１２において、前記取得手段は、第１の取得条件と、その第１の取得条件とは異なる第２の取得条件と、のどちらかが成立したことに基づいて前記判別情報を取得可能であり、前記第１の取得条件が成立したことに基づいて取得された前記判別情報よりも、前記第２の取得条件が成立したことに基づいて取得された前記判別情報の方

が、前記判別手段によって有利度合いが高い判別が実行される構成であり、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも前記第２の取得条件が成立し易くなる遊技状態であり、前記第２制御は、前記第１条件が成立した後の所定期間において前記２の取得条件が成立し易くなる制御であることを特徴とする遊技機ＯＤ１３。

遊技機ＯＤ１３によれば、遊技機ＯＤ１からＯＤ１２のいずれかが奏する高価に加え、第２制御の方が、第１制御よりも、第２の取得条件が成立し易くなるため、有利度合いが高い判別が実行され易くなる。よって、第２制御が実行されることをより強く期待させることができるという効果がある。

【９４２７】

＜特徴ＯＥ群＞（１変動内で貯めることが可能な保留球数を示唆する演出）

所定の取得条件の成立に基づいて判別情報を取得可能な取得手段と、その取得手段によって取得された前記判別情報を、特定の数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段と、所定の判別条件の成立に基づいて、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、当該実行された判別の判別結果を示すための第１演出を実行する第１演出実行手段と、所定の第１演出の実行中に、前記判別情報記憶手段に対して記憶させることが可能な前記判別情報の数を少なくとも遊技者が把握可能な特定演出態様を含んで構成される第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＯＥ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、所定の始動口へと遊技球が入球したことに基づいて当たりか否かの抽選に用いるための抽選情報を取得可能に構成されていると共に、取得した抽選情報を、所定数を上限として抽選に用いられるまで記憶可能なものも存在する。この従来型の遊技機においては、更に、特定の遊技状態において、取得できる抽選情報の数が、当該特定の遊技状態が設定される契機（当たり種別、当たり当選時の遊技状態等）に応じて可変されるものも存在し、特定の遊技状態で取得できる抽選情報の数を演出によって遊技者に把握可能に構成することで興趣向上を図っていた。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定の遊技状態が設定される契機毎に、演出態様が固定化されてしまうため、遊技者の興趣を向上させ難いという問題点があった。

これに対して遊技機ＯＥ１によれば、所定の第１演出の実行中において、特定演出態様を確認することで、判別情報記憶手段に対して追加で判別情報を記憶させるべきであるか否かを遊技者に対して判別させることができるので、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機ＯＥ１において、前記特定演出態様として第１演出態様が設定されている場合に、前記所定の第１演出の実行中に前記判別情報記憶手段に対して特定数の前記判別情報を記憶させることが可能であることを遊技者が把握可能となり、前記特定演出態様として前記第１演出態様とは異なる第２演出態様が設定されている場合に、前記所定の第１演出の実行中に前記判別情報記憶手段に対して前記判別情報を記憶させることが困難であることを遊技者が把握可能となることを特徴とする遊技機ＯＥ２。

遊技機ＯＥ２によれば、遊技機ＯＥ１の奏する効果に加え、第１演出態様が設定されるか、第２演出態様が設定されるかに応じて、判別情報記憶手段に記憶させることができる判別情報の個数が可変するので、特定演出態様の種別により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＯＥ２において、前記特典遊技の種別として、特定特典遊技を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定する種別決定手段を備え、前記特定特典遊技の実行が終了した後の所定期間において、前記特定演出態様として前記第１演出態様が設定される第１の状況と、前記第２演出態様が設定される第２の状況と、が成立し得る構成であることを特徴とする遊技機ＯＥ３。

遊技機ＯＥ３によれば、遊技機ＯＥ２の奏する効果に加え、特定特典遊技の実行が終了した後の所定期間において、第１演出態様が設定される場合も第２演出態様が設定される場合もあるので、特定特典遊技の実行が終了した後において、特定演出態様の種別により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＯＥ１からＯＥ３のいずれかにおいて、前記第２演出実行手段は、少なくとも前記所定の第１演出よりも前に実行される第２の第１演出と前記所定の第１演出とに渡って前記第２演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＯＥ４。

遊技機ＯＥ４によれば、遊技機ＯＥ１からＯＥ３のいずれかが奏する効果に加え、所定の第１演出が実行されるよりも前から、所定の第１演出が実行された場合に判別情報記憶手段に記憶させることができる判別情報の数を遊技者に対して把握させることができる斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＥ１からＯＥ４のいずれかにおいて、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として遊技者に有利な第１遊技状態を設定可能な第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において前記特典遊技が実行されずに予め定められた特定回数の前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、前記第１遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記所定の第１演出は、前記第１遊技状態において前記特定回数目に実行される前記第１演出であることを特徴とする遊技機ＯＥ５。

遊技機ＯＥ５によれば、遊技機ＯＥ１からＯＥ４のいずれかが奏する効果に加え、有利度合いが低い第１遊技状態が設定される前により多くの判別を実行させたいと考える遊技者に対して、特定演出態様によって示唆される判別情報の数により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＯＥ５において、前記取得手段は、第１の取得条件と、その第１の取得条件とは異なる第２の取得条件と、のどちらかが成立したことに基づいて前記判別情報を取得可能であり、前記第１の取得条件が成立したことに基づいて取得された前記判別情報よりも、前記第２の取得条件が成立したことに基づいて取得された前記判別情報の方が、前記判別手段によって有利度合いが高い判別が実行される構成であり、前記特定演出態様は、前記特定回数目に実行される前記第１演出の実行中に前記第２の取得条件が成立し得る回数を少なくとも遊技者が把握可能な演出態様であることを特徴とする遊技機ＯＥ６。

遊技機ＯＥ６によれば、遊技機ＯＥ５の奏する効果に加え、有利度合いが高い第２の取得条件が成立する回数を特定演出態様によって示唆することができるので、遊技者に対して第２演出態様により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＯＥ６において、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも前記第２の取得条件が成立し易い遊技状態であることを特徴とする遊技機ＯＥ７。

遊技機ＯＥ７によれば、遊技機ＯＥ６の奏する効果に加え、第１遊技状態は、第２遊技状態よりも、有利度合いが高い判別が実行され易くなるので、第１遊技状態が設定された場合に、遊技者に対して大きな喜びを抱かせることができるという効果がある。

遊技機ＯＥ１からＯＥ７のいずれかにおいて、前記第２演出は、前記判別情報記憶手段に対して既に記憶されている前記判別情報が前記判別に用いられた場合に前記特典遊技が実行される期待度を示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成されていることを特徴とする遊技機ＯＥ８。

遊技機ＯＥ８によれば、遊技機ＯＥ１からＯＥ７のいずれかが奏する効果に加え、第２演出によって、追加で記憶させることができる判別情報の個数だけでなく、特典遊技が実

行される期待度についても遊技者に対して示唆することができるので、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機ＯＥ１からＯＥ８のいずれかにおいて、前記特定演出態様として第１演出態様が設定されている場合に、前記所定の第１演出の実行中に前記判別情報記憶手段に対して特定数の前記判別情報を記憶させることが可能であることを遊技者が把握可能となり、前記特定演出態様として前記第１演出態様とは異なる第２演出態様が設定されている場合に、前記所定の第１演出の実行中に前記判別情報記憶手段に対して前記判別情報を記憶させることが困難であることを遊技者が把握可能となり、前記第２演出態様を伴う前記第２演出は、前記第１演出態様を伴う前記第２演出よりも、前記特典遊技が実行される期待度が高いことが示唆され易い構成であることを特徴とする遊技機ＯＥ９。

遊技機ＯＥ９によれば、遊技機ＯＥ１からＯＥ８のいずれかが奏する効果に加え、第２演出態様を伴う第２演出が実行された場合に、遊技者を落胆させてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【９４２８】

＜５０８５系特徴群＞

＜特徴ＰＡ群＞（可動手段を複数回可動させる第１制御が完了した後に第２制御を実行可能であって、終了条件が成立している状態で可動手段が第１位置に位置した場合には第１制御を途中で止めて第２制御を実行可能＋終了条件が成立した後に実行条件が成立した場合に特定演出を実行可能）

第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段を前記第１位置に位置させる制御を複数回実行する第１制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段による前記第１制御が終了した後に前記第１制御とは異なる第２制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記可動手段に対して第１制御が実行されている場合には成立可能であり、前記第２制御が実行されている場合では成立し得ない特定条件が成立したことを判別可能な判別手段を有し、前記遊技機は、所定条件が成立している状態で前記特定条件が成立した場合には、前記第１制御の実行中であっても前記第１制御を終了させて前記第２制御を実行させることが可能であり、前記所定条件が成立した後において実行条件が成立した場合に特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＰＡ１。

従来より、第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１２－１３０８０２号公報）。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステッピングモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステッピングモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオが設定された場合には、設定された動作シナリオが完了するまで、設定された動作シナリオに応じた可動制御が実行されてしまうため、例えば、可動手段に対して新たな可動制御を実行するための実行条件が成立した場合であっても、実行中の可動制御が終了するまで新たな可動制御を実行することが出来ないという問題があった。

そこで、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、設定された動作シナリオに対応する可動制御が最後まで実行されるよりも前に新たな制御を実行可能に構成することにより、実行条件が成立した各種制御を遅滞なく実行させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機ＰＡ１によれば、第１制御が実行されている期間中に終了条件を成立させた場合の方が、終了条件を成立させない場合よりも第２制御を早く実行させることができるため

、いち早く第２制御を実行させようとする遊技者に対して終了条件が成立することを期待させながら第１制御を楽しませることができるという効果がある。加えて、終了条件が成立してから特定条件が成立するまでの間に実行条件を成立させることで特定演出が実行されるため、終了条件が成立してから実際に第１制御が終了するまでの期間に対して遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＰＡ１において、前記所定条件は、前記第１位置に位置している前記可動手段が可動してから前記第１位置へと位置する回数が規定回数となるまでの特定期間中において第１条件が特定回数成立した場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機ＰＡ２。

遊技機ＰＡ２によれば、遊技機ＰＡ１の奏する効果に対して、特定期間中における第１条件の成立回数が特定回数となった場合に終了条件を成立させることができるため、第１制御が終了するよりも前に終了条件が成立したか否かを把握しようとする遊技者に対して、特定期間内における第１条件の成立回数を把握しようと興味を持たせ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＰＡ２において、前記第１条件が成立したことを報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機ＰＡ３。

遊技機ＰＡ３によれば、遊技機ＰＡ２の奏する効果に加え、第１条件が成立したことが報知手段により報知されるため、第１制御が終了するよりも前に終了条件が成立したか否かを把握しようとする遊技者に対して、第１条件の成立回数を分かり易く把握させることができる。よって、終了条件の成立有無を遊技者に予測させ易くすることができるという効果がある。

つまり、遊技機ＰＡ３によれば、終了条件が成立するために必要となる３つの要素、具体的には、特定期間の範囲、終了条件を成立させるために必要となる第１条件の成立回数、実際に成立した第１条件の成立回数のうち、１の要素に関する情報を遊技者に把握させ易くすることで終了条件の成立有無を予測させ易くするものであるが、遊技者に報知する要素の数は１つに限ること無く、２つ以上としても良い。また、実際に成立した第１条件の成立回数を報知するのでは無く、他の要素に関する情報を報知するように構成しても良い。

遊技機ＰＡ３において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記遊技機は、前記操作手段へと所定の操作を実行したことに基づいて、前記第１条件を成立させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＰＡ４。

遊技機ＰＡ４によれば、遊技機ＰＡ３の奏する効果に加え、遊技者が操作手段を操作することに基づいて第１条件を成立させることが可能となるため、終了条件を成立させようとする遊技者に対して、操作手段を意欲的に操作させることができる。よって、遊技者の遊技意欲を向上させることができるという効果がある。

また、終了条件を成立させるか否かが遊技者による操作手段への操作内容によって決定されるため、終了条件を成立させないことを遊技者が任意に選択することができるという効果がある。

遊技機ＰＡ４において、前記実行条件は、前記所定条件が成立してから前記特定条件が成立するまでの間に前記第１条件が成立した場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機ＰＡ５。

遊技機ＰＡ５によれば、遊技機ＰＡ４の奏する効果に加え、終了条件を成立させるために行った操作手段への操作を継続することで実行条件を成立させることができるため、終了条件を成立させようと意欲的に操作手段を操作した遊技者に対して、実行条件を成立させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＰＡ１からＰＡ５の何れかにおいて、前記第２制御を実行することで、前記可動手段を前記第１制御とは異なる可動範囲で可動させることが可能であることを特徴とする遊技機ＰＡ６。

遊技機ＰＡ６によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ５の何れかの奏する効果に加え、第２制御によって第１制御とは異なる可動範囲で可動手段を可動させることができるため、様々

な可変態様で可動手段を可動させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＰＡ１からＰＡ６の何れかにおいて、前記特定演出は、少なくとも前記第１制御が実行されている期間を含む第１期間を演出期間として実行可能であることを特徴とする遊技機ＰＡ７。

遊技機ＰＡ７によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ６の何れかの奏する効果に加え、第１制御の実行期間中に特定演出を実行することができるため、終了条件が成立してから第２制御が実行されるまでの間に遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＰＡ１からＰＡ７の何れかにおいて、前記可動手段が前記第１位置に位置している状態で前記第１制御が終了するように前記動作シナリオが規定されていることを特徴とする遊技機ＰＡ８。

遊技機ＰＡ８によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ７の何れかの奏する効果に加え、終了条件が成立した場合も、第１制御が終了した場合も、可動手段が第１位置に位置している状態で第２制御を実行することができるため、終了条件の成立有無に関わらず、同一内容の第２制御を実行させることができる。よって、終了条件の成立有無に応じて第２制御の内容を変える必要が無くなるため第２制御の処理負荷を軽減することができるという効果がある。

【９４２９】

＜特徴ＰＢ群＞（可動手段を可動させる第１制御が完了した後に第２制御を実行可能であって、終了条件が成立している状態で可動手段が第１位置に位置した場合には第１制御を途中で止めて第２制御を実行可能＋操作手段への操作に基づいて終了条件が成立）

第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段を前記第１位置に位置させる制御を複数回実行する第１制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段による前記第１制御が終了した後に前記第１制御とは異なる第２制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記可動手段に対して第１制御が実行されている場合には成立可能であり、前記第２制御が実行されている場合では成立し得ない特定条件が成立したことを判別可能な判別手段を有し、前記遊技機は、所定条件が成立している状態で前記特定条件が成立した場合には、前記第１制御の実行中であっても前記第１制御を終了させて前記第２制御を実行させることが可能であり、前記所定条件は、前記第１制御を規定回数実行させる特定期間中において、前記操作手段へと所定の操作を実行したことに基づいて成立し得る第１条件が特定回数成立した場合に成立し得ることを特徴とする遊技機ＰＢ１。

従来より、第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１２－１３０８０２号公報）。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステッピングモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステッピングモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオが設定された場合には、設定された動作シナリオが完了するまで、設定された動作シナリオに応じた可動制御が実行されてしまうため、例えば、可動手段に対して新たな可動制御を実行するための実行条件が成立した場合であっても、実行中の可動制御が終了するまで新たな可動制御を実行することが出来ないという問題があった。

そこで、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、設定された動作シナリオに対応する可動制御が最後まで実行されるよりも前に新たな制御を実行可能に構

成することにより、実行条件が成立した各種制御を遅滞なく実行させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機ＰＢ１によれば、第１制御が実行されている期間中に終了条件を成立させた場合の方が、終了条件を成立させない場合よりも第２制御を早く実行させることができるため、いち早く第２制御を実行させようとする遊技者に対して終了条件が成立することを期待させながら第１制御を楽しませることができるという効果がある。加えて、遊技者が操作手段を操作したことに基づいて成立し得る第１条件が特定期間内にて所定回数成立した場合に、終了条件が成立するように構成しているため、終了条件を成立させようとする遊技者に対して、操作手段を意欲的に操作させることができる。よって、遊技者の遊技意欲を向上させることができるという効果がある。

また、終了条件を成立させるか否かが遊技者による操作手段への操作内容によって決定されるため、終了条件を成立させないことを遊技者が任意に選択することができるという効果がある。

遊技機ＰＢ１において、前記第１条件が成立したことを報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機ＰＢ２。

遊技機ＰＢ２によれば、遊技機ＰＢ１の奏する効果に加え、第１条件が成立したことが報知手段により報知されるため、第１制御が終了するよりも前に終了条件が成立したか否かを把握しようとする遊技者に対して、第１条件の成立回数を分かり易く把握させることができる。よって、終了条件の成立有無を遊技者に予測させ易くすることができるという効果がある。

つまり、遊技機ＰＢ２によれば、終了条件が成立するために必要となる３つの要素、具体的には、特定期間の範囲、終了条件を成立させるために必要となる第１条件の成立回数、実際に成立した第１条件の成立回数のうち、１の要素に関する情報を遊技者に把握させ易くすることで終了条件の成立有無を予測させ易くするものであるが、遊技者に報知する要素の数は１つに限ること無く、２つ以上としても良い。また、実際に成立した第１条件の成立回数を報知するのでは無く、他の要素に関する情報を報知するように構成しても良い。

遊技機ＰＢ２において、前記所定条件を成立させるために必要となる前記第１条件の成立回数に関連する第１情報を表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機ＰＢ３。

遊技機ＰＢ３によれば、遊技機ＰＢ１の奏する効果に加え、第１情報を表示することで終了条件を成立させるために必要となる第１条件の残成立回数を遊技者に予測させ易くすることができるという効果がある。

ここで、第１情報としては、終了条件を成立させるために必要となる第１条件の成立回数を数値で示す情報以外に、例えば、第１条件が成立する毎に付与される特定情報を合算した値を示す情報を用いても良い。この場合、第１条件が成立する毎に付与される特定情報が常に一定である場合には、表示手段に表示されている第１情報が示す値と、第１条件が成立する毎に付与される特定情報の値と、を比較することで、終了条件を成立させるために必要となる第１条件の成立回数を遊技者に予測させることができる。

なお、第１情報としては、上述したように値を用いた情報以外にも、例えば、第１条件が成立した場合に段階的に可変させることが可能な表示態様を表示可能な構成において、その表示態様が特定表示態様へと可変された場合に終了条件が成立したことを報知する演出を実行可能な場合であれば、その特定表示態様を示す情報を第１情報として用いても良い。この場合は、第１条件が成立する毎に表示態様が可変していく過程を視覚的に認識させることで終了条件が成立するまでの期間を楽しませることができる。

遊技機ＰＢ３において、前記特定期間中に成立した前記第１条件の累積回数に関連する第２情報を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機ＰＢ４。

遊技機ＰＢ４によれば、遊技機ＰＢ３の奏する効果に加え、表示手段に表示された第１情報と第２情報とを比較することで、終了条件が成立するまでに必要となる第１条件の成立回数の残回数を遊技者により詳細に把握させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＰＢ４において、所定期間内に複数回の第１制御が実行された場合に、前記所定

期間中に成立した前記第１条件の累積回数に関連する第３情報を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機ＰＢ５。

遊技機ＰＢ５によれば、遊技機ＰＢ４の奏する効果に加え、所定期間中に成立した第１条件の累積回数に関連する第３情報を複数回の第１制御を跨いで累積表示可能に構成しているため、第１条件がどの程度成立し得るものであるかを遊技者に把握させることができる。

遊技機ＰＢ１からＰＢ５の何れかにおいて、前記第１制御は、前記可動手段が前記第１位置に位置している状態から次に前記第１位置へと位置させるまでの可動期間として、第１可動期間と、その第１可動期間よりも長い第２可動期間と、を少なくとも含む可動期間で前記可動手段を可動制御可能であることを特徴とする遊技機ＰＢ６。

遊技機ＰＢ６によれば、遊技機ＰＢ１からＰＢ５の何れかの奏する効果に加え、特定期間の長さを異ならせることができるため、特定期間中における終了条件の成立のし易さを異ならせることができる。よって、終了条件を成立させようと意欲的に操作手段を操作している遊技者に対して、操作手段への操作内容と終了条件の成立度合いとの関係性が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

【９４３０】

＜特徴ＰＣ群＞（可動手段を可動させる第１制御が完了した後に第２制御を実行可能であって、終了条件が成立している状態で可動手段が第１位置に位置した場合には第１制御を途中で止めて第２制御を実行可能＋終了条件を成立させるための第１条件の成立に関する情報を表示）

第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段が前記第１位置に複数回位置するように所定期間の第１制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段による前記第１制御が終了した後に前記第１制御とは異なる第２制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記可動手段に対して第１制御が実行されている場合には成立可能であり、前記第２制御が実行されている場合では成立し得ない特定条件が成立したことを判別可能な判別手段を有し、前記遊技機は、所定条件が成立している状態で前記特定条件が成立した場合には、前記第１制御の実行中であっても前記第１制御を終了させて前記第２制御を実行させることが可能であり、前記所定条件は、前記第１位置に位置している前記可動手段が可動してから前記第１位置へと位置する回数が規定回数となるまでの特定期間中において第１条件が特定回数成立した場合に成立し得るものであり、前記第１条件の成立に基づいて表示手段に第１表示態様を表示可能であることを特徴とする遊技機ＰＣ１。

従来より、第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１２－１３０８０２号公報）。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステッピングモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステッピングモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。

このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオが設定された場合には、設定された動作シナリオが完了するまで、設定された動作シナリオに応じた可動制御が実行されてしまうため、例えば、可動手段に対して新たな可動制御を実行するための実行条件が成立した場合であっても、実行中の可動制御が終了するまで新たな可動制御を実行することが出来ないという問題があった。

そこで、上記例示した問題点等を解決し、設定された動作シナリオに対応する可動制御が最後まで実行されるよりも前に新たな制御を実行可能に構成することにより、実行条件

が成立した各種制御を遅滞なく実行させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機ＰＣ１によれば、第１制御が実行されている期間中に終了条件を成立させた場合の方が、終了条件を成立させない場合よりも第２制御を早く実行させることができるため、いち早く第２制御を実行させようとする遊技者に対して終了条件が成立することを期待させながら第１制御を楽しませることができるという効果がある。加えて、第１条件の成立に基づいて表示態様を可変表示することができるため、表示態様の可変状況を把握することで終了条件が成立するか否かを予測しながら遊技者に遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＰＣ１において、前記特定回数に対応する第２表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機ＰＣ２。

遊技機ＰＣ２によれば、終了条件を成立させるための第２表示態様が表示手段に表示されるため、終了条件を成立させるために必要となる第１条件の成立回数を遊技者に分かり易く把握させることができるという効果を奏する。

遊技機ＰＣ１またはＰＣ２において、前記第１表示態様を、前記第１条件が成立する毎に可変表示可能な表示制御手段を有することを特徴とする遊技機ＰＣ３。

遊技機ＰＣ３によれば、第１条件が成立する毎に第１表示態様が可変表示されるため、第１条件の成立回数を、第１表示態様を把握することで予測し易くすることができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果を奏する。

遊技機ＰＣ１からＰＣ３の何れかにおいて、前記第２制御を実行することで、前記可動手段を前記第１制御とは異なる可動範囲で可動させることが可能であることを特徴とする遊技機ＰＣ４。

遊技機ＰＣ４によれば、遊技機ＰＣ１からＰＣ３の何れかの奏する効果に加え、第２制御によって第１制御とは異なる可動範囲で可動手段を可動させることができるため、様々な可変態様で可動手段を可動させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【９４３１】

＜特徴ＰＤ群＞（第１制御が終了するまでに成立した条件に応じて異なる第２制御を実行可能＋第１終了条件が成立した場合の方が第２終了条件が成立した場合よりも実行され易い第２制御がある）

第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段を可動させるための第１制御を所定条件が成立するまで実行可能な第１制御手段と、前記第１制御が終了した後に前記第１制御とは異なる第２制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、記第１制御の実行中に第１条件が成立した場合の前記第２制御中における態様と、前記第１制御の実行中に前記第１条件が成立せず前記第１条件とは異なる第２条件が成立した場合の態様とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機ＰＤ１。

従来より、第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１２－１３０８０２号公報）。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステッピングモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステッピングモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。

このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、予め定められた動作内容でしか可動手段を動作させることができないため、バリエーションに富んだ可動制御を実行すること

ができないため、可動手段の動作が単調になってしまうという問題があった。
上記例示した問題点等を解決し、可動手段への可動制御が終了するまでに成立した条件に応じて次に実行される制御の内容を異ならせることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。
遊技機ＰＤ１によれば、第１制御が終了するまでに成立している条件に応じて第２制御の内容を異ならせることができるため、可動手段を可動させるための第１制御が終了した後に第２制御を実行可能に構成した場合において、制御パターンが単調になってしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果を奏する。
遊技機ＰＤ１において、前記遊技機は、前記所定条件として、第１所定条件とその第１所定条件とは異なる第２所定条件とを少なくとも成立させることが可能に構成され、前記第１条件は前記第１所定条件が成立した場合に成立可能であり、前記第２条件は前記第２所定条件が成立した場合に成立可能であることを特徴とする遊技機ＰＤ２。
遊技機ＰＤ２によれば、遊技機ＰＤ１の奏する効果に加え、成立した終了条件の種別に応じて第２制御の内容を異ならせることができるため、成立した終了条件についても遊技者に興味を持たせることができるという効果を奏する。
遊技機ＰＤ１またはＰＤ２において、前記第２制御を実行することで、前記可動手段を前記第１制御とは異なる可動範囲で可動させることが可能であることを特徴とする遊技機ＰＤ３。
遊技機ＰＤ３によれば、遊技機ＰＤ１またはＰＤ２の奏する効果に加え、第２制御によって第１制御とは異なる可動範囲で可動手段を可動させることができるため、様々な可変態様で可動手段を可動させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。
遊技機ＰＤ１からＰＤ３の何れかにおいて、前記特定第２制御が実行された場合の方が、前記特定第２制御が実行されなかった場合よりも遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段を有することを特徴とする遊技機ＰＤ４。
遊技機ＰＤ４によれば、遊技機ＰＤ１からＰＤ３の何れかの奏する効果に加え、特定第２制御が実行された場合の方が、実行されなかった場合よりも遊技者に有利な特典が付与されるため、特定第２制御が実行されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができるという効果がある。
遊技機ＰＤ２からＰＤ４の何れかにおいて、前記遊技機は、成立した前記終了条件の種別に関わらず、前記可動手段が前記第１位置に位置している状態で前記第１制御を終了させるように構成し、前記可動手段が前記第１位置に位置している状態で前記第２制御を実行可能に構成していることを特徴とする遊技機ＰＤ５。
遊技機ＰＤ５によれば、遊技機ＰＤ１からＰＤ４の何れかの奏する効果に加え、成立した終了条件に関わらず、可動手段が第１位置に位置している状態で第１制御を終了させることができるため、第２制御を実行し易くすることができるという効果がある。
遊技機ＰＤ５において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記操作手段に対して所定の操作を実行した場合は前記第２所定条件よりも前記第１所定条件の方が成立し易く、前記所定の操作を実行しなかった場合は前記第１所定条件よりも前記第２所定条件の方が成立し易くなるように構成していることを特徴とする遊技機ＰＤ６。
遊技機ＰＤ６によれば、遊技機ＰＤ５の奏する効果に加え、操作手段への操作に応じて異なる種別の終了条件を成立させることができるため、遊技者に様々な終了条件で第１制御を終了させる遊技を選択させることができ、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるという効果を奏する。
【９４３２】
＜特徴ＰＥ群＞（第１制御が終了した後に第２制御を実行可能＋複数の終了条件の何れを成立させるかを遊技者が選択可能）
第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段を可動させるための第１制御を所定条件が成立するまで実行可能な第１制御手段と、前記第１制御が終了した後に前記第１制御とは異なる第２制御を

実行可能な第２制御手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記所定条件として、第１所定条件とその第１所定条件とは異なる第２所定条件とを少なくとも含む複数の所定条件のうち何れかの所定条件を前記操作手段への操作に基づいて成立させることが可能であり、前記第２制御手段は、成立した前記所定条件の種別に応じた前記第２制御を実行可能であることを特徴とする遊技機ＰＥ１。

従来より、第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１２－１３０８０２号公報）。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステッピングモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステッピングモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。

このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、予め定められた動作内容でしか可動手段を動作させることができないため、バリエーションに富んだ可動制御を実行することができないため、可動手段の動作が単調になってしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、可動手段への可動制御が終了するまでに成立した条件に応じて次に実行される制御の内容を異ならせることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機ＰＥ１によれば、操作手段への操作に基づいて異なる終了条件を成立させることができるため、遊技者に様々な終了条件で第１制御を終了させる遊技を選択させることができ、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるという効果を奏する。

遊技機ＰＥ１において、前記操作手段に対して所定の操作を実行した場合は前記第２所定条件よりも前記第１所定条件の方が成立し易く、前記所定の操作を実行しなかった場合は前記第１所定条件よりも前記第２所定条件の方が成立し易くなるように構成していることを特徴とする遊技機ＰＥ２。

遊技機ＰＥ２によれば、遊技機ＰＥ１の奏する効果に加え、操作手段への操作に基づいて異なる終了条件を成立させることができるため、遊技者に様々な終了条件で第１制御を終了させる遊技を選択させることができ、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるという効果を奏する。

遊技機ＰＥ２において、前記第１所定条件は、前記第２所定条件よりも先に成立し得るものであり、前記第１所定条件が成立した場合の方が、前記第２所定条件が成立した場合よりも遊技者に有利な特典を付与可能であることを特徴とする遊技機ＰＥ３。

遊技機ＰＥ３によれば、第１終了条件を成立させた場合の方が、遊技者に有利な特典が付与され易くなるため、第１終了条件を成立させようと遊技者により意欲的に操作手段を操作させることができるという効果を奏する。

遊技機ＰＥ３において、前記第１所定条件が成立した場合の方が前記第２所定条件を成立させた場合よりも、前記第１制御を早く終了させることが可能であることを特徴とする遊技機ＰＥ４。

遊技機ＰＥ４によれば、第１終了条件を成立させた場合の方が、第２終了条件を成立させた場合よりも第１制御を早く終了させることができるため、第２制御をいち早く実行させることが可能となるという効果を奏する。

遊技機ＰＥ１からＰＥ４の何れかにおいて、前記第２制御を実行することで、前記可動手段を前記第１制御とは異なる可動範囲で可動させることが可能であることを特徴とする遊技機ＰＥ５。

遊技機ＰＥ５によれば、遊技機ＰＥ１からＰＥ４の奏する効果に加え、第２制御によって第１制御とは異なる可動範囲で可動手段を可動させることができるため、様々な可変態

様で可動手段を可動させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【９４３３】

＜特徴ＰＦ群＞（所定制御の実行条件が成立した場合に、出力中の音声が所定条件を満たすまで所定制御の実行を抑制する）

所定の実行条件が成立したことに基づいて、予め定められた第１制御を実行する第１制御実行手段と、操作可能な操作手段と、その操作手段に対して所定の操作が行われた場合に少なくとも成立し得る第１条件が前記第１制御の実行中に成立したことに基づいて、前記第１制御とは少なくとも異なる第２制御を実行する第２制御実行手段と、を備え、前記第２制御実行手段は、前記第１制御の実行中に前記第１条件が成立した場合に、当該第１条件が成立した後で予め定められた第２条件が成立するまで前記第１制御を継続して実行させることが可能な構成であることを特徴とする遊技機ＰＦ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。また、係る従来型の遊技機の中には、興趣演出として、楽曲等の音声を出力させることによる音声演出や、役物等の可動部材の可動動作による可動演出等が表示演出に加えて実行されるものも知られている。しかしながら、表示演出、音声演出、および可動演出が複合した場合に、演出を好適に設定することが困難になってしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＰＦ１によれば、第１制御の実行中において第１条件が成立したとしても、第２条件を満たすまで第１制御を継続させることができるので、第２制御を第２条件が成立して実行することができ、第１制御と第２制御とが連動しているかのような印象を遊技者に抱かせることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機ＰＦ１において、前記所定の実行条件は、前記操作手段に対して第１の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＰＦ２。

遊技機ＰＦ２によれば、遊技機ＰＦ１の奏する効果に加え、操作手段を操作することで所定の実行条件を成立させて第１制御を実行させることも、第１制御の実行中に第１条件を成立させて第２制御を実行させることもできるので、遊技者の利便性を頼向上させることができるという効果がある。

遊技機ＰＦ１又はＰＦ２において、所定の再生データを再生可能な再生手段と、その再生手段によって再生された前記再生データに対応する音声を出力可能な音声出力手段と、を備え、前記第１制御実行手段は、前記第１制御として、前記再生手段に対して予め定められた特定の音声に対応する特定再生データを再生させるための制御を実行可能であることを特徴とする遊技機ＰＦ３。

遊技機ＰＦ３によれば、遊技機ＰＦ１又はＰＦ２の奏する効果に加え、特定の音声を出力させるための制御を実行することができるので、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機ＰＦ３において、前記第２条件は、前記特定再生データにおける所定範囲が再生された場合に成立し得る条件であり、前記所定範囲が再生された場合に前記音声出力手段によって特定の音声が出力される構成であることを特徴とする遊技機ＰＦ４。

遊技機ＰＦ４によれば、第２制御の実行タイミングを所定範囲が再生されている状況下に限ることができるので、第２制御が実行されるタイミングにおいて出力される音声を特定の音声に固定化することができ、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機ＰＦ４において、前記第１制御の実行中に、前記所定範囲が複数回再生され得る

構成であることを特徴とする遊技機ＰＦ５。
遊技機ＰＦ５によれば、遊技機ＰＦ４の奏する効果に加え、第１制御の実行中に特定再生データの所定範囲が複数回再生されるので、所定範囲の再生が終了した後で第１条件が成立した場合に、次の所定範囲の再生が行われることで第２制御を実行させることができ、第２制御の実行自体がキャンセルされてしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＰＦ４又はＰＦ５において、前記所定範囲は、前記音声出力手段によって新たな音階の音声が出力される再生範囲であることを特徴とする遊技機ＰＦ６。
遊技機ＰＦ６によれば、遊技機ＰＦ５の奏する効果に加え、新たな音階の音声の出力タイミングに合わせて第２制御が実行されるので、音声と第２制御とが同期しているかのような興趣性の高い演出態様を実現することができるという効果がある。
遊技機ＰＦ１からＰＦ６のいずれかにおいて、前記第１制御の実行中に所定の示唆画像を表示させることが可能な示唆画像表示手段を備え、前記所定の示唆画像は、前記特定演出の実行中に前記第１条件が成立しない場合よりも、前記第１条件が成立した場合の方が、有利度合いが高いことを示唆する表示態様に設定され易く構成されていることを特徴とする遊技機ＰＦ７。
遊技機ＰＦ７によれば、遊技機ＰＦ１からＰＦ６のいずれかが奏する効果に加え、第１制御の実行中において、第１条件が成立することを期待しながら遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＰＦ１からＰＦ７のいずれかにおいて、前記第１制御の実行中に予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第１条件を成立させるか否かを判別する成立判別手段を備え、前記成立判別手段は、前記第１制御の実行期間に含まれる第１期間の間に前記特定条件が成立した場合に予め定められた第１確率で前記第１条件を成立させ、前記第１期間とは異なる第２期間の間に前記特定条件が成立した場合に前記第１確率よりも低い第２確率で前記第１条件を成立させることが可能な構成であることを特徴とする遊技機ＰＦ８。
遊技機ＰＦ８によれば、遊技機ＰＦ１からＰＦ７が奏する効果に加え、第２期間よりも第１期間において特定条件が成立することをより強く期待させることができるという効果がある。
【９４３４】
＜特徴ＰＧ群＞（所定条件を満たした状態で役物が演出位置に到達したとしても、変位部材の変位動作を実行する場合と、実行しない場合とがある）
所定範囲を変位可能な変位手段と、所定の実行条件が成立したことに基づいて、前記変位手段の変位動作を伴う第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第１演出の実行中に予め定められた特定条件が成立した後で、前記変位手段が前記所定範囲に含まれる所定の演出位置に到達したことに基づいて、前記変位手段に対して所定の変位動作を実行させるための特定制御を実行可能な制御手段と、を備え、前記特定条件が成立した後において、予め定められた第１の状況の成立下で前記変位手段が前記所定の演出位置に到達した場合に前記特定制御が実行され、前記第１の状況とは異なる第２の状況下で前記変位手段が前記所定の演出位置に到達した場合に前記特定制御が抑制される構成であることを特徴とする遊技機ＰＧ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、モータ等で動作する可変部材を構成に含むものがある。かかる遊技機の中には、可変部材に対して複数の異なる動作を設定可能に構成することによって、多種多様な演出動作を実行することができるものがある（例えば、特許文献１：特開２００８－０１２１９４号公報）。
しかしながら、かかる従来型の遊技機では、可変部材に対して好適に動作を設定することが困難となる虞があった。また、係る従来型の遊技機の中には、興趣演出として、可変部材が第１の可変動作を既に行っている状況下において、当該可変部材に対して、第１の可変動作とは異なる第２の可変動作を設定するための設定条件が成立し得る構成のものも存在し、第１の可変動作が継続するのか、第２の可変動作に切り替わるかに注目させるこ

とで興趣向上を図っているものも存在する。しかしながら、係る従来型の遊技機では、第１の可変動作から第２の可変動作に切り替わる際に、可変動作が不自然になってしまう可能性があるという問題点がある。

これに対して遊技機ＰＧ１によれば、所定の演出位置に到達したとしても、特定制御が実行される場合と抑制される場合とを設けることができるので、演出態様をより多様化させることができるという効果がある。

遊技機ＰＧ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、識別情報を表示可能な表示手段と、を備え、前記第１演出は、前記判別手段の判別結果を示すための演出であり、前記第１の状況と、前記第２の状況とは、いずれも前記特定の判別結果を示すための前記第１演出の実行中において成立し得る構成であることを特徴とする遊技機ＰＧ２。

遊技機ＰＧ２によれば、遊技機ＰＧ１の奏する効果に加え、特定の判別結果を示すための第１演出の実行中に第１の状況と、第２の状況と、のいずれもが成立し得るので、より好適な変位動作を実現することができるという効果がある。

遊技機ＰＧ１又はＰＧ２において、前記第１の状況は、前記変位手段が前記所定の演出位置に到達した際の前記変位手段の動作が予め定められた第１条件を満たした動作である場合に成立する状況であり、前記第２の状況は、前記変位手段が前記所定の演出位置に到達した際の前記変位手段の動作前記第１条件とは異なる第２条件を満たした動作である場合に成立する状況であることを特徴とする遊技機ＰＧ３。

遊技機ＰＧ３によれば、遊技機ＰＧ１又はＰＧ２の奏する効果に加え、変位手段が所定の演出位置に到達する際の動作内容によって、特定制御を実行するか否かを可変させることができるので、より好適な変位動作を実現することができるという効果がある。

遊技機ＰＧ３において、前記演出位置に到達した際の前記変位手段の変位方向を判別可能な変位方向判別手段を備え、前記第１の状況は、前記変位手段が第１の変位方向の変位動作を行っている間に前記所定の演出位置に到達したと判別された場合に成立する状況であり、前記第２の状況は、前記変位手段が前記第１の変位方向とは異なる第２の変位方向の変位動作を行っている間に前記所定の演出位置に到達したと判別された場合に成立する状況であることを特徴とする遊技機ＰＧ４。

遊技機ＰＧ４によれば、変位手段が所定の演出位置に到達した場合の変位方向に応じて、特定制御を実行するか抑制するかを異ならせることができるので、変位部材の動作態様をより好適に設定することができるという効果がある。

遊技機ＰＧ１からＰＧ４のいずれかにおいて、前記第１演出の実行中に前記特定条件が成立しなかった場合に、前記第１の状況が成立しているか否かによらず、少なくとも前記特定制御の実行が抑制される構成であることを特徴とする遊技機ＰＧ５。

遊技機ＰＧ５によれば、遊技機ＰＧ１からＰＧ４のいずれかが奏する効果に加え、特定条件が成立しなかった場合は特定制御が実行されないので、特定制御が実行されて所定の変位動作が行われることを希望する遊技者に対して、特定条件が成立することを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＰＧ１からＰＧ５のいずれかにおいて、前記所定の演出位置に到達した際の状況が前記第２の状況となって前記特定制御が抑制された場合に、前記特定条件が新たに成立しなくても、その後に前記第１の状況が成立したことに基づいて前記特定制御を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＰＧ６。

遊技機ＰＧ６によれば、遊技機ＰＧ１からＰＧ５のいずれかが奏する効果に加え、一旦特定制御が抑制されたとしても、その後に第１の状況が成立することで特定制御を実行することができるので、より好適な変位動作を実現することができるという効果がある。

遊技機ＰＧ４において、前記所定の変位動作は、前記変位手段が前記所定の演出位置から前記第１の変位方向へと変位する変位動作を少なくとも含んで構成されていることを特徴とする遊技機ＰＧ７。

遊技機ＰＧ７によれば、遊技機ＰＧ４の奏する効果に加え、第１の変位方向の変位動作

を行って所定の演出位置に到達した場合に、特定制御を実行してそのまま第１の変位方向へと変位させる一方で、第２の変位方向の変位動作を行って所定の演出位置に到達した場合は、特定制御を抑制することができるので、第２の変位方向に変位していた変位部材が所定の演出位置に到達した際に唐突に第１の変位方向への変位を行ってしまい、変位動作が不自然な見た目となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＰＧ１からＰＧ７のいずれかにおいて、操作可能な操作手段を備え、前記特定条件は、前記操作手段に対する所定の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＰＧ８。

遊技機ＰＧ８によれば、遊技機ＰＧ１からＰＧ７の奏する効果に加え、所定の操作内容の操作を行うか否かによって、遊技者に対して特定の制御を行わせるか否かを選択させることができるという効果がある。

遊技機ＰＧ８において、前記第１演出は、前記変位手段が前記所定の演出位置に複数回到達し得る演出で構成されており、前記特定条件は、前記変位手段が前記第１の状況で前記所定の演出位置に到達してから、次に前記第１の状況で前記所定の演出位置に到達するまでの間に前記操作手段に対して前記所定の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＰＧ１０。

遊技機ＰＧ１０によれば、遊技機ＰＧ８の効果に加え、変位手段の変位位置を加味して操作手段を操作させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【９４３５】

＜特徴ＰＨ群＞（変位部材の変位条件が成立してから変位タイミングとなるまでの間に特定条件が成立した場合に、変位部材の変位動作を抑制する）

所定範囲を変位可能な変位手段と、第１条件の成立に基づいて、前記変位手段が特定の変位パターンで変位する特定変位動作の実行を決定する決定手段と、その実行決定手段によって前記特定変位動作の実行が決定された後で第２条件が成立したことに基づいて、前記特定変位動作を実行する実行手段と、前記第１条件が成立してから前記第２条件が成立するまでの間に少なくとも成立し得る特定条件が成立したことに基づいて、前記特定変位動作の実行を抑制可能な抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＰＨ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、モータ等で動作する可変部材を構成に含むものがある。かかる遊技機の中には、可変部材に対して複数の異なる動作を設定可能に構成することによって、多種多様な演出動作を実行することができるものがある（例えば、特許文献１：特開２００８－０１２１９４号公報）。

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、可変部材に対して好適に動作を設定することが困難となる虞があった。また、係る従来型の遊技機の中には、興趣演出として、可変部材が第１の可変動作を既に行っている状況下において、当該可変部材に対して、第１の可変動作とは異なる第２の可変動作を設定するための設定条件が成立し得る構成のものも存在し、第１の可変動作が継続するのか、第２の可変動作に切り替わるかに注目させることで興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、第２の可変動作を設定するための設定条件が一旦成立してしまうと、第１の可変動作を継続させることができないため、演出の自由度が狭まってしまい、遊技者の興趣を向上させ難いという問題点がある。

これに対して遊技機ＰＨ１によれば、第１条件が成立したとしてもその後に特定条件が成立してしまうと特定変位動作の実行が抑制されてしまうため、第１条件の成立後に特定条件が成立しないことを期待させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＰＨ１において、変位可能な変位手段を備え、前記特定条件は、前記変位手段が予め定められた所定の変位を行った場合に少なくとも成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＰＨ２。

遊技機ＰＨ２によれば、遊技機ＰＨ１の奏する効果に加え、変位手段に所定の変位を行わせるか否かによって、特定変位動作を行わせるか、抑制させるかを遊技者に対して選択

させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＰＨ２において、前記第１条件は、特定期間の間に前記操作手段に対して前記特定の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であり、前記特定条件は、前記第１条件が成立した後の前記特定期間において前記操作手段に対して前記特定の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＰＨ３。

遊技機ＰＨ３によれば、遊技機ＰＨ２の奏する効果に加え、特定期間において特定の操作内容の操作を行うことで第１条件が成立し得ると共に、第１条件の成立後は特定条件が成立し得るため、第１条件を成立させつつ特定条件が成立しないように操作手段に対する操作回数を調節する遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＰＨ１からＰＨ３のいずれかにおいて、前記第１条件は、前記特定条件が成立した後も成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＰＨ４。

遊技機ＰＨ４によれば、遊技機ＰＨ１からＰＨ３のいずれかが奏する効果に加え、一旦特定条件が成立してしまっても、再度第１条件が成立することで特定変位動作が実行されるので、特定条件が成立した後において、第１条件が成立することを期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＰＨ１からＰＨ４のいずれかにおいて、前記第１条件は、予め定められた第３条件が成立する毎に、所定確率で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＰＨ５。

遊技機ＰＨ５によれば、遊技機ＰＨ１からＰＨ４のいずれかが奏する効果に加え、第３条件が成立する毎に第１条件が成立することを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＰＨ１からＰＨ３のいずれかにおいて、前記第１条件は、少なくとも前記特定条件が成立してから前記第２条件が成立するまでの間は成立し得ない構成であることを特徴とする遊技機ＰＨ６。

遊技機ＰＨ６によれば、遊技機ＰＨ１からＰＨ３のいずれかが奏する効果に加え、一旦特定条件が成立すると、特定変位動作を実行させることができなくなるため、第１条件を成立させつつ特定条件は成立しないように集中して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＰＨ３において、前記第１条件として、前記操作手段に対して前記特定の操作内容の操作が第１回数行われた場合に成立する第１種別と、前記特定の操作内容の操作が前記第１回数よりも多い第２回数行われた場合に成立する第２種別と、を少なくとも含む複数のうちいずれかの種別が設定される構成であることを特徴とする遊技機ＰＨ７。

遊技機ＰＨ７によれば、遊技機ＰＨ３の奏する効果に加え、第１条件にバリエーションを持たせることができ、演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＰＨ７において、前記第１種別の前記第１条件が設定されているか前記第２種別の前記第１条件が設定されているかを秘匿する秘匿手段を備えることを特徴とする遊技機ＰＨ８。

遊技機ＰＨ８によれば、遊技機ＰＨ７の奏する効果に加え、第１条件が第１種別であるか第２種別であるかを予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【９４３６】

＜特徴ＰＩ群＞（可動手段を複数回可動させる第１制御が完了した後に第２制御を実行可能であって、終了条件が成立していると判別する位置が原点位置）

第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段を前記第１位置から前記第２位置へと移動させる制御を複数回実行する第１制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段による前記第１制御が終了した後に前記第１制御とは異なる第２制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記可動手段が前記第１位置に位置している状態で特定条件が成立した

ことを判別可能な判別手段を有し、前記遊技機は、前記特定条件が成立した場合には、前記第１制御の実行中であっても前記第１制御を終了させて前記第２制御を実行させることが可能であることを特徴とする遊技機ＰＩ１。

従来より、第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１２－１３０８０２号公報）。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステッピングモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステッピングモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。

このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオが設定された場合には、設定された動作シナリオが完了するまで、設定された動作シナリオに応じた可動制御が実行されてしまうため、例えば、可動手段に対して新たな可動制御を実行するための実行条件が成立した場合であっても、実行中の可動制御が終了するまで新たな可動制御を実行することが出来ないという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、設定された動作シナリオに対応する可動制御が最後まで実行されるよりも前に新たな制御を実行可能に構成することにより、実行条件が成立した各種制御を遅滞なく実行させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機ＰＩ１によれば、可動手段の可動開始位置である第１位置にて特定条件の成立を判別可能に構成しているため、特定条件を成立させた場合であっても可動開始位置にて第１制御を終了させることができる。よって、第１制御を終了させるために第１位置とは異なる位置を設定する必要が無くなり、可動手段の可動制御に係る処理負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機ＰＩ１において、前記可動手段は、第１制御手段による前記第１制御が終了した時点で前記第１位置に位置することを特徴とする遊技機ＰＩ２。

遊技機ＰＩ２によれば、遊技機ＰＩ１の奏する効果に加え、第１制御を途中で終了させた場合も、最後まで実行した場合も、可動手段を第１位置に位置した状態で第１制御を終了させることができるため、可動手段を第１位置に位置させた状態で確実に第２制御を実行することができる。よって、第２制御の制御内容を簡素化することができるという効果がある。

遊技機ＰＩ２において、前記可動手段は前記第１位置から前記第２位置へと向かう第１方向と、前記第２位置から前記第１位置へと向かう第２方向と、の何れかの方向へと可動可能であり、前記第１位置に位置している前記可動手段が前記第２方向へと可動することを規制するための規制部材を有することを特徴とする遊技機ＰＩ３。

遊技機ＰＩ３によれば、遊技機ＰＩ２の奏する効果に加え、可動手段が第１位置から第２方向へと移動してしまうことを規制部材によって規制することができるため、第１制御手段によって実行される第１制御に不具合が生じた場合であっても、可動手段を第１位置に位置させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＰＩ３において、前記第１位置に位置している前記可動手段と前記規制部材との距離である第１距離が、前記第１位置と前記第２位置との距離である第２距離よりも短くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＰＩ４。

遊技機ＰＩ４によれば、遊技機ＰＩ３の奏する効果に加え、第２距離を第１距離よりも長くすることができるため、第１制御によって可動される可動手段の可動範囲を広くし易くすることができるという効果がある。

遊技機ＰＩ２からＰＩ４の何れかにおいて、前記可動手段は、前記第１位置から前記第

１方向に向けて前記第２位置よりも離間した第３位置へと可動可能であり、前記第２制御が実行されることで、前記第１位置から前記第３位置へと前記可動手段を可動させることが可能であることを特徴とする遊技機ＰＩ５。

遊技機ＰＩ５によれば、遊技機ＰＩ２からＰＩ４の何れかの奏する効果に加え、第２制御として第１制御よりも可動範囲の広い可動を実行することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＰＩ２からＰＩ５の何れかにおいて、前記第１位置に位置している前記可動手段を外部から視認可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＰＩ６。

遊技機ＰＩ６によれば、遊技機ＰＩ２からＰＩ５の何れかの奏する効果に加え、第１位置に位置している可動手段を視認することができるため、可動手段に対する第１制御に異常が生じていないかを目視確認し易くすることができるという効果がある。

遊技機ＰＩ６において、前記第１位置に位置している前記可動手段と、前記規制部材との少なくとも一部が当接するように構成し、前記可動手段の有する所定の面と、その面と連続する位置に形成される前記規制部材の所定の面とを跨がるように特定の表示態様が形成されていることを特徴とする遊技機ＰＩ７。

遊技機ＰＩ７によれば、遊技機ＰＩ６の奏する効果に加え、可動手段が第１位置に位置している状況を、特定の表示態様を目視することで容易に把握することができるため、可動手段に対する第１制御に異常が生じていないかを目視確認し易くすることができるという効果がある。

【９４３７】

＜５０８３系特徴群＞

＜特徴ＱＡ群＞（記憶手段に記憶されている賞球情報に対応する情報を表示可能であって、大当たり遊技期間を含む特定期間のうち、第１期間中は更新された賞球情報に基づいた第１態様が表示手段に表示される＋第１期間が経過した後の第２期間では、賞球情報を受信した回数に応じた第２表示態様が表示手段に表示される）

遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記第１制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第２制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第２制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、前記受信手段が新たに受信した前記情報信号に含まれる前記情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち第１期間では前記更新手段により更新された更新情報に基づいた第１表示態様を前記表示手段に表示可能であり、前記第１期間よりも後に設定される第２期間では、前記更新情報に基づいた表示態様として、前記第１期間中に表示された前記第１表示態様とは異なる第２表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機ＱＡ１。

従来より、大当たり遊技中に賞球数を獲得する毎に、獲得した賞球数を液晶表示画面に加算表示するように構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１７－３５２４２号公報）。具体的には、大当たり遊技として、大入賞装置を開放させる制御が実行され、大入賞装置へと遊技球が入球したことで払い出された賞球数を示す払出コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの賞球数を加算表示するように構成している。このように、大当たり遊技中に獲得した賞球数を随時加算表示するように構成することで、獲得した賞球数を遊技者に把握させ易くすることができるものであった。

しかしながら、近年の遊技機では、大入賞装置以外の別入賞口へと遊技球を入賞させることで、大入賞装置への入賞に基づく賞球の払い出しと、別入賞口への入賞に基づく賞球

の払い出しと、を大当たり遊技中に実行することで、大当たり遊技中に遊技者が獲得可能な賞球数を多くするように構成されたものがある。このような従来型の遊技機において、大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応する払出コマンドを受信したことに基づいて獲得済みの賞球数を加算表示してしまうと、大入賞装置へと入賞させたことに基づいて獲得した賞球数を遊技者に把握させ難くなるという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、大当たり遊技中において、複数の入賞口への入賞に基づいて賞球が払い出される場合であっても、大当たり遊技にて開放制御される入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数を遊技者に分かり易く報知すると共に、最終的に大当たり遊技中に獲得した別入賞口への入賞に基づく賞球数も含めた合算賞球数を遊技者に報知することで、遊技者に分かり易い遊技を提供することを目的とする。

遊技機ＱＡ１によれば、第１期間中は付与された特典に関する更新情報に対応した第１表示態様が表示され、第２期間中は第１表示態様とは異なる第２表示態様が表示されるため、第１表示態様が表示されたことに気付かなかった遊技者に対して第２表示態様を表示させることで更新情報の内容を分かり易く把握させることができる。

遊技機ＱＡ１において、前記表示制御手段は、前記第２表示態様として、前記記憶手段に前記情報が記憶された数に対応した個別の特定態様を表示させることが可能であることを特徴とする遊技機ＱＡ２。

遊技機ＱＡ２によれば、遊技機ＱＡ１の奏する効果に加え、特典の付与回数に対応した個数の特定態様が第２表示態様として表示されるため、表示手段に表示されている特定態様の個数を把握するだけで特典が付与された回数を遊技者により分かり易く把握させることができる。

遊技機ＱＡ２において、前記表示制御手段は、前記第２表示態様として、複数個の前記特定態様を、前記記憶手段に記憶された順序を識別可能な態様で前記表示手段へと表示させることが可能であることを特徴とする遊技機ＱＡ３。

遊技機ＱＡ３によれば、遊技機ＱＡ２の奏する効果に加え、表示手段に表示されている複数個の特定態様を把握することで、特典が付与された順序も把握することが可能となる。よって、特典の付与内容をより分かり易く遊技者に把握させることができる。

遊技機ＱＡ２またはＱＡ３において、前記複数の入球手段として、第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、を少なくとも有し、前記特典付与手段は、前記特典として、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１賞球を付与可能な第１特典と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１賞球とは異なる価値の第２賞球を付与可能な第２特典とを付与可能であり、前記表示制御手段は、前記第１特典に関する情報に基づく表示態様と、前記第２特典に関する情報に基づく表示態様と、を異ならせて表示可能であることを特徴とする遊技機ＱＡ４。

遊技機ＱＡ４によれば、遊技機ＱＡ２またはＱＡ３の奏する効果に加え、価値の異なる賞球が特典として付与された場合に、それぞれの特典に対応する表示態様を表示することができるため、付与された特典の内容をより分かり易く把握させることができる。

遊技機ＱＡ１からＱＡ４の何れかにおいて、消去条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶されている前記情報の少なくとも一部を消去可能な消去手段を有することを特徴とする遊技機ＱＡ５。

遊技機ＱＡ５によれば、遊技機ＱＡ１からＱＡ４の何れかの奏する効果に加え、消去条件が成立した場合に、消去手段により記憶手段に記憶されている情報の少なくとも一部が消去されるため、表示制御手段により表示手段に表示される表示態様の種類が増加してしまうことを抑制することができる。

遊技機ＱＡ５において、前記記憶手段は、特定個数を上限に前記情報を記憶可能であることを特徴とする遊技機ＱＡ６。

遊技機ＱＡ６によれば、遊技機ＱＡ６の奏する効果に加え、記憶手段に記憶させることが可能な情報の個数に制限を設けることができるため、表示制御手段により表示手段に表示される表示態様の種類が増加してしまうことを抑制することができる。

遊技機ＱＡ６において、前記消去条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報が前

記特定個数となった状態で所定期間が経過した場合に成立し得ることを特徴とする遊技機ＱＡ７。

遊技機ＱＡ７によれば、記憶手段に記憶されている情報の個数が上限に到達した場合であっても、時間経過によって消去条件を成立させることができる。よって、新たな情報が記憶されない状況が長時間継続してしまうことを抑制することができる。

【９４３８】

＜特徴ＱＢ群＞（記憶手段に記憶されている賞球情報に対応する情報を表示可能であって、大当たり遊技期間を含む特定期間のうち、第１期間中は更新された賞球情報に基づいた第１態様が表示手段に表示される＋特定期間が経過した後に、記憶手段に記憶されている情報に応じた特定演出を実行）

遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記第１制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第２制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第２制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、前記受信手段が新たに受信した前記情報信号に含まれる前記情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち第１期間では前記更新手段により更新された更新情報に基づいた第１表示態様を前記表示手段に表示可能であり、前記遊技機は、前記特定期間が経過した後に、前記記憶手段に記憶されている前記情報に応じた特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＱＢ１。

従来より、大当たり遊技中に賞球数を獲得する毎に、獲得した賞球数を液晶表示画面に加算表示するように構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１７－３５２４２号公報）。具体的には、大当たり遊技として、大入賞装置を開放させる制御が実行され、大入賞装置へと遊技球が入球したことで払い出された賞球数を示す払出コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの賞球数を加算表示するように構成している。このように、大当たり遊技中に獲得した賞球数を随時加算表示するように構成することで、獲得した賞球数を遊技者に把握させ易くすることができるものであった。

しかしながら、近年の遊技機では、大入賞装置以外の別入賞口へと遊技球を入賞させることで、大入賞装置への入賞に基づく賞球の払い出しと、別入賞口への入賞に基づく賞球の払い出しと、を大当たり遊技中に実行することで、大当たり遊技中に遊技者が獲得可能な賞球数を多くするように構成されたものがある。このような従来型の遊技機において、大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応する払出コマンドを受信したことに基づいて獲得済みの賞球数を加算表示してしまうと、大入賞装置へと入賞させたことに基づいて獲得した賞球数を遊技者に把握させ難くなるという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、大当たり遊技中において、複数の入賞口への入賞に基づいて賞球が払い出される場合であっても、大当たり遊技にて開放制御される入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数を遊技者に分かり易く報知すると共に、最終的に大当たり遊技中に獲得した別入賞口への入賞に基づく賞球数も含めた合算賞球数を遊技者に報知することで、遊技者に分かり易い遊技を提供することを目的とする。

遊技機ＱＢ１によれば、特定期間中は更新情報に基づいた第１表示態様が表示され、特定期間経過後には、記憶手段に記憶されている情報に応じた特定演出が実行されるので、特典が付与されたことに基づいた演出を長時間実行し易くすることができ、演出効果を高めることができる。

遊技機ＱＢ１において、前記特定期間のうち前記第１期間よりも後に設定される第２期間では、前記更新情報に基づいた表示態様として、前記第１期間中に表示された前記第１

表示態様とは異なる第２表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機ＱＢ２。

遊技機ＱＢ２によれば、遊技機ＱＢ１の奏する効果に加え、第１期間中は付与された特典に関する更新情報に対応した第１表示態様が表示され、第２期間中は第１表示態様とは異なる第２表示態様が表示されるため、第１表示態様が表示されたことに気付かなかった遊技者に対して第２表示態様を表示させることで更新情報の内容を分かり易く把握させることができる。

遊技機ＱＢ１またはＱＢ２において、前記特定期間が経過した後に前記記憶手段に記憶されている前記情報の数に応じて、前記特定演出の演出期間として異なる長さの演出期間を決定可能な演出期間決定手段を有することを特徴とする遊技機ＱＢ３。

遊技機ＱＢ３によれば、特定期間が経過した時点にて記憶されている情報の数に応じて特定演出の演出期間の長さを異ならせることができるため、特定演出をより長く実行させようとする遊技者に対して、記憶手段に記憶されている情報の数についてより興味を持たせることができる。

遊技機ＱＢ３において、前記演出期間決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が特定数よりも多い場合の方が、前記特定数よりも少ない場合よりも、前記第１期間よりも長い第２期間の前記演出期間を決定し易く構成されていることを特徴とする遊技機ＱＢ４。

遊技機ＱＢ４によれば、遊技機ＱＢ３の奏する効果に加え、記憶手段に情報を多く記憶させている場合の方が、少ない場合よりも特定演出の演出期間として第２期間が決定され易くなるため、特定演出をより長く実行させようとする遊技者に対して、入球手段へと多くの遊技球を入球させようと意欲的に遊技を行わせ易くすることができる。

遊技機ＱＢ１からＱＢ４の何れかにおいて、前記複数の入球手段として、第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、を少なくとも有し、前記特典付与手段は、前記特典として、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１賞球を付与可能な第１特典と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１賞球とは異なる価値の第２賞球を付与可能な第２特典とを付与可能であり、前記遊技機は、前記特定期間が経過した後に前記記憶手段に記憶されている前記第１特典に関する情報に応じた前記特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＱＢ５。

遊技機ＱＢ５によれば、遊技機ＱＢ１からＱＢ４の何れかの奏する効果に加え、記憶手段に記憶されている複数種類の情報のうち、第１特典に関する情報の個数に応じた特定演出が実行されるため、記憶手段に記憶されている全情報の個数では無く、記憶されている情報の種類に対しても遊技者に興味を持たせることができる。

遊技機ＱＢ１からＱＢ５の何れかにおいて、前記特定演出の演出結果が特定の演出結果となった場合に前記特典とは異なる第２特典を付与可能な第２特典付与手段を有し、前記遊技機は、前記特定期間が経過した後に前記記憶手段に記憶されている前記情報の数に応じて、前記第２特典付与手段により前記第２特典が付与される期待度を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機ＱＢ６。

遊技機ＱＢ６によれば、遊技機ＱＢ１からＱＢ５の何れかの奏する効果に加え、特定期間が終了した時点で記憶手段に記憶されている特典情報の数に応じて、第２特典が付与される期待度を異ならせることができるため、第２特典が付与されることを期待している遊技者に対して、記憶手段に記憶されている特典情報についてより興味を持たせることができる。

遊技機ＱＢ６において、前記特定期間が経過した後に前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が特定数よりも少ない場合よりも、前記特定数よりも多い場合の方が、前記第２特典が付与される期待度が高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＱＢ７。

遊技機ＱＢ７によれば、遊技機ＱＢ６の奏する効果に加え、特定期間経過後に記憶手段に記憶されている情報の個数が多いほど、第２特典が付与される期待度を高めることができるため、より多くの情報が記憶手段に記憶されることを目指して遊技者に意欲的に遊技

を行わせることができる。
【９４３９】
＜特徴ＱＣ群＞（記憶手段に記憶されている賞球情報に対応する情報を表示可能であって、大当たり遊技期間を含む特定期間のうち、第１期間中は更新された賞球情報に基づいた第１態様が表示手段に表示される＋入球手段へと遊技球が入球した場合に情報が更新される期間と、更新されない期間とがある）
遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記第１制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第２制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第２制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、前記受信手段が新たに受信した前記情報信号に含まれる前記情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち第１期間では前記更新手段により更新された更新情報に基づいた第１表示態様を前記表示手段に表示可能であり、前記遊技機は、第１条件が成立した場合に前記更新手段による前記情報の更新が行われない制限状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＱＣ１。
従来より、大当たり遊技中に賞球数を獲得する毎に、獲得した賞球数を液晶表示画面に加算表示するように構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１７－３５２４２号公報）。具体的には、大当たり遊技として、大入賞装置を開放させる制御が実行され、大入賞装置へと遊技球が入球したことで払い出された賞球数を示す払出コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの賞球数を加算表示するように構成している。このように、大当たり遊技中に獲得した賞球数を随時加算表示するように構成することで、獲得した賞球数を遊技者に把握させ易くすることができるものであった。
しかしながら、大入賞装置へと遊技球が入球した場合に毎回同一数の賞球数が払い出されることから、液晶表示画面に表示される加算表示の表示態様が単調となり遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。
上記例示した問題点等を解決し、大当たり遊技中において加算表示される表示態様にバリエーションを持たせることで、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることを提供することを目的とする。
遊技機ＱＣ１によれば、第１条件が成立したことに基づいて更新手段による情報の更新が行われない制限状態を設定することができるため、入球手段へと遊技球が入球した場合に表示手段に表示される表示態様にバリエーションを持たせることができ、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。
遊技機ＱＣ１において、前記特定期間のうち前記第１期間よりも後に設定される第２期間では、前記更新情報に基づいた表示態様として、前記第１期間中に表示された前記第１表示態様とは異なる第２表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機ＱＣ２。
遊技機ＱＣ２によれば、遊技機ＱＣ１の奏する効果に加え、第１期間中は付与された特典に関する更新情報に対応した第１表示態様が表示され、第２期間中は第１表示態様とは異なる第２表示態様が表示されるため、第１表示態様が表示されたことに気付かなかった遊技者に対して第２表示態様を表示させることで更新情報の内容を分かり易く把握させることができる。
遊技機ＱＣ１またはＱＣ２において、前記第１条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が所定数となった場合に成立することを特徴とする遊技機ＱＣ３。
遊技機ＱＣ３によれば、記憶手段に記憶されている情報の数が所定数となった場合に第

１条件が成立し制限状態が設定されるため、過剰に情報が更新されてしまうことを抑制することができる。
遊技機ＱＣ３において、前記記憶手段に記憶されている前記情報の少なくとも一部を消去可能な消去手段を有することを特徴とする遊技機ＱＣ４。
遊技機ＱＣ４によれば、遊技機ＱＣ３の奏する効果に加え、記憶手段に記憶された情報の一部を消去手段により消去することができるため、制限状態を解除することが可能となる。よって、更新手段による情報の更新を再開させることができるため、入球手段へと遊技球が入球した場合に表示手段に表示される表示態様にバリエーションを持たせることができ、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。
遊技機ＱＣ１からＱＣ４の何れかにおいて、前記制限状態が設定されている間は、前記特典付与手段により付与される前記特典の少なくとも一部が付与されないことを特徴とする遊技機ＱＣ５。
遊技機ＱＣ５によれば、遊技機ＱＣ１からＱＣ４の何れかの奏する効果に加え、制限状態が設定されている間は、更新手段による情報の更新だけでなく、特典付与手段による特典の付与も一部制限することができるため、遊技者に過剰に特典を付与されてしまう事態が発生することを抑制することができる。
遊技機ＱＣ２からＱＣ５の何れかにおいて、前記複数の入球手段として、第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、を少なくとも有し、前記特典付与手段は、前記特典として、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１賞球を付与可能な第１特典と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１賞球とは異なる価値の第２賞球を付与可能な第２特典とを付与可能であり、前記第１条件は、前記特定期間が経過した後に前記記憶手段に記憶されている前記第１特典に関する情報の数、又は、前記第２特典に関する情報の数の何れかが所定数に到達した場合に成立し得ることを特徴とする遊技機ＱＣ６。
遊技機ＱＣ３からＱＣ６の何れかにおいて、前記消去手段は、前記記憶手段に２以上の前記情報が記憶されている状態で１の前記情報を消去可能であり、前記記憶手段に記憶されている前記２以上の情報を消去可能な第２消去手段を有することを特徴とする遊技機ＱＣ７。
遊技機ＱＣ７によれば、遊技機ＱＣ３からＱＣ６の何れかの奏する効果に加え、消去手段によって消去される情報の個数と、第２消去手段によって消去される情報の個数と、を異ならせることができるため、記憶手段に記憶されている情報の個数がどの程度消去されるかを予測させ難くすることができる。
【９４４０】
＜特徴ＱＤ群＞（記憶手段に記憶されている賞球情報に対応する情報を表示可能であって、大当たり遊技期間を含む特定期間のうち、第１期間中は更新された賞球情報に基づいた第１態様が表示手段に表示される＋記憶手段が上限に到達する前と後とで付与される特典の内容を異ならせる）
遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記第１制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第２制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第２制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、前記受信手段が新たに受信した前記情報信号に含まれる前記情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち第１期間では前記更新手段により更新された更新情報に基づいた第１表示態様を前記表示手段に表示可能であり、前記遊技機は、特定条件が成立

している第１状態と、前記特定条件が成立していない第２状態とで、前記特典付与手段により付与される前記所定の特典の内容を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機ＱＤ１。

従来より、大当たり遊技中に賞球数を獲得する毎に、獲得した賞球数を液晶表示画面に加算表示するように構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１７－３５２４２号公報）。具体的には、大当たり遊技として、大入賞装置を開放させる制御が実行され、大入賞装置へと遊技球が入球したことで払い出された賞球数を示す払出コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの賞球数を加算表示するように構成している。このように、大当たり遊技中に獲得した賞球数を随時加算表示するように構成することで、獲得した賞球数を遊技者に把握させ易くすることができるものであった。

しかしながら、大入賞装置へと遊技球が入球した場合に毎回同一数の賞球数が払い出されることから遊技が単調となり遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、特定の入球手段へと遊技球を入球させた場合に付与される特典の内容を異ならせることで、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることを提供することを目的とする。

遊技機ＱＤ１によれば、特定条件の成立有無に応じて、特典付与手段により付与される特典の内容を異ならせることができるため、付与される特典を遊技者に予測させ難くすることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

遊技機ＱＤ１において、前記特定期間のうち前記第１期間よりも後に設定される第２期間では、前記更新情報に基づいた表示態様として、前記第１期間中に表示された前記第１表示態様とは異なる第２表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機ＱＤ２。

遊技機ＱＤ２によれば、遊技機ＱＤ１の奏する効果に加え、第１期間中は付与された特典に関する更新情報に対応した第１表示態様が表示され、第２期間中は第１表示態様とは異なる第２表示態様が表示されるため、第１表示態様が表示されたことに気付かなかった遊技者に対して第２表示態様を表示させることで更新情報の内容を分かり易く把握させることができる。

遊技機ＱＤ１またはＱＤ２において、前記特典付与手段は、前記第１状態にて付与する前記特典として、前記第２状態にて付与する前記特典よりも遊技者に有利な特典を付与可能であることを特徴とする遊技機ＱＤ３。

遊技機ＱＤ３によれば、遊技機ＱＤ１またはＱＤ２の奏する効果に加え、第１状態の方が第２状態よりも遊技者に有利な特典を付与することができるため、特定条件を成立させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

遊技機ＱＤ３において、前記特定条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報に応じて成立し得ることを特徴とする遊技機ＱＤ４。

遊技機ＱＤ４によれば、遊技機ＱＤ３の奏する効果に加え、記憶手段に記憶されている情報に応じて特定条件を成立させることが可能となるため、記憶手段に記憶されている情報に対して遊技者に興味を持たせ易くすることができる。

遊技機ＱＤ４において、前記記憶手段は、前記情報を複数記憶可能に構成され、前記特定条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が所定数である場合に成立し得ることを特徴とする遊技機ＱＤ５。

遊技機ＱＤ５によれば、遊技機ＱＤ４の奏する効果に加え、記憶手段に記憶されている情報の数が所定数となることで特定条件を成立させることができるため、遊技者に対して、記憶手段に記憶させる情報数に興味を持たせ易くすることができる。

遊技機ＱＤ４またはＱＤ５において、前記記憶手段に記憶されている前記情報の少なくとも一部を消去可能な消去手段を有することを特徴とする遊技機ＱＤ６。

遊技機ＱＤ６によれば、遊技機ＱＤ４またはＱＤ５の奏する効果に加え、消去手段によって記憶手段に記憶されている情報の少なくとも一部を消去することができるため、特定条件の成立のし易さを異ならせることができる。よって、特定条件が成立しない期間が長時間継続してしまうことを抑制することができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうこと

を抑制することができる。
遊技機ＱＤ１からＱＤ６の何れかにおいて、前記特典付与手段は、前記特典として、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定数の賞球を付与可能であり、前記遊技機は、前記第２状態にて前記特典として付与される賞球数よりも、多くの賞球数を前記第１状態における前記特典として付与させることが可能であることを特徴とする遊技機ＱＤ７。
遊技機ＱＤ７によれば、遊技機ＱＤ１からＱＤ６の何れかの奏する効果に加え、特定条件が成立している第１状態の方が、特定条件が成立していない第２状態よりも多くの賞球を獲得し易くすることができるため、特定条件を成立させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。
【９４４１】
＜特徴ＱＥ群＞（記憶手段に記憶されている賞球情報に対応する情報を表示可能であって、大当たり遊技期間を含む特定期間のうち、第１期間中に賞球を獲得した場合には、獲得した賞球に対応する特定表示態様を第１期間中に表示し、第２期間中に賞球を獲得した場合には、少なくとも第２期間経過した後に特定表示態様を表示する）
遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記第１制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第２制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第２制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、前記受信手段が新たに受信した前記情報信号に含まれる前記情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち、第１期間中に前記情報が前記記憶手段に記憶された場合には、前記第１期間中に前記特定表示態様を表示可能であり、前記特定期間のうち前記第１期間とは異なる第２期間中に前記情報が記憶された場合には、少なくとも前記第２期間が終了した後に前記特定表示態様を表示可能であることを特徴とする遊技機ＱＥ１。
従来より、大当たり遊技中に賞球数を獲得する毎に、獲得した賞球数を液晶表示画面に加算表示するように構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１７－３５２４２号公報）。具体的には、大当たり遊技として、大入賞装置を開放させる制御が実行され、大入賞装置へと遊技球が入球したことで払い出された賞球数を示す払出コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの賞球数を加算表示するように構成している。このように、大当たり遊技中に獲得した賞球数を随時加算表示するように構成することで、獲得した賞球数を遊技者に把握させ易くすることができるものであった。
しかしながら、常に大入賞装置へと遊技球が入球した場合に随時賞球数が加算表示されるため、加算表示される表示態様が単調となり遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。
上記例示した問題点等を解決し、特定の入球手段へと遊技球を入球させた期間に応じて表示態様が加算表示されるタイミングを異ならせることで、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることを提供することを目的とする。
従来より、特別図柄抽選の結果に基づいて、大当たり遊技と、その大当たり遊技よりも価値の低い小当たり遊技と、を実行可能に構成し、小当たり遊技が頻繁に実行される有利遊技状態を設定可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１８－１１０６６２号公報）。そして、有利遊技状態が設定されている状態において、小当たり遊技が実行される毎に小当たり遊技にて獲得した賞球数を遊技者に報知可能な小当たり遊技演出を実行するように構成しているものがある。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、特別図柄抽選の結果に応じて小当たり遊技の実行有無が決定されることから、有利遊技状態が設定されているにも関わらず、特別図柄抽選で小当たり当選せず、小当たり遊技演出の実行間隔が空いてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

加えて、有利遊技状態が設定される期間に制限を設けた場合には、小当たり遊技演出の実行間隔が空いてしまうことで、有利遊技状態中に実行される小当たり遊技の回数が減少してしまうことを遊技者に容易に把握させてしまうことから、遊技者の遊技意欲が更に低下してしまうという問題があった。また、小当たり遊技中に獲得した賞球数が随時液晶表示画面に表示されることから、液晶表示画面を見るだけで小当たり遊技の実行有無を遊技者が容易に把握できてしまうため、遊技者の遊技意欲がより低下し易くなるという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、有利遊技状態中に実行された小当たり遊技にて獲得した賞球数を表示するタイミングを異ならせることにより、小当たり遊技の実行タイミングを遊技者に把握させ難くすることで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＱＥ１によれば、情報が記憶された期間に応じて、特定表示態様が表示されるタイミングを異ならせることができるため、どのタイミングで情報が記憶されたのかを遊技者に把握させ難くすることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

遊技機ＱＥ１において、前記特定期間のうち前記第１期間よりも後に設定される第２期間では、前記更新情報に基づいた表示態様として、前記第１期間中に表示された前記第１表示態様とは異なる第２表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機ＱＥ２。

遊技機ＱＥ２によれば、遊技機ＱＥ１の奏する効果に加え、第１期間中は付与された特典に関する更新情報に対応した第１表示態様が表示され、第２期間中は第１表示態様とは異なる第２表示態様が表示されるため、第１表示態様が表示されたことに気付かなかった遊技者に対して第２表示態様を表示させることで更新情報の内容を分かり易く把握させることができる。

遊技機ＱＥ２において、前記特定期間は、前記第２期間が経過した後に前記第１期間が設定される期間を少なくとも含むことを特徴とする遊技機ＱＥ３。

遊技機ＱＥ３によれば、遊技機ＱＥ２の奏する効果に加え、第２期間が経過した後に第１期間を設定することで、第２期間中に情報が記憶された場合と、第１期間中に情報が記憶された場合の、何れにおいても第１期間中に特定表示態様を表示することができるため、第１期間中に特定表示態様を表示させ易くすることができる。よって、演出効果を高めることができる。

遊技機ＱＥ３において、前記表示制御手段は、前記第１期間中に前記記憶手段に前記情報が記憶された場合には、前記情報が記憶される毎に前記特定表示態様を表示可能であり、前記第２期間中に前記記憶手段に前記情報が複数個記憶された場合には、前記第２期間が経過した後に前記記憶手段に記憶された前記情報の個数に対応した個数の前記特定表示態様を含む表示態様を表示可能であることを特徴とする遊技機ＱＥ４。

遊技機ＱＥ４によれば、遊技機ＱＥ３の奏する効果に加え、第２期間中に記憶手段へと複数個の情報を記憶させた場合には、第１期間中には実行されることの無い表示態様を表示することができるため、演出効果を高めることができる。

遊技機ＱＥ４において、前記特典付与手段は、前記特典として、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて賞球を付与可能であり、前記表示制御手段は、前記第１期間中に前記記憶手段に前記情報が記憶された場合には、前記記憶された前記情報に応じた前記賞球数に対応する態様で前記特定表示態様を表示可能であり、前記第２期間中に前記記憶手段に前記情報が複数個記憶された場合には、前記第２期間が経過した後に前記加算手段によって加算された前記加算情報に対応する態様で前記特定表示態様を表示可能であることを特徴とする遊技機ＱＥ５。

遊技機ＱＥ５によれば、遊技機ＱＥ４の奏する効果に加え、第２期間中に複数個の情報を記憶させた場合には、記憶された複数の情報に対応する賞球数を加算した態様で特定表示態様を表示することができるため、第２期間中に付与された賞球数の合計を遊技者に分かり易く把握させることができる。

遊技機ＱＥ１からＱＥ５の何れかにおいて、前記遊技者に有利となる遊技期間中に有利演出を実行可能な有利演出実行手段を有し、前記有利演出実行手段は、前記第２期間の一部を少なくとも含む演出期間にて前記有利演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＱＥ６。

遊技機ＱＥ６によれば、遊技機ＱＥ１からＱＥ５の奏する効果に加え、特定表示態様が表示されない第２期間中に有利演出を実行することができるため、遊技者に有利演出を注視させ易くすることができる。よって演出効果を高めることができる。

遊技機ＱＥ６において、前記有利演出実行手段は、前記有利演出として前記表示手段に前記有利演出に対応する有利表示態様を表示させることが可能であることを特徴とする遊技機ＱＥ７。

遊技機ＱＥ７によれば、遊技機ＱＥ６の奏する効果に加え、表示手段に特定表示態様が表示されない第２期間中に、表示手段に有利表示態様を表示させる有利演出を実行することができるため、有利表示態様が表示される表示領域を大きく確保し易くすることができる。よって、有利演出の演出効果を高めることができる。

【９４４２】

＜５０８６系特徴群＞

＜特徴ＳＡ群＞（有利な遊技状態に移行した後で特定回数の特図抽選が実行されるまで不利な遊技状態へと移行しない）

第１の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件が成立したことに基づいて前記判別を実行する第２判別手段と、前記第１判別手段の判別結果と前記第２判別手段の判別結果とのいずれかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な第１遊技を実行する第１遊技実行手段と、を有した遊技機において、所定の実行条件が成立したことに基づいて、遊技者が所定の特典を獲得し得る第２遊技を実行する第２遊技実行手段と、所定条件が成立したことに基づいて、前記第１の判別条件よりも前記第２の判別条件の方が成立し易い状態であって前記所定の特典を獲得し得る状態である第１状態を設定可能な第１設定手段と、少なくとも前記第１状態の所定の遊技回において前記第１の判別条件が成立し得る所定の遊技方法で遊技を行って前記第１状態における前記判別の回数が予め定められた特定回数以下の状況下で前記第１遊技が実行された場合に、当該第１遊技の実行が終了した後の状態を前記第１状態に設定可能な第２設定手段と、少なくとも前記第１設定手段、または前記第２設定手段によって設定された前記第１状態において前記第１遊技が実行されずに前記特定回数の前記判別が実行されたことに基づいて、前記第１状態よりも有利度合いが低い第２状態を設定する第２状態設定手段と、を備え、前記第２状態は、前記第１遊技が実行された場合に当該第１遊技の実行が終了した後の状態として前記第１状態とは異なる状態が設定され得る状態であることを特徴とする遊技機ＳＡ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利な遊技状態として、遊技に用いる遊技球の数を上回る数の賞球が払い出され易くなる極めて有利な状態を形成可能に構成されている特定の遊技状態を設けているものも知られている。この従来型の遊技機では、特定の遊技状態が長く継続するほどに持ち球が増えていくため、抽選で当たりとならないことを期待させる遊技性を実現することができ、遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定の遊技状態において比較的短時間（少ない抽選回数）で当たりに当選してしまうと、特定の遊技状態を十分に楽しむことができないまま特定の遊技状態よりも不利な遊技状態に設定されてしまう可能性があるため、特定の遊技状態において短時間で当たりに当選した場合に、遊技者の遊技に対するモチベーションを著しく低下させてしまうという問題点があった。

これに対して遊技機ＳＡ１によれば、特定の判別結果にならない場合は特定回数の判別が終了するまで有利度合いが低い第２状態に設定されることが無い上に、特定回数以内の判別で特定の判別結果となった場合は、第１状態が再度設定されるので、第１状態に設定された後、少なくとも特定回数の判別を保証することができる。よって、第１状態を長く楽しみたいと希望する遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＡ１において、前記第１遊技実行手段によって実行される前記第１遊技の種別として、少なくとも前記第１状態において前記特定の判別結果となった場合に前記第１遊技の実行が終了した後の状態として前記第１状態が設定される特定第１遊技を少なくとも含む複数のうち１の前記第１遊技の種別を決定可能な種別決定手段と、前記第１状態に設定された後における前記判別手段の判別の回数が特定回数以下の状況下で前記特定の判別結果となり、前記種別決定手段によって前記特定第１遊技が決定された場合に、当該特定第１遊技を実行させるための第１制御を実行し、前記種別決定手段によって前記特定第１遊技とは異なる種別が決定された場合に、前記第１制御とは少なくとも異なる第２制御を実行する制御手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＡ２。

遊技機ＳＡ２によれば、遊技機ＳＡ１又の奏する効果に加え、第１遊技が実行されたとしても再度第１状態が設定される特定第１遊技が決定された場合に、当該特定第１遊技を確実に実行させることができるので、遊技者の有利度合いをより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＡ２において、前記第２状態設定手段は、前記第１状態において前記特定の判別結果となり、前記種別決定手段によって前記特定第１遊技が決定された場合に、当該第１遊技が決定される前の前記第１状態において実行された前記判別の回数と前記第１遊技が実行された後の前記第１状態において実行された前記判別の回数との合計が前記特定回数になったとしても前記第２状態を設定せず、前記第１遊技が実行された後の前記第１状態において実行された前記判別の回数が前記特定回数となったことに基づいて前記第２状態を設定することが可能な構成であることを特徴とする遊技機ＳＡ３。

遊技機ＳＡ３によれば、遊技機ＳＡ２の奏する効果に加え、第１状態において特定の判別結果となって特定第１遊技が決定されると、当該特定第１遊技の終了から更に特定回数の判別が実行されるまで、第２状態へと移行しなくなるため、第１状態において特定第１遊技が実行された場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。

遊技機ＳＡ１からＳＡ３のいずれかにおいて、前記第１状態において前記所定の遊技回において前記第１の判別条件が成立したことに基づいて特定の報知を実行する報知手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＡ４。

遊技機ＳＡ４によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ３のいずれかが奏する効果に加え、所定の遊技回において所定の遊技方法で遊技を行った場合に特定の報知が実行されるので、遊技者に対して所定の遊技回において所定の遊技方法で遊技を行わせ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＳＡ１からＳＡ４のいずれかにおいて、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記所定の特典を獲得し易い状態であることを特徴とする遊技機ＳＡ５。

遊技機ＳＡ５によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ４のいずれかが奏する効果に加え、第１状態では、第２状態よりも第１遊技が実行された場合に設定される状態が有利となる上に、所定の特典を獲得し易くなるので、第２状態に対する第１状態の優位性をより高めることができるという効果がある。

遊技機ＳＡ２又はＳＡ３において、前記第２制御は、前記特定第１遊技とは異なる種別

の前記第１遊技の実行を回避させるための制御であることを特徴とする遊技機ＳＡ６。
遊技機ＳＡ６によれば、遊技機ＳＡ２又はＳＡ４の奏する効果に加え、第１状態において、特定回数以下の判別回数で特定の判別結果となって種別決定手段によって特定第１遊技以外の第１遊技が決定された場合に、第１遊技の実行を回避することができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＳＡ６において、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって第１方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第１入球手段と、を備え、前記遊技機は、前記第１状態に設定された後における前判別の回数が特定回数以下の状況下で前記特定の判別結果となって前記種別決定手段によって前記特定第１遊技とは異なる種別が決定された場合に、前記特定の判別結果となってから所定期間が経過するまでの間に前記第１入球手段へと遊技球が入球することで、前記第１遊技の実行が回避され得る構成であることを特徴とする遊技機ＳＡ８。
遊技機ＳＡ８によれば、遊技機ＳＡ７の奏する効果に加え、第１状態において特定の判別結果になって特定第１遊技以外の種別が決定されたとしても、第１入球手段へと遊技球を入球させることで第１遊技の実行を回避させて第１状態を継続させることができるので、第１状態を継続させるか第１遊技を実行させるかを遊技球の発射方向によって遊技者自身に選択させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＳＡ１において、前記第３状態設定手段は、前記第１状態が設定された後で実行された前記判別の回数が前記特定回数以下の状況下で前記特定の判別結果となって前記第１遊技が実行された場合に、前記第１遊技の種別にかかわらず前記第１遊技の実行が終了した後の状態を前記第１状態に設定可能な構成であることを特徴とする遊技機ＳＡ９。
遊技機ＳＡ９によれば、遊技機ＳＡ１の奏する効果に加え、特定回数以下の判別回数で特定の判別結果となった場合に、第１遊技の実行が終了した後の状態が第１状態に固定化されるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【９４４３】
＜特徴ＳＢ群＞（大当たり遊技が実行され難くなる遊技方法で遊技を行った方が有利な遊技状態が終了されるまでの期間が長くなり易くなる遊技性）
遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段によって第１方向へと遊技球が発射された場合に成立し得る条件であって前記第１方向とは異なる第２方向へと遊技球が発射された場合に成立困難な条件である第１の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行可能な第１判別手段と、前記発射手段によって前記第２方向へと遊技球が発射された場合に成立し得る条件であって前記第１方向へと遊技球が発射された場合に成立困難な条件である第２の判別条件が成立したことに基づいて前記判別を実行可能な第２判別手段と、前記第１判別手段の判別結果と前記第２判別手段の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段によって実行される前記特典遊技として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも有利度合いが高い第２特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の前記特典遊技を決定する決定手段と、を有した遊技機において、第１条件が成立したことに基づいて、前記第２方向よりも前記第１方向へと遊技球を発射した方が前記判別が実行され易くなる第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において前記特典遊技が実行されずに予め定められた特定回数の前記判別が実行されたことに基づいて、前記第１方向よりも前記第２方向へと遊技球を発射した方が前記判別が実行され易くなる第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、所定の払出条件が成立したことに基づいて所定数の賞球を払い出す払出手段と、を備え、前記遊技機は、前記第１遊技状態が開始された後において、前記第１方向へと遊技球を発射する第１の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、前記第１遊技状態が開始された後における所定の遊技回で前記第１の遊技方法から前記第１の遊技方法とは異なる第２の遊技方法に切り替えた方が、前記第１遊技状態が開始されてから次に前記特典遊技が実行されるまでの期間が長くなり易

くなり、前記第１遊技状態が開始された後において、前記第１の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、前記第１遊技状態が開始された後における所定の遊技回で前記第１の遊技方法から前記第２の遊技方法に切り替えた方が、前記所定の払出条件を成立させずに排出される遊技球の数が多くなり易くなり、前記第１遊技状態において前記第１判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に、前記第１特典遊技が実行され得る構成であることを特徴とする遊技機ＳＢ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技状態の種別に応じて有利度合いが高くなる遊技方法を異ならせているものも存在し、遊技状態に応じて遊技方法を異ならせることにより遊技にメリハリをつけているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態毎に有利度合いが高い遊技方法が固定化されており、遊技者が遊技方法を選択する余地がないため、同一の遊技状態が長く継続してしまうと、遊技が単調となってしまうという問題点があった。

これに対して遊技機ＳＢ１によれば、第１遊技状態において第１の遊技方法で遊技を行い続けた場合、特典遊技が実行されるまでの期間が短くなり易い上に払出条件を成立させることができずに排出されてしまう無駄球を少なく抑えることもできる一方で、有利度合いが低い第１特典遊技が実行される可能性がある遊技性となるのに対し、所定の遊技回で第２の遊技方法に切り替えた場合は、無駄球が多くなり易くなる一方で第２遊技状態へと移行する可能性を高くすることができる遊技性となるため、遊技者に対して好みの遊技性を選択させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＢ１において、少なくとも前記第２遊技状態において前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に、前記第２特典遊技が実行され得る構成であることを特徴とする遊技機ＳＢ２。

遊技機ＳＢ２によれば、遊技機ＳＢ１の奏する効果に加え、第１遊技状態において第１判別手段の判別で特定の判別結果となるよりも、第２遊技状態に移行した後において第２判別手段の判別で特定の判別結果となった方がメリットがあると遊技者に思わせることができるので、特典遊技が実行され難い第２の遊技方法に切り替える遊技方法をより選択させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＳＢ１又はＳＢ２において、前記第１遊技状態に設定された後における前記判別の回数が所定回数以下の状況下で前記特典遊技が実行された方が、前記特典遊技が実行されずに前記特定回数の前記判別が実行されて前記第２遊技状態が設定された場合よりも、有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機ＳＢ３。

遊技機ＳＢ３によれば、遊技機ＳＢ１又はＳＢ２の奏する効果に加え、第１遊技状態において所定回数以下の判別回数の範囲では、特典遊技が実行されることを期待させる遊技性となる一方で、所定回数を超えた後においては、特定回数にわたって特典遊技が実行されないことを期待させる遊技性となるので、第１遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＳＢ３において、前記第１遊技状態に設定された後における前記判別の回数が前記所定回数以下の状況下で前記特典遊技が実行された方が、前記判別の回数が前記所定回数を超えてから前記特典遊技が実行されるよりも、有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機ＳＢ４。

遊技機ＳＢ４によれば、遊技機ＳＢ３の奏する効果に加え、判別の回数が所定回数を超えた後においては、特典遊技が実行されないことをより強く期待させることができるという効果がある。

遊技機ＳＢ１からＳＢ４のいずれかにおいて、前記第１遊技状態が開始された後において実行された前記判別の回数に応じた情報を少なくとも含む特定表示態様を前記第１遊技状態において表示可能な表示制御手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＢ５。

遊技機ＳＢ５によれば、遊技機ＳＢ１からＳＢ４のいずれかが奏する効果に加え、特定表示態様により示される判別回数を加味して、第１の遊技方法で遊技を行い続けるか第２の遊技方法に切り替えるかを判断させることができるという効果がある。

遊技機ＳＢ１からＳＢ５のいずれかにおいて、前記第１遊技状態に設定された後における前記判別の回数が前記特定回数以下で、且つ、所定回数よりも多い状況下で前記特定の判別結果となった場合に、当該特定の判別結果に基づく前記特典遊技の実行を回避することで、少なくとも前記特定回数の前記判別が実行されるまで前記第１遊技状態を維持可能な構成であることを特徴とする遊技機ＳＢ６。

遊技機ＳＢ６によれば、遊技機ＳＢ１からＳＢ５のいずれかが奏する効果に加え、第１遊技状態において、特定回数以下、且つ、所定回数よりも多い判別回数で特定の判別結果となっても特典遊技の実行を回避することができ、第２遊技状態へと意図的に移行させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＢ６において、前記発射手段によって第２方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第１入球手段と、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、を備え、前記遊技機は、前記第１遊技状態に設定された後における前判別の回数が特定回数以下で、且つ、前記所定回数よりも多い状況下で前記特定の判別結果となった場合に、当該特定の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示が開始されてから所定期間が経過するまでの間に前記第１入球手段へと遊技球が入球することで、前記特典遊技の実行が回避され得る構成であることを特徴とする遊技機ＳＢ７。

遊技機ＳＢ７によれば、遊技機ＳＢ６の奏する効果に加え、第１遊技状態において特定の判別結果になったとしても、第１入球手段へと遊技球を入球させることで特典遊技の実行を回避させて第１遊技状態を継続させることができるので、第１遊技状態を継続させるか特典遊技を実行させるかを遊技球の発射方向によって遊技者自身に選択させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＢ７において、前記発射手段によって前記第２方向へと発射された遊技球が入球困難な位置であって前記第１方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第２入球手段を備え、前記第１の判別条件は、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し得る条件であり、前記第２の判別条件は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記第１判別手段の判別が実行されてから当該判別に基づく前記識別情報が停止表示されるまでの間に、前記第２判別手段の判別結果を示すための前記識別情報として前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果を示すための前記識別情報が示された場合に、前記第２判別手段の判別結果を示すための前記識別情報として前記特定の判別結果とも前記第１判別結果とも異なる第２判別結果を示すための前記識別情報が停止表示される構成であることを特徴とする遊技機ＳＢ８。

遊技機ＳＢ８によれば、遊技機ＳＢ７の奏する効果に加え、第１判別手段の判別結果が示されるよりも前に第２判別手段の判別結果として第１判別結果に対応する識別情報が停止表示された場合に第１判別手段の判別結果が第２判別結果に固定化されるため、特定の判別結果となっていても特典遊技が実行されずに第１遊技状態を継続させることができるという効果がある。

遊技機ＳＢ８において、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１判別手段の判別に用いるための判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定数を上限として前記第１判別手段の判

別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記遊技機は、前記判別情報記憶手段に対して前記所定数の前記判別情報が記憶されていない場合に、前記第１動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間よりも前記第２動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間の方が長くなり易くなり、前記判別情報記憶手段に対して前記所定数の前記判別情報が記憶されている場合に、前記第１動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間の方が前記第２動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間よりも長くなり易くなる構成であることを特徴とする遊技機ＳＢ９。

遊技機ＳＢ９によれば、遊技機ＳＢ８の奏する効果に加え、第１遊技状態において特典遊技の実行を回避したいと考える遊技者に対して、判別情報記憶手段に対して所定数の判別情報を記憶させる遊技方法を行わせることができるという効果がある。

【９４４４】

＜特徴ＳＣ群＞（大当たり遊技が実行され難くなる遊技方法を遊技者に促す演出）

遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられた第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記発射手段によって前記第１方向に発射された遊技球が入球困難な位置であって前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられた第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第２判別手段と、前記第１判別手段の判別結果と前記第２判別手段の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１判別手段の判別よりも前記第２判別手段の判別を実行させ易くするための特定制御が少なくとも実行される特定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第１方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して促す演出態様を少なくとも含む特定演出を、前記特定制御が実行されている状況下で実行する特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＣ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技状態に対応する遊技方法を演出によって遊技者に対して促すことにより、遊技者に対して遊技方法を理解し易く構成しているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機において演出によって促される遊技方法は、常に、遊技状態に対応する遊技方法であるため、演出を多様化することが困難となってしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＳＣ１によれば、特定の遊技状態において特定条件が成立した場合に、第２判別手段の判別が実行され易い遊技状態であるにもかかわらず第１方向へと遊技球を発射して第１判別手段の判別の実行契機である第１入球手段へと遊技球を入球させることを促す斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＣ１において、前記特定の遊技状態において前記特定演出の実行中に前記第１方向へと遊技球を発射した方が、前記第２方向へと遊技を発射するよりも有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機ＳＣ２。

遊技機ＳＣ２によれば、遊技機ＳＣ１の奏する効果に加え、特定演出の実行中に第１方

向へと遊技球を発射した場合に、特定制御が実行されているにもかかわらず第２方向へと遊技球を発射するよりも有利度合いが高くなるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＣ１又はＳＣ２において、前記特定の遊技状態は、前記第１方向へと遊技球を発射するよりも前記第２方向へと遊技球を発射した方が前記特定の遊技状態が設定されてから前記特典遊技が実行されるまでの期間が短くなり易くなる構成であることを特徴とする遊技機ＳＣ３。

遊技機ＳＣ３によれば、遊技機ＳＣ１又はＳＣ２が奏する効果に加え、特定の遊技状態では、第２方向へと遊技球を発射した方が特典遊技が実行されるまでの期間が短くなり易くなるにもかかわらず特定演出によって第１方向へと遊技球を発射することを促す斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＣ１からＳＣ３のいずれかにおいて、前記特定演出は、当該特定演出の演出結果として所定の特典遊技に当選したことが示される第１の演出結果と、その第１の演出態様とは異なる演出結果であって遊技者の有利度合いが高いことを示す第２の演出結果と、を少なくとも含む複数のうち１の演出結果が示される構成であることを特徴とする遊技機ＳＣ４。

遊技機ＳＣ４によれば、遊技機ＳＣ１からＳＣ３のいずれかが奏する効果に加え、所定の特典遊技に当選したことが示されるよりも、所定の特典遊技に当選したことが示されない方が有利度合いが高くなる斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＣ１からＳＣ４のいずれかにおいて、前記特定条件は、前記特定の遊技状態において前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機ＳＣ５。

遊技機ＳＣ５によれば、遊技機ＳＣ１からＳＣ４のいずれかが奏する効果に加え、特定の判別結果となった場合に、特定演出によって第１方向へと遊技球を発射することを促す斬新な演出動作を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＣ５において、前記第２判別手段の判別が実行されたことに基づいて、当該第２判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示が行われている間の演出として前記特定演出を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＳＣ６。

遊技機ＳＣ６によれば、遊技機ＳＣ５の奏する効果に加え、第２判別手段の判別で特定の判別結果となった場合に、当該特定の判別結果を示すための演出として特定演出を実行して第１方向へと遊技球を発射することを促す斬新な演出動作を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＣ３において、前記第２の演出結果は、前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことが示される演出結果であり、前記遊技機は、前記特定演出の実行中に前記第１方向へと遊技球を発射した方が、前記第１方向へと遊技球を発射しない場合よりも前記第２の判別結果が示され易くなる構成であることを特徴とする遊技機ＳＣ７。

遊技機ＳＣ７によれば、遊技機ＳＣ３の奏する効果に加え、特定演出の実行中に第１方向へと遊技球を発射するか否かに応じて演出結果を異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９４４５】

＜特徴ＳＤ群＞（所定の遊技状態において、保留球数が上限まで貯まった状態で発射停止するよりも、始動口に入球し得る方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなる）

遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって遊技球が特定方向へと発射された場合に成立し得る第１条件が成立したことに基づいて、所定の判別に用いるための判別情報を取得する第１判別情報取得手段と、その第１判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する第１判別手段と、前記第１判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定数を上限として、前記第１判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を有した遊技機において、前記第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記判別情報を取得可能な第２判別情報取得手段と、前記第２判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する第２判別手段と、所定の設定条件が成立したことに基づいて、遊技者に有利な有利遊技状態を設定する有利遊技状態設定手段と、前記有利遊技状態において、少なくとも前記第２判別手段の判別が実行されることを抑制する特定制御を実行する制御手段と、を備え、前記有利遊技状態は、前記判別情報記憶手段に対して前記所定数の前記判別情報が記憶されている状況下であっても、遊技球の発射を停止するよりも前記特定方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機ＳＤ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技状態の種別に応じて有利度合いが高くなる遊技方法を異ならせているものも存在し、遊技状態に応じて遊技方法を異ならせることにより遊技にメリハリをつけているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、始動入賞口への入賞に基づく始動記憶を保留可能な記憶数に上限を設けているのが通常であるため、遊技状態に応じた始動入賞口に対する始動記憶が上限数まで記憶されている場合に、遊技球を発射することで無駄球が発生してしまい、遊技球を発射しない方が有利になる可能性が高くなってしまっていた。このため、遊技状態に応じた遊技方法を行い続ける遊技者が損をしてしまう可能性があり、遊技者の遊技に対するモチベーションを高く維持することが困難になってしまうという問題点があった。

これに対して遊技機ＳＤ１によれば、有利遊技状態においては、判別情報記憶手段に対して上限数である所定数の判別情報が記憶されていたとしても、第１判別情報取得手段によって判別情報が取得され得る第１方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなるので、判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の数を気にせずに特定方向へと遊技球を発射すれば良く、遊技者の遊技に対するモチベーションを高く維持することができるという効果がある。

遊技機ＳＤ１において、前記第２条件は、前記有利遊技状態とは少なくとも異なる所定の状態において、前記発射手段によって前記特定方向へと遊技球が発射され続けている状況下で少なくとも成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＳＤ２。

遊技機ＳＤ２によれば、遊技機ＳＤ１の奏する効果に加え、発射手段によって特定方向へと遊技球を発射することで第１条件も第２条件も成立させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＤ１又はＳＤ２において、前記有利遊技状態において設定され得る期間として、第１期間と、少なくとも前記判別情報記憶手段に対して前記所定数の前記判別情報が記憶されている状況下において前記第１期間よりも前記特定方向へと遊技球を発射した場合の有利度合いが低くなり易い第２期間と、を少なくとも含む複数の期間を設定可能な期間設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＤ３。

遊技機ＳＤ３によれば、遊技機ＳＤ１又はＳＤ２の奏する効果に加え、第１期間であるか第２期間であるかによって遊技球を特定方向へと発射するか否かを切り替えさせることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者

の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＳＤ３において、前記特定方向へと発射された遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて対応する数の賞球を払い出す払出手段と、を備え、前記遊技機は、前記第１期間において前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、発射された遊技球の数を上回る数の賞球が前記払出手段によって払い出され易くなる構成であることを特徴とする遊技機ＳＤ４。
遊技機ＳＤ４によれば、遊技機ＳＤ３の奏する効果に加え、第１期間が設定された場合に、特定方向へと遊技球を発射し続けることで発射した遊技球の数を上回る賞球が払い出される極めて有利な状態を形成するので、第１期間が設定されることを遊技者に対して強く期待させることができるという効果がある。
遊技機ＳＤ４において、前記第１期間において、前記特定方向へと遊技球を発射することで獲得可能な賞球の数に応じた情報を遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＤ５。
遊技機ＳＤ５によれば、遊技機ＳＤ４の奏する効果に加え、有利遊技状態において第１期間が設定された場合に、当該第１期間において特定方向へと遊技球を発射した場合に獲得可能な賞球の数を特定演出によって示唆することができるので、特定演出に注目して遊技を行わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＳＤ１からＳＤ５のいずれかにおいて、前記有利遊技状態において所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記有利遊技状態よりも有利度合いが低い第１遊技状態を設定可能な第１遊技状態設定手段を備え、前記特定制御は、少なくとも前記第１遊技状態よりも前記第２判別手段の判別結果が示され難くなる制御であることを特徴とする遊技機ＳＤ６。
遊技機ＳＤ６によれば、遊技機ＳＤ１からＳＤ５のいずれかが奏する効果に加え、特定制御が実行されている場合に、有利度合いが低い第１遊技状態よりも更に第２判別手段の判別結果が出難くなるため、有利遊技状態において特定制御が実行されている間は、特定方向へと遊技球を発射して第１判別手段の判別を実行させることができるという効果がある。
遊技機ＳＤ３からＳＤ５のいずれかにおいて、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１判別手段の判別が実行されたことに基づいて、当該判別の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる動的表示手段を備え、前記期間設定手段は、前記識別情報の動的表示における動的表示期間として、前記第１期間と前記第２期間とを少なくとも含む複数のうち前記第１判別手段の判別結果に応じた１の期間を設定可能な構成であり、前記第１期間は、前記第２期間よりも長い期間であることを特徴とする遊技機ＳＤ６。
遊技機ＳＤ６によれば、第１期間が設定されている間に第１判別情報記憶手段に対して特定数以上の判別情報を記憶させることにより、特定方向へと遊技球を発射することで有利度合いが高くなる状態を形成することができるので、第１期間が設定された場合に、特定方向へと遊技球を積極的に発射させることができるという効果がある。
遊技機ＳＤ１からＳＤ６のいずれかにおいて、前記有利遊技状態において前記判別情報記憶手段に対して前記所定数の前記判別情報が記憶されている状況下において、前記特定制御が実行されている場合よりも前記第２判別手段の判別が実行され易くなる第２特定制御を実行する第２制御手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＤ７。
遊技機ＳＤ７によれば、遊技機ＳＤ１からＳＤ６のいずれかが奏する効果に加え、判別情報記憶手段に対して所定数の判別情報が記憶されることで第２判別手段の判別が実行され易くなる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＳＤ７において、遊技球が入球可能な第１状態と遊技球が入球困難な第２状態とに変位可能に構成され、前記特定方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている変位入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定数の賞球

を払い出す払出手段と、前記第２判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記変位入球手段が所定期間、前記第２状態から前記第１状態へと変位する変位遊技を実行する変位遊技実行手段と、を備え、前記遊技機は、前記特定の判別結果となった時点の遊技状態が、前記変位遊技の実行が終了した後も維持される構成であることを特徴とする遊技機ＳＤ８。

遊技機ＳＤ８によれば、遊技機ＳＤ７の奏する効果に加え、有利遊技状態において判別情報記憶手段に所定数の判別情報が記憶された場合に、第２判別手段の判別が実行され易くなり、有利遊技状態を維持したまま賞球を払い出させることが可能な変位遊技が実行される可能性があるため、第２判別手段の判別結果が特定の判別結果になるか否かに注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９４４６】

＜特徴ＳＥ群＞（特定の遊技状態において特定条件が成立したことに基づいて、特定の遊技状態を維持したまま、特定条件の成立前よりも賞球が獲得し易くなる状態を所定期間形成する）

遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって特定方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第２位置と、に変位可能な変位手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定数の賞球を払い出すことが可能な払出手段と、を有した遊技機において、所定の設定条件が成立したことに基づいて、所定の状態を設定する状態設定手段と、遊技に関する特定データを定期的に更新可能な更新手段と、少なくとも前記所定の状態において、前記特定データを少なくとも用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段により所定の判別がされた場合に、前記変位手段を所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと変位させる手段と、を備え、前記所定の状態は、前記特定方向へと遊技球を発射し続けたとしても前記変位手段が少なくとも特定の長さの期間前記第２位置から前記第１位置へと変位されない第１の状況と、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記特定の長さの期間において前記変位手段が複数回前記第２位置から前記第１位置へと変位され得る第２の状況と、が成立し得る構成であることを特徴とする遊技機ＳＥ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが高い遊技状態から、当たり遊技を介さずに、他の有利な遊技状態へと移行し得る構成とすることで興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態が変更される条件が成立しない限り有利度合いが変化することがないため、同一の遊技状態が長く継続してしまうと、たとえ有利な遊技状態であっても遊技が単調となってしまうという問題点があった。

これに対して遊技機ＳＥ１によれば、所定の状態において、特定方向へと遊技球を発射しても特定の長さの期間に渡って変位手段が第１位置に変位されない第１の状況と、特定方向へと遊技球を発射することで特定の長さの期間の間に変位手段が複数回第１位置に変位され、入球手段へと遊技球を入球させることが可能となる有利な第２の状況と、が成立し得るので、所定の状態において第１の状況と第２の状況とのいずれが設定されているかによって特定方向へと遊技球を発射するか否かを異ならせることができる。よって、所定の状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＥ１において、前記第１の状況は、前記所定の状態が開始された時点で成立す

る状況であることを特徴とする遊技機ＳＥ２。
遊技機ＳＥ２によれば、遊技機ＳＥ１の奏する効果に加え、所定の状態が第１の状況から開始されるので、第２の状況に変更されることを強く期待させることができるという効果がある。
遊技機ＳＥ１又はＳＥ２において、前記第１の状況と、前記第２の状況とは、少なくとも前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、前記判別手段による判別の実行頻度が互いに異なる状況であることを特徴とする遊技機ＳＥ３。
遊技機ＳＥ３によれば、遊技機ＳＥ１又はＳＥ２の奏する効果に加え、判別手段による判別の実行頻度を異ならせることにより、第１の状況と第２の状況とを切り替える斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＳＥ１からＳＥ３のいずれかにおいて、前記第１の状況は、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、前記払出手段によって払い出される遊技球の数よりも発射される遊技球の数の方が多くなり易い状況であり、前記第２の状況は、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、前記払出手段によって払い出される遊技球の数の方が発射される遊技球の数よりも多くなり易い状態であることを特徴とする遊技機ＳＥ４。
遊技機ＳＥ４によれば、遊技機ＳＥ１からＳＥ３のいずれかが奏する効果に加え、同一の所定の状態であるにもかかわらず、第１の状況であるか第２の状況であるかに応じて、入球手段に向けて遊技球を発射した場合の有利度合いを大きく異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。
遊技機ＳＥ１からＳＥ４のいずれかにおいて、前記特定方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている特定入球手段と、その特定入球手段へと遊技球が入球可能となる第３位置と、前記第１入球手段へと遊技球が入球困難となる第４位置と、に変位可能な特定変位手段と、前記特定方向へと発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行する特定判別手段と、その特定判別手段により特定の判別がされたことに基づいて、前記特定変位手段を所定期間、前記第４位置から前記第３位置へと変位させる変位遊技を実行する変位遊技実行手段と、所定条件の成立に基づいて、第１制御が実行される第１制御状態と、前記第１制御よりも前記特定方向へと発射された遊技球が前記特定入球手段へと入球し難くなる第２制御が実行される第２制御状態と、を少なくとも含む複数のうち１の制御状態を設定する制御状態設定手段と、を備え、前記所定の状態は、前記第２制御状態に設定される遊技状態であることを特徴とする遊技機ＳＥ５。
遊技機ＳＥ５によれば、遊技機ＳＥ１からＳＥ４のいずれかが奏する効果に加え、所定の状態では、特定入球手段へと遊技球が入球し難い第２制御実行されるにもかかわらず、特定条件が成立することで前記変位手段が前記第１位置へと複数回変位され得る有利な状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＳＥ５において、前記入球手段は、前記特定入球手段へと入球しなかった遊技球が入球可能な位置に設けられていることを特徴とする遊技機ＳＥ６。
遊技機ＳＥ６によれば、遊技機ＳＥ５の奏する効果に加え、第２制御が実行されている方が入球手段へと遊技球が入球し易くなる斬新な制御を実現することができるという効果がある。
遊技機ＳＥ６において、前記第２制御状態は、前記特定方向へと発射された遊技球が前記特定入球手段にも前記入球手段にも到達可能な状態であり、前記第１制御状態は、前記第２制御状態よりも、前記特定方向へと発射された遊技球が前記入球手段へと到達し難くなる状態であることを特徴とする遊技機ＳＥ７。
遊技機ＳＥ７によれば、遊技機ＳＥ６の奏する効果に加え、第１制御状態が設定されていると、特定入球手段へは遊技球が入球し易くなるものの、払出手段によって賞球が払い出され難くなる一方で、第２制御状態では、変位手段が第１位置に変位した場合に容易に入球手段へと遊技球を入球させることができ、払出手段によって賞球が払い出され易くな

るので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＳＥ１からＳＥ７のいずれかにおいて、所定の取得条件の成立に基づいて、前記特定データを取得可能な取得手段と、その取得手段によって取得された前記特定データを前記判別手段の判別において参照されるまで記憶可能な記憶手段と、を備え、前記第２の状況は、前記記憶手段に対して予め定められた特定数以上の前記特定データが記憶されている状況であり、前記第１の状況は、前記記憶手段に対して記憶されている前記特定データの数が前記特定数未満の状況であることを特徴とする遊技機ＳＥ８。
遊技機ＳＥ８によれば、遊技機ＳＥ１からＳＥ８のいずれかが奏する効果に加え、記憶手段に対して特定数以上の特定データを記憶させることで第２の状況を形成することができるので、記憶手段に記憶されている特定データの数に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【９４４７】
＜特徴ＳＦ群＞（所定の遊技状態において特定の抽選結果となったことを契機として、保留球が貯まり易い遊技方法を遊技者に対して促す演出を実行する）
遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって第１方向へと遊技球が発射された場合に成立し得る条件であって前記第１方向とは異なる第２方向へと遊技球が発射された場合に成立困難な条件である特定の取得条件が成立したことに基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、前記第１方向へと発射された遊技球が入球困難な位置であって前記第２方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第２位置と、に変位可能な変位手段と、前記判別手段の判別結果が第１の判別結果となったことに基づいて、前記変位手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと変位する変位遊技を実行する変位遊技実行手段と、を有した遊技機において、特定条件が成立したことに基づいて、前記第２方向へと遊技球を発射するよりも前記第１方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い特定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、少なくとも前記特定の遊技状態が設定されてから所定条件が成立するまでの間の演出として第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、前記第１演出の実行中に前記所定条件が成立したことに基づいて、前記第１演出に含まれない演出態様であって前記第１演出の実行中よりも前記第１方向へと遊技球を発射するべきであることを遊技者が把握し易くなる演出態様である特定演出態様を少なくとも含んで構成される第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備え、前記所定条件は、前記第１演出の実行中に行われた所定の判別の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機ＳＦ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。
しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。
また、係る従来型の遊技機の中には、遊技状態に対応する遊技方法を演出によって遊技者に対して促すことにより、遊技者に対して遊技方法を理解し易く構成しているものも存在する。
しかしながら、係る従来型の遊技機において演出によって促される遊技方法は、常に、遊技状態に対応する遊技方法であるため、演出を多様化することが困難となってしまうという問題点がある。
これに対して遊技機ＳＦ１によれば、特定の遊技状態において第２の判別結果となった場合に第２演出を実行することで第１方向へと遊技球を発射させることができるので、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機ＳＦ１において、前記取得手段によって取得された前記判別情報を、特定の数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段を備え、前記第２演出は、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の数に応じて態様が変化し得る所定の演出態様を伴う演出であることを特徴とする遊技機ＳＦ２。

遊技機ＳＦ２によれば、遊技機ＳＦ１の奏する効果に加え、第２演出の実行中に第１方向へと遊技球を発射して判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の数が変化することにより第２演出の演出態様も変化するので、演出態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＦ１又はＳＦ２において、前記遊技機は、前記判別手段の判別で前記第２の判別結果となってから前記判別手段による新たな判別が実行可能となるまでの間、前記変位手段が前記第２位置に維持される構成であることを特徴とする遊技機ＳＦ３。

遊技機ＳＦ３によれば、遊技機ＳＦ１又はＳＦ２の奏する効果に加え、変位手段が第１位置へと変位され得ない第２の判別結果となったことに基づいて、第２演出によって発射方向を遊技者に報知するという斬新な演出動作を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＦ１からＳＦ３のいずれかにおいて、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、を備え、前記第２の判別結果は、前記動的表示期間決定手段によって予め定められた特定期間以上の動的表示期間が決定される判別結果であることを特徴とする遊技機ＳＦ４。

遊技機ＳＦ４によれば、遊技機ＳＦ１からＳＦ３のいずれかが奏する効果に加え、動的表示期間が特定期間以上となる場合に特定演出を実行することができるので、動的表示期間の間により多くの特定の取得条件を成立させることができるという効果がある。

遊技機ＳＦ４において、前記第２演出実行手段は、前記第１演出の実行中に実行された所定の前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となり、前記動的表示期間決定手段によって前記特定期間以上の長さの動的表示期間が決定された場合にも前記第２演出を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＳＦ５。

遊技機ＳＦ５によれば、遊技機ＳＦ４の奏する効果に加え、第２演出が実行された場合に、変位遊技が実行される可能性もあるため、遊技者に対して変位遊技が実行されることにも期待しつつ第１方向へと遊技球を発射させることができるという効果がある。

遊技機ＳＦ２において、前記遊技機は、前記特定の遊技状態において前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の数が所定数以上である場合に遊技者に有利な第１状態を形成し、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の数が前記所定数未満である場合に前記第１状態よりも有利度合いが低い第２状態を形成する構成であり、前記第２演出は、前記第２状態の間に実行される演出であることを特徴とする遊技機ＳＦ６。

遊技機ＳＦ６によれば、遊技機ＳＦ２の奏する効果に加え、特定の遊技状態において、判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の数に応じて有利度合いを異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＳＦ１からＳＦ６のいずれかにおいて、前記第１演出は、前記第１方向へと遊技球を発射することが少なくとも促されない演出態様の演出であることを特徴とする遊技機ＳＦ７。

遊技機ＳＦ７によれば、遊技機ＳＦ１からＳＦ６のいずれかが奏する効果に加え、第１演出の実行中に第２の判別結果となるまでは、第１方向へと遊技球を発射することが促されない一方で、第２の判別結果となることにより第１方向へと遊技球を発射するべきであることを把握可能な第２演出が実行されるので、特定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

【９４４８】

＜５０８７系特徴群＞

＜特徴ＲＡ群＞

電気的に作動される第１作動手段によって駆動されることが可能であり、電気的に作動する前記第１作動手段とは異なる第２作動手段が作動することで移動することが可能な移動体が当接することが可能な駆動体を有した遊技機において、前記第１作動手段を特定作動状態で作動させることで前記駆動体を第１位置からその第１位置とは異なる第２位置に駆動させた状態で維持させるための特定作動制御を第１期間で実行可能な作動制御手段を有し、前記作動制御手段は、前記特定作動制御を実行した後に前記特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第２期間で前記特定作動制御を実行することで前記駆動体を前記第１位置から前記第２位置に駆動させた状態で維持させることが可能であり、前記遊技機は、予め定められた第１解除条件の成立に基づいて、前記第１期間が経過するよりも前に前記第１作動手段の前記特定作動状態を解除させることが可能にされており、前記特定作動状態が解除されている場合には、前記特定作動状態で前記第１作動手段が作動されている場合よりも前記移動体が前記駆動体に当接し易くすることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＲＡ１。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：２０１２－２３９６３１）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、ステッピングモータに対して励磁をかけ続けた状態で可動部材を演出位置に維持させることで、ステッピングモータを非励磁とした場合よりも可動部材が演出位置から変位し難くさせることができるため、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動手段（ステッピングモータ）を作動させ続けることになるため、例えば、作動手段であるモータ等が発熱することによって故障してしまう不具合が起こり得るものであった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、一時的に作動手段への作動を解除しながら可動部材を演出位置に維持させることで作動手段への負荷を軽減させることを目的とする。

遊技機ＲＡ１によれば、特定作動状態を解除させながらも駆動体を第２位置で維持することができるため、第１作動手段への負荷を軽減させることができるという効果がある。さらに、第１解除条件の成立に基づいて、第１期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除させることができるため、第１解除条件が成立しているにも関わらず、第１作動手段の作動が継続してしまい不要な電力が消費されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

また、従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な装飾役物を複数設け、複数の装飾役物が可動される演出を実行することで演出効果を高めた遊技機がある。このように構成された従来型の遊技機では、一連の演出が実行されている間に複数の装飾役物が可動することとなるため、遊技者に対してインパクトのある演出を実行することができるものであった。しかしながら、複数の装飾役物のそれぞれに対応するステッピングモータに対して電力を供給する必要があることから、遊技機全体で用いられる消費電力量が一時的に上昇してしまうという問題があった。

これに対して、遊技機ＲＡ１では、駆動体（一方の装飾役物）を駆動させるための第１作動手段の特定作動状態が解除されている場合に、移動体（他方の装飾役物）を移動させ易くするように構成しているため、複数の装飾役物を用いた演出を実行する場合において、消費電力量が一時的に上昇してしまうという不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ＲＡ１において、第２解除条件の成立に基づいて、前記第２期間が経過するよりも前に前記第１作動手段の前記特定作動状態を解除させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＲＡ２。

遊技機ＲＡ２によれば、遊技機ＲＡ１の奏する効果に加え、特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第２期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除することができるので、駆動体を第２位置から可動させることが可能となるタイミングを多様化させることができるという効果がある。

遊技機ＲＡ１またはＲＡ２において、前記移動体は、前記駆動体に当接した場合に前記駆動体の位置が可変するよりも小さい負荷となるように前記駆動体に当接するように構成されていることを特徴とする遊技機ＲＡ３。

遊技機ＲＡ３によれば、遊技機ＲＡ１またはＲＡ２の奏する効果に加え、特定作動状態が解除されている状態で前記駆動体に移動体が当接した場合に、駆動体の位置が可変することで不具合が生じることを抑制できるという効果がある。

遊技機ＲＡ１からＲＡ３のいずれかにおいて、前記作動制御手段は、前記特定作動状態を解除させ、前記所定の期間が経過した後に前記第２期間で前記特定作動状態を設定する制御を終了条件が成立するまで所定回数繰り返し実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＲＡ４。

遊技機ＲＡ４によれば、遊技機ＲＡ１からＲＡ３のいずれかの奏する効果に加え、特定作動状態を解除させ、所定期間が経過した後に第２期間で特定作動状態を実行する制御を終了条件が成立するまで実行することができるので駆動体を第２位置で維持するための電力消費を抑制しながら駆動体の駆動制御を行うことができるという効果がある。

【９４４９】

＜特徴ＲＢ群＞

電気的に作動される第１作動手段によって駆動されることが可能であり、電気的に作動する前記第１作動手段とは異なる第２作動手段が作動することで移動することが可能な移動体が当接することが可能な駆動体を有した遊技機において、前記第１作動手段を特定作動状態で作動させることで前記駆動体を第１位置からその第１位置とは異なる第２位置に駆動させた状態で維持させるための特定作動制御を第１期間で実行可能な作動制御手段を有し、前記作動制御手段は、前記特定作動制御を実行した後に前記特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第２期間で前記特定作動制御を実行することで前記駆動体を前記第１位置から前記第２位置に駆動させた状態で維持させることが可能であり、前記遊技機は、予め定められた第１解除条件の成立に基づいて、前記第１期間が経過するよりも前に前記第１作動手段の前記特定作動状態を解除させることが可能にされており、前記移動体は、前記駆動体が前記第１位置から前記第２位置へと駆動される状態において前記駆動体の所定部に当接することが可能となり易くされていることを特徴とする遊技機ＲＢ１。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：２０１２－２３９６３１）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、ステッピングモータに対して励磁をかけ続けた状態で可動部材を演出位置に維持させることで、ステッピングモータを非励磁とした場合よりも可動部材が演出位置から変位し難くさせることができるため、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動手段（ステッピングモータ）を作動させ続けることになるため、例えば、作動手段であるモータ等が発熱することによって故障してしまう不具合が起こり得るものであった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、一時的に作動手段への作動を解除しながら可動部材を演出位置に維持させることで作動手段への負荷を軽減させることを目的とする。

遊技機ＲＢ１によれば、特定作動状態を解除させながらも駆動体を第２位置で維持することができるため、第１作動手段への負荷を軽減させることができるという効果がある。さらに、第１解除条件の成立に基づいて、第１期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除させることができるため、第１解除条件が成立しているにも関わらず、第１作動手段の作動が継続してしまい不要な電力が消費されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

また、従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な装飾役物を複数設け、複数の装飾役物が可動される演出を実行することで演出効果を高めた遊技機がある。このように構成された従来型の遊技機では、一連の演出が実行されている間に複数の装飾役物が可動することとなるため、遊技者に対してインパクトのある演出を実行することができるものであった。ここで、複数の装飾役物を用いた演出の演出効果をより高めることが所望されていた。

遊技機ＲＢ１では、第１位置から第２位置へと駆動している駆動体（一方の装飾役物）と移動体（他方の装飾役物）とを当接させることができるため、駆動体と移動体とを組み合わせた演出のバリエーションを増加させることで演出効果を高めることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＲＢ１において、第２解除条件の成立に基づいて、前記第２期間が経過するよりも前に前記第１作動手段の前記特定作動状態を解除させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＲＢ２。

遊技機ＲＢ２によれば、遊技機ＲＢ１の奏する効果に加え、特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第２期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除することができるので、駆動体を第２位置から可動させることが可能となるタイミングを多様化させることができるという効果がある。

遊技機ＲＢ１またはＲＢ２において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記第２作動手段は、遊技者の操作に基づいて作動することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＲＢ３。

遊技機ＲＢ３によれば、遊技機ＲＢ１またはＲＢ２の奏する効果に加え、移動体を遊技者の操作タイミングに合わせて移動させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【９４５０】

＜特徴ＲＣ群＞

所定の制御データに基づいて作動されることが可能な第１作動装置と、その第１作動装置を前記所定の制御データに基づいて作動させることが可能な第１作動制御手段と、を有した遊技機において、前記所定の制御データには、前記第１作動装置が所定の状態で待機状態となる場合の制御データとして所定周期毎に前記第１作動装置を作動状態と非作動状態とを繰り返す待機データが含まれており、前記遊技機は、特定条件の成立に基づいて前記第１作動装置が待機状態となる場合の制御データとして前記第１作動装置が作動状態となる期間を可変させた特殊待機データを設定することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＲＣ１。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：２０１２－２３９６３１）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、ステッピングモータに対して励磁をかけ続けた状態で可動部材を演出位置に維持させることで、ステッピングモータを非励磁とした場合よりも可動部材が演出位置から変位し難くさせることができるため、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合

に、作動手段（ステッピングモータ）を作動させ続けることになるため、例えば、作動手段であるモータ等が発熱することによって故障してしまう不具合が起こり得るものであった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、一時的に作動手段への作動を解除しながら可動部材を演出位置に維持させることで作動手段への負荷を軽減させることを目的とする。

遊技機ＲＣ１によれば、第１作動装置が所定の状態で待機状態となる場合の制御データとして所定周期毎に第１作動装置を作動状態と非作動状態とを繰り返す制御を実行できるため、待機状態中の第１作動装置が作動状態となる期間を短くすることができ、第１作動装置への負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機ＲＣ１において、前記特定条件は、前記待機データに基づいて前記第１作動装置が作動されてから所定期間が経過した場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機ＲＣ２。

遊技機ＲＣ２によれば、遊技機ＲＣ１の奏する効果に加え、待機データに基づいて第１作動装置が作動されてから所定時間が経過した場合に特定条件が成立し得るため、所定時間が経過するまでの第１作動装置に係る制御を簡素化できるという効果がある。

遊技機ＲＣ１またはＲＣ２において、前記待機データに基づいて前記第１作動装置が非作動状態となったことを遊技者から識別困難されていることを特徴とする遊技機ＲＣ３。

遊技機ＲＣ３によれば、遊技機ＲＣ１またはＲＣ２の奏する効果に加え、待機データに基づいて第１作動装置が非作動となったことを遊技者から識別困難に構成されているため、遊技者に違和感を与えることなく第１作動装置を作動させるための電力を削減することができるという効果がある。

遊技機ＲＣ１からＲＣ３のいずれかにおいて、終了条件が成立するまで前記特殊待機データに基づく前記第１作動装置の制御を継続させることが可能であることを特徴とする遊技機ＲＣ４。

遊技機ＲＣ４によれば、遊技機ＲＣ１からＲＣ３の何れかが奏する効果に加え、特殊待機データに基づく第１作動装置の制御を終了条件が成立するまで継続させることができるため、特殊待機データに基づいて実行される第１作動装置の制御に係る制御処理を簡素化することができるという効果がある。

【９４５１】

＜特徴ＲＤ群＞

所定の制御データに基づいて作動されることが可能な第１作動装置と、その第１作動装置を前記所定の制御データに基づいて作動させることが可能な第１作動制御手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されることに基づいて前記第１作動装置に対する負荷を可変させることが可能な負荷可変手段と、前記操作手段が操作された回数に対応して前記第１作動制御手段が前記第１作動装置を制御するための前記所定の制御データを可変させて設定することが可能な制御データ設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＲＤ１。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：２０１２－２３９６３１）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、可動部材を可動させることが可能な作動装置を用いて可動部材を演出位置に維持することで、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動装置に対する負荷を可変させることなく作動させ続けることになる。よって、作動装置が破損し易いという問題があった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、作動装置に対する負荷を

可変させることで好適な遊技を遊技者に行わせることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＲＤ１によれば、操作手段が操作されることに基づいて第１作動装置に対する負荷を可変させることができるため、第１作動装置が破損してしまうことを抑制し好適な遊技を遊技者に行わせることができるという効果がある。

さらに、操作手段が操作された回数に対応して第１作動装置の作動内容を異ならせることができるので、演出効果を高めると共に、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させることができるという効果がある。

遊技機ＲＤ１において、前記所定の制御データを可変させて設定されたことを遊技者が識別可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＲＤ２。

遊技機ＲＤ２によれば、遊技機ＲＤ１の奏する効果に加え、所定の制御データを可変させて設定されたことを遊技者が識別できるので、遊技者に分かりやすい演出を提供できるという効果がある。

遊技機ＲＤ１またはＲＤ２において、前記制御データ設定手段は、予め定められた規制条件が成立した状態で前記操作手段が操作された場合には前記所定の制御データを可変させて設定しないことを特徴とする遊技機ＲＤ３。

遊技機ＲＤ３によれば、遊技機ＲＤ１またはＲＤ２の奏する効果に加え、規制条件が成立した状態で操作手段が操作された場合には制御データを可変させて設定しないので、操作手段がいたずらに操作されたことによって処理負荷が増加する不具合を抑制することができる。

【９４５２】

＜特徴ＲＥ群＞

電気的に作動される第１作動手段によって駆動されることが可能であり、電気的に作動する前記第１作動手段とは異なる第２作動手段が作動することで移動することが可能な移動体が当接することが可能な駆動体を有した遊技機において、前記第１作動手段を特定作動状態で作動させることで前記駆動体を第１位置からその第１位置とは異なる第２位置に駆動させた状態で維持させるための特定作動制御を第１期間で実行可能な作動制御手段を有し、前記作動制御手段は、前記特定作動制御を実行した後に前記特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第２期間で前記特定作動制御を実行することで前記駆動体を前記第１位置から前記第２位置に駆動させた状態で維持させることが可能であり、前記駆動体は、前記移動体が前記駆動体の所定部に当接している状態で前記第２位置側から第１位置側へと駆動することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＲＥ１。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：２０１２－２３９６３１）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、ステッピングモータに対して励磁をかけ続けた状態で可動部材を演出位置に維持させることで、ステッピングモータを非励磁とした場合よりも可動部材が演出位置から変位し難くさせることができるため、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動手段（ステッピングモータ）を作動させ続けることになるため、例えば、作動手段であるモータ等が発熱することによって故障してしまう不具合が起こり得るものであった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、一時的に作動手段への作動を解除しながら可動部材を演出位置に維持させることで作動手段への負荷を軽減させることを目的とする。

遊技機ＲＥ１によれば、特定作動状態を解除させながらも駆動体を第２位置で維持することができるため、第１作動手段への負荷を軽減させることができるという効果がある。さらに、第１解除条件の成立に基づいて、第１期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除させることができるため、第１解除条件が成立しているにも関わらず、第１作動手段の作動が継続してしまい不要な電力が消費されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

また、従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な装飾役物を複数設け、複数の装飾役物が可動される演出を実行することで演出効果を高めた遊技機がある。このように構成された従来型の遊技機では、一連の演出が実行されている間に複数の装飾役物が可動することとなるため、遊技者に対してインパクトのある演出を実行することができるものであった。ここで、複数の装飾役物を用いた演出の演出効果をより高めることが所望されていた。

遊技機ＲＥ１では、駆動体（一方の装飾役物）の所定部に移動体（他方の装飾役物）を当接させた状態で、駆動体を第２位置側から第１位置側へと駆動させることができるため、演出効果を高めることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＲＥ１において、記第１期間を通常状態よりも長く設定させる特別状態を設定可能であり、前記移動体は、特別状態である場合に前記通常状態よりも前記第２位置に駆動された前記駆動体に当接し易くされるものであることを特徴とする遊技機ＲＥ２。

遊技機ＲＥ２によれば、遊技機ＲＥ１の奏する効果に加え、駆動体が特定作動状態で作動されている期間に移動体と当接し易くでき、移動体からの負荷により駆動体の位置が可変することによる不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ＲＥ１またはＲＥ２において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記第２作動手段は、遊技者の操作に基づいて作動することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＲＥ３。

遊技機ＲＥ３によれば、遊技機ＲＥ１またはＲＥ２の奏する効果に加え、移動体を遊技者の操作タイミングに合わせて移動させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【９４５３】

＜特徴ＲＦ群＞

電気的に作動される第１作動手段によって駆動されることが可能であり、電気的に作動する前記第１作動手段とは異なる第２作動手段が作動することで移動することが可能な移動体が当接することが可能な駆動体を有した遊技機において、前記第１作動手段を特定作動状態で作動させることで前記駆動体を第１位置からその第１位置とは異なる第２位置に駆動させた状態で維持させるための特定作動制御を第１期間で実行可能な作動制御手段を有し、前記作動制御手段は、前記特定作動制御を実行した後に前記特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第２期間で前記特定作動制御を実行することで前記駆動体を前記第１位置から前記第２位置に駆動させた状態で維持させることが可能であり、前記遊技機は、前記第２位置に前記駆動体を駆動させた状態で維持される期間を第１状態よりも長く設定させる第２状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＲＦ１。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：２０１２－２３９６３１）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、ステッピングモータに対して励磁をかけ続けた状態で可動部材を演出位置に維持させることで、ステッピングモータを非励磁とした場合よりも可動部材が演出位置から変位し難くさせることができるため、自重等によって可

動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。
しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動手段（ステッピングモータ）を作動させ続けることになるため、例えば、作動手段であるモータ等が発熱することによって故障してしまう不具合が起こり得るものであった。
上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、一時的に作動手段への作動を解除しながら可動部材を演出位置に維持させることで作動手段への負荷を軽減させることを目的とする。
遊技機ＲＦ１によれば、特定作動状態を解除させながらも駆動体を第２位置で維持することができるため、第１作動手段への負荷を軽減させることができるという効果がある。さらに、第１解除条件の成立に基づいて、第１期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除させることができるため、第１解除条件が成立しているにも関わらず、第１作動手段の作動が継続してしまい不要な電力が消費されてしまうことを抑制することができるという効果がある。
さらに、駆動体を第２位置に駆動させた状態で維持させる期間の長さを設定されている状態に応じて異ならせることができるため、駆動体が第２位置に位置する期間の長さを容易に可変させることができ、作動制御手段の処理負荷を軽減させることができるという効果がある。
遊技機ＲＦ１において、記第１期間を通常状態よりも長く設定させる特別状態を設定可能であり、前記移動体は、特別状態である場合に前記通常状態よりも前記第２位置に駆動された前記駆動体に当接し易くされるものであることを特徴とする遊技機ＲＦ２。
遊技機ＲＦ２によれば、遊技機ＲＦ１の奏する効果に加え、駆動体が特定作動状態で作動されている期間に移動体と当接し易くでき、移動体からの負荷により駆動体の位置が可変することによる不具合を抑制できるという効果がある。
遊技機ＲＦ１またはＲＦ２において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記第２作動手段は、遊技者の操作に基づいて作動することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＲＦ３。
遊技機ＲＦ３によれば、遊技機ＲＦ１またはＲＦ２の奏する効果に加え、移動体を遊技者の操作タイミングに合わせて移動させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【９４５４】
＜５０９０系特徴群＞
＜特徴ＴＡ群＞
電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、前記第１位置と前記第２位置との間を含む特定領域を前記移動体が通過している状態において、前記特定領域以外を前記移動体が通過している場合と比べて前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置側へと可動される場合に前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接し易くされていることを特徴とする遊技機ＴＡ１。
従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）。
具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させ

ることが可能に構成されている。
このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。
しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。
本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＴＡ１によれば、遊技者が操作手段を操作することに基づいて移動体が特定領域に移動した場合に、第１位置から第２位置側へ可動された可動手段の一端部と移動体とが当接し易くされているので、遊技者の操作によって移動体を特定領域で可動手段の一端部と当てることで可動手段の可動を制限することで可動手段の可動を制限する演出を遊技者の操作によって実行できる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＡ１において、前記可動手段の一端部に前記移動体が当接することで前記可動手段の移動範囲が規制され得ることを特徴とする遊技機ＴＡ２。
遊技機ＴＡ２によれば、遊技機ＴＡ１の奏する効果に加え、可動手段の一端部に移動体が当接することで移動範囲を規制され得るものであるため、可動手段の移動パターンを増加させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＡ１またはＴＡ２において、前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接する場合に、前記移動体が前記可動手段に当接することで前記移動体が第１方向とその第１方向とは異なる第２方向とに可動可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＡ３。
遊技機ＴＡ３によれば、遊技機ＴＡ１またはＴＡ２の奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで移動体が第１方向へ可動する場合と、第２方向に可動する場合と、があるため、移動体が可動体に当接した後も移動体がどの方向へ可動するかに興味を持たせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＡ１からＴＡ３のいずれかにおいて、前記可動手段と前記移動体とが当接することで前記可動手段が前記第１位置と前記第２位置との間の途中位置に停止可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＡ４。
遊技機ＴＡ４によれば、遊技機ＴＡ１からＴＡ３のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで可動手段が途中位置に停止可能にされているので、可動手段の動作態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＡ４において、前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置側に可動する場合において、前記可動手段と前記移動体とが当接した場合の方が前記可動手段と前記移動体とが当接しなかった場合よりも遊技者に有利となる演出態様が実行され易くされていることを特徴とする遊技機ＴＡ５。
遊技機ＴＡ５によれば、遊技機ＴＡ４の奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接した場合に、遊技者に有利となる演出態様が実行され易くされているので、遊技者の可動手段と移動体との動作態様に対する関心をより向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＡ１からＴＡ５のいずれかにおいて、前記可動手段が可動されることを示すための示唆態様を示唆可能な示唆手段、を有し、前記示唆態様に基づいて前記操作手段を操作することで前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされることを特徴とする遊技機ＴＡ６。

遊技機ＴＡ６によれば、遊技機ＴＡ１からＴＡ５のいずれかの奏する効果に加え、示唆態様が示唆されることで、可動体と移動体とを当接し易くできるので、遊技者に示唆態様が示唆されることを期待させることができる。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＴＡ１からＴＡ６のいずれかにおいて、前記第２駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＡ７。

遊技機ＴＡ７によれば、遊技機ＴＡ１からＴＡ６いずれかの奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第２駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。

遊技機ＴＡ１からＴＡ７のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第２駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＡ８。

遊技機ＴＡ８によれば、遊技機ＴＡ１からＴＡ７のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＡ１からＴＡ８のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第１位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第２駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＡ９。

遊技機ＴＡ９によれば、遊技機ＴＡ１からＴＡ８のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際のおける移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。

遊技機ＴＡ１からＴＡ９のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記第２位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第１位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＡ１０。

遊技機ＴＡ１０によれば、遊技機ＴＡ１からＴＡ９のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第２位置へ可動された後に第１位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＴＡ１からＴＡ１０のいずれかにおいて、前記可動手段は、表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＡ１１。

遊技機ＴＡ１１によれば、遊技機ＴＡ１からＴＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。

遊技機ＴＡ１からＴＡ１１のいずれかにおいて、前記可動手段と移動体が当接した場合に、前記第１駆動手段からの駆動力が継続して加わることで、前記可動手段が前記第２位置へと可動することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＡ１２。

遊技機ＴＡ１２によれば、遊技機ＴＡ１からＴＡ１１のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体が当接した後にも、可動手段が可動されることが可能にされて、可動手段と移動体との当接状態が維持される期間をランダムにでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＴＡ１からＴＡ１２のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技

機ＴＡ１３。
遊技機ＴＡ１３によれば、遊技機ＴＡ１からＴＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接し易くでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。
【９４５５】
＜特徴ＴＢ群＞
電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、前記第１駆動手段が駆動されることで可動が開始された前記可動手段と前記移動体とが第１当接位置とその第１当接位置とは異なる第２当接位置とで当接することが可能にされており、前記遊技機は、前記可動手段と前記移動体とが前記第１当接位置で当接する場合と、前記可動手段と前記移動体とが前記第２当接位置で当接する場合とで前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置へと可動する期間が異なるようにされていることを特徴とする遊技機ＴＢ１。
従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）。
具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。
このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。
しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。
本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＴＢ１によれば、遊技者が操作手段を操作することで第２駆動手段を駆動され、第２駆動手段が駆動されたことで可動手段と移動体とが当接した場合に、可動手段と移動体とが当接した当接位置によって可動手段が第１位置から第２位置へと可動する期間が異なるため、遊技者の操作によって可動手段が可動する期間を可変させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＢ１において、前記可動手段が可動されることを示すための示唆態様を示唆可能な示唆手段、を有し、前記示唆態様に基づいて前記操作手段を操作することで前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされることを特徴とする遊技機ＴＢ２。
遊技機ＴＢ２によれば、遊技機ＴＢ１の奏する効果に加え、示唆態様が示唆されることで、可動体と移動体とを当接し易くできるので、遊技者に示唆態様が示唆されることを期待させることができる。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＴＢ１またはＴＢ２において、前記第２駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＢ３。
遊技機ＴＢ３によれば、遊技機ＴＢ１またはＴＢ２の奏する効果に加え、操作手段が操

作されることで第２駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。
遊技機ＴＢ１からＴＢ３のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第２駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＢ４。
遊技機ＴＢ４によれば、遊技機ＴＢ１からＴＢ３のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＢ１からＴＢ４のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第１位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第２駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＢ５。
遊技機ＴＢ５によれば、遊技機ＴＢ１からＴＢ４のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際のおける移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。
遊技機ＴＢ１からＴＢ５いずれかにおいて、前記可動手段は、前記第２位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第１位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＢ６。
遊技機ＴＢ６によれば、遊技機ＴＢ１からＴＢ５のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第２位置へ可動された後に第１位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。
遊技機ＴＢ１からＴＢ６のいずれかにおいて、前記可動手段は、表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＢ７。
遊技機ＴＢ７によれば、遊技機ＴＢ１からＴＢ６のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。
遊技機ＴＢ１からＴＢ７のいずれかにおいて、前記可動手段と移動体が当接した場合に、前記第１駆動手段からの駆動力が継続して加わることで、前記可動手段が前記第２位置へと可動することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＢ８。
遊技機ＴＢ８によれば、遊技機ＴＢ１からＴＢ７の奏する効果に加え、可動手段と移動体が当接した後にも、可動手段が可動されることが可能にされて、可動手段と移動体との当接状態が維持される期間をランダムにでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＴＢ１からＴＢ８のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機ＴＢ９。
遊技機ＴＢ９によれば、遊技機ＴＢ１からＴＢ８のいずれかの奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接し易くでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。
【９４５６】
＜特徴ＴＣ群＞
電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動手段と、判別

を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示す表示態様を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別結果が特定の判別結果であることを示す表示態様が前記表示手段に表示された場合に、前記可動手段が可動されることに関連した特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記操作手段の操作に基づいて前記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段と、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、特定領域に前記移動体が位置している状態において、前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置側へと可動される場合に前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接し易くされていることを特徴とする遊技機ＴＣ１。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）。

具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＴＣ１によれば、特定の判別結果であることを示す表示態様が表示された場合に、可動手段が可動される演出を含む特定演出が実行されるので、可動手段が可動されるよりも前に、遊技者を可動手段に注目させ易くなり、遊技者にとって分り易い演出を提供することができる。よって、遊技者の遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＣ１において、前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接することで前記可動手段の移動範囲が規制され得ることを特徴とする遊技機ＴＣ２。

遊技機ＴＣ２によれば、遊技機ＴＣ１の奏する効果に加え、可動手段の一端部に移動体が当接することで移動範囲を規制され得るものであるため、可動手段の移動パターンを増加させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＣ１またはＴＣ２において、前記可動手段と前記移動体とが当接することで前記可動手段が前記第１位置と前記第２位置との間の途中位置に停止可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＣ３。

遊技機ＴＣ３によれば、遊技機ＴＣ１またはＴＣ２の奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで可動手段が途中位置に停止可能にされているので、可動手段の動作態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＣ１からＴＣ３のいずれかにおいて、前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接する場合に、前記移動体が前記可動手段に当接することで前記移動体が第１方向とその第１方向とは異なる第２方向とに可動可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＣ４。

遊技機ＴＣ４によれば、遊技機ＴＣ１からＴＣ３のいずれかの奏する効果に加え、可動

手段と移動体とが当接することで移動体が第１方向へ可動する場合と、第２方向に可動する場合と、があるため、移動体が可動体に当接した後も移動体がどの方向へ可動するかに興味を持たせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＣ１からＴＣ４のいずれかにおいて、前記第２駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＣ５。

遊技機ＴＣ５によれば、遊技機ＴＣ１からＴＣ４のいずれかの奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第２駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。

遊技機ＴＣ１からＴＣ５のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第２駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＣ６。

遊技機ＴＣ６によれば、遊技機ＴＣ１からＴＣ５のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＣ１からＴＣ６のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第１位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第２駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＣ７。

遊技機ＴＣ７によれば、遊技機ＴＣ１からＴＣ６のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際のおける移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。

遊技機ＴＣ１からＴＣ７のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記第２位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第１位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＣ８。

遊技機ＴＣ８によれば、遊技機ＴＣ１からＴＣ７のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第２位置へ可動された後に第１位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＴＣ１からＴＣ８のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＣ９。

遊技機ＴＣ９によれば、遊技機ＴＣ１からＴＣ８のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。

遊技機ＴＣ１からＴＣ９のいずれかにおいて、前記可動手段と移動体が当接した場合に、前記第１駆動手段からの駆動力が継続して加わることで、前記可動手段が前記第２位置へと可動することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＣ１０。

遊技機ＴＣ１０によれば、遊技機ＴＣ１からＴＣ９の奏する効果に加え、可動手段と移動体が当接した後にも、可動手段が可動されることが可能にされて、可動手段と移動体との当接状態が維持される期間をランダムにでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＴＣ１からＴＣ１０のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技

機ＴＣ１１。
遊技機ＴＣ１１によれば、遊技機ＴＣ１からＴＣ１０のいずれかの奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接し易くでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。
【９４５７】
＜特徴ＴＤ群＞
電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動手段と、を有した遊技機において、前記第２駆動手段を所定の動作で１回駆動させる状態と前記第２駆動手段を所定の周期で駆動させる状態とを選択されることが可能にされており、前記第２駆動手段が前記所定の周期で駆動された場合に、前記第１位置から前記第２位置側へ可動された前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされていることを特徴とする遊技機ＴＤ１。
従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）。
具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。
このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。
しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。
本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＴＤ１によれば、第２駆動手段が所定の周期で駆動された場合に、可動手段と移動体とが当接し易くされているので、第２駆動手段により移動される移動体の動作態様から可動手段と移動体とが当接するか否かを遊技者に予測させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＤ１において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記操作手段が操作されることにより成立する第１終了条件の成立に基づいて、前記第１終了条件とは異なる第２終了条件の成立よりも前に前記第２駆動手段を前記所定の周期で駆動させる制御を終了させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＤ２。
遊技機ＴＤ２によれば、遊技機ＴＤ１の奏する効果に加え、操作手段が操作されることにより成立する第１終了条件の成立に基づいて、第２終了条件の成立よりも前に第２駆動手段を所定の周期で駆動させる制御を終了させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＤ１またはＴＤ２において、前記可動手段と前記移動体との当接位置を視認可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＤ３。
遊技機ＴＤ３によれば、遊技機ＴＤ１またはＴＤ２の奏する効果に加え、可動手段と移動体との当接位置を遊技者が視認可能にされているので、遊技者に対して分り易い演出を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができると

いう効果がある。
遊技機ＴＤ１からＴＤ３のいずれかにおいて、前記可動手段と前記移動体とが当接することで前記可動手段が前記第１位置と前記第２位置との間の途中位置に停止可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＤ４。
遊技機ＴＤ４によれば、遊技機ＴＤ１からＤ３のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで可動手段が途中位置に停止可能にされているので、可動手段の動作態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＤ１からＴＤ４のいずれかにおいて、前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接する場合に、前記移動体が前記可動手段に当接することで前記移動体が第１方向とその第１方向とは異なる第２方向とに可動可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＤ５。
遊技機ＴＤ５によれば、遊技機ＴＤ１からＴＤ４のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで移動体が第１方向へ可動する場合と、第２方向に可動する場合と、があるため、移動体が可動体に当接した後も移動体がどの方向へ可動するかに興味を持たせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＤ１からＴＤ５のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置側に可動する場合において、前記可動手段と前記移動体とが当接した場合の方が前記可動手段と前記移動体とが当接しなかった場合よりも遊技者に有利となる演出態様が実行され易くされていることを特徴とする遊技機ＴＤ６。
遊技機ＴＤ６によれば、遊技機ＴＤ１からＴＤ５のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接した場合に、遊技者に有利となる演出態様が実行され易くされているので、遊技者の可動手段と移動体との動作態様に対する関心をより向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＤ１からＴＤ６のいずれかにおいて、前記可動手段が可動されることを示すための示唆態様を示唆可能な示唆手段、を有し、前記示唆態様に基づいて前記操作手段を操作することで前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされることを特徴とする遊技機ＴＤ７。
遊技機ＴＤ７によれば、遊技機ＴＤ１からＴＤ６のいずれかの奏する効果に加え、示唆態様が示唆されることで、可動体と移動体とを当接し易くできるので、遊技者に示唆態様が示唆されることを期待させることができる。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＴＤ１からＴＤ７のいずれかにおいて、前記第２駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＤ８。
遊技機ＴＤ８によれば、遊技機ＴＤ１からＴＤ７いずれかの奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第２駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。
遊技機ＴＤ１からＴＤ８のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第２駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＤ９。
遊技機ＴＤ９によれば、遊技機ＴＤ１からＴＤ８のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＴＤ１からＴＤ９のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第１位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第２駆動手段により移動

が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＤ１０。

遊技機ＴＤ１０によれば、遊技機ＴＤ１からＴＤ９のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際のおける移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。

遊技機ＴＤ１からＴＤ１０のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記第２位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第１位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＤ１１。

遊技機ＴＤ１１によれば、遊技機ＴＤ１からＴＤ１０のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第２位置へ可動された後に第１位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＴＤ１からＴＤ１１のいずれかにおいて、前記可動手段は、表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＤ１２。

遊技機ＴＤ１２によれば、遊技機ＴＤ１からＴＤ１１のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。

遊技機ＴＤ１からＴＤ１２のいずれかにおいて、前記可動手段と移動体が当接した場合に、前記第１駆動手段からの駆動力が継続して加わることで、前記可動手段が前記第２位置へと可動することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＤ１３。

遊技機ＴＤ１３によれば、遊技機ＴＤ１からＴＤ１２の奏する効果に加え、可動手段と移動体が当接した後にも、可動手段が可動されることが可能にされて、可動手段と移動体との当接状態が維持される期間をランダムにでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＴＤ１からＴＤ１３のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機ＴＤ１４。

遊技機ＴＤ１４によれば、遊技機ＴＤ１からＴＤ１３の奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接し易くでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。

【９４５８】

＜特徴ＴＥ群＞

電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記遊技機は、前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置へと可動される途中位置で前記移動体の第１特定位置に当接した場合と、前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置へと可動される途中位置で前記移動体の前記第１特定位置とは異なる第２特定位置に当接した場合とで前記第１位置から前記可動手段が可動した可動量が異なるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＥ１。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）。

具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な

構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＴＥ１によれば、移動体の第１特定位置に可動手段が当接する場合と、移動体の第２特定位置に可動手段が当接する場合と、で可動手段が可動される可動量を異ならせることができるので、可動手段と移動体とが当接する場合の可動量が一定となることで可動手段の動作が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＥ１において、前記可動手段と前記移動体とが当接している当接状態が解除した場合に、前記可動手段が前記第２位置へと可動されることを特徴とする遊技機ＴＥ２。

遊技機ＴＥ２によれば、遊技機ＴＥ１の奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接している当接状態が解除した場合に、可動手段が第２位置へと可動されるので、途中位置から第２位置までの可動量を多様にすることができる。よって、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

遊技機ＴＥ２において、前記可動手段が前記移動体の前記第１特定位置に当接する場合には、前記可動手段が前記移動体の前記第２特定位置に当接する場合よりも前記可動手段と前記移動体とが当接している当接期間が長くなり易いことを特徴とする遊技機ＴＥ３。

遊技機ＴＥ３によれば、遊技機ＴＥ２の奏する効果に加え、可動手段が移動体の第１特定位置に当接する場合に、当接期間が長くなり易いので、可動手段が途中位置に位置している期間の長さを多様化することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

遊技機ＴＥ１からＴＥ３のいずれかにおいて、前記可動手段が可動されることを示すための示唆態様を示唆可能な示唆手段、を有し、前記示唆態様に基づいて前記操作手段を操作することで前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされることを特徴とする遊技機ＴＥ４。

遊技機ＴＥ４によれば、遊技機ＴＥ１からＴＥ３のいずれかの奏する効果に加え、示唆態様が示唆されることで、可動体と移動体とを当接し易くできるので、遊技者に示唆態様が示唆されることを期待させることができる。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機ＴＥ１からＴＥ４のいずれかにおいて、前記第２駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＥ５。

遊技機ＴＥ５によれば、遊技機ＴＥ１からＴＥ４いずれかの奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第２駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。

遊技機ＴＥ１からＴＥ５のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第２駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＥ６。

遊技機ＴＥ６によれば、遊技機ＴＥ１からＴＥ５のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＥ１からＴＥ６のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第１位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第２駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＥ７。

遊技機ＴＥ７によれば、遊技機ＴＥ１からＴＥ６のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際のおける移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。

遊技機ＴＥ１からＴＥ７のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記第２位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第１位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＥ８。

遊技機ＴＥ８によれば、遊技機ＴＥ１からＴＥ７のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第２位置へ可動された後に第１位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＴＥ１からＴＥ８のいずれかにおいて、前記可動手段は、表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＥ９。

遊技機ＴＥ９によれば、遊技機ＴＥ１からＴＥ８のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。

遊技機ＴＥ１からＴＥ９のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機ＴＥ１０。

遊技機ＴＥ１０によれば、遊技機ＴＥ１からＴＥ９のいずれかの奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接し易くでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。

【９４５９】

＜特徴ＴＦ群＞

電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段には、前記移動体と当接することが可能な傾斜面が形成されており、前記遊技機は、前記移動体の所定位置と前記傾斜面とが当接する場合に、前記移動体が当接した前記傾斜面の位置によって、前記可動手段が前記第１位置から可動した可動量が可変されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＦ１。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）。

具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させ

ることが可能に構成されている。
このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。
しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。
本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＴＦ１によれば、移動体が当接した可動手段の傾斜面の位置によって、可動手段が第１位置から可動した可動量が可変されるので、可動手段と移動体とが当接した場合の可動量が一定となることで可動手段の動作が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
遊技機ＴＦ１において、前記移動体が前記傾斜面に当接した状態で前記可動手段が可動することが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＦ２。
遊技機ＴＦ２によれば、遊技機ＴＦ１の奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接した状態で可動手段が可動することが可能にされているので、可動手段と移動体とを連動させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
遊技機ＴＦ２において、前記第２駆動手段の駆動力を可変させることが可能にされており、前記第２駆動手段の駆動力に応じて前記移動体と前記傾斜面とが当接し得る期間が可変することを特徴とする遊技機ＴＦ３。
遊技機ＴＦ３によれば、遊技機ＴＦ２の奏する効果に加え、第２駆動手段の駆動力に応じて移動体と傾斜面とが当接し得る期間が可変するので、可動手段と移動体とが当接している長さのバリエーションを増加させることができる。よって、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。
遊技機ＴＦ１からＴＦ３のいずれかにおいて、前記可動手段が可動されることを示すための示唆態様を示唆可能な示唆手段、を有し、前記示唆態様に基づいて前記操作手段を操作することで前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされることを特徴とする遊技機ＴＦ４。
遊技機ＴＦ４によれば、遊技機ＴＦ１からＦ３のいずれかの奏する効果に加え、示唆態様が示唆されることで、可動体と移動体とを当接し易くできるので、遊技者に示唆態様が示唆されることを期待させることができる。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
遊技機ＴＦ１からＴＦ４のいずれかにおいて、前記第２駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＦ５。
遊技機ＴＦ５によれば、遊技機ＴＦ１からＴＦ４いずれかの奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第２駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。
遊技機ＴＦ１からＦ５のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第２駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＦ６。
遊技機ＴＦ６によれば、遊技機ＴＦ１からＴＦ５のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＴＦ１からＴＦ６のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第１位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第２駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＴＦ７。

遊技機ＴＦ７によれば、遊技機ＴＦ１からＴＦ６のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際のおける移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。

遊技機ＴＦ１からＴＦ７のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記第２位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第１位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＦ８。

遊技機ＴＦ８によれば、遊技機ＴＦ１からＴＦ７のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第２位置へ可動された後に第１位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機ＴＦ１からＴＦ８のいずれかにおいて、前記可動手段は、表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＦ９。

遊技機ＴＦ９によれば、遊技機ＴＦ１からＴＦ８のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。

遊技機ＴＦ１からＴＦ９のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機ＴＦ１０。

遊技機ＴＦ１０によれば、遊技機ＴＦ１からＴＦ９のいずれかの奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接し易くでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。

【９４６０】

＜特徴ＴＧ群＞

電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、特定領域に前記移動体が位置している状態において、前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置側へと可動される場合に前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接し易くされていることを特徴とする遊技機ＴＧ１。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）。

具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動

手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。
本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＴＧ１によれば、特定領域に移動体が移動した場合に、第１位置から第２位置側へ可動された可動手段の一端部と移動体とが当接し易くされているので、可動手段と移動体とが当接し易さを移動体が移動した領域によって可変させることで、可動手段の動作が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【９４６１】
＜特徴ＴＨ群＞
電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、前記第１駆動手段が駆動されることで可動が開始された前記可動手段と前記移動体とが第１当接位置とその第１当接位置とは異なる第２当接位置とで当接することが可能にされており、前記可動手段と前記移動体とが前記第１当接位置で当接する場合と、前記可動手段と前記移動体とが前記第２当接位置で当接する場合と、で前記可動手段が前記第１位置と前記第２位置との間の途中位置に位置している期間が可変し得ることを特徴とする遊技機ＴＨ１。
従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）。
具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。
このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。
しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。
本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＴＨ１によれば、可動手段と移動体とが当接する当接位置に応じて、可動手段が第１位置と第２位置との間の途中位置に位置している期間が可変するので、可動手段と移動体とが当接する場合における可動手段の動作が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【９４６２】
＜特徴ＴＩ群＞
電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と

、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記遊技機は、前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置へと可動されている途中位置で前記移動体の第１特定位置に当接する場合には、前記第１位置から第１可動量が可動された第１途中位置に前記可動手段が可動された状態で前記移動体と当接可能であり、前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置へと可動されている途中位置で前記移動体の前記第１特定位置とは異なる第２特定位置に当接する場合には、前記第１位置から前記第１可動量よりも大きい第２可動量が可動された第２途中位置に前記可動手段が可動された状態で前記移動体と当接可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＴＩ１。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）。

具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＴＩ１によれば、移動体の第１特定位置に可動手段が当接する場合と、移動体の第２特定位置に可動手段が当接する場合と、で可動手段が可動される可動量を異ならせることができるので、可動手段と移動体とが当接する場合の可動量が一定となることで可動手段の動作が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９４６３】

＜特徴ＴＪ群＞

電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を所定の方向に移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、前記第１位置と前記第２位置との間を含む特定領域を前記移動体が通過している状態において、前記特定領域以外を前記移動体が通過している場合と比べて前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置側へと可動される場合に前記可動手段の所定部と前記移動体とが当接し易くされており、前記可動手段の所定部が接触した前記移動体の接触位置によって前記可動手段の可動が前記移動体により制限される期間が異なるものであることを特徴とする遊技機ＴＪ１。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）

。
　具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。
　このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。
　しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。
　本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
　遊技機ＴＪ１によれば、遊技者が操作手段を操作することに基づいて移動体が特定領域に移動した場合に、第１位置から第２位置側へ可動された可動手段の一端部と移動体とが当接し易くされているので、遊技者の操作によって移動体を特定領域で可動手段の一端部と当てることで可動手段の可動を制限することで可動手段の可動を制限する演出を遊技者の操作によって実行できる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【９４６４】
　＜特徴ＴＫ群＞
　電気的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電気的に駆動される第２駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記遊技機は、前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置へと可動されている途中位置で前記移動体の第１特定位置に当接する場合には、前記第１位置から第１可動量が可動された第１途中位置で前記移動体と当接可能であり、前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置へと可動されている途中位置で前記移動体の前記第１特定位置とは異なる第２特定位置に当接する場合には、前記第１位置から前記第１可動量よりも大きい第２可動量が可動された第２途中位置で前記移動体と当接可能に構成されており、前記移動体は、前記可動手段の可動が開始されるよりも前の期間で前記操作手段が操作された場合に前記第２駆動手段により移動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＴＫ１。
　従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：２０１４－１３２９３７）。
　具体的には、電気的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。
　このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。
　しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＴＫ１によれば、移動体の第１特定位置に可動手段が当接する場合と、移動体の第２特定位置に可動手段が当接する場合と、で可動手段が可動される可動量を異ならせることができるので、可動手段と移動体とが当接する場合の可動量が一定となることで可動手段の動作が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９４６５】

＜５０７０系特徴群＞

＜特徴Ａ群＞（特図の変動中に実行される特定演出が、変動終了後も所定期間継続するものであって、特定演出の実行期間中に新たな入賞があった場合であっても特定演出を継続して実行可能。）

遊技球が入球可能な入球手段（第１入球口６４）と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて情報を取得することが可能な取得手段と、前記取得手段により取得された前記情報を、特定数を上限に記憶することが可能な記憶手段（特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａ）を有し、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示された前記識別情報が特定の前記判別結果を示すための特定表示態様で停止表示された場合に特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、前記識別情報に対応する前記判別結果を前記識別情報が停止表示されるよりも前に遊技者に識別させるために第１図柄（第３図柄）を第１方向に動的表示させる第１動的表示態様を含む変動演出を実行することが可能な変動演出実行手段（変動表示設定処理Ｓ２１１３Ｄ）と、を有した遊技機において、前記識別情報の動的表示期間中に前記第１図柄とは異なる第２図柄（疑似図柄）を表示させる特定演出（疑似変動演出）を実行可能な特定演出実行手段（液晶演出実行管理処理Ｓ２１１０Ｄ）を有し、前記遊技機は、前記特定演出実行手段により前記識別情報の動的表示期間中に表示された前記第２図柄を、該識別情報の動的表示が終了した後の所定期間を含む演出期間にて前記第１方向とは異なる第２方向へと移動表示させることが可能であり、前記演出期間中に新たな前記情報を取得した場合であっても、前記第２図柄の移動表示を継続して実行することが可能であることを特徴とする遊技機Ａ１。

従来より、始動口への遊技球の入賞に伴って抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開２０１０－２０７６１８号公報）。

しかしながら、遊技者が継続して遊技球を発射しているにも関わらず、発射した遊技球が遊技機の盤面上に設けられた釘等に弾かれて始動口へ入賞し難い状況が続いた場合、変動演出終了後にすぐに次の変動演出が開始されず遊技のテンポが悪くなることで、遊技者がストレスを感じて遊技意欲を低下させる虞があった。

これに対して、遊技機Ａ１によれば、識別情報の動的表示が終了した場合に、識別情報の動的表示終了後も所定期間第２図柄を移動表示させることで遊技者を第２図柄の移動表示に注目させ、遊技球を入球手段に入球させて情報を取得するための時間を稼ぐことが可能となり、変動演出が開始されずに遊技者が退屈に感じる時間を減少させることができるという効果がある。

また、第２図柄の移動表示中に新たな情報を取得した場合に、第２図柄の移動表示を継続して実行可能であるため、第２図柄の移動表示が演出期間の途中で終了し遊技者に違和感を与えることを抑制することができるという効果がある。

遊技機Ａ１において、前記変動演出実行手段により実行される前記変動演出の演出態様

として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果ではない場合よりも決定され易い第１演出態様と、その第１演出態様よりも前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果ではない場合に決定され易い第２演出態様と、を少なくとも含む複数の前記演出態様の中から前記演出態様を決定可能な演出態様決定手段（演出態様設定処理Ｓ２４２５Ｄ）を有し、前記遊技機は、前記第１演出態様の前記変動演出が実行されている場合よりも、前記第２演出態様の前記変動演出が実行されている場合の方が、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ａ２。

遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１が奏する効果に加えて、次の効果を奏する。即ち、第１演出態様の変動演出が実行される場合には、その変動演出に対応する識別情報の動的表示終了後に特典遊技が実行される可能性が高いため特定演出の演出効果は低く、一方で、第２演出態様の変動演出が実行される場合には、その変動演出に対応する識別情報の動的表示終了後に記憶手段に情報が記憶されていなければ、新たな識別情報の動的表示が開始されない状況が生起し易いため、遊技者を第２図柄の移動表示に注目させ、情報を取得するための時間を稼ぐ必要がある。よって、特定演出をより好適に実行することができるという効果がある。

遊技機Ａ１またはＡ２のいずれかにおいて、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記特定数である場合よりも、前記特定数よりも少ない所定数である場合の方が、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ａ３。

遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１またはＡ２が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に記憶された情報数が特定数である場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が実行されるため特定演出の演出効果が低く、一方で、記憶手段に特定数まで情報が記憶されていない場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されない状況が生起し易いので、遊技者を第２図柄の移動表示に注目させ、情報を取得するための時間を稼ぐ必要がある。よって、特定演出をより好適に実行することができるという効果がある。

遊技機Ａ１からＡ３のいずれかにおいて、遊技者の操作により遊技球を発射させることが可能な発射手段（球発射ユニット１１２ａ）を有し、前記遊技機は、前記発射手段が操作されている場合の方が、前記発射手段が操作されていない場合よりも、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ａ４。

遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ１からＡ３が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射されていない状況で特定演出が実行されても、特定演出の演出期間中に新たな情報を取得することができないため、特定演出の演出効果が低くなる。したがって、演出効果が低い場合には特定演出が実行され難くすることで、無闇に特定演出が実行され遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機Ａ１において、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）を有し、前記特定演出実行手段は、前記操作手段が操作されたことに対応して前記特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機Ａ５。

遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ１が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、操作手段の操作により特定演出を実行するか否かを遊技者が選択可能であるため、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能となるという効果がある。

遊技機Ａ２において、前記特定演出の実行条件が成立したことを判定することが可能な実行判定手段（仮停止設定処理Ｓ２２５７Ｄ）を有し、前記特定演出実行手段は、前記実行判定手段により前記実行条件が成立したと判定されたことに対応して前記特定演出を実行することが可能であり、前記遊技機は、前記第１演出態様で前記変動演出が実行されている場合に、前記特定演出の実行条件が成立しても前記特定演出の実行を規制することが可能であることを特徴とする遊技機Ａ６。

遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ２が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１演出態様の変動演出が実行されることで遊技者に特定の判別結果となることを期待させる

ことが可能であり、特定演出が実行されて第１演出態様の変動演出の実行を妨げるという不具合が生起することを抑制することができるという効果がある。

遊技機Ａ６において、前記実行判定手段は、予め定められた規定期間における前記入球手段への遊技球の入球回数が規定数以下であることに対応して前記特定演出の実行条件が成立したと判定することを特徴とする遊技機Ａ７。

遊技機Ａ７によれば、遊技機Ａ６が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、規定期間における遊技球の入球回数が規定数以上である場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始され易いので特定演出の演出効果が低く、規定数以下である場合には識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されない可能性が高いので特定演出の演出効果が高い。したがって、特定演出をより好適に実行させることができるという効果がある。

遊技機Ａ６またはＡ７において、前記遊技機は、前記特定演出の実行が規制された場合に、前記第１演出態様の前記変動演出が終了した後に前記特定演出の演出結果に対応する特殊演出を実行可能であることを特徴とする遊技機Ａ８。

遊技機Ａ８によれば、遊技機Ａ６またはＡ７が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行が規制された場合であっても、本来特定演出の演出結果で遊技者に伝えるはずであった演出情報を、特定の変動演出が終了した後の期間で特殊演出を実行することにより報知可能であるため、特定演出を好適に実行しつつ遊技者に付与される演出情報が減少することを抑制することができるという効果がある。

遊技機Ａ６からＡ８のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記特定演出の実行が規制された場合には、前記第１演出態様の実行期間中に前記特殊演出が実行されることを示唆する示唆態様を表示可能であることを特徴とする遊技機Ａ９。

遊技機Ａ９によれば、遊技機Ａ６からＡ８が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、示唆態様が表示されることにより、前記特定演出の実行条件が成立したにもかかわらず、特定演出が実行されないことで遊技者に違和感を与える不具合を抑制することができるという効果がある。

遊技機Ａ１からＡ９において、前記遊技機は、前記演出期間に新たな前記情報を取得し、その前記情報の前記判別結果が前記特定の判別結果である場合に、移動表示後の前記第２図柄の表示態様を可変させることが可能であることを特徴とする遊技機Ａ１０。

遊技機Ａ１０によれば、第２図柄が移動表示されている演出期間に新たに取得した情報の判別結果が特定の判別結果である場合には移動表示後の第２図柄の表示態様が可変するため、遊技者を第２図柄により注目させることが可能となり、特定演出の演出効果を向上させることができるという効果がある。

遊技機Ａ１からＡ１０のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記特定演出の実行条件が成立したことに対応して特典を付与することが可能であることを特徴とする遊技機Ａ１１。

遊技機Ａ１１によれば、遊技機Ａ１からＡ１０が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与されることにより、特定演出が短期間で頻繁に実行される状況となった場合であっても、遊技者に対して特定演出が実行されることを嬉しく感じさせることが可能となり、特定演出の演出効果を高めることができるという効果がある。

前記遊技機Ａ１からＡ１１において、前記入球手段とは異なる第２入球手段（スルーゲート６７）と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２情報を取得することが可能な第２取得手段（スルーゲート通過処理Ｓ１１２Ｄ）と、前記第２取得手段により取得された前記第２情報を、特定数を上限に記憶することが可能な第２記憶手段（普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｂ）を有し、その第２記憶手段に記憶されている前記第２情報に基づいて判別を実行することが可能な第２判別手段と、その第２判別手段による第２判別結果を示すための第２識別情報を動的表示させることが可能な第２動的表示手段と、その第２動的表示手段により動的表示された前記第２識別情報が特定の前記第２判別結果を示すための第２特定表示態様で停止表示された場合に前記特典遊技とは異なる第２特典遊技を実行することが可能な第２特典遊技実行手段と、前記第２記憶手段に記憶さ

れている前記第２情報に基づいて、前記第２判別手段による判別が実行されるよりも前に事前判別する事前判別手段（普図先読み処理Ｓ２２６１Ｄ）と、を有し、前記遊技機は、前記演出期間において、前記事前判別手段による前記事前判別の結果、前記特定の第２判別結果と判別される前記第２情報が記憶されていると判別した場合に、特殊報知演出を実行可能であることを特徴とする遊技機Ａ１２。

遊技機Ａ１２によれば、遊技機Ａ１からＡ１１が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２入球手段に入球させることで第２判別結果が判別可能に構成され、特定の第２判別結果である場合には第２特典遊技が実行されるため、入球手段と第２入球手段とで遊技球の入球に対する価値を可変させることができ、遊技を多様にすることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。また、事前判別手段により特定の第２判別結果と判別される第２情報が記憶されていると事前判別された場合には、第２図柄の演出期間中に特殊報知態様が表示されるため、遊技者に特殊報知態様が表示されることを期待させて第２図柄により注目させることが可能となるため、特定演出の演出効果を向上させることができるという効果がある。

遊技機Ａ１からＡ１２において、前記第２図柄の演出期間を設定することが可能な演出期間設定手段（疑似変動開始処理Ｓ２２３５Ｄ）と、その演出期間設定手段により設定された演出期間中に新たな前記識別情報の動的表示が実行される場合に、該識別情報の動的表示期間に応じて該演出期間を更新することが可能な更新手段（特殊演出追加設定処理Ｓ２４２６Ｄ）と、を有することを特徴とする遊技機Ａ１３。

遊技機Ａ１３によれば、遊技機Ａ１からＡ１２が奏する効果に加え、次の効果を奏する。設定された演出期間を新たに動的表示が開始された識別情報の動的表示期間に応じて更新可能であるため、１の第２図柄の演出期間中に過度に複数の識別情報の動的表示が実行されるという不具合を抑制することができるという効果がある。

遊技機Ａ１からＡ１３において、前記遊技機は、前記変動演出が実行されていない期間において予め定められた特定条件が成立した場合に、前記特定演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機Ａ１４。

遊技機Ａ１４によれば、遊技機Ａ１からＡ１３が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変動演出が実行されていない期間であっても特定演出が実行可能であるため、新たに遊技を開始した遊技者に対して変動演出が実行されるまでの期間を特定演出により繋ぐことが可能となり、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができるという効果がある。

【９４６６】

＜特徴Ｂ群＞（特図変動中に開始され、特図停止期間にも継続して実行可能な特定演出を、変動演出を実行した状態で変動演出を隠すように実行する。）

遊技球が入球可能な入球手段（第１入球口６４）と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記識別情報の動的表示期間を設定することが可能な動的表示期間設定手段と、前記識別情報が動的表示される場合に、表示手段において該識別情報に対応する前記判別結果を該識別情報が停止表示されるよりも前に遊技者に識別させることが可能な変動演出を実行することが可能な変動演出実行手段（変動表示設定処理Ｓ２１１３Ｄ）と、前記動的表示手段により動的表示された前記識別情報が特定の判別結果を示すための特定表示態様で停止表示された場合に特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）と、を有した遊技機において、前記変動演出実行手段により前記変動演出が実行されている期間中に前記表示手段の該変動演出が実行されている表示部のうち少なくとも一部の特定表示部の前面側で実行され、その特定表示部を遊技者が視認困難な第１状態（装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２のスタンバイ状態）とする特定演出を実行可能な特定演出実行手段を有し、その特定演出実行手段は、前記変動演出の実行期間中に前記特定表示部を前記第１状態とした場合に、該変動演出が終了した後の該変動演出が実行され

ていない所定期間を含む演出期間で該第１状態を継続することが可能であり、前記遊技機は、前記変動演出の実行期間中に前記特定表示部が前記第１状態である場合に前記操作手段が操作されたことに対応して、前記演出期間が経過するよりも前に前記特定表示部を遊技者が視認可能な第２状態（装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２の収納状態）とすることが可能であることを特徴とする遊技機Ｂ１。

従来より、始動口への遊技球の入賞に伴って抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行され、遊技の興趣向上が図られている。そして、変動演出の実行中に、さらに始動口へ遊技球が入賞した場合には、抽選遊技を実行する権利が所定回数まで保留され、実行中の変動演出終了後に保留されている実行権利に基づいて抽選遊技が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開２０１０－２０７６１８号公報）。このようにすることで、変動演出の終了後にすぐに次の変動演出が開始されるため、変動演出と変動演出の間が間延びせず遊技者はテンポ良く遊技を行うことができる。

しかしながら、遊技者が継続して遊技球を発射しているにも関わらず、発射した遊技球が遊技機の盤面上に設けられた釘等に弾かれて始動口へ入賞し難い状況が続いた場合、変動演出中に保留球が保留されていない状態が発生し易くなり、変動演出終了後にすぐに次の変動演出が開始されず遊技のテンポが悪くなることで、遊技者がストレスを感じて遊技意欲を低下させる虞があった。

これに対して、遊技機Ｂ１によれば、特定演出の演出期間中は特定表示部が遊技者から視認困難な第１状態となり、その第１状態が変動演出の終了後も所定期間継続するので、変動演出が終了したことを遊技者に気付かせ難くし、遊技者が特定演出に注目している間に遊技球を入球手段に入球させ新たな情報を取得する時間を稼ぐことが可能となり、変動演出が開始されずに遊技者が退屈に感じる時間を減少させることができるという効果がある。

また、特定演出の演出期間中であっても、変動演出を楽しみたい遊技者が操作手段を操作した場合には、特定表示部を視認可能な第２状態とする簡単な制御だけで変動演出を遊技者に視認させることが可能であり、特定演出と変動演出を途中で切り替えるための複雑な表示制御は不要であるため、遊技機の制御負荷を軽減しつつ、遊技者の好みに応じた演出を楽しませることができるという効果がある。

遊技機Ｂ１において、前記遊技機は、前記特定演出実行手段により前記特定表示部が前記第１状態とされている場合に、示唆態様により実行中の前記変動演出の演出態様を示唆することが可能であることを特徴とする遊技機Ｂ２。

遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、特定表示部が第１状態である場合に、示唆態様により変動演出の演出態様を推測し、その演出態様から判別結果を予測させるという新たな楽しみを遊技者に提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機Ｂ２において、前記遊技機は、前記第１状態から前記第２状態へと可変する場合に、前記第１状態における前記示唆態様に対応する報知態様を前記表示画面に表示することが可能であることを特徴とする遊技機Ｂ３。

遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ２が奏する効果に加え、次の効果を奏する。第１状態において示唆態様を見逃した遊技者に対して、第２状態では示唆態様に対応する報知態様が表示されるので、実行中の変動演出の演出態様をより推測させ易くなり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機Ｂ１からＢ３のいずれかにおいて、前記取得手段により取得された前記情報を上限値である特定数まで記憶することが可能な記憶手段（特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａ）を有し、前記遊技機は前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記特定数である場合よりも、前記特定数よりも少ない所定数である場合の方が、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｂ４。

遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ１からＢ３が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、取得した情報を記憶手段に記憶可能であるため、識別情報の動的表示終了後に記憶された情報に対応する新たな識別情報の動的表示を開始することで、テンポの良い遊技を提供することができる。また、記憶手段に情報が特定数まで記憶されていない場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されない状況となる可能性が高いため、特定演出を実行し易くすることで識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されなくても遊技者に気付かれ難くすることが可能となり、特定演出を好適に実行することができるという効果がある。

遊技機Ｂ１からＢ４のいずれかにおいて、前記変動演出実行手段により実行される前記変動演出の演出態様として、前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の一部に対応する第１演出態様と、前記判別結果が前記特定の判別結果とは異なる前記判別結果である場合の一部に対応する第２演出態様と、を少なくとも含む複数の前記演出態様の中から１の前記演出態様を決定可能な演出態様決定手段を有し、前記遊技機は、前記第１演出態様で前記変動演出が実行されている場合よりも、前記第２演出態様で前記変動演出が実行されている場合の方が、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｂ５。

遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ１からＢ４が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１演出態様で変動演出が実行されている場合には、識別情報の動的表示終了後に特典遊技が実行されるため遊技者を退屈させないが、第２演出態様で変動演出が実行されている場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されなければ、遊技者が退屈してしまうため、特定演出が実行され易くなることで遊技者に識別情報の動的表示が終了したことを気付かれにくくし新たな情報を取得させる時間を稼ぐことが可能となり、特定演出を好適に実行することができるという効果がある。

前記遊技機Ｂ１からＢ５のいずれかにおいて、遊技者の操作により遊技球を発射させることが可能な発射手段（球発射ユニット１１２ａ）を有し、前記遊技機は、前記発射手段が操作されている場合の方が、前記発射手段が操作されていない場合よりも、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｂ６。

遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ１からＢ５が奏する効果に加え、次の効果を奏する。発射手段により遊技球が発射されていない状況で特定演出が実行されても、特定演出の実行期間中に新たな情報を取得することができないため、特定演出の演出効果が低くなる。したがって、演出効果が低い場合に特定演出が実行され難くすることで、無闇に特定演出が実行され遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

前記遊技機Ｂ１からＢ６において、予め定められた規定期間における前記入球手段への遊技球の入球回数が規定数以下であることに対応して前記特定演出の実行条件が成立したと判定することが可能な判定手段（仮停止設定処理Ｓ２２５７Ｄ）を有し、前記特定演出実行手段は、前記判定手段により前記実行条件が成立したと判定されたことに対応して前記特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機Ｂ７。

遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ６が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、規定期間における遊技球の入球回数が規定数以上である場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始され易いので特定演出の演出効果が低く、規定数以下である場合には識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されない可能性が高いので特定演出の演出効果が高い。したがって、特定演出をより好適に実行させることができるという効果がある。

遊技機Ｂ１からＢ３のいずれかにおいて、前記特定演出実行手段は、遊技者が前記操作手段を操作したことに対応して前記特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機Ｂ８。

遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ１からＢ３が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、操作手段の操作により特定演出を実行するか否かを遊技者が選択可能であるため、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能となるという効果がある。

遊技機Ｂ１からＢ８のいずれかにおいて、前記遊技機は、特定の前記判別結果であるこ

とを示すための前記識別情報の動的表示中に前記特定演出が実行された場合に、該識別情報の動的表示終了後に実行される前記特典遊技の実行期間の一部期間において前記第１状態を継続することが可能であることを特徴とする遊技機Ｂ９。

遊技機Ｂ９によれば、遊技機Ｂ１からＢ８が奏する効果に加え、次の効果を奏する。特定の判別結果を示すための識別情報の動的表示中に表示手段が第１状態となり、第１状態がその識別情報の動的表示終了後に実行される特典遊技の実行期間の一部期間で継続するため、識別情報の動的表示終了から特典遊技が開始されるまでの期間に識別情報が停止表示されていることを遊技者に感じさせず、テンポの良い遊技を提供することが可能となるという効果がある。

遊技機Ｂ１からＢ９のいずれかにおいて、前記第１状態を継続する状態継続期間を設定することが可能な状態継続期間設定手段（疑似変動開始処理Ｓ２２４５Ｄ）を有し、その状態継続期間設定手段は、動的表示中の前記識別情報に対応する前記判別結果が特定の前記判別結果である場合に、特定の前記判別結果ではない場合よりも長い状態継続期間を設定可能であることを特徴とする遊技機Ｂ１０。

遊技機Ｂ１０によれば、遊技機Ｂ１からＢ９が奏する効果に加え、次の効果を奏する。第１状態が長く継続した方が特定の判別結果である可能性が高いと遊技者に思わせることで、第１状態が長期間継続し変動演出が視認できないことに対して違和感を与え難くし、特定演出の演出効果を向上させることができるという効果がある。

遊技機Ｂ１０において、特定の前記判別結果ではない前記識別情報の動的表示中に前記状態継続期間設定手段により設定された前記状態継続期間を、該識別情報の動的表示終了後、新たに実行される前記識別情報に対応する前記変動演出の演出態様に応じて更新することが可能な更新手段（疑似変動実行中処理Ｓ２２４６Ｄ）を有することを特徴とする遊技機Ｂ１１。

遊技機Ｂ１１によれば、遊技機Ｂ１０が奏する効果に加え、次の効果を奏する。新たな変動演出が実行される前に設定された状態継続期間を、その変動演出の演出態様に応じて更新可能であるため、遊技者に違和感のない演出を提供することができるという効果がある。

遊技機Ｂ１からＢ１１のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記特定演出実行手段により前記第１状態とされている場合に、前記変動演出が特定の演出態様で実行されたことに対応して前記演出期間が経過する前に前記第２状態とすることが可能であることを特徴とする遊技機Ｂ１２。

遊技機Ｂ１２によれば、遊技機Ｂ１からＢ１１が奏する効果に加え、次の効果を奏する。第１状態とされている場合であっても、特定の演出態様で変動演出が実行される場合には第２状態となり、特定の演出態様の変動演出を遊技者が視認可能となるので、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

前記遊技機Ｂ１からＢ１２において、前記遊技機は、前記変動演出が実行されていない期間において予め定められた特定条件が成立した場合に、前記特定演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機Ｂ１３。

遊技機Ｂ１３によれば、遊技機Ｂ１からＢ１２が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変動演出が実行されていない期間において特定演出が実行され第１状態となることで、変動演出が実行されていないことを遊技者に分かり難くすることができるため、新たな情報を取得するための時間を稼ぐことが可能となるという効果がある。

前記遊技機Ｂ１からＢ１３において、前記遊技機は、前記第１状態である場合に、前記操作手段において前記操作とは異なる第２操作が実行されている期間は前記第２状態へと可変させないことを特徴とする遊技機Ｂ１４。

遊技機Ｂ１４によれば、遊技機Ａ１３が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１状態において遊技者が第２操作を実行している期間は第１状態から第２状態へと可変しないので、第１状態と第２状態のどちらの状態で遊技を行うかを遊技者が任意に選択できるので、遊技の興趣を向上させることができる。

遊技機Ｂ１からＢ１４のいずれかにおいて、前記表示手段の前面側の第１位置と、その

第１位置とは異なる第２位置とに駆動可能な駆動手段（装飾用可動役物Ｙｍ１、Ｙｍ２）を有し、前記特定演出は、前記駆動手段を前記第１位置に駆動させることで前記第１状態とすることを特徴とする遊技機Ｂ１５。

遊技機Ｂ１５によれば、遊技機Ｂ１からＢ１４が奏する効果に加え、次の効果を奏する。駆動手段を第１位置に駆動させる特定演出により第１状態とすることにより、変動演出と並行して特定演出を実行する場合であっても複雑な表示制御を行う必要が無いので、処理負荷を軽減することができるという効果を奏する。

【９４６７】

＜特徴Ｃ群＞（特図変動中に開始され、特図変動終了後も所定期間継続して実行される特定演出において、次変動の演出態様に関する要素の少なくとも一部を遊技者が選択可能な演出を実行する）

遊技球が入球可能な入球手段（第１入球口６４）と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記識別情報の動的表示期間を設定することが可能な動的表示期間設定手段と、前記識別情報が動的表示される場合に、該識別情報に対応する前記判別結果を前記識別情報が停止表示されるよりも前に遊技者に識別させることが可能な変動演出を実行することが可能な変動演出実行手段（変動表示設定処理Ｓ２１１３Ｄ）と、前記動的表示手段より動的表示された前記識別情報が特定の判別結果を示すための特定表示態様で表示された場合に、特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）と、を有した遊技機において、前記識別情報の動的表示中に表示手段において前記操作手段の操作により複数の態様情報（ミッション種別アイコン）のうち１の態様情報を遊技者に選択させるための第１特定演出（ミッション選択演出）を表示することが可能な特定演出表示手段（液晶演出実行管理処理Ｓ２１２６Ｄ）を有し、前記態様情報は、前記第１特定演出が終了した後に実行される演出に関する態様を示唆するものであり、前記第１特定演出は、選択された前記態様情報を遊技者が識別可能に構成されており、前記特定演出表示手段は、前記識別情報の動的表示中に表示した前記第１特定演出を、前記識別情報の動的表示が終了した後の所定期間を含む演出期間で継続して表示可能であり、前記遊技機は、前記識別情報の動的表示が終了した後の前記識別情報が停止表示されている期間で実行されている前記第１特定演出において１の前記態様情報が選択された後に新たな前記識別情報の動的表示が開始されない場合には、選択された前記態様情報を反映させた態様で第２特定演出（ミッション演出の外れ結果報知演出）を実行することが可能であり、その第２特定演出が実行されている期間に新たな前記識別情報の動的表示が開始された場合には、前記第１特定演出において選択された前記態様情報を反映させた態様で前記新たな前記識別情報の前記判別結果に対応する前記変動演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機Ｃ１。

従来より、始動口への遊技球の入賞に伴って抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行され、遊技の興趣向上が図られている。そして、変動演出の実行中に、さらに始動口へ遊技球が入賞した場合には、抽選遊技を実行する権利が所定回数まで保留され、実行中の変動演出終了後に保留されている実行権利に基づいて抽選遊技が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開２０１０－２０７６１８号公報）。このようにすることで、変動演出の終了後にすぐに次の変動演出が開始されるため、変動演出と変動演出の間が間延びせず遊技者はテンポ良く遊技を行うことができる。

しかしながら、遊技者が継続して遊技球を発射しているにも関わらず、発射した遊技球が遊技機の盤面上に設けられた釘等に弾かれて始動口へ入賞し難い状況が続いた場合、変動演出中に保留球が保留されていない状態が発生し易くなり、変動演出終了後にすぐに次

の変動演出が開始されず遊技のテンポが悪くなることで、遊技者がストレスを感じて遊技意欲を低下させる虞があった。

これに対して、遊技機Ｃ１によれば、識別情報の動的表示が終了した後も所定期間継続して表示されている第１特定演出において遊技者が操作手段を操作して態様情報を選択している期間で入球手段に遊技球を入球させ新たな情報を取得させることが可能となり、遊技者が１の態様情報を選択するまでに新たな情報を取得できなかった場合でも、遊技者が選択した態様情報を反映させた態様の第２特定演出が識別情報の動的表示されていない期間で実行されるため、遊技者が選択した態様情報を反映させた演出が実行されるまでの期間を短くし、その態様情報を反映させた演出が実行される前に遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制することができるという効果がある。また、第２特定演出の実行期間中に遊技球が入球手段に入球し新たな情報を取得できれば、遊技者が選択した態様情報を反映させた態様で新たな変動演出が実行されるため、第１特定演出の表示が終了してから新たな変動演出が開始されるまでに識別情報の動的表示が実行されていない期間を挟んでいる場合であっても一連の演出が実行されているような印象を遊技者に与えることが可能となり、識別情報の動的表示が実行されていない期間が含まれていたことを遊技者に気付かせ難くし、変動演出が開始されずに遊技者が退屈に感じる時間を減少させることができるという効果がある。

遊技機Ｃ１において、前記遊技機は、前記新たな識別情報が動的表示されている期間に継続して表示されている前記第１特定演出において１の前記態様情報が選択された場合に、該第１特定演出の表示が終了した後の前記新たな識別情報の残りの動的表示期間で選択された前記態様情報を反映させた態様で該新たな識別情報の判別結果に対応する前記変動演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機Ｃ２。

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が態様情報を選択する前に新たな識別情報の動的表示が開始された場合であっても実行中の第１特定演出を継続して表示し、第１特定演出が終了した後の動的表示中の識別情報の残りの動的表示期間で実行される変動演出において遊技者が選択した態様情報が反映されるので、第１特定演出において遊技者が態様情報を選択する前に第１特定演出の表示を打ち切られてしまい遊技意欲を低下させてしまうことを抑制することができるとともに、識別情報の動的表示が終了してから新たな識別情報の動的表示が開始されるまでに識別情報が動的表示されていない期間を挟んでいる場合であっても一連の演出が実行されているという印象を遊技者に与えることにより、識別情報の動的表示が実行されていない期間が含まれていたことを遊技者に気付かせ難くし、変動演出が開始されずに遊技者が退屈に感じる時間を減少させることができるという効果がある。

遊技機Ｃ１またはＣ２において、遊技者の操作により遊技球を発射させることが可能な発射手段を有し、前記遊技機は、前記発射手段が操作されている場合の方が、前記発射手段が操作されていない場合よりも、前記第１特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｃ３。

遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ１またはＣ２が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射されていない状況で第１特定演出が表示されても、第１特定演出の演出期間中に新たな情報を取得することができないため、第１特定演出の演出効果が低くなる。したがって、演出効果が低い場合に第１特定演出が実行され難くすることで、無闇に第１特定演出が実行され遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

前記遊技機Ｃ１からＣ３のいずれかにおいて、前記変動演出実行手段により実行される前記変動演出の演出態様として、前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の一部に対応する第１演出態様と、前記判別結果が前記特定の判別結果とは異なる前記判別結果である場合の一部に対応する第２演出態様と、を少なくとも含む複数の前記演出態様の中から１の前記演出態様を決定可能な演出態様決定手段（演出態様設定処理Ｓ２４３１Ｄ）を有し、前記特定演出表示手段は、前記第１演出態様で前記変動演出が実行されている場合よりも、前記第２演出態様で前記変動演出が実行されている場合の方が、前記特定演出を

表示させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｃ４。
遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ１からＣ３が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１演出態様で変動演出が実行されている場合には、識別情報の動的表示終了後に特典遊技が実行されるため遊技者を退屈させないが、第２演出態様で変動演出が実行されている場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されなければ、遊技者が退屈してしまうため、特定演出が表示され易くなることで遊技者に識別情報の動的表示が終了したことを気付かれにくくし新たな情報を取得させる時間を稼ぐことが可能となり、特定演出を好適に実行することができるという効果がある。
遊技機Ｃ１からＣ４のいずれかにおいて、前記取得手段により取得された前記情報を上限値である特定数まで記憶することが可能な記憶手段（特別図柄１保留球格納エリア２０３ｄａ）を有し、前記特定演出実行手段は前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記特定数である場合よりも、前記特定数よりも少ない所定数である場合の方が、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｃ５。
遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ１からＣ４が奏する効果に加え、次の効果を奏する。取得した情報を記憶手段に記憶可能であるため、識別情報の動的表示終了後に記憶された情報に対応する新たな識別情報の動的表示を開始することで、テンポの良い遊技を提供することができる。また、記憶手段に情報が特定数まで記憶されていない場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されない状況となる可能性が高いため、特定演出を実行し易くすることで識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されなくても遊技者に気付かれ難くすることが可能となり、特定演出を好適に実行することができるという効果がある。
前記遊技機Ｃ１からＣ５において、予め定められた規定期間における前記入球手段への遊技球の入球回数が規定数以下であることに対応して前記第１特定演出の実行条件が成立したと判定することが可能な判定手段（仮停止設定処理Ｓ２２５７Ｄ）を有し、前記特定演出実行手段は、前記判定手段により前記実行条件が成立したと判定されたことに対応して前記第１特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機Ｃ６。
遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ１からＣ５が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、規定期間における遊技球の入球回数が規定数以上である場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始され易いので第１特定演出の演出効果が低く、規定数以下である場合には識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されない可能性が高いので第１特定演出の演出効果が高い。したがって、第１特定演出をより好適に実行させることができるという効果がある。
遊技機Ｃ１またはＣ２において、前記特定演出表示手段は、前記識別情報の動的表示期間中における特定期間において前記操作手段が操作されたことに対応して前記第１特定演出を表示可能であることを特徴とする遊技機Ｃ７。
遊技機Ｃ７によれば、遊技機Ｃ１またはＣ２が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、後に実行される演出に関する態様を選択可能な第１特定演出を表示させるか否かを操作手段の操作によって遊技者が任意に選択することが可能であり、遊技者の好みの演出を提供し易くすることで遊技者が遊技に飽きにくくなるという効果がある。
前記遊技機Ｃ１からＣ７のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第２特定演出の演出期間中に新たな前記識別情報の動的表示が開始されなかった場合には、該第２特定演出の演出期間経過後に該第２特定演出が実行される前に停止表示された前記識別情報に対応する前記判別結果を識別させるための識別態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機Ｃ８。
遊技機Ｃ８によれば、遊技機Ｃ１からＣ７が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別情報の動的表示期間が経過した後も第１特定演出が継続して表示され、第１特定演出終了後に実行される第２特定演出の演出期間が経過した後に識別態様が表示されるので、第２特定演出が終了するまでは、第１特定演出の演出期間中に遊技者に識別情報の動的表示が終了したことを遊技者に気付かせ難くすることができるという効果がある。
前記遊技機Ｃ１からＣ８のいずれかにおいて、前記遊技機は、特定の前記判別結果であ

ることを示すための前記識別情報が動的表示されている期間で前記第１特定演出が表示された場合に、該識別情報が終了した後に実行される前記特典遊技の実行期間中に前記第１特定演出において選択された前記態様情報を反映させた態様の演出を実行可能であることを特徴とする遊技機Ｃ９。

遊技機Ｃ９によれば、遊技機Ｃ１からＣ８が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が選択した態様情報を反映させた態様の演出が特典遊技の実行期間中に実行されるので、単調になりがちな特典遊技中の演出を多様化させることが可能となる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

前記遊技機Ｃ１からＣ９において、前記遊技機は、特定の前記判別結果であることを示すための前記識別情報が動的表示されている期間で前記第１特定演出が表示された場合に、特殊態様情報を表示することが可能であることを特徴とする遊技機Ｃ１０。

遊技機Ｃ１０によれば、遊技機Ｃ１からＣ９が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１特定演出において特殊態様情報が表示されることにより動的表示中の識別情報の判別結果が特定の判別結果であると遊技者が予測可能となるため、第１特定演出に更に興味を持たせ、演出効果を高めることが可能となるという効果がある。

前記遊技機Ｃ１からＣ１０のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１特定演出において選択された前記態様情報に対応する報知態様を、該第１特定演出終了後に表示可能であることを特徴とする遊技機Ｃ１１。

遊技機Ｃ１１によれば、遊技機Ｃ１からＣ１０が奏する効果に加え、次の効果を奏する。第１特定演出終了後に報知態様が表示されるため、第１特定演出においてどの態様情報が選択されたかを遊技者に分かり易くすることができるという効果がある。

前記遊技機Ｃ１からＣ１１のいずれかにおいて、前記第１特定演出において選択された前記態様情報に対応する情報を記憶することが可能な態様情報記憶手段（カーソル位置記憶手段２２３ｄｈＣ）を有し、前記特定演出表示手段は、新たな前記第１特定演出において遊技者が前記操作手段を操作しなかった場合には、前記態様情報記憶手段に記憶されている情報に対応する前記態様情報を決定可能であることを特徴とする遊技機Ｃ１２。

遊技機Ｃ１２によれば、第１特定演出において遊技者が操作手段を操作できなかった場合であっても、遊技者が前回選択した態様情報を選択可能であるため、遊技者の好みの態様情報を反映した演出が実行され易くなるという効果がある。

前記遊技機Ｃ１からＣ１２のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記変動演出が実行されていない期間において予め定められた特定条件が成立した場合に、前記第１特定演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機Ｃ１３。

遊技機Ｃ１３によれば、遊技機Ｃ１からＣ１２が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変動演出が実行されていない期間において第１特定演出が実行されることで、遊技者を第１特定演出に注目させることができるため、新たな情報を取得するための時間を稼ぐことが可能となるという効果がある。

前記遊技機Ｃ１からＣ１３において、前記遊技機は、前記第１特定演出が実行されている場合に、前記操作手段において前記操作が実行されている期間は前記第１特定演出を継続させることが可能であることを特徴とする遊技機Ｃ１４。

遊技機Ｃ１４によれば、遊技機Ｃ１からＣ１３が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１特定演出において操作手段が操作されている期間は第１特定演出が継続するため、遊技者が選択したい態様情報を選択する前に第１特定演出が終了してしまい、遊技意欲が低下する不具合を抑制することができるという効果がある。

【９４６８】

＜共通群＞

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｚ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、

識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｚ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

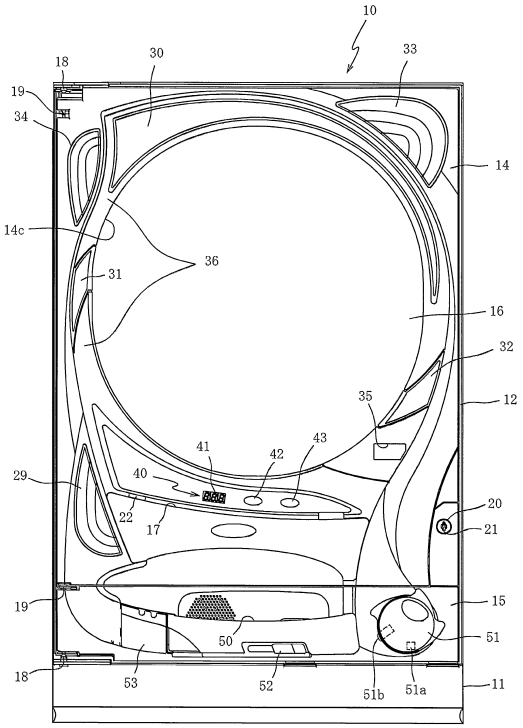
【符号の説明】

【９４６９】

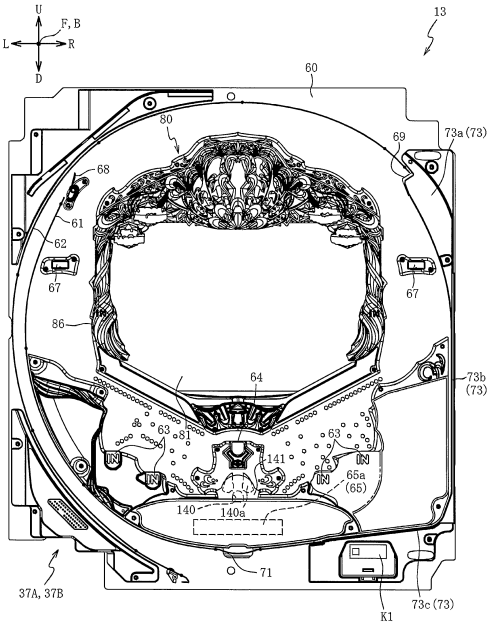
１０	パチンコ機（遊技機）
２２Ａ	枠ボタン（第５９制御例の操作手段）
６４ａ	第１入球口（第５９制御例における入球手段の一部）
８１	第３図柄表示装置（第５９制御例の表示手段）
Ｓ１０４Ｄ	特別図柄変動処理（第５９制御例の動的表示手段）
Ｓ２１３Ｄ	第５９制御例における特典遊技実行手段の一部
Ｓ３３３Ｄ	第５９制御例における判別手段の一部
Ｓ３３９Ｄ	第５９制御例における動的表示期間設定手段
Ｓ３６６Ｄ	第５９制御例の取得手段
Ｓ２１１３Ｄ	変動表示設定処理（第５９制御例の変動演出実行手段）
Ｓ２１２６Ｄ	液晶演出実行管理処理（第５９制御例の特定演出実行手段）

【図面】

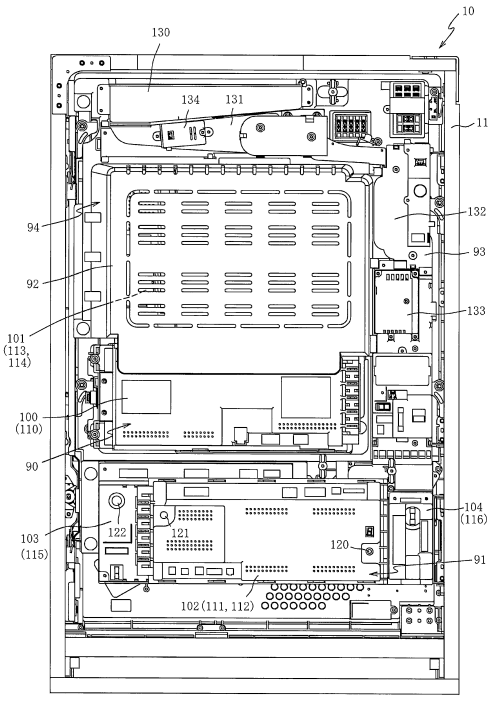
【図１】


10
18
30
33
19
34
14
14c
36
31
16
32
12
35
41
42
43
29
40
22
17
20
21
19
15
50
51
18
53
52
51b
51a
11

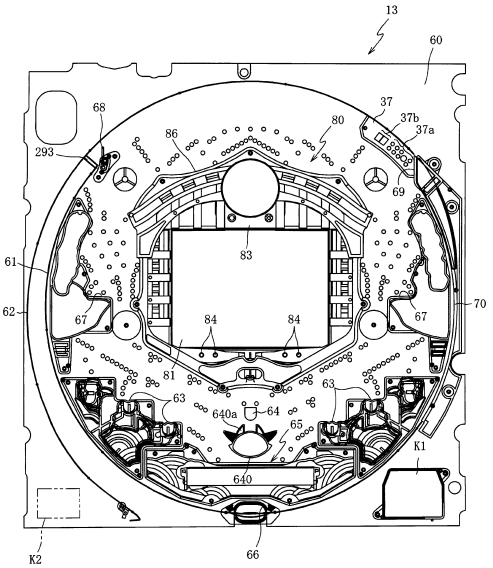
【図２】


U
F, B
L
R
D
13
60
80
69
73a (73)
68
61
62
67
67
86
64
73b (73)
63
63
141
65a (65)
140
140a
71
37A, 37B
K1
73c (73)

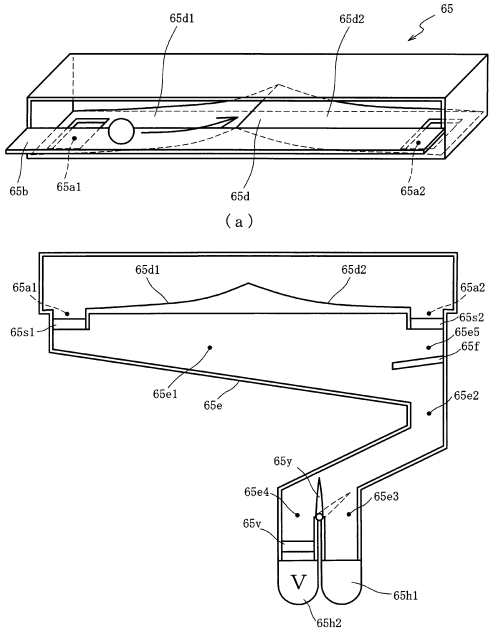
【図３】


10
130
134
131
11
94
132
92
93
133
101 (113, 114)
100 (110)
90
104 (116)
103 (115)
122
121
120
91
102 (111, 112)

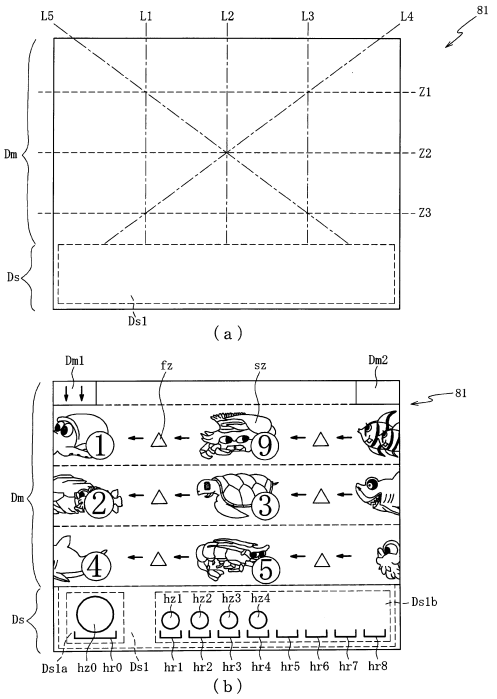
【図４】


13
60
68
37
37b
37a
86
80
293
69
83
61
62
67
84
84
67
70
81
63
63
640a
64
65
K1
640
K2
66

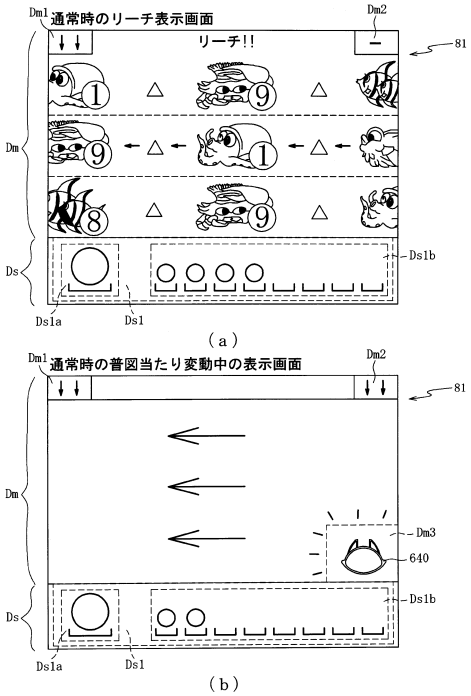
【図５】


65
65d1
65d2
65b
65a1
65d
65a2
(a)
65a1
65d1
65d2
65a2
65s1
65s2
65e5
65f
65e1
65e
65e2
65v
65e4
65e3
65v
65h1
65h2
(b)

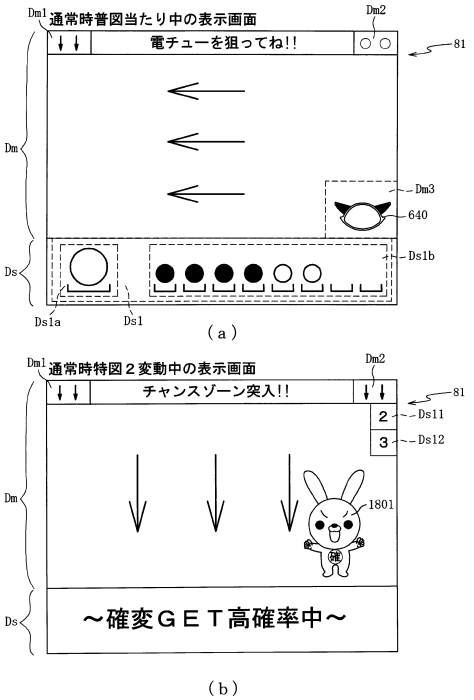
【図６】


L5
L1
L2
L3
L4
81
Z1
Z2
Z3
Dm
Ds
Ds1
(a)
Dm1
fz
sz
Dm2
81
Dm
Ds
hz1 hz2 hz3 hz4
Ds1b
Ds1a hz0 hr0 Ds1 hr1 hr2 hr3 hr4 hr5 hr6 hr7 hr8
(b)

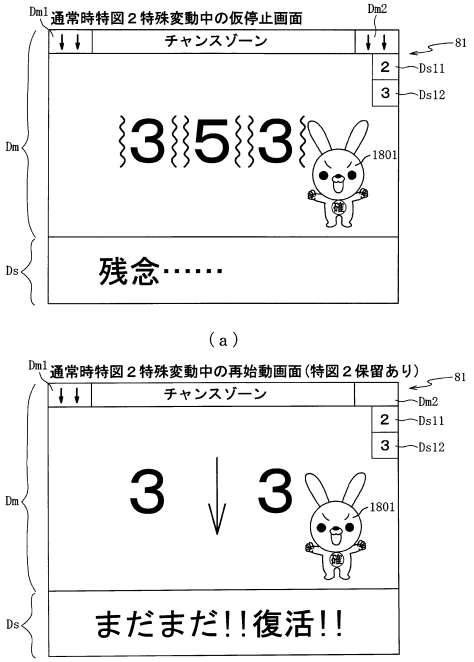
【図７】


Dm1
通常時のリーチ表示画面
Dm2
リーチ!!
81
Dm
Ds
Ds1b
Ds1a
Ds1
(a)
Dm1
通常時の普図当たり変動中の表示画面
Dm2
81
Dm
Dm3
640
Ds
Ds1b
Ds1a
Ds1
(b)

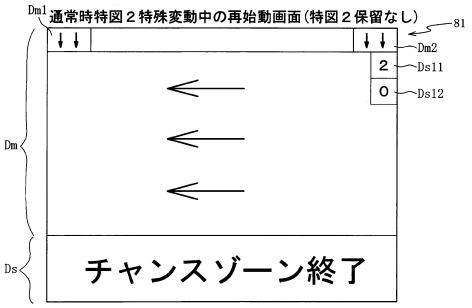
【図８】


Dm1
通常時普図当たり中の表示画面
Dm2
電チューを狙ってね!!
81
Dm
Dm3
640
Ds
Ds1b
Ds1a
Ds1
(a)
Dm1
通常時特図２変動中の表示画面
Dm2
チャンスゾーン突入!!
81
2
Ds11
3
Ds12
Dm
1801
Ds
～確変ＧＥＴ高確率中～
(b)

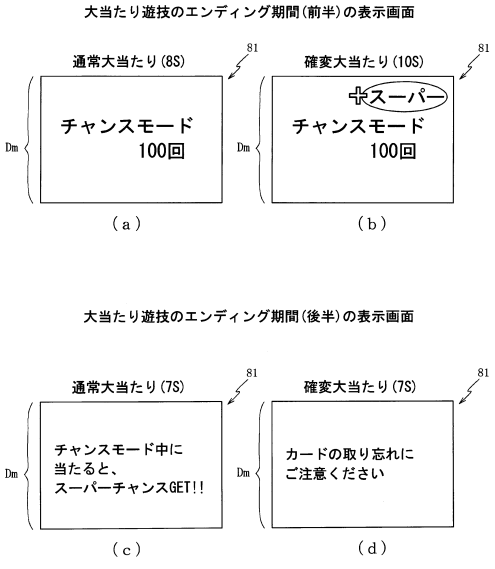
【図９】



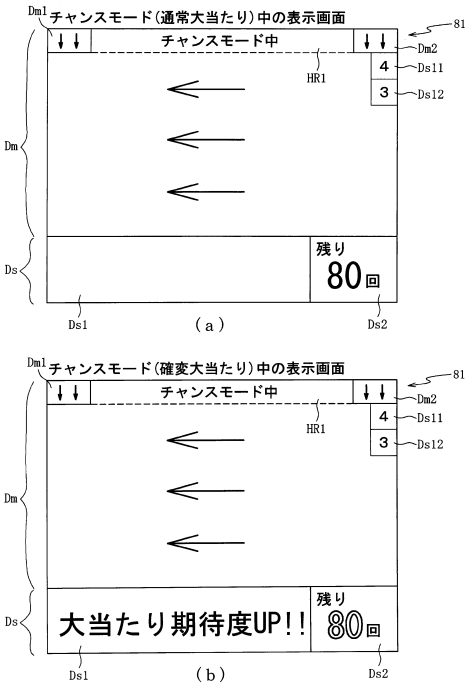
【図１０】



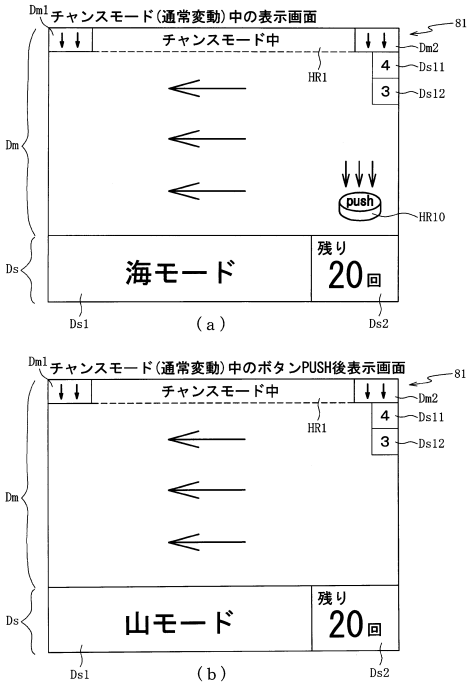
【図１１】



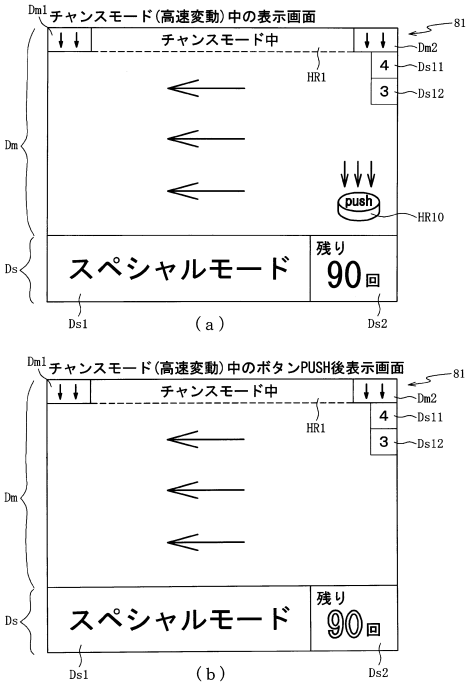
【図１２】



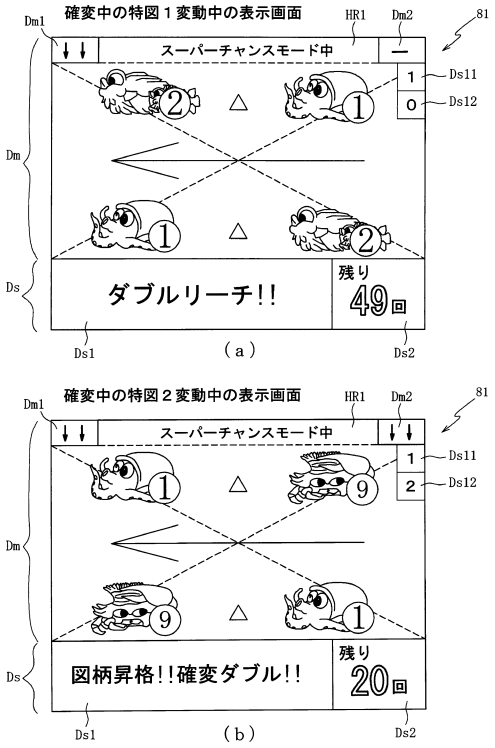
【図１３】



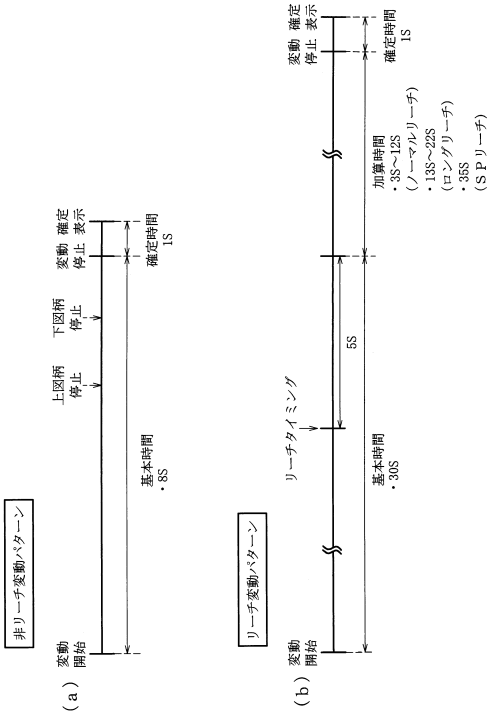
【図１４】



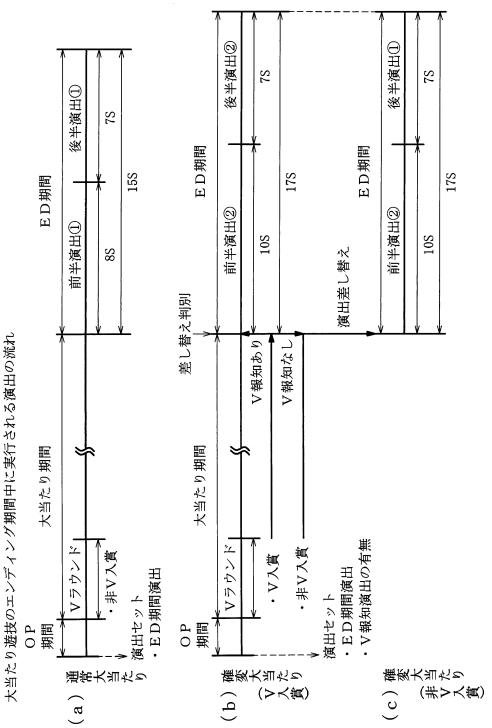
【図１５】



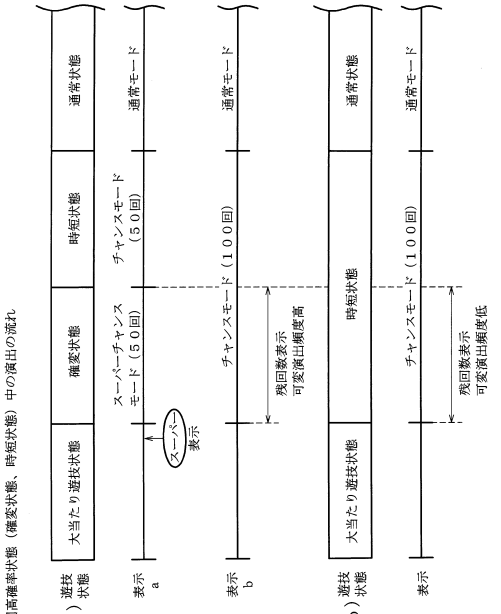
【図１６】



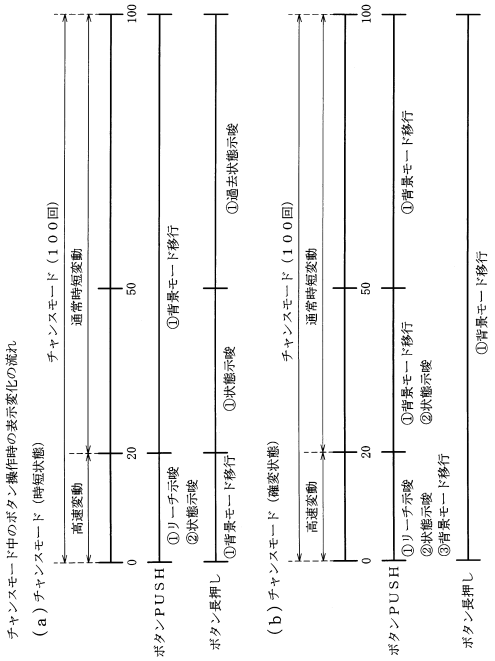
【図１７】



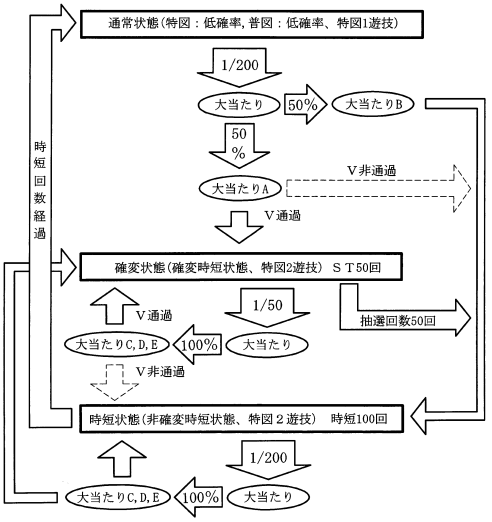
【図１８】



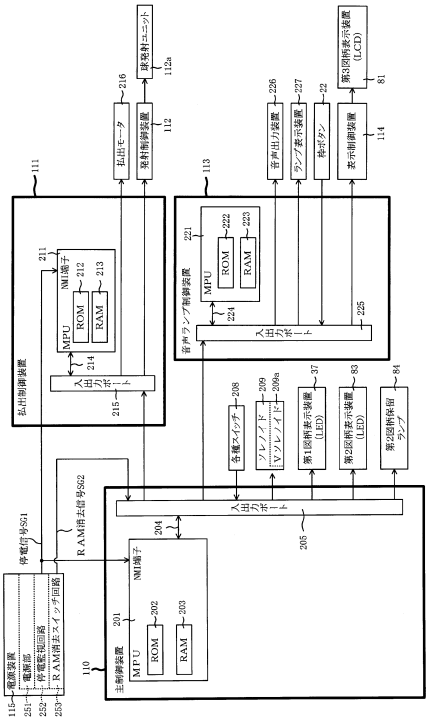
【図１９】



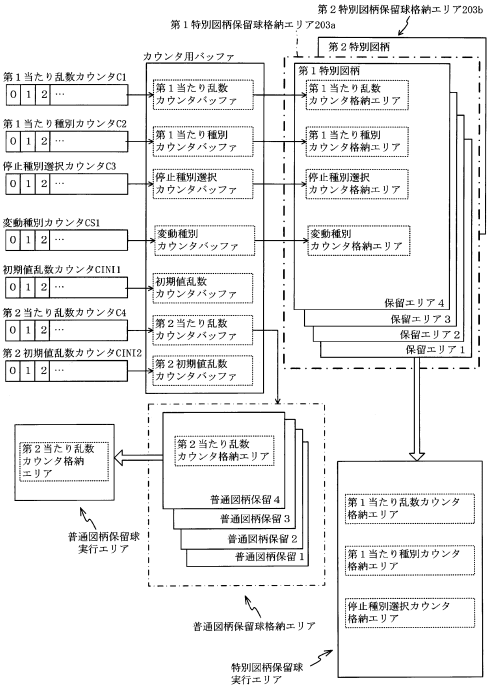
【図２０】



【図２１】



【図２２】



【図２３】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
変動パターン選択テーブル	202b
第２当たり乱数テーブル	202c
第１当たり種別選択テーブル	202d

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変設定フラグ	203m
確変通過カウンタ	203n
入賞個数カウンタ	203o
残球タイマフラグ	203p
残球タイマ	203q
確変有効フラグ	203r
確変有効タイマ	203s
排出個数カウンタ	203t
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図２４】

202

第１当たり乱数テーブル202a

（ａ）

遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～999）
特別図柄の低確率状態	0～4
特別図柄の高確率状態	0～19

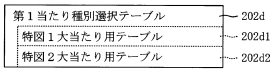
202

第２当たり乱数テーブル202c

（ｂ）

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～2
普通図柄の高確率状態	0～149

【図２５】



（ａ）

202

特図１大当たり用テーブル202d1

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i	エンディング期間(S)
大当たりＡ（７Ｒ確変大当たり）	0～49	100	50(非Ｖ時は0)	17
大当たりＢ（７Ｒ通常大当たり）	50～99	100	0	15

（ｂ）

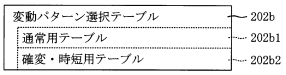
202

特図２大当たり用テーブル202d2

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i	エンディング期間(S)
大当たりＣ（４Ｒ確変大当たり）	0～29	100	50(非Ｖ時は0)	17
大当たりＤ（７Ｒ確変大当たり）	30～69	100	50(非Ｖ時は0)	
大当たりＥ（１６Ｒ確変大当たり）	70～99	100	50(非Ｖ時は0)	

（ｃ）

【図２６】



（ａ）

202

通常用テーブル202b1

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間(S)	
				基本(S)	加算(S)
特図１	当たり	0～19	ノーマル	30	3～12
		20～169	スーパー	30	13～22
		170～198	ＳＰ	55	35
	外れ	0～179	外れ	8	－
		180～198	リーチ外れ	30	3～22
特図２	当たり	0～99	特殊リーチ	10	30
		100～198	特殊外れ	10	－
	外れ	0	特殊リーチ	10	30
		1～198	特殊外れ	10	－

（ｂ）

【図２７】

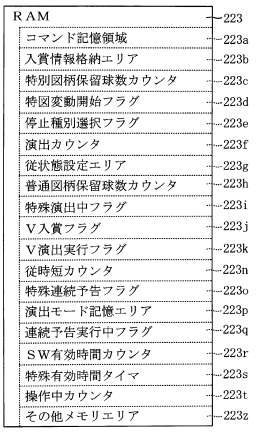
202

確変・時短用テーブル202b2

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間(S)	
					基本(S)	加算(S)
特図１	1～20	共通	0～198	短変動	5	－
	21～49	当たり	0～198	当たり	30	－
		外れ	0～179	長外れ	30	－
			180～198	短外れ	5	－
	50	共通	0～198	中変動	20	－
	51～100	当たり	0～198	長変動	30	－
		外れ	0～179	長変動	30	－
			180～198	第２長変動	60	－
特図２	1～20	共通	0～198	短変動	5	－
	21～49	当たり	0～149	第２短変動	10	－
			150～198	長変動	30	－
		外れ	0～191	第２短変動	10	－
			192～198	長変動	30	－
	50	共通	0～198	中変動	20	－
	51～100	当たり	0～149	第２短変動	10	－
			150～198	長変動	30	－
		外れ	0～191	短変動	5	－
			192～198	長変動	30	－

【図２８】

（ａ）



（ｂ）

【図２９】

222

通常中特図２演出選択テーブル222b

抽選結果	特図２保留数	特図１保留数	演出カウンタ223f（0～99）	演出内容
大当たり	3	－	0～79	擬似３演出（10S×3）
			80～99	特殊擬似２演出（20S→10S）
	2	－	0～99	擬似２演出（15S×2）
	1	－	0～89	擬似１演出（30S×1）
			90～99	擬似４演出（10S×2→5S×2）
	0	1～4	0～99	特殊終了演出
		0	0～99	擬似無し演出
外れ	3	－	0～99	擬似３演出（10S×3）
	2	－	0～99	擬似２演出（15S×2）
	1	－	0～99	擬似１演出（30S×2）
	0	－	0～99	擬似無し演出

【図３０】

222

確変中演出選択テーブル222c

図柄種別	抽選結果	演出カウンタ223f（0～99）	演出内容
特図１	確変大当たり	0～49	確変シングルリーチ
		50～99	ダブルリーチ
	通常大当たり	0～99	ダブルリーチ
	外れ	0～99	非リーチ
特図２	確変大当たり	0～49	特殊ダブルリーチ
		50～99	確変ダブルリーチ
	外れ	0～4	ダブルリーチ
		5～10	確変ダブルリーチ
		11～99	非リーチ

【図３１】

222

連続予告実行選択テーブル222d

抽選結果	特図２保留数	演出カウンタ223f（0～198）	連続予告有無
大当たり	3	0～79	有
		80～198	無
	4	0～149	有
		150～198	無
外れ	3	0～194	無
		195～198	有
	4	0～189	無
		190～198	有

（ａ）

Ｖ報知実行選択テーブル222e

大当たり種別	演出カウンタ223f（0～198）	Ｖ報知有無
大当たりＡ	0～149	有
	150～198	無
大当たりＣ，Ｄ，Ｅ	0～189	有
	190～198	無

（ｂ）

【図３２】

ボタン操作時演出選択テーブル 222f
時短状態選択テーブル 222f1
確変状態選択テーブル 222f2

（ａ）

222

時短状態選択テーブル222f1

操作タイミング	特図変動回数	操作方法	演出カウンタ223f（0～198）	実行演出
第１期間（高速変動）	1～20	長押し	0～198	背景モード移行
		通常押し	0～149	無
			150～189	リーチ示唆
			190～198	状態示唆
第２期間（通常時短変動）	21～49	長押し	0～198	状態示唆
		通常押し	0～198	背景モード移行
特定期間（特定時短変動）	50	－	－	－
第３期間（通常時短変動）	51～100	長押し	0～198	過去状態示唆
		通常押し	0～198	背景モード移行

（ｂ）

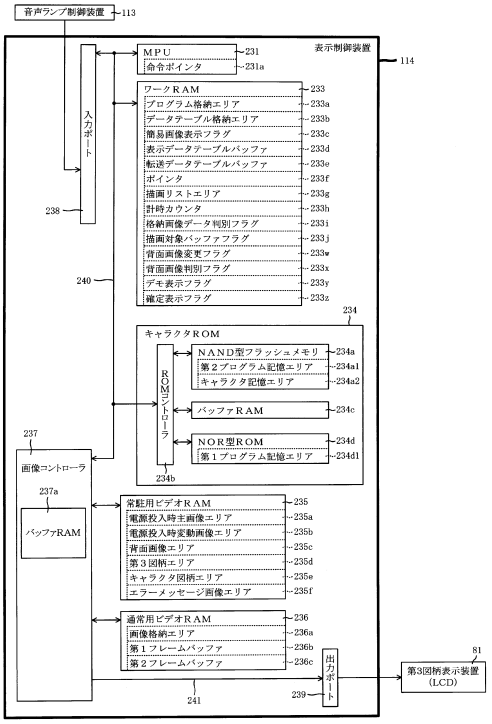
【図３３】

223

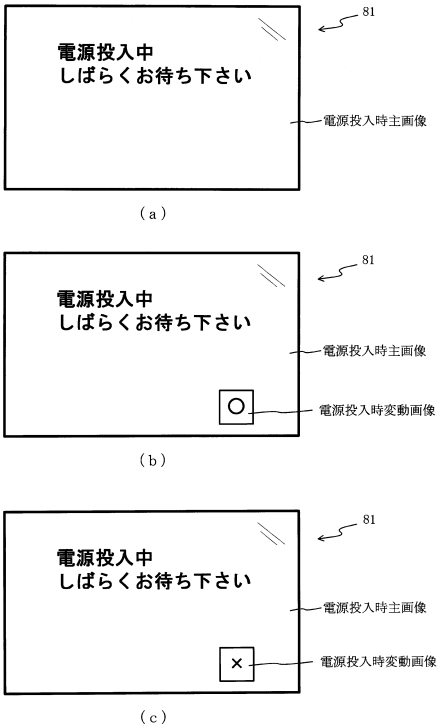
確変状態選択テーブル222f2

操作タイミング	特図変動回数	操作方法	演出カウンタ 223f(0～198)	実行演出
第１期間（高速変動）	1～20	長押し	0～198	背景モード移行
		通常押し	0～119	無
			120～139	リーチ示唆
			140～189	状態示唆
			190～198	背景モード移行
第２期間（通常時短変動）	21～49	長押し	0～198	状態示唆
		通常押し	0～169	背景モード移行
			170～198	状態示唆
特定期間（特定時短変動）	50	－	－	－
第３期間（通常時短変動）	51～100	長押し	0～198	過去状態示唆
		通常押し	0～198	背景モード移行

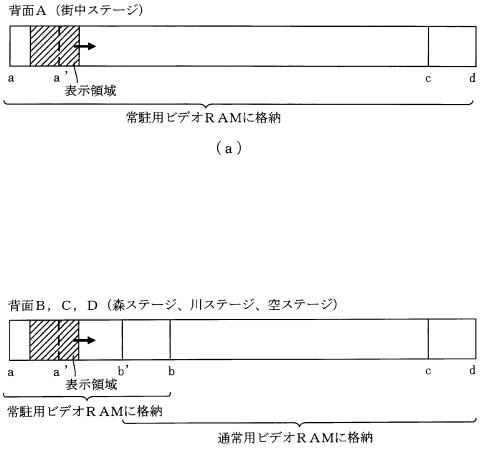
【図３４】



【図３５】



【図３６】



【図３７】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：背面種別 図柄１　：図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：… ⋮ エフェクト１：エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト２：… ⋮ キャラクタ１：キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２：… ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図３８】

転送データテーブル

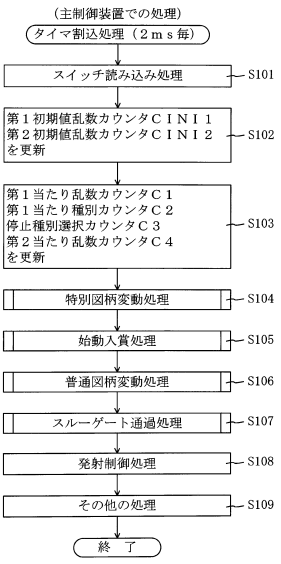
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	
⋮	⋮
0097H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02F0H	End

【図３９】

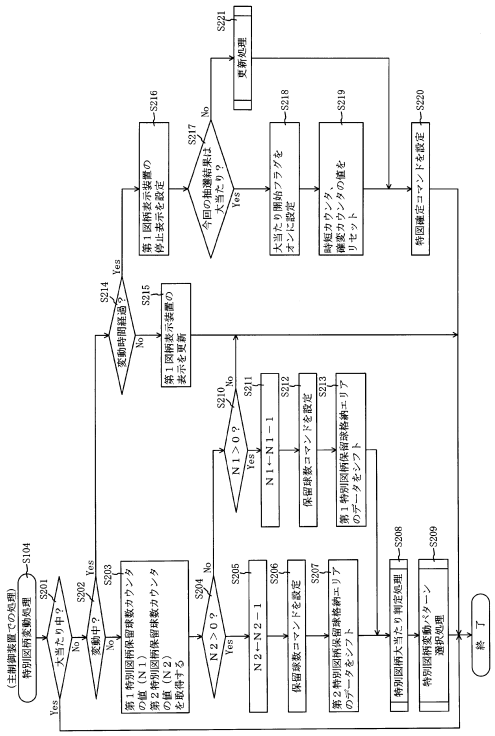
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
⋮	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
⋮	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
⋮	⋮
保留球数図柄１	⋮
⋮	⋮
エラー図柄１	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス

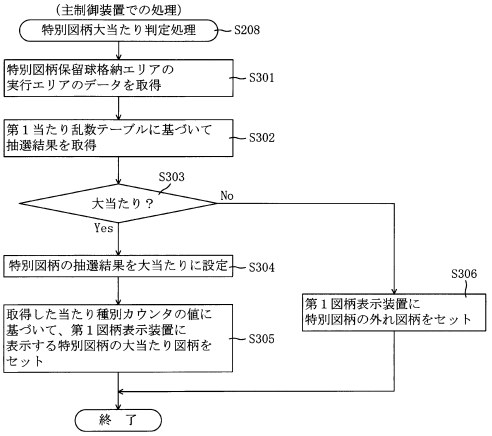
【図４０】



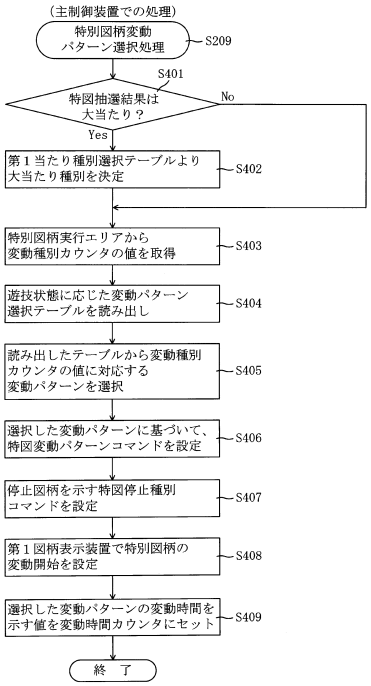
【図４１】



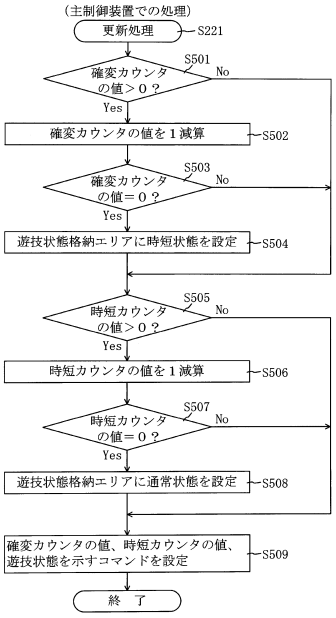
【図４２】



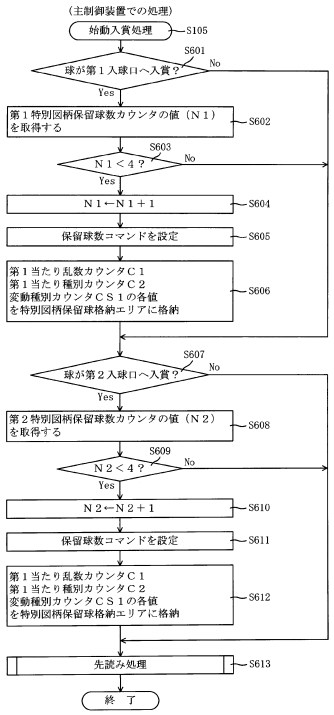
【図４３】



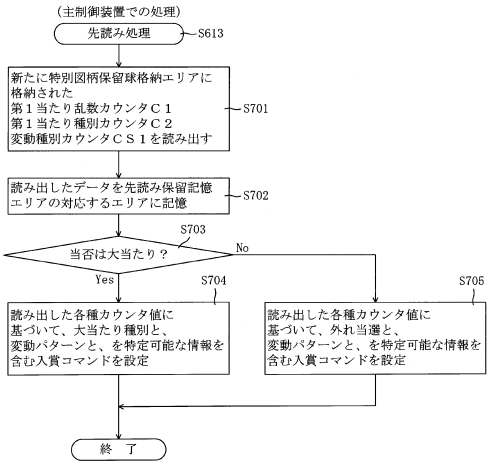
【図４４】



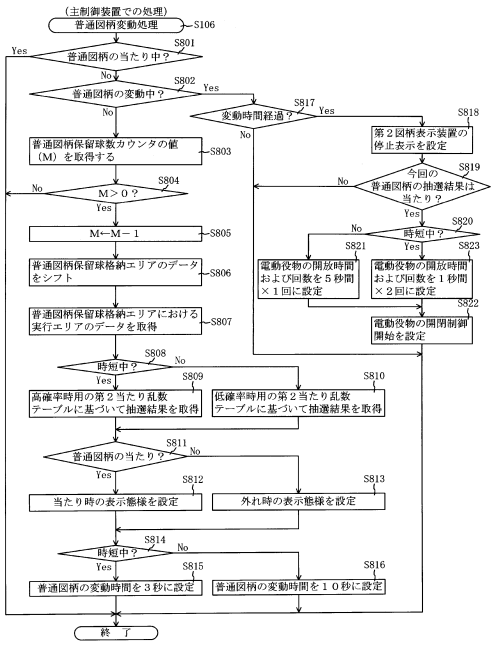
【図４５】



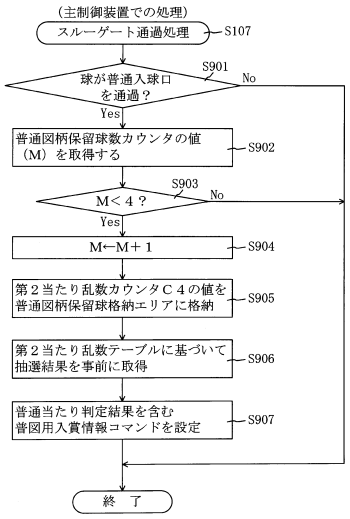
【図４６】



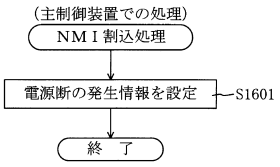
【図４７】



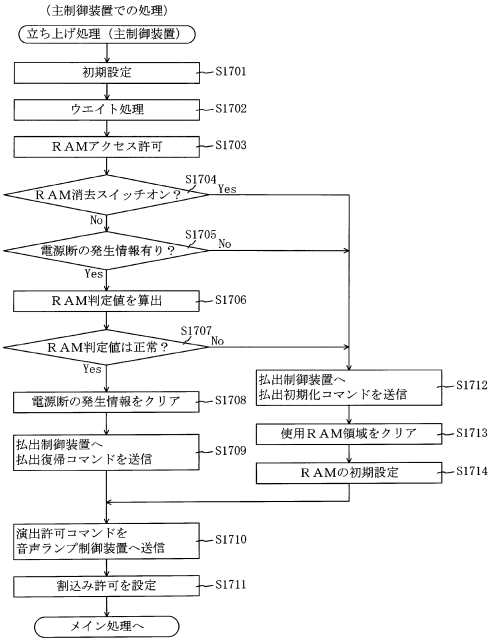
【図４８】



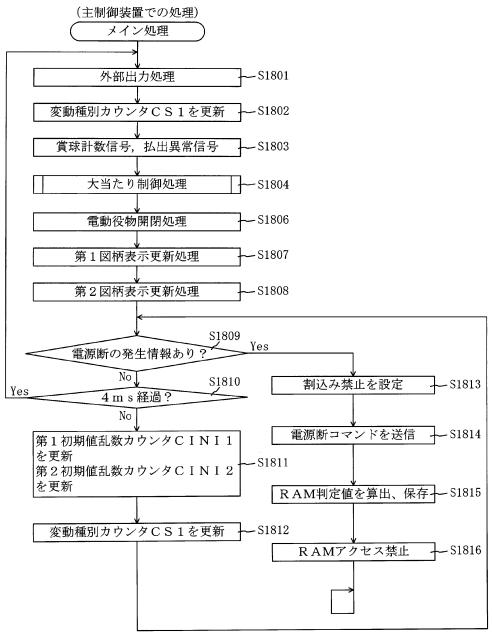
【図４９】



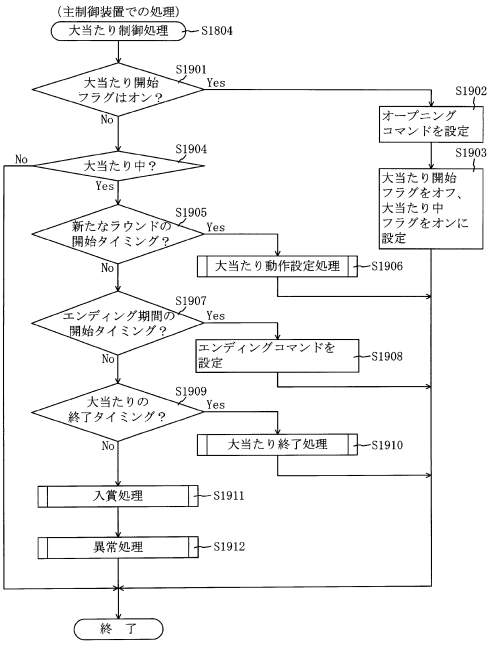
【図５０】



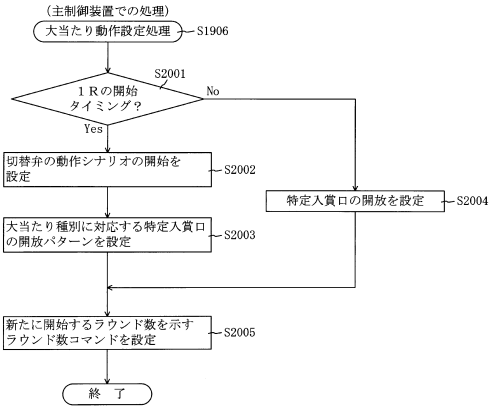
【図５１】



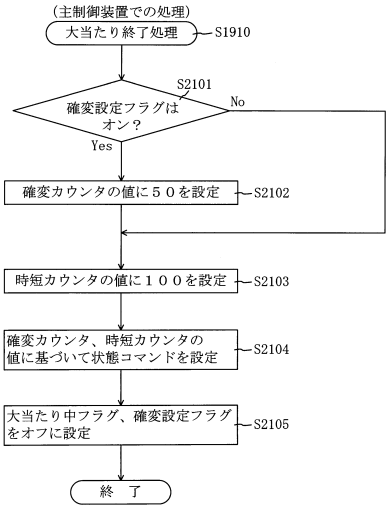
【図５２】



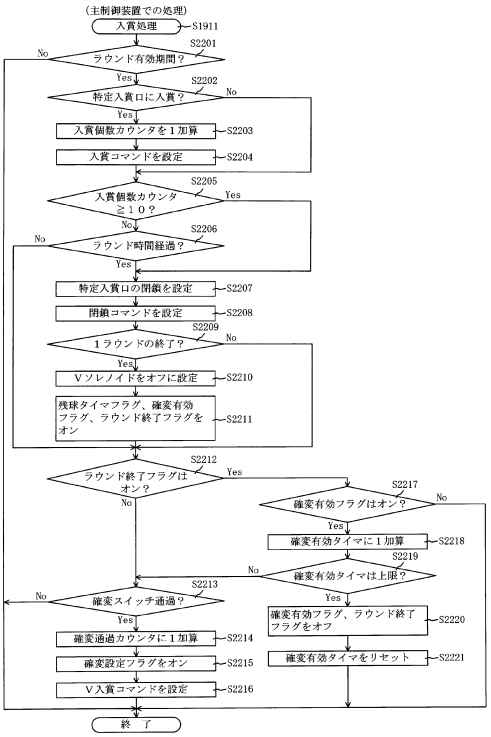
【図５３】



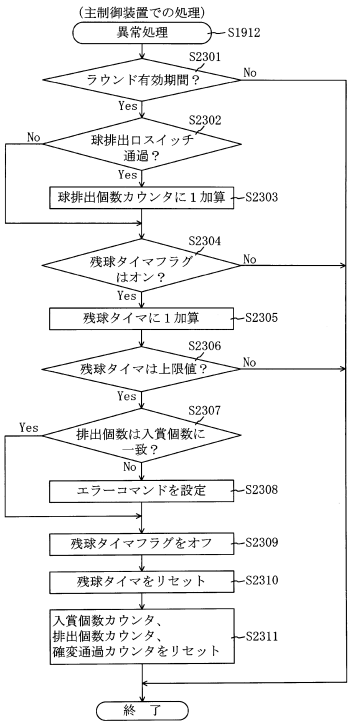
【図５４】



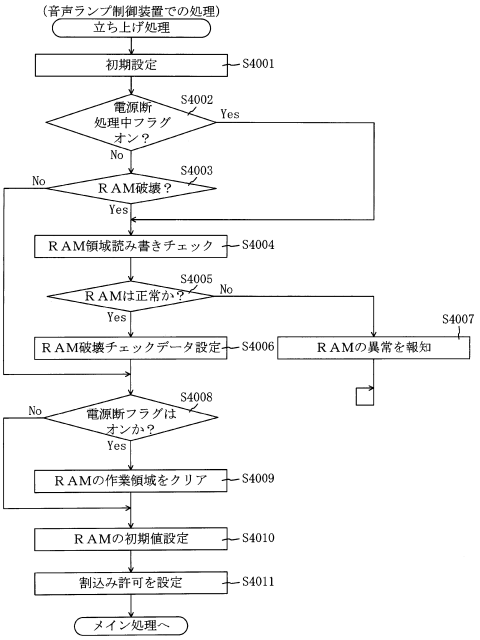
【図５５】



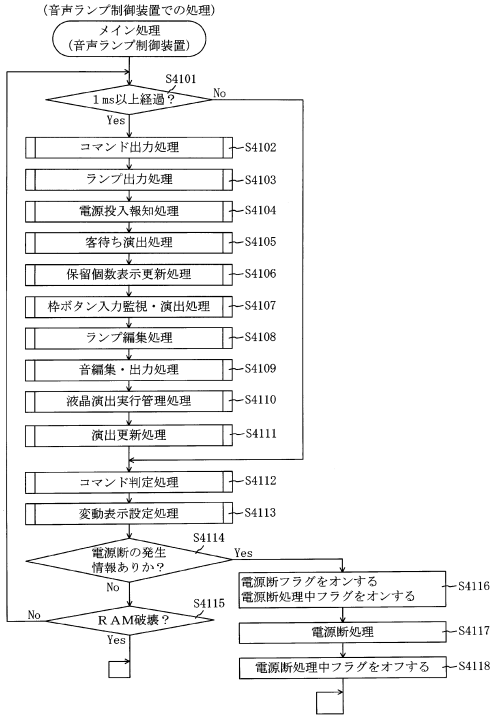
【図５６】



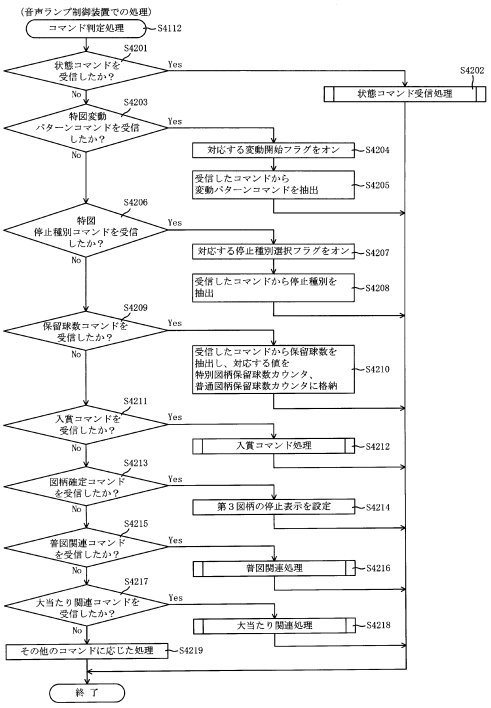
【図５７】



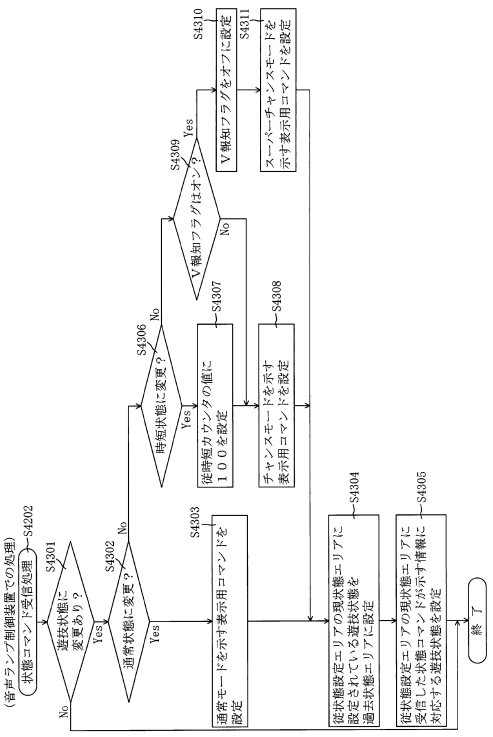
【図５８】



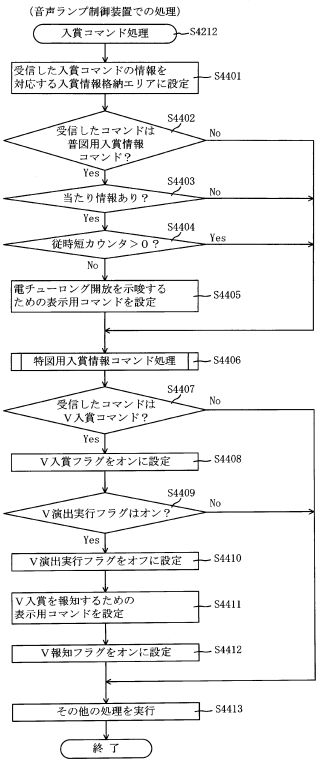
【図５９】



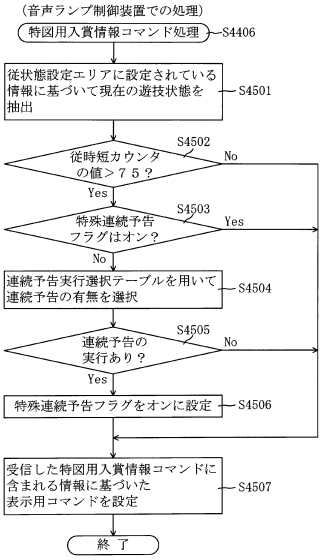
【図６０】



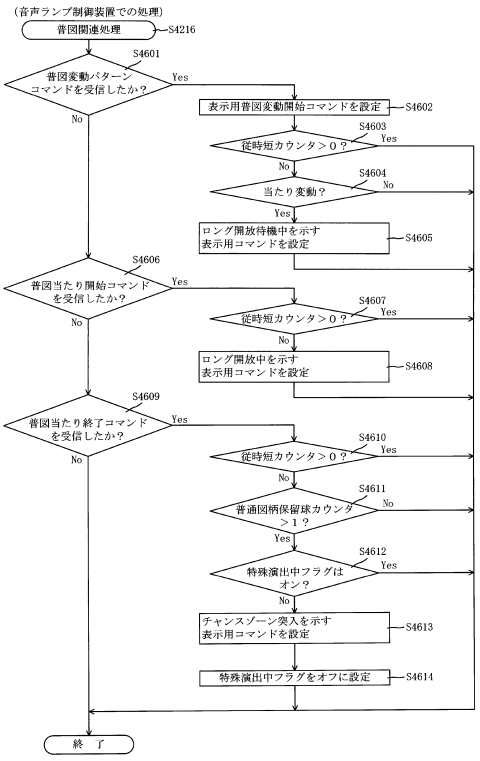
【図６１】



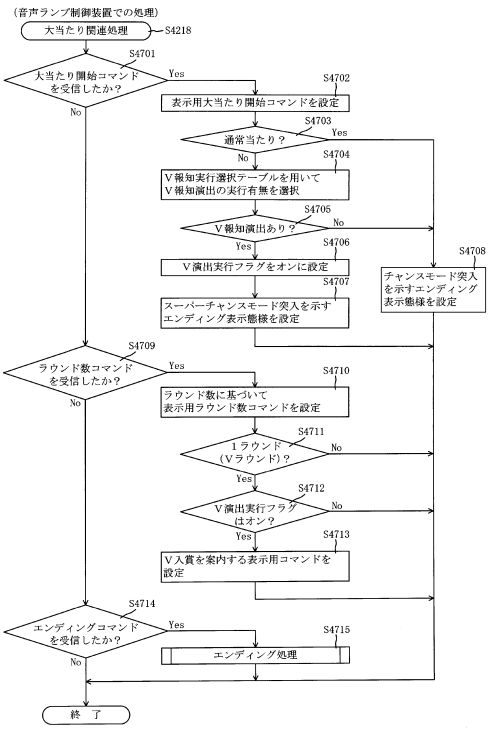
【図６２】



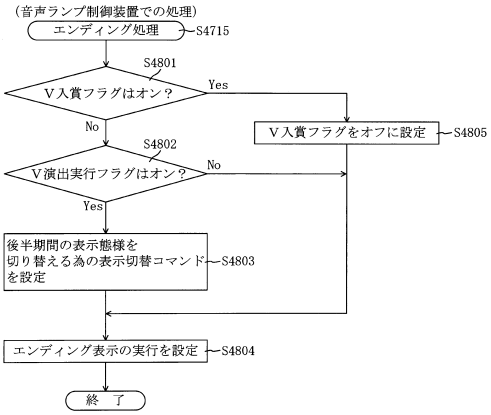
【図６３】



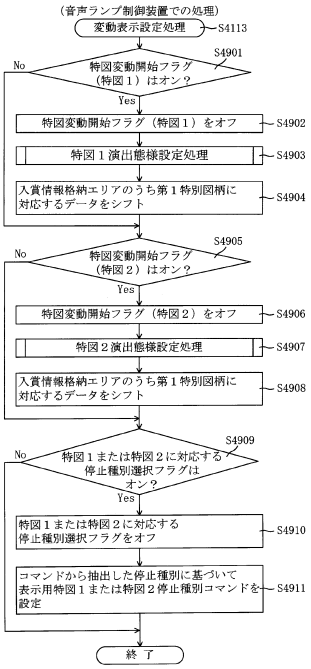
【図６４】



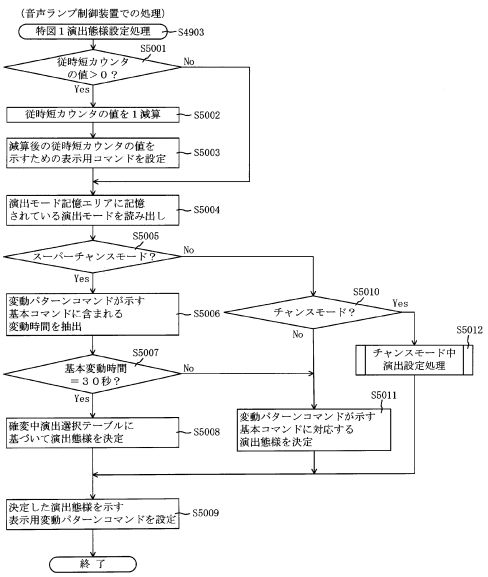
【図６５】



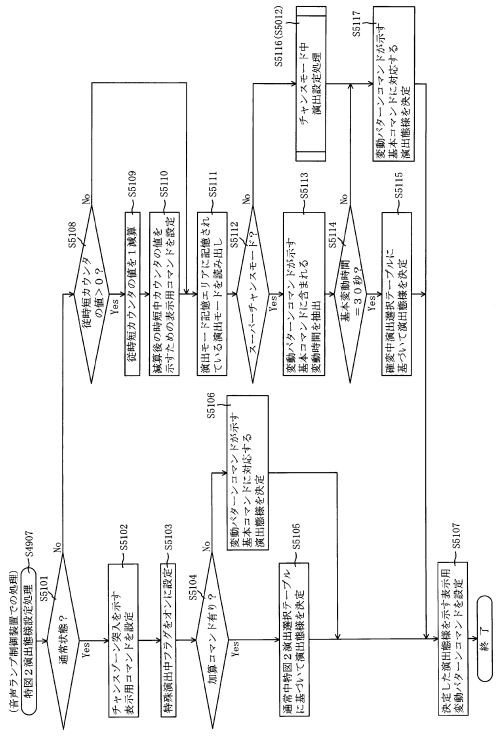
【図６６】



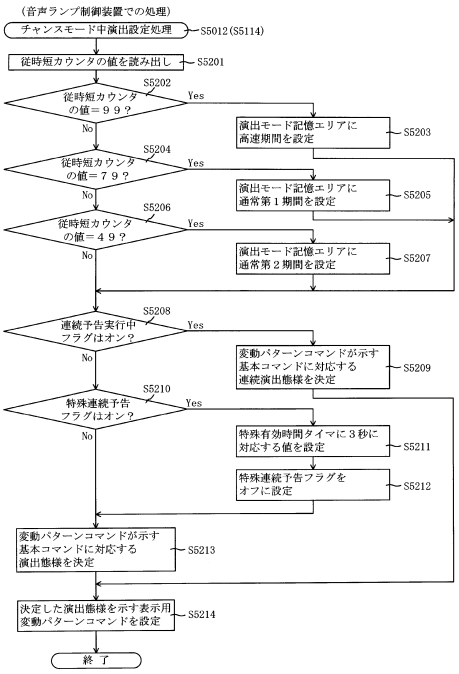
【図６７】



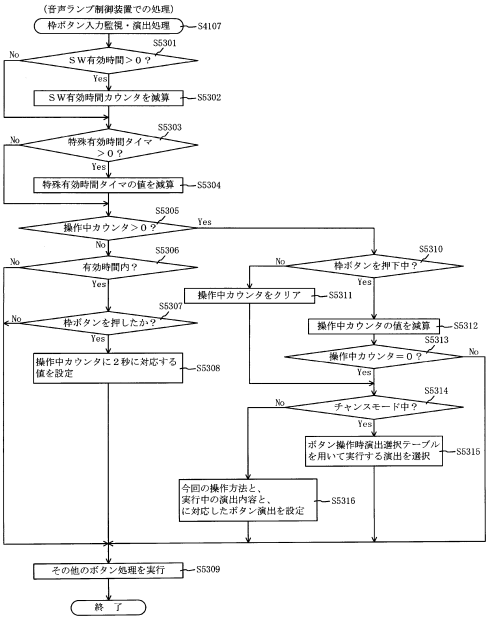
【図６８】



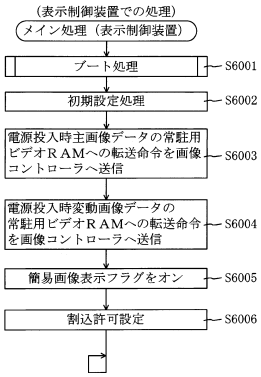
【図６９】



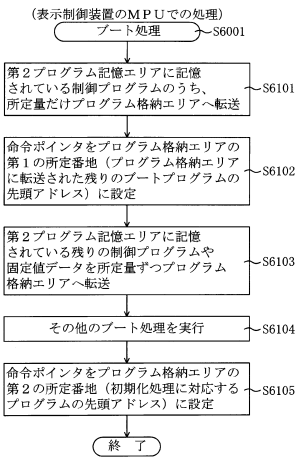
【図７０】



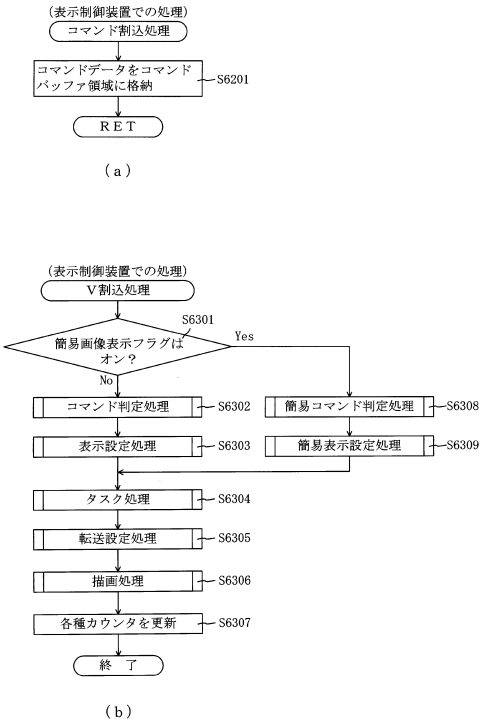
【図７１】



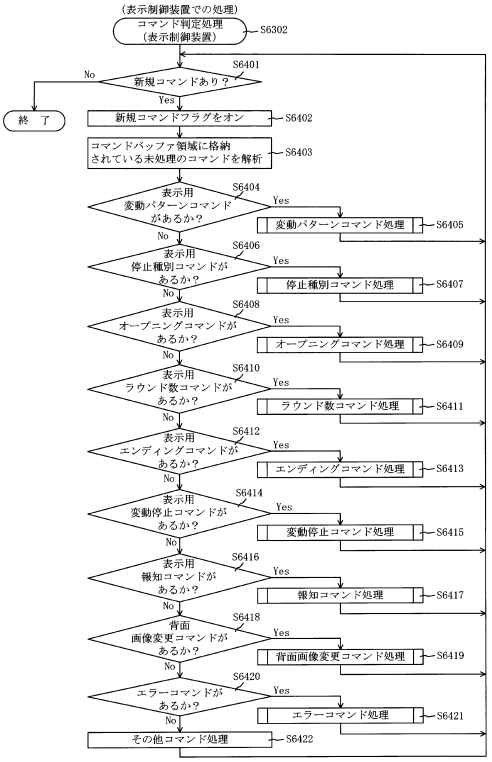
【図７２】



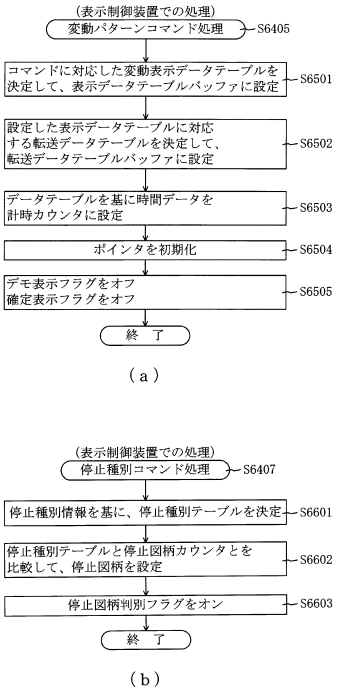
【図７３】



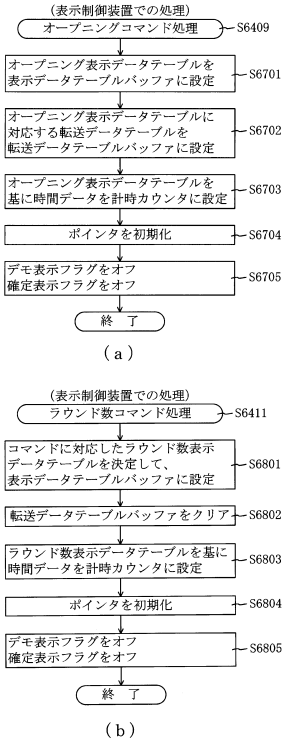
【図７４】



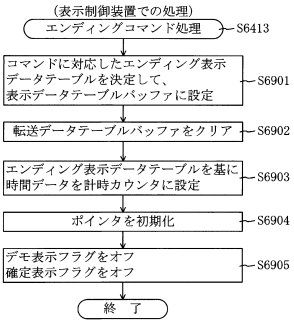
【図７５】



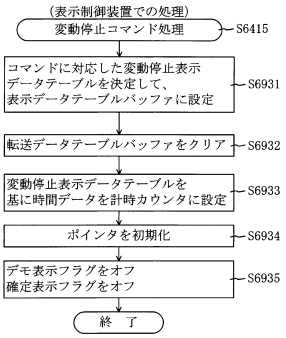
【図７６】



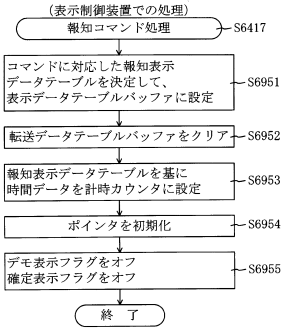
【図７７】



【図７８】

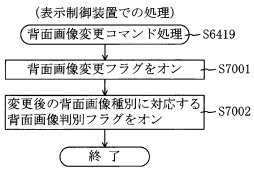


（ａ）

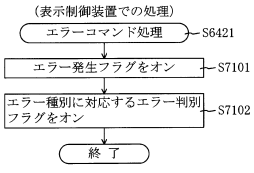


（ｂ）

【図７９】

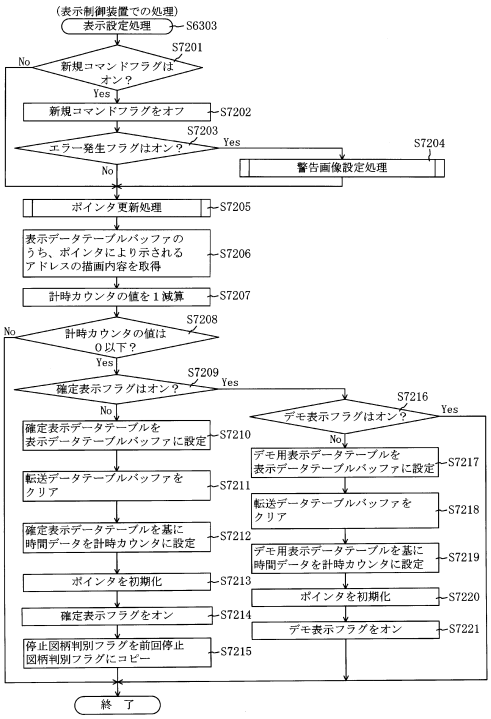


（ａ）

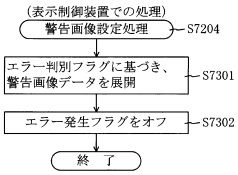


（ｂ）

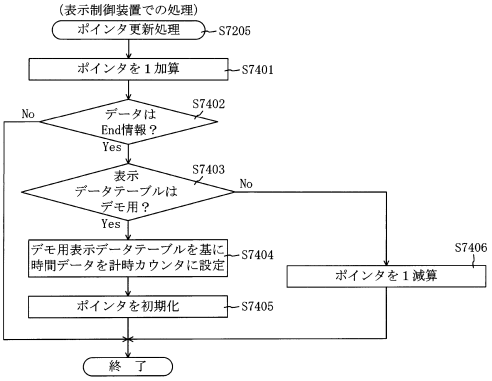
【図８０】



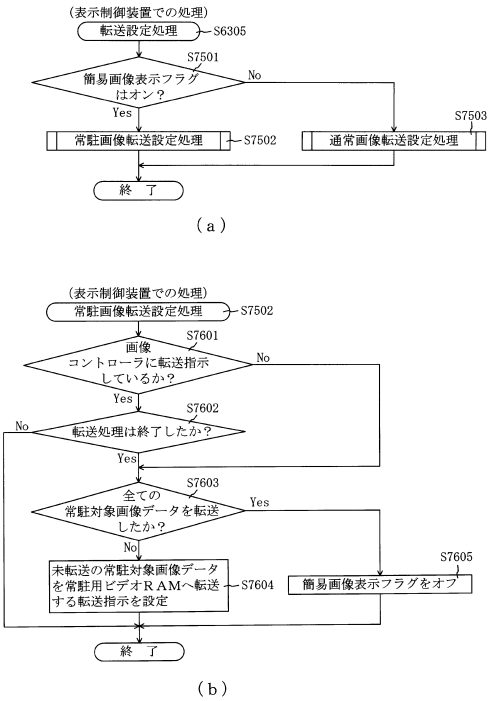
【図８１】



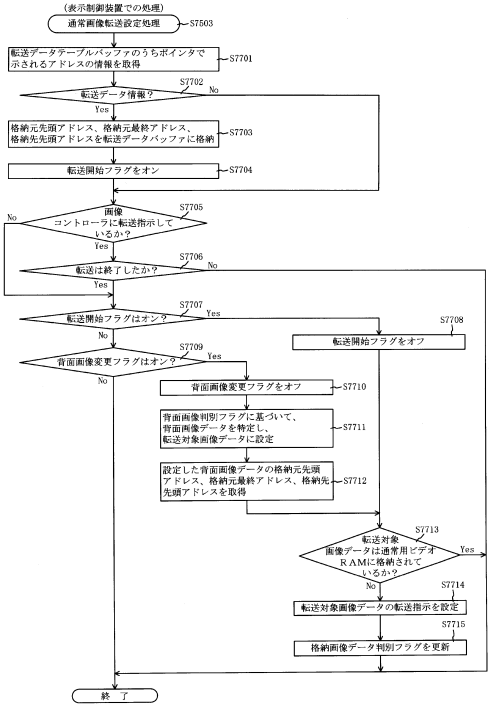
【図８２】



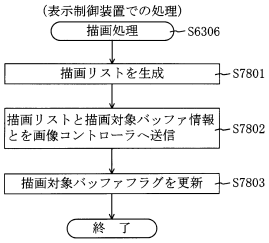
【図８３】



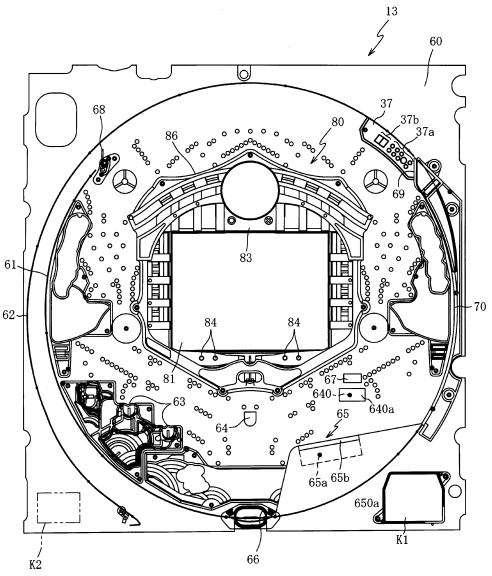
【図８４】



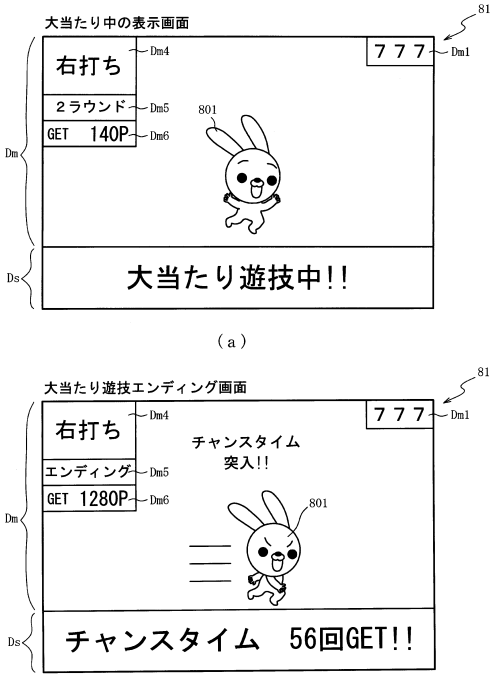
【図８５】



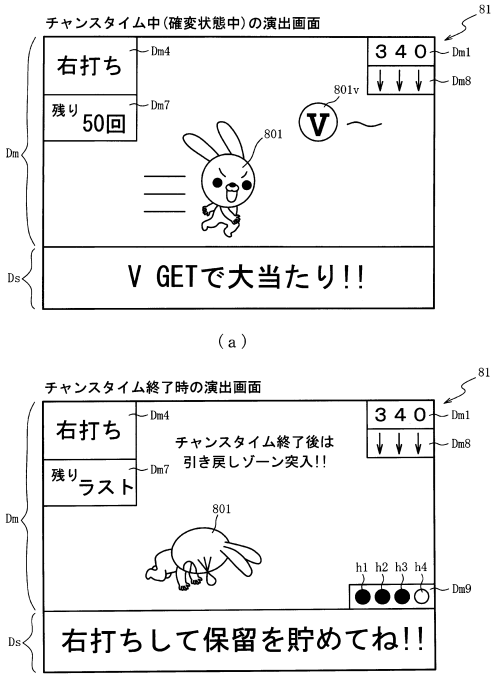
【図８６】



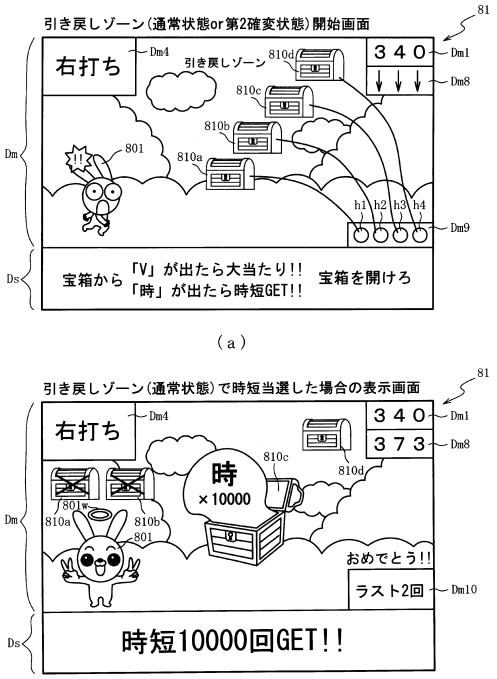
【図８７】



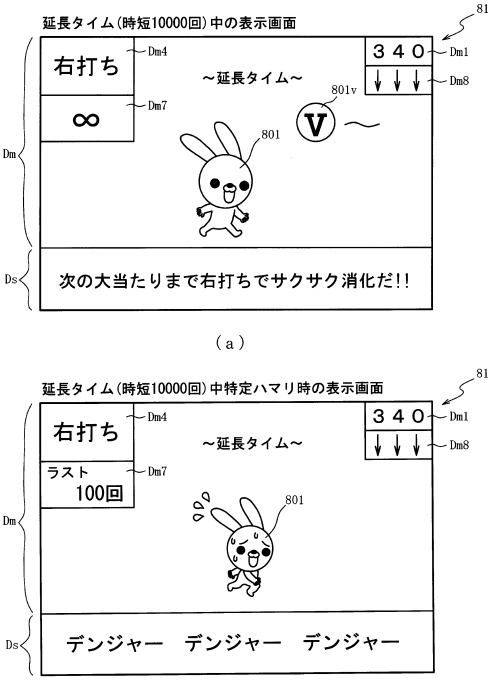
【図８８】



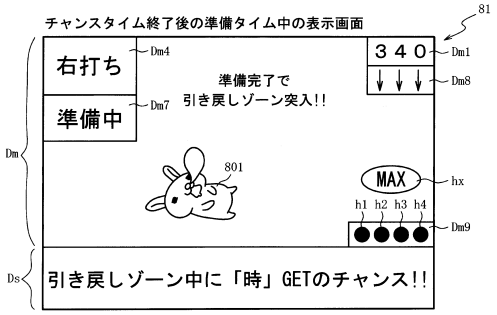
【図８９】



【図９０】



【図９１】



【図９２】

引き戻しモードのモード種別説明

モード種別	背景	モード内容
モードA	天国	引き戻しモード中に 大当たり当選又は時短当選の可能性極大
モードB	夜	引き戻しモード中に 大当たり当選又は時短当選の可能性大
モードC	夕	引き戻しモード中に 大当たり当選又は時短当選の可能性中
モードD	昼	引き戻しモード中に 大当たり当選又は時短当選の可能性小

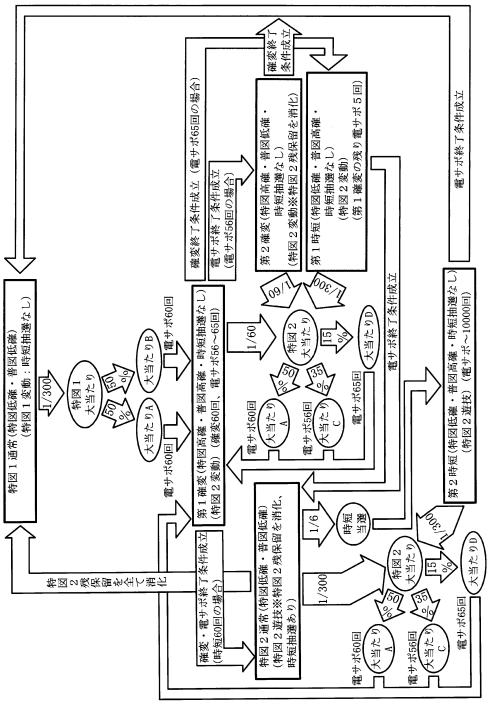
(a)

引き戻しモード中の示唆態様説明

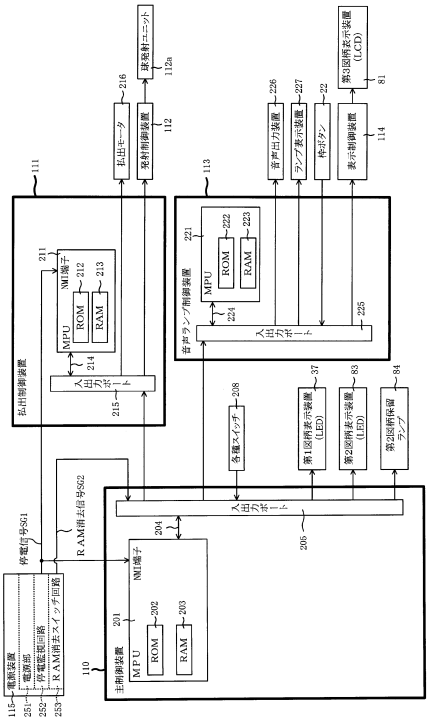
示唆種別	表示態様	示唆内容
示唆A	金宝箱	当該変動で大当たり当選又は時短当選 可能性大
示唆B	デカ宝箱	当該変動で大当たり当選又は時短当選 可能性中
示唆C	天使の輪	通常状態示唆大
示唆D	チャンス 文字	通常状態示唆中

(b)

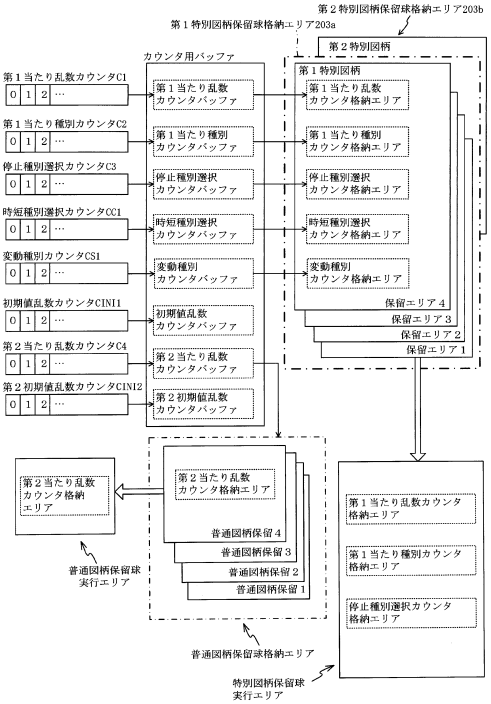
【図９３】



【図９４】



【図９５】



【図９６】

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202da
変動パターン選択テーブル	202db
第２当たり乱数テーブル	202c
大当たり種別選択テーブル	202dd
時短当たり乱数テーブル	202de
時短種別選択テーブル	202df

（ａ）

RAM（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図９７】

202

第１当たり乱数テーブル202da

遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～899）
特別図柄の 低確率状態	0～2
特別図柄の 高確率状態	0～14

（ａ）

202

第２当たり乱数テーブル202c

遊技状態	第２当たり乱数カウンタ Ｃ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～2
普通図柄の高確率状態	0～149

（ｂ）

202

時短当たり乱数テーブル202de

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～899）
第１特別図柄	共通	－
第２特別図柄	特別図柄及び 普通図柄の 低確率状態	51～200
	それ以外	－

（ｃ）

【図９８】

大当たり種別選択テーブル	202dd
特図１大当たり用テーブル	202dd1
特図２大当たり用テーブル	202dd2

（ａ）

202

特図１大当たり用テーブル202dd1

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタＣ２ （0～99）	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たりＡ５ （16Ｒ確変大当たり）	0～49	60	60
大当たりＢ５ （6Ｒ確変大当たり）	50～99	60	60

（ｂ）

202

特図２大当たり用テーブル202dd2

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタＣ２ （0～99）	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たりＡ５ （16Ｒ確変大当たり）	0～49	60	60
大当たりＣ５ （6Ｒ確変大当たり）	50～84	56	60
大当たりＤ５ （6Ｒ確変大当たり）	85～99	65	60

（ｃ）

【図９９】

変動パターン選択テーブル	202db
通常・第２確変用テーブル	202db1
確変・時短用テーブル	202db2

（ａ）

202

通常・第２確変用テーブル202db1

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタ ＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間（S） 基本（S）
特図１	当たり	0～19	ノーマル	30
		20～169	スーパー	30
		170～198	ＳＰ	55
	外れ	0～179	外れ	8
		180～198	リーチ外れ	30
特図２	当たり	0～149	スーパー	30
		150～198	ＳＰ	55
	外れ（時短）	0～169	スーパー	30
		170～198	ＳＰ	55
	外れ	0～19	リーチ外れ	30
		20～198	外れ	8

（ｂ）

【図１００】

202

確変・時短用テーブル202db2

時短種別	図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別カウンタ ＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間（S）
大当たり後時短	共通	1～60	当たり	0～198	ミドル変動	15
			外れ	0～189	ショート変動	5
				190～198	ミドル変動	15
		61～65	共通	0～198	特殊変動	5
時短Ａ	特図１	－	共通	0～198	ロング変動	20
	特図２	1～99	当たり	0～198	ミドル変動	15
			外れ	0～189	ショート変動	5
				190～198	ミドル変動	15
		100	共通	0～198	特殊変動	10
		101～200	共通	0～198	超短変動	2
		201～10000	共通	0～198	特殊短変動	0.5
時短Ｂ	特図１	－	共通	0～198	ロング変動	20
	特図２	1～99	当たり	0～198	ミドル変動	15
			外れ	0～189	ショート変動	5
				190～198	ミドル変動	15
		100	共通	0～198	特殊変動	10

（ａ）

202

時短種別選択テーブル202df

時短種別	時短種別選択カウンタ ＣＣ１（0～99）	時短カウンタ203h
時短Ａ	0～89	10000
時短Ｂ	90～99	100

（ｂ）

【図１０１】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
引き戻しモード選択テーブル	222da
示唆態様選択テーブル	222db

（ａ）

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
時短抽選回数カウンタ	223db
モード種別格納エリア	223dc
ロング時短中フラグ	223dd
初回設定フラグ	223de
その他メモリエリア	223z

（ｂ）

【図１０２】

222

引き戻しモード選択テーブル222da

特図２保留数	時短抽選回数カウンタ223db	保留内大当たりの有無	保留内時短当選の有無	演出カウンタ223f（0～99）	モード種別
4	4	有	－	0～49	モードA
				50～99	モードB
		無	有	0～79	モードB
				80～99	モードA
			無	0～19	モードB
				20～59	モードC
				60～99	モードD
	0	有	－	0～59	モードB
				60～99	モードC
		無	－	0～79	モードC
				80～99	モードB
1～3	-	有	－	0～19	モードB
				20～59	モードC
				60～99	モードD
		無	有	0～49	モードB
				50～99	モードD
			無	0～19	モードB
				20～99	モードD

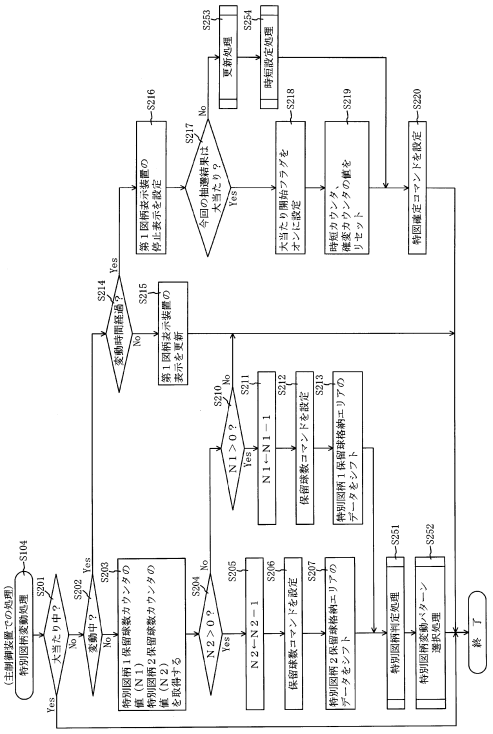
【図１０３】

222

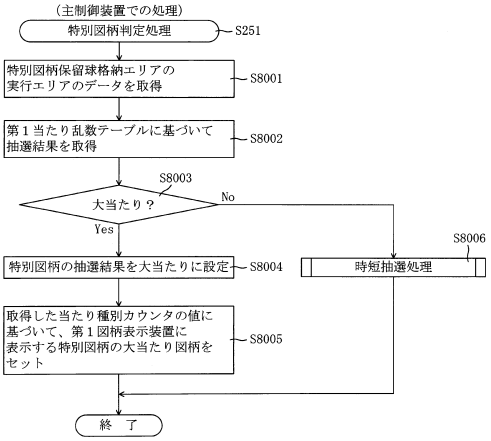
示唆態様選択テーブル222db

モード種別	抽選結果	演出カウンタ223f（0～99）	示唆態様
モードA	当たり	0～79	示唆B
		80～99	示唆A
	外れ（時短）	0～89	示唆B
		90～99	示唆A
	外れ	0～99	－
モードB	当たり	0～39	示唆B
		40～99	－
	外れ（時短）	0～29	示唆A
		30～99	示唆B
	外れ	0～9	示唆B
		10～99	－
モードC	当たり	0～19	示唆B
		20～99	－
	外れ（時短）	0～39	示唆B
		40～99	示唆D
	外れ	0～19	示唆D
		20～99	－
モードD	当たり	0～9	示唆B
		10～99	－
	外れ（時短）	0～19	示唆B
		20～99	－
	外れ	0～9	示唆C
		10～99	－

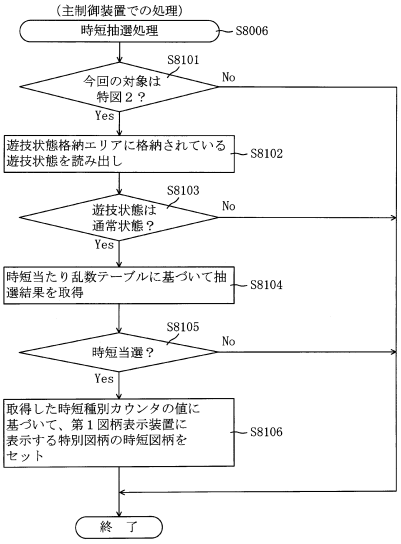
【図１０４】



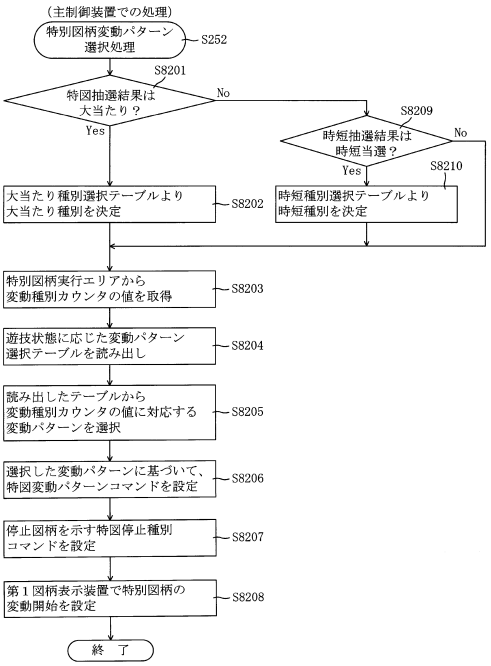
【図１０５】



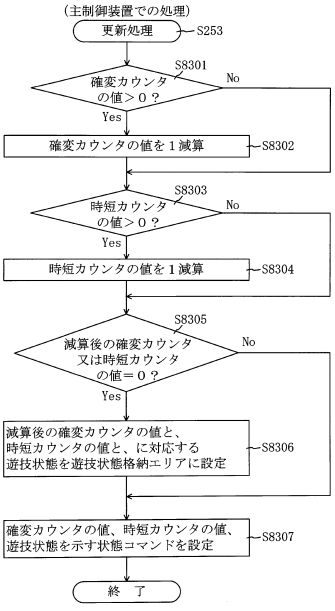
【図１０６】



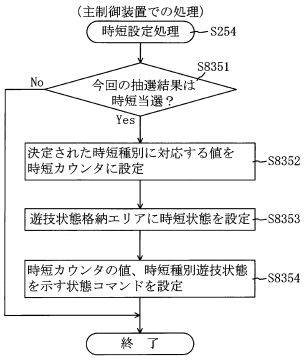
【図１０７】



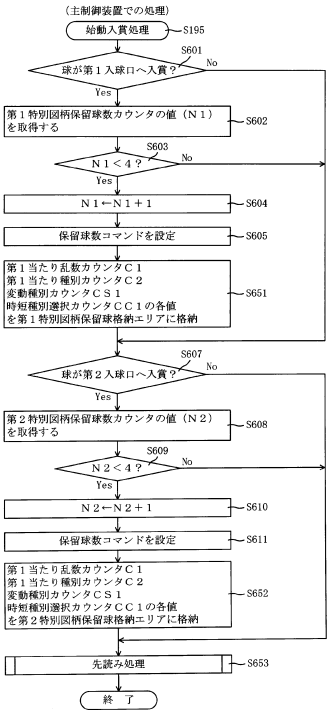
【図１０８】



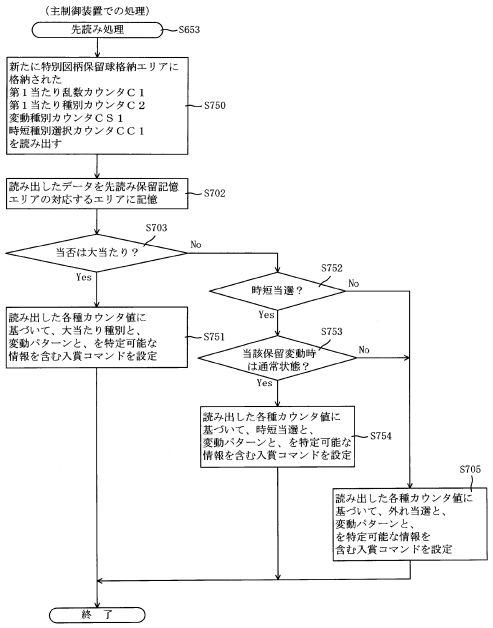
【図１０９】



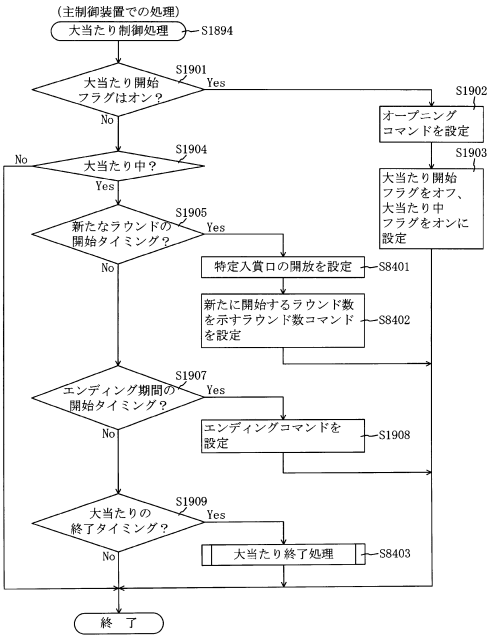
【図１１０】



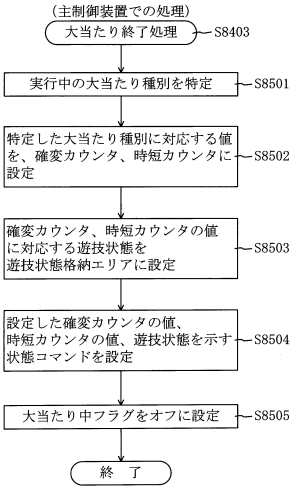
【図１１１】



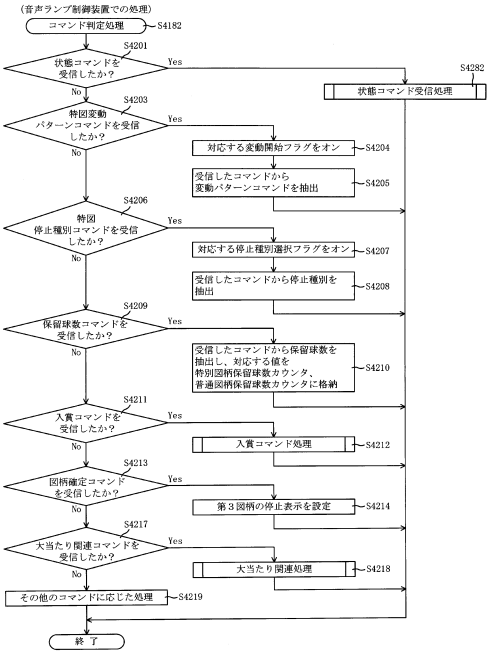
【図１１２】



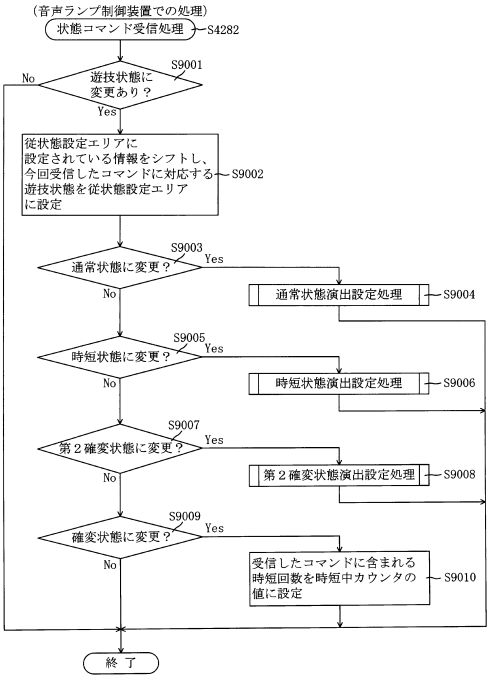
【図１１３】



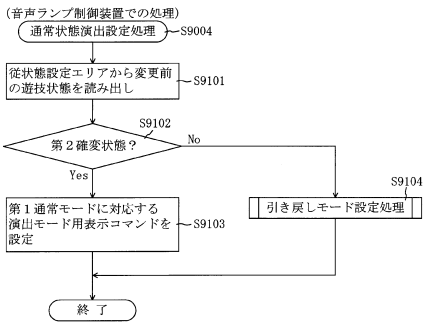
【図１１４】



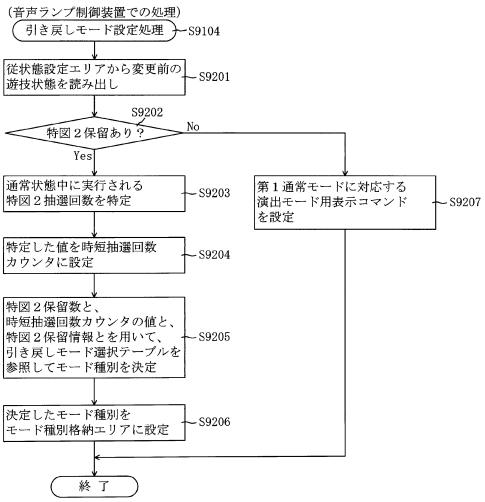
【図１１５】



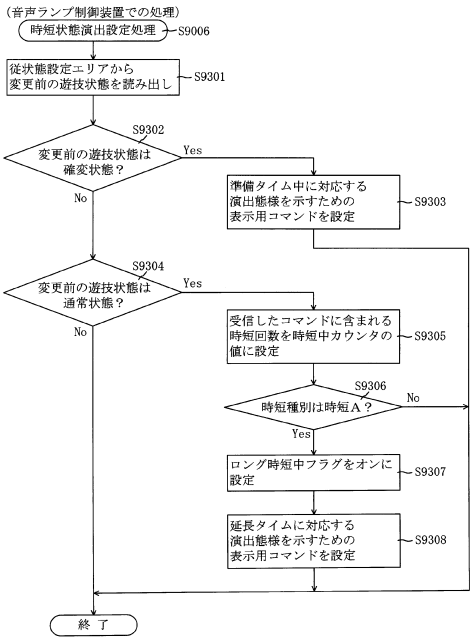
【図１１６】



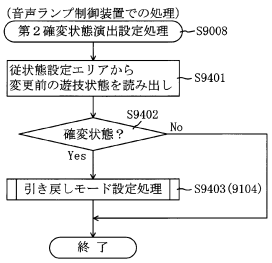
【図１１７】



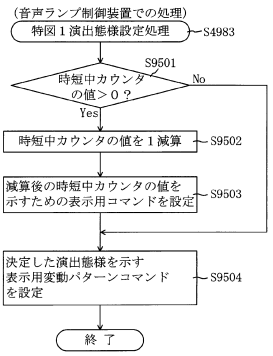
【図１１８】



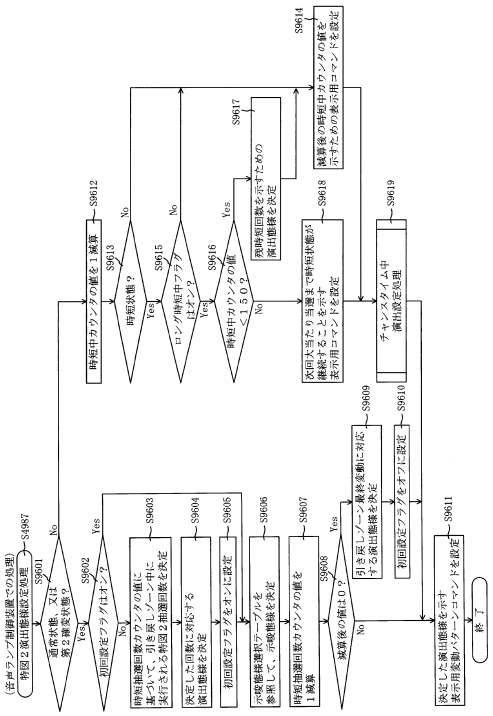
【図１１９】



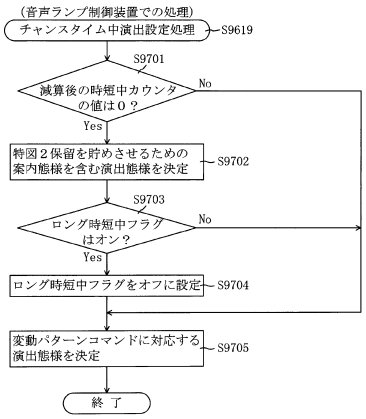
【図１２０】



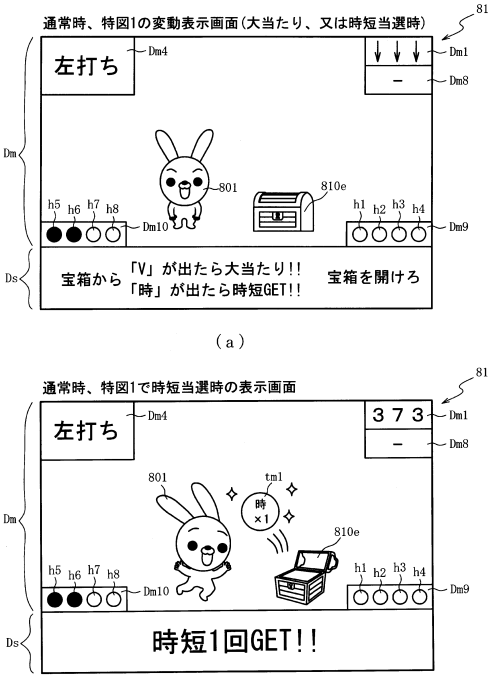
【図１２１】



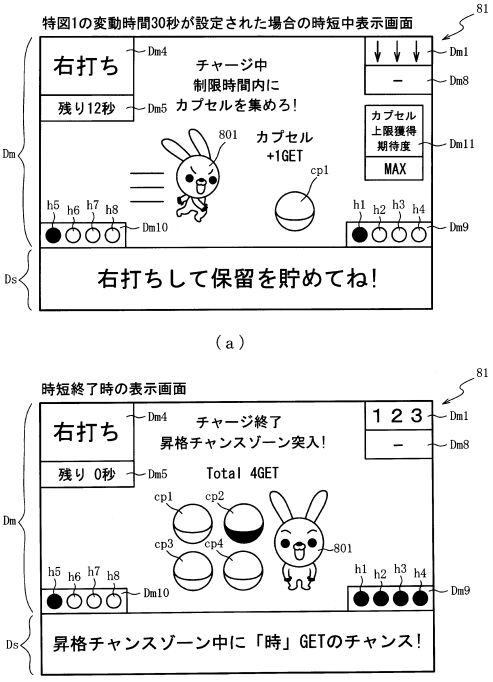
【図１２２】



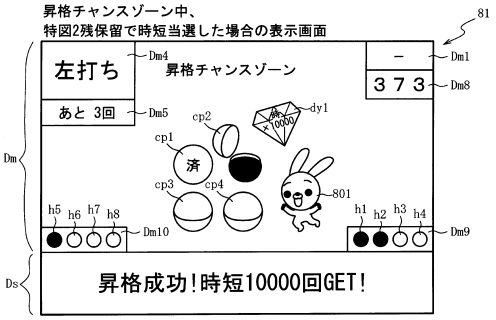
【図１２３】



【図１２４】



【図１２５】



【図１２６】

202

時短当たり乱数テーブル202dae

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～899）
第１特別図柄	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	51～54
	それ以外	－
第２特別図柄	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	51～200
	それ以外	－

（ａ）

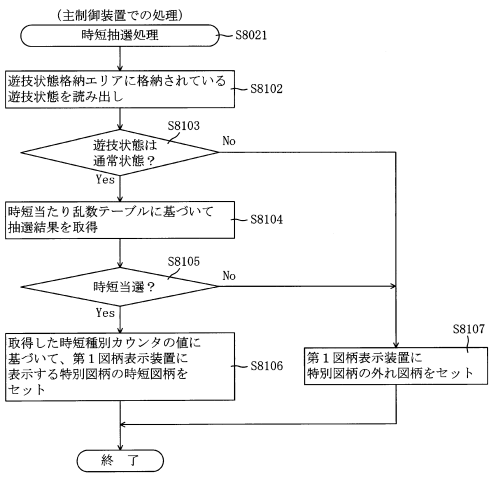
202

時短種別選択テーブル202daf

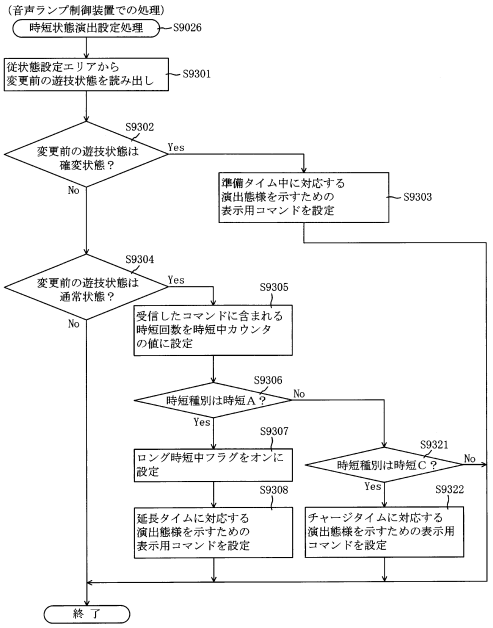
特図種別	時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１（0～99）	時短カウンタ203h
第１特別図柄	時短Ｃ	0～99	1
第２特別図柄	時短Ａ	0～89	10000
	時短Ｂ	90～99	100

（ｂ）

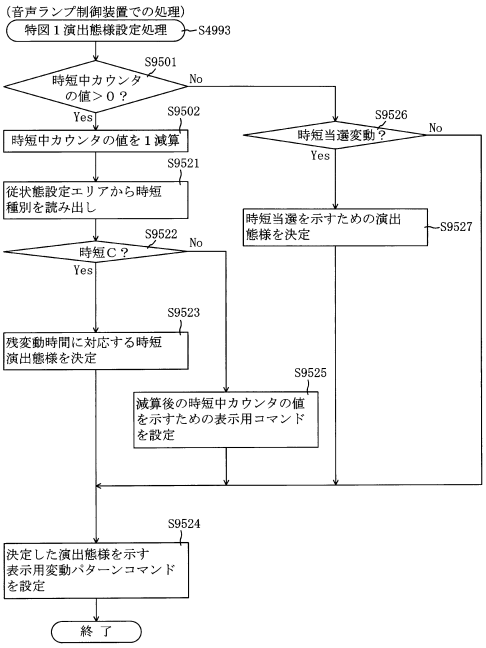
【図１２７】



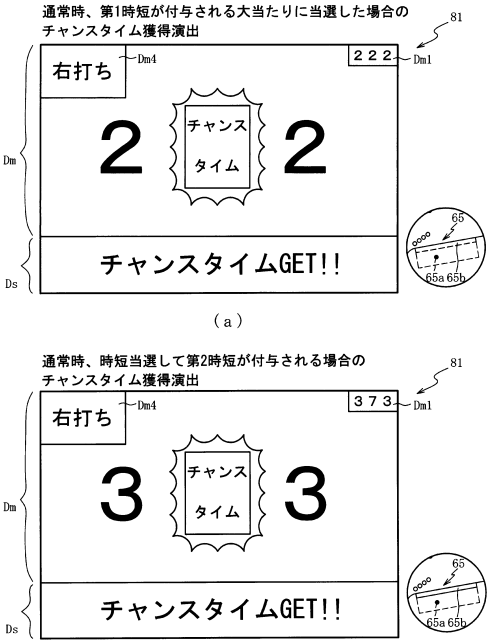
【図１２８】



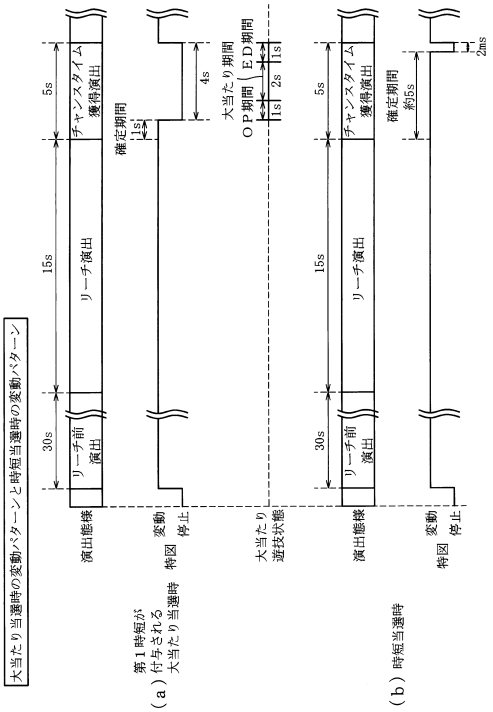
【図１２９】



【図１３０】



【図１３１】



【図１３２】

202

時短当たり乱数テーブル202dbe

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１(0～899)
共通	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	51～54
	それ以外	－

(ａ)

202

大当たり用テーブル202dbd1

大当たり種別	当選時の遊技状態	第１当たり種別カウンタＣ２(0～99)	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i
大当たりＡ５ｂ(16Ｒ確変大当たり)	第１時短	0～49	100	60
	第２時短	0～24	200	60
		25～49	10000	60
	それ以外	0～49	60	60
大当たりＢ５ｂ(2Ｒ時短大当たり)	第１時短	50～74	100	0
		75～79	200	0
	第２時短	50～94	200	0
		95～99	10000	0
	それ以外	50～64	50	0
		65～84	200	0
		85～99	10000	0

(ｂ)

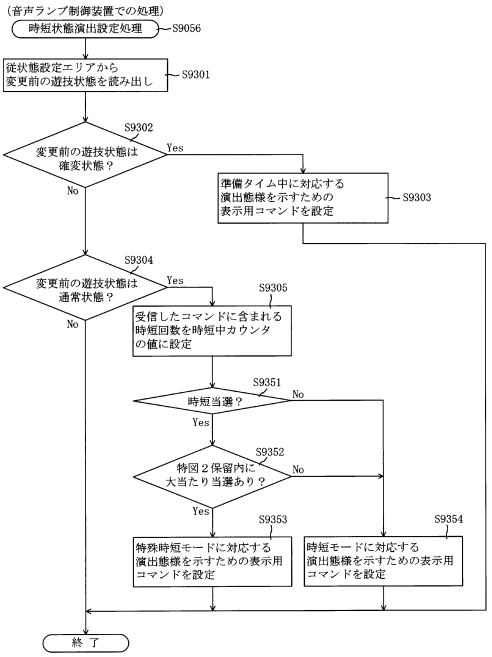
【図１３３】

202

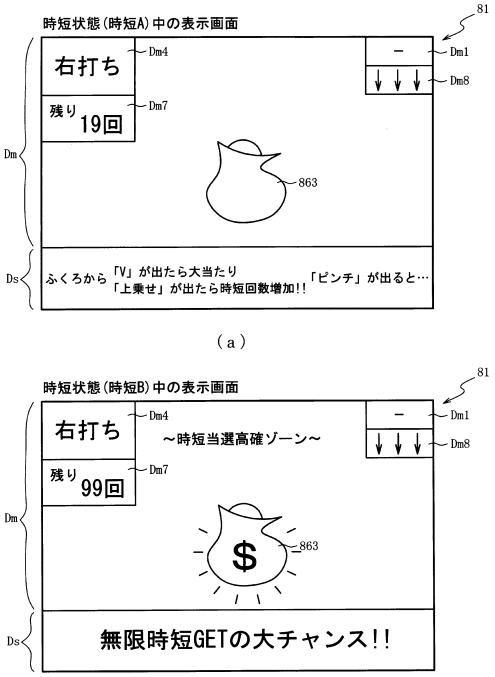
時短種別選択テーブル202dbf

特図種別	時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１（0～99）	時短カウンタ203h
共通	時短Ａｂ	0～29	50
	時短Ｂｂ	30～59	200
	時短Ｃｂ	60～99	10000

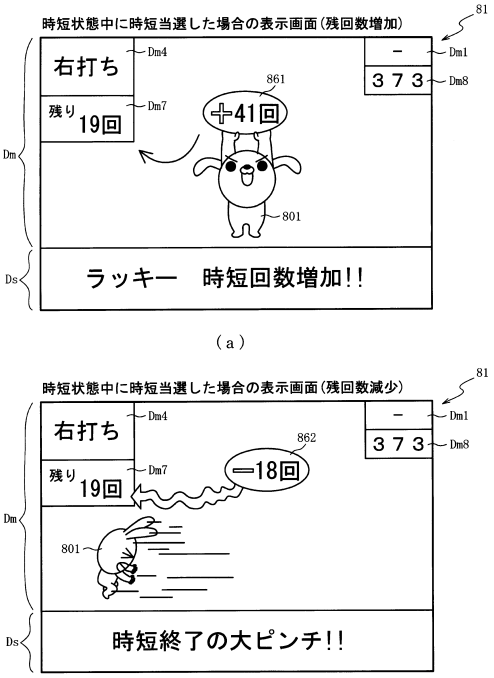
【図１３４】



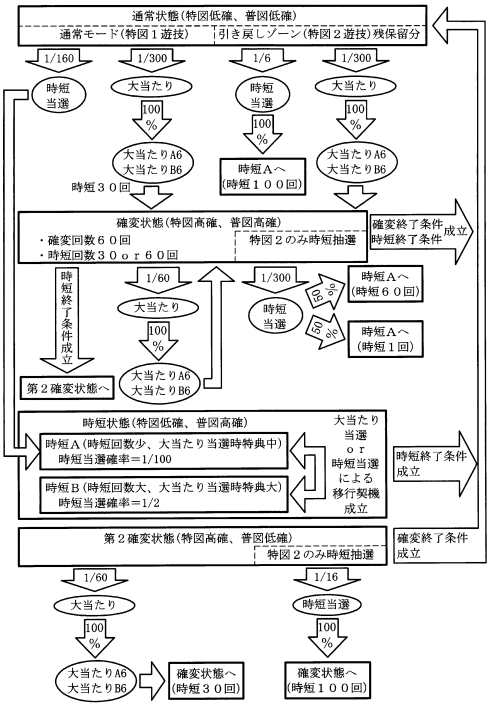
【図１３５】



【図１３６】



【図１３７】



【図１３８】

202

時短当たり乱数テーブル202ee

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～899）
第1特別図柄	通常状態	51～54
	それ以外	－
第２特別図柄	通常状態	51～200
	確変状態	51～53
	時短Ａ状態	51～59
	時短Ｂ状態	51～500
	それ以外	51～100

（ａ）

202

時短種別選択テーブル202ef

特別図柄種別	当選時の遊技状態	時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１（0～99）	時短カウンタ203h
共通	確変状態	時短Ａ	0～49	60
			50～99	1
	時短Ａ状態	時短Ａ	0～29	30
		時短Ｂ	30～99	100
	時短Ｂ状態	時短Ｂ	0～79	10000
		時短Ａ	80～99	1
	それ以外	時短Ａ	0～99	100

（ｂ）

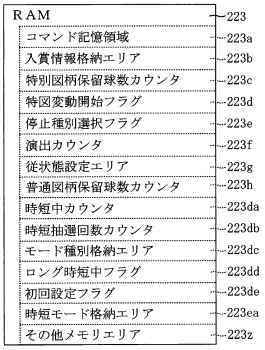
【図１３９】

202

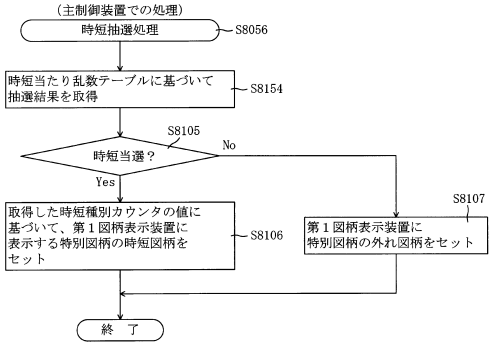
大当たり用テーブル202ed

当選時の遊技状態	大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i
通常状態 第２確変状態	大当たりＡ６（16Ｒ確変大当たり）	0～49	30	60
	大当たりＢ６（6Ｒ確変大当たり）	50～99	30	60
時短Ａ状態	大当たりＡ６（16Ｒ確変大当たり）	0～49	60	60
	大当たりＢ６（6Ｒ確変大当たり）	50～99	30	60
時短Ｂ状態	大当たりＡ６（16Ｒ確変大当たり）	0～49	10000	60
	大当たりＢ６（6Ｒ確変大当たり）	50～99	10000	60
確変状態	大当たりＡ６（16Ｒ確変大当たり）	0～49	60	60
	大当たりＢ６（6Ｒ確変大当たり）	50～99	30	60

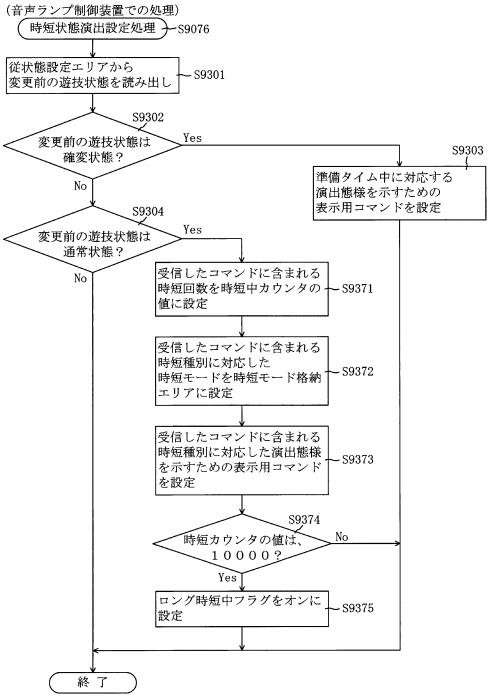
【図１４０】



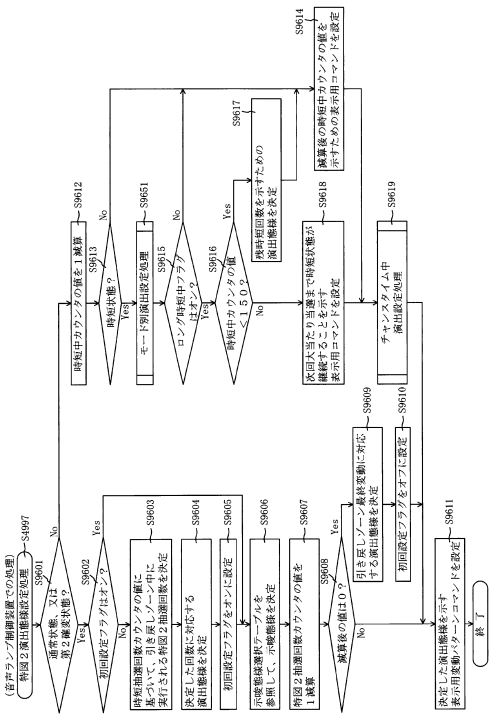
【図１４１】



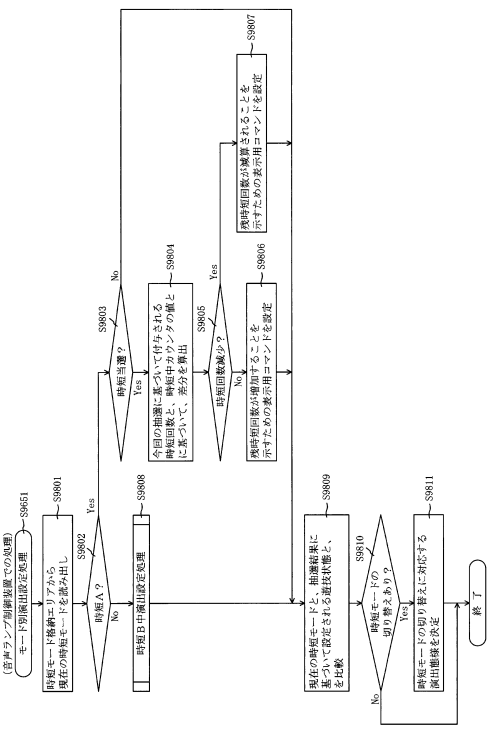
【図１４２】



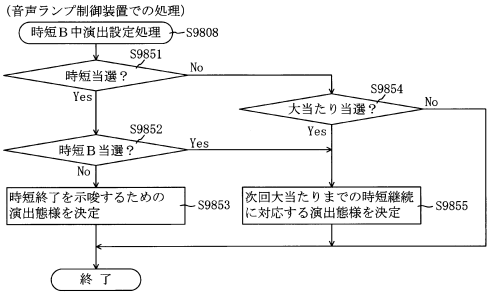
【図１４３】



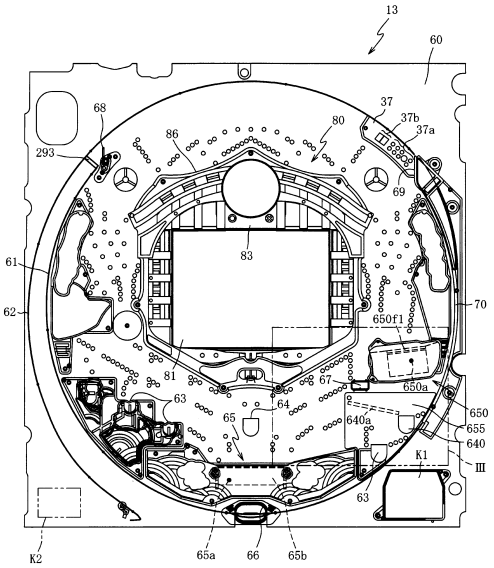
【図１４４】



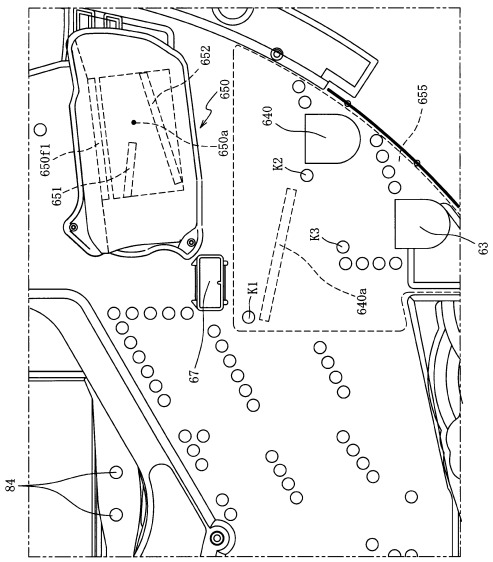
【図１４５】



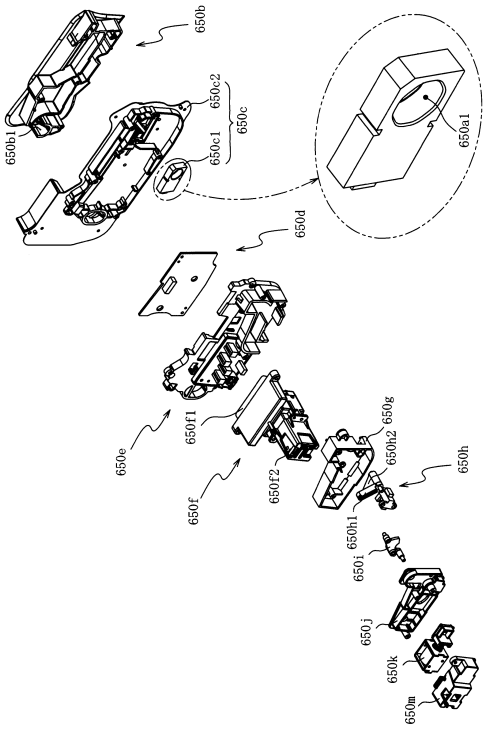
【図１４６】



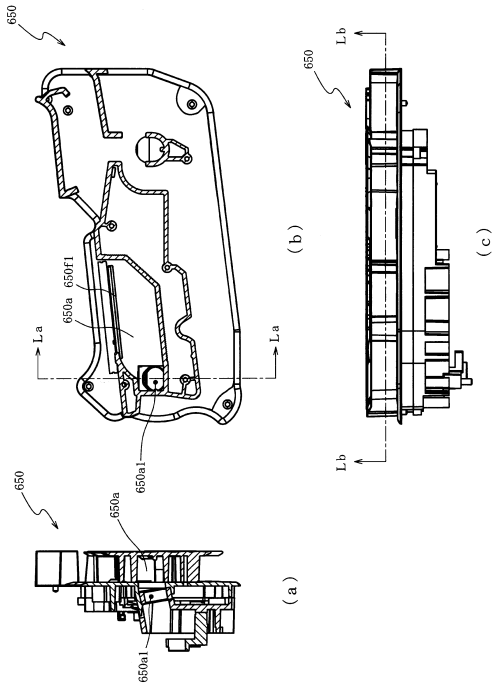
【図１４７】



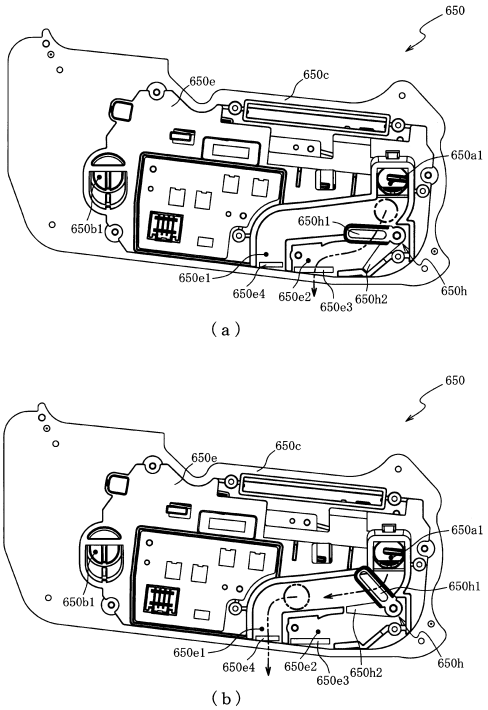
【図１４８】



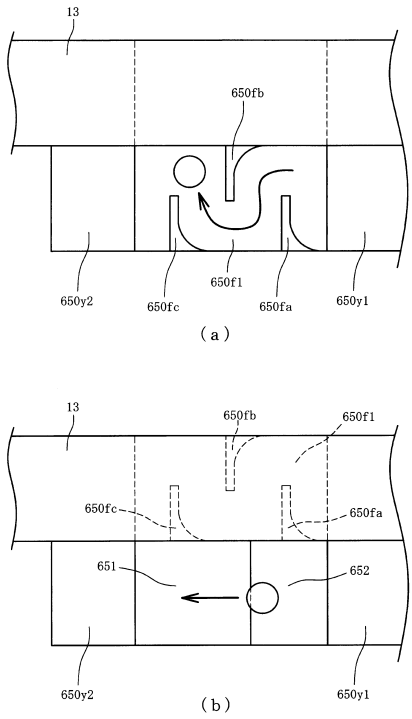
【図１４９】



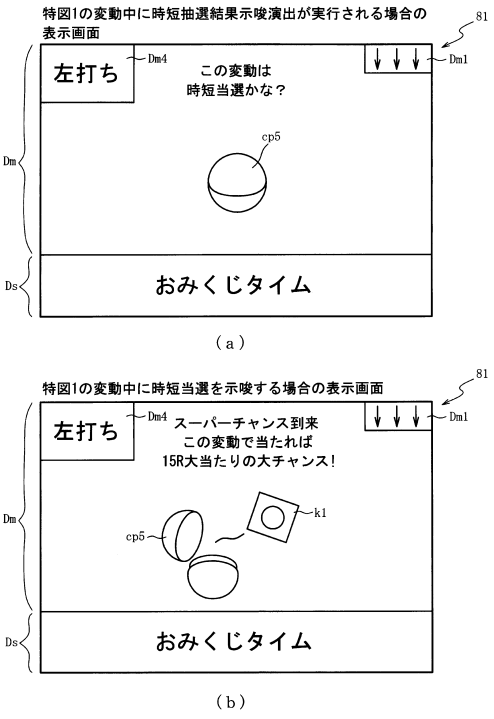
【図１５０】



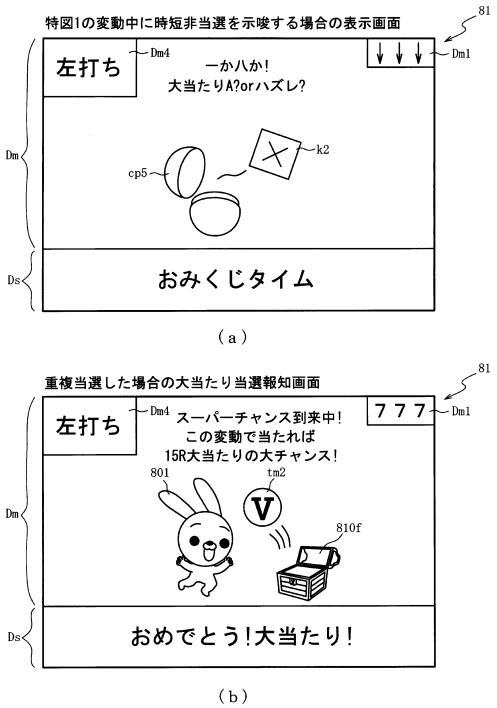
【図１５１】



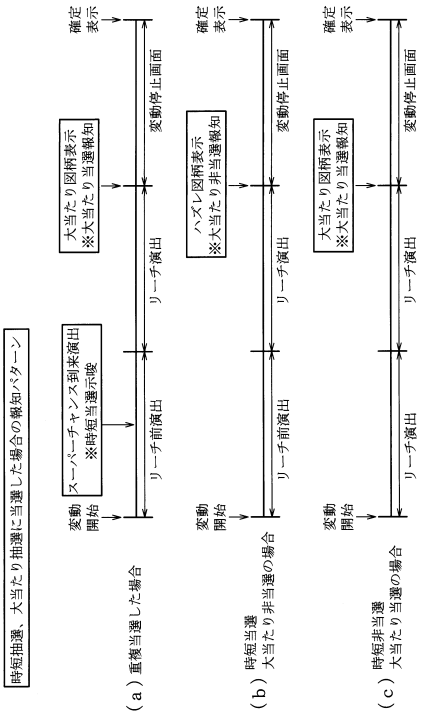
【図１５２】



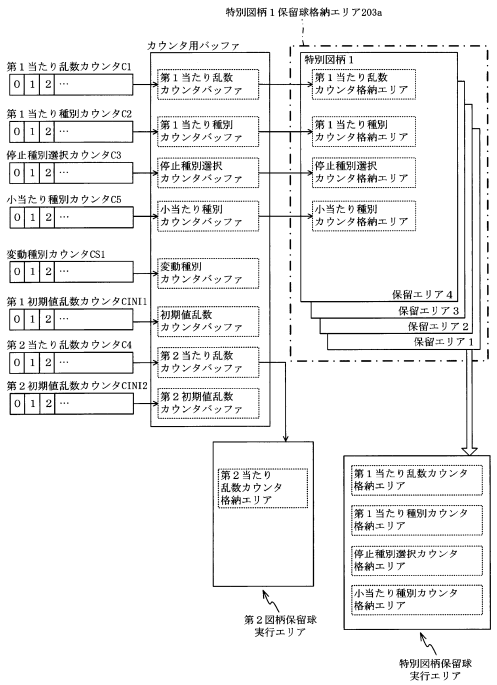
【図１５３】



【図１５４】



【図１５５】



【図１５６】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202fa
大当たり種別選択テーブル	202fb
第２当たり乱数テーブル	202fc
変動パターン選択テーブル	202fd
時短付与テーブル	202fe
小当たり種別選択テーブル	202ff
開放シナリオテーブル	202fg
時短当たり乱数テーブル	202fh
時短種別選択テーブル	202fi

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203fd
Ｖフラグ	203fe
Ｖ通過フラグ	203ff
小当たりＡカウンタ	203fg
小当たりＢカウンタ	203fh
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図１５７】

（ａ）

第１当たり乱数テーブル	202fa
特別図柄１乱数テーブル	202fa1
特別図柄２乱数テーブル	202fa2

（ｂ）

特別図柄１乱数テーブル202fa1

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１（0～999）
大当たり判定値	0～4

（ｃ）

特別図柄２乱数テーブル202fa2

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１（0～999）
大当たり判定値	0～4
小当たり判定値	5～144

【図１５８】

（ａ）

大当たり種別選択テーブル	202fb
特図１大当たり種別選択テーブル	202fb1
特図２大当たり種別選択テーブル	202fb2

（ｂ）

特図１大当たり種別選択テーブル202fb1

遊技状態	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２（0～99）
通常状態	大当たりＡ （15Ｒ時短有大当たり）	0～9
	大当たりＢ （5Ｒ時短有大当たり）	10～49
	大当たりＣ （5Ｒ時短無大当たり）	50～99
時短状態	大当たりＤ （15Ｒ時短有大当たり）	0～9
	大当たりＡ （15Ｒ時短有大当たり）	10～49
	大当たりＢ （5Ｒ時短有大当たり）	50～99

（ｃ）

特図２大当たり種別選択テーブル202fb2

遊技状態	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２（0～99）
共通	大当たりＤ （15Ｒ時短有大当たり）	0～99

（ｄ）

時短付与テーブル202fe

大当たり種別	時短付与内容（回数）		
	時短 カウンタ 203h	小当たりＡ カウンタ 203fg	小当たりＢ カウンタ 203fh
大当たりＡ （15Ｒ）	100	1	3
大当たりＢ （5Ｒ）	100	1	3
大当たりＣ （5Ｒ）	—	—	—
大当たりＤ （15Ｒ）	100	2	10

【図１５９】

小当たり種別選択テーブル202ff

小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値Ｃ５（0～99）
小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＡ）	0～89
小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＢ）	90～99

【図１６０】

（ａ）

変動パターン選択テーブル	202fd
通常用変動パターンテーブル	202fd1
時短用変動パターンテーブル	202fd2

（ｂ）

通常用変動パターンテーブル202fd1

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ （0～198）
特１	外れ	短外れ（7秒）	0～139
		ガセ外れ（20秒）	140～149
		ノーマルリーチ 各種（40秒）	150～179
		スーパーリーチ （80秒）	180～198
	大当たり	ノーマルリーチ 各種（40秒）	0～29
		スーパーリーチ （80秒）	30～189
		スペシャルリーチ （140秒）	190～198
特２	外れ	ロング外れ （180秒）	0～198
	大当たり 小当たり	ロング当たり （180秒）	0～198

【図１６１】

202

時短用変動パターンテーブル202fd2

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ (0～198)
特１	1～4	外れ	短外れ（2秒）	0～198
		大当たり	短大当たり（2秒）	0～198
	5～	外れ	外れ(20秒)	0～198
		大当たり	当たり(20秒)	0～198
特２	1～	外れ	中外れ（30秒）	0～198
		小当たり	短小当たり（10秒）	0～160
			中小当たり（30秒）	161～198
		大当たり	中大当たり（30秒）	0～198

【図１６２】

（ａ）

202

時短当たり乱数テーブル202fh

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１(0～999)
共通	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	3，4，140～287
	それ以外	－

（ｂ）

202

時短種別選択テーブル202fi

時短種別	時短種別選択カウンタ ＣＣ１(0～99)	時短カウンタ203h
時短Ａ	0～99	1

【図１６３】

（ａ）

ROM — 222
- 変動パターン選択テーブル — 222a
- 抽選結果報知態様選択テーブル — 222fa

（ｂ）

RAM — 223
- 入賞情報格納エリア — 223a
- 特別図柄１保留球数カウンタ — 223b
- 変動開始フラグ — 223c
- 停止種別選択フラグ — 223d
- 演出カウンタ — 223e
- 遊技状態格納エリア — 223f
- 時短情報更新エリア — 223g
- 仮当たり判定フラグ — 223h
- 仮時短情報更新エリア — 223i
- 仮時短終了フラグ — 223j
- 時短下限フラグ — 223k
- 準終了条件フラグ — 223m
- 時短終了前変動フラグ — 223n
- 状態演出カウンタ — 223o
- その他メモリエリア — 223z

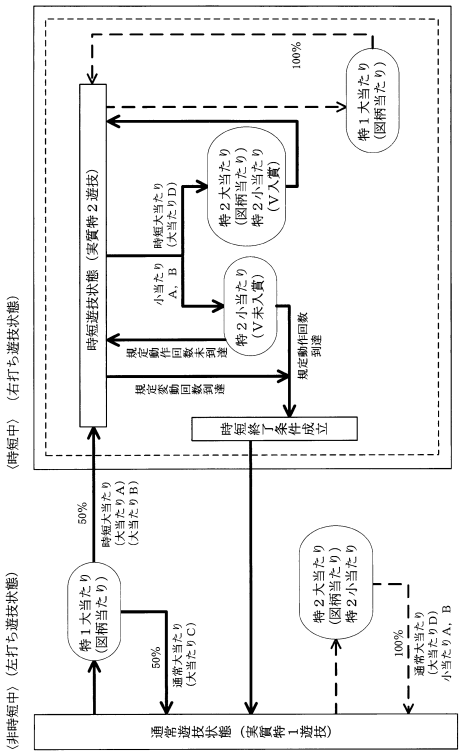
【図１６４】

222

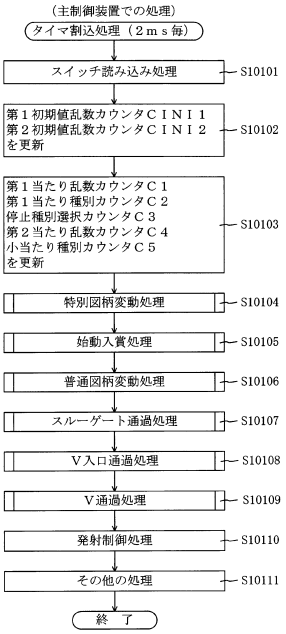
抽選結果報知態様選択テーブル222fa

遊技状態	抽選結果	演出カウンタ 223f (0～99)	報知態様
通常状態	大当たりＡ	0～64	時短当選示唆＋大当たり当選報知
		65～79	時短非当選示唆＋大当たり非当選報知
		80～99	大当たり当選報知
	大当たりＢ，Ｃ	0～4	時短当選示唆＋大当たり当選報知
		5～99	大当たり当選報知
	外れ	0～98	大当たり非当選報知
		99	時短非当選示唆＋大当たり非当選報知
時短状態	大当たりＡ，Ｄ	0～89	時短当選示唆＋大当たり当選報知
		90～99	大当たり当選報知
	大当たりＢ，Ｃ	0～79	時短当選示唆＋大当たり当選報知
		80～99	大当たり当選報知
	外れ	0～9	時短当選示唆＋大当たり非当選報知
		10～99	大当たり非当選報知

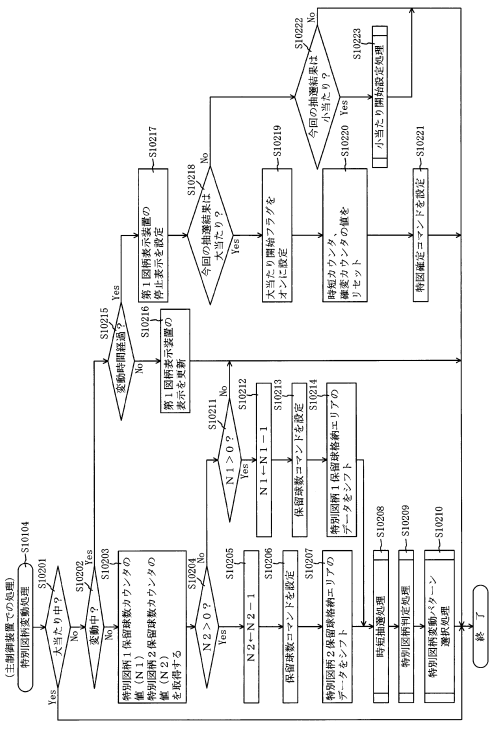
【図１６５】



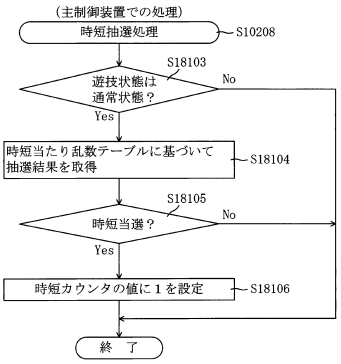
【図１６６】



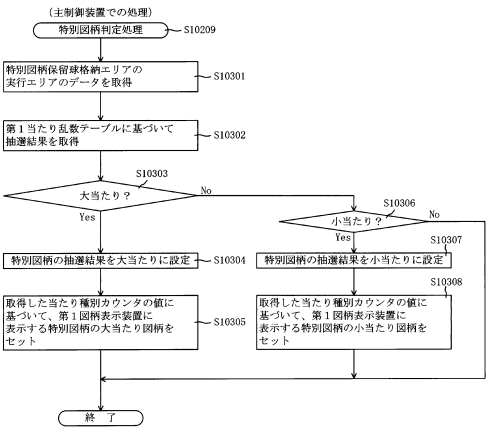
【図１６７】



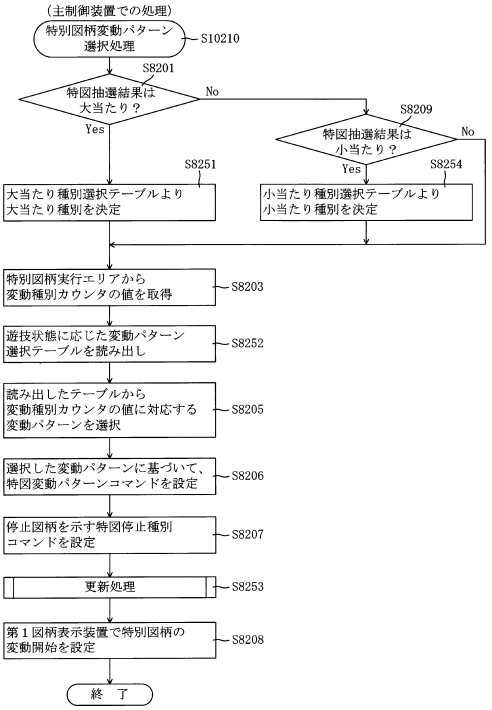
【図１６８】



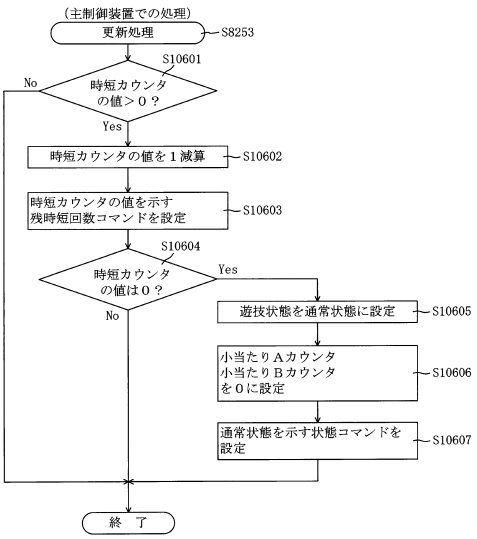
【図１６９】



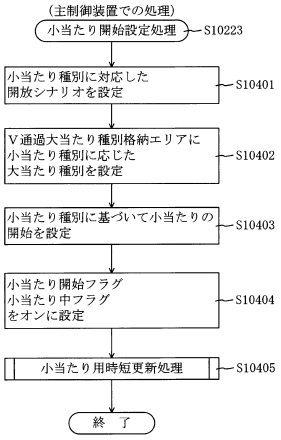
【図１７０】



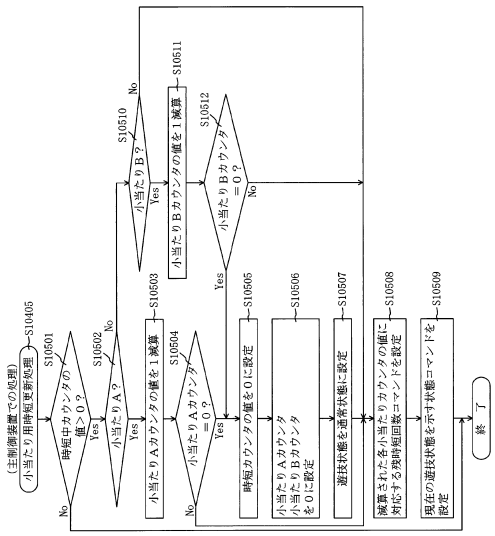
【図１７１】



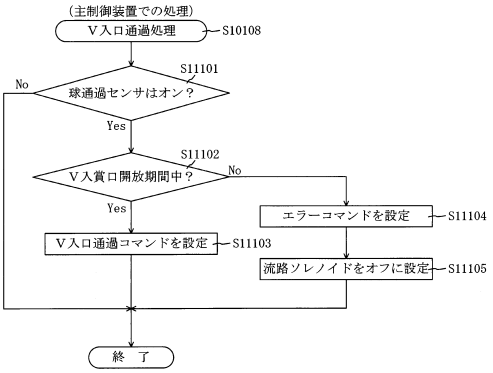
【図１７２】



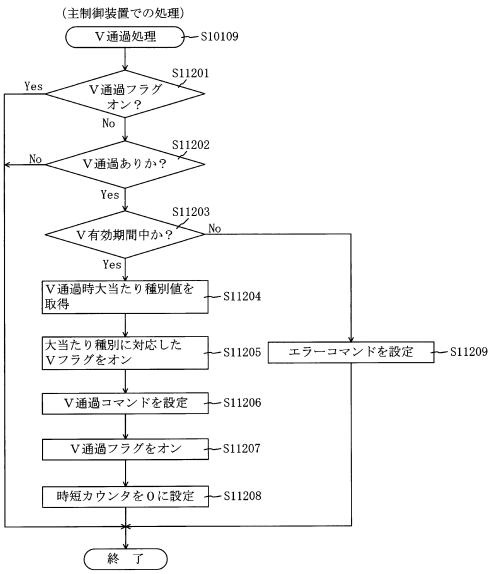
【図１７３】



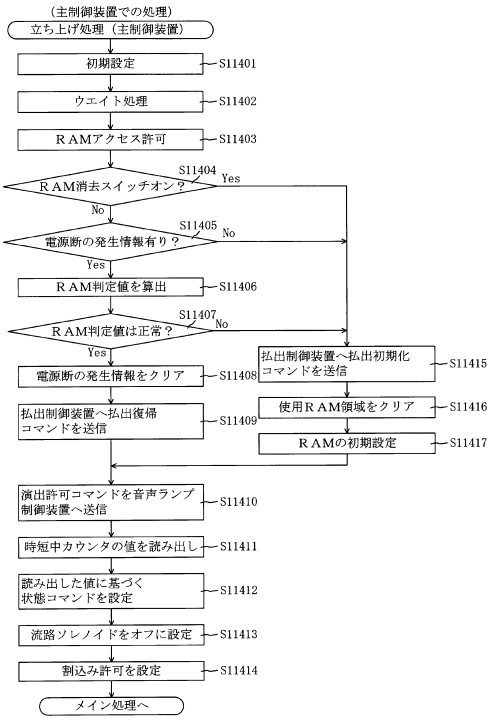
【図１７４】



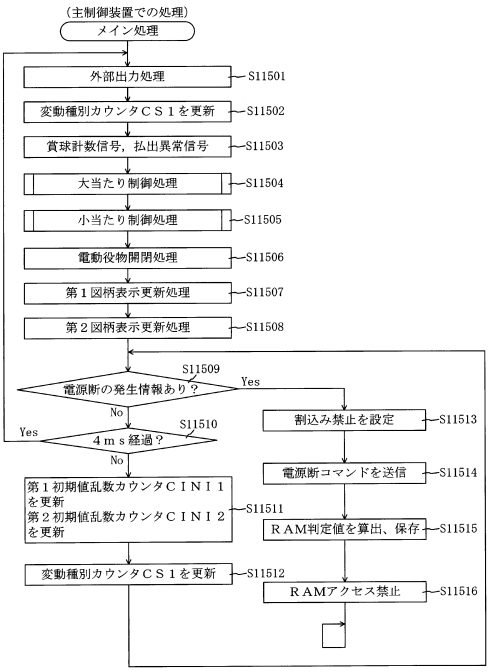
【図１７５】



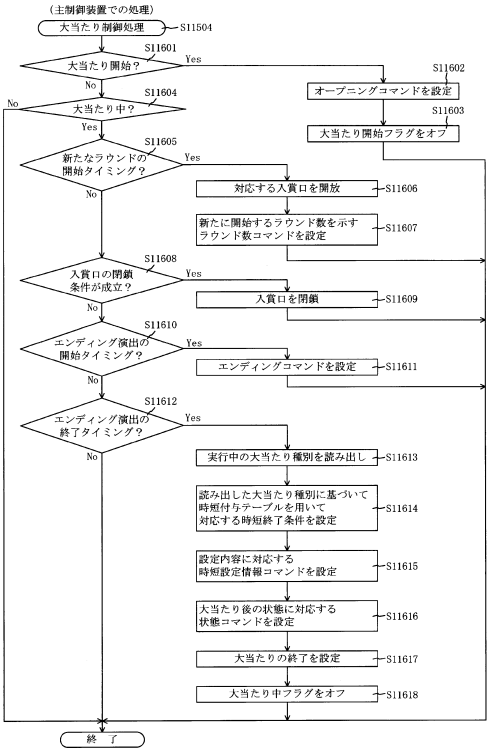
【図１７６】



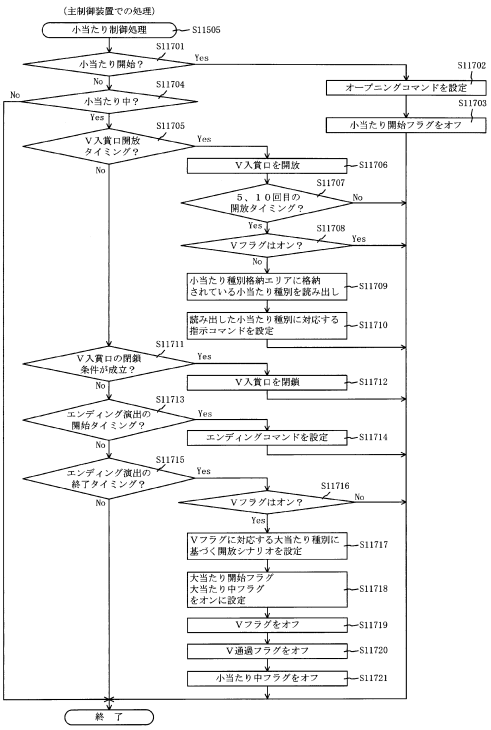
【図１７７】



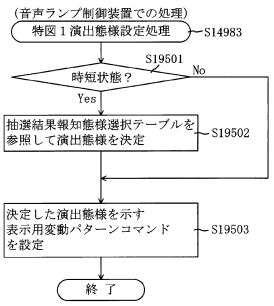
【図１７８】



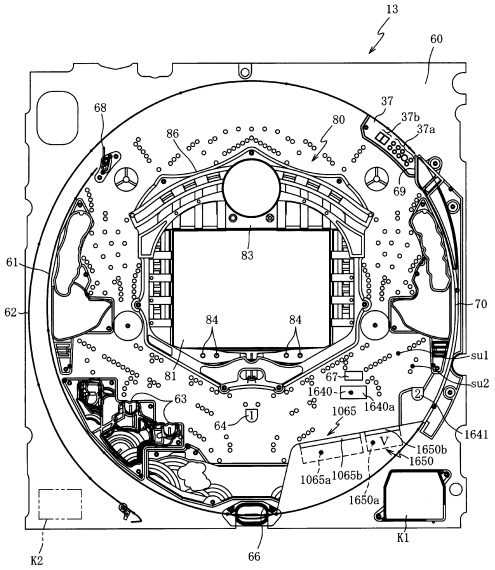
【図１７９】



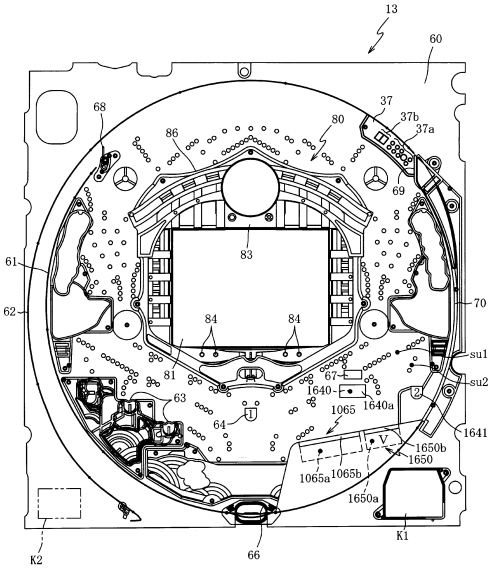
【図１８０】



【図１８１】



【図１８２】



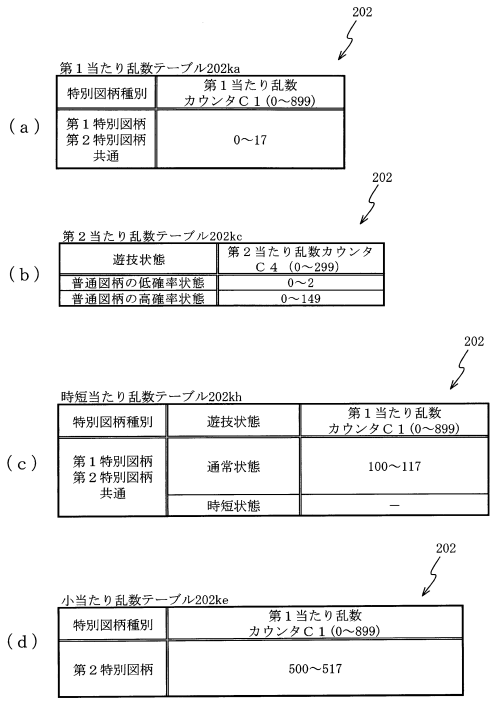
【図１８３】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202ka
大当たり種別選択テーブル	202kb
第２当たり乱数テーブル	202kc
変動パターンテーブル	202kd
小当たり乱数テーブル	202ke
小当たり種別選択テーブル	202kf
開放シナリオテーブル	202fg
時短当たり乱数テーブル	202kh

【図１８４】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203fd
Ｖフラグ	203fe
Ｖ通過フラグ	203ff
小当たりＡカウンタ	203fg
小当たりＢカウンタ	203fh
時短リミット回数カウンタ	203ja
特図１変動時間タイマ	203ka
特図２変動時間タイマ	203kb
特図１仮停止フラグ	203kc
特図２仮停止フラグ	203kd
特図１変動停止フラグ	203ke
特図２変動停止フラグ	203kf
時短当選変動状態フラグ	203kg
時短リミット到達フラグ	203kh
その他メモリエリア	203z

【図１８５】



202

第１当たり乱数テーブル202ka

特別図柄種別	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～899）
第１特別図柄 第２特別図柄 共通	0～17

（ａ）

202

第２当たり乱数テーブル202kc

遊技状態	第２当たり乱数カウンタ Ｃ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～2
普通図柄の高確率状態	0～149

（ｂ）

202

時短当たり乱数テーブル202kh

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～899）
第１特別図柄 第２特別図柄 共通	通常状態	100～117
	時短状態	－

（ｃ）

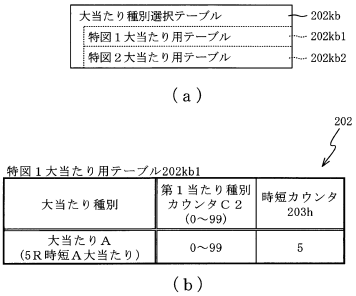
202

小当たり乱数テーブル202ke

特別図柄種別	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～899）
第２特別図柄	500～517

（ｄ）

【図１８６】



大当たり種別選択テーブル	202kb
特図１大当たり用テーブル	202kb1
特図２大当たり用テーブル	202kb2

（ａ）

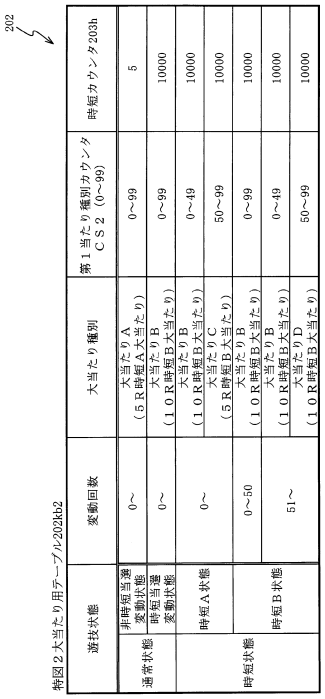
202

特図１大当たり用テーブル202kb1

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタＣ２ （0～99）	時短カウンタ 203h
大当たりＡ （5Ｒ時短Ａ大当たり）	0～99	5

（ｂ）

【図１８７】



202

特図２大当たり用テーブル202kb2

遊技状態		変動回数	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ ＣＳ２（0～99）	時短カウンタ203h
通常状態	非時短当選 変動状態	0～	大当たりＡ （5Ｒ時短Ａ大当たり）	0～99	5
時短状態	時短当選 変動状態	0～	大当たりＢ （10Ｒ時短Ｂ大当たり）	0～99	10000
	時短Ａ状態	0～	大当たりＢ （10Ｒ時短Ｂ大当たり）	0～49	10000
			大当たりＣ （5Ｒ時短Ｂ大当たり）	50～99	10000
	時短Ｂ状態	0～50	大当たりＢ （10Ｒ時短Ｂ大当たり）	0～99	10000
		51～	大当たりＢ （10Ｒ時短Ｂ大当たり）	0～49	10000
			大当たりＤ （10Ｒ時短Ｂ大当たり）	50～99	10000

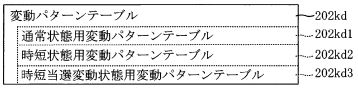
【図１８８】

202

小当たり種別選択テーブル202kf

小当たり種別	小当たり種別 カウンタＣ５（0～99）
小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＣ）	0～79
小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＢ）	80～99

【図１８９】



【図１９０】

202

通常状態用変動パターンテーブル202kd1

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ	短外れ（7秒）	0～139
		ガセ外れ（20秒）	140～149
		ノーマルリーチ各種（40秒）	150～179
		スーパーリーチ（80秒）	180～198
	時短当選	ロング時短当たり（300秒）	0～198
	大当たり	ノーマルリーチ各種（40秒）	0～29
		スーパーリーチ（80秒）	30～189
		スペシャルリーチ（140秒）	190～198
第２特別図柄	外れ	ロング外れ（600秒）	0～198
	時短当選	時短当たり（600秒）	0～198
	大当たり小当たり	ロング当たり（600秒）	0～198

【図１９１】

202

時短状態用変動パターンテーブル202kd2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ	ロング外れ（600秒）	0～198
	大当たり	ロング当たり（600秒）	0～198
第２特別図柄	外れ	短外れ（3秒）	0～198
	大当たり小当たり	短当たり（5秒）	0～198

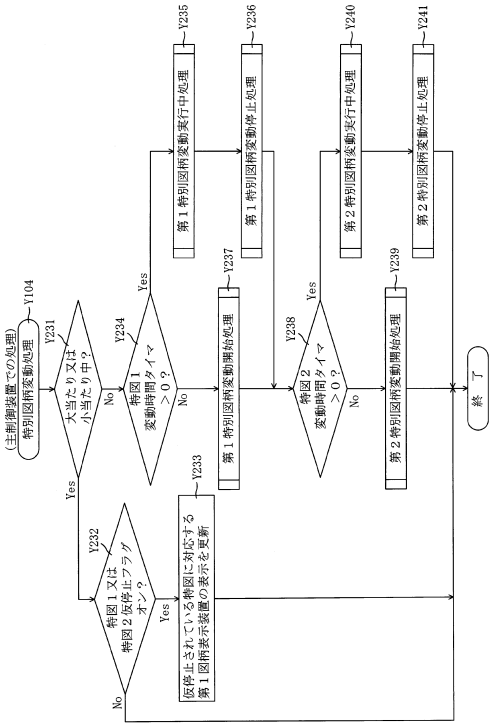
【図１９２】

202

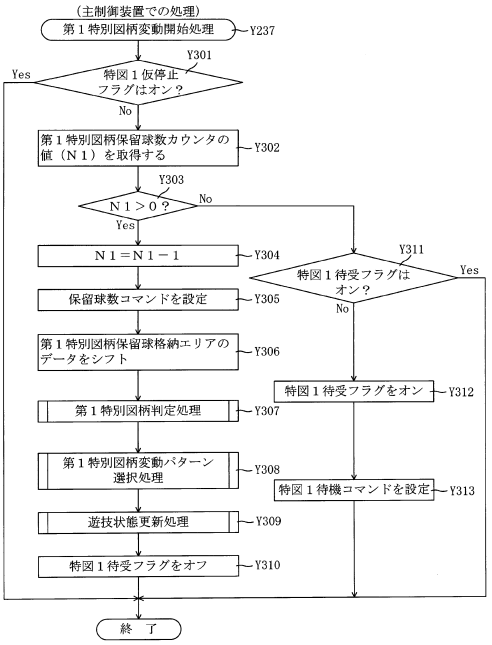
時短当選変動状態用変動パターンテーブル202kd3

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第２特別図柄	外れ	短外れ（0.5秒）	0～198
	時短当選	短時短当たり（0.5秒）	0～198
	大当たり小当たり	短当たり（0.5秒）	0～198

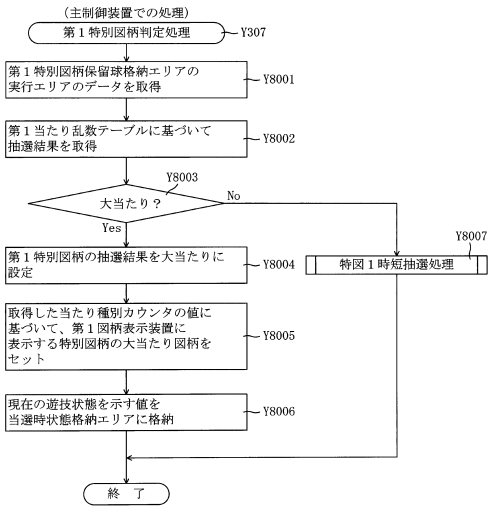
【図１９３】



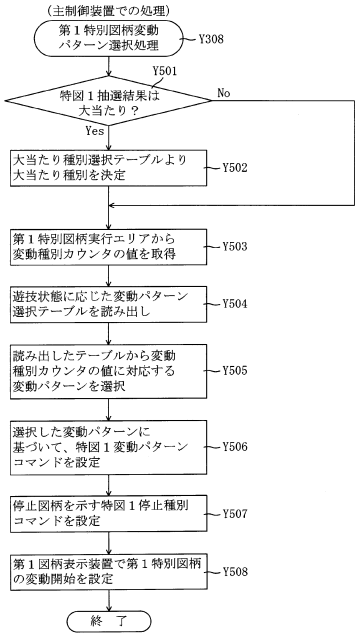
【図１９４】



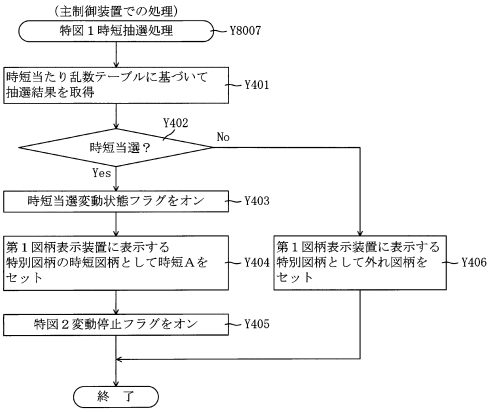
【図１９５】



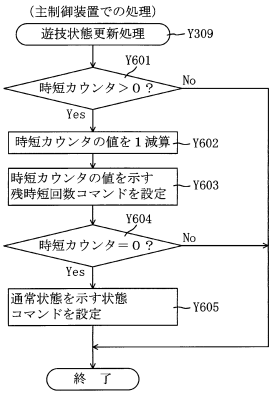
【図１９６】



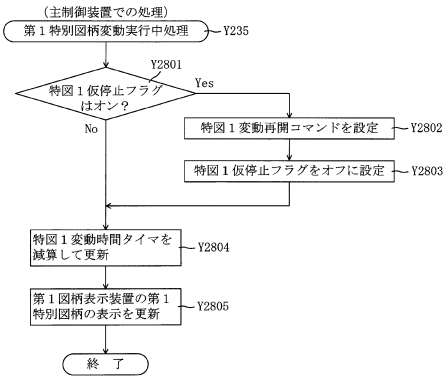
【図１９７】



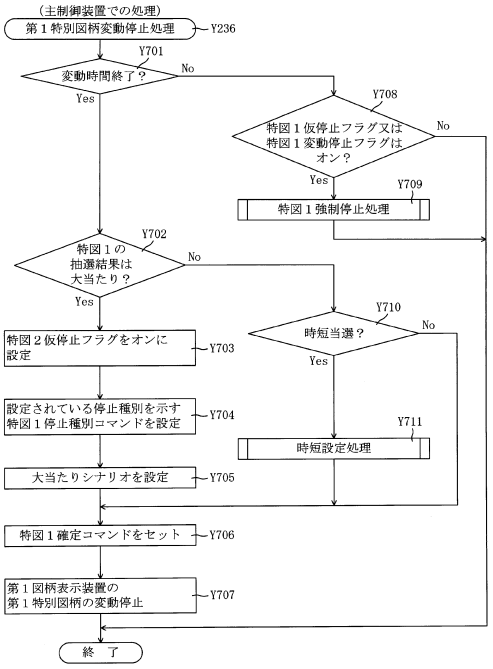
【図１９８】



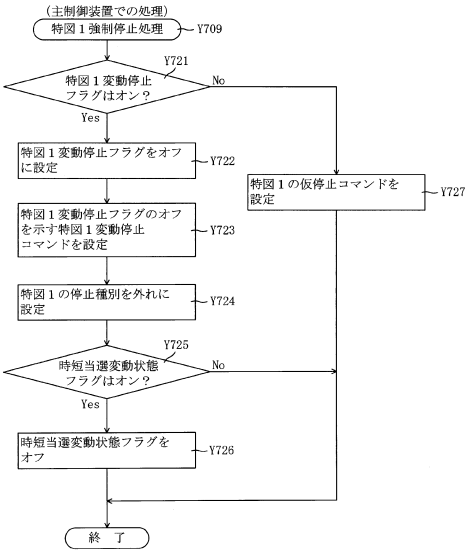
【図１９９】



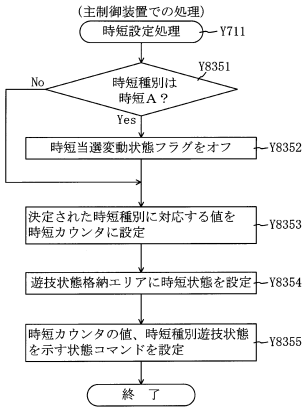
【図２００】



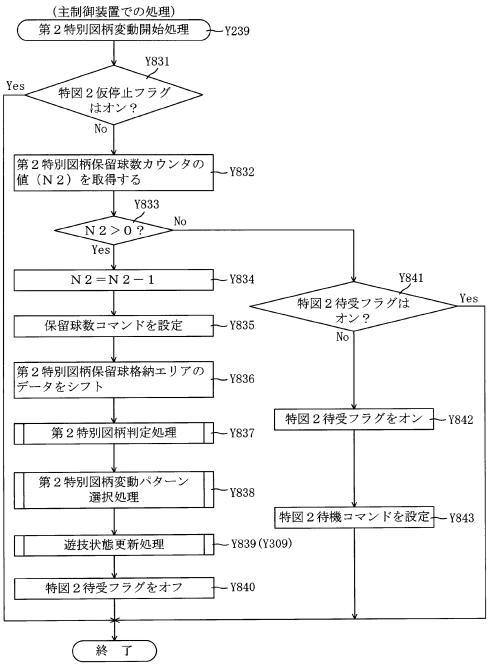
【図２０１】



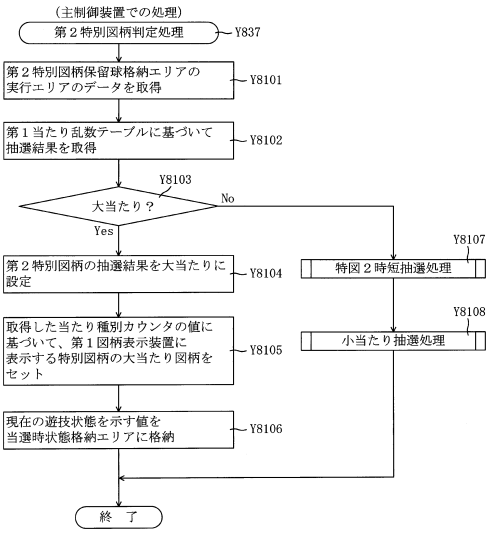
【図２０２】



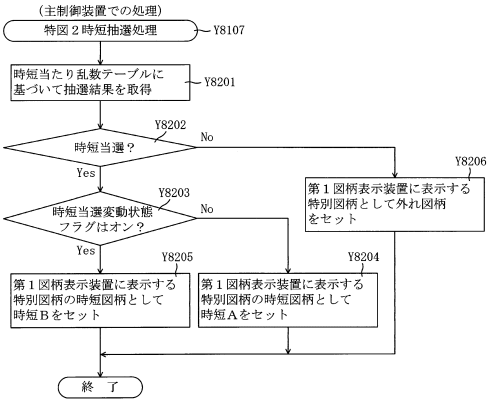
【図２０３】



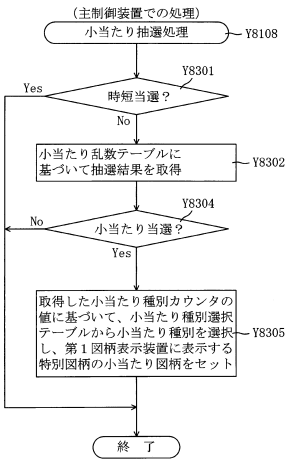
【図２０４】



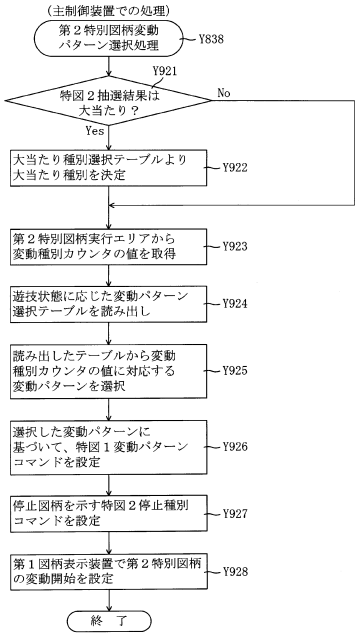
【図２０５】



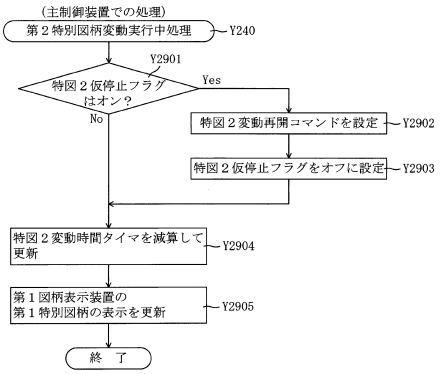
【図２０６】



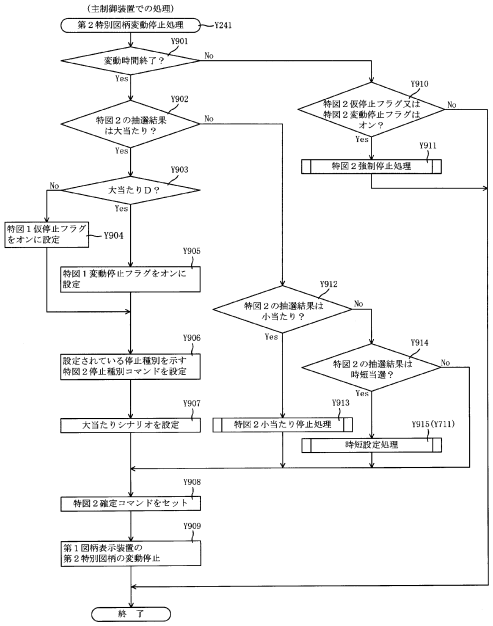
【図２０７】



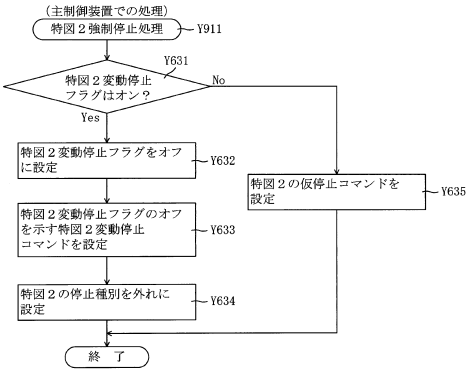
【図２０８】



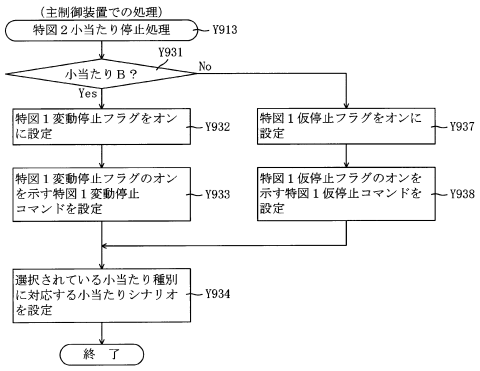
【図２０９】



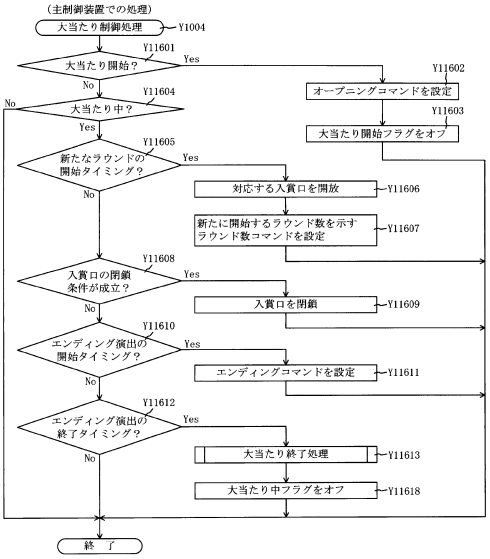
【図２１０】



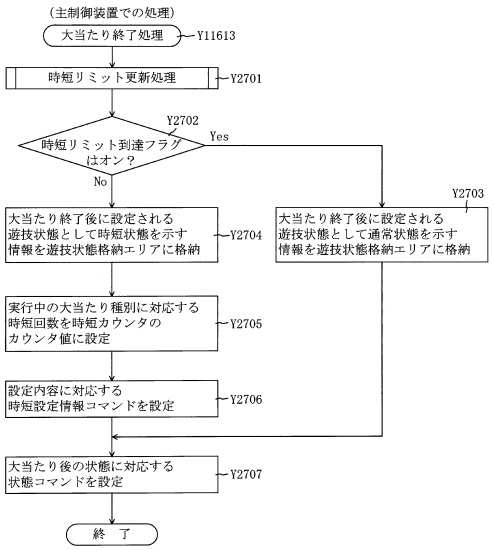
【図２１１】



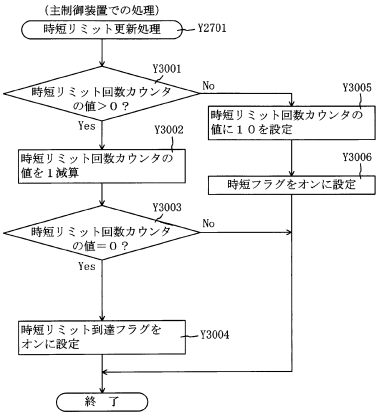
【図２１２】



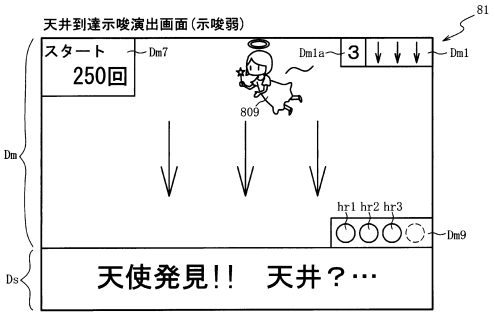
【図２１３】



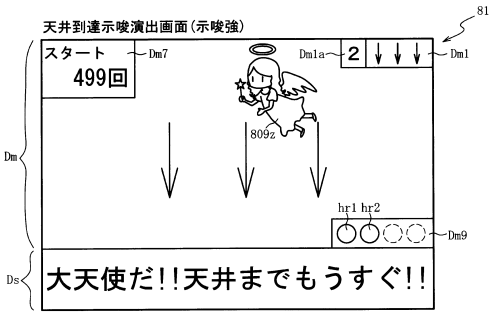
【図２１４】



【図２１５】

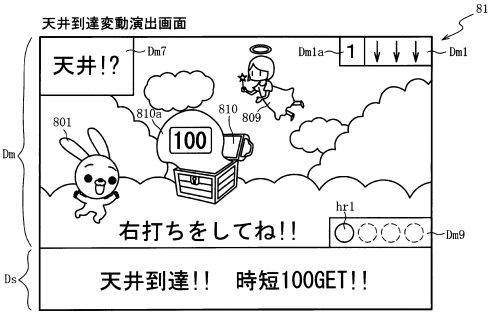


（ａ）

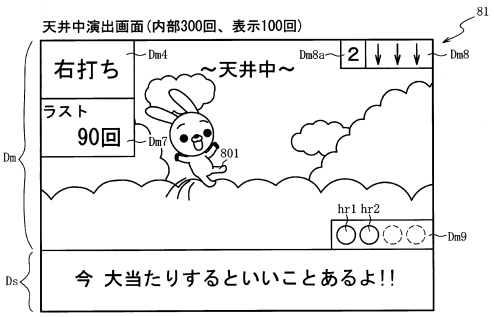


（ｂ）

【図２１６】

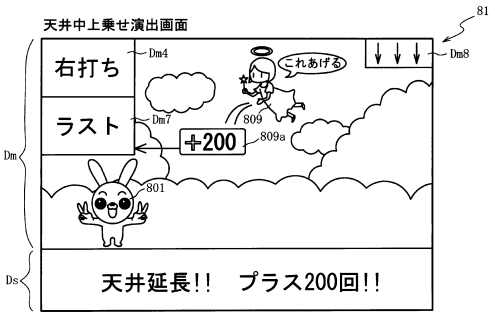


（ａ）

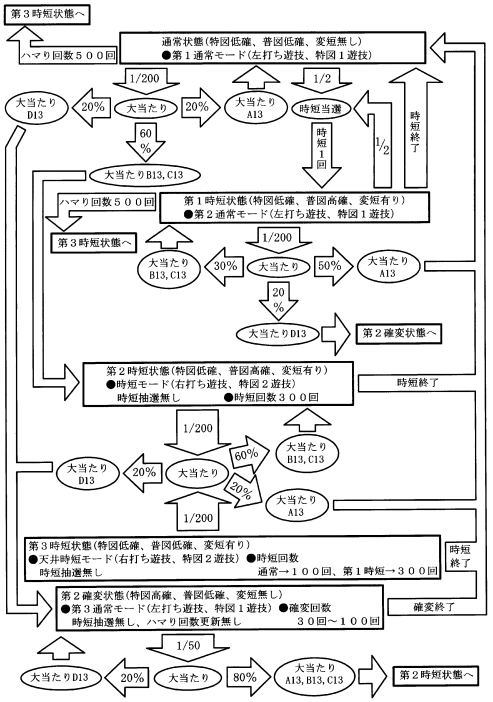


（ｂ）

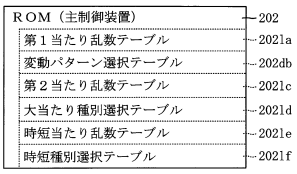
【図２１７】



【図２１８】



【図２１９】



（ａ）

（ｂ）

【図２２０】

（ａ）

202

第１当たり乱数テーブル2021a

遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～999）
特別図柄の 低確率状態	0～4
特別図柄の 高確率状態	0～19

（ｂ）

202

第２当たり乱数テーブル2021c

遊技状態	第２当たり乱数カウンタ Ｃ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～298
普通図柄の高確率状態	0～299

（ｃ）

202

時短当たり乱数テーブル2021e

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～999）
共通	通常 第１時短	500～999
	それ以外	－

【図２２１】

202

大当たり種別選択テーブル2021d

大当たり当選時遊技状態	大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i	大当たり後の遊技状態
通常状態（第１通常）	大当たりＡ１３（10R通常大当たり）	0～19	0	0	通常（第１通常）
	大当たりＢ１３（10R時短大当たり）	20～49	100	0	第２時短（時短）
	大当たりＣ１３（2R時短大当たり）	50～79	300	0	第２時短（時短）
	大当たりＤ１３（10R確変大当たり）	80～99	0	30	第２確変
第１時短状態（第２通常）	大当たりＡ１３（10R通常大当たり）	0～49	0	0	通常（第１通常）
	大当たりＢ１３（10R時短大当たり）	50～69	100	0	第１時短（第２通常）
	大当たりＣ１３（2R時短大当たり）	70～79	300	0	第１時短（第２通常）
	大当たりＤ１３（10R確変大当たり）	80～99	0	30	第２確変
第２時短状態第３時短状態（時短）	大当たりＡ１３（10R通常大当たり）	0～9	0	0	通常（第１通常）
	大当たりＢ１３（10R時短大当たり）	10～59	100	0	第２時短（時短）
	大当たりＣ１３（2R時短大当たり）	60～79	300	0	第２時短（時短）
	大当たりＤ１３（10R確変大当たり）	80～99	0	30	第２確変
第２確変状態	大当たりＡ１３（10R通常大当たり）	0～29	0	0	通常（第１通常）
	大当たりＢ１３（10R時短大当たり）	30～49	100	0	第２時短（時短）
	大当たりＣ１３（2R時短大当たり）	50～79	300	0	第２時短（時短）
	大当たりＤ１３（10R確変大当たり）	80～89	0	30	第２確変
	大当たりＥ１３（10R確変大当たり）	90～99	0	100	第２確変

【図２２２】

時短種別選択テーブル 2021f
- 時短当選用テーブル 2021f1
- 天井用テーブル 2021f2

（ａ）

202

時短当選用テーブル2021f1

時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１（0～999）	時短カウンタ203h
第１時短	0～998	1
第２時短	999	300

（ｂ）

202

天井用テーブル2021f2

時短種別	天井到達時の遊技状態	時短カウンタ203h
第３時短	通常	100
	第１時短	300

（ｃ）

【図２２３】

ROM 222
- 変動パターン選択テーブル 222a
- 天井到達示唆演出選択テーブル 2221a
- 天井到達時演出選択テーブル 2221b

（ａ）

RAM 223
- コマンド記憶領域 223a
- 入賞情報格納エリア 223b
- 特別図柄保留球数カウンタ 223c
- 特図変動開始フラグ 223d
- 停止種別選択フラグ 223e
- 演出カウンタ 223f
- 従状態設定エリア 223g
- 普通図柄保留球数カウンタ 223h
- 時短中カウンタ 223da
- 天井時短カウンタ 2231a
- 後乗せフラグ 2231b
- 特図抽選回数カウンタ 2231c
- その他メモリエリア 223z

（ｂ）

【図２２４】

222

天井到達示唆演出選択テーブル2221a

特図抽選回数カウンタ2231c	先読み結果	演出カウンタ223f（0～99）	示唆態様
0～200	大当たりＣ１３	0～79	天井示唆（強）
		80～99	－
	それ以外	0～99	－
201～460	大当たりＣ１３	0～79	天井示唆（強）
		80～99	－
	時短当選	0～19	天井示唆（強）
		20～39	天井示唆（弱）
		40～99	－
	それ以外	0～4	天井示唆（弱）
		5～99	－
461～495	大当たりＣ１３	0～19	天井示唆（強）
		20～99	－
	時短当選	0～39	天井示唆（弱）
		40～99	天井示唆（強）
	それ以外	0～49	天井示唆（弱）
		50～69	天井示唆（強）
		70～99	－
496～500	共通	0～9	－
		10～39	天井示唆（弱）
		40～99	天井示唆（強）

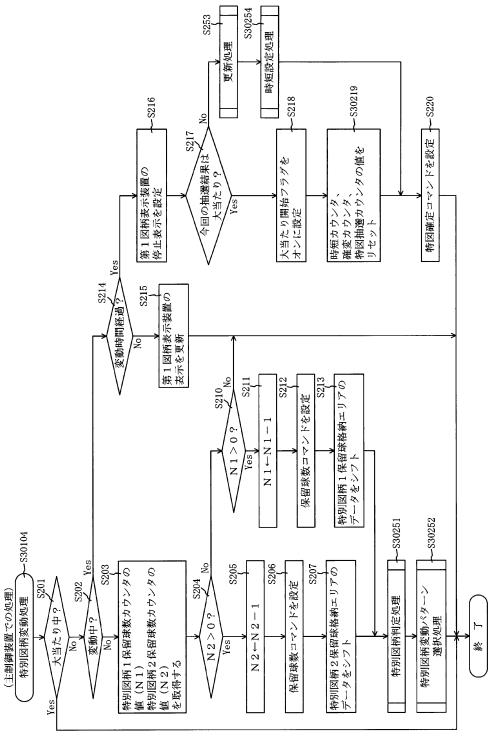
【図２２５】

222

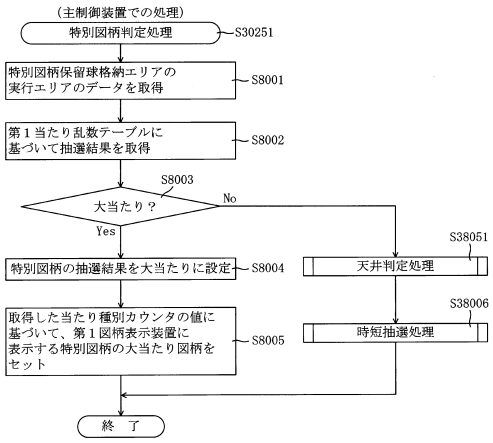
天井到達時演出選択テーブル2221b

天井特典	当否判定	演出カウンタ223f（0～99）	演出態様	天井時短カウンタ2231a	後乗せフラグ2231b
時短１００	大当たり	0～99	演出Ａ（天井未到態様）	－	オフ
	外れ	0～19	演出Ａ（天井未到態様）	1	オン
		20～99	演出Ｂ（天井到達１００）	101	オフ
時短３００	大当たり	0～99	演出Ａ（天井未到態様）	－	オフ
	外れ	0～19	演出Ａ（天井未到態様）	1	オン
		20～49	演出Ｂ（天井到達１００）	101	オン
		50～99	演出Ｃ（天井到達３００）	301	オフ

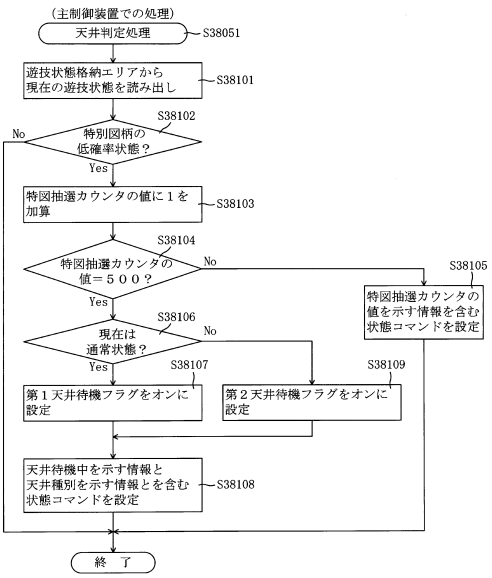
【図２２６】



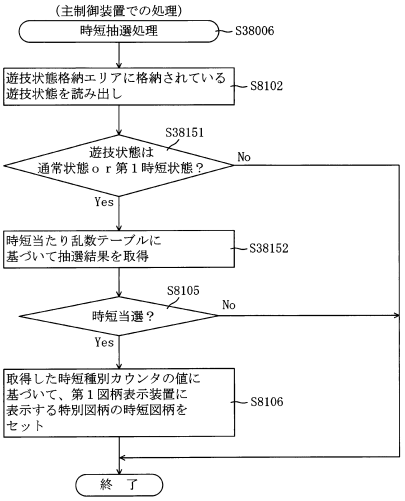
【図２２７】



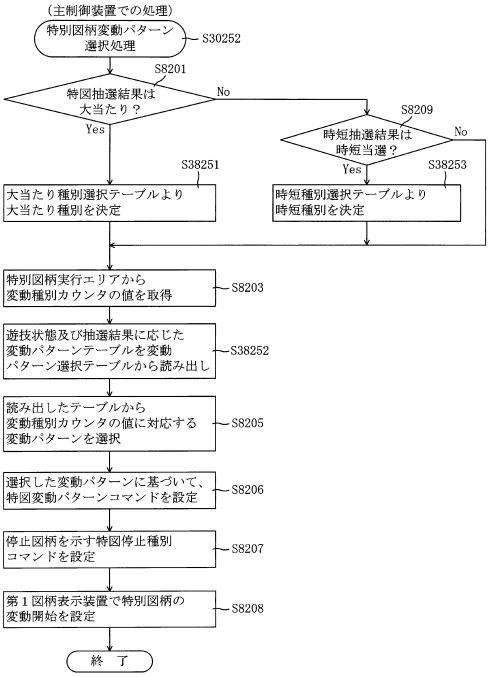
【図２２８】



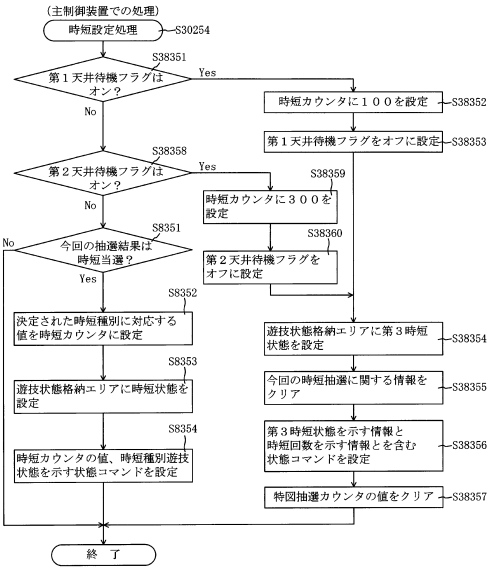
【図２２９】



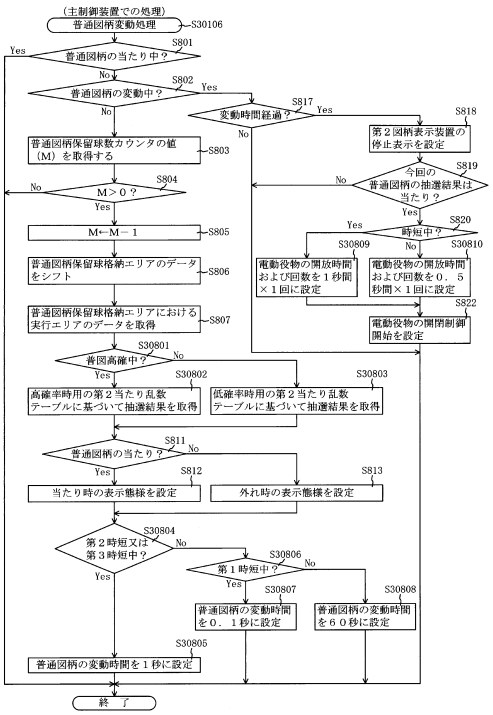
【図２３０】



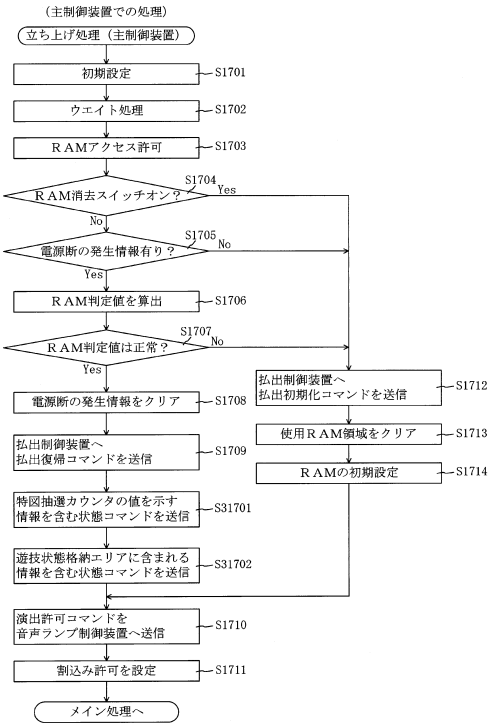
【図２３１】



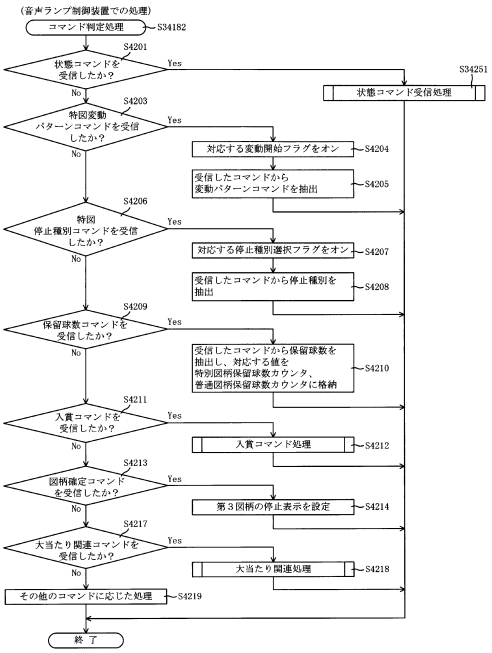
【図２３２】



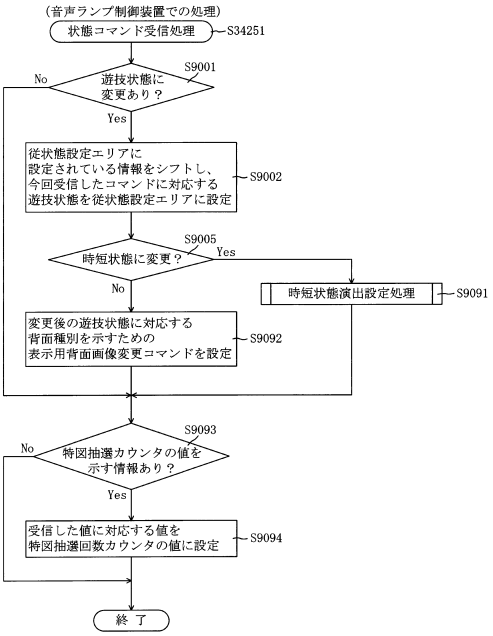
【図２３３】



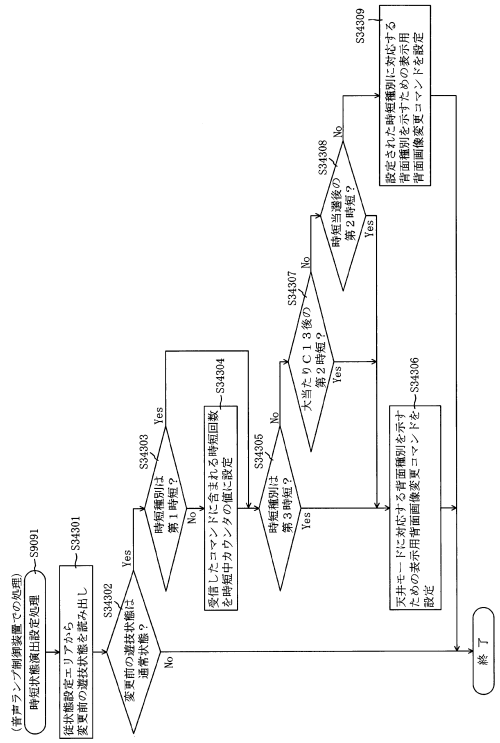
【図２３４】



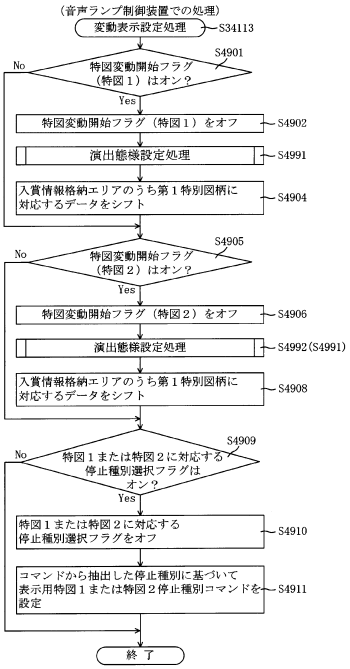
【図２３５】



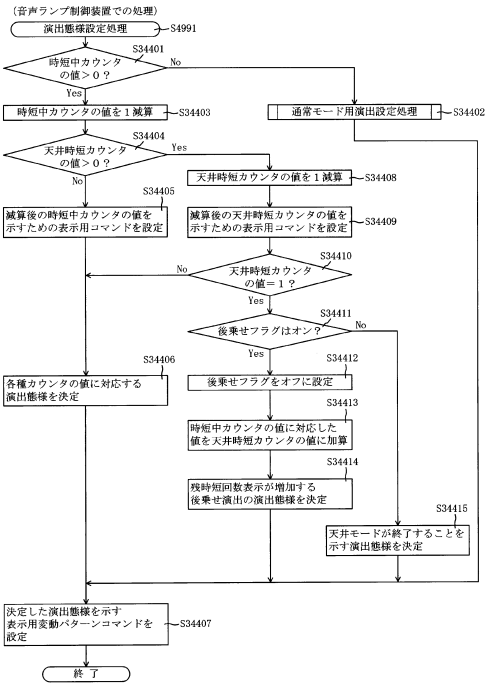
【図２３６】



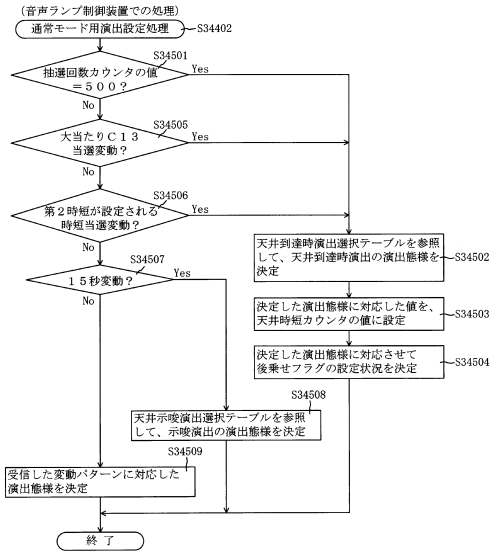
【図２３７】



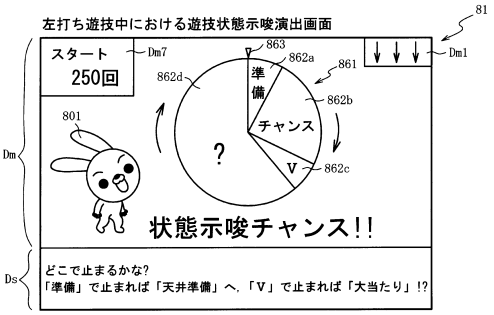
【図２３８】



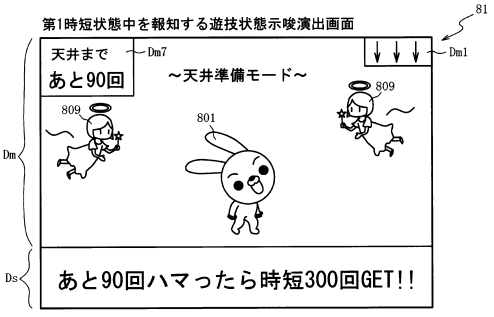
【図２３９】



【図２４０】



（ａ）



（ｂ）

【図２４１】

（ａ）

202

時短当たり乱数テーブル2021ae

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～999）
共通	通常	998, 999
	それ以外	－

（ｂ）

202

時短当選用テーブル2021af1

時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１（0～999）	時短カウンタ203h
第１時短	0～998	1000
第２時短	999	300

【図２４２】

（ａ）

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
遊技状態示唆演出選択テーブル	2221aa
天井到達時演出選択テーブル	2221b

（ｂ）

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
天井時短カウンタ	2231a
後乗せフラグ	2231b
特図抽選回数カウンタ	2231c
報知済フラグ	2231aa
その他メモリエリア	223z

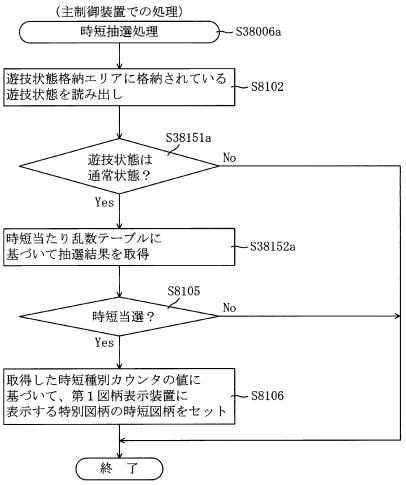
【図２４３】

222

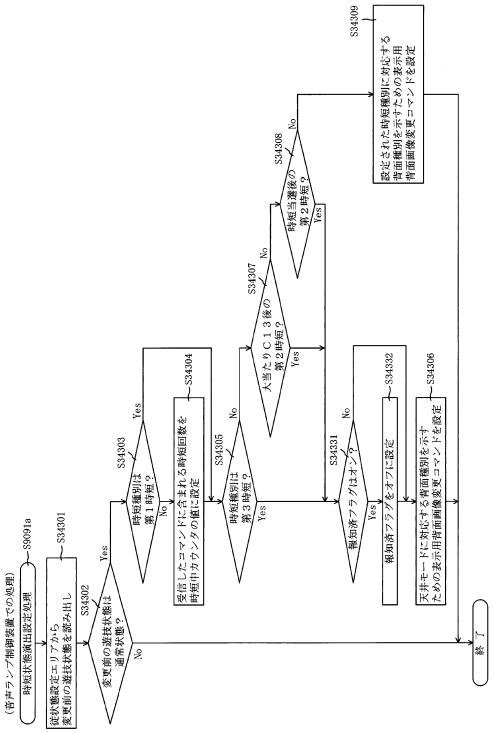
遊技状態示唆演出選択テーブル2221aa

特図抽選回数カウンタ2231c	遊技状態	抽選結果	演出カウンタ223f（0～99）	示唆態様
1～200までの50の倍数以外	第１通常（通常）	大当たり	0～79	V
			80～99	チャンス
		それ以外	0～89	?
			90～99	チャンス
	第２通常（第１時短）	大当たり	0～79	V
			80～99	チャンス
		それ以外	0～49	?
			50～99	チャンス
50, 100, 150, 200	第１通常（通常）	大当たり	0～99	V
		それ以外	0～39	?
			40～99	チャンス
	第２通常（第１時短）	大当たり	0～99	V
		それ以外	0～19	?
			20～99	チャンス
201～490までの50の倍数以外	第１通常（通常）	大当たり	0～89	V
			90～99	チャンス
		それ以外	0～69	?
			70～99	チャンス
	第２通常（第１時短）	大当たり	0～89	V
			90～99	チャンス
		それ以外	0～19	?
			20～99	チャンス
250, 300, 350, 400, 450	第１通常（通常）	大当たり	0～99	V
		それ以外	0～49	?
			50～99	チャンス
	第２通常（第１時短）	大当たり	0～99	V
		それ以外	0～49	チャンス
			50～99	準備
491～500	第１通常（通常）	大当たり	0～69	V
			70～99	チャンス
		それ以外	0～99	チャンス
	第２通常（第１時短）	大当たり	0～79	V
			80～99	チャンス
		それ以外	0～98	準備
			99	チャンス

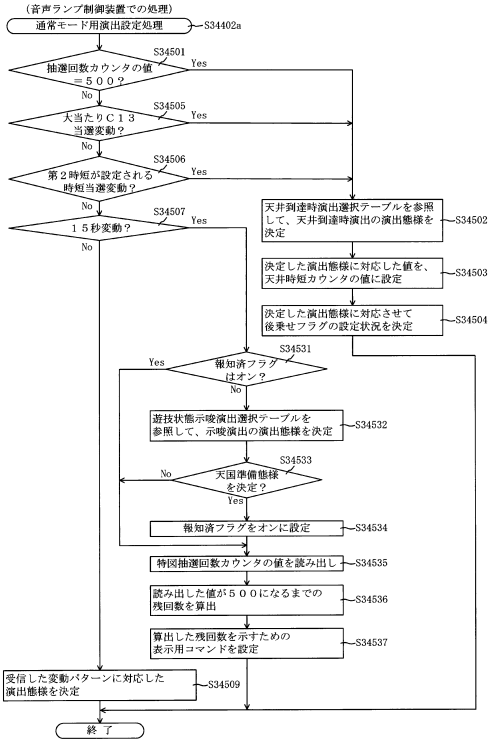
【図２４４】



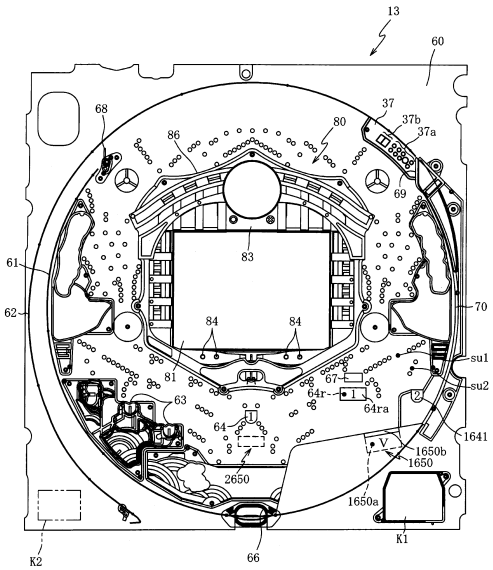
【図２４５】



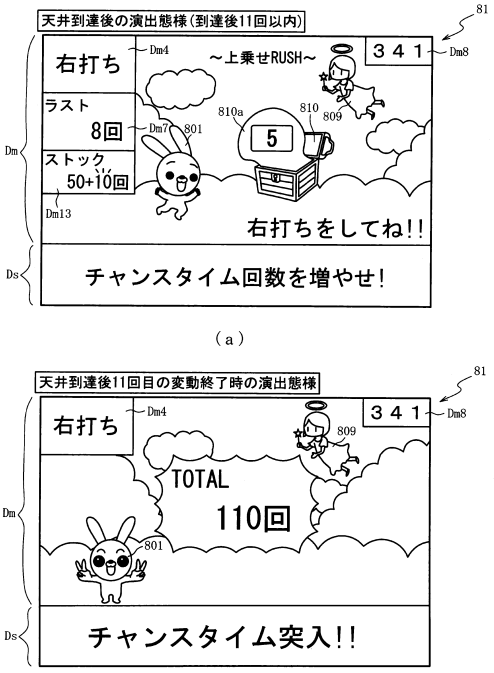
【図２４６】



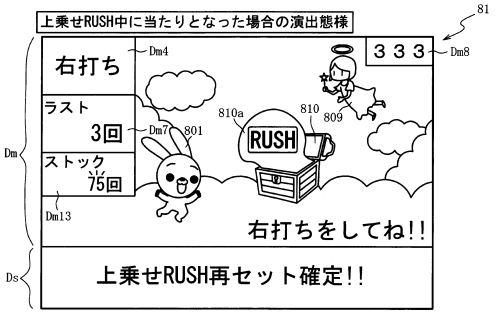
【図２４７】



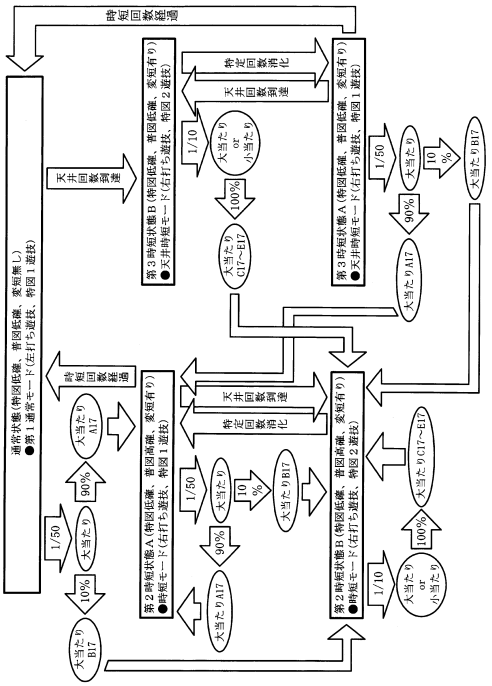
【図２４８】



【図２４９】



【図２５０】



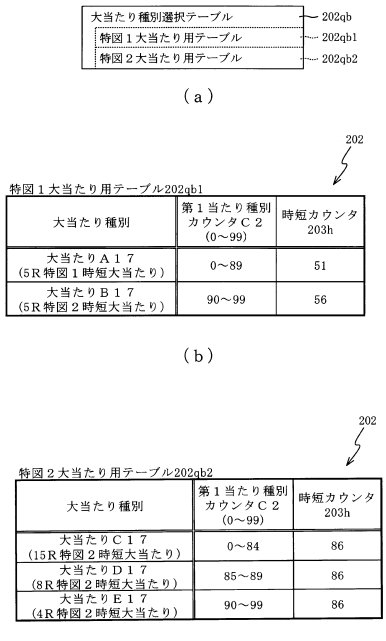
【図２５１】

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202ka
大当たり種別選択テーブル	202qb
第２当たり乱数テーブル	202qc
変動パターンテーブル	202qd
小当たり乱数テーブル	202qe
小当たり種別選択テーブル	202qf
開放シナリオテーブル	202fg
時短当たり乱数テーブル	202qh
時短当たり種別選択テーブル	202qi
変動パターンシナリオテーブル	202qj

【図２５２】

RAM（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203fd
Ｖフラグ	203fe
Ｖ通過フラグ	203ff
時短リミット回数カウンタ	203ja
特図１変動時間タイマ	203ka
特図２変動時間タイマ	203kb
特図１変動停止フラグ	203ke
特図２変動停止フラグ	203kf
特図抽選カウンタ	203qa
大当たりフラグ	203qb
特図１小当たりフラグ	203qc
特図２小当たりフラグ	203qd
その他メモリエリア	203z

【図２５３】

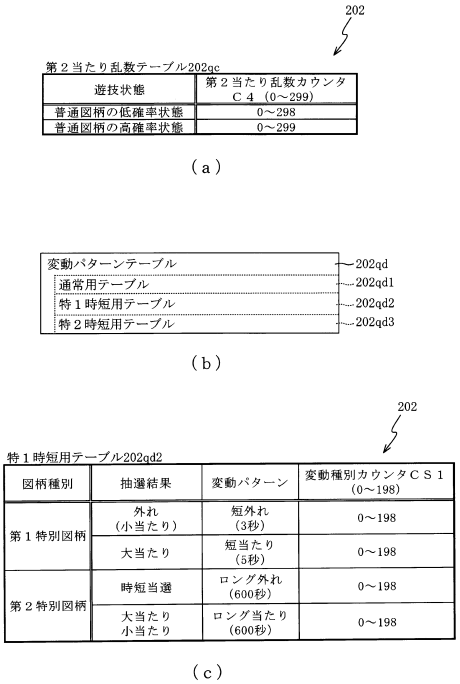


（ａ）

（ｂ）

（ｃ）

【図２５４】

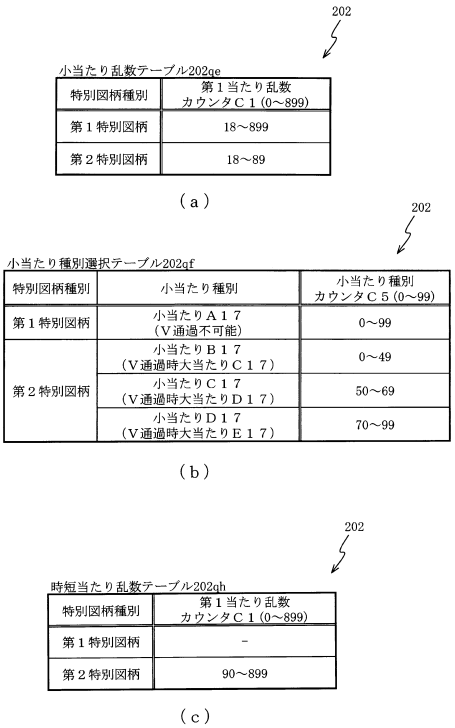


（ａ）

（ｂ）

（ｃ）

【図２５５】

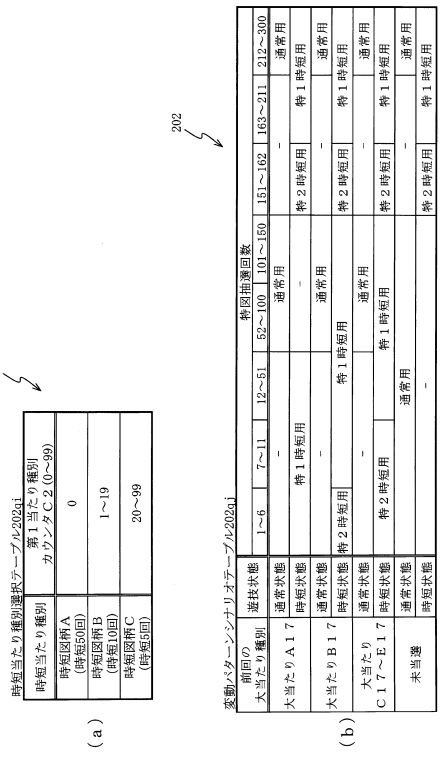


（ａ）

（ｂ）

（ｃ）

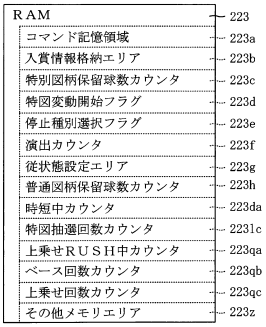
【図２５６】



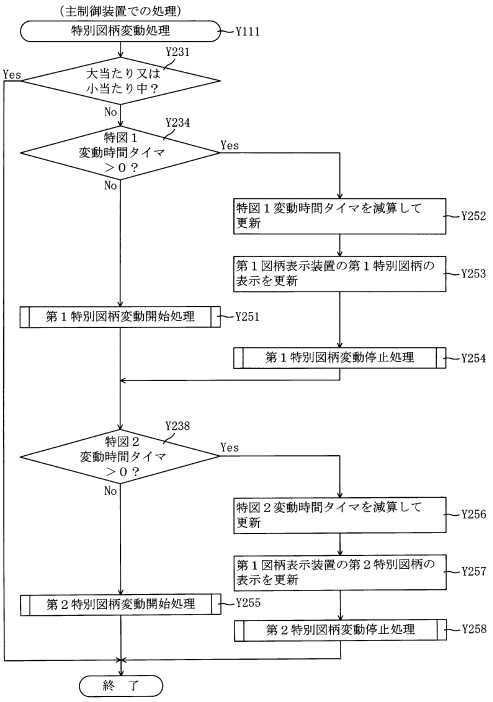
（ａ）

（ｂ）

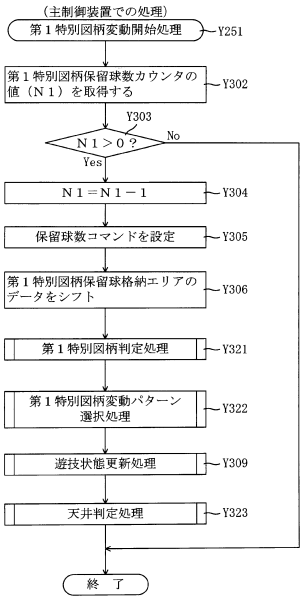
【図２５７】



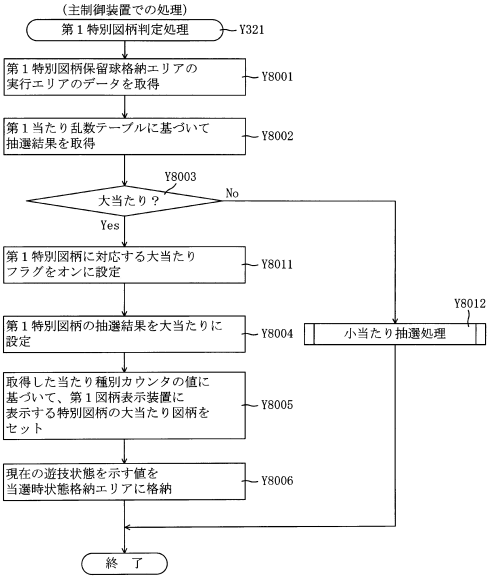
【図２５８】



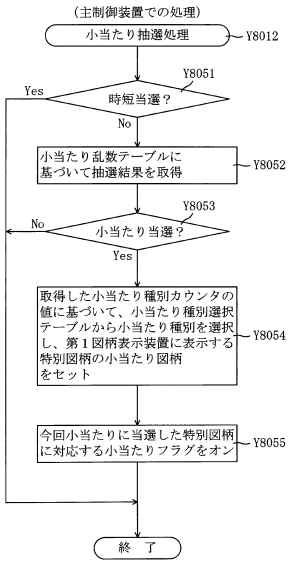
【図２５９】



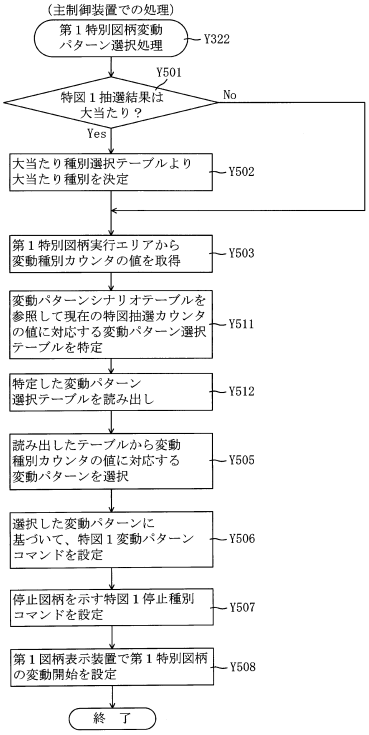
【図２６０】



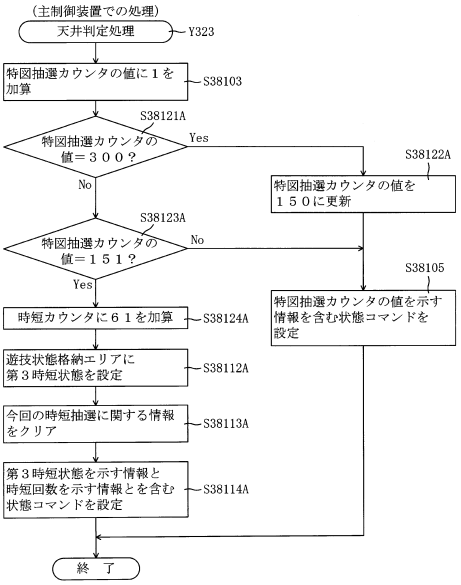
【図２６１】



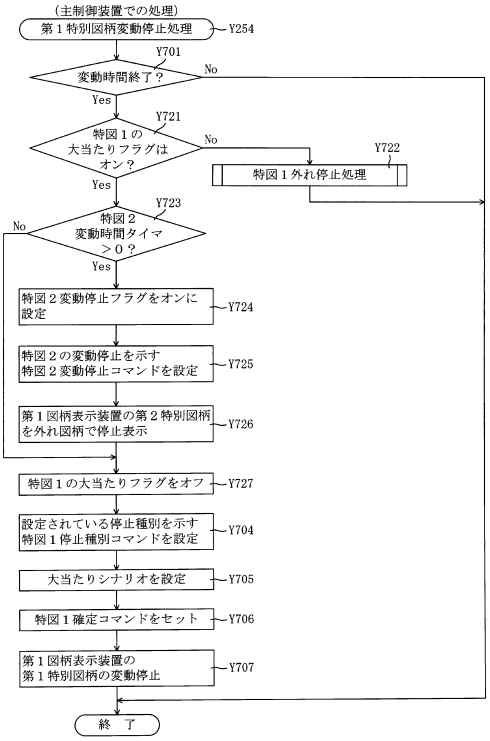
【図２６２】



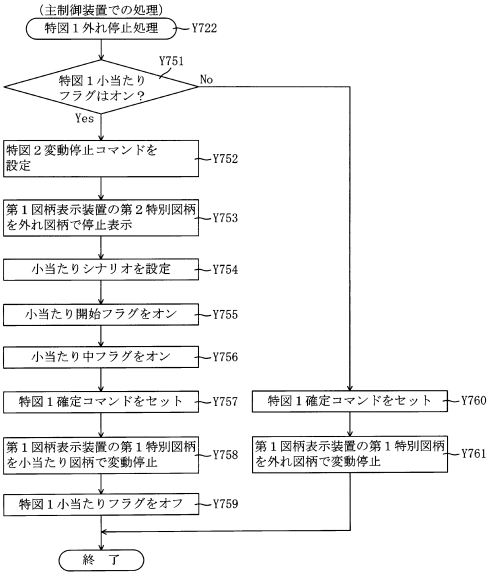
【図２６３】



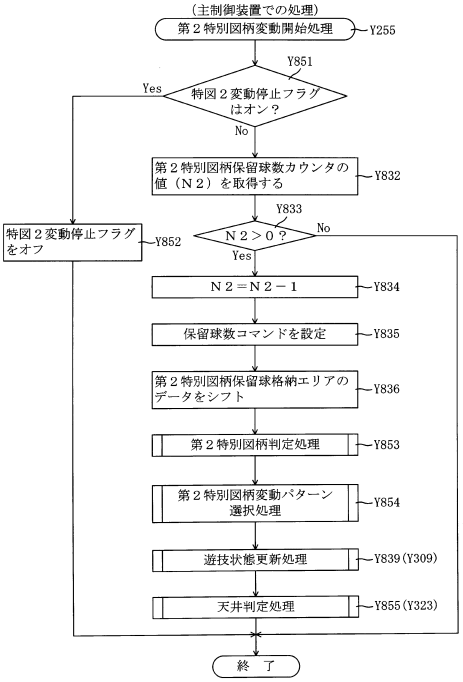
【図２６４】



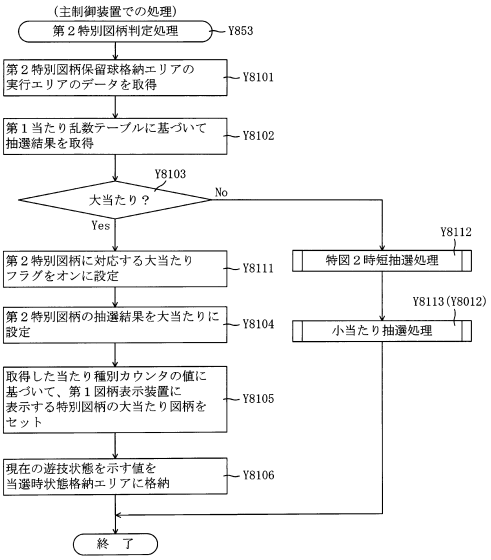
【図２６５】



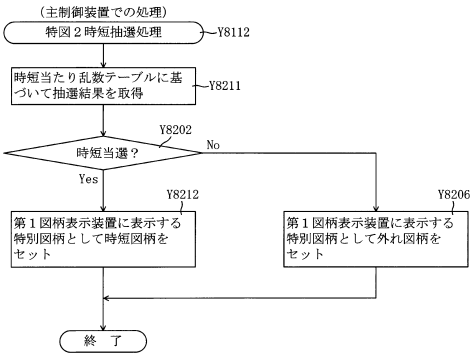
【図２６６】



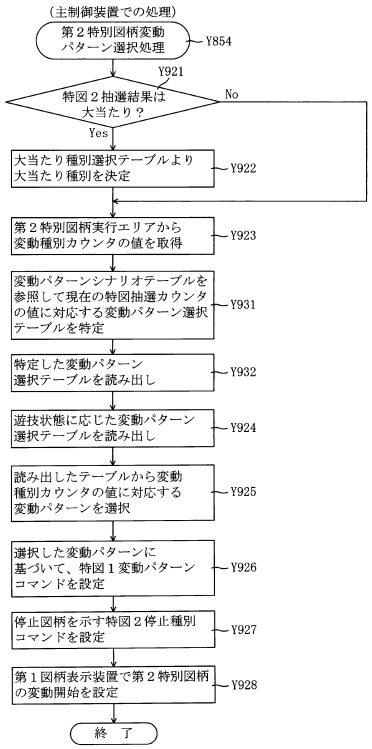
【図２６７】



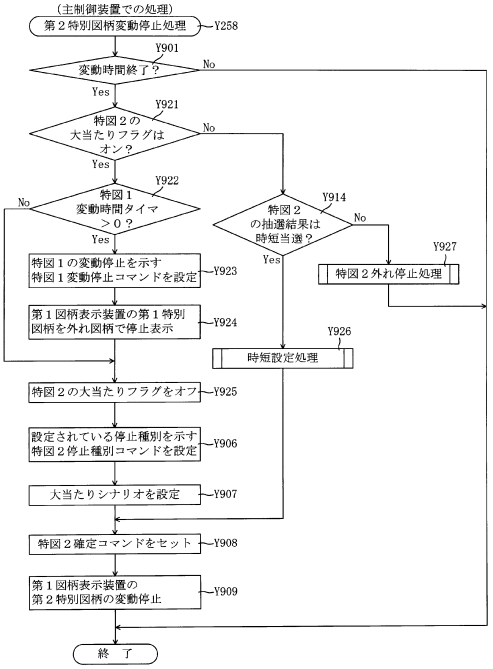
【図２６８】



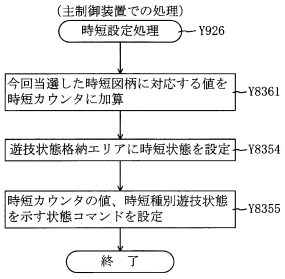
【図２６９】



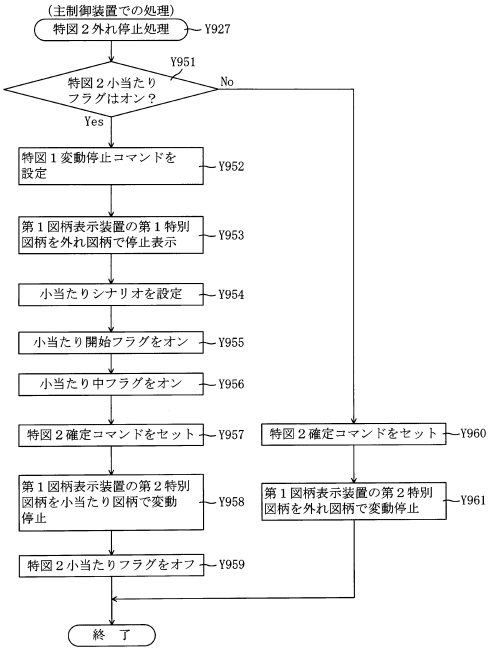
【図２７０】



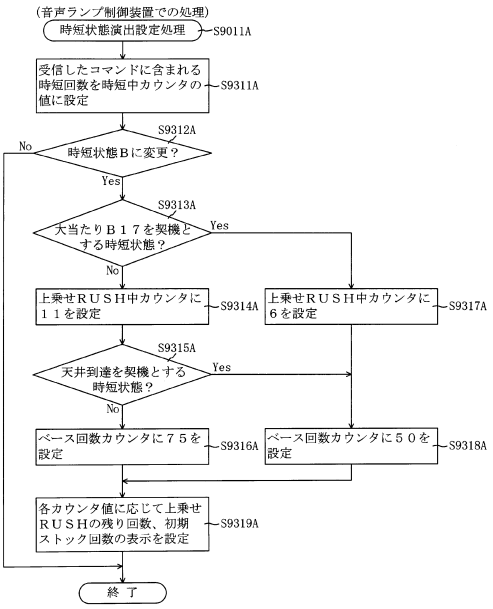
【図２７１】



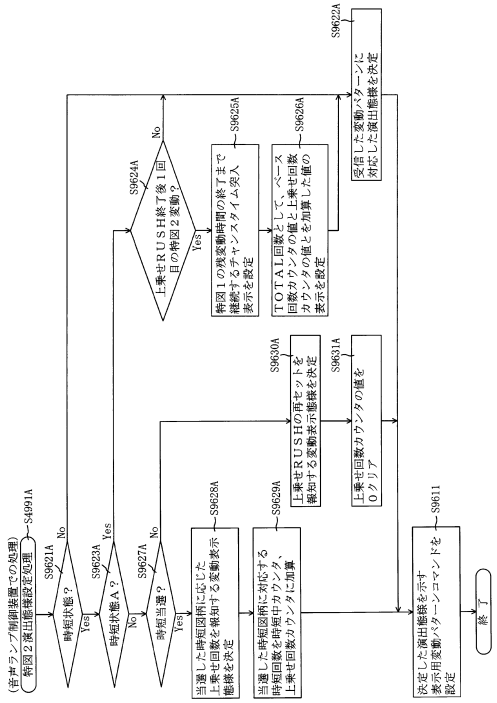
【図２７２】



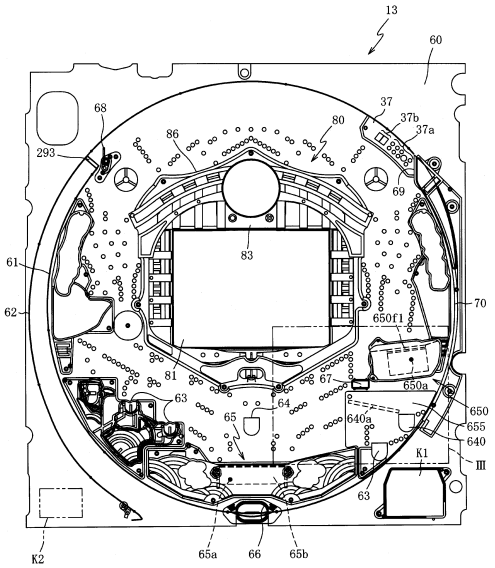
【図２７３】



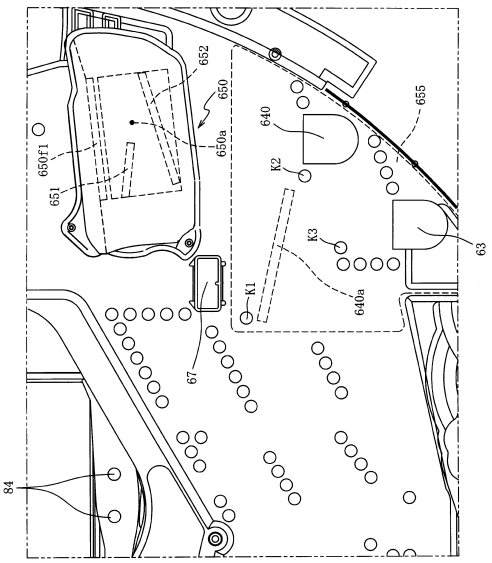
【図２７４】



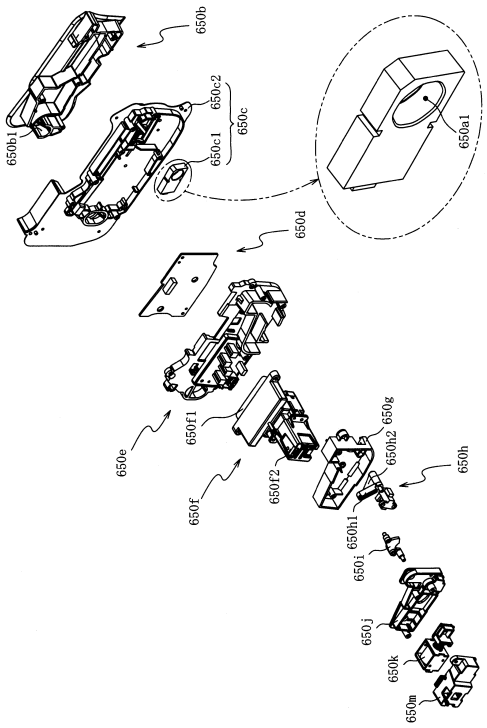
【図２７５】



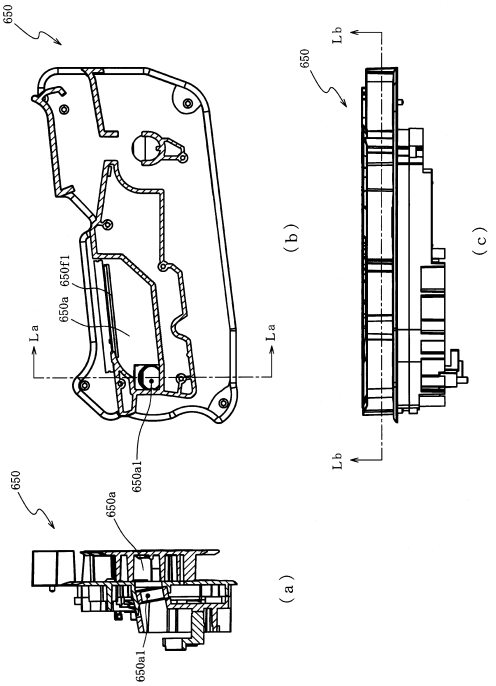
【図２７６】



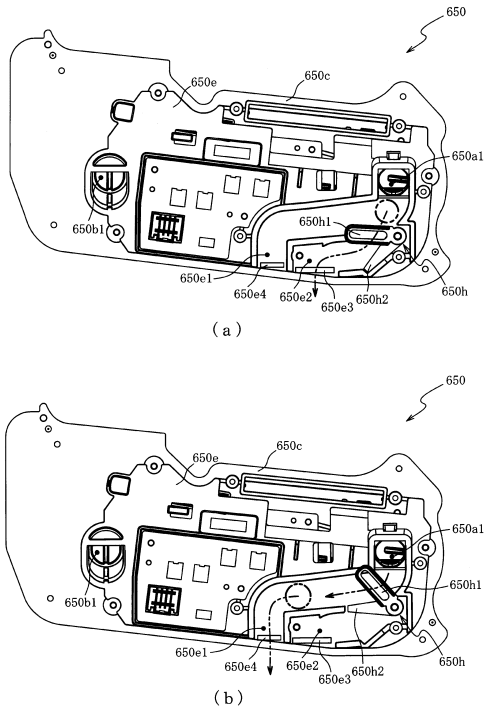
【図２７７】



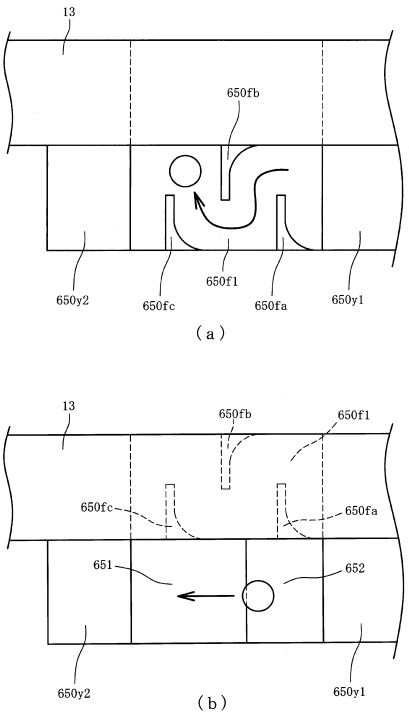
【図２７８】



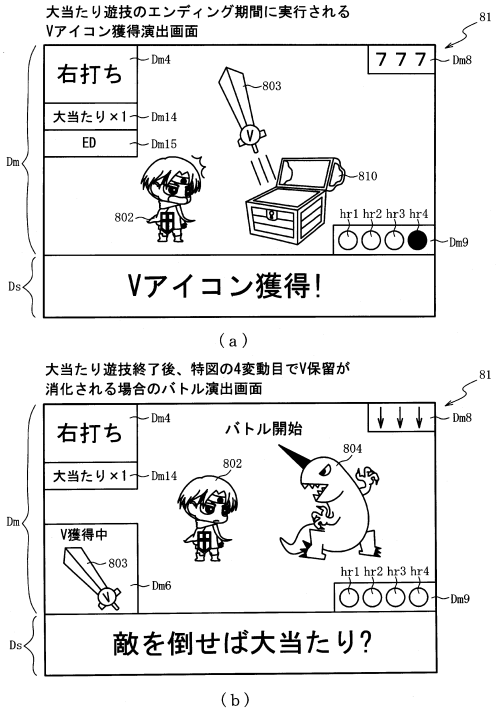
【図２７９】



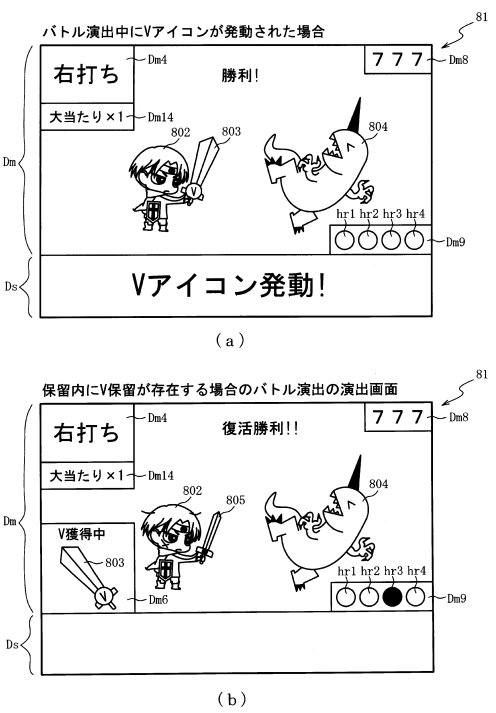
【図２８０】



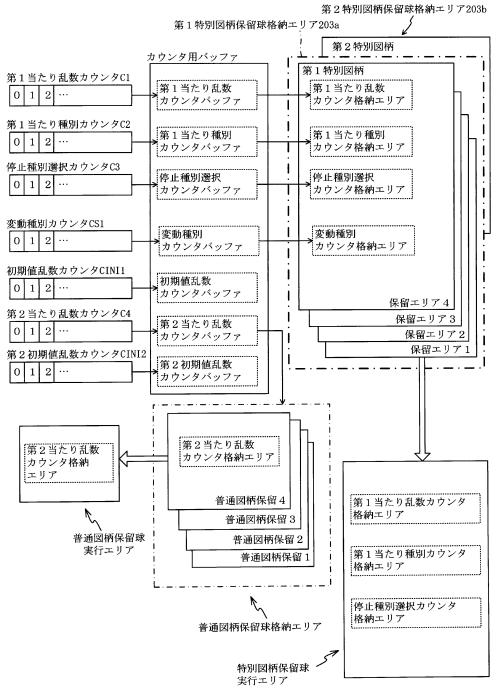
【図２８１】



【図２８２】



【図２８３】



【図２８４】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202ra
大当たり種別選択テーブル	202rb
第２当たり乱数テーブル	202rc
変動パターン選択テーブル	202rd
時短付与テーブル	202re
小当たり種別選択テーブル	202rf
開放シナリオテーブル	202fg
時短当たり乱数テーブル	202rh
時短種別選択テーブル	202ri

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203fd
Ｖフラグ	203fe
Ｖ通過フラグ	203ff
小当たりＡカウンタ	203fg
小当たりＢカウンタ	203fh
小当たりＣカウンタ	203ra
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図２８５】

（ａ）

第１当たり乱数テーブル	202ra
特別図柄１乱数テーブル	202ra1
特別図柄２乱数テーブル	202ra2

（ｂ）

202

特別図柄１乱数テーブル202ra1

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１（0～999）
大当たり判定値	0～4

（ｃ）

202

特別図柄２乱数テーブル202ra2

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１（0～999）
大当たり判定値	0～4
小当たり判定値	5～144

【図２８６】

（ａ）

大当たり種別選択テーブル	202rb
特図１大当たり種別選択テーブル	202rb1
特図２大当たり種別選択テーブル	202rb2

（ｂ）

202

特図１大当たり種別選択テーブル202rb1

遊技状態	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２（0～99）
通常状態	大当たりＡ （16Ｒ時短有大当たり）	0～9
	大当たりＢ （7Ｒ時短有大当たり）	10～49
	大当たりＣ （7Ｒ時短無大当たり）	50～99
時短状態	大当たりＤ （16Ｒ時短有大当たり）	0～9
	大当たりＡ （16Ｒ時短有大当たり）	10～49
	大当たりＢ （7Ｒ時短有大当たり）	50～99

（ｃ）

202

特図２大当たり種別選択テーブル202rb2

遊技状態	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２（0～99）
共通	大当たりＥ （10Ｒ時短有大当たり）	0～99

（ｄ）

202

時短付与テーブル202re

大当たり種別	時短付与内容（回数）			
	時短 カウンタ 203h	小当たり Ａ カウンタ 203fg	小当たり Ｂ カウンタ 203fh	小当たり Ｃ カウンタ 203ra
大当たりＡ （16Ｒ）	7	2	5	3
大当たりＢ （7Ｒ）	7	2	5	3
大当たりＣ （7Ｒ）	—	—	—	—
大当たりＤ （16Ｒ）	100	4	10	7
大当たりＥ （10Ｒ）	7	2	5	3

【図２８７】

202

小当たり種別選択テーブル202rf

小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値Ｃ５（0～99）
小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＡ）	0～49
小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＢ）	50～79
小当たりＣ（Ｖ通過時大当たりＥ）	80～99

【図２８８】

（ａ）

変動パターン選択テーブル	202rd
通常用変動パターンテーブル	202rd1
時短用変動パターンテーブル	202rd2

（ｂ）

202

通常用変動パターンテーブル202rd1

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ （0～198）
特１	外れ	短外れ（7秒）	0～139
		ガセ外れ（20秒）	140～149
		ノーマルリーチ 各種（40秒）	150～179
		スーパーリーチ （80秒）	180～198
	大当たり	ノーマルリーチ 各種（40秒）	0～29
		スーパーリーチ （80秒）	30～189
		スペシャルリーチ （140秒）	190～198
特２	外れ	ロング外れ （180秒）	0～198
	大当たり 小当たり	ロング当たり （180秒）	0～198

【図２８９】

202

時短用変動パターンテーブル202rd2

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特１	1～4	外れ	短外れ（2秒）	0～198
		大当たり	短大当たり（2秒）	0～198
	5～	外れ	外れ(10秒)	0～198
		大当たり	当たり(10秒)	0～198
特２	1～	外れ	外れ（10秒）	0～198
		小当たり	短小当たり（10秒）	0～160
			長小当たり（30秒）	161～198
		大当たり	長大当たり（30秒）	0～198

【図２９０】

（ａ）

202

時短当たり乱数テーブル202rh

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１(0～999)
共通	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	3, 4, 140～287
	それ以外	－

（ｂ）

202

時短種別選択テーブル202ri

時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１(0～99)	時短カウンタ203h
時短Ａ	0～99	1

【図２９１】

（ａ）

ＲＯＭ 222
- 変動パターン選択テーブル 222a
- 抽選結果報知態様選択テーブル 222fa
- 演出態様選択テーブル 222ra
- Ｖアイコン獲得演出設定テーブル 222rb

（ｂ）

ＲＡＭ 223
- 入賞情報格納エリア 223a
- 特別図柄１保留球数カウンタ 223b
- 変動開始フラグ 223c
- 停止種別選択フラグ 223d
- 演出カウンタ 223e
- 遊技状態格納エリア 223f
- 時短情報更新エリア 223g
- 仮当たり判定フラグ 223h
- 仮時短情報更新エリア 223i
- 仮時短終了フラグ 223j
- 時短下限フラグ 223k
- 準終了条件フラグ 223m
- 時短終了前変動フラグ 223n
- 状態演出カウンタ 223o
- 特別図柄２保留球数カウンタ 223ra
- Ｖアイコン獲得演出実行フラグ 223rb
- Ｖアイコン表示フラグ 223rc
- その他メモリエリア 223z

【図２９２】

演出態様選択テーブル 222ra
- 通常用演出態様設定テーブル 222ra1
- 時短用演出態様設定Ａテーブル 222ra2
- 時短用演出態様設定Ｂテーブル 222ra3

（ａ）

222

時短用演出態様設定Ａテーブル222ra2

変動パターン	演出態様	演出カウンタ値ＣＳ１(0～198)
短外れ	バトルなし外れ	0～198
外れ	バトルなし外れ	0～149
	バトルあり外れ（敗北）	150～198
短小当たり	バトルなし当たり	0～49
	バトルあり当たり（勝利）	50～198
長小当たり	バトルあり当たり（勝利）	0～149
	バトルあり当たり（復活勝利）	150～189
	プレミア当たり	190～198
短大当たり	バトルなし当たり	0～198
大当たり	バトルあり当たり（勝利）	0～198
長大当たり	プレミア当たり	0～198

（ｂ）

222

時短用演出態様設定Ｂテーブル222ra3

変動パターン	演出態様	演出カウンタ値ＣＳ１(0～198)
短外れ	バトルなし外れ	0～198
外れ	バトルなし外れ	0～149
	バトルあり外れ（敗北）	150～198
短小当たり	バトルなし当たり	0～49
	バトルあり当たり（勝利）	50～198
長小当たり	バトルあり当たり（勝利）	0～189
	バトルあり当たり（復活勝利）	190～198
短大当たり	バトルなし当たり	0～198
大当たり	バトルあり当たり（勝利）	0～198
長大当たり	プレミア当たり	0～198

（ｃ）

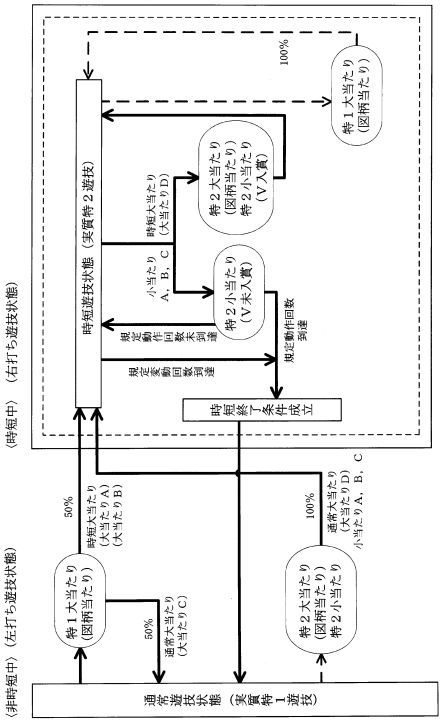
【図２９３】

222

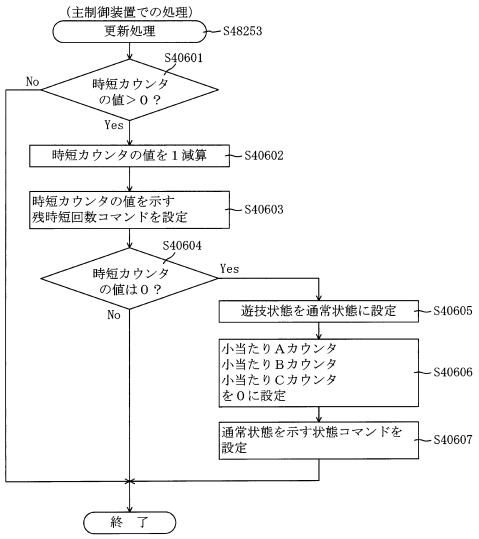
Ｖアイコン獲得演出設定テーブル222rb

Ｖ保留の位置	保留数	エンディング演出態様	演出カウンタ値ＣＳ１（0～198）
保留１	1	Ｖアイコン獲得演出あり	0～99
		Ｖアイコン獲得演出なし	100～198
	2	Ｖアイコン獲得演出あり	0～69
		Ｖアイコン獲得演出なし	70～198
	3	Ｖアイコン獲得演出あり	0～39
		Ｖアイコン獲得演出なし	40～198
	4	Ｖアイコン獲得演出あり	0～9
		Ｖアイコン獲得演出なし	10～198
保留2	2	Ｖアイコン獲得演出あり	0～119
		Ｖアイコン獲得演出なし	120～198
	3	Ｖアイコン獲得演出あり	0～89
		Ｖアイコン獲得演出なし	90～198
	4	Ｖアイコン獲得演出あり	0～29
		Ｖアイコン獲得演出なし	30～198
保留3	3	Ｖアイコン獲得演出あり	0～139
		Ｖアイコン獲得演出なし	140～198
	4	Ｖアイコン獲得演出あり	0～89
		Ｖアイコン獲得演出なし	90～198
保留4	4	Ｖアイコン獲得演出あり	0～169
		Ｖアイコン獲得演出なし	170～198

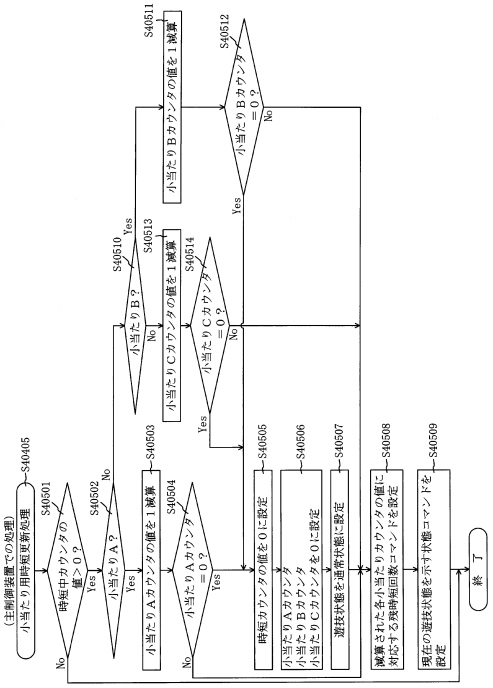
【図２９４】



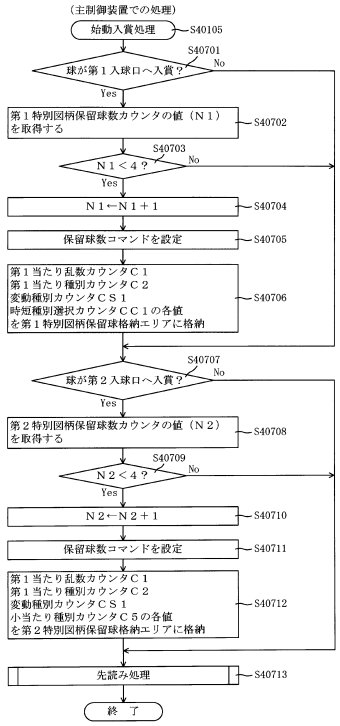
【図２９５】



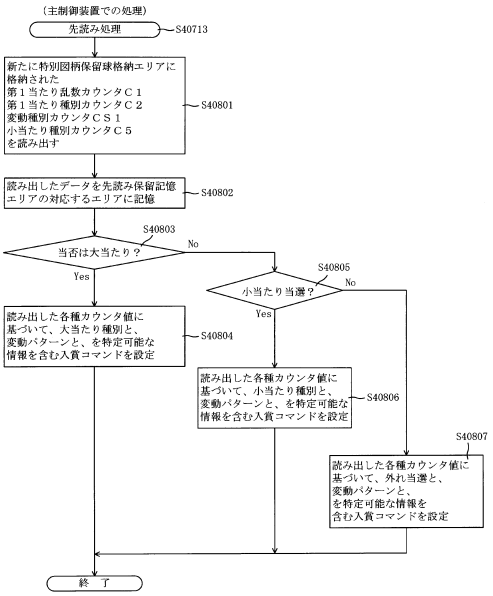
【図２９６】



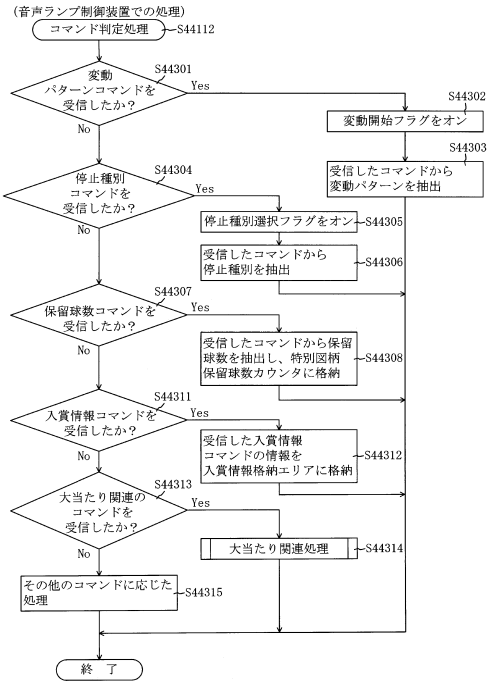
【図２９７】



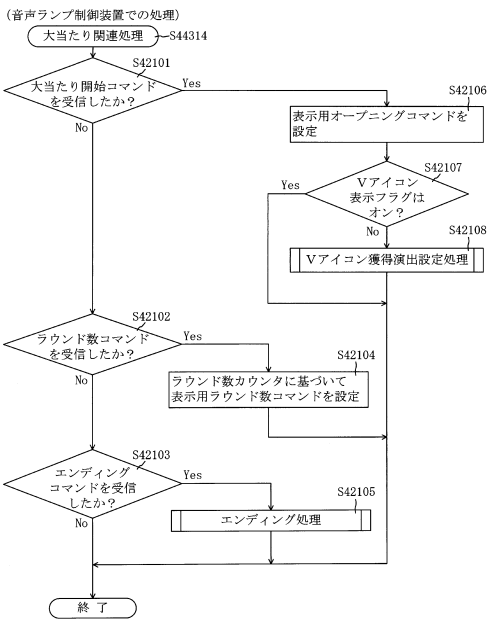
【図２９８】



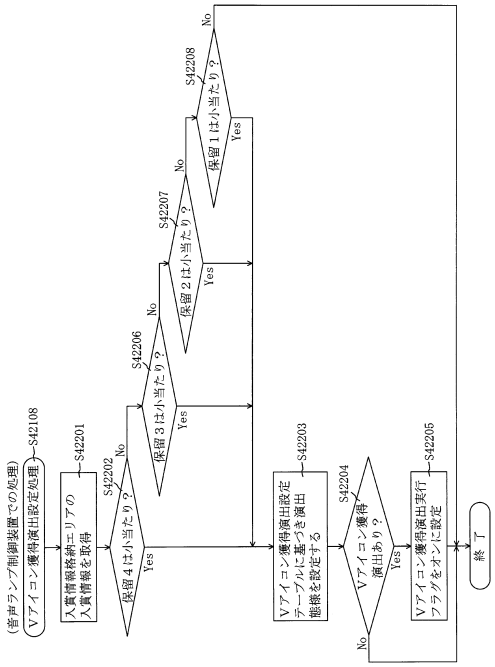
【図２９９】



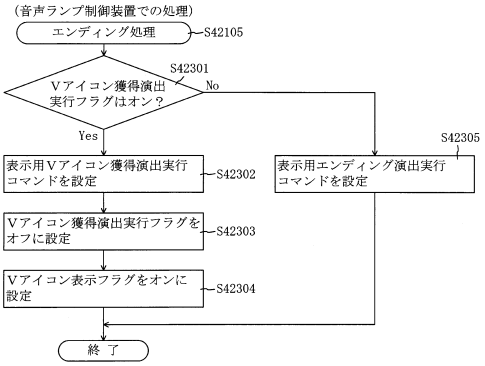
【図３００】



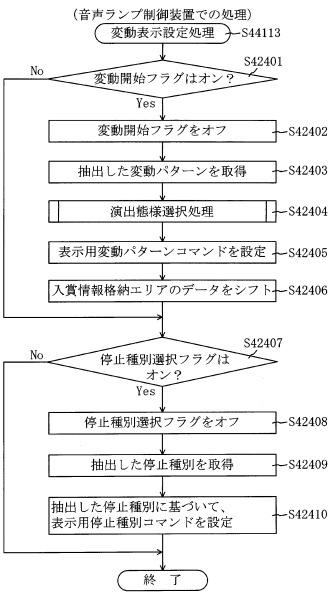
【図３０１】



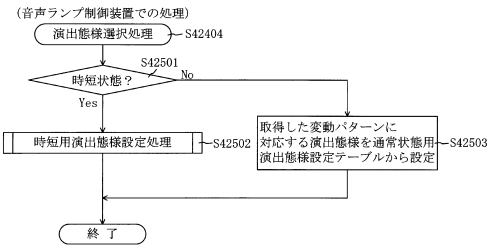
【図３０２】



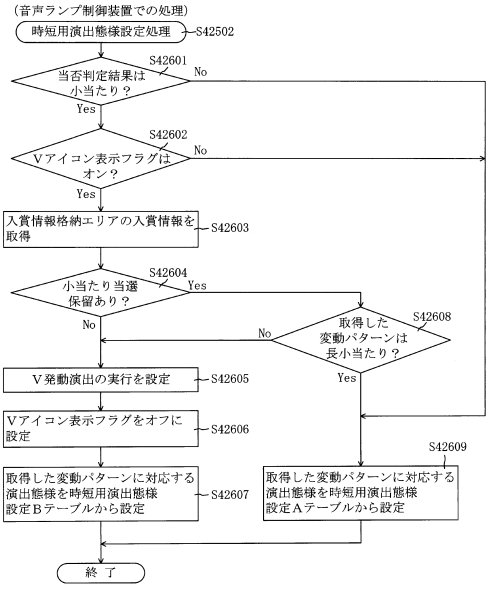
【図３０３】



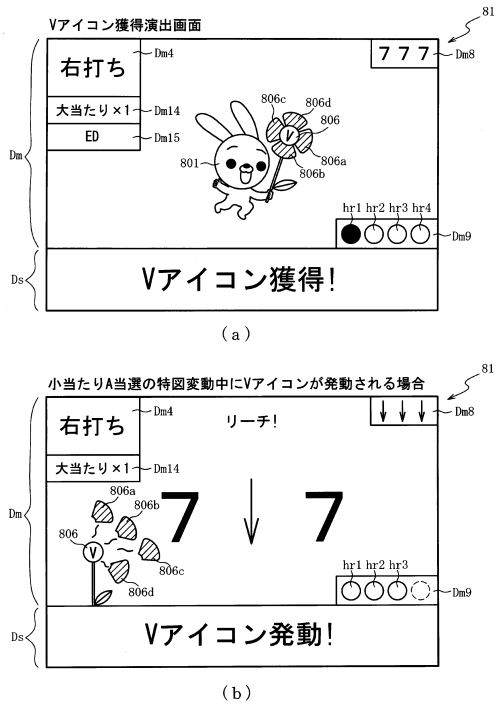
【図３０４】



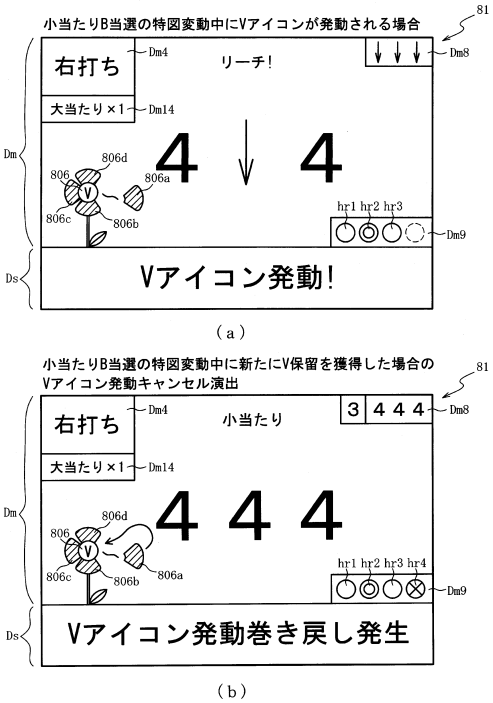
【図３０５】



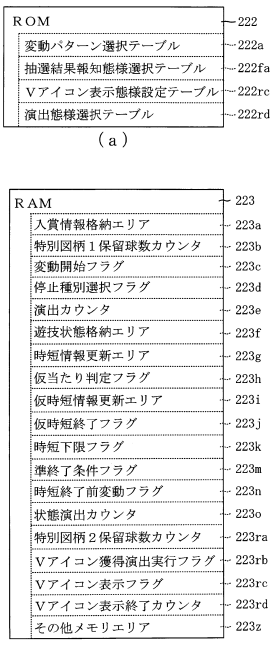
【図３０６】



【図３０７】



【図３０８】



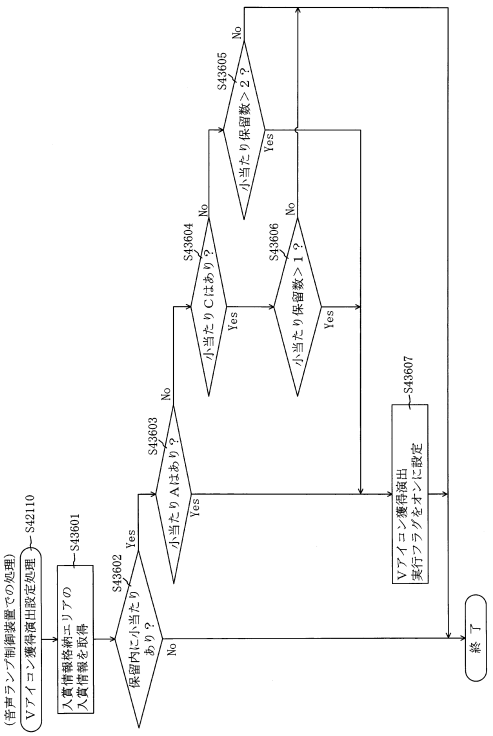
【図３０９】

222

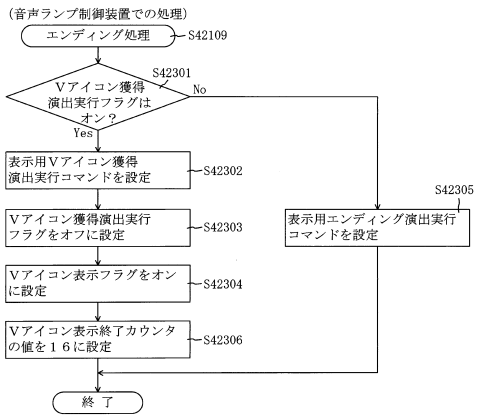
Ｖアイコン表示態様設定テーブル222rc

Ｖアイコン表示終了カウンタ値	小当たり種別	Ｖアイコン表示態様
0	小当たりＡ	残り花びら全消化
	小当たりＢ	
	小当たりＣ	
1～8	小当たりＣ	花びら２枚消化
	小当たりＢ	
9～12	小当たりＣ	花びら１枚消化

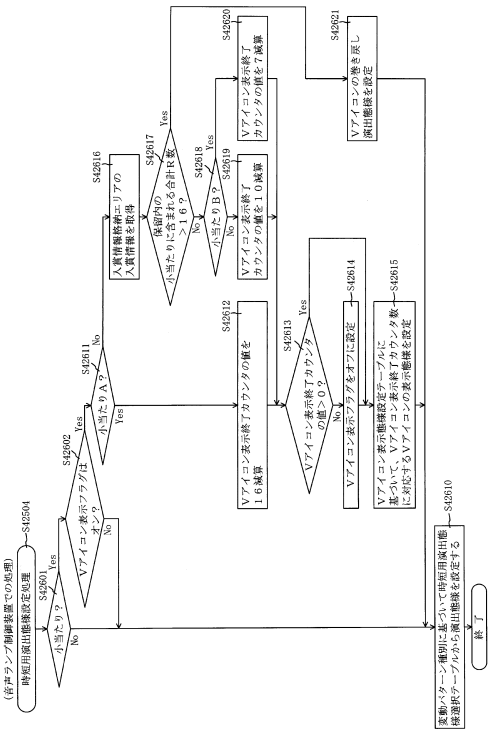
【図３１０】



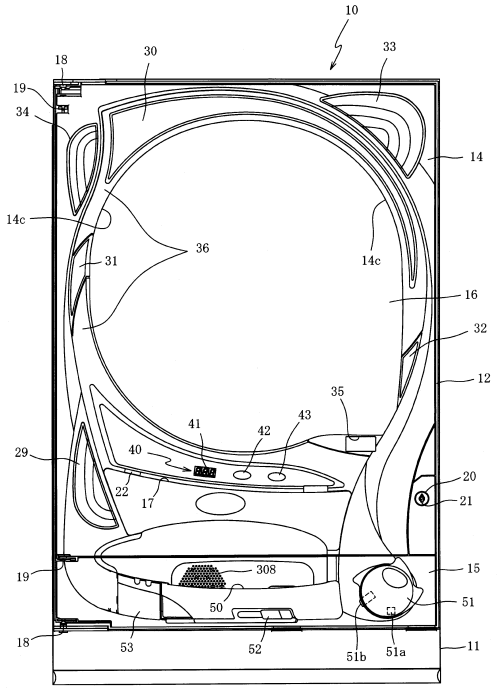
【図３１１】



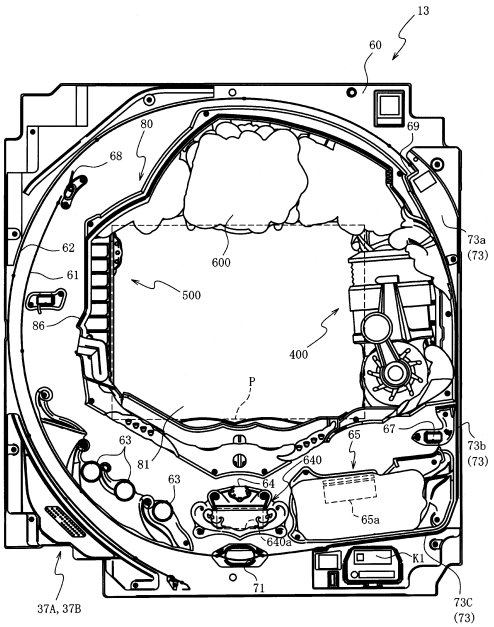
【図３１２】



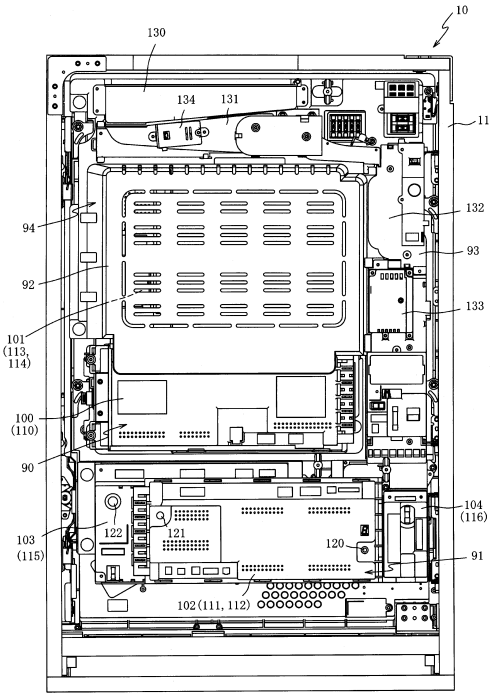
【図３１３】



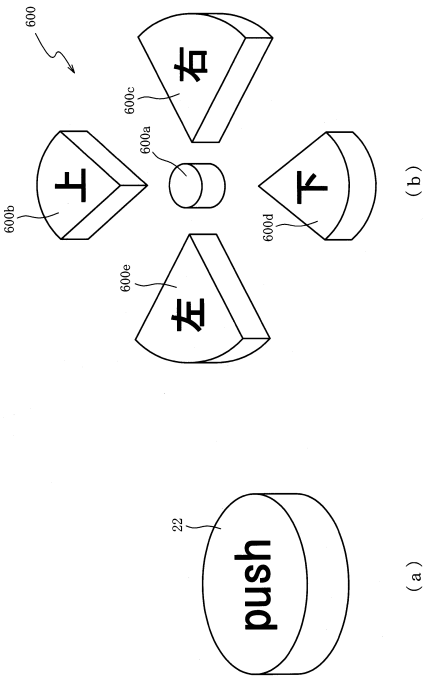
【図３１４】



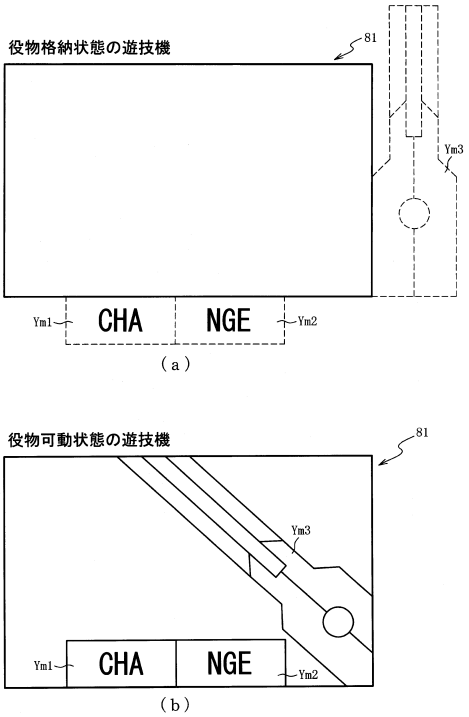
【図３１５】



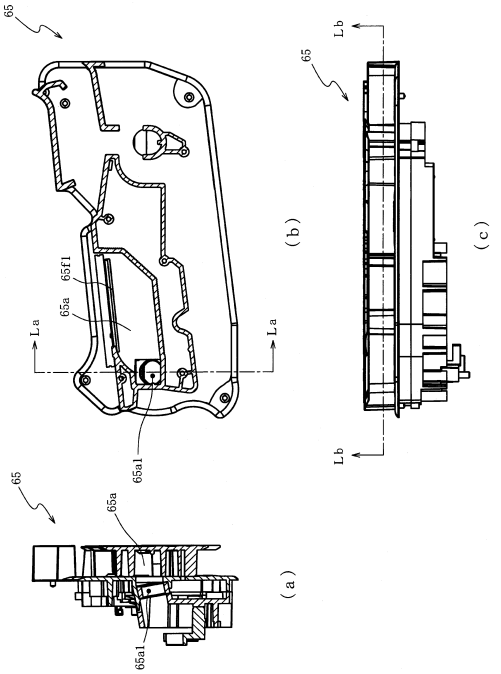
【図３１６】



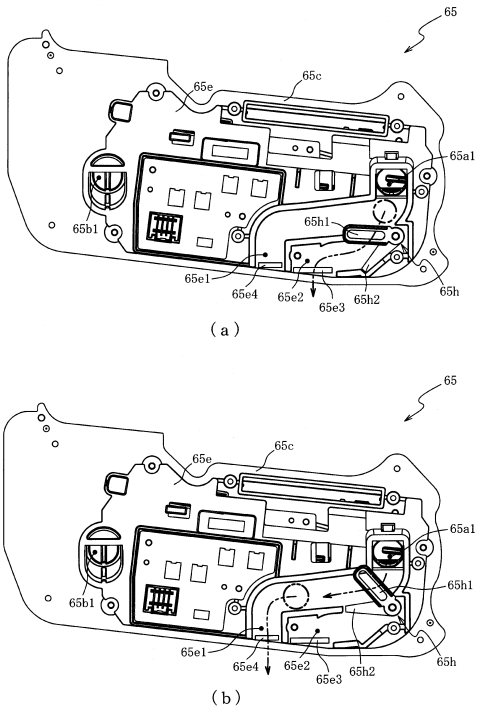
【図３１７】



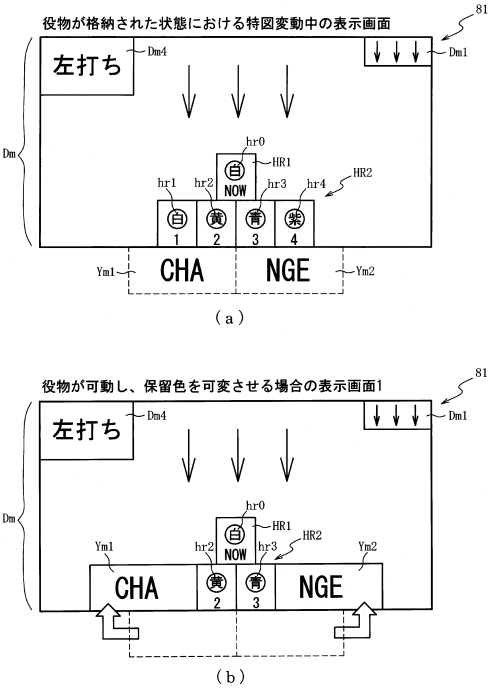
【図３１８】



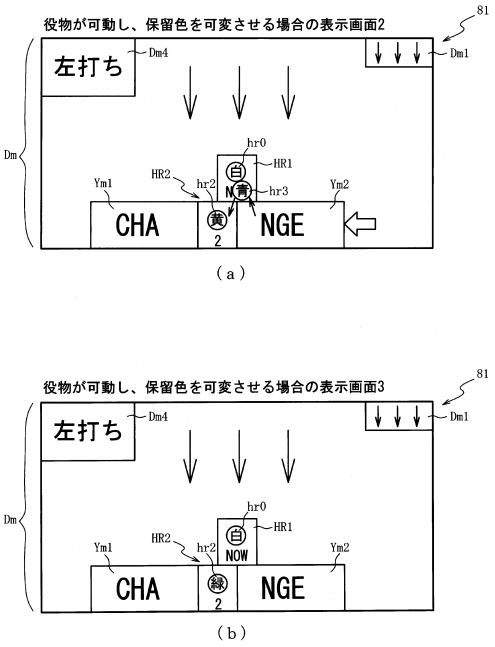
【図３１９】



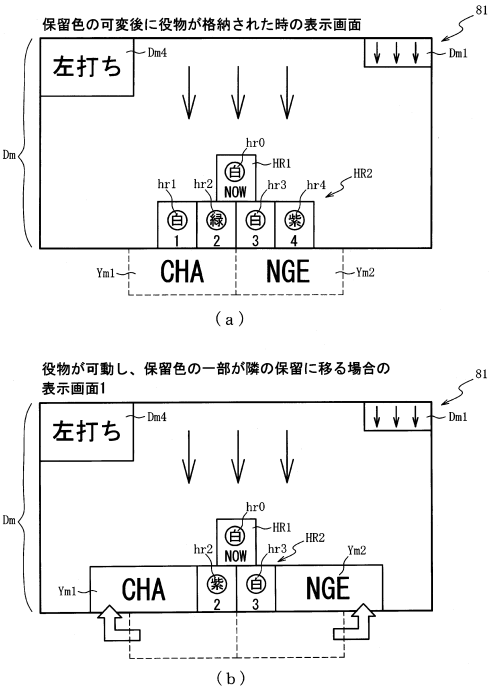
【図３２０】



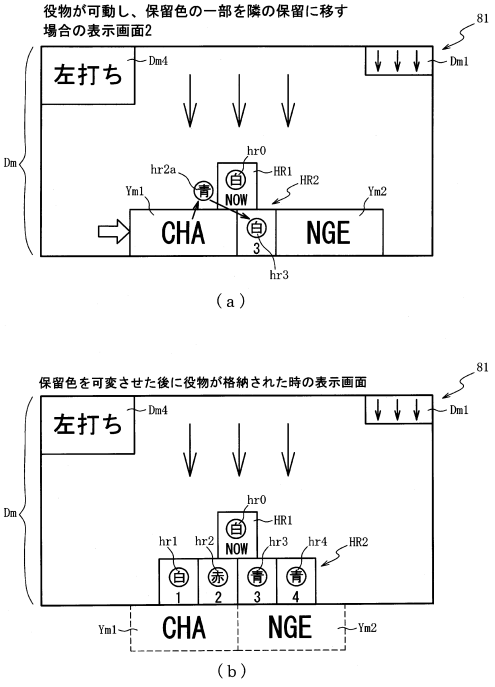
【図３２１】



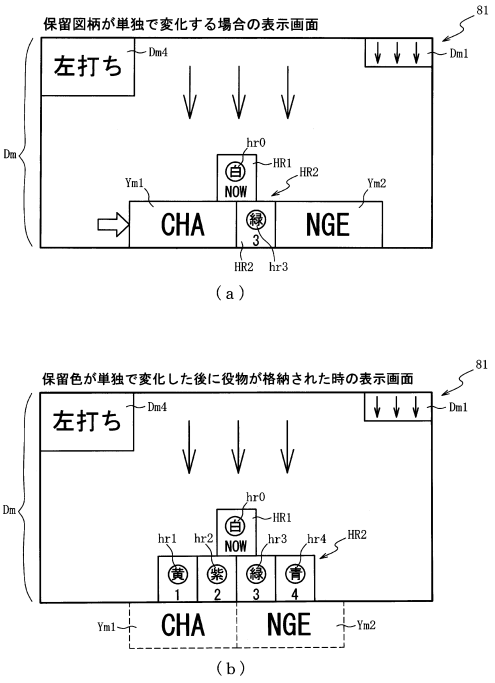
【図３２２】



【図３２３】



【図３２４】



【図３２５】

（ａ）保留図柄の色と大当たり当選期待度との関係

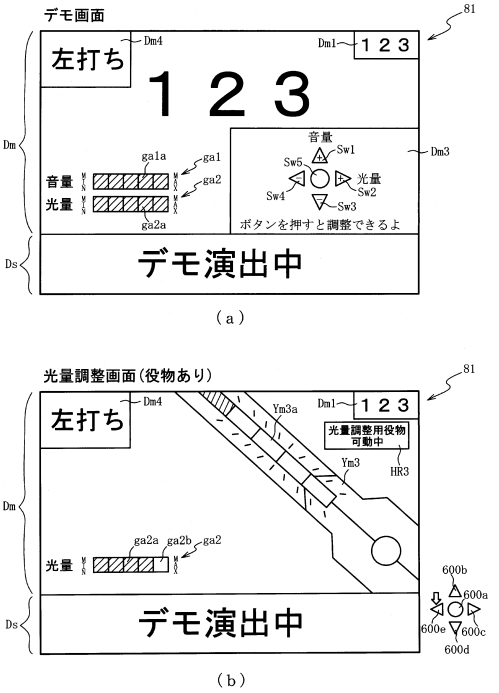
㊪＝㊐＝㊓＝㊋＜㊗＜㊍＜㊎

当選期待度　小 ⟶ 大

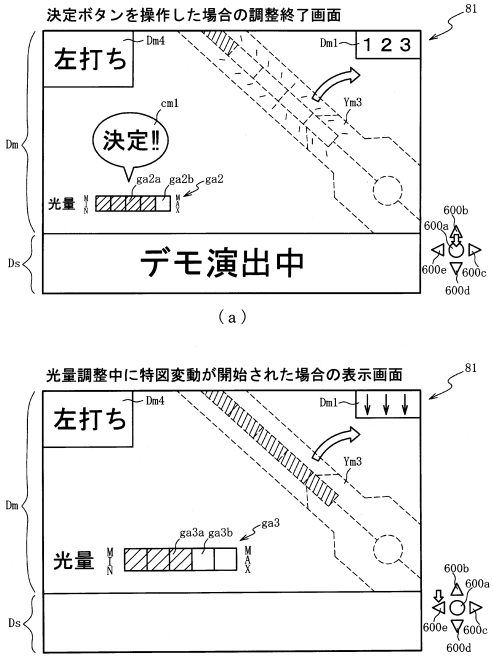
（ｂ）保留図柄の色の可変パターン

可変後の保留色	可変パターン
虹	異なる３種類以上の保留色を合成
赤	紫から青を他の保留に移す
緑	青と黄を合成

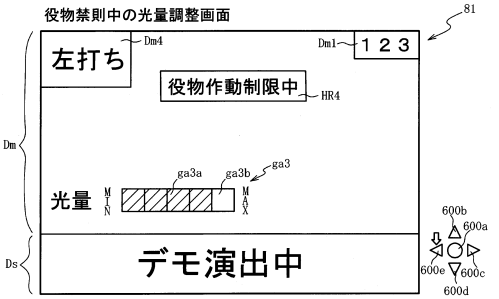
【図３２６】



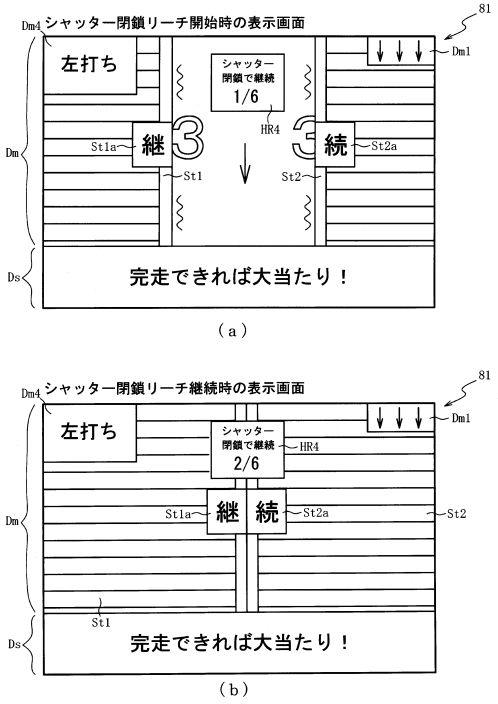
【図３２７】



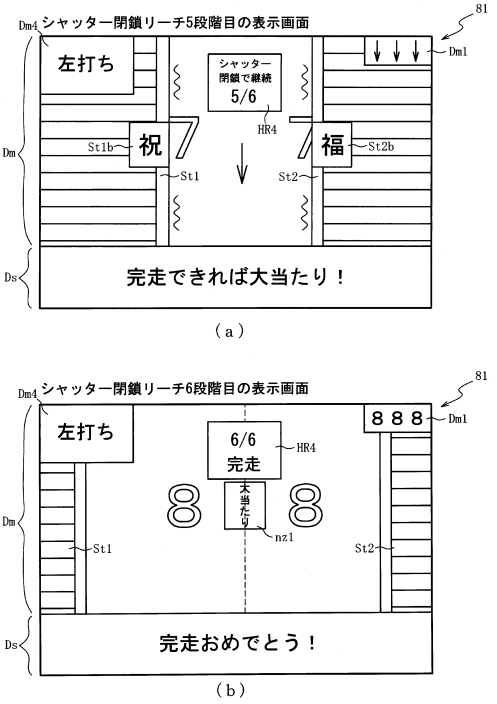
【図３２８】



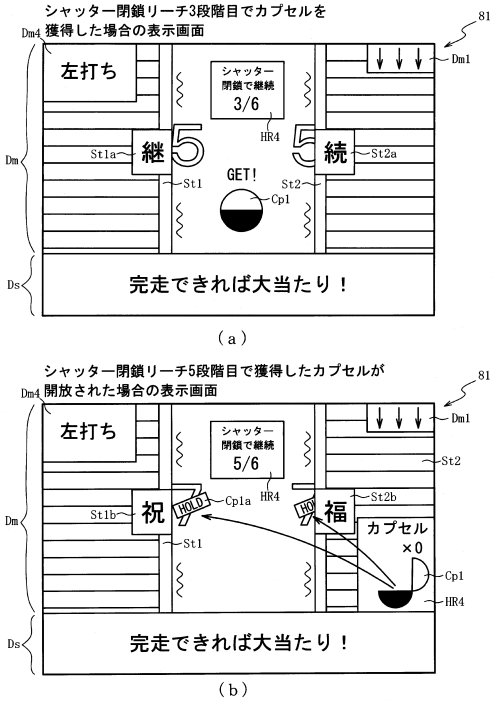
【図３２９】



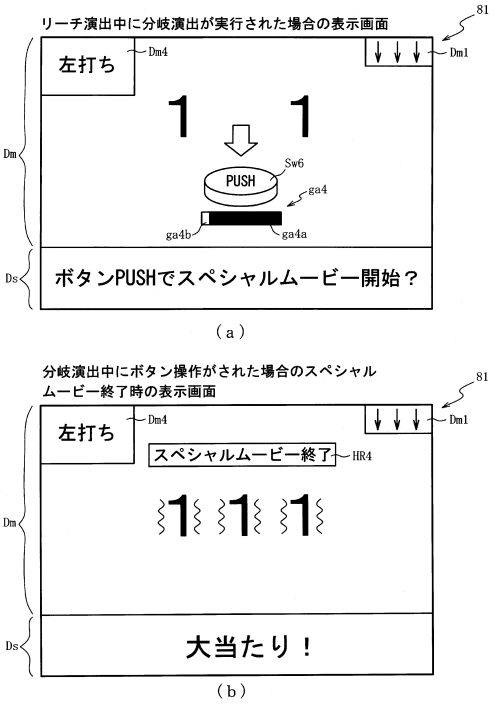
【図３３０】



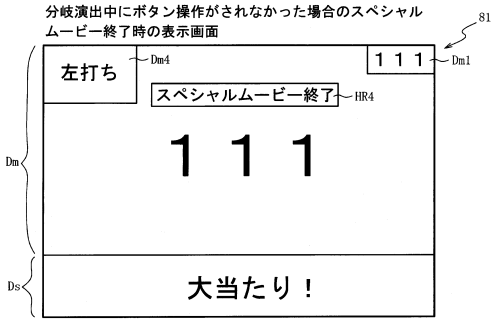
【図３３１】



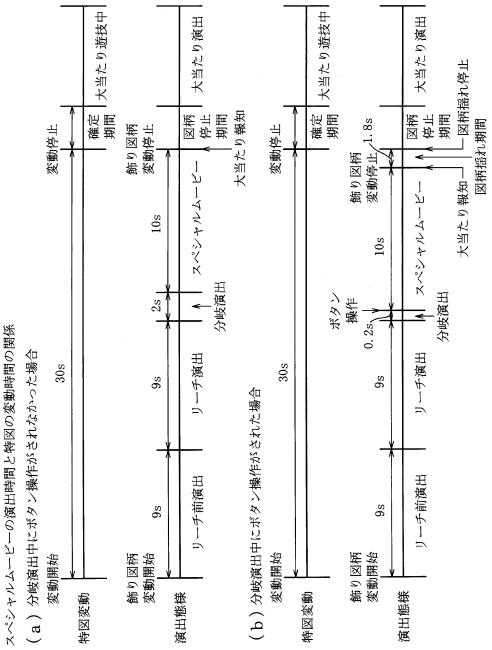
【図３３２】



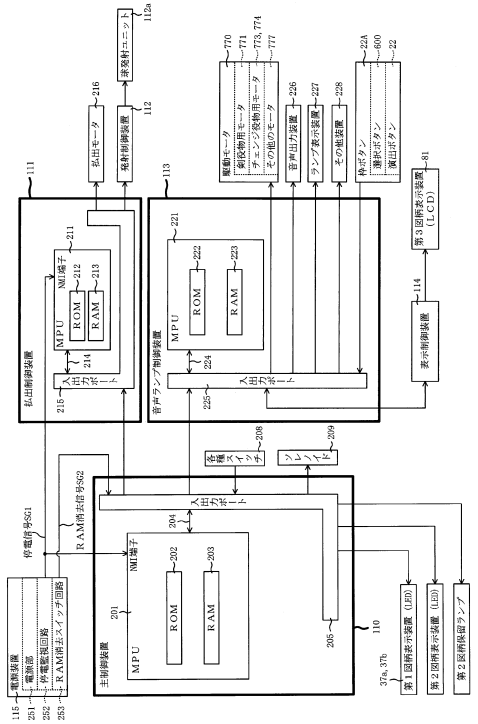
【図３３３】



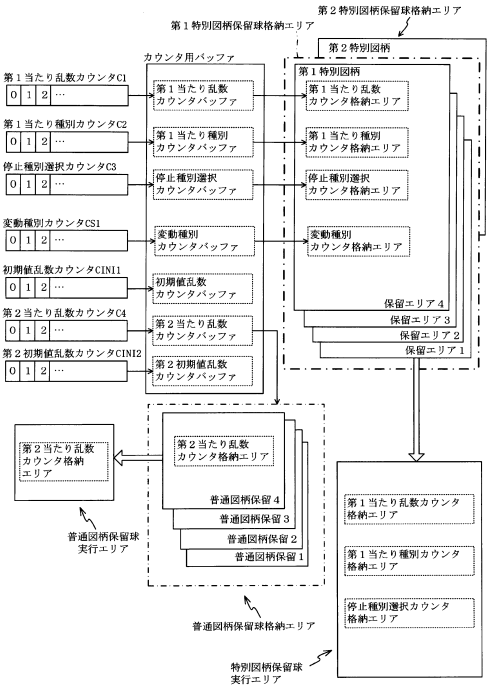
【図３３４】



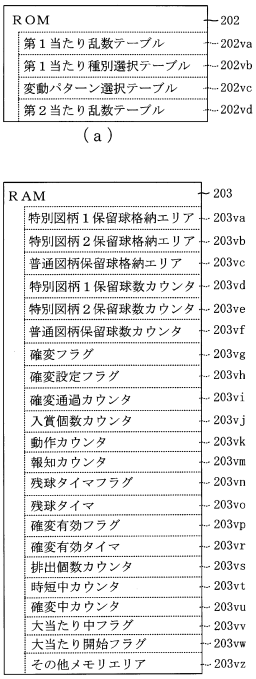
【図３３５】



【図３３６】



【図３３７】



【図３３８】

202

第１当たり乱数テーブル202va

遊技状態	抽選結果	第１当たり乱数 カウンタ値（0～999）
特別図柄の 低確率状態	大当たり	0～4
	外れ	5～999
特別図柄の 高確率状態	大当たり	0～19
	外れ	20～999

【図３３９】

202

第１当たり種別選択テーブル202vb

特別図柄の種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値（0～99）	時短中カウンタ 203vt	確変中カウンタ 203vu
第１特別図柄	大当たりＡ（10Ｒ確変大当たり）	0	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＢ（3Ｒ確変大当たり）	1	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＣ（3Ｒ時短大当たり）	2～99	100（Ｖ通過時エラー）	0（Ｖ通過時エラー）
第２特別図柄	大当たりＡ（10Ｒ確変大当たり）	0～24	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＢ（3Ｒ確変大当たり）	25～41	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＤ（2Ｒ確変大当たり）	42～51	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＥ（4Ｒ確変大当たり）	52～68	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＦ（5Ｒ確変大当たり）	69～82	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＧ（6Ｒ確変大当たり）	83～90	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＨ（7Ｒ確変大当たり）	91～97	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＩ（8Ｒ確変大当たり）	98	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＪ（9Ｒ確変大当たり）	99	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）

（ａ）

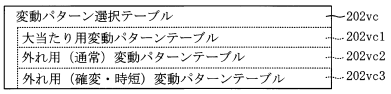
202

第２当たり乱数テーブル202vd

遊技状態	抽選結果	第２当たり乱数 カウンタ値（0～299）
普通図柄の 通常状態	当たり	0～2
	外れ	3～299
普通図柄の 高確率状態	当たり	0～149
	外れ	150～299

（ｂ）

【図３４０】



（ａ）

202

大当たり用変動パターンテーブル202vc1

変動種別カウンタCS1	0～50	51～179	180～198
常時	ノーマルリーチ 各種(30秒)	スーパーリーチ 各種(60秒)	スペシャルリーチ 各種(90秒)

（ｂ）

202

外れ用（通常）変動パターンテーブル202vc2

変動種別カウンタCS1	0～98	99～149	150～197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)		
リーチ共通	ノーマルリーチ 各種(30秒)		スーパーリーチ 各種(60秒)	スペシャルリーチ 各種(90秒)

（ｃ）

202

外れ用（確変・時短）変動パターンテーブル202vc3

変動種別カウンタCS1	0～190	191～197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)	
リーチ共通	ノーマルリーチ 各種(30秒)	スーパーリーチ 各種(60秒)	スペシャルリーチ 各種(90秒)

（ｄ）

【図３４１】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222va
保留変化演出抽選テーブル	222vb
保留色選択テーブル	222vc
保留変化シナリオ選択テーブル	222vd
シャッター閉鎖リーチ選択テーブル	222ve
動作シナリオテーブル	222vf

（ａ）

RAM	223
入賞情報格納エリア	223va
特別図柄１保留球数カウンタ	223vb
特別図柄２保留球数カウンタ	223vc
変動開始フラグ	223vd
停止種別選択フラグ	223ve
第１演出カウンタ	223vf
第２演出カウンタ	223vg
従状態格納エリア	223vh
調整用役物可動中フラグ	223vi
制限タイマ	223vj
環境情報格納エリア	223vk
保留演出情報格納エリア	223vl
保留演出制限中フラグ	223vm
後保留設定フラグ	223vn
演出用ＳＷ有効時間記憶エリア	223vp
時短中カウンタ	223vq
確変中カウンタ	223vr
Ｖ演出実行フラグ	223vs
Ｖ入賞フラグ	223vt
Ｖ報知フラグ	223vu
ムービー中フラグ	223vv
揺れ待機フラグ	223vw
調整期間中フラグ	223vx
経過タイマ	223vy
その他メモリエリア	223vz

（ｂ）

【図３４２】

222

保留変化演出抽選テーブル222vb

第１演出カウンタ223vf (0～98)	抽選結果
0～29	実行しない
30～89	単独保留変化演出
90～98	複合保留変化演出

（ａ）

222

保留色選択テーブル222vc

当否判定	第２演出カウンタ223vg (0～198)	保留色	保留演出制限中フラグ223vm	保留演出情報格納エリア223vlに格納される情報
当たり	0～29	白	オン	当たり保留
	30～59	青		
	60～89	黄色		
	90～119	紫		
	120～179	緑		
	180～194	赤		
	195～198	虹		
外れ	0～49	白	オフ	保留色＝白
	50～149	青		保留色＝青
	150～174	黄		保留色＝黄
	175～194	紫		保留色＝紫
	195～197	緑		保留色＝緑
	198	赤		保留色＝赤

（ｂ）

【図３４３】

222

保留変化シナリオ選択テーブル222vd

当否判定	１つ前の保留色	第２演出カウンタ223vg (0～198)	保留色	保留演出制限中フラグ223vm	後保留設定フラグ223vn	保留演出情報格納エリア223vlに格納される情報
当たり	白	0～49	紫	オン	オフ	保留色＝紫 保留変化シナリオ１
		50～89	紫	オン	オフ	保留色＝紫 保留変化シナリオ２
		90～198	青	オン	オン	保留色＝青　次保留＝黄 保留変化シナリオ３
	青	0～69	黄	オン	オフ	保留色＝黄 保留変化シナリオ４
		70～149	白	オン	オン	保留色＝白　次保留＝紫 保留変化シナリオ５
		150～198	黄	オン	オン	保留色＝黄　次保留＝赤 保留変化シナリオ６
	黄	0～149	青	オン	オフ	保留色＝青 保留変化シナリオ７
		150～198	青	オン	オン	保留色＝青　次保留＝赤 保留変化シナリオ８
	紫	0～99	白	オン	オフ	保留色＝白 保留変化シナリオ９
		100～149	白	オン	オフ	保留色＝白 保留変化シナリオ１０
		150～198	緑	オフ	オフ	保留色＝緑
	赤	0～198	黄	オン	オン	保留色＝黄　次保留＝青 保留変化シナリオ１１
外れ	白	0～149	白	オフ	オフ	保留色＝白
		150～198	青	オン	オン	保留色＝青　次保留＝黄 保留変化シナリオ３
	青	0～169	白	オフ	オフ	保留色＝白
		170～198	黄	オン	オフ	保留色＝黄 保留変化シナリオ４
	黄	0～169	白	オフ	オフ	保留色＝白
		170～198	青	オン	オフ	保留色＝青 保留変化シナリオ７
	紫	0～129	白	オフ	オフ	保留色＝白
		130～198	白	オン	オフ	保留色＝白 保留変化シナリオ９
	それ以外	0～198	白	オフ	オフ	保留色＝白

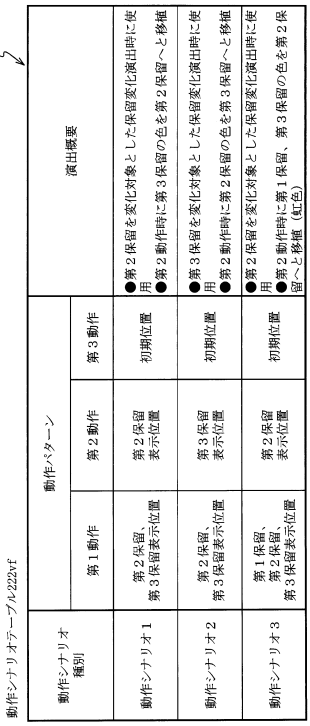
【図３４４】

222

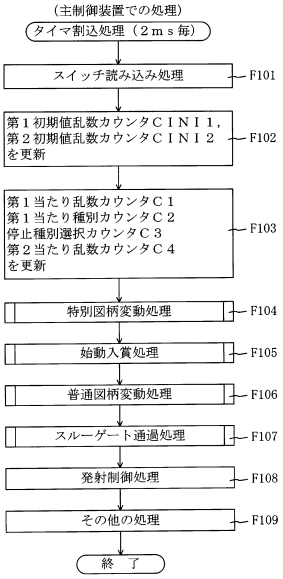
シャッター閉鎖リーチ選択テーブル222ve

当否判定	当たり種別	第１演出カウンタ223vf (0～198)	選択演出	初期図柄	演出内容		
					図柄可変態様	３段階目付与	最終到達
当たり	大当たりＡ	0～149	閉鎖リーチ１	2	閉鎖時に+1	無し	6/6
		150～174	閉鎖リーチ２	3	閉鎖時に+1	ＨＯＬＤ	6/6
		175～198	閉鎖リーチ３	3	閉鎖時に+1	カギ	5/6
	大当たりＢ 大当たりＣ	0～149	閉鎖リーチ４	3	閉鎖時に+1	無し	6/6
		150～174	閉鎖リーチ５	2	2→3→4→5→5	無し	6/6
		175～198	閉鎖リーチ６	2	閉鎖時に+1	カギ	5/6
外れ	－	0～99	閉鎖リーチ７	２ｏｒ３	閉鎖時に+1	－	2/6
		100～159	閉鎖リーチ８	２ｏｒ３	閉鎖時に+1	失敗	3/6
		160～169	閉鎖リーチ９	２ｏｒ３	閉鎖時に+1	無し	4/6
		170～179	閉鎖リーチ１０	２ｏｒ３	閉鎖時に+1	無し	5/6
		180～189	閉鎖リーチ１１	2	2→3→4→5→5	無し	5/6
		190～194	閉鎖リーチ１２	3	閉鎖時に+1	ＨＯＬＤ	5/6
		195～198	閉鎖リーチ１３	2	閉鎖時に+1	カギ	5/6

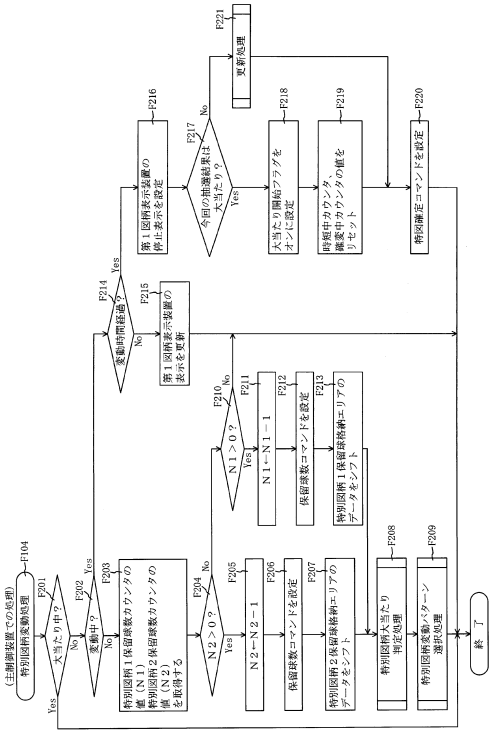
【図３４５】



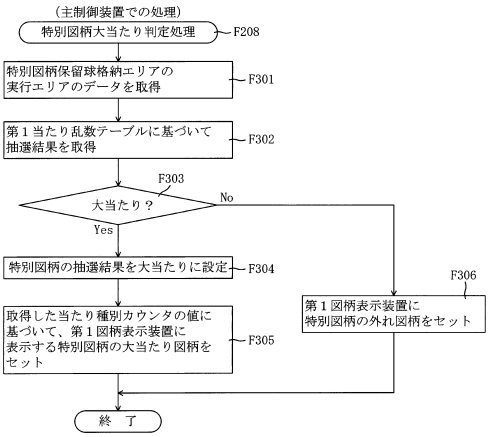
【図３４６】



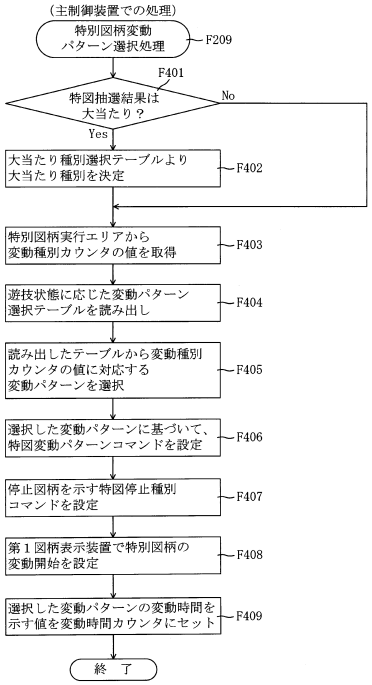
【図３４７】



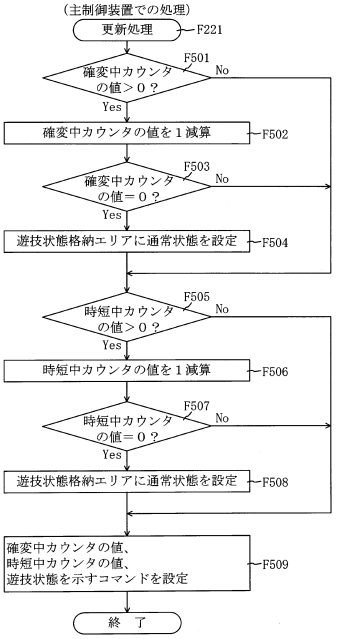
【図３４８】



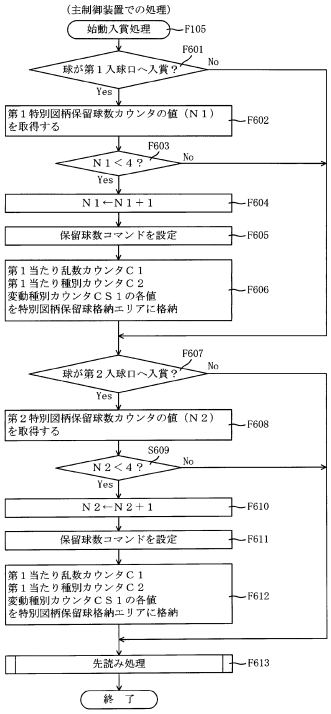
【図３４９】



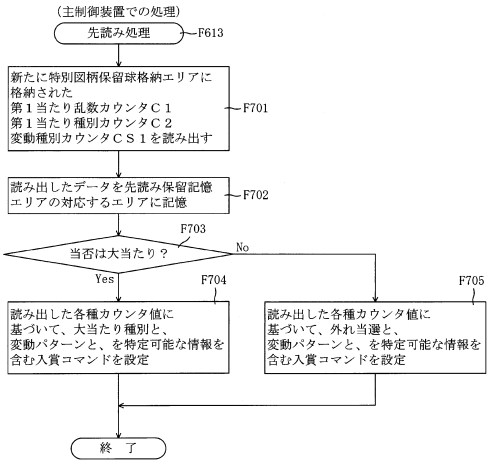
【図３５０】



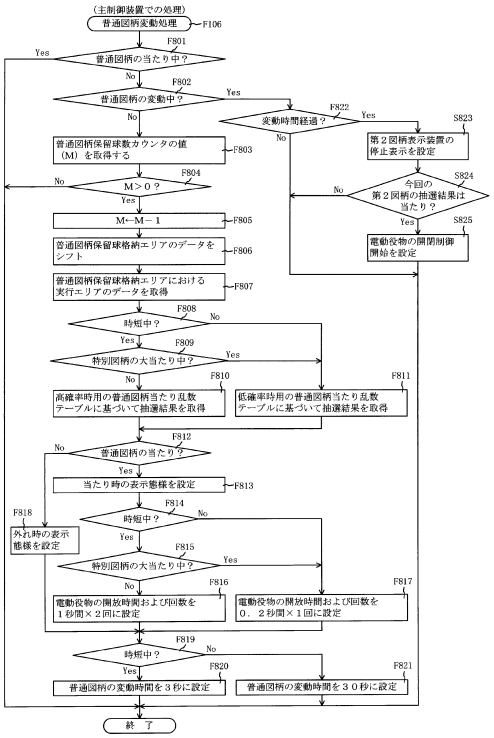
【図３５１】



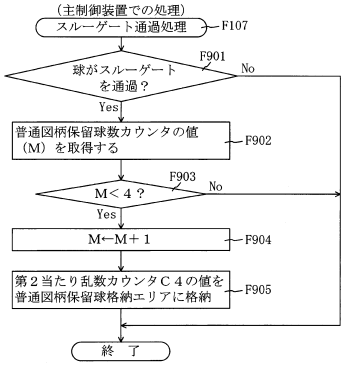
【図３５２】



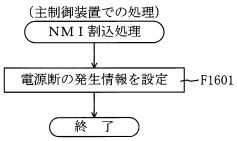
【図３５３】



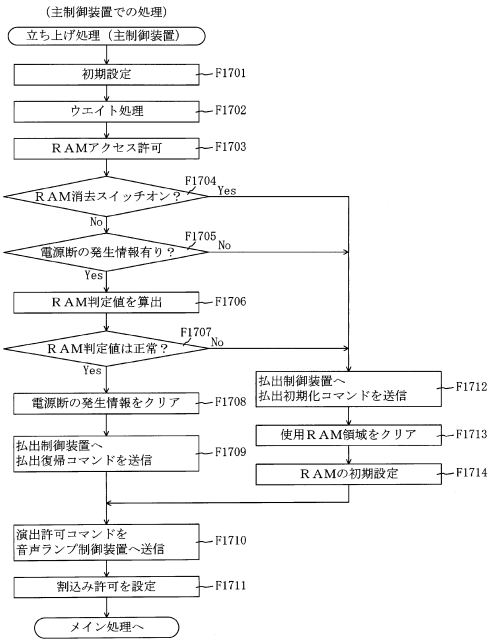
【図３５４】



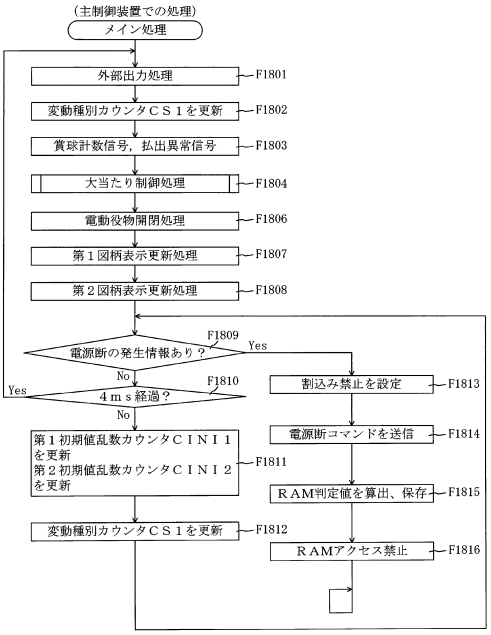
【図３５５】



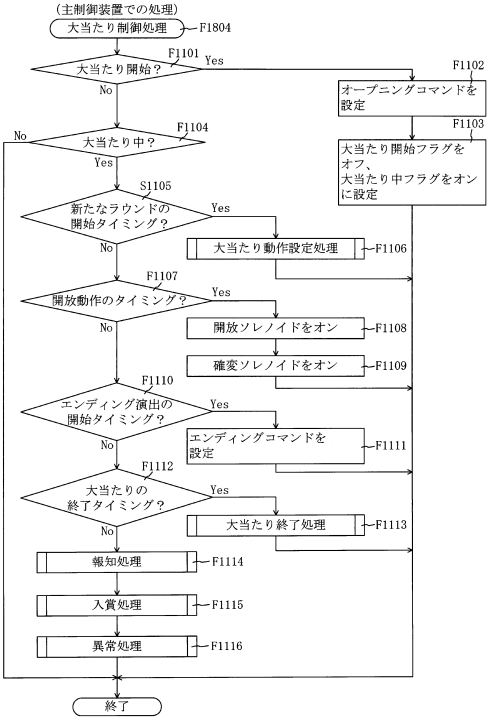
【図３５６】



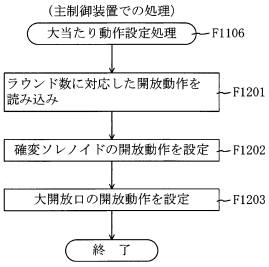
【図３５７】



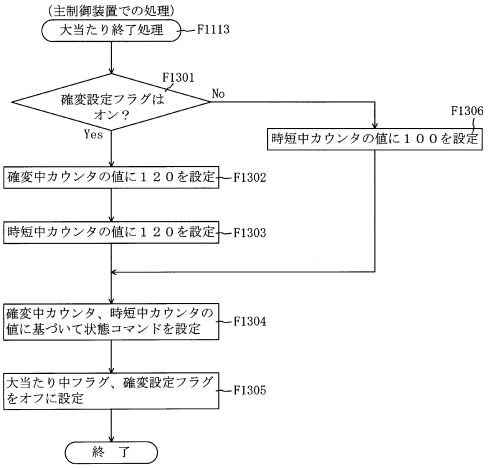
【図３５８】



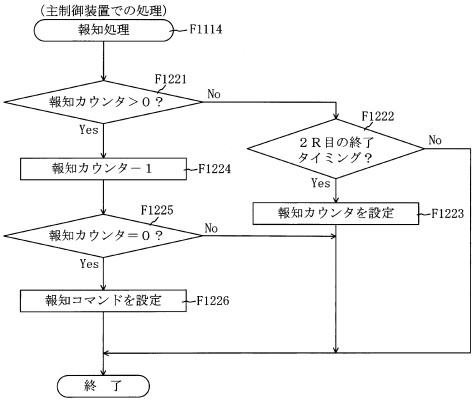
【図３５９】



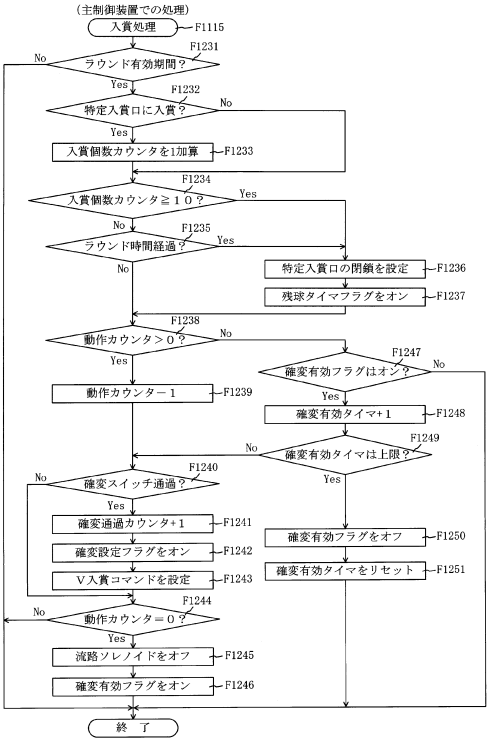
【図３６０】



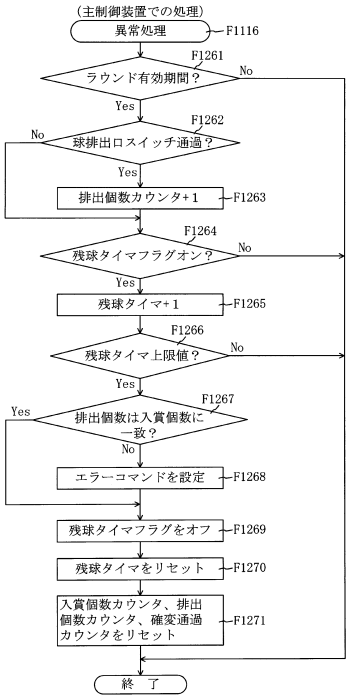
【図３６１】



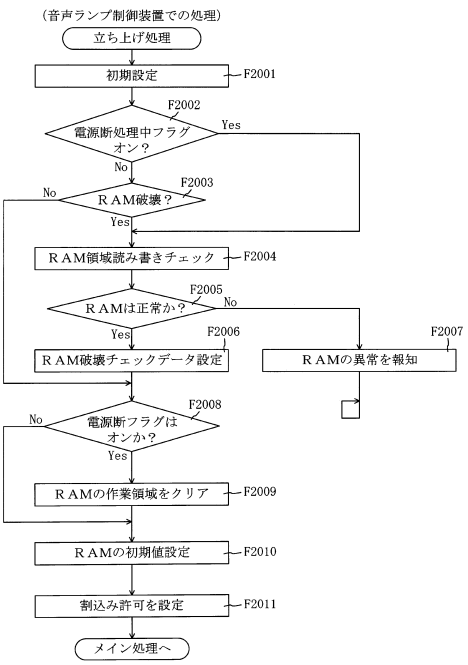
【図３６２】



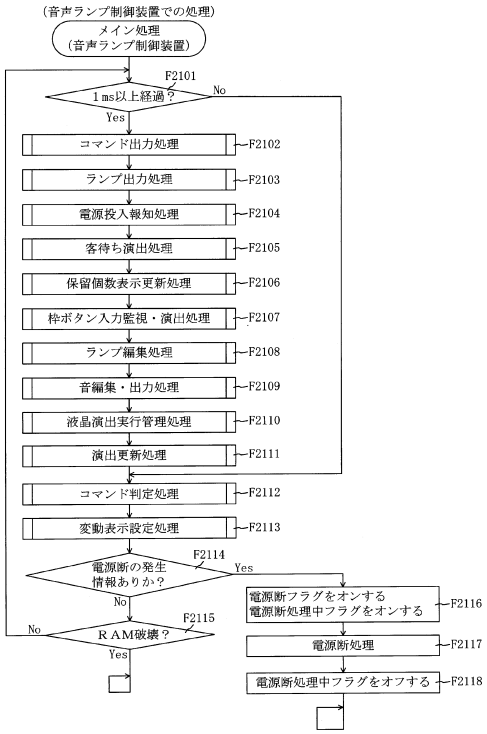
【図３６３】



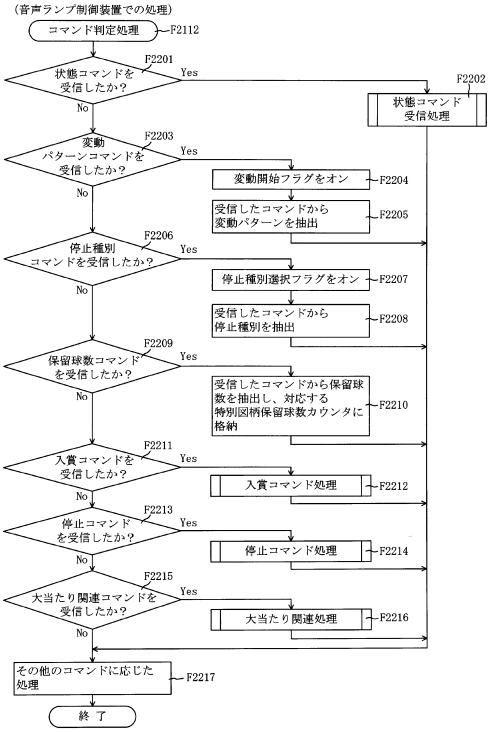
【図３６４】



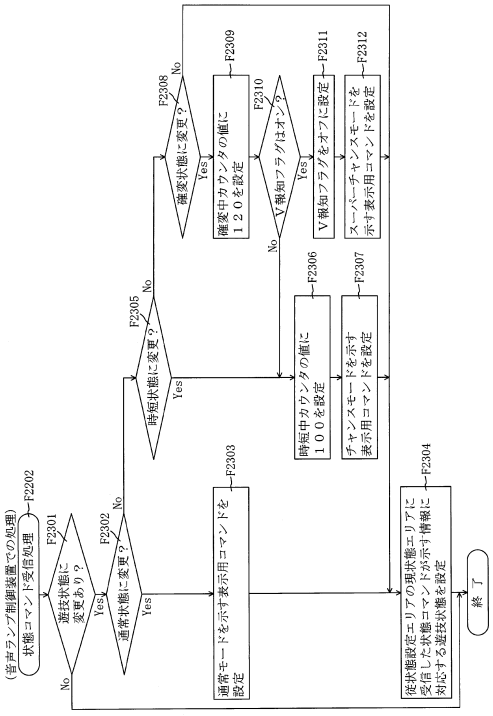
【図３６５】



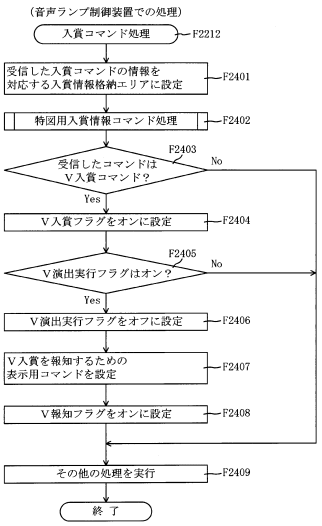
【図３６６】



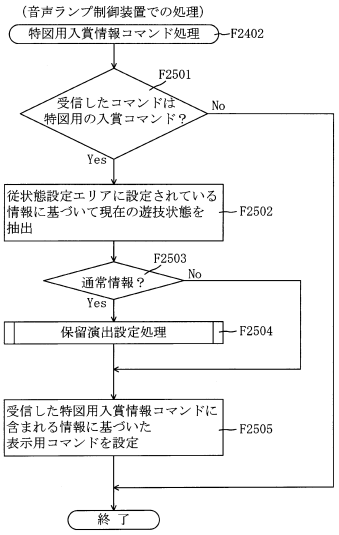
【図３６７】



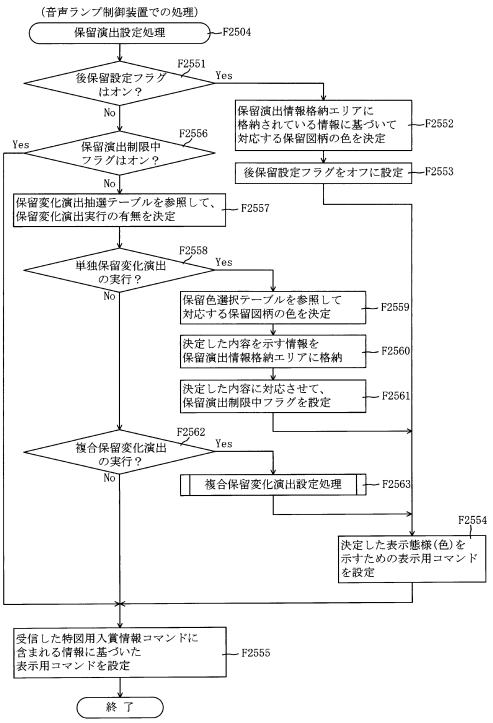
【図３６８】



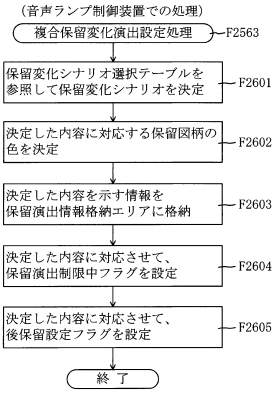
【図３６９】



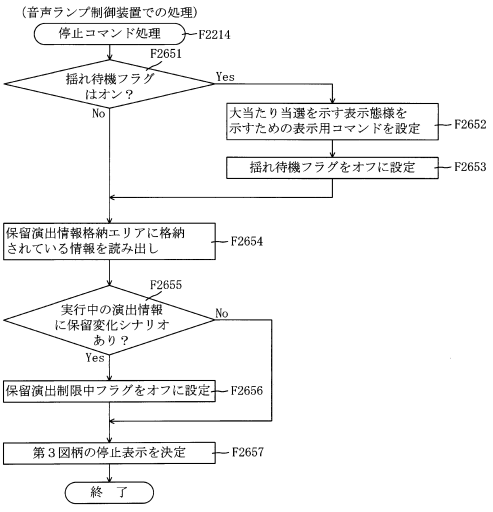
【図３７０】



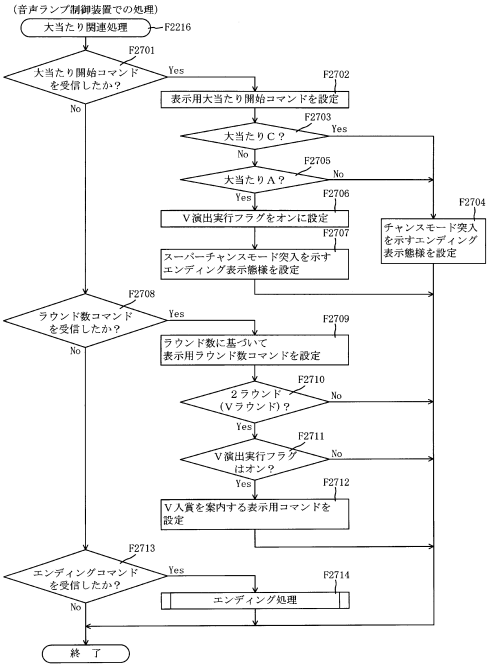
【図３７１】



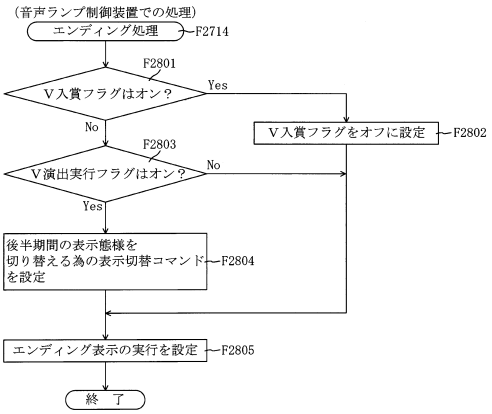
【図３７２】



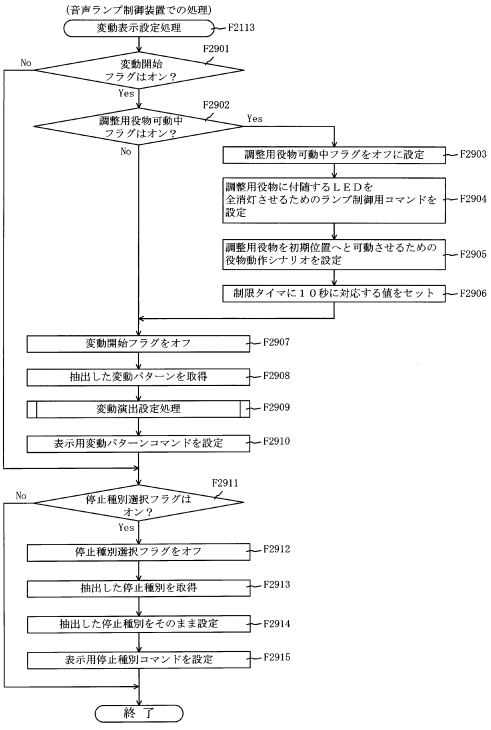
【図３７３】



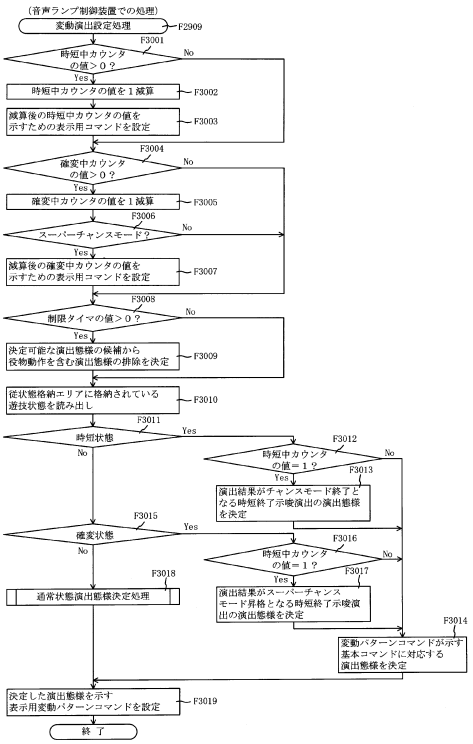
【図３７４】



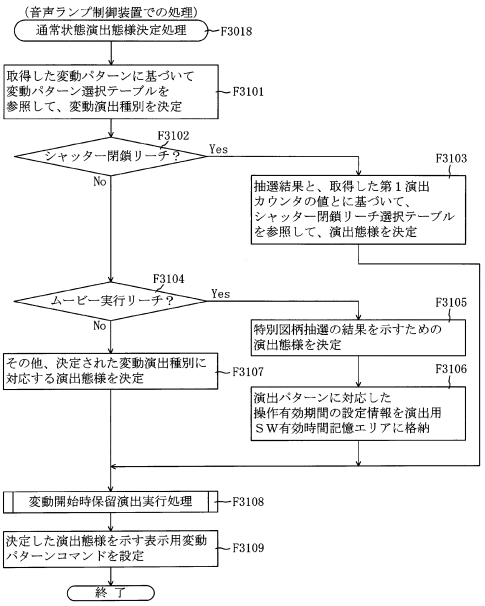
【図３７５】



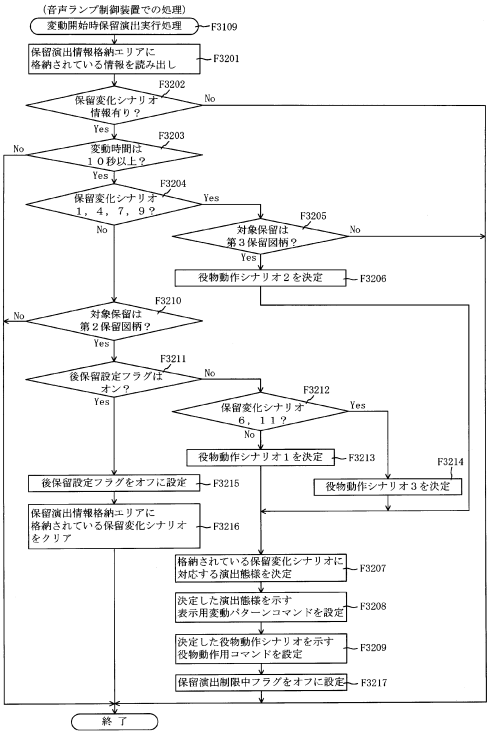
【図３７６】



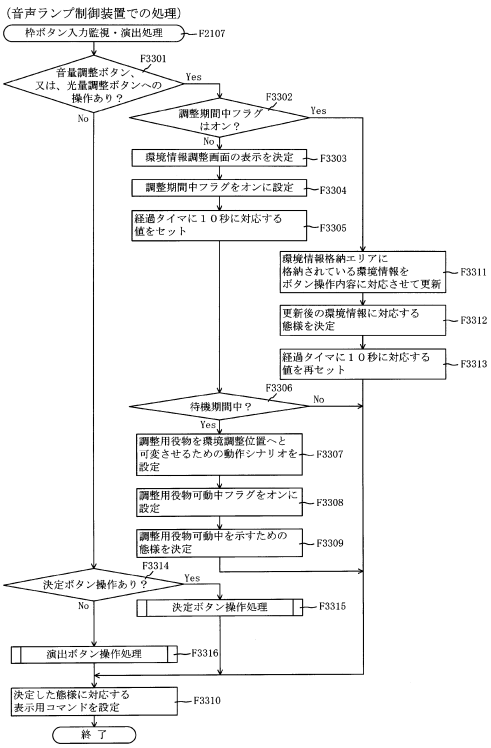
【図３７７】



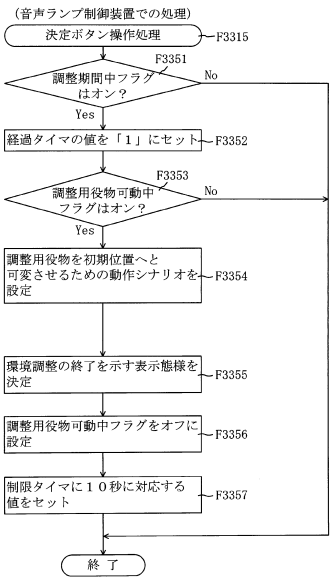
【図３７８】



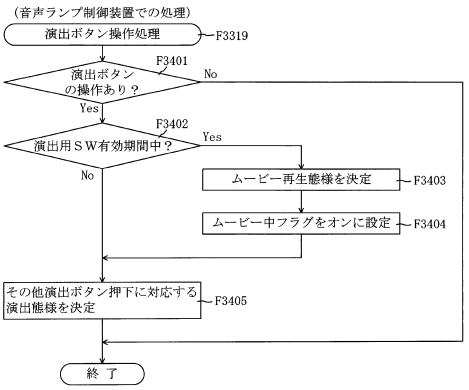
【図３７９】



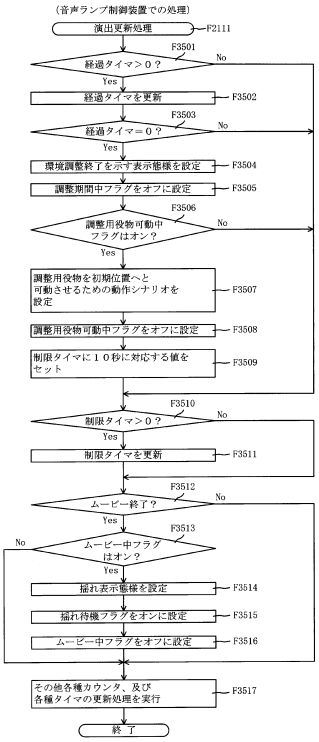
【図３８０】



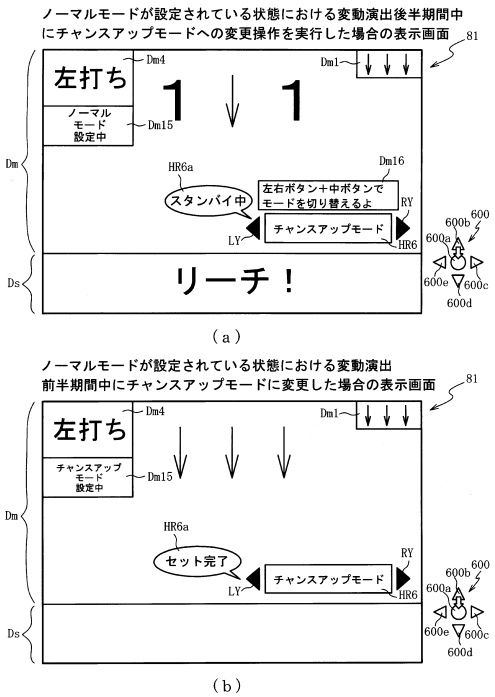
【図３８１】



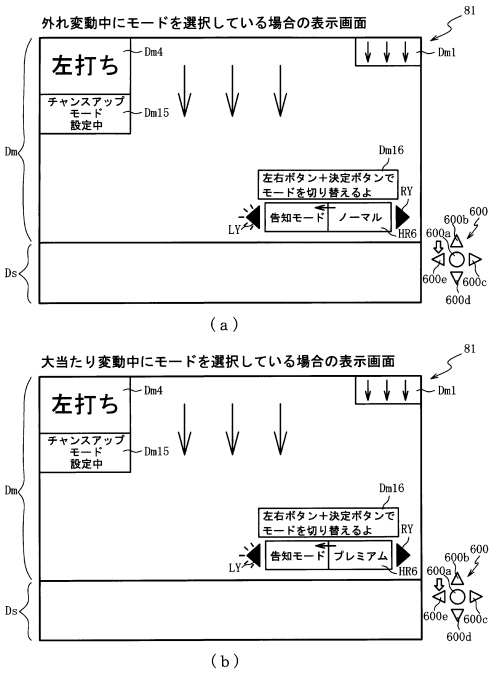
【図３８２】



【図３８３】



【図３８４】



【図３８５】

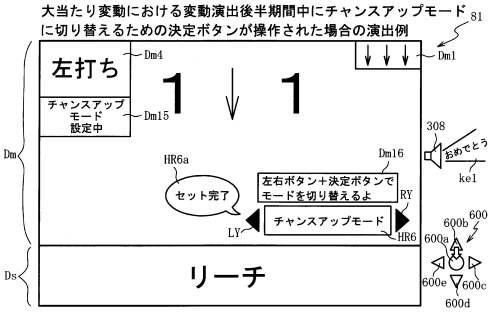
（ａ）外れ変動中の演出モード選択エリアの構成

ノーマルモード	チャンスアップモード	確変告知モード

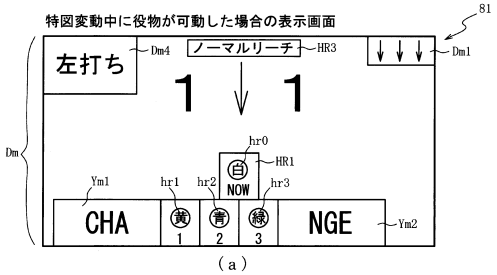
（ｂ）大当たり変動中の演出モード選択エリアの構成

ノーマルモード	チャンスアップモード	確変告知モード	プレミアムモード

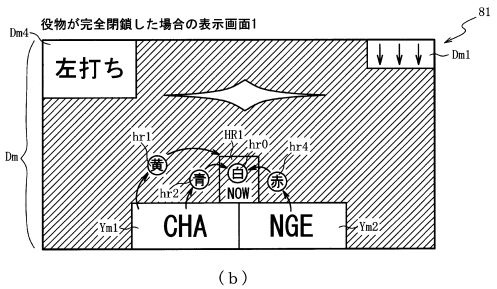
【図３８６】



【図３８７】

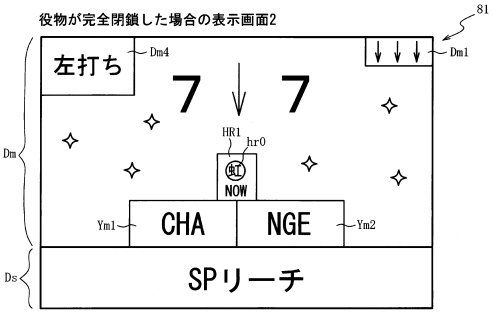


（ａ）

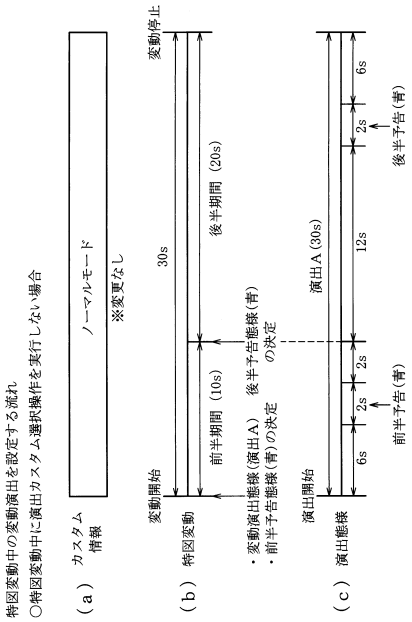


（ｂ）

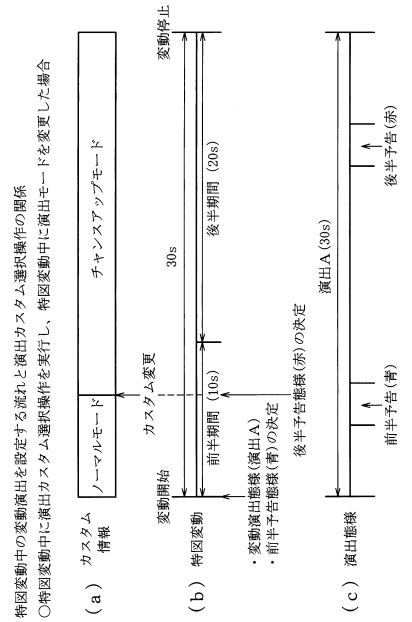
【図３８８】



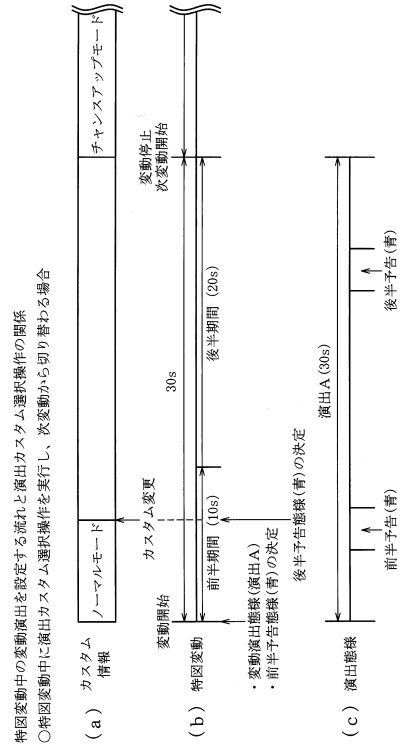
【図３８９】



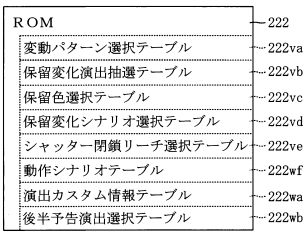
【図３９０】



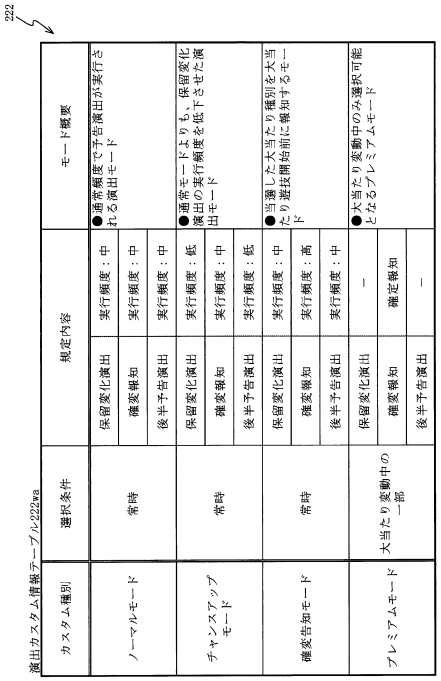
【図３９１】



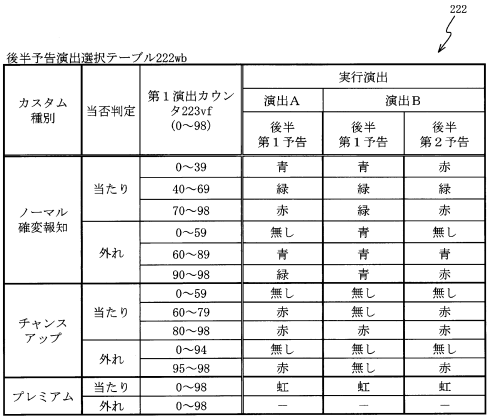
【図３９２】



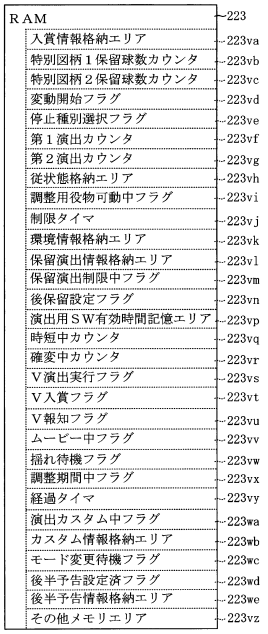
【図３９３】



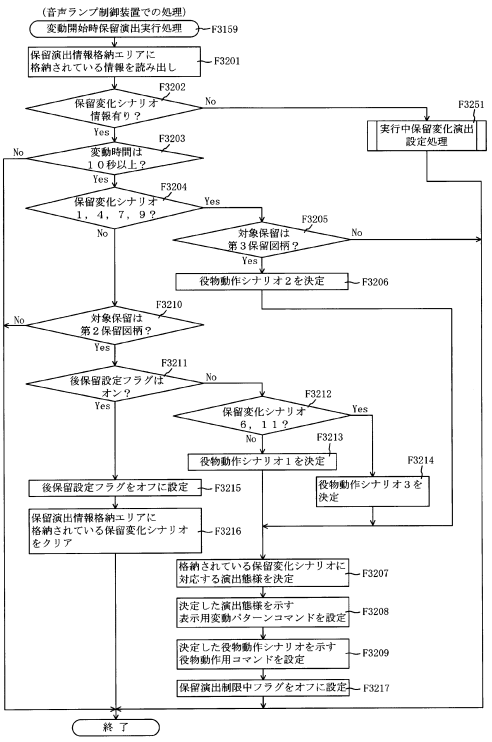
【図３９４】



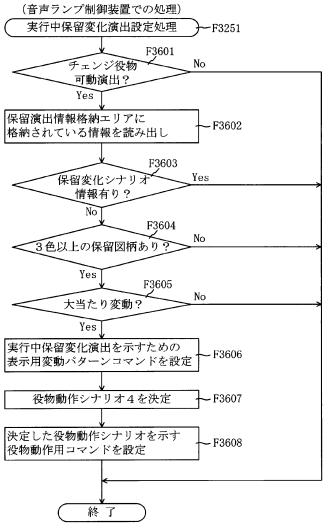
【図３９５】



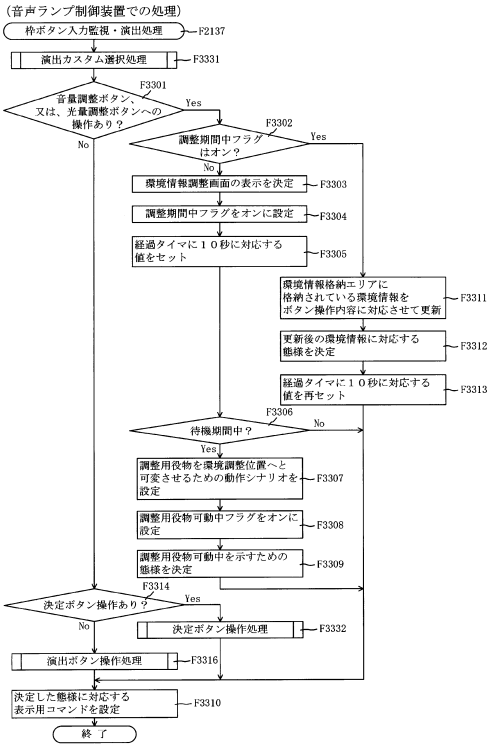
【図３９６】



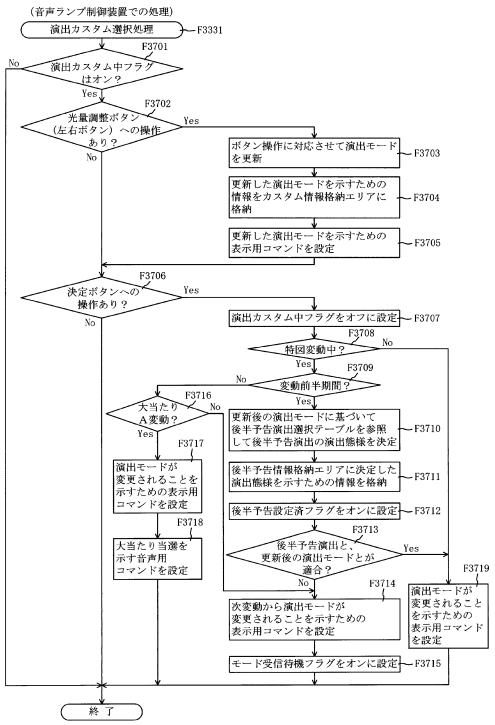
【図３９７】



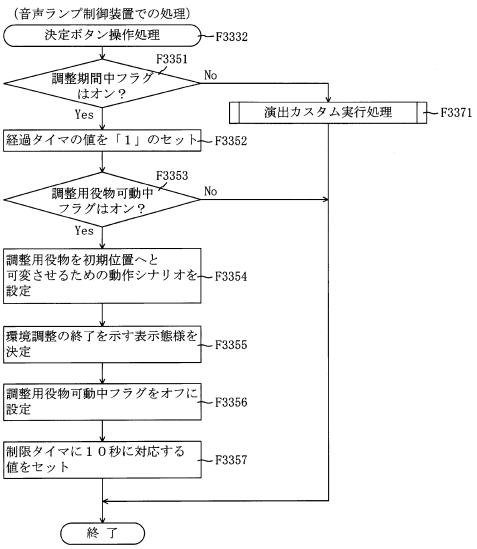
【図３９８】



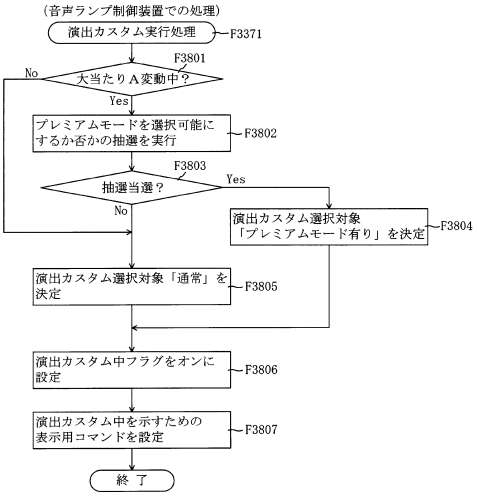
【図３９９】



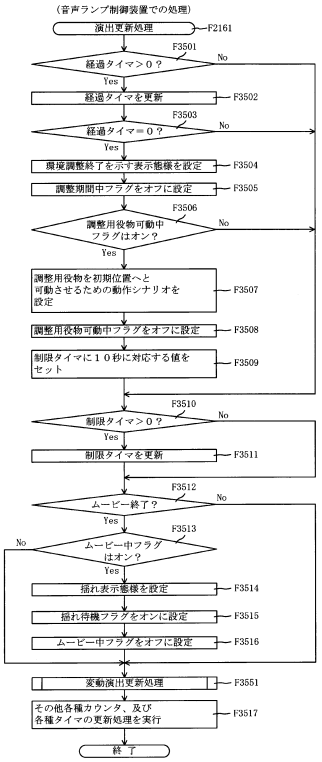
【図４００】



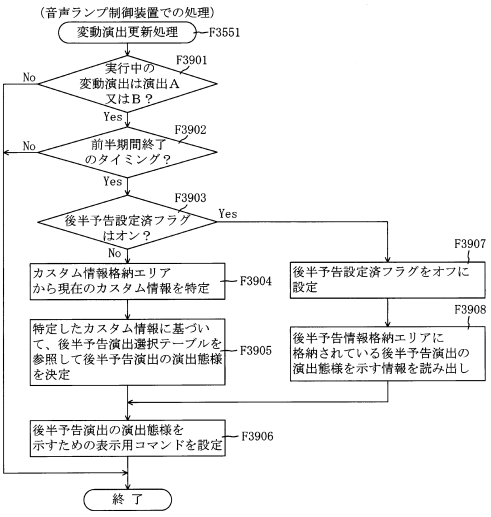
【図４０１】



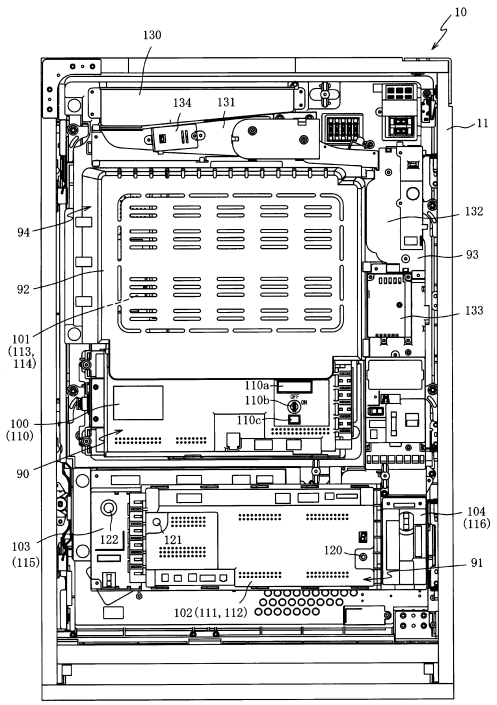
【図４０２】



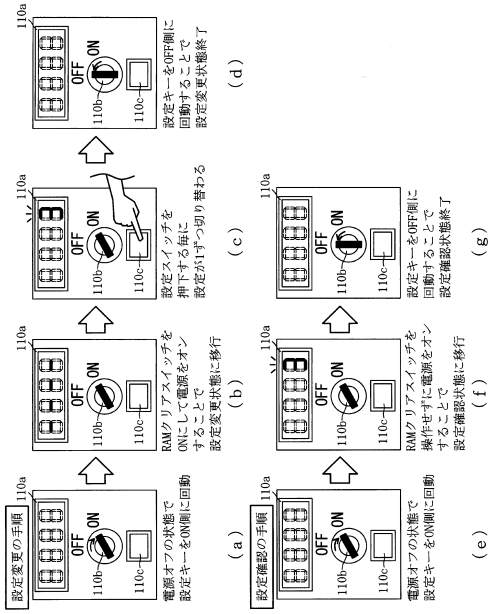
【図４０３】



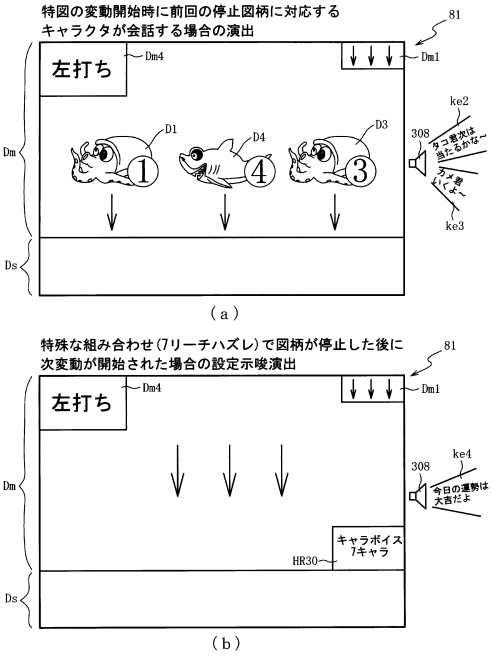
【図４０４】



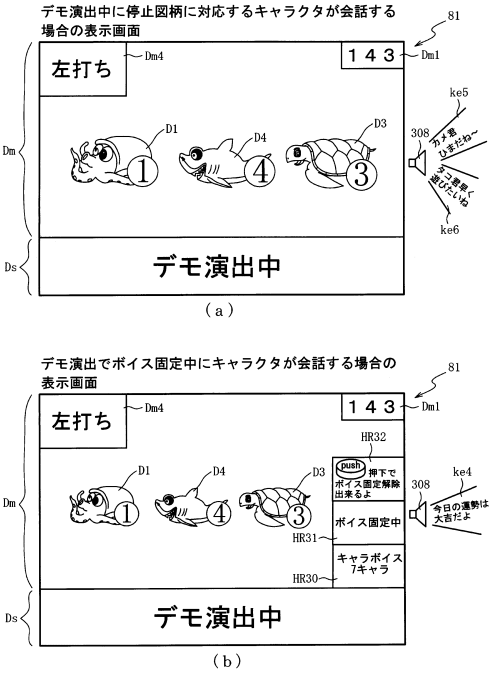
【図４０５】



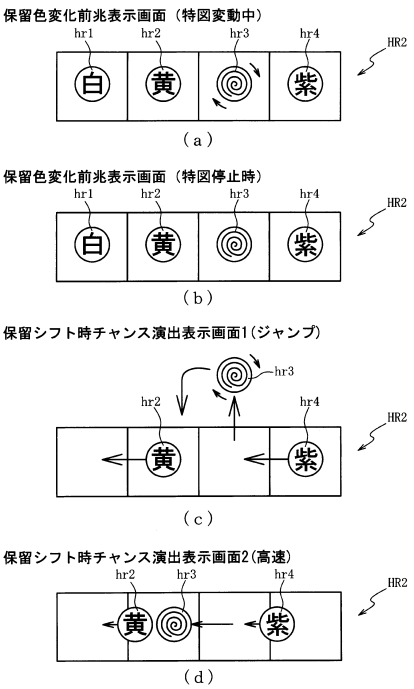
【図４０６】



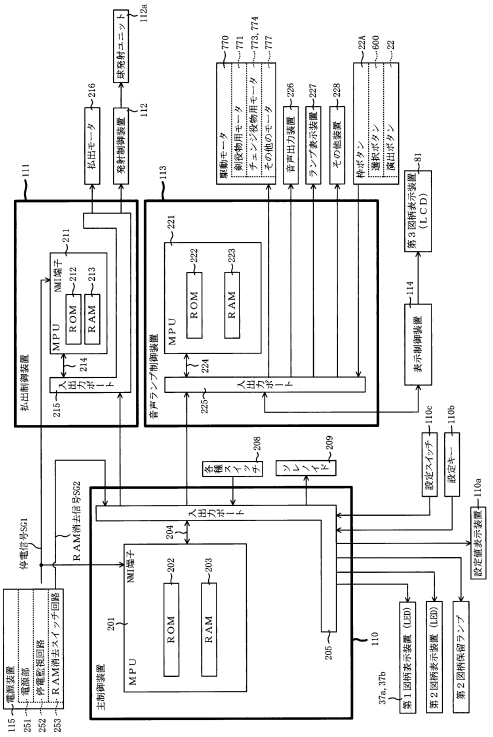
【図４０７】



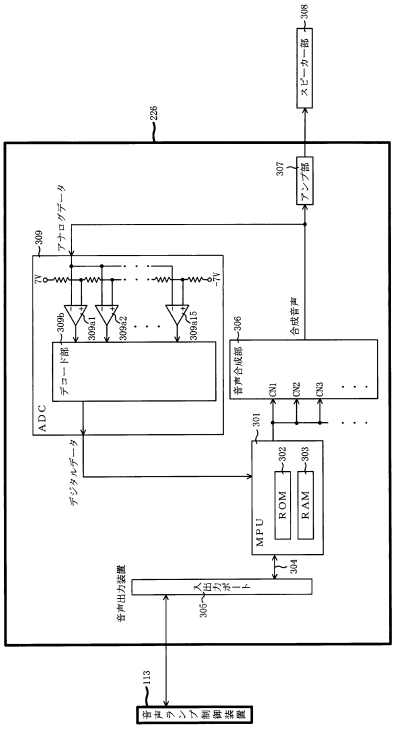
【図４０８】



【図４０９】



【図４１０】



【図４１１】

202

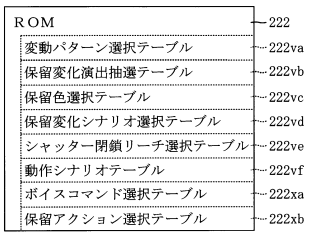
特別図柄大当たり乱数テーブル202xa

図柄種別	特別図柄の状態	設定	第１当たり乱数カウンタ C１(0～65535)
共通	低確率状態	1	0～249
		2	0～274
		3	0～299
	高確率状態	1	0～999
		2	0～1099
		3	0～1199

【図４１２】

RAM	203
特別図柄１保留球格納エリア	203va
特別図柄２保留球格納エリア	203vb
普通図柄保留球格納エリア	203vc
特別図柄１保留球数カウンタ	203vd
特別図柄２保留球数カウンタ	203ve
普通図柄保留球数カウンタ	203vf
確変フラグ	203vg
確変設定フラグ	203vh
確変通過カウンタ	203vi
入賞個数カウンタ	203vj
動作カウンタ	203vk
報知カウンタ	203vm
残球タイマフラグ	203vn
残球タイマ	203vo
確変有効フラグ	203vp
確変有効タイマ	203vr
排出個数カウンタ	203vs
時短中カウンタ	203vt
確変カウンタ	203vu
設定値格納エリア	203xa
その他メモリエリア	203vz

【図４１３】



【図４１４】

ボイスコマンド選択テーブル222xa

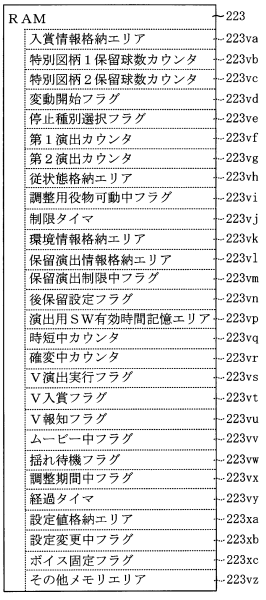
第３図柄種別		選択ボイス	特殊特典	ボイスコマンド
大当たり	１キャラ	１キャラボイス	任意継続設定可能	コマンド１
	２キャラ	２キャラボイス		コマンド２
	３キャラ	３キャラボイス		コマンド３
	４キャラ	４キャラボイス		コマンド４
	５キャラ	５キャラボイス		コマンド５
	６キャラ	６キャラボイス		コマンド６
	７キャラ	７キャラボイス		コマンド７
リーチハズレ	７キャラリーチ外れ	リーチキャラボイス	７キャラ会話（設定示唆強）	コマンド８
	奇数キャラリーチ外れ（７以外）		リーチキャラ会話（設定示唆弱）	コマンド９ ⋮ コマンド１１
	偶数キャラリーチ外れ		リーチキャラ会話（賑やかし）	コマンド１２ ⋮ コマンド１４
バラケ目	各種	左停止図柄キャラに対応したボイス	組み合わせ会話（賑やかし）（次変動停止キャラ示唆）	コマンド１５ ⋮ ⋮ ⋮ ⋮ ⋮

【図４１５】

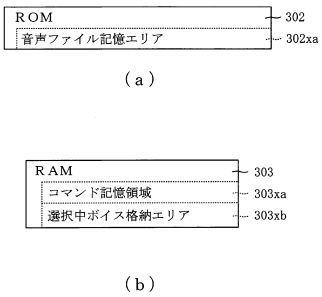
保留アクション選択テーブル222xb

対象保留先読み結果	保留変化演出	設定値	第１演出カウンタ223vf（0～98）		
			0～59	60～89	90～98
当たり	有り	1	ジャンプ	高速	ジャンプ
		2	高速	ジャンプ	
		3	ジャンプ	高速	
	無し	1	通常		高速
		2	通常	通常	ジャンプ
		3	ジャンプ	高速	通常
外れ	有り	1	高速	通常	
		2	高速	通常	ジャンプ
		3	高速	ジャンプ	通常
	無し	1	通常		高速
		2	通常	高速	通常
		3	通常	高速	ジャンプ

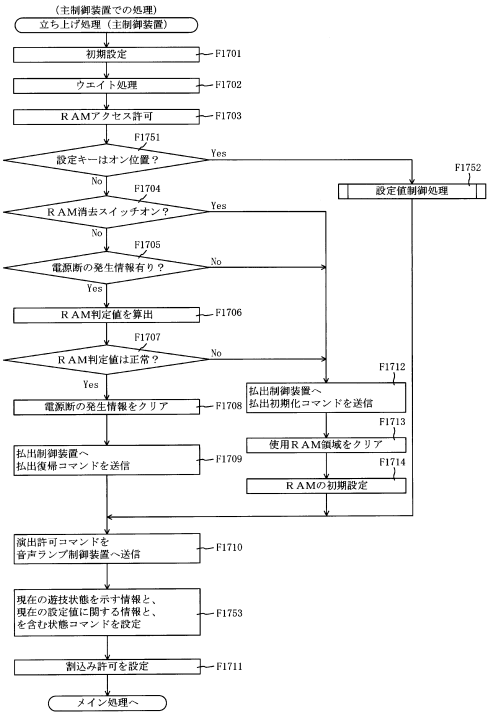
【図４１６】



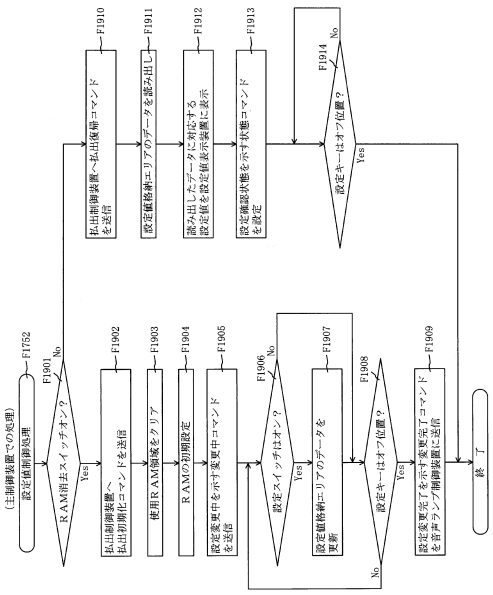
【図４１７】



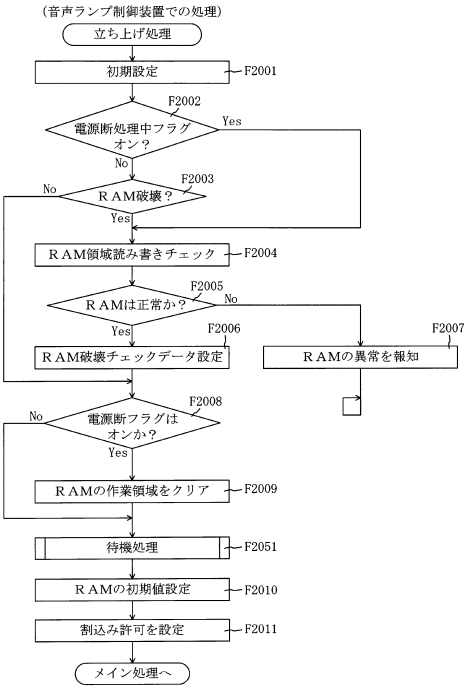
【図４１８】



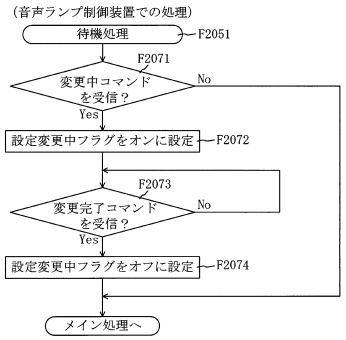
【図４１９】



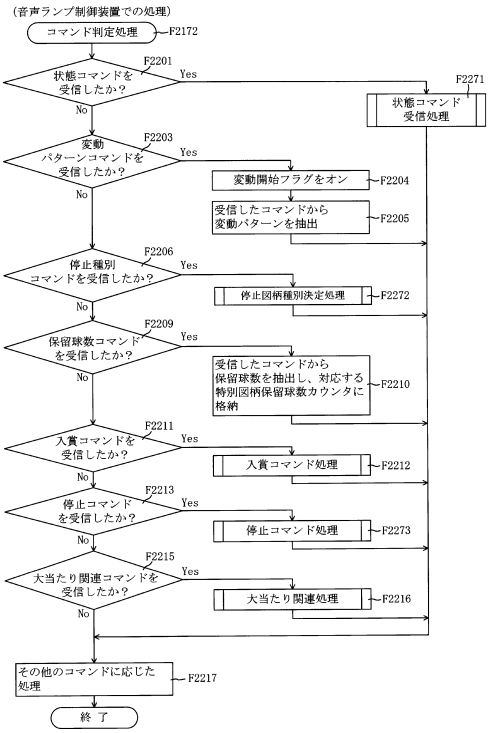
【図４２０】



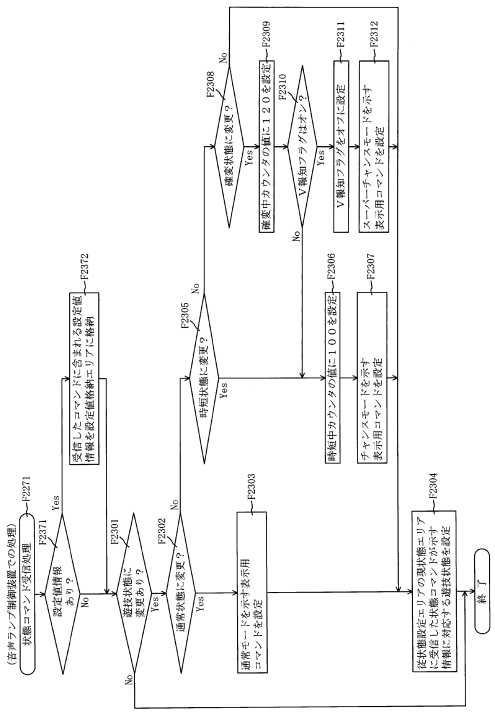
【図４２１】



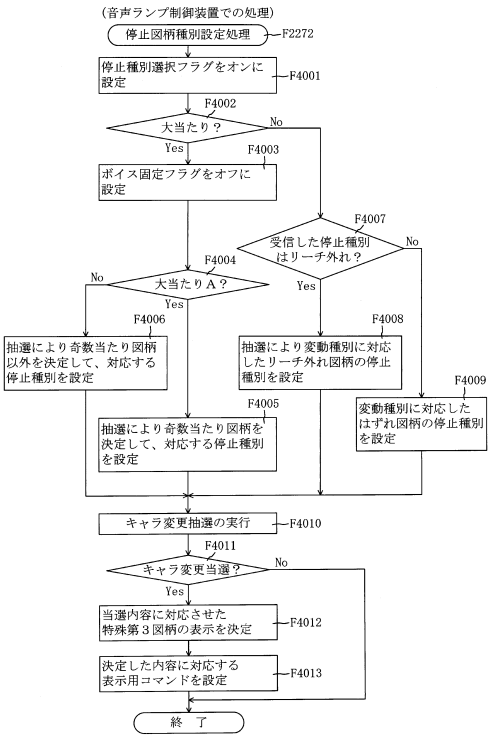
【図４２２】



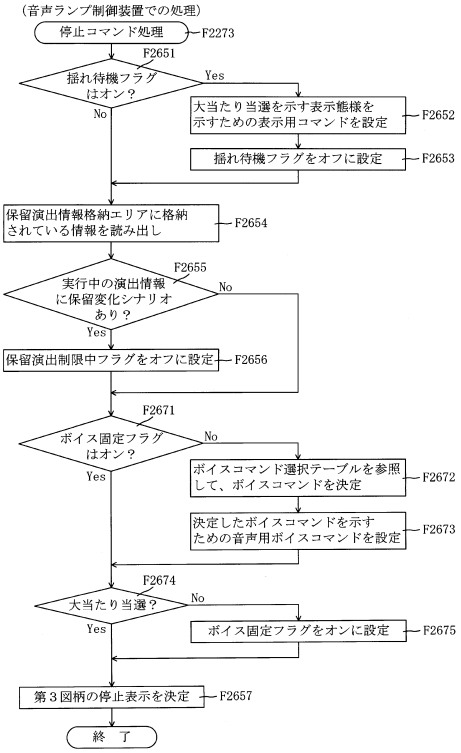
【図４２３】



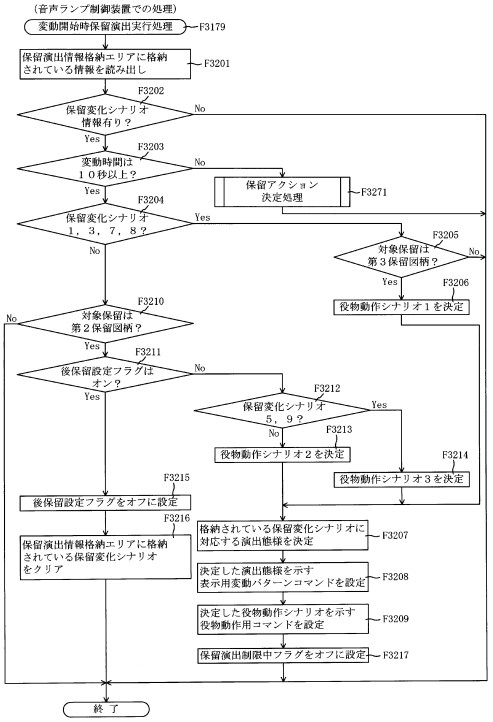
【図４２４】



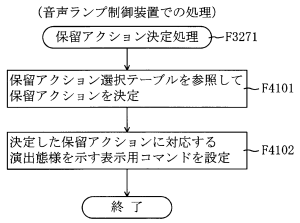
【図４２５】



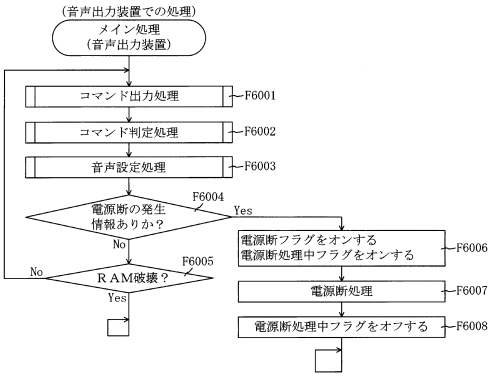
【図４２６】



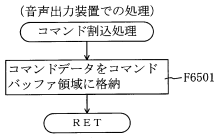
【図４２７】



【図４２８】

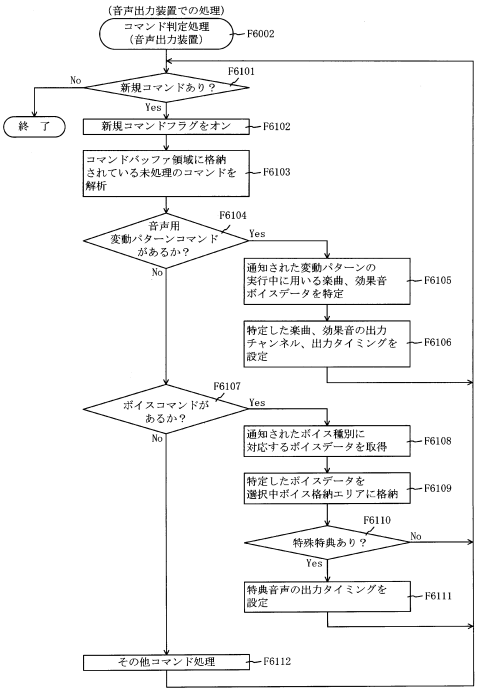


（ａ）

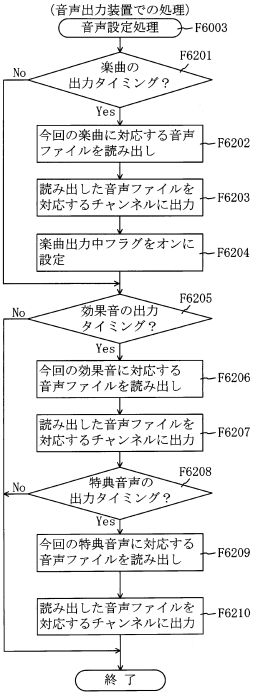


（ｂ）

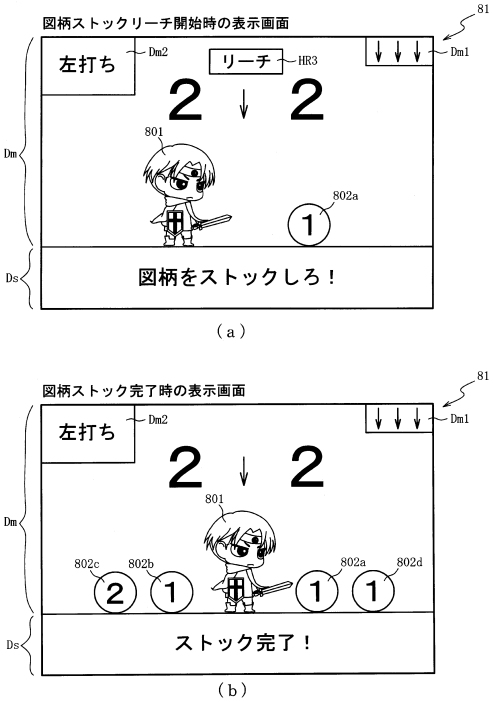
【図４２９】



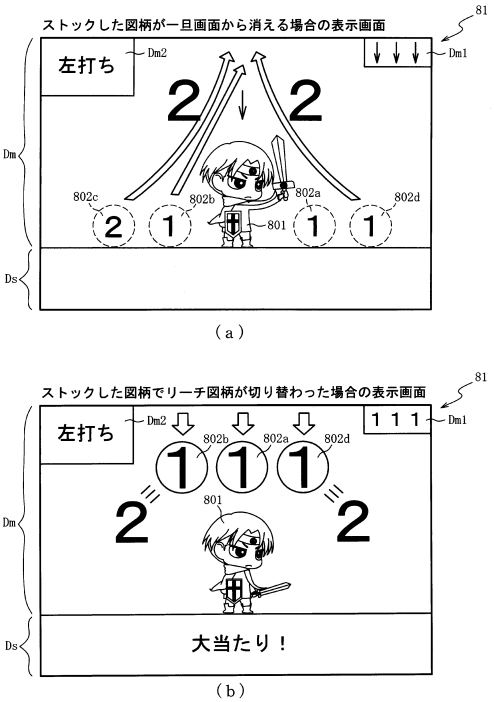
【図４３０】



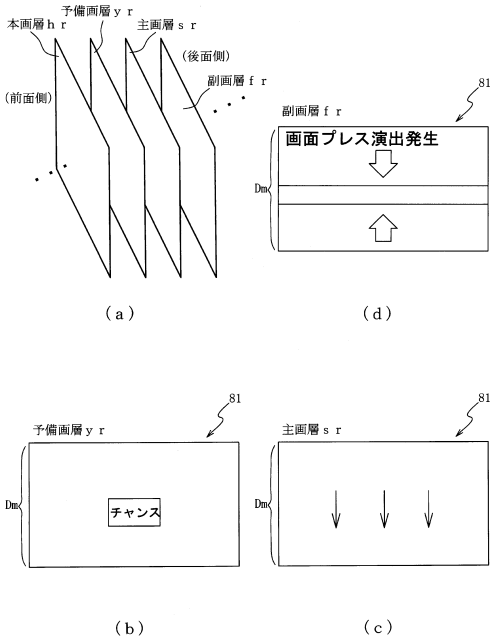
【図４３１】



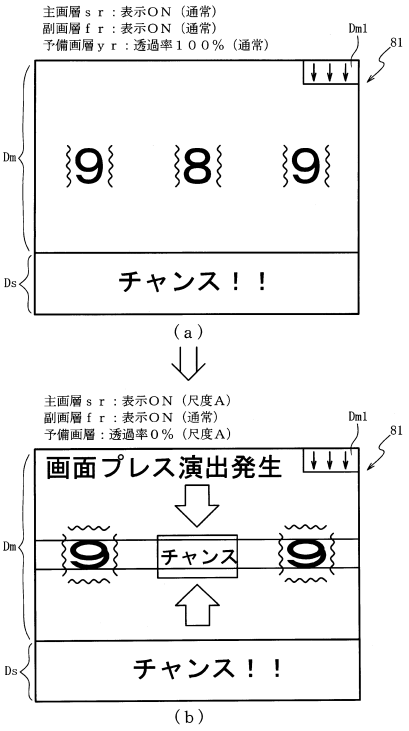
【図４３２】



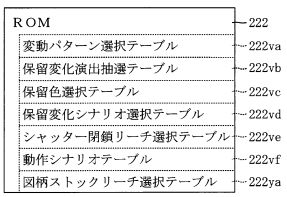
【図４３３】



【図４３４】



【図４３５】



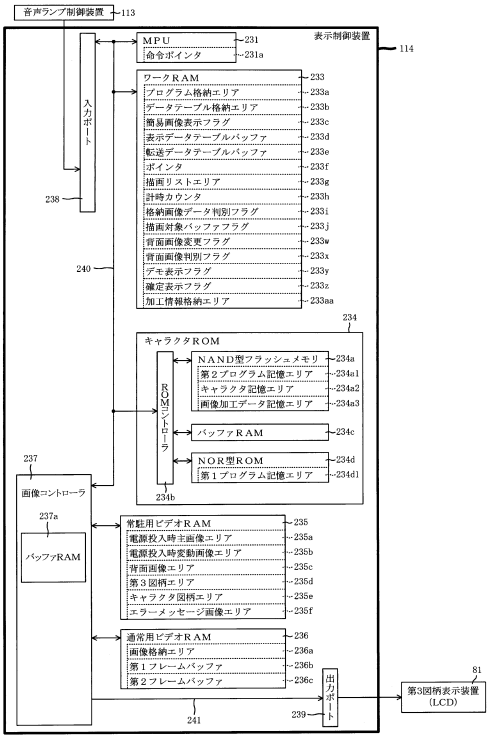
【図４３６】

222

図柄ストックリーチ選択テーブル222ya

当否判定	第２演出カウンタ223vg（0～198）	演出パターン	リーチ内容
大当たりＡ	0～99	パターン１	「２，２」リーチから「１，１」リーチ当たり
	100～149	パターン２	「１，１」リーチ当たり
	150～198	パターン３	「２，２」リーチから「１，１」「２，２」ダブルリーチ当たり
大当たりＢ大当たりＣ	0～99	パターン４	「２，２」リーチ当たり
	100～198	パターン５	「２，２」リーチから「１，１」「２，２」ダブルリーチ当たり
外れ	0～149	パターン６	「２，２」リーチ外れ
	150～189	パターン７	「２，２」リーチから「１，１」リーチ外れ
	190～198	パターン８	「２，２」リーチから「１，１」「２，２」ダブルリーチ外れ

【図４３７】

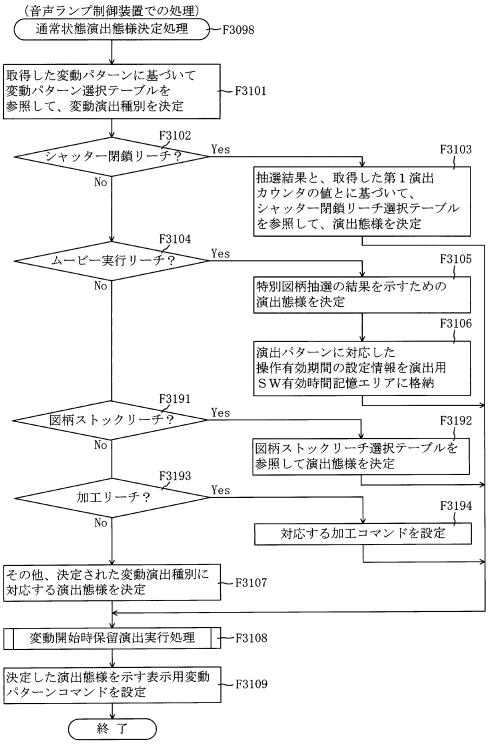


【図４３８】

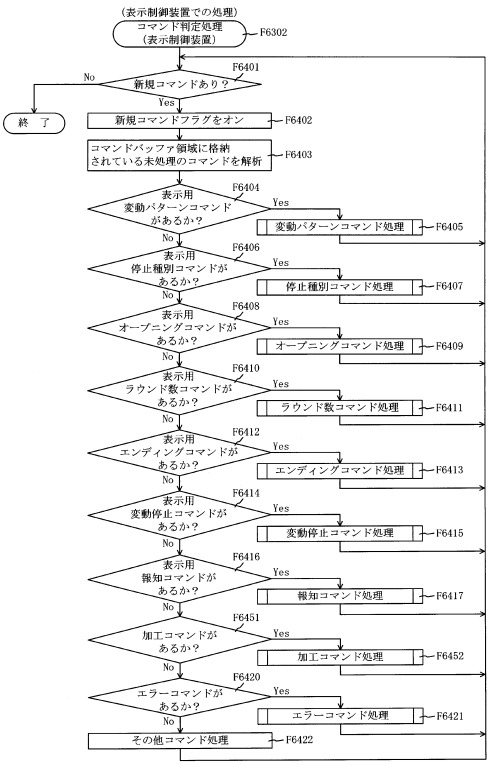
描画リスト

レイヤ種別	種別	詳細情報
副層層	副画像	スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
主画層	背面画像	⋮
	図柄１	⋮
	図柄２	⋮
	⋮	⋮
	エフェクト１	⋮
	⋮	⋮
	キャラクタ１	⋮
	⋮	⋮
	保留球数図柄１	⋮
	⋮	⋮
予備画層		⋮
本画層	第４図柄	⋮
	エラー図柄１	⋮
－	転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス

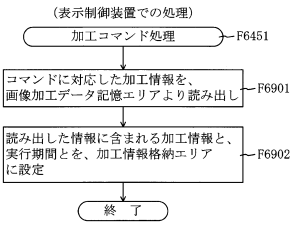
【図４３９】



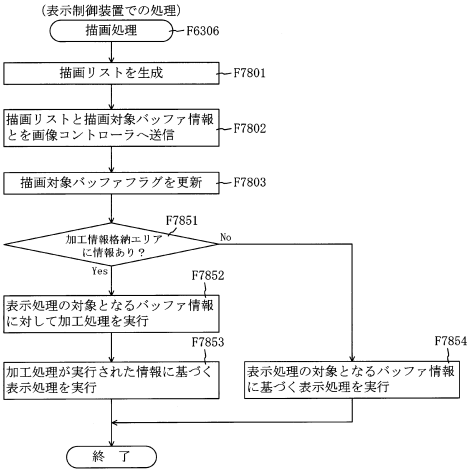
【図４４０】



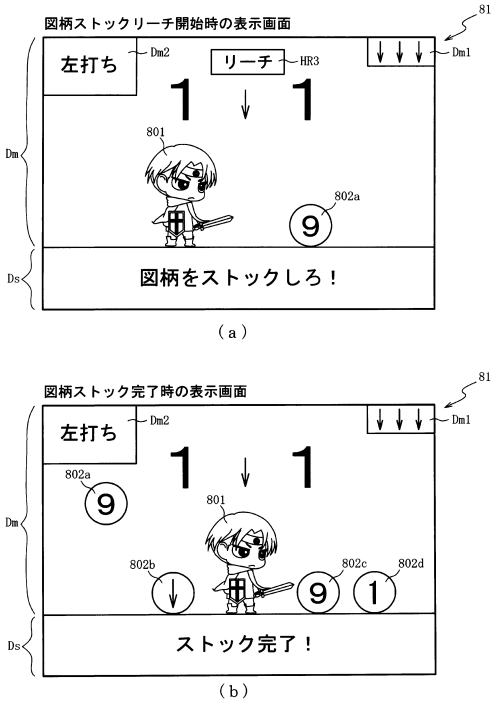
【図４４１】



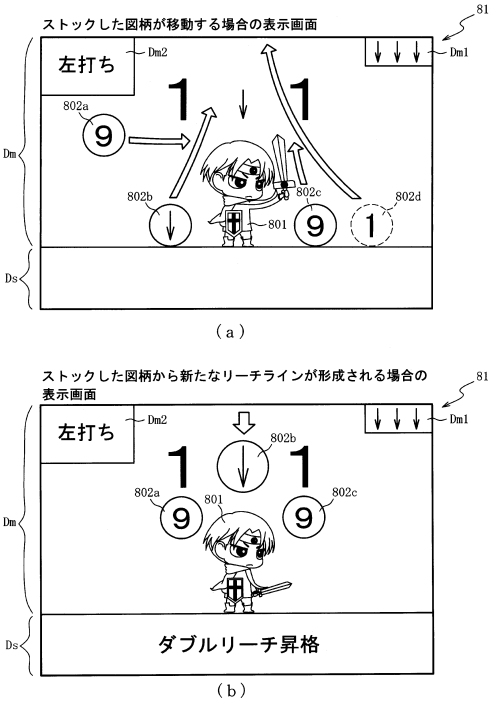
【図４４２】



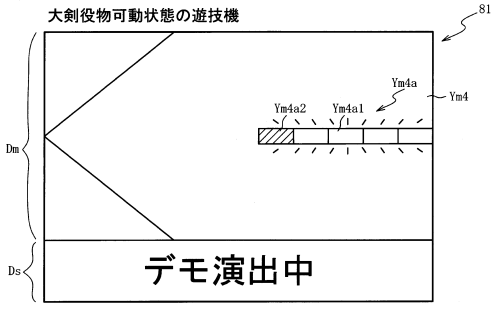
【図４４３】



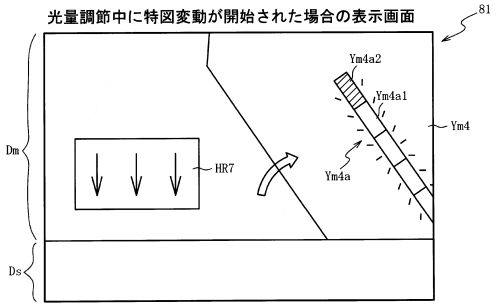
【図４４４】



【図４４５】

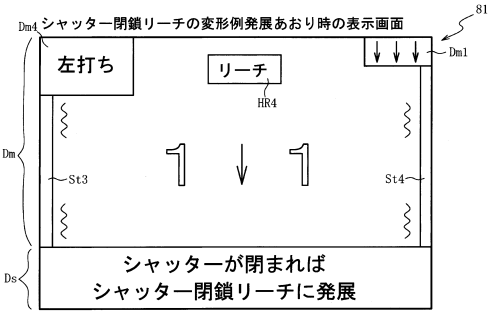


（ａ）

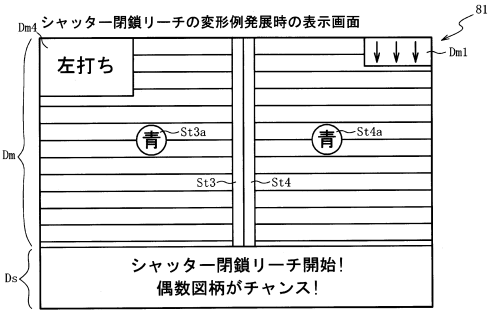


（ｂ）

【図４４６】

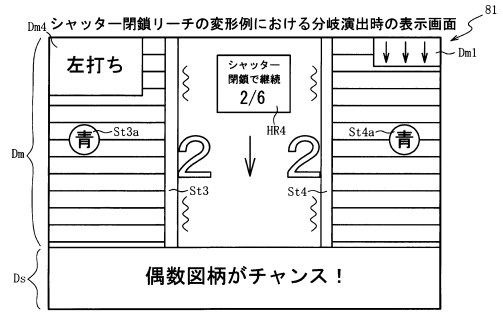


（ａ）

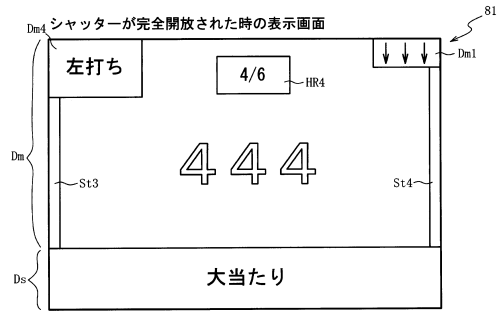


（ｂ）

【図４４７】

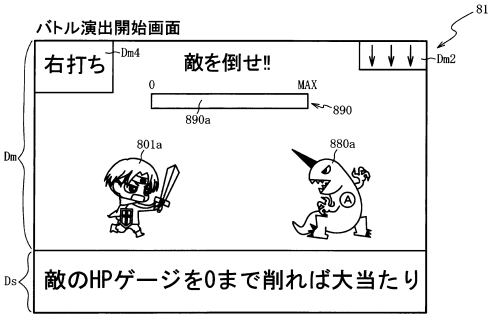


（ａ）

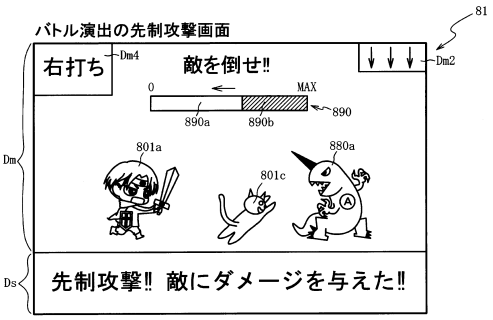


（ｂ）

【図４４８】

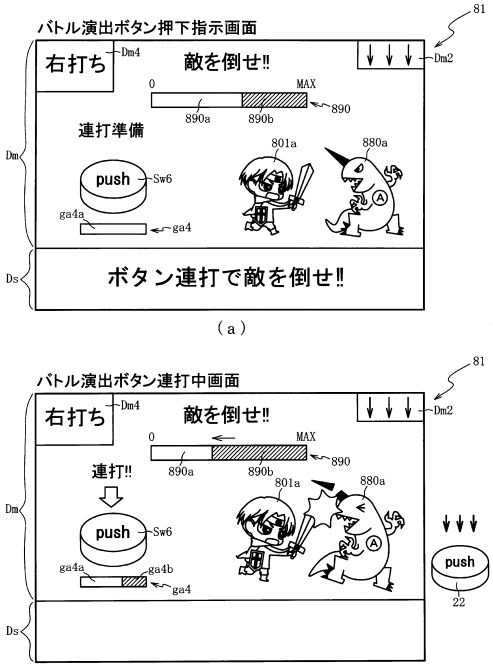


（ａ）

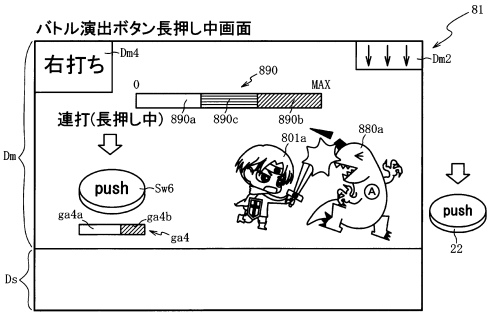


（ｂ）

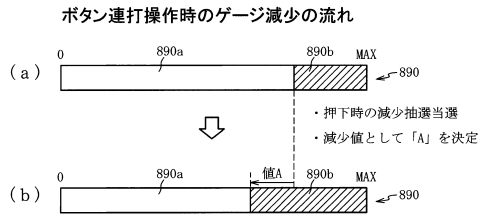
【図４４９】



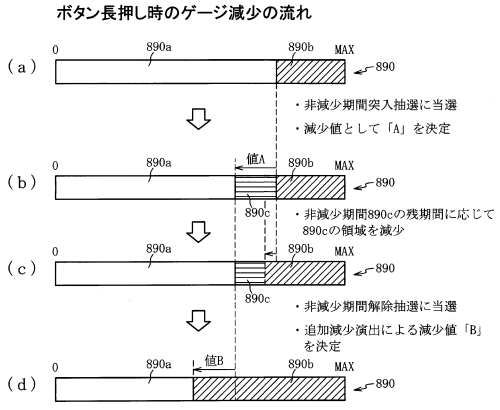
【図４５０】



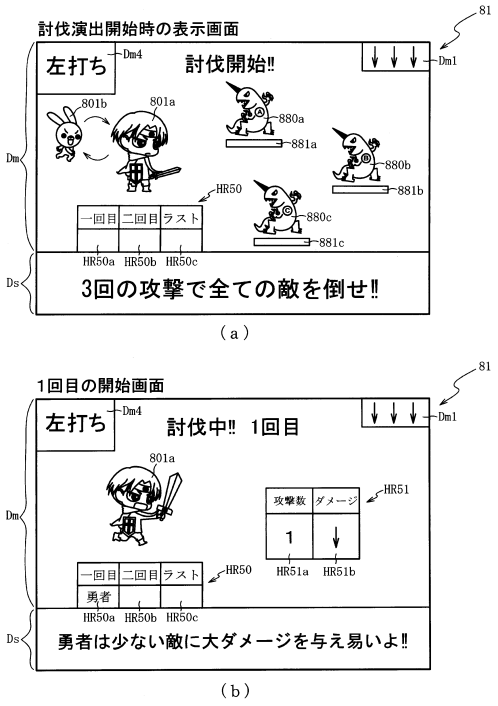
【図４５１】



【図４５２】



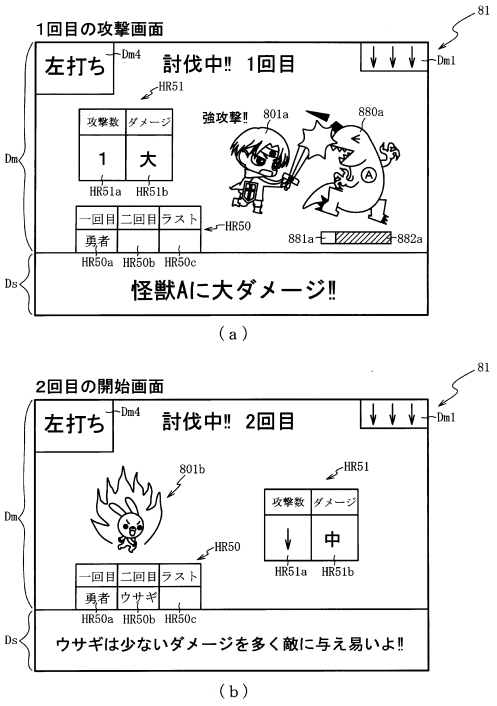
【図４５３】



（ａ）

（ｂ）

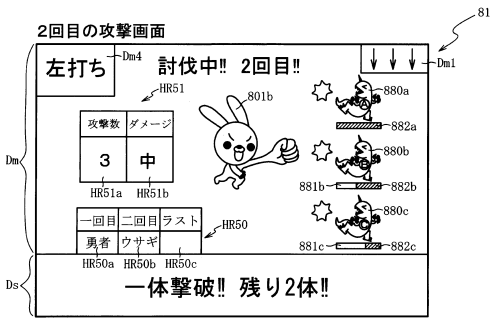
【図４５４】



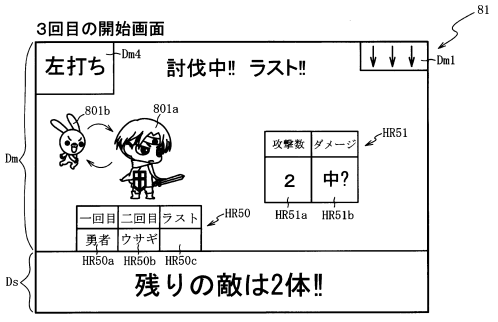
（ａ）

（ｂ）

【図４５５】

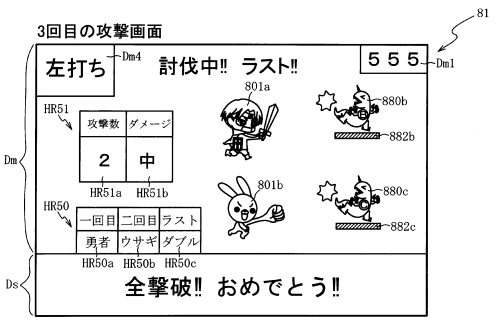


（ａ）

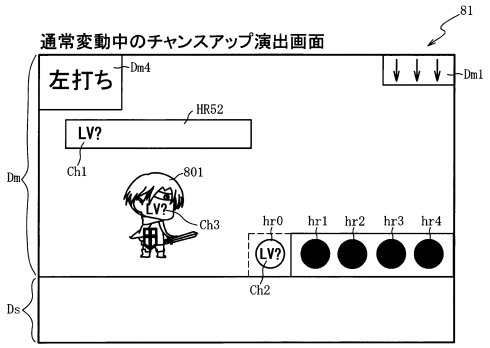


（ｂ）

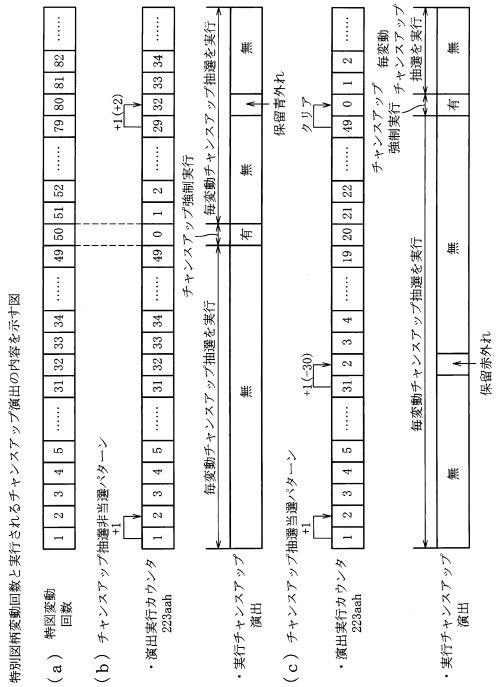
【図４５６】



【図４５７】



【図４５８】



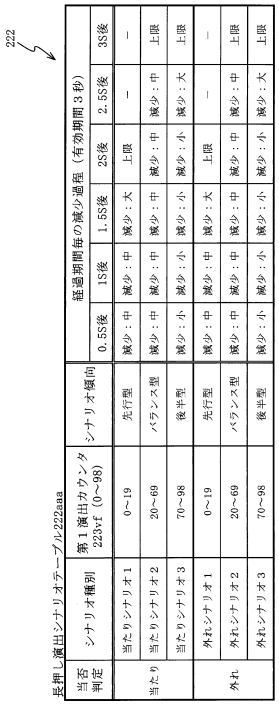
【図４５９】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222va
保留変化演出抽選テーブル	222vb
保留色選択テーブル	222vc
保留変化シナリオ選択テーブル	222vd
シャッター閉鎖リーチ選択テーブル	222ve
動作シナリオテーブル	222vf
長押し演出シナリオテーブル	222aaa
外れ時最終ＨＰ選択テーブル	222aab
突入抽選テーブル	222aac
解除抽選テーブル	222aad
追加減少値選択テーブル	222aae
チャンス予告抽選テーブル	222aaf
チャンス態様選択テーブル	222aag

【図４６０】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223va
特別図柄１保留球数カウンタ	223vb
特別図柄２保留球数カウンタ	223vc
変動開始フラグ	223vd
停止種別選択フラグ	223ve
第１演出カウンタ	223vf
第２演出カウンタ	223vg
従状態格納エリア	223vh
調整用役物可動中フラグ	223vi
制限タイマ	223vj
環境情報格納エリア	223vk
保留演出情報格納エリア	223vl
保留演出制限中フラグ	223vm
後保留設定フラグ	223vn
演出用ＳＷ有効時間記憶エリア	223vp
時短中カウンタ	223vq
確変中カウンタ	223vr
Ｖ演出実行フラグ	223vs
Ｖ入賞フラグ	223vt
Ｖ報知フラグ	223vu
ムービー中フラグ	223vv
揺れ待機フラグ	223vw
調整期間中フラグ	223vx
経過タイマ	223vy
非減少期間中フラグ	223aaa
非減少期間カウンタ	223aab
非減少期間設定済フラグ	223aac
残ＨＰ記憶エリア	223aad
長押し中フラグ	223aae
長押しカウンタ	223aaf
チャンス態様情報格納エリア	223aag
演出実行カウンタ	223aah
長押しシナリオ格納エリア	223aai
その他メモリエリア	223vz

【図４６１】



長押し演出シナリオテーブル222aaa

当否判定	シナリオ種別	第１演出カウンタ223vf（0～98）	シナリオ傾向	経過期間後の減少過程（有効期間３秒）					
				0.5S後	1S後	1.5S後	2S後	2.5S後	3S後
当たり	当たりシナリオ１	0～19	先行型	減少：中	減少：中	減少：大	上限	—	—
	当たりシナリオ２	20～69	バランス型	減少：中	減少：中	減少：中	減少：中	減少：中	上限
	当たりシナリオ３	70～98	後半型	減少：小	減少：小	減少：小	減少：小	減少：大	上限
外れ	外れシナリオ１	0～19	先行型	減少：中	減少：中	減少：大	上限	—	—
	外れシナリオ２	20～69	バランス型	減少：中	減少：中	減少：中	減少：中	減少：中	上限
	外れシナリオ３	70～98	後半型	減少：小	減少：小	減少：小	減少：小	減少：大	上限

【図４６２】

（ａ）

外れ時最終ＨＰ選択テーブル222aab

当否判定	最終ＨＰ値	第１演出カウンタ223vf（0～98）
外れ	50	0～4
	30	5～14
	20	15～24
	10	25～44
	5	45～98

（ｂ）

突入抽選テーブル222aac

当否判定	残ＨＰ値	第１演出カウンタ223vf（0～98）				
		0～34	35～54	55～79	80～94	95～98
当たり	100	非当選				
	99～70	非当選			当選	
	69～40	非当選		当選		
	39～20	非当選	当選			
	19～1	当選				
外れ	100	非当選				
	99～70	非当選				当選
	69～40	非当選			当選	
	39～20	非当選		当選		
	19～1	非当選				当選

【図４６３】

解除抽選テーブル222aad

当否判定	残ＨＰ値	残操作有効期間（%）	第１演出カウンタ223vf（0～98）			
			0～49	50～79	80～94	95～98
当たり	100	—	—			
	99～49	～50	当選	非当選		
		50～10	当選		非当選	
		10～	当選		非当選	
	48～1	～50	非当選	当選	非当選	
		50～10	当選	非当選	当選	非当選
		10～	当選	非当選		
外れ	100	—	—			
	99～49	～50	非当選	当選	非当選	
		50～10	当選	非当選		当選
		10～	非当選		当選	非当選
	48～1	～50	非当選		当選	非当選
		50～10	当選	非当選		
		10～	非当選			当選

【図４６４】

追加減少値選択テーブル222aae

当否判定	差分ＨＰ値	非減少期間カウンタ223aab	第２演出カウンタ223vg（0～198）		
			0～99	100～179	180～198
当たり	１～１９	１～500	0		5
		501～1500	0	5	
		1501～2999	0	5	差分ＨＰ全て
		上限（3000）	差分ＨＰ全て		
	２０～６９	１～500	0	5	10
		501～1500	10	0	15
		1501～2999	15	10	差分ＨＰ全て
		上限（3000）	差分ＨＰ全て	15	10
	７０～９９	１～500	0		10
		501～1500	15	0	10
		1501～2999	15	20	差分ＨＰ全て
		上限（3000）	25	差分ＨＰ全て	20
外れ	１～１９	１～500	0		
		501～1500	0		5
		1501～2999	0	5	3
		上限（3000）	0	15	差分ＨＰ全て
	２０～６９	１～500	0	5	
		501～1500	0	10	15
		1501～2999	0	15	10
		上限（3000）	0	差分ＨＰ全て	15
	７０～９９	１～500	0	0	10
		501～1500	0	10	15
		1501～2999	0	15	差分ＨＰ全て
		上限（3000）	0	差分ＨＰ全て	差分ＨＰ全て

【図４６５】

チャンス予告抽選テーブル222aaf

222

当否判定	変動パターン種別	第１演出カウンタ223vf（0～98）			
		0～49	50～79	80～94	95～98
当たり	変動パターン１	当選			
	変動パターン２	当選			非当選
	⋮	⋮			
	変動パターンｎ	非当選			当選
外れ	変動パターン２	当選			非当選
	⋮	⋮			
	変動パターンｎ＋１	非当選			

（ａ）

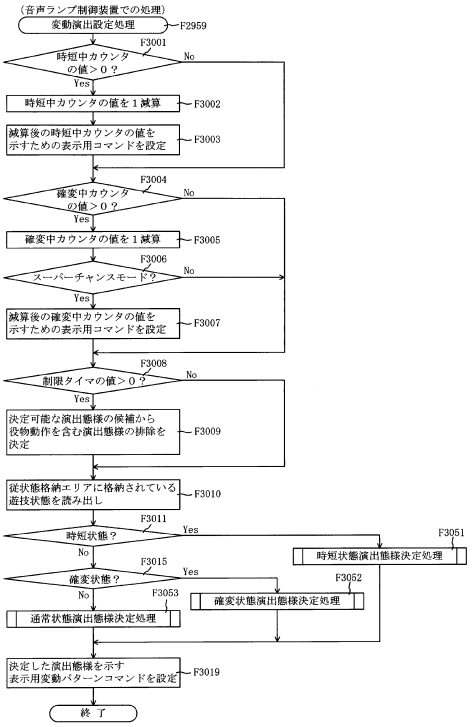
222

チャンス態様選択テーブル222aag

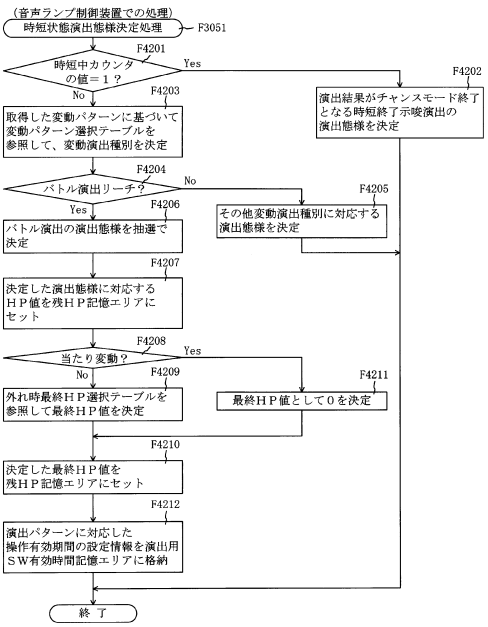
当否判定	第２演出カウンタ223vg（0～198）	態様変化シナリオ	対象態様		
			コメント表示態様 Ch1	実行中保留表示態様 Ch2	キャラ表示態様 Ch3
当たり（通常）	0～99	変化シナリオ１	ＬＶ２	ＬＶ２	ＬＶ３
	100～159	変化シナリオ２	ＬＶ１	ＬＶ２	ＬＶ３
	160～189	変化シナリオ３	ＬＶ１	ＬＶ３	ＬＶ３
	190～196	変化シナリオ４	ＬＶ３	ＬＶ３	ＬＶ４
	197,198	変化シナリオ５	ＬＶ４	ＬＶ４	ＬＶ４
外れ（通常）	0～99	変化シナリオ６	ＬＶ１	ＬＶ１	ＬＶ２
	100～159	変化シナリオ７	ＬＶ１	ＬＶ２	ＬＶ２
	160～189	変化シナリオ８	ＬＶ２	ＬＶ２	ＬＶ２
	190～195	変化シナリオ９	ＬＶ２	ＬＶ２	ＬＶ３
	196,197	変化シナリオ１０	ＬＶ２	ＬＶ３	ＬＶ３
	198	変化シナリオ１１	ＬＶ３	ＬＶ３	ＬＶ３
当たり（強制）	0～198	特殊変化シナリオ１	チャンス態様情報格納エリア223aagに格納されている前回外れ高レベル対象態様と同一の変化シナリオを設定		
外れ（強制）	0～99	特殊変化シナリオ２	変化シナリオ８～１１を抽選で設定		
	100～159	特殊変化シナリオ３	チャンス態様情報格納エリア223aagに格納されている前回外れ高レベル対象態様とは異なる対象態様をＬＶ３に設定		
	160～198	特殊変化シナリオ４	チャンス態様情報格納エリア223aagに格納されている前回当たり時対象態様と同一の変化シナリオを設定		

（ｂ）

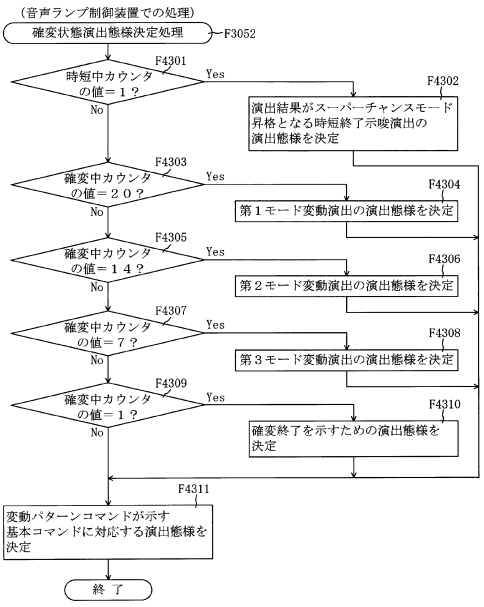
【図４６６】



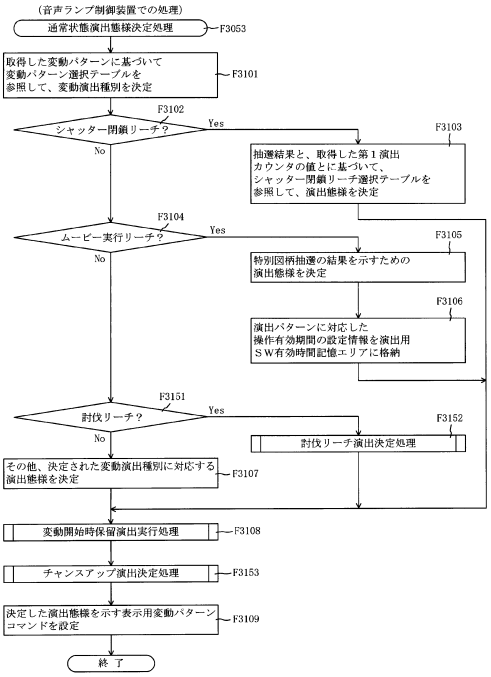
【図４６７】



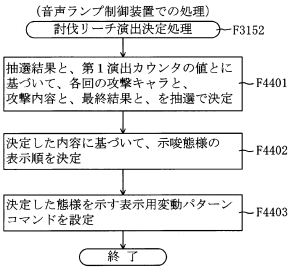
【図４６８】



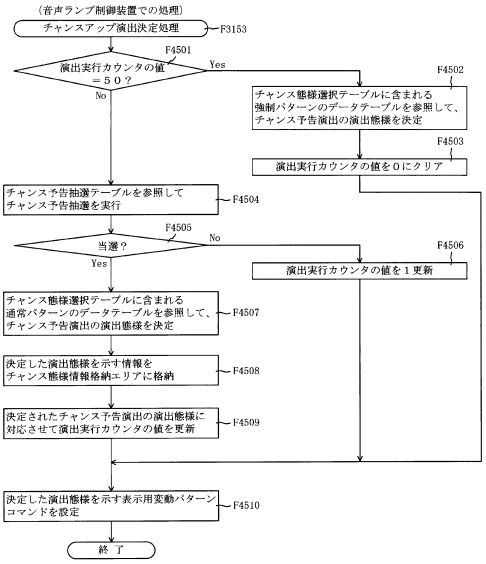
【図４６９】



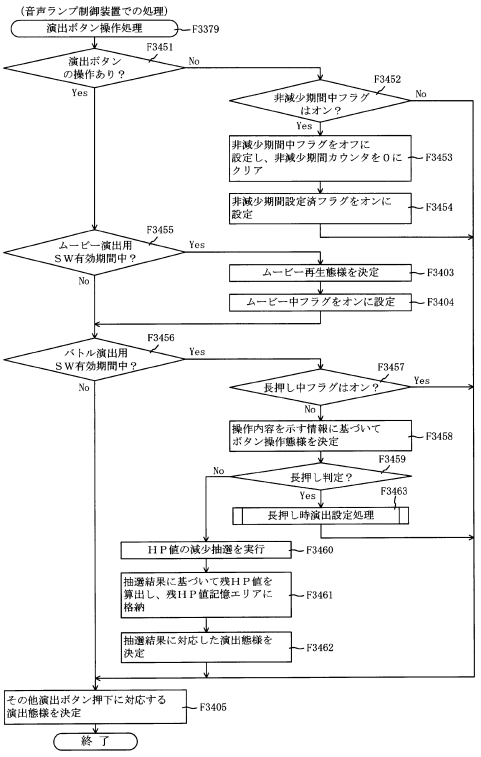
【図４７０】



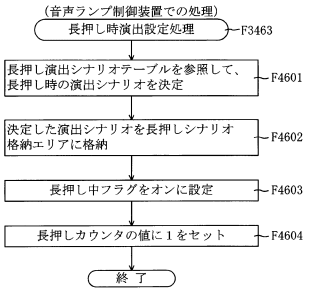
【図４７１】



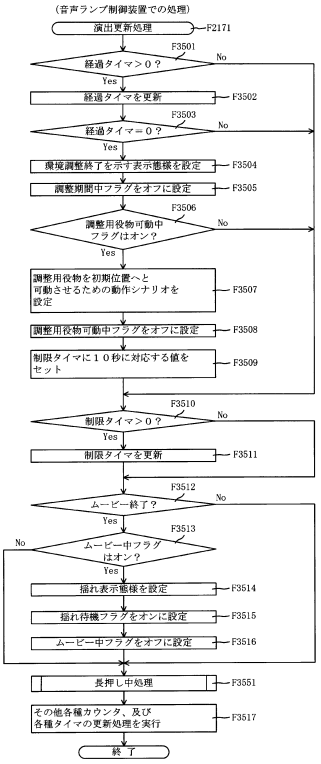
【図４７２】



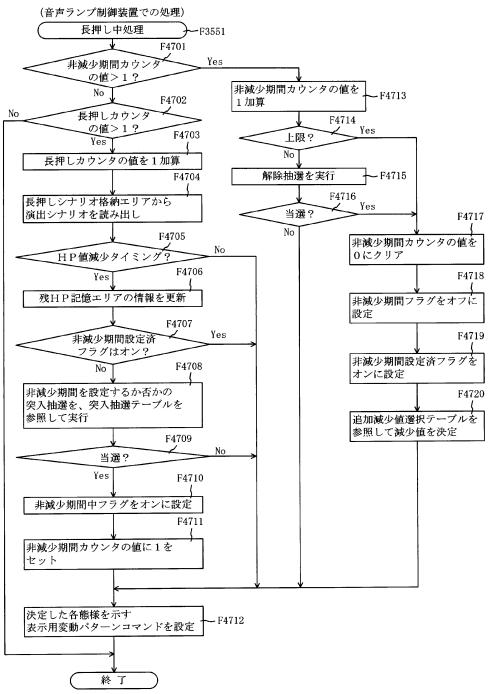
【図４７３】



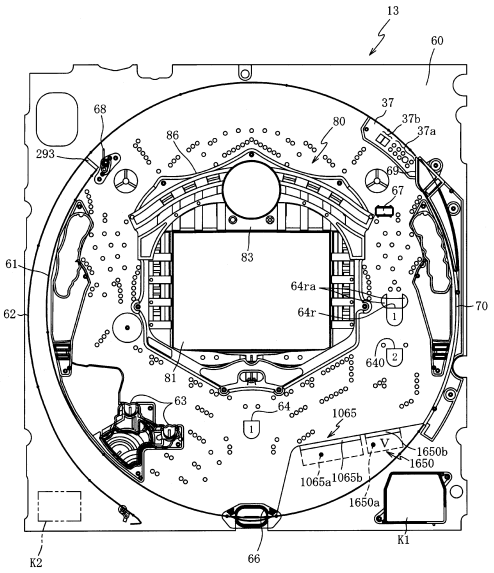
【図４７４】



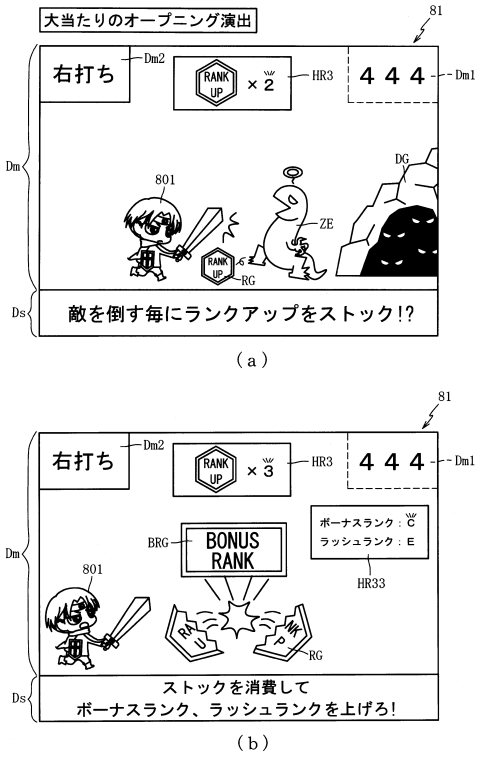
【図４７５】



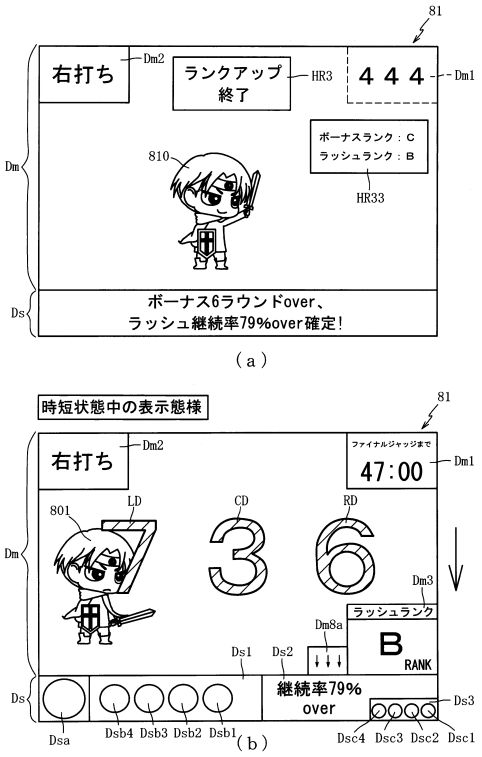
【図４７６】



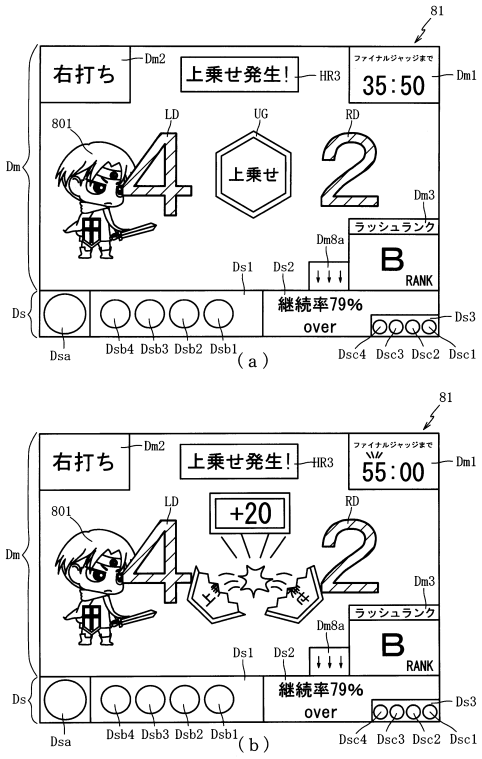
【図４７７】



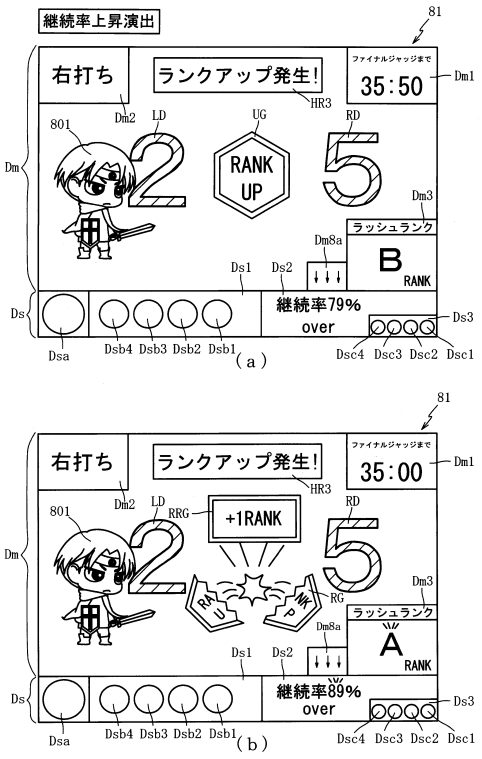
【図４７８】



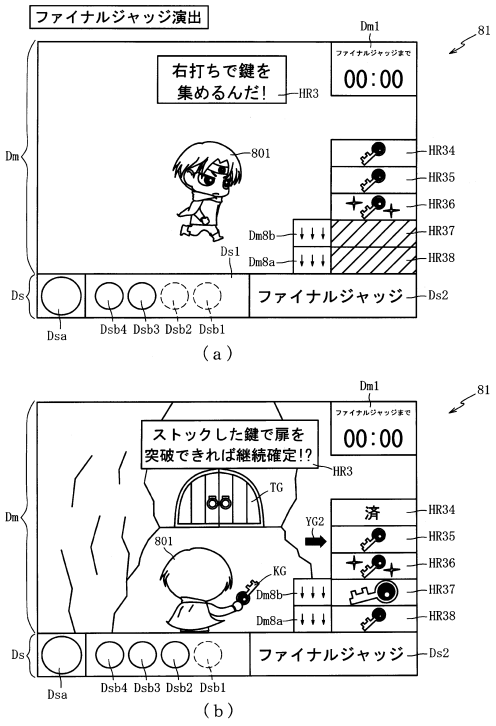
【図４７９】



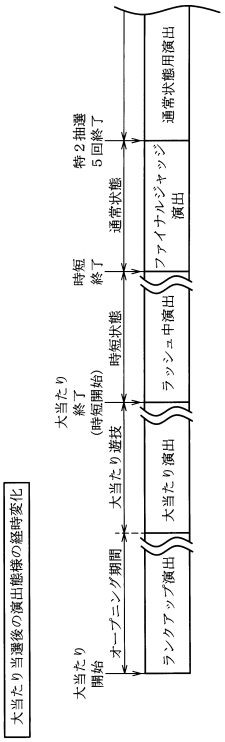
【図４８０】



【図４８１】



【図４８２】



【図４８３】

(a)

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202aw
大当たり種別選択テーブル	202bw
第２当たり乱数テーブル	202cw
変動パターンテーブル	202dw
小当たり乱数テーブル	202ew
通常状態用変動パターンシナリオテーブル	202wa

(b)

RAM（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
特別図柄１保留球数カウンタ	203d
特別図柄２保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短中第１カウンタ	203h1
時短中第２カウンタ	203h2
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203fd
Ｖフラグ	203fe
Ｖ通過フラグ	203ff
特図１変動時間タイマ	203ka
特図２変動時間タイマ	203kb
特図２変動停止フラグ	203kf
大当たりフラグ	203gb
ラッシュ種別格納エリア	203wa
特図１変動回数カウンタ	203wb
特図２変動回数カウンタ	203wc
小当たりフラグ	203we
当選時状態格納エリア	203wf
その他メモリエリア	203z

【図４８４】

(a) 202

第１当たり乱数テーブル202aw

特別図柄種別	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１(0～999)
第１特別図柄 第２特別図柄 共通	0～4

(b) 202

第２当たり乱数テーブル202cw

遊技状態	第２当たり乱数 カウンタ値Ｃ４(0～299)
普通図柄の低確率状態	0
普通図柄の高確率状態	0～298

(c) 202

小当たり乱数テーブル202ew

特別図柄種別	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１(0～999)
第２特別図柄	5～54

(d) 202

直当たり用テーブル202bw1

図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２(0～99)
特図１	大当たりＡ２７ (12Ｒ継続率Ｓランク大当たり)	0～4
	大当たりＢ２７ (4Ｒ継続率Ｅランク大当たり)	5～99
特図２	大当たりＣ２７ (12Ｒ継続率Ｓランク大当たり)	0～99

【図４８５】

202

Ｖ当たり用テーブル202bw2

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２(0～99)
大当たりＤ２７ (12R継続率Ｓランク大当たり)	0
大当たりＥ２７ (12R継続率Ａランク大当たり)	1～39
大当たりＦ２７ (12R継続率Ｂランク大当たり)	40～42
大当たりＧ２７ (12R継続率Ｃランク大当たり)	43, 44
大当たりＨ２７ (12R継続率Ｄランク大当たり)	45～49
大当たりＩ２７ (8R継続率Ａランク大当たり)	50～52
大当たりＪ２７ (8R継続率Ｂランク大当たり)	53, 54
大当たりＫ２７ (6R継続率Ａランク大当たり)	55～57
大当たりＬ２７ (6R継続率Ｂランク大当たり)	58, 59
大当たりＭ２７ (4R継続率Ａランク大当たり)	60～64
大当たりＮ２７ (4R継続率Ｂランク大当たり)	65～69
大当たりＯ２７ (4R継続率Ｃランク大当たり)	70～79
大当たりＰ２７ (4R継続率Ｄランク大当たり)	80～99

【図４８６】

変動パターンテーブル	202dw
通常用テーブル	202dw1
Ｓランク用テーブル	202dw2
Ａランク用テーブル	202dw3
Ｂランク用テーブル	202dw4
Ｃランク用テーブル	202dw5
Ｄランク用テーブル	202dw6
Ｅランク用テーブル	202dw7
時短終了後１変動時用テーブル	202dw8
時短終了後２～５変動時用テーブル	202dw9

（ａ）

202

Ｓランク用テーブル202dw2

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (ｍｓ)	変動種別カウンタ ＣＳ１(0～999)
特図１	外れ	外れロング変動	250000	0～999
	大当たり	当たりロング変動	250000	0～999
特図２	外れ (小当たり)	外れショート変動	10000	0～999
	大当たり	当たりショート変動	10000	0～999

（ｂ）

【図４８７】

202

Ａランク用テーブル202dw3

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (ｍｓ)	変動種別カウンタ ＣＳ１(0～999)
特図１	外れ	外れ時短用変動Ａ	1000	0～139
		外れ時短用変動Ｂ	3000	140～310
		外れ時短用変動Ｃ	5000	311～481
		外れ時短用変動Ｄ	7000	482～742
		外れ時短用変動Ｅ	10000	743～998
		外れロング変動	250000	999
	大当たり	当たり時短用変動Ｅ	10000	0～999
特図２	外れ (小当たり)	外れショート変動	10000	0～999
	大当たり	当たりショート変動	10000	0～999

（ａ）

202

時短終了後１変動時用テーブル202dw8

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (ｍｓ)	変動種別カウンタ ＣＳ１(0～999)
共通	外れ (小当たり)	外れミドル変動	30000	0～999
	大当たり	当たりミドル変動	30000	0～999

（ｂ）

【図４８８】

202

通常状態用変動パターンシナリオテーブル202wa

前回の大当たり種別	変動パターンテーブル		
	1	2～5	6以上
大当たり Ａ２７～Ｐ２７	時短終了後 １変動時用	時短終了後 ２～５変動時用	通常用
初当たり前 (初期化後)	通常用		

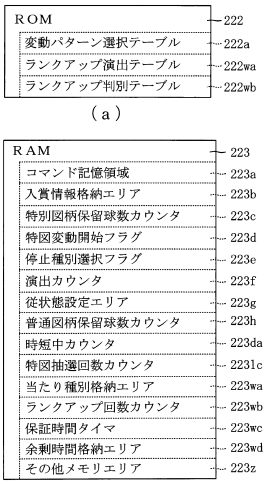
（ａ）

ランク毎のラッシュ性能

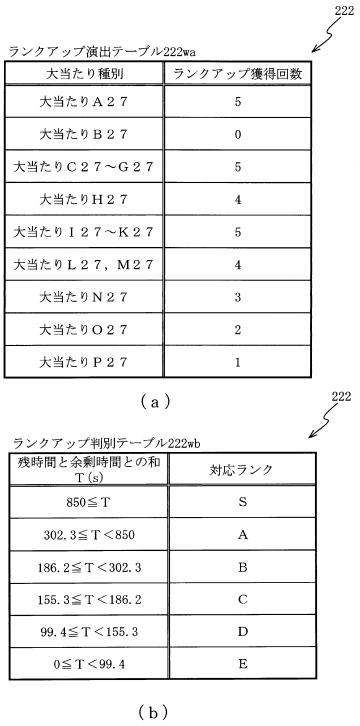
		ランク					
		Ｓランク	Ａランク	Ｂランク	Ｃランク	Ｄランク	Ｅランク
特図１変動時間 振り分け (当たり／外れ合算)	1s	0.0%	13.9%	53.9%	65.9%	85.9%	98.9%
	3s	0.0%	17.0%	10.0%	7.0%	3.0%	0.5%
	5s	0.0%	17.0%	10.0%	7.0%	3.0%	0.5%
	7s	0.0%	26.0%	13.0%	10.0%	4.0%	0.5%
	10s	0.0%	26.0%	13.0%	10.0%	4.0%	0.5%
	250s	100.0%	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%
平均変動時間(s)		250	6.17	3.80	3.17	2.03	1.36
特図１変動が４９回終了するまでの平均時間(s)		－	302.3	186.2	155.3	99.4	66.8
ラッシュ終了までの平均の特図２抽選回数(回) (ファイナルジャッジの５回含む)		101	35.2	23.6	20.5	14.9	11.7
ファイナルジャッジ終了までの大当たり発生期待度	特図１	2.0%	22.2%	22.2%	22.2%	22.2%	22.2%
	特図２	99.7%	86.4%	73.7%	68.7%	57.1%	48.4%
	合算	99.7%	89.4%	79.5%	75.6%	66.6%	59.8%

（ｂ）

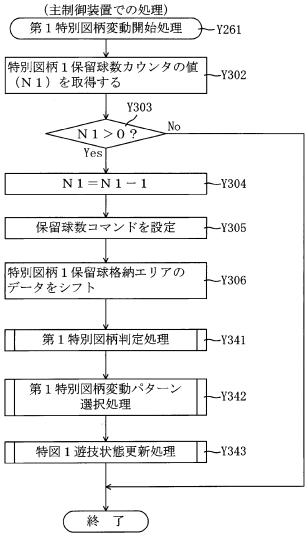
【図４８９】



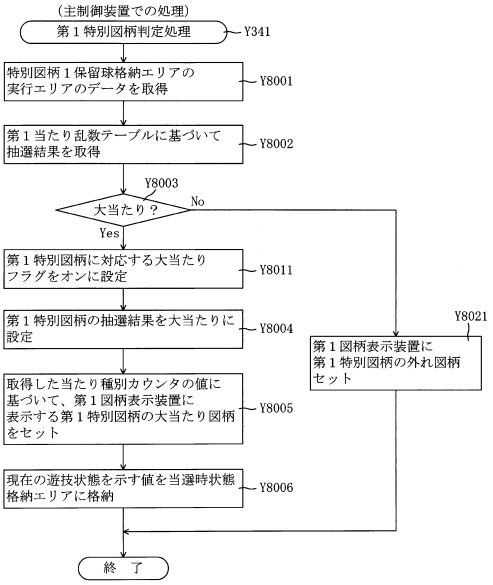
【図４９０】



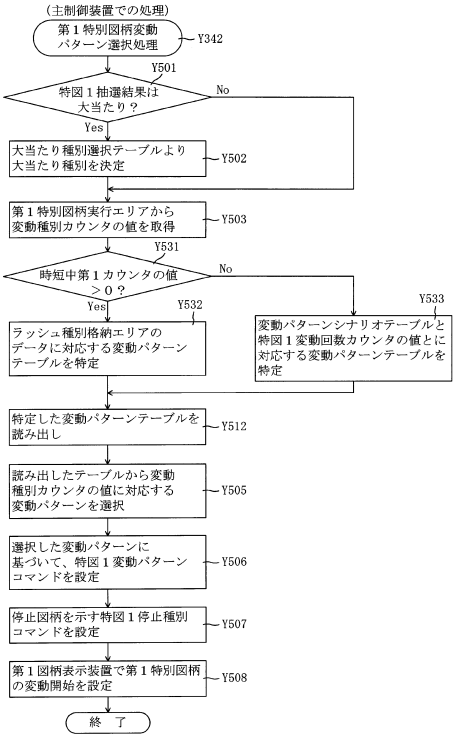
【図４９１】



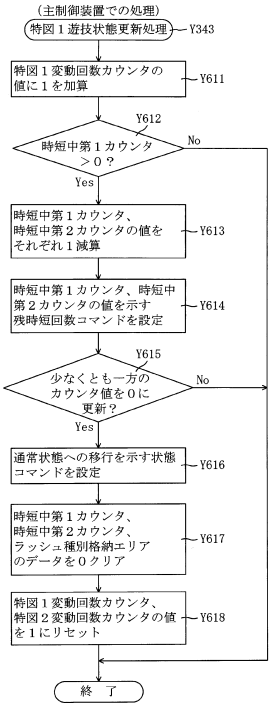
【図４９２】



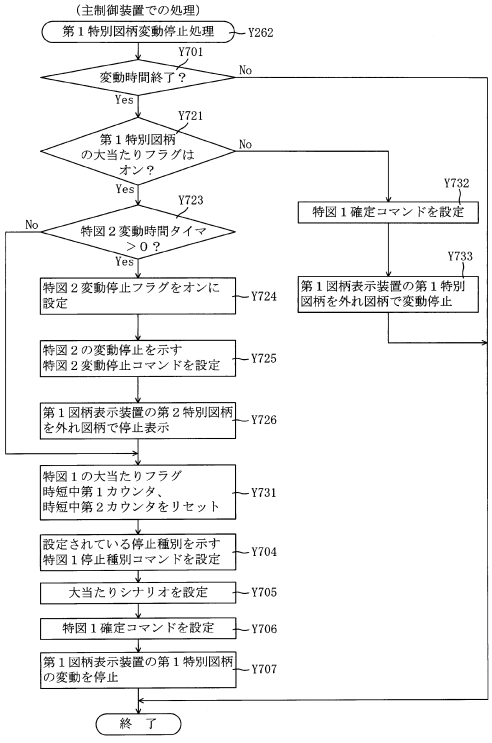
【図４９３】



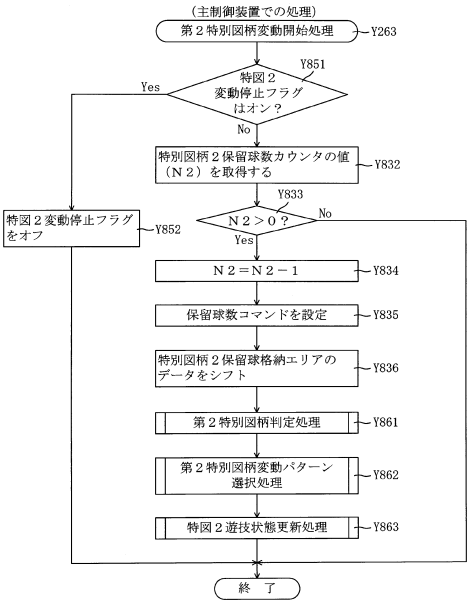
【図４９４】



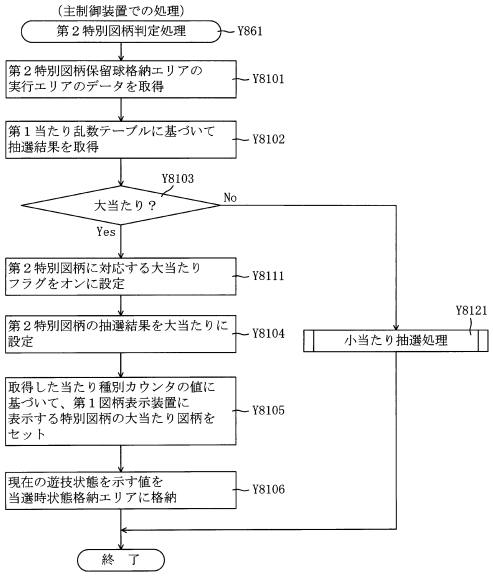
【図４９５】



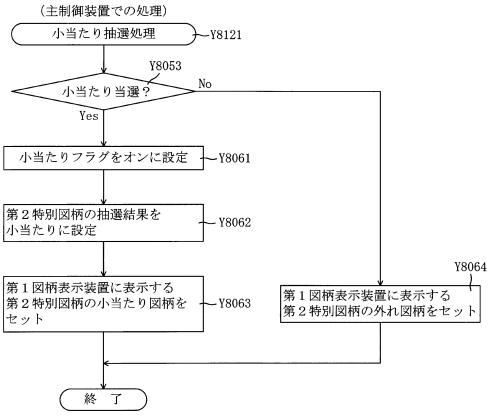
【図４９６】



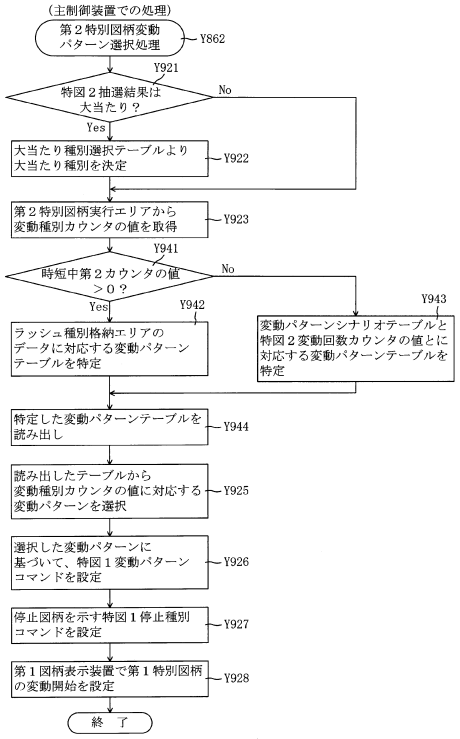
【図４９７】



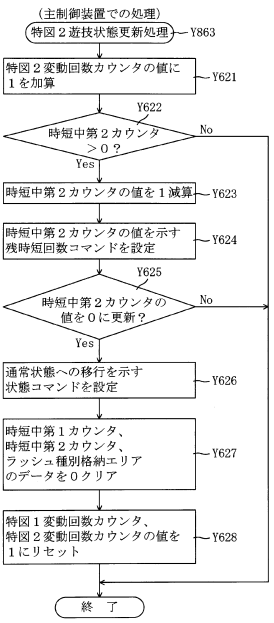
【図４９８】



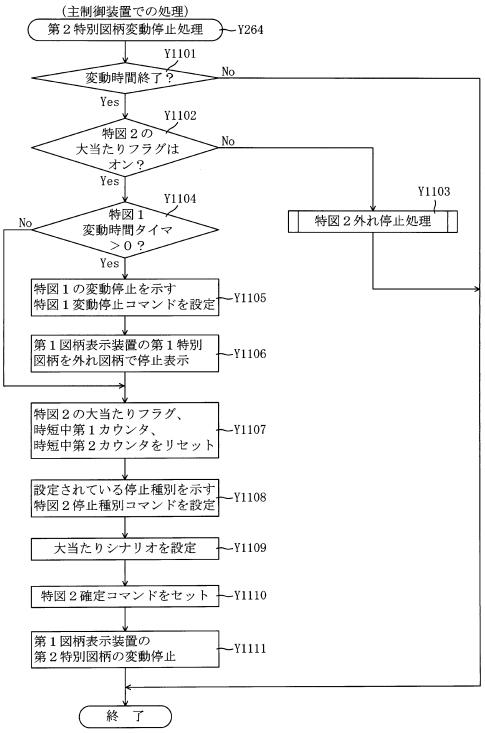
【図４９９】



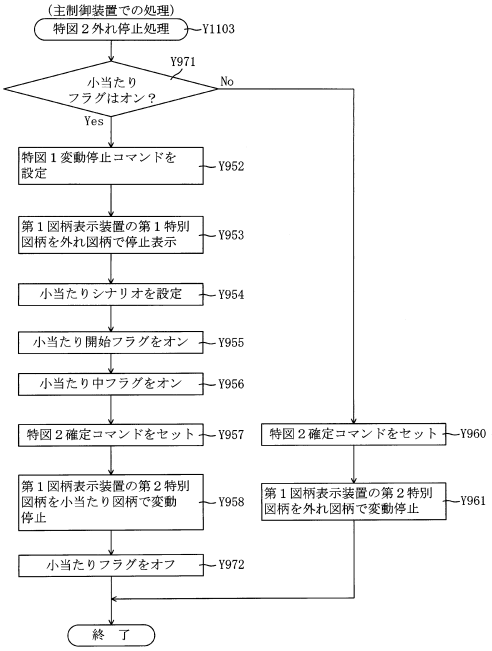
【図５００】



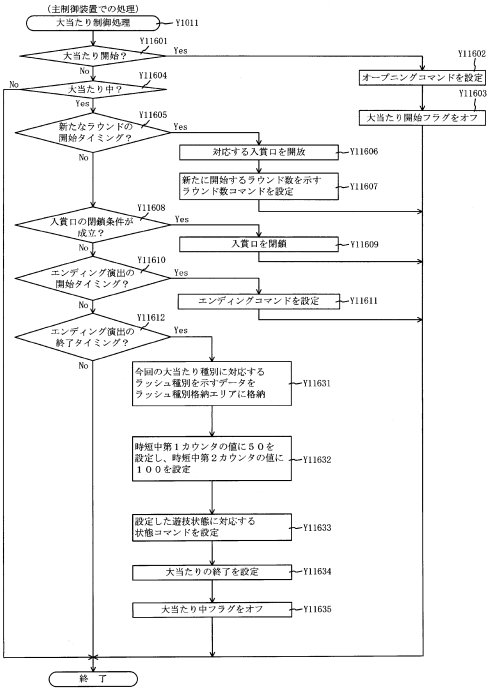
【図５０１】



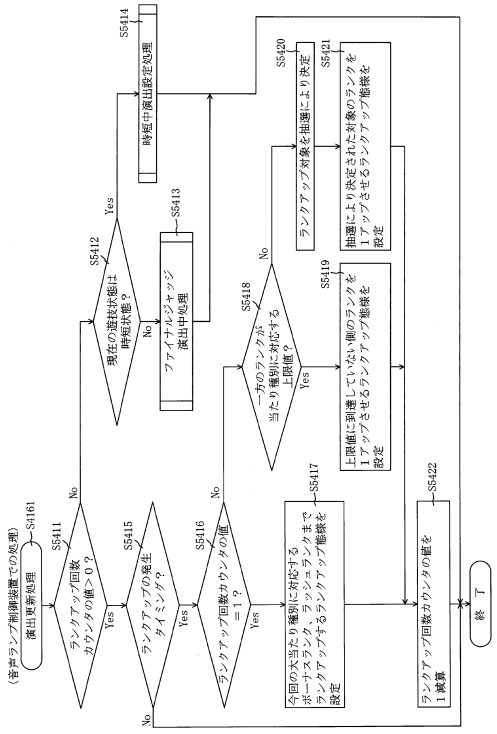
【図５０２】



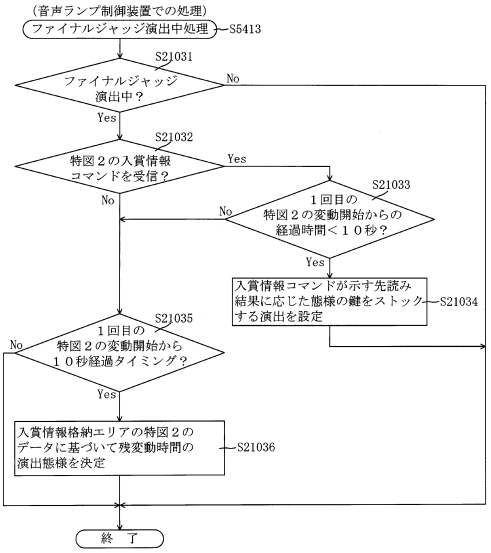
【図５０３】



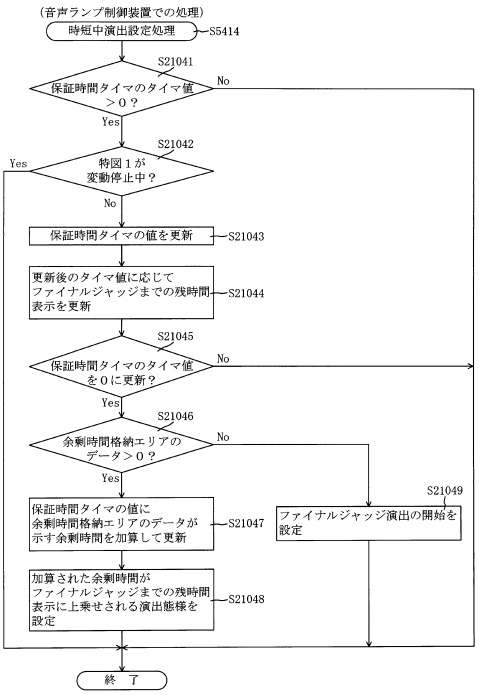
【図５０４】



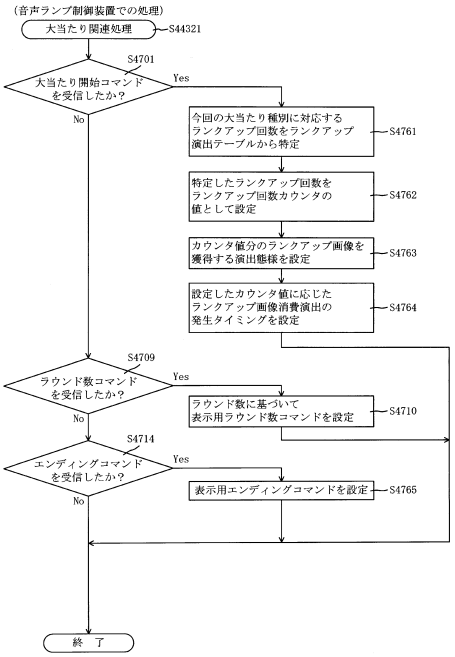
【図５０５】



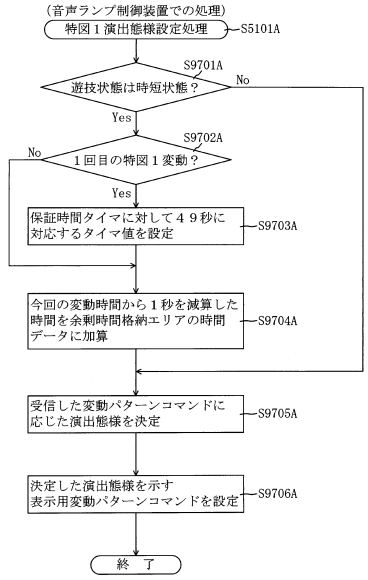
【図５０６】



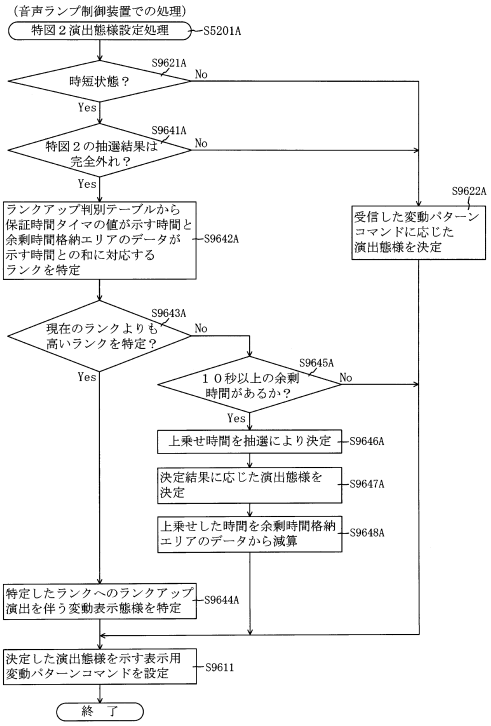
【図５０７】



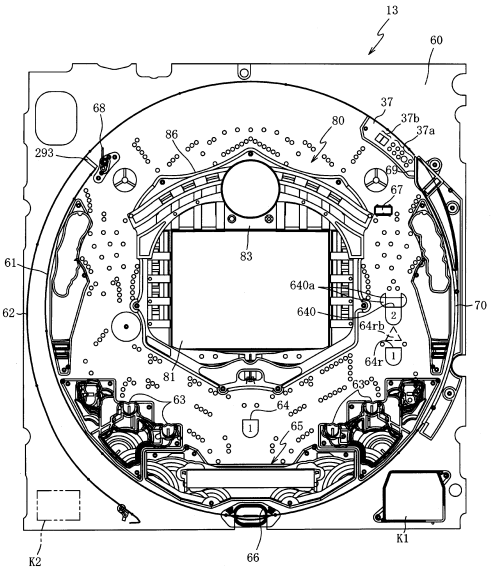
【図５０８】



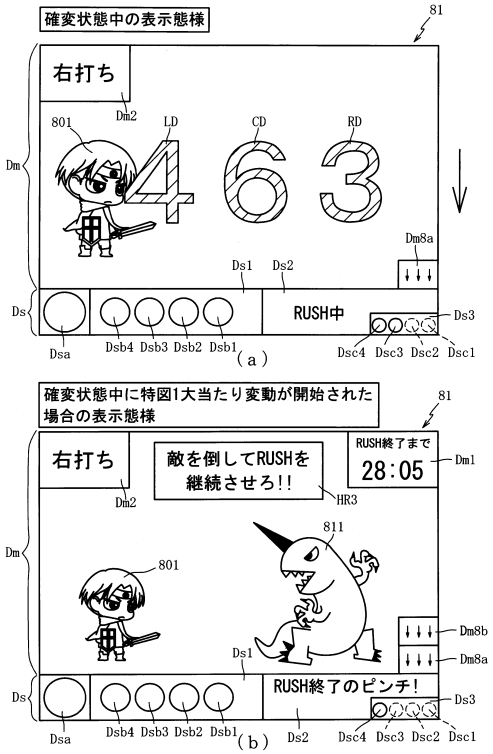
【図５０９】



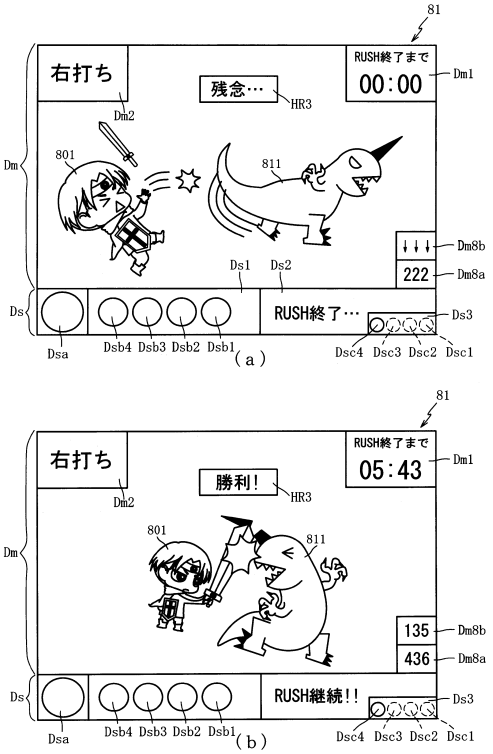
【図５１０】



【図５１１】

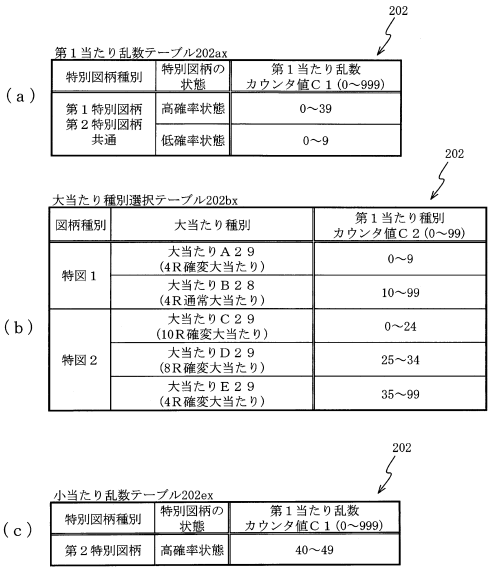


【図５１２】

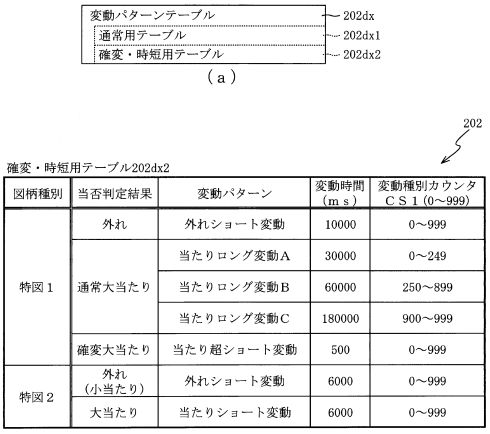


【図５１３】

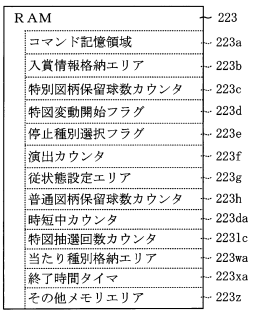
【図５１４】



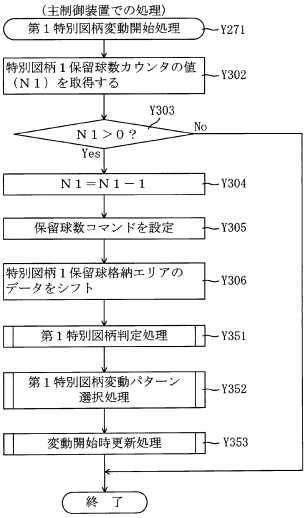
【図５１５】



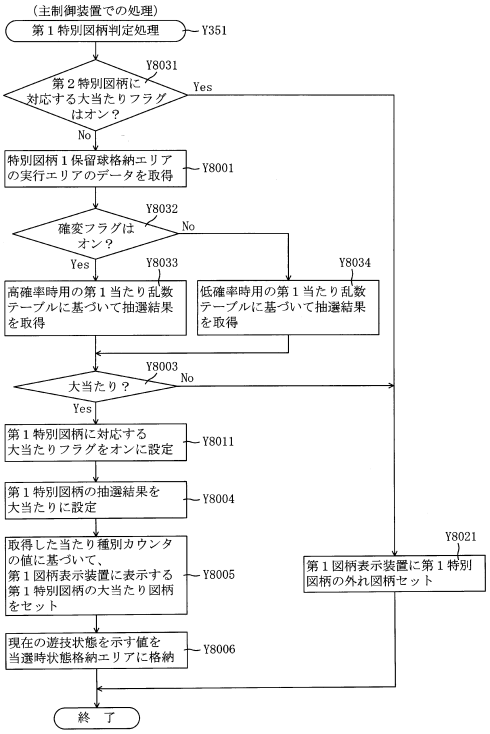
【図５１６】



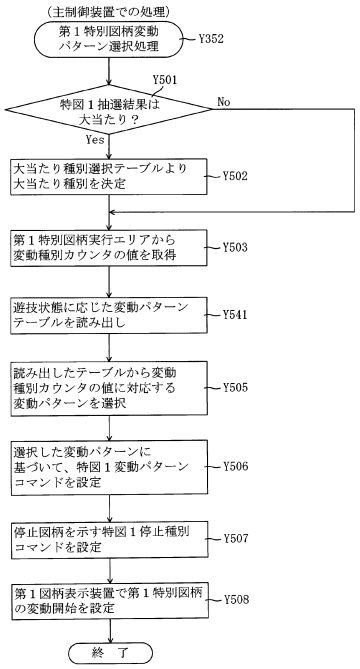
【図５１７】



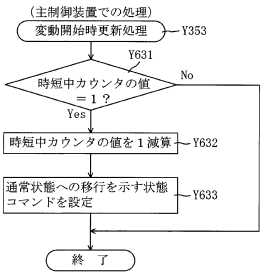
【図５１８】



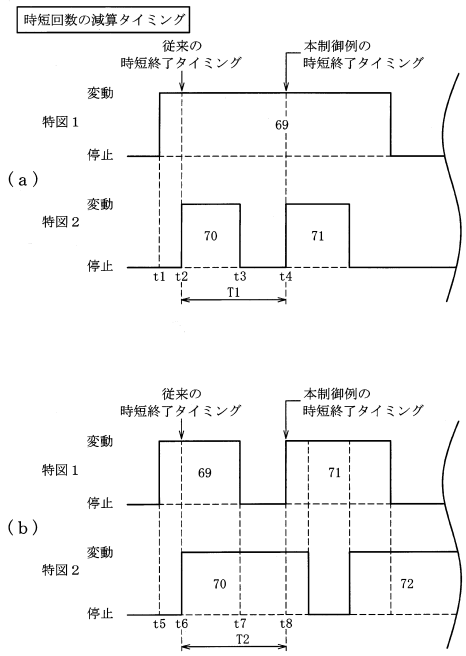
【図５１９】



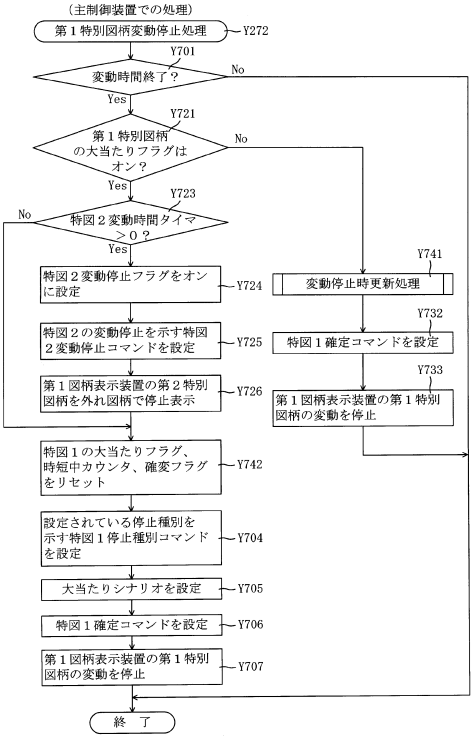
【図５２０】



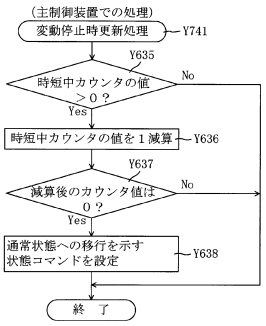
【図５２１】



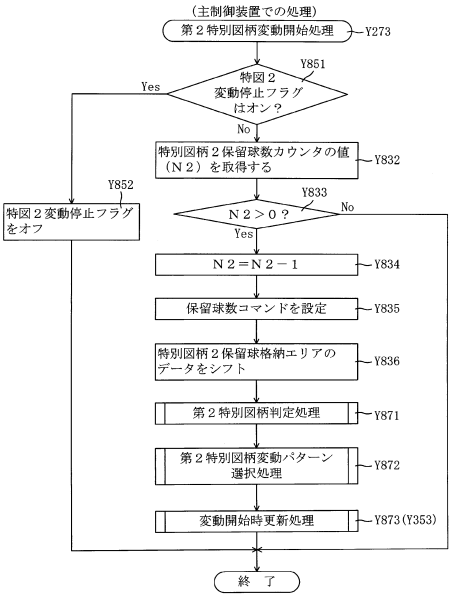
【図５２２】



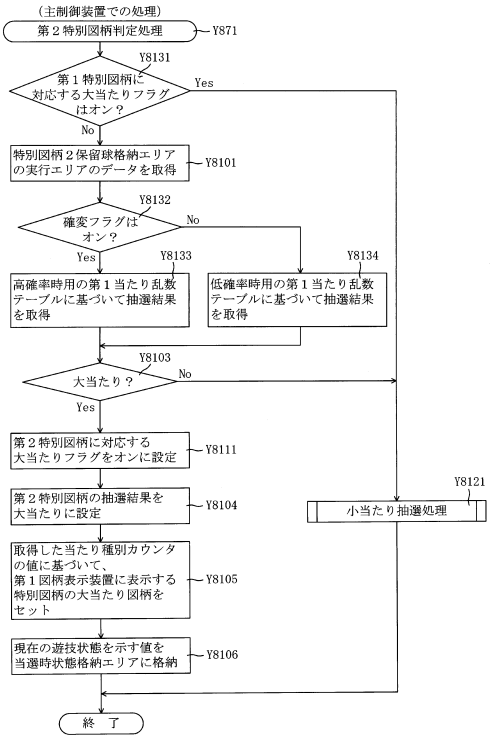
【図５２３】



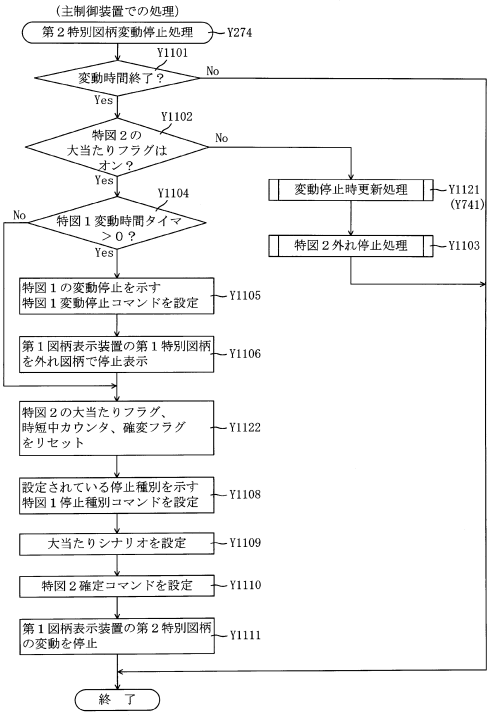
【図５２４】



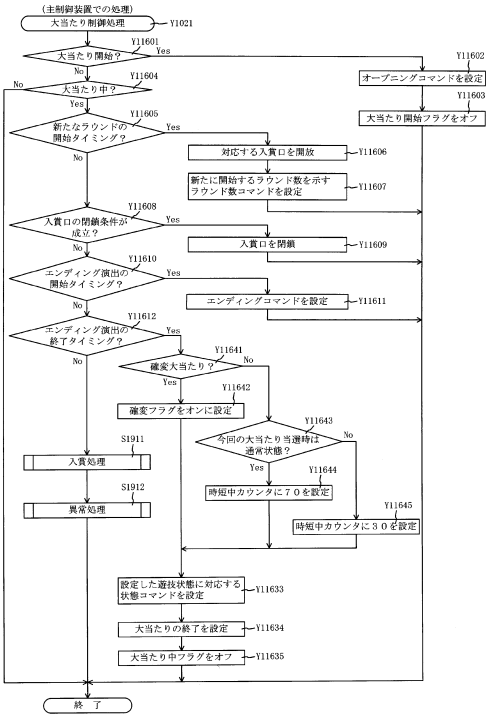
【図５２５】



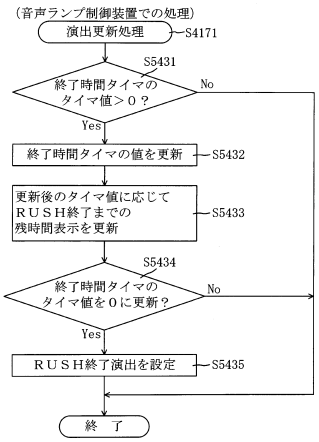
【図５２６】



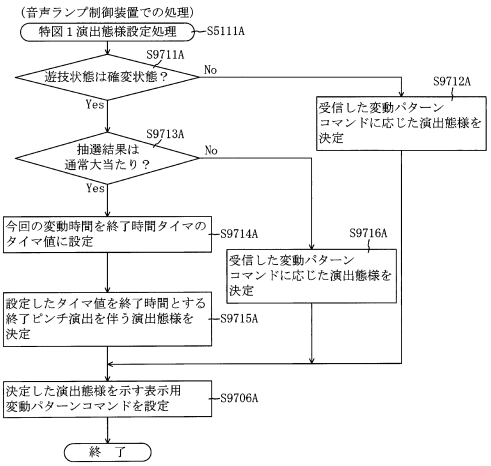
【図５２７】



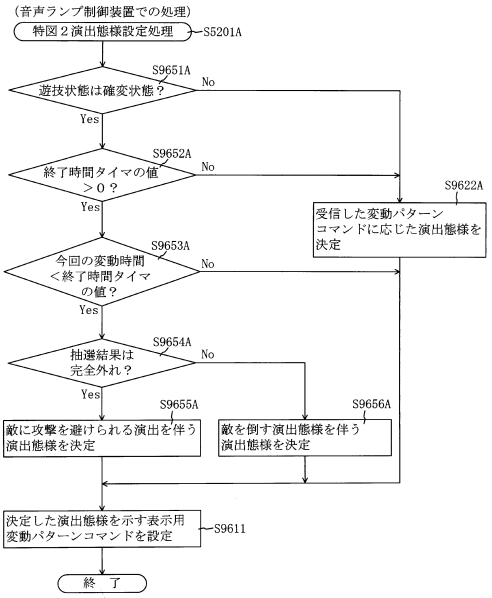
【図５２８】



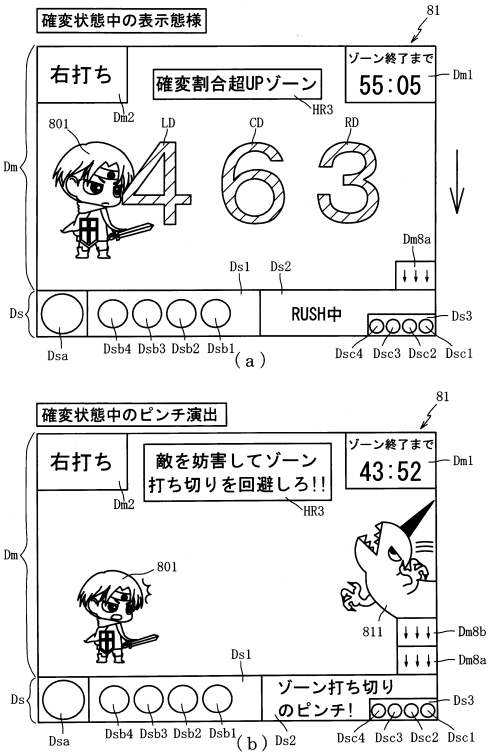
【図５２９】



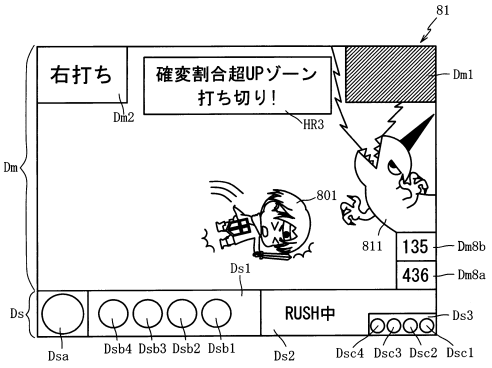
【図５３０】



【図５３１】



【図５３２】



【図５３３】

（ａ）

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202ax
大当たり種別選択テーブル	202by
第２当たり乱数テーブル	202cw
変動パターンテーブル	202dy
小当たり乱数テーブル	202ex
変動パターンシナリオテーブル	202ya

（ｂ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
特別図柄１保留球数カウンタ	203d
特別図柄２保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短中カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
確変設定フラグ	203m
確変通過カウンタ	203n
入賞個数カウンタ	203fo
残球タイマフラグ	203p
残球タイマ	203q
確変有効フラグ	203r
確変有効タイマ	203s
排出個数カウンタ	203t
特図１変動時間タイマ	203ka
特図２変動時間タイマ	203kb
特図２変動停止フラグ	203kf
大当たりフラグ	203gb
小当たりフラグ	203we
当選時状態格納エリア	203wf
確変フラグ	203xa
変動パターンシナリオ格納エリア	203ya
その他メモリエリア	203z

【図５３４】

202

大当たり種別選択テーブル202by

図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～99）
特図１	大当たりＡ２９（4R確変大当たり）	0～49
	大当たりＢ２９（4R通常大当たり）	50～99
特図２	大当たりＣ２９（10R確変大当たり）	0～19
	大当たりＤ２９（10R確変大当たり）	20～23
	大当たりＥ２９（10R確変大当たり）	24
	大当たりＦ２９（8R確変大当たり）	25～29
	大当たりＧ２９（8R確変大当たり）	30～33
	大当たりＨ２９（8R確変大当たり）	34
	大当たりＩ２９（4R確変大当たり）	35～89
	大当たりＪ２９（4R確変大当たり）	90～96
	大当たりＫ２９（4R確変大当たり）	97～99

【図５３５】

変動パターンテーブル	202dy
通常用テーブル	202dy1
ゾーン用テーブル	202dy2
確変・時短用テーブル	202dy3

（ａ）

202

ゾーン用テーブル202dy2

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～999）
特図１	外れ	外れロング変動	60000	0～999
	大当たり	当たりロング変動	60000	0～999
特図２	外れ（小当たり）	外れショート変動Ａ	1000	0～49
		外れショート変動Ｂ	3000	50～949
		外れショート変動Ｃ	5000	950～999
	大当たり	当たりショート変動	3000	0～999

（ｂ）

202

確変・時短用テーブル202dy3

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～999）
共通	外れ（小当たり）	外れショート変動Ａ	1000	0～49
		外れショート変動Ｂ	3000	50～949
		外れショート変動Ｃ	5000	950～999
	大当たり	当たりショート変動	3000	0～999

（ｃ）

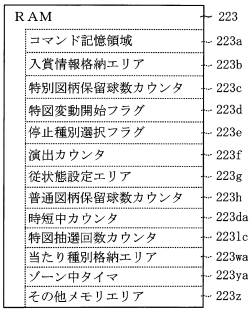
【図５３６】

202

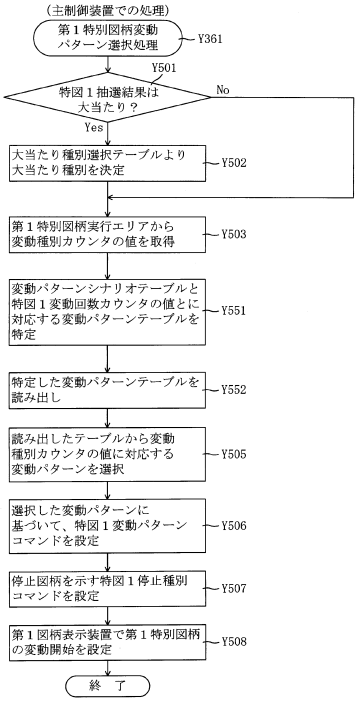
変動パターンシナリオテーブル202ya

前回の大当たり種別	大当たり終了後の変動回数				
	特図１変動１回	特図１変動２回	特図１変動３回	特図１変動４回以上１０１回以上	
		特図１特図２合計１００回未満			
大当たりＡ２９，Ｃ２９，Ｆ２９，Ｉ２９	ゾーン用	確変・時短用			
大当たりＤ２９，Ｇ２９，Ｊ２９		ゾーン用	確変・時短用		
大当たりＥ２９，Ｈ２９，Ｋ２９			ゾーン用	確変・時短用	
大当たりＢ２９				確変・時短用	通常用
初当たり前（初期化後）				通常用	

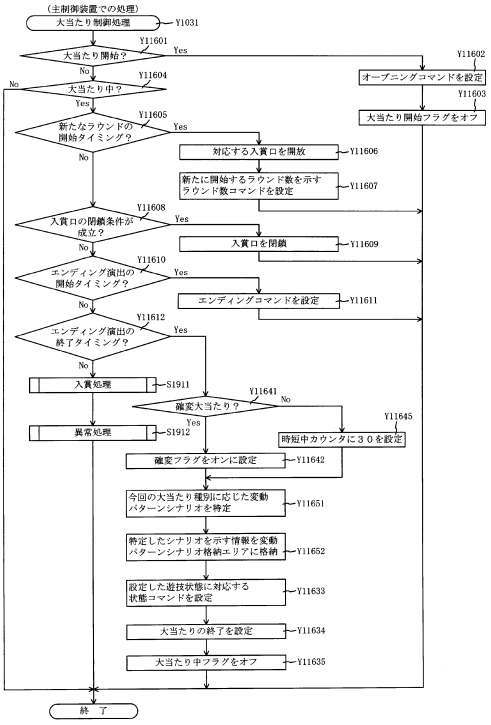
【図５３７】



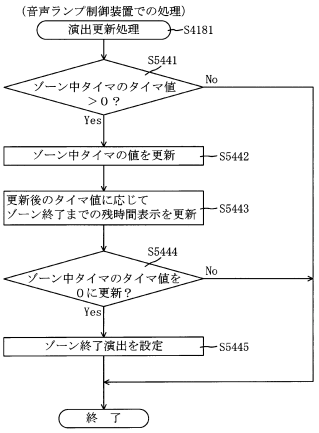
【図５３８】



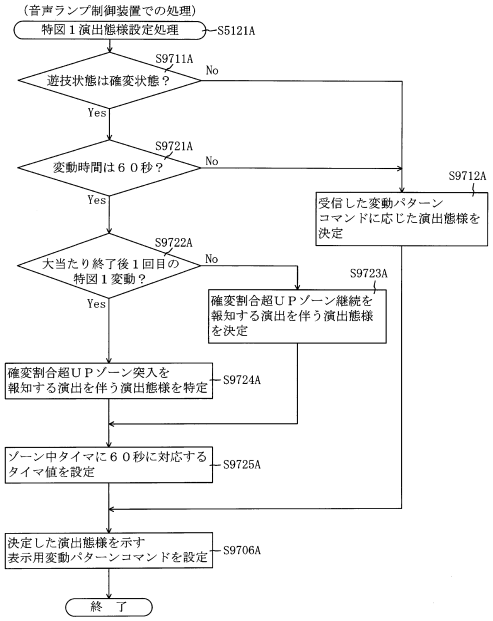
【図５３９】



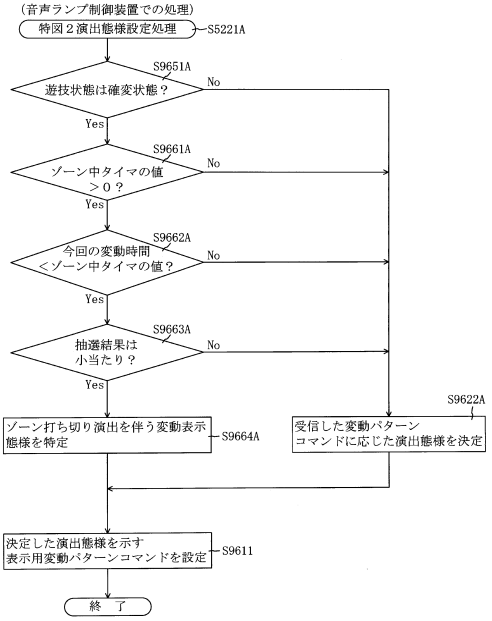
【図５４０】



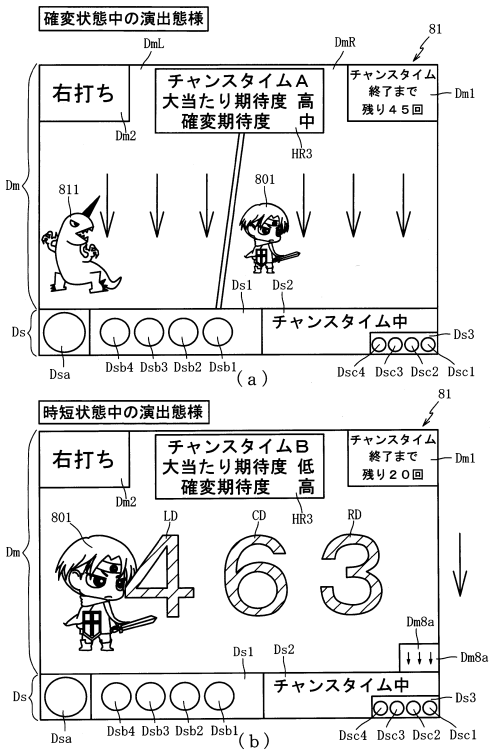
【図５４１】



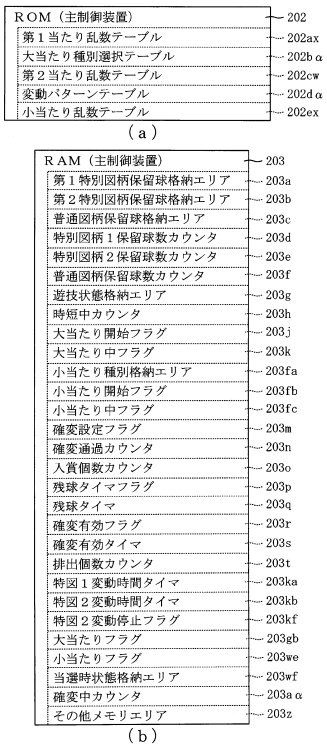
【図５４２】



【図５４３】



【図５４４】



【図５４５】

202

大当たり種別選択テーブル202bα

図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２(0～99)
特図１	大当たりＡ３０（4R確変大当たり）	0～49
	大当たりＢ３０（4R通常大当たり）	50～99
特図２	大当たりＣ３０（10R確変大当たり）	0～24
	大当たりＤ３０（8R確変大当たり）	25～34
	大当たりＥ３０（4R確変大当たり）	35～99

【図５４６】

変動パターンテーブル 202dα
- 通常用テーブル 202dα1
- 時短用テーブル 202dα2
- 確変用テーブル 202dα3

（ａ）

202

時短用テーブル202dα2

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１(0～999)
特図１	外れ	外れロング変動	60000	0～999
	大当たり	当たりロング変動	60000	0～999
特図２	外れ（小当たり）	外れショート変動Ａ	1000	0～49
		外れショート変動Ｂ	3000	50～949
		外れショート変動Ｃ	5000	950～999
	大当たり	当たりショート変動	3000	0～999

（ｂ）

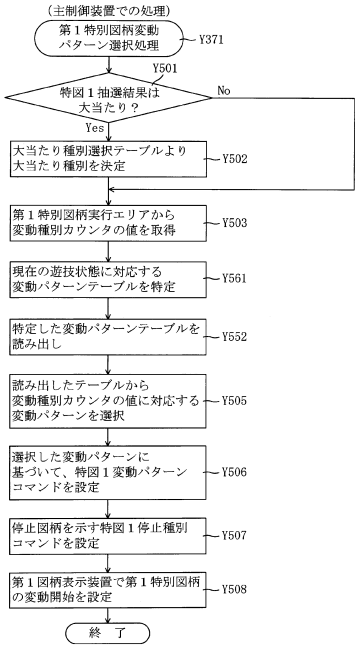
202

確変用テーブル202dα3

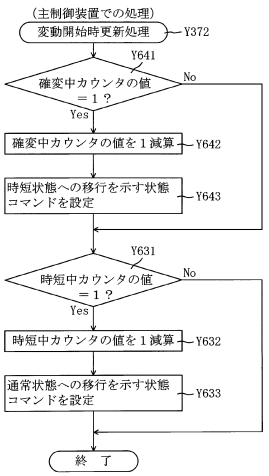
図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１(0～999)
共通	外れ（小当たり）	外れショート変動Ａ	1000	0～49
		外れショート変動Ｂ	3000	50～949
		外れショート変動Ｃ	5000	950～999
	大当たり	当たりショート変動	3000	0～999

（ｃ）

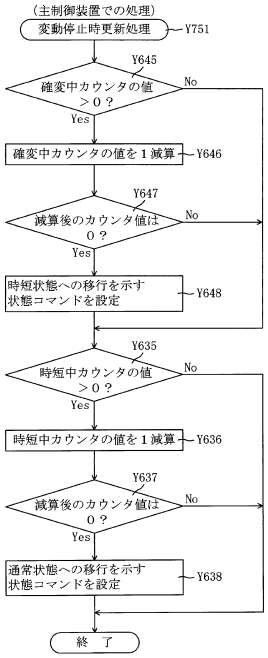
【図５４７】



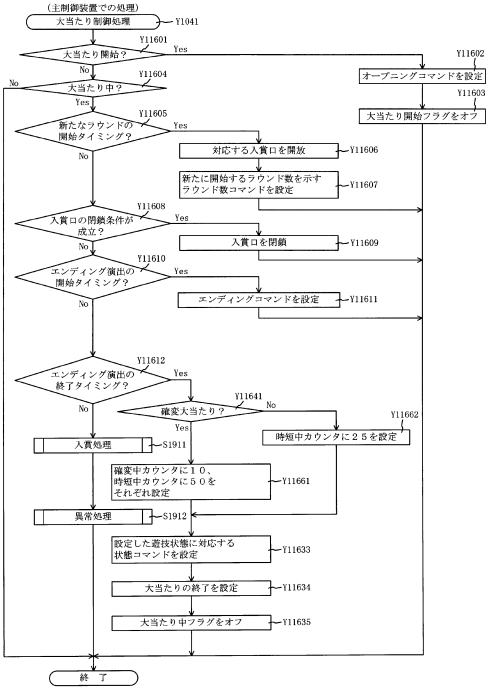
【図５４８】



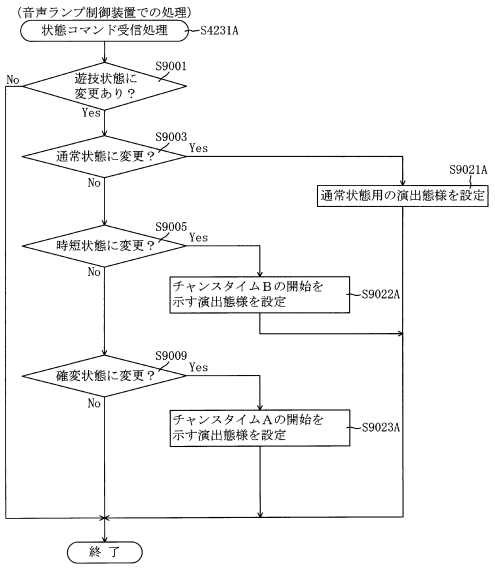
【図５４９】



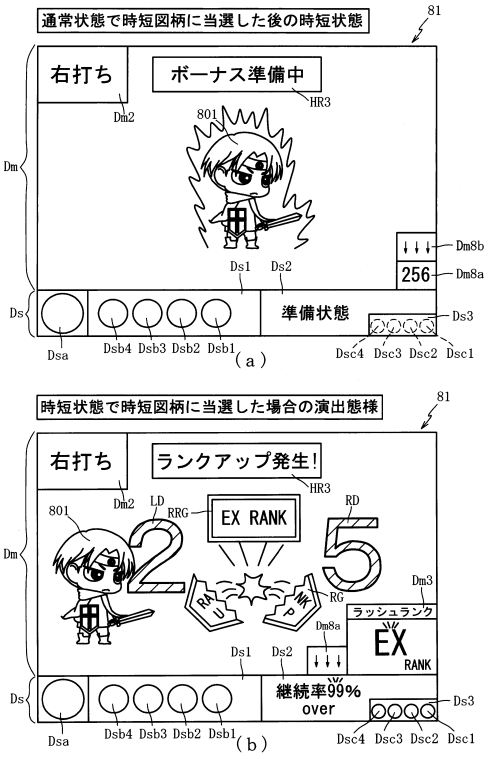
【図５５０】



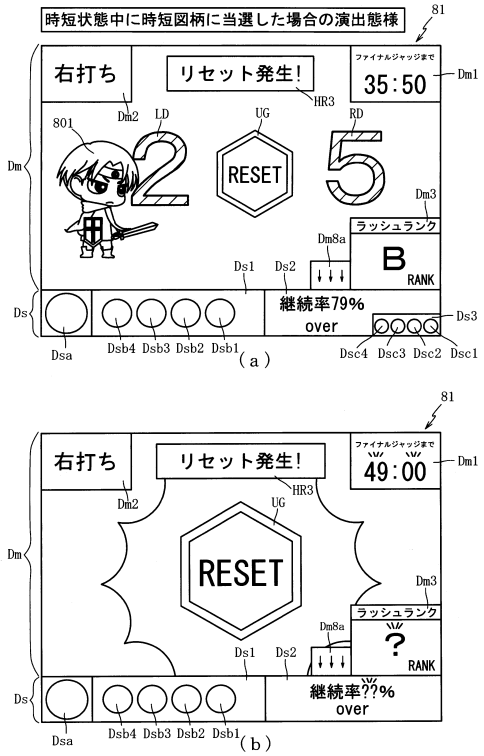
【図５５１】



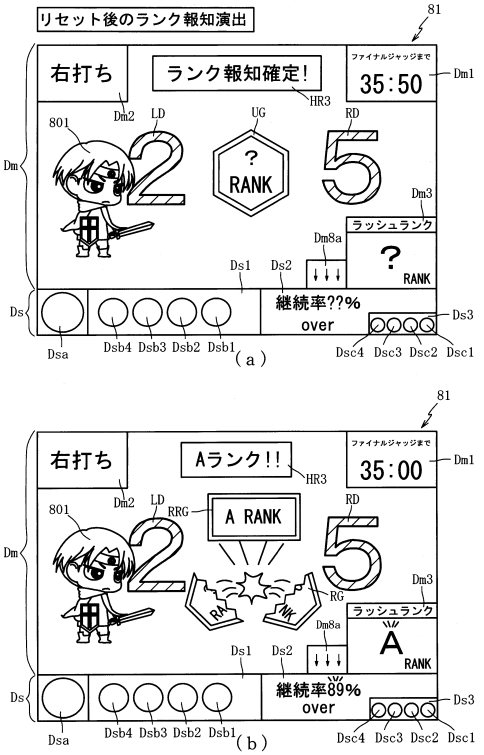
【図５５２】



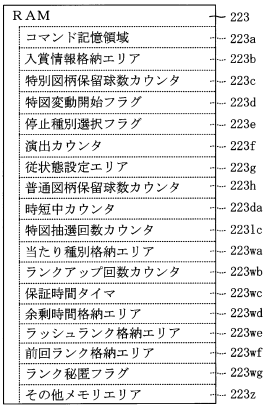
【図５５３】



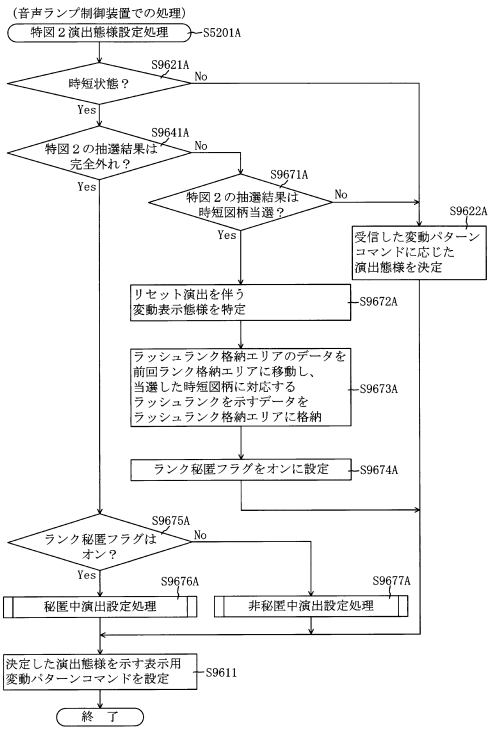
【図５５４】



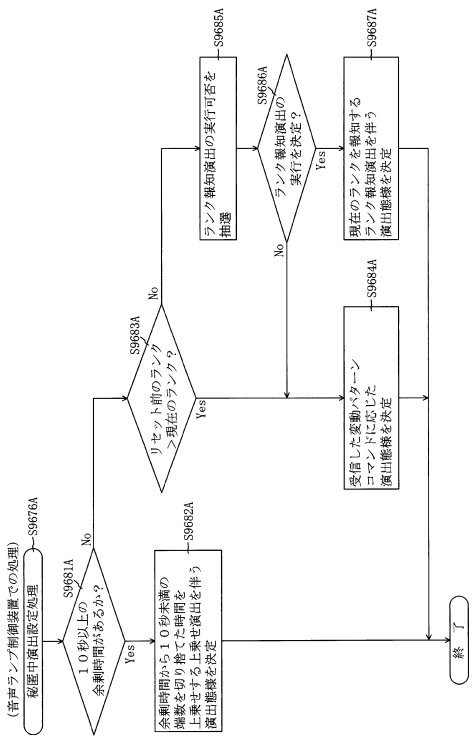
【図５５５】



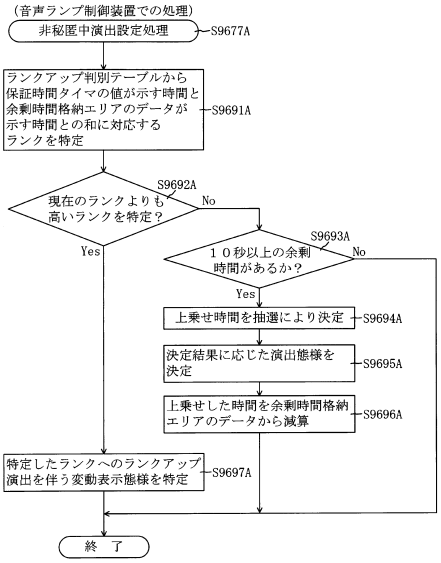
【図５５６】



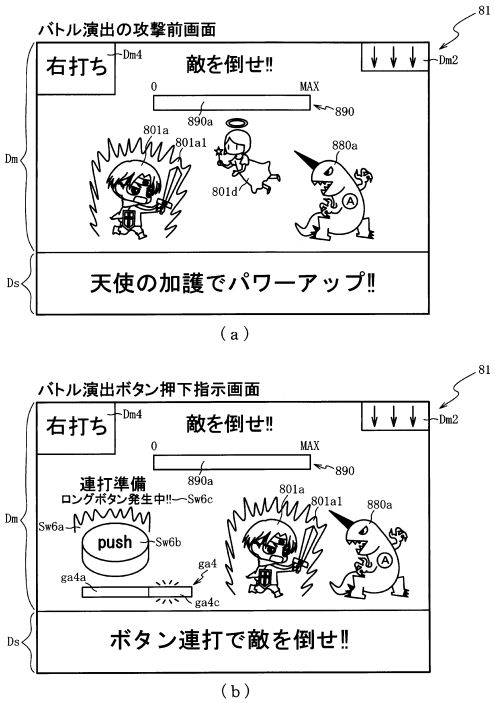
【図５５７】



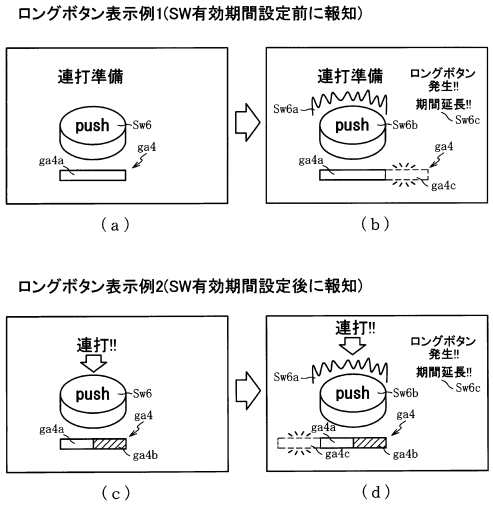
【図５５８】



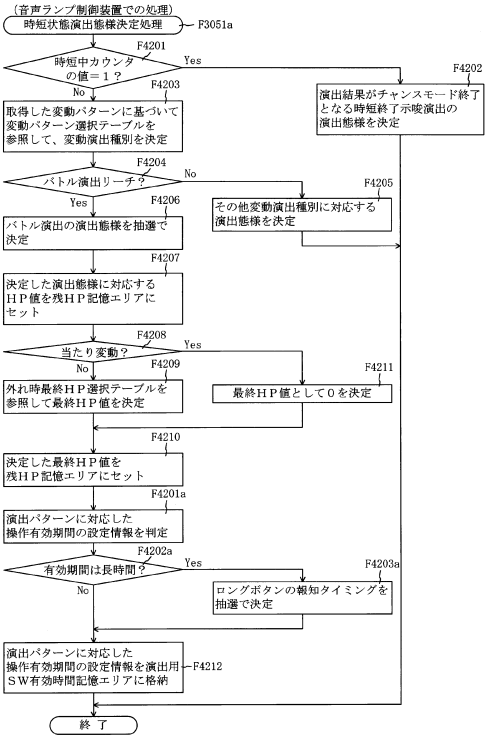
【図５５９】



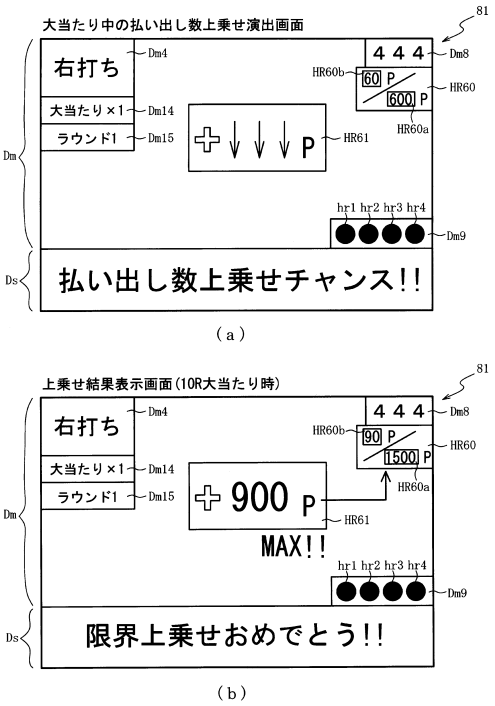
【図５６０】



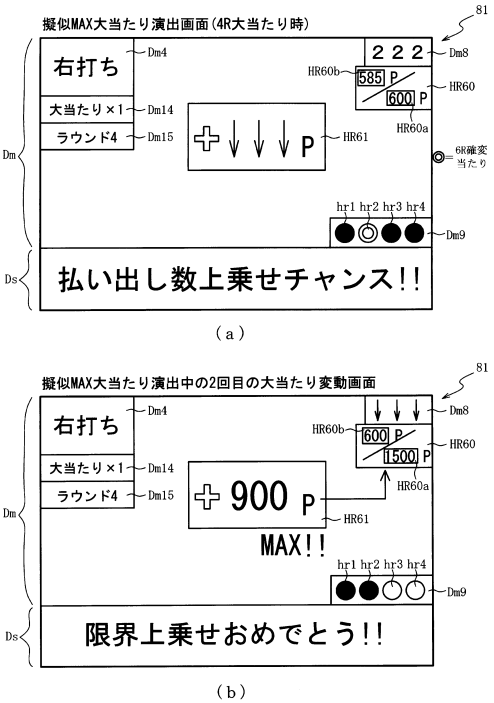
【図５６１】



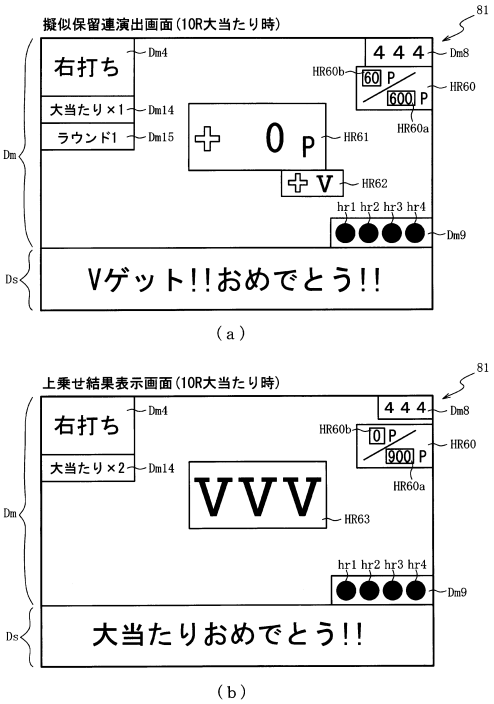
【図５６２】



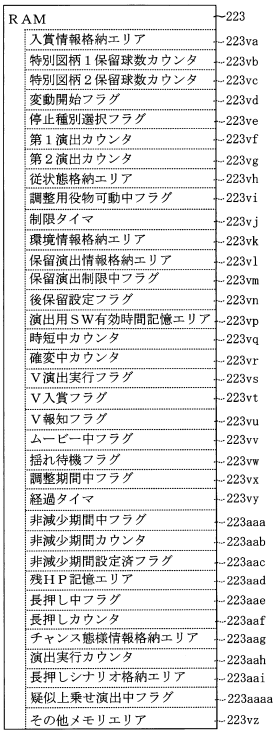
【図５６３】



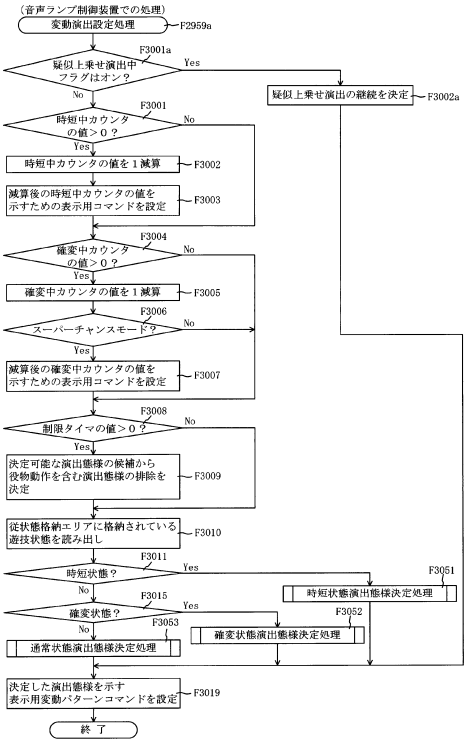
【図５６４】



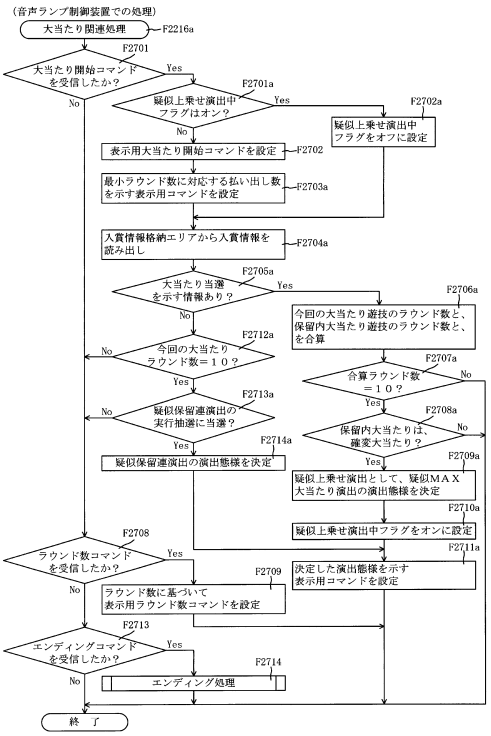
【図５６５】



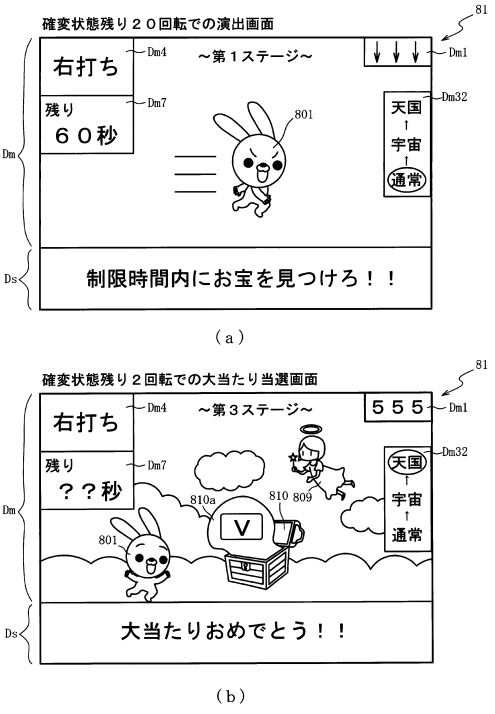
【図５６６】



【図５６７】



【図５６８】



【図５６９】

202

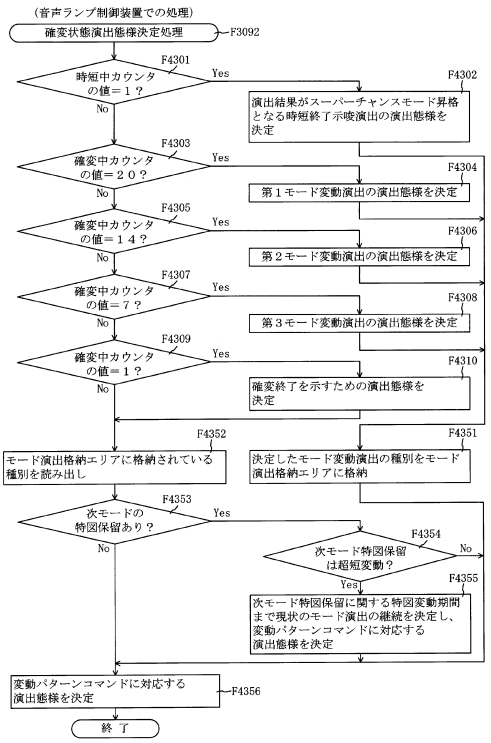
確変用変動パターンテーブル202aba

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動パターン（変動時間）	変動種別カウンタ ＣＳ１ (0～198)
共通	1～100	外れ	各種外れ（2秒～60秒）	0～198
		大当たり	各種大当たり（2秒～60秒）	0～198
	101	外れ	短外れ(2秒)	0～198
		大当たり	当たり(20秒)	0～198
	102	外れ	短外れ(2秒)	0～198
		大当たり	当たり(18秒)	0～198
	103	外れ	短外れ(2秒)	0～198
		大当たり	当たり(16秒)	0～198
	104	外れ	短外れ(2秒)	0～198
		大当たり	当たり(14秒)	0～198
	105	外れ	短外れ(2秒)	0～198
		大当たり	当たり(12秒)	0～198
	106	外れ	外れ(10秒)	0～198
		大当たり	当たり(10秒)	0～198
	107, 108	外れ	超短外れ(0.2秒)	0～99
			外れ(2秒)	100～198
		大当たり	超短当たり(0.2秒)	0～169
			当たり(20秒)	170～198
	109～111	外れ	短外れ(2秒)	0～198
		大当たり	当たり(14秒～18秒)	0～198
	112	外れ	外れ(10秒)	0～198
		大当たり	当たり(10秒)	0～198
	113	外れ	外れ(10秒)	0～198
		大当たり	超短当たり(0.2秒)	0～198
	114～119	外れ	短外れ（2秒）	0～198
		大当たり	当たり（8秒～18秒）	0～198
	120	外れ	外れ（8秒）	0～198
		大当たり	当たり（8秒）	0～198

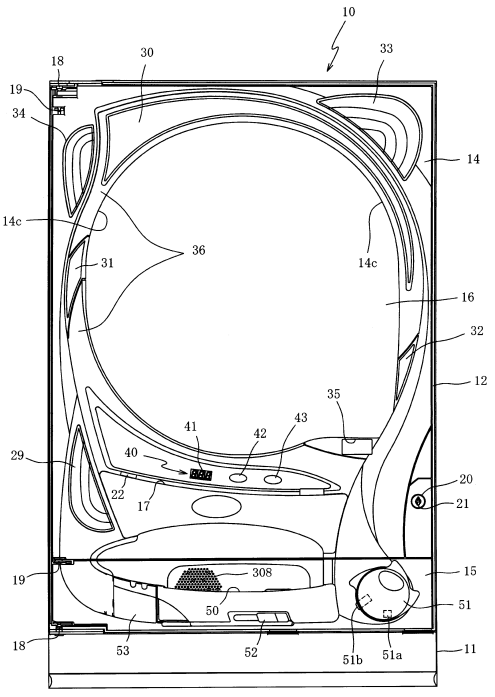
【図５７０】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223va
特別図柄１保留球数カウンタ	223vb
特別図柄２保留球数カウンタ	223vc
変動開始フラグ	223vd
停止種別選択フラグ	223ve
第１演出カウンタ	223vf
第２演出カウンタ	223vg
従状態格納エリア	223vh
調整用役物可動中フラグ	223vi
制限タイマ	223vj
環境情報格納エリア	223vk
保留演出情報格納エリア	223vl
保留演出制限中フラグ	223vm
後保留設定フラグ	223vn
演出用ＳＷ有効時間記憶エリア	223vp
時短中カウンタ	223vq
確変中カウンタ	223vr
Ｖ演出実行フラグ	223vs
Ｖ入賞フラグ	223vt
Ｖ報知フラグ	223vu
ムービー中フラグ	223vv
揺れ待機フラグ	223vw
調整期間中フラグ	223vx
経過タイマ	223vy
非減少期間中フラグ	223aaa
非減少期間カウンタ	223aab
非減少期間設定済フラグ	223aac
残ＨＰ記憶エリア	223aad
長押し中フラグ	223aae
長押しカウンタ	223aaf
チャンス態様情報格納エリア	223aag
演出実行カウンタ	223aah
長押しシナリオ格納エリア	223aai
演出モード格納エリア	223aba
その他メモリエリア	223vz

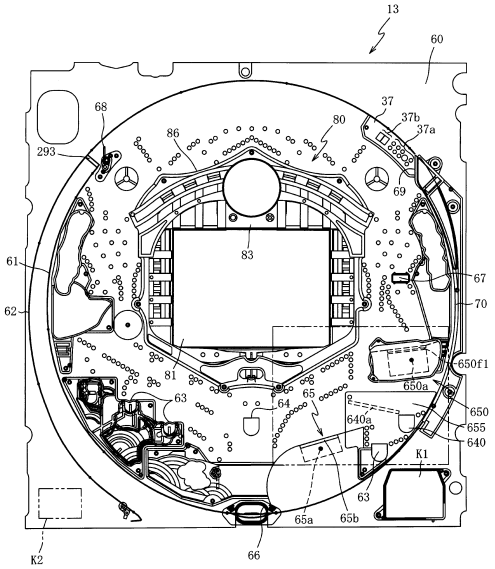
【図５７１】



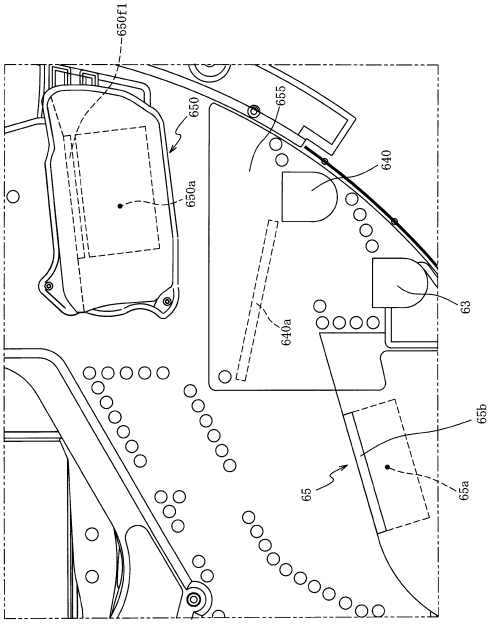
【図５７２】



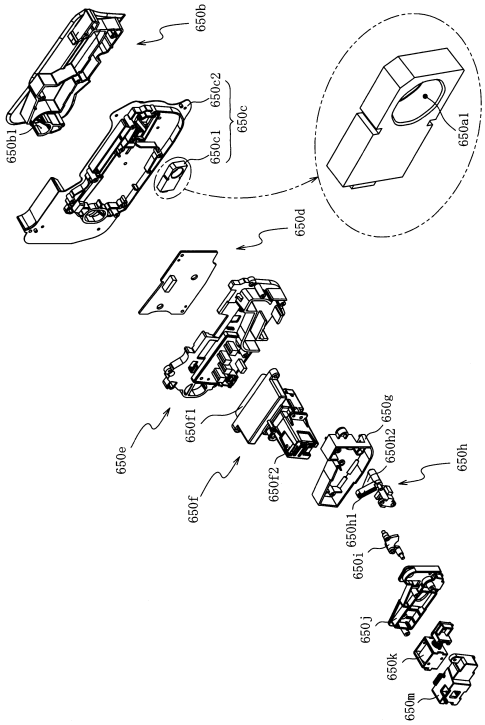
【図５７３】



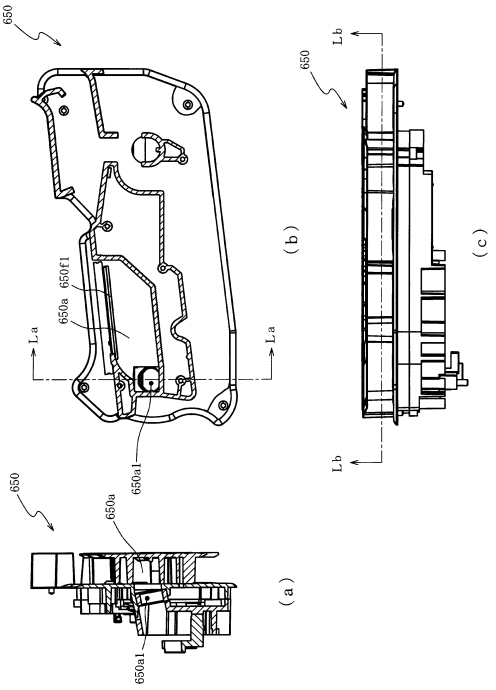
【図５７４】



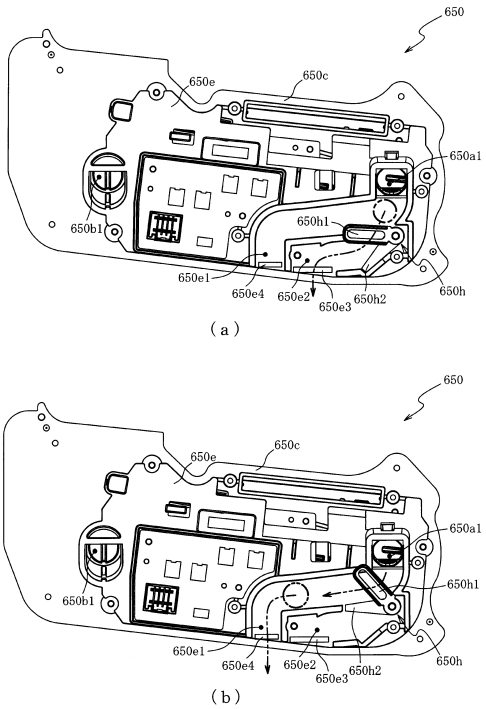
【図５７５】



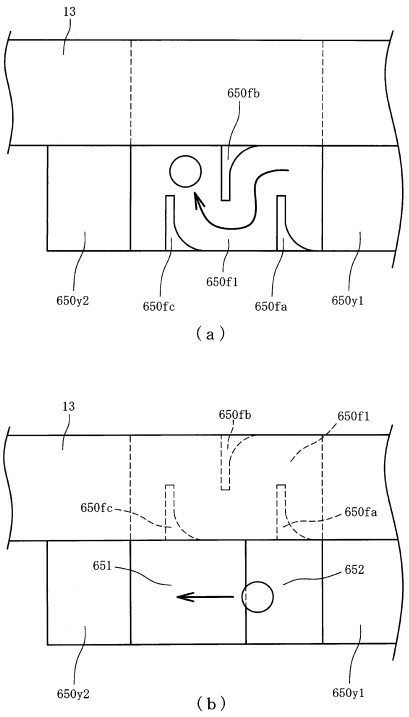
【図５７６】



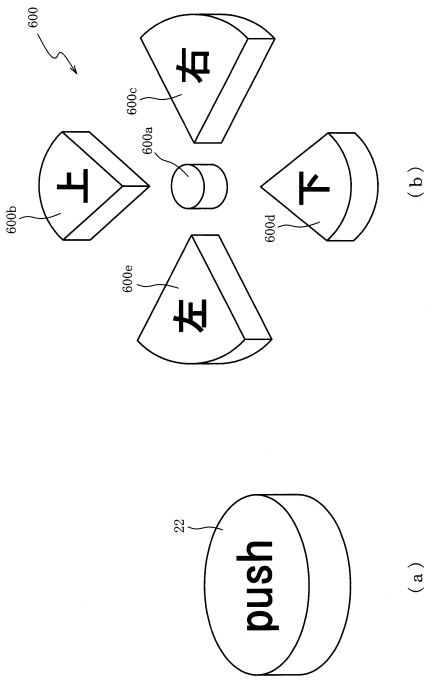
【図５７７】



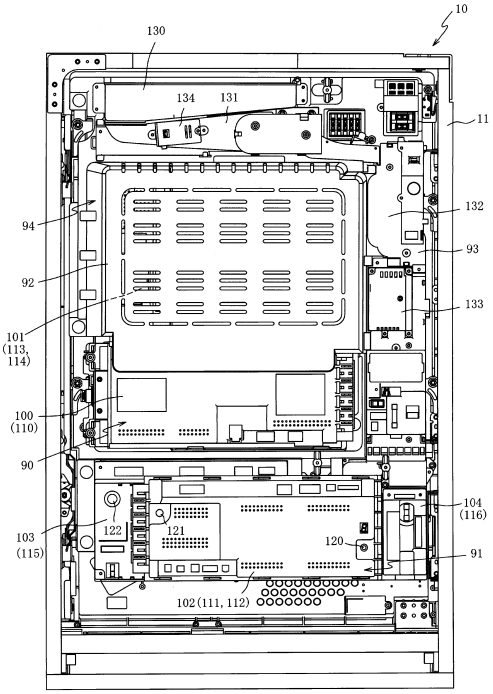
【図５７８】



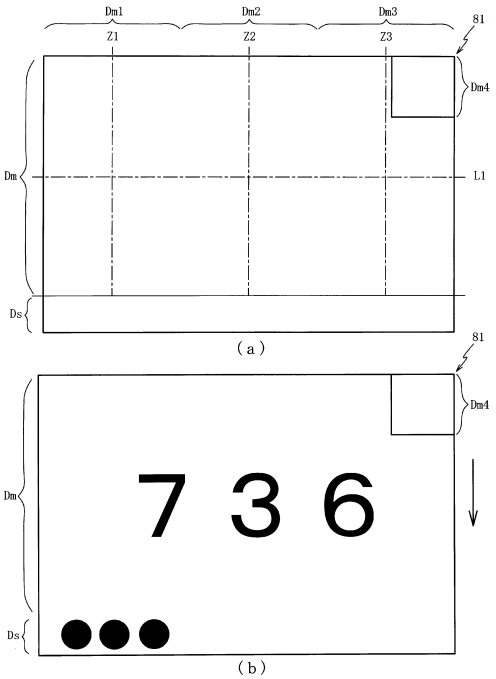
【図５７９】



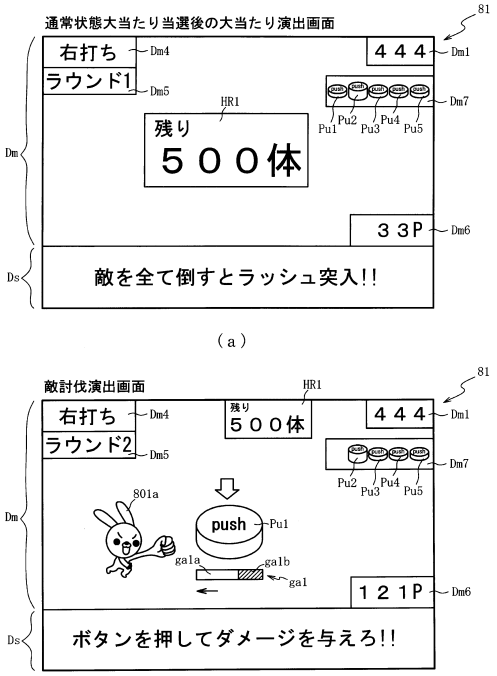
【図５８０】



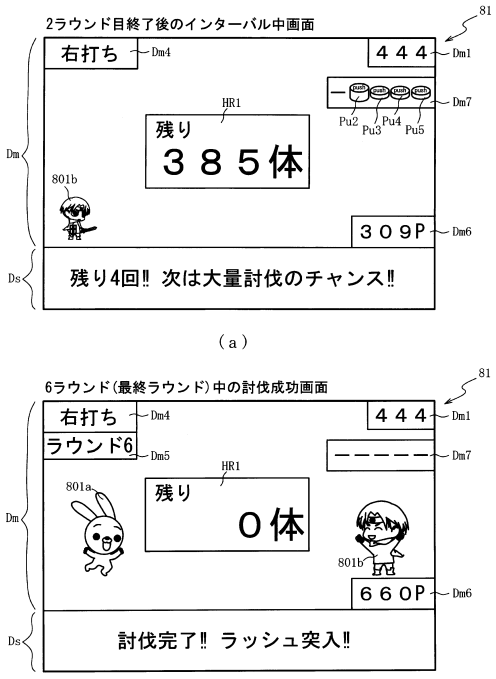
【図５８１】



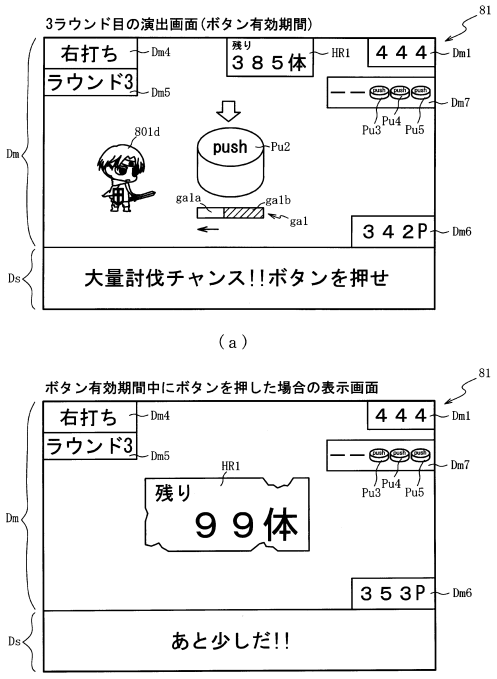
【図５８２】



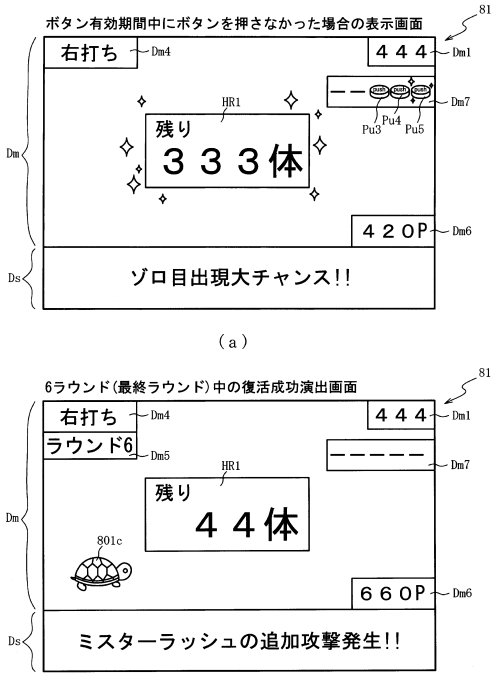
【図５８３】



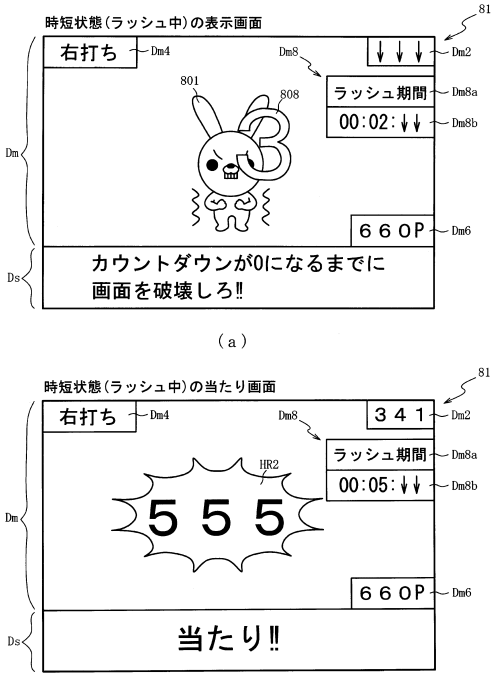
【図５８４】



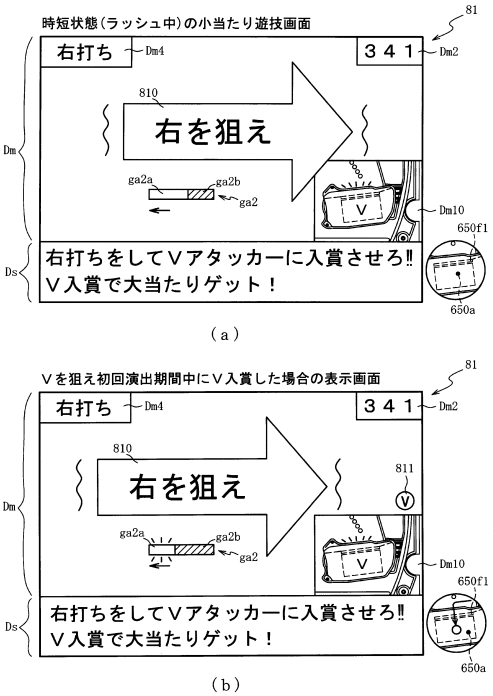
【図５８５】



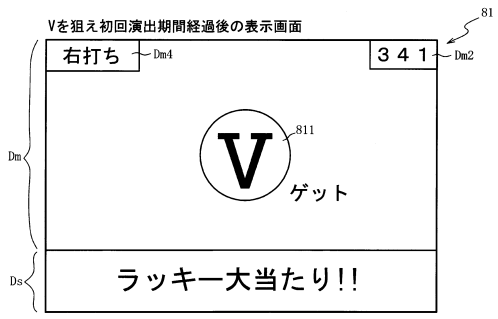
【図５８６】



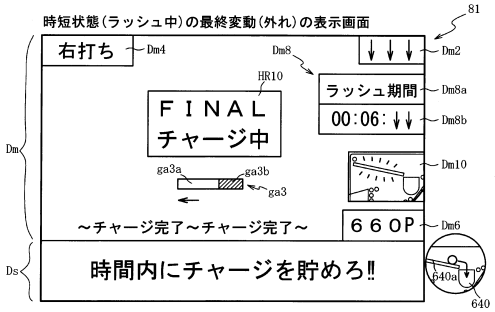
【図５８７】



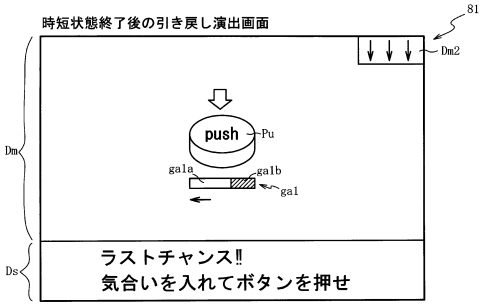
【図５８８】



【図５８９】

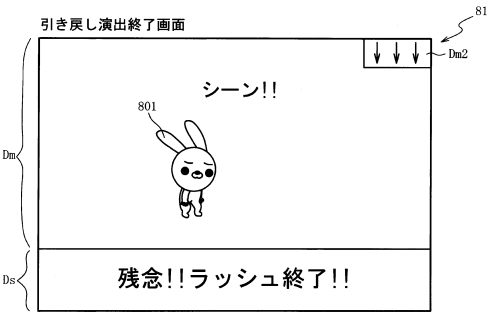


（ａ）

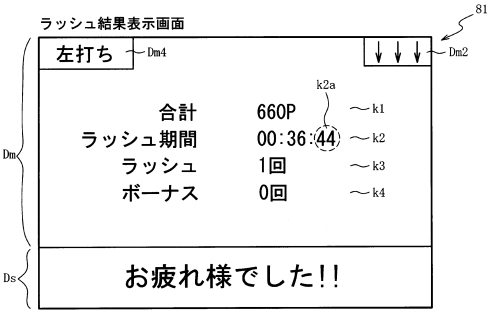


（ｂ）

【図５９０】

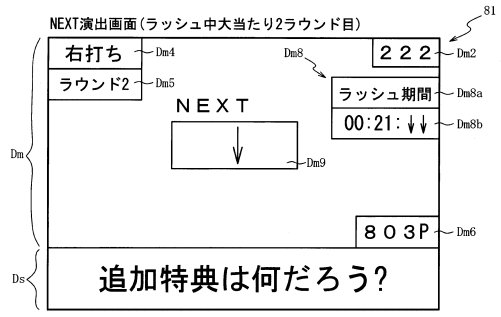


（ａ）

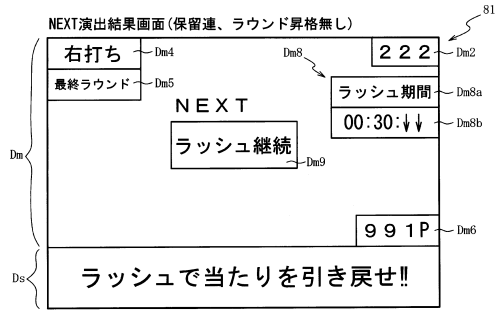


（ｂ）

【図５９１】

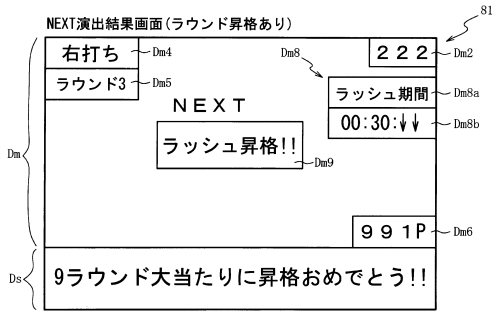


（ａ）

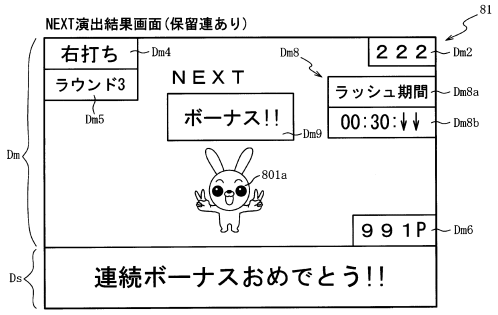


（ｂ）

【図５９２】

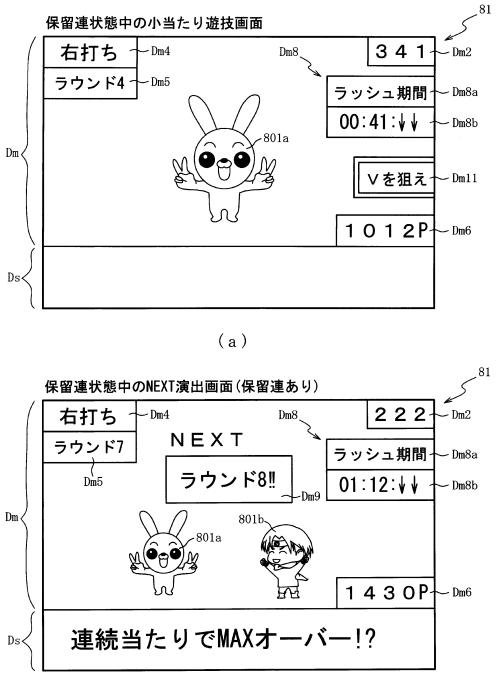


（ａ）



（ｂ）

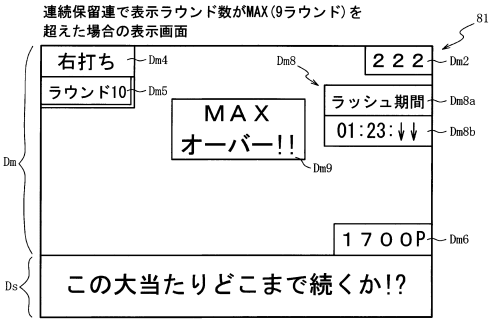
【図５９３】



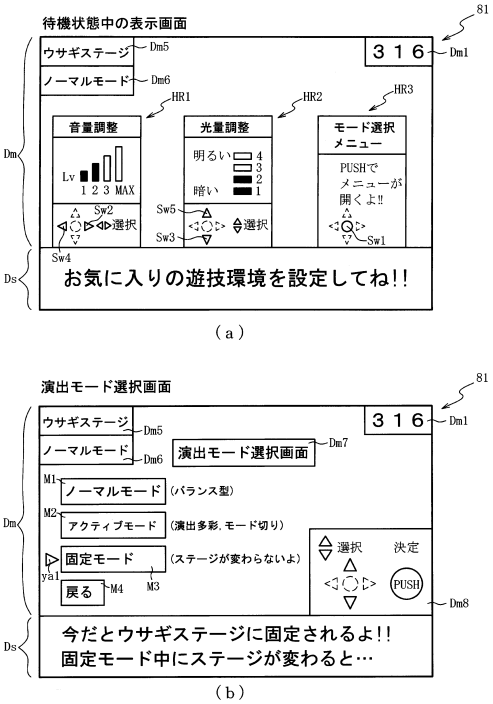
（ａ）

（ｂ）

【図５９４】



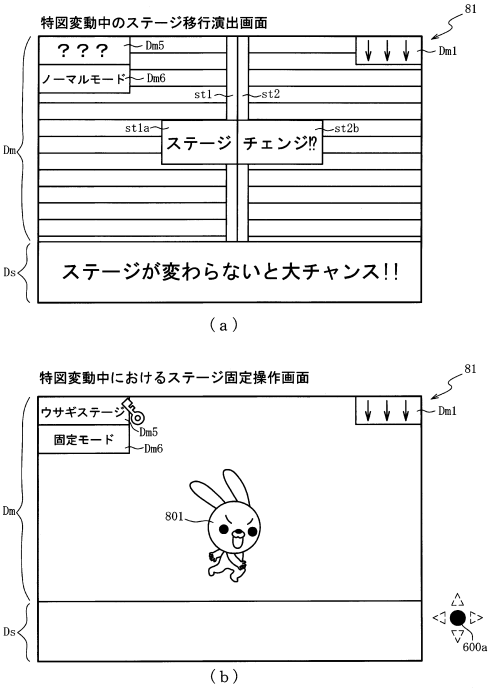
【図５９５】



（ａ）

（ｂ）

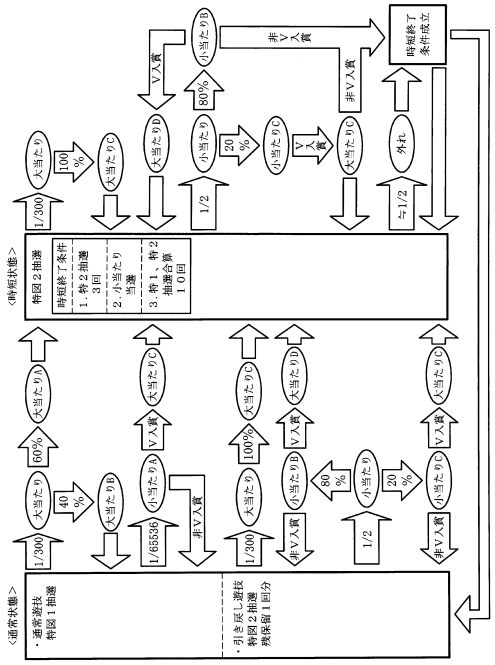
【図５９６】



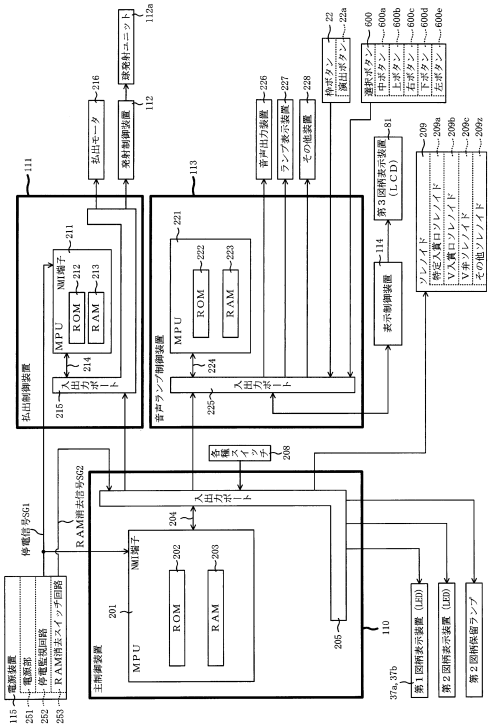
（ａ）

（ｂ）

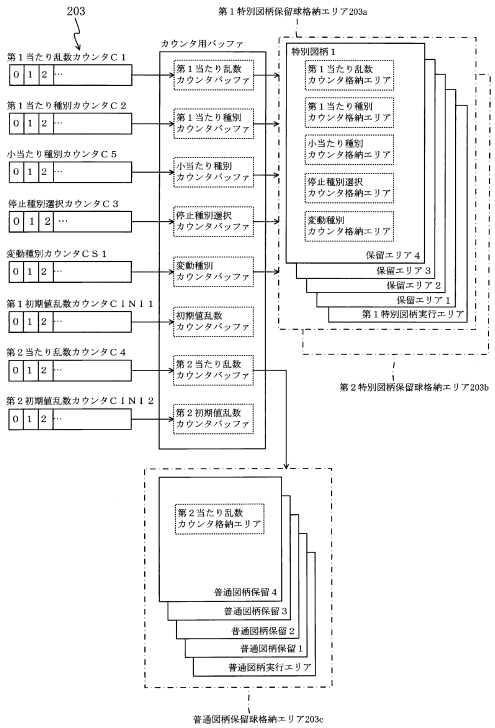
【図５９７】



【図５９８】



【図５９９】



【図６００】

（ａ）

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
大当たり種別選択テーブル	202b
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d
時短付与テーブル	202e
小当たり種別選択テーブル	202f
開放シナリオテーブル	202g
変動パターンシナリオテーブル	202h

（ｂ）

RAM（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203p
Ｖフラグ	203q
Ｖ通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
特図２カウンタ	203t
その他メモリエリア	203z

【図６０１】

（ａ）

第１当たり乱数テーブル	202a
特別図柄１乱数テーブル	202a1
特別図柄２乱数テーブル	202a2

（ｂ）

202

特別図柄１乱数テーブル202a1

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～207
小当たり判定値	65535

（ｃ）

202

特別図柄２乱数テーブル202a2

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～207
小当たり判定値	32768～65535

【図６０２】

202

大当たり種別選択テーブル202b

特別図柄 種別	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２（0～99）
特図１	大当たりＡ （6Ｒ時短3回大当たり）	0～59
	大当たりＢ （6Ｒ時短無し大当たり）	60～99
特図２	大当たりＣ （9Ｒ時短3回大当たり）	0～99

（ａ）

202

時短付与テーブル202e

大当たり種別	時短付与内容（回数）		
	時短 カウンタ 203h	小当たり カウンタ 203s	特図２ カウンタ 203t
大当たりＡ （6Ｒ）	10	1	3
大当たりＢ （6Ｒ）	－	－	－
大当たりＣ （9Ｒ）	10	1	3
大当たりＤ （3Ｒ）	10	1	3

（ｂ）

【図６０３】

202

小当たり種別選択テーブル202f

特別図柄 種別	小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値 Ｃ５（0～99）
特図１	小当たりＡ （Ｖ通過時大当たりＣ）	0～99
特図２	小当たりＢ （Ｖ通過時大当たりＤ）	0～79
	小当たりＣ （Ｖ通過時大当たりＣ）	80～99

【図６０４】

変動パターン選択テーブル	202d
通常用変動パターンテーブル	202d1
時短用変動パターンテーブル	202d2
特殊時短用変動パターンテーブル	202d3
時短最終変動パターンテーブル	202d4

（ａ）

202

通常用変動パターンテーブル202d1

特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ （0～198）
特図１	外れ	外れ（7秒）	0～139
		ガセ外れ（20秒）	140～149
		ノーマルリーチ 各種（40秒）	150～179
		スーパーリーチ （80秒）	180～198
	大当たり	ノーマルリーチ 各種（40秒）	0～29
		スーパーリーチ （80秒）	30～189
		スペシャルリーチ （140秒）	190～198
	小当たり	長小当たり （90秒）	0～198
特図２	外れ	外れ （20秒）	0～198
	大当たり 小当たり	当たり （20秒）	0～198

（ｂ）

【図６０５】

202

時短用変動パターンテーブル202d2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	外れ	超短外れ（0.5秒）	0～198
	大当たり	短大当たり（2秒）	0～198
	小当たり	長小当たり（90秒）	0～198
特図２	外れ	短外れ（1秒）	0～198
	小当たり	超短小当たり（1秒）	0～198
	大当たり	超短大当たり（1秒）	0～198

（ａ）

202

特殊時短用変動パターンテーブル202d3

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	外れ	外れ(20秒)	0～198
	大当たり	当たり(20秒)	0～198
	小当たり	長小当たり（90秒）	0～198

（ｂ）

202

時短最終変動パターンテーブル202d4

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図２	外れ	外れ（30秒）	0～198
	小当たり	超短小当たり（1秒）	0～99
		小当たり(20秒)	100～198
	大当たり	大当たり（20秒）	0～198

（ｃ）

【図６０６】

202

変動パターンシナリオテーブル202h

大当たり終了後の遊技状態	大当たり遊技終了後の変動回数	合算変動	変動パターン
時短状態	１～１０回	特図１変動	時短
		特図２変動	時短
	５～１０回	特図１変動	特殊時短
	３回	特図２変動	時短最終変動用
	１１回～	特図１変動	通常用
	１１回～	特図２変動	通常用
通常状態	１～４回	特図１変動	通常用
	１，２回	特図２変動	通常用
	４回～	特図１変動	通常用
	４回～	特図２変動	通常用

【図６０７】

ＲＯＭ 222
- 変動パターン選択テーブル 222a
- 討伐数選択テーブル 222b
- 討伐演出態様選択テーブル 222c
- 追加減少値選択テーブル 222d
- 演出ステージデータテーブル 222e
- 遊技環境データテーブル 222f

（ａ）

ＲＡＭ 223
- 入賞情報格納エリア 223a
- 特別図柄１保留球数カウンタ 223b
- 特別図柄２保留球数カウンタ 223c
- 変動開始フラグ 223d
- 停止種別選択フラグ 223e
- 演出カウンタ 223f
- 従遊技状態格納エリア 223g
- 時短情報更新エリア 223h
- 討伐回数カウンタ 223i
- 残討伐数カウンタ 223j
- 特定数表示済フラグ 223k
- ラッシュ期間計測カウンタ 223m
- 賞球数カウンタ 223n
- 保留連フラグ 223o
- ラウンド数カウンタ 223p
- ＳＷ有効時間カウンタ 223q
- 右打ちフラグ 223r
- Ｖ入賞済フラグ 223s
- 演出固定フラグ 223t
- 遊技環境格納エリア 223u
- その他メモリエリア 223z

（ｂ）

【図６０８】

222

討伐数選択テーブル222b

大当たり種別	第１演出カウンタ223f1(0～99)	討伐数
時短大当たり・大当たりＡ・大当たりＣ	0～44	1000
	45～89	777
	90～99	500
通常大当たり・大当たりＢ	0～79	1000
	80～99	500

（ａ）

222

討伐演出態様選択テーブル222c

大当たり種別	討伐数	第２演出カウンタ223f2(0～99)	討伐演出シナリオ						
			シナリオ種別	攻撃１回目	攻撃２回目	攻撃３回目	攻撃４回目	攻撃５回目	最終
時短大当たり・大当たりＡ・大当たりＣ	1000	0～49	1	700	500	300	100	0	0
		50～79	2	500	400	300	100	0	
		80～99	3	500	400	300	100	1	
	777	0～99	4	555	333	111	0	0	
	500	0～49	5	385	220	100	50	0	
		50～79	6	100	50	20	10	0	
		80～99	7	100	50	20	10	1	
通常大当たり・大当たりＢ	1000	0～59	8	700	500	300	100	1	1
		60～89	9	500	400	300	100	1	
		90～99	10	500	400	350	200	1	
	500	0～59	11	385	220	100	50	1	
		60～79	12	385	200	80	50	1	
		80～99	13	100	50	20	10	1	

（ｂ）

【図６０９】

追加減少値選択テーブル222d

222

シナリオ種別	差分数	特定数の有無	第１演出カウンタ223f1（0～99）	追加減少値
１，８	４０１以上	有り	0～99	特定数まで減少
		無し	0～99	決定値まで減少
	４００～１０１	有り	0～49	特定数まで減少
			50～99	現状-50
		無し	0～49	現状-50
			50～99	決定値まで減少
	１００以下	有り	0～29	特定数まで減少
			30～99	決定値まで減少
		無し	0～29	決定値＋10
			30～99	決定値まで減少
２，３，９，１０	５１以上	有り	0～49	特定数まで減少
			50～99	現状-20
		無し	0～49	現状-20
			50～99	決定値まで減少
	５０以下	有り	0～29	特定数まで減少
			30～99	決定値まで減少
		無し	0～29	決定値＋10
			30～99	決定値まで減少
５，１１，１２	２１以上	有り	0～49	特定数まで減少
			50～99	現状-5
		無し	0～49	現状-5
			50～99	決定値まで減少
	２０以下	有り	0～99	決定値まで減少
		無し	0～99	決定値まで減少
６，７，１３	－	有り	0～99	特定数まで減少
		無し	0～19	減少無し
			20～99	決定値まで減少
４	－	－	0～99	決定値まで減少

【図６１０】

演出ステージデータテーブル222e

222

モード種別	ステージ種別	移行条件
通常	ウサギ	特図変動５０回 or 大当たり変動開始の一部（低確率）
	勇者	特図変動５０回 or 大当たり変動開始の一部（低確率）
アクティブ	ウサギ	特図変動２０回 or 大当たり変動開始の一部（高確率） or 特図移行条件が成立した特図変動開始から５秒後
	勇者	特図変動２０回 or 大当たり変動開始の一部（高確率）
固定	ウサギ	保留連確定時における大当たり遊技終了後の一部
	勇者	移行無し

（ａ）

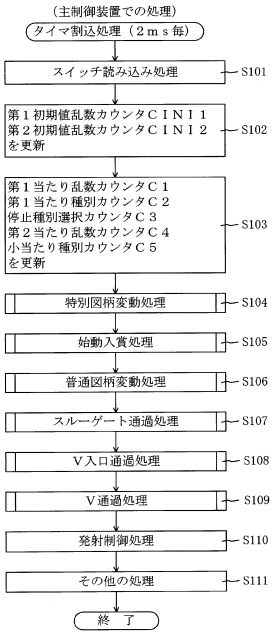
遊技環境データテーブル222f

222

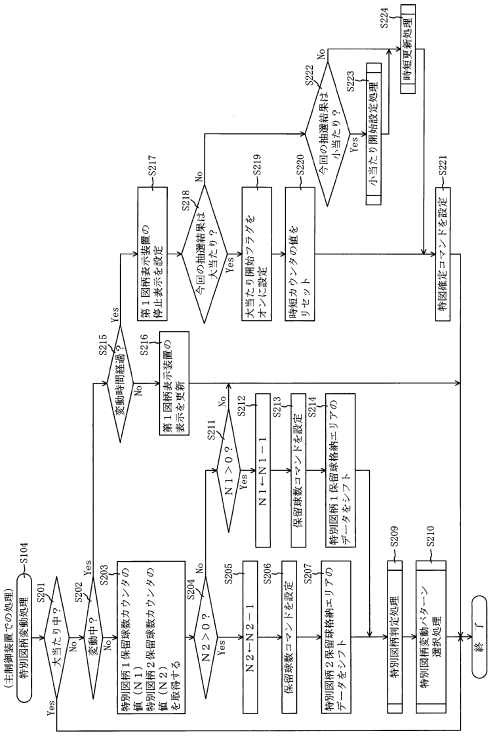
環境種別	内容	データ内容
モード	通常	ステージ変更あり（頻度低） 演出固定フラグ223tオフ
	アクティブ	ステージ変更あり（頻度高） 演出固定フラグ223tオン
	固定	ステージ変更無し 演出固定フラグ223tオン
音量	1	音量最低値
	2	⋮
	3	⋮
	4（MAX）	音量最大値
光量	1	光量最低値
	2	⋮
	3	⋮
	4（MAX）	光量最大値

（ｂ）

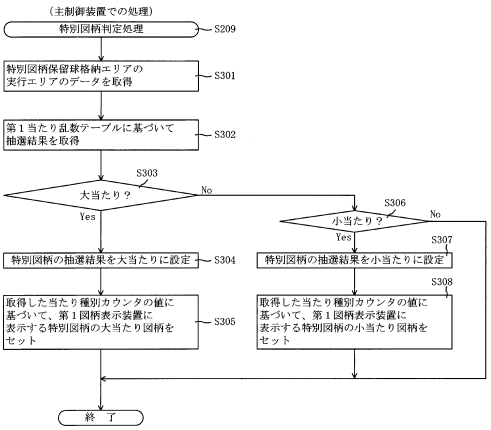
【図６１１】



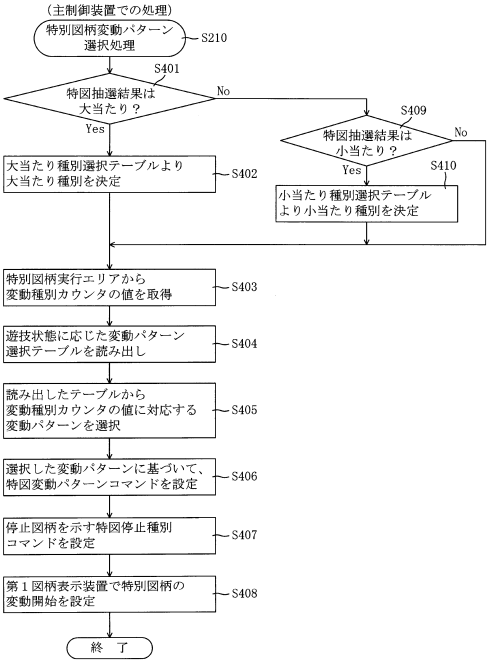
【図６１２】



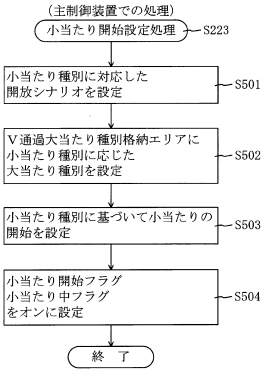
【図６１３】



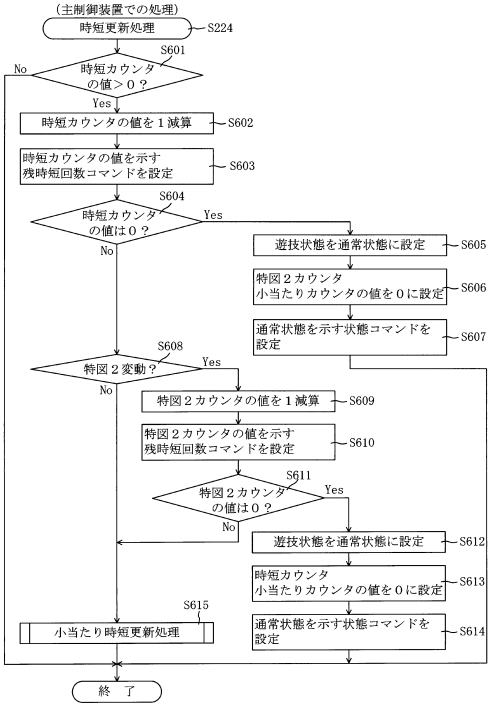
【図６１４】



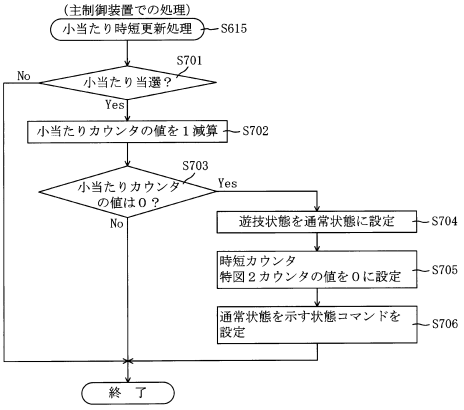
【図６１５】



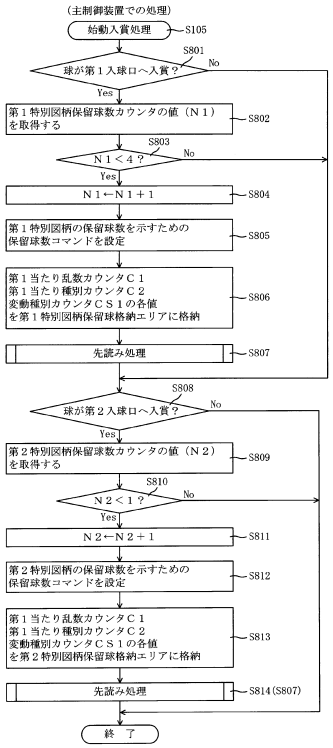
【図６１６】



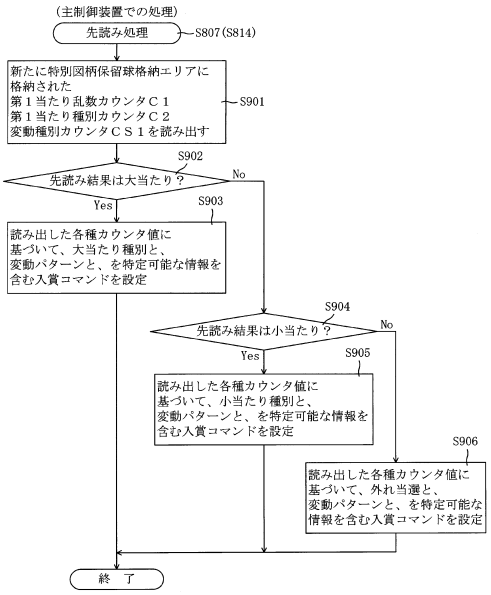
【図６１７】



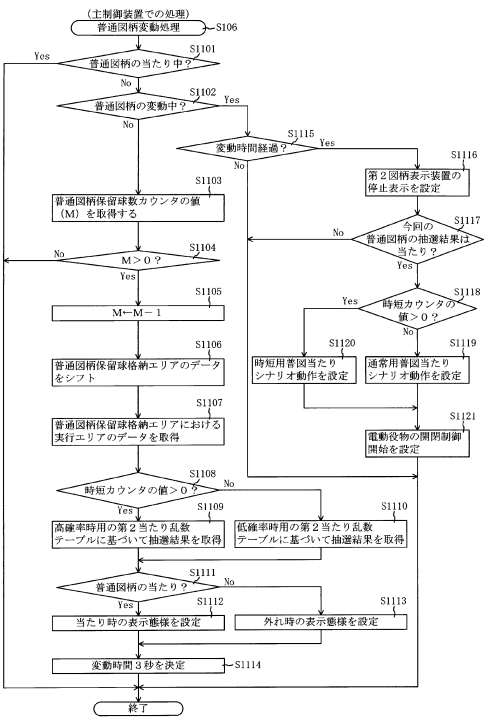
【図６１８】



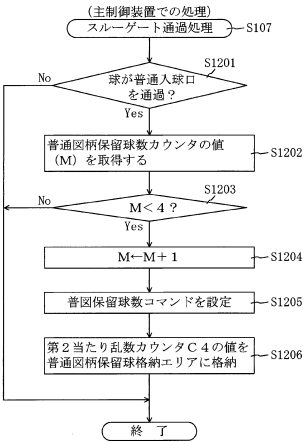
【図６１９】



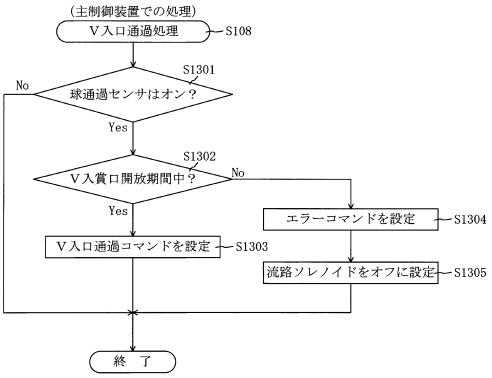
【図６２０】



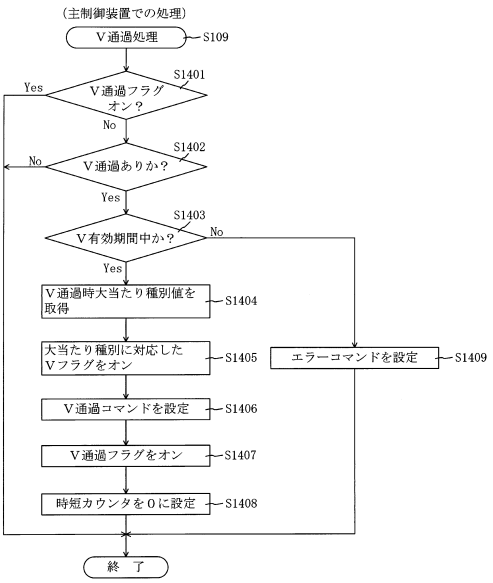
【図６２１】



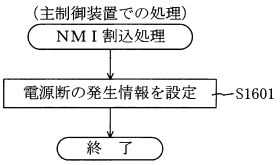
【図６２２】



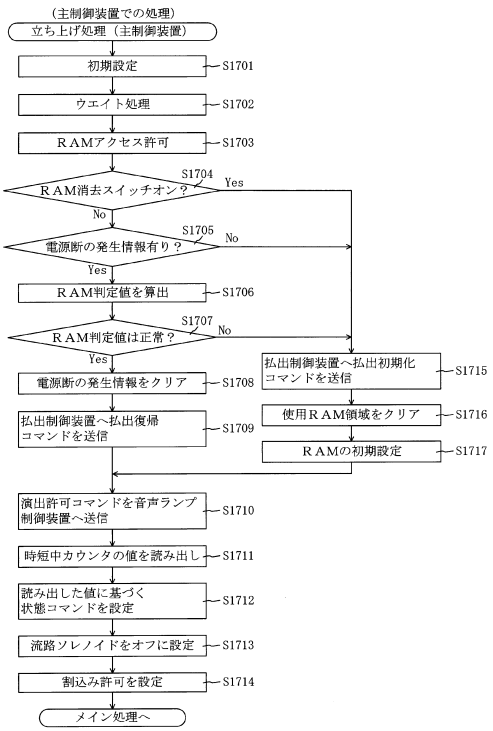
【図６２３】



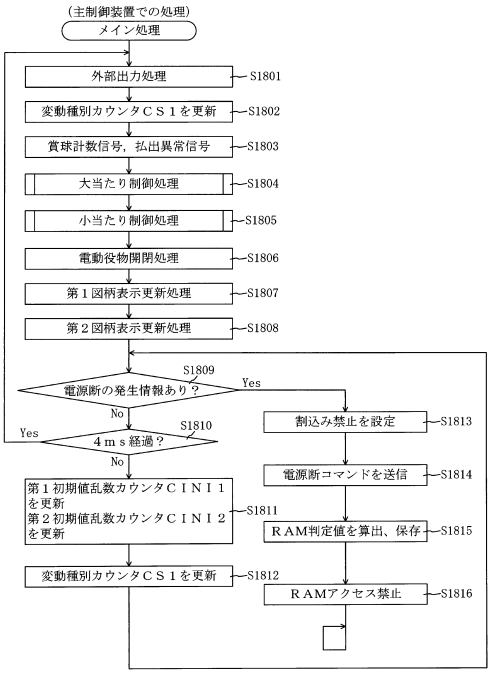
【図６２４】



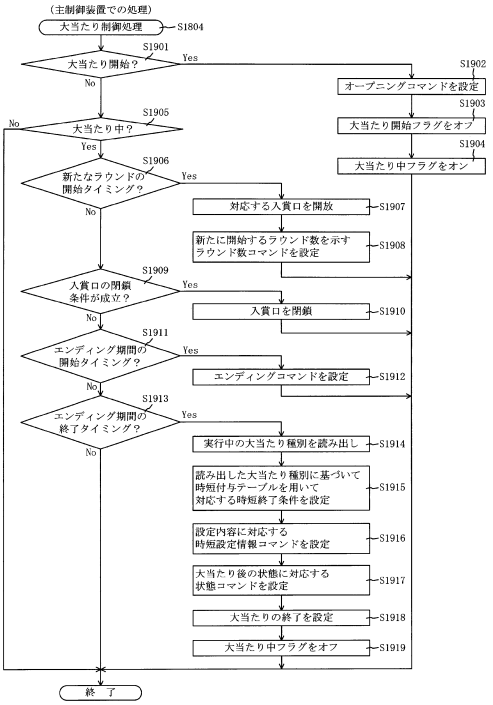
【図６２５】



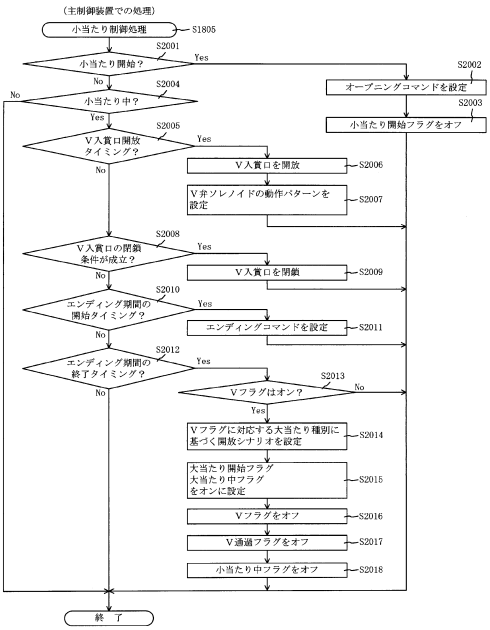
【図６２６】



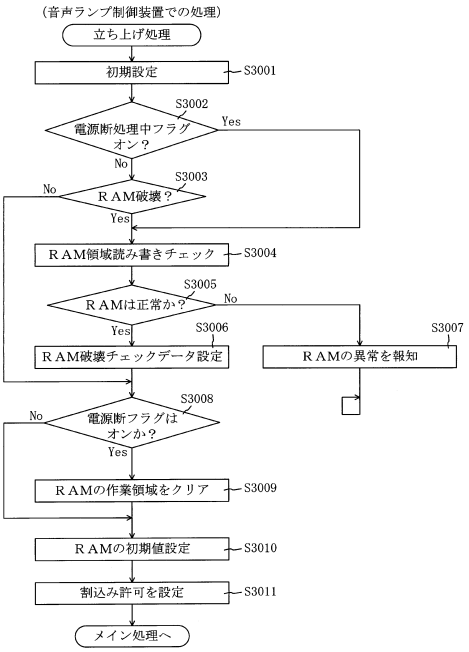
【図６２７】



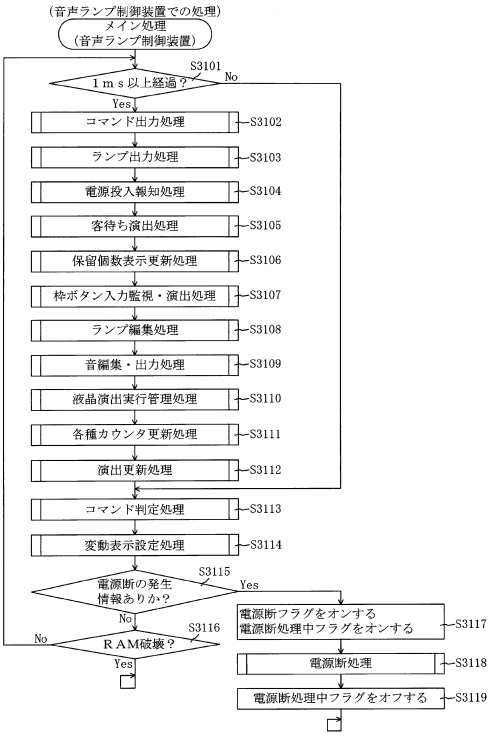
【図６２８】



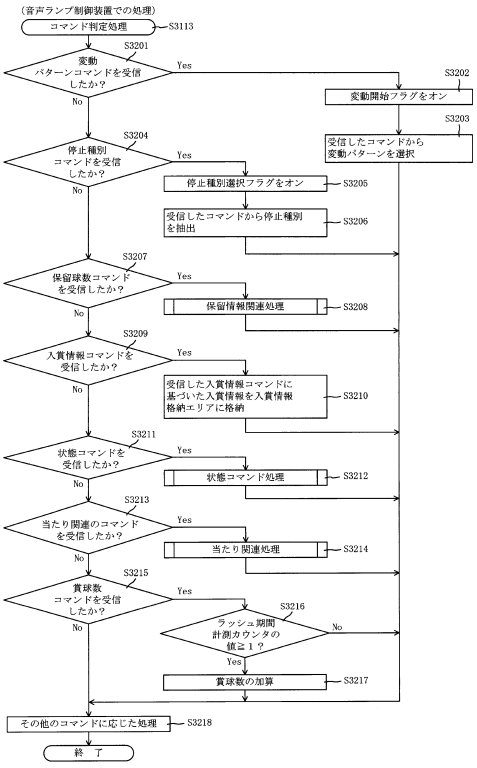
【図６２９】



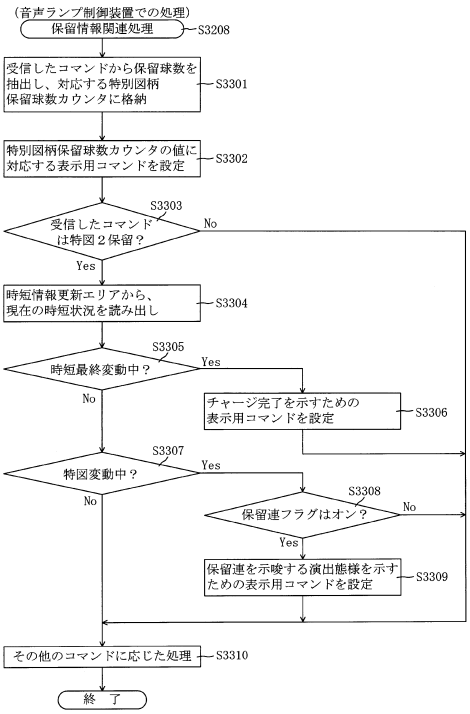
【図６３０】



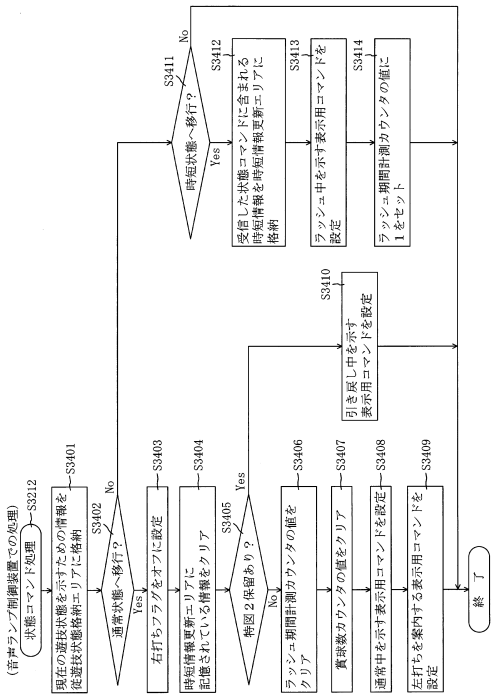
【図６３１】



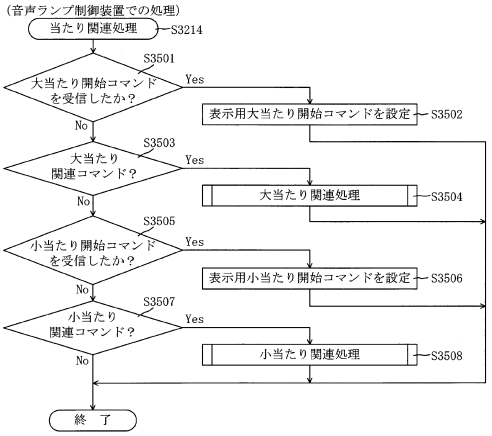
【図６３２】



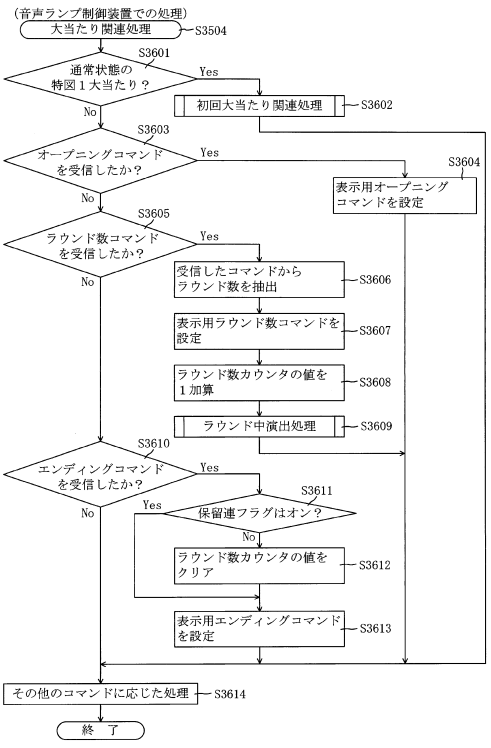
【図６３３】



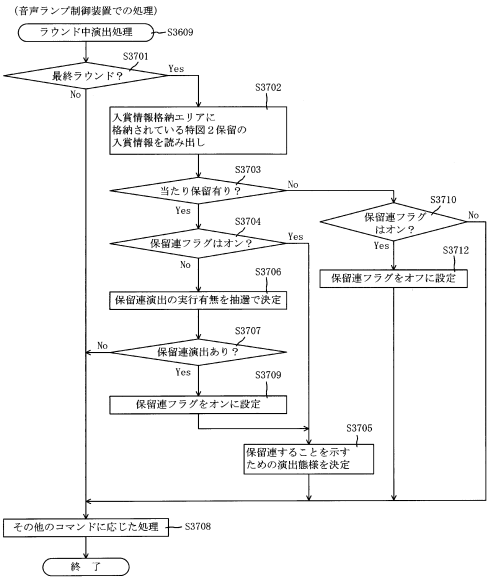
【図６３４】



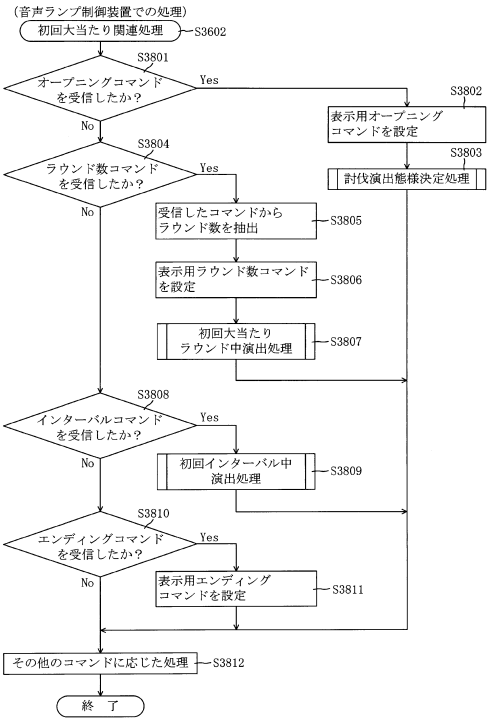
【図６３５】



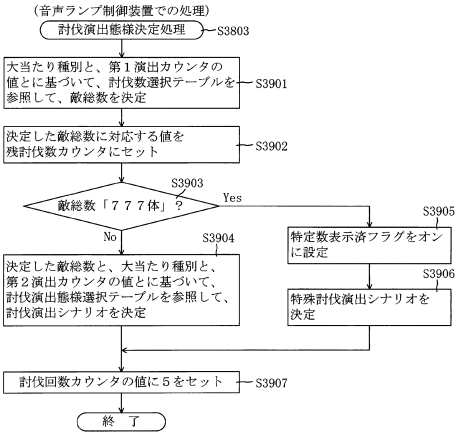
【図６３６】



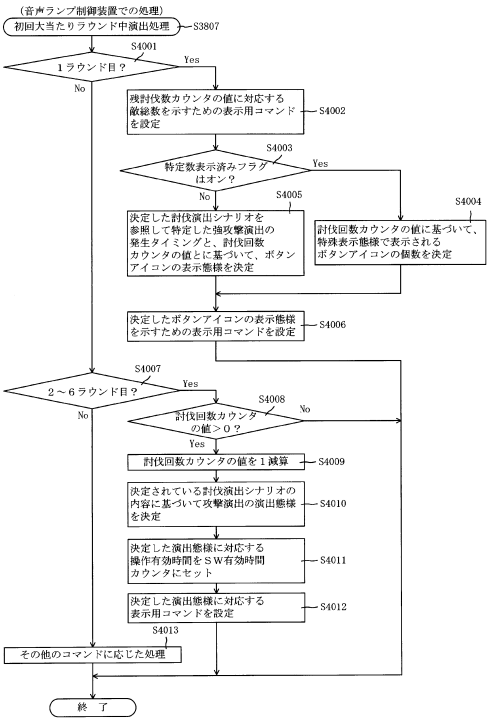
【図６３７】



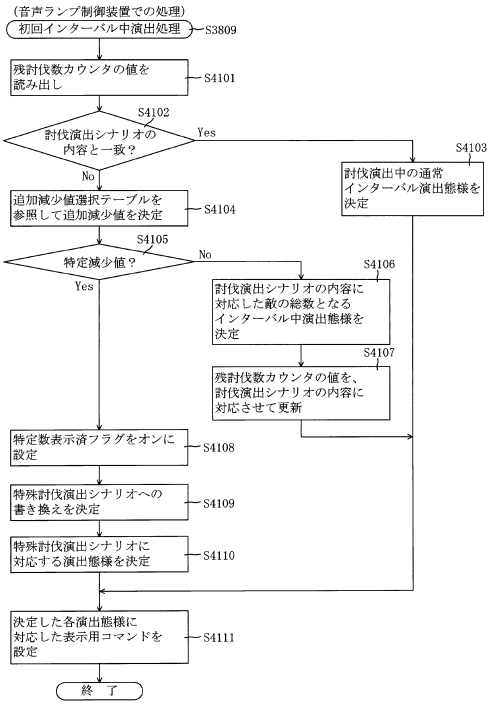
【図６３８】



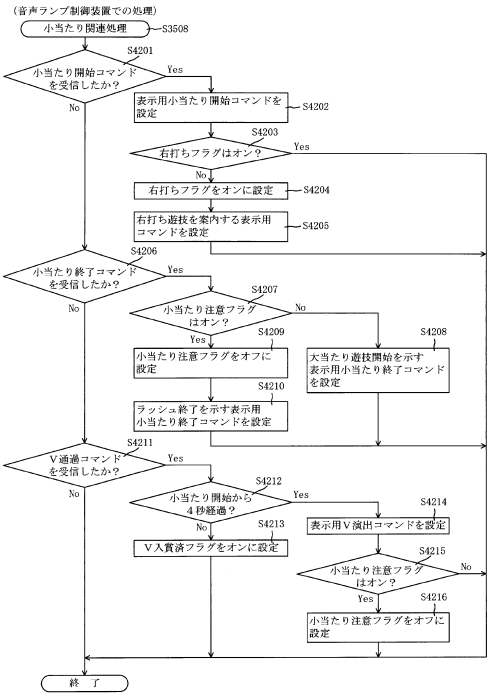
【図６３９】



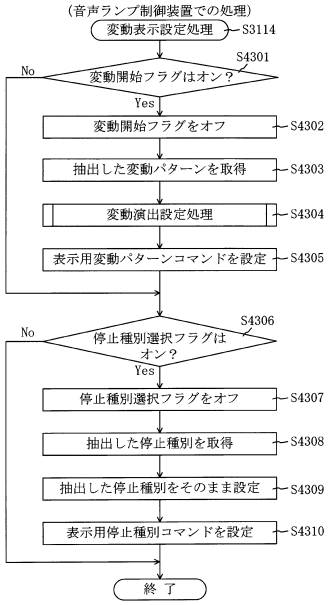
【図６４０】



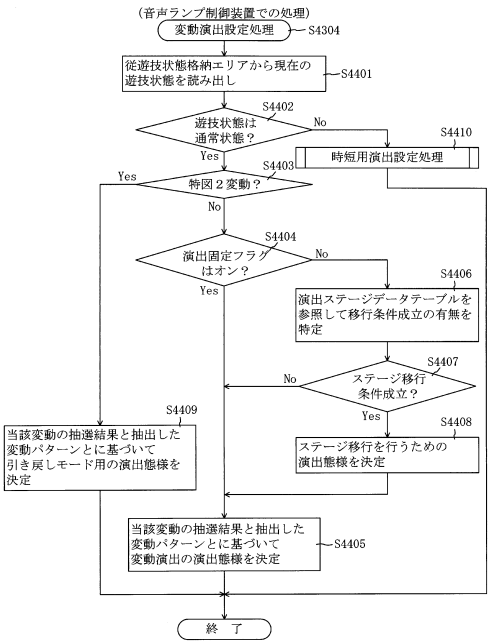
【図６４１】



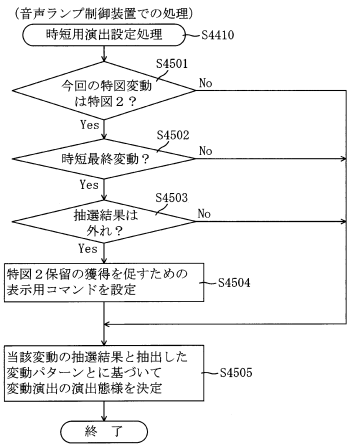
【図６４２】



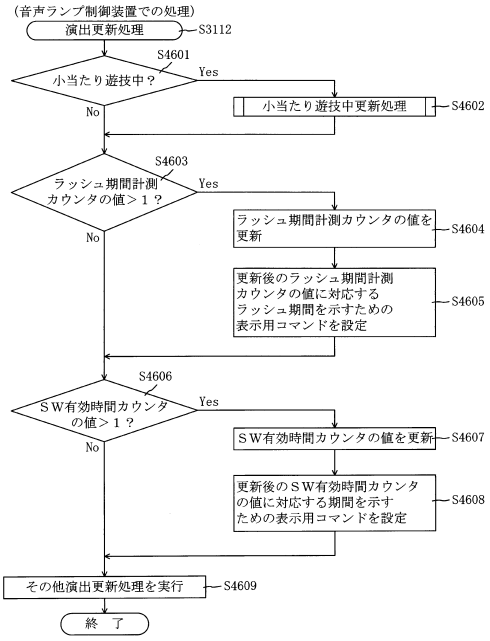
【図６４３】



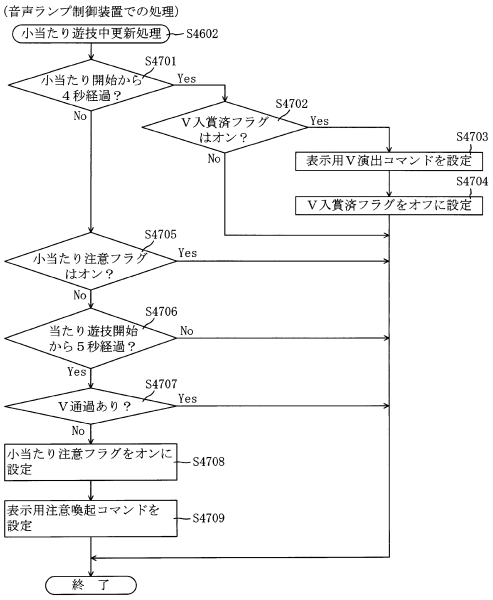
【図６４４】



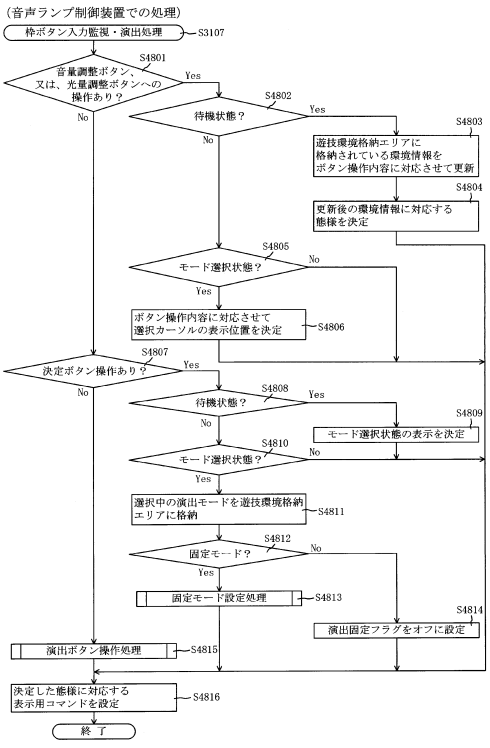
【図６４５】



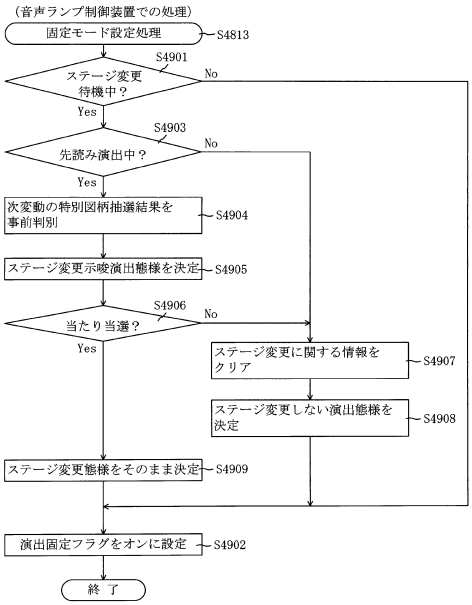
【図６４６】



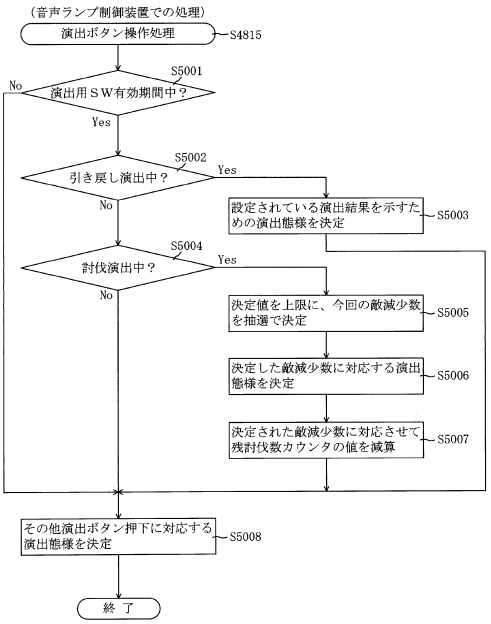
【図６４７】



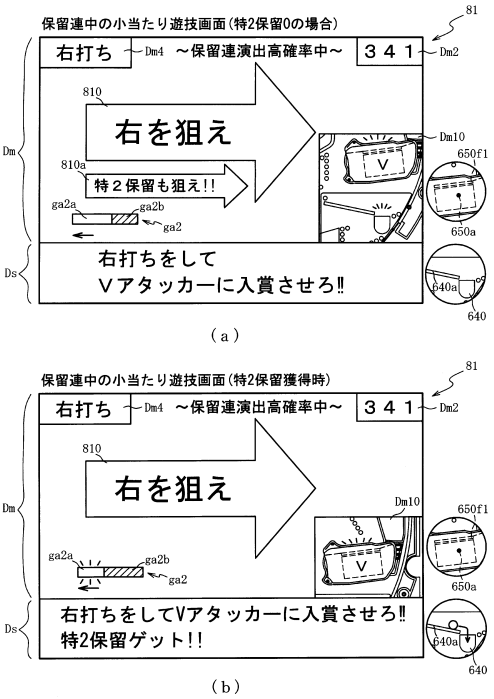
【図６４８】



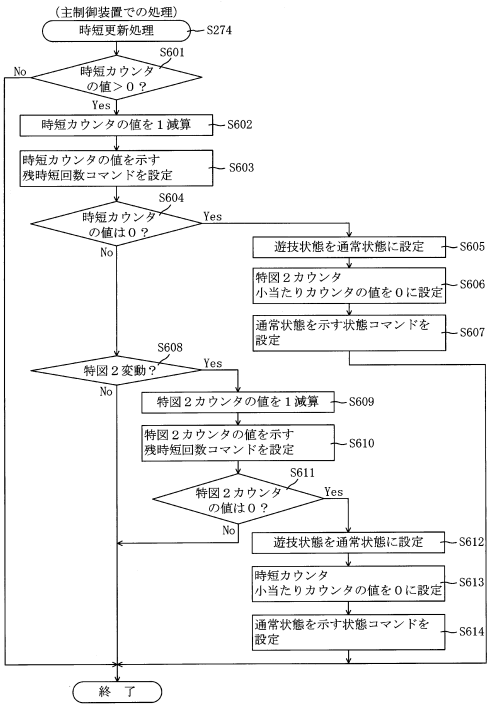
【図６４９】



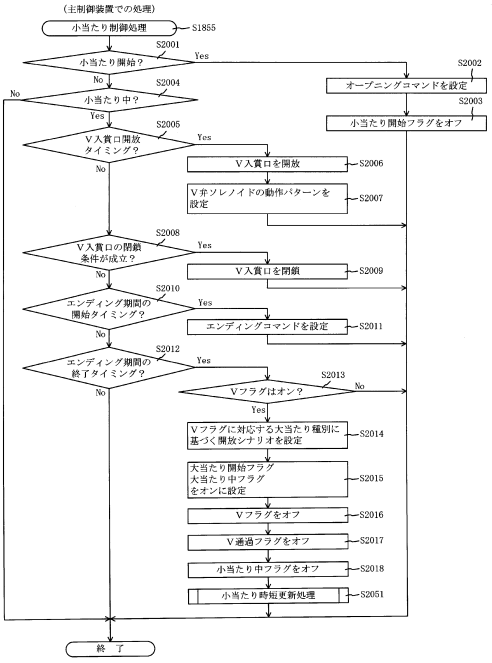
【図６５０】



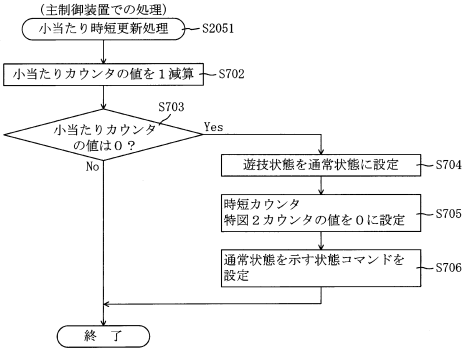
【図６５１】



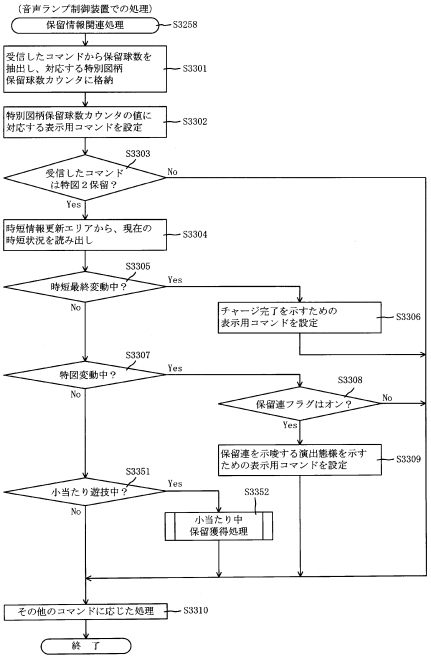
【図６５２】



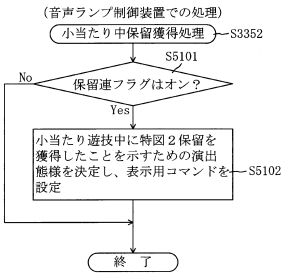
【図６５３】



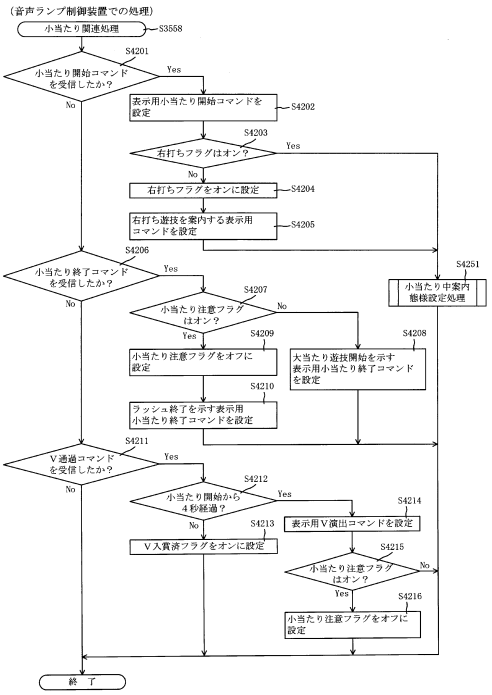
【図６５４】



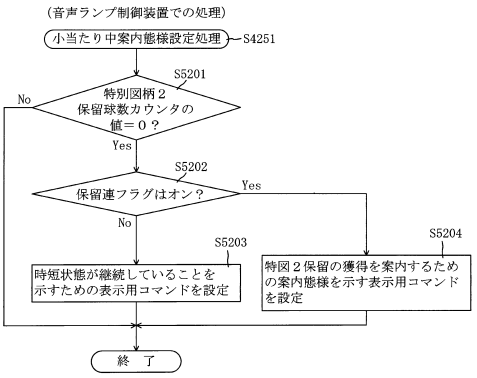
【図６５５】



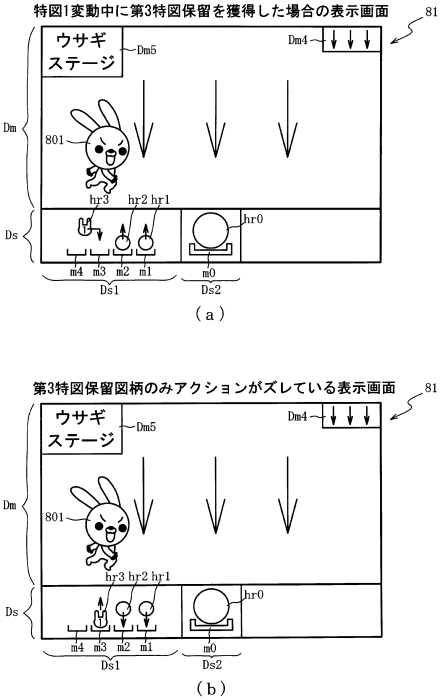
【図６５６】



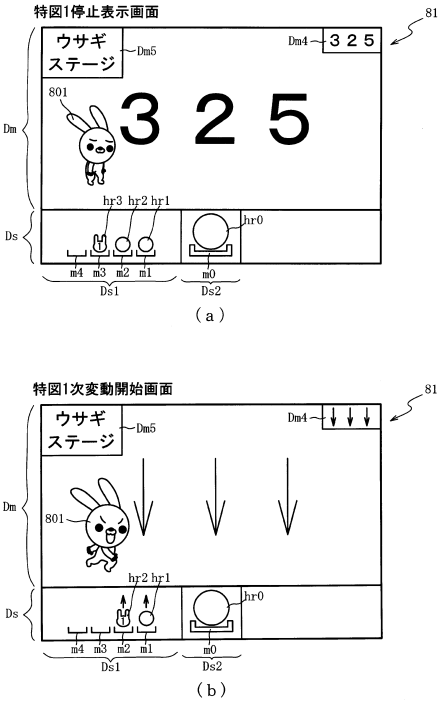
【図６５７】



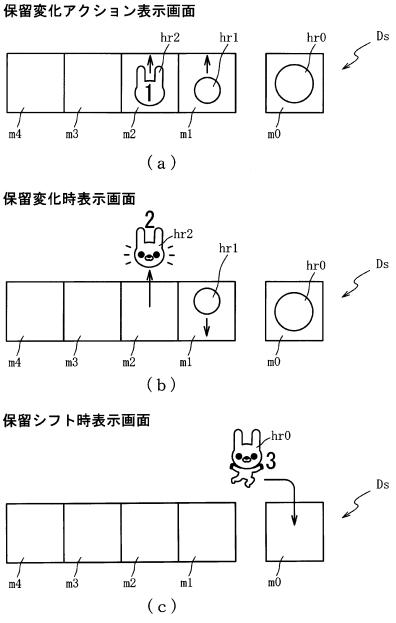
【図６５８】



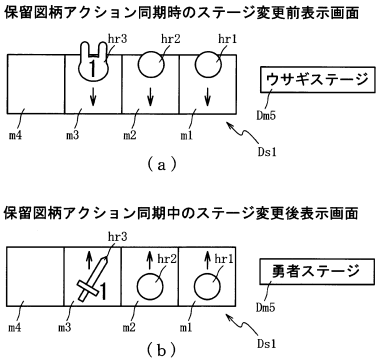
【図６５９】



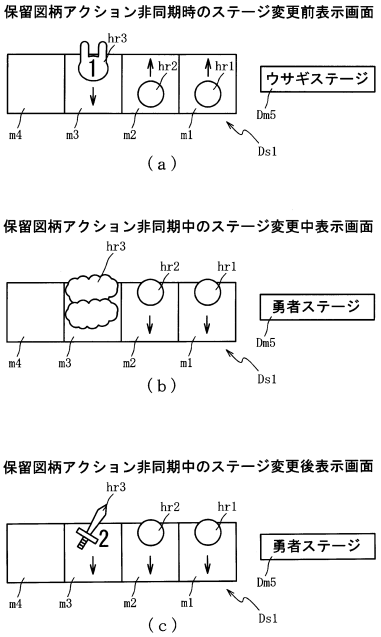
【図６６０】



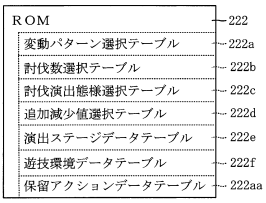
【図６６１】



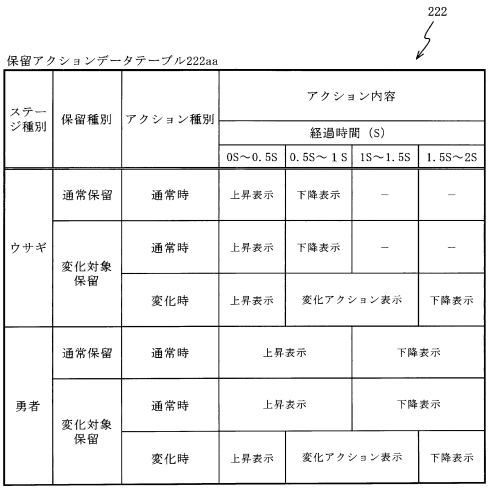
【図６６２】



【図６６３】

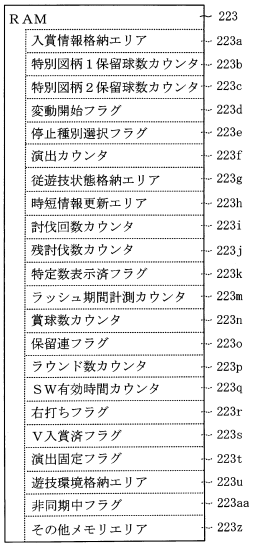


【図６６４】

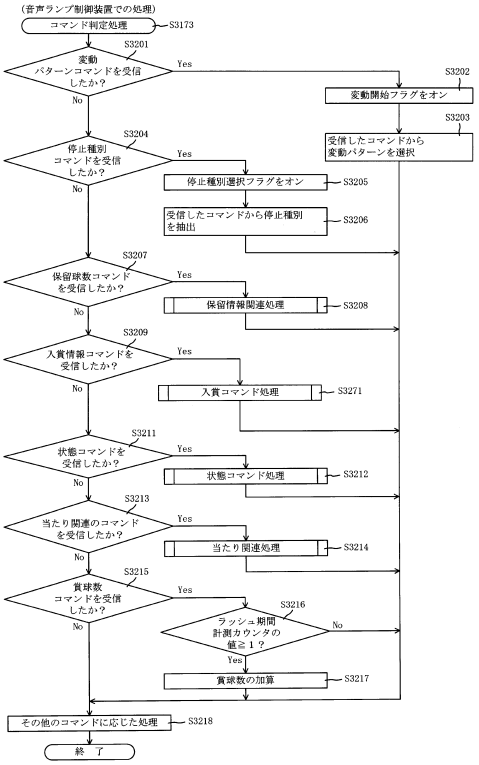


ステージ種別	保留種別	アクション種別	アクション内容			
			経過時間（S）			
			0S～0.5S	0.5S～1S	1S～1.5S	1.5S～2S
ウサギ	通常保留	通常時	上昇表示	下降表示	－	－
	変化対象保留	通常時	上昇表示	下降表示	－	－
		変化時	上昇表示	変化アクション表示		下降表示
勇者	通常保留	通常時	上昇表示		下降表示	
	変化対象保留	通常時	上昇表示		下降表示	
		変化時	上昇表示	変化アクション表示		下降表示

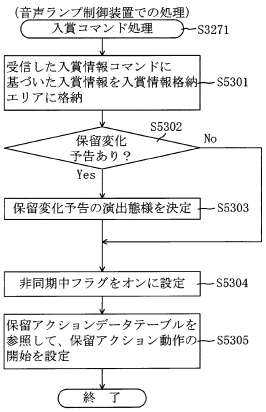
【図６６５】



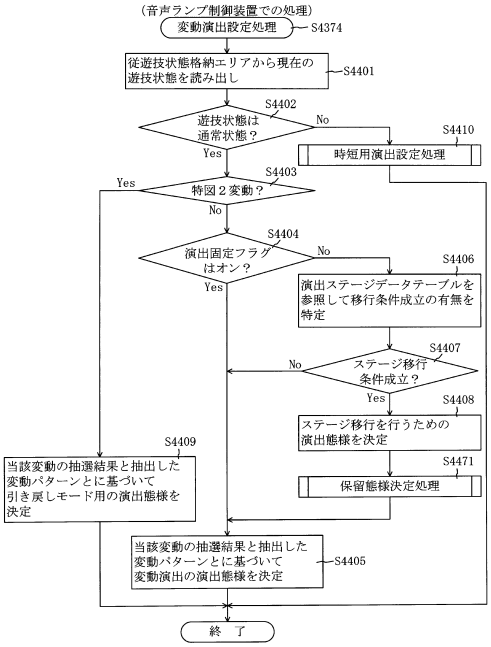
【図６６６】



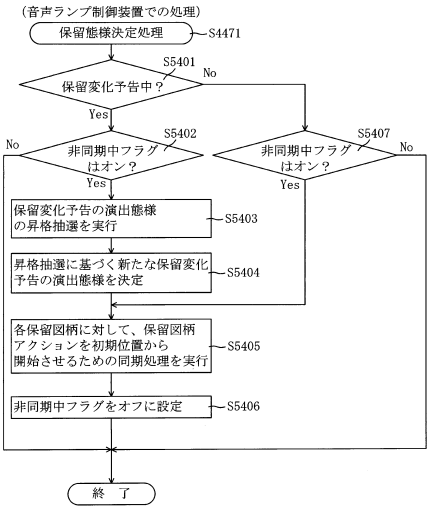
【図６６７】



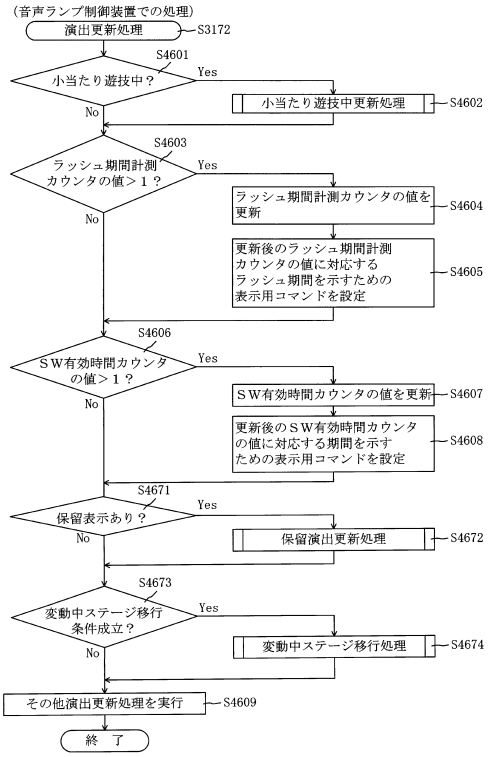
【図６６８】



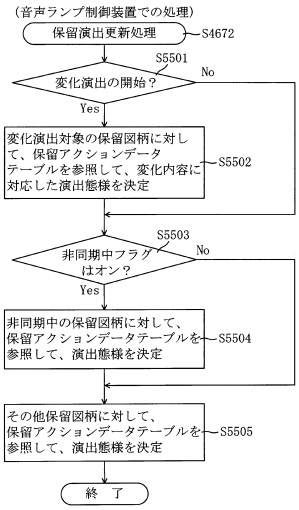
【図６６９】



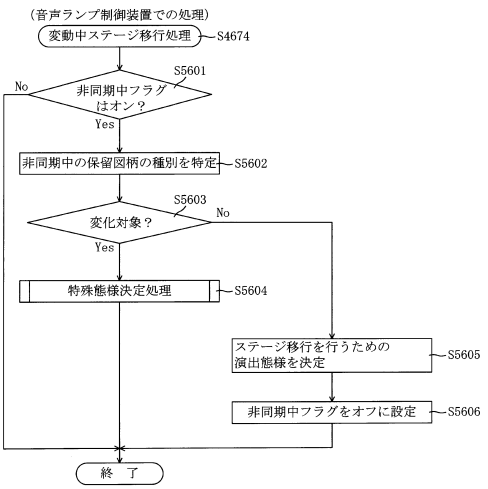
【図６７０】



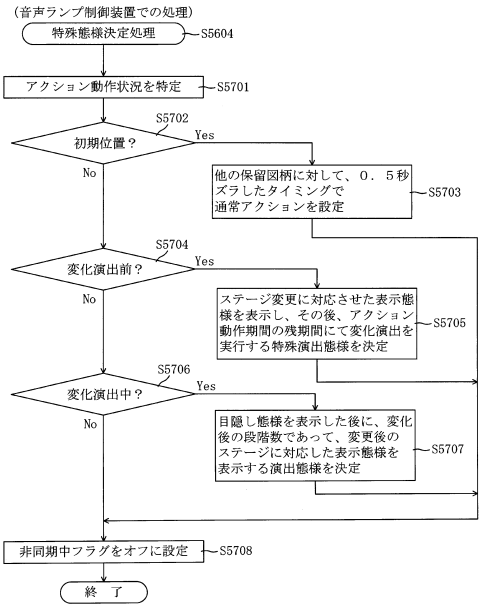
【図６７１】



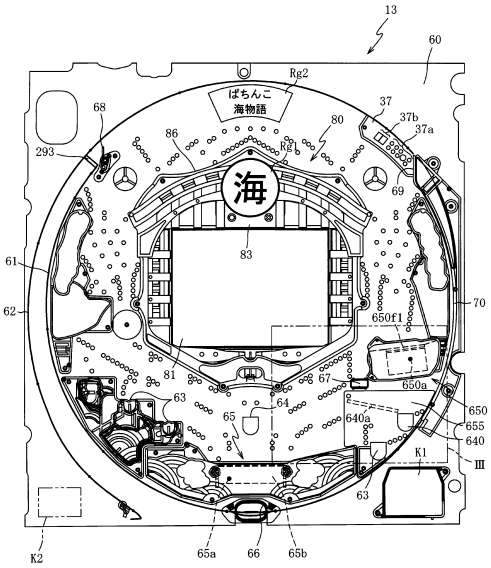
【図６７２】



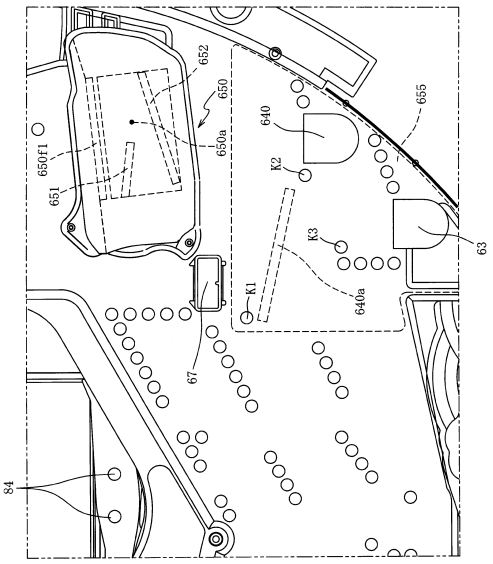
【図６７３】



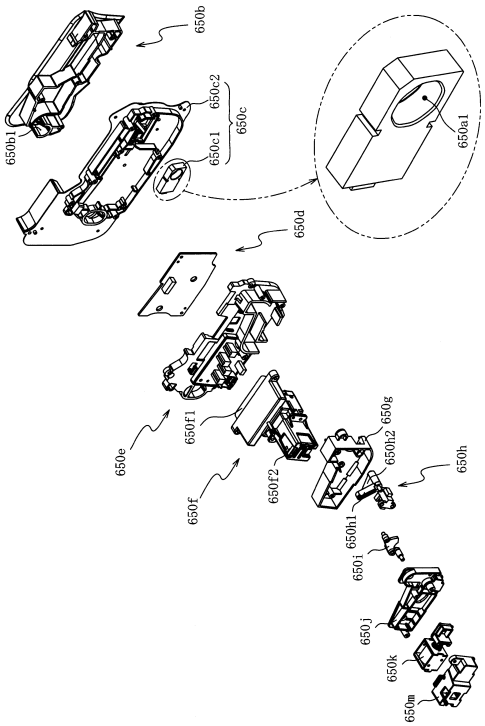
【図６７４】



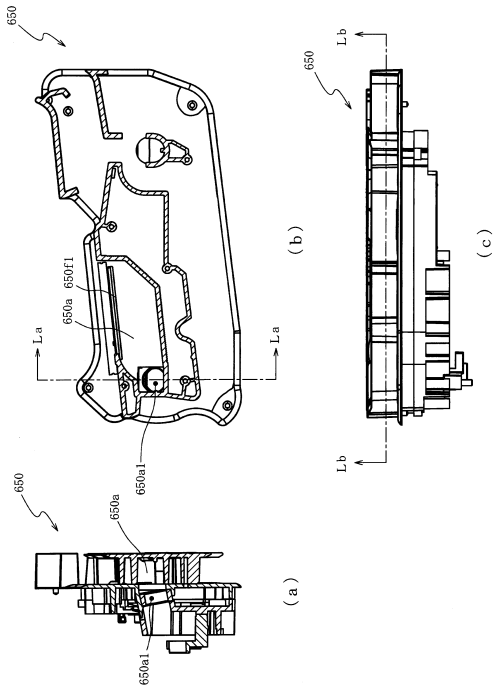
【図６７５】



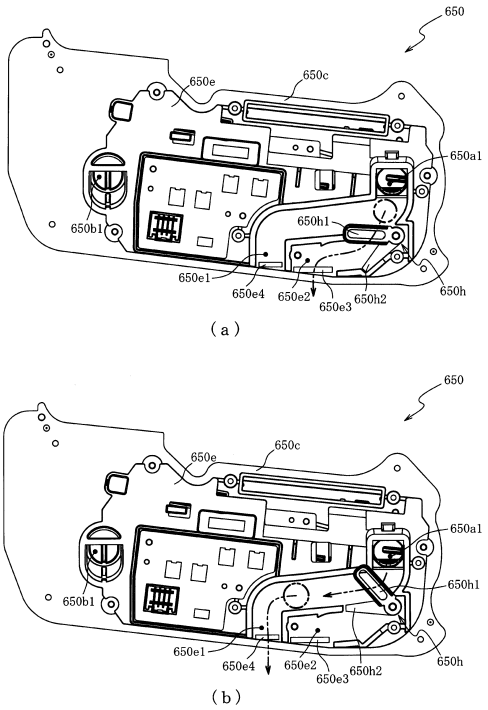
【図６７６】



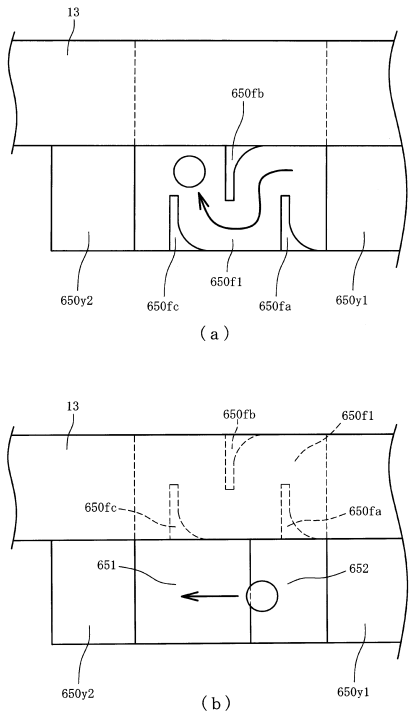
【図６７７】



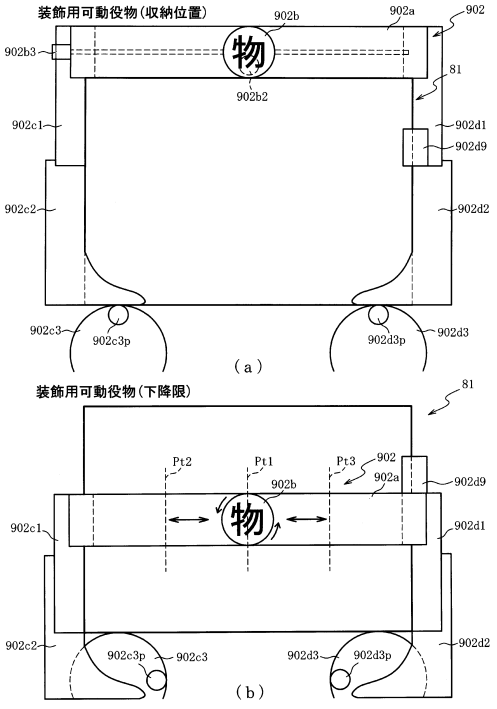
【図６７８】



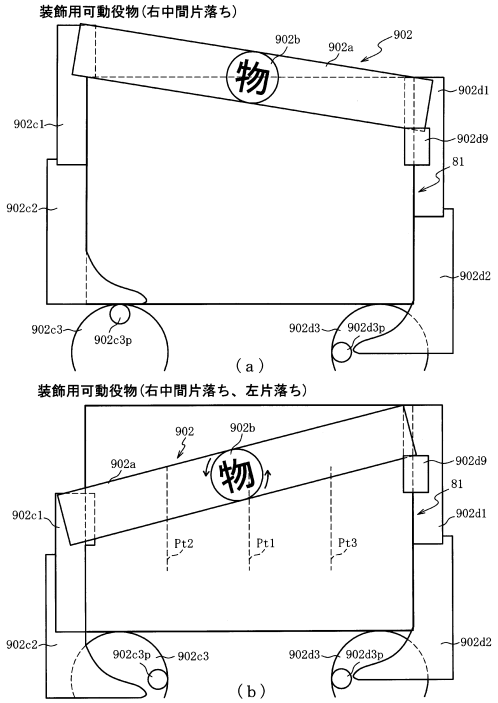
【図６７９】



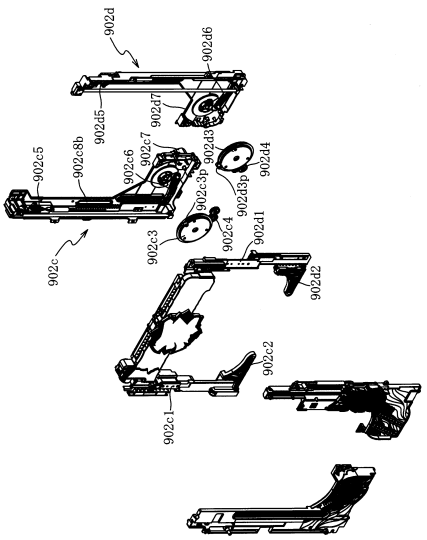
【図６８０】



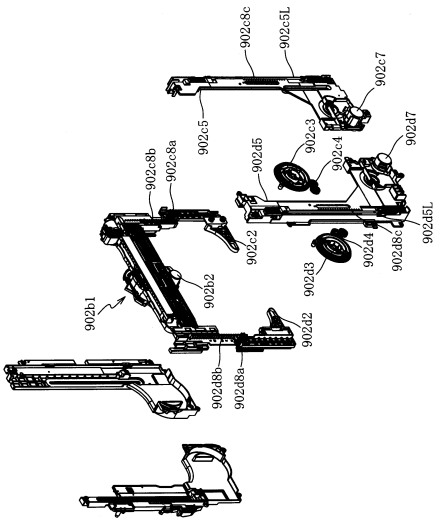
【図６８１】



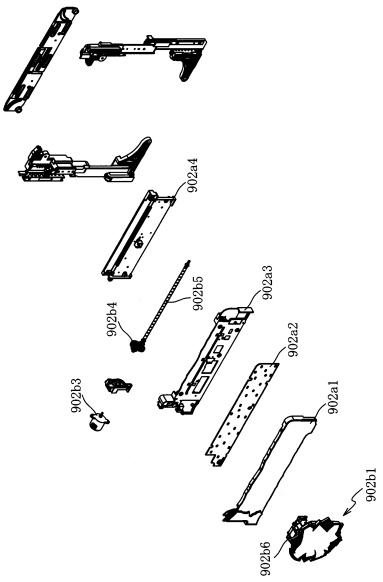
【図６８２】



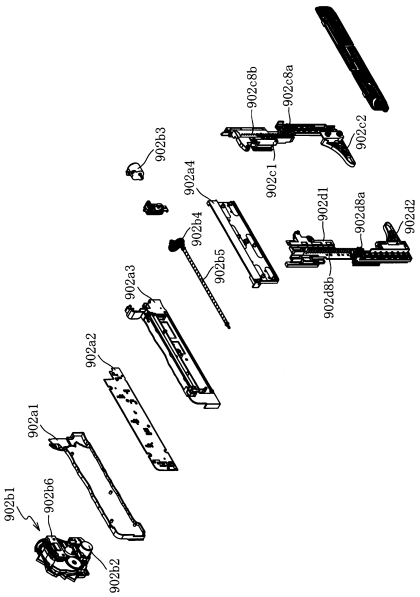
【図６８３】



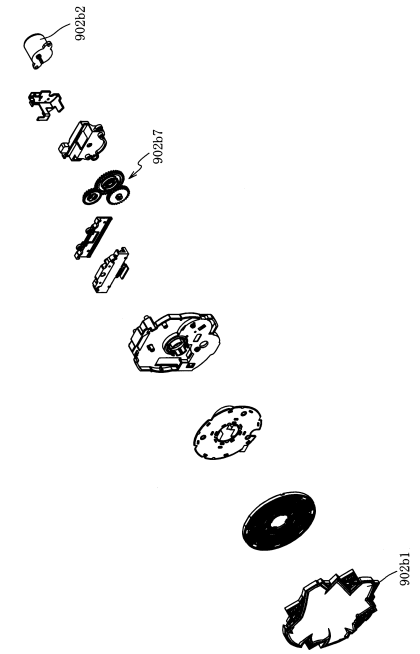
【図６８４】



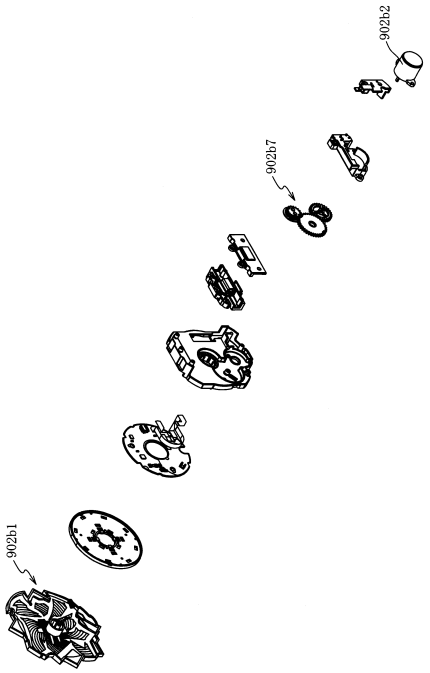
【図６８５】



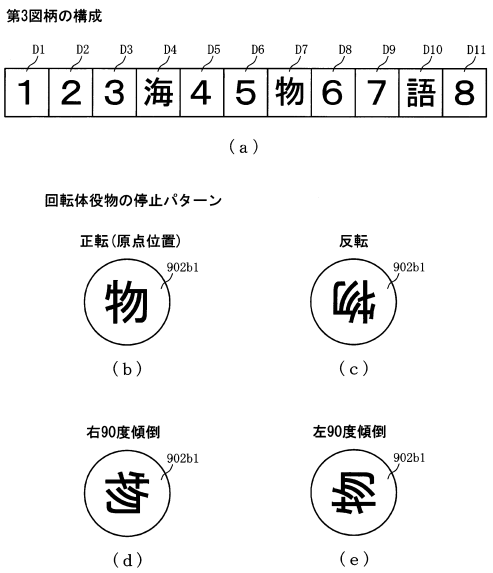
【図６８６】



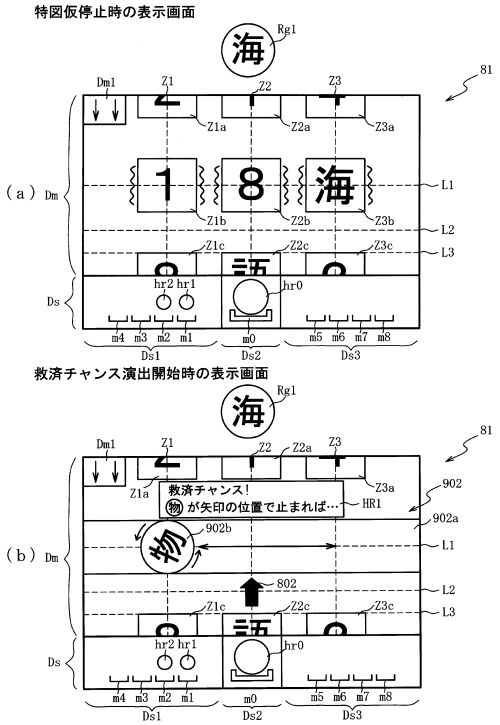
【図６８７】



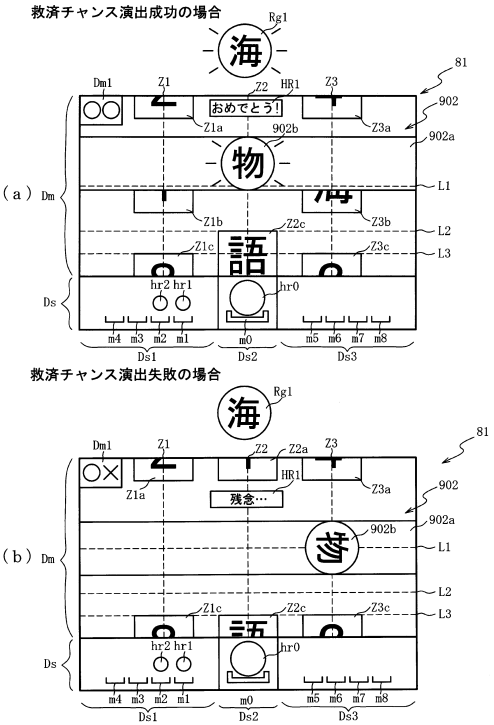
【図６８８】



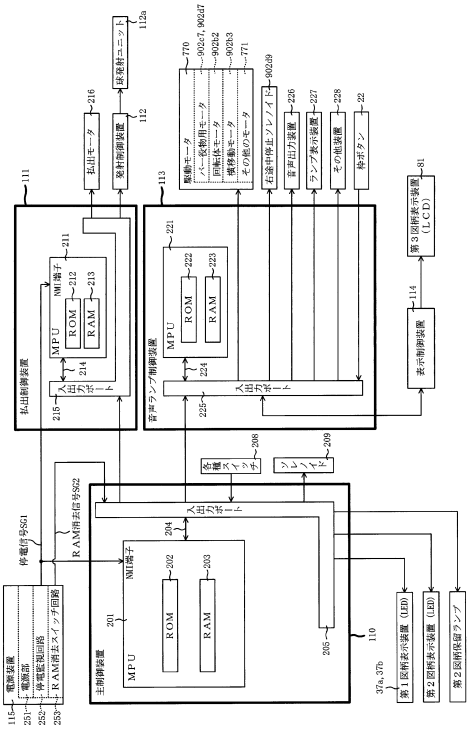
【図６８９】



【図６９０】



【図６９１】



【図６９２】

ROM　222
- 変動パターン選択テーブル　222xa
- :　222b～222f
- 動作シナリオ選択テーブル　222xb

(a)

RAM　223
- 入賞情報格納エリア　223a
- :　223b～223u
- 第１演出カウンタ　223xa
- 第２演出カウンタ　223xb
- 役物待機フラグ　223xc
- 動作シナリオ格納エリア　223xd
- 役物可動中フラグ　223xe
- 変動中フラグ　223xf
- 変動時間カウンタ　223xg
- シナリオカウンタ　223xh
- 各ステップカウンタ　223xi
- 特殊シナリオフラグ　223xj
- 原点フラグ　223xk
- その他メモリエリア　223z

(b)

【図６９３】

変動パターン選択テーブル	222xa
通常用変動パターン選択テーブル	222xa1
時短用変動パターン選択テーブル	222xa2
特殊時短用変動パターン選択テーブル	222xa3
時短最終変動パターン選択テーブル	222xa4

（ａ）

222

通常用変動パターン選択テーブル222xa1

特図種別	当否判定結果	変動パターン種別	表示用変動パターン	救済チャンス演出	第１演出カウンタＣＳ１（0～199）
特図１	外れ	外れ	変動パターンＡ	なし	0～199
		ガセ外れ	変動パターンＢ	なし	0～179
			変動パターンＣ	あり	180～199
		ノーマルリーチ	変動パターンＤ	なし	0～179
			変動パターンＥ	あり	180～199
		スーパーリーチ	変動パターンＦ	なし	0～149
			変動パターンＧ	あり	150～199
	大当たり	ノーマルリーチ	変動パターンＨ	なし	0～149
			変動パターンＩ	あり	150～199
		スーパーリーチ	変動パターンＪ	なし	0～129
			変動パターンＫ	あり	130～199
		スペシャルリーチ	変動パターンＬ	なし	0～199
	小当たり	長小当たり	変動パターンＭ	なし	0～199
特図２	外れ	外れ	変動パターンＮ	なし	0～179
			変動パターンＰ	あり	180～199
	大当たり小当たり	当たり	変動パターンＱ	なし	0～149
			変動パターンＲ	あり	150～199

（ｂ）

【図６９４】

222

時短用変動パターン選択テーブル222xa2

特図種別	当否判定結果	変動パターン種別	表示用変動パターン	救済チャンス演出	第１演出カウンタＣＳ１（0～199）
特図１	外れ	超短外れ	変動パターンＳ	なし	0～199
	大当たり	短大当たり	変動パターンＴ	なし	0～199
	小当たり	長小当たり	変動パターンＵ	なし	0～189
			変動パターンＶ	あり	190～199
特図２	外れ	短外れ	変動パターンＷ	なし	0～199
	大当たり	超短大当たり	変動パターンＸ	なし	0～199
	小当たり	超短小当たり	変動パターンＹ	なし	0～199

（ａ）

222

特殊時短用変動パターン選択テーブル222xa3

特図種別	当否判定結果	変動パターン種別	表示用変動パターン	救済チャンス演出	第１演出カウンタＣＳ１（0～199）
特図１	外れ	外れ	変動パターンＺ	なし	0～199
	大当たり	当たり	変動パターンＡＡ	なし	0～199
	小当たり	長小当たり	変動パターンＡＢ	なし	0～199

（ｂ）

222

時短最終変動パターン選択テーブル222xa4

特図種別	当否判定結果	変動パターン種別	表示用変動パターン	救済チャンス演出	第１演出カウンタＣＳ１（0～199）
特図２	外れ	短外れ	変動パターンＡＣ	なし	0～199
	大当たり	大当たり	変動パターンＡＤ	なし	0～199
	小当たり	超短小当たり	変動パターンＡＥ	なし	0～199
		小当たり	変動パターンＡＦ	なし	0～199

（ｃ）

【図６９５】

222

動作シナリオ選択テーブル222xb

当否判定結果	動作シナリオ種別	最終停止位置（横軸：縦軸）	第２演出カウンタＣＳ２（0～199）
外れ	動作シナリオＡ	Ｌ１：Ｚ１	0～19
	動作シナリオＢ	Ｌ１：Ｚ１	20～99
	動作シナリオＣ	Ｌ１：Ｚ３	100～139
	動作シナリオＤ	Ｌ１：Ｚ３	140～199
当たり	動作シナリオＥ	Ｌ１：Ｚ２	0～79
	動作シナリオＦ	Ｌ１：Ｚ２	80～99
	動作シナリオＧ	Ｌ１：Ｚ２	100～159
	動作シナリオＨ	Ｌ１：Ｚ２	160～199

【図６９６】

222

動作シナリオＡ（スピード２：中速、スピード４：低速）

バー役物上下駆動												
シナリオカウンタ値	0	1	500	750	1000	11250	12000					
左バー役物用モータ動作データ（ステップ数／スピード）	–	–	+25/2	–	–	+75/2	–					
左バー役物用ロック	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	ON					
右バー役物用モータ動作データ（ステップ数／スピード）	–	+25/4	–	–	–	+75/2	–					
右バー役物用ロック	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	ON					
右途中停止ソレノイド	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	ON					
バー役物位置	収納	収納	右中間片落ち	右中間片落ち	下降限	下降限	収納					
その他	–	–	–	–	–	–	END					

※＋：正方向、－：逆方向

（ａ）

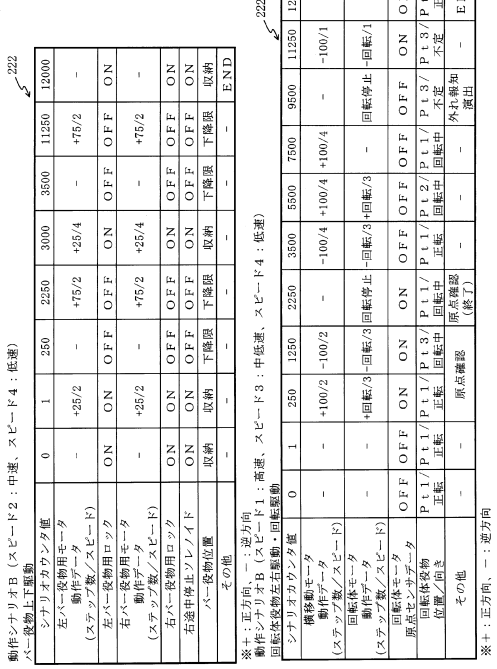
動作シナリオＡ（スピード１：高速、スピード２：中速、スピード３：中低速、スピード４：低速）

回転体役物左右駆動・回転駆動												
シナリオカウンタ値	0	1	500	1000	3000	5000	7000	11250	12000			
横移動モータ動作データ（ステップ数／スピード）	–	–	–	-100/4	+100/4	+100/4	–	-50/1	–			
回転体モータ動作データ（ステップ数／スピード）	–	–	＋回転/3	－回転/3	＋回転/3	–	回転停止/0	－回転/1	–			
回転体モータ原点センサデータ	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF			
回転体役物位置／向き	Pt1/正転	Pt1/正転	Pt1/正転	Pt1/回転中	Pt2/回転中	Pt1/回転中	Pt3/不定	Pt3/不定	Pt1/正転			
その他	–	–	–	–	–	–	外れ候補演出	–	END			

※＋：正方向、－：逆方向

（ｂ）

【図６９７】



動作シナリオB（スピード２：中速、スピード４：低速）
バー役物上下駆動

222

シナリオカウンタ値	0	1	250	2250	3000	3500	11250	12000
左バー役物用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	+25/2	－	+75/2	+25/4	－	+75/2	－
左バー役物用ロック	ＯＮ	ＯＮ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ
右バー役物用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	+25/2	－	+75/2	+25/4	－	+75/2	－
右バー役物用ロック	ＯＮ	ＯＮ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ
右途中停止ソレノイド	ＯＮ	ＯＮ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ
バー役物位置	収納	収納	下降限	下降限	収納	下降限	下降限	収納
その他	－	－	－	－	－	－	－	ＥＮＤ

※＋：正方向、－：逆方向

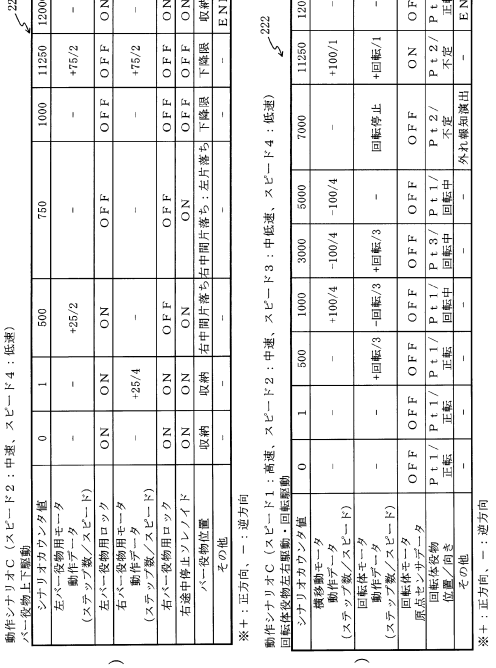
動作シナリオB（スピード１：高速、スピード３：中低速、スピード４：低速）
回転体役物左右駆動・回転駆動

222

シナリオカウンタ値	0	1	250	1250	2250	3500	5500	7500	9500	11250	12000
横移動モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	+100/2	−100/2	－	+100/4	−100/4	−100/4	－	+100/1	－
回転体モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	+回転/3	−回転/3	回転停止	回転/3	−回転/3	－	回転停止	回転/1	－
回転体モータ 原点センサデータ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ	ＯＮ	ＯＮ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ	ＯＦＦ
回転体役物位置／向き	Ｐｔ１／正転	Ｐｔ１／正転	Ｐｔ３／回転中	Ｐｔ１／回転中	原点確認（終了）	－	－	－	Ｐｔ２／不定	Ｐｔ３／不定	Ｐｔ１／正転
その他	－	－	原点確認						外れ報知演出	－	ＥＮＤ

※＋：正方向、－：逆方向

【図６９８】



動作シナリオC（スピード２：中速、スピード４：低速）
バー役物上下駆動

222

シナリオカウンタ値	0	1	500	1000	2250	3000	5000	7500	9500	11250	12000
左バー役物用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	+25/2	－	－	+100/4	−100/4	－	－	+75/2	－
左バー役物用ロック	ＯＮ	ＯＮ	ＯＮ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ
右バー役物用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	+25/4	－	－	－	+40/2	−40/4	－	－	+75/2	－
右バー役物用ロック	ＯＮ	ＯＮ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ
右途中停止ソレノイド	ＯＮ	ＯＮ	ＯＮ	ＯＮ	ＯＮ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ
バー役物位置	収納	収納	右中間片落ち	右中間片落ち	左片落ち	下降限	当たり報知位置			収納	
その他	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	ＥＮＤ

※＋：正方向、－：逆方向

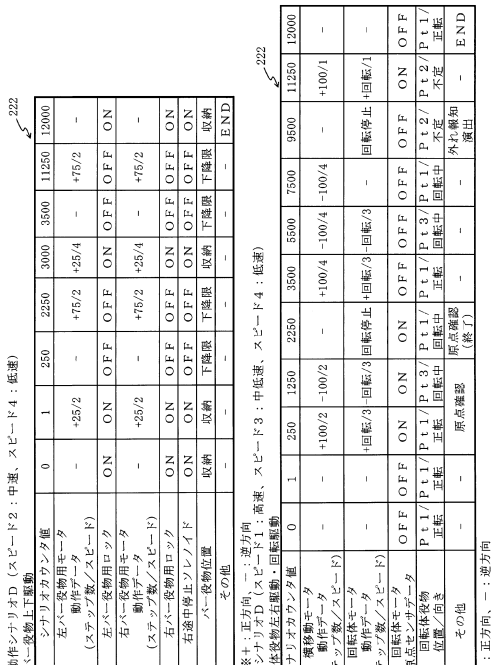
動作シナリオC（スピード１：高速、スピード２：中速、スピード３：中低速、スピード４：低速）
回転体役物左右駆動・回転駆動

222

シナリオカウンタ値	0	1	500	800	1000	3000	5000	7000	11250	12000
横移動モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	－	－	+100/4	−100/4	−100/4	－	+100/1	－
回転体モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	+回転/3	−回転/3	−回転/3	+回転/3	－	回転停止	+回転/1	－
回転体モータ 原点センサデータ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ	ＯＦＦ
回転体役物位置／向き	Ｐｔ１／正転	Ｐｔ１／正転	Ｐｔ１／正転	Ｐｔ３／回転中	Ｐｔ１／回転中	Ｐｔ１／回転中	Ｐｔ３／回転中	Ｐｔ１／正転	Ｐｔ２／不定	Ｐｔ１／正転
その他	－	－	－	－	－	－	－	外れ報知演出	－	ＥＮＤ

※＋：正方向、－：逆方向

【図６９９】



動作シナリオD（スピード２：中速、スピード４：低速）
バー役物上下駆動

222

シナリオカウンタ値	0	1	250	1250	2250	3500	5500	7500	9500	11250	12000
左バー役物用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	+25/2	－	+75/2	+25/4	－	+75/2	－			
左バー役物用ロック	ＯＮ	ＯＮ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ
右バー役物用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	+25/2	－	+75/2	+25/4	－	+75/2	－			
右バー役物用ロック	ＯＮ	ＯＮ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ
右途中停止ソレノイド	ＯＮ	ＯＮ	ＯＮ	ＯＮ	ＯＮ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ
バー役物位置	収納	収納	右中間片落ち	右中間片落ち	左片落ち	下降限	下降限	収納			
その他	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	ＥＮＤ

※＋：正方向、－：逆方向

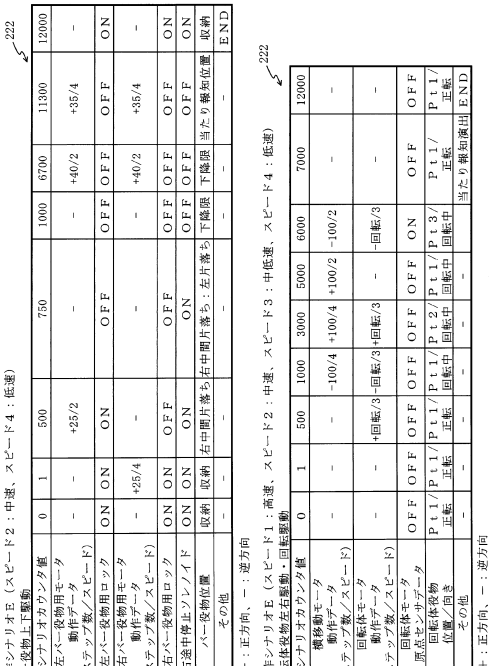
動作シナリオD（スピード１：高速、スピード３：中低速、スピード４：低速）
回転体役物左右駆動・回転駆動

222

シナリオカウンタ値	0	1	250	1250	2250	3500	5500	7500	9500	11250	12000
横移動モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	+100/2	−100/2	－	+100/4	−100/4	−100/4	－	+100/1	－
回転体モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	+回転/3	−回転/3	回転停止	回転/3	−回転/3	－	回転停止	回転/1	－
回転体モータ 原点センサデータ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ	ＯＮ	ＯＮ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ	ＯＦＦ
回転体役物位置／向き	Ｐｔ１／正転	Ｐｔ１／正転	Ｐｔ３／回転中	Ｐｔ１／回転中	原点確認（終了）	－	－	－	Ｐｔ２／不定	Ｐｔ３／不定	Ｐｔ１／正転
その他	－	－	原点確認						外れ報知演出	－	ＥＮＤ

※＋：正方向、－：逆方向

【図７００】



動作シナリオE（スピード２：中速、スピード４：低速）
バー役物上下駆動

222

シナリオカウンタ値	0	1	500	1000	3000	5000	6000	6700	11300	12000
左バー役物用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	+25/2	－	－	－	－	+40/2	+35/4	－
左バー役物用ロック	ＯＮ	ＯＮ	ＯＮ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ
右バー役物用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	+25/4	－	－	－	－	－	+40/2	+35/4	－
右バー役物用ロック	ＯＮ	ＯＮ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ
右途中停止ソレノイド	ＯＮ	ＯＮ	ＯＮ	ＯＮ	ＯＮ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ
バー役物位置	収納	収納	右中間片落ち	右中間片落ち	左片落ち	下降限	下降限	当たり報知位置		収納
その他	－	－	－	－	－	－	－	－	－	ＥＮＤ

※＋：正方向、－：逆方向

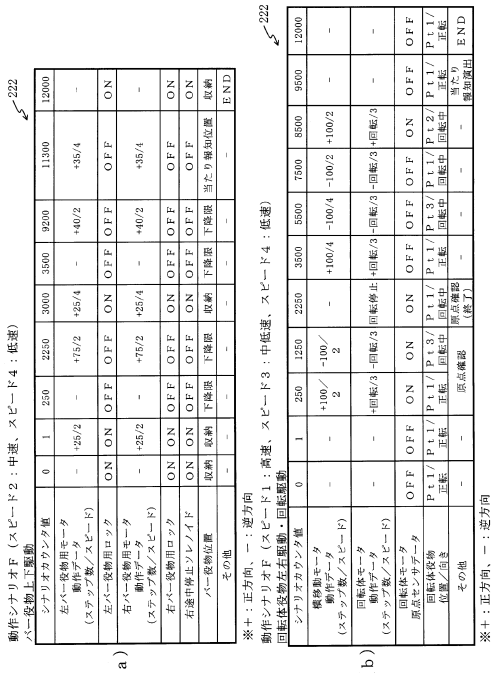
動作シナリオE（スピード１：高速、スピード２：中速、スピード３：中低速、スピード４：低速）
回転体役物左右駆動・回転駆動

222

シナリオカウンタ値	0	1	500	1000	3000	5000	6000	7000	12000
横移動モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	−100/4	+100/4	+100/2	−100/2	−100/2	－	－
回転体モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	+回転/3	−回転/3	+回転/3	−回転/3	－	－	－
回転体モータ 原点センサデータ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＮ	ＯＦＦ	ＯＦＦ	ＯＦＦ
回転体役物位置／向き	Ｐｔ１／正転	Ｐｔ１／正転	Ｐｔ１／回転中	Ｐｔ２／回転中	Ｐｔ１／回転中	Ｐｔ３／回転中	Ｐｔ１／正転	Ｐｔ１／当たり報知演出	Ｐｔ１／正転
その他	－	－	－	－	－	－	－		ＥＮＤ

※＋：正方向、－：逆方向

【図７０１】



動作シナリオＦ（スピード２：中速、スピード４：低速）
バー役物上下駆動

（ａ）

シナリオカウンタ値	0	1	250	2250	3000	3500	9200	11300	12000
左バー役物用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	+25/2	－	+75/2	+25/4	－	+40/2	+35/4	－
左バー役物用ロック	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	ON
右バー役物用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	+25/2	－	+75/2	+25/4	－	+40/2	+35/4	－
右バー役物用ロック	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	ON
右途中停止ソレノイド	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	ON
バー役物位置	収納	収納	下降限	下降限	収納	下降限	下降限	当たり報知位置	収納
その他	－	－	－	－	－	－	－	－	END

※＋：正方向、－：逆方向

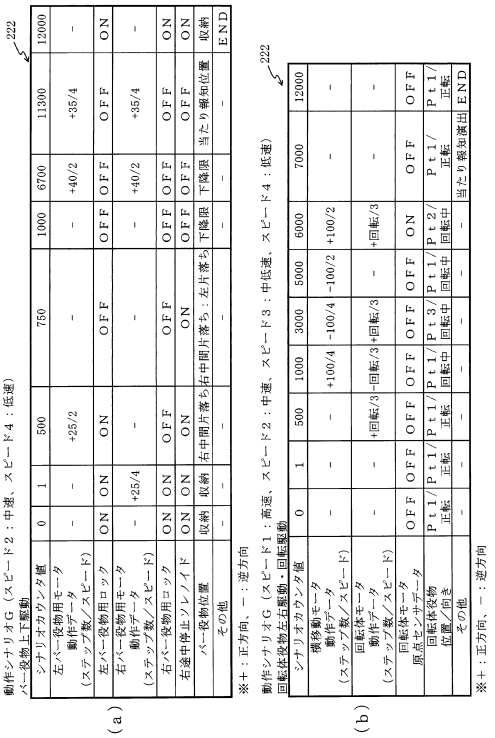
動作シナリオＦ（スピード１：高速、スピード３：中低速、スピード４：低速）
回転体役物左右駆動・回転駆動

（ｂ）

シナリオカウンタ値	0	1	250	1250	2250	3500	6500	7500	8500	9500	12000
横移動モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	+100／2	−100／2	－	−100/4	+100/4	+100/2	−100/2	－	－
回転体モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	+回転/3	−回転/3	回転停止	−回転/3	+回転/3	+回転/3	−回転/3	－	－
回転体モータ 原点センサデータ	OFF	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF
回転体役物 位置／向き	Pt1／正転	－	Pt1／正転	Pt.3／回転中	Pt1／回転中	Pt1／正転	Pt.2／回転中	Pt1／回転中	Pt.3／回転中	Pt.1／正転	Pt1／正転
その他	－	－	原点確認（終了）			－	－	－	－	当たり報知演出	END

※＋：正方向、－：逆方向

【図７０２】



動作シナリオＧ（スピード２：中速、スピード４：低速）
バー役物上下駆動

（ａ）

シナリオカウンタ値	0	1	500	750	1000	6700	11300	12000
左バー役物用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	+25/2	－	－	+40/2	+35/4	－
左バー役物用ロック	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	ON
右バー役物用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	+25/4	－	－	－	+40/2	+35/4	－
右バー役物用ロック	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON
右途中停止ソレノイド	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	ON
バー役物位置	収納	収納	右中間片落ち	左片落ち	下降限	当たり報知位置	収納	
その他	－	－	－	－	－	－	－	END

※＋：正方向、－：逆方向

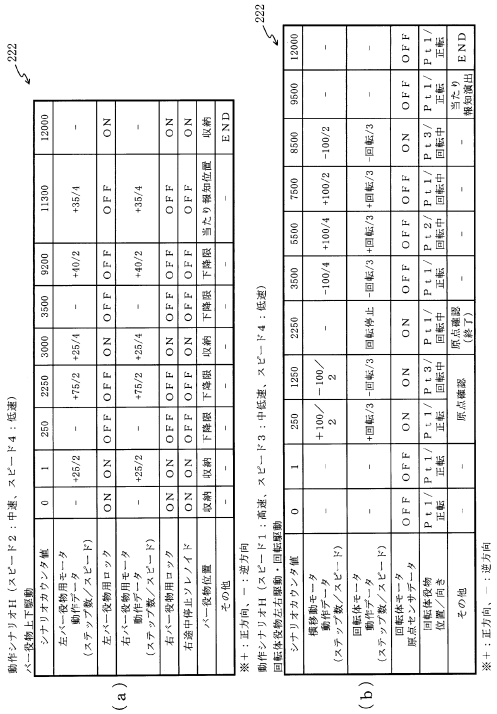
動作シナリオＧ（スピード１：高速、スピード２：中速、スピード３：中低速、スピード４：低速）
回転体役物左右駆動・回転駆動

（ｂ）

シナリオカウンタ値	0	1	500	1000	3000	5000	6000	7000	12000
横移動モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	－／+100/4	−100/2	−100/4	−100/2	+100/2	－	－
回転体モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	+回転/3	−回転/3	+回転/3	－	+回転/3	－	－
回転体モータ 原点センサデータ	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF
回転体役物 位置／向き	Pt1／正転	Pt1／正転	Pt1／回転中	Pt3／回転中	Pt2／回転中	Pt1／回転中	Pt2／回転中	Pt1／正転	Pt1／正転
その他	－	－	－	－	－	－	－	当たり報知演出	END

※＋：正方向、－：逆方向

【図７０３】



動作シナリオＨ（スピード２：中速、スピード４：低速）
バー役物上下駆動

（ａ）

シナリオカウンタ値	0	1	250	2250	3000	3500	9200	11300	12000
左バー役物用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	+25/2	－	+75/2	+25/4	－	+40/2	+35/4	－
左バー役物用ロック	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	ON
右バー役物用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	+25/2	－	+75/2	+25/4	－	+40/2	+35/4	－
右バー役物用ロック	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	ON
右途中停止ソレノイド	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	ON
バー役物位置	収納	収納	下降限	下降限	収納	下降限	下降限	当たり報知位置	収納
その他	－	－	－	－	－	－	－	－	END

※＋：正方向、－：逆方向

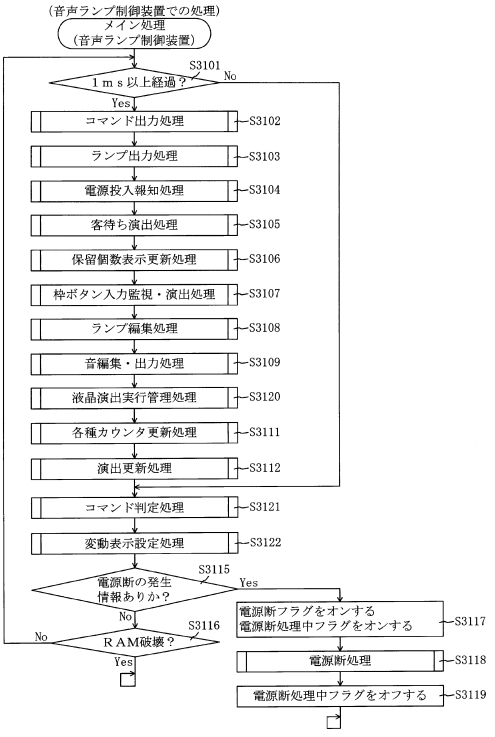
動作シナリオＨ（スピード１：高速、スピード３：中低速、スピード４：低速）
回転体役物左右駆動・回転駆動

（ｂ）

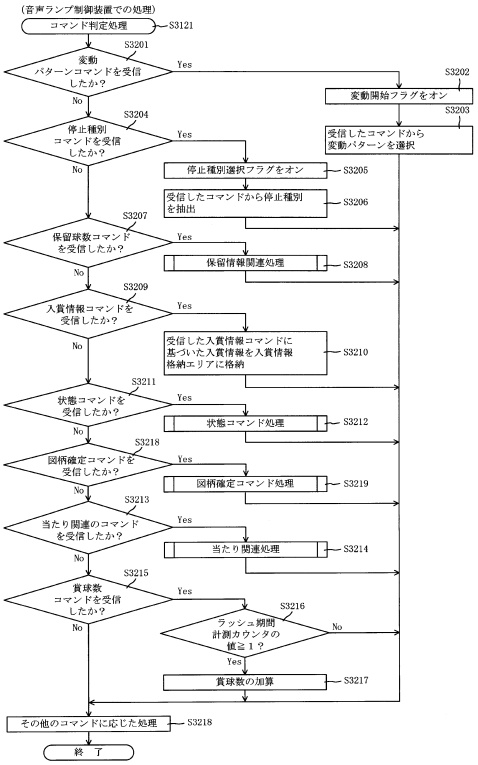
シナリオカウンタ値	0	1	250	1250	2250	3500	6500	7500	8500	9500	12000
横移動モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	+100／2	−100／2	－	−100/4	+100/4	+100/2	−100/2	－	－
回転体モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	+回転/3	−回転/3	回転停止	−回転/3	+回転/3	+回転/3	−回転/3	－	－
回転体モータ 原点センサデータ	OFF	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF
回転体役物 位置／向き	Pt1／正転	－	Pt1／正転	Pt.3／回転中	Pt1／回転中	Pt1／正転	Pt.2／回転中	Pt1／回転中	Pt.3／回転中	Pt.1／正転	Pt1／正転
その他	－	－	原点確認（終了）			－	－	－	－	当たり報知演出	END

※＋：正方向、－：逆方向

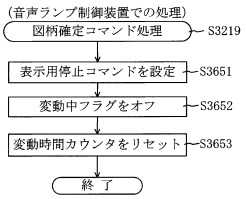
【図７０４】



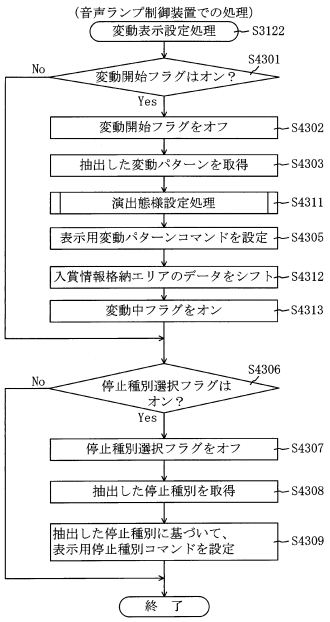
【図７０５】



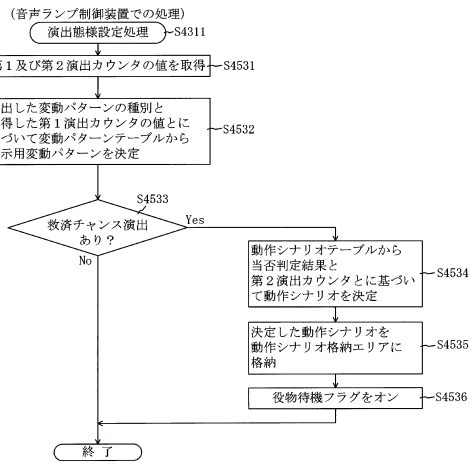
【図７０６】



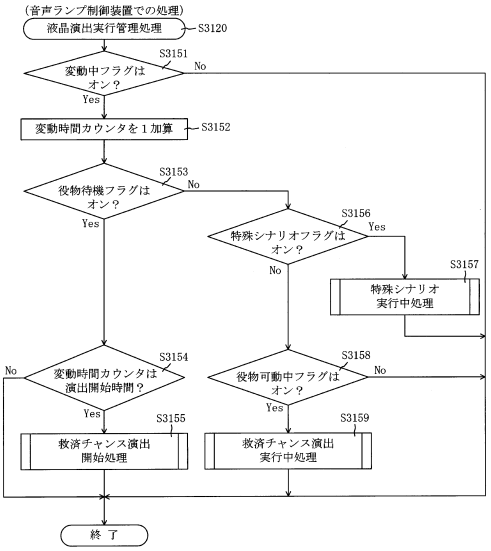
【図７０７】



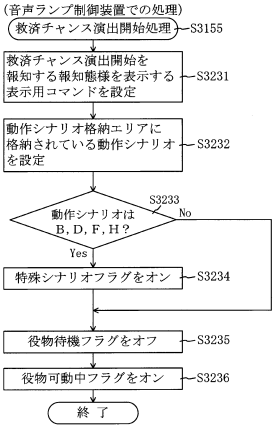
【図７０８】



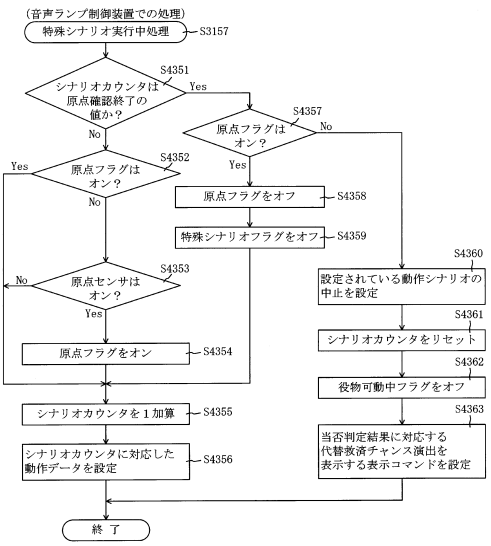
【図７０９】



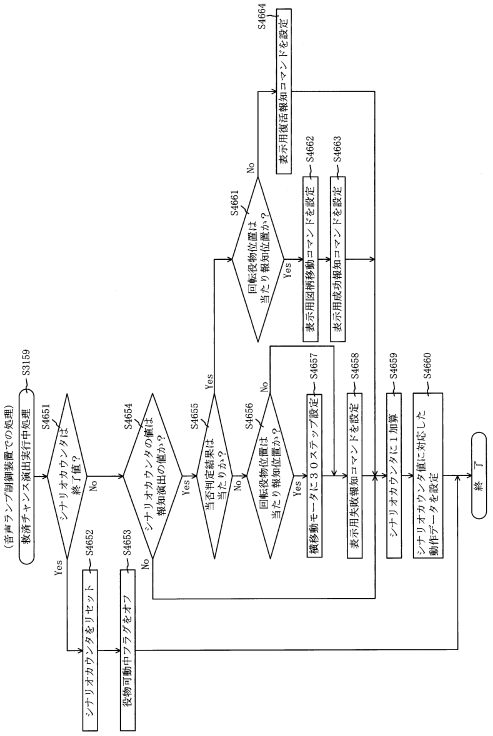
【図７１０】



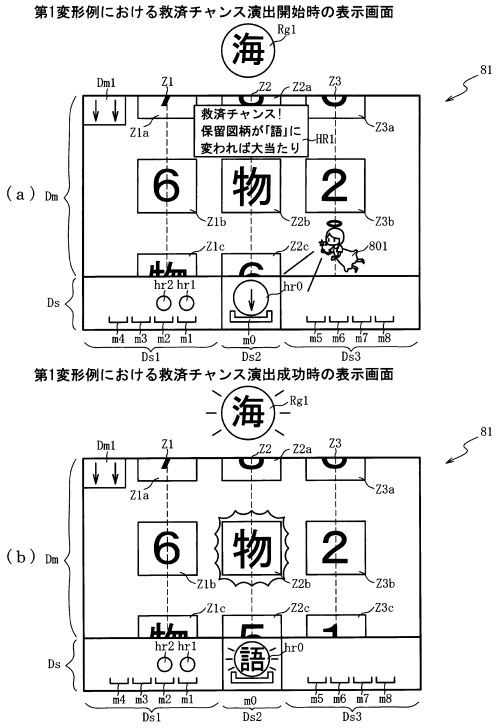
【図７１１】



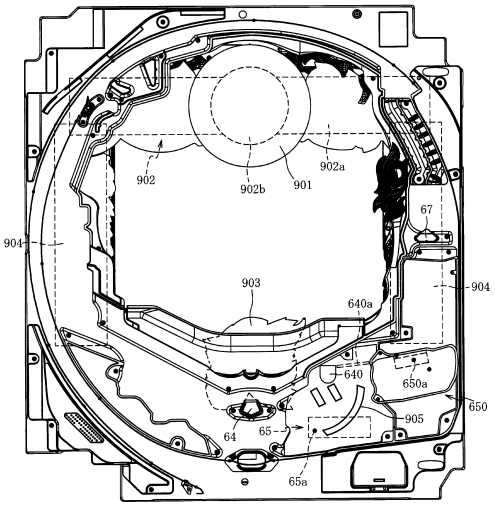
【図７１２】



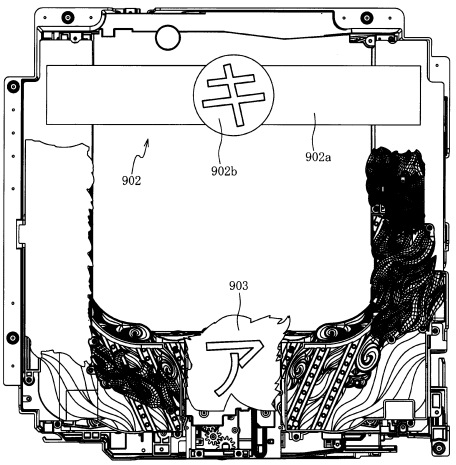
【図７１３】



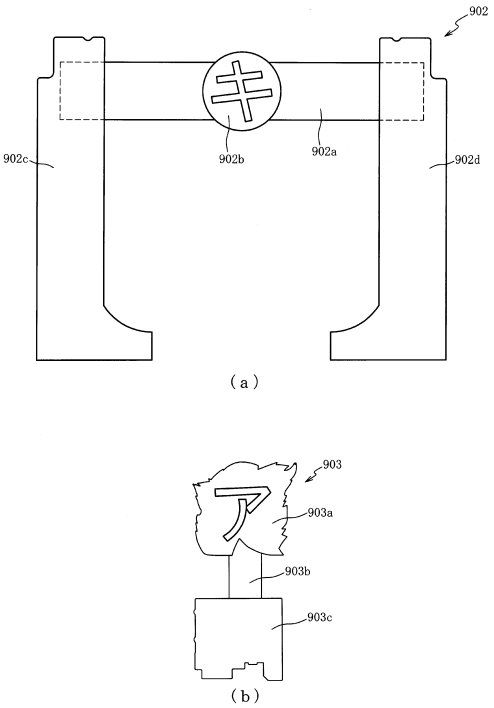
【図７１４】



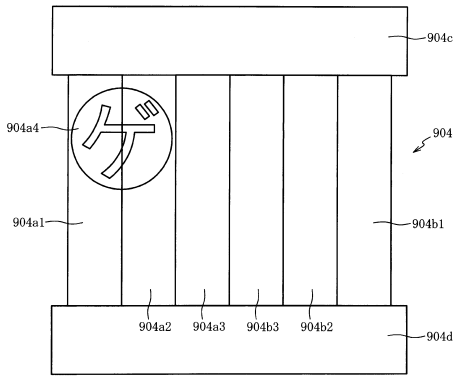
【図７１５】



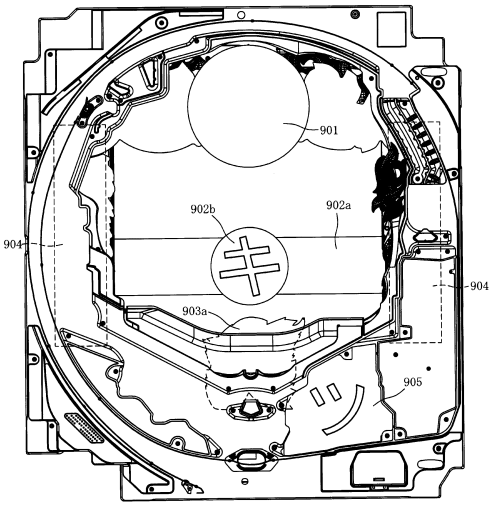
【図７１６】



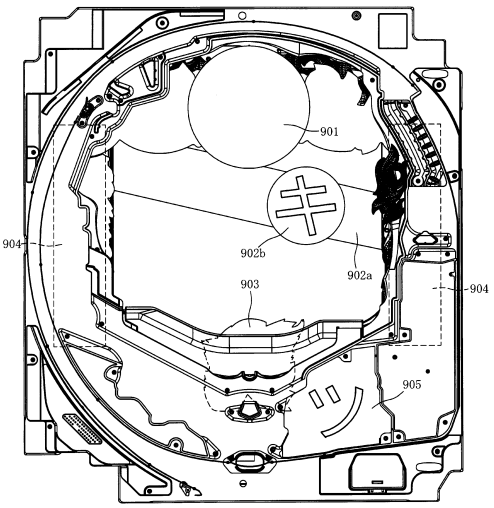
【図７１７】



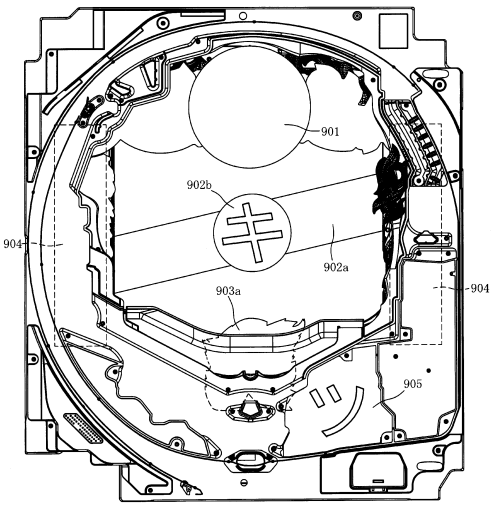
【図７１８】



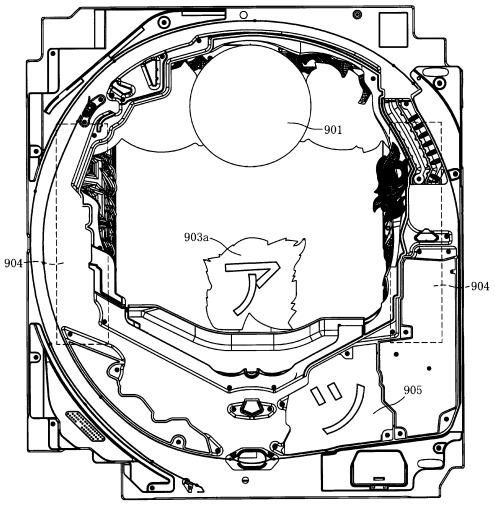
【図７１９】



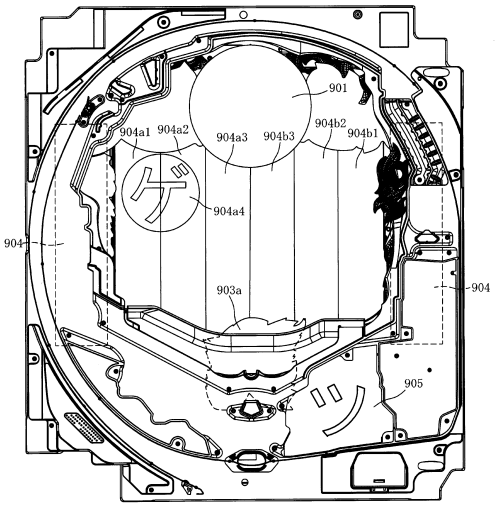
【図７２０】



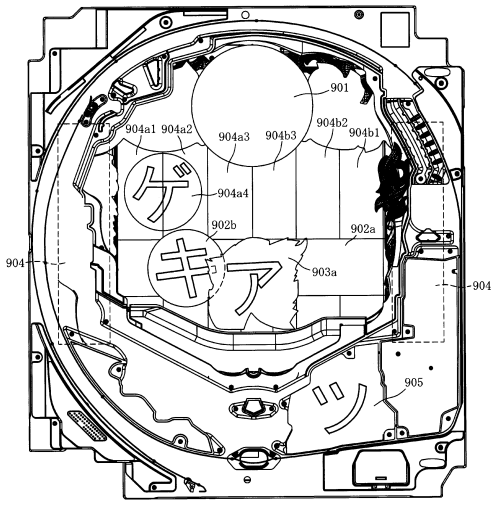
【図７２１】



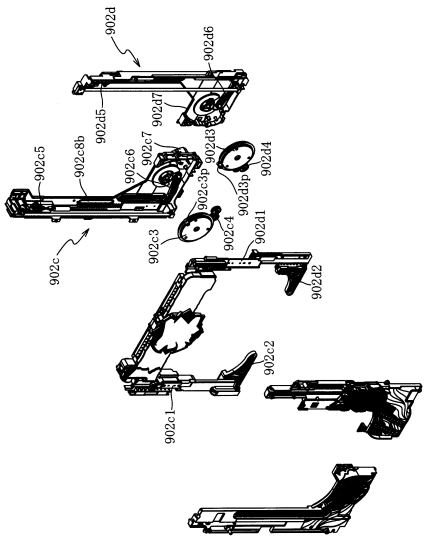
【図７２２】



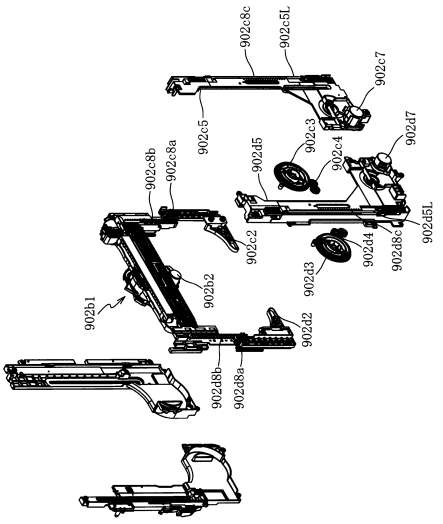
【図７２３】



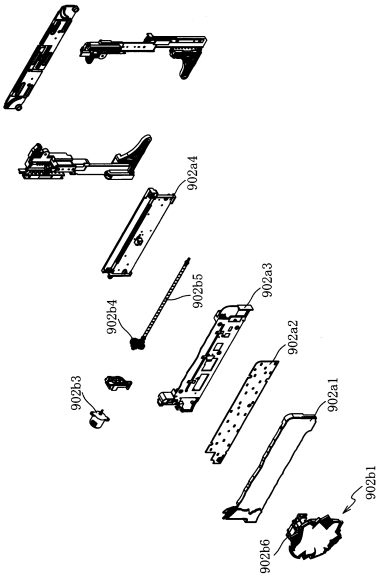
【図７２４】



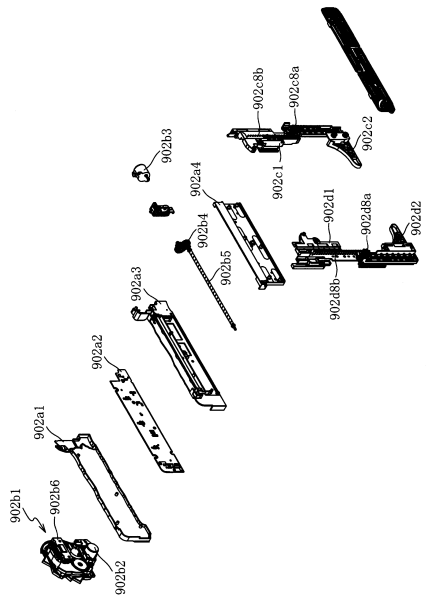
【図７２５】



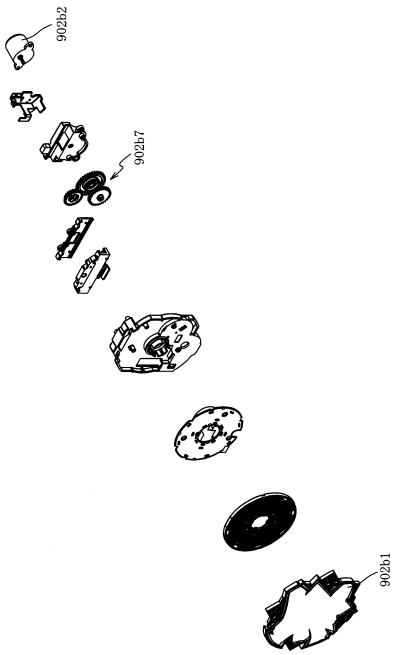
【図７２６】



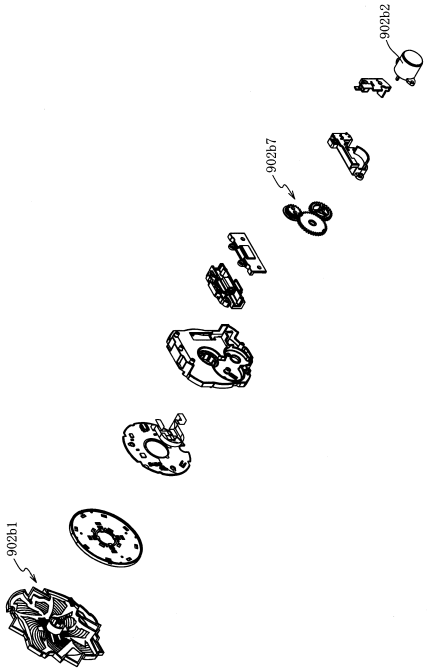
【図７２７】



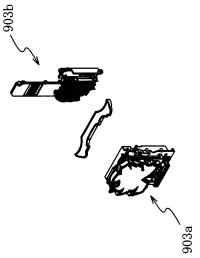
【図７２８】



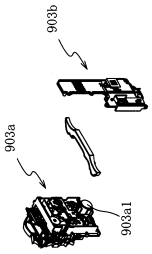
【図７２９】



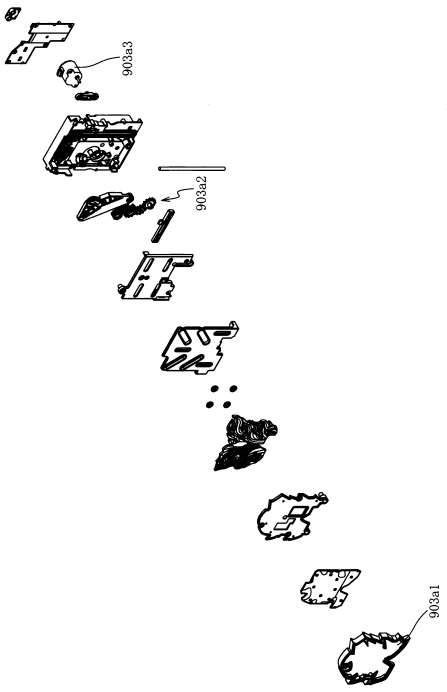
【図７３０】



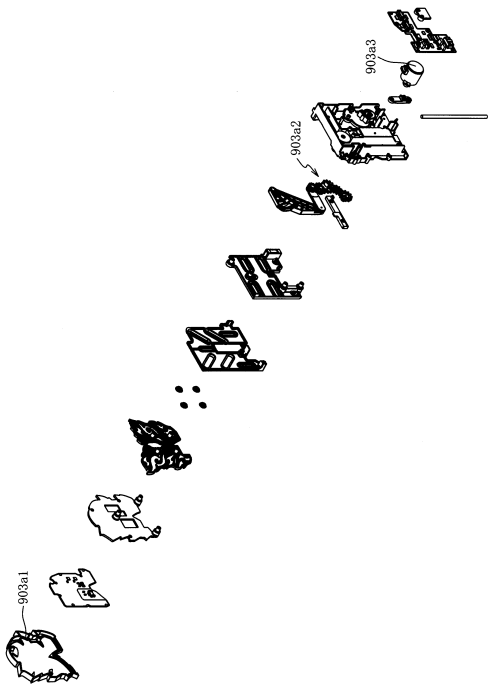
【図７３１】



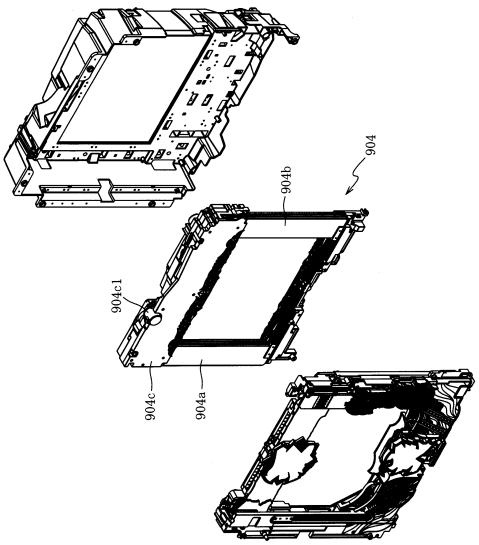
【図７３２】



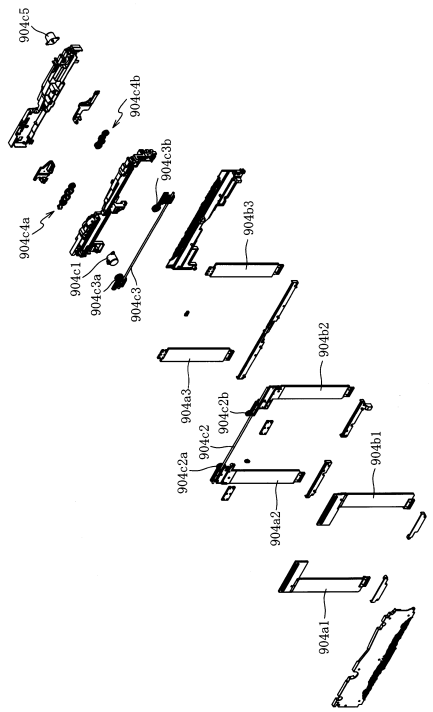
【図７３３】



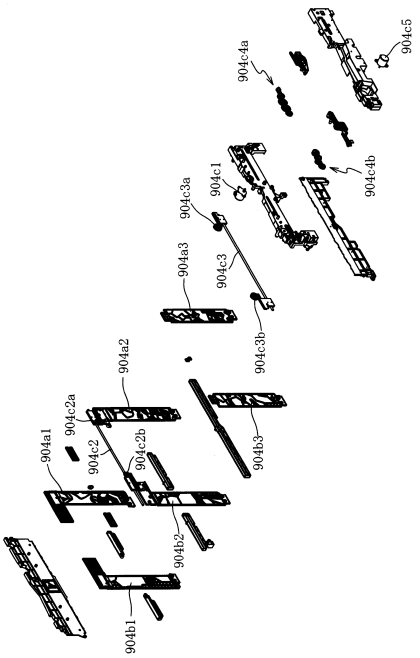
【図７３４】



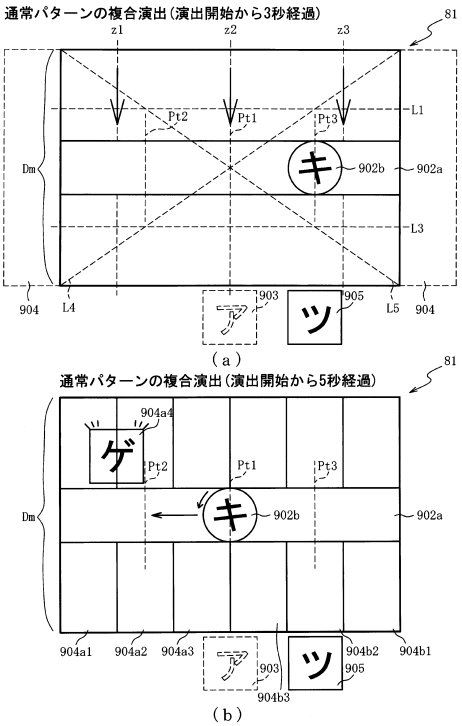
【図７３５】



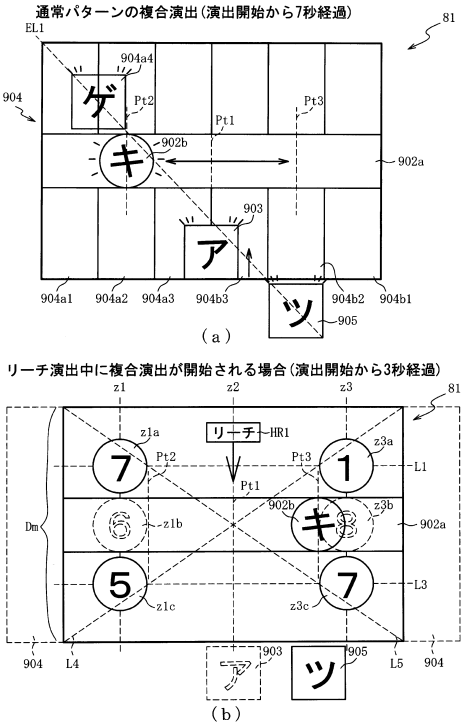
【図７３６】



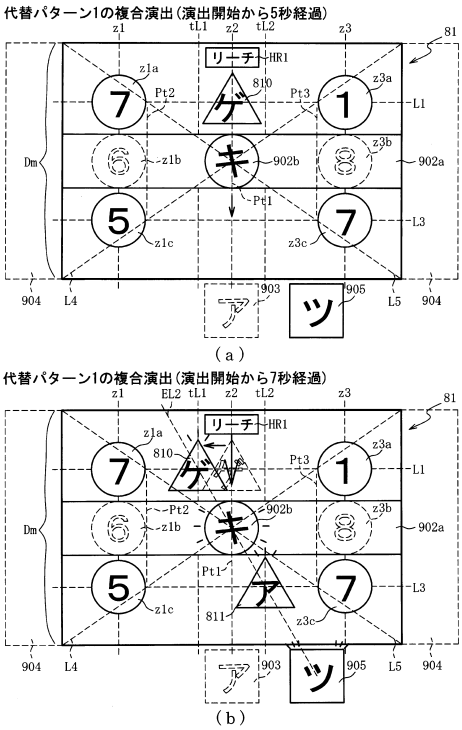
【図７３７】



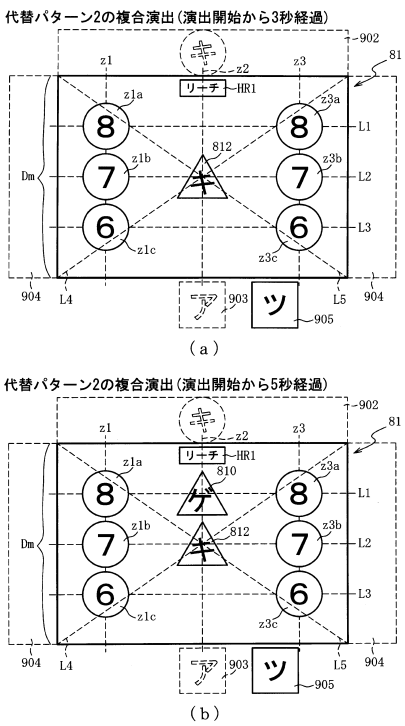
【図７３８】



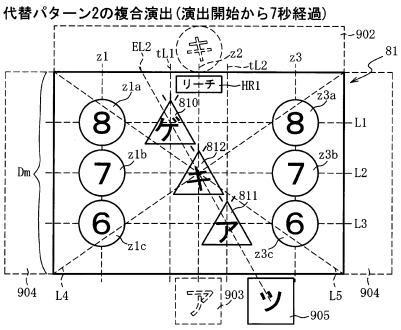
【図７３９】



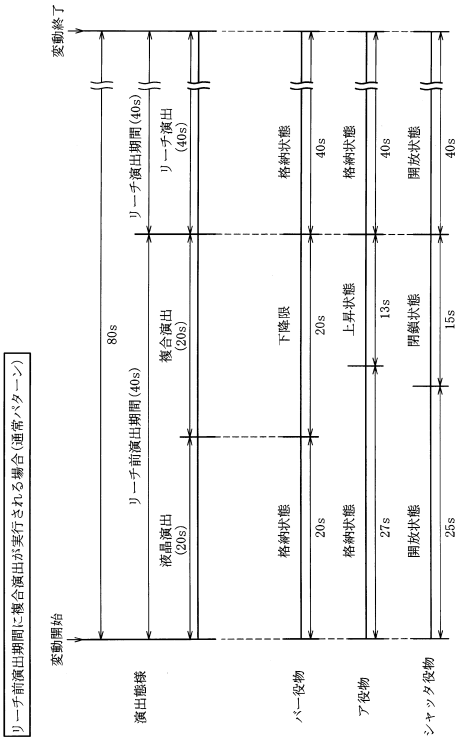
【図７４０】



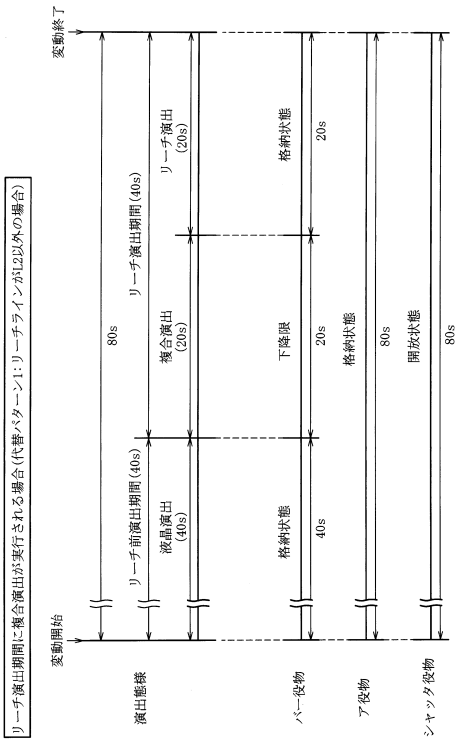
【図７４１】



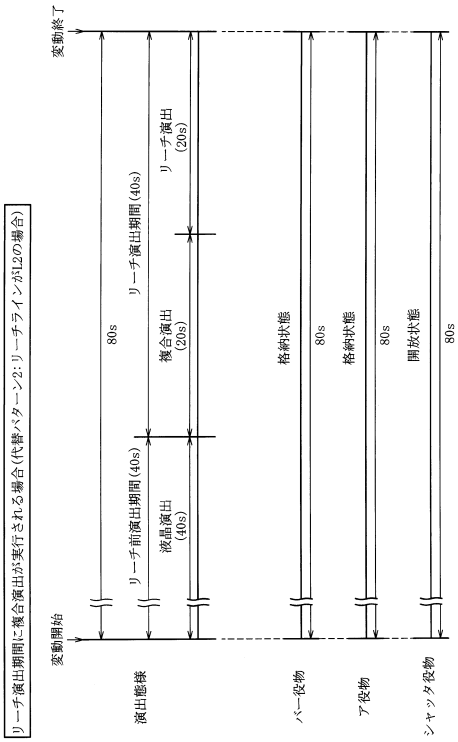
【図７４２】



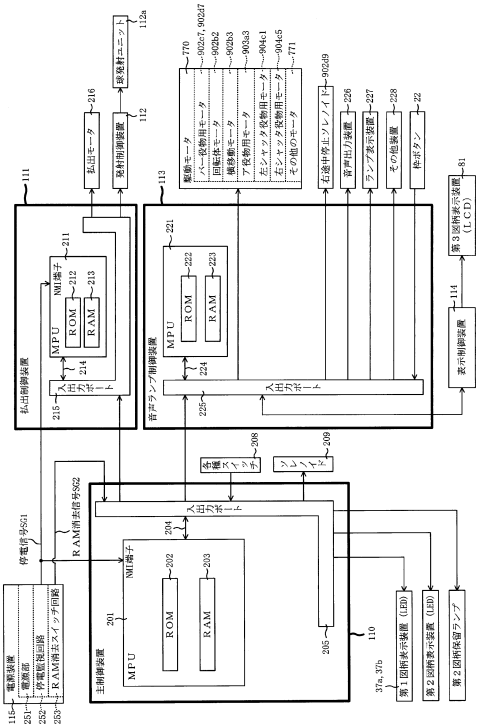
【図７４３】



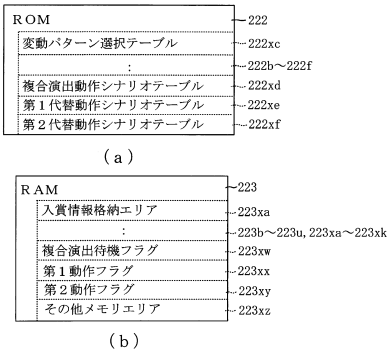
【図７４４】



【図７４５】



【図７４６】



【図７４７】

（ａ）

通常用変動パターン選択テーブル222xc1　222

特図種別	当否判定結果	変動パターン種別	表示用変動パターン	複合演出	第１演出カウンタＣＳ１（0～199）
特図１	外れ	外れ	変動パターンＡａ	なし	0～199
		ガセ外れ	変動パターンＢａ	なし	0～199
		ノーマルリーチ	変動パターンＤａ	なし	0～179
			変動パターンＥａ	あり	180～199
		スーパーリーチ	変動パターンＦａ	なし	0～149
			変動パターンＧａ	あり	150～199
	大当たり	ノーマルリーチ	変動パターンＨａ	なし	0～149
			変動パターンＩａ	あり	150～199
		スーパーリーチ	変動パターンＪａ	なし	0～129
			変動パターンＫａ	あり	130～199
		スペシャルリーチ	変動パターンＬａ	あり	0～199
	小当たり	長小当たり	変動パターンＭａ	なし	0～199
特図２	外れ	外れ	変動パターンＮａ	なし	0～179
			変動パターンＰａ	あり	180～199
	大当たり小当たり	当たり	変動パターンＱａ	なし	0～149
			変動パターンＲａ	あり	150～199

（ｂ）

【図７４８】

時短用変動パターン選択テーブル222xc2　222

特図種別	当否判定結果	変動パターン種別	表示用変動パターン	複合演出	第１演出カウンタＣＳ１（0～199）
特図１	外れ	超短外れ	変動パターンＳａ	なし	0～199
	大当たり	短大当たり	変動パターンＴａ	なし	0～199
	小当たり	長小当たり	変動パターンＵａ	なし	0～189
			変動パターンＶａ	あり	190～199
特図２	外れ	短外れ	変動パターンＷａ	なし	0～199
	大当たり	超短大当たり	変動パターンＸａ	なし	0～199
	小当たり	超短小当たり	変動パターンＹａ	なし	0～199

（ａ）

特殊時短用変動パターン選択テーブル222xc3　222

特図種別	当否判定結果	変動パターン種別	表示用変動パターン	複合演出	第１演出カウンタＣＳ１（0～199）
特図１	外れ	外れ	変動パターンＺａ	なし	0～199
	大当たり	当たり	変動パターンＡＡａ	なし	0～199
	小当たり	長小当たり	変動パターンＡＢａ	なし	0～199

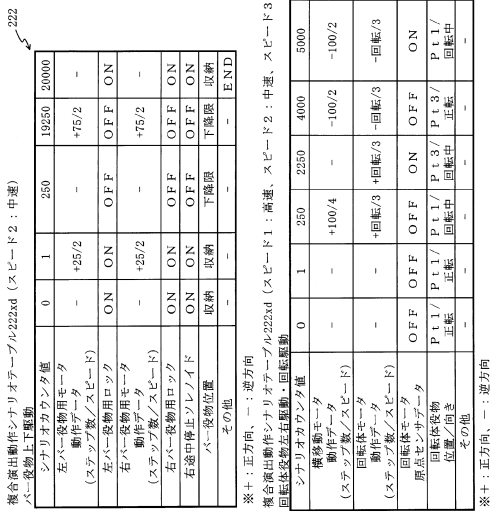
（ｂ）

時短最終変動パターン選択テーブル222xc4　222

特図種別	当否判定結果	変動パターン種別	表示用変動パターン	複合演出	第１演出カウンタＣＳ１（0～199）
特図２	外れ	短外れ	変動パターンＡＣａ	なし	0～199
	大当たり	大当たり	変動パターンＡＤａ	なし	0～199
	小当たり	超短小当たり	変動パターンＡＥａ	なし	0～199
		小当たり	変動パターンＡＦａ	なし	0～199

（ｃ）

【図７４９】



第１代替動作シナリオテーブル222xe（スピード２：中速）
バー役物上下駆動

222

シナリオカウンタ値	0	1	250	19250	20000
左バー役物用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	+25/2	－	+75/2	－
左バー役物用ロック	ON	ON	OFF	OFF	ON
右バー役物用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	+25/2	－	+75/2	－
右バー役物用ロック	ON	ON	OFF	OFF	ON
右途中停止ソレノイド	ON	ON	OFF	OFF	ON
バー役物位置	収納	下降限	収納	下降限	収納
その他	－	－	－	－	END

※＋：正方向、－：逆方向

第１代替動作シナリオテーブル222xe（スピード１：高速、スピード２：中速、スピード３：中低速、スピード４：低速）
回転体役物左右駆動・回転駆動

222

シナリオカウンタ値	0	1	250	2250	4000	5000	6000	20000
横移動モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	+100/4	－	－100/2	－	－	－
回転体モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	+回転/3	+回転/3	－回転/3	－回転/3	回転停止	－
回転体モータ 原点センサデータ	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	OFF
回転体役物 位置／向き	Pt1／正転	Pt1／正転	Pt1／回転中	Pt3／回転中	Pt3／正転	Pt1／回転中	Pt1／正転	Pt1／正転
その他	－	－	－	－	－	－	－	END

※＋：正方向、－：逆方向

【図７５０】

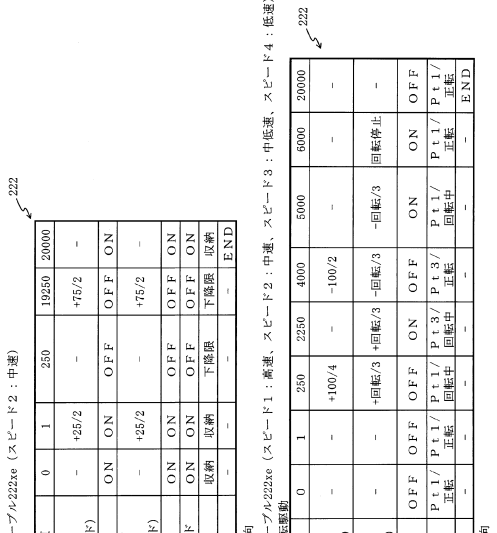
複合演出動作シナリオテーブル222xd（スピード１：高速、スピード２：中速、スピード３：中低速、
回転体役物左右駆動・回転駆動

222

シナリオカウンタ値	0	1	250	2250	4000	5000	6000	18250	20000
横移動モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	+100/4	－	－100/2	－100/2	－	－100/2	－
回転体モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	+回転/3	+回転/3	－回転/3	－回転/3	回転停止	－回転/2	－
回転体モータ 原点センサデータ	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	OFF
回転体役物 位置／向き	Pt1／正転	Pt1／正転	Pt1／回転中	Pt3／回転中	Pt3／正転	Pt1／回転中	Pt2／正転	Pt2／正転	Pt1／正転
その他	－	－	－	－	－	－	－	－	END

※＋：正方向、－：逆方向

【図７５１】



第１代替動作シナリオテーブル222xe（スピード１：高速）
アダ役物上下駆動

222

シナリオカウンタ値	0	20000
アダ役物用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－
アダ役物位置	収納	収納
その他	－	END

※＋：正方向、－：逆方向

第１代替動作シナリオテーブル222xe（スピード２：中速）
シャッタ役物左右駆動

222

シナリオカウンタ値	0	20000
左シャッタ用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－
右シャッタ用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－
シャッタ役物開閉状態	開放	開放
その他	－	END

※＋：正方向、－：逆方向

【図７５２】

複合演出動作シナリオテーブル222xd（スピード１：高速）
アダ役物上下駆動

222

シナリオカウンタ値	0	1	6500	7000	18250	18750	20000
アダ役物用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	+100/1	－	－100/1	－	－
アダ役物位置	収納	収納	－	上昇限	上昇限	収納	収納
その他	－	－	－	－	－	－	END

※＋：正方向、－：逆方向

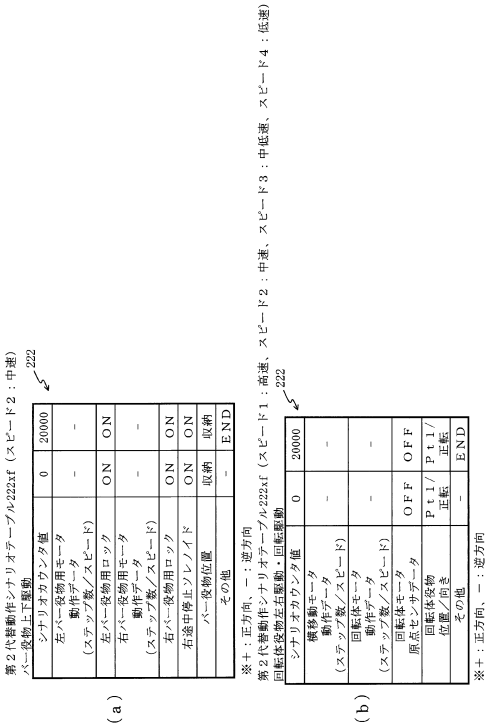
複合演出動作シナリオテーブル222xd（スピード２：中速）
シャッタ役物左右駆動

222

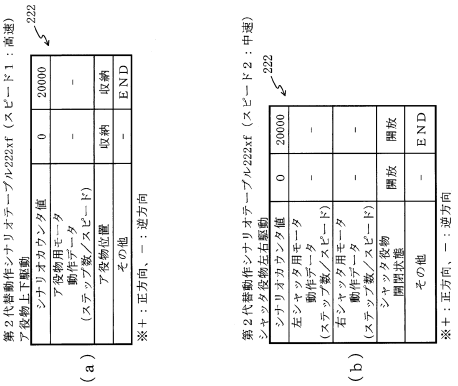
シナリオカウンタ値	0	1	4500	5000	18750	19750	20000
左シャッタ用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	+100/2	－	－100/2	－	－
右シャッタ用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）	－	－	+100/2	－	－100/2	－	－
シャッタ役物開閉状態	開放	開放	閉鎖	閉鎖	開放	開放	開放
その他	－	－	－	－	－	－	END

※＋：正方向、－：逆方向

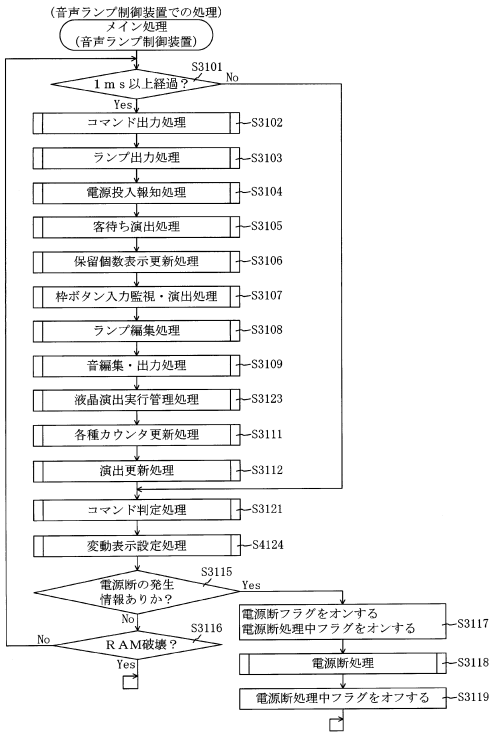
【図７５３】



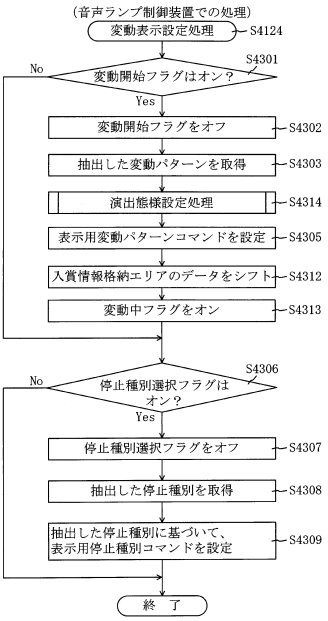
【図７５４】



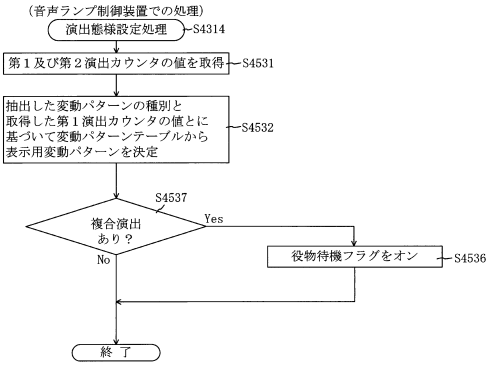
【図７５５】



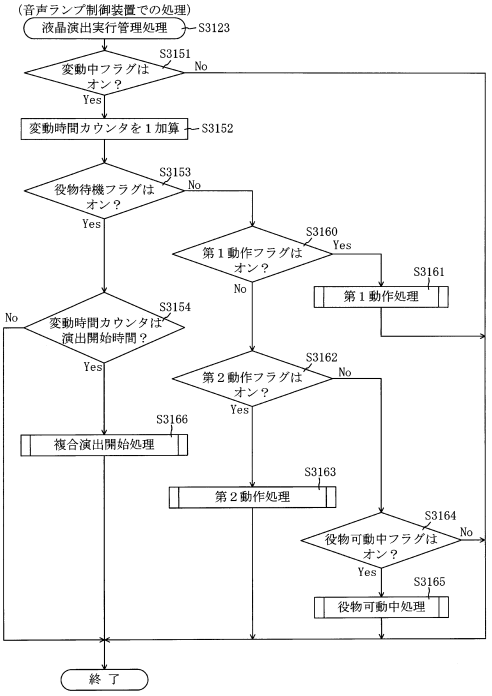
【図７５６】



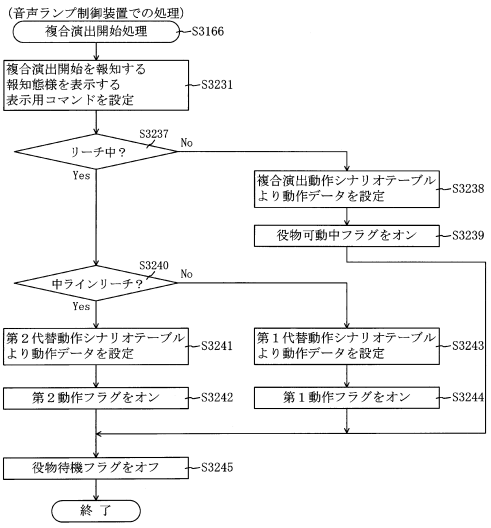
【図７５７】



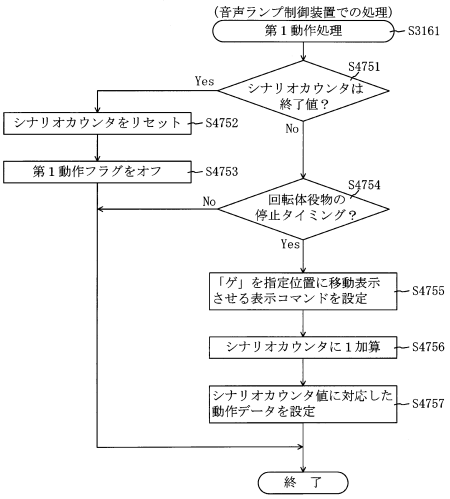
【図７５８】



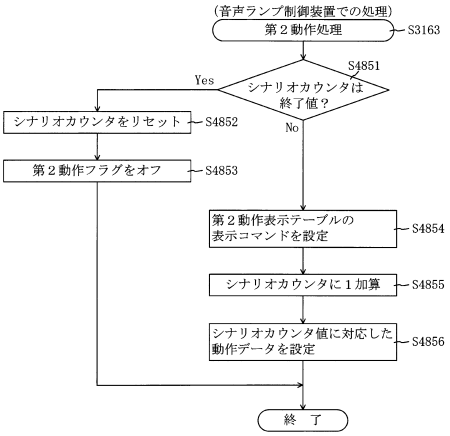
【図７５９】



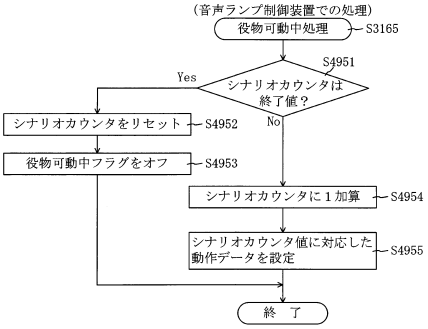
【図７６０】



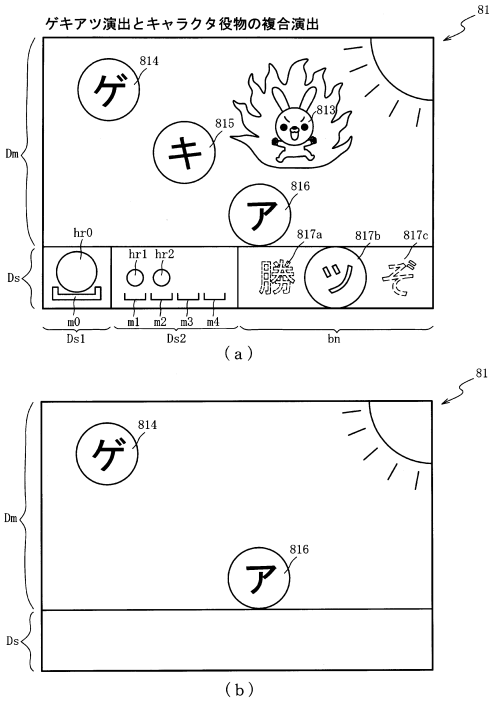
【図７６１】



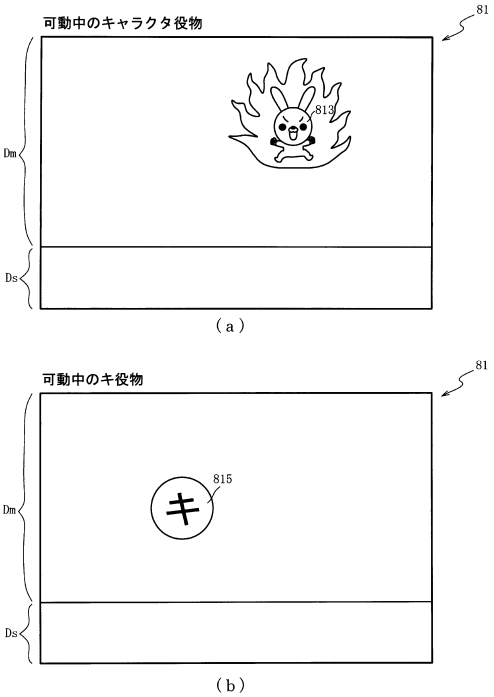
【図７６２】



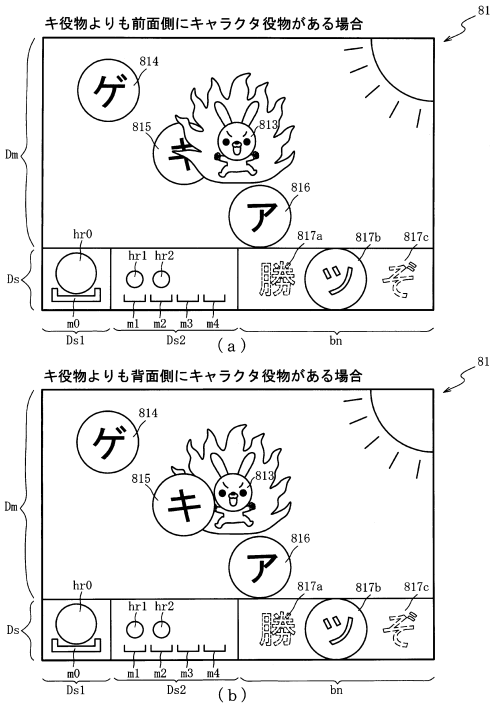
【図７６３】



【図７６４】



【図７６５】



【図７６６】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
大当たり種別選択テーブル	202b
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202ha
時短付与テーブル	202e
小当たり種別選択テーブル	202f
開放シナリオテーブル	202g
状態移行テーブル	202hb
大当たり移行設定テーブル	202hc

【図７６７】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203p
Ｖフラグ	203q
Ｖ通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
特図２カウンタ	203t
その他メモリエリア	203z
状態ステータス	203ha
規定回数カウンタ	203hb

【図７６８】

変動パターン選択テーブル	202ha
通常用変動パターン１テーブル	202ha1
通常用変動パターン２テーブル	202ha2
通常用変動パターン３テーブル	202ha3
時短用変動パターン１テーブル	202ha4
時短用変動パターン２テーブル	202ha5
時短用変動パターン３テーブル	202ha6

（ａ）

通常用変動パターン１テーブル 202ha1　202

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	外れ	外れ(7秒)	0～139
		ガセ外れ(20秒)	140～149
		ノーマルリーチ各種(40秒)	150～179
		スーパーリーチ(80秒)	180～198
	大当たり	ノーマルリーチ各種(40秒)	0～29
		スーパーリーチ(80秒)	30～189
		スペシャルリーチ(140秒)	190～198
	小当たり	長小当たり(90秒)	0～198
特図２	共通	ロング(100秒)	0～198

（ｂ）

【図７６９】

通常用変動パターン２テーブル 202ha2

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	外れ	外れ(7秒)	0～139
		ガセ外れ(20秒)	140～149
		スーパーリーチ(80秒)	180～198
	大当たり	スーパーリーチ(80秒)	30～189
		スペシャルリーチ(140秒)	190～198
	小当たり	長小当たり(90秒)	0～198
特図２	共通	ロング(100秒)	0～198

（ａ）

通常用変動パターン３テーブル 202ha3

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	共通	ミドル(20秒)	0～139
特図２	共通	ミドル(20秒)	0～198

（ｂ）

【図７７０】

時短用変動パターン１テーブル 202ha4

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	外れ	超短外れ（0.5秒）	0～198
	大当たり	短大当たり（2秒）	0～198
	小当たり	長小当たり（90秒）	0～198
特図２	外れ	短外れ（1秒）	0～198
	小当たり	超短小当たり（1秒）	0～198
	大当たり	超短大当たり（1秒）	0～198

（ａ）

時短用変動パターン２テーブル 202ha5

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	外れ	外れ(20秒)	0～198
	大当たり	当たり(20秒)	0～198
	小当たり	長小当たり（90秒）	0～198
特図２	外れ	短外れ（1秒）	0～198
	小当たり	超短小当たり（1秒）	0～198
	大当たり	超短大当たり（1秒）	0～198

（ｂ）

【図７７１】

時短用変動パターン３テーブル 202ha6

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	外れ	外れ(20秒)	0～198
	大当たり	当たり(20秒)	0～198
	小当たり	長小当たり（90秒）	0～198
特図２	外れ	外れ（30秒）	0～198
	小当たり	超短小当たり（1秒）	0～99
		小当たり(20秒)	100～198
	大当たり	大当たり（20秒）	0～198

【図７７２】

（ａ）

状態移行テーブル 202hb
- 状態移行１テーブル 202hb1
- 状態移行２テーブル 202hb2
- 状態移行３テーブル 202hb3
- 状態移行４テーブル 202hb4
- 状態移行５テーブル 202hb5
- 状態移行６テーブル 202hb6

（ｂ）

状態移行１テーブル202hb1

状態ステータス	ＳＴ１
変動パターンテーブル	通常１
移行条件	特図変動２０回
移行先	ＳＴ２
遊技状態	通常状態

（ｃ）

状態移行２テーブル202hb2

状態ステータス	ＳＴ２
変動パターンテーブル	通常２
移行条件	特図変動８０回
移行先	ＳＴ１
遊技状態	通常状態

（ｄ）

状態移行３テーブル202hb3

状態ステータス	ＳＴ３
変動パターンテーブル	通常３
移行条件	特図変動１回
移行先	ＳＴ１
遊技状態	通常状態

【図７７３】

（ａ）

状態移行４テーブル202hb4　202

状態ステータス	ＳＴ４
変動パターンテーブル	時短１
移行条件１	特図１変動４回 or 特図２変動１回
移行先１	ＳＴ５
移行条件２	小当たり当選
移行先２	ＳＴ３
遊技状態	時短状態

（ｂ）

状態移行５テーブル202hb5　202

状態ステータス	ＳＴ５
変動パターンテーブル	時短２
移行条件１	特図１変動１回 or 特図２変動１回
移行先１	ＳＴ６
移行条件２	小当たり当選
移行先２	ＳＴ３
遊技状態	時短状態

（ｃ）

状態移行６テーブル202hb6　202

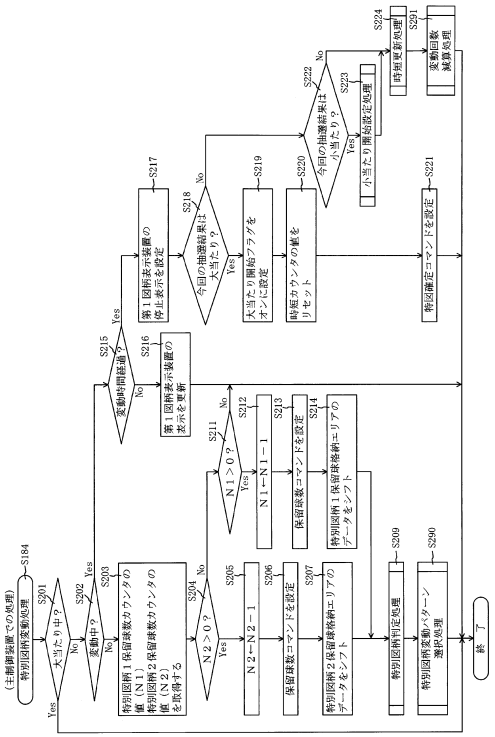
状態ステータス	ＳＴ６
変動パターンテーブル	時短３
移行条件１	特図１変動５回 or 特図２変動１回
移行先１	ＳＴ３
遊技状態	時短状態

【図７７４】

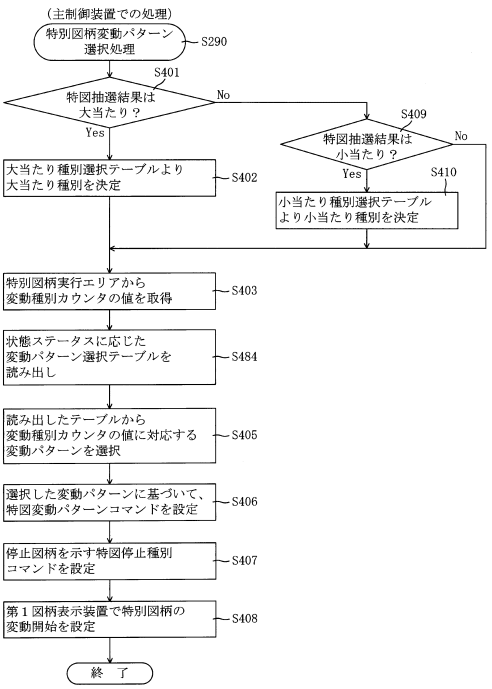
大当たり移行設定テーブル　202hc　202

大当たり種別	移行先ＳＴ
大当たりＡ（6Ｒ時短3回大当たり）	ＳＴ４
大当たりＢ（6Ｒ時短無し大当たり）	ＳＴ１
大当たりＣ（9Ｒ時短3回大当たり）	ＳＴ４
大当たりＤ（3Ｒ時短3回大当たり）	ＳＴ４

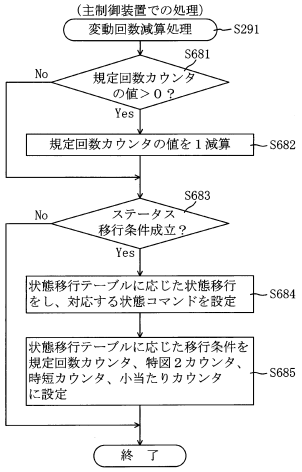
【図７７５】



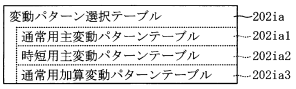
【図７７６】



【図７７７】



【図７７８】



（ａ）

202

通常用主変動パターンテーブル202ia1

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動時間値（２ｍｓ毎に更新）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	外れ	外れ	3500（7秒）	0～139
		ガセ外れ(20秒)	15000（20秒）	140～149
		ノーマルリーチ各種(40秒)	20000（40秒）	150～179
		スーパーリーチ(90秒)	45000（90秒）	180～198
	大当たり	ノーマルリーチ各種(40秒)	20000（40秒）	0～29
		スーパーリーチ(90秒)	45000（90秒）	30～198
	小当たり	長小当たり(120秒)	60000（120秒）	0～198
特図２	共通	ロング(100秒)	50000（100秒）	0～198

（ｂ）

【図７７９】

202

時短用主変動パターンテーブル202ia2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動時間値（２ｍｓ毎に更新）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	外れ	超短外れ（0.5秒）	250（0.5秒）	0～198
	大当たり	短大当たり（2秒）	1000（2秒）	0～198
	小当たり	長小当たり（90秒）	45000（90秒）	0～198
特図２	外れ	短外れ（1秒）	500（1秒）	0～198
	小当たり	超短小当たり（1秒）	500（1秒）	0～198
	大当たり	超短大当たり（1秒）	500（1秒）	0～198

（ａ）

202

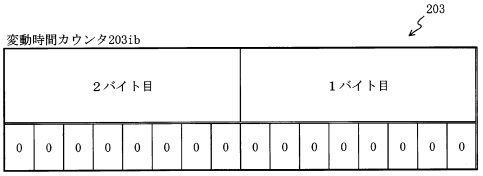
通常用加算変動パターンテーブル202ia3

図柄種別	抽選結果	対応演出	加算変動時間値（２ｍｓ毎に更新）	第２変動種別カウンタＣＳ１１（0～198）
特図１	外れ	無し	－	0～180
		擬似連１回	5000（10秒）	181～190
		擬似連２回	10000（20秒）	191～196
		擬似連３回	15000（30秒）	197,198
	大当たり	無し	－	0～99
		擬似連１回	5000（10秒）	100～104
		擬似連２回	10000（20秒）	105～134
		擬似連３回	15000（30秒）	135～194
		擬似連４回	20000（40秒）	195～198
	小当たり	－	－	0～198
特図２	共通	無し		0～198

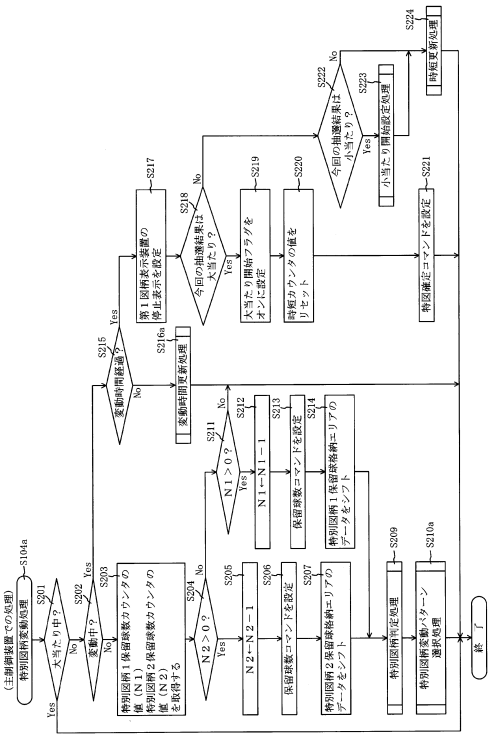
（ｂ）

【図７８０】

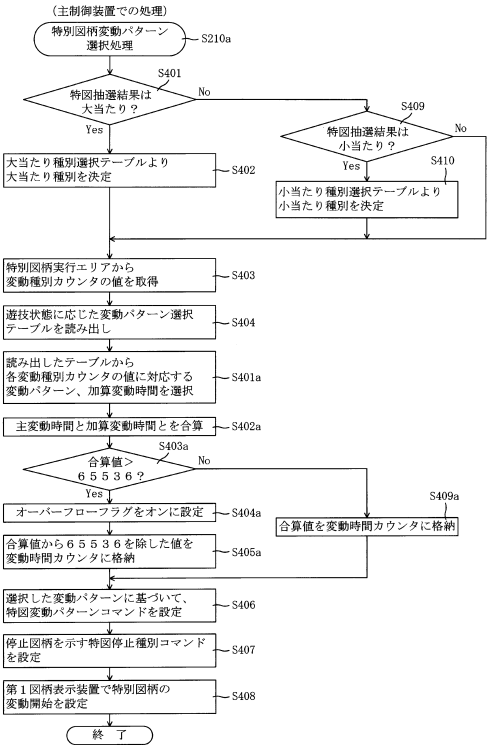
【図７８１】



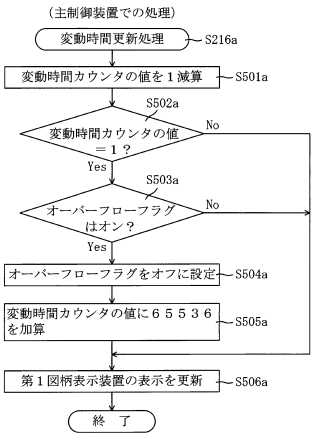
【図７８２】



【図７８３】

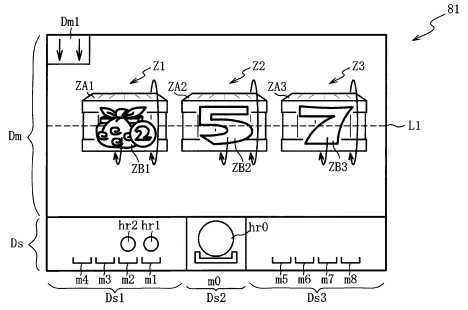


【図７８４】



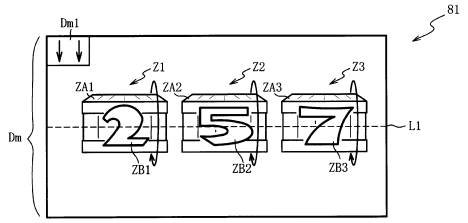
【図７８５】

第3図柄変動中の表示画面



（ａ）

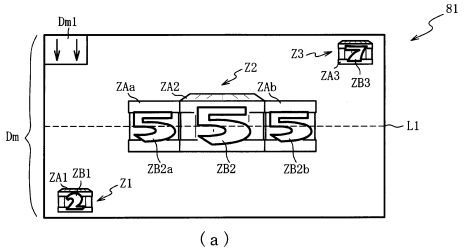
遅れ演出開始時の表示画面



（ｂ）

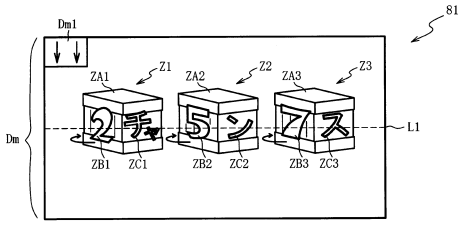
【図７８６】

展開演出の表示画面



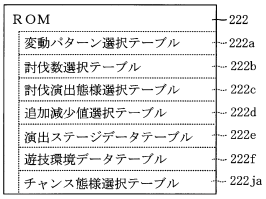
（ａ）

横回転演出の表示画面



（ｂ）

【図７８７】



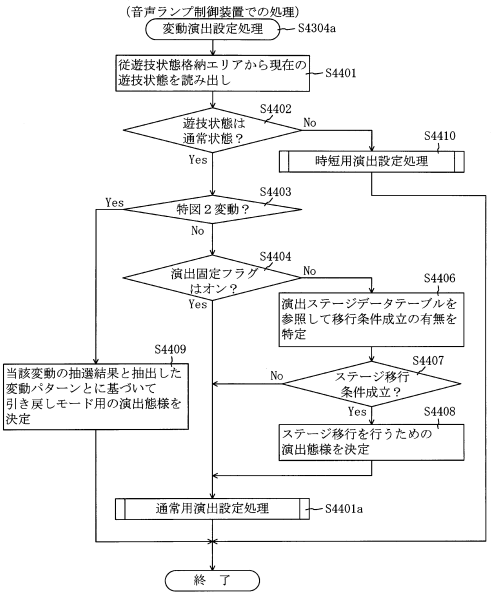
【図７８８】

222

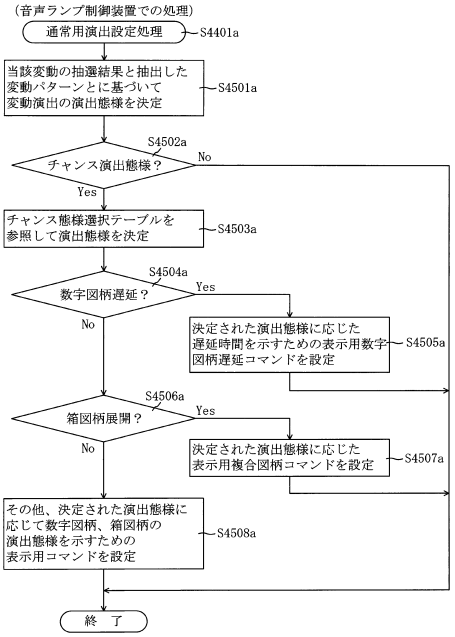
チャンス態様選択テーブル222ja

当否判定	第２演出カウンタ223f2 (0～99)	態様種別	追加演出態様	
			箱図柄	数字図柄
当たり	0～49	遅れ	通常	0.2秒始動遅れ
	50～69	展開	56秒後に展開	56秒後に非表示
	70～74	逆転	逆回転	通常
	75～79	横回転	横回転	非表示
	80～99	なし	－	－
外れ	0～29	遅れ	通常	0.2秒始動遅れ
	30～32	逆転	逆回転	通常
	33,34	横回転	横回転	非表示
	35～99	なし	－	－

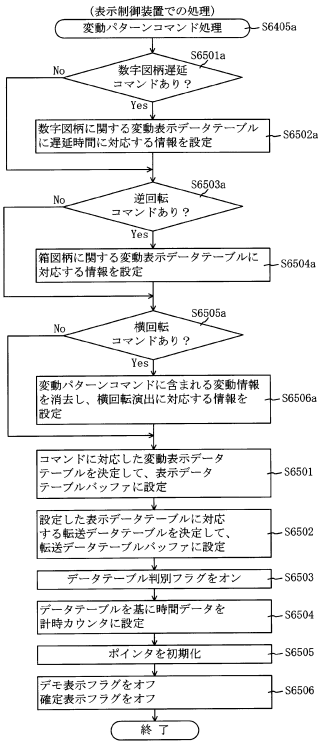
【図７８９】



【図７９０】

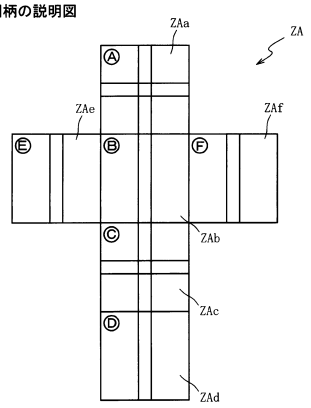


【図７９１】



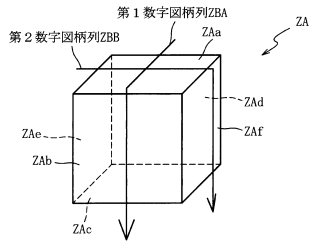
【図７９２】

箱図柄の説明図



【図７９３】

箱図柄と数字図柄との対応図



（ａ）

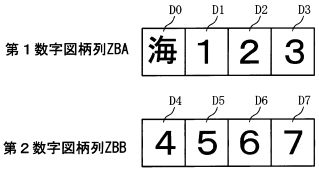
数字図柄列表示パターン

箱面ZAb, ZAd	⇒	第１数字図柄列　表示 第２数字図柄列　非表示
箱面ZAe, ZAf	⇒	第１数字図柄列　非表示 第２数字図柄列　表示
箱面ZAa, ZAc	⇒	回転前の図柄列の 表示を引き継ぎ

（ｂ）

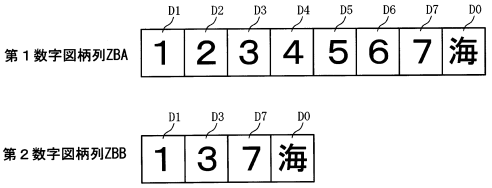
【図７９４】

数字図柄列にセットされる図柄データ例１



（ａ）

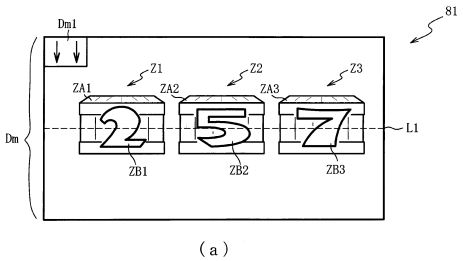
数字図柄列にセットされる図柄データ例２



（ｂ）

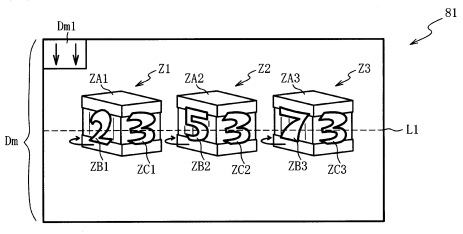
【図７９５】

ハズレ図柄停止時の表示画面



（ａ）

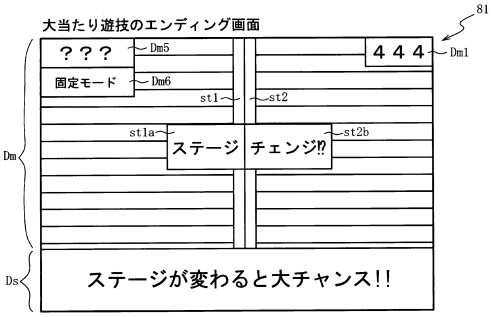
横回転演出の表示画面



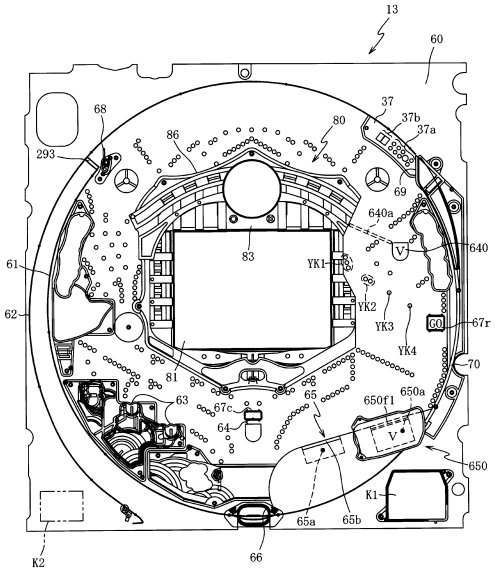
（ｂ）

【図７９６】

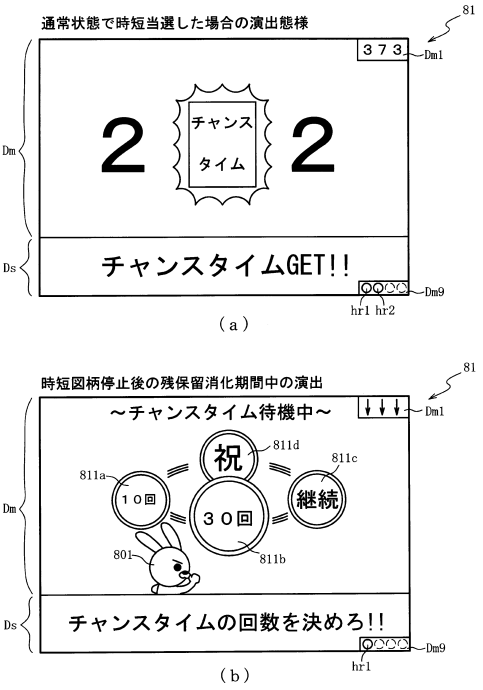
大当たり遊技のエンディング画面



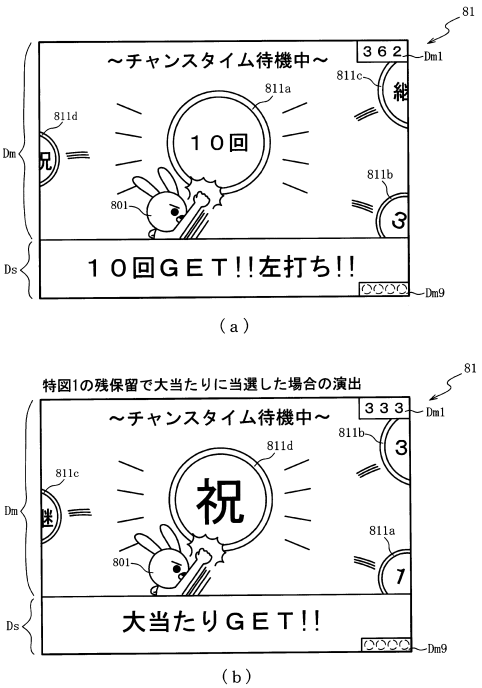
【図７９７】



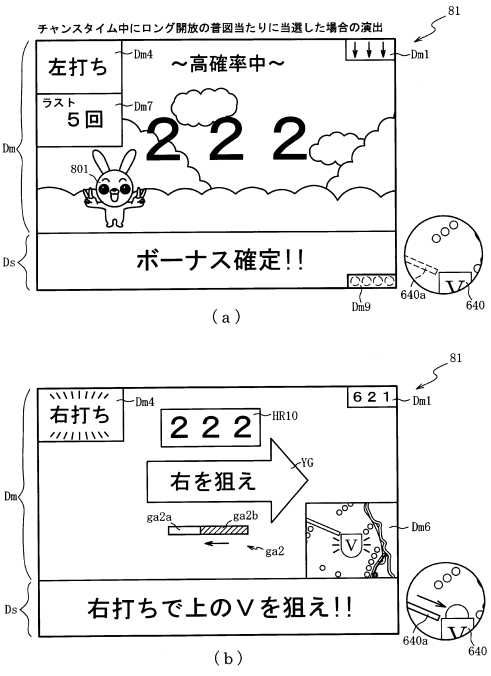
【図７９８】



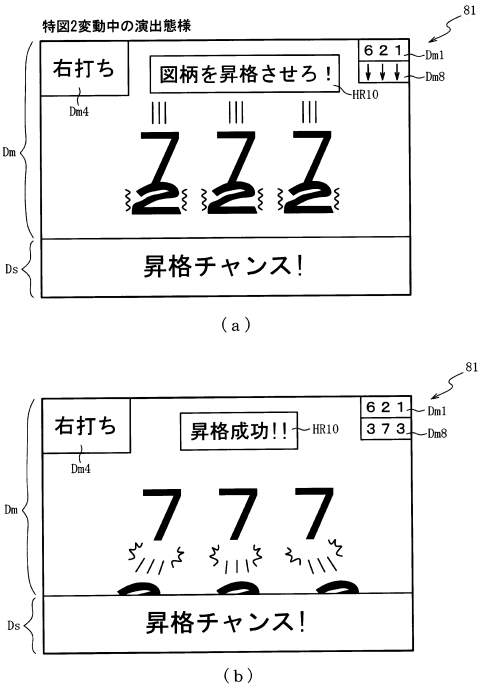
【図７９９】



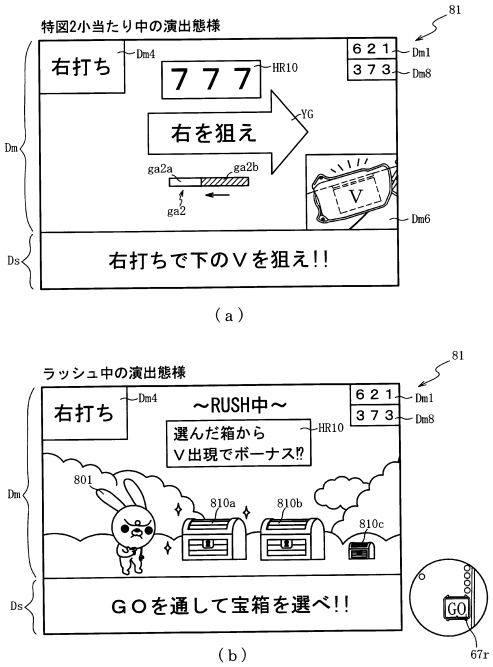
【図８００】



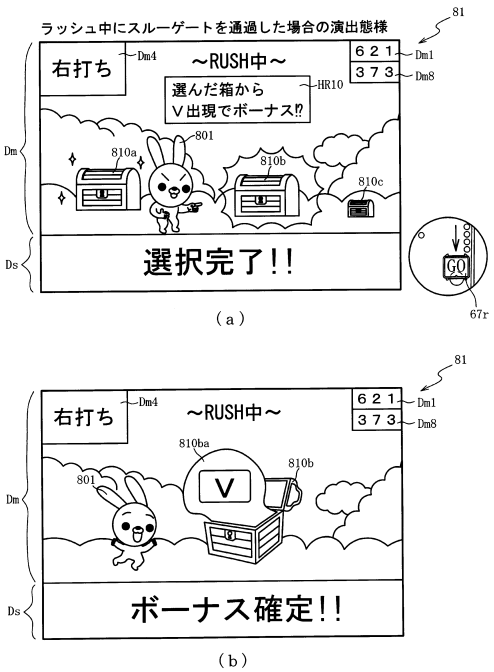
【図８０１】



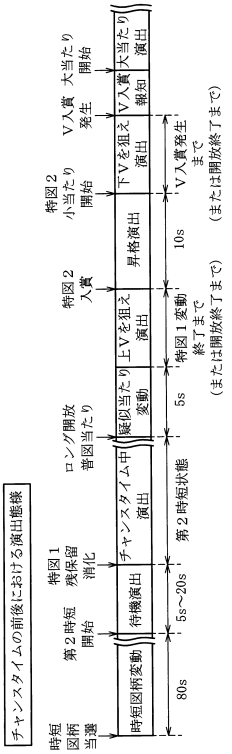
【図８０２】



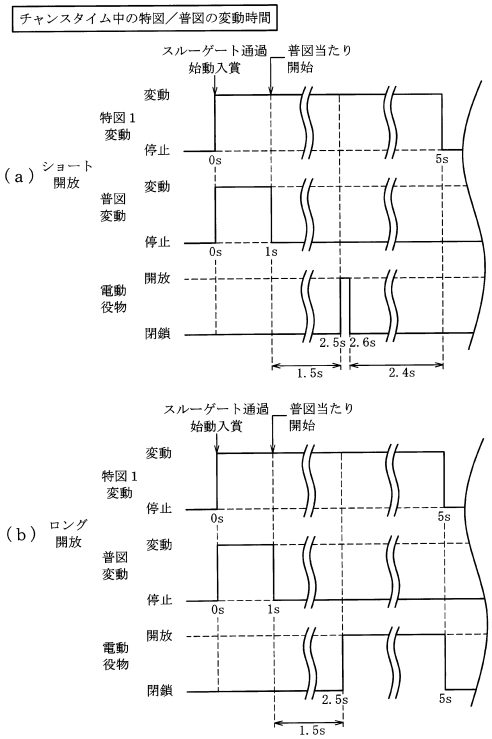
【図８０３】



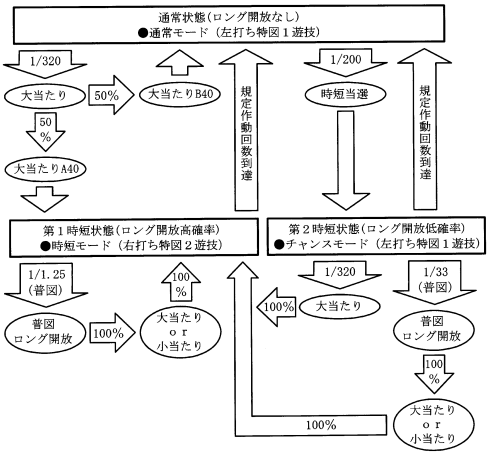
【図８０４】



【図８０５】



【図８０６】



【図８０７】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202aj
大当たり種別選択テーブル	202bj
第２当たり乱数テーブル	202cj
変動パターン選択テーブル	202dj
時短付与テーブル	202ej
小当たり種別選択テーブル	202fj
開放シナリオテーブル	202g
時短種別選択テーブル	202ja
普図当たり種別選択テーブル	202jb

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203p
Ｖフラグ	203q
Ｖ通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
普電作動カウンタ	203ja
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図８０８】

（ａ）

202

特別図柄１乱数テーブル202aj1

判定値	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～204
小当たり判定値	－
時短図柄判定値	205～532

（ｂ）

202

特別図柄２乱数テーブル202aj2

判定値	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～204
小当たり判定値	205～65535
時短図柄判定値	－

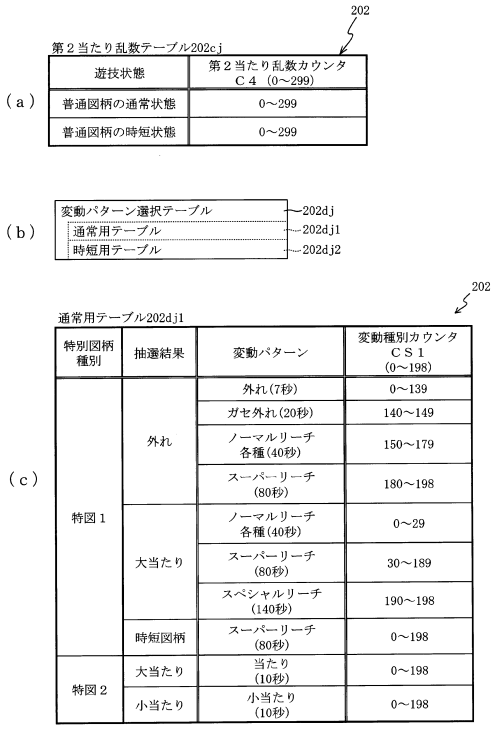
（ｃ）

202

大当たり種別選択テーブル202bj

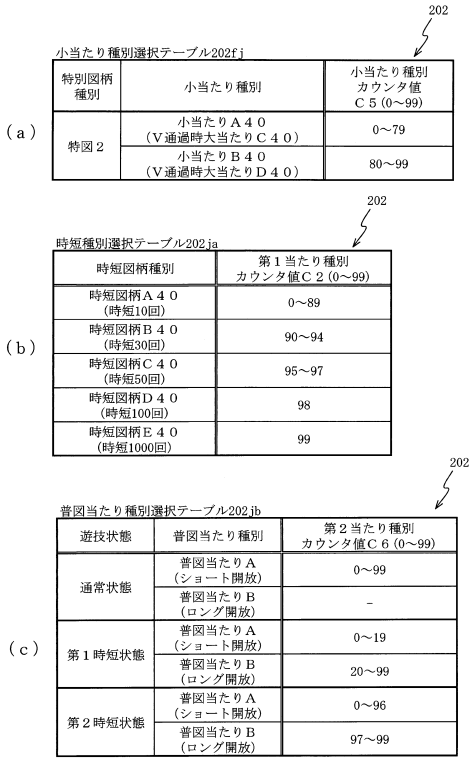
特別図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～99）
特図１	大当たりＡ４０（4Ｒ時短１回大当たり）	0～49
	大当たりＢ４０（4Ｒ時短無し大当たり）	50～99
特図２	大当たりＣ４０（10Ｒ時短１回大当たり）	0～99

【図８０９】

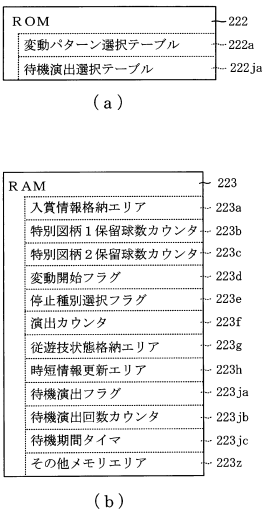


【図８１０】

【図８１１】



【図８１２】



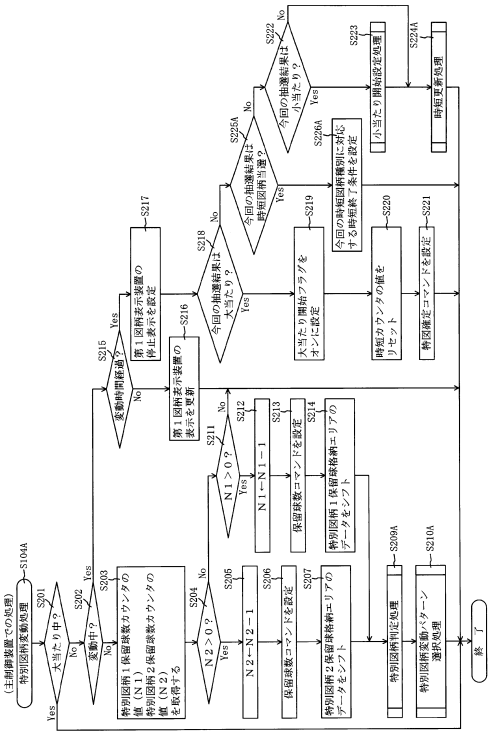
【図８１３】

222

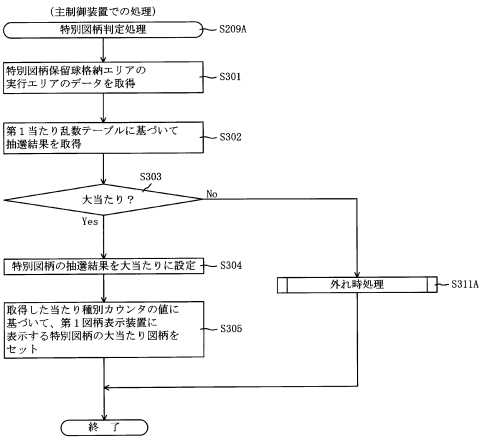
待機演出選択テーブル222ja

時短回数	開始時の状況	報知アイコン	アイコンの組合せ	第１演出カウンタ223f1 (0～99)
共通	当たり変動開始	祝	10回／30回／継続／祝	0～49
			100回／∞／継続／祝	50～89
			∞／∞／祝／祝	90～99
10回	外れ変動開始（保留無し）／変動停止状態	10回	10回／30回／継続／祝	0～79
			10回／30回／50回／継続	80～98
			10回／100回／∞／継続	99
	外れ変動開始（保留有り）	継続	10回／10回／10回／継続	0～94
			10回／30回／50回／継続	95～99
30回	外れ変動開始（保留無し）／変動停止状態	30回	10回／10回／30回／継続	0～39
			10回／30回／50回／継続	40～98
			30回／∞／継続／祝	99
	外れ変動開始（保留有り）	継続	10回／10回／10回／継続	0～94
			10回／30回／50回／継続	95～98
			30回／100回／継続／祝	99
50回	外れ変動開始（保留無し）／変動停止状態	30回	10回／30回／継続／祝	0～9
			10回／30回／50回／継続	10～12
			30回／∞／継続／祝	13,14
		50回	10回／30回／50回／継続	15～89
			50回／100回／∞／継続	90～99
	外れ変動開始（保留有り）	継続	10回／10回／10回／継続	0～79
			10回／30回／50回／継続	80～94
			30回／100回／継続／祝	95～99
100回	外れ変動開始（保留無し）／変動停止状態	50回	10回／30回／50回／継続	0～14
			50回／100回／∞／継続	15～24
		100回	10回／100回／∞／継続	25～69
			50回／100回／∞／継続	70～99
	外れ変動開始（保留有り）	継続	10回／10回／10回／継続	0～49
			10回／30回／50回／継続	50～89
			30回／100回／継続／祝	90～98
			100回／∞／継続／祝	99
1000回	外れ変動開始（保留無し）／変動停止状態	100回	50回／100回／∞／継続	0～49
		∞	10回／100回／∞／継続	50～64
			50回／100回／∞／継続	65～98
			∞／∞／祝／祝	99
	外れ変動開始（保留有り）	継続	10回／10回／10回／継続	0～49
			10回／30回／50回／継続	50～74
			30回／100回／継続／祝	75～94
			100回／∞／継続／祝	95～99

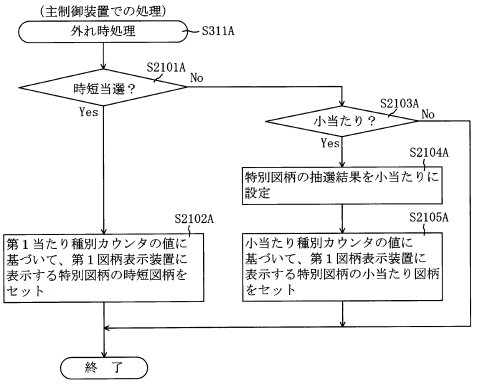
【図８１４】



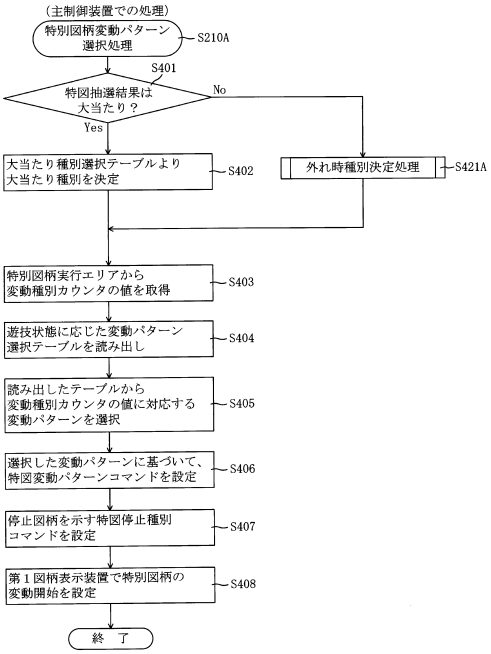
【図８１５】



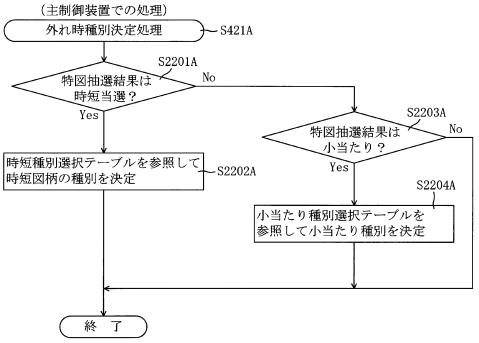
【図８１６】



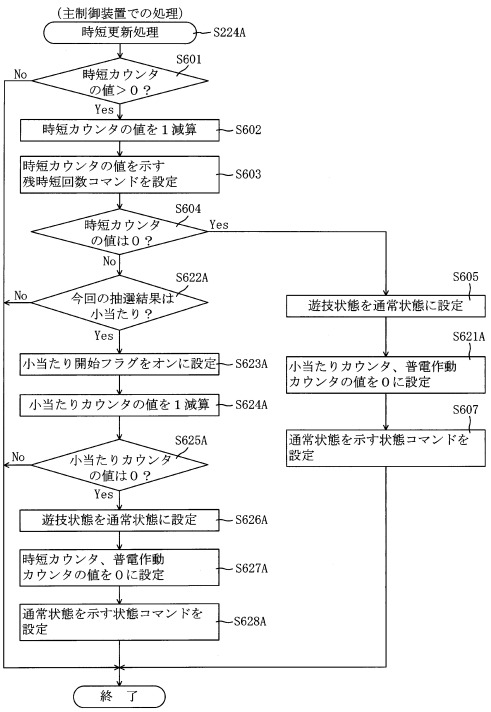
【図８１７】



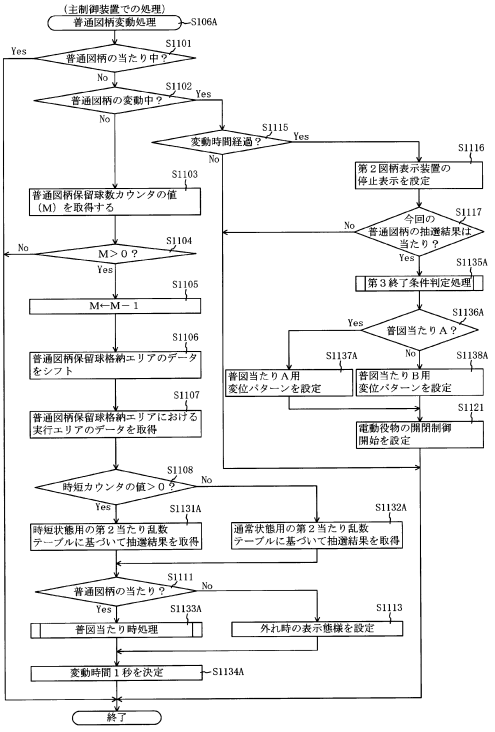
【図８１８】



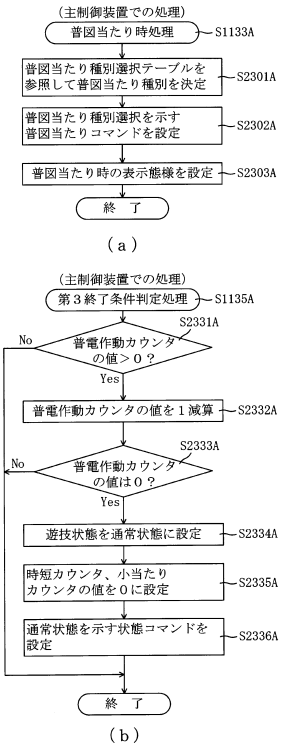
【図８１９】



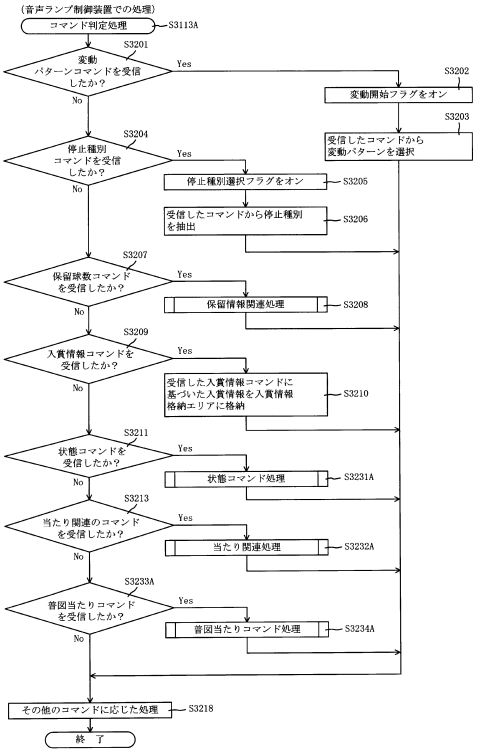
【図８２０】



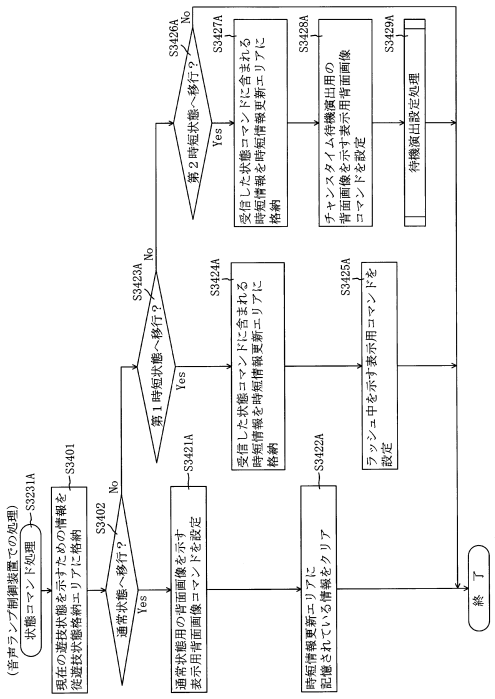
【図８２１】



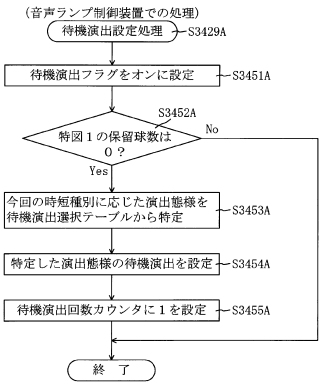
【図８２２】



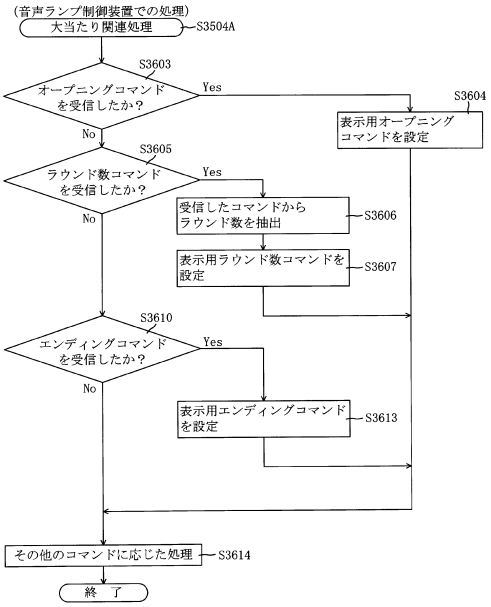
【図８２３】



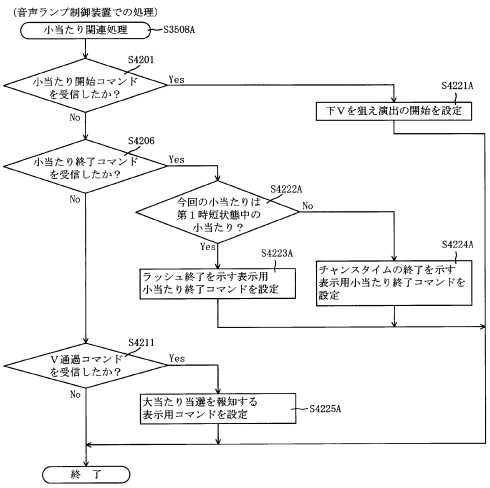
【図８２４】



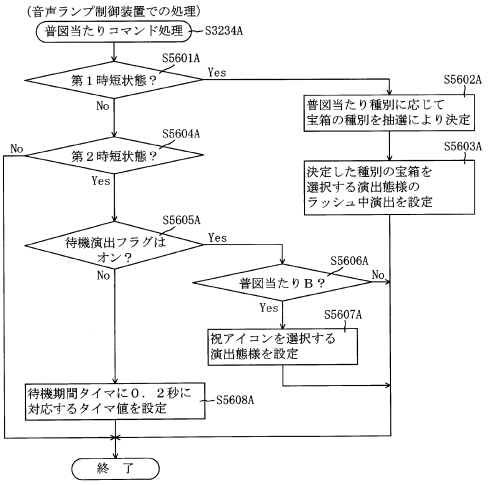
【図８２５】



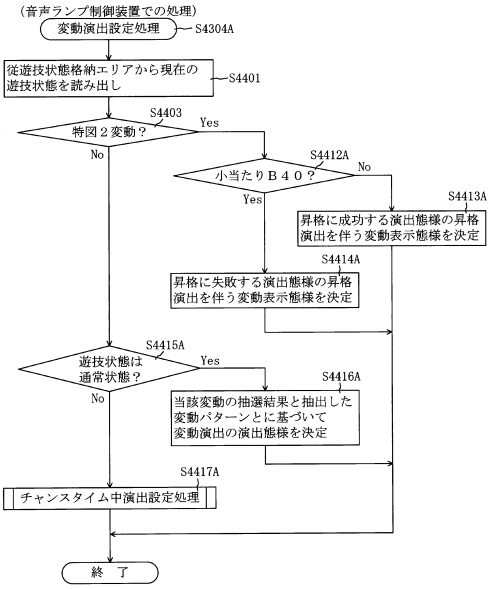
【図８２６】



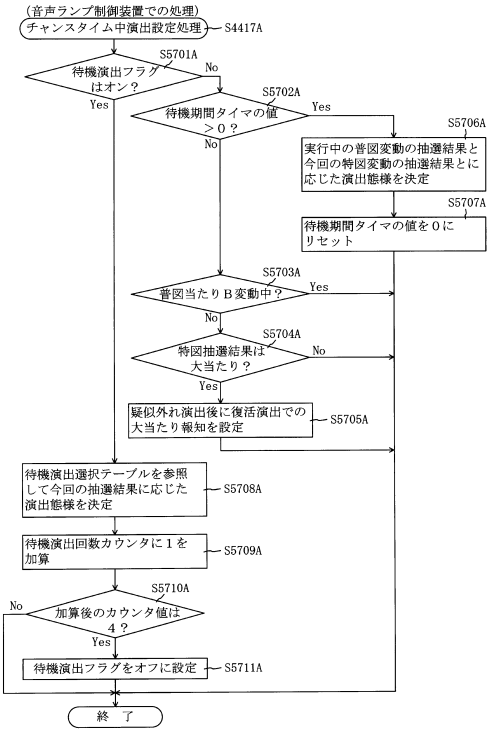
【図８２７】



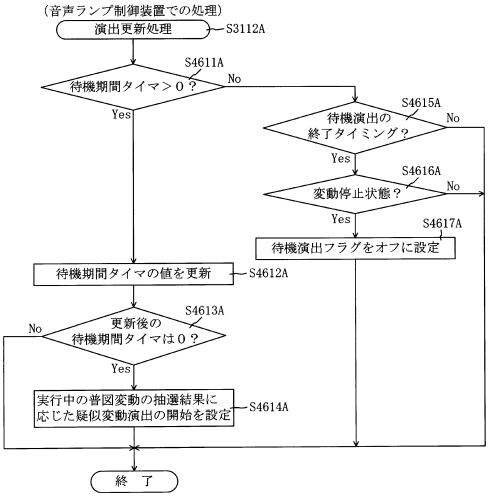
【図８２８】



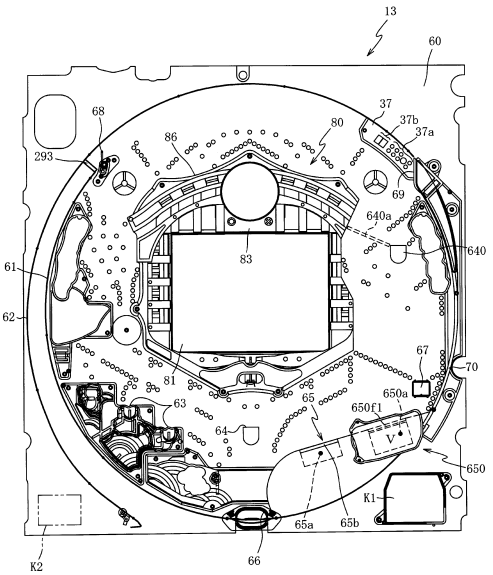
【図８２９】



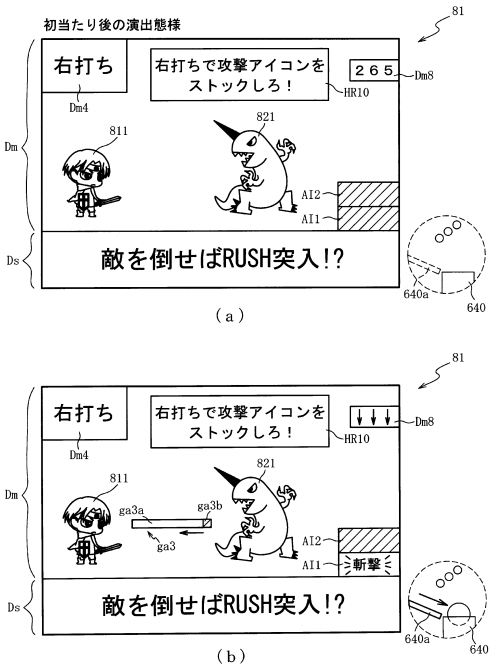
【図８３０】



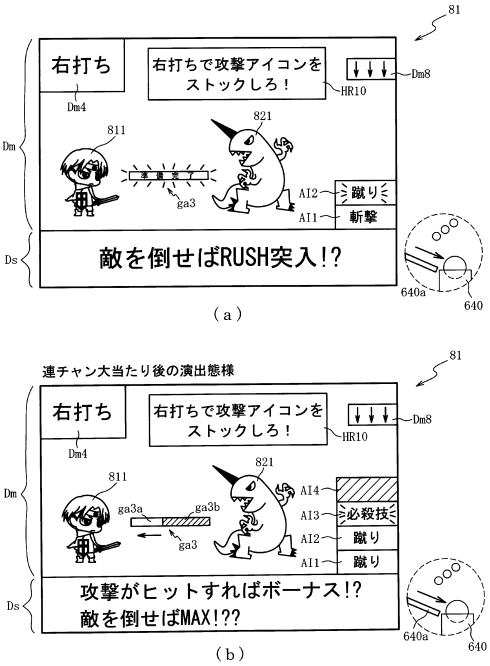
【図８３１】



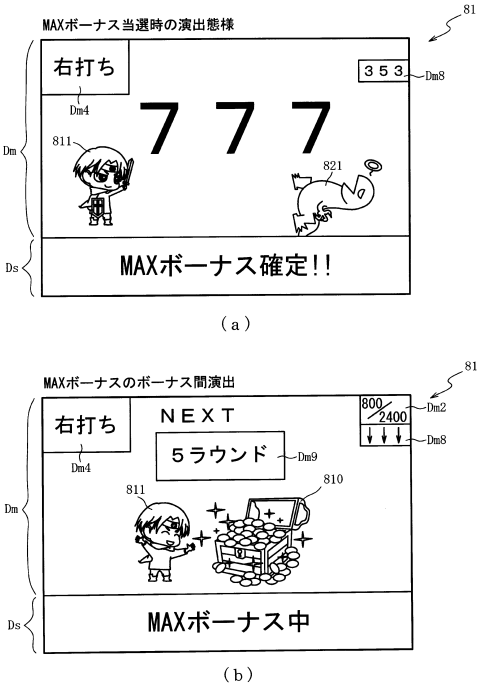
【図８３２】



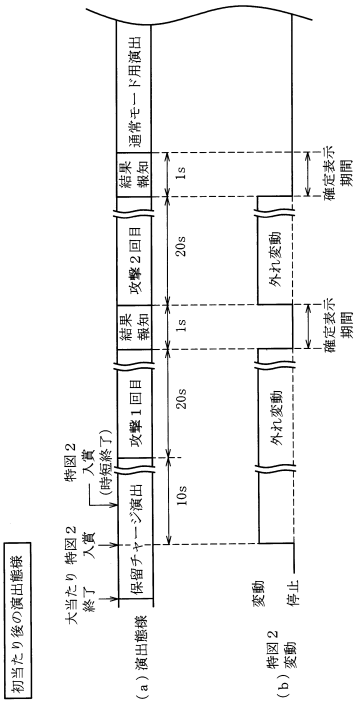
【図８３３】



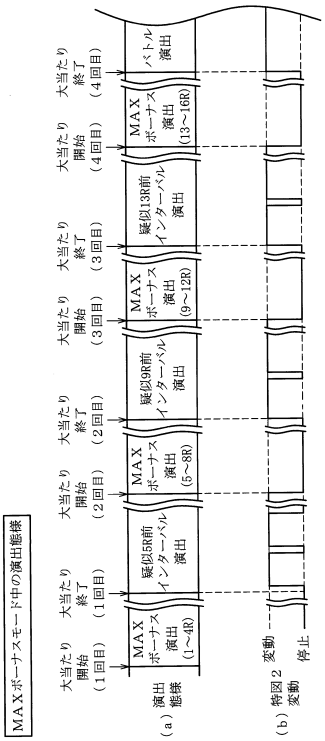
【図８３４】



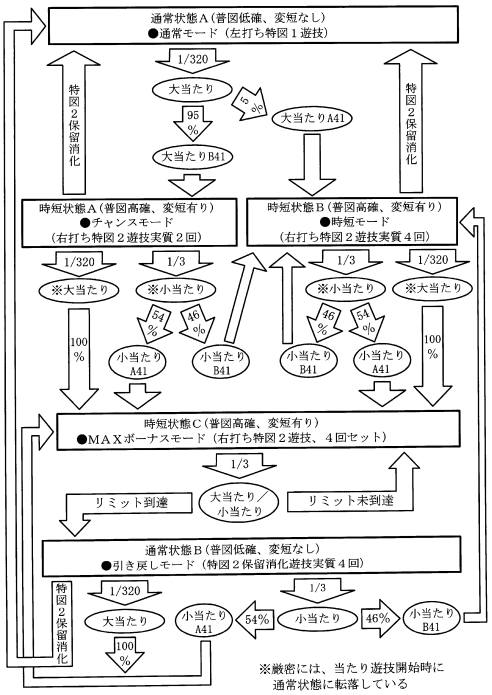
【図８３５】



【図８３６】



【図８３７】



【図８３８】

（ａ）

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202ak
大当たり種別選択テーブル	202bk
第２当たり乱数テーブル	202ck
変動パターン選択テーブル	202dk
時短付与テーブル	202ek
小当たり種別選択テーブル	202fk
開放シナリオテーブル	202g

（ｂ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203p
Ｖフラグ	203q
Ｖ通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
特図２カウンタ	203t
規定保留球数カウンタ	203ka
時短リミットカウンタ	203kb
減算待機フラグ	203kc
当選時状態格納エリア	203kd
その他メモリエリア	203z

【図８３９】

（ａ）

特別図柄１乱数テーブル202ak1

判定値	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～204
小当たり判定値	－

（ｂ）

特別図柄２乱数テーブル202ak2

判定値	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～204
小当たり判定値	205～22049

（ｃ）

大当たり種別選択テーブル202bk

特別図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～99）
特図１	大当たりＡ４１（4R時短１回大当たり）	0～4
	大当たりＢ４１（4R時短１回大当たり）	5～99
特図２	大当たりＣ４１（4R時短１００回大当たり）	0～99

【図８４０】

（ａ）

第２当たり乱数テーブル202ck

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
普通図柄の通常状態	0
普通図柄の時短状態	0～299

（ｂ）

変動パターン選択テーブル	202dk
通常用テーブル	202dk1
時短用テーブル	202dk2
ＭＡＸボーナス用テーブル	202dk3

（ｃ）

通常用テーブル202dk1

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	外れ	外れ(7秒)	0～139
		ガセ外れ(20秒)	140～149
		ノーマルリーチ各種(40秒)	150～179
		スーパーリーチ(80秒)	180～198
	大当たり	ノーマルリーチ各種(40秒)	0～29
		スーパーリーチ(80秒)	30～189
		スペシャルリーチ(140秒)	190～198
特図２	外れ	ガセ外れ(20秒)	0～198
	大当たり	当たり(20秒)	0～198
	小当たり	小当たり(20秒)	0～198

【図８４１】

時短用テーブル202dk2 ← 202

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	外れ	超短外れ(0.5秒)	0～198
	大当たり	超短当たり(0.5秒)	0～198
特図２	外れ	ロング外れ(30秒)	0～198
	大当たり	ロング当たり(30秒)	0～198
	小当たり	ロング小当たり(30秒)	0～198

（ａ）

ＭＡＸボーナス用テーブル202dk3 ← 202

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	外れ	超短外れ(0.5秒)	0～198
	大当たり	超短当たり(0.5秒)	0～198
特図２	外れ	短外れ(5秒)	0～198
	大当たり	短当たり(5秒)	0～198
	小当たり	短小当たり(5秒)	0～198

（ｂ）

【図８４２】

時短付与テーブル202ek ← 202

大当たり種別	当選時の遊技状態	時短付与内容（回数） 時短カウンタ203h	小当たりカウンタ203s	特図２カウンタ203t	規定保留球数カウンタ203ka
大当たりＡ４１(4R)	通常	10	1	1	3
	時短状態	100	1	100	65535
大当たりＢ４１(4R)	通常状態	10	1	1	1
	時短状態	100	1	100	65535
大当たりＣ４１(4R)	共通	100	1	100	65535
大当たりＤ４１(4R)	通常状態	10	1	1	3
	時短状態	100	1	100	65535

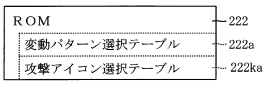
（ａ）

小当たり種別選択テーブル202fk ← 202

特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別カウンタ値Ｃ５(0～99)
特図２	小当たりＡ４１（Ｖ通過時大当たりＣ４１）	0～53
	小当たりＢ４１（Ｖ通過時大当たりＤ４１）	54～99

（ｂ）

【図８４３】



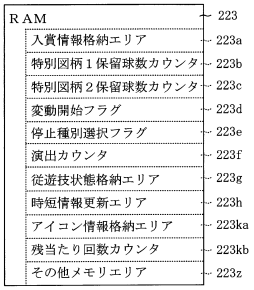
（ａ）

攻撃アイコン選択テーブル222ka ← 222

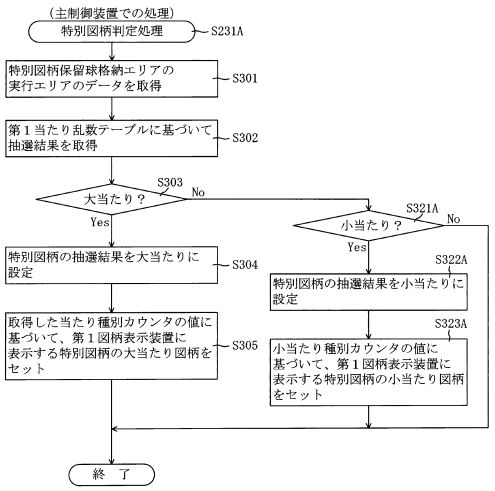
抽選結果	アイコン種別	第１演出カウンタ223f1(0～99)
大当たり／小当たりＡ４１	必殺技	0～19
	斬撃	20～89
	蹴り	90～99
小当たりＢ４１	必殺技	0～4
	斬撃	5～49
	蹴り	50～84
	パンチ	85～99
外れ	斬撃	0～9
	蹴り	10～49
	パンチ	50～99

（ｂ）

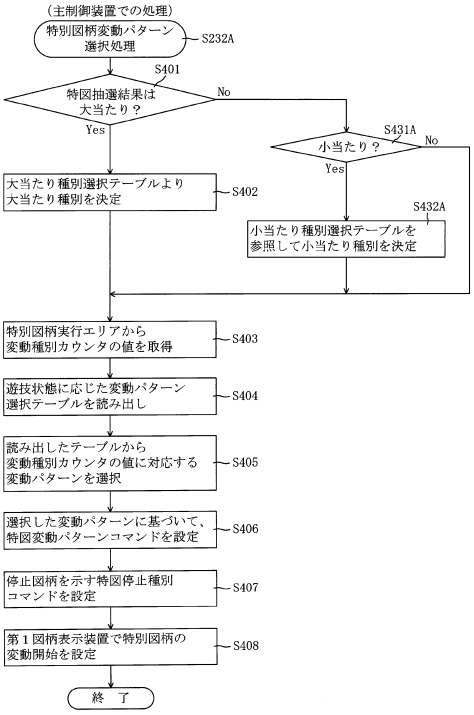
【図８４４】



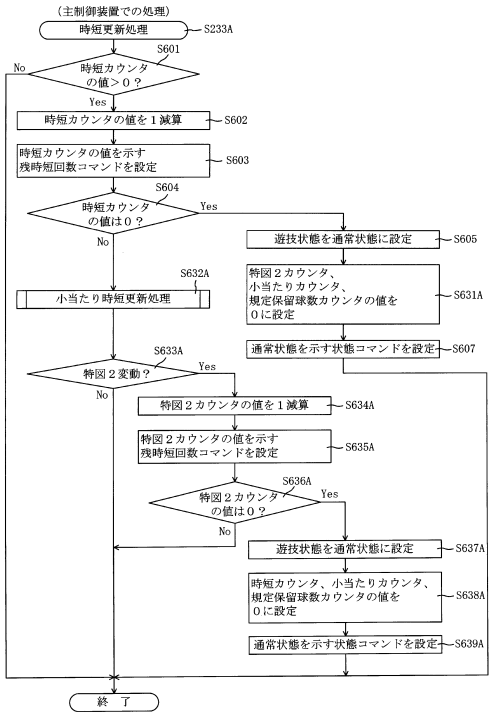
【図８４５】



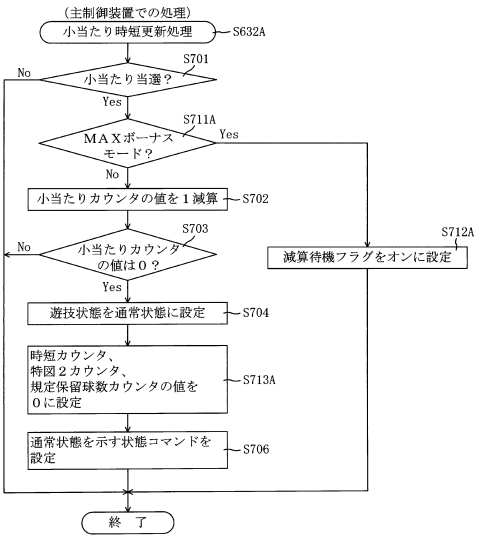
【図８４６】



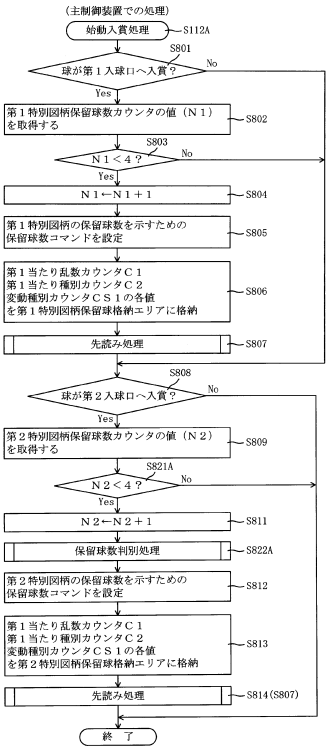
【図８４７】



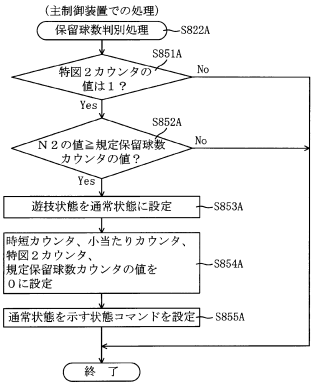
【図８４８】



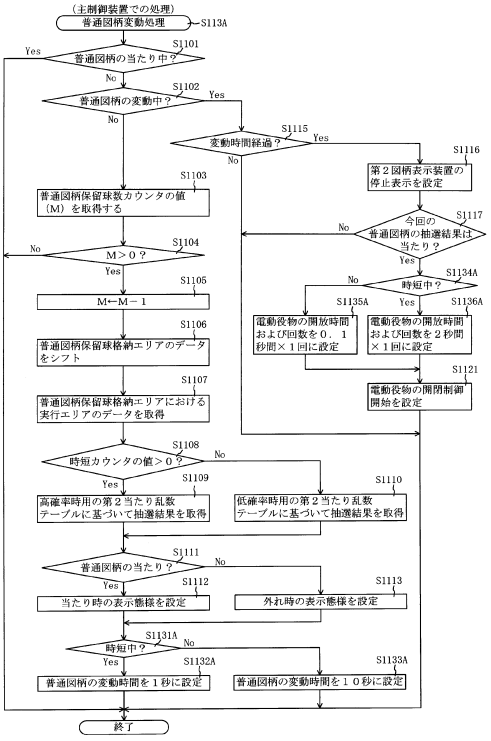
【図８４９】



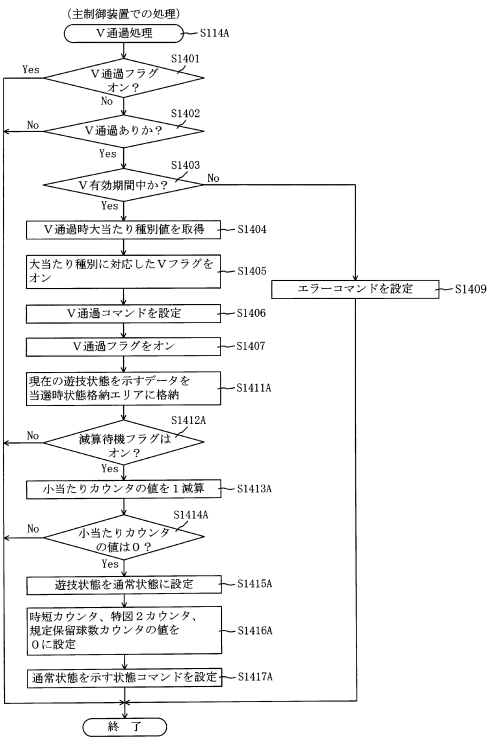
【図８５０】



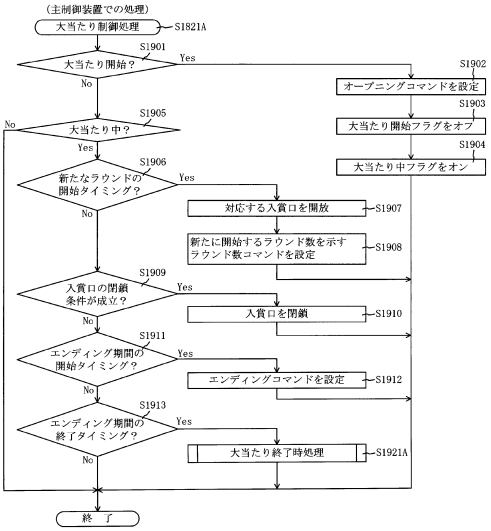
【図８５１】



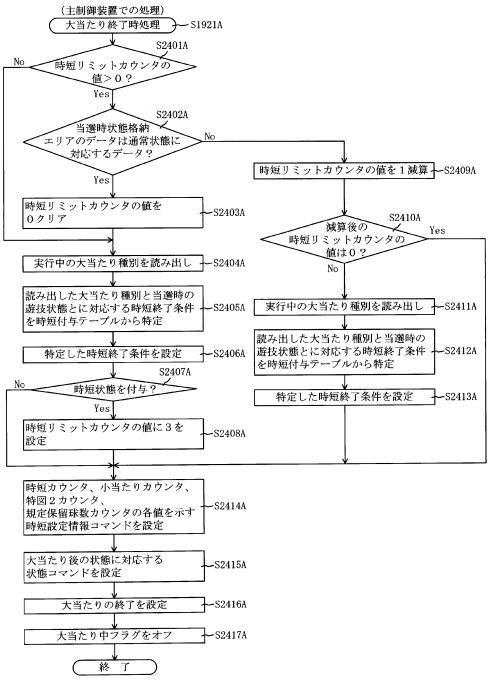
【図８５２】



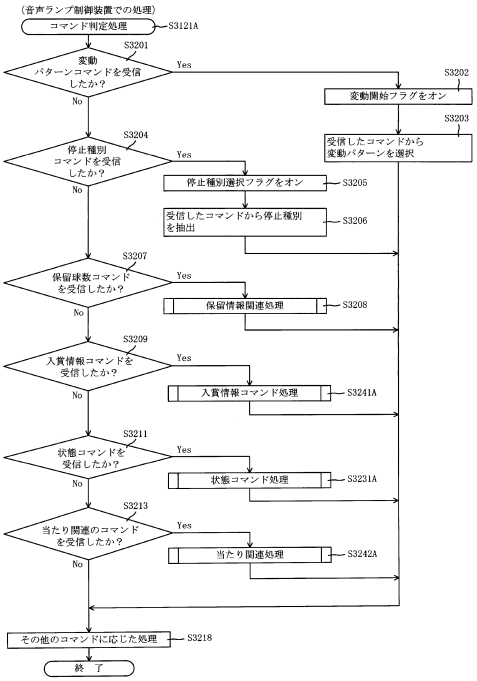
【図８５３】



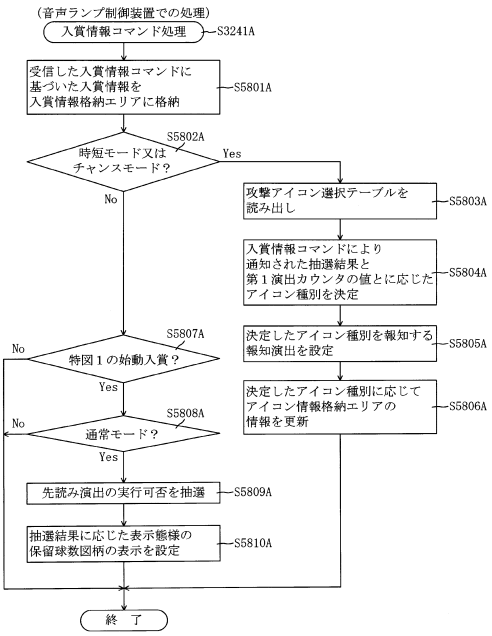
【図８５４】



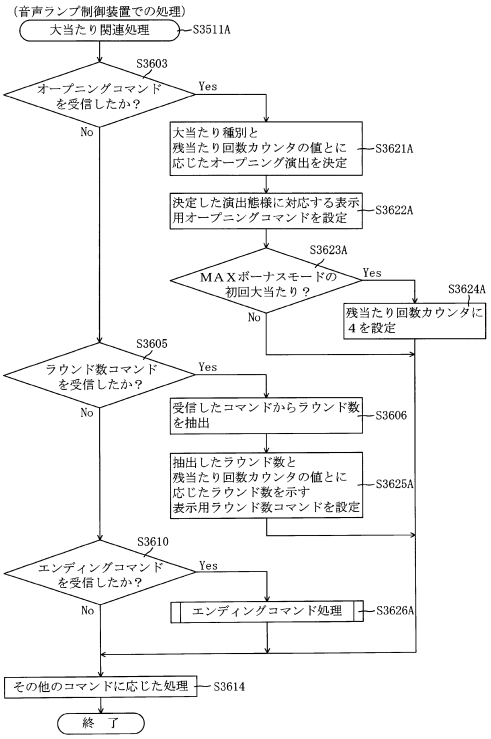
【図８５５】



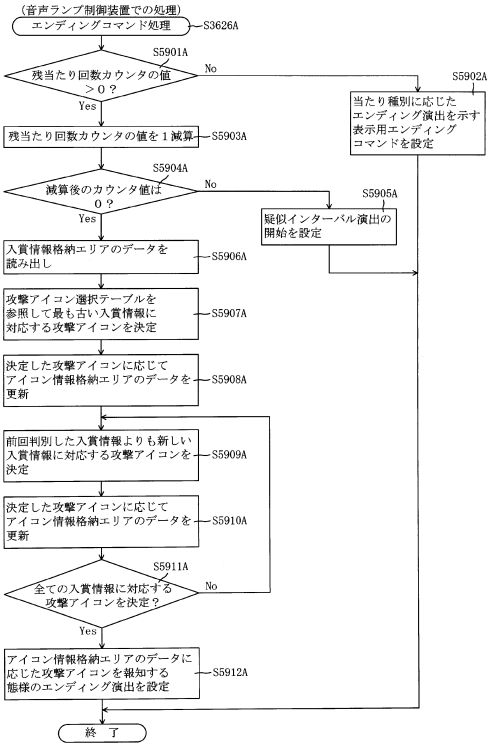
【図８５６】



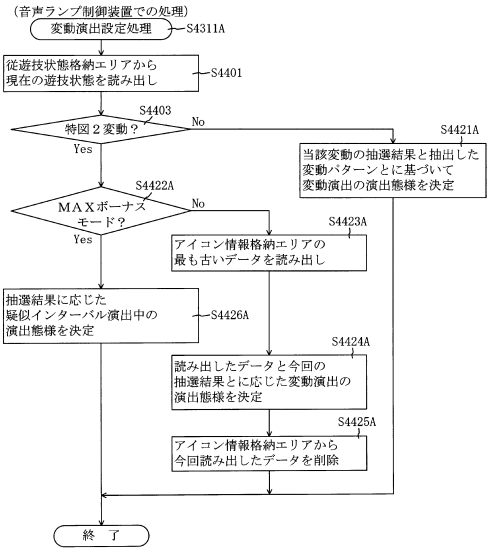
【図８５７】



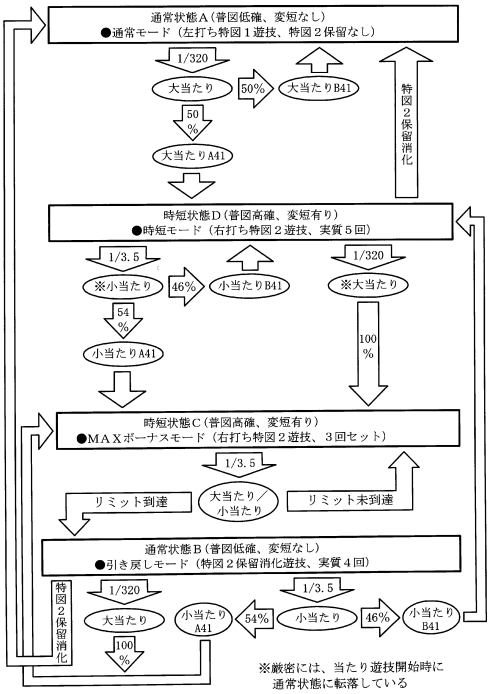
【図８５８】



【図８５９】



【図８６０】



【図８６１】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203p
Ｖフラグ	203q
Ｖ通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
特図２カウンタ	203t
時短リミットカウンタ	203kb
減算待機フラグ	203kc
当選時状態格納エリア	203kd
その他メモリエリア	203z

【図８６２】

202

特別図柄２乱数テーブル202ak2

（ａ）

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～204
小当たり判定値	205～18929

202

大当たり種別選択テーブル202bk

（ｂ）

特別図柄 種別	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２（0～99）
特図１	大当たりＡ４１ （4Ｒ時短１回大当たり）	0～49
	大当たりＢ４１ （4Ｒ時短１回大当たり）	50～99
特図２	大当たりＣ４１ （10Ｒ時短１００回大当たり）	0～99

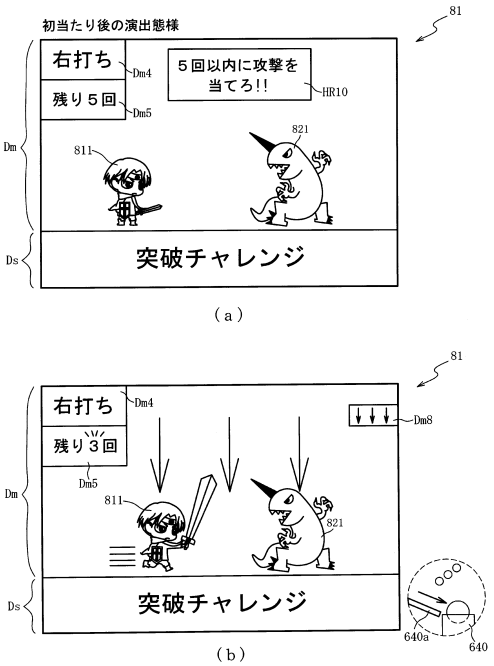
【図８６３】

202

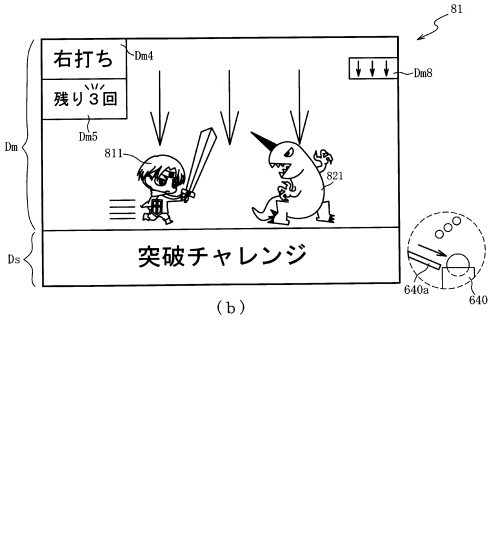
時短付与テーブル202ek

大当たり種別	当選時の 遊技状態	時短付与内容（回数） 時短 カウンタ 203h	小当たり カウンタ 203s	特図２ カウンタ 203t
大当たりＡ４１ （4Ｒ）	通常	10	1	1
	時短状態	100	1	100
大当たりＢ４１ （4Ｒ）	通常状態	0	0	0
	時短状態	100	1	100
大当たりＣ４１ （4Ｒ）	共通	100	1	100
大当たりＤ４１ （4Ｒ）	通常状態	10	1	1
	時短状態	100	1	100

【図８６４】

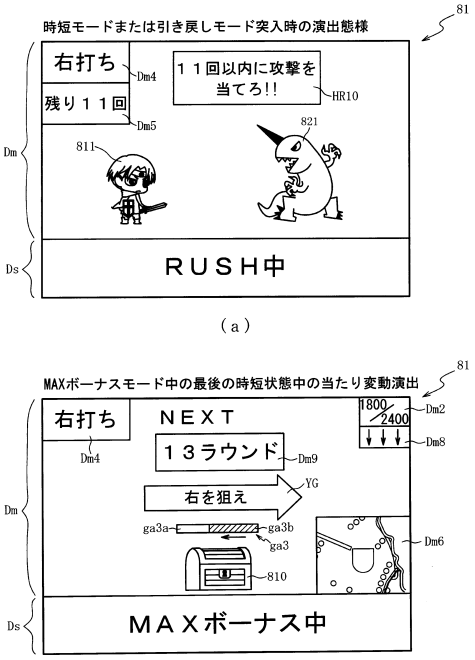


（ａ）

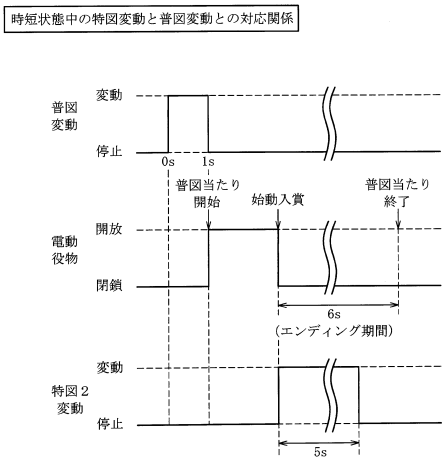


（ｂ）

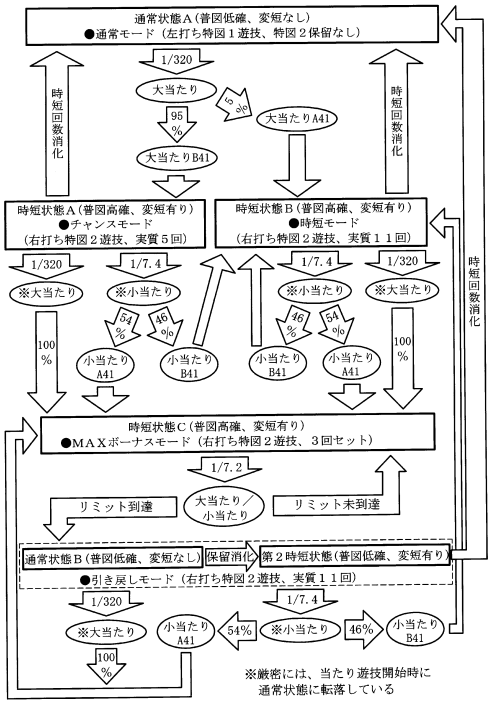
【図８６５】



【図８６６】



【図８６７】



【図８６８】

（ａ）

202

特別図柄２乱数テーブル202ak2

判定値	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～204
小当たり判定値	205～9060
時短図柄判定値	9061～65535

（ｂ）

202

第２当たり乱数テーブル202ck

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～298
普通図柄の高確率状態	0～299

【図８６９】

202

通常用テーブル202dk1

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ (0～198)
特図１	外れ	外れ(7秒)	0～139
		ガセ外れ(20秒)	140～149
		ノーマルリーチ 各種(40秒)	150～179
		スーパーリーチ (80秒)	180～198
	大当たり	ノーマルリーチ 各種(40秒)	0～29
		スーパーリーチ (80秒)	30～189
		スペシャルリーチ (140秒)	190～198
特図２	大当たり	当たり (5秒)	0～198
	小当たり	小当たり (5秒)	0～198
	時短図柄	突時 (5秒)	0～198

【図８７０】

202

時短用テーブル202dk2

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ (0～198)
特図１	外れ	超短外れ(0.5秒)	0～198
	大当たり	超短当たり(0.5秒)	0～198
特図２	大当たり	当たり (5秒)	0～198
	小当たり	小当たり (5秒)	0～198
	時短図柄	突時 (5秒)	0～198

(ａ)

202

ＭＡＸボーナス用テーブル202dk3

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ (0～198)
特図１	外れ	超短外れ(0.5秒)	0～198
	大当たり	超短当たり(0.5秒)	0～198
特図２	大当たり	長当たり (15秒)	0～198
	小当たり	長小当たり (15秒)	0～198
	時短図柄	突時 (5秒)	0～198

(ｂ)

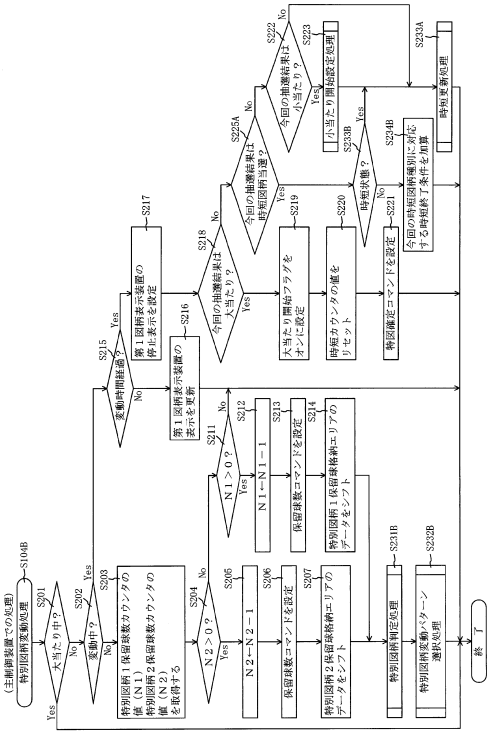
【図８７１】

202

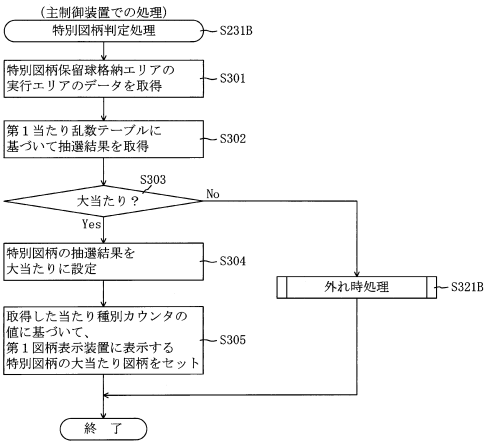
時短付与テーブル202ek

大当たり種別	当選時の遊技状態	時短付与内容（回数） 時短カウンタ 203h	小当たりカウンタ 203s	特図２カウンタ 203t
大当たりＡ４１ (4R)	通常	20	1	11
	時短状態	100	1	100
大当たりＢ４１ (4R)	通常状態	10	1	5
	時短状態	100	1	100
大当たりＣ４１ (4R)	共通	100	1	100
大当たりＤ４１ (4R)	通常状態	20	1	11
	時短状態	100	1	100
時短図柄	通常状態	20	1	10
	時短状態	0	0	0

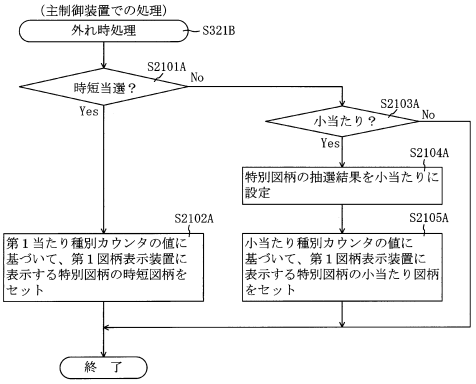
【図８７２】



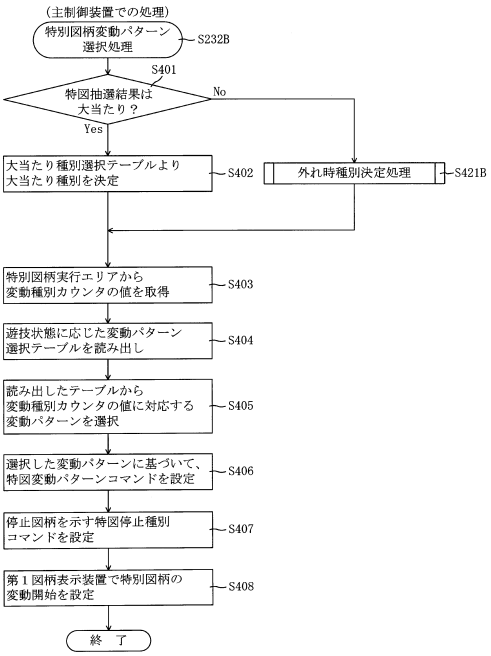
【図８７３】



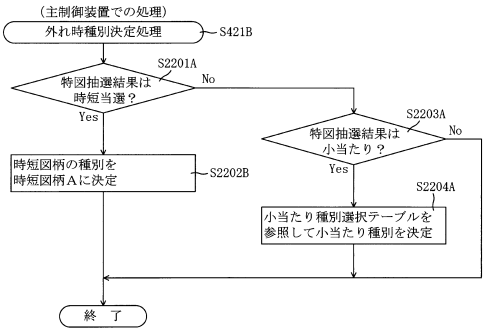
【図８７４】



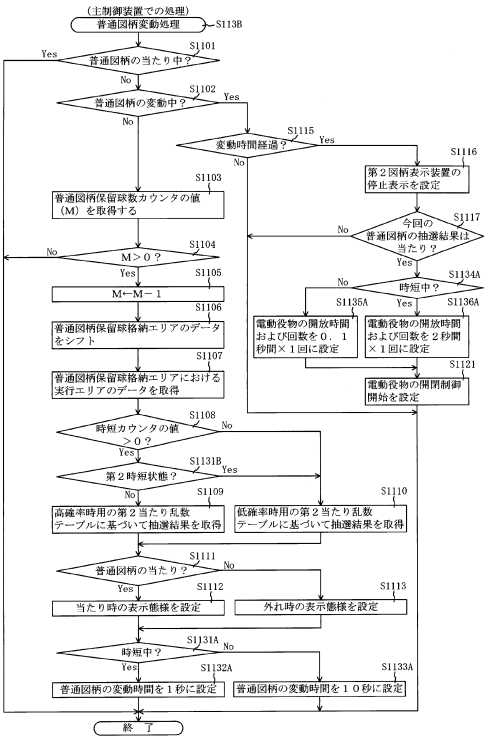
【図８７５】



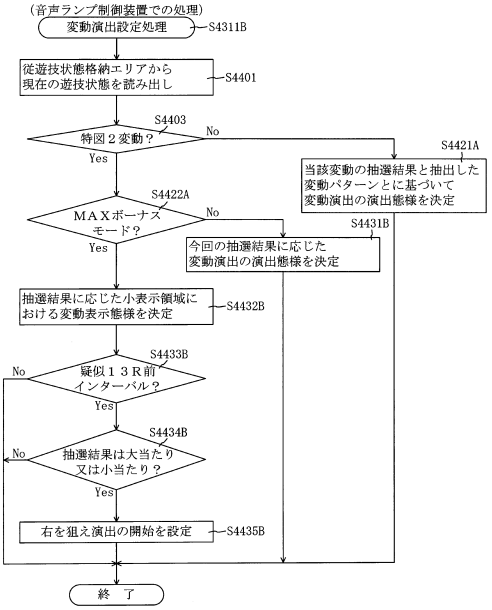
【図８７６】



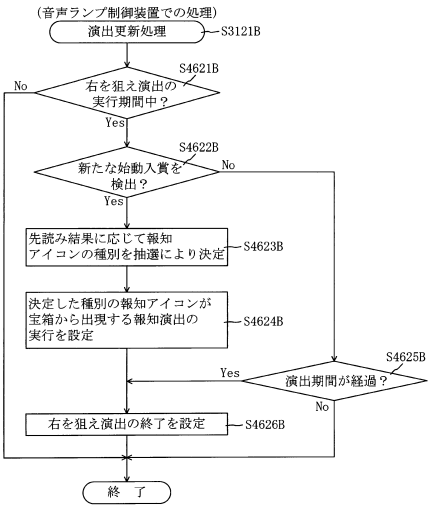
【図８７７】



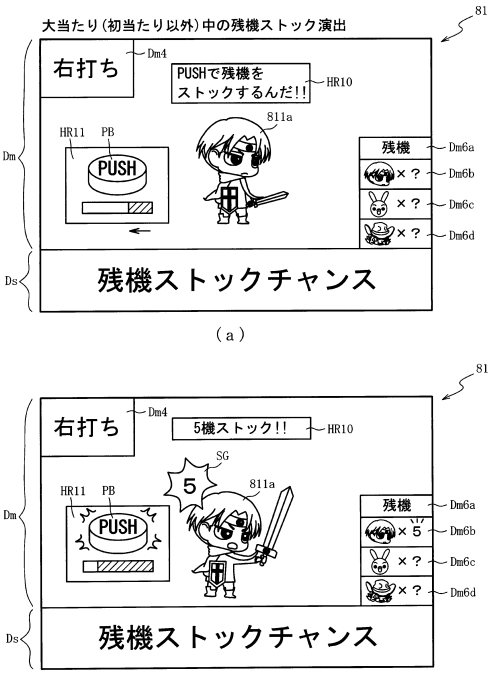
【図８７８】



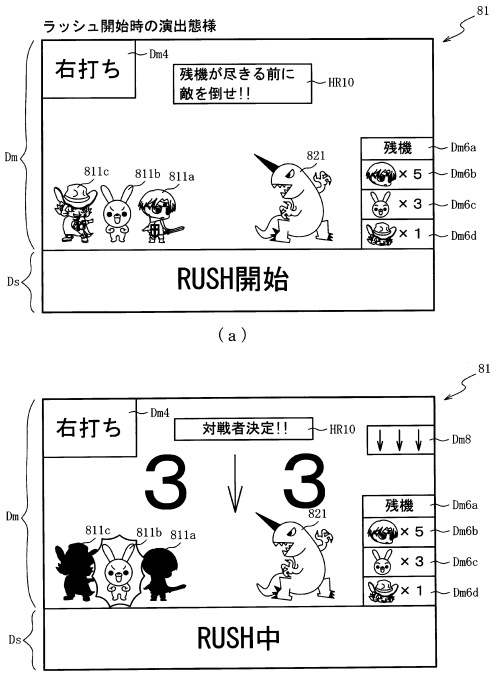
【図８７９】



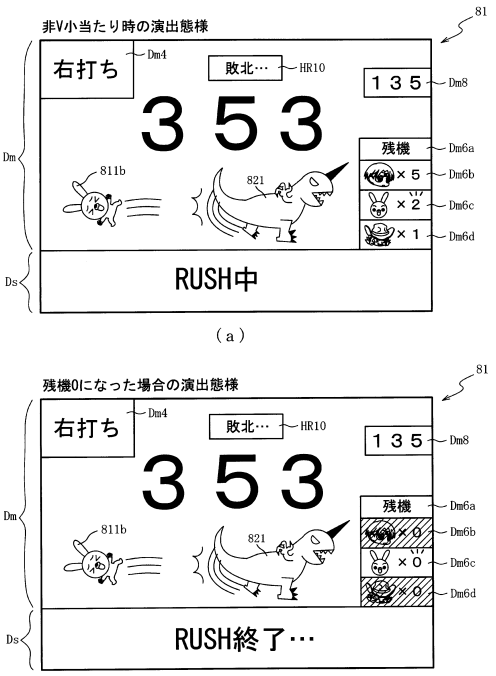
【図８８０】



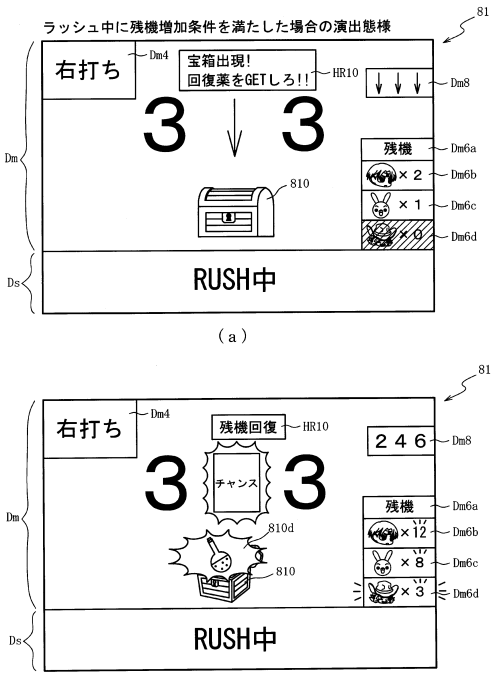
【図８８１】



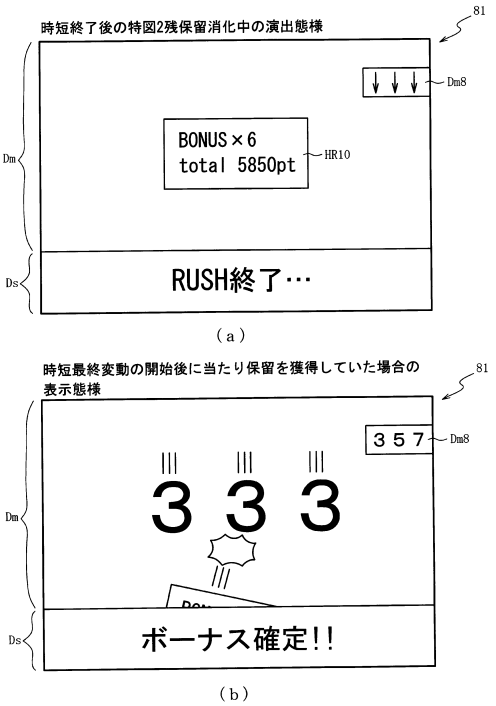
【図８８２】



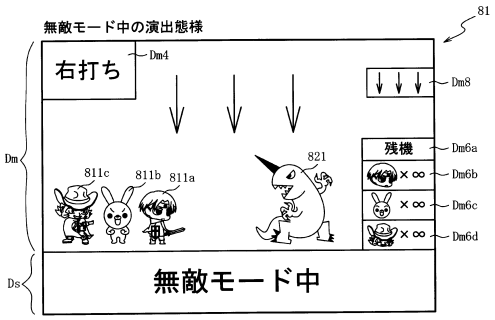
【図８８３】



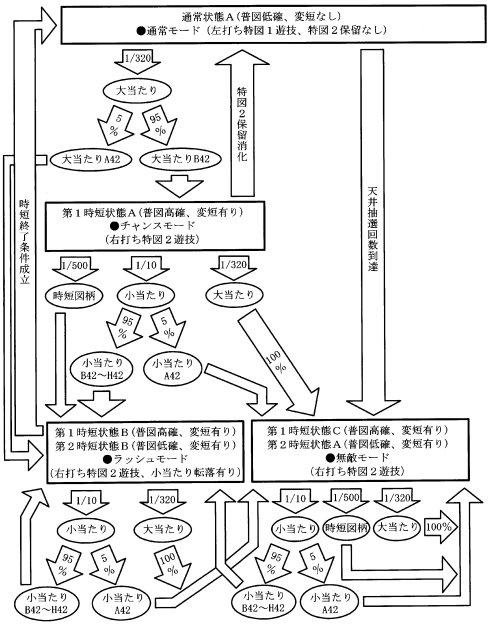
【図８８４】



【図８８５】



【図８８６】



【図８８７】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202am
大当たり種別選択テーブル	202bm
第２当たり乱数テーブル	202ck
変動パターン選択テーブル	202dm
時短付与テーブル	202em
小当たり種別選択テーブル	202fm
開放シナリオテーブル	202g

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203p
Ｖフラグ	203q
Ｖ通過フラグ	203r
Ｖ小当たりカウンタ	203s1
第１小当たりカウンタ	203s2
第２小当たりカウンタ	203s3
第３小当たりカウンタ	203s4
特図２カウンタ	203t
当選時状態格納エリア	203kd
特図抽選カウンタ	203ma
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図８８８】

202

特別図柄２乱数テーブル202am2

（ａ）

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～204
小当たり判定値	205～48270
時短図柄	48271～48401

202

大当たり種別選択テーブル202bm

（ｂ）

特別図柄 種別	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２（0～99）
特図１	大当たりＡ４２ （10Ｒ時短100回大当たり）	0～4
	大当たりＢ４２ （3Ｒ時短１回大当たり）	5～99
特図２	大当たりＣ４２ （10Ｒ時短100回大当たり）	0～99

【図８８９】

（ａ）

変動パターン選択テーブル	202dm
通常用テーブル	202dm1
時短用テーブル	202dm2
時短最終変動用テーブル	202dm3

（ｂ）

通常用テーブル202dm1 202

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	外れ	外れ(7秒)	0～139
		ガセ外れ(20秒)	140～149
		ノーマルリーチ各種(40秒)	150～179
		スーパーリーチ(80秒)	180～198
	大当たり	ノーマルリーチ各種(40秒)	0～29
		スーパーリーチ(80秒)	30～189
		スペシャルリーチ(140秒)	190～198
特図２	完全外れ	超短外れ(0.5秒)	0～198
	大当たり	超短当たり(0.5秒)	0～198
	小当たり	超短小当たり(0.5秒)	0～198
	時短図柄	超短突時(0.5秒)	0～198

【図８９０】

時短用テーブル202dm2 202

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	外れ	超短外れ(0.5秒)	0～198
	大当たり	超短当たり(0.5秒)	0～198
特図２	完全外れ	外れ(5秒)	0～178
		ガセ外れ(15秒)	179～198
	大当たり	長当たり(15秒)	0～198
	小当たり	長小当たり(15秒)	0～198
	時短図柄	長突時(15秒)	0～198

（ａ）

時短最終変動用テーブル202dm3 202

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	外れ	超短外れ(0.5秒)	0～198
	大当たり	超短当たり(0.5秒)	0～198
特図２	完全外れ	ガセ外れ(15秒)	0～198
	大当たり	長当たり(15秒)	0～198
	小当たり	長小当たり(15秒)	0～198
	時短図柄	長突時(15秒)	0～198

（ｂ）

【図８９１】

時短付与テーブル202em 202

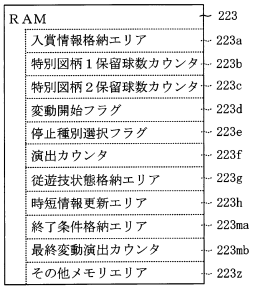
付与契機	当選時の遊技状態	時短付与内容（回数） 時短カウンタ203h	Ｖ小当たりカウンタ203s1	第１小当たりカウンタ203s2	第２小当たりカウンタ203s3	第３小当たりカウンタ203s4	特図２カウンタ203t
大当たりＡ４２(10R)	通常	100	1	5	3	1	100
	時短状態	100	1	100	100	100	100
大当たりＢ４２(3R)	通常状態	5	1	100	100	100	1
	時短状態	100	1	100	100	100	100
大当たりＣ４２(10R)	共通	100	1	100	100	100	100
大当たりＤ４２(10R)	共通	100	1	5	3	1	100
大当たりＥ４２(10R)	共通	100	1	7	5	2	100
大当たりＦ４２(10R)	共通	100	1	10	7	3	100
大当たりＧ４２(3R)	共通	100	1	3	2	1	100
大当たりＨ４２(3R)	共通	100	1	5	3	1	100
大当たりＩ４２(3R)	共通	100	1	7	5	2	100
大当たりＪ４２(3R)	共通	100	1	10	7	3	100
時短図柄	共通	100	1	10	7	3	100
天井到達	通常状態	100	1	100	100	100	100

【図８９２】

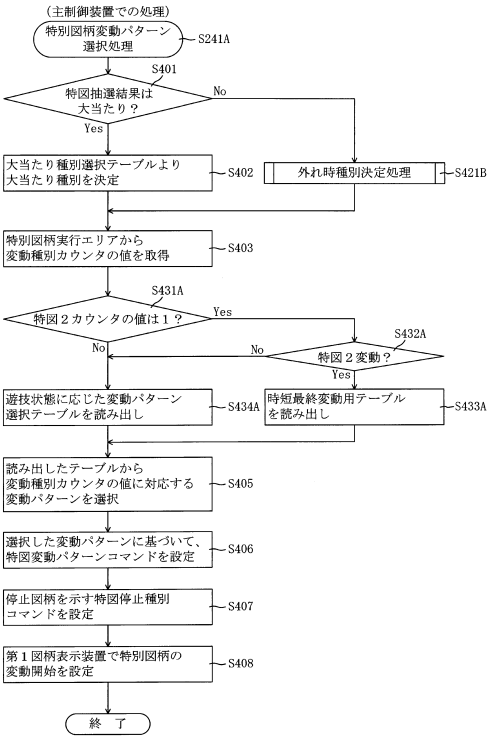
小当たり種別選択テーブル202fm 202

特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別カウンタ値Ｃ５(0～65535)
特図２	小当たりＡ４２（Ｖ通過時大当たりＣ４２）	0～447
	小当たりＢ４２（Ｖ通過時大当たりＤ４２）	448～3130
	小当たりＣ４２（Ｖ通過時大当たりＥ４２）	3131～4740
	小当たりＤ４２（Ｖ通過時大当たりＦ４２）	4741～4919
	小当たりＥ４２（Ｖ通過時大当たりＧ４２）	4920～7937
	小当たりＦ４２（Ｖ通過時大当たりＨ４２）	7938～8742
	小当たりＧ４２（Ｖ通過時大当たりＩ４２）	8743～8903
	小当たりＨ４２（Ｖ通過時大当たりＪ４２）	8904～8943
	小当たりＩ４２（Ｖ通過不可能）	8944～38728
	小当たりＪ４２（Ｖ通過不可能）	38729～56599
	小当たりＫ４２（Ｖ通過不可能）	56600～65535

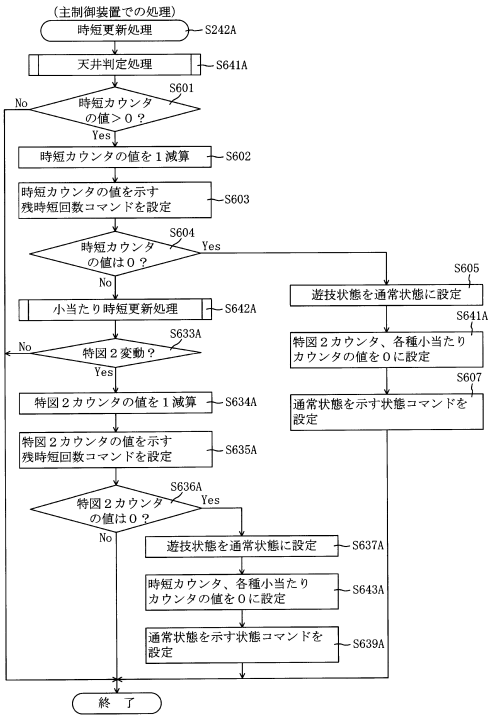
【図８９３】



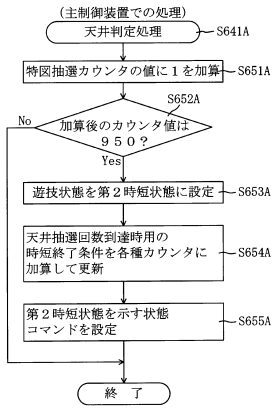
【図８９４】



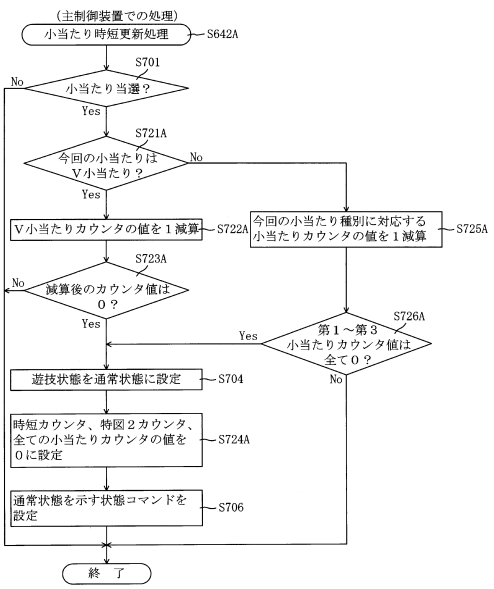
【図８９５】



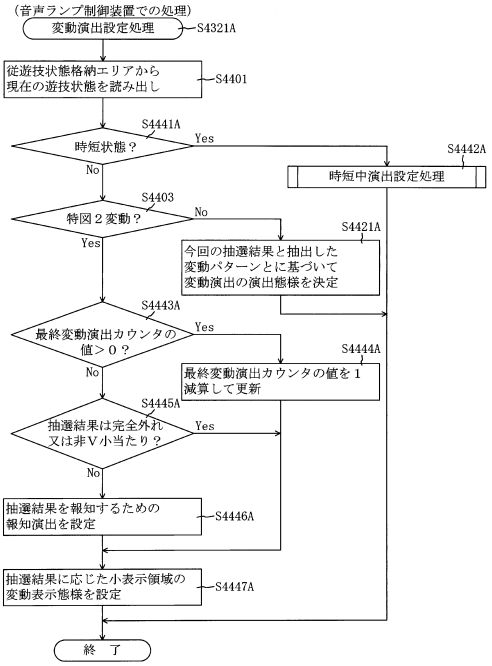
【図８９６】



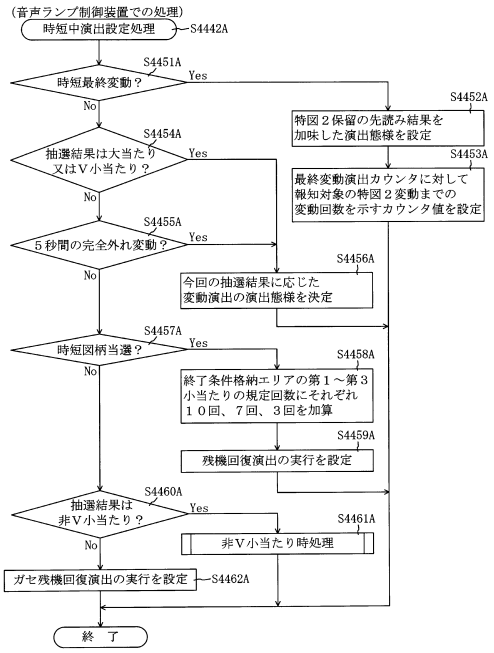
【図８９７】



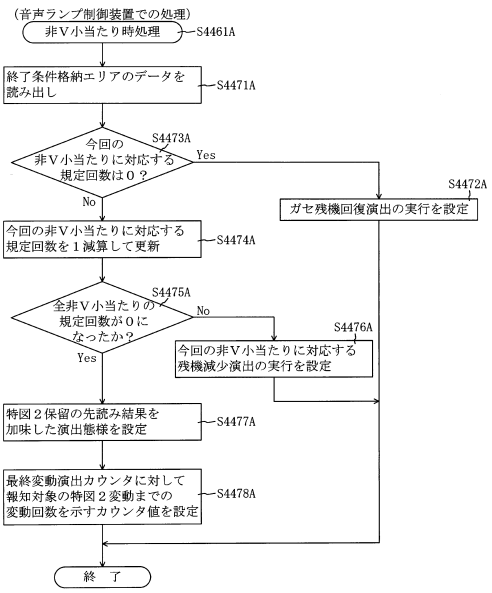
【図８９８】



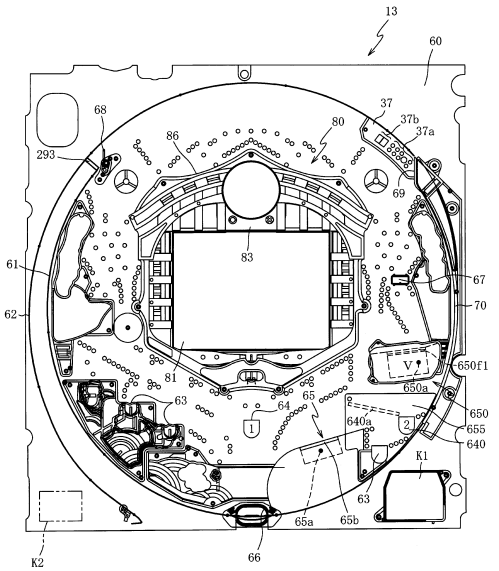
【図８９９】



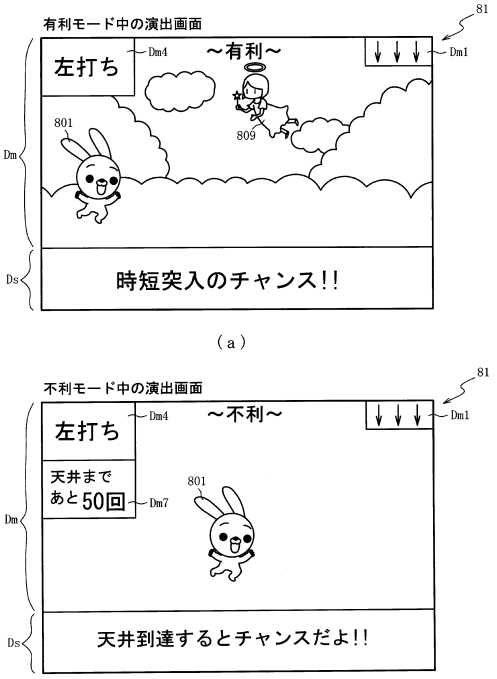
【図９００】



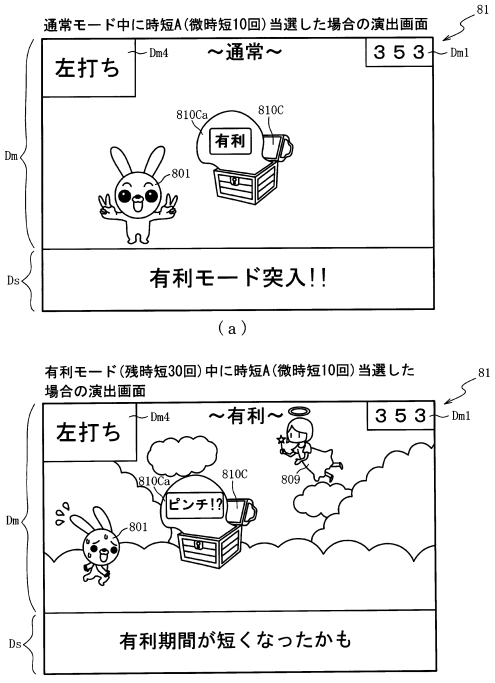
【図９０１】



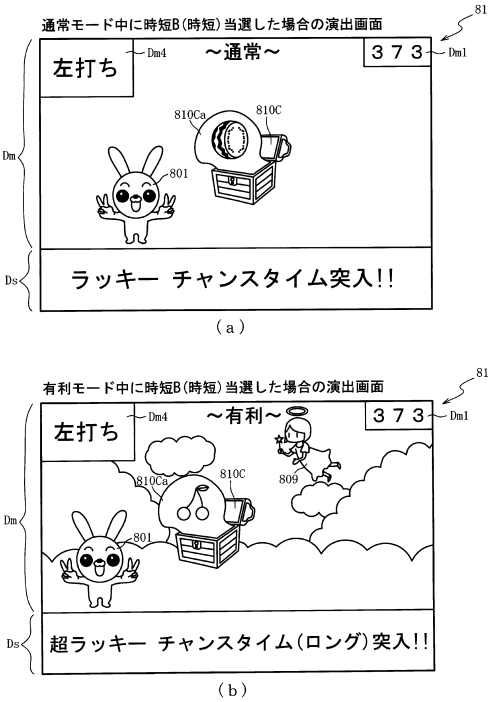
【図９０２】



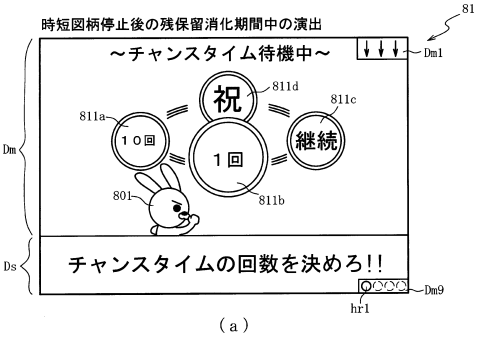
【図９０３】



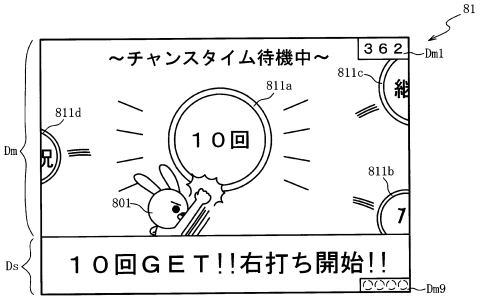
【図９０４】



【図９０５】

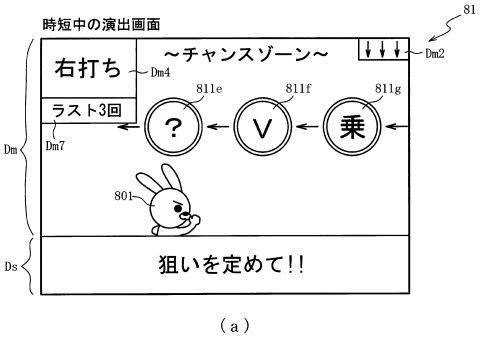


（ａ）

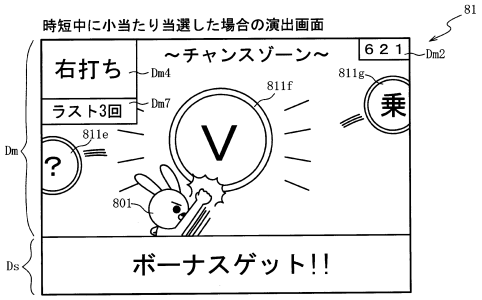


（ｂ）

【図９０６】

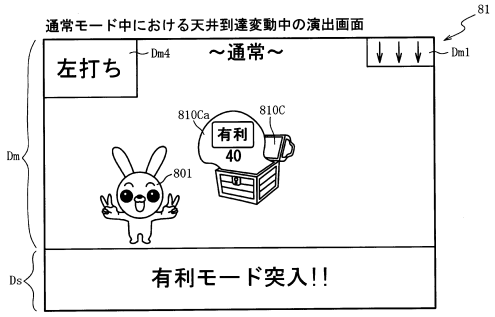


（ａ）

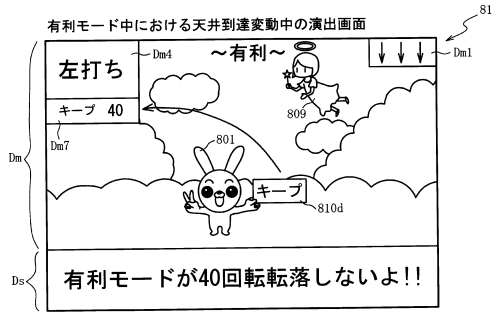


（ｂ）

【図９０７】

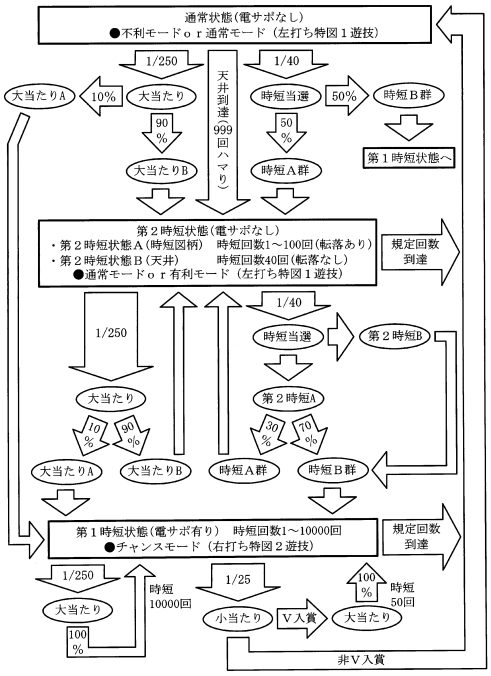


（ａ）



（ｂ）

【図９０８】



【図９０９】

（ａ）

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202Aa
大当たり種別選択テーブル	202Ab
第２当たり乱数テーブル	202Ac
変動パターン選択テーブル	202Ad
時短付与テーブル	202Ae
小当たり種別選択テーブル	202Af
開放シナリオテーブル	202g
時短種別選択テーブル	202Ah

（ｂ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203p
Ｖフラグ	203q
Ｖ通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
特図抽選カウンタ	203Aa
特図２カウンタ	203Ab
天井到達済フラグ	203Ac
その他メモリエリア	203z

【図９１０】

（ａ）

特別図柄１乱数テーブル202Aa1

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～259
小当たり判定値	－
時短図柄判定値	260～1879

（ｂ）

特別図柄２乱数テーブル202Aa2

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～259
小当たり判定値	260～2879
時短図柄判定値	－

（ｃ）

大当たり種別選択テーブル202Ab

特別図柄 種別	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２（0～99）
特図１	大当たりＡ４３ （10R第１時短大当たり） （時短10000回）	0～9
	大当たりＢ４３ （4R第２時短大当たり） （時短100回）	10～99
特図２	大当たりＡ４３ （10R第１時短大当たり） （時短10000回）	0～99

【図９１１】

（ａ）

変動パターン選択テーブル	202Ad
通常用テーブル	202Ad1
時短用テーブル	202Ad2

（ｂ）

通常用テーブル202Ad1

特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ （0～198）
特図１	外れ	外れ（7秒）	0～139
		ガセ外れ（20秒）	140～149
		ノーマルリーチ 各種（40秒）	150～179
		スーパーリーチ （80秒）	180～198
	大当たり	ノーマルリーチ 各種（40秒）	0～29
		スーパーリーチ （80秒）	30～189
		スペシャルリーチ （140秒）	190～198
	時短図柄	スーパーリーチ （80秒）	0～198
特図２	大当たり	当たり （10秒）	0～198
	外れ 小当たり	非当たり （10秒）	0～198

【図９１２】

時短用テーブル202Ad2

特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ （0～198）
特図１	外れ	短外れ（5秒）	0～198
	大当たり	短当たり（5秒）	0～198
	時短図柄	短突時（5秒）	0～198
特図２	大当たり	当たり （10秒）	0～198
	外れ 小当たり	非当たり （10秒）	0～198

【図９１３】

202

時短付与テーブル202Ae

大当たり種別	当選時の遊技状態	時短種別	時短付与内容（回数） 時短カウンタ 203h	特図２カウンタ 203Ab
大当たりＡ４３（10R）	共通	第１時短	10000	10000
大当たりＢ４３（4R）	通常状態 第２時短	第２時短	100	－
	第１時短	第１時短	10000	10000
時短図柄Ａ１	共通	第２時短	1	－
時短図柄Ａ２	通常状態	第２時短	10	－
	第２時短		20	－
	第１時短	第１時短	100	1
時短図柄Ａ３	通常状態	第２時短	30	－
	第２時短		50	－
	第１時短	第１時短	100	5
時短図柄Ａ４	通常状態	第２時短	70	－
	第２時短		100	－
	第１時短	第１時短	100	10
時短図柄Ｂ１	通常状態	第１時短	100	1
	第２時短		100	8
	第１時短		100	10
時短図柄Ｂ２	通常状態	第１時短	100	5
	第２時短		100	15
	第１時短		100	10
時短図柄Ｂ３	通常状態	第１時短	100	8
	第２時短		1000	100
	第１時短		1000	100

【図９１４】

（ａ）

202

小当たり種別選択テーブル202Af

特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別カウンタ値 Ｃ５（0～99）
特図２	小当たりＡ４３（Ｖ通過時大当たりＡ４３）	0～99

（ｂ）

202

時短種別選択テーブル202Ah

遊技状態	時短図柄種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～99）
通常	時短図柄Ａ１	0～49
	時短図柄Ａ２	50～59
	時短図柄Ａ３	60～64
	時短図柄Ａ４	65～69
	時短図柄Ｂ１	70～94
	時短図柄Ｂ２	95～98
	時短図柄Ｂ３	99
第１時短 第２時短	時短図柄Ａ１	0～29
	時短図柄Ａ２	30～39
	時短図柄Ａ３	40～44
	時短図柄Ａ４	45～49
	時短図柄Ｂ１	50～79
	時短図柄Ｂ２	80～89
	時短図柄Ｂ３	90～99

【図９１５】

（ａ）

ROM 222
- 変動パターン選択テーブル 222a
- 待機演出選択テーブル 222ja
- 背景モード選択テーブル 222Aa
- 演出図柄選択テーブル 222Ab

（ｂ）

RAM 223
- 入賞情報格納エリア 223a
- 特別図柄１保留球数カウンタ 223b
- 特別図柄２保留球数カウンタ 223c
- 変動開始フラグ 223d
- 停止種別選択フラグ 223e
- 演出カウンタ 223f
- 従遊技状態格納エリア 223g
- 時短情報更新エリア 223h
- 待機演出フラグ 223ja
- 待機演出回数カウンタ 223jb
- 待機期間タイマ 223jc
- 背景モード格納エリア 223Aa
- 報知済フラグ 223Ab
- 非移行フラグ 223Ac
- その他メモリエリア 223z

【図９１６】

222

背景モード選択テーブル222Aa

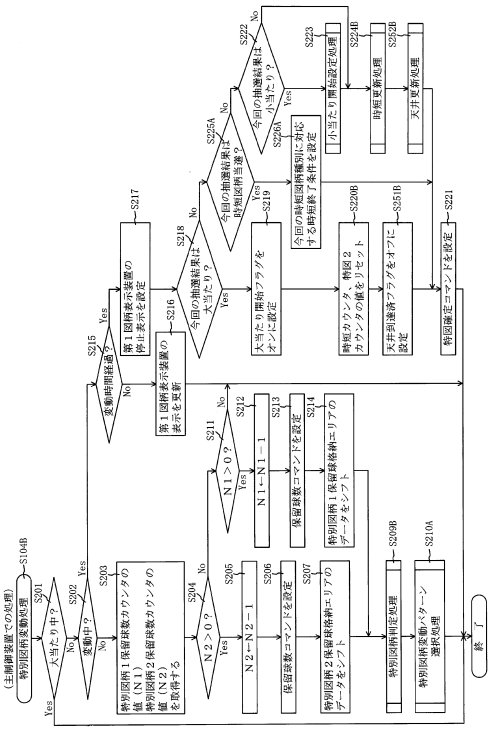
遊技状態	時短回数	対象当たり保留	背景モード	第１演出カウンタ223f1（0～99）
通常	1回	あり	通常	－
			不利	－
			有利	0～99
		なし	通常	0～79
			不利	80～84
			有利	85～99
	10回～29回	あり	通常	0～49
			不利	50～54
			有利	55～99
		なし	通常	0～49
			不利	50～54
			有利	55～99
	30回～	あり	通常	0～29
			不利	30～54
			有利	55～99
		なし	通常	0～29
			不利	30～34
			有利	35～99
第２時短	20回	あり	通常	－
			不利	－
			有利	0～99
		なし	通常	0～9
			不利	10～14
			有利	15～99
	50回	あり	通常	0～4
			不利	5～14
			有利	15～99
		なし	通常	0～4
			不利	－
			有利	5～99
	100回	あり	通常	－
			不利	0～29
			有利	30～99
		なし	通常	0～4
			不利	－
			有利	5～99

【図９１７】

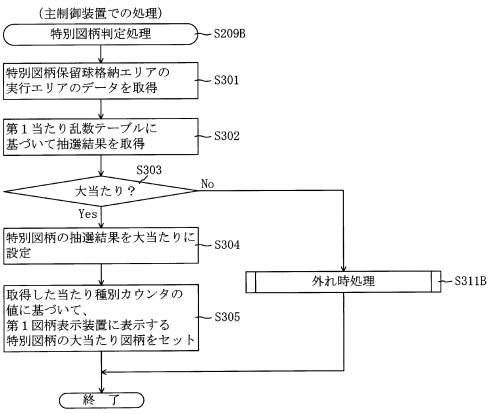
演出図柄選択テーブル222Ab　222

遊技状態	時短回数	背景モード	対象図柄	第１演出カウンタ223f1（0～99）
通常	1回	不利通常	スイカ	0～69
			チェリー	70～99
			人参	－
		有利	スイカ	0～99
			チェリー	－
			人参	－
	5回	不利通常	スイカ	0～49
			チェリー	50～99
			人参	－
		有利	スイカ	0～99
			チェリー	－
			人参	－
	8回	不利通常	スイカ	－
			チェリー	0～99
			人参	－
		有利	スイカ	0～99
			チェリー	－
			人参	－
第２時短	8回	不利通常	スイカ	0～19
			チェリー	20～99
			人参	－
		有利	スイカ	0～49
			チェリー	50～99
			人参	－
	15回	不利通常	スイカ	－
			チェリー	0～89
			人参	90～99
		有利	スイカ	－
			チェリー	0～69
			人参	70～99
	100回	不利通常	スイカ	－
			チェリー	0～79
			人参	80～99
		有利	スイカ	－
			チェリー	－
			人参	0～99

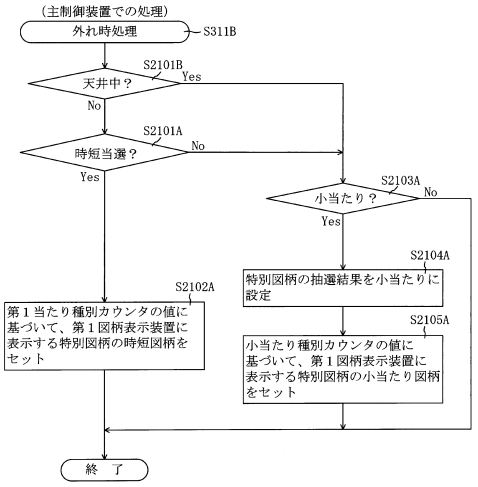
【図９１８】



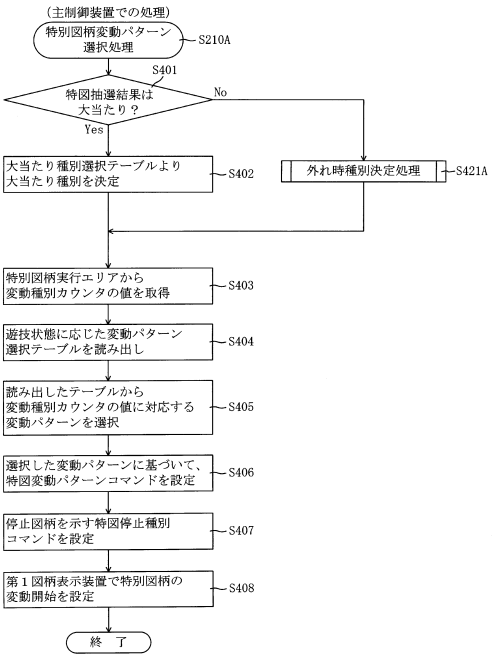
【図９１９】



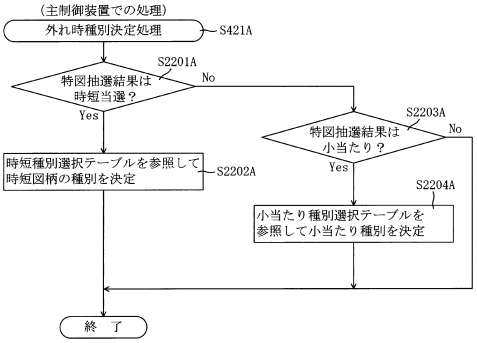
【図９２０】



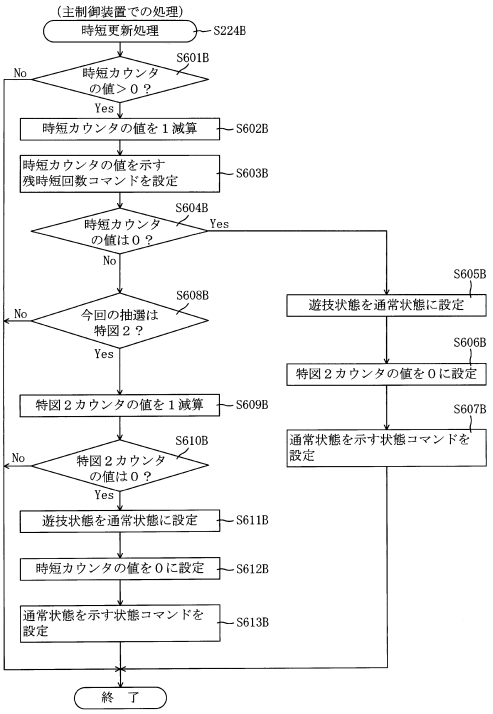
【図９２１】



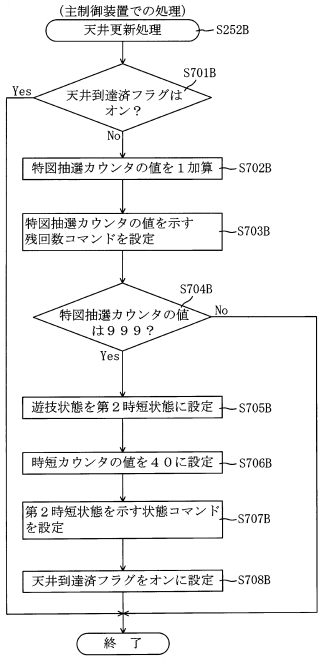
【図９２２】



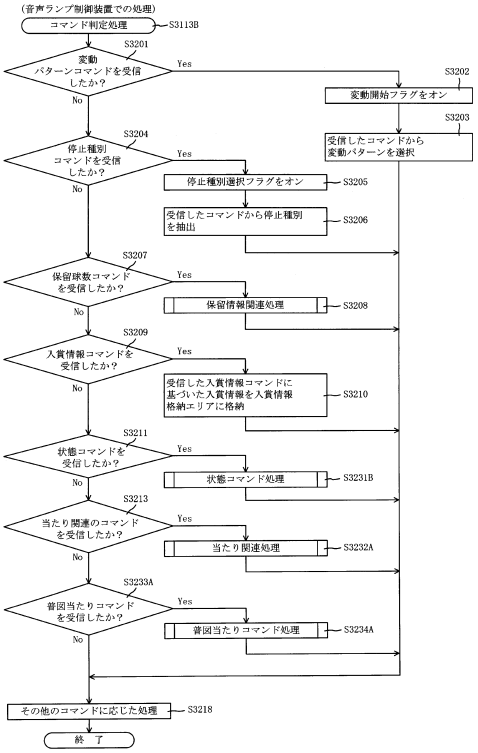
【図９２３】



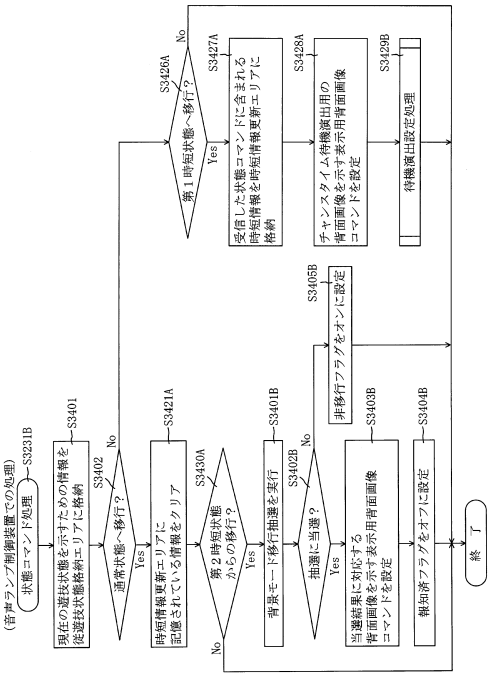
【図９２４】



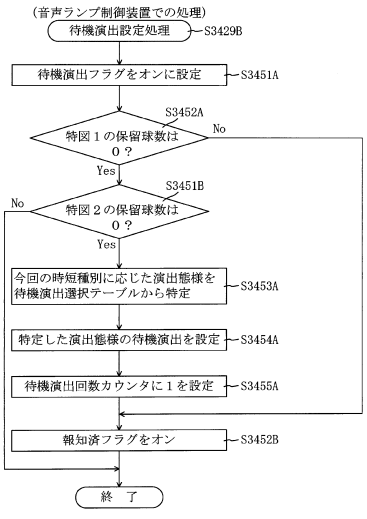
【図９２５】



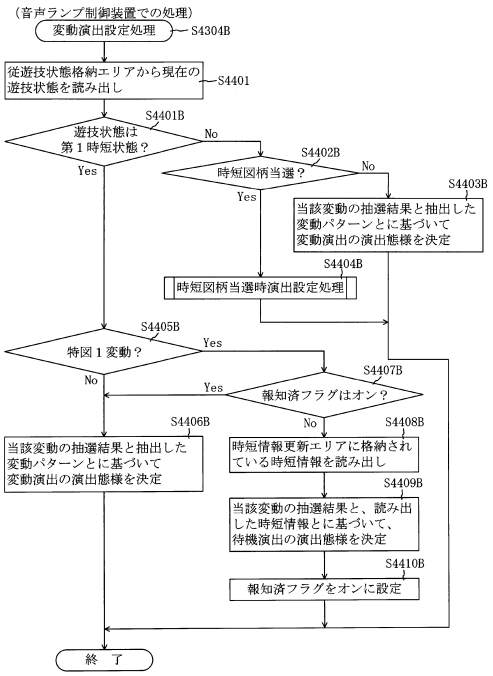
【図９２６】



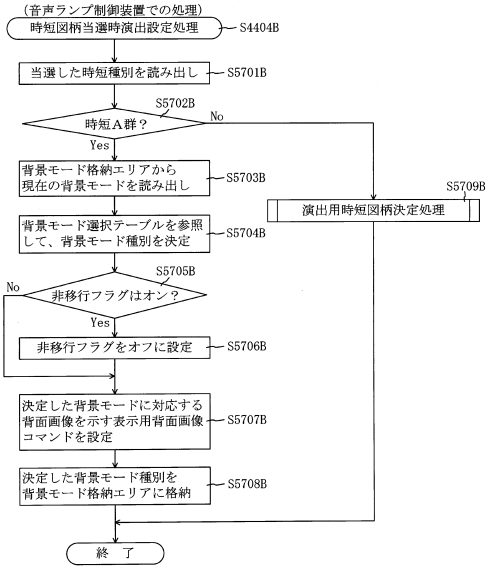
【図９２７】



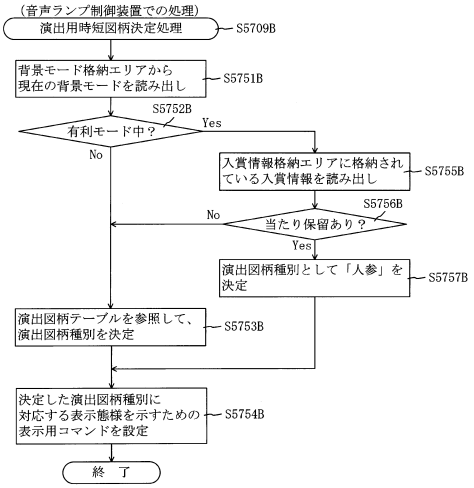
【図９２８】



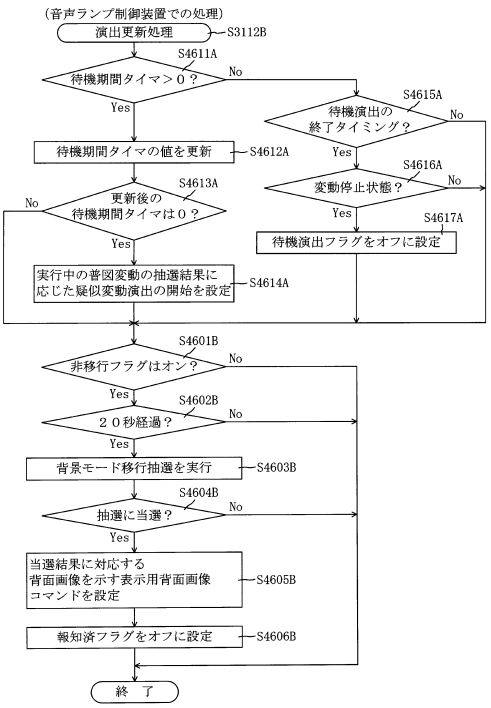
【図９２９】



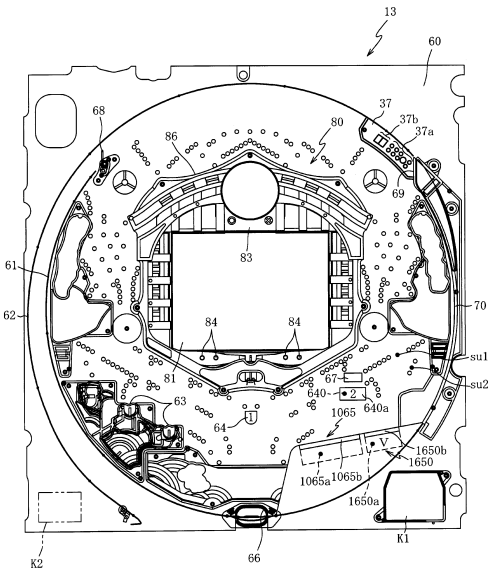
【図９３０】



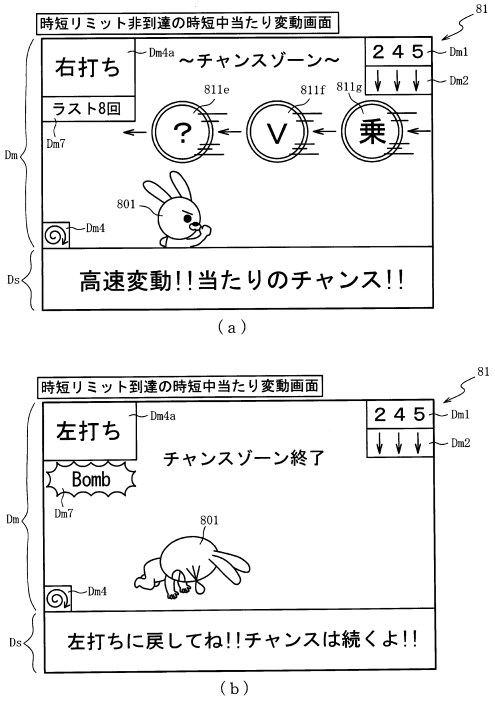
【図９３１】



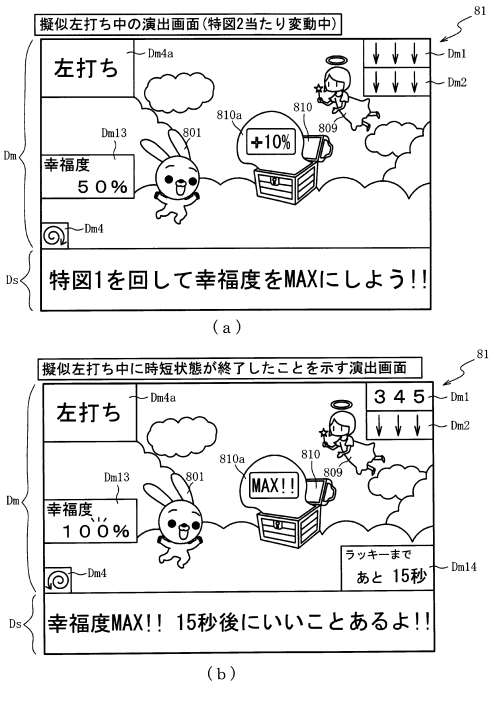
【図９３２】



【図９３３】



【図９３４】



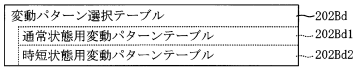
【図９３５】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202Aa
大当たり種別選択テーブル	202Ab
第２当たり乱数テーブル	202Ac
変動パターン選択テーブル	202Bd
小当たり種別選択テーブル	202Af
開放シナリオテーブル	202g
時短種別選択テーブル	202Ah

【図９３６】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203p
Ｖフラグ	203q
Ｖ通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
特図抽選カウンタ	203Aa
特図２カウンタ	203Ab
天井到達済フラグ	203Ac
時短リミット回数カウンタ	203Ba
特図１変動時間タイマ	203Bb
特図２変動時間タイマ	203Bc
特図１仮停止フラグ	203Bd
特図２仮停止フラグ	203Be
特図１変動停止フラグ	203Bf
特図２変動停止フラグ	203Bg
時短リミット到達フラグ	203Bh
その他メモリエリア	203z

【図９３７】



【図９３８】

202

通常状態用変動パターンテーブル202Bd1

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ	短外れ（7秒）	0～139
		ガセ外れ（20秒）	140～149
		ノーマルリーチ各種（40秒）	150～179
		スーパーリーチ（80秒）	180～198
	時短当選	時短当たり（80秒）	0～198
	大当たり	ノーマルリーチ各種（40秒）	0～29
		スーパーリーチ（80秒）	30～189
		スペシャルリーチ（140秒）	190～198
第２特別図柄	外れ	外れ（10秒）	0～198
	大当たり 小当たり	当たり（10秒）	0～198

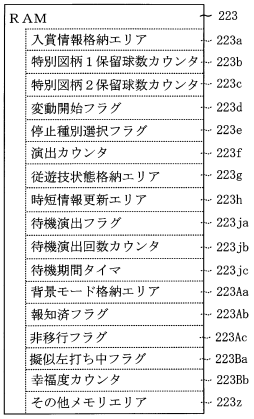
【図９３９】

202

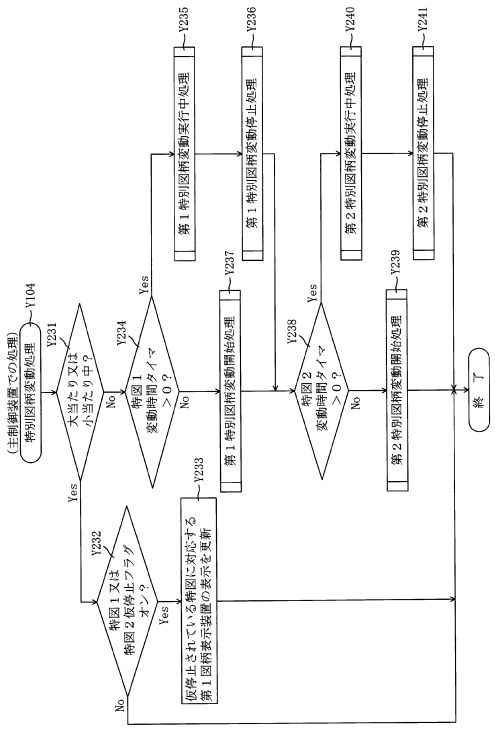
時短状態用変動パターンテーブル202Bd2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ	超短外れ（1秒）	0～49
		短外れ（3秒）	50～149
		外れ（10秒）	150～198
	大当たり	ロング当たり（600秒）	0～198
第２特別図柄	外れ	短外れ（3秒）	0～198
	大当たり 小当たり	短当たり（5秒）	0～49
		当たり（60秒）	50～149
		長当たり（180秒）	150～198

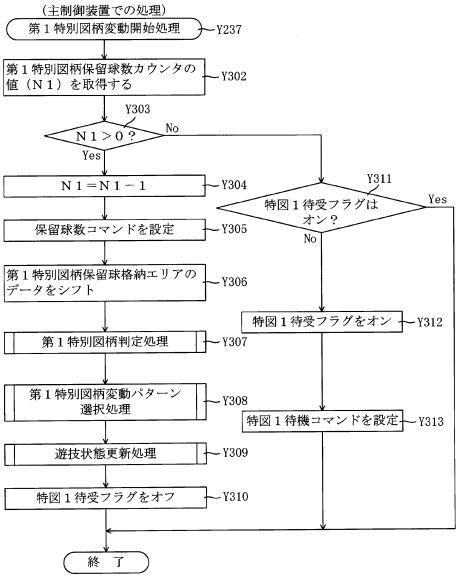
【図９４０】



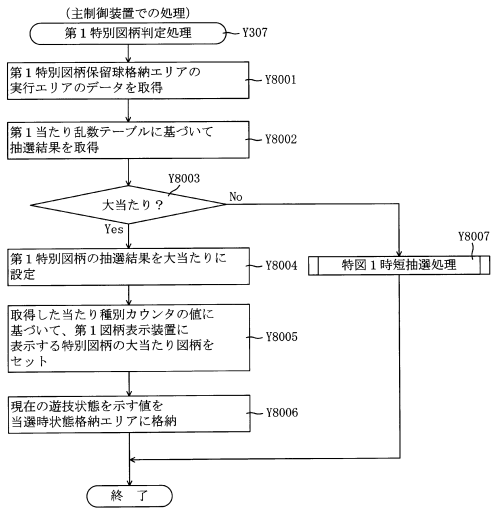
【図９４１】



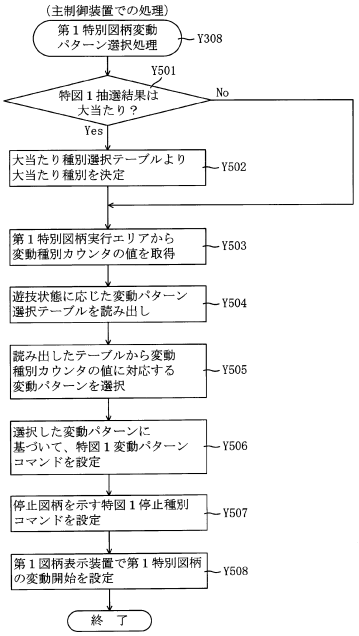
【図９４２】



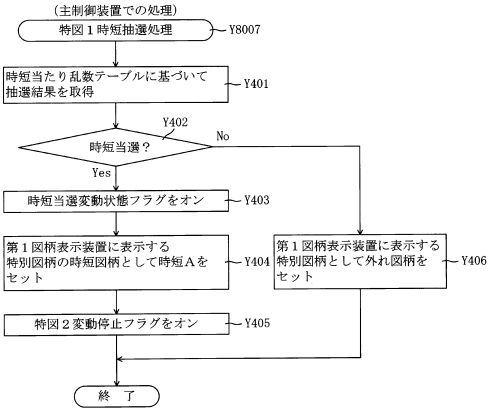
【図９４３】



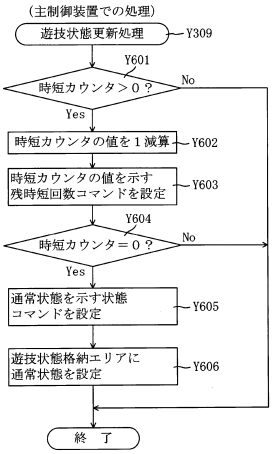
【図９４４】



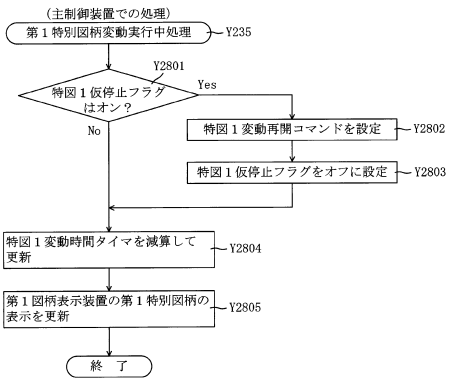
【図９４５】



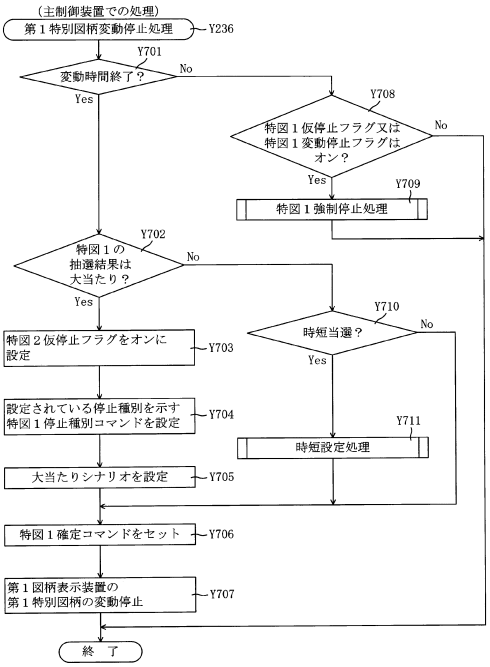
【図９４６】



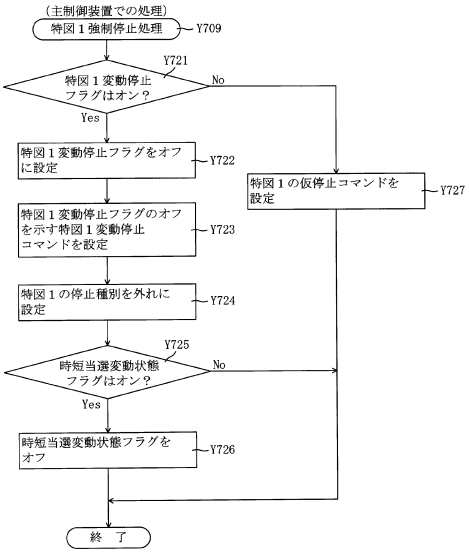
【図９４７】



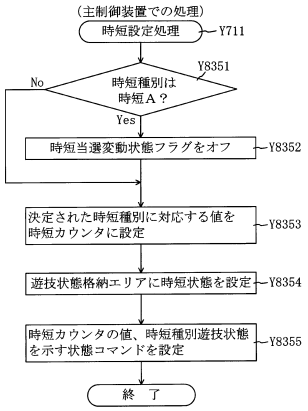
【図９４８】



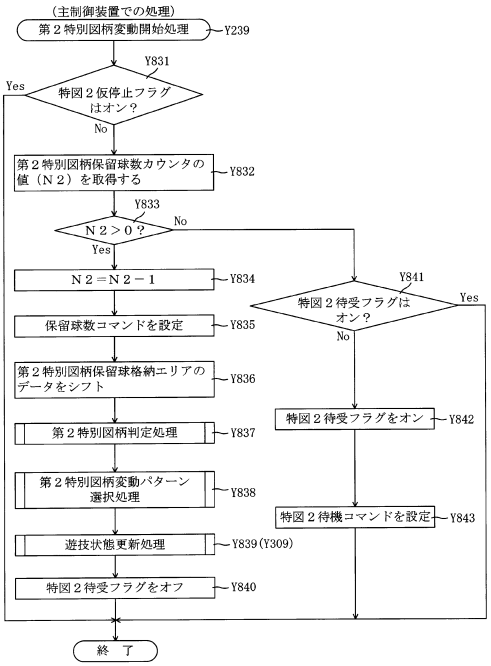
【図９４９】



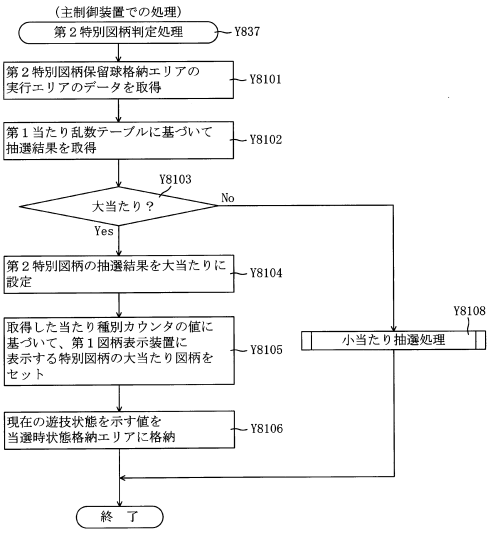
【図９５０】



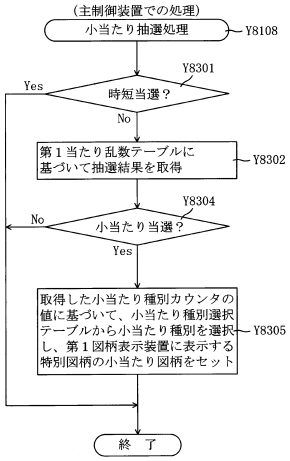
【図９５１】



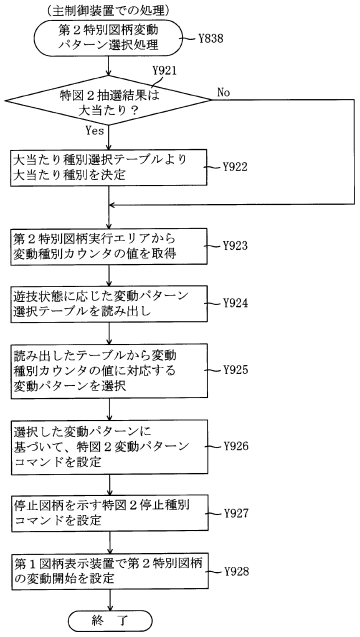
【図９５２】



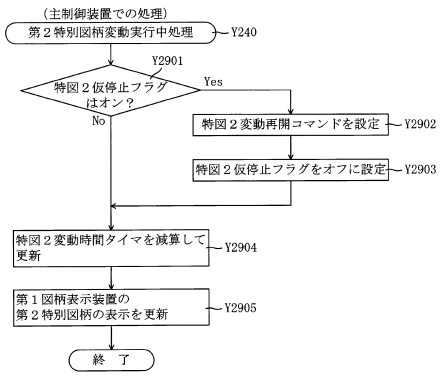
【図９５３】



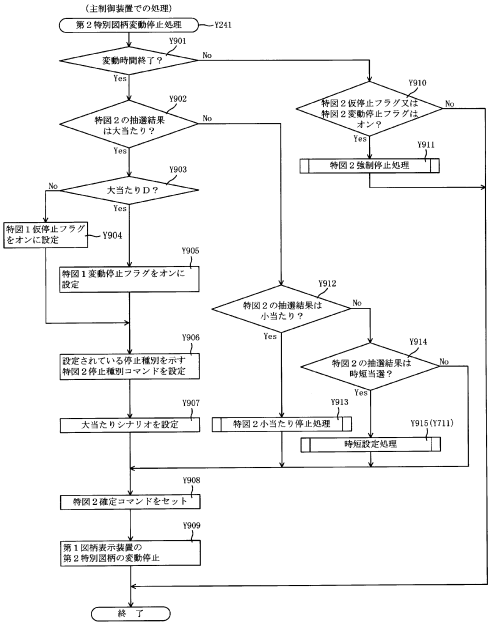
【図９５４】



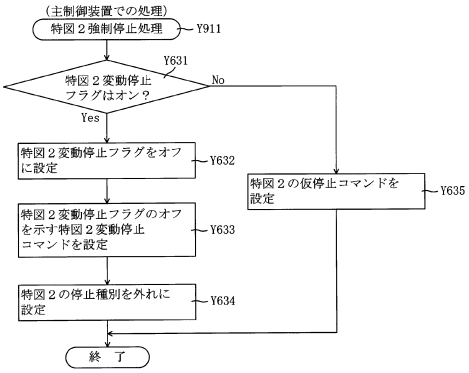
【図９５５】



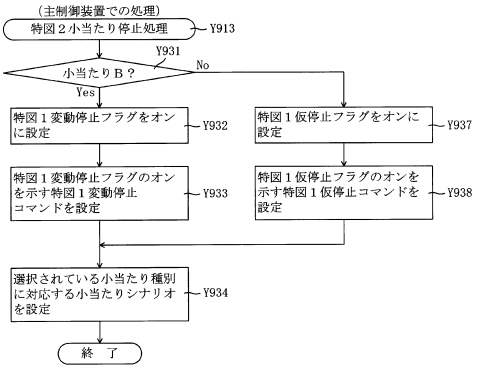
【図９５６】



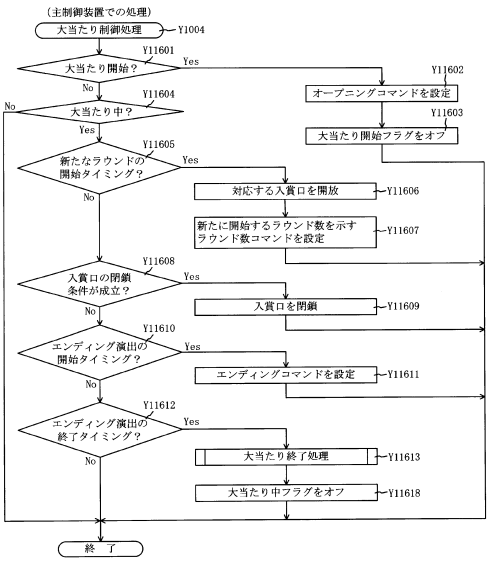
【図９５７】



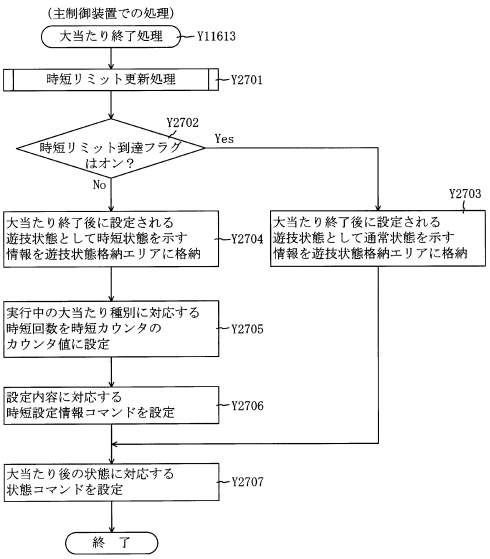
【図９５８】



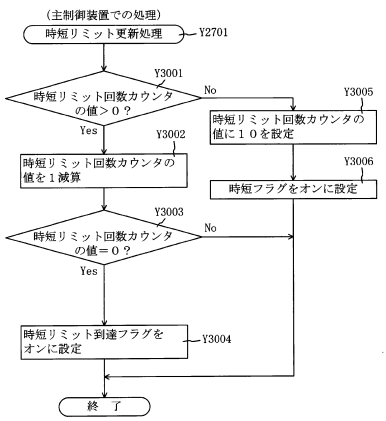
【図９５９】



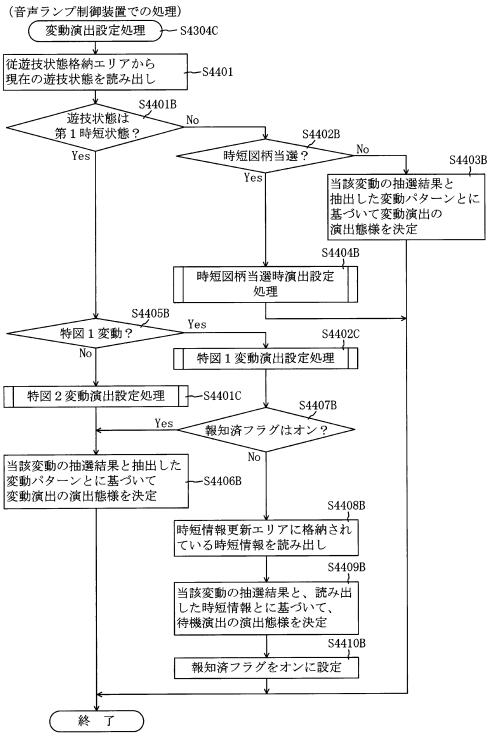
【図９６０】



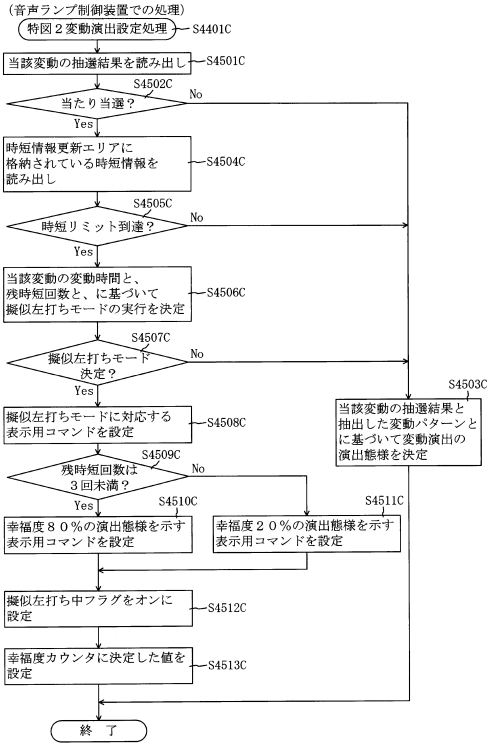
【図９６１】



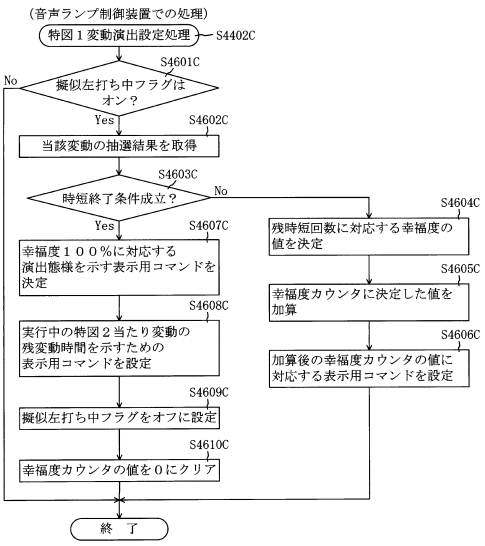
【図９６２】



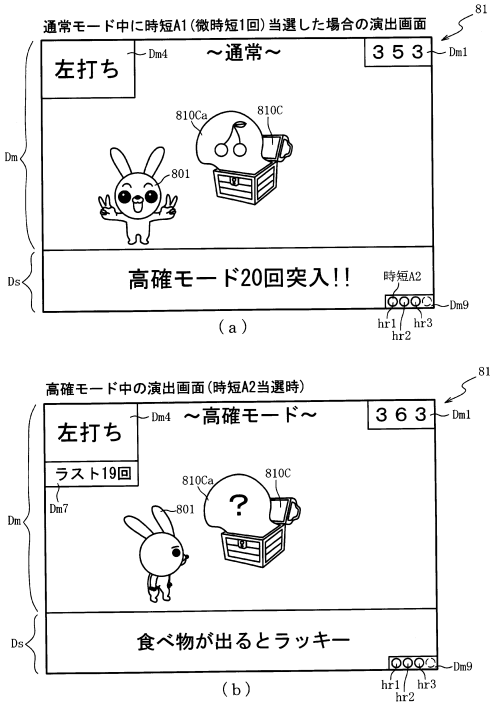
【図９６３】



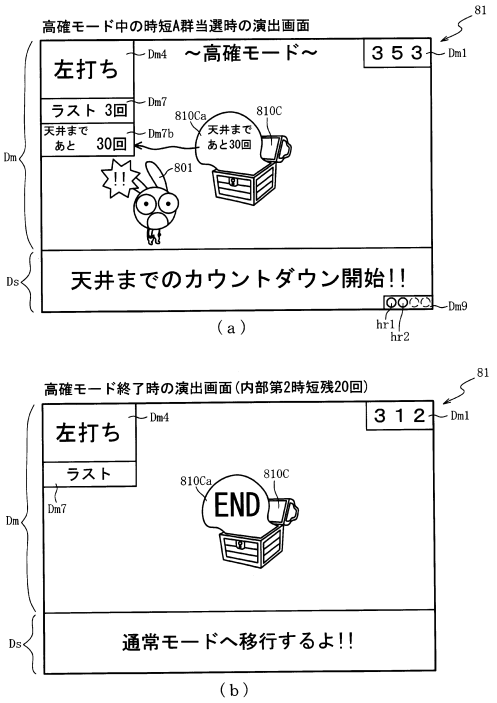
【図９６４】



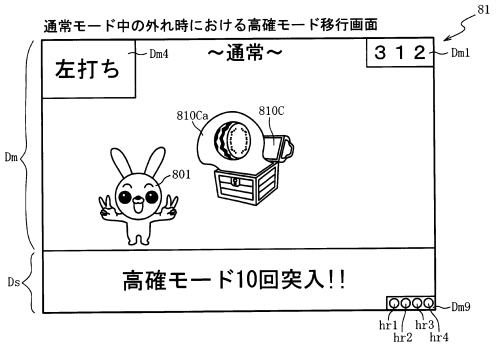
【図９６５】



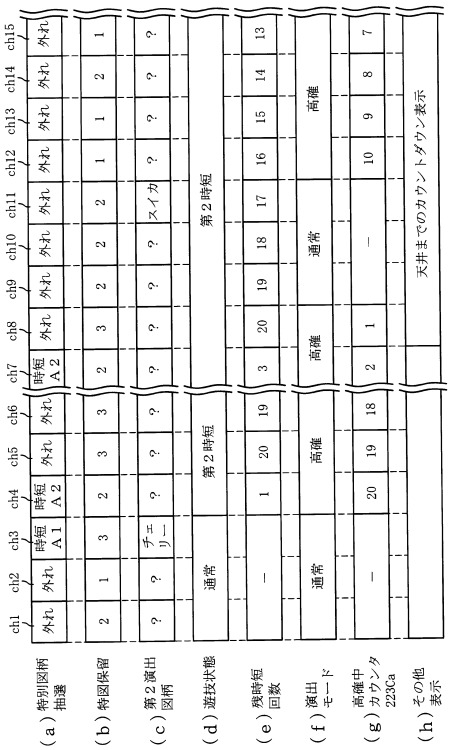
【図９６６】



【図９６７】



【図９６８】



【図９６９】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
待機演出選択テーブル	222ja
背景モード選択テーブル	222Aa
演出図柄選択テーブル	222Ab
第２演出図柄選択テーブル	222Ca
天井情報選択テーブル	222Cb

（ａ）

RAM	223
入賞情報格納エリア	223a
特別図柄１保留球数カウンタ	223b
特別図柄２保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従遊技状態格納エリア	223g
時短情報更新エリア	223h
待機演出フラグ	223ja
待機演出回数カウンタ	223jb
待機期間タイマ	223jc
報知済フラグ	223Ab
高確中カウンタ	223Ca
演出モード格納エリア	223Cb
天井残回数カウンタ	223Cc
天井情報フラグ	223Cd
その他メモリエリア	223z

（ｂ）

【図９７０】

222

第２演出図柄選択テーブル222Ca

時短種別	先読み結果			選択図柄	第１演出カウンタ223f1（0～99）
	先読み数（個）	付与時短（回）	大当たり有無		
時短Ａ１	1，2	1	有り	スイカ	0～69
				人参	70～99
			無し	－	0～69
				スイカ	70～99
		2～15	有り	チェリー	0～99
			無し	スイカ	0～99
		16～29	有り	人参	0～99
			無し	チェリー	0～99
		30～	共通	人参	0～99
	3	1	有り	スイカ	0～19
				人参	20～99
			無し	－	0～99
		2～15	有り	チェリー	0～99
			無し	スイカ	0～99
		16～29	有り	人参	0～99
			無し	チェリー	0～99
		30～	共通	人参	0～99
時短Ａ２，Ａ３，Ａ４	1，2	1	有り	スイカ	0～89
				人参	90～99
			無し	－	0～89
				スイカ	90～99
		2～15	有り	チェリー	0～99
			無し	スイカ	0～99
		16～29	有り	人参	0～99
			無し	チェリー	0～99
		30～	共通	人参	0～99
	3	1	有り	スイカ	0～19
				人参	20～99
			無し	－	0～99
		2～15	有り	チェリー	0～99
			無し	スイカ	0～99
		16～29	有り	人参	0～99
			無し	チェリー	0～99
		30～	共通	人参	0～99

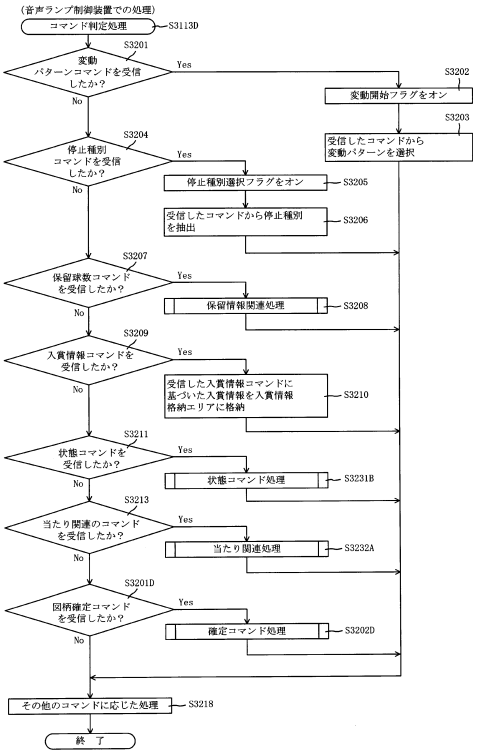
【図９７１】

222

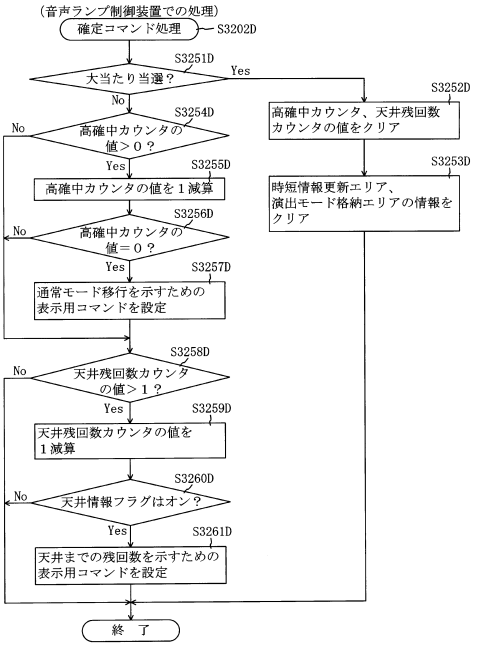
天井情報選択テーブル222Cb

天井残回数カウンタ223Cc	当選時短種別	天井情報報知有無	第１演出カウンタ223f1（0～99）
９９９～４００	時短Ａ１	有り	0
		無し	1～99
	時短Ａ２	有り	0～5
		無し	6～99
	時短Ａ３，Ａ４	有り	0～9
		無し	10～99
３９９～１００	時短Ａ１	有り	0～9
		無し	10～99
	時短Ａ２	有り	0～19
		無し	20～99
	時短Ａ３，Ａ４	有り	0～29
		無し	30～99
９９～４０	時短Ａ１	有り	0～39
		無し	40～99
	時短Ａ２	有り	0～49
		無し	50～99
	時短Ａ３，Ａ４	有り	0～79
		無し	80～99
３９～１	時短Ａ１	有り	0～89
		無し	90～99
	時短Ａ２	有り	0～98
		無し	99
	時短Ａ３，Ａ４	有り	0～99
		無し	－

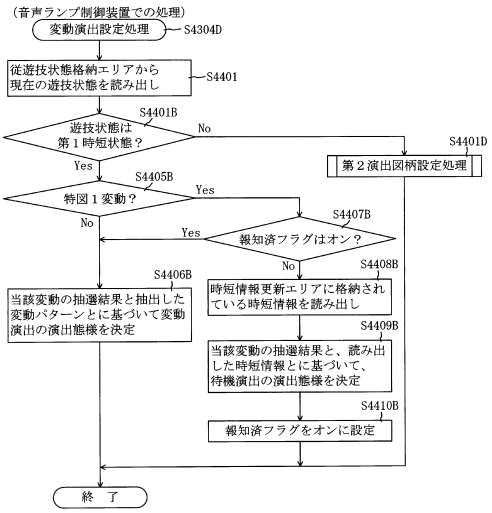
【図９７２】



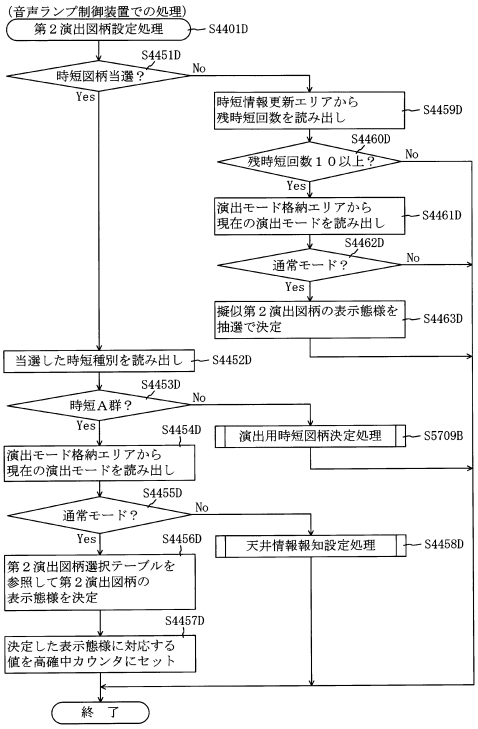
【図９７３】



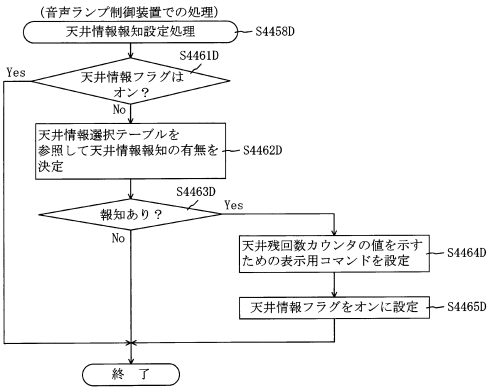
【図９７４】



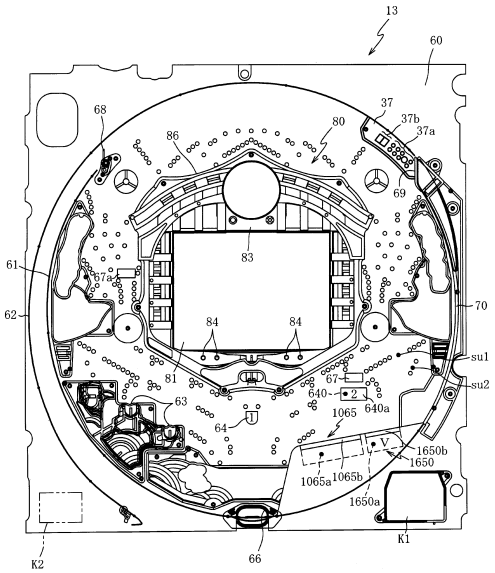
【図９７５】



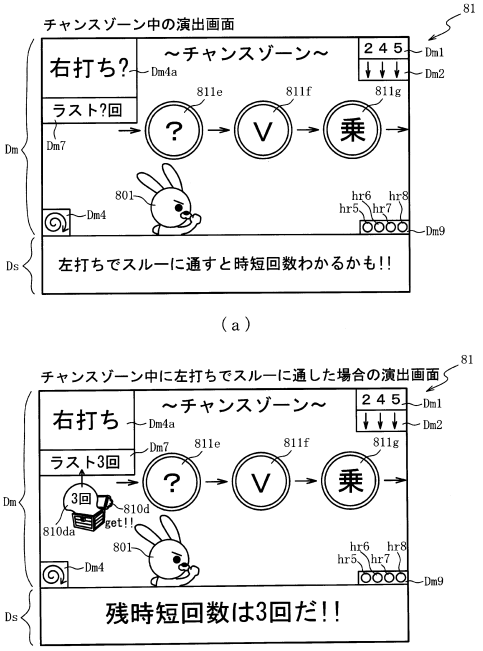
【図９７６】



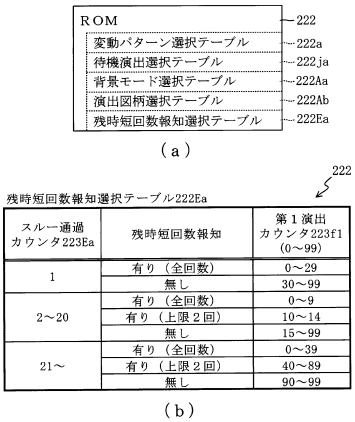
【図９７７】



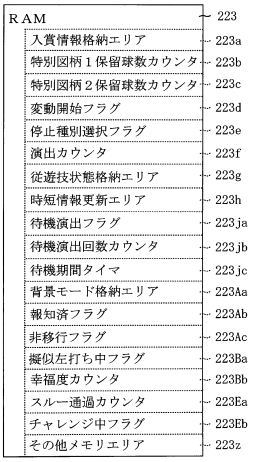
【図９７８】



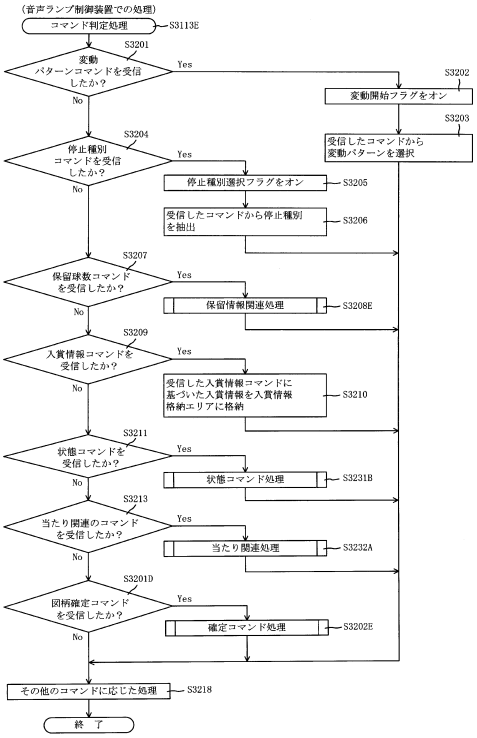
【図９７９】



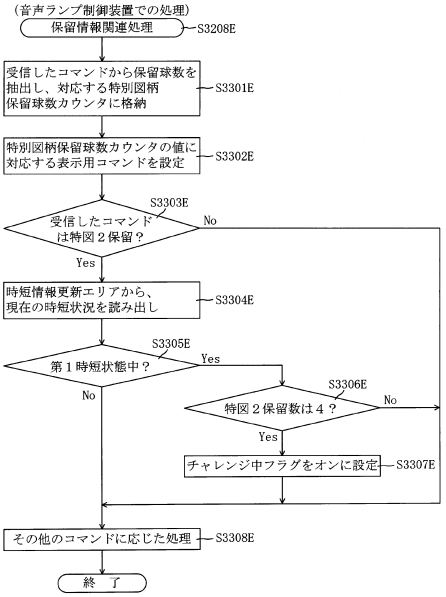
【図９８０】



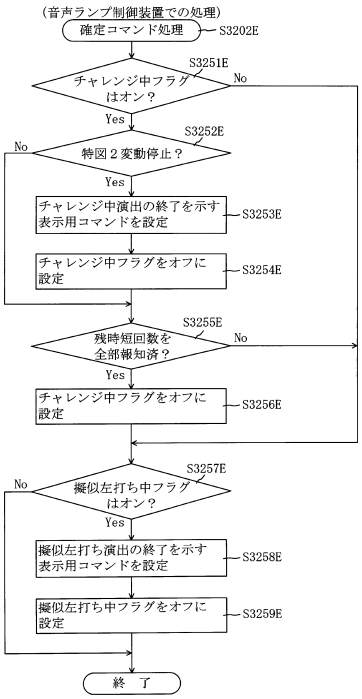
【図９８１】



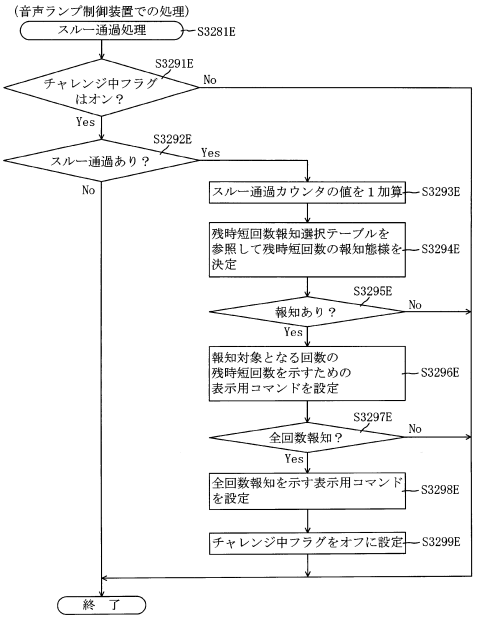
【図９８２】



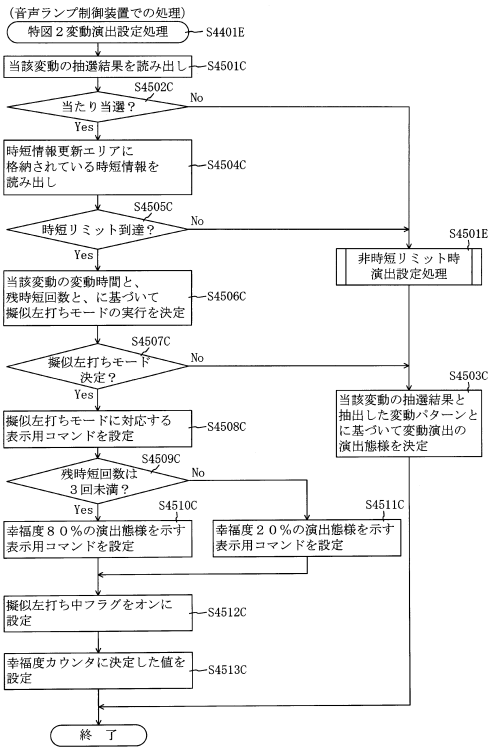
【図９８３】



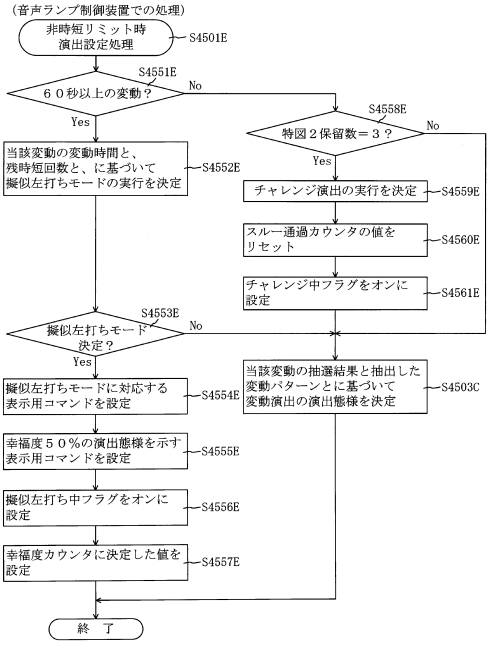
【図９８４】



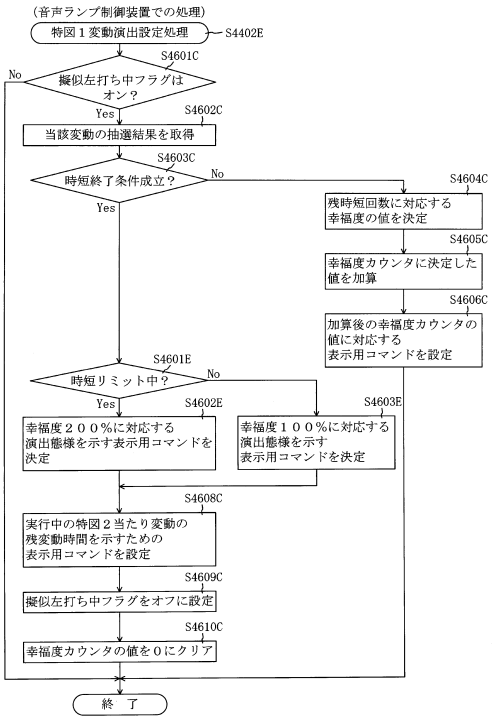
【図９８５】



【図９８６】



【図９８７】



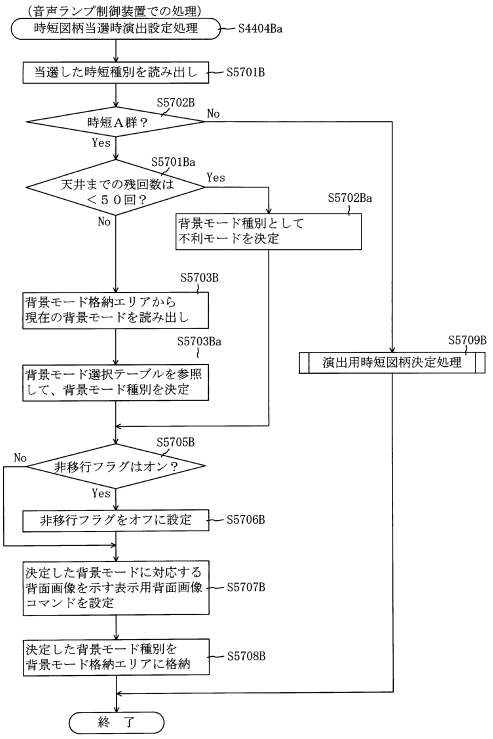
【図９８８】

222

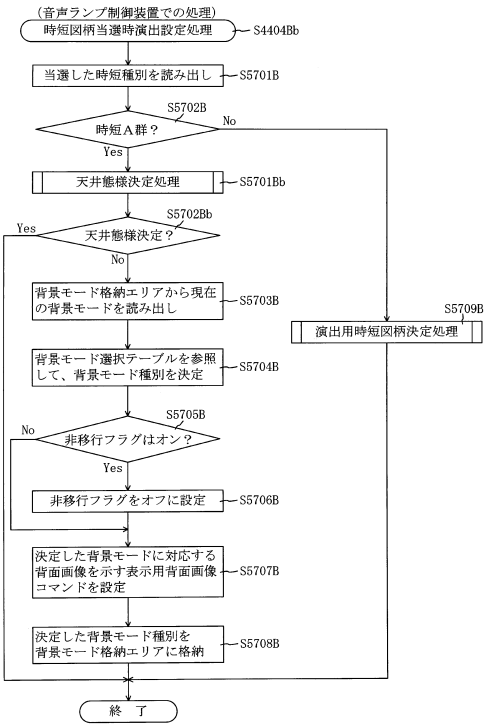
背景モード選択テーブル222Aaa

遊技状態	天井までの残回数	対象当たり保留	背景モード	第１演出カウンタ223f1（0～99）
通常	999回～500回	あり	通常	－
			不利	0～19
			有利	20～99
		なし	通常	0～79
			不利	－
			有利	80～99
	499回～100回	あり	通常	0～39
			不利	40～54
			有利	55～99
		なし	通常	0～49
			不利	50～54
			有利	55～99
	99回～50回	あり	通常	－
			不利	0～69
			有利	70～99
		なし	通常	－
			不利	0～89
			有利	90～99
第２時短	999回～500回	あり	通常	－
			不利	0～19
			有利	20～99
		なし	通常	0～79
			不利	－
			有利	80～99
	499回～100回	あり	通常	0～29
			不利	30～54
			有利	55～99
		なし	通常	0～49
			不利	50～69
			有利	70～99
	99回～50回	あり	通常	－
			不利	0～79
			有利	80～99
		なし	通常	－
			不利	0～99
			有利	－

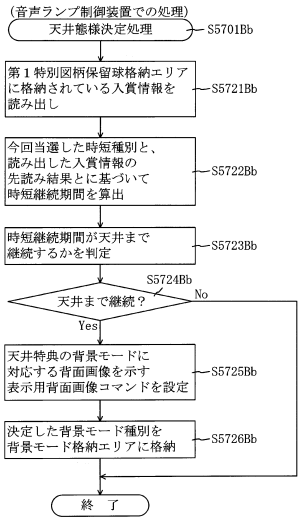
【図９８９】



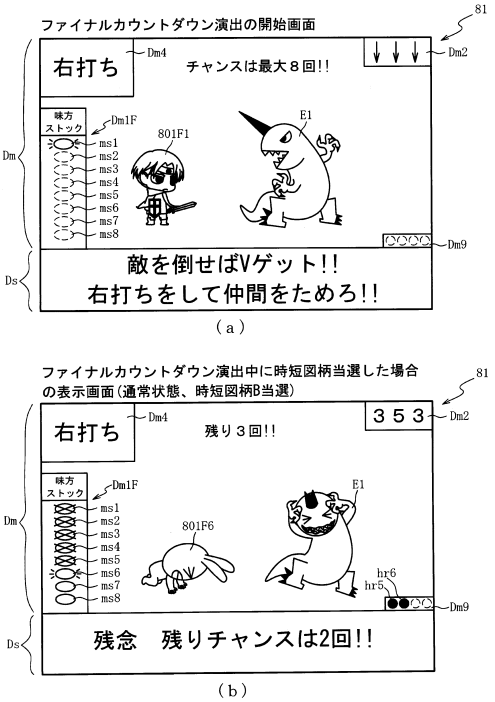
【図９９０】



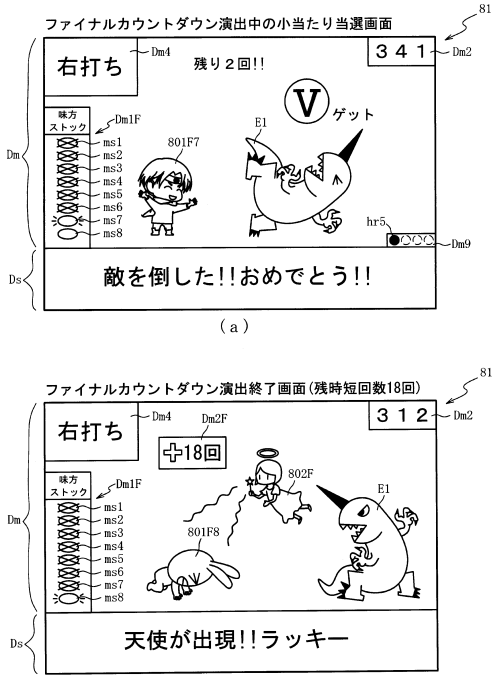
【図９９１】



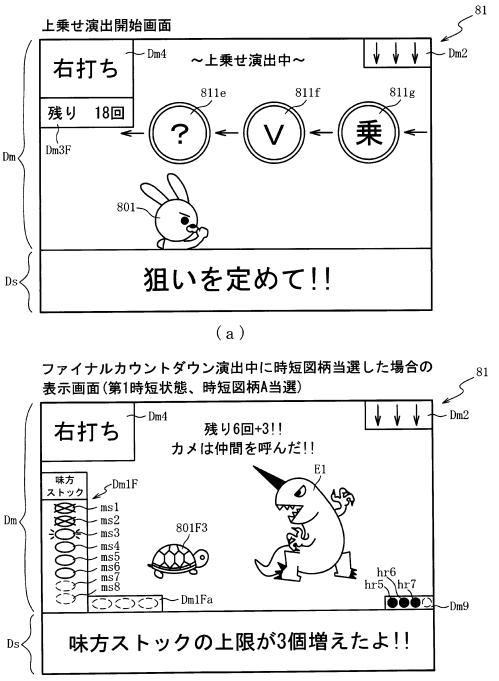
【図９９２】



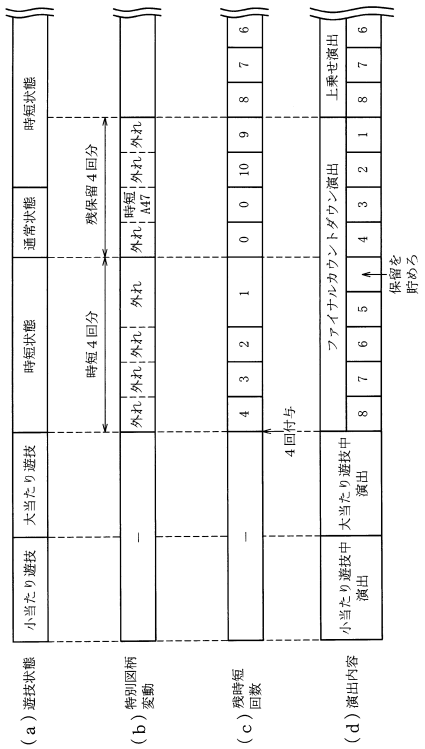
【図９９３】



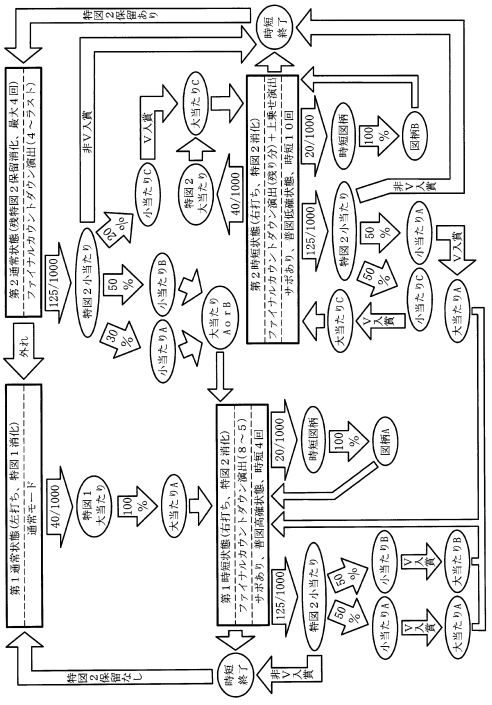
【図９９４】



【図９９５】



【図９９６】



【図９９７】

（ａ）

202

特別図柄１乱数テーブル202Fa1

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１（0～999）
大当たり判定値	0～3
小当たり判定値	－
時短図柄判定値	－

（ｂ）

202

特別図柄２乱数テーブル202Fa2

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１（0～999）
大当たり判定値	0～3
小当たり判定値	40～164
時短図柄判定値	165～184

（ｃ）

202

大当たり種別選択テーブル202Fb

特別図柄 種別	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２（0～99）
特図１	大当たりＡ４７ （5R第１時短大当たり） （時短4回）	0～99
特図２	大当たりＣ４７ （10R第２時短大当たり） （時短10回）	0～99
小当たり用	大当たりＢ４７ （10R第１時短大当たり） （時短4回）	0～99

【図９９８】

202

通常用テーブル202Fd1

特別図柄 種別	変動回数	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ （0～198）
特図１	1～10000	外れ	外れ（7秒）	0～139
			ガセ外れ（20秒）	140～149
			ノーマルリーチ 各種（40秒）	150～179
			スーパーリーチ （80秒）	180～198
		大当たり	ノーマルリーチ 各種（40秒）	0～29
			スーパーリーチ （80秒）	30～189
			スペシャルリーチ （140秒）	190～198
特図２	1～3	共通	共通変動 （10秒）	0～198
	4	共通	共通中変動 （20秒）	0～198
	5～	共通	共通長変動 （100秒）	0～198

【図９９９】

202

時短付与テーブル202Fe

図柄種別	時短種別	時短付与内容（回数）		
		時短 カウンタ 203h	小当たりカ ウンタ203S	特図２ カウンタ 203Ab
大当たりＡ４７	第１時短	10	1	4
大当たりＢ４７	第１時短	10	1	4
大当たりＣ４７	第２時短	20	1	10
時短図柄Ａ４７	第１時短	10	1	4
時短図柄Ｂ４７	第２時短	20	1	10

（ａ）

202

小当たり種別選択テーブル202Ff

特別図柄 種別	遊技状態	小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値 Ｃ５（0～99）
特図２	通常	小当たりＡ４７ （Ｖ通過時大当たりＡ４７）	0～29
		小当たりＢ４７ （Ｖ通過時大当たりＢ４７）	30～79
		小当たりＣ４７ （Ｖ通過時大当たりＣ４７）	80～99
	第１時短	小当たりＡ４７ （Ｖ通過時大当たりＡ４７）	0～49
		小当たりＢ４７ （Ｖ通過時大当たりＢ４７）	50～99
	第２時短	小当たりＡ４７ （Ｖ通過時大当たりＡ４７）	0～49
		小当たりＣ４７ （Ｖ通過時大当たりＣ４７）	50～99

（ｂ）

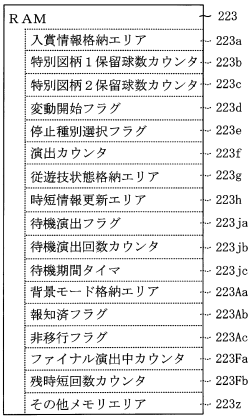
【図１０００】

202

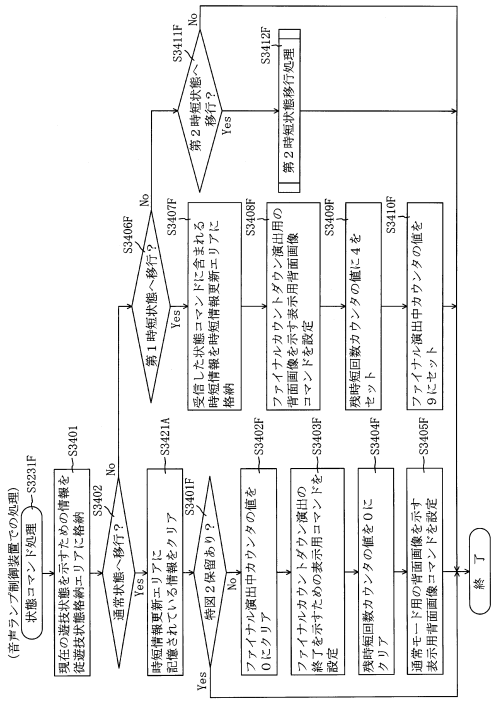
時短種別選択テーブル202Fh

遊技状態	時短図柄種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２（0～99）
通常 第２時短	時短図柄Ｂ４７	0～99
第１時短	時短図柄Ａ４７	0～99

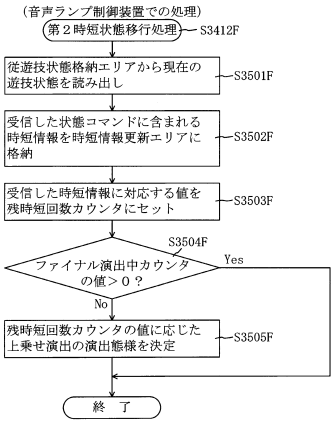
【図１００１】



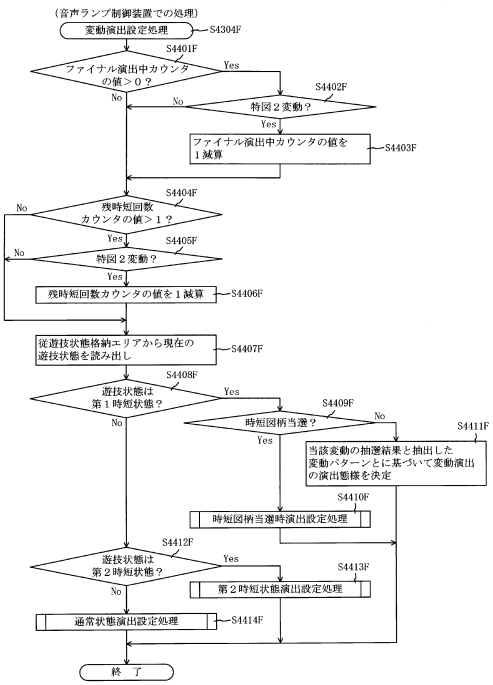
【図１００２】



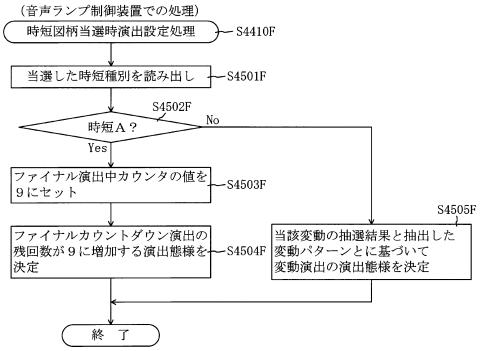
【図１００３】



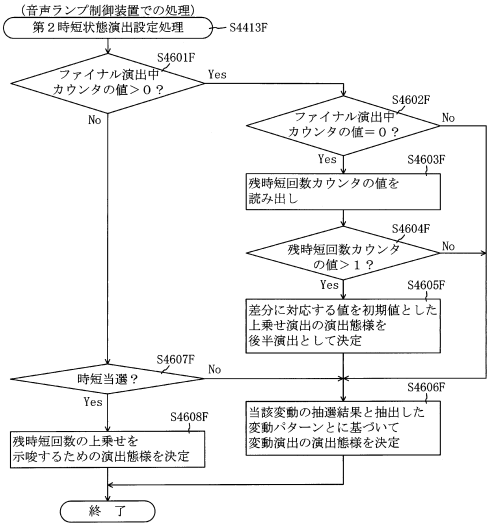
【図１００４】



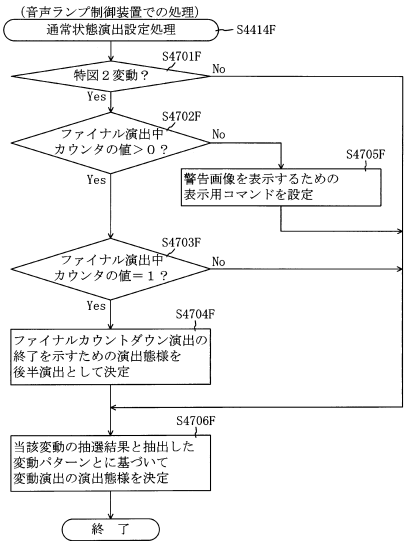
【図１００５】



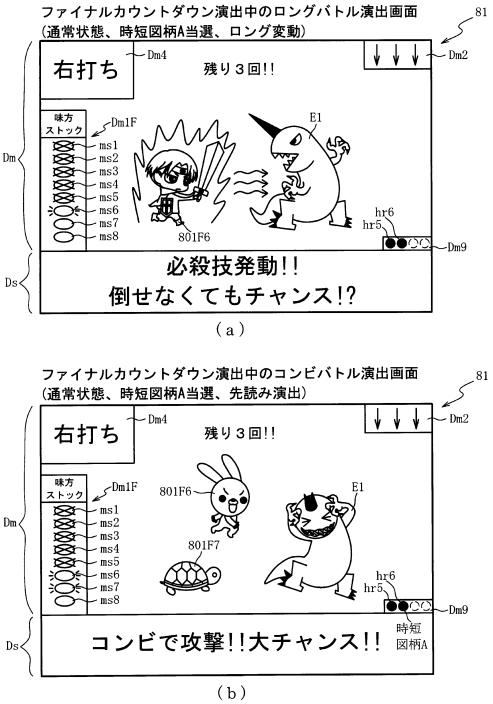
【図１００６】



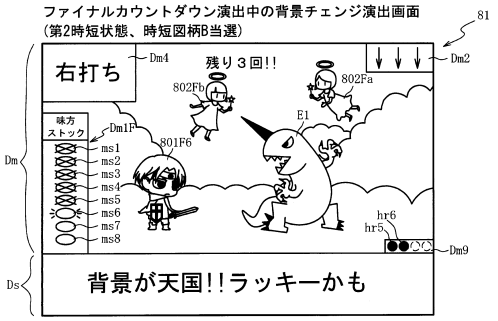
【図１００７】



【図１００８】



【図１００９】

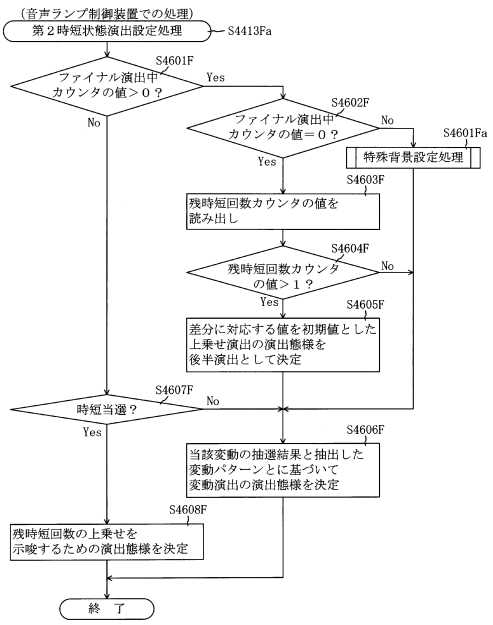


【図１０１０】

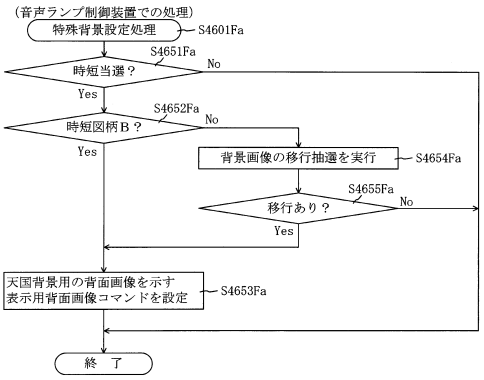
通常用テーブル202Fad1 202

特別図柄種別	変動回数	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	1～10000	外れ	外れ(7秒)	0～139
			ガセ外れ(20秒)	140～149
			ノーマルリーチ各種(40秒)	150～179
			スーパーリーチ(80秒)	180～198
		大当たり	ノーマルリーチ各種(40秒)	0～29
			スーパーリーチ(80秒)	30～189
			スペシャルリーチ(140秒)	190～198
特図２	1～3	大当たり外れ	共通変動(10秒)	0～194
			ロング変動(20秒)	195～198
		小当たり	共通変動(10秒)	0～149
			ロング変動(20秒)	150～198
		時短図柄	共通変動(10秒)	0～19
			ロング変動(20秒)	20～198
	4	大当たり外れ	共通中変動(20秒)	0～198
		小当たり	共通中変動(20秒)	0～149
			通常変動(10秒)	150～198
		時短図柄	共通中変動(20秒)	0～59
			特殊変動(30秒)	60～198
	5～	共通	共通長変動(100秒)	0～198

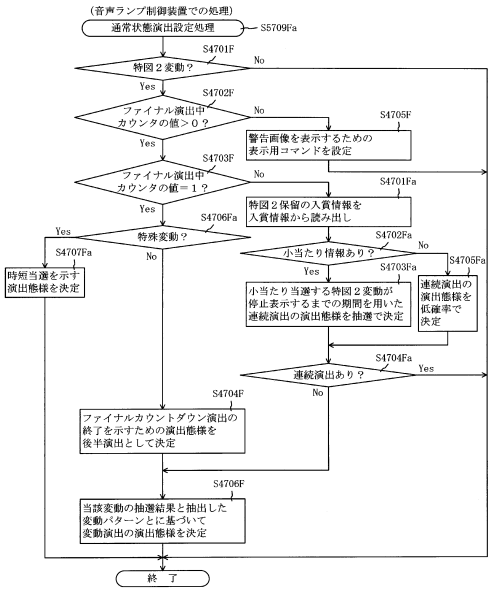
【図１０１１】



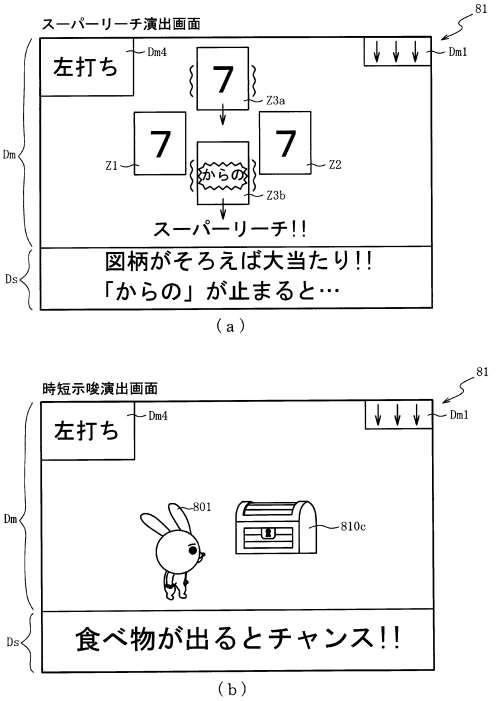
【図１０１２】



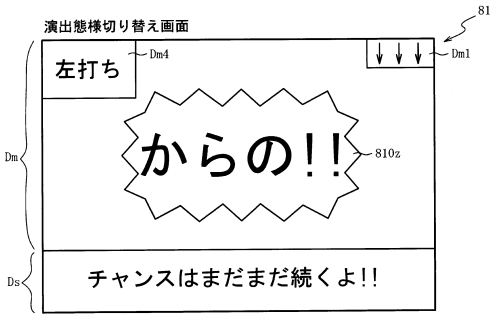
【図１０１３】



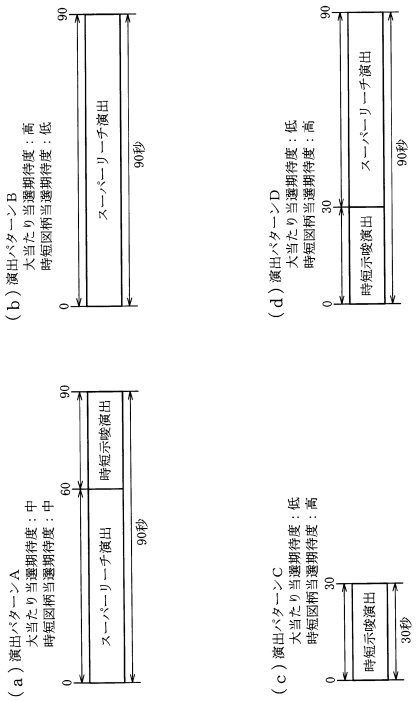
【図１０１４】



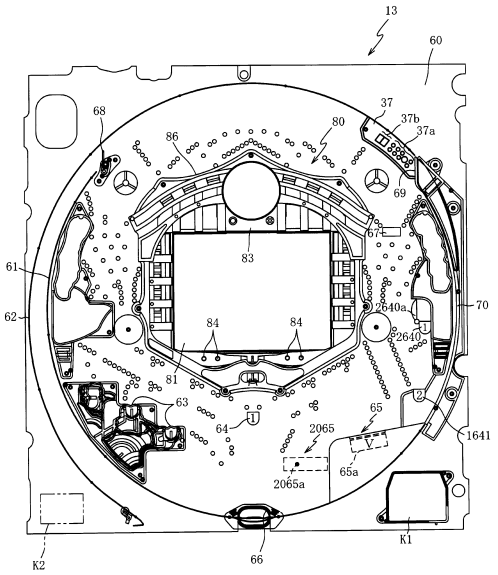
【図１０１５】



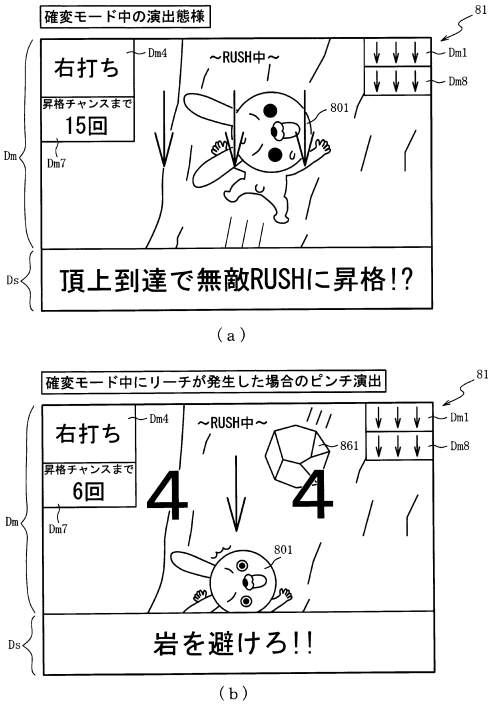
【図１０１６】



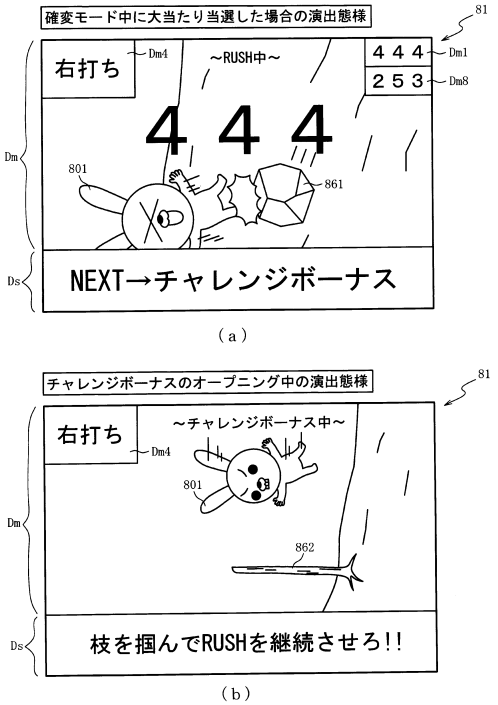
【図１０１７】



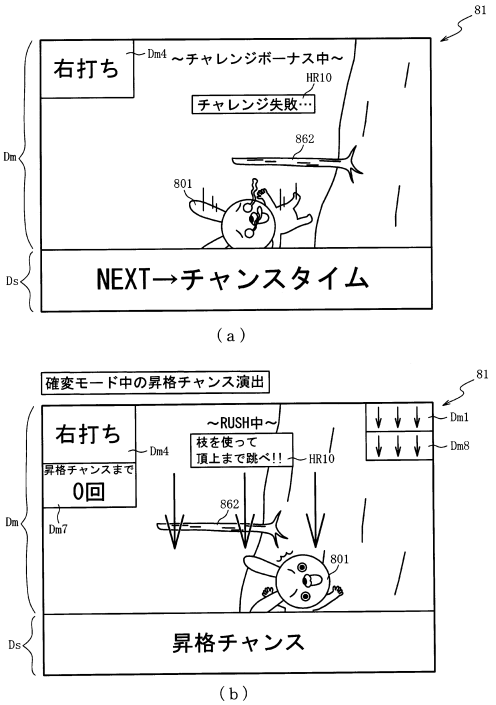
【図１０１８】



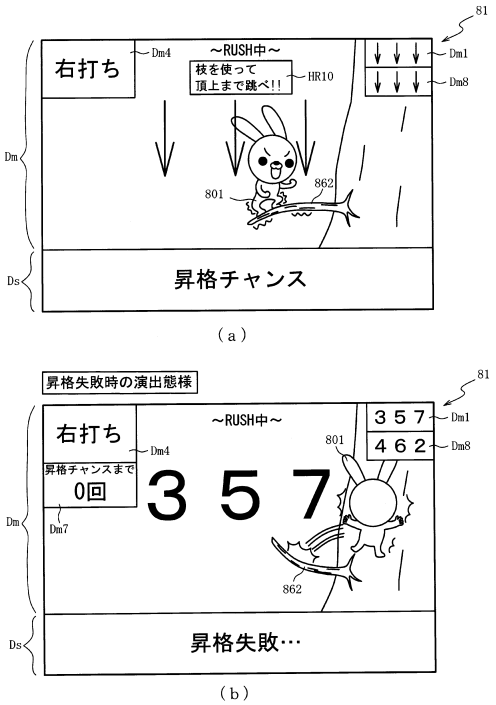
【図１０１９】



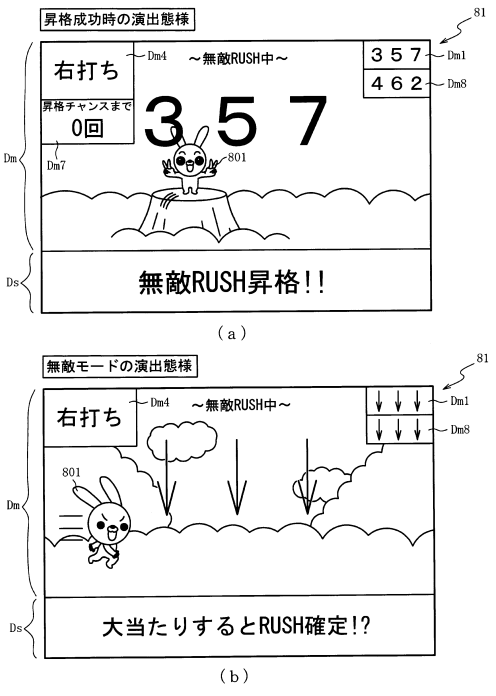
【図１０２０】



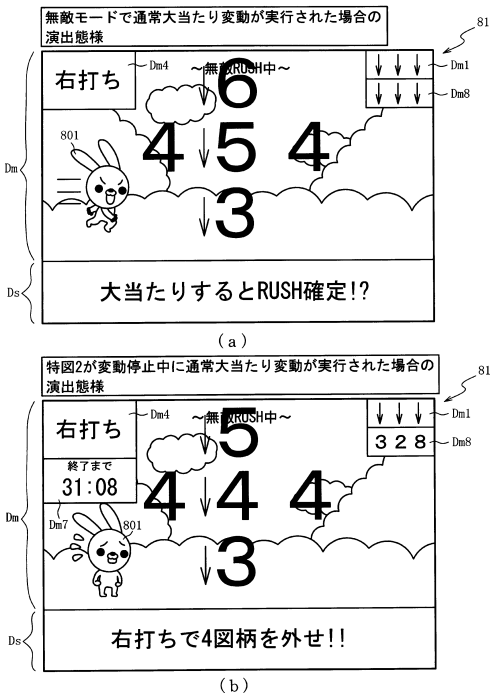
【図１０２１】



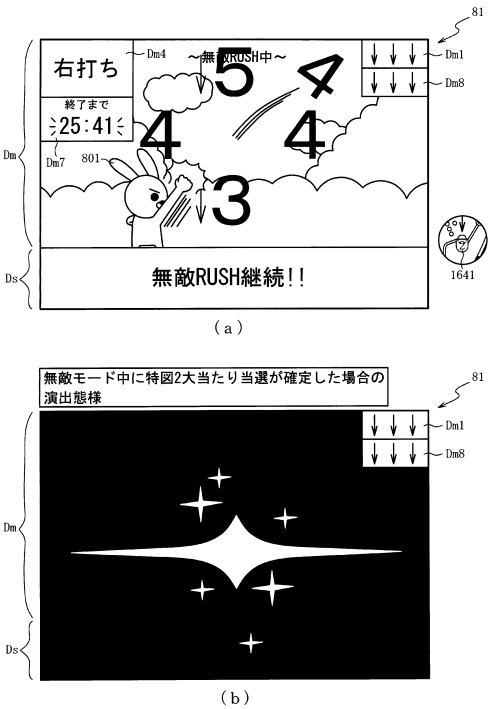
【図１０２２】



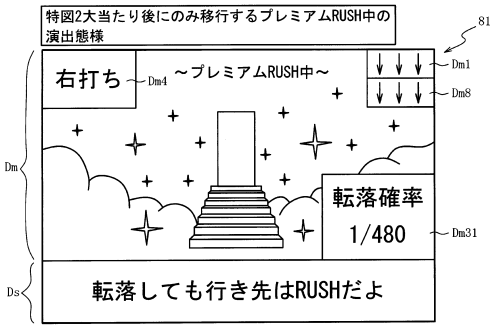
【図１０２３】



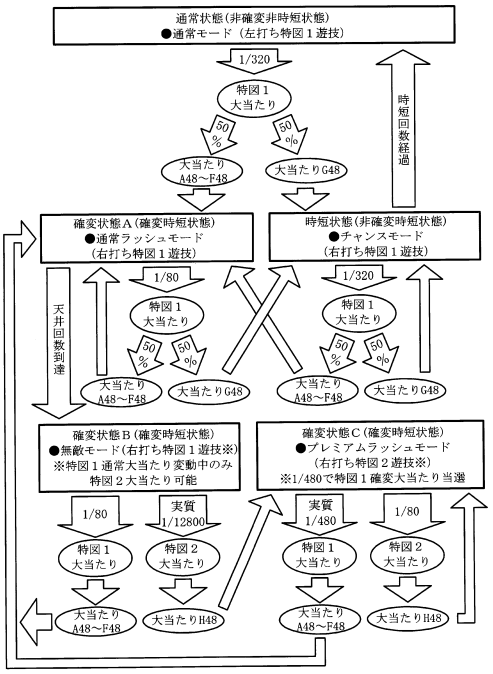
【図１０２４】



【図１０２５】



【図１０２６】



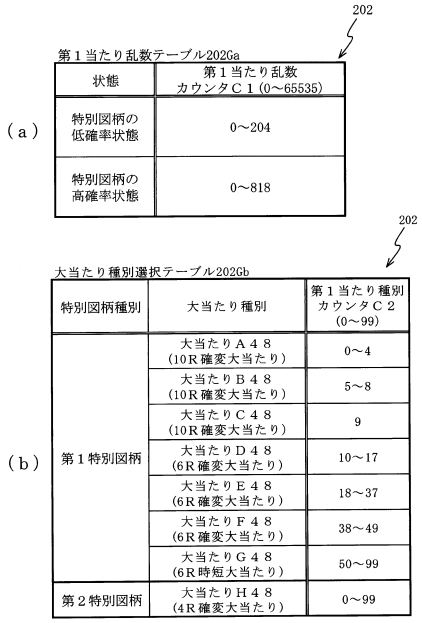
【図１０２７】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202Ga
大当たり種別選択テーブル	202Gb
第２当たり乱数テーブル	202Gc
変動パターンテーブル	202Gd
小当たり乱数テーブル	202Ge
開放シナリオテーブル	202fg
変動パターンシナリオテーブル	202Gj

【図１０２８】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
特図１時短カウンタ	203h1
特図２時短カウンタ	203h2
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
特図１変動時間タイマ	203ka
特図２変動時間タイマ	203kb
特図２変動停止フラグ	203kf
大当りフラグ	203qb
特図１小当たりフラグ	203qc
特図２小当たりフラグ	203qd
特図１抽選カウンタ	203Ga
シナリオ格納エリア	203Gb
確変フラグ	203Gc
確変設定フラグ	203Gd
確変通過カウンタ	203Ge
入賞個数カウンタ	203Gf
動作カウンタ	203Gg
残球タイマフラグ	203Gi
残球タイマ	203Gj
確変有効フラグ	203Gk
確変有効タイマ	203Gm
排出個数カウンタ	203Gn
その他メモリエリア	203z

【図１０２９】



（ａ）

第１当たり乱数テーブル202Ga

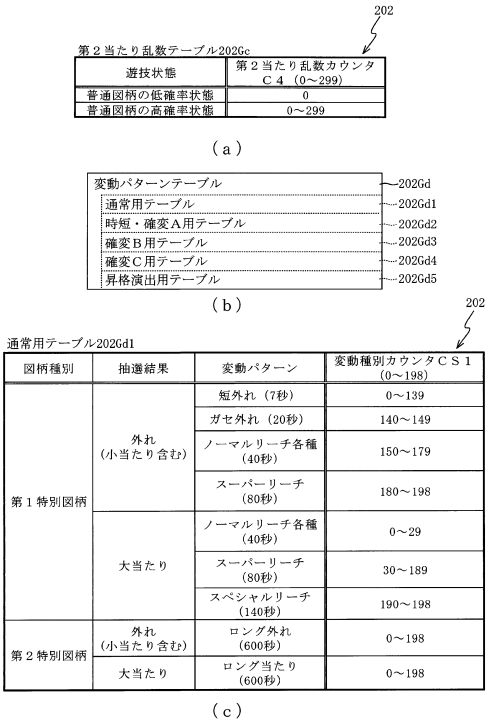
状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～65535）
特別図柄の 低確率状態	0～204
特別図柄の 高確率状態	0～818

（ｂ）

大当たり種別選択テーブル202Gb

特別図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタＣ２ （0～99）
第１特別図柄	大当たりＡ４８ （10Ｒ確変大当たり）	0～4
	大当たりＢ４８ （10Ｒ確変大当たり）	5～8
	大当たりＣ４８ （10Ｒ確変大当たり）	9
	大当たりＤ４８ （6Ｒ確変大当たり）	10～17
	大当たりＥ４８ （6Ｒ確変大当たり）	18～37
	大当たりＦ４８ （6Ｒ確変大当たり）	38～49
	大当たりＧ４８ （6Ｒ時短大当たり）	50～99
第２特別図柄	大当たりＨ４８ （4Ｒ確変大当たり）	0～99

【図１０３０】



（ａ）

第２当たり乱数テーブル202Gc

遊技状態	第２当たり乱数カウンタ Ｃ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0
普通図柄の高確率状態	0～299

（ｂ）

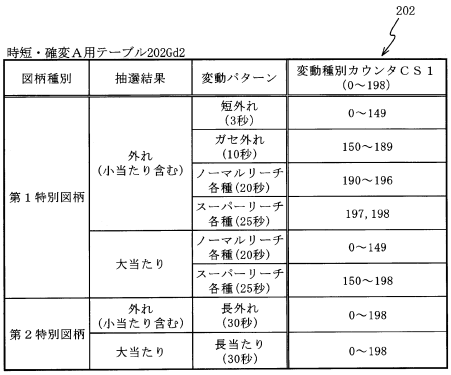
変動パターンテーブル 202Gd
- 通常用テーブル 202Gd1
- 時短・確変Ａ用テーブル 202Gd2
- 確変Ｂ用テーブル 202Gd3
- 確変Ｃ用テーブル 202Gd4
- 昇格演出用テーブル 202Gd5

（ｃ）

通常用テーブル202Gd1

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１ （0～198）
第１特別図柄	外れ （小当たり含む）	短外れ（7秒）	0～139
		ガセ外れ（20秒）	140～149
		ノーマルリーチ各種 （40秒）	150～179
		スーパーリーチ （80秒）	180～198
	大当たり	ノーマルリーチ各種 （40秒）	0～29
		スーパーリーチ （80秒）	30～189
		スペシャルリーチ （140秒）	190～198
第２特別図柄	外れ （小当たり含む）	ロング外れ （600秒）	0～198
	大当たり	ロング当たり （600秒）	0～198

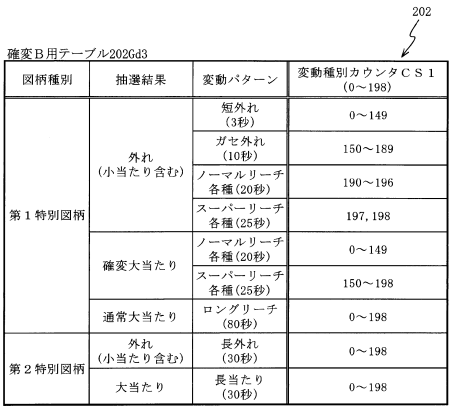
【図１０３１】



時短・確変Ａ用テーブル202Gd2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１ （0～198）
第１特別図柄	外れ （小当たり含む）	短外れ （3秒）	0～149
		ガセ外れ （10秒）	150～189
		ノーマルリーチ 各種（20秒）	190～196
		スーパーリーチ 各種（25秒）	197，198
	大当たり	ノーマルリーチ 各種（20秒）	0～149
		スーパーリーチ 各種（25秒）	150～198
第２特別図柄	外れ （小当たり含む）	長外れ （30秒）	0～198
	大当たり	長当たり （30秒）	0～198

【図１０３２】



確変Ｂ用テーブル202Gd3

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１ （0～198）
第１特別図柄	外れ （小当たり含む）	短外れ （3秒）	0～149
		ガセ外れ （10秒）	150～189
		ノーマルリーチ 各種（20秒）	190～196
		スーパーリーチ 各種（25秒）	197，198
	確変大当たり	ノーマルリーチ 各種（20秒）	0～149
		スーパーリーチ 各種（25秒）	150～198
	通常大当たり	ロングリーチ （80秒）	0～198
第２特別図柄	外れ （小当たり含む）	長外れ （30秒）	0～198
	大当たり	長当たり （30秒）	0～198

【図１０３】

202

確変Ｃ用テーブル202Gd4

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ（小当たり含む）	長外れ（30秒）	0～198
	確変大当たり	短当たり（5秒）	0～65
		長当たり（30秒）	66～198
	通常大当たり	長当たり（30秒）	0～198
第２特別図柄	外れ（小当たり含む）	ガセ外れ（10秒）	0～189
		ノーマルリーチ各種（20秒）	190～196
		スーパーリーチ各種（25秒）	197，198
	大当たり	ノーマルリーチ各種（20秒）	0～149
		スーパーリーチ各種（25秒）	150～198

（ａ）

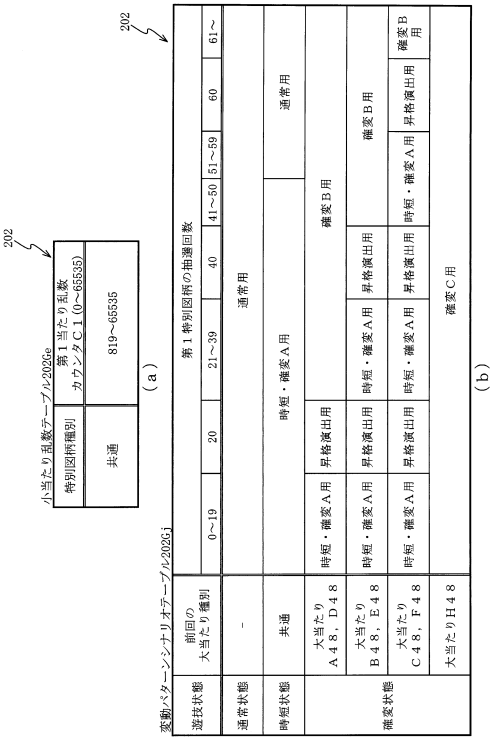
202

昇格演出用テーブル202Gd5

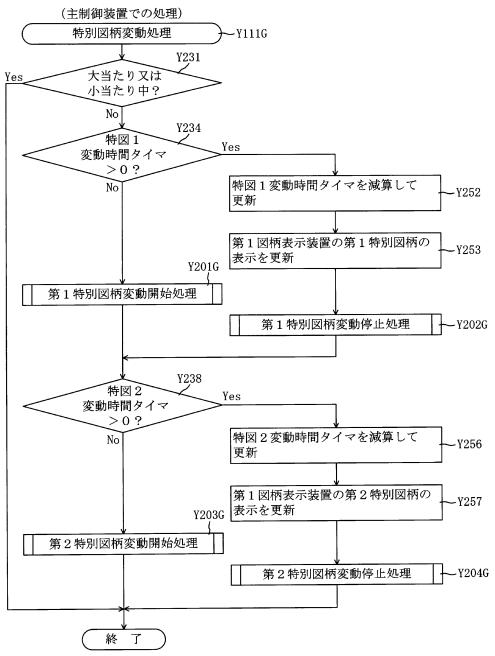
図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ（小当たり含む）	特殊外れ（15秒）	0～198
	大当たり	特殊当たり（15秒）	0～198
第２特別図柄	外れ（小当たり含む）	長外れ（30秒）	0～198
	大当たり	長当たり（30秒）	0～198

（ｂ）

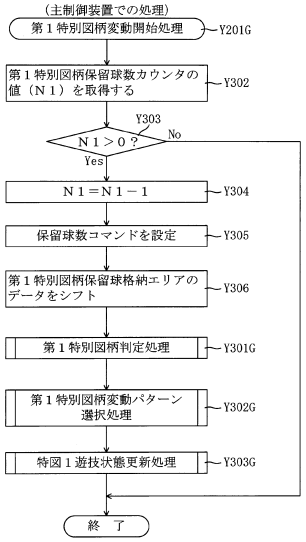
【図１０４】



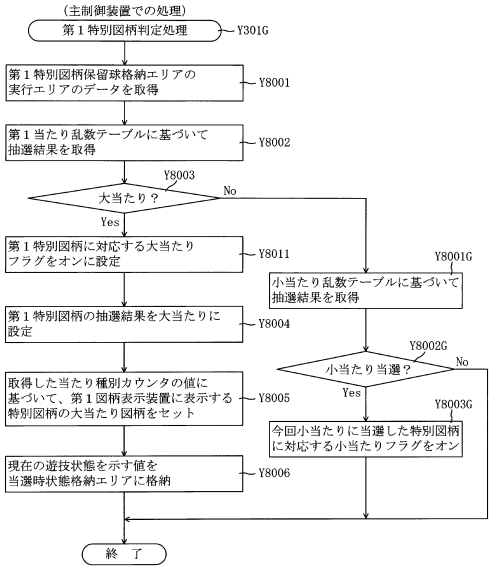
【図１０５】



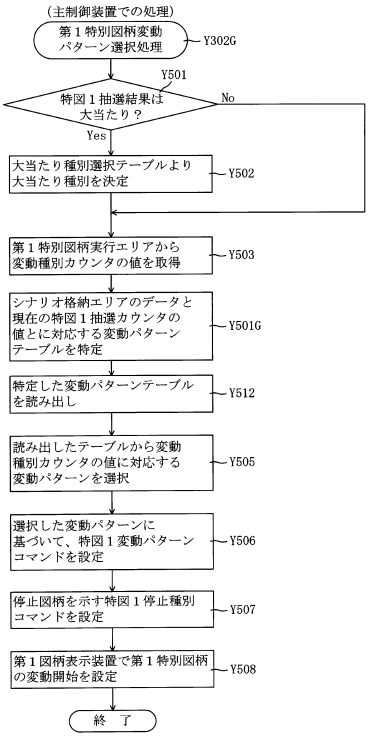
【図１０６】



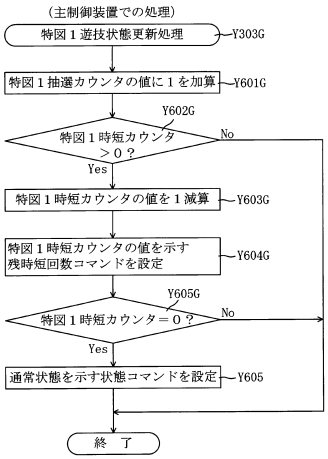
【図１０３７】



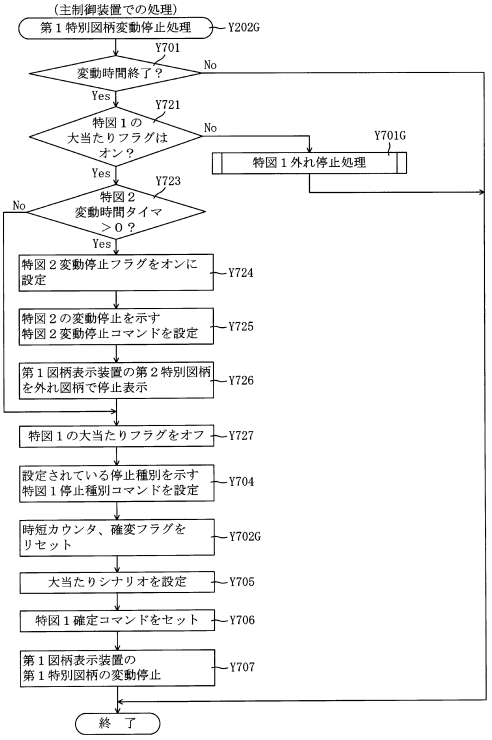
【図１０３８】



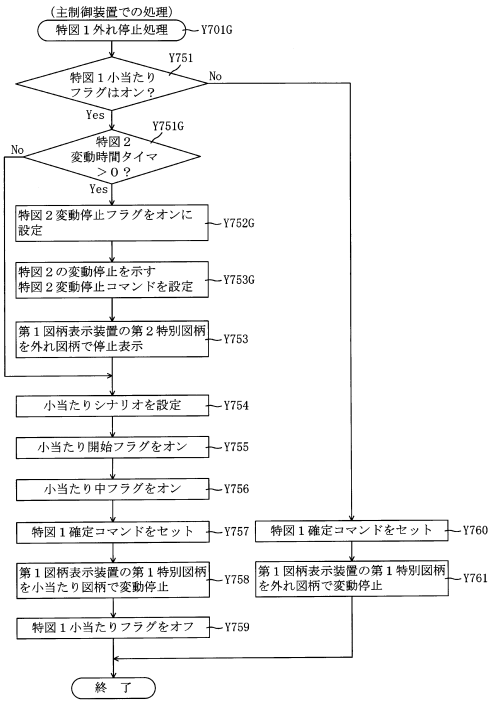
【図１０３９】



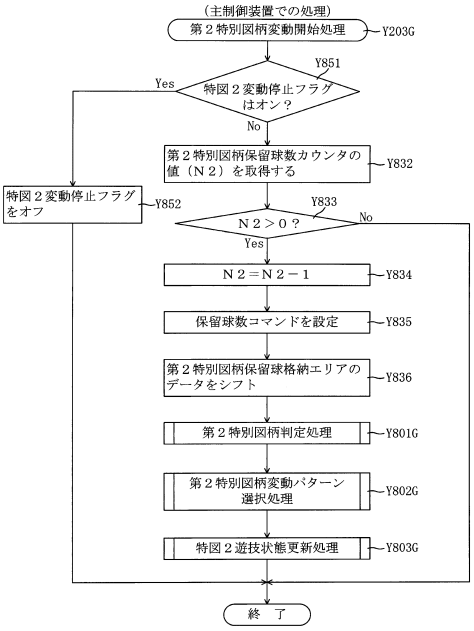
【図１０４０】



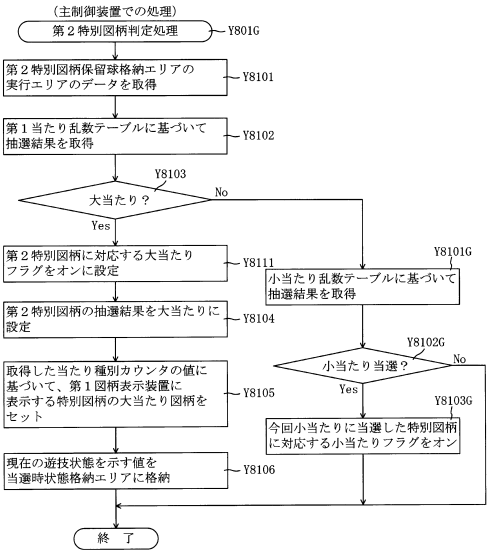
【図１０４１】



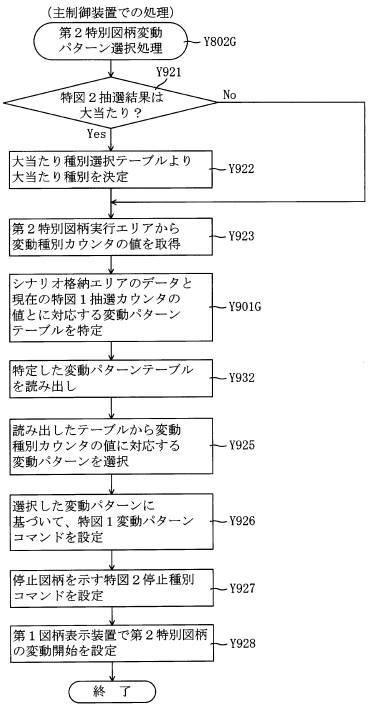
【図１０４２】



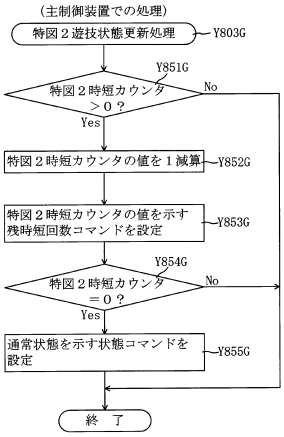
【図１０４３】



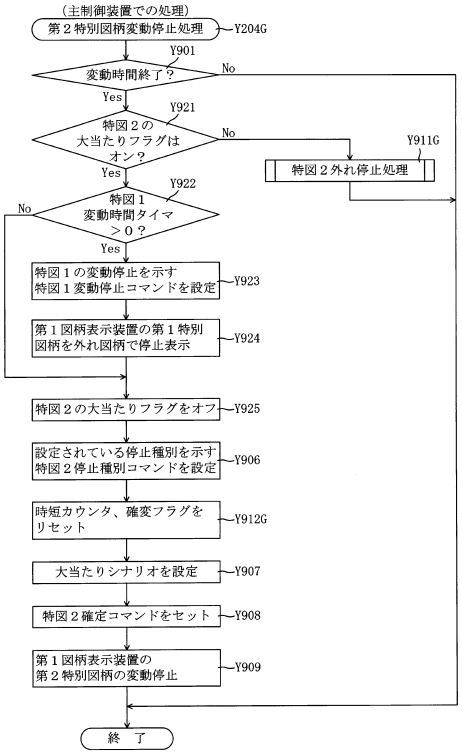
【図１０４４】



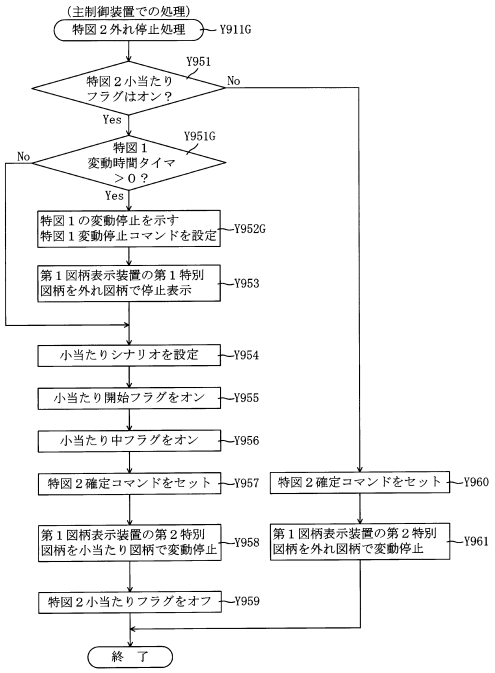
【図１０４５】



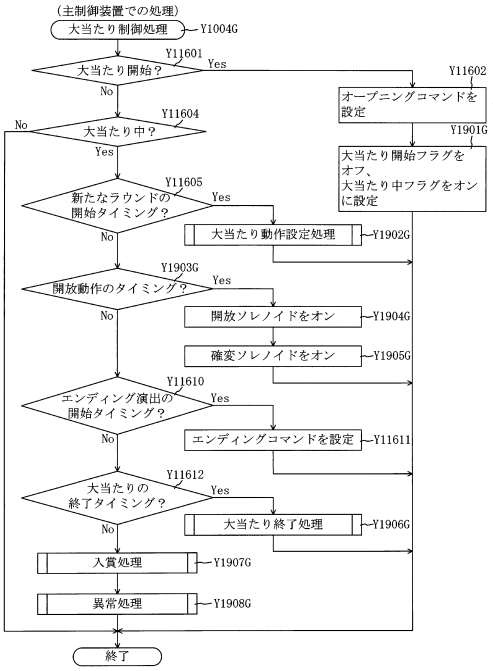
【図１０４６】



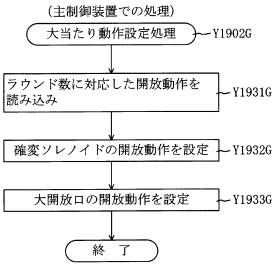
【図１０４７】



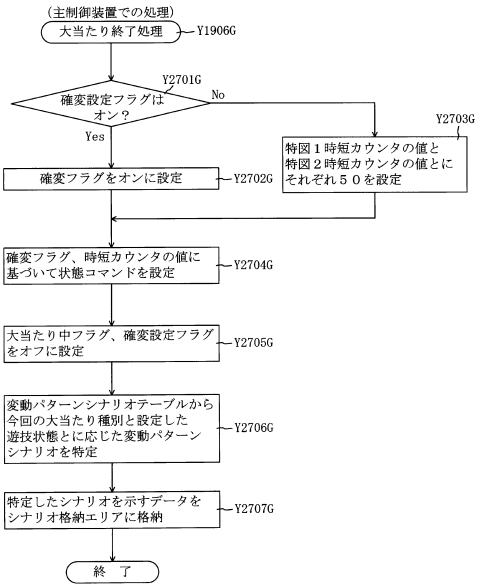
【図１０４８】



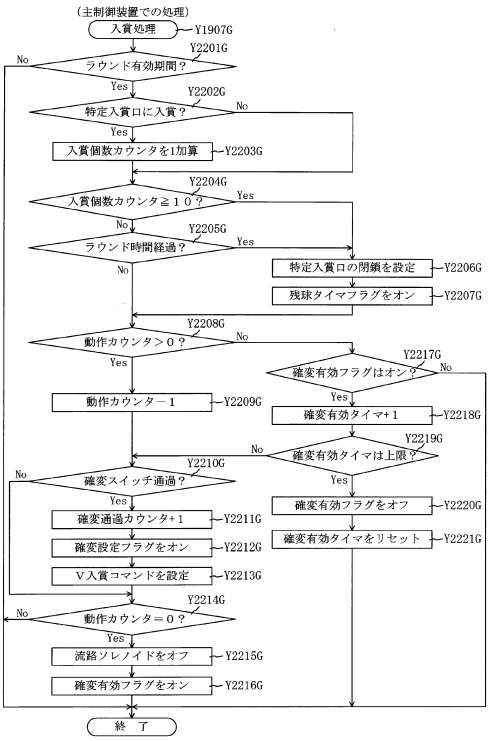
【図１０４９】



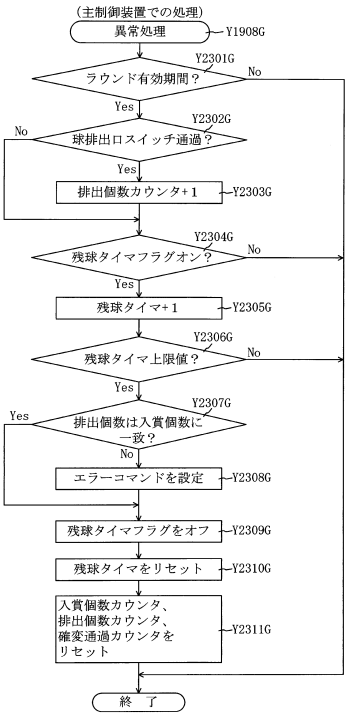
【図１０５０】



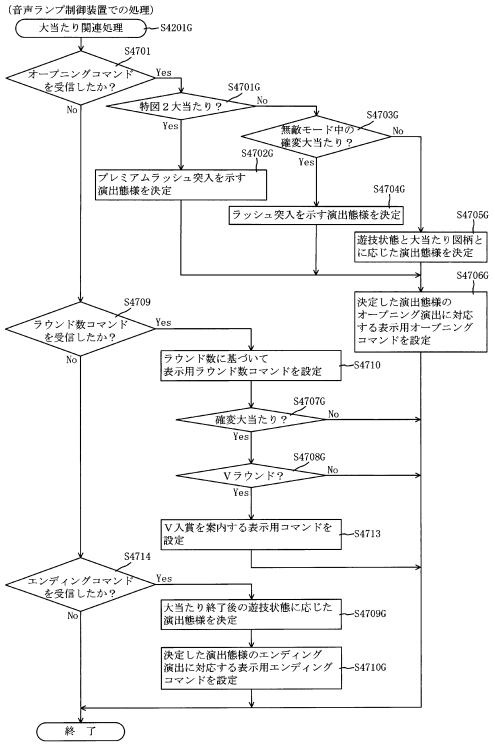
【図１０５１】



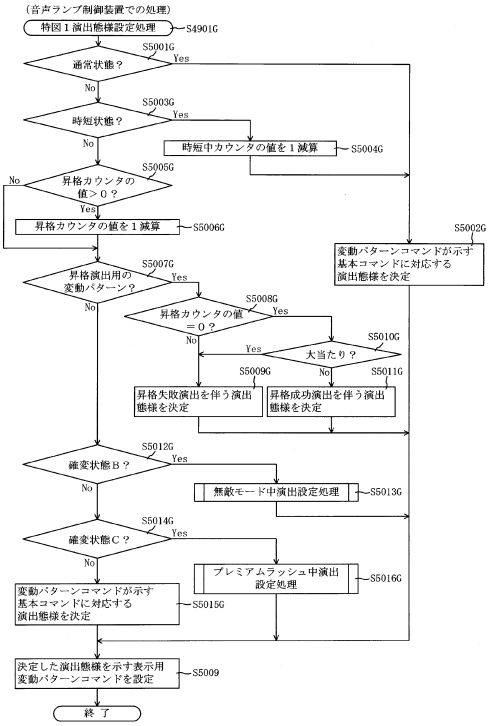
【図１０５２】



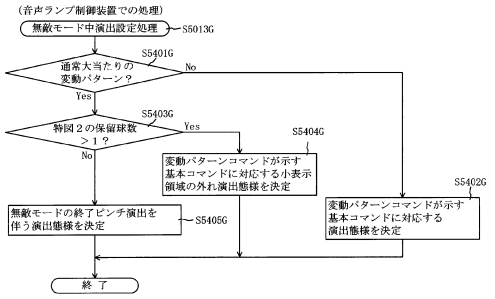
【図１０５３】



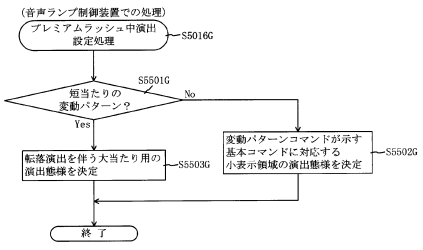
【図１０５４】



【図１０５５】

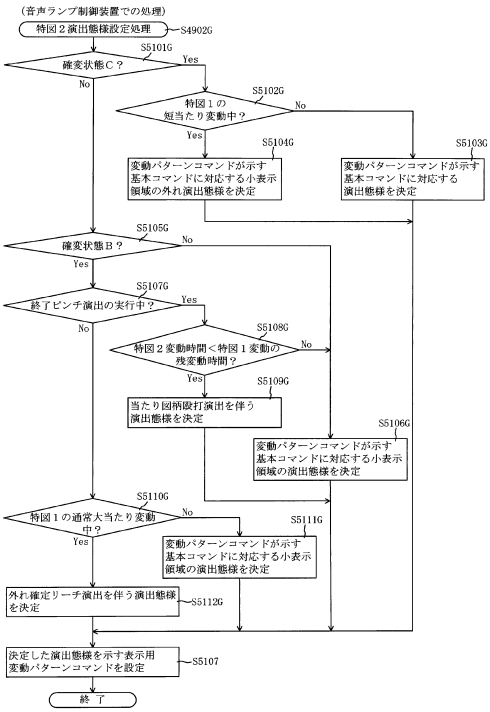


（ａ）



（ｂ）

【図１０５６】



【図１０５７】

変動パターンテーブル	202Gd
通常用テーブル	202Gd1
時短・確変Ａ用テーブル	202Gd2
確変Ｂ１用テーブル	202Gd31
確変Ｂ２用テーブル	202Gd32
確変Ｃ用テーブル	202Gd4
昇格演出用テーブル	202Gd5

（ａ）

202

確変Ｂ１用テーブル202Gd31

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ（小当たり含む）	短外れ（3秒）	0～149
		ガセ外れ（10秒）	150～189
		ノーマルリーチ各種(20秒)	190～196
		スーパーリーチ各種(25秒)	197, 198
	確変大当たり	ノーマルリーチ各種(20秒)	0～149
		スーパーリーチ各種(25秒)	150～198
	通常大当たり	ノーマルリーチ各種(20秒)	0～49
		スーパーリーチ各種(25秒)	50～65
		ロングリーチ(80秒)	66～198
第２特別図柄	外れ（小当たり含む）	長外れ（30秒）	0～198
	大当たり	長当たり（30秒）	0～198

（ｂ）

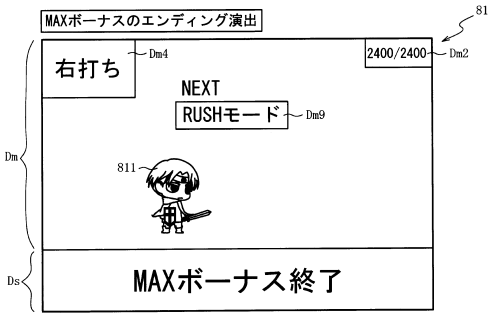
【図１０５８】

202

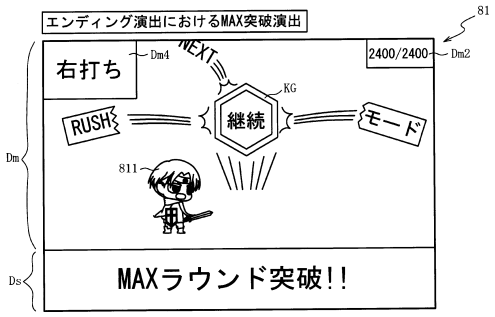
変動パターンシナリオテーブル202G1

遊技状態	前回の大当たり種別	第１特別図柄の抽選回数				
		0～24	25	26～50	51～59	60	61～
通常状態	-	通常用					
時短状態	共通	時短・確変Ａ用					通常用
確変状態	大当たりＨ４８以外	時短・確変Ａ用	昇格演出用	確変Ｂ１用			昇格演出用
	大当たりＨ４８	確変Ｃ用					確変Ｂ２用

【図１０５９】

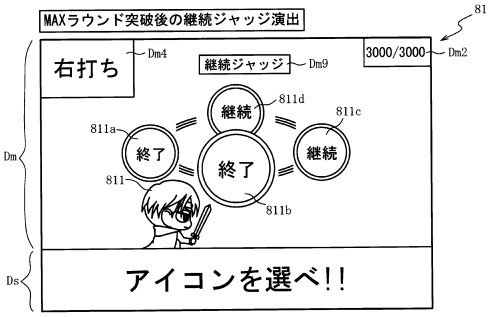


（ａ）

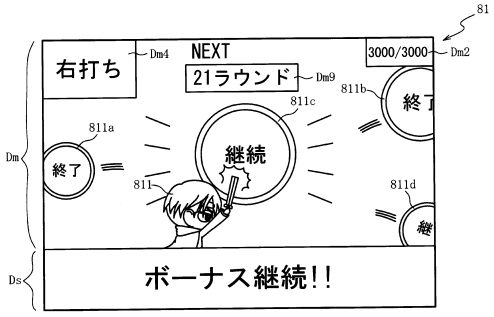


（ｂ）

【図１０６０】

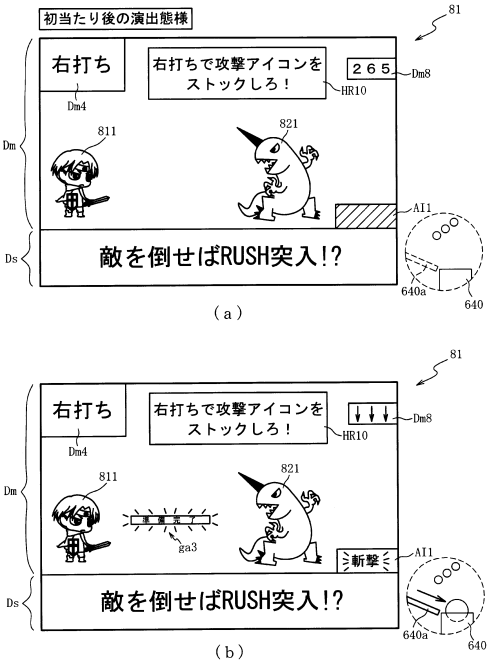


（ａ）

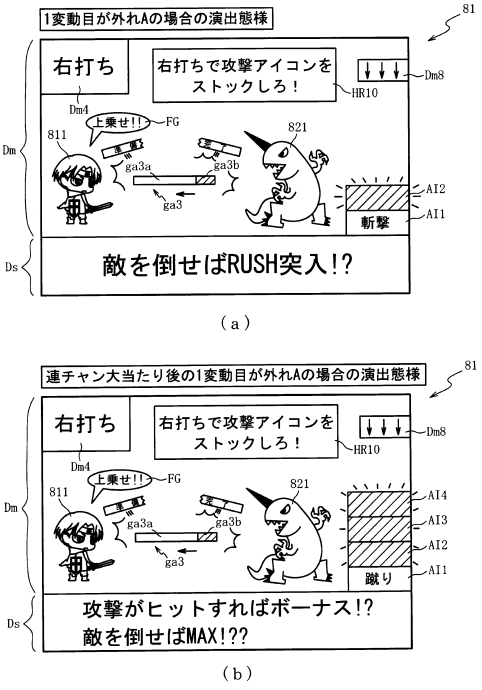


（ｂ）

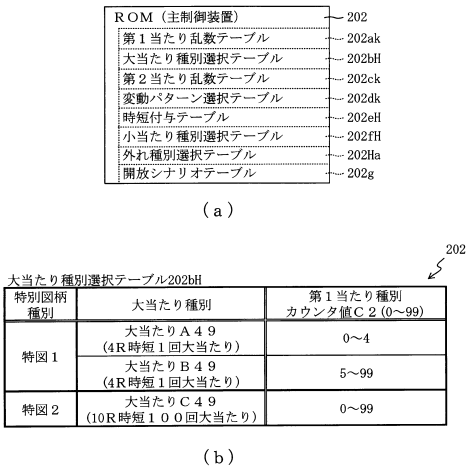
【図１０６１】



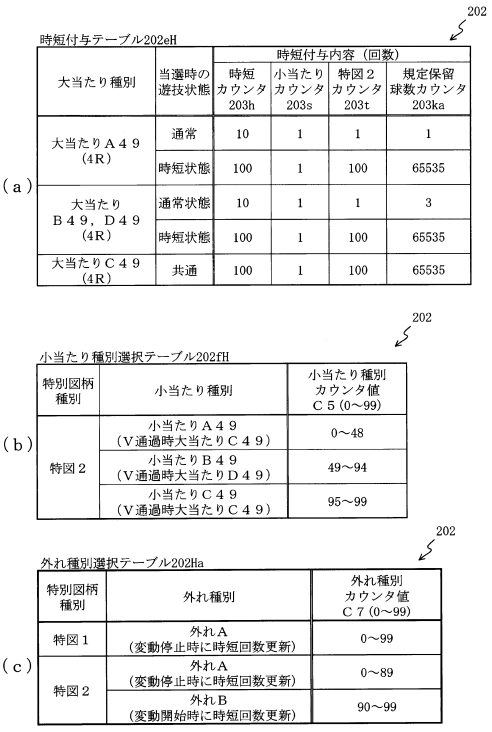
【図１０６２】



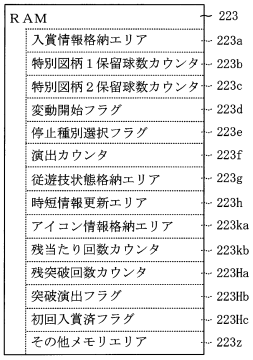
【図１０６３】



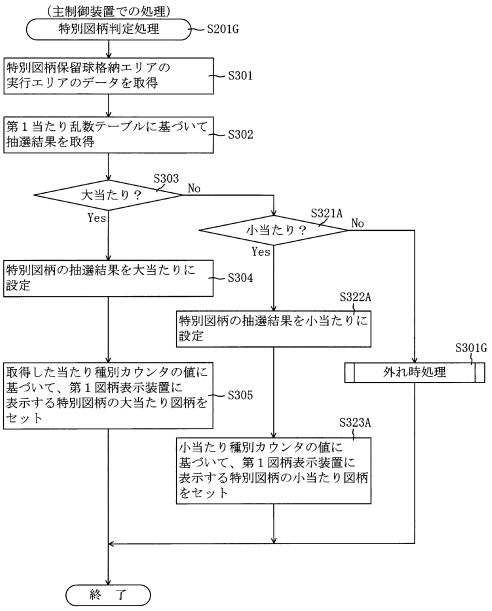
【図１０６４】



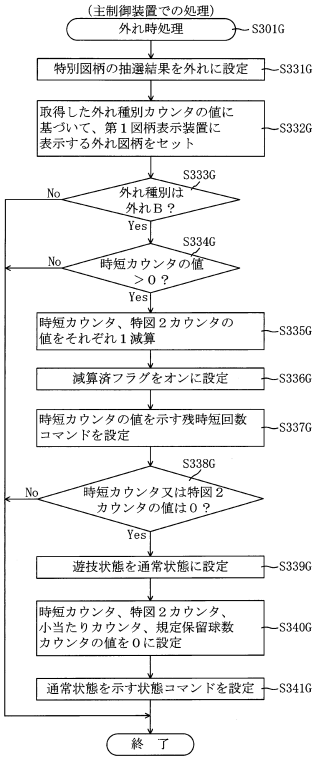
【図１０６５】



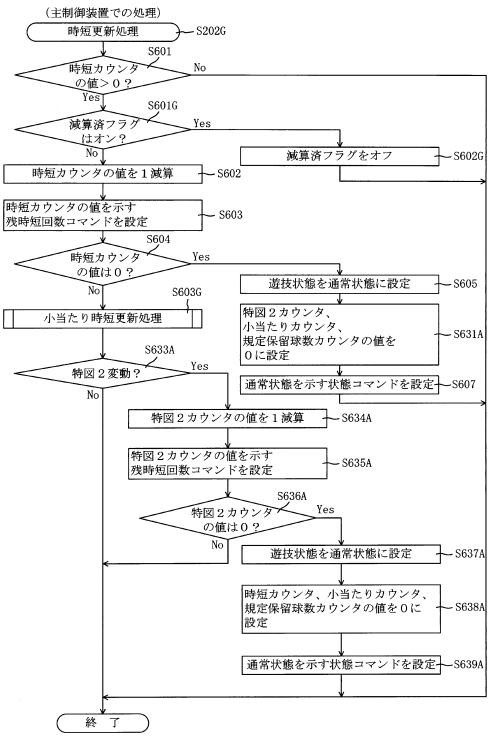
【図１０６６】



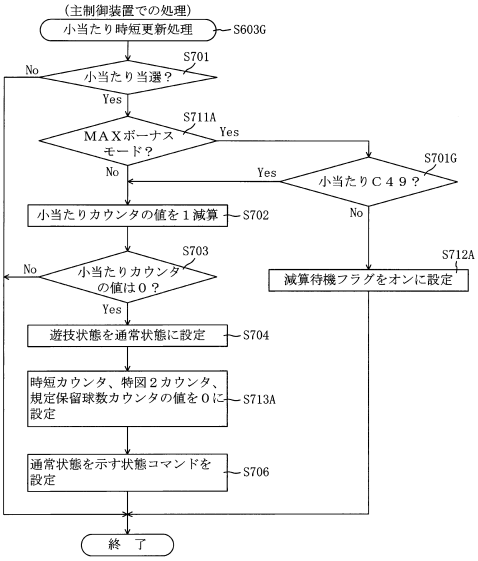
【図１０６７】



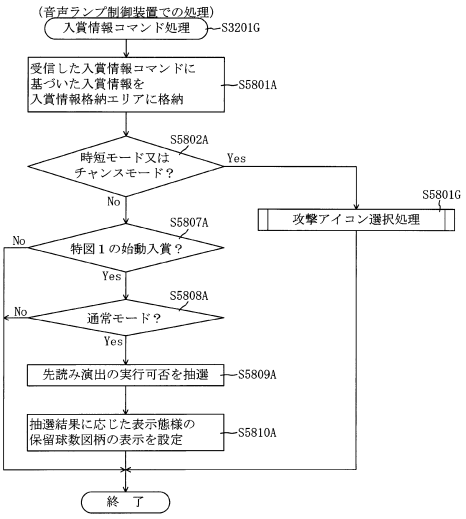
【図１０６８】



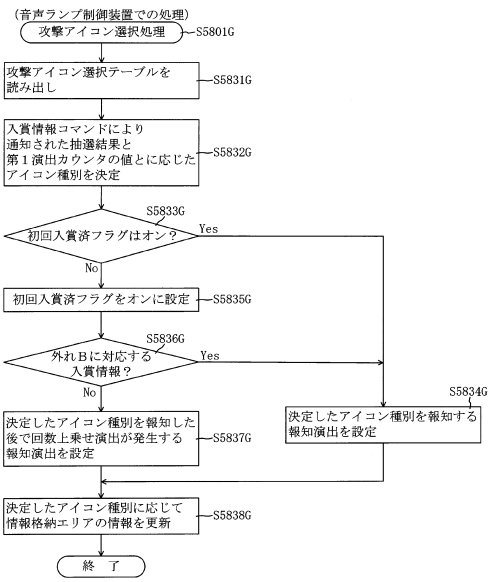
【図１０６９】



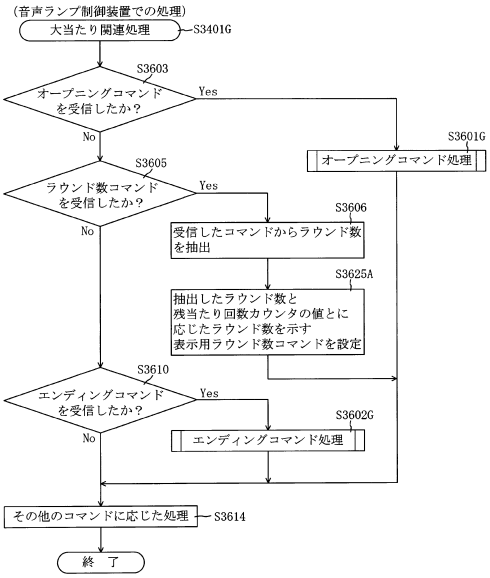
【図１０７０】



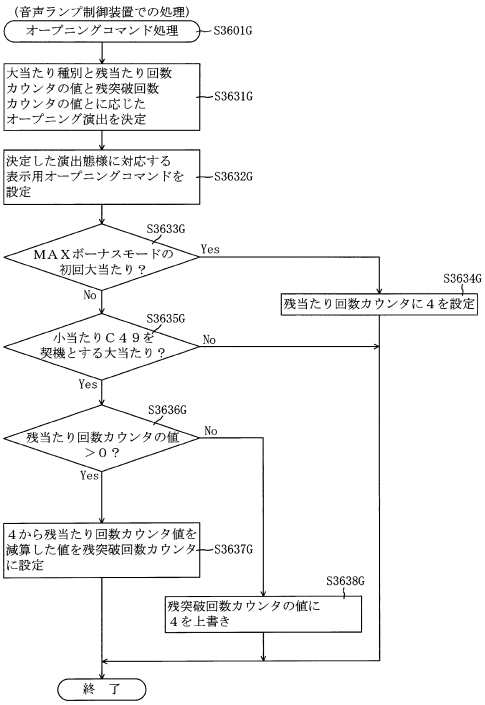
【図１０７１】



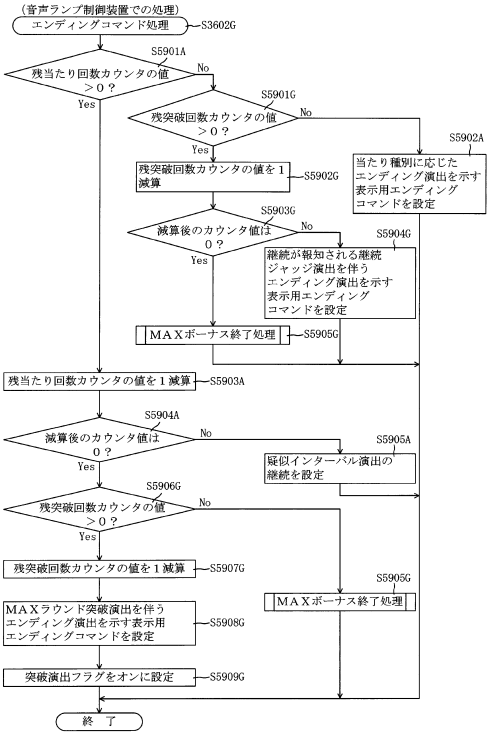
【図１０７２】



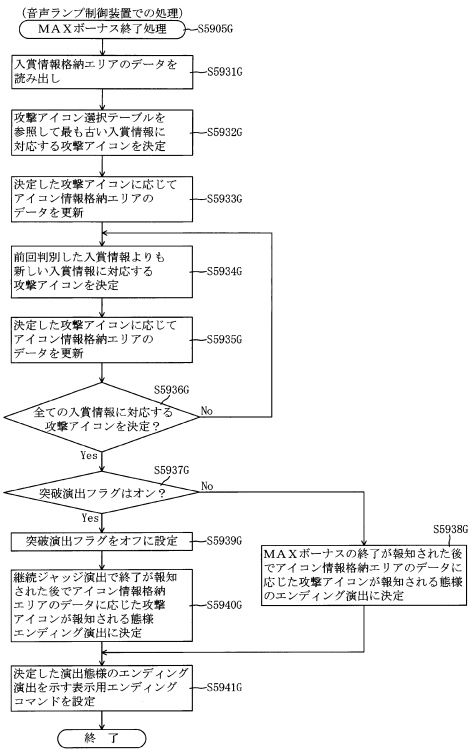
【図１０７３】



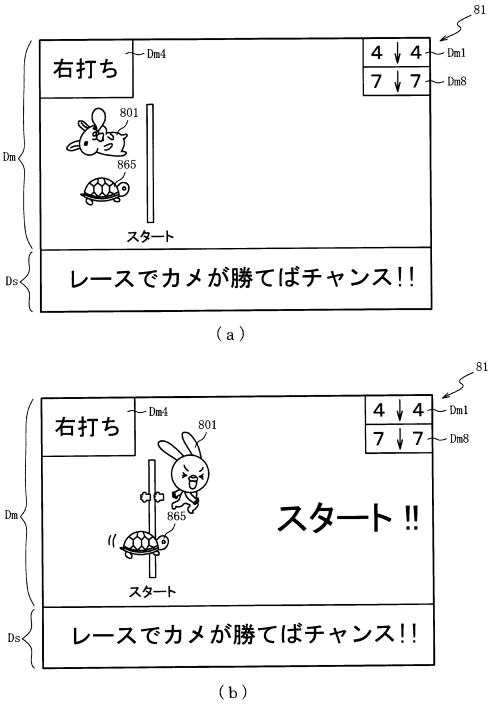
【図１０７４】



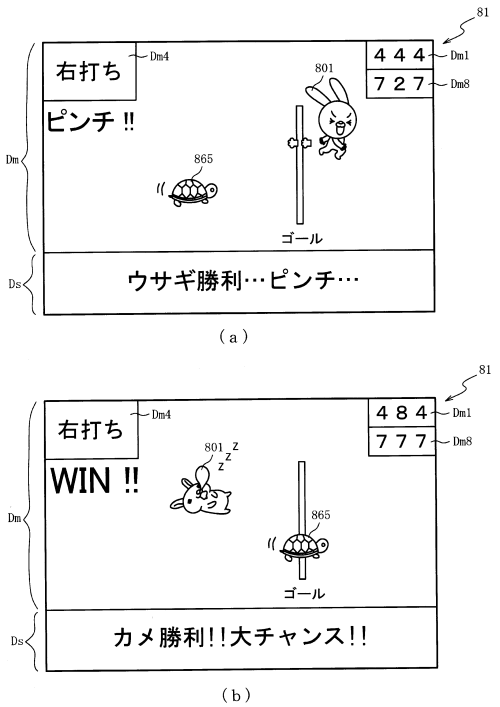
【図１０７５】



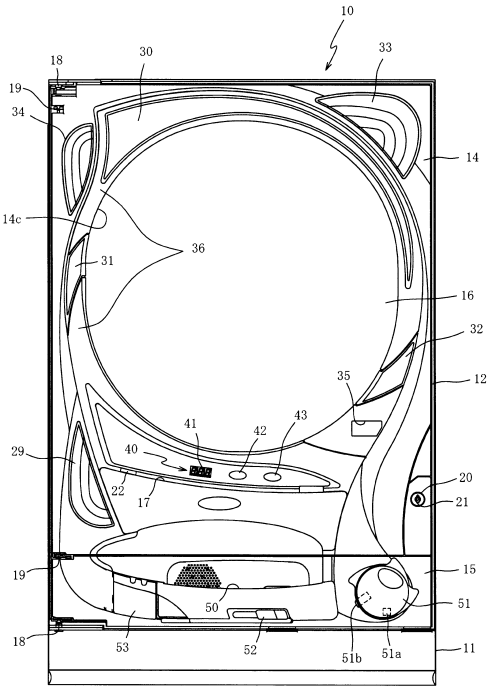
【図１０７６】



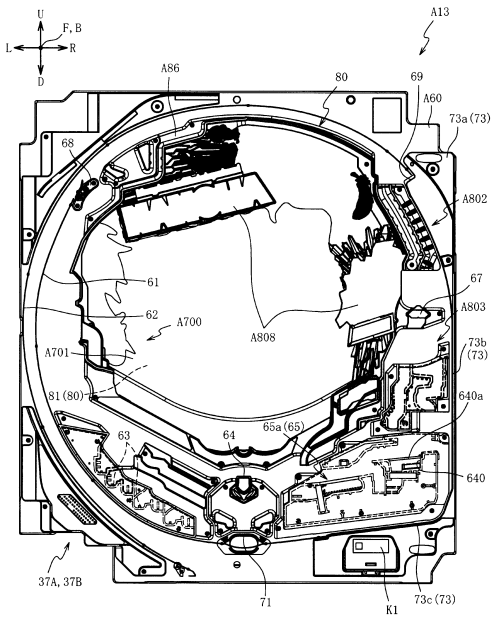
【図１０７７】



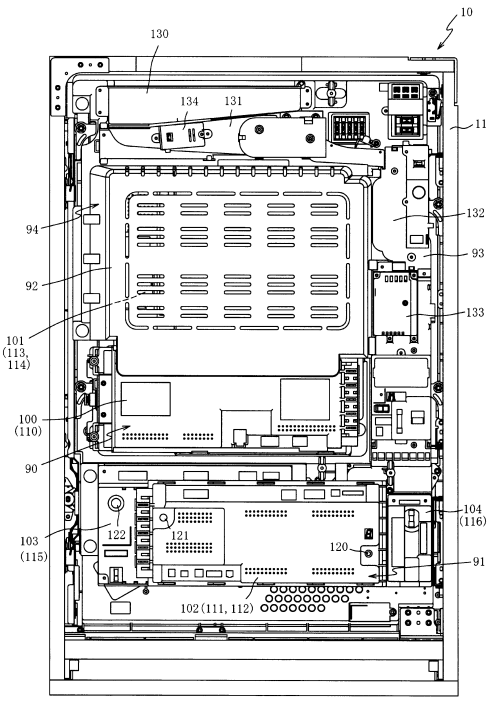
【図１０７８】



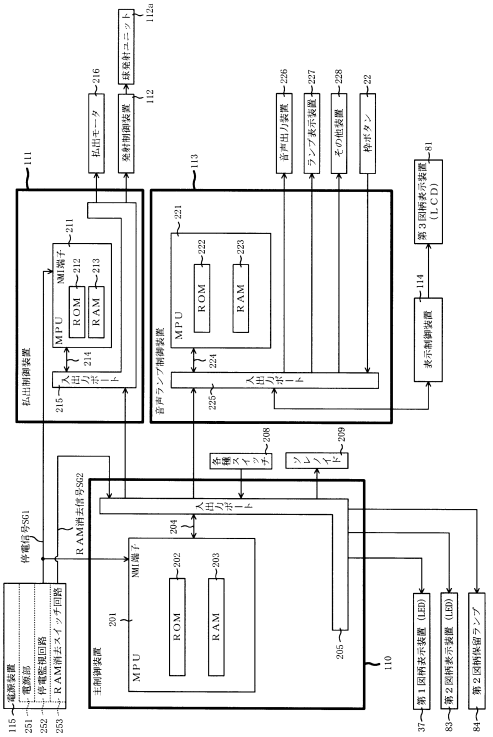
【図１０７９】



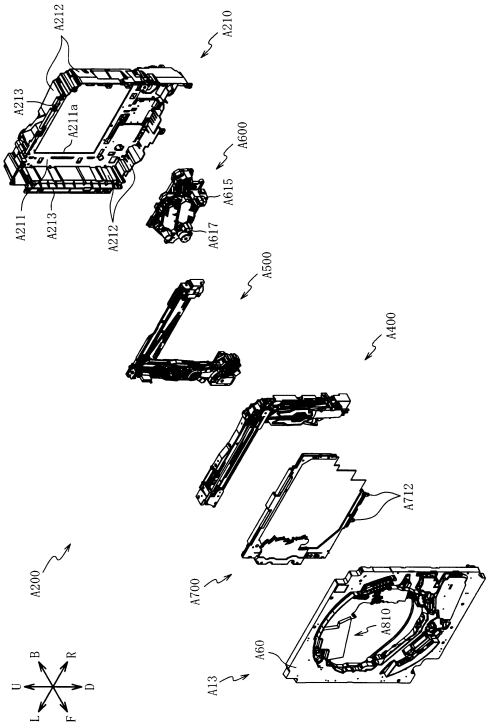
【図１０８０】



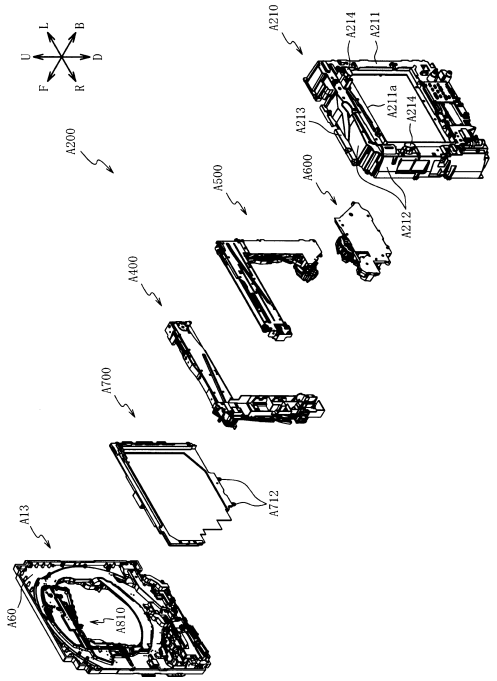
【図１０８１】



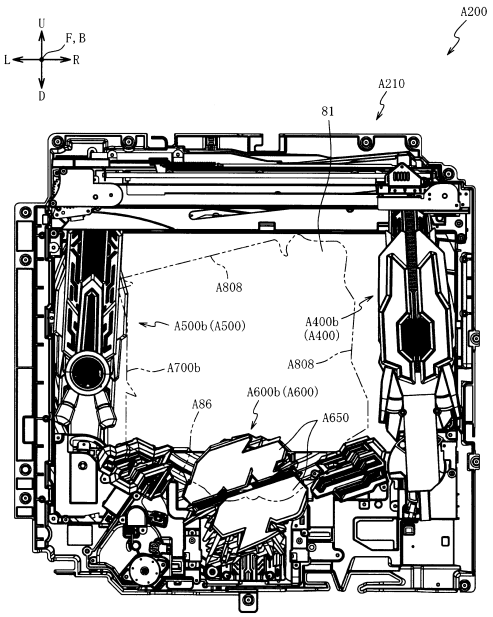
【図１０８２】



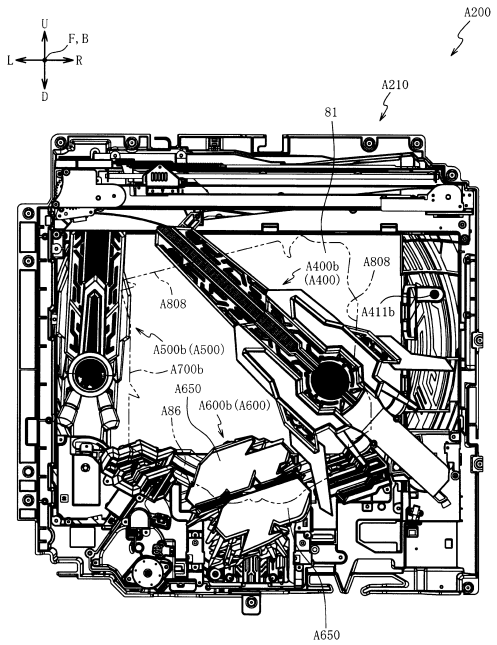
【図１０８３】



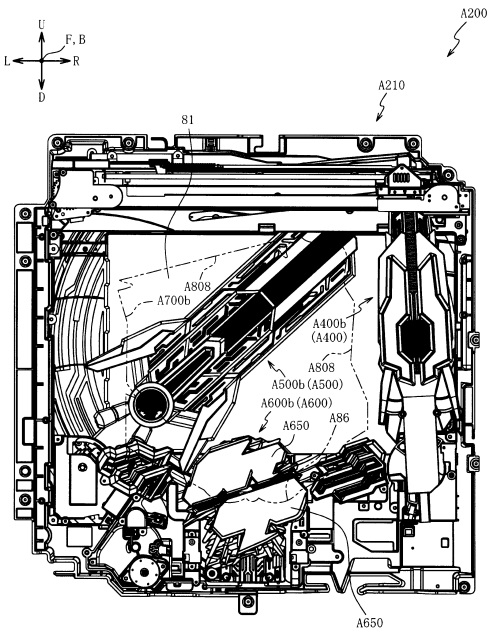
【図１０８４】



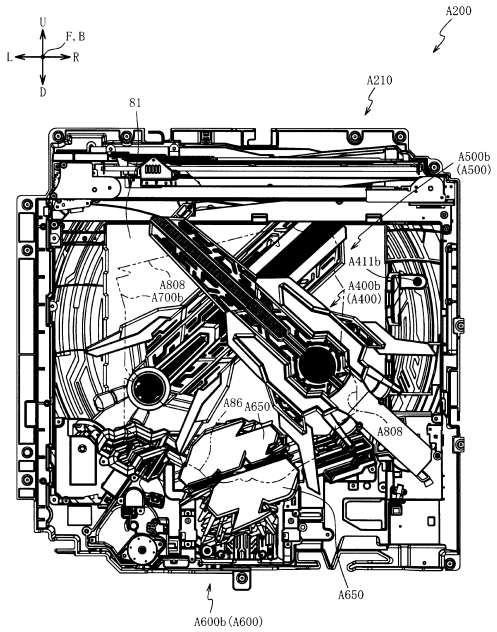
【図１０８５】



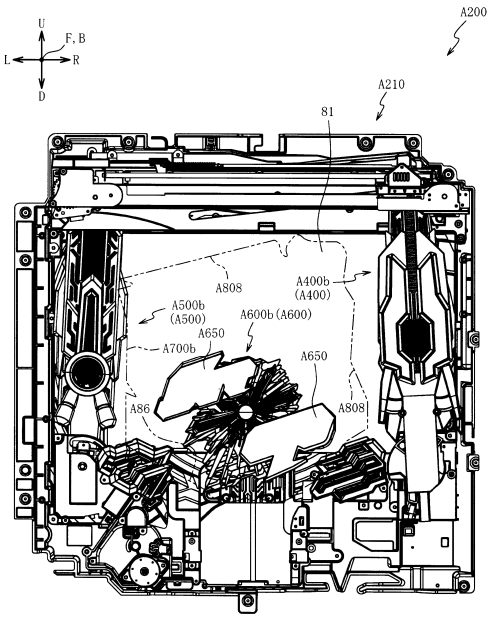
【図１０８６】



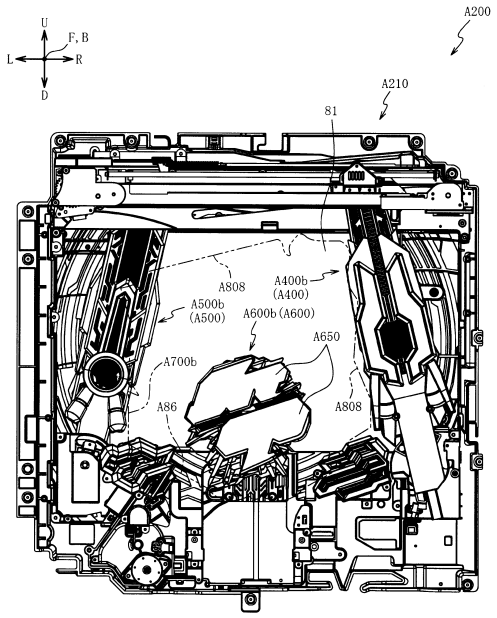
【図１０８７】



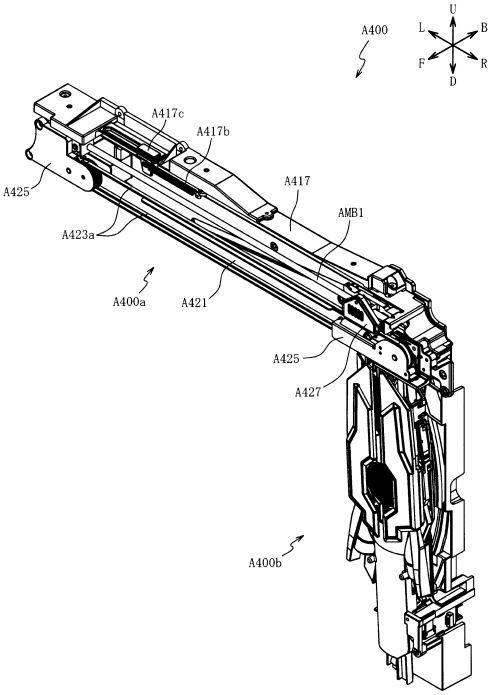
【図１０８８】



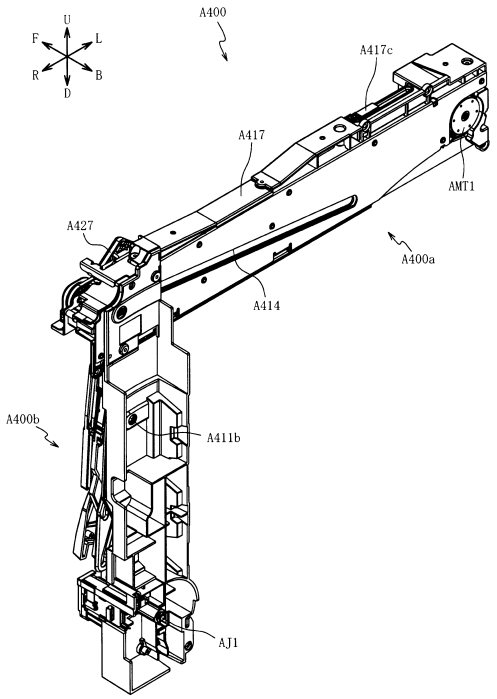
【図１０８９】



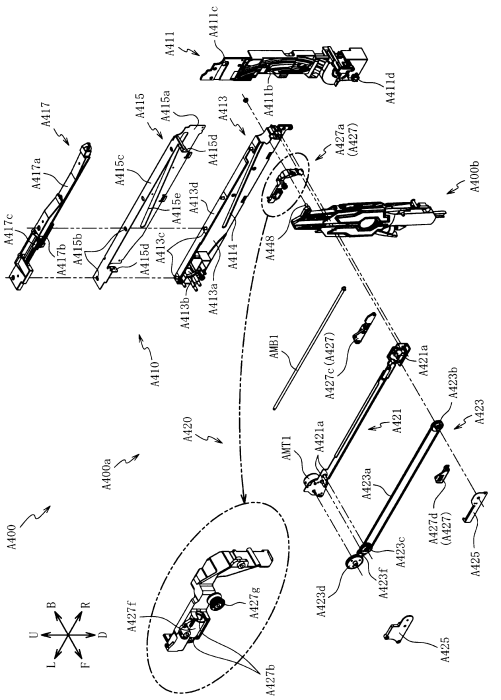
【図１０９０】



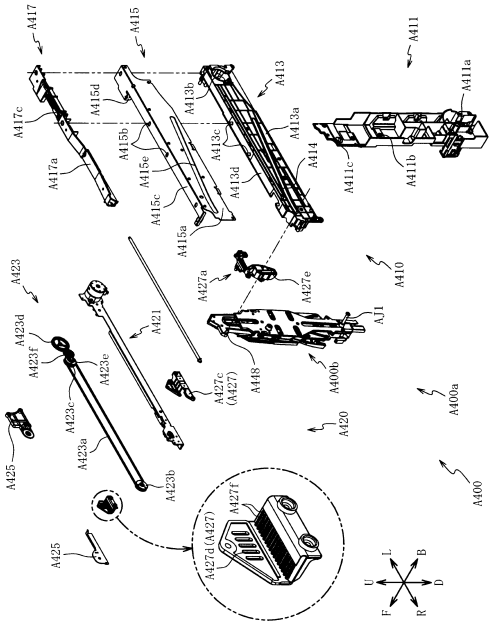
【図１０９１】



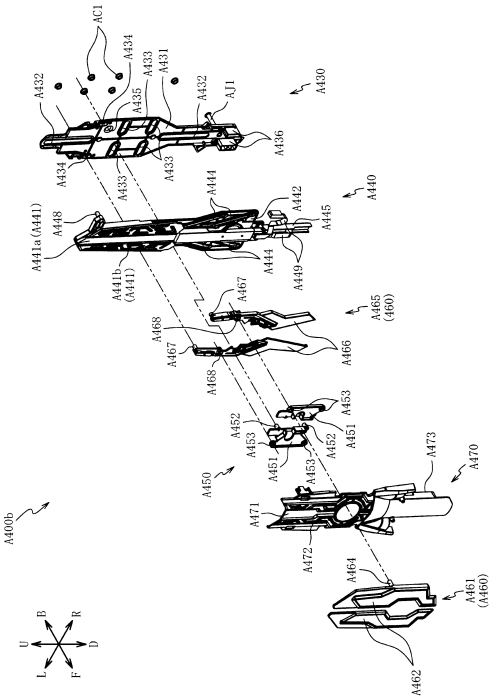
【図１０９２】



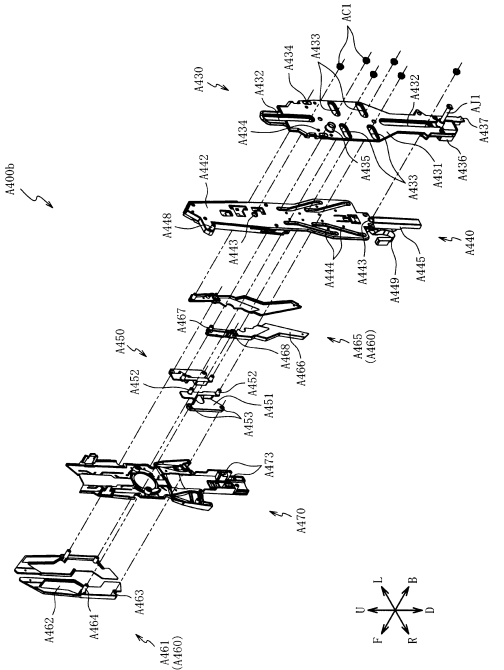
【図１０９３】



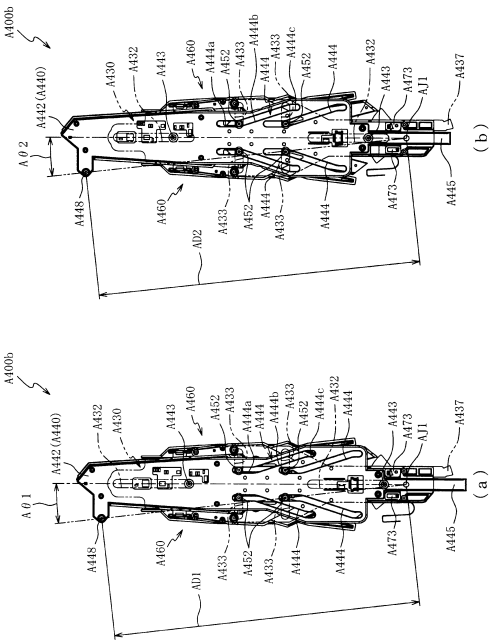
【図１０９４】



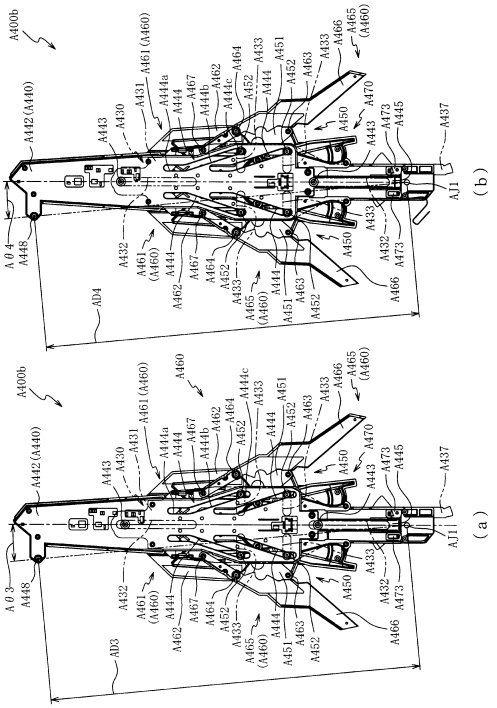
【図１０９５】



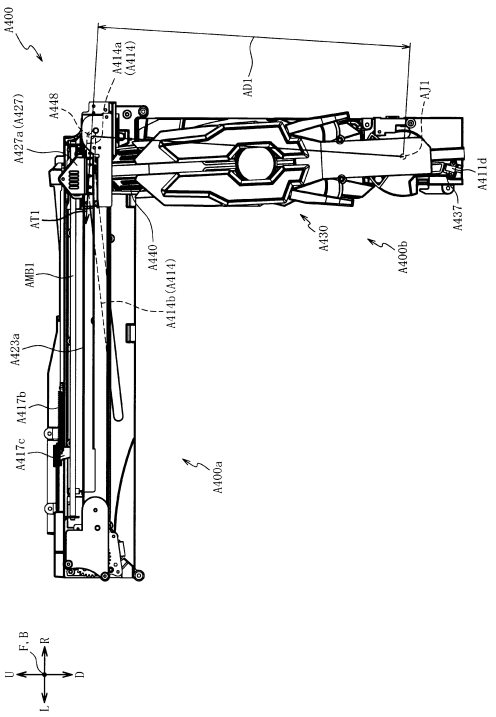
【図１０９６】



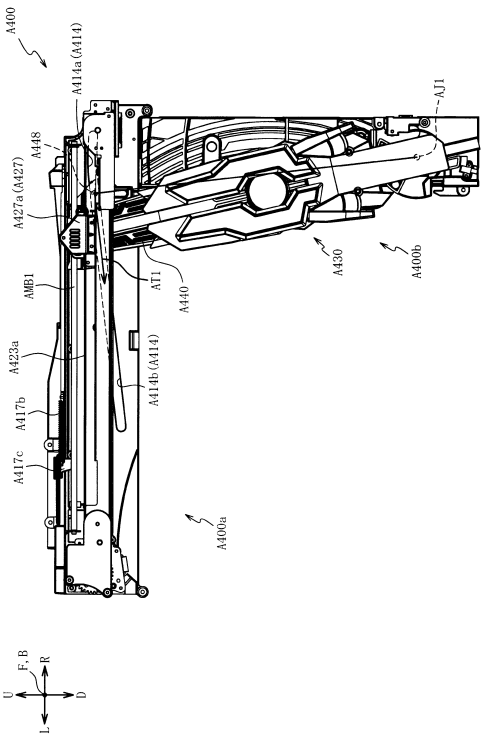
【図１０９７】



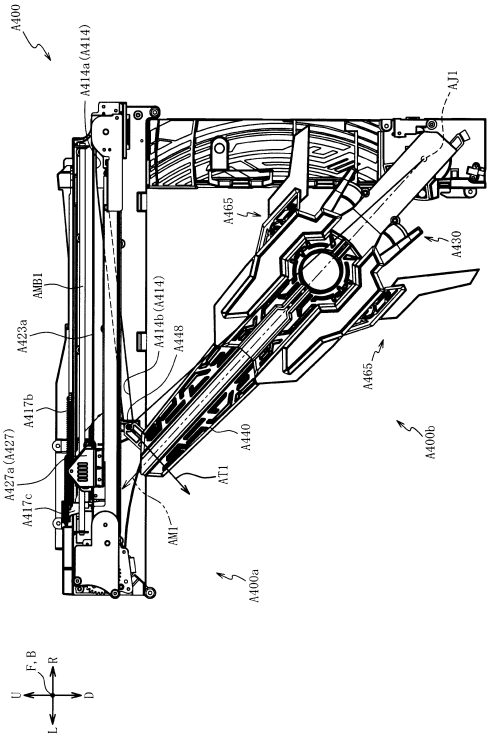
【図１０９８】



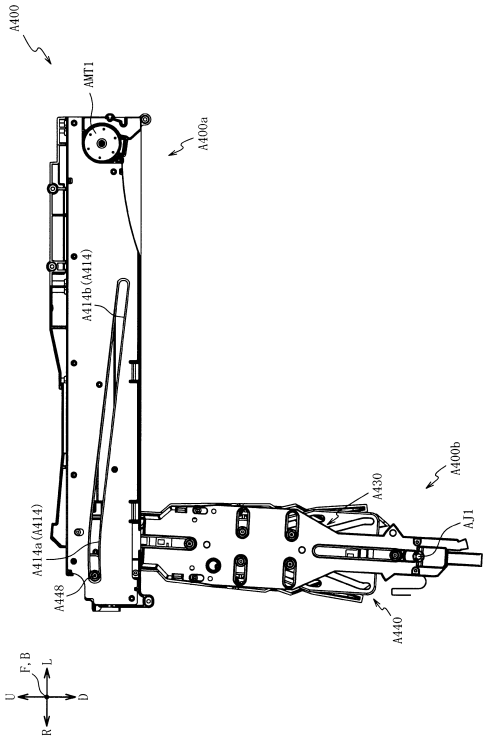
【図１０９９】



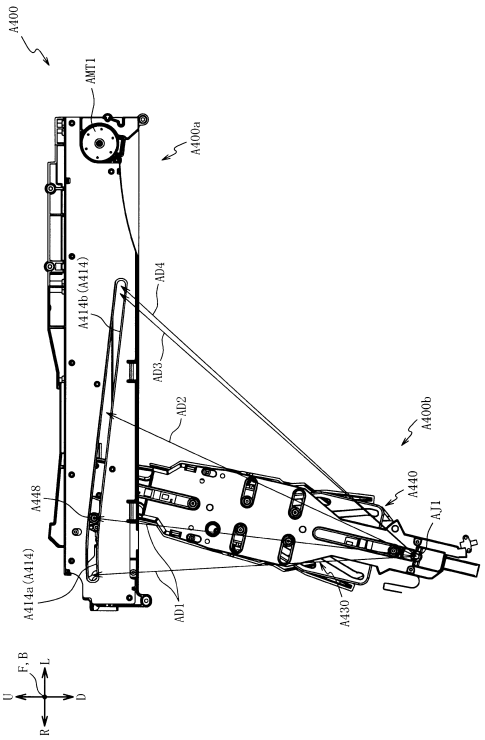
【図１１００】



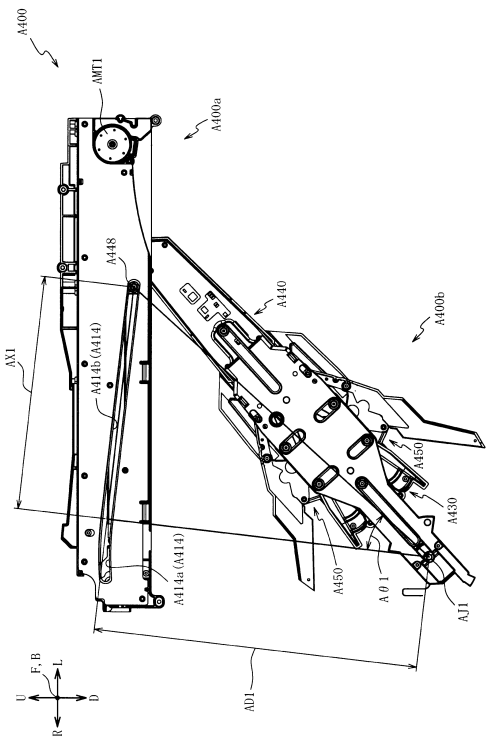
【図１１０１】



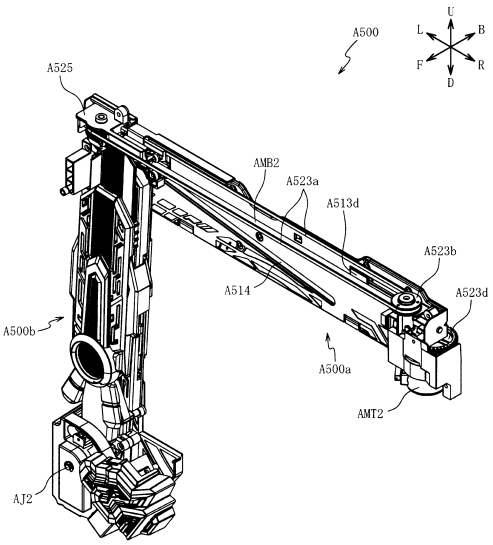
【図１１０２】



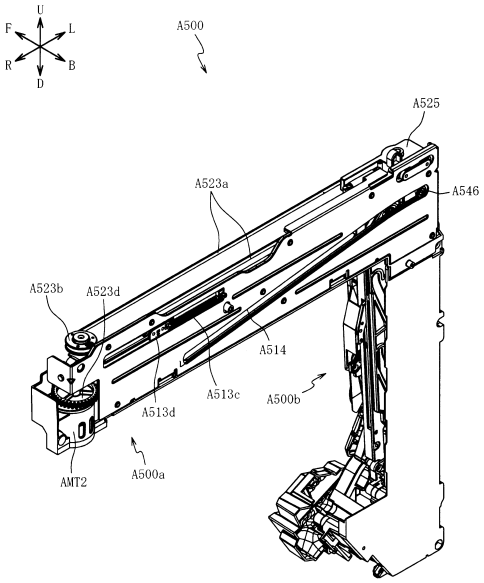
【図１１０３】



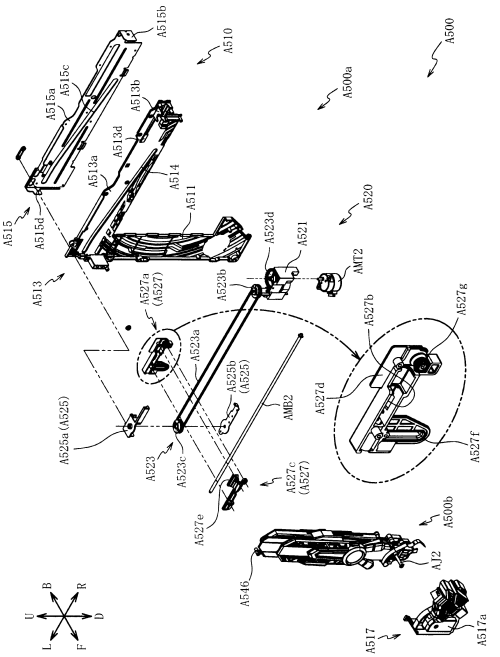
【図１１０４】



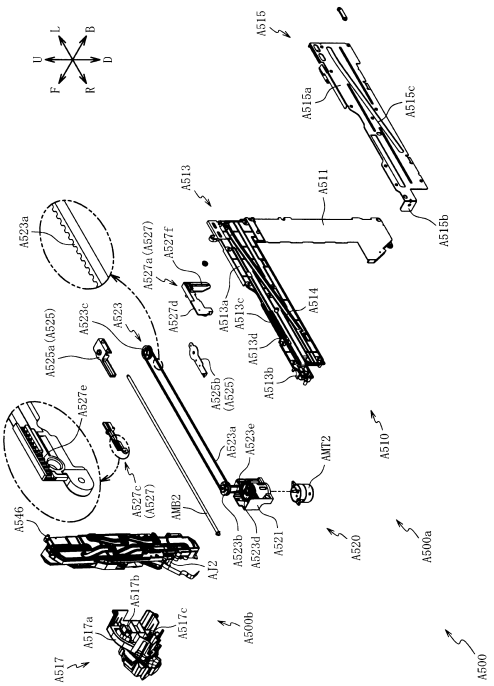
【図１１０５】



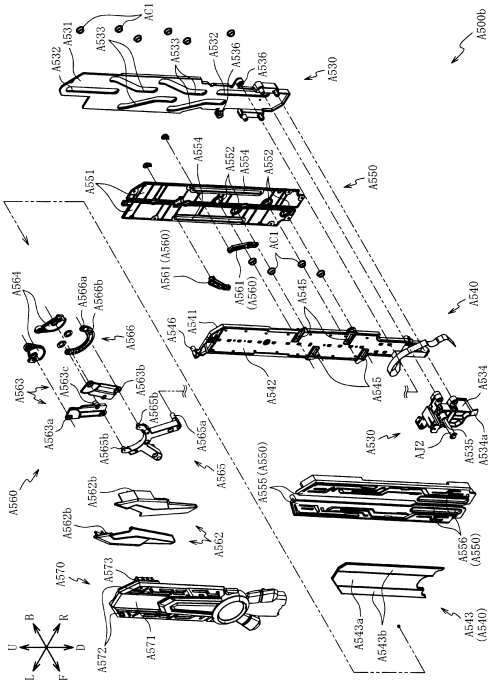
【図１１０６】



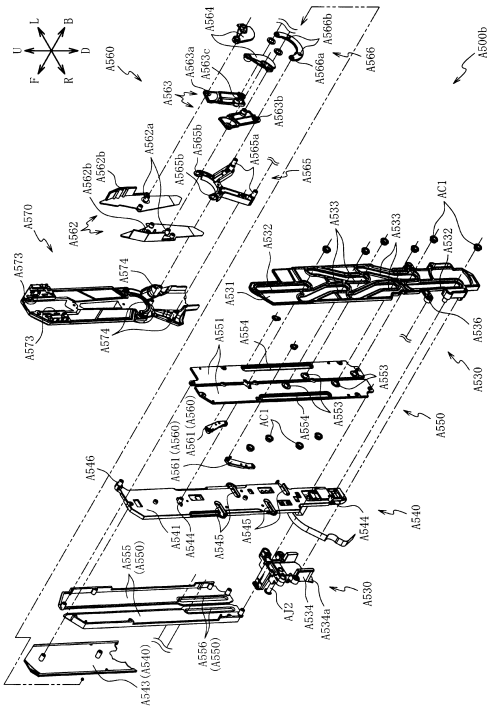
【図１１０７】



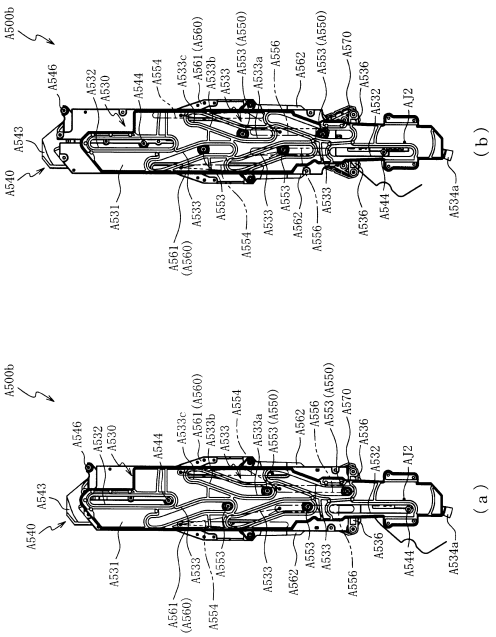
【図１１０８】



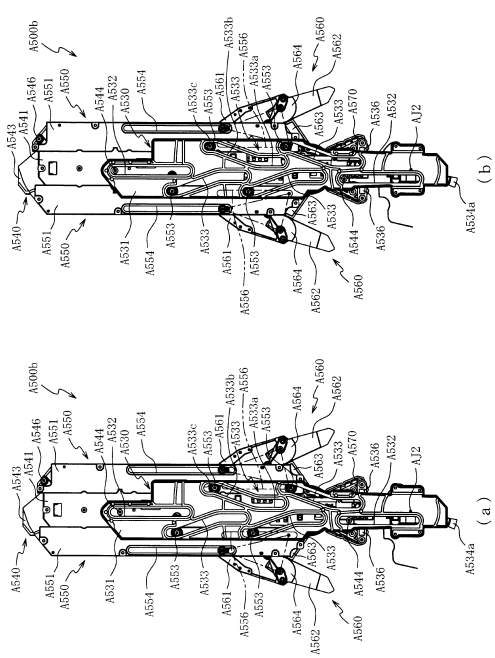
【図１１０９】



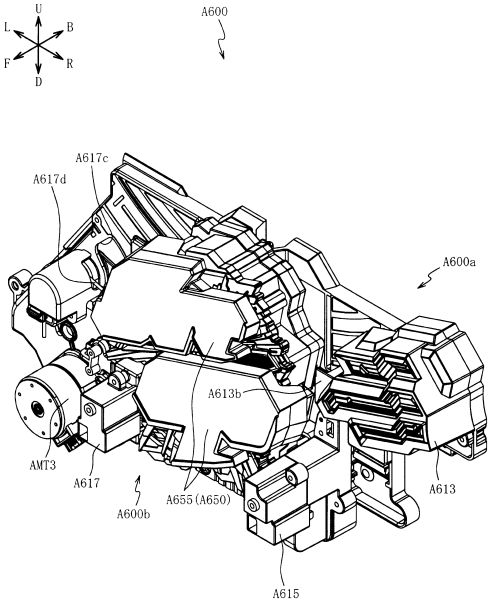
【図１１１０】



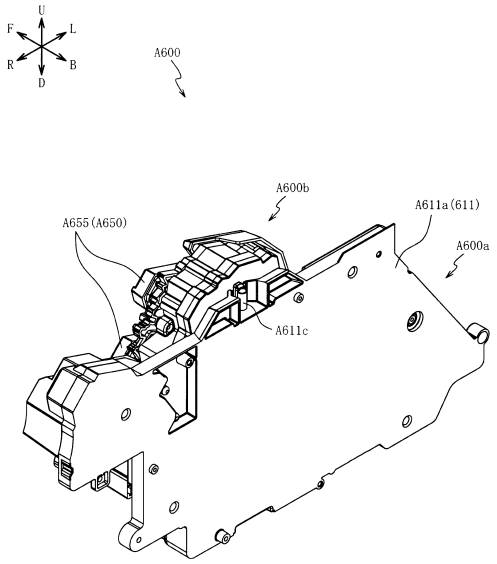
【図１１１１】



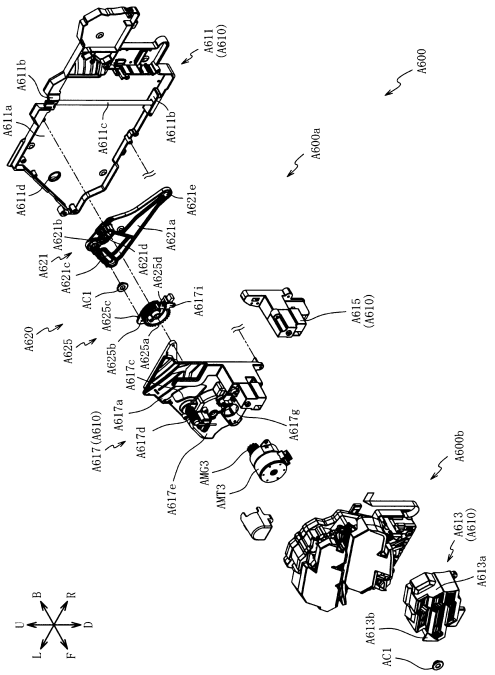
【図１１１２】



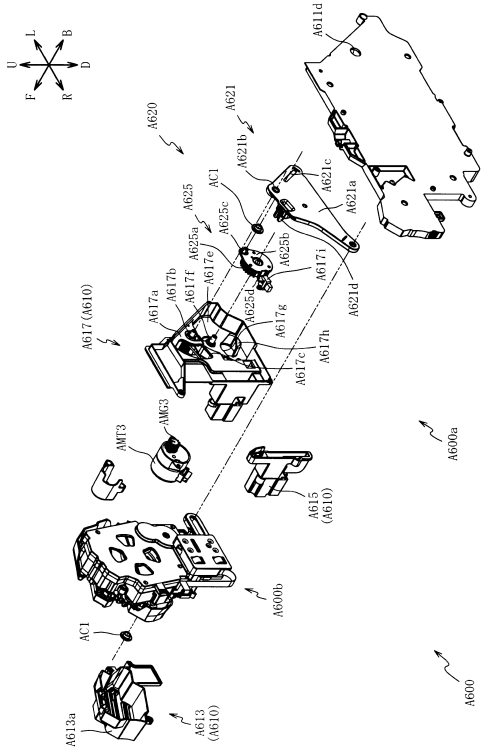
【図１１１３】



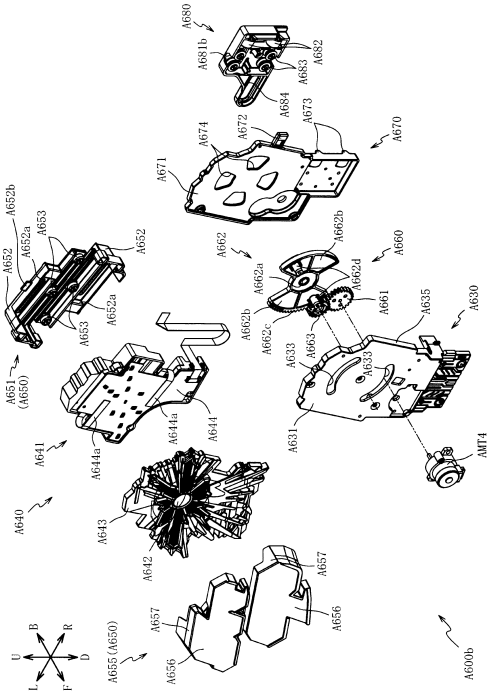
【図１１１４】



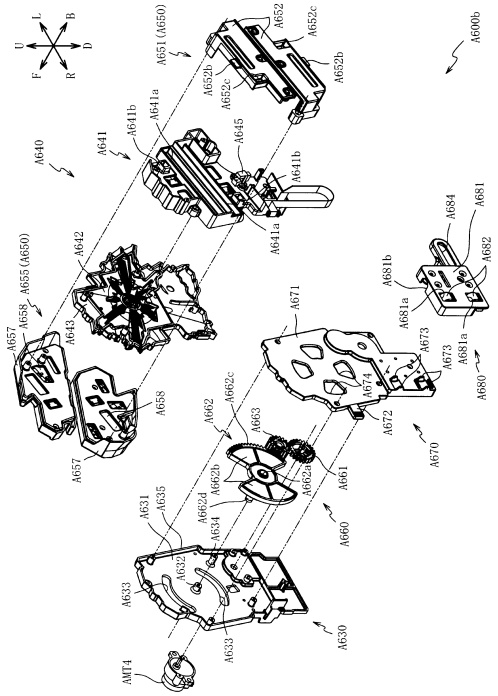
【図１１１５】



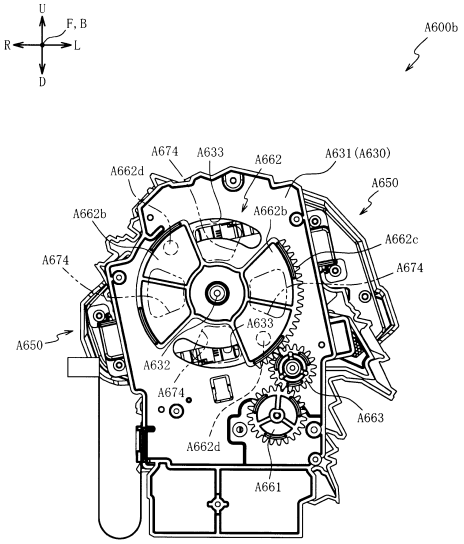
【図１１１６】



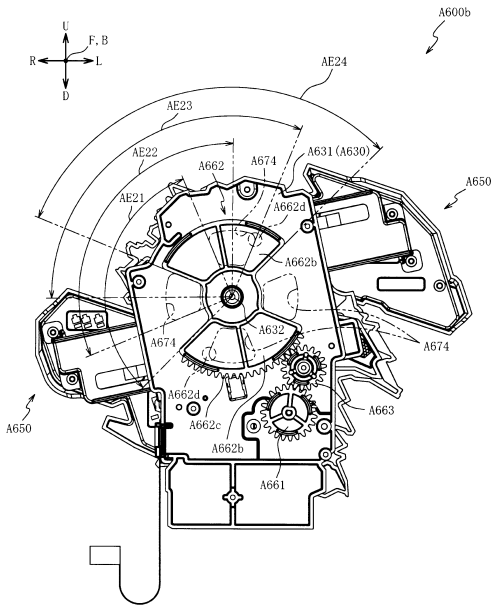
【図１１１７】



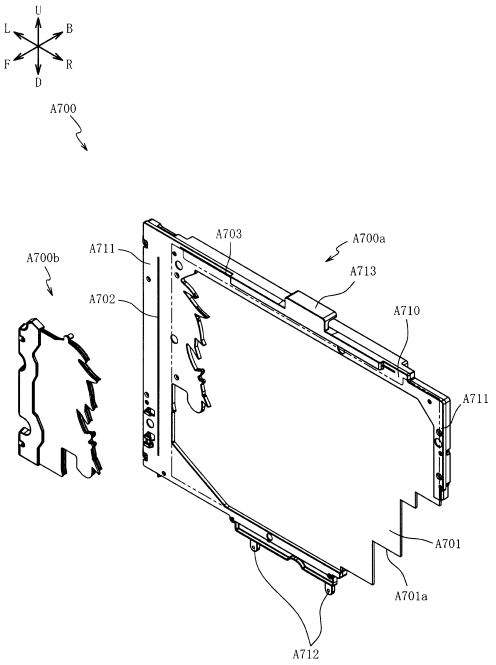
【図１１１８】



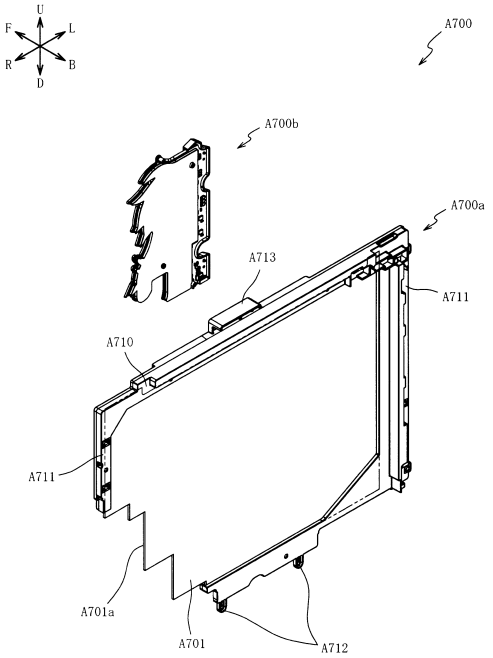
【図１１１９】



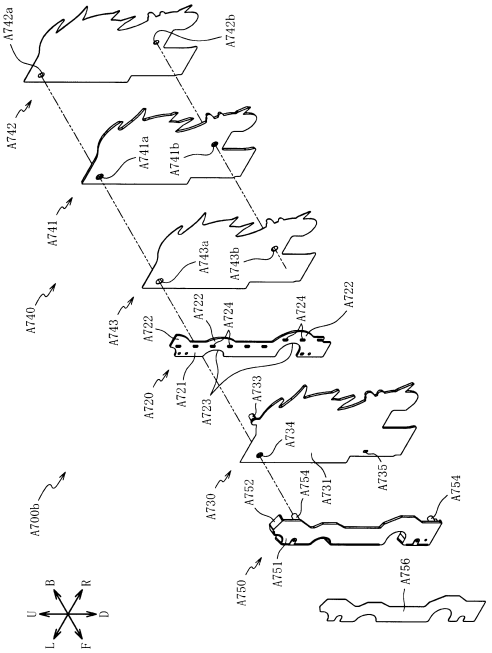
【図１１２０】



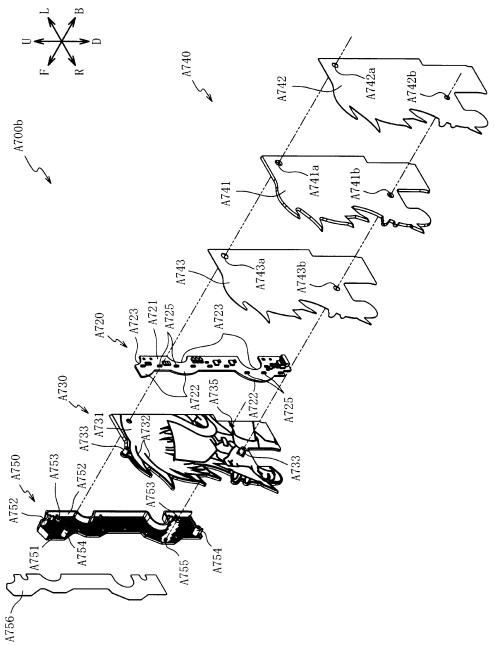
【図１１２１】



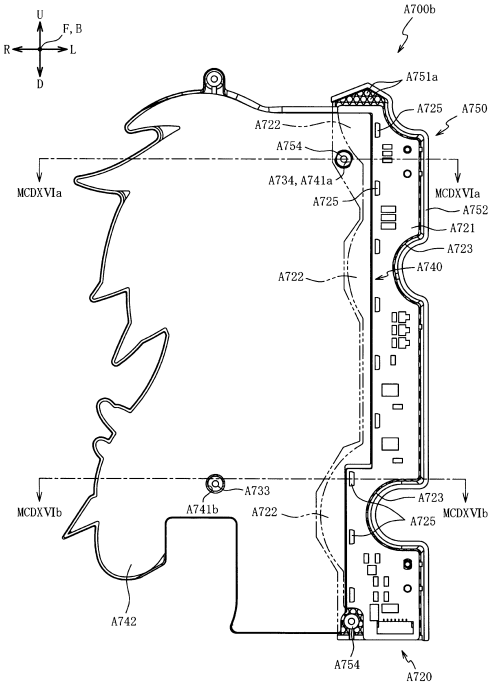
【図１１２２】



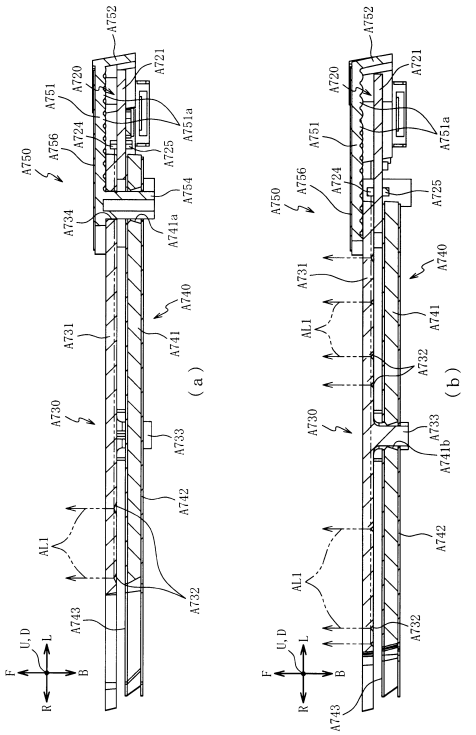
【図１１２３】



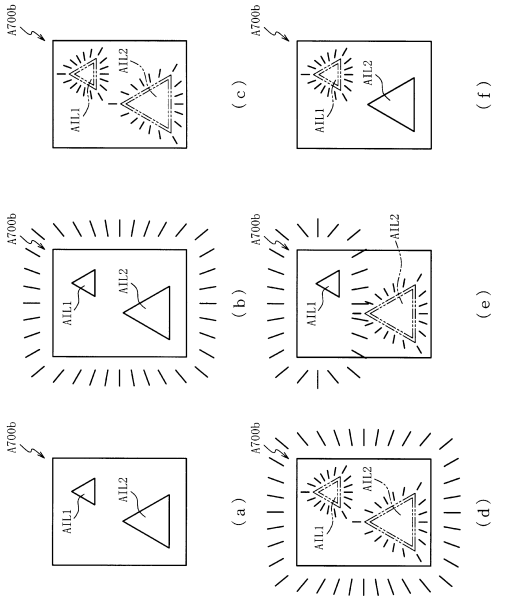
【図１１２４】



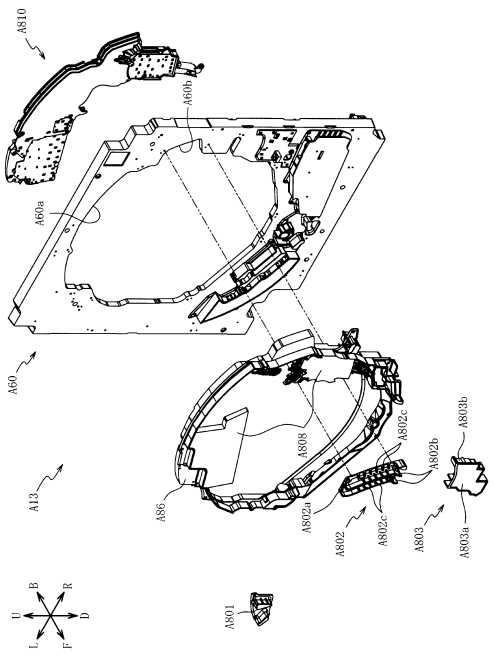
【図１１２５】



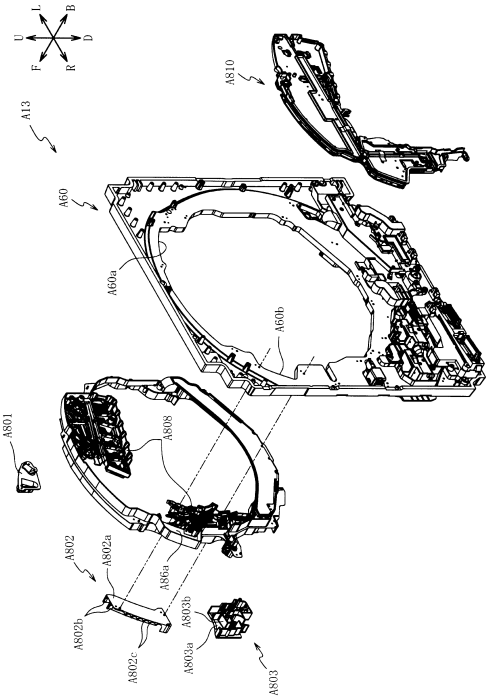
【図１１２６】



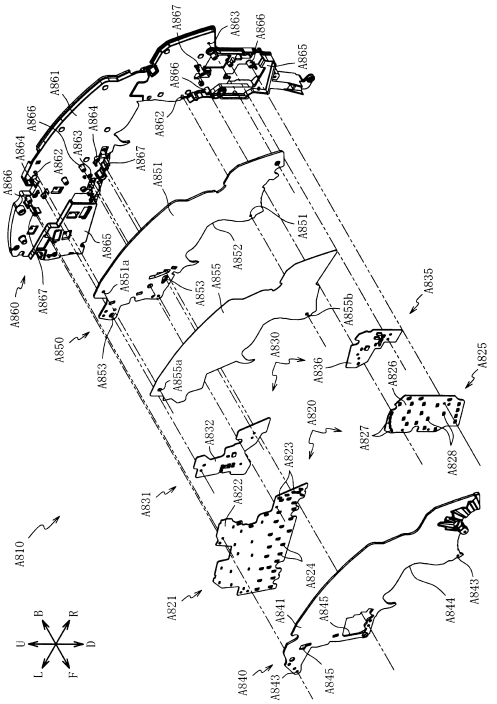
【図１１２７】



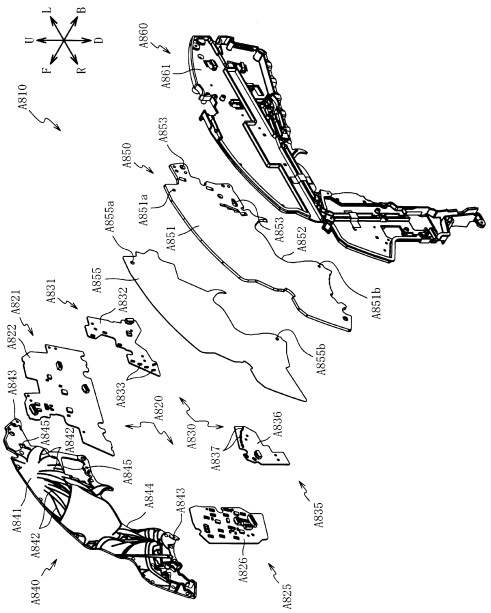
【図１１２８】



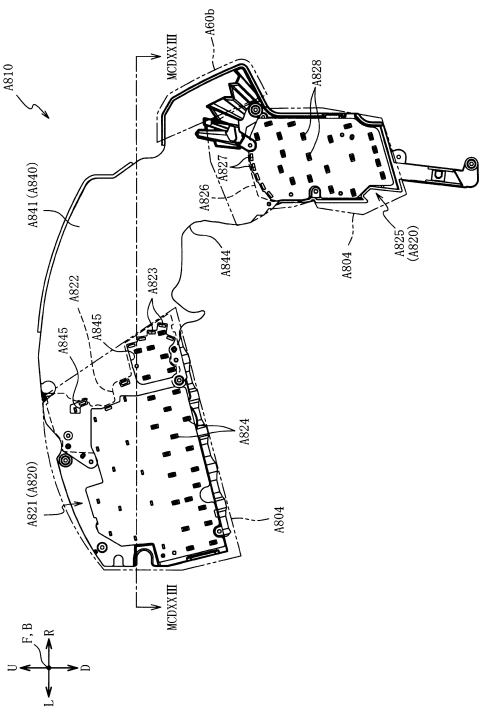
【図１１２９】



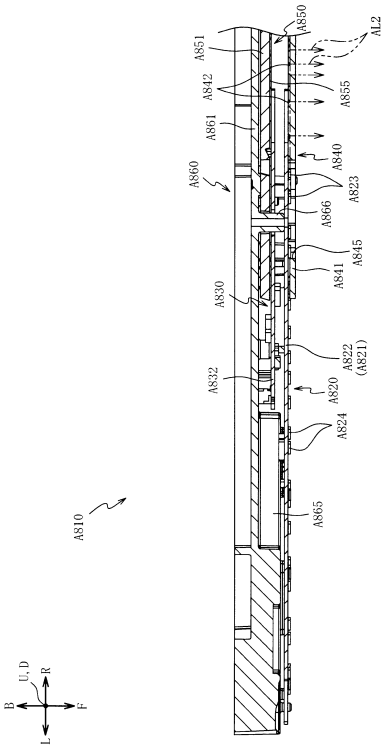
【図１１３０】



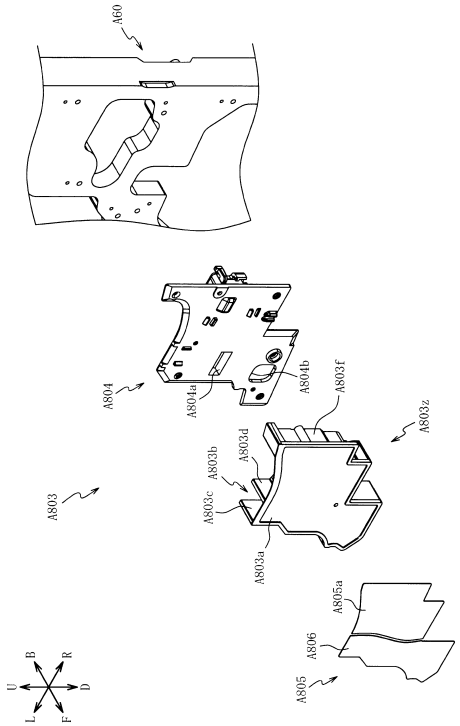
【図１１３１】



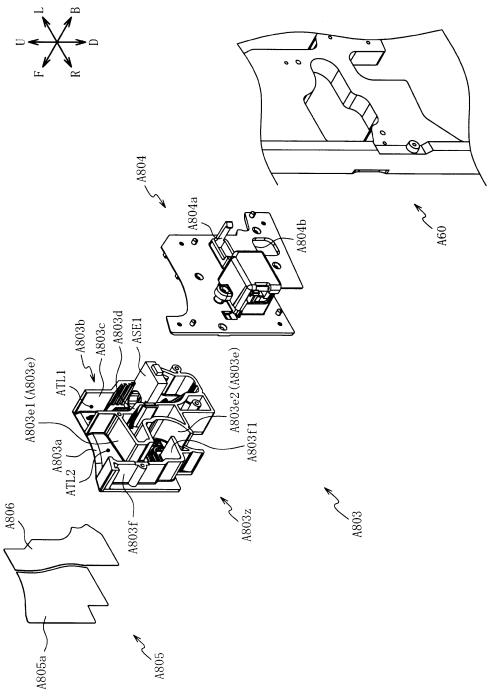
【図１１３２】



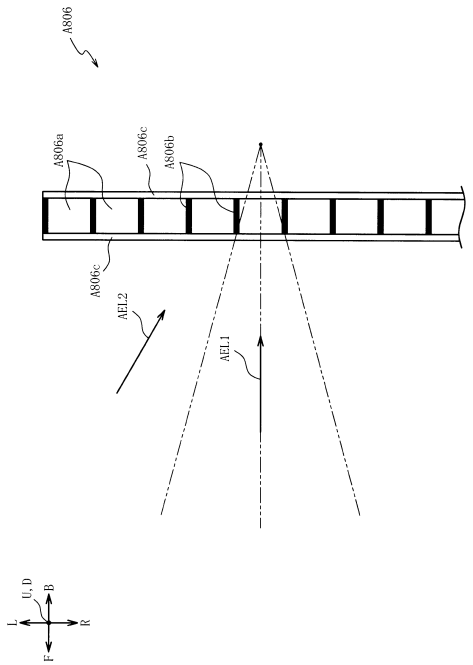
【図１１３３】



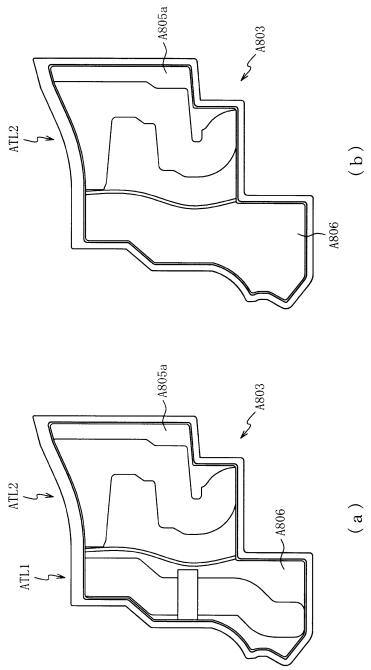
【図１１３４】



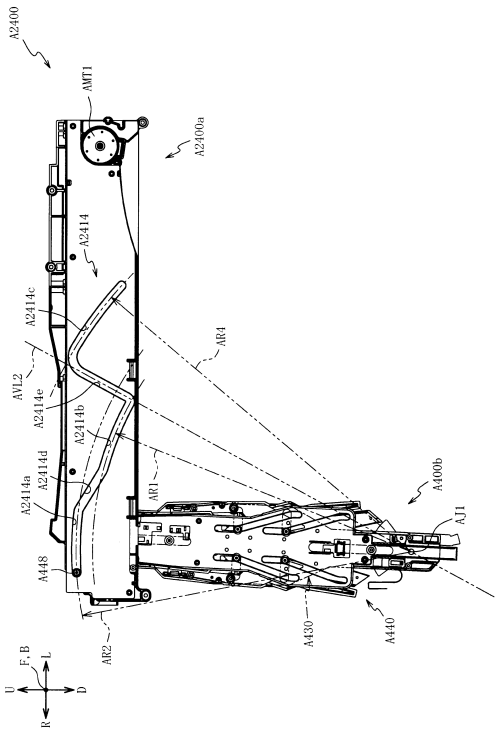
【図１１３５】



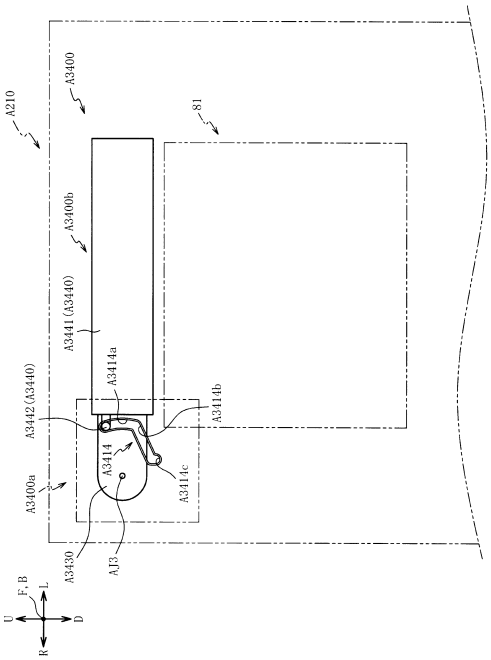
【図１１３６】



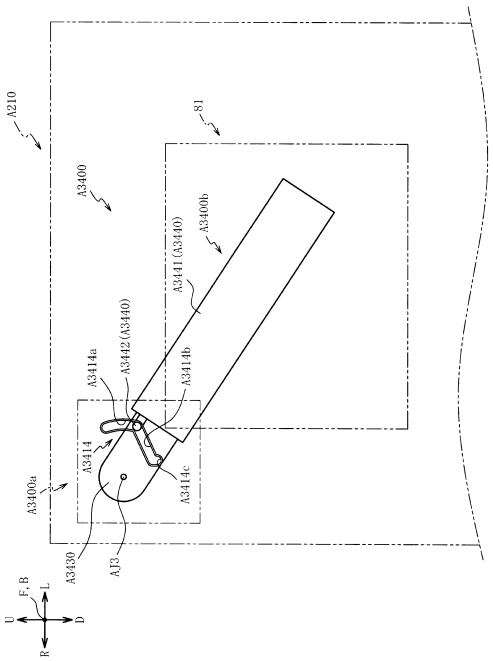
【図１１３７】



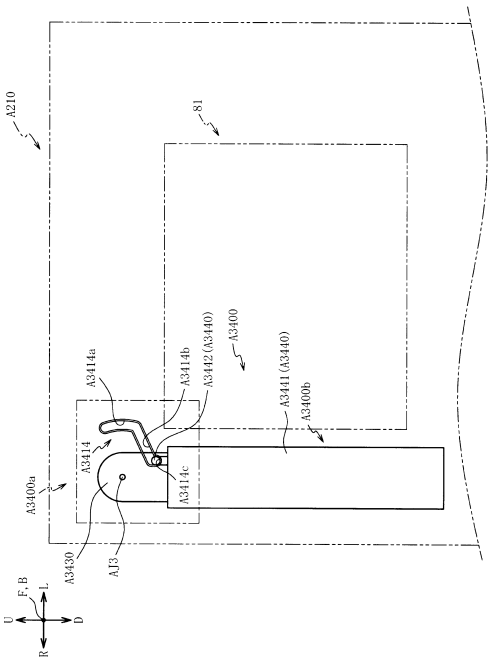
【図１１３８】



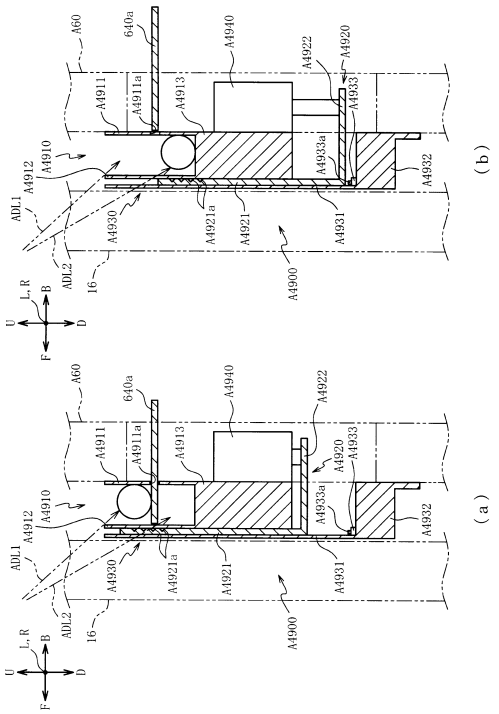
【図１１３９】



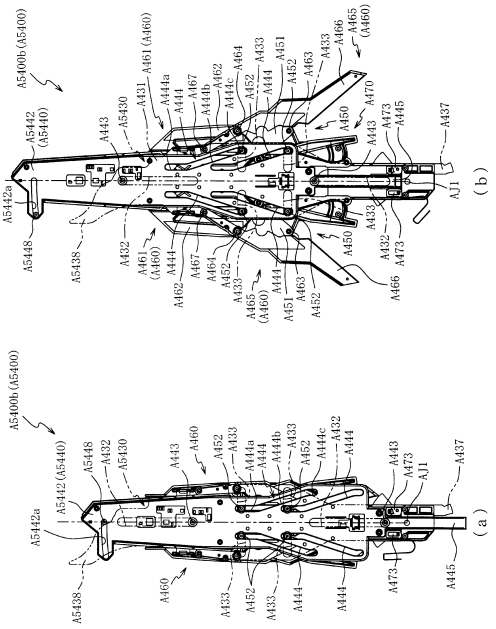
【図１１４０】



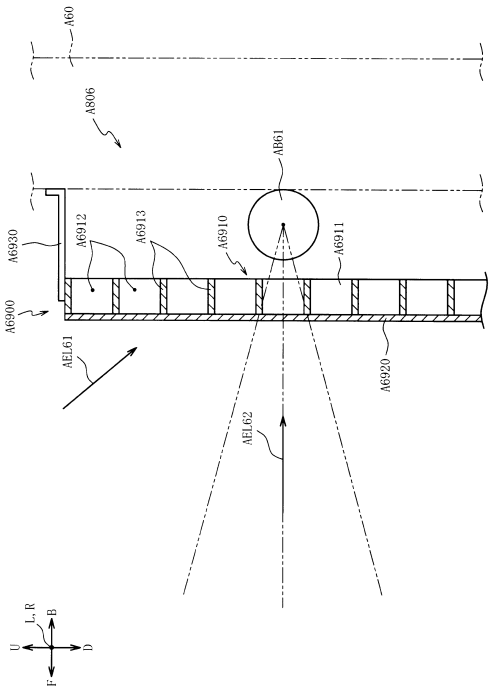
【図１１４１】



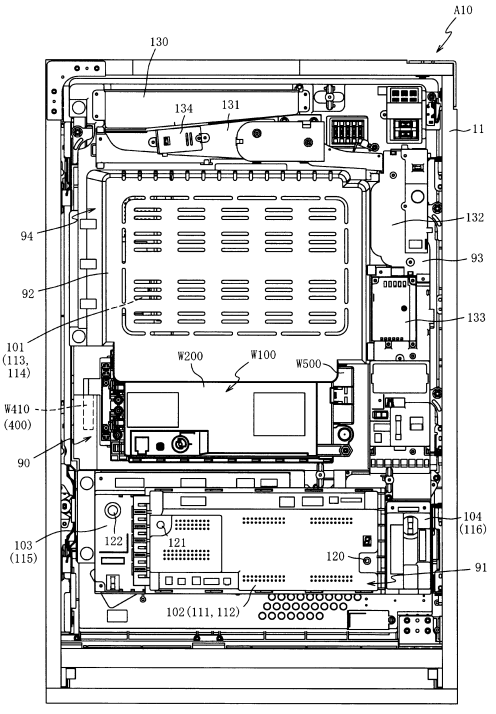
【図１１４２】



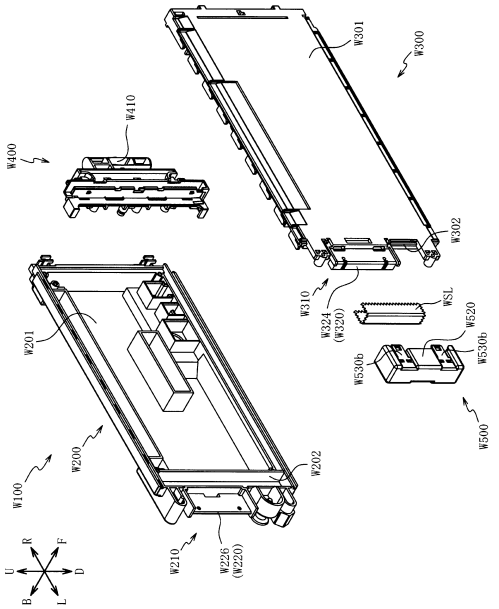
【図１１４３】



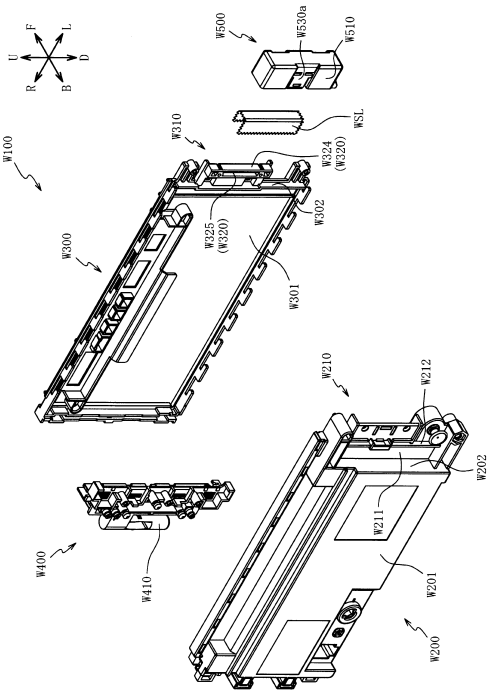
【図１１４４】



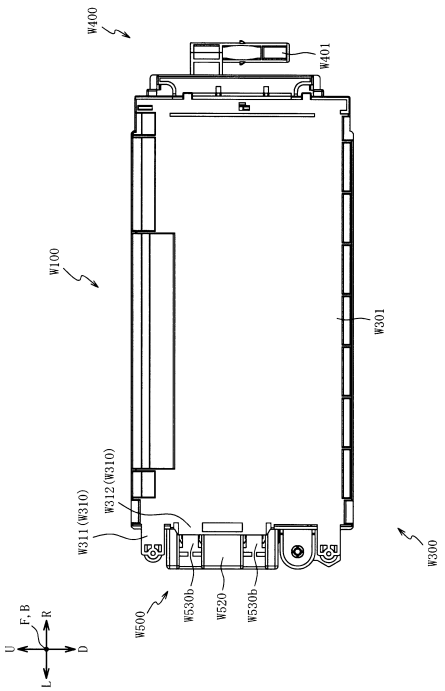
【図１１４５】



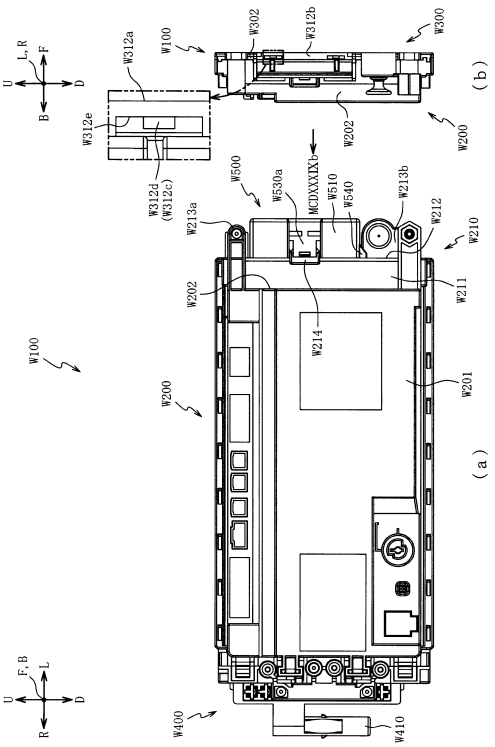
【図１１４６】



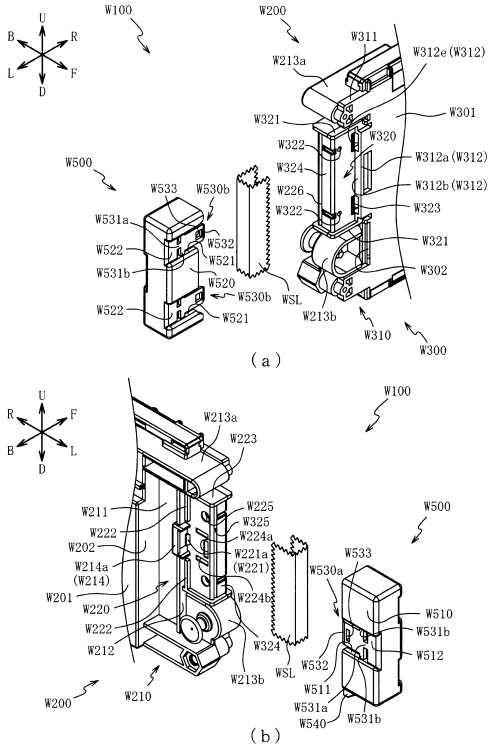
【図１１４７】



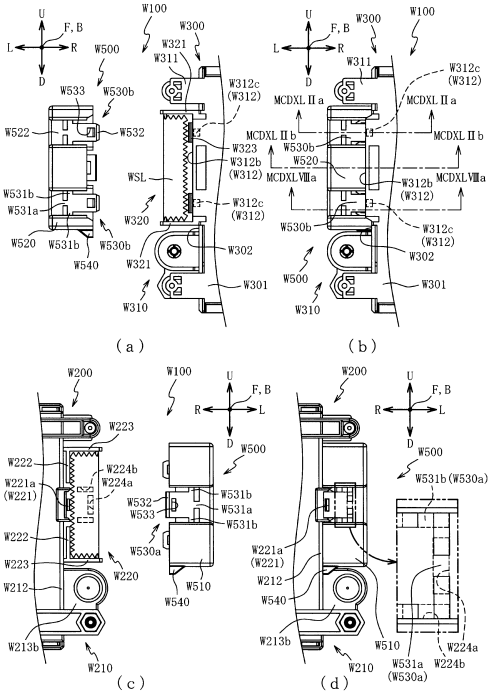
【図１１４８】



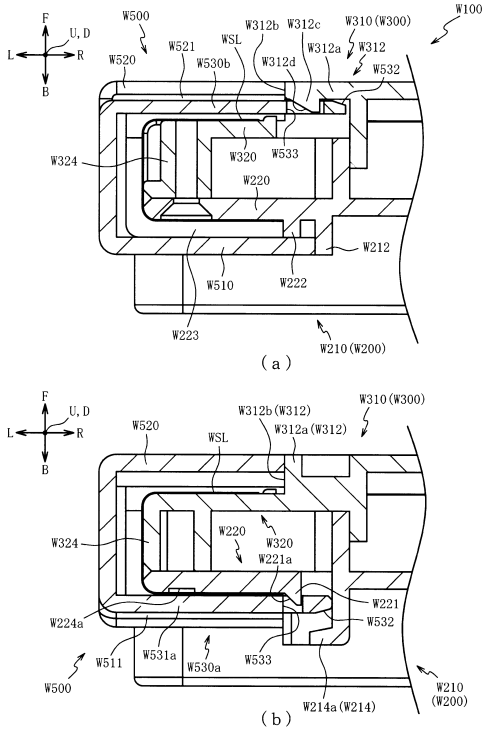
【図１１４９】



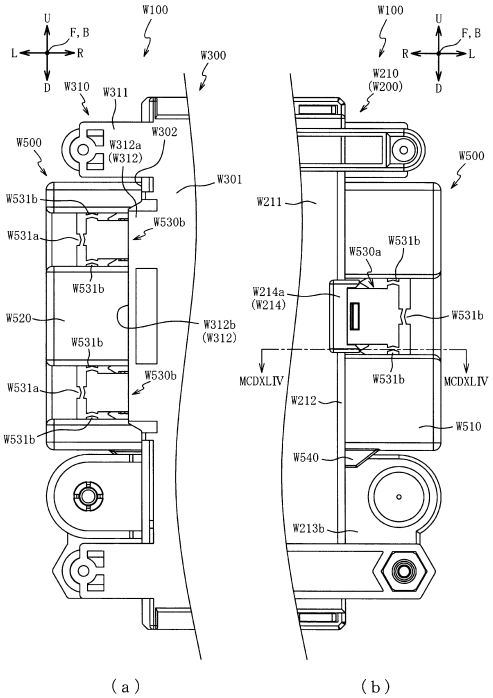
【図１１５０】



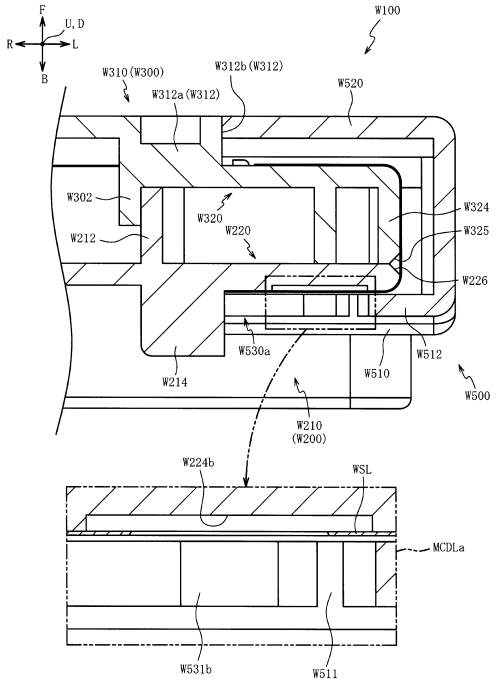
【図１１５１】



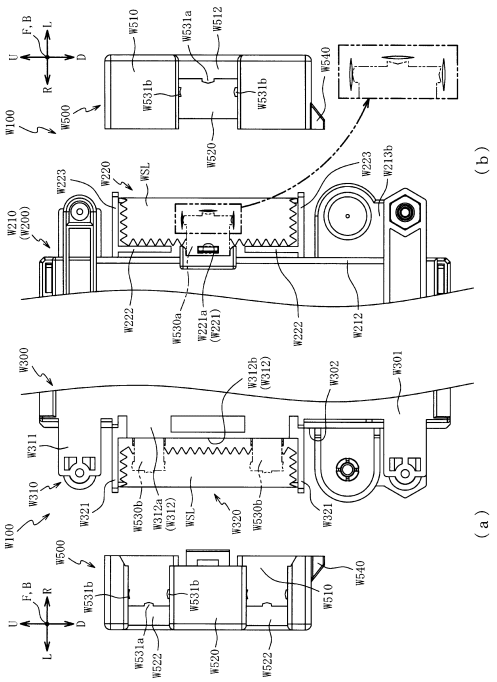
【図１１５２】



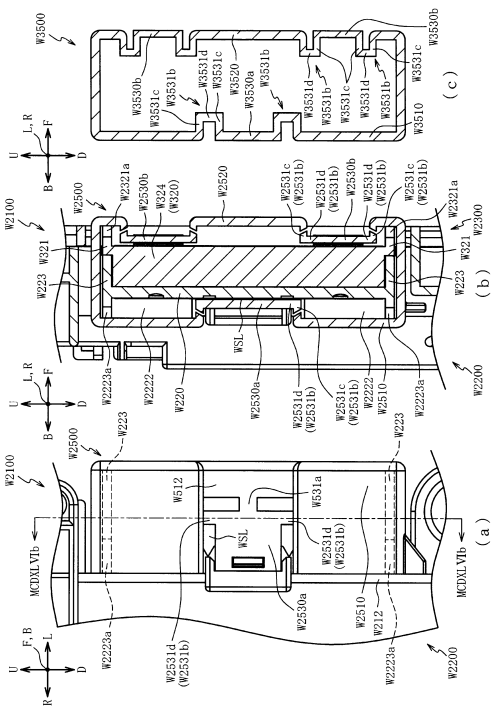
【図１１５３】



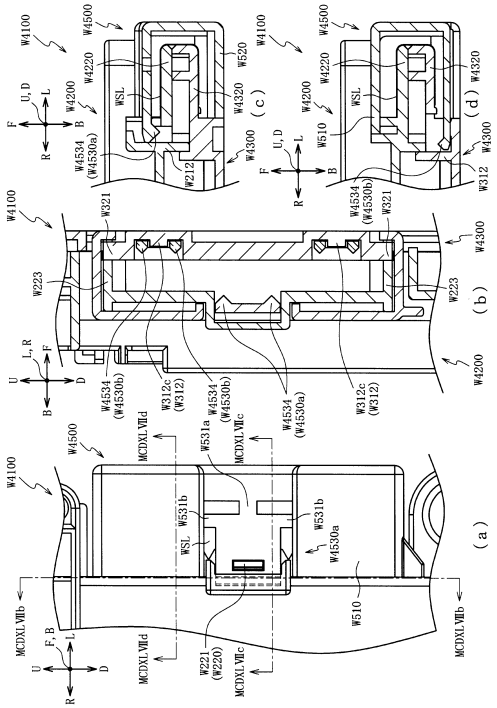
【図１１５４】



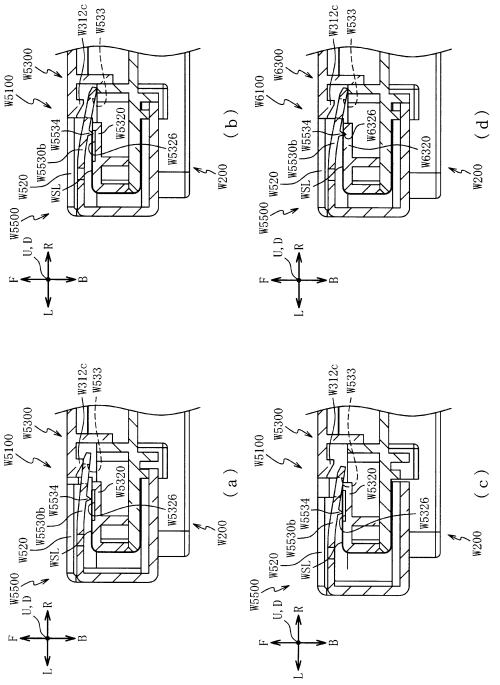
【図１１５５】



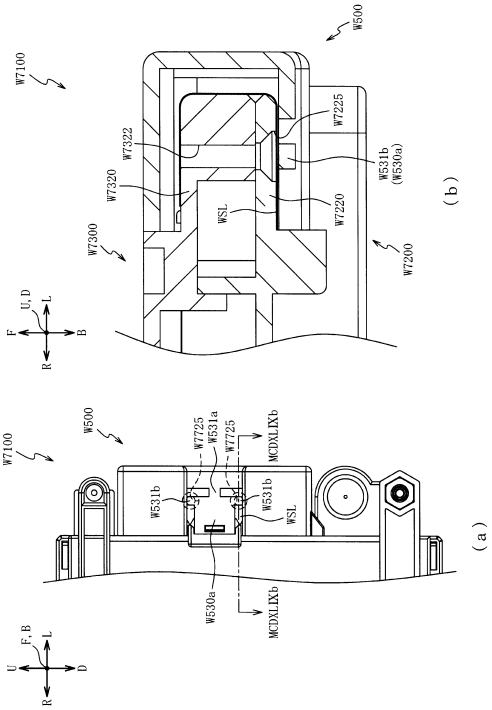
【図１１５６】



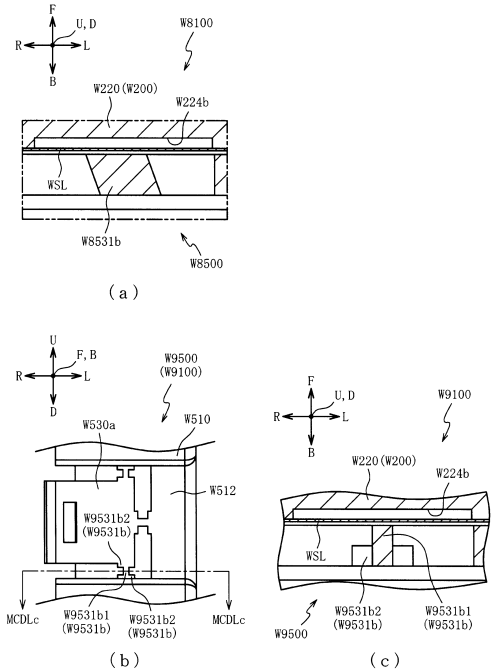
【図１１５７】



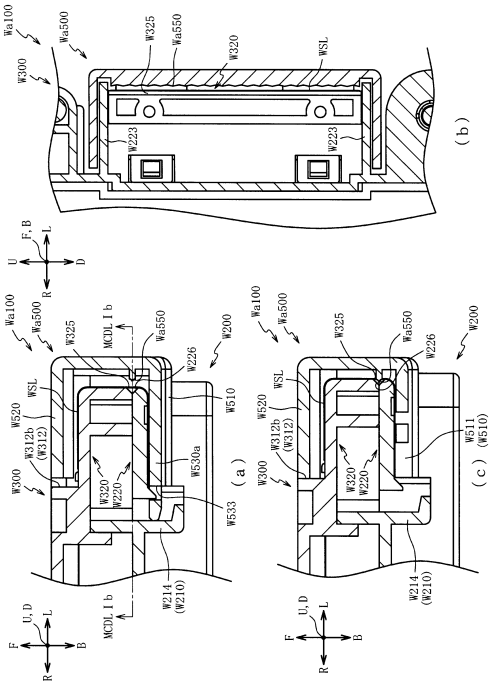
【図１１５８】



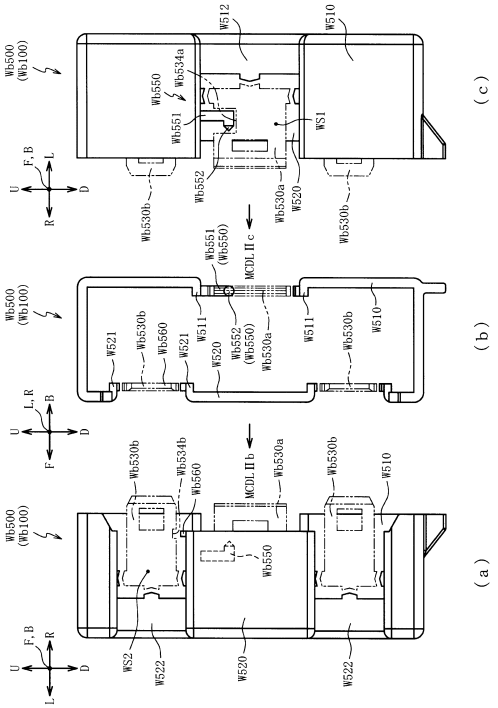
【図１１５９】



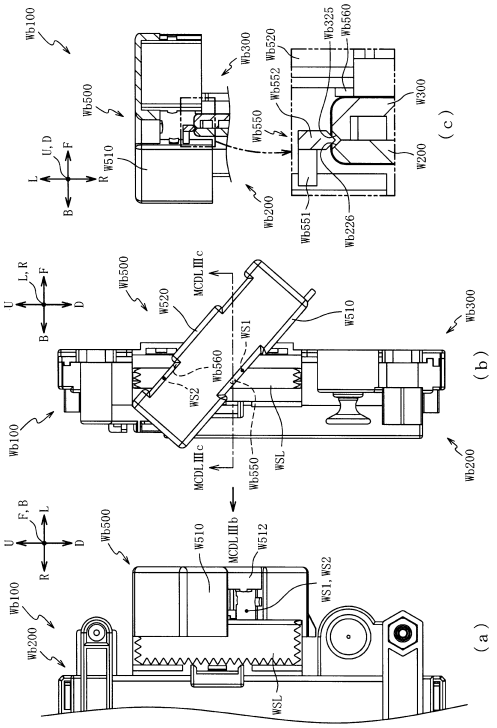
【図１１６０】



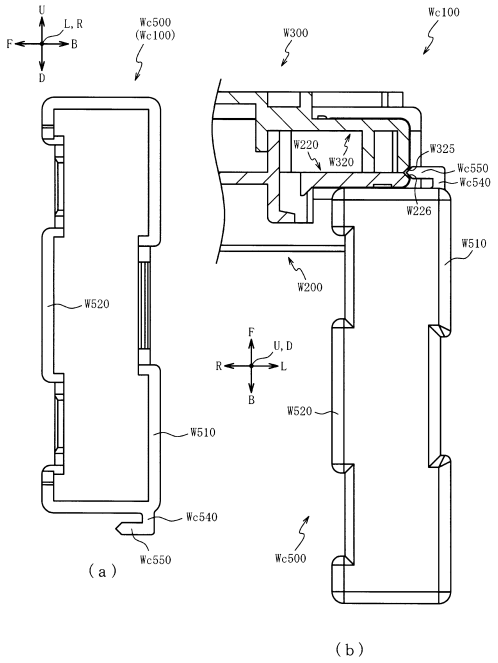
【図１１６１】



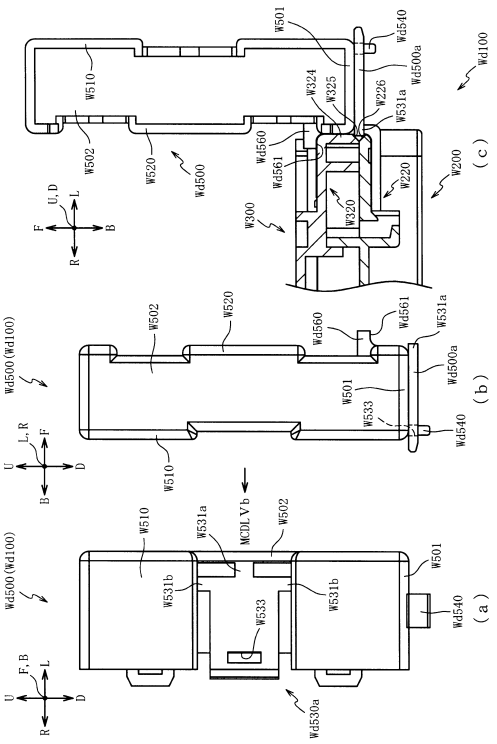
【図１１６２】



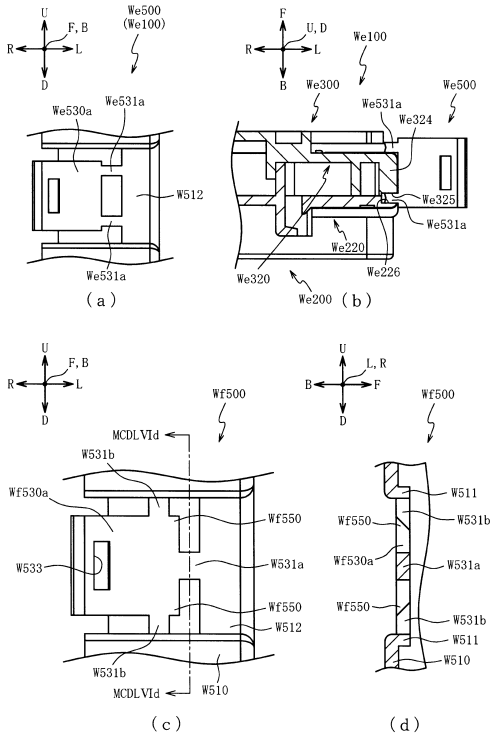
【図１１６３】



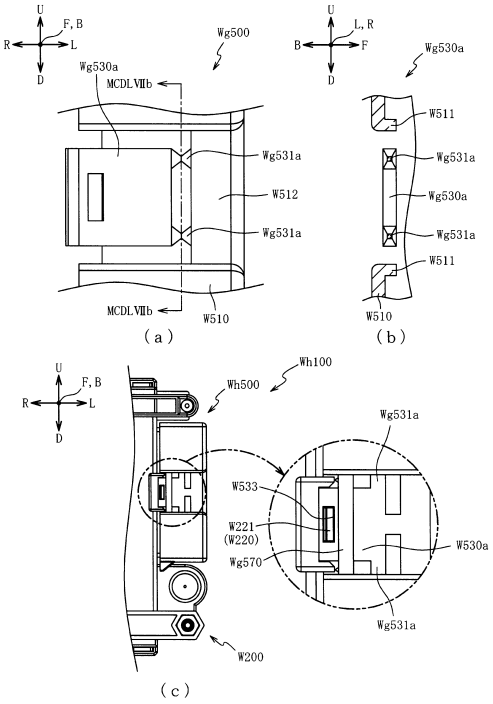
【図１１６４】



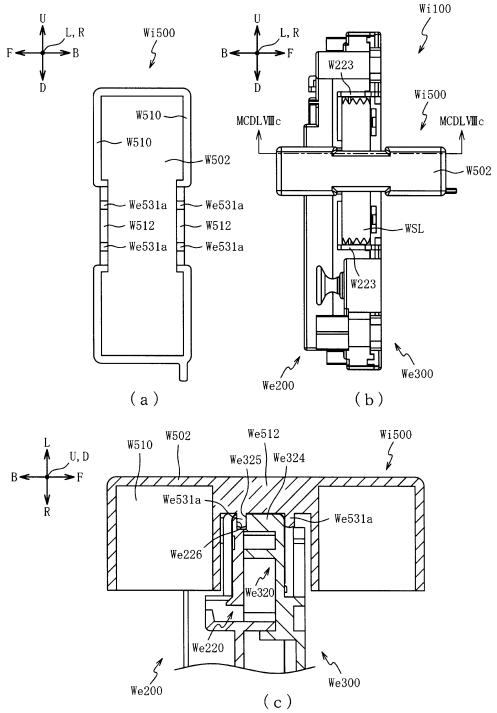
【図１１６５】



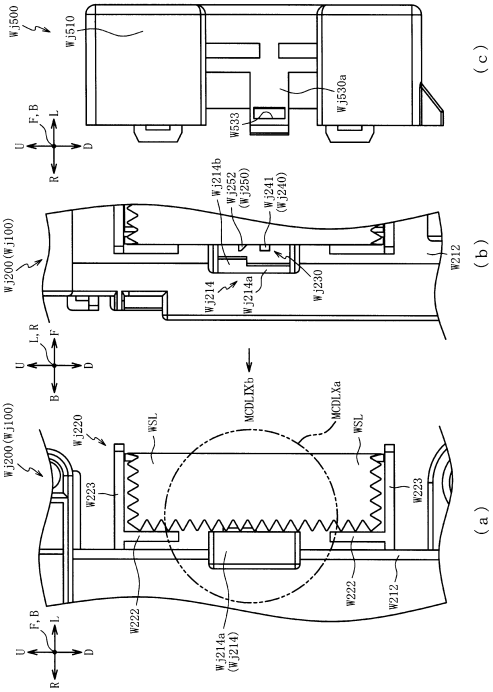
【図１１６６】



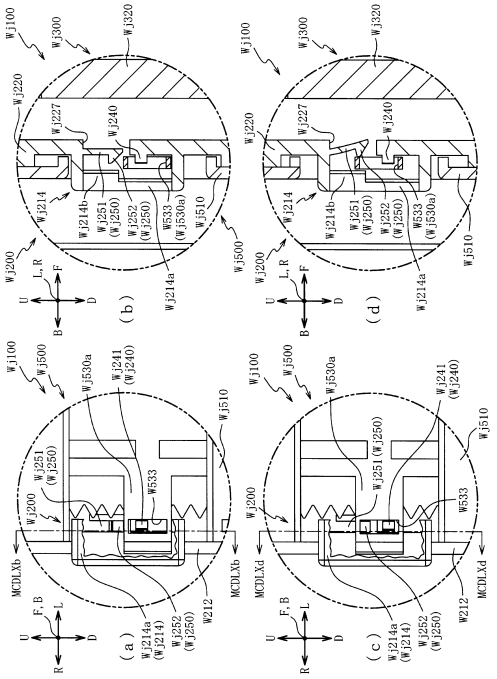
【図１１６７】



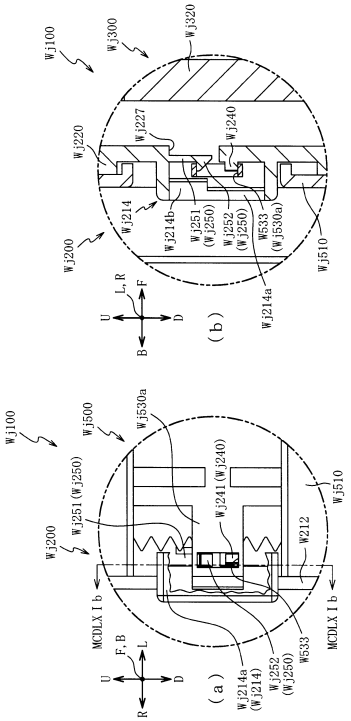
【図１１６８】



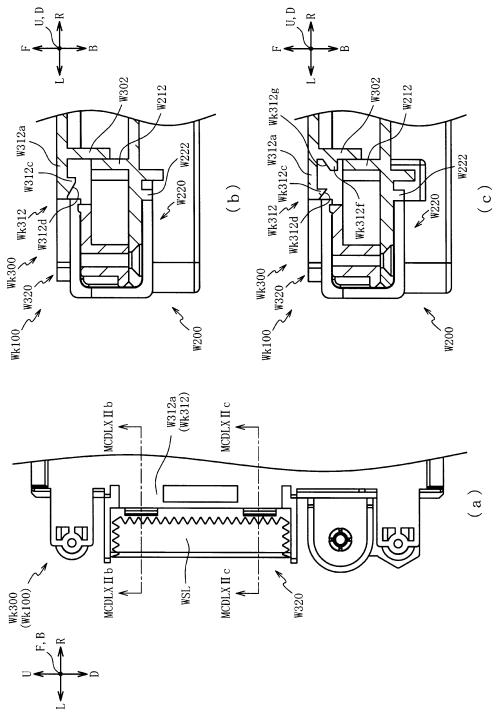
【図１１６９】



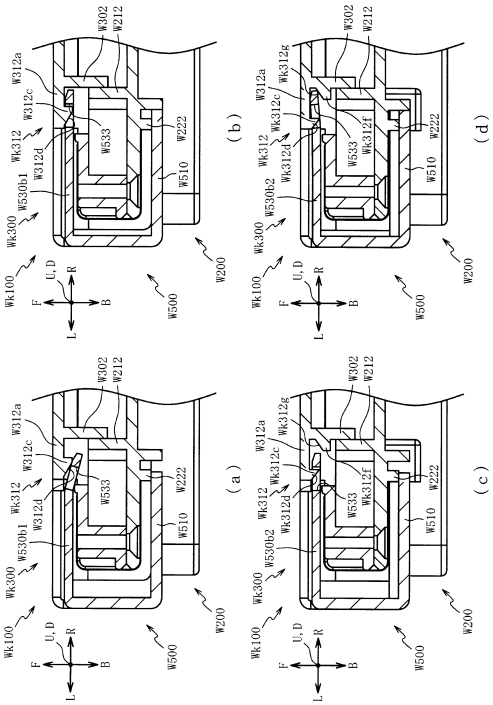
【図１１７０】



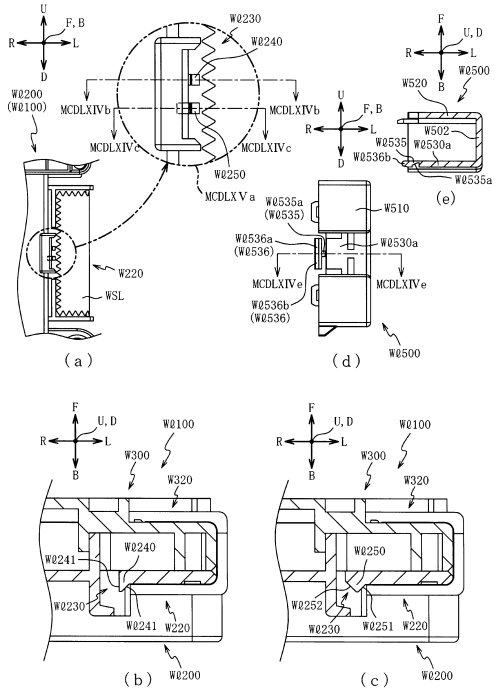
【図１１７１】



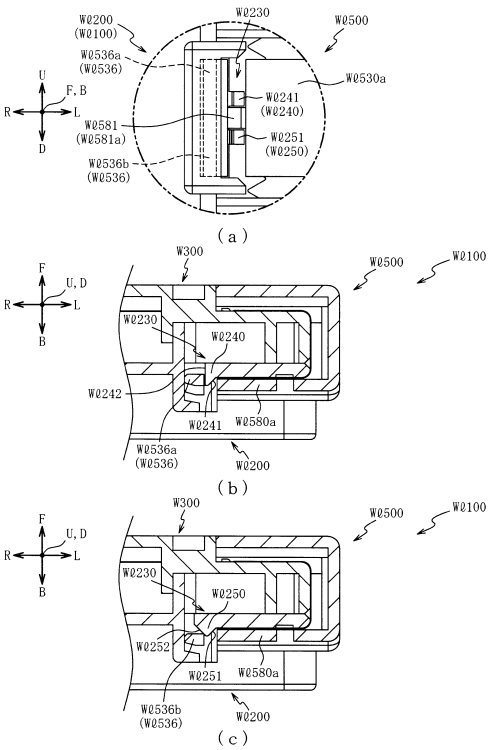
【図１１７２】



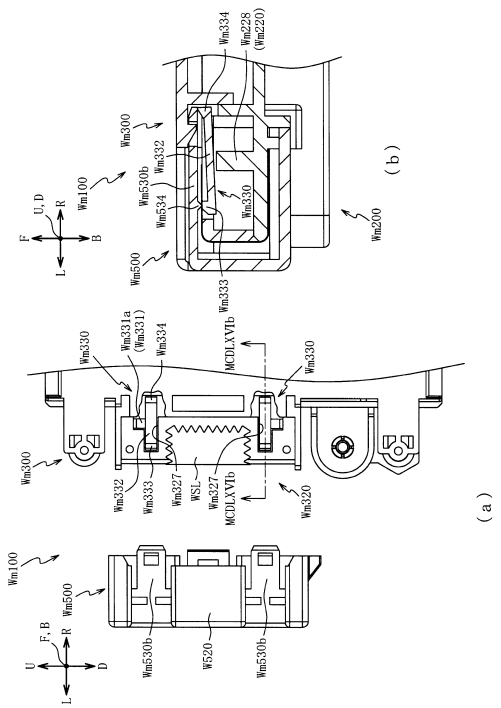
【図１１７３】



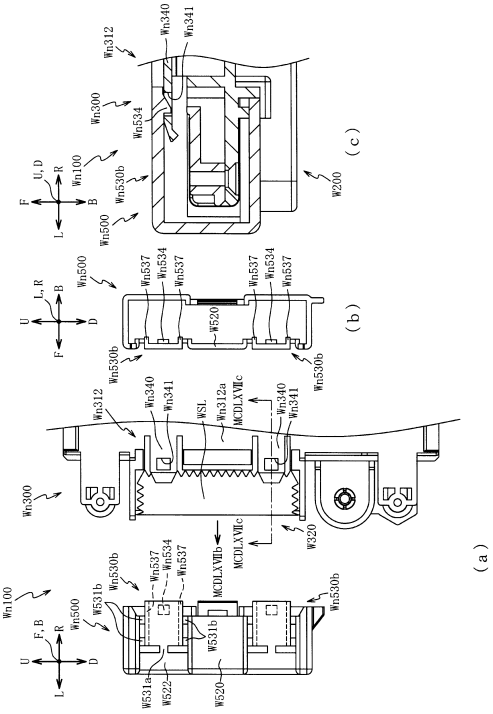
【図１１７４】



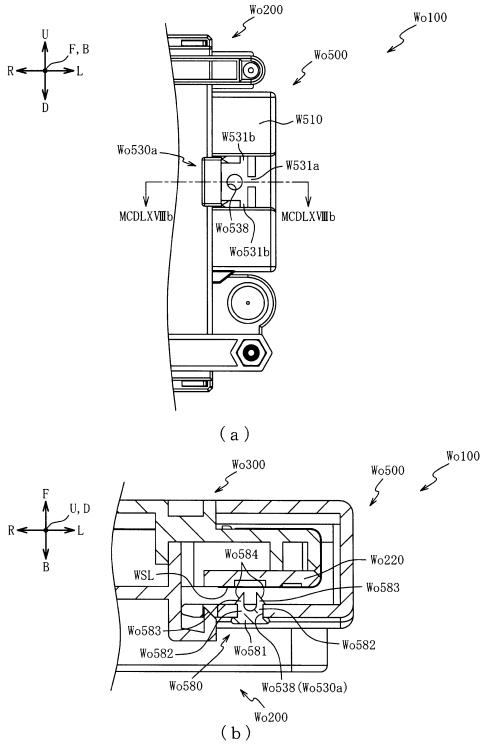
【図１１７５】



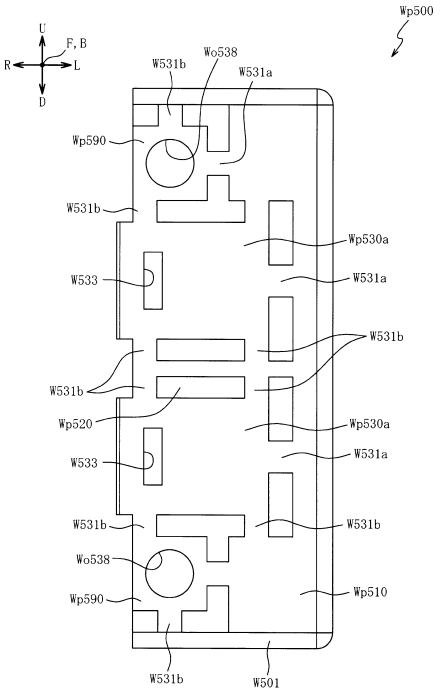
【図１１７６】



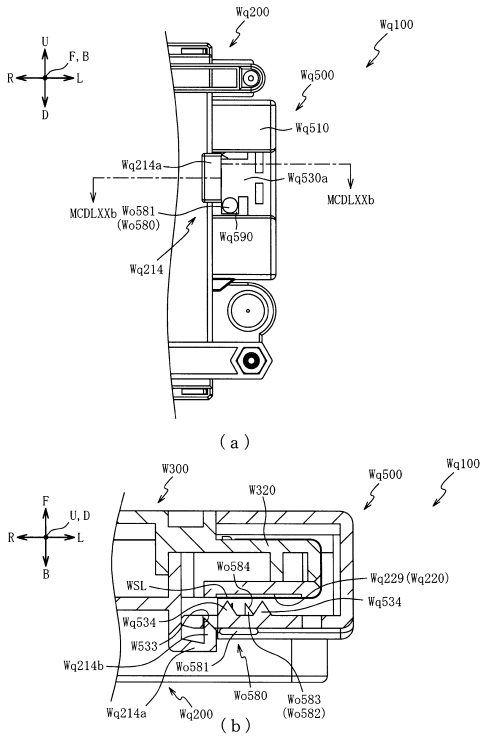
【図１１７７】



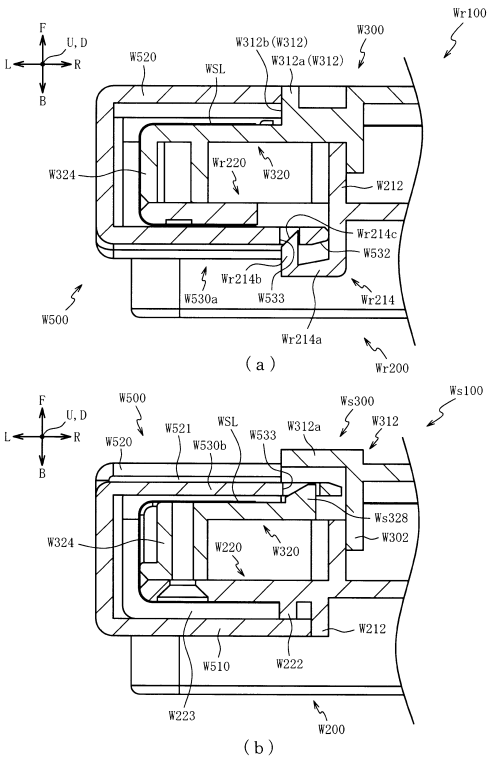
【図１１７８】



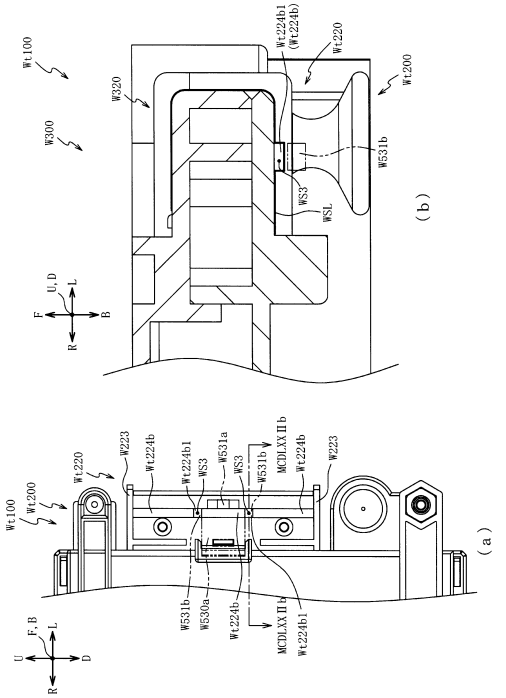
【図１１７９】



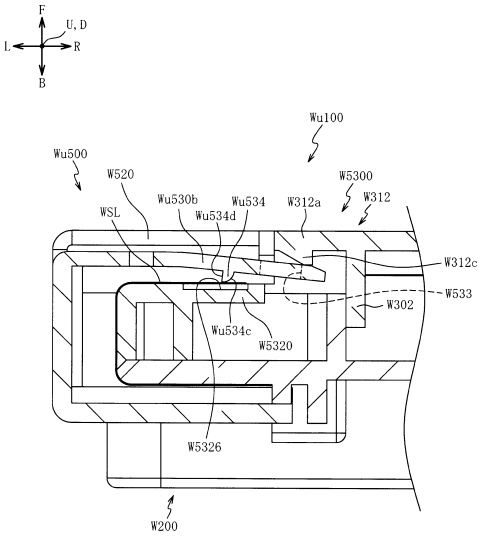
【図１１８０】



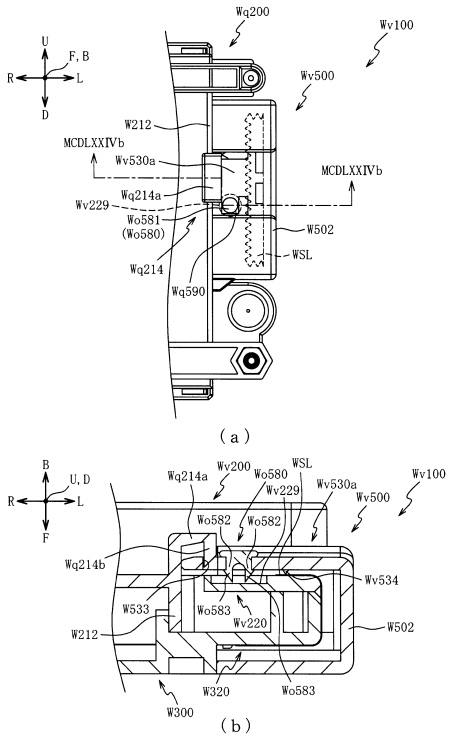
【図１１８１】



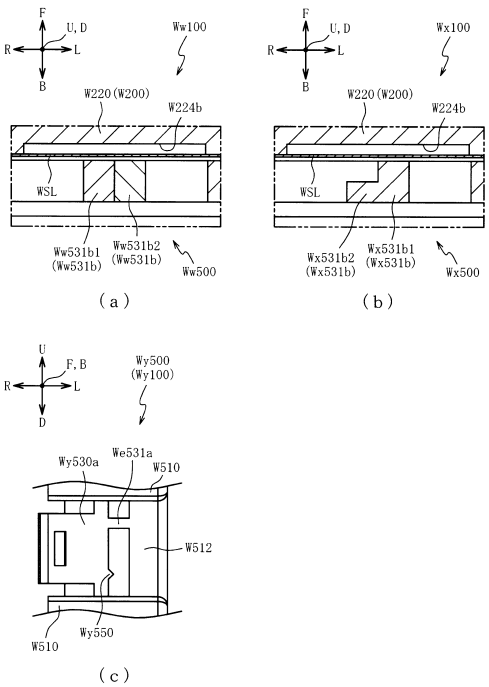
【図１１８２】



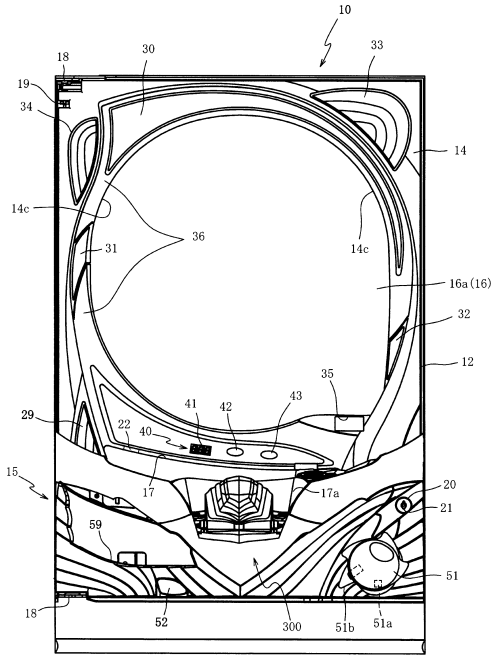
【図１１８３】



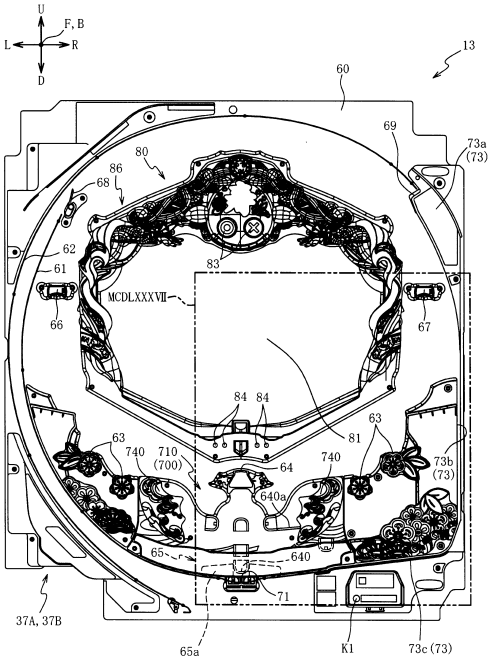
【図１１８４】



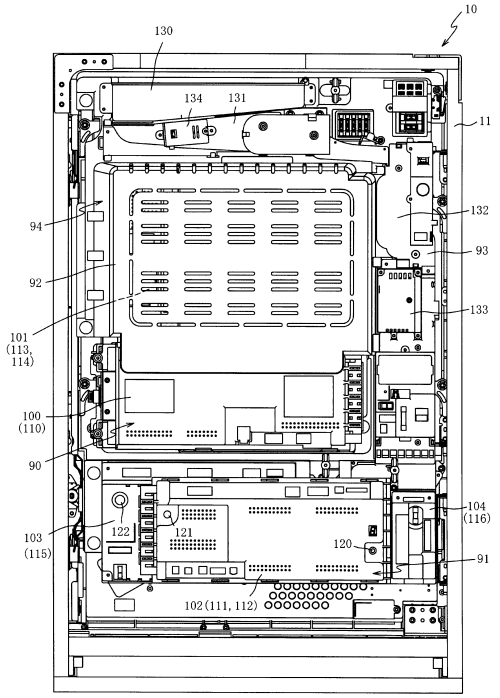
【図１１８５】



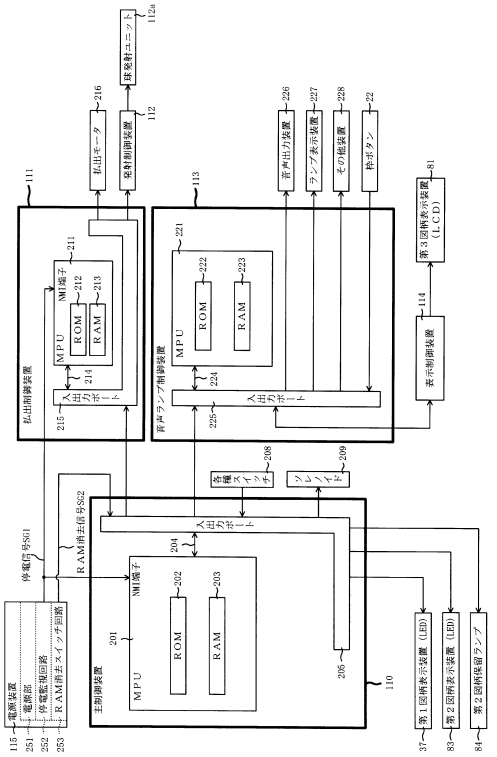
【図１１８６】



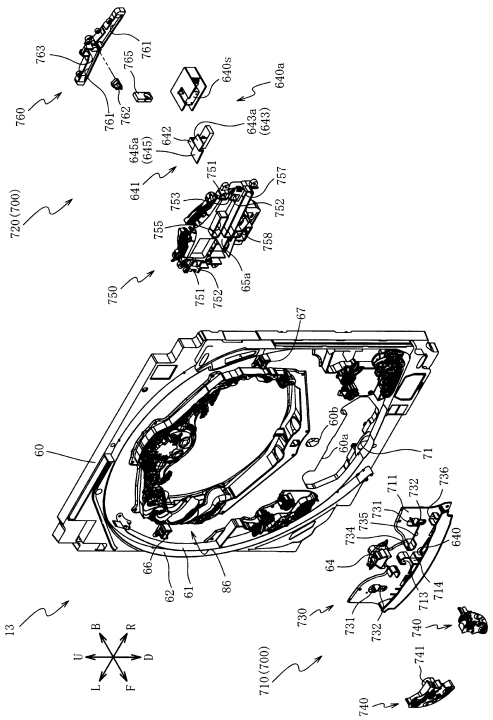
【図１１８７】



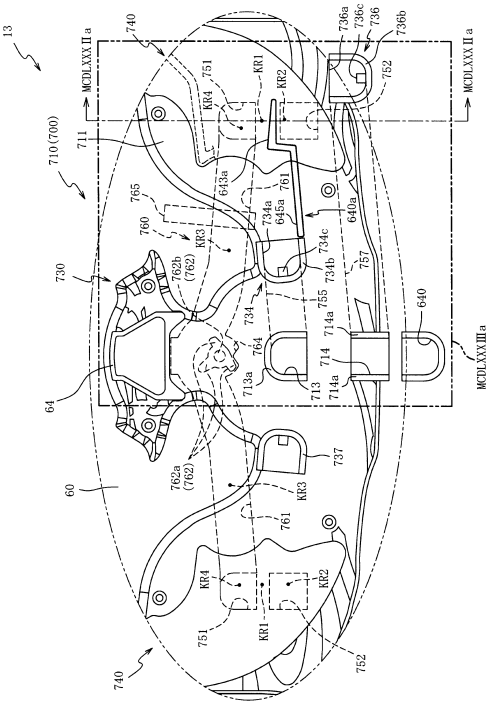
【図１１８８】



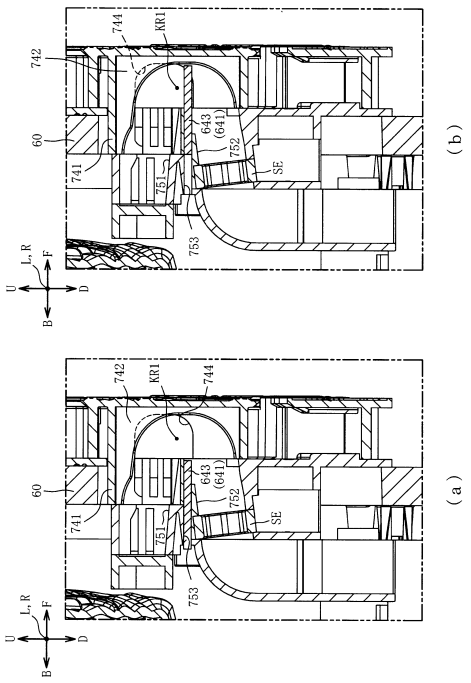
【図１１８９】



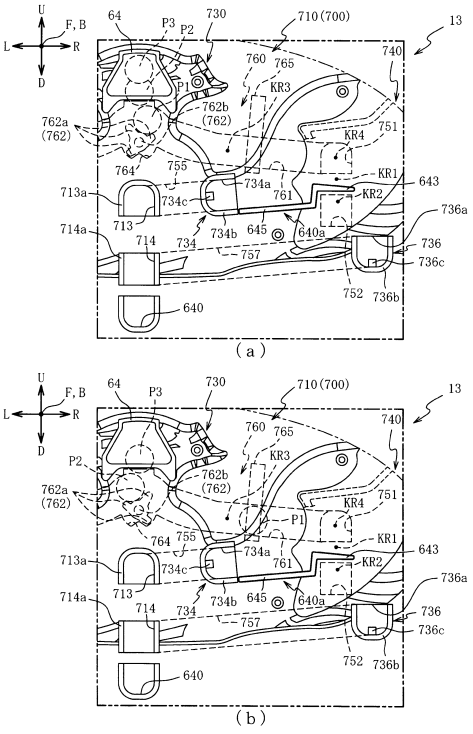
【図１１９０】



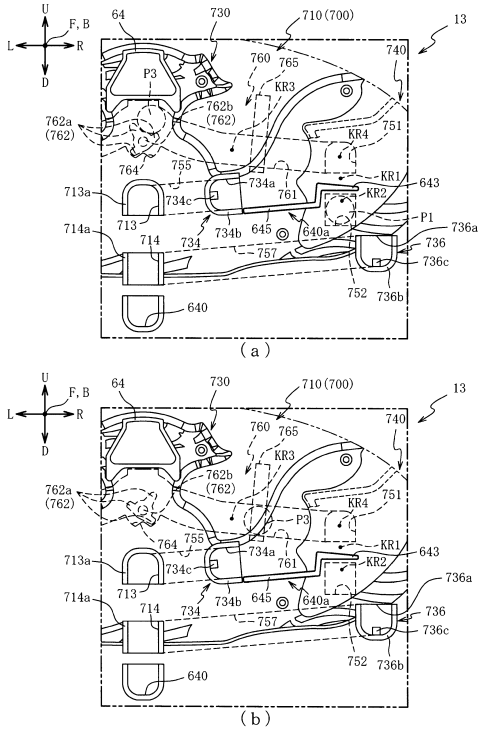
【図１１９１】



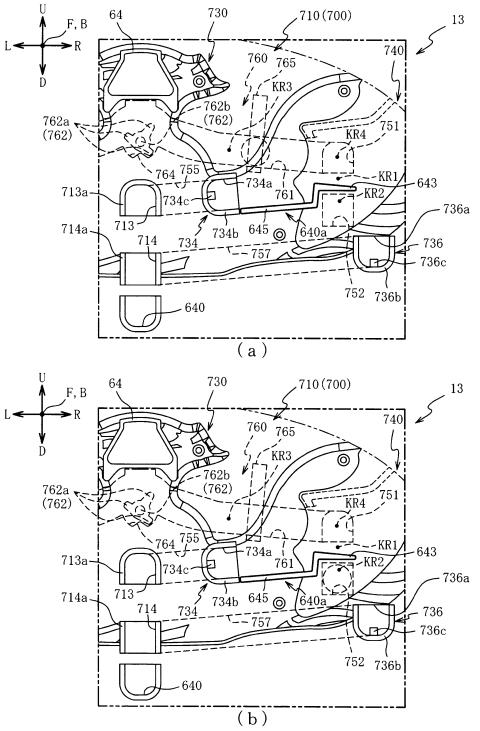
【図１１９２】



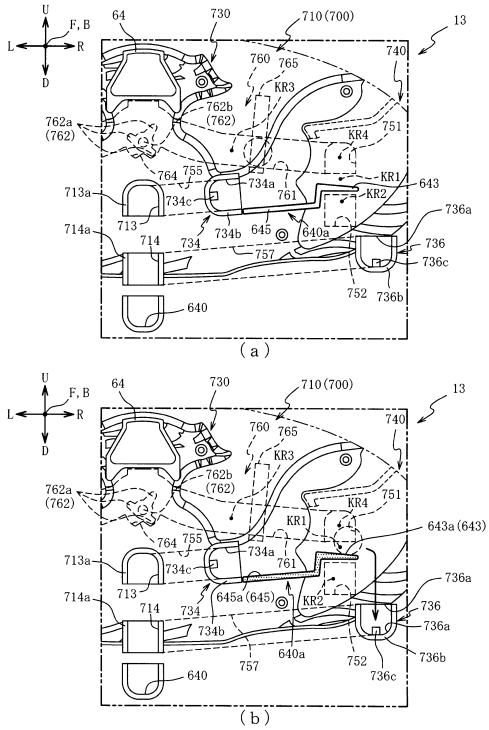
【図１１９３】



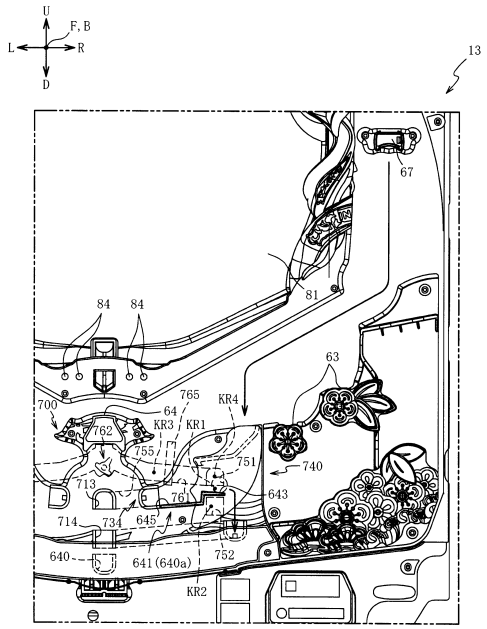
【図１１９４】



【図１１９５】



【図１１９６】



【図１１９７】

（ａ）

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
第１当たり種別選択テーブル	202b
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d

（ｂ）

202

第１当たり種別選択テーブル202b

大当たり種別		第１当たり種別カウンタＣ２の値（0～99）		ラウンドカウント	電動役物作動パターン	継続期間
特別図柄１	大当たりＡ	0～19	202b1	15Ｒ 10Ｃ	第１の作動パターン	次回まで
	大当たりＢ	20～49	202b2	8Ｒ 10Ｃ	第２の作動パターン	
	大当たりＣ	50～99	202b3	4Ｒ 10Ｃ	第２の作動パターン	100回転（左）
特別図柄２	大当たりａ	0～19	202b4	15Ｒ 10Ｃ	第１の作動パターン	次回まで
	大当たりｂ	20～49	202b5	15Ｒ 10Ｃ	第１の作動パターン	
	大当たりｃ	50～99	202b6	15Ｒ 10Ｃ	第３の作動パターン	100回転（右）

（ｃ）

202

第２当たり乱数テーブル202c

乱数テーブル	第２当たり乱数カウンタＣ４の値（0～239）	
低確率時用の第２当たり乱数テーブル	5～204	202c1
高確率時用の第２当たり乱数テーブル	5～204	202c2

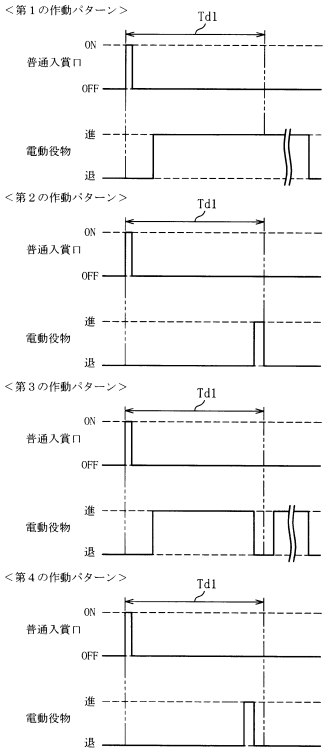
【図１１９８】

（ａ）＜第１の作動パターン＞

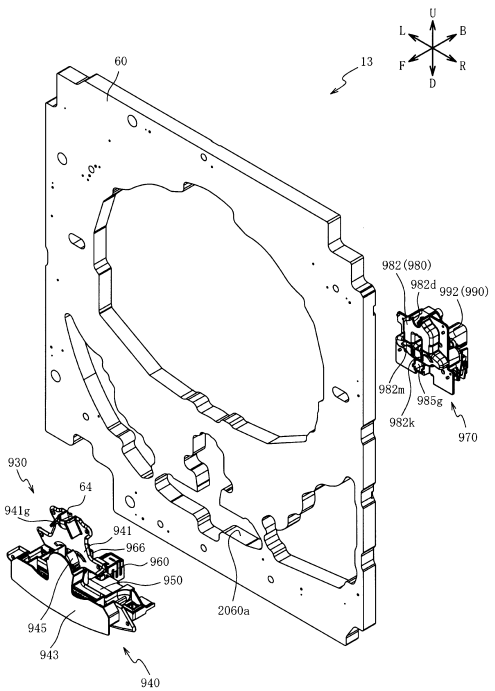
（ｂ）＜第２の作動パターン＞

（ｃ）＜第３の作動パターン＞

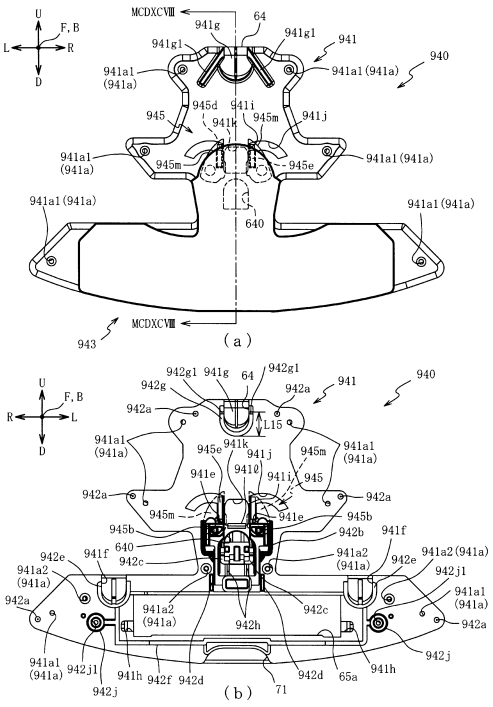
（ｄ）＜第４の作動パターン＞



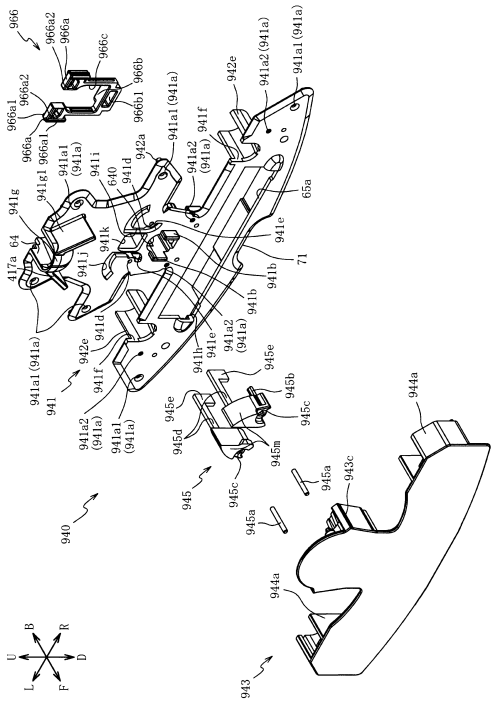
【図１１９９】



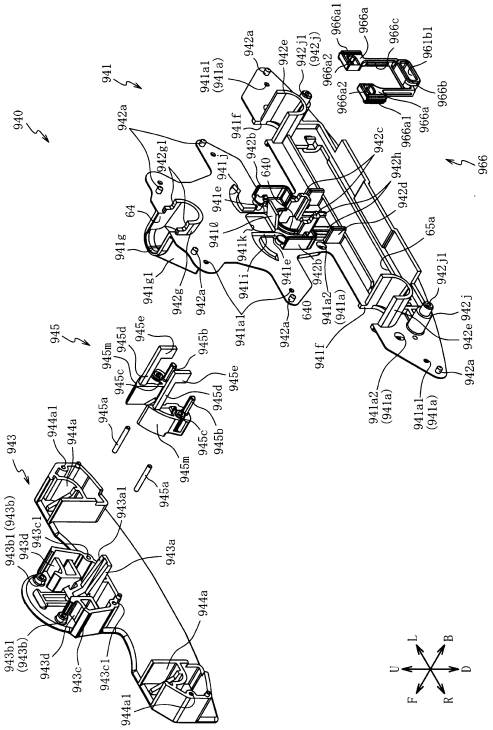
【図１２００】



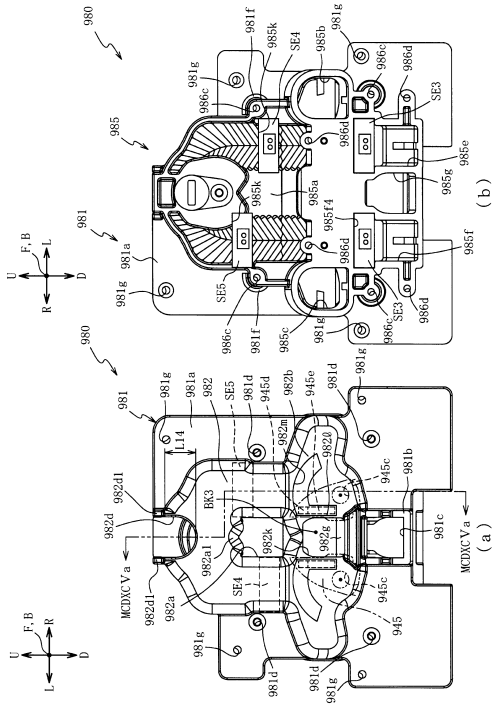
【図１２０１】



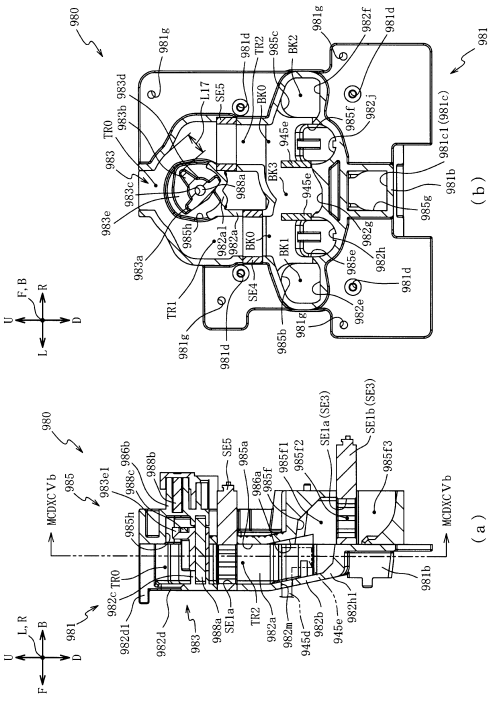
【図１２０２】



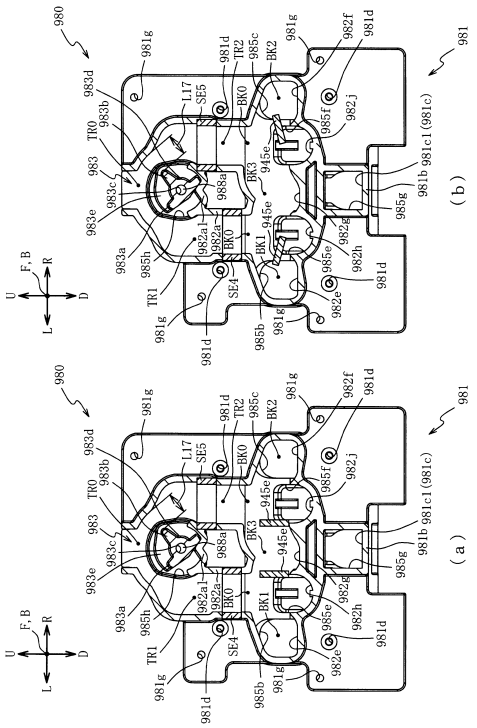
【図１２０３】



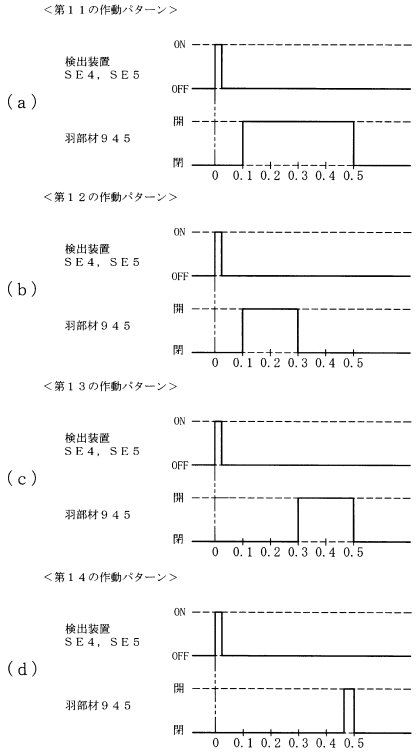
【図１２０４】



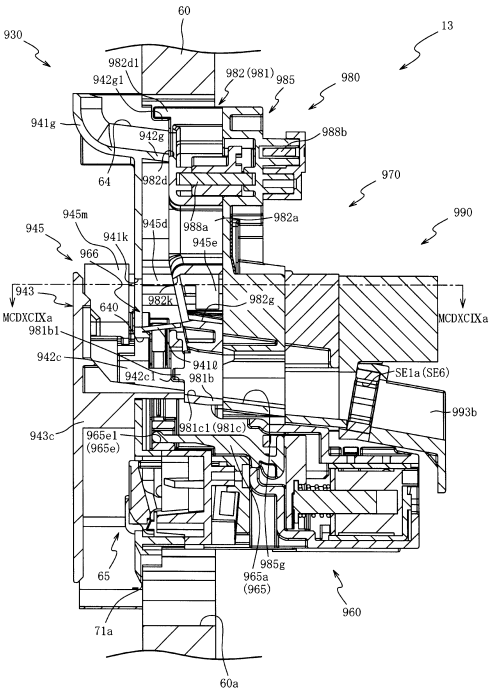
【図１２０５】



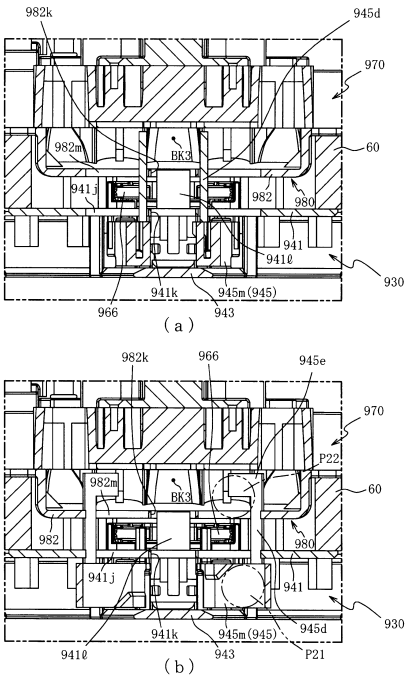
【図１２０６】



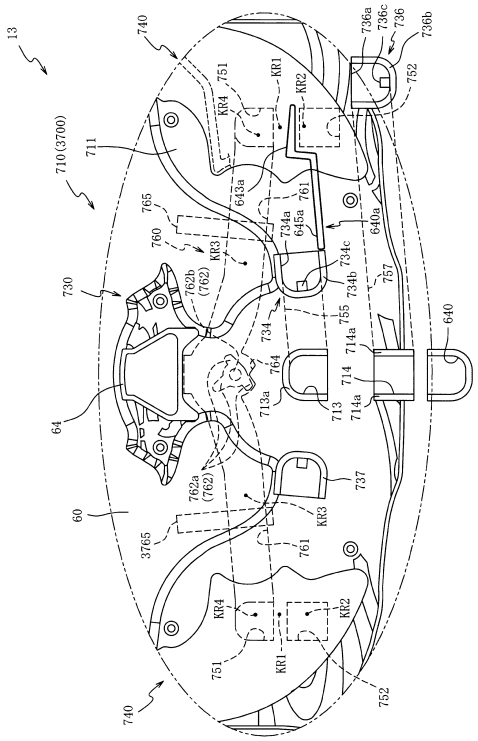
【図１２０７】



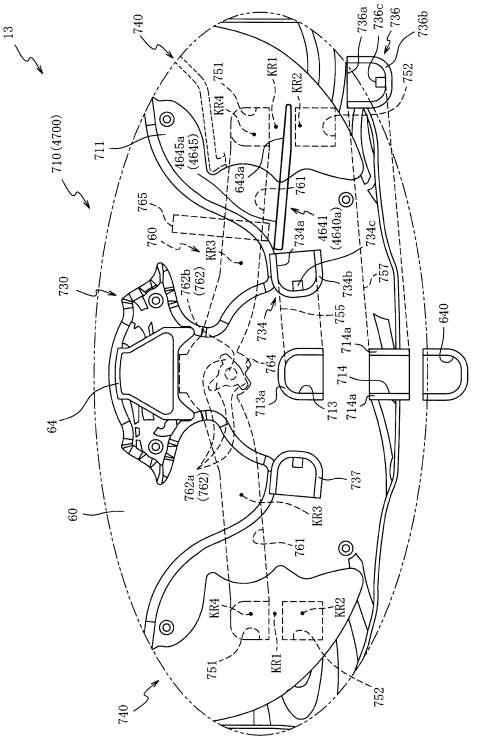
【図１２０８】



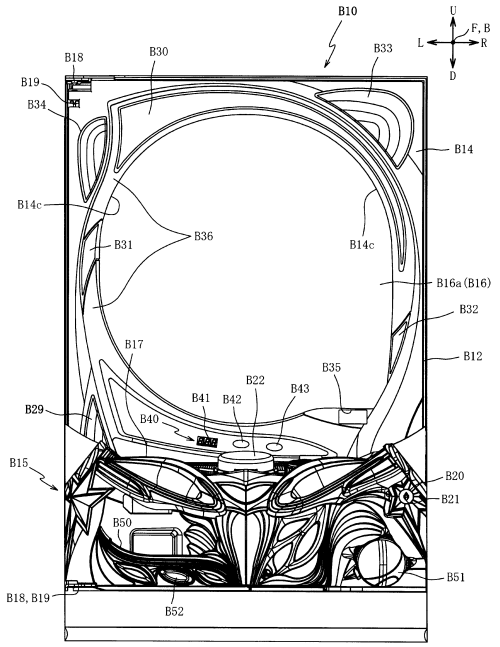
【図１２０９】



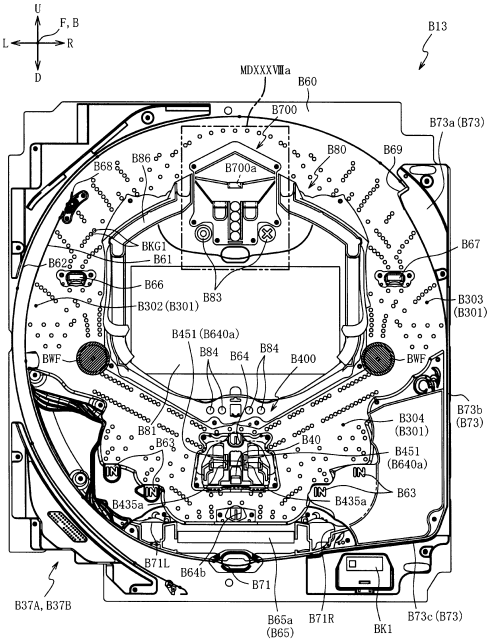
【図１２１０】



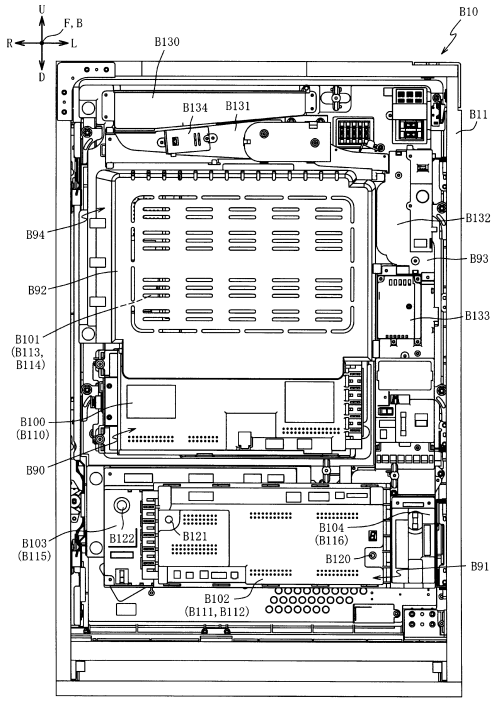
【図１２１１】



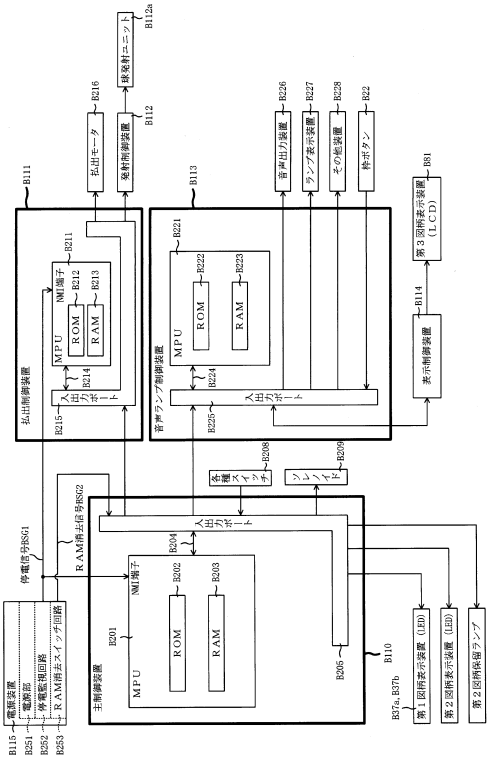
【図１２１２】



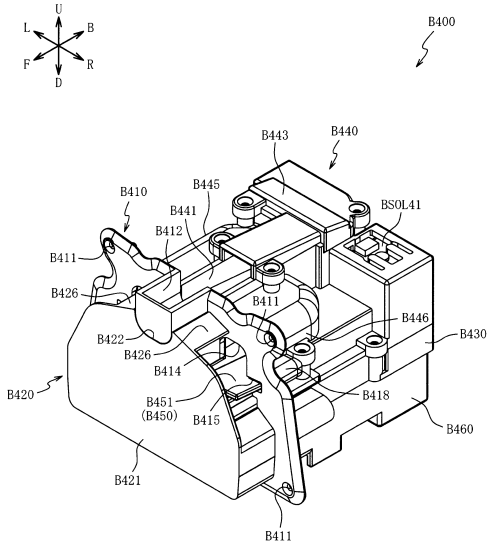
【図１２１３】



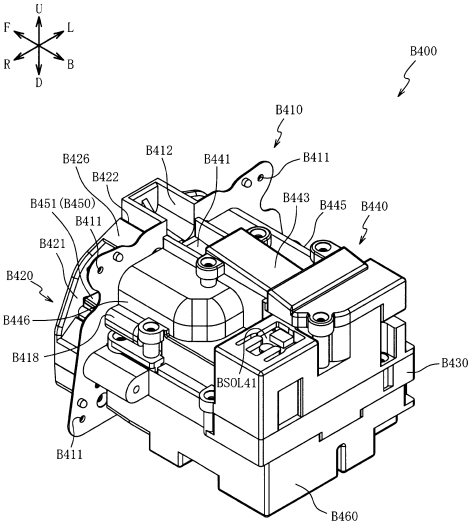
【図１２１４】



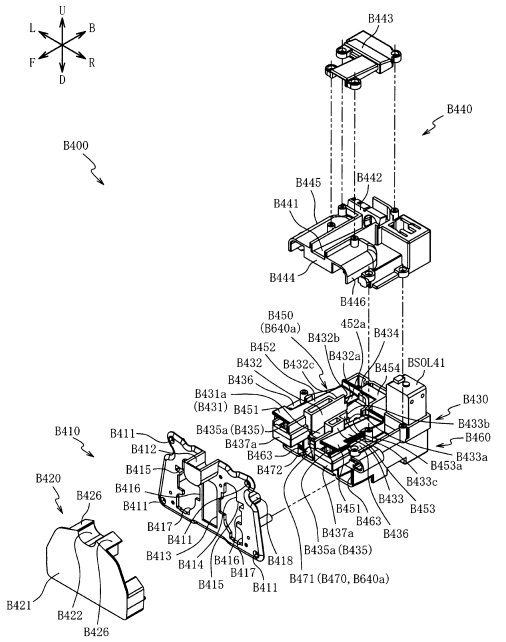
【図１２１５】



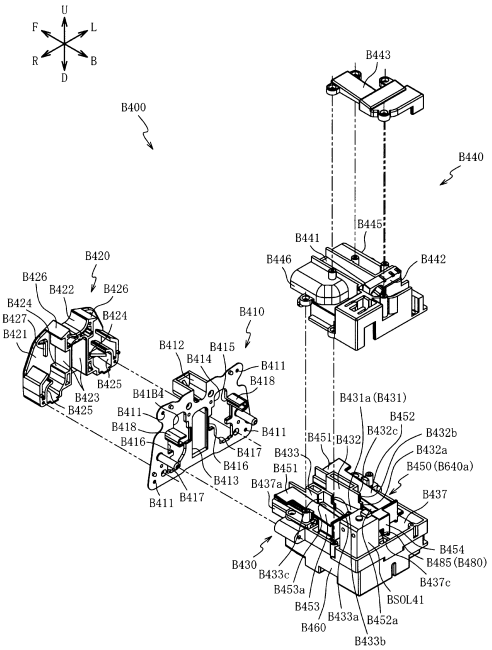
【図１２１６】



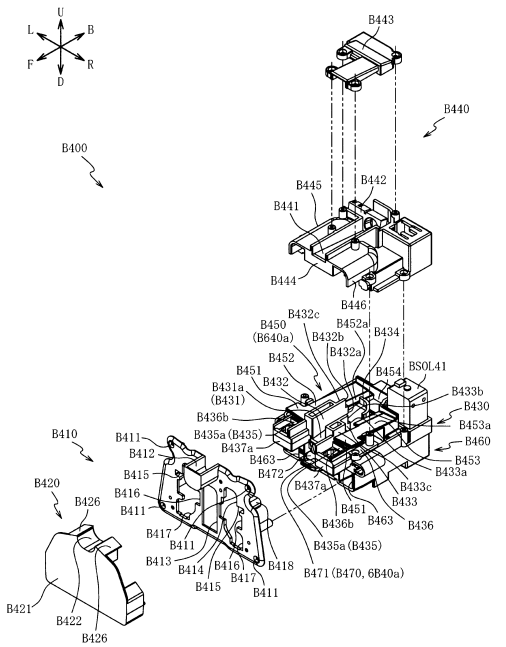
【図１２１７】



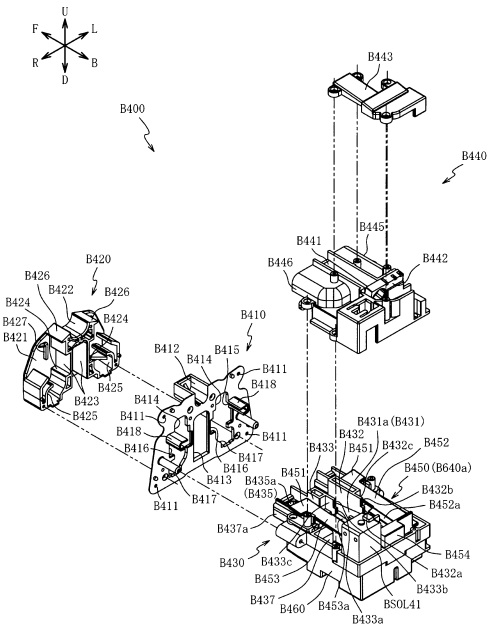
【図１２１８】



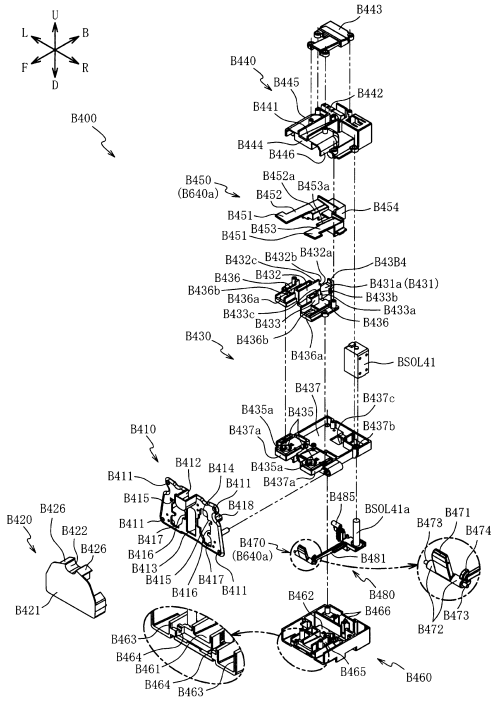
【図１２１９】



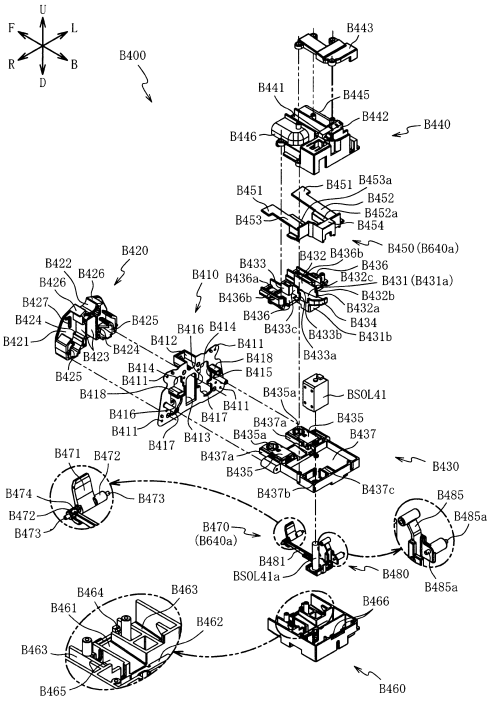
【図１２２０】



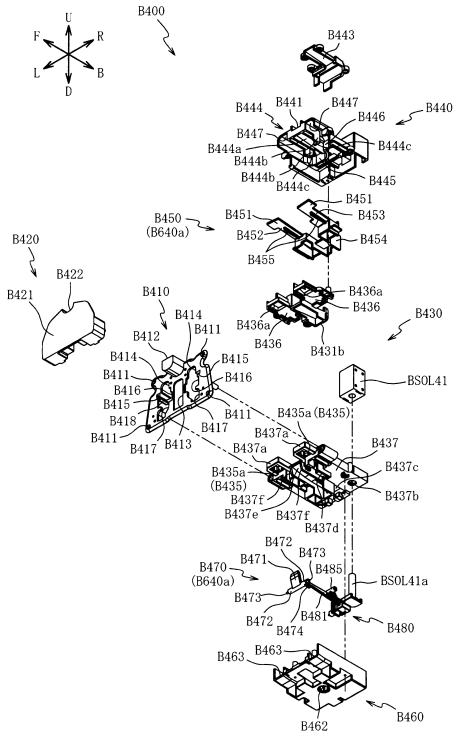
【図１２２１】



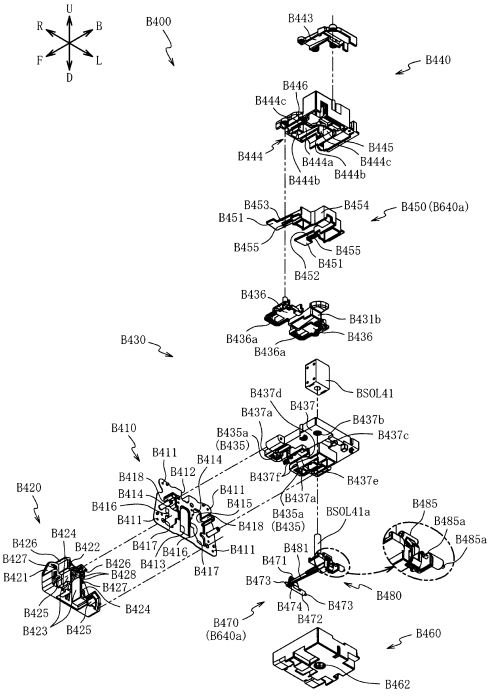
【図１２２２】



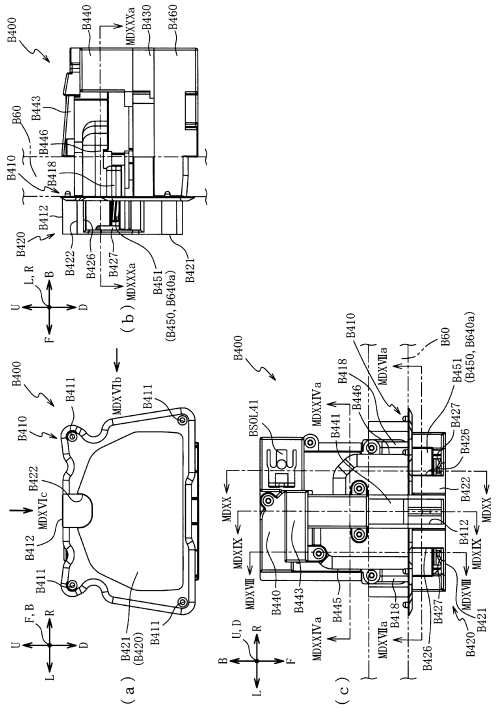
【図１２２３】



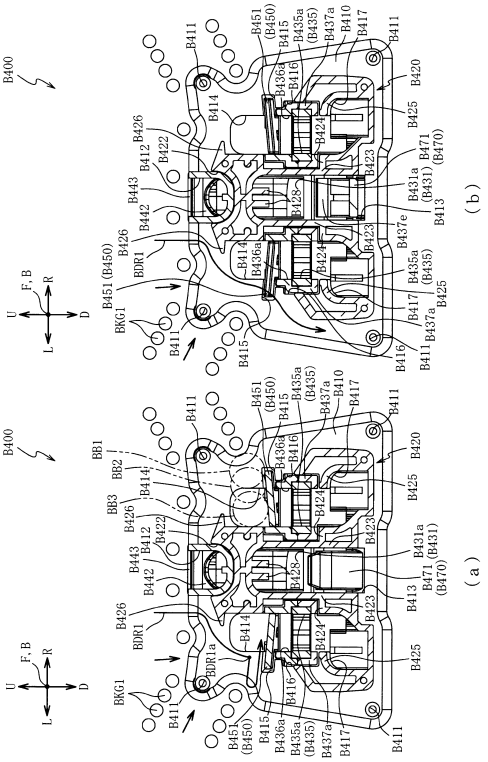
【図１２２４】



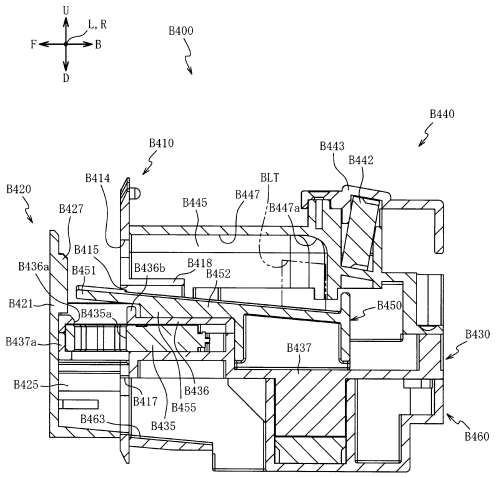
【図１２２５】



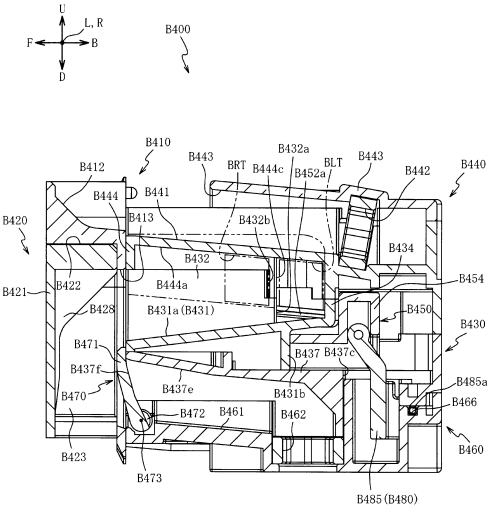
【図１２２６】



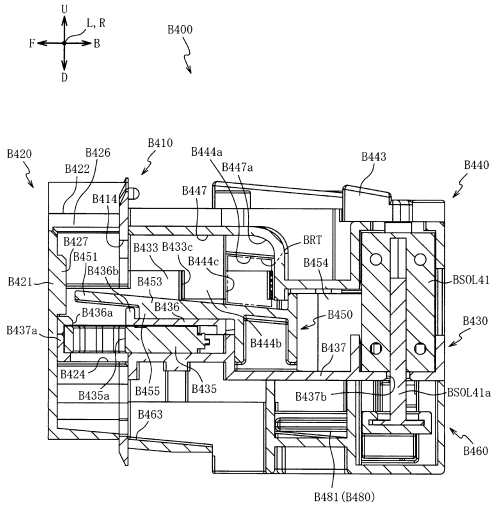
【図１２２７】



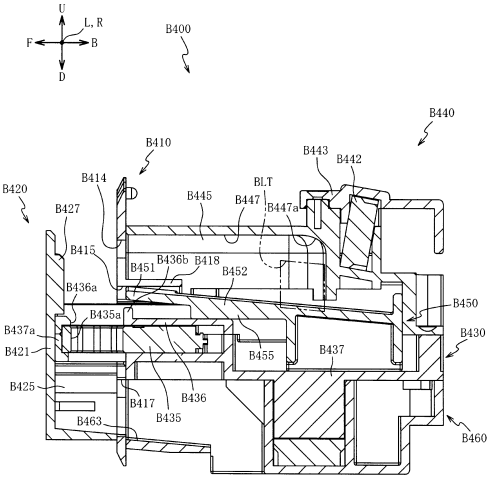
【図１２２８】



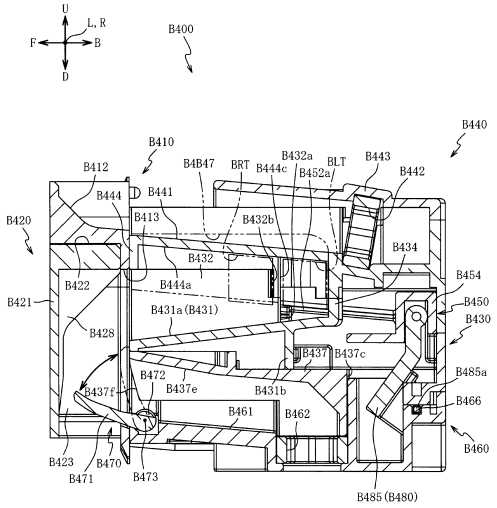
【図１２２９】



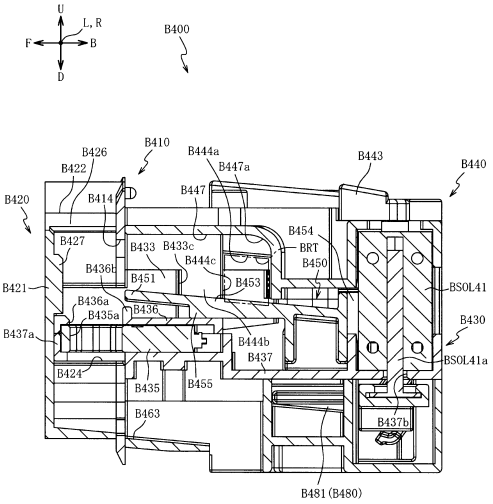
【図１２３０】



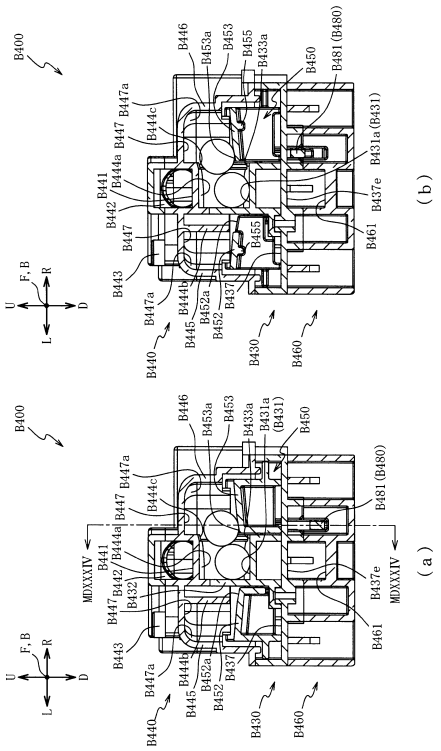
【図１２３１】



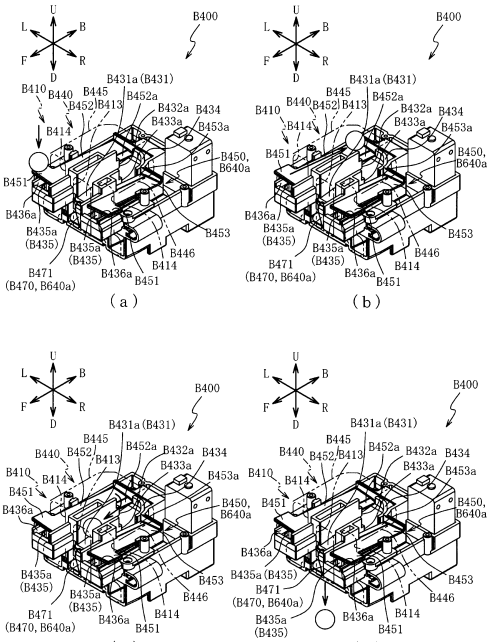
【図１２３２】



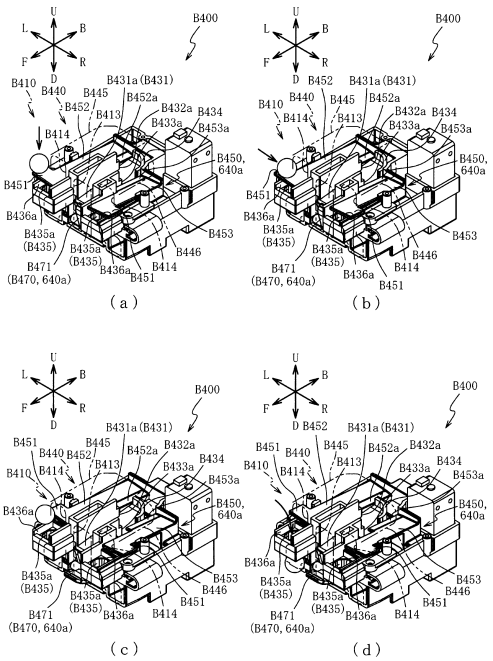
【図１２３３】



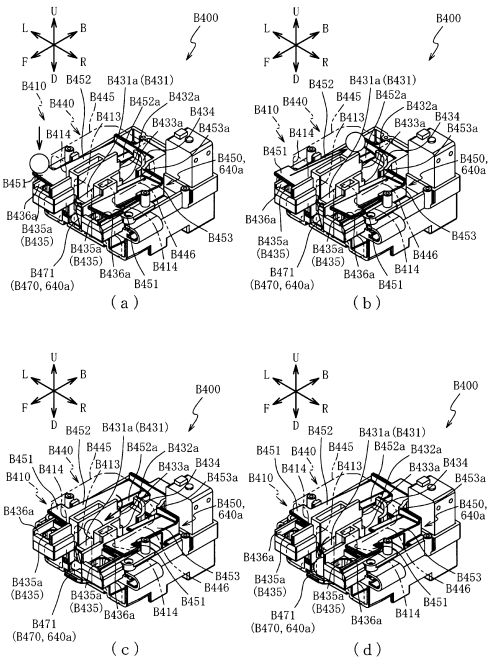
【図１２３４】



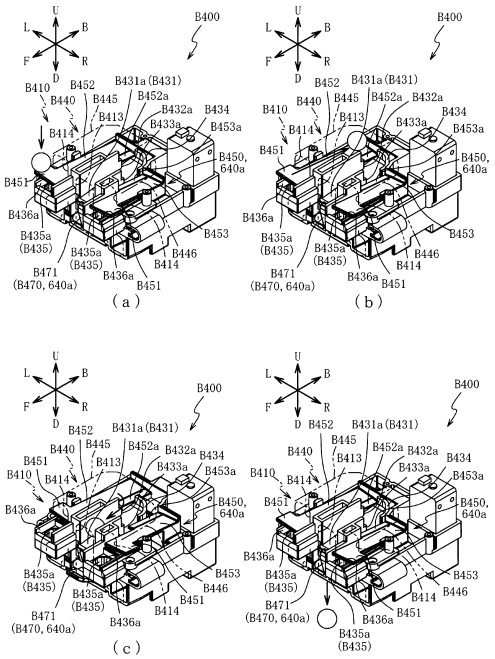
【図１２３５】



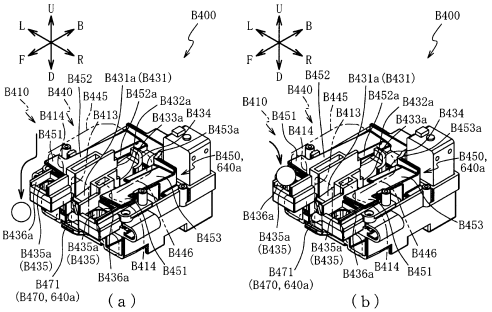
【図１２３６】



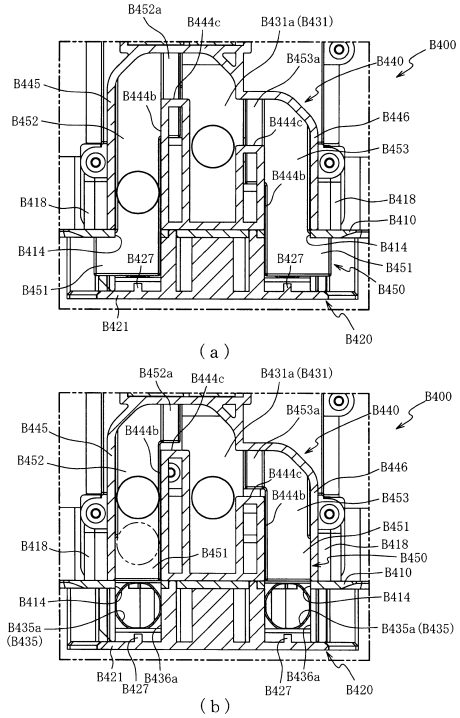
【図１２３７】



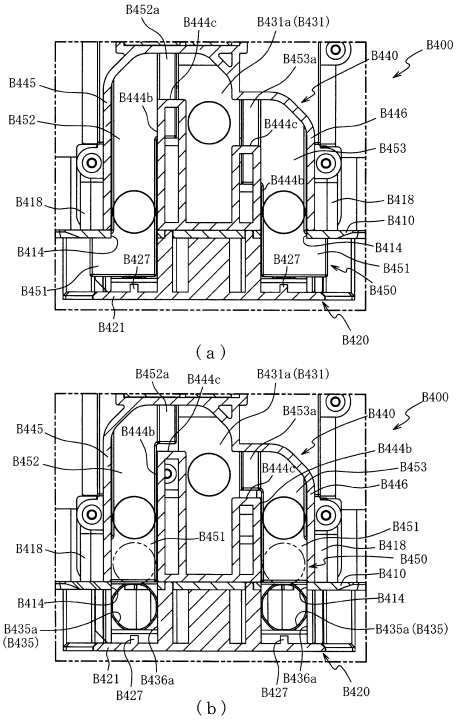
【図１２３８】



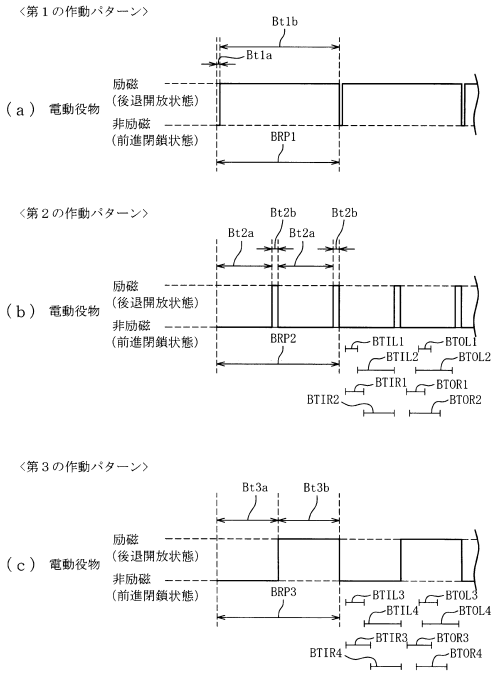
【図１２３９】



【図１２４０】



【図１２４１】

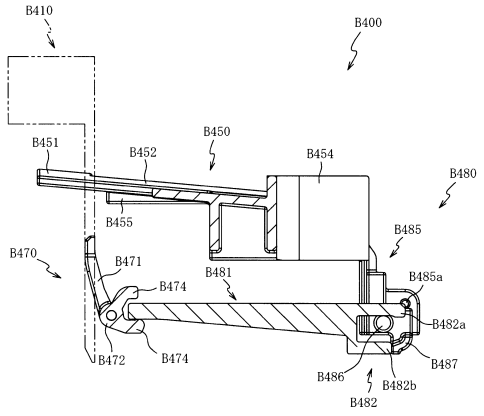


【図１２４２】

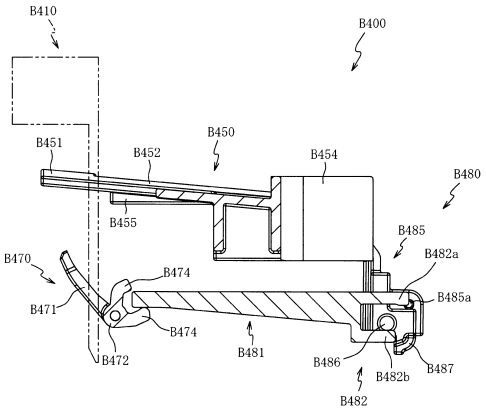
遊技状態および図柄と変動時間との関係

保留種別	遊技状態	図柄種別	変動時間
特別図柄２	低確率状態	はずれ図柄	１０分
		小当たり図柄	
		大当たり図柄	２０秒
	高確率状態	はずれ図柄	５秒または２０秒
		小当たり図柄	２秒
		大当たり図柄	２０秒

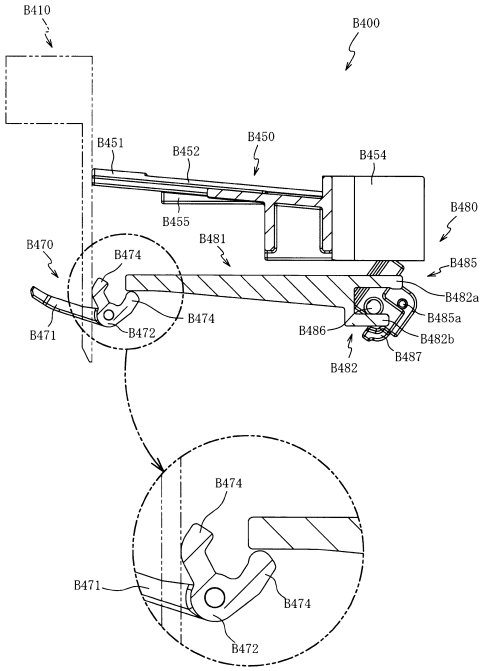
【図１２４３】



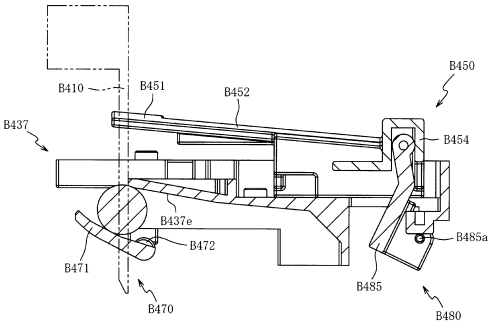
【図１２４４】



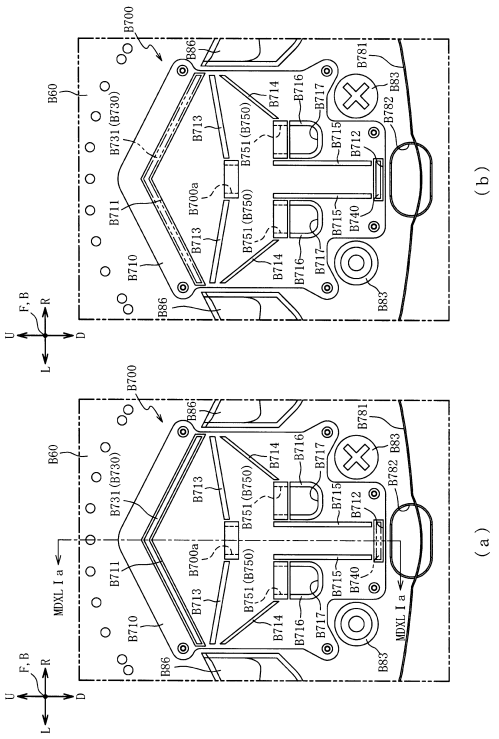
【図１２４５】



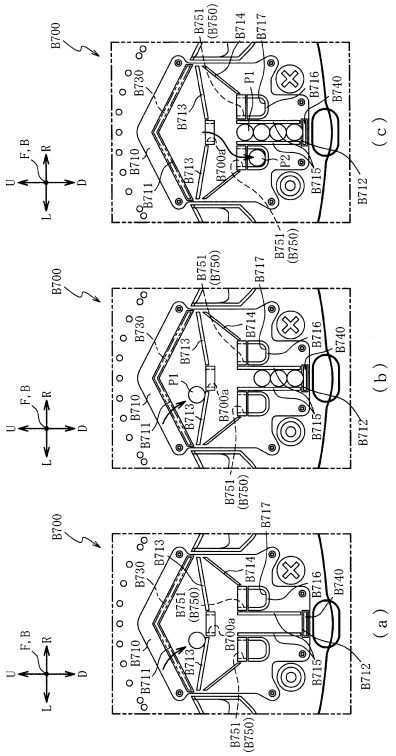
【図１２４６】



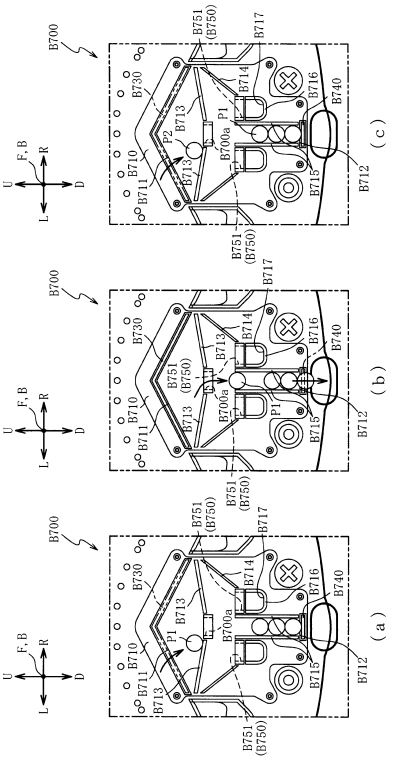
【図１２４７】



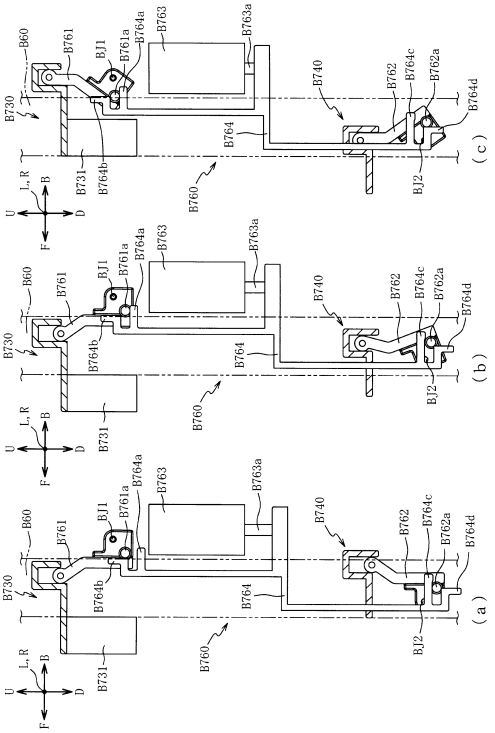
【図１２４８】



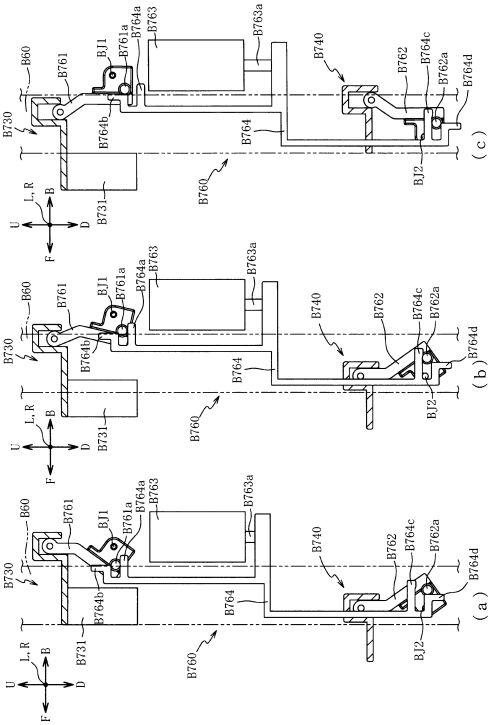
【図１２４９】



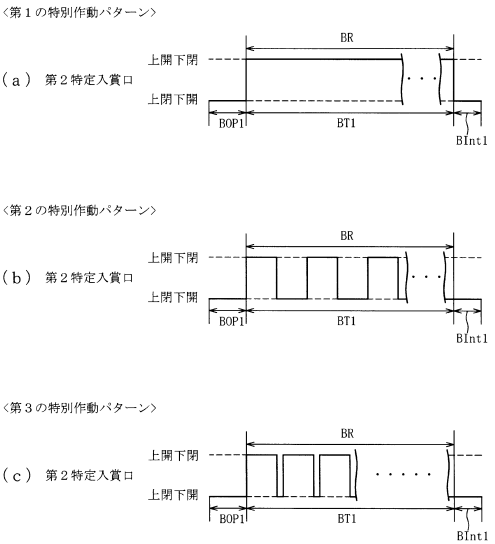
【図１２５０】



【図１２５１】



【図１２５２】



【図１２５３】

（ａ）

ＲＯＭ（主制御装置）	B202
第１当たり乱数テーブル	B202a
第１当たり種別選択テーブル	B202b
第２当たり乱数テーブル	B202c
変動パターン選択テーブル	B202d

（ｂ）

第１当たり乱数テーブル	B202a
特別図柄１乱数テーブル	B202a1
特別図柄２乱数テーブル	B202a2

（ｃ）

特別図柄１乱数テーブルB202a1

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ３(0～319)
大当たり判定値	0
外れ判定値	1～319

（ｄ）

特別図柄２乱数テーブルB202a2

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ３(0～319)
大当たり判定値	0
小当たり判定値	1～318
外れ判定値	319

【図１２５４】

第１当たり種別選択テーブルB202b

大当たり種別		第１当たり種別カウンタＣ２の値(0～99)		ラウンドカウント	１ラウンド目における作動パターン	大当たり終了後の遊技状態	大当たり確率	終了後の電動役物の作動パターン	継続期間
特別図柄１	大当たりA	0～19	B202b1	15R 10C	第１の特別作動パターン	特殊確変	高確率	第３の作動パターン	次回まで
	大当たりB	20～49	B202b2	8R 10C		確変		第２の作動パターン	
	大当たりC	50～99	B202b3	4R 10C	第２の特別作動パターン	時短	低確率	第２の作動パターン	100回転
特別図柄２	大当たりa	0～29	B202b4	15R 10C	第１の特別作動パターン	特殊確変	高確率	第３の作動パターン	次回まで
	大当たりb	30～49	B202b5	8R 10C		確変		第２の作動パターン	
	大当たりc	50～99	B202b6	4R 10C	第３の特別作動パターン	時短or確変	低確率or高確率	第２の作動パターン	100回転or次回まで

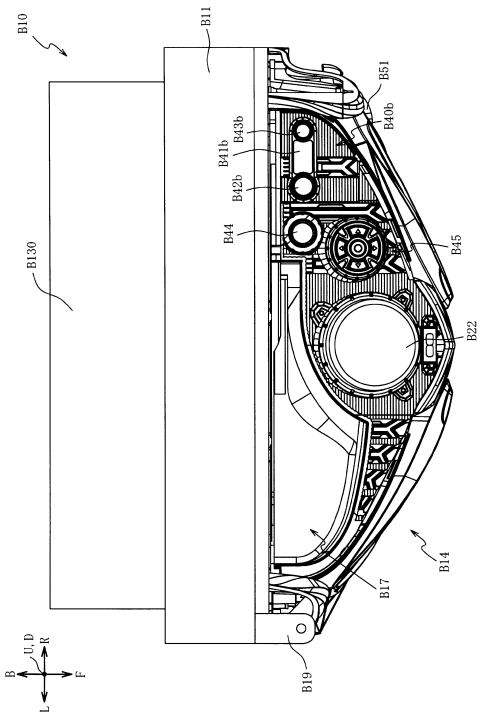
（ａ）

第２当たり乱数テーブルB202c

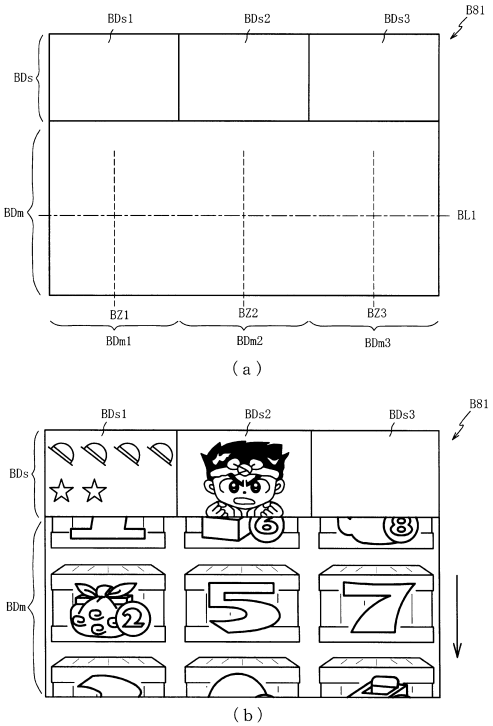
乱数テーブル	第２当たり乱数カウンタＣ４の値（0～239）
低確率時用の第２当たり乱数テーブル	B202c1 5～204
高確率時用の第２当たり乱数テーブル	B202c2 5～239

（ｂ）

【図１２５５】



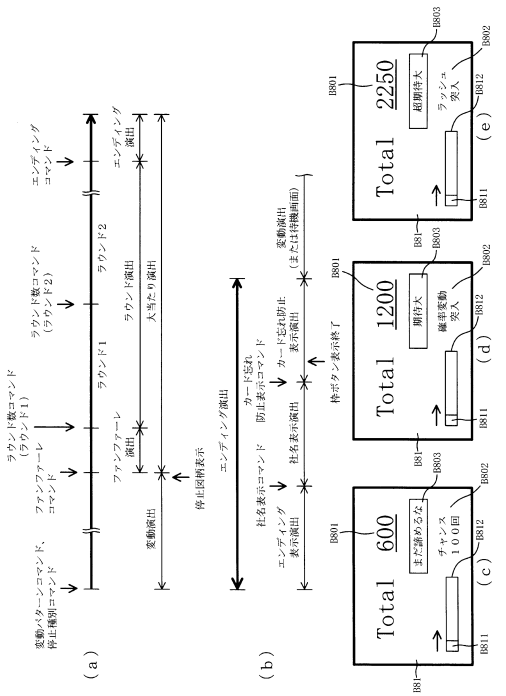
【図１２５６】



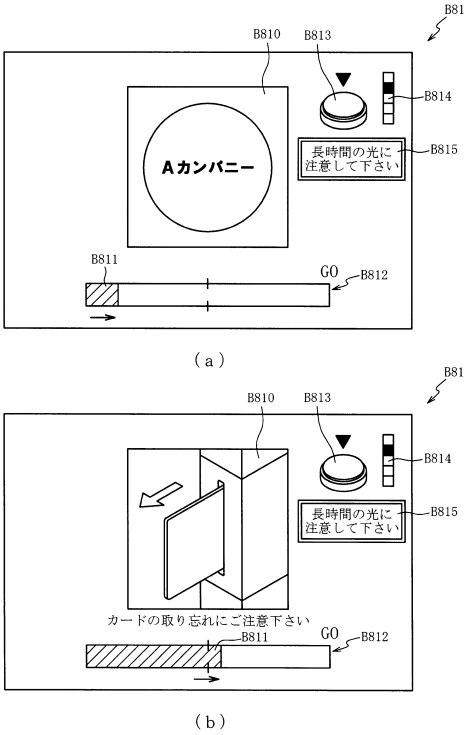
（ａ）

（ｂ）

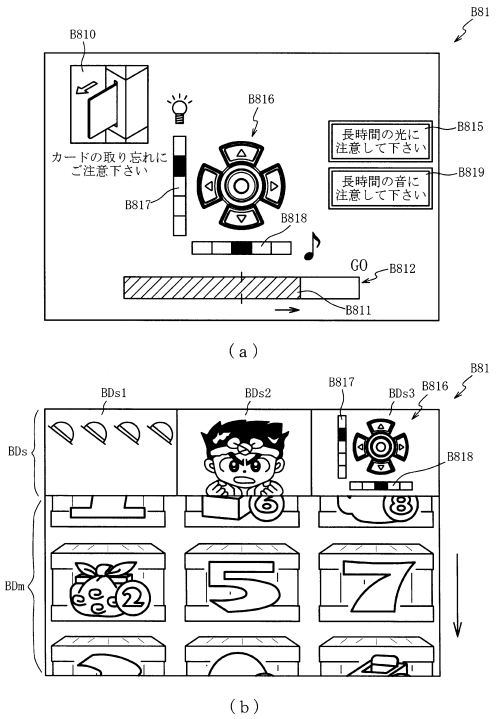
【図１２５７】



【図１２５８】



【図１２５９】

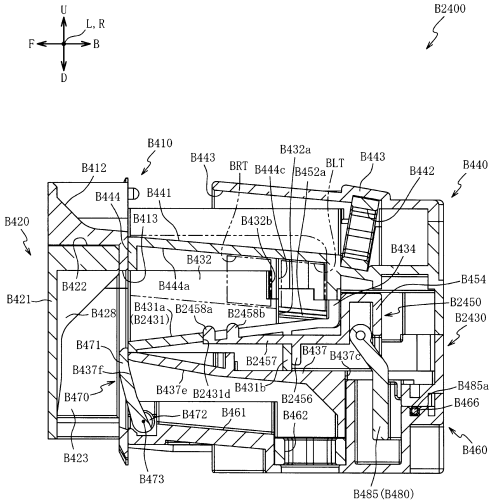


【図１２６０】

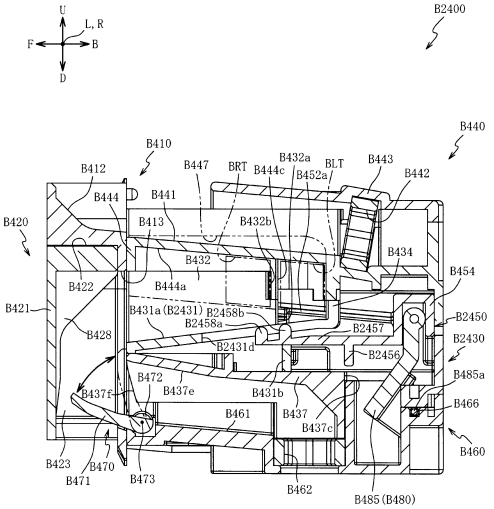
エンディング演出の組合せ

大当たり種別		エンディング表示演出	社名表示演出	カード忘れ防止表示演出
特別図柄１	大当たりA	○	○	○
	大当たりB	○	×	○
	大当たりC	○	×	×
特別図柄２	大当たりa	○	○	○
	大当たりb	○	×	○
	大当たりc	○	×	×

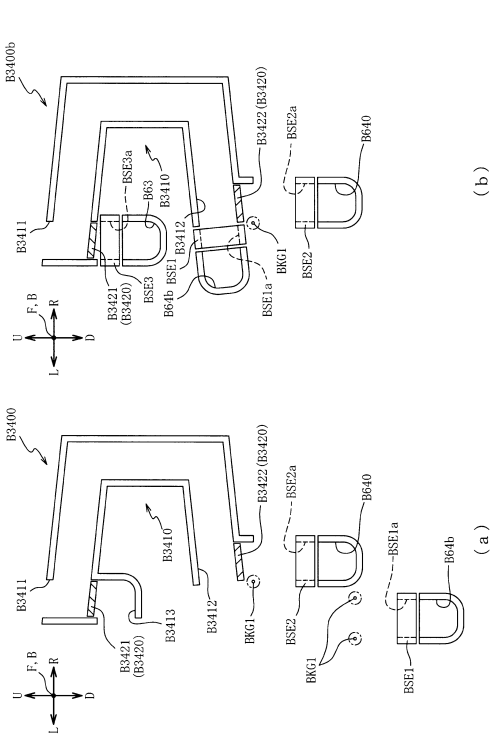
【図１２６１】



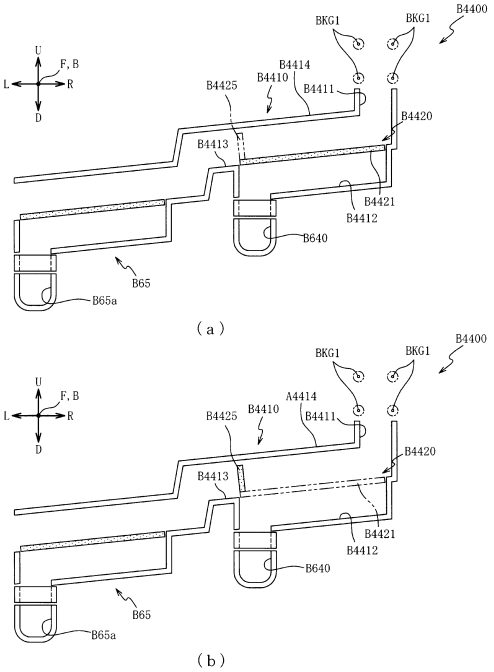
【図１２６２】



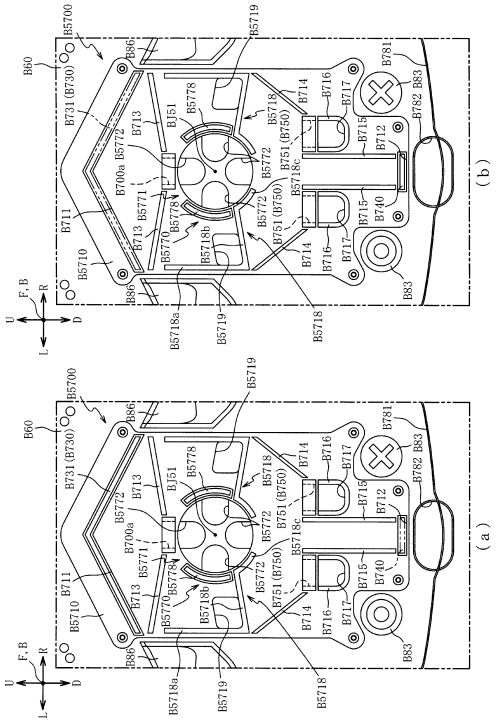
【図１２６３】



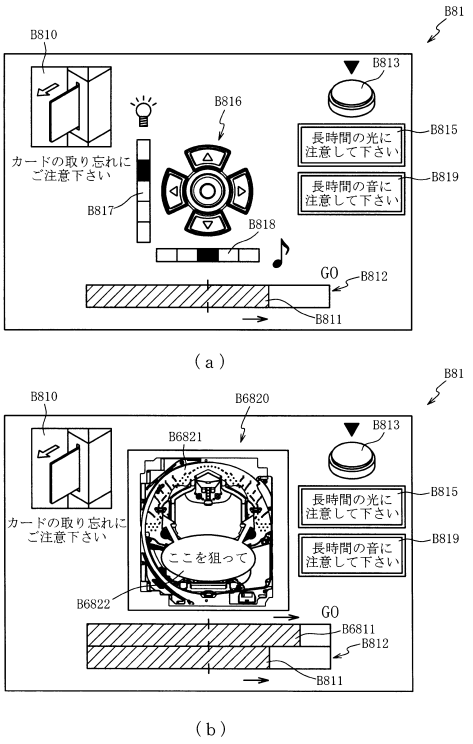
【図１２６４】



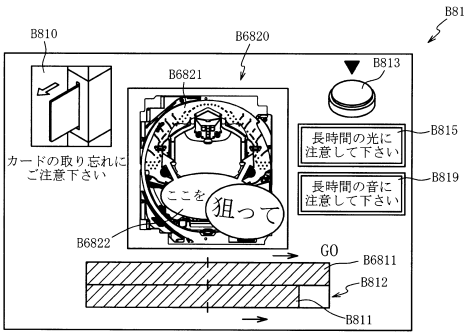
【図１２６５】



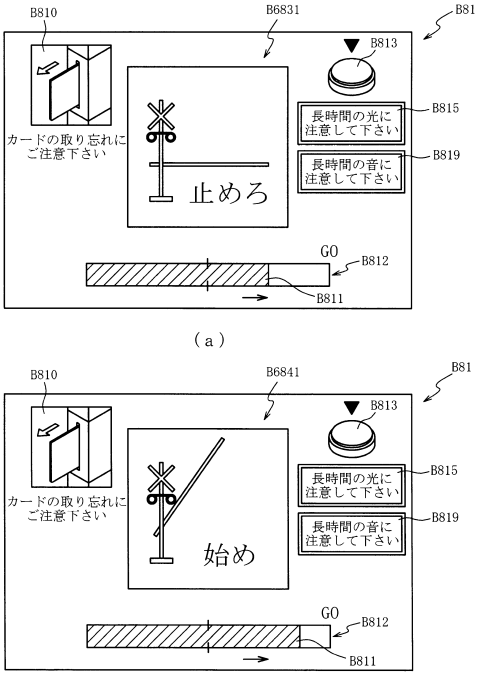
【図１２６６】



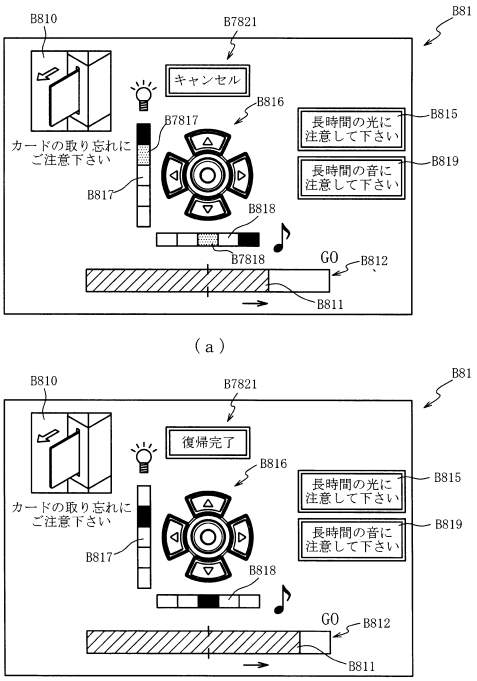
【図１２６７】



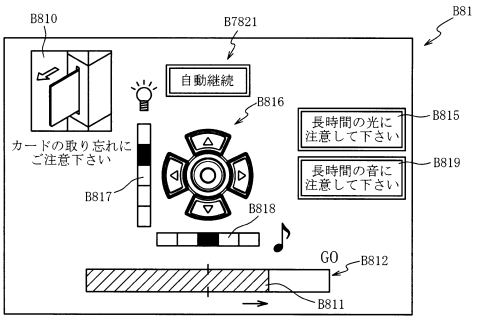
【図１２６８】



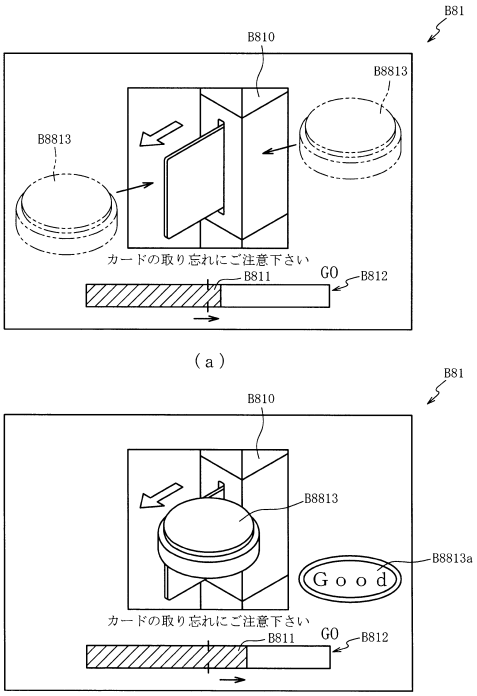
【図１２６９】



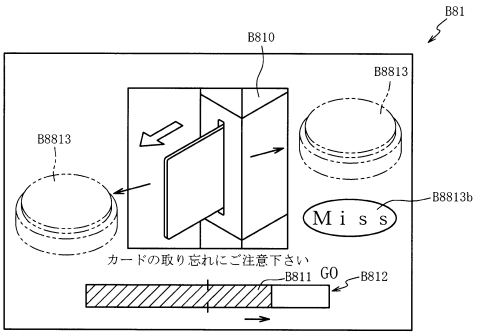
【図１２７０】



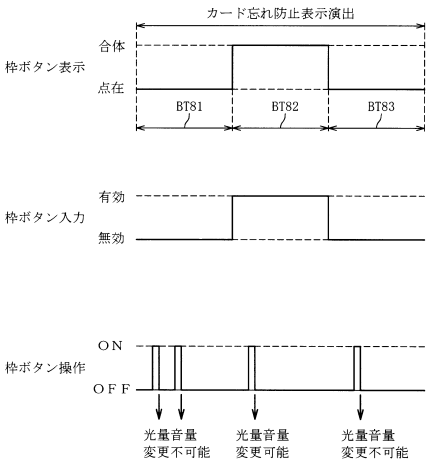
【図１２７１】



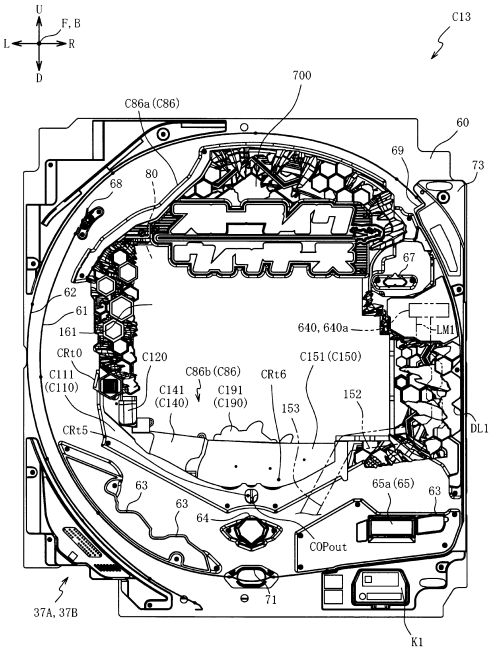
【図１２７２】



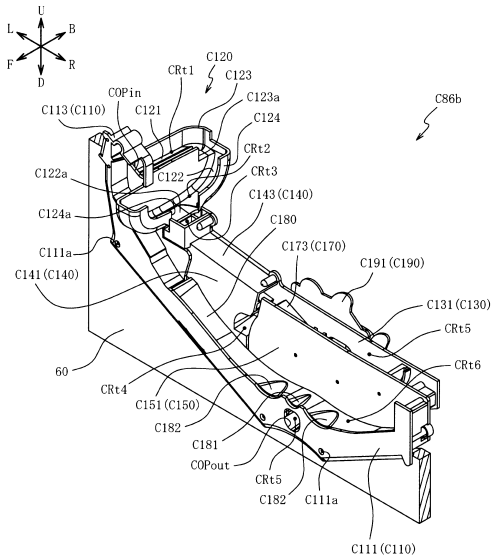
【図１２７３】



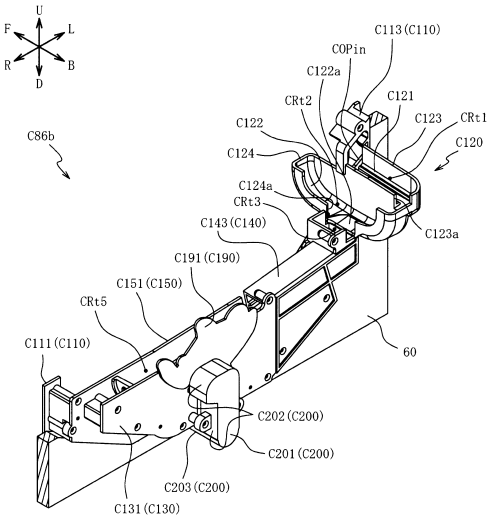
【図１２７４】



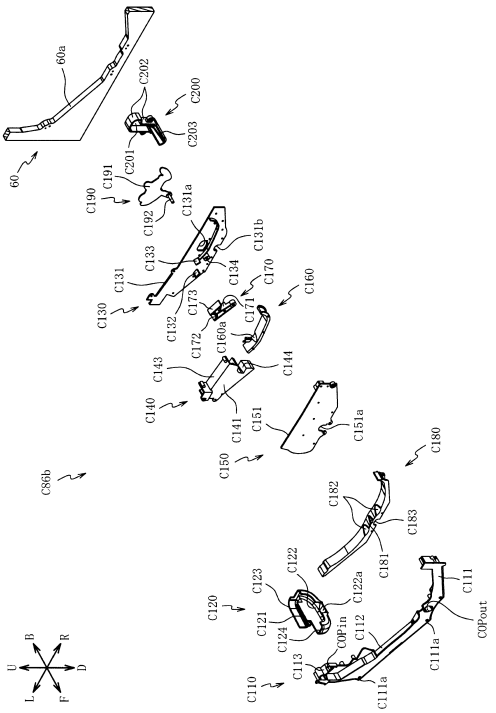
【図１２７５】



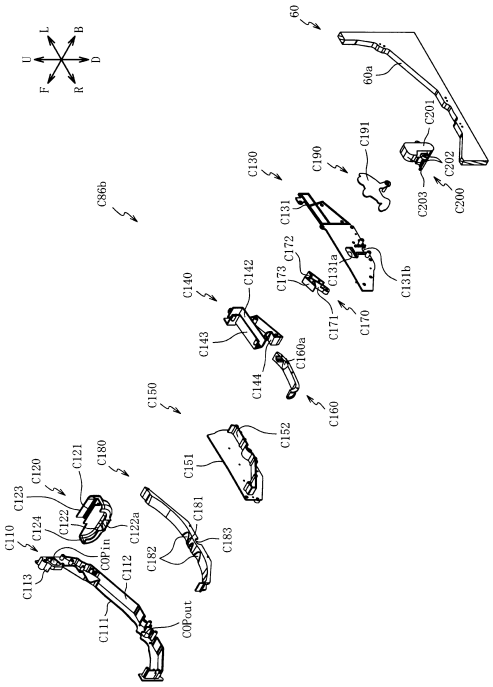
【図１２７６】



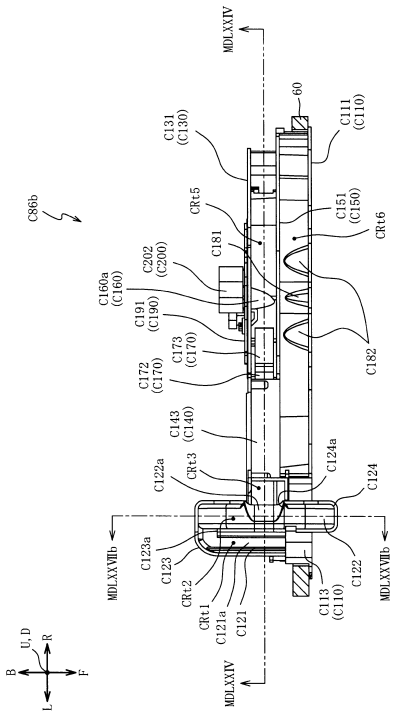
【図１２７７】



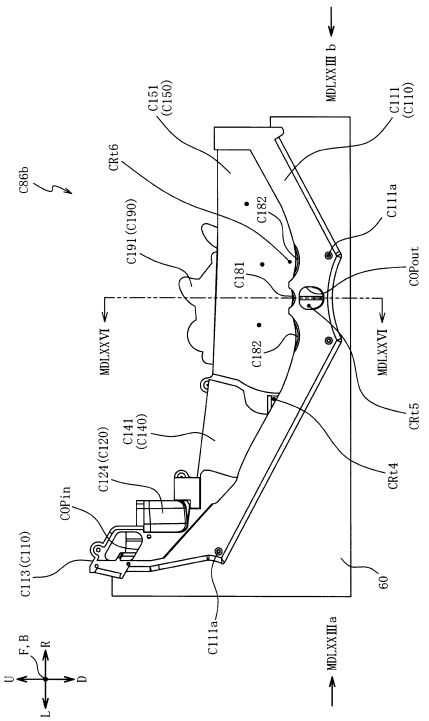
【図１２７８】



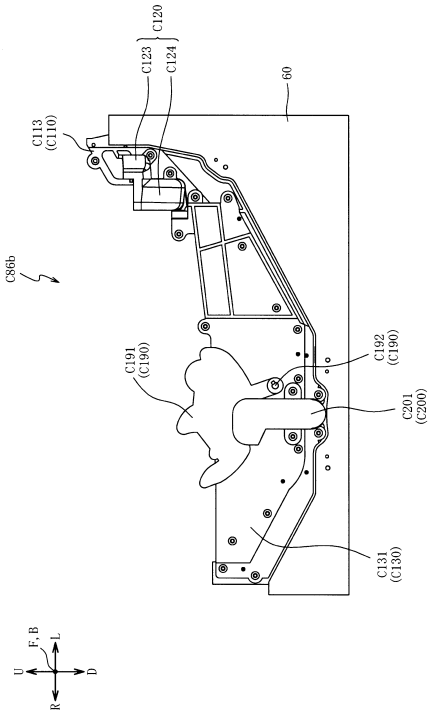
【図１２７９】



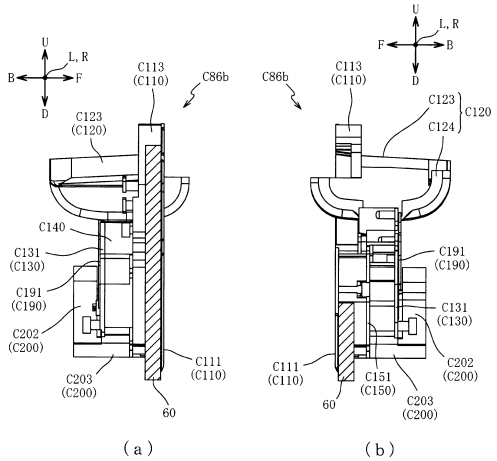
【図１２８０】



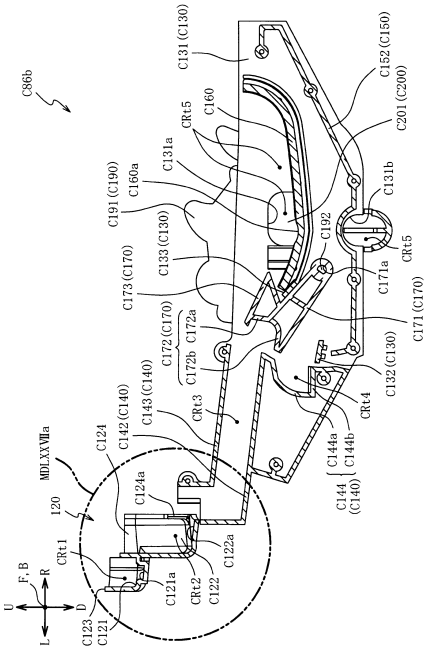
【図１２８１】



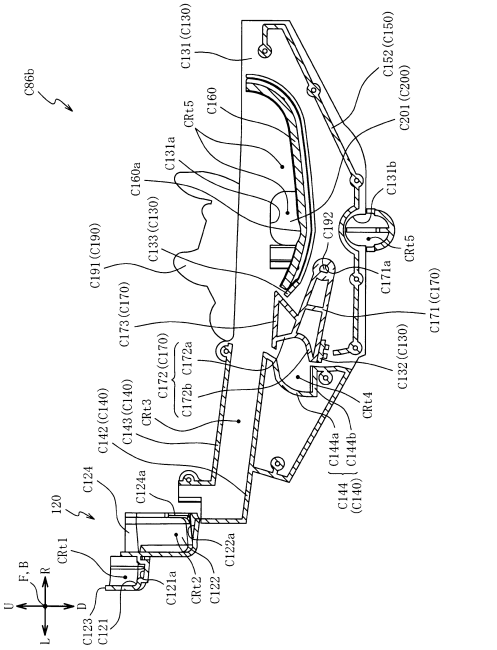
【図１２８２】



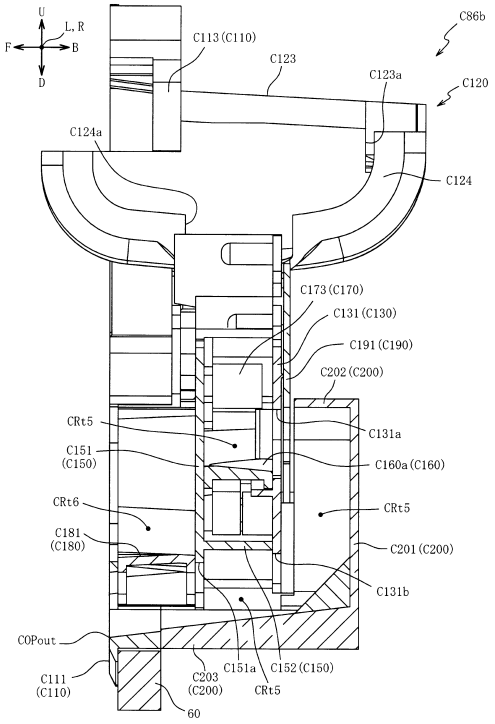
【図１２８３】



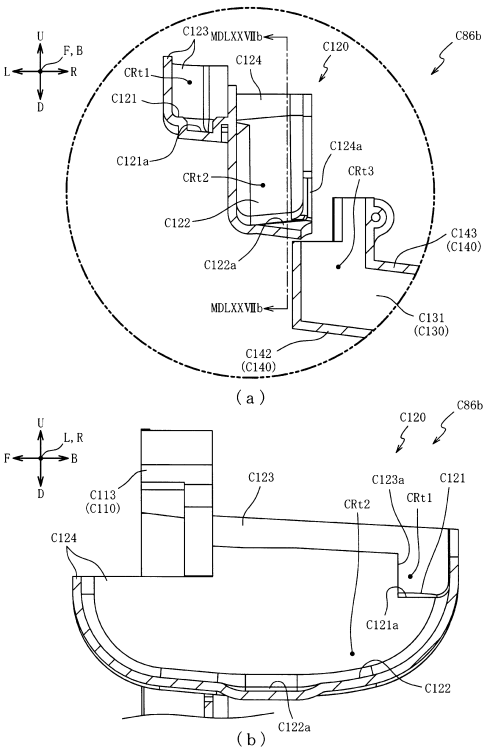
【図１２８４】



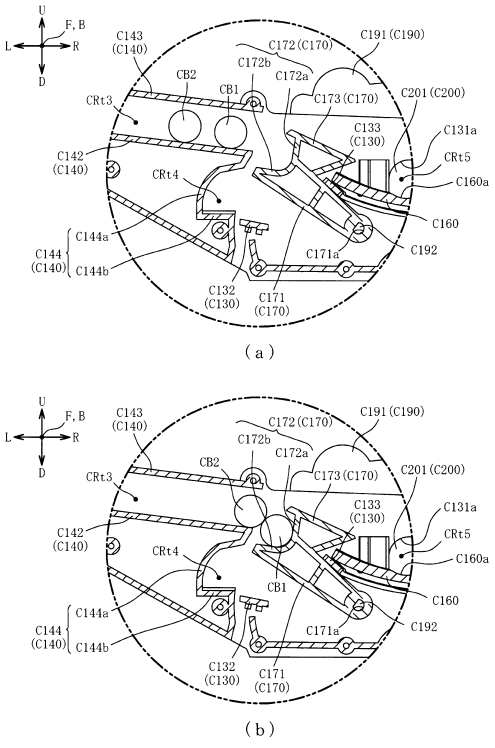
【図１２８５】



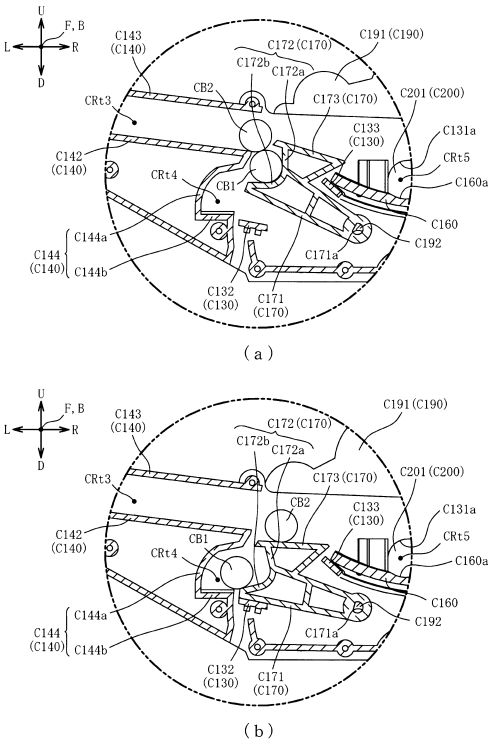
【図１２８６】



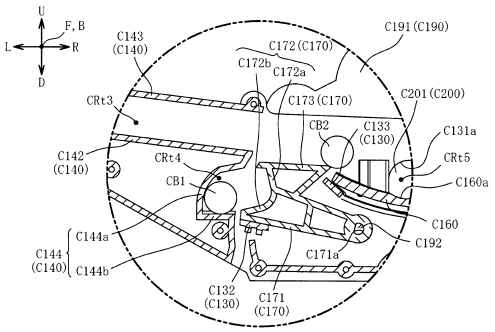
【図１２８７】



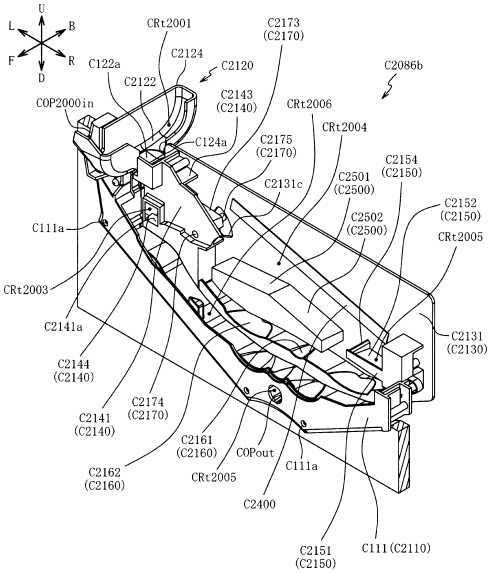
【図１２８８】



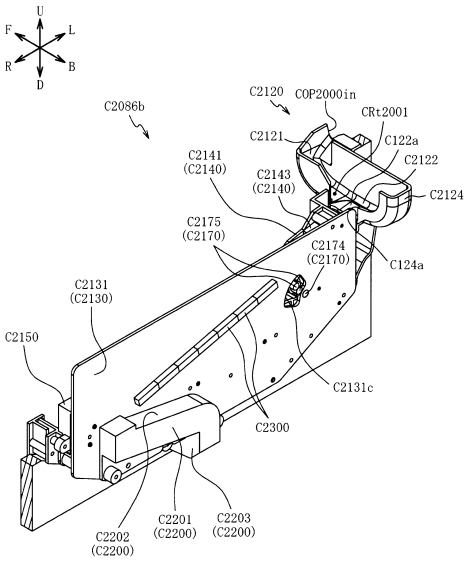
【図１２８９】



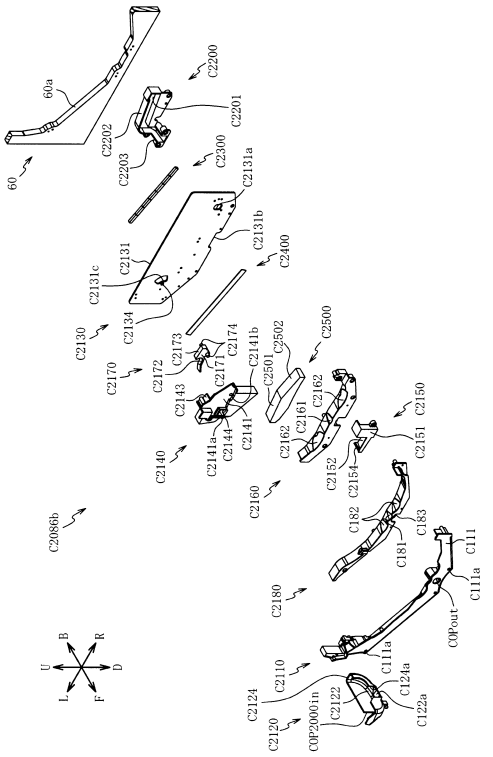
【図１２９０】



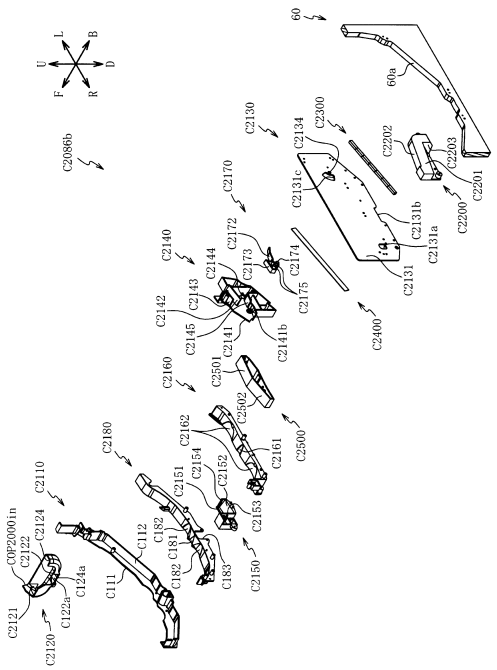
【図１２９１】



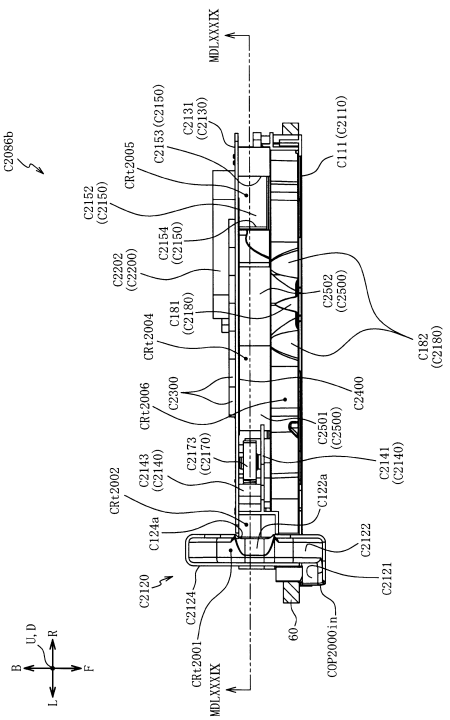
【図１２９２】



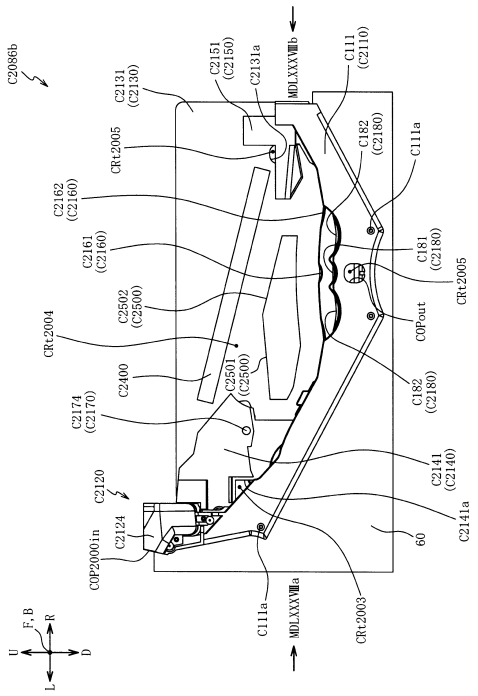
【図１２９３】



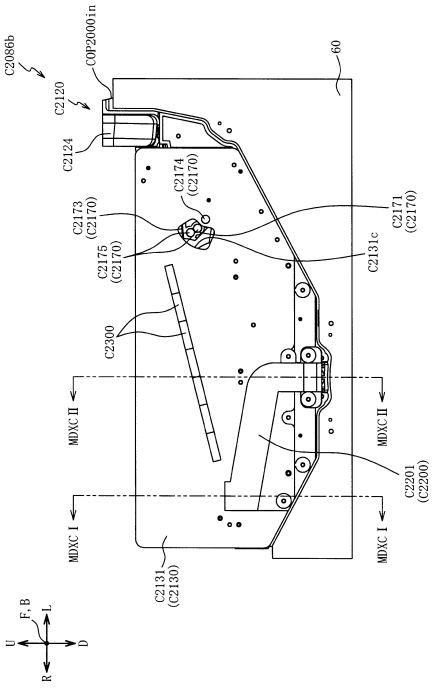
【図１２９４】



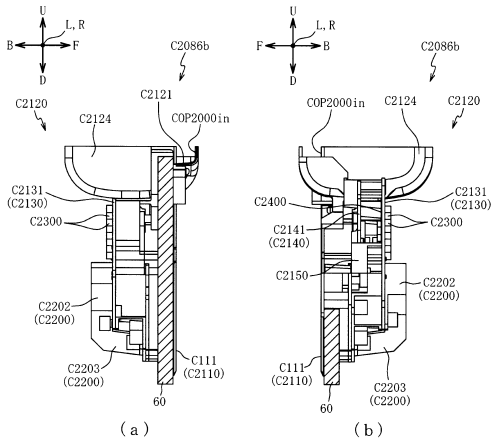
【図１２９５】



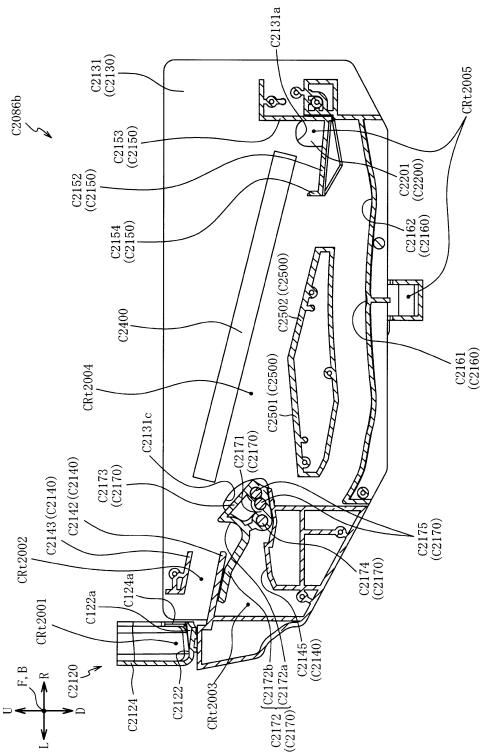
【図１２９６】



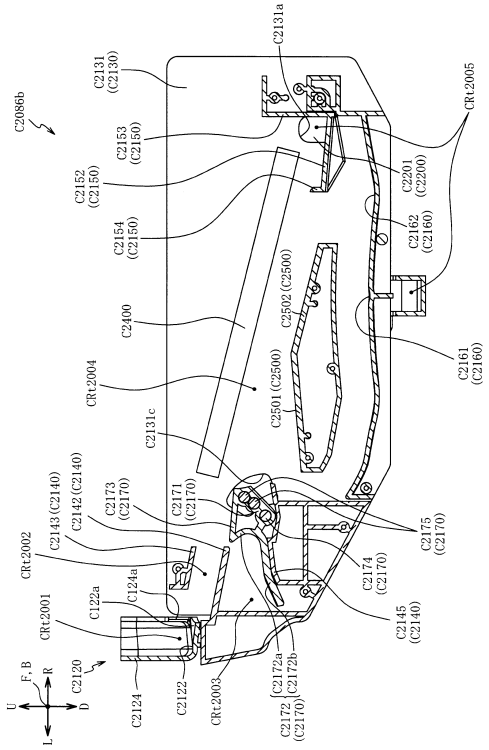
【図１２９７】



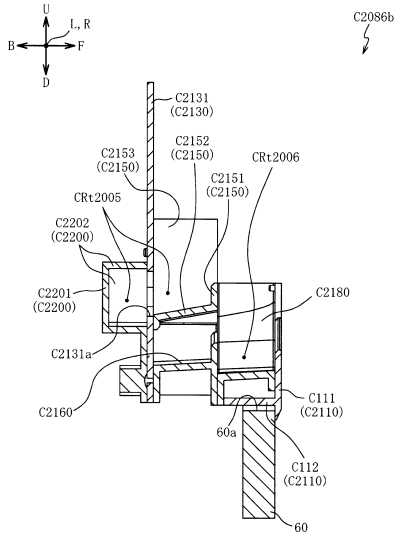
【図１２９８】



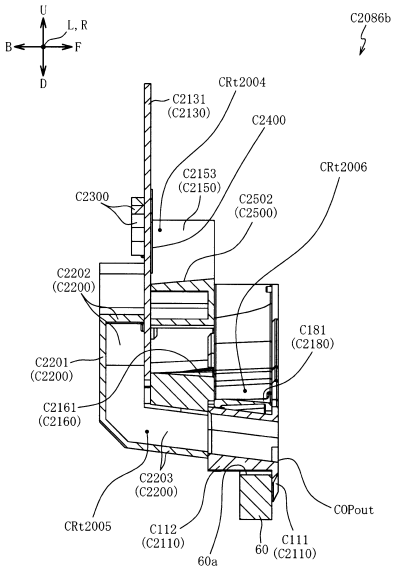
【図１２９９】



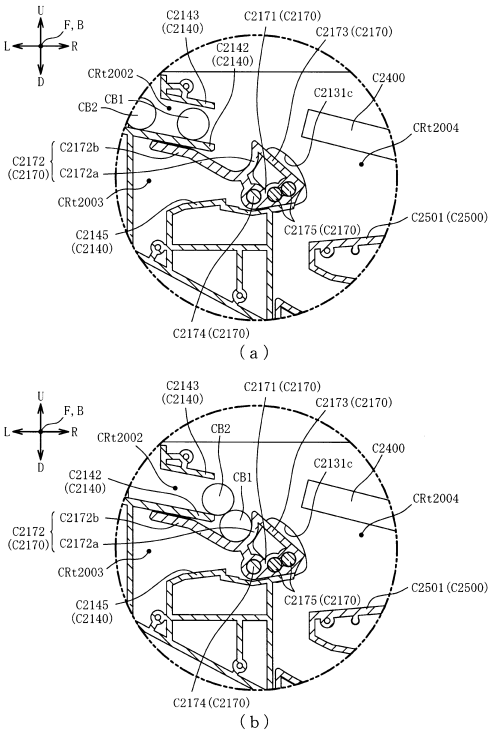
【図１３００】



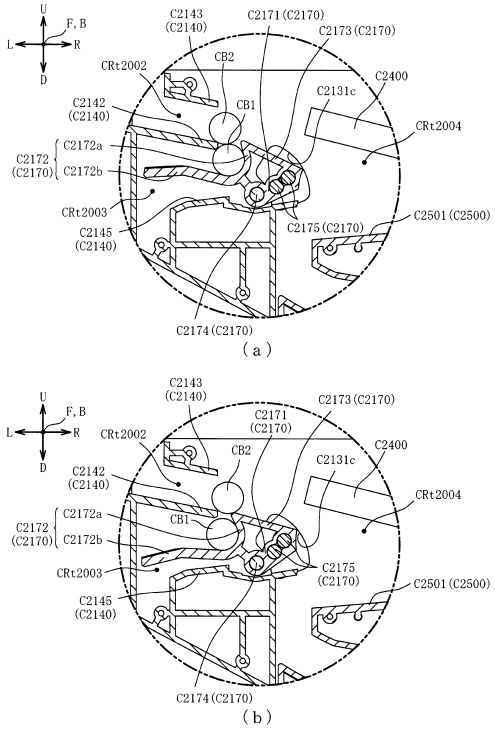
【図１３０１】



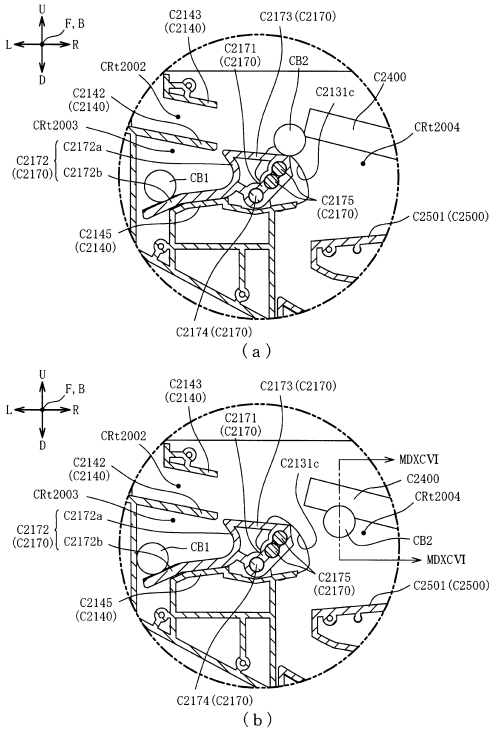
【図１３０２】



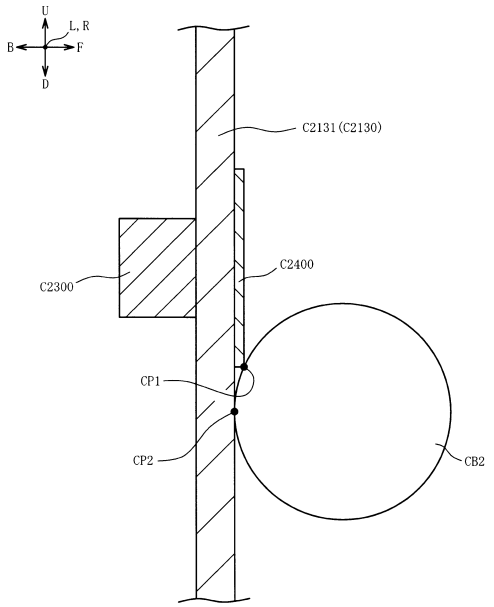
【図１３０３】



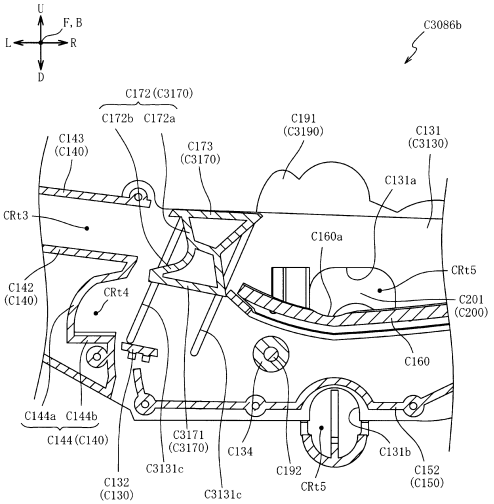
【図１３０４】



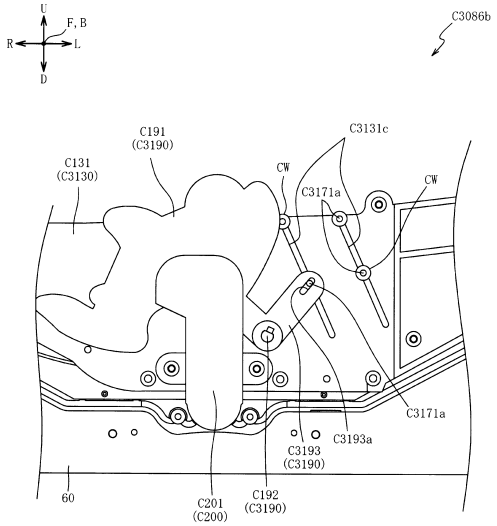
【図１３０５】



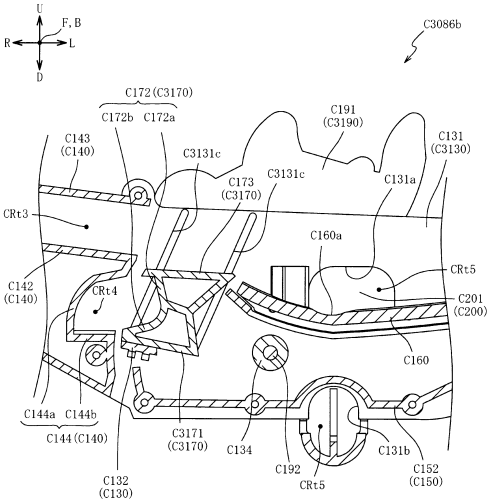
【図１３０６】



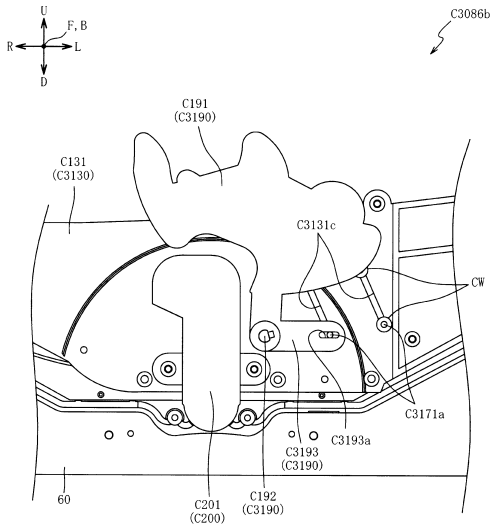
【図１３０７】



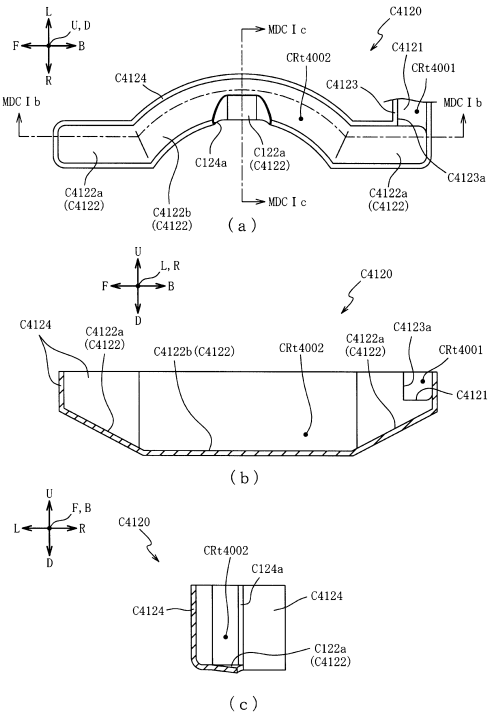
【図１３０８】



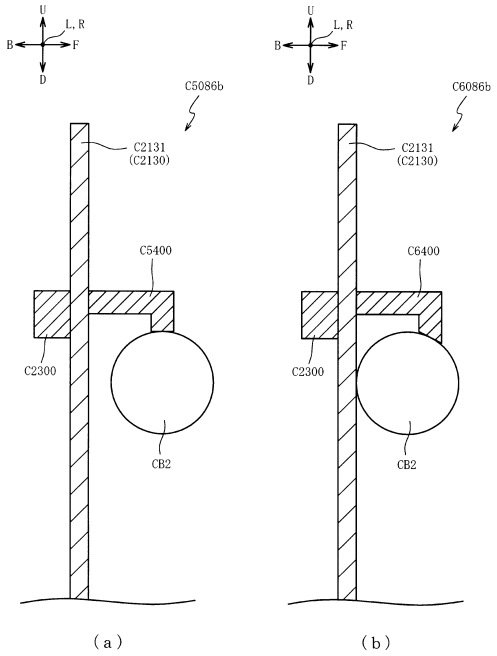
【図１３０９】



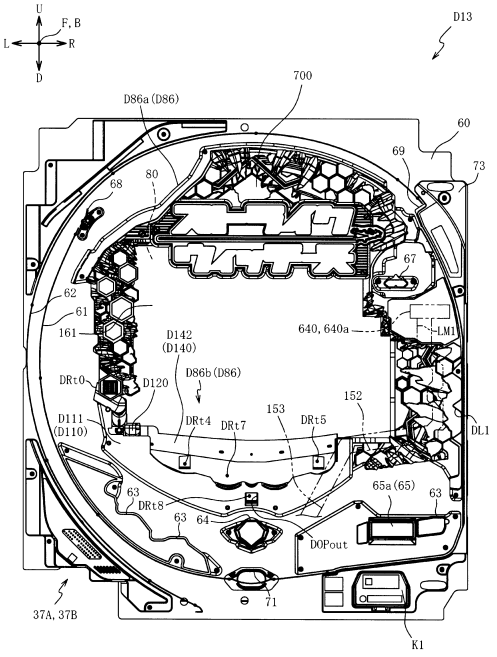
【図１３１０】



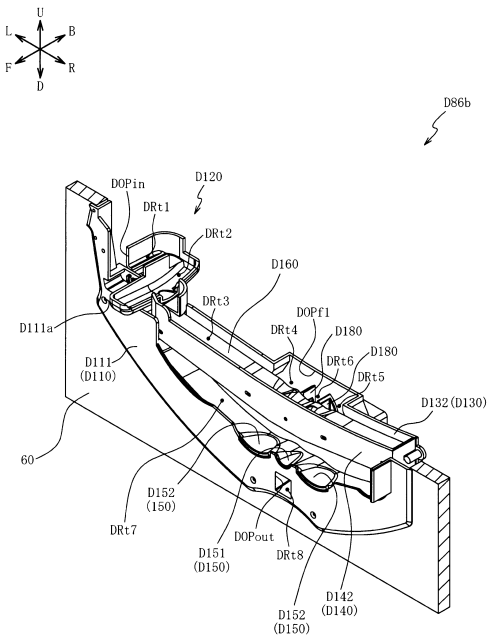
【図１３１１】



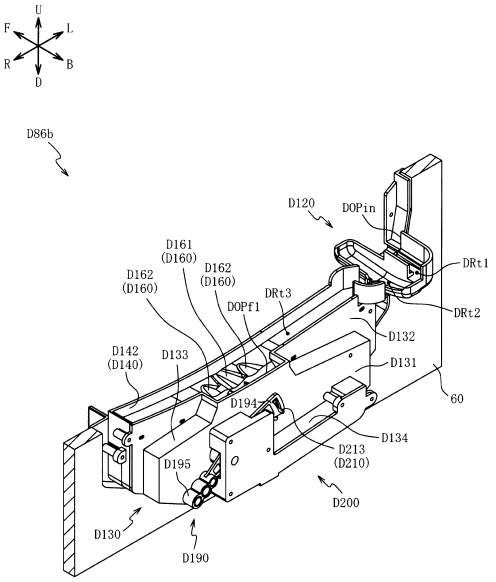
【図１３１２】



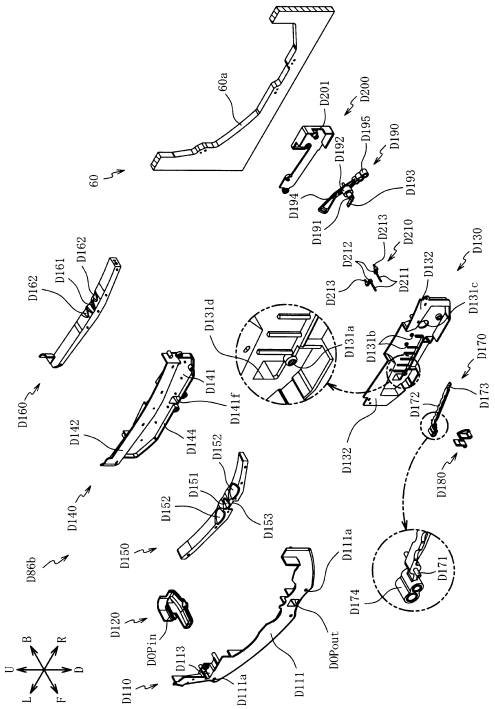
【図１３１３】



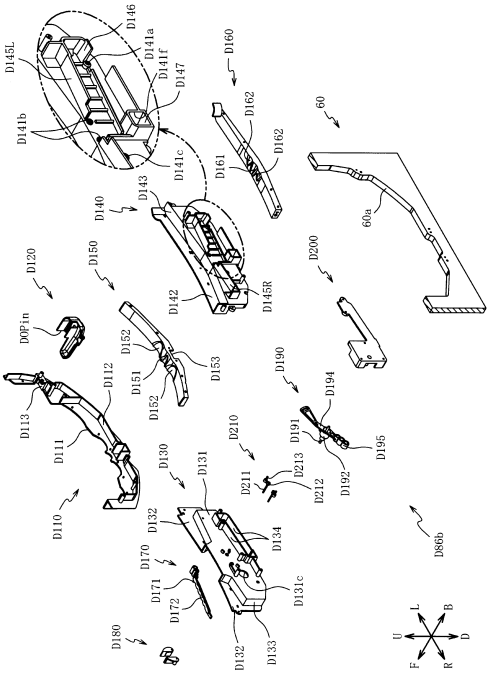
【図１３１４】



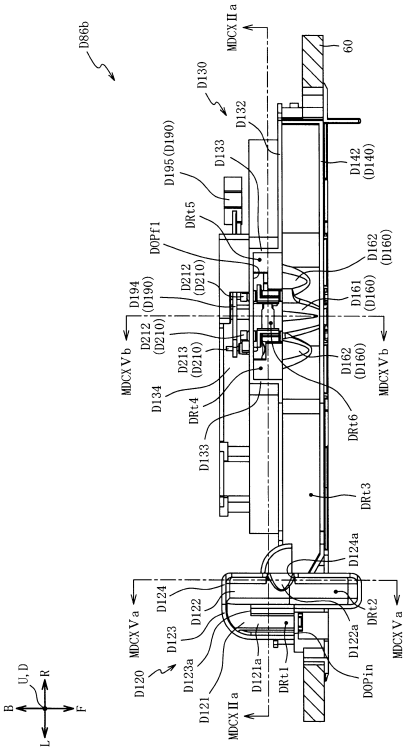
【図１３１５】



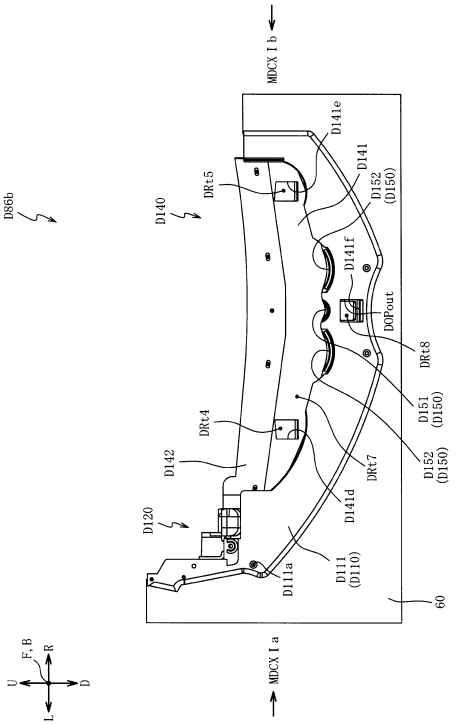
【図１３１６】



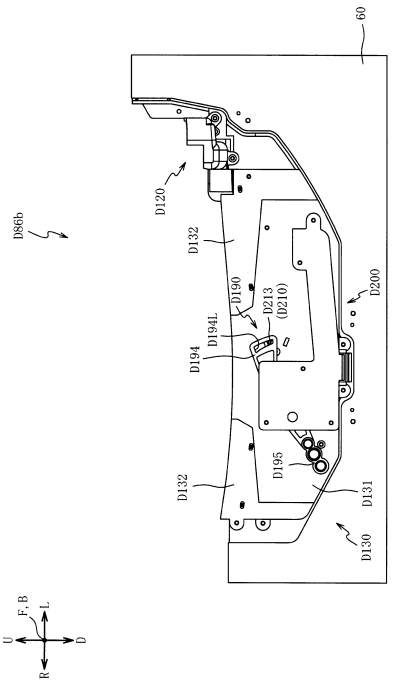
【図１３１７】



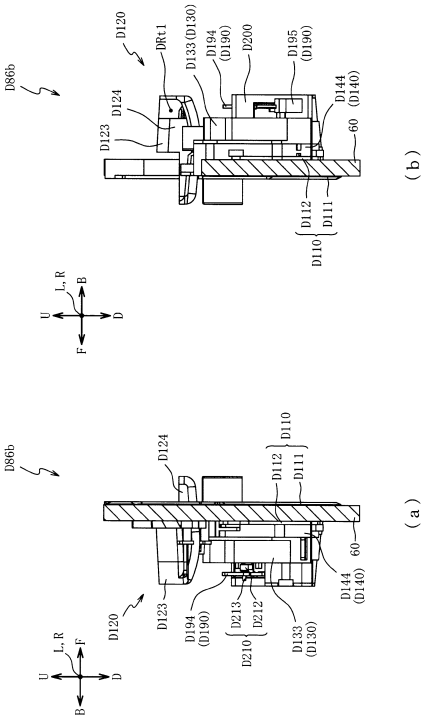
【図１３１８】



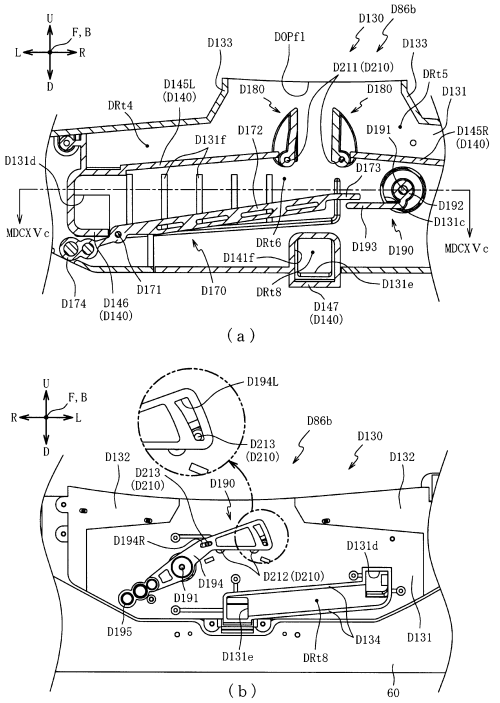
【図１３１９】



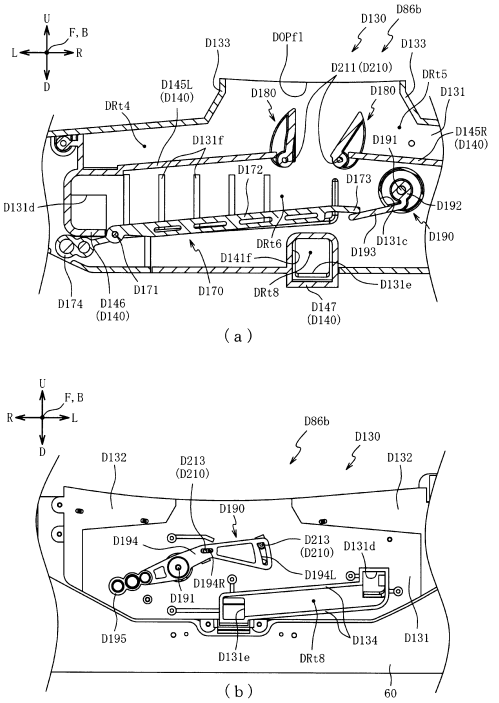
【図１３２０】



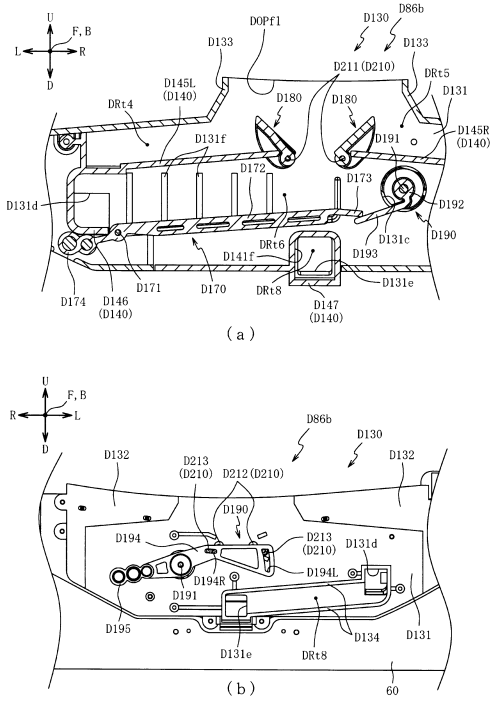
【図１３２１】



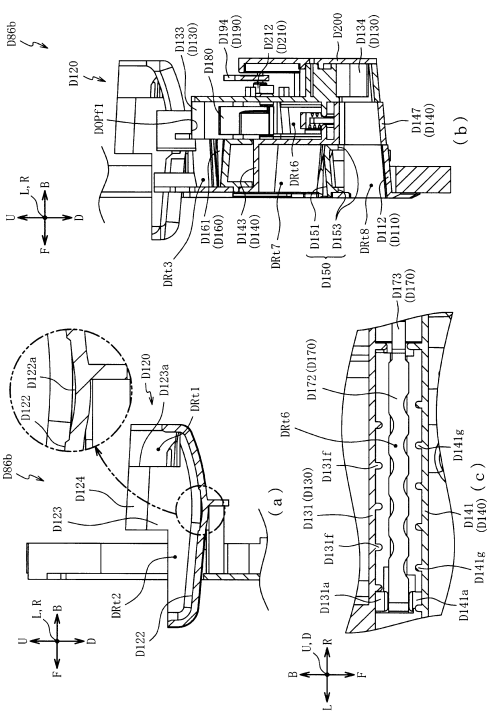
【図１３２２】



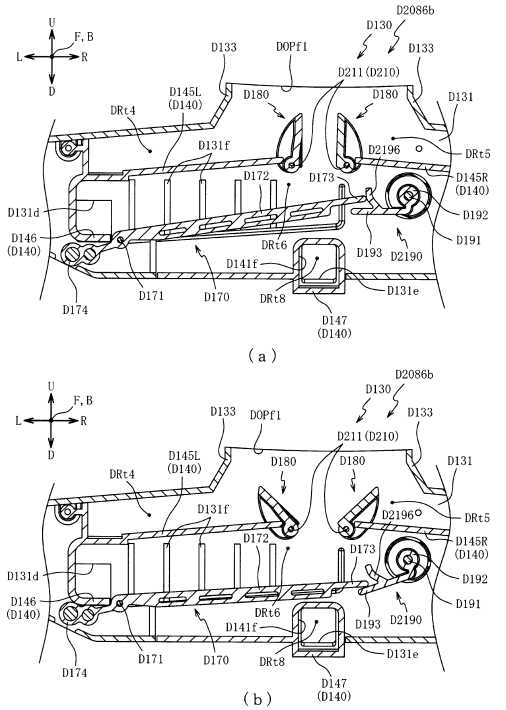
【図１３２３】



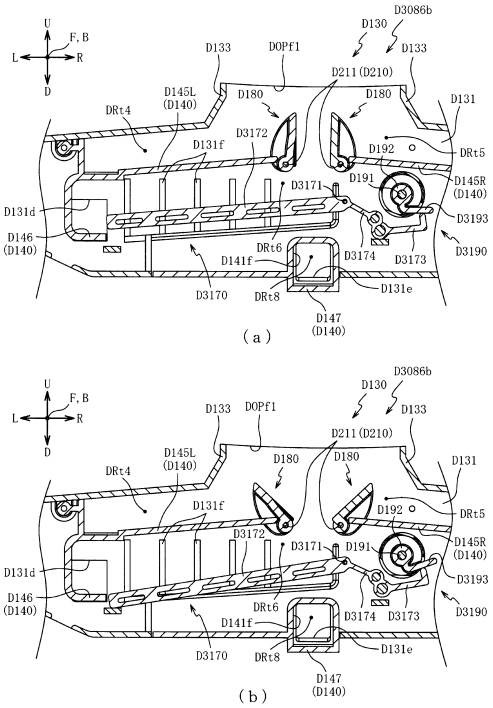
【図１３２４】



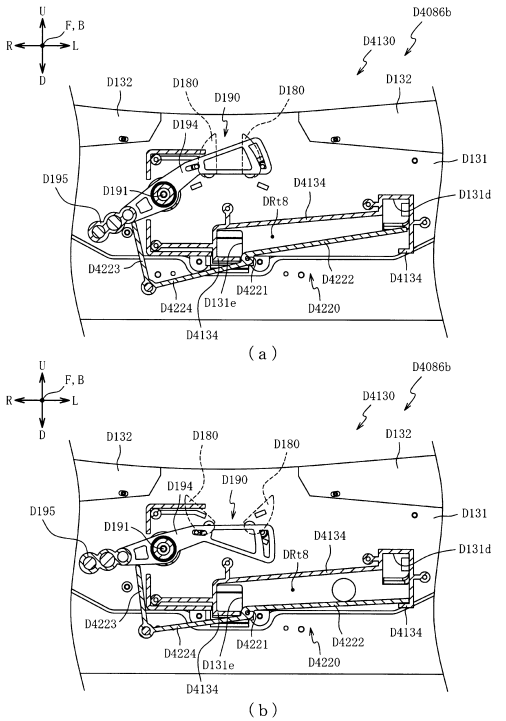
【図１３２５】



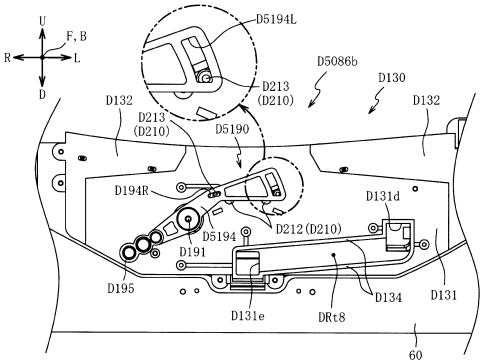
【図１３２６】



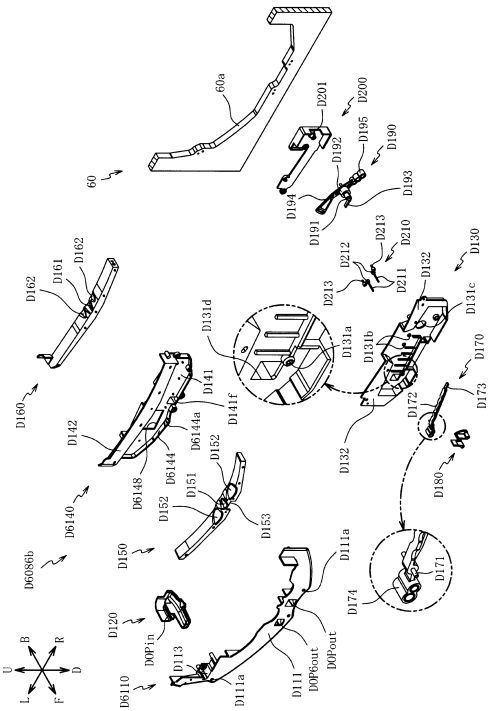
【図１３２７】



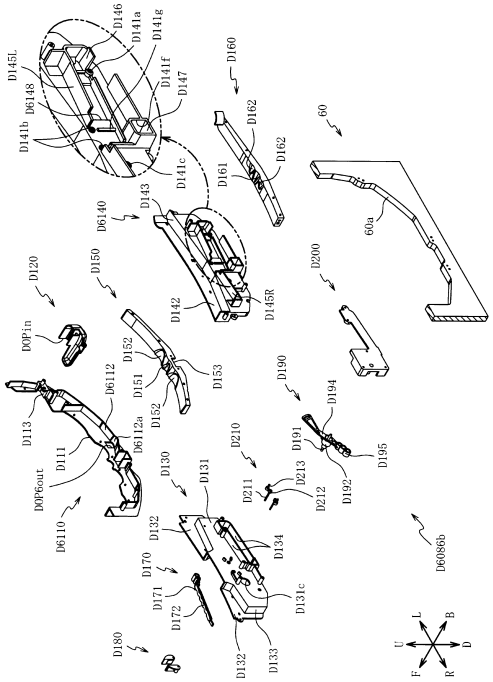
【図１３２８】



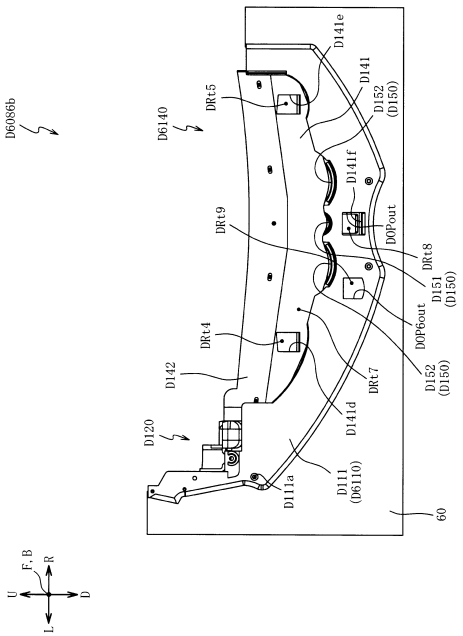
【図１３２９】



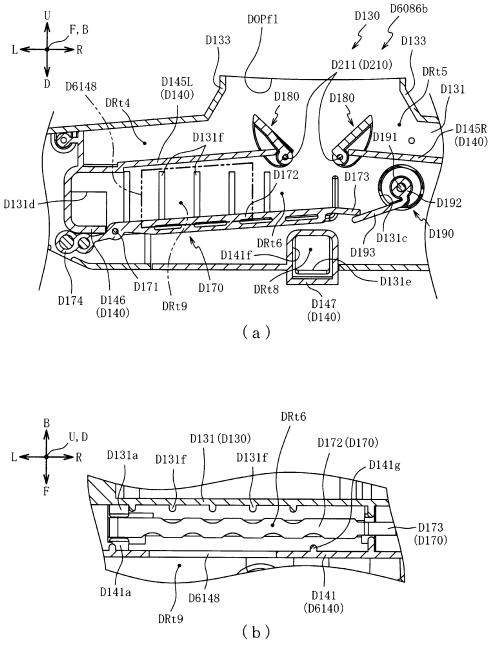
【図１３３０】



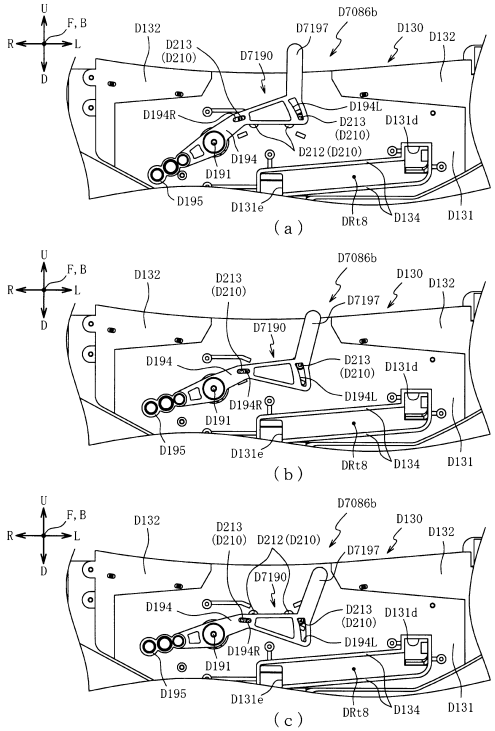
【図１３３１】



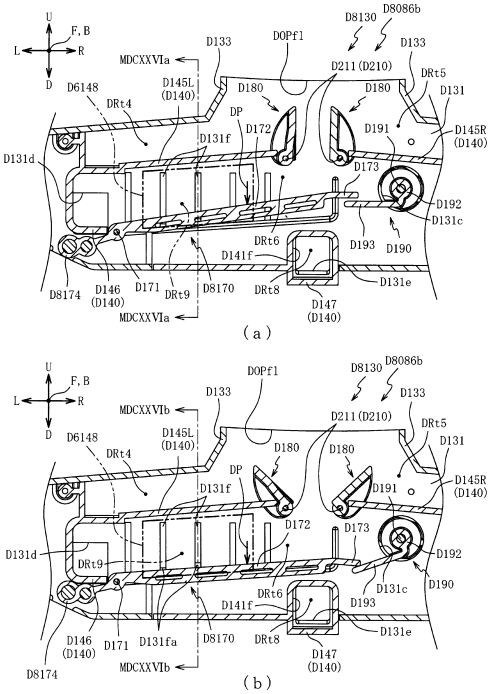
【図１３３２】



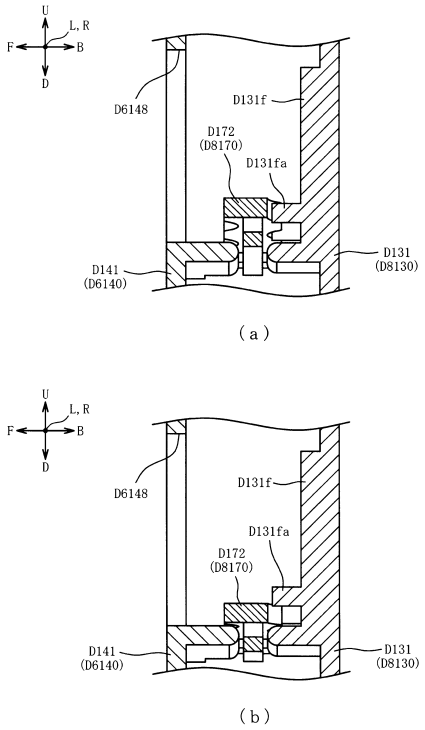
【図１３３３】



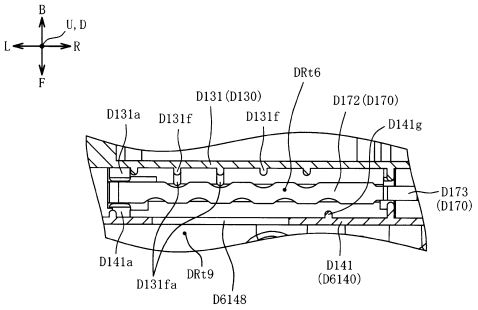
【図１３３４】



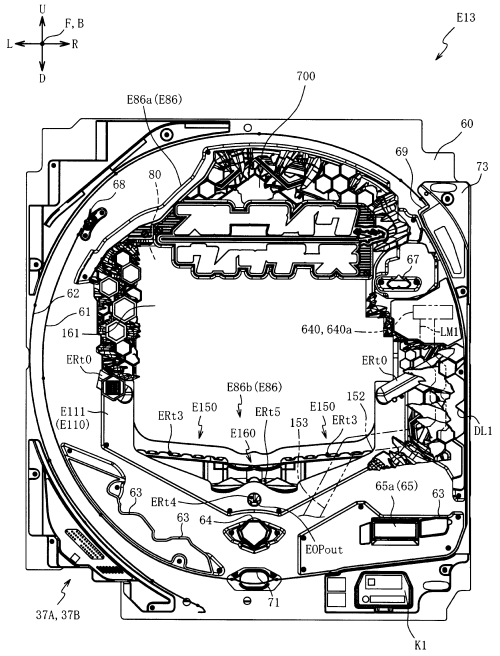
【図１３３５】



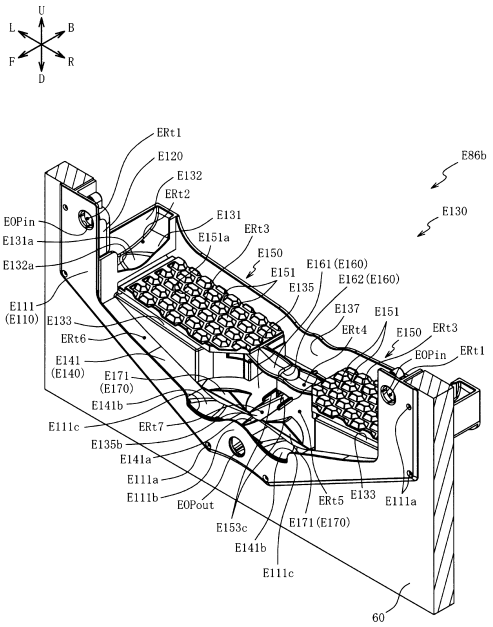
【図１３３６】



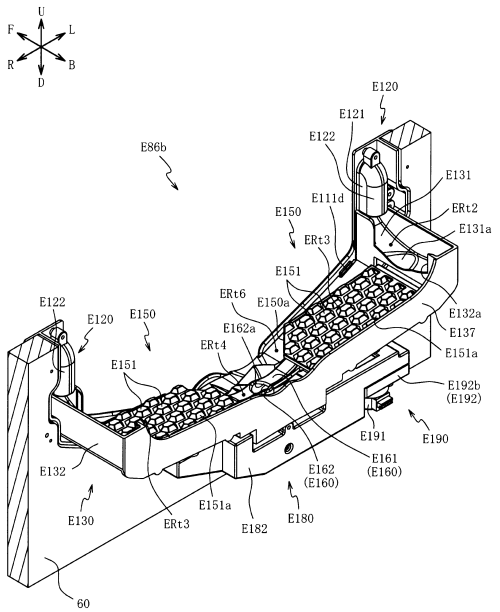
【図１３３７】



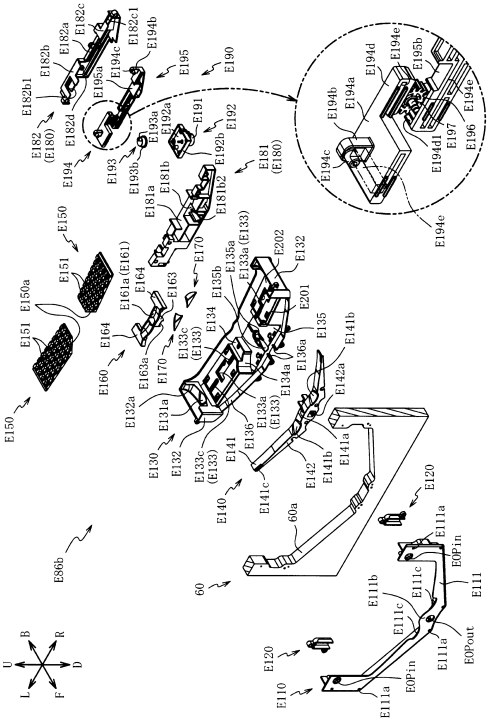
【図１３３８】



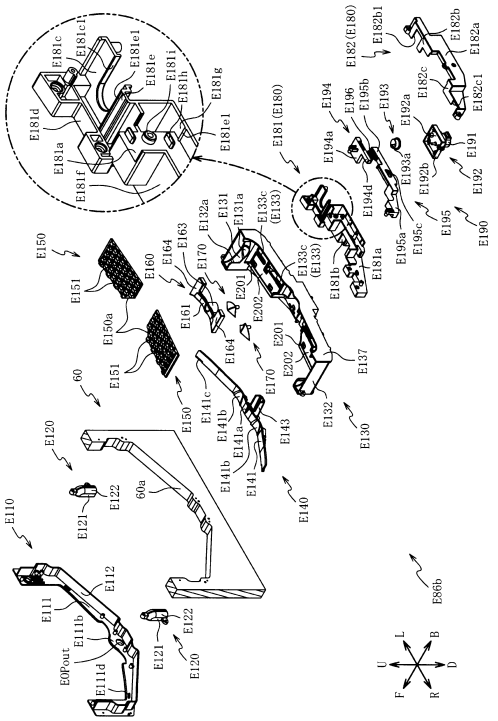
【図１３３９】



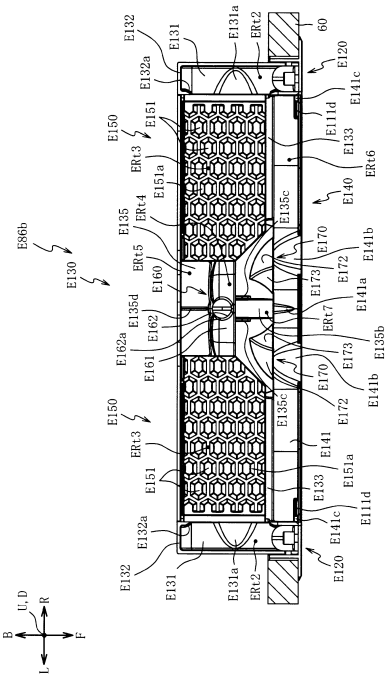
【図１３４０】



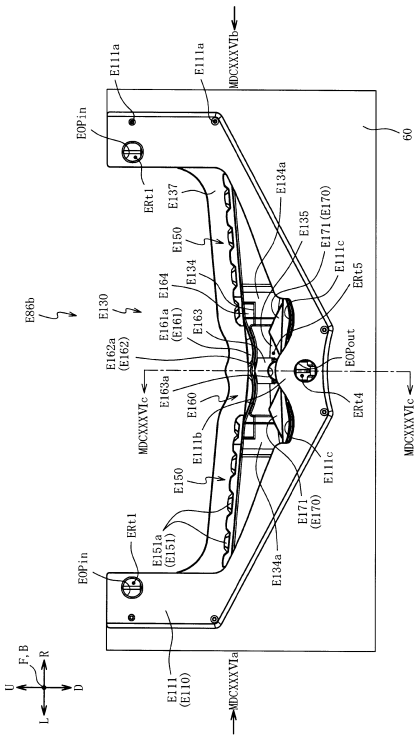
【図１３４１】



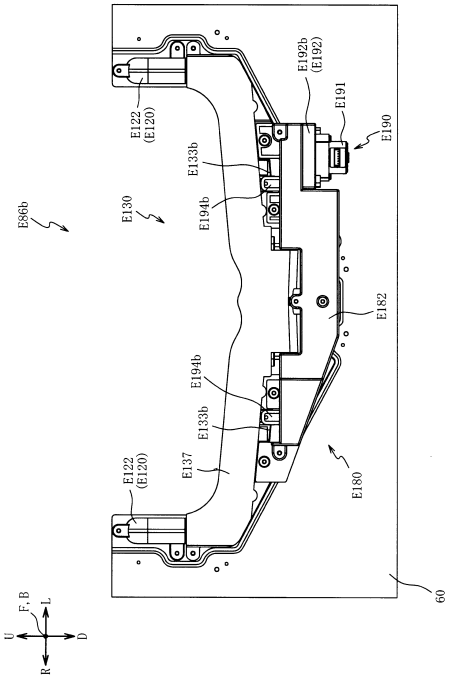
【図１３４２】



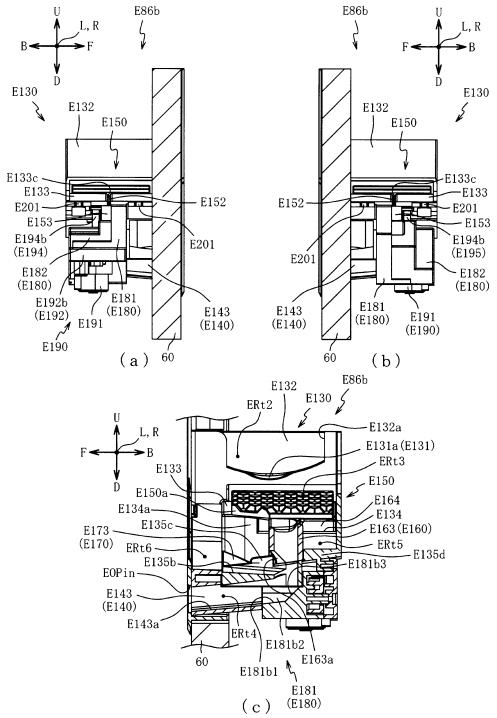
【図１３４３】



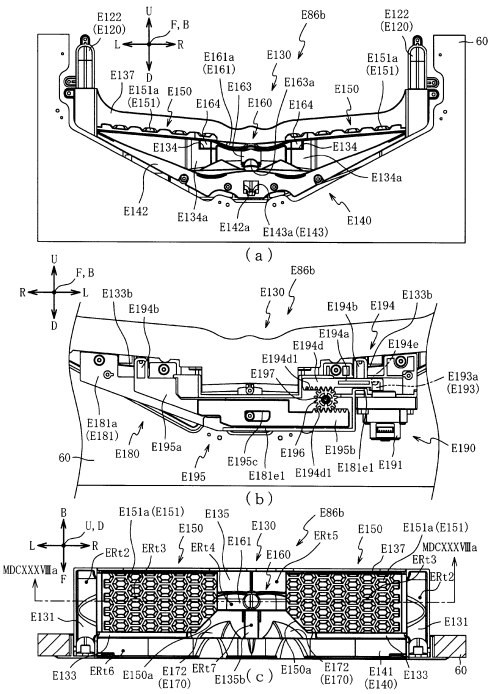
【図１３４４】



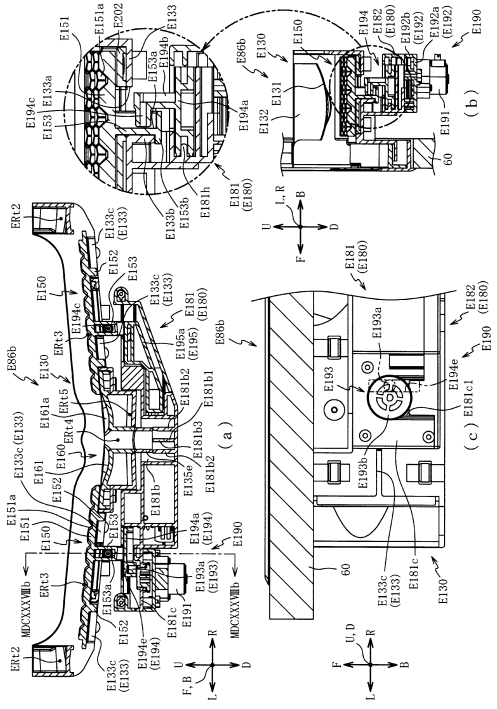
【図１３４５】



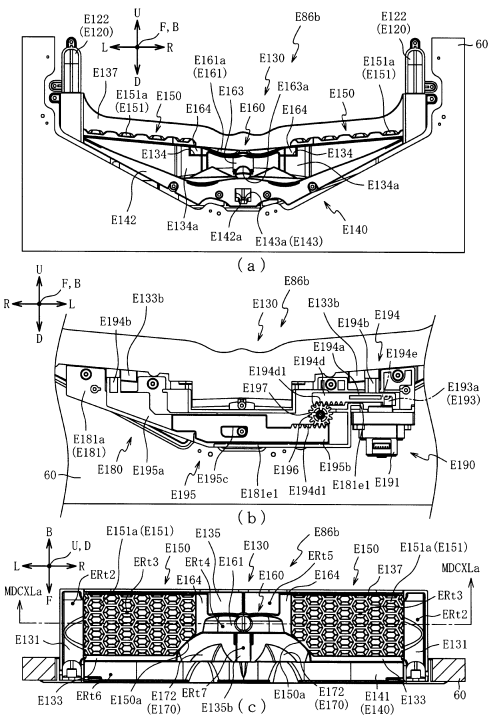
【図１３４６】



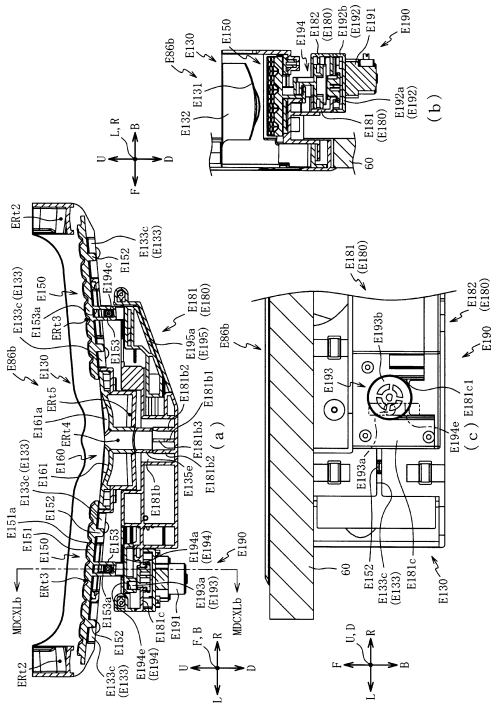
【図１３４７】



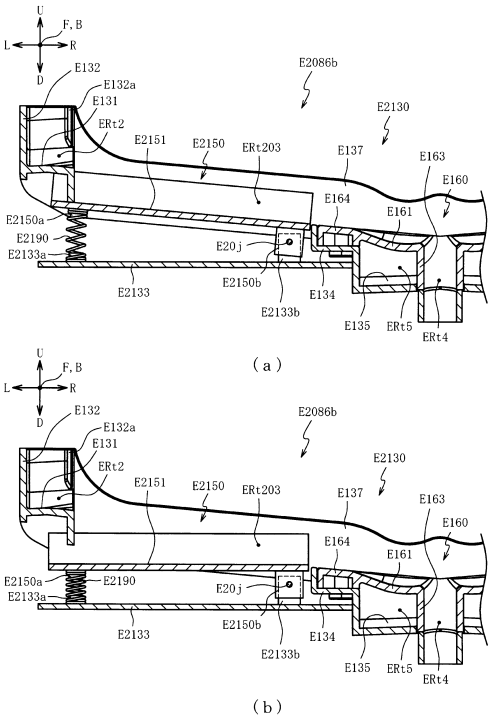
【図１３４８】



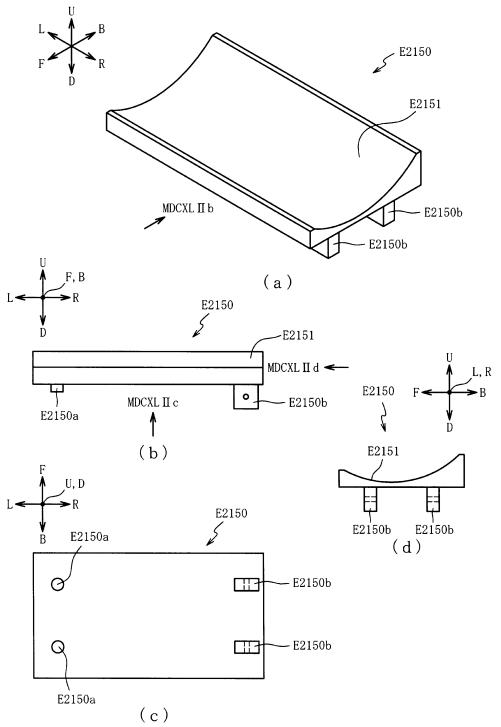
【図１３４９】



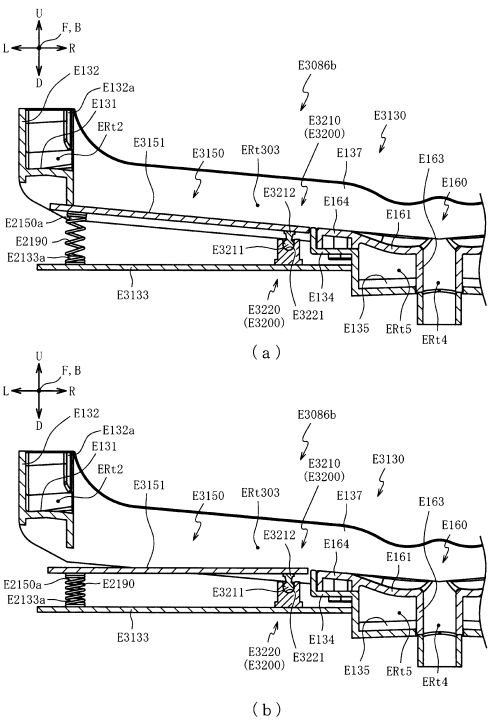
【図１３５０】



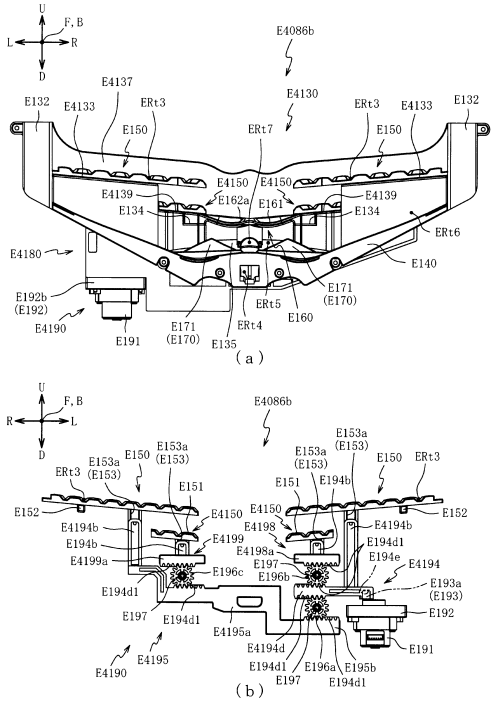
【図１３５１】



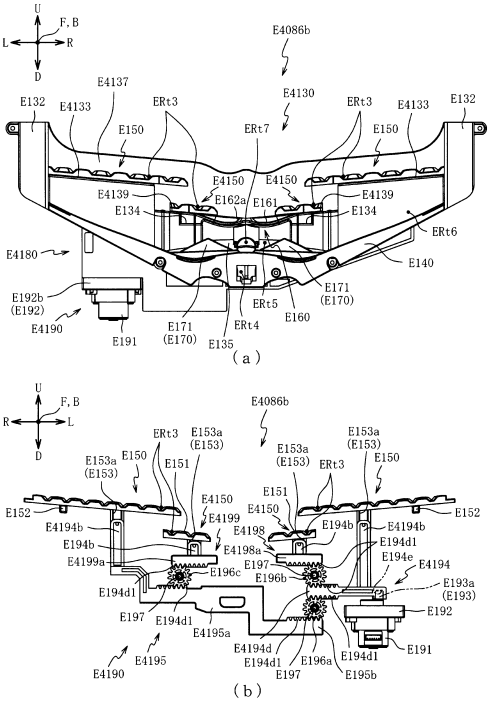
【図１３５２】



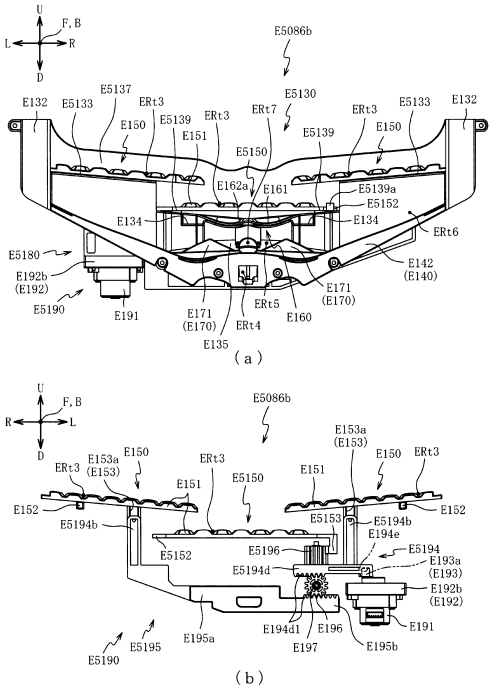
【図１３５３】



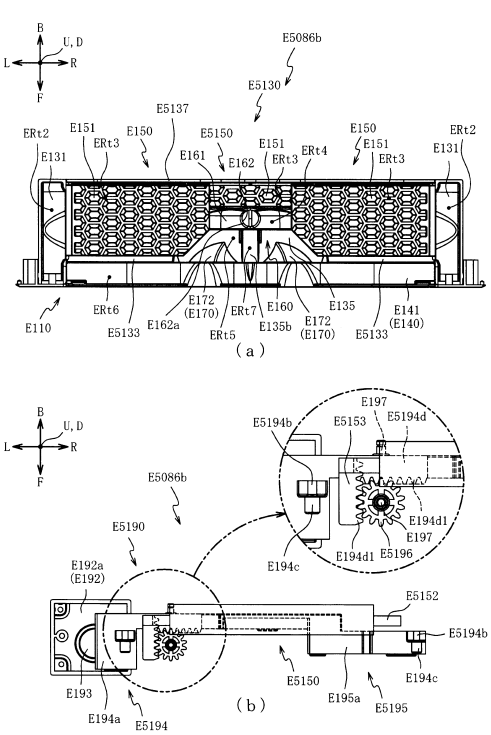
【図１３５４】



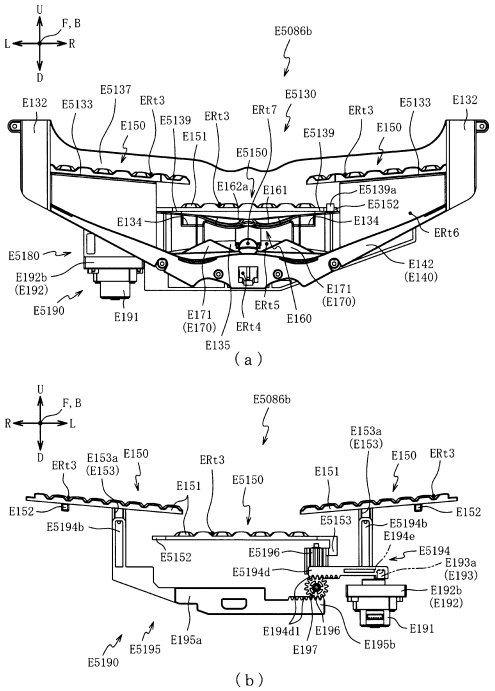
【図１３５５】



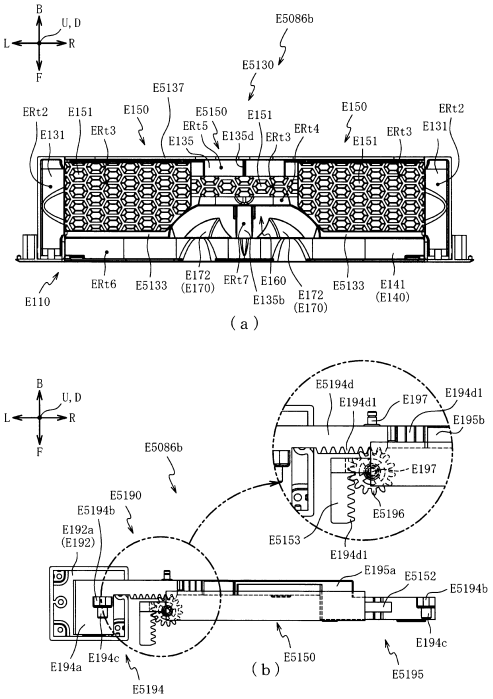
【図１３５６】



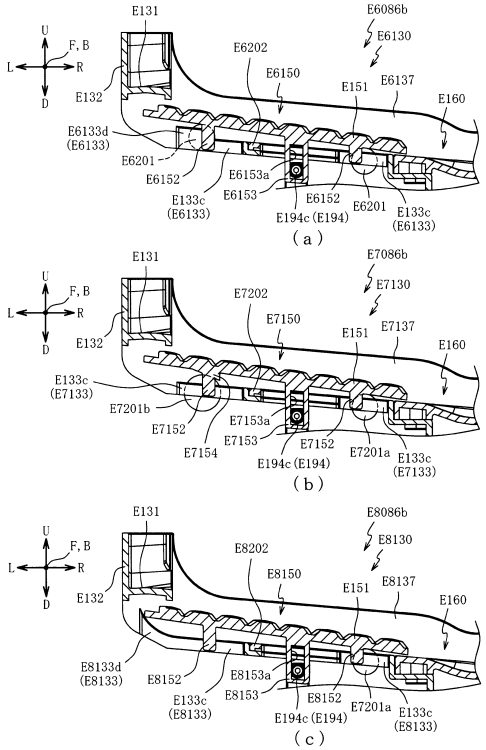
【図１３５７】



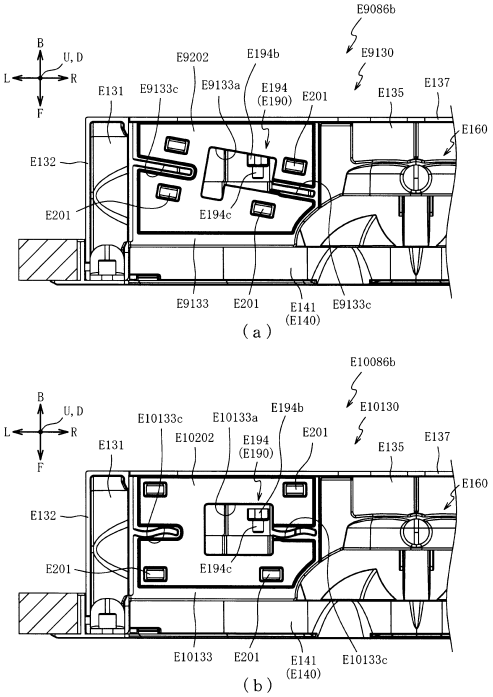
【図１３５８】



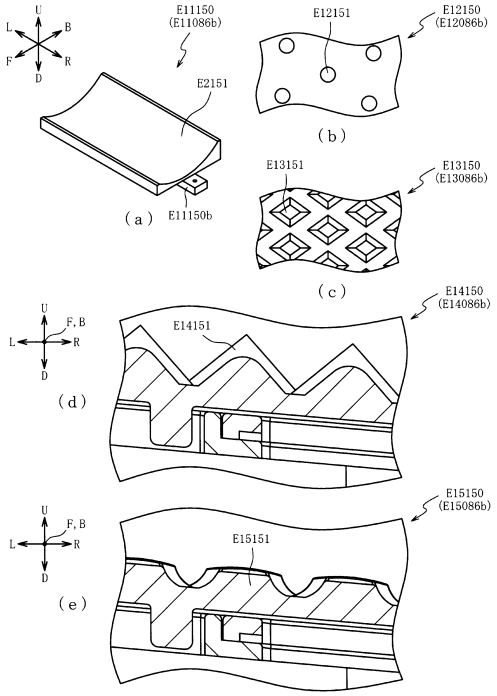
【図１３５９】



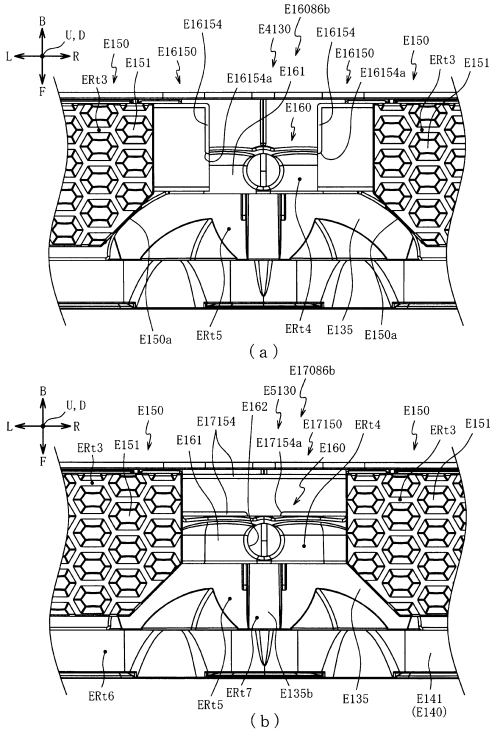
【図１３６０】



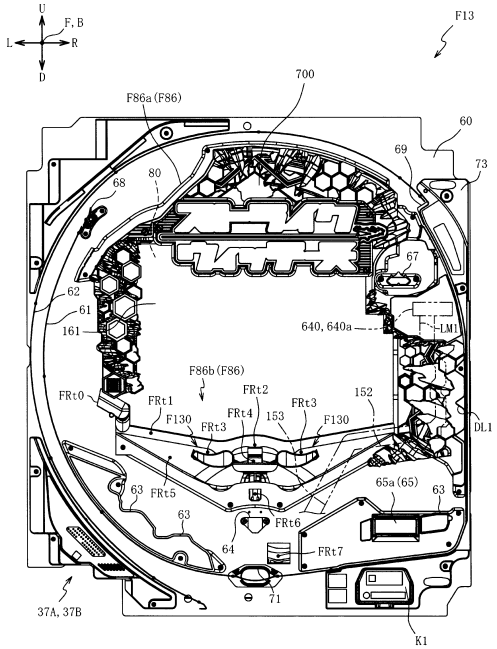
【図１３６１】



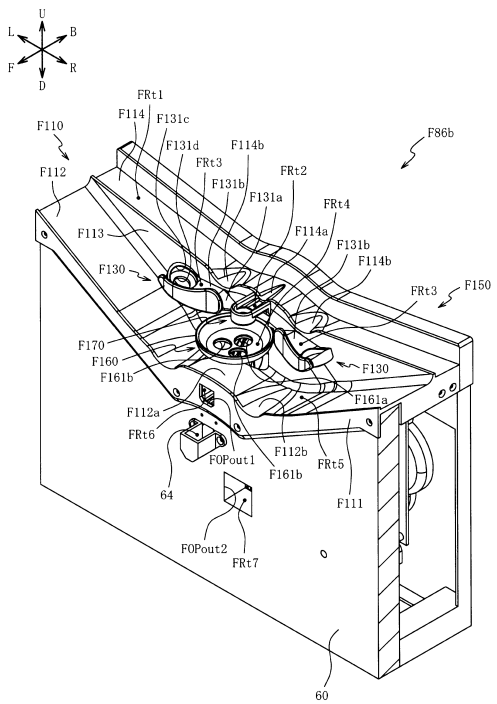
【図１３６２】



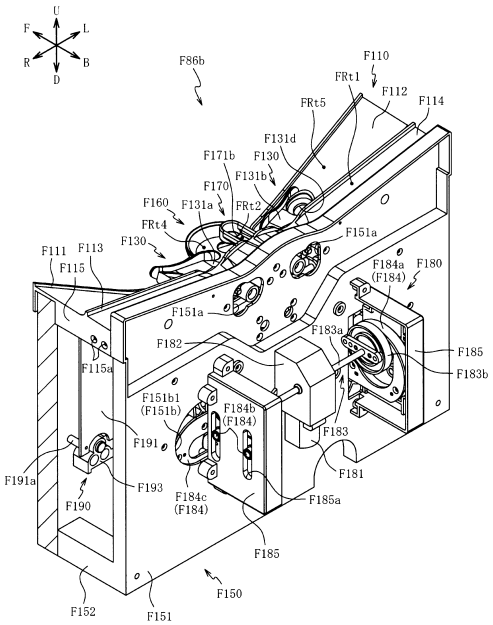
【図１３６３】



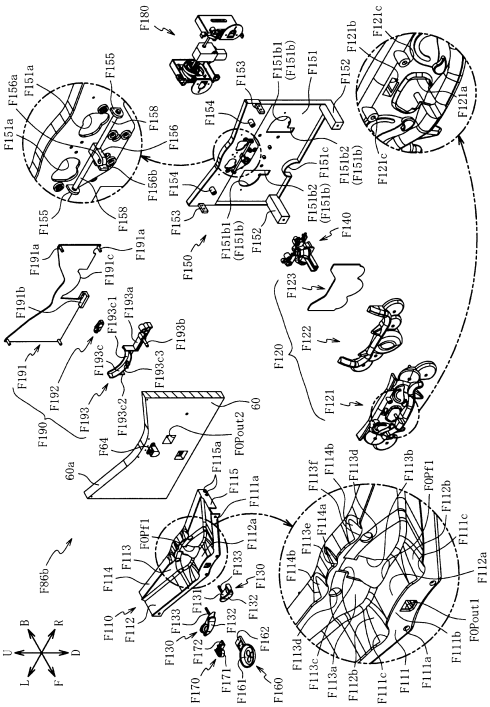
【図１３６４】



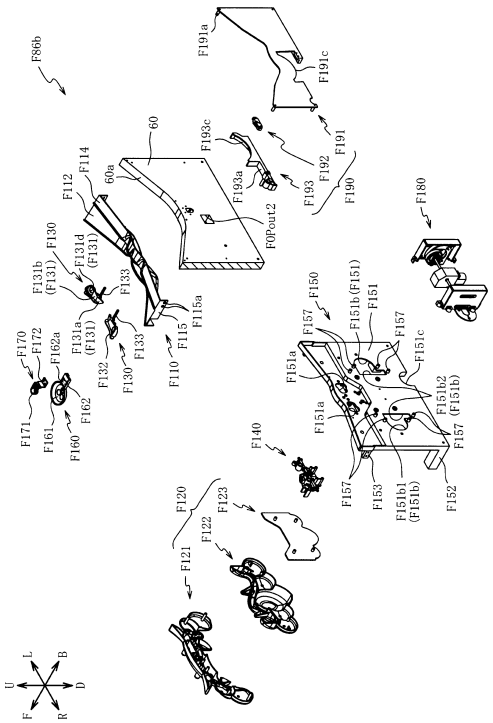
【図１３６５】



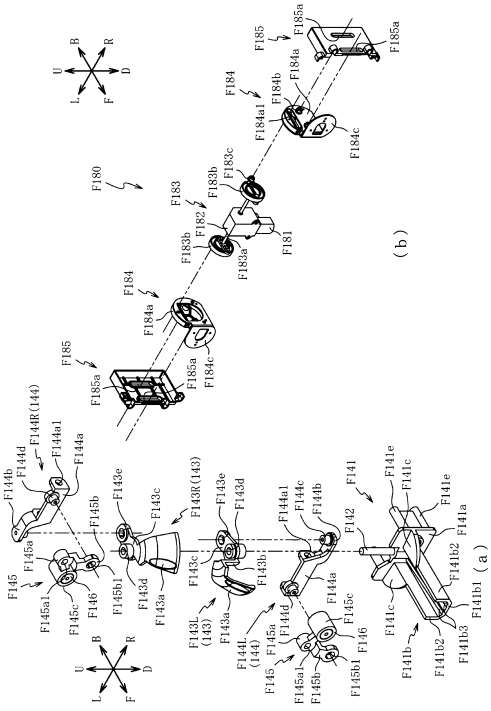
【図１３６６】



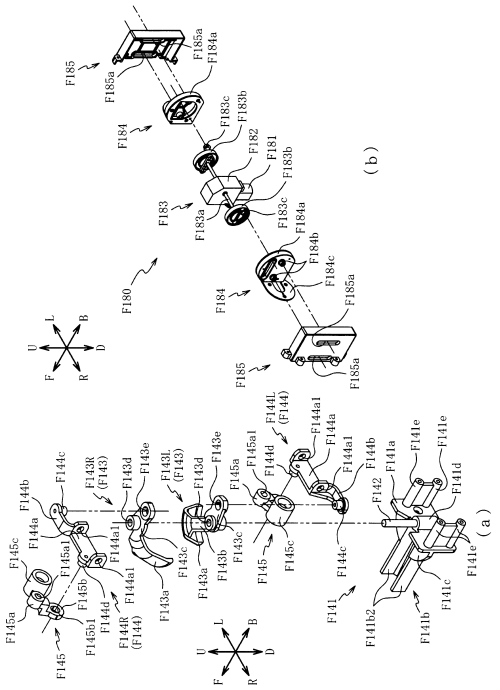
【図１３６７】



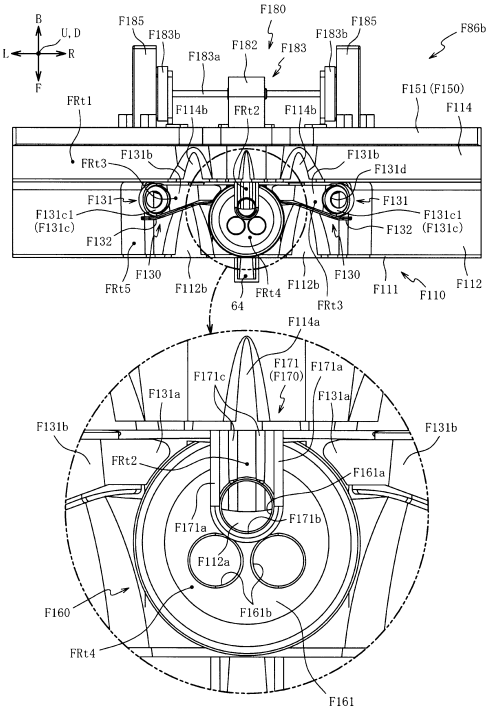
【図１３６８】



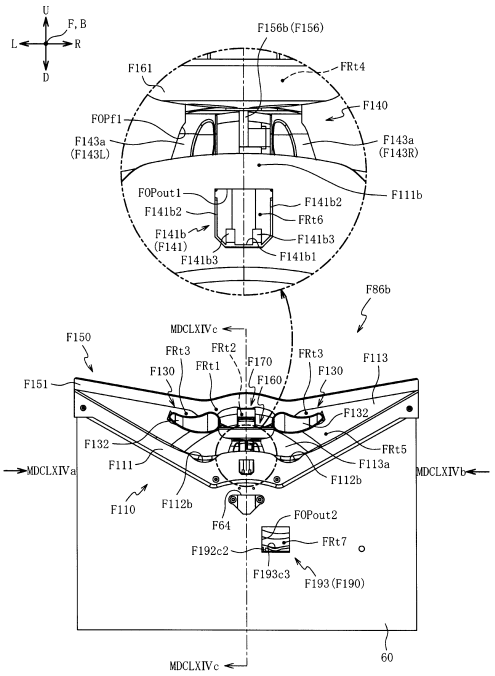
【図１３６９】



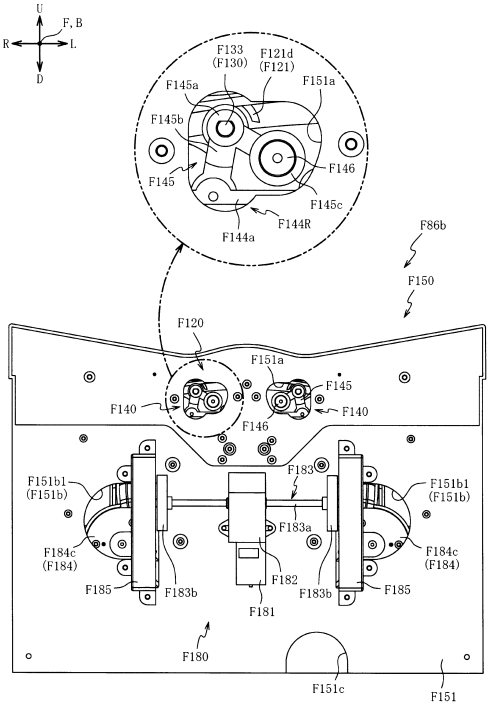
【図１３７０】



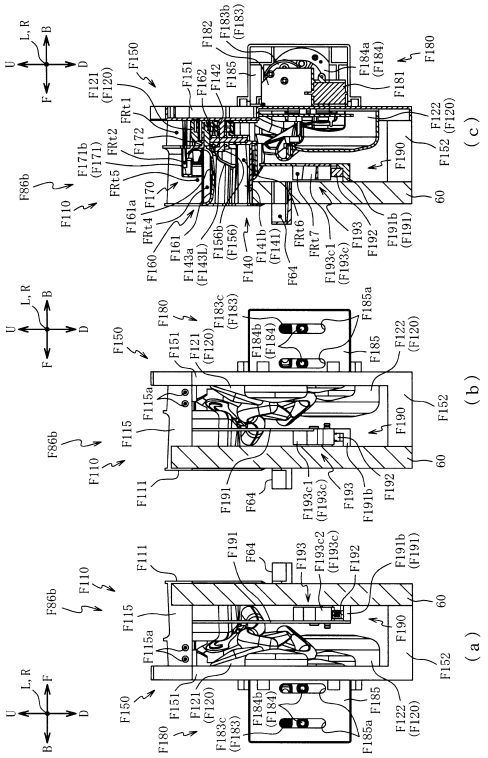
【図１３７１】



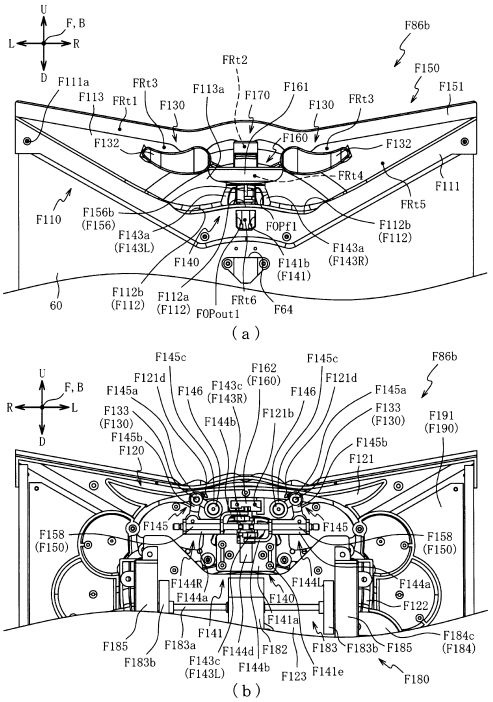
【図１３７２】



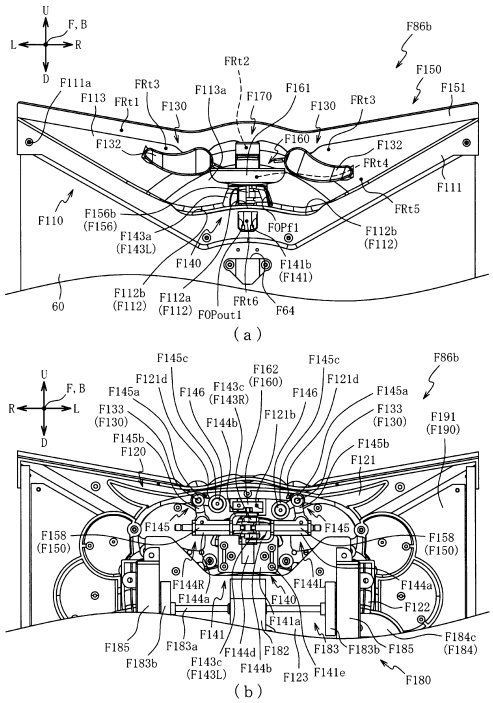
【図１３７３】



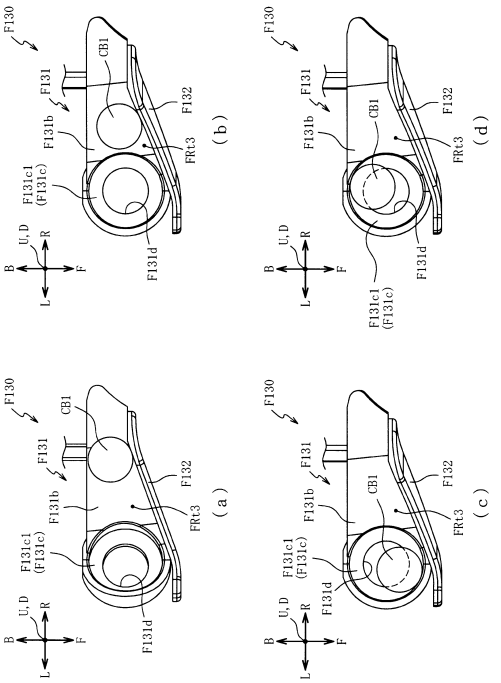
【図１３７４】



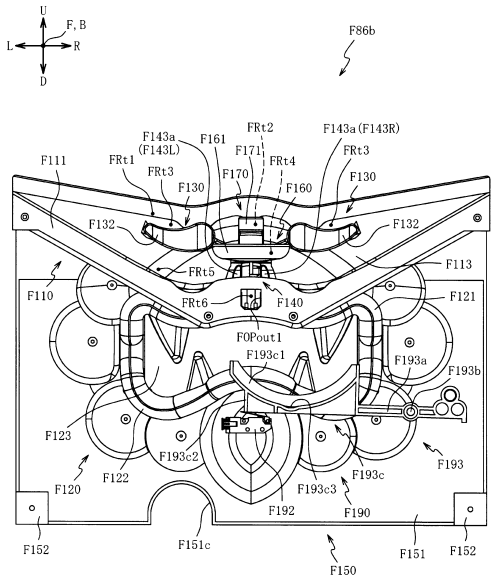
【図１３７５】



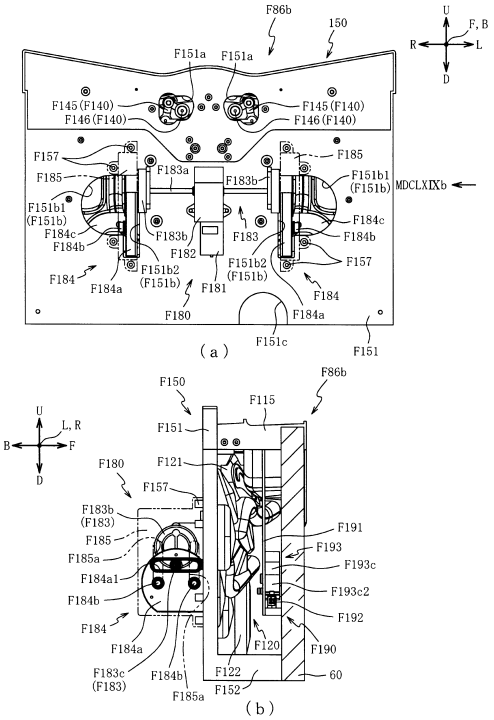
【図１３７６】



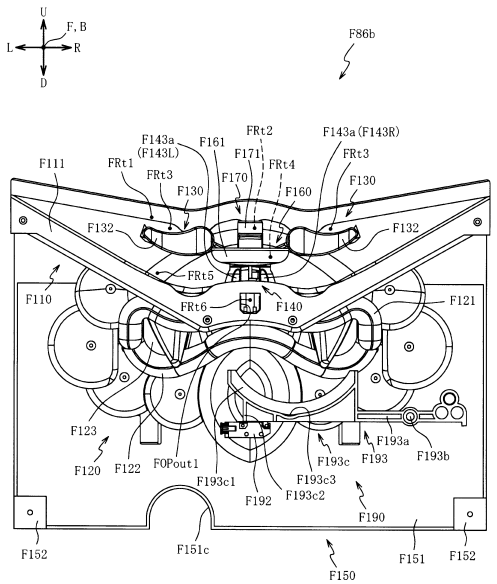
【図１３７７】



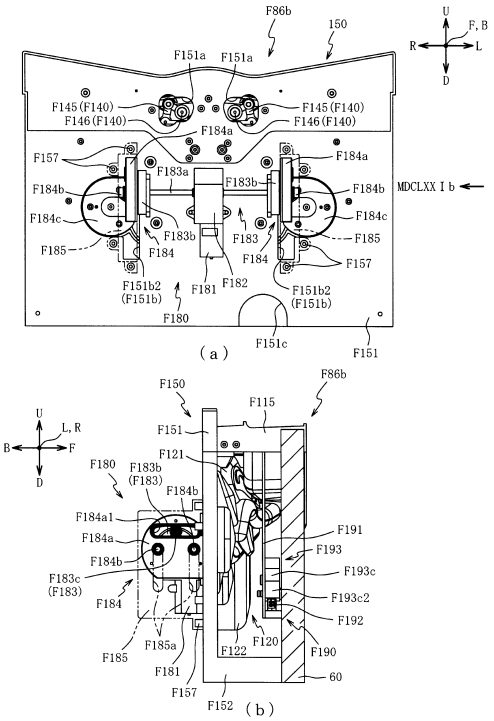
【図１３７８】



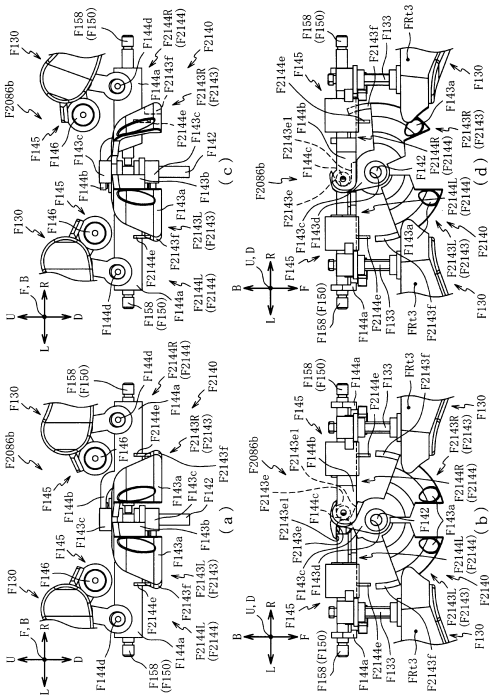
【図１３７９】



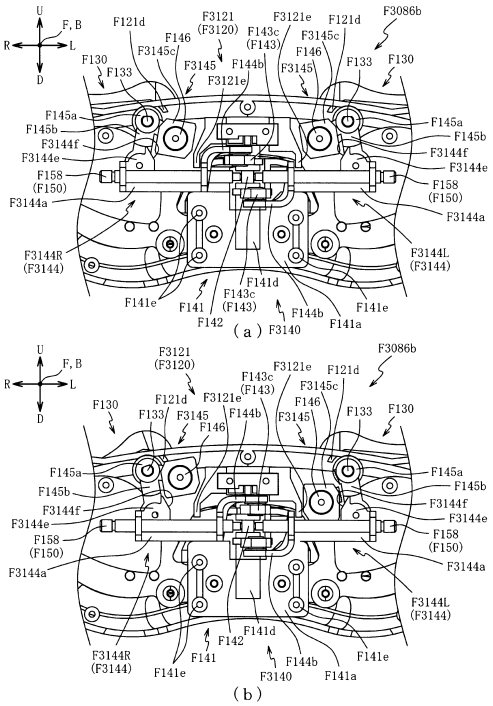
【図１３８０】



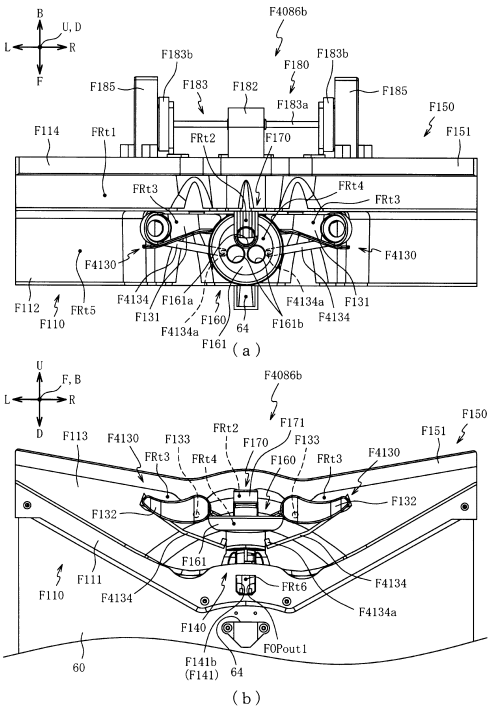
【図１３８１】



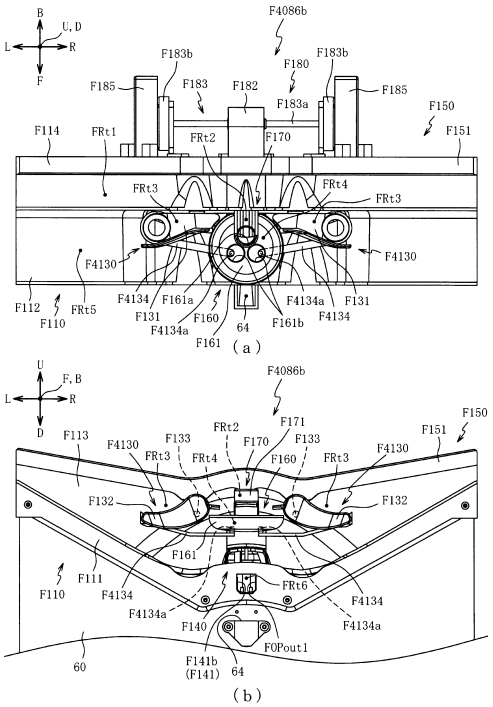
【図１３８２】



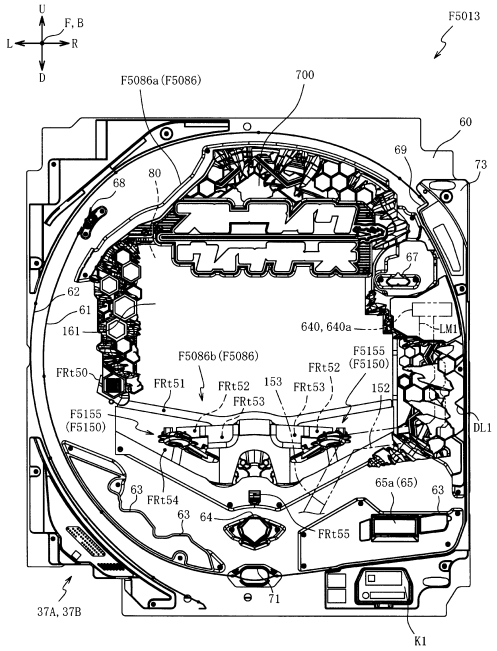
【図１３８３】



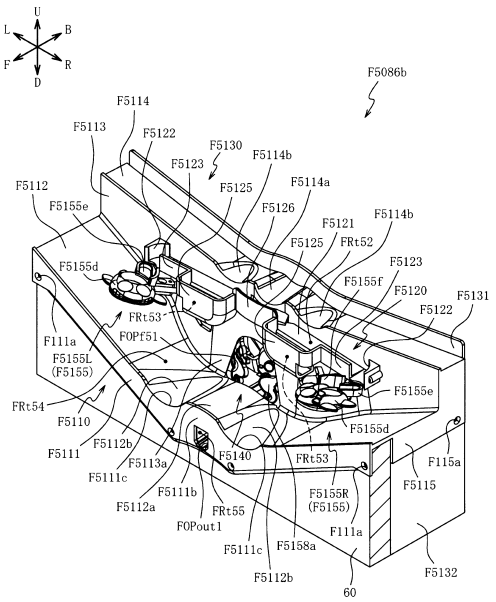
【図１３８４】



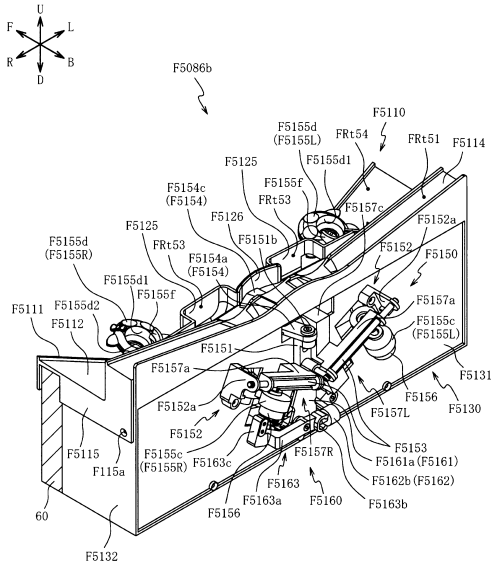
【図１３８５】



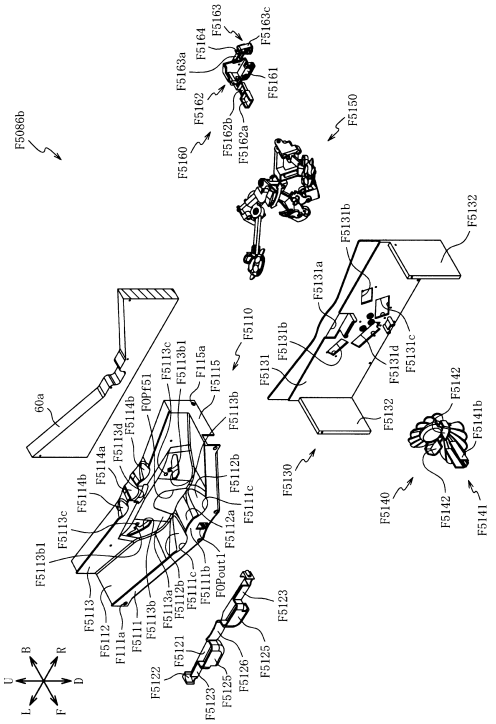
【図１３８６】



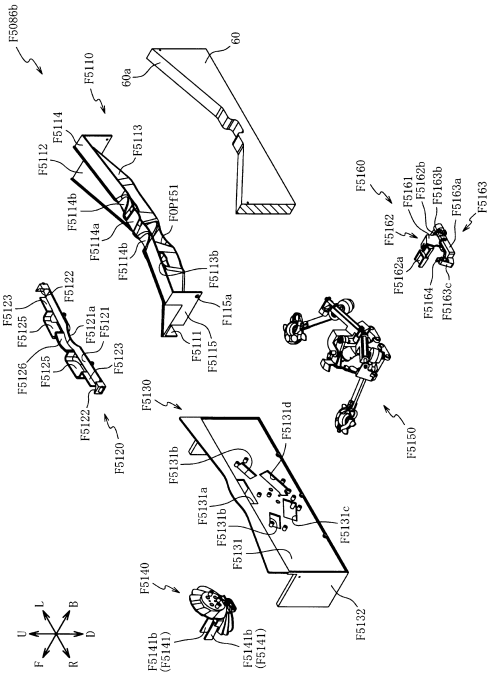
【図１３８７】



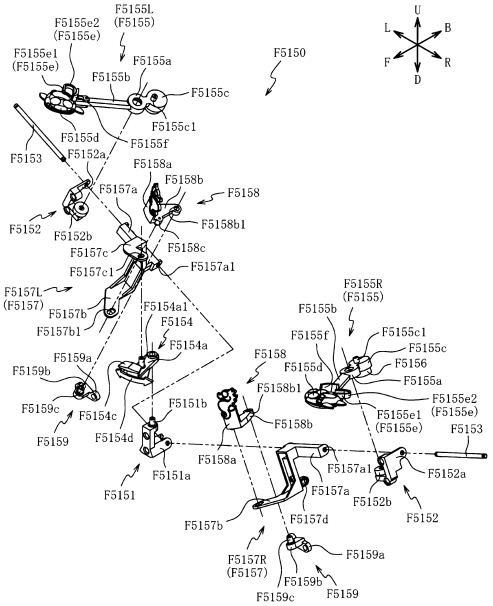
【図１３８８】



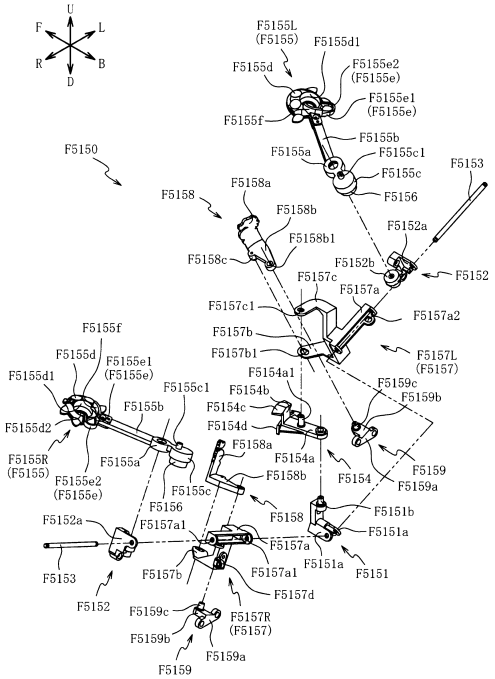
【図１３８９】



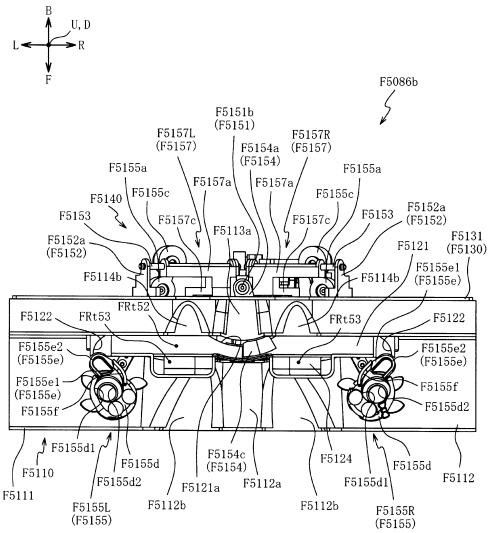
【図１３９０】



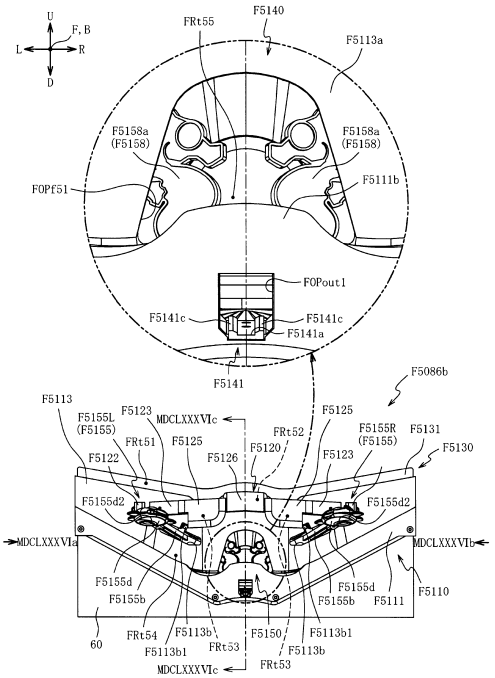
【図１３９１】



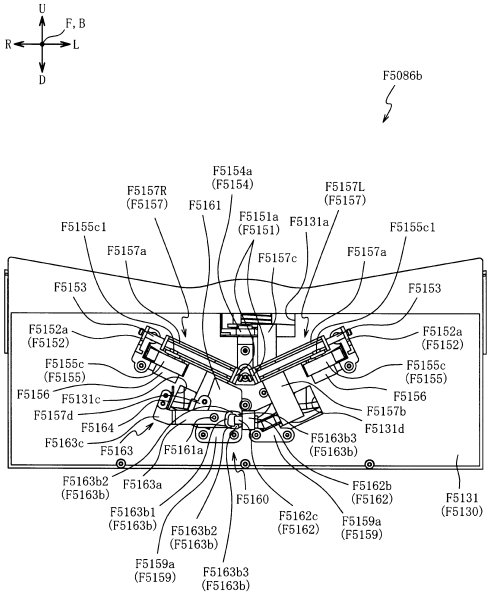
【図１３９２】



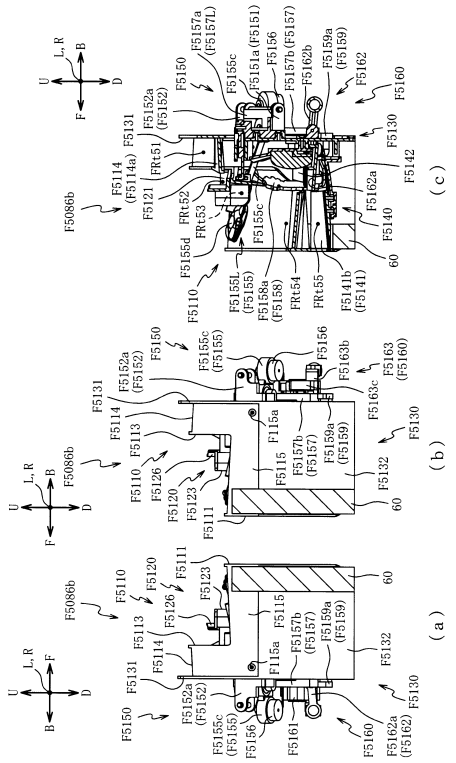
【図１３９３】



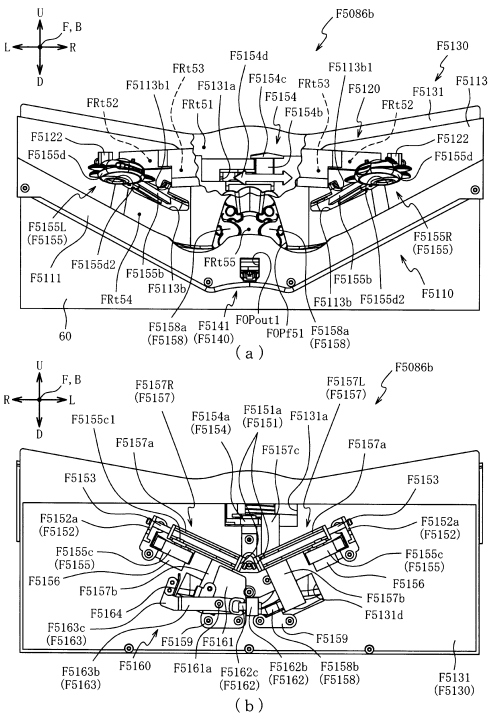
【図１３９４】



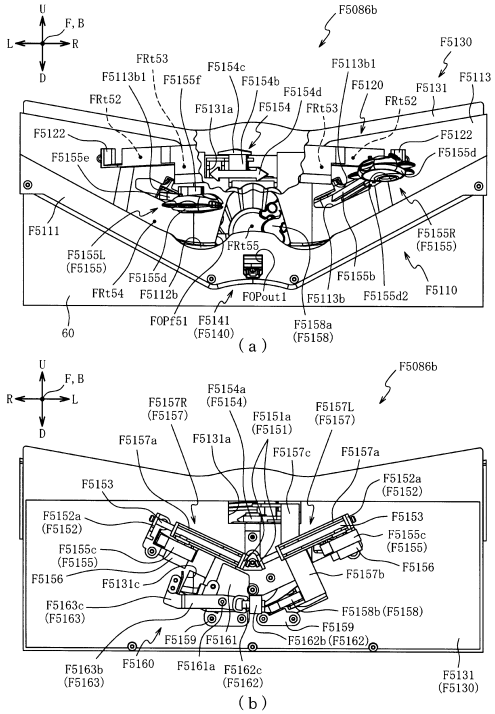
【図１３９５】



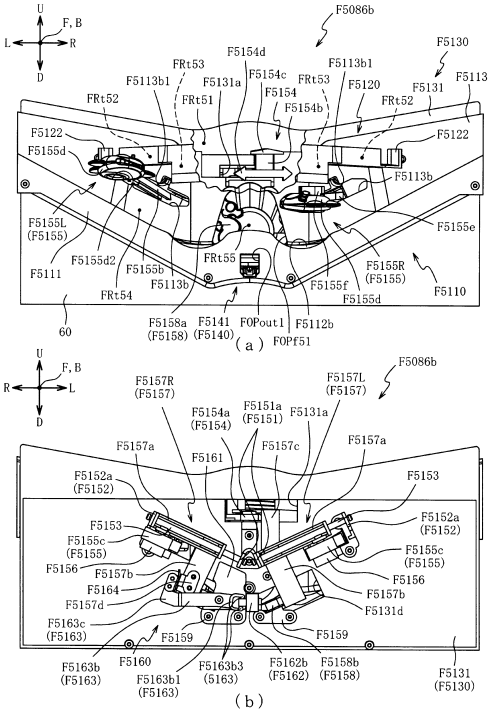
【図１３９６】



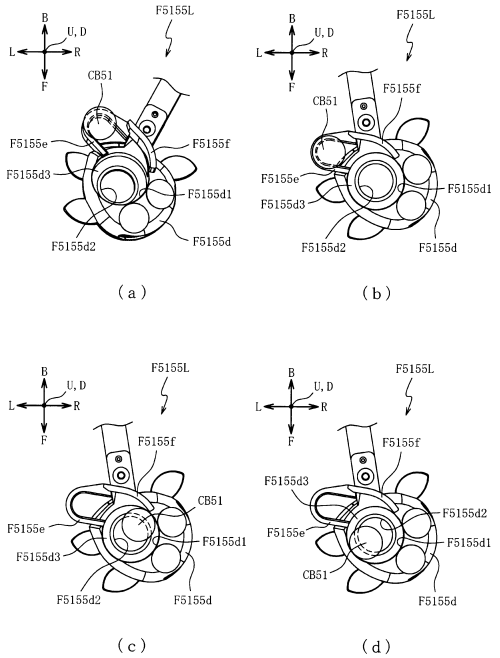
【図１３９７】



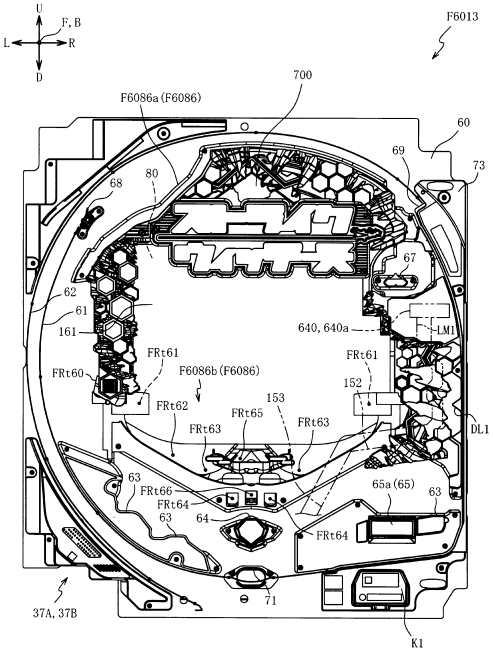
【図１３９８】



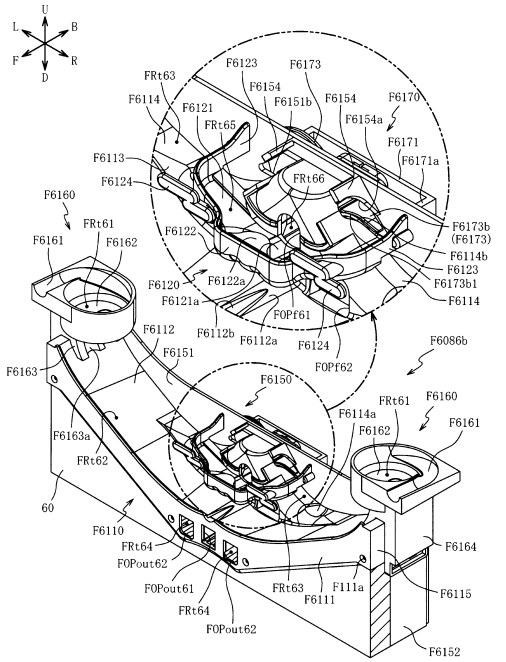
【図１３９９】



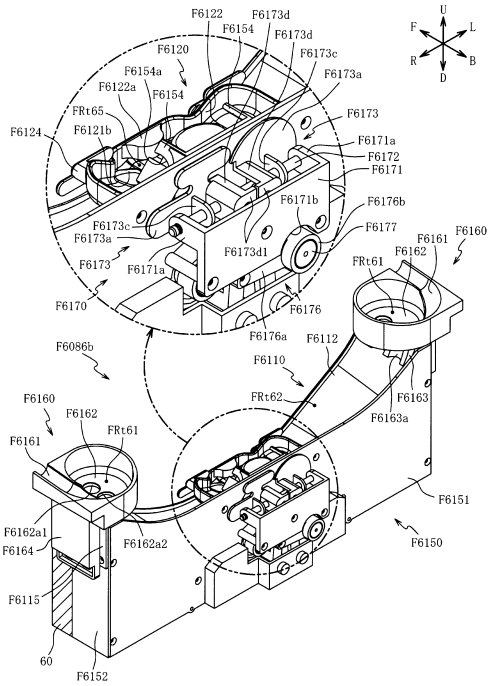
【図１４００】



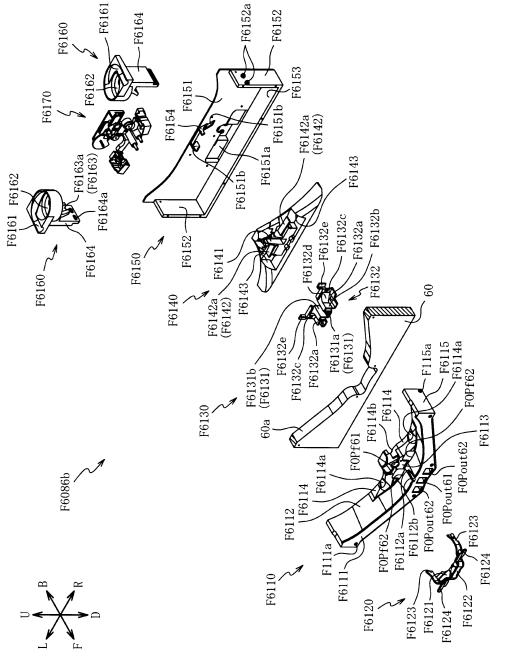
【図１４０１】



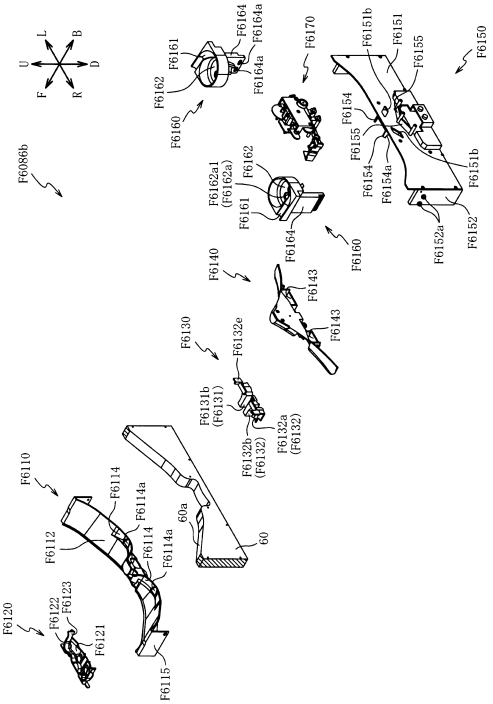
【図１４０２】



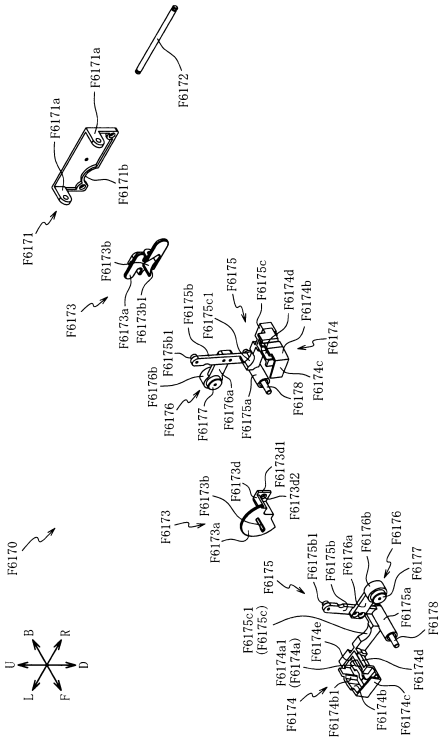
【図１４０３】



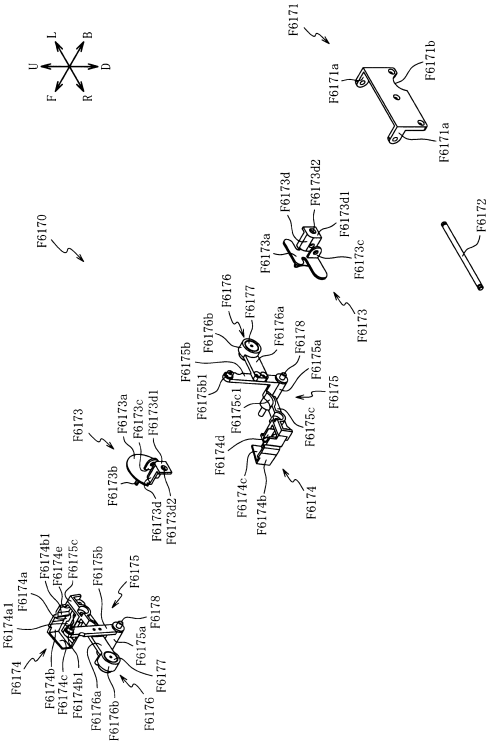
【図１４０４】



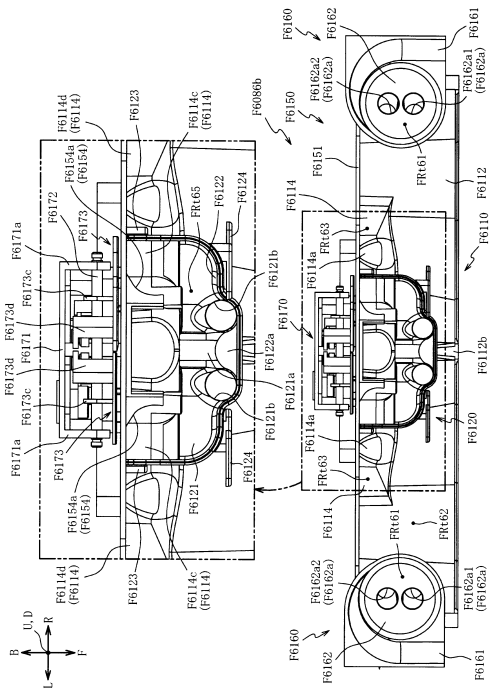
【図１４０５】



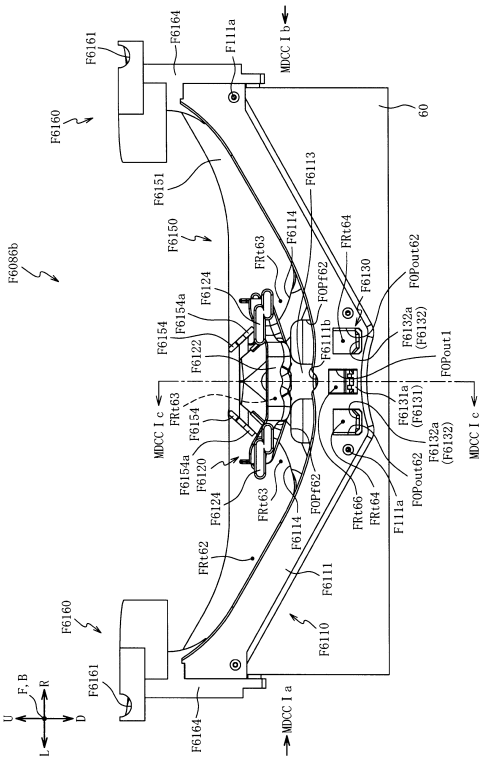
【図１４０６】



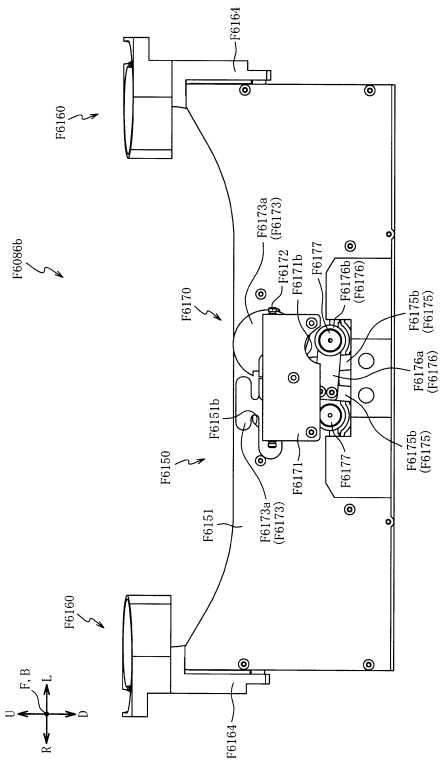
【図１４０７】



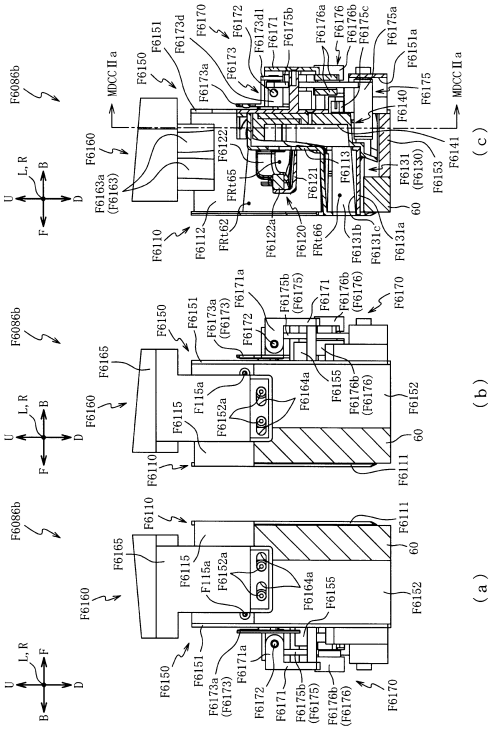
【図１４０８】



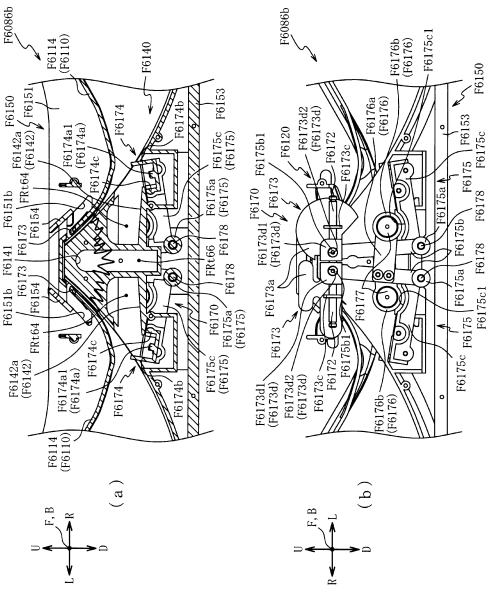
【図１４０９】



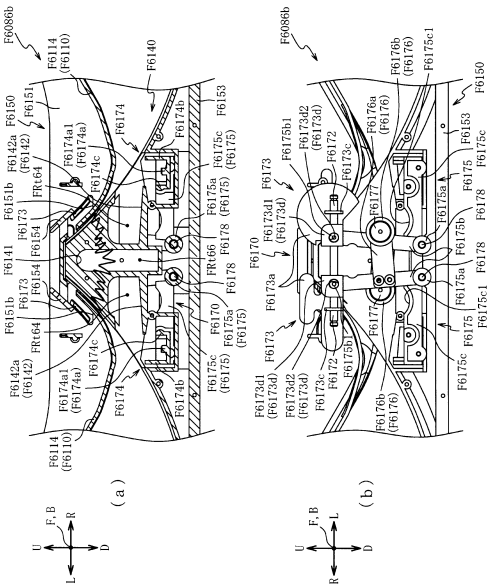
【図１４１０】



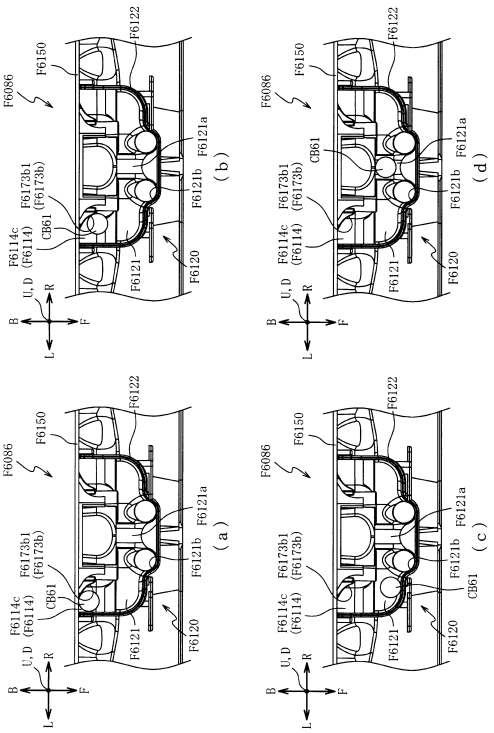
【図１４１１】



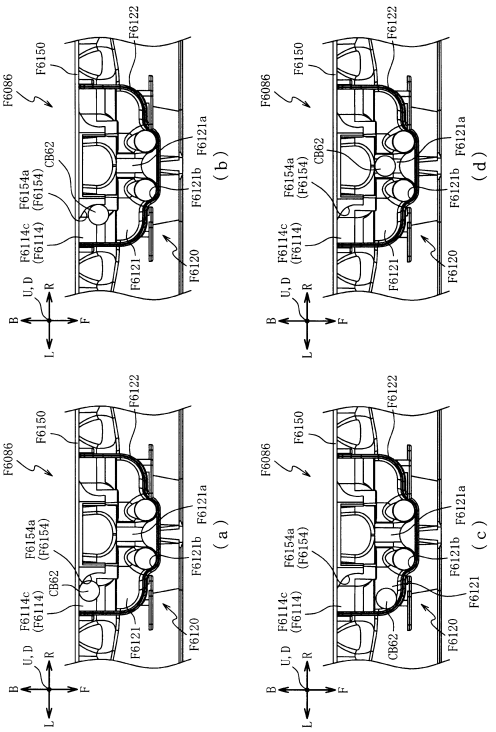
【図１４１２】



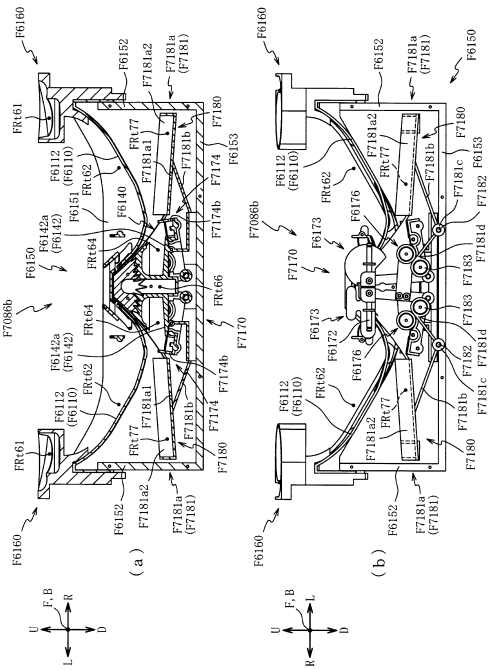
【図１４１３】



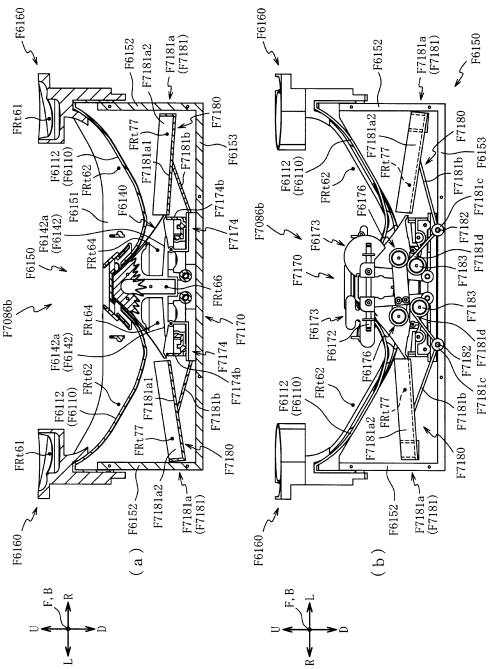
【図１４１４】



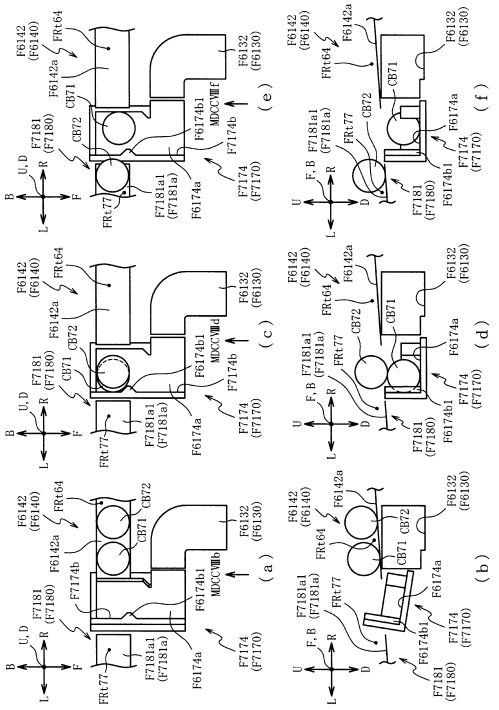
【図１４１５】



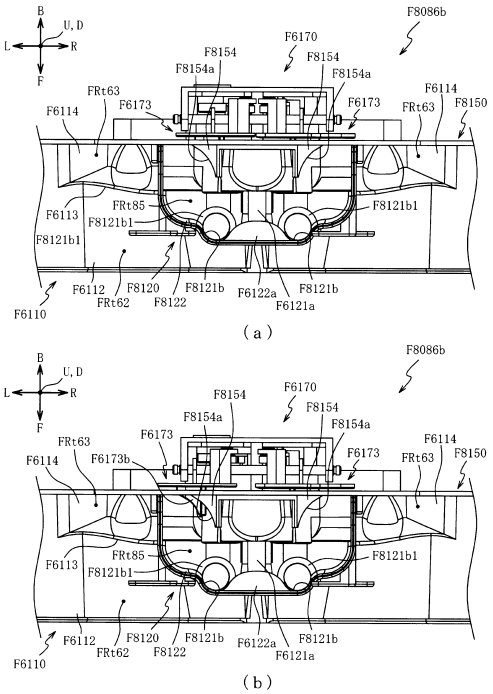
【図１４１６】



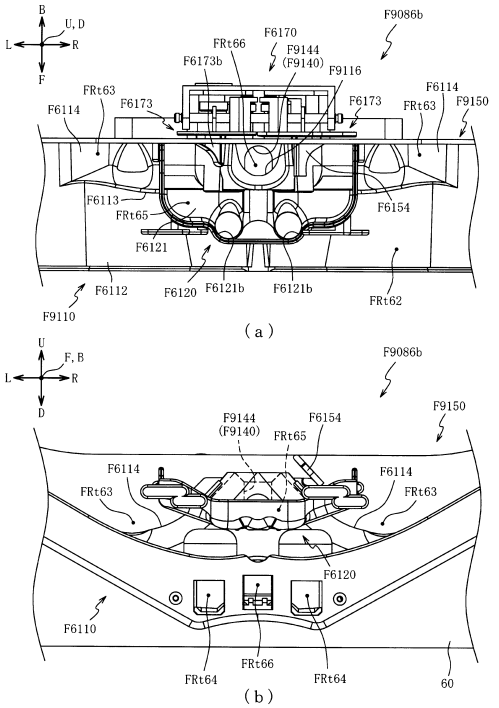
【図１４１７】



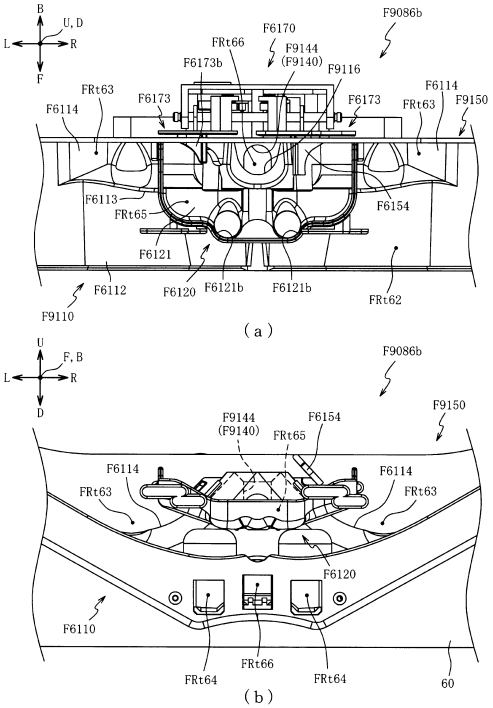
【図１４１８】



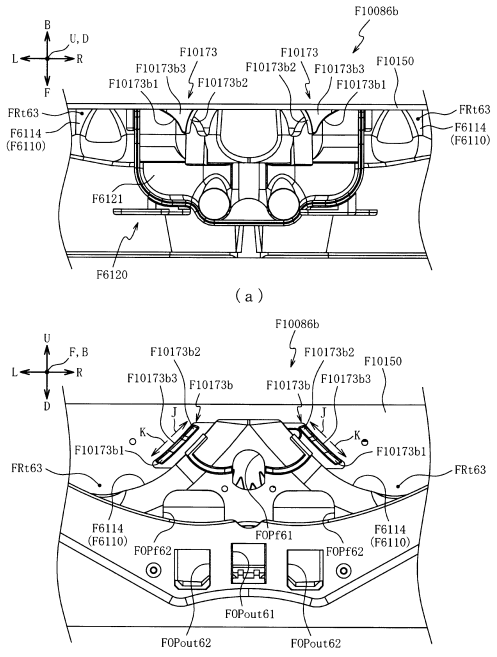
【図１４１９】



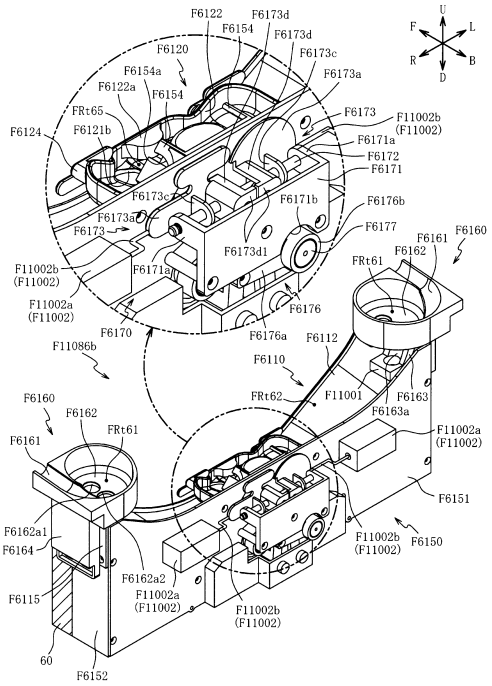
【図１４２０】



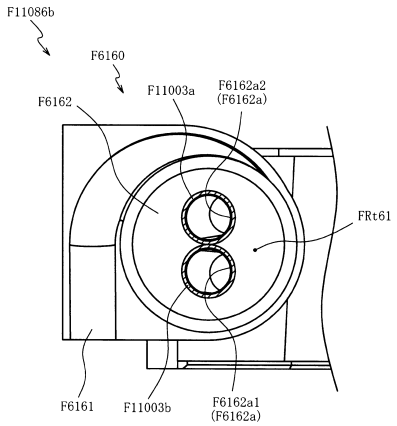
【図１４２１】



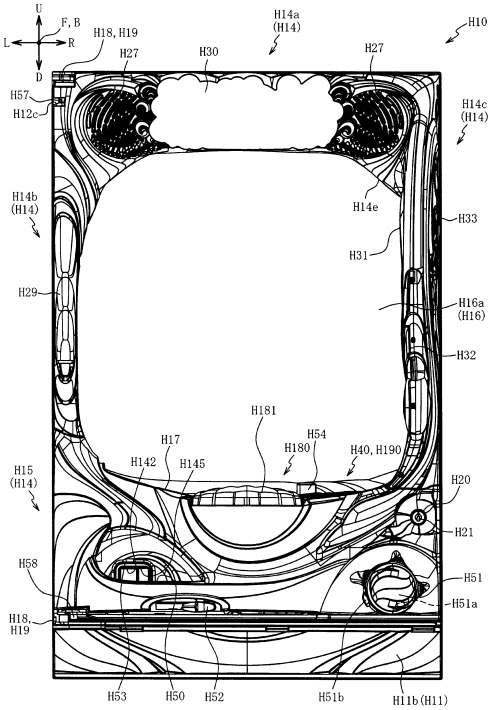
【図１４２２】



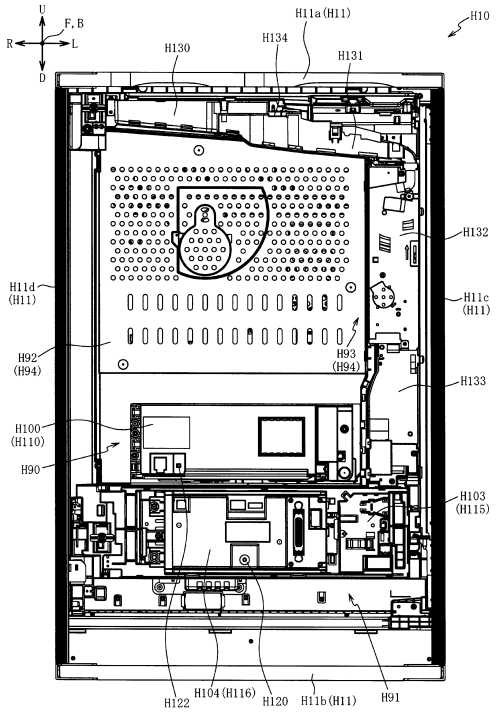
【図１４２３】



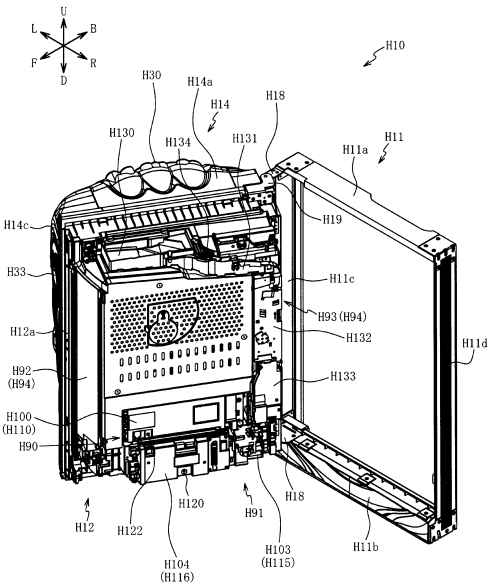
【図１４２４】



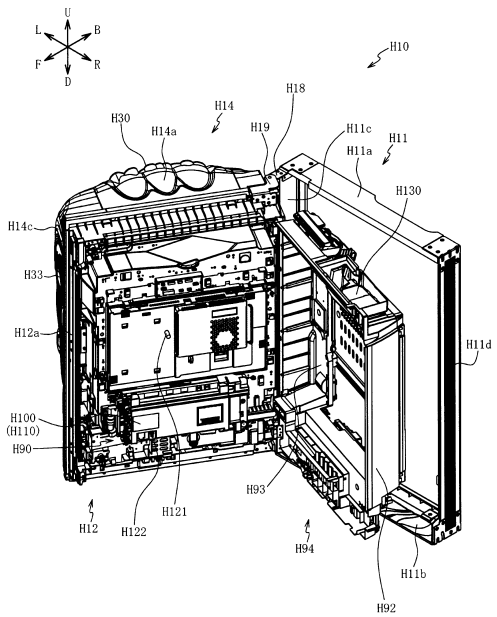
【図１４２５】



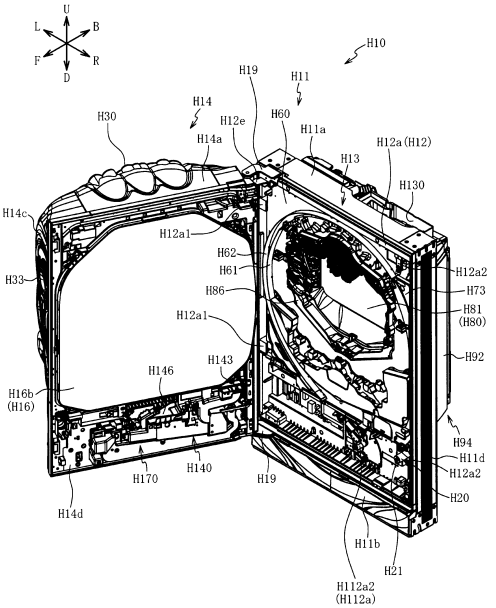
【図１４２６】



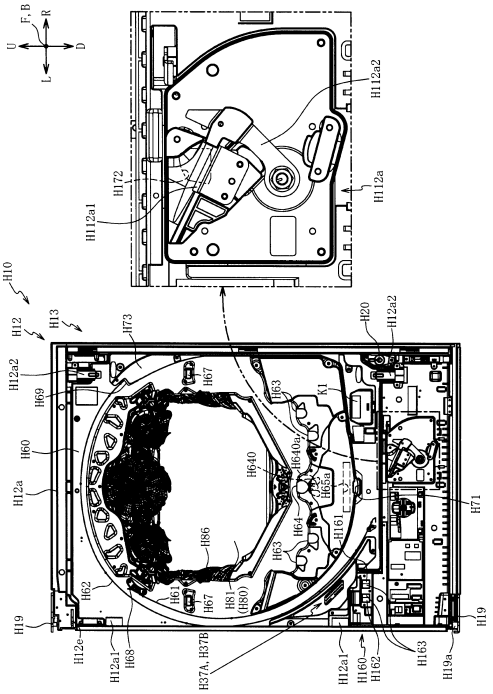
【図１４２７】



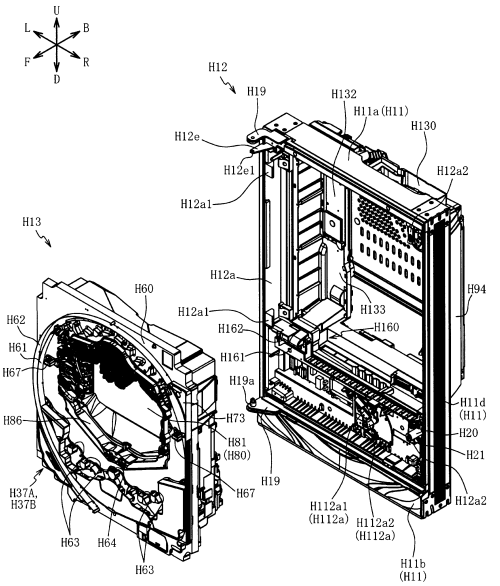
【図１４２８】



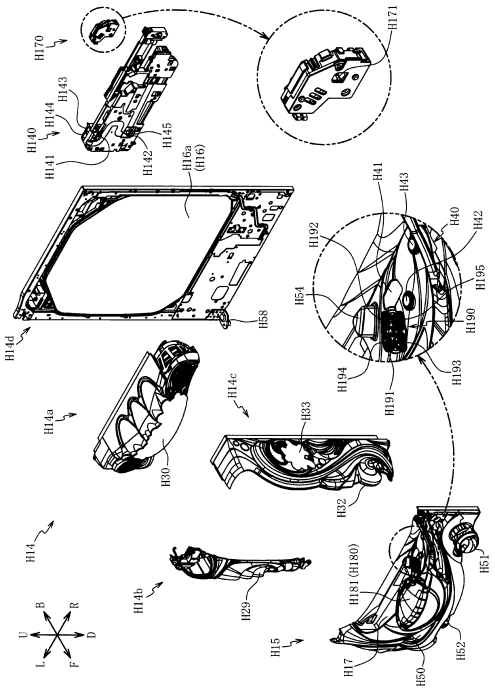
【図１４２９】



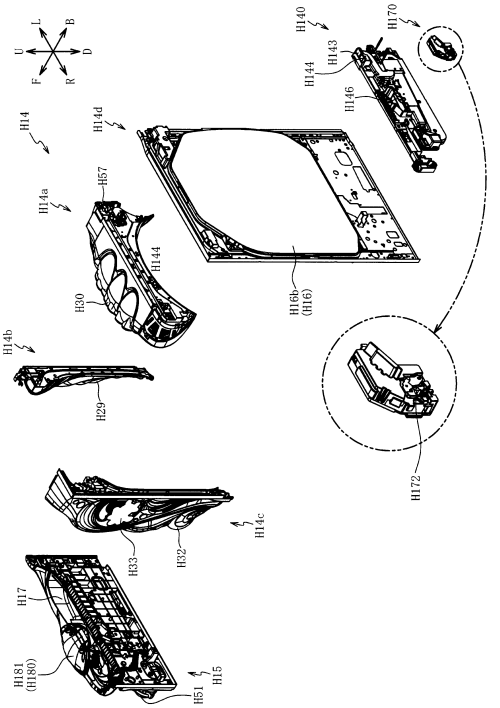
【図１４３０】



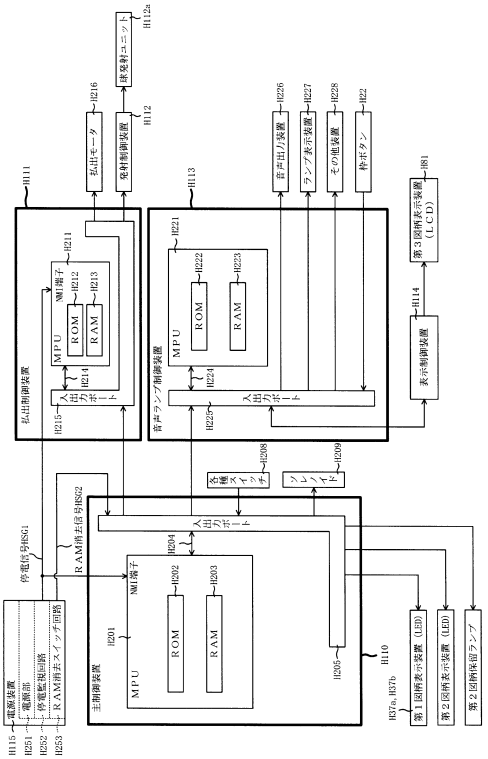
【図１４３１】



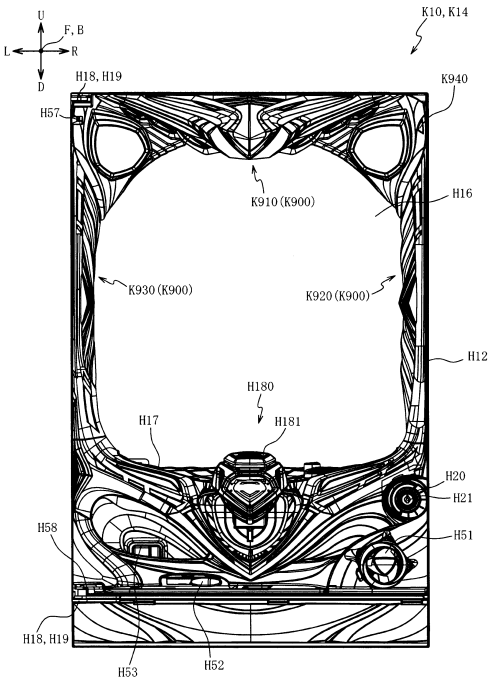
【図１４３２】



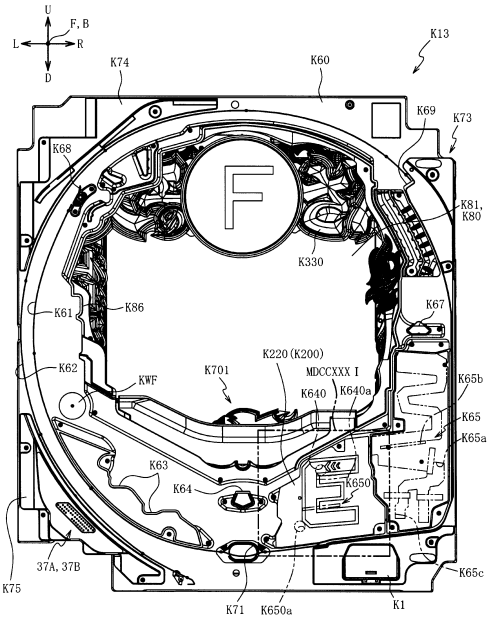
【図１４３３】



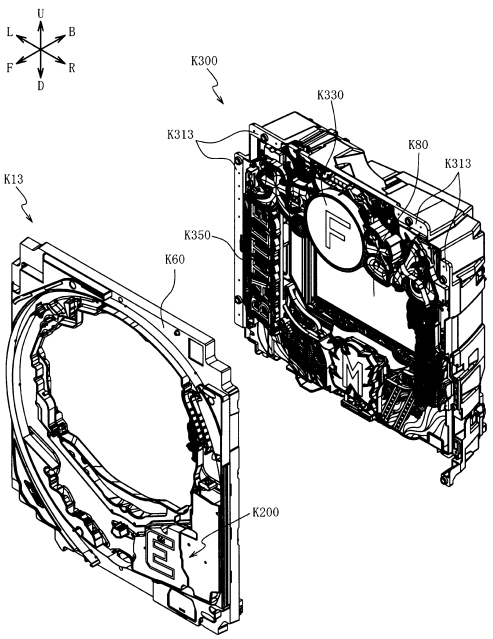
【図１４３４】



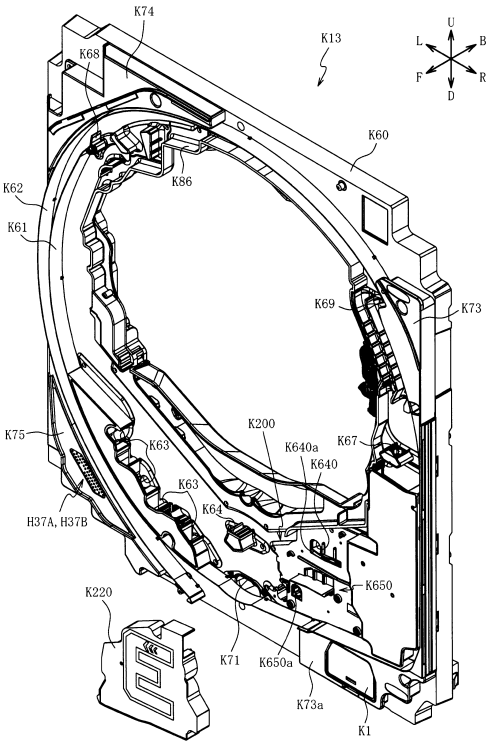
【図１４３５】



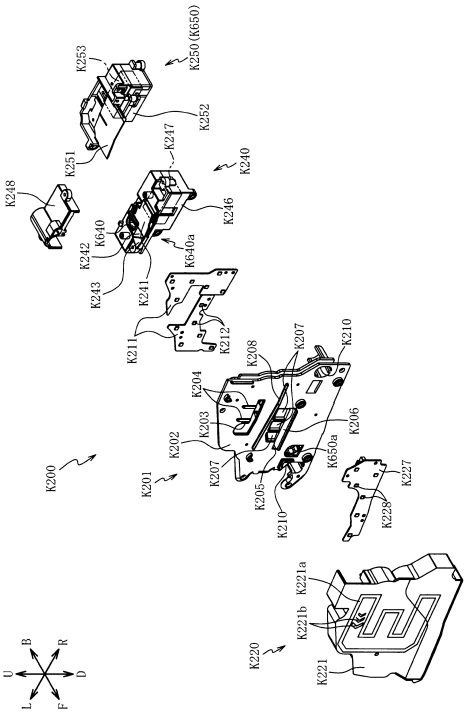
【図１４３６】



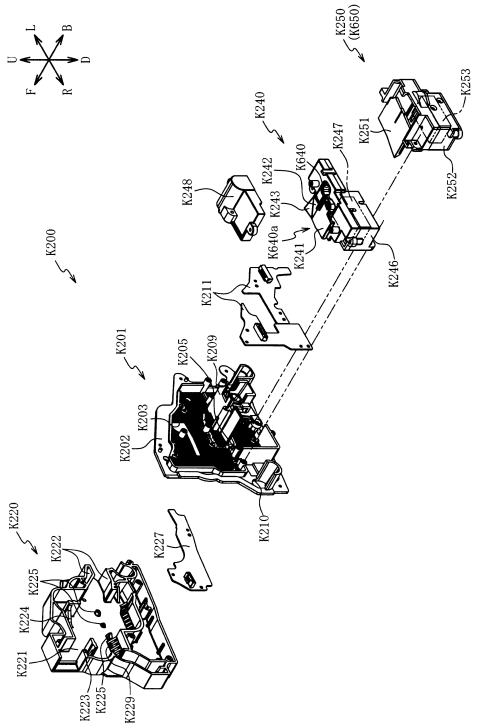
【図１４３７】



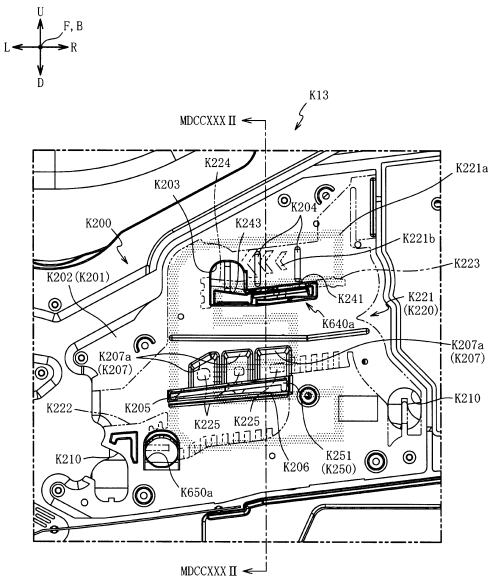
【図１４３８】



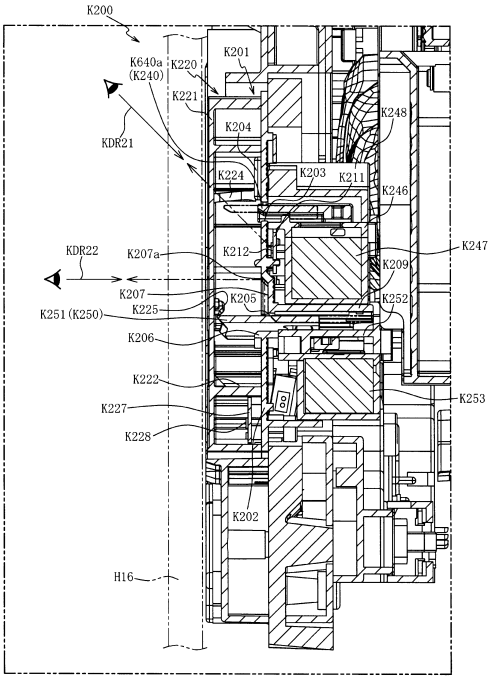
【図１４３９】



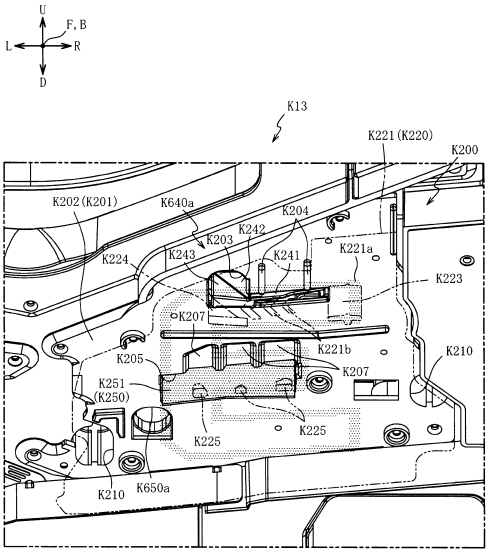
【図１４４０】



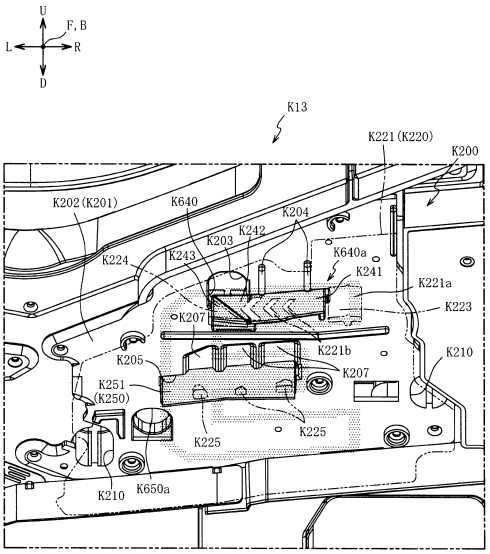
【図１４４１】



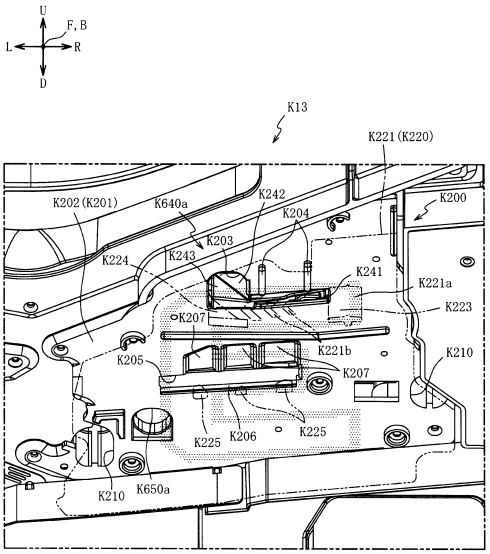
【図１４４２】



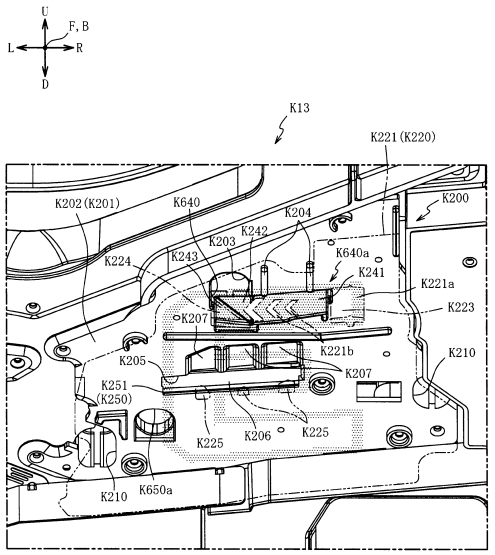
【図１４４３】



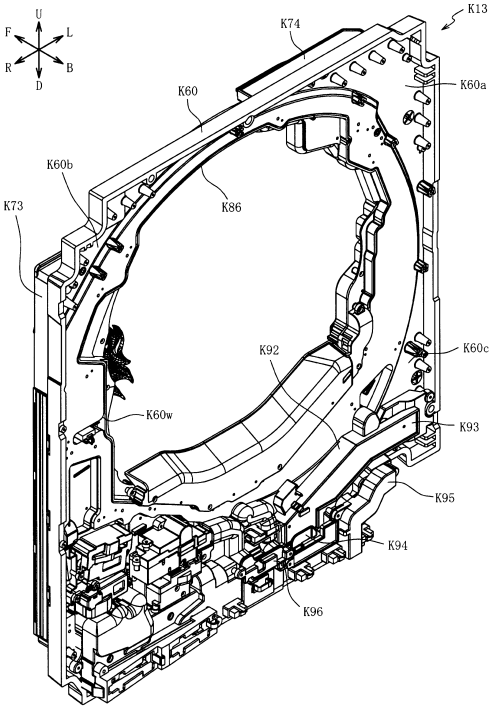
【図１４４４】



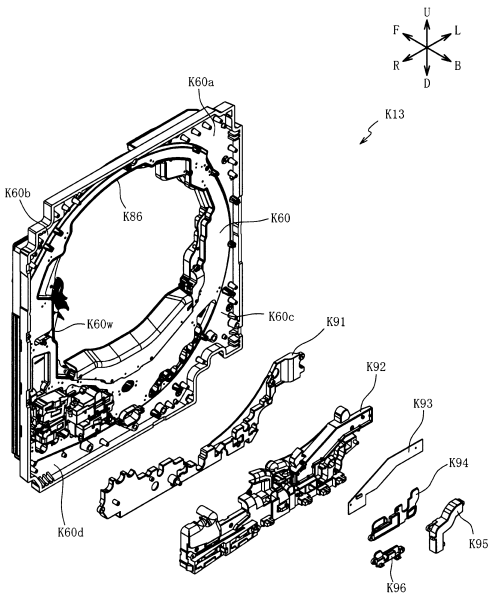
【図１４４５】



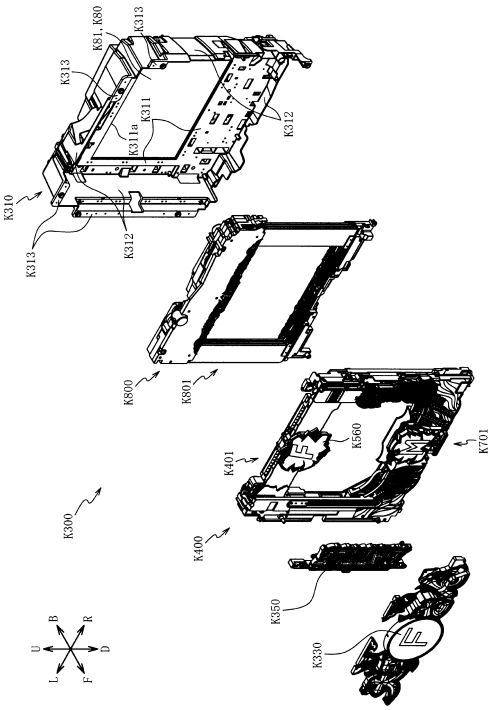
【図１４４６】



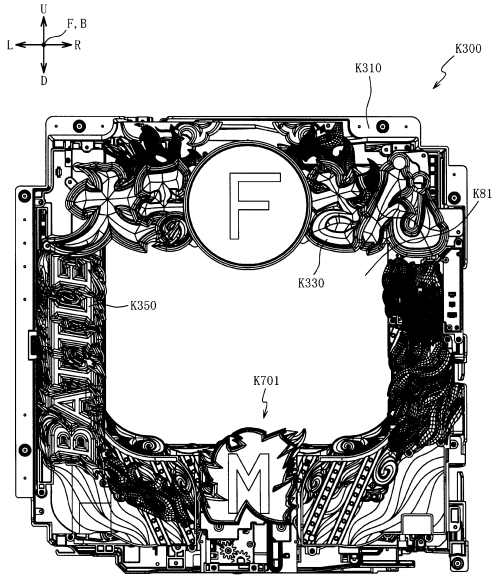
【図１４４７】



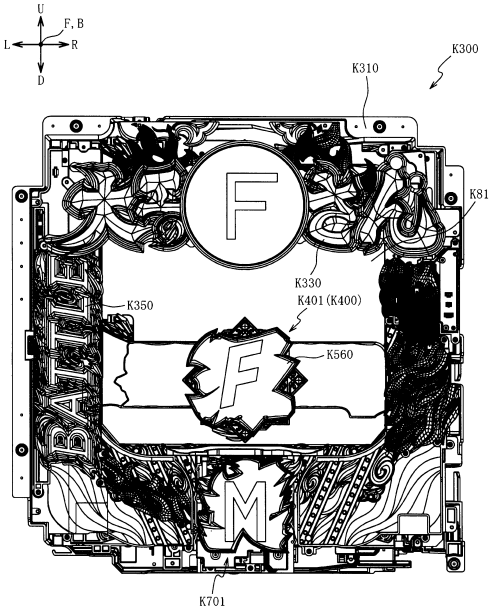
【図１４４８】



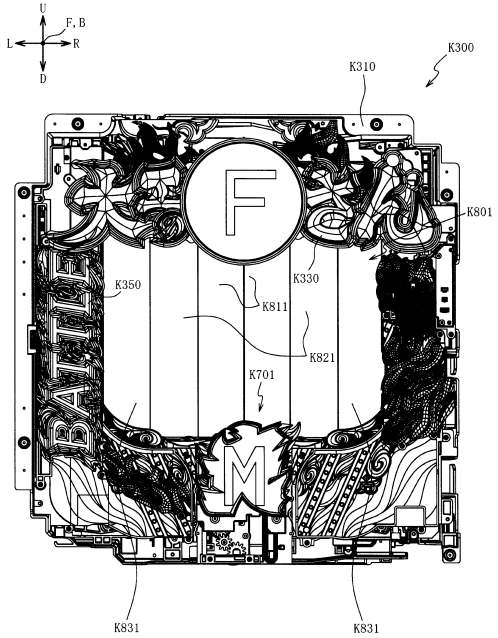
【図１４４９】



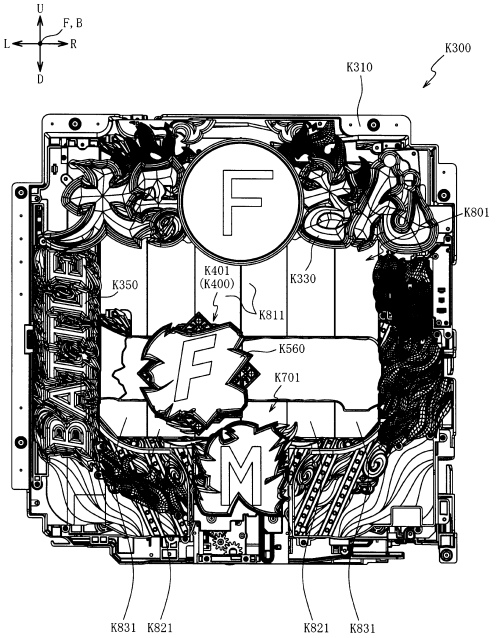
【図１４５０】



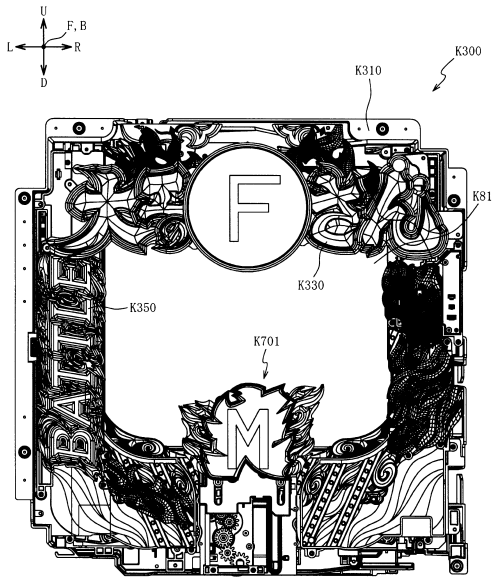
【図１４５１】



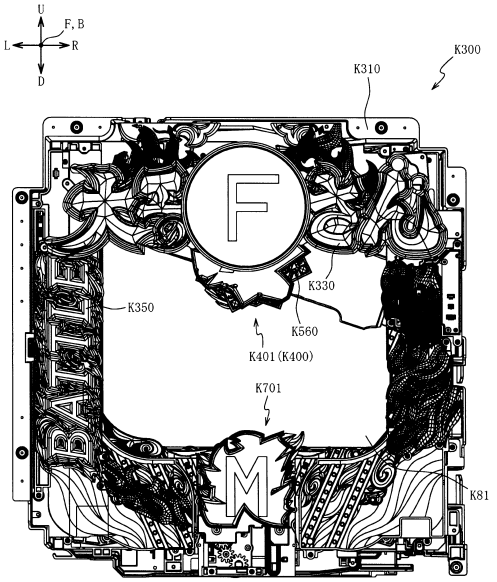
【図１４５２】



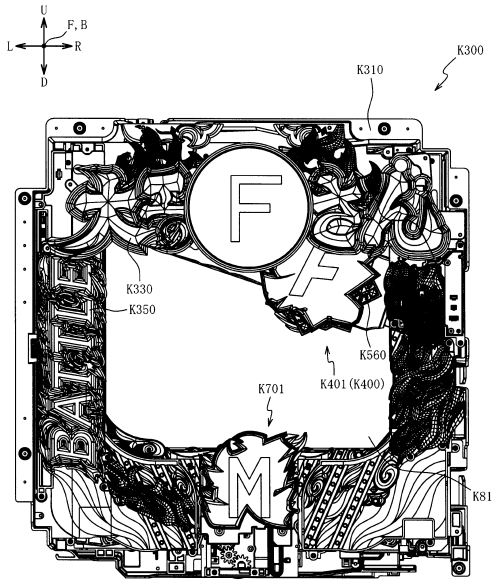
【図１４５３】



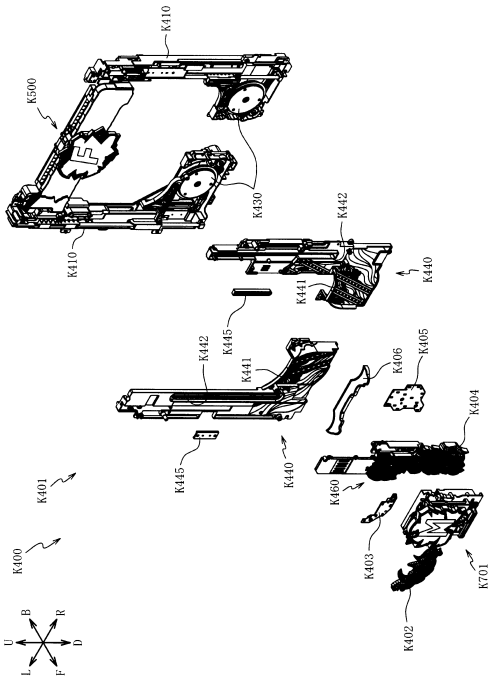
【図１４５４】



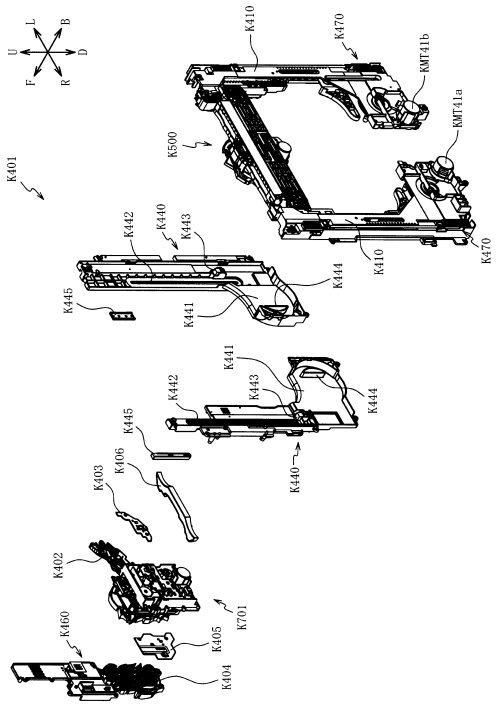
【図１４５５】



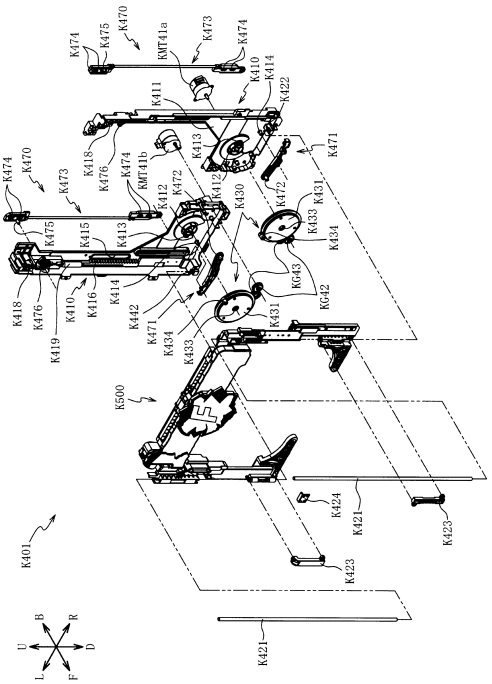
【図１４５６】



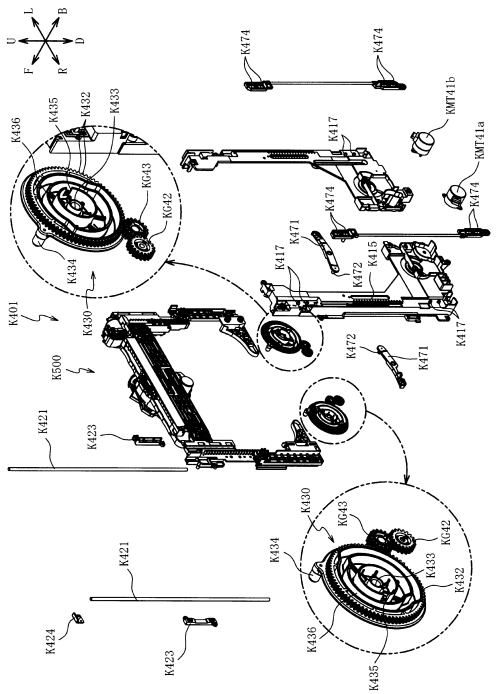
【図１４５７】



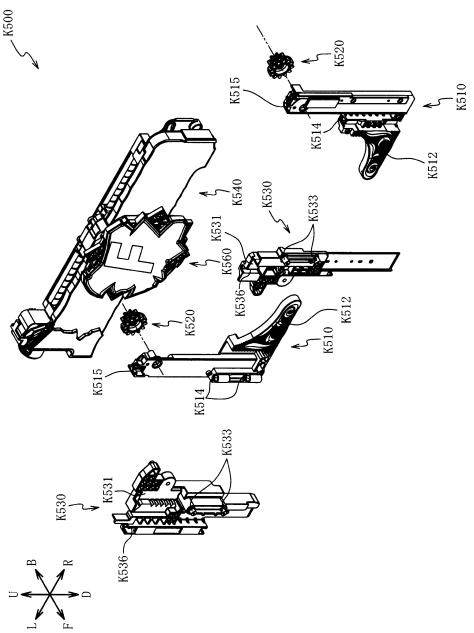
【図１４５８】



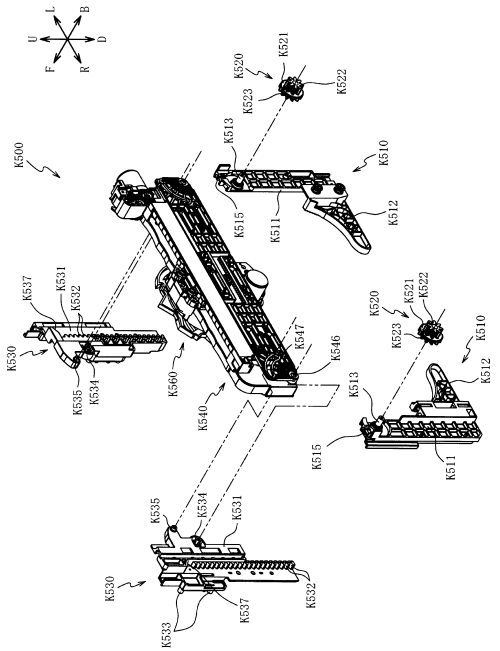
【図１４５９】



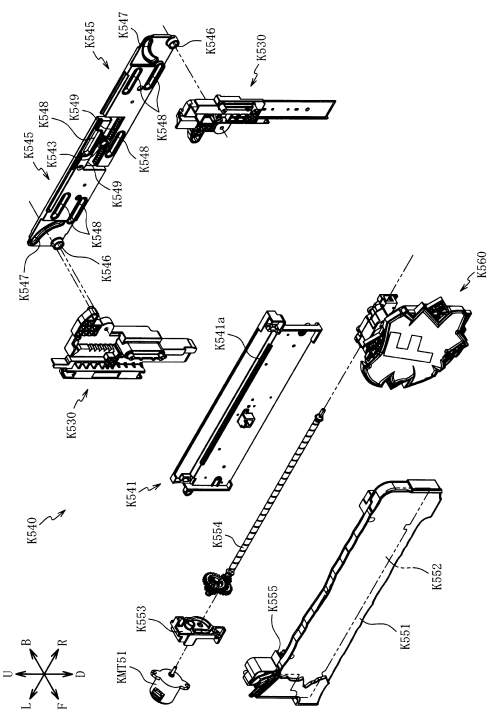
【図１４６０】



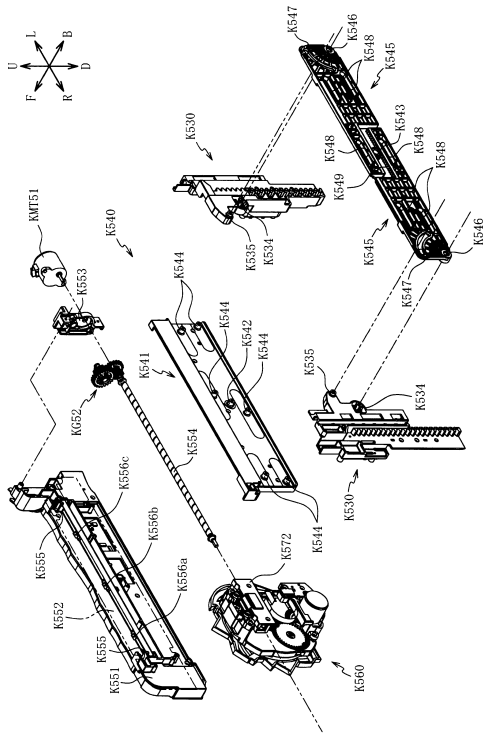
【図１４６１】



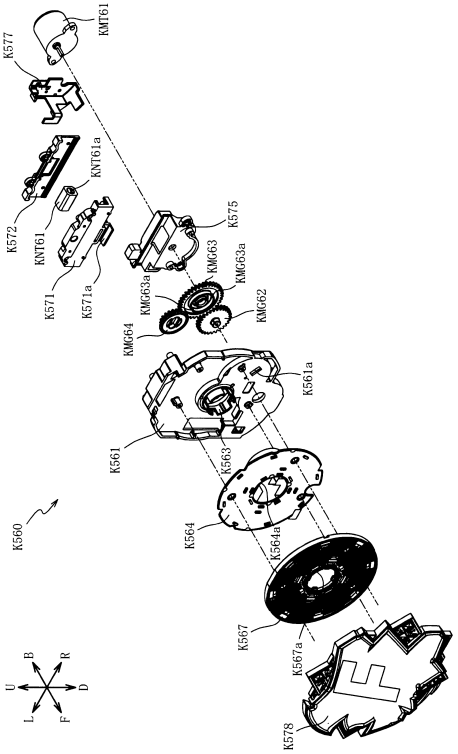
【図１４６２】



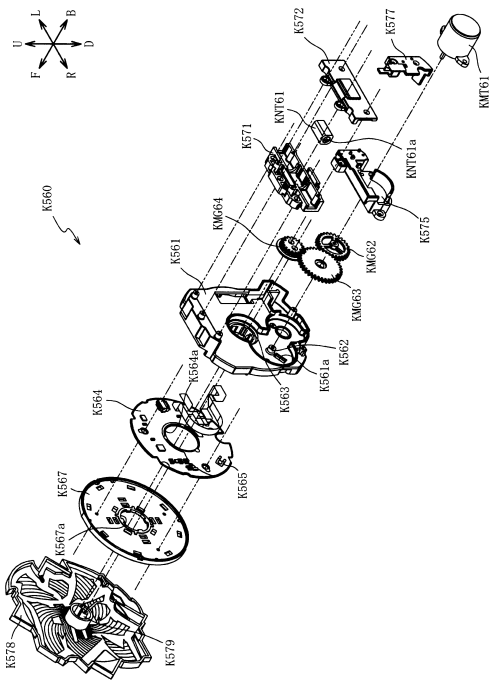
【図１４６３】



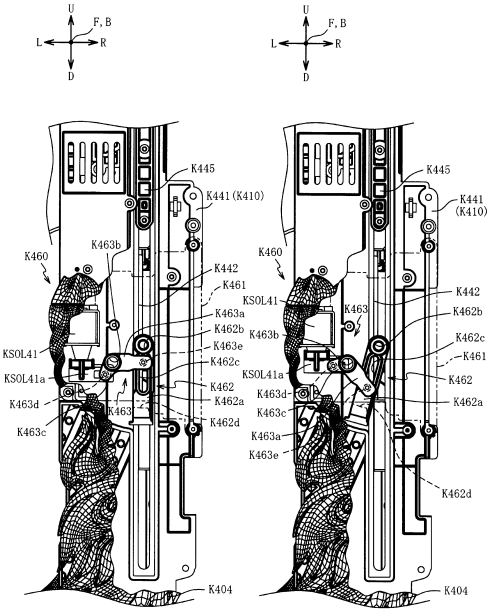
【図１４６４】



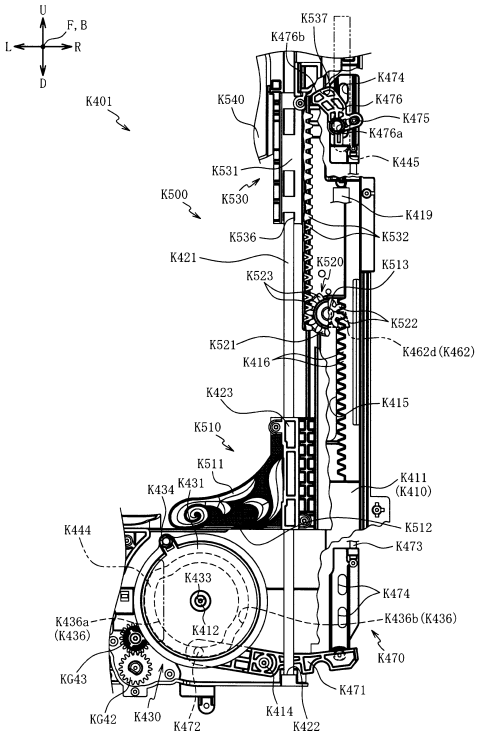
【図１４６５】



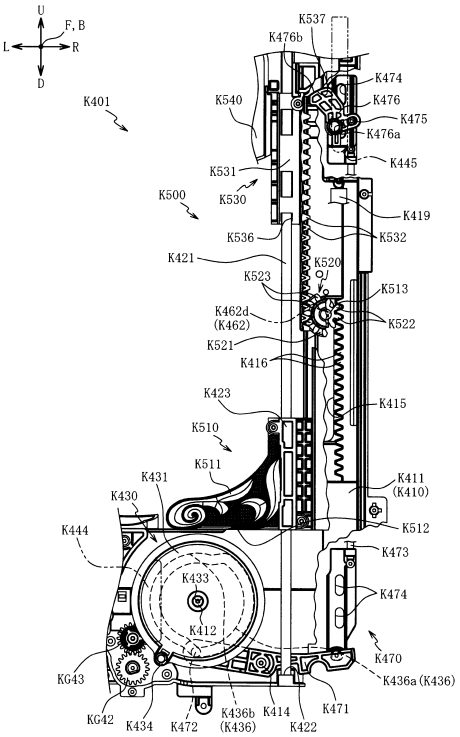
【図１４６６】



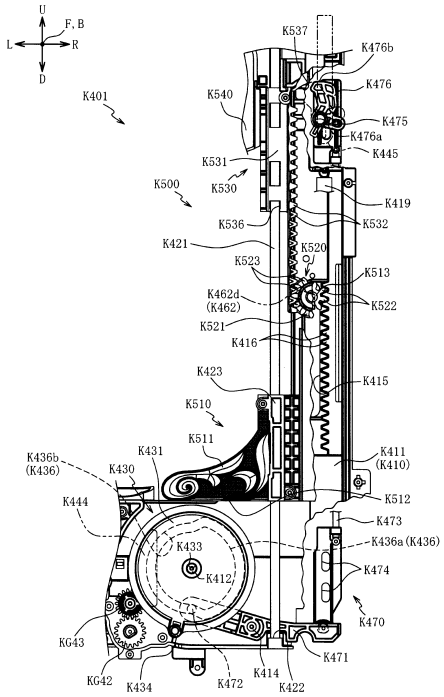
【図１４６７】



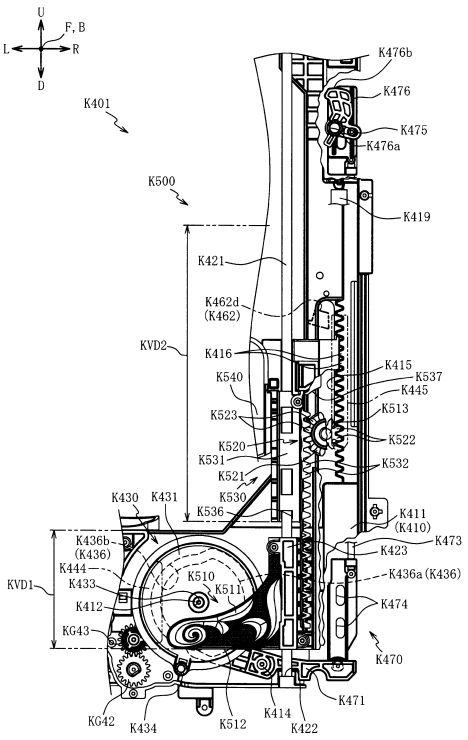
【図１４６８】



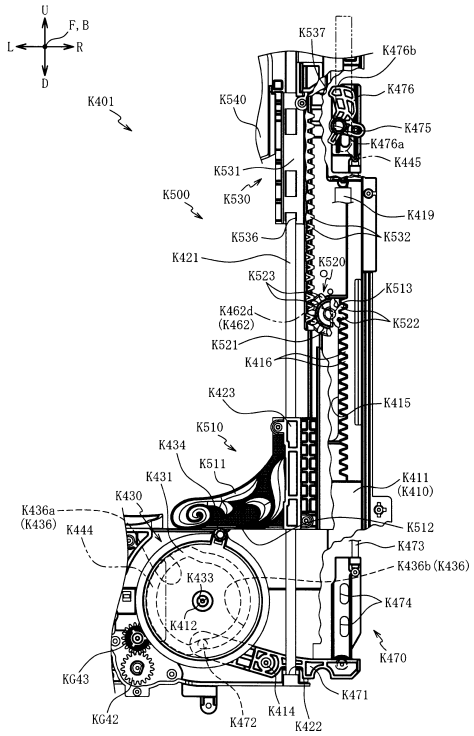
【図１４６９】



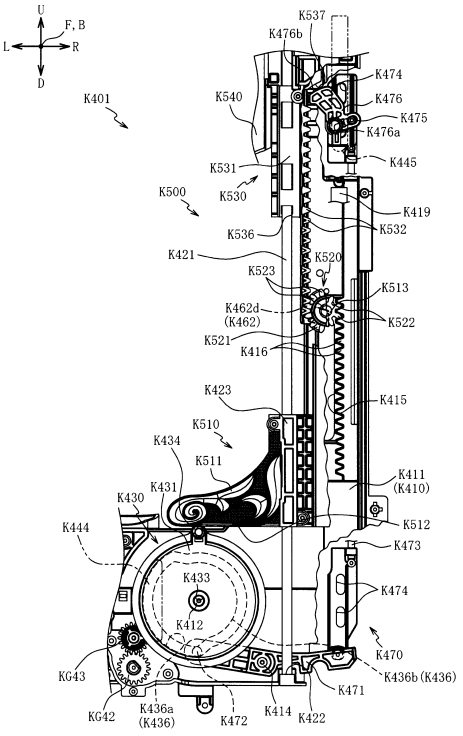
【図１４７０】



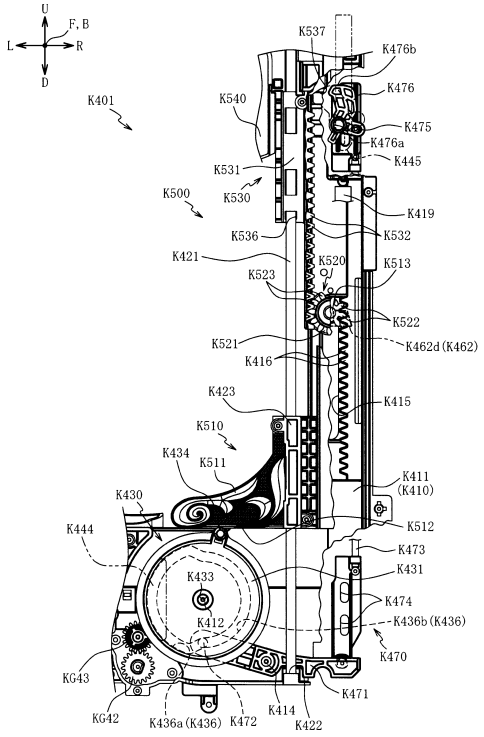
【図１４７１】



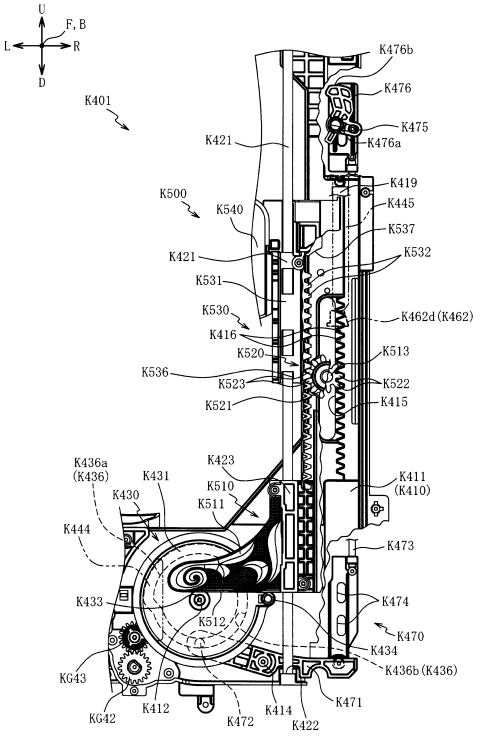
【図１４７２】



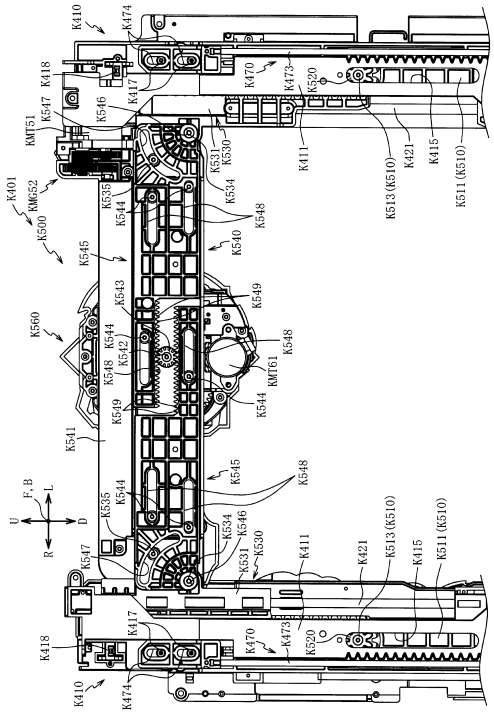
【図１４７３】



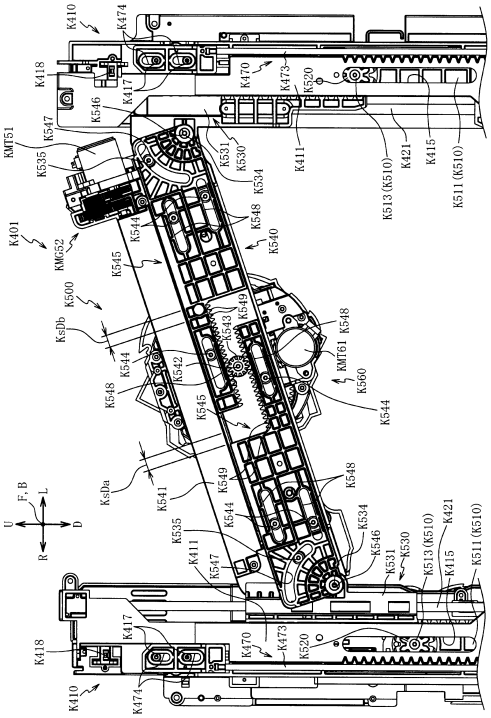
【図１４７４】



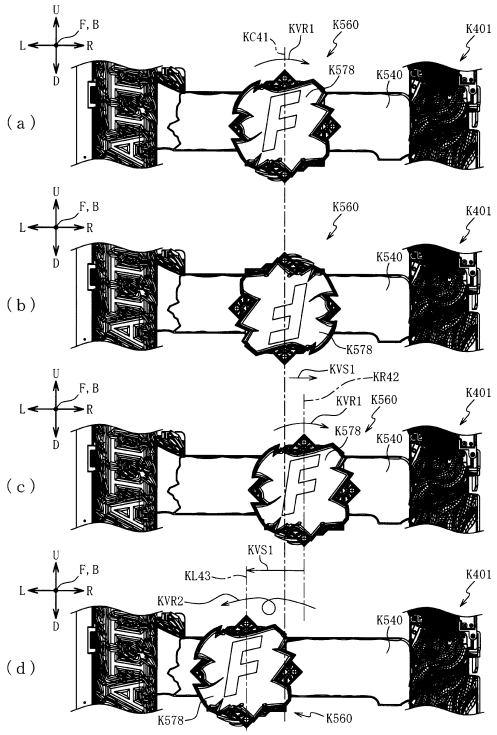
【図１４７５】



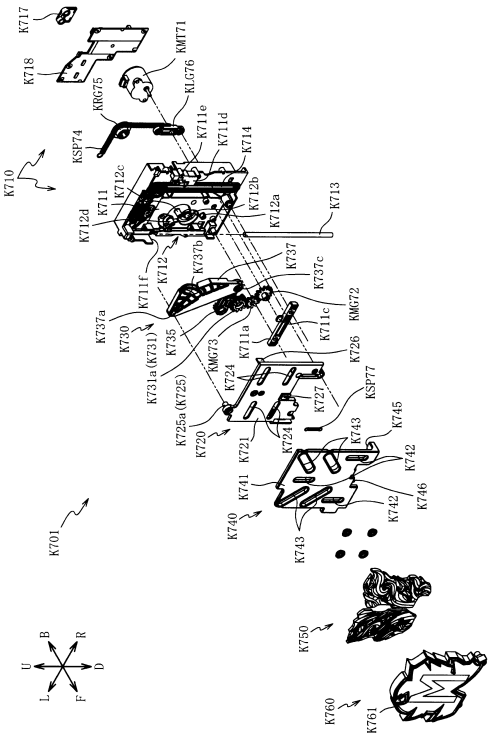
【図１４７６】



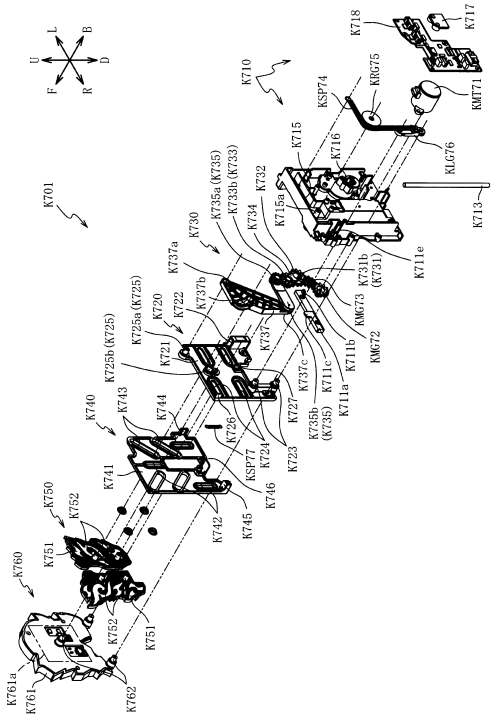
【図１４７７】



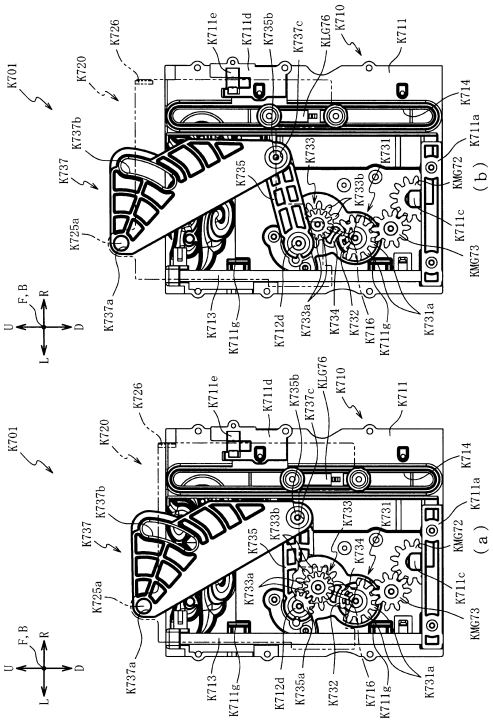
【図１４７８】



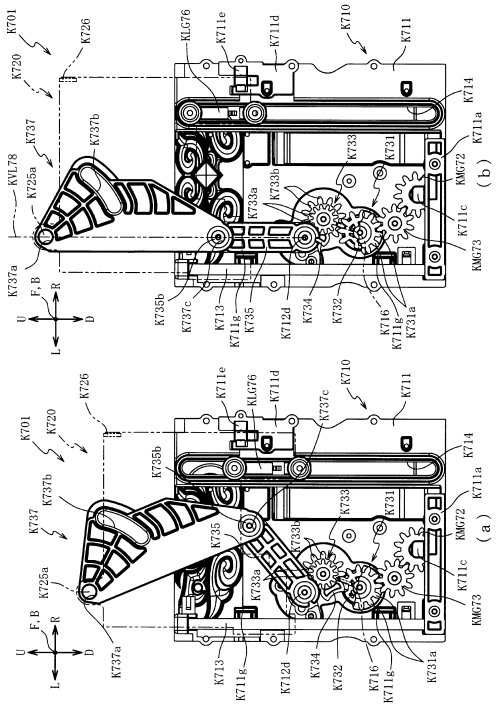
【図１４７９】



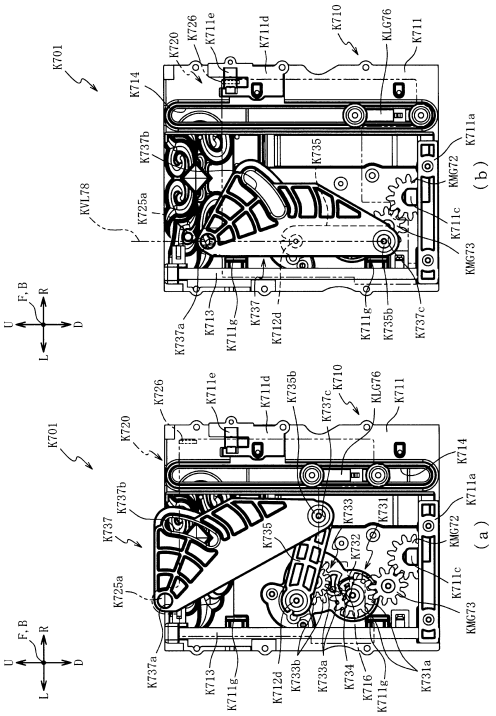
【図１４８０】



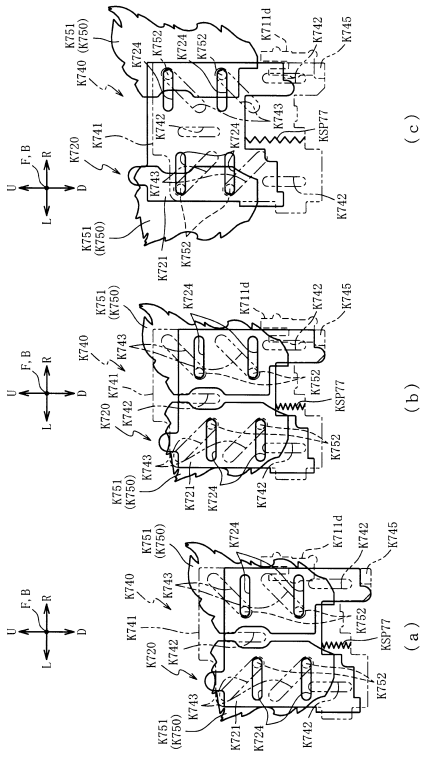
【図１４８１】



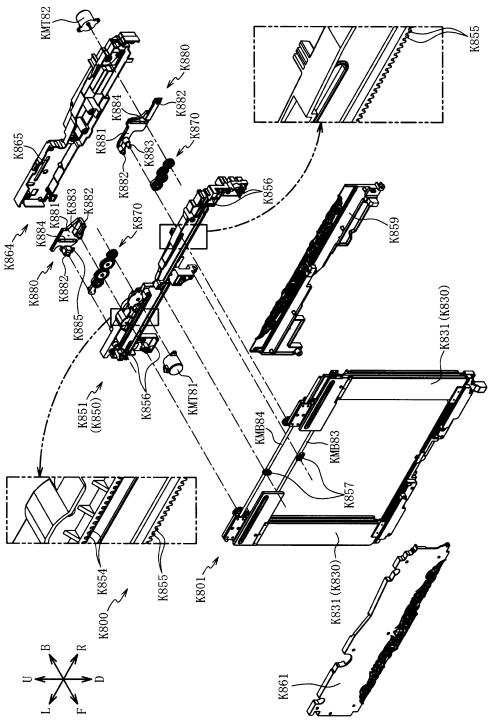
【図１４８２】



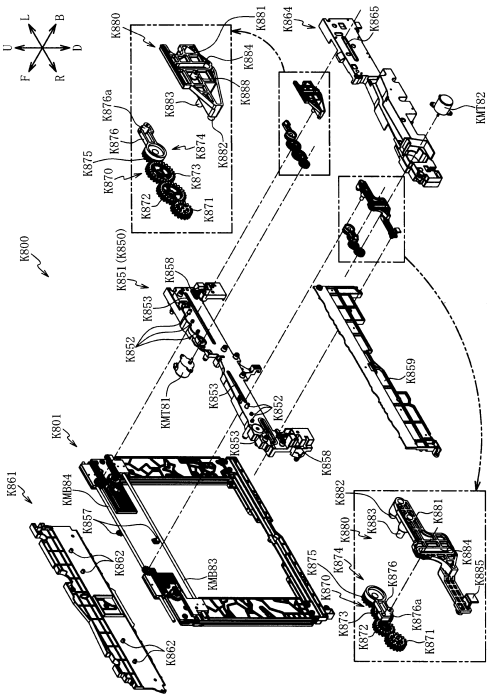
【図１４８３】



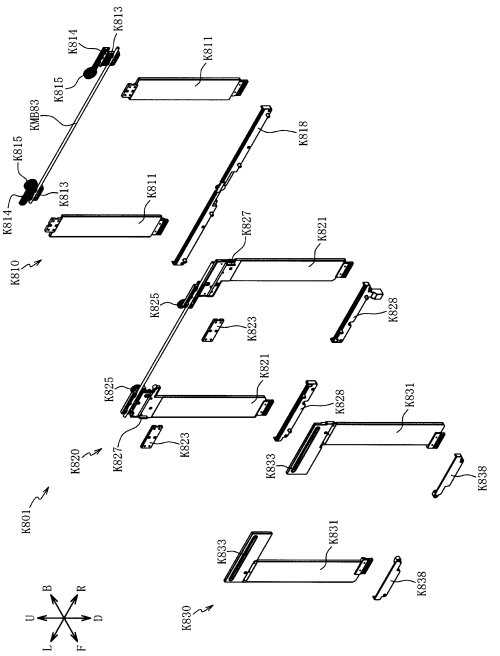
【図１４８４】



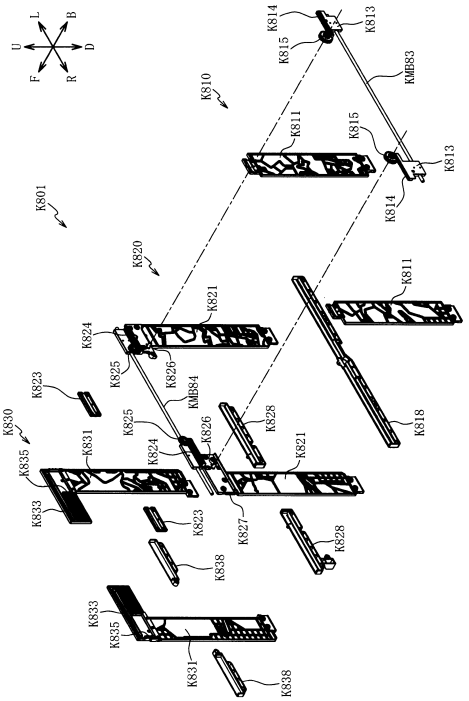
【図１４８５】



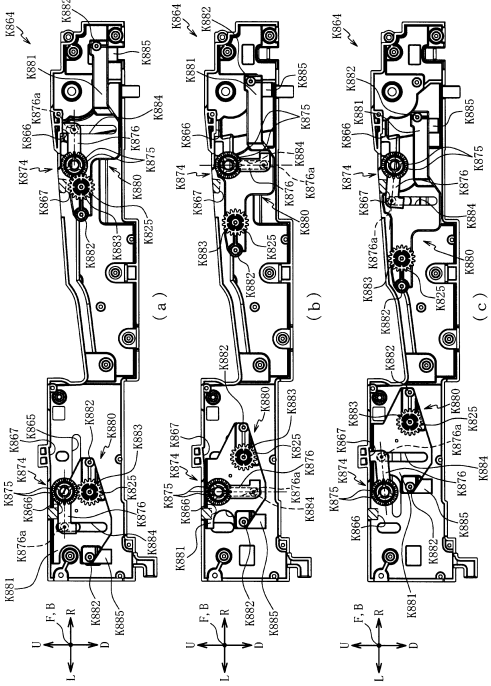
【図１４８６】



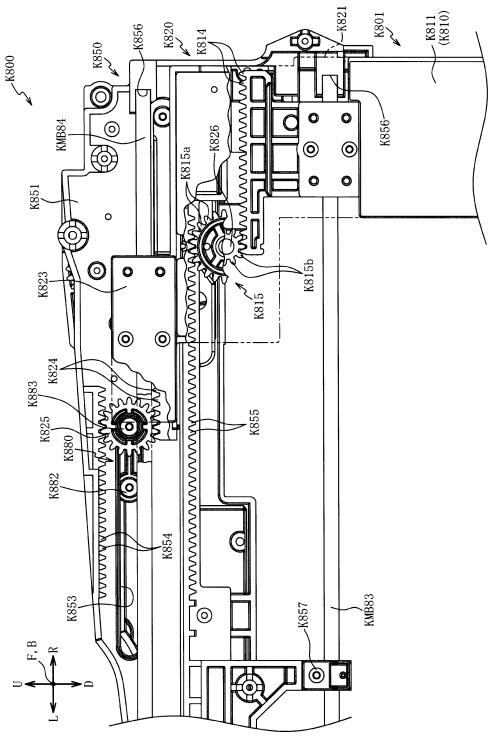
【図１４８７】



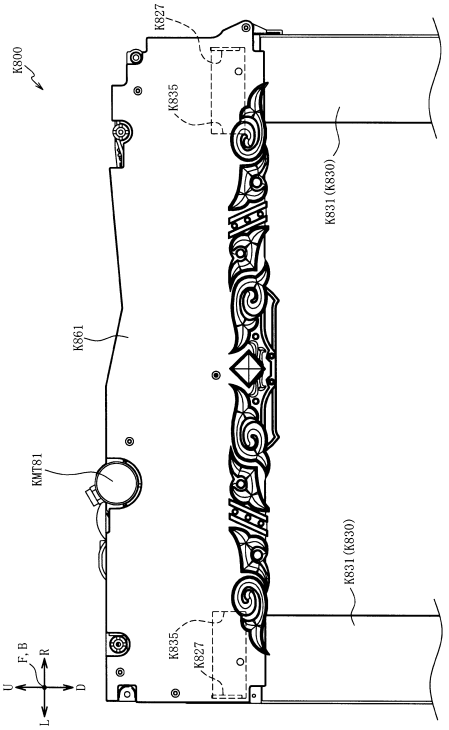
【図１４８８】



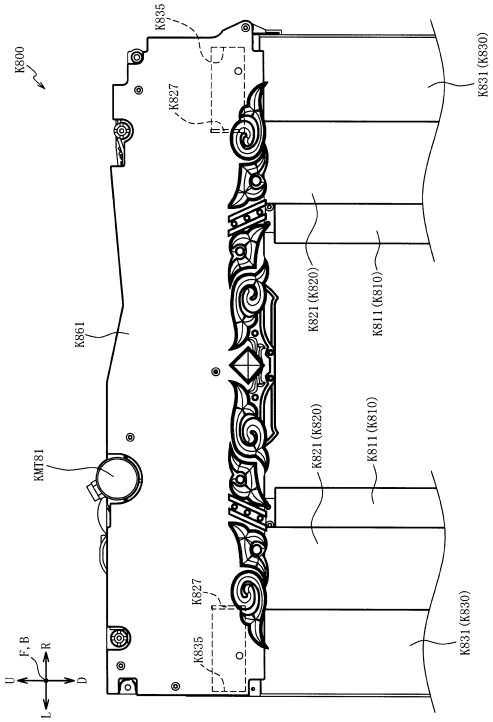
【図１４８９】



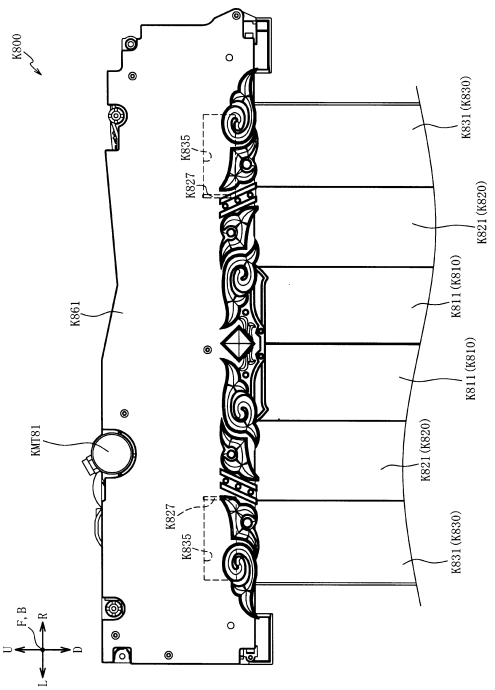
【図１４９０】



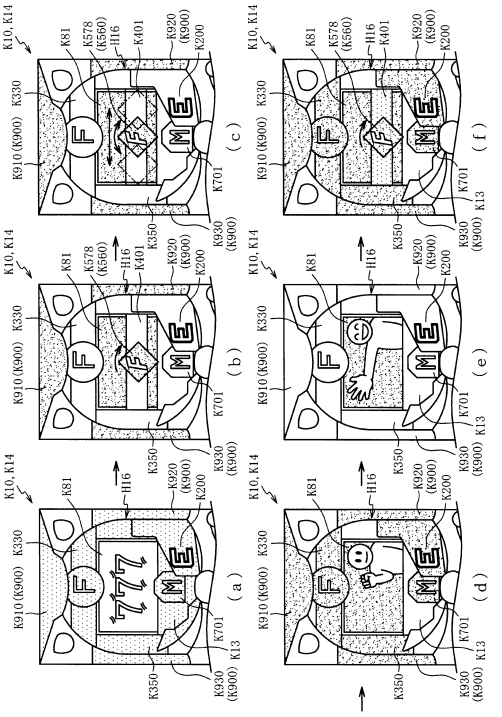
【図１４９１】



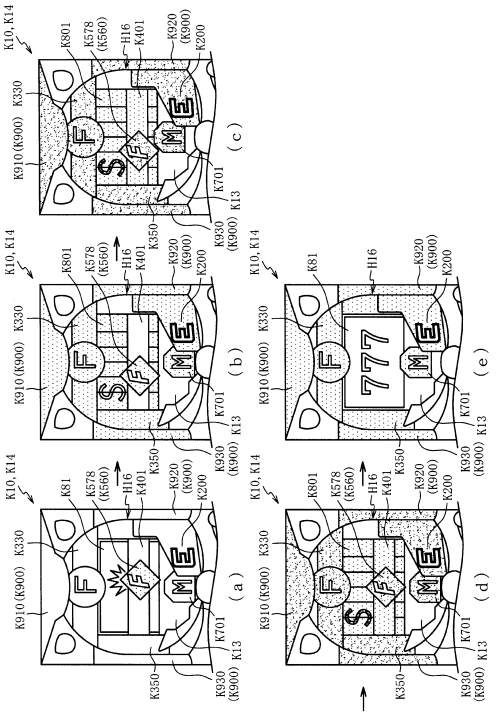
【図１４９２】



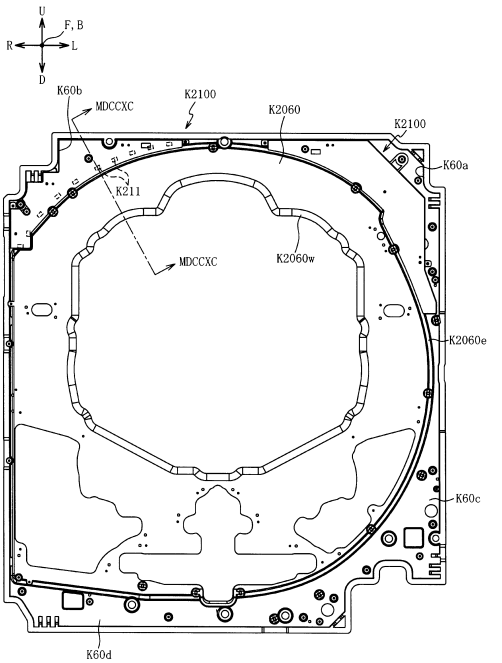
【図１４９３】



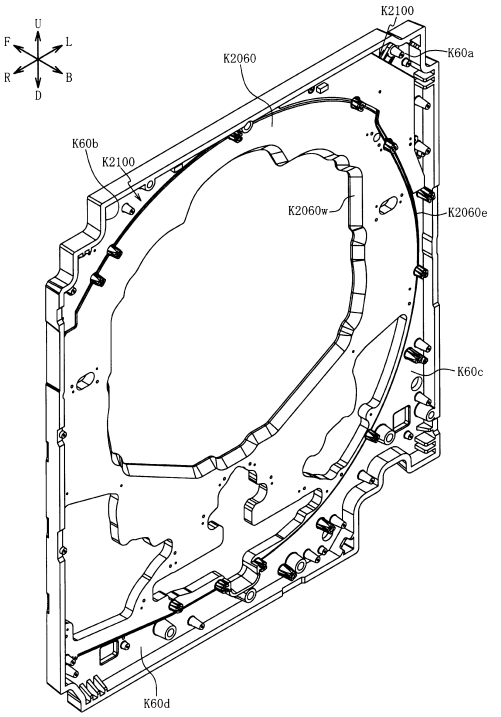
【図１４９４】



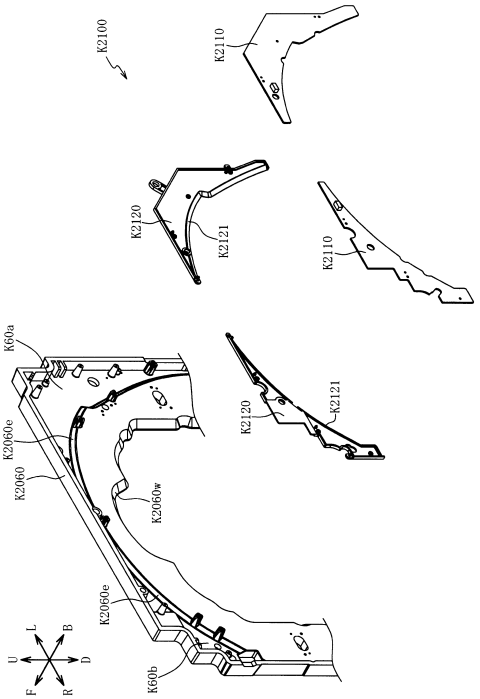
【図１４９５】



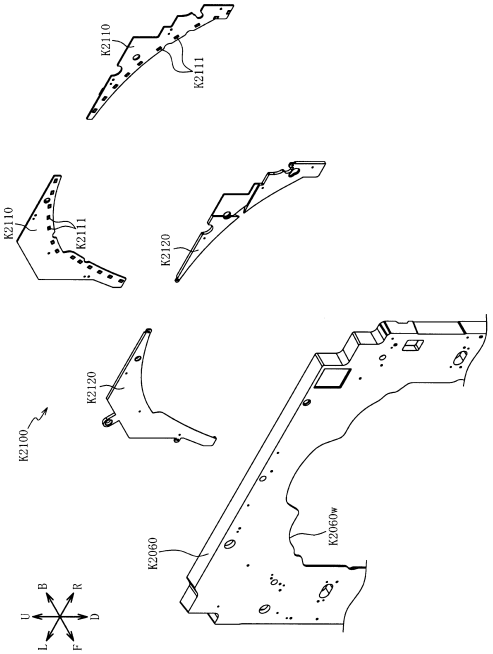
【図１４９６】



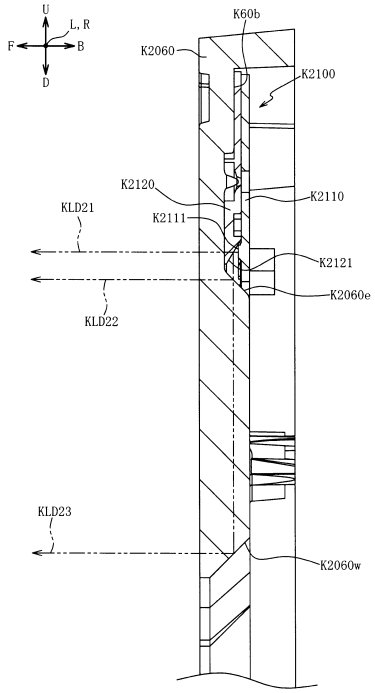
【図１４９７】



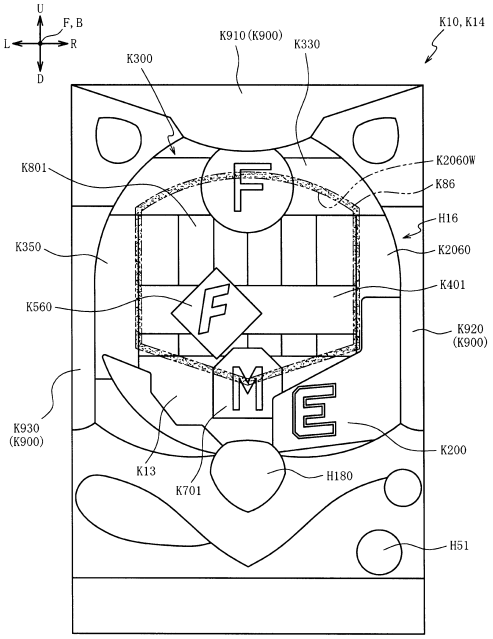
【図１４９８】



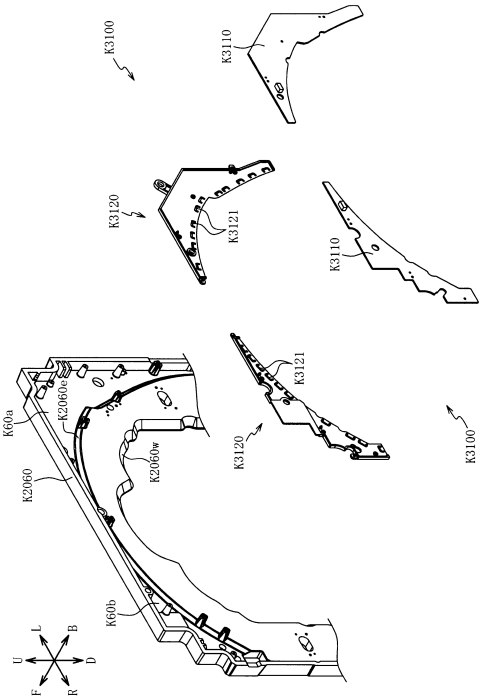
【図１４９９】



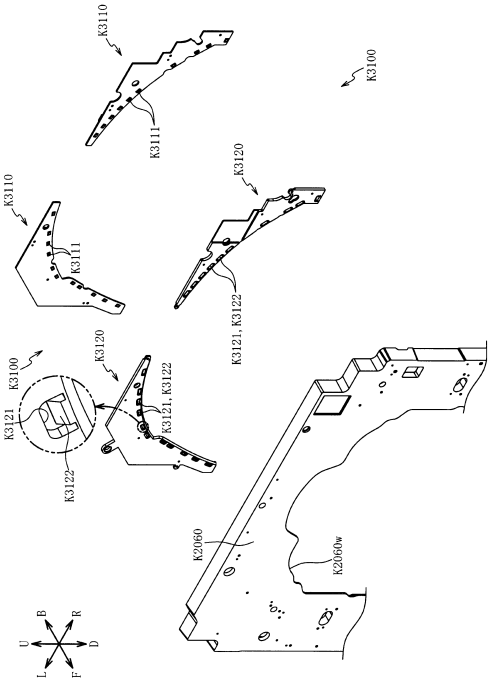
【図１５００】



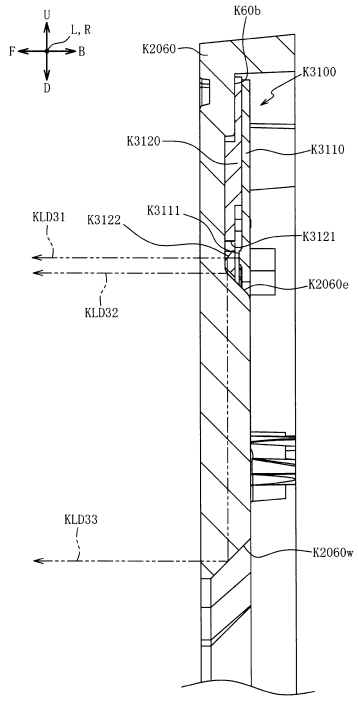
【図１５０１】



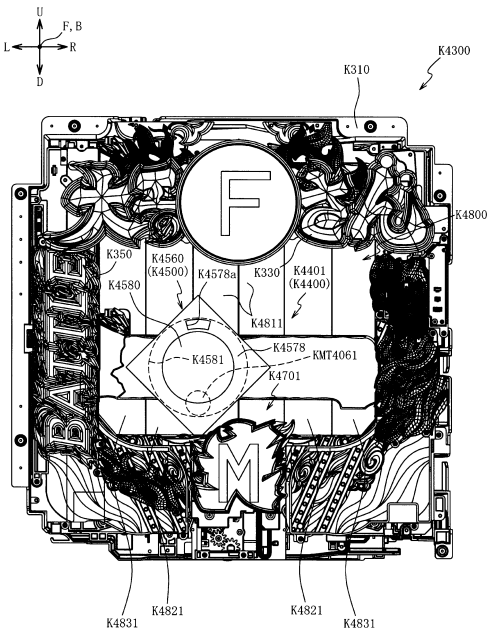
【図１５０２】



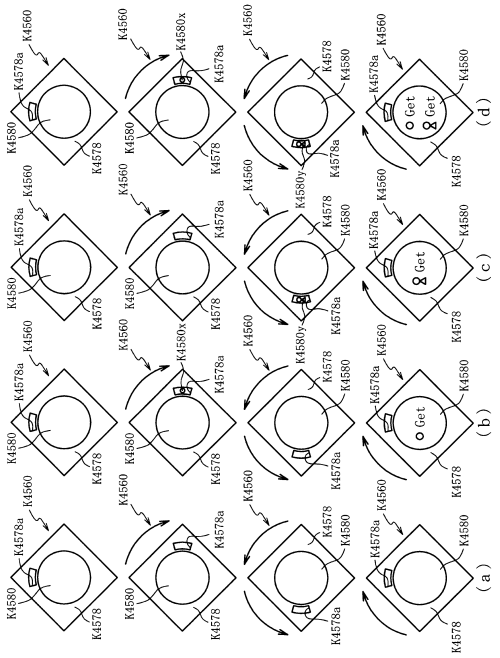
【図１５０３】



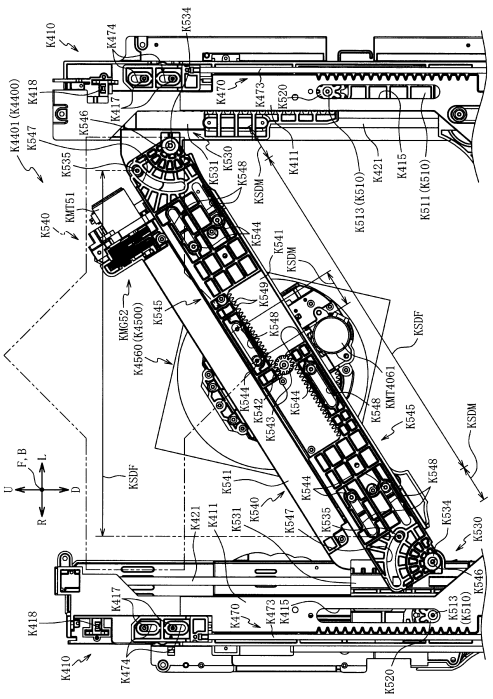
【図１５０４】



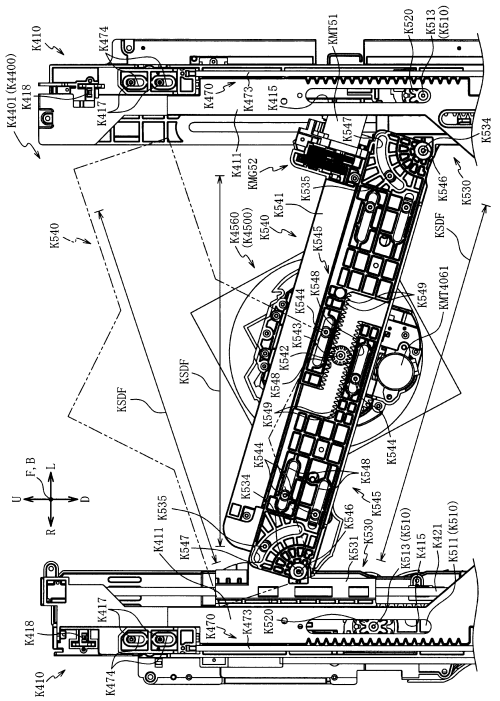
【図１５０５】



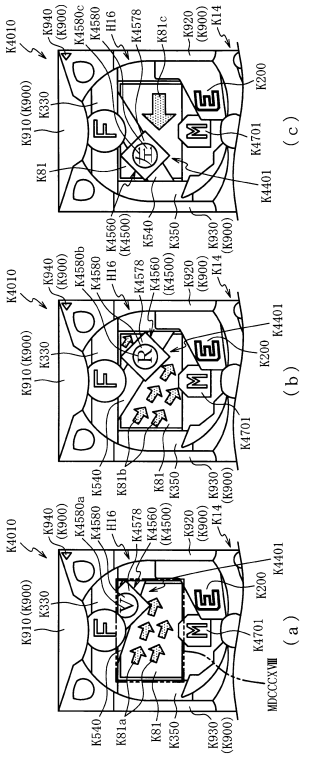
【図１５０６】



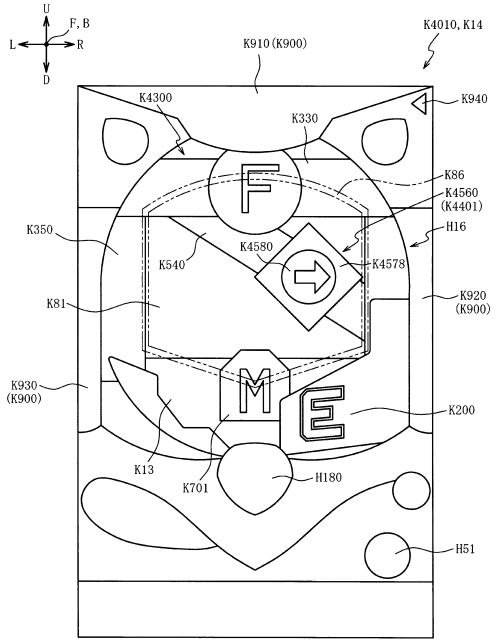
【図１５０７】



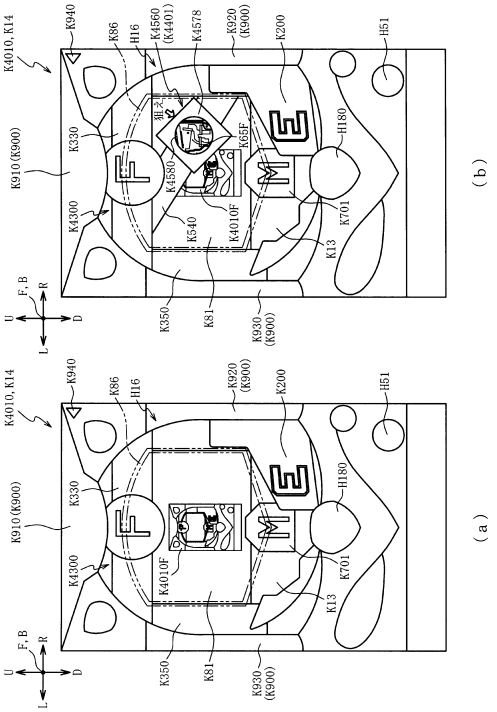
【図１５０８】



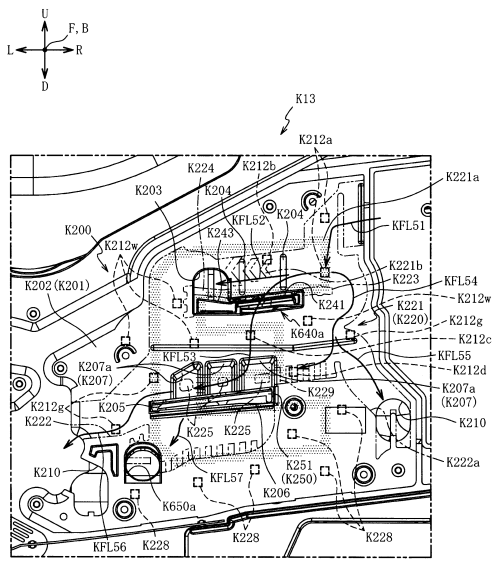
【図１５０９】



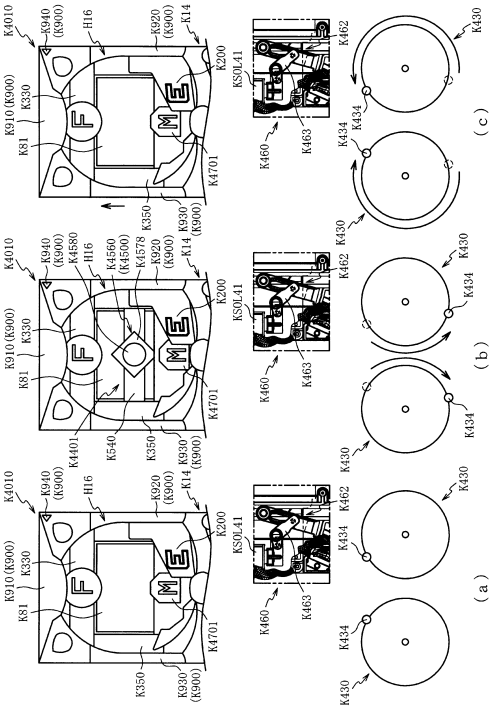
【図１５１０】



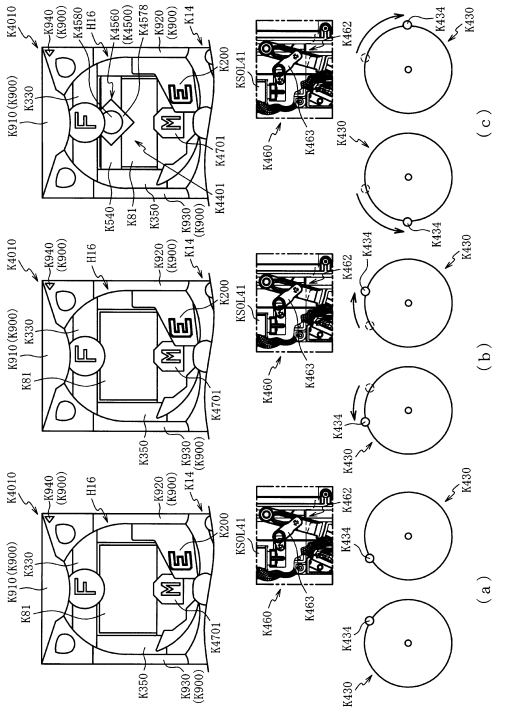
【図１５１１】



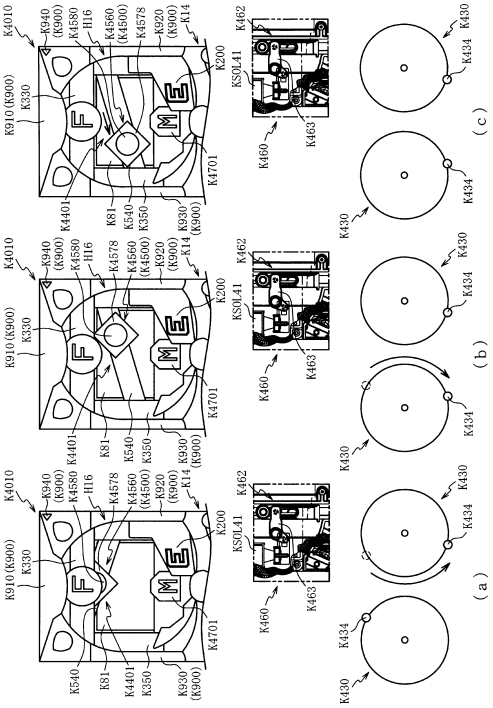
【図１５１２】



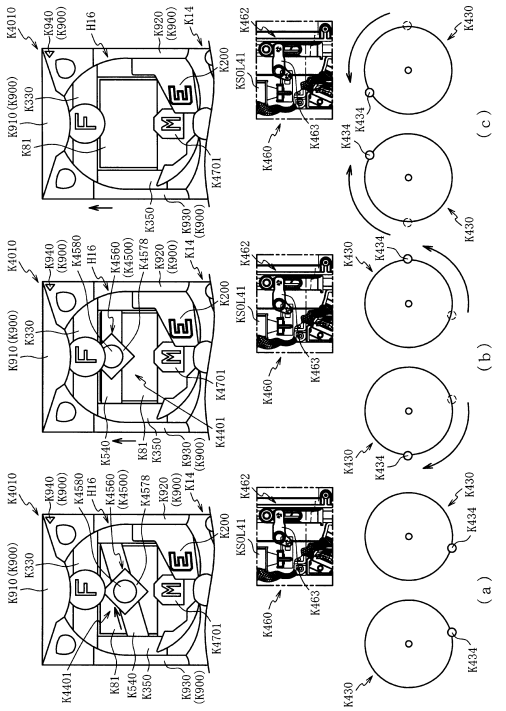
【図１５１３】



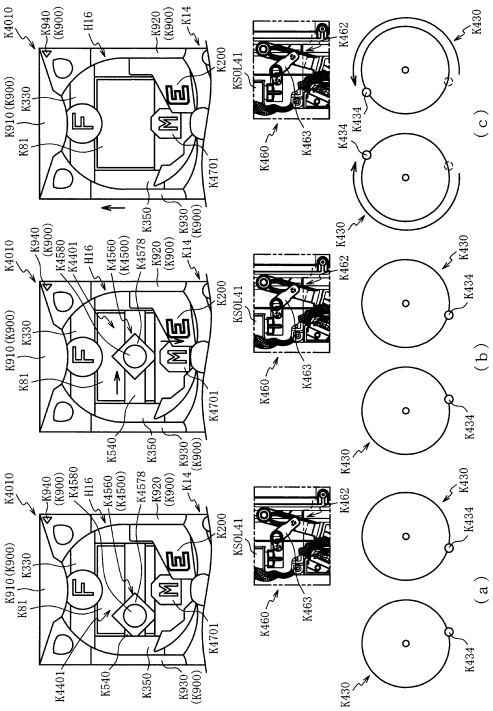
【図１５１４】



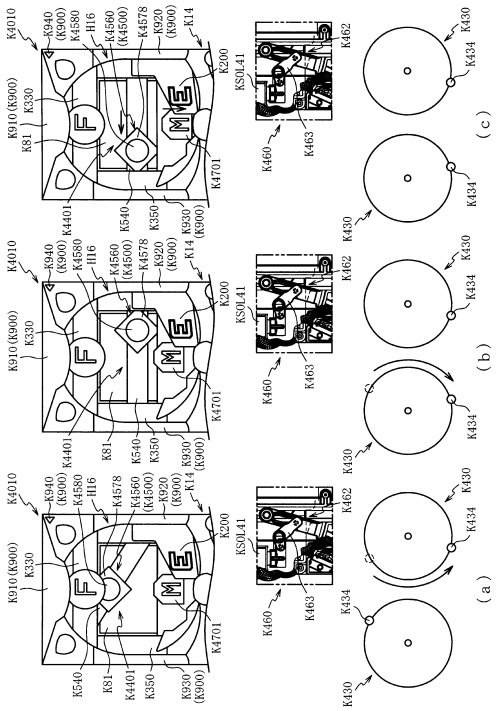
【図１５１５】



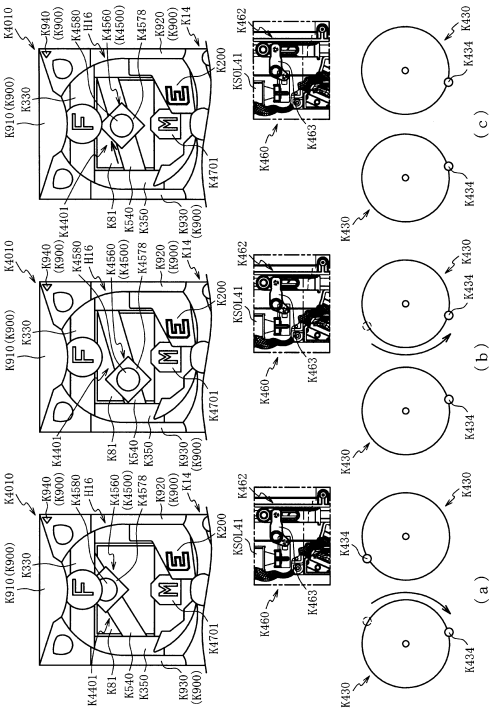
【図１５１６】



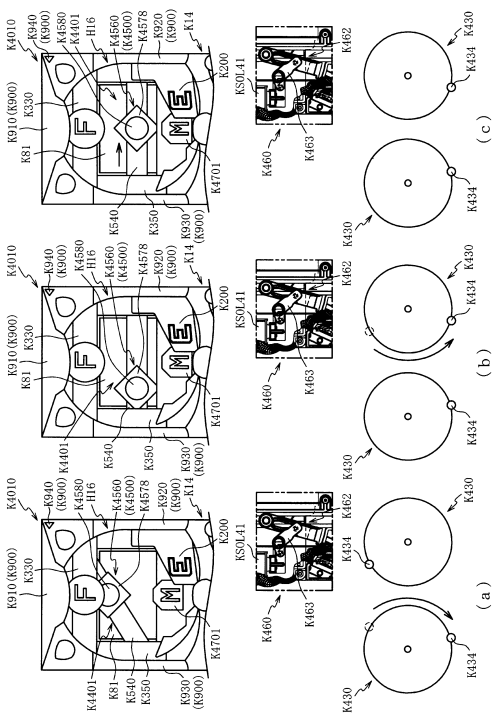
【図１５１７】



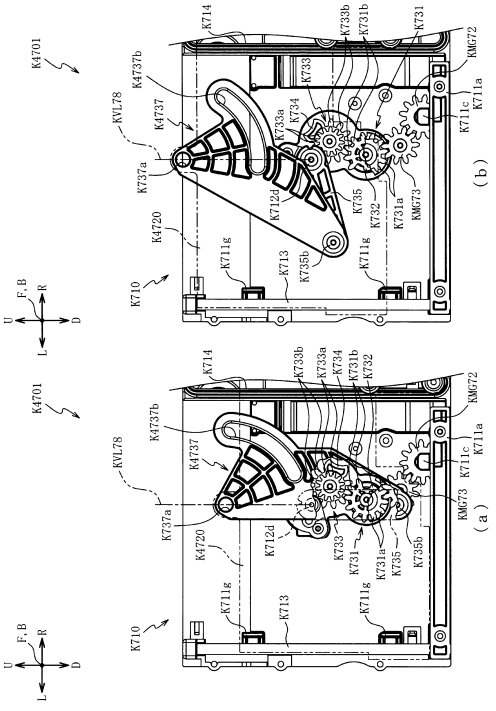
【図１５１８】



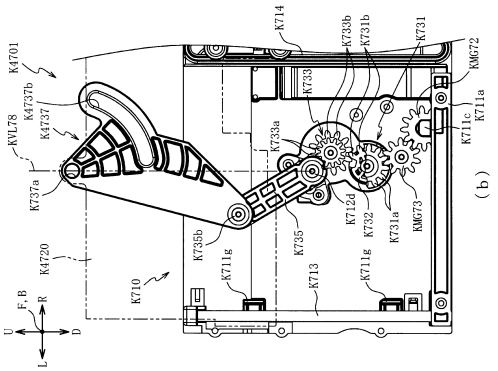
【図１５１９】



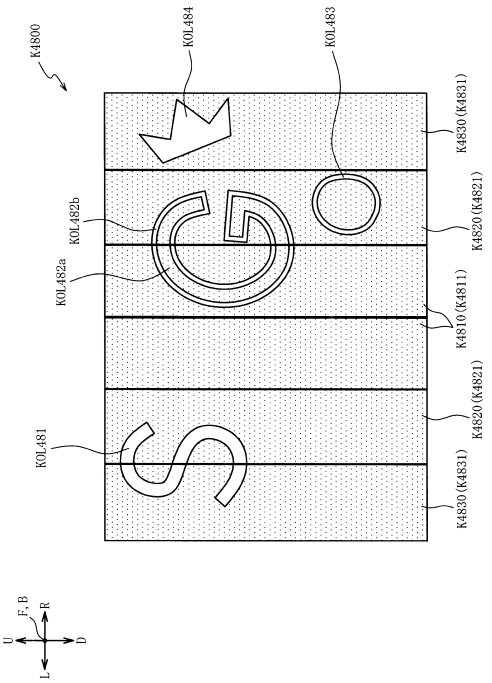
【図１５２０】



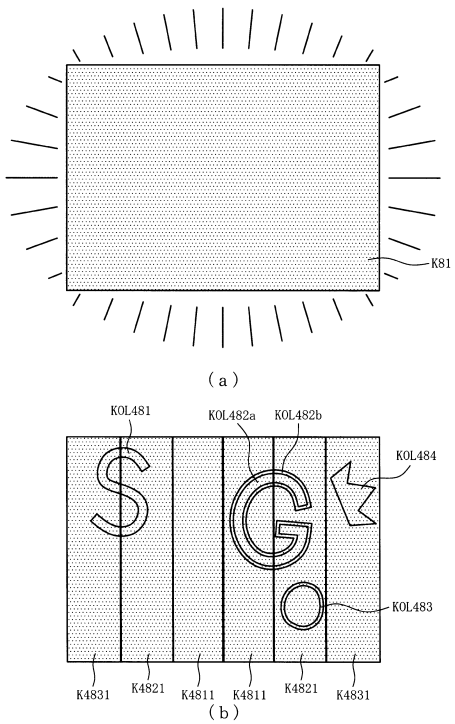
【図１５２１】



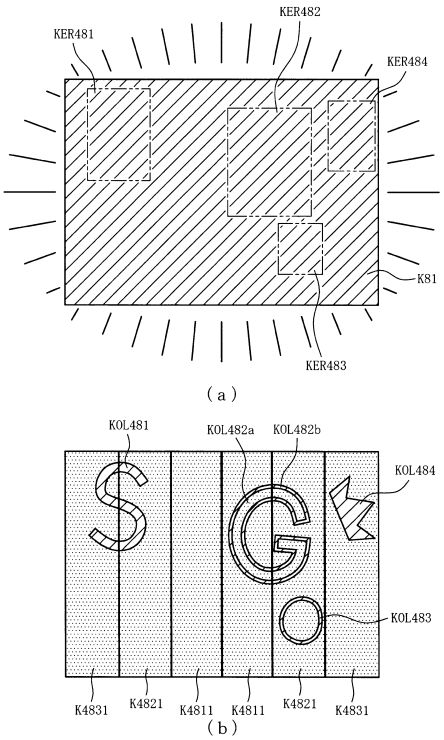
【図１５２２】



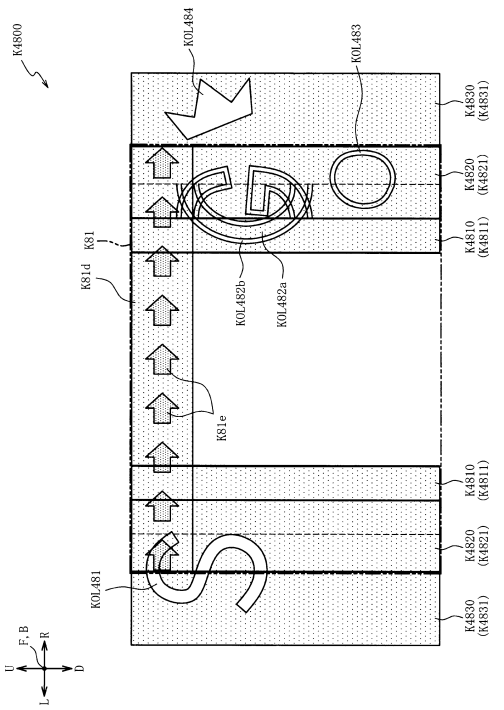
【図１５２３】



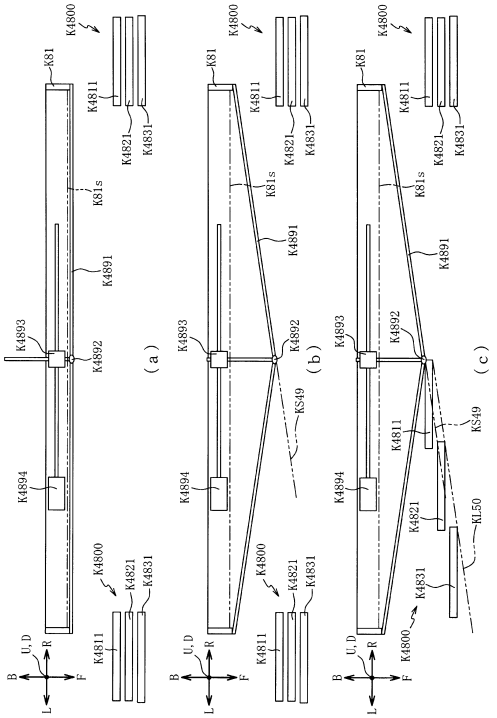
【図１５２４】



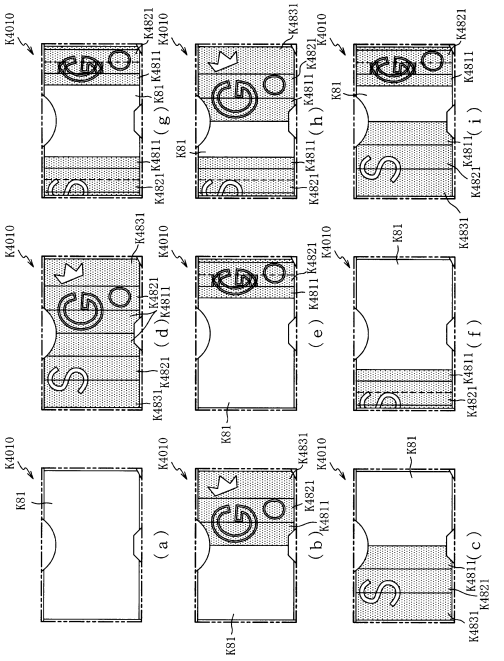
【図１５２５】



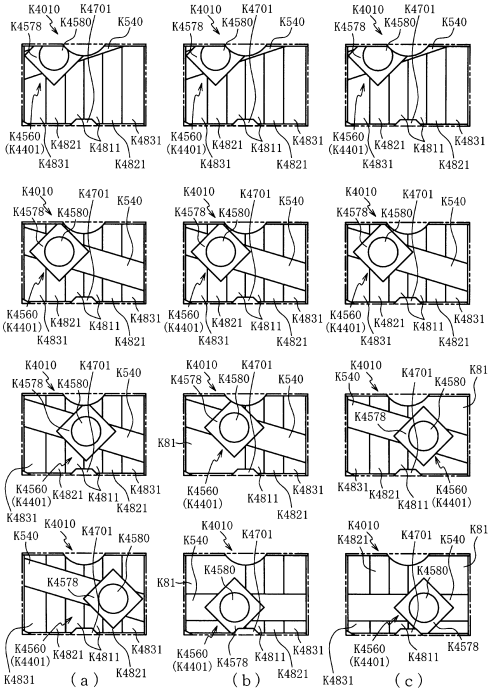
【図１５２６】



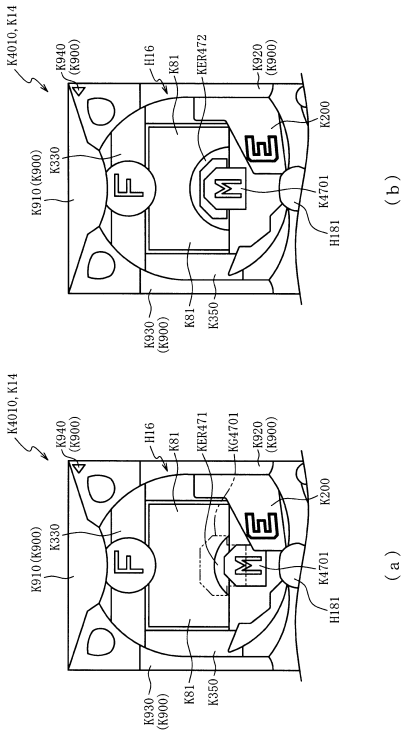
【図１５２７】



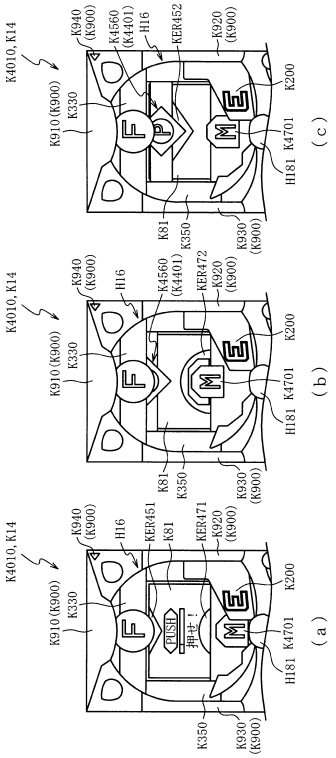
【図１５２８】



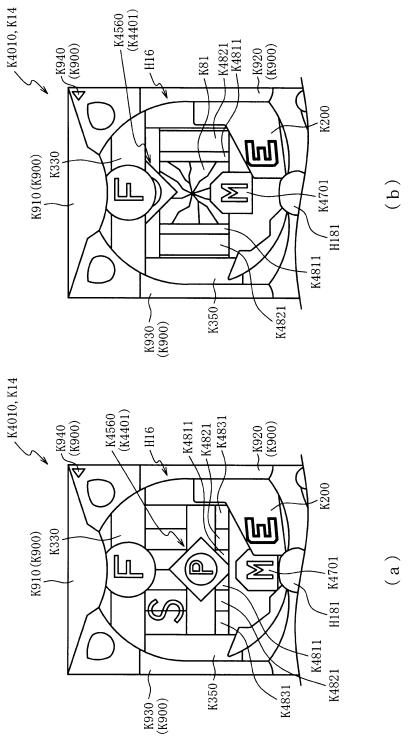
【図１５２９】



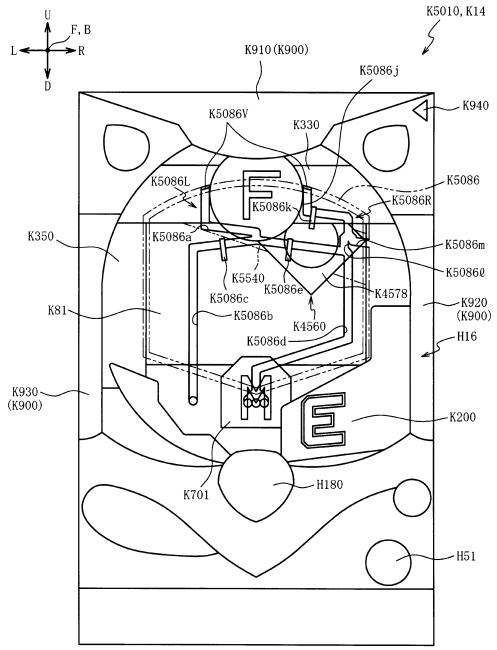
【図１５３０】



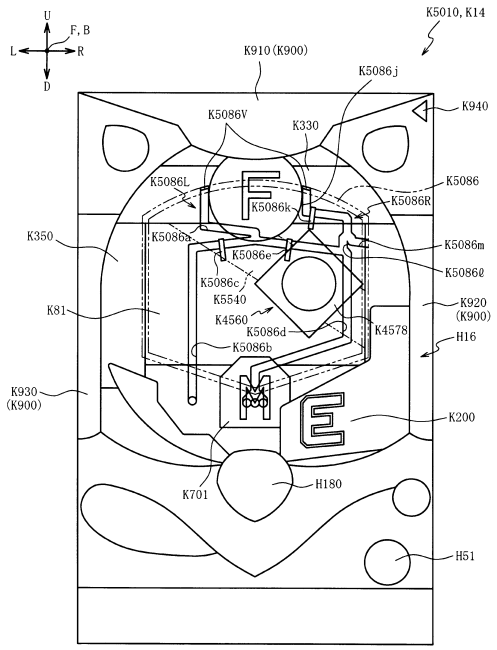
【図１５３１】



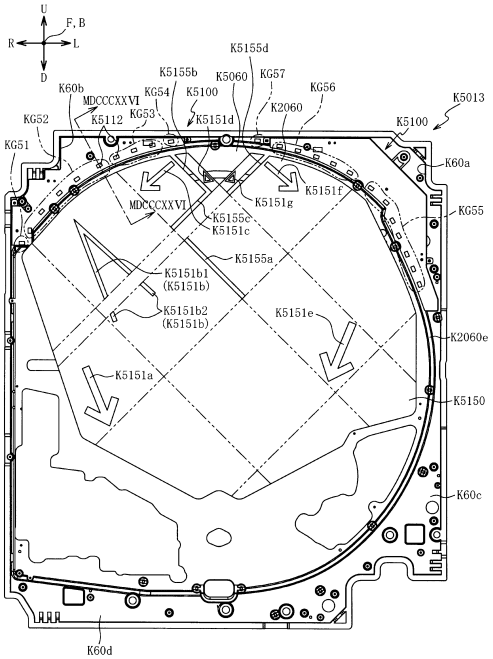
【図１５３２】



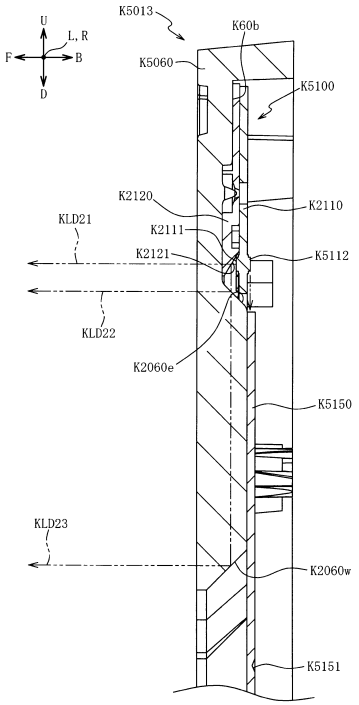
【図１５３３】



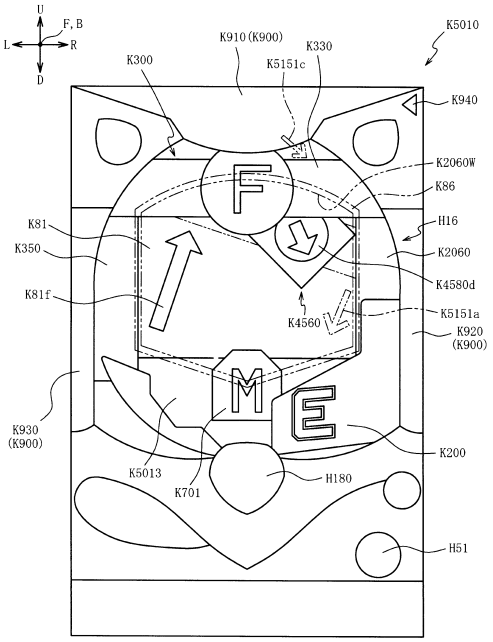
【図１５３４】



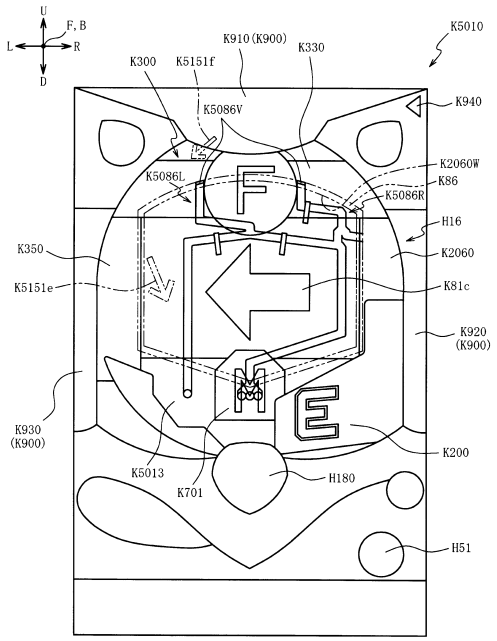
【図１５３５】



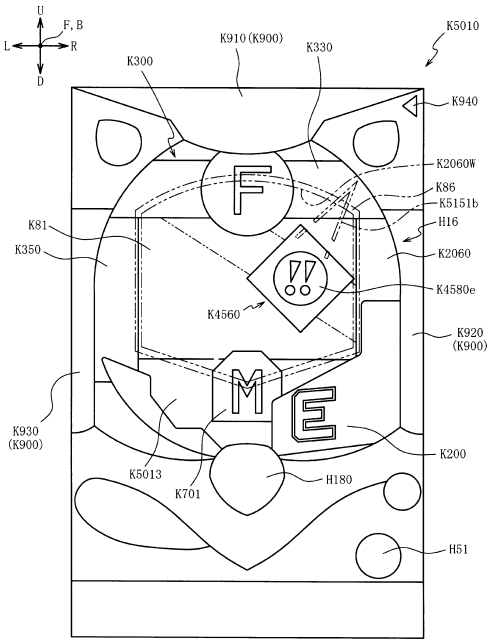
【図１５３６】



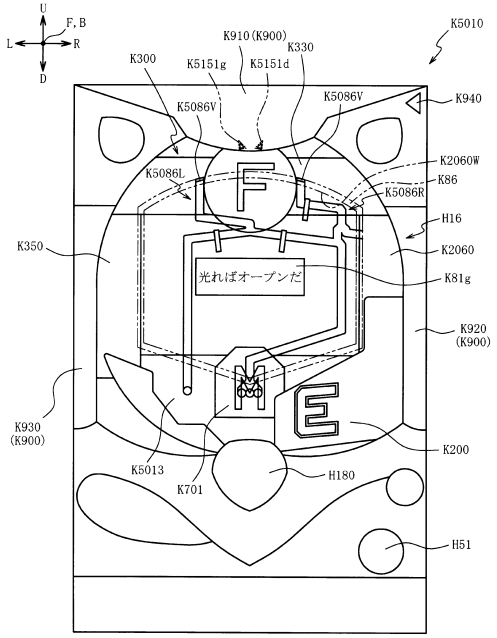
【図１５３７】



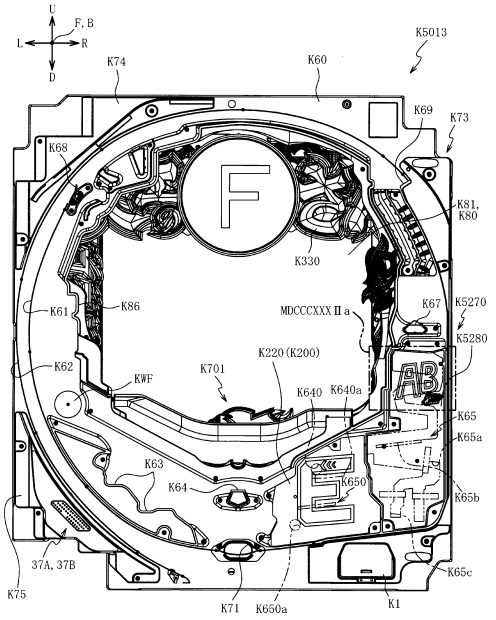
【図１５３８】



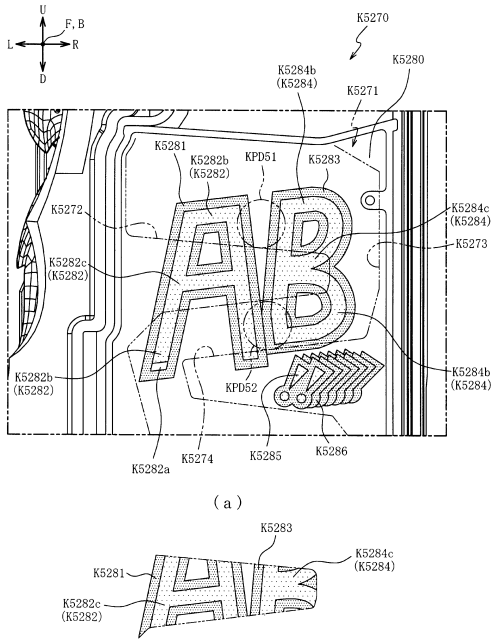
【図１５３９】



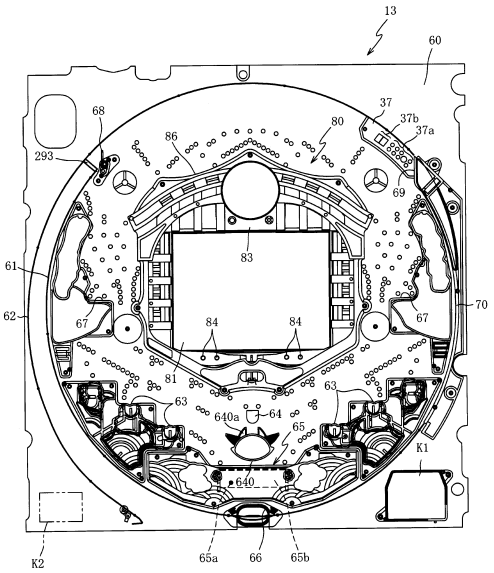
【図１５４０】



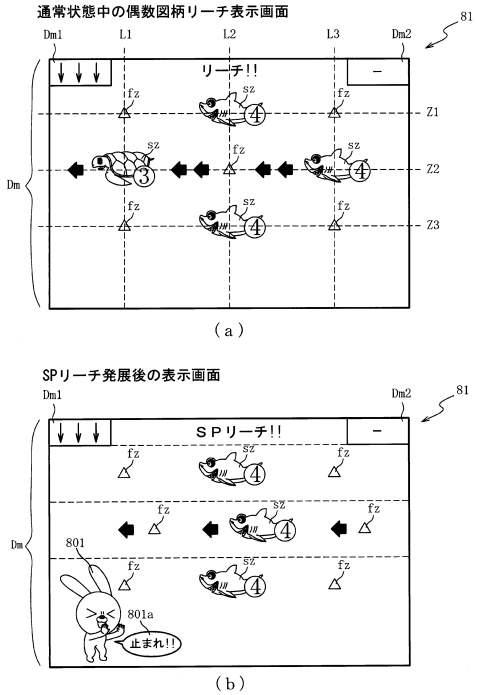
【図１５４１】



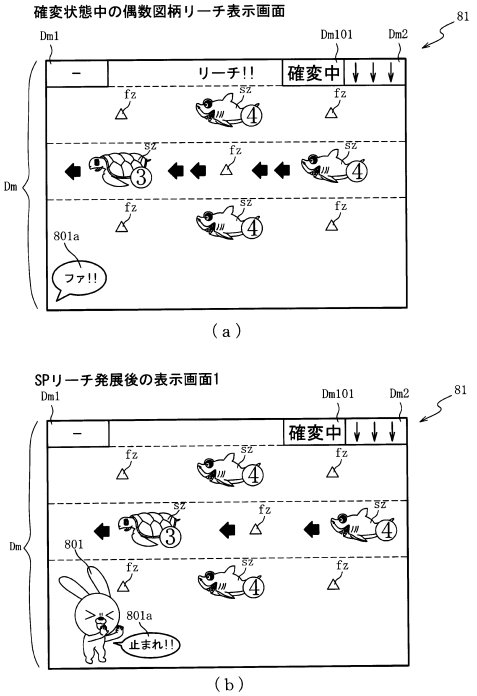
【図１５４２】



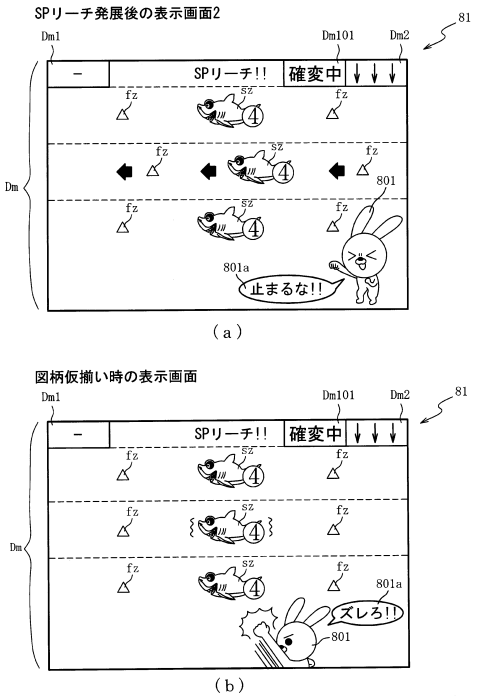
【図１５４３】



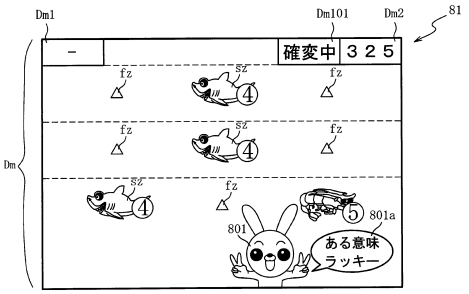
【図１５４４】



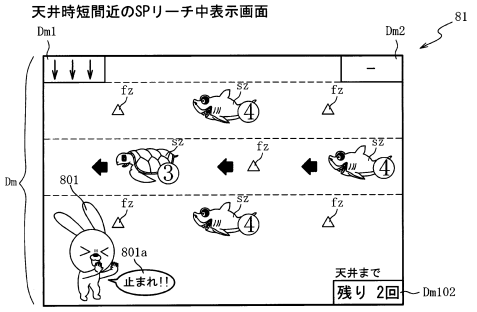
【図１５４５】



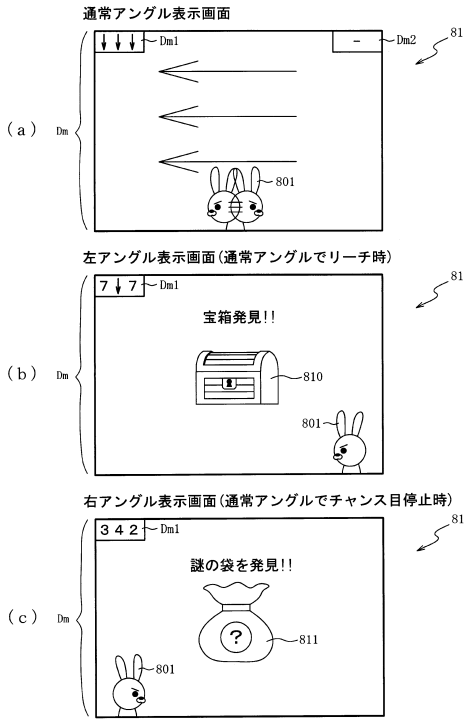
【図１５４６】



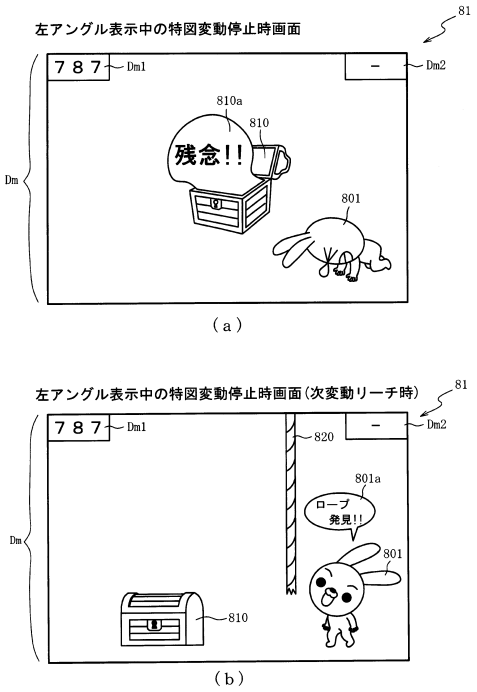
【図１５４７】



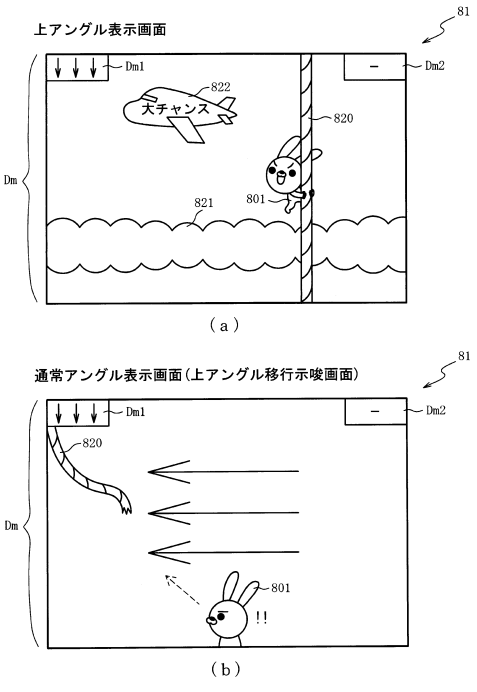
【図１５４８】



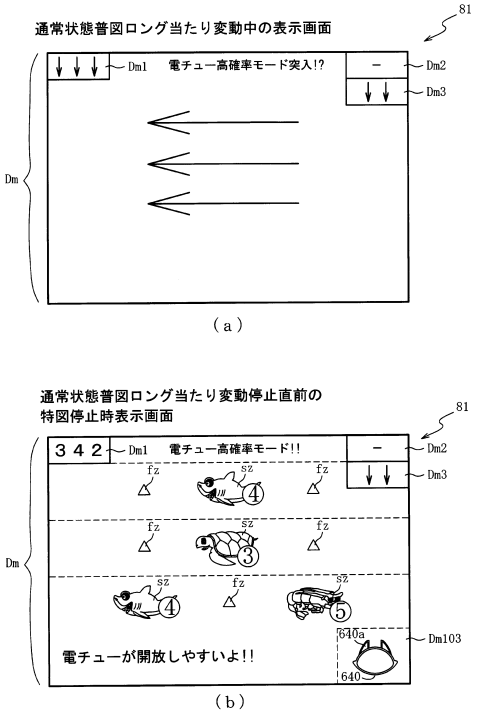
【図１５４９】



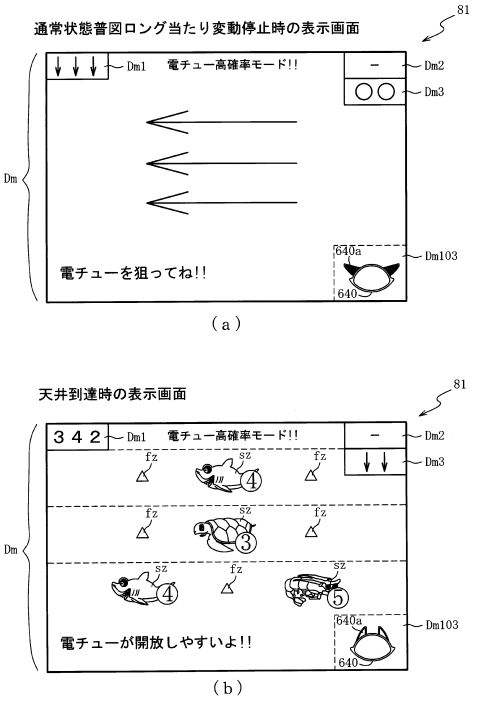
【図１５５０】



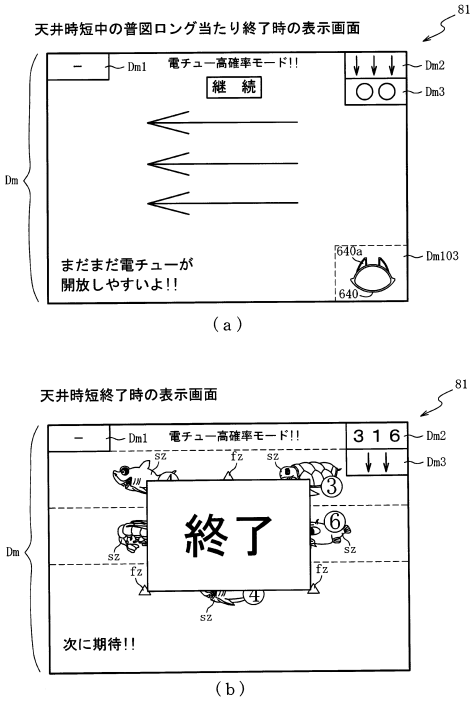
【図１５５１】



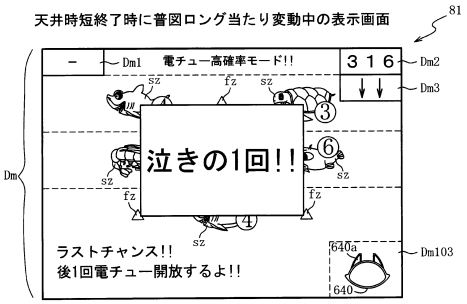
【図１５５２】



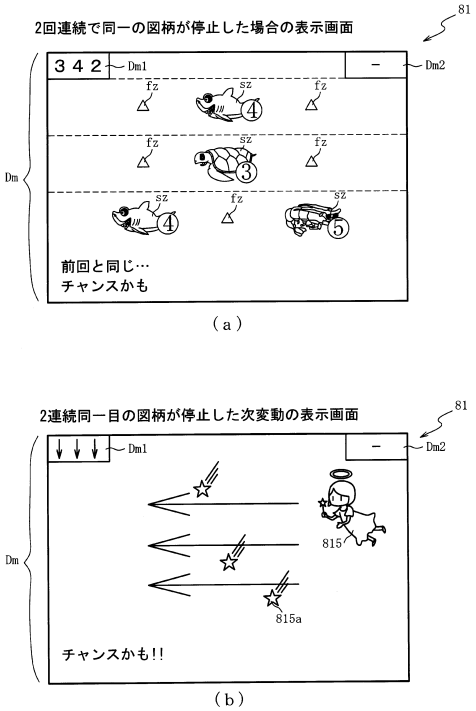
【図１５５３】



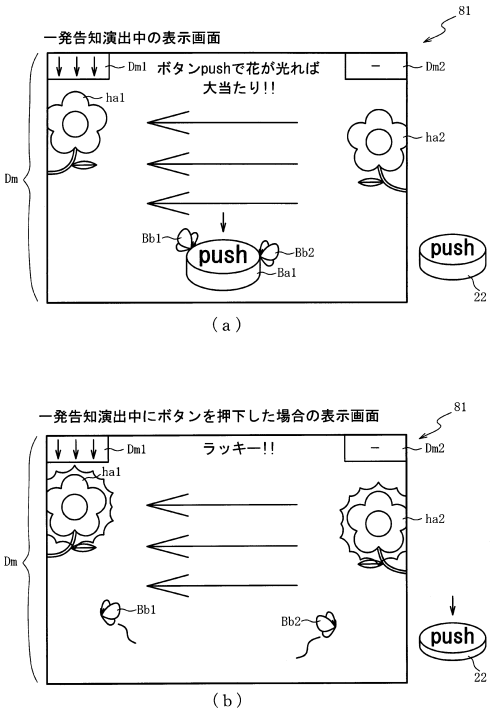
【図１５５４】



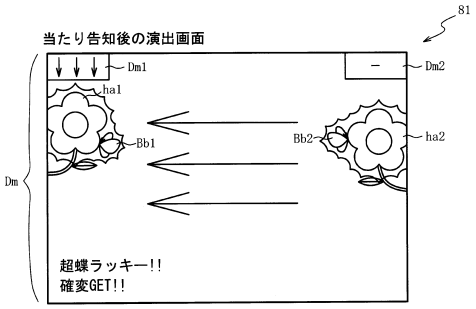
【図１５５５】



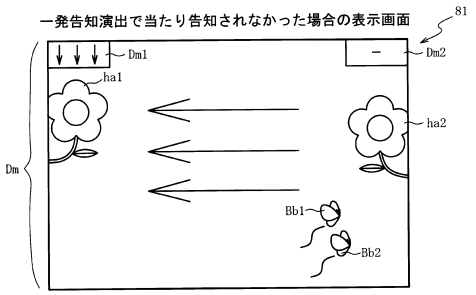
【図１５５６】



【図１５５７】

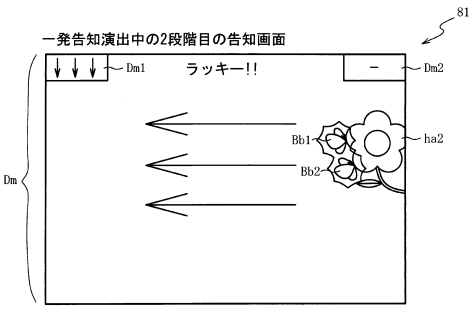


（ａ）

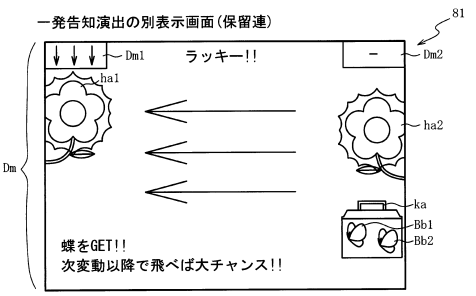


（ｂ）

【図１５５８】



（ａ）



（ｂ）

【図１５５９】

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202ja
変動パターン選択テーブル	202jb
第２当たり乱数テーブル	202jc
大当たり種別選択テーブル	202jd
第２当たり種別選択テーブル	202je

（ａ）

RAM（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
特図抽選カウンタ	203ja
天井待機フラグ	203jb
天井時短カウンタ	203jc
天井付与済フラグ	203jd
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図１５６０】

202

第１当たり乱数テーブル202ja

遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～899）
特別図柄の低確率状態	0～2
特別図柄の高確率状態	0～19

（ａ）

202

第２当たり乱数テーブル202jc

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～279
普通図柄の高確率状態	0～289

（ｂ）

202

第２当たり種別選択テーブル202je

遊技状態	時短カウンタ203h	普図当たり種別	第２当たり種別カウンタＣ５（0～99）	電動役物動作
普通図柄の低確率状態	0（通常状態）	普図当たりＡ	0～98	ショート（0．１Ｓ×１）
		普図当たりＢ	99	ロング（１Ｓ×３）
	１以上（第２時短状態）	普図当たりＡ	0	ショート
		普図当たりＢ	1～99	ロング
普通図柄の高確率状態	１以上（第１時短状態）	普図当たりＢ	0～99	ロング

（ｃ）

【図１５６１】

大当たり種別選択テーブル	202jd
特図１大当たり用テーブル	202jd1
特図２大当たり用テーブル	202jd2

（ａ）

特図１大当たり用テーブル202jd1

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i
大当たりＡ５０（10R確変大当たり）	0～39	10000	10000
大当たりＢ５０（2R確変大当たり）	40～59	10000	10000
大当たりＣ５０（10R通常大当たり）	60～99	100	0

（ｂ）

特図２大当たり用テーブル202jd2

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i
大当たりＡ５０（10R確変大当たり）	0～52	10000	10000
大当たりＢ５０（2R確変大当たり）	53～59	10000	10000
大当たりＣ５０（10R通常大当たり）	60～99	100	0

（ｃ）

【図１５６２】

変動パターン選択テーブル	202jb
通常用テーブル	202jb1
確変・第１時短用テーブル	202jb2
第２時短用テーブル	202jb3

（ａ）

通常用テーブル202jb1

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間(S) 基本(S)	変動時間(S) 加算(S)
特図１	1～890，1001～	当たり	0～14	ノーマル	20	0
			15～18			2
			19			5
			20～149	スーパー	30	0
			150～159			2
			160～169			5
			170～189	ＳＰ	60	0
			190～197			5
			198			6
		外れ	0～174	外れ	5	0
			175～179			2
			180～194	リーチ外れ	20，30	0
			195～197			2
			198			5
	891～900	当たり（大当たりＡ）	0～6	ノーマル	20	0
			7～14			2
			15～19			5
			20～99	スーパー	30	0
			100～124			2
			125～169			5
			－	ＳＰ	60	0
			－			5
			170～198			6
		当たり（大当たりＢ，Ｃ）	0～6	ノーマル	20	0
			7～14			2
			15～19			5
			20～119	スーパー	30	0
			120～144			2
			145～169			5
			170～189	ＳＰ	60	0
			190～198			5
			－			6
		外れ	0～169	外れ	5	0
			170～179			2
			180～194	リーチ外れ	20，30	0
			195，196			2
			197，198			5
特図２	1～	当たり	0～4	ノーマル	20	0
			5～198	スーパー	30	0
		外れ	0～149	外れ	5	0
			150～198	リーチ外れ	30	0

（ｂ）

【図１５６３】

確変・第１時短用テーブル202jb2

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間(S) 基本(S)	変動時間(S) 加算(S)
特図１	1～	当たり	0～198	ロング	30	0
		外れ	0～198	ロング	30	0
特図２	1～99 101～	当たり	0～6	ノーマル	20	0
			7～14			2
			15～99	スーパー	30	0
			100～124			2
			125～179	ＳＰ	60	0
			180～198			2
		外れ	0～189	短外れ	2	0
			190～198	リーチ外れ	20，30	0
	100	当たり	0～198	スーパー	30	0
		外れ	0～198	外れ	30	0

（ａ）

第２時短用テーブル202jb3

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間(S) 基本(S)	変動時間(S) 加算(S)
特図１	1～	当たり	0～198	ロング	30	0
		外れ	0～198	ロング	30	0
特図２	1～79	当たり	0～189	短当たり	5	0
			190～198	スーパー	30	0
		外れ	0～194	短外れ	2	0
			195～198	リーチ外れ	30	0
	80～94	当たり	0～129	ノーマル	20	0
			130～198	スーパー	30	0
		外れ	0～196	外れ	5	0
			197，198	リーチ外れ	20，30	0
	95～99	当たり	0～14	ノーマル	20	0
			15～99	スーパー	30	0
			100～198	ＳＰ	60	0
		外れ	0～169	ミドル外れ	10	0
			170～198	リーチ外れ	20，30	0

（ｂ）

【図１５６４】

ＲＯＭ	222
変動パターン選択テーブル	222a
リーチ態様選択テーブル	222ja
加算時間用態様選択テーブル	222jb
一発告知態様選択テーブル	222jc

（ａ）

ＲＡＭ	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
第１特別図柄保留球数カウンタ	223c1
第２特別図柄保留球数カウンタ	223c2
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
特図抽選回数カウンタ	223ja
天井時短中カウンタ	223jb
演出態様格納エリア	223jc
先読み演出実行中フラグ	223jd
変動時間カウンタ	223je
ＳＷ有効期間タイマ	223jf
立ち上げ後抽選カウンタ	223jg
その他メモリエリア	223z

（ｂ）

【図１５６５】

222

リーチ態様選択テーブル222ja

遊技状態	抽選結果	特図抽選回数カウンタ223ja	演出カウンタ223f	リーチ態様
通常	大当たりＡ	－	0～99	態様Ａ
	大当たりＢ	0～849	0～99	態様Ａ
		850～900	0～19	態様Ａ
			20～99	態様Ｂ
	外れ	0～849	0～99	態様Ａ
		850～900	0～49	態様Ａ
			50～99	態様Ｂ
確変	大当たりＡ	－	0～99	態様Ａ
	大当たりＢ	－	0～99	態様Ｂ
	外れ	－	0～49	態様Ａ
			50～99	態様Ｂ
第１時短・第２時短	大当たりＡ、Ｂ	－	0～99	態様Ａ
	外れ	－	0～99	態様Ａ

※態様Ａ…図柄が揃うことを期待させる演出態様
※態様Ｂ…図柄が揃わないことを期待させる演出態様

【図１５６６】

222

加算時間用態様選択テーブル222jb

変動パターン	加算時間(s)	変動回数	演出カウンタ223f	演出態様
ノーマル（20ｓ）	2	－	0～89	演出Ａ
			90～99	演出Ｂ
	5	－	0～19	演出Ｃ
			20～99	演出Ｄ
スーパー（30ｓ）	2	－	0～49	演出Ａ
			50～99	演出Ｂ
	5	－	0～89	演出Ｃ
			90～99	演出Ｄ
ＳＰ（60ｓ）	5	－	0～49	演出Ｃ
			50～99	演出Ｄ
	6	1	0～99	演出Ｅ
		2～	0～79	演出Ｆ
			80～99	演出Ｅ

※演出Ａ…フリーズ0s＋高速変動＋2s
演出Ｂ…フリーズ＋2s
演出Ｃ…フリーズ＋2s＋高速変動＋3s
演出Ｄ…フリーズ5s
演出Ｅ…フリーズ6s（プレミア）
演出Ｆ…フリーズ5s＋高速変動＋1s

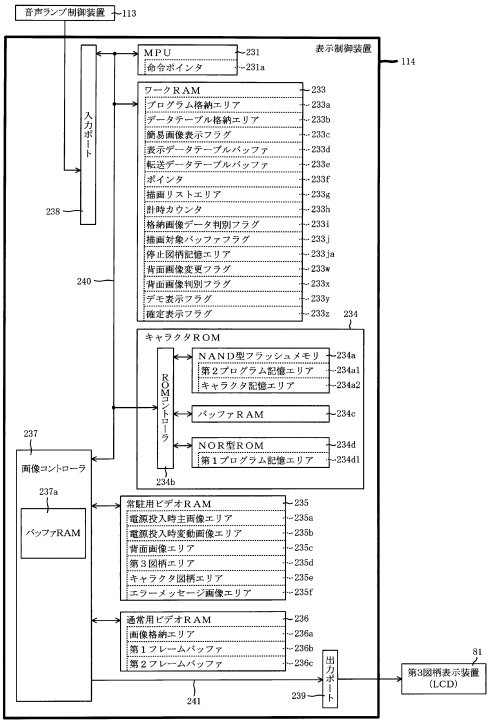
【図１５６７】

222

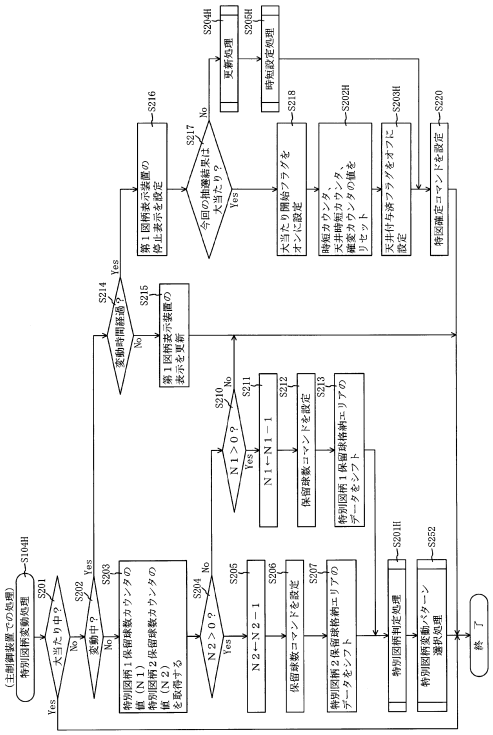
一発告知態様選択テーブル222jc

抽選結果	当たり保留	演出カウンタ223f	花告知態様	ボタン押下タイミング(s)	蝶告知態様
当たり	有り	0～49	開始3s後に告知	0～3	今回当たり告知
				3～5	次当たり告知
				無	告知せず
		50～99	ボタン押下時に告知	0～5	次当たり告知
				無	今回当たり告知
	無し	0～49	開始3s後に告知	0～3	今回当たり告知
				3～5	当たり種別告知
				無	告知せず
		50～99	ボタン押下時に告知	0～5	今回当たり告知
				無	告知せず
外れ	有り	0～49	非告知	0～5	告知せず
				無	次当たり告知
		50～99	非告知	0～5	次当たり告知
				無	告知せず
	無し	0～99	非告知	0～5	告知せず
				無	告知せず

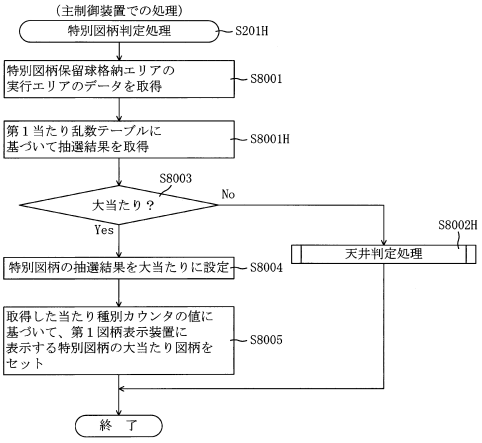
【図１５６８】



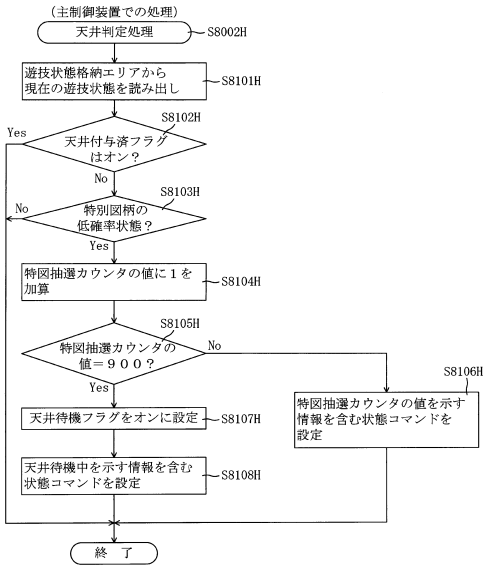
【図１５６９】



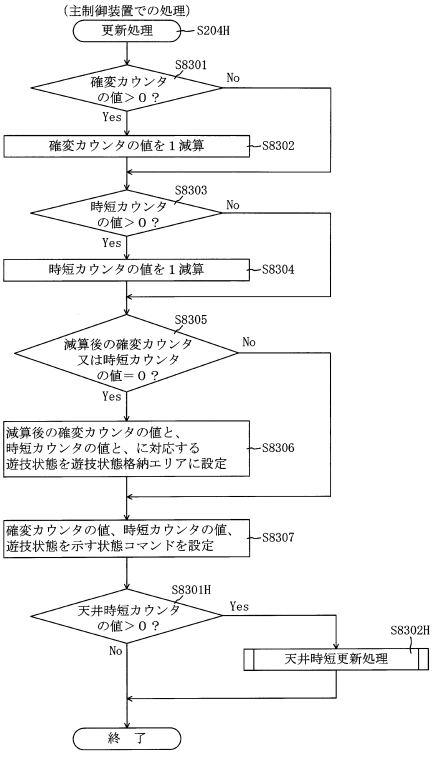
【図１５７０】



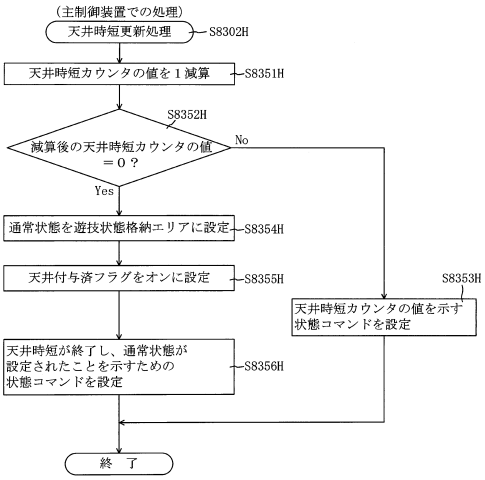
【図１５７１】



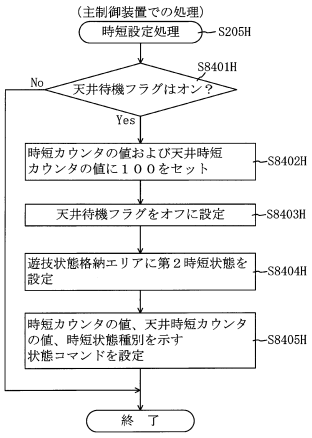
【図１５７２】



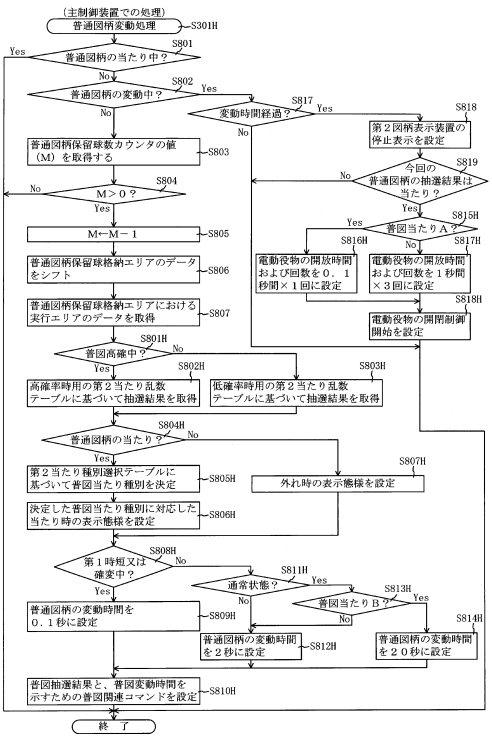
【図１５７３】



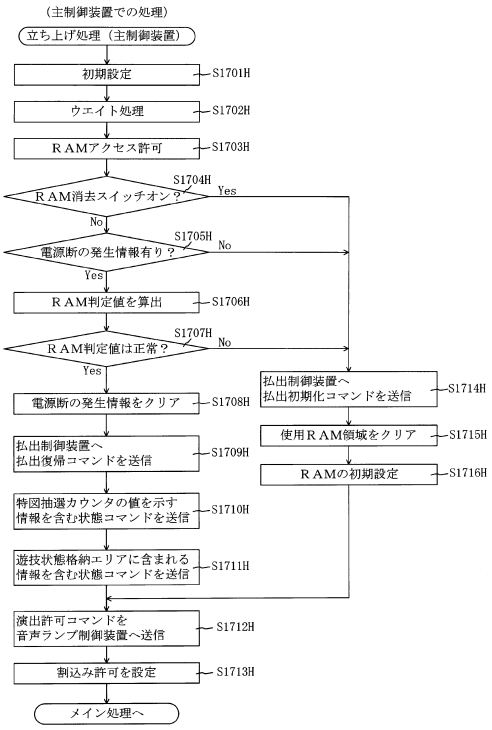
【図１５７４】



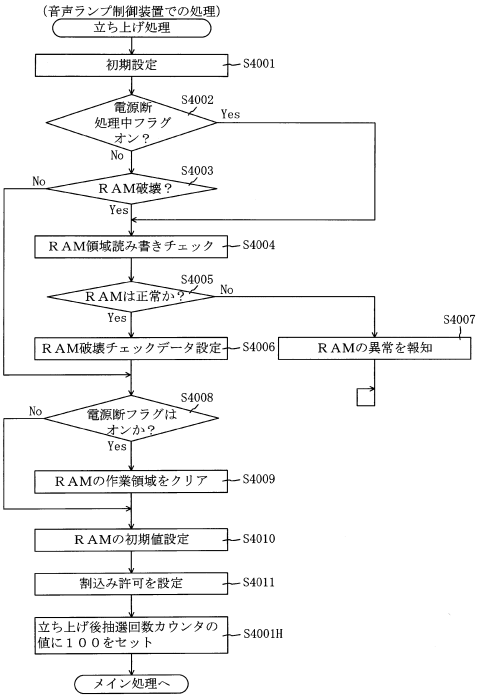
【図１５７５】



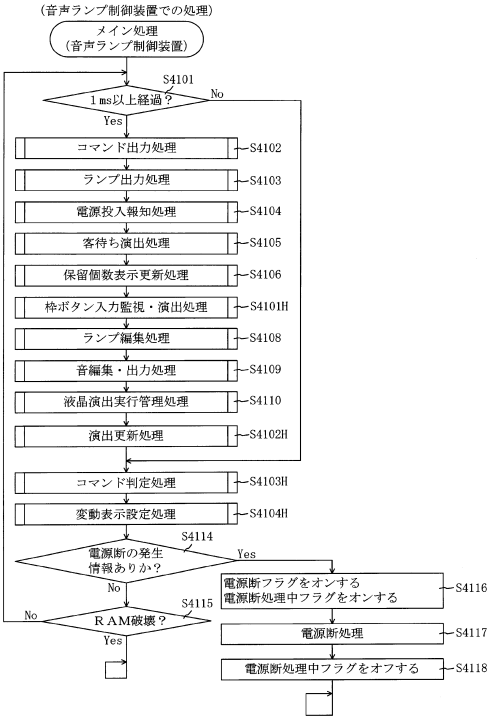
【図１５７６】



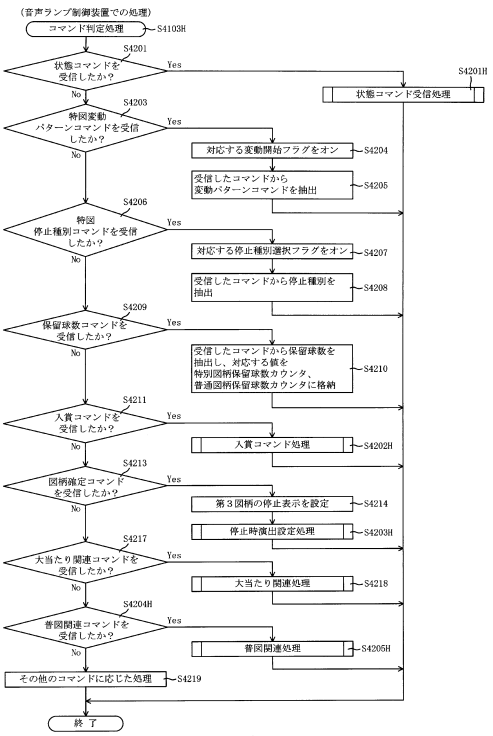
【図１５７７】



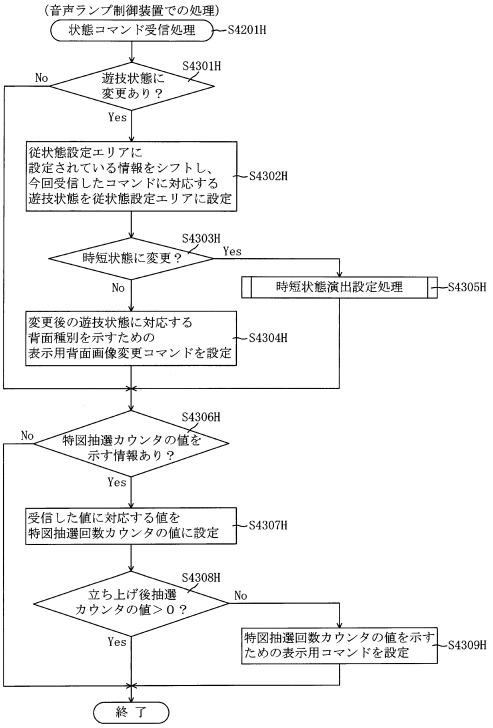
【図１５７８】



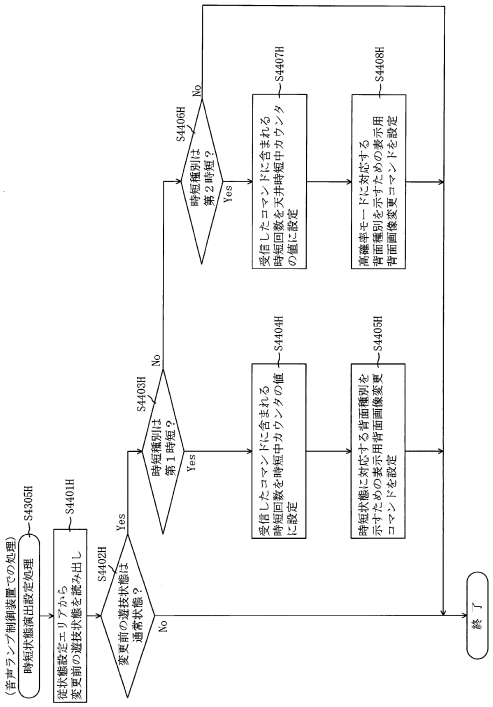
【図１５７９】



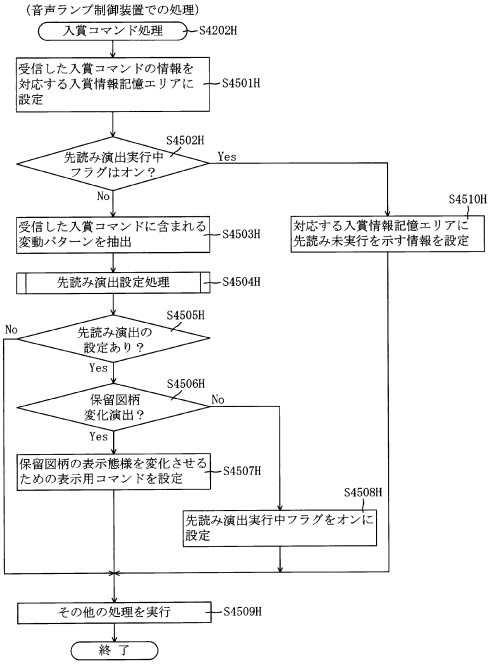
【図１５８０】



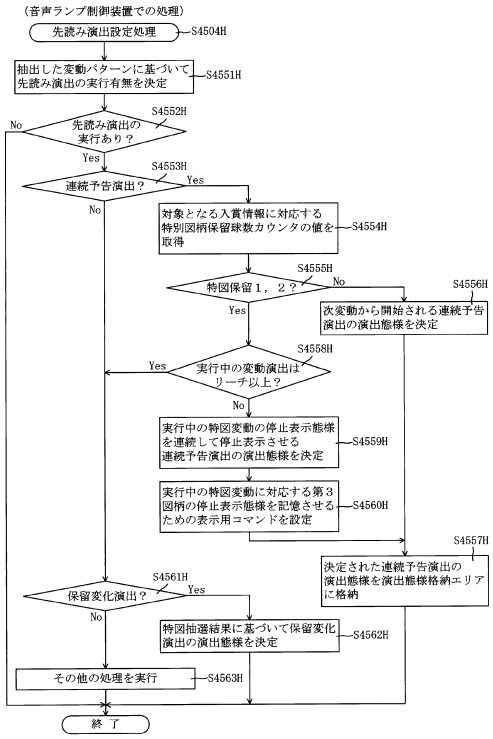
【図１５８１】



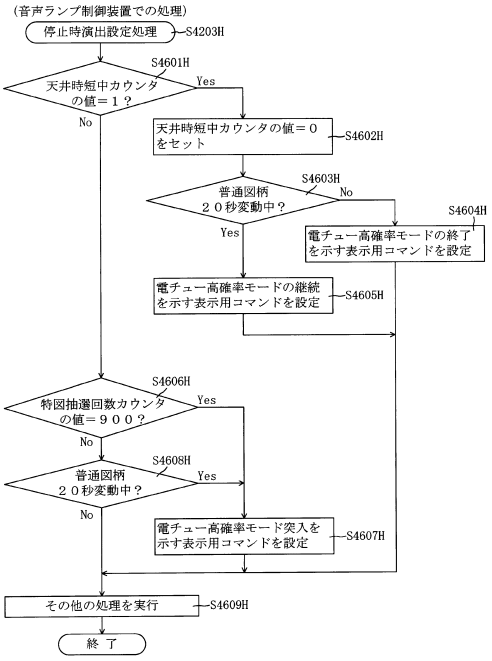
【図１５８２】



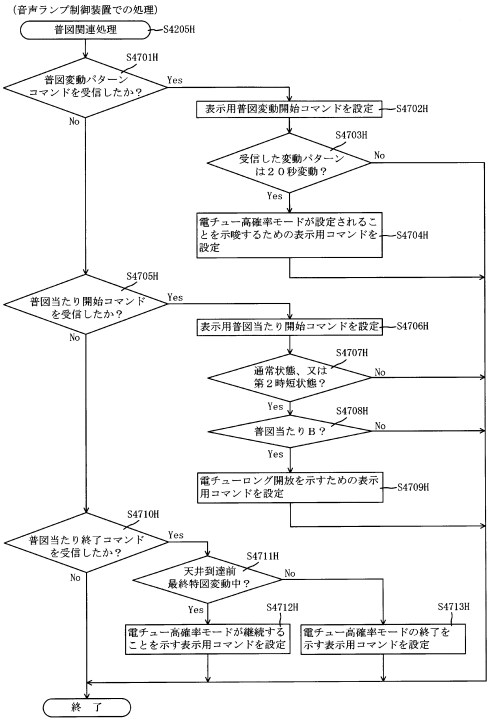
【図１５８３】



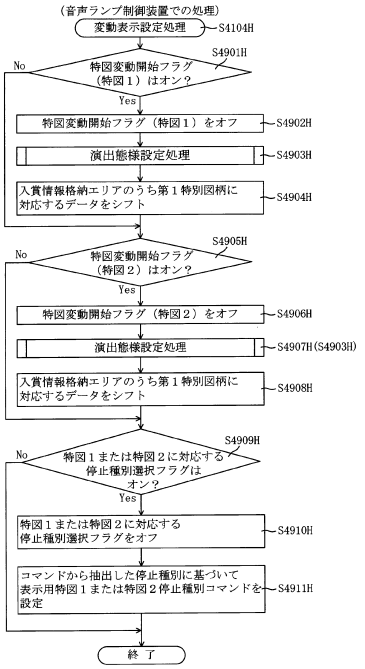
【図１５８４】



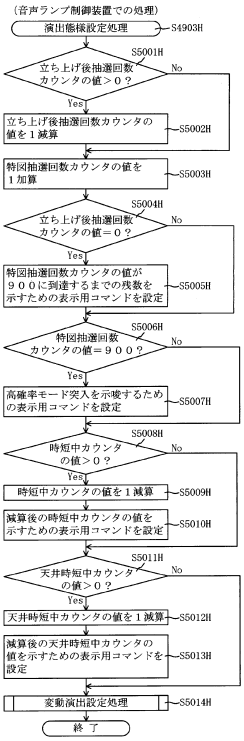
【図１５８５】



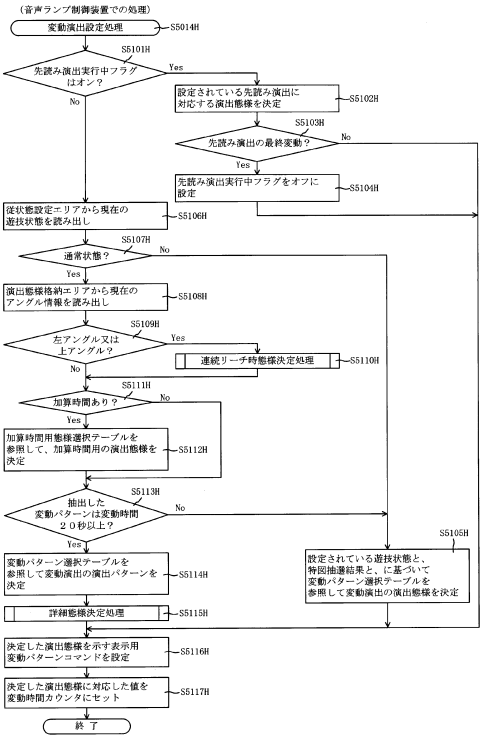
【図１５８６】



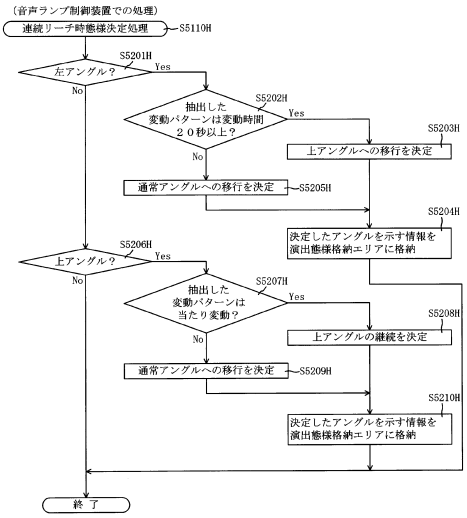
【図１５８７】



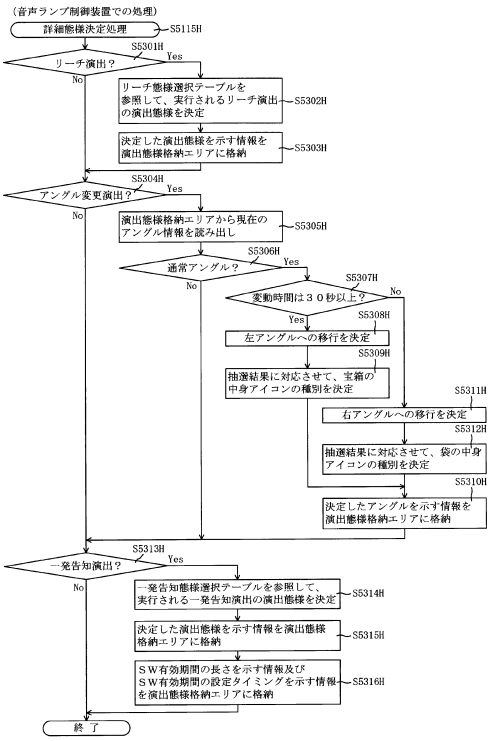
【図１５８８】



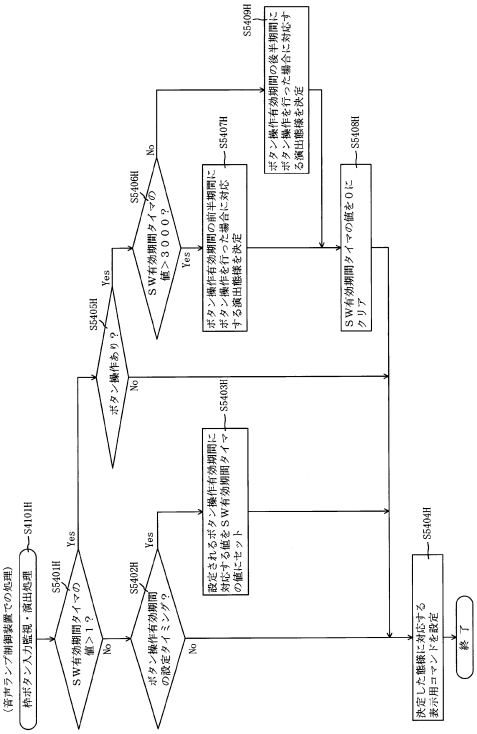
【図１５８９】



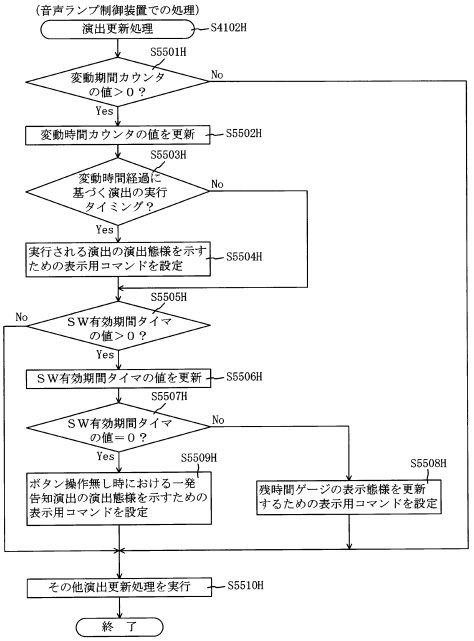
【図１５９０】



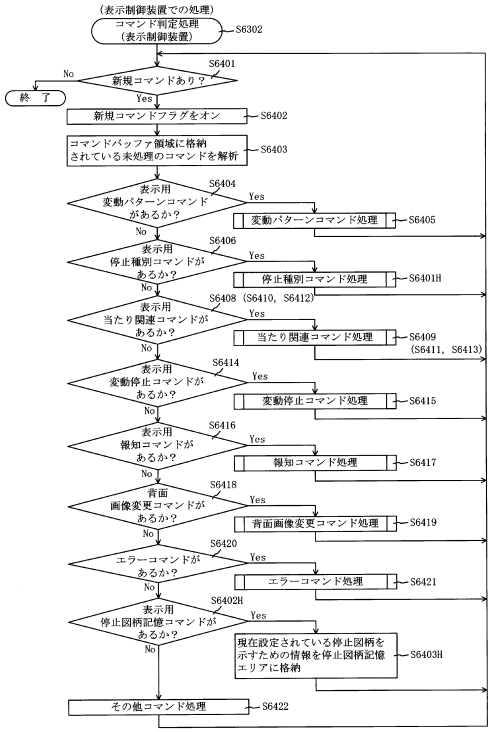
【図１５９１】



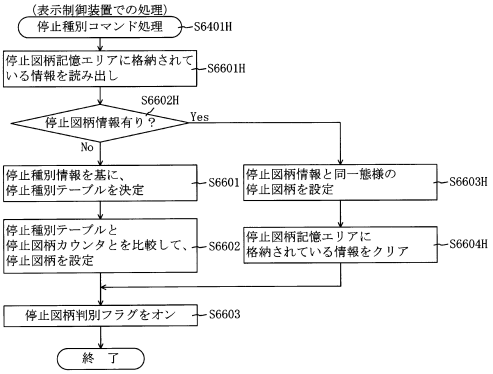
【図１５９２】



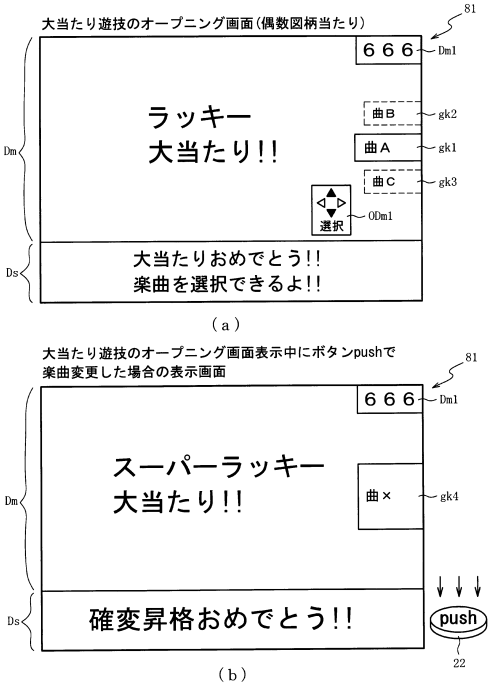
【図１５９３】



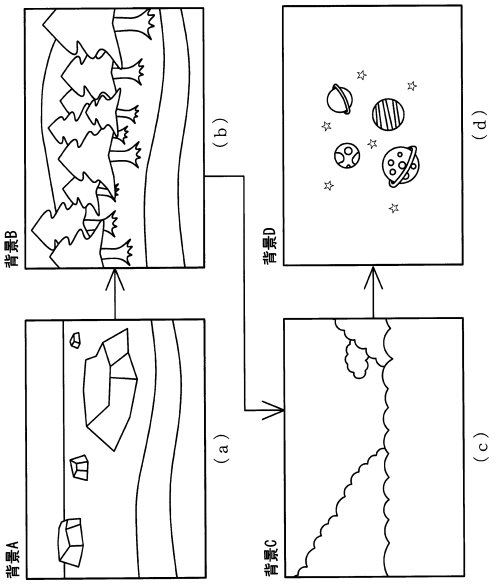
【図１５９４】



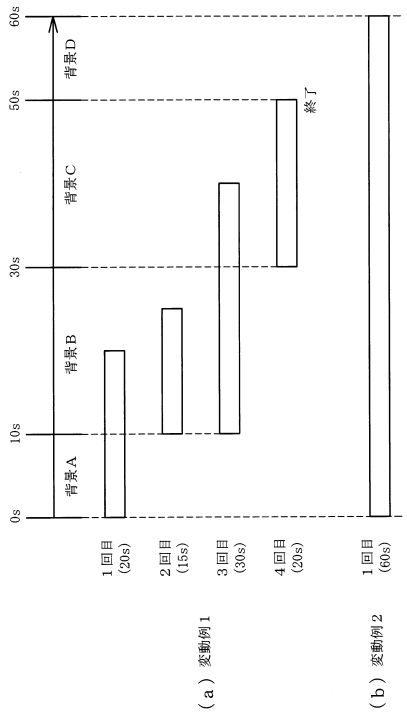
【図１５９５】



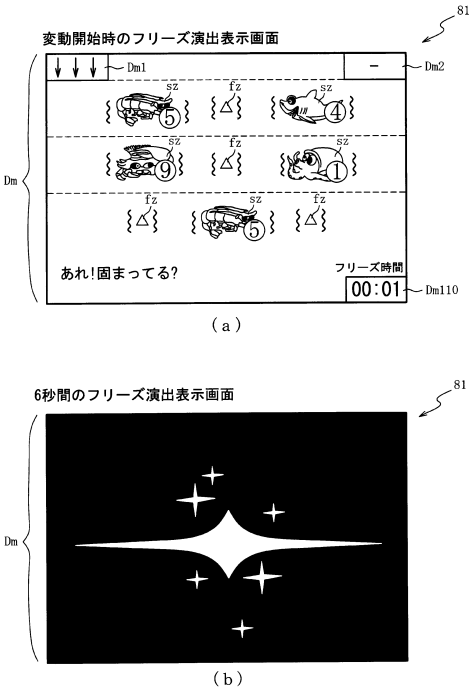
【図１５９６】



【図１５９７】



【図１５９８】



【図１５９９】

フリーズ演出の態様と当たり期待度の組み合わせ

演出パターン	停止図柄パターン	フリーズ時間(s)	当たり期待度
1	※1 図柄揃い	－	特大
2	－	6	特大
3	7図柄あり	5	大
4	奇数図柄4個以上	5	中
5	7図柄あり	2	中
6	奇数図柄4個以上	2	小
7	その他	5	小
8	その他	2	特小

※1…大当たり終了後1回転目のみ

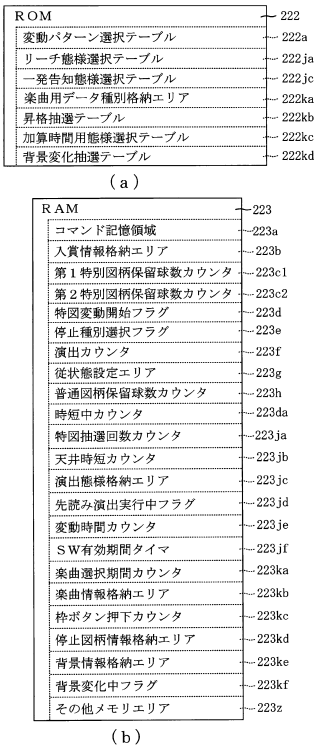
【図１６００】

202

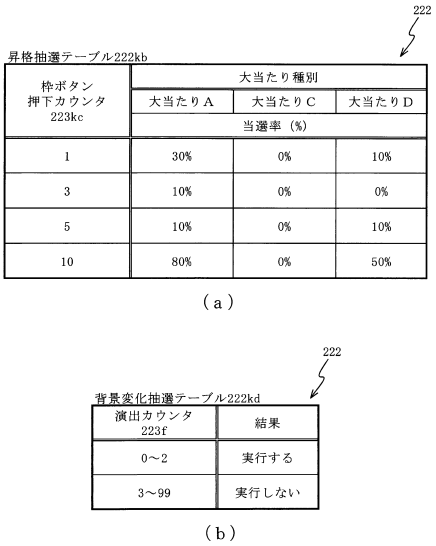
特図１大当たり用テーブル202kd1

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２ (0～99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たりＡ５１ (10R確変大当たり)	0～29	10000	10000
大当たりＢ５１ (2R確変大当たり)	30～49	10000	10000
大当たりＣ５１ (10R通常大当たり)	50～89	100	0
大当たりＤ５１ (7R確変大当たり)	90～99	10000	10000

【図１６０１】



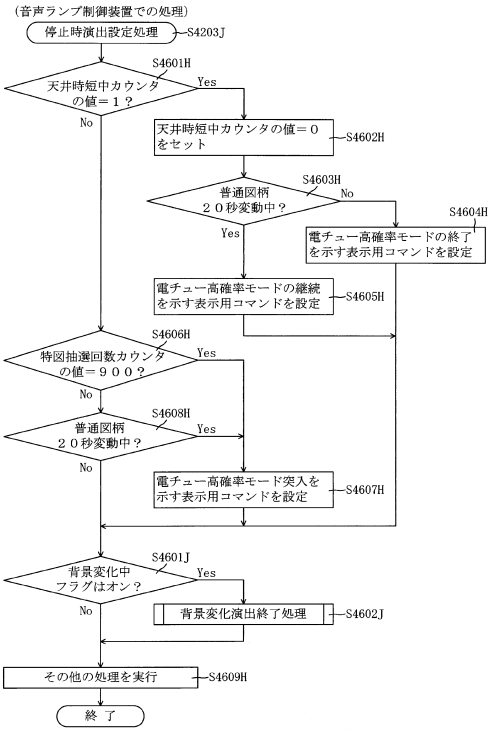
【図１６０２】



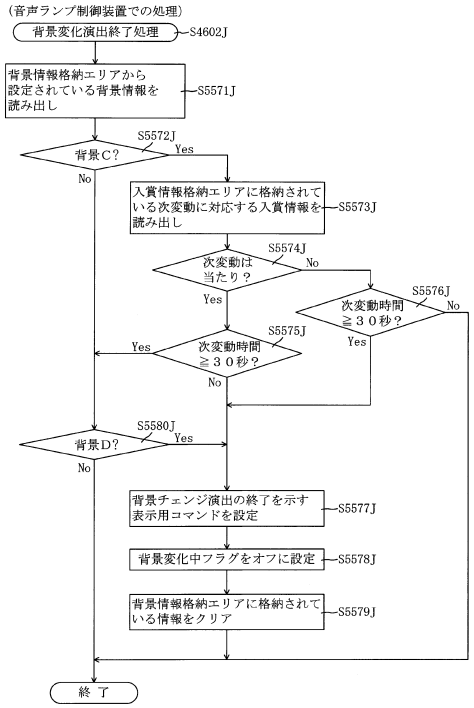
【図１６０３】

加算時間（s）	抽選結果	停止図柄種別	演出カウンタ223f	演出態様
2	当たり	種別Ａ	0～99	フリーズ2s
		種別Ｂ	0～49	フリーズ2s
			50～99	フリーズ0s
		種別Ｃ	0～29	フリーズ2s
			30～99	フリーズ0s
		種別Ｄ	0～99	フリーズ0s
	外れ	種別Ａ	0～99	フリーズ0s
		種別Ｂ	0～29	フリーズ2s
			30～99	フリーズ0s
		種別Ｃ	0～19	フリーズ2s
			20～99	フリーズ0s
		種別Ｄ	0～99	フリーズ0s
5	当たり	種別Ａ	0～99	フリーズ5s
		種別Ｂ	0～29	フリーズ5s
			30～69	フリーズ2s
			70～99	フリーズ0s
		種別Ｃ	0～19	フリーズ5s
			20～39	フリーズ2s
			40～99	フリーズ0s
		種別Ｄ	0～49	フリーズ5s
			50～99	フリーズ0s
	外れ	種別Ａ	0～99	フリーズ0s
		種別Ｂ	0～4	フリーズ5s
			5～29	フリーズ2s
			30～99	フリーズ0s
		種別Ｃ	0～9	フリーズ5s
			10～19	フリーズ2s
			20～99	フリーズ0s
		種別Ｄ	0～14	フリーズ5s
			15～99	フリーズ0s
6	当たり	全種別	0～99	フリーズ6s

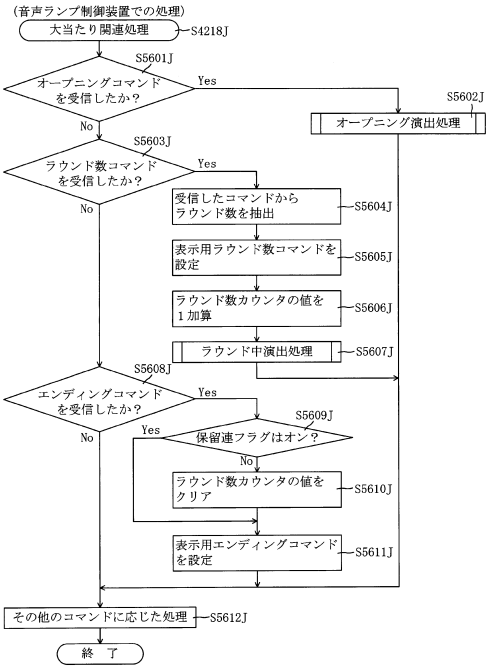
【図１６０４】



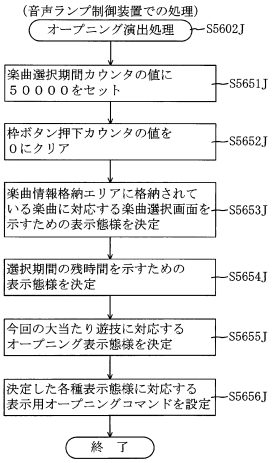
【図１６０５】



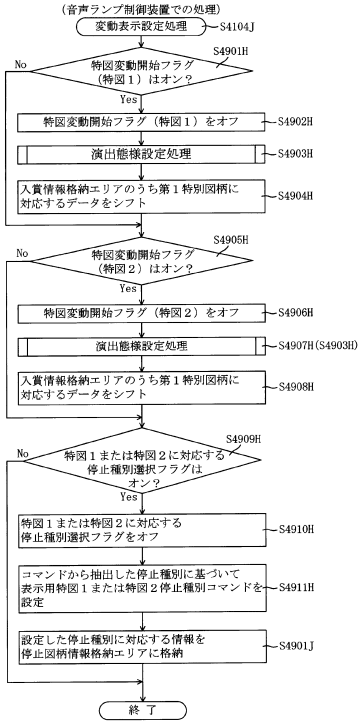
【図１６０６】



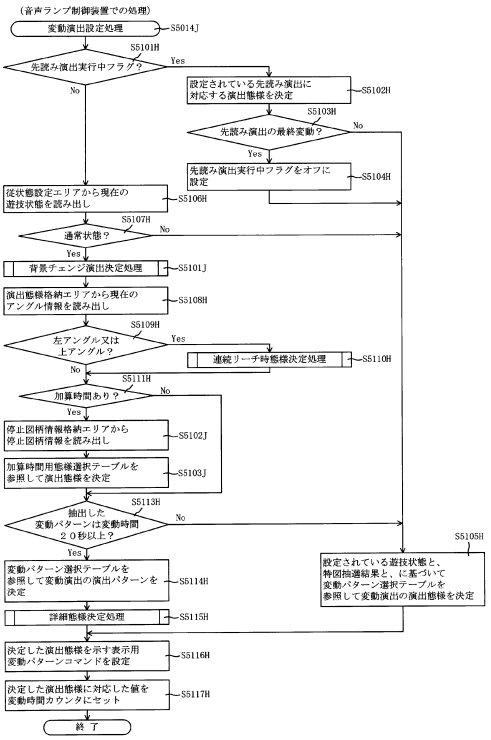
【図１６０７】



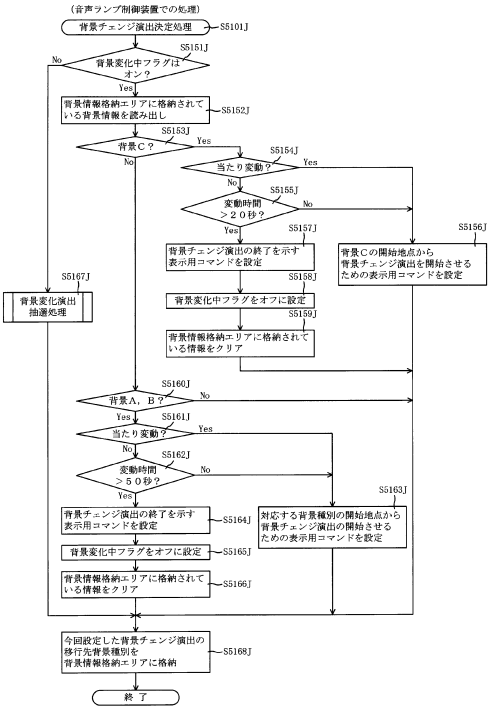
【図１６０８】



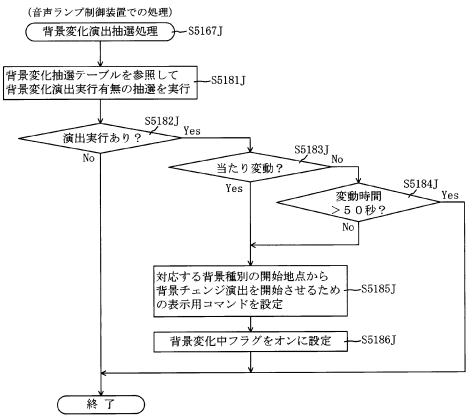
【図１６０９】



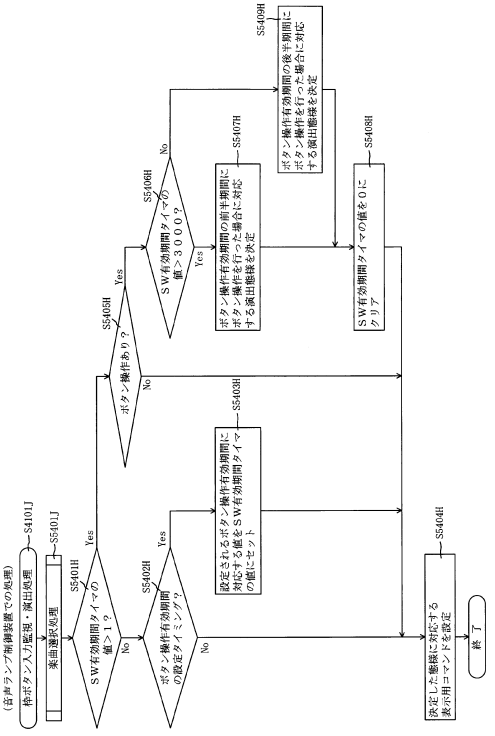
【図１６１０】



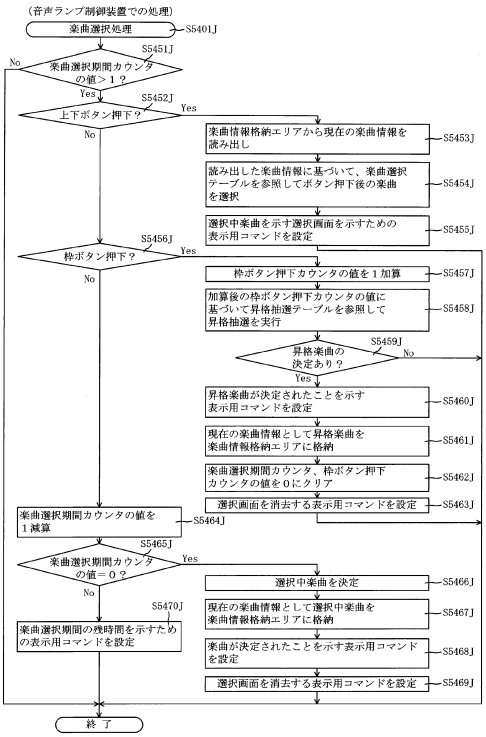
【図１６１１】



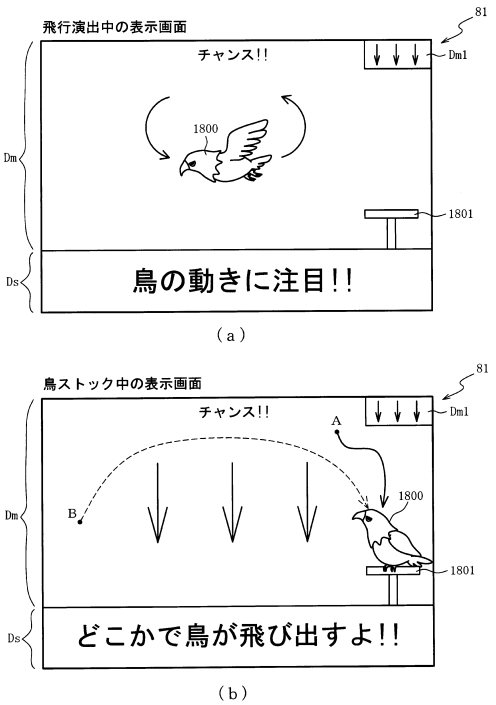
【図１６１２】



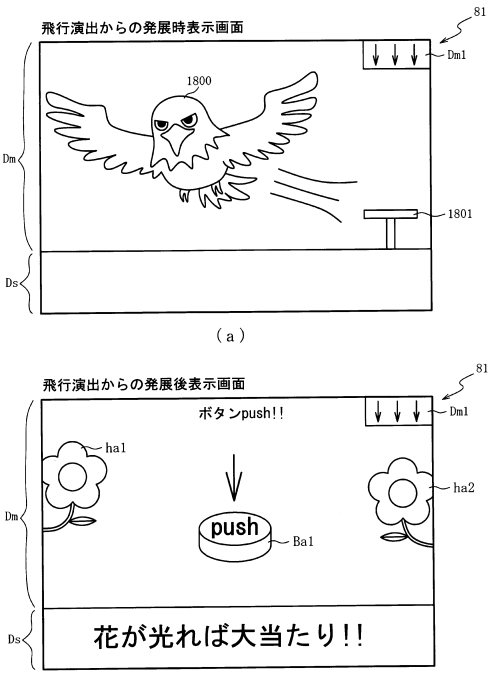
【図１６１３】



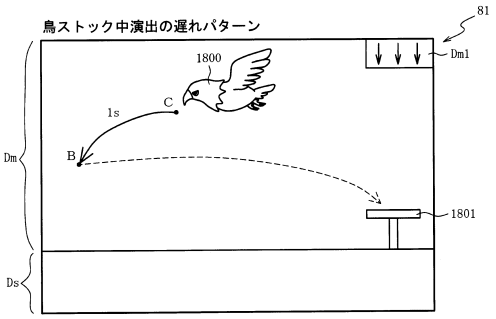
【図１６１４】



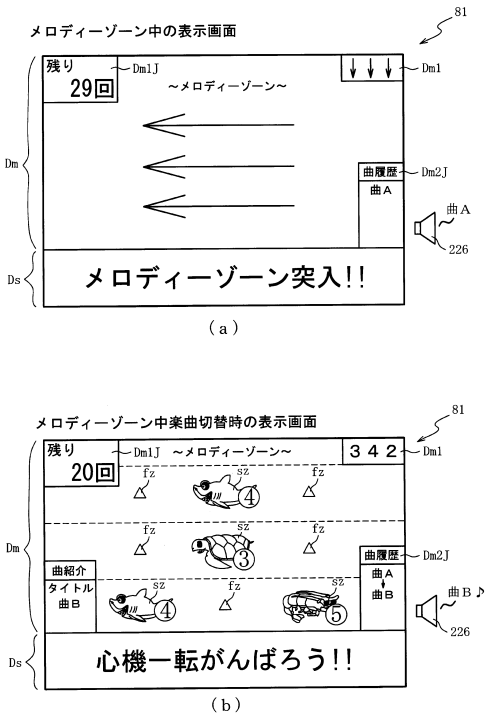
【図１６１５】



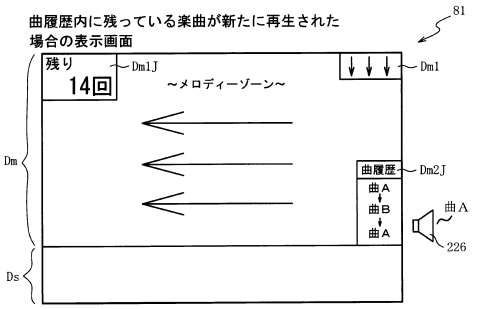
【図１６１６】



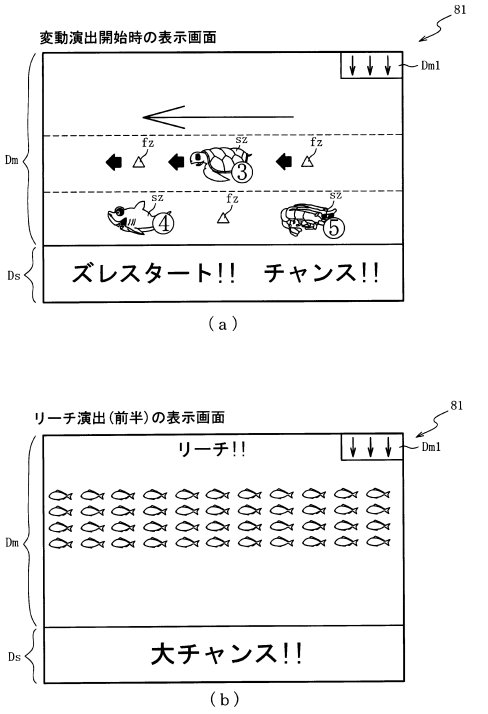
【図１６１７】



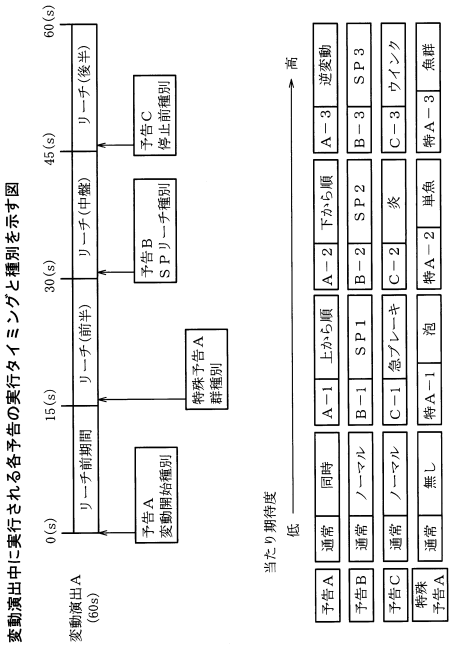
【図１６１８】



【図１６１９】



【図１６２０】



【図１６２１】

確変状態中に実行される変動演出の流れ

確変残回数	時短残回数	変動演出種別
74～65	70～61	鳥ストックゾーン
64～25	60～21	確変演出ゾーン
24～5	20～1	メロディーゾーン
4～1	－	引き戻しゾーン

【図１６２２】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202La
変動パターン選択テーブル	202Lb
第２当たり乱数テーブル	202jc
大当たり種別選択テーブル	202Ld
第２当たり種別選択テーブル	202je

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
特図抽選カウンタ	203ja
変動実行フラグ	203La
変動順格納エリア	203Lb
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図１６２３】

202

第１当たり乱数テーブル202La

遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～899）
特別図柄の 低確率状態	0～2
特別図柄の 高確率状態	0～17

（ａ）

202

大当たり種別選択テーブル202Ld

特別図柄 種別	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタＣ２ （0～99）	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
共通	大当たりＡ５２ （10R確変大当たり）	0～34	70	74
	大当たりＢ５２ （7R確変大当たり）	35～69	70	74
	大当たりＣ５２ （4R確変大当たり）	70～99	70	74

（ｂ）

【図１６２４】

変動パターン選択テーブル	202Lb
通常用テーブル	202Lb1
確変用テーブル	202Lb2
第２確変用テーブル	202Lb3

（ａ）

202

通常用テーブル202Lb1

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別 カウンタＣＳ１ （0～198）	変動パターン	変動時間（S）	
					基本（S）	加算（S）
共通	1～	当たり	0～6	ノーマル	20	0
			7～14			2
			15～19			5
			20～89	スーパー	30	0
			90～124			2
			125～159			5
			160～169	ＳＰ	60	0
			－			5
			170～198			6
		外れ	0～169	外れ	5	0
			170～179			2
			180～194	リーチ外れ	20，30	0
			195，196			2
			197，198			5

（ｂ）

202

第２確変用テーブル202Lb3

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別 カウンタＣＳ１ （0～198）	変動パターン	変動時間（S）	
					基本（S）	加算（S）
共通	1～4	当たり	0～198	特殊当たり	20	0
		外れ	0～198	特殊外れ	20	0
	5～	当たり	0～198	異常当たり	200	0
		外れ	0～198	異常外れ	200	0

（ｃ）

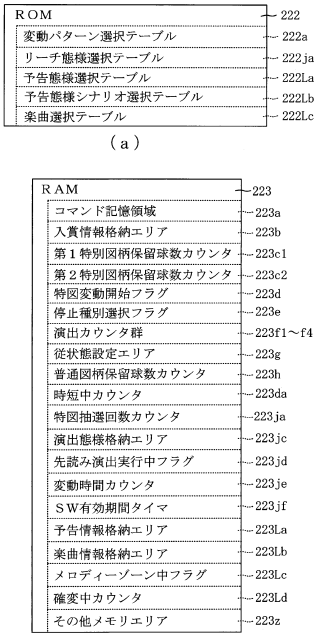
【図１６２５】

202

確変用テーブル202Lb2

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S) 基本(S)	変動時間(S) 加算(S)
共通	1～10	当たり	0～6	ノーマル	20	0
			7～14			2
			15～19			5
			20～89	スーパー	30	0
			90～124			2
			125～159			5
			160～169	ＳＰ	60	0
			－			5
			170～198			6
		外れ	0～169	外れ	5	0
			170～179			2
			180～194	リーチ外れ	20，30	0
			195，196			2
			197，198			5
	11～50	当たり	0～49	ノーマル	20	0
			50～198	スーパー	30	0
		外れ	0～189	外れ	5	0
			190～198	リーチ外れ	20，30	0
	51～70	当たり	0～69	短当たり	5	0
			70～84			2
			85～99			5
			100～114	ノーマル	20	0
			115～124			2
			125～159			5
			160～169	スーパー	30	0
			－			5
			170～198			6
		外れ	0～169	短外れ	2	0
			170～179			2
			180～194	リーチ外れ	20	0
			195，196			2
			197，198			5

【図１６２６】



【図１６２７】

222

予告態様選択テーブル222La

予告種別	抽選結果	演出カウンタ群 223f1～f4 (0～99)	表示態様
予告Ａ	大当たり	0～19	通常
		20～69	Ａ－1
		70～94	Ａ－2
		95～99	Ａ－3
	外れ	0～89	通常
		90～98	Ａ－1
		99	Ａ－2
		－	Ａ－3
予告Ｂ	大当たり	0～9	通常
		10～59	Ｂ－1
		60～79	Ｂ－2
		80～99	Ｂ－3
	外れ	0～59	通常
		60～98	Ｂ－1
		99	Ｂ－2
		－	Ｂ－3
予告Ｃ	大当たり	0～29	通常
		30～39	Ｃ－1
		40～79	Ｃ－2
		80～99	Ｃ－3
	外れ	0～79	通常
		80～89	Ｃ－1
		90～99	Ｃ－2
		－	Ｃ－3
特殊予告Ａ	大当たり	0～4	通常
		5～49	特Ａ－1
		50～69	特Ａ－2
		70～99	特Ａ－3
	外れ	0～79	通常
		80～89	特Ａ－1
		90～99	特Ａ－2
		－	特Ａ－3

【図１６２８】

222

予告態様シナリオ選択テーブル222Lb

特殊予告種別	抽選結果	演出カウンタ群 223f1～f4 (0～99)	シナリオ種別	設定予告種別 予告Ａ	予告Ｂ	予告Ｃ
特Ａ－1	大当たり	0～49	シナリオ1	通常	通常	通常
		50～99	シナリオ2	通常	通常	Ｃ－3
	外れ	0～89	シナリオ1	通常	通常	通常
		90～99	シナリオ3	Ａ－2	Ｂ－1	通常
特Ａ－2	大当たり	0～69	シナリオ1	通常	通常	通常
		70～99	シナリオ4	通常	Ｂ－3	Ｃ－3
	外れ	0～49	シナリオ1	通常	通常	通常
		50～99	シナリオ3	Ａ－2	Ｂ－1	通常
特Ａ－3	大当たり	0～89	シナリオ1	通常	通常	通常
		90～99	シナリオ5	Ａ－3	Ｂ－3	Ｃ－3
	外れ	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－

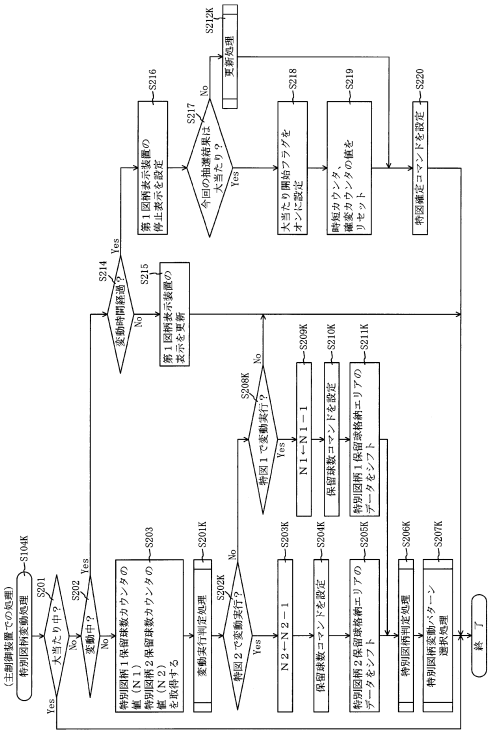
【図１６２９】

楽曲選択テーブル222Lc

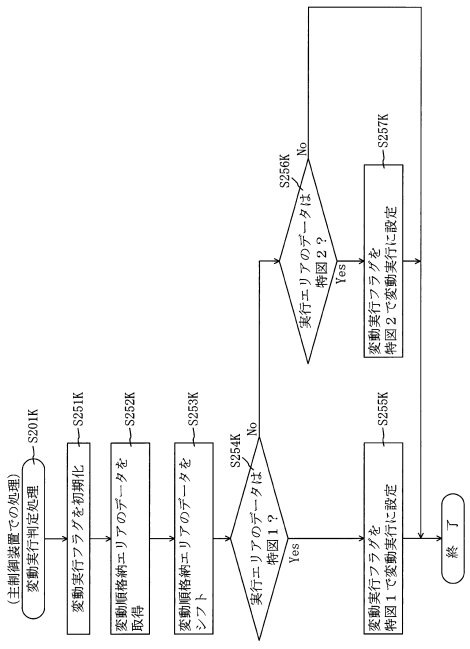
222

設定中楽曲	抽選結果	演出カウンタ群 223f1～f4 (0～99)	選択楽曲
曲Ａ	大当たり	0～24	曲Ａ
		25～39	曲Ｂ
		40～69	曲Ｃ
		70～99	曲Ｄ
	外れ	0～9	曲Ａ
		10～49	曲Ｂ
		50～74	曲Ｃ
		75～99	曲Ｄ
曲Ｂ	大当たり	0～29	曲Ａ
		30～54	曲Ｂ
		55～69	曲Ｃ
		70～99	曲Ｄ
	外れ	0～24	曲Ａ
		25～34	曲Ｂ
		35～74	曲Ｃ
		75～99	曲Ｄ
曲Ｃ	大当たり	0～29	曲Ａ
		30～59	曲Ｂ
		60～84	曲Ｃ
		85～99	曲Ｄ
	外れ	0～24	曲Ａ
		25～49	曲Ｂ
		50～59	曲Ｃ
		60～99	曲Ｄ
曲Ｄ	大当たり	0～14	曲Ａ
		15～44	曲Ｂ
		45～74	曲Ｃ
		75～99	曲Ｄ
	外れ	0～39	曲Ａ
		40～64	曲Ｂ
		65～74	曲Ｃ
		75～99	曲Ｄ

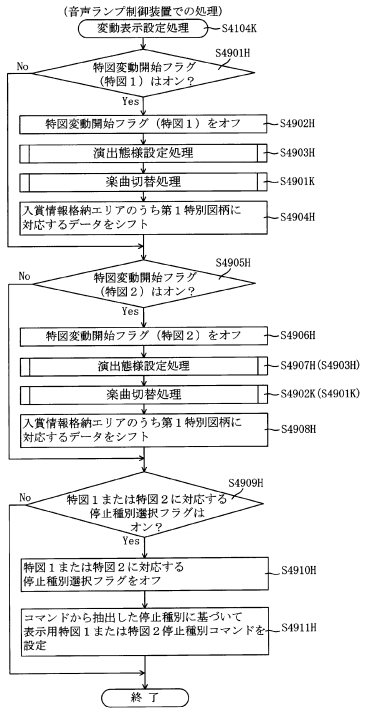
【図１６３０】



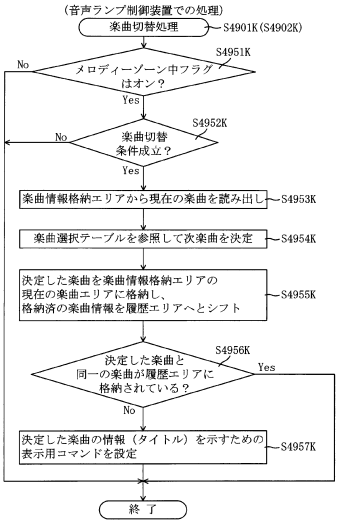
【図１６３１】



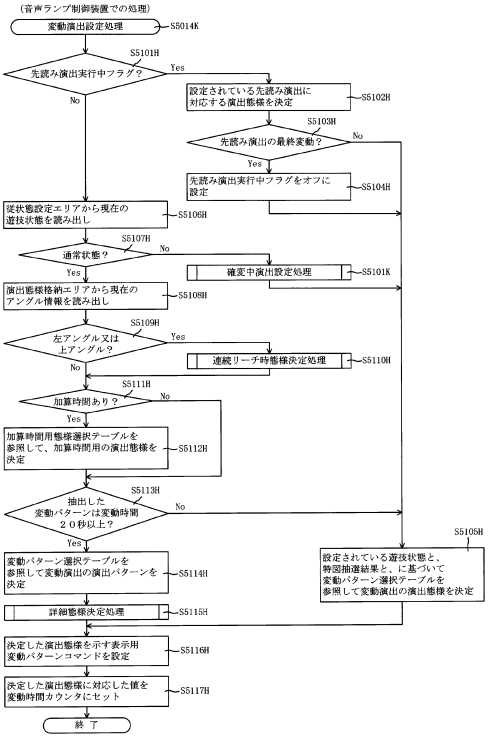
【図１６３２】



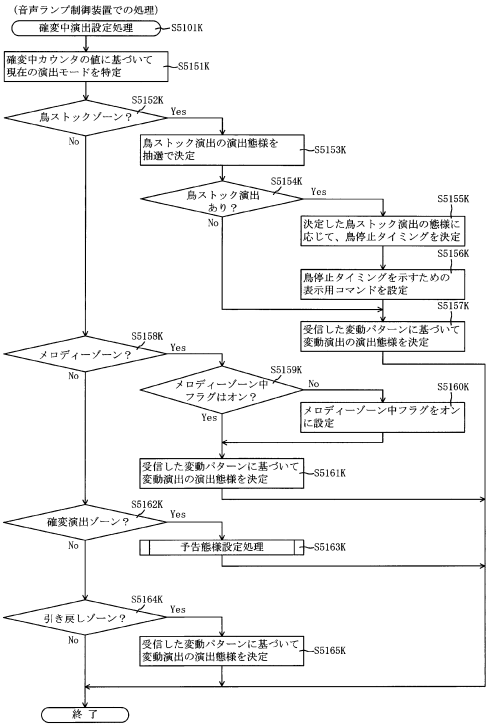
【図１６３３】



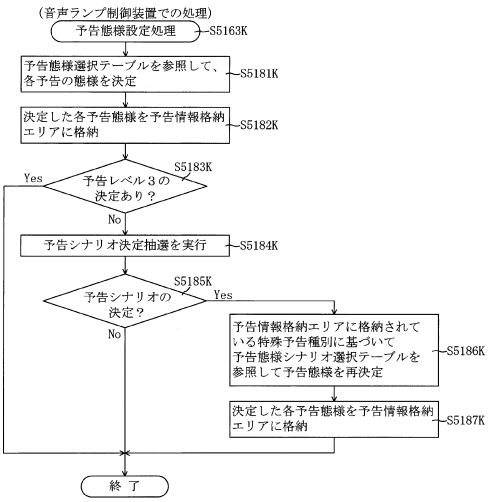
【図１６３４】



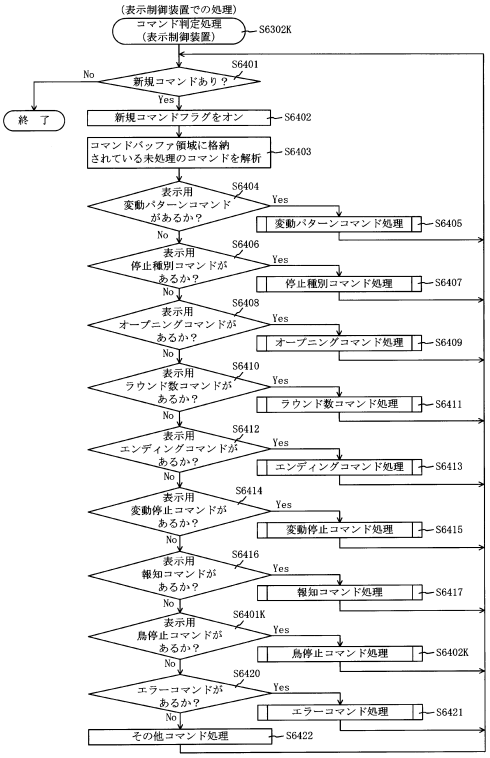
【図１６３５】



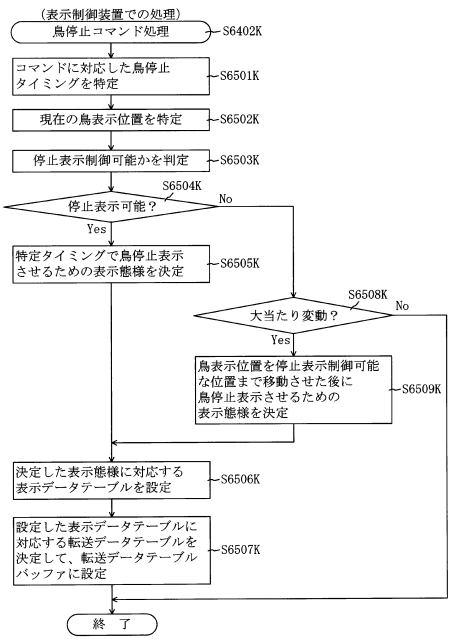
【図１６３６】



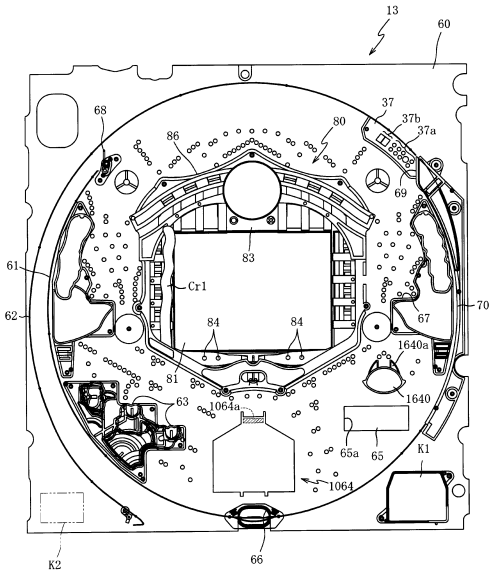
【図１６３７】



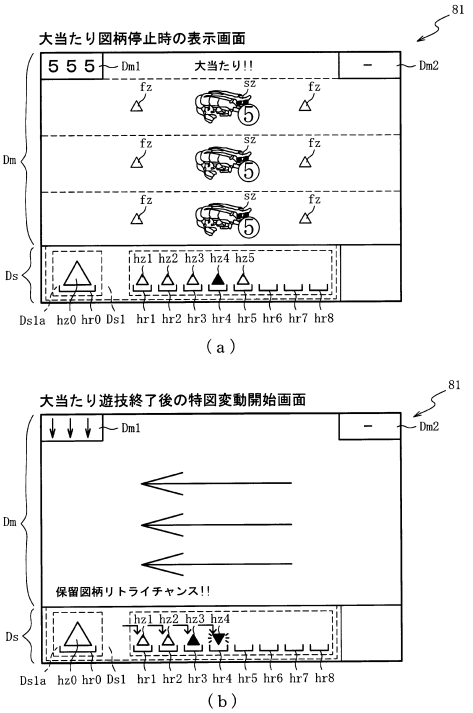
【図１６３８】



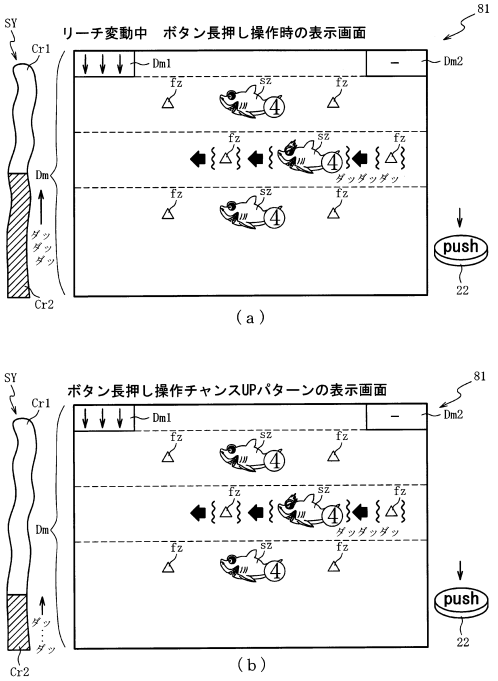
【図１６３９】



【図１６４０】



【図１６４１】

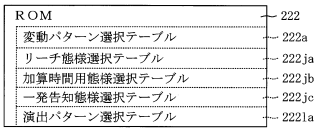


【図１６４２】

図柄停止アクションと役物発光パターンの組合せ

停止アクション（予告Ｃ）	発光パターン	当たり期待度
通常（ノーマル）	通常（ダッ…ダッ）	低
	高速（ダッダッダッ）	高
Ｃ－１（急ブレーキ）	低速（ダ…）	中
	高速（ダッダッダッ）	低
Ｃ－２（炎）	通常（ダッ…ダッ）	超高
	高速（ダッダッダッ）	高
Ｃ－３（ウィンク）	通常（ダッ…ダッ）	確　確変低
	高速（ダッダッダッ）	確　確変中
	最速（バーン）	確　確変高

【図１６４３】



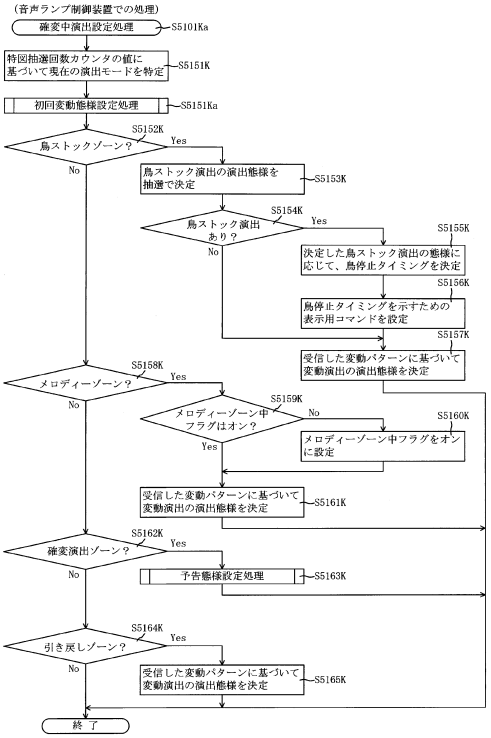
【図１６４４】

222

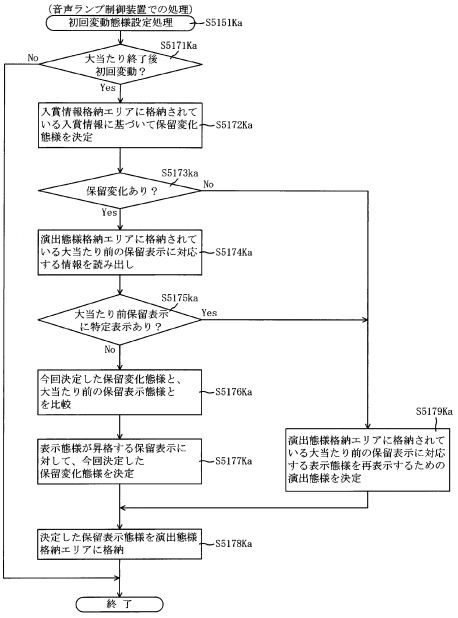
演出パターン選択テーブル 2221a

抽選結果	演出カウンタ 223f	演出パターン	図柄停止アクション	発光パターン
当たり	0～9	パターン１	ノーマル	通常
	30～49	パターン２		高速
	10～19	パターン３	急ブレーキ	低速
	50～69	パターン４		高速
	20～29	パターン５	炎	通常
	70～89	パターン６		高速
	90～95	パターン７	ウインク	通常
	96, 97	パターン８		高速
	98, 99	パターン９		最速
外れ	0～69	パターン１	ノーマル	通常
	92～96	パターン２		高速
	70～89	パターン３	急ブレーキ	低速
	97, 98	パターン４		高速
	90, 91	パターン５	炎	通常
	99	パターン６		高速

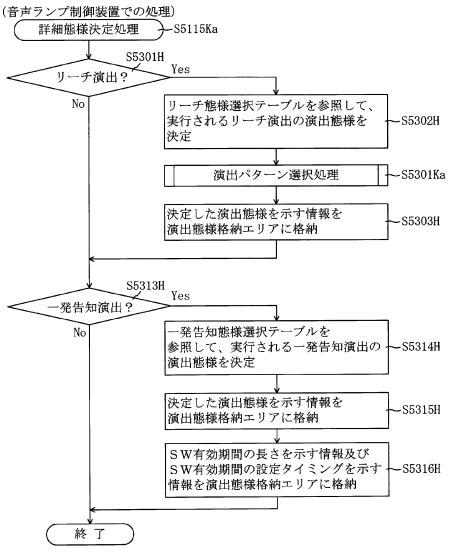
【図１６４５】



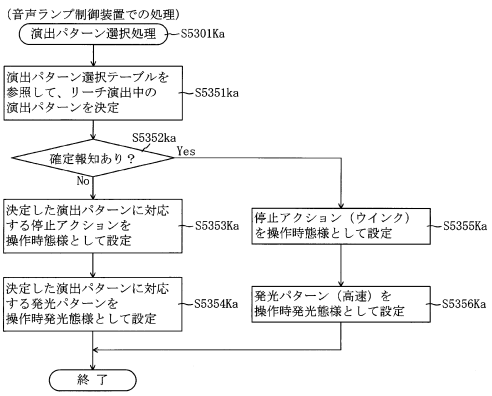
【図１６４６】



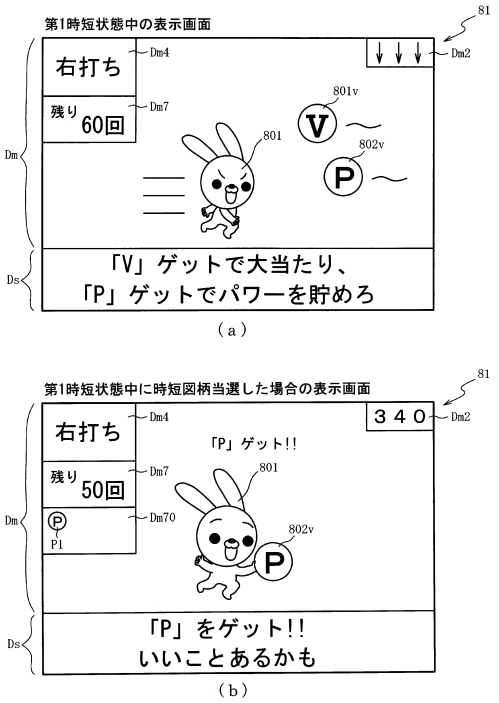
【図１６４７】



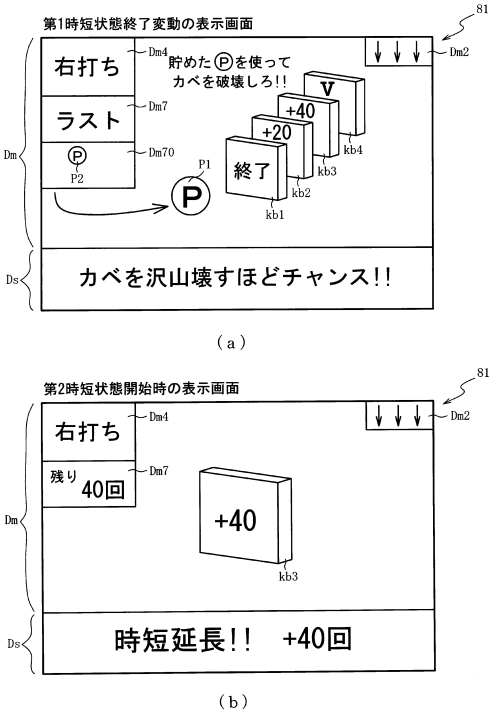
【図１６４８】



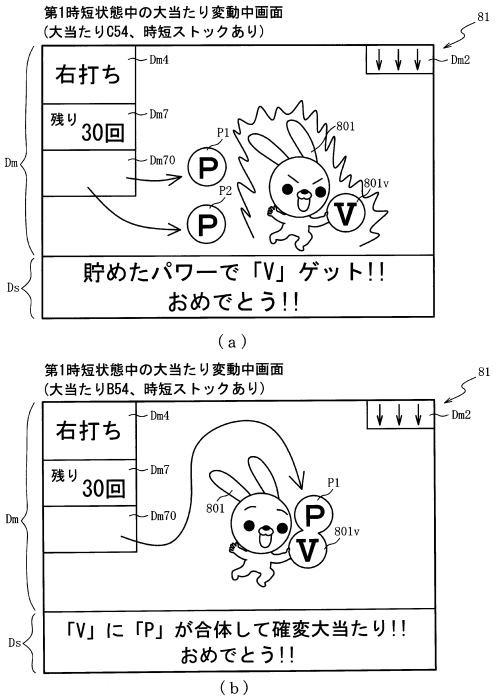
【図１６４９】



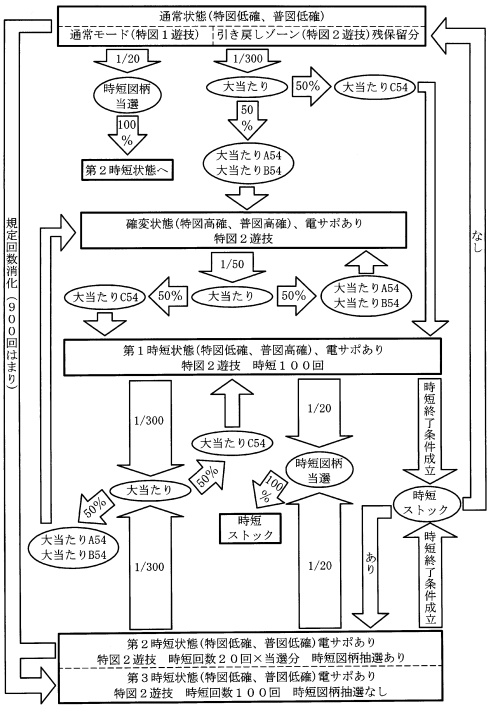
【図１６５０】



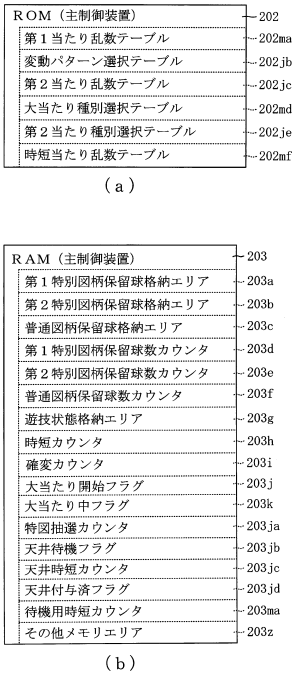
【図１６５１】



【図１６５２】



【図１６５３】



【図１６５４】

（ａ）

202

第１当たり乱数テーブル202ma

遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～899）
特別図柄の低確率状態	0～2
特別図柄の高確率状態	0～17

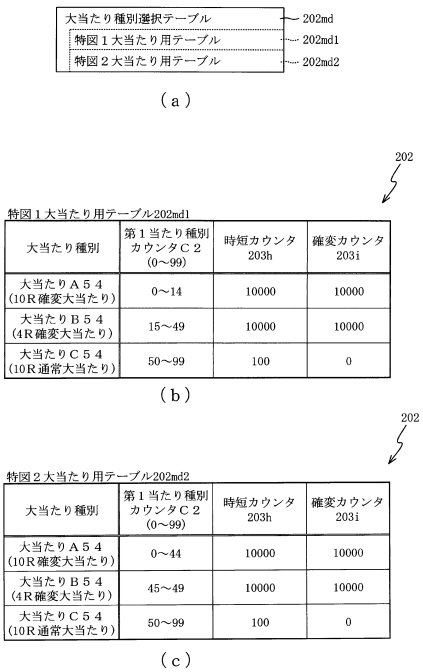
（ｂ）

202

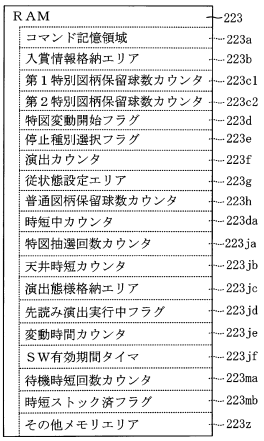
時短当たり乱数テーブル202mf

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～899）
特図１	－	－
特図２	通常 第１時短 第２時短	100～144
	それ以外	－

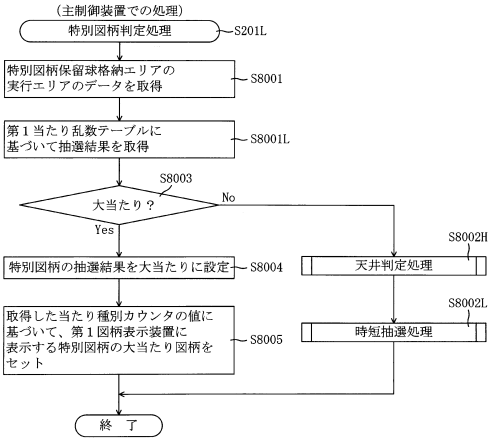
【図１６５５】



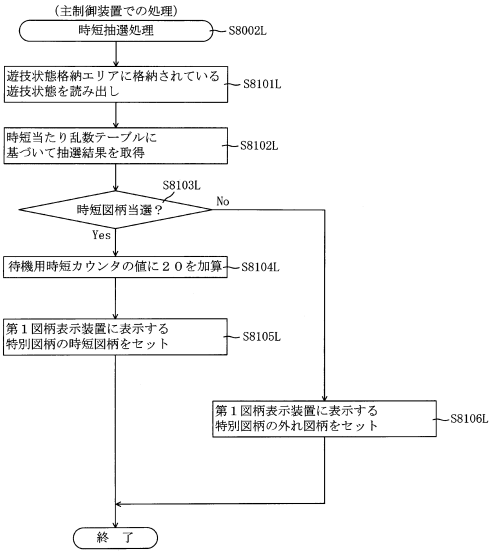
【図１６５６】



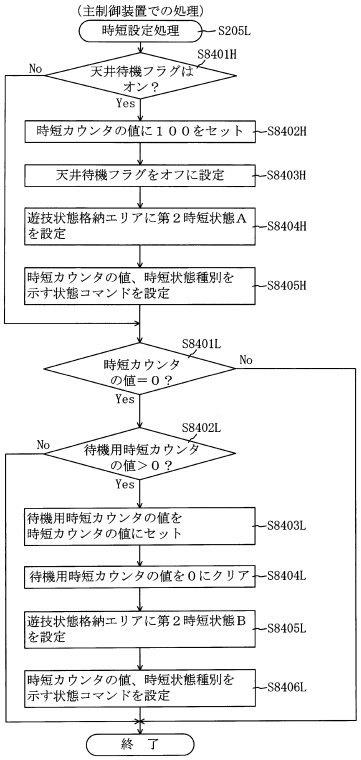
【図１６５７】



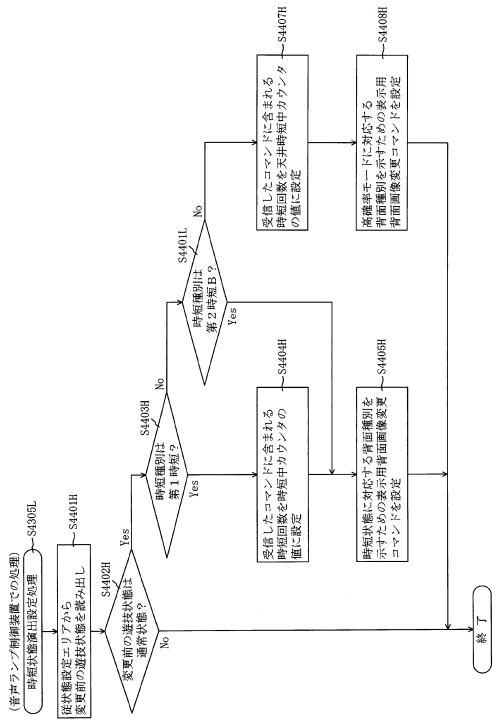
【図１６５８】



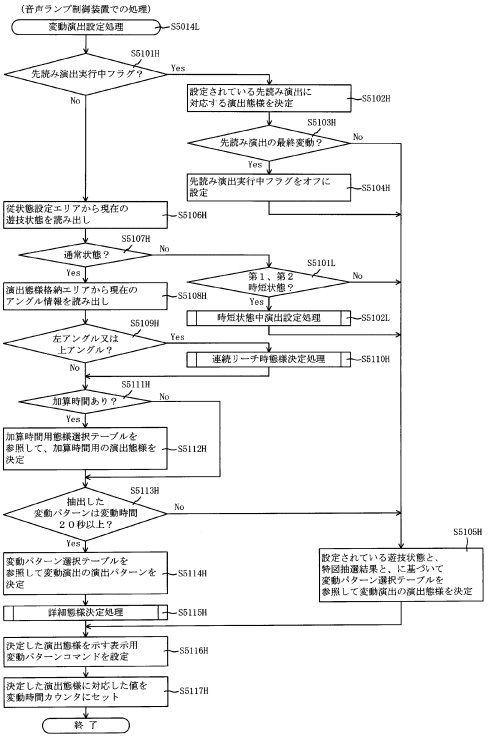
【図１６５９】



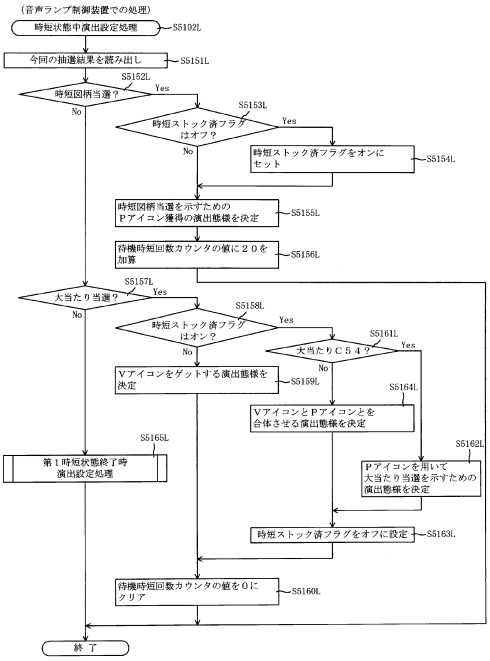
【図１６６０】



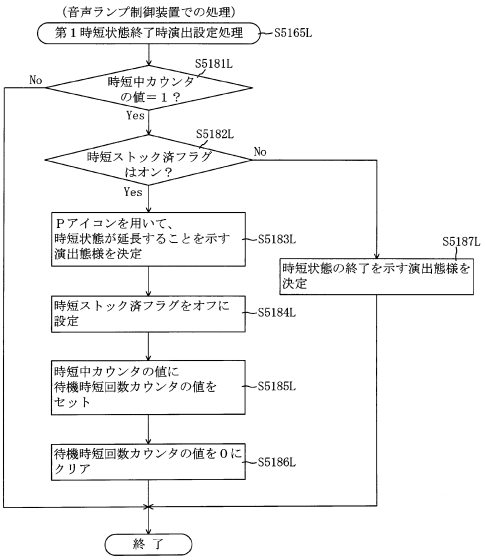
【図１６６１】



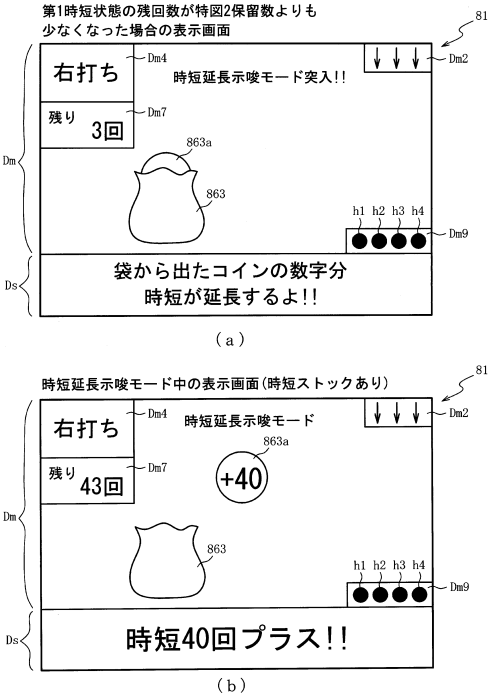
【図１６６２】



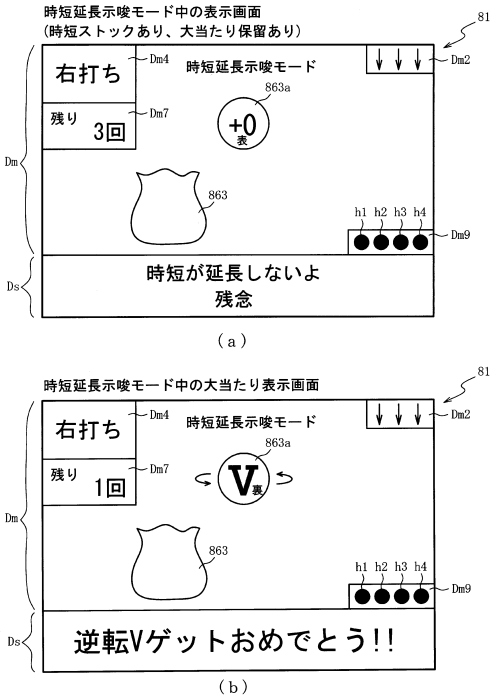
【図１６６３】



【図１６６４】



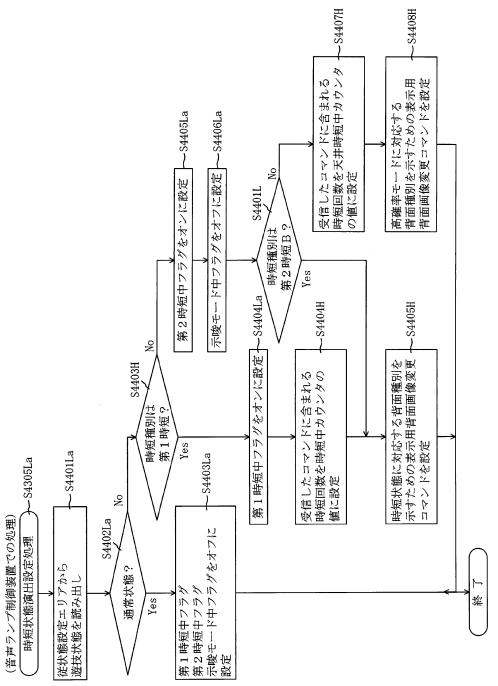
【図１６６５】



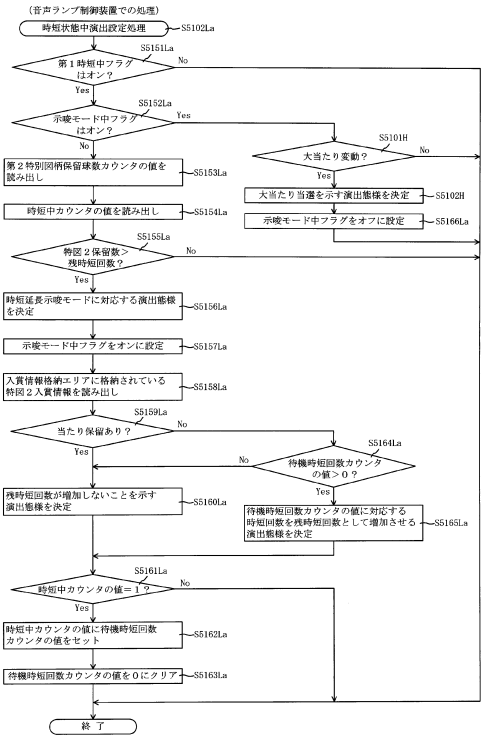
【図１６６６】

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
第１特別図柄保留球数カウンタ	223c1
第２特別図柄保留球数カウンタ	223c2
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
特図抽選回数カウンタ	223ja
天井時短カウンタ	223jb
演出態様格納エリア	223jc
先読み演出実行中フラグ	223jd
変動時間カウンタ	223je
ＳＷ有効期間タイマ	223jf
待機時短回数カウンタ	223ma
第１時短中フラグ	223na
第２時短中フラグ	223nb
示唆モード中フラグ	223nc
その他メモリエリア	223z

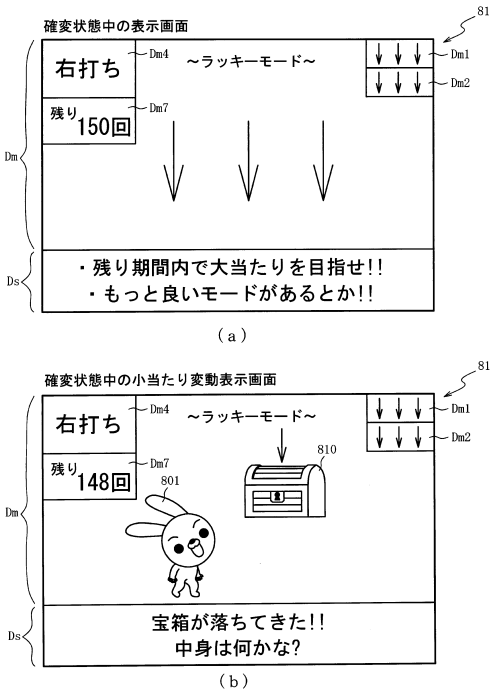
【図１６６７】



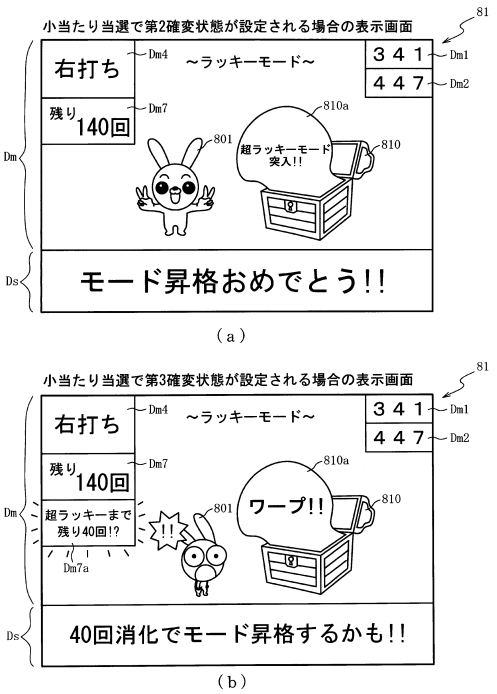
【図１６６８】



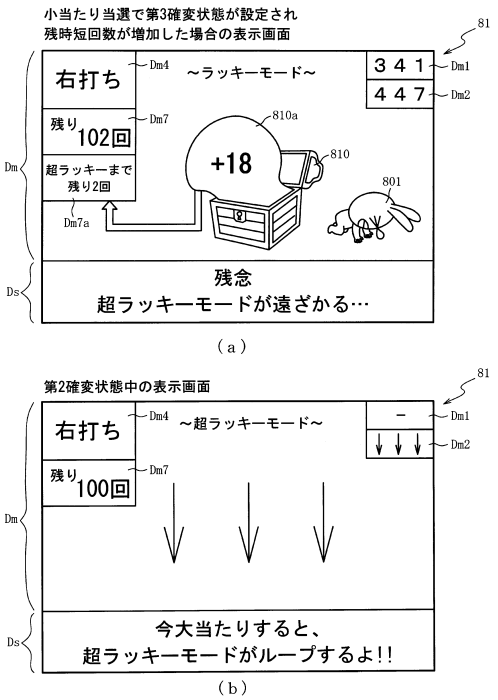
【図１６６９】



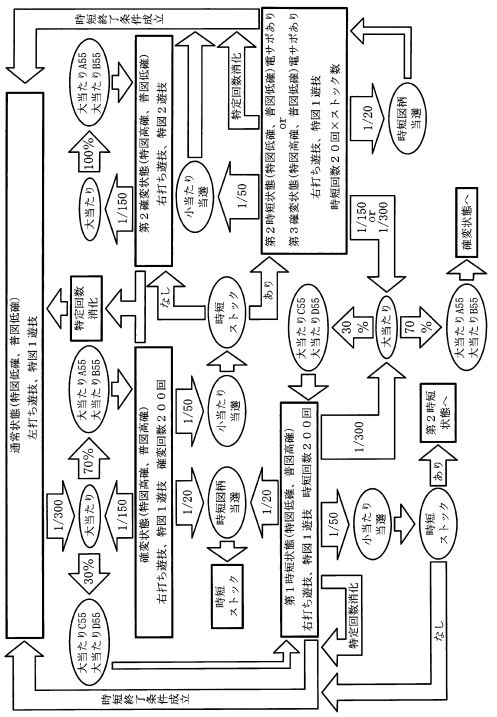
【図１６７０】



【図１６７１】



【図１６７２】


通常状態（特図低確、普図低確）
左打ち遊技、特図１遊技
第２確変状態（特図高確、普図高確）
右打ち遊技、特図２遊技
確変状態（特図高確、普図高確）
右打ち遊技、特図１遊技、確変回数２００回
第１時短状態（特図低確、普図高確）
右打ち遊技、特図１遊技、時短回数２００回
第２時短状態（特図低確、普図低確）電サポあり
or
第３確変状態（特図高確、普図低確）電サポあり
右打ち遊技、特図１遊技
時短回数２０回×ストック数
大当たり65
大当たり55
大当たり65
大当たり55
大当たり65
大当たり55
特定回数消化
時短ストック
なし
あり
時短図柄当選
小当たり当選
大当たり
確変状態へ
第２時短状態へ
特定回数消化
時短ストック
なし
あり
時短図柄当選
小当たり当選
大当たり
大当たり65
大当たり55
大当たり65
大当たり55
大当たり65
大当たり55

【図１６７３】

【図１６７４】

【図１６７５】

（ａ）

202

第１当たり乱数テーブル202na

遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～899）
特別図柄の 低確率状態	0～2
特別図柄の 高確率状態	0～5

（ｂ）

202

時短当たり乱数テーブル202nf

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～899）
第１特別図柄	確変状態 第３確変状態 第１時短状態 第２時短状態	100～144
	通常状態 第２確変状態	－
第２特別図柄	共通	－

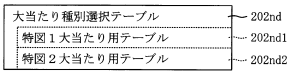
（ｃ）

202

小当たり乱数テーブル202ng

特別図柄種別	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～899）
第１特別図柄	200～217
第２特別図柄	－

【図１６７６】



（ａ）

202

特図１大当たり用テーブル202nd1

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタＣ２ （0～99）	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たりＡ５５ （10Ｒ確変大当たり）	0～19	200	200
大当たりＢ５５ （4Ｒ確変大当たり）	20～69	200	200
大当たりＣ５５ （10Ｒ通常大当たり）	70～79	200	0
大当たりＤ５５ （4Ｒ通常大当たり）	80～99	200	0

（ｂ）

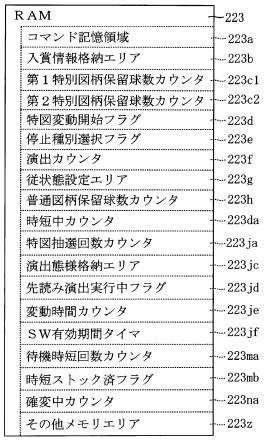
202

特図２大当たり用テーブル202nd2

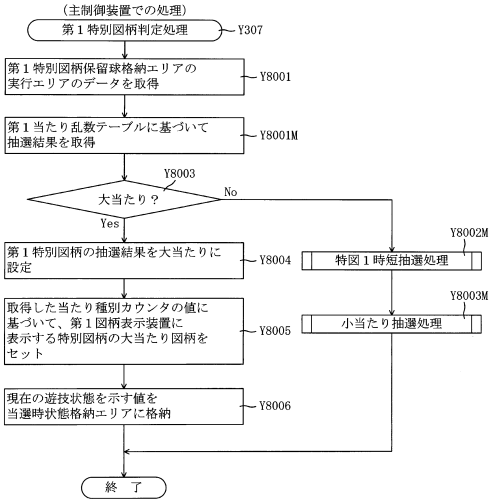
大当たり種別	第１当たり種別 カウンタＣ２ （0～99）	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たりＡ５５ （10Ｒ確変大当たり）	0～49	0	200
大当たりＢ５５ （4Ｒ確変大当たり）	50～99	0	200

（ｃ）

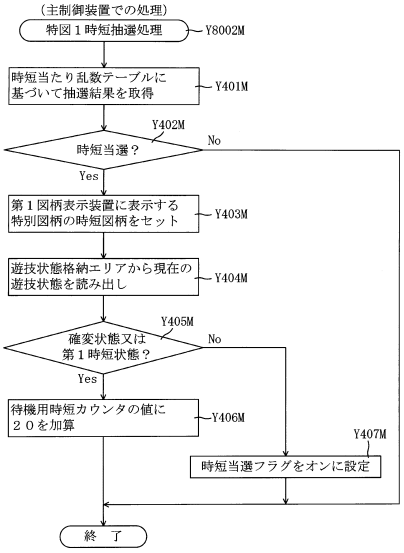
【図１６７７】



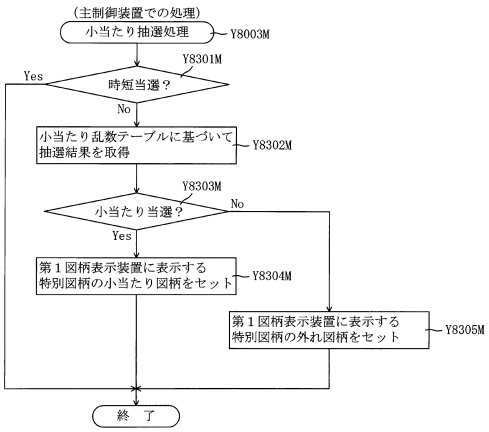
【図１６７８】



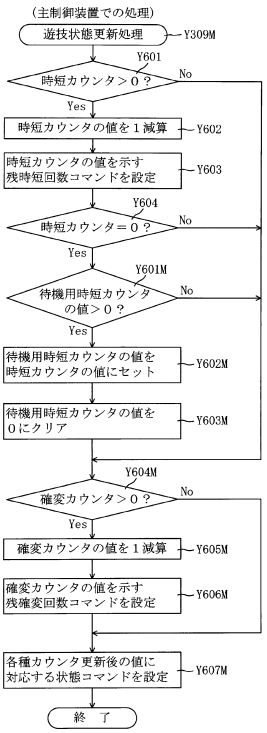
【図１６７９】



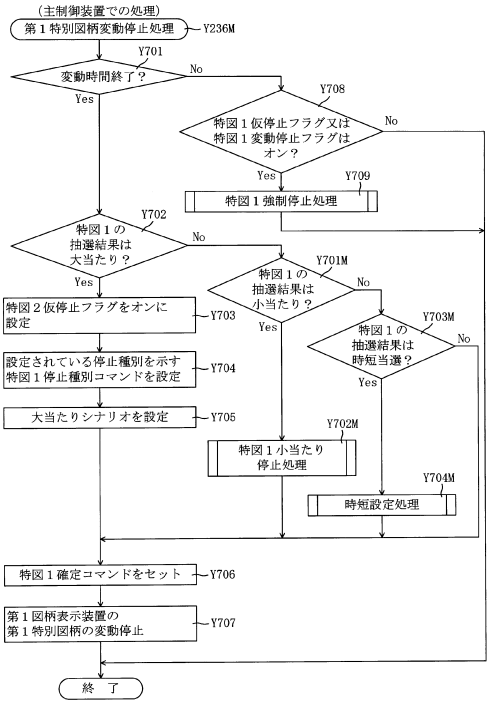
【図１６８０】



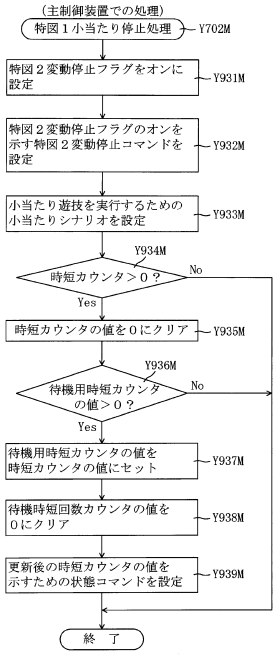
【図１６８１】



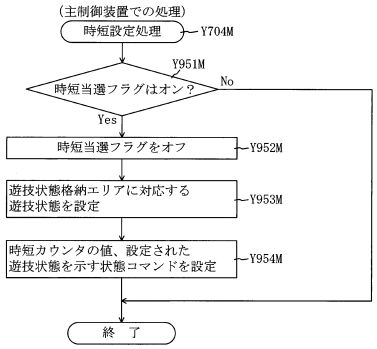
【図１６８２】



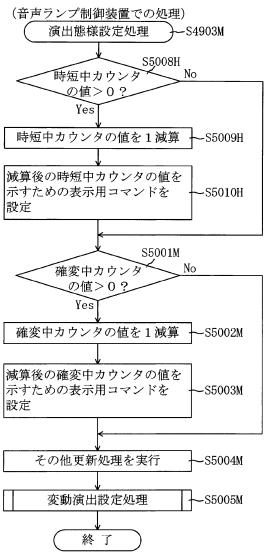
【図１６８３】



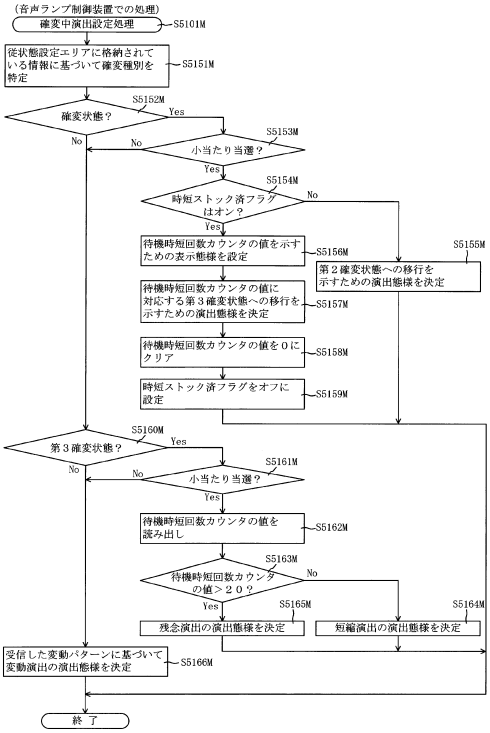
【図１６８４】



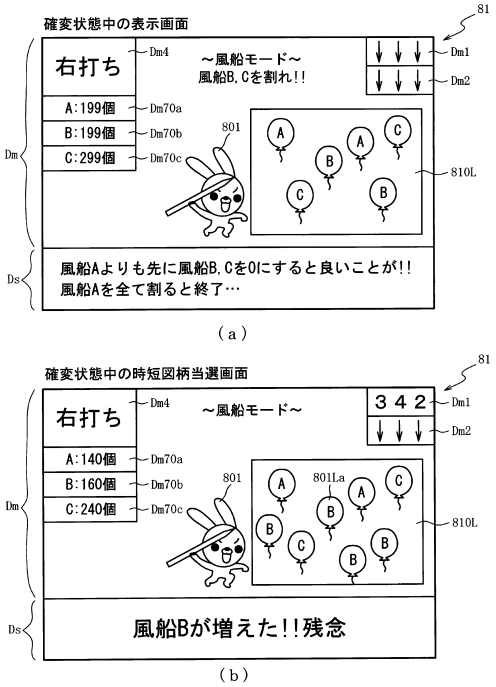
【図１６８５】



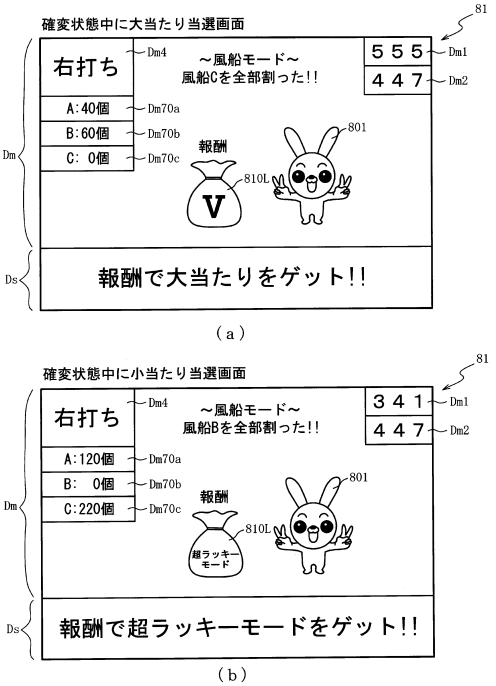
【図１６８６】



【図１６８７】



【図１６８８】



【図１６８９】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202ma
変動パターン選択テーブル	202pb
第２当たり乱数テーブル	202jc
大当たり種別選択テーブル	202md
第２当たり種別選択テーブル	202je
時短当たり乱数テーブル	202mf

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
特図抽選カウンタ	203ja
天井待機フラグ	203jb
天井時短カウンタ	203jc
天井付与済フラグ	203jd
待機用時短カウンタ	203ma
通常変動カウンタ	203pa
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図１６９０】

変動パターン選択テーブル	202pb
通常用テーブル	202pb1
確変・第１時短用テーブル	202pb2
第２時短用テーブル	202pb3

（ａ）

202

通常用テーブル202pb1

図柄種別	通常変動カウンタ203pa	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間(S)
共通	900	当たり	0～29	ノーマル	20
			30～99	スーパー	30
			100～198	ＳＰ	60
		外れ	0～99	短外れ	5
			100～189	特殊外れ	10
			190～196	ノーマル	20
			197,198	スーパー	30
	899～4	当たり	0～29	ノーマル	20
			30～179	スーパー	30
			180～198	ＳＰ	60
		外れ	0～189	短外れ	5
			190～196	ノーマル	20
			197,198	スーパー	30
	3～1	当たり	0～198	特定	10
		外れ	0～198	特定	10
	0	共通	0～198	短変動	5

（ｂ）

【図１６９１】

202

確変・第１時短用テーブル202pb2

図柄種別	特図変動回数	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間(S)
共通	1～97	当たり	0～109	短当たり	10
			110～198	中当たり	15
		外れ	0～189	超短外れ	3
			190～196	短外れ	5
			197,198	中外れ	10
	98～	当たり	0～198	特定	10
		外れ	0～198	特定	10

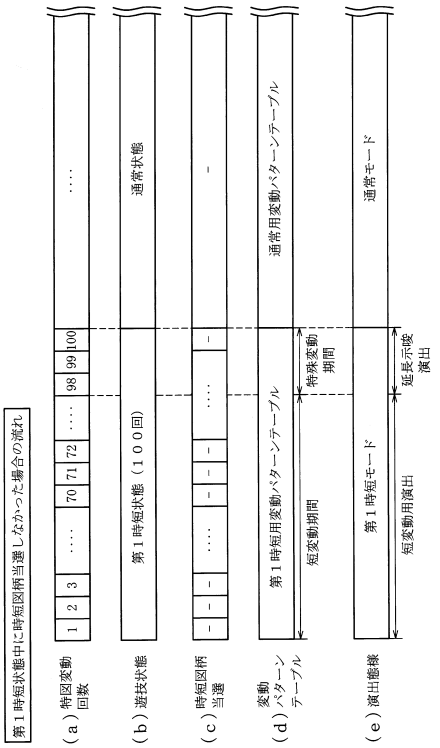
【図１６９２】

202

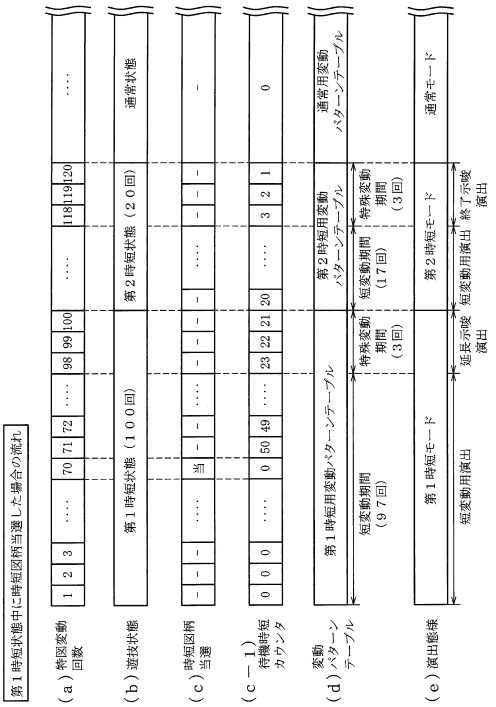
第２時短用テーブル202pb3

図柄種別	待機用時短カウンタ203ma	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間(S)
共通	～11	当たり	0～189	超短当たり	3
			190～198	短当たり	10
		外れ	0～198	超短外れ	3
	10～4	当たり	0～169	短当たり	10
			170～196	中当たり	15
			197,198	スーパー	30
		外れ	0～194	短外れ	5
			195～197	中外れ	10
			198	特殊外れ	15
	3～1	当たり	0～198	特定	10
		外れ	0～198	特定	10

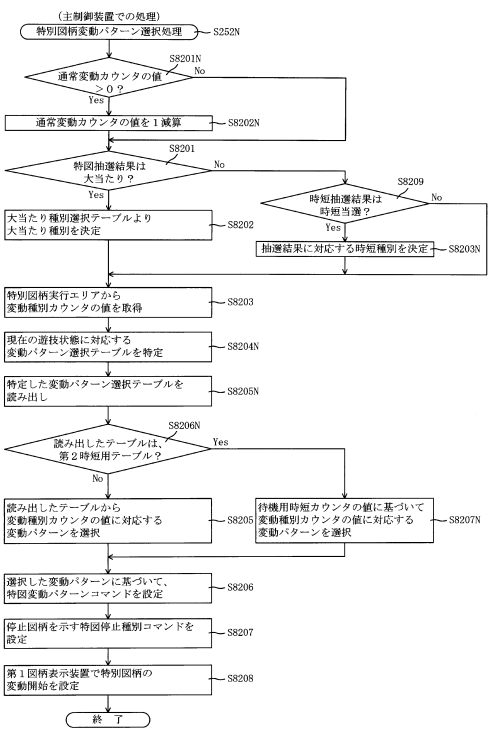
【図１６９３】



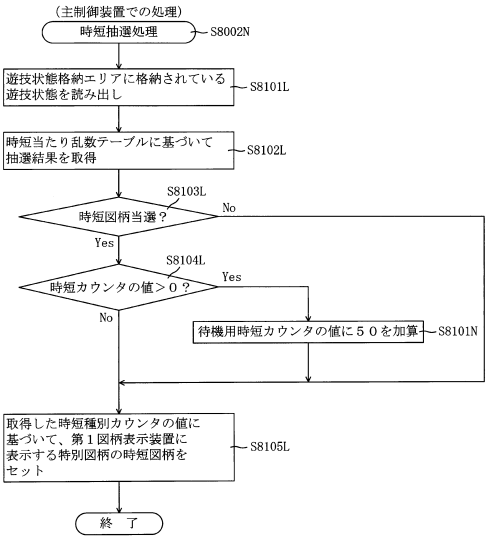
【図１６９４】



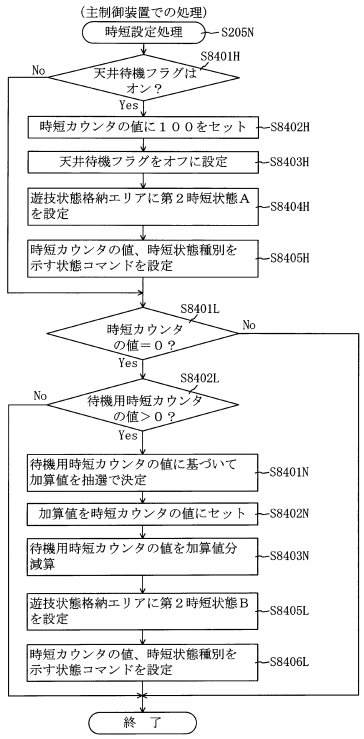
【図１６９５】



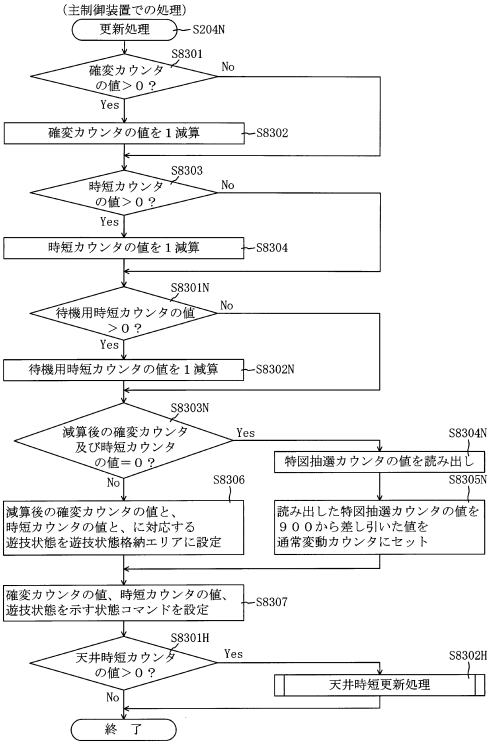
【図１６９６】



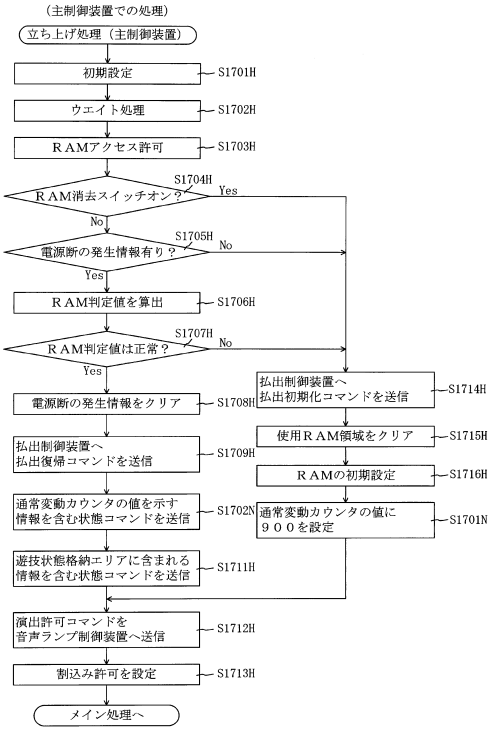
【図１６９７】



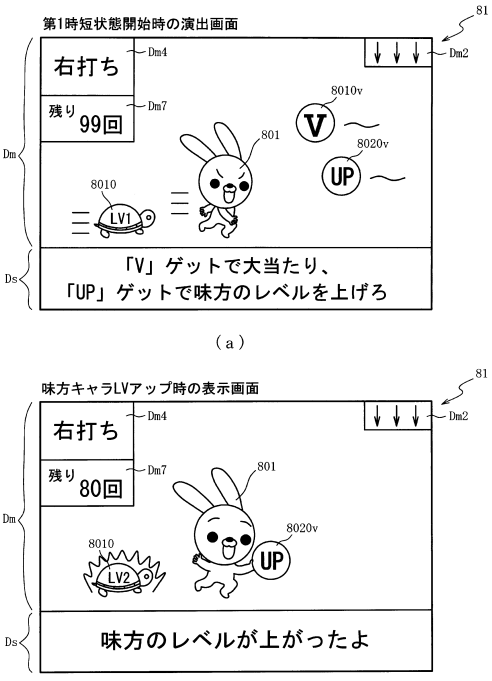
【図１６９８】



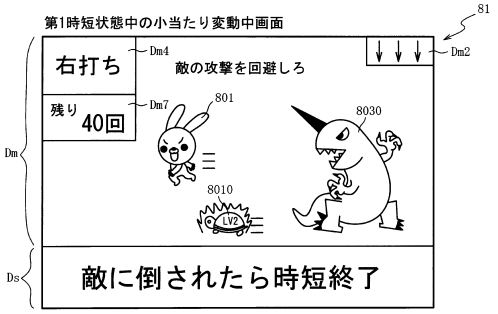
【図１６９９】



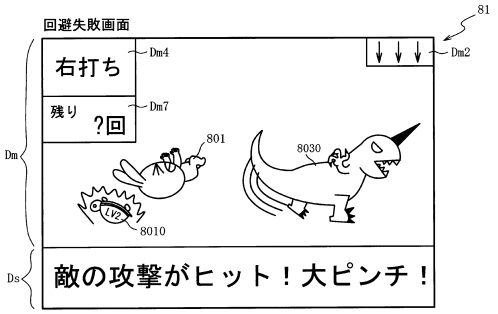
【図１７００】



【図１７０１】

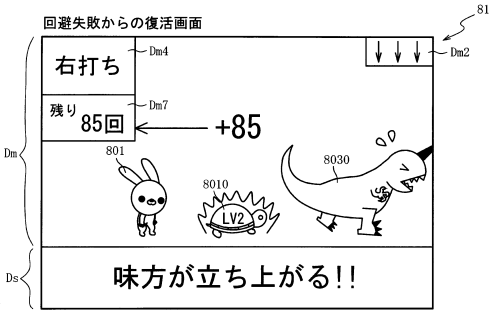


（ａ）

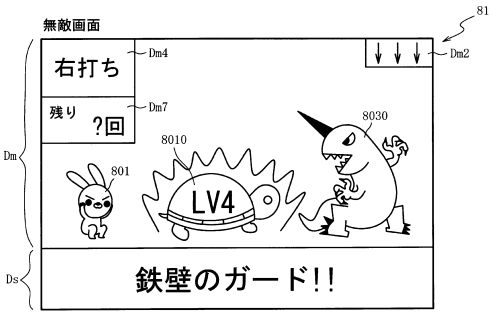


（ｂ）

【図１７０２】

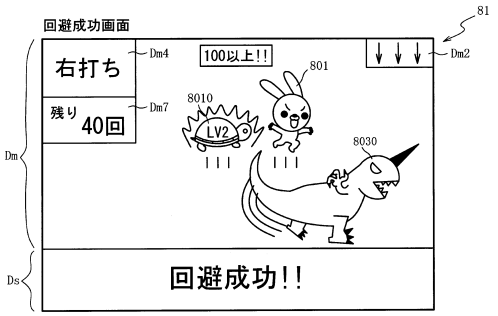


（ａ）

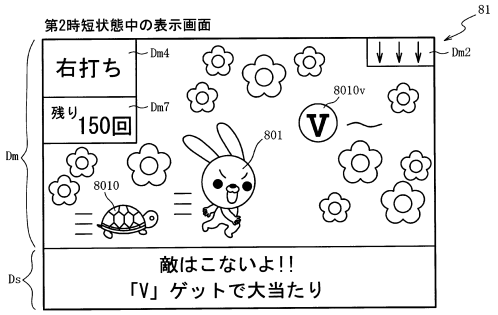


（ｂ）

【図１７０３】



（ａ）



（ｂ）

【図１７０４】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202ma
変動パターン選択テーブル	202jb
第２当たり乱数テーブル	202jc
大当たり種別選択テーブル	202md
第２当たり種別選択テーブル	202je
時短当たり乱数テーブル	202qf
小当たり乱数テーブル	202qg
時短当たり種別選択テーブル	202qh
小当たり種別選択テーブル	202qi

【図１７０５】

（ａ）

時短当たり乱数テーブル202qf

202

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～899）
特図１	－	－
特図２	第１時短	100～144
	それ以外	－

（ｂ）

時短当たり種別選択テーブル202qh

202

時短図柄種別	時短種別選択カウンタＣＣ１（0～99）	付与可能時短回数
時短図柄Ａ	0～19	30
時短図柄Ｂ	20～69	50
時短図柄Ｃ	70～94	100
時短図柄Ｄ	95～99	300

（ｃ）

小当たり種別選択テーブル202qi

202

小当たり種別	小当たり種別カウンタＣ５（0～99）	備考
小当たりＡ	0～69	第１時短状態の終了条件成立
小当たりＢ	70～99	待機時短回数報知

【図１７０６】

（ａ）

ＲＯＭ	
変動パターン選択テーブル	222a
リーチ態様選択テーブル	222ja
加算時間用態様選択テーブル	222jb
一発告知態様選択テーブル	222jc
小当たり当選時態様選択テーブル	222qa
時短図柄当選時態様選択テーブル	222qb

（ｂ）

ＲＡＭ	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
第１特別図柄保留球数カウンタ	223c1
第２特別図柄保留球数カウンタ	223c2
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
特図抽選回数カウンタ	223ja
天井時短カウンタ	223jb
演出態様格納エリア	223jc
先読み演出実行中フラグ	223jd
変動時間カウンタ	223je
ＳＷ有効期間タイマ	223jf
待機時短回数カウンタ	223ma
時短ストック済フラグ	223mb
味方レベルカウンタ	223qa
その他メモリエリア	223z

【図１７０７】

222

小当たり当選時態様選択テーブル222qa

遊技状態	小当たり種別	時短中カウンタ223da	待機時短回数カウンタ223ma	差分（待機時短回数カウンター時短中カウンタ）	演出態様
第１時短	小当たりＡ	－	0	－	攻撃される時短終了報知
		≧１	≧１	マイナス領域	攻撃される復活時短回数の短縮報知
		≧１	≧１	プラス領域	味方レベルに応じた時短回数の延長報知
	小当たりＢ	－	－	－	攻撃回数待機時短回数カウンタの値示唆
第２時短	共通	－	－	－	小当たり当選報知

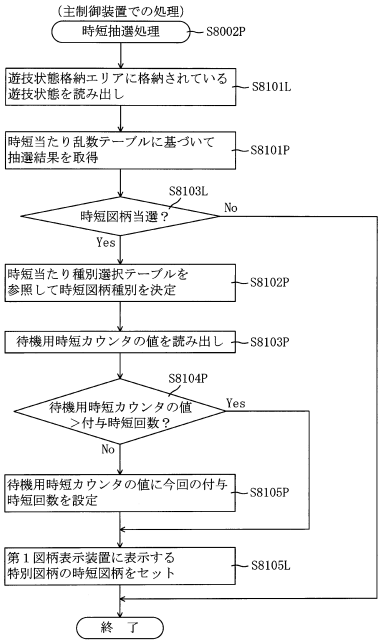
【図１７０８】

222

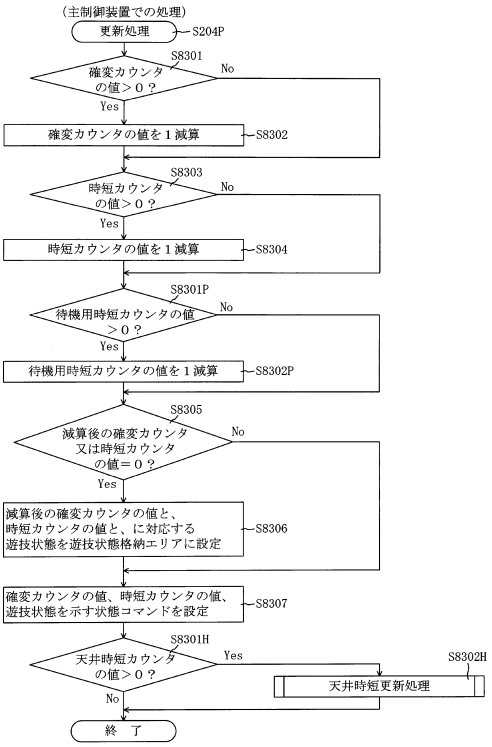
時短図柄当選時態様選択テーブル222qb

時短図柄種別	時短中カウンタ223da	演出カウンタ223f（0～99）	演出態様（味方レベル）
時短図柄Ａ	99～50	0～99	変化なし
	49～30	0～49	変化なし
		50～99	ＬＶ２
	29～0	0～49	ＬＶ２
		50～99	ＬＶ３
時短図柄Ｂ	99～50	0～69	変化なし
		70～99	ＬＶ２
	49～30	0～49	ＬＶ２
		50～99	ＬＶ３
	29～0	0～99	ＬＶ３
時短図柄Ｃ	99～50	0～39	変化なし
		40～79	ＬＶ２
		80～99	ＬＶ３
	49～30	0～99	ＬＶ３
	29～0	0～49	ＬＶ３
		50～99	ＬＶ４
時短図柄Ｄ	99～0	0～99	ＬＶ４

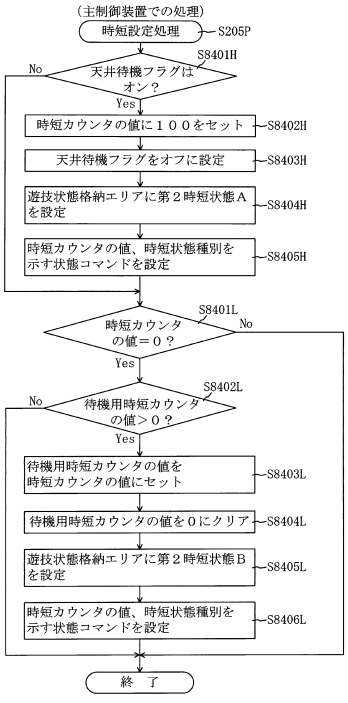
【図１７０９】



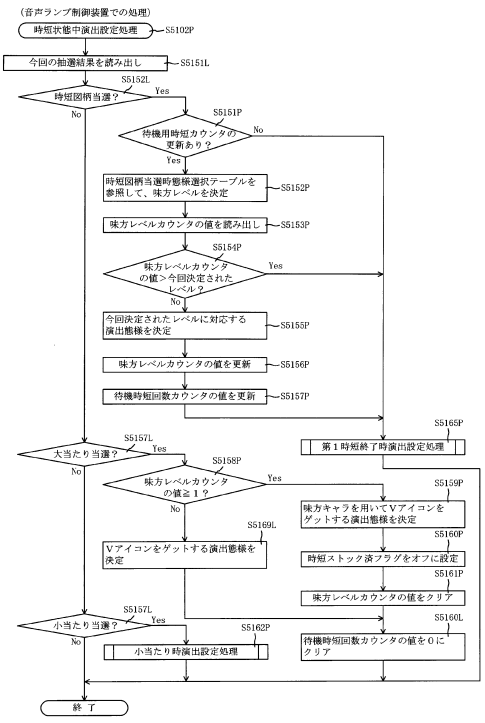
【図１７１０】



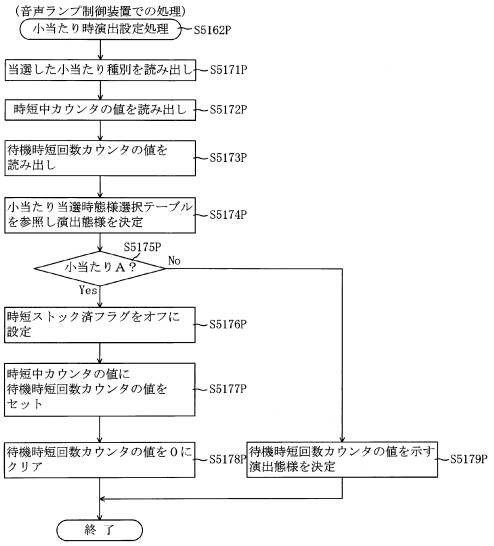
【図１７１１】



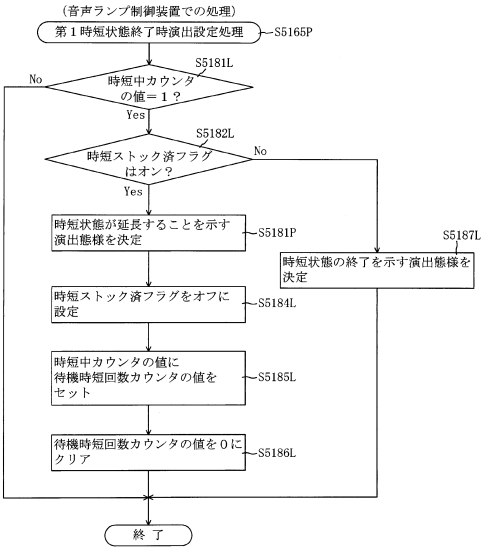
【図１７１２】



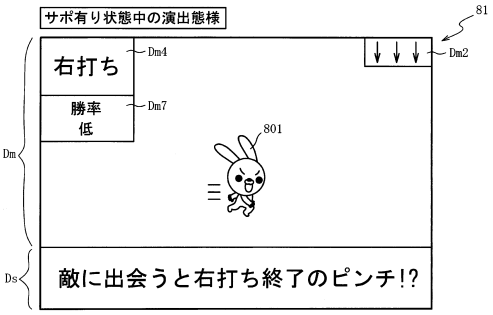
【図１７１３】



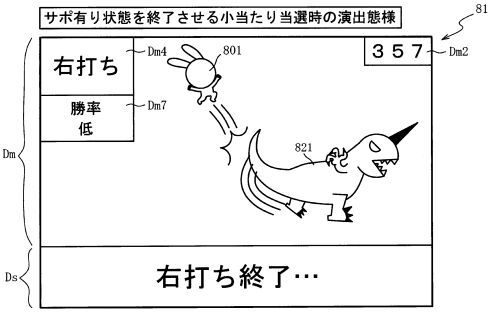
【図１７１４】



【図１７１５】

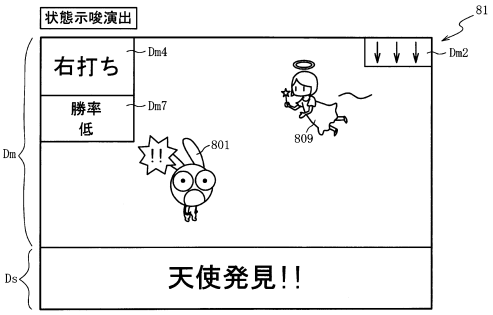


（ａ）

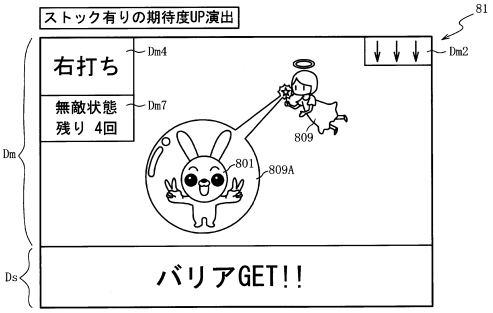


（ｂ）

【図１７１６】

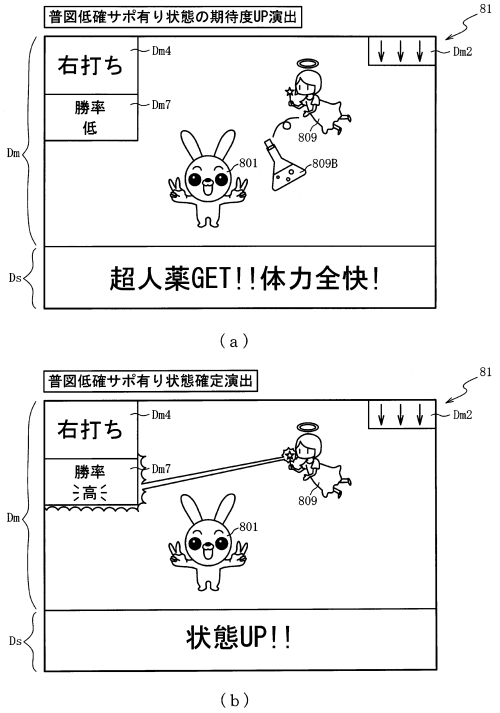


（ａ）

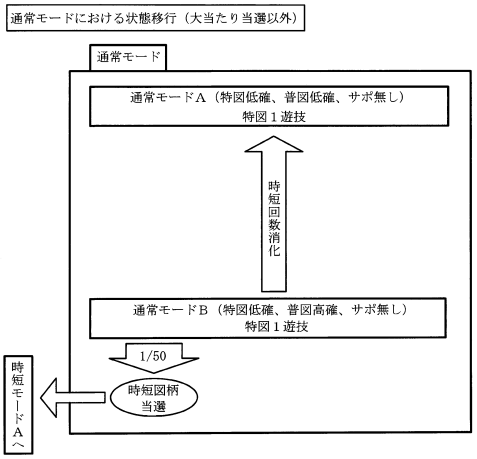


（ｂ）

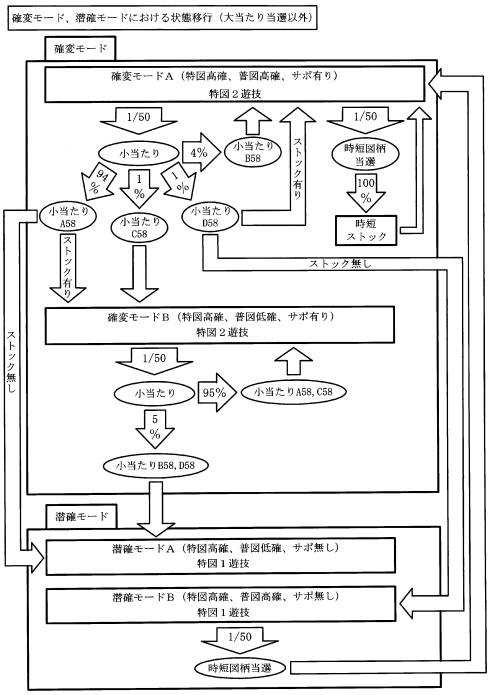
【図１７１７】



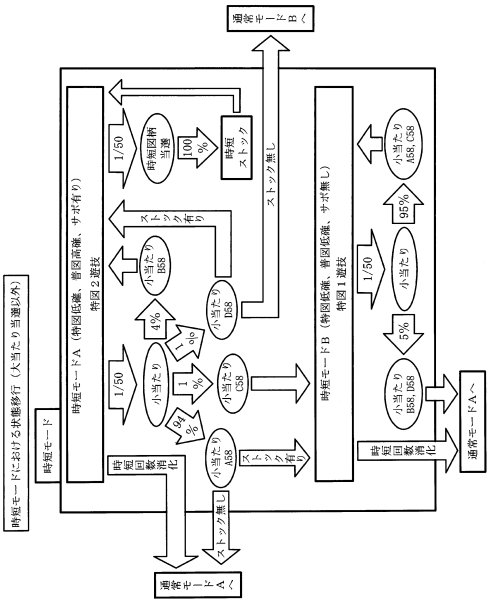
【図１７１８】



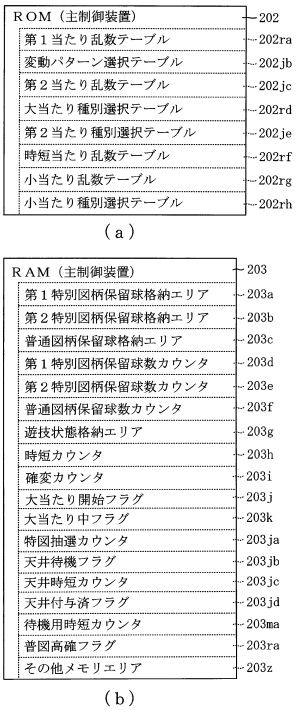
【図１７１９】



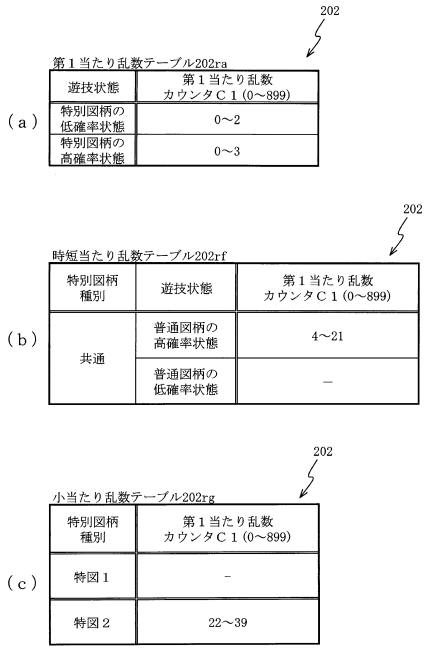
【図１７２０】



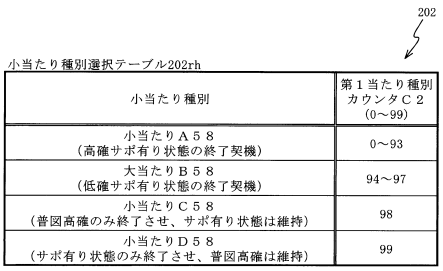
【図１７２１】



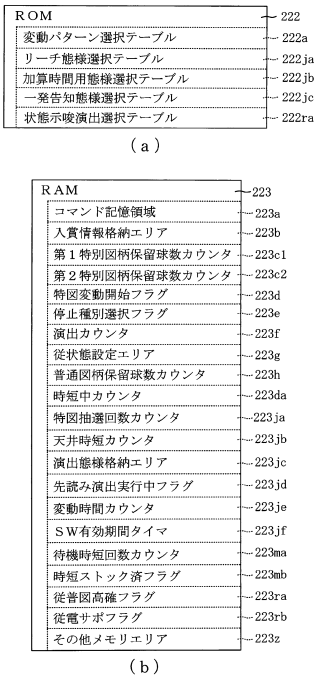
【図１７２２】



【図１７２３】



【図１７２４】



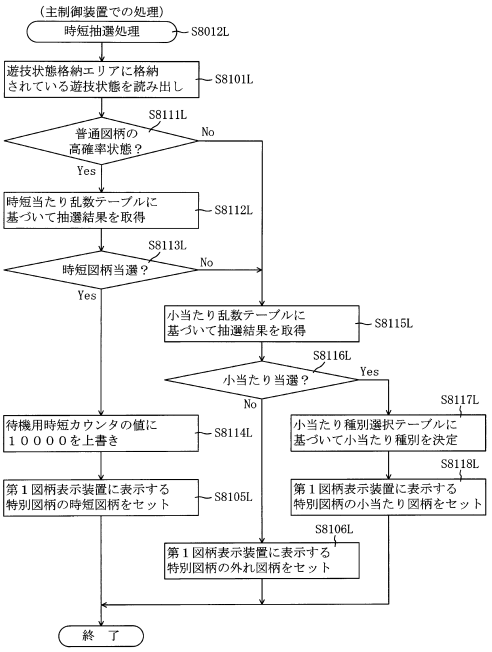
【図１７２５】

222

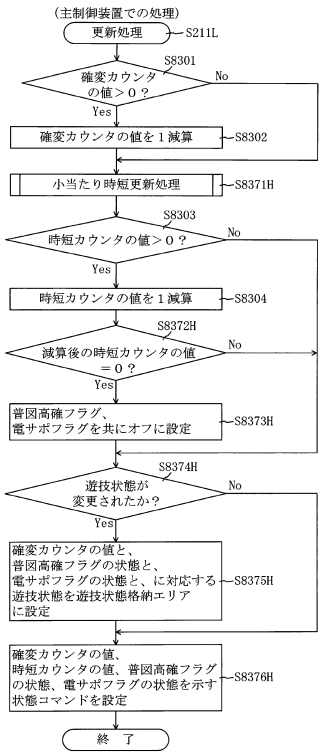
状態示唆演出選択テーブル222ra

状態			演出種別	演出カウンタ223f (0～99)
普通図柄の状態	時短ストック	特別図柄の状態		
普図高確	無	共通	時短ストック示唆演出	0
		共通	高継続示唆演出	1, 2
		特図高確	確変示唆演出	3～8
		特図低確		3～6
	有	共通	時短ストック示唆演出	0～4
		共通	高継続示唆演出	5, 6
		特図高確	確変示唆演出	7～12
		特図低確		7～10
普図低確	－	共通	時短ストック示唆演出	0, 1
		共通	高継続示唆演出	2～11
		共通	高継続確定演出	12
		特図高確	確変示唆演出	13～18
		特図低確		13～16

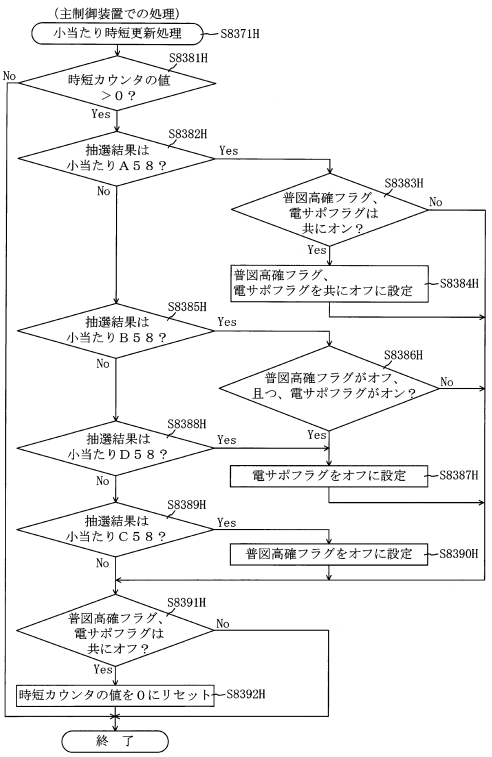
【図１７２６】



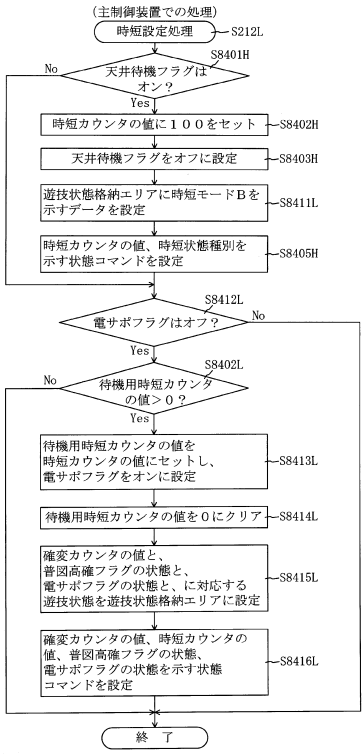
【図１７２７】



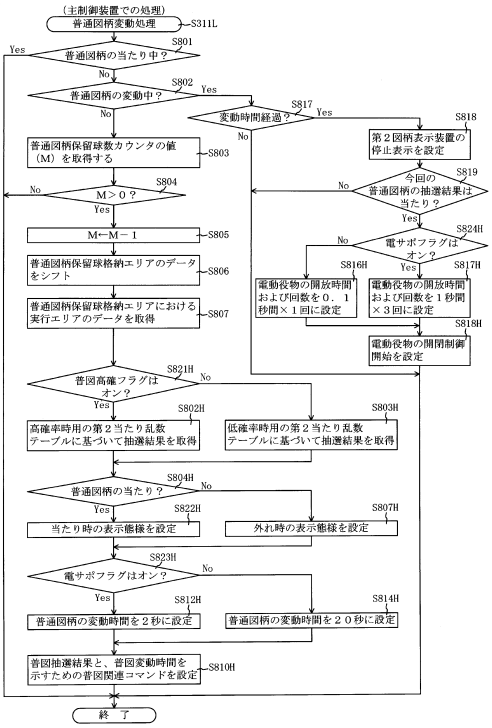
【図１７２８】



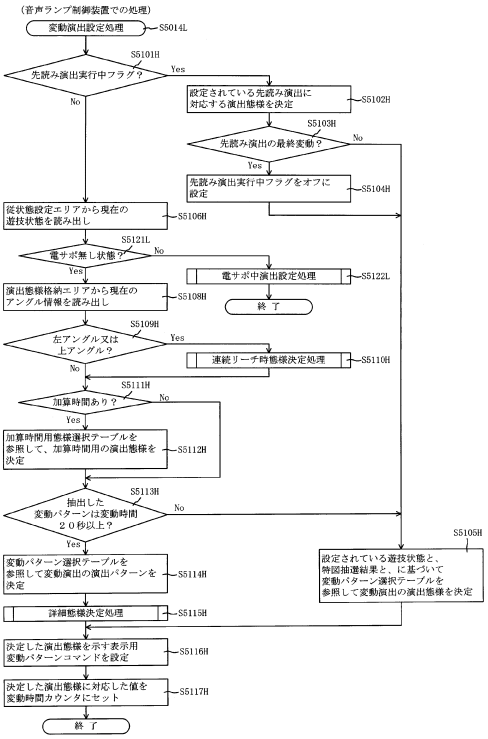
【図１７２９】



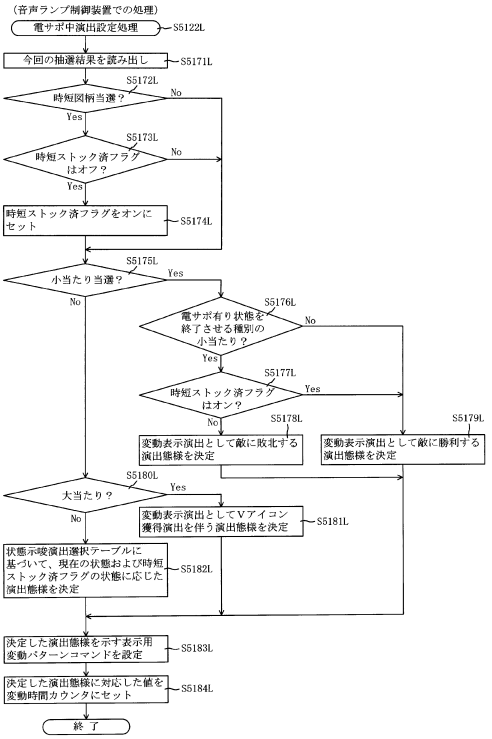
【図１７３０】



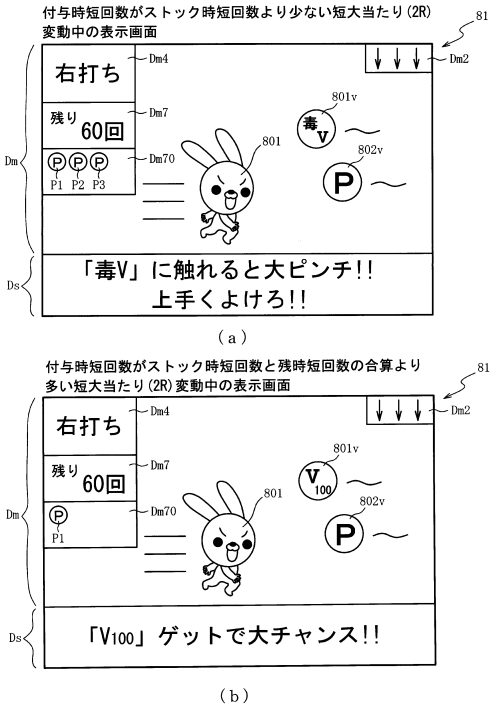
【図１７３１】



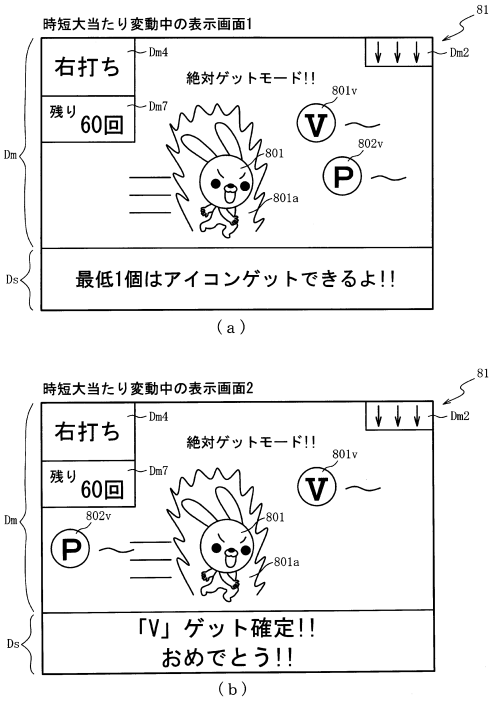
【図１７３２】



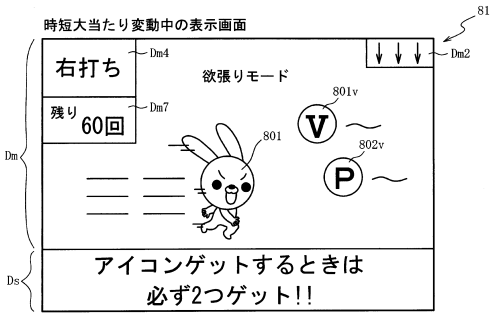
【図１７３３】



【図１７３４】



【図１７３５】



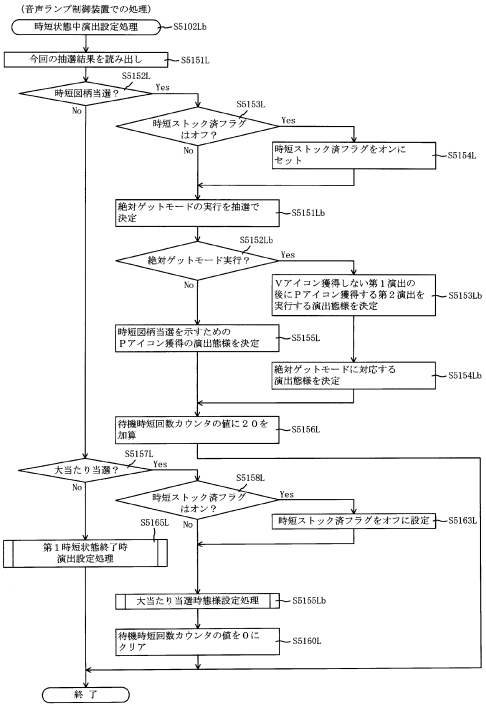
【図１７３６】

202

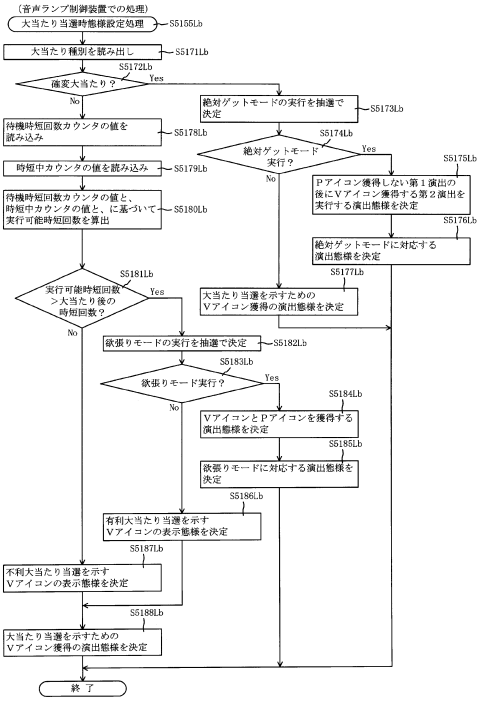
特図２大当たり用テーブル202mbd2

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２ (0～99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たりＡ５４ (10R確変大当たり)	0～44	10000	10000
大当たりＢ５４ (4R確変大当たり)	45～49	10000	10000
大当たりＣ５４ｂ (10R通常大当たり)	50～69	50	0
大当たりＤ５４ｂ (2R通常大当たり)	70～79	150	0
大当たりＥ５４ｂ (2R通常大当たり)	80～89	100	0
大当たりＦ５４ｂ (2R通常大当たり)	90～99	10	0

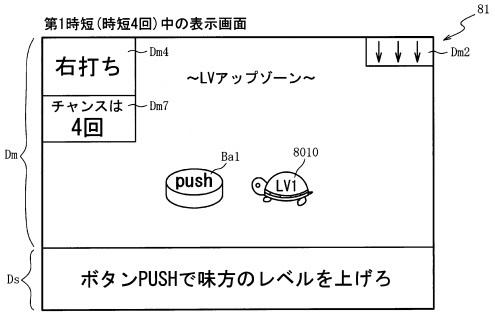
【図１７３７】



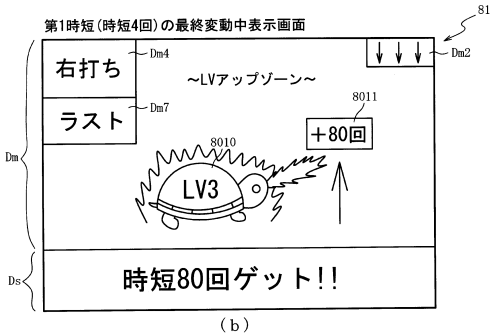
【図１７３８】



【図１７３９】



（ａ）



（ｂ）

【図１７４０】

特図１大当たり用テーブル202mcd1

202

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たりＡ５４（10Ｒ確変大当たり）	0～14	10000	10000
大当たりＢ５４（4Ｒ確変大当たり）	15～49	10000	10000
大当たりＣ５４ｃ（10Ｒ通常大当たり）	50～99	4	0

（ａ）

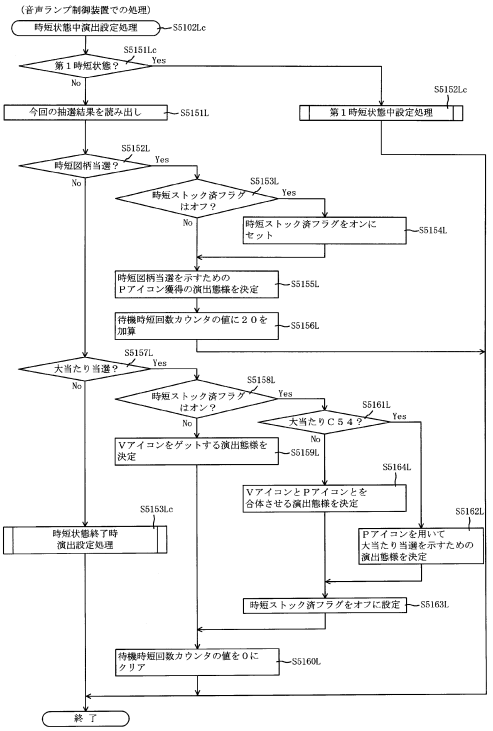
時短当たり乱数テーブル202mcf

202

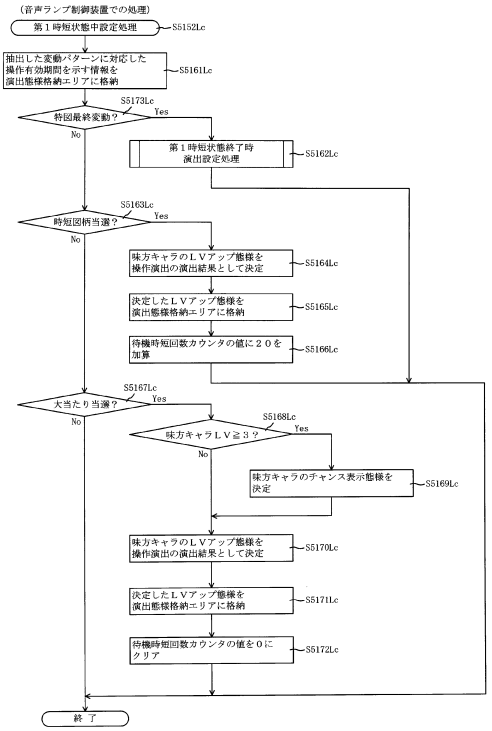
特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～899）
特図１	－	－
特図２	第１時短	100～549
	それ以外	－

（ｂ）

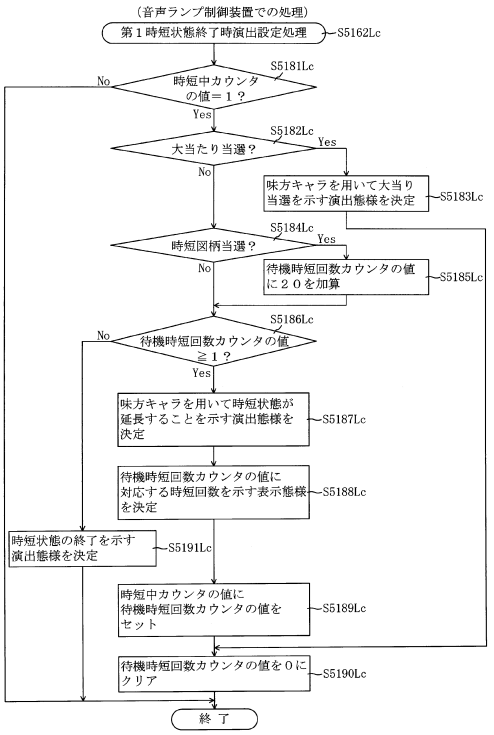
【図１７４１】



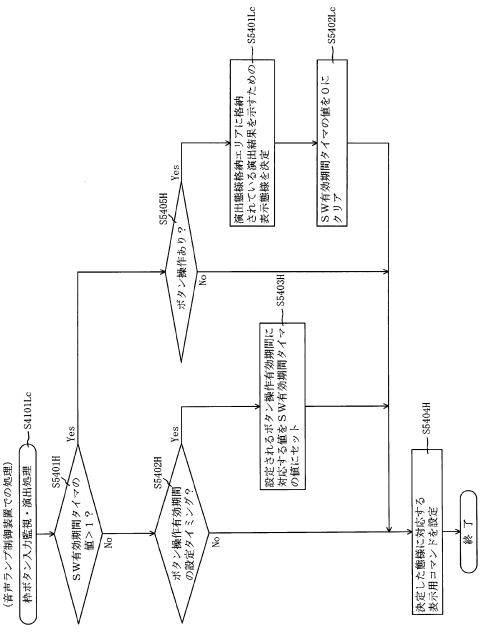
【図１７４２】



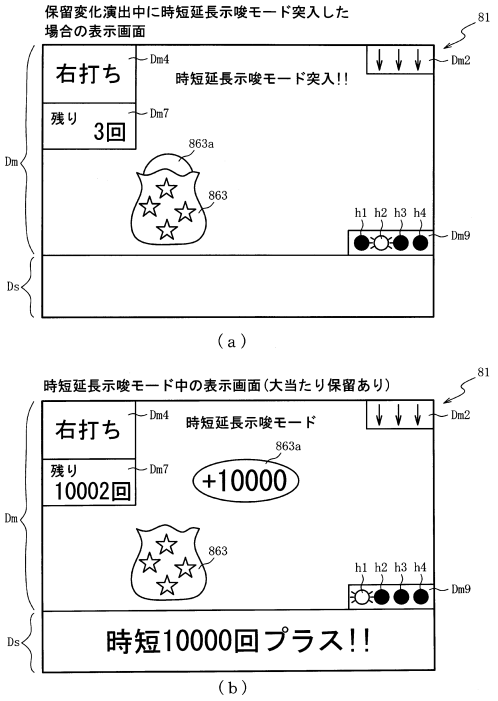
【図１７４３】



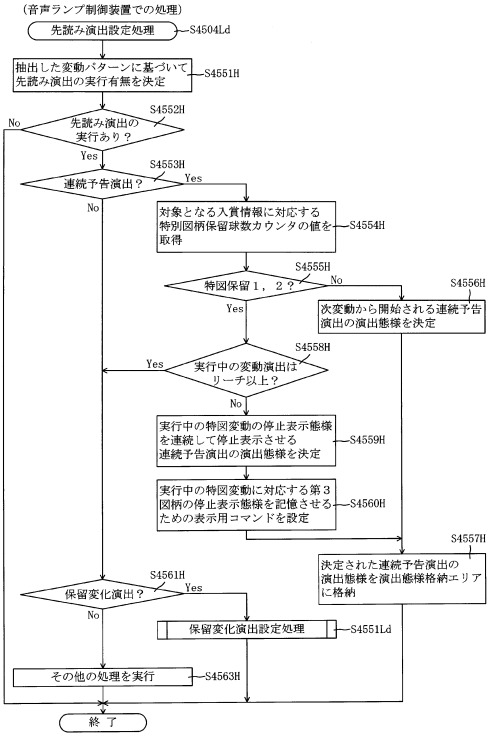
【図１７４４】



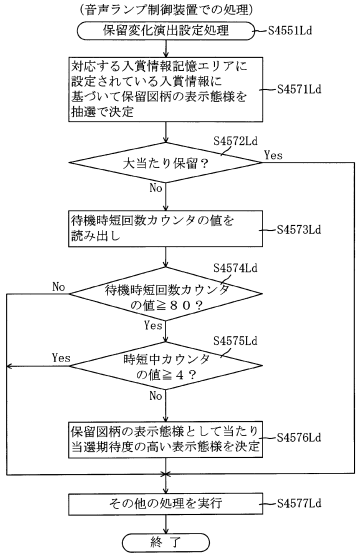
【図１７４５】



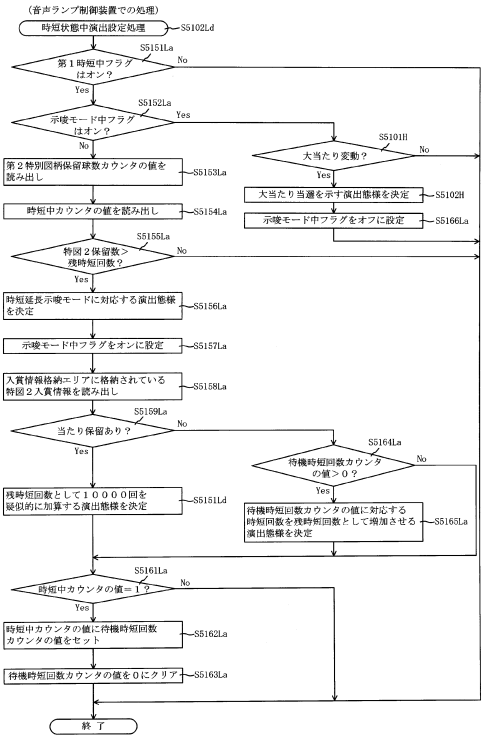
【図１７４６】



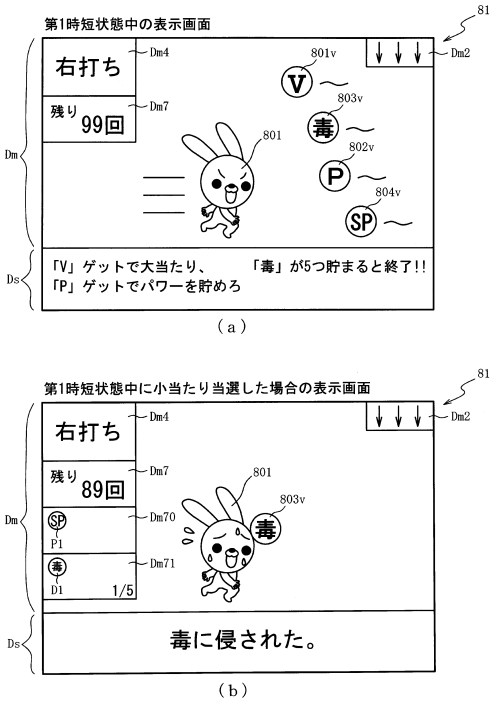
【図１７４７】



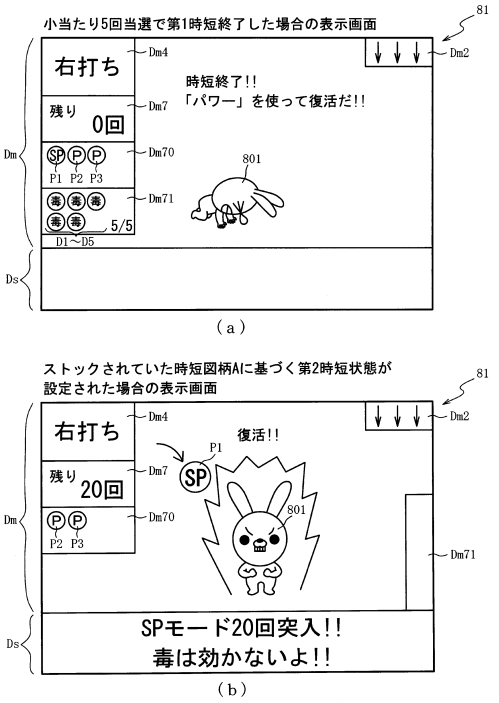
【図１７４８】



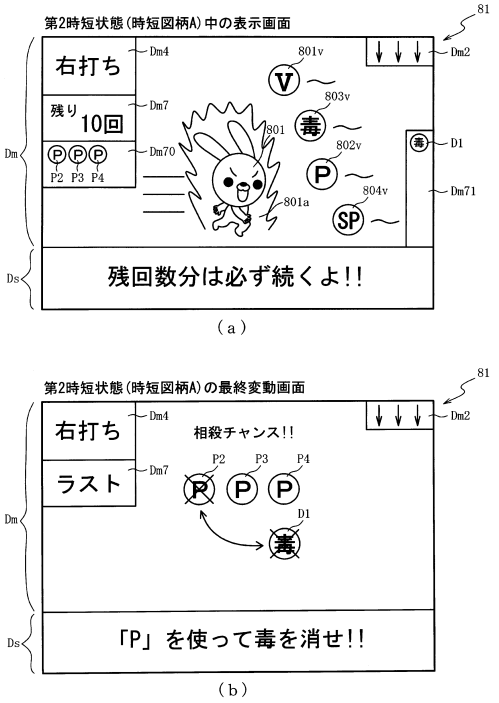
【図１７４９】



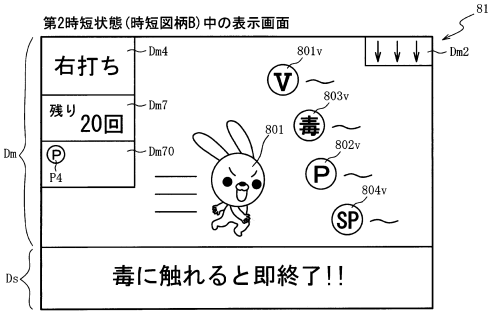
【図１７５０】



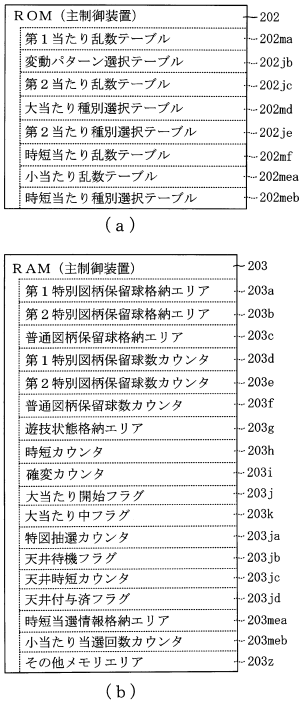
【図１７５１】



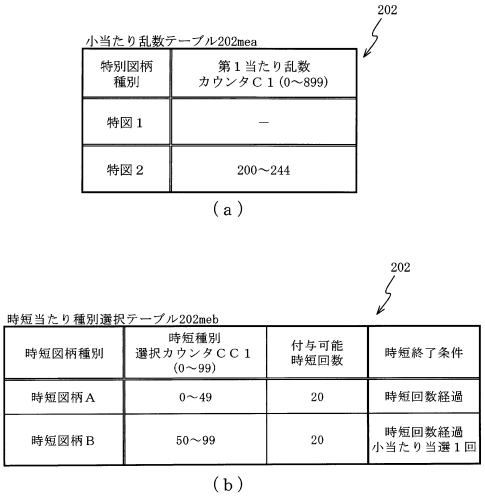
【図１７５２】



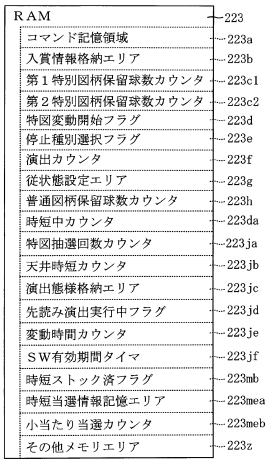
【図１７５３】



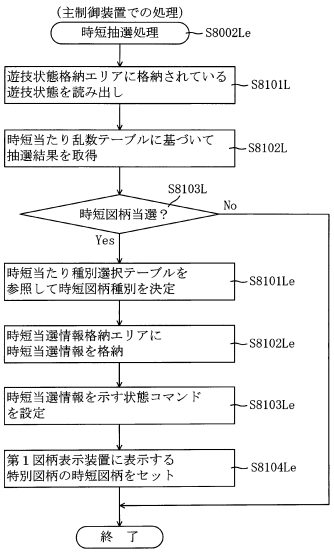
【図１７５４】



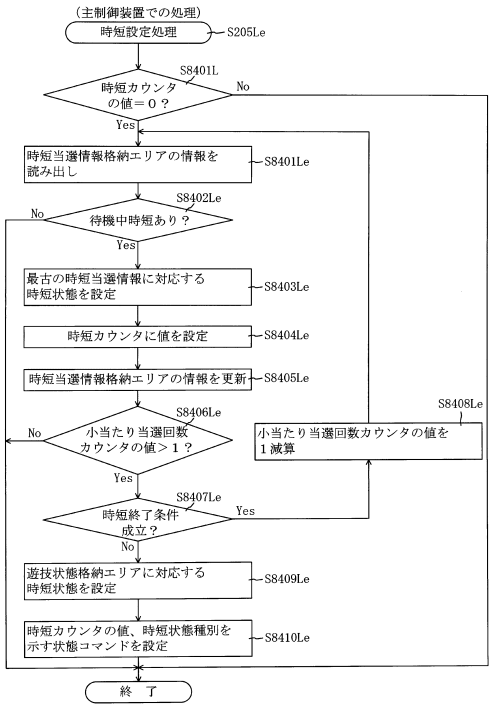
【図１７５５】



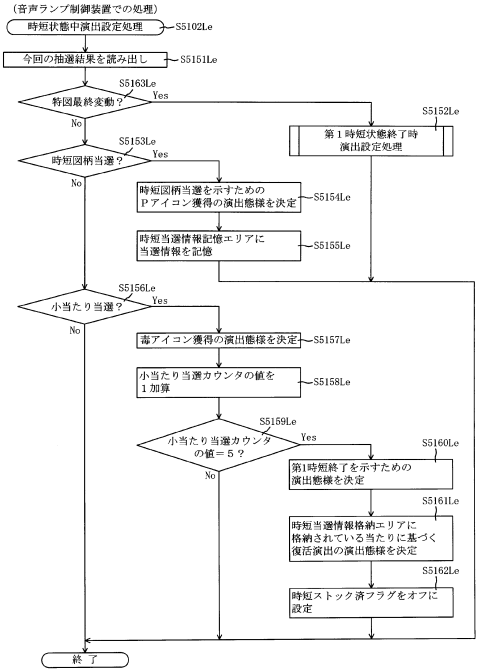
【図１７５６】



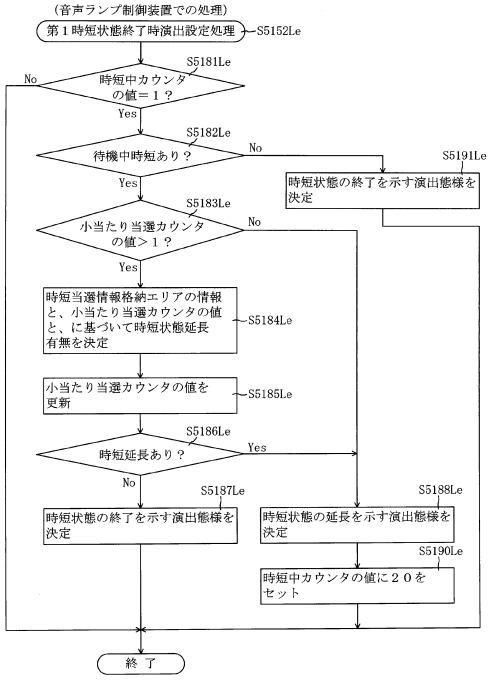
【図１７５７】



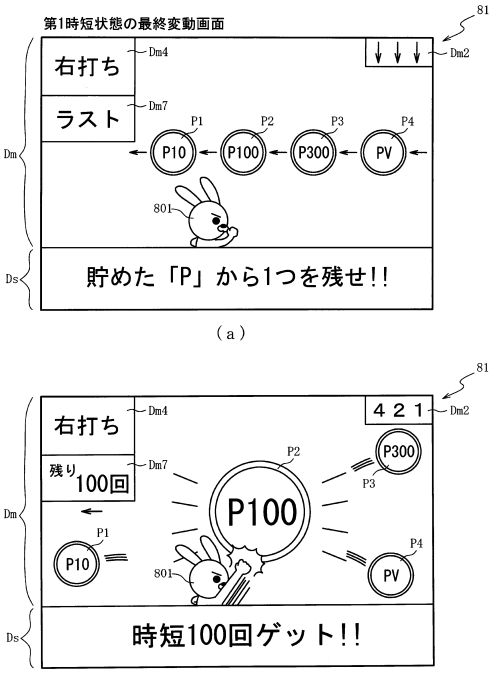
【図１７５８】



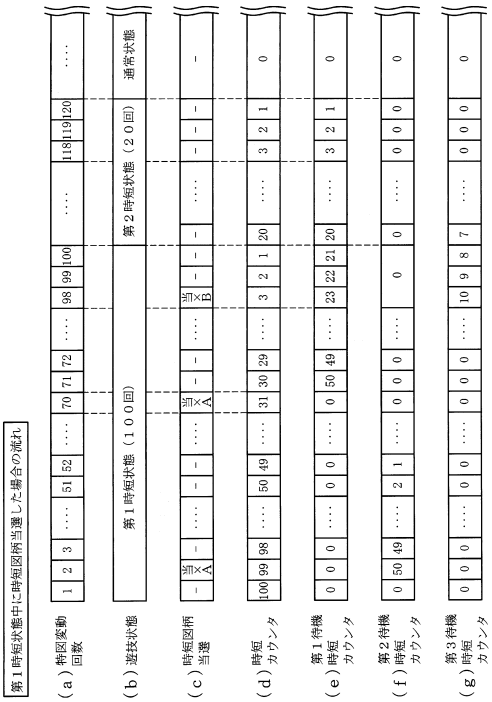
【図１７５９】



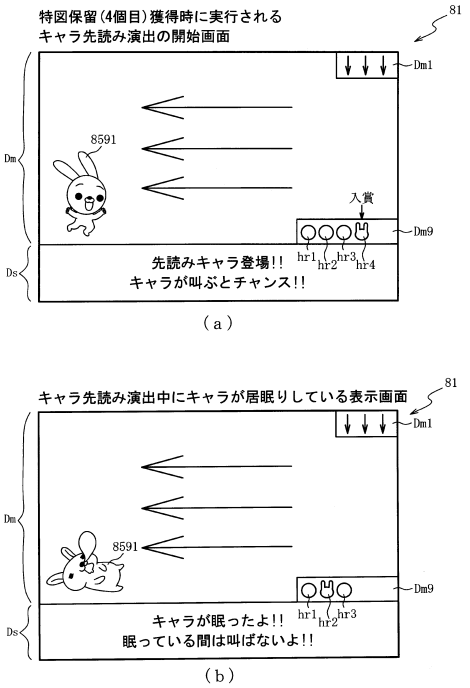
【図１７６０】



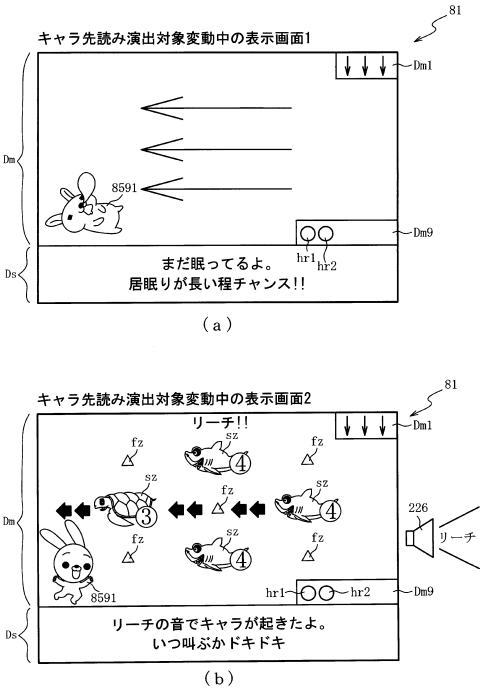
【図１７６１】



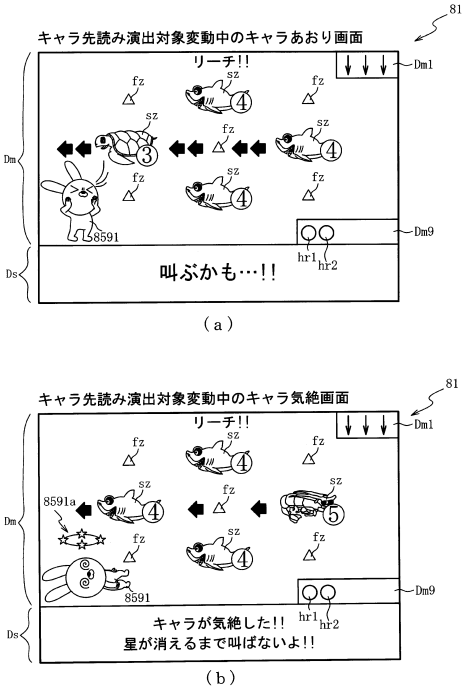
【図１７６２】



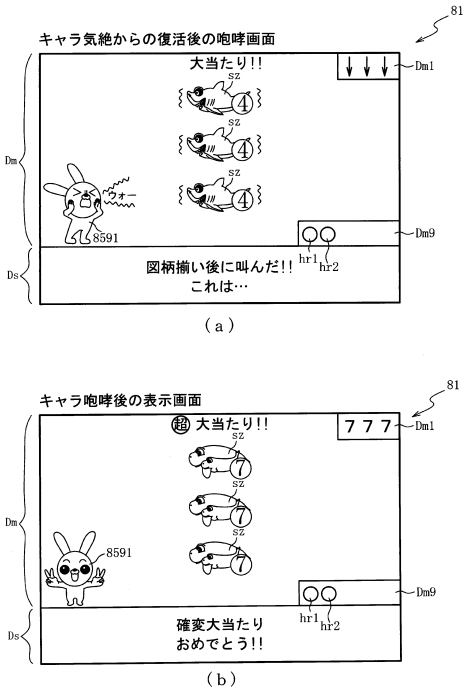
【図１７６３】



【図１７６４】



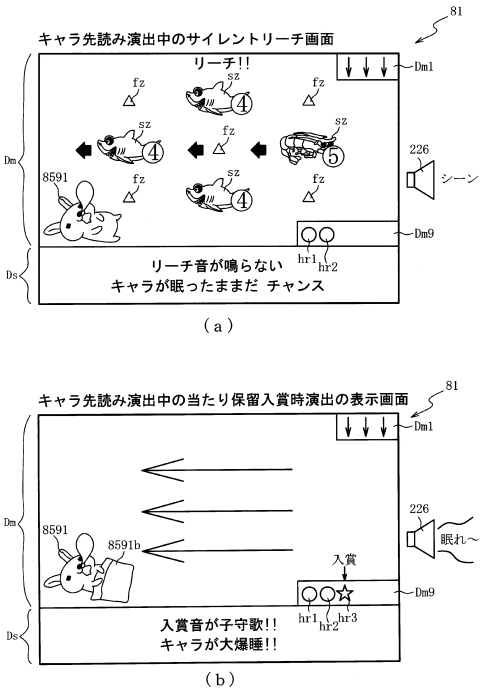
【図１７６５】



（ａ）

（ｂ）

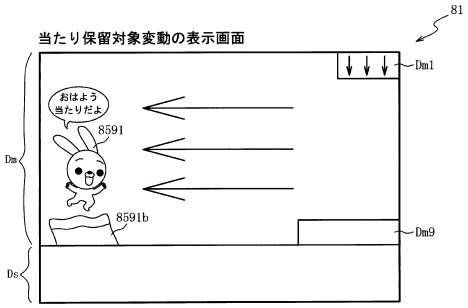
【図１７６６】



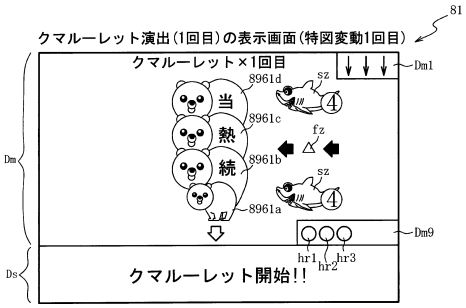
（ａ）

（ｂ）

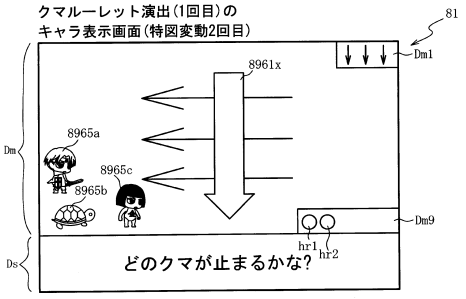
【図１７６７】



【図１７６８】

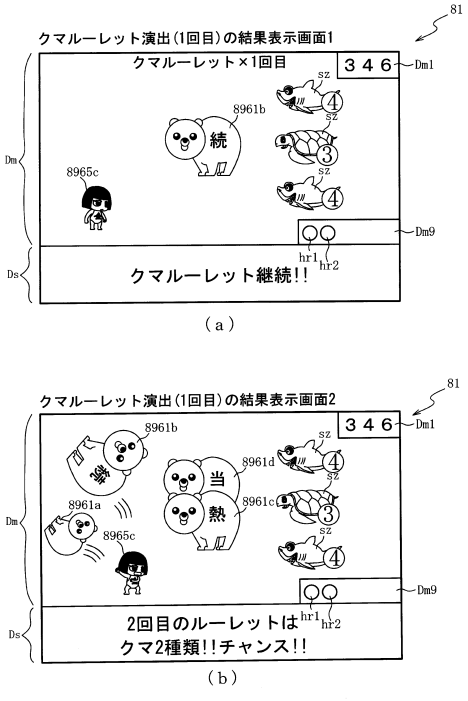


（ａ）

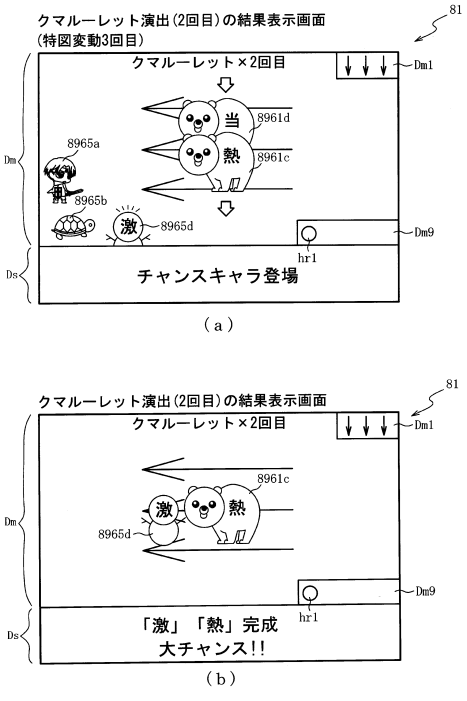


（ｂ）

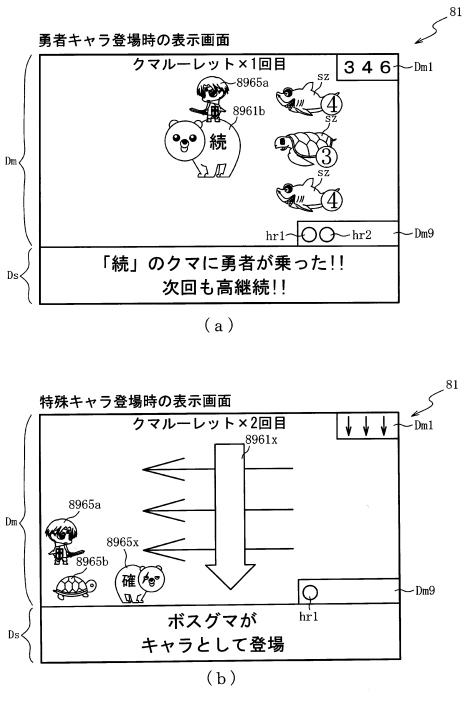
【図１７６９】



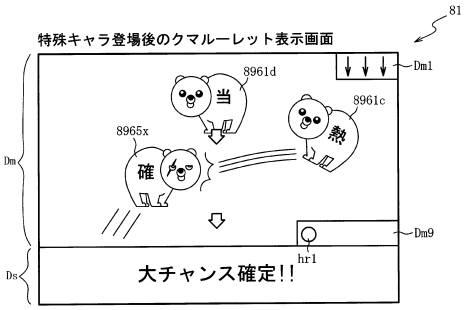
【図１７７０】



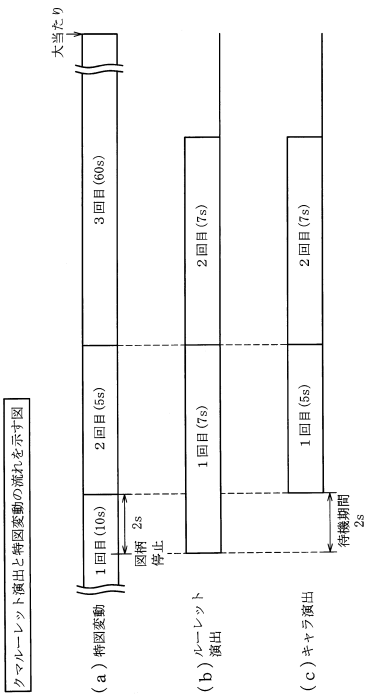
【図１７７１】



【図１７７２】



【図１７７３】



【図１７７４】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
リーチ態様選択テーブル	222ja
加算時間用態様選択テーブル	222jb
一発告知態様選択テーブル	222jc
キャラ態様選択テーブル	222jd
音声種別選択テーブル	222je
ルーレットシナリオ選択テーブル	222jf
ルーレット態様決定テーブル	222jg

【図１７７５】

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
第１特別図柄保留球数カウンタ	223c1
第２特別図柄保留球数カウンタ	223c2
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
特図抽選回数カウンタ	223ja
天井時短中カウンタ	223jb
演出態様格納エリア	223jc
先読み演出実行中フラグ	223jd
変動時間カウンタ	223je
ＳＷ有効期間タイマ	223jf
立ち上げ後抽選カウンタ	223jg
キャラ先読み実行中カウンタ	223jh
特殊演出中フラグ	223jj
キャラ態様格納エリア	223jk
ルーレット演出実行中フラグ	223ji
その他メモリエリア	223z

【図１７７６】

222

キャラ態様選択テーブル222jd

キャラ態様	抽選結果	第１演出カウンタ223fa	態様種別	変動開始時	擬似演出中	リーチ中	停止後
通常	大当たり	0～19	態様A	通常	咆哮	—	—
		20～39	態様B	通常	通常	咆哮	—
		40～59	態様C	居眠り	通常	咆哮	—
		60～79	態様D	通常	気絶	咆哮	—
		80～99	態様E	居眠り	通常	気絶	咆哮
	外れ	0～24	態様A	通常	咆哮	—	—
		25～49	態様B	通常	通常	咆哮	—
		50～74	態様C	居眠り	通常	咆哮	—
		75～99	態様D	通常	気絶	咆哮	—
居眠り	大当たり	0～24	態様A	通常	咆哮	—	—
		25～49	態様D	通常	気絶	咆哮	—
		50～99	態様F	居眠り	通常	気絶	咆哮
	外れ	0～79	態様A	通常	咆哮	—	—
		80～89	態様B	通常	通常	咆哮	—
		90～99	態様G	居眠り	通常	咆哮	—
爆睡	大当たり	—	特殊態様	咆哮	—	—	—

【図１７７７】

音声種別選択テーブル222je

222

態様種別	変動開始音	リーチ音
態様A	通常	通常
態様B	通常	通常
態様C	子守歌	通常
態様D	通常	通常
態様E	子守歌	衝撃音
態様F	消音	衝撃音
態様G	消音	通常
特殊	特殊音	通常

【図１７７８】

222

ルーレットシナリオ選択テーブル222jf

抽選結果	対象保留	演出カウンタ223f	シナリオ	変動1	変動2	変動3	変動4
大当たりA50	保2	0~49	シナリオ1	継続	確	—	—
大当たりB50，C50	保2	50~99	シナリオ2	継続	当	—	—
大当たり共通	保3	0~99	シナリオ2	継続	当	—	—
		0~69	シナリオ3	継続	継続	熱	—
		70~99	シナリオ4	継続	継続	当	—
	保1	0~79	シナリオ5	熱	—	—	—
		80~99	シナリオ6	無	—	—	—
外れ	保2	0~9	シナリオ7	継続	熱	—	—
		10~99	シナリオ8	継続	無	—	—
	保1	0~4	シナリオ5	熱	—	—	—
		5~99	シナリオ6	無	—	—	—

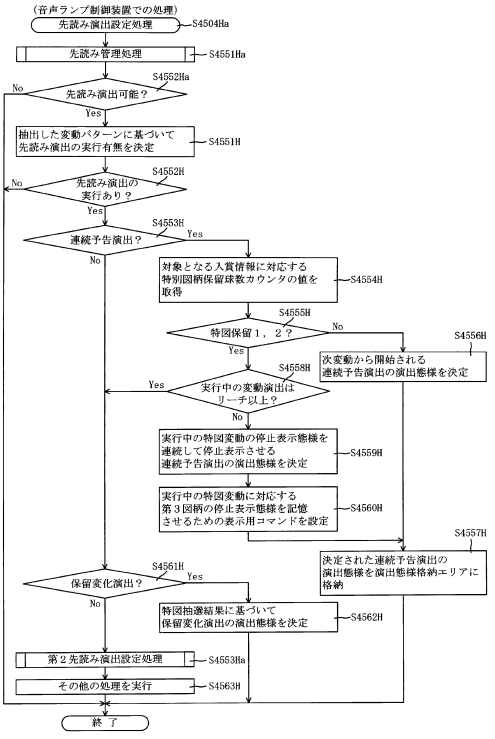
【図１７７９】

222

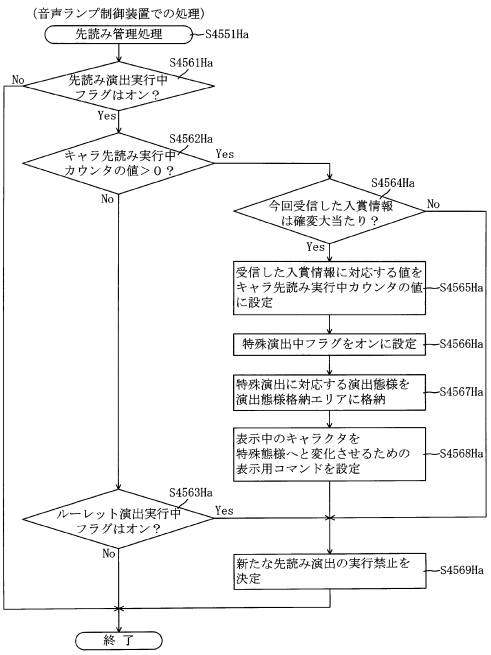
ルーレット態様決定テーブル222je

ルーレットシナリオ	第2演出カウンタ223fb	演出回数	第1キャラ	第2キャラ	第3キャラ	ルーレット種別 停止アイコン	ルーレット種別 残りアイコン
シナリオ1	0~49	1回目	勇者	カメ	金太郎	[継]	[無]，[熱]，[当]
		2回目	勇者	カメ	クマ（確）	[確]	[当]
	50~99	1回目	勇者	カメ	金太郎	[継]	[無]，[熱]，[当]
		2回目	勇者	カメ	金太郎	[当]	[無]，[熱]
シナリオ2	0~99	1回目	勇者	カメ	金太郎	[継]	[無]，[熱]，[当]
		2回目	勇者	カメ	クマ（確）	[当]	—
シナリオ3，4	0~19	1回目	勇者	カメ	金太郎	[継]	[無]，[熱]，[当]
		2回目	勇者	カメ	金太郎	[継]	[無]，[熱]，[当]
		3回目	勇者	カメ	特殊（激）	[当]（[熱]）	[無]，[熱]（[当]）
	20~99	1回目	勇者	カメ	金太郎	[継]	[継]，[熱]，[当]
		2回目	勇者	カメ	金太郎	[継]	[熱]，[当]
		3回目	勇者	カメ	金太郎	[当]（[熱]）	[熱]（[当]）
シナリオ5，6	0~49	1回目	勇者	カメ	金太郎	[熱]（[無]）	[無]（[熱]），[継]
	50~99	1回目	勇者	カメ	金太郎	[熱]（[無]）	[無]（[熱]），[当]
シナリオ7，8	0~49	1回目	勇者	カメ	金太郎	[継]	[無]，[熱]，[当]
		2回目	勇者	カメ	特殊（激）	[熱]（[無]）	[無]（[熱]），[当]
	50~99	1回目	勇者	カメ	勇者	[継]	[無]，[熱]，[当]
		2回目	勇者	カメ	クマ（確）	[熱]（[無]）	[無]（[熱]），[当][継]

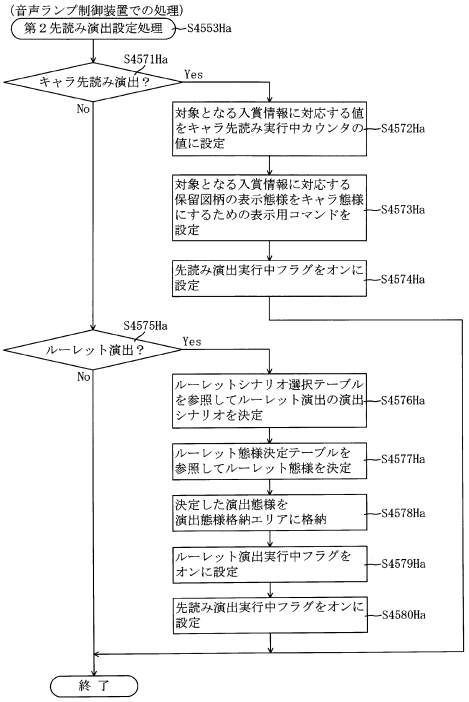
【図１７８０】



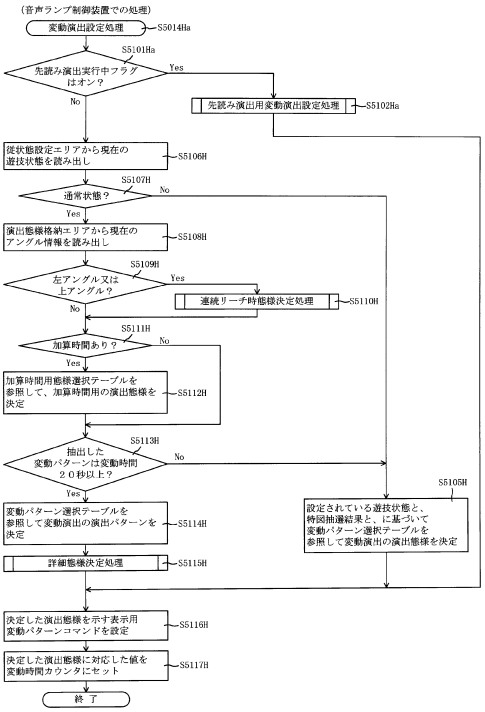
【図１７８１】



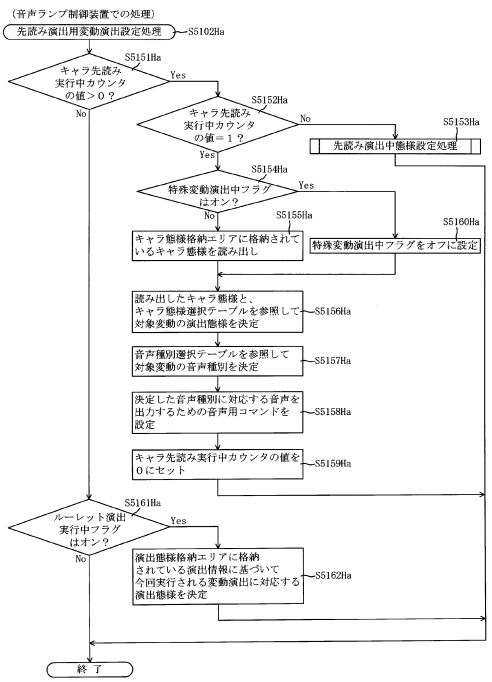
【図１７８２】



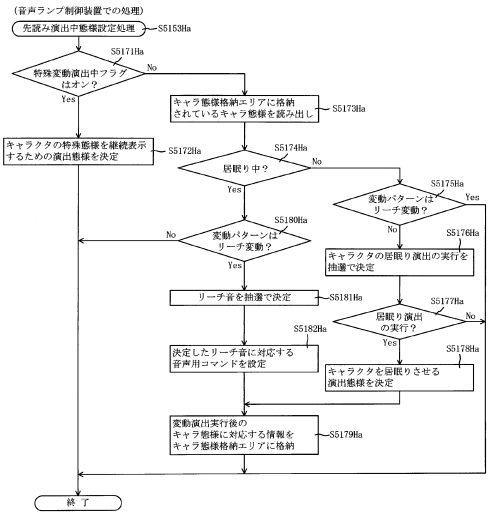
【図１７８３】



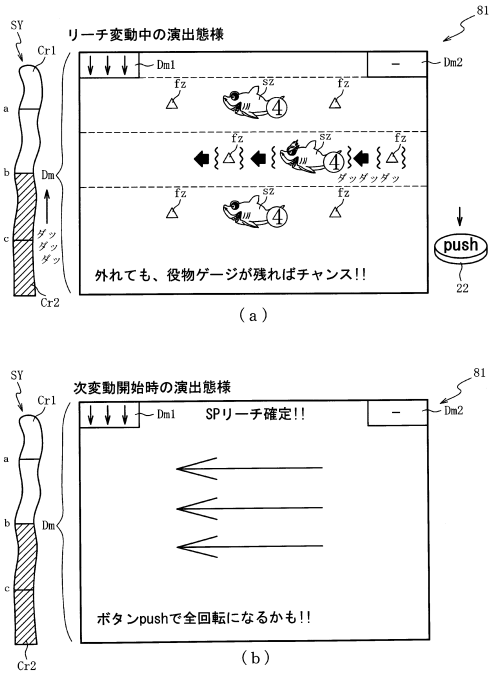
【図１７８４】



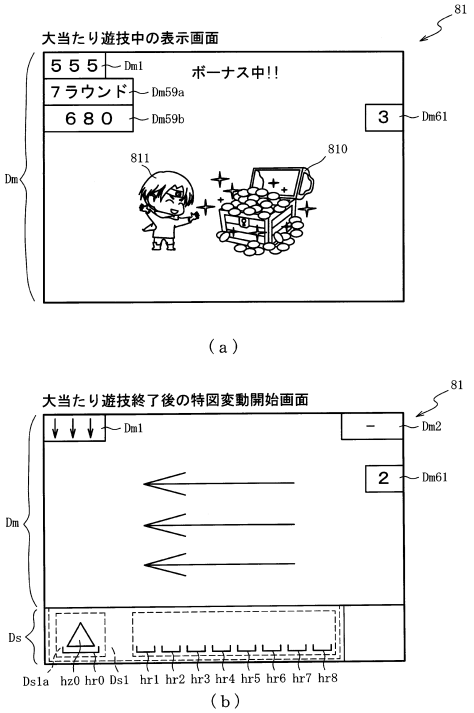
【図１７８５】



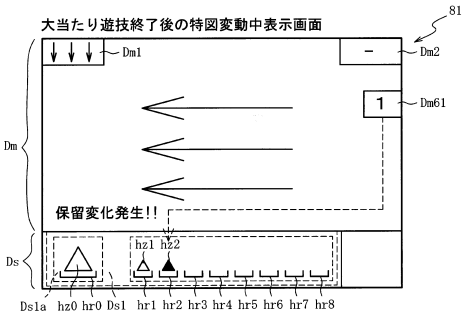
【図１７８６】



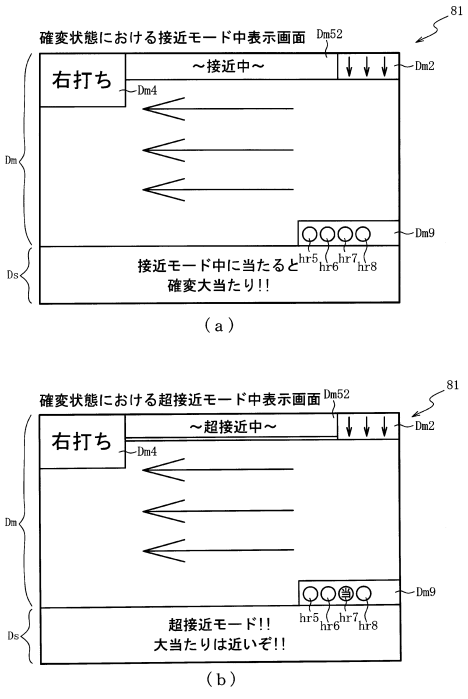
【図１７８７】



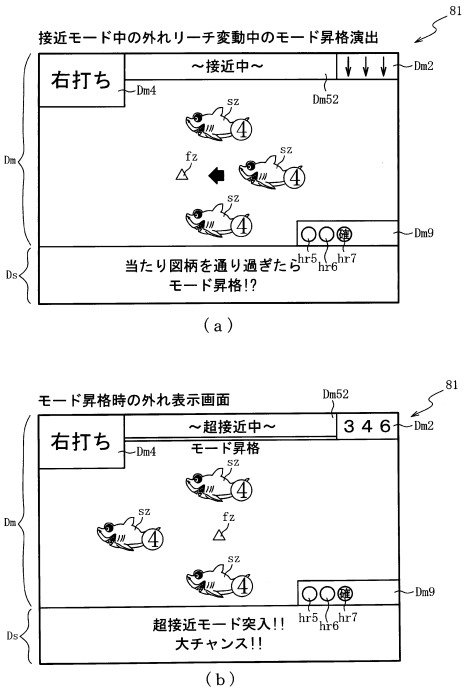
【図１７８８】



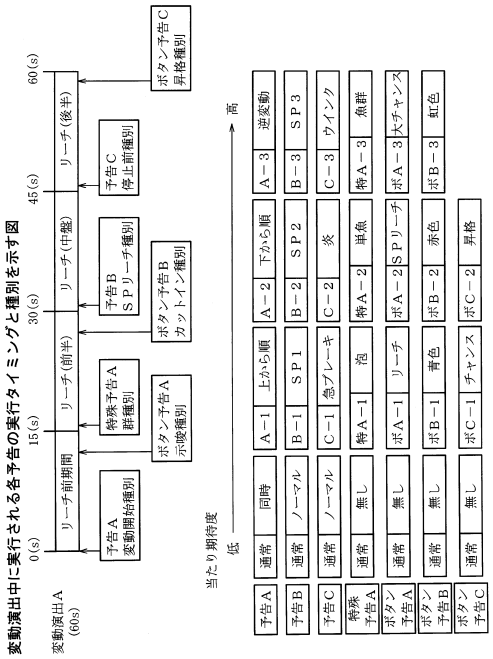
【図１７８９】



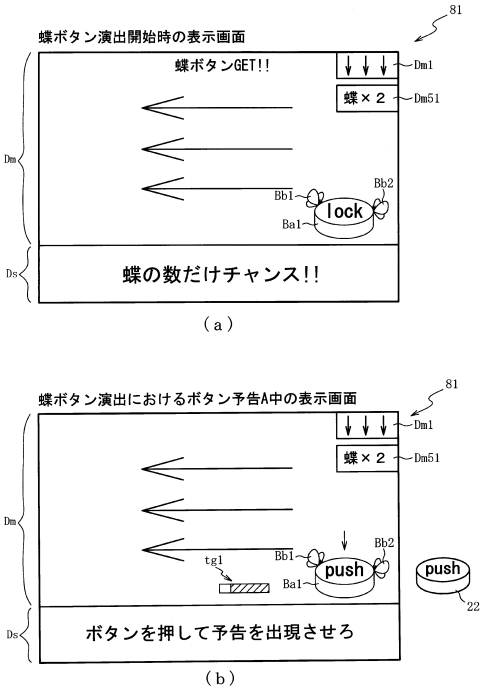
【図１７９０】



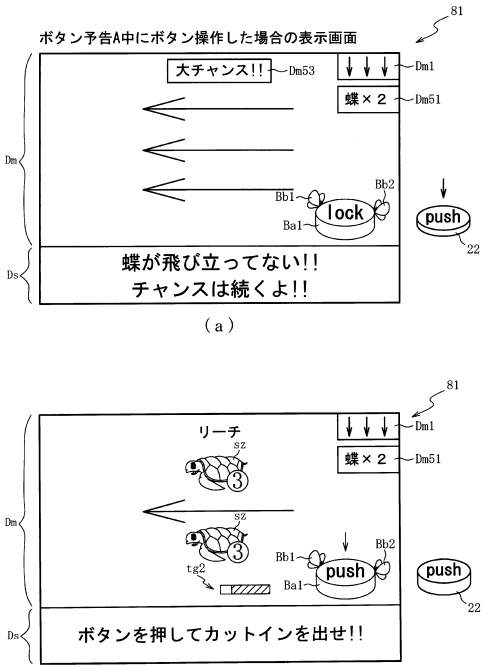
【図１７９１】



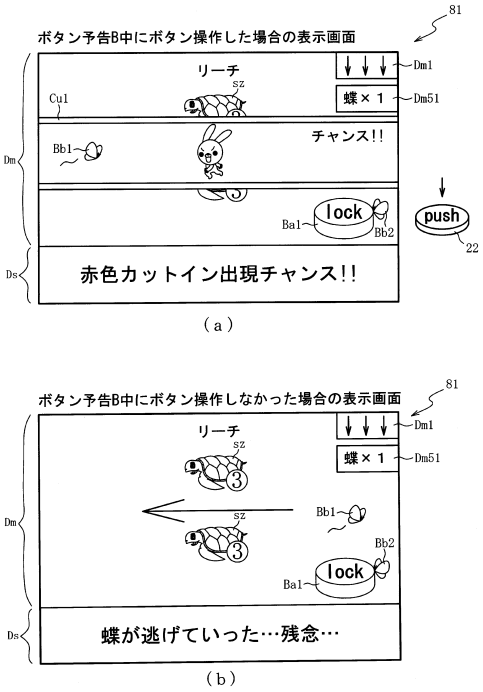
【図１７９２】



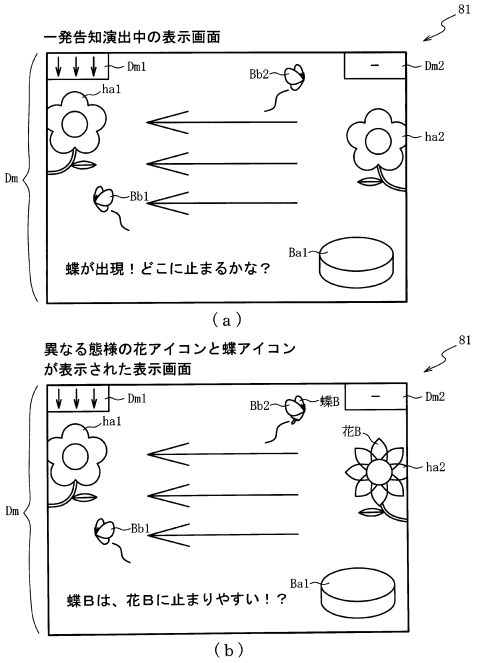
【図１７９３】



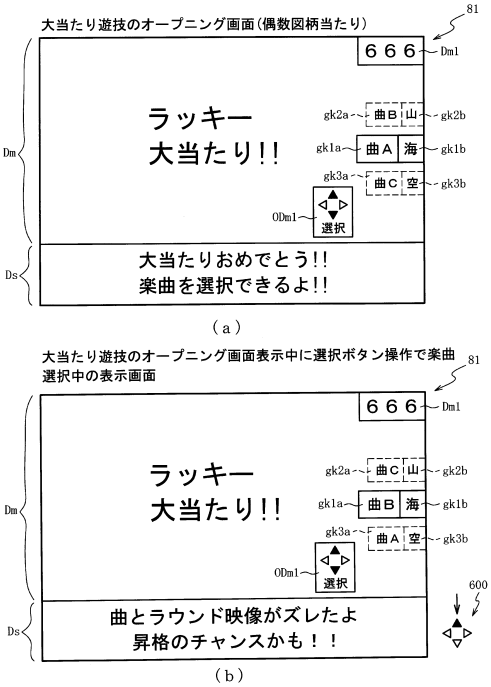
【図１７９４】



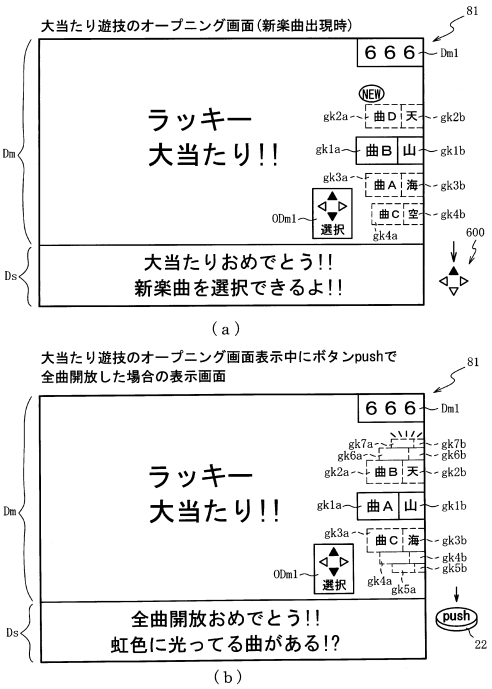
【図１７９５】



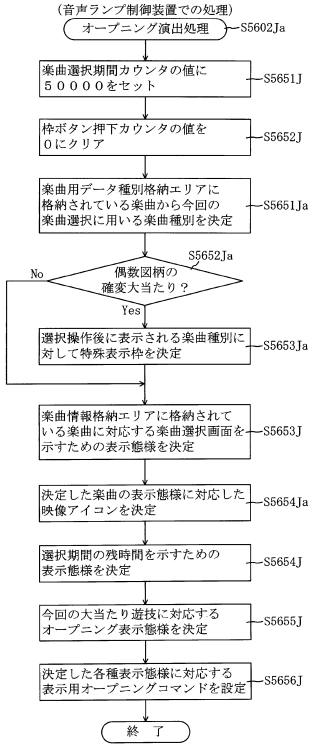
【図１７９６】



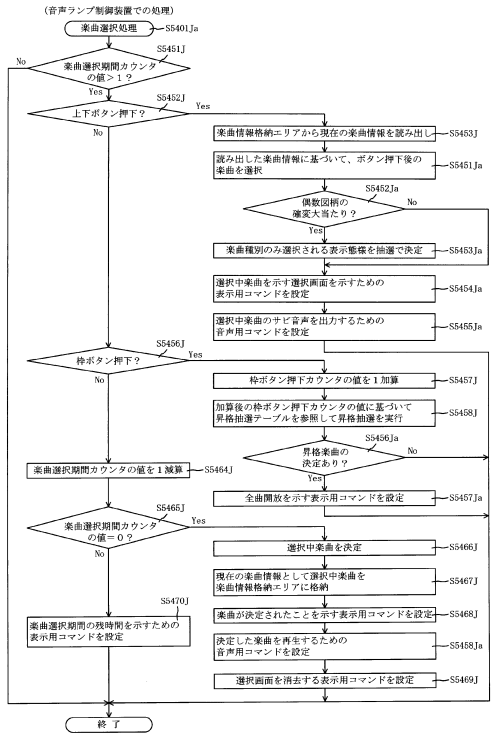
【図１７９７】



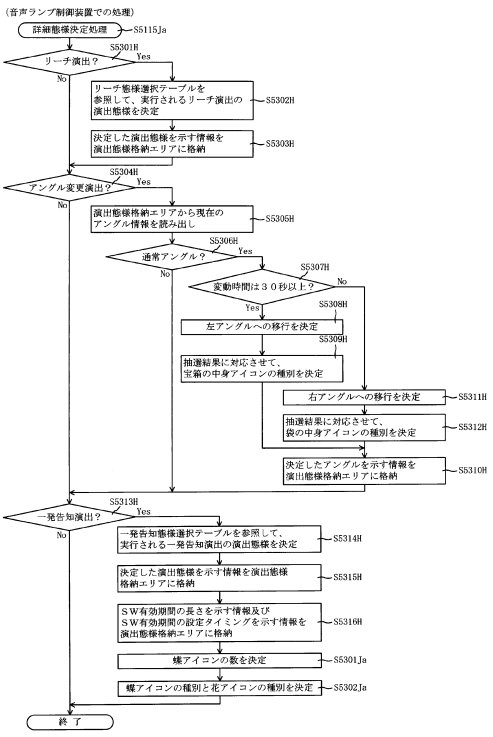
【図１７９８】



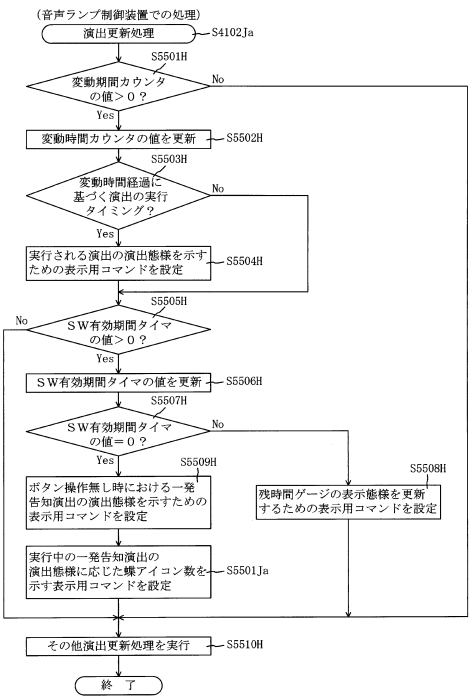
【図１７９９】



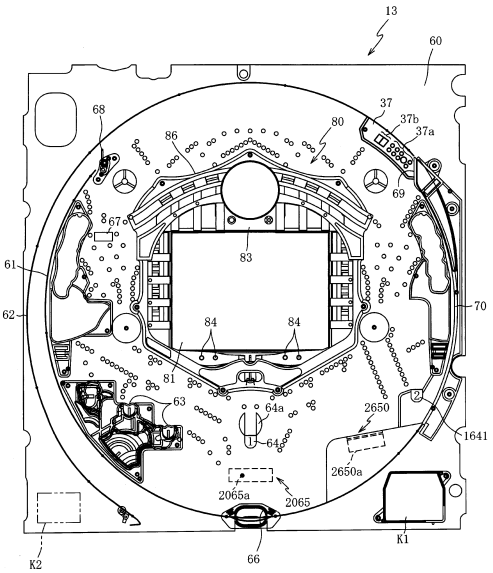
【図１８００】



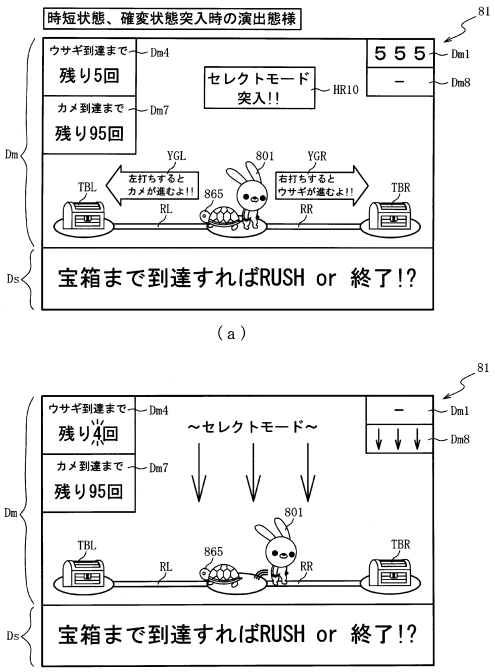
【図１８０１】



【図１８０２】



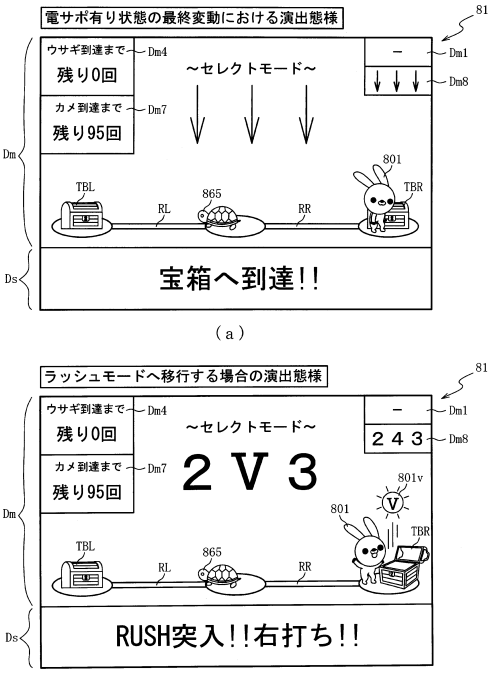
【図１８０３】



（ａ）

（ｂ）

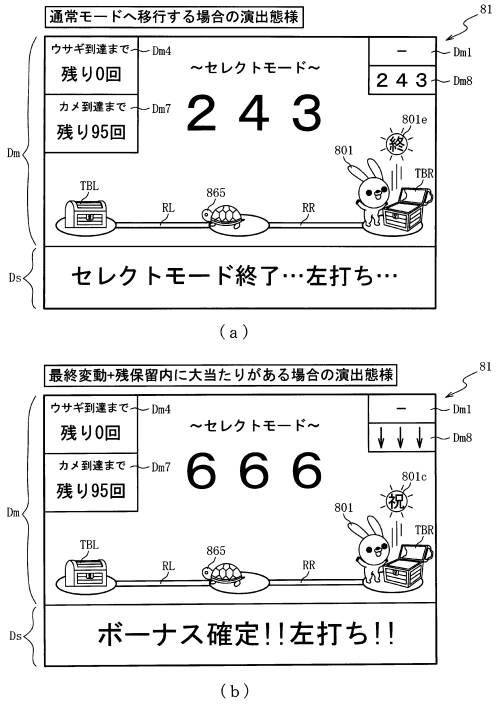
【図１８０４】



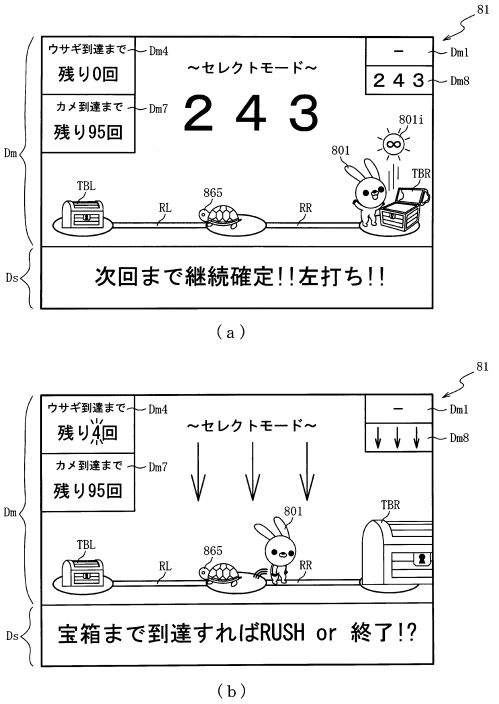
（ａ）

（ｂ）

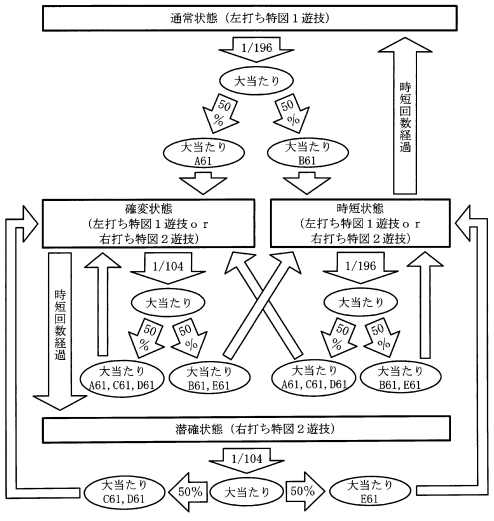
【図１８０５】



【図１８０６】



【図１８０７】



【図１８０８】

【図１８０９】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
特図１時短カウンタ	203h1
特図２時短カウンタ	203h2
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
特図１変動時間タイマ	203ka
特図２変動時間タイマ	203kb
特図２変動停止フラグ	203kf
大当りフラグ	203qb
特図２小当たりフラグ	203qd
シナリオ格納エリア	203Gb
確変フラグ	203Gc
その他メモリエリア	203z

【図１８１０】

202

第１当たり乱数テーブル202sa

（ａ）

状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～65535）
特別図柄の低確率状態	0～334
特別図柄の高確率状態	0～629

202

大当たり種別選択テーブル202sb

（ｂ）

特別図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）
第１特別図柄	大当たりＡ６１（5Ｒ確変大当たり）	0～49
	大当たりＢ６１（5Ｒ時短大当たり）	50～99
第２特別図柄	大当たりＣ６１（5Ｒ確変大当たり）	0～9
	大当たりＤ６１（5Ｒ確変大当たり）	10～49
	大当たりＥ６１（5Ｒ時短大当たり）	50～99

【図１８１１】

変動パターンテーブル	202sd
通常用テーブル	202sd1
時短・確変用テーブル	202sd2
時短最終変動用テーブル	202sd3
潜確用テーブル	202sd4

（ａ）

202

時短・確変用テーブル202sd2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ（小当たり含む）	短外れ（3秒）	0～149
		ガセ外れ（10秒）	150～189
		ノーマルリーチ各種（20秒）	190～196
		スーパーリーチ各種（25秒）	197，198
	大当たり	ノーマルリーチ各種（20秒）	0～149
		スーパーリーチ各種（25秒）	150～198
第２特別図柄	外れ（小当たり含む）	長外れ（15秒）	0～198
	大当たり	長当たり（15秒）	0～198

（ｂ）

【図１８１２】

202

時短最終変動用テーブル202sd3

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ	長外れ（15秒）	0～198
	大当たり	長当たり（15秒）	0～198
第２特別図柄	外れ	長外れ（15秒）	0～198
	大当たり	長当たり（15秒）	0～198

（ａ）

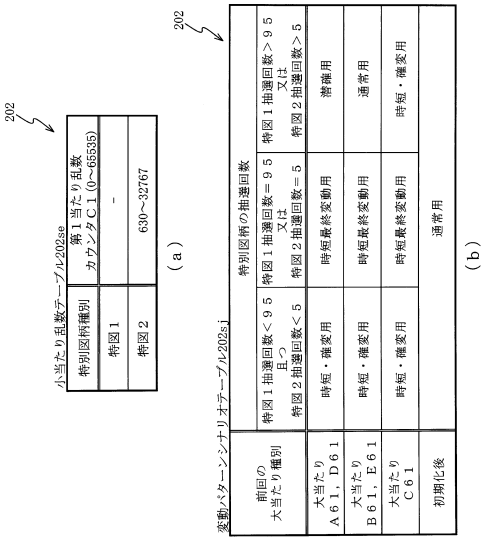
202

潜確用テーブル202sd4

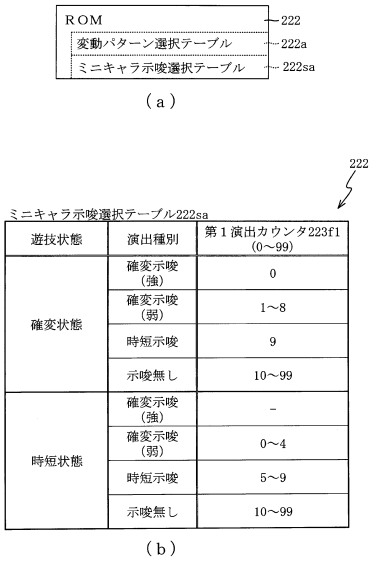
図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ	ロング外れ（600秒）	0～198
	大当たり	ロング当たり（600秒）	0～198
第２特別図柄	外れ（小当たり含む）	短外れ（3秒）	0～189
		ノーマルリーチ各種（20秒）	190～196
		スーパーリーチ各種（40秒）	197，198
	大当たり	ノーマルリーチ各種（20秒）	0～149
		スーパーリーチ各種（40秒）	150～198

（ｂ）

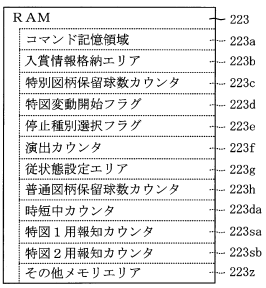
【図１８１３】



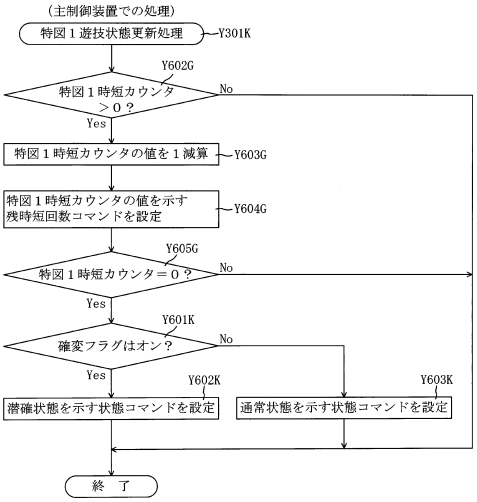
【図１８１４】



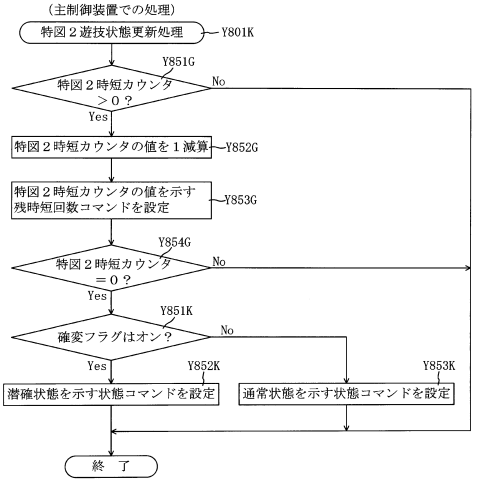
【図１８１５】



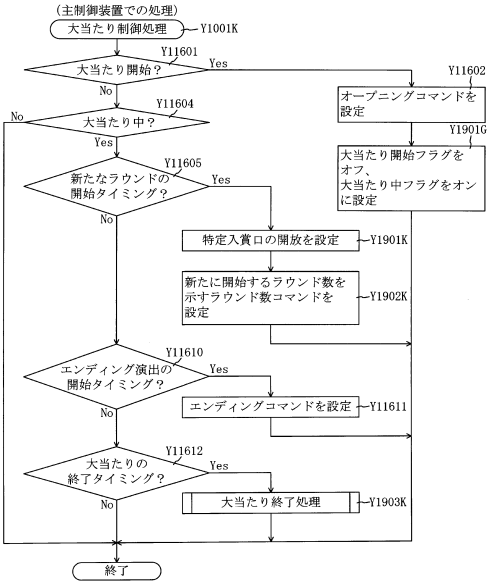
【図１８１６】



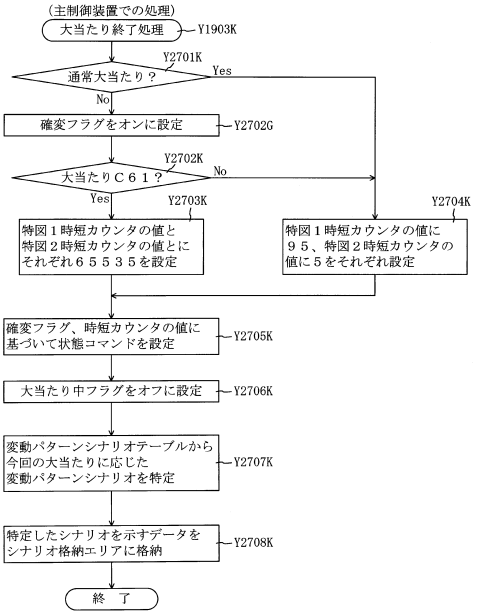
【図１８１７】



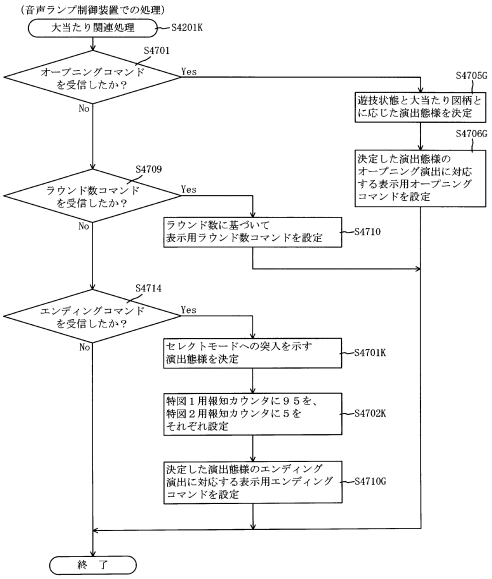
【図１８１８】



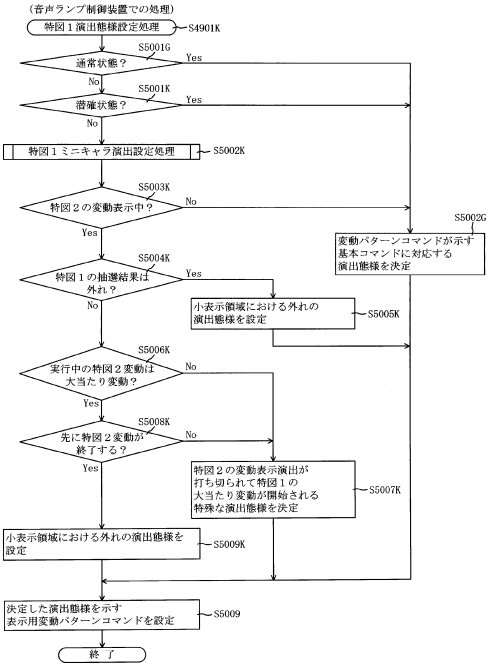
【図１８１９】



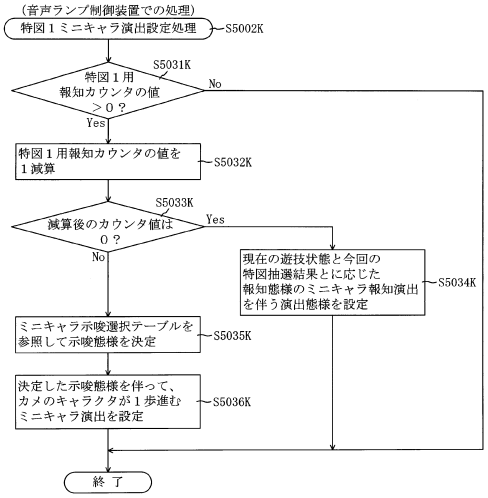
【図１８２０】



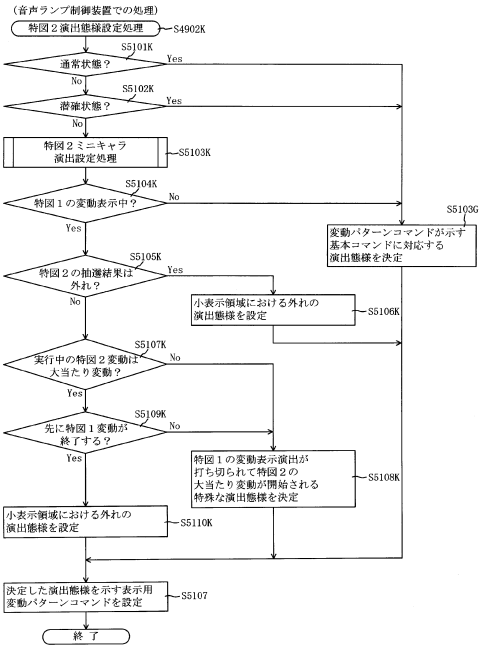
【図１８２１】



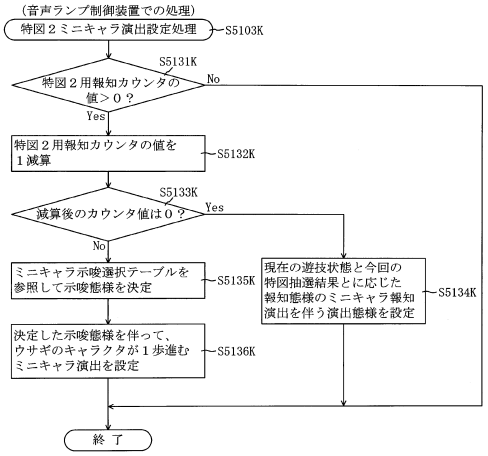
【図１８２２】



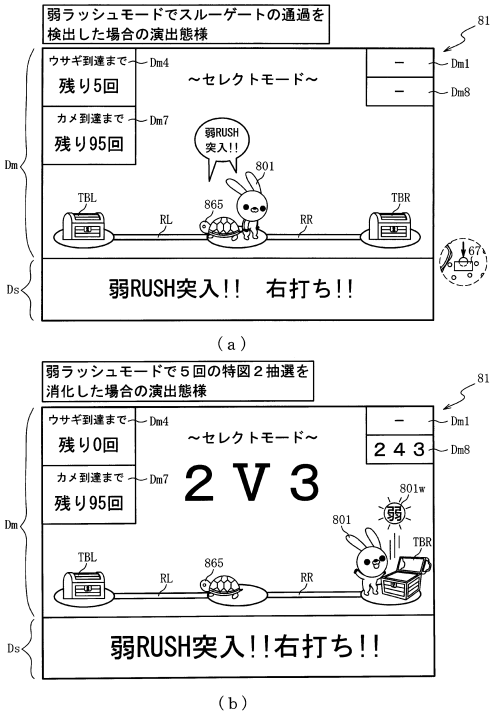
【図１８２３】



【図１８２４】



【図１８２５】



【図１８２６】

（ａ）

大当たり種別選択テーブル202sb　202

特別図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）
第１特別図柄	大当たりＡ６１Ａ（5R確変大当たり）	0～49
	大当たりＢ６１Ａ（5R時短大当たり）	50～99
第２特別図柄	大当たりＣ６１Ａ（5R確変大当たり）	0～9
	大当たりＤ６１Ａ（5R確変大当たり）	10～14
	大当たりＥ６１Ａ（5R確変大当たり）	15～49
	大当たりＦ６１Ａ（5R時短大当たり）	50～99

（ｂ）

変動パターンテーブル	202sd
通常用テーブル	202sd1
時短・確変用テーブル	202sd2
時短最終変動用テーブル	202sd3
潜確用テーブル	202sd4
弱ラッシュ用テーブル	202sd5

【図１８２７】

弱ラッシュ用テーブル202sd5　202

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ	ロング外れ（600秒）	0～198
	大当たり	ロング当たり（600秒）	0～198
第２特別図柄	外れ（小当たり含む）	長外れ（10秒）	0～195
		スーパーリーチ各種（40秒）	196～198
	大当たり	スーパーリーチ各種（40秒）	0～198

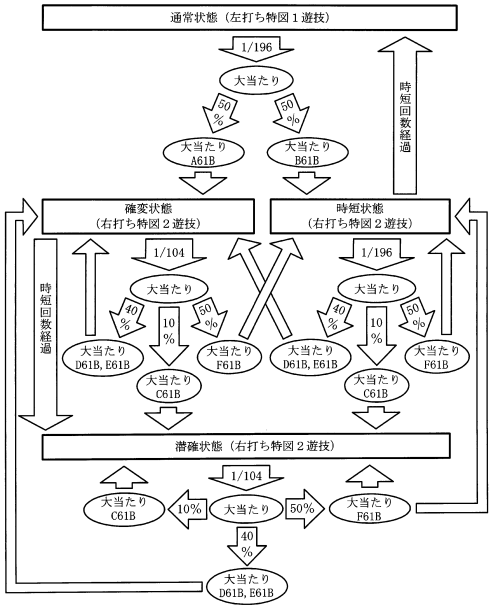
【図１８２８】

202

変動パターンシナリオテーブル202sj

前回の大当たり種別	特別図柄の抽選回数			
	特図１抽選回数＜９５ 且つ 特図２抽選回数＜５	特図１抽選回数＝９５ 又は 特図２抽選回数＝５	特図１抽選回数＞９５ 又は ５＜特図２抽選回数≦５０	特図２抽選回数＞５０
大当たりＡ６１Ａ、Ｅ６１Ａ	時短・確変用	時短最終変動用	潜確用	潜確用
大当たりＢ６１Ａ、Ｆ６１Ａ	時短・確変用	時短最終変動用	通常用	弱ラッシュ用
大当たりＣ６１Ａ	時短・確変用	時短最終変動用	時短・確変用	弱ラッシュ用
大当たりＤ６１Ａ	時短・確変用	時短最終変動用	弱ラッシュ用	弱ラッシュ用
初期化後	通常用	通常用	通常用	通常用

【図１８２９】



【図１８３０】

（ａ）

大当たり種別選択テーブル202sb　202

特別図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）
第１特別図柄	大当たりＡ６１Ｂ（5R確変大当たり）	0～49
	大当たりＢ６１Ｂ（5R時短大当たり）	50～99
第２特別図柄	大当たりＣ６１Ｂ（5R確変大当たり）	0～9
	大当たりＤ６１Ｂ（5R確変大当たり）	10～14
	大当たりＥ６１Ｂ（5R確変大当たり）	15～49
	大当たりＦ６１Ｂ（5R時短大当たり）	50～99

（ｂ）

第２当たり乱数テーブル202sc　202

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～65535）
普通図柄の低確率状態	0～99
普通図柄の高確率状態	0～100

【図１８３１】

（ａ）

変動パターンテーブル	202sd
通常用テーブル	202sd1
時短・確変用テーブル	202sd2
時短最終変動用テーブル	202sd3
残保留消化用テーブル	202sd4
潜確用テーブル	202sd5

（ｂ）

時短・確変用テーブル202sd2　202

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ	長外れ（60秒）	0～198
	大当たり	長当たり（60秒）	0～198
第２特別図柄	外れ（小当たり含む）	長外れ（10秒）	0～183
		スーパーリーチ各種（40秒）	184～198
	大当たり	スーパーリーチ各種（40秒）	0～198

（ｃ）

時短付与テーブル202sk　202

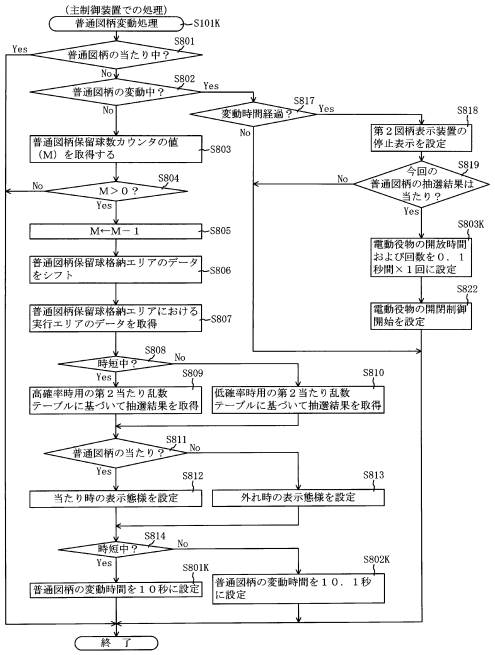
大当たり種別	時短付与内容	
	特図１時短カウンタ203h1	特図２時短カウンタ203h2
大当たりＡ６１Ｂ，Ｂ６１Ｂ，Ｅ６１Ｂ，Ｆ６１Ｂ	10	50
大当たりＣ６１Ｂ	0	0
大当たりＤ６１Ｂ	65535	65535

【図１８３２】

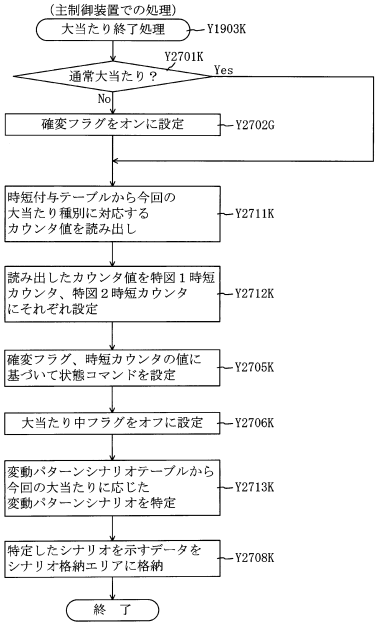
変動パターンシナリオテーブル202si　202

前回の大当たり種別	特別図柄の抽選回数：特図１抽選回数＜１０ 且つ 特図２抽選回数＜５０	特別図柄の抽選回数：特図１抽選回数＜１０ 且つ 特図２抽選回数＝５０	特別図柄の抽選回数：特図２抽選回数＞５０
大当たりＡ６１Ｂ，Ｅ６１Ｂ	時短・確変用	時短最終変動用	潜確用
大当たりＢ６１Ｂ，Ｆ６１Ｂ	時短・確変用	時短最終変動用	通常用
大当たりＣ６１Ｂ	潜確用		
大当たりＤ６１Ｂ	時短・確変用	時短最終変動用	時短・確変用
初期化後	時短・確変用	通常用	

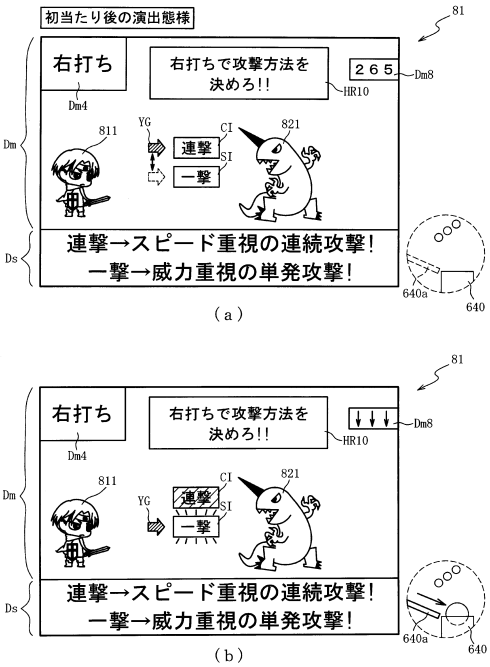
【図１８３３】



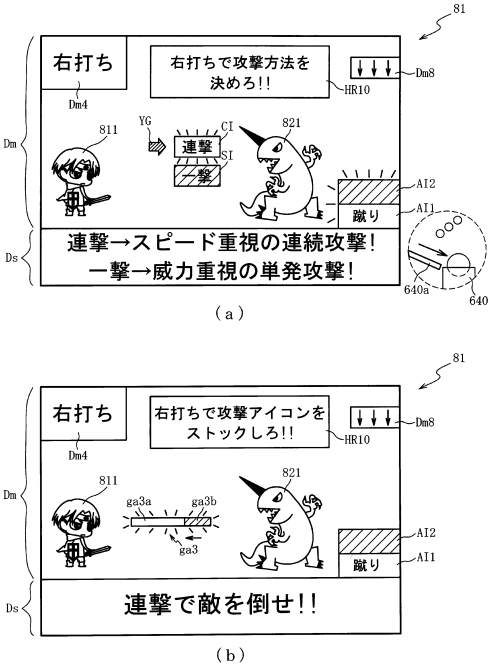
【図１８３４】



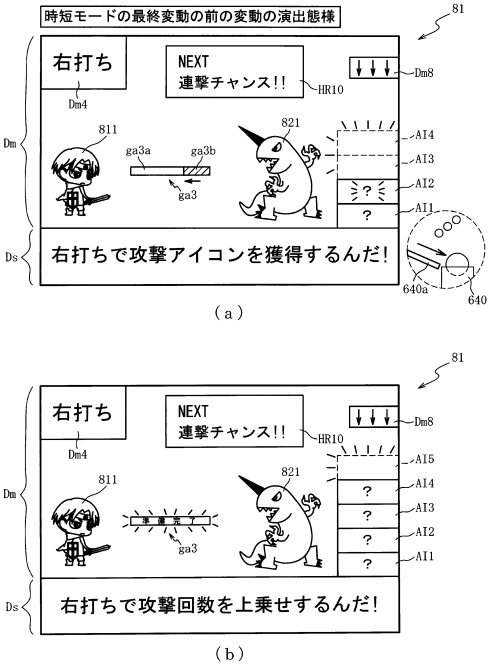
【図１８３５】



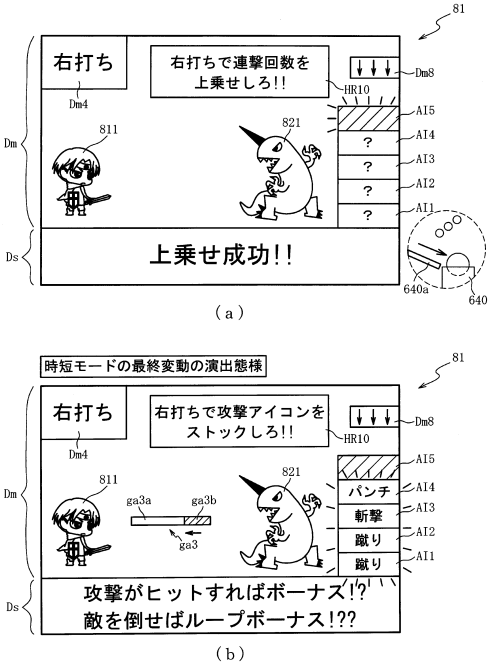
【図１８３６】



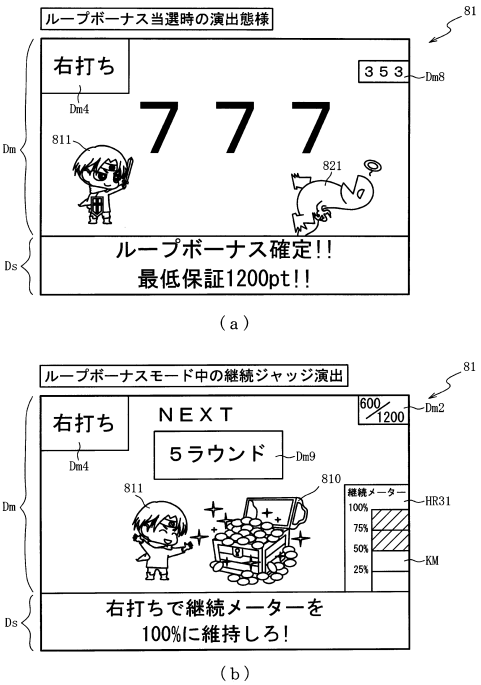
【図１８３７】



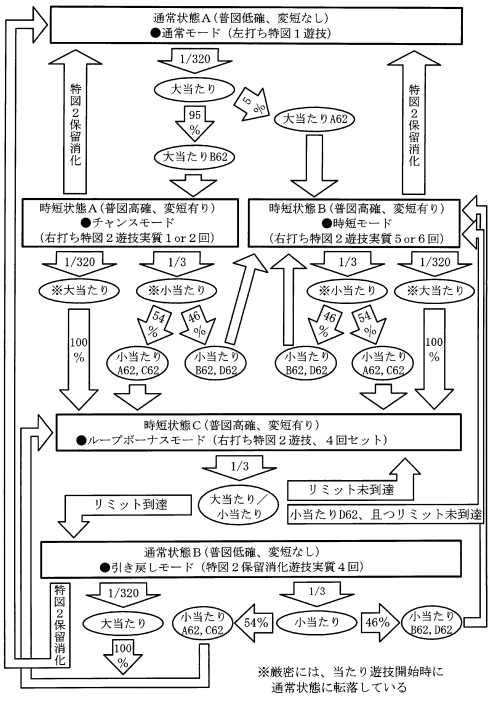
【図１８３８】



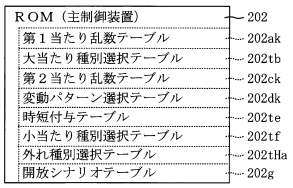
【図１８３９】



【図１８４０】



【図１８４１】



（ａ）

202

大当たり種別選択テーブル202tb

特別図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２(0～99)
特図１	大当たりＡ６２（4R時短１回大当たり）	0～4
	大当たりＢ６２（4R時短１回大当たり）	5～99
特図２	大当たりＣ６２（4R時短１００回大当たり）	0～99

（ｂ）

【図１８４２】

202

時短付与テーブル202te

大当たり種別	当選時の遊技状態	時短付与内容（回数） 時短カウンタ 203h	小当たりカウンタ 203s	特図２カウンタ 203t	規定保留球数カウンタ 203ka
大当たりＡ６２，Ｄ６２（4R）	通常	10	1	2	65535
	時短状態	100	1	100	65535
大当たりＢ６２（4R）	通常状態	10	1	1	1
	時短状態	100	1	100	65535
大当たりＣ６２（4R）	共通	100	1	100	65535

（ａ）

202

小当たり種別選択テーブル202tf

特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別カウンタ値Ｃ５(0～99)
特図２	小当たりＡ６２（Ｖ通過時大当たりＣ６２）	0～43
	小当たりＢ６２（Ｖ通過時大当たりＤ６２）	44～84
	小当たりＣ６２（Ｖ通過時大当たりＣ６２）	85～94
	小当たりＤ６２（Ｖ通過時大当たりＤ６２）	95～99

（ｂ）

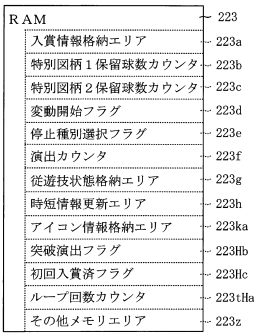
【図１８４３】

202

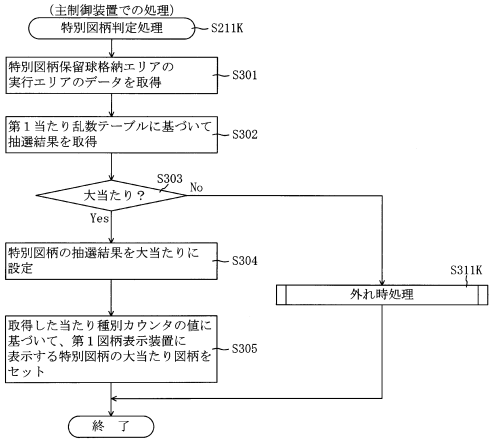
外れ種別選択テーブル202tHa

特別図柄種別	外れ種別	外れ種別カウンタ値Ｃ７(0～99)
特図１	外れＡ（変動停止時に時短回数更新）	0～99
特図２	外れＡ（変動停止時に時短回数更新）	0～97
	外れＢ（変動開始時に時短回数更新）	98，99

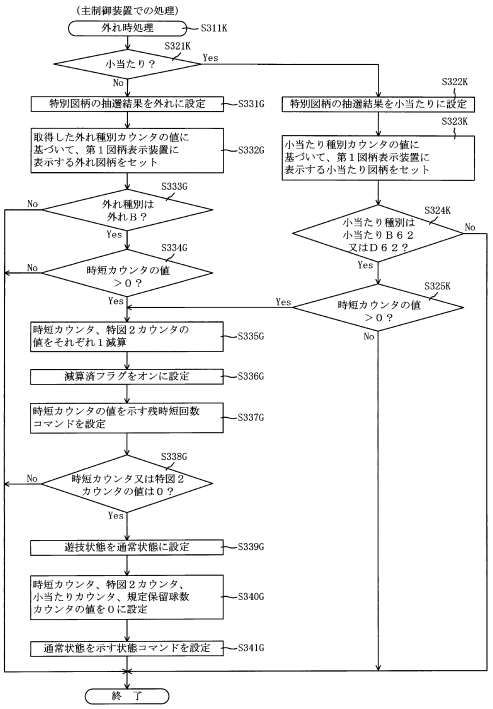
【図１８４４】



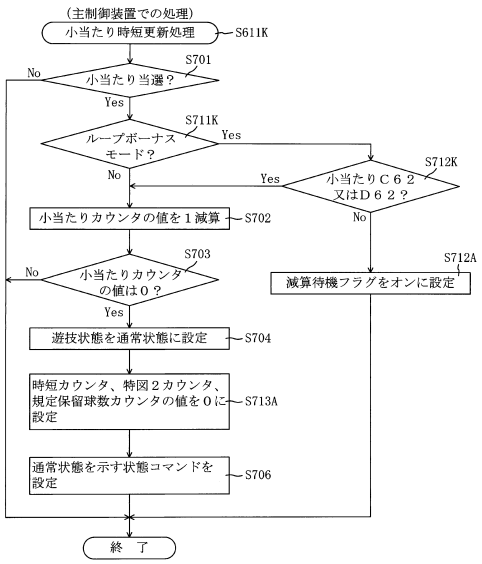
【図１８４５】



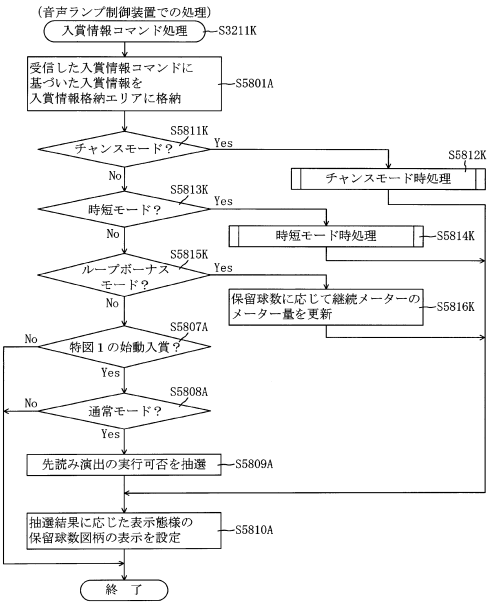
【図１８４６】



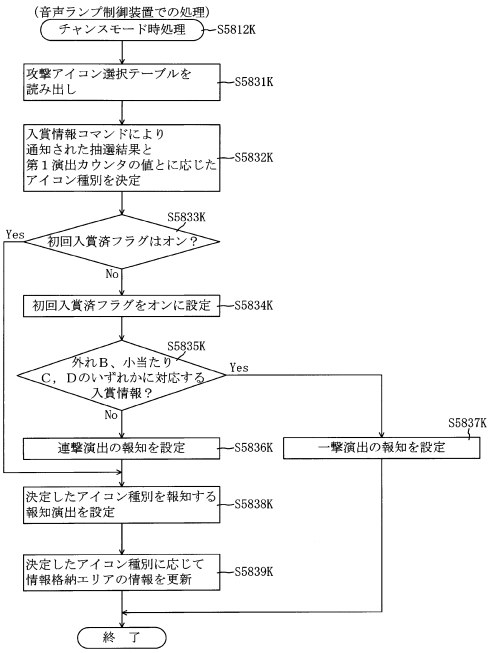
【図１８４７】



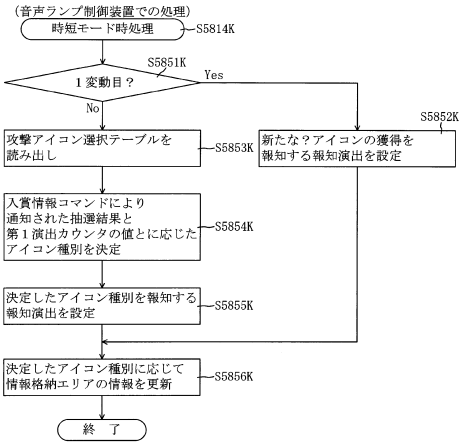
【図１８４８】



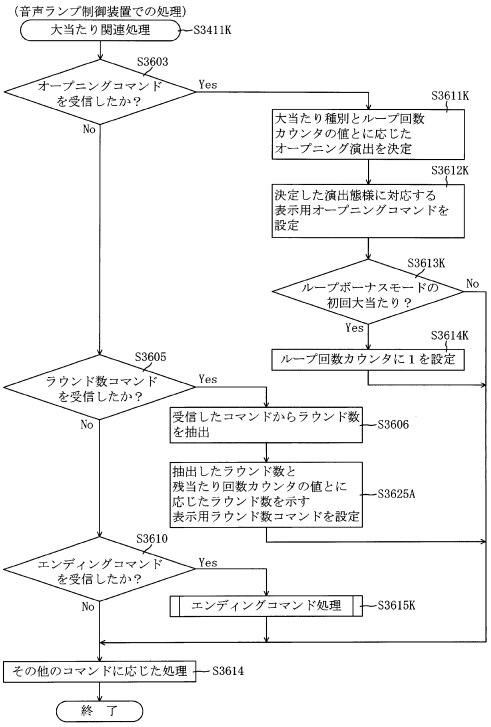
【図１８４９】



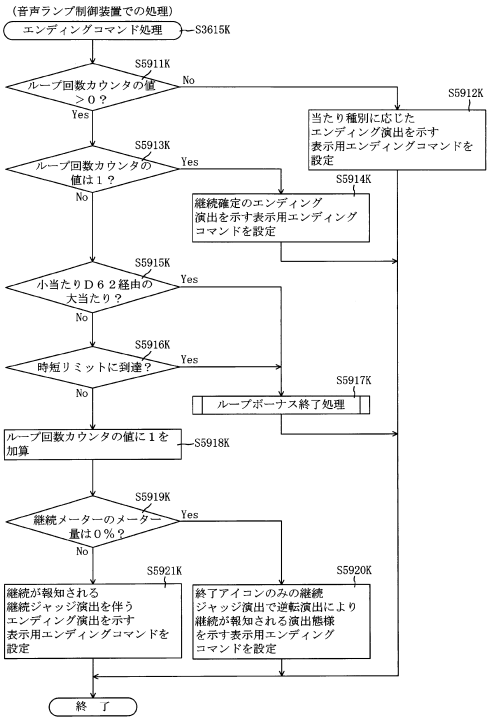
【図１８５０】



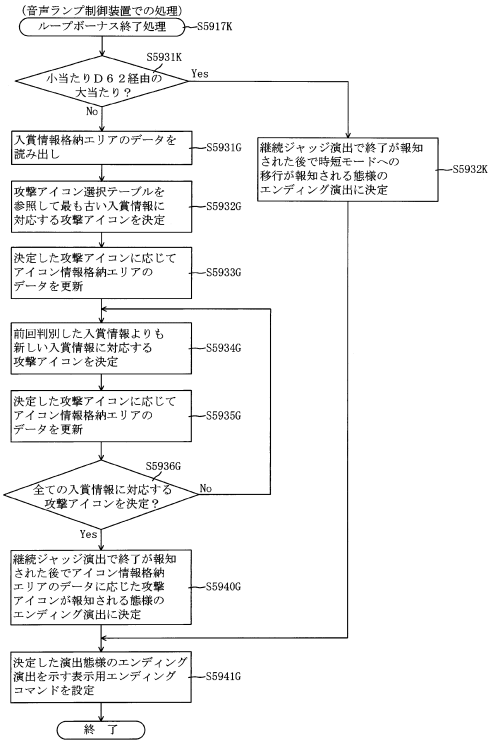
【図１８５１】



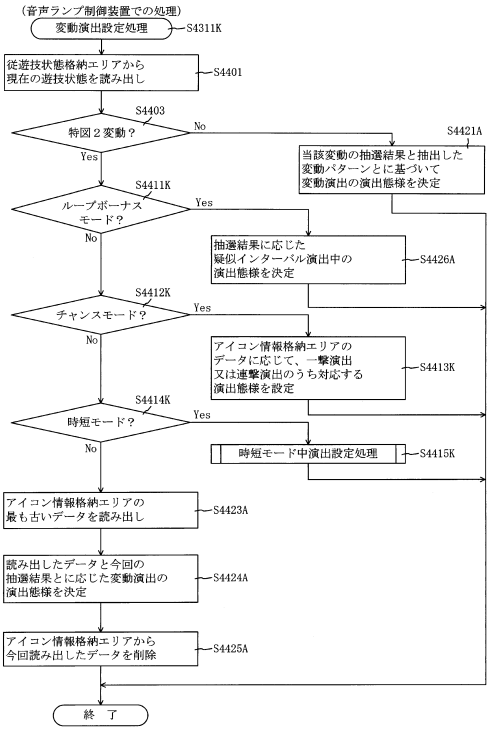
【図１８５２】



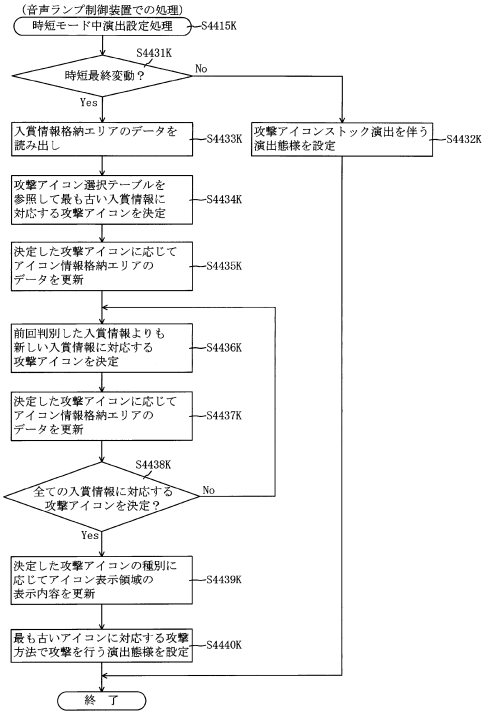
【図１８５３】



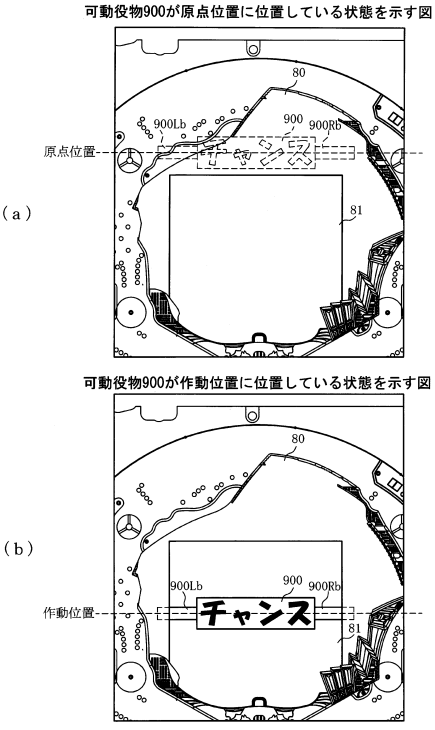
【図１８５４】



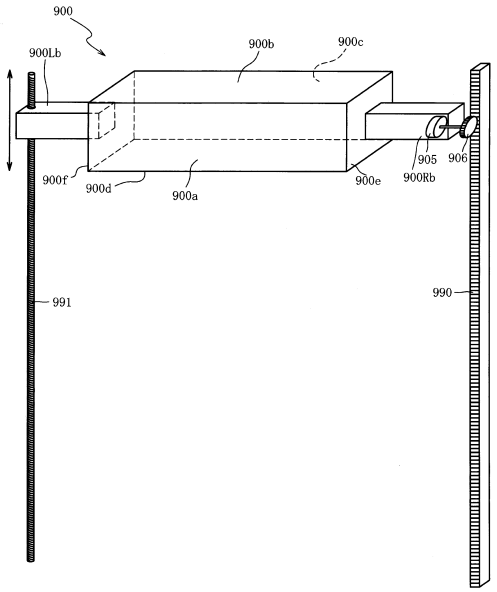
【図１８５５】



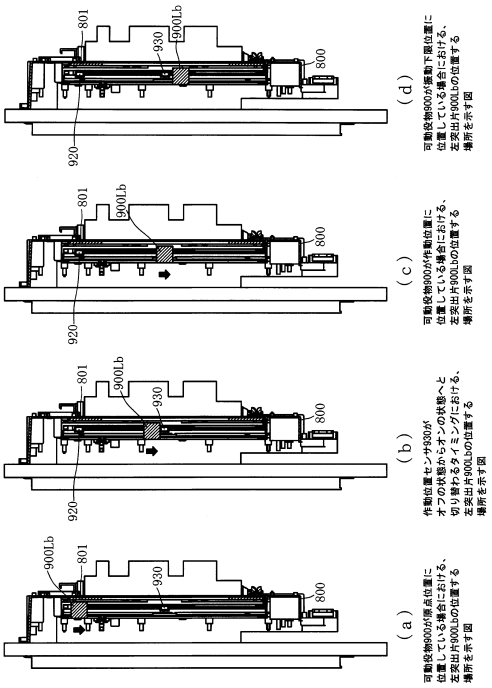
【図１８５６】



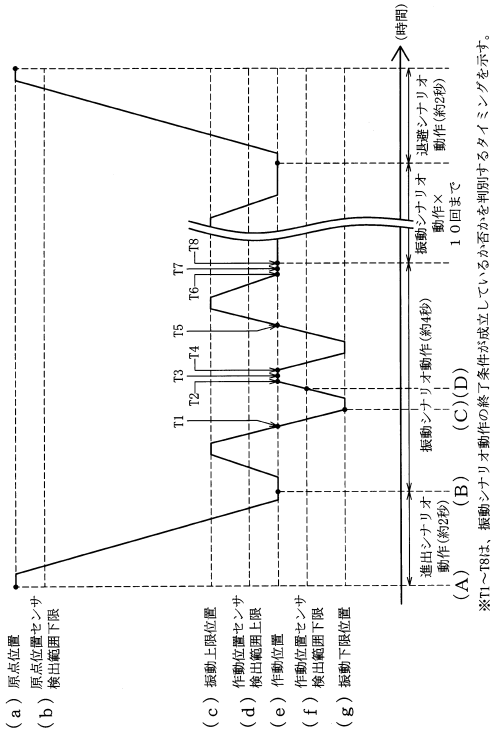
【図１８５７】



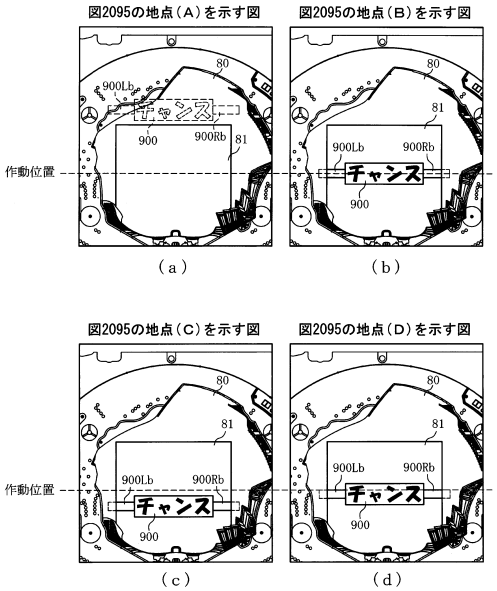
【図１８５８】



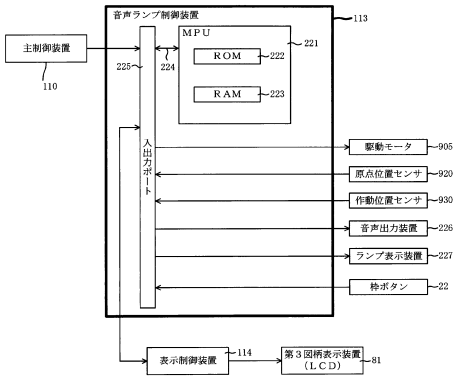
【図１８５９】



【図１８６０】



【図１８６１】



【図１８６２】

ＲＯＭ（音声ランプ制御装置）	222
進出シナリオテーブル	222ua
振動シナリオテーブル	222ub
退避シナリオテーブル	222uc
第１復帰対応シナリオテーブル	222ud
第２復帰対応シナリオテーブル	222ue
励磁テーブル	222uf

（ａ）

ＲＡＭ	223
特別図柄保留球数カウンタ	223ua
変動開始フラグ	223ub
停止種別選択フラグ	223uc
変動パターン格納エリア	223ud
シナリオ格納エリア	223ue
復帰対応シナリオ格納エリア	223uf
励磁データ格納エリア	223ug
変動時間タイマ	223uh
励磁タイマ	223ui
駆動タイマ	223uj
処理カウンタ	223uk
復帰対応カウンタ	223ul
ステップカウンタ	223um
繰り返しカウンタ	223un
励磁カウンタ	223uo
駆動待機フラグ	223up
役物駆動フラグ	223uq
振動シナリオ実行フラグ	223ur
退避シナリオ実行フラグ	223us
振動シナリオ終了フラグ	223ut
復帰対応フラグ	223uu
その他記憶エリア	223z

（ｂ）

【図１８６３】

進出シナリオテーブル222ua　222

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	作動位置センサ	－	4	正回転
3	－	－	17	4	正回転
4	40	－	－	－	保持

（ａ）

退避シナリオテーブル222uc　222

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	原点位置センサ	－	4	逆回転
3	－	－	17	4	逆回転
4	40	－	－	－	保持

（ｂ）

第１復帰対応シナリオテーブル222ud　222

復帰対応カウンタ223ul	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	原点位置センサ	－	4	逆回転
3	40	－	－	－	保持

（ｃ）

第２復帰対応シナリオテーブル222ue　222

復帰対応カウンタ223ul	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	作動位置センサ	－	4	正回転
3	40	－	－	－	保持

（ｄ）

※時間データの「－」は、駆動タイマ223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※ステップ数データの「－」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※センサデータ及びスピードデータの「－」は、０が規定されていることを示す。

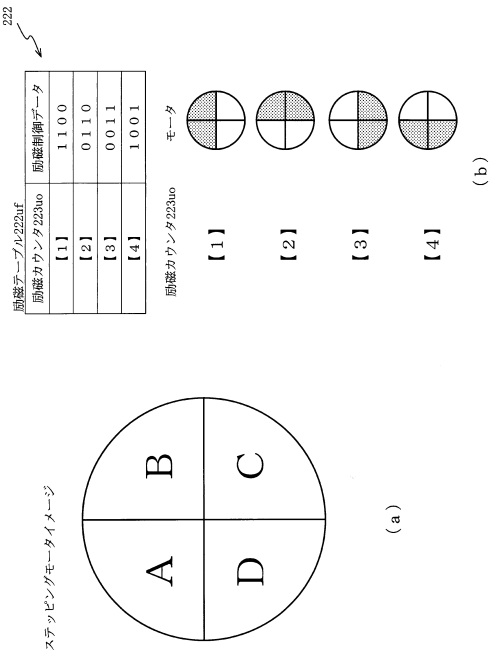
【図１８６４】

振動シナリオテーブル222ub　222

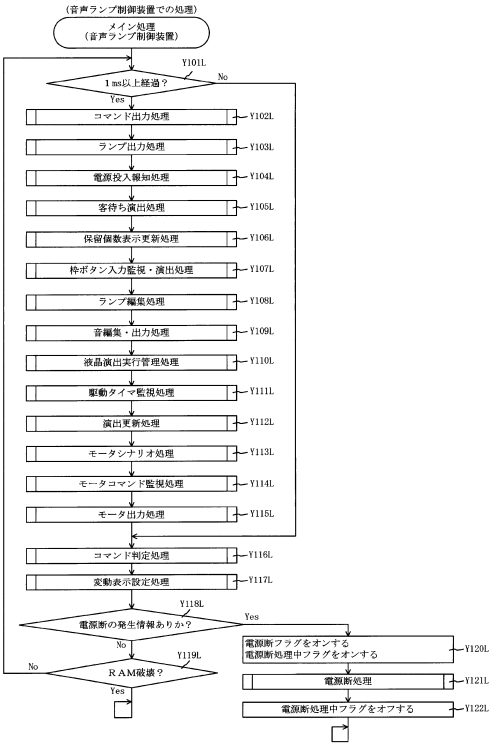
処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作	備考
1	200	－	－	－	保持	－
2	10	－	－	－	逆回転	
3	－	－	72	4	逆回転	
4	40	－	－	－	保持	
5	－	－	8	4	正回転	
6	－	作動位置センサ	－	4	正回転	完了時に振動シナリオ終了フラグ223uuがオンであるか否か判別
7	－	－	17	4	正回転	
8	－	－	72	4	正回転	
9	40	－	－	－	保持	
10	－	－	8	4	逆回転	
11	－	作動位置センサ	－	4	逆回転	完了時に振動シナリオ終了フラグ223uuがオンであるか否か判別
12	－	－	17	4	逆回転	完了時に振動シナリオ終了フラグ223uuがオンであるか否か判別
13	40	－	－	－	保持	完了時に振動シナリオ終了フラグ223uuがオンであるか否か判別
14	500	－	－	－	保持	完了時に振動シナリオ終了フラグ223uuがオンであるか否か判別
15	10	－	72	4	正回転	
16	－	－	－	－	保持	
17	40	－	－	－	保持	
18	－	－	8	4	逆回転	
19	－	作動位置センサ	－	4	逆回転	完了時に振動シナリオ終了フラグ223uuがオンであるか否か判別
20	－	－	17	4	逆回転	
21	－	－	72	4	逆回転	
22	40	－	－	－	保持	
23	－	－	8	4	正回転	
24	－	作動位置センサ	－	4	正回転	完了時に振動シナリオ終了フラグ223uuがオンであるか否か判別
25	－	－	17	4	正回転	完了時に振動シナリオ終了フラグ223uuがオンであるか否か判別
26	40	－	－	－	保持	完了時に振動シナリオ終了フラグ223uuがオンであるか否か判別
27	500	－	－	－	保持	完了時に振動シナリオ終了フラグ223uuがオンであるか否か判別

※時間データの「－」は、駆動タイマ223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※ステップ数データの「－」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「－」は、０が規定されていることを示す。

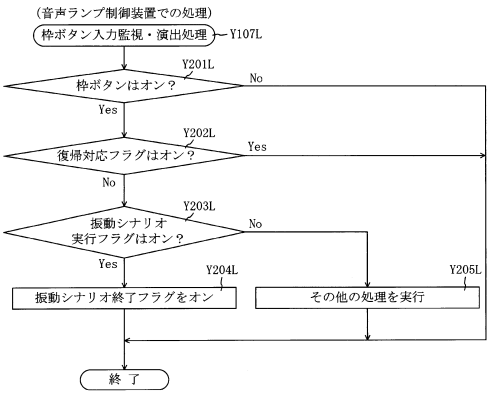
【図１８６５】



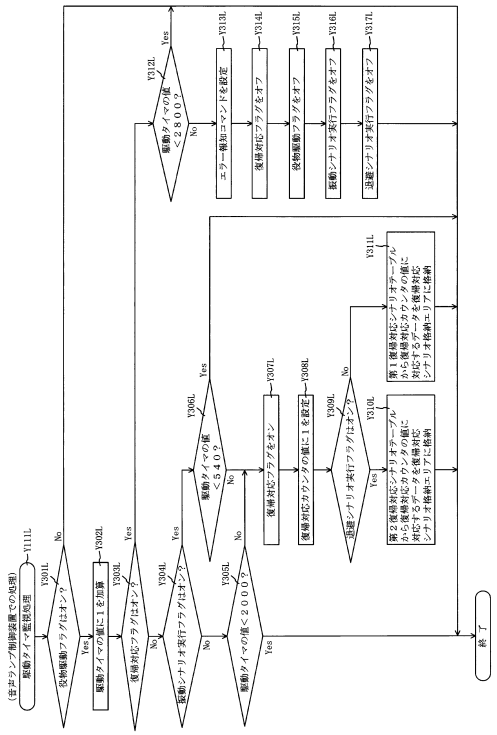
【図１８６６】



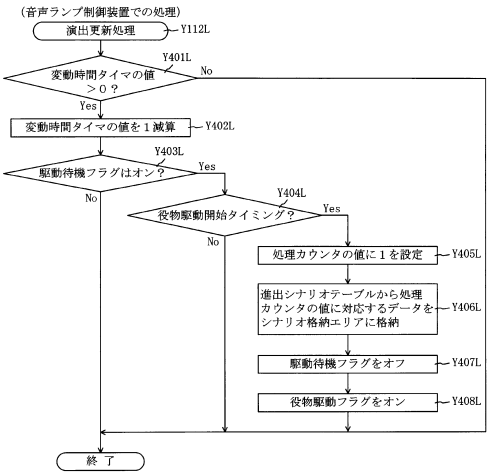
【図１８６７】



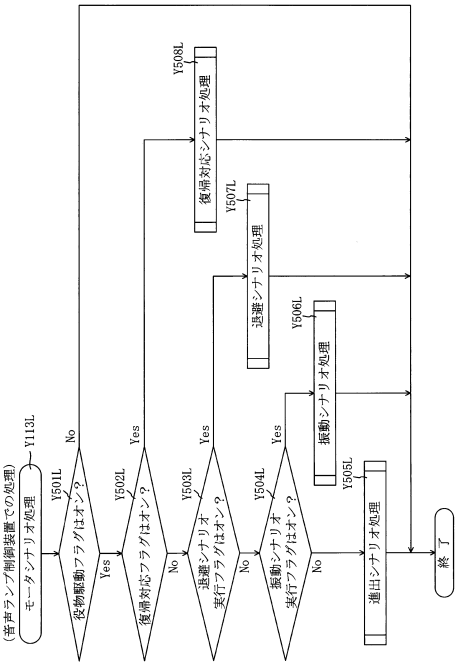
【図１８６８】



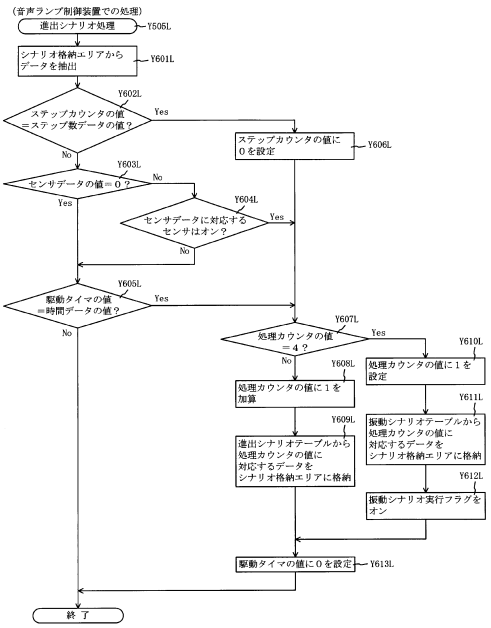
【図１８６９】



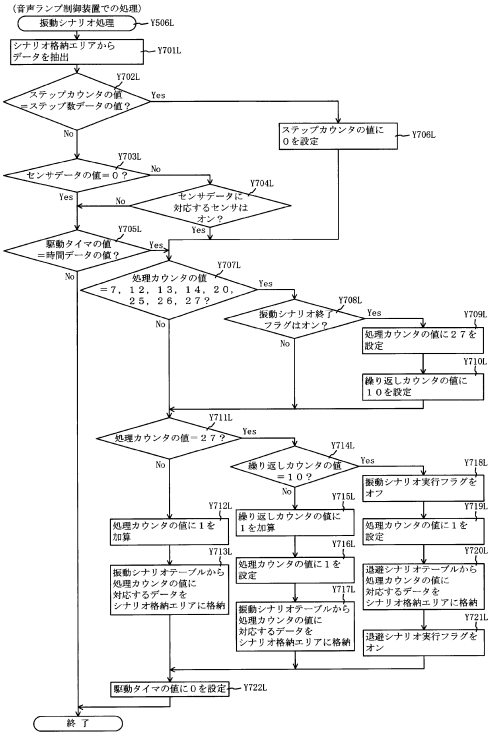
【図１８７０】



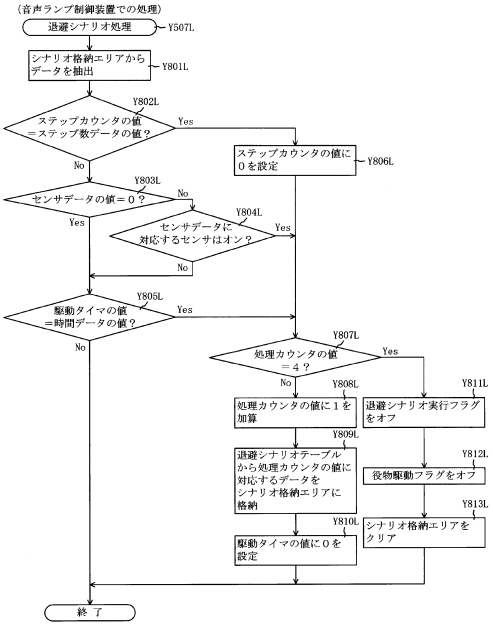
【図１８７１】



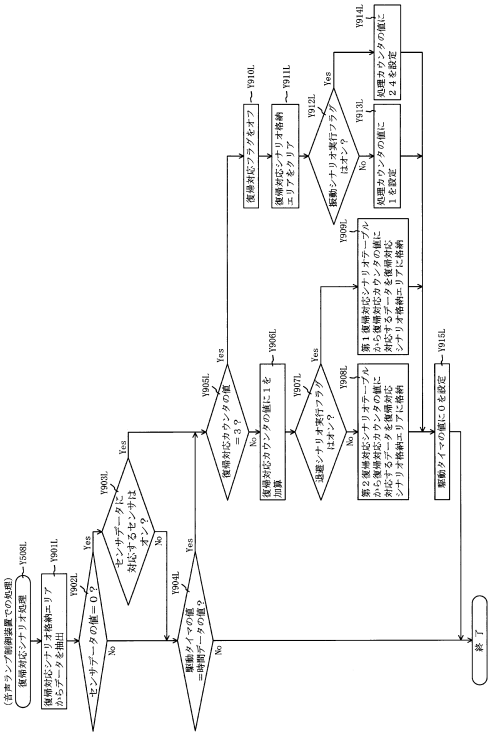
【図１８７２】



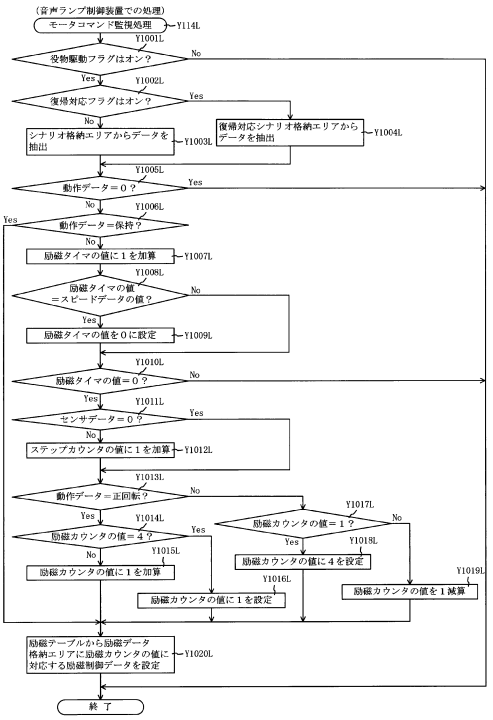
【図１８７３】



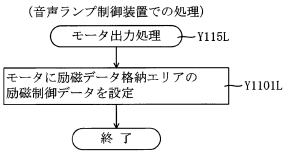
【図１８７４】



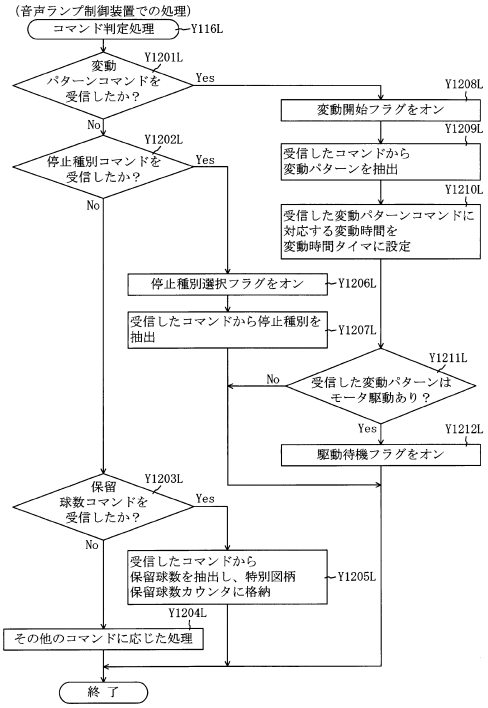
【図１８７５】



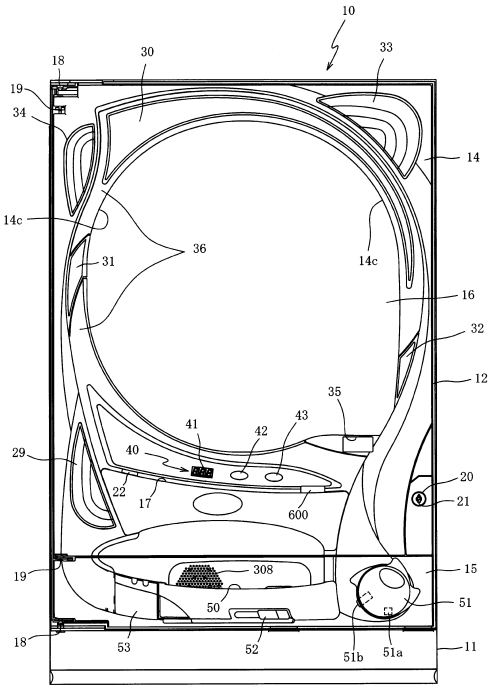
【図１８７６】



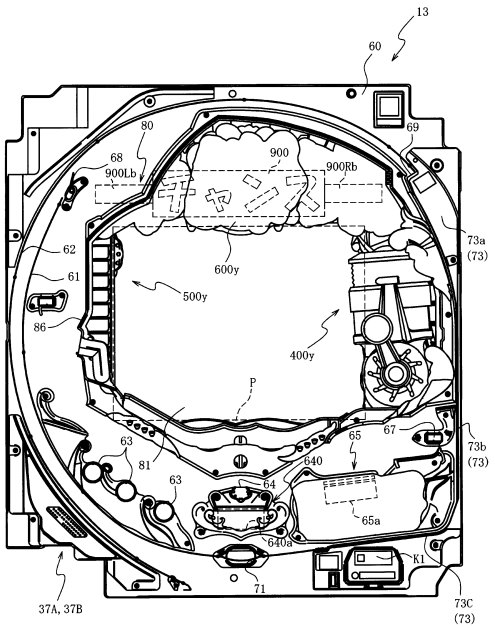
【図１８７７】



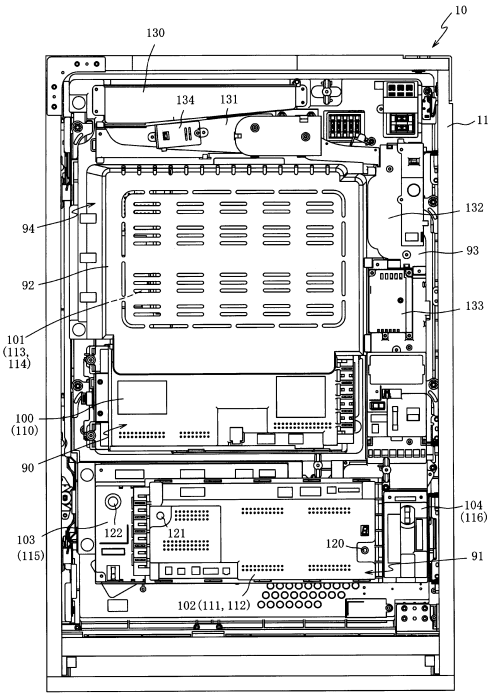
【図１８７８】



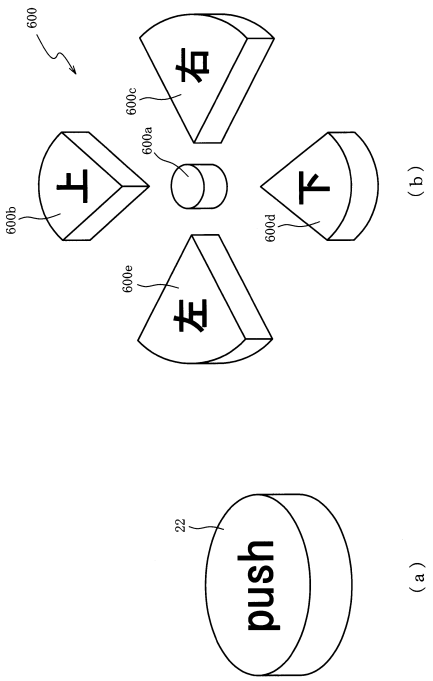
【図１８７９】



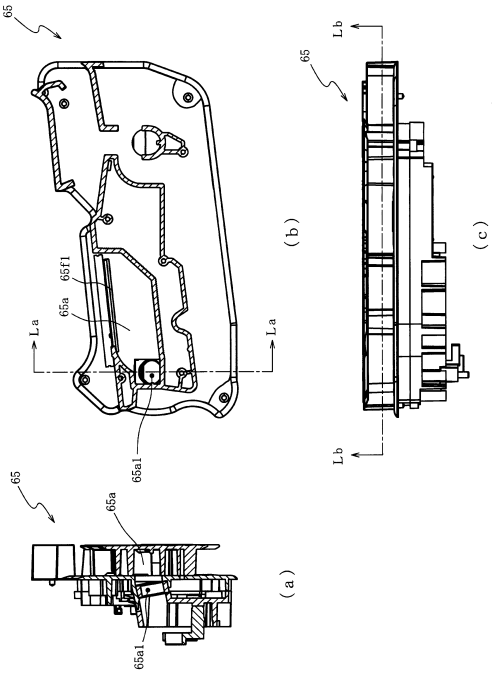
【図１８８０】



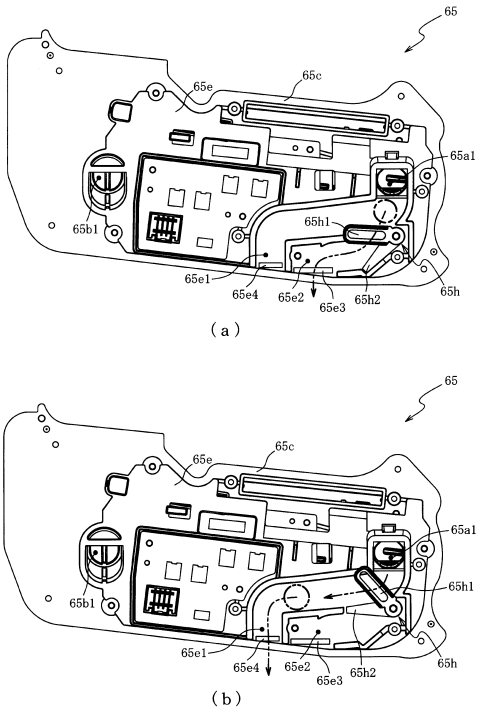
【図１８８１】



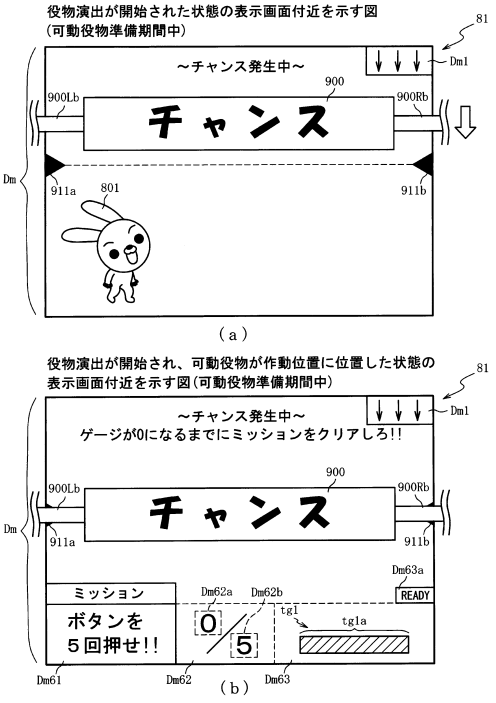
【図１８８２】



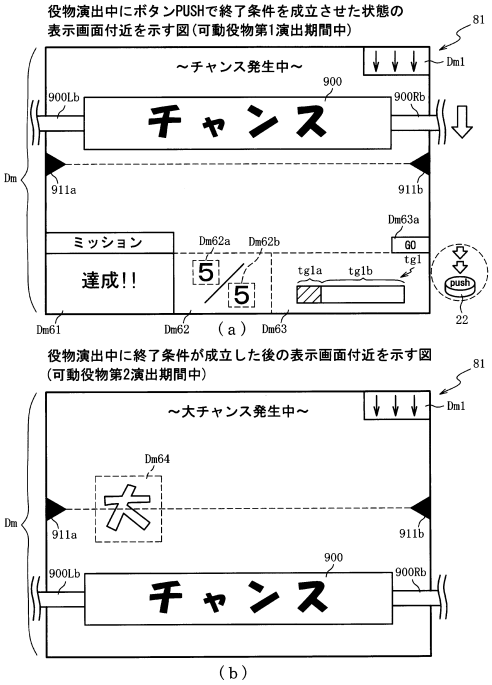
【図１８８３】



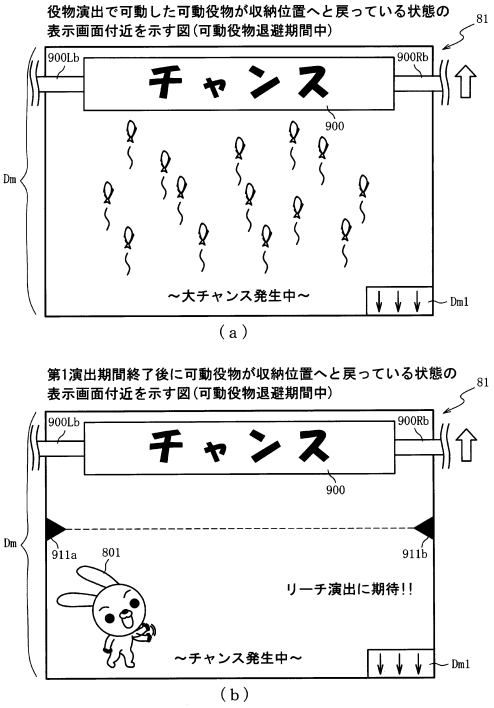
【図１８８４】



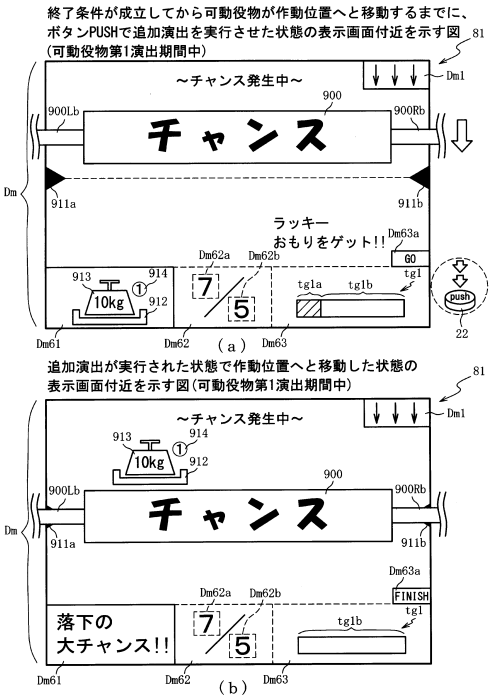
【図１８８５】



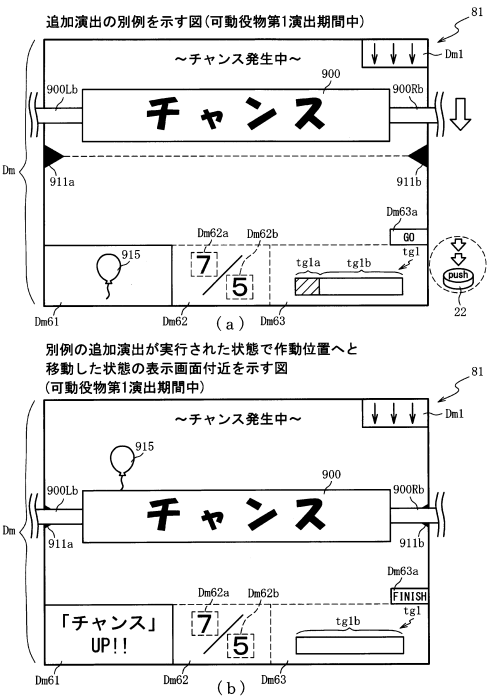
【図１８８６】



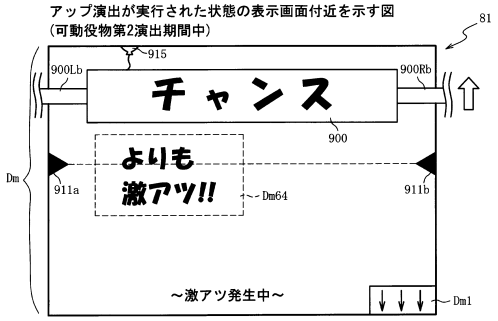
【図１８８７】



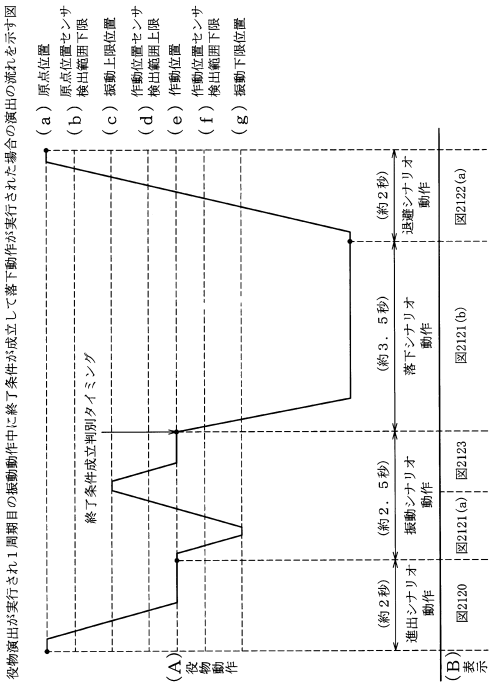
【図１８８８】



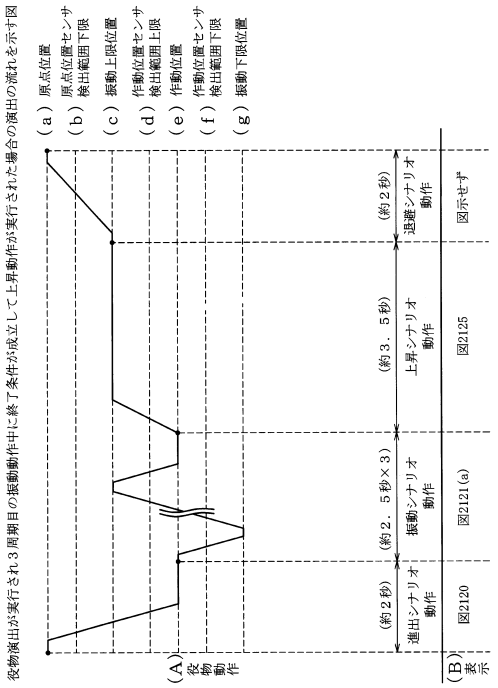
【図１８８９】



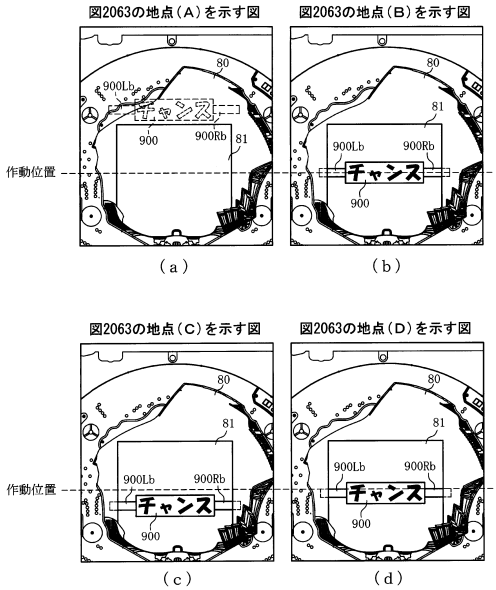
【図１８９０】



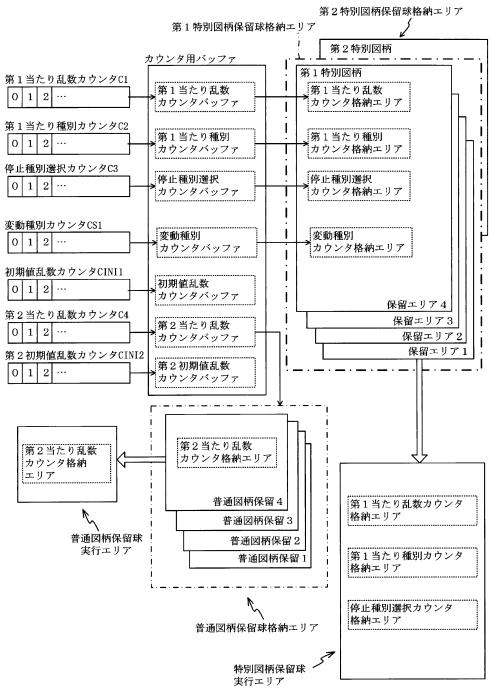
【図１８９１】



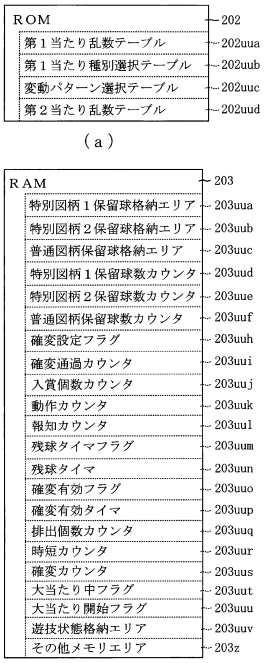
【図１８９２】



【図１８９３】



【図１８９４】



（ａ）

（ｂ）

【図１８９５】

202

第１当たり乱数テーブル202uua

遊技状態	抽選結果	第１当たり乱数カウンタ値(0～999)
特別図柄の低確率状態	大当たり	0～4
	外れ	5～999
特別図柄の高確率状態	大当たり	0～19
	外れ	20～999

【図１８９６】

202

第１当たり種別選択テーブル202uub

特別図柄の種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値(0～99)	時短カウンタ 203uur	確変カウンタ 203uus
第１特別図柄	大当たりＡ（10Ｒ確変大当たり）	0	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＢ（3Ｒ確変大当たり）	1	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＣ（3Ｒ時短大当たり）	2～99	100（Ｖ通過時エラー）	0（Ｖ通過時エラー）
第２特別図柄	大当たりＡ（10Ｒ確変大当たり）	0～24	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＢ（3Ｒ確変大当たり）	25～41	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＤ（2Ｒ確変大当たり）	42～51	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＥ（4Ｒ確変大当たり）	52～68	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＦ（5Ｒ確変大当たり）	69～82	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＧ（6Ｒ確変大当たり）	83～90	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＨ（7Ｒ確変大当たり）	91～97	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＩ（8Ｒ確変大当たり）	98	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）
	大当たりＪ（9Ｒ確変大当たり）	99	120（Ｖ非通過時100）	120（Ｖ非通過時0）

（ａ）

202

第２当たり乱数テーブル202uud

遊技状態	抽選結果	第２当たり乱数カウンタ値（0～299）
普通図柄の通常状態	当たり	0～2
	外れ	3～299
普通図柄の高確率状態	当たり	0～149
	外れ	150～299

（ｂ）

【図１８９７】

変動パターン選択テーブル	202uuc
大当たり用変動パターンテーブル	202uuc1
外れ用（通常）変動パターンテーブル	202uuc2
外れ用（確変・時短）変動パターンテーブル	202uuc3

（ａ）

202

大当たり用変動パターンテーブル202uuc1

変動種別カウンタＣＳ１	0～50	51～179	180～198
常時	ノーマルリーチ各種(30秒)	スーパーリーチ各種(60秒)	スペシャルリーチ各種(90秒)

（ｂ）

202

外れ用（通常）変動パターンテーブル202uuc2

変動種別カウンタＣＳ１	0～98	99～149	150～197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)		
リーチ共通	ノーマルリーチ各種(30秒)		スーパーリーチ各種(60秒)	スペシャルリーチ各種(90秒)

（ｃ）

202

外れ用（確変・時短）変動パターンテーブル202uuc3

変動種別カウンタＣＳ１	0～190	191～197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)	
リーチ共通	ノーマルリーチ各種(30秒)	スーパーリーチ各種(60秒)	スペシャルリーチ各種(90秒)

（ｄ）

【図１８９８】

ＲＯＭ	222
変動演出パターン選択テーブル	222uua
ミッション選択テーブル	222uub
追加演出選択テーブル	222uuc
第２期間表示選択テーブル	222uud
退避時態様選択テーブル	222uue
第２制御実行選択テーブル	222uuf
動作シナリオテーブル群	222uug

【図１８９９】

動作シナリオテーブル群	222uug
進出シナリオテーブル	222uuga
振動シナリオテーブル	222uugb
退避シナリオテーブル	222uc
第１復帰対応シナリオテーブル	222ud
第２復帰対応シナリオテーブル	222ue
励磁テーブル	222uf
落下シナリオテーブル	222uugc
上昇シナリオテーブル	222uugd

【図１９００】

222

変動演出パターン選択テーブル222uua

遊技状態	当否判定	変動パターン（変動時間）	第１演出カウンタ223uuf（0～198）	変動演出パターン
通常	当たり	ノーマルリーチ（３０秒）	0～198	各種当たりノーマル演出
		スーパーリーチ（６０秒）	0～119	各種スーパーリーチ演出
			120～198	各種役物スーパー演出
		スペシャルリーチ（９０秒）	0～189	各種スペシャルリーチ演出
			190～198	各種役物スペシャル演出
	外れ	短外れ各種	0～198	各種短外れ演出
		リーチ外れ（３０秒）	0～198	各種リーチ外れ演出
		スーパーリーチ（６０秒）	0～149	各種スーパーリーチ外れ演出
			150～198	各種役物スーパー外れ演出
		スペシャルリーチ（９０秒）	0～197	各種スペシャルリーチ外れ演出
			198	各種役物スペシャル外れ演出
確変時短	当たり	各種当たり変動パターン	0～198	各種当たり変動演出
	外れ	各種外れ変動パターン	0～198	各種外れ変動演出

（ａ）

222

ミッション選択テーブル222uub

当否判定	第２演出カウンタ223uug（0～198）	ミッションパターン	ミッション内容
当たり	0～99	1A	枠ボタン押下５回
	100～119	1B	
	120～149	2A	枠ボタン押下３回
	150～159	2B	
	160～179	3A	枠ボタン押下１回
	180～189	3B	
	190～198	4	３秒待て
外れ	0～174	1A	枠ボタン押下５回
	175～179	1B	
	180～188	2A	枠ボタン押下３回
	189	2B	
	190～198	3A	枠ボタン押下１回

（ｂ）

【図１９０１】

222

追加演出選択テーブル222uuc

当否判定	ミッションパターン記憶エリア223uur	第１演出カウンタ223uuf（0～198）	追加演出態様	表示画面に表示される態様
当たり（共通）	1A	0～119	1	「１Ｋｇ」のおもり
		120～169	2	「１０Ｋｇ」のおもり
		170～198	3	「Ｖ」のおもり
	2A	0～149	1	「１Ｋｇ」のおもり
		150～189	2	「１０Ｋｇ」のおもり
		190～198	3	「Ｖ」のおもり
	3A	0～99	1	「１Ｋｇ」のおもり
		100～198	2	「１０Ｋｇ」のおもり
	1B, 2B, 3B	0～198	5	「風船」
当たり（時短）	4	0～198	3	「Ｖ」のおもり
当たり（確変）		0～99	3	「Ｖ」のおもり
		100～198	4	「超Ｖ」のおもり
外れ	1	0～169	1	「１Ｋｇ」のおもり
		170～198	2	「１０Ｋｇ」のおもり
	2	0～169	1	「１Ｋｇ」のおもり
		170～198	2	「１０Ｋｇ」のおもり
	3	0～169	1	「１Ｋｇ」のおもり
		170～198	2	「１０Ｋｇ」のおもり
	1B, 2B, 3B	0～198	5	「風船」

【図１９０２】

222

第２制御実行選択テーブル222uuf

当否判定	第１演出カウンタ223uuf（0～198）	第２制御実行有無
当たり	0～89	実行する
	90～198	実行しない
外れ	0～29	実行する
	30～198	実行しない

【図１９０３】

222

第２期間表示選択テーブル222uud

当否判定	当たり種別	駆動状況格納エリア223uy	第１演出カウンタ223uuf（0～198）	表示態様
当たり	大当たりA，B（確変）	０８Ｈ	0～99	「少し」
			100～198	「大」
		１０Ｈ	0～149	「大チャンス」
			150～189	「激アツ」
			190～198	「確変おめでとう」
	大当たりC（時短）	０８Ｈ	0～99	「少し」
			100～198	「大」
		１０Ｈ	0～99	「大チャンス」
			100～198	「激アツ」
外れ	－	０８Ｈ	0～149	「少し」
			150～198	「大」
		１０Ｈ	0～149	「大チャンス」
			150～198	「激アツ」

【図１９０４】

222

退避時態様選択テーブル222uue

当否判定	第２期間表示態様		第１演出カウンタ223uuf（0～198）	表示態様
当たり	落下	「少し」	0～149	泡
			150～198	魚群
		「大」	0～99	泡
			100～198	魚群
	上昇	「大チャンス」	0～99	泡
			100～198	魚群
		「激アツ」	0～149	魚群
			150～198	金の魚群
		「確変おめでとう」	0～198	金の魚群
外れ	落下	「少し」	0～189	泡
			190～198	魚群
		「大」	0～149	泡
			150～198	魚群
	上昇	「大チャンス」	0～149	泡
			150～198	魚群
		「激アツ」	0～198	魚群

【図１９０５】

進出シナリオテーブル222uuga　222

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	作動位置センサ	－	4	正回転
3	－	－	17	4	正回転
4	40	－	－	－	保持
5	1000	－	－	－	－

（ａ）

落下シナリオテーブル222uugc　222

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	－	400	2	正回転
3	40	－	－	－	保持
4	3000	－	－	－	－

（ｂ）

上昇シナリオテーブル222uugd　222

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	－	200	4	逆回転
3	40	－	－	－	保持
4	3000	－	－	－	－

（ｃ）

※時間データの「－」は、駆動タイマ223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※ステップ数データの「－」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「－」は、０が規定されていることを示す。

【図１９０６】

振動シナリオテーブル222uugb　222

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作	備考
1	200	－	－	－	保持	
2	10	－	－	4	正回転	
3	－	－	72	－	保持	
4	40	－	－	4	逆回転	
5	－	作動位置センサ	8	4	逆回転	
6	－	－	－	4	逆回転	
7	－	－	17	4	逆回転	
8	－	－	72	4	逆回転	
9	40	－	－	－	保持	
10	－	－	8	4	正回転	
11	－	作動位置センサ	－	4	正回転	
12	－	－	17	4	正回転	
13	40	－	－	－	保持	
14	500	－	－	－	－	

※時間データの「－」は、駆動タイマ223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※ステップ数データの「－」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「－」は、０が規定されていることを示す。

【図１９０７】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223uua
特別図柄１保留球数カウンタ	223uub
特別図柄２保留球数カウンタ	223uuc
変動開始フラグ	223uud
停止種別選択フラグ	223uue
第１演出カウンタ	223uuf
第２演出カウンタ	223uug
従状態格納エリア	223uuh
時短中カウンタ	223uui
確変中カウンタ	223uuj
Ｖ演出実行フラグ	223uuk
Ｖ入賞フラグ	223uul
Ｖ報知フラグ	223uum
演出情報記憶エリア	223uun
ＳＷ有効時間記憶エリア	223uuo
経過タイマ	223uup
残チャンス回数カウンタ	223uuq
ミッションパターン記憶エリア	223uur
押下カウンタ	223uus
押下情報記憶エリア	223uut
切替フラグ	223uuu
役物可動関連エリア	223uuy
その他メモリエリア	223z

【図１９０８】

役物可動関連エリア	223uuy
シナリオ格納エリア	223ue
復帰対応シナリオ格納エリア	223uf
励磁データ格納エリア	223ug
変動時間タイマ	223uh
励磁タイマ	223ui
駆動タイマ	223uj
処理カウンタ	223uk
復帰対応カウンタ	223ul
ステップカウンタ	223um
繰り返しカウンタ	223un
励磁カウンタ	223uo
駆動待機フラグ	223up
役物駆動フラグ	223uq
振動シナリオ実行フラグ	223ur
退避シナリオ実行フラグ	223us
振動シナリオ終了フラグ	223ut
復帰対応フラグ	223uu
第２動作シナリオ実行フラグ	223uv
役物異常フラグ	223uw
次回禁止フラグ	223ux
駆動状況格納エリア	223uy

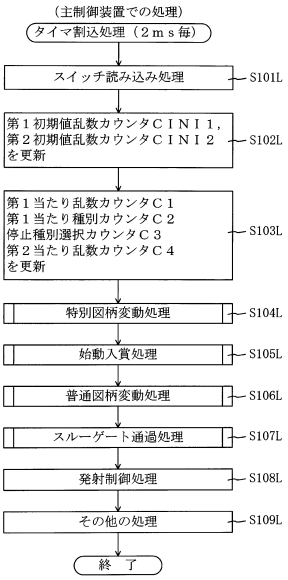
（ａ）

駆動状況格納エリア223uy

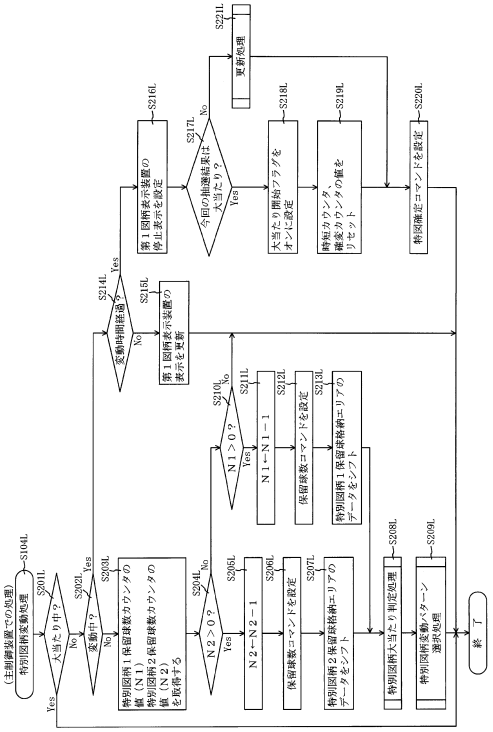
動作状況	初期（非制御）	進出動作	進出動作（処理５）	振動動作	終了条件成立	振動動作（処理１４）	振動動作終了（シナリオ）	振動動作終了（終了条件）
格納データ	00H	01H	02H	03H	04H	05H	06H	07H
動作状況	第２動作（落下）	第２動作（落下）（処理４）	第２動作（上昇）	第２動作（上昇）（処理４）	退避動作（振動後）	退避動作（落下後）	退避動作（上昇後）	復帰動作
格納データ	08H	09H	10H	11H	12H	13H	14H	15H
動作状況	動作終了	異常	その他					
格納データ	16H	17H	18H					

（ｂ）

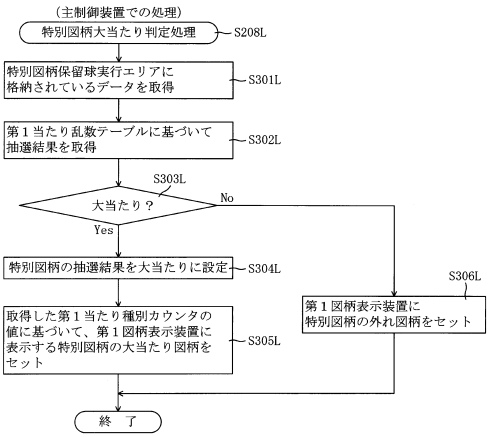
【図１９０９】



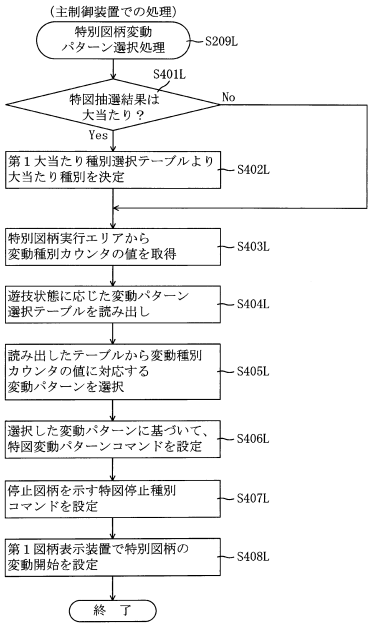
【図１９１０】



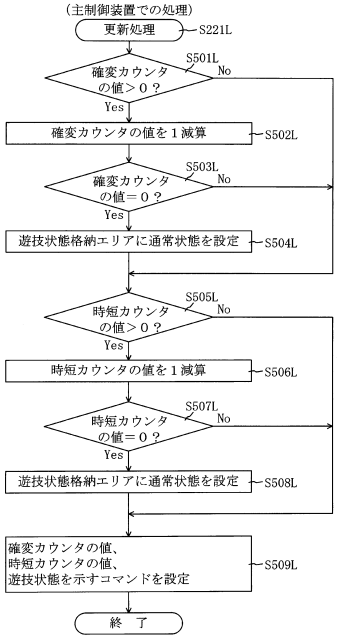
【図１９１１】



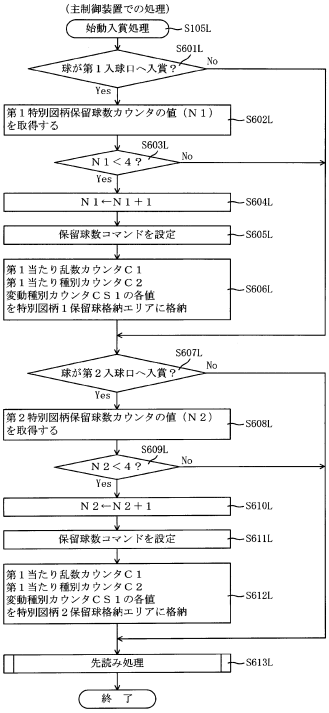
【図１９１２】



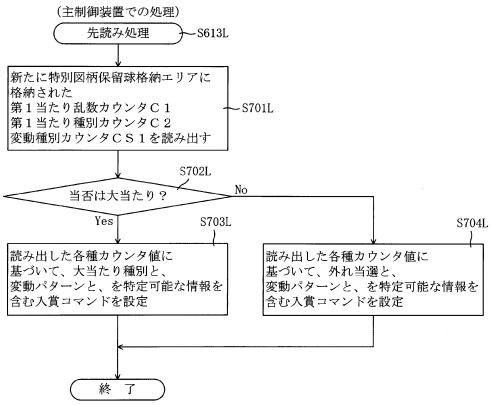
【図１９１３】



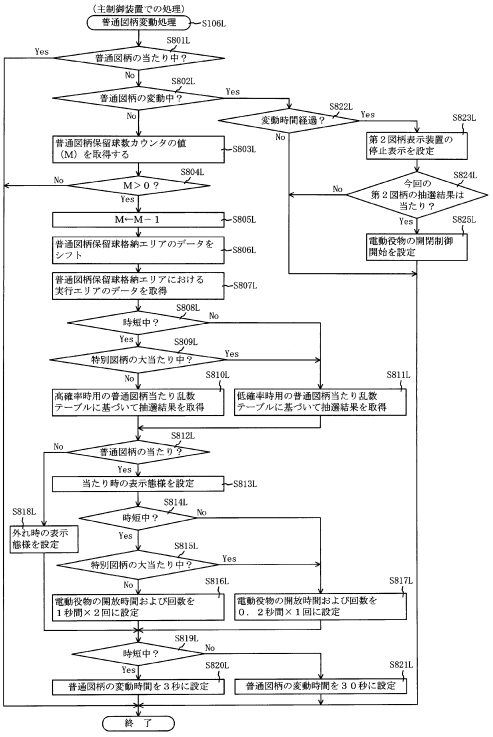
【図１９１４】



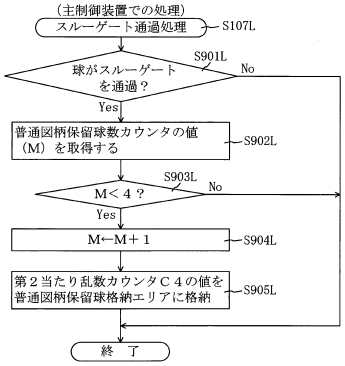
【図１９１５】



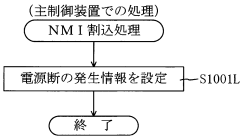
【図１９１６】



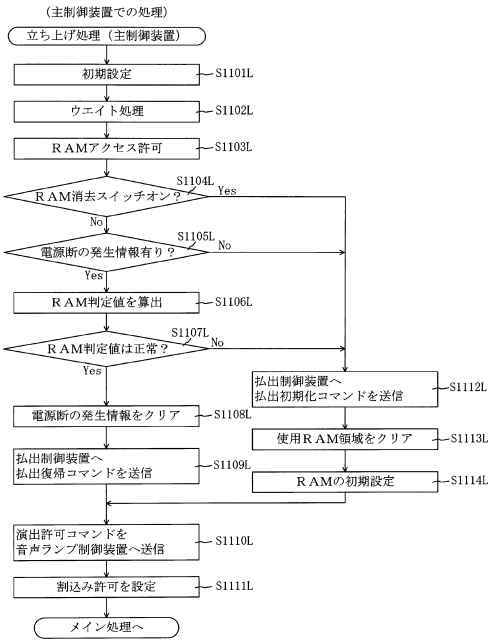
【図１９１７】



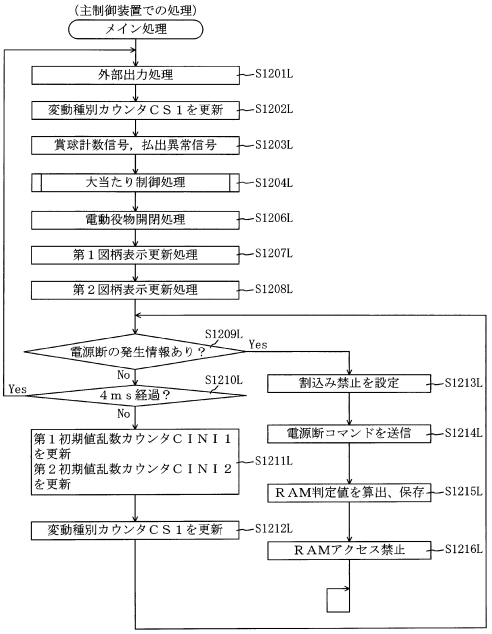
【図１９１８】



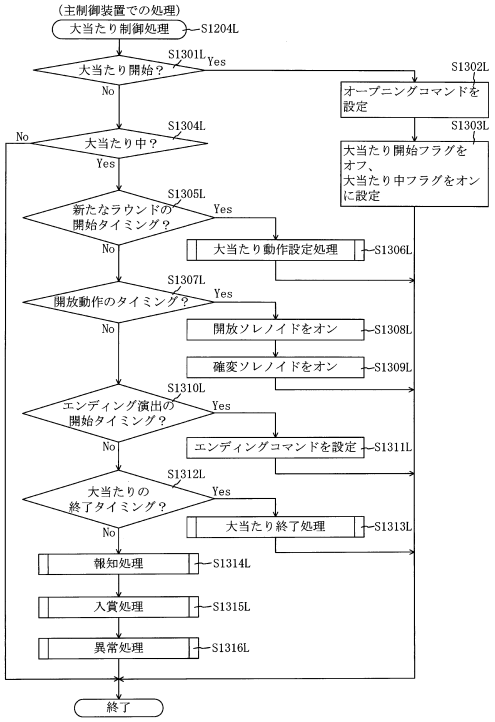
【図１９１９】



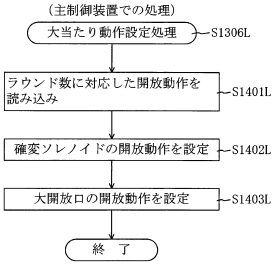
【図１９２０】



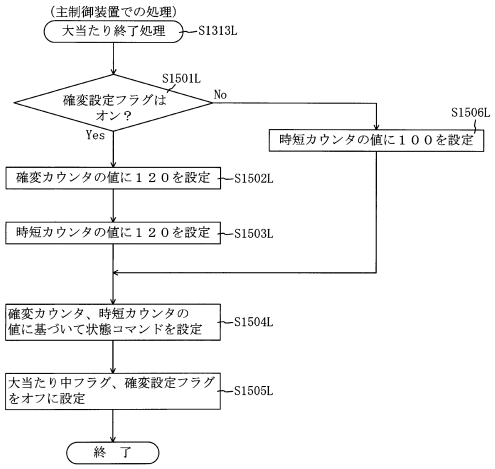
【図１９２１】



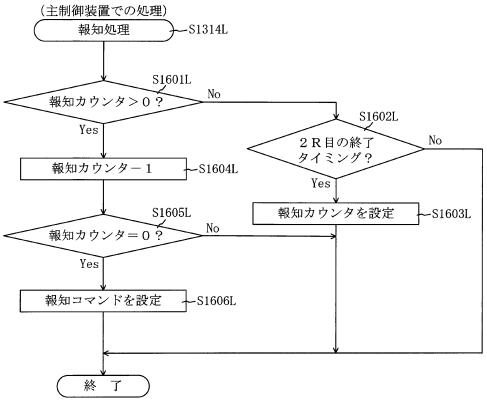
【図１９２２】



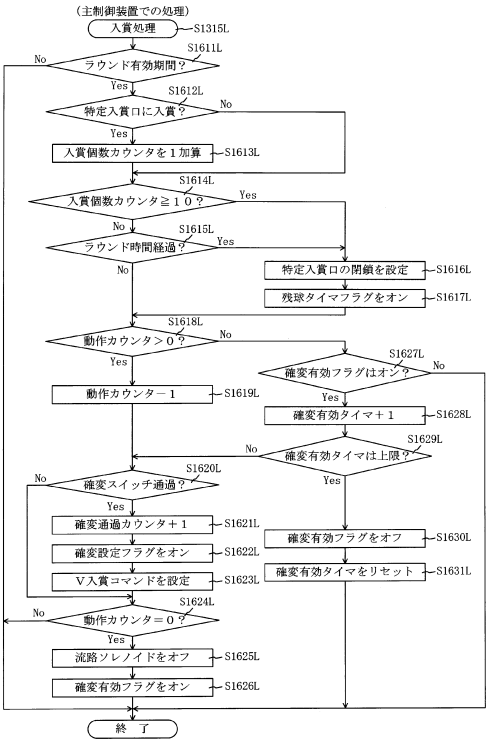
【図１９２３】



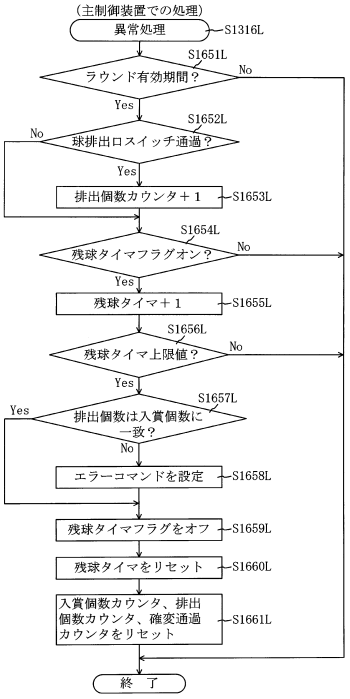
【図１９２４】



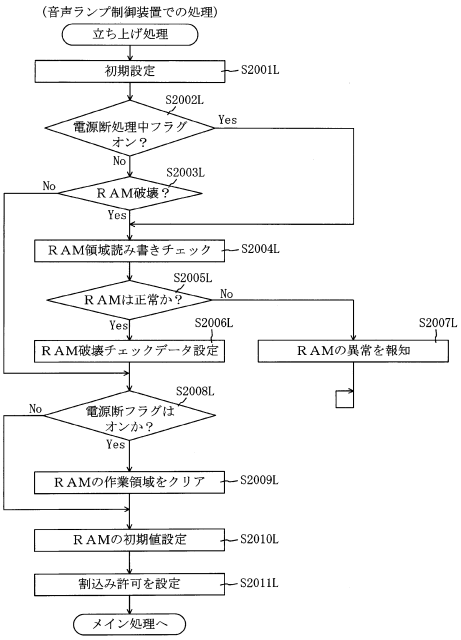
【図１９２５】



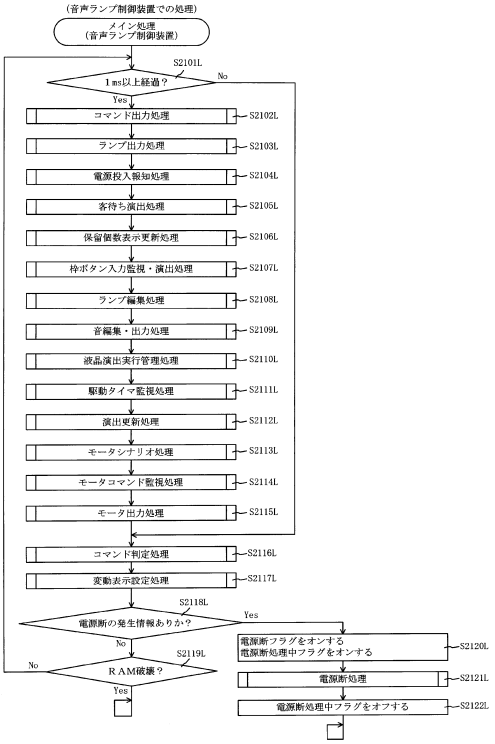
【図１９２６】



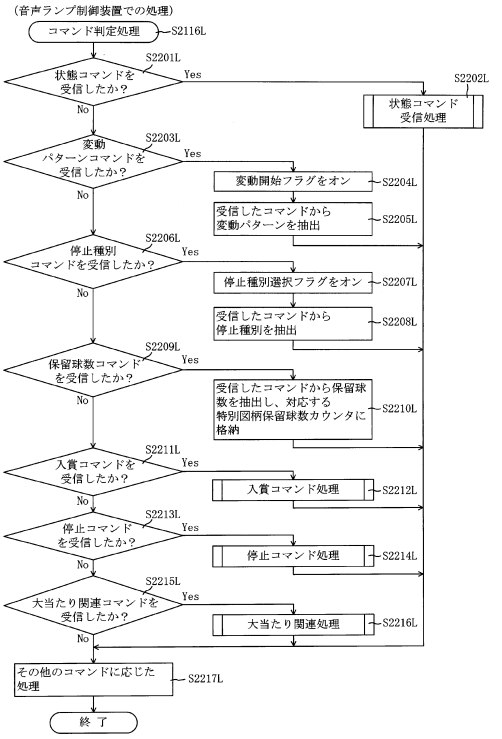
【図１９２７】



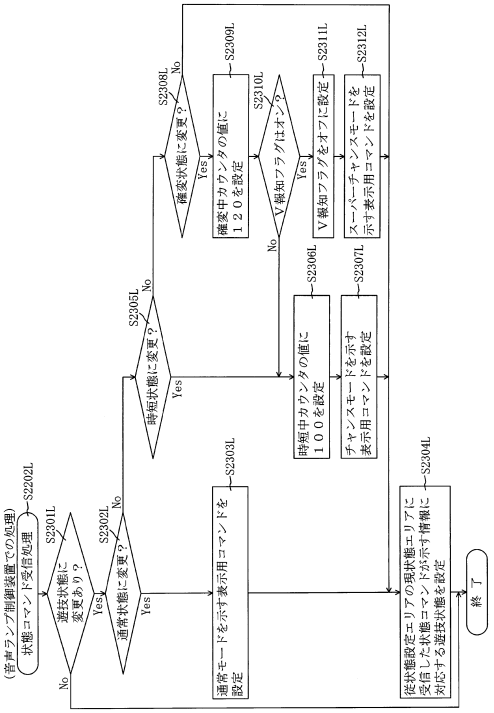
【図１９２８】



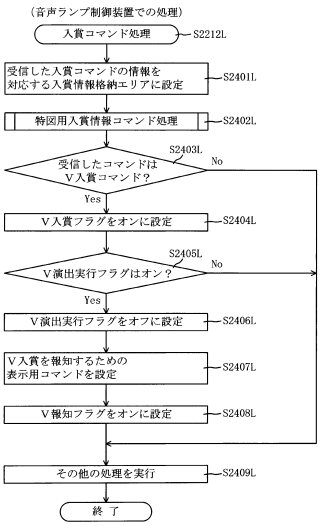
【図１９２９】



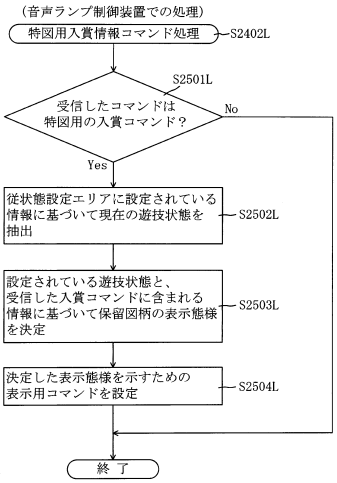
【図１９３０】



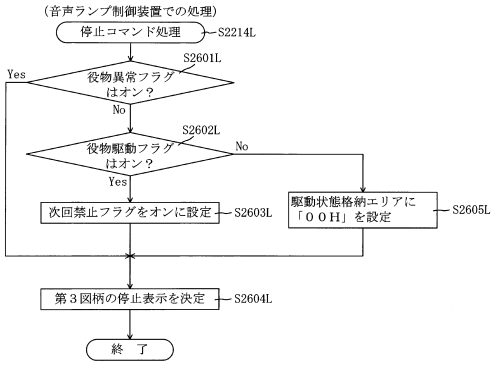
【図１９３１】



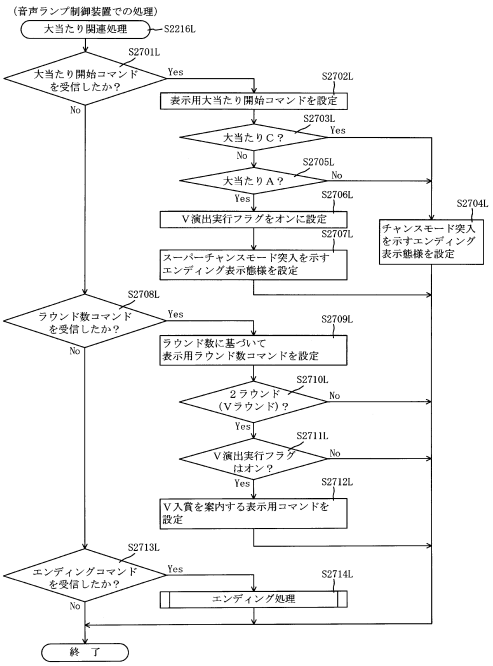
【図１９３２】



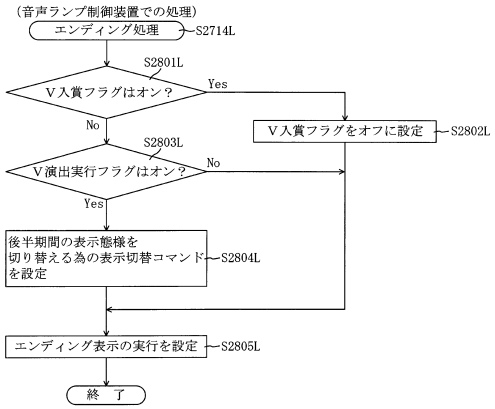
【図１９３３】



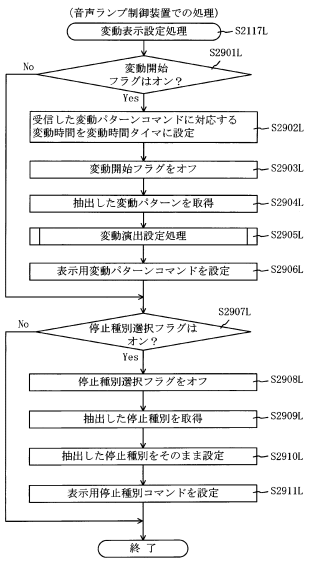
【図１９３４】



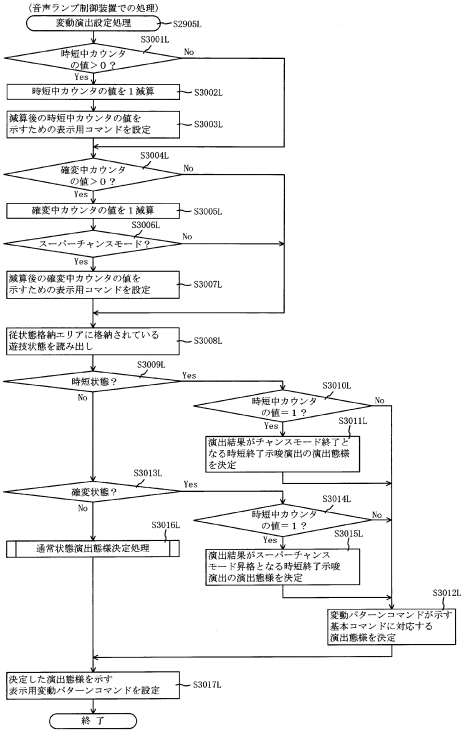
【図１９３５】



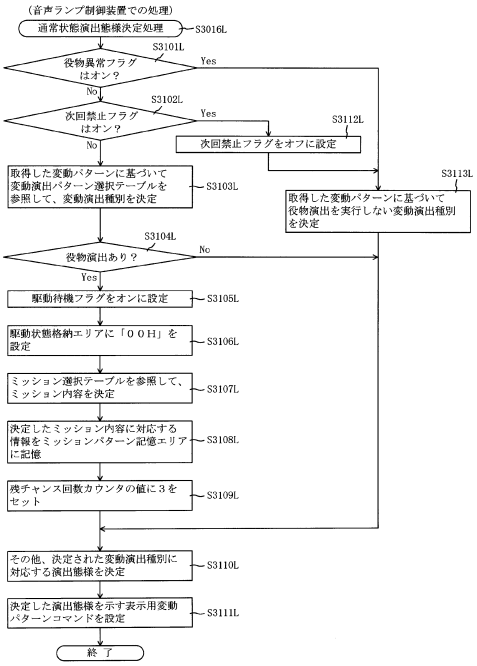
【図１９３６】



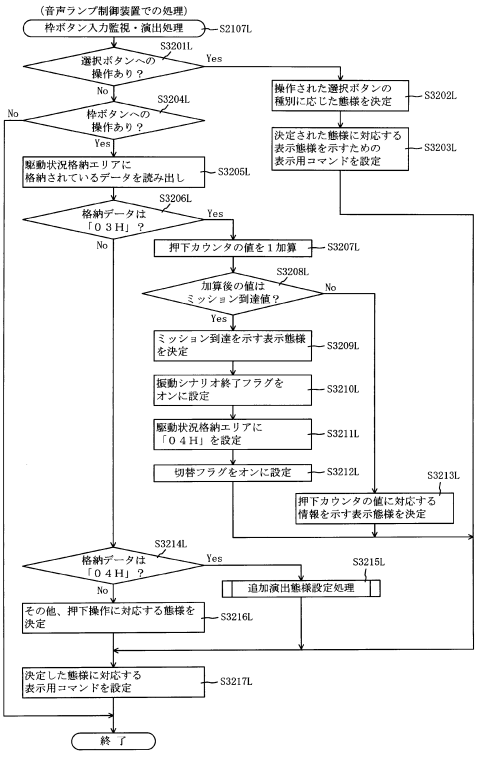
【図１９３７】



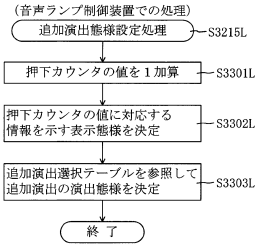
【図１９３８】



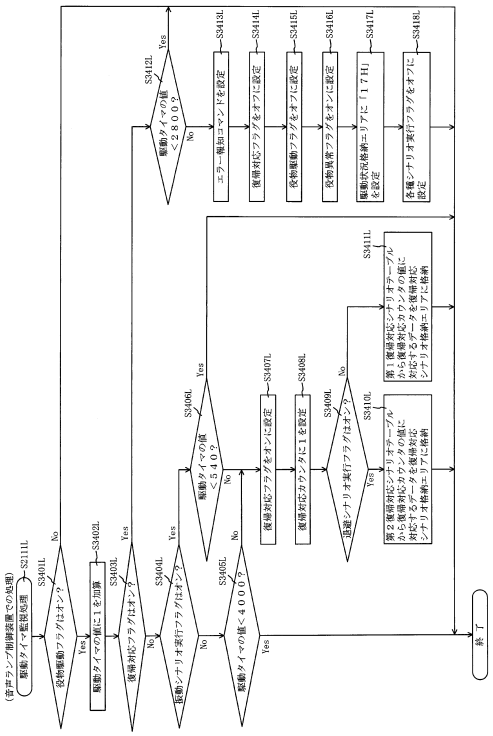
【図１９３９】



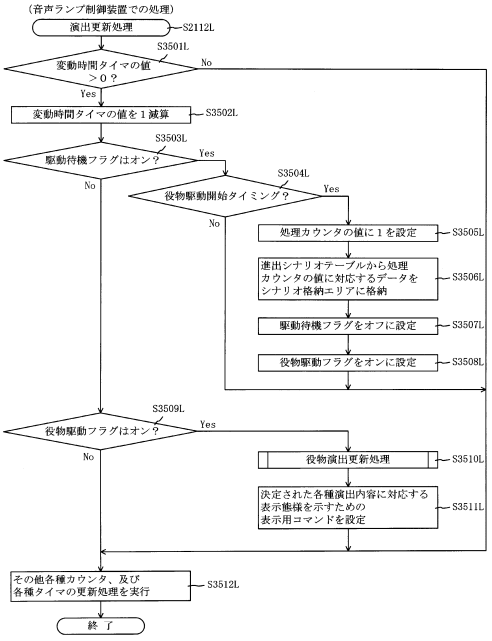
【図１９４０】



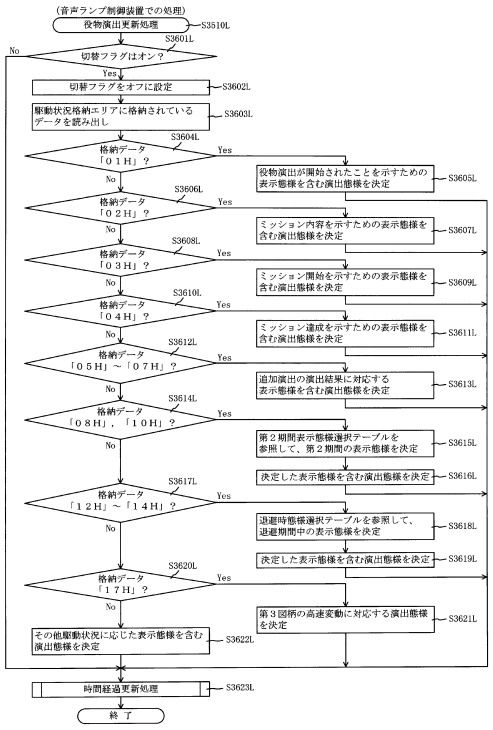
【図１９４１】



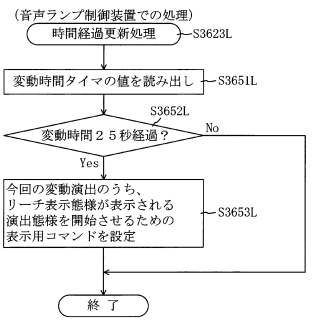
【図１９４２】



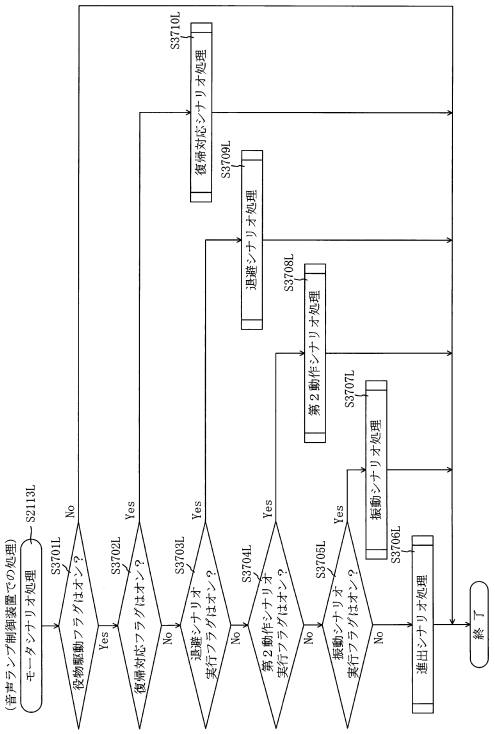
【図１９４３】



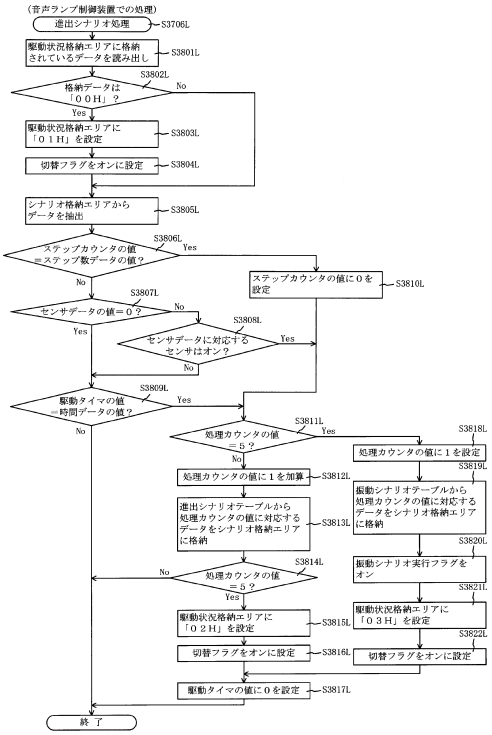
【図１９４４】



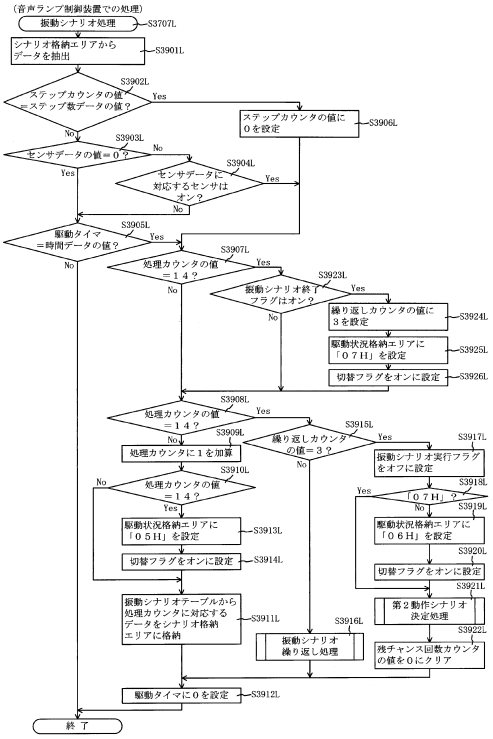
【図１９４５】



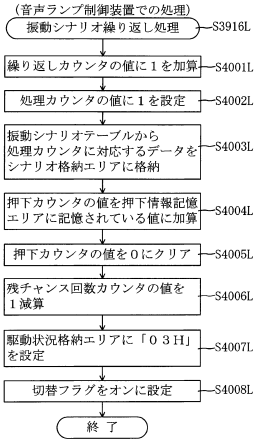
【図１９４６】



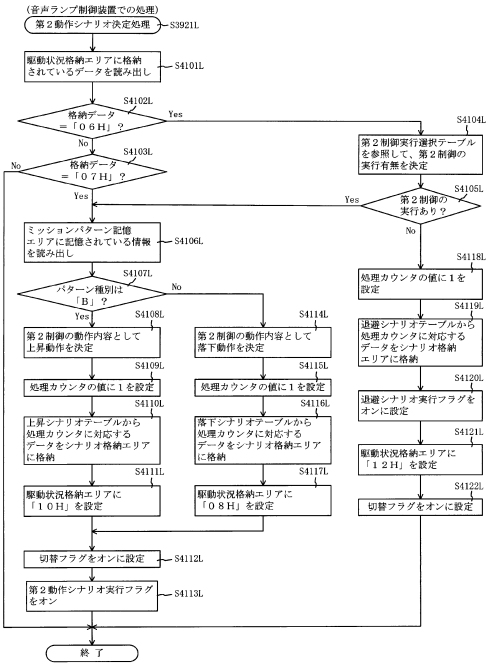
【図１９４７】



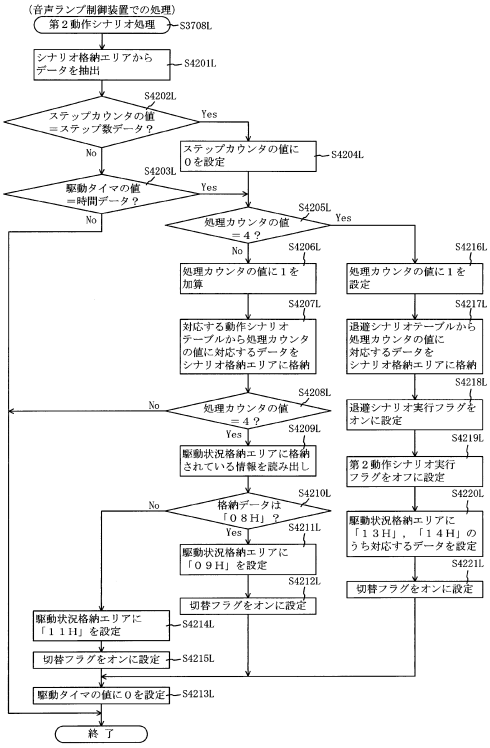
【図１９４８】



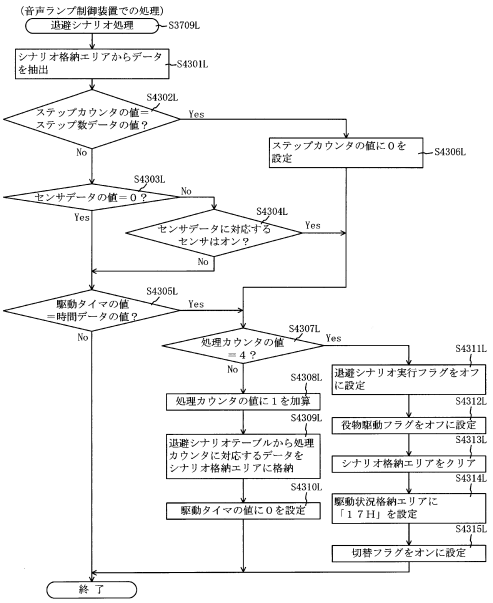
【図１９４９】



【図１９５０】

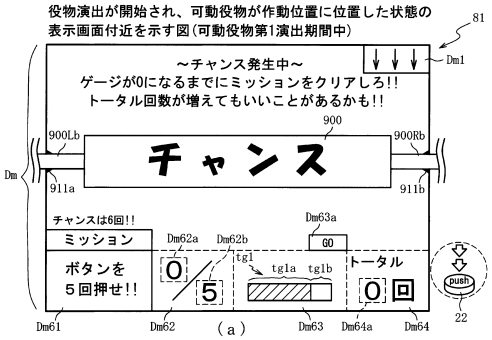


【図１９５１】

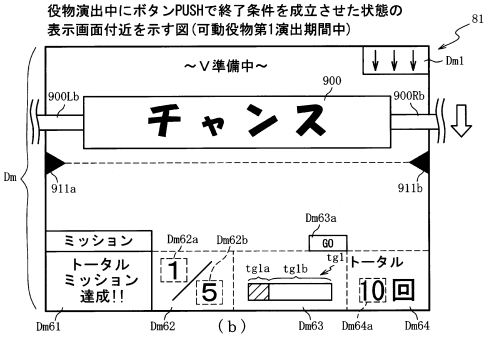


【図１９５２】

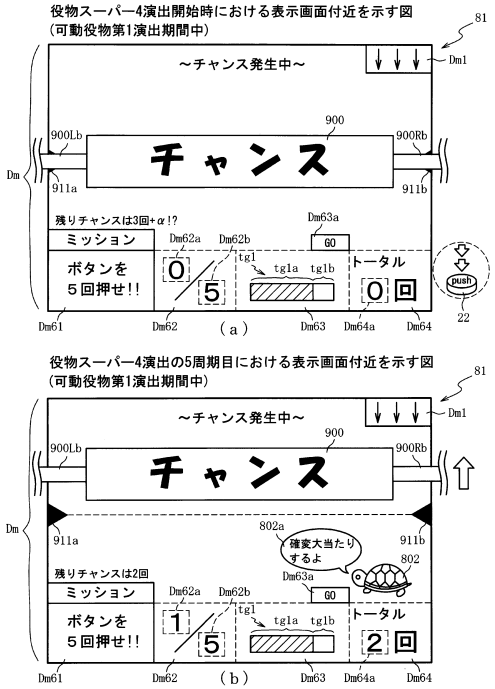
役物演出が開始され、可動役物が作動位置に位置した状態の表示画面付近を示す図（可動役物第1演出期間中）



役物演出中にボタンPUSHで終了条件を成立させた状態の表示画面付近を示す図（可動役物第1演出期間中）



【図１９５３】



【図１９５４】

ROM	222
変動演出パターン選択テーブル	222uva
ミッション選択テーブル	222uub
追加演出選択テーブル	222uuc
第２期間表示選択テーブル	222uud
退避時態様選択テーブル	222uue
第２制御実行選択テーブル	222uuf
全体ミッション選択テーブル	222uvb
経過演出態様選択テーブル	222uvc
第１期間示唆演出テーブル	222uvd
動作シナリオテーブル群	222uve

【図１９５５】

動作シナリオテーブル群	222uve
進出シナリオテーブル	222uuga
振動シナリオテーブル	222uugb
退避シナリオテーブル	222uc
第１復帰対応シナリオテーブル	222ud
第２復帰対応シナリオテーブル	222ue
励磁テーブル	222uf
落下シナリオテーブル	222uugc
上昇シナリオテーブル	222uugd
第１振動シナリオテーブル	222uvea
第２振動シナリオテーブル	222uveb
第３振動シナリオテーブル	222uvec

【図１９５６】

222

変動演出パターン選択テーブル222uva

遊技状態	当否判定	変動パターン（変動時間）	第１演出カウンタ223uuf（0～198）	変動演出パターン	振動シナリオ種別
通常	当たり	ノーマルリーチ（３０秒）	0～198	各種当たりノーマル演出	－
		スーパーリーチ（６０秒）	0～119	各種スーパーリーチ演出	－
			120～149	役物スーパー１	振動シナリオ６４
			150～179	役物スーパー２	第１振動シナリオ６５
			180～198	役物スーパー３	第２振動シナリオ６５
		スペシャルリーチ（９０秒）	0～149	各種スペシャルリーチ演出	－
			150～169	役物スーパー１	振動シナリオ６４
			170～189	役物スーパー２	第１振動シナリオ６５
			190～198	役物スーパー４	第３振動シナリオ６５
	外れ	短外れ各種	0～198	各種短外れ変動	－
		リーチ外れ（３０秒）	0～198	各種リーチ外れ演出	－
		スーパーリーチ（６０秒）	0～149	各種スーパーリーチ外れ演出	－
			150～169	役物スーパー１	振動シナリオ６４
			170～189	役物スーパー２	第１振動シナリオ６５
			190～198	役物スーパー３	第２振動シナリオ６５
		スペシャルリーチ（９０秒）	0～189	各種スペシャルリーチ外れ演出	－
			190～194	役物スーパー１	振動シナリオ６４
			195～197	役物スーパー２	第１振動シナリオ６５
			198	役物スーパー４	第３振動シナリオ６５
確変時短	当たり	各種当たり変動パターン	0～198	各種当たり変動演出	－
	外れ	各種外れ変動パターン	0～198	各種外れ変動演出	－

【図１９５７】

222

全体ミッション選択テーブル222uvb

当否判定	選択振動シナリオ	第３演出カウンタ223uva (0～198)	全体ミッションパターン	全体ミッション内容
当たり外れ共通	振動シナリオ６４ 第２振動シナリオ６５	0～198	－	無し
	第１振動シナリオ６５	0～19	全体１	枠ボタン押下１０回
		20～99	全体２	枠ボタン押下１５回
		100～198	全体３	枠ボタン押下２０回
	第３振動シナリオ６５	0～49	全体１	枠ボタン押下１０回
		50～99	全体３	枠ボタン押下２０回
		100～198	全体４	枠ボタン押下２５回

（ａ）

222

第１期間示唆演出テーブル222uvd

当否判定	選択振動シナリオ	第５演出カウンタ223uvc (0～198)	示唆パターン	示唆内容
当たり外れ共通	第１振動シナリオ６５ 第２振動シナリオ６５	0～198	1	無し
	振動シナリオ６４	0～149	1	無し
		150～189	2	示唆弱
		190～198	3	示唆強
	第３振動シナリオ６５	0～99	1	無し
		100～169	2	示唆弱
		170～198	3	示唆強

（ｂ）

【図１９５８】

222

経過演出態様選択テーブル222uvc

当否判定	選択振動シナリオ	第４演出カウンタ223uvb (0～198)	演出パターン	演出態様
当たり(時短)	第３振動シナリオ６５	0～19	1	無し
		20～109	2	激アツ
		110～198	3	Ｖ準備中
	それ以外	0～198	1	無し
当たり(確変)	第３振動シナリオ６５	0～2	1	無し
		3～101	3	Ｖ準備中
		102～198	4	確変おめでとう
	それ以外	0～198	1	無し
外れ	第３振動シナリオ６５	0～149	1	無し
		150～198	2	激アツ
	それ以外	0～198	1	無し

【図１９５９】

222

第１振動シナリオテーブル222uvea

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作	備考
1	200	－	－	－	－	
2	10	－	－	－	保持	
3	－	－	72	2	正回転	
4	40	－	－	－	保持	
5	－	－	8	2	逆回転	
6	－	作動位置センサ	－	2	逆回転	
7	－	－	17	2	逆回転	
8	－	－	72	2	逆回転	
9	40	－	－	－	保持	
10	－	－	8	2	正回転	
11	－	作動位置センサ	－	2	正回転	
12	－	－	17	2	正回転	
13	40	－	－	－	保持	
14	250	－	－	－	－	

※振動演出・・１秒周期×６回
※役物演出期間・・ＭＡＸ２０秒
※時間データの「－」は、緊動タイマ223tjにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※ステップ数データの「－」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「－」は、０が規定されていることを示す。

【図１９６０】

222

第２振動シナリオテーブル222uveb

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作	備考
1	200	－	－	－	保持	
2	10	－	－	－	保持	
3	－	－	72	6	正回転	
4	40	－	－	－	保持	
5	－	－	8	6	逆回転	
6	－	作動位置センサ	－	6	逆回転	
7	－	－	17	6	逆回転	
8	－	－	72	6	逆回転	
9	40	－	－	－	保持	
10	－	－	8	6	正回転	
11	－	作動位置センサ	－	6	正回転	
12	－	－	17	6	正回転	
13	40	－	－	－	保持	
14	750	－	－	－	－	

※振動演出・・３秒周期×２回
※役物演出期間・・ＭＡＸ２０秒
※時間データの「－」は、緊動タイマ223tjにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※ステップ数データの「－」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「－」は、０が規定されていることを示す。

【図１９６１】

222

第３振動シナリオテーブル222uvec

処理カウンタ223uk	時間（ms）	センサ	ステップ数	スピード	動作	備考
1	200	－	－	－	保持	
2	10	－	－	－	保持	
3	－	－	72	4	正回転	
4	40	－	－	－	保持	
5	－	－	8	4	逆回転	
6	－	作動位置センサ	－	4	逆回転	
7	－	－	17	4	逆回転	
8	－	－	72	4	逆回転	
9	40	－	－	－	保持	
10	－	－	8	4	正回転	
11	－	作動位置センサ	－	4	正回転	
12	－	－	17	4	正回転	
13	40	－	－	－	保持	
14	500	－	－	－	－	

※振動演出…２秒周期×６回
※役物演出期間…MAX２６秒
※時間データの「－」は、駆動タイマ223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※ステップ数データの「－」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「－」は、０が規定されていることを示す。

【図１９６２】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223uua
特別図柄１保留球数カウンタ	223uub
特別図柄２保留球数カウンタ	223uuc
変動開始フラグ	223uud
停止種別選択フラグ	223uue
第１演出カウンタ	223uuf
第２演出カウンタ	223uug
従状態格納エリア	223uuh
時短中カウンタ	223uui
確変中カウンタ	223uuj
Ｖ演出実行フラグ	223uuk
Ｖ入賞フラグ	223uul
Ｖ報知フラグ	223uum
演出情報記憶エリア	223uun
ＳＷ有効時間記憶エリア	223uuo
経過タイマ	223uup
残チャンス回数カウンタ	223uuq
ミッションパターン記憶エリア	223uur
押下カウンタ	223uus
押下情報記憶エリア	223uut
切替フラグ	223uuu
役物可動関連エリア	223uuy
第３演出カウンタ	223uva
第４演出カウンタ	223uvb
第５演出カウンタ	223uvc
振動演出パターン履歴記憶エリア	223uvd
追加演出禁止フラグ	223uve
その他メモリエリア	223z

【図１９６３】

役物可動関連エリア	223uuy
シナリオ格納エリア	223ue
復帰対応シナリオ格納エリア	223uf
励磁データ格納エリア	223ug
変動時間タイマ	223uh
励磁タイマ	223ui
駆動タイマ	223uj
処理カウンタ	223uk
復帰対応カウンタ	223ul
ステップカウンタ	223um
繰り返しカウンタ	223un
励磁カウンタ	223uo
駆動待機フラグ	223up
役物駆動フラグ	223uq
振動シナリオ実行フラグ	223ur
退避シナリオ実行フラグ	223us
振動シナリオ終了停止フラグ	223ut
復帰対応フラグ	223uu
第２動作シナリオ実行フラグ	223uv
役物異常フラグ	223uw
次回禁止フラグ	223ux
駆動状況格納エリア	223uz

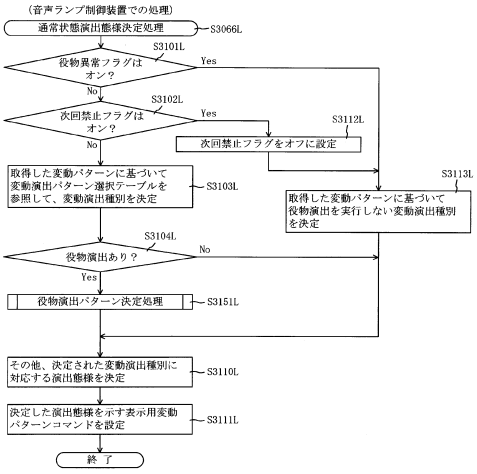
（ａ）

駆動状況格納エリア223uz

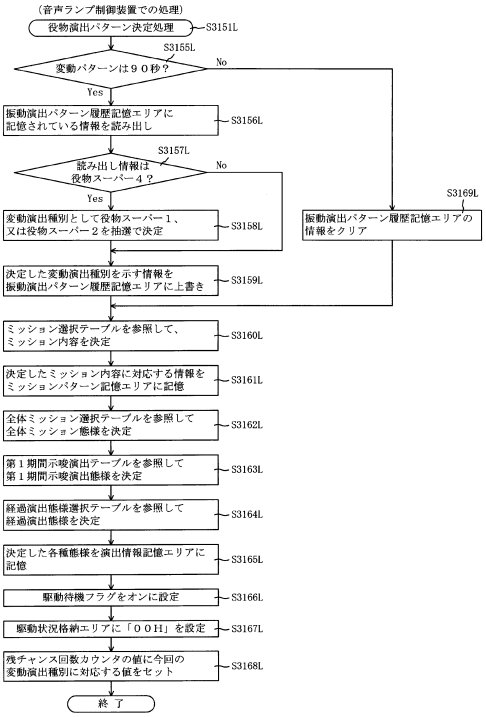
動作状況	初期（非制御）	進出動作	進出動作（処理５）	振動動作	終了条件成立	振動動作（処理１４）	振動動作終了（シナリオ）	振動動作終了（終了条件）
格納データ	00H	01H	02H	03H	04H	05H	06H	07H
動作状況	第２動作（落下）	第２動作（落下）（処理４）	第２動作（上昇）	第２動作（上昇）（処理４）	退避動作（振動後）	退避動作（落下後）	退避動作（上昇後）	復帰動作
格納データ	08H	09H	10H	11H	12H	13H	14H	15H
動作状況	動作終了	異常	その他	繰り返し処理（５回目）				
格納データ	16H	17H	18H	19H				

（ｂ）

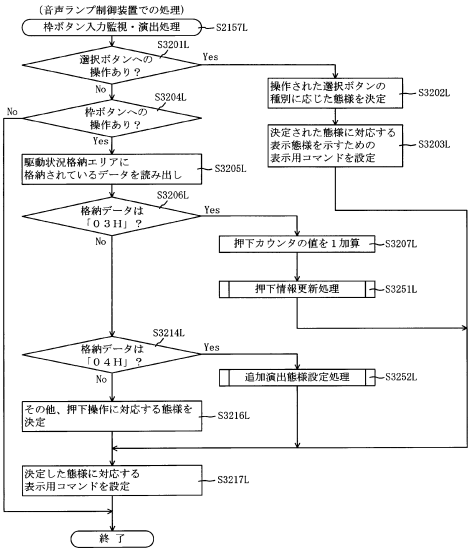
【図１９６４】



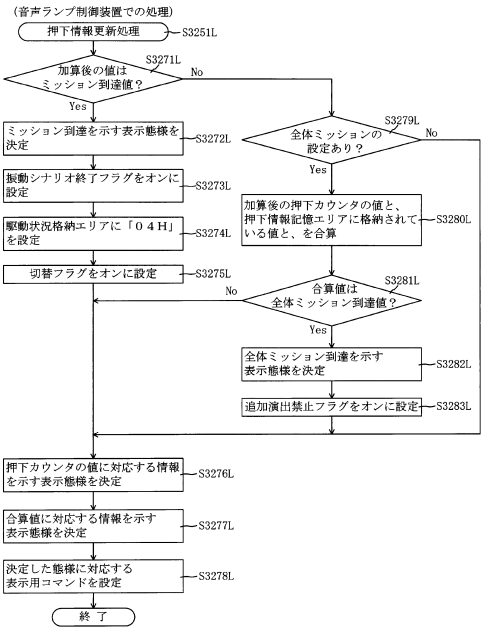
【図１９６５】



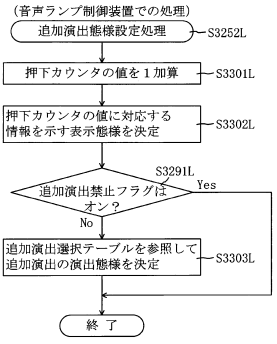
【図１９６６】



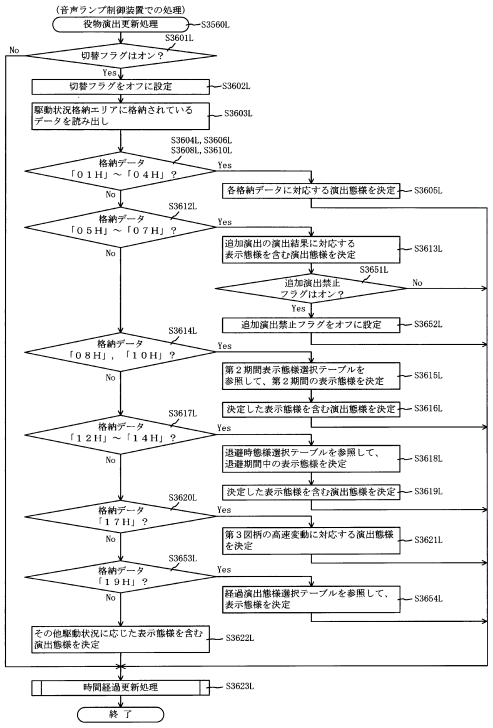
【図１９６７】



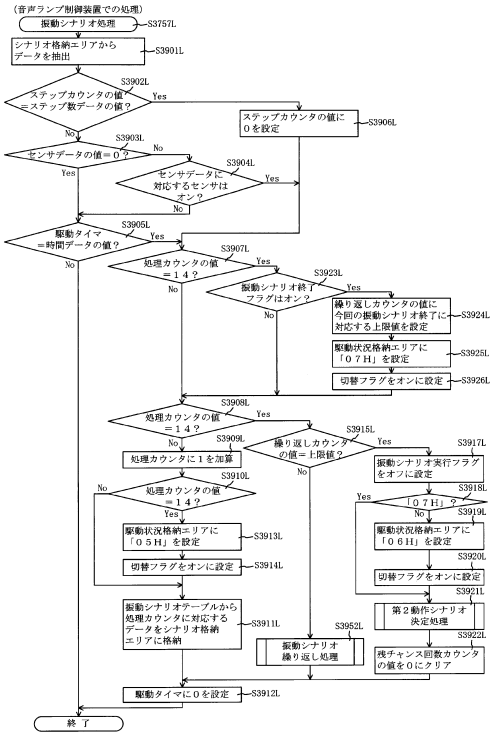
【図１９６８】



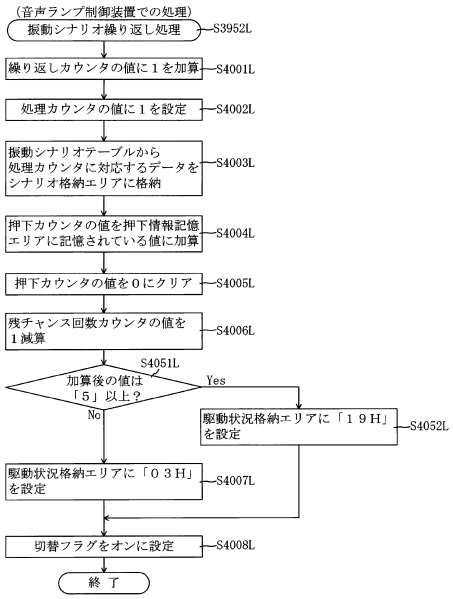
【図１９６９】



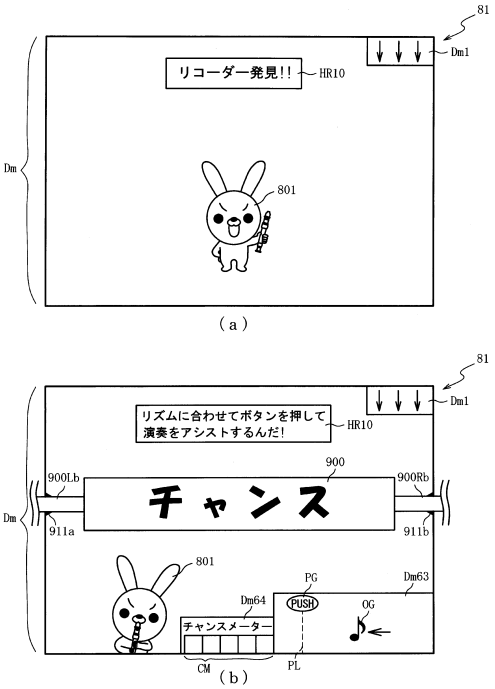
【図１９７０】



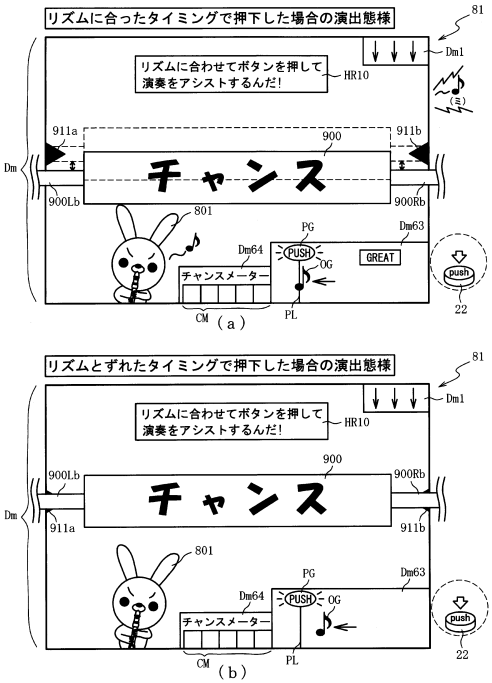
【図１９７１】



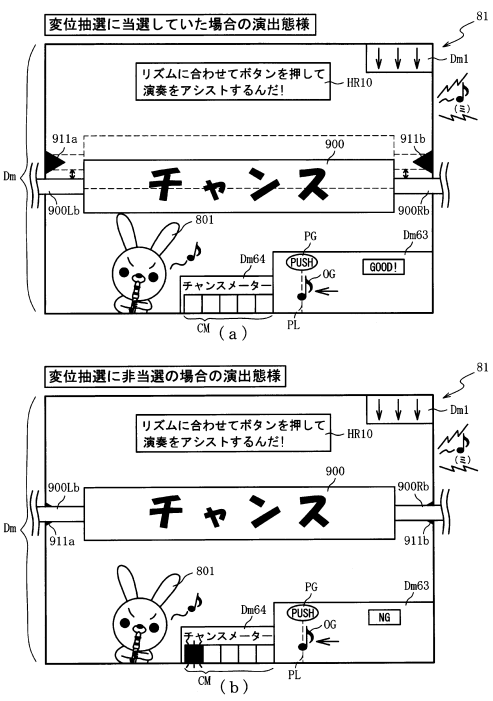
【図１９７２】



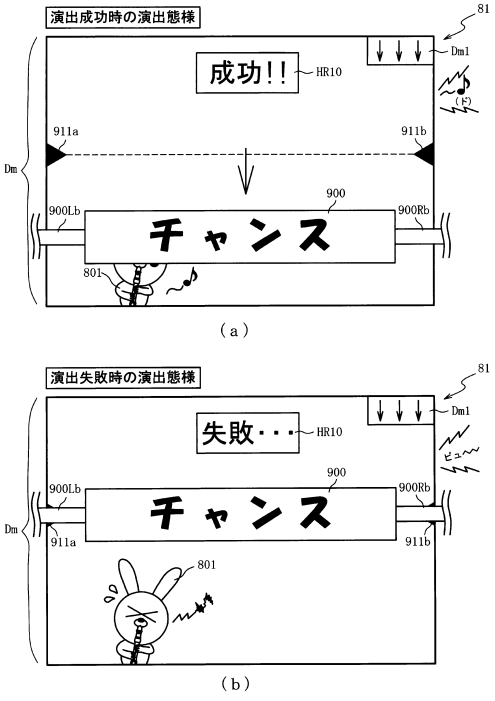
【図１９７３】



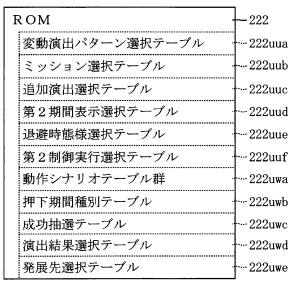
【図１９７４】



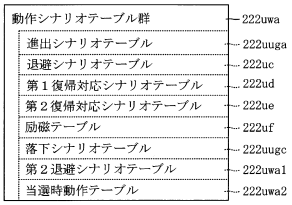
【図１９７５】



【図１９７６】



【図１９７７】



（ａ）

222

当選時動作テーブル222uwa2

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	－	17	2	正回転
3	10	－	－	－	保持
4	－	－	17	2	逆回転
5	10	－	－	－	－

※時間データの「－」は、駆動タイマ223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※ステップ数データの「－」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「－」は、０が規定されていることを示す。

（ｂ）

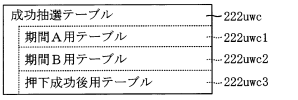
【図１９７８】

222

押下期間種別テーブル222uwb

経過時間［ミリ秒］	押下期間種別
0～999 (0000H～03E7H)	抽選期間Ａ
1000～1999 (03E8H～07CFH)	抽選期間Ｂ
2000～2499 (07D0H～09C3H)	成功期間
2500～3499 (09C4H～0DABH)	抽選期間Ａ
3500～4499 (0DACH～1193H)	抽選期間Ｂ
4500～4999 (1194H～1387H)	成功期間
5000～5999 (1388H～176FH)	抽選期間Ａ
・ ・ ・	・ ・ ・

【図１９７９】



（ａ）

222

期間Ａ用テーブル222uwc1

抽選結果	第１演出カウンタ223uuf(0～99)
大当たり	0～24
外れ	0～19

（ｂ）

222

期間Ｂ用テーブル222uwc2

抽選結果	第１演出カウンタ223uuf(0～99)
大当たり	0～54
外れ	0～39

（ｃ）

222

押下成功後用テーブル222uwc3

抽選結果	第１演出カウンタ223uuf(0～99)
共通	0～4

（ｄ）

【図１９８０】

222

演出結果選択テーブル222uwd

メーター数	演出結果	第１演出カウンタ223uuf(0～99)
5	成功	0～99
4	成功	0～74
	失敗	75～99
3	成功	0～49
	失敗	50～99
2	成功	0～24
	失敗	25～99
1	成功	0～14
	失敗	15～99
0	成功	0～4
	失敗	5～99

【図１９８１】

222

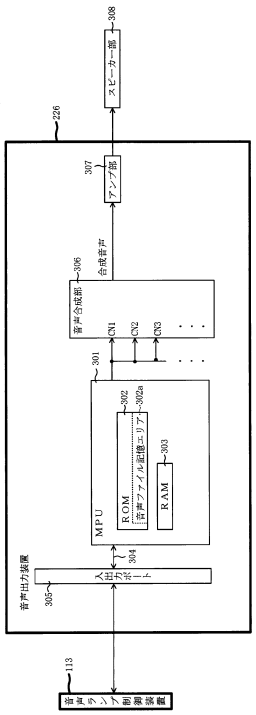
発展先選択テーブル222uwe

演出結果	抽選結果	発展先	第１演出カウンタ 223uuf(0～99)
成功	大当たり	星５リーチ	0
		星４リーチ	1～24
		星３リーチ	25～99
	外れ	星４リーチ	0～9
		星３リーチ	10～99
失敗	大当たり	星３リーチ	0～9
		星２リーチ	10～94
		星１リーチ	95～99
	外れ	星３リーチ	0
		星２リーチ	1～79
		星１リーチ	80～99

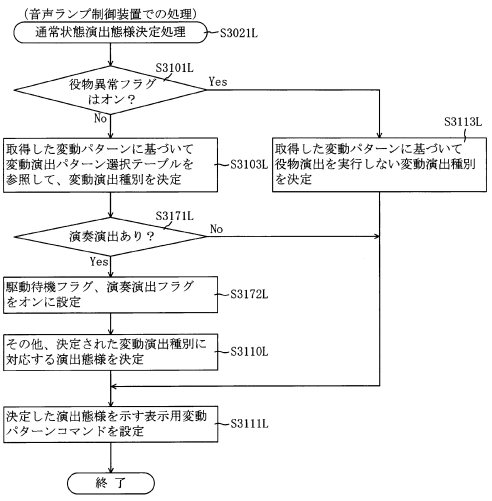
【図１９８２】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223uua
特別図柄１保留球数カウンタ	223uub
特別図柄２保留球数カウンタ	223uuc
変動開始フラグ	223uud
停止種別選択フラグ	223uue
第１演出カウンタ	223uuf
第２演出カウンタ	223uug
従状態格納エリア	223uuh
時短中カウンタ	223uui
確変中カウンタ	223uuj
Ｖ演出実行フラグ	223uuk
Ｖ入賞フラグ	223uul
Ｖ報知フラグ	223uum
演出情報記憶エリア	223uun
ＳＷ有効時間記憶エリア	223uuo
経過タイマ	223uup
残チャンス回数カウンタ	223uuq
ミッションパターン記憶エリア	223uur
押下カウンタ	223uus
押下情報記憶エリア	223uut
切替フラグ	223uuu
役物可動関連エリア	223uuy
演奏演出フラグ	223uwa
押下済フラグ	223uwb
抽選結果格納エリア	223uwc
演奏演出タイマ	223uwd
メーター数カウンタ	223uwe
その他メモリエリア	223z

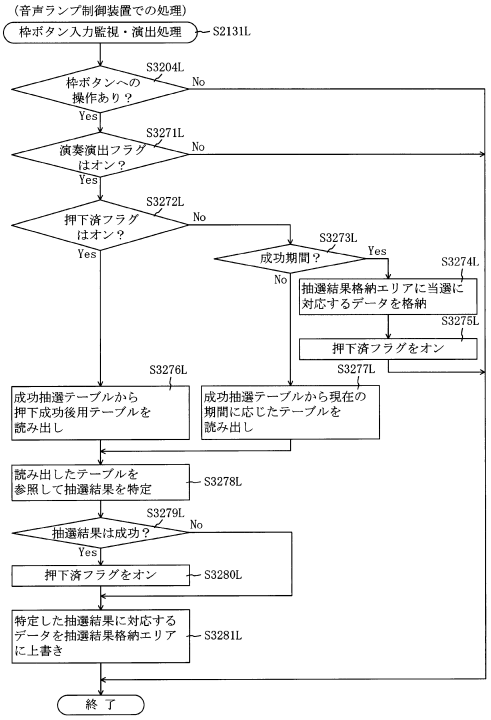
【図１９８３】



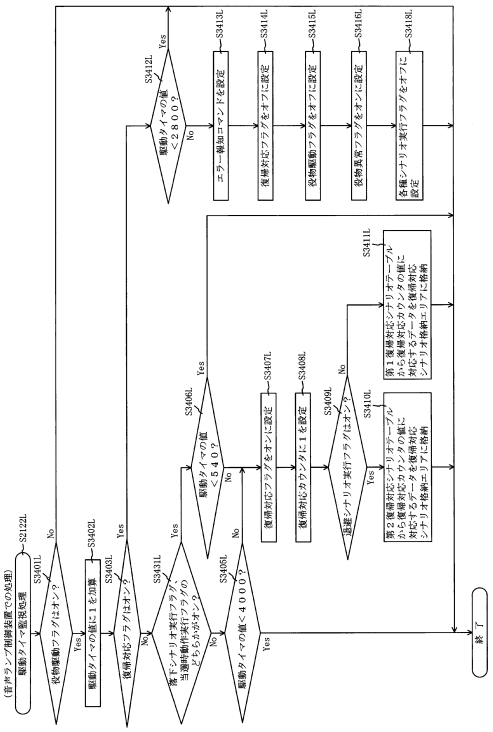
【図１９８４】



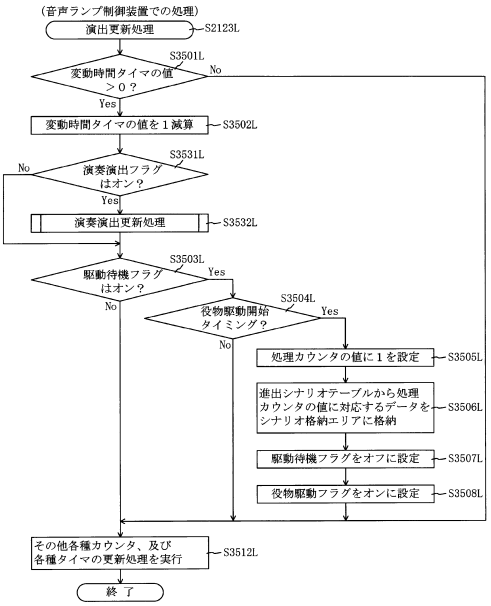
【図１９８５】



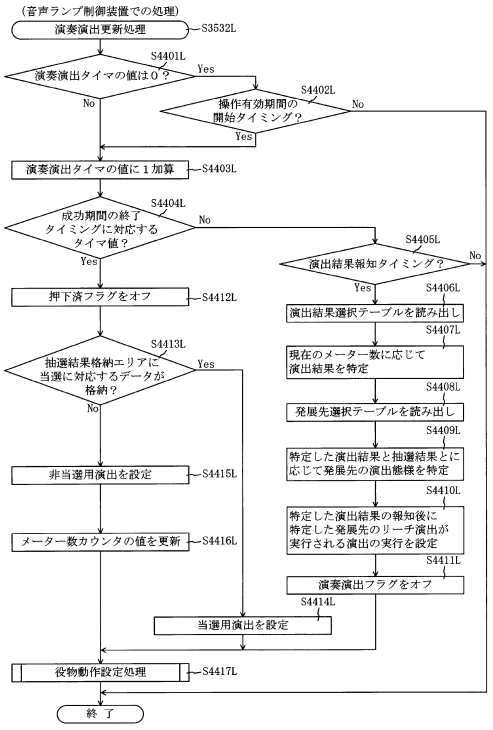
【図１９８６】



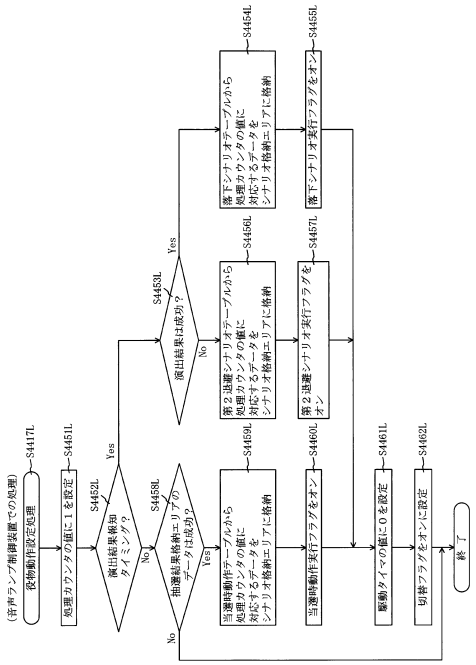
【図１９８７】



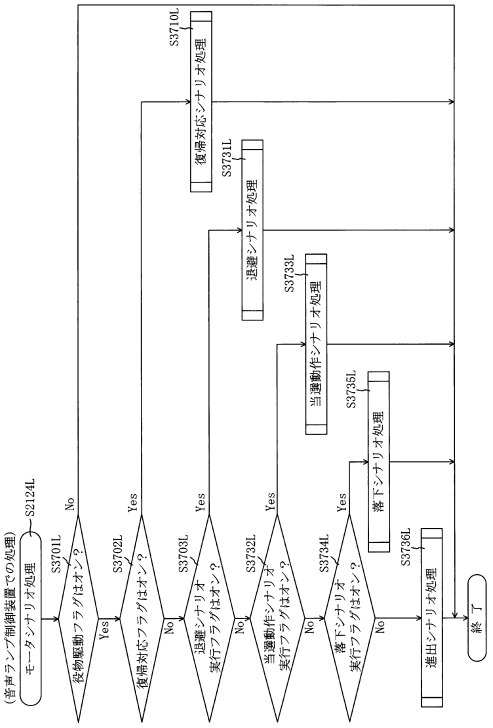
【図１９８８】



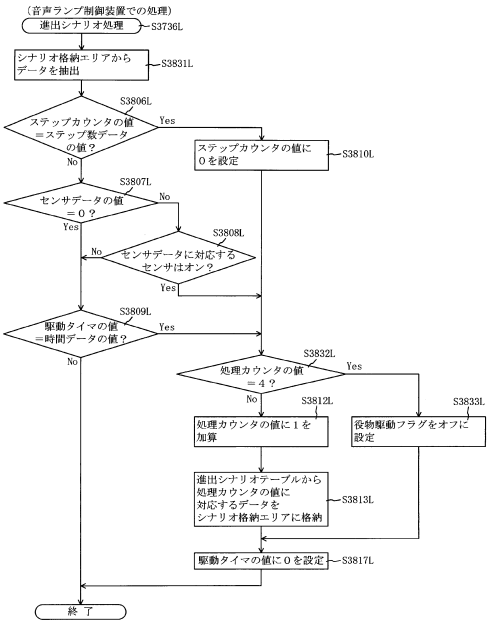
【図１９８９】



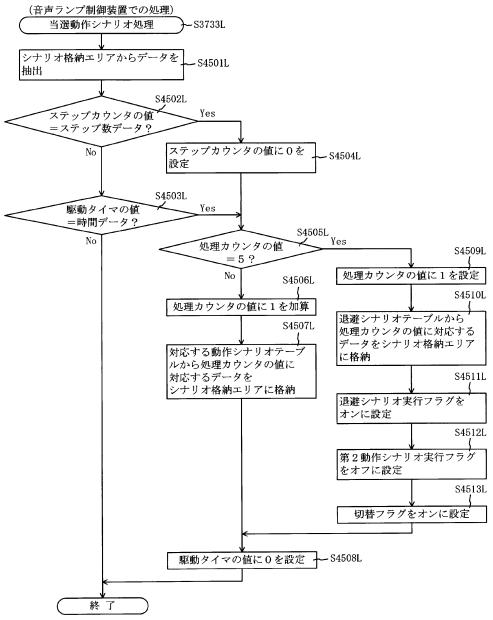
【図１９９０】



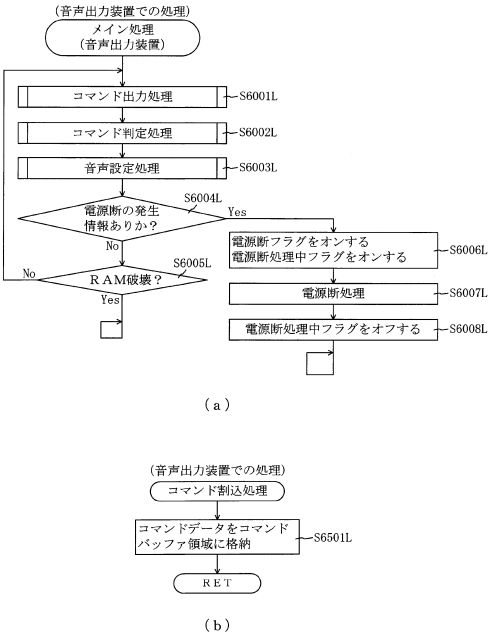
【図１９９１】



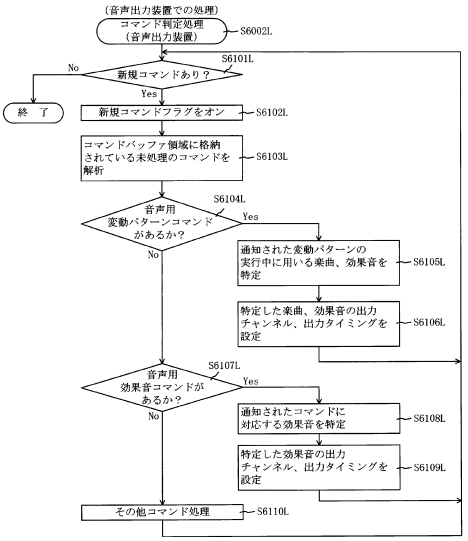
【図１９９２】



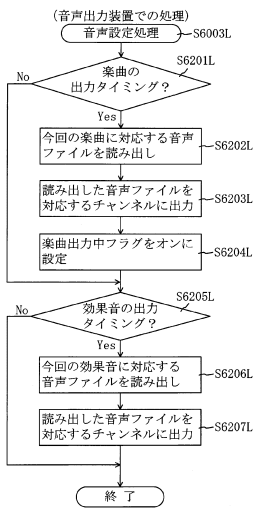
【図１９９３】



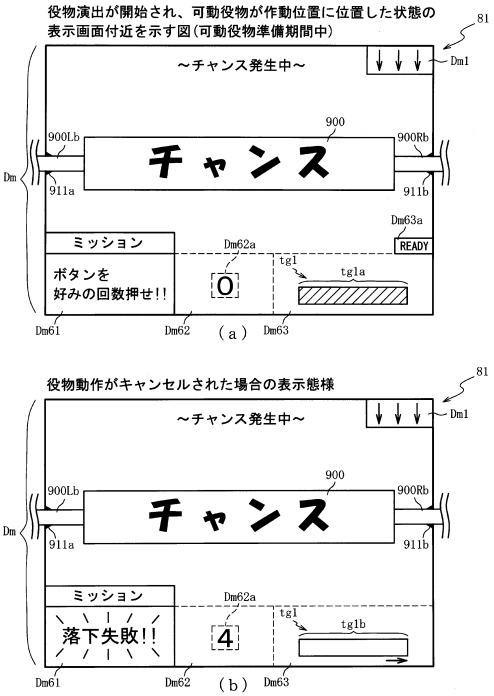
【図１９９４】



【図１９９５】



【図１９９６】



【図１９９７】

ROM	222
変動演出パターン選択テーブル	222uua
ミッション選択テーブル	222uub
追加演出選択テーブル	222uuc
第２期間表示選択テーブル	222uud
退避時態様選択テーブル	222uue
第２制御実行選択テーブル	222uuf
動作シナリオテーブル群	222uug
キャンセル抽選テーブル	222uxa

（ａ）

222

キャンセル抽選テーブル222uxa

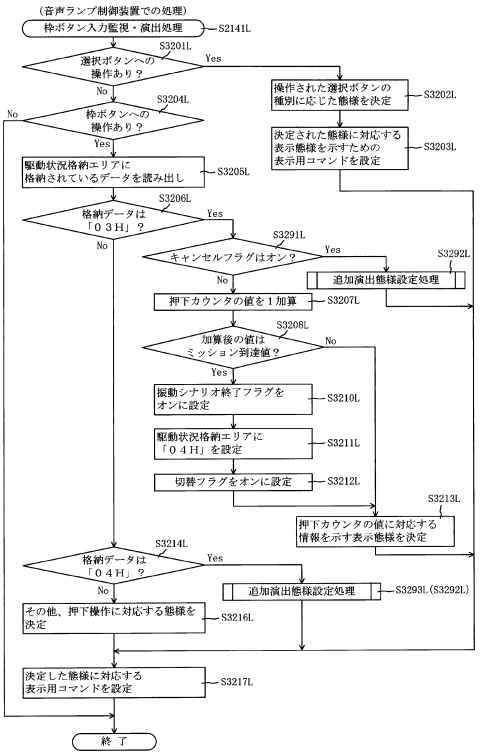
抽選結果	ミッションパターン	第１演出カウンタ 223uuf(0～99)
大当たり	1A, 1B（５回）	0～2
	2A, 2B（３回）	0～39
	3A, 3B（１回）	0～24
外れ	1A, 1B（５回）	0～14
	2A, 2B（３回）	0～4
	3（１回）	0～4

（ｂ）

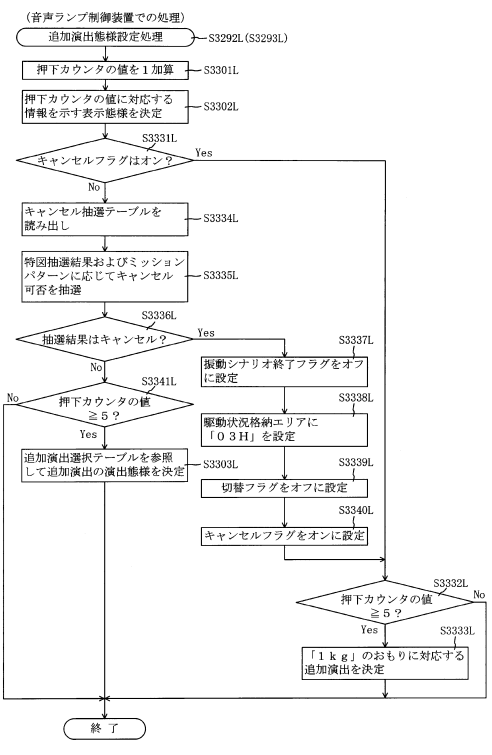
【図１９９８】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223uua
特別図柄１保留球数カウンタ	223uub
特別図柄２保留球数カウンタ	223uuc
変動開始フラグ	223uud
停止種別選択フラグ	223uue
第１演出カウンタ	223uuf
第２演出カウンタ	223uug
従状態格納エリア	223uuh
時短中カウンタ	223uui
確変中カウンタ	223uuj
Ｖ演出実行フラグ	223uuk
Ｖ入賞フラグ	223uul
Ｖ報知フラグ	223uum
演出情報記憶エリア	223uun
ＳＷ有効時間記憶エリア	223uuo
経過タイマ	223uup
残チャンス回数カウンタ	223uuq
ミッションパターン記憶エリア	223uur
押下カウンタ	223uus
押下情報記憶エリア	223uut
切替フラグ	223uuu
役物可動関連エリア	223uuy
キャンセルフラグ	223uxa
その他メモリエリア	223z

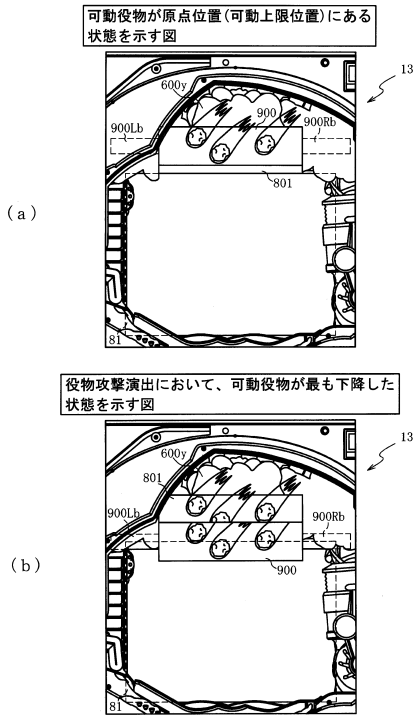
【図１９９９】



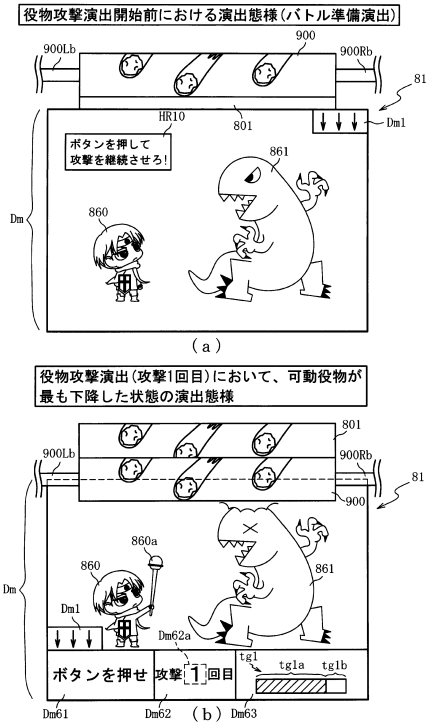
【図２０００】



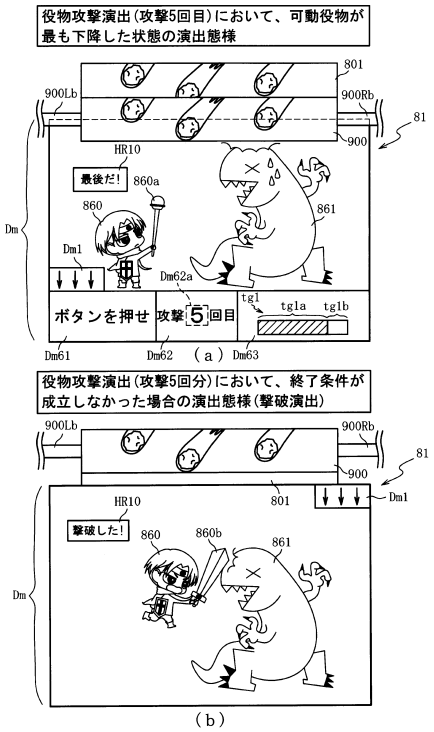
【図２００１】



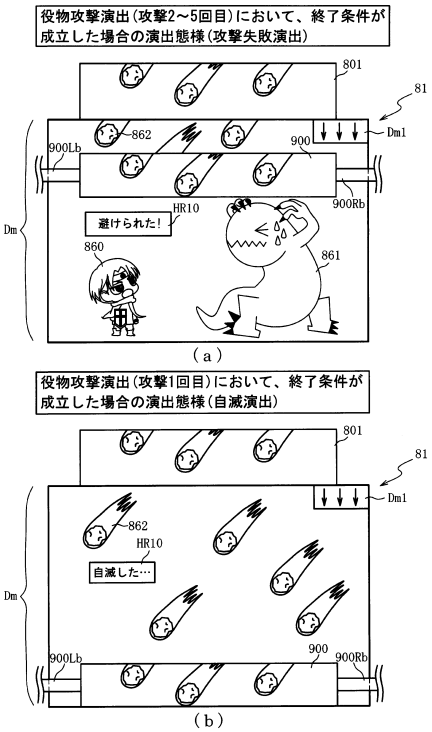
【図２００２】



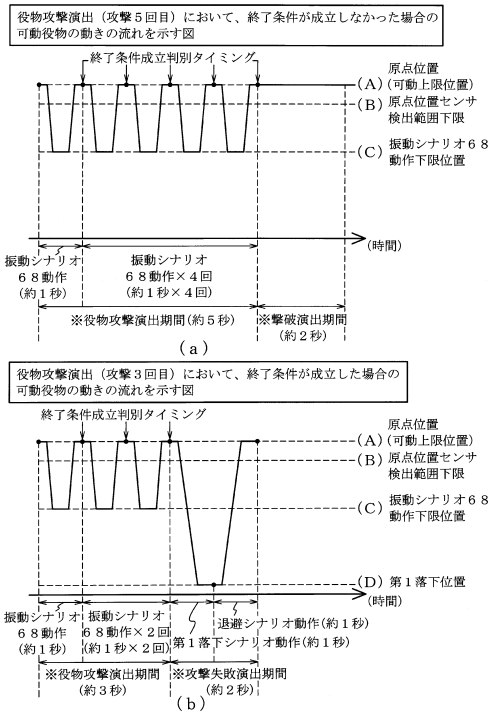
【図２００３】



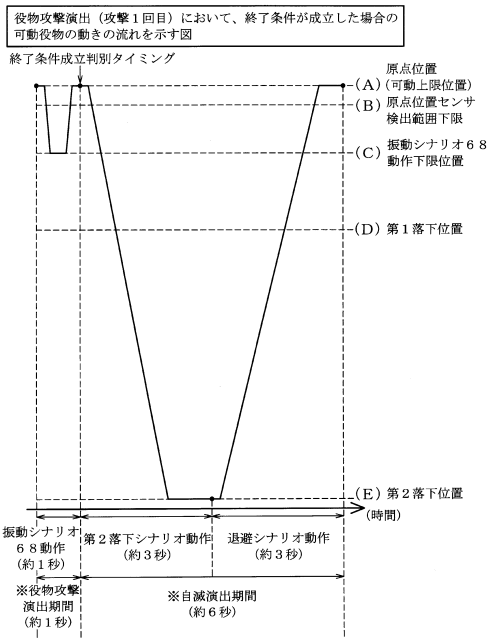
【図２００４】



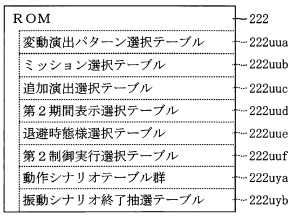
【図２００５】



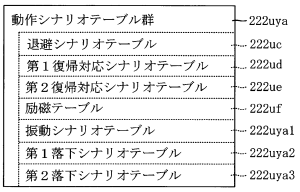
【図２００６】



【図２００７】



【図２００８】



【図２００９】

振動シナリオテーブル222uya1 ←222

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	－	72	4	正回転
3	40	－	－	－	保持
4	500	－	－	－	－
5	－	－	8	4	逆回転
6	－	原点位置センサ	－	4	逆回転
7	－	－	17	4	逆回転
8	40	－	－	－	保持

（ａ）

第１落下シナリオテーブル222uya2 ←222

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	－	200	4	正回転
3	40	－	－	－	保持

（ｂ）

第２落下シナリオテーブル222uya3 ←222

処理カウンタ223uk	時間（ｍｓ）	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	－	－	－	保持
2	－	－	600	4	正回転
3	40	－	－	－	保持

（ｃ）

※時間データの「－」は、駆動タイマ223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※ステップ数データの「－」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「－」は、０が規定されていることを示す。

【図２０１０】

振動シナリオ終了抽選テーブル222uyb ←222

当否判定	役物攻撃回数	第１演出カウンタ223uuf（0～198）	役物攻撃終了判定結果
当たり	1	0～9	終了
		10～198	継続
	2	0～19	終了
		20～198	継続
	3	0～49	終了
		50～198	継続
	4	0～99	終了
		100～198	継続
	5	0～149	終了
		150～198	継続
外れ	1	0～19	終了
		20～198	継続
	2	0～49	終了
		50～198	継続
	3	0～99	終了
		100～198	継続
	4	0～179	終了
		180～198	継続
	5	0～198	終了

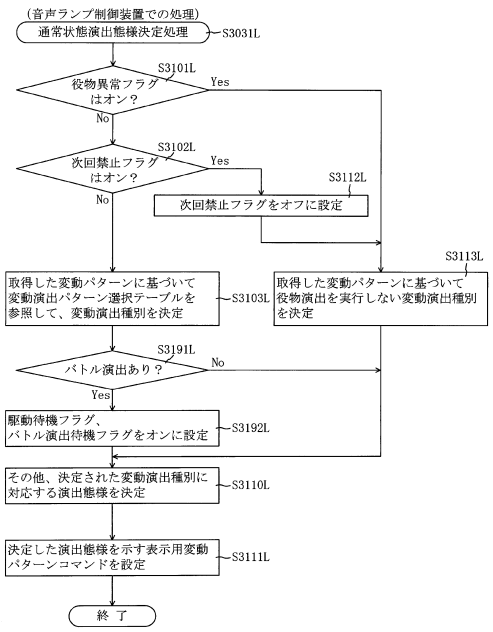
【図２０１１】

- ＲＡＭ ←223
  - 入賞情報格納エリア ←223uua
  - 特別図柄１保留球数カウンタ ←223uub
  - 特別図柄２保留球数カウンタ ←223uuc
  - 変動開始フラグ ←223uud
  - 停止種別選択フラグ ←223uue
  - 第１演出カウンタ ←223uuf
  - 第２演出カウンタ ←223uug
  - 従状態格納エリア ←223uuh
  - 時短中カウンタ ←223uui
  - 確変中カウンタ ←223uuj
  - Ｖ演出実行フラグ ←223uuk
  - Ｖ入賞フラグ ←223uul
  - Ｖ報知フラグ ←223uum
  - 演出情報記憶エリア ←223uun
  - ＳＷ有効時間記憶エリア ←223uuo
  - 経過タイマ ←223uup
  - 残チャンス回数カウンタ ←223uuq
  - ミッションパターン記憶エリア ←223uur
  - 押下カウンタ ←223uus
  - 押下情報記憶エリア ←223uut
  - 切替フラグ ←223uuu
  - 役物可動関連エリア ←223uya
  - バトル演出待機フラグ ←223uyb
  - バトル演出タイマ ←223uyc
  - バトル演出実行フラグ ←223uyd
  - 押下完了フラグ ←223uye
  - その他メモリエリア ←223z

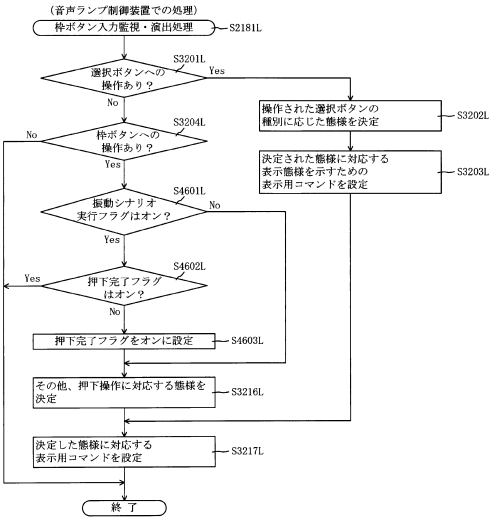
【図２０１２】

- 役物可動関連エリア ←223uya
  - シナリオ格納エリア ←223ue
  - 復帰対応シナリオ格納エリア ←223uf
  - 励磁データ格納エリア ←223ug
  - 変動時間タイマ ←223uh
  - 励磁タイマ ←223ui
  - 駆動タイマ ←223uj
  - 処理カウンタ ←223uk
  - 復帰対応カウンタ ←223ul
  - ステップカウンタ ←223um
  - 繰り返しカウンタ ←223un
  - 励磁カウンタ ←223uo
  - 駆動待機フラグ ←223up
  - 役物駆動フラグ ←223uq
  - 振動シナリオ実行フラグ ←223ur
  - 退避シナリオ実行フラグ ←223us
  - 振動シナリオ終了フラグ ←223ut
  - 復帰対応フラグ ←223uu
  - 第２動作シナリオ実行フラグ ←223uv
  - 役物異常フラグ ←223uw
  - 次回禁止フラグ ←223ux
  - 駆動状況格納エリア ←223uy
  - 振動シナリオ完了フラグ ←223uya1
  - 第１落下シナリオ実行フラグ ←223uya2
  - 第２落下シナリオ実行フラグ ←223uya3

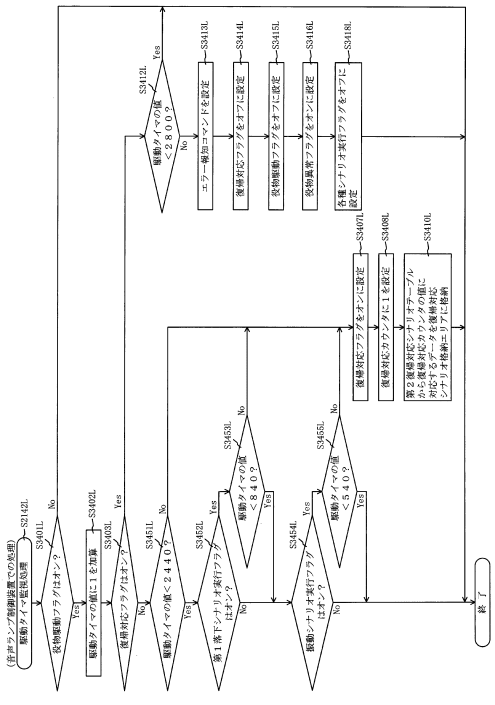
【図２０１３】



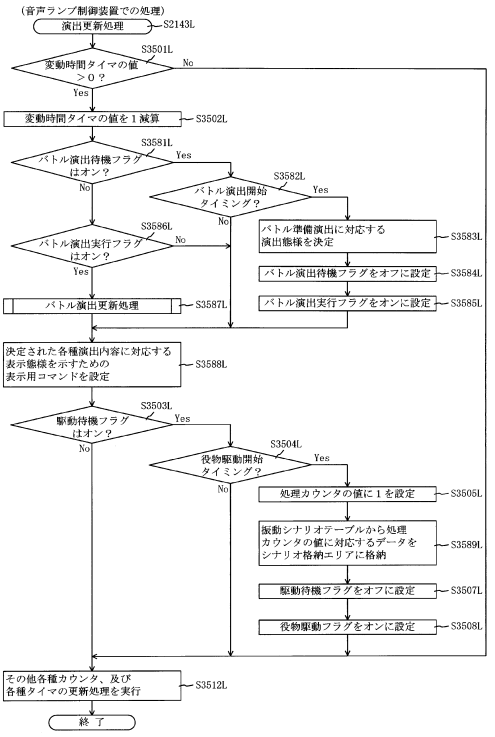
【図２０１４】



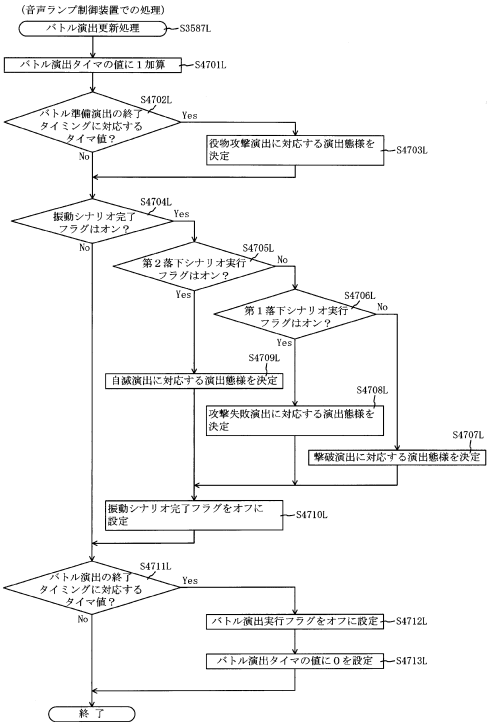
【図２０１５】



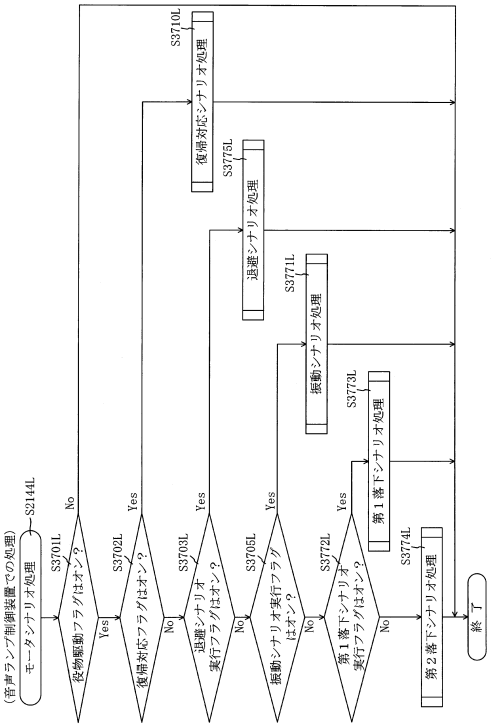
【図２０１６】



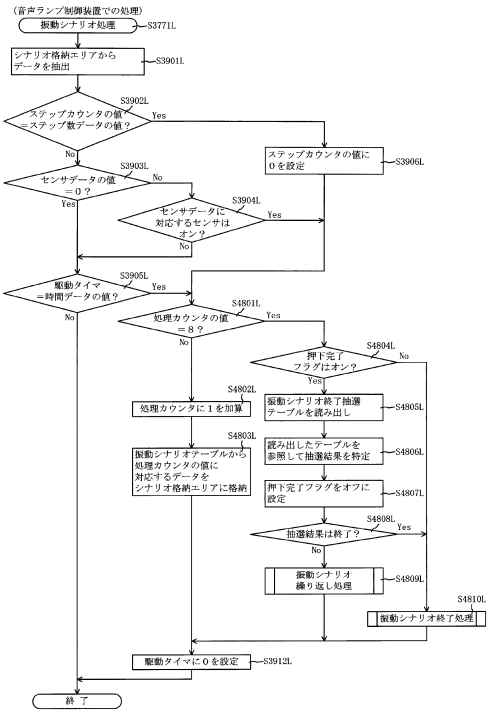
【図２０１７】



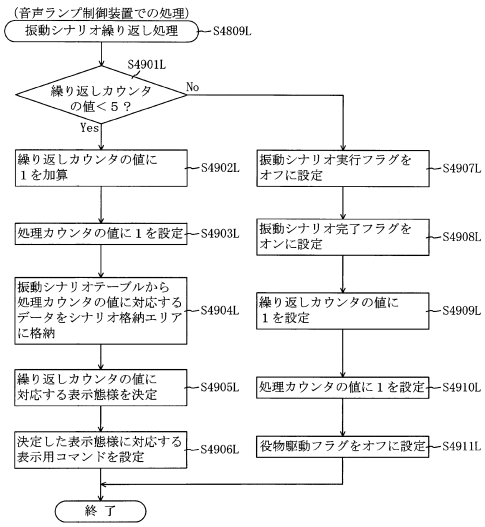
【図２０１８】



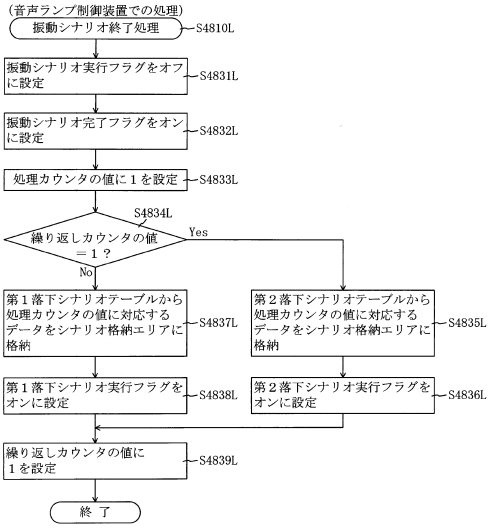
【図２０１９】



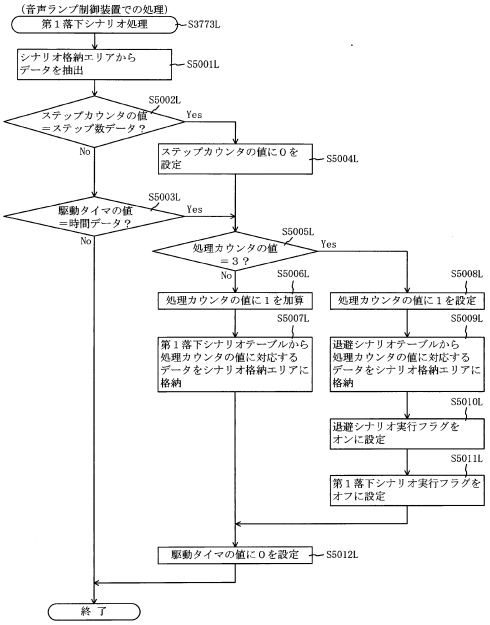
【図２０２０】



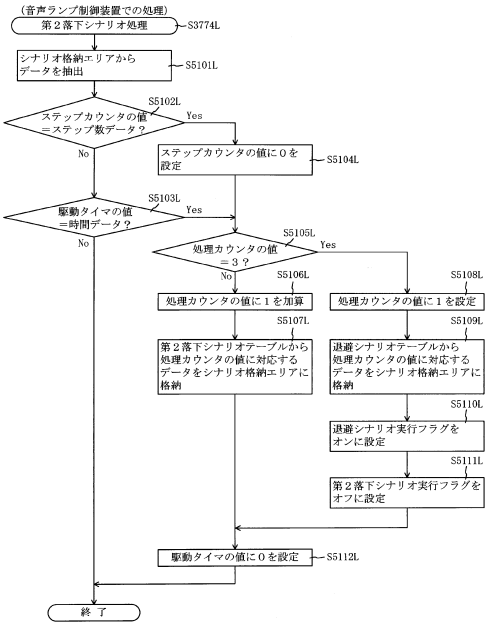
【図２０２１】



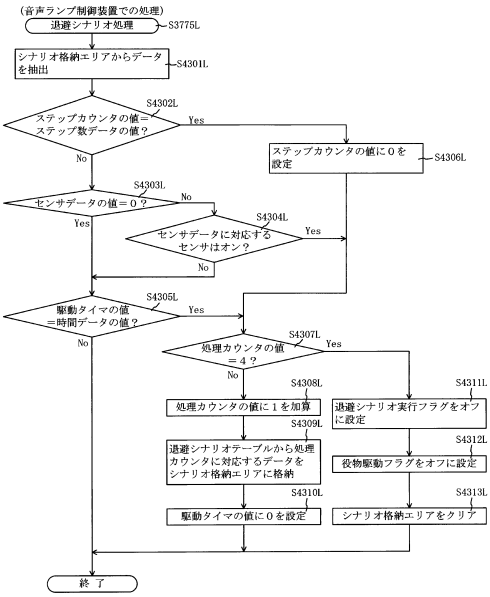
【図２０２２】



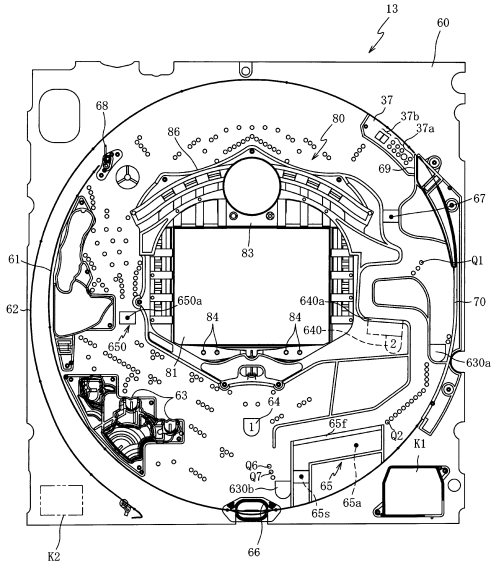
【図２０２３】



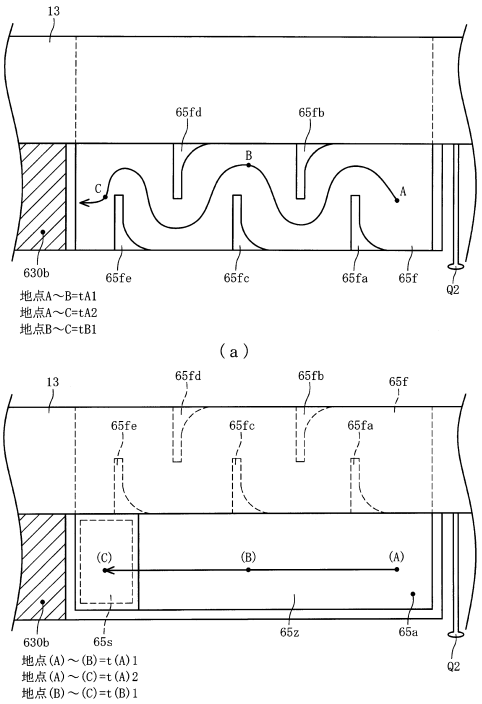
【図２０２４】



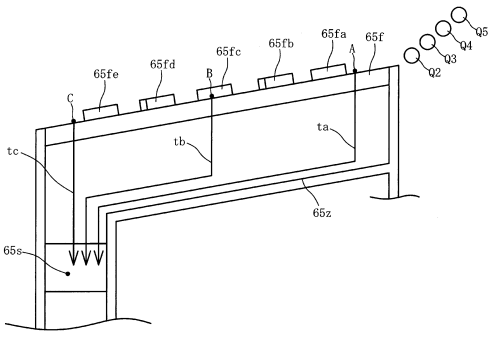
【図２０２５】



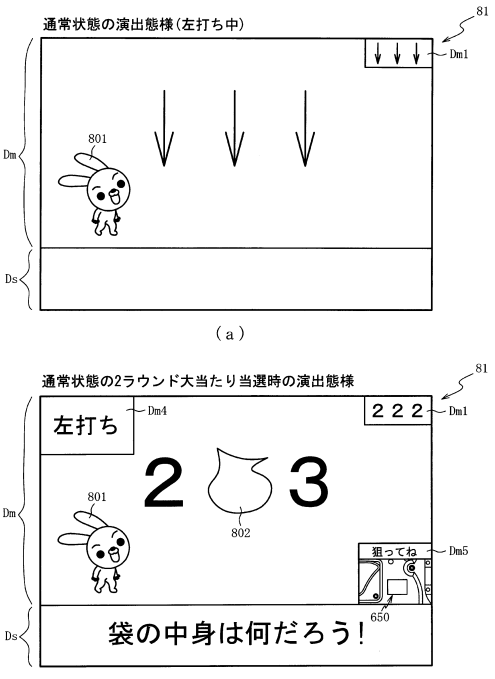
【図２０２６】



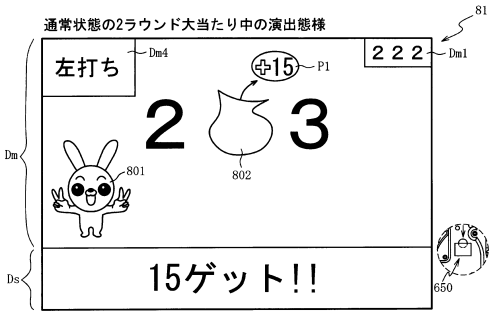
【図２０２７】



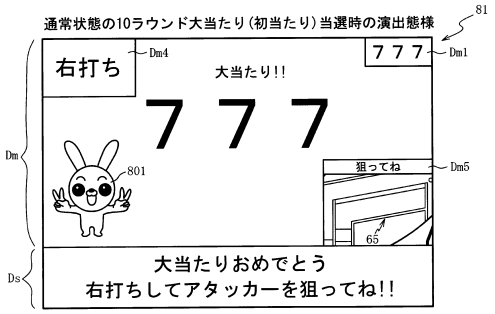
【図２０２８】



【図２０２９】

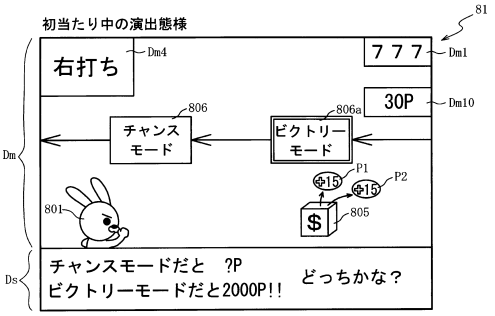


（ａ）

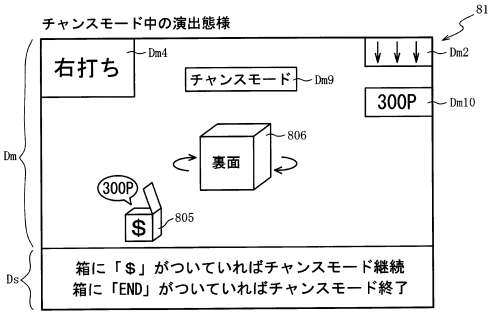


（ｂ）

【図２０３０】

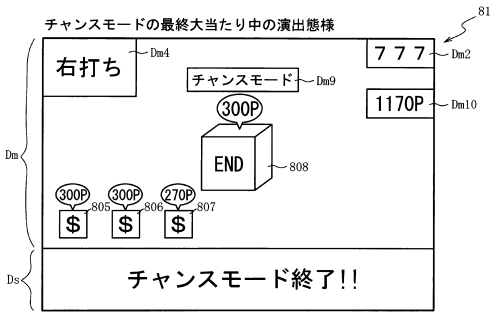


（ａ）

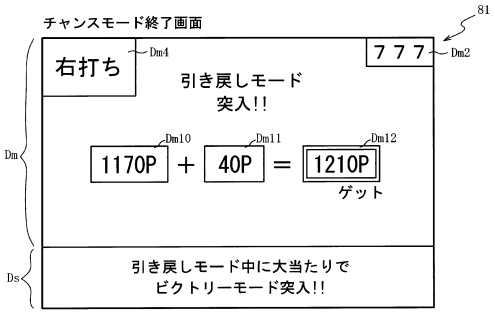


（ｂ）

【図２０３１】

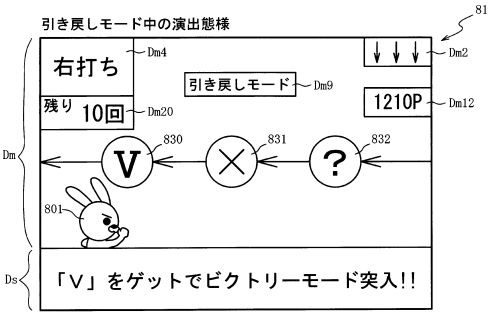


（ａ）

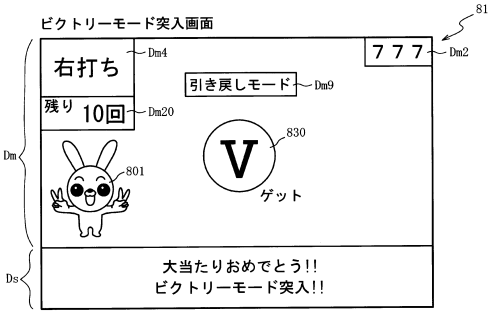


（ｂ）

【図２０３２】

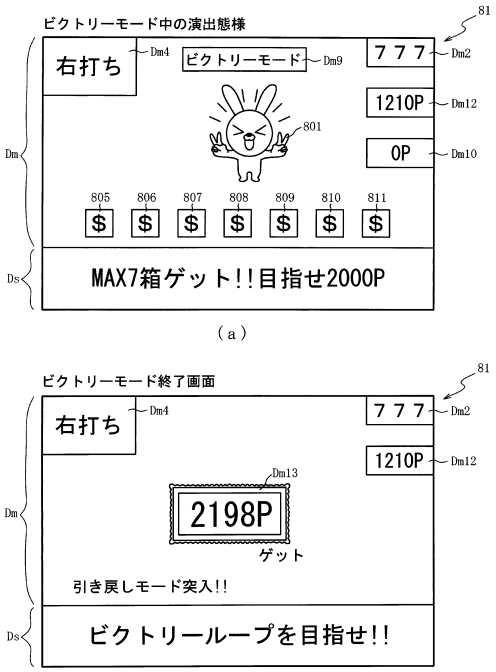


（ａ）

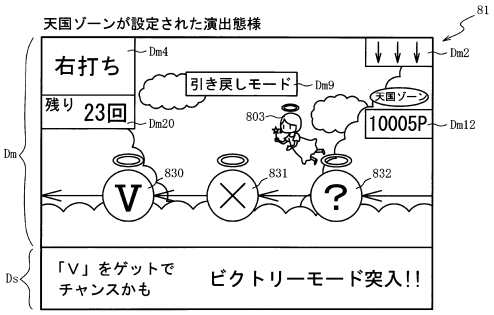


（ｂ）

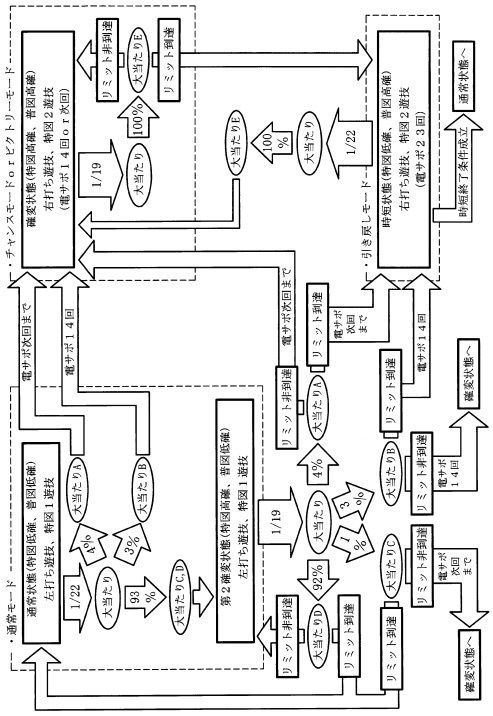
【図２０３３】



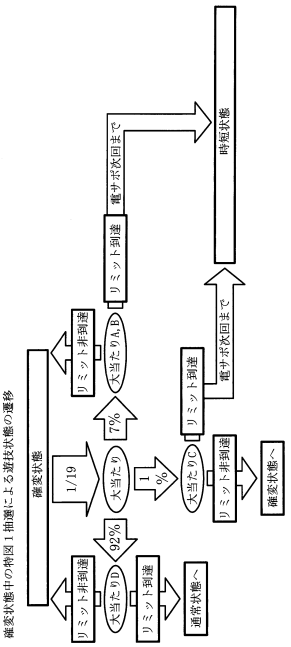
【図２０３４】



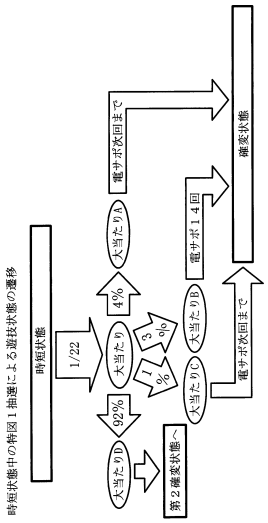
【図２０３５】



【図２０３６】



【図２０３７】



【図２０３８】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202aa
変動パターン選択テーブル	202ab
第２当たり乱数テーブル	202c
第１当たり種別選択テーブル	202ad

【図２０３９】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変リミットカウンタ	203aa
入賞個数カウンタ	203ab
その他メモリエリア	203z

【図２０４０】

202

第１当たり乱数テーブル202aa

遊技状態	抽選結果	第１当たり乱数 カウンタ値(0～999)
特別図柄の低確率状態	大当たり	0～47
	外れ	48～999
特別図柄の高確率状態	大当たり	0～51
	外れ	52～999

（ａ）

第１当たり種別選択テーブル	202ad
特図１大当たり用テーブル	202ad1
特図２大当たり用テーブル	202ad2

（ｂ）

【図２０４１】

202

特図１大当たり用テーブル202ad1

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	確変リミットカウンタ203aa	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i
大当たりＡ（１０Ｒ確変大当たり）	0～3	1～6（リミット未到達時）	10000	10000
		0（リミット到達時）	23	0
大当たりＢ（１０Ｒ確変大当たり）	4～6	1～6（リミット未到達時）	14	10000
		0（リミット到達時）	14	0
大当たりＣ（２Ｒ確変大当たり）	7	1～6（リミット未到達時）	10000	10000
		0（リミット到達時）	0	0
大当たりＤ（２Ｒ確変大当たり）	8～99	1～6（リミット未到達時）	0	10000
		0（リミット到達時）	0	0

（ａ）

202

特図２大当たり用テーブル202ad2

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	確変リミットカウンタ203aa	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i
大当たりＥ（１０Ｒ確変大当たり）	0～99	1～6（リミット未到達時）	10000	10000
		0（リミット到達時）	23	0

（ｂ）

【図２０４２】

変動パターン選択テーブル	202ab
通常・第２確変用テーブル	202ab1
確変・時短用テーブル	202ab2

（ａ）

202

通常・第２確変用テーブル202ab1

図柄種別	抽選結果	遊技状態移行後の変動回数	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間(S)
特図１	大当たりＡ大当たりＢ	－	0～19	ノーマル	30
			20～169	スーパー	60
			170～198	ＳＰ	90
	大当たりＣ大当たりＤ外れ		0～179	外れ	5
			180～198	リーチ外れ各種	30～60
特図２	当たり	1～4	0～198	特殊	1
		5～	0～198	ロング	200
	外れ	1～4	0～198	特殊	1
		5～	0～198	ロング	200

（ｂ）

202

確変・時短用テーブル202ab2

図柄種別	遊技状態	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間(S)
特図１	確変	共通	0～198	超短変動	0.5
	時短	大当たり	0～99	短変動	2
			100～198	中変動	10
		外れ	0～198	短変動	2
特図２	確変	共通	0～198	超短変動	0.5
	時短	大当たり	0～99	短変動	2
			100～198	中変動	10
		外れ	0～189	短変動	2
			190～198	中変動	10

（ｃ）

【図２０４３】

ＲＯＭ	222
従変動パターン選択テーブル	222a
引き戻しモード態様選択テーブル	222aa
従賞球テーブル	222ab

（ａ）

ＲＡＭ	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
従時短カウンタ	223n
ＳＷ有効時間カウンタ	223r
総賞球数カウンタ	223aa
特定賞球数カウンタ	223ab
一般賞球数カウンタ	223ac
単位一般賞球数カウンタ	223ad
従確変リミットカウンタ	223ae
引き戻し態様格納エリア	223af
連チャンフラグ	223ag
その他メモリエリア	223z

（ｂ）

【図２０４４】

222

引き戻しモード態様選択テーブル222aa

先読み結果	総賞球数カウンタ223aa	一般賞球数カウンタ223ac	演出カウンタ223f（0～99）	態様
当たり有り	1～6000	－	0～89	通常ゾーン
			90～99	天国ゾーン
	6001～10000	1～600	0～79	通常ゾーン
			80～99	天国ゾーン
		601～	0～69	通常ゾーン
			70～99	天国ゾーン
	10001～	－	0～49	通常ゾーン
			50～99	天国ゾーン
当たり無し	1～8000	1～450	0～94	通常ゾーン
			95～99	天国ゾーン
		451～700	0～89	通常ゾーン
			90～99	天国ゾーン
		701～	－	天国ゾーン
	8001～10000	1～900	0～89	通常ゾーン
			90～99	天国ゾーン
		901～	－	天国ゾーン
	10001～	1～700	0～19	通常ゾーン
			20～99	天国ゾーン
		701～	0～99	天国ゾーン

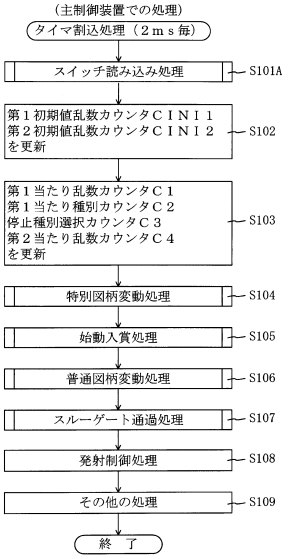
【図２０４５】

222

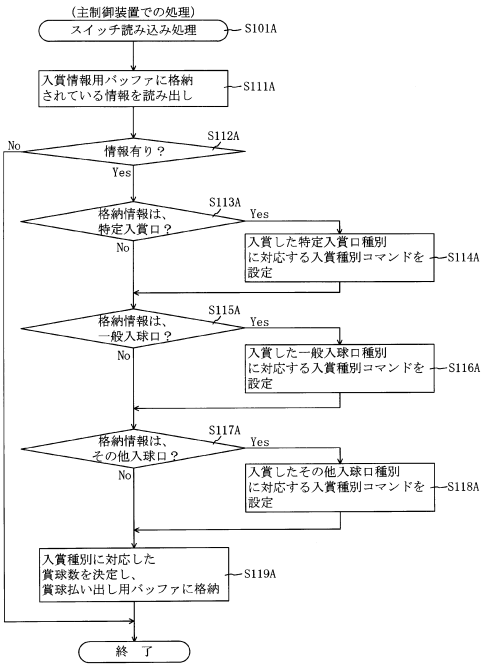
従賞球テーブル222ab

入賞種別	賞球情報	加算対象
第１特定入賞口	15	特定賞球数カウンタ223ab
第２特定入賞口	15	特定賞球数カウンタ223ab
第１入球口	2	－
第２入球口	1	－
左一般入球口	5	－
右上一般入球口	10	一般賞球数カウンタ223ac 単位一般賞球数カウンタ223ad
右下一般入球口	1	一般賞球数カウンタ223ac 単位一般賞球数カウンタ223ad

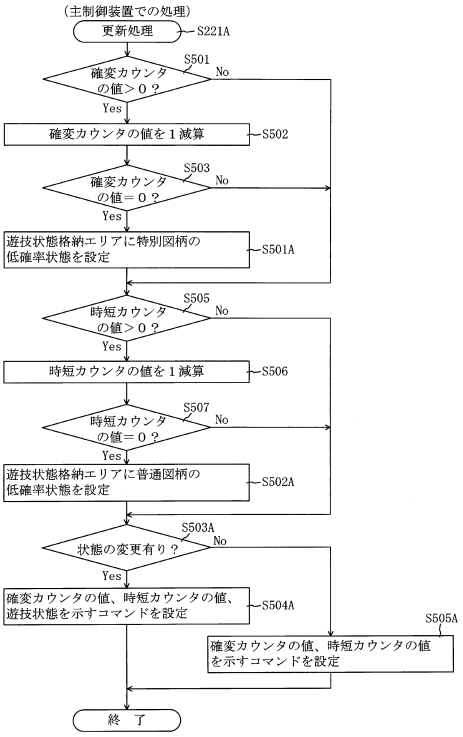
【図２０４６】



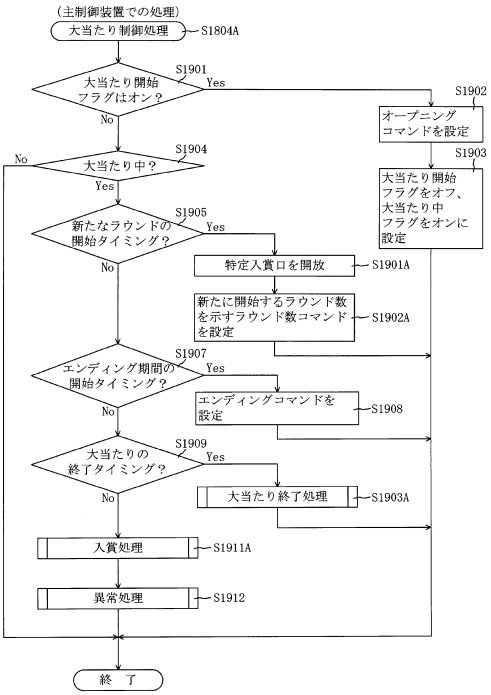
【図２０４７】



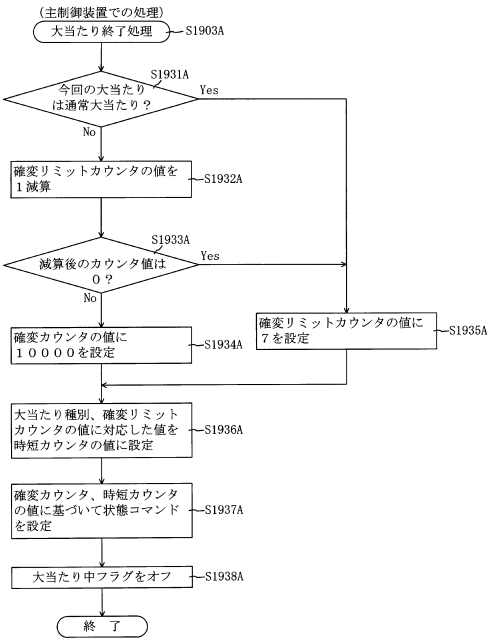
【図２０４８】



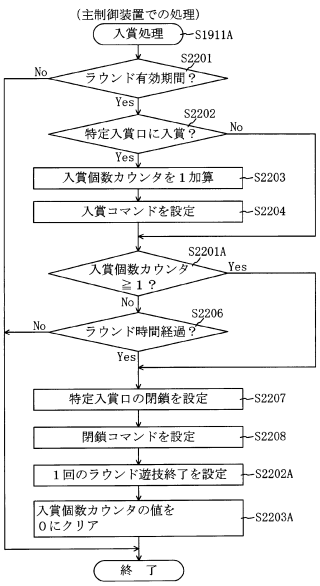
【図２０４９】



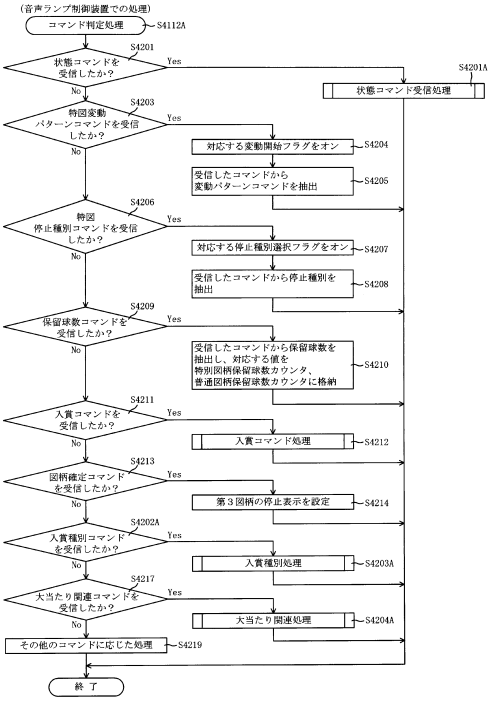
【図２０５０】



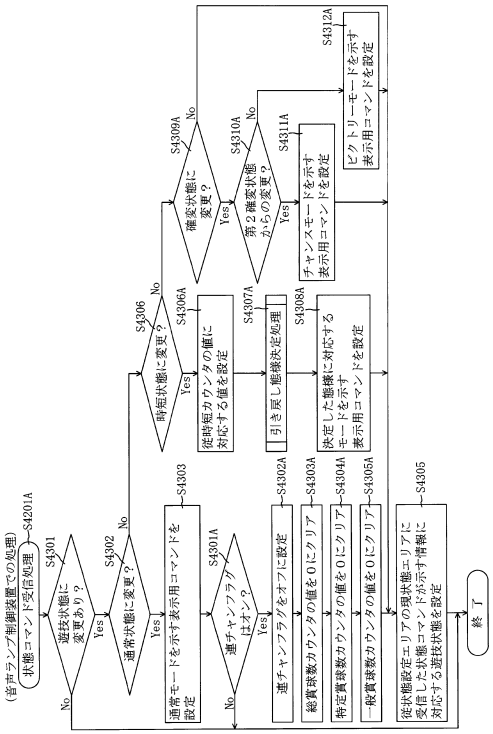
【図２０５１】



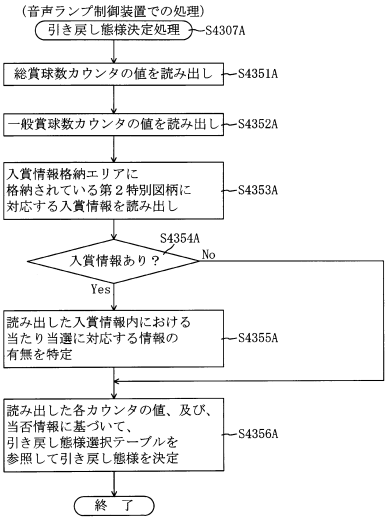
【図２０５２】



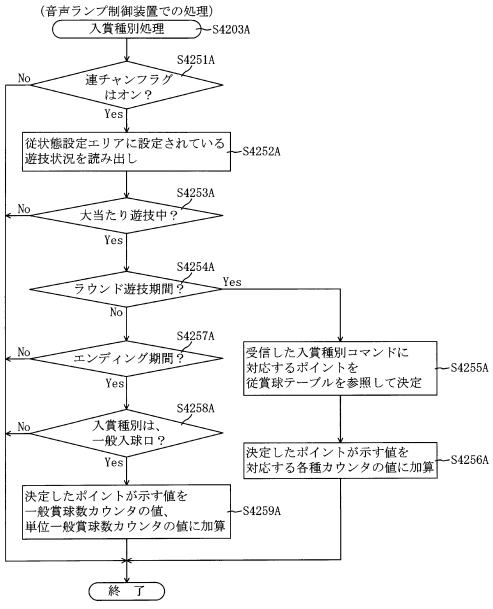
【図２０５３】



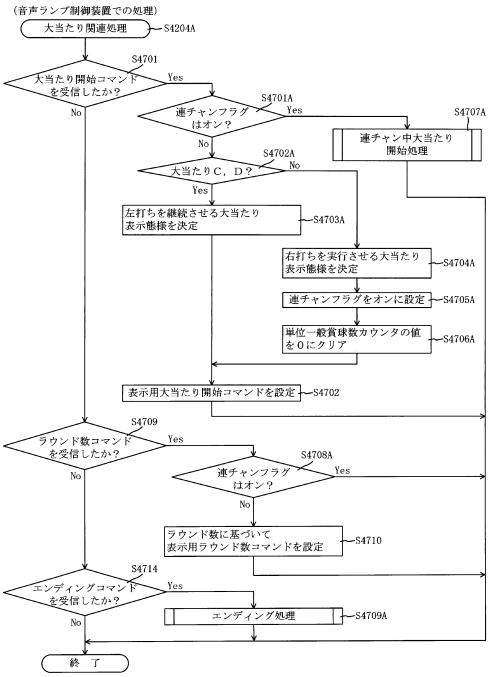
【図２０５４】



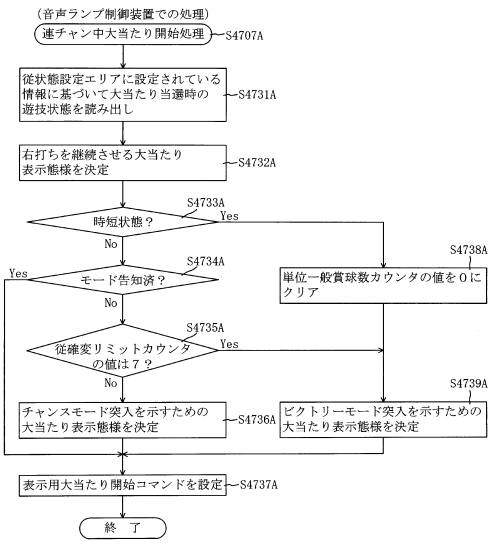
【図２０５５】



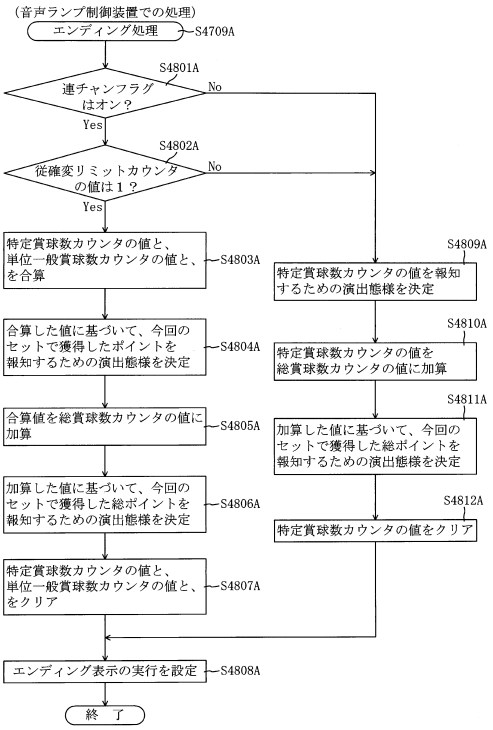
【図２０５６】



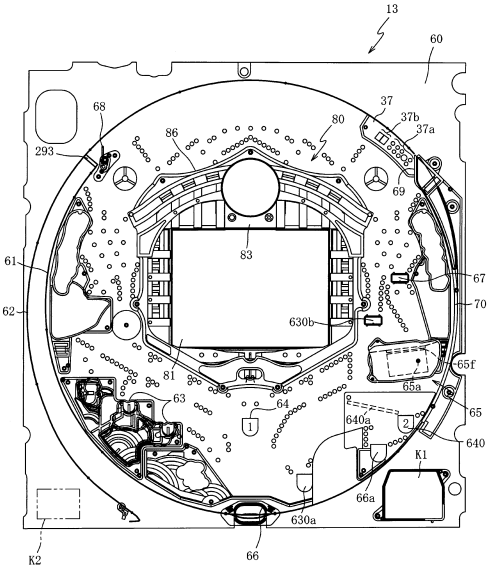
【図２０５７】



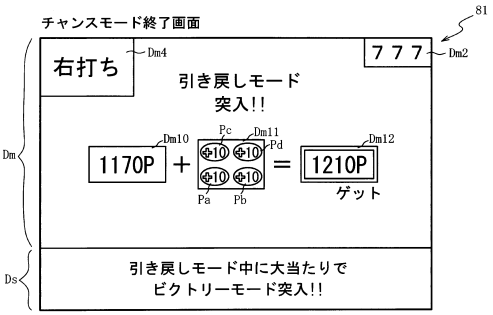
【図２０５８】



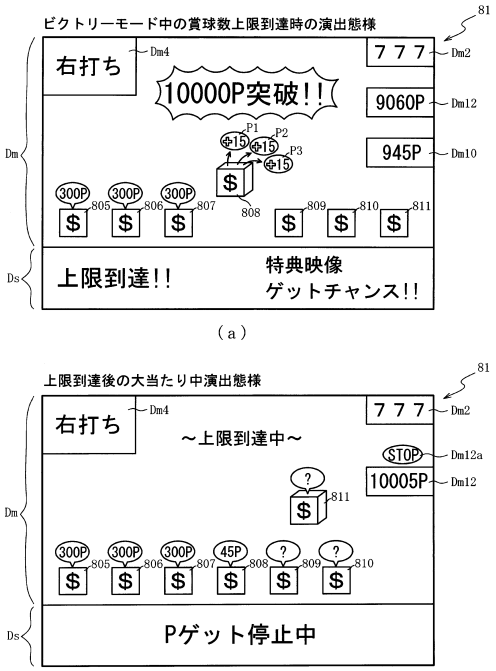
【図２０５９】



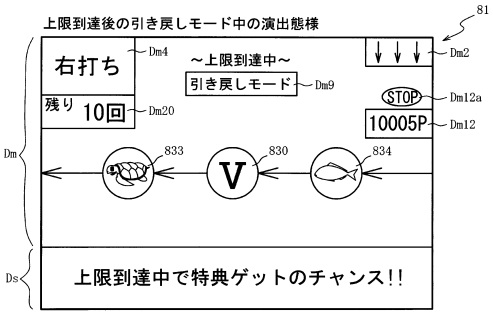
【図２０６０】



【図２０６１】



【図２０６２】



【図２０６３】

RAM（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変リミットカウンタ	203aa
セットフラグ	203aaA
連チャン中賞球数カウンタ	203abA
上限フラグ	203acA
その他メモリエリア	203z

【図２０６４】

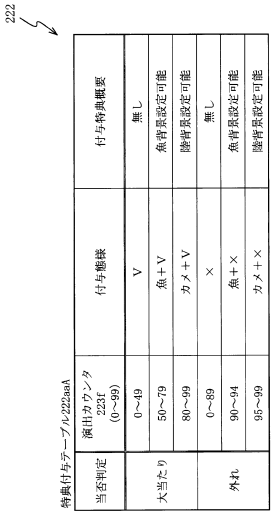
ROM	222
従変動パターン選択テーブル	222a
引き戻しモード態様選択テーブル	222aa
従賞球テーブル	222ab
特典付与テーブル	222aaA

（ａ）

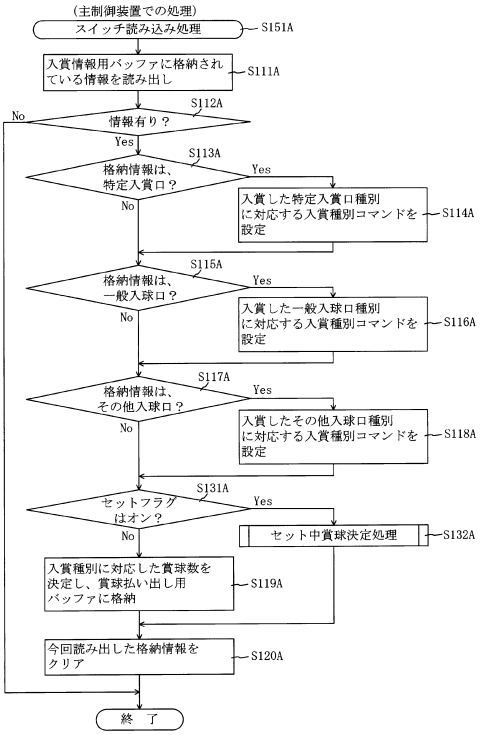
RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
従時短カウンタ	223n
ＳＷ有効時間カウンタ	223r
総賞球数カウンタ	223aa
特定賞球数カウンタ	223ab
一般賞球数カウンタ	223ac
単位一般賞球数カウンタ	223ad
従確変リミットカウンタ	223ae
引き戻し態様格納エリア	223af
連チャンフラグ	223ag
従上限フラグ	223aaA
その他メモリエリア	223z

（ｂ）

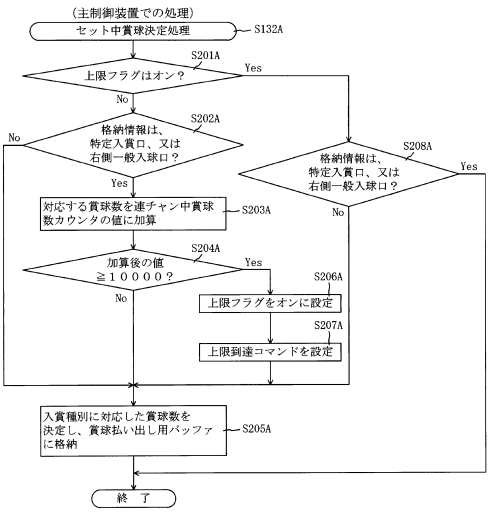
【図２０６５】



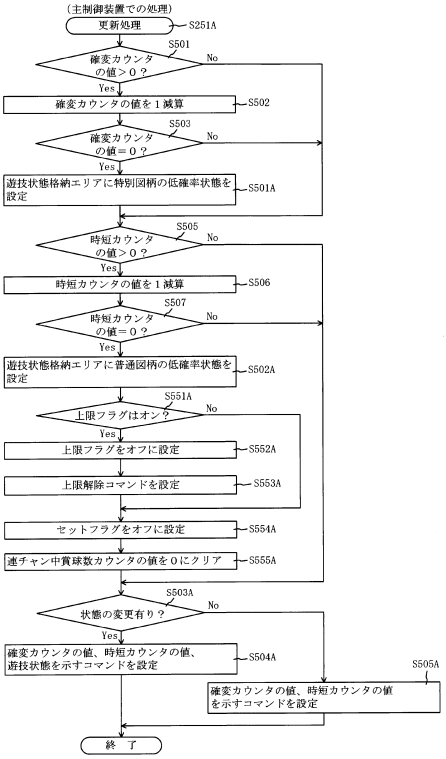
【図２０６６】



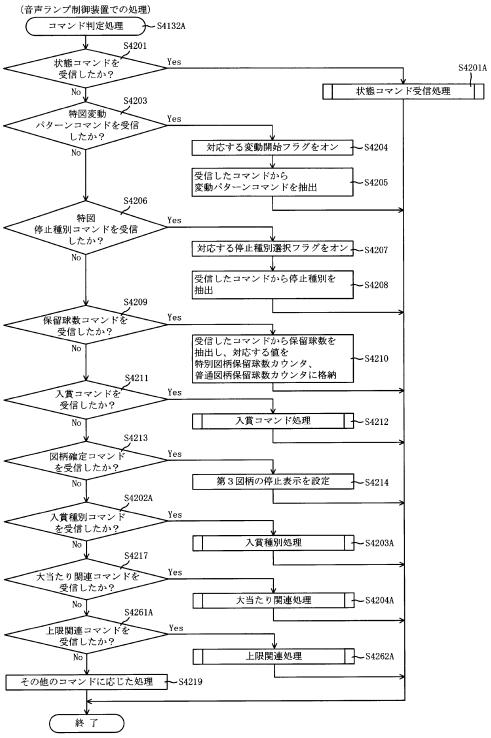
【図２０６７】



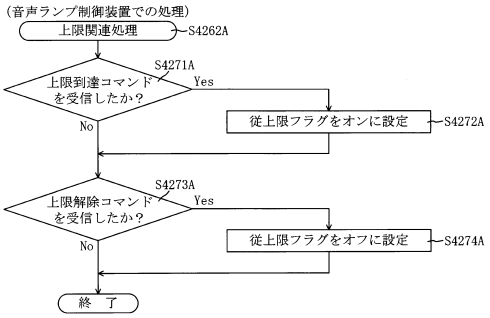
【図２０６８】



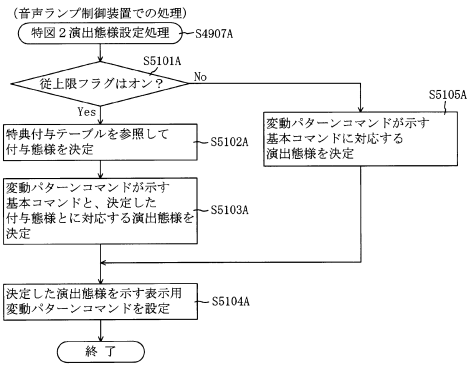
【図２０６９】



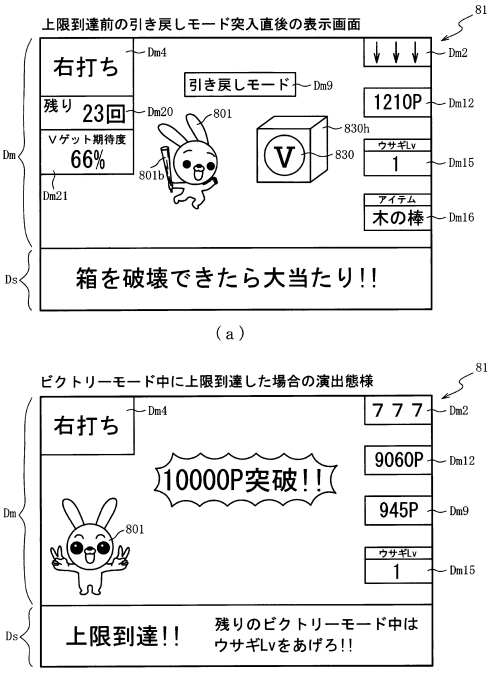
【図２０７０】



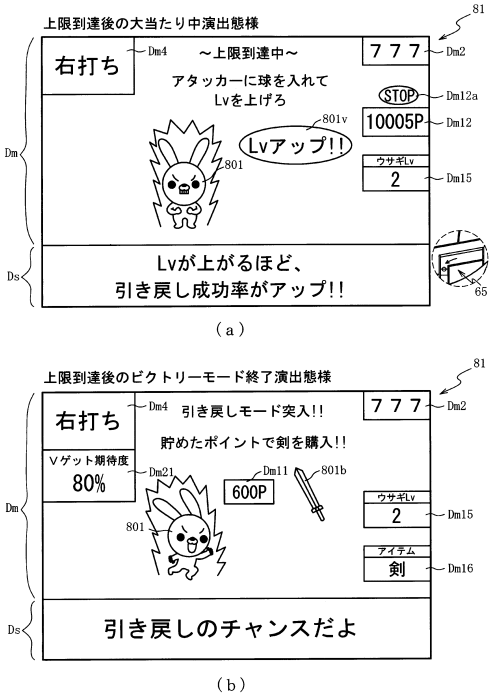
【図２０７１】



【図２０７２】



【図２０７３】



【図２０７４】

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202aaB
変動パターン選択テーブル	202ab
第２当たり乱数テーブル	202c
第１当たり種別選択テーブル	202ad
確率情報選択テーブル	202abB

【図２０７５】

RAM（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変リミットカウンタ	203aa
セットフラグ	203aaA
連チャン中賞球数カウンタ	203abA
上限フラグ	203acA
確率情報格納エリア	203aaB
上限後特定入賞カウンタ	203abB
上限後一般入球カウンタ	203acB
その他メモリエリア	203z

【図２０７６】

202

第１当たり乱数テーブル202aaB

遊技状態	確率情報	抽選結果	第１当たり乱数 カウンタ値（0～999）
特別図柄の低確率状態	ＬＶ１	大当たり	0～47
		外れ	48～999
	ＬＶ２	大当たり	0～49
		外れ	50～999
	ＬＶ３	大当たり	0～65
		外れ	66～999
	ＬＶ４	大当たり	0～99
		外れ	100～999
特別図柄の高確率状態	－	大当たり	0～51
		外れ	52～999

【図２０７７】

202

確率情報選択テーブル202abB

上限後特定入賞カウンタ 203abB	上限後一般入球カウンタ 203acB	確率情報
0～10	－	ＬＶ１
11～20	0～20	ＬＶ１
	21～	ＬＶ２
21～40	0～20	ＬＶ３
	21～	ＬＶ４
41～	－	ＬＶ４

【図２０７８】

ＲＯＭ	222
従変動パターン選択テーブル	222a
引き戻しモード態様選択テーブル	222aa
従賞球テーブル	222ab
キャラレベル選択テーブル	222aaB
アイテム選択テーブル	222abB

（ａ）

ＲＡＭ	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
従時短カウンタ	223n
ＳＷ有効時間カウンタ	223r
総賞球数カウンタ	223aa
特定賞球数カウンタ	223ab
一般賞球数カウンタ	223ac
単位一般賞球数カウンタ	223ad
従確変リミットカウンタ	223ae
引き戻し態様格納エリア	223af
連チャンフラグ	223ag
従上限フラグ	223aaA
従上限後特定入賞カウンタ	223aaB
継続率格納テーブル	223abB
その他メモリエリア	223z

（ｂ）

【図２０７９】

222

キャラレベル選択テーブル222aaB

上限後入賞数	演出カウンタ 223f (0～99)	可変態様			
		現状ＬＶ１	現状ＬＶ２	現状ＬＶ３	現状ＬＶ４
～10	0～89	ＵＰ無し			
	90～99	ＬＶ２	ＵＰ無し		
11～20	0～79	ＬＶ２	ＵＰ無し		
	80～99	ＬＶ２	ＬＶ３	ＵＰ無し	
21～40	0～69	ＬＶ２	ＬＶ３	ＵＰ無し	
	70～99	ＬＶ３	ＬＶ３	ＬＶ４	ＵＰ無し
41～	0～19	ＬＶ２	ＬＶ３	ＬＶ４	ＵＰ無し
	20～99	ＬＶ３	ＬＶ４	ＵＰ無し	

（ａ）

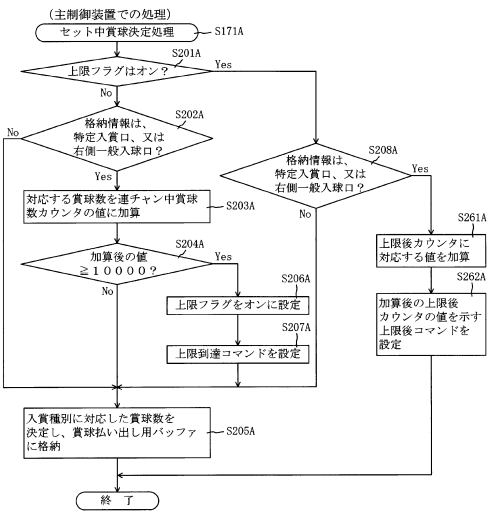
222

アイテム選択テーブル222abB

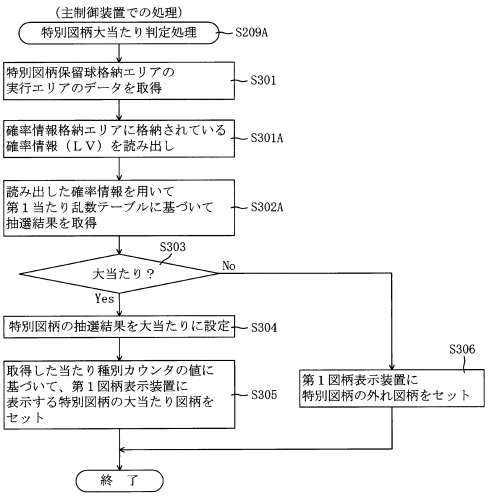
一般賞球数カウンタ 223ac	演出カウンタ 223f (0～99)	アイテム態様
～600	0～49	木の棒
	50～99	剣
601～800	0～49	剣
	50～99	爆弾
801～950	0～49	爆弾
	50～99	伝説の杖
951～	0～99	伝説の杖

（ｂ）

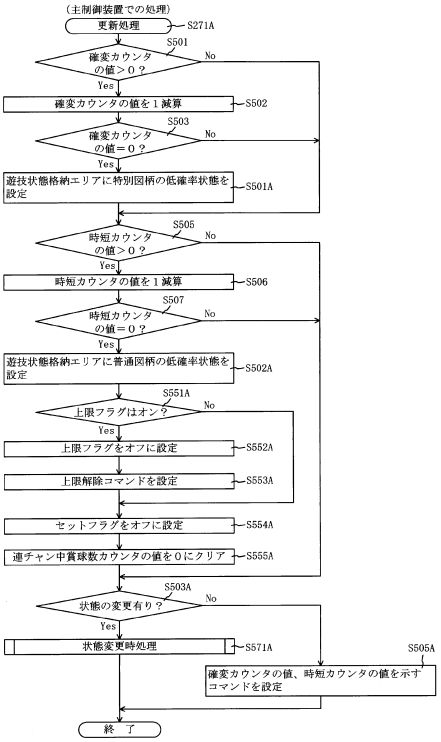
【図２０８０】



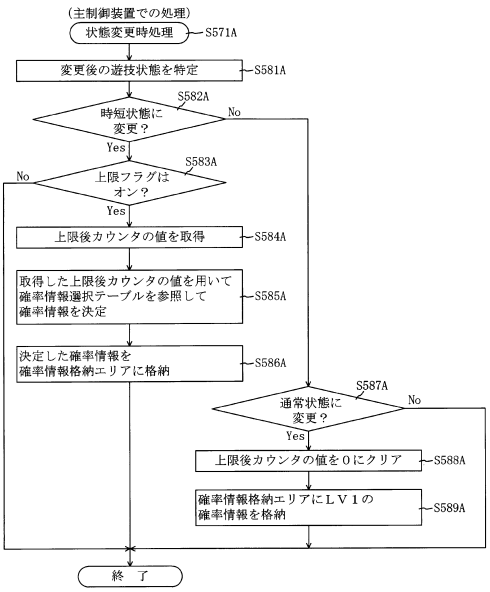
【図２０８１】



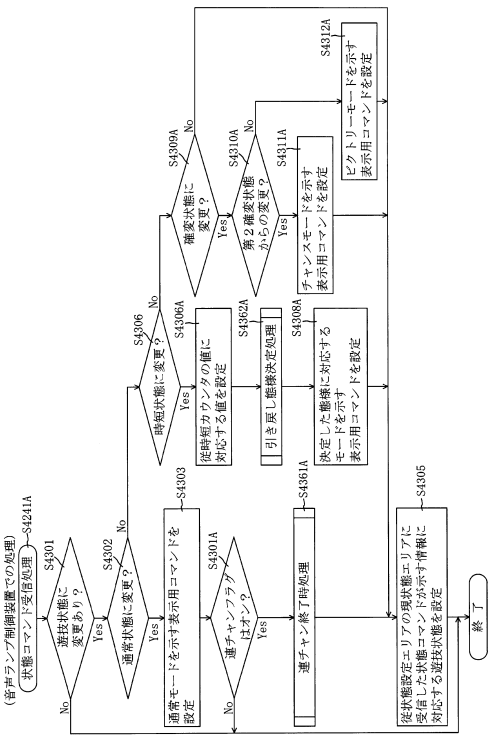
【図２０８２】



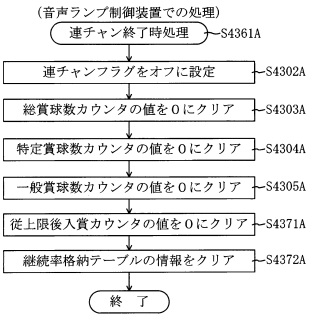
【図２０８３】



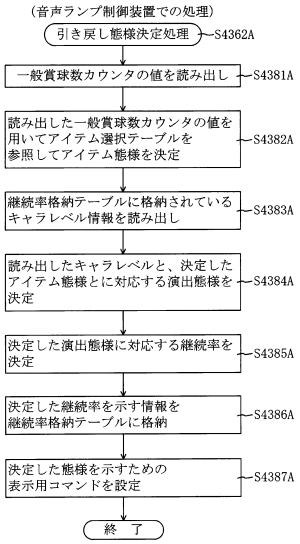
【図２０８４】



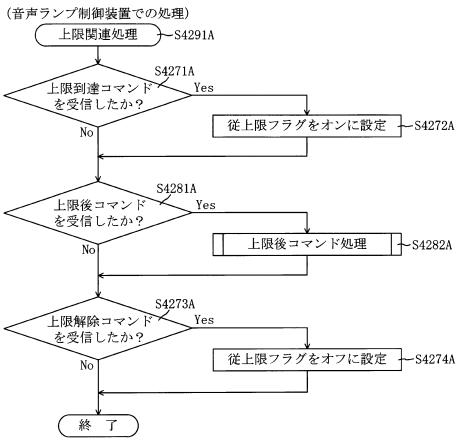
【図２０８５】



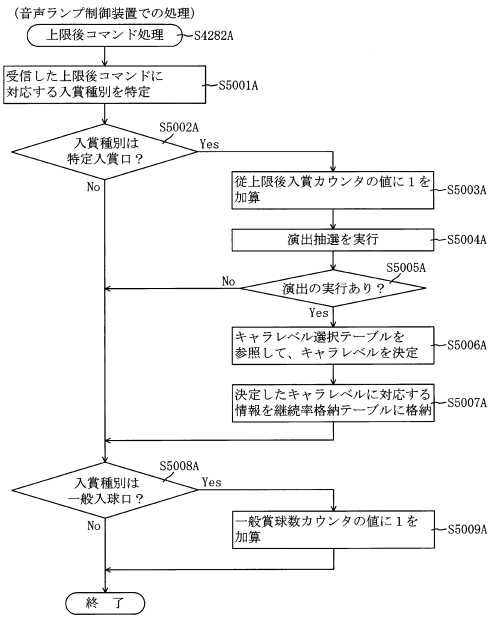
【図２０８６】



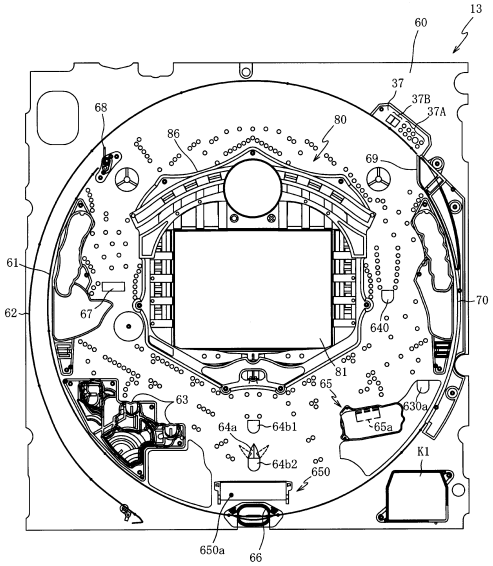
【図２０８７】



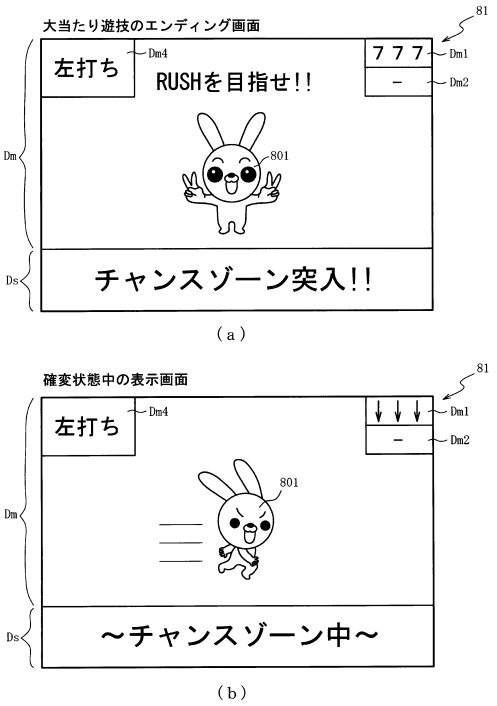
【図２０８８】



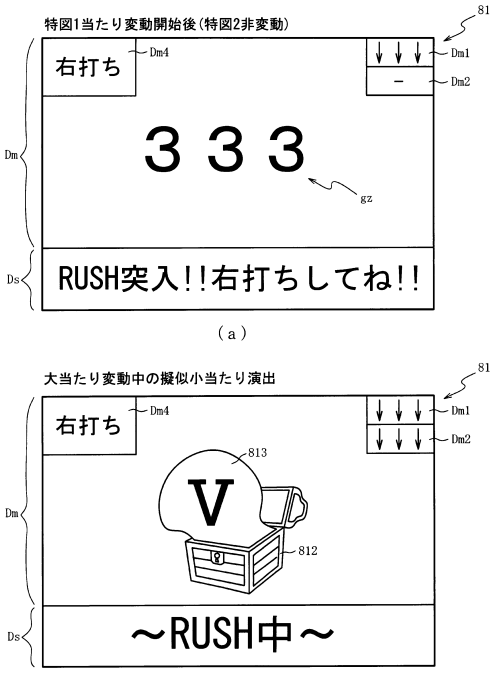
【図２０８９】



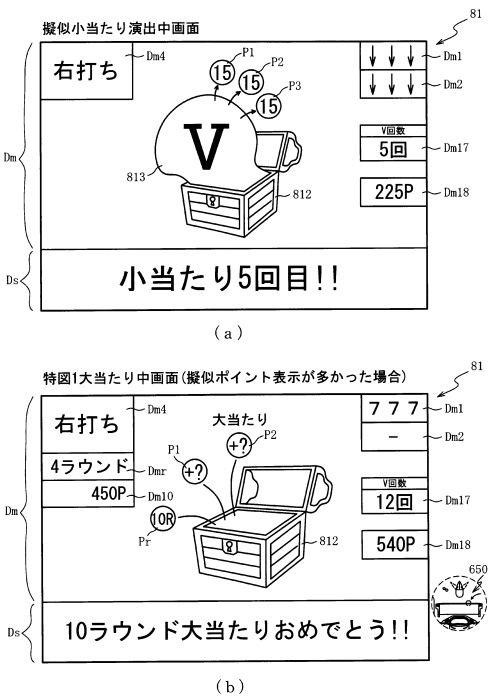
【図２０９０】



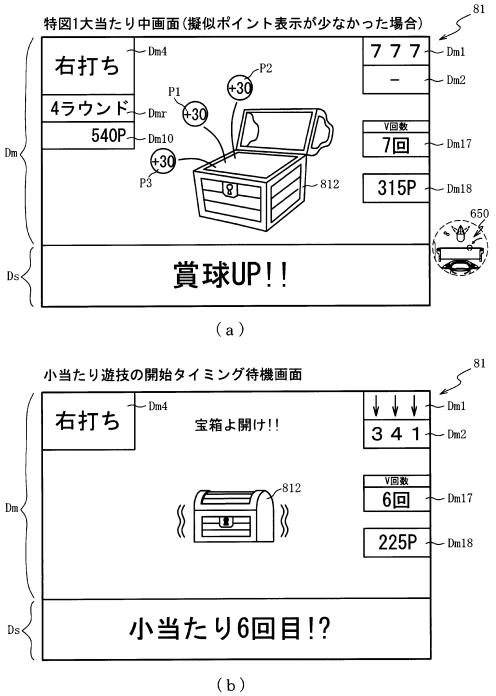
【図２０９１】



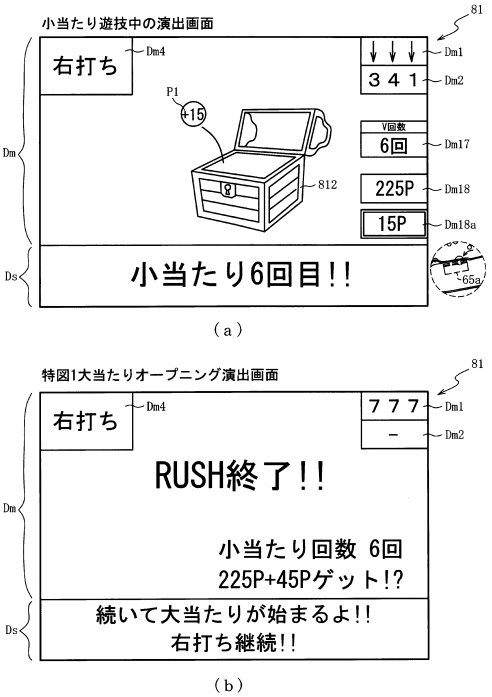
【図２０９２】



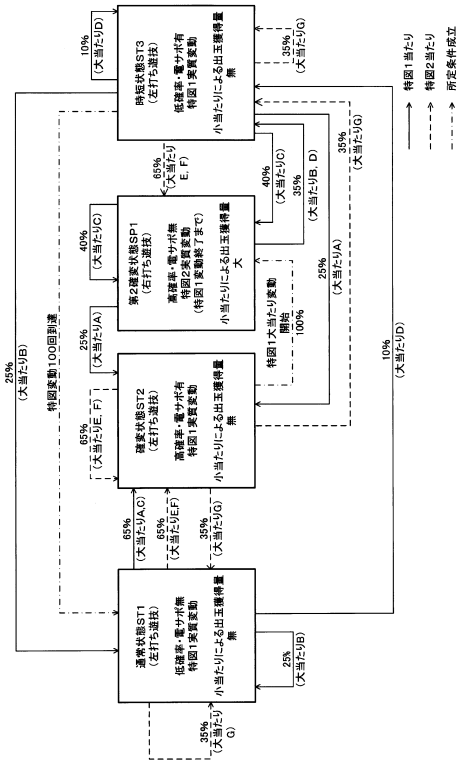
【図２０９３】



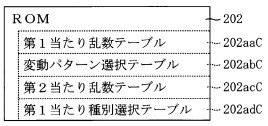
【図２０９４】



【図２０９５】



【図２０９６】



【図２０９７】

（ａ）

第１当たり乱数テーブル202aaC　202

遊技状態	図柄種別	抽選結果	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～479）
特別図柄の低確率状態	第１特別図柄	大当たり	0，1
		外れ	2～479
	第２特別図柄	大当たり	0，1
		小当たり	212～432
		外れ	2～211，433～479
特別図柄の高確率状態	第１特別図柄	大当たり	0～5
		外れ	6～479
	第２特別図柄	大当たり	0～5
		小当たり	212～432
		外れ	6～211，433～479

（ｂ）

第２当たり乱数テーブル202acC　202

乱数テーブル	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～232）
低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル	0～10
高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル	0～231

【図２０９８】

第１当たり種別選択テーブル202adC　202

図柄種別	当たり種別	大当たり動作内容 開放対象	大当たり動作内容 開放動作 時間（秒）	大当たり動作内容 開放動作 球数（個）	時短カウンタ203h 通常状態／第２確変状態	時短カウンタ203h 時短状態／確変状態	確変フラグ203aaC	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）
特図１	大当たりＡ（15Ｒ）	第２アタッカ	30	10	10000	10000	オン	0～24
	大当たりＢ（15Ｒ）	第２アタッカ	30	10	0	100	オフ	25～49
	大当たりＣ（2Ｒ）	第１アタッカ	1.5	10	10000	0	オン	50～89
	大当たりＤ（2Ｒ）	第１アタッカ	1.5	10	0	100	オフ	90～99
特図２	大当たりＥ（15Ｒ）	第２アタッカ	30	10	10000	10000	オン	0～4
	大当たりＦ（2Ｒ）	第１アタッカ	1.5	10	10000	10000	オン	5～64
	大当たりＧ（2Ｒ）	第１アタッカ	1.5	10	0	0	オフ	65～99
	小当たり	第１アタッカ	1.5	10	－	－	－	－

【図２０９９】

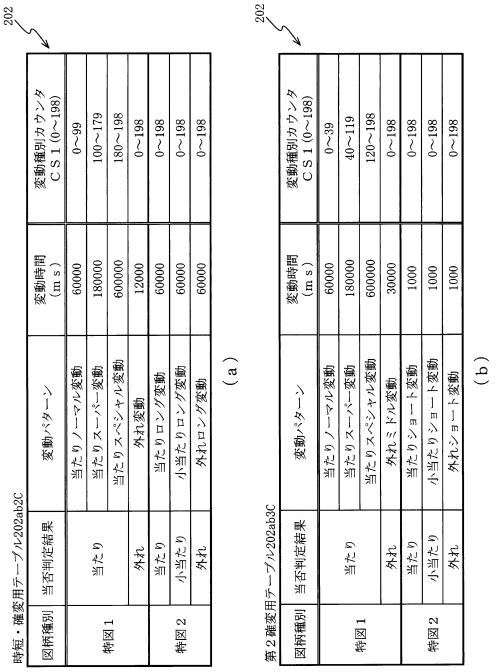
変動パターン選択テーブル　202abC
- 通常用テーブル　202ab1C
- 時短・確変用テーブル　202ab2C
- 第２確変用テーブル　202ab3C

【図２１００】

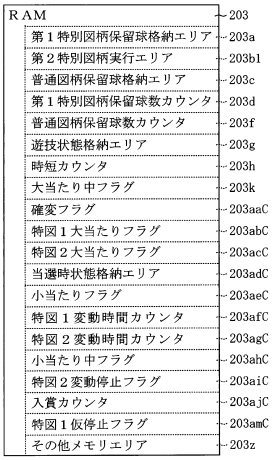
通常用テーブル202ab1C　202

図柄種別	当否判定結果	保留球数	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	当たり	－	当たりノーマルリーチ	20000	0～80
			当たりスーパーリーチＡ	30000	51～100
			当たりスーパーリーチＢ	30000	101～150
			当たりスーパーリーチＣ	30000	151～198
	外れ	0，1	短外れ	8000	－
			長外れ	12000	0～70
			外れノーマルリーチ	20000	71～150
			外れスーパーリーチＡ	30000	151～170
			外れスーパーリーチＢ	30000	171～198
		2，3	短外れ	8000	0～70
			長外れ	12000	71～130
			外れノーマルリーチ	20000	131～170
			外れスーパーリーチＡ	30000	171～185
			外れスーパーリーチＢ	30000	186～198
特図２	当たり	－	当たりロング変動Ａ	600000	0～198
	小当たり	－	小当たりロング変動Ａ	600000	0～198
	外れ	－	外れロング変動Ａ	600000	0～198

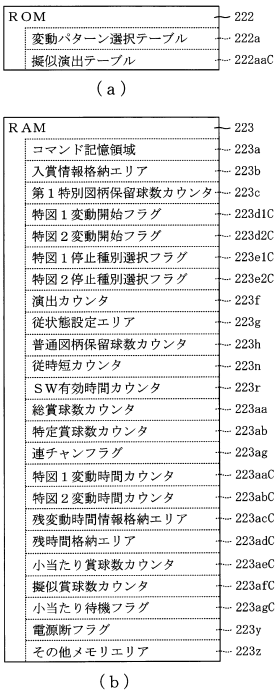
【図２１０１】



【図２１０２】



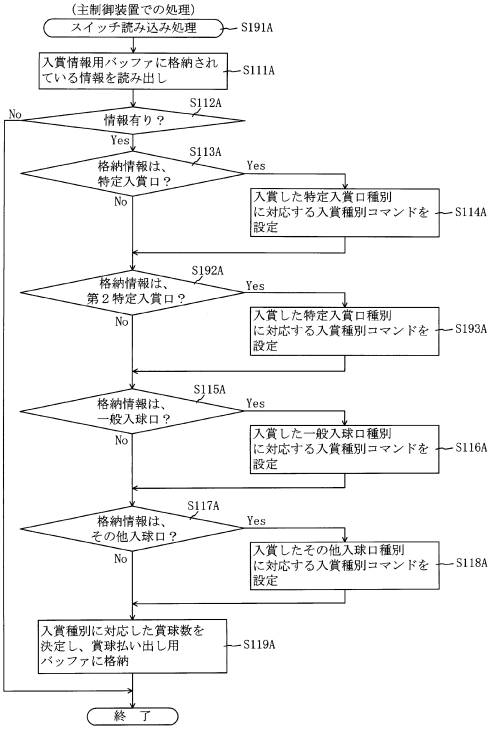
【図２１０３】



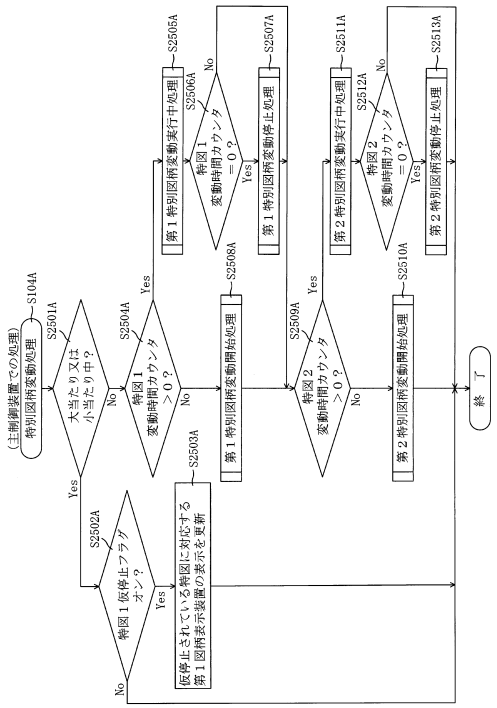
【図２１０４】

大当たり変動時間（ｍｓ）	演出カウンタ223f（0～99）	擬似演出態様		
		演出種別	実行頻度	実行間隔
60000	0～19	擬似演出Ａ	低	１０秒
	20～79	擬似演出Ｂ	中	７秒
	80～99	擬似演出Ｃ	高	５秒
180000	0～19	擬似演出Ｄ	低	１０秒
	20～79	擬似演出Ｅ	中	７秒
	80～99	擬似演出Ｆ	高	５秒
300000	0～19	擬似演出Ｇ	低	１０秒
	20～79	擬似演出Ｈ	中	７秒
	80～99	擬似演出Ｉ	高	５秒

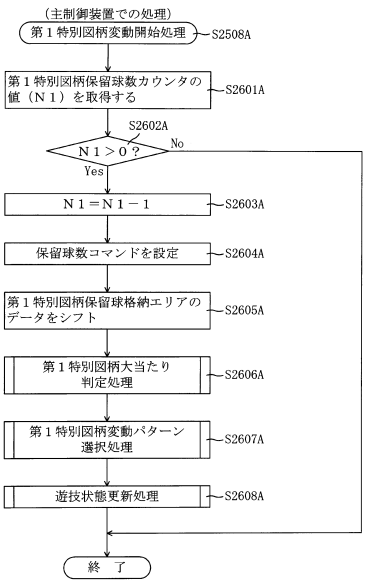
【図２１０５】



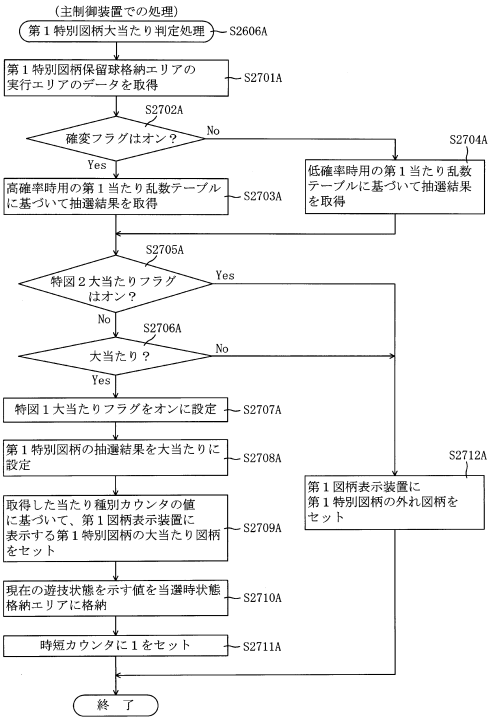
【図２１０６】



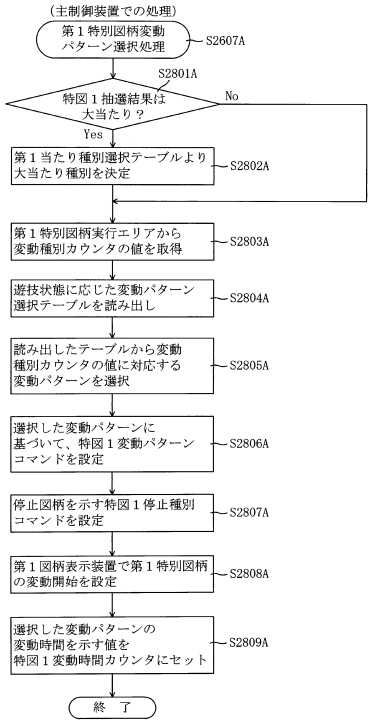
【図２１０７】



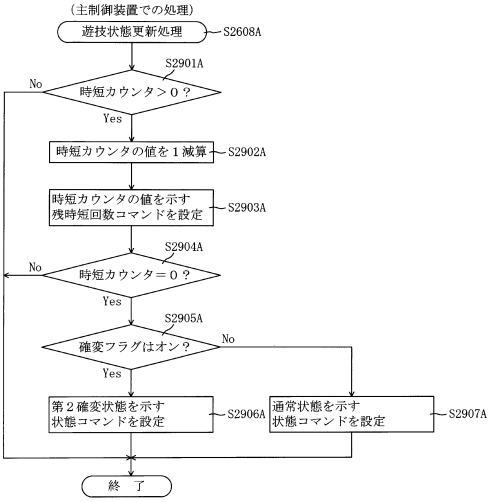
【図２１０８】



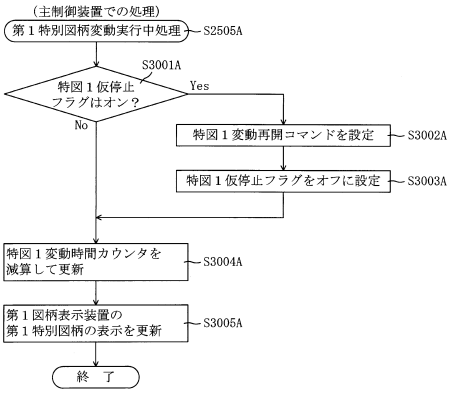
【図２１０９】



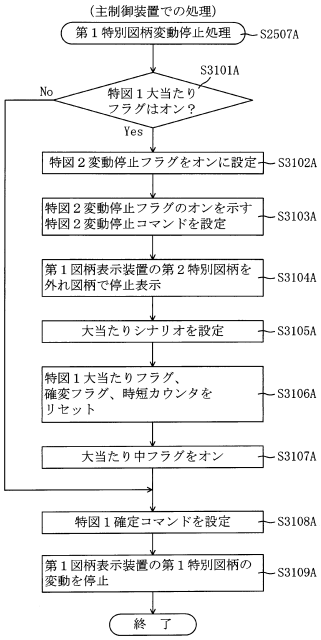
【図２１１０】



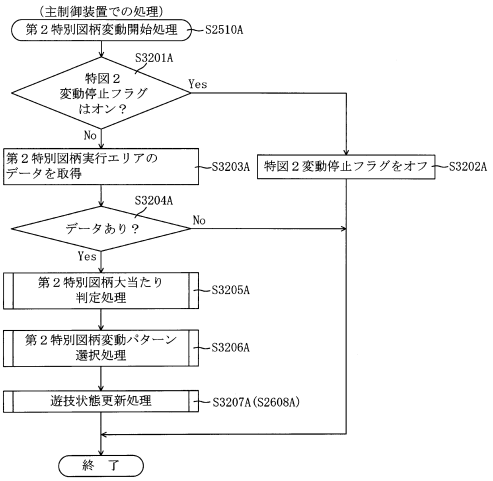
【図２１１１】



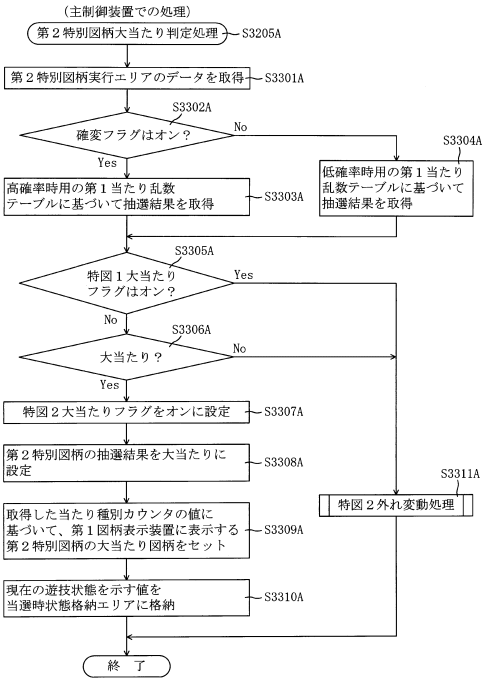
【図２１１２】



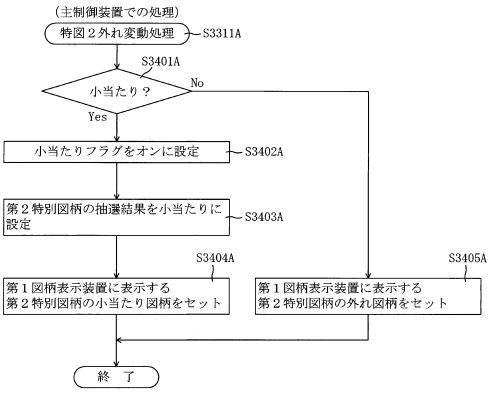
【図２１１３】



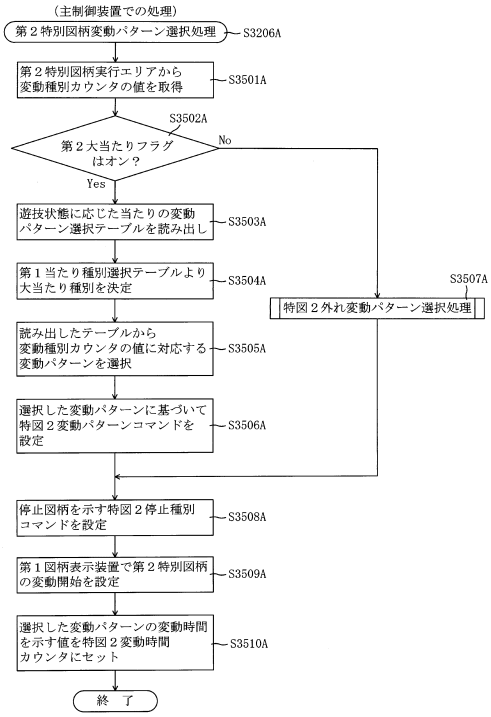
【図２１１４】



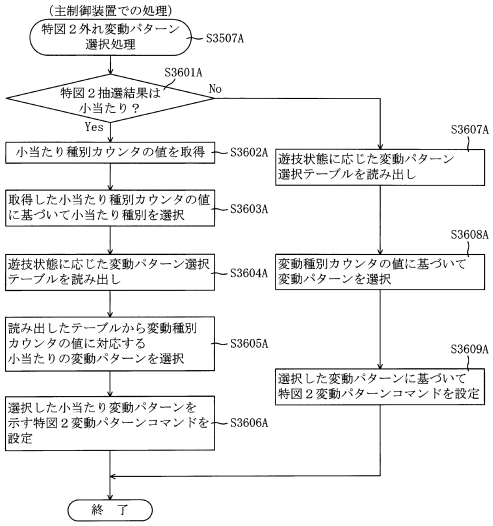
【図２１１５】



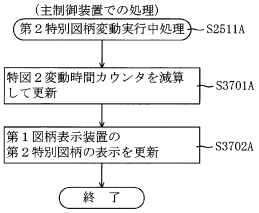
【図２１１６】



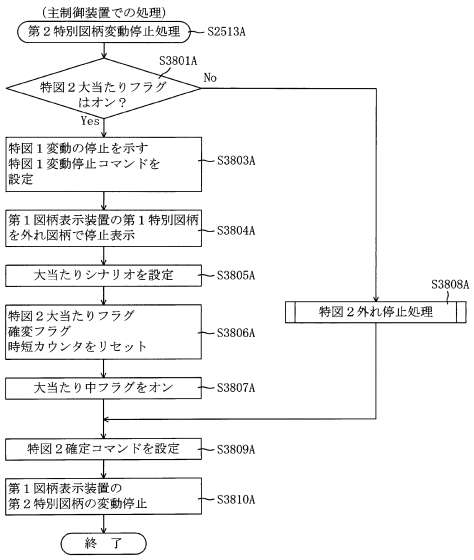
【図２１１７】



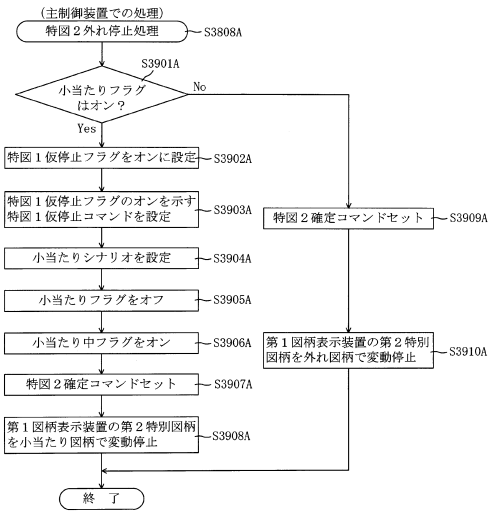
【図２１１８】



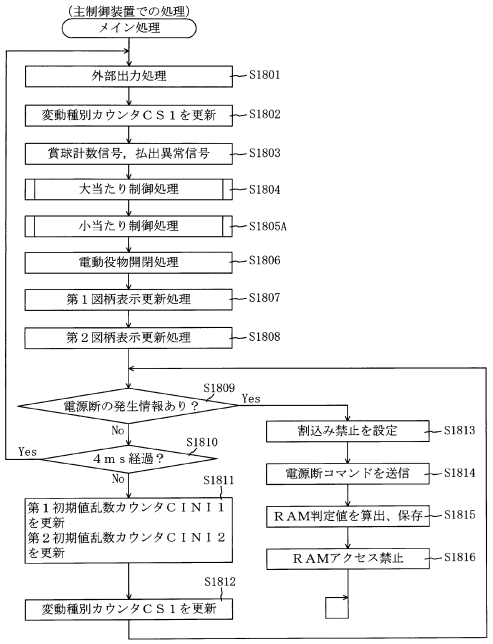
【図２１１９】



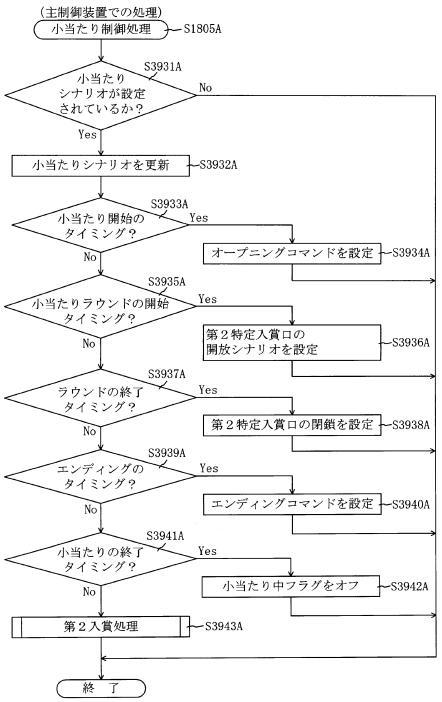
【図２１２０】



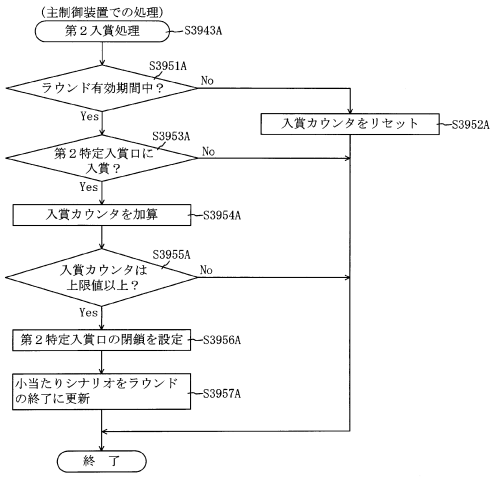
【図２１２１】



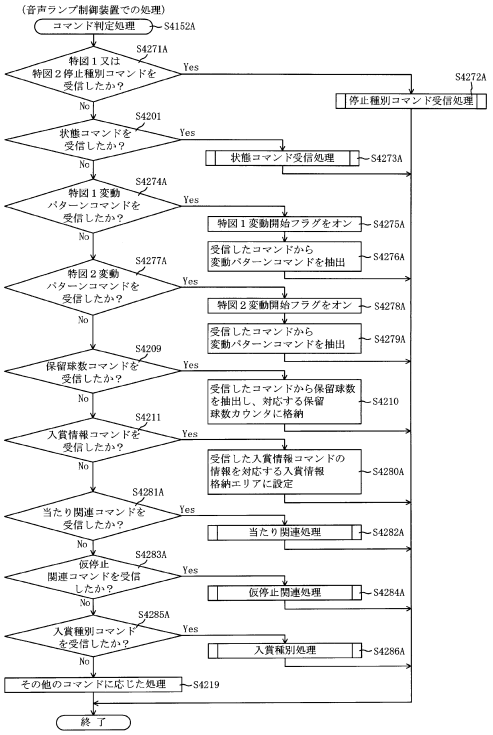
【図２１２２】



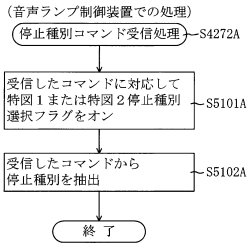
【図２１２３】



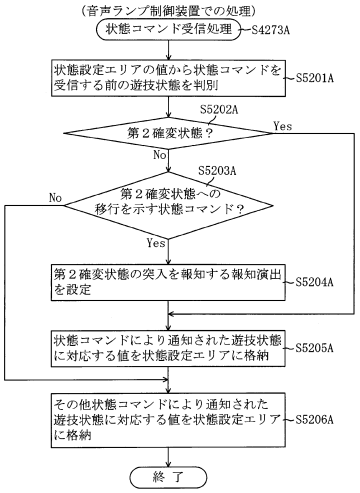
【図２１２４】



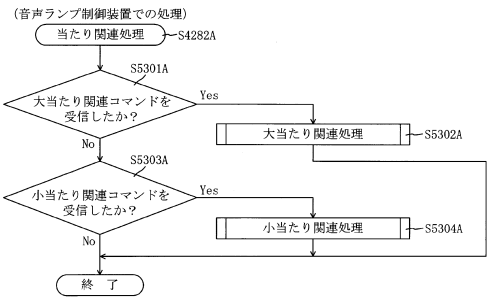
【図２１２５】



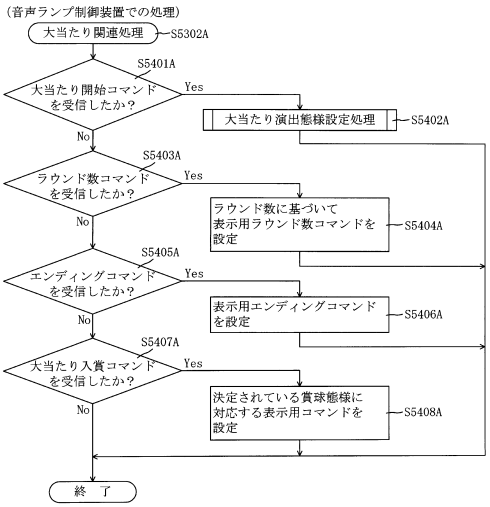
【図２１２６】



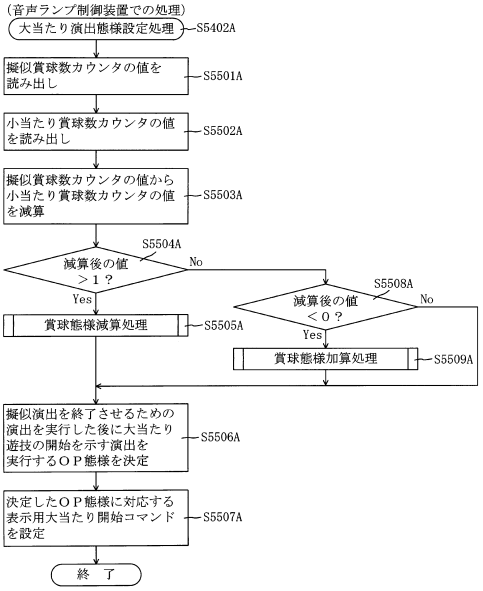
【図２１２７】



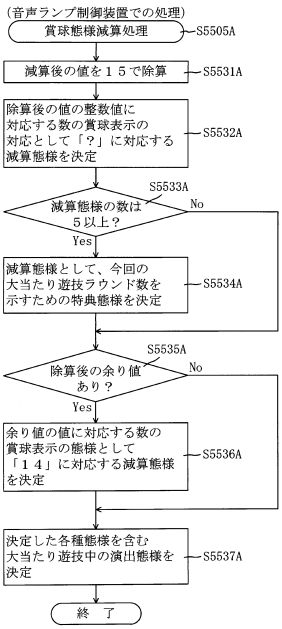
【図２１２８】



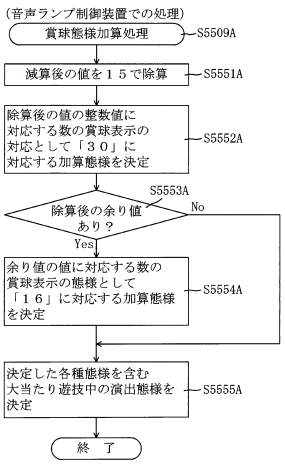
【図２１２９】



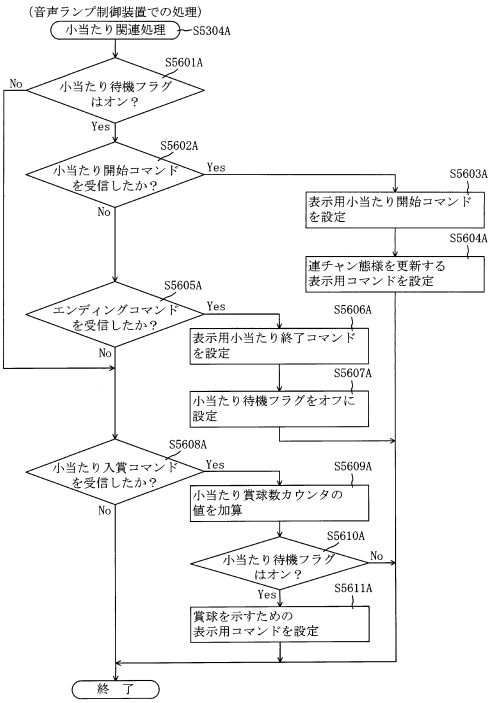
【図２１３０】



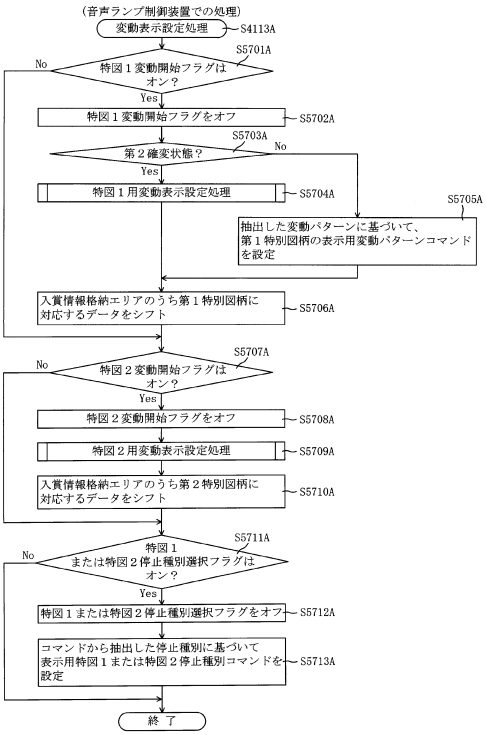
【図２１３１】



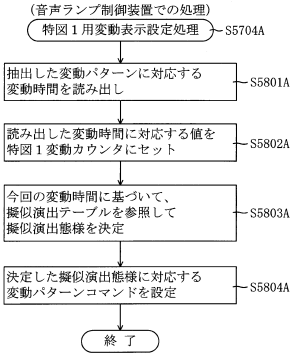
【図２１３２】



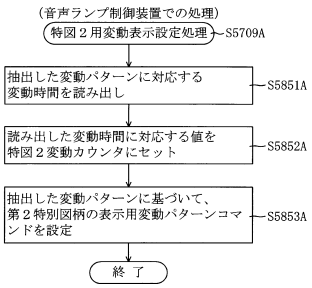
【図２１３３】



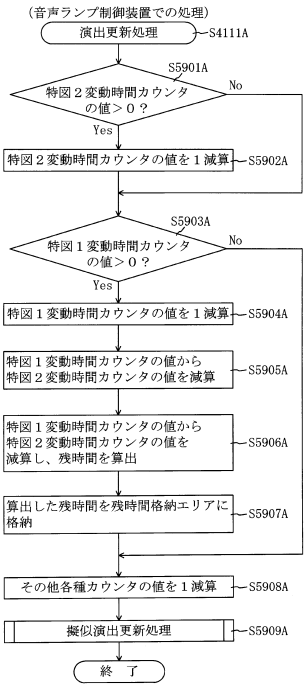
【図２１３４】



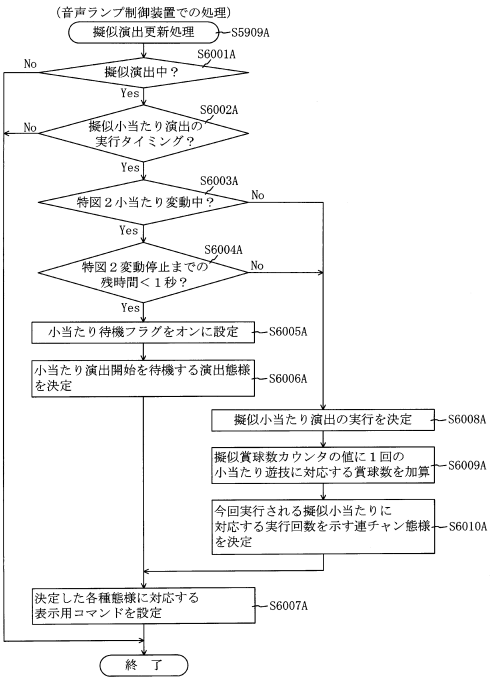
【図２１３５】



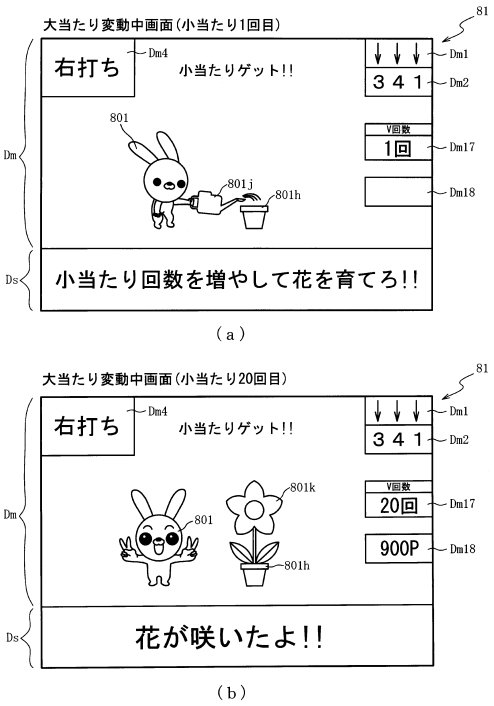
【図２１３６】



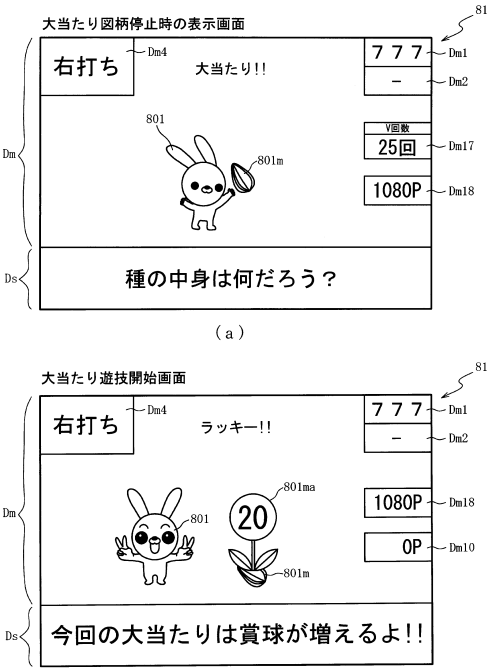
【図２１３７】



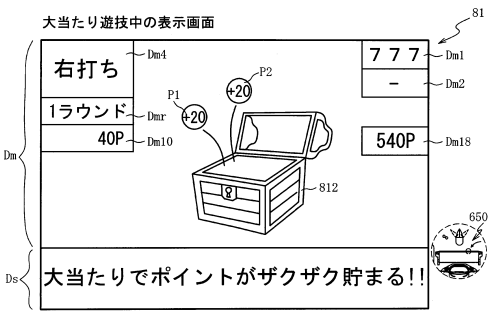
【図２１３８】



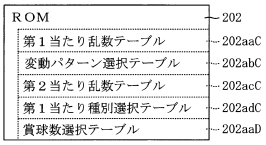
【図２１３９】



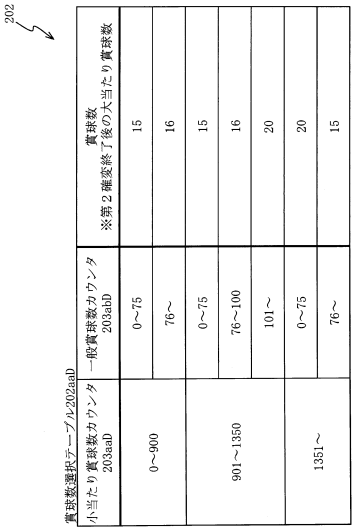
【図２１４０】



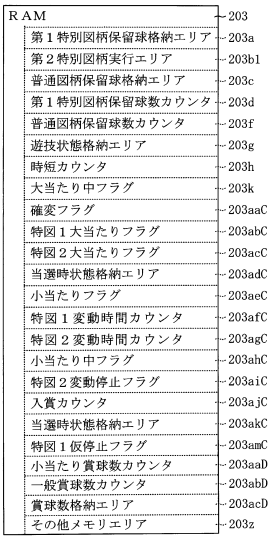
【図２１４１】



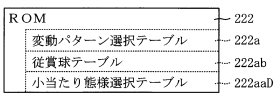
【図２１４２】



【図２１４３】



【図２１４４】



【図２１４５】

222

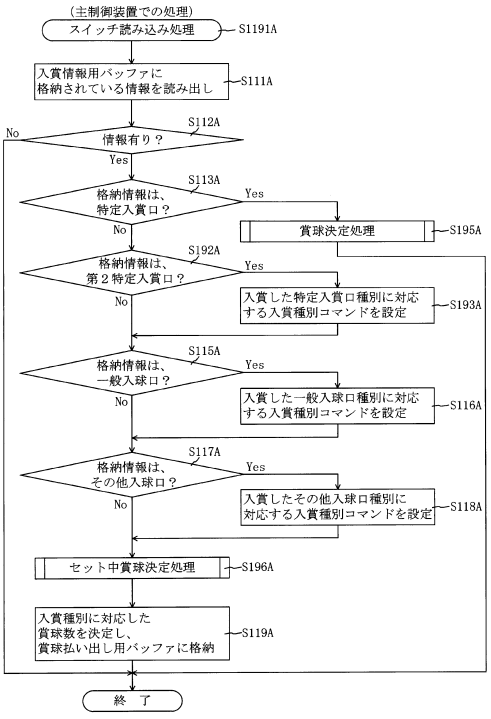
小当たり態様選択テーブル222aaD

小当たり回数	期間一般賞球数カウンタ223aaD	可変態様（現状）			
		種	芽	つぼみ	花
5	～10	種	－	－	－
	11～	芽	－	－	－
10	～20	種	芽	－	－
	21～	芽	つぼみ	－	－
15	～40	種	芽	つぼみ	－
	41～	芽	つぼみ	花	－
20	～50	種	つぼみ	つぼみ	花
	51～	花	花	花	花

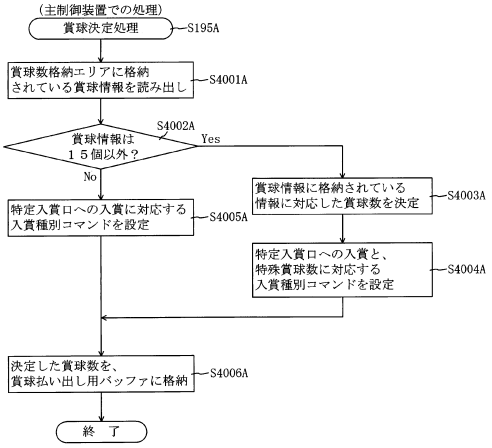
【図２１４６】

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
第１特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図１変動開始フラグ	223d1C
特図２変動開始フラグ	223d2C
特図１停止種別選択フラグ	223e1C
特図２停止種別選択フラグ	223e2C
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
従時短カウンタ	223n
ＳＷ有効時間カウンタ	223r
総賞球数カウンタ	223aa
特定賞球数カウンタ	223ab
連チャンフラグ	223ag
特図１変動時間カウンタ	223aaC
特図２変動時間カウンタ	223abC
残変動時間情報格納エリア	223acC
残時間格納エリア	223adC
小当たり賞球数カウンタ	223aeC
期間一般賞球数カウンタ	223aaD
決定賞球数格納エリア	223abD
電源断フラグ	223y
その他メモリエリア	223z

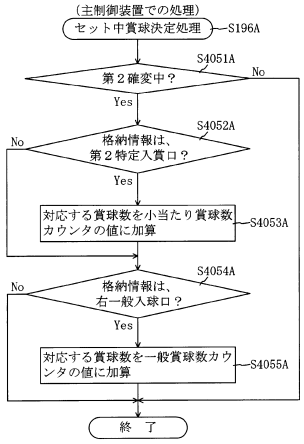
【図２１４７】



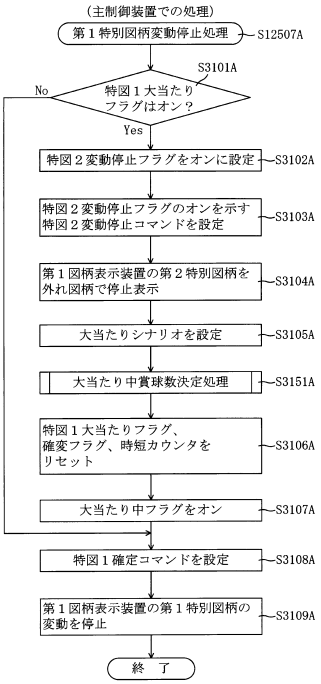
【図２１４８】



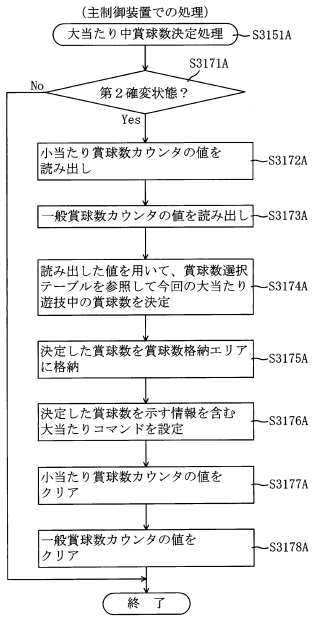
【図２１４９】



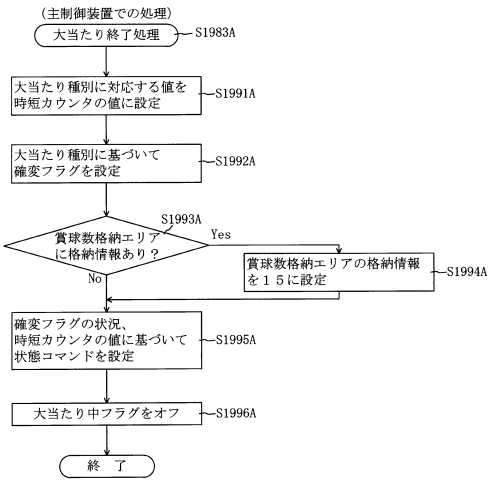
【図２１５０】



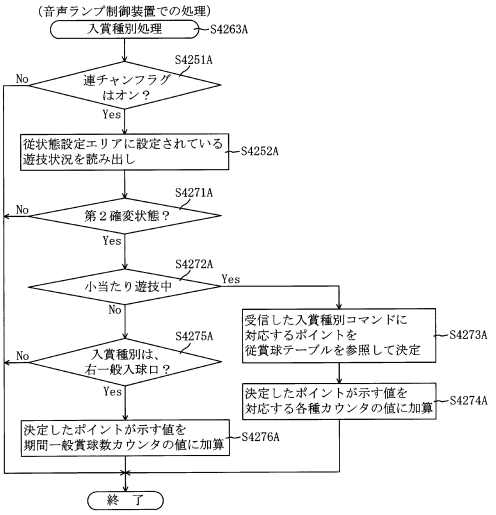
【図２１５１】



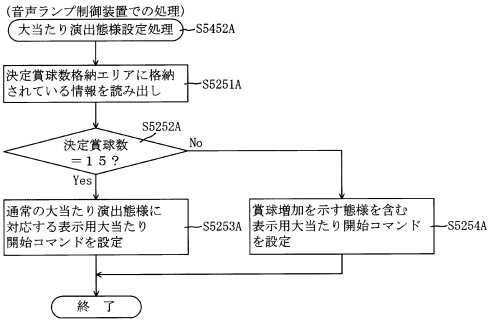
【図２１５２】



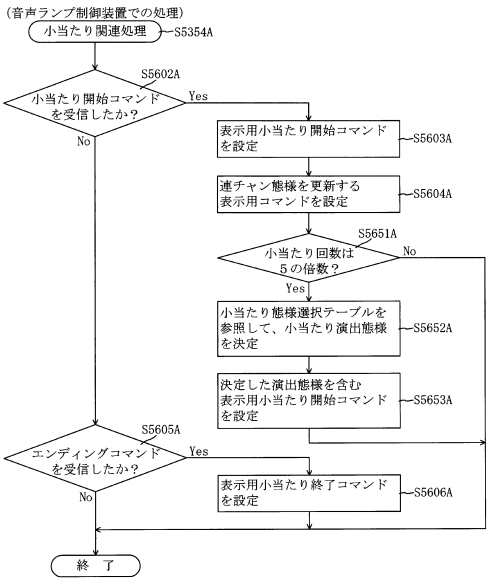
【図２１５３】



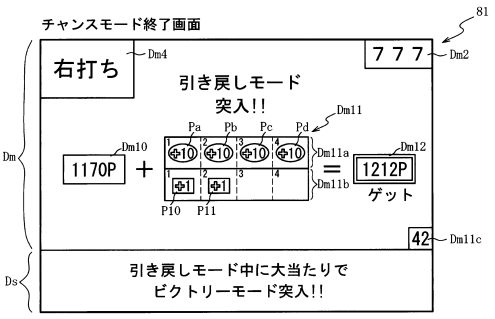
【図２１５４】



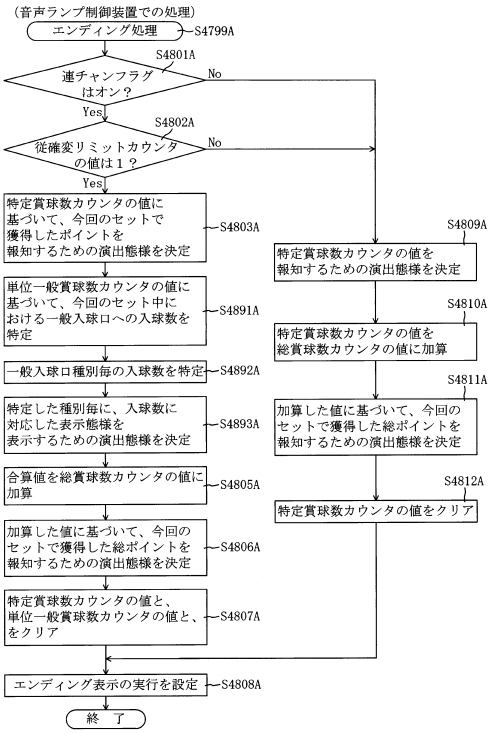
【図２１５５】



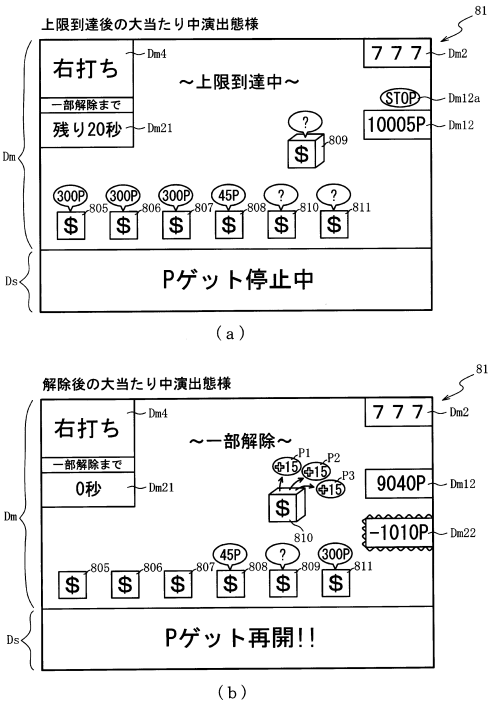
【図２１５６】



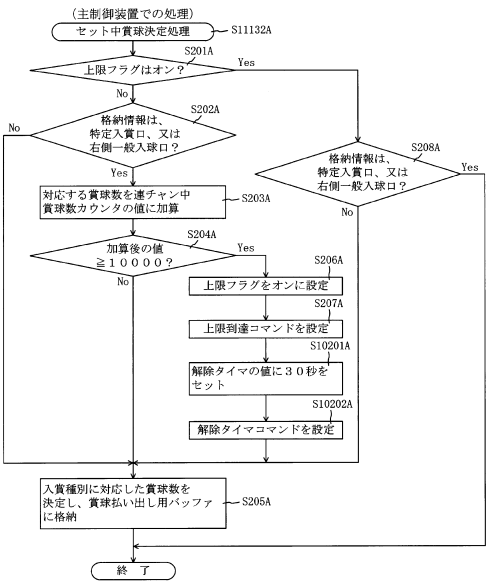
【図２１５７】



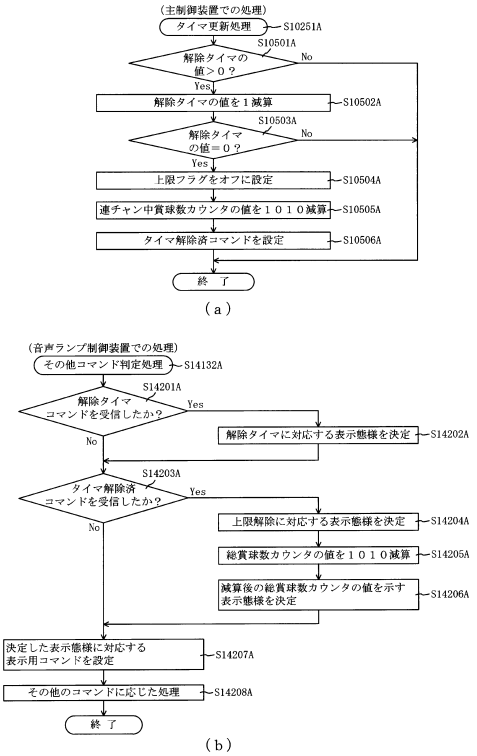
【図２１５８】



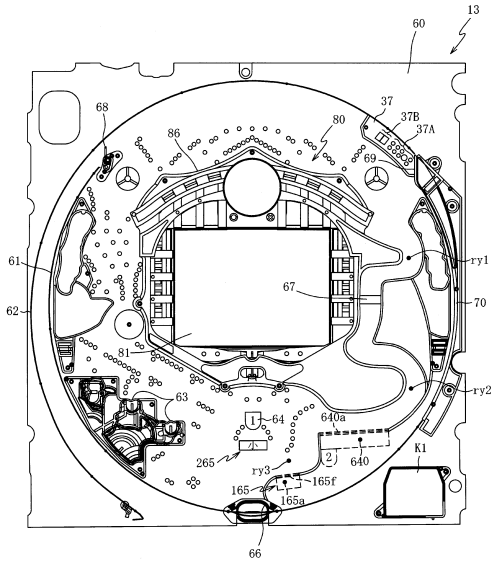
【図２１５９】



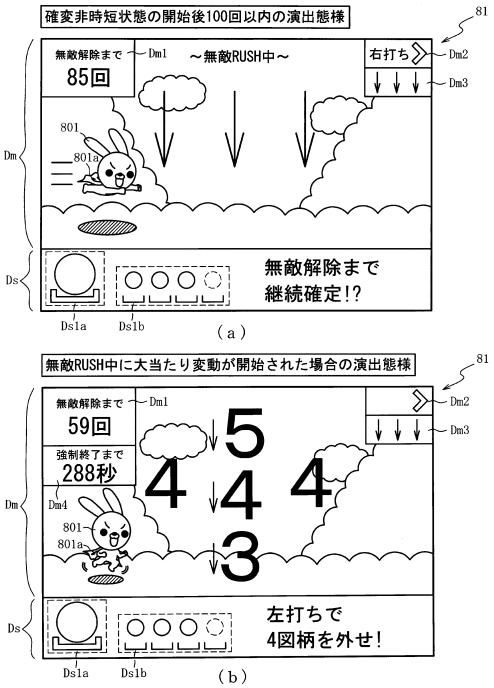
【図２１６０】



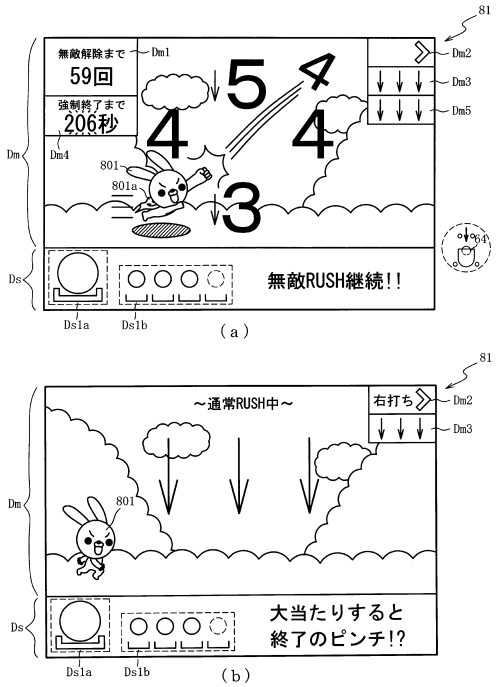
【図２１６１】



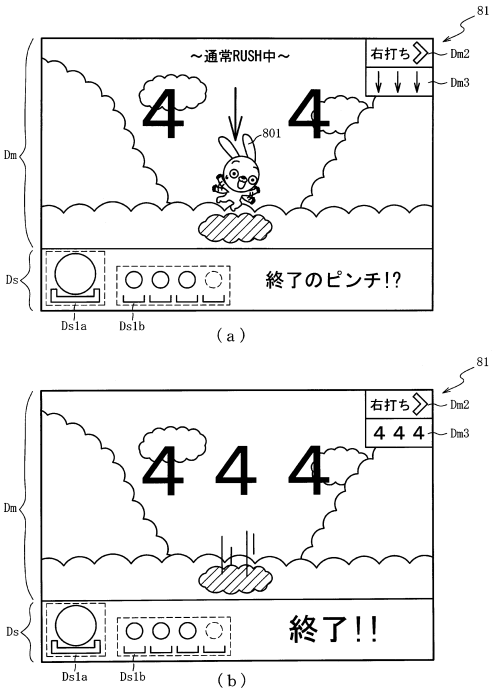
【図２１６２】



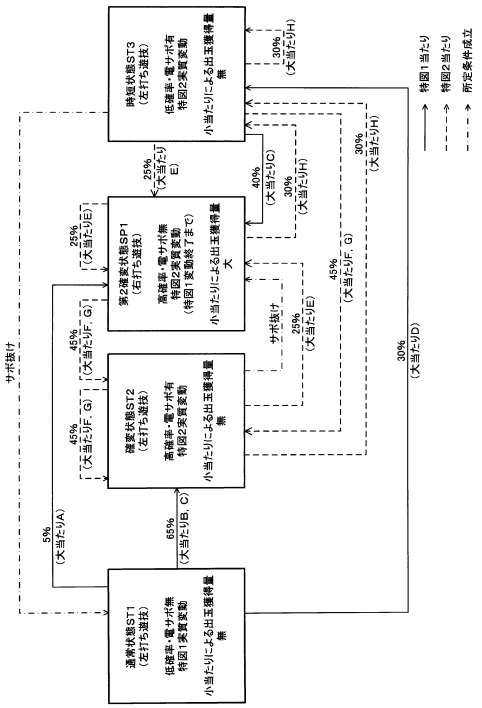
【図２１６３】



【図２１６４】



【図２１６５】



【図２１６６】

（ａ）

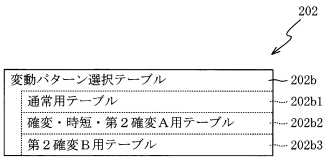
202

第１当たり乱数テーブル202a

抽選結果	図柄種別	特別図柄の状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～999）
大当たり	共通	特別図柄の低確率状態	0～3
		特別図柄の高確率状態	0～39
小当たり	第１特別図柄	共通	40～999
	第２特別図柄	共通	706～999
外れ	第１特別図柄	特別図柄の低確率状態	4～39
		特別図柄の高確率状態	－
	第２特別図柄	特別図柄の低確率状態	4～705
		特別図柄の高確率状態	40～705

（ｂ）

【図２１６７】



（ａ）

202

第２当たり乱数テーブル202c

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～298
普通図柄の高確率状態	0～299

（ｂ）

【図２１６８】

202

確変・時短・第２確変Ａ用テーブル202b2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動時間（ms）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	当たり	当たり超ロング変動	600000	0～198
	外れ（小当たり含む）	外れ超ロング変動	600000	0～198
特図２	当たり	当たりノーマルリーチ	20000	0～14
		当たりスーパーリーチ	30000	15～124
		当たりスペシャルリーチ	60000	125～198
	外れ（小当たり含む）	短外れ	2000	0～149
		長外れ	6000	150～189
		外れノーマルリーチ	20000	190～196
		外れスーパーリーチ	30000	197，198

（ａ）

202

第２確変Ｂ用テーブル202b3

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動時間（ms）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	当たり	当たりスーパーリーチ	60000	0～198
	外れ（小当たり含む）	外れショート変動	1000	0～198
特図２	当たり	当たりロング変動	300000	0～198
	外れ（小当たり含む）	短外れ	2000	0～149
		長外れ	6000	150～198

（ｂ）

【図２１６９】

202

第１当たり種別選択テーブル202d

図柄種別	大当たり種別	時短カウンタ203h	確変フラグ203aac	第１当たり種別カウンタＣ２(0～99)
特図１	大当たりＡ６７（10R確変大当たり）	0	オン	0～4（振り分け5%）
	大当たりＢ６７（4R確変大当たり）	100	オン	5～49（振り分け45%）
	大当たりＣ６７（4R確変大当たり）	65535	オン	50～69（振り分け20%）
	大当たりＤ６７（4R通常大当たり）	100	オフ	70～99（振り分け30%）
特図２	大当たりＥ６７（10R確変大当たり）	0	オン	0～24（振り分け25%）
	大当たりＦ６７（4R確変大当たり）	100	オン	25～29（振り分け5%）
	大当たりＧ６７（4R確変大当たり）	65535	オン	30～69（振り分け40%）
	大当たりＨ６７（4R通常大当たり）	100	オフ	70～99（振り分け30%）

（ａ）

202

変動パターンシナリオテーブル202ba

前回の大当たり種別	シナリオ	
	１回～１００回	１０１回～
大当たりＡ６７，Ｅ６７	第２確変Ｂ用	確変・時短・第２確変Ａ用
大当たりＢ６７，Ｃ６７，Ｆ６７，Ｇ６７	確変・時短・第２確変Ａ用	
大当たりＤ６７，Ｈ６７	確変・時短・第２確変Ａ用	通常用
無し（ＲＡＭクリア時）	通常用	

（ｂ）

【図２１７０】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
確変フラグ	203aaC
特図１大当たりフラグ	203abC
特図２大当たりフラグ	203acC
特図１変動時間カウンタ	203afC
特図２変動時間カウンタ	203agC
特図２変動停止フラグ	203aiC
入賞カウンタ	203ajC
変動回数カウンタ	203bb
特図１小当たりフラグ	203be
特図２小当たりフラグ	203bf
特図１小当たり中フラグ	203bh
特図２小当たり中フラグ	203bi
シナリオ格納エリア	203bj
その他メモリエリア	203z

【図２１７１】

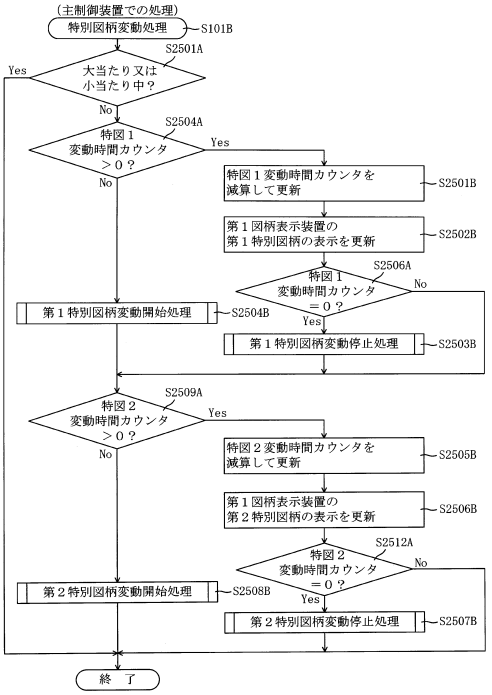
ＲＯＭ	222
従変動パターン選択テーブル	222a

（ａ）

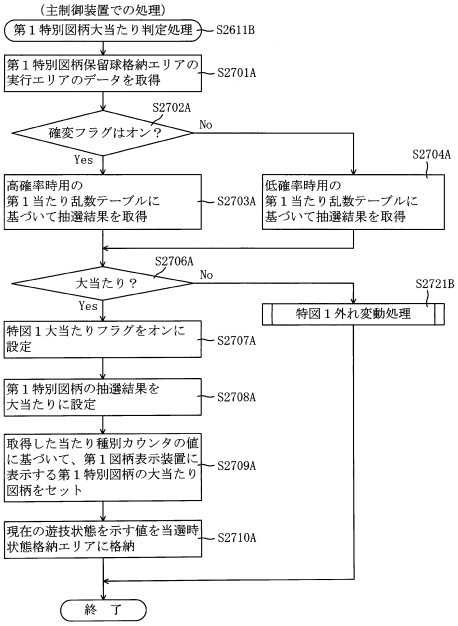
ＲＡＭ	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
従時短カウンタ	223n
回避演出中フラグ	223ba
その他メモリエリア	223z

（ｂ）

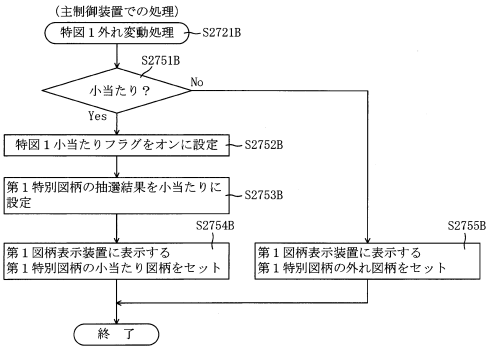
【図２１７２】



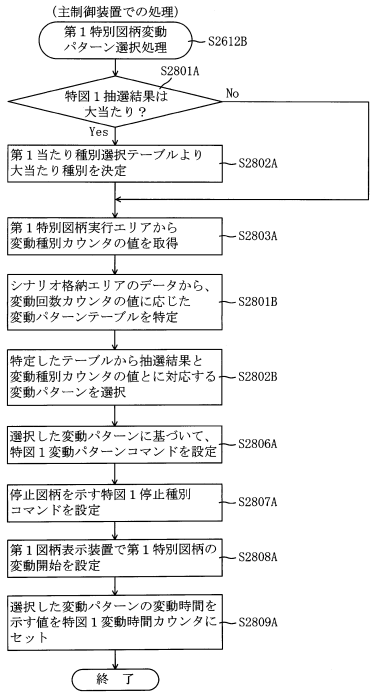
【図２１７３】



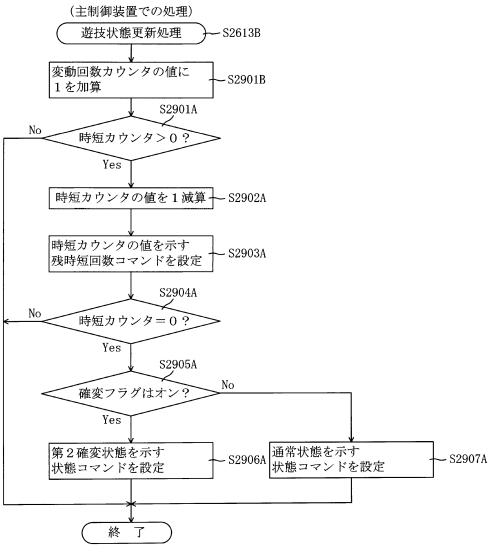
【図２１７４】



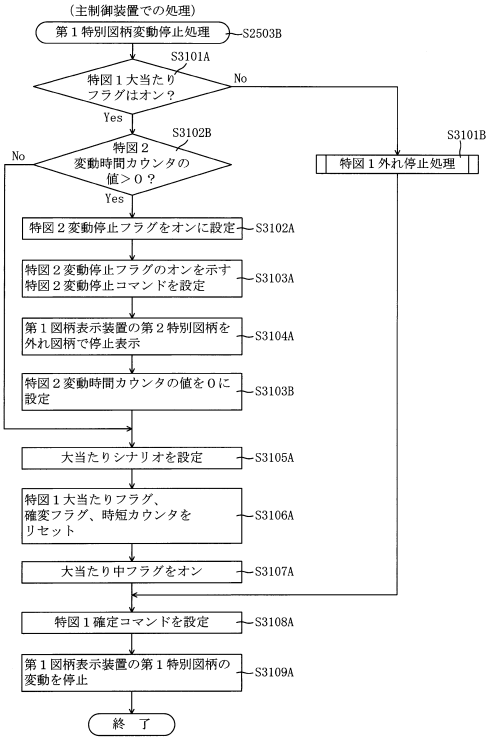
【図２１７５】



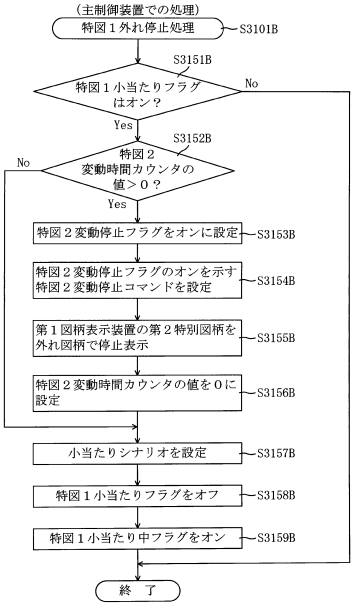
【図２１７６】



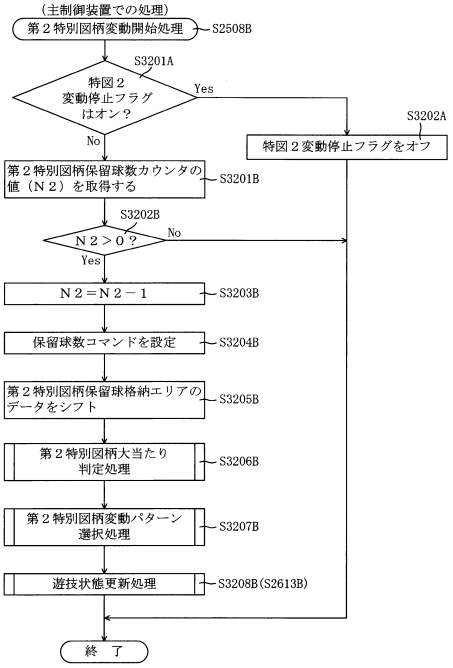
【図２１７７】



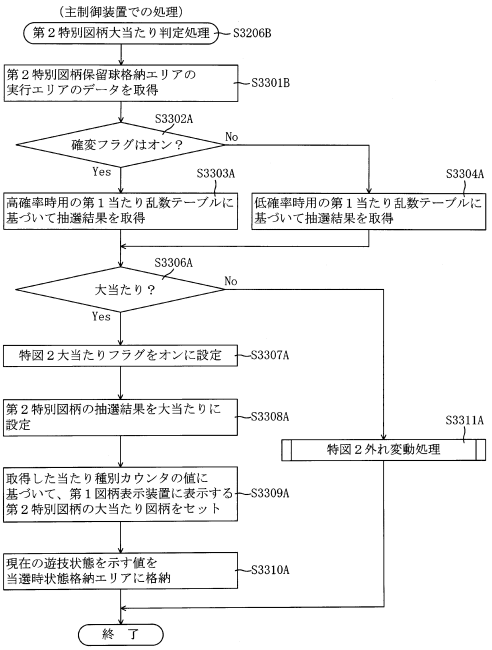
【図２１７８】



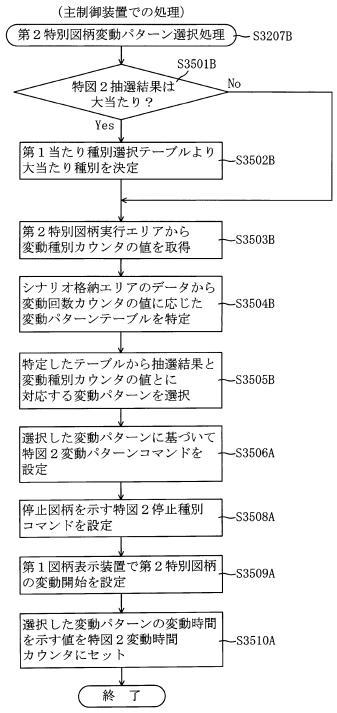
【図２１７９】



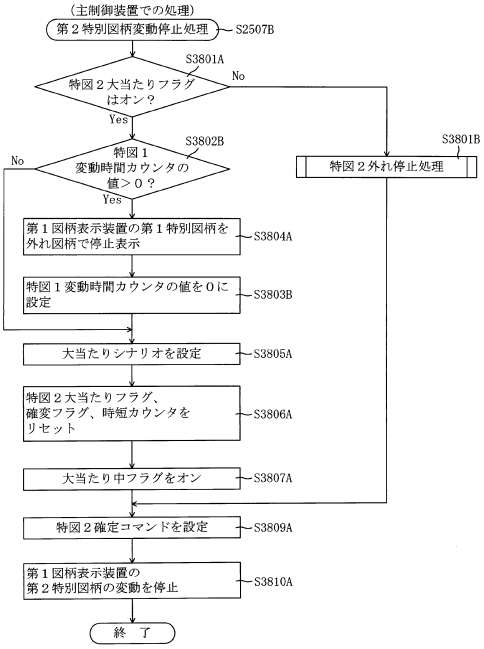
【図２１８０】



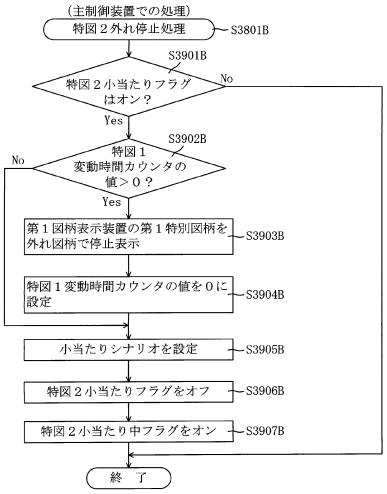
【図２１８１】



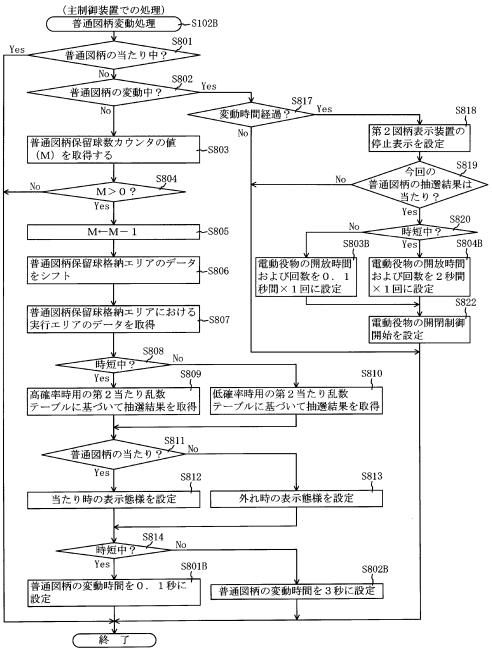
【図２１８２】



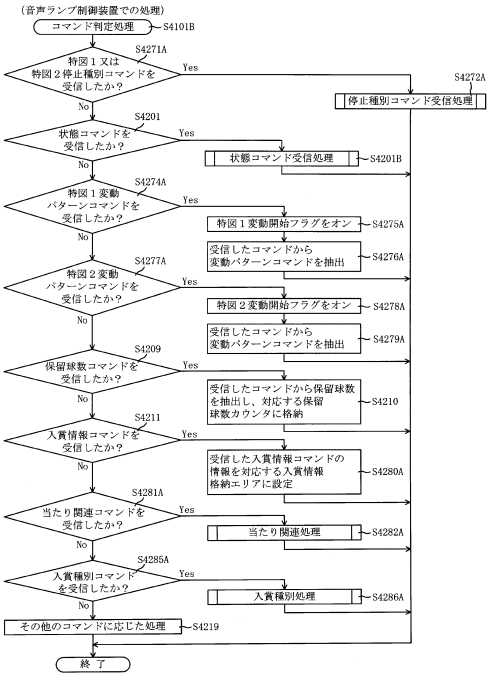
【図２１８３】



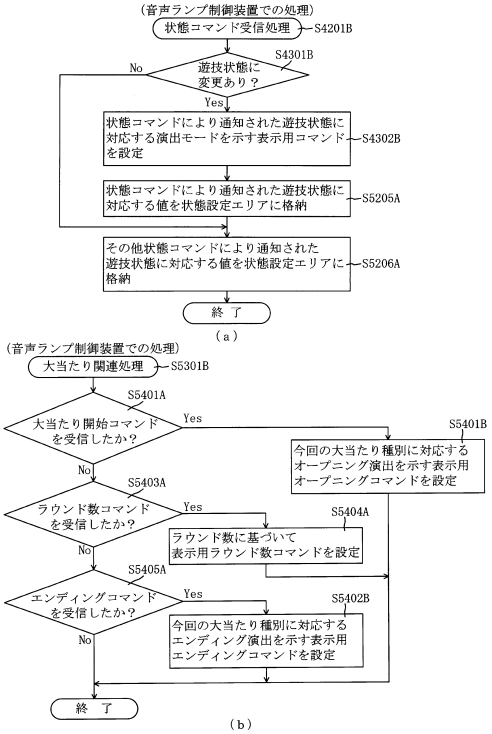
【図２１８４】



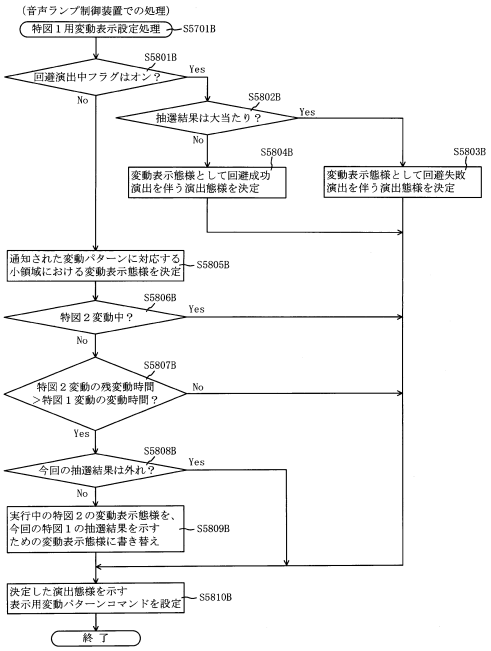
【図２１８５】



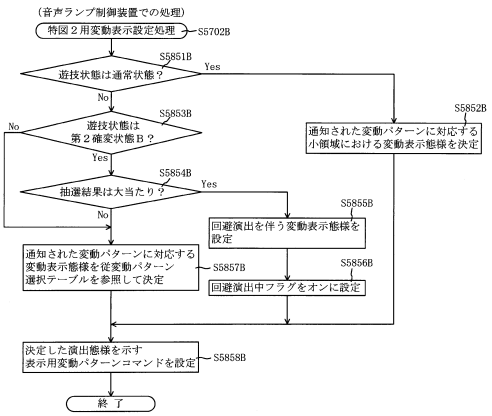
【図２１８６】



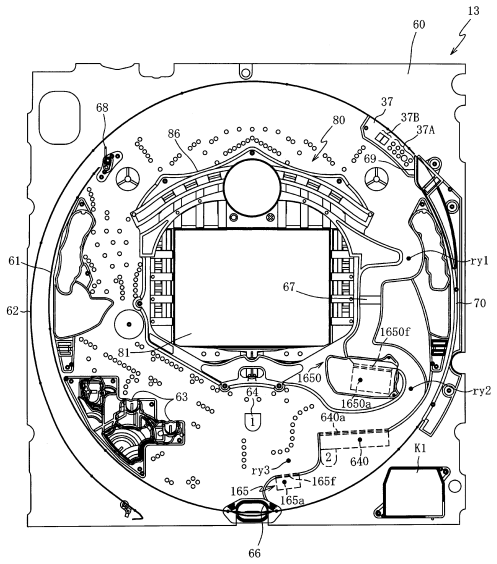
【図２１８７】



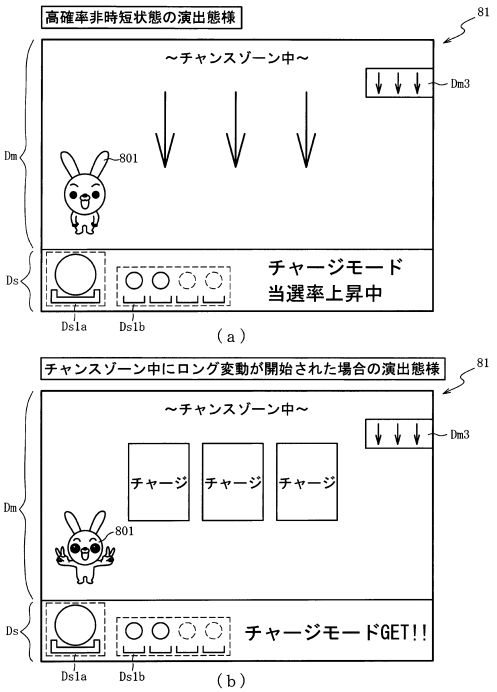
【図２１８８】



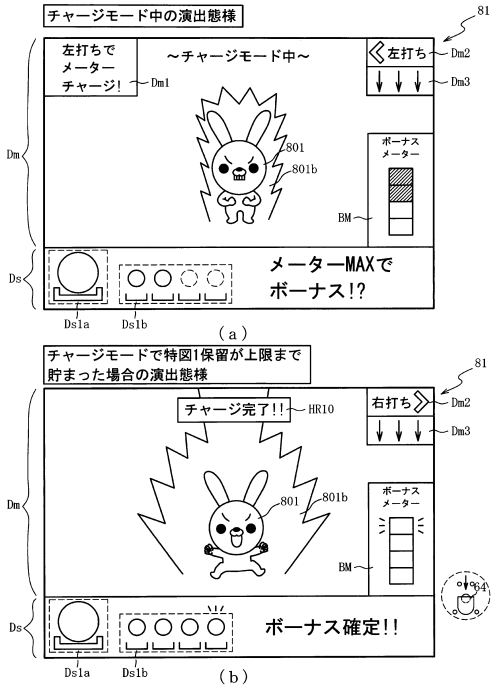
【図２１８９】



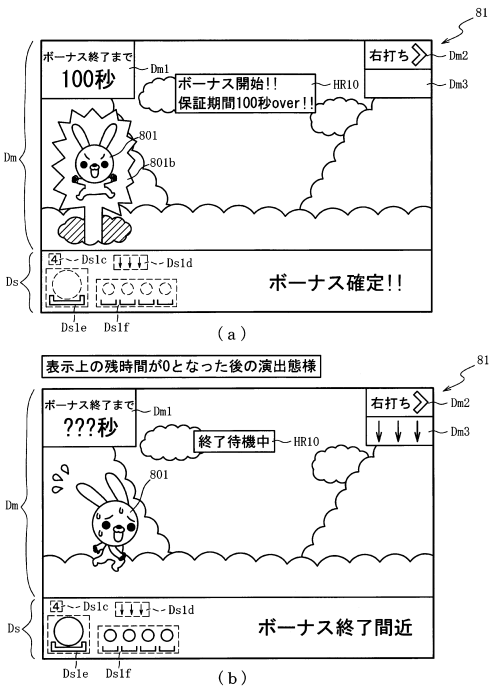
【図２１９０】



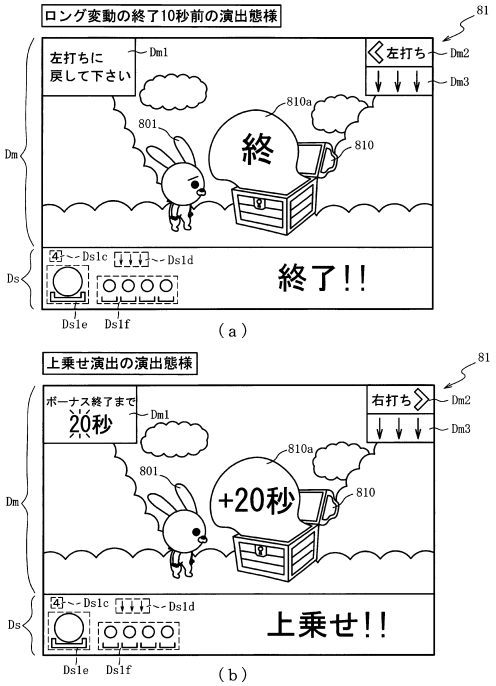
【図２１９１】



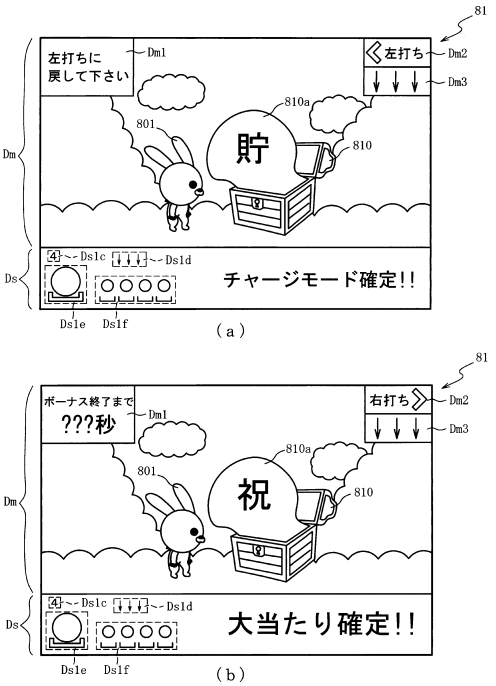
【図２１９２】



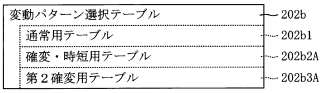
【図２１９３】



【図２１９４】



【図２１９５】



（ａ）

202

第２確変用テーブル202b3A

図柄種別	抽選結果	特図１保留球数	変動パターン	変動時間(ms)	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	当たり	共通	当たりノーマルリーチ	10000	0～14
			当たりスーパーリーチ	15000	15～124
			当たりスペシャルリーチ	20000	125～197
			特殊当たり	300000	198
	外れ(小当たり含む)	共通	短外れ	2000	0～149
			長外れ	6000	150～189
			外れノーマルリーチ	10000	190～193
			外れスーパーリーチ	15000	194
			特殊外れＡ	150000	195, 196
			特殊外れＢ	200000	197
			特殊外れＣ	300000	198
特図２	当たり	0～3	当たり超ロング変動	600000	0～198
		4	短当たり	1000	0～198
	外れ(小当たり含む)	0～3	外れ超ロング変動	600000	0～198
		4	短外れ	1000	0～198

（ｂ）

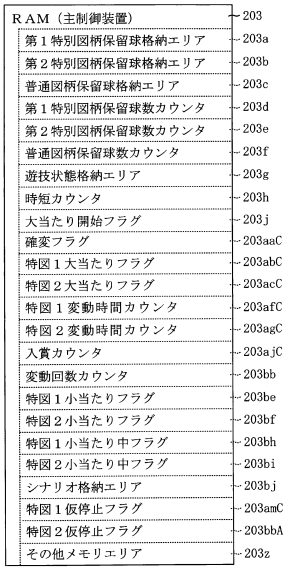
【図２１９６】

202

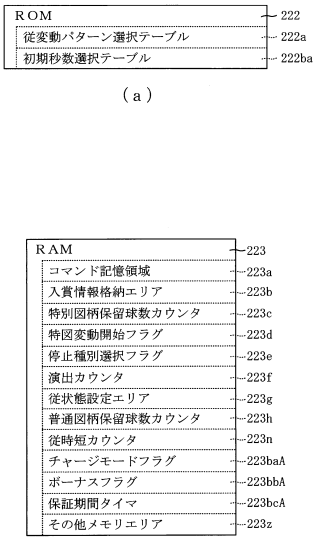
変動パターンシナリオテーブル202baA

前回の大当たり種別	シナリオ	
	1回～100回	101回～
大当たりＡ６７，Ｅ６７	第２確変用	
大当たりＢ６７，Ｆ６７	確変・時短用	第２確変用
大当たりＣ６７，Ｇ６７	確変・時短用	
大当たりＤ６７，Ｈ６７	確変・時短用	通常用
無し（ＲＡＭクリア時）	通常用	

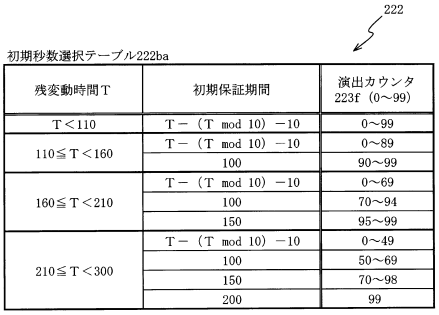
【図２１９７】



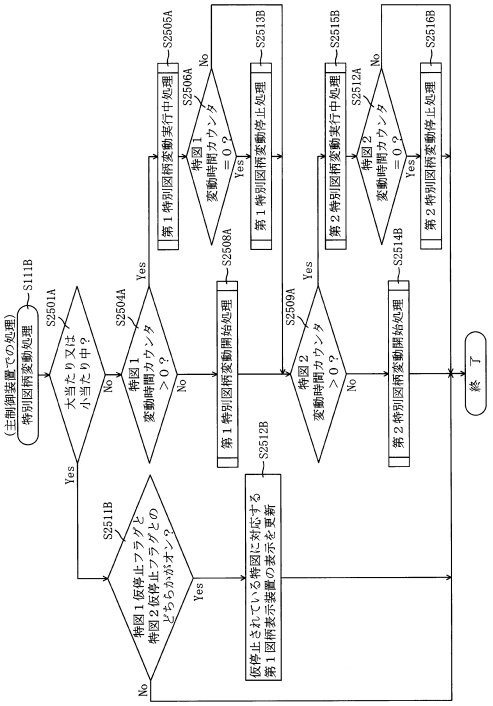
【図２１９８】



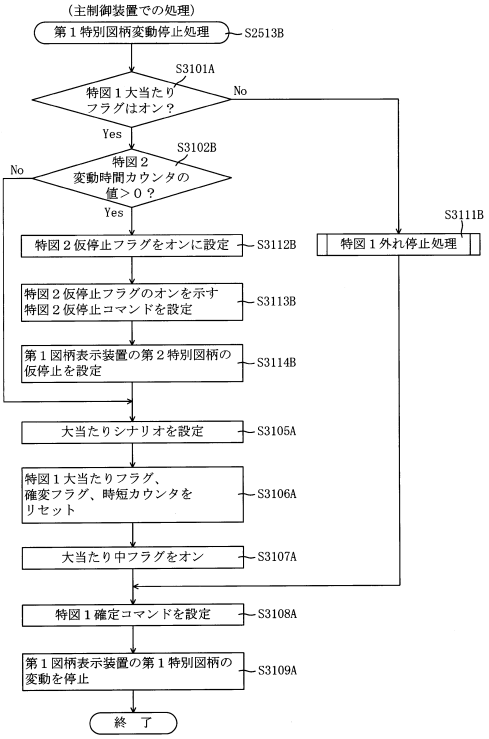
【図２１９９】



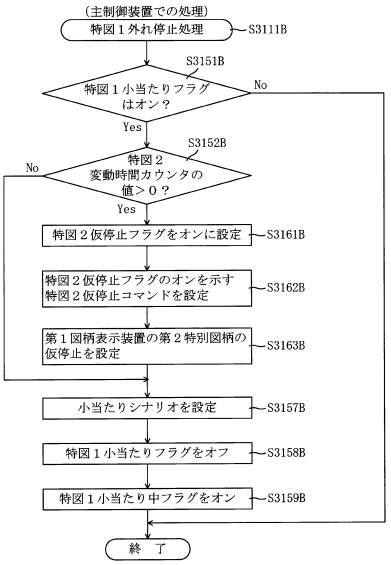
【図２２００】



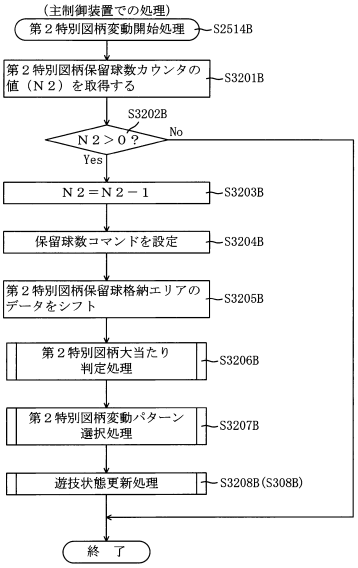
【図２２０１】



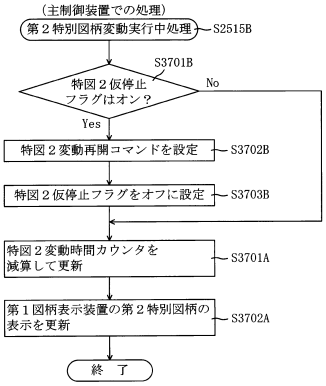
【図２２０２】



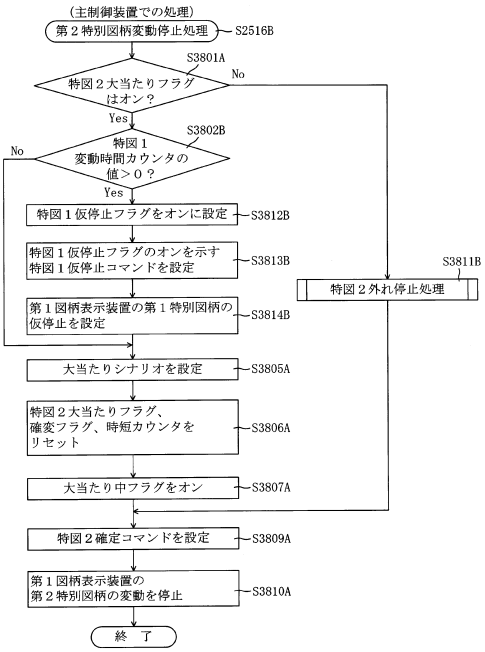
【図２２０３】



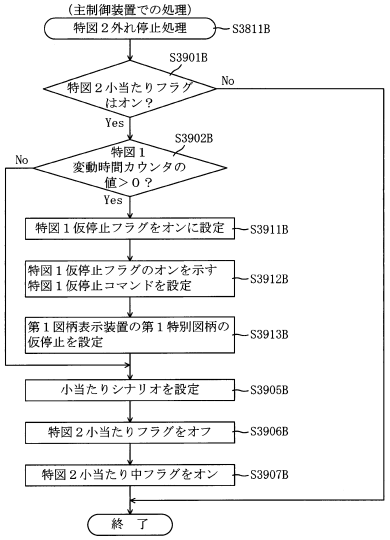
【図２２０４】



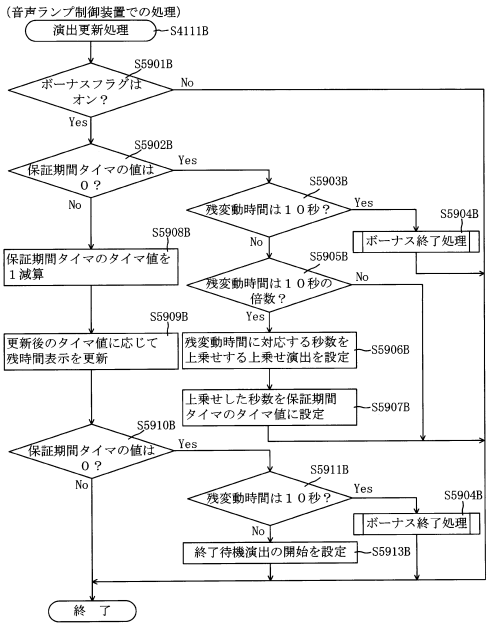
【図２２０５】



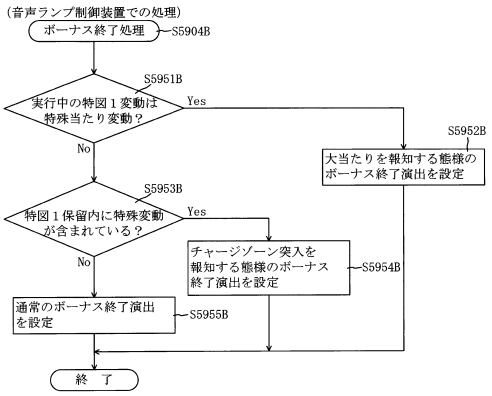
【図２２０６】



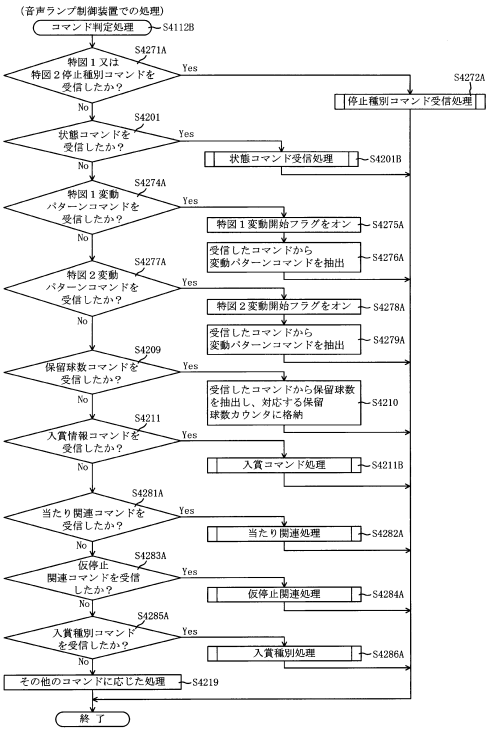
【図２２０７】



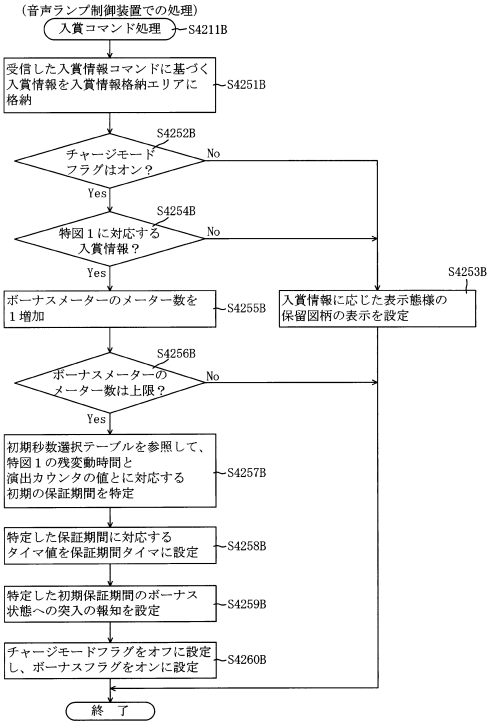
【図２２０８】



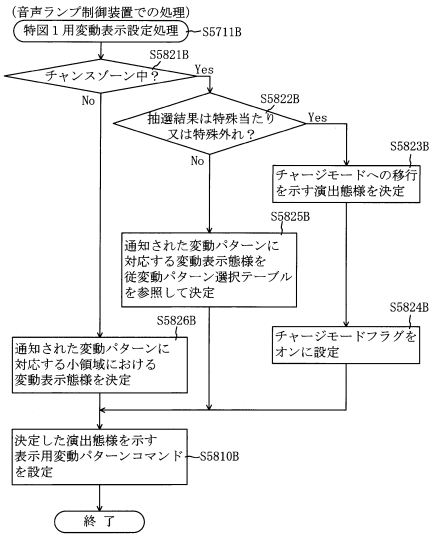
【図２２０９】



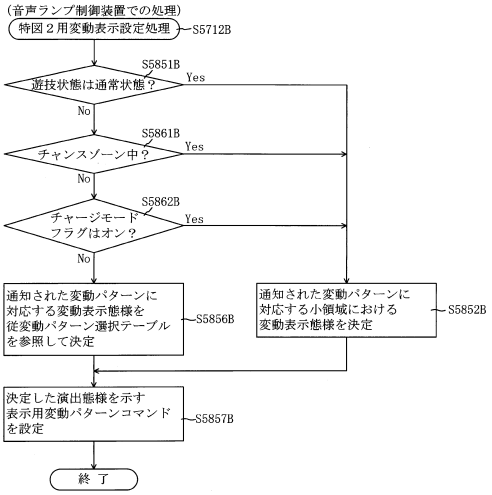
【図２２１０】



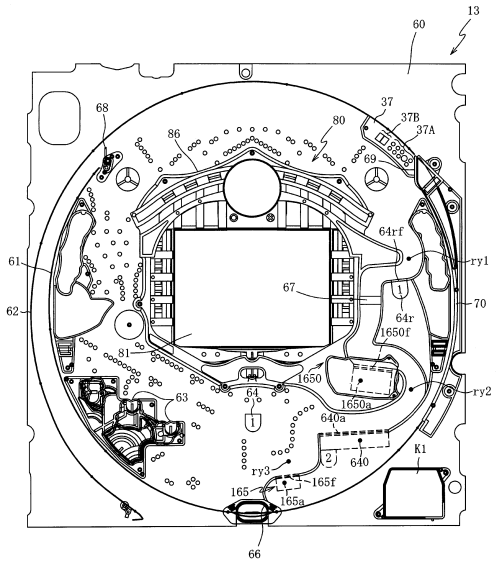
【図２２１１】



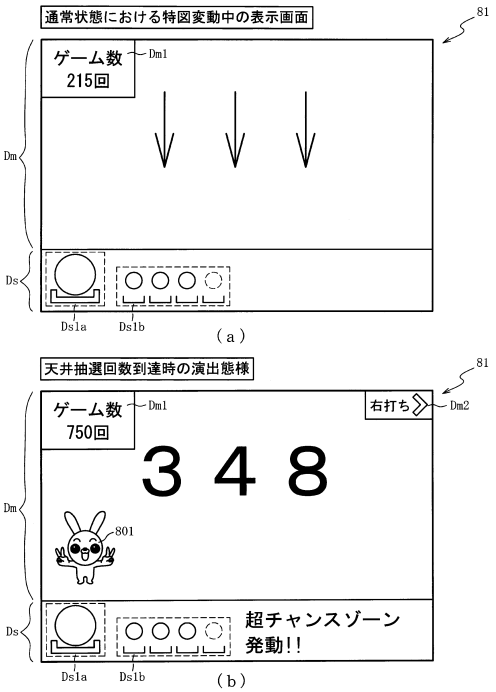
【図２２１２】



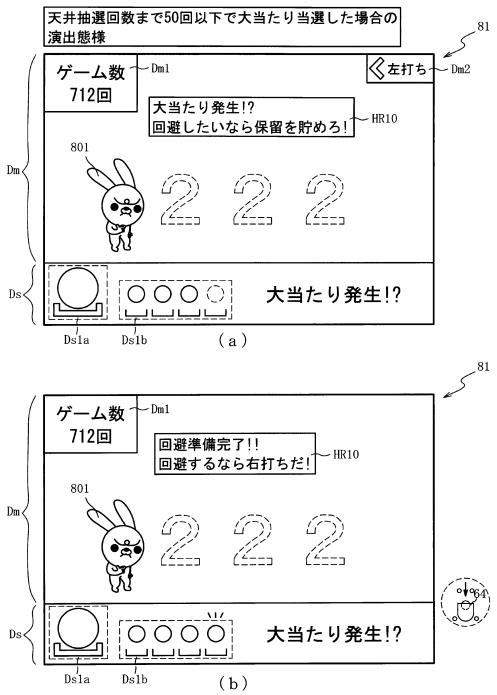
【図２２１３】



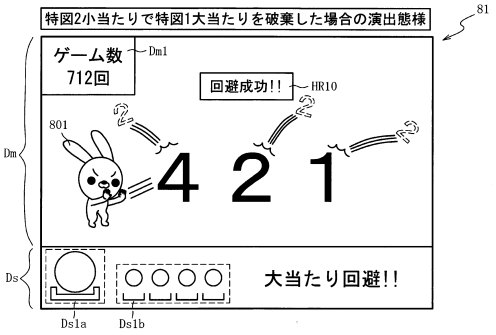
【図２２１４】



【図２２１５】



【図２２１６】



【図２２１７】

202

天井前用テーブル202b4B

図柄種別	当否判定結果	特図１保留連数	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	当たり	－	当たりロング変動	100000	0～198
	外れ（小当たり含む）	－	外れショート変動	1000	0～198
特図２	当たり	0～3	当たり超ロング変動	600000	0～198
		4	当たりショート変動	1000	0～198
	外れ（小当たり含む）	0～3	外れ超ロング変動	600000	0～198
		4	外れショート変動	1000	0～198

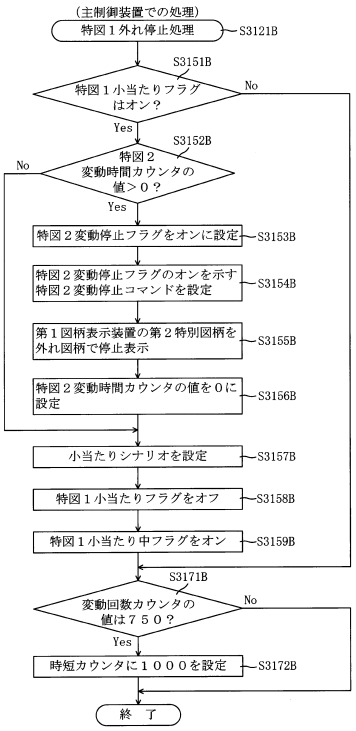
【図２２１８】

202

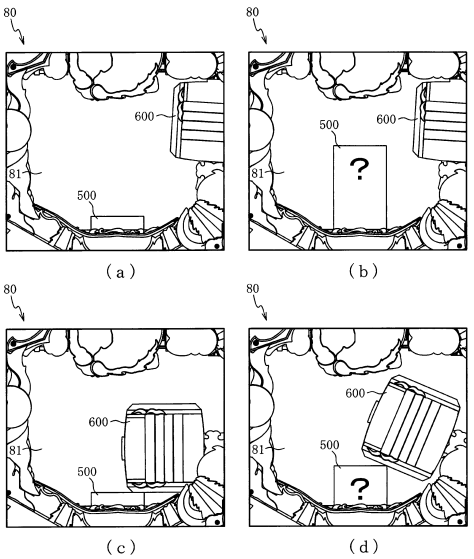
変動パターンシナリオテーブル202baB

前回の大当たり種別	シナリオ			
	１回～１００回	１０１回～７００回	７０１回～７５０回	７５１回～
大当たりＡ６７，Ｅ６７	第２確変Ｂ用	確変・時短・第２確変Ａ用		
大当たり Ｂ６７，Ｃ６７，Ｆ６７，Ｇ６７	確変・時短・第２確変Ａ用			
大当たり Ｄ６７，Ｈ６７	確変・時短・第２確変Ａ用	通常用	天井前用	確変・時短・第２確変Ａ用
無し（ＲＡＭクリア時）	通常用		天井前用	確変・時短・第２確変Ａ用

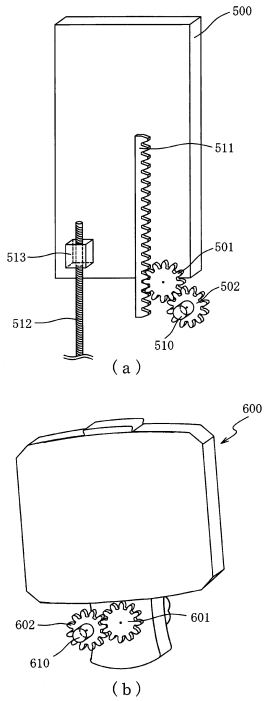
【図２２１９】



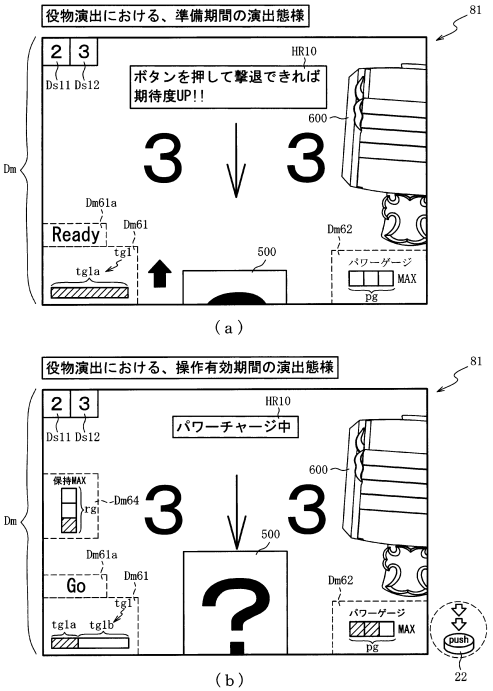
【図２２２０】



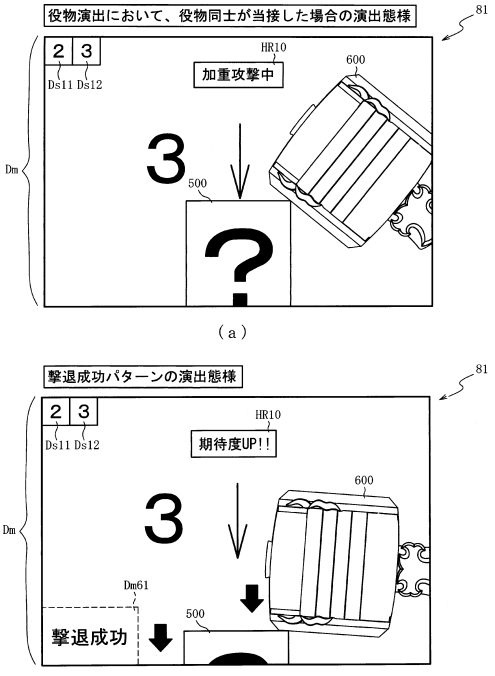
【図２２２１】



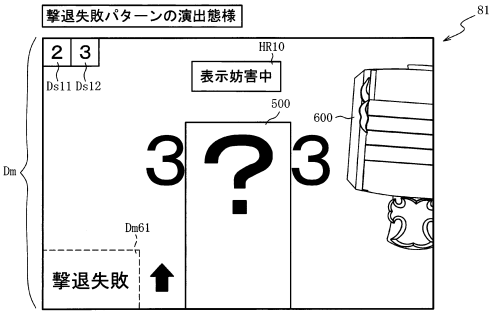
【図２２２２】



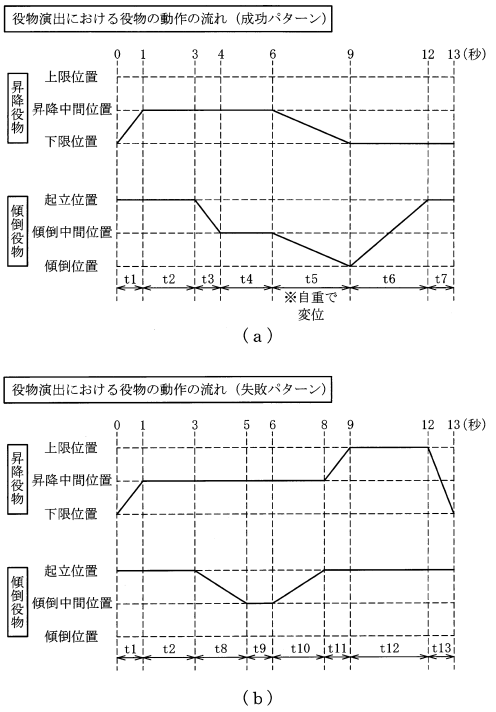
【図２２２３】



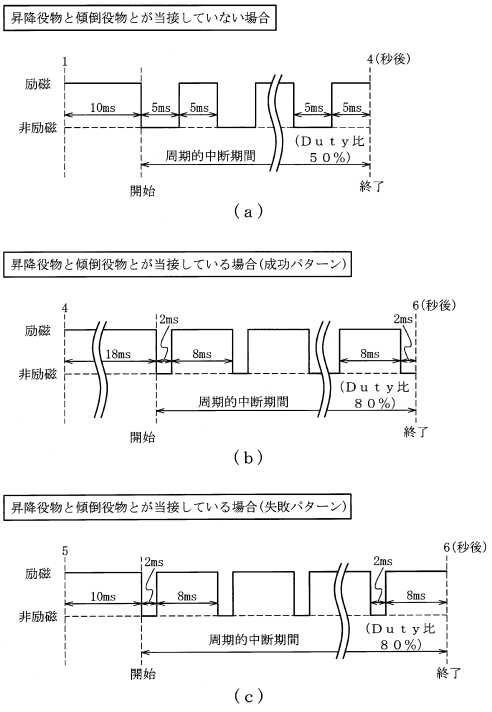
【図２２２４】



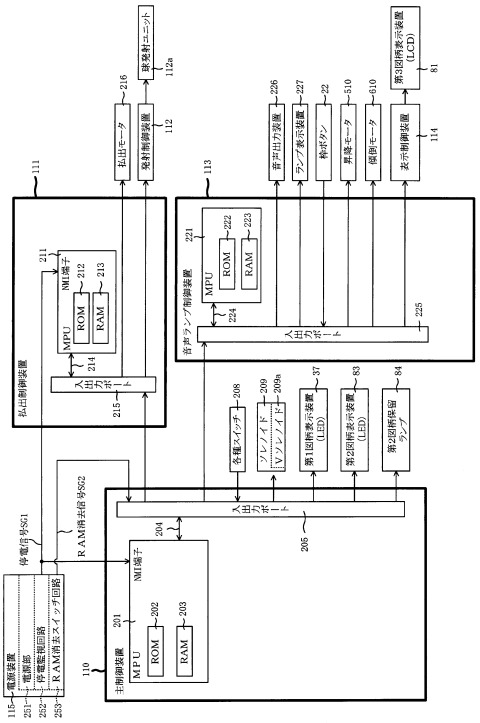
【図２２２５】



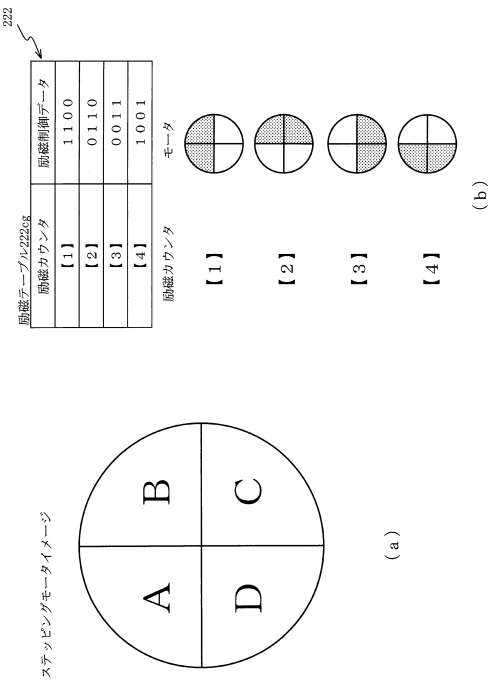
【図２２２６】



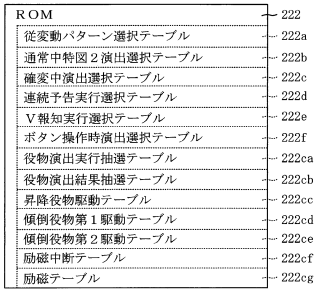
【図２２２７】



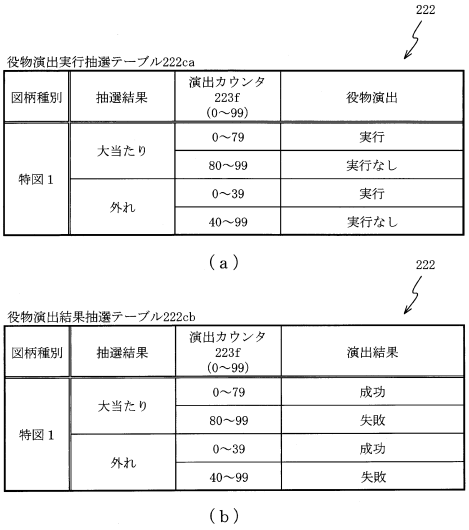
【図２２２８】



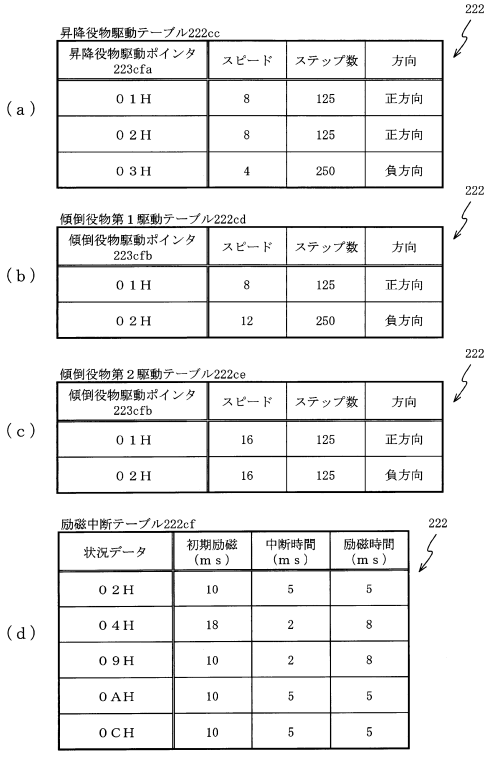
【図２２２９】



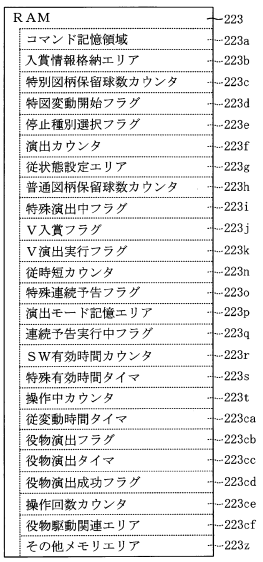
【図２２３０】



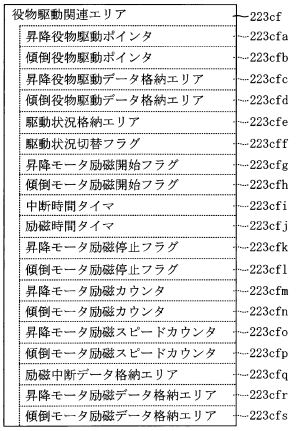
【図２２３１】



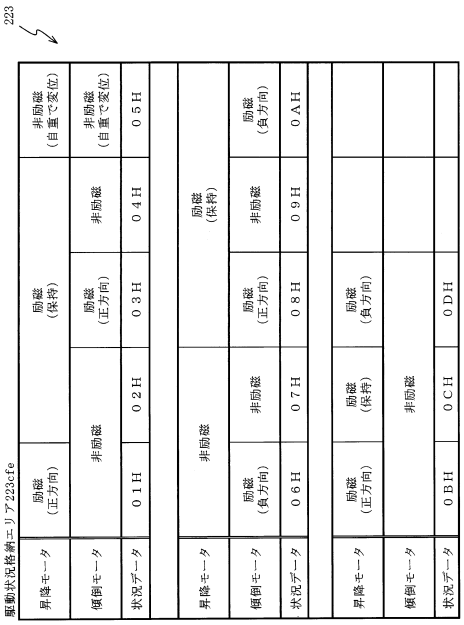
【図２２３２】



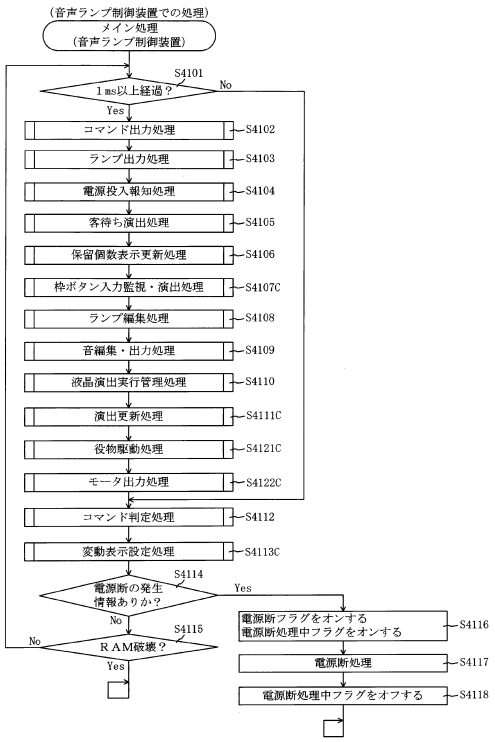
【図２２３３】



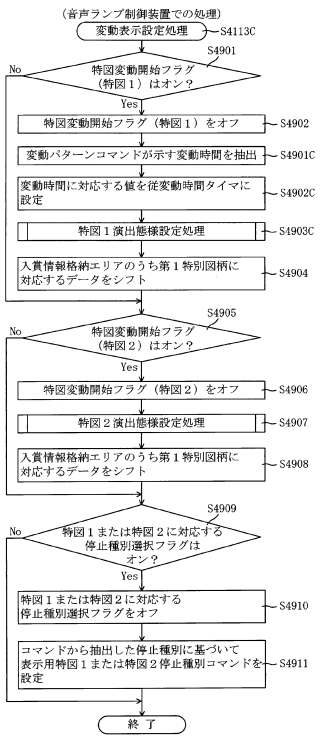
【図２２３４】



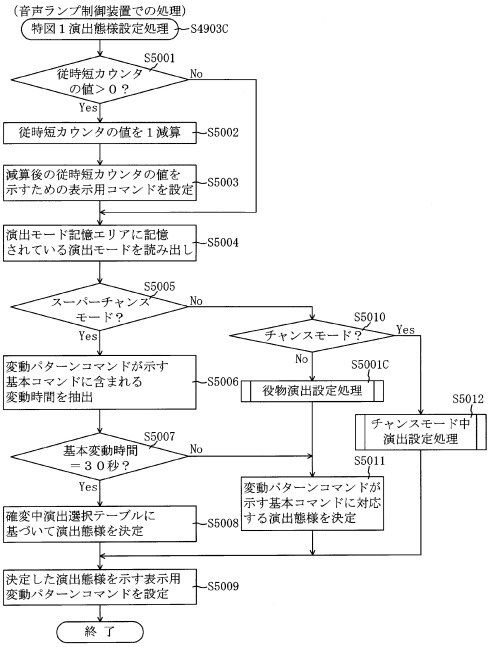
【図２２３５】



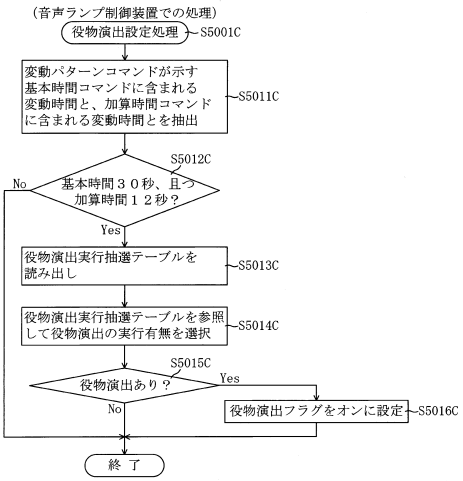
【図２２３６】



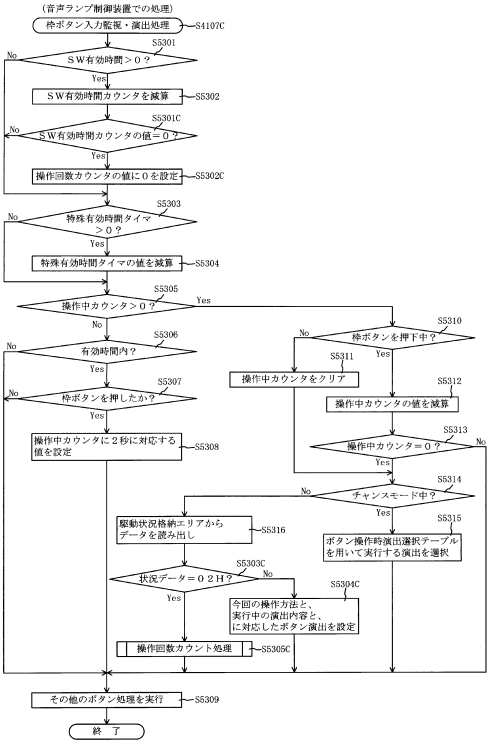
【図２２３７】



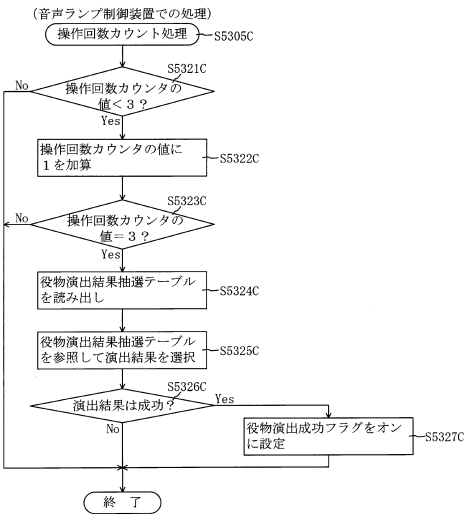
【図２２３８】



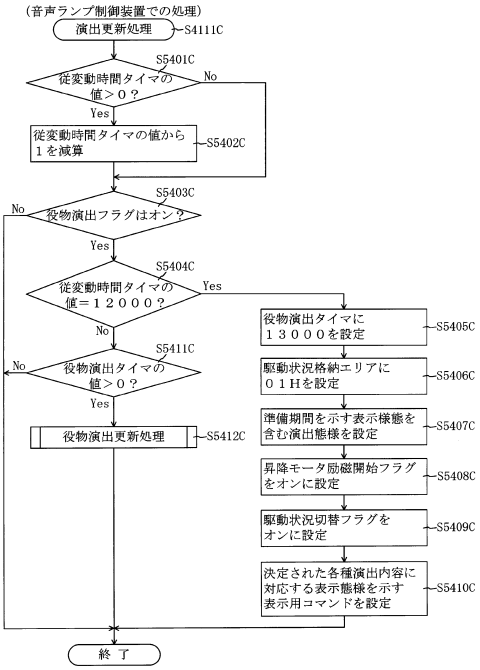
【図２２３９】



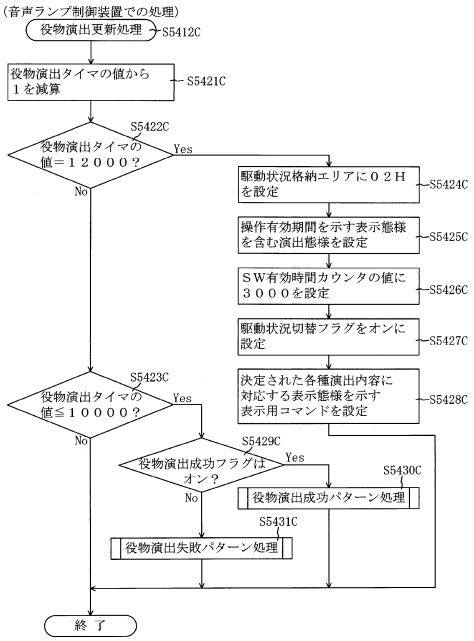
【図２２４０】



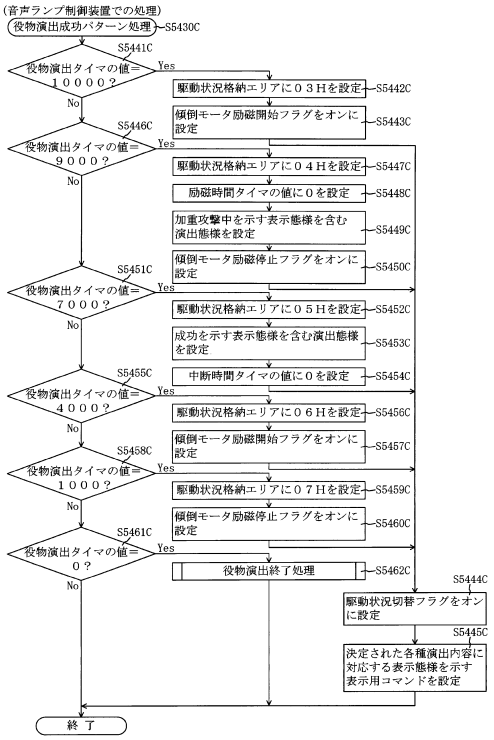
【図２２４１】



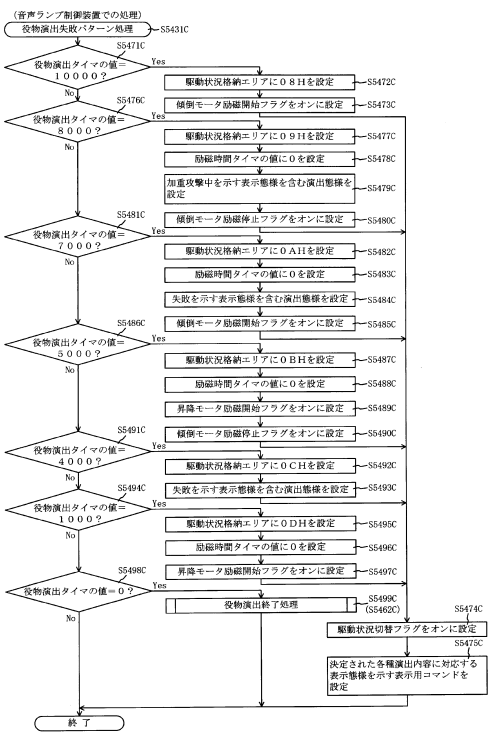
【図２２４２】



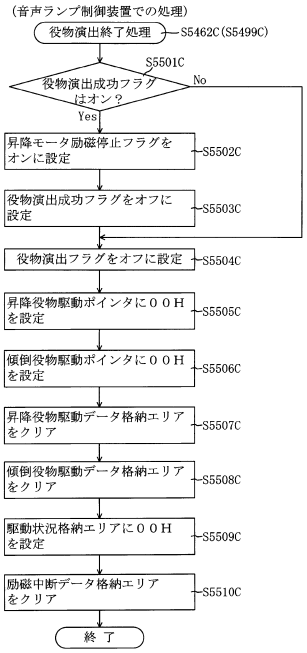
【図２２４３】



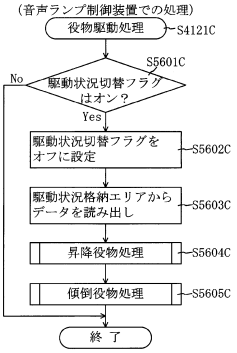
【図２２４４】



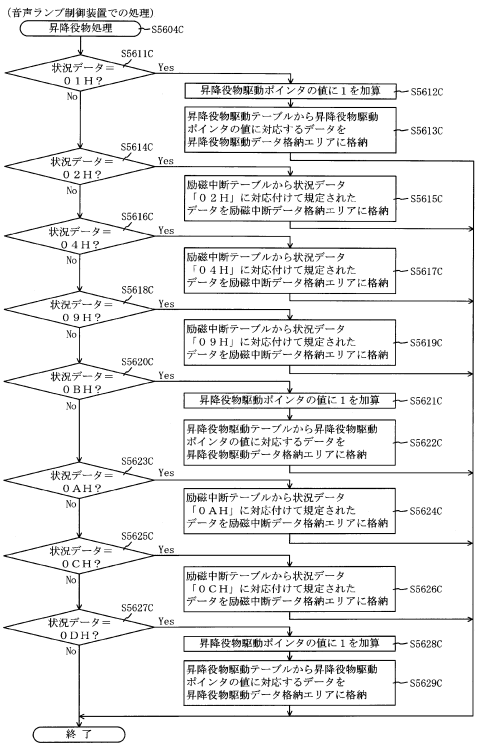
【図２２４５】



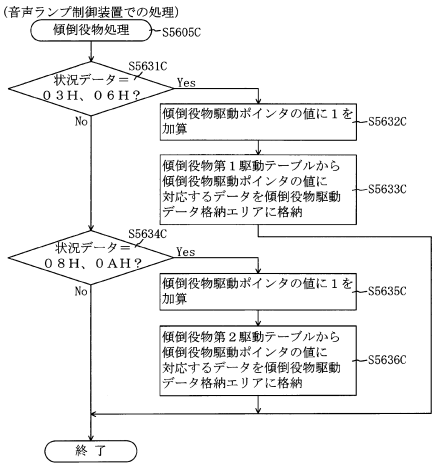
【図２２４６】



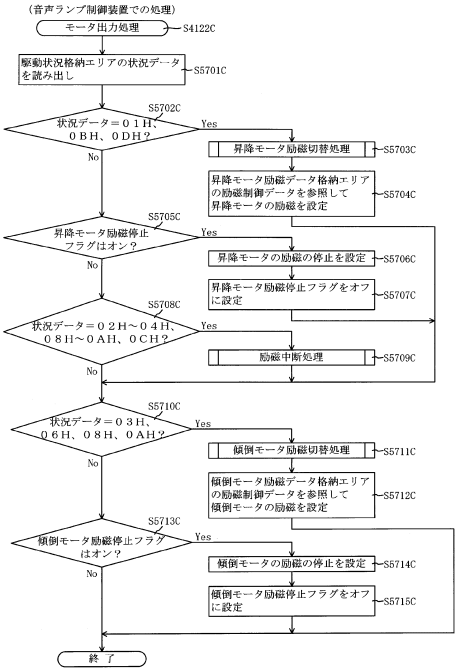
【図２２４７】



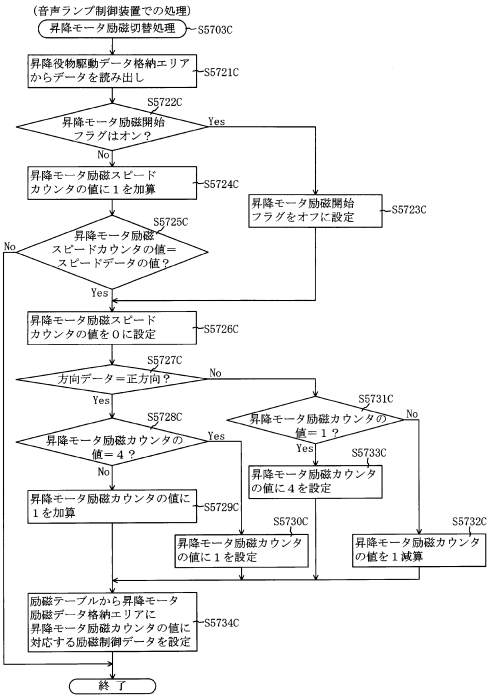
【図２２４８】



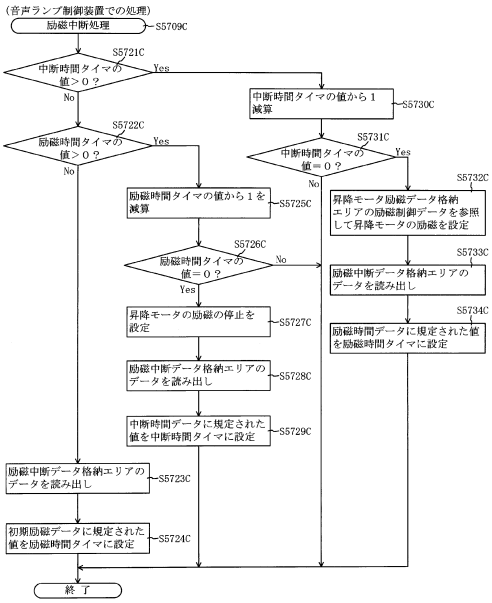
【図２２４９】



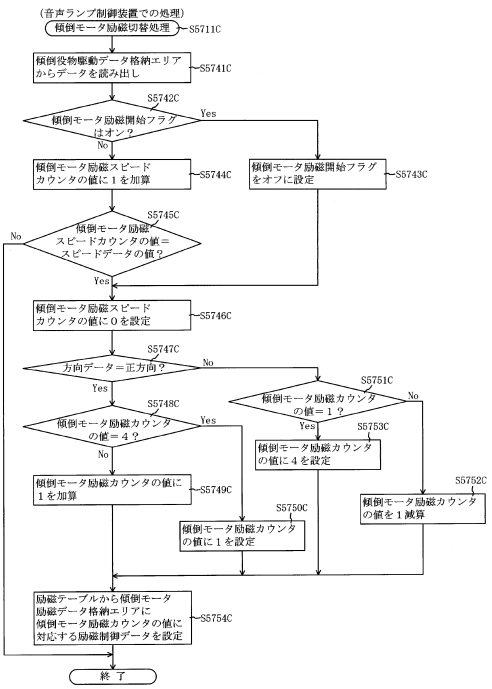
【図２２５０】



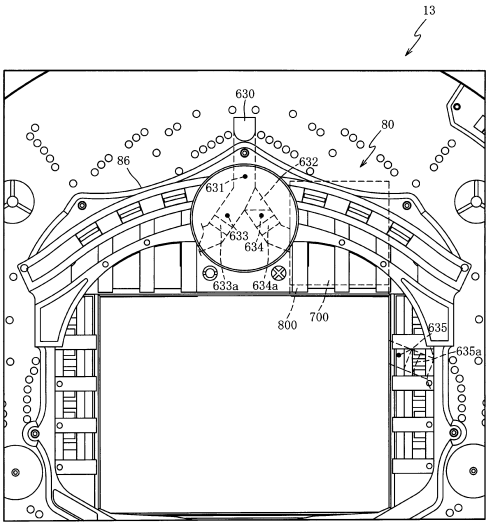
【図２２５１】



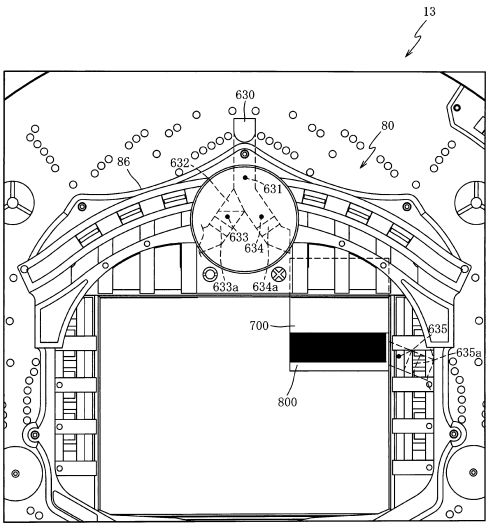
【図２２５２】



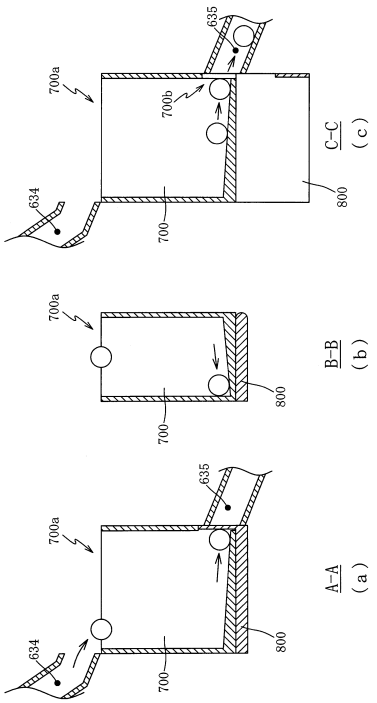
【図２２５３】



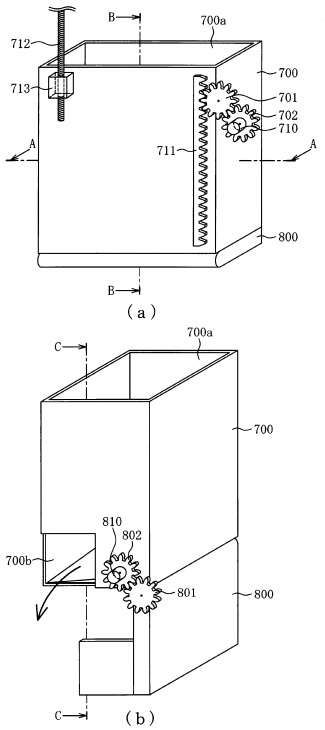
【図２２５４】



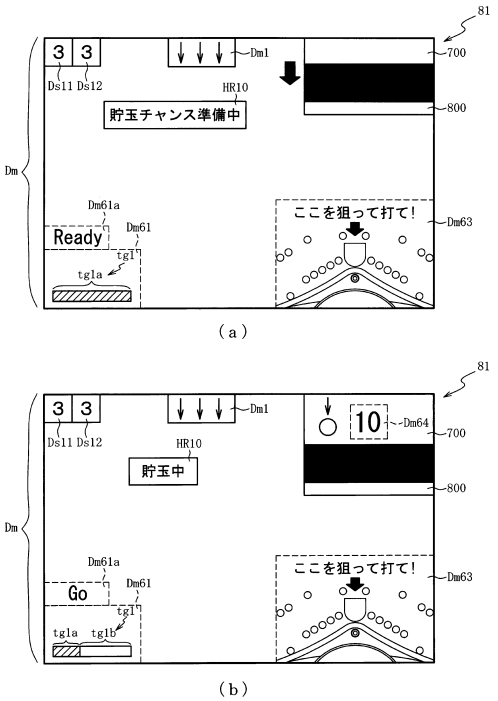
【図２２５５】



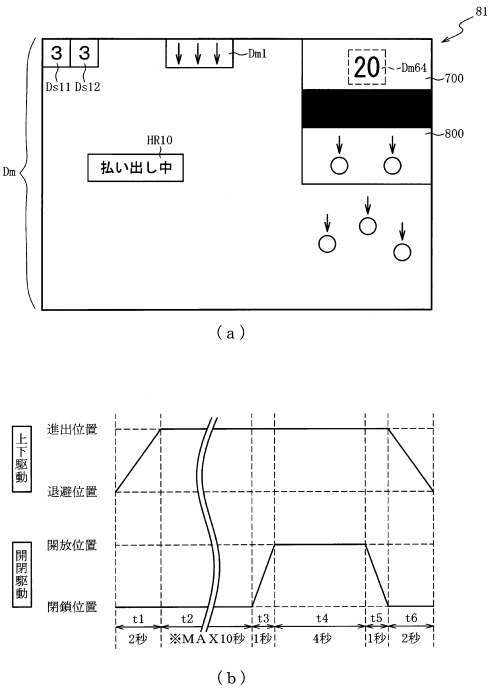
【図２２５６】



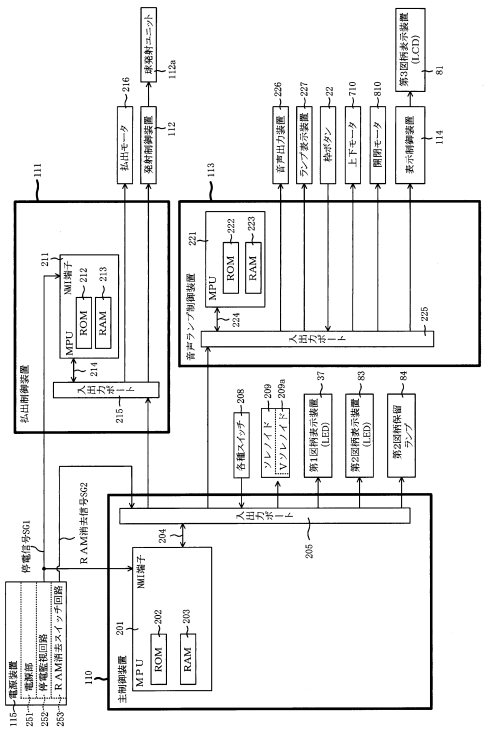
【図２２５７】



【図２２５８】



【図２２５９】



【図２２６０】

ROM	222
従変動パターン選択テーブル	222a
通常中特図２演出選択テーブル	222b
確変中演出選択テーブル	222c
連続予告実行選択テーブル	222d
Ｖ報知実行選択テーブル	222e
ボタン操作時演出選択テーブル	222f
励磁テーブル	222cg
上下駆動テーブル	222caA
開閉駆動テーブル	222cbA
励磁中断テーブル	222ccA

【図２２６１】

（ａ）

222

上下駆動テーブル222caA

上下駆動ポインタ 223ccaA	スピード	ステップ数	方向
０１Ｈ	8	250	正方向
０２Ｈ	8	250	負方向

（ｂ）

222

開閉駆動テーブル222cbA

開閉駆動ポインタ 223ccbA	スピード	ステップ数	方向
０１Ｈ	8	125	正方向
０２Ｈ	8	125	負方向

（ｃ）

222

励磁中断テーブル222ccA

励磁中断ポインタ 223cctA	初期励磁（ｍｓ）	中断時間（ｍｓ）	励磁時間（ｍｓ）
０１Ｈ	10	5	5
０２Ｈ	10	4	6
０３Ｈ	10	3	7
０４Ｈ	10	2	8
０５Ｈ	10	1	9

【図２２６２】

RAM 223

- コマンド記憶領域 223a
- 入賞情報格納エリア 223b
- 特別図柄保留球数カウンタ 223c
- 特図変動開始フラグ 223d
- 停止種別選択フラグ 223e
- 演出カウンタ 223f
- 従状態設定エリア 223g
- 普通図柄保留球数カウンタ 223h
- 特殊演出中フラグ 223i
- Ｖ入賞フラグ 223j
- Ｖ演出実行フラグ 223k
- 従時短カウンタ 223n
- 特殊連続予告フラグ 223o
- 演出モード記憶エリア 223p
- 連続予告実行中フラグ 223q
- ＳＷ有効時間カウンタ 223r
- 特殊有効時間タイマ 223s
- 操作中カウンタ 223t
- 従変動時間タイマ 223ca
- 役物演出タイマ 223cc
- 入球フラグ 223caA
- 入球数カウンタ 223cbA
- 役物駆動関連エリア 223ccA
- その他メモリエリア 223z

【図２２６３】

- 役物駆動関連エリア 223ccA
  - 上下駆動ポインタ 223ccaA
  - 開閉駆動ポインタ 223ccbA
  - 上下駆動データ格納エリア 223cccA
  - 開閉駆動データ格納エリア 223ccdA
  - 駆動状況格納エリア 223cceA
  - 駆動状況切替フラグ 223ccfA
  - 上下モータ励磁開始フラグ 223ccgA
  - 開閉モータ励磁開始フラグ 223cchA
  - 上下モータ中断時間タイマ 223cciA
  - 上下モータ励磁時間タイマ 223ccjA
  - 上下モータ励磁停止フラグ 223cckA
  - 開閉モータ励磁停止フラグ 223cclA
  - 上下モータ励磁カウンタ 223ccmA
  - 開閉モータ励磁カウンタ 223ccnA
  - 上下モータ励磁スピードカウンタ 223ccoA
  - 開閉モータ励磁スピードカウンタ 223ccpA
  - 励磁中断データ格納エリア 223ccqA
  - 上下モータ励磁データ格納エリア 223ccrA
  - 開閉モータ励磁データ格納エリア 223ccsA
  - 励磁中断ポインタ 223cctA
  - 開閉モータ中断時間タイマ 223ccuA
  - 開閉モータ励磁時間タイマ 223ccvA

（ａ）

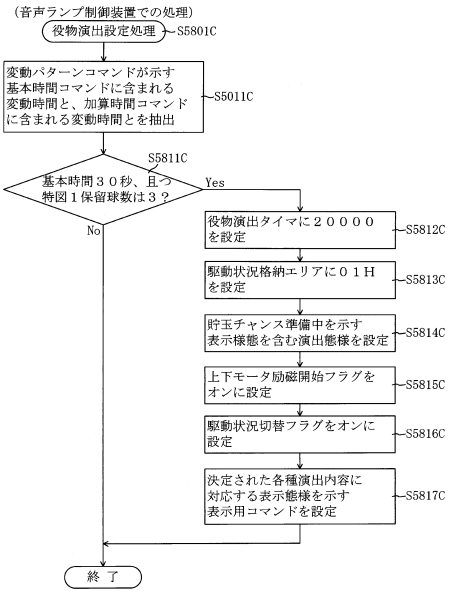
223

駆動状況格納エリア223cceA

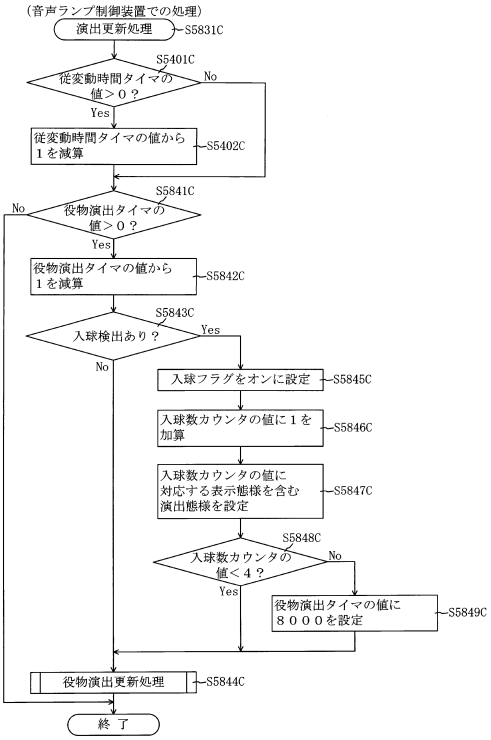
上下モータ	励磁（正方向）	励磁（保持）			励磁（負方向）
開閉モータ	非励磁	励磁（正方向）	励磁（保持）	励磁（負方向）	非励磁
状況データ	０１Ｈ	０２Ｈ	０３Ｈ	０４Ｈ	０５Ｈ	０６Ｈ

（ｂ）

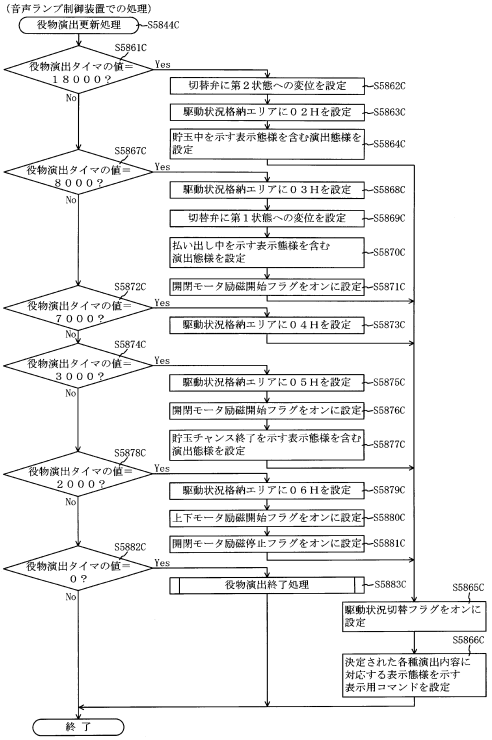
【図２２６４】



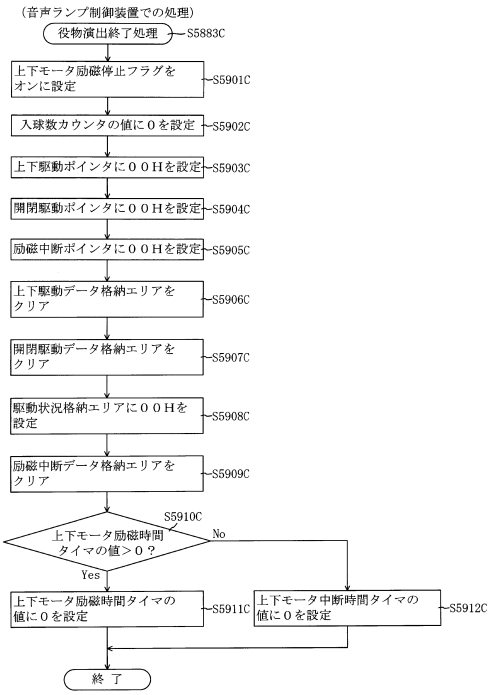
【図２２６５】



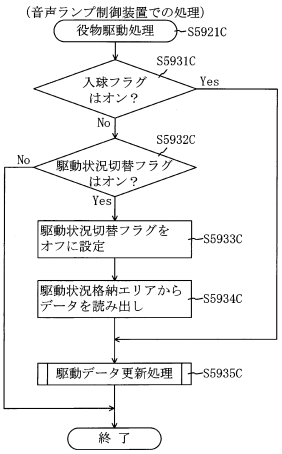
【図２２６６】



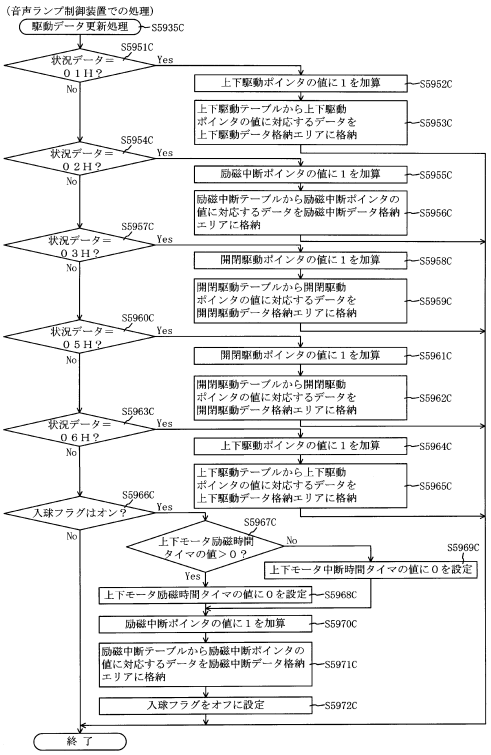
【図２２６７】



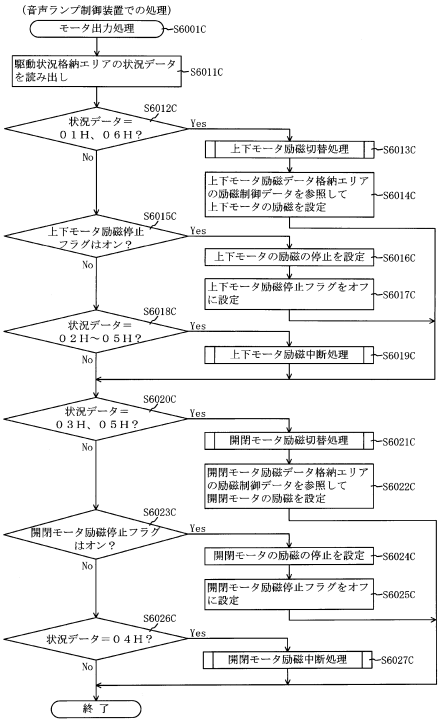
【図２２６８】



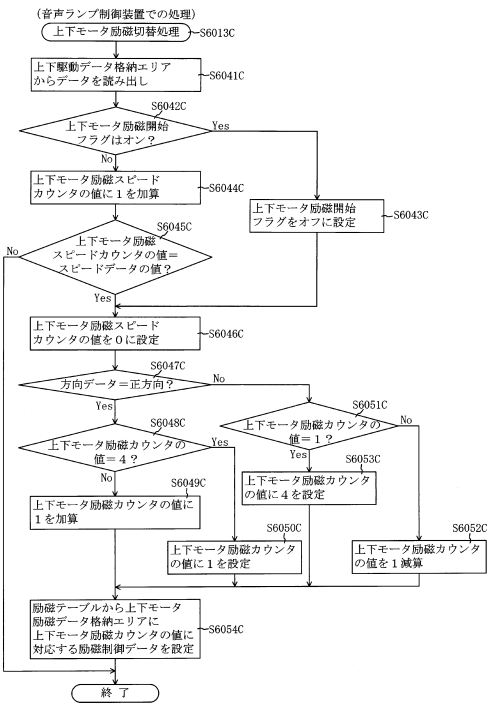
【図２２６９】



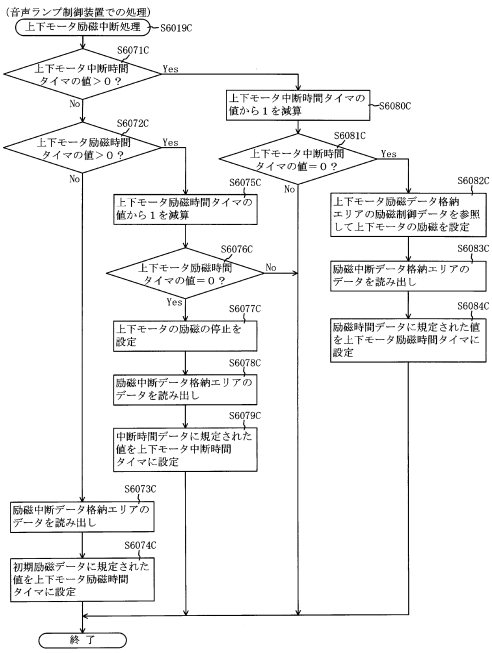
【図２２７０】



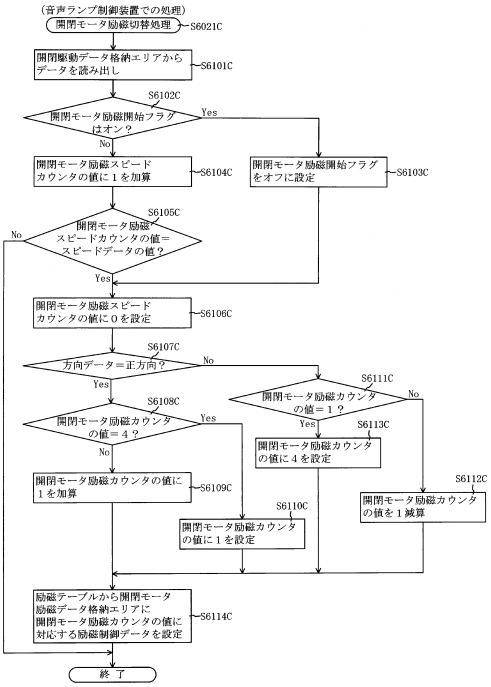
【図２２７１】



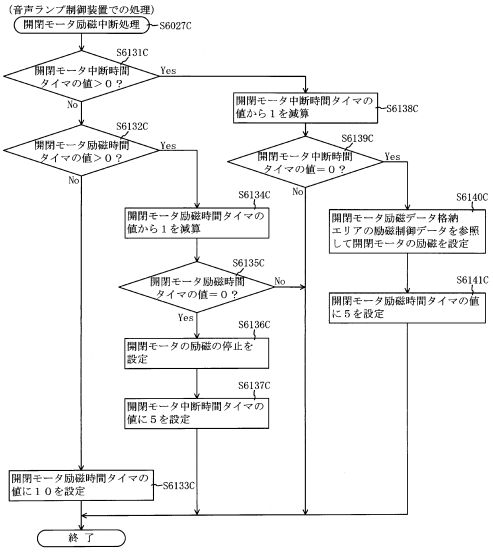
【図２２７２】



【図２２７３】



【図２２７４】



【図２２７５】

ROM	222
従変動パターン選択テーブル	222a
通常中特図２演出選択テーブル	222b
確変中演出選択テーブル	222c
連続予告実行選択テーブル	222d
Ｖ報知実行選択テーブル	222e
ボタン操作時演出選択テーブル	222f
励磁テーブル	222cg
上下駆動テーブル	222caA
開閉駆動テーブル	222cbA
中断シナリオテーブル	222caB

（ａ）

222

中断シナリオテーブル222caB

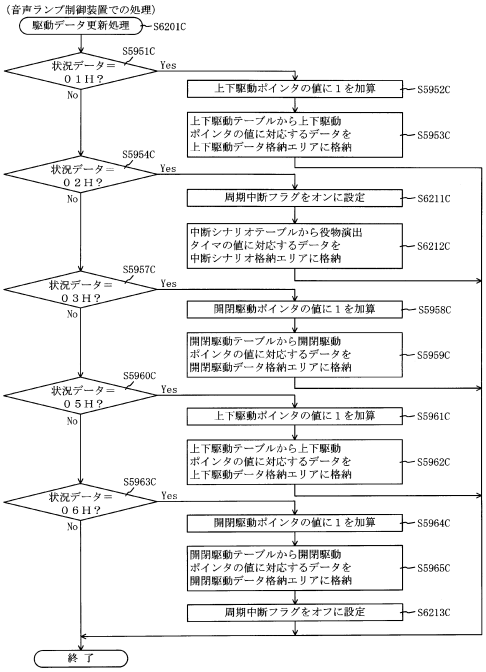
役物演出タイマ 223cc	切替時間（ｍｓ）	中断時間（ｍｓ）	励磁時間（ｍｓ）
18000	2000	5	5
16000	2000	4	6
14000	2000	3	7
12000	2000	2	8
10000	8000	1	9

（ｂ）

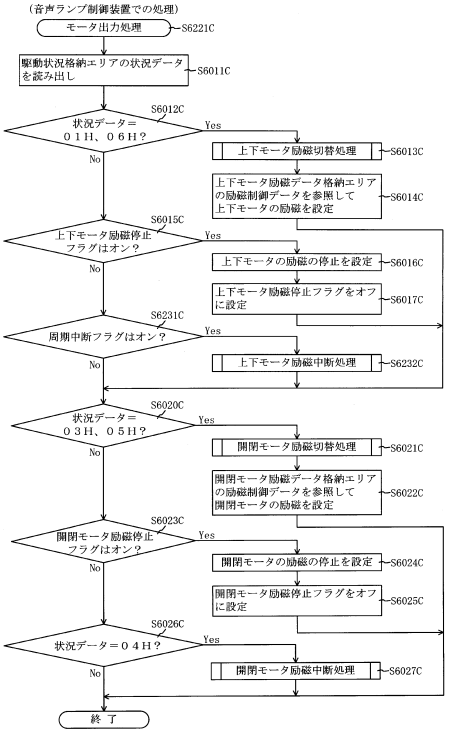
【図２２７６】

役物駆動関連エリア	223caB
上下駆動ポインタ	223ccaA
開閉駆動ポインタ	223ccbA
上下駆動データ格納エリア	223cccA
開閉駆動データ格納エリア	223ccdA
駆動状況格納エリア	223cceA
駆動状況切替フラグ	223ccfA
上下モータ励磁開始フラグ	223ccgA
開閉モータ励磁開始フラグ	223cchA
上下モータ中断時間タイマ	223cciA
上下モータ励磁時間タイマ	223ccjA
上下モータ励磁停止フラグ	223cckA
開閉モータ励磁停止フラグ	223cclA
上下モータ励磁カウンタ	223ccmA
開閉モータ励磁カウンタ	223ccnA
上下モータ励磁スピードカウンタ	223ccoA
開閉モータ励磁スピードカウンタ	223ccpA
上下モータ励磁データ格納エリア	223ccrA
開閉モータ励磁データ格納エリア	223ccsA
励磁中断ポインタ	223cctA
開閉モータ中断時間タイマ	223ccuA
開閉モータ励磁時間タイマ	223ccvA
周期中断フラグ	223caaB
中断シナリオ格納エリア	223cabB

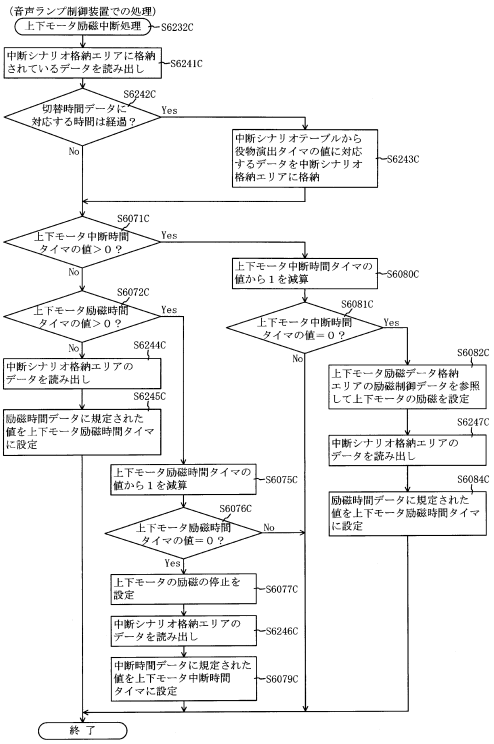
【図２２７７】



【図２２７８】



【図２２７９】



【図２２８０】

ROM	222
従変動パターン選択テーブル	222a
通常中特図２演出選択テーブル	222b
確変中演出選択テーブル	222c
連続予告実行選択テーブル	222d
Ｖ報知実行選択テーブル	222e
ボタン操作時演出選択テーブル	222f
役物演出実行抽選テーブル	222ca
役物演出結果抽選テーブル	222cb
昇降役物駆動テーブル	222cc
傾倒役物第１駆動テーブル	222cd
傾倒役物第２駆動テーブル	222ce
励磁中断テーブル	222cf
励磁テーブル	222cg
励磁中断切替テーブル	222caC

（ａ）

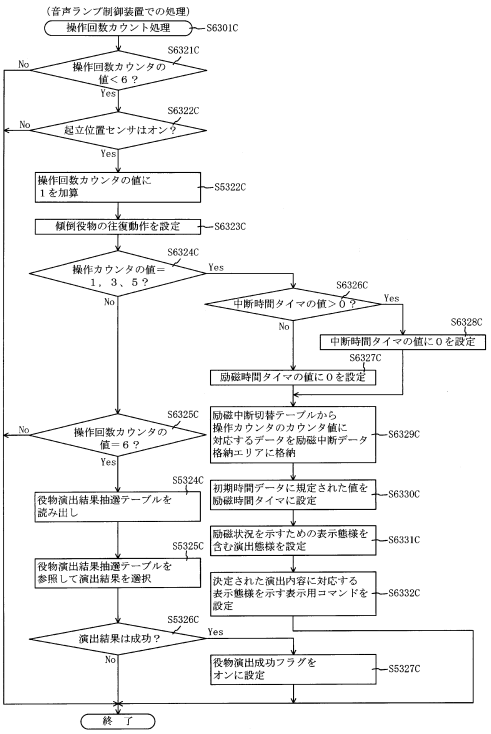
222

励磁中断切替テーブル222caC

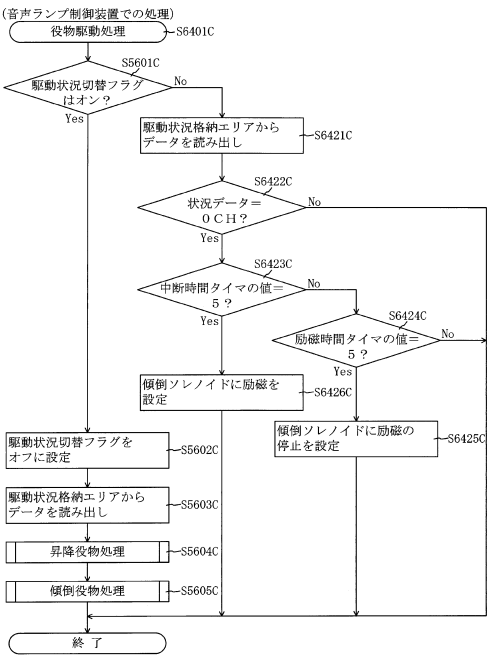
操作回数カウンタ２２３ｃｅ	初期励磁（ｍｓ）	中断時間（ｍｓ）	励磁時間（ｍｓ）
1	6	4	6
3	7	3	7
5	8	2	8

（ｂ）

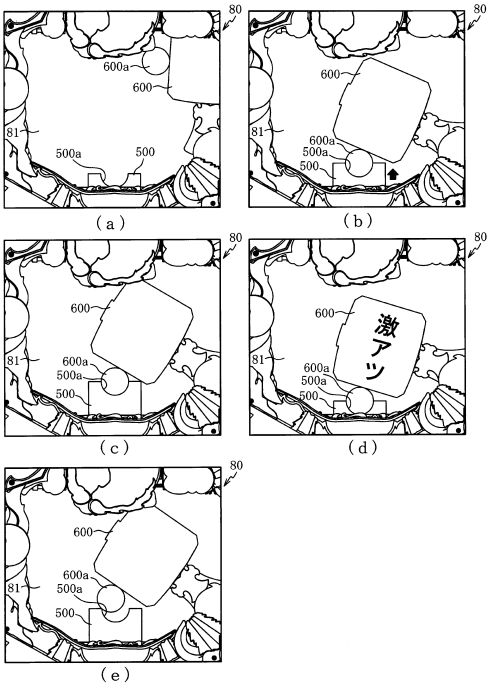
【図２２８１】



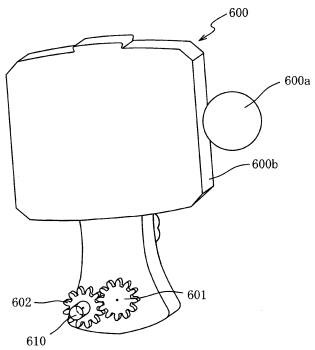
【図２２８２】



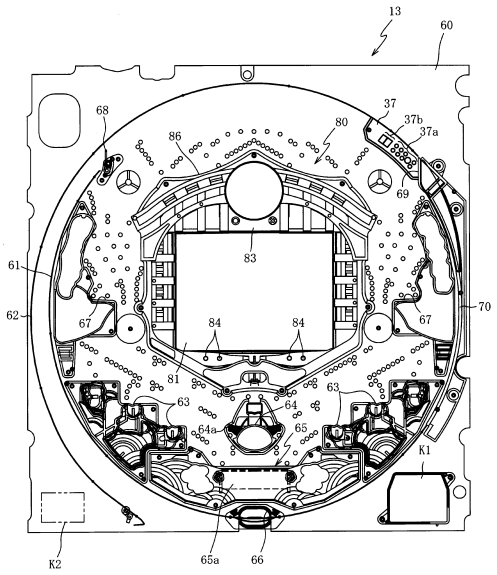
【図２２８３】



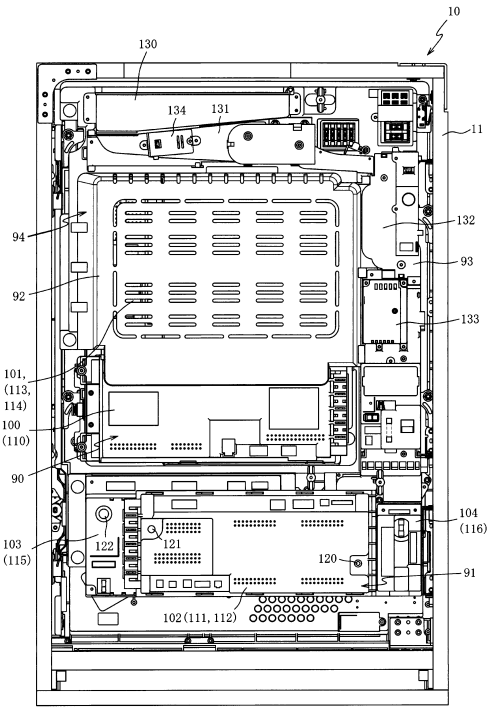
【図２２８４】



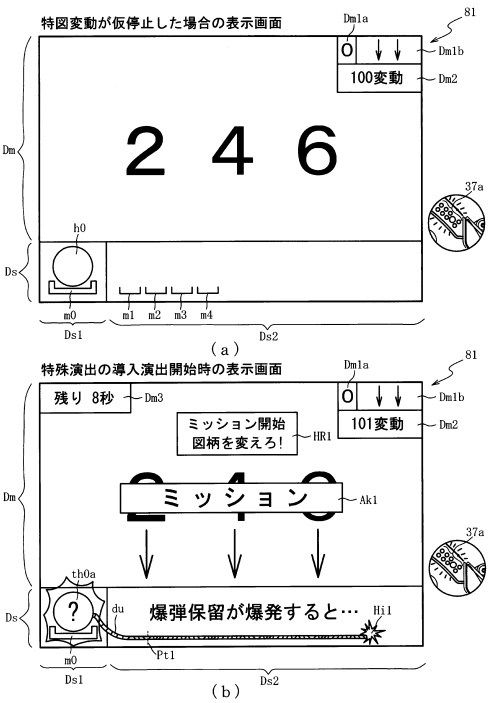
【図２２８５】



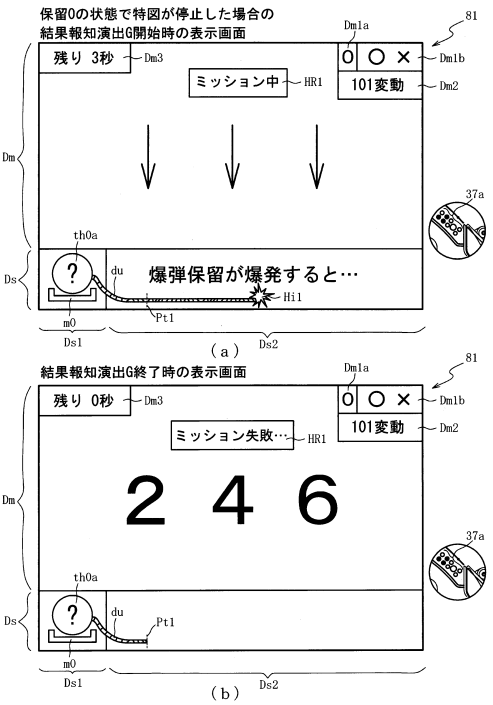
【図２２８６】



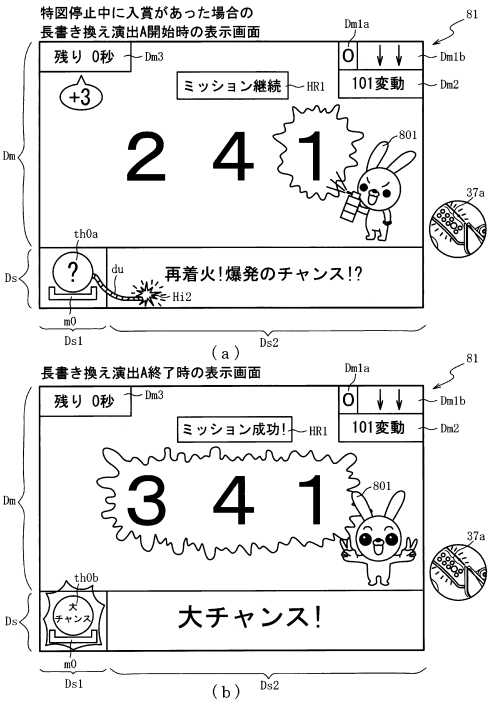
【図２２８７】



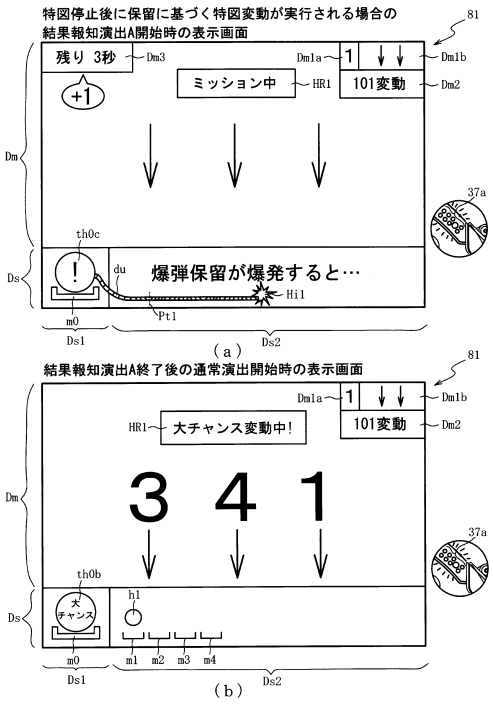
【図２２８８】



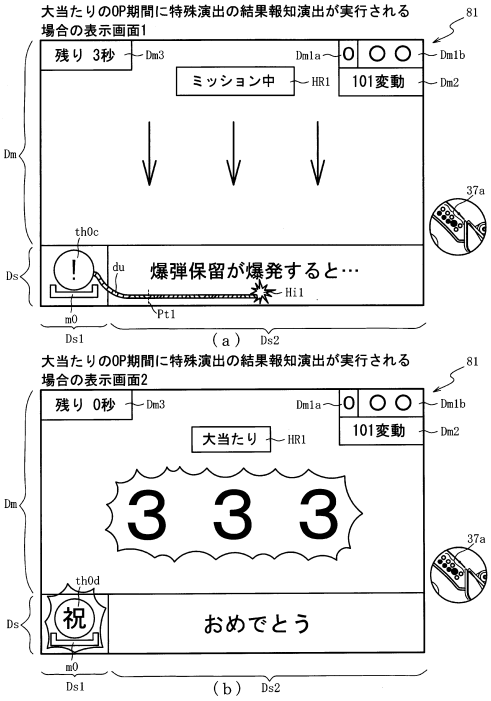
【図２２８９】



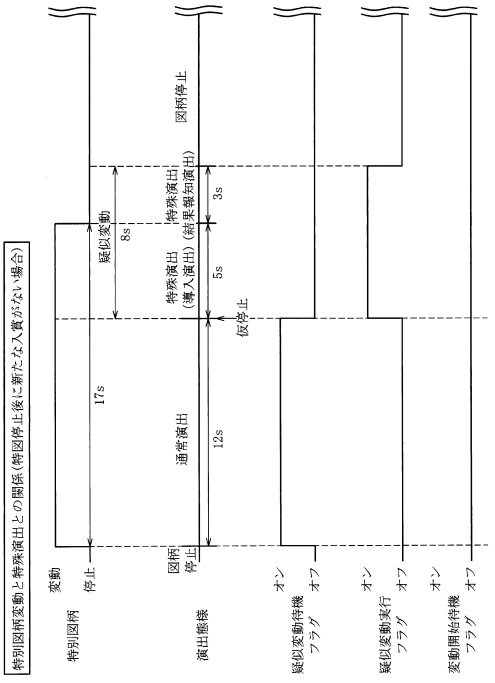
【図２２９０】



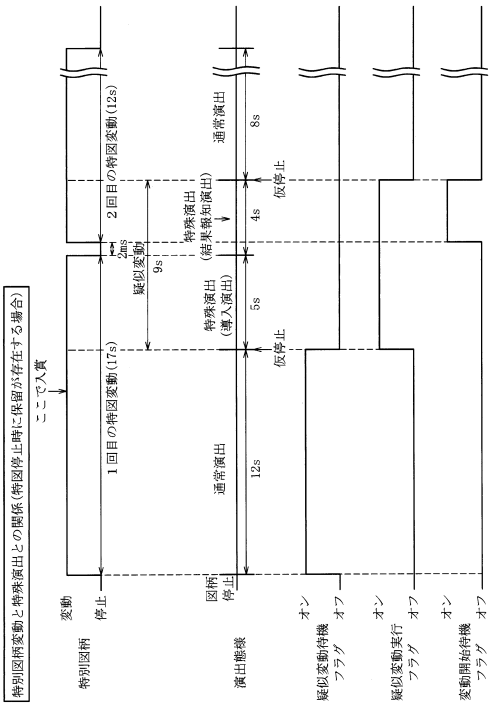
【図２２９１】



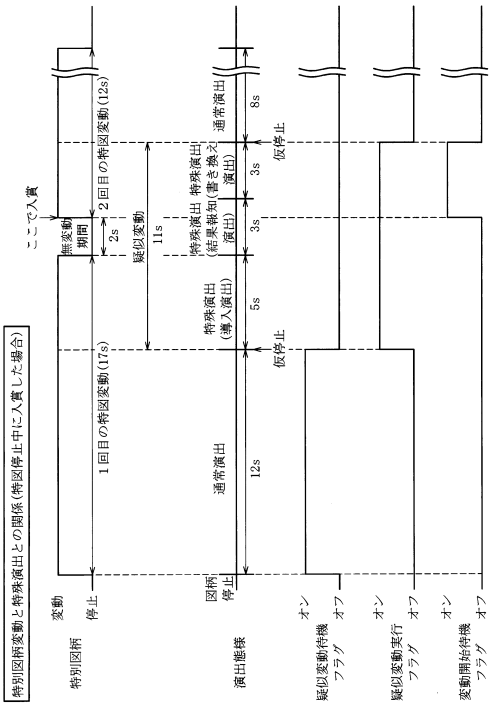
【図２２９２】



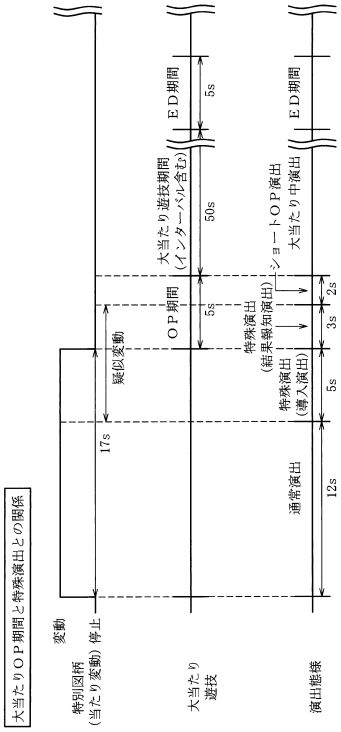
【図２２９３】



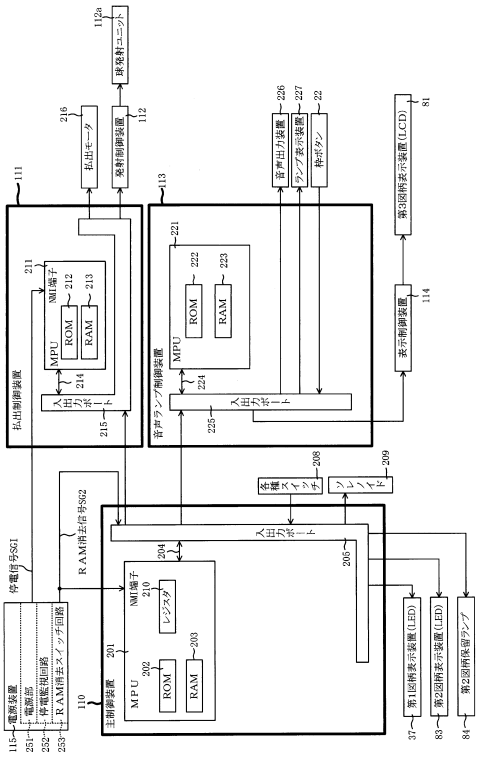
【図２２９４】



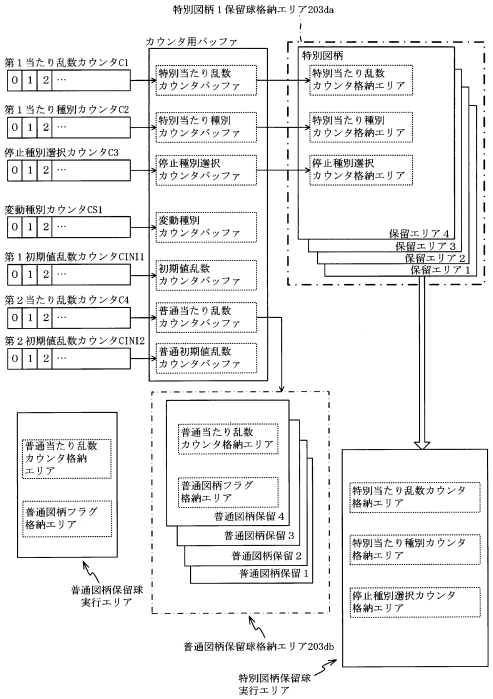
【図２２９５】



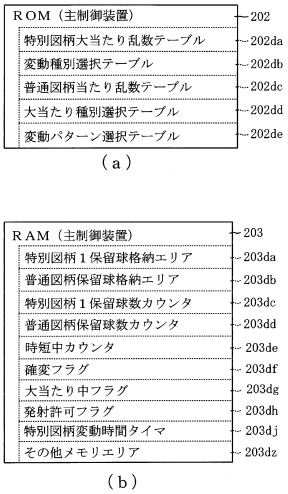
【図２２９６】



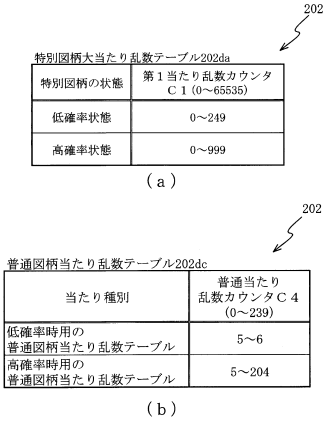
【図２２９７】



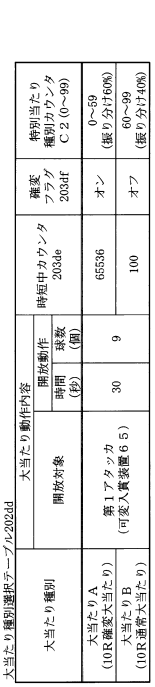
【図２２９８】



【図２２９９】

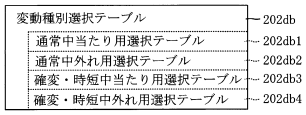


【図２３００】



【図２３０１】

（ａ）



（ｂ）

202

通常中当たり用選択テーブル202db1

変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタＣＳ１（0～199）
当たりショートリーチ	00H	0～44
当たりロングリーチ	01H	45～179
当たりスーパーリーチ	02H	180～199

（ｃ）

202

通常中外れ用選択テーブル202db2

変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタＣＳ１（0～199）
完全外れ	03H	0～109
外れショートリーチ	04H	110～154
外れロングリーチ	05H	155～194
外れスーパーリーチ	06H	195～199

【図２３０２】

（ａ）

202

確変・時短中当たり用選択テーブル202db3

変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタＣＳ１（0～199）
当たりショートリーチ	07H	0～149
当たりロングリーチ	08H	150～199

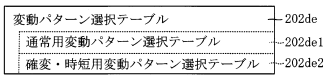
（ｂ）

202

確変・時短中外れ用選択テーブル202db4

変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタＣＳ１（0～199）
完全外れ	09H	0～164
外れショートリーチ	0AH	165～199

【図２３０３】



（ａ）

202

通常用変動パターン選択テーブル202de1

変動種別データ値	保留球数	変動パターン	変動時間（ｍｓ）
00H	0～3	当たりショートリーチＡ	12000
01H	0～3	当たりロングリーチＡ	17000
02H	0～3	当たりスーパーリーチＡ	30000
03H	0	完全外れＡ	17000
	1	完全外れＢ	8000
	2	完全外れＣ	5000
	3	完全外れＤ	3000
04H	0～3	外れショートリーチＡ	12000
05H	0～3	外れロングリーチＡ	17000
06H	0～3	外れスーパーリーチＡ	30000

（ｂ）

【図２３０４】

202

確変・時短用変動パターン選択テーブル202de2

変動種別データ値	保留球数	変動パターン	変動時間（ｍｓ）
07H	0～3	当たりショートリーチＢ	5000
08H	0～3	当たりロングリーチＢ	10000
09H	0～3	完全外れＥ	3000
0AH	0～3	外れショートリーチＢ	5000

【図２３０５】

（ａ）

ＲＯＭ（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222da
疑似変動更新時間設定テーブル	222db
結果報知演出態様設定テーブル	222dc
書き換え演出態様設定テーブル	222dd
疑似保留追加表示パターン設定テーブル	222de

（ｂ）

ＲＡＭ（音声ランプ制御装置）	223
特別図柄１保留球数カウンタ	223da
変動開始フラグ	223db
停止種別選択フラグ	223dc
入賞情報格納エリア	223dd
第１演出カウンタ	223de
第２演出カウンタ	223df
疑似変動実行フラグ	223dg
疑似変動残時間タイマ	223dh
発射停止中フラグ	223dj
入賞コマンド受信カウンタ	223dk
入賞頻度計測タイマ	223dm
変動開始待機フラグ	223dn
疑似変動開始タイマ	223dp
疑似保留表示フラグ	223dq
疑似変動待機フラグ	223dr
入賞頻度低フラグ	223ds
表示用変動回数カウンタ	223dt
変動回数更新済フラグ	223du
その他メモリエリア	223dz

【図２３０６】

222

変動パターン選択テーブル	222da
通常用変動パターン選択Ａテーブル	222da1
通常用変動パターン選択Ｂテーブル	222da2
通常用変動パターン選択Ｃテーブル	222da3
確変・時短用変動パターン選択テーブル	222da4

【図２３０７】

222

通常用変動パターン選択Ａテーブル222da1

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値 ＣＳ１(0～198)
当たりショートリーチＡ	当たりショートリーチＡ１	0～99
	当たりショートリーチＡ２	100～198
当たりロングリーチＡ	当たりロングリーチＡ１	0～74
	当たりロングリーチＡ２	75～149
	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（当たり）	150～198
当たりスーパーリーチＡ	当たりスーパーリーチＡ１	0～99
	当たりスーパーリーチＡ２	100～198
完全外れＡ	完全外れＡ１	0～99
	完全外れＡ２	100～198
完全外れＢ	完全外れＢ１	0～99
	完全外れＢ２	100～198
完全外れＣ	完全外れＣ１	0～99
	完全外れＣ２	100～198
完全外れＤ	完全外れＤ１	0～99
	完全外れＤ２	100～198
外れショートリーチＡ	外れショートリーチＡ１	0～99
	外れショートリーチＡ２	100～198
外れロングリーチＡ	外れロングリーチＡ１	0～94
	外れロングリーチＡ２	95～189
	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（外れ）	190～198
外れスーパーリーチＡ	外れスーパーリーチＡ１	0～99
	外れスーパーリーチＡ２	100～198

【図２３０８】

222

通常用変動パターン選択Ｂテーブル222da2

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値 ＣＳ１(0～198)
当たりショートリーチＡ	当たりショートリーチＡ１	0～99
	当たりショートリーチＡ２	100～198
当たりロングリーチＡ	当たりロングリーチＡ１	0～49
	当たりロングリーチＡ２	50～99
	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（当たり）	100～198
当たりスーパーリーチＡ	当たりスーパーリーチＡ１	0～99
	当たりスーパーリーチＡ２	100～198
完全外れＡ	通常演出（外れ12秒変動）＋特殊演出（外れ）	0～198
完全外れＢ	完全外れＢ１	0～99
	完全外れＢ２	100～198
完全外れＣ	完全外れＣ１	0～99
	完全外れＣ２	100～198
完全外れＤ	完全外れＤ１	0～99
	完全外れＤ２	100～198
外れショートリーチＡ	外れショートリーチＡ１	0～99
	外れショートリーチＡ２	100～198
外れロングリーチＡ	外れロングリーチＡ１	0～49
	外れロングリーチＡ２	50～99
	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（外れ）	100～198
外れスーパーリーチＡ	外れスーパーリーチＡ１	0～99
	外れスーパーリーチＡ２	100～198

【図２３０９】

222

通常用変動パターン選択Ｃテーブル222da3

通常演出時間（ｍｓ）	当否判定結果	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値 ＣＳ１（0～198）
5000	外れ	完全外れＣ１	0～99
		完全外れＣ２	100～198
8000	当たり	当たり超ショートリーチＡ１	0～99
		当たり超ショートリーチＡ２	100～198
	外れ	外れ超ショートリーチＡ１	0～99
		外れ超ショートリーチＡ２	100～198
12000	当たり	当たりショートリーチＡ１	0～99
		当たりショートリーチＡ２	100～198
	外れ	外れショートリーチＡ１	0～99
		外れショートリーチＡ２	100～198
17000	当たり	当たりロングリーチＡ１	0～99
		当たりロングリーチＡ２	100～198
	外れ	外れロングリーチＡ１	0～99
		外れロングリーチＡ２	100～198

【図２３１０】

222

確変・時短用変動パターン選択テーブル222da4

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値 ＣＳ１（0～198）
当たりショートリーチＢ	当たりショートリーチＢ１	0～99
	当たりショートリーチＢ２	100～198
当たりロングリーチＢ	当たりロングリーチＢ１	0～99
	当たりロングリーチＢ２	100～198
完全外れＥ	完全外れＥ１	0～99
	完全外れＥ２	100～198
外れロングリーチＢ	外れショートリーチＢ１	0～99
	外れショートリーチＢ２	100～198

【図２３１１】

222

疑似変動更新時間設定テーブル222db

変動時間（ｍｓ）	疑似変動更新時間（ｍｓ）	通常演出時間（ｍｓ）
3000	3000	0
5000	5000	0
8000	3000	5000
12000	4000	8000
17000	5000	12000
30000	13000	17000

（ａ）

222

結果報知演出態様設定テーブル222dc

変動パターン種別	演出態様	演出時間（ｍｓ）	第２演出カウンタ値 ＣＳ２（0～198）
当たりショートリーチＡ	結果報知演出Ａ	4000	0～149
	結果報知演出Ｂ		150～198
当たりロングリーチＡ	結果報知演出Ｃ	5000	0～149
	結果報知演出Ｄ		150～198
当たりスーパーリーチＡ	結果報知演出Ｅ	13000	0～198
完全外れＡ、Ｃ	結果報知演出Ｆ	5000	0～198
完全外れＢ、Ｄ	結果報知演出Ｇ	3000	0～198
外れショートリーチＡ	結果報知演出Ｂ	4000	0～49
	結果報知演出Ｈ		50～198
外れロングリーチＡ	結果報知演出Ｄ	5000	0～49
	結果報知演出Ｆ		50～198
外れスーパーリーチＡ	結果報知演出Ｅ	13000	0～198

（ｂ）

【図２３１２】

222

書き換え演出態様設定テーブル222dd

変動パターン種別	疑似変動残時間（ｍｓ）	演出態様	演出時間（ｍｓ）	第２演出カウンタ値 ＣＳ２（0～198）
当たりショートリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ａ	3000	0～149
		短書き換え演出Ｂ		150～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ａ	2000	0～149
		中書き換え演出Ｂ		150～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ａ	1000	0～149
		長書き換え演出Ｂ		150～198
当たりロングリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｃ	2000	0～149
		短書き換え演出Ｄ		150～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｃ	3000	0～149
		中書き換え演出Ｄ		150～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｃ	4000	0～149
		長書き換え演出Ｄ		150～198
当たりスーパーリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｅ	11000	0～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｅ	12000	0～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｅ	13000	0～198
外れショートリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｂ	1000	0～49
		短書き換え演出Ｆ		50～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｂ	2000	0～49
		中書き換え演出Ｆ		50～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｂ	3000	0～49
		長書き換え演出Ｆ		50～198
完全外れＡ／外れロングリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｄ	2000	0～49
		短書き換え演出Ｇ		50～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｄ	3000	0～49
		中書き換え演出Ｇ		50～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｄ	4000	0～49
		長書き換え演出Ｇ		50～198
外れスーパーリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｅ	11000	0～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｅ	12000	0～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｅ	13000	0～198

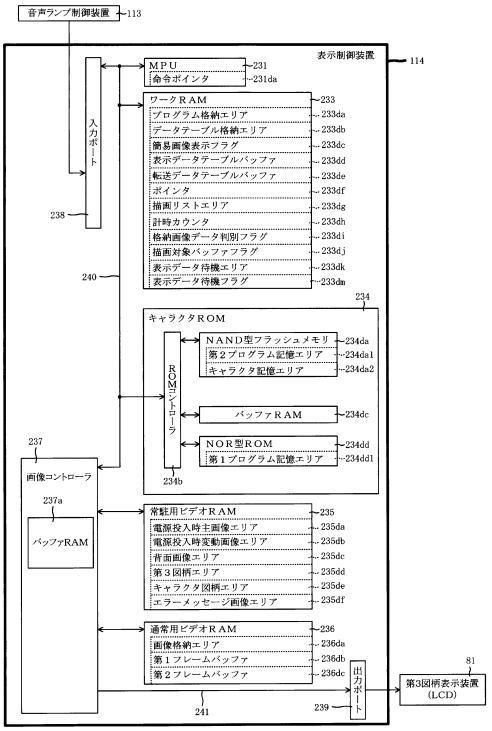
【図２３１３】

222

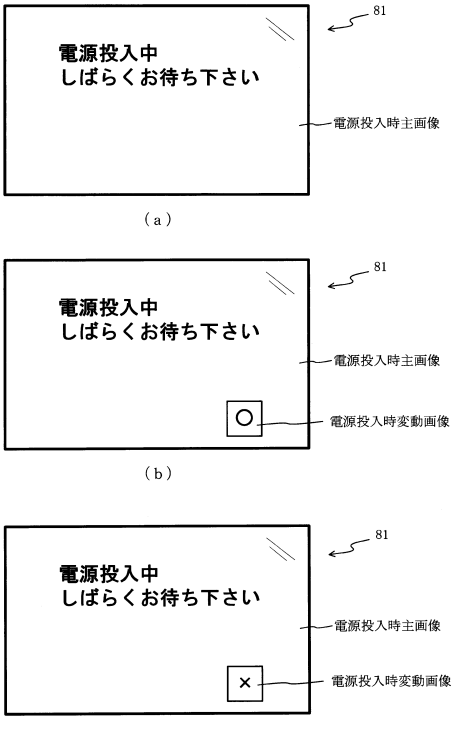
疑似保留追加表示パターン設定テーブル222de

演出態様	疑似保留表示パターン	表示シナリオ
当たり結果報知演出	疑似保留表示パターンＡ	疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「祝」保留表示
結果報知演出Ａ	疑似保留表示パターンＢ	疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「大チャンス」保留表示
結果報知演出Ｃ		
結果報知演出Ｅ		
結果報知演出Ｂ	疑似保留表示パターンＣ	疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「チャンス」保留表示
結果報知演出Ｄ		
結果報知演出Ｆ	疑似保留表示パターンＤ	疑似変動残時間カウンタ値2000で消火し、爆弾不発
結果報知演出Ｇ		
結果報知演出Ｈ		
短書き換え演出Ａ	疑似保留表示パターンＥ	再着火→特殊演出残時間カウンタ値0で爆発し、「大チャンス」保留表示
短書き換え演出Ｃ		
短書き換え演出Ｅ		
中書き換え演出Ａ		
中書き換え演出Ｃ		
中書き換え演出Ｅ		
長書き換え演出Ａ		
長書き換え演出Ｃ		
長書き換え演出Ｅ		
短書き換え演出Ｂ	疑似保留表示パターンＦ	再着火→疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「チャンス」保留表示
短書き換え演出Ｄ		
中書き換え演出Ｂ		
中書き換え演出Ｄ		
長書き換え演出Ｂ		
長書き換え演出Ｄ		
短書き換え演出Ｆ	疑似保留表示パターンＧ	再着火なし
短書き換え演出Ｇ		
中書き換え演出Ｆ	疑似保留表示パターンＨ	再着火→疑似変動残時間カウンタ値1000で消火し、爆弾不発
中書き換え演出Ｇ		
長書き換え演出Ｆ		
長書き換え演出Ｇ		

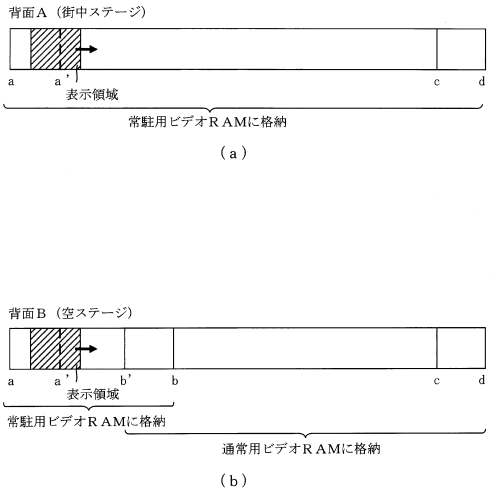
【図２３１４】



【図２３１５】



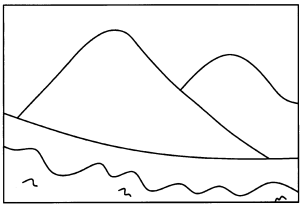
【図２３１６】



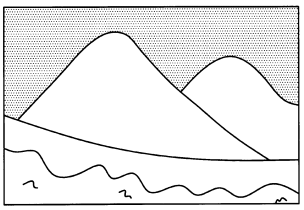
【図２３１７】

背面Ｃ（島ステージ）

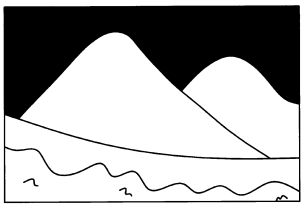
（ａ）



（ｂ）



（ｃ）



【図２３１８】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：背面種別 図柄１　：図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：… ⋮ エフェクト１：エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト２：… ⋮ キャラクタ１：キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２：… ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図２３１９】

転送データテーブル

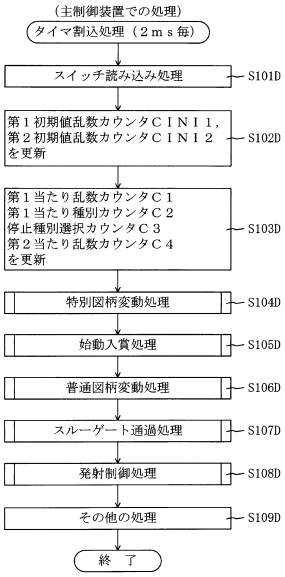
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	
⋮	
0097H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02F0H	End

【図２３２０】

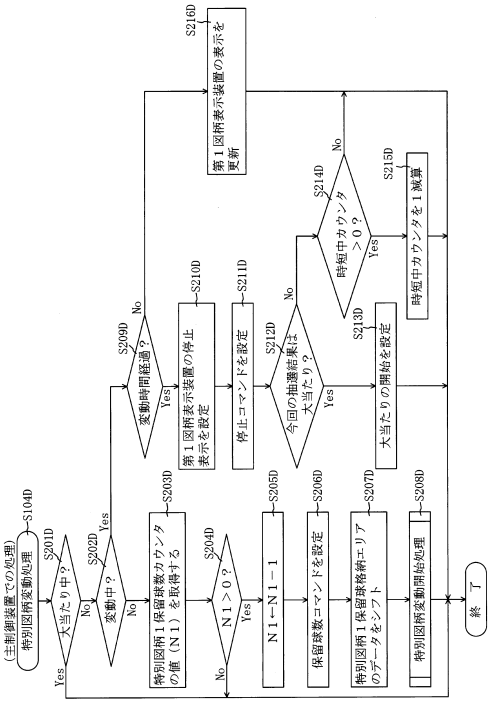
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
…	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
…	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
…	⋮
保留球数図柄１	⋮
…	⋮
エラー図柄１	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス

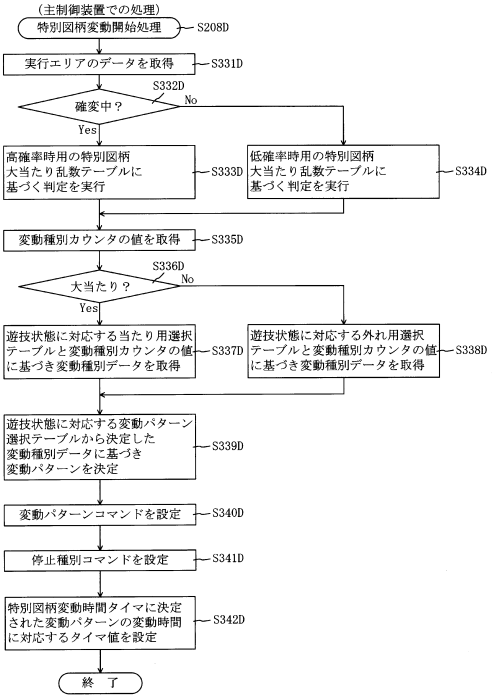
【図２３２１】



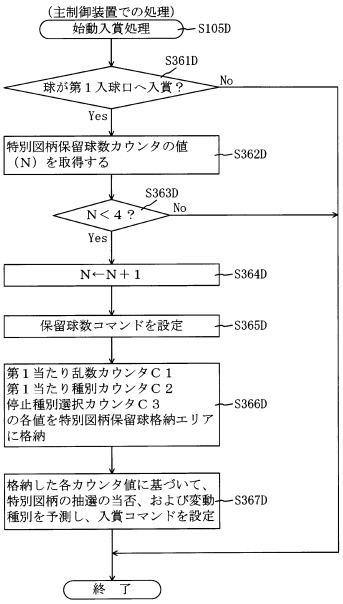
【図２３２２】



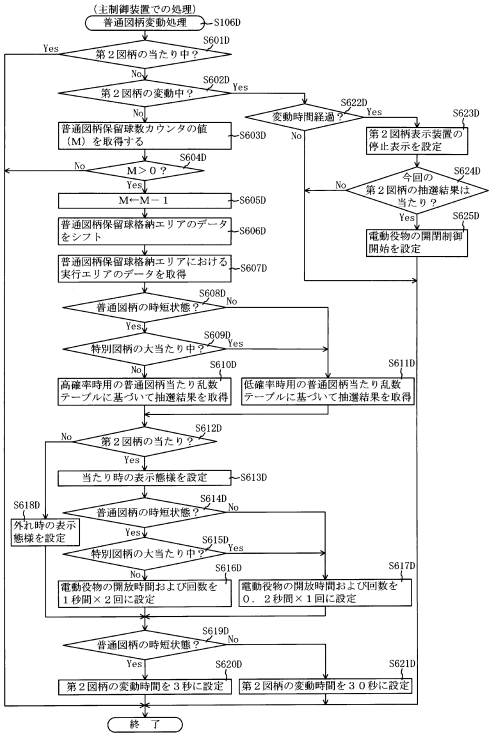
【図２３２３】



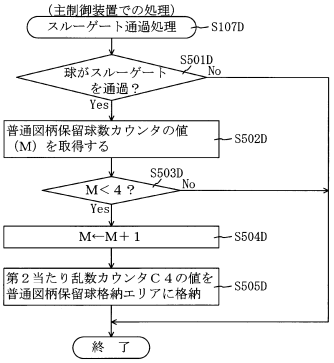
【図２３２４】



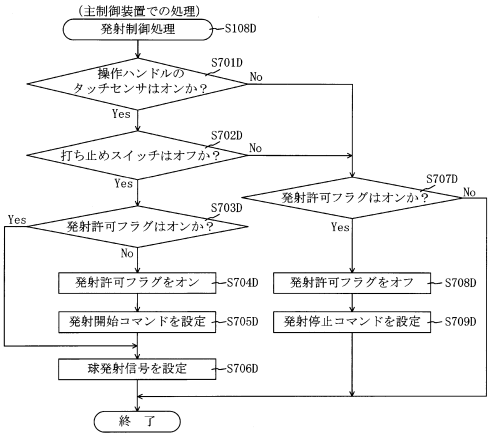
【図２３２５】



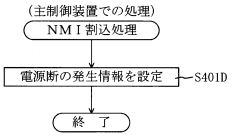
【図２３２６】



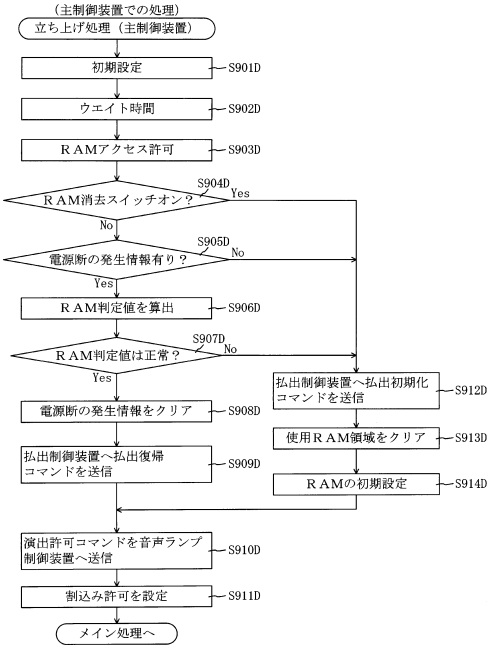
【図２３２７】



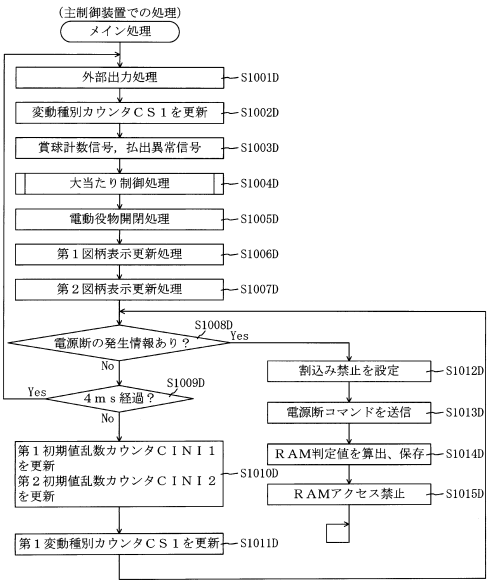
【図２３２８】



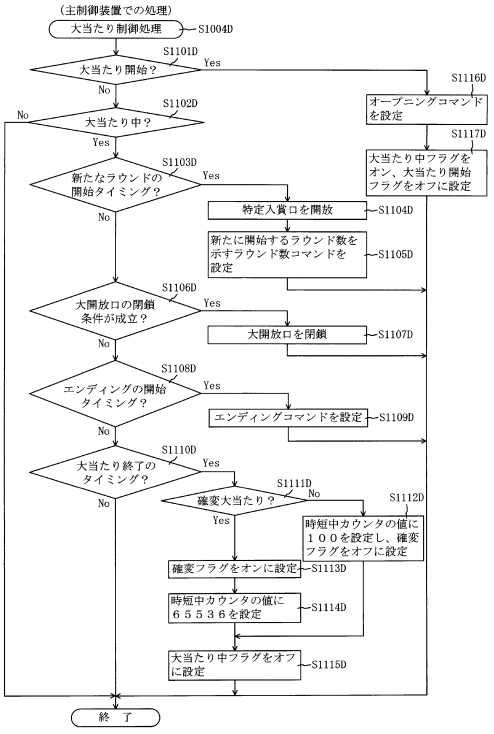
【図２３２９】



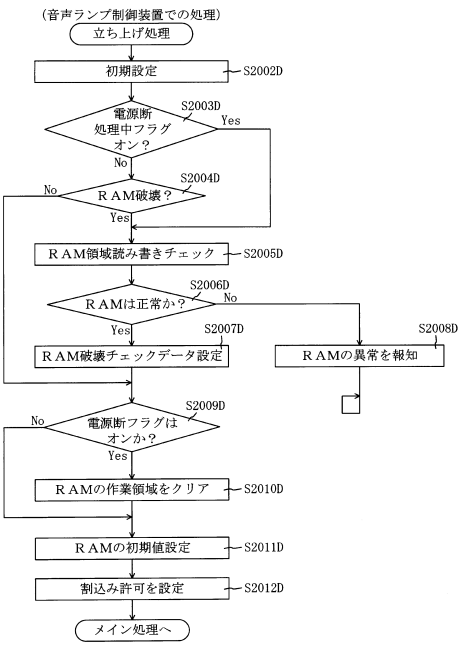
【図２３３０】



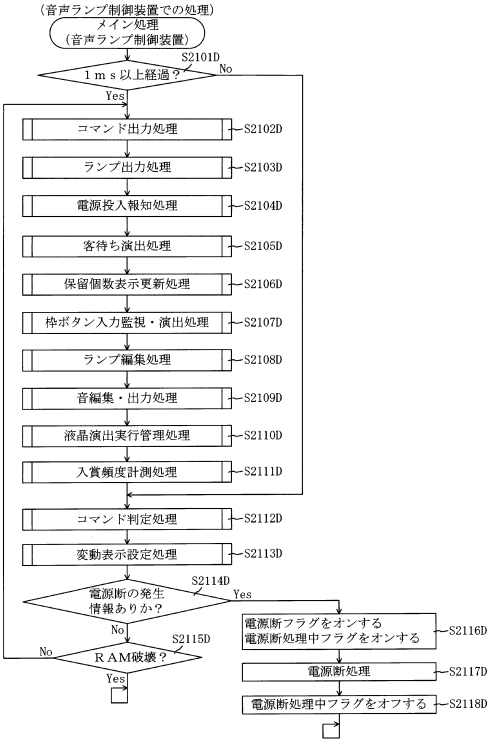
【図２３３１】



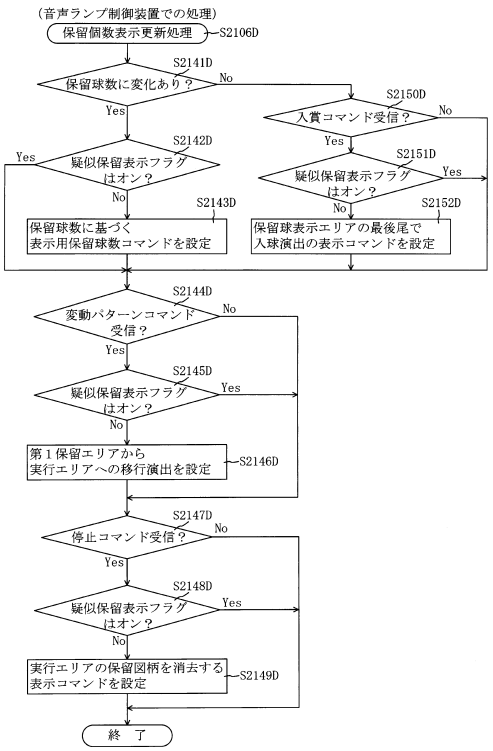
【図２３３２】



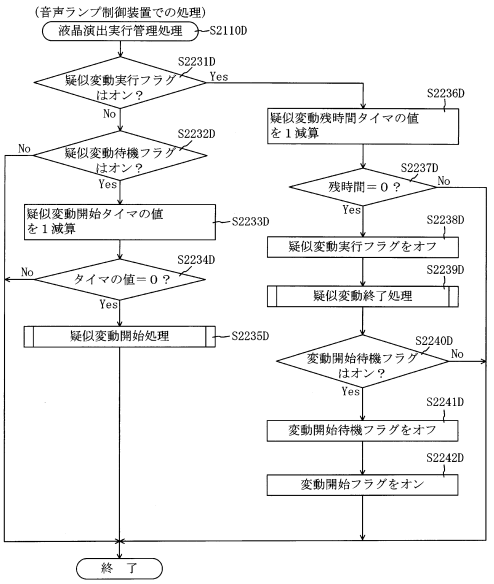
【図２３３３】



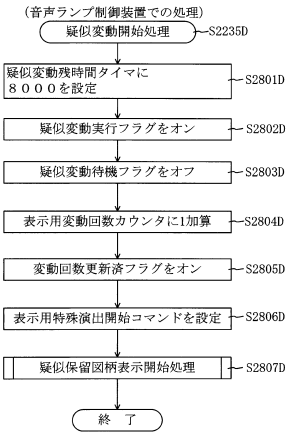
【図２３３４】



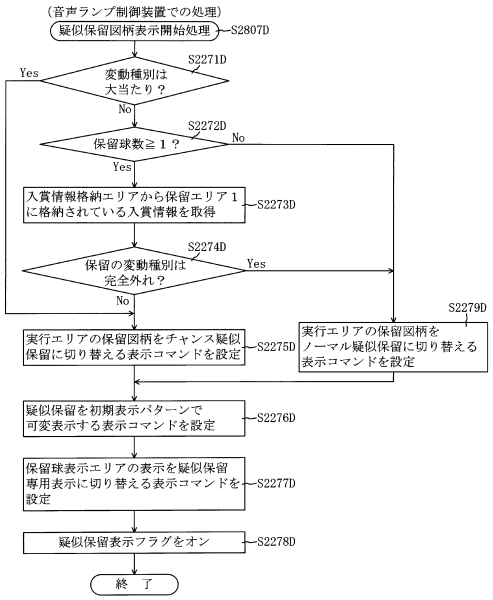
【図２３３５】



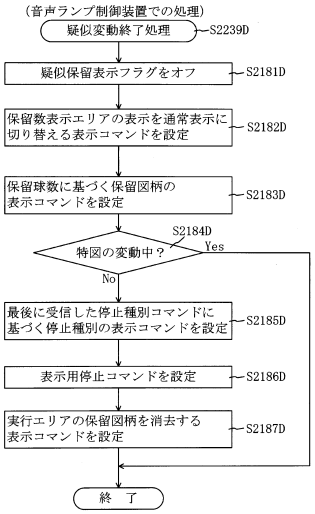
【図２３３６】



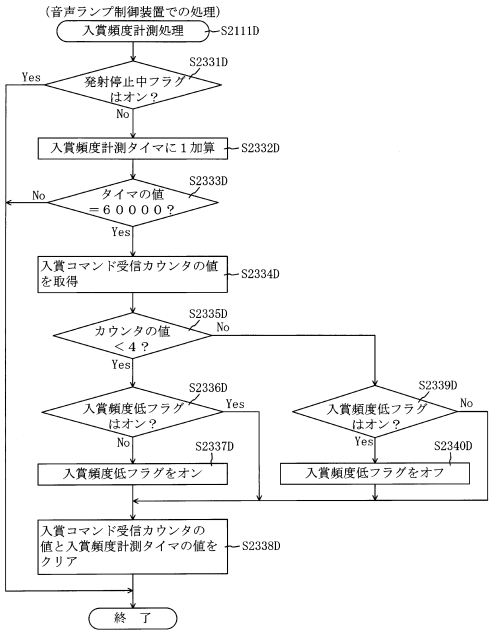
【図２３３７】



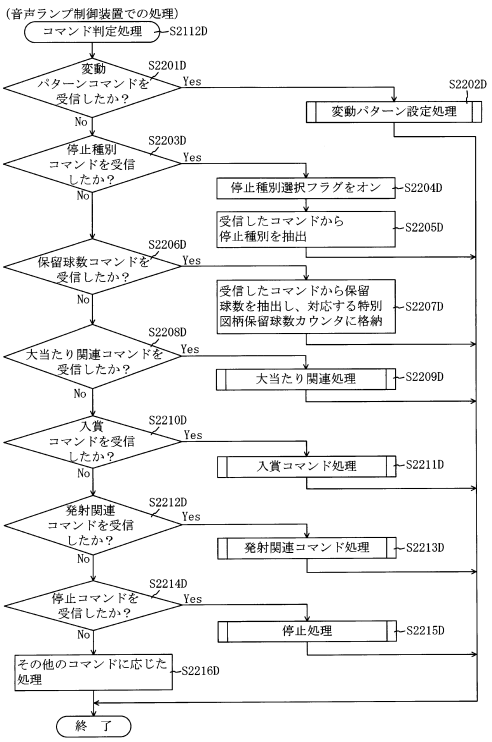
【図２３３８】



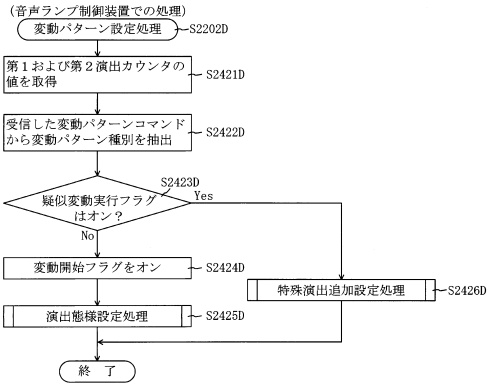
【図２３３９】



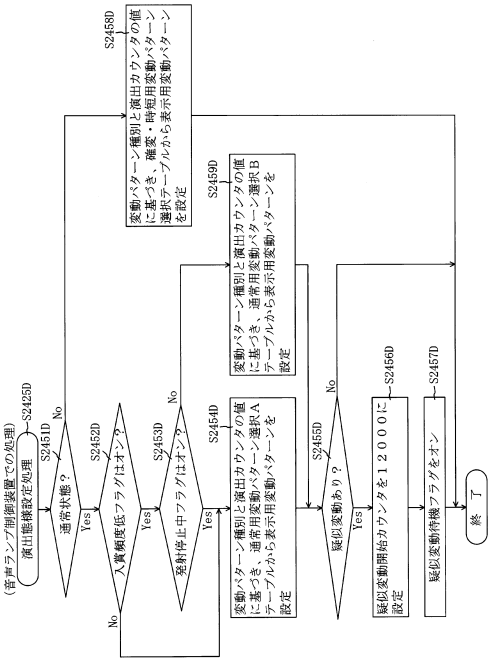
【図２３４０】



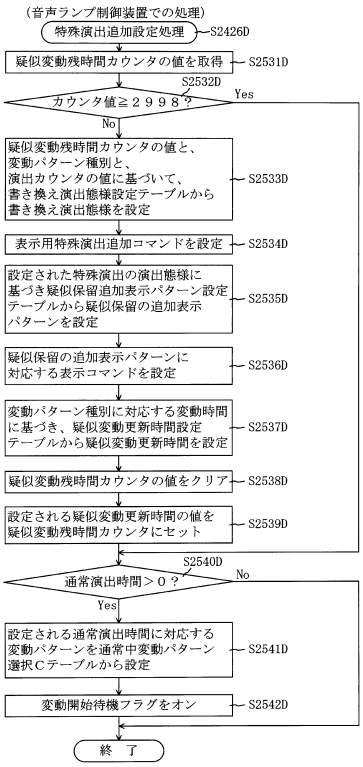
【図２３４１】



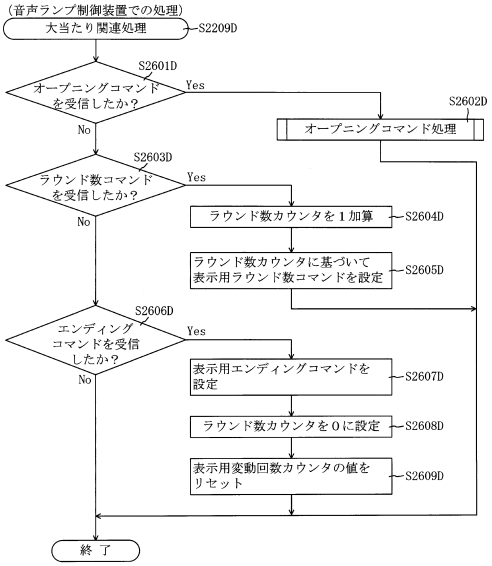
【図２３４２】



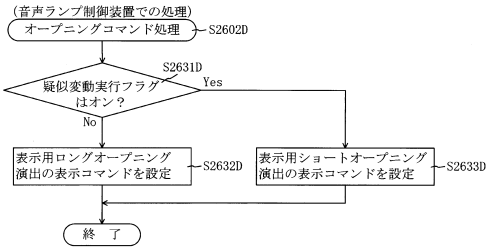
【図２３４３】



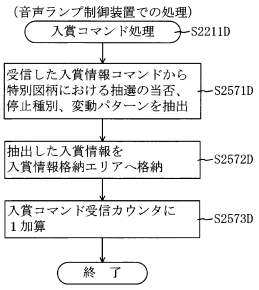
【図２３４４】



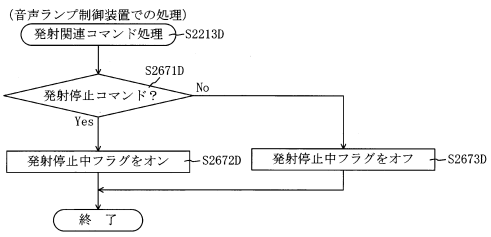
【図２３４５】



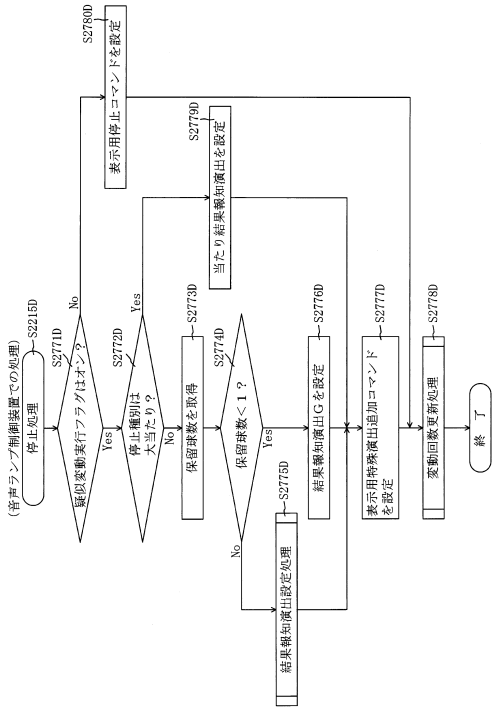
【図２３４６】



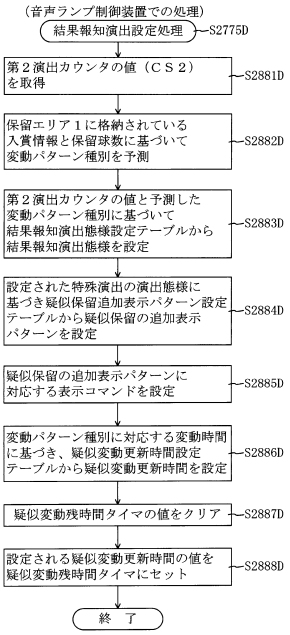
【図２３４７】



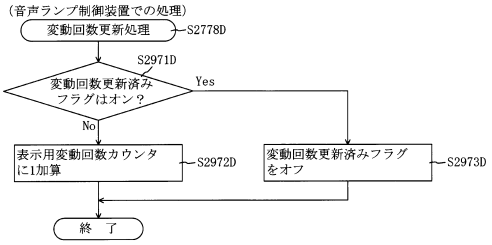
【図２３４８】



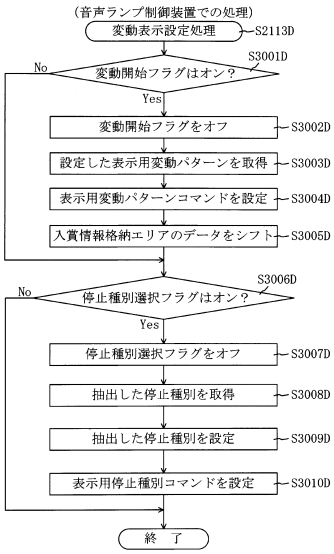
【図２３４９】



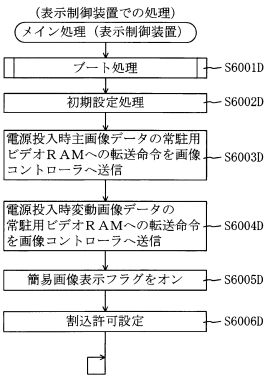
【図２３５０】



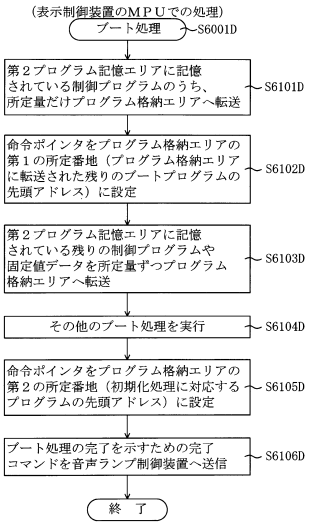
【図２３５１】



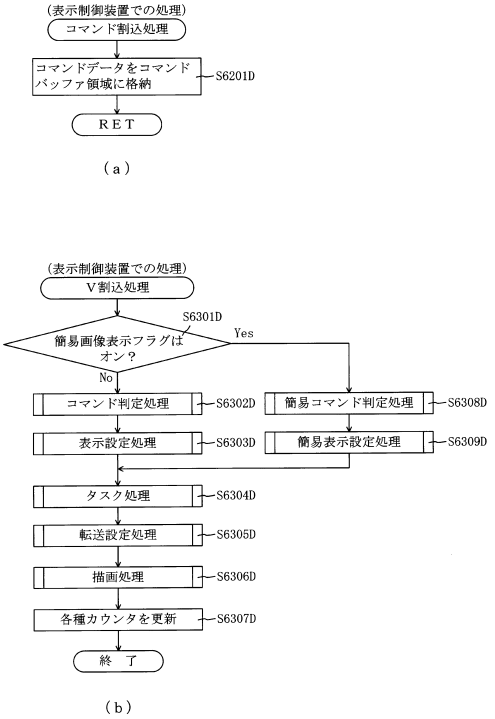
【図２３５２】



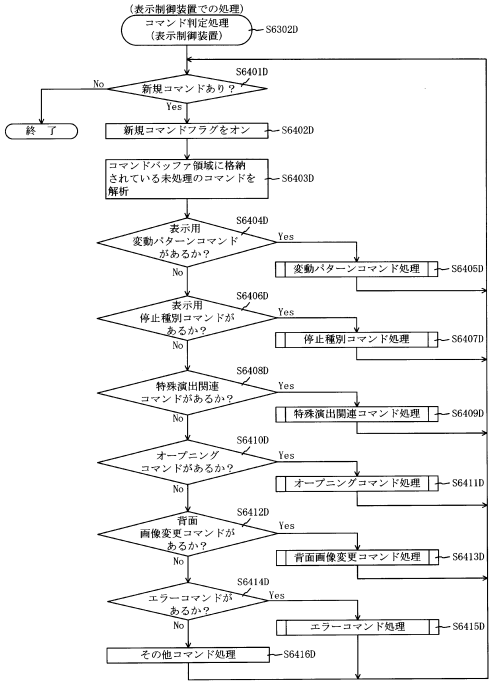
【図２３５３】



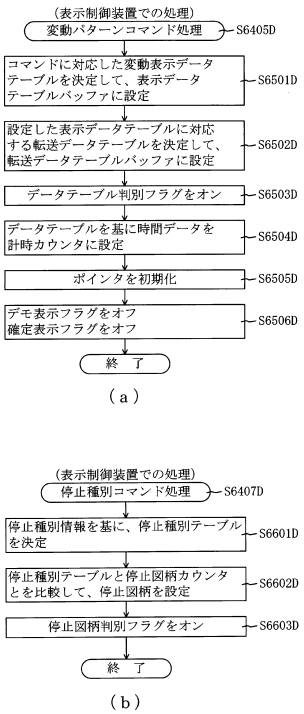
【図２３５４】



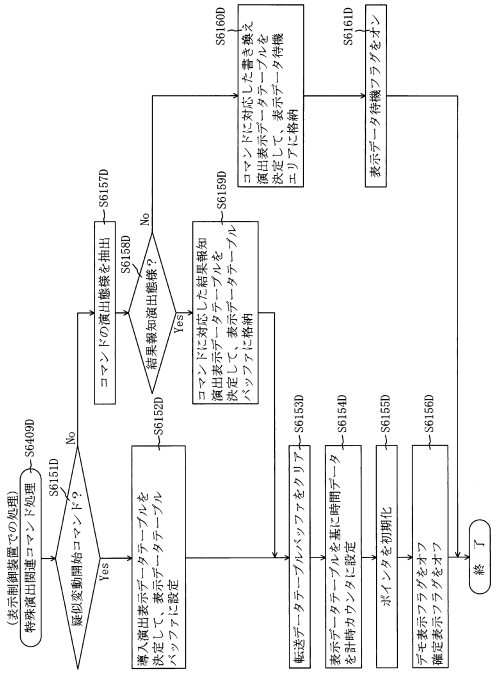
【図２３５５】



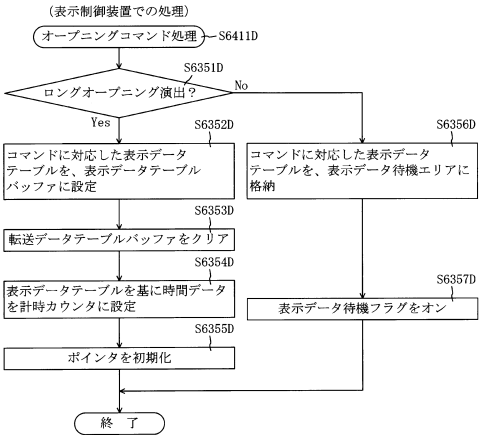
【図２３５６】



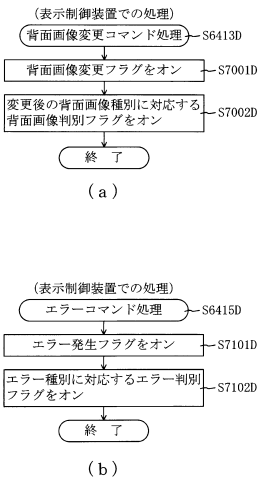
【図２３５７】



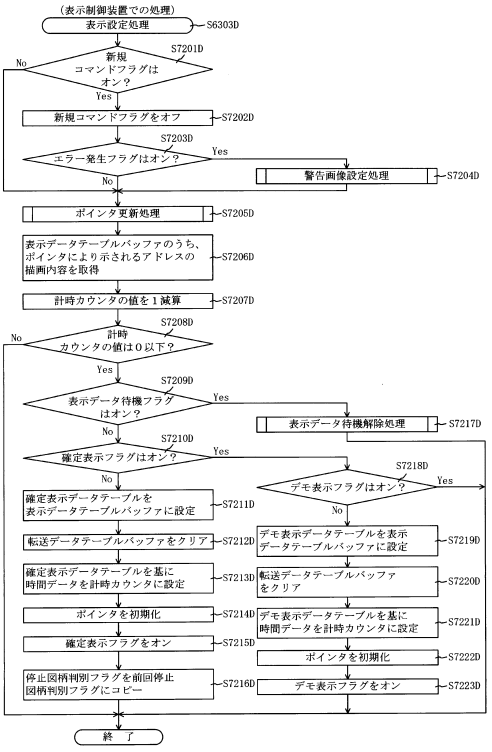
【図２３５８】



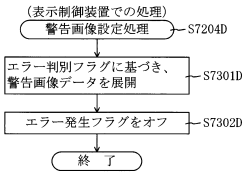
【図２３５９】



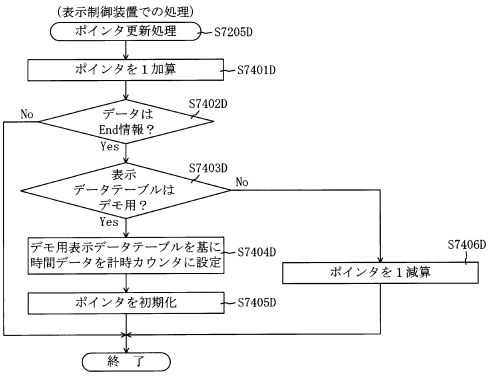
【図２３６０】



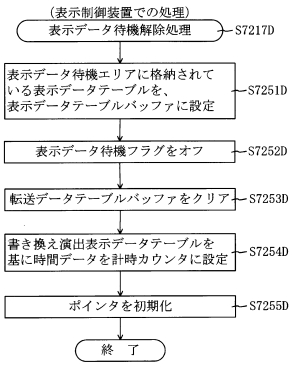
【図２３６１】



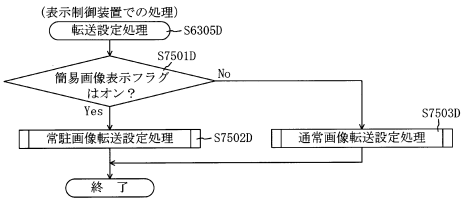
【図２３６２】



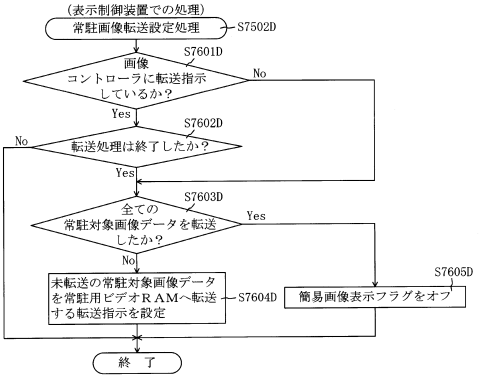
【図２３６３】



【図２３６４】

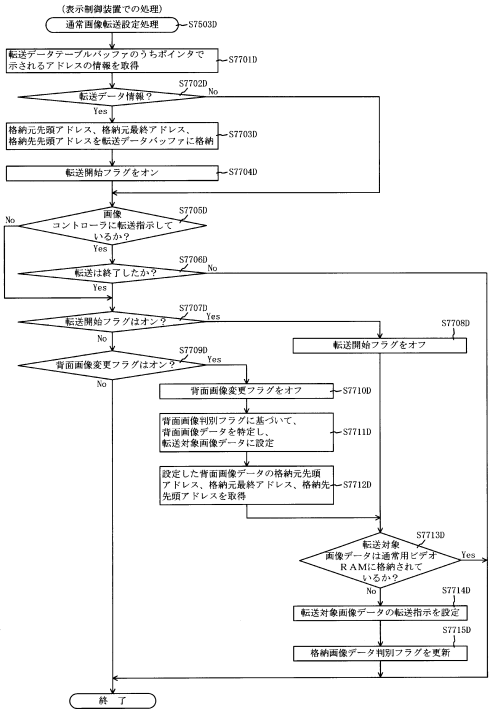


（ａ）

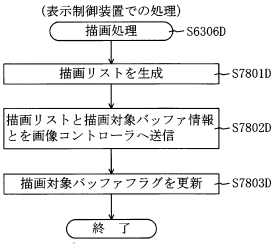


（ｂ）

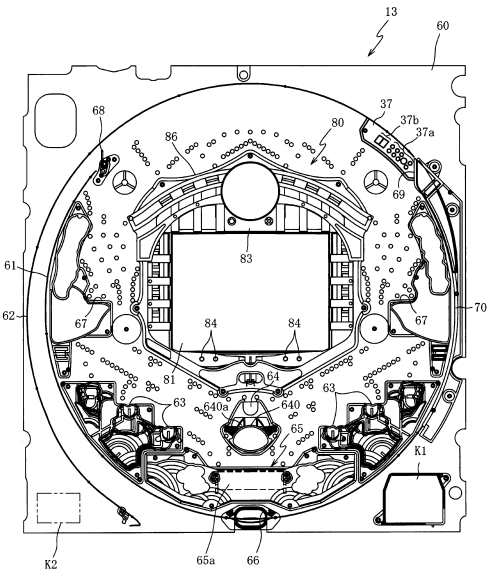
【図２３６５】



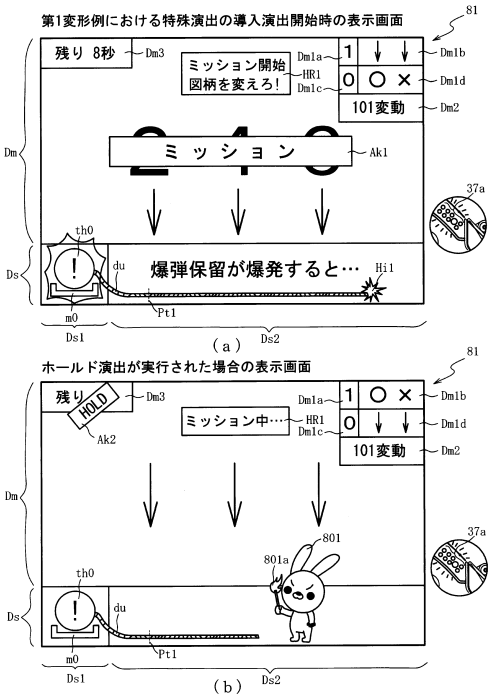
【図２３６６】



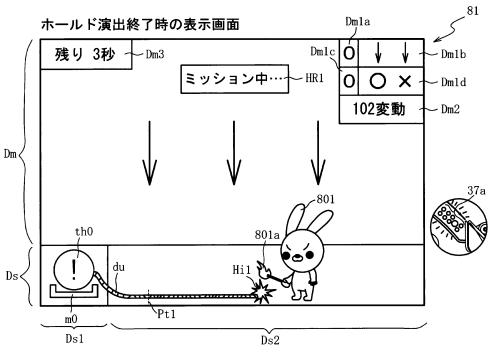
【図２３６７】



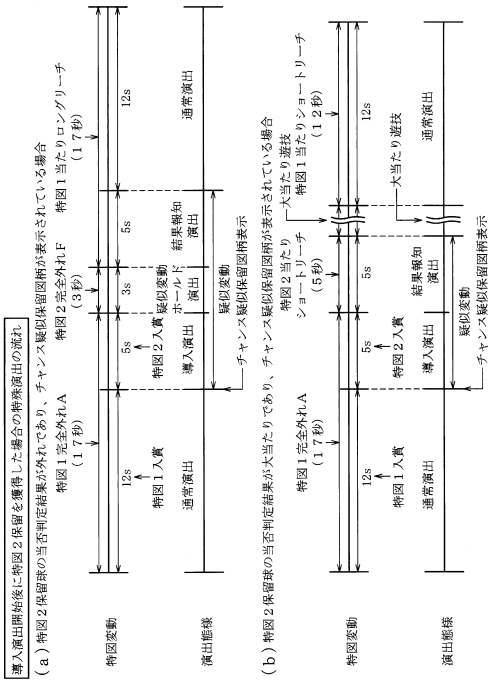
【図２３６８】



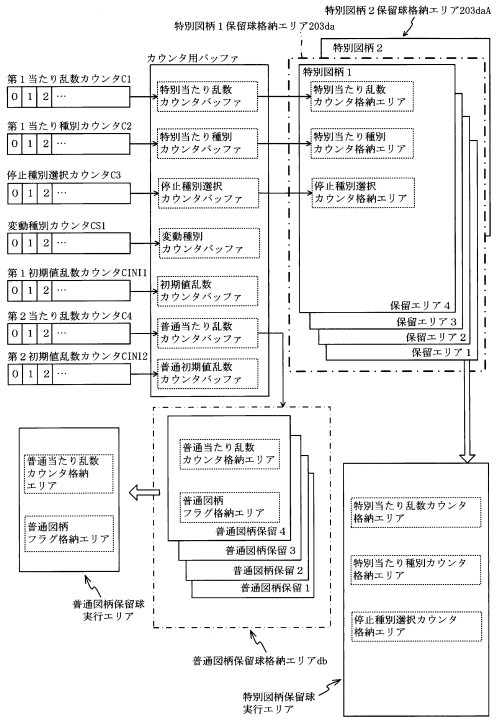
【図２３６９】



【図２３７０】



【図２３７１】



【図２３７２】

ROM（主制御装置）	202
特別図柄大当たり乱数テーブル	202da
変動種別選択テーブル	202daA
普通図柄当たり乱数テーブル	202dc
大当たり種別選択テーブル	202dbA
変動パターン選択テーブル	202dcA

（ａ）

RAM（主制御装置）	203
特別図柄１保留球格納エリア	203da
普通図柄保留球格納エリア	203db
特別図柄１保留球数カウンタ	203dc
普通図柄保留球数カウンタ	203dd
時短中カウンタ	203de
確変フラグ	203df
大当たり中フラグ	203dg
発射許可フラグ	203dh
特別図柄変動時間タイマ	203dj
特別図柄２保留球格納エリア	203daA
特別図柄２保留球数カウンタ	203dbA
その他メモリエリア	203dz

（ｂ）

【図２３７３】

（ａ）

変動種別選択テーブル	202daA
通常中当たり用選択テーブル	202daA1
通常中外れ用選択テーブル	202daA2
確変・時短中当たり用選択テーブル	202daA3
確変・時短中外れ用選択テーブル	202daA4

202

通常中当たり用選択テーブル202daA1

（ｂ）

特図種別	変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタＣＳ１（0～199）
特図１	当たりショートリーチ	00H	0～44
	当たりロングリーチ	01H	45～179
	当たりスーパーリーチ	02H	180～199
特図２	当たりショートリーチ	0BH	0～199

202

通常中外れ用選択テーブル202daA2

（ｃ）

特図種別	変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタＣＳ１（0～199）
特図１	完全外れ	03H	0～109
	外れショートリーチ	04H	110～154
	外れロングリーチ	05H	155～194
	外れスーパーリーチ	06H	195～199
特図２	完全外れ	11H	0～199

【図２３７４】

202

確変・時短中当たり用選択テーブル202daA3

（ａ）

特図種別	変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタＣＳ１（0～199）
特図１ 特図２ 共通	当たりショートリーチ	07H	0～149
	当たりロングリーチ	08H	150～199

202

確変・時短中外れ用選択テーブル202daA4

（ｂ）

特図種別	変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタＣＳ１（0～199）
特図１ 特図２ 共通	完全外れ	09H	0～164
	外れショートリーチ	0AH	165～199

【図２３７５】

202

大当たり種別選択テーブル202dbA

特図種別	大当たり種別	大当たり動作内容 開放対象	大当たり動作内容 開放動作 時間（秒）	大当たり動作内容 開放動作 球数（個）	時短中カウンタ 203de	確変フラグ 203df	特別当たり種別カウンタＣ２（0～99）
特図１	大当たりＡ（5R確変大当たり）	第１アタッカ（可変入賞装置６５）	30	9	65536	オン	0～29（振り分け30%）
	大当たりＢ（10R確変大当たり）				65536	オン	30～59（振り分け30%）
	大当たりＣ（5R通常大当たり）				100	オフ	60～99（振り分け40%）
特図２	大当たりＢ（10R確変大当たり）				65536	オン	0～59（振り分け60%）
	大当たりＤ（10R通常大当たり）				100	オフ	60～99（振り分け40%）

【図２３７６】

（ａ）

変動パターン選択テーブル	202dcA
通常用変動パターン選択テーブル	202dcA1
確変・時短用変動パターン選択テーブル	202dcA2

202

通常用変動パターン選択テーブル202dcA1

（ｂ）

変動種別データ値	保留球数	変動パターン	変動時間（ｍｓ）
00H	0～3	当たりショートリーチＡ	12000
01H	0～3	当たりロングリーチＡ	17000
02H	0～3	当たりスーパーリーチＡ	30000
0BH	0～3	当たりショートリーチＣ	5000
03H	0	完全外れＡ	17000
	1	完全外れＢ	8000
	2	完全外れＣ	5000
	3	完全外れＤ	3000
04H	0～3	外れショートリーチＡ	12000
05H	0～3	外れロングリーチＡ	17000
06H	0～3	外れスーパーリーチＡ	30000
0CH	0～3	完全外れＦ	3000

【図２３７７】

202

確変・時短用変動パターン選択テーブル202dcA2

変動種別データ値	保留球数	変動パターン	変動時間（ｍｓ）
07H	0～3	当たりショートリーチＢ	5000
08H	0～3	当たりロングリーチＢ	10000
09H	0～3	完全外れＥ	3000
0AH	0～3	外れショートリーチＢ	5000

【図２３７８】

（ａ）

ＲＯＭ（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222daA
疑似変動更新時間設定テーブル	222dbA
結果報知演出態様設定テーブル	222dcA
書き換え演出態様設定テーブル	222ddA
疑似保留表示パターン設定テーブル	222deA

（ｂ）

ＲＡＭ（音声ランプ制御装置）	223
特別図柄１保留球数カウンタ	223da
変動開始フラグ	223db
停止種別選択フラグ	223dc
特図１入賞情報格納エリア	223dd
第１演出カウンタ	223de
第２演出カウンタ	223df
疑似変動実行フラグ	223dg
疑似変動残時間タイマ	223dh
発射停止中フラグ	223dj
入賞コマンド受信カウンタ	223dk
入賞頻度計測タイマ	223dm
変動開始待機フラグ	223dn
疑似変動開始タイマ	223dp
疑似保留表示フラグ	223dq
疑似変動待機フラグ	223dr
入賞頻度低フラグ	223ds
表示用変動回数カウンタ	223dt
変動回数更新済フラグ	223du
疑似保留図柄先読みフラグ	223daA
疑似変動ホールドフラグ	223dbA
特別図柄２保留球数カウンタ	223dcA
特図２入賞情報格納エリア	223ddA
その他メモリエリア	223dz

【図２３７９】

変動パターン選択テーブル	222daA
通常用変動パターン選択Ａテーブル	222daA1
通常用変動パターン選択Ｂテーブル	222daA2
通常用変動パターン選択Ｃテーブル	222daA3
確変・時短用変動パターン選択テーブル	222daA4

【図２３８０】

222

通常用変動パターン選択Ａテーブル222daA1

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１（0～198）
当たりショートリーチＡ	当たりショートリーチＡ１	0～99
	当たりショートリーチＡ２	100～198
当たりロングリーチＡ	当たりロングリーチＡ１	0～74
	当たりロングリーチＡ１	75～149
	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（当たり）	150～198
当たりスーパーリーチＡ	当たりスーパーリーチＡ１	0～99
	当たりスーパーリーチＡ２	100～198
当たりショートリーチＣ	当たりショートリーチＣ１	0～99
	当たりショートリーチＣ２	100～198
完全外れＡ	完全外れＡ１	0～99
	完全外れＡ２	100～198
完全外れＢ	完全外れＢ１	0～99
	完全外れＢ２	100～198
完全外れＣ	完全外れＣ１	0～99
	完全外れＣ２	100～198
完全外れＤ	完全外れＤ１	0～99
	完全外れＤ２	100～198
外れショートリーチＡ	外れショートリーチＡ１	0～99
	外れショートリーチＡ２	100～198
外れロングリーチＡ	外れロングリーチＡ１	0～94
	外れロングリーチＡ２	95～189
	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（外れ）	190～198
外れスーパーリーチＡ	外れスーパーリーチＡ１	0～99
	外れスーパーリーチＡ２	100～198
完全外れＦ	完全外れＦ１	0～99
	完全外れＦ２	100～198

【図２３８１】

222

通常用変動パターン選択Ｂテーブル222daA2

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１（0～198）
当たりショートリーチＡ	当たりショートリーチＡ１	0～99
	当たりショートリーチＡ２	100～198
当たりロングリーチＡ	当たりロングリーチＡ１	0～49
	当たりロングリーチＡ２	50～99
	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（当たり）	100～198
当たりスーパーリーチＡ	当たりスーパーリーチＡ１	0～99
	当たりスーパーリーチＡ２	100～198
当たりショートリーチＣ	当たりショートリーチＣ１	0～99
	当たりショートリーチＣ２	100～198
完全外れＡ	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（外れ）	0～198
完全外れＢ	完全外れＢ１	0～99
	完全外れＢ２	100～198
完全外れＣ	完全外れＣ１	0～99
	完全外れＣ２	100～198
完全外れＤ	完全外れＤ１	0～99
	完全外れＤ２	100～198
外れショートリーチＡ	外れショートリーチＡ１	0～99
	外れショートリーチＡ２	100～198
外れロングリーチＡ	外れロングリーチＡ１	0～49
	外れロングリーチＡ２	50～99
	通常演出（外れ12秒変動）＋特殊演出（外れ）	100～198
外れスーパーリーチＡ	外れスーパーリーチＡ１	0～99
	外れスーパーリーチＡ２	100～198
完全外れＦ	完全外れＦ１	0～99
	完全外れＦ２	100～198

【図２３８２】

222

通常用変動パターン選択Ｃテーブル222daA3

通常演出時間（ｍｓ）	当否判定結果	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１（0～198）
5000	外れ	完全外れＣ１	0～99
		完全外れＣ２	100～198
8000	当たり	当たりショートリーチＡ３	0～99
		当たりショートリーチＡ４	100～198
	外れ	外れ超ショートリーチＡ１	0～99
		外れ超ショートリーチＡ２	100～198
12000	当たり	当たりショートリーチＡ１	0～99
		当たりショートリーチＡ２	100～198
	外れ	外れショートリーチＡ１	0～99
		外れショートリーチＡ２	100～198
17000	当たり	当たりロングリーチＡ１	0～99
		当たりロングリーチＡ２	100～198
	外れ	外れロングリーチＡ１	0～99
		外れロングリーチＡ２	100～198

【図２３８３】

222

確変・時短用変動パターン選択テーブル222daA4

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１（0～198）
当たりショートリーチＢ	当たりショートリーチＢ１	0～99
	当たりショートリーチＢ２	100～198
当たりロングリーチＢ	当たりロングリーチＢ１	0～99
	当たりロングリーチＢ２	100～198
完全外れＥ	完全外れＥ１	0～99
	完全外れＥ２	100～198
外れロングリーチＢ	外れショートリーチＢ１	0～99
	外れショートリーチＢ２	100～198

【図２３８４】

222

疑似変動更新時間設定テーブル222dbA

変動時間（ｍｓ）	疑似変動更新時間（ｍｓ）	通常演出時間（ｍｓ）
3000	3000	0
5000	5000	0
8000	3000	5000
12000	4000	8000
17000	5000	12000
30000	13000	17000

（ａ）

222

結果報知演出態様設定テーブル222dcA

変動パターン種別	演出態様	演出時間（ｍｓ）	第２演出カウンタ値ＣＳ２（0～198）
当たりショートリーチＡ	結果報知演出Ａ	4000	0～149
	結果報知演出Ｂ		150～198
当たりロングリーチＡ	結果報知演出Ｃ	5000	0～149
	結果報知演出Ｄ		150～198
当たりスーパーリーチＡ	結果報知演出Ｅ	13000	0～198
当たりショートリーチＣ	結果報知演出Ｉ	5000	0～198
完全外れＡ、Ｃ	結果報知演出Ｆ	5000	0～198
完全外れＢ、Ｄ、Ｆ	結果報知演出Ｇ	3000	0～198
外れショートリーチＡ	結果報知演出Ｂ	4000	0～49
	結果報知演出Ｈ		50～198
外れロングリーチＡ	結果報知演出Ｄ	5000	0～49
	結果報知演出Ｆ		50～198
外れスーパーリーチＡ	結果報知演出Ｅ	13000	0～198

（ｂ）

【図２３８５】

書き換え演出態様設定テーブル222ddA　222

変動パターン種別	疑似変動残時間（ｍｓ）	演出態様	演出時間（ｍｓ）	第２演出カウンタ値ＣＳ２（0～198）
当たりショートリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ａ	3000	0～149
		短書き換え演出Ｂ		150～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ａ	2000	0～149
		中書き換え演出Ｂ		150～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ａ	1000	0～149
		長書き換え演出Ｂ		150～198
当たりロングリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｃ	2000	0～149
		短書き換え演出Ｄ		150～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｃ	3000	0～149
		中書き換え演出Ｄ		150～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｃ	4000	0～149
		長書き換え演出Ｄ		150～198
当たりスーパーリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｅ	11000	0～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｅ	12000	0～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｅ	13000	0～198
当たりショートリーチＣ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｈ	2000	0～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｈ	3000	0～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｈ	4000	0～198
外れショートリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｂ	1000	0～49
		短書き換え演出Ｆ		50～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｂ	2000	0～49
		中書き換え演出Ｆ		50～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｂ	3000	0～49
		長書き換え演出Ｆ		50～198
完全外れＡ／外れロングリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｄ	2000	0～49
		短書き換え演出Ｇ		50～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｄ	3000	0～49
		中書き換え演出Ｇ		50～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｄ	4000	0～49
		長書き換え演出Ｇ		50～198
外れスーパーリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｅ	11000	0～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｅ	12000	0～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｅ	13000	0～198

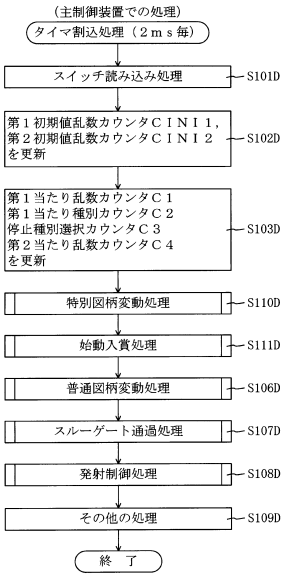
【図２３８６】

222

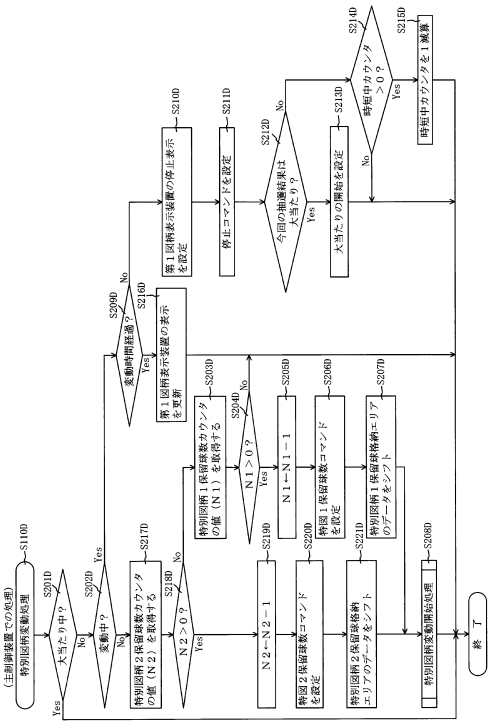
疑似保留表示パターン設定テーブル222deA

演出態様	疑似保留表示パターン	表示シナリオ
当たり結果報知演出	疑似保留表示パターンＡ	疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「祝」保留表示
結果報知演出Ｈ		
短書き換え演出Ｉ		
中書き換え演出Ｉ		
長書き換え演出Ｉ		
結果報知演出Ａ	疑似保留表示パターンＢ	疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「大チャンス」保留表示
結果報知演出Ｃ		
結果報知演出Ｅ		
結果報知演出Ｂ	疑似保留表示パターンＣ	疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「チャンス」保留表示
結果報知演出Ｄ		
結果報知演出Ｆ	疑似保留表示パターンＤ	疑似変動残時間カウンタ値2000で消火し、爆弾不発
結果報知演出Ｇ		
結果報知演出Ｈ		
短書き換え演出Ａ	疑似保留表示パターンＥ	再着火→特殊演出残時間カウンタ値0で爆発し、「大チャンス」保留表示
短書き換え演出Ｃ		
短書き換え演出Ｅ		
中書き換え演出Ａ		
中書き換え演出Ｃ		
中書き換え演出Ｅ		
長書き換え演出Ａ		
長書き換え演出Ｃ		
長書き換え演出Ｅ		
短書き換え演出Ｂ	疑似保留表示パターンＦ	再着火→疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「チャンス」保留表示
短書き換え演出Ｄ		
中書き換え演出Ｂ		
中書き換え演出Ｄ		
長書き換え演出Ｂ		
長書き換え演出Ｄ		
短書き換え演出Ｆ	疑似保留表示パターンＧ	再着火なし
短書き換え演出Ｇ		
中書き換え演出Ｆ	疑似保留表示パターンＨ	再着火→疑似変動残時間カウンタ値1000で消火し、爆弾不発
中書き換え演出Ｇ		
長書き換え演出Ｆ		
長書き換え演出Ｇ		

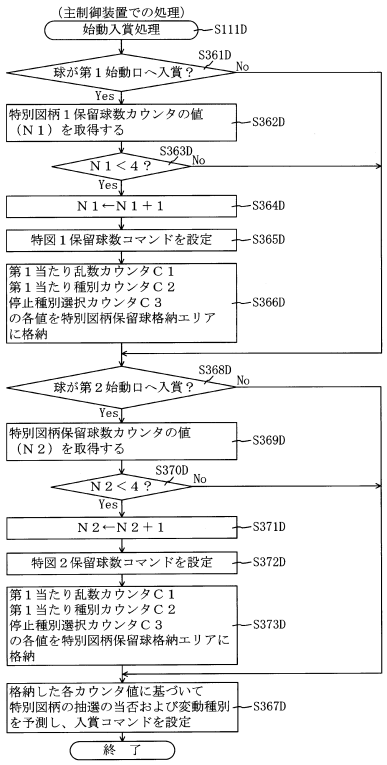
【図２３８７】



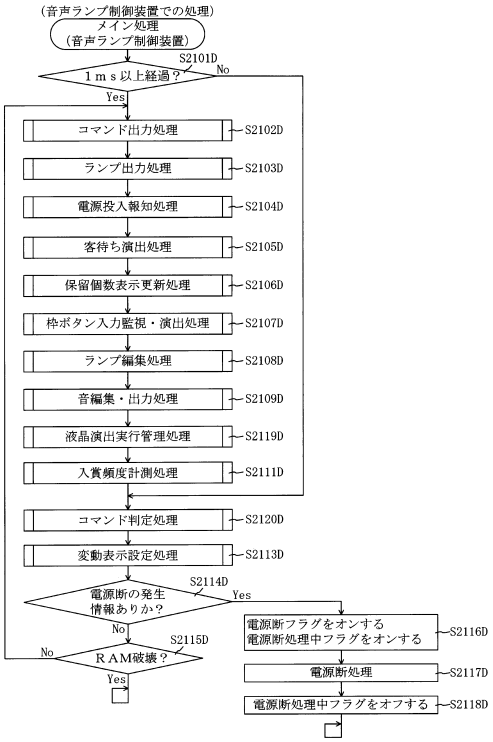
【図２３８８】



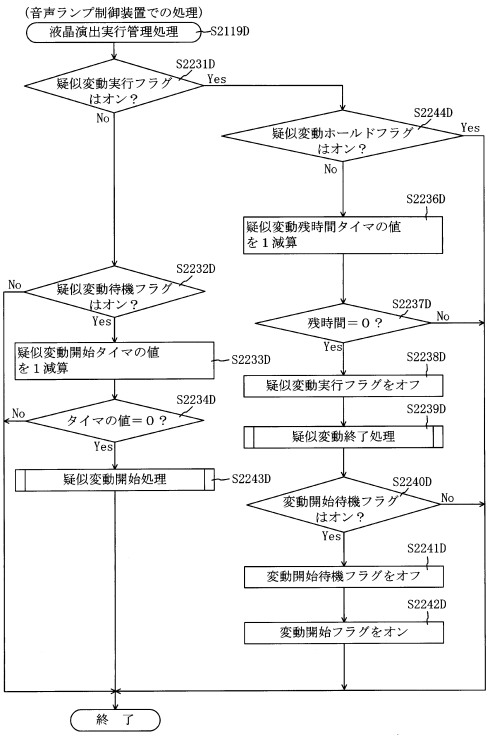
【図２３８９】



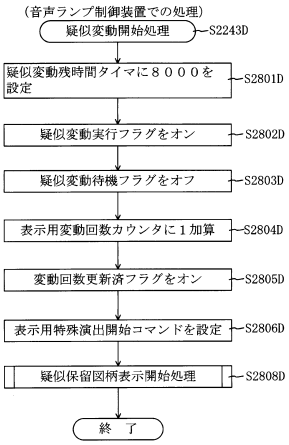
【図２３９０】



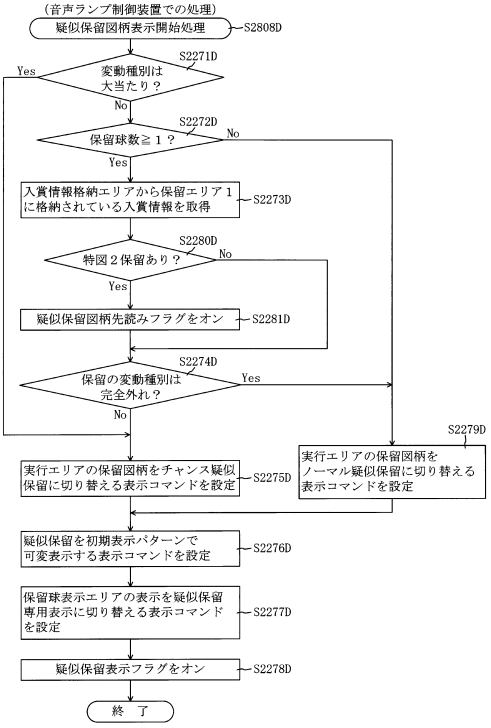
【図２３９１】



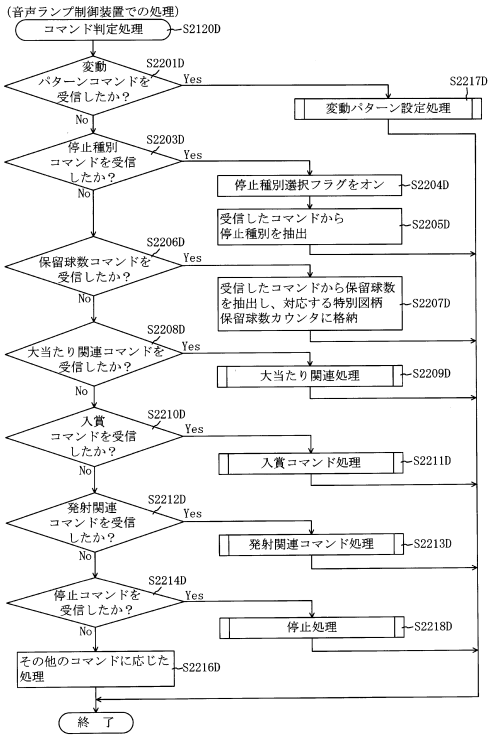
【図２３９２】



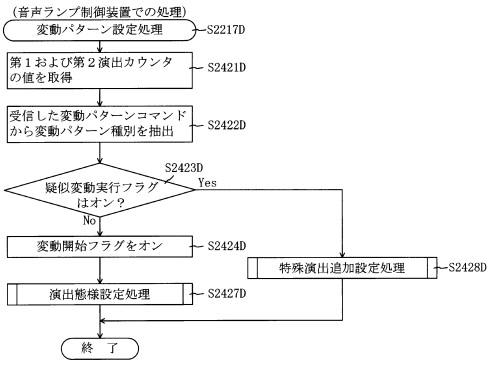
【図２３９３】



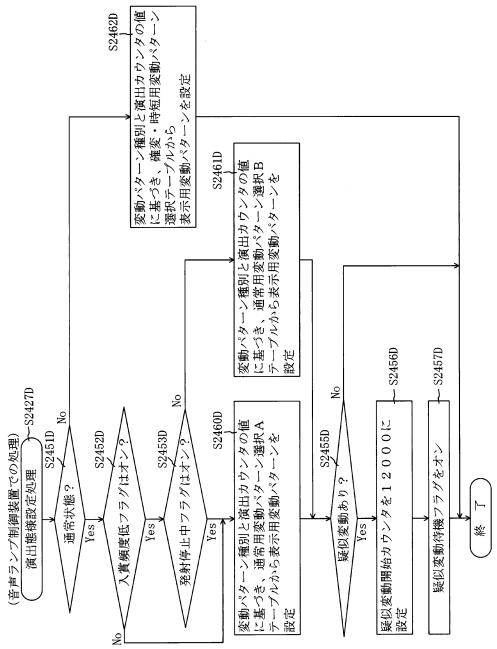
【図２３９４】



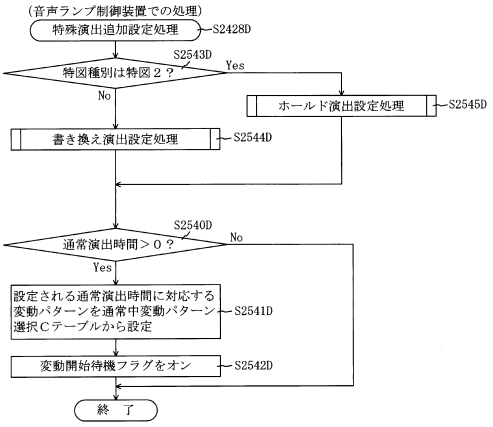
【図２３９５】



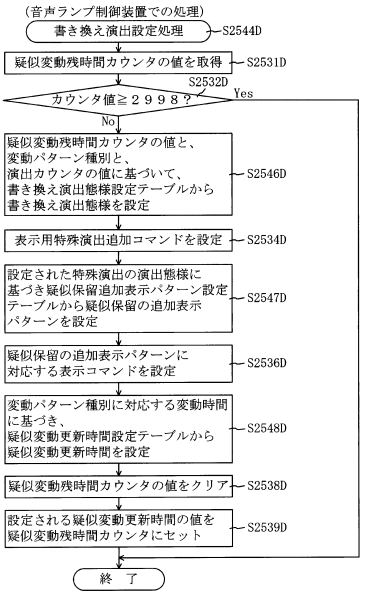
【図２３９６】



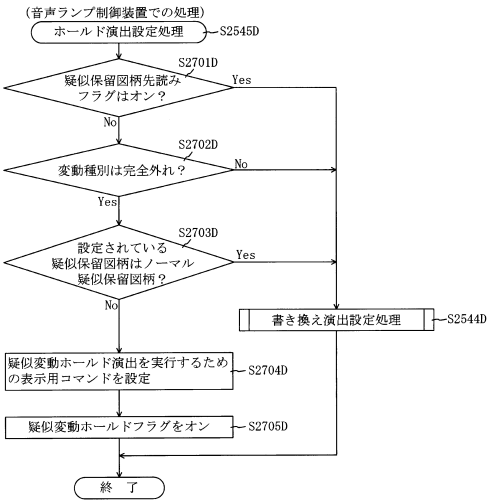
【図２３９７】



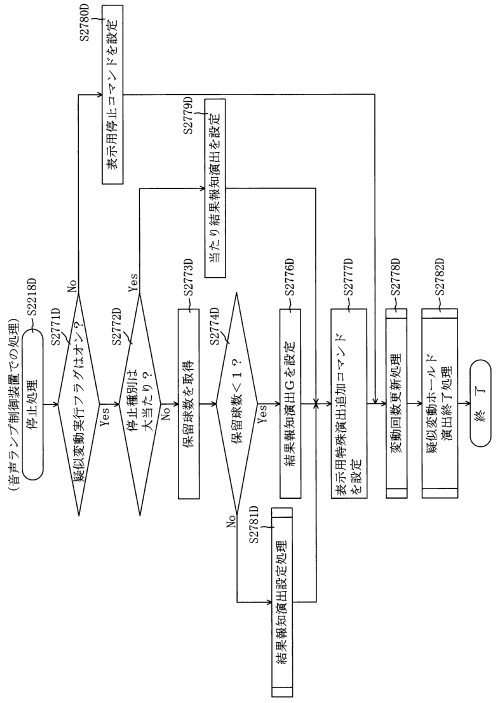
【図２３９８】



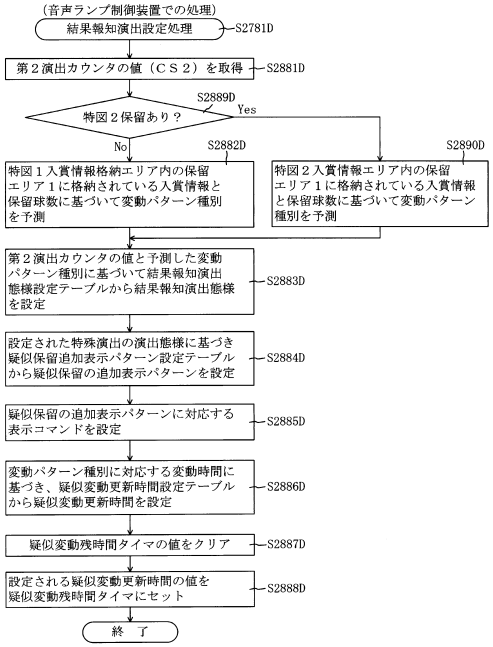
【図２３９９】



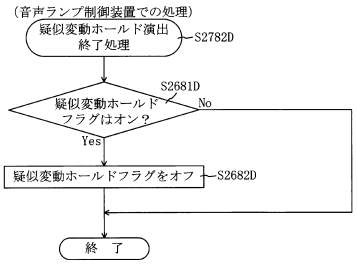
【図２４００】



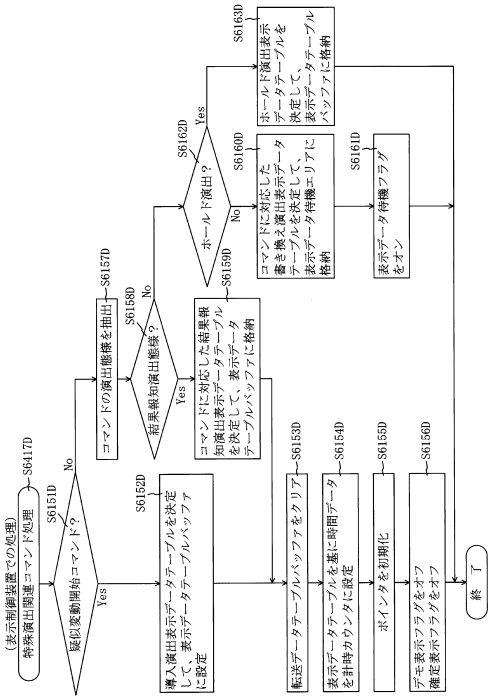
【図２４０１】



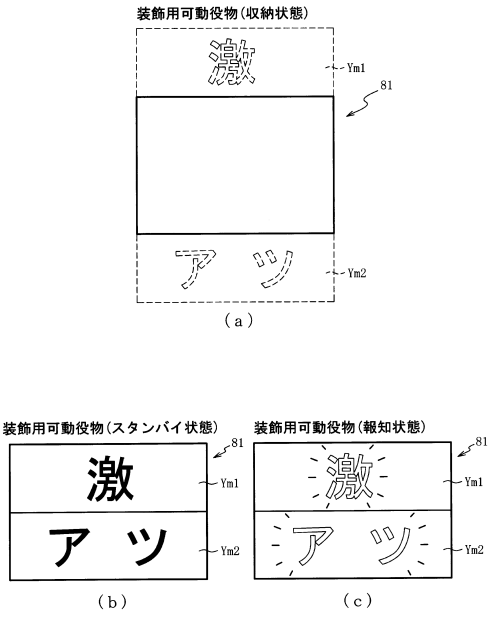
【図２４０２】



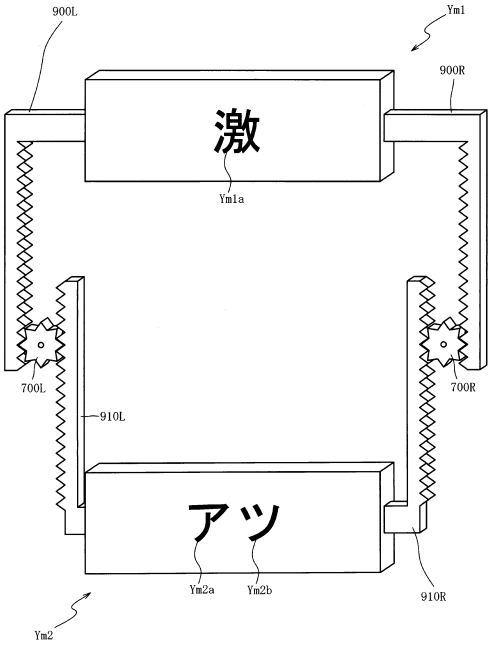
【図２４０３】



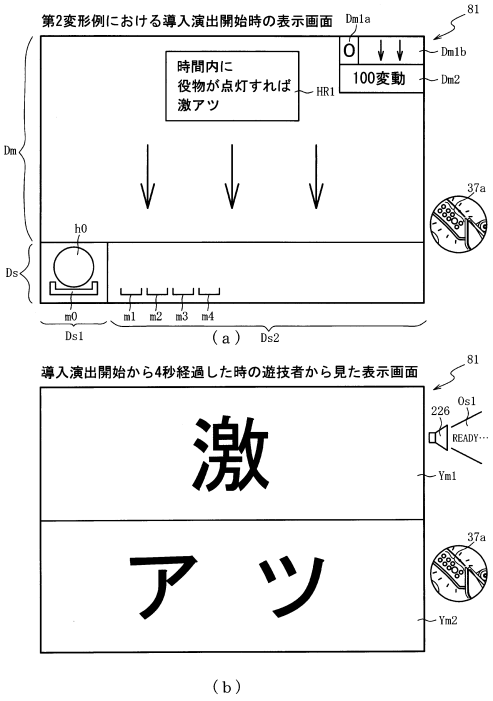
【図２４０４】



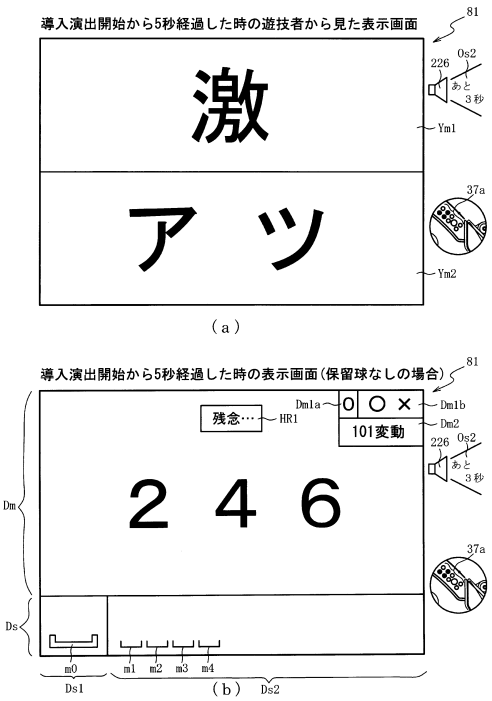
【図２４０５】



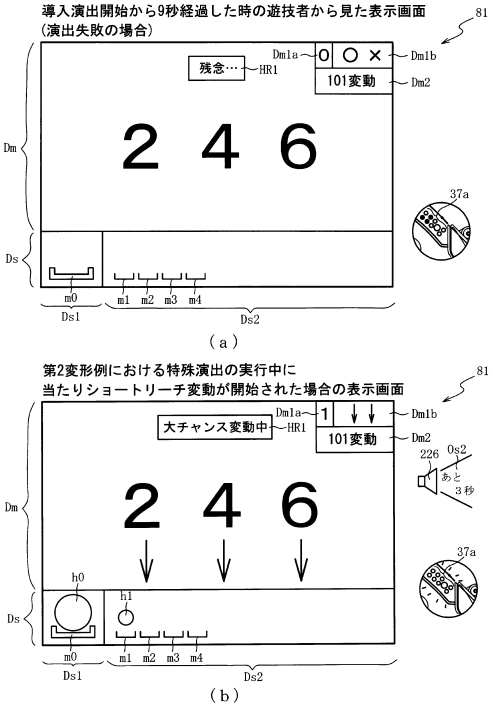
【図２４０６】



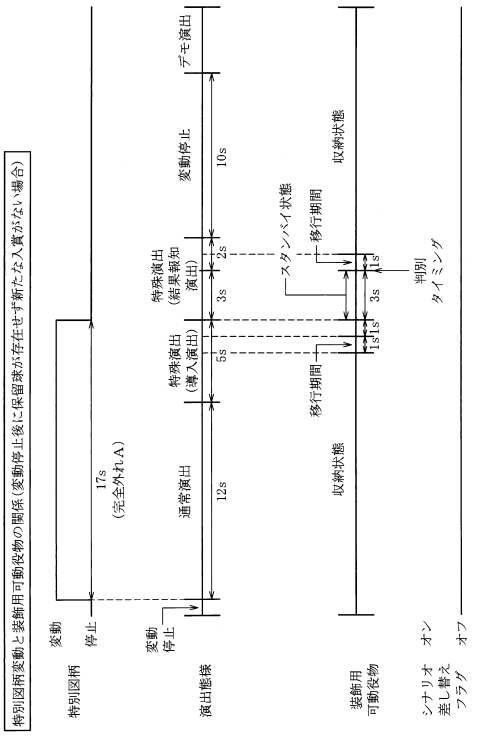
【図２４０７】



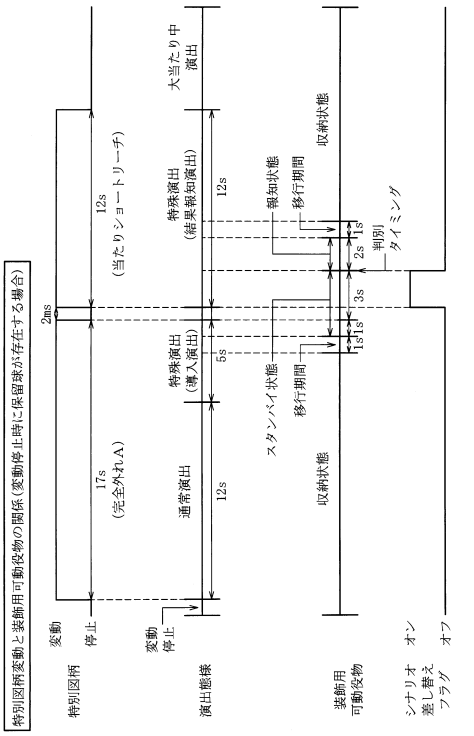
【図２４０８】



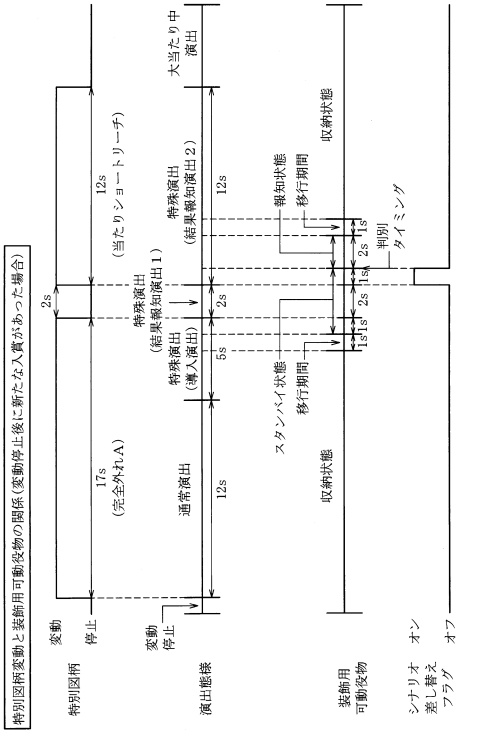
【図２４０９】



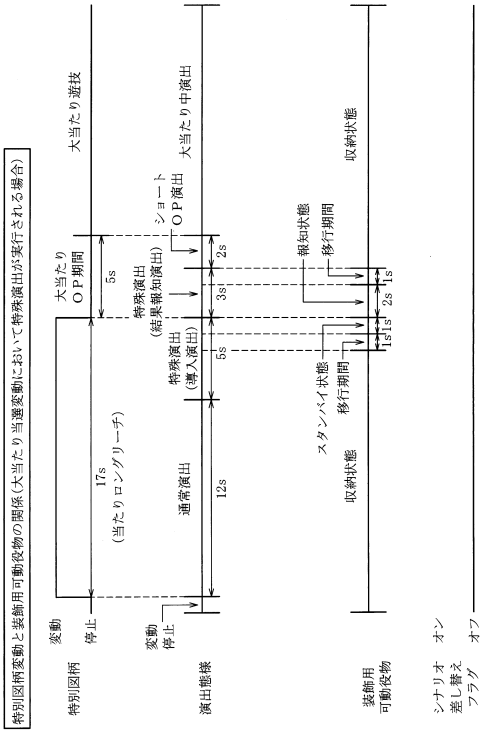
【図２４１０】



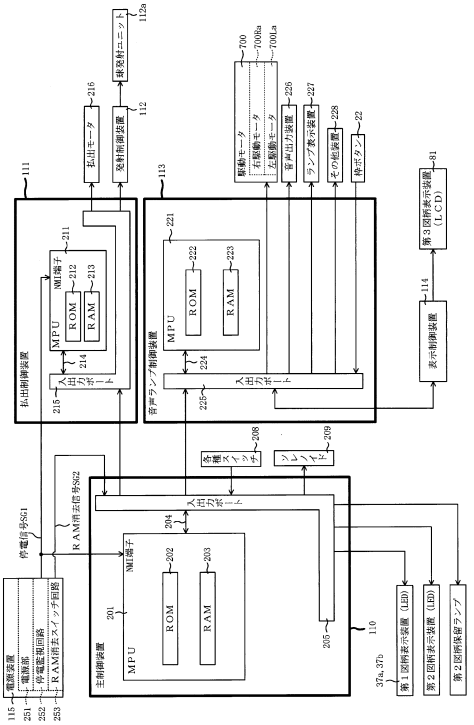
【図２４１１】



【図２４１２】



【図２４１３】



【図２４１４】

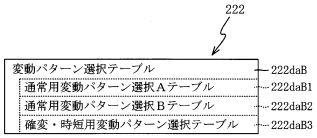
（ａ）

ROM（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222daB
結果報知演出態様設定テーブル	222dbB
報知なし変動用動作シナリオテーブル	222dcB
報知あり変動用動作シナリオテーブル	222ddB
差し替え用動作シナリオテーブル	222deB

（ｂ）

RAM（音声ランプ制御装置）	223
特別図柄１保留球数カウンタ	223da
変動開始フラグ	223db
停止種別選択フラグ	223dc
入賞情報格納エリア	223dd
第１演出カウンタ	223de
第２演出カウンタ	223df
疑似変動実行フラグ	223dg
疑似変動残時間タイマ	223dh
発射停止中フラグ	223dj
入賞コマンド受信カウンタ	223dk
入賞頻度計測タイマ	223dm
変動開始待機フラグ	223dn
疑似変動開始タイマ	223dp
疑似変動待機フラグ	223dq
入賞頻度低フラグ	223dr
表示用変動回数カウンタ	223ds
変動回数更新済フラグ	223dt
シナリオ差し替えフラグ	223daB
シナリオカウンタ	223dbB
動作シナリオ格納エリア	223dcB
その他メモリエリア	223dz

【図２４１５】



【図２４１６】

222

通常用変動パターン選択Ａテーブル222daB1

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値 ＣＳ１（0～198）	疑似変動
当たりショートリーチＡ	当たりショートリーチＡ１	0～99	×
	当たりショートリーチＡ２	100～198	×
当たりロングリーチＡ	当たりロングリーチＡ１	0～74	×
	当たりロングリーチＡ２	75～149	×
	当たりロングリーチＡ３	150～198	○
当たりスーパーリーチＡ	当たりスーパーリーチＡ１	0～99	×
	当たりスーパーリーチＡ２	100～198	×
完全外れＡ	完全外れＡ１	0～99	×
	完全外れＡ２	100～198	×
完全外れＢ	完全外れＢ１	0～99	×
	完全外れＢ２	100～198	×
完全外れＣ	完全外れＣ１	0～99	×
	完全外れＣ２	100～198	×
完全外れＤ	完全外れＤ１	0～99	×
	完全外れＤ２	100～198	×
外れショートリーチＡ	外れショートリーチＡ１	0～99	×
	外れショートリーチＡ２	100～198	×
外れロングリーチＡ	外れロングリーチＡ１	0～94	×
	外れロングリーチＡ２	95～189	×
	外れロングリーチＡ３	190～198	○
外れスーパーリーチＡ	外れスーパーリーチＡ１	0～99	×
	外れスーパーリーチＡ２	100～198	×

【図２４１７】

222

通常用変動パターン選択Ｂテーブル222daB2

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１(0～198)	疑似変動
当たりショートリーチＡ	当たりショートリーチＡ１	0～99	×
	当たりショートリーチＡ２	100～198	×
当たりロングリーチＡ	当たりロングリーチＡ１	0～49	×
	当たりロングリーチＡ２	50～99	×
	当たりロングリーチＡ３	100～198	○
当たりスーパーリーチＡ	当たりスーパーリーチＡ１	0～99	×
	当たりスーパーリーチＡ２	100～198	×
完全外れＡ	完全外れＡ１	0～198	○
完全外れＢ	完全外れＢ１	0～99	×
	完全外れＢ２	100～198	×
完全外れＣ	完全外れＣ１	0～99	×
	完全外れＣ２	100～198	×
完全外れＤ	完全外れＤ１	0～99	×
	完全外れＤ２	100～198	×
外れショートリーチＡ	外れショートリーチＡ１	0～99	×
	外れショートリーチＡ２	100～198	×
外れロングリーチＡ	外れロングリーチＡ１	0～49	×
	外れロングリーチＡ２	50～99	×
	外れロングリーチＡ３	100～198	○
外れスーパーリーチＡ	外れスーパーリーチＡ１	0～99	×
	外れスーパーリーチＡ２	100～198	×

【図２４１８】

222

確変・時短用変動パターン選択テーブル222daB3

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１(0～198)
当たりショートリーチＢ	当たりショートリーチＢ１	0～99
	当たりショートリーチＢ２	100～198
当たりロングリーチＢ	当たりロングリーチＢ１	0～99
	当たりロングリーチＢ２	100～198
完全外れＥ	完全外れＥ１	0～99
	完全外れＥ２	100～198
外れロングリーチＢ	外れショートリーチＢ１	0～99
	外れショートリーチＢ２	100～198

【図２４１９】

222

結果報知演出態様設定テーブル222dbB

変動パターン種別	演出態様	演出時間（ｍｓ）	シナリオ差し替え	第２演出カウンタ値ＣＳ２(0～198)
当たりショートリーチＡ	結果報知演出Ａｂ	12000	あり	0～149
	結果報知演出Ｂｂ		なし	150～198
当たりロングリーチＡ	結果報知演出Ｃｂ	17000	あり	0～149
	結果報知演出Ｄｂ		なし	150～198
当たりスーパーリーチＡ	結果報知演出Ｅｂ	30000	あり	0～198
完全外れＡ	結果報知演出Ｆｂ	17000	なし	0～198
完全外れＢ	結果報知演出Ｇｂ	8000	なし	0～198
完全外れＣ	結果報知演出Ｈｂ	5000	なし	0～198
完全外れＤ	結果報知演出Ｉｂ	3000	なし	0～198
外れショートリーチＡ	結果報知演出Ｊｂ	12000	あり	0～49
	結果報知演出Ｋｂ		なし	50～198
外れロングリーチＡ	結果報知演出Ｌｂ	17000	あり	0～49
	結果報知演出Ｍｂ		なし	50～198
外れスーパーリーチＡ	結果報知演出Ｎｂ	30000	あり	0～198

【図２４２０】

222

報知なし変動用動作シナリオテーブル222daB（スピード４：低速）

シナリオカウンタ値	0	3000	4000	4999	5000	7000	8000
右駆動用モータ動作データ（ステップ数／スピード）	－	+200/4	－	－	－	-200/4	－
左駆動用モータ動作データ（ステップ数／スピード）	－	-200/4	－	－	－	-200/4	－
装飾用可動役物位置	収納	収納	スタンバイ状態	スタンバイ状態	報知状態	報知状態	収納
ＬＥＤ	消灯	－	－	発光	－	消灯	－
その他	－	－	－	－	－	－	ＥＮＤ

※＋：正方向、－：逆方向

（ａ）

222

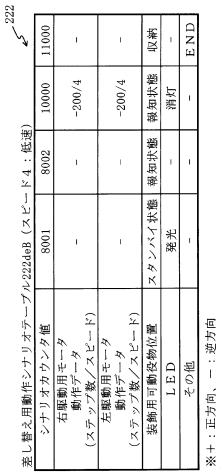
報知あり変動用動作シナリオテーブル222daB（スピード４：低速）

シナリオカウンタ値	0	3000	4000	4999	5000	7000	8000	9000
右駆動用モータ動作データ（ステップ数／スピード）	－	+200/4	－	－	－	-200/4	－	－
左駆動用モータ動作データ（ステップ数／スピード）	－	-200/4	－	－	－	-200/4	－	－
装飾用可動役物位置	収納	収納	スタンバイ状態	スタンバイ状態	報知状態	報知状態	収納	収納
ＬＥＤ	消灯	－	－	発光	－	消灯	－	－
その他	－	－	－	－	－	－	－	ＥＮＤ

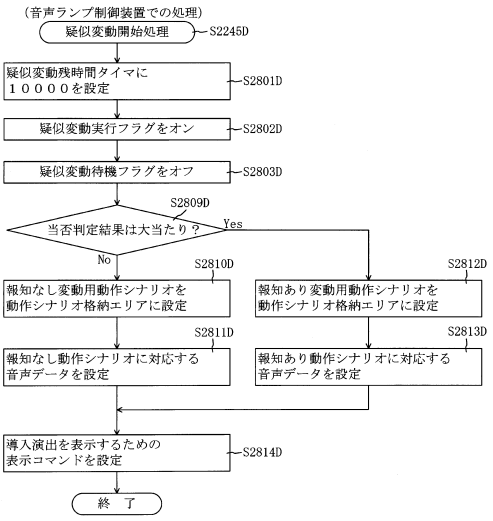
※＋：正方向、－：逆方向

（ｂ）

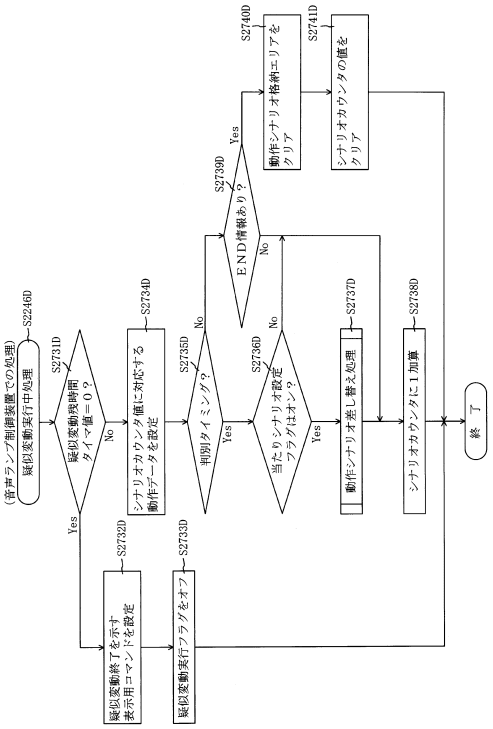
【図２４２１】


222
差し替え用動作シナリオテーブル2224aB（スピード４：低速）
シナリオカウンタ値
右駆動用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）
左駆動用モータ 動作データ（ステップ数／スピード）
装飾用可動役物位置
ＬＥＤ
その他
スタンバイ状態
発光
－
単独状態
－
－
報知状態
消灯
－
収納
－
ＥＮＤ
11000
－
－200/4
－200/4
8002
－
－
－
8001
－
－
－
10000
－
－200/4
－200/4
－
－
－

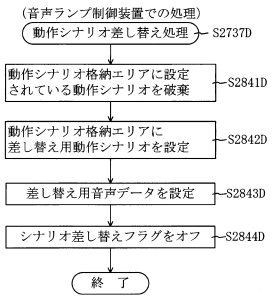
【図２４２５】



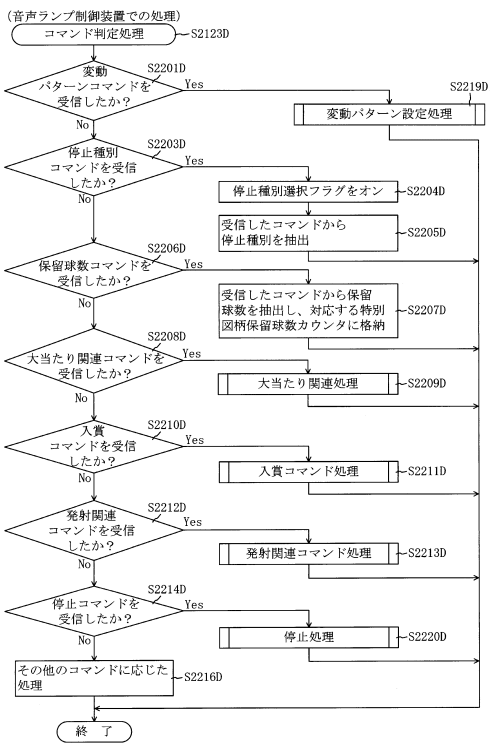
【図２４２６】



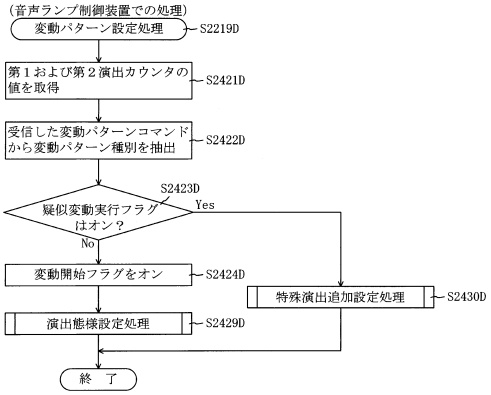
【図２４２７】



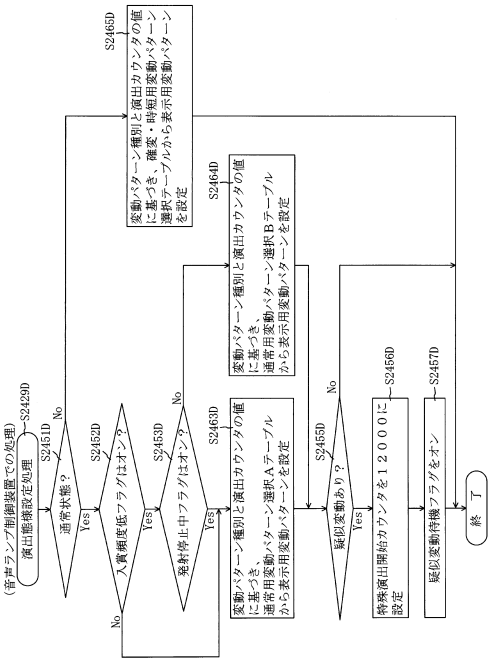
【図２４２８】



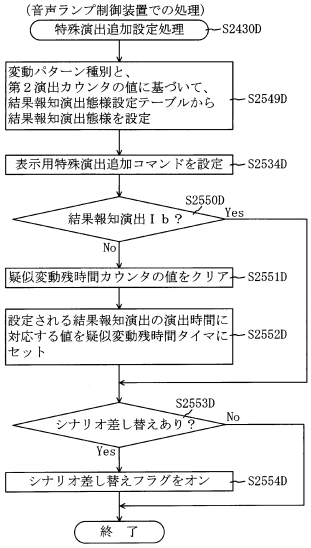
【図２４２９】



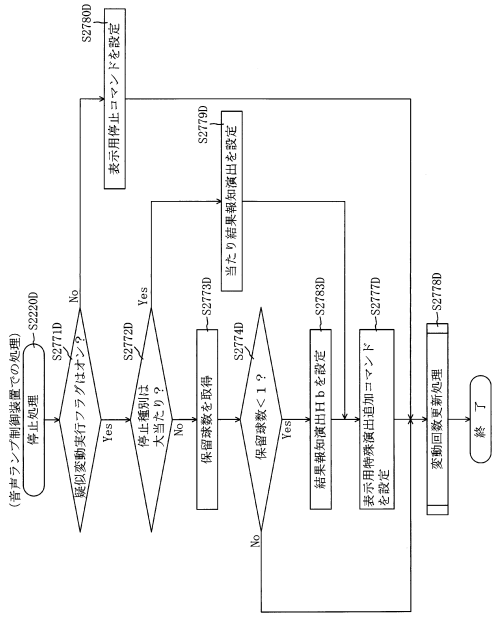
【図２４３０】



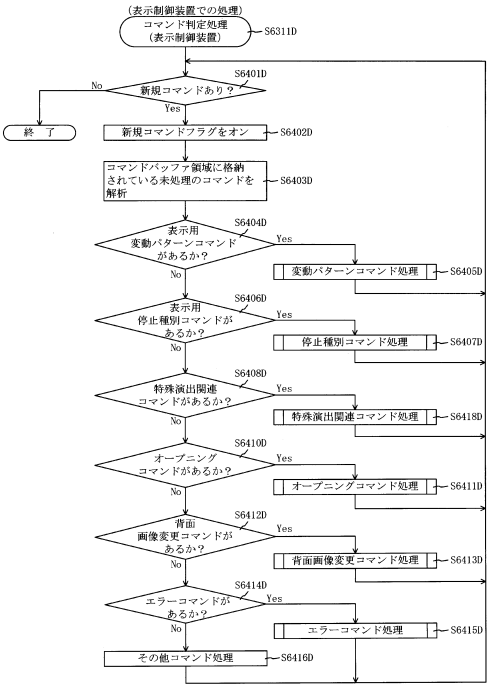
【図２４３１】



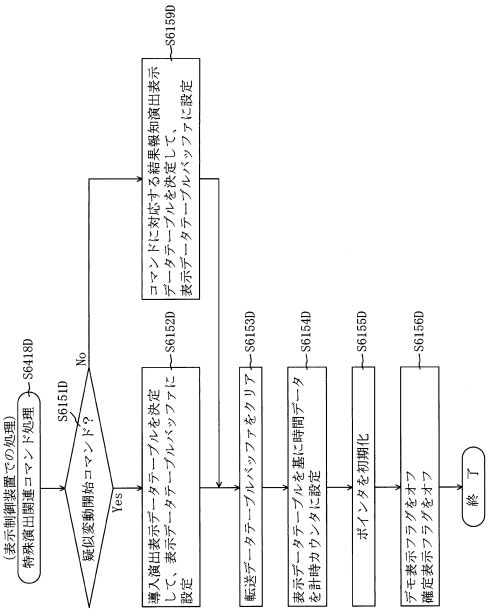
【図２４３２】



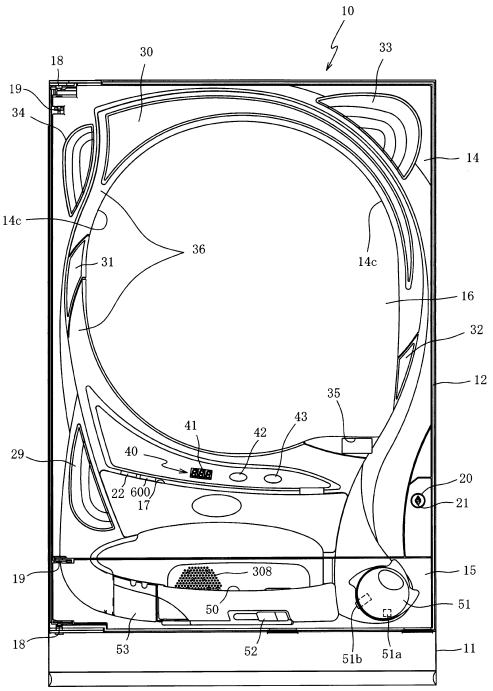
【図２４３３】



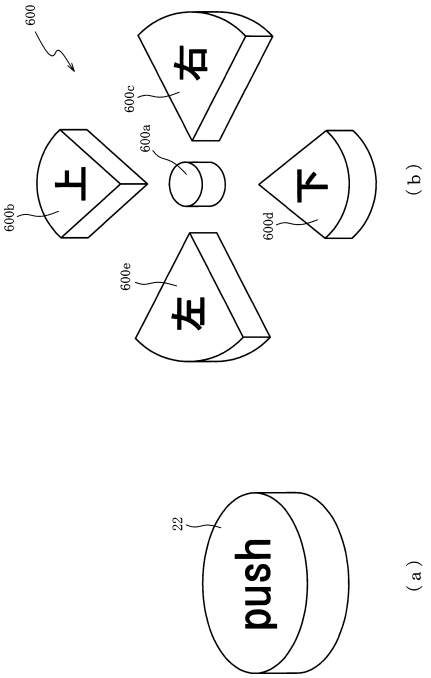
【図２４３４】



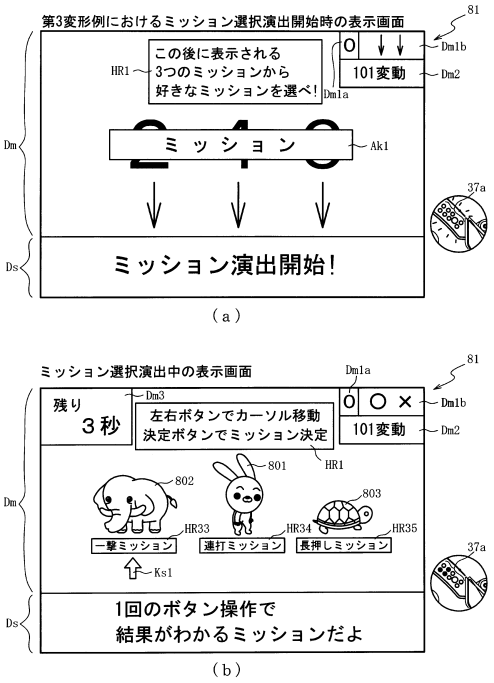
【図２４３５】



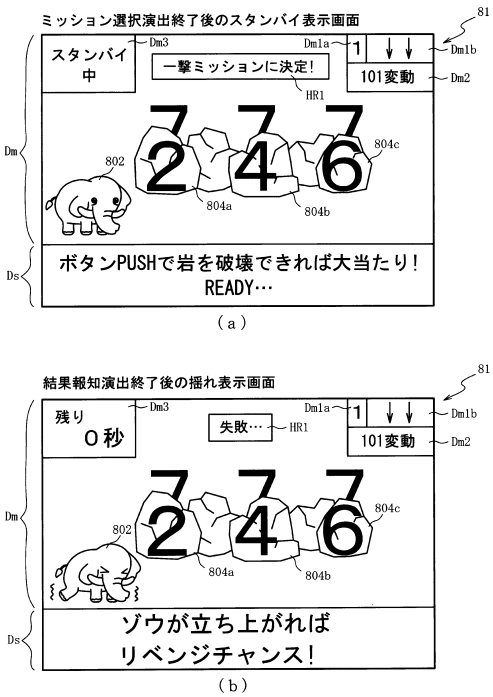
【図２４３６】



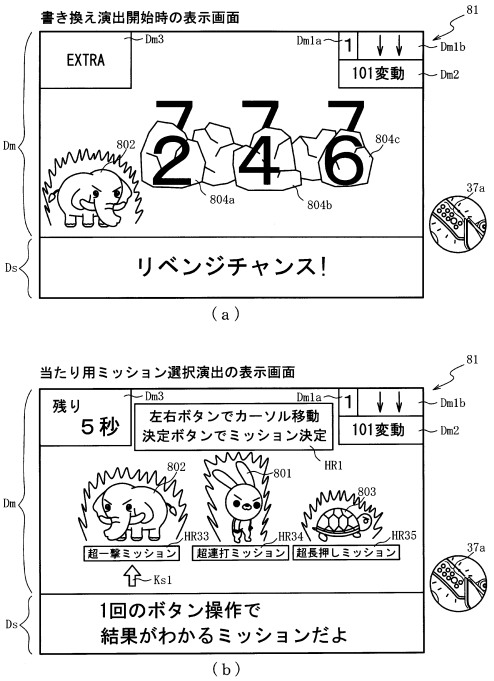
【図２４３７】



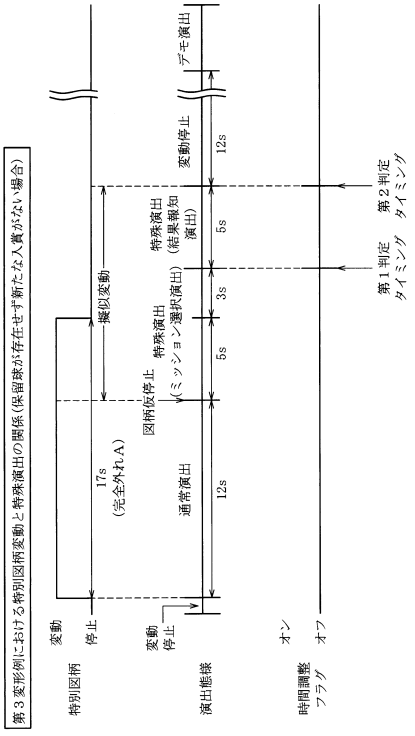
【図２４３８】



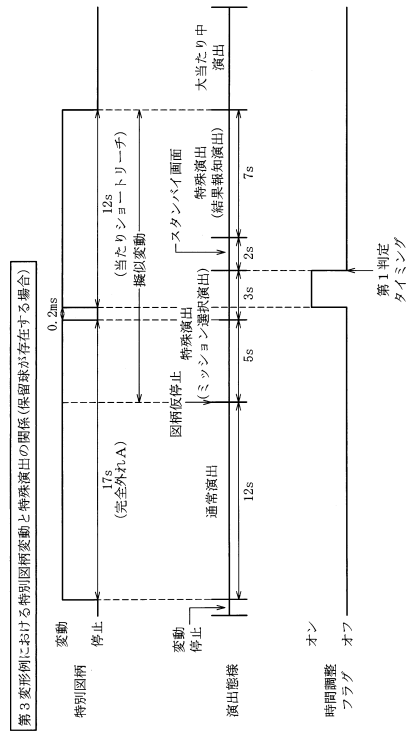
【図２４３９】



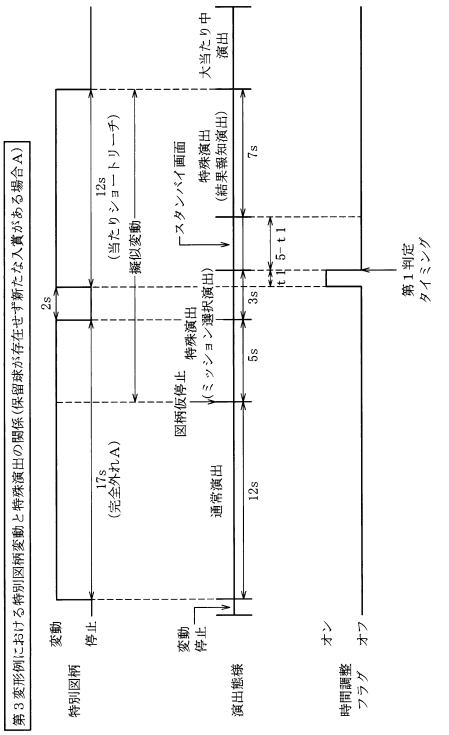
【図２４４０】



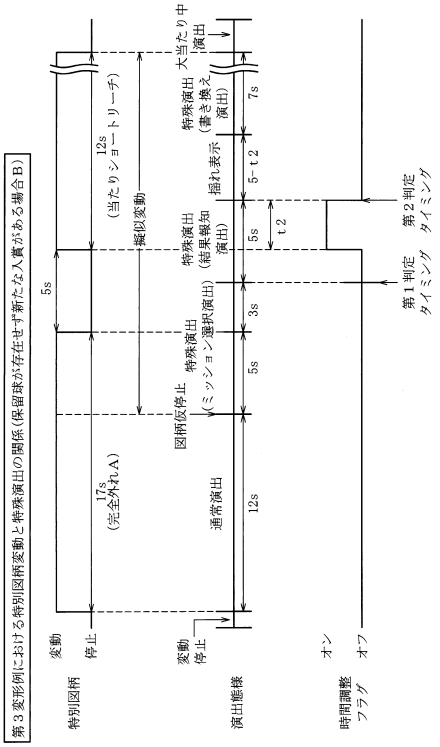
【図２４４１】



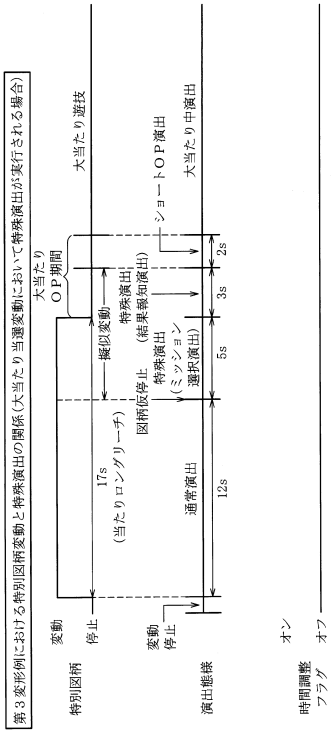
【図２４４２】



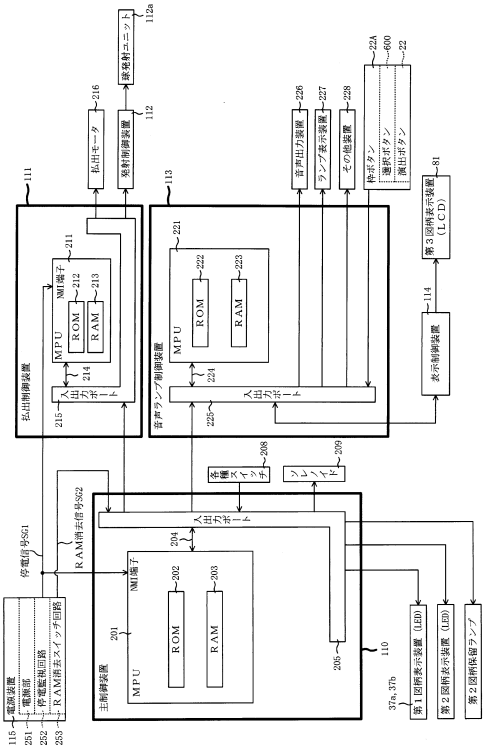
【図２４４３】



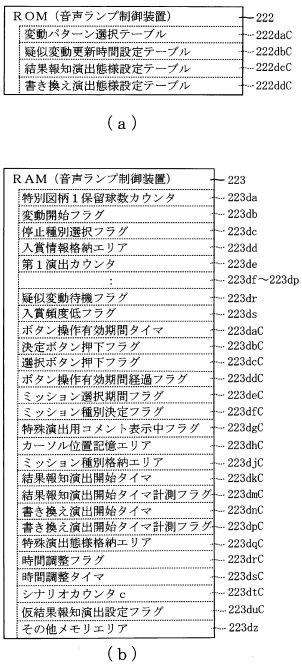
【図２４４４】



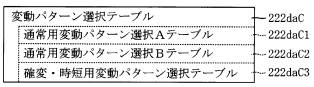
【図２４４５】



【図２４４６】



【図２４４７】



【図２４４８】

222

通常用変動パターン選択Ａテーブル222daC1

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１(0～198)
当たりショートリーチＡ	当たりショートリーチＡ１	0～99
	当たりショートリーチＡ２	100～198
当たりロングリーチＡ	当たりロングリーチＡ１	0～74
	当たりロングリーチＡ１	75～149
	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（当たり）	150～198
当たりスーパーリーチＡ	当たりスーパーリーチＡ１	0～99
	当たりスーパーリーチＡ２	100～198
完全外れＡ	完全外れＡ１	0～99
	完全外れＡ２	100～198
完全外れＢ	完全外れＢ１	0～99
	完全外れＢ２	100～198
完全外れＣ	完全外れＣ１	0～99
	完全外れＣ２	100～198
完全外れＤ	完全外れＤ１	0～99
	完全外れＤ２	100～198
外れショートリーチＡ	外れショートリーチＡ１	0～99
	外れショートリーチＡ２	100～198
外れロングリーチＡ	外れロングリーチＡ１	0～94
	外れロングリーチＡ２	95～189
	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（外れ）	190～198
外れスーパーリーチＡ	外れスーパーリーチＡ１	0～99
	外れスーパーリーチＡ２	100～198

【図２４４９】

222

通常用変動パターン選択Ｂテーブル222daC2

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１(0～198)
当たりショートリーチＡ	当たりショートリーチＡ１	0～99
	当たりショートリーチＡ２	100～198
当たりロングリーチＡ	当たりロングリーチＡ１	0～49
	当たりロングリーチＡ２	50～99
	通常演出（外れ12秒変動）＋特殊演出（当たり）	100～198
当たりスーパーリーチＡ	当たりスーパーリーチＡ１	0～99
	当たりスーパーリーチＡ２	100～198
完全外れＡ	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（外れ）	0～198
完全外れＢ	完全外れＢ１	0～99
	完全外れＢ２	100～198
完全外れＣ	完全外れＣ１	0～99
	完全外れＣ２	100～198
完全外れＤ	完全外れＤ１	0～99
	完全外れＤ２	100～198
外れショートリーチＡ	外れショートリーチＡ１	0～99
	外れショートリーチＡ２	100～198
外れロングリーチＡ	外れロングリーチＡ１	0～49
	外れロングリーチＡ２	50～99
	通常演出（外れ12秒変動）＋疑似変動（外れ）	100～198
外れスーパーリーチＡ	外れスーパーリーチＡ１	0～99
	外れスーパーリーチＡ２	100～198

【図２４５０】

222

確変・時短用変動パターン選択テーブル222daC3

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１(0～198)
当たりショートリーチＢ	当たりショートリーチＢ１	0～99
	当たりショートリーチＢ２	100～198
当たりロングリーチＢ	当たりロングリーチＢ１	0～99
	当たりロングリーチＢ２	100～198
完全外れＥ	完全外れＥ１	0～99
	完全外れＥ２	100～198
外れロングリーチＢ	外れショートリーチＢ１	0～99
	外れショートリーチＢ２	100～198

【図２４５１】

222

疑似変動更新時間設定テーブル222dbC

変動時間（ｍｓ）	疑似変動更新時間（ｍｓ）
3000	－
5000	5000
8000	8000
12000	12000
17000	17000
30000	30000

【図２４５２】

222

結果報知演出態様設定テーブル222dcC

変動パターン種別	ミッション種別	演出態様	演出時間（ｍｓ）	第２演出カウンタ値ＣＳ２（0～198）
当たりショートリーチＡ	一撃ミッション	結果報知演出Ａｃ１	7000	0～149
		結果報知演出Ｂｃ１		150～198
	連打ミッション	結果報知演出Ａｃ２		0～149
		結果報知演出Ｂｃ２		150～198
	長押しミッション	結果報知演出Ａｃ３		0～149
		結果報知演出Ｂｃ３		150～198
当たりロングリーチＡ	一撃ミッション	結果報知演出Ｃａ１	12000	0～149
		結果報知演出Ｄｃ１		150～198
	連打ミッション	結果報知演出Ｃｃ２		0～149
		結果報知演出Ｄｃ２		150～198
	長押しミッション	結果報知演出Ｃｃ３		0～149
		結果報知演出Ｄｃ３		150～198
当たりスーパーリーチＡ	一撃ミッション	結果報知演出Ｅｃ１	25000	0～198
	連打ミッション	結果報知演出Ｅｃ２		0～198
	長押しミッション	結果報知演出Ｅｃ３		0～198
完全外れＡ	一撃ミッション	結果報知演出Ｆｃ１	12000	0～198
	連打ミッション	結果報知演出Ｆｃ２		0～198
	長押しミッション	結果報知演出Ｆｃ３		0～198
完全外れＢ	一撃ミッション	結果報知演出Ｇｃ１	3000	0～198
	連打ミッション	結果報知演出Ｇｃ２		0～198
	長押しミッション	結果報知演出Ｇｃ３		0～198
完全外れＣ	一撃ミッション	結果報知演出Ｈｃ１	2000	0～198
	連打ミッション	結果報知演出Ｈｃ２		0～198
	長押しミッション	結果報知演出Ｈｃ３		0～198
外れショートリーチＡ	一撃ミッション	結果報知演出Ｉｃ１	7000	0～49
		結果報知演出Ｊｃ１		50～198
	連打ミッション	結果報知演出Ｉｃ２		0～49
		結果報知演出Ｊｃ２		50～198
	長押しミッション	結果報知演出Ｉｃ３		0～49
		結果報知演出Ｊｃ３		50～198
外れロングリーチＡ	一撃ミッション	結果報知演出Ｋｃ１	12000	0～49
		結果報知演出Ｌｃ１		50～198
	連打ミッション	結果報知演出Ｋｃ２		0～49
		結果報知演出Ｌｃ２		50～198
	長押しミッション	結果報知演出Ｋｃ３		0～49
		結果報知演出Ｌｃ３		50～198
外れスーパーリーチＡ	一撃ミッション	結果報知演出Ｍｃ１	25000	0～198
	連打ミッション	結果報知演出Ｍｃ２		0～198
	長押しミッション	結果報知演出Ｍｃ３		0～198

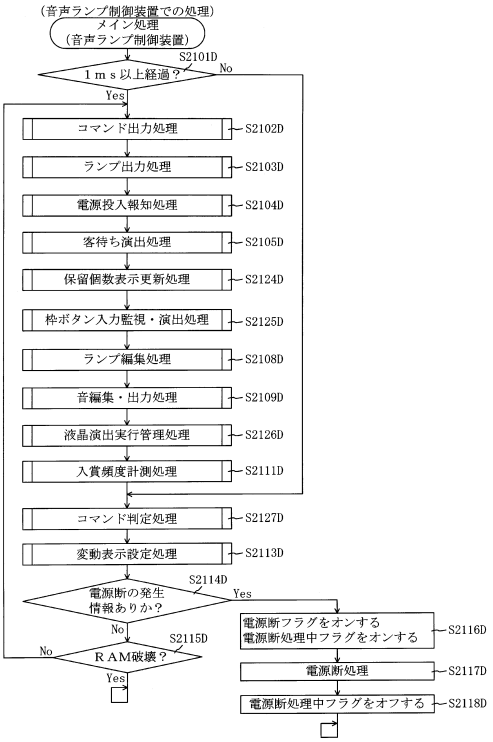
【図２４５３】

222

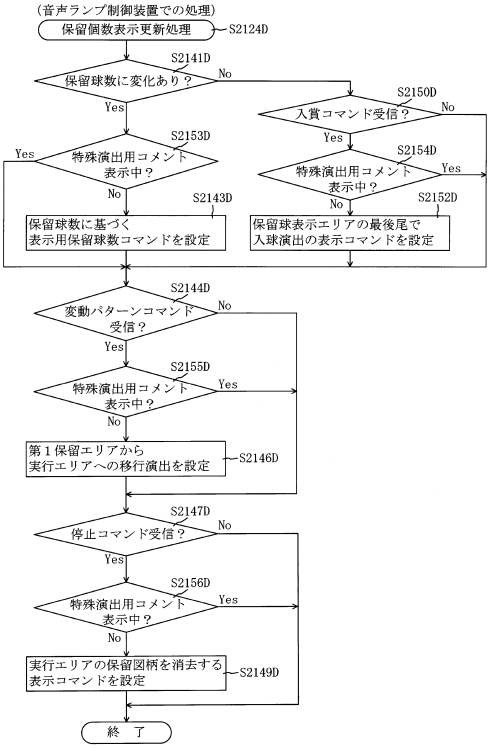
書き換え演出態様設定テーブル222ddC

変動パターン種別	ミッション種別	演出態様	演出時間（ｍｓ）	第２演出カウンタＣＳ２（0～198）
当たり ショートリーチＡ	一撃ミッション	書き換え演出Ａｃ１	7000	0～149
		書き換え演出Ｂｃ１		150～198
	連打ミッション	書き換え演出Ａｃ２		0～149
		書き換え演出Ｂｃ２		150～198
	長押しミッション	書き換え演出Ａｃ３		0～149
		書き換え演出Ｂｃ３		150～198
当たり ロングリーチＡ	一撃ミッション	書き換え演出Ｃｃ１	12000	0～149
		書き換え演出Ｄｃ１		150～198
	連打ミッション	書き換え演出Ｃｃ２		0～149
		書き換え演出Ｄｃ２		150～198
	長押しミッション	書き換え演出Ｃｃ３		0～149
		書き換え演出Ｄｃ３		150～198
当たり スーパーリーチＡ	一撃ミッション	書き換え演出Ｅｃ１	25000	0～198
	連打ミッション	書き換え演出Ｅｃ２		0～198
	長押しミッション	書き換え演出Ｅｃ３		0～198
外れ ショートリーチＡ	一撃ミッション	書き換え演出Ｆｃ１	7000	0～149
		書き換え演出Ｇｃ１		150～198
	連打ミッション	書き換え演出Ｆｃ２		0～149
		書き換え演出Ｇｃ２		150～198
	長押しミッション	書き換え演出Ｆｃ３		0～149
		書き換え演出Ｇｃ３		150～198
完全外れＡ／外れ ロングリーチＡ	一撃ミッション	書き換え演出Ｈｃ１	12000	0～49
		書き換え演出Ｉｃ１		50～198
	連打ミッション	書き換え演出Ｈｃ２		0～49
		書き換え演出Ｉｃ２		50～198
	長押しミッション	書き換え演出Ｈｃ３		0～49
		書き換え演出Ｉｃ３		50～198
外れ スーパーリーチＡ	一撃ミッション	書き換え演出Ｊｃ１	25000	0～198
	連打ミッション	書き換え演出Ｊｃ２		0～198
	長押しミッション	書き換え演出Ｊｃ３		0～198

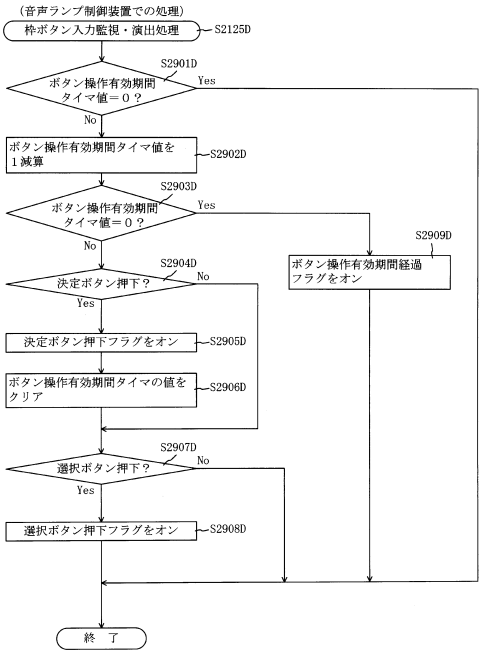
【図２４５４】



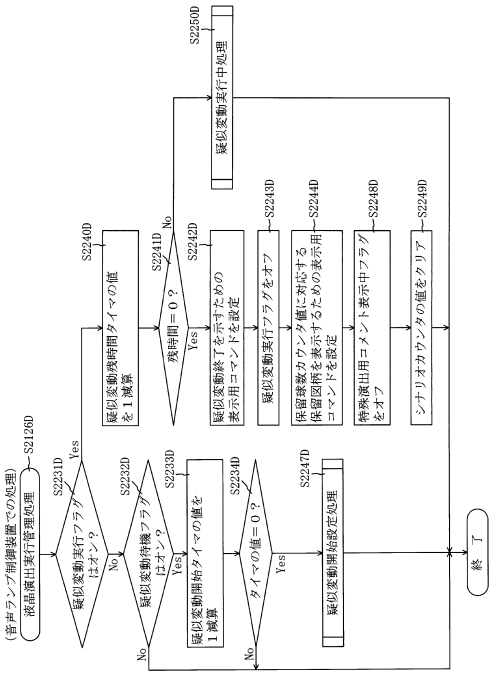
【図２４５５】



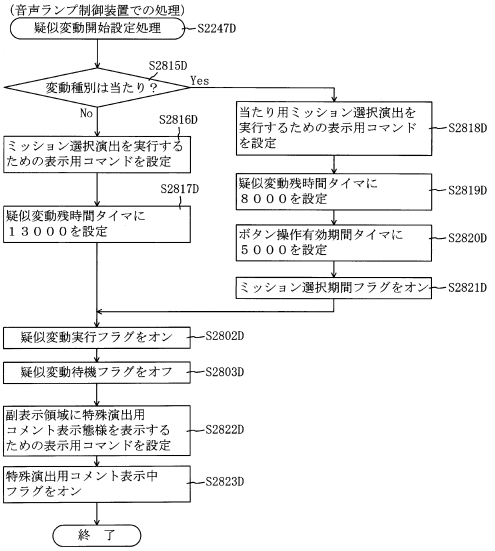
【図２４５６】



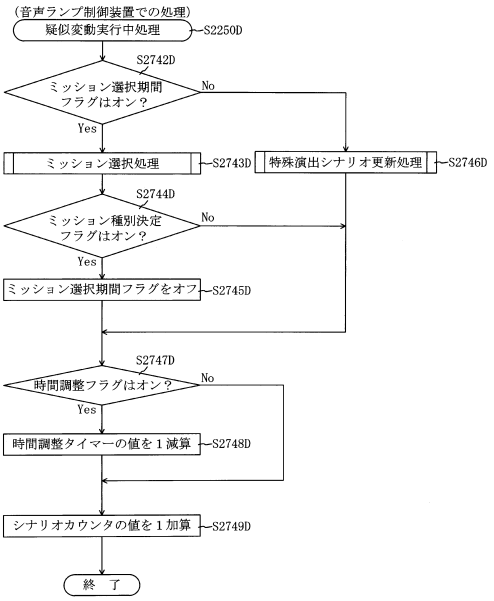
【図２４５７】



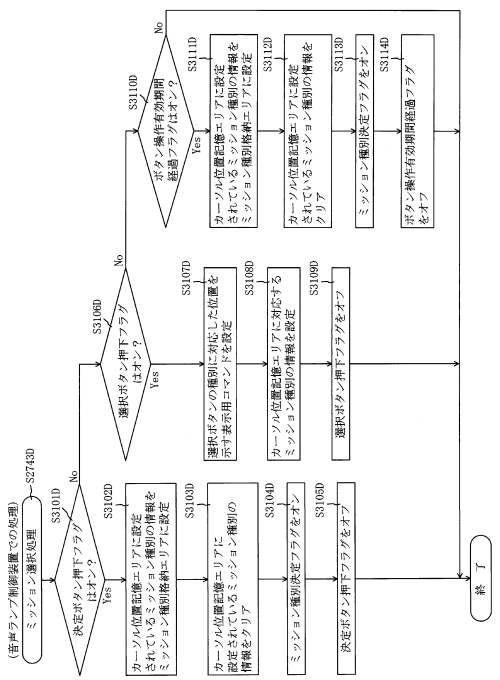
【図２４５８】



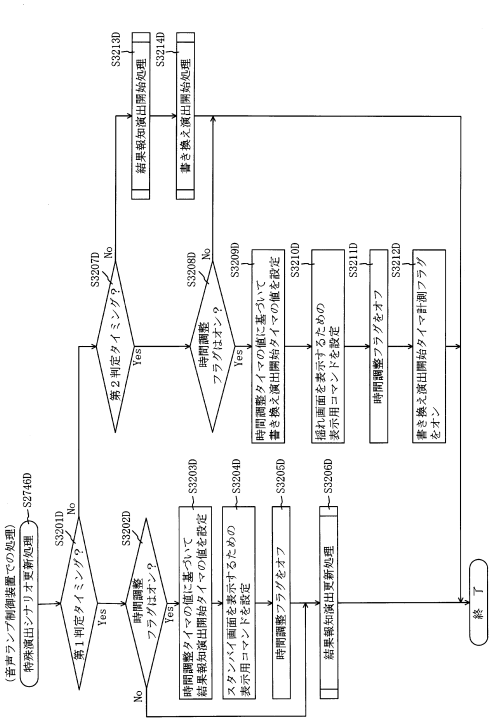
【図２４５９】



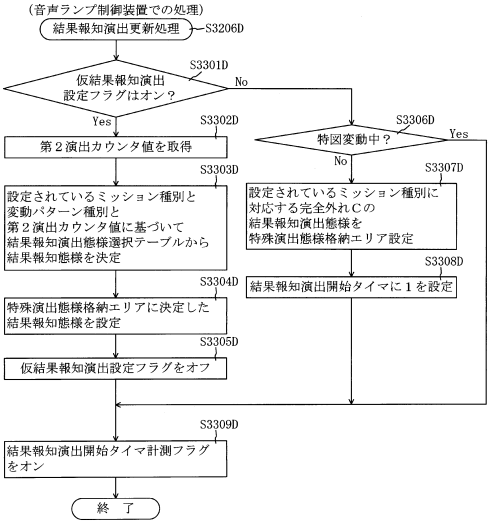
【図２４６０】



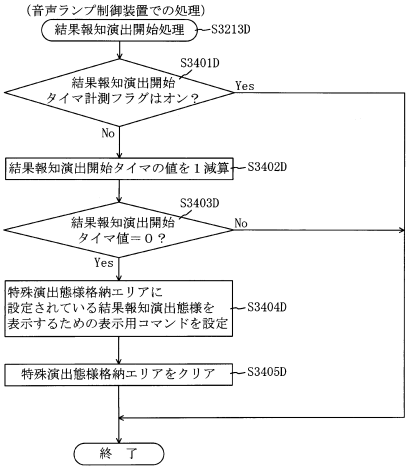
【図２４６１】



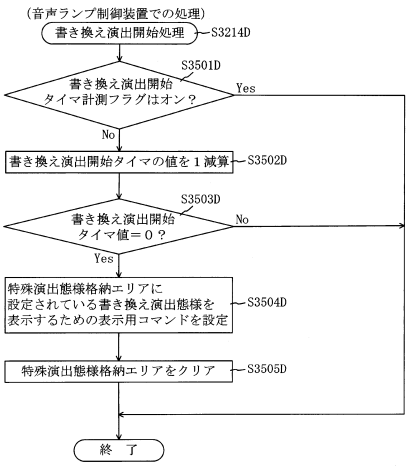
【図２４６２】



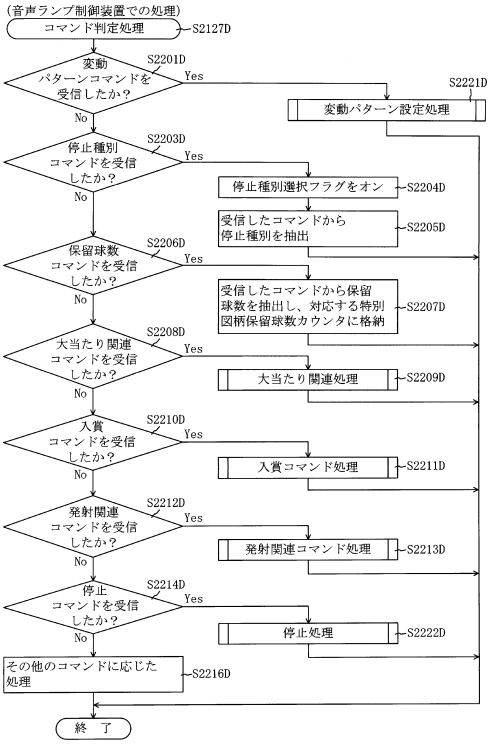
【図２４６３】



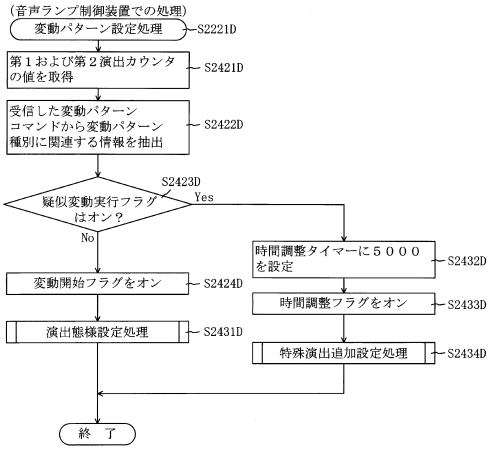
【図２４６４】



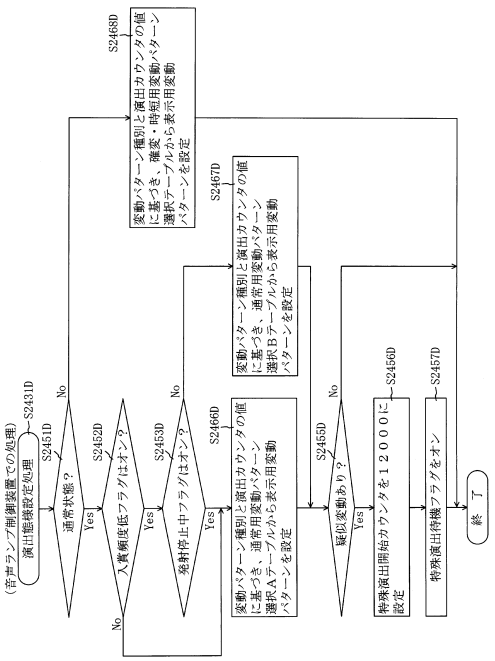
【図２４６５】



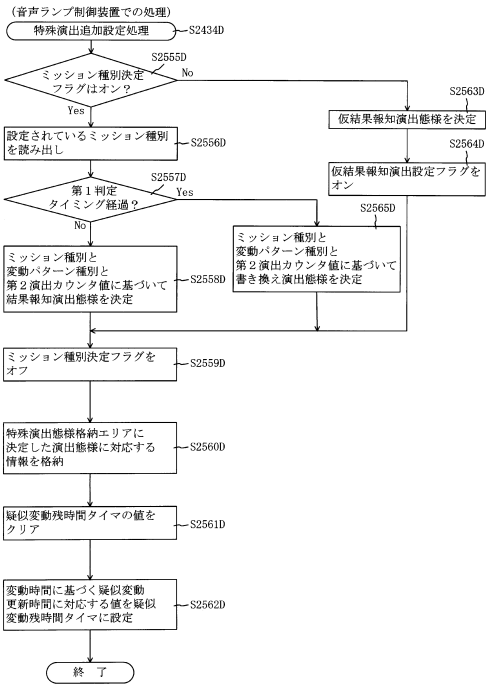
【図２４６６】



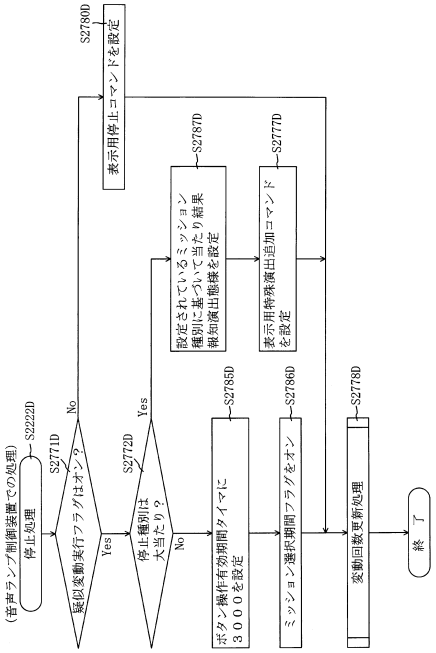
【図２４６７】



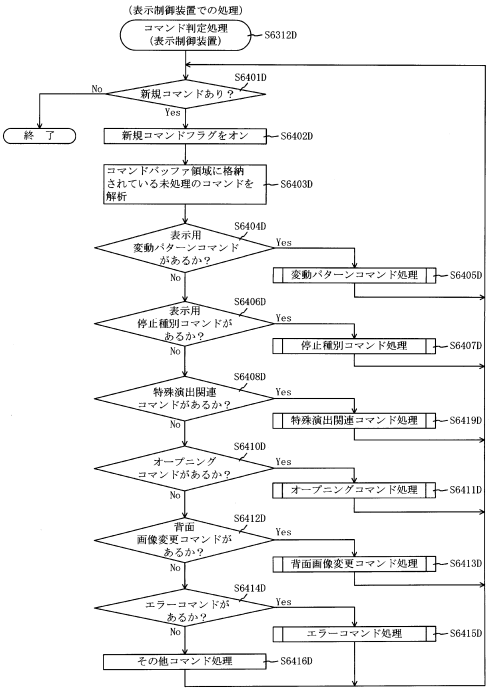
【図２４６８】



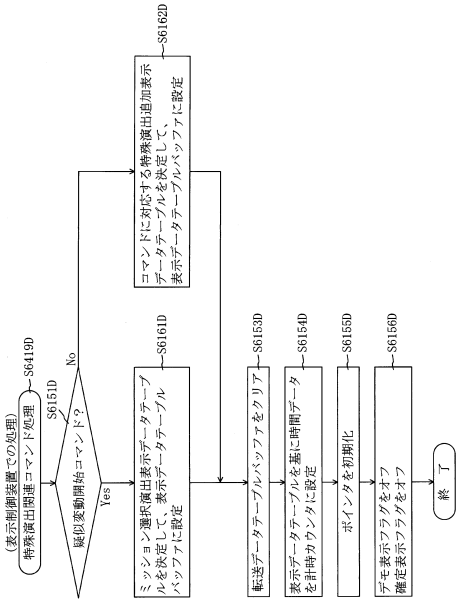
【図２４６９】



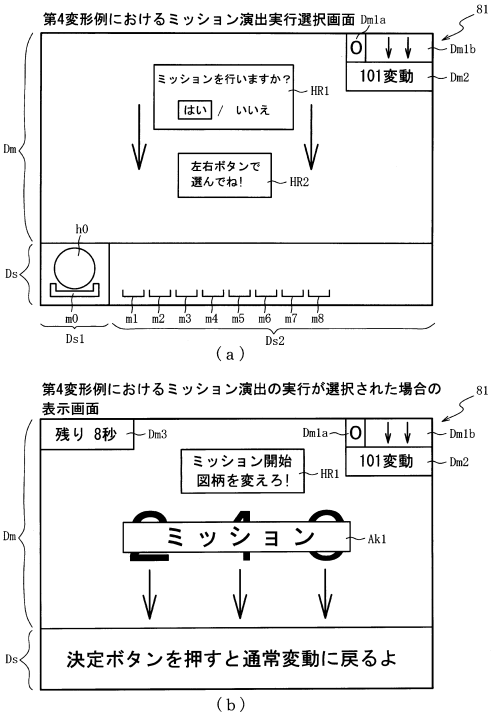
【図２４７０】



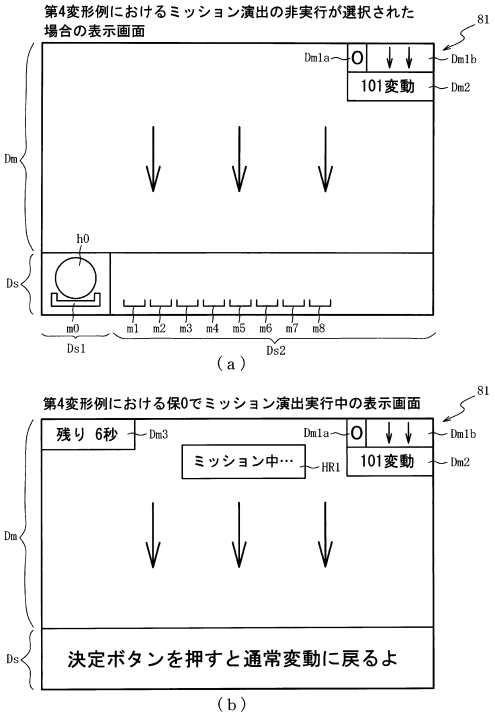
【図２４７１】



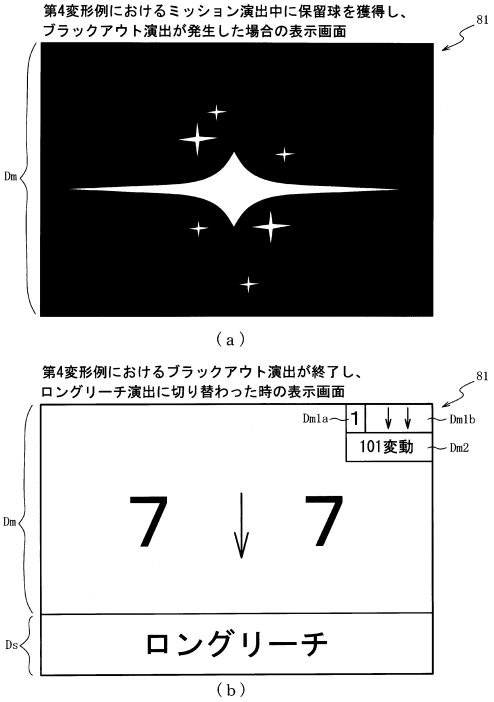
【図２４７２】



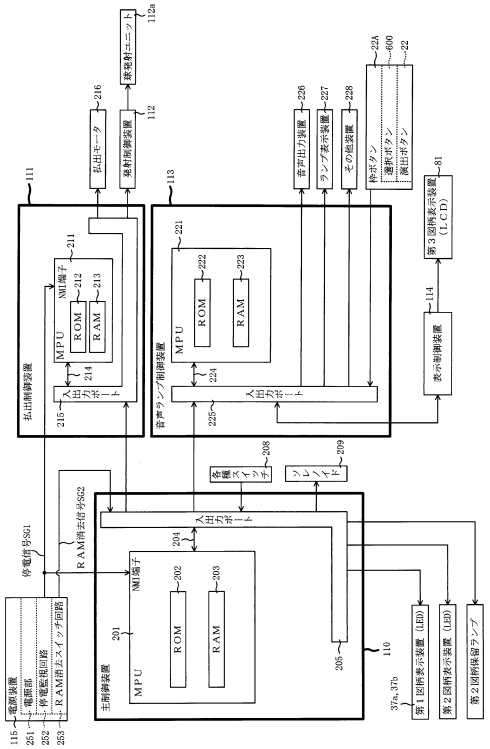
【図２４７３】



【図２４７４】



【図２４７５】



【図２４７６】

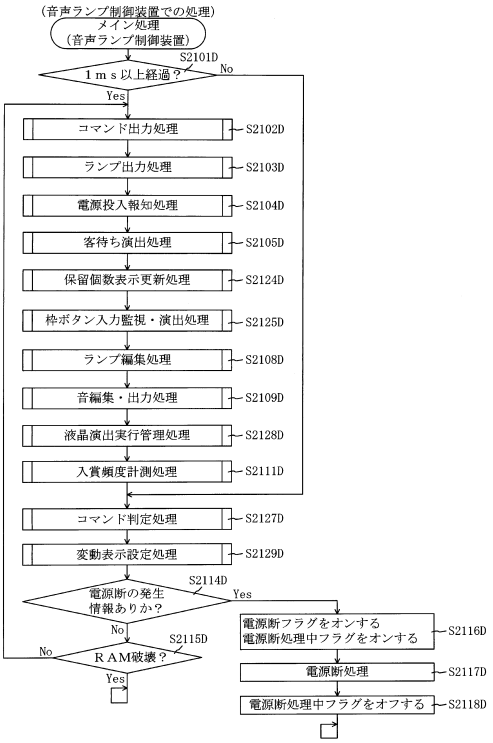
（ａ）

ROM（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222da
疑似変動更新時間設定テーブル	222db
結果報知演出態様設定テーブル	222dc
書き換え演出態様設定テーブル	222dd

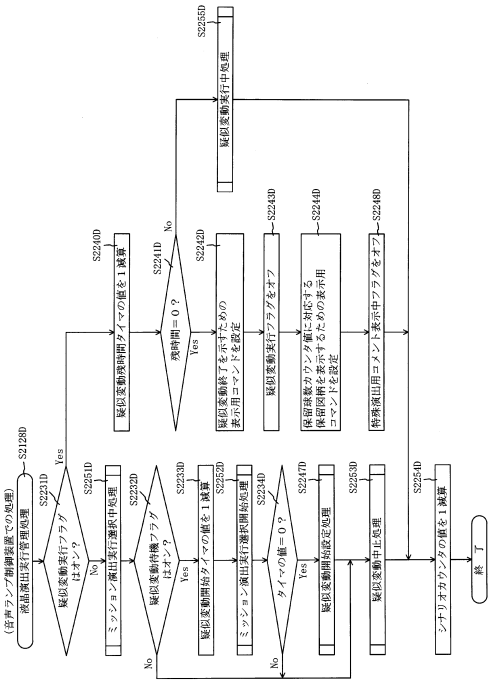
（ｂ）

RAM（音声ランプ制御装置）	223
特別図柄１保留球数カウンタ	223da
変動開始フラグ	223db
停止種別選択フラグ	223dc
入賞情報格納エリア	223dd
第１演出カウンタ	223de
：	223df～223dp
疑似変動待機フラグ	223dr
入賞頻度低フラグ	223ds
ボタン操作有効期間タイマ	223daC
決定ボタン押下フラグ	223dbC
選択ボタン押下フラグ	223dcC
ボタン操作有効期間経過フラグ	223ddC
特殊演出用コメント表示中フラグ	223dgC
カーソル位置記憶エリア	223dhC
シナリオカウンタｃ	223dtC
選択コメント表示中フラグ	223daD
ブラックアウト演出実行フラグ	223dbD
その他メモリエリア	223dz

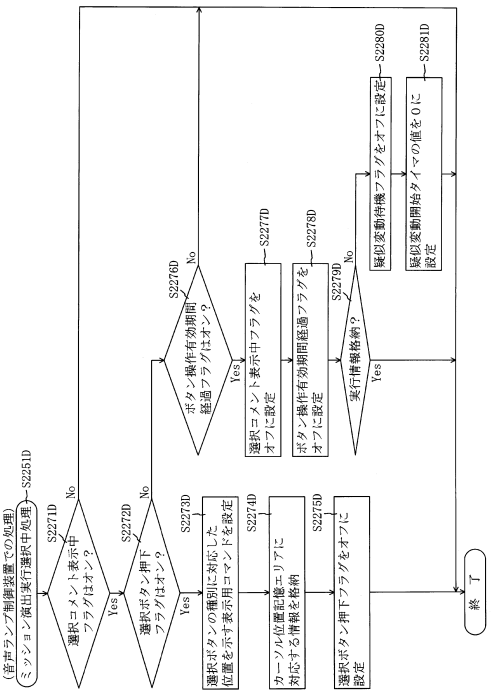
【図２４７７】



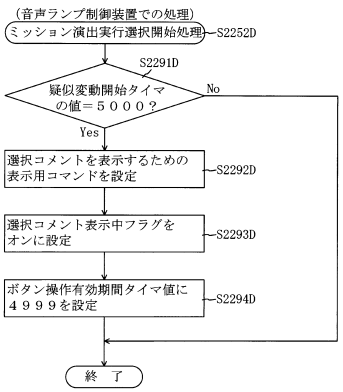
【図２４７８】



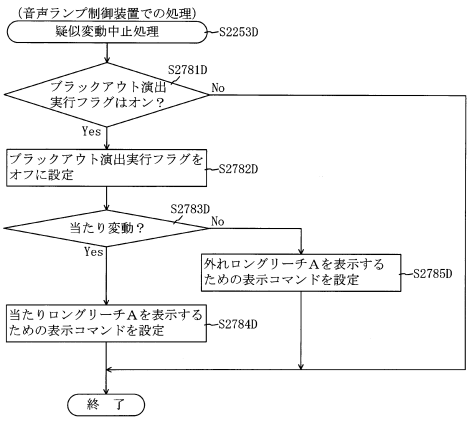
【図２４７９】



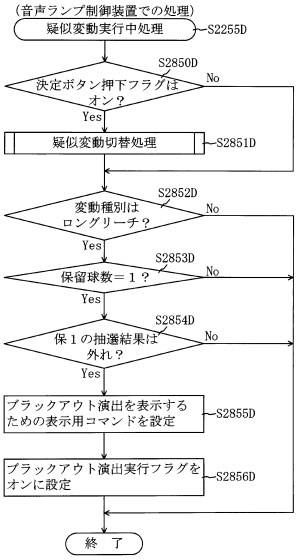
【図２４８０】



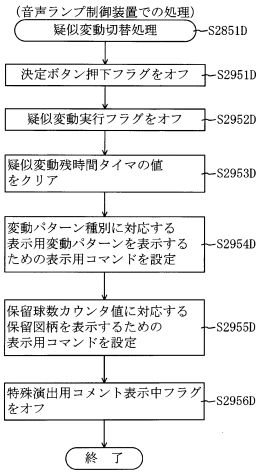
【図２４８１】



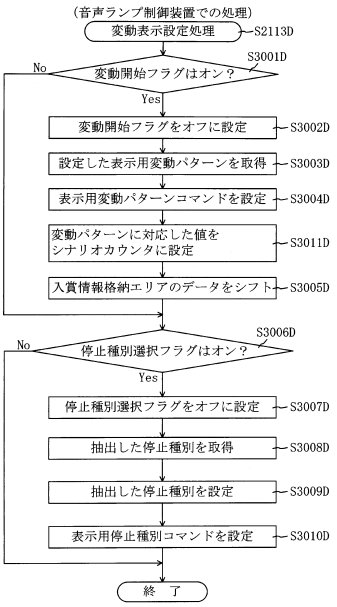
【図２４８２】



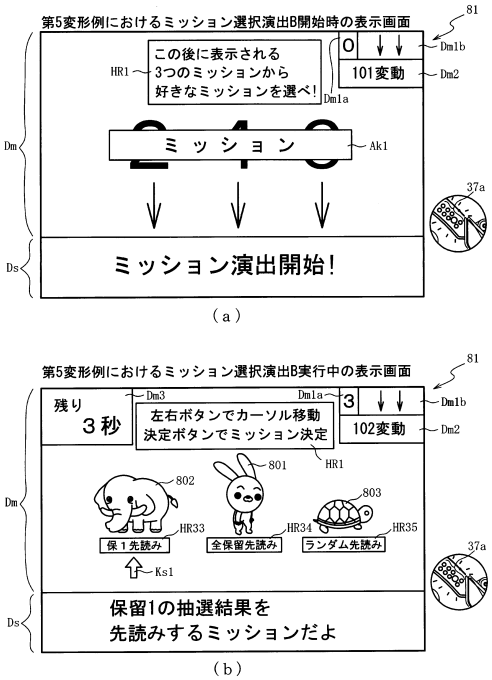
【図２４８３】



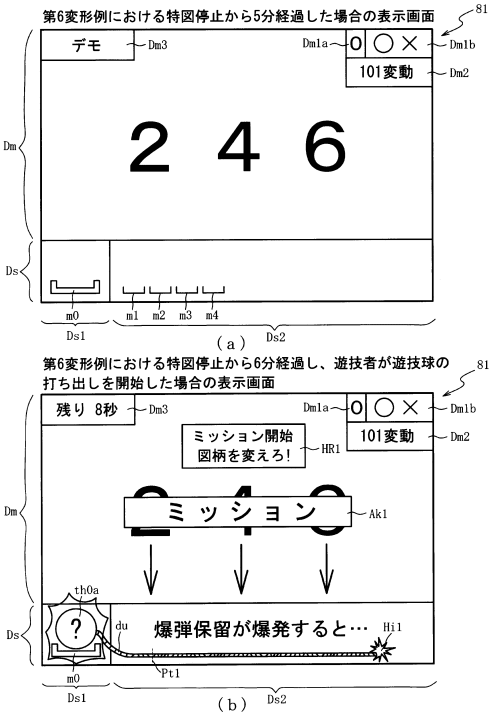
【図２４８４】



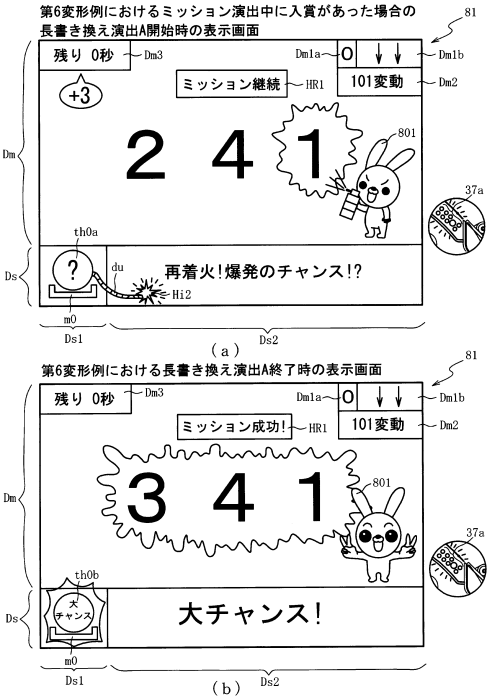
【図２４８５】



【図２４８６】



【図２４８７】



【図２４８８】

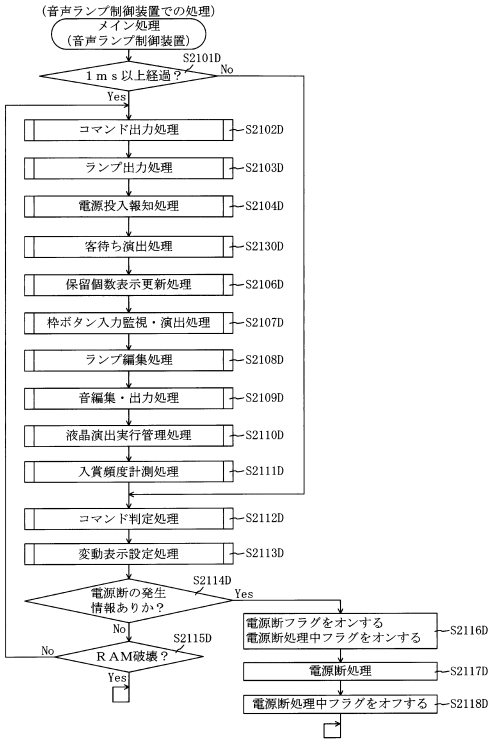
(a)

ROM（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222da
疑似変動更新時間設定テーブル	222db
結果報知演出態様設定テーブル	222dc
書き換え演出態様設定テーブル	222dd
疑似保留追加表示パターン設定テーブル	222de

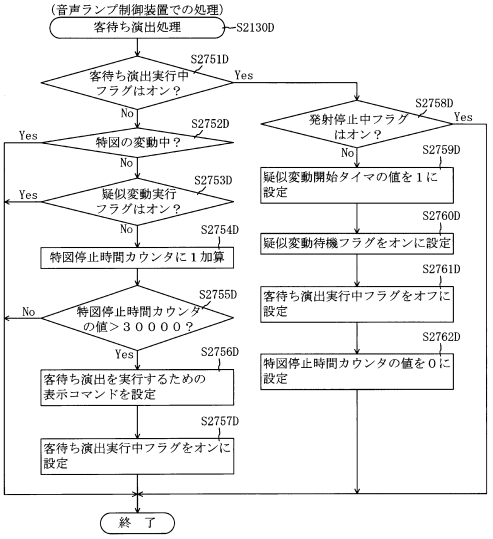
(b)

RAM（音声ランプ制御装置）	223
特別図柄１保留球数カウンタ	223da
変動開始フラグ	223db
停止種別選択フラグ	223dc
入賞情報格納エリア	223dd
第１演出カウンタ	223de
第２演出カウンタ	223df
疑似変動実行フラグ	223dg
疑似変動残時間タイマ	223dh
発射停止中フラグ	223dj
入賞コマンド受信カウンタ	223dk
入賞頻度計測タイマ	223dm
変動開始待機フラグ	223dn
疑似変動開始タイマ	223dp
疑似保留表示フラグ	223dq
疑似変動待機フラグ	223dr
入賞頻度低フラグ	223ds
表示用変動回数カウンタ	223dt
変動回数更新済フラグ	223du
特図停止時間カウンタ	223daE
客待ち演出実行中フラグ	223dcE
その他メモリエリア	223dz

【図２４８９】

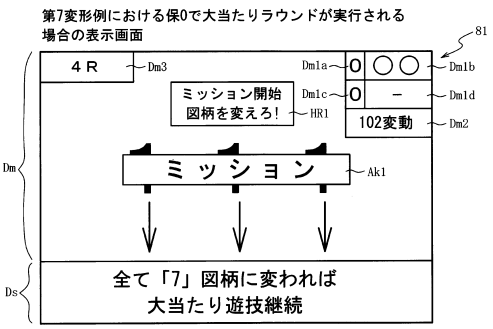


【図２４９０】



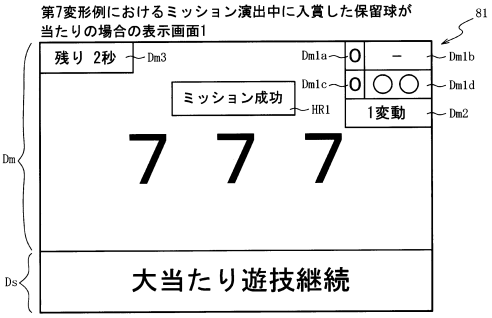
【図２４９１】

第7変形例における保0で大当たりラウンドが実行される場合の表示画面



（ａ）

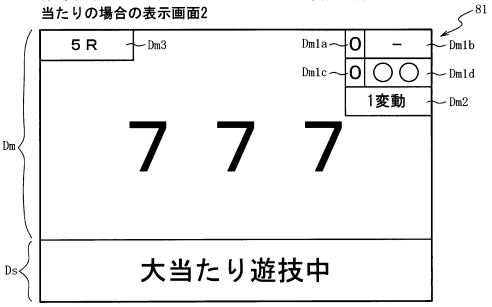
第7変形例におけるミッション演出中に入賞した保留球が当たりの場合の表示画面1



（ｂ）

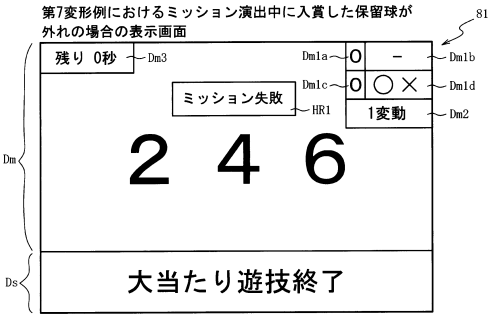
【図２４９２】

第7変形例におけるミッション演出中に入賞した保留球が当たりの場合の表示画面2



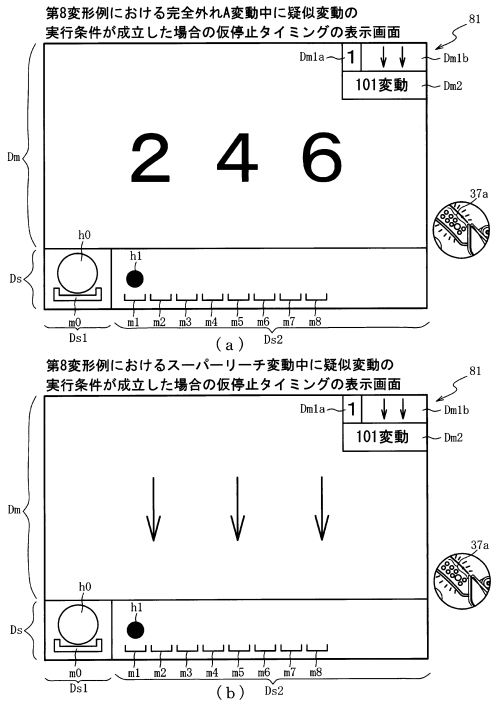
（ａ）

第7変形例におけるミッション演出中に入賞した保留球が外れの場合の表示画面

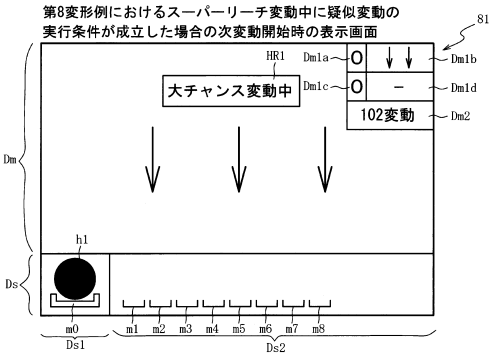


（ｂ）

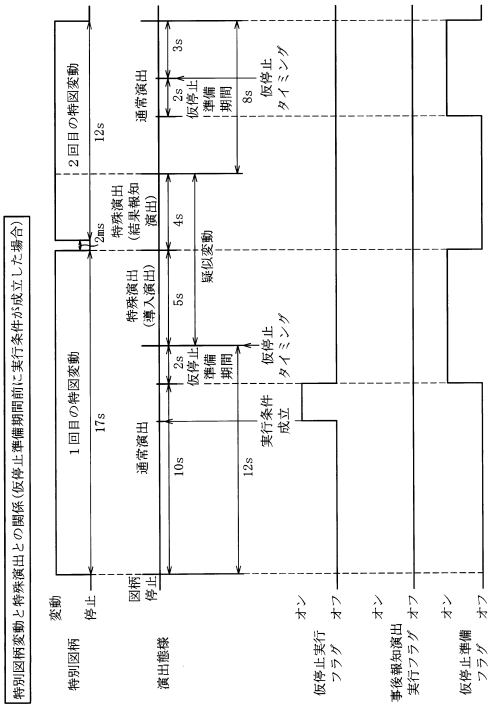
【図２４９３】



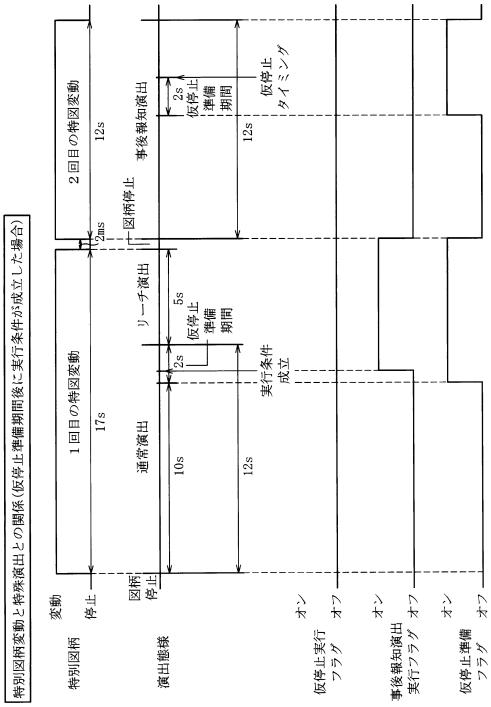
【図２４９４】



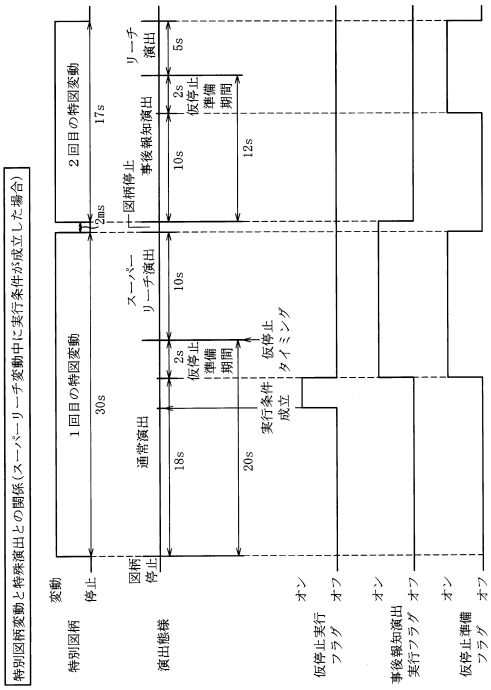
【図２４９５】



【図２４９６】



【図２４９７】



【図２４９８】

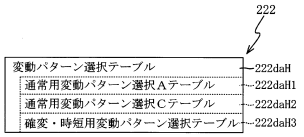
（ａ）

ROM（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222daH
疑似変動更新時間設定テーブル	222db
結果報知演出態様設定テーブル	222dc
書き換え演出態様設定テーブル	222dd
疑似保留追加表示パターン設定テーブル	222de

（ｂ）

RAM（音声ランプ制御装置）	223
特別図柄１保留球数カウンタ	223da
変動開始フラグ	223db
停止種別選択フラグ	223dc
入賞情報格納エリア	223dd
第１演出カウンタ	223de
第２演出カウンタ	223df
疑似変動実行フラグ	223dg
疑似変動残時間タイマ	223dh
発射停止中フラグ	223dj
入賞コマンド受信カウンタ	223dk
入賞頻度計測タイマ	223dm
変動開始待機フラグ	223dn
疑似変動開始タイマ	223dp
疑似保留表示フラグ	223dq
疑似変動待機フラグ	223dr
入賞頻度低フラグ	223ds
表示用変動回数カウンタ	223dt
変動回数更新済フラグ	223du
仮停止実行フラグ	223daH
事後報知演出実行フラグ	223dbH
仮停止準備フラグ	223dcH
シナリオカウンタ	223ddH
その他メモリエリア	223dz

【図２４９９】



【図２５００】

222

通常用変動パターン選択Aテーブル222daH1

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値 ＣＳ１（0～198）
当たりショートリーチＡ	当たりショートリーチＡ１	0～99
	当たりショートリーチＡ２	100～198
当たりロングリーチＡ	当たりロングリーチＡ１	0～99
	当たりロングリーチＡ２	100～198
当たりスーパーリーチＡ	当たりスーパーリーチＡ１	0～99
	当たりスーパーリーチＡ２	100～198
完全外れＡ	完全外れＡ１	0～99
	完全外れＡ２	100～198
完全外れＢ	完全外れＢ１	0～99
	完全外れＢ２	100～198
完全外れＣ	完全外れＣ１	0～99
	完全外れＣ２	100～198
完全外れＤ	完全外れＤ１	0～99
	完全外れＤ２	100～198
外れショートリーチＡ	外れショートリーチＡ１	0～99
	外れショートリーチＡ２	100～198
外れロングリーチＡ	外れロングリーチＡ１	0～99
	外れロングリーチＡ２	100～198
外れスーパーリーチＡ	外れスーパーリーチＡ１	0～99
	外れスーパーリーチＡ２	100～198

【図２５０１】

222

通常用変動パターン選択Ｃテーブル222daH2

通常演出時間（ｍｓ）	当否判定結果	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１(0～198)
5000	外れ	完全外れＣ１	0～99
		完全外れＣ２	100～198
8000	当たり	当たり超ショートリーチＡ１	0～99
		当たり超ショートリーチＡ２	100～198
	外れ	外れ超ショートリーチＡ１	0～99
		外れ超ショートリーチＡ２	100～198
12000	当たり	当たりショートリーチＡ１	0～99
		当たりショートリーチＡ２	100～198
	外れ	外れショートリーチＡ１	0～99
		外れショートリーチＡ２	100～198
17000	当たり	当たりロングリーチＡ１	0～99
		当たりロングリーチＡ２	100～198
	外れ	外れロングリーチＡ１	0～99
		外れロングリーチＡ２	100～198

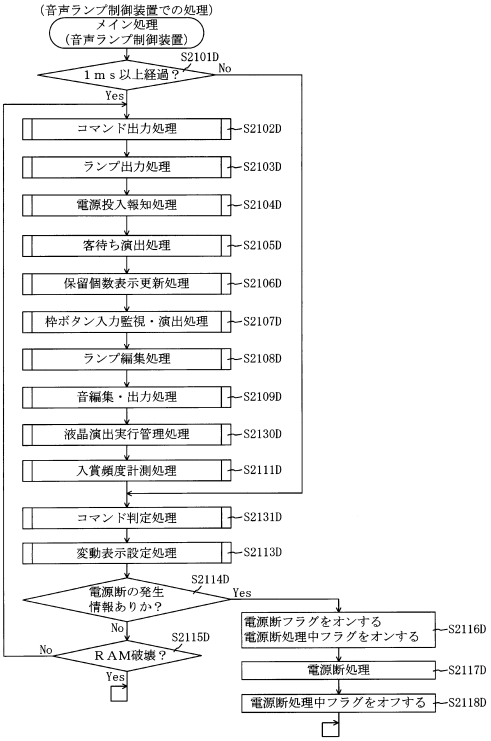
【図２５０２】

222

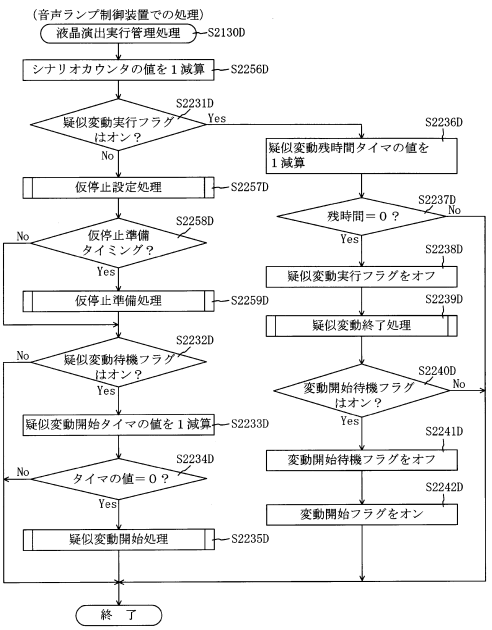
確変・時短用変動パターン選択テーブル222daH3

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値ＣＳ１(0～198)
当たりショートリーチＢ	当たりショートリーチＢ１	0～99
	当たりショートリーチＢ２	100～198
当たりロングリーチＢ	当たりロングリーチＢ１	0～99
	当たりロングリーチＢ２	100～198
完全外れＥ	完全外れＥ１	0～99
	完全外れＥ２	100～198
外れロングリーチＢ	外れショートリーチＢ１	0～99
	外れショートリーチＢ２	100～198

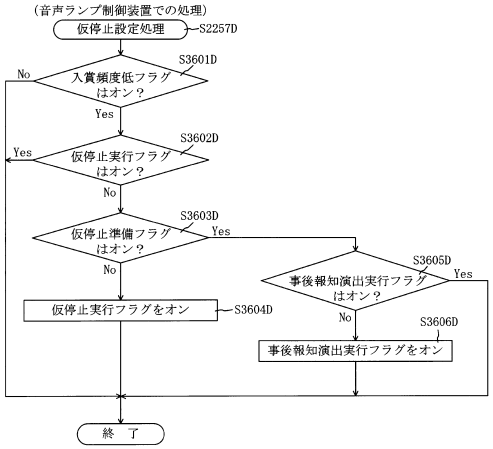
【図２５０３】



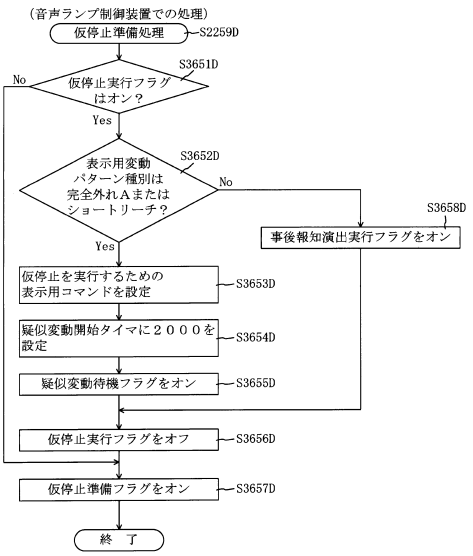
【図２５０４】



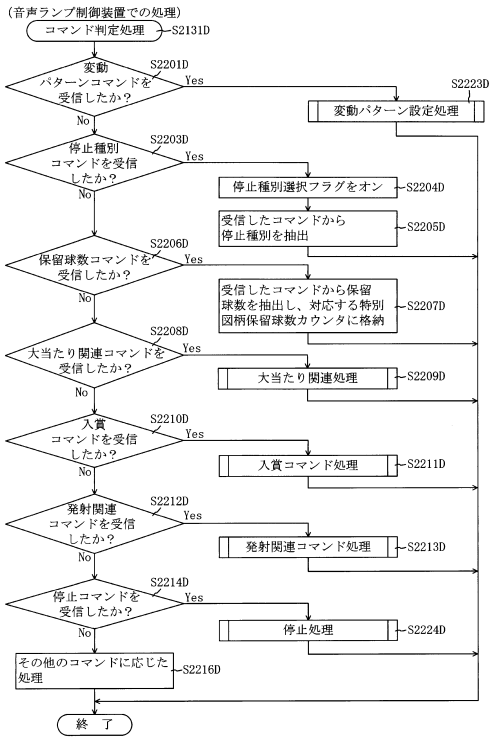
【図２５０５】



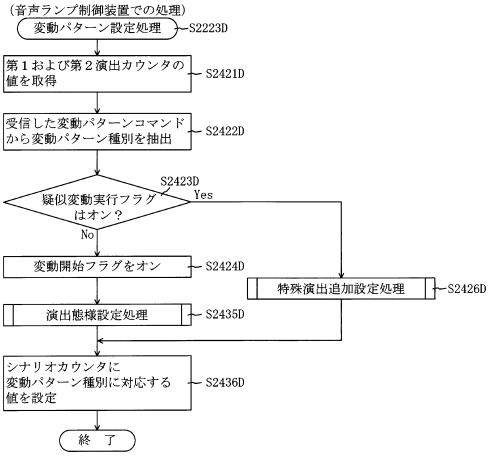
【図２５０６】



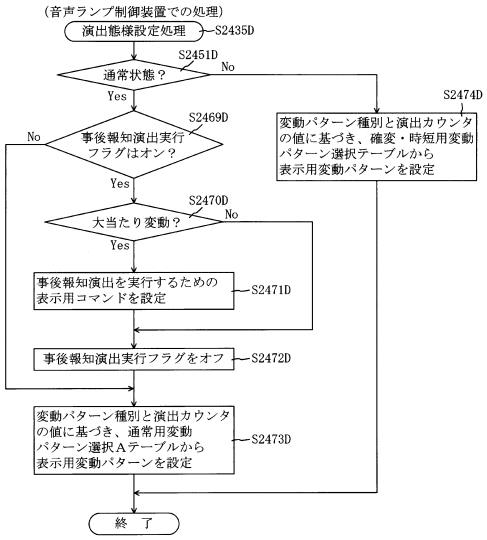
【図２５０７】



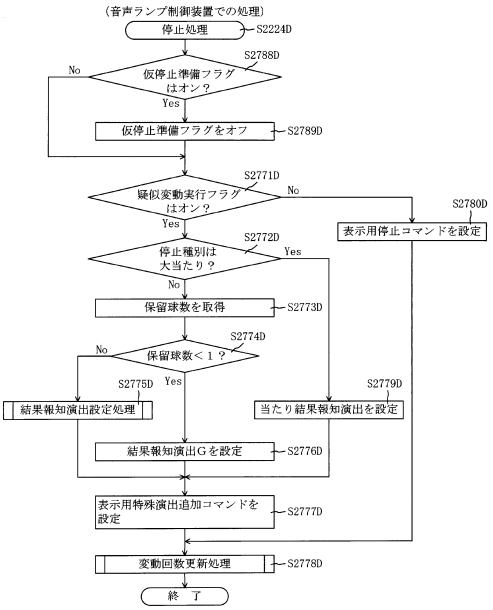
【図２５０８】



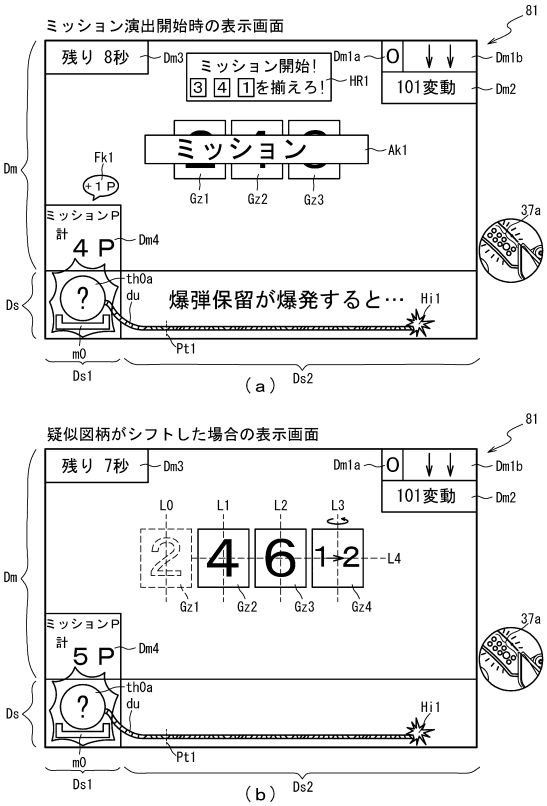
【図２５０９】



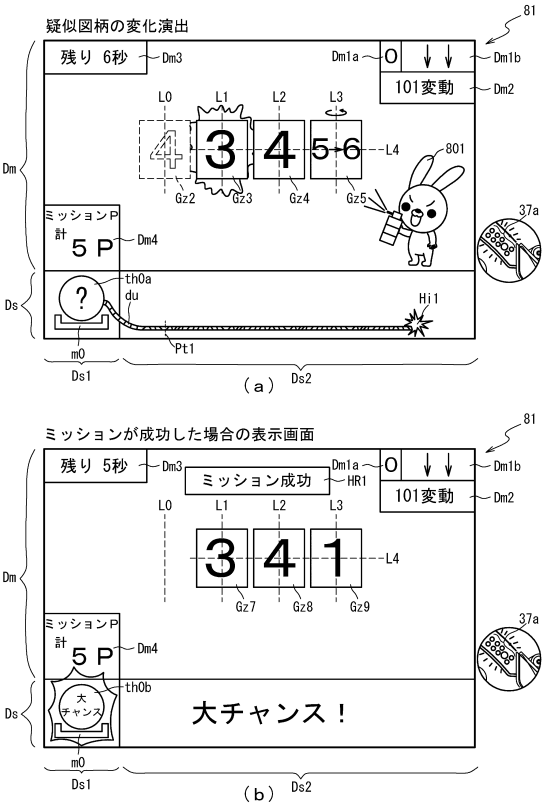
【図２５１０】



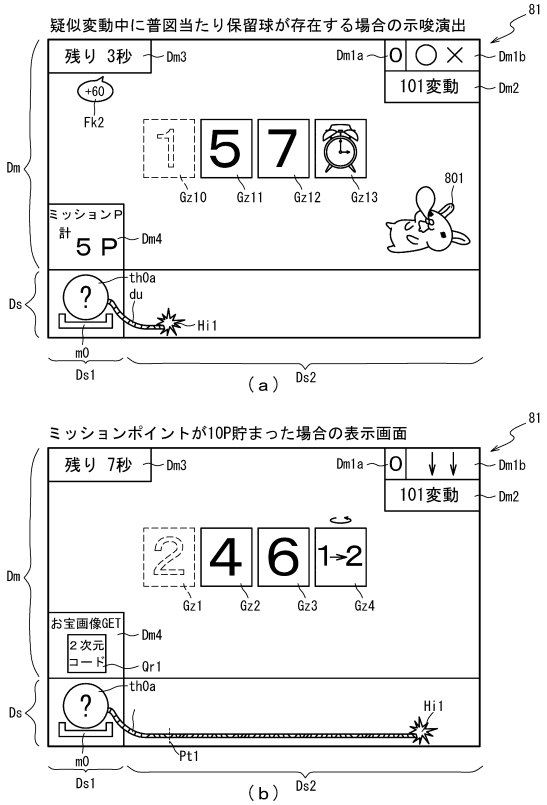
【図２５１１】



【図２５１２】



【図２５１３】



【図２５１４】

（ａ）

ＲＯＭ（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222da
疑似変動更新時間設定テーブル	222db
結果報知演出態様設定テーブル	222daJ
書き換え演出態様設定テーブル	222dbJ
疑似保留追加表示パターン設定テーブル	222de

（ｂ）

ＲＡＭ（音声ランプ制御装置）	223
特別図柄１保留球数カウンタ	223da
変動開始フラグ	223db
停止種別選択フラグ	223dc
入賞情報格納エリア	223dd
第１演出カウンタ	223de
第２演出カウンタ	223df
疑似変動実行フラグ	223dg
疑似変動残時間タイマ	223dh
発射停止中フラグ	223dj
入賞コマンド受信カウンタ	223dk
入賞頻度計測タイマ	223dm
変動開始待機フラグ	223dn
疑似変動開始タイマ	223dp
疑似保留表示フラグ	223dq
疑似変動待機フラグ	223dr
入賞頻度低フラグ	223ds
表示用変動回数カウンタ	223dt
変動回数更新済フラグ	223du
普図入賞情報格納エリア	223daJ
ミッションポイントカウンタ	223dbJ
２次元コード表示中フラグ	223dcJ
その他メモリエリア	223dz

【図２５１５】

222

結果報知演出態様設定テーブル222daJ

変動パターン種別	演出態様	演出時間（ｍｓ）	第２演出カウンタ値 ＣＳ２（0～198）
当たりショートリーチＡ	結果報知演出Ａ	4000	0～149
	結果報知演出Ｂ		150～198
当たりロングリーチＡ	結果報知演出Ｃ	5000	0～149
	結果報知演出Ｄ		150～198
当たりスーパーリーチＡ	結果報知演出Ｅ	13000	0～198
完全外れＡ、Ｃ	結果報知演出Ｆ	5000	0～198
完全外れＢ、Ｄ	結果報知演出Ｇ	3000	0～198
外れショートリーチＡ	結果報知演出Ｂ	4000	0～49
	結果報知演出Ｈ		50～198
外れロングリーチＡ	結果報知演出Ｄ	5000	0～49
	結果報知演出Ｆ		50～198
外れスーパーリーチＡ	結果報知演出Ｅ	13000	0～198

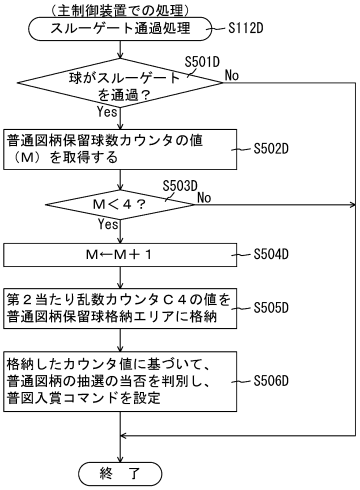
【図２５１６】

222

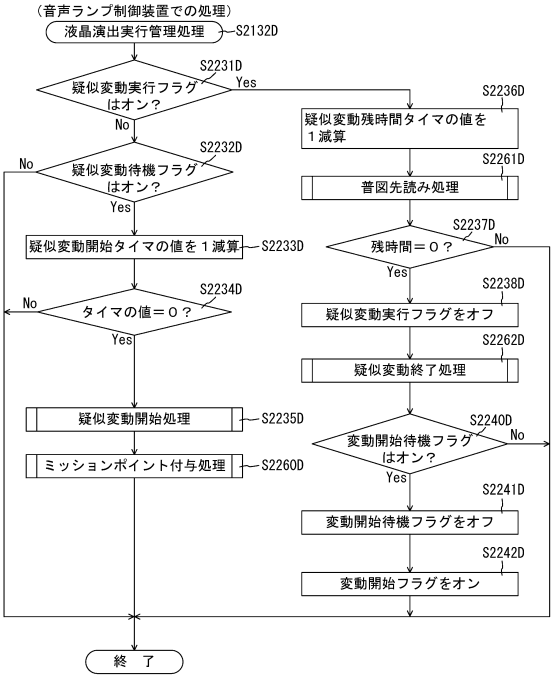
書き換え演出態様設定テーブル222dbJ

変動パターン種別	疑似変動残時間（ｍｓ）	演出態様	演出時間（ｍｓ）	第２演出カウンタ値 ＣＳ２（0～198）
当たりショートリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ａ	1000	0～149
		短書き換え演出Ｂ		150～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ａ	2000	0～149
		中書き換え演出Ｂ		150～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ａ	3000	0～149
		長書き換え演出Ｂ		150～198
当たりロングリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｃ	2000	0～149
		短書き換え演出Ｄ		150～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｃ	3000	0～149
		中書き換え演出Ｄ		150～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｃ	4000	0～149
		長書き換え演出Ｄ		150～198
当たりスーパーリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｅ	11000	0～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｅ	12000	0～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｅ	13000	0～198
外れショートリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｂ	1000	0～49
		短書き換え演出Ｆ		50～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｂ	2000	0～49
		中書き換え演出Ｆ		50～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｂ	3000	0～49
		長書き換え演出Ｆ		50～198
完全外れＡ／外れロングリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｄ	2000	0～49
		短書き換え演出Ｇ		50～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｄ	3000	0～49
		中書き換え演出Ｇ		50～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｄ	4000	0～49
		長書き換え演出Ｇ		50～198
外れスーパーリーチＡ	2000≦Ｔ＜3000	短書き換え演出Ｅ	11000	0～198
	1000≦Ｔ＜2000	中書き換え演出Ｅ	12000	0～198
	0＜Ｔ＜1000	長書き換え演出Ｅ	13000	0～198

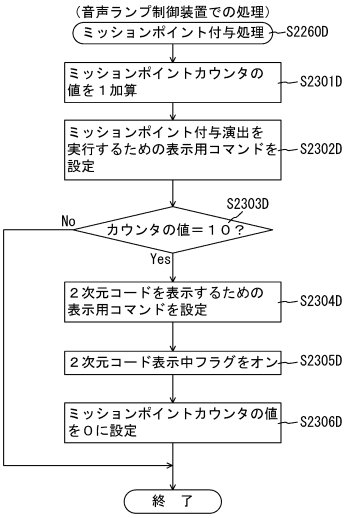
【図２５１７】



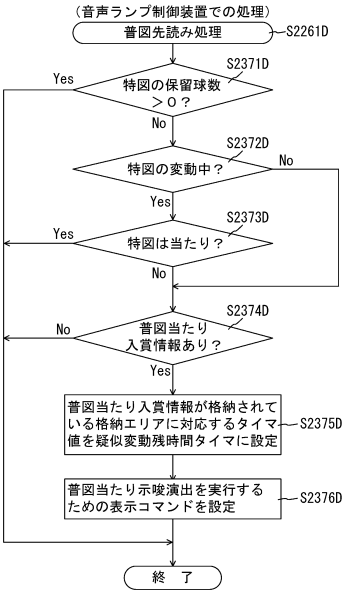
【図２５１８】



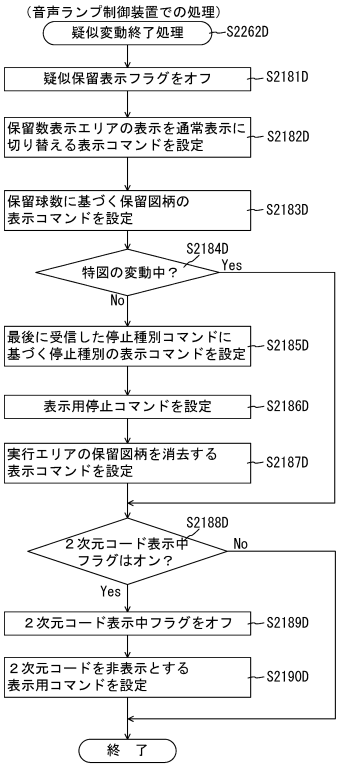
【図２５１９】



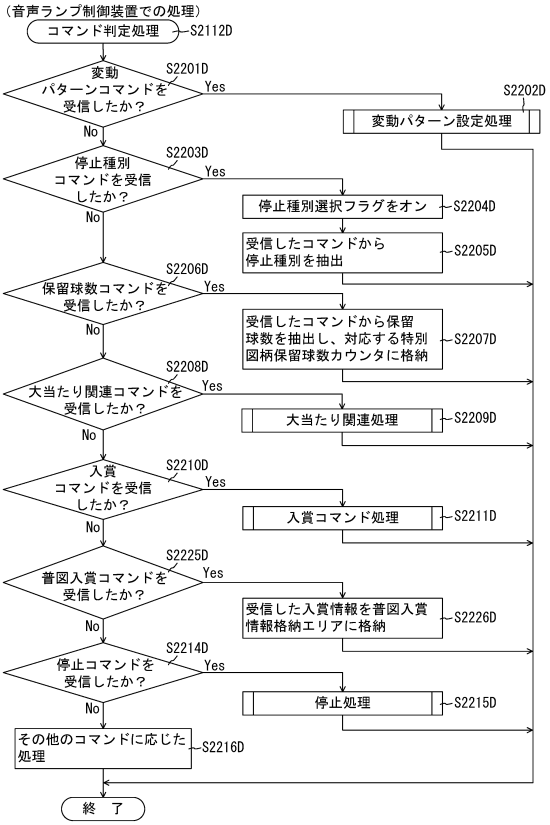
【図２５２０】



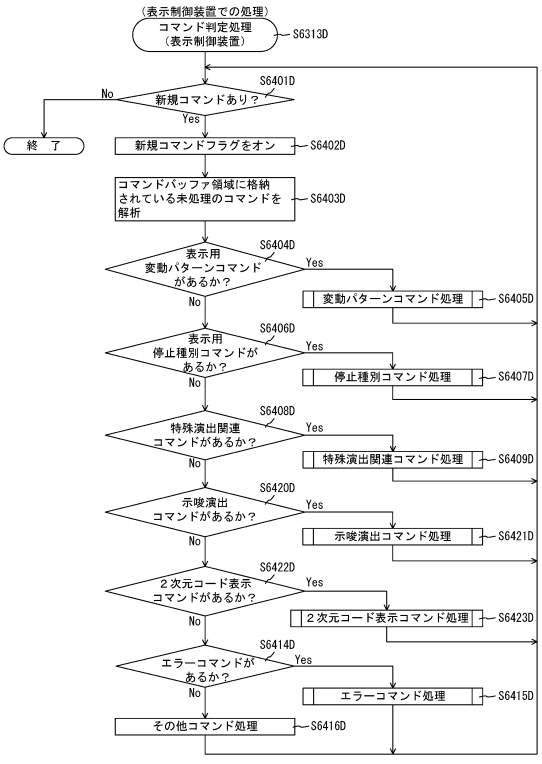
【図２５２１】



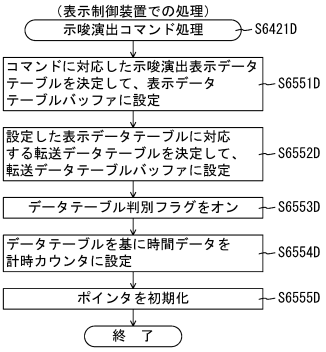
【図２５２２】



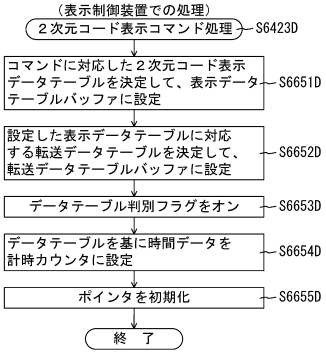
【図２５２３】



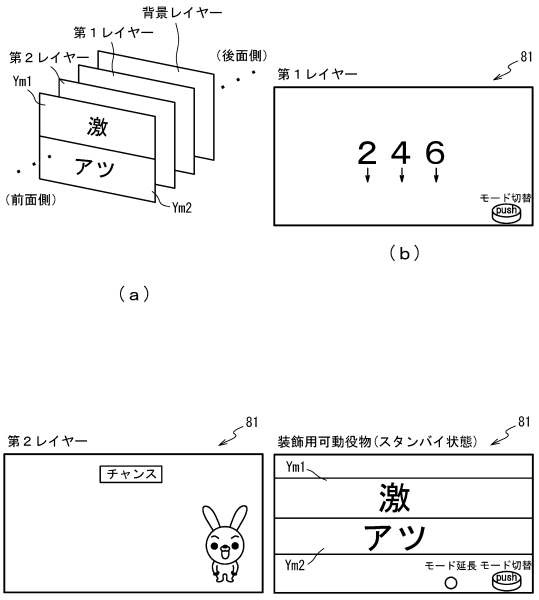
【図２５２４】



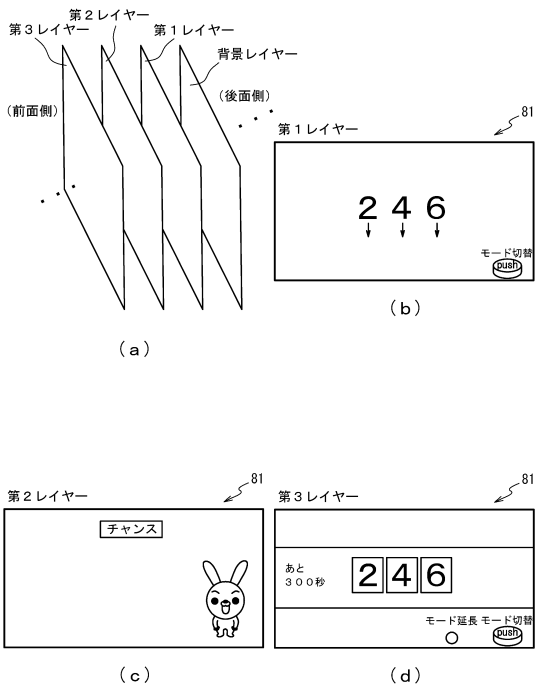
【図２５２５】



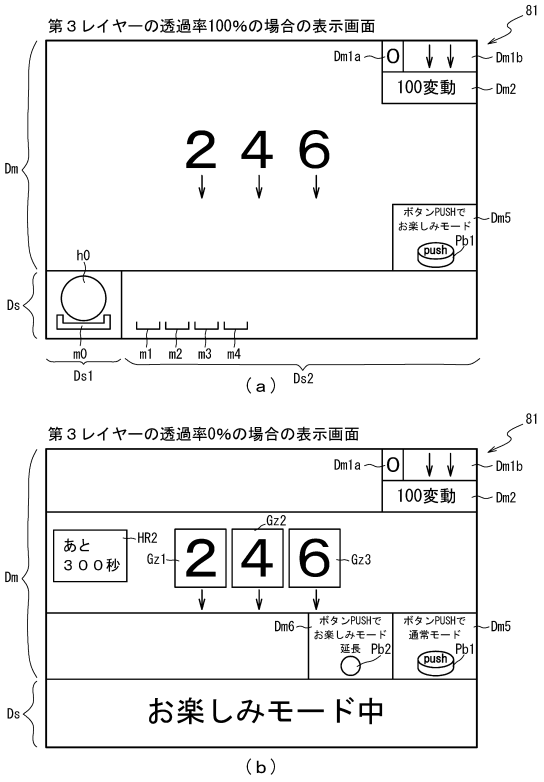
【図２５２６】



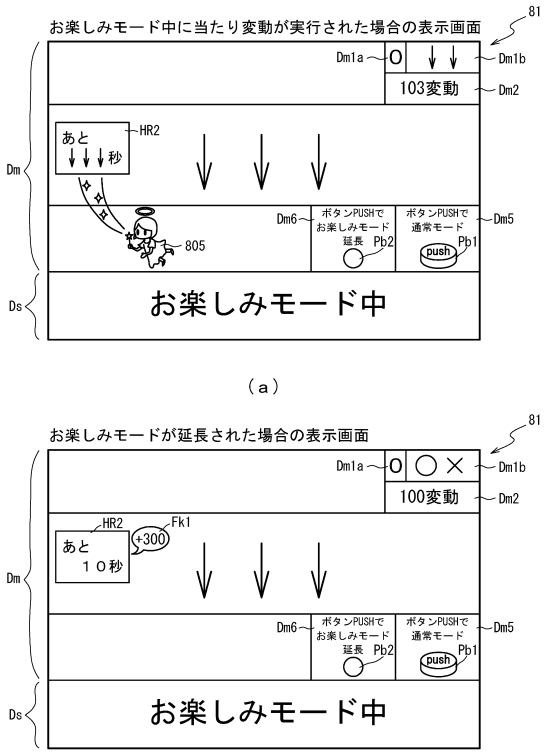
【図２５２７】



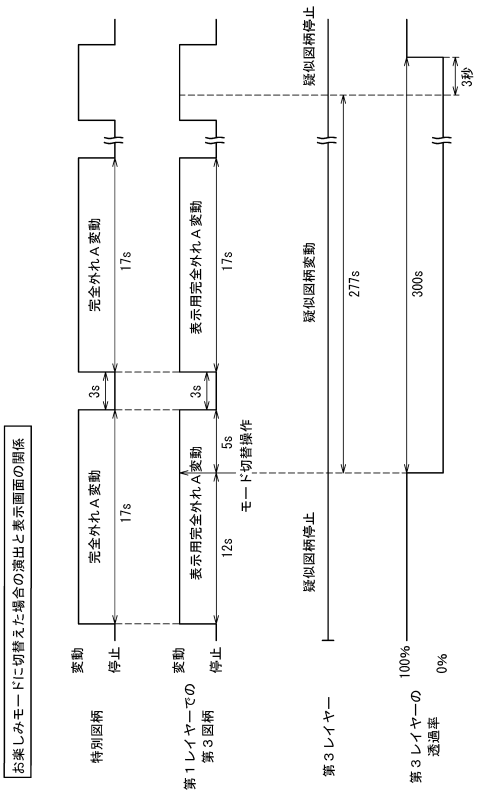
【図２５２８】



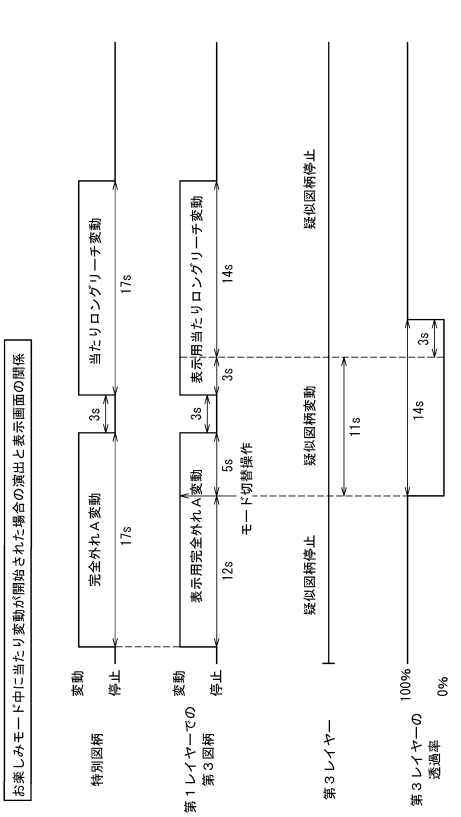
【図２５２９】



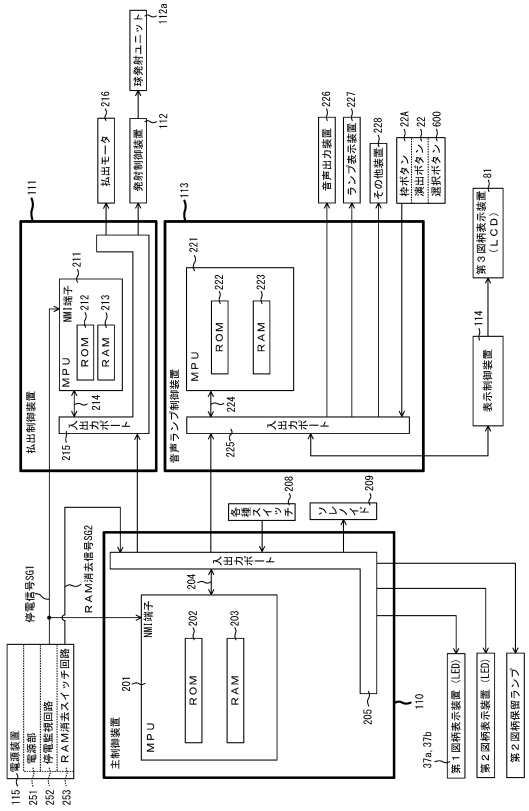
【図２５３０】



【図２５３１】

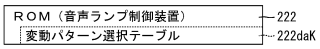


【図２５３２】



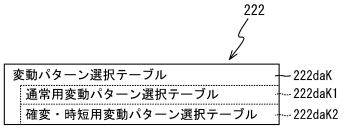
【図２５３３】

（ａ）



（ｂ）

【図２５３４】



【図２５３５】

222

通常用変動パターン選択テーブル222daK1

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値 ＣＳ１(0～198)	結果報知
当たりショートリーチＡ	当たりショートリーチＡ１	0～99	○
	当たりショートリーチＡ２	100～198	○
当たりロングリーチＡ	当たりロングリーチＡ１	0～74	○
	当たりロングリーチＡ２	75～149	○
	当たりロングリーチＡ３	150～198	○
当たりスーパーリーチＡ	当たりスーパーリーチＡ１	0～99	○
	当たりスーパーリーチＡ２	100～198	○
完全外れＡ	完全外れＡ１	0～99	×
	完全外れＡ２	100～198	×
完全外れＢ	完全外れＢ１	0～99	×
	完全外れＢ２	100～198	×
完全外れＣ	完全外れＣ１	0～99	×
	完全外れＣ２	100～198	×
完全外れＤ	完全外れＤ１	0～99	×
	完全外れＤ２	100～198	×
外れショートリーチＡ	外れショートリーチＡ１	0～99	×
	外れショートリーチＡ２	100～198	×
外れロングリーチＡ	外れロングリーチＡ１	0～94	○
	外れロングリーチＡ２	95～189	○
	外れロングリーチＡ３	190～198	○
外れスーパーリーチＡ	外れスーパーリーチＡ１	0～99	○
	外れスーパーリーチＡ２	100～198	○

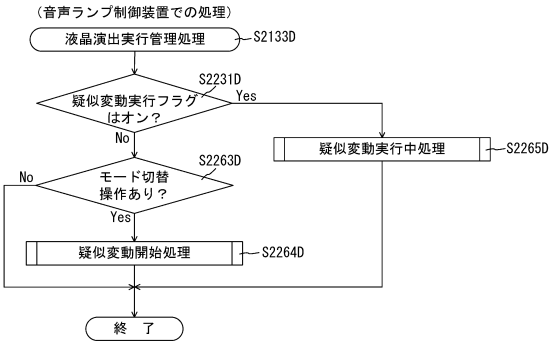
【図２５３６】

222

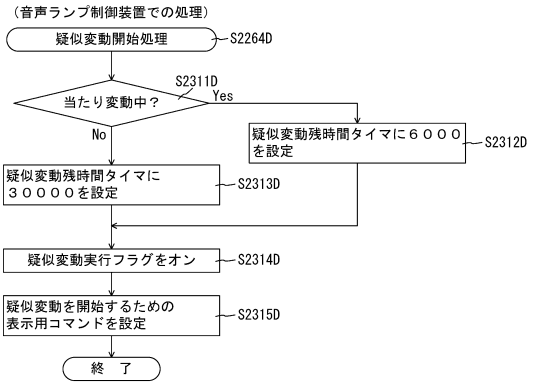
確変・時短用変動パターン選択テーブル222daK2

変動パターン種別	表示用変動パターン	第１演出カウンタ値 ＣＳ１(0～198)
当たりショートリーチＢ	当たりショートリーチＢ１	0～99
	当たりショートリーチＢ２	100～198
当たりロングリーチＢ	当たりロングリーチＢ１	0～99
	当たりロングリーチＢ２	100～198
完全外れＥ	完全外れＥ１	0～99
	完全外れＥ２	100～198
外れロングリーチＢ	外れショートリーチＢ１	0～99
	外れショートリーチＢ２	100～198

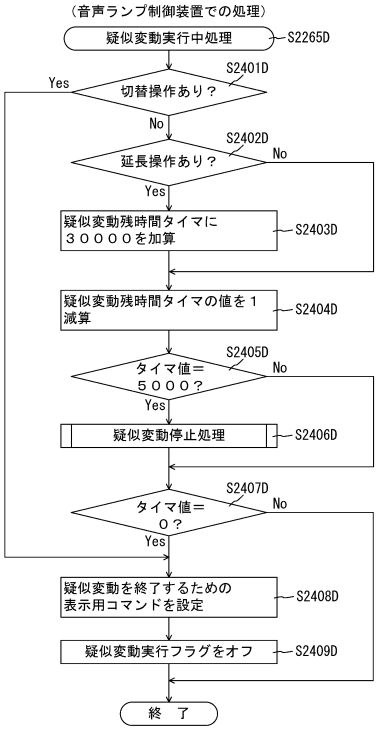
【図２５３７】



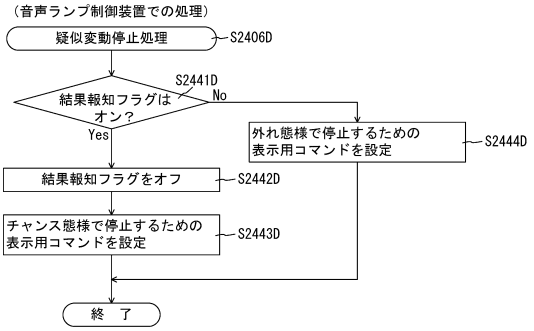
【図２５３８】



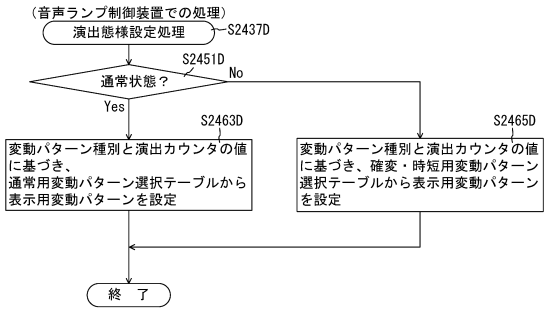
【図２５３９】



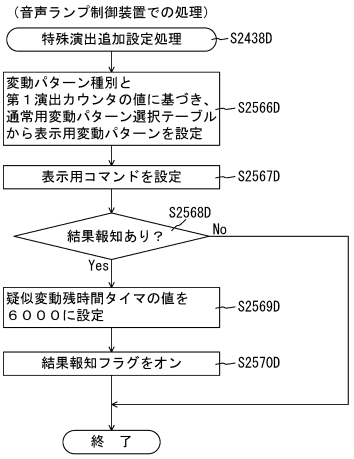
【図２５４０】



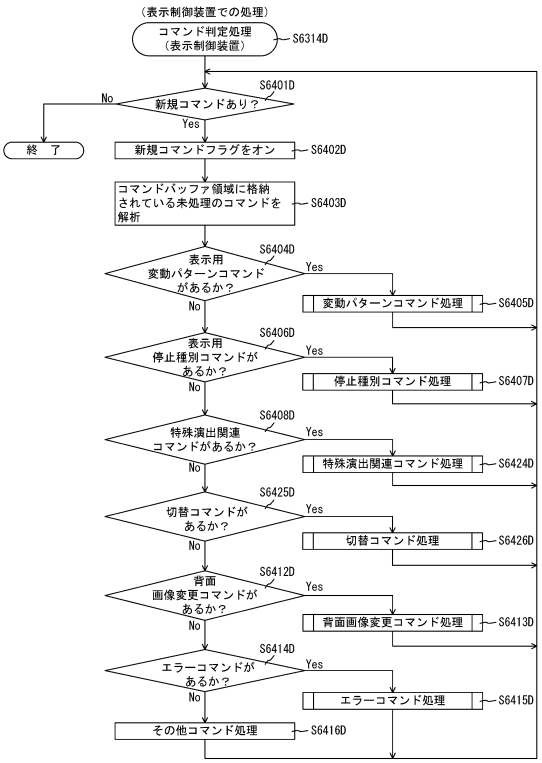
【図２５４１】



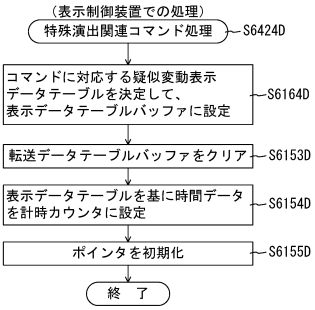
【図２５４２】



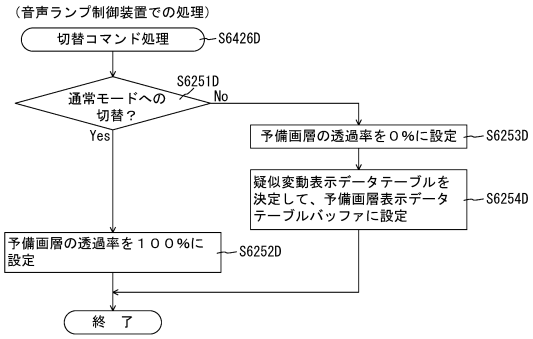
【図２５４３】



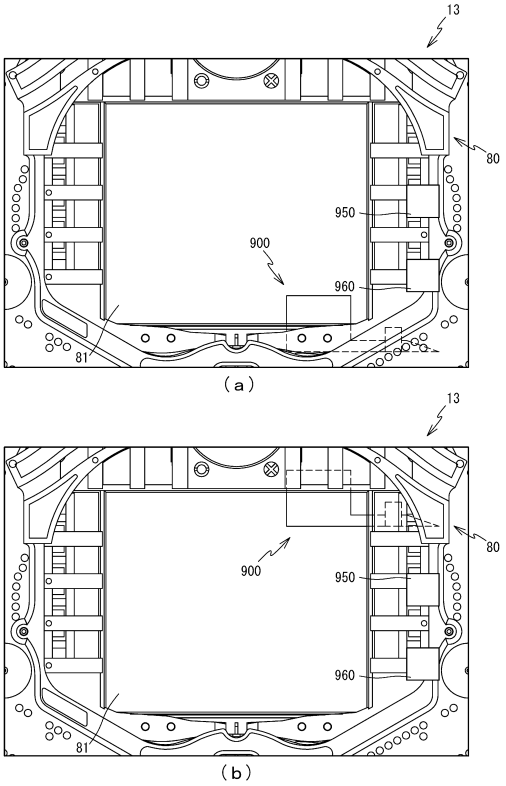
【図２５４４】



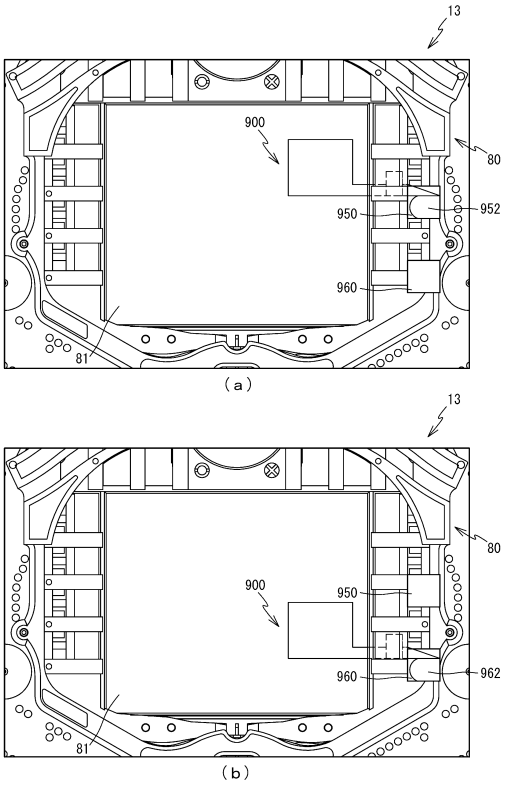
【図２５４５】



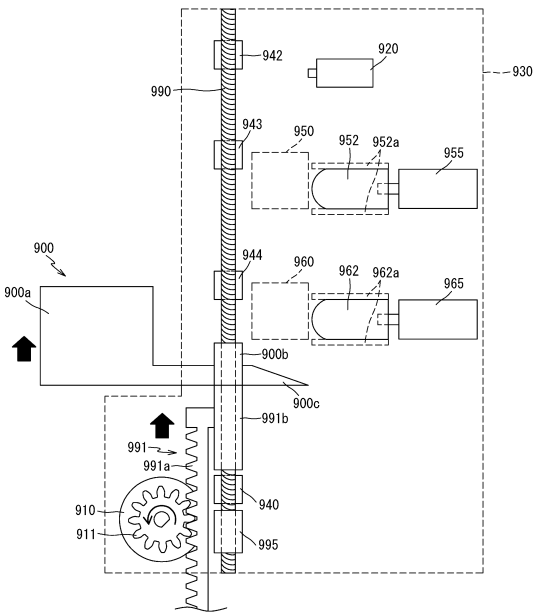
【図２５４６】



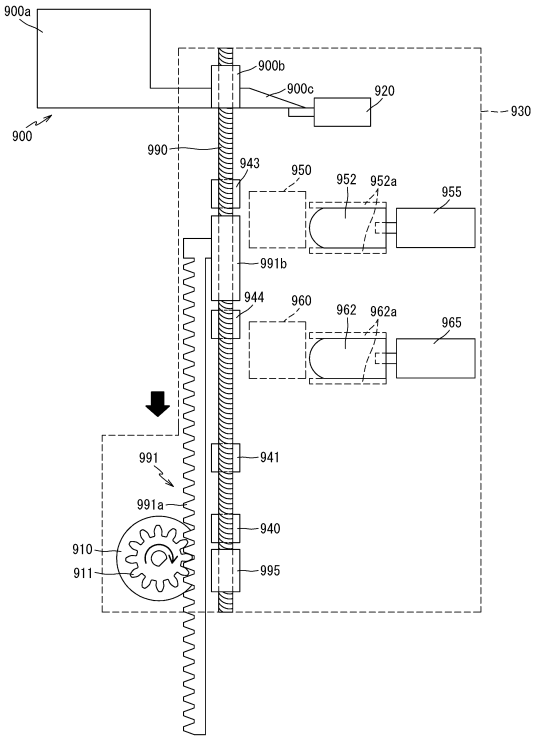
【図２５４７】



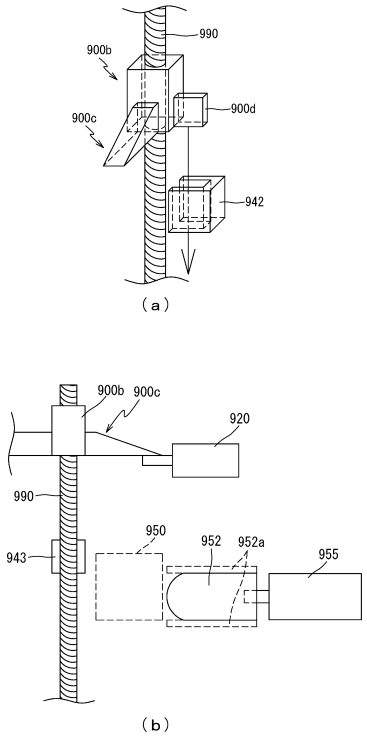
【図２５４８】



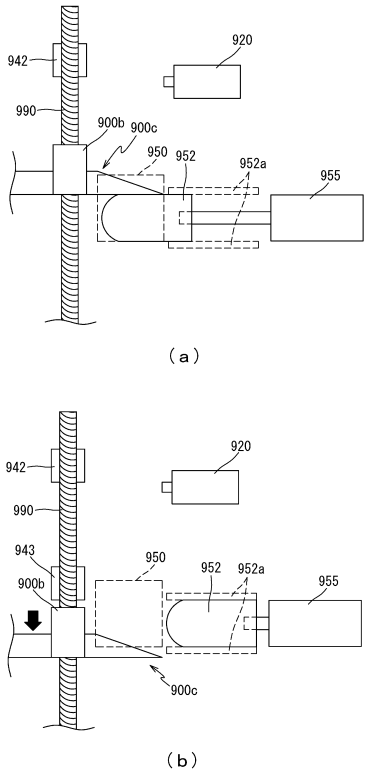
【図２５４９】



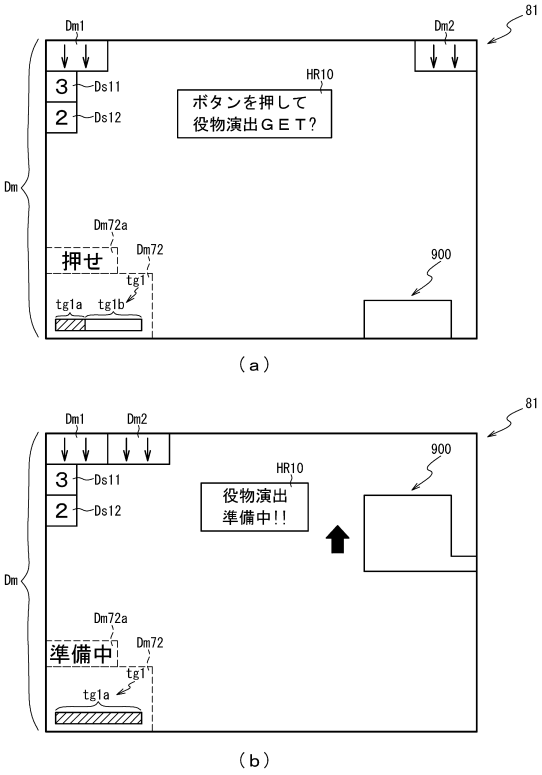
【図２５５０】



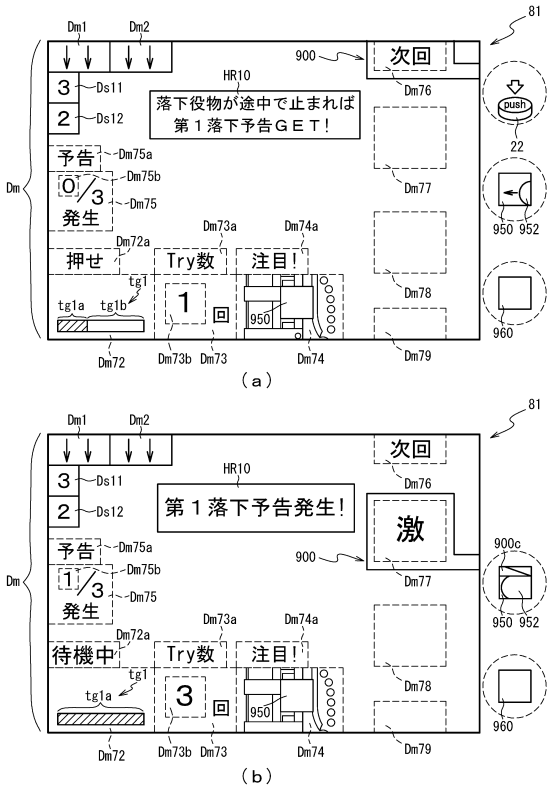
【図２５５１】



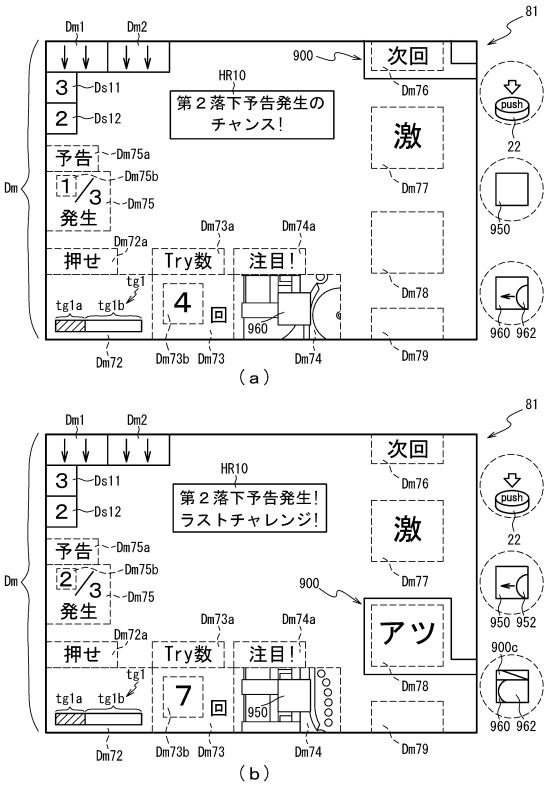
【図２５５２】



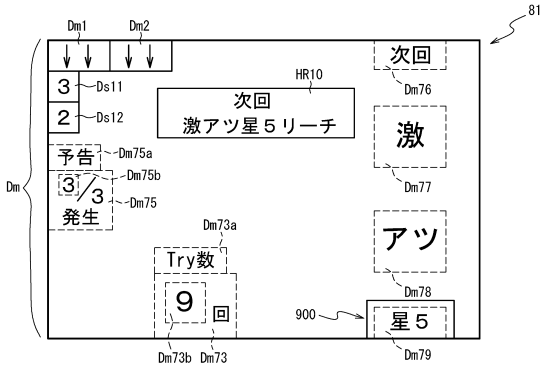
【図２５５３】



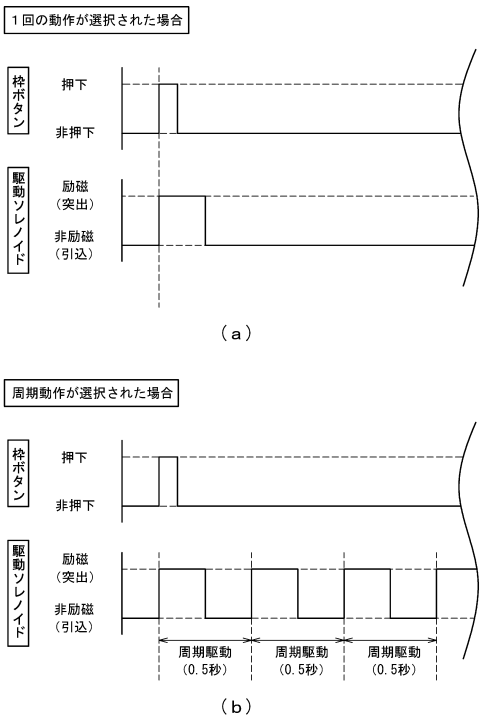
【図２５５４】



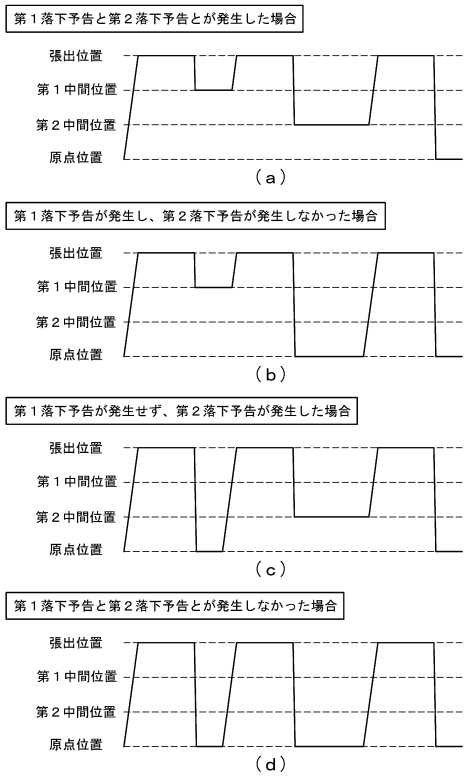
【図２５５５】



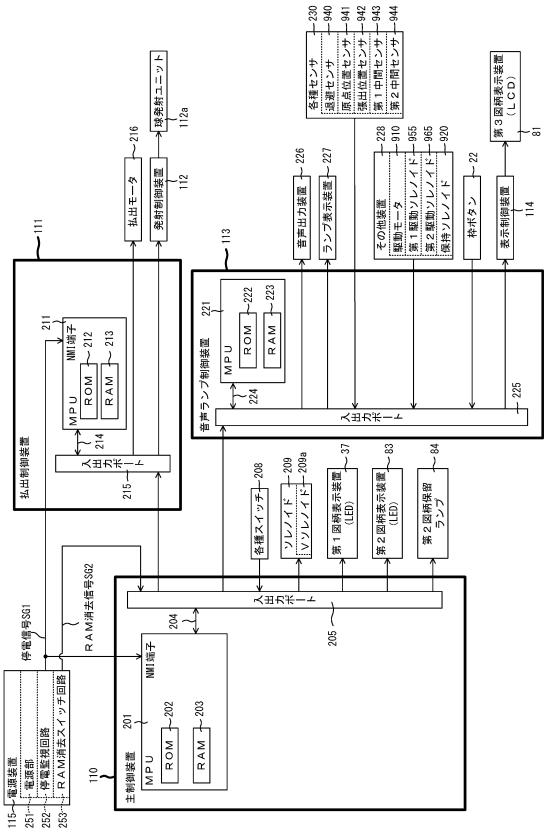
【図２５５６】



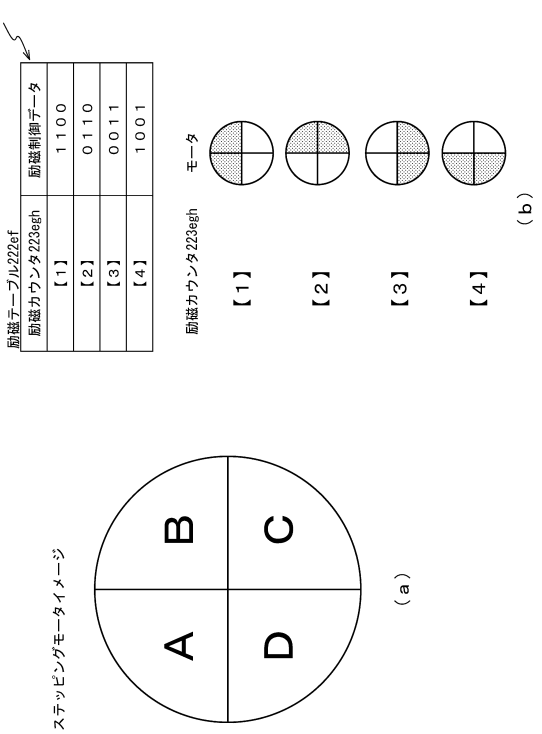
【図２５５７】



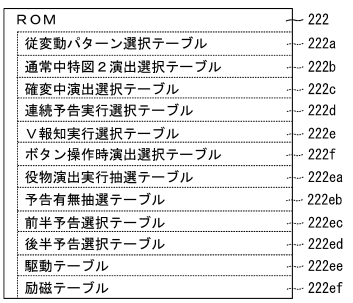
【図２５５８】



【図２５５９】



【図２５６０】



（ａ）

役物演出実行抽選テーブル222ea　222

抽選結果	演出カウンタ223f（0～99）	実行可否
大当たり	0～29	実行なし
	30～99	実行
外れ	0～69	実行なし
	70～99	実行

（ｂ）

【図２５６１】

予告有無抽選テーブル222eb

222

抽選結果	演出カウンタ223f（0～99）	予告有無	動作内容
大当たり	0～74	予告有り	周期
	75～79	予告有り	１回
	80～81	予告無し	周期
	82～99	予告無し	１回
外れ	0～24	予告有り	周期
	25～29	予告有り	１回
	30～31	予告無し	周期
	32～99	予告無し	１回

（ａ）

前半予告選択テーブル222ec

222

抽選結果	演出カウンタ223f（0～99）	第１落下予告	第２落下予告
大当たり	0～39	激	アツ
	40～64	激	チャンス
	65～84	とても	アツ
	85～94	とても	チャンス
	95～98	やや	アツ
	99	やや	チャンス
外れ	0～4	激	チャンス
	5～14	とても	アツ
	15～34	とても	チャンス
	35～59	やや	アツ
	60～99	やや	チャンス

（ｂ）

【図２５６２】

後半予告選択テーブル222ed

222

抽選結果	演出カウンタ223f（0～99）	最終落下予告
大当たり	0～39	星５
	40～64	星４
	65～84	星３
	85～94	星２
	95～99	星１
外れ	0～4	星４
	5～19	星３
	20～49	星２
	50～99	星１

（ａ）

駆動テーブル222ee

222

駆動ポインタ223egb	時間（ｍｓ）	スピード	センサ	動作
０１Ｈ	－	4	張出位置センサ	正方向
０２Ｈ	250	－	－	待機（保持）
０３Ｈ	－	3	退避センサ	負方向
０４Ｈ	5000	－	－	待機
０５Ｈ	－	4	張出位置センサ	正方向
０６Ｈ	250	－	－	待機（保持）
０７Ｈ	－	3	退避センサ	負方向
０８Ｈ	7000	－	－	待機
０９Ｈ	－	4	張出位置センサ	正方向
０ＡＨ	250	－	－	待機（保持）
０ＢＨ	－	3	退避センサ	負方向

（ｂ）

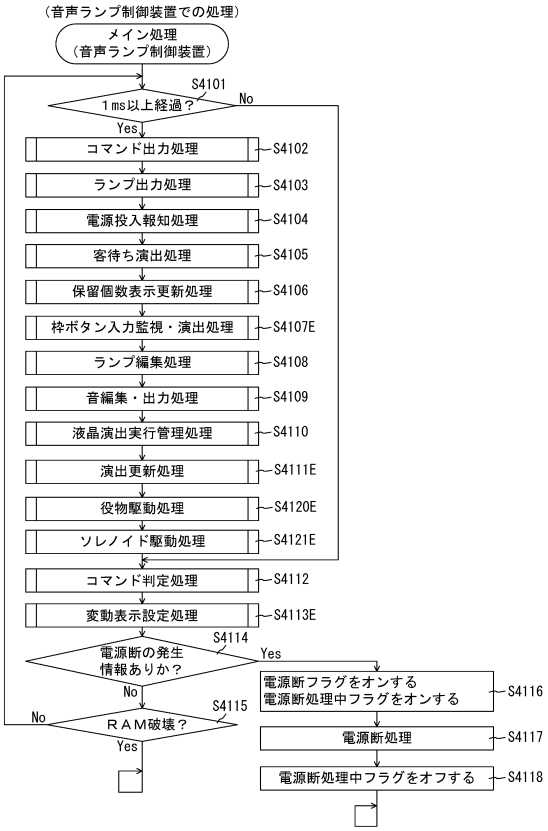
【図２５６３】

- ＲＡＭ 223
  - コマンド記憶領域 223a
  - 入賞情報格納エリア 223b
  - 特別図柄保留球数カウンタ 223c
  - 特図変動開始フラグ 223d
  - 停止種別選択フラグ 223e
  - 演出カウンタ 223f
  - 従状態設定エリア 223g
  - 普通図柄保留球数カウンタ 223h
  - 特殊演出中フラグ 223i
  - Ｖ入賞フラグ 223j
  - Ｖ演出実行フラグ 223k
  - 従時短カウンタ 223n
  - 特殊連続予告フラグ 223o
  - 演出モード記憶エリア 223p
  - 連続予告実行中フラグ 223q
  - ＳＷ有効時間カウンタ 223r
  - 特殊有効時間タイマ 223s
  - 操作中カウンタ 223t
  - 従変動時間タイマ 223ea
  - 役物演出抽選フラグ 223eb
  - 役物演出実行フラグ 223ec
  - 役物演出操作タイマ 223ed
  - 予告内容格納エリア 223ee
  - 予告発生フラグ 223ef
  - 役物駆動関連エリア 223eg
  - その他メモリエリア 223z

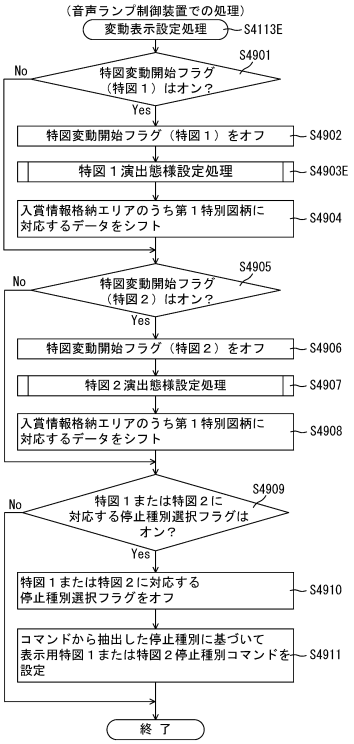
【図２５６４】

- 役物駆動関連エリア 223eg
  - 周期駆動カウンタ 223ega
  - 駆動ポインタ 223egb
  - 駆動データ格納エリア 223egc
  - 駆動タイマ 223egd
  - 駆動回数カウンタ 223ege
  - ソレノイド選択ポインタ 223egf
  - 励磁スピードカウンタ 223egg
  - 励磁カウンタ 223egh
  - 励磁データ格納エリア 223egi
  - 回転開始フラグ 223egj

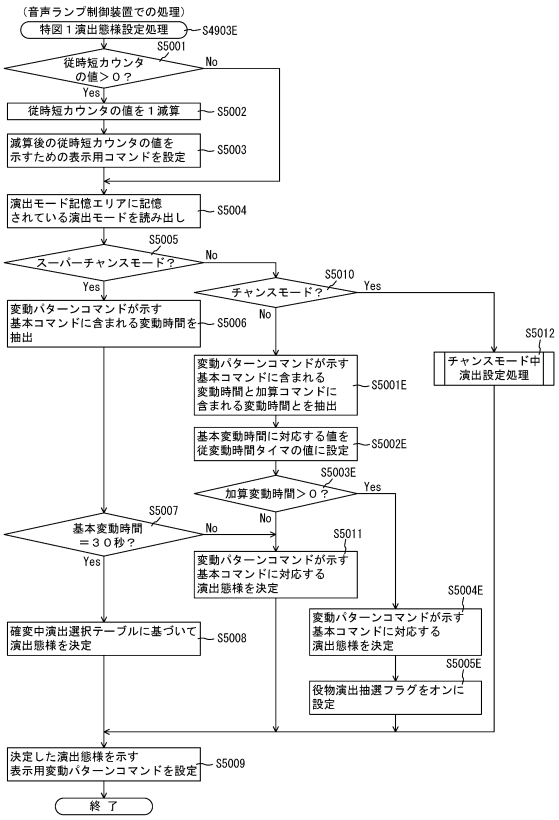
【図２５６５】



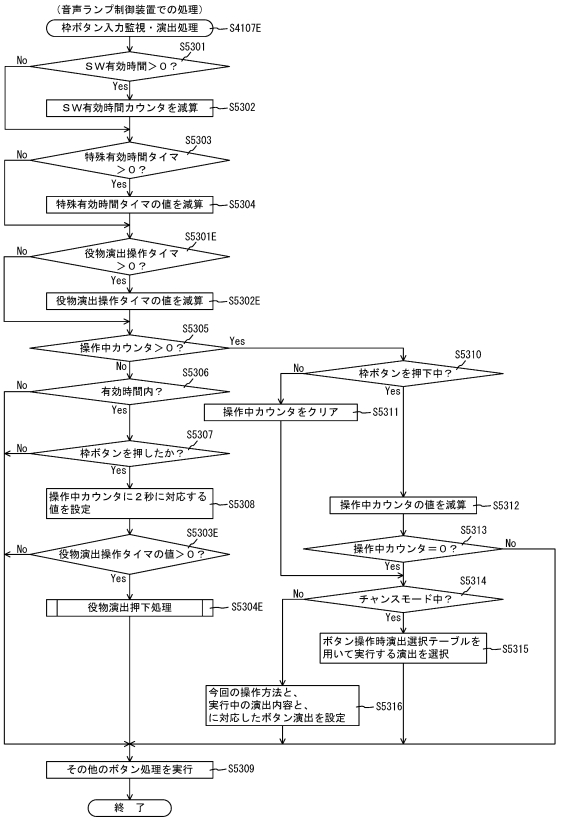
【図２５６６】



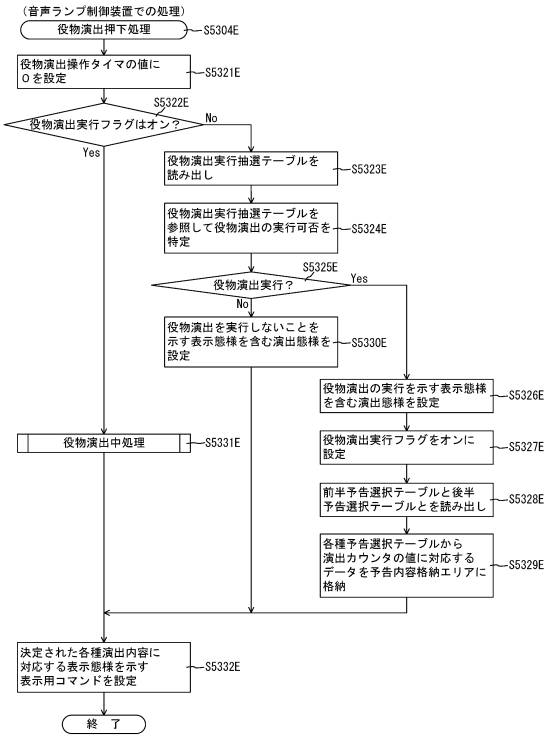
【図２５６７】



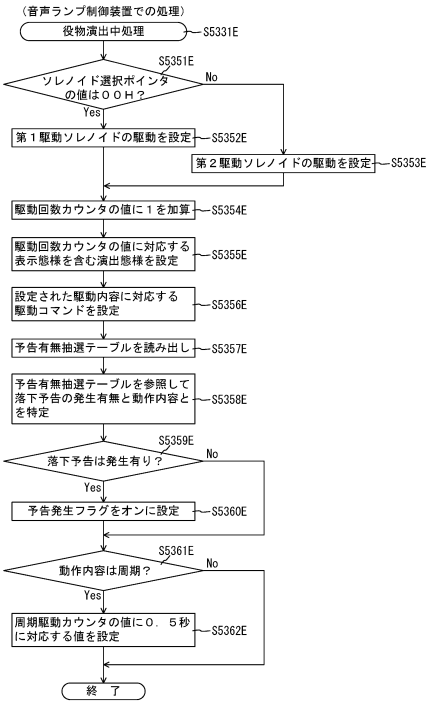
【図２５６８】



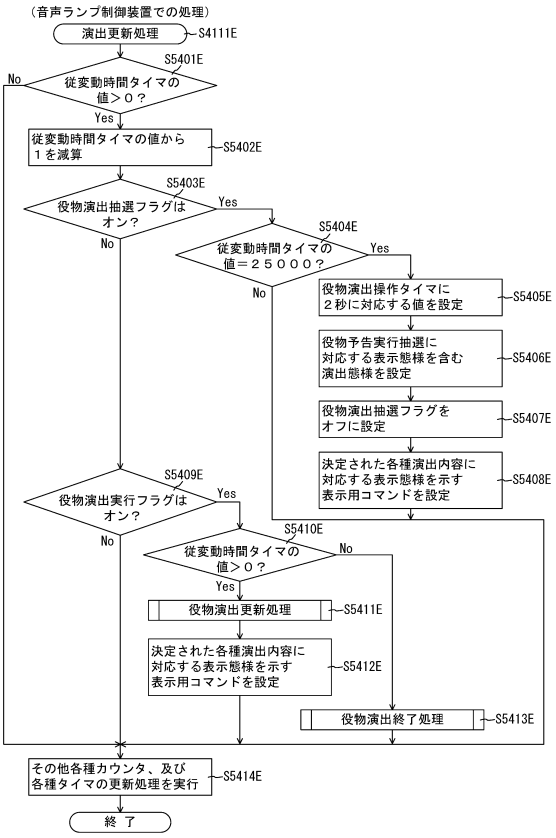
【図２５６９】



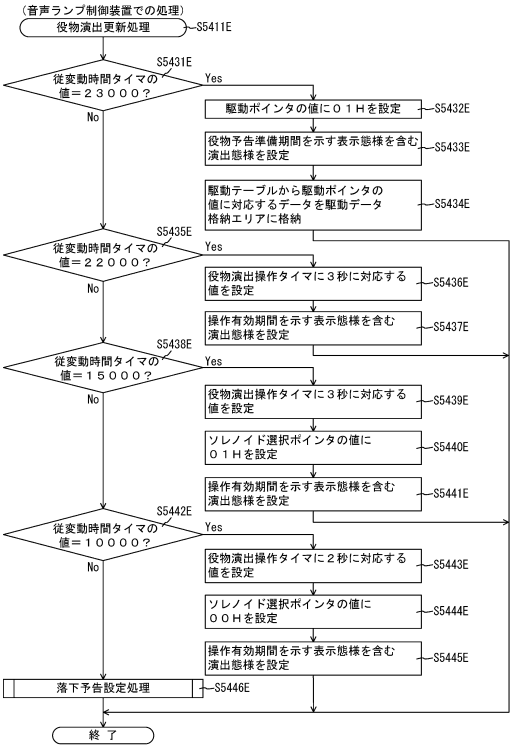
【図２５７０】



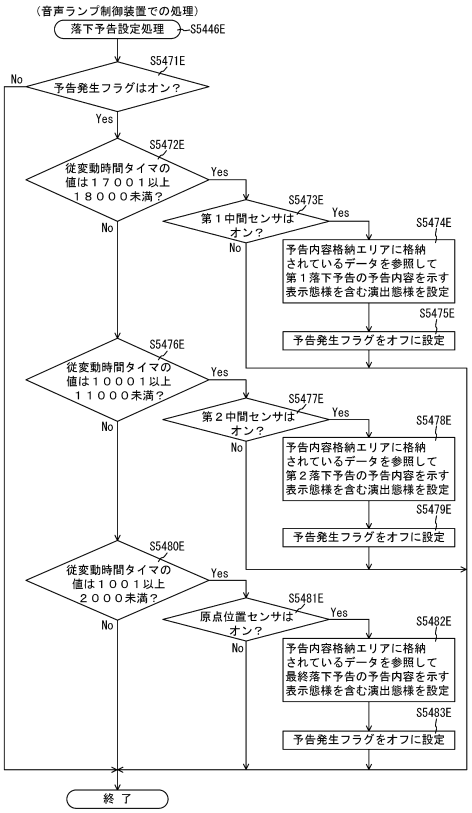
【図２５７１】



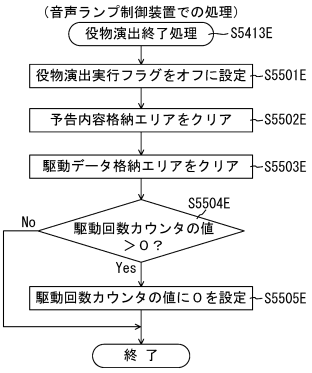
【図２５７２】



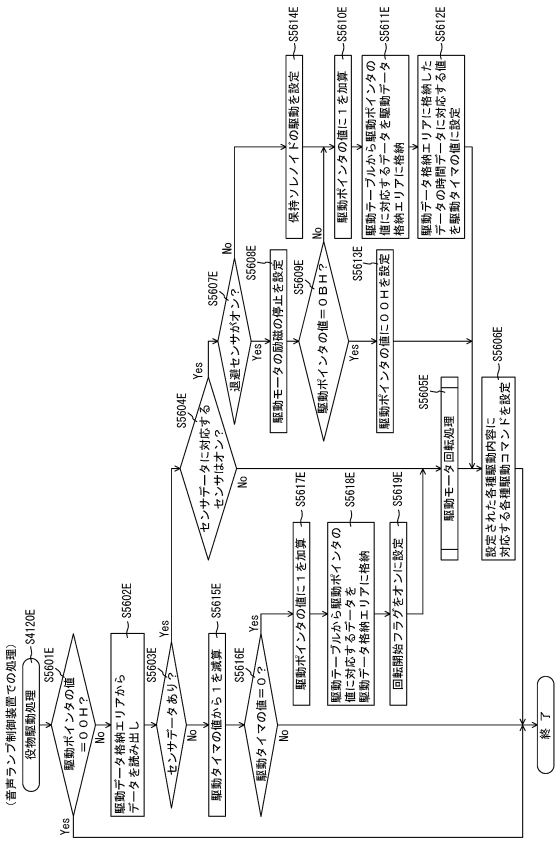
【図２５７３】



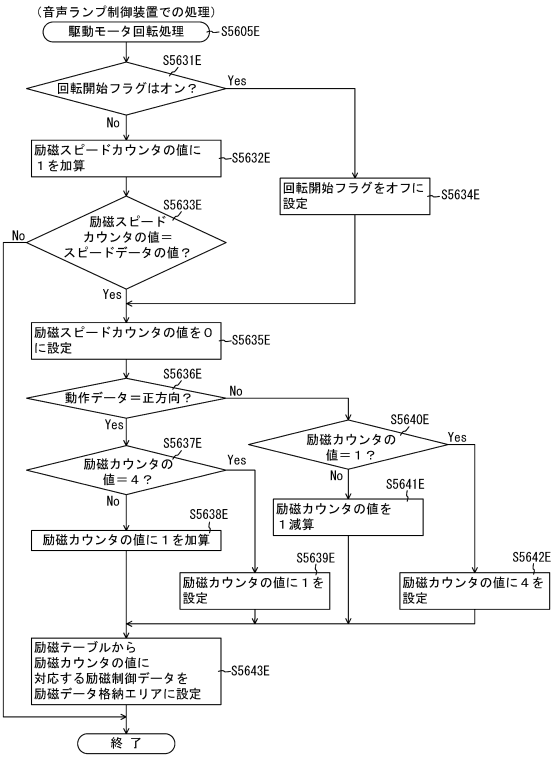
【図２５７４】



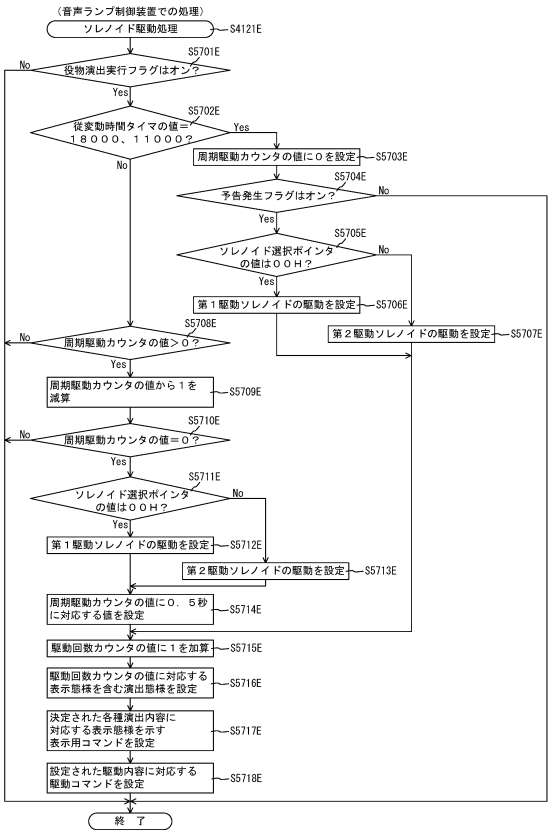
【図２５７５】



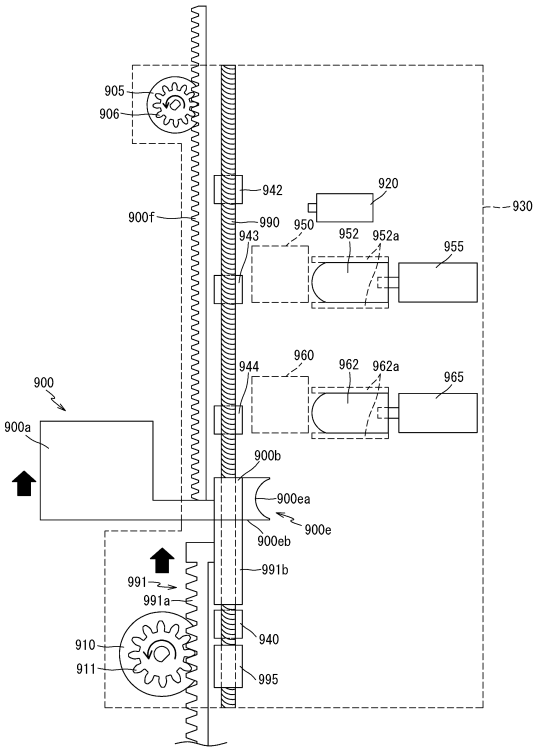
【図２５７６】



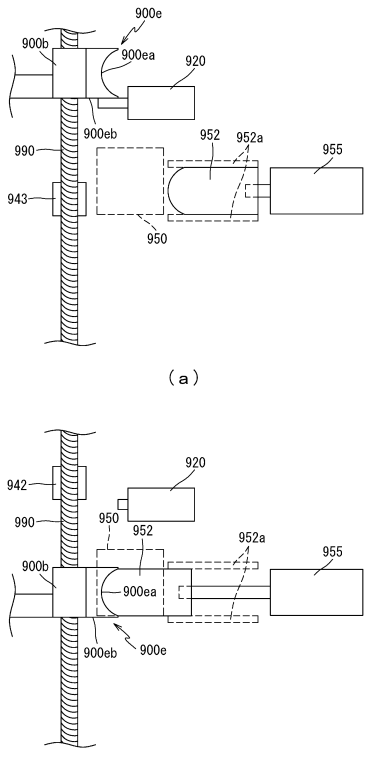
【図２５７７】



【図２５７８】



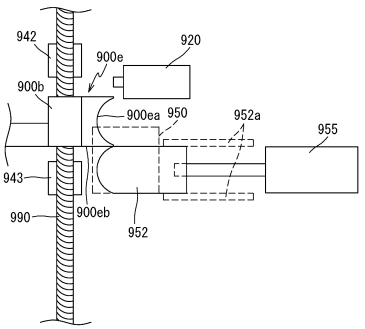
【図２５７９】



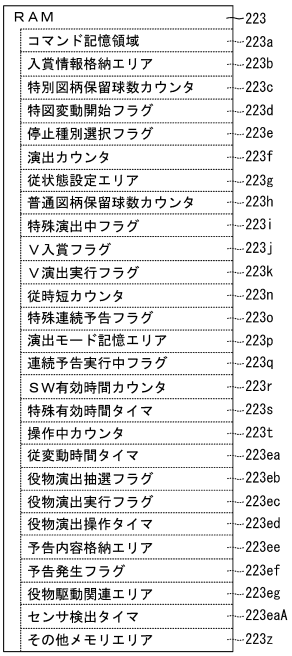
（ａ）

（ｂ）

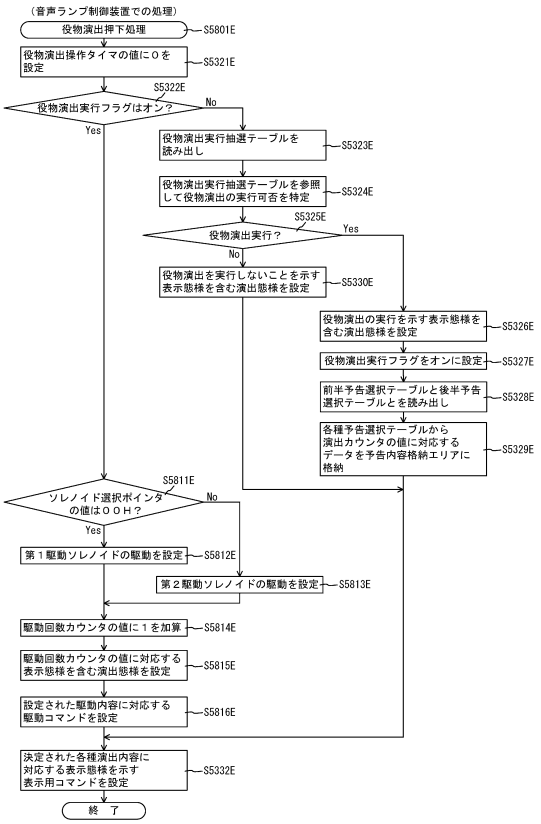
【図２５８０】



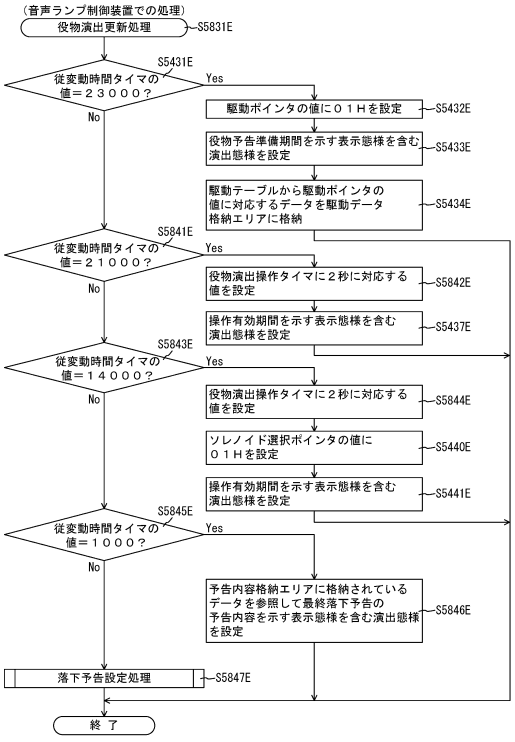
【図２５８１】



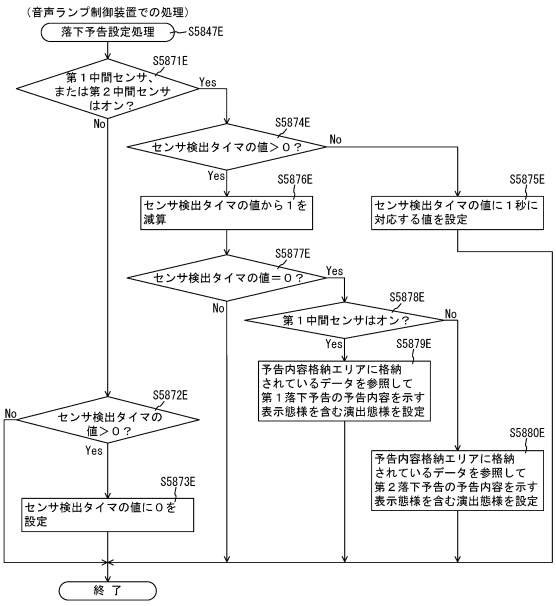
【図２５８２】



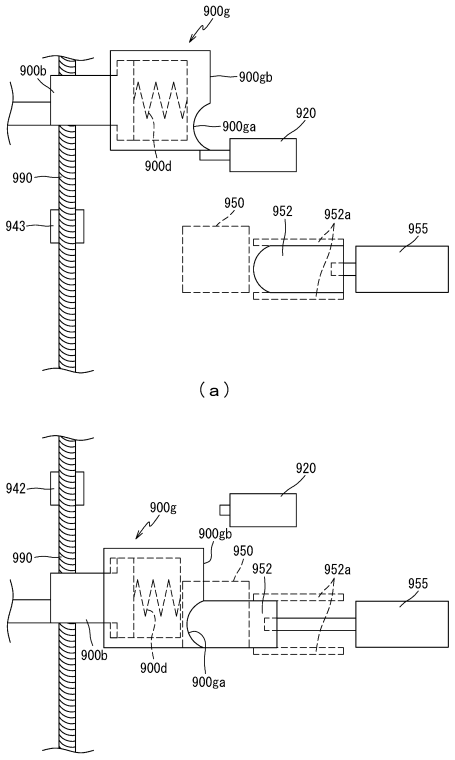
【図２５８３】



【図２５８４】



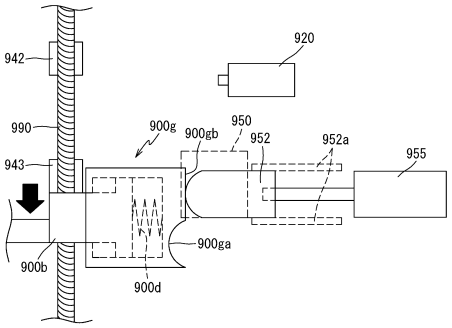
【図２５８５】



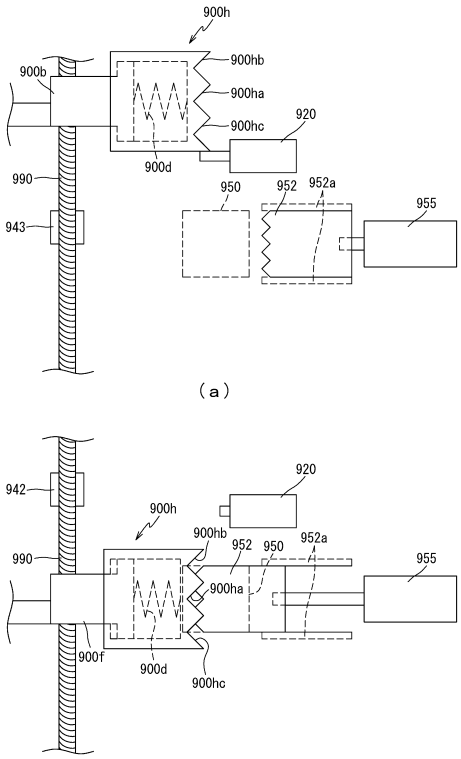
（ａ）

（ｂ）

【図２５８６】



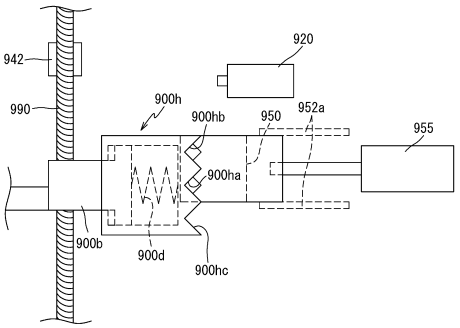
【図２５８７】



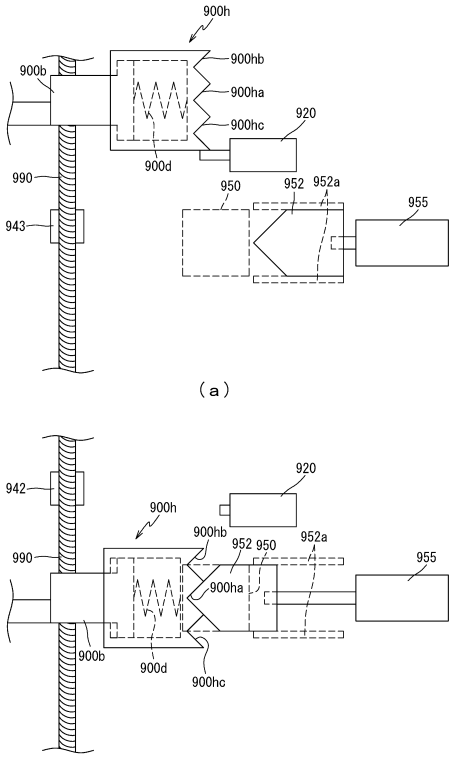
（ａ）

（ｂ）

【図２５８８】



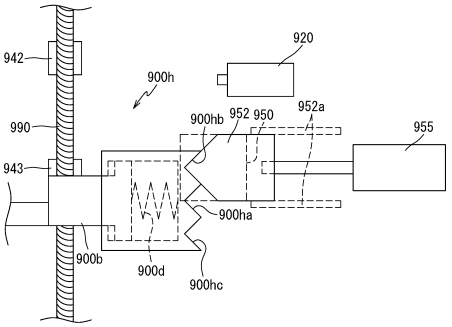
【図２５８９】



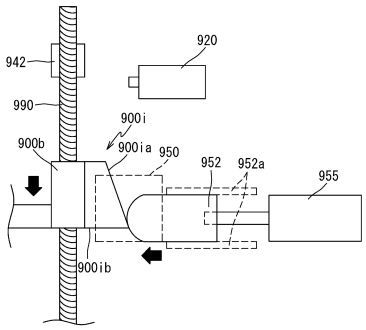
（ａ）

（ｂ）

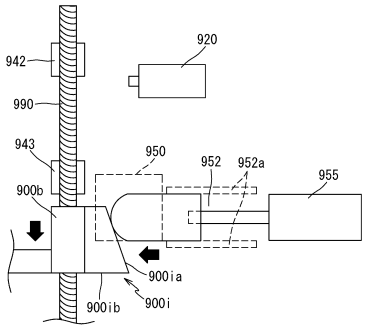
【図２５９０】



【図２５９１】



（ａ）



（ｂ）

フロントページの続き

名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　胡本 義宏
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　牟田 勝博
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

Ｆターム（参考）　2C333　AA11 CA26 CA57 FA05 FA09 FA17